

① 業務の概要**◆事業実施の背景・目的**

- ・大山の宿坊は、日本遺産「大山詣り」を象徴する構成文化財であり、その盛興にも大きな役割を果たしてきたところ、昨今、後継者不足による宿坊の廃業により空き家になってしまうことが問題となっており、早急な対策が求められています。
- ・また、「大山詣り」の歴史や伝統文化を次代に伝える為の展示・体験スペースの設営を、市民からも要望されています。
- ・そこで、現在は廃業しており立地面においても最適な「源長坊」という宿坊を再活用することを図り、昨年度事業にて来訪者から需要の高い情報発信・観光案内機能、歴史・文化体験型観光拠点機能、飲食・休憩機能に主眼を置き、来訪者にも地域にも親しまれる心の拠り所として活用・定着、大山ならではの歴史観光を展開するとともに、大山全体へのハブステーションとしての役割を持たせ、近隣宿坊や店舗等、地区内の歴史的スポットとの連携により観光客の周遊ルートを作り、面として地域全体の振興を図ることで、地域・日本の新たなレガシーとなる観光拠点の形成を目指すものとします。

◆業務の概要

- ・業務名：令和7年度 地域・日本の新たなレガシー形成事業「江戸から令和、そして未来へ～令和版大山詣り～甦れ！宿坊「源長坊」再活用事業」
- ・事業期限：令和8年3月13日(金)
- ・発注者：関東運輸局
- ・受注者：TOPPAN株式会社

**② 1. 検討会の実施**

- ・これまでの事業における地域ステークホルダーからの指摘も踏まえた意見交換及び合意形成を図るため、事務局として、下記の通り検討会を設置・開催し、地域・日本の新たなレガシーとなる観光拠点を形成するために必要な協議を行いました。
- ・検討会は、関東運輸局、大山観光振興会、大山阿夫利神社、神奈川県伊勢原市、関係事業者、有識者を構成員とし、事業期間内に3回の検討会を実施しました。

	開催日	開催場所	協議内容
第1回	令和7年9月17日	大山阿夫利神社 社務局	事業内容説明、調査事業について
第2回	令和7年12月15日	大山阿夫利神社 社務局	事業進捗(宿坊整備計画の策定、登録有形文化財への登録、プログラム検討、調査事業、合意形成手法)
第3回	令和8年2月19日	大山阿夫利神社 社務局	最終報告、源長坊の再活用に向けた課題整理、事業化・整備に向けたプラン案の提示、有識者からのご意見・アドバイス

◆議論の要点

- ・歴史的価値の保存と活用のメリハリをつけ、大山全体をつなぐ「ハブ(拠点)」に特化します。資金難による計画頓挫を防ぐため「段階的・分割的」に活用を進め、現行法規やバリアフリーといったハード面の制約は、スタッフの案内などソフト面の運用でカバーする案が出されました。
- ・小手先ではない「本物の原体験」を提供する一方で、ライト層向けには体験工程(浮世絵など)の簡略化といった最適化が必要で、また、日本の伝統表現が海外のジェンダー観等で誤解されないよう、適切に解説できる高度なガイド育成と、ターゲットを明確にした商品・価格設計が急務とされました。
- ・バス増便や駅のキャパシティには物理的な限界があるため、デジタルチケットや事前予約によるデスクティネーション・マネジメント(混雑分散化)が不可欠です。源長坊の再活用を通じて、地元住民や次世代の若者に「シビックプライド(地元への誇り)」を醸成することが、真のレガシーになると位置づけられました。

② 2. 調査の実施**◆実施概要****1. 提案型文化体験プログラムの受容性調査**

- ・目的：3つの文化体験プログラムに対する具体的な興味度、参加意向、適正価格、プログラム内容への期待等の把握。
- ・手法：国内の文化観光に関心のある層を対象とした、オンラインアンケート(500サンプル・設問20問程度を想定)を実施し、主に定量的側面から評価しました。また外国人モニターとともに国内3名程度の現地モニター調査も実施しました。
- ・分析視点：プログラム毎の魅力度、ターゲット層別の反応差、改善点等を抽出しました。

