



行政視察報告書

*期 日 令和6年10月28日(月)～10月30日(水)

*調査地 鳥取県鳥取市

ワーケーションの取り組みについて

鳥取県倉吉市

レトロ&クールツーリズム、周遊滞在型観光

の取り組みについて

茨城県古河市議会

産業建設常任委員会

*関係資料については、議会事務局に保管してあります。

令和6年12月24日報告

委員長	靄見久美子
副委員長	立川徹
委員	鈴木隆
〃	園部増治
〃	渡邊澄夫

【鳥取市の概要】

鳥取市は、鳥取県の北東部に位置する県都で、北は日本海に面し、市のほぼ中央部には中国山地を源とする千代川が北流し、また河口付近には千代川の土砂と日本海からの風・波という自然環境のもとに形成された鳥取砂丘や、日本最大の池である湖山池（こやまいけ）、温泉などがあり、独特で豊かな自然環境に恵まれている。

中国山地から日本海へ北流する千代川流域にひらけた鳥取平野の東部に、古くに城下町として生まれ、江戸時代は、鳥取藩池田家 32 万石の城下町として栄えた。明治 22 年 10 月 1 日市制を施行し、以来県都として、また、山陰地方東部の中核都市として、政治、経済、文化の中心となり発展してきた。大正時代の千代川の度重なる氾濫、昭和 18 年の鳥取大地震、昭和 27 年の鳥取大火など幾度となく大災害に見舞われたが、その都度粘り強い市民の精神力と努力により立ち直ってきた。

人口は、市制施行後順調に増え続け、平成 16 年、鳥取県東部の 6 町 2 村との市町村合併により、山陰地方で初めて 20 万人都市となり、さらに平成 17 年 10 月 1 日には、特例市となった。

無料の高速道路「鳥取自動車道」の開通や鳥取砂丘コナン空港発着の「鳥取－東京」間の 1 日 5 便化など、高速ネットワークの充実により大都市圏とのアクセスが格段に向上したことや、自然災害の被害が比較的少ない地域であることなど、暮らす上での魅力にあふれている。

また、産業面では電子部品・デバイス、電気機械といった製造業を中心に発展した地域であり、製造品出荷額に占めるこれらの割合が高くなっている。そのほか二十世紀梨や松葉ガニなどの特産品を産する農林水産業の振興にも積極的に取り組んでいる。このように陸（鉄道・高速道路）・海（港湾）・空（空港）の交通基盤が整う日本海沿岸地有数の物流拠点であり、輸送面において利便性の高い地域である。

こうした環境の中で育まれる、ぬくもりのある充実した教育・子育て及び安心の医療・福祉も大きな魅力となっている。

- 人口：179,670人
(R6.9.30 現在)
- 世帯数：82,160世帯
(R6.9.30 現在)
- 面積：765.31 km²

【調査事項】

ワーケーションの取り組みについて

(1) 事業の概要について

鳥取市が行っているのは、観光重視のワーケーションではなく、地域課題解決型ワーケーションであり、県外企業の人材と一緒に解決策を考えていく取り組みを進めている。

取り組みの舞台として①鳥取砂丘、②中心市街地、③鹿野城下町の3か所を設定している。

民間企業によるワーケーションプログラムの造成・実施を支援し、県外企業向けに提供することで、観光だけでは伝えることができない鳥取市の取り組みを体験してもらい、プログラム終了後も関係人口として継続的に地域に関わり参加者が増加することで、新たなビジネス創出の機会を作っている。

(2) 事業の背景や目的について

令和3年に、SDGsの達成に向けた取り組みが高評価を受け、内閣府よりSDGs未来都市に選定された。

これまで多く都市部からの企業誘致を行ってきたが、その一方で都市部の真似をしても、追いつくことは難しいという実情がありジレンマを抱えている。そのうえで、鳥取市が生き残る道は何か考えた答えが、鳥取市にしかないポテンシャル、地域資源を活用したまちづくりであろうということで、「SDGs未来都市計画」の環境・経済・社会の3側面のうちの社会面において、地域課題解決型ワーケーションの取り組みをしている。

