

第4回川崎市観光振興計画検討部会 会議録

- 1 開催日時：令和7年1月31日（金）15時00分～17時05分
- 2 開催場所：川崎市役所本庁舎復元棟2階201会議室
- 3 出席者：委員 宍戸委員、佐野委員、村山委員、渡辺委員、久保内委員、丸山委員、元沢委員、濱野委員、吉岡委員、萩原委員、竹原委員
市側 福田市長、浜口観光・地域活力推進部長、森担当課長、中村担当係長、浅沼担当係長、坂野職員、渡邊職員、福井職員
- 4 議 事：（1）川崎市観光振興計画検討部会における検討
- 5 傍 聴 者：0人
- 6 会議結果の概要
 - （1）「基本的な考え方」案について概ね合意。詳細の記載振りについては会議結果を踏まえ事務局で微調整の上、次回の部会において最終確認を行う
 - （2）取組・体制について、意見を踏まえて記載を調整し、次回議論を行う

7 会議内容

森担当課長

本日は、お忙しいところ、ご出席をいただき、ありがとうございます。

定刻となりましたので、「令和6年度 川崎市観光振興計画検討部会」の開催に先立ち、事務局から事務連絡をさせていただきます。

まず、議事に入る前に、お手元の資料の確認をさせていただきます。資料については事前にお送りしたから少しだけ調整がございましたので修正箇所についてはご説明の中でご紹介をさせていただきます。

1枚目に「第4回川崎市観光振興計画検討部会 次第」と記載のあるスライドですが、右下にスライド番号の記載がございまして、24枚目までスライドがございます。

本会議については議事録作成のため、録音をさせていただければと存じます。また、本会議は公開の取り扱いとなっておりまして、現在のところ傍聴者は入っておりません。

本部会は委員11名の過半数である6名が定足数となります。現在オンラインを含め、11名全ての方に御出席をいただいております、会議が成立していることをご報告いたします。

それではこれよりの議事については、宍戸部会長に進行をお願いいたします。よろしくをお願いいたします。

宍戸部会長

それでは、皆様こんにちは。資料に沿いまして、進行いたします。

2ページ目の「第1回・第2回検討部会サマリー」以降の各資料について、事務局からまとめて説明をお願いします。

森担当課長

それでは、ご説明いたします。

2ページ目をご覧ください。

こちらは、第1回・第2回の検討部会のこれまでの結果をまとめたものでございます。獲得目標は、若者や女性が訪れたいクリエイティブなまちという点と観光・ビジネス・交流の結節点となるまちというご意見でございました。ターゲットは、これから獲得していきたい層として国内外のクリエイティブ・クラスや若者。既に獲得している層として、ビジネス層がございました。また、ターゲットにしないというのが物見遊山の観光客という話もございました。

次のページをご覧ください。それらの議論に基づき、第3回の検討部会でお示した取りまとめ案でございます。第3回ではこの資料に関してご意見を頂戴しました。

次のページをご覧ください。こちらが第3回の意見サマリーのうち、獲得目標とターゲットについての部分でございます。獲得目標の方向性は概ねお示した資料と同じ方向性でございました。ターゲットについては、「クリエイティブ・クラス」という表現が妥当なのか、意味が通じにくい、定義が広すぎるのではないかと、といった意見もございました。雑多を好むクリエイティブ・クラスも一部ではないかというご意見もございました。また、「若者」についても表現が不足しているのではないかと、といった議論もございました。また、「ビジネス」については直接的な誘引にまでは踏み込めないのではないかとご意見もいただきました。一方で、川崎の特徴ではないかというご意見もございました。

次のページをご覧ください。第3回の意見サマリーのうち、取組と体制についての部分でございます。取組については、イベントの情報発信やディープな川崎の発信、交流から生まれる創造性をまちの活力とするといったご意見がございました。体制については、行政や市民を巻き込んだイニシアチブを取れる組織、多様な主体を巻き込んだネットワークが必要ではないかというご意見のほか、行政や観光協会は民間の取組を後押しすることが役目ではないかという話がございました。

次のページをご覧ください。前回の検討部会の中で市民の意見も聞いた方が良いのではというご意見をいただきましたので、かわさき市民祭りの観光協会のブースで、川崎にどんな人が来て欲しいというシールアンケートを行いまして、若者が一番多い回答となりました。

次のページをご覧ください。第3回までの検討部会の議論や本市の関係部局を交えた庁内検討会議などを経て、「基本的な考え方」の案を作成しましたので、順にご説明いたします。

次のページをご覧ください。策定の目的として、市民・事業者等ともに掲げる観光まちづくりのシンプルな旗印としています。下にはこれまでの観光振興計画をまとめています。

次のページは委員一覧でございまして、次のページをご覧ください。検討スケジュールについては、当初お示ししていたものに対し、第6回の検討部会を親会と部会とで分けて開催する案としております。

次のページをご覧ください。計画の構成と期間でございます。今回は「獲得目標」を12年として、「ターゲット」・「取組」・「体制」を4年のフェーズで置いており、今回の計画ではフェーズ1を御検討いただくものでございます。

次のページは獲得目標に関する意見サマリーで、説明が重複するため省略します。

次のページをご覧ください。検討の共通認識として、獲得目標を記載する前にそこに至った認識の背景を記載した方がいいのではないかとということで書き留めた案です。

次のページをご覧ください。「獲得目標」については、第3回の検討部会でお示したものと同じでございます。特に「人」に着目をして、楽しさを好循環させながら生み出していくことを表現しております。

次のページはターゲットに関する意見サマリーで、説明が重複するため省略します。

次のページをご覧ください。ここからはターゲットについてですが、前回の議論を踏まえて4つの記載をいたしました。1つ目のターゲットは設計者・プレーヤーということで、「交流を生み出し、観光カルチャーを創造するひと」としております。クリエイティブ・クラスという表現のうち、まちの楽しさを生み出すという部分を抜き出した表現としております。

次のページをご覧ください。2つ目のターゲットは、「ありのままの川崎をポジティブに捉える国内外のひと」として、肩肘張らない川崎を認知さえすれば楽しんでもらえる人としています。

