

忍者体験施設整備事業における 検討状況について

令和2年3月

伊賀市観光戦略課

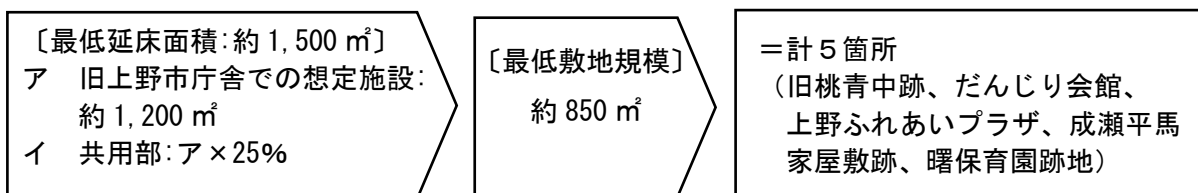
1 施設候補地の選定経緯

(1) 施設候補地選定の考え方

① 設置想定敷地条件の設定

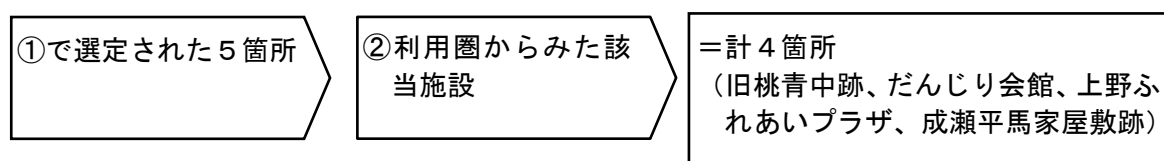
最低敷地面積を約 850 m²(3階以下、建ぺい率 60%)程度と設定しました。

中心市街地における利活用可能と考えられる市有地は5箇所存在します。

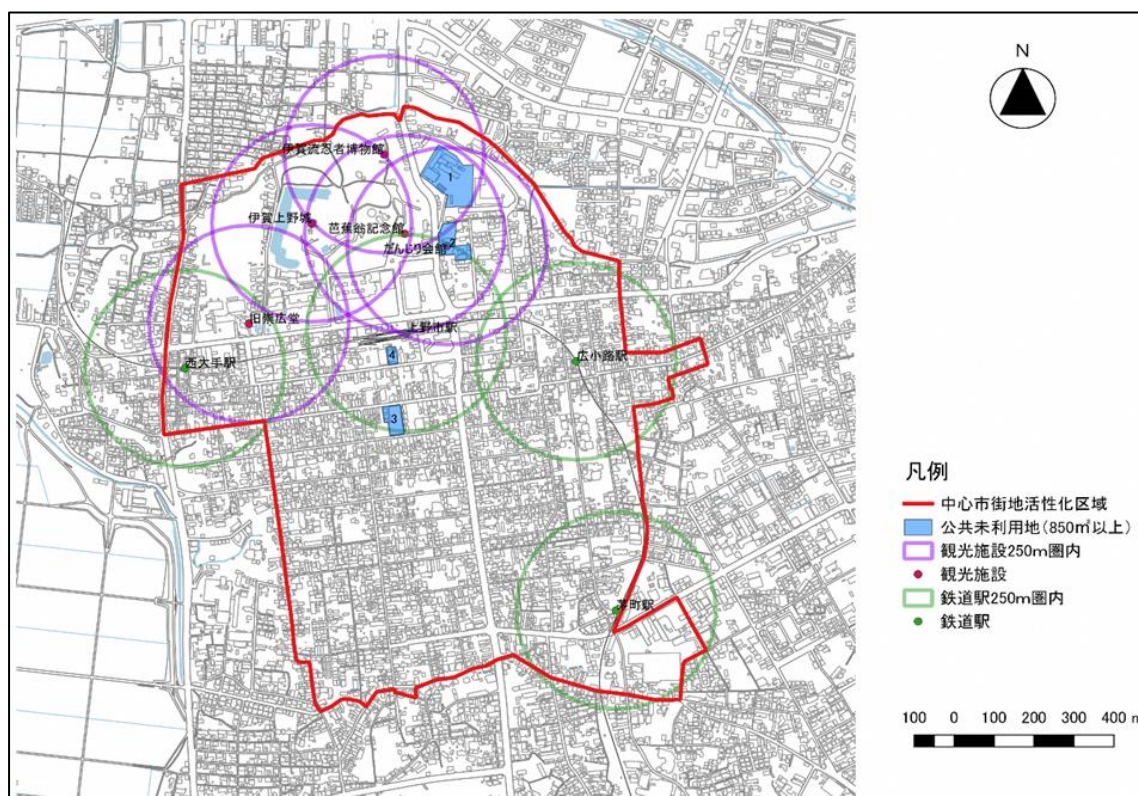


② 主な観光施設等からの利用圏

敷地規模条件を満たす候補地:5箇所について、市有の観光施設のうち、年間利用者ランキング上位6施設及び伊賀鉄道の4駅から各々250m圏内に立地する候補地として、計4箇所(旧桃青中跡、だんじり会館、上野ふれあいプラザ、成瀬平馬家屋敷跡)を選定しました。



利用圏からみた候補地 4 箇所



(2) 候補地選定における多面的な評価

① 客観的指標からみた選定結果

敷地の評価(土地形状、地価(路線価)、施設の有無、法規制(都市計画法、建築基準法)) や周辺への効果(近隣施設との相乗効果、中心市街地への波及効果、観光施設の利用圏)について、評価点(5、3、1点)を設定し評価を行いました。

条件該当敷地と条件検討の結果

候補地名	公有地NO. 1 (旧桃青中学校跡)		公有地NO. 2 (だんじり会館)		公有地NO. 3 (上野ふれあいプラザ)		公有地NO. 4 (成瀬平馬家跡地)	
大字名称	上野丸之内		上野丸之内		上野中町		上野丸之内	
画地面積 (約㎡)	15,000*1		4,600		3,200		1,000	
土地利用*2	教育施設用地		公益施設用地		商業系		その他3 (建物跡地等)	
土地の形状 (建築のしやすさ)	不整形	配点 1	不整形	配点 1	ほぼ整形:長方形の一部 を切り欠いた形状	配点 3	整形	配点 5
路線価 (千円/㎡)	33	配点 3	33	配点 3	42	配点 1	37	配点 3
施設の有無	旧桃青中学校校舎	配点 1	だんじり会館	配点 3	ふれあいプラザ建物	配点 1	成瀬平馬家長屋門	配点 3
都市計画法関連 (用途地域)	第1種中高層 住居専用地域*3	配点 1	第1種中高層 住居専用地域*3	配点 1	商業地域	配点 5	商業地域	配点 5
建築基準 法関連	建ぺい率	60	60	80	80	80	80	
	容積率	200	200	400	400	400	400	
近隣施設との 相乗効果	近隣施設との相乗効果 が期待しにくい	配点 1	施設整備により近隣施設 への相乗効果大が期待 される	配点 5	施設整備により近隣施設 への相乗効果大が期待 される	配点 5	施設整備により近隣施設 への相乗効果小が期待 される	配点 3
中心市街地への 波及効果	商店街に近接していない	配点 1	商店街に近接していない	配点 1	複数の商店街に近接して いる	配点 5	商店街に近接していない	配点 1
観光施設の利用圏	誘客力5点の施設 の利用圏内ある	配点 5	誘客力5点の施設 の利用圏内ある	配点 5	利用圏外	配点 0	利用圏外	配点 0
総合評価	14		20		25		25	

