

方向性	基本方針	<第1期行動計画>	<第2期行動計画>	<第2期行動計画延長>	<評価>	<WGでの意見>
総合課題: ターゲットの明確化	1.ターゲット属性の仮設を立て、行動計画に反映	ターゲット分析、動態調査 各方面のデータ、統計を集め、岸和田への観光客のターゲットを設定する。	アンケート調査を通じて、市内宿泊施設や観光施設などにおける観光客の動向を把握分析することで、ターゲットに応じた観光施策を検証し実施する。		評価 × 情報収集は一部にとどまり、ペルソナ設定ができていないため、データに基づいた観光施策の検討ができていない。	<ul style="list-style-type: none"> ・蜻蛉池公園や愛彩ランドなどに多くの人々が来ているが、市内の周遊に繋がっていない。 ・岸和田の周辺に来ている人をどう誘客するかが重要。 ・泉州地域に来る理由としては、食を目的に来ていると感じる。
		宿泊施設 大阪府民泊条例(※)や岸和田市ホテル・旅館誘致条例(※)を含め経済効果の側面、動向や市場ニーズを見据えつつ調査研究を進める。	東岸和田駅周辺でのホテルの開業や、牛滝地区の温泉・宿泊施設が民間運営になるなど、岸和田市内における宿泊施設に変化があった。引き続き、民泊を含めた宿泊施設も考慮しつつターゲットの明確化に向けて調査研究を進める。		評価 ○ 民泊の観光施策について、城下町泊として整理。民泊事業者は増加。	
個別課題A: コンテンツの充実	2.インバウンド観光の推進	インバウンド向けインフラについての調査研究 二次交通、Wi-Fi、手荷物預かりなどについての調査研究を進め、受入環境の整備を推進。	岸和田城周辺(岸和田城、岸和田だんじり会館、きしわだ自然資料館)においてWi-Fiが整備された。引き続きWi-Fi設置のニーズを調査研究する。 Wi-Fi環境や手ぶら観光、多言語の案内サインの整備等、受け入れ環境を整備することにより、外国人観光客の利便性や周遊性の向上を図る。 岸和田城では歴史展示や兜・陣羽織試着体験などの取り組みを実施し、外国人観光客集客実現に向けての施策を進めている。サムライ・忍者といった外国人観光客に人気のあるキーワードに結び付けることができる城の活用を推進する。 茶道や和菓子といった日本文化を活用するにあたり、他地域との差別化を図った岸和田らしさや特別感を演出することで外国人観光客の誘客に取り組む。		評価 △ 多言語化については、マップなどで一部実施。手荷物預かりについては城周辺(だんじり会館、観光交流センター)で実施。 岸和田城での外国人観光客向けの施策は実施できていない。	<ul style="list-style-type: none"> ・インバウンドは来るもの拒まず。 ・インバウンドの受入体制の整備が必要である。 ・正しい情報発信と、しっかりした対応をすれば、クチコミで広がっていく。 ・海外のカレンダー(暦)を考慮するといいい ・インバウンドに大阪城が人気。大阪にあるもう一つの城として岸和田城をPR。 ・海外の観光客が交流できるような場を作るためには何かしらのコンテンツが必要。 ・大阪市内や関空から手ぶら観光という仕組み作りが必要。 ・インバウンドに来ていただいて、結果的には雇用にも通じる。 ・どこかの時点でインバウンドは進めなければガラパゴス状態になる。100か0ではないが、インバウンド観光の推進が必要。 ・日本式多言語では、意味は通じない場合がある。情報発信は、響く表現が必要。
		3.体験交流型観光の推進	だんじり文化を活用した体験プログラムの開発 だんじり彫刻、ミニだんじり製作、鉦・太鼓などのだんじり囃子体験といったプログラムを開発する。	だんじり文化(彫刻・だんじり囃子など)を活用した様々な体験プログラムが開発・実施されている。世界に誇るだんじり文化を観光振興の観点でとらえ活用を続けていく。 農業や漁業に触れる機会の創出やまち歩きを通じた観光資源を活かした体験プログラムを充実させ、地域の活性化につなげる。		評価 ○ だんじり会館での体験プログラムは充実。だんじり小屋めぐりは段階的に内容を充実。

方向性	基本方針	<第1期行動計画>	<第2期行動計画>	<第2期行動計画延長>	<評価>	<WGでの意見>
