

デジタル田園都市国家構想交付金(地方創生推進タイプ) 事業評価シート

		担当課	生涯学習課
総合戦略における基本目標	健やかに次代を育む施策の推進		
事業名	①教育と学ぶ力で活力を引き出す「大館版リカレント教育」		
目的	大館市を支えるのは少数精鋭のまちづくりであると考え、大館に居ながら社会人の学び直しの講座を含む多種多様な講座を受講できるポータルサイトの構築と、大館教育のブランド化・産業化により大館ふるさとキャリア教育の10年間の成果(全国トップレベルの学力や自己肯定感の高さを培う教育など)を全国に情報発信する仕組みをつくる。教育と地域社会のさらなる活性化を図り、人生100年時代に対応した社会参加や社会貢献を担う人財育成につなげる。		
実施内容	(1)大館教育のブランド化・産業化 ・ふるさとキャリア教育の体験、こどもハローワークなどの各学校の取り組み紹介、学校授業への市民参加を募るなど、大館教育を市民や全国へ情報発信する。 ・教育視察、研修の受入れ教育ツーリズムとしてパッケージ化を図る。 ・ふるさとキャリア教育後の、郷土愛が高まり地元で働きたい高校生・若者をサポートする。 (2)大館版リカレント教育ポータルサイトの構築 ・大館で学べるプログラムとして、市内の教室や講座情報を発信、利用の活性化を図り、市民の学びたいニーズを充足する。 ・就労や起業につながるサイトとする。 ・ポータルサイトの中で分類化し、多種多様な講座を展開する。 ・リモート講座やアーカイブなどを取り入れた多彩なポータルサイトとする。		
KPI (令和4年度末目標)	・大館学び大学を活用または関わった人のうち、新たに就職(又は転職・起業)した人数(人) 7人 ・有料講座・教育ツーリズム事業の収入額(万円) 250万円 ・ポータルサイトへのアクセス数(回) 15,000回 ・ポータルサイト運営への協賛団体の数(団体) 20団体	KPIに対する成果	・大館学び大学を活用または関わった人のうち、新たに就職等した人数 13人 ・有料講座・教育ツーリズム事業の収入額 57.8万円 ・ポータルサイトへのアクセス数 59,757回 ・ポータルサイト運営への協賛団体の数 16団体
達成度	A:達成 B:おおむね達成 C:未達成		B

事業費

(単位:千円)

	令和4年度		令和5年度
	総事業費	交付金額	総事業費(交付決定額)
事業費	27,842	13,921	16,474(8,237)

令和4年度の取り組み等

(1)大館教育のブランド化・産業化
 ・大館教育のブランド化の一環で、各学校の取り組み紹介をサイトに掲載し、情報発信すると共に、視察申込の窓口サポート準備を進め、3月から受付を開始した。
 ・大館教育ガイド及びリーフレットを学校の協力の下、作成した。これにより、「大館教育」について、論理的かつ具体的に平準化して発信することができるようになった。

(2)大館版リカレント教育ポータルサイトの構築
 ・4/1にポータルサイト大館学び大学がグランドオープンし、7月にはグランドオープン記念フェスタを2日間開催した。1日目は企業向け講座及び事業説明、2日目は一般向け講座を開催し、17社、99名の参加があった。
 ・市内の教室や講座情報を更新し、学び情報を随時更新した。
 ・デジタル人材育成のためのデジタル系講座のほか、働くためのコミュニケーション講座、農業や地域文化に関する講座等を32回開催し、288人が参加した。
 ・企業版ふるさと納税制度を活用した寄附をいただいたことから、当該企業のご協力のもと、特別講座(1回)を開催した。

今後の取り組み

- ・市民への情報発信の一つとして、地元紙への月1回の「大館学び大学通信」掲載を継続する。それにより、市民の学び直し及び「大館教育」の高評価による教育視察や教育実習を周知し、市民の意識改革、意欲喚起へつなげる。
- ・教育雑誌への教育視察受け入れ広告を掲載し、全国への情報発信を強化することで更なる視察増加につなげる。なお、市では全庁的に行政視察受け入れに一律金額をいただくことになったため、本事業での直接的な視察の有料化とはならないが、教育視察サポート業務と情報発信を継続して行う。
- ・職につながる、働くを支援する内容の講座を主軸にするが、大学や企業をつないだ講座、女性活躍講座、高齢者雇用に結びつく講座などを開催する。企業の人材育成への提案として、これからの企業に求められるスキルアップやコミュニケーション講座を企業へ提案し、自立への取り組みの1つとする。
- ・その他自立化へ向けて、講座開催の企業のスポンサー協力や受講者の増加を目指し、講座情報発信を早く行うと共に、市広報掲載を活用して発信を強化する。