人口が最も少ない県の県庁所在地である市ということは、課題も他の地域より多いということである。裏を返せば近いうちにどの自治体でも起こりうる課題を、鳥取市は一番最初に直面している。鳥取市で起こっている課題を解決できれば、それは全国に応用ができるのではないかと考え、課題解決に向けた取り組みを県外企業の人材とともに進めていきたいということから開始された。

(3) 事業の手法について

地域課題解決型ワーケーションを進めていくにあたり、地域連携DMOの(一社)麒麟のまち観光局が主体となり、「とっとりワーケーションネットワーク協議会」を令和4年度に設立し、官民連携で事業を推進している。

鳥取市ワーケーション 3つの舞台

①鳥取砂丘

令和4年度に内閣府の「地方創生テレワーク交付金」を財源として活用した民設民営の施設「SANDBOX TOTTORI (さんど

ぼっくす とっとり)」が新ビジネス創出拠点となっており、定期的なイベント・ゼミを開催し交流機会を創っている。

また、県内外の個人や企業が今後もビジネスとして双方でメリットのある継続的な関わり創出を目標とした地域課題解決型ワーケーションなども実施している。

②中心市街地

民間事業者（プレイヤー）による、民間自立型でのリノベーション手法を取り入れた遊休不動産の利活用の推進のため、「リノベーションまちづくり構想（平成27年策定）」による取り組みを進めてきた。その取り組みを応援しようと民間まちづくり会社「株式会社まるにわ」が設立され、駅前の空き店舗について「空き家会議」を開いて意見交換を重ねた結果、有志で集まりDIY施工し、シェアオフィス「マーチングビル」としてリノベーションした。

ここを拠点に新しい暮らしと働き方を実現しようと、実在の遊休不動産を対象にした事業創出プログラム「まちづくりワーケーションプログラム」に取り組んでいる。都市部と地元の人材でチームを組み、オンラインとリアルを併用しながら3ヶ月間かけて、空き家（遊休不動産）を活用したアイデアを練り上げ事業化を目指していく。プログラムは3ヶ月で終了するが、その後も民間まちづくり会社が伴走し事業化を支援する。

③鹿野城下町

古くからある伝統を引き継ごうと、住民が主体となって動いているエリアであり、株式会社日本能率協会マネジメントセンター（JMA M）から鹿野のまちづくりを素材にした研修プログラムを組みたいという提案を受け、鳥取市と連携協定を結んだ。

「いんしゅう鹿野まちづくり協議会（2001年に設立、20年以上、住民と行政が一体となって魅力あるまちづくりに取り組んでいる）で学ぶ」と「鳥の劇場（廃校を活用した劇場）で学ぶ」という2つをコンセプトとした「ラーニングワーケーションプログラム（2泊3日×2回の短期滞在型）」を、企業向けの自分づくりに挑戦し表現力を培うプログラムとして考え実施した。

また、越境学習「ことらぼ」プログラムを実施し、多様な企業の人材を越境して集めてチームを組み、空き家などの地域の課題解決に向けた事業案を4ヶ月かけて一緒に考えた。その事業の実践に向けて、プログラム終了後も一緒に関わっていく。

予算について

複数の部署で予算要求し事業費を持っている。例えば、企業立地・支援課、スマートエネルギータウン推進室、まちなか未来創造課でそれぞれ持っている事業費があり、これらを柔軟に使い分けながらワーケ

ーションプログラムを造成・実施する企業や運営団体を支援している。

(4) 事業の効果・成果について（観光客数・空き家解消など）

- ・観光滞在型ワーケーションは思ったほどニーズがなかったということを踏まえ、地域課題解決型ワーケーションの取り組みをしている。
⇒観光客数増加を効果として捉えていない。
- ・社員研修としてワーケーションプログラムを企画し、企業に声をかけて社員を集めて実施し、企業との繋がりを作る。そういったところから、企業誘致としていきなり大きな工場を進出することはハードルが高いが、設計や開発部門等から少人数の事務所を開設するというパターンは多い。
⇒企業誘致に繋がっている。
- ・中心市街地の空き家は、ワーケーションプログラムの実績としてコミュニティ拠点やイタリアンダイニングヘリノバージョンされた。
⇒空き家解消に繋がっている。