次のページをご覧ください。3つ目のターゲットは、「ビジネス層」としております。既に川崎に訪れている人として、その滞在時間を充実させ、様々な交流を生み出すということとしております。こちらは川崎の特徴ということで本市としてもぜひ残しておきたいと考えております。臨海部の企業から人材不足で厳しいという声もいただいているため、市の他の施策とも連携しながら様々な展開が考えられます。

次のページをご覧ください。4つ目のターゲットは、最終的に獲得をしたいターゲットとして、「20代・30代の国内外の若者」としております。これまでの議論で、今はおじさんのまちであるということや、今いない層を誘引したいというご意見がございました。またこれらの層を誘引することで継続的なまちの活力につながるのではないかとご意見でございました。

次のページをご覧ください。これは、4つのターゲットが、各フェーズでどのような状態になってもらいたいということを捉えた資料でございます。フェーズ2・フェーズ3ではそれぞれ再検討を行うのですが、フェーズ1におけるターゲット設定の意図を示すために記載したものでございます。

次のページをご覧ください。川崎の魅力と誘客動線のイメージをプロットしたものでございます。エリアごとの魅力と動線の違いで、ターゲットを捉えていくことも考えられるのではないかとご示した資料でございます。

次のページをご覧ください。取組・体制の方向性でございます。「基本的な考え方」では取組・体制の具体的な記載まではせず、今後議論を進める中で正式な計画案への記載を目指してご議論をいただきますので、方向性という記載までお示しできればと考えております。

ここまで7ページから22ページが「基本的な考え方」の案についてでございます。

本日は取組・体制の案についてのご議論をいただければと思いますので、事務局としての案を御用意いたしました。

次のページをご覧ください。ターゲット1に向けた取組として、案1「意欲ある市民・事業者が繋がる機会の創出」・案2「市民・事業者のチャレンジを後押しする組織体制の整備」がございます。案1については、前回の議論においても推進体制についてご意見をいただきましたので地域の方々の横断的なネットワーク化や創造的な場づくりを行っていくということでお示しをいたしました。案2については、前回の議論においても観光協会や行政は後押しをしていく役割というご意見をいただきましたので、合意形成やコーディネートのサポートを行うなど公共的な機能を強化することとしております。

続きまして、ターゲット2・3に向けた取組です。

案3「川崎のひと・まちがもつ魅力を、届ける」については、地元の人が交流するお店や、ローカルなイベント情報、それらに関わる人など、ありのままの川崎の魅力を好む人に届け、交流を促すこと。

案4「羽田や都心から川崎へ。立地を活かした誘導 ホテルからまちへ。既存来訪者の誘導」については、インバウンドが多く訪問している羽田空港や都心から川崎への誘導を行うとともに、既に多くが宿泊で利用しているビジネス層をまちに誘導すること。

次のページにまいりまして、案5「川崎でしか！川崎だからこそ！の発信！」について、これまでの観光資源についてもありのままの魅力ですので、しっかり発信を継続していくこととして記載しております。案6「将来の人材獲得に向けた産業観光の推進」として、引き続き強みとして産業観光を推進していくこと。

また、案7「まずは認知されるために」はターゲット4に向けた取組でして、しっかりと認知をされるためのプロモーションが必要ということ。案8については全てのターゲットを横断的に捉えるものとして、データ分析とマーケティングの徹底ということで観光地域マーケティングガイドブックに基づく取組を挙げており、人材登用の案なども記載しております。

次のページをご覧ください。こちらは、各フェーズでの着地点のイメージと取組・体制の案をクロスした資料でございます。

ご説明は以上でございます。

宋戸部会長

ありがとうございました。

ただいまの事務局の説明として、獲得目標・ターゲットについて「基本的な考え方」案の確認をいただきたいということで、これから進めていきます。

また、後半には、取組・体制について、より深めた議論をしていくということです。この後の進行としては時間が限られていますので、まずは前半40分ほど議論を行えばと思います。その後、3分ほど休憩を入れて、少しお考えになる時間も設けながら、会議終了まで議論を深めていきたいと思います。

それでは、スライド7～22の「基本的な考え方」の案について、それぞれ御意見をいただける方、いかがでしょうか。

では、吉岡委員、気づいた点などご意見いただけるでしょうか。

吉岡委員

はい。今日の会議の前に、有志のメンバーでディスカッションをしていたので、事務局の説明は理解できるのですが、それ以外の方やこの会議に参加されていない方が見た場合にはこういった風に伝わるのかは気になりました。

獲得目標の「クリエイティブな楽しさ」という言葉のクリエイティブは、クリエイティブ・クラスを指しているわけではなくて、違う言葉に代えられないかということを考えていました。受容性というか、外から来た人を受け入れるのが川崎の強みだと思いますので、その辺を表現できないかと考えていたところでした。

竹原委員

クリエイティブという言葉が私も気になっています。広告やゲームをつくるとか、そういったクリエイター的な人を連想するので、伝わりにくいように感じます。全体的にはこれまでの議論してきた内容が反映されていて、特にプレーヤーを増やすという点が刺さっていて良いと思います。観光協会でインバウンド事業を推進していく中でも、市民が一緒になって商品を見つけ出して発信してOTAで販売することなんかも広がっていけばいいと思うので、とても良いと思います。

矢戸部会長

前回ご欠席でした村山委員は、ご意見いかがでしょうか。

村山委員

改めて資料を見させていただきました。当初からではありますが、「獲得目標」という言葉は他の地域の計画などで使わない用語で、伝わりにくいように感じています。

「獲得目標」の説明にある目指すまちの姿というのは「ビジョン」だと思うので、「ビジョン」としてはどうかという提案です。

あとは、クリエイティブがわかりづらくて、自分がそれに当てはまるのかわからないということは感じています。「獲得目標」を「ビジョン」に変更するのであれば、「若者や女性が集まりたくなる」といったターゲットの要素は記載しなくてもよいと思います。ハブや交流といった要素を強くして、若者や女性という記載は「ターゲット」に移した方が整理しやすいと感じています。

