

外国人を対象とした「武道ツーリズム」コンテンツの開発と評価

—大学、地域、企業による共有価値創出（CSV）の試み—

藤本淳也¹⁾・村上雷多¹⁾・大石洋史¹⁾・神崎浩¹⁾・天川彰子²⁾・浅田暁³⁾・横井光治⁴⁾・
瀧勇紀⁵⁾・森田卓⁶⁾・中山健¹⁾・土屋裕陸¹⁾

2022年10月31日受付 2022年12月17日受理

Development and evaluation of Budo tourism program for foreign tourists in Japan:

A case of Budo tourism by the creating shared value (CSV) concept

Junya Fujimoto, Raita Murakami, Hiroshi Oishi, Hiroshi Kanzaki,
Akiko Amakawa, Aki Asada, Mitsuharu Yokoi, Yuki Taki, Takashi Morita,
Takeshi Nakayama, Hironobu Tsuchiya

This study focuses on tourism and Budo, which is a traditional Japanese activity and part of the culture. Budo is a form of Japanese physical culture that has its origins in the ancient tradition of “bushido,” the way of the Samurai. In 2021, Osaka University of Health and Sport Sciences (OUHS) developed a Budo tourism program as a form of Japanese cultural tourism for foreigners visiting Japan in collaboration with a tourism company and a local non-profit organization. The purposes of this study are to report on the OUHS Budo Tourism project, evaluate the project, and discuss the possibility of further developing the project in the future.

Keywords: Budo, Tourism, University, Program development, Evaluation

キーワード: 武道、ツーリズム、大学、プログラム開発、評価

I. 緒言

スポーツツーリズムの事業推進とコンテンツ開発は、第3期スポーツ基本計画の「スポーツによる地域創生、まちづくり」の重要な要素として明記されている（第3期スポーツ基本計画本文、p53）。また、スポーツ庁は、日本特有の地域資源を活かしたスポーツツーリズムの取り組みとして「武道ツーリズム」を重点テーマに設定し、「スポーツによる地域活性化・まちづくりコンテンツ創出等総合推進事業」（2022年度）を公募するなど、各自治体や関係団体に事業推進を呼びかけるとともにそのネットワーク構築・強化に力を入れている。一方、文部科学省が推進する「地（知）の拠点大学による地

1) 大阪体育大学 2) 大阪体育大学非常勤講師 3) 大阪体育大学国際交流センター 4) 大阪体育大学社会貢献センター
5) 大阪体育大学庶務部研究支援 6) 大阪体育大学スポーツ局

域創生推進事業」にみられるように、大学には地方公共団体や企業等と協働して人材育成と地域創生への貢献の期待も大きい。大学が有するスポーツ資産を活用した地域創生やまちづくりへの貢献とその事業を活用した大学経営の発展のためには、既存そして新規事業の事例研究の蓄積が必要である。

本稿の目的は、大学、地域、企業の共創によるグローバルコンテンツ創出事業の開発とその評価から、大学を核としたスポーツツーリズムによる地域創生とまちづくりへの貢献の可能性を探ることである。具体的には、大阪体育大学が2021年度（令和3年度）にスポーツ庁委託事業「スポーツによるグローバルコンテンツ創出事業」として取り組んだ共有価値創出（CSV: Creating Shared Value）事業「武道ツーリズム」を事例とする。

本稿では、まず、本事業に取り組むことになった背景と本事業がコンテンツ化を図る武道資産（剣道となぎなた）について説明する。次に、この事業の計画内容と実施内容について報告し、モニター体験者から得た評価とヒアリング内容を分析の対象として、事業評価と今後の課題について考察する。なお、本稿に用いた情報は、主に本事業開発のために収集・作成・記録された資料である。

Ⅱ. 大阪体育大学「武道ツーリズム」事業立案・展開の背景

本学は、1965年の開学当初に設置された「生産体育研究所」を起点に、現在の「社会貢献センター」に至るまで広く地域社会のスポーツ・健康増進を推進すべく、幅広い活動を展開してきた。現在でも、地域住民を対象とした様々なプログラムをキャンパスで提供するとともに、教職員や学生が泉州地域を中心とした大阪府内や近畿圏に出向き、本学が有する研究・教育資産と人材を活用した様々な社会貢献活動を展開している。

