

基本戦略5 持続可能な観光地域づくり

国連世界観光機関(UNWTO)*では、「持続可能な観光」について、「訪問客、業界、環境および訪問客を受け入れるコミュニティのニーズに対応しつつ、現在および将来の経済、社会、環境への影響を十分に考慮する観光」と定義しています。そして、国の観光立国推進基本計画でも「持続可能な観光地域づくり」を戦略に盛り込んでおり、今後の観光施策を推進する上で、環境への配慮や地域資源の保全、観光人材の育成、地域住民の観光施策への参画といった、持続可能な観光地域づくりという観点はますます重要視されてきています。

このことから、本市においても、「持続可能な観光」の実現に向け、各種施策を推進していきます。また、DMO*を含む自立型地域観光組織や、災害や感染症という危機から地域や観光客を守る観光地域づくりなど、本市の観光に関する体制づくりについても持続可能な観光地域づくりという観点に基づき推進していきます。

基本戦略1 観光コンテンツの開発・磨き上げ

～背景・課題～

- ◇通過型の来訪者が多く、観光客数が観光消費額の増加に繋がっていない
- ◇太宰府天満宮及び参道エリアに観光客が集中

～方針～

- ◇回遊性・リピート率向上や観光消費額単価の増加に繋がるような新たな観光コンテンツの開発や既存の観光コンテンツの磨き上げ

基本戦略2 効果的な観光プロモーションの推進

～背景・課題～

- ◇太宰府天満宮周辺エリアから大宰府政庁跡周辺エリアへの周遊を促進するためのコンテンツ及びプロモーションの不足
- ◇コロナの影響による海外向けプロモーションの未実施
- ◇海外向けのプロモーションの機会や情報発信媒体の不足

～方針～

- ◇大宰府政庁跡周辺エリアへの周遊促進のためのコンテンツ造成と合わせたプロモーションの実施
- ◇機会を捉えた観光プロモーションの強化
- ◇欧米豪、タイなど、新たなターゲットを捉えた海外プロモーション

基本戦略3 受入環境の整備・充実

～背景・課題～

- ◇ごみのポイ捨て、トイレ・喫煙マナー、交通渋滞等のオーバーツーリズム*に関する問題が発生
- ◇インバウンド*やユニバーサルツーリズム*に向けた環境整備のニーズ増
- ◇太宰府館の老朽化及び収支不均衡による運営方法の再検討

～方針～

- ◇オーバーツーリズム*への対策案の検討及び実施
- ◇観光コンテンツの品質向上や各種案内の充実、バリアフリーへの対応
- ◇太宰府館の計画的な改修及び有効活用に向けた民間活力導入の検討

基本戦略4 関係機関との連携強化

～背景・課題～

- ◇本市が持つ多くの観光資源について、効果的な活用を図るためのノウハウや設備等が不十分
- ◇筑紫野市との観光施策にかかる連携が不十分
- ◇本市は全国有数の学園都市であり、これまで大学等と様々な分野で連携し取り組んできた実績あり。

～方針～

- ◇各種関係機関(民間事業者、学校、国内外自治体等)の効果的な連携による課題解決

基本戦略5 持続可能な観光地域づくり

～背景・課題～

- ◇世界的な「持続可能な観光」への関心の高まり

～方針～

- ◇観光コンテンツとなる地域資源の保全、人材の育成
- ◇観光地域づくりの司令塔としてのDMO*を含む自立型地域観光組織体制の検討
- ◇本市観光に対する市民の意識・満足度向上と観光施策への参画を通じた地域への愛着と誇りの醸成
- ◇災害や感染症などから地域や観光客を守るための安心安全な観光地域づくり

4 計画の指標(KPI*)

本計画において、将来の本市の観光戦略の成果目標として、3つのKPI*を設定します。

(1)観光消費額単価

内容	観光客の太宰府市内での観光消費額の単価(1回の来訪あたり・1人あたり)
設定の目的	経済効果に関わる指標として設定
計測方法(案)	観光客に対するアンケート(聞き取りやWEB等)
実績値 令和5(2023)年度	日本人観光客:4,663円 外国人観光客:4,998円
目標値 令和10(2028)年度	日本人観光客:5,600円 外国人観光客:6,000円