ハブについて、他の地域の事例ですが、波佐見焼で有名な長崎県の波佐見という地域に行ったり、仕事で関わったりしているのですが、外との繋がり方が上手いなと思っています。毎月1回、第1土曜日の朝6時半に地域の住民の方が集まって、商工会の会長や町長も必ず出る「朝飯会」というイベントがあります。高校の先生とか地元の住民以外の人も入って、だいたい毎回50名ぐらい集まって朝食を食べた後に、1人持ち時間3分で喋る。テーマは波佐見町のもったいないことで、誰も止めることはできなくて、言いたい放題言う場です。私も何回か参加させていただいて、波佐見のもったいないことを言いました。そこに町長もいらっしゃって、意思決定して、物事が進んだりもして、一つのプラットフォームになっています。小さな規模だからできるという話ではありますが、外の方も意見が言えたり交流したりできる場を、取組として明確に落とし込んでいけると良いと感じています。

ちなみにターゲットの1・2・3・4は上から順に優先度が高いのでしょうか。

森担当課長

そのように考えています。ターゲット1がまちの楽しさを作るプレーヤーたちで、ターゲット2～4がフォロワーなので、順番になってくると思います。

村山委員

わかりました。

インバウンドに関しては、訪日客も過去最大ということで伸び代は非常に多い領域だと思っています。ターゲットの記載振りはここまでとして、計画として具体的な施策をどこまで落とし込むかという点はここから議論していければと思っています。

元沢委員

意見というか確認なのですが、かわさき市民祭りのアンケートで圧倒的に若者の回答が多かった。この背景が何か分かるものでしょうか。どういう意図で回答をされたのか。当然貼った方全てにヒアリングをされていないのでわからないとは思いますが、こういう設問だとどのまちでもだいたいこうなるのか、川崎だからこうなるのか、いかがでしょうか。

森担当課長

設問はこれまでの議論で出てきたターゲット感を表現しようと設定したものです。回答者の属性としてはお子様連れで若い方が多いということがございます。また、イベントにお越しになる方ということで、誘客に理解のある方が多かった印象です。

元沢委員

回答者にとって、自分たちと同じ人たちを誘引していきたいという意向があったらうということですかね。

森担当課長

そうですね。そういった傾向もあったのではと捉えています。

元沢委員

獲得目標で「女性」と明記することの市としての戦略感はどうでしょうか。市の認識として、今は圧倒的に女性が少ないということを課題感としているのか、今後戦略として女性を増やしていきたいのか。そういったものがなければ、不用意に打ち出していくことでもないのかという風に感じました。

森担当課長

女性と表現したのは、これまでの部会の議論を踏まえて反映したもので、市の他の施策で女性を誘引していこうということはそれほど踏み込んでいないと思います。若者についてはワカモノ文化の推進ということで市を挙げて取り組んでいます。

元沢委員

ありがとうございます。

央戸部会長

ありがとうございました。そのほかはいかがでしょうか。萩原委員いかがでしょう。

萩原委員

概ね今までの議論を整理いただいたものと思います。「シンカしつづける楽しさ」というキャッチフレーズはこれを採用するものでしょうか。

森担当課長

こちらは部会の有志の皆様がディスカッションいただいた際に、共通認識を示しておいた方がいいのではないかと「シンカワサキ」というご提案をいただいたため、入れたものでございます。ディープ・雑多という点は深みで、それが川崎の魅力だろうという話から記載しております。こちらは急に出したものですので、キャッチフレーズとすることも含めて皆様にご議論いただければと思っております。

萩原委員

有志のディスカッションの機会を存じあげなかったのですが、ご案内いただいていたのでしょうか。

事務局

わかりにくくて申し訳ありませんでした。ディスカッション自体は委員の皆様からご提案をいただきまして、前回の議事録をご確認いただく際に皆様にご案内をさせていただいたものでした。

萩原委員

わかりました。ディスカッションに参加をしたかったので、伺いました。

キャッチフレーズについては、今の案ですと観光とか川崎とかのイメージが結びつかないので、「シンカしつづける楽しさ 川崎」とか何か調整が必要かと思いました。

あとはフェーズの考え方やプレーヤーの発掘、ネットワークの強化といった具体的なことが記載されているので大枠の作り方としては良いと思います。

渡辺委員

資料をきれいにまとめていただき、ありがとうございます。

スライド16の「川崎らしい観光カルチャー」という文言が気になりました。川崎は多種多様なまちですので、川崎らしいというものが何か突き詰めていかないともずいではないかと感じています。

あとはスライド21に市内各地のありのままの魅力という記載があるように、地域ごとの魅力や特性が違うので、それぞれの取組が必要なのかと思います。

久保内委員

私は有志のディスカッションに参加をしたので経過はわかります。

「獲得目標」のクリエイティブについてです。今後数年かけて色々立ち返る時に確認する大切な文言になると思います。誰が見ても、初めての人が見てもわかる文言にしておいた方がいいと思います。

村山委員の質問への森担当課長の回答ではターゲット1・2・3・4は優先順位ということでした。フェーズ1・2・3のイメージの資料とあわせての確認ですが、ターゲット1を誘引することで、その後のターゲット2・3・4の誘引に繋げていくということでしょうか。

森担当課長

ターゲット1は、誘客というより場を作っていこうという意味合いです。ターゲット2はありのままの川崎を知ってもらい、ターゲット3は既存の強いところ、将来的にはターゲット1～3の取組を進めることで、ターゲット4の若者を誘引していきたいというものです。

久保内委員

ありがとうございます。わかりました、以上でございます。

央戸部会長

さきほど元沢委員から、市民祭りのアンケートで若者という回答が多かったという傾向についてご質問をいただきました。オンライン参加の方のコメントでも、アンケートの取り方で変わるのではないかと、という御指摘もあるようにバイアスがかかっていることも考えられますが、アンケートでは「来てほしくない」という回答が少なかったことが印象的でした。

私自身、色々な地域の計画策定に携わりますが、今は地方創生と少子高齢化の中で、若者の存在感が高まっているようには感じています。

あと、村山委員からもご質問のあった、今回の計画のアウトプットイメージについてです。前回の計画ですと、理念などを記載していました。今回の構成ではどういったものになるのでしょうか。できるだけシンプルなものにしようということで議論を始めたと思いますが、一般論としては観光のあり方や理念などを文章で色々と記載をされることが多いと思います。いきなり獲得目標ですと伝わりにくいということもあるかもしれませんが、いかがでしょうか。

