

青森県五所川原市「立佞武多の館」を中核とした拠点計画

五所川原市

目次

1. 実施体制	2
2. 事務の実施体制	4
3. 基本的な方針	6
4. 目標	16
5. 目標の達成状況の評価	20
6. 文化資源保存活用施設	21
7. 文化観光拠点施設機能強化事業	23
8. 計画期間	38



暫（制作者：鶴谷昭法／2021）

青森県五所川原市「立佞武多の館」を中核とした拠点計画

1. 実施体制

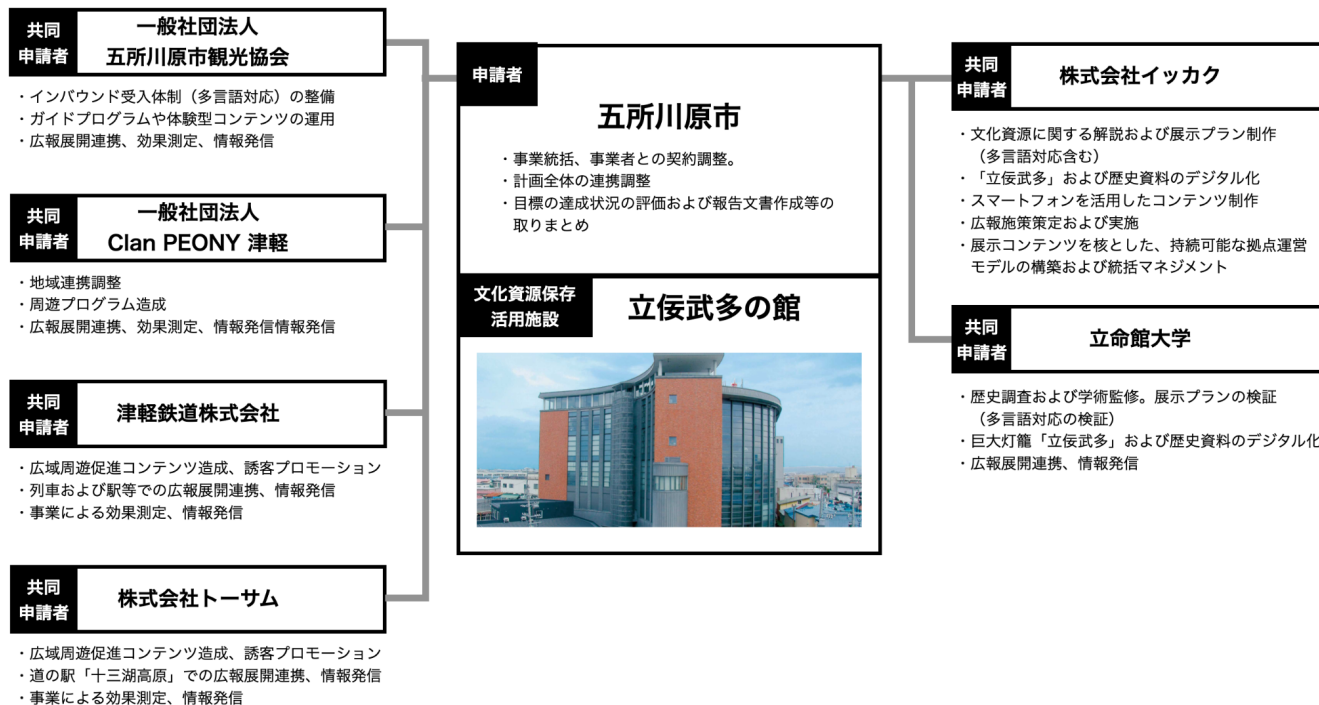
文化資源保存活用施設	名称	立佞武多の館	所在地	〒037-0063 青森県五所川原市大町506-10
申請者 文化資源保存活用施設の設置者	名称	五所川原市	所在地	〒037-8686 青森県五所川原市字布屋町41番地1
	代表者	佐々木孝昌		
	地方公共団体内部の役割	【主担当部署】 経済部 商工観光課		
共同申請者 ① 文化観光推進事業者	名称	一般社団法人五所川原市観光協会	所在地	〒037-0063 青森県五所川原市大町38
	代表者	中山佳		
	役割	施行規則第 1 条第 2 項第1号の文化観光推進事業者		
共同申請者 ② 文化観光推進事業者	名称	一般社団法人 Clan PEONY 津軽	所在地	〒036-8356 青森県弘前市大字下白銀町2番地1 弘前市立観光館2階
	代表者	谷川政人		
	役割	施行規則第 1 条第 2 項第1号の文化観光推進事業者		
共同申請者 ③ 文化観光推進事業者	名称	津軽鉄道株式会社	所在地	〒037-0063 青森県五所川原市字大町39
	代表者	澤田長二郎		

	役割	施行規則第 1 条第 2 項第2号の文化観光推進事業者		
共同申請者 ④ 文化観光推進 事業者	名称	株式会社トーサム	所在地	〒037-0401 青森県五所川原市相内実取287-1058
	代表者	八木澤淳		
	役割	施行規則第 1 条第 2 項第2号の文化観光推進事業者		
共同申請者 ⑤ 文化観光推進 事業者	名称	立命館大学アート・ リサーチセンター	所在地	〒603-8577 京都府京都市北区等持院北町56-1
	代表者	田中覚		
	役割	施行規則第 1 条第 2 項第2号の文化観光推進事業者		
共同申請者 ⑥ 文化観光推進 事業者	名称	株式会社イッカク	所在地	〒110-0005 東京都台東区上野5-13-4ウインド上野5F
	代表者	廣田ふみ		
	役割	施行規則第 1 条第 2 項第2号の文化観光推進事業者		

2. 事務の実施体制

本計画は、文化資源保存活用施設「立佞武多の館」を中核に据え、五所川原市及び域外の文化観光推進事業者が連携し、青森県五所川原市一帯の文化観光の振興を図るものである。

文化資源保存活用施設「立佞武多の館」の設置者である五所川原市（経済部商工観光課）と株式会社イッカクが運営統括となり、計画の全体調整や進捗管理について毎月に定例会議を行う。あわせて、共同申請者（一般社団法人五所川原市観光協会、一般社団法人 Clan PEONY 津軽、津軽鉄道株式会社、立命館大学 アート・リサーチセンター）は四半期ごとに定例会を開き、企画立案、事業評価、個別の事業の打合せ等を行う。



【申請者】

五所川原市

津軽平野の中央に位置し、巨大人形灯籠「立佞武多」や文豪・太宰治、津軽三味線発祥の地など、独自の文化資源を有する自治体。文化資源保存活用施設「立佞武多の館」の設置者。

本計画の役割：

- ・事業統括、事業者との契約調整。計画全体の連携調整
- ・目標の達成状況の評価および報告文書作成等の取りまとめ

【共同申請者】

一般社団法人五所川原市観光協会

五所川原市内にある観光地域づくり法人。観光資源を活用したイベント運営や情報発信を担う。文化資源保存活用施設「立佞武多の館」の指定管理者（施設管理および運営）。

- ・インバウンド受入体制（多言語対応）の整備
- ・ガイドプログラムや体験型コンテンツの運用
- ・広報展開連携、効果測定、情報発信

一般社団法人Clan PEONY 津軽

津軽圏域14市町村を包括する地域連携DMO。地域のブランド形成や観光人材の育成、稼げる地域づくりの仕組み構築を推進する組織。

- ・地域連携調整
- ・広報展開連携、効果測定、情報発信情報発信

津軽鉄道株式会社

日本最北の民間鉄道会社。冬の「ストーブ列車」をはじめとする四季折々の風情ある運行で全国的な知名度を誇り、津軽半島の原風景と地域文化を繋ぐ、観光の足として不可欠な交通事業者。

- ・ 広域周遊を促進するコンテンツ造成、誘客プロモーション
- ・ 列車および駅等での広報展開連携、情報発信
- ・ 事業による効果測定、情報発信

株式会社トーサム

十三湖畔の高原牧草地内にあり、五所川原市北部にある道の駅「十三湖高原」の指定管理者。

- ・ 広域周遊促進コンテンツ造成、誘客プロモーション
- ・ 道の駅「十三湖高原」での広報展開連携、情報発信
- ・ 事業による効果測定、情報発信

立命館大学 アート・リサーチセンター

日本文化のデジタル・アーカイブ化と活用において世界的な実績を持つ研究機関。文化資源の学術的な記録保存と、観光・教育などへの多角的な利活用を支援する。

- ・ 歴史調査および学術監修。展示プランの検証（多言語対応の検証）
- ・ 巨大灯籠「立佞武多」および歴史資料のデジタル化
- ・ 広報展開連携、情報発信

株式会社イッカク

芸術文化の企画制作。地域課題解決を重視したサービス設計や展示コンテンツ開発を行う事業者。本館のリニューアル構想段階から、文化資源の価値最大化と観光体験を接続するコンサルティングを実施。五所川原市とは包括連携協定を締結予定。

- ・ 文化資源に関する解説および展示プラン制作（多言語対応含む）
- ・ 「立佞武多」および歴史資料のデジタル化
- ・ スマートフォンを活用したコンテンツ制作
- ・ 広報施策策定および実施
- ・ 展示コンテンツを核とした、持続可能な拠点運営モデルの構築および統括マネジメント

3. 基本的な方針

3-1. 現状分析

3-1-1. 主要な文化資源

青森県五所川原市の文化資源として、夏祭りの「立佞武多（たちねぶた）」および、夏祭りで運行する巨大灯籠「立佞武多」を常時3台展示している文化資源保存活用施設「立佞武多の館（たちねぶたのやかた）」がある。

夏祭り「立佞武多」について

青森県五所川原市の夏祭りで、毎年8月4日～8日の5日間に開催される。巨大な人形灯籠「立佞武多」が、五所川原市街地を練り歩く。町・高校・祭り団体・企業など大中小様々なねぶたが運行され、囃子や踊り手が華を添える。青森県五所川原市指定の重要無形民俗文化財。



五所川原市の巨大人形灯籠「立佞武多」について

1. 圧倒的なスケールと構造

高さ23m、総重量19tというビル約7階分に相当する巨躯を誇る。内部は複雑な木組みと針金の骨組みで構成され、その上から約2,500枚～3,000枚もの和紙を貼り込み、墨入れと色付けが施される。内部には数千個のLED電球や電装が配置され、夜の闇に巨大な武者が浮かび上がる独自の視覚効果を生み出している。

2. 3年周期の循環型制作

立佞武多は、1台につき約1年をかけて制作される。常に3台の大型立佞武多が「立佞武多の館」に収蔵および展示されており、毎年1台が新作として誕生する一方で、そのなかで一番古い（3年運行した）1台が解体されるサイクルを持つ。常に変容する芸術性と伝統技術の継承が両立されている。

3. すべての制作を担うねぶた師

制作の核心を担うのは、立佞武多制作者（ねぶた師）と呼ばれる専門の職人である。五所川原市職員として雇用されている制作者（ねぶた師）が、下絵の作成から、構造設計、紙貼り、筆入れまで、約10か月をかけて全ての工程を統括する。あわせて多くの市民が紙貼り等の工程に参加しており、地域コミュニティが一体となって巨大灯籠を支えている。

4. 県内唯一となる行政主導型の巨大ねぶた

青森県内には、夏にねぶた・ねぶた祭りが開催される地域が約40箇所存在するが、そのほとんどは民

間団体や地域住民の主導によって制作・運行が行われている。その中で、五所川原市の大型「立佞武多」3体は、県内で唯一、行政が主導して制作と管理を担っている。巨大なスケールを維持し「立佞武多の館」を拠点とした安定的な展示・公開を可能にするため、市が中核となって伝統文化を支え、発信する独自の体制が構築されている。



五所川原市のねぶた祭りの歴史

明治から大正時代、津軽の農林水産資源の中継地として栄えた五所川原地域では、豪商や大地主が力の象徴として夏祭りに巨大な山車（ネプタ）を出すようになった。競い合いの中でネプタは高さ20メートル超、中には30メートルに及ぶまでに巨大化し、数百人の若者に担がれて練り歩いた。しかし大正時代の電気普及により電線が張り巡らされ、ネプタの高さが制限されて小型化が進む。さらには戦争の影響で祭りは縮小し、戦中・戦後の2度の大火で製作資料も失われ、巨大ネプタは人々の記憶から薄れていった。

転機は1993年、豪商に仕えた大工の家から巨大ネプタの設計図が発見されたことに始まる。市民の思いが高まり、1996年に「立佞武多」と名付けられた高さ16メートルの「武者」が1世紀ぶりに復活。1998年には、運行経路となる路上の電灯線・電話線を地中化。現在は、巨大灯籠を核とした、学校、企業、行政、そして市民による『市民総参加型』の祭りへと進化して、地域のアイデンティティを継承する重要な役割を果たしている。