懇談会意見

KPI達成に有効な事業であったと いえる いえない

- ・講座数と受講者数からみると、1講座あたり7、8人である。オープン1年目の実績を分析し、講座内容の見直し等を検討してはどうだろうか。
- ・地元紙での記事は目につくことが多く、今後も継続してもらいたい。
- ・上記2点について、今度も努力していただき更に良い事業としてもらいたい。

デジタル田園都市国家構想交付金(地方創生推進タイプ) 事業評価シート

		担当課	観光課
総合戦略における基本目標	交流人口の拡大とAターン・定住促進		
事業名	②野遊びSDGsの推進 (三重県いなべ市、北海道芽室町との連携)		
目的	<p>本市は、秋田犬、きりたんぼ、曲げわっぱなど全国的に有名な特産物や伝統文化を有するとともに、豊かな自然、美味しい食、台風や地震などの災害が少ないといった利点も多く、自然と共生し人間らしい生活を取り戻すという価値観に裏打ちされたライフスタイルを可能にするリソースが充実しており、滞在を楽しむことができる目的地としてのポテンシャルは非常に高い。</p> <p>このリソースをうまく組み合わせて活用し、交流人口を拡大させるツールにまで磨き上げ、エリアブランディングの核として官民一体となって交流人口拡大に向けた取り組みを進め、人口減少が進む中でも持続可能な地域づくりを実現する。</p>		
実施内容	<p>令和2年度に事業計画を策定後、大きく4つの事業を展開する。(令和2年度から6年度まで)</p> <p>(1) 拠点開発・運営事業</p> <ul style="list-style-type: none"> ・拠点エリアの全体構想及びコンセプト作成(2年目) ・拠点内の施設運営方法及び運営事業者選定に向けた準備(〃) ・運営事業者の選定とサービス向上のためのトレーニング実施(3年目) ・施設のWEBサイト制作開始、市内施設を活用した受入開始(3年目) ・施設運営の本格開始(6年目) <p>(2) コンテンツ開発事業</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「五色湖」での水上アクティビティ等の調査・検討(2年目) ・水上アクティビティの造成及びさらなるアクティビティの調査・検討(3年目) ・各アクティビティの内容精査、改善(4年目～) <p>(3) 情報発信事業</p> <ul style="list-style-type: none"> ・野遊びSDGs事業の認知度を高めるため、市民向けイベントの開催(3年目) ・市民向けイベントの開催と、自然やアウトドアの媒体を中心としたメディア掲載開始(4年目) ・Google広告・SNS広告、インフルエンサーの招聘を通じた情報発信(5年目) <p>(4) 地域連携事業</p> <ul style="list-style-type: none"> ・連携自治体との協議会の設置、情報共有や各種の共同事業の推進 <p>●ハード整備 田代岳エリア内の「ファミリー広場」「五色湖キャンプ場」「五色湖ロッジ」「多目的運動広場」を拠点として、ハード整備を進める。(4年目～)</p>		
KPI (令和4年度末目標)	<ul style="list-style-type: none"> ・「野遊びSDGs」プログラムを利用した人の消費額(千円) 2,100千円 ・「野遊びSDGs」を利用した人の1回滞在当たりの客単価(千円) 200千円 ・「野遊びSDGs」による地域産業創出件数 1件 	KPIに対する成果	<ul style="list-style-type: none"> ・「野遊びSDGs」プログラムを利用した人の消費額(千円) 0千円 ・「野遊びSDGs」を利用した人の1回滞在当たりの客単価(千円) 0千円 ・「野遊びSDGs」による地域産業創出件数 0件
達成度	A:達成 B:おおむね達成 C:未達成		C

事業費

(単位:千円)

