

# ビジョン策定に向けた検討資料

## **基本構想の策定：**

これまでに3回の会議を開催

雑賀崎・田野エリアを中心とした地域のブランド化に向けた方向性を示す。

## **(仮称)雑賀崎・田野エリアを中心とした地域ブランドの確立に向けたビジョン策定会議：**

今後4回の会議を開催

基本構想で示されたアクションの解像度をより高くする為のデザイン会議

基本構想を含めた全体計画の取りまとめを行う。

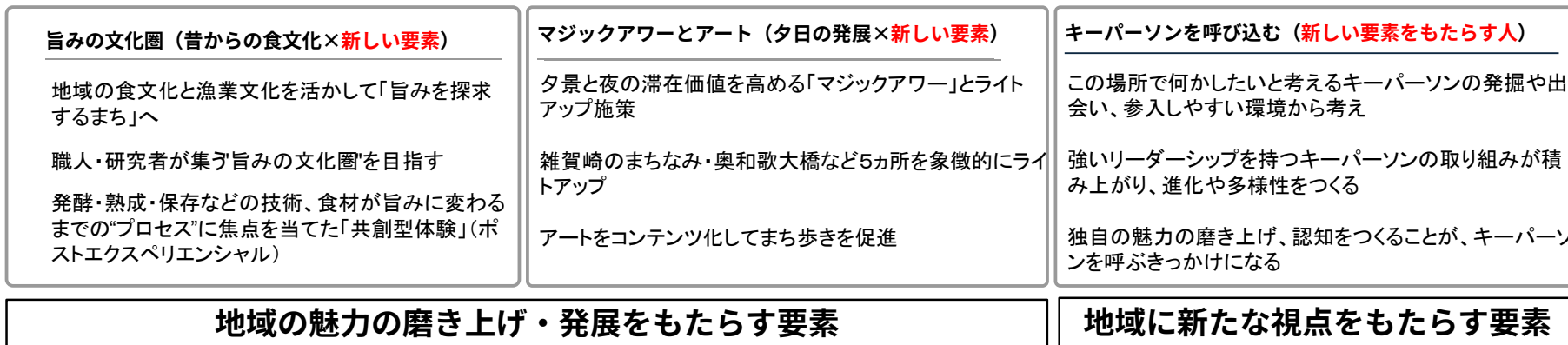
# マスタープラン各章立てについて

## 【最終報告資料(マスタープラン)の目次案】

- 第1章 計画の背景と目的
- 第2章 対象地域の現状と課題
- 第3章 基本理念・目標
- 第4章 観光振興戦略
- 第5章 老朽施設の再生・利活用計画
- 第6章 民間投資促進戦略
- 第7章 エリアプランニング
- 第8章 実施計画(推進体制・スケジュール)

# コンセプト設計の背景、解説 ※構想策定会議メンバーと最終調整中の案

## 主なキーワード



初年度から地域の変化を実感できるアクションを進め、認知の向上を図りつつ、キーパーソンを呼び込める地域をつくる

## 構想策定で議論された軸を活かし、下記の要素を含んだコンセプトを設定

### 地域の文化、生活を大切に、次の5つの目標を達成したい

- ・地域独自の文化を未来へ継承する(地域の独自性、アイデンティティ)
- ・地域の持続性と発展性をつくる(地域が生きていく力)
- ・住民がこれまで以上に誇れる地域になる(シビックプライドの醸成)
- ・和歌山市への来訪の目的地化(地域による域外への効果)
- ・熱いキーパーソン、民間事業者に選ばれる地域になる

- ・「問い」を誘発する質感のあるコンセプトづくりにより、住民自身が議論に参加し、まちの未来を考えるきっかけをつくる。
- ・地域の営み(漁業・生産・生活)を軸に、観光地化よりも“暮らしの継承”を優先した地域像を形づくる。
- ・誰のためのプロジェクトかを明確にし、まずは“住民が誇れるまち”を起点に、持続的な地域の力を育てる。
- ・訪れた人が「ここに住みたい」と思うような、暮らしの魅力を中心とした地域価値を高め、地域外への発信力につなげる。
- ・地域の未来を共につくる民間プレイヤーやキーパーソンから「選ばれる地域」として、投資と挑戦が集まる環境を整える。