夏祭り「立佞武多」のいま

1.参加ねぶたの構成と規模

例年、祭りの主役である高さ23mの「大型立佞武多」3台を筆頭に、地域住民や企業が制作した「中型ねぶた」「小型ねぶた」を含め、計15台組前後のねぶたが市街地を運行する。これに加え、各団体の先陣を切る「前ねぶた」や担ぎねぶたが加わり、光の列は数キロメートルに及ぶ。

2.多様な主体の参画

参加団体は多岐にわたる。市内の町内会や保存会といった組織だけでなく、地元の高等学校（五所川原工科高校など）が授業の一環として制作・運行を行うほか、民間企業や金融機関、文化団体が独自のねぶたを出陣させている。

3.「跳人と囃子」による市民参加

大型立佞武多を曳く「曳き手」だけでなく、独特のリズムを刻む「囃子方（笛・太鼓・鉦）」、そして「ヤッテマレ、ヤッテマレ」の掛け声とともに乱舞する「跳人と踊り手」として、子どもから高齢者、さらには観光客までが一体となって参加する。

文化資源保存活用施設「立佞武多の館」について

名称：立佞武多の館（たちねぶたのやかた）

開館期間：9:00～19:00（4月～9月）9:00～17:00（10月～3月）※1月1日のみ休館

料金：大人 650円 / 高校生 500円 / 小中学生 300円



- ・五所川原市の巨大人形灯籠「立佞武多」および資料を通年観覧できる施設。
- ・館内に3台の巨大立佞武多（高さ約23m・重量約19t）が常設展示されており、来訪者は壁に展示してある資料を見ながら上階から下へ歩いて観覧する（回廊形式の構造）。
- ・夏祭りにて3台の巨大灯籠が「立佞武多の館」の巨大扉から出発するのは見どころ。
- ・主要な付属施設：立佞武多展示室（1F～6F）、立佞武多製作所（3F）、物産ホール（1F）、カフェ（1F）、展望ラウンジ（6F）、専用駐車場
- ・大規模改修に伴い現在は全館休館（2025年4月1日～2026年6月30日（予定））



参考リンク

立佞武多公式サイト <https://tachineputa-official.jp/>

立佞武多の館 公式HP <https://tachineputa.jp/>

五所川原市公式HP（立佞武多） <https://www.city.goshogawara.lg.jp/kyouiku/bunka/tachineputa.html>

3-1-2.来訪客の動向

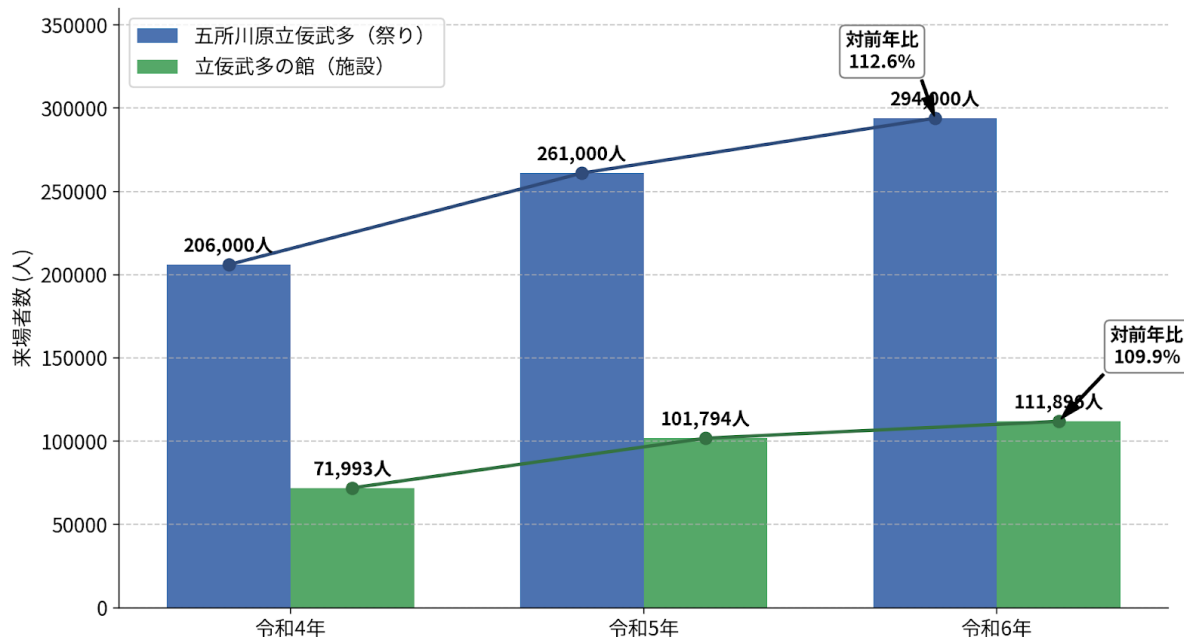
1. 拠点「立佞武多の館」の現状および動向

・夏祭り「立佞武多」来訪者数＝29万人（R6年度：2025年8月4～8日 5日間）

・拠点「立佞武多の館」年間来場者数＝11万人（R6年度）

令和4年度から令和6年度の推移を見ると、夏祭りの集客増（前年比112.6%）が拠点の来場者増（前年比109.9%）に直結しており、祭り本番の盛り上がりが通年拠点への集客に波及する良好な相乗効果が確認できる。

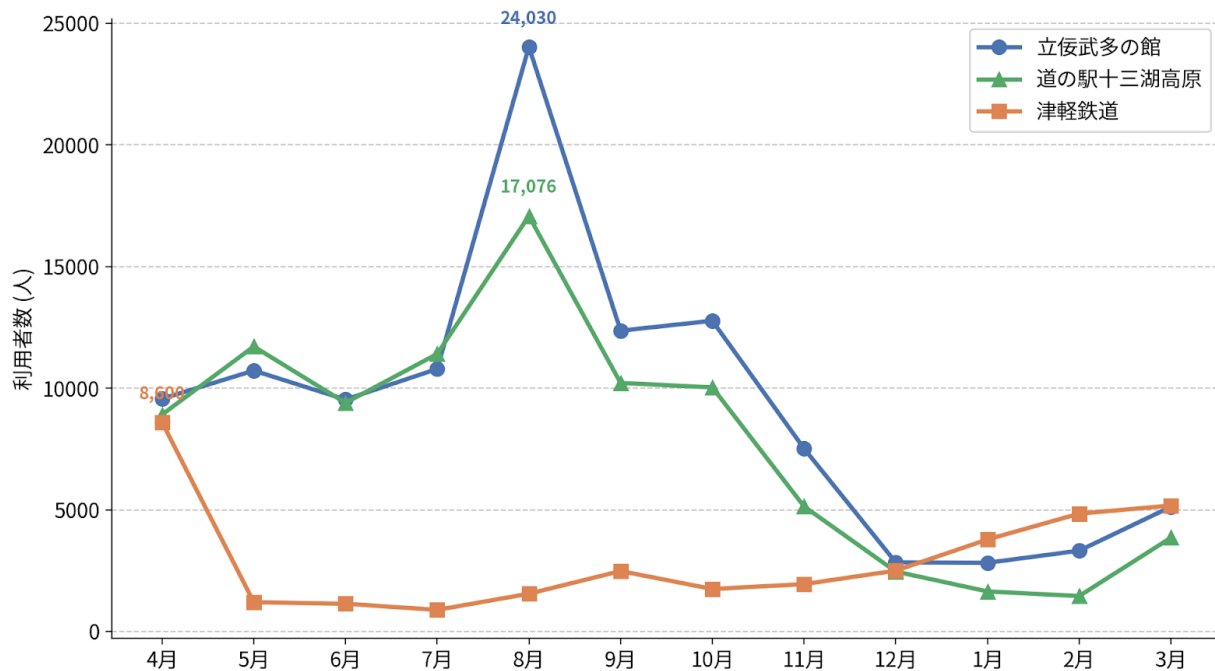
「五所川原立佞武多」祭りと施設の来場者数比較



2. 五所川原市の観光客動向と季節的偏り

市内の主要観光施設（立佞武多の館、道の駅十三湖高原など）の月間利用者数推移を見ると、夏祭りが開催される8月に集客のピークを迎える一方で、冬季（11月～翌3月）は来場者数が夏季の約10分の1まで激減する極端な季節的偏りが存在している。他方、冬季には「津軽鉄道（ストーブ列車）」が 높은集客力を誇るものの、夏季の利用は伸び悩む傾向にある。

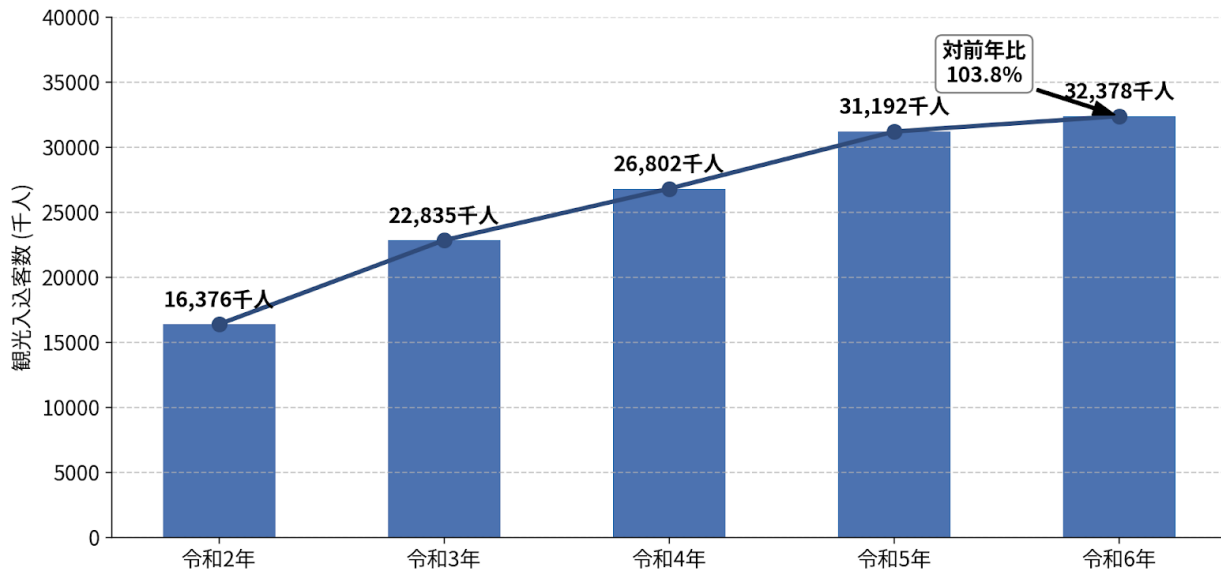
3施設の月間利用者数推移（4月～翌年3月）



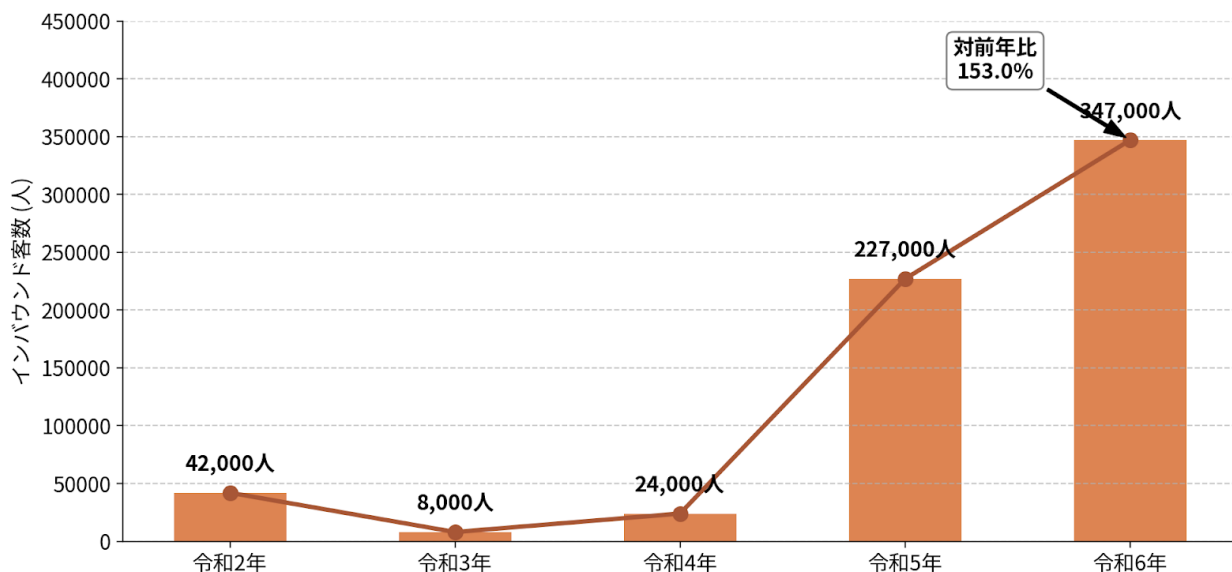
3. 青森県の観光客動向

青森県観光統計によれば、新型コロナウイルス感染症拡大以降、県全体の観光客数は順調な回復傾向（前年比107.6%）にある。特筆すべきは訪日外国人（インバウンド）の動向であり、急激なV字回復（前年比153.0%）を記録している。県内の観光市場において、インバウンド層の取り込みが今後の成長を牽引する力強い追い風となっている。