	令和4年度		令和5年度
	総事業費	交付金額	総事業費(交付決定額)
事業費	87,383	43,691	138,300千円(69,150千円)

令和4年度までの取り組み等

令和2年度から始まった本事業は、初年度、事業の全体計画を策定の年とし、近隣県・首都圏・海外在住者に対して、五色湖エリア・自然体験に関する調査・先進地視察を行い、五色湖エリアの持続可能な利活用、自然と地域資源を掛け合わせたコンテンツ開発の検討、情報発信を軸とし、次年度以降進めることとした。

令和3年度は、株式会社スノーピーク地方創生コンサルティングをアドバイザーに、周辺の資源調査・モニターツアーを経て、五色湖エリアの利活用に関する基本構想を策定した。コンセプトは「大館の豊かな暮らし、自然指向のライフスタイルを体験できる野遊びリゾート」として、地域資源を生かしながらSDGsの観点を取り入れたエリアへ整備する方針を固めた。

令和4年度は、五色湖エリアの利活用に関して設計・運営を一括で行う事業者として、株式会社スノーピークを含む共同企業体を選定し、五色湖キャンプ場・ファミリー広場・多目的広場・多目的運動広場に関する設計を行った。また、地域資源を生かした体験コンテンツやお土産品造成を地域住民と連携して造成していくために、ワークショップやモニターツアーを株式会社ジェイアール東日本企画の調整により行った。

並行して、令和2年度より、三重県いなべ市・北海道芽室町との相互交流も行き、各市町の取組共有や現地視察を行った。

今後の取り組み

令和4年度までは、五色湖エリア利活用の可能性・季節ごとの地域資源の生かし方や地域住民の機運醸成といった、地盤固めに難航したため、実際に販売できる体験コンテンツやお土産品の開発まで至らなかった。

令和5年度以降は、地域住民とともに、ワークショップや市外のお客様を呼ぶモニターツアーを開催し、実際に販売できる商品を造成する。また、販売商品に関するプロモーションも進めていく。

また、五色湖エリアの整備については、令和5年度・6年度に工事を行うこととしているが、令和4年度の設計にて、当初の計画から、より多くのお客様に快適に過ごしてもらうため、キャンプサイト数を拡大すること及びトレーラーハウスの設置を行うことが追加となった。それに伴い、給排水設備、芝生の張替え、サニタリー棟(トイレ・シャワーと炊事棟)の設置が必要となった。また、五色湖ロッジについて、五色湖エリアの玄関口として、宿泊受付・物販・レンタル取り扱い等の機能を持たせることにより、お客様の満足度の高い滞在を創出することから、事業費を増額し、工事を行うこととする。

