令和６年度　デジタル田園都市国家構想交付金（地方創生推進タイプ）事業の効果検証について

制度概要

デジタル田園都市国家構想交付金（地方創生推進タイプ）は、地方公共団体におけるデジタル技術の活用などによる観光や農林水産業の振興等の地方創生に資する取組などを支援することを目的として、令和４年度に国において創設された、地方創生推進交付金の後継となる交付金で、事業費（交付対象経費）の１/２が国から交付されます。
本市では、令和６年度において、３事業の事業費（交付対象経費）の１/２である約２,３５０万円が交付されました。
各事業の詳細は、次ページ以降をご覧ください。

◆交付金事業の事業費及び交付金充当額

交付対象事業名	事業費	交付金充当額
まちなか創業とにぎわい創出を核とした官民連携による持続的経済活力向上プロジェクト	１８,５１９,３４８円	９,２５９,６７４円
Made in いせさき　しごと創生プロジェクト	１８,３８８,２１０円	９,１９４,１０５円
eスポーツ等デジタルコンテンツを活用した交流人口拡大事業	１０,０７８,０００円	５,０３９,０００円
合計	**４６,９８５,５５８円**	**２３,４９２,７７９円**

まちなか創業とにぎわい創出を核とした官民連携による持続的経済活力向上プロジェクト

担当課	商工労働課・文化観光課・住宅課・企画調整課
事業期間	令和４年度　～　令和８年度
事業概要	まちなか（伊勢崎駅及び境町駅周辺地区）における創業や、小規模事業者の事業拡大、賑わいの創出を支援することによって、まちなかの経済活力や賑わいの向上を推進し、新たな雇用の創出や地域経済全体の活性化を目指すもの。
事業費	１８,５１９,３４８円（うち交付金充当額：９,２５９,６７４円）



成果指標

まちなかで新たに創業した事業者の数

令和４年度実績	令和５年度実績	令和６年度実績	令和６年度目標値	令和7年度目標値
２社	３社	１社	１７社	１８社

まちなかワークショップへの年間参加者数

令和４年度実績	令和５年度実績	令和６年度実績	令和６年度目標値	令和7年度目標値
２７人	１７６人	８３０人	４０人	２４０人

まちなかにおけるにぎわいづくりに資する事業への年間来場者数

令和４年度実績	令和５年度実績	令和６年度実績	令和６年度目標値	令和7年度目標値
３９,４００人	４６,９０３人	５０,６１０人	４２,７００人	５２,０００人

得られた事業成果及び今後の方向性

まちなかにおけるワークショップ開催やイベント事業を通じて、まちなかのにぎわい創出に係る成果が得られたものの、このことが直ちにまちなかでの創業に結び付きにくい状況にある。今後は地域の金融機関が行う創業希望者向けのセミナー等について、積極的に関与していくことで、まちなかにおける創業者数の増加を目指す。

いせさき燈華会については、当日の天候不順により中止となったが、事前に開催したワークショップには多くの方の参加があった。いせさきまつり開催時には、移動動物園・水族館を実施したことでいせさきまつりとの相乗効果により、多くの集客を図ることができ、まちなかの賑わい創出に繋がった。

また、空き家・空き店舗の有効活用等を推進するため、市庁舎及び駅前インフォメーションセンターで空家問題についてのパネル展を実施した。今後も継続的にパネル展を実施し、空き家情報バンク登録促進等、空家対策全般の周知啓発を行うことで、まちなかの空き家・空き店舗の解消を図るとともに、まちなかの活性化に繋げる。

Made in いせさき　しごと創生プロジェクト

担当課	企業誘致課・商工労働課・文化観光課・企画調整課
事業期間	令和４年度　～　令和８年度
事業概要	市内企業の技術展や近隣市町村の事業者を招いた展示商談会を開催するほか、県内自治体、金融機関、商工団体が共同開催する展示会に、共同開催者として参加し、市内企業の販路拡大を支援するもの。 併せて、県外の展示会に市内企業との共同出展ブースを設営し、販路拡大と併せて先進事例等の情報収集を図るもの。
事業費	１８,３８８,２１０円（うち交付金充当額：９,１９４,１０５円）



成果指標

製造品出荷額等

令和４年度実績	令和５年度実績	令和６年度実績	令和６年度目標値	令和７年度目標値
１０,０６０億円	１１,０１７億円	１２,０７３億円	１２,９００億円	１３,１２５億円

市内・県内展示会での新規契約数

令和４年度実績	令和５年度実績	令和６年度実績	令和６年度目標値	令和７年度目標値
１０件	６件	１０件	３０件	３２件

県外展示会での新規契約数

令和４年度実績	令和５年度実績	令和６年度実績	令和６年度目標値	令和７年度目標値
２件	２件	４件	１６件	１８件

移住相談会等の参加者数

令和４年度実績	令和５年度実績	令和６年度実績	令和６年度目標値	令和７年度目標値
２５３人	２７７人	３２７人	２６０人	２７６件

得られた事業成果及び今後の方向性

市内・県内展示会においては、他のイベントとの同時開催等により来場者が増加したことで、出展企業及び製品のＰＲと物販については大きな成果があった。今後はこれまでの取組を継続し、市内企業の認知度をさらに向上させ、新規契約数の増加につなげる。

また、県外展示会では出展ブースへの来場者が少なかったため、新規契約数も伸び悩む結果となった。出展企業からは継続的に出展することで、後の商談に結び付く可能性もあるとの意見をいただいており、今後も市内企業のニーズに応じた各種展示会に継続的な出展を行い、販路拡大と企業ＰＲに努める。

eスポーツ等デジタルコンテンツを活用した交流人口拡大事業

担当課	商工労働課・文化財保護課
事業期間	令和６年度　～　令和８年度
事業概要	eスポーツを軸としたデジタルコンテンツの活用による観光振興に取り組むことで、既存の観光資源をブラッシュアップし、新たな客層を獲得するための訴求力を高めるとともに、新たな観光資源となるコンテンツを生み出し、交流人口の拡大を図る。
事業費	１０,０７８,０００円（うち交付金充当額：５,０３９,０００円）



成果指標

地域の観光消費額

令和６年度実績	令和６年度目標値	令和７年度目標値
3,384,234,000円	3,353,831,000円	3,395,818,000円

eスポーツ大規模大会の年間来場・視聴者数

令和６年度実績	令和６年度目標値	令和７年度目標値
３,５００人	７００人	９００人

eスポーツイベントの年間開催回数

令和６年度実績	令和６年度目標値	令和７年度目標値
７回	６回	１０回

得られた事業成果及び今後の方向性

本市における初めてのｅスポーツ大会や、境島村蚕種製造民家群と境島村の景観を空撮したＶＲ映像を利用した、ハンググライダーの疑似体験イベントの実施等、デジタルコンテンツを活用した新たなイベント等の開催により、本市における地域の観光消費額の増加に寄与することができた。ｅスポーツイベント等については、目標を上回る７回の実施ができ、ｅスポーツに触れ合う機会を創出することで、新たな客層の獲得に寄与することができた。

次年度以降も魅力あるeスポーツ体験会や大会の開催に加え、水生植物園のリニューアルにあわせたアプリを使用した生物調査及び本市とゆかりのあるマンガコンテンツを活用したイベントの実施等により、さらなる交流人口の拡大を図る。

併せて、ｅスポーツの体験等を通じて産業技術に興味を持ってもらい、地元中小企業で活躍しうるデジタルクリエイティブ人材の育成につなげる等、地域活性化に向けた副次的な効果も狙う。