青森県 観光入込客数（延べ人数）の推移



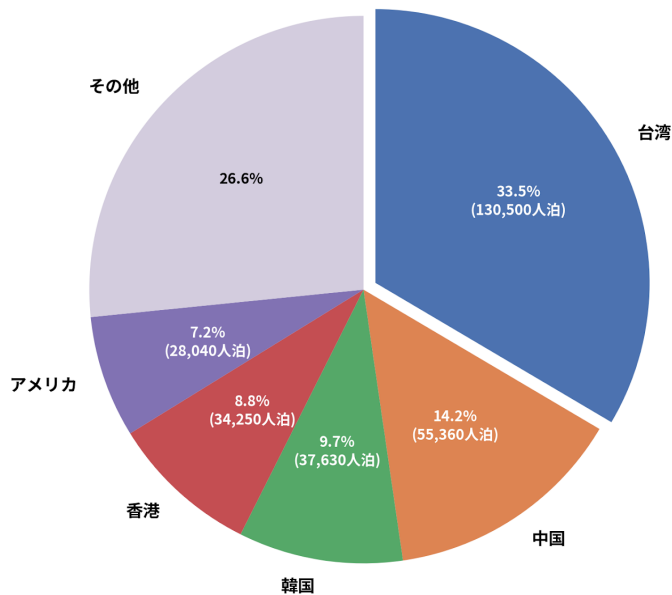
青森県 インバウンド（訪日外国人）の推移



4. 訪日外国人（インバウンド）の動向と五所川原市の現在地

青森県を訪れるインバウンド客の大多数は、台湾・中国・韓国・香港などの東アジア圏が占めている。特に台湾は青森空港への直行便が就航していることもあり、本県との親和性が極めて高い。

青森県 インバウンド宿泊者数の国・地域別割合



五所川原市への外国人来訪者も同様に、東アジア圏が主力市場である。令和6年度の市内観光入込客数（約62.3万人）のうち、外国人旅行者数は約1.2万人であり、全体に占める割合は約2%にとどまっている。全国の旅行者全体に占める訪日外国人の比率（約6～7%）と比較すると、当市へのインバウンド誘客には依然として大きな「伸びしろ」が残されていると言える。

- ・五所川原市観光入込客数 62,3798人
- ・うち外国人旅行者数 12,523人 ※外国人比率は2%

（R6年度の日本国内の旅行者数は、日本人国内延べ旅行者数が約5.4億人、訪日外国人旅行者数が約3,687万人（過去最高）であり、全体に占める外国人比率は約6～7%程度）

5. 本事業におけるターゲット設定と市場のポテンシャル

以上の動向分析を踏まえ、当館が通年型の文化観光拠点として目指すべきターゲット層および市場のポテンシャルを以下に設定する。

ターゲット設定：

インバウンド層：台湾・中国・韓国・香港を中心とした東アジアの訪日旅行客を戦略的に取り込み、外国人比率を拡大する。

国内層：都市圏在住者、地域の歴史や知的好奇心を満たす体験を求める文化観光層（リピーター）、および次世代の文化継承を担う若年層。

ターゲット層に対する誘客ポテンシャル：

五所川原の立佞武多は「高さ23mの圧倒的な視覚的インパクト」と「3年で解体される無常観・地域住民の精神性」という、世界へ通用する文化的フックを有している。現状では、多言語対応や広報不足などにより、通過点になってしまっている側面があるが、本事業を通じて文脈の翻訳や体験価値の戦略的な広報展開が実装されれば、状況は好転する。青森市や弘前市に集積するインバウンド層を当市へと引き込み、「青森～五所川原～弘前」を結ぶ広域周遊ルートの拠点として機能するポテンシャルを十分に秘めている。

3-1-3. 他の文化資源保存活用施設との比較

比較対象施設：

青森市文化観光交流施設「ねぶたの家 ワ・ラッセ（青森市）」の現状と機能分析

青森市の「ねぶたの家 ワ・ラッセ」は、青森中心部のウォーターフロントエリアに位置する通年開館の文化観光施設である。同施設は、祭り本番のみならず通年で文化消費を生み出す構造を確立しており、特に訪日外国人旅行者（インバウンド）の受入環境や体験設計において以下の特徴を有する。

ねぶたの家 ワ・ラッセ

所在地：青森県青森市安方1丁目1-1

年間来館者数：440,583人（R7年）

開館日時：9:00～18:00（夏季は19:00まで）

アクセス：青森駅から徒歩約1分。ウォーターフロントエリア。

ウェブサイト：<https://www.nebuta.jp/warasse/>

1. 館内の多言語対応

館内の案内サイン、主要な展示解説、および配布用パンフレットにおいて、英語・中国語（簡体字・繁体字）・韓国語の多言語表記が標準的に整備されている。外国人旅行者がスタッフの案内を介さずとも自立して館内を回遊し、展示内容を理解できる受入環境が構築されている。

2. 展示内容および体験機能

・実物大型ねぶたの常設展示＝祭りで上位入賞した大型ねぶた（幅約9m、奥行約7m、高さ約5m）4～5台を常設展示。全方位から間近で鑑賞できる構造であり、視覚的訴求力が極めて高い。

・解説・映像展示＝歴史や制作工程を解説する展示エリアに加え、特設の映像ホールでは祭りの歴史や本番の熱気を伝える映像（約10～15分）を常時上映し、祭りの全容を短時間で補完している。

・体験型プログラム＝館内において「お囃子の生演奏」および衣装を着用しての「ハネト（跳人）体験」を毎日定時に開催している。鑑賞にとどまらない「コト消費」を提供し、来訪者のエンゲージメントを高めている。

・ミュージアムショップ＝ねぶた関連商品に加え、県内の特産品や伝統工芸品を幅広く網羅し、地域文化資源と結びつけた高い消費機会を創出している。

3. 周辺施設との連携による回遊動線

青森ベイエリアに位置し、隣接するシードル工房・特産品市場「A-FACTORY」や、「八甲田丸」「アスパム」等の主要観光施設との間に明確な回遊動線が構築されている。これにより、「文化（当施設）→ 歴史・景観 → 食・物販」が一体となった、エリア全体での観光消費導線を形成している。

4. 国内外への戦略的広報活動

・公式ウェブサイト：

5ヶ国語（日本語・英語・簡体字・繁体字・韓国語）で運用され、アクセス、料金、体験プログラムのスケジュールなど、訪日旅行者が必要とする実用情報を網羅的に発信している。

・SNSの活用：

Instagram、X、Facebook等を通年で運用。特に祭り前後の初夏から夏にかけて発信量を最大化させている。テキストは日本語主体であるものの、お囃子の動画やライトアップされたねぶたの写真など、言語に依存しない視覚・聴覚的コンテンツを多用し、海外の潜在層に対しても直感的に魅力が伝わる運用を行っている。

ねぶたの家 ワ・ラッセと比較した五所川原市「立佞武多の館」の強みと弱み

■ 強み（優位性）

高さ23m「立佞武多」の圧倒的な視覚的インパクトおよび「立佞武多の館」の特別な鑑賞構造

3台の「立佞武多」を通年で展示している「立佞武多の館」では、高さ約23mの巨大灯籠を、最上階からスロープを下りながら多角的に鑑賞することができ、他に類を見ない立体的な空間構成を有している。また夏祭りの準備期間である7月には、単なる完成品の静的な展示施設ではなく、館内で巨大灯籠が制作され、祭り本番には館の壁面が開き街へ出陣していく「生産と発信」が一体化した動的な拠点でもある。

1990年代に復活した立佞武多復活のストーリーと「3年サイクル」がもたらす無常観

毎年新しく1台が作られ、3年で解体される循環により「生きている文化」としての精神的価値と唯一無二の物語性を内包している。

■ 弱み（課題・劣後性）

展示の旧態化とインバウンド対応の遅れ：

2026年（令和8年）夏にハード面（施設設備）のリニューアルを実施するものの、ソフト面（展示）は開館当初から部分的な改修や展示の追加を重ねてきた経緯があり、全体のストーリー性に欠ける状態となっている。あわせて、外国人来館者を迎えるための受入環境が十分に整っていない。類似施設が多言語対応やグローバル発信を標準化しているのに対し、当館では展示解説の多言語化や現場スタッフによる外国人観光旅客への対応、海外向けの情報発信基盤も未整備な状態にとどまっている。

通年での地域観光連携の不足：

当館での滞在時間は比較的長いものの、周辺エリアとの観光連携が不足しているため、施設周辺での飲食・物販・他施設との効果的な回遊動線が機能していない。五所川原市内には岩木川の恵みによる豊かな農産物等の地域資源が多数存在するにもかかわらず、それらを当館の集客力と結びつけ、地域全体での面的な観光消費を生み出しきれていない。

3-2. 課題

課題1 施設リニューアルにおける「ハード・ソフトの不均衡」と展示陳腐化の懸念

当施設は2026年（令和8年）夏に大規模なリニューアルオープンを予定しているが、施設改修（ハード面）に予算が集中し、展示コンテンツ（ソフト面）の刷新に手が回っていない。このままでは「器は新しくなったが、中身（展示）は旧来のまま」という事態に陥り、来館者の期待との乖離（ギャップ）による満足度の低下が強く懸念される。

課題2 文化的価値を深く伝える展示・解説機能および来訪者体験設計の不足

現在の「立佞武多の館」は、立佞武多の大きさや迫力を伝える展示を中心に運営されてきた。一方で、祭りの起源や歴史的背景、制作意図や地域社会に根付く風土といった文化的価値を体系的に伝える機能については、深める余地を残している。現行の展示は、2004年開館当初のものに少しずつ手を加えてきた経緯があり、体系的な解説やビジュアルの統一感を再構築するタイミングに来ている。3年で入れ替わる「生きている文化」という立佞武多の本質を、より深く体験できる展示構成が必要である。

課題3 インバウンド対応および多言語解説の整備

台湾・中国・香港・韓国を中心とする外国人観光旅客が一定数来館しているが、多言語による体系的な解説整備は十分ではない。単なる翻訳表示にとどまらず、文化的背景を踏まえた解説文の作成や、観光庁多言語解説整備ガイドラインに準拠した表示の充実が求められる。あわせて、公式ウェブサイトを含む情報発信基盤を整備し、より深く楽しめる環境を構築することが課題である。

課題4 地域経済への波及と通年誘客

祭り期間中は高い集客力を有する一方で、祭り以外の時期における地域内回遊や滞在時間延長につながる仕組みは十分ではない。立佞武多の館を核とした各事業者との連携、五所川原市の産品を軸とした通年での体験プログラムの充実など、地域経済へ波及する構造づくりが求められる。

課題5 情報発信の多角化とデジタルマーケティングの遅れ

現在の情報発信は公式ウェブサイトによる静的な情報提供が主であり、SNS等を活用した多面的な展開に遅れをとっている。ターゲット層に合わせた動画コンテンツの配信などのデジタルプロモーションと、ポスター掲示等のオフライン媒体との連携によって、旅マエ・旅ナカの期待感を醸成する多面的な施策が不足しており、現代の旅行者の行動様式に即した戦略的な広報体制の構築が求められる。

課題6 地域芸能を担う人材の枯渇と次世代育成

少子高齢化の進行により、ねぶた制作者や巨大灯籠の運行を支える引手など地域芸能の担い手が減少している。従来の地域的義務感に頼るのではなく、若年層が主体的に関わりたくなる環境づくりや、地域外からの新たな参画動機的设计による、担い手育成と文化継承の両立が急務である。