(5) 今後の展開及び課題等について

- ・「SANDBOX TOTTORI」のような施設だけを建てても人は集まらないので、魅力的なワーケーションのプログラムを企画して全国に発信し、県外から人材を集め、そこで関係性を構築し、その先に企業誘致などに繋げていくというイメージを持って取り組んでいく。
- ・中心市街地の空き家のまちづくりワーケーションのプログラムは3回目が終わり、「点」だけではなかなか広がりが見えず、「面」的な動きが必要ということで、隣接する公園や河川などの利活用を踏まえ、「歩いて楽しいまち」を構成する空間の実現を民間企業や都市部の人材と意見交換を重ねている。今年度は冬にかけて4回目が行われる予定だが、手法を変えながら中心市街地の遊休不動産の利活用に向けたアイデアを求める取り組みに対し、今後もサポートを行っていきたい。
- ・ワーケーションの支援制度を利用する市内の貴重なプレイヤーは、都市部ほど多くいるわけではないので、そのプレイヤーを掘り起こし、あるいはプレイヤーを育成していくことがセットでないと、魅力あるワーケーションのプログラムを作り出し、実施することはできない。
- ・鹿野城下町でのワーケーションは、プログラム終了後も関わりが続いており好評である。県外の貴重な人材とともに、鳥取市を支えて育んでいく継続的な関係性に繋がるようなプログラムを今後も実施していきたいと考えている。
- ・企業による農業参入を加速させる。

【倉吉市の概要】

倉吉市は、鳥取県中部に位置する人口約 4.4 万人の市である。隣接する三朝町の津黒山を源とし、県下三大河川のひとつである天神川が市北東部を南北に、日本四名山の 1 つである大山の東山麓を源とする小鴨川が市南西部から北東部にかけて流下しているほか、市北東部にはこれらの河川に沿うように市街地が帯状に連なっている。

市の南部に位置する関金温泉は、約 1300 年前に開かれた山陰屈指の古湯として知られ、その無色透明無味無臭のお湯は、古くから「白金（しろがね）の湯」と呼ばれており、江戸時代には宿場町、湯治場として栄えた。

周囲は三朝、はわい、東郷の温泉地に囲まれ、世界遺産登録運動を展開している三徳山や岡山県の蒜山高原にも隣接する自然環境に恵まれた美しい地方都市である。

1609 年に江戸幕府の天領となり、その後鳥取藩へ組み込まれた後は、打吹山麓に陣屋（倉吉陣屋）が置かれ明治維新まで続いた。打吹玉川（うつぶきたまがわ）はこの陣屋の外堀と伝えられている。玉川沿いに並ぶ白壁土蔵群（しらかべどぞうぐん）は、江戸・明治期に建てられたものが多く、国の重要伝統的建造物群保存地区に選定されている。玉川に架けられた石橋や、赤瓦に白い漆喰壁の落ちついた風情のある街並みを歩くと、時間がゆっくり流れていくのが感じられる。

市名の由来は「暮らしよし」であると伝わっており、市街地は山・海・温泉に囲まれ、「田舎の良さ」と、「まちの便利さ」が融合した「程よく便利なまち」である。

- 人口：43,709人
(R6.9.30 現在)
- 世帯数：20,487 世帯
(R6.9.30 現在)
- 面積：272.2 km²

【調査事項】

レトロ&クールツーリズム、周遊滞在型観光の取り組みについて

(1) 事業の概要・目的について

レトロ&クールツーリズム

「レトロ&クールツーリズム」は、クールジャパン（アニメ、マンガ、ゲーム等外国人がクールととらえる日本固有の魅力）の一つとしてポップカルチャー（大衆文化）が謳われていたことから、古い伝統的な町並みを活かしてポップカルチャーのコンテンツの魅力を発信するという意味の造語である。

