



令和3年(2021年)8月26日

公益財団法人

ワールドマスターズゲームズ2021 関西組織委員会

「ワールドマスターズゲームズ2021 関西」について

【報告】

1 大会開催による観光・交流を通じた地域活性化の取組について 【報告1】

【ワールドマスターズゲームズとは】

- ・ ワールドマスターズゲームズ (WMG) は、概ね30歳以上であれば誰もが参加できる生涯スポーツの世界最大級の国際総合競技大会。
- ・ これまで、カナダ、デンマーク、オーストラリア、アメリカなどの都市で4年おきに開催され、延べ17万人のスポーツ愛好家が参加している。
この大会が、2022年、アジアで初めて、日本で開催される。

【ワールドマスターズゲームズ2021 関西の概要】

開催期間：2022年5月13日(金)～29日(日)の17日間

開催競技：35競技・59種目

開催場所：福井県、滋賀県、京都府、大阪府、兵庫県、奈良県、和歌山県、鳥取県、徳島県
京都市、大阪市、堺市、神戸市

参加目標人数：5万人(国内3万人、海外2万人)

【エントリーの状況(令和3年8月24日9:30現在)】

国内在住者	14,204名
国外在住者	1,930名
合計	16,134名

令和 3 年(2021年) 8 月26日

公益財団法人
ワールドマスターズゲームズ2021関西組織委員会

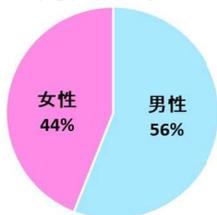
大会開催による観光・交流を通じた地域活性化の取組について

組織委員会では、「参加者にスポーツとともに、交流、ツーリズムを楽しんでもらう」という大会本旨を実現するために、スポーツを通じた観光や交流などによる「地域活性化」や「おもてなし」についての取組を進めています。

各自治体内での横断的な取組や、民間事業者並びに地元地域の方々にも広くご協力いただきながら進めることが重要と考えており、各自治体での御協力をお願いします。

WMG過去大会参加者の特徴

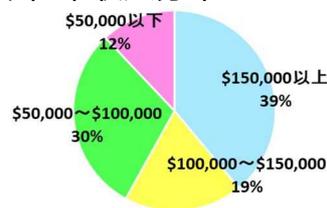
◆男女分布



◆年齢分布



◆世帯収入分布



◆滞在平均日数

過去WMG開催期間中の
国内選手滞在平均日数 **9.4日**

過去WMG開催期間中の
国外選手滞在平均日数 **15.8日**

◆参加者ひとり当たり同行者数 **2名** (関西大会では総勢15万人が入域)

◆参加者は競技だけでなく、交流やツーリズムを楽しむことが目的

◆世帯収入が高い方の参加が顕著

大会開催により期待される効果

➢ エリア外の方が訪問して「食べる」「買う」「遊ぶ」「移動する」「泊まる」ことによる観光消費拡大

具体的な取り組み

- 宿泊:大会公式予約サイトの構築、パートナーホテルの設定 → 地域内宿泊への誘導
- 観光:WMG2021関西特別体験プラン(着地型観光商品)の造成 → 地域滞在時間の延長
- 交通:大会専用の交通バス、シャトルバス → ストレスのない移動の提供
- ICT:「WMG.ステーション」「Kotozna」「モビONE」
→ 広域開催の距離感を埋め、安全安心を目指した交流を展開
大会開催前から参加者や地域住民等が「観る」「応援する」「関わる」

(詳細は別添のとおり)