3-3. 文化観光拠点施設としての機能強化に向けて取組を強化すべき事項及び基本的な方向性

取り組み強化事項1：展示内容の刷新、解説の充実そして「生きている文化」の可視化（課題1及び2関連）

2026年（令和8年）夏に実施される施設設備（ハード面）の大規模リニューアルを基盤とし、本事業ではそれに続く展示コンテンツ（ソフト面）の抜本的な整備を実施する。

まずは展示および解説を再構築する。文献調査およびインタビューを実施し、ねぶた祭りの起源、明治期から現代までの歴史的変遷、平成における立佞武多復活の軌跡を中心として、展示パネルや展示物を刷新する。あわせて3年で解体されてしまう巨大灯籠を、超高精細な3Dデータとして記録保存する体制を構築。作成されたデータは展示室での鑑賞コンテンツや本事業の広報素材として活用する。

取り組み強化事項2：インバウンド受入環境の整備と国際的なファン獲得（課題3及び5関連）

外国人来訪者に立佞武多の価値を伝え、深い理解と満足度向上を促す。単なる直訳ではなく、観光庁「How To 多言語解説文整備」に沿った「文脈の翻訳（ストーリーテリング）」による多言語化（日本語・英語・繁体語・簡体語）を整備する。スマートフォンを活用した多言語音声ガイドの導入、立佞武多の実制作の体験プログラムの開発など、国際的なファン層の拡大に繋げる。

取り組み強化事項3：周遊体験プログラムによる通年誘客および地域経済の循環創出（課題4）

五所川原地域らしい周遊プログラムを展開し、一年を通して訪れるリピーター獲得へ繋げ、地域経済の循環を創出する。五所川原全域には、米やりんごにとどまらず、十三湖産しじみ、市浦牛、金木の馬肉や甘露梅など、岩木川の豊かな恵みを受けた多様な特産品が存在する。これらを軸に、季節ごとの体験ツアーの実施および販売をとおして、観光の通年化を目指す。例えば津軽鉄道「毘沙門駅」での赤～いリンゴの収穫体験、冬の十三湖しじみ漁体験、拠点での物産販売、さらには夏の祭り時期における津軽鉄道の車内空間を活用した特別列車の運行等を実施する。

取り組み強化事項4：拠点活動の戦略的広報・デジタルマーケティング（課題2、3及び5関連）

現代の行動様式に即した情報発信基盤を構築し、国内外の潜在層へ立佞武多の奥深いストーリーを発信する。ウェブサイトの多言語化やビジュアル刷新を行うとともに、SNSを通じて1年にわたる制作プロセスや地域の見どころの継続的な発信、交通拠点（青森駅、青森空港）や首都圏（東京都内）におけるポスター掲示を実施し、五所川原市への来訪行動へと結びつける。

また、立佞武多の3Dデータをウェブ上で一般公開（オープンデータ化）する。ゲーム制作会社やYouTuber等の外部クリエイターによる多角的な利活用を積極的に促進することで、多様な表現を通じた新たな魅力発信の循環を生み出し、世界中のファン獲得の裾野を拡大する。

取り組み強化事項5：これからの文化継承と人づくり（課題2及び6関連）

文化資源の「保存」から「育成」へ。外部の多様な人材を巻き込みながら、持続可能な「立佞武多」文化の継承基盤を確立する。文化資源について専門的知見を有する人材や、文化資源の魅力を情報発信する文化観光を推進する人材など、内部から支える人材育成の仕組みづくりや、資料や映像を活用した後継者育成のための体系的な長期講座を創設。同時に、市外・県外から制作や運営にお手伝いとして関わる「関係人口」を増加させる制作体験プログラムを提供する。

3-4. 地域における文化観光の推進への貢献

本事業による展示の再構築と体験設計の充実は、当館を「巨大な造形物を鑑賞するだけの空間」から「五所川原の風土と歴史を深く理解する文化観光の入り口」へと進化させる。これにより、従来の夏祭り目当ての集客層とは異なる、知的好奇心の高い国内外の文化探求層の新たな誘客を実現する。新たな来訪者は、当館で深い文化理解を得た後、五所川原地域の回遊へと向かう。当館を起点として「岩木川流域の食と生産現場を巡る体験」や、「津軽鉄道を動脈とした奥津軽エリアへの周遊」へと旅行者を送り出し、広域的な人の流れを創出する。結果として、夏期の一極集中型だった五所川原への観光構造が「通年広域型」へと進化され、地域の交通機関、飲食店、宿泊施設、一次産業等へ持続的かつ広範な経済波及効果をもたらす。五所川原エリア全体が「通過型観光地」から「滞在・体験型観光地」へと変容することが、地域における文化観光推進への最大の貢献である。

3-5. 文化の振興を起点とした、観光の振興、地域の活性化の好循環の創出

経済的波及効果の地域還元と「人」による文化の継承

本事業によって生み出された経済的利益は、地域事業者を直接的に潤すだけでなく、立佞武多の祭礼の維持継承、次世代の担い手の育成・確保、そして文化施設の自立的な運営へと継続的に再投資される仕組みを、5年間の計画を通じて創出していく。

重要なのは、本事業を実際に構築・運用するOJTを通じて、地域内に実践的なノウハウを持った人材が育つことである。補助事業の計画期間が終了したあとも、この「人的資源による継続」が担保されること、それこそが真の文化継承である。

文化観光による地域の未来像（ビジョン）

本事業が目指すビジョンは、巨大灯籠を「地域住民の義務感だけで支える重荷」から「地域の誇りであり、外からの共感と支援を集める求心力」へと変革することである。文化観光を通じて立佞武多の真の価値が世界に発信されることで、市外・県外から制作や運行に携わりたいという「関係人口」が明確に増加する。地域の若者と世界中のファンが一体となって巨大灯籠を作り上げ、運行し、その熱狂が地域経済を広く潤し、また次の新作制作へと繋がっていく。この文化的サイクルが息づく街こそが、本事業が切り拓く五所川原市の未来像である。

4. 目標

目標①：来館者数の増加（課題1、2及び5関連、取り組み強化事項1及び4関連）							
目標設定の考え方 文化観光拠点施設「立佞武多の館」の来訪者数を目標に設定する。 R7年度～R8年7月まで改装中であり、R9～R10年度は調査研究や資料整備など基盤整備を中心に行う。R10（3年目）夏から制作現場の体感プログラムや、津軽鉄道等と連携した広域周遊パッケージなど、通年観光コンテンツと広域連携施策が本格的に稼働する。 R8（1年目）：内部基盤構築（+0%成長）※7月からリニューアルオープン R9～R10（2～3年目）：基盤整備および施策の本格稼働による加速（+4%成長） R11～R12（4～5年目）：認知度の最大化およびエコシステムの定着（+5%成長） 把握方法 チケット販売数にて把握。館内の自動券売機において購入時「多言語パネル（英・繁・簡）の選択件数」を数値の指標とする。							
年度	実績		目標				
	R6年度	R7年度	R8年度	R9年度	R10年度	R11年度	R12年度
目標値	110,000	改装	80,000 (7月オープン)	114,500	119,000	125,000	131,000
事業1-②： 「立佞武多の館」展示 コンテンツ刷新事業				展示設計およびコンテンツ製作、解説パネル新調	展示設計およびコンテンツ製作、解説パネル新調／展示リニューアルオープン	展示内容の見直しおよび調整	展示内容の見直しおよび調整
事業番号6-①： 展示コンテンツ刷新にかかわる展示環境の整備事業（関連事業1-②）				展示環境の整備	展示環境の整備		

目標②：外国人来館者数の増加（インバウンド）（課題2、3および5関連、取り組み強化事項2及び関連）（課題3及び5関連、）							
目標設定の考え方 計画開始から5年目となるR12年度に、文化観光拠点施設「立佞武多の館」の総来訪者数の、国内旅行者数に占める外国人比率6%を目標に設定する（110,000人×国内旅行者数に占める外国人比率6%＝6,600人）。R6年度の外国人来訪者数を110,000人（年間来館者数）×2%（P10：五所川原市の外国人来訪者比率）＝2200人と推定。							

R7年度～R8年7月まで改装中であり、計測はR9から開始。R10（3年目）夏からインバウンド向けの基盤整備および制作現場の体感プログラムや、津軽鉄道等と連携した広域周遊パッケージなど、通年観光コンテンツと広域連携施策が本格的に稼働する。

R8（1年目）：内部基盤構築（+0%成長）※7月からリニューアルオープン

R9～R10（2～3年目）：施策の本格稼働による加速（+4%成長）

R11～R12（4～5年目）：認知度の最大化およびエコシステムの定着（+5%成長）

計画開始から10年目となるR17年度には、R6年度の4倍にあたる8,800人を目指す。

把握方法

チケット販売数にて把握。館内の自動券売機において購入時「多言語パネル（英・繁・簡）の選択件数」を数値の指標とする。

年度	実績		目標				
	R6年度	R7年度	R8年度	R9年度	R10年度	R11年度	R12年度
目標値	2,200	改装	1,650 (7月オープン)	3,000	3,900	5,000	6,600
事業番号2-①： 「立佞武多の館」展示 解説の多言語化事業				館内の展示解説を 多言語化	アンケートを元に した翻訳の修正及 び反映		
事業番号2-②： スマートフォンを活用 した多言語対応および デジタル鑑賞基盤構築 事業				多言語音声ガイド の展示環境構築	多言語音声ガイド の展示環境の修正	多言語音声ガイド の展示環境の修正	多言語音声ガイド の展示環境の修正

目標③：来訪者の満足度向上（課題1、2、3及び6関連、取り組み強化事項1、2および5関連）

目標設定の考え方

単なる「楽しかった」という表層的な感想ではなく、来訪者が立佞武多の深い精神性にどれだけ共感し推奨したいと感じたかを重視する。

10段階評価における「最も満足（9～10）」と回答した層の割合をKPIとして設定する。さらに、当館での深い文化体験を他者に勧める意向を測るため、手許指標としてNPS（ネット・プロモーター・スコア）をあわせて採用し、地域の文化を自発的に発信・支援してくれる関係人口の増加を定量的に計測、5年目にプラス圏への転換を目指す。

R8（1年目）：内部基盤構築（+0%成長）※7月からリニューアルオープン

R9～R10（2～3年目）：展示内容の再構築に着手する段階であり、現状の鑑賞型体験によるベースラインとして設定

R11～R12（4～5年目）：体験プログラムの成熟とPDCAサイクルによる改善が実を結び、高いNPS（他者への推奨意向）と共に満足度が増加する。

把握方法

- ・対象者：当館の来訪者（国内外の個人・団体客、体験プログラム参加者を含む）
- ・実施方法：館内出口や体験プログラム終了後に、多言語対応の二次元コード（スマートフォン回答）を提示してアンケートへの協力を呼びかける。回答数を高めるための工夫（QRコード設置、インセンティブの導入等）も検討する。

年度	実績		目標				
	R6年度	R7年度	R8年度	R9年度	R10年度	R11年度	R12年度
目標値	なし	改装	38%	40%	42%	46%	50%
事業1ー①： 五所川原地域の文化資源の調査研究および資料整備事業				文化資源の調査研究および展示解説の考察／資料整備	資料整備／展示解説の調整		
事業番号1ー④： 「立佞武多」デジタルデータ化および継承基盤構築事業				立佞武多3Dデジタルデータ化	立佞武多3Dデジタルデータ化	立佞武多3Dデジタルデータ化	立佞武多3Dデジタルデータ化
事業番号1ー⑤： 展示刷新にあわせたスタッフ研修事業				ガイドプログラムの策定／インバウンド対応の接客研修	インバウンド対応の接客研修	インバウンド対応の接客研修	インバウンド対応の接客研修
事業番号2ー③： 「立佞武多」実制作体験プログラム実施および誘客サイクル構築事業				体験プログラムの開発およびテスト実施	体験プログラムの実施および内容磨き上げ	体験プログラムの実施および内容磨き上げ	体験プログラムの実施および内容磨き上げ

目標④：五所川原全域の周遊体験プログラムの満足度（課題4及び6関連、取り組み強化事項3、4及び5関連）

目標設定の考え方

「立佞武多の館」という単一施設での体験を、岩木川流域の食や津軽鉄道等の地域資源（面）へと接続する本事業において、広域ツーリズムや食体験を通して、来訪者が「五所川原という地域全体の風土や文化にどれだけ深い愛着を感じ、他者に推奨したいあるいは再訪したいと感じたか」を計測する。10段階評価における「最も満足（9～10）」と回答した層の割合をKPIとして設定する。あわせて、手許指標としてNPS（ネット・プロモーター・スコ

ア) をあわせて採用し、地域の文化を自発的に発信・支援してくれる関係人口の増加を定量的に計測、5年目にプラス圏への転換を目指す。
R8（1年目）：内部基盤構築（+0%成長）※7月からリニューアルオープン
R9～R10（2～3年目）：展示内容の再構築に着手する段階であり、現状の鑑賞型体験によるベースラインとして設定
R11～R12（4～5年目）：体験プログラムの成熟とPDCAサイクルによる改善が実を結び、高いNPS（他者への推奨意向）と共に満足度が増加する。