2015年、開学50周年を迎え、未来に向けてこの動きをさらに加速させるべく「教育、研究、拠点づくり」を柱にした「大体大ビジョン2024」を策定した。中でも「拠点づくりビジョン」では「体育学・スポーツ科学・教育学の研究・実践・人材の力を活かし、地域社会の活性化に貢献する拠点、および、世界で活躍するアスリートと指導者を育成・サポートする拠点」の実現を掲げ、2016年にその具現化事業であるDASHプロジェクト（Daitaidai Athlete Support and High Performance Project）をスタートした。2018年4月にはスポーツ局を開設し、本学における運動クラブのガバナンス強化、指導者と学生アスリートの支援、スポーツ振興の推進を通じた地域活性化の更なる展開に全学を上げて取り組んでいる。

さらに、社会貢献活動における「地域」の概念を海外まで広げて国際的な貢献・連携活動の拠点として2021年4月に「国際交流センター」を設置した。関西国際空港に最も近いスポーツ教育・科学・人材育成の拠点として、社会貢献のグローバル化に取り組む体制構築を図るとともに、地域の企業や各種団体の参画や協働に加えて、それらの取り組みが持続的かつ発展的に展開される体制整備を行なった。そして、2021年4月に策定された「大体大ビジョン2031」では、社会貢献が主たる戦略のひとつに掲げられ、開学から培ってきた教育・研究の英知とスポーツ事業展開力、社会貢献力を生かして大学スポーツのグローバル化を促進し、地域社会活性化への貢献ポテンシャルを追求することになった。そして、2021年度（令和3年度）スポーツ庁委託事業「スポーツによるグローバルコンテンツ創出事業」の「武道ツーリズム」に応募して受託に至った。

Ⅲ. 本事業が対象とした武道種目

本学は、体育学・スポーツ科学・教育学の研究と教育、そしてスポーツ活動の実践による人材育成の大学として、多くのスポーツ種目とともに武道種目にも注力してきた。その中でも剣道部、なぎなた部、そして柔道部は、いずれも関西そして全国トップレベルの競技力を持つ部員を多く有し、指導者は幅広い年代への指導経験、国際大会出場経験、そして日本代表選手やチームの指導経験もある。本事業では、アニメ文化や侍文化を通して海外でも認知度と人気が高い「刀」をイメージできる剣道となぎなたを事業対象とした。

本学の剣道部は、1965年の開学とともに創部している。2021年時点のクラブの指導体制は、総監督は全国教職員剣道大会や全国都道府県対抗剣道優勝大会で優勝経験のある剣道教士八段の本学教授が務めている。男子監督は、全国教職員剣道大会優勝及び個人準優勝、全日本都道府県大会準優勝などの実績を持つ剣道六段の専任講師が務め、男子コーチは、全日本剣道選手権大会ベスト8、全国教員大会個人優勝、国民体育大会優勝の実績を持つ剣道錬士六段の職員が務めている。女子監督は、全日本学生剣道選手権大会個人準優勝、全日本学生剣道優勝大会団体3位などの指導実績を持つ剣道教士七段の本学卒業生が務めている。剣道部は「目標達成に向けて、諦めずに努力すること、そして剣道を通して、人間的成長を求めていく」という理念を掲げて数々の実績を残すとともに、多くの剣道部出身者が教育者や警察官として社会で活躍している。

なぎなた部は、1969年に創部している。2021年時点のクラブの指導体制は、部長はスポーツカウンセリングを専門とするスポーツメンタルトレーニング上級指導士であり、剣道七段の本学教授が務めている。監督は、全日本学生なぎなた選手権大会団体優勝・個人優勝や全日本なぎなた選手権大会優勝、国際なぎなた親善大会団体優勝・個人優勝の実績を持ち、なぎなた教士で本学非常勤講師の卒業生が努めている。なぎなた部は「日常生活の中でも、心の基盤の育成に努め、『人』として大切なことを学び、充実した学生生活にする」という理念の基に数多くの実績を残すとともに、多くのなぎなた部出身者が教育者として現在も活躍している。