森担当課長

今回の案のような構成を考えていますが、今後現行計画の振り返りを確認し、それらを記載した上で、獲得目標もしくはビジョンの記載に繋げていきたいと考えています。

央戸部会長

前回、一般観光客は対象としないのか、というご意見がございました。川崎として尖ってターゲットを絞り込むということはあろうかと思いますが、この計画だけ見た時に通常の観光客をターゲットにしていなくても感じられます。インバウンドについても少し記載はあるものの、この辺りについては有志の方のディスカッションではどういった感触でしたか。

吉岡委員

後ほど丸山委員もご説明されるかと思いますが、ディスカッションではターゲットを具体的にどうしていこうという議論よりは、川崎の魅力ってなんだろうかという議論から前回の会議で丸山委員から提案もあった DEEP KAWASAKI といったわかりやすいキーワードが必要ではないかと話していました。DEEP という表現がいい意味に捉えられないケースも想定して、漢字の「深い」から「シンカワサキ」にしたら、進とか新みみたいなポジティブな表現も見えるよねといった話をしていました。

あとは、インバウンドについてはターゲットの表現で「国内外」とされているので、含まれているようには理解しています。

央戸部会長

ありがとうございます。たしかに国内外という表現ですから含まれていますね。

あとは、女性の表現をどうするかといったご意見がございました。古くからのイメージとしては、工場などで働く男性が多いまちで、おしゃれという雰囲気ではないように感じておりました。女性が来てくれるようなまちにしていきたいという意向は共感で

きるものの、行政的に表現が難しいこともあるかもしれません。あえて書くという選択肢ももちろんあると思いますが、この辺りも考えておいた方が良いと感じます。

私自身は、「多様な人を受け入れる懐の深い生活都市」といった表現がいいと思っています。ターゲットでクリエイティブな方々にフォーカスはしつつも、150万人都市としてそれ以外の人も含めて懐深く受け入れていく多様なまちだというメッセージで、「受け入れる」といった表現は調整が必要かもしれませんが、「多様な」という表現があると色々な人を歓迎している様子が伝わるかと思いました。

もう一点、地域ごとに示されたありのままの魅力という資料がありました。現状の把握としてはこの記載でいいと思いますが、ここに書いている内容しか取り組まないとなると寂しいようにも感じます。こういった観点をベースにしながらも、地域ごとに個性を活かして、どんな風に関わって、色んなことが起きるのか、ということがあると良いように思いました。

それでは、有志のディスカッションに参加をされていた丸山委員、いかがでしょうか。ターゲットの記載が少し限定的な印象も受けたのですが、その点も含めて全体的にコメントをいただけるでしょうか。

丸山委員

そうですね。有志のディスカッションでは、獲得目標やターゲットについて概ね認識がすり合っているという前提のもと、取組や体制について意見出しなどを行いました。

体制や取組の実践に結び付けることが、この限られた検討部会の機会だけでは難しいのかなと感じています。

流れとしては逆算をしていて、ターゲット4の若者を誘引することは獲得目標の12年後の姿に当てはまる。その人たちを誘引するために、川崎でアクションを起こしていくプレーヤー達が必要になる。プレーヤーは川崎の中で生まれたり市外から来たりといった具合です。さらに、プレーヤーがアクションを起こしやすいためにどんな環境を作っていけばいいのか、といったことの設計者が必要になる。そんな逆算からフェーズごとのターゲットを設定して、体制を作っていくことが大切なのかと感じています。

今日の資料ではそういったターゲット設定の考え方が示されていたので、今日の会議でのご意見も踏まえて、皆様に確認していければ良いと思っています。

矢野部会長

ありがとうございました。では続いて、濱野委員ご意見いかがでしょうか。

濱野委員

はい。「クリエイティブな楽しさにあふれるまち」という点が伝わりにくいといったご意見をいただいた点、例えば「トレンドが生まれる」とか「トレンドで巻き込んでいく」とか、トレンドの波や渦巻のようなものなのか、そういった表現はどうかという提案です。クリエイティブというのはすなわちそれが流行になり、カルチャーになり、ということでトレンドと言ってしまった方が「流行りものに乗っかりたい」という若者に刺さりやすく、より具体的なイメージとして良いのではないかと思った次第です。

矢野部会長

ありがとうございました。では続いて、佐野委員ご意見いかがでしょうか。

佐野委員

はい。まずは資料をまとめた事務局の皆様に感謝申し上げます。

私としては大枠で違和感はありません。川崎は一般的な観光地ではなくて、生活や観光以外の産業が強い地域だと思っている、というお話を第1回の部会で申し上げました。一般的な観光地の観光ビジョンを作っても仕方ないので、川崎は川崎らしい観光を追求すべきだと思っています。産業観光のように、これまでの観光の枠を飛び越えたような取組も川崎がリードをしていますので、多少尖っておいた方が良いように思っています。これって観光じゃないよね、といったところも含めての川崎らしい観光を目指すべきではないかということが、私のずっと変わらない意見です。

これまで観光だと無縁だと感じていた市民やその他の人たちを巻き込んでいく必要があると思いますし、ハブとしての体制が大事だということは、皆さんがおっしゃる通りだと思います。そのためにも、皆さんに刺さる言葉が大切で、こだわっていく必要があると思います。クリエイティブがわかりにくいのであれば、それ以外の表現も考えて変えていった方がいいと思います。方向性としては間違っていないのかなと思っている次第です。

央戸部会長

ありがとうございました。一通りご意見をいただきました。有志のディスカッションをされた方とされなかった方と、それぞれ理解の度合いあるかと思いますが、これまでの議論を踏まえて、何かご意見いかがでしょうか。

吉岡委員

村山委員の「獲得目標」という表現を「ビジョン」に置き換えるというご意見、私自身も引っかかっていた点でしたので、とてもわかりやすいと思いました。獲得という言葉からはどういった人を獲得するか、みたいなターゲットのような印象も受けるので、獲得目標にある若者や女性みたいなターゲット要素を薄めていくというご提案にも賛成です。議論経過にクリエイティブ・クラスという表現が出てくるので、クリエイティブの文言も変えた方がよいかと感じています。

丸山委員

いまの吉岡委員の発言に重ねてですが、クリエイティブやクリエイティブ・クラスの表現に引っかかっていると思います。意図として「創造性にあふれる」とか「新しい発想を生み出す」みたいな意味で使いたいので、「クリエイティブ」という言葉にこだわらず、日本語で表現してもよいのではという提案です。