# コンセプト案

※構想策定会議メンバーと最終調整中の案

## 静かな日常が、心を動かすまち。

“日常の営み”こそが最大の地域資源であるという前提に立ち、視覚的な演出や大規模開発に依存せず、既存の生活風景を丁寧に磨き上げることで、  
来訪者に新しい価値体験を提供することを目的としています。

漁に出る朝の動き、港に広がる音、潮風の香り、夕暮れの光など、住民にとっては当たり前の風景が、外から訪れる人にとっては“静かで豊かな異なる日常体験”となる点に着目しています。

地域の良さを過剰に演出するのではなく、  
「あるがままの暮らしを価値として再編集する」という意図。

## (案) 光に沿って歩き、漁師町で腹いっぱい食べて、泊まる

### 初期に考えるアクション

#### ▼認知と集客

- ・「光とアートのイベント」「旨みカンファレンス」などの早期実施で認知と集客を獲得
- ・地域内外の機運醸成、認知拡大に向けた取り組み(カンファレンスや実証実験等)

#### ▼ソフトとハード

- ・スケールできるコンテンツの検討(船上販売など)
- ・地域のハブ施設、若者が集まれる溜まり場づくり

#### ▼地域と環境

- ・事業者がチャレンジしやすい環境の整備
- ・地域住民の巻き込み(自分ごと化)を促進

### 具体的な施策の例

#### ▼ソフト

- 漁業+観光+食の共創モデルの確立
- 実証実験やイベント、ファムツアー等の実施
- 地域へのコーディネーター役の配置
- 地域ワークショップの継続開催
- 行政によるサポート体制の構築

#### ▼ハード

- 雑賀崎漁港を“体験と食”を取り入れて再整備
- 主要地域を繋げる道の整備と魅力化
- 観光案内所+カフェ+サウナ+創造拠点の複合化
- 大規模な「溜まり場」=ハブ施設を整備

### 第1フェーズ

#### ▼概念

- 地域の魅力をコンテンツ化し、認知を拡大
- 地域資源を活用できるキーパーソンを呼び込む

#### ▼方針

- カンファレンスやシンポジウムを開催し、ビジョンコンセプトの認知と浸透(呼ぶきっかけ)
- 第2フェーズで検討する施策の実証実験等を実施

### 第2フェーズ

#### ▼概念

- 未利用・低利用資源、遊休不動産の活用
- コンテンツ力の拡大・イノベーションの推進
- 地域内外への経済波及性をつくる

#### ▼方針

- 第1フェーズで実証した事業の落とし込み

### 第3フェーズ

#### ▼将来ビジョン

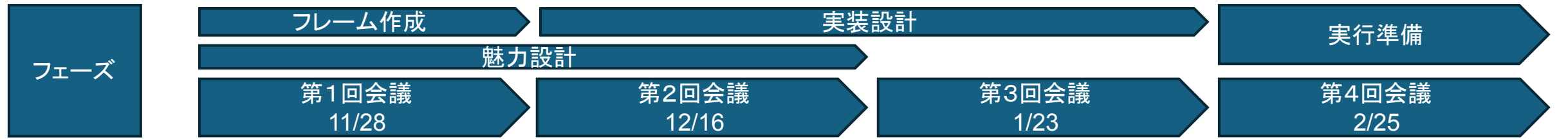
- ・地域の営みを未来へ継承
- ・地域の持続と発展
- ・住民がこれまで以上に誇れる地域に
- ・和歌山市への来訪の目的地化
- ・熱いキーパーソン、民間事業者に選ばれる地域に

可能なものから民間投資の誘致を促進 → 地域の核となる誘客施設の運営へ  
民間事業誘致に必要な環境整備(規制等への対応(都市計画・風致地区 等))

