

地域再生計画

1 地域再生計画の名称

しまなみアートミュージアム魅力発信による誘客促進および地域活性化事業

2 地域再生計画の作成主体の名称

愛媛県今治市

3 地域再生計画の区域

愛媛県今治市の全域

4 地域再生計画の目標

4-1 地方創生の実現における構造的な課題

【従前の取組】

令和4年度、各ミュージアムの公式サイトとは別に、それぞれのミュージアムのエッセンスを組み込んだWEBサイト「しまなみアートミュージアム」を開設し、オンライン上で謎解きをしながら各ミュージアムを巡るオンラインツアーを企画した。特に、しまなみアートミュージアムで突出した来館者数を稼ぎ、観光目的地でも上位にある村上海賊ミュージアムに目玉となるデジタルコンテンツ（VR・PRキャラクター）を造成することで、周辺ミュージアムへの波及効果を狙い、オンラインツアーに連動させて運用をおこなった。さらに、RESAS地域経済分析システムデータの愛媛県今治市における観光目的地分析の1位と5位のスポットはミュージアムであること、2～4位はいずれもしまなみ海道沿線の観光スポットであることから、これら上位5か所のスポットをWEB内のオンラインツアーに組み込み、人気観光客の流れをしまなみアートミュージアムに取り込むことを狙ったものとした。

しかしながら、WEBサイトとVRコンテンツの制作・運用後も、しまなみアートミュージアム全体の来館者数の増加に必ずしも繋がっていない状況が続いている。

【課題①：既存コンテンツを活用しきれていない】

村上海賊PRキャラクターについて、公式WEBサイトおよびVR内での利用および文化施設等のチラシ掲載に留まり、十分な活用がなされていない。このPRキャラクターが出演するVR作品の利用者数統計についても、利用者目標300人/月を掲げている一方、運用開始後4か月の平均は57人/月と低迷している。しまなみアートミュージアムモニターツアーアンケート（一般参加者全員対象）では、「コンテンツが面白かった」という意見がある一方、「コンテンツを知らなかった」「キャラクターをもっと活用した方が良い」という意見があり、目玉コンテンツの周知や活用方策が十分に図られていないことが課題だと考えられる。

【課題②：リアル来客に繋げるミュージアム間の企画・連携による周遊性の不足】

今治市における観光目的地分析(2021)によると、1位今治城、2位大山祇神社、3位瀬戸内しまなみ海道、と続き、しまなみアートミュージアムのなかでは唯一9位に村上海賊ミュージアムがランクインしているにとどまっている。一方、昨年度実施したオンラインツアーの参加者アンケートでの満足度調査（5段階評価）では、最高の5が77%、次いで4が23%と高い評価をいただいたことからも、周遊性を向上させることでしまなみアートミュージアム全体の活性化につながるものと思われる。他方、現状ではリアル来客に向けた周遊性に関する施策がないため、アフターコロナを見据え、リアル来客に向けた周遊性向上策が急がれる。

【課題③：各ミュージアムの魅力の掘り起こし、受け入れ体制の不足】

今治市の2021年宿泊者のFrom-to分析によると、構成割合では愛媛県内を除くと、東京都とその周辺の関東圏、大阪府とその周辺の関西圏、対岸の広島県の三つのエリアが上位10都府県となっている。一方、今までは有名観光地を対象した宿泊者動向の把握を目的としたものであったという理由から、これらの観光客をしまなみアートミュージアムに誘導するためのニーズを把握できておらず、ニーズに見合ったブラッシュアップを図れていなかった。さらに、モニターツアーアンケートで「交通が不便だった」「もっとこの地域ならではの特別な体験ができるといい」等、受け入れ体制に関する意見等が多く寄せられたことから、しまなみアートミュージアムの課題を抽出した上で、それを的確に事業に反映し、ニーズに応じたコンテンツ等醸成を図る必要がある。

4-2 地方創生として目指す将来像

【概要】

【現状】

愛媛県今治市と広島県尾道市の間に広がる芸予諸島は、瀬戸内海に浮かぶ島々を橋で結ぶ瀬戸内しまなみ海道が通り、風光明媚な多島美を満喫することができる。橋には自転車歩行者専用道路も併設されていることから世界有数のサイクリングコースになっており、サイクリストの聖地としても知られている。市を代表する基幹産業としては、造船業をはじめとする海事産業と、タオル工業などがある。