央戸部会長

ありがとうございました。さきほど佐野委員のご意見から、一般観光地ではなくて川崎の強みにフォーカスをして、新しい川崎の観光を切り開いていくということで、クリエイティブ・トレンド・創造性といった文言のご意見がございました。川崎が大々的に発信して、市民が分からない言葉を調べてみるキッカケにするという展開もアリだと思いますが、表現はさておき、フォーカスしたいポイントはかなり共通しているように感じました。

一般観光客向けの観光計画を作ろうというわけではないですが、多様性の川崎という

意味で幅広い人に来ていただきたいという考えもあろうかと思います。そういった意味で「新しいターゲット」という表現にすることで注力する箇所を示していきながら、「多様な」という表現を使って一般観光客も受け入れているということを文章の構造で表現できれば、ほぼ出来上がるのではないかと感じています。

ビジネスやクリエイティブ・クラスというのは産業観光の方にも繋がる話だと思いますが、現状記載はあまりないようですね。

事務局

産業観光については取組案の方で記載をしております。

央戸部会長

ありがとうございます。わかりました。ほかにはいかがでしょう。

村山委員

一点だけ。今後計画としてどこまで組み込むかです。今回ターゲットをいくつか設定しています。誰に・何を・どうやって、といった話がマーケティング的には紐づいてくると思います。今日の資料では、何を、の部分が少ないように思います。

市内の各地域が記載された資料には物理的な動線や地域の資源が少し記載されていますが、具体的に何をしていくのか。例えば産業観光は誰にあてていくのか、どんな川崎の強みを誰にあてていくのか。この後、取組・体制の議論があると思いますが、誰に・何を、はセットで考えてけると良いと思いました。誰に何をどうやって、が決まってから体制かなという印象もありますので、計画にどこまで入れるのかということも含めてのコメントです。

央戸部会長

ありがとうございます。大変重要な視点でした。細かい文言はさておき、概ねの方向性は合意ができたと思います。

それでは後半の議論に向けて、一度休憩を取らせていただきまして、取組・体制の議論を進めていければと思います。

【3分休憩・再開 16:05】

央戸部会長

それでは、時間になりましたので進めてまいります。

前半のお話では色々なご意見いただきましたが、概ねフォーカスしていく点については議論が整ったようにも感じております。文言の調整など課題は残されておりますが、一定の進捗が見られたかと考えております。

また、村山委員からご指摘もいただいた、誰になにをどうやって、という点は計画にどこまで記載するかはありますが非常に重要な視点ですので、こちらは後半の議論の中で、誘客の施策などが出てくるかと思っておりますので、皆様と検討していければと思います。

「基本的な考え方」について一定の合意が得られたと感じておりますが、こちらをもう少し議論した方がよいというご意見がございましたら続けますがいかがでしょうか。

【異議なし】

それでは、後半は取組・体制としてスライド 23 ページからの議論に入っていければと思います。スライドの 23 ページからの資料です。16:45 頃まで皆様から御意見をいただきたいと思います。

それではまず、丸山委員、取組・体制の案についてご意見いかがでしょうか。

丸山委員

はい。取組案 1 や案 2 についてですが、さきほど村山委員から紹介いただいた波佐見の事例のようなものなのか、もしくはプロジェクトチームのようなものなのか。事務局として、具体的にはどういったイメージを持っているか伺いたいと思いました。

森担当課長

案 1 についてですが、各地域には色々なネットワークを持たれている方がおられると思っています。各地域のネットワーク形成を促しながら、それぞれの地域ごとの考えを取組に繋げていきたい。そういった考え方でございます。

案 2 については、そういった取り組む人たちを後押ししていく体制を整えていく必要があるのではないかということで提案をしたものでございます。

丸山委員

地域というのは各区といったイメージでしょうか。7 区でなくとも 2 つや 3 つの地域ごとといった考え方もあると思います。一方で、ジャンルといった考え方をすれば、食&農、アート&音楽、みたいな特徴ごとにネットワークをつくることも考えられます。カテゴライズのイメージはあるでしょうか。

森担当課長

21 ページでエリアごとの魅力、といった資料をお示ししておりました。これだけを意識しているわけではありませんが、各エリアで動線も違いますので、エリアごとにテーマを決めてネットワークを構築することをイメージしております。また、各エリアの魅力として記載している案についても、今後議論を進めていければと考えています。

丸山委員

案 2 については、それを支えていくような体制を作り上げた上で、プレーヤー候補や設計者となりそうな人材と一緒に、体制を作りながら定期的にネットワークづくりをしていくようなイメージになるでしょうか。

森担当課長

そのように考えています。

丸山委員

わかりました。フェーズ 1 としては、まずそういった取組が必要と考えていたので、とても良いと思いました。

矢戸部会長

ありがとうございます。それでは続いて佐野委員いかがでしょうか。

佐野委員

あまり具体的なイメージができていないのですが、案１・案２については今の説明でだいぶ理解ができました。これが本当に実現できれば素晴らしいことだと思います。横浜市では市民発のまちづくりの事業にお墨付きと予算を与える「ヨコハマ市民まち普請事業」という取組がありまして、そんなイメージの観光版ということで体制が取ればどんどん新しいプロジェクトが生まれていくような、インキュベーションというか創造的な組織になるのではと思っています。

案１・案２はローカルな人が対象なのかなと思っていて、先の話では外部の人も入ってこられる場があると面白いと思いました。

案１・案２は非常に良いのではないかと私も思いました。

丸山委員

佐野委員のお話も含めて補足ですが、案１の「市民・事業者」が指すのは電鉄や大規模商業施設のような大きな組織の人や、商店街とかまちの団体みたいなプレーヤーも、ローカルの個人と偏りなく一緒に取り組んでいくこともあると思っています。

ローカルというと住んでいたり活動していたりする人になると思うのですが、市外の人巻き込んでうまく具合にバランスを取りながら進められると良い。人選というか、どういう人たちとやっていくのかについては、今後議論かと思いました。

矢戸部会長

ありがとうございます。濱野委員いかがでしょうか。

濱野委員

案２の「市民・事業者のチャレンジを後押しする組織体制の整備」について、現状はどんな体制や制度が整っているのでしょうか。

森担当課長

地域ごとのネットワークとして、既存では例えば川崎駅周辺でのインバウンド研究会、溝の口エリアでは丸山委員の取組、新百合ヶ丘エリアでは小田急電鉄さん達が様々取り組まれています。観光としてフォーカスしていくためには、観光協会や市の職員もそういったネットワークの場に入っていって、ネットワークを構築して、体制を整えていく必要があるものと考えています。