Ⅳ. 「武道ツーリズム」事業の計画内容

ここでは、本事業の展開にあたり、2021年7月時点で策定した計画について示す。

1. 本事業の目的と解決を目指す課題

本事業の目的は、大学・競技団体・自治体が有する資源・資産を融合させた共有価値創出（CSV）によるグローバルコンテンツとしての体験学習型「武道ツーリズム」事業の実施と効果検証である。そして、本学が持つ「剣道」と「なぎなた」に関する人財、知見、競技団体や地域とのネットワークを活用して企画・展開することで、大阪・関西での新たな武道ツーリズムの推進に寄与することである。なお、本事業を通して次の3つの社会課題の解決への貢献を目指している。

- ①大学スポーツ、日本の精神・文化の学習ツール、そして観光資源としての「武道」価値創造
- ②グローバル「武道ツーリズム」事業を活用した「武道」の普及と発展、そして地域活性化への貢献
- ③「武道」を大学、競技団体、自治体、連携先の共有価値とする持続可能な事業開発と推進体制の構築への貢献

2. 本事業のターゲットマーケット

本事業では、次のような視点でターゲットマーケットの設定を行なった。本学が開発する武道ツーリズム・コンテンツは専門性、総合性の高いコンテンツであり、コア層からライト層まで幅広いターゲットに対応したプログラム開発が可能となる。さらに、武将、侍、忍者、史跡など、武道に関連する歴史・文化コンテンツが豊富な大阪・関西地域で、武道体験と歴史・文化体験を組み合わせた体験型観光プログラムを開発することで、1日間、2日間というコンパクトなプログラム展開が可能である。本事業では、訪日外国人の特性に焦点を当てた様々な調査結果を参考に議論し、ターゲットマーケットを下記のように設定した（図1参照）。

① 武道への取り組み方を軸としたターゲットの設定

剣道となぎなたの有段者から初心者や愛好家、関心や興味を持っている層まで幅広い層を対象とする。ターゲット層は、1) コア層（有段者・競技者・指導者）、2) 中間層（初心者・愛好家・経験者）、3) ライト層（武将・侍・忍者などに本・漫画・アニメ・映画などを通して興味や関心のある層も含む）に細分化し、それぞれの特性とニーズに合わせた体験プログラム作りなどの取り組みを進める。

② 旅行形態を軸としたターゲットの設定

コア層、中間層、ライト層のターゲットに合わせて、武道体験と地域（文化）体験を組み合わせた体験プログラムを「個人・グループ旅行層」「団体旅行層」向けにそれぞれの開発を検討する。

③ インバウンド展開時のターゲット

全世界の武道の競技者人口にもコア層、中間層、ライト層が存在すると考えられる。特に、ライト層については、近年、日本アニメの海外人気をみてもボリュームがあると思われる。また、武道体験と親和性があると想定されるSBNR（Spiritual But Not Religious）層についても、本事業で創出するコンテンツのターゲットとなりうるかについて検証する。ライト層については、訪日期間中に「大阪」に滞在する旅行者が主対象となる。

