

【応募事業】

内閣府 「未来技術社会実装事業」	事業名	「I ♥ URESHINO」 新たな交流拠点の誕生を契機に取り組む“Withコロナ観光まちづくり”
	実施団体名	嬉野市

【関連事業応募・採択状況】

今年度応募する事業	過去の採択事業				
	R3	R2	R1	H30	H29
内閣府「未来技術社会実装事業」	○				
総務省「データ連携促進型スマートシティ推進事業」※1					
経済産業省「地域新MaaS創出推進事業」					
国土交通省「日本版MaaS 推進・支援事業」※2					
国土交通省「スマートシティモデルプロジェクト」					

※1令和2年度までの施策名は「データ利活用型スマートシティ推進事業」
 ※2令和元年度の施策名は「新モビリティサービス推進事業」

概要【申請者名：嬉野市】

■ 事業のセールスポイント

- 変化・多様化する地方部、新型コロナウイルス禍でダメージを受けてきた「観光」の新しい対応と挑戦
- 未来技術(仮想空間技術など)を武器に、誘客・消費・感動を生む“進化型地方観光”を実践



新交流拠点の誕生への新技術導入を起爆剤に、
中心市街地・市域の地域課題を解決！

狙いⅠ：交流拠点への先進的な技術の導入

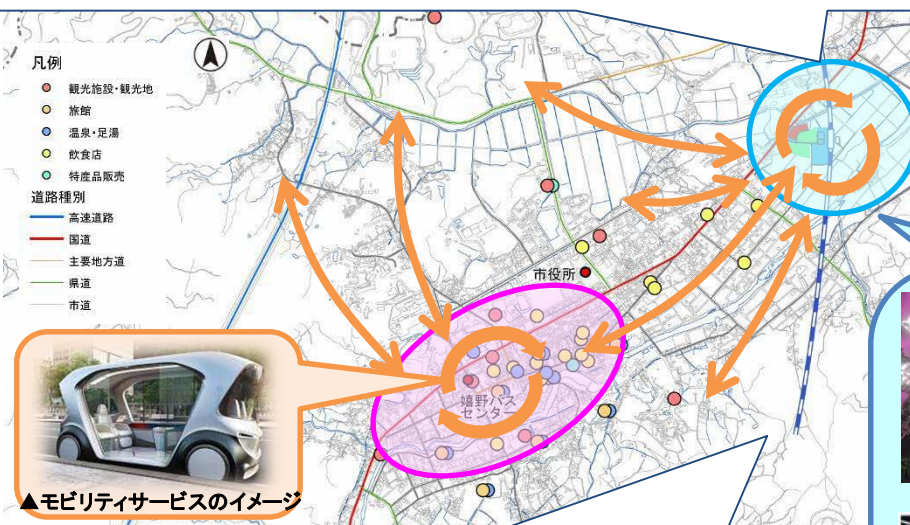
- ①バーチャル×リアルモールの整備
→新型コロナウイルスの影響※2を打破する新しい観光サービスの提供
→オンライン女将、バーチャル観光サービス等のコンテンツ+物販提供
→バーチャル空間で観光地や産地を結び、移動したくなる、行きたくなる魅力を提供
- ②モビリティ拠点の充実
→市街地間を結ぶ貨客混載型の自動運転やバスサービス、拠点内パーソナルモビリティサービス



▲整備が進む新幹線駅



▲中心市街地の状況



▲モビリティサービスのイメージ



▲デジタルモール・バーチャルモールの例



▲デジタルモール・バーチャルモールの例

■ 対象区域の概要

- 対象区域：市全域
- 面積：126.4km²(R2. 1.1時点)
- 人口25,806人(R2. 3.31時点)
- 年間観光客数1,705千人(2019年時点)

■ 対象区域のビジョン

- 第2期まち・ひと・しごと創生総合戦略では、「嬉野市に住みたい・行きたい“ひと”の流れをつくる」を掲げ、以下の取組みを実施
 - ・観光まちづくりの推進
 - ・移住・定住したいまちの推進
 - ・文化の薫るまちづくりの推進
 - ・新幹線を活かしたまちづくりの推進 等

狙いⅡ：導入技術の全域展開～市域の課題解決と魅力向上

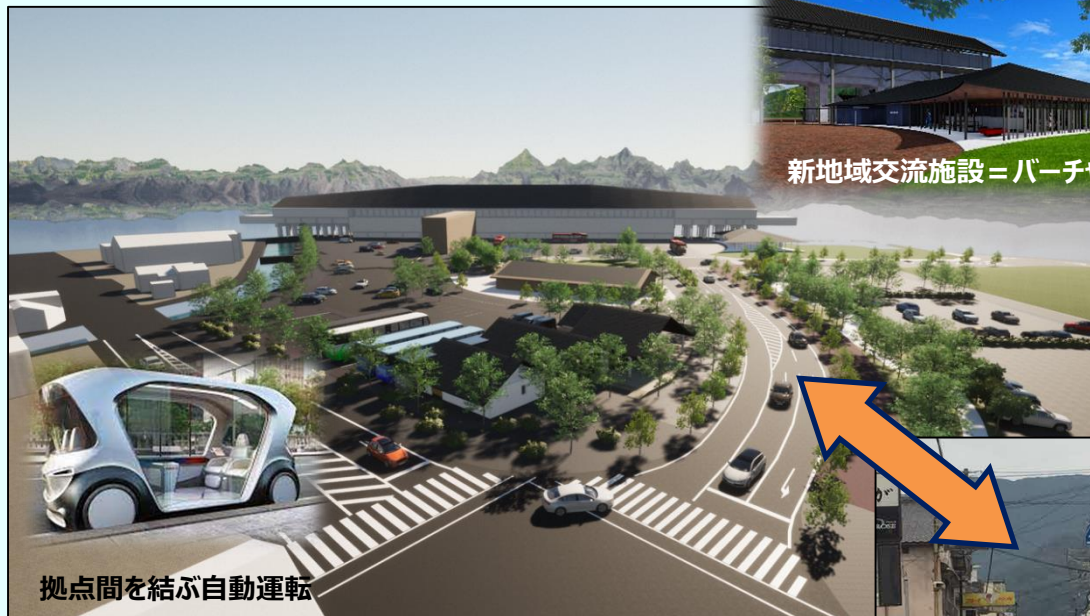
- ③新しいデジタル観光サービス・観光推進IoTメニューの充実
→温泉観光の魅力向上(温泉、食、土産、長崎街道等)、商店街の活力向上
- ④教育や福祉、医療への導入技術の転用・拡張による地域課題の解決

概要【申請者名：嬉野市】

■ 事業のセールスポイント(続き)

