

事業名：但馬いいとこ 湯村温泉 98℃テント村

団体名：湯村温泉観光協会

1 事業内容

【事業経過】

月 日	場所	実施内容	参加者
6/7(水)	ポケットパーク、温泉橋	プランター設置、花壇の植栽/花壇管理 (6月～11月)	9人/適宜
6/20(火)	町民センター会議室	事業詳細検討会議	8人
6/22(木)	チラシ配布	テント村通年用チラシ	
7/20(木)	チラシ配布	テント村(荒湯天狗まつり共催) チラシ配布	
7/22(土)	ポケットパーク広場 河川遊歩道	「テント村」「荒湯天狗祭り」同時開催 朝市、飲食店出店、 河川遊歩道竹灯籠、テーブル設置	約 3,000人
7/27(木)	チラシ配布	テント村「ちょうちんまつり」チラシ配布	
7/29(土)	ポケットパーク広場	「ちょうちんまつり」朝市、飲食店出店	約300人
8/5(土)	ポケットパーク広場	「ちょうちんまつり」朝市、射的、飲食店出店	約350人
8/12(土)	ポケットパーク広場	「ちょうちんまつり」朝市、射的、ゲーム、飲食店出店	約500人
8/19(土)	ポケットパーク広場	「テント村」朝市、飲食店出店、射的	約500人
8/26(土)	ポケットパーク広場	「ちょうちんまつり」(途中雨天) 朝市、射的、ゲーム、飲食店出店、音楽演奏	約200人
9/2(土)	ポケットパーク広場	「ちょうちんまつり」朝市、射的、ゲーム、飲食店出店	約300人
9/9(土)	ポケットパーク広場	「ちょうちんまつり」朝市、射的、ゲーム、飲食店出店	約200人
9/16(土)	ポケットパーク広場 河川遊歩道	「テント村」朝市、射的、ゲーム、飲食店出店、音楽演奏	約400人
9/23(土)	ポケットパーク広場	「ちょうちんまつり」 朝市、射的、ゲーム、飲食店出店、音楽演奏	約200人
9/30(土)	荒天中止	「テント村」予定	
10/21(土)	ポケットパーク広場 河川遊歩道	「テント村」朝市、射的、ゲーム、飲食店出店、音楽演奏	約200人
11/18(土)	荒天中止	「テント村」予定	
11/30(木)	チラシ配布	新テント村(湯村灯火の景共催) チラシ	
12/2(土)	ポケットパーク広場 河川遊歩道	「テント村」「湯村灯火の景」同時開催 朝市、飲食店出店、熱燗無料体験、音楽演奏	約500人
1/9(火)	カフェ 98℃ワークスペース	事業打合せ	6人
1/20(土)	杜氏館・河川遊歩道	「テント村」「甘酒の日」甘酒湯掻き体験	約50人
2/20(火)	町民センター会議室	事業打合せ(総括)	

2 事業の効果

(1) 団体(組織)内の効果

3年目となり認知度も向上し、会員の自覚、意識の向上が図れた。新たに「ちょうちんまつり」を開設したこともあり、開催時には地元住民や店舗、出演者などと協力、連携を図ることが出来た。新聞、雑誌、チラシ、SNSなどの情報発信により、地元住民をはじめ観光客の誘客促進の効果を感じることが出来た。事業の継続的な実施が誘客の一つの戦略として位置図けることが出来た。

(2) 地域への波及

会員、地域住民がともに花壇、植栽などの景観を整備することにより会員、住民、協会の意識が高まり協力体制を構築できた。事業が浸透したことにより、地元商店や住民の協同精神が構築され継続性が図れた。観光客や住民が立ち寄ることにより地元商店や文化をアピールする機会が増し町の活性化が図れた。但馬、鳥取からの出演、出店もあり、広範囲に魅力を再認識、情報発信することができた。

3 協働の相手方

新温泉町商工会：町内全域へ情報発信、PR、イベント共催の協力、出店協力

湯村温泉旅館料飲組合：宿泊客への情報提供、PR、イベント実施協力、参加・出店協力

浜坂観光協会：宿泊客及びSNS等による情報発信、PR、イベント出店協力

4 今後の課題等

(1) 団体（組織）活動を継続するための工夫等

誘客促進につなげるべく開催時期、日程、場所、業種、出店・出演者等を再検討し、多様性に富んだ事業として展開する。

- ① 効果的な時間、場所の設定。出店・出演者等の多様性
- ② 広域的な情報発信（新聞、雑誌、チラシ、SNS等）
- ③ 他事業（イベント等）とのコラボによる相乗効果
- ④ 来客年齢にこだわらない事業内容の検討（子供から老人まで楽しめる工夫）
- ⑤ 食、文化、芸術等の魅力発信、再発見の拡充
- ⑥ 出店者、出演者が開催日によってばらつきがあり賑わいを創出できない場合がある。
- ⑦ 荒天時に中止せざるを得ない場合があり、雨天でも開催できる方法を検討

(2) 地域活動を拡大していくための工夫等

観光客のみならず地域住民が参加しやすく楽しめるイベント内容を検討する。

男女問わず又子供から大人、家族連れやカップルまで満足してもらえる演出や体験など検討する。

参加型コンテンツの創出、ゲーム性やサプライズなども計画

スタンプラリー、地域クーポンなど周遊型で持続できるコンテンツの創出

地元商店街など経済活動の波及効果による地域活性化



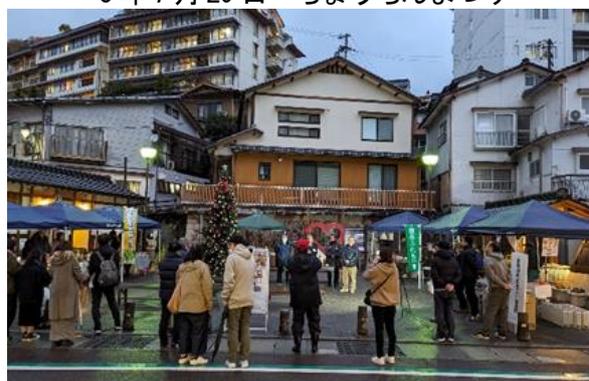
5年6月7日 花苗植栽



5年7月29日 ちょうちんまつり



5年9月16日 テント村



5年12月2日 湯村灯火の景点灯式