(2)リピート率

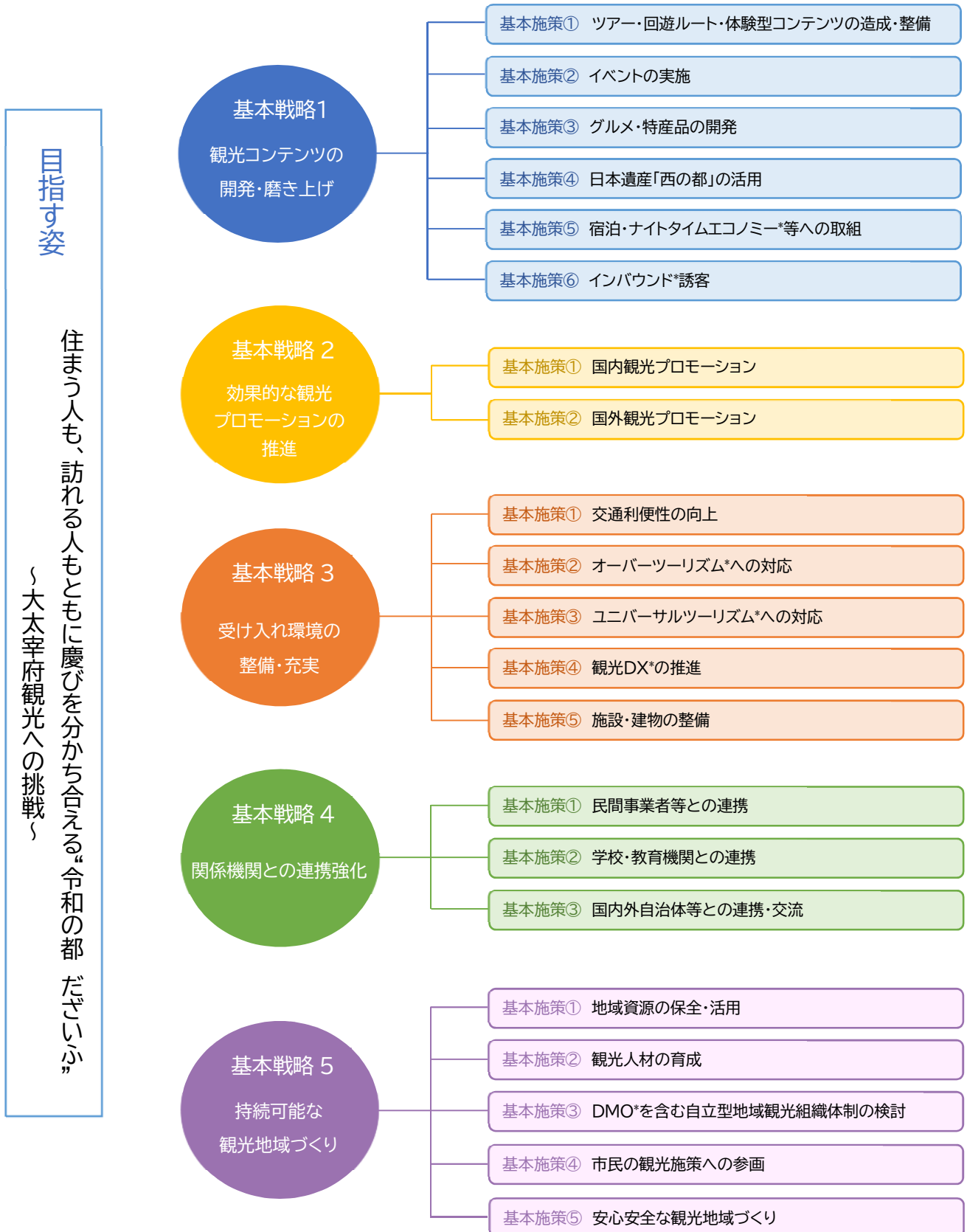
内容	太宰府市を訪問している観光客における2回目以上の訪問である割合
設定の目的	「サステナブルな観光」に関わる指標として設定
計測方法(案)	観光客に対するアンケート(聞き取りやWEB等)
実績値 令和5(2023)年度	日本人観光客:54.4% 外国人観光客:17.0%
目標値 令和10(2028)年度	日本人観光客:57.9% 外国人観光客:20.5%