・2022年秋に新たな観光・交通拠点となる嬉野温泉駅と道の駅が誕生。ここを未来技術の整備拠点として船出

新たな交通・観光拠点 (嬉野温泉駅・道の駅)



未来技術が新型コロナウイルス禍に負けない観光の街をつくることを、ここ「嬉野」で実践！

中心市街地 (嬉野温泉街・食・遊興)



<実践する3つの取り組み(案)>

- (1) 嬉野の魅力为全国・全世界に発信する魅力づくり
- (2) 来訪者の移動を支えるモビリティサービス
- (3) 5G技術等を活用した各種データ収集・提供

概要【申請者名：嬉野市】

(1) 嬉野の魅力を全国・全世界に発信する魅力づくり デジタル/バーチャルモールの構築と実践

インターネット上で活かせるコンテンツ作り

おもてなしのための準備

嬉野のあらゆる観光情報をデジタルコンテンツ化し、見る人が来なくなる、来た人が体験したくなる、体験した人がまた来なくなる 体感型・感動型の嬉野観光情報のデジタル化を推進

コンテンツを武器にした拠点施設での展開

来訪直後のお客様向

観光案内：体験意欲を掻き立てるゲートウェイ機能型のコンテンツ提供

各名所や名物をデジタルコンテンツやVRでPR、インパクトと感動を与える

3密を防止するリモート物販や地域と来訪者とのコミュニケーション

デジタル女将、デジタル職人さんが、リモートで現地から接客。

拠点施設で物販も成立すると同時に、来訪意欲も喚起し、拠点から交流・移動が生まれる



市民の目線

地域活性化

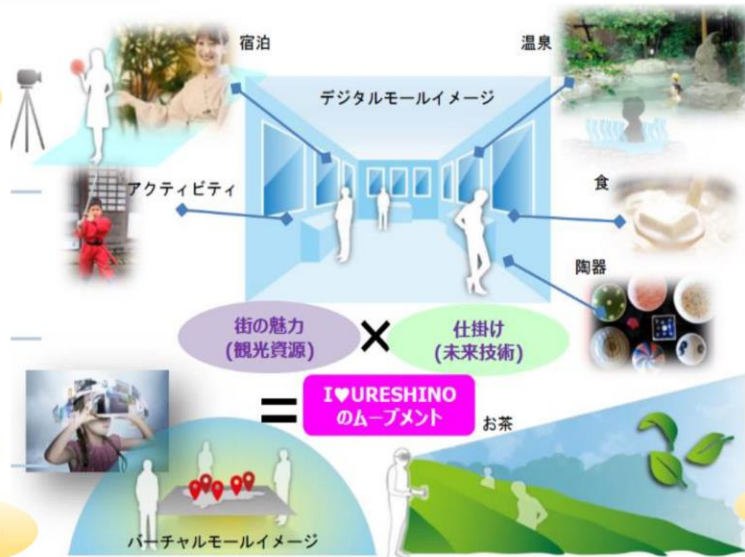
市民の誇り

収益回復

町の成長

交流人口増

嬉しのCity



▲街の魅力を伝える未来技術を活用した仕掛け

観光客の目線

来訪意欲喚起

感動・感激

購買意欲喚起

話題・人気

地方魅力の認知

嬉しの訪問先



肥前吉田焼 水玉 土瓶 105A 580cc
6,480円 送料無料
128ポイント(1倍+1倍UP)



嬉野の宝
温泉湯豆腐
嬉野温泉大正屋
【産地直送】【引出物】嬉野温泉 大正屋湯豆腐3丁セット2個以上お買...

概要【申請者名：嬉野市】

(2) 来訪者の移動を支えるモビリティサービス

来訪者サービスの充実から広がる地域モビリティサービスの新たな自立

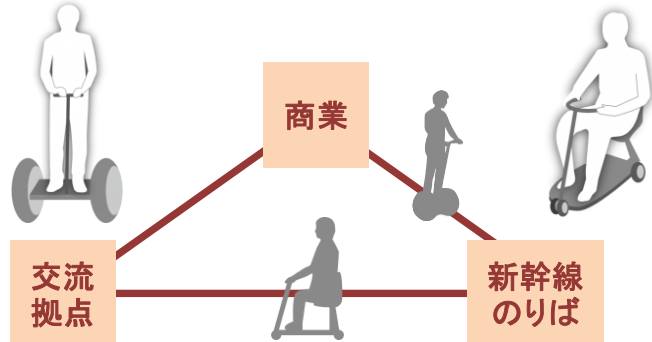
交流拠点内移動を支えるパーソナルモビリティ

施設内を周回するモビリティの利用

拠点内の移動は近距離ながらパーソナルモビリティを運用
高齢者や移動弱者に役立つとともに、“楽しむ”“新しい技術に触れる”場の整備（自動運転技術等のサポートも想定）

『バリアフリー温泉地としての知名度にあうサービス』

来訪直後のお客様向



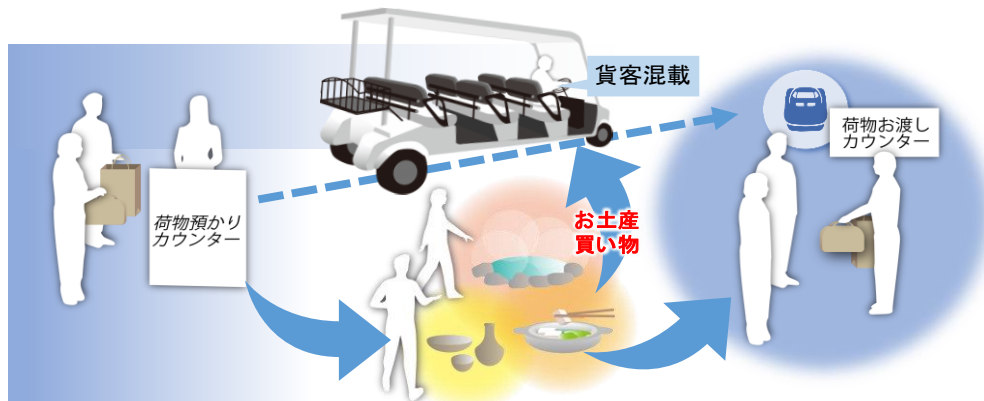
※バリアフリー都市嬉野ならではのサービスとして期待！！

手ぶら観光（手荷物、土産品）を支える自動運転サービス

拠点～市街地間を結ぶ先進的なモビリティの活用

自動運転サービス等の先進モビリティで展開
旅客輸送と併せ、拠点への産品や商品の輸送、手荷物や土産品の移送サービスを並行展開
『手ぶら観光を支える自動運転』『拠点施設の魅力を下支える輸送スキームの構築』