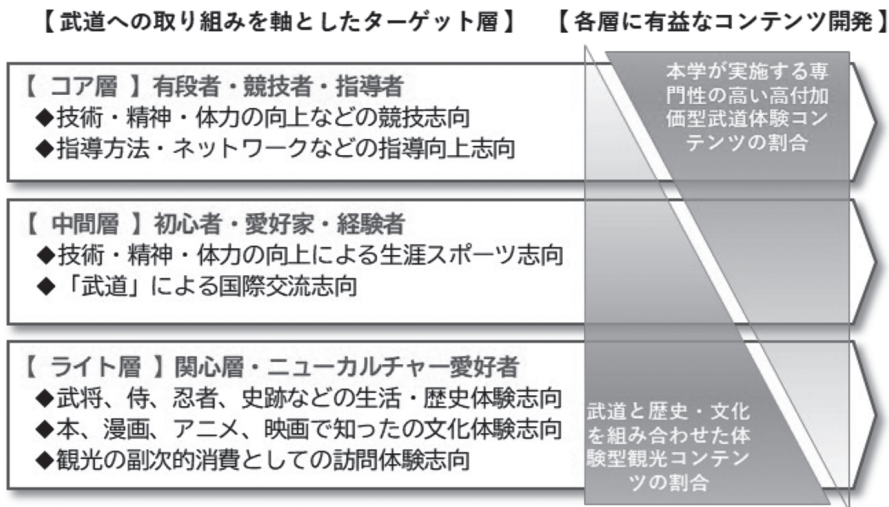


図1 大阪体育大学「武道ツーリズム」プロジェクトのターゲットマーケットとコンテンツ開発の関係

3. 地域特有の資源を活かす工夫

武将、侍、忍者、史跡など、武道に関連する歴史・文化コンテンツが豊富な大阪・関西地域において、体験する武道と関連する歴史・文化コンテンツを組み合わせた観光プログラムを開発する。泉州地域では岸和田城と剣道場、犬鳴山の修験体験、大阪府域では大阪城と剣道場、関西広域ではなぎなたの街・伊丹（修武館）、伊賀・甲賀の忍者、奈良の柳生（一刀石）などである。

自治体との連携では、本学は地元の熊取町をはじめ、堺市及び泉州エリアの9自治体と連携協定を締結し、指導者派遣や子供の体力向上、健康増進などの各種プログラムを実施中である。本事業で開発するプログラムへの地域住民の参加、プログラム実施体制への地域住民の参画など、「みる」「する」「支える」の各活動での地域連携が検討できる。さらに、学外の企業や団体との連携では、大阪にも拠点を持つ大手旅行企業関連会社と大阪府泉州地域の観光振興に取り組む一般社団法人とともに、ツーリズムプログラムの開発を図る。

4. グローバルコンテンツとして発展させるための視点

海外の大学・研究機関との交流の促進を担当する本学の国際交流センターの機能を活用し、本事業で開発するプログラムのニーズ把握、効果検証、情報発信が可能である。本学が提携を結んでいる海外の大学との連携事業として、そして、本学の剣道部となぎなた部による指導者派遣や実施者受け入れの実績のある海外の団体および個人をターゲットとしたプログラム開発も目指すことができる。また、将来、日本開催の国際大会出場者・団体や、関西在住の外国人と留学生（学生）を対象としたプログラムとして発展させることもできる。大学による武道ツーリズム・コンテンツ開発と実施を通して、指導者と学生競技者のグローバル人材育成を図り、「武道の輸出」につなげることのできる事業も検討できる。

5. 本事業の計画と効果の検証方法と事業の継続性

本事業の計画の検証のために、国内外の外国人を対象としたニーズ調査（オンライン・アンケート）を行う。また、開発するプログラムの効果検証のために本学部道場で実施する武道体験プログラムのモニター体験と地域観光資源をめぐる観光プログラムのモニター・ツアー（ファミトリップ）を実施し、参加者インタビューを通して改善点と効果を測定する。

本事業は、2021年度のスポーツ庁委託事業として取り組むが、2022年度からは企画から実施まで自走できる体制の構築を目指す。特に、本学で開発する武道体験プログラムは、プログラム単体としても販売できるように大学として取り組むと共に、継続的な事業展開のための学内体制の整備に取り組む。

6. 事業実施体制

図2は、本事業の実施体制を示している。本事業は、学長判断の下で研究推進委員会から大学最高意思決定機関である大学評議会に提案そして承認され、大学の事業として取り組んだ。学内にプロジェクトチームが設置され、事業の企画・実施に関しては全て大学評議会に報告することで体育学部と教育学部の教授会でも報告され、基本的に学内組織が本事業に協力する体制がとられた。

学内プロジェクトチームは、学長補佐（教授）を責任者として、チーム構成組織であるスポーツ局、剣道部、なぎなた部、スポーツ科学センター、社会貢献センター、そして国際事業を担う国際交流センターから10人の教員（教授9人、専任講師1人）と4人の職員（庶務部研究支援担当含む）で構成

