



嬉野温泉街が発展しきれていな い主な要因と希望の構造図

第1章 歴史と構造のゆがみ — 「旧来型行政の影」

1-1 業界忖度の長い影

嬉野市の行政は長年、温泉組合と茶業組合の影響下にありました。

政治は「票を取るために業界の顔を立てる」ことを優先し、市民全体の幸福や文化形成よりも、一部産業への集中支援が続いたのです。

その結果、若者や新規移住者の挑戦は行政に届かず、

古くからのやり方を踏襲する「内輪構造」が定着しました。

こうした構造では、“まちづくりの創造性”が育ちにくく、

いわば「行政が庇を貸し、住民が座敷を明け渡した」状態が続いてきました。

1-2 学ばない行政・動かない公務員

観光政策の骨子を理解していない職員が多く、

「言われたことをやるだけ」の勤務姿勢が蔓延しています。

一方で、市民は「どうせ変わらない」と諦め、

参加の意欲を失っていました。

本来、地方自治とは「ともにつくる市政」であるはずが、

嬉野では「決められたことを受け入れる市政」になっています。

1-3 議会の停滞と空気の壁

市議会議員の多くが長期在任者で構成され、

反対意見を言えば村八分のような圧力が今も残ります。

これが、若手議員や女性議員が成長できない理由です。

「風通しの悪さ」は政策の多様性を奪い、

市民の声が届かないまちを生んでいます。

第2章 経済の空洞化 — 温泉観光の限界

2-1 温泉頼みの単一構造

嬉野の観光は「温泉」という单一ブランドに依存してきました。

ところが今の旅行者は、体験・物語・地域文化との触れ合いを求めています。

宿泊施設が老朽化し、デザインも時代に合っていない。

「泊まるだけで終わる観光」から、「街に滞在して楽しむ観光」へ

転換できていないのです。

2-2 まちなか経済が機能していない

温泉宿で観光が完結してしまうため、
商店街・飲食・工芸への波及効果が極めて少ない。
観光客が市街に出ても、夜にはほとんどの店が閉まり、
昼間でも「行きたい店が見つからない」という声が多い。
さらに、高齢化した経営者の引退・後継者不足により、
空き店舗が増加。地域の経済循環が断ち切られています。

2-3 若手起業支援の欠如

他地域では、空き家を改装したカフェや工房、
デザイナーと職人のコラボなどが行政支援で進んでいます。
しかし嬉野では、補助金が形式的で、
「夢を実現したい若者」が動ける仕組みがありません。
起業家が挑戦できる“風土”そのものが整っていないのです。

第3章 文化的停滞 — 「誇り」と「物語」の欠落

3-1 誇りを語る人の減少

「お茶と温泉のまち」と言われても、
今では**放棄茶畑**が山に点在し、
温泉も昔ながらのスタイルで止まっています。
市民は「自分たちの誇り」を語る言葉を失いました。
地域の語り手がいないまちは、外から見ても印象が薄く、
観光客に「また来たい」と思わせる“心の共鳴”が生まれません。

3-2 文化資源を活かしきれない

嬉野には、**吉田焼・塩田津の街並み・茶文化・温泉文化**など、
世界にも通じる魅力があります。
しかし、それぞれが点として存在し、線になっていません。
“お茶”と“焼き物”が一つの空間で語られることもなければ、
“温泉とアート”が交わる場もない。
横のつながりを生む「統合的ビジョン」が欠けているのです。

3-3 地域間の断絶

温泉地区・塩田地区・吉田地区・春日地区・その他など、
それぞれに個性があるのに、連携が弱く、
「嬉野市」としての統一イメージがない。
結果的に、どの地区も“中途半端な観光地”で終わっています。

第4章 社会構造の課題 — 高齢化と孤立の進行

4-1 高齢者中心の地域活動

地域イベントや保存会は高齢者が中心。
彼らの努力で町並みが守られてきた一方、
若い世代の参加が少なく、世代交代が進まない。
孤立する高齢者が増え、「町のために何かしたい」
という思いが形にならないまま埋もれています。

4-2 若者と移住者の分断

移住者は増えつつあるものの、地元住民との交流が浅く、
お互いに遠慮しあう関係が続いています。
文化・言葉・生活のリズムが違うため、
協働のきっかけをつくる仕組みが必要です。
この壁が解ければ、まちは確実に変わります。

第5章 希望の芽 — “嬉野ルネサンス”の北極星

～北極星 (North Star) ～

「温泉“だけ”ではなく、暮らし・工芸・自然・信仰・学びが溶け合う“滞在型・参加型”の癒し文化都市へ。」

三つの変革軸

1. 共創：市民・移住者・職人・若者・事業者が横でつながる
2. 分散：温泉／塩田津／吉田／春日を“点→線→面”で結ぶ回遊導線
3. 自立循環：小さな収益源を束ね、地域内でお金と人材が回る