来訪中のお客様向



(3) 5G技術等を活用した各種データ収集・提供

自給自足の情報技術・サービスの運営を支えるITインフラ環境の整備

スマートシティ戦略

● 地域の課題

- ▶ 観光産業の落ち込みが、地域産業の低迷⇒若者の地域離れ⇒人口減少へと影響
- ▶ 地域人口の増加、雇用の安定化に立ち向かうには、新たな視点にたった観光面の環境づくりが課題

地域全体の課題

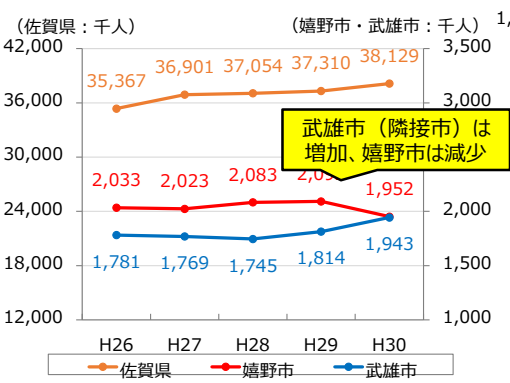
- ▶ 「日本三大美肌の湯」として名高い嬉野温泉を抱え、年間約200万人の観光客が来訪する観光都市ではあるが、最近では来訪する観光客が減少
- ▶ 地域の主要産品の一つである“嬉野茶”の生産高は最盛期の4割減
- ▶ さらに、20才以下の若者人口はH27/H17年比で3割減少し、結果的に市総人口が1割減少するなど、観光産業の落ち込みが各方面に悪影響

解決を目指す観光課題：嬉野の魅力为全国・全世界に発信する環境づくり

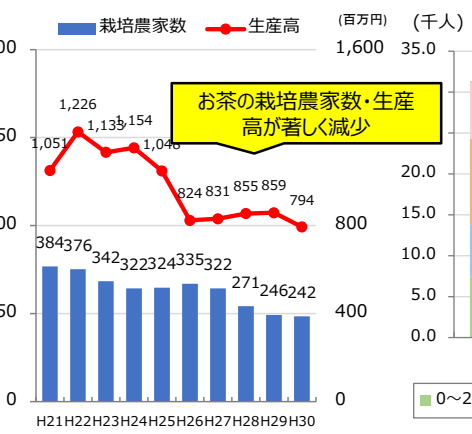
- ▶ 嬉野を知らない人に、まちの魅力を知り、触れてもらい、また、訪問者には、まちの魅力に満足しリピートしてもらう情報発信が重要となり、訪問のキッカケや来れない状況下の打開策となるインターネット空間を活用したリモート観光の構築が必要
- ▶ 生産性が低下する“お茶”“陶磁器”等の地域産品は、地方が不得手とするeコマース事業を身近にする目的から、XRコミュニケーション事業を通して、ライブコマース、バーチャル接客、バーチャルストアなど、販売ツールの準備が必要

解決を目指す観光課題：来訪者の移動を支えるモビリティサービス

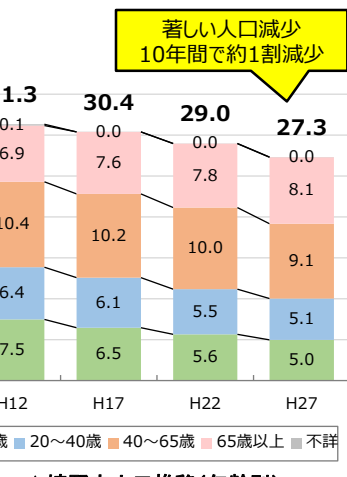
- ▶ 新たな玄関口となる“嬉野温泉駅”は、来訪者はもとより地域の若者から高齢者が集い、ふれあいの場となり、多くの人を効率的に移動させるモビリティサービスが必要
- ▶ 新駅の開業は、これまでの「自動車依存」の体質を変える絶好の機会となり、来訪者等の移動を支えるモビリティサービスに関する事業を通して、自動車依存に悩む地方観光都市のモビリティのあり方を検討



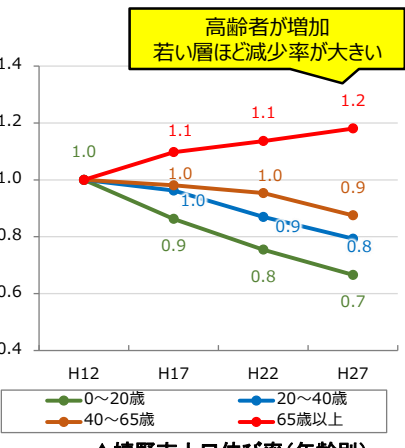
▲佐賀県・嬉野市・武雄市 観光客総数の推移
出典：H30佐賀県観光統計調査



▲お茶の栽培農家数と生産高
出典：嬉野市市勢要覧2019



▲嬉野市人口推移(年齢別)
出典：H12、17、22、27年国勢調査

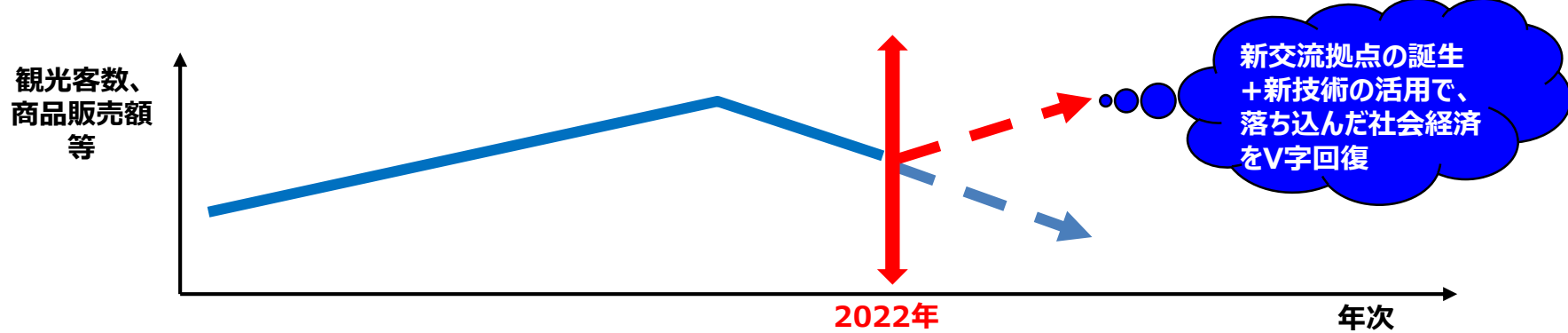


▲嬉野市人口伸び率(年齢別)
出典：H12、17、22、27年国勢調査

スマートシティ戦略

● スマートシティの目標 (KPI値)

