

グループ3 テーマ：交流

GIFU SPO!

～岐阜の観光SpotとSportsを楽しむ～

スポーツ観戦を契機とした市内回遊促進事業

メンバー

行政部内部統制推進課

雨宮

保健衛生部健康づくり課

林

あいおいニッセイ同和損保

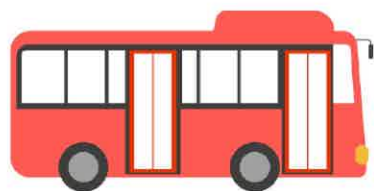
松元

岐阜大学

三田村

福祉部高齢福祉課

山川





Contents

01
社会的背景

02
岐阜市の現状

03
テーマの背景

04
現状と理想を踏まえた課題設定

05
現在の取り組みと次の段階に向けた課題

06
課題を解決するための提案

07
今後の展開

01 社会的背景

Social Background

国内観光消費額・延べ宿泊者数はコロナ禍前を上回る水準

国内観光消費額
27.9兆円 (R1) → 37.6兆円 (R7)
R1比 35%増

延べ宿泊者数
5億9,592万人 (R1) → 6億6,111万人 (R7)
R1比 11%増

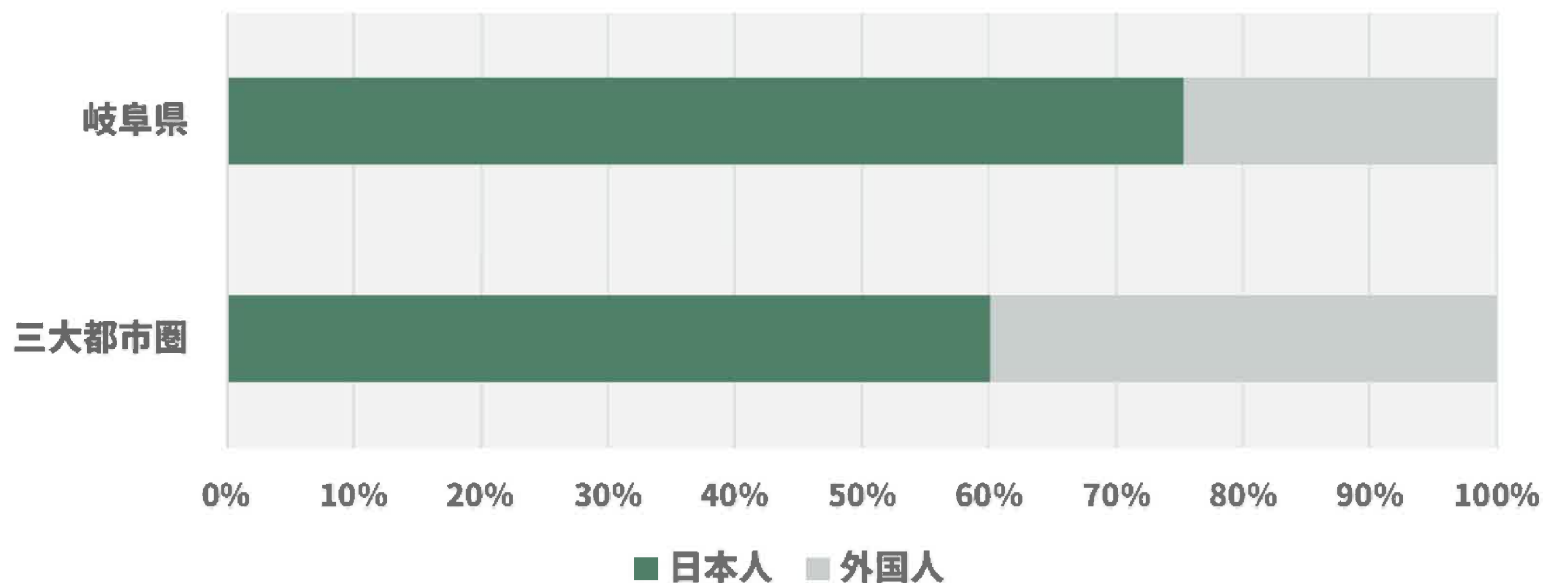


国内観光消費額と延べ宿泊者数の推移 (出典：観光庁「宿泊旅行統計調査」ほか)