(3)観光に対する市民意識

内容	観光客の来訪に対して「好ましい」と考える太宰府市民の割合
設定の目的	住民の観光に対する意識に関わる指標として設定
計測方法(案)	市民意識調査(太宰府まちづくり市民意識調査)
実績値 令和4(2022)年度	80.4%
目標値 令和10(2028)年度	85.0%

5 施策体系

本計画の体系図は以下の通りです。



6 各基本施策における方針と主な取り組み(例)

基本戦略1 観光コンテンツの開発・磨き上げ

基本施策	方針	主な取り組み(例)
① ツアー・回遊ルート・体験型コンテンツの造成・整備	回遊性向上に繋がるようなツアーや回遊ルートを造成・整備	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマ別周遊ルートの造成 ・体験型コンテンツの造成、商品化 ・4館(太宰府館・太宰府市文化ふれあい館・大宰府展示館・水城館)の役割整備・ルート造成 ・スタンプラリー等、コレクション性やゲーム性のある要素を持ったルートの開発
② イベントの実施	回遊性向上や消費額増に繋がるようなイベントを実施	<ul style="list-style-type: none"> ・市民参加型まち歩きイベント ・『Pokémon GO』太宰府市公式ルートを活用したイベント ・「令和の都だざいふ」令和記念事業 ・史跡地でのフードトラック、マルシェ等出店
③ グルメ・特産品の開発	消費額増に繋がるようなグルメ・特産品を開発	<ul style="list-style-type: none"> ・梅を用いた特産品の開発(梅プロジェクト) ・開発した商品のふるさと納税返礼品ノミネート検討
④ 日本遺産「西の都」の活用	日本遺産「西の都」を活用した観光コンテンツを開発	<ul style="list-style-type: none"> ・「西の都」観光体験メニューの開発 ・「西の都」特製土産物の開発
⑤ 宿泊・ナイトタイムエコノミー*等への取組	宿泊やナイトタイムエコノミー*等、様々な時間帯に関するコンテンツを充実	<ul style="list-style-type: none"> ・体験型宿泊プランの造成 ・宿泊施設の誘致
⑥ インバウンド*誘客	インバウンド*誘客に向けたコンテンツ開発	<ul style="list-style-type: none"> ・日本文化の体験メニュー開発支援 ・外国人ニーズの高いコンテンツ造成 ・市外観光地含む広域周遊ツアーのオプションとなるコンテンツの造成

基本戦略2 効果的な観光プロモーションの推進

基本施策	方針	主な取り組み(例)
① 国内観光プロモーション	<ul style="list-style-type: none"> ・全国的な商談会や大規模誘客イベント等の機会を使った効果的なプロモーションの実施 ・来訪者への「令和の都だざいふ」の一元的発信 	<ul style="list-style-type: none"> ・ラジオ、SNSその他の情報媒体による情報発信 ・「令和」「万葉」等、太宰府ならではのテーマによる観光プロモーション ・デザイン性の優れたパンフレット・ポスターの作成 ・本市のイベントや伝統行事の魅力的な発信 ・だざいふ応援大使を活用したプロモーション
② 国外観光プロモーション	インバウンド*誘客に向けたプロモーションの実施	<ul style="list-style-type: none"> ・国、県、JNTO*等との広域的な連携による合同プロモーションへの参加 ・海外人気インフルエンサー等を活用したSNSによるプロモーション

基本戦略3 受け入れ環境の整備・充実

基本施策	方針	主な取り組み(例)
① 交通利便性の向上	・市内二次交通の改善による回遊性向上 ・福岡市からのアクセスの良さをアピール	・まほろば号の観光ルート活用 ・レンタサイクルの利用促進 ・市内西側駐車場(政庁跡前)の有効活用 ・MaaS*アプリ導入の検討
② オーバーツーリズム*への対応	地域一体でのオーバーツーリズム*対策の実施	・参道周辺における喫煙所やごみ箱の設置検討 ・観光客へのマナー啓発 ・混雑状況可視化システムの利用促進 ・観光案内所での回遊性向上のための情報提供
③ ユニバーサルツーリズム*への対応	ユニバーサルツーリズム*への対応	・ユニバーサルツアーモニターツアー(バリアフリー環境整備状況の調査、バリアフリーツアーの実施可否検討) ・外国人向けの案内表記の充実
④ 観光DX*の推進	観光DX*による観光客の利便性向上	・観光関連情報の一元化 ・キャッシュレス決済の促進 ・多言語音声観光ガイドアプリの活用
⑤ 施設・建物の整備	門前町や西鉄太宰府駅周辺の再整備	・門前町リノベーションプロジェクトの推進 ・太宰府館の活用および運営方法の調査検討