- ▶ 新型コロナウイルス禍で落ち込んだ社会経済を、新交流拠点の誕生+新技術でV字回復
- ▶ まち・ひと・しごと創生総合戦略での目標 (KPI値) を、スマートシティの目標に置き換えて達成



KPI		目標値
①	観光客数	▶ 未来技術を活用した観光情報の提供による観光客の来訪増加 (2,395千人: まち・ひと・仕事創生総合戦略)、さらに、新たなモビリティによる観光周遊の拡大や新ブランド食材の提供によって観光消費額も増加 (17,591百万円: まち・ひと・しごと創生総合戦略)
②	既存産業の商品販売額	▶ 売上減の傾向にある地域産品である“お茶”や“陶磁器”“酒”は、生産者とのオンラインコミュニケーションによって、購買者との接点が増加し、商品販売額も増加 (市内生産者のうれしの茶販売額796百万円: まち・ひと・しごと創生総合戦略)
③	公共交通の路線数	▶ 観光客への手ぶら観光の支援等、新たなモビリティサービスの提供次第では、現状の「自動車依存」の体質が大きく変化し、観光客はもとより、地域住民の足となる公共交通路線が維持 (11本: まち・ひと・しごと創生総合戦略)
④	居住人口の社会増減数	▶ 観光面の課題解消に向けた事業によって、観光従事者の雇用増をもたらすとともに、その事業が既存産業の再生、新産業の創出へと波及し、移転者の減少、他地域からの移住者を増加 (約270人: 内閣府テレワーク交付金 (人口の約0.01%の居住))

都市マネジメント

● 運営体制

▶ 社会実装後のプレイヤーとなる市、市民とノウハウ・技術を持つ企業・団体とが一体となって本事業をスタートアップ



- ◆PT構成メンバー イメージ
- ①嬉野市
 - 新幹線・まちづくり課
 - 観光商工課
 - 福祉課
 - 建設・農林整備課
 - ※各課必要に応じて
 - ②佐賀県警
 - 佐賀県
 - ③市内関係団体
 - 駅前民間事業者
 - 嬉野温泉観光協会
 - 嬉野温泉商店街協同組合
 - 嬉野温泉旅館組合 ほか
 - ④交通事業者
 - 祐徳バス
 - JR九州バス
 - 西肥バス
 - 温泉タクシー
 - 再耕庵タクシー
 - 佐賀タクシー
 - ⑤未来技術関連企業
 - (株) ケー・シー・エス
 - 日本工営 (株)
 - (株) 福山コンサルタント
 - 大日本印刷 (株) など



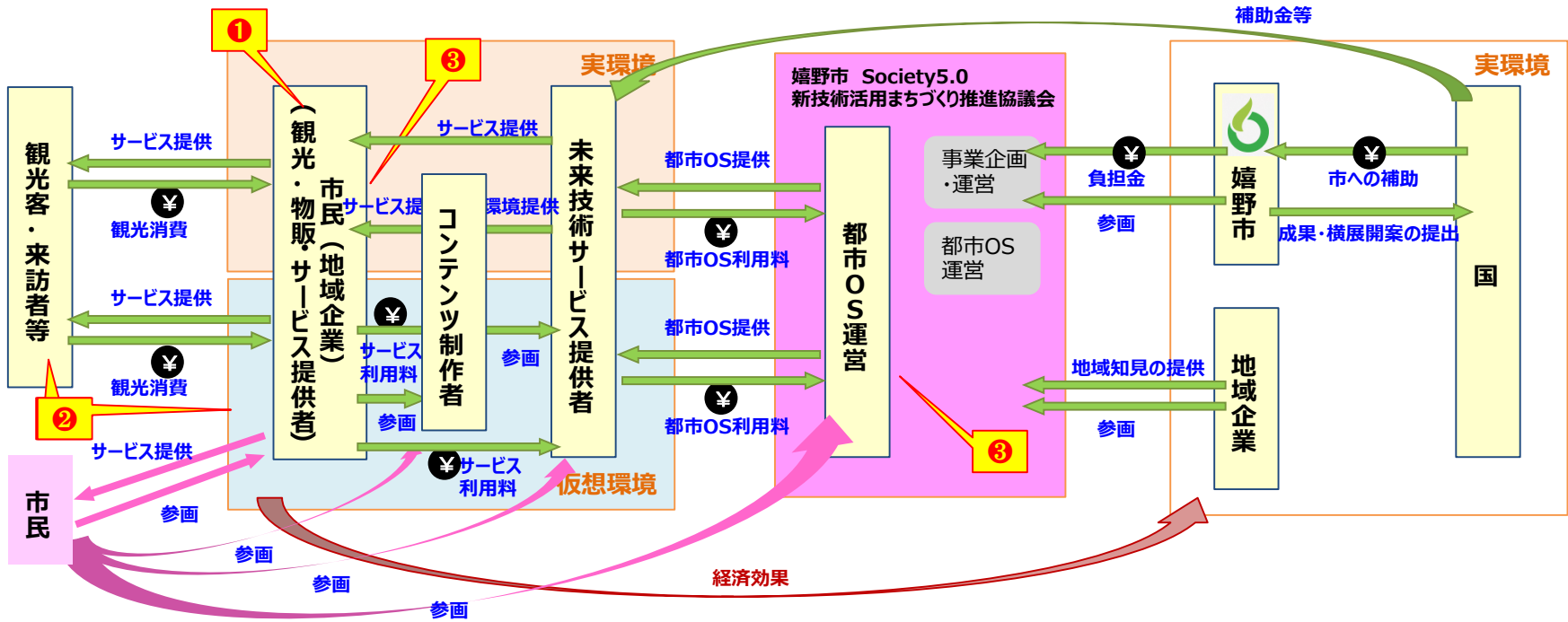
※事業に応じたプロジェクトチームを別途立ち上げ協議・検討を行う。

※PTはプロジェクトチームの略

都市マネジメント

● ビジネスモデル(費用分担等)

▶ 観光客・来訪者で成り立つ観光業を支援する都市OSを構築、運用を通して自立するモデル



① 観光関連に従事する市民(地域企業)の武器になる環境を都市OSが構築

- ▶ 本事業で構築した仕組みを通して、集客・誘客や購買・消費に繋がるサービスの選択肢が広がるとともに魅力発信の機会を拡大
- ▶ 観光消費の増大の結果からサービス利用料が生産される

② 市民が都市OSや未来技術サービスに参画し、システムの自給自足に発展

- ▶ 当面は都市OSは協議会(コンサルタント等)が運営するが、サービスが定着していけば、コンテンツ制作、未来技術サービス、都市OS運営とも、**地元の市民が参画**。
- ▶ **自律的な運用の実現**により、雇用の拡大、次世代の育成等市民力を向上