2. インバウンド観光客のニーズと期待に関する調査

- ・目的：大山及び「大山詣り」、宿坊文化に対するインバウンド観光客の認知度、興味関心、期待する体験内容、情報収集手段、言語対応、Wi-Fi環境等の具体的なニーズを把握しました。
- ・手法：訪日経験者や日本文化に関心の高い外国人を対象としたオンラインアンケート(3カ国語/各国100サンプル・設問20問)、現地モニター調査(各国3名程度)、及び旅行会社やインバウンド専門家へのヒアリングを行いました。
- ・分析視点：国・地域別の志向性の違い、効果的な情報発信チャンネル、既存の課題(令和6年度調査で示された外国人向け情報不足等)への対応策を検討しました。

3. 令和6年度調査で顕在化した課題への深掘り調査

- ・目的：交通アクセス、情報発信のあり方、地域内周遊の促進策等について、より具体的な解決策に繋がる示唆を得ました。
- ・手法：大山来訪者を対象とした現地インタビュー調査(200サンプル収集)及び地域交通事業者や観光関連事業者へのヒアリング等(2日間を想定)、地域の課題に沿った現地調査を行いました。
- ・分析視点：具体的な問いを通じて、実効性のある施策立案に繋げていきます。

② 2. 調査の実施(続き)**◆全体考察****1. 潜在需要の可視化と「本物」への希求**

大山詣りや宿坊の認知度は若年層でも高いものの、実際の来訪には結びついていないという課題が確認されました。一方で、文化体験に強い関心を持つ「コア層」は、滞在時間が長く高単価なプログラムへの参加意向も高い傾向にあります。そのため、広く浅い安価な体験ではなく、正式参拝や伝統儀式といった「本物の文化・宗教体験」を高付加価値(インバウンドの日帰りツアー理想価格は約17,000円)で提供することが、経済効果の観点からも重要です。

2. キラーコンテンツとしての「食(豆腐料理)」

国内・インバウンドを問わず、「豆腐・和食などのローカルフード」が最も強力な来訪動機の一つであることが判明しました。特に外国人観光客のモニター調査において、大山の豆腐料理は美味しいだけでなく、ヴィーガンやベジタリアンといった多様な食文化・宗教的禁忌に自然に対応できる極めて競争力の高いコンテンツであると評価されています。

3. 滞在時間の延長と周遊促進のポテンシャル

現在は近隣からの「日帰り(半日含む)」が大多数を占めていますが、大山での滞在延長(宿泊)には大きなポテンシャルがあります。まずは「大山で宿泊ができること」自体の認知を獲得し、早朝の祈禱や夜間のアクティビティといった「ナイト＆モーニングコンテンツ」を造成することで、宿泊を動機付け、地域全体への経済波及効果を高めることが求められます。

4. 受入環境の最適化とデジタルインフラの整備

インバウンド層の来訪阻害要因として「情報不足」と「交通アクセスの不安」が浮き彫りになりました。多言語での案内表示や予約システム、キャッシュレス決済、無料Wi-Fiといった「デジタル・ジャーニーの最適化」が急務です。また、プログラム運用面でも、浮世絵体験のような複雑な工程の簡略化や、日本の伝統表現(大山能など)を異文化の視点(ジェンダー観など)に配慮して適切に解説できるガイドの育成といった、ソフト面の洗練が必要とされています。

② 3. プログラムの検討**1. 検証された3つの文化体験とターゲット・価格の明確化**

「アート・工芸体験(大山こま、浮世絵等)」「地酒飲み比べ体験(御神酒講)」「伝統衣装・参拝体験(納太刀等)」の3つのプログラムについて需要調査を通じた評価が行われ、それぞれに対するターゲット層と価格受容性が検証されました。