01 社会的背景

Social Background

① 岐阜県の外国人宿泊比率は三大都市圏より15ポイント低い



日本人及び外国人の延べ宿泊者数の割合（R6）（出典：観光庁「宿泊旅行統計調査」）

（注）三大都市圏の区分は国土交通省「観光白書」における区分による。



Contents

01
社会的背景

02
岐阜市の現状

03
テーマの背景

04
現状と理想を踏まえた課題設定

05
現在の取り組みと次の段階に向けた課題

06
課題を解決するための提案

07
今後の展開

02 岐阜市の現状

The current state of Gifu City

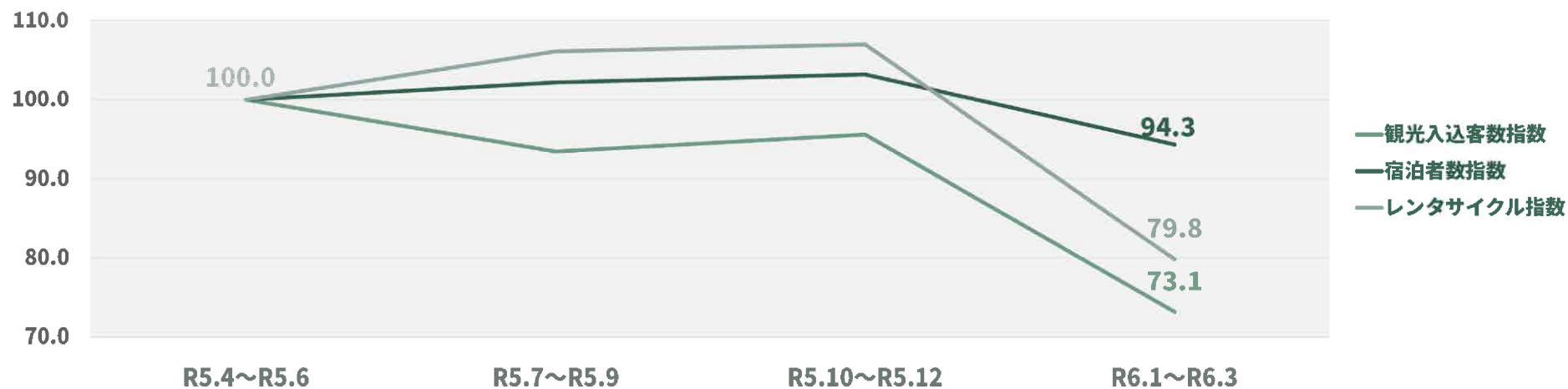
✓ 市内回遊率が低い

平均立ち寄り地点数

1.38地点

(出典：岐阜市（2026）「岐阜市観光ビジョン」)