懇談会意見

KPI達成に有効な事業であったと いえる いえない

・期待が大きいためにスケジュールが遅れてしまっているのが残念。全国から注目されている事業であり、今後の可能性を秘めている。

・全国的に同様の施設がオープンしており、最先端を取り入れつつもスピード感をもって進めてほしい。

・事業費拡大は賛成である。中途半端な形ではなく、高規格な施設としてほしい。

・地元機運を高めることも非常に大事である。地元の歓迎・おもてなしの機運を高めてほしい。

・今後の事業展開に期待したい。

デジタル田園都市国家構想交付金(地方創生推進タイプ) 事業評価シート

	担当課	観光課
総合戦略における基本目標	交流人口の拡大とAターン・定住促進	
事業名	③奥秋田サスティナブルツーリズムプロジェクト ～地域の強みをサスティナブルな取り組みに進化させ、稼ぐ観光へ～	
目的	国内外で環境・文化の振興を志向するすべての人々を対象に、『未来に向けて自然と暮らしを守り、活かし、つなげる。恒久なる時空を超えた、成長する・貢献する旅づくり』をコンセプトとした、北奥羽の広域的な連携による相互の発着型観光となる「旅づくりの拠点」整備と、『環境にやさしい、身体にやさしい、人にやさしい秋田田』をコンセプトとした、「環境、産業、教育、文化、自然」などの様々な分野に当エリアの強みであるサスティナブルを付加価値として新たに加えた、モノ(商品)とコト(観光)を開発し、「稼ぐ観光、豊かな暮らし」に繋げる。	
実施内容	1. エコツーリズムを核とした新たな市場開拓と稼ぐ仕組みづくり 2. 観光を活用した地域の自然・文化・経済の持続可能性向上のための態勢整備 1) 地域における持続可能性に配慮した取り組みの拡大支援 2) 修学旅行・農泊にかかる持続可能な実施基盤の確立 3) 海外留学生受け入れのためのプログラム開発、枠組みの整備	
KPI (令和4年度末目標)	<ul style="list-style-type: none"> ・地域への経済波及効果 11,387百万円 ・教育市場(修学旅行・教育旅行・留学)収入 1,564千円 ・農家民宿関連(農泊・農業体験・きりたんぼ作り体験等)収入 780千円 ・来訪者の地域のサスティナブルな取り組みに対する評価(5段階評価) 3.09ポイント 	<ul style="list-style-type: none"> ・地域への経済波及効果 10,760百万円 ・教育市場(修学旅行・教育旅行・留学)収入 4,089千円 ・農家民宿関連(農泊・農業体験・きりたんぼ作り体験等)収入 2,447千円 ・来訪者の地域のサスティナブルな取り組みに対する評価(5段階評価) 4.09ポイント
達成度	A:達成 B:おおむね達成 C:未達成	B

事業費

(単位:千円)

事業費	令和4年度		令和5年度
	総事業費	交付金額	総事業費(交付決定額)
事業費	14,204	7,102	57,388(28,694)

令和4年度の取り組み等

<p>1. エコツーリズムを核とした新たな市場開拓と稼ぐ仕組みづくり</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「マタギツアー」のビジネスモデル構築(現役マタギを対象としたワークショップの開催、アドベンチャーツーリズムの創出等) ・十和田奥入瀬観光機構(登録DMO)と連携した「十和田湖の魅力再発見交流会」の開催 ・八幡平DMO、VISITはちのへ、かつのDMOと連携した、台湾人観光客向けのレンタカー周遊促進事業の展開 ・旅行サービス手配業(ランドオペレーター)資格取得 ・各エリアごとに開催されている観光・地域づくりワークショップグループへの参画 ・当エリア来訪者を対象とした満足度調査の実施、分析 <p>2. 観光を活用した地域の自然・文化・経済の持続可能性向上のための態勢整備</p> <p>1) 地域における持続可能性に配慮した取り組みの拡大支援</p> <ul style="list-style-type: none"> ・域内の観光事業者らを対象とした「サスティナブルツーリズムセミナー」を2回開催。 ・農林水産省のSAVOR JAPAN事業における、認定地域の海外向けオンラインイベント・PR企画の開催 ・外国人インフルエンサーを活用したエリアプロモーション ・ハチ公生誕100年事業を通じた渋谷区の企業・団体等との都市間交流の促進、ワーケーション・企業研修等の提案 ・有機栽培農産物をはじめとした特産品の販路構築・拡大 ・都内商店街と地元産直を繋ぐ、産地直送型取引事業「ハチベジ」の展開 <p>2) 修学旅行・農泊にかかる持続可能な実施基盤の確立</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ハロウィン国際スクール安比校とのコネクションの構築、短期修学旅行受け入れに向けた野外学習プログラムの検討 ・タイ旅行博に参加した旅行事業者との連携による秋田犬ライブ中継PR <p>3) 海外留学生受け入れのためのプログラム開発、枠組みの整備</p> <ul style="list-style-type: none"> ・現役マタギを中心としたサスティナブルな体験プログラムの造成 ・マタギや登山ガイドを対象とした、国際資格「野外災害救急法(WAFA)」取得のための研修会開催 ・AKITA INAKA SCHOOLにおける外国人留学生の受け入れや体験プログラム構築等のサポート

今後の取り組み

新型コロナウイルス感染拡大による旅行需要の激減から状況が改善し、外国人観光客の受け入れ再開等、観光を巡る動きが盛んになり需要が増加している。国内外から観光目的地としてこのエリアを認知してもらうためのプロモーションも必要であるが、持続可能な観光地域づくりを推進するため観光消費額(消費単価)の向上は特に重要であり、消費の仕組みづくりとして域内の体験コンテンツ、アクティビティを充実させる取り組みを継続する。