③ 都市OSの運営は5年後には地元企業で運営

- ▶ ②と同様、未来技術サービスは5年後には**市民**。地元でオペレーションできるようになる
- ▶ 観光以外の分野にも展開

④ 実環境と仮想環境をつなぐコンテンツ作り

- ▶ 観光は来訪意欲や満足を感じていただくコンテンツ作り・情報発信が極めて重要。
- ▶ ノウハウと地元の熱意を活かし、様々なコンテンツ発進に挑戦

その他

● 関連法令、各地域でのルール・ガイドライン

- 道路交通法、道路運送法、電波法等の関連法令に従いつつ、今後予定する“嬉野市 新技術活用まちづくり推進協議会（仮称）”を通して適宜、ルールやガイドラインを設定

● PRポイント

- 本事業はサービスづくりに嬉野市民が関り、作り上げたサービスを市民が使いこなすことを目指した取組みであり、未来技術を活用した“地方都市のまちづくり・ひとづくり”を展開

教育や雇用創出、ひとづくりに繋がる展開

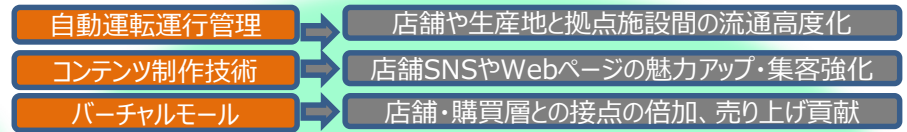
次世代の「嬉野コンテンツ」の作り手・担い手の育成

コンテンツは鮮度が命となり、随時更新していく必要がある。
 活きたコンテンツの作り手は、地元からこそ生まれる発想から、市民の情報リテラシーの向上と、若い力が地元でコンテンツ産業を生む環境づくりを推進。
 (YouTuberを目指すKids → VTuberやVR/ゲーミング技術者を育成)

市民への還元

コンテンツ管理・データ管理スキルが生み出す仕事の効率化・高度化

商店の売り上げアップや、産地の入出荷サイクルの効率化など、町の経済に相乗効果を生む技術をできるだけ育てていく **未来技術の成果を市民のものに！！**



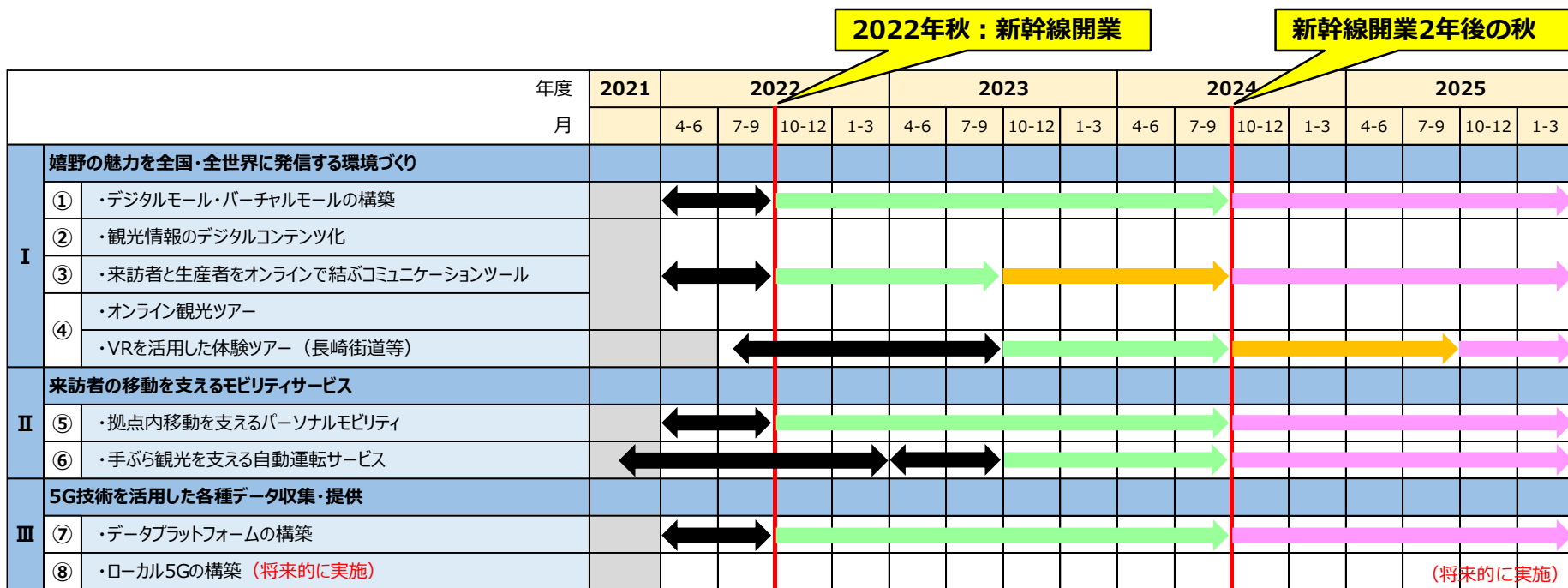
観光文化交流センターのイメージ

未来技術の社会実装で、嬉野を、嬉野市民を一步成長したステージに引き上げる！！

スケジュール

● 中長期スケジュール

- 2022年秋の新幹線及び道の駅の開業をプレ運用の開始時、3年後を本格運用の開始時とし、新交流拠点の誕生を最大限に生かす取組みを展開
- 2022年秋のプレ運用時は、「デジタルモール・バーチャルモール」、「来訪者と生産者をオンラインで結ぶコミュニケーションツール」等を数量・エリア限定でスモールスタートし、3年後の新幹線開業2年後に全面展開、本格導入へと展開



←→ : 調査、計画、調整期間
 → : プレ運用-スモールスタート (第1ステージ)
 → : プレ運用-拡大 (第2ステージ)
 → : 本格運用

(将来的に実施)

技術内容、未来技術の必要性・有効性

● 1. 技術内容(該当分野に○、複数選択可)

AI、IoT、5G、 クラウドコンピューティング、 ビッグデータ	自動運転	ロボット、ドローン、 VR/AR	キャッシュレス、 ブロックチェーン	SIP等の活用
○	○	○	○	