*1 公有地 No. 1 の面積：校舎＋公用車駐車場分 2,500 ㎡＋幼稚園側駐車場（砂利敷）12,500 ㎡

*2 土地利用：都市計画法基礎調査のデータ定義書 P5「土地利用分類表」による

*3 厳しい用途制限あり

客観的指標による評価の結果、上野ふれあいプラザと成瀬平馬家屋敷跡の2箇所が最も高い評価がされました。

(3) サウンディング型市場調査の結果

- ・ サウンディング型市場調査（以下、「サウンディング調査 下記（注）参照」という）は、伊賀市が12月2日（月）15:30～16:30に実施（案件紹介）した「令和元年度官民連携事業の推進のための地方ブロックプラットフォーム 中部ブロック サウンディング（以下、「中部S」と表記）」に参加した7社の他、個別のヒアリング意向を示した2社を対象に実施しました。サウンディング調査結果の概要、各社の意見等は表1、2のとおりです。

表1 民間企業からのサウンディングおよびヒアリング結果（抜粋）

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ・ 集客施設は点ではなく面で整備すべき。 ・ 人の流れがないところに施設を整備することは採算性重視の観点から難しい。 ・ 伊賀へのアクセス方法としてマイカー利用が多い中で、駐車場から離れる立地は好ましくない。 ・ 施設の立地条件は、駅から徒歩圏、公共施設からの利便性が高いこと、周辺施設との相乗効果が見込める位置が望ましい。 ・ 観光施設が集中する伊賀流忍者博物館、伊賀上野城周辺に拠点施設を整備し、街なかで体験施設が点在する形がよい。 ・ 延べ床面積 1,200 m²程度の施設では観光客の誘客は難しいとする事業者の一方、床面積を最低 1,000 m²確保し、入場料や物販等で収益を確保できるとする事業者もあり。 ・ 最適地を 1 つ選択するとすれば、敷地規模が小さいが駅や商店街に近い成瀬平馬家屋敷跡がよい。 ・ 伊賀流忍者博物館との差別化は必須。わざわざ訪れる訴求力が必要。 |
|---|

注) サウンディング調査

- ・ サウンディング型市場調査とは、市有地等の有効活用に向けた検討にあたって、活用方法について民間事業者から広く意見、提案を求め、「対話」を通じて市場性等を把握する調査です。
- ・ サウンディング型市場調査は、主に基本計画策定段階で、情報提供による参入意欲の向上や事業内容等に関する意見収集、事業手法検討段階で事業内容・事業スキーム等の質疑応答や意見収集、公募要項検討段階で応募要件、選定方法等の質疑応答や意見収集など、各段階に応じて行われます。

表2 ヒアリング結果（概要）・一覧

事業者名	事業の参加方針	想定される事業	その他
A 社	<ul style="list-style-type: none"> 旧庁舎で検討した事業内容をベースに、本事業用地に合わせ、事業を取捨選択する。 運営事業者として、市が整備する施設に携わることは想定内。旧庁舎で組成を検討した事業者との連携を想定。 	<ul style="list-style-type: none"> 床面積は、最低 1,000 m²程度を確保（施設の約8割を収益施設に充当）、1.5時間程度滞在できる施設として、入場料は大人1,000～1,500円、子ども700～1,000円程度を想定。 コンテンツは、忍者博物館等との整合を考慮、入場料の他、物販での収益確保を想定。 利用者は、海外客中心に地元客を想定し、地元客には年間パスの発行等も検討要、いずれも本物志向+エンタメとする。コンテンツの更新期間は小規模改修3年、大規模改修7年を想定。日々のWS等は微修正で対応要。市場規模は不詳。 運営人材は、当初、事業者が責任者（企画・運営）を派遣、地元スタッフの育成を図り、概ね4年程度で地元中心の体制に移行、忍者協議会や三重大学研究者と連携を図り、コンテンツを企画。 	<ul style="list-style-type: none"> 施設立地条件は、駅から徒歩3分（約250m）圏、公共施設からの利用利便性が高いこと、周辺施設との相乗効果が見込まれることが望ましい。 令和4年4月の開設に向けて、本年中に事業予定地を確定、市が施設整備を行う場合、本年度中に運営事業者を内定し、ソフト事業を想定した施設設計の体制を整える。 ※全国にある他の忍者施設との住み分けは必要。交通アクセスの面からも差別化できないと集客は見込めないのではないかと。 ※インバウンドの忍者志向はどの程度なのか調査すべき。 ※現状として伊賀の忍者体験は、やはり子どもが行きたい、やってみたいというイメージが強い。そこを押すか、変えていくかは重要。 ※ナイトタイムエコノミーと空き家対策の視点は重要である。
B 社	<ul style="list-style-type: none"> 現時点で忍者体験施設の立地候補地に関する調査は実施していないが、延べ床面積1,200 m²程度の施設では、観光客の誘引力は乏しい。但し、公設民営、特に指定管理者として運営する場合は、令和4年の開設に向けた事業参画の可能性はある。 上野公園の指定管理と合わせると効果は高まると考えられる。 	<ul style="list-style-type: none"> 具体的な検討は行っていない。 	<ul style="list-style-type: none"> 候補地として、約10年前に検討した段階の情報をもとに推定すると、12月2日に予定されるサウンディングの5候補地について、最適地と考えられるのは、やや敷地規模が小さいものの、駅や商店街に近接する成瀬平馬家屋敷跡と考えられる。
D 社	<ul style="list-style-type: none"> 民間企業としては採算性を重視する。その点、人の流れでないところに建てるのはハードルが非常に高い。 	<ul style="list-style-type: none"> ※忍者に関する施設だと日光江戸村などが挙げられるが、集客できている施設はいずれも点ではなく面で整備している。 	<ul style="list-style-type: none"> ※既存の忍者博物館でも体験コンテンツがあるようだが差別化できるのか。 ⇒手裏剣投げ体験はあるが、既存施設は見聞が中心。 ※市庁舎が利活用できない理由は。 ⇒中身のコンテンツではなく、建物としての価値（保存）について議会との認識相違によるものである。 ※資金調達において、イニシャルが出しにくいなどの課題や平準化したいなどの希望はあるのか。 ⇒これからの検討事項である。 ※一般的に、PPP/PFIなど設計・施工・運営を一体的に行った方が、個別に行うよりも費用が安くなり工期も短くなる。 ※インバウンドはツアーでなくFITをターゲットにすべき。 ※国内リピーター、体験施設という意味で、伊賀ではモクモクファームが成功例として挙げられるので参考にすべき。
F 社	—	—	<ul style="list-style-type: none"> ※現状として85%は国内客なので、そこは意識すべきである。インバウンドはしっかりとプロモーションを行わないと来ない。三重県内ではなばなの里、ナガシマなどからの誘客を図るべき。
G 社	—	<ul style="list-style-type: none"> ※忍者博物館や伊賀上野城など観光施設が集中する北側に拠点を置いて、街なかで小さな体験ができる施設が点在している形が良いのではないかと。 	<ul style="list-style-type: none"> ※伊賀市の観光客は、車での来訪が多い印象。立地としては駐車場から離れるのは良くない。 ※やはりアクセスの悪さがある。利便性の悪さを逆手にとるべきである。（隠れた場所にあるイメージ）
H 社	—	—	<ul style="list-style-type: none"> ※伊賀＝忍者ではあるが、今のイメージでは、わざわざ体験しに訪れたいと思うほどの訴求力はない。 ※体験施設といっても、どういったことができるかを明確にすべきである。一度行ってもういいと思われる施設は長続きしない。