一方で、少子高齢化、人口減少に伴う観光の担い手不足が深刻な課題となっており、観光客の満足度は決して低くはないものの、需要に対して十分に応えられない状況にある。観光事業に携わる新たなプレーヤーの発掘・呼び込みは急務であり、この分野にビジネスチャンスを見い出せるよう、観光やビジネスの専門家を招聘して事業者の育成やビジネスアイデアの創出に繋がるようなセミナー・ワークショップ等を継続的に開催していく。

さらには、この地域ならではの文化や資源からサステナブルな学びや気付きを提供する仕組みを構築し、企業研修をはじめとしたワーケーションや修学旅行等の誘致にもつなげていく。

懇談会意見

KPI達成に有効な事業であったと いえる いえない

- ・有機栽培は時間がかかる栽培方法で「認知」にも時間がかかる。
- ・「奥秋田」というフレーズは響きもよい、「奥●●」というエリアでのPRは他地域でもみられる。
- ・コロナが5類に移行され、徐々に観光客も戻ってくる。2年目以降の取り組みに期待したい。

デジタル田園都市国家構想交付金(地方創生推進タイプ) 事業評価シート

		担当課	スポーツ振興課
総合戦略における基本目標	交流人口の拡大とAターン・定住促進		
事業名	④スポーツコミッション大館によるスポーツツーリズムの推進と交流を生むまちづくり		
目的	スポーツイベントや地域資源を活用したスポーツツーリズムの推進、スポーツによる市民の健康増進と地域間交流を促進するとともに、大館市のスポーツへの取り組みを内外に発信し、スポーツの持つ力を活用した交流人口の拡大と地域の活性化を目指す。		
実施内容	<p>(1)アウターに対する取り組み</p> <p>① 自転車を活用したアウトドアアクティビティ開発計画の作成</p> <p>② ハーフマラソン大会サイドイベントによる観光消費額の増加</p> <p>③ トップスポーツ観戦によるスポーツツーリズムの推進</p> <p>④ 地域へのスポーツツーリズムの浸透</p> <p>(2)インナーに対する取り組み</p> <p>① ポッチャ交流大会によるユニバーサルスポーツの普及</p> <p>② 親子スポーツ体験会</p> <p>③ ジュニア期のスポーツ活動支援</p> <p>(3)情報発信</p> <p>① ハード事業 主要施設へのAIカメラの設置</p> <p>② AIカメラ及び動画共有サイトによる情報発信</p>		
KPI (令和4年度末目標)	<ul style="list-style-type: none"> ・スポーツツーリズムによる誘客 2,500人 ・スポーツ合宿及びスポーツ大会等による宿泊数 300泊 ・友好都市との交流事業関係人口の拡大 70人 ・スポーツ実施率 60% 	KPIに対する成果	<ul style="list-style-type: none"> ・スポーツツーリズムによる誘客 5,000人 ・スポーツ合宿及びスポーツ大会等による宿泊数 1,288泊 ・友好都市との交流事業関係人口の拡大 27人 ・スポーツ実施率 41%
達成度	A:達成 B:おおむね達成 C:未達成		B

事業費

(単位:千円)

	令和4年度		令和5年度
	総事業費	交付金額	総事業費(交付決定額)
事業費	41,664	20,832	36,988(18,494)

令和4年度の取り組み等

(1) アウターに対する取り組み

① 自転車を活用したアウトドアアクティビティ開発計画の作成

- ・ロードバイクのコンテンツ設計及びイベント開催計画を作成。現地調査及び地元サイクリング愛好家の意見を取り入れて、自然環境や歴史文化遺産などの地域の特長、道の駅や観光施設を活かしたコンテンツ設計を行った。
- ・ロードバイクのサイクリングイベント開催に向けた詳細設計。令和6年度のイベント開催にむけて、500人規模の実施計画書の作成、コース沿線の自治体及び警察署との調整、スマートフォンアプリを活用したサイクリング事業の自走化計画を作成した。
- ・マウンテンバイクのコンテンツ設計。グランピング場の整備計画が進捗している五色湖エリアの調査を行い、3つのコンテンツプランを作成した。