2. プログラムの核となる3つのポテンシャル要素

調査結果から、大山における体験プログラムを構成する上で、「食」体験(最強のキラーコンテンツ)、「精神・文化」体験(深い理解への欲求を満たすもの)、「自然」体験(ベースとなる魅力)の3要素が高いポテンシャルを持つことが確認されました。

3. 具体的なプログラム案の策定

需要調査の結果や、小田急電鉄が実施した「大山詣りツアー」の事例・アンケート結果などを踏まえ、最終的に源長坊で展開する以下の3つの具体的なプログラム案が策定されました。

- ・案1:プレミアム大山詣り体験(高付加価値な歴史・文化体験)
- ・案2:宿坊ウェルネス&豆腐ランチ(健康・癒やしとキラーコンテンツである食の融合)
- ・案3:大山・ナイト&モーニング・リトリート(滞在延長・宿泊を促す夜間・早朝コンテンツ)

4. プログラム提供・運営に向けた課題

これらの体験を実際に提供し、持続的に運営していく上での課題として、観光客に向けた「マナー・ルール」の明文化、「宿坊」という概念や施設の認知不足の解消、そして快適な体験を支えるための「デジタル環境」の整備が必要不可欠であると整理されました。

② 4. フロアプランの策定**1. 基本設計(ファサード計画)**

「迎への宿坊」をコンセプトとし、歴史的価値のある部分は「保存・強調」し、利活用に必要な部分のみ「更新」という、メリハリのある空間づくりを目指します。

2. 1階フロア(ハブ・体験・飲食・交流)

大山全体のハブステーションとして、以下の4機能を複合させます。

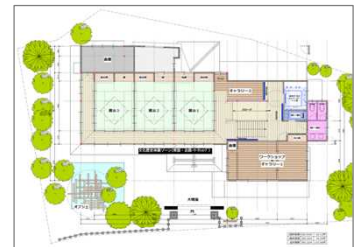
- ・観光案内：ARやVR等を活用した情報発信と、近隣への送客機能。
- ・文化体験：神殿周辺に光と音の演出を施し、静寂な精神的体験を提供。
- ・飲食・物販：大山豆腐やジビエの提供と、ストーリー性のあるお土産販売。
- ・交流：可動什器を用いた、地域住民と来訪者のフレキシブルな交流の場。

3. 2階フロア(展示・ワークショップ)

大空間の座敷を活かし、大山詣りの歴史を学ぶ「常設展示」や現代アーティストとの「企画展示」を行うほか、浮世絵や納太刀製作などを体験できる「ワークショップ(深い学びの場)」として活用します。

4. 外構・庭園(大山「結び」の庭)

屋外空間も単なる景観ではなく、体験型コンテンツとして整備します。地元アーティストによるモニュメントの設置や、参拝者が参加できる積石(ケルン)アートなどを展開します。



② 5. 宿坊整備計画の策定

1. 構造の安全性と歴史的意匠の両立

耐震補強などの建物構造の安全性を確保しつつ、源長坊が持つ格式高い歴史的意匠を極力保存・修復する方針です。また、景観を損なわない「見せない設備」や、自然と共生する循環型の空調・衛生設備計画を導入します。

2. 機能分化とバリアフリー化(内部改修)

建物の歴史的価値を守りつつ、情報発信、文化体験、飲食といった機能ごとに内部空間を最適に改修します。さらに、景観への影響を抑えた屋外エレベーターの設置検討など、誰もが快適に利用できるバリアフリー化を推進します。

3. 段階的な整備計画(フェーズ区分)と維持管理

初期投資や運営のリスクを抑えるため、整備を「第1段階(安全性・初期整備)」「第2段階(利便性向上)」「第3段階(発展・高度化)」の3つのフェーズに分けて段階的に進めます。併せて、持続可能な運営のための定期点検や清掃マニュアル等の維持管理計画を策定しています。