● 2. 地域の課題を解決するための未来技術の必要性・有効性

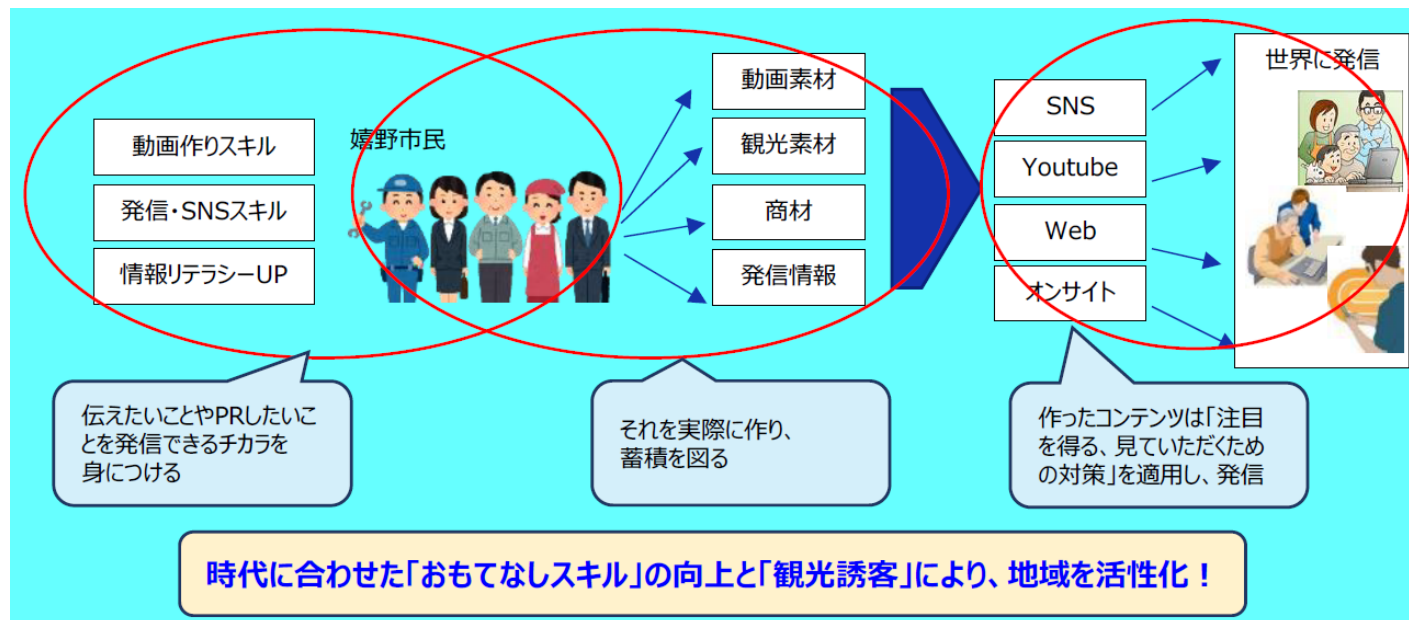
未来技術の
必要性・有効性

- ▶ 観光産業の落ち込みが、地域産業の低迷、若者の地域離れを招き、人口減少へと影響することが懸念されており、**地域人口の増加、雇用の安定化に立ち向かうには、新たな視点にたった観光面の環境づくりが課題**となっている。
- ▶ 2022年秋開通予定の**西九州新幹線と合わせて整備する新交流拠点へ新技術を導入することを起爆剤**に、中心市街地・地域の**地域課題を解決することが有効**と考えられる。
- ▶ 一方で、新型コロナウイルスの影響によって、人々の行動や価値観、働き方や生活様式は大きく変わり、働き方ではオンライン会議を活用したテレワークが進むなど、デジタルやオンラインを使うことがニューノーマルとして当たり前になってきた。
- ▶ また、テイクアウト品のオンライン注文、音楽業界におけるオンラインライブの開催など、良いものであれば、その場に行かなくとも、買い物したり、参加する実態も確認された。
- ▶ 今後の観光地では、単なる温泉の良さをPRするのではなく、その地域に根ざす歴史や文化、さらには、地場産品とその生産者など、地域の良さも余すところなく伝え、「行きたくなる・選ばれる観光地」となる来訪者目線での情報発信が重要となるとともに、観光地へ行かなくとも、地域の特産品や限定品が購入可能な仕組みづくりも必要である。
- ▶ このような中、これまでのゲームやエンターテインメント、製造業や建設業での組立・設計の検証などで活用されてきたVR（仮想現実）やAR（拡張現実）等の先進的な技術は、今後は観光分野での活用が期待されるものの、未だ取り組み事例は少ない状況にある。
- ▶ 今回の取組みは、未来技術を活用した新たな観光地づくりを目指した取組みであり、特に、**特定の事業や目的に採用されていたVR・AR技術を、観光地といったエリア全体に活かす試みであり、afterコロナを目指すその他の観光地の先進モデルとして必要かつ有効な取組み**である。
- ▶ さらに、観光地の多くでは宿泊サービスの一環として、来訪者の送迎や手荷物配送に旅館独自の車両を持つケースが多く、車両維持やドライバー確保といった経済的な負担増に繋がっている。
- ▶ **自動運転技術を活用した貨客輸送はafterコロナの経済負担を軽減し、持続可能な観光地づくりを目指すにも、また、自動運転の新たな機能を検証する目的からも、必要かつ有効な取組み**と言える。

● 3. 事業の創造性

事業の創造性

- VR (仮想現実) やAR (拡張現実) 等の先進的な技術は、これまでのゲームやエンターテインメント、製造業や建設業での組立・設計の検証などの分野で活用され、観光分野での取り組みはまだ少ない。
- また、観光分野での取り組みも、単に観光地や観光施設を紹介する範疇に留まっている感がある。
- 今回の取り組みは、未来技術を活用した新たな観光地づくりを一つの目的にしつつも、その**サービスづくりに嬉野市民が関わり、作り上げたサービスを市民が使いこなすことを目指した取り組みであり、来る人はもとより、住む人にも視点を当てた取り組み**である。
- 「中長期スケジュール（共通10）」で示した通り、当面の事業は数量やエリア限定でスモールスタートしつつ、3年後にはスモールスタートしたサービスを市民が自立・自主的に運用できるまち、ひと、しごと環境を構築するものであり、**本事業は未来技術の導入を通して、新しい市場・雇用・成長材料を生み出す社会実装を目指した取り組みとなり、地域経済の停滞が続く“地方都市のまちおこし”としての創造性も併せ持った取り組み**である。