濱野委員

ありがとうございます。もっと官民連携を強化していくということですね。

さきほどエリア別の魅力の資料ではざっくり５箇所が示されていました。それぞれのネットワークの中で川崎でしか味わえない楽しさを作っていく。例えば、それぞれがどれだけ東京・横浜からターゲットを呼び込めたか、みたいなことで競いあって、一番呼び込めたところに表彰とかのインセンティブをつけられたら、もっと進んでいって、面白いのではと思いました。

矢戸部会長

では続いて、ご意見ある方、いかがでしょう。

久保内委員

取組のところ。向き合い方の違いだと思いますが、埼玉の観光振興計画では顕在化されていない観光地を磨き上げて発信していくというハード面中心で動いていました。川

崎はソフト・仕組み化というアプローチになると思います。ソフト・ハードは両輪なのかなと思っていて、工場夜景クルーズでは英語対応ができていないとか、飲食店のメニューも外国語がないとか、そういった対応も盛り込んでいった方がいいのではないかと思います。

村山委員

案１と２について、方向性はとても良いと思うのですが、どう実現するかが大切だと思っています。例えば、最近では JC・青年会議所さんが全国的にインバウンドに力を入れて独自に動かれているので、連携をしていくこととか。あと、今回は観光だけでなく、交流というのも一つのキーワードなので、観光に携わっていない異業種の方をどんな風に巻き込んでいくかが重要だと思っています。案の記載に影響を与えるものではないと思いますが、参考までにお話をいたしました。

あとは案４にインバウンドの記載がありますが、ターゲットが団体か個人かでアプローチや体制がかなり変わってくると思います。案４の記載だけ見ると誰を狙うのか見えにくいので体制のちょっと手前の記載の印象。取組・体制の案とするには、もう少し具体的の方が良いと思いました。

最後、案８のデータ活用の件は、私自身観光 DX など観光庁の委員にも携わっていて力を入れていて、とても大切だと思っています。ここをしっかりと取り組むには、予算や体制をしっかりと確保していかないと実践は難しい。例えば、DMO が取り組むのか、マーケティングに精通した方を登用するのか、など既に書いていただいておりますが、予算にも繋がってくるところで、とても大切な取組だと思います。以上です。

竹原委員

案１と２はまさに観光協会としてもインバウンド推進に取り組む中で、やっていきたいと思っているところで、すごく理解しやすいです。

先日、たまたま市内にある武道場を調べたところ、黒沢明監督の映画で剣術指導をされた道場を見つけました。インバウンド対応にも関心がありそうで、ラ チッタデッラにもその旨をお話したら連携してみたい、という話になりました。そういった意味でも、異業種の連携ということは大切だなと思ったところです。今はそういったネットワークがないなと思っていたところなので、観光協会としてもそういった繋がりができればと思いました。

萩原委員

今回の資料にある案は、どの案もすごく良いなと思っていました。

どれもしっかりとやって欲しいし、そのためにはできる人や予算のお話もあるかなと思いますが、できる仕組みを作っていってほしいです。

案の中のいくつか観光協会で行き組むことになるのであれば、観光協会自体も変わらないと手が出せないレベルの取り組みだと思いますので、行政側の予算も入れながら民間の力も入れながら、そんな仕組みが作ればすごく良いと思います。賛成です。

吉岡委員

案１～案３の部分について、既に色々取り組まれている方がおられる一方で、お互いの地域の取組を知らないということもあります。まず動いている方を繋げるというこ

と。案2では、補助金などの話もあるのかなと思うのですが、案3では発信をして、案4では羽田のインバウンドなんかを引っ張ってくるという流れだと思いました。

さきほど村山委員から JC のお話がありましたし、川崎駅周辺ではインバウンド研究会という組織もあります。まだまだ知られていない組織もいっぱいありますから、それらを集約していくことと発信をしていくことで力強い動きになるのかなと思います。その上で、案7でしっかりと発信して、これまで来ていない層を呼びこんでいく。ディスカッションの時に、そんなステップなのかなとお話をしていたので、非常によくまとめていただいたと思います。以上です。

元沢委員

基本的に全て賛同していて、特段コメントはございません。ありがとうございます。

渡辺委員

取組がうまく並んでいる印象です。私ども交通事業者は案3について参画ができると考えています。人を運ぶ中で駅という情報発信源を持っています。ポスターとかでも意外と発信力があるものなので、そういった部分でも協力ができたらと思いました。

矢戸委員

皆様方から御意見をいただきました。ありがとうございます。最後に私からいくつか述べさせていただきます。

「取組・体制」と並列で記載をされていますが、少し意味合いが違うように考えています。案3～6は具体的にどのような取組をする、案の7はプロモーション。案3～8の取組を案1～2の体制で支えていくという、別のものという印象も受けています。取組はこれ、その体制はこれ、という風になっていくのかなとも感じました。

案1・案2についてはもともと私自身関心があるところです。商工会や川崎産業観光振興協議会やそれぞれ区役所レベルでも様々な取組がなされていると思います。そういった区割りされている中で、オール川崎市をどのように見ていくか。今回の計画の検討の場では色々な方が参画いただいて、活発な議論ができていていると思います。キーマンがいて、ネットワークをつくって、うまく推進した地域が成功していくので、川崎でその仕組みをどのように作るかということが一番大事だと思っています。

そういった点から、案1・案2の体制についてはぜひとも独立して書いていただきたいですし、そこには人ももちろん必要だと思います。その体制が基礎になるので、ビジョンの記載にも関わってくるかもしれませんが、「こういう体制をつくる・こういう取組をしていく」といったことが少し表現されているとよいのかと思いました。

例えば案8のデータ分析についても外注はできて、報告書は受領しても、それをどのように活用していくかのノウハウを持って、PDCAをまわしていくことができるかという点が大事だと思います。