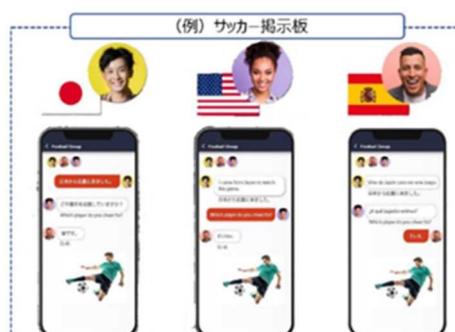
<WMG.ステーション>

※WEBサイト

大会専用動画配信サイトによる地域の観光・グルメ紹介並びに多言語自動翻訳機能を用いたコミュニティの活用



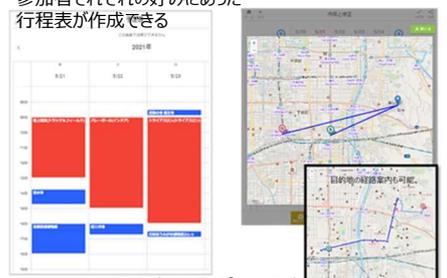
<Kotozna>



<モビONE>

大会情報、観光地情報・飲食店情報等を登録した経路検索が可能なアプリの構築によるエリア周遊及び促進

参加者それぞれの好みにあった行程表が作成できる



一日の動きをマップで可視化
(例:左図予定表を可視化)



ワールドマスターズゲームズ2021関西の特徴・得られる効果

【特徴】

- 参加者は競技だけでなく、交流やツーリズムを楽しむ事を目的としている。
- 世帯収入が高い方の参加が顕著。
- 「観光」ではないきっかけ、「スポーツ」によるエリア訪問の契機創出
- 官民一体となったALL KANSAIの取り組み

【効果】

- ◇エリア外の方が訪問して「食べる」「買う」「遊ぶ」「移動する」「泊まる」ことによる観光消費
- ◇観光客獲得のための観光資源の発掘や磨き上げ、商品開発（ブランディング）の契機
- ◇大会後のレガシー；サステイナブルな観光体制の構築の機会
- ◇観光客のニーズを探る機会（マーケティング）

地域活性化に向けた視点

「アフターコロナ」
 「大会ならではの観光」（日本ならではの・関西ならではの・府縣市ならではの）
 「スポーツ+1の創出／もう1泊の取り組み」
 「大会後の参加者のエリア再訪」
 「一気通貫の情報発信」
 「サステイナブルな観光」
 「大会レガシー」

これまでの取り組みと新しい取り組み（開催効果を得るために）

【推進体制】



◆組織委員会
 （統一的・横断的な取り組み）

◆開催府縣市実行委員会
 （エリア毎の独自の取り組み・おもてなし）

組織委員会・・・参加者が交流するビレッジの設定／大会HP／大会SNS／宿泊予約サイト／観光プログラムサイト
 周遊促進交通アプリ（モビワン）／多言語交流掲示板（Kotozna）／WMG.ステーション／大会特典

実行委員会・・・競技会場での交流／エリア内の周遊促進／質の高い体験プログラムの作成／エリア参加者への情報発信

【直接的効果】

- 1) 宿泊 2) 観光 3) 交通 4) 飲食・商業施設利用 5) 物品（特産品）販売

【持続的効果】

大会期間中の取り組みにより地域の受け入れ環境がレベルアップすることなどが期待される

1) 宿 泊

《大会開催に向けた取り組み》

<組織委員会>

- ・大会公式予約サイトの構築
世界中から予約を受ける体制／OTA（オンライントラベル）の活用
開催エリア内を競技別／エリア別で解り易く検索可能
- ・パートナーホテルの設定（開催エリアにあるホテルの利用促進）

<実行委員会>

- ・パートナーホテルの情報提供
- ・宿泊施設のOTA登録促進
- ・外国語対応

《持続的に期待される効果》

- ・宿泊施設のOTA登録促進がすみ世界中から直接手配できる環境が整う
- ・外国人受け入れ環境の推進・拡大、経験の創出

2) 観 光

《大会開催に向けた取り組み》

<組織委員会>

- ・トータルモビリティサービス アプリ「モビワン」の作成
旅マエからの計画促進と効率的な周遊の実現による消費喚起、満足度向上
- ・オリジナル体験プログラムサイトの構築・プログラム作成補助
- ・多言語交流掲示板（Kotozna）の設置
- ・大会HP等における観光情報発信