2026

2028

2034



## フェーズ

### 目的

- |   |  |   |   |
|---|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- 確認された基本構想(案)の内容(コンセプト、方向性、ロードマップ)を確認</li> <li>- 今後の議題・ブレてはいけない軸・優先テーマ等の共有</li> <li>- 4回の会議を通して決めるべきゴールの合意</li> <li>- 上記に沿った、既存資源の活かし方の整理</li> <li>- アート、光、漁師文化、食と景観などの既存資源をどう組み合わせ・訴求するかを整理(できるところまで)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- アート、光、漁師文化、食と景観などの既存資源をどう組み合わせ・訴求するかを整理(つづき)</li> <li>- 老朽施設や空き家をどう再生するか・その再生方針に応じた、座組や支援策の議論</li> <li>- 民間投資を呼び込む座組や支援策の方向性の明確化</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 老朽施設や空き家の再生方針に応じた、座組や支援策の議論</li> <li>- 民間投資を呼び込む座組や支援策の方向性の明確化</li> <li>- 第1～3回の議論をもとに、実行計画(KPI・段階計画・推進組織)を整理</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 全体ビジョンの合意</li> <li>- 全三回ビジョン会議+サミットの結果をふまえたラップアップ</li> </ul> |
|---|--|---|---|

## テーマ・論点

- |   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- コンセプトの再確認と、ステークホルダーごとの共感ポイントの共有</li> <li>- 初年度の核となる事業のイメージと、波及するイメージを描き、今後3年間の優先テーマ(観光・施設再生・民間投資・エリア)を整理</li> <li>- 観光振興戦略ターゲット(どんな人に)来訪体験(何をし何を感じる)滞在導線(宿泊・飲食・体験)</li> <li>- 来訪者目線(・住民目線の双方?)での既存資源の体験化・資源化(例:漁師の日常、歴史、風景、食文化)の方向性検討</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ブランド発信方法と共感ストーリーづくり</li> <li>- 老朽施設の再生・利活用方向性</li> <li>- 老朽施設の再生・利活用方針にあわせた支援策スキームや整備すべきことの整理(できるところまで)</li> <li>- 民間投資促進策(どんなのを、どんな制度、助成、スキームで)頭出し</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 老朽施設の再生・利活用方針にあわせた支援策スキームや整備すべきことの整理(続き)</li> <li>- 公共空間・民有地の活用ルールや支援スキーム案</li> <li>- 民間投資促進策の詳細議論・合意形成</li> <li>- 推進組織のイメージ</li> <li>- 推進体制の骨格づくり(誰が旗を持つか/どう関係づくるか)</li> <li>- 10か年の実施計画(短期/中期/長期)+第3フェーズの将来ビジョン案</li> <li>- KPI(観光・経済・関係人口・住民満足など)設定</li> <li>- モニタリングとフィードバックの仕組み</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- これまでの議論のラップアップ</li> <li>- 決定事項の最終合意</li> <li>- 今後のスケジュール合意</li> </ul> |
|---|---|--|--|

## 成果物

- |   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- 実装フェーズの羅針盤となる議論マップ(次回以降の議題整理)</li> <li>- 仮ビジョン案(10年後に何がどう変わっていることを目指すか)</li> <li>- 来てほしい観光客像の共通イメージ</li> <li>- 既存資源と活用方針案</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 「体験デザイン」案(モデルルート・キーワード・体験項目)</li> <li>- 観光客誘致方策案</li> <li>- 老朽施設の再生方針案</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 老朽施設の再生実行案(支援策など)</li> <li>- 民間参画モデル案</li> <li>- 民間誘致促進案</li> <li>- 定性・定量KPIとモニタリング・フィードバックの仕組み案</li> <li>- 推進組織体制図</li> <li>- 確定ビジョン案</li> <li>- 詳細ロードマップ</li> </ul> |  |
|---|--|--|--|