一点質問なのですが、獲得目標は12年となっていました但これは何か根拠があるのでしょうか。

森担当課長

市全体の総合計画というものの策定期間にあわせており、整合をはかった方が色々取組反映しやすいため、そのように設定しています。

宋戸部会長

総合計画でしたか。

今後フェーズ２・フェーズ３でも見直しを図っていくことになるかと思います。それを誰が再設定するか、検証する場をどうするかについて、今は毎年別の会議で検証していますが、それぞれの会議がバラバラに動くよりは一体となって改善していくことが大切だと考えています。

観光協会の強化は言うまでもないですが、それらの取組をチェックする委員会を設定するなど、定期的に議論していきながら取組を改善していく場があると良いと思います。私自身、現在の施策評価の会議にも参画していますが、年度末に報告を伺ってコメントして終わるので、具体的なことまで踏み込めないという課題があると思っています。

具体的なアクションをしっかりと議論する上でも、案１・２が非常に重要なので、独立して書くほどの重さがあってもいいのではと思っています。

お時間あと５分・１０分ほどございますが、何かご発言などございましたら皆様いかがでしょうか。

丸山委員

次の会議では、案１・案２の解像度を具体的に挙げていくことになるかと思います。

次の会議まで時間が開いてしまうので、話したい人達有志のディスカッション・ブレーストができればと思います。そこでの話題をたたき台に、会議でブラッシュアップしながら進められるのかなと思いますので、いかがでしょうかという提案です。

宋戸部会長

公式の場ではないとは思いますが、色んなご意見を提案いただくことは歓迎すべきことだと思いますが、市としていかがでしょうか。

森担当課長

公式の場ではないので報酬もお出しできない有志の場にはなと思いますが、私どもとしてもそういったディスカッションの機会をいただけるようであれば、一緒に勉強しながら考えていければと思っています。

宋戸部会長

ご案内が行き届かないとよくないということもありますので、開催日時だけでもメールをいただくとか、結果を共有いただくとか、そういったやり方もあろうかと思うので、参加されなかった委員の皆様にもわかりやすくなるかと思うので、よろしくお願いします。

ほか、村山委員いかがでしょう、前回ご欠席だったのでその辺りも含めて。

村山委員

はい、取組と体制を分けるとか、今までのお話についてどれも賛同です。案１・２がとても大切だということもその通りだと思います。特に、外の方・中の方を交えながらネットワークを作れば素晴らしいと思います。議論して、仕組みを作っていくということ。スライド１４の図にあるものがまさにそれかなと思っていて、交流・広がりから楽しさを創造して、というサイクルをしっかりと回すことが大切かと思っています。

あと、魅力的な結節点になれるためには、発信が必要だと思いますし、どんな方が来ているみたいなデータを可視化して情報を提供して、民間事業者が活用していく。そういうデータのサイクルを回していくことも大切だと思っています。

これらをどう具体化して、実現させていくかということに時間を割いていく。これが一番の肝かなと思っています。他の地域も色々関わっていますので、そういった事例も含めてお話できればと思いました。

元沢委員

勉強がてら教えていただきたいのですが、ここ 10 年～20 年くらいの間で、川崎のように強いハードを持たずに、ソフト的に外から人を呼ぼうとしている事例。成功とまではいかないながらもベンチマークとなるような国内外のまちってどんなところがあるでしょうか。自分で調べて色々勉強したいと思ひまして。

矢戸部会長

佐野委員や村山委員も含めて、いかがでしょう。

すぐ浮かんだのは、瀬戸内地域の瀬戸内国際芸術祭という 3 年に一度開かれるイベント。香川あたりの島々で行うものなのですが、そういったものを通じて、価値を見出されて、人が集まりだすといったケースはあります。あとは、徳島の地域で、元々全然インバウンドが来ない祖谷地域で、プロモーションをしたあとに「数十倍もインバウンドが来た」という話がありますが、元々パイが大きいところで急激に増えるというのはそれほど無いので、何をもって成功したか、という難しいところですが、村山委員いかがでしょうか。

村山委員

大きなハード投資をせずに、ということですね。

元沢委員

そうですね、元々強いところがあればそれで呼べるとは思うので。

村山委員

私は台北とかいいな一と思いますね。昔のたばこ工場をリノベーションして、安くて素敵な空間にして、アーティストが集まる。作品の展示販売もされていて、クリエイティブな空間になっている。あと商店街に空き店舗がなくて、シャッターを下ろしていると税金を払うような制度になっていて、できるだけ循環するような仕組みが作られている。そういった店舗を若手に貸し出すとかで新陳代謝を促すことを、制度として進めている。ですので、ハード投資というよりは政策的に調整する。特に若手の活躍が目立つように感じています。

(福田市長入室)

矢戸部会長

予定時間がもうすぐですが、福田市長が参加をされましたので、今後の川崎の観光振興について、市長から想いをお聞かせいただければと思いますがいかがでしょうか。

福田市長

あらためまして、福田でございます。

まず想いを、ということですが、この観光振興プランを作るにあたって、担当職員に最初に伝えたのが、委員の人選からでした。「充て職のような人選ではない」ということで、もうそれが私の想い、最大のメッセージでございます。現場感が無い方や想いが無い方と観光振興プランを議論してもあまり意味がない。役所の作ったストーリーを、皆で「OK」というような場では全く意味がない。そういう風に思っていますので、このメンバーで取り組んでいただいていることこそが、私は非常にありがたいと思っていますし、私の想いはそこから始まりましたので、皆さんにご理解をいただいて参加をいただいて、これまで議論をいただいていること、本当に感謝をしております。

先日、第3回までの議論の経過を担当から伺いました。ターゲット層の議論など非常に大事なことです。一点、川崎は細長いので、一言に「川崎で観光」と言っても観光の捉え方や目指すべき方向性が全く違って来る。七区あれば七区なりになるのですが、それだけ細分化しても仕方ないので、南・中・北というくらいのゾーニングをしていかなければいけない。麻生区の辺りで「DeNA アリーナのワカモノ文化だ！」という話を推していても合わない。それぞれのエリアが持っているポテンシャルをどれだけ引き上げることができるかというのが、最大のポイントだと思っています。

残念ながら川崎はインバウンドや国内でも観光と認識されていない。ポテンシャルは活かされていないと思っていますので、コンテンツをどう作り上げていくか、今あるものを活かしていくか、ということだと思います。