基本戦略4 関係機関との連携強化

基本施策	方針	主な取り組み(例)
① 民間事業者等との連携	民間事業者等との連携による観光コンテンツの開発	・観光ビジネススタートアップ支援事業 ・官民協創プラットフォームの構築
② 学校・教育機関との連携	市内学校との連携による観光コンテンツの開発	・太宰府キャンパスネットワーク会議との連携 ・学校が持つ専門的知見の観光施策への活用 ・学校への観光施策に関する出前講座派遣
③ 国内外自治体等との連携・交流	国内外自治体等との連携による観光コンテンツの開発、広域的な誘客	・日本遺産「西の都」の構成文化財を活かした「文化観光」の推進 ・四王寺山・宝満山の歴史や自然の癒しをテーマとするヘルスツーリズムの推進 ・合同プロモーションの検討 ・観光案内所間での連携 ・姉妹都市・友好都市との観光交流

第3章 計画の目指す姿

基本戦略5 持続可能な観光地域づくり

基本施策	方針	主な取り組み(例)
① 地域資源の保全・活用	良好な景観や歴史的風致に配慮した環境及び地域資源の保全・活用	<ul style="list-style-type: none"> ・地域資源の保全・活用 ・景観計画等に基づく良好な景観の形成・保全・活用 ・文化財保存活用地域計画に基づく文化遺産の保存と観光における活用促進 ・歴史的風致維持向上計画に基づく歴史まちづくりの推進と観光における活用促進 ・駅周辺地域及び4館を拠点とする地域資源を生かした観光周遊に資する都市空間の形成
② 観光人材の育成	観光ガイドの育成及び観光ガイド派遣システムの構築の検討	<ul style="list-style-type: none"> ・多言語対応、障がい者対応を含めた有償観光ガイドの育成 ・登録制のガイド派遣システムの構築の検討 ・観光コンシェルジュの育成 ・地域観光コーディネーターの育成と活用 ・本市の歴史・文化に関する知識の普及促進
③ DMO*を含む自立型地域観光組織体制の検討	「観光地経営」の視点に立った観光地域づくりの司令塔となるDMO*を含む自立型地域観光組織体制の構築に向けた調査検討	<ul style="list-style-type: none"> ・DMO*を含む自立型地域観光組織体制の検討 ・太宰府ブランド創造協議会の在り方の検討 ・観光施策における地域団体との連携
④ 市民の観光施策への参画	観光施策を通じた市民のやりがい、生きがい、地域への愛情や誇りの醸成	<ul style="list-style-type: none"> ・史跡解説ボランティアとしての参画 ・経験を活かした体験型観光コンテンツの提供 ・SNSによる太宰府の魅力発信者としての市民参画 ・観光施策における企画形成段階からの市民参画 ・地域一体となった文化観光教育を通じた地域への愛着と誇りの醸成促進 ・事業を通じた旅行者と市民との交流促進
⑤ 安心安全な観光地域づくり	災害等にかかる危機対策の整備による安心安全な観光地域づくりの推進	<ul style="list-style-type: none"> ・観光事業者向けの災害対策ガイドラインの整備 ・国内外観光客への災害対応マニュアルの整備 ・観光地における多言語対応な緊急情報発信用電光掲示板の設置 ・市ホームページや観光地におけるリアルタイムでの緊急情報発信 ・観光施設等における安全対策の整備と避難訓練の定期的な実施

第4章 基本戦略と取り組み

基本戦略1 観光コンテンツの開発・磨き上げ

◆◆基本施策① ツアー・回遊ルート・体験型コンテンツの造成・整備◆◆

本市には歴史の散歩道やさいふまいの道などの太宰府観光の原点に近い風景や大宰府政庁跡、観世音寺、客館跡、水城跡など多くの史跡・文化遺産、豊かな自然、伝統行事、梅ヶ枝餅をはじめとする食といった豊富な地域資源があり、季節や時期によって違う魅力があります。