した。プロジェクトチームは、メンバーそれぞれの役割において連携企業、自治体・団体、競技団体、他大学と連絡・連携を図りながら本事業の事業開発と推進を担う体制とした。さらに、剣道部となぎなた部に所属する学生とスポーツマネジメント専攻の大学院生と学部生による学生スタッフを募り、本事業の企画・実施・評価・フィードバックの一連のマネジメントプロセスの展開に参画した。学内プロジェクトチームは、主に本学で実施する武道体験プログラムの開発に注力し、学外の企業と団体との調整は、責任者が主となって担当した。

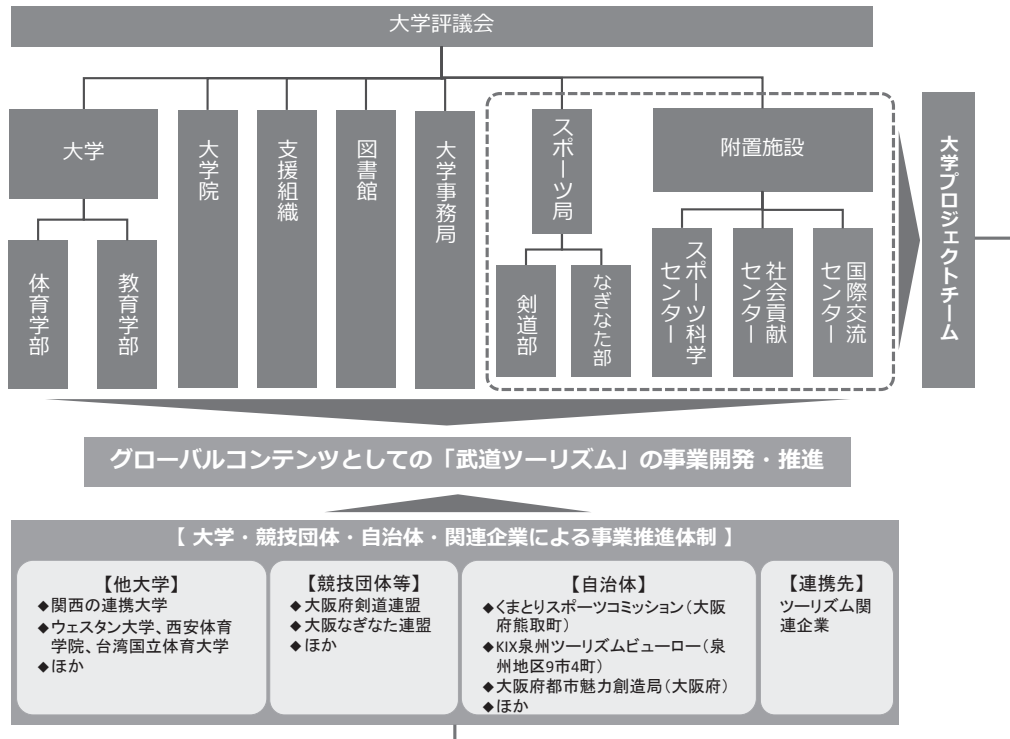


図2 大阪体育大学「武道ツーリズム」プロジェクト推進体制(2021年度)

V. 「武道ツーリズム」事業の実施内容

ここでは、「Ⅳ」で示した計画内容で2021年度7月以降に実施した事業について報告する。

1. 本学における武道体験プログラムの開発

まず、国内の武道や関連の体験プログラムの事例を収集し、その内容や実施体制、条件、価格等を比較検討した。次に、武道体験プログラム開発のためのワークショップを3回開催した(1回につき3時間)。ワークショップは、日本人や外国人向けに様々な体験事業を展開する企業から講師を招き、プロジェクトチームの教職員と学生スタッフによる「体験開発塾」として実施した。そして、ライト層向けの剣道となぎなたの武道体験プログラム「なりきり剣士体験」と、剣道経験者対象の「(日本一の指導者が指導)自分に合った剣道体験!日本武道の真髄に触れてみよう」の2つの体験プログラムを開発した。

武道体験プログラムの内容は、道場紹介、はかま着替え（体験）、武道（剣道、なぎなた）紹介動画視聴、基本動作、打ち込みなどで、どの場面でも「武士道」と「礼儀作法」の意味を伝えることに配慮した。一方、参加者が剣道部やなぎなた部の部員と共に楽しく体験できるような指導と雰囲気づくりに努めた。プログラム開発と共に、モニター体験として実施する「なりきり剣士体験」のリーフレットとポスター、プロモーションビデオを制作した。この制作は学生スタッフが担った。