個別課題A: コンテンツの充実	3.体験交流型観光の推進	観光資源を活かした体験プログラムの開発 農作物の収穫体験やまち歩きなど、コンテンツを充実させる。	自転車を活用したサイクルツーリズムや剣道・居合道を中心とした武道ツーリズムについて、商品化を検討していく。2021年のワールドマスターズゲームズに向け具体化させる。	地元の農水産物を活用した食のブランディングや体験プログラムを開発しその背景などを整理し効果的なプロモーションを検討する。 近隣からの日帰り観光メニューの構築（観光資源に触れる機会の創出（漁業・農業・観光体験など）） 城下町泊の機運醸成となる実証実験などの事業を推進する。	評価 △ サイクルツーリズムについて、令和5年度事業で需要を検証。いちご狩りの商品開発や水ナスの漬物体験などを実施。 城下町泊は宿泊体験などを通じて機運醸成。 効果的なプロモーションは検討中。	<ul style="list-style-type: none"> 電動自転車があれば広範囲に動くことができる。 マウンテンバイク等、非日常的なものに乗り、景色を楽しむことが重要。 乗り捨て等の体制を整えるべき。 観光コンテンツを結びつける手段としてサイクルツーリズムがある。 お酒やお菓子なども食の文化・観光として重要。 スポーツ観戦で、例えば、地元のプロチームとまちづくりをしている市はある。 自転車で回ると楽しいまちづくりは良いと思う。ただし、これがスポーツツーリズムと言えるのかどうか。 本気のマラソンの方やロードバイクの方は消費が少ないと言われるが、SNSを使って情報発信してくれる。
		岸和田ブランド(※)の活用 岸和田ブランドを観光資源として活用し、経済活性化へとつなげていく。	継続。		評価 ○ 平成29年度に2品目、令和元年度に2品目、令和3年度に2品目、令和5年度に3品目を新たに認定した。 イベント等で出展している。	<ul style="list-style-type: none"> 岸和田ブランドの情報発信を検討。 産業政策課との連携が必要。
	4. お土産、食などの充実と地域活性化	「岸和田ならではの」お土産開発 だんじりグッズや地元ならではの菓子などをお土産として情報発信し、販売促進につなげる。	継続。 さらなるお土産の開発、情報発信を強化していく。		評価 △ お土産開発は積極的にできていない。 既存品についても販売促進のに向けたプロモーションができていない。 イベント等で出展している。	<ul style="list-style-type: none"> 食はお土産とつながりが深い。 お酒やクラフトビールの発信。 だんじり祭は食や買い物するところが少ない。インバウンドには消費活動につなげる方が多い。
		水産物・農産物の活用 岸和田発のにんじん「彩誉」、包近の桃、岸和田産シラスやイカナゴなどを観光情報に取り込み情報発信し、販売促進につなげる。	継続。 それぞれに地元ならではの料理の仕方、食べ方を情報発信する。	地元の農水産物を活用した食のブランディングや体験プログラムを開発しその背景などを整理し効果的なプロモーションを検討する。 食や食材の背景を収集・整理しコンテンツ化に取り組む。 流通（販路など）の課題について調査研究しコンテンツの効果的なプロモーションを検討する。	評価 ○ 食の磨き上げ協議会を設立。黒鯛のレシピを開発し、PRを実施。流通の課題解決に向け、ブランド化を目指している。	<ul style="list-style-type: none"> 素材を活かすのが観光である。周遊につなげるのが重要。 季節限定はプレミアムに繋がる。 食べられる、買える、体験するを一体で取り組む。 通年、季節ごとのコンテンツの開発。 水産物や農産物、それを扱うお店も非常に大事。そこからの磨き上げ、地元のレストランとタイアップなどが大事。

方向性	基本方針	<第1期行動計画>	<第2期行動計画>	<第2期行動計画延長>	<評価>	<WGでの意見>
個別課題A: コンテンツの充実	4. お土産、食などの充実と地域活性化	スポーツツーリズムを意識した展開 2020(平成32年)東京オリンピック・パラリンピック、および関西ワールドマスターズゲームズ2021(※)を念頭に、本市ではBMX(※)などにおけるスポーツツーリズム(※)について研究しコンテンツに反映させる。	個別課題A:コンテンツの充実 3.体験交流型観光の推進に記載		評価 △ ワールドマスターズゲームズは2027年に延期された。2022年、2023年にBMXのジャパンカップを誘致。市民向けにBMX体験会は実施。KIX泉州ツーリズムビューロー等が実施したサイクルイベントに協力。令和5年度にテレビ大阪と連携し周遊イベントを実施。	