※中部S当日の各社の意見（⇒：質疑に対する事務局の回答）

(4) 市民WSの結果

- ・ 11月25日(月)および12月7日(土)に市民等によるフィールドワーク(候補地現地視察)を含むワークショップ(以下、「WS」という。)計3回を開催し、公募による参加者延べ103名が参加されました。
- ・ 市民WSでは、参加者が「儲ける(収益事業)」「参加(公益事業)」「応援」の立場で取り組める事業アイデアの検討等も行い、設置が望ましい希望地として成瀬平馬家屋敷跡が最も多くの票を獲得しました。
- ・ 次点として、拠点施設の整備を必要とせず、民間の空き家等を活用し様々な体験施設を点在させることも提案されたほか、旧上野市庁舎の早期の再整備も強く要望されました。
- ・ 具体的な事業案としては、成瀬平馬家屋敷跡や上野ふれあいプラザといったまちなかの立地環境を生かした観光周遊ルート of 整備や、だんじり会館のリノベーションによる伊賀流忍者博物館と連携・補完関係が可能となる施設整備といった意見も出されました。

表3 市民WSの検討結果

希望地	票数		立ち位置	最優先事業
	小計			
成瀬平馬家屋敷跡	15	—	—	—
	—	8	応援A	観光ルート開発と紹介(新天地を活かした回遊等)
	—	5	参加A	新天地再開発
	—	2	儲けるB	愛宕神社裏側の森を活かした忍者体験
拠点なし(分散配置)	13	—	儲けるA	空家等を活用(忍者にまつわる体験等施設の点在)
ふれあいプラザ	4	—	—	—
	—	2	参加B	中之立町に忍者ロード(水木しげるのロードの忍者版)
	—	2	応援B	お寺での修行体験など
だんじり会館	3	—	参加C	伊賀の本物(食材等)をPR

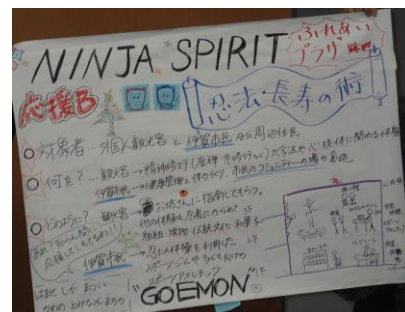


表4 市民WSの参加者アンケート（自由記述）

意見（自由記述）	
1	今まで上野市駅周辺を散策したことがなかったので、どんな場所があるのかや位置関係が確認できてよかった。ただ目印とかがあまりないため観光客の方が歩きにくいのではないかと感じた。
2	本物である必要は必ずあると思います。コンクリートのピラミッドをわざわざ見に行く人はいないと考えます。
3	多少時間はかけても良いものができたらと思います。
4	実際にWSに参加して、どのような流れで体験施設を作ることになったのか等の情報がもう少しあればと思いました。観光だけではなく移住等にも繋がる施設になればと思います。何か仕事としてもつなげたい。
5	結果として現実的な結論となったと思います。
6	様々な立場の方がそれぞれの意見をお持ちなのがよくわかりました。ありがとうございました。
7	少数で考えるより多くの人や複数の分野の人と検討することで、思ってもない案が出て次のステップにつながると思いました。有難うございました。
8	各グループの発表（提案）の中で、票の獲得にはつながらないが非常に同意できるようなアイデアも多くみられたので、総合的に検討反映してほしい。
9	みんな大切な時間をかけてそれぞれの知恵をしばり会議をされました、この時間を無駄にならばいようこれから町中の復活への対策をよろしくお願いします。
10	忍者体験施設検討場所については、旧庁舎を含め候補地の広さ、施設の現状などを考えると様々なプランが出てくると思うので絞っていく難しさを感じた。さらに周辺にはどのような既存の忍者関連の体験などができる店舗等がどれくらい点在しているのか、さらに当事者の協力がどのくらい可能なのかなど探っていく課題も多いと思う。拠点から広がりが必要。
11	応援Bの立場で参加させて頂きました。市民が普段から利用できて観光客の方も参加できる施設が早いうちに出来ることをご祈念申し上げます。
12	インバウンドはJR（フリーパス）を使うのでそこからの導線は考える必要がある。
13	街の活性化に向けて成瀬平馬家屋敷跡を拠点とし早急に忍者体験施設を進めてほしいと思います。
14	市だけ民間だけではなく、市民を共働できる施設である必要があると思います。
15	提案された内容を吟味する時間がもう少し欲しかった（質問、意見交換の時間等）
16	「忍者体験施設」という決められた前提での検討は賛否があると思う。忍者関連施設はもう一つほしいですが体験と決めつけないで検討してほしい。
17	中心市街地活性化の為に忍者体験施設建設（官）と同時並行して商店街等の周辺住民の意識改革が重要。伊賀には経営資源（民）がいっぱいあるのに現状では活用不足でもったいない。
18	今はバーチャル技術が発展しているがそこに投資し過ぎないほうがいい。将来的に相対的に腐付化するおそれがある。 またバーチャルによるまちあるきガイドも良いがデジタル時代だからこそ face to face の案内も良いのではないかと（特に富裕層など）
19	開業は2022年予定との事で、ある程度場所の候補地は限定され、今後市当局考が必要と思われる。期間があれば本町通りのふれあいプラザ再開発をご検討いただきたい。
20	忍者体験施設は何をするか？課題がありすぎてとりあえずふれあいプラザを柱として市民・官とがともにもりあげられる施設がたくさんほしい。
21	ふれあいプラザに限りませんが市民も日頃から使用するスペースが必要だと考えます（子供達が雨でも利用できるスペースだと尚良い）
22	WSの枠組みが建物ありきから始まっているのが選択肢を狭めていると思います。旧市役所の件など。あと、町家のリノベーションにもっと力を入れてみるなど意見もくみって頂けたらと思いました。
23	「建物ありき」すぎだと思います。本当に市民が新設の忍者体験施設を求めているのでしょうか？建物がオープンし数年後も客が入るとは思いにくいです。旧庁舎の件から逃げたいけないと思います。
24	施設ありきではない前提が必要。
25	昔からある古い民家を今後も残していけるような補修の取り組みも市として必要だと思います（街歩きには町並保全は必須かだと思います）
26	グループごとにファシリテーターを置いてほしい議論の方向性がわからなくなり時間がもったいなかった。
27	いろんな視点がおもしろかった