文化施設に目を向けると、当市にある様々な特色を持つ美術館や博物館（以下、ミュージアムと表記）12施設のうち、大島に2館（村上海賊ミュージアム、野間仁根バラのミュージアム）、大三島に5館（村上三島記念館、大三島美術館、ところミュージアム大三島、伊東豊雄建築ミュージアム、岩田健母と子のミュージアム）の7施設が点在しており、島嶼部にあるこれらミュージアムは総称して「しまなみアートミュージアム」と呼ばれている。加えて、大島にはしまなみ海道で人気のビューポイントである亀老山展望台があり、大三島には日本総鎮守の大山祇神社が鎮座するなど、多くの文化・観光スポットが点在している。また、当地域は戦国時代に村上海賊が活躍した海域であり、島々を巡れば各所で村上海賊の歴史を辿ることができることも特色のひとつである。

【総合戦略に描かれた将来像】

こうした中、本市では「ずっと住み続けたい“ここちいい（心地好い）”まちいまばり」を将来像とした第2期今治市まち・ひと・しごと創生総合戦略を令和2年3月30日に策定し、そのなかで「いまばりへ新しいひとの流れを創る（交流の創出）」ことを基本的方向の一つとして取組みを進めている。そのなかで、しまなみ海道を中心とした広域観光周遊ルートの形成の施策として、ミュージアムを核としてその受け入れ環境の整備を加速するとともに、効果的な情報発信をおこない国内外からの誘客を促進することで、更なる賑わいの創出と交流人口の拡大を図る将来像を描いている。

【数値目標】

KPI①	しまなみアートミュージアム（ミュージアム7館）の来館者数						単位	人
KPI②	デジタルスタンプラリー利用者数						単位	人
KPI③	村上海賊PRキャラクターを用いた商品開発数						単位	種類
KPI④	地域の観光入込客数						単位	千人
	事業開始前 （現時点）	2023年度 増加分 （1年目）	2024年度 増加分 （2年目）	2025年度 増加分 （3年目）	2026年度 増加分 （4年目）	2027年度 増加分 （5年目）	KPI増加分 の累計	
KPI①	52,208.00	2,500.00	2,500.00	3,000.00	-	-	8,000.00	
KPI②	0.00	250.00	250.00	300.00	-	-	800.00	
KPI③	0.00	5.00	5.00	10.00	-	-	20.00	
KPI④	1,212.00	20.00	22.00	24.00	-	-	66.00	

5 地域再生を図るために行う事業

5-1 全体の概要

5-2の③及び5-3のとおり。

5-2 第5章の特別の措置を適用して行う事業

○ 地方創生推進タイプ（内閣府）：【A3007】

① 事業主体

2に同じ。

② 事業の名称

しまなみアートミュージアム魅力発信による誘客促進および地域活性化事業

③ 事業の内容

上記Bで記述した課題を解決するため、次の取組をおこなう。

①キャラクターコンテンツ価値の最大化

今治市大島出身のアニメーション作家である矢野ほなみ氏制作の村上海賊PRキャラクターを用いた作品として、絵本やLINE スタンプ企画・開発をおこない、コンテンツ価値を高めたうえで、さらにキャラクターグッズの企画・開発を拡大し、国内外市場に展開することで自走化を図る。

②しまなみアートミュージアムデジタルスタンプラリーの制作

しまなみアートミュージアムを巡るデジタルスタンプラリーを制作し、ゲーム性とインセンティブを付加することによって、各ミュージアムを周遊しながら来訪する動機付けをおこなう。

③しまなみアートミュージアムFAM ツアーによる課題抽出と解決

観光旅行事業者・インフルエンサー（国内外で活躍する今治市出身のアーティスト・クリエイター等）を招聘し1泊2日で巡るFAM ツアーを実施する。しまなみアートミュージアムおよび周辺の観光スポットについて、コンテンツ本来が持つ魅力とWEB サイト、VR、デジタルスタンプラリーなどを活用した状況について、多角的な視点によってコンテンツの持つ本質的な魅力掘り起こしと誘客・受け入れ態勢に対しての課題点を抽出してもらい、解決を図っていく。

①で村上海賊PRキャラクターのコンテンツ力を強化し、効果的な情報発信により注目度を高めることによって、②③で連動するしまなみアートミュージアム全体に波及効果をもたらす。国内外からの誘客をいっそう促進し、地域に賑わいの創出と交流人口の拡大に繋げていく。

④ 事業が先導的であると認められる理由

【自立性】

本事業により、高まったキャラクター等の価値、抽出したしまなみアートミュージアムの魅力や課題の解決、デジタルスタンプラリーの運用に基づき、村上海賊PRキャラクターを用いたキャラクターグッズの売り上げや、しまなみアートミュージアムの魅力を取り入れたプレミアムな旅行商品などにより、自走化を図っていく。3年間をかけて計画的にコンテンツ力を向上させ、販路開拓、収益化の仕組みづくりを完成させることで、4年目に飛躍的に稼げるロードマップとしていく。旅行商品・キャラクターグッズの販売者等への経済波及効果、稼ぐ力を発揮することで、しまなみアートミュージアムを中心とした誘客や地域活性化を継続していく。