✓ 冬季に観光客等が落ち込む



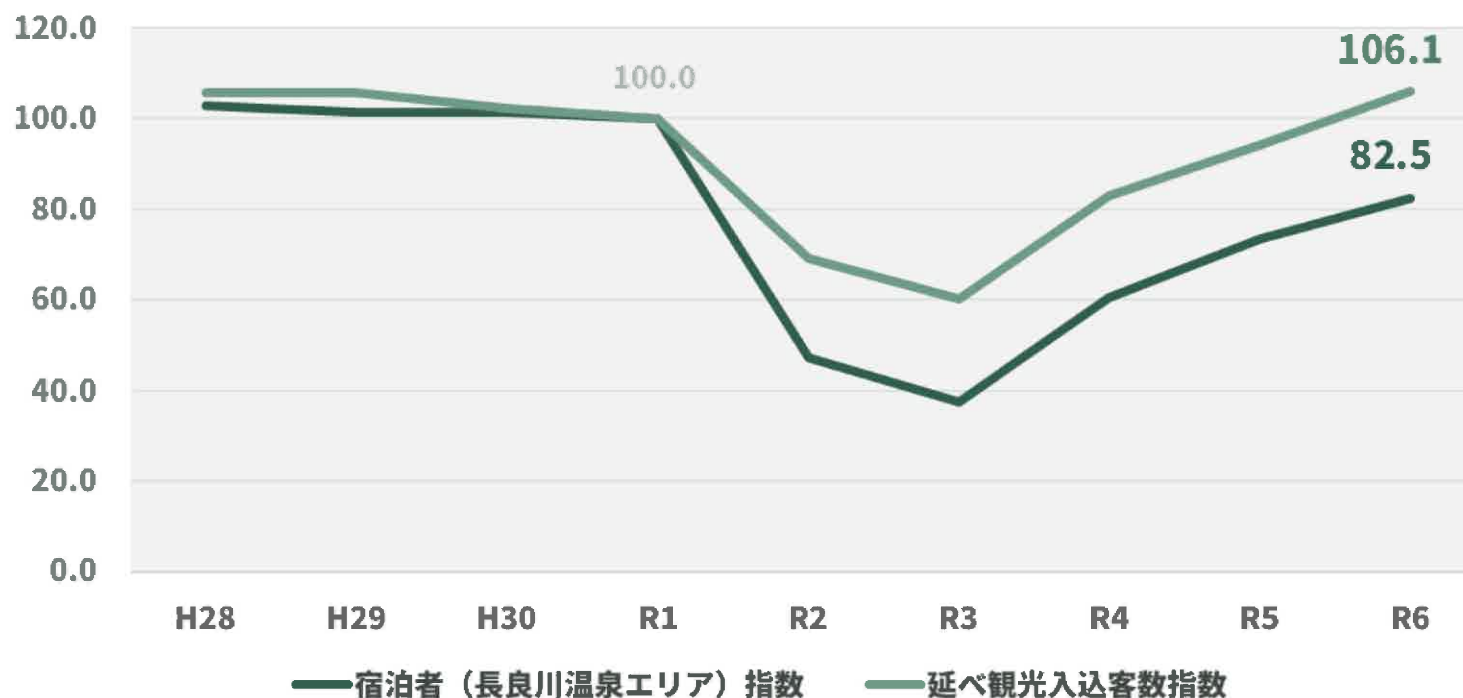
年間の観光動向（令和5年度）（出典：岐阜市「岐阜市観光統計」ほか）

（注）4～6月の値を100として各時期の指数を算出

02 岐阜市の現状

The current state of Gifu City

① 観光客数はコロナ前を上回る一方、宿泊者数はR1比82.5にとどまる



宿泊者数（長良川温泉エリア）と延べ観光入込客数の推移（出典：岐阜県「岐阜県観光入込客統計調査」ほか）

（注）令和元年度を100として各年度の指数を算出



Contents

01
社会的背景

02
岐阜市の現状

03
テーマの背景

04
現状と理想を踏まえた課題設定

05
現在の取り組みと次の段階に向けた課題

06
課題を解決するための提案

07
今後の展開

03 テーマの背景

The background of the theme

☑ 岐阜市におけるプロスポーツチームの存在

	FC岐阜	岐阜スүүプス
 リーグ	J3リーグ	B.LEAGUE ONE
 開催時期	R8.8.9～R9.5.23	R8.9.26～R9.4.11
 ホームゲーム試合数	19試合	30試合 (同一カードを土日で2日連続で実施する日程あり)
 会場（市内）	岐阜メモリアルC ヒマラヤスタジアム岐阜	OKB清流アリーナ：16試合 岐阜メモリアルCで愛ドーム：8試合 調整中：4試合
 試合開始時間	14時（6試合）、18時（3試合） 19時（2試合）、調整中8試合	14時または15時
 前シーズン平均観戦者数	約4,700人	1,742人