(5) 他施設の比較

- ・下記の8施設を概観した結果、表5のとおり各施設でスタッフの指導や補助または映像等の設備を駆使した忍者体験が行われており、料金は大人310円～12,000円まで幅広く設定されていることが明らかとなりました。
- ・伝統・文化に興味・関心が高く、今後の増加が期待される欧米中心のインバウンド客を主に顧客とする施設では、1～2時間の体験でも8,000円以上を支払い、年間5,000人以上が来訪、その主たる理由は、友人・知人に話したくなる本物体験等にあり、ターゲット設定やPR方法に運営事業者のノウハウやネットワークが重要であることが明らかとなりました。

【調査対象施設】

- ① 小田原城「NINJA 館」(忍者館)
- ② 甲賀流忍者屋敷
- ③ 戸隠民俗館・戸隠流忍法資料館・忍者からくり屋敷
- ④ 甲賀の里忍術村
- ⑤ 忍野しのびの里
- ⑥ 東映太秦映画村
- ⑦ ともしきの国 伊勢忍者キングダム
- ⑧ NINJA DOJO and STORE



施設①



施設②



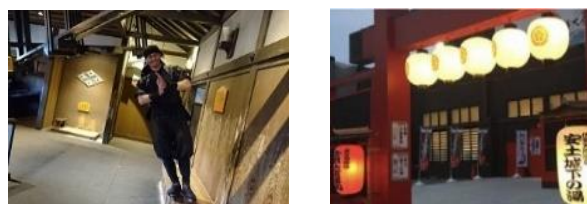
施設③



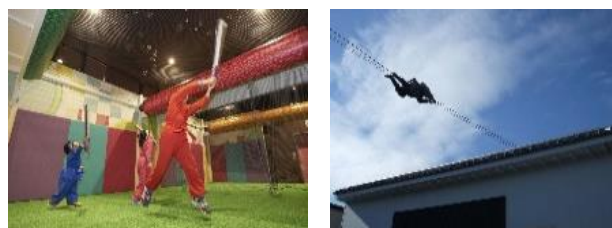
施設④



施設⑤



施設⑥



施設⑦



施設⑧

表5 他施設の概況

#	施設名称	所在地	実施主体	入場料 大人/子ども	体験費用 (オプション)	施設内容 (特徴)	備考	
1	小田原城「NINJA館」(忍者館)	神奈川県 小田原市	民営 (指定管理)	安	310円/100円	・開館時間 9:00~17:00(16:30入館締切) ・館内は5つのエリアに区分(所要時間:約20分) 1.プロローグ、2.戦国シアター、3.忍術体験ゾーン、 4.実践ゾーン、5.エピローグ ・最初に言い渡される「任務」に従い、「忍術体験ゾーン」や「実践ゾーン」をゲーム感覚で進む仕組み。	忍者の衣装レンタル 子ども 300円	
2	甲賀流忍者屋敷	滋賀県 甲賀市	民営		600円/400円	・開館時間 9:00~17:00(16:30入館締切) ・甲賀流忍者五十三家の筆頭格、望月出雲守の住居として、江戸時代に建てられ、現在残っている唯一の本物の忍者の住居。内部は、中二階、三階と隠し部屋があり、入館者自身で梯子を使って見学することができる。他にも、「どんでん返し」「落とし穴」「抜け道」「忍び窓」など、忍者の知恵で作られたカラクリが随所に仕掛けられている。	来館者には、600年の歴史をもつ葉茶「健保茶」のサービス。	
3	戸隠民俗館・戸隠流忍法資料館・忍者からくり屋敷	長野県 長野市	民営		600円/400円	・開館時間 9:00~17:00(16:30入館締切) ・4月下旬~11月の開館 ・戸隠民俗館、戸隠流忍法資料館、忍者からくり屋敷の3館で構成されており、戸隠の歴史や戸隠流忍術のいろはを楽しみながら学ぶことができる。		
#	伊賀流忍者博物館	三重県 伊賀市	民営		800円/500円	・開館時間 9:00~17:00(16:30入館締切) ・「伊賀流忍者屋敷」「忍術体験館」「忍者伝承館」「NINJA坊」で構成 ・伊賀流忍者屋敷では、「どんでん返し」「抜け道」「隠し戸」など、室内に仕掛けられた数々の仕掛け・からくりを実演して案内する。 ・忍術体験館では、当時使用された本物の手裏剣を含め、400点以上の忍具を展示している。	忍者ショー 500円	
4	甲賀の里忍術村	滋賀県 甲賀市	民営		1,100円(大人) 900円(中・高生) 800円(小人) 600円(幼児) 2歳以下無料	・開館時間 10:00~16:00(季節により変更) ・広大な敷地内に志能備神社 忍術博物館・からくり屋敷・手裏剣道場といった施設が点在しており、周囲は鈴鹿山麓の原生林にかこまれ、昔ながらの隠れ里の雰囲気をかもしだしている。	忍者の衣装レンタル (1日) 大人 1,100円 子ども 700円	
5	忍野しのびの里	山梨県南都留郡 忍野村	民営		入園フリーパス ※ 1,800円(中学生以上) 1,300円(小学生) 1,000円(3歳以上)	景品付きアトラクション (手裏剣または吹き矢) 1回500円 忍術体験道場 こども(3歳以上) 1,000円 クイズスタンプラリー 一枚 500円	※入園フリーパスには、忍者ショー観覧・からくり屋敷・忍者アスレチック利用含。 衣装レンタル 1日(大人・子供共通) 500円	
6	東映太秦映画村	京都市右京区	民営		2,400円(大人) 1,400円(中・高生) 1,200円(3歳以上)	わくわくチケット 有料アトラクション回数券 1,600円(大人)/1,200円(3歳以上) ※	忍者体験、変身体験などのアトラクションだけでなく、東映アニメキャラクターのイベントが楽しめる体験型テーマパーク	
7	ともいきの国 伊勢忍者キングダム	三重県 伊勢市	民営		通行手形: 大人4,900円/中高生3,500円 / 小人3,000円/シニア3,430円/ 未就学児無料	戦国腕試し館・手裏剣道場・吹き矢修行・舶来遊戯堂・ゲームコーナー500円~ 変身写真館1,000円~	敷地面積 33.4ha	
8	NINJA DOJO and STORE	京都市下京区	民営		高	[入門編(1時間)] 15歳以上:8,000円 5~14歳:6,500円 [初級編(2時間)] 15歳以上:12,000円 5~14歳:10,000円	・営業時間:10時~18時 ・忍者修行体験が出来る道場と忍者グッズショップ ・手裏剣体験や忍術修行、殺陣や手裏剣道、弓道など、各種教室も開催する他、イベントやMICE、インセンティブツアー、ビジネス研修ツアー、団体ツアー、ホテル・旅館、屋外など、様々な種類、会場で忍者ショー、出張忍者修行、海外公演・WSを開催(平均滞在期間:1~2時間) ・主に外国人観光客を対象(年間5,000人の外国人(欧米豪)が来訪) ・インストラクターは伊賀忍者の末裔	世界最大の旅行クチコミサイトTrip Advisorの『外国人に人気の日本の体験ベスト11』に選出