平成28年2月10日、『ふるさと名物応援宣言』（中小企業庁）にて「キャラクターグッズ」と「レトロ&クールツーリズム」を倉吉市の名物として宣言し、取り組みをスタートして現在8年目を迎える。

- ・ (株)グッドスマイルカンパニーの工場を誘致し、まちの活性化の取り組みとして「桜ミク」のフィギュアをふるさと納税返礼品とした。
- ・ 音楽ゲーム「ひなビタ♪」の舞台と倉吉市の町並みが似ているところから、ゲーム内の架空都市「倉野川市」と姉妹都市提携し、聖地として白壁土蔵群を中心にキャラクターの等身大パネルを多数設置し、声優イベントの開催やデザインマンホール製作など実施して、ファンを呼び込む取り組みをしている。

周遊滞在型観光

県立美術館～赤瓦・白壁土蔵群エリア～円形劇場・小川氏庭園周辺範囲を「周遊滞在エリア」と位置づけ、令和7年春の県立美術館の開館に合わせて、倉吉らしい周遊滞在型観光まちづくりを推進するため「倉吉市周遊滞在型観光地モビリティ向上計画」を策定した。

令和6年度の事業の目的として、グリーンスローモビリティ（※）の実装に向け、モビリティ向上計画に基づいた車両購入等の環境整備を進めつつ、3回目となる実証実験「打吹つながるモビリティ」において、過年度実証実験後の課題の解決を図る。地域関係者との共創による持続可能な運行体制を構築し、「心ときめく出会いを生むモビリティ向上を基軸とした周遊滞在型観光地づくり」を進める。

※グリーンスローモビリティ……時速20kmで公道を走ることができる移動サービスで、その車両も含めた総称。

(2) 事業に至る背景や経緯について

レトロ&クールツーリズム

- ・平成10年に、玉川沿いに赤瓦と白い漆喰壁の建物が並ぶ白壁土蔵群が「重要な伝統建造物群保存地区」に選定され、年間60万人（倉吉市全体では130万人）が訪れている。全国で古い町並みを観光地としている自治体は

多く、どこもいろいろな工夫をして集客しているが、他と差別化を図っていくことは非常に難しい。どうすれば今以上に観光客を増やすことができるのかが課題であった。

- ・鳥取県とともに手厚い支援内容で企業誘致を積極的に行った結果、平成26年度に世界的なフィギュア製造メーカー（株）グッドスマイルカンパニーの国内初となる工場を市内に開設。（株）グッドスマイルカンパニーと連携し、ポップカルチャーを活用したまちづくりをスタートさせた。
- ・「ひなビタ♪」という音楽ゲームコンテンツがあり、平成27年頃から、「ひなビタ♪」の聖地として倉吉市を訪れる若者が増加したことにより、株式会社コナミデジタルエンタテインメントに連絡を取ったところ、倉吉市の町並みがモデルであることが判明した。平成28年度4月1日に架空都市「倉野川市」と姉妹都市提携し、声優イベント等を開催した。

周遊滞在型観光

赤瓦・白壁土蔵群エリア内は幅員狭小を原因とした交通空白地で、高齢者等の移動手段の確保や、自家用車での来訪が多い観光客の周遊滞在をいかに伸ばしていくかということが以前からの課題となっている。

令和7年春の県立美術館の開館が一つの大きな契機となるので、このタイミングで周遊滞在の拡大に繋げていかなければ、それ以降は難しくなる。観光客の利便性を向上しつつ、昔から景観を守りながら暮らしてきた地域住民の「暮らし良さ」にも繋がるような取り組みができないかということで、令和3年度から事業の検討を進めた。