（注）開催時期、試合数、会場、開始時間は2026/2027シーズンの予定

03 テーマの背景

The background of the theme

✓ Jリーグ・B.LEAGUEの観戦者は40代以上が半数を占め、少数で来場する傾向

Jリーグ観戦者の年代別割合

22.1%

16.8%

26.9%

20.5%

13.7%

B.LEAGUE観戦者の年代別割合

21.9%

22.3%

29.3%

18.6%

7.8%

■ 20代以下 ■ 30代 ■ 40代 ■ 50代 ■ 60代以上

Jリーグ観戦者の平均同行者数

2.6人

B.LEAGUE観戦者の平均同行者数

2.1人

(出典) 「Jリーグ 観戦者調査2019 サマリーレポート」、B.LEAGUEホームページ「データで見るB.LEAGUE」



Contents

01
社会的背景

02
岐阜市の現状

03
テーマの背景

04
現状と理想を踏まえた課題設定

05
現在の取り組みと次の段階に向けた課題

06
課題を解決するための提案

07
今後の展開

04 現状と理想を踏まえた課題設定

Setting Goals based on the Gap

岐阜市の観光の現状

低い市内回遊率



冬季観光の落ち込み



コロナ前の水準に
満たない宿泊者数



スポーツ資源の活用が観光課題解決の突破口

- ・ シーズンの開催時期：Jリーグ（8月～5月）、B.LEAGUE（9月～4月）
- ・ アウェイ観戦者数約14,000人/シーズン

（注）1試合あたり10%がアウェイ観戦者として換算

スポーツチームへのヒアリング

観戦後、市内に立ち寄らず帰宅する観戦者が多い → 観戦が回遊につながっていない