把握方法

- ・対象者：当館および体験プログラムの来訪者（国内外の個人・団体客、体験プログラム参加者を含む）
- ・実施方法：館内出口や体験プログラム終了後に、多言語対応の二次元コード（スマートフォン回答）を提示してアンケートへの協力を呼びかける。回答数を高めるための工夫（QRコード設置、インセンティブの導入等）も検討する。

年度	実績		目標				
	R6年度	R7年度	R8年度	R9年度	R10年度	R11年度	R12年度
目標値	なし	改装	38%	40%	42%	46%	50%
事業番号3－①： インバウンド対応型五所川原広域ツーリズムデザイン事業				サービス設計および実証	セット券の開発および販売、検証	セット券の開発および販売、検証	セット券の開発および販売、検証
事業番号3－②： 「祭り×地域交通」夏の奥津軽周遊事業				観光コンテンツの計画策定および実証	夏期の津軽鉄道運行による観光コンテンツ実施および検証	夏期の津軽鉄道運行による観光コンテンツ実施および検証	夏期の津軽鉄道運行による観光コンテンツ実施および検証
事業番号4－①： 岩木川の恵み周遊プログラム造成事業				四季（春夏秋冬）ごとの体験ルート策定	四季（春夏秋冬）ごとの体験ルート策定およびプログラム展開	四季（春夏秋冬）ごとの体験ルート策定およびプログラム展開	四季（春夏秋冬）ごとの体験ルート策定およびプログラム展開
事業番号5－②： 国内および国外への情報発信強化事業				各施策の計画策定	SNSでの定常的な情報発信／プレスリリース発布および対応／媒体広告	SNSでの定常的な情報発信／プレスリリース発布および対応／媒体広告	SNSでの定常的な情報発信／プレスリリース発布および対応／媒体広告

5. 目標の達成状況の評価

1. 成果指標（定量・定性データ）の継続的な取得

以下の主要指標について月次でデータを取得・把握し、事業の進捗を可視化する。

- ・「立佞武多の館」来館者数（全体来館者数、および外国人来館者数）
- ・「立佞武多の館」来館者満足度アンケートおよびNPS（ネットプロモータースコア）
- ・五所川原全域・広域周遊体験プログラムの参加者満足度

2. 推進体制と四半期ごとの評価プロセス

五所川原市を中核とし、共同申請者（一般社団法人五所川原市観光協会、一般社団法人Clan PEONY 津軽、津軽鉄道株式会社、株式会社トーサム、立命館大学 アート・リサーチセンター、株式会社イック）による定例会議を四半期ごとに開催する。

- ・成果報告：月次で取得した満足度調査結果、目標値に対する達成率、実績値の伸長率などの成果指標を共有する。
- ・客観的評価：地域DMO「一般社団法人 Clan PEONY 津軽」と連携し、津軽地域全体の最新の観光動向と本事業の成果をすり合わせ、客観的かつ包括的な評価を得る。

3. 課題の再設定とPDCAサイクルの運用

- ・課題抽出：アンケートやNPSスコアにおいて「最も満足」の回答に至らなかった要因や、批判的・中立的な意見を抽出し、解決すべき課題として再設定する。
- ・PDCAの実行：抽出課題に対し、関係する共同申請者と連携して改善策を立案し、実効性のあるPDCAサイクルを回していく。

6. 文化資源保存活用施設

6-1. 主要な文化資源についての解説・紹介の状況
6-1-1. 現状の取組
1. 文化資源の魅力に関する情報を適切に活用した解説・紹介（施行規則第1条第1項第1号） ・2026年夏のハード面の大規模改修に対し、展示コンテンツ（ソフト面）の刷新が未着手。 ・現行の展示は、2004年開館当初の展示に適宜追加してきたことで、体系的な解説展開や、ビジュアルの統一感に課題がある。 2. 情報通信技術の活用を考慮した適切な方法を用いた解説・紹介（施行規則第1条第1項第2号） ・現状、情報通信技術を活用した解説・紹介の取り組みは行われていない。 3. 外国人観光旅客の来訪の状況に応じて、適切に外国語を用いた解説・紹介（施行規則第1条第1項第3号） ・公式ウェブサイトの多言語対応は自動翻訳に依存しており、精度が低い。 ・館内の展示解説および案内サインの多言語化は未着手。 ・現場の外国人対応が属人的になっており、接客水準の標準化が課題となっている。
6-1-2. 本計画における取組
1. 文化資源の魅力に関する情報を適切に活用した解説・紹介（施行規則第1条第1項第1号） ・歴史的文脈の再構築と展示空間の刷新： 調査研究に基づき解説シナリオを構築。施設特有の回遊導線を活かした展示設計およびコンテンツ製作、解説パネル新調を実施し、展示を抜本的にリニューアルする。 ・製作工程の映像記録と公開： 口伝に頼る「ねぶた師」の制作技術や精神性を映像化し、館内展示における次世代への継承資料として活用する。 2. 情報通信技術の活用を考慮した適切な方法を用いた解説・紹介（施行規則第1条第1項第2号） ・立佞武多デジタルデータ化： ドローンによる3Dスキャンを行い、3年で解体される立佞武多をデジタルデータ化する。それらのデータを展示コンテンツや広報活動などへ利活用する。 ・スマートフォン連動型の多言語音声ガイド：館内のマーカーをスマートフォンで読み込むだけで、来訪者個人の端末が自動的に母国語設定に合わせた「音声ガイド・解説パネル」として機能する。 外国人観光旅客の来訪の状況に応じて、適切に外国語を用いた解説・紹介（施行規則第1条第1項第3号） ・インバウンド向け多言語化および展示内容の刷新： 館内の解説パネルを、英語・繁体字・簡体字に観光庁ガイドラインに準拠したものに一新する。 ・運営スタッフへの異文化理解研修： 外国人来訪者に対し、言語の壁を越えた意思疎通を図るうえでの異文化理解研修を実施する。
6-2. 施行規則第1条第2項第1号の文化観光推進事業者との連携
6-2-1. 現状の取組
1. 文化観光の推進に関する多様な関係者との連携体制の構築 「立佞武多の館」の指定管理者である一般社団法人五所川原市観光協会が施設運営を行っているものの、観光関係事業者や地域DMOと連携した広域的な文化観光推進体制の構築には至っていない。 2. 文化観光の推進に関する各種データの収集・整理・分析

一般社団法人五所川原市観光協会による来館者数の把握は月次で行われている。来訪者の満足度調査の収集は2026年度（令和8年度）のリニューアルオープンから開始予定である。

3. 文化観光の推進に関する事業の方針の策定及びKPIの設定・PDCAサイクルの確立

五所川原市「立佞武多の館」と地域DMOである「Clan PEONY 津軽」の連携による、観光促進に関する具体的な目標設定や、効果測定と方策の定期的な見直し等の検討は、十分になされていない。

6-2-2. 本計画における取組

1. 文化観光の推進に関する多様な関係者との連携体制の構築

五所川原市および株式会社イッカク（施行規則第1条第2項第2号の文化観光推進事業者）を中核として、一般社団法人五所川原市観光協会、地域DMO（一般社団法人Clan PEONY 津軽）ほか、施行規則第1条第2項第2号の文化観光推進事業者である、津軽鉄道株式会社、さらに学術連携として立命館大学アート・リサーチセンターを結びつけた、強固な共同推進体制を構築する。

2. 文化観光の推進に関する各種データの収集・整理・分析

来館者数（全体および外国人）に加え、アンケートによる満足度やNPS（ネットプロモータースコア）等の定性・定量データを月次で収集する。さらに地域DMOと連携することで、津軽地域全体の観光動向と「立佞武多の館」の実績をすり合わせ、客観的かつ包括的なデータ分析を実施する。

3. 文化観光の推進に関する事業の方針の策定及びKPIの設定・PDCAサイクルの確立

通年の広域観光への転換を基本方針とし、四半期ごとに共同申請者が集う定例会議を実施する。NPSにおける批判・中立的な意見を抽出し、課題として再設定する。連携機関と改善策を講じ、事業計画へ反映させるPDCAサイクルを確立および運用する。

6-3. 施行規則第1条第2項第2号の文化観光推進事業者との連携

6-3-1. 現状の取組

文化観光を推進するための交通アクセスの充実や商店街を含めた賑わいづくりなど、文化観光の推進に関する事業の企画・実施

・観光事業者や交通機関がそれぞれ単独で集客施策を実施しており、地域全体での連携が不足している。

・夏の立佞武多（夏祭り）と冬の観光資源（津軽鉄道のストーブ列車等）で繁忙期が分断されており、互いの送客や相乗効果を生み出せていない。

6-3-2. 本計画における取組

文化観光を推進するための交通アクセスの充実や商店街を含めた賑わいづくりなど、文化観光の推進に関する事業の企画・実施

・交通連携による広域周遊の実現：

津軽鉄道と連携し、施設の入館料と乗車券のセット券を企画および販売。来訪者の滞在時間を延ばし、地域全体への経済効果を波及させる。夏祭り期間の集客を、津軽鉄道沿線全体へ誘導し、地域特有の季節的なアンバランスを解消する。

・通年型体験プログラムの創出：

夏祭りの一極集中を解消するため、閑散期（冬～初夏）の制作プロセスにフォーカスした「実制作体感プログラム」や「ねぶた師弟子入り講座」を実施。年間を通じた新たな誘客サイクルを創出する。

・奥津軽周遊プログラム造成：道の駅の指定管理者である株式会社トーサムや津軽鉄道などの地元事業者と連携し、地域の食と生産者のストーリーを掛け合わせた四季ごとの体験ツアー（周遊プログラム）を造成および販売する。

7. 文化観光拠点施設機能強化事業

7-1. 事業の内容

7-1-1. 文化資源の魅力の増進に関する事業

(事業番号 1-①)

事業名	五所川原地域の文化資源の調査研究および資料整備事業
事業内容	【事業の目的と基本方針】 五所川原における「立佞武多」の歴史的・民俗学的な背景を深く掘り下げ、文化資源を次世代へ継承するための知的基盤を構築し、新規に展示解説の言語化を行う。本事業で整理された資料は、館内展示コンテンツ刷新（1-②）や国内外への広報活動（5-①、5-②）におけるコンテンツの源泉として活用される。 【具体的な実施内容】 1. 文化資源の調査研究および展示解説シナリオの制作 ねぶた祭りの起源や五所川原における歴史的変遷について、文献調査および有識者へのインタビュー調査を実施する。それらをもとに館内展示コンテンツ刷新（1-②）に向けた展示解説シナリオを制作する。 2. 一次資料の高精細デジタル化 経年劣化のリスクがある歴史的写真、過去の立佞武多の設計図面、当時の貴重な記録映像（VHS等）などの一次資料を、高解像度データへと変換（デジタル化）する。インタビュー映像等も含めて一元的にデータベース化し、展示刷新（1-②）や多言語化（2-①）、公式ウェブサイトリニューアル（5-①）、SNS等の広報素材（5-②）として、いつでも引き出せる状況を構築する。 【実施日程】 令和8年度：調査チーム組成 令和9年度：文献の収集、関係者へのインタビュー、展示解説の執筆 令和10年度：各資料のデジタル化
実施主体	五所川原市、立命館大学アトリサーチセンター
実施時期	令和8～10年度
継続見込	事業期間終了後は、適宜内容を見据えながら、自主財源で継続
アウトプット目標	調査研究および資料デジタル化の完了
必要資金調達方法	4.5百万円（内訳：1.5百万円（自己資金）3百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

(事業番号 1-②)

事業名	「立佞武多の館」展示コンテンツ刷新事業
事業内容	【事業の目的と基本方針】 2026年（令和8年）夏に実施される「立佞武多の館」の施設設備（ハード面）の大規模リニューアルにともない、本事業ではそれに続く展示コンテンツ（ソフト面）の抜本的な刷新を実施する。 文化資源の調査研究や展示解説シナリオ制作（1-①）、多言語化事業（2-①）、映像記録事業（1-③）などを統合し、令和10年度（2028年）7月の展示リニューアルを目標に、展示設計、展示コンテンツ製作、解説文の執筆および解説パネル新調を行う。 【具体的な実施内容】 特徴ある回遊空間を活かしたコンテンツ制作