個別課題B: 効果的なプロモーションの実施	5. 観光情報発信の強化	岸和田市観光振興協会公式サイト「岸ぶら」などのウェブサイト、SNSなどによる情報発信 岸和田観光のモデルコースやお土産などの情報充実と多言語化なども視野に入れ、宣伝活動を行う。	継続。SNSを最大限に活用し、国内外からの観光客誘致に取り組む。	SNSなどによる情報発信の強化 幅広い世代の方に本市の魅力を知ってもらいきっかけとなるよう、留学生含め学生や一般の方が気軽にSNSなどを活用して本市の魅力を発信いただけるような仕掛けづくりに取り組む。 岸ぶらの配信について、需要にあった構成とするなどブラッシュアップを図り、より一層有効活用できるよう取り組む。	評価 △ 岸ぶらは情報資産を持っているが、観光情報サイトとして需要に応じた構成になっていない。 イベント等の機会にSNSの投稿、岸和田市観光振興協会のInstagramのフォローを促し、情報を発信。インバウンド向けの情報発信は未実施。	<ul style="list-style-type: none"> 岸ぶらをポータルサイトとして活かしたいが、わかりづらい。サイトの改修が必要。 団体に対しての情報共有、連携の強化が必要。 岸和田のインフルエンサーを育て、個人の情報発信を強化すべき。 だんじりはYouTubeとかインターネットを使って世界に発信し日本の文化を知ってもらおうと良い。 プロモーションはSNSが一番 発信の不十分が認知度の低さに繋がっている。 情報発信の場づくりだけでは難しい。コンテンツと表裏一体で、両方やっていかなければならない。 アンバサダーとして、数十万人、100万人くらいのフォロワー数のインフルエンサーを活用する。
		ご当地キャラクターを活用した動画等による情報発信 有効な活用方法を調査研究しながら、情報発信を展開する。	継続。有効な活用方法を調査研究しながら、情報発信を展開する。		評価 ○ 印刷物への活用、SNSに投稿、イベント等で、認知度を上げる取組みを実施。	
		旅行事業者などへの旅行商品化の働きかけ 本市の観光スポットや素材を提案し、旅行事業者などへのセールスを行う。	岸和田観光の商品化の実現を目指す。		評価 △ 体験プログラムを商品化したが、販売数は少ない。 令和5年度にJTBと商品造成	
		フィルムコミッションの推進 <新規>	テレビや映画の制作会社への撮影支援を行い、岸和田城などの観光資源をロケ地として活用した魅力発信を行う。	フィルムコミッションの推進 情報発信の一つのチャネルとしてテレビや映画の撮影を通じた魅力発信を図る。 GIジョー:漆黒のスネークアイズのロケ地を活用しまち歩き周遊を推進する。 市内のコンテンツを題材とした映像作品や情報番組等のロケ地誘致に取り組む。	評価 ○ 岸和田市観光振興協会を中心に実施。	<ul style="list-style-type: none"> カーネーションで観光客が増えた。テレビ・新聞などでアピールすべき。 テレビ岸和田のカバー率が高いため、最大限に活かすべき

方向性	基本方針	<第1期行動計画>	<第2期行動計画>	<第2期行動計画延長>	<評価>	<WGでの意見>
個別課題B: 効果的なプロモーションの実施	6. ターゲット発地でのプロモーション	<p>身近なターミナル拠点におけるプロモーション 関西国際空港や南海電鉄難波駅などで、ターゲット属性にあわせた積極的なプロモーションを検討、実施する。</p>	継続。		評価 × 未実施	電車の吊り広告で、訪れてみようと思うことがあるが、岸和田にはない。
		<p>広域連携活動における発地でのプロモーション 泉州観光プロモーション推進協議会、華やいで大阪・南泉州観光キャンペーン推進協議会などの他団体との広域的な連携を活用し、より広範な発地でのプロモーションを図る。</p>	平成30年度に設立されたKIX泉州ツーリズムビューローなどと連携し、広範な発地でのプロモーションを図る。		評価 ○ KIX泉州ツーリズムビューローの事業において発地でのプロモーションを実施。	