04 現状と理想を踏まえた課題設定

Setting Goals based on the Gap

岐阜市の観光の理想状態

スポーツ観戦

観戦者の滞在時間を延ばし、市内観光へつなぐ

誘客
観戦者を市内へ



回遊
観戦前後に回遊



宿泊
回遊・観戦前後に宿泊



理想状態：スポーツ観戦を契機に「回遊」・「宿泊」へ

市内回遊の促進

冬季観光の底上げ

宿泊者数の増加



Contents

01
社会的背景

02
岐阜市の現状

03
テーマの背景

04
現状と理想を踏まえた課題設定

05
現在の取り組みと次の段階に向けた課題

06
課題を解決するための提案

07
今後の展開

05 現在の取り組みと次の段階に向けた課題

The Current Status in Gifu City and Future Challenges

現在の取り組み



観光

観光資源・観光情報の整備

- ・ 岐阜城、長良川鵜飼、川原町
- ・ たびビタ
- ・ デジタルマップ



交通

観光客向け移動手段の整備

- ・ シェアサイクル「Gifu-ride」



スポーツ

スポーツ観戦の促進

- ・ 市内スポーツチームとの連携
- ・ ホームタウンデー

各分野の取り組みを、観戦者の「回遊」「宿泊」につなげることが必要

05 現在の取り組みと次の段階に向けた課題

The Current Status in Gifu City and Future Challenges

次の段階に向けた課題

1 仕組み

観戦前後の
行動につなげる

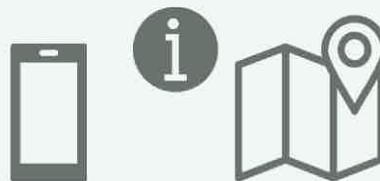
観戦前後の
観光・飲食・宿泊への
誘導策が不足



