

## 7 利用計画の検討

### (1) ターゲットの設定

甲賀市の特性や観光に関する課題等を踏まえ、観光拠点地区に誘致する来訪者層を以下のとおり設定する。

#### ターゲット① 親子連れ

忍者関連施設に来た親子は、忍者衣装を着、忍者アスレチックを利用した親子が喜ぶ姿は施設のPRでよく見かける風景である。また、子ども達は忍者施設のリピーターになることが多く、親も一緒に施設に来訪することになることが多いことから親子での来訪を促進する。

【計画に必要と考えられる施設等】

- 忍者衣装を着た親や子ども達が体を使って遊べる施設
- 親子が一緒になって遊べる施設

#### ターゲット② 立ち寄り客（若年層から高齢者層までのカップル、ファミリーなど）

現在の甲賀市は観光の通過点となっており、これらの通過客を観光拠点地区に立ち寄せ、市内の観光情報に触れることによって市内の観光につなげることが重要である。

また、甲賀流忍者グッズや甲賀市の特選品等を販売することにより、甲賀市を經由して他の観光施設へ行く客の立ち寄りを促進する。

さらに、上記の目的を達成するためには、拠点施設を通過客にアピールすることや、記念写真の撮影など来訪者がSNSを通じて友人等に情報を伝達することを意識した仕掛けづくりを行う。

【計画に必要と考えられる施設等】

- 忍者関連グッズ・土産物等の販売店
- 軽食等が可能な休憩施設
- 家族、友人等にSNSで共有したくなるような記念撮影コーナー
- 「忍の里プララ」外壁のランドマーク化

#### ターゲット③ インバウンド（訪日外国人）

忍者のことをよく知っているインバウンドは、本物（リアル）志向が強いとみられることから、甲賀流忍者関連の史料を広報し、SNSによる情報の拡大を促進することによりインバウンドの拡大誘致を図る。

【計画に必要と考えられる施設等】

- 日本遺産（忍者史料）紹介コーナー（映像による紹介コーナーを含む）
- 家族、友人等にSNSで共有したくなるような記念撮影コーナー（再掲）

## (2) 来訪者数の目標設定

### 1) 目標年度の設定

観光拠点施設等の1次整備範囲の供用開始目標は、東京オリンピック・パラリンピックの年である2020年としている。このため、本計画においての来訪者数の目標設定の対象年次をオリンピック・パラリンピック開催後（供用開始後）5年目となる2025年とする。

### 2) 来訪者数の目標設定

#### ① 甲賀市の目的別入込客数

滋賀県観光入込客数統計調査をみると、平成22年（2010年）から平成29年（2017年）における甲賀市の目的別入込客数は下表のとおりである。

このうち「歴史」は、平成22年の39,400人に対して、平成29年には58,600人に増加している。この伸び率を計算すると、約1.5倍（ $58,600 \div 39,400 \approx 1.49$ ）となる。

【表 甲賀市の目的別入込客数の推移】

	H22 2010	H23 2011	H24 2012	H25 2013	H26 2014	H27 2015	H28 2016	H29 2017
自然	72,100	62,600	52,700	64,000	47,100	47,800	45,800	41,200
歴史・文化								
歴史	39,400	35,900	26,900	38,200	52,300	57,600	58,700	58,600
博物館・美術館等	90,700	78,700	76,200	80,600	521,800	655,000	622,400	604,800
温泉・健康	160,900	148,600	138,100	157,200	211,800	206,100	181,000	181,700
スポーツ・レクリエーション								
スポーツ施設、キャンプ場等	1,140,700	1,131,600	1,158,300	1,169,500	1,172,700	1,182,300	1,238,300	1,145,900
都市型観光(買物・食等)	529,200	506,100	514,100	547,900	52,600	49,300	42,000	67,000
その他	353,400	398,500	455,400	430,900	452,900	304,100	306,000	285,000
行祭事・イベント	469,700	394,600	444,700	489,000	376,700	428,700	602,200	660,900
合計	2,856,100	2,756,600	2,866,400	2,977,300	2,887,900	2,930,900	3,096,400	3,045,100

資料：滋賀県観光入込客数統計調査

#### ② 外的要素の考慮（NHK大河ドラマ・連続テレビ小説、2025年万博）

##### NHK大河ドラマ

平成22年の滋賀県全体の観光入込客数を1.00とすると、NHK大河ドラマ「江～姫たちの戦国～」が放映された平成23年には、前年比1.09倍の伸びを示している。また、NHK大河ドラマ「江～姫たちの戦国～」の地元ともいえる長浜市の観光入込客数をみると、平成23年には、前年比1.51倍の伸びを示しており、地元への来訪者が一気に伸びている。

2020年のNHK大河ドラマは、明智光秀を主人公とする「麒麟がくる」が放映されることが決定しており、これによる波及効果を得られることが期待できる。

【表 滋賀県・長浜市の観光入込客の推移】

	H22 2010	H23 2011	H24 2012	H25 2013	H26 2014	H27 2015	H28 2016	H29 2017
延べ観光客数(万人)	4,357	4,736	4,419	4,523	4,633	4,794	5,077	5,248
対前年比	—	1.09	0.93	0.96	0.98	1.01	1.07	1.11
長浜市(人)	6,995,200	10,552,800	7,108,500	6,930,200	7,402,800	6,667,400	—	—
対2010年比	1.00	1.51	1.02	0.99	1.06	0.95	—	—

資料：滋賀県観光入込客数統計調査

## NHK 連続テレビ小説

NHK 連続テレビ小説の放映前後では、観光入込客数の伸び率をみると、地域によって差がみられるものの、対象ロケ地周辺への観光入込客数が急激に増加する傾向にある。2019 年後期の NHK 連続テレビ小説「スカーレット」のロケ地が甲賀市信楽を舞台にすることが決定されていることから、信楽をはじめとする甲賀市全体への波及効果が期待できる。

## 2025 年万博

経済産業省が試算・公表した、2025 年万博における入場者想定規模は約 3,000 万人となっており、国内外から関西・大阪周辺に向かう観光の動きが期待できる。

	建設費	運営費	消費支出
費用 (最終需要額)	0.2 兆円	0.2 兆円	0.7 兆円
全国への 経済波及効果	0.4 兆円	0.4 兆円	1.1 兆円

### ※試算前提条件

- ・建設費：主催者による会場整備に関する建設費（約 1,250 億円）  
出展者による会場整備に関する建設費（約 650 億円）
- ・運営費：主催者による会場管理費（約 830 億円）  
出展者による出展費用等（約 1,460 億円）
- ・入場者想定規模：3,000 万人

出典：2025 年国際博覧会検討会報告書（2017 年 4 月）経済産業省

以上①、②から、直近の目的別入込客数のうち「歴史」の伸び率（約 1.5 倍）や NHK 大河ドラマの効果による観光入込客数の伸び率（約 1.1～1.5 倍※滋賀県全体と長浜市事例）のほか、今後の NHK 連続テレビ小説や 2025 年万博による波及効果も併せて期待できる。

一方で、本計画における観光拠点施設は、段階的に魅力を向上させる施設であり、かつ、この施設のみで市内観光を完結させないよう、市内にある日本遺産構成文化財やその他の観光資源とのネットワーク形成を図ることを目的としている。そのため、将来、観光客の増加が見込める中で、この観光拠点施設への誘導を行い、施設来訪につなげ、リピーターを多く創出することを目指す。

したがって、第 1 次整備完了後、市内観光への起点となる観光案内機能等を一定の水準で備えられる 2025 年において、入込客数 10 万人を達成することを目標とする。

**目標年次：2025 年 目標来訪者数：10 万人**