現在、これらを活用して、「梅ヶ枝餅焼き体験」や史跡解説員によるガイド付きの太宰府巡りや大宰府万葉会による「万葉歌碑めぐり」、NPO法人歩かんね太宰府による「ぷち旅太宰府まちあるきツアー」といった観光客向けの体験メニューを実施しています。

また、日本遺産「西の都」や四王寺三十三石仏をテーマとする周遊コースの造成を行うとともに、太宰府館、大宰府展示館、文化ふれあい館、水城館の4館とその周辺スポットをめぐるルートの検討、人気携帯ゲーム『Pokémon GO』内での太宰府市公式ルートの整備といった周遊を促す取り組みを行っています。

これらの魅力をさらに掘り起こし、さらに磨き上げ、観光客が太宰府のファンとして何度も訪れたいと感じるような工夫を凝らしたテーマ別周遊ルートの造成や体験型コンテンツの開発、旅行会社等と連携したツアー等の商品化等を推進することによって、回遊性の向上と滞在時間の増、リピーターの増につなげます。

年次計画				
令和 6(2024)年度 1年目	令和 7(2025)年度 2年目	令和 8(2026)年度 3年目	令和 9(2027)年度 4年目	令和 10(2028)年度 5年目
回遊ルート案の棚卸・新規ルート検討 体験型コンテンツの検討		回遊ルート整備、観光案内、マップ作製、サイン等への反映 体験型コンテンツの開始、案内		

主な取り組み(例)

- テーマ別(ターゲット、実施時期、目的等)周遊ルートの造成
- 体験型コンテンツの造成、商品化
- 4館(太宰府館・太宰府市文化ふれあい館・大宰府展示館・水城館)の役割整備・ルート造成
- スタンプラリー等、コレクション性やゲーム性のある要素を持ったルートの開発

第4章 基本戦略と取り組み



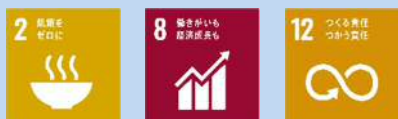
左:太宰府館
右:文化ふれあい館



左:水城館
右:大宰府展示館

◆◆対応する JSTS-D 項目◆◆

B3 地域事業者の支援と公正な取引



C8 観光資源の解説



◆◆基本施策② イベントの実施◆◆

太宰府天満宮では、「鬼すべ神事」や「神幸式大祭」をはじめ、古くから続く地域に密着した伝統行事が毎年執り行われており、また地域の行事やイベントについても、こうした祭事に合わせて実施されるものが多いことに特徴があります。

持続可能な観光を実現するためには、こうした行事やイベントを実施及び周知するにあたり、歴史や文化、伝統行事の歴史的背景やストーリーなど、本市ならではの魅力を市民や観光客に知ってもらうことで、リピーターや関係人口の増につなげる必要があります。

また、「令和万葉」「日本遺産」などといった本市が持つブランドを活かしたイベントを実施し、観光客の回遊性やリピート率の向上、市民にも観光資源を楽しんでもらえる機会の創出を図ります。さらにこうした機会を使って、造成したコンテンツの効果検証や市民や観光客へのニーズ調査等にも活かしていきます。

年次計画				
令和 6(2024)年度 1 年目	令和 7(2025)年度 2 年目	令和 8(2026)年度 3 年目	令和 9(2027)年度 4 年目	令和 10(2028)年度 5 年目
既存の年中行事を踏まえた特色あるイベントの企画・実行				

主な取り組み(例)
<ul style="list-style-type: none"> ● 市民参加型まち歩きイベント ● 『Pokémon GO』を活用したイベント ● 「令和の都だざいふ」令和記念事業 ● 福岡・大分デスティネーションキャンペーン(DC)*関連イベント ● 九州国立博物館開館20周年イベント ● 史跡地でのフードトラック、マルシェ等出店

第4章 基本戦略と取り組み



日本遺産「西の都」ふれあいウォーク



太宰府天満宮 神幸式大祭

◆◆対応する JSTS-D 項目◆◆

C8 観光資源の解説