2. 武道体験プログラム「なりきり剣士体験」外国人モニター体験の実施と評価

2021年度は、新型コロナウイルス感染症拡大の影響から、開発した2つの武道体験プログラムのうち「なりきり剣士体験」を実施した。その企画・実施に対する評価のために、2021年11月27日（土）にモニター体験（120分）を実施した。モニターとして関西在住の外国人（英語圏）を中心に8人を招聘し、剣道となぎなたの体験に4人ずつに分けて実施した。8人の内訳は男性4人、女性4人、年齢は30歳から56歳、母国は北米2人、南米1人、北欧5人であった。当日の実施体制は、全体統括をプロジェクト責任者が、受付と案内を学生スタッフが、プログラム指導を剣道となぎなたのそれぞれの監督が務めた。そして、剣道部員4人となぎなた部員4人がモニター参加者の指導と体験相手を務めた。

体験後にアンケート調査とインタビュー調査によるプログラムの評価と改善点の把握を図った。その結果、はかま体験、武道体験、ギフト、施設用具、スタッフ&学生について高い評価を得た。一方、日本在住外国人への推奨度（0点から10点）は、5点から10点と評価が分かれた。これは、この時点での「なりきり剣士体験」プログラムの予定販売価格を15,000円と提示したことへの反応であることがインタビューで語られた。また、インタビューにおいて「指導が良かった」「技術的に難しい動きがあった」「覚えることが多いと感じられた」などが指摘された。併せて、アドバイスとして「学生スタッフの英語力向上に努め、学生と参加者とのコミュニケーションを増やした方がいい」「伝統ある大学の武道として、本物の体験をしっかりとアピールした方がいい」「申し込み前と体験後に、剣道となぎなたの歴史や現状などの情報が得られる仕組みがあるといい」などが語られた。



写真1. 剣道体験の様子



写真2. なぎなた体験の様子



写真3. 礼儀体験の様子



写真4. モニターインタビューの様子

3. 地域の武道・文化・歴史の体験学習型「武道ツーリズム」プログラムの開発

泉州地域の地域連携DMO（Destination Management Organization）である一般社団法人と協力・連携し、本学の武道体験プログラムと泉州地域の武道や文化関連資源とを組み合わせ「泉州の武道ツーリズム」として着地型旅行商品の企画、検討、造成を行った。今回は、本学の武道体験プログラムが午後開催で3時間程度（体験時間2時間、着替、受付、移動時間等）を考慮し、次のような行程とした。

【1日目（土曜日）】

- ①本学の「なりきり剣士体験」プログラム
- ②犬鳴山トレッキング
- ③犬鳴山七宝龍寺での修行体験
- ④犬鳴山の温泉ホテルに宿泊

【2日目（日曜日）】

- ①岸和田城甲冑&忍者変身体験
- ②日本庭園を有する料亭で昼食
- ③泉州地域の寺院で写経体験
- ④千利休と与謝野晶子の生涯や功績を学べる「さかい利品の杜」で茶の湯体験

4. 「武道ツーリズム」プログラムの外国人モニター体験ツアーの実施と評価

「武道ツーリズム」プログラムの企画と運営の評価を得るため、2022年1月22日から23日の二日間の日程でファムトリップを実施した。モニターは、関西在住の外国人（英語圏）4人であった。4人の内訳は男性2人、女性2人、年齢は33歳から40歳、母国は北米3人、北欧1人であった。ツアーのアテンドは、旅行代理店担当者と地域連携DMOが担い、本学からプロジェクト責任者が帯同した。

ツアー終了後にプログラムについてインタビュー調査を実施した。その結果、本学での「なりきり剣士体験」も高評価を得たが、宝龍寺での修行体験の評価が特に高かった。「泉州の武道ツーリズム」のコンテンツ展開の可能性を探るために二日目のコンテンツを増やしたために各箇所での体験時間が短くなった。特に、岸和田城での甲冑体験では、着付け時間と体験（撮影）時間のバランスが悪くなったため評価が下がった。その他、体験そのものの背景や歴史、更衣を行う理由などを深く解説してほしいという意見が多く、各体験時の解説やガイドの必要性が確認された。