<実行委員会>

- ・オリジナル体験プログラムの作成
- ・観光コンテンツの発掘・磨き上げ（特別公開／〇〇が案内／メイヤー主催のパーティー等）
- ・「モビワン」への交通・施設等の情報登録
- ・WMG.ステーション（動画配信サイト）や多言語交流掲示板（Kotozna）への参画

《持続的に期待される効果》

- ・「モビワン」への観光情報登録により観光（訪問）機会の促進
- ・オリジナル体験プログラムを契機とした地元ならではのコンテンツ作成の促進
- ・kotoznaによる観光客へのダイレクトな情報発信と繋がりの創出
- ・関西エリアの観光満足度の向上（選ばれる観光地へ）

3) 交 通

《大会開催に向けた取り組み》

<組織委員会>

- ・WMGオリジナル交通パスの作成 【海外参加者全員配布、国内参加者OP販売】
オリジナル関西ワイドエリアバス（開催エリア内JR7日間乗り放題）
オリジナルKANSAI ONE PASS（オリジナルデザインの交通系ICカード）
- ・競技会場や主要箇所への交通インフォメーションの作成
- ・タクシー・レンタカー業界への大会周知

<実行委員会>

- ・最寄駅から競技会場までのシャトルバスの運行
- ・交通パスを利用できない交通機関への働きかけ
- ・開催エリアにおけるタクシー・レンタカー事業者への働きかけ

《持続的に期待される効果》

- ・大会開催を契機とした2次交通の調査・整備・開発
- ・域内の観光ループバス等の導入・調査の機会
- ・地元交通事業者との連携促進（タクシー会社連携・交通利用パスの充実など）

4) 飲食・商業施設利用

《大会開催に向けた取り組み》

<組織委員会>

- ・参加者特典施設のスキーム構築
参加者特典施設の掲出と目印（ステッカー等）の作成
- ・モビワンへの情報掲載
- ・多言語交流掲示板（Kotozna）の設置

<実行委員会>

- ・交流拠点のおもてなし（競技会場・ビレッジ）における屋台・フードトラックの出店
- ・周辺飲食施設の利用促進（特典協力、モビワン掲載促進など）
- ・外国語対応、ベジタリアン・ハラル対応等の情報発信
- ・商業施設（商店街・モール等）における関連イベントの開催
- ・競技別交流掲示板への参加による大会前から参加者の囲い込み

《持続的に期待される効果》

- ・飲食店・商業施設情報・ナイトライフ情報の整備
- ・来訪客の利用機会発信・創出
- ・飲食店における外国語メニュー対応等が進み外国人の利便性が高まる

5) 物品（特産品）販売

《大会開催に向けた取り組み》

<組織委員会>

- ・参加者が集まるビレッジの設置
- ・大会ガイドブック上での特産品掲出

<実行委員会>

- ・MVおよび競技会場での販売、地元商店への誘引
- ・エリア内競技参加者へのPR（メール）

《持続的に期待される効果》

- ・世界・関西エリア外に向けた特産品のPR／販売機会の創出
- ・セグメントされたマーケティング機会の創出

【間接的に得られる効果】

- ・観光客受け入れ環境整備（通信環境／観光コンテンツ作成／公共サービス整備）
- ・知名度向上（広報手段／ブランド（聖地）化【東大阪・ラグビー、湯梨浜町・グラウンドゴルフ／特産品のPR）
- ・マーケティング
- ・ムーブメント（健康志向促進〔市民スポーツ〕／医療体制／教育プログラム／友好都市交流活性化 MICE誘致／DMO育成）

《その他取り組み事例》

- ・TSUNAGUプログラム
- ・ゴトスポ
- ・WMG2021関西の開催地における二次交通のあり方に関する調査

WMG2021関西トータルモビリティサービス「モビONE」

「モビONE」

1 概要

- 参加者の利便性向上、スポーツツーリズム促進のための総合的なデータを活用した専用アプリおよびWEBの展開。
詳細は下記、機能を参照。
- テストサイト運用期間；2021年6月～ 運用開始予定；2021年秋ごろ
- 対応言語 日本語・英語