4. 法規制対応と先進事例からの学習

現行の建築基準法や消防法への適合、あるいは条例を活用した「適用除外」を受けるための行政との協議方針を整理しています。また、高野山など他地域の宿坊再生やデジタル活用の先進事例を視察し、本事業の持続可能な運営モデルへの示唆として反映させています。

② 6. 登録有形文化財への登録等に向けた整理

1. 時代区分と歴史的価値の整理(保存のメリハリ)

明治末期に建築された「母屋」と、昭和初期に関東大震災から再建された格式高い「表座敷」を中心に、書院造や神殿といった近代和風建築としての特徴と価値を整理しています。一方で、戦後に建てられた「別館」は利活用のための改変を許容するなど、価値に応じた保存と更新のゾーニングを明確にしています。

2. 関連法規の確認と「適用除外」スキームの検討

文化財保護法や自然公園法、伊勢原市景観条例などの関連法規による制約を整理しています。改修において現行の建築基準法への適合が歴史的意匠を著しく損なう場合には、市の条例を活用して建築審査会の同意を得ることで、建築基準法第3条の「適用除外」を受けるための行政との協議プロセスを検討しています。

3. 登録に向けた申請状況と記録の高度化

登録申請に向けた基本図面の作成や初見の整理は完了しています。今後は文化庁の審査(県を通じた伊勢原市からの意見具申)を見据え、天井の意匠など室内空間の魅力がより明確に伝わるよう、専門的な視点からの記録写真の追加撮影など、申請に向けた最終準備が進められています。



② 7. 合意形成手法の検討

1. 地域ステークホルダーの意向把握(アンケート調査)

大山先導師会旅館組合からは、歴史的資料の散逸を防ぐ「アーカイブ・ミュージアム機能」や大山の文脈を学ぶ「体験・学習のハブ機能」が求められました。一方、大山飲食店物産組合からは、混雑時の「バス待ち・調整ラウンジ機能」や、平日も開いている「常設ミニミュージアム」としての役割への期待が確認されました。

2. 参加型意見交換会を通じた機能の具体化

地域住民や事業者を交えた意見交換会を実施し、「学び・アーカイブ(展示のあり方)」「おもてなし・ラウンジ(バス待ち等のホスピタリティ)」「体験・周遊の仕掛け(他店舗への送客・地域連携)」の3つのテーマで議論を深めました。これにより、源長坊に実装すべきハブステーション機能の具体像が共有されました。

③ 源長坊の再活用に向けた課題整理

1. 建築的価値の評価と改変の許容範囲

源長坊の建築史的観点からの価値を評価し、絶対を守るべき「核心的価値(一線)」と、活用のために手を入れる「改編の許容範囲」を明確にしています。また、関係者間で認識を合わせるため、施設全体や内部祭祀空間の呼称など「用語の定義と統一基準」を定めています。

2. 法規制とスケジュール上の課題

歴史的建造物を不特定多数が利用する施設として活用する上で壁となる、建築基準法改正の影響や、消防法・建築基準法で求められる「二方向避難」の確保といった法的課題を整理しています。併せて、これらをクリアし事業を進める上でのスケジュール上の課題も洗い出しています。

3. 需要調査を踏まえた提供価値の明確化

アンケート等の結果を踏まえ、誰にどのような体験を提供するのかというターゲット戦略と提供価値を明確化しています。特にキラーコンテンツとなる「食」機能の実装・強化や、地域の宿坊稼働を向上させるための「夜と朝(ナイト&モーニング)」の価値創出に向けた課題を整理しています。

4. オペレーションと空間活用の要請

実際の運用に向けた受入環境やオペレーション上の課題、および現代のニーズに合わせた空間活用と改修への要請事項をまとめています。また、持続可能な事業化に向けた参考として、他地域の先行類似事例を提示しています。

④ 事業化・整備に向けたプラン案の作成

- 本事業の最終目的は、廃業した歴史的建造物を単に修復することではなく、地域経済を持続的に潤し、大山の歴史と文化を未来へ繋ぐ「地域・日本の新たなレガシー」を創出することです。
- これまでの市場調査、建築的評価、地域との合意形成を踏まえ、令和8年度以降の本格的な事業化に向けた最終プラン案を以下の通り策定しました。