高付加価値型

(6) 施設候補地の選定結果

① 忍者体験施設に求められる機能

これまでの検討結果から、整備する施設に求められる機能は、①伊賀流忍者博物館や伊賀上野城を中心とする伊賀市の観光拠点エリアの誘客力を強化し、観光入込客数を底上げする「忍者観光コンテンツの深化、差別化拠点」と、②観光拠点エリアから伊賀線以南の中心市街地(まちなかエリア)に観光客を誘導し、民間主導でまちなかに点在する伊賀の奥深い歴史文化を体験できる店舗や施設への周遊増加につなげる、情報発信・案内機能を主とした「まちめぐり拠点」の大きく2つの機能が求められることがわかりました。

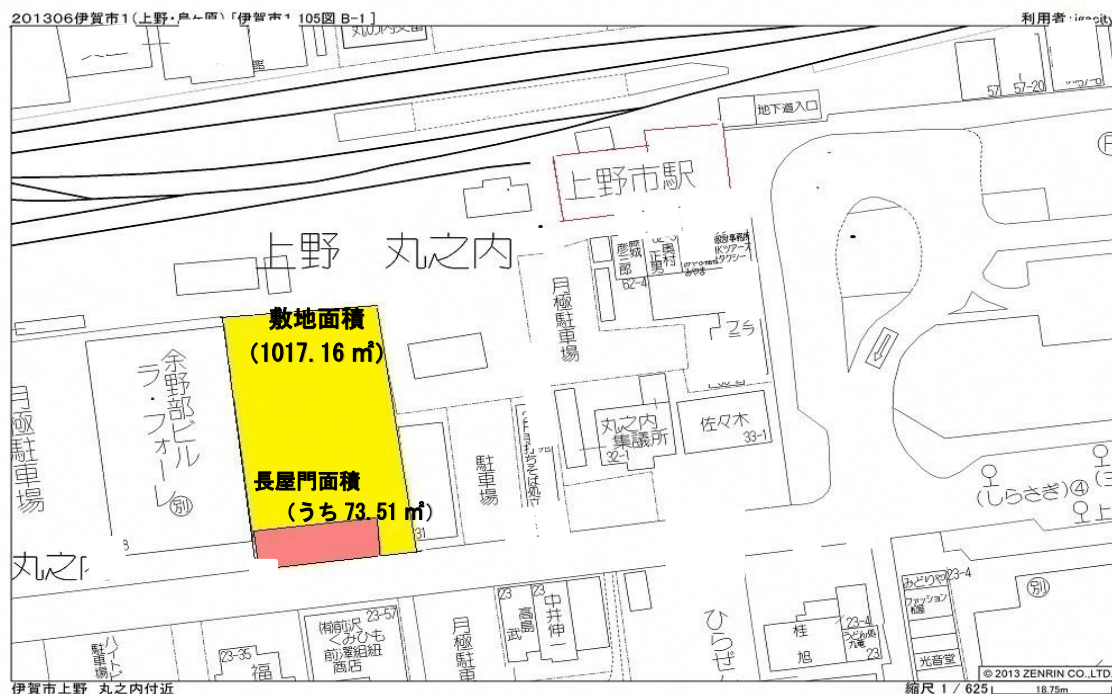
② 最適な候補地

市民WSや民間企業へのサウンディングなどによる多面的な評価に加え、令和4年度中の開業を目指した事業スケジュールを考慮した結果、まずは、伊賀鉄道(忍者市駅)以南(まちなかエリア)における「まちめぐり拠点」として成瀬平馬屋敷跡を整備することが望ましいと考えられます。

成瀬平馬家屋敷跡について

1828年(文政11年)の上野城下町絵図に藤堂新七郎屋敷(現市営白鳳門駐車場あたり)に南接して成瀬平馬(1500石)の名が記されています。明治期以降、武家屋敷に伴う建物の多くが取り壊され、上野城下町の城内に残る長屋門は成瀬家のものだけになっています。長屋門は居宅として使用されてきた為に改変された部分も見られますが、当初の姿を残す重要な建築物である為、平成29年3月28日伊賀市指定文化財建造物に指定されました。現在、文化財としての価値を長く維持するために平成30年より保存改修工事を行っています。

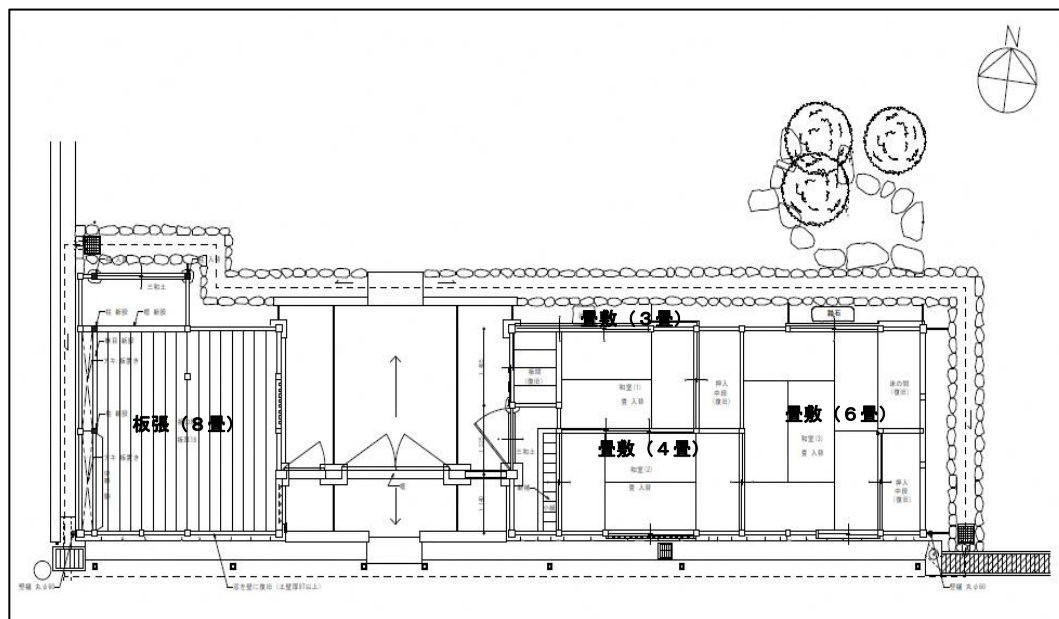
【位置図】



【改修前の長屋門】



【修理後の長屋門平面図】



③ 候補地の評価

成瀬平馬屋家跡地のまちなか拠点としての評価(SWOT分析)は下記のとおりです。

成瀬平馬屋敷跡のまちなか拠点としての評価(SWOT分析)

S	<ul style="list-style-type: none"> ・歴史的まち並み(景観)との調和 ・多様な観光・文化資源への「入口」、 「玄関口」としての風情 ・忍者市駅及び駅前広場との連動性 	W	<ul style="list-style-type: none"> ・忍者博物館との連動性、 (上野城周辺に比べ)「忍者感」が希薄 ・敷地面積が狭い
O	<ul style="list-style-type: none"> ・空家利活用の機運向上 ・成瀬平馬家長屋門の改修整備 	T	<ul style="list-style-type: none"> ・(近隣自治体での)競合施設の整備