2 機能

- (1) ルート案内 ～目的地までの経路検索を事前／オンタイムでも簡単に検索可能～
競技会場やマスターズビレッジ（MV）等の大会の主要な箇所の情報に加え、関西の主要な観光地400カ所、特別体験プラン情報がカテゴリー別に検索でき、ジョルダンの経路検索システムにて最適の経路・料金を検索可能。
- (2) 旅行プラン作成、推奨、保存 ～それぞれのニーズに合わせた行程作成の補助～
大会参加の計画段階より滞在期間中の旅行プランの作成を実現。出発箇所～競技会場～到着地点の場所と時間を設定し、空いた時間に周辺の観光地を選択して組み込むことが可能。個々の競技時間、観光地での時間の調整にも対応出来るように、滞在時間も各自で調整できるようにしており、観光地は周辺の観光地が選択されやすいように画面上に推奨されるなど、利便性、満足度を向上させることで大会満足度のUPと経済波及の向上を目指す。
- (3) モデルコース案内 ～関西を知らない方にお勧めルートを案内～
関西観光本部と連携し、関西における推奨観光モデルコースを掲載。
- (4) 観光スポット／イベント検索 ～魅力あふれる観光地を簡易に検索～
関西の主要な観光地400カ所をカテゴリー別、エリア別に検索可能。掲載箇所は同じ情報を関西観光本部の案内サイトである「The KANSAI Guide」にも掲載させることで関西観光の振興にも寄与する。
- (5) 小売店飲食店の検索・紹介 ～競技会場周辺の盛り上がり促進～
競技会場周辺のお勧め店を検索・紹介が可能。実行委員会・開催市町実行委員会が地元の商工会と連携し、それぞれが推奨店舗を選抜し、WEB上で登録・掲出できるようなシステムを構築。【掲載の際の簡易な審査は行う】
- (6) オリジナル交通パスの活用方法のナビゲート
オリジナルJR関西ワイドエリアパス、オリジナルKANSAI ONE PASSを有効に活用できるようなルートの案内。
- (7) 徳島シャトルバス予約サービス ～安心した移動、効果的なバス台数の運行の実現～
競技目的と観光目的の二つの側面を持つ徳島シャトルにおいてサイト上での予約を可能にすることで確実な移動の実現とシャトルバスの効果的な運行を実現。
- (8) スタンプラリー機能 ～各エリアでの周遊促進の補助～
実行委員会が利用可能なスタンプラリーの機能を設置。各々のエリアでの周遊促進と個々でかかる経費の削減を実現。閉会式会場にてスタンプラリーのスタンプ数に合わせて特別な景品を配布する事で、閉会式への参加促進を図ることも可能。
- (9) 大会期間中の人的流動の調査 ～大会期間中の参加者の移動調査～
アプリ利用者の大会期間中における移動、滞在時間データの収集が可能。競技参加者が競技前後にどのように動いたのかのデータを取ることで、大会の波及効果だけでなく、交通施策、観光施策等の効果を測定する際の参考とする。
- (10) PUSH通信機能 ～タイムリーに重要なお知らせを通達～

WMG.ステーションについて

大会専用多言語チャット機能付き動画配信サイト「WMG.ステーション」

開・閉会式のライブ中継、競技動画、地域の観光・グルメ紹介、参加者からのSNSによる投稿動画などを配信する。

遠隔地にある競技参加者同士が応援しあえる環境やいつでもどこでも配信動画をみることができる環境を構築し、競技参加者の士気高揚・盛り上げを図る。



サイトヘッダー グローバルメニュー

① ライブ配信

- ① 開会式・閉会式
- ② 注目競技
- ③ 競技ダイジェストライブ配信+チャット交流

② アーカイブ

- ① 開会式・閉会式（見逃し配信）
- ② 競技収録動画
- ③ 競技ダイジェスト
- ④ 交流イベント ダイジェスト動画
- ⑤ 開催市町 観光・地域グルメ
- ⑥ メディアパートナーコンテンツ
- ⑤ スポンサーコンテンツ