写真5. 犬鳴山七宝隆寺



写真6. 岸和田城での甲冑体験



写真7. お茶の湯体験



写真8. モニター体験ツアー・アンケート

5. プロモーション&販売ツールの開発

本事業のプロモーションツールとして、大学公式ウェブサイト内に「武道ツーリズム専用サイト」を作った。その内容は、武道ツーリズムの説明（日本語、英語）、本学の武道紹介（日本語、英語）、事業概要（日本語）、お知らせ（日本語）、そして問い合わせ（日本語）である。トップページ（日本語、英語）には、「本物の武道がここに」と「なりきり剣士体験」の2本のPR動画とともに、そのメイキング動画5本がアップされている。その他に、4種類のパナースタンドと掲示用ポスターを作成した。なお、動画やポスターの企画・制作は学生スタッフが担った。販売ツールは、体験型観光プログラムを販売する専門サイトに「なりきり剣士体験」専用の紹介と受付記事を作成し、直ぐに販売に入れる体制を整えた。



写真8. バナースタンドデザイン①



写真8. バナースタンドデザイン②



写真9. プロモーション動画シーン①



写真10. プロモーション動画シーン②



写真11. プロモーション動画シーン③



写真12. プロモーション動画シーン④

6. 外国人を対象とした「武道体験プログラム」ニーズ調査

日本在住の外国人を中心にオンライン調査を実施した。調査期間は2021年12月10日から2022年1月21日で、本事業で連携した旅行代理店の関係事業所などの協力を得て216人の有効回答を得た。調査内容は、人口統計学的要因（5項目）、武道・スポーツ観光への動機（9項目）、一般的な観光への動機（10項目）、スポーツ経験（3項目）、武道経験（4項目）、武道への興味（6項目）、日本での観光経験（4項目）、日本文化への興味（22項目）などであった。

分析の結果、日本文化では漫画、アニメ、和食、自然の景観などへの関心が高く、日本での武道・スポーツ観光の動機としては「精神的にくつろぐこと」「身体的にくつろぐこと」「社会的な交流を楽しむこと」「他の人と満足感を共有すること」が比較的に高い値を示した。このニーズ調査の分析結果は、本稿とは別に報告する。

VI. 事業の成果と課題

1. 事業の成果

武道・文化・歴史の「体験学習型」武道ツーリズム・コンテンツ（プログラム）の開発として、プロジェクトメンバーと学生スタッフによる検討（180分×3回）を経て、経験者をターゲットとした「名門大学で本物武道稽古」と、武道関心層をターゲットとした「なりきり剣士体験」の2つのプログラムを開発した。そして、「なりきり剣士体験」のモニター体験と地域の武道文化を体験する「モニター・ツアー」を実施し、モニター参加者から有益なフィードバックを得ることができた。

また、学内「モニター体験」と学外「モニター・ツアー」の企画・実施において、学外組織・企業との連携と関係性の構築ができた。これによって、持続可能な事業実施体制とネットワークの構築へ向けての基礎ができた。そして、国内外の武将や戦国時代の関連ニューカルチャー（キャラクター、アニメ、演劇）関心層に対する武道ツーリズム・ニーズを把握することができた。

そして、本事業の実施において学内プロジェクトメンバーを教職共同で構成するとともに、剣道部となぎなた部の部員（学部生）、スポーツマネジメント専攻の大学院生と学部生の参画によって展開できた。本学の人財が有する英知の共有で新たな共有価値創出の新たな事例を積み上げることが出来たこと、未来のスポーツ界を担う大学院生と学部生の人材育成の機会として活用できたことは、大きな成果のひとつとなった。

2. 事業の課題

武道・文化・歴史の「体験学習型」武道ツーリズム・コンテンツ（プログラム）の開発においては、新型コロナウイルス感染拡大の影響もあり、旅行会社等でのテスト販売が実施できなかった。2021年度は、武道への「関心層」を主ターゲットとしたプログラム開発とツアー開発をしたため「名門大学で本物武道稽古」の実施と評価の機会が作れなかった。今後、このプログラム販売のための具体的な検討とテストが望まれる。