	本施設の特徴である「高さ23メートルの巨大な立佞武多の実物3体が常に目の前に存在する」という空間的魅力と、最上階から螺旋状に下りながら鑑賞する「立体的な回遊導線」を活かした展示コンテンツを製作する。 調査研究（1-①）で導き出された展示解説の流れを、スロープを下る歩みに合わせて展開させ、解説パネルおよび実際の立佞武多の一部を展示する等のコンテンツを製作する。あわせて展示環境の整備（6-①）にむけた空間デザイン、照明計画などのプランニングを完了させる。 【実施日程】 令和9年度：展示コンテンツの構成の考察および制作 令和10年度：7月の展示リニューアルに向けた現場制作および調整
実施主体	五所川原市、株式会社イッカク
実施時期	令和9～10年度
継続見込	事業期間終了後は、適宜内容を見直しながら、自主財源で継続
アウトプット目標	令和10年度（2028年）7月の展示リニューアル
必要資金調達方法	9百万円（内訳：3百万円（自己資金）6百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

（事業番号1－③）

事業名	「立佞武多」製作工程の映像記録化事業
事業内容	【事業の目的と基本方針】 設計図だけでは伝わらない「ねぶた師」の作業過程や、製作にかける想いを映像で記録し、未来への継承資料とする。口伝や経験則に頼らざるを得ない「ねぶた制作技術」を可視化して次世代への教科書を作る。 【具体的な実施内容】 1. ねぶた師による制作過程の記録 映像チームが冬から初夏にかけての制作現場（立佞武多製作所）に密着し、数ヶ月にわたる制作過程を4K等の高精細映像として記録する。完成品からは見えない内部構造の組み上げ工程も網羅し、後継者育成のための視覚的な技術マニュアル（教科書）の基礎素材とする。 2. 「平成の大復活」の証言記録 現在のねぶた師に加え、歴代の制作者やプロジェクト関係者への詳細なインタビューを実施する。一度は途絶えた巨大灯籠が、1993年の設計図発見を機に有志の手で蘇った「平成の立佞武多復活」の奇跡的な経緯や、当時の熱狂などの証言映像を後世に残す。 3. 映像の多角的な利活用（展示・広報・教育への展開） 本映像は、本事業内外で横断的に利活用する。館内展示コンテンツ刷新（1-②）における解説映像として活用するほか、国内および海外向けのプロモーション素材（5-①、5-②）、スタッフ研修や次世代担い手育成（1-⑤、2-④）のカルキュラム素材としても利活用していく。 【実施内容】 令和8年度夏～令和10年度夏：撮影および編集
実施主体	五所川原市、一般社団法人五所川原市観光協会
実施時期	令和8～10年度
継続見込	令和10年度（2028年）7月に一般公開、および情報発信を継続
アウトプット	映像の製作完了および一般公開

目標	
必要資金 調達方法	5百万円（内訳：1.7百万円（自己資金）3.3百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

（事業番号 1－④）

事業名	「立佞武多」デジタルデータ化および継承基盤構築事業
事業内容	【事業の目的と基本方針】 高さ23メートルを超える立佞武多は、新作の制作に伴い3年で解体される。この「失われてしまう文化資源」を未来へ継承する基盤を構築する。 【具体的な実施内容案】 1. ドローン3Dスキャンによる立佞武多のデジタル保存 現在館内に展示されている3台の大型立佞武多に対し、ドローンを活用した3Dスキャンを実施。現物のスケール感や色彩の質感など精緻に記録した「超高精細3Dモデルデータ」を作成する。 2. 次世代に向けた多角的な利活用 作成された3Dモデルデータは、展示室での鑑賞コンテンツや本事業の広報活動、データ使用を促進する一般公開など、他事業実施において利活用する（1-②、1-③、2-②、2-④、5-②、5-③）。 3. アーカイブ更新体制の確立 本事業の期間終了後も、毎年制作される新作の立佞武多をデジタル化し続けられるよう、地域が主体となって自走できるエコシステムを構築する。基礎ノウハウを地域人材へ段階的に移転（OJT）し、外部の専門技術者に依存しない内製化の基盤を整える。 【実施日程】 令和8年度：チーム組成 令和9年度：3体の3Dデータ作成およびデータ共有環境の構築 令和10～12年度：毎年の新作1体の3Dデータ作成。OJTを通じた内製基盤の構築
実施主体	五所川原市、株式会社イッカク、立命館大学アトリサーチセンター
実施時期	令和8～12年度
継続見込	事業期間終了後は、適宜内容更新を行いながら、自主財源等で継続
アウトプット 目標	令和9年度：3体のデジタル保存化 令和10年度以降：新作1体のデジタル保存および利活用
必要資金 調達方法	15百万円（内訳：5百万円（自己資金）10百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

（事業番号 1－⑤）

事業名	展示刷新にあわせたスタッフ研修事業
事業内容	【事業の目的と基本方針】 2028年（令和10年）夏の展示刷新の効果を高めるため、来訪者と直に接する現場スタッフの人的能力を高める。展示にあわせた実践的トレーニングや、外国人来訪者に寄り添う接遇研修を実施する。 【具体的な実施内容】 1. 新展示に基づくガイド研修

	1-①で構築した解説シナリオをもとに、実践的なガイド研修を実施する。「なぜ五所川原の人々はこれを創るのか」という精神性を語れるレベルに、ガイドスキルを引き上げる。 2. インバウンド対応に向けた異文化理解研修 外国人来訪者に対し、言語の壁を越えた高い満足度を提供するための異文化理解研修を実施する。本事業で導入するスマートフォンを使用した多言語展示（2-②）をスタッフ自身も習得する。 【実施日程】 令和9～12年度：年2回の研修実施、フィードバックによる内容整備
実施主体	五所川原市、一般社団法人五所川原市観光協会
実施時期	令和9～12年度
継続見込	事業期間終了後は、適宜内容更新を行いながら、自主財源等で継続
アウトプット目標	年2回開催
必要資金調達方法	6百万円（内訳：2百万円（自己資金）4百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

（事業番号1－⑥）

事業名	文化観光推進コーディネーター候補人材の雇用・育成事業
事業内容	【事業の目的と基本方針】 立佞武多および奥津軽の文化資源を深く理解し、関係各所との円滑な調整といった実務から、文化資源の魅力発見および内外への発信・展開までを総合的に担う中核人材を新たに雇用・育成する。 【具体的な実施内容】 1. 文化観光推進コーディネーター候補人材の雇用と段階的な育成 地域文化への熱意と基礎的な素養を持つ人材を新たに雇用し、本事業を通じて専門人材へと育成する。立佞武多関係者や各分野の専門家と合意形成・連携構築といった調整業務と、文化資源の魅力発信の両輪を担える中核人材へと段階的に引き上げていく。 2. 実践的なプロジェクトを通じた専門性の育成（OJT） 令和10年度（2028年）7月の展示リニューアルに向けた一連の業務（展示刷新、多言語対応、体験プログラムの創設等）の実施そのものをOJTの場とする。実務を通じて育成し、補助事業終了後も情報発信を継続できる自走体制を定着させる。
実施主体	五所川原市、一般社団法人五所川原市観光協会
実施時期	令和9～12年度
継続見込	事業期間終了後は、自主財源等で継続
アウトプット目標	1名の継続雇用（400万×4年間）
必要資金調達方法	16百万円（内訳：5.4百万円（自己資金）10.6百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

7-1-2. 情報通信技術を活用した展示、外国語による情報の提供その他の国内外からの観光旅客が文化についての理解を深めることに資する措置に関する事業

(事業番号2-①)

事業名	「立佞武多の館」展示解説の多言語化事業
事業内容	【事業の目的と基本方針】 外国人来訪者に対し、立佞武多の歴史的背景や文化的価値を深く、正確に伝える情報基盤を整備する。地域の文化資源に対する調査研究をもとに、館内の展示解説を多言語化する。 【具体的な実施内容】 1. 整理資料（1-①）を活用した展示解説の再構築 文化資源の調査研究・資料整備（1-①）から得られた学術的知見や文化的背景を土台に、展示解説シナリオを多言語用に再執筆する。 2. 観光庁ガイドラインに準拠したネイティブによる多言語化の実装 再執筆された日本語解説をベースに、英語、繁体字、簡体字の3言語への多言語化を実施する。観光庁が定める「How To 多言語解説文整備（地域観光資源の多言語解説整備支援事業）」のガイドラインに準拠し、各言語のネイティブスピーカーの監修のもと、外国人旅行者の関心に寄り添った表現へ最適化する。 【実施日程】 令和9～令和10年度：事業実施
実施主体	五所川原市、株式会社イッカク、立命館大学アートリサーチセンター
実施時期	令和9～10年度
継続見込	事業期間終了後は、適宜内容を見直ししながら、自主財源で継続
アウトプット目標	令和10年度（2028年）7月の展示リニューアル
必要資金調達方法	8百万円（内訳：2.7百万円（自己資金）5.3百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

(事業番号2-②)

事業名	スマートフォンを活用した多言語対応およびデジタル鑑賞基盤構築事業
事業内容	【事業の目的と基本方針】 「立佞武多の館」の特徴的な観覧導線を活かし、来訪者自身が所有するスマートフォン等の端末を活用して、多言語対応による音声ガイドや現実空間にデジタルの情報を重ね合わせる拡張展示環境を構築する。 【具体的な実施内容】 1. 個人端末を「多言語音声ガイド」へ 館内のマーカーをスマートフォンで読み込むだけで、特別な専用機器を借りることなく、来訪者個人の端末が自動的に母国語設定に合わせた「音声ガイド・解説パネル」として機能する。インバウンド来訪者に対して、ストレスなく展示内容を的確に伝えることができる。 2. 歴史資料の拡張展示 館内の指定エリアでスマートフォンを空間にかざすことで、過去の立佞武多の3Dデータ（1-④）や歴史的な記録映像（1-①）が、現実空間に浮かび上がる仕組み（AR環境）を構築する。それによって毎年制作される新作の立佞武多の容易に追加展示が可能になる。 【実施日程】

	令和9～10年度：実制作および現地テスト 令和10年度（7月）：正式運用開始 令和11～12年度：通年運用およびフィードバックによる機能整備
実施主体	五所川原市、株式会社イッカク
実施時期	令和9～11年度
継続見込	事業期間終了後は、適宜内容更新を行いながら自主財源で継続
アウトプット 目標	令和10年度（2028年）7月の展示リニューアル
必要資金 調達方法	15百万円（内訳：15百万円（自己資金））

（事業番号2－③）

事業名	「立佞武多」実制作体験プログラム実施および誘客サイクル構築事業
事業内容	【事業の目的と基本方針】 来訪者が、手軽に実際の制作工程に関与できる参加型の体験プログラムを実施する。巨大な立佞武多が完成するまでの「冬から初夏の制作期間」を新たな観光資源として価値化し、地域外からの関係人口を通年で創出、拡大する。 【具体的な実施内容案】 1. 実制作への参画、自分ごと化の促進 観光客が立佞武多の制作現場（旧三好小学校および立佞武多の館）に行き、ねぶた制作者の指導のもとで「紙貼り」や「色付け」の工程の一部を実際に担当する（1時間）。参加者が手がけたパーツは、実際に翌年の夏祭りを彩る「ねぶた」の一部として組み込まれ、参加者に愛着と当事者意識を醸成する。 2. 継続的フォローアップによるリピーター獲得 参加者に対して、祭り本番が近づく時期にメールを用いたフォローアップを配信する。「制作に携わった立佞武多が、いよいよ出陣します」といった情報を直接届けることで、現地で観覧したいという再訪意欲を刺激する。 【実施日程】 令和9年度（秋以降）：実施調整およびテスト実施 令和10～12年度：通年運用およびフィードバック反映
実施主体	五所川原市、一般社団法人五所川原市観光協会
実施時期	令和9～12年度
継続見込	事業期間終了後は、適宜内容を更新しながら、自主財源で継続して実施
アウトプット 目標	令和10年度以降、年間参加者数：300名以上
必要資金 調達方法	7百万円（内訳：2.4百万円（自己資金）4.6百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

（事業番号2－④）

事業名	次世代担い手育成「ねぶた師弟子入り」講座開設事業
事業内容	【事業の目的と基本方針】 第一線で活躍する現役の「ねぶた師」に直接師事し、実際の制作現場で長期間にわたり技術と思想を学ぶ育成講座を開設する。地域内外から熱意ある参加者を募り、将来の立佞武多制作を担う後継者育成基盤を構築する。 【具体的な実施内容案】 1. 座学と実践を統合した本格カリキュラム