S:強み(Strengths)、W:弱み (Weaknesses)、O:機会 (Opportunities)、T:脅威 (Threats)

3 今後の課題

今回の検討の結果、当面の方針として成瀬平馬家屋敷跡を伊賀鉄道(忍者市駅)以南(まちなかエリア)における「まちなか拠点」として整備することが最も望ましいとの結論となりましたが、本事業の目的である中心市街地の賑わい創出や持続可能な観光まちづくりの形成には、以下の中長期的な視点に基づく検討を平行して進める必要があります。

(1) 面的な整備

観光拠点エリアにおける誘客機能の強化や、まちなかエリアにおける回遊性の向上を図るためには、一つの施設を整備するのではなく面的な整備が必要となります。民間事業者からのサウンディング結果から民間活力導入の可能性が高いと考えられる観光拠点エリアにおける集客力の強化や、上野ふれあいプラザの利活用をはじめとしたまちなかエリアにおける周遊施設の整備などについて、官民連携での取り組みを検討します。

- ① 伊賀流忍者博物館および伊賀上野城周辺(観光拠点エリア)の機能強化による観光入込客数の底上げ
- ② 旧上野市庁舎のリノベーション
- ③ まちなかエリアにおける官民連携による誘客施設の整備

(2) コンテンツの強化と事業推進体制の構築

市民ワークショップで提案された具体的な事業アイデアなどを実現するためには、地域の観光まちづくりを自主・自立した運営で行うことが可能となる事業推進体制の構築が必要です。DMOやまちづくり会社などを中心に、地域の民間事業者や参画を希望する市内外の民間企業との連携により、持続可能な観光まちづくりの仕組みづくりを検討します。

- ① まちなかの民間事業者との連携(情報入手、発信、共同事業の企画・実施等)体制・システムの構築。

2. 計画施設の概要

(1) ハード（建物）

- 成瀬平馬家屋敷跡の現況敷地面積（1,017.17㎡）について、指定容積率400%、指定建蔽率80%、準防火地域における適用除外の指定を受けている成瀬平馬家長屋門との一体利用を想定し、延焼の恐れのある範囲（隣棟中心線からの距離）を考慮した場合、計画施設の延べ床面積は最大で1,900㎡程度と想定されます。
- 計画施設の構造・階数は、景観条例から高さは15m以下、まちなみ景観にも配慮し勾配屋根とした場合、階数は3階、構造は準防火地域で延べ床面積1,500㎡を超える場合は耐火構造としなければならないことから、非木造でコスト、工期の点から採用が望ましい、鉄骨造を想定します。
- 計画施設の整備案について、ケース・スタディの結果を示すと、以下のとおりです。

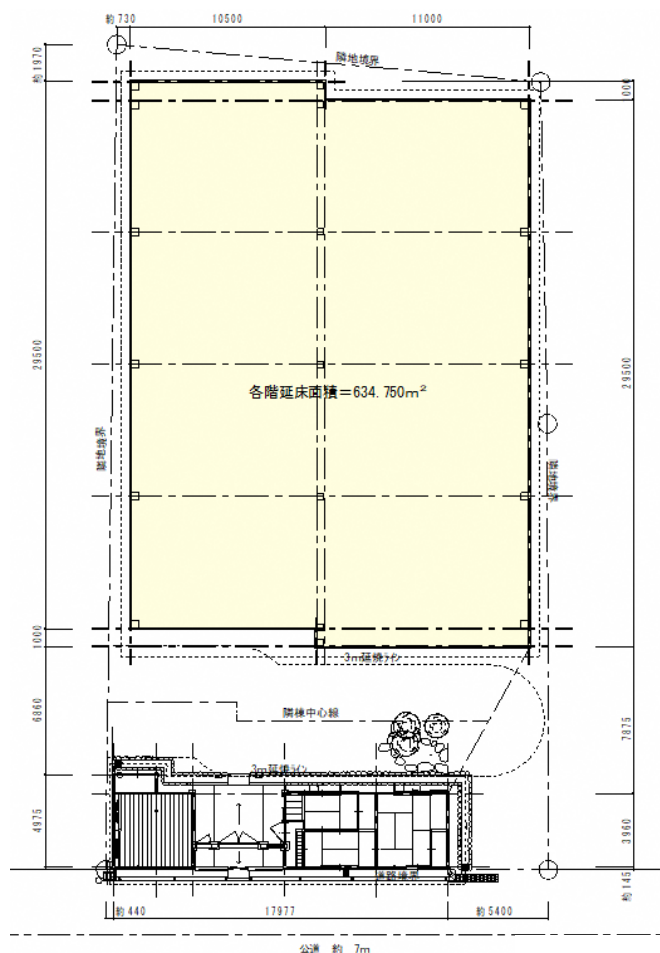


図1 計画施設の配置・例

表6 計画施設の面積概要

敷地面積	1,017.17㎡			
指定容積率	400%	指定建蔽率	80%	
延べ面積	1階	2階	3階	合計
計画建物	634.75	634.75	634.75	1,904.25㎡
長屋門	73.51			73.51㎡
延べ面積 =				1,977.76㎡
建築面積	計画建物	長屋門		合計
	639.75	73.51		713.26㎡
建築面積 =				713.26㎡
容積率	194.44%	≤	400% (MAX)	・・・OK
建蔽率	70.13%	≤	80% (MAX)	・・・OK

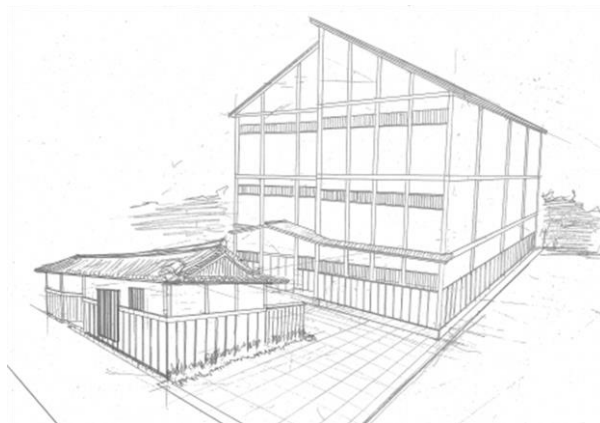


図2 計画施設の整備イメージ・例

(2) ソフト（施設の役割、主な施設機能・イメージ例）

- ・計画施設は、成瀬平馬家長屋門における活用可能なスペースと合わせ、上位計画でも位置付けられている「忍者体験」及び「まちめぐり拠点」、さらには観光まちづくりの視点による「まちづくり拠点」の諸機能を中心に、有効な施設機能の配置を図ることとします。
- ・計画施設の具体的な機能は、今後決定する運営事業者による企画・提案に拠るところですが、ここでは、現時点で想定される施設機能のイメージを例示します。