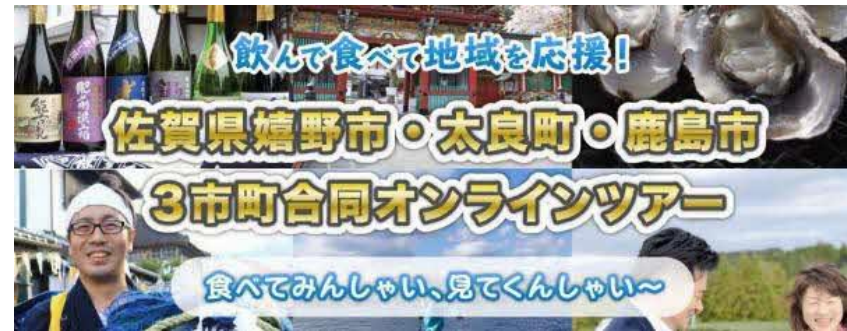


● 4. 横展開の可能性

横展開の可能性

新型コロナウイルス禍における観光振興への展開

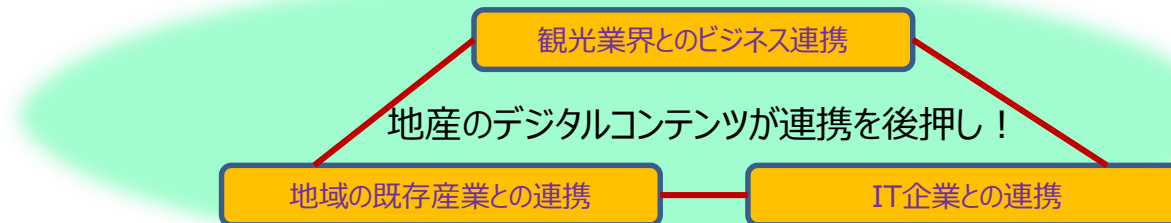
- ▶ 新型コロナウイルスによって、観光都市である嬉野市はもとより、我が国の多くの観光地は経済的にも、地域の活性化といった視点からも大きな影響を受けた。
- ▶ 未来技術を活用した嬉野モデルは、リカバリ・コロナ、ビヨンド・コロナを目指すにも、**周辺都市⇒佐賀県内、さらには、全国の多くの観光地の新たな観光モデルとして波及、横展開**する可能性は高い。



▲「WET×あうたび」嬉野・鹿島・太良オンラインツアー

新産業としての新たな雇用創出への展開

- ▶ デジタルコンテンツを発信すると、情報発信の重要性・価値観が変わる。
- ▶ 魅力を発信し、多くの人に来訪していただくための**情報を創る仕事、拠点施設で働く仕事、モビリティを支える仕事、さらには、地域の既存産業を支える仕事など、様々な地域内雇用の創出への横展開が期待**される。
- ▶ また、**本事業は、新しい市場・雇用・成長材料を生み出す“地方都市のまちおこし”を目指した取組みともなり、人口減・雇用に悩む他都市において、嬉野モデルの横展開が期待**される。



期待される効果・これまでの事業内容

● 5. 事業により期待される効果

		事業により期待される効果	
		観光・産業振興、地域交通の維持、人口定住等、多様な効果を期待	
事業により期待される効果	1. afterコロナを先取りした観光の振興	新生活様式に対応した観光客の増加	<ul style="list-style-type: none"> VR・AR技術を活用した新たな観光サービスは、訪問前の観光情報の一つとして域外居住者に「選ばれるまち嬉野」の種をまき、新生活様式に対応した観光客、ワーケーション利用者の来訪増が期待される。 また、来て・見て・体験、さらに、旅行後もオンラインで地域の人と繋がることで、リピーターとしての再訪を確保、来訪者の更なる増加が期待される。
		ビッグデータを活用した観光振興へのスパイラル効果	<ul style="list-style-type: none"> 提供する観光サービスの検索履歴や投稿履歴（ツイート）等の分析、提供するモビリティサービスによる移動履歴の分析によって、観光客の嗜好や行動が明らかとなり、継続的な観光振興へのスパイラル効果が期待される。
	2. 効率的な人の移動支援と二次交通の収益アップ		<ul style="list-style-type: none"> 手ぶら観光を支える自動運転は、観光時の煩わしさとなる手荷物や土産品を抱えた行動を開放し、観光客にとっての効率的な観光周遊、移動に効果をもたらすものと期待される。 また、新たなモビリティサービスの提供は、観光客の移動を支えるモビリティとして期待され、現状の「自動車依存」の観光行動を改善、二次交通となる路線バスの利用促進、収益アップにも繋がること期待される。
	3. 既存産業の継続的な発展と新たな産業の創出		<ul style="list-style-type: none"> 旅館・商店・生産者とオンラインで結ぶコミュニケーションツールやeコマース事業は、店舗と購買者の接点増に繋がり、既存産業の収益アップ、新たなブランド食材の開発、さらには、担い手不足が深刻化する地方の後継者不足も解消し、既存産業の継続的発展に繋がるものと期待される。 さらに、活かしたサービスは、地元から生まれてこそ価値があり、市民自らの自立・自主的な運用を目指す本事業は、構築するサービスが新たな地場産業として定着していくことが期待される。
4. 人口流出の抑止・流入拡大効果		<ul style="list-style-type: none"> アンケート調査によると、市民の85%が「住み続けたい」、「どちらかと言えば住み続けたい」と住みよいまちの意向を示す一方、若者を中心とした域外流出に歯止めがかからない状況にある。 市民自らの手で構築するサービスは、若者の郷土愛、雇用をもたらす、若年人口の域外流出の歯止めとなるとともに、ワーケーションが進むIT産業を中心とした域外からの流入拡大も期待される 	

● 6. 未来技術の社会実装に関するこれまでの事業内容

		これまで、内閣府地方創生推進交付金を活用した観光支援を実施			
		平成30年度	令和元年度	令和2年度	令和3年度
これまでの事業内容	事業名	嬉野市版DMOを核とした世界ブランドづくり推進事業	嬉野デザインウィーク事業	映像産業を活用した嬉野市ブランディング事業	観光文化交流センター
	総事業費	26,000,000	10,000,000	9,900,000	227,000,000
	担当省庁	内閣府（地方創生推進交付金）	内閣府（地方創生推進交付金）	内閣府（新型コロナウイルス感染症対応地方創生臨時交付金）	国土交通省
	事業概要	観光地域づくりの中核を担う地域DMO運営や観光活性化に向けた事業、及び観光関連団体の地域魅力アップ・地域ブランド事業に対し、各事業実施団体へ事業費補助を行う	嬉野デザインウィークを開催 ・忍者デザインアワード ・忍者ダンスプロジェクト ・デザインウィークカフェなど	市の特産品や観光コンテンツなどを「音」で表現した動画を制作、音響設備が整った施設での放映やTVCM等を通して視覚・聴覚からその魅力を訴え、特産品の周知や購買意欲を醸成	社会資本整備交付金を活用した交流センターの整備
	事業名		地域クリエイターと連携した担い手育成及びコンテンツ等開発事業	ワーケーション環境整備事業	
	総事業費		10,000,000	8,988,000	
担当省庁		内閣府（地方創生推進交付金）	内閣府（新型コロナウイルス感染症対応地方創生臨時交付金）		
事業概要		「忍者」をメインテーマに、プロのアーティストとのコラボにより、新たなオリジナルダンスと楽曲を制作するとともに、その楽曲のプロモーション活動を担う「子供ダンスユニット」を結成するため、ダンスコンテストを開催	コロナ禍における観光関連産業の需要拡大に向け、市内での消費活動や移住定住の機会創出を図ることを目的に、感染拡大防止や働き方改革でニーズの高まるワーケーションの受け入れ環境を整備		