	単に作業を体験するだけでなく、1-①で整備される歴史資料や1-③の映像を活用した「座学」をプログラムに組み込む。歴史および構造を深く理解した上で、ねぷた師の直接指導のもと、実際の紙貼りや色付けといった技術を実践で習得する。 2. 祭り本番（8月）をハイライトとする中長期プロセス 講座は数日間の単発で終わらせるのではなく、実際の制作期（冬～初夏）から本祭り（8月）までを伴走する中長期的なカリキュラムとして設計する。 【実施日程】 令和9年度（秋以降）：実施調整およびリサーチ 令和10年度（秋以降）：プログラム実施開始 令和11～12年度：通年運用およびフィードバック反映
実施主体	五所川原市、一般社団法人五所川原市観光協会
実施時期	令和9～12年度
継続見込	事業期間終了後は、適宜内容を更新しながら、自主財源で継続して実施
アウトプット目標	令和10年度以降、年間参加者数：10名以上
必要資金調達方法	7百万円（内訳：2.4百万円（自己資金）4.6百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
7-1-3. 国内外からの観光旅客の移動の利便の増進その他の文化資源保存活用施設の利用に係る文化観光に関する利便の増進に関する事業 (事業番号3-①)	
事業名	インバウンド対応型五所川原広域ツーリズムデザイン事業
事業内容	【事業の目的と基本方針】 五所川原エリア（奥津軽）に点在する見どころを結び、拠点間の移動そのものを魅力的な観光価値へと昇華させる広域展開の足がかりを構築するとともに、急増する海外からの来訪者に向けたコミュニケーション課題を解決する。 【具体的な実施内容案】 1. 入館料+乗車券のセット券の開発および販売 立佞武多の館の入館と、津軽鉄道の乗車体験のセット券を企画および販売する。来訪者の滞在時間を延ばし、地域全体への経済波及効果を最大化する。 2. タブレットを使用した津軽鉄道乗車チケット販売システム導入 急増する外国人旅行者の受け入れにおいて、乗車券販売の多言語コミュニケーションの壁が、現場の大きな課題となっている。多言語対応可能なタブレットによる販売システムや事前予約システムを導入し、現場の負荷軽減を図る。 【実施日程】 令和9年度：事業実施および実証テスト 令和10～12年度：通年運用およびフィードバック反映
実施主体	五所川原市、津軽鉄道株式会社、一般社団法人Clan PEONY 津軽
実施時期	令和9～12年度
継続見込	事業期間終了後は、適宜状況を鑑みながら、自主財源で継続して実施
アウトプット目標	令和10年度以降：セット券販売数 3000以上 令和10年度以降：津軽鉄道「津軽五所川原駅」乗車による混雑緩和
必要資金調達方法	8百万円（内訳：2.7百万円（自己資金）5.3百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

(事業番号 3-②)

事業名	「祭り×地域交通」夏の奥津軽周遊事業
事業内容	【事業の目的と基本方針】 夏祭り期間の集客を、津軽鉄道沿線全体へ誘導し、地域特有の季節的なアンバランスを解消する。五所川原市に多大な集客をもたらす夏祭り期間（8月）は、一方で冬の「ストーブ列車」を主力観光資源とする津軽鉄道にとって閑散期にあたる。 【具体的な実施内容案】 1. 特別運行「奥津軽涼み列車」とパッケージツアー 夜の祭り出陣までの、観光客の日中の空き時間に着目。奥津軽の涼しい風と、沿線の食（前項で造成した地域産品等）を楽しむパッケージツアーを企画・販売し、滞在時間の延長を図る。 2. 沿線への熱気の波及「駅舎＋車内連動型ライトアップ」 市街地で開催される立佞武多の熱気をそのまま沿線へと繋ぐ、津軽鉄道の車両および主要駅舎を祭りのテーマに合わせてライトアップする。夜間帯の運行に新たな付加価値を与える。 3. 特別運行「仁太坊列車」津軽三味線の車内生ライブ体験 津軽三味線発祥の地である金木の歴史を活かし、始祖の名を冠した特別企画「仁太坊（にたぼう）列車」を運行する。車窓からの原風景と車内での生ライブを掛け合わせて移動時間を高付加価値な文化体験へと昇華させ、立佞武多の観光客を広域周遊へと導く。 【実施日程】 令和8年度：現地調査 令和9年度：コンテンツ開発および実証テスト 令和10年度：ツアー実施開始 令和11～12年度：通年運用およびフィードバック反映
実施主体	五所川原市、津軽鉄道株式会社、一般社団法人Clan PEONY 津軽
実施時期	令和9～12年度
継続見込	事業期間終了後は、適宜内容更新を行いながら、自主財源等で継続
アウトプット目標	令和10年度以降、夏期7～9月津軽鉄道乗車数：例年より105%増加
必要資金調達方法	8百万円（内訳：2.7百万円（自己資金）5.3百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

7-1-4. 文化資源に関する工芸品、食品その他の物品の販売又は提供に関する事業

(事業番号 4-①)

事業名	岩木川の恵み周遊プログラム造成事業
事業内容	【事業の目的と基本方針】 十三湖から連なる岩木川流域は、豊かな自然環境と風土に育まれた多様な地域資源の宝庫である。りんご、梅、馬肉、十三湖産しじみ、干し餅、市浦牛、さらには地域特有のソウルフードである「あげたい（揚げたい焼き）」など、独自の食文化が息づいている。 これらの「食」を単なる物産として消費するのではなく、それが生み出される風土や生産の現場そのものを観光資源とする。道の駅の指定管理者である株式会社トーサムや津軽鉄道などの地元事業者と連携し、地域の食と生産者のストーリーを掛け

	合わせた四季ごとの体験ツアー（周遊プログラム）を造成および販売。祭り時期に依存しない「観光の通年化」と、地域事業者への持続的な経済還元を実現する。 【四季を通じた周遊プログラムの造成例】 広域への周遊を促すため、道の駅十三湖高原の指定管理者である株式会社トーサムや津軽鉄道等の地元事業者と連携する。、令和9年度のモニターテストでは、テーマを「立佞武多を生んだじょっぱりの風土と食を巡る」と設定し、以下のような季節ごとの高付加価値プログラムを造成する（例） 春：桜のトンネルと桜肉を味わう金木春爛漫ツアー 金木エリア（芦野公園）の桜を鑑賞しつつ、地元名物である桜肉（馬肉）料理を堪能する。視覚と味覚の両方で桜を味わい尽くす春季限定プログラム。 夏：涼風そよぐ十三湖と市浦牛絶景バーベキュー体験 立佞武多の熱狂の翌日等に参加できる避暑プログラム。奥津軽の涼しい海風を感じながら、年間生産頭数が少なく市場にあまり出回らない幻の和牛「市浦牛」を道の駅「十三湖高原」で豪快に味わう。 秋：津軽鉄道で行く「赤〜いりんご」収穫&シードル醸造見学 津軽鉄道に揺られて「毘沙門駅」周辺の果樹園を訪れ、五所川原特産「赤〜いりんご」収穫を体験。さらに生搾りジュース作りや、加工所でのシードル（りんご酒）醸造のプロセスを見学・試飲する実りの秋プログラム。 冬：極寒の「十三湖しじみ漁」見学と、心も体も温まる地元食めぐり 雪景色の十三湖で、寒さ厳しい中で行われる「しじみ漁」の現場を見学。その後、獲れたてのしじみを使った熱々の味噌汁や、津軽の保存食「干し餅」を食べ歩き、奥津軽の冬の厳しさに触れる。 【実施日程】 令和9年度：コンテンツ開発およびモニターテスト 令和10年度：ツアー実施販売開始（夏以降） 令和11～12年度：通年運用およびフィードバック反映
実施主体	五所川原市、株式会社トーサム、一般社団法人Clan PEONY 津軽、津軽鉄道株式会社
実施時期	令和9～12年度
継続見込	事業期間終了後は、適宜内容更新を行いながら、自主財源等で継続
アウトプット目標	周遊ツアー造成：4プログラム以上 令和10年度以降の年間参加者数：200名以上
必要資金調達方法	7百万円（内訳：2.4百万円（自己資金）4.6百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
(事業番号4-②)	
事業名	立佞武多の館「奥津軽ショーケース」物産および飲食拠点化事業
事業内容	【事業の目的と基本方針】 立佞武多の館を、奥津軽全域の豊かな食資源を発信する「地域のショーケース」として機能強化する。4-①で取り上げる地域の特産品（十三湖産しじみ、赤〜いりんご等）を、購入できる連動体制を構築する。またミニチュアねぶたの組み立てキットなど、体験を持ち帰るクラフトキットを開発・販売する。 【具体的な実施内容】 ショップスペースの拡充

	既存の売店スペースでは、4-①による四季折々のテーマ（春の金木、冬の十三湖など）に連動した物産展を定期開催する。取扱商品専用の陳列台導入や、主力商品への照明演出によるディスプレイ改善、クラフトキットの開発および販売を実施する。 【実施日程】 令和9年度：ショップスペース拡充策の実施 令和10～12年度：通年運用およびフィードバック反映
実施主体	五所川原市、一般社団法人五所川原市観光協会、株式会社トーサム、一般社団法人Clan PEONY 津軽
実施時期	令和9～12年度
継続見込	事業期間終了後は、適宜内容更新を行いながら、自主財源等で継続
アウトプット目標	令和10年度以降、施設来訪者数の3%が購入
必要資金調達方法	5百万円（内訳：1.7百万円（自己資金）3.3百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

7-1-5. 国内外における文化資源保存活用施設の宣伝に関する事業

（事業番号5-①）

事業名	立佞武多の館公式ウェブサイトリニューアル事業
事業内容	【事業の目的と基本方針】 展示内容の抜本的なリニューアルに連動し、公式ウェブサイトのコンテンツ再編成および全面刷新を実施する。施設情報の発信のみならず、立佞武多が持つ文化資源としての魅力掲載や、夏祭り時期の観覧チケット販売情報など、国内外の潜在層の来館期待を高める「インターネット上の情報ハブ」として制作・運営する。 1. コンテンツの再編成とビジュアル刷新 本事業で整備する歴史資料（1-①）、記録映像（1-③）、3Dデータ（1-④）などを応用して、来訪前から立佞武多の圧倒的な魅力を深く体感できるよう設計する。あわせてスマートフォン等に最適化したレスポンスデザインを実装する。 2. 館内観覧の導入機能構築 館内で提供する「AR展示」や「多言語翻訳機能」へスムーズに遷移できる動線を構築。来訪前から来訪後までのユーザー体験をシームレスに繋ぐ。 3. 観光庁基準の多言語化と来訪促進 観光庁「How To 多言語解説文整備」に準拠した4カ国語対応を実施（日本語・英語・）。直訳を避け文化的背景を深く伝えるとともに、広域周遊の起点となる交通アクセス情報も整備する。 4. 祭り期（8月）の継続的な機運醸成 8月の本祭りに向け、立佞武多の運行情報の公開など特設更新を実施。サイトを通じて祭りの熱気を高め、来訪意欲の喚起と周辺地域への周遊へと繋げる導火線とする。 【実施日程】 令和8～9年度：現ウェブサイト修正、簡易多言語化（日本語・英語）、SNS連携 令和10年度（7月）：公式ウェブサイト全面リニューアル 令和11～12年度：通年運用およびフィードバックによる機能整備
実施主体	五所川原市、株式会社イッカク

実施時期	令和8～12年度
継続見込	事業期間終了後の更新は自主財源で継続
アウトプット 目標	令和10年度以降の年間アクセス数：6万PV以上
必要資金 調達方法	6百万円（内訳：2百万円（自己資金）4百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

（事業番号5－②）

事業名	国内および国外への情報発信強化事業
事業内容	【事業の目的と基本方針】 五所川原市および立佞武多が持つ本質的な文化的価値を国内および海外へ向けて広く発信し、文化資源としての認知度向上と確実な来場者増を図る。令和10年夏に予定している館内展示のリニューアル完了を契機と捉え、ここを起点にPR施策を展開する。インバウンド施策においては、これまでの来訪データに基づくターゲット分析から、台湾市場にリソースを集中投下する。 【具体的アプローチ】 （1）広報体制の見直しおよび定常的な情報発信（12百万：4年間） 関係各所との横断的な調整を通じて広報体制全般の見直しを行い、全体のPR方針を策定・主導する。文化資源「立佞武多」を主軸とした広報コンテンツを制作し、公式SNS運用を実施する。1年を通じた制作プロセスの発信や祭り本番の引き手募集など、共感と参加を促すコンテンツを継続的に発信する（年50投稿以上（週1～2回以上）、ショート動画年24本以上（月2回以上））。※自主財源で実施 （2）プレスリリース国内・海外発布および取材窓口対応（6百万：4年間） 国内外のメディアに対し、戦略的なプレスリリースを発布する（国内外年4回以上）。一斉配信にとどまらず、影響力の高い旅行媒体や東アジアのインフルエンサー等に対して個別にアプローチを図り、質の高い記事化を狙う。あわせて取材窓口対応やコンテンツ監修も担う。 （3）媒体広告の展開と効果検証（3百万+1百万：4年間） 広域周遊の動脈となる交通拠点（青森駅、青森空港）や、首都圏（東京都内）におけるポスター掲示、および関連施設間での相互配架を実施し、リアルな接点を強化する。同時にSNS広告も活用する。※SNS広告は自主財源で実施 【実施内容】 令和9～10年度：令和10年度初夏の展示刷新完了に合わせてブースト。SNS運用方針の策定および運用、8月祭りの認知力アップ、プレスへの仕込み、ポスター掲示など 令和11～12年度：地域人材が主体となって回せる体制へ
実施主体	五所川原市、一般社団法人五所川原市観光協会、株式会社イッカク、一般社団法人Clan PEONY 津軽
実施時期	令和9～令和12年度
継続見込	事業期間終了後の更新は自主財源で継続
アウトプット 目標	ウェブおよび新聞雑誌等での記事掲載：12件以上（4年間／国内外） 首都圏でのPR：2回（4年間）
必要資金 調達方法	22百万（内訳：16百万円（自己資金）6百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