② ハーフマラソン大会サイドイベントによる観光消費額の増加

- ・スポーツイベントと観光をかけた滞在型スポーツツーリズムを推進するため、1日開催のイベント(競技会)であってもサイドイベント開催で、参加者が宿泊する理由づけを行う。既に大会運営ノウハウがある山田記念ロードレース大会の「サイドイベント」の開催を軸として、県外から宿泊を伴うランナーを誘客して観光消費額の単価アップに取り組んだ。
- ・大会前日にゲストランナー瀬古利彦氏によるランニングクリニックとトークショーを実施。
- ・参加者も登壇して写真撮影ができる表彰式等のセレモニーステージを設置、「インスタ映え」をねらい参加者による情報発信を行った。
- ・飲食コーナー、お土産コーナーの設置で消費額の増加に取り組んだ。
- ・参加者の増加を目的に、ゲストランナーのトーク・ランニングクリニック、大会の様子、コース紹介を動画共有サイトで配信した。

③ トップスポーツ観戦によるスポーツツーリズムの推進

男子バスケットボールBリーグに参戦している「秋田ノーザンハピネッツ」の協力により、プレシーズンゲーム「秋田ノーザンハピネッツ対富山グラウジーズ」を誘致し、市民に「みるスポーツ」の提供を行うとともに、大会関係者による宿泊や地元業者による会場内出店で経済効果をもたらすことができた。

④ 地域へのスポーツツーリズムの浸透

大阪体育大学学長(日本スポーツツーリズム推進機構 代表理事)の原田宗彦氏を講師に講習会を実施。アウターへの取り組みが確実にスポーツツーリズムとして機能することを目的に、地域のスポーツ関係者と観光・サービス事業者がスポーツツーリズムを理解する講習会の実施とスポーツが地域経済の活性化につながる仕組みづくりに取り組んだ。

(2) インナーに対する取り組み

① ボッチャ交流大会によるユニバーサルスポーツの普及

ボッチャ交流大会「はちくんオープン」の開催。タイ王国のボッチャチーム(東京2020のゴールドメダリストチーム)とボッチャ日本代表チーム「火の玉ジャパン」を招聘、渋谷区の招待チームなど24チーム116名の参加による大会を開催した。

② 親子スポーツ体験会

子どもと一緒にスポーツをする機会をつくり、子育て世代のスポーツ実施率の向上を目的に、サッカー教室・運動神経向上教室を実施した。

③ ジュニア期のスポーツ活動支援

著名講師やトップチームによる子どものスポーツ意欲・競技力の向上、スポーツ少年団指導者の指導力の向上を図るため、真鍋未央ランニングクリニック、アランマーレ秋田バスケットボール教室・指導者講習会、スポーツ少年団指導者講習会(サッカー・運動能力向上)を実施した。

(3) AIカメラ及び動画共有サイトによる情報発信

① ハード事業 主要施設へのAIカメラの設置

ニプロハチ公ドーム及びタクミアリーナにAIカメラを設置。地域スポーツの試合配信を行うことで、市民のスポーツへの関心を促すとともに、施設の魅力や価値を高めることで、スポーツ大会や合宿誘致によるスポーツを通じた交流人口拡大と地域活性化を図る。

② AIカメラ及び動画共有サイトの活用

- ・インターネット専用ページ「大館スポーツAIライブ」で試合を配信。市民が「いつでも、どこでも」家族や知人が出場している大会を観戦できる環境をつくり、スポーツへの関心を高めるとともに全国に向けて大館のスポーツ施設や大会開催情報を発信・PRする。野球16試合、バスケットボール22試合を配信。
- ・動画共有サイト(YouTube)に「スポーツチャンネル大館」を開設。全国に大館市のスポーツへの取り組みを情報発信し、大館市の知名度向上、スポーツのまち大館のブランディングを行う。チャンネル紹介1本、施設紹介4本、イベント紹介26本、スポ少活動紹介2本の33動画を配信した。

今後の取り組み

(1) アウターに対する取り組み

① 自転車を活用した交流人口拡大

サイクリングコースの設定や自転車を活用したアクティビティの開発で、全国からサイクリストを誘致する。スポーツ施設に依存しないスポーツツーリズム(観光コンテンツ)による宿泊や飲食で地域経済の活性化を目指す。