施設の役割① 観光拠点エリアと連携した本物の忍者体験（観光客の底上げ）

〔必要な視点〕

- ・伊賀流忍者博物館との連携：
体験コンテンツの役割分担、セット料金の採用等
- ・忍者の聖地、本家・本元であることを実感、証明：
三重大学国際忍者研究センター（以下、「三重大」と記載。）との連携による歴史文書等を活用した資料の解説・展示、学びのコンテンツ提供等

〔主な施設機能・イメージ例〕

☆カルチャーとしての伊賀忍者の歴史（三重大監修）

- ・伊賀忍者の活動エリアや具体的な活動内容を紹介。
- ・実在する忍者関連の古文書を用い、「古文書解読の基本」「くずし字読み」「意識」等の資料を展示。
- ・資料展示の他、1回30分程度の古文書解読講座を開設し、指導。



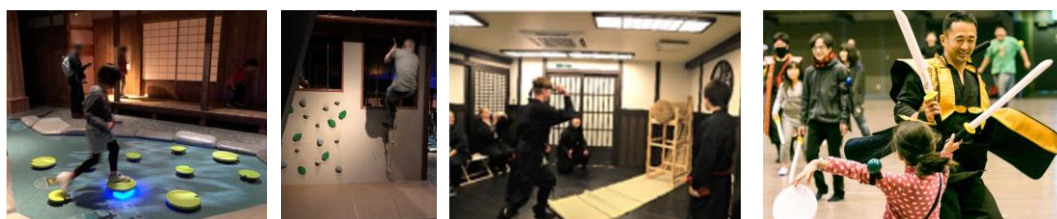
☆忍者装束のデザイン・製作ブース

- ・体験コンテンツのランク（初級・中級・上級・特級等）に合わせた忍者装束の提供
- ・忍者衣装パターンから顧客がオリジナルデザインし、製作した上で後日、送付する等のサービスを提供。



☆リアル忍者体験

- ・基礎訓練、忍術体験（手裏剣投げ、水中歩行、壁のぼり等）、ゲーム感覚の戦闘体験セットなど、アクティブな体験空間を提供。



◇バーチャル忍者体験

- ・ 忍者の戦闘体験をVR（仮想体験）するスペース



◇物販、飲食

- ・ 手裏剣や装束など、定番の忍者グッズから忍者文字学習帳、キャラクターグッズ等を専用ショップスペースや自動販売機等で販売。



施設の役割② 伊賀線以南への中心市街地への誘客促進
(まちめぐり拠点)

[必要な視点]

- ・ コンシェルジュによる対応や掲示設備等を活用し、来館者のニーズを踏まえた、イベント、飲食、見所等の観光情報に基づく滞在プランを提案することにより観光客の回遊性を向上
- ・ 伊賀上野DMOが実施する「伊賀忍者道場」の発着地点



施設の役割③ 観光まちづくり拠点の形成
(官民連携による事業推進)

[必要な視点]

- ・ まちなかエリアの店舗、事業者等との連携：
伊賀流忍者博物館だけでなく、ノオト伊賀上野や飲食・宿泊等事業者と連携した、個々の「強み」を活かしたコラボ商品・サービスの開発
- ・ 観光まちづくり情報の一元的な受発信：
観光まちづくりに関する観光客の観光動向やニーズ、評価など、基礎的な観光統計データの収集・整理、分析及び関係機関等と連携した観光滞在プラン等の発信・受入手続き等



3. ターゲット及び目標指標

(1) ターゲット

- ・計画施設のターゲットは、伊賀流忍者博物館の来館者に加え、類似他施設との比較を踏まえ以下のターゲットを想定します。

① 国内客

- ・小学校の中～高学年から中学校の社会見学等の授業または修学旅行先として受け入れることで、特に平日の団体客増加を目指します。

② インバウンド

- ・忍者（NINJA）の聖地として、日本の史実や文化的側面に興味・関心を示す欧米豪のインバウンドFIT（個人旅行客）の増加を目指します。

③ ナイトタイムエコノミー（夜間経済）の推進

- ・中部圏及び関西圏を周遊する外国人ツアー客をはじめ、市内に宿泊する観光客を対象とした夕食後の余暇を過ごすことができる立ち寄りスポットとして、営業時間や実施内容を工夫することにより、ノオト伊賀上野をはじめとした周辺の飲食・宿泊事業者との相乗効果を図ります。

(2) 目標指標

① 来館者数

- ・伊賀流忍者博物館の年間来場者数は、直近の15年スパンで見ると減少傾向にあり、このままのトレンドで推計すると令和14年度には約15万人になる可能性があります。
- ・計画施設の開業により、伊賀流忍者博物館との相乗効果が発揮され、平成24年度以降の忍者ブームによる増加トレンドを維持することにより、令和4年度の施設開設の10年後（令和14年度）の両施設への年間延べ入込客数を約24万人程度と見込みます。※具体的な目標数値は、今後決定する運営事業者の企画・提案の内容を考慮します。
- ・外国人入込客比率は上昇傾向が続いており、このまま進むと令和14年度には約28.6%になる見込みです。

