

行政視察報告書

委員会名	総務文教委員会 「特定事件 メタバースを活用したにぎわい創出について」
派遣委員	委員 9名 斉藤雄二委員長、田川浩司副委員長、藤原みどり委員、 河合悠祐委員、川崎久範委員、平山杏香委員、田中宣光委員、 吉岡健委員、小川利八委員
日程／場所	令和5年10月16日（月） 佐賀県嬉野市 「デジタルモール嬉野（メタバース）を活用した観光施策等について」
目的	本市における観光施策、特ににぎわい創出を図るため、令和3年度よりメタバース技術を活用して新たな観光まちづくりを目指したプロジェクト「デジタルモール嬉野」を立ち上げ、全国的にも高い評価を得ている佐賀県嬉野市へ「デジタルモール嬉野（メタバース）を活用した観光施策等について」を調査・研究した。
各委員からの報告 (内容、所感(意見・課題・本市への反映など))	<p>○斉藤委員長 嬉野市は西九州新幹線の開業に合わせて、メタバース空間「デジタルモール嬉野」を2022年9月22日に開設。嬉野温泉や嬉野茶などの多彩な観光資源がありながら、新型コロナの影響を受け観光客が減少している。人口減少や高齢化、地域コミュニティの希薄化などの課題解決のため、メタバース空間を開設し、未来技術を活用した課題解決を目指しているとのこと。21年度に計画策定、22年度から25年度までが事業期間となっており、5年で約5億円の予算が必要。事業費の半分約2億5,000万円は国が負担するとのことだが、国の負担が無くなる26年度以降の財現捻出が課題とのこと。人口約2万4,000人の嬉野市ではかなりの高額の前倒しが必要であった。単純に計算をすると草加市では年間約10億円の予算が必要な事業。費用対効果の目線で考えると、まだ始まったばかりの事業であり成果と言える顕著な数字はでていない。出発点が新型コロナの行動制限禍であり、評価が難しいが、財政的な投資効果は薄いと感じた。ただし、何もせず衰退を招くことよりも、チャレンジをする嬉野市の姿勢は見習うところがあると感じた。</p> <p>○田川副委員長 にぎわい創出を目的とした「デジタルモール嬉野（メタバース）を活用した観光施策」を視察した。観光が基幹産業の嬉野市はコロナ禍での経済損失が顕著であり、観光産業への支援、政策が喫緊の課題となっていた。令和4年9月に開業した西九州新幹線嬉野温泉駅は田畑を造成して設置され、嬉野市として100年ぶりの鉄道の敷設であった。駅前開発の時点で開発の図面が揃っており仮想空間を作成するのに好都合であること、国の「未来技術実装事業」に選定され国庫補助金が活用できたこと等、嬉野市特有の環境であった。旅マエ～旅ナカ～旅アトをVRと実旅で体験することによりファンを増やす政策は本市も参考にすべき取組であると感じた。</p> <p>○藤原委員 観光のまちとの位置付けから、コロナ禍による訪問客数の減少と新幹線開業という大きなきっかけがあつて、生まれた事業であること。そして、民間の力を借りなければ、このような短期間での実施に至らなかったと思われる。 「デジタルモール嬉野」を見てから、実際に街に出てみると、ビックリするくらい映像どおりで、担当者が絶対に譲れなかった“バーチャルとリアル融合”を実感しました。メタバースの活用の可能性は未知数であると感じました。</p>

○河合委員

嬉野市は温泉で有名な観光地であり、その認知度を高めるためにメタバースを活用している。実際にメタバース画面を覗いてみると、立体的で、実際に湯船や温泉周りの飲み屋にいるような画を見ることができた。この機能をラインと連動させ、ファンを増やしているようである。

草加市においても草加松原という美しい景勝地があるため、その認知度を高め、観光地として経済を活性化させる必要がある。したがって、メタバースを活用することも一つの手法であるとも考えられる。