ワカモノ文化を10年ほど応援してきているのですが、なぜ応援しているかと言えば根っこがあったから、最大限に引き出していこうとやり始めました。そうしたら実はダンスだけでなく音楽、グラフィティ、ファッション、スポーツとどんどん横にも縦にも領域が広がってきた。こうする中で、「若者が挑戦できるまち」ということが後付けですがリアリティを持って大きくなってきているように感じています。そういうメッセージを出すことで、「ジャンプロープのアジア大会があったけど、今度は世界大会か」「ブレイキンの世界大会は来年もまた川崎でやるのか」、という風になってくると、川崎＝なんとか、みたいなイメージが見事に定着しはじめている。何かを目指していこうというまちになりたい。ダンスでもミュージックでも、若者が挑戦していくことに相応しい空気感を出していく。さらに、DeNA アリーナのハードと、コンテンツのようなソフトが加わると見事にターゲット層と取り組んでいることとまちづくりとが合ってくるのかなと思っています。

そういう意味ではこれから新川崎のエリアも拠点になってくると思います。あるいは武蔵小杉。ビジネスではボストンに引けを取らない最先端の研究機関がずらっと並んでいますので、あそこをネットワークして、もっと大きくしていこうと思っています。そうなってくると、入ってくる層が全く違って来る。国内の研究者だったのが、海外のアカデミアの人たちがどんどん入ってくることになる。そこに対するものはちゃんとできているのか、ということは全然できていない。10年先を見据えた時にどういうまちになっていたのか、ということを徹底的に議論して色んなコンテンツを差し込んでいく。それは経済労働局だけの話ではなく、全体の話であるということと、何より民間の皆様

とのコラボレーションしながらまちのイメージ・世界観を合わせていくということがすごく大事だと思っています。

麻生区にしてもアート・ミュージックとありますが、農はものすごいポテンシャルがあると思っています。色々なことを起こしてくださっている方がいらっしゃるのですが、その先にある世界観があまり一致していないのかなとも思っています。それは私たち自身も提示していないので、同じです。そういう意味で、もう少し世界観を共有していくことが大事だと思います。

今まで3回ご議論いただいたことはいずれも納得感のあるものだと思っていまして、それをエリアに落とし込んでいくことで、プランを見た時に「10年後はこうなっているのか」と見えるようなもの。そのために必要なものはなんだろうといったことを足していくような作業をしていかなければならないのかなと思っています。

どうでしょう、観光という切り口だけで話すとは矮小化したような話になるのですが、観光＝まちづくりそのものなので、市役所一丸となって取り組んでいくという想いです。長くなってしまって申し訳ありません。

矢戸部会長

ありがとうございます。本日は市民の委員の皆様を中心に接点もお持ちということで、今回市長は初めてという委員もおりますので、村山委員、これまでのことを踏まえて市長と何かお話がございましたらいかがでしょう。

村山委員

観光インバウンドの専門家をしている、やまところの村山です。まさに、観光は観光だけで考えるのではなくて、まちづくりの一つの手段だと思います。その中で観光は横串だと思っています。観光×農業や観光×工業のような形で、川崎は産業観光などにも取り組まれていると思います。様々な分野×観光といった形で、それぞれを伸ばしていくということで、観光を幅広い視点で見ることが重要だと思います。

今は交流人口ということで、観光に関わって移住するといった動きがあります。移住するにしても何らかの接点が必要ですので、広義に観光を捉えていくことが必要だと思っています。

そのためには体制も変えていく必要があると考えています。岐阜県では、観光・食・物産を三位一体で予算や施策を統合して、立体的にインバウンドプロモーションも進めています。今回の計画では繋がりやハブ・交流といったテーマも根幹にありますので、そういったことを体現できるような体制や予算措置や組織なんかも変わってくると、

「川崎って本気だな」ということが伝わってくるかと思いました。

矢戸部会長

それでは佐野委員いかがでしょうか。

佐野委員

東洋大学の佐野です。観光まちづくりを専門にしています。初めまして。

市長が言われたように、皆さん本音モードで議論ができていて、川崎らしい観光は何かということ非常に議論ができています。川崎は一般的な観光地ではないですが、観光地としてのイメージが弱い分、伸び代しかない。新しい観光のイメ

ージをつくるチャンスが広がっていると思っています。それを皆さんで議論していい方向に行っているかなと感じています。

そのために、多様な人がフラットに話し合える場・ハブが必要だと思っています、この会議自体もそうですが、それを広げていくような方向がすごく良いと思っています。市としては、多様な市民の人たちに権限やお墨付きを与えて、主体的な議論がしっかりと進むように後押しをしていただければと思っています。

宍戸部会長

時間も迫ってまいりましたので、最後に私から、日本大学の宍戸と申します。今回部会長をやっております。私自身は人材育成や観光まちづくりが専門です。今、皆様から出てまいりましたのでそれ以外として。

以前は国で観光カリスマという認定もされていましたが、私自身も観光は人づくりの側面が強いと感じています。観光が成功している地域は、いずれも人が動いて、新しく観光が変わっていくとことがあります。委員選考の際にご相談をいただいて、村山委員や佐野委員をご紹介したこともございましたが、市長の言われるようにいずれの会議の場でも皆様かなり熱い議論をいただいています。また、この会議とは別に有志のディスカッションもあって、皆様相当真剣に議論をいただいています。会議の結果はまた報告をされるかと思いますが、なんとか実現に向けて取り組んでいただければと思います。観光はソフトパワーですので、新しく取り組むことに人手やお金がかかることはあるかと思いますが、今回利害を抜いて「川崎面白そうだな」ということで外部からも委員が参加されていますので、こういった仕組みを今後とも続けていただきたいというのが私の願いでございます。

福田市長

ありがとうございます。体制や予算のお話ですが、体制は間違いなく充実させていかなければいけないと思っていますし、予算はどうやって効果的に使っていくかということ役所の中で本当にもっと議論していかなければいけないなと考えています。当然、盛り上げていくためには人とお金は間違いなく必須要件ですので、しっかりとこれからやっていきたいと思っていますし、皆様のご議論をいただいていることが、しっかりと回る体制を整えていきたいと思っています。

宍戸部会長

ありがとうございました。それではお時間となりましたので、本日の議事は全て終了となりますので、第4回川崎市観光振興計画検討部会を閉会とさせていただきます。

以上