令和3年 WEBアンケート調査、地域試乗会等を実施

令和4年 3月 倉吉市周遊滞在型観光地モビリティ向上計画素案作成
10～11月 実証実験の実施

令和5年 3月 倉吉市周遊滞在型観光地モビリティ向上計画策定
10月 2回目の実証実験の実施

(3) 事業の手法について

レトロ&クールツーリズム

- ・平成27年度に（株）グッドスマイルカンパニーのフィギュア・倉吉製の「桜ミク」をふるさと納税の贈呈品とした結果、大反響があった。
- ・平成28年4月1日に、「ひなビタ♪」の架空都市「倉野川市」との姉妹都市提携を発表し、声優トークショーなど地元イベントを開催した。そして平成30年度に地元事業者を中心に「倉吉ひなビタ♪応援団」が結成された。住民と行政が一緒になって地域を盛り上げてファンをもてなし、新たな誘客に繋げていくために、定期的に会議を行っている。また、廃校を活用した「円形劇場くらしフィギュアミュージアム」をオープンした。

- 令和元年度には「ひなビタ♪」のデザインマンホールを製作・設置し、白壁土蔵群周辺エリアの回遊性を高めるために、ふるさと納税制度の「ガバメントクラウドファンディング」を開始し、12時間で目標金額100万円を達成し、現在市内2ヶ所にデザインマンホールを設置して、ファンも見に来ている。
- 令和2年度には、フィギュアを活かした観光振興を進めるため「フィギュアのまち倉吉を創る会」を立ち上げ、「まちなかミュージアム」として市内12箇所の施設でフィギュアを展示した。
- 令和5年度には「ひなビタ♪」10周年イベントを実施し、「円形劇場くらしフィギュアミュージアム」に「ひなビタ♪」キャラクターの銅像を建立した。(株)グッドスマイルカンパニーと(株)コナミデジタルエンタテインメントと連携しながら、この銅像のデザインのフィギュアを制作し、ふるさと納税返礼品として取り扱いを開始した。



円形劇場くらしフィギュアミュージアムの前に建立された「ひなビタ♪」キャラクターの銅像

周遊滞在型観光

市の重要課題である「交流人口の拡大と観光客の周遊滞在の延伸」を図るため、「周遊滞在型観光地モビリティ向上計画」に基づき“暮らし良し倉吉”らしい周遊滞在型の観光まちづくりを推進する。

モビリティ向上の方向性と施策としての三つの柱

1【交通体系づくり】「周遊滞在エリア」全体での観光周遊を支援する移動環境をつくる

⇒エリア内や観光駐車場を再整備し、ループバスや7人乗りのグリーンスローモビリティ（グリスロ）の導入を検討し、レンタサイクルなどのパーソナルモビリティを拡充する。

2【魅力づくり】観光客が利用したくなる周遊モビリティをつくる

⇒観光モデルコース作成やルートなど情報提供の充実、車両ラッピングなどを工夫し、ガイド付き観光ツアーな自動音声ガイドの設置などの付加価値を付与する。

3【地域連携強化】地域関係者の連携により、持続性を備え親しまれる周遊モビリティをつくる

⇒事業スキームを検討・調整する。



令和6年度は県立美術館がオープンする最終年度ということで、モビリ

ティ向上計画に基づき取り組んでいく。国（国土交通省の「共創・MaaS実証プロジェクト」のモデル事業に採択された）と県の財政支援を受けながら、交通体系づくり、魅力づくり、地域連携強化の3つの柱の内容として、さまざまな看板の整備や、グリスロの導入、デジタルサイネージ設置など環境整備を進めていく。

具体的には、「打吹つながるモビリティ共創プラットフォーム」を立ち上げ、さまざまな関係者に協力をいただき、モビリティ向上計画の実現に向けて手続きを進めている。倉吉市が中心となって取り組みを進めているが、タクシー事業者や地域住民の団体と連携をとりながら、住民ドライバーなどを活用した運行体制づくりを進めている。また、地域の広告業者等との連携により運送対価以外の収入の獲得することで、接続性の向上が期待される。そして、これら各種取り組みの連携による相乗効果の発揮や事業性の向上も期待される。