「なりきり剣士体験」モニター体験と「武道ツーリズム」モニター・ツアーの規模（人数）は、新型コロナウイルス感染防止の観点から規模を縮小して実施した。そのため、大学と競技団体が参画・同行できる機会を確保できなかった。今後は、合同実施による関係強化の検討が望まれる。また、学内の実施体制としては、本事業の期間中に2022年度以降の事務局体制を構築できなかった。本学での「なりきり剣士体験」のみを販売するにしても、これらの受付や事務処理を管理・運営する部署が不可

欠であるため、設置へ向けての検討が望まれる。

そして、武道ツーリズム・ニーズ調査結果から、日本文化・日本精神として関連性の高いアニメ、漫画、着物、日本庭園、日本建築などへの関心が高いことがわかった。一方、武道そのものへの興味は高くない。日本観光にも精神的充足や人的交流へのニーズが高いことから、これらのニーズ満たすツールとしての「武道体験プログラム」の位置づけと内容充実、そして各ニーズを線で繋ぐ観光プログラム開発が望まれる。

Ⅶ. まとめ

本事業では、大学の剣道部となぎなた部の全面的な協力と積極的な参画が重要なポイントとなった。また、インバウンドを想定したツーリズム事業開発においても、企業や地域の団体との協力と役割分担の明確化、ターゲットマーケット設定、体験プログラムの開発、プロモーションなどの検討を大学と協力企業（旅行会社）との連携によって取り組むことの重要性が確認された。全体として成功裏に事業が推進された背景には、学内組織との協働推進体制の設置と、教育活動の一環として運動部員とスポーツマネジメント専攻の学生・大学院生の積極的な参画があった。本事業において、本学が有する武道、人材、施設、社会貢献経験などの資産を活用した地域の学産官連携による共有価値創出（CSV）の可能性が示されたと考える。

大学がツーリズム事業としての収益化を目指すにはいくつかの課題が確認された。一方、大学が学内スポーツ資産を活用した外国人対象のプログラム開発とその収益化の可能性を見出すことができた点は評価に値する。さらに、多くのスポーツコンテンツとその伝統と高い指導力、施設を有する大学によるスポーツツーリズムを活用した地域創生とまちづくりへの貢献の可能性を示すことができたと言えよう。

最後に、本事業は本学関係者だけでなく、図2に示す競技団体、地域・自治体、そして旅行・観光の企業の協力と連携によって企画と実践を行うことができた。共に新たな価値創出に向けて歩んでいただいたすべてのの方々に感謝を申し上げます。

参考文献

1. 大阪体育大学「武道ツーリズム」公式サイト <https://www.ouhs.jp/ouhs-athletics/budo-tourism/>（参照 2022-10-15）
2. 大阪体育大学（2022）スポーツ庁「令和3年度スポーツによるグローバルコンテンツ創出事業」「大学×競技団体×自治体」で目指す地域文化・観光資源を活かした体験学習型グローバルコンテンツ創出事業・事業実施報告書報告書。 https://www.ouhs.jp/ouhs-athletics/wp-content/themes/budo-tourism/assets/img/report/report_202203.pdf（参照 2022/9/29）
3. 株式会社日本政策投資銀行・公益財団法人日本交通公社（2019）「DBJ・JTBF アジア・欧米豪 訪日外国人旅行者の意向調査（2019年度版）」 <https://www.jtb.or.jp/wp-content/uploads/2019/10/DBJ-JTBF-euroasia-report-2019.pdf>（参照 2022/10/10）
4. スポーツ庁（2020）武道ツーリズム推進方針。 https://www.mext.go.jp/sports/content/20200330-spt_stiiki-000005408-05.pdf（参照 2022/9/24）
5. 日本政府観光局（2016）「訪日外国人旅行者の消費動向とニーズについて—調査結果のまとめと考察—」 https://www.jnto.go.jp/jpn/projects/research_consulting/cq6g7o0000002hw5-att/project_data.pdf。（参照 2022/8/29）
6. 文部科学省（2022）「スポーツ基本計画」 https://www.mext.go.jp/sports/content/000021299_20220316_3.pdf（参照 2022/9/25）