【官民協働】

キャラクターグッズ開発については、素材を提供したうえで、民間の視点で収益化が図れるようなものを企画開発していただくことが重要なポイントであり、ミュージアムや地域の活性化とあわせて、経済的にも潤う自走化を目指したい。また、しまなみアートミュージアム回遊については、旅行事業者との協働、連携によるものが大きく、本事業で魅力の掘り起こし、課題の抽出のみならず、本事業を契機として今後の旅行商品造成においても、積極的に関与してもらえよう働きかけをおこなう。

【地域間連携】

しまなみアートミュージアムは今治市の海浜部から島嶼部に展開する立地であるため、人流規模について、しまなみ海道に連続して隣接する尾道市・広島県の存在は大きい。また、今治市と尾道市のシリアル型で日本遺産に認定された村上海賊について、日本遺産を通じた地域活性化においても従前から連携して取り組みをおこなっている。村上海賊PRキャラクターのグッズ販売や情報発信については、今治・尾道両市からなる日本遺産魅力発信協議会とも連携して推進していく必要がある。

【政策間連携】

デジタルスタンプラリーとデジタル地域ポイントとの連携による地場製品の消費拡大を図るとともに、VR・デジタルコンテンツの活用を担う人材育成や、ふるさとキャリア教育との連携により、子どもからシニア世代までデジタル社会に対応できる人材の育成を図る。また、ワーケーション推進や修学旅行誘致との連携により、誘客促進に繋げていく。

【デジタル社会の形成への寄与】

取組①

モバイル機器を用いたデジタルスタンプラリーを制作し活用することで、域内にデジタル技術を活用した周遊観光を普及啓発していく。また、デジタルスタンプラリーとデジタル地域ポイントを連動させる。

理由①

デジタル技術を活用した周遊観光の普及啓発により、しまなみアートミュージアムを含めた域内の魅力向上と誘客促進、地域経済の活性化に繋げていく。

取組②

PRキャラクターが出演するVR作品を国内外に発信してコンテンツ価値を高め、多くの人にVRを体験・活用してもらうことで、VR技術を活用した観光コンテンツを普及させていく。

理由②

VR技術を活用した観光コンテンツの普及啓発により、日本遺産村上海賊を始めとした域内の観光コンテンツの魅力向上と誘客促進に繋げていく。

取組③

キャラクターグッズにLINEスタンプ等デジタルコンテンツを企画・制作し、多くの人に利用・購入してもらうことで、デジタルアートの制作を普及させていく。

理由③

LINEスタンプ等デジタルコンテンツの活用とデジタルアートの普及啓発により、しまなみアートミュージアムの魅力向上と誘客促進、デジタルアートの取引拡大による地域経済の活性化に繋げていく。

⑤ 事業の実施状況に関する客観的な指標（重要業績評価指標（KPI））

4-2の【数値目標】に同じ。

⑥ 評価の方法、時期及び体制

【検証時期】

毎年度 8 月

【検証方法】

毎年度、KPI達成状況、市の取組内容、把握した課題、今後の方向性などを整理した上で、市内の各種団体（外部有識者）で構成する「今治市ふるさと共創・共生ビジョン懇談会」に報告し、評価・検証を行う。

【外部組織の参画者】

【産】今治商工会議所、今治地方観光協会、越智今治農業協同組合、愛媛県漁業協同組合、榊わか 【学】今治明德短期大学、岡山理科大学獣医学部 【金】伊予銀行、愛媛銀行、日本政策金融公庫 【労】吉正整形外科 【言】今治シーエーティービー株式会社、今治コミュニティ放送株式会社 【土】OK会計 【その他】今治市医師会、今治市社会福祉協議会、瀬戸内運輸株式会社

【検証結果の公表の方法】

検証結果を市のホームページで公表する。

⑦ 交付対象事業に要する経費

- ・ 法第5条第4項第1号イに関する事業【A3007】
総事業費 19,974 千円

⑧ 事業実施期間

2023年4月1日から 2026年3月31日まで

⑨ その他必要な事項

特になし。

5-3 その他の事業

5-3-1 地域再生基本方針に基づく支援措置

該当なし。

5-3-2 支援措置によらない独自の取組

(1) 該当なし。

(2) 該当なし。

(3) 該当なし。

6 計画期間

地域再生計画の認定の日から 2026年3月31日まで

7 目標の達成状況に係る評価に関する事項

7-1 目標の達成状況に係る評価の手法

5-2の⑥の【検証方法】及び【外部組織の参画者】に同じ。

7-2 目標の達成状況に係る評価の時期及び評価を行う内容

4-2に掲げる目標について、5-2の⑥の【検証時期】に

7-1に掲げる評価の手法により行う。

7-3 目標の達成状況に係る評価の公表の手法

5-2の⑥の【検証結果の公表の方法】に同じ。