

## 1. 策定の基本的な考え方

- 地域の魅力を活かし交流を深めるまち —  
グリーンツーリズムや滞在型観光の促進のほか、メバル料理や各種イベント、景観といった地域資源を活かして、「交流人口」を増加させることが、今後の観光振興の大きな目的です。また、宮越家離れ・庭園の歴史的、文化的価値などが明らかになりつつあり、観光資源としてのさまざまな展開が期待されるところです。
- 観光の「質」の変化 —  
単に有名観光地を巡るだけでなく、テーマや目的を明確にし、地域独特の歴史や文化体験、日常生活への溶け込みなどを組み入れた旅行の人气が高まっています。政府も多様なツーリズムの振興を今後のわが国の重要政策として位置づけしており、中泊町にとっては今後大きなチャンスとなります。
- 観光の産業化へ —  
人口が減少していく中で、観光による交流人口を増加させることによる経済波及効果は他の産業に比べて大きく、また雇用創出力、直接的な「外貨(町外)」の獲得効果を期待できるとの認識の下、持続可能な産業として成長させる必要があると考えます。
- インターネット・SNSの普及 —  
スマートフォンの普及により、ネットの利用シーンと影響力が極端に増加し、決済手段としても一般化しました。観光振興にとっては強力な情報発信・収集ツールであると同時にこれまで以上に効果的な利活用が必要となります。

## 2. 中泊町観光の現状と課題

- 中泊町観光の現状 —
 

・ 入込客数	244,499人	平成30年
・ 観測地点別	ピュア	150,938人
	道の駅こどもり	45,495人
	中泊町運動公園	28,893人
	折腰内海水浴場	11,207人
	徐福の里	8,506人
・ イベント別	ビーチサッカー(略称)	6,800人
	なかどまりまつり	4,000人
- 中泊町の課題から見えるキーフレーズ —
  - ・ 決めて、実行する「役割と組織体制」の明確化
  - ・ 観光資源の定義拡大(地域資源の掘り起こし＝観光コンテンツ化)
  - ・ 観光コンテンツの連携と補完
  - ・ 観光コンテンツの質的(位置、時期、内容)偏りの解消
  - ・ 「観光」の経済活動化と持続化
  - ・ 情報伝達手段(発信・収集)の多様化への対応

## 3. 中泊町観光の方向性

- ニューツーリズムを基軸に据えた観光振興 —  
【需要増大の機運】  
大規模(複数)宿泊施設および通年型レジャー施設が不足する地域(本町も該当)においては、従来型の観光/旅行への対応・開発・維持、振興が容易ではありませんでしたが、近年「観光」に対する意識変化により地域資源(人、物、風俗、伝統伝承文化、風景等)を活用した、地域独自の旅行商品(ニューツーリズム)が成立し得る状況へと変化しています。  
現在保有する地域資源を収益性を持つ「観光コンテンツ」として構築することで、ニューツーリズムを基軸に据えた観光振興を展開することが望めます。また、収益/持続性を確保する視点から、住民と来訪者が共に利用できる「駅ナカ活用や宿泊・温浴機能を有する」拠点・施設」の検討も急がれます。
- 新たな観光資源「宮越家離れ・庭園」の積極的活用 —  
現在、その価値の詳細が明らかになりつつある、「宮越家離れ・庭園」等は、近代カテゴリーの歴史・文化的観光資源として大きな期待が寄せられます。所蔵品や建物・庭園の美術的、技術的価値もさることながら、小泊地区の太宰治関連や日本で最初の森林鉄道「津軽森林鉄道」などともに、「明治—大正—昭和(戦前)」を跨ぐ時代背景を豊かなコントラストで映し出す重要な役割を担います。  
宮越家離れ・庭園・所蔵品の公開、展示などには、観光客の利便性に考慮した「駐車場等周辺整備」とともに見学動線、トイレ等設備の検討が急がれます。また所蔵品や時代背景をコンセプトに商品開発、イベント企画、ステンドグラス制作体験など「見学・展示」に留まらない、様々な観光コンテンツの開発が必要です。
- 日本版DMOへの参画 —  
2020年1月に地域連携型の「日本版DMO(観光地域づくり法人)候補法人」として、「津軽圏域DMO(仮称)」が観光庁に登録され、中泊町も対象地域14市町村の一つとして参画します。日本版DMOの活動はデータ収集/分析から戦略的な計画、実施、人材育成等を効果的にマネジメントすることを目的としています。中泊町をはじめ圏域の市町村が連携、協力、補完し合いながら、観光を産業化していくための重要な足がかりの一つです。  
中泊町の「地域資源」に津軽圏域の観光コンテンツ(地域資源等)を組み合わせることや他市町村の観光コンテンツに町の地域資源が提供される事で、顧客の囲い込みから顧客の共有へ向かうことが期待されます。  
プロモーション(宣伝・広告)に留まることなく、計画、分析、調整、実行を目的とした日本版DMOとの連携は、中泊町全体の観光振興を総体的に進めていく組織が中心に

## 4. プロジェクトと施策

### プロジェクト1 「決めて・実行する」役割と組織体制構築

- ・ 施策(1) 町観光全体のPDCAサイクルを担うマネジメント組織の編成

### プロジェクト2 資源及びコンテンツの商品化と連携・補完

- ・ 施策(1) 着地型旅行商品(ニューツーリズム)造成
- ・ 施策(2) 文化・歴史観光資源の強化
- ・ 施策(3) 短期滞在観光の収益性強化
- ・ 施策(4) テーマ性を強調した町景観・機能整備
- ・ 施策(5) 通年観光実現可能な観光コンテンツ開発
- ・ 施策(6) 宿泊手段の補強(宿泊自体に付加価値)
- ・ 施策(7) 景観観光手段の強化

### プロジェクト3 情報伝達手段の多様化対応

- ・ 施策(1) 観光客向けインターネット接続環境整備
- ・ 施策(2) 観光情報発信体制の充実

## 各プロジェクト 施策 取組み例(一部)

### プロジェクト1 取組み例

- 中泊町観光振興組織として従来の観光協会の枠を超えた組織の検討/設立
- 役割・権限・機能・運営基盤の仕組み等の設定
- 広域DMOへの参画

### プロジェクト2 取組み例

- 駅ナカ活用が地元へ収益をもたらす仕組みの開発/構築
- ニーズ調査や実証実験を踏まえ、商品として成立する体験型・着地型ツアーの開発支援
- 宮越家(離れ・庭園、所蔵アイテム、時代背景、歴史)から文化歴史コンテンツの開発……ほか

### プロジェクト3 取組み例

- 観光情報一元化管理と発信組織の編成および観光案内所の設置
- 観光客目線から構築する観光ポータルサイト構築
- SNS、インターネット媒体によるPR活動推進……ほか