2 情報

必要な情報を届ける

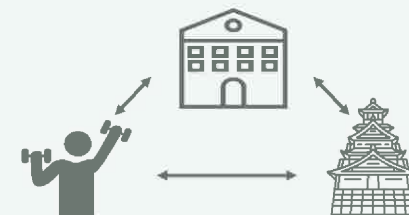
観戦者が必要とする情報を
適切なタイミングで
届けられていない



3 連携

分野ごとの
取り組みをつなげる

観光・交通・スポーツを
横断した回遊施策が不足



3つの課題を解決し、観戦者の「回遊」「宿泊」へ



Contents

01
社会的背景

02
岐阜市の現状

03
テーマの背景

04
現状と理想を踏まえた課題設定

05
現在の取り組みと次の段階に向けた課題

06
課題を解決するための提案

07
今後の展開

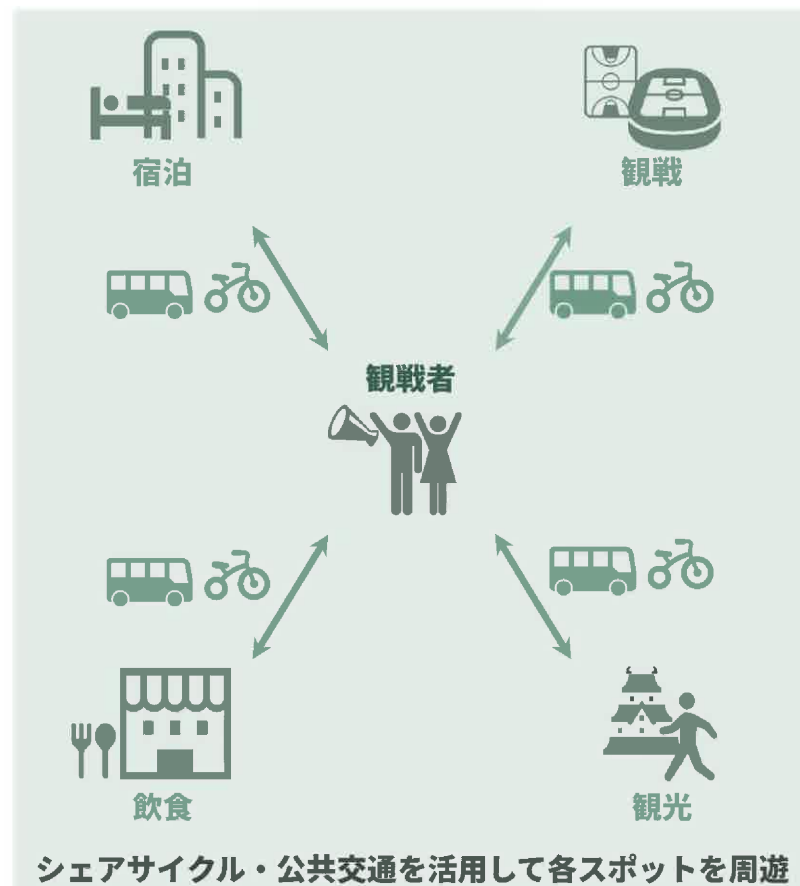
06 課題を解決するための提案

Policy Proposal

3者の連携により、アウェイ観戦者の市内回遊と宿泊を促進



一体的な
情報提供

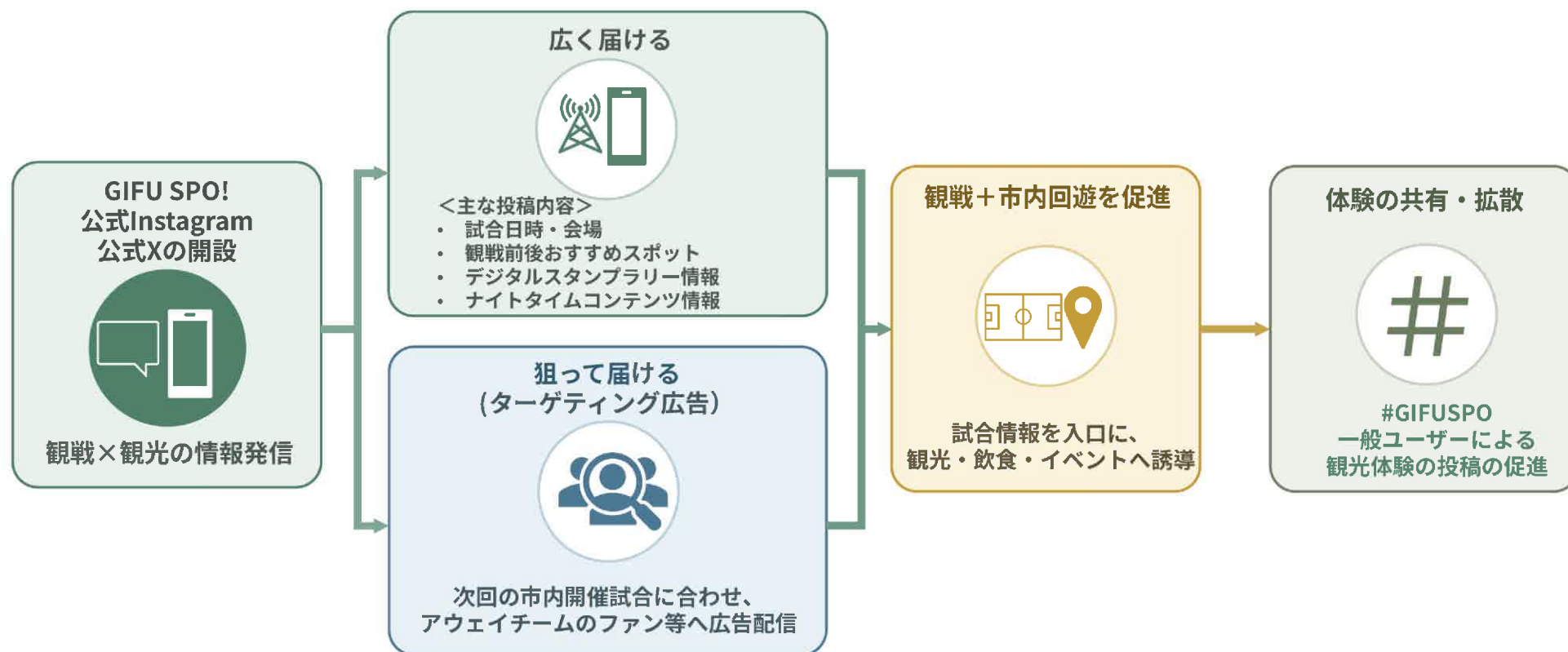


06 課題を解決するための提案

Policy Proposal

PROPOSAL 01

SNSを活用した情報発信 | 事業スキーム



06 課題を解決するための提案

Policy Proposal

PROPOSAL 02

デジタルスタンプラリー | 事業スキーム



06 課題を解決するための提案

Policy Proposal

PROPOSAL 02

デジタルスタンプラリー | 実施概要

実施条件

- ・ 指定試合開催日の前後2日間
- ・ 試合会場、駅などを必須チェックポイント化
- ・ 初年度は公共施設、公共のイベント、ナイトタイムコンテンツをチェックポイント化
- ・ 参加アンケートの実施