(事業番号5-③)	
事業名	立佞武多3Dモデル一般公開および二次流通促進事業
事業内容	【事業の目的と基本方針】 1-④において制作した立佞武多の3Dデジタルデータを、公式ウェブサイトおよび外部のデータ配布プラットフォームを通じて広く一般公開（オープンデータ化）する。外部組織やクリエイターによる利活用を積極的に促すことで、立佞武多の新たな魅力創造と文化発信の好循環を生み出す。 【具体的アプローチ】 ・ゲーム制作会社への3Dアセット（背景・オブジェクト）として提供 ・YouTuber等映像コンテンツ事業者への3Dデータ提供 ・3Dプリンター用データ配布プラットフォームでの出力用データ公開 ・メタバース空間におけるバーチャル展示やイベント用ワールド素材としての提供 ・伝統芸能や民俗文化財を扱う大学等研究機関が構築するデジタルアーカイブへのデータ提供（学術的利用） 【実施内容】 令和10年度：3Dデータ公開用の特設LP作成、各種外部サービスへのデータ登録、利用規約・ライセンス使用料の法的基盤整備 令和11年度：ターゲット企業や有力クリエイター等への個別打診による利用促進。新作立佞武多3Dデータの追加作業 令和12年度：継続的な個別打診および利用促進。利用者からのフィードバックによる機能追加、新作立佞武多3Dデータの追加作業
実施主体	五所川原市、株式会社イッカク
実施時期	令和10～令和12年度
継続見込	事業期間終了後は、本事業の収益一部や自主財源により継続
アウトプット目標	有償データ提供実績：4社（3年間）※個人除く 無償データ提供実績：8社（3年間）※個人除く
必要資金調達方法	4.5百万円（内訳：1.5百万円（自己資金）3百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
7-1-6. 7-1-1～7-1-5の事業に必要な施設又は設備の整備に関する事業	
(事業番号6-①)	
事業名	展示コンテンツ刷新にかかわる展示環境の整備事業（関連事業1-②）
事業内容	【事業の目的と基本方針】 2026年（令和8年）夏に実施される「立佞武多の館」の施設設備（ハード面）の大規模リニューアルとは別に、未着手である展示内容（ソフト面）の展示環境の整備を実行する。 【実施内容】 令和9～10年度7月：展示設計プランニング（1-②）に基づき、空間製作、サイン施工、LED照明の設置工事等
実施主体	五所川原市、株式会社イッカク
実施時期	令和9～令和10年度
継続見込	整備・改修した設備は継続して利用
アウトプット目標	令和10年度（2028年）7月の展示リニューアル
必要資金調達方法	24百万円（内訳：8百万円（自己資金）16百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金））

	国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
--	---

7-2. 特別の措置に関する事項

7-2-1. 必要とする特例措置の内容	
事業番号・事業名	
必要とする特例の根拠	文化観光推進法第 条（ 法の特例）
特例措置を受けようとする主体	
特例措置を受けようとする事業内容	
当該事業実施による文化観光推進に対する効果	

7-3. 必要な資金の額及び調達方法

	総事業費	事業番号	所要資金額	内訳
令和8年度	0百万円	事業番号1－①	0百万円	
		事業番号1－③	0百万円	
		事業番号1－④	0百万円	
		事業番号3－②	0百万円	
		事業番号5－①	0百万円	
令和9年度	64百万円	事業番号1－①	3百万円	1百万円（自己資金）2百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号1－②	5百万円	1.7百万円（自己資金）3.3百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号1－③	2百万円	0.7百万円（自己資金）1.3百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号1－④	7.5百万円	2.5百万円（自己資金）5百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号1－⑤	1.5百万円	0.5百万円（自己資金）1百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号1－⑥	4百万円	1.4百万円（自己資金）2.6百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号2－①	4百万円	1.4百万円（自己資金）2.6百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号2－②	6百万円	6百万円（自己資金）
		事業番号2－③	1百万円	0.35百万円（自己資金）0.65百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号2－④	1百万円	0.35百万円（自己資金）0.65百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号3－①	2百万円	0.7百万円（自己資金）1.3百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号3－②	2百万円	0.7百万円（自己資金）1.3百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号4－①	1.5百万円	0.5百万円（自己資金）1百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号4－②	2百万円	0.7百万円（自己資金）1.3百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号5－①	1.5百万円	0.5百万円（自己資金）1百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号5－②	4.5百万円	3.5百万円（自己資金）1百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号6－①	15百万円	5百万円（自己資金）10百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
令和10年度	58百万円	事業番号1－①	1.5百万円	0.5百万円（自己資金）1百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号1－②	4百万円	1.4百万円（自己資金）2.6百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号1－③	3百万円	1百万円（自己資金）2百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号1－④	2.5百万円	0.85百万円（自己資金）1.65百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号1－⑤	1.5百万円	0.5百万円（自己資金）1百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号1－⑥	4百万円	1.4百万円（自己資金）2.6百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）

[illegible]

		事業番号4－②	1.5百万円	0.5百万円（自己資金）1百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号5－①	1百万円	0.35百万円（自己資金）0.65百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号5－②	5.5百万円	4百万円（自己資金）1百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
		事業番号5－③	1.5百万円	0.5百万円（自己資金）1百万円（文化庁・文化観光推進事業補助金）
合計	177百万円			

※国の予算事業等について、記載の通り調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する。

（留意事項）

既に採択された事業であれば、その旨を明記すること。

8. 計画期間

令和8年度～令和12年度（5年間）のスケジュール

令和8年度（2026年度）

- ・各事業の推進に向けた、関係各所との事前調整および体制構築

令和9年度（2027年度）

- ・展示関連事業（事業1および事業2）の実装開始
- ・広報宣伝事業（事業5）、体験プログラム（事業2-③）、担い手育成事業（事業2-④）の企画立案および内容策定の開始

※令和10年度7月の展示リニューアルオープンに向けた準備期間

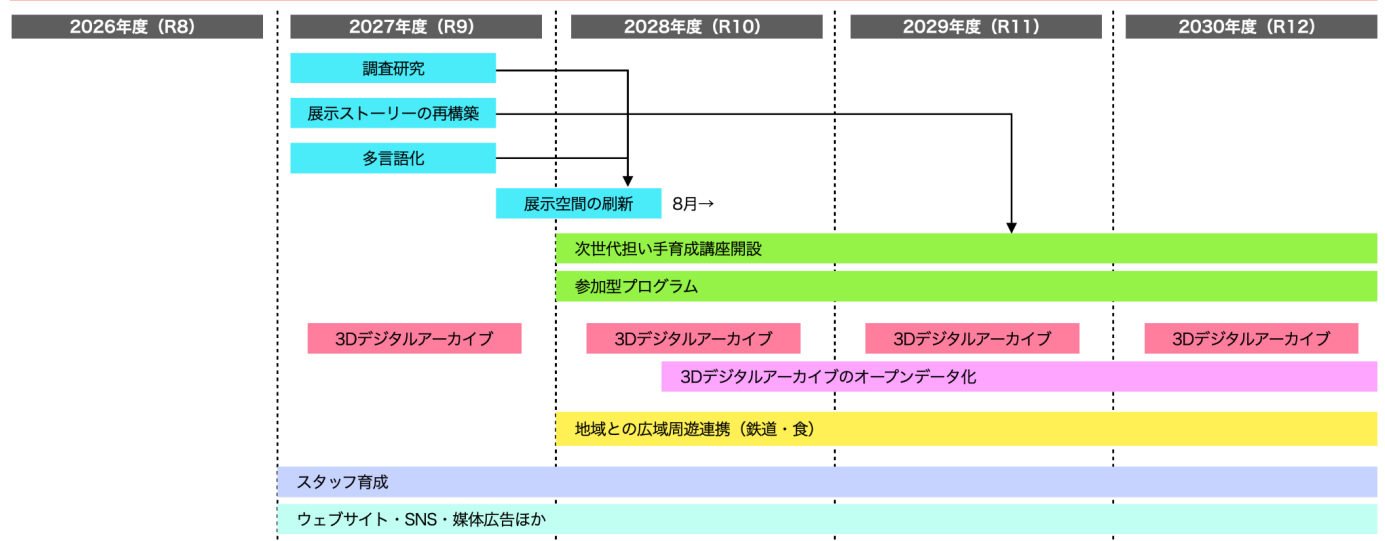
令和10年度（2028年度）

- ・7月（予定）：展示リニューアルオープン
- ・リニューアルオープンを焦点とした、展示・施設整備関連事業の完遂
- ・広域周遊連携関連事業（事業3および事業4）の実装・運用開始

令和11年度～令和12年度（2029年度～2030年度）

- ・各事業の自走化・定着化に向けた運用改善（チューニング）
- ・効果検証と、持続可能なエコシステムとしての全体ブラッシュアップ

5ヶ年事業ロードマップ



5ヶ年事業概算詳細

		2026年度 (R8)	2027年度 (R9)	2028年度 (R10)	2029年度 (R11)	2030年度 (R12)
1.文化資源の磨き上げと鑑賞体験の高付加価値化（コンテンツ創出）						
1-1	五所川原地域の文化資源の調査研究および資料整備事業		300万円	150万円		
1-2	「立佞武多の館」展示コンテンツ刷新事業		500万円	400万円		
1-3	「立佞武多」製作工程の映像記録化事業		200万円	300万円		
1-4	「立佞武多」デジタルデータ化および継承基盤構築事業		750万円	250万円	250万円	250万円
1-5	展示刷新にあわせたスタッフ研修事業		150万円	150万円	150万円	150万円
1-6	文化観光推進コーディネーター候補人材の雇用育成事業		400万円	400万円	400万円	400万円
2.次世代の担い手とファンの育成（人づくり）						
2-1	「立佞武多の館」展示解説の多言語化事業		400万円	400万円		
2-2	スマートフォンを活用した多言語対応およびデジタル鑑賞基盤構築事業		600万円	600万円	300万円	
2-3	「立佞武多」実制作体験プログラム実施および誘客サイクル構築事業		100万円	200万円	200万円	200万円
2-4	次世代担い手育成「ねぶた師弟子入り」講座開設事業		100万円	200万円	200万円	200万円
7-1-3 国内外からの観光旅客の移動の利便の増進その他の文化資源保存活用施設の利用に係る文化観光に関する利便の増進に関する事業						
3-1	インバウンド対応型五所川原広域ツーリズムデザイン事業		200万円	200万円	200万円	200万円
3-2	「祭り×地域交通」夏の奥津軽周遊事業		200万円	200万円	200万円	200万円
7-1-4 文化資源に関する工芸品、食品その他の物品の販売又は提供に関する事業						
4-1	岩木川の恵み周遊プログラム造成事業		150万円	150万円	100万円	100万円
4-2	立佞武多の館「奥津軽ショーケース」物産および飲食拠点化事業		200万円	200万円	150万円	150万円
7-1-5 国内外における文化資源保存活用施設の宣伝に関する事業						
5-1	立佞武多の館公式ウェブサイトリニューアル事業		150万円	250万円	100万円	100万円
5-2	国内および国外への情報発信強化事業		450万円	650万円	550万円	550万円
5-3	立佞武多3Dモデル一般公開および二次流通促進事業			150万円	150万円	150万円
7-1-1～7-1-5の事業に必要な施設又は設備の整備に関する事業						
6-1	展示コンテンツ刷新にかかわる施設設備整備事業（関連事業1-②）		1500万円	900万円		
事業費総額			6350万円	5750万円	2950万円	2650万円

（消費税込）