令和6年度の実証実験として、11月に地域住民向けのグリスロのおでかけツアー（平日の買い物やまちなかを散策するコースで1回500円）と観光客向けに観光ガイド付きで運行するツアー（道路区域内にプランターなどを設置して、おもてなしの空間を創出する）を行う。

（4）事業の効果・成果について

レトロ&クールツーリズム

これまで40～50代の観光客が中心だったが、若い新たな倉吉ファンを獲得し、長期滞在や地元での積極的な消費による高い経済効果があった。地元事業者とのコラボ商品（打吹公園だんご等）を展開し、「倉吉ひなビタ♪応援団」を中心としたファンへのおもてなしの取り組みにより、住民との交流が促進された。その結果、声優イベント等がなくても倉吉市が好きになったという声が非常に多く、リピート率83%となり交流人口、関係人口が増加し、移住にまで発展している（Iターンするファンが20名以上出現）。（株）グッドスマイルカンパニーには海外を含む30名以上のIターン就職が生まれた。

周遊滞在型観光

「打吹つながるモビリティ共創プラットフォーム」の実証事業により見込まれる効果として、高齢者の外出機会増加、対象エリア内での消費増加、地域内外の人の交流の創出など、地域の日常生活と観光とが融合した「暮らし良し倉吉」らしい観光まちづくりを促すことが期待される。

（5）今後の展開及び課題等について

レトロ&クールツーリズム

「ひなビタ♪」のブームがいつか終わることは想定しているが、できるだけ長い期間、来てくれるファンにホスピタリティの心を持って接してい

くことは大切であると考える。

「レトロ&クールツーリズム」をさらに進展させ、(株)グッドスマイルカンパニーと良好な関係を築きながら、コンテンツやサブカルチャーを活用し、観光客の周遊や再来訪の促進につながる事業を実施する。推進体制としては、「倉吉ひなビタ♪応援団」や倉吉銀座商店街振興組合など、地域が相互連携することにより効果的な事業実施を目指す。

周遊滞在型観光

令和4・5年度に2回実証実験を行った課題と解決策

- ①乗降場所の待合環境が不十分で利用者の乗降を促進できず、滞在時間の延伸に繋がらない。
⇒ルートを変更し、別の発着場所を設定。
- ②土蔵群内の自動車の速度を抑制できない。
⇒線的な道路使用を試行し、ベンチ等を配置して人とグリスロを優先したゆっくり空間を創出する。
- ③低運賃と少人数定員により運行維持費の捻出が困難。
⇒地域おこし協力隊などとの共創によるグリスロを活用した移動販売等のまちなかコミュニティビジネスを展開する。
- ④ドライバー不足・高齢者により交通事業者による旅客運送が困難。
⇒交通空白地自家用有償運送制度を活用し、地域おこし協力隊と地域住民による有償ボランティアによる持続可能な運行体制構築。

以上の対策をしながら、令和6年11月の実証実験（有償）にて実際の収益がどの程度かなど最終調整し、令和7年春からの本格運行を目指す。

また、自家用車の駐車場を県立美術館方面に集中させるのではなく、「周遊滞在エリア」内の観光駐車場へ誘導し、そこに駐車後、公共交通で移動する流れを考えている。駐車場の空き状況がウェブ上で確認できるシステムを準備しており、混雑を解消していきたい。

【視察後記】

今年度の行政視察は、鳥取県鳥取市において「ワーケーションの取り組みについて」、また、鳥取県倉吉市において「レトロ&クールツーリズム、周遊滞在型観光の取り組みについて」と、それぞれの取り組みを研修してきました。