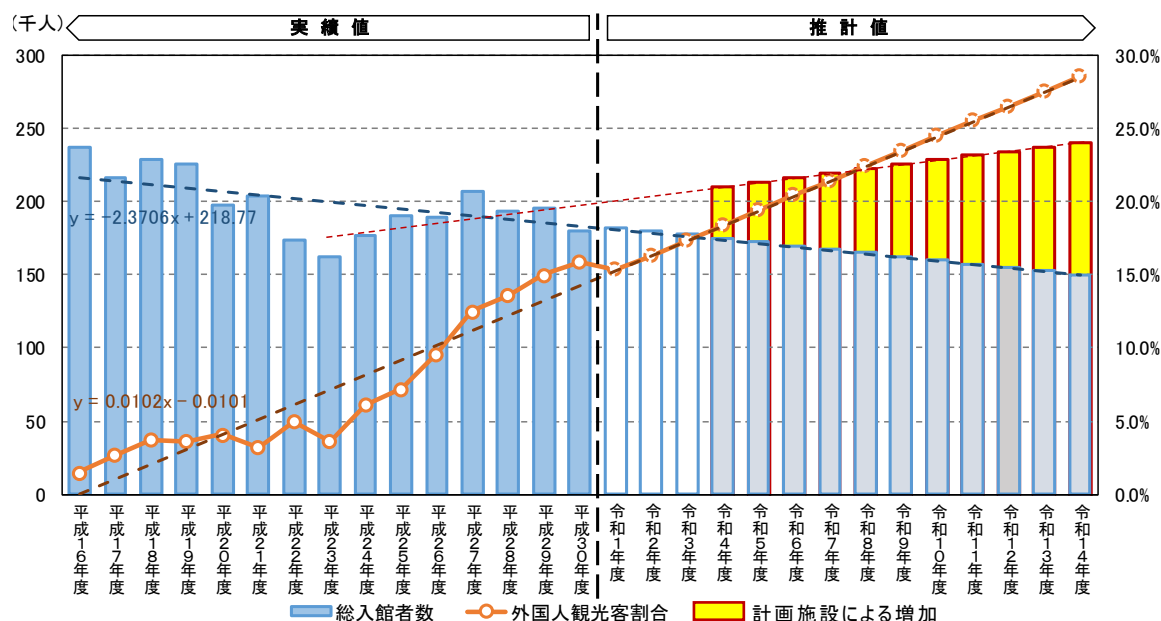


図3 施設開設10年後の来館者数の目標（概算）

② 来館者の消費単価

- 消費単価の内訳は、①入館料、②オプション体験コンテンツ利用料、③その他物品等とし、消費単価の合計は、経済産業省が発表する入館料比率（①+②）から算出します。（消費単価合計＝（①+②）/0.55）※ p.13「テーマパークの売上等動向」参照
- 計画施設の①入館料は、類似施設の事例を考慮し伊賀流忍者博物館（大人 800 円、小人 500 円）とのセット価格を、大人 2,500 円、小人 1,500 円、②オプションの体験コンテンツ利用料は、1 コンテンツ当たり 500 円（大人、小人の区分なし）と想定します。※具体的な設定金額は、今後決定する運営事業者の企画・提案の内容を考慮します。
- 上記の想定で、計画施設と伊賀流忍者博物館の両施設を訪れ、2つのオプション体験を利用する場合、1人あたり消費単価は6,400円となり、現状の想定より4,000円向上します。（表7）
- 小人団体の大幅割引や夕方以降入場料金の設定など、想定するターゲットごとに柔軟な料金設定を検討します。（表8）

表7 来館者の消費単価・内訳（現状と想定と比較）

単位：円

	現状 (伊賀流忍者博物館)	想定モデル①※ (伊賀流忍者博物館 + 計画施設)
総計	2,400	6,400
入館料	800	2,500
オプション・体験コンテンツ	500	1,000
その他、物販等	1,100	2,900

※ 想定モデル①：大人一般 総滞在時間 5 時間
伊賀流忍者博物館：1 時間、忍者ショー：30 分、計画施設館内：1 時間、オプション体験：30 分×2
物品等購入時間 30 分、移動、休憩：1 時間

表8 来館者の消費単価・内訳（モデル別想定）

単位：円

	想定モデル②※	想定モデル③※
総計	2,500	2,700
入館料	1,000	1,000
オプション・体験コンテンツ	1,000	500
その他、物販等	500	1,200

※ 想定モデル②：小人団体 滞在時間 3 時間 ※入館料比率を 0.8 として計算
伊賀流忍者博物館：45 分、計画施設館内：45 分、オプション体験：30 分×2、移動・休憩：30 分

※ 想定モデル③：外国人ツアー 総滞在時間 2 時間（ナイトタイム）
計画施設館内：1 時間、オプション（忍者ショー）：30 分、物品等購入時間 30 分

4. 事業スケジュール

- 計画施設は、令和4年度中の開設を目指します。現時点の事業スケジュール案を示すと、下表のとおりです。ただし、運営事業者との調整などにより、予定した事業期間が延期される可能性があります。

表9 事業スケジュール

時 期		事業項目	備 考	
令和 年度	着手月			
2	5	民間活力導入支援コーディネーター選定	事業方式、業務内容、事業契約期間、事業者の収入等の内容等	
	6			
	7	事業方針の決定		
	8	施設運営事業者の公募		埋蔵文化財調査、 地質・測量調査
	9	施設運営事業者の選定		
	10	施設運営事業者の決定		
	11	施設運営事業者との契約		
	12	基本設計着手		発注方式等は別途、検討
	1			
	2			
	3	4		実施設計着手
	3	9		躯体工事着手
4	4	内装工事着手		
	10	施設竣工→開業		

〔参考. テーマパークの売上等動向〕

- ・テーマパークの売上高と入場料の推移をみると、売上高が入場者数の増加以上に伸びており、これは、一人あたり売上高、つまり客単価が上昇しているということになります。2000年に5,000円台半ばであった客単価は、2017年には8,000円台の半ばに上昇しています。
- ・入場料等と物販等の両指数は、2013年、2014年まで同じような推移でしたが、その後、物販等指数の伸びが相対的に停滞し、入場料等指数が大きく伸びるという形で、動きに違いが出てきています。入場者一人当たりの売上げ8,400円のうち、4,600円（54.8%）が入場料等収入で、3,800円（45.2%）が物販等の収入になります。
- ・テーマパーク等の売上高の増加は、「入場料・施設利用料」収入への依存が高まっていることになります。

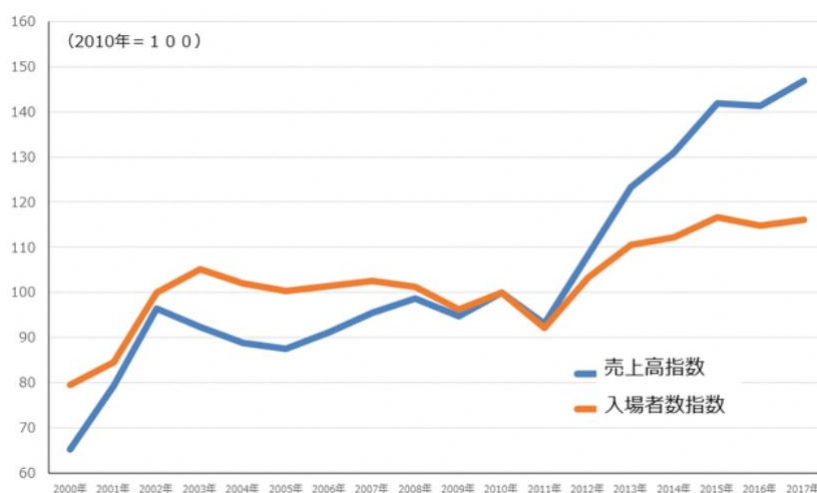


図4 テーマパーク等の売上高指数と入場者数指数の推移

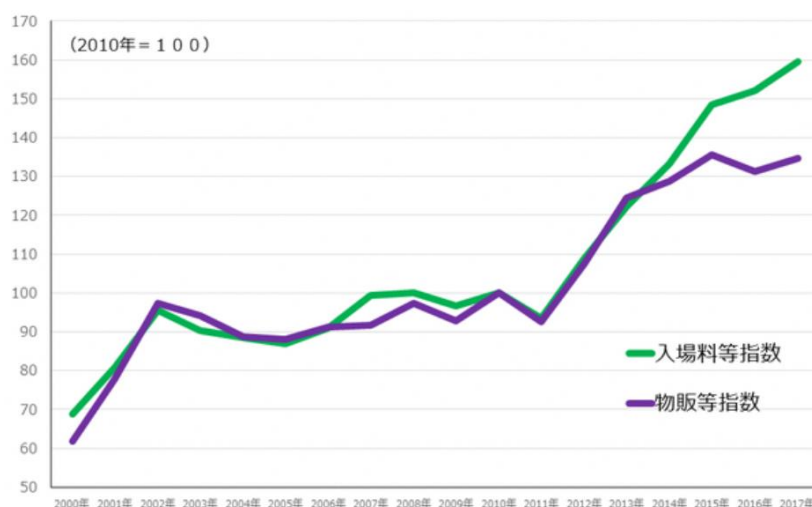


図5 テーマパーク等の入場料等指数と物販等数指数の推移

出典：経済産業省「遊園地・テーマパークの売上の動向」