1. 事業コンセプトとハブステーション機能の実装

源長坊を単独の宿泊・商業施設として完結させるのではなく、大山全体への「ハブステーション(周遊拠点)」として再定義します。需要調査で明らかになった来訪者のニーズに基づき、以下の3つのコア機能を実装します。

・情報発信・観光案内機能

多言語対応やデジタル技術(AR/VR等)を駆使し、大山の歴史的背景を解説するとともに、近隣の宿坊や店舗、歴史的スポットへ観光客を送り出す「サテライト連携機能」を担います。

・歴史・文化体験型観光拠点機能

神殿を中心とした精神的空間の保全と、大空間を活かした展示・ワークショップ(浮世絵や納太刀づくり等)を通じ、大山詣りの歴史を深く学ぶ場を提供します。

・飲食・休憩機能

キラーコンテンツである「大山豆腐」やジビエなど、地域ならではのローカルフードを提供し、来訪者と地域住民が交流できる「心の拠り所」を創出します。

2. 多層的な収益構造と高付加価値プログラムの展開

施設の維持管理や次世代育成にかかるコストを賄うため、ターゲットごとの価格受容性に最適化された多層的なプログラムを事業化します。

・プレミアム大山詣り体験

インバウンド富裕層や文化体験コア層をターゲットとし、先導師によるプライベートガイド、特別祈祷、大山能の鑑賞、高級豆腐懐石などを組み合わせた高単価パッケージ(理想価格約17,000円)を展開します。

・宿坊ウェルネス&豆腐ランチ

健康や癒やしを求める層に対し、ヴィーガン等多様な食文化にも対応可能な豆腐料理と、自然の中でのリトリートを掛け合わせた体験を提供します。

・大山・ナイト&モーニング・リトリート

日帰り客が大多数を占める現状を打破するため、早朝の瞑想や夜間の静寂な文化体験を提供し、近隣宿坊への「宿泊」を強力に動機付けます。

3. 持続可能な観光地経営を実現する「エコサイクル」と運営体制

行政の補助金に依存し続ける従来のモデルから脱却し、経済的な自立性を持つ事業モデルを構築します。

・地域還元型エコサイクルの確立

源長坊が利益を独占するのではなく、送客機能によって大山エリア全体に観光客を回遊させ(面としての振興)、地域全体の経済パイを拡大させます。そこから得られた収益やノウハウを、施設の維持管理やガイド人材の育成に還元する「エコサイクル」を循環させます。

・専門性と地域共創の融合

運営にあたっては、文化観光の計画策定やスペースデザインに強みを持つTOPPAN株式会社と、地域調整や情報発信に長けた株式会社小田急エージェンシーの連合体が専門的支援を行います。同時に、計画初期から構築してきた大山阿夫利神社や先導師会旅館組合、地元事業者との透明性の高い連携体制を維持し、時代の変化に柔軟に対応できる運営体制を敷きます。

4. 本格事業化に向けたロードマップと総括

本年度(令和7年度)の事業を通じて、市場ニーズの把握、建築法規や文化財登録(適用除外スキーム等)への対応方針、そして地域ステークホルダーとの合意形成という、事業化の障壁となる課題に対する具体的な解決策が提示されました。

「ハード面の制約(歴史的意匠の保存やバリアフリー化の困難さ)」を「ソフト面の工夫(スタッフの運用や段階的活用)」で補いながら、いかに「本物の体験」を現代の観光客にストレスなく届けられるかが成功の鍵となります。本事業報告書を確固たる実行計画(青写真)とし、令和8年度から開始される実空間の整備と、ガイド人材育成等のソフトウェア開発へと移行することで、源長坊の再活用を軸とした大山地域の活性化は持続可能な文化観光の強力な先行モデルとなることが期待されます。