鳥取県鳥取市のワーケーションの取り組みについては、鳥取市がワーケーションの適地として選ばれる地域を目指すため、地域連携DMO（麒麟のまち観光局）が主体となって、『とっとりワーケーションネットワーク協議会』を設立し、官民で連携しながらワーケーションを推進しておりました。その協議会において、鳥取市の特徴的な取り組みが行われる舞台として鳥取砂丘、中心市街地、鹿野城下町の3カ所に焦点を絞り、まちづくりに注力しておりました。鳥取砂丘においては、『とっとり宇宙産業ネットワーク』を宇宙産業の活性化に参画する企業により設立し宇宙産業を創出するチャレンジを推し進めていました。また、新ビジネス創出拠点として、「SANDBOX TOTTORI」といわれる施設などを活用し、「鳥取式ベンチャー人材養成プログラム」地方で活躍する人材の発掘から入居企業への斡旋、市内へのサテライトオフィス立地へ繋げ、地域・企業・観光客がWIN-WIN-WINの関係になる、新たなビジネスの創出にむけて運営しています。中心市街地においては民間主導による官民連携体制により、民間事業者などプレイヤーにより設立された民間まちづくり会社「株式会社まるにわ」が、民間自立型でのリノベーション手法による遊休不動産を利活用し、中心市街地の魅力向上と若年層の居住促進を図るための取り組みを進めていました（空き家、空き店舗などの問題を「空き家会議」で活用提案などを行い、有志を募りDIY施工によりシェアオフィス&ハウスとしてリノベーションをして活性化を推し進めていました）。また、「まちづくりワーケーションプログラム」として、実在の遊休不動産を対象とした、事業創出プログラムを、都市部人材（ワーケーター）と地元人材でチームを組み、オンラインとリアルを併用して3か月間ほど取り組み、プログラムの終了後も、民間まちづくり会社が伴走し、事業化を支援していました。最後の鹿野城下町については、企業向け研修型ワーケーションプログラム「ラーニングワーケーション」を体験する場として、廃校となった幼稚園、小学校を、手作りによるリノベーションを行い劇場施設【鳥の劇場】として再生させました。収容人数200人の「劇場」と80人の「スタジオ」を持ち、「創る」「招く」「いっしょにやる」「試みる」「考える」の5本柱で年間プログラムを構成していました。また、いんしゅう鹿野まちづくり協議会では、空き家にしても耕作放棄地にしても、地域の「お荷物」として敬遠されているものを、資源として再生し魅力ある地域づくりに取り組む姿勢と実績は、内外から高い評価を得ているとのことでした。

鳥取県倉吉市の「レトロ&クールツーリズム、周遊滞在型観光の取り組みについて」は、世界的なフィギュア製造メーカー（株）グッドスマイルカンパニーの日本初の倉吉工場誘致をしたところから、連携を図ったまちづくりがスタートされました。また、同時期に音楽配信コンテンツ「ひなビタ♪」の舞台となっているインターネット上の架空都市「倉野川市」と倉吉市が似ていると、

ファンの間で話題となり、原作者や制作元の（株）コナミデジタルエンターテインメントに了承を取り、（株）グッドスマイルカンパニーと連携を図りながら、「ひなびた♪」というコンテンツを最大限に活用して、認知拡大、訪問増による交流拡大を効果的に図るため、レトロ&クールリズムによる新たな倉吉の魅力づくりを三者で推し進めることになったとのことでした。

廃校となり市の問題として悩み続けた明倫小学校円形校舎も（株）グッドスマイルカンパニーが大展示施設となる円形劇場くらしフィギュアミュージアムとして利活用し、観光資源として大きな役割を担っていると思いました。また、来年3月に鳥取県立美術館がオープンされるなど、もともとある白壁土蔵群などの街並みを体験しやすくできるように、観光客が利用したくなる周遊モビリティの環境を構築して、まち全体が活気に溢れるように地域全体で取り組んでいると感じました。

今回の両市ともに、民間企業が行政の活動を先導して推し進めてきたように感じました。協力をしてくれるパートナーとなる民間企業への呼び掛けから選定、そして、まちづくりとともにお互いが、成長し発展し合える関係性を構築できるような仕組みや運営が必要だと思いました。

今回、学んだ鳥取市、倉吉市の事例を参考に、積極的に取り入れて市政発展のために取り組んで参りたいです。

【視察風景】



鳥取市視察風景



鳥取市議場



倉吉市視察風景



白壁土蔵群