● 7. 今後の事業計画

- ▶ 新幹線駅・道の駅の同時開業を第1ステップの目標に、関係機関調整・計画づくりを進めつつ、2022年秋に一部の実装を含めたプレ運用をスタート（数量やエリアを限定した実装）
- ▶ さらに、開業2年後を第2ステップの目標に、運用の見直しや拡大を図り、2024年秋に本格運用を開始

本格実装に至るまでの事業内容・実施計画(令和7年度まで)

		2021年					2022年					2023年					2024年					2025年									
		4月	6月	8月	10月	12月	2月	4月	6月	8月	10月	12月	2月	4月	6月	8月	10月	12月	2月	4月	6月	8月	10月	12月	2月	4月	6月	8月	10月	12月	2月
公募・提案関係				■																											
地域実装協議会				■	■	■																									
事業の基本的な進め方		地域実装協議会 (ハズオン支援)					現地調査、実行計画、 関係機関調査					実証実験の実施					実証実験、 一部本格実装					本格実装。事業継続企業の 設立									
実施事業		<p>1. 娘野の魅力を全国全世界に発信する環境づくり</p> <p>交通拠点 (1)デジタルモール・バーチャルモールの構築 第1弾準備(開業時向) → プレ稼働開始 → 本格稼働開始</p> <p>市域 (2)観光情報のデジタルコンテンツ化 第1弾準備(開業時向) → 整備・構築 → 支局部・観光協会等を主に対応 プレ実施コンテンツ作成</p> <p>(3)来訪者と生産者をオンラインで結ぶコミュニケーションツール 第1弾準備(開業時向) → 整備・構築 → プレ開始(拠点~数施設) → 市民参加による本格稼働</p> <p>(4)オンライン観光ツアー 第1弾準備(開業時向) → 整備・構築 → ツアー第1弾</p> <p>(5)VR技術を活用した体験ツアー(長崎街道等) ベースプラットフォームの運用(スモールスタート)第1段準備 → ツアー第1弾 → モールの本格導入に先駆けてスタート</p> <p>2. 来訪者の移動を支えるモビリティサービス</p> <p>交流拠点 (1)拠点内移動を支えるパーソナルモビリティ 第1弾準備(開業時向) → 数台先行導入(3台) → サービスとして稼働開始(追加7台)</p> <p>交流拠点⇔中心市街地 (2)手ぶら観光を支える自動運転サービス(新幹線駅~和多屋別荘) 現地調査、課題把握 → 実証計画、関係機関調整 → 電磁誘導線等整備 → 駅~和多屋間の運行実験 → 本格稼働開始</p> <p>3. 5G技術等を活用した各種データの収集・提供</p> <p>市域 (1)データプラットフォームの構築 第1弾準備(開業時向) → ベースプラットフォームの運用(スモールスタート) → 本格稼働開始</p> <p>交流拠点 中心市街地 (2)ローカル5Gの構築 (将来的に実施)</p>																													
実証計画、調査、報告書作成																															

支援を必要とする省庁・理由

● 8. 支援を必要とする省庁及びその理由

支援を必要とする省庁及びその理由(2つ以上に○を付けてください。)				
内閣府・内閣官房	警察庁	金融庁	総務省	文部科学省
○			○	○
厚生労働省	農林水産省	経済産業省	国土交通省	環境省
			○	
省庁名	理由			
内閣府・内閣官房	<ul style="list-style-type: none"> ・社会実装に向けた現地支援及び省庁間の調整 ・財政面の支援(地方創生推進交付金等による各種交付金・補助金の支援) 			
総務省	<ul style="list-style-type: none"> ・5G等の情報インフラ整備に関する支援 			
文部科学省	<ul style="list-style-type: none"> ・コンテンツ作りを通じた市民育成、将来的な担い手となる児童育成に関する支援 			
国土交通省	<ul style="list-style-type: none"> ・自動運転サービスの社会実装に向けた技術支援、財政面の支援 			

活用している又は活用を想定している国の事業(スマートシティ関連事業以外の事業)がある場合は記載してください。 (令和3年度未来技術社会実装事業の募集について(記者発表資料)の添付資料1及び添付資料2などをご参照ください。)	
省庁名	事業名
国土交通省	<ul style="list-style-type: none"> ・内閣府未来技術社会実装事業と連携した自動運転サービス導入支援事業

<p>提案タイトル</p>	<p align="center">「I♥URESHINO」新たな交流拠点の誕生を契機に取り組む “Withコロナ観光まちづくり”</p>
<p>提案者</p>	<p align="center">活用技術</p>
<p>佐賀県嬉野市</p>	<p align="center">AI、IoT、5G、クラウド、自動運転、VR/AR、キャッシュレス等技術に取り組む</p>

■ 背景・課題

目指す
将来像

- ・観光都市嬉野に誕生する新たな交流拠点(新幹線駅と道の駅の同時開業)を核に、未来技術を適用・導入。新生活様式に対応した観光まちづくり、既存産業の再生・新産業の創出を図り、人口減少の抑制と交流人口の増加を目指す。

解決すべき
課題

- ・観光客の減少に伴う観光産業の低迷が、地域の主要産品である「お茶」「陶磁器」等の既存産業の生産性に影響
- ・また、その影響は若者の地域離れに繋がり、地域人口の減少に波及するなど負のスパイラルが発生している。

■ 実装を目指す主な事業内容

○事業: 嬉野の魅力为全国・全世界に発信する環境づくり



活用技術

事業概要

VR/AR技術
5G

- ・デジタルモール・バーチャルモールの構築とサービスの導入
- ・来訪者と生産者を結ぶコミュニケーションツール
- ・VR技術を活用した体験ツアー、オンライン観光ツアー
- ・魅力をデジタルで発信できる地産のコンテンツ制作体制づくり

○事業: 来訪者の安心な移動を支えるモビリティサービス

活用技術

事業概要

AI、自動運
転5G

- ・手ぶら観光を支える市内周遊型の自動運転サービス
- ・交流拠点内移動を支えるパーソナルモビリティサービス

○事業: 地域課題等の解消に向けたデータプラットフォームの利活用

活用技術

事業概要

5Gやクラウド、
モニタ技術

- ・データ流通履歴を活用した観光資源の再発見、ご当地グルメの発掘
- ・コンテンツの作り手・担い手の育成と教材としての活用、



手ぶら観光を支える自動運転