③ SNS収集 画像・動画

- ① 参加者による競技、イベント、交流、観光体験等の投稿

④ スポンサー・観光情報

多言語翻訳アプリKotoznaについて

Kotoznaとは

- ✓ 多言語自動翻訳機能が付いたチャットアプリ
- ✓ 母国語で送ったメッセージが相手の言語に自動翻訳されて届く
- ✓ 複数の言語が混在していても、グループ参加者が、それぞれの母国語でメッセージを送受信できる
- ✓ 翻訳できる言語数は、109言語に対応（チャット上では対応言語数を絞る予定）



1対1のチャットの場合

- 使用言語が異なる2者が、母国語を使用して、メッセージを送受信

WMG大会へのアプリ活用案

①WEB上での交流の場づくり

- 競技種目毎等に、双方向型の交流掲示板を、大会開催前から運用していく。
- 参加者同士・参加者と地域とのコミュニティ（情報交換の場）として活用することにより、参加者と地域との信頼関係を構築し、参加者にとっての来日時の不安軽減や、地元側にとってのフレンドリーなおもてなしの醸成（地元側の不安軽減）を図る。

交流掲示板の特徴

- 使用言語が異なる集団で、母国語で一齐にメッセージを送受信することができる
- 言語が異なる者同士が集うコミュニティを構築することができる

交流掲示板の設置例

- 競技種目掲示板（59グループ）
- 交流拠点掲示板（14グループ）
- テーマ別（開・閉開式、観光、宿泊、グルメなど）

(例) サッカー掲示板



② WMG.ステーションと連携した動画配信オープンチャット

- WMG.ステーションで、開・閉会式や注目競技等の動画配信に、双方向型のオープンチャットをセットして公開
- 遠隔地にある競技参加者同士が応援しあえる環境やいつでもどこでも配信動画をみることができ、環境を構築し、競技参加者の士気高揚・盛り上げを図る



Live European Cricket Series Cyprus, Day 3 | Cricket Live Stream

オープンチャットの設置例

- 開会式・閉会式
- 注目競技（アンバサダー、元オリンピック、最高齢競技者出場など）
- 本日のハイライト（競技・表彰式など）

英語 日本語 中国語

各スマホでは、全てのメッセージが、それぞれの母国語に翻訳されて表示

③ 大会期間中の有事対応（緊急情報発信）

- 大会アナウンスは日・英で行うため、使用言語が異なる国外参加者も有事の際に即座に情報を知ることができるよう、会場毎に一方向型の一斉配信用掲示版を立ち上げ、大会運営側が参加者等に一斉配信を行う。（参加者には会場に入場時等にQRコード読み込んでもらう）

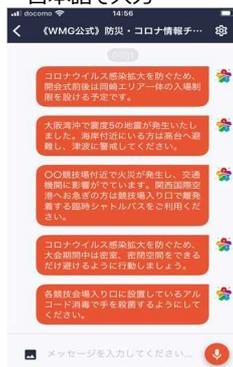
【競技会場等】

参加者は会場毎に設定する一斉配信用掲示版のQRコード読取



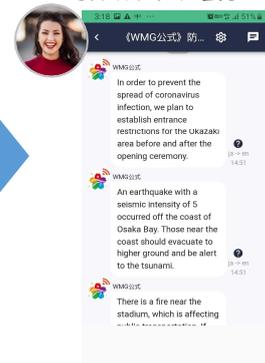
【公式アカウント画面】

運営側は、緊急情報を日本語で入力



【競技参加者画面】

自身の使用言語（16言語程度）でリアルタイムに表示



④ 対人翻訳用として活用

- 大会スタッフやボランティアが国外参加者と会話をする際に、1対1の双方向型のチャットルームを作成し、非接触で多言語翻訳ツールとして活用（109言語）
- ※ 専用の翻訳機が手元にない状況であっても、自身のスマホさえあれば、会話可能