・ロードバイクイベントの実施。地元サイクリングチーム及びツール・ド・ニッポン会員によるテストイベントを実施し、翌年の本開催に向けた課題等の洗い出しを行う。本開催に向けた集客プロモーションとして、スマートフォンアプリを使用したコース紹介(アプリによる個人走行)とインフルエンサーによるSNSでのPRを行う。

・マウンテンバイクの活用ワークショップ実施。五色湖エリアの活性化に取り組む「野遊びSDGsワーキンググループ」と五色湖周辺でのマウンテンバイクを活用した誘客についてワークショップを行う。

② ハーフマラソン大会サイドイベントによる観光消費額増加と交流人口拡大

前年度からの継続で、スポーツイベントと観光をかけた滞在型スポーツツーリズムを推進するため、1日開催のイベント(競技会)であってもサイドイベントを開催することで参加者が宿泊する理由づけを行う。山田記念ロードレース大会の「サイドイベント」の開催を軸として、県外から宿泊を伴うランナーを誘客して観光消費額の単価アップに取り組む。

・ゲストランナーによるランニングクリニックの大会前日の実施。

・「インスタ映える」ステージを設置することで参加者のSNSによるイベントPRを行う。

・秋田の食や物販ブースの設置により、食と製品のPRと観光消費額の増加を図る。

・スポーツメーカー出展によるスポーツ用品の新作発表会など、参加者が大館に来たくなる仕組みづくりに取り組む。

③ トップスポーツ観戦によるスポーツツーリズムの推進

観戦型スポーツツーリズムの推進による観光消費の増加と交流人口拡大を図る。トップスポーツイベントの継続的な誘致のために地元スポンサーの獲得にも取り組む。

・令和5年度は、渋谷区との連携事業「ハチ公生誕100年プロジェクト」に関連して、渋谷区に本拠地を置くBリーグチームと県内チームによる招待試合を調整中。スポーツ観戦を通じて友好都市と連携を深めることで交流人口及び関係人口の拡大を図る。

(2) インナーに対する取り組み

① スポーツ実施率向上のための環境づくり

全ての市民がスポーツに親しむ環境を整備することで、健康寿命の延伸と医療費の抑制、健康で生きがいを感じられるまちづくりによる定住促進に取り組む。「体成分分析装置」で体脂肪量や筋肉量を数値で示すことで市民のスポーツや健康づくりへの意欲向上を図り、スポーツ実施率の向上に取り組む。

・体力テスト・健康づくり教室の実施。おもに成人を対象に実施し、スポーツ実施率の向上と医療費の抑制に取り組む。

・小中高生のスポーツ教室。子どもたちが楽しく多種目の競技を行うことができる環境づくりに取り組む。

・ハード整備「体成分分析装置」の導入と活用。体力テスト・健康づくり教室などで測定会を実施。体の状態(脂肪量・筋肉量など)の見える化(数値で示す)によるスポーツ・健康づくりへの意欲向上を図る。

(3) AIカメラ及び動画共有サイトによる情報発信

情報発信によるふるさと納税や企業版ふるさと納税の獲得、スポーツ合宿とイベント誘致、市民のスポーツへの関心を高めることを目的に、AIカメラ及び動画共有サイト「スポーツチャンネル大館」での情報発信に取り組む。

① AIカメラによる試合配信(ニプロハチ公ドーム・タクミアリーナ)

・自分の家族や知人が出場しているスポーツ大会を観戦できる環境をつくり市民のスポーツへの関心を高める。

・全国の大会関係者に向けたニプロハチ公ドームとタクミアリーナのPRを行う。

② 動画配信「YouTubeスポーツチャンネル大館」

・全国に大館市のスポーツへの取り組みを発信し、大館市の知名度向上、スポーツのまち大館のブランディングを行う。

・市内のスポーツ・健康づくりサークル等の活動を紹介し、市民のスポーツ・健康づくり情報の共有(発信と受信)をサポートする。

懇談会意見

KPI達成に有効な事業であったと いえる いえない

・集客にあたりどうしても宿泊施設の話がでてくる。オガールのような施設があると合宿誘致もしやすいのだが。

・AIカメラは利用者から非常に評判がいいと聞いている。情報発信に力をいれていいのでは。

・事業1年目ということで、これからの事業展開に期待したい。