合言葉：「滞在したくなる日常の名品」「動く白壁・語る器」「静けさを味わう朝」

6-1 温泉街ビジョン：「夜の路地まで“滞在を編集”する」

コア課題：宿で完結／夜の店薄い／デザインの非連続

フラッグシップ

①“夜の三点セット”：

A) 21:00まで開く小箱食堂（2-3店）、B) 路地マイクロバー（立ち飲みノンアル含む）、C) 夜おやつ（豆腐×温泉湯上がり）

②温泉×クラフトの“回遊1km”：

宿⇒小物店⇒器ギャラリー⇒足湯カフェを光のピクトでつなぐ

③朝の“湯あがりトレー”：

宿外の人も買える朝食トレー（ベジ&地元野菜／先払い）

初動チェック

- 遅い時間帯も回せるミニ人員体制
- 路地サイン／回遊マップの共通デザイン
- 先払いレジ（現金+簡易キャッシュレス）

6-2 塩田津ビジョン：「白壁が物語る・誰もが参加者になる町並み」

コア課題：高齢化・担い手不足・夜は静まり過ぎ

フラッグシップ

①“白壁シアター”：

ランタン+影絵+白壁プロジェクトの常設演出（週末定時上演）

②“軒下×惣菜×朝市”：

軒下市と惣菜・朝食トレーを連動（8:00-10:30）

③“役割割当型”まち運営：

会長=総合指揮／安全／受付／広報／出店管理／寄付箱を定常配置

初動チェック

□住民・出店者・手伝い希望者に役割カード配布

□ 上演の音量・照射ルール（住民合意）

6-3 吉田（吉田焼）ビジョン：「器を“語り手”にする」

コア課題：デザイン革新の停滞／点の工房で終わる

フラッグシップ

①“語る器”新作ライン：

明るい自由筆致×ヨーロッパ文様引用×宿・レストラン導入のBtoBパッケージ

②“一皿一物語”ホテル導入：

宿の朝食トレーに吉田焼の小皿群（紙タグで物語添え）

③“白壁ギャラリー市”：

月1回、器の未完・試作品も“訳ありの魅力”で販売（語り手=作家）

初動チェック

□ “一皿一物語”タグの共通テンプレ

□ 宿・飲食との発注～納品フロー

6-4 春日ビジョン：「静かな山の“学びと癒し”の里」

コア課題：立地の不利／集客導線が弱い

フラッグシップ

①“静けさリトリート”予約制ランチ（3組）：

自然音・読書・祈りの時間を価値化（ノンアル／ヴィーガン）

②“ベリー＆果樹×お茶跡地”：
放棄茶畠の果樹・ベリー再生／小さな収穫体験

③“英語×地域文化”交流：
国際結婚世帯ネットワークで英会話のお茶会（月2回）

初動チェック
予約導線（QR／電話）
送迎・相乗りの**掲示板（ライン等）**運用

第7章 実行ロードマップ（12か月）

Phase 0 (0-1か月) 設計

- 再生ネットワーク発足（温泉・塩田津・吉田・春日の横断）
- 役割：代表／会計／広報／ボランティア／安全
- 共通ビジュアル（地図・ピクト・タグ・のぼり）

Phase 1 (2-4か月) 小さく開始

- 塩田津：白壁ミニ上演（月2回・15分）
- 温泉：夜の三点セット試行（各月2回）
- 春日：予約制ランチスタート（週1）
- 吉田：一皿一物語を宿1軒へ導入

Phase 2 (5-8か月) 回遊強化

- 回遊サイン設置／マップ配布
- 朝食トレーを温泉・塩田津で同時運用
- 月一ギャラリー市（吉田）開始

Phase 3 (9-12か月) 定着と拡張

- 白壁上演を毎週／観客アンケートで演目更新
- 宿3軒に器導入／BtoB受注の型確立
- リトリートを季節別テーマ化（春：花、夏：星、秋：実り、冬：灯）

第8章 運営設計（ガバナンス）

組織：嬉野再生ネットワーク（仮）

- ・ 理事：各地区1名＋会計1＋広報1
- ・ 会合：月1（90分）／オンライン可
- ・ 決定方式：原則コンセンサス、拮抗時は参加人数×寄与時間の重み投票

合意文書（MOU）要点

- ・ 収益分配（出店料・寄付の配分%）
- ・ 安全・照明・騒音・清掃の基準
- ・ 写真・映像の利用同意（広報用）

第9章 収益モデル＆資金調達

第10章 広報・ブランド設計

第11章 KPIダッシュボード（見える化）

第12章 リスク＆対策

- ・高齢化で当日欠員 → 代替要員リスト／役割カードで即入替
- ・近隣への音・光 → 上演時間と照度の合意文書／季節で調整
- ・食品衛生 → 原材料表示・アレルギー掲示／冷蔵・加熱手順
- ・資金ショート → 月次損益の見える化／協賛プラン3段階（¥10k/¥30k/¥50k）
- ・天候不良 → 代替屋内（軒下・公民館）／“雨の日割”演目

付録A：即使えるチェックリスト

共通スター

- ・ 横断ネットワークを立ち上げた（役割確定）
- ・ 共通タグライン・ピクト完成
- ・ 回遊マップ（A4両面）初版印刷

温泉街

- ・ “夜の三点セット”各2回テスト
- ・ 先払いレジ・両替・領収書の準備

塩田津

- ・ 役割カード（安全／受付／広報／清掃／寄付）
- ・ 白壁上演の機材・安全ライン・上映尺

吉田

- ・ “一皿一物語”タグ雛形と撮影
- ・ 宿1軒への導入条件合意

春日

- ・ 予約フォーム（QR）／静けさルール
- ・ 果樹・ベリーの年内作業計画



付録B：テンプレ（抜粋）

① 役割カード文例

役割：受付／時間：7:30-10:30／連絡：〇〇／特典：朝食トレー券

仕事内容：出店者受付、投げ銭箱管理、問い合わせ対応

② “一皿一物語”タグ

皿名／モチーフの由来／作家名／使い方の提案／購入先QR

③ 協賛プラン

Bronze ¥10,000（名前掲載）／Silver ¥30,000（小幕ロゴ）／Gold ¥50,000（メイン幕+SNS）

これで、「要因の総整理 → 地域別ビジョン → 実行計画 → 運営・資金・広報 → KPI → リスク」まで、頭から尻尾まで一本の道筋が通りました。

次は、この内容をA4配布用や回遊マップに落とし込みます。

どちらから着手しますか？（例：A4パンフ初版／回遊マップ／役割カード一式）