	7. 広域連携の推進	<p>近隣市町との連携 近隣市町と連携し、エリアとしての相乗効果にて誘客を図る。</p>	継続。近隣市町と連携し、大阪関西万博を見据えた観光客の誘客に取り組む。		評価 ○ 各イベントでPRを実施	<ul style="list-style-type: none"> インバウンドには大阪市や泉州エリアと協力してやる必要がある 外国人にとってはどこの市町かは意識しない。泉州地域全体で人が流れることが重要 KIX泉州ツーリズムビューローとどう魅せるかという方法、ここにしかないコンテンツを磨きながら、一緒に議論することが必要
	<p>DMO研究 泉州観光プロモーション推進協議会において進められている平成30年度のDMO設立に向けた研究に対し、本市でも歩調を合わせる。</p>	KIX泉州ツーリズムビューローのDMO化に向けて連携・協力をしていく。		評価 ○ DMO設立		

方向性	基本方針	<第1期行動計画>	<第2期行動計画>	<第2期行動計画延長>	<評価>	<WGでの意見>
個別課題C: 受け入れ体制の充実	8.観光人材の育成	職員向け研修の充実 現在も実施している「岸和田の魅力発見」等の受講者増を目指し、職員の人材育成を図る。	継続。		評価 × 令和2年度以降、未実施。	
		講演会、ワークショップなどを通じての人材育成 岸和田市の魅力に精通した講師を招くなど、人材発掘を意識したワークショップやまち歩きを開催し、人しるべとなる人材を育成する。	継続。高校生など次世代との交流機会を意識する。		評価 × 未実施	<ul style="list-style-type: none"> これまで培われたものをベースに市民との共生が大事 情報発信は、観光振興協会や行政だけでなく、市民も行うものだと思う 岸和田市民が発信するだけで大きく効果が変わる。 将来岸和田のインフルエンサーとなる人を育てるための仕組みが必要。
		ボランティアガイドのさらなる充実 基本的なスキルアップのために、ガイド人材、組織の充実、インバウンド対応について調査研究する。	継続。外国人観光客をはじめとする観光客のニーズの多様化に対応し、観光客へのおもてなしの機運を醸成することで、観光の魅力向上や観光客の満足度の向上に取り組む。		評価 △ ガイド養成講座を継続的に開催。ウォークイベントを定期的を実施。インバウンド対応については調査中。	
		岸和田市観光振興協会の独自事業の充実 岸和田だんじり会館、岸和田城などを活用し、岸和田市観光振興協会独自の事業展開を通じて人材育成を図る。	継続。協会独自の事業展開を図ることにより人材育成に取り組む。		評価 △ 岸和田市観光振興協会の独自事業として、指定管理者自主事業にて、グルメ企画や歴史文化事業等の誘客イベントを実施。	
		教育機関との連携 大学などの教育機関と連携し、多言語による情報発信や世代・地域を広げた市場調査などを行う。	継続。留学生などを活用したフィールドワーク等を通じて市場性の把握に努める。	教育機関との連携 教育機関と連携し次世代を担う子どもたちが郷土愛を育めるような働きかけを推進する。	<ul style="list-style-type: none"> 評価 ○ KIX泉州ツーリズムビューローが留学生EXPOに参加し、留学生のアカウントを取得。情報発信を実施。岸和田市では、和歌山大学、関西大学等と連携。学生のニーズ等を把握。 	<ul style="list-style-type: none"> ボランティアや一般の人のほかに、若い人を育てていく。高校生や中学生に岸和田のことを発信できるように、課外活動や授業に取り入れる働きかけをする。
		観光客受け入れ体制の充実 おもてなしサービスの充実を図るべく、アンケート調査を行い質的向上や多言語対応を行う。	継続。国内外からの観光客を受け入れるプラットフォームとして、案内所機能の充実を図る。	おもてなしの環境整備 おもてなしの環境整備を地域と協働で行える体制づくり、人材の育成(情報の整理・継承)に取り組む。	評価 △ 多言語マップや多言語サイトにより、案内所機能として、岸和田城周辺については充実。	<ul style="list-style-type: none"> 手荷物について、駅周辺で預かるべき。 Wi-Fiさえあれば、どのような言語でも対応可能 インバウンドには、先ずは来ている方へのホスピタリティが必要。 受け入れができていないと逆にマイナスイメージ。