○川崎委員

佐賀県嬉野市は、お茶、陶磁器、そして温泉を有する観光のまち。

コロナ禍が終わり、西九州新幹線の開通で（まだ一部本線が開通していないが）景気回復基調にあるが、観光客を増加させることが課題となっている。

そこでメタバースを活用し、それを新たな交流拠点として、観光DXに取り組んでいる。導入に関わるコストにおいては、国の補助を受けながら実施。5年間で5億円の費用を要している。

主な取組としては、SNSと連動させて、まちのイベントをメタバース上で紹介したり、メタバース上に名所案内を作り、まちをPRしている。今後においては、メタバースを活用したての事業をさらに作り上げていき、整理をして事業を組み立てていく模様。ただし、国からの事業支援を終えた後の、費用の捻出は大きな課題となっている。

なお、嬉野市はメタバースと自動運転との2本柱でまちのスマート化に取り組んでいる。

メタバースにおいては、視察前は積極的にメタバースを取り入れ、まちをPRすることに大きな可能性を見出していましたが、今回の視察で様々なメタバース空間を見て回り、まだメタバースの利用者が少な過ぎることが、一つ大きな課題として挙げられます。

また、観光支援を目的にメタバースを利用すると、多大な費用がかかることがわかりました。草加市に置き換えた場合、観光支援を目的としたメタバースのアプローチは、まだ時期尚早のように思います。ただ、メタバース空間は使い方によっては、さまざまな可能性を秘めているのは確かだと思います。引き続き、メタバース業界の今後の動向を追いながら、検証を続けていくことが必要だと考えます。

○平山委員

メタバース空間にまちが忠実に再現されていました。行政としてメタバースへの進出をいち早く実現されており、貴重な事例として大変参考になりました。新しい技術の為、有効利用するにはまだ課題も多いようです。有効な施策として草加市でも採用する為にはメタバース空間だけでなく、メタバース内の利用人口の増加の仕組みや、マネタイズ、現実世界の資源（観光・特産品等）、ふるさと納税やその返礼品なども含めて仕組みづくりが必要であると思います。今後も嬉野市を注視させていただきたいと思います。

○田中委員

嬉野市は少子高齢化や交流人口の減少などの課題を、西九州新幹線の開通に伴う嬉野温泉駅の開業を契機にデジタル技術の活用で、この課題解決を模索していた。メタバースは少ない人員で、大きな効果を得られる可能性があるが、資金面の課題があり、この嬉野市では、国の事業選定を受け、補助金の交付により、先進的なデジタル技術を活用・構築した。そして、そこから得られるデータを戦略的に活用して、更なる施策への活用を検討している。

草加市においても、民間と協力しながら、デジタル技術を取り入れ、データ活用による施策の構築を積極的に行うべきである。

また、メタバースはまだまだこれからの技術であるが、その活用は多方面で検討されており、草加市でも積極的な検討が求められる。

	<p>○吉岡委員 以前より観光地として知られている佐賀県嬉野市であるが、西九州新幹線開業を機に、コロナ等で衰退傾向だった観光事業等の復活を目指し、交付金を活用したメタバースでの観光施策を行っている。 ただコロナ終焉に向かっている現状では、今後のリアルとバーチャルの連動を図ることが、当初の目的でもある「にぎわいづくり」につながると思われるし、その永続的な財源の確保も今後の課題である。 草加市においては、観光施策でのメタバースの活用というよりも、東京隣接等の立地特性を考慮したリアルでの「にぎわいづくり」を目指す事が優先ではないかと考える。</p> <p>○小川議員 佐賀県嬉野市は人口減少とコロナ禍における観光客数の減少が喫緊の課題であるため、デジタルモール嬉野など未来技術実装事業を通じて、街を最大限多くの方々に知って貰いたいとの思いが良く伝わって来ました。 特に令和5年度に花火大会のライブビューイングをデジタルモール嬉野で開催したところ、2,400人の参加が確認され、認知度も少しずつ高まっているように感じました。 民間の知識を活用してリアリティを追求したメタバース空間の構築とデータベースに基づきエビデンスをしっかりと観光資源へと結びつけている事業でした。</p>
<p>その他</p>	