モデルコース（常設）

- ・ 自転車で巡る回遊コース ★
 - ・ コアファン向け観戦＋飲食コース
 - ・ ライト層向け定番観光スポット回遊コース ★
- ★ 初年度の優先実施候補

特典

- ・ 飲食割引クーポン
- ・ ステッカー
- ・ スポーツチーム提供のグッズ など



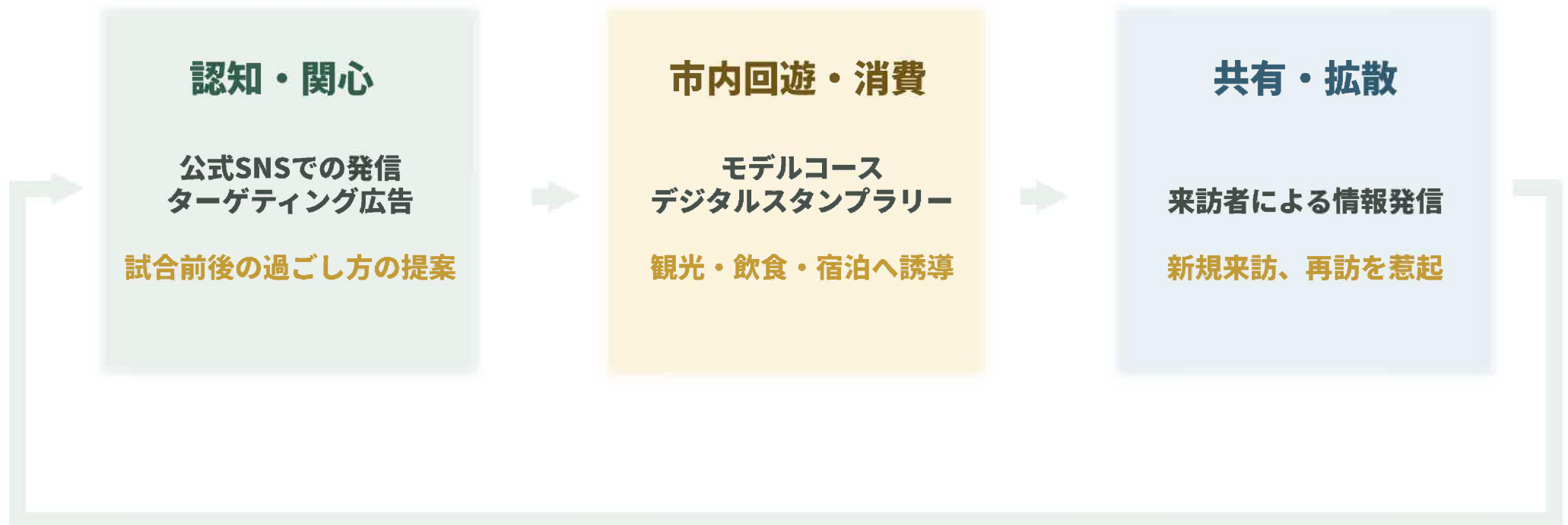
自転車で巡る回遊コース イメージ

※生成AIにより作成

06 課題を解決するための提案

Policy Proposal

提案事業によって生み出されるサイクル



06 課題を解決するための提案

Policy Proposal

初年度予算・成果指標

01 予算

デジタル スタンプラリー	デジタルスタンプラリー実施費用	100千円
	デジタルスタンプラリー周知関連費用	168千円
	飲食店クーポン負担金	150千円
	特典用物品購入費	50千円
	ステッカー印刷費	450千円
	ステッカーデザイン委託料	250千円
広告	ターゲティング広告費	700千円

初年度予算
1,868千円

02 KPI

デジタル
スタンプラリー
参加者数
1,000人/月
(参加実績)

平均
立ち寄り地点数
5地点
(参加実績)

参加者1人あたり
市内消費額
9,000円
(アンケート)

参加者
満足度
85%
(アンケート)

広告からの
ホームページ
流入数
2,000件/月
(広告実績)

03 期待する中長期的効果 (アウトカム) ＜概ね5年後を想定＞

岐阜城・長良川温泉・
岐阜公園の延べ観光入込客数
(冬季(1月～3月))

R6比
+10,000人

宿泊者数
冬季(1月～3月)

R6比
+1,000人



Contents

01
社会的背景

02
岐阜市の現状

03
テーマの背景

04
現状と理想を踏まえた課題設定

05
現在の取り組みと次の段階に向けた課題

06
課題を解決するための提案

07
今後の展開

07 今後の展開

Next Steps

実証から定着・拡大へ

