

令和２年度 地方創生地方創生推進交付金事業に係る効果検証結果

交付対象事業名称			事業開始	事業終期	
人吉球磨１０市町村が一体となった地域連携ＤＭＯ による観光地域づくりプロジェクト			令和２年度	令和４年度	
事業概要					
地域連携ＤＭＯである人吉球磨観光地域づくり協議会が実施主体となり、10市町村や県、観光協会、民間事業者や地元住民等、多様な関係者の合意のもと、人吉球磨地域自体をブランド化し、交流人口と観光消費額を拡大させ、地域経済の活性化を図るものである。 事業を着実に推進していくため、10市町村の第２次人吉球磨定住自立圏共生ビジョンに位置付け、役割分担のもと10市町村の施策と連携する。					
事業費（千円）		うち交付金額（千円）		主な支出項目（千円）	
10,250		10,250		１．地域の稼ぐ力強化事業 7,021千円 ２．地域の推進体制確立事業 3,229千円	
重要業績評価指標 （KPI）①	計画時 （R1年度）	目標値 （R2年度）	実績値 （R2年度）	達成状況 （R2年度）	目標年月
宿泊者一人当たりの観光消費額 （円／人）	15,554	16,254	53,056	地方創生に相当程度効果が あった	令和5年3月31日
重要業績評価指標 （KPI）②	計画時 （H28年度）	目標値 （R2年度）	実績値 （R2年度）	達成状況 （R2年度）	目標年月
延べ宿泊者数（千人）	230	236	66.6	地方創生に効果がなかつ た	令和5年3月31日
重要業績評価指標 （KPI）③	計画時 （H28年度）	目標値 （R2年度）	実績値 （R2年度）	達成状況 （R2年度）	目標年月
外国人延べ宿泊者数（千人）	13	13.4	0.2	地方創生に効果がなかつ た	令和5年3月31日
総合戦略の位置付け					
基本目標２ 多良木町への新しい人の流れをつくる			都市圏からの転入者数を増や転出者数を抑制する 社会減を社人研推計値比10%減		
評価			今後の方針		
観光の受け皿として十分機能しているが、コロナや令和２年 ７月豪雨災害の影響により、事業やKPIの検証を行うことが困 難であった。			アフターコロナを見据えつつ、令和３・４年度の事業につなげていき たい。傘ブランドである「風水・祈りの浄化町」を掘り下げた効果も検証で きるよう検討していきたい。		

令和２年度 地方創生推進交付金事業に係る効果検証結果

交付対象事業名称		事業開始		事業終期	
次世代に魅力と資源をつなぐたらぎ地域づくりプロジェクト		令和２年度		令和４年度	
事業概要					
多良木町しごと創生機構を事業推進の核として組織機能を強化し、商品開発や販路拡大、企業の誘致において高度化した事業展開を行い、多くの人材・商品・資金・情報を循環させた新しい価値の創造に繋がるよう当該機構の体制強化を行うとともに、商品高度化事業、グローバル人材育成事業の取り組みを行う。					
事業費（千円）	うち交付金額（千円）			主な支出項目（千円）	
35,180	17,590			多良木町しごと創生交付金 35,180 （一般財団法人たらぎまちづくり推進機構へ）	
重要業績評価指標 （KPI）①	計画時 （令和元年度）	目標値 （R2年度）	実績値 （R2年度）	達成状況 （R2年度）	目標年月
支援事業をととした就業・企業等による新規雇用者数（人）	31	5 （累計5）	5 （累計5）	地方創生に非常に効果的であった	令和5年3月31日
重要業績評価指標 （KPI）②	計画時 （令和元年度）	目標値 （R2年度）	実績値 （R2年度）	達成状況 （R2年度）	目標年月
推進組織の販売額（千円）	27,799	2,000 （累計2,000）	6,871 （累計6,871）	地方創生に非常に効果的であった	令和5年3月31日
重要業績評価指標 （KPI）③	計画時 （令和元年度）	目標値 （R2年度）	実績値 （R2年度）	達成状況 （R2年度）	目標年月
人材育成プログラム延べ参加者数（人）	0	10 （累計10）	109 （累計109）	地方創生に非常に効果的であった	令和5年3月31日
総合戦略の位置付け					
基本目標 1 多良木町を支える安定した雇用を創出する			多良木町における従業者数を維持する 数値目標：従業者数3,200人の維持		
評価		今後の方針			
令和２年10月から一般財団法人たらぎまちづくり推進機構を立上げ、当該機構を中心に地方創生推進事業に取組み、雇用の創出、人材育成、商品高度化に効果があった。加えて、企業や大学と連携した事業にも取組み、関係人口の増加にも効果があった。しかしながら、事業期間が短かったことや新型コロナウイルス感染症の影響で活動が制限されたこともあり、それらの取組みが地域に十分に周知できていない部分もあったため、改善を図る必要がある。		新型コロナウイルス感染症感染防止に努めながら、引き続き一般財団法人たらぎまちづくり推進機構を中心として雇用の創出、人材育成、商品高度化など、地方創生推進事業に取組み、KPIの達成や関係人口の増加を目指す。			

令和２年度 地方創生拠点整備交付金事業に係る効果検証結果

交付対象事業名称				事業開始	事業終期
黒肥地公民館ヘリテージツーリズムプロジェクト				平成28年度	令和２年度
事業概要					
歴史文化という社会資源と豊富な農林資源を最大限に活用して、交流人口の増加を図り、観光（ヘリテージツーリズム）を核として各種産業の活性化を目指し、観光による稼ぐ仕組みを構築する。					
事業費（千円）		うち交付金額（千円）		主な支出項目（千円）	
34,193		17,097		建設費 34,109 その他 84	
重要業績評価指標 （KPI）①	計画時 （H28年度）	目標値 （R2年度）	実績値 （R2年度）	達成状況 （R2年度）	目標年月
黒肥地公民館の観光誘客数 （人）	0	600 （累計1,580）	0 （累計1,121）	地方創生に相当程度効果が あった	令和3年3月31日
重要業績評価指標 （KPI）②	計画時 （H28年度）	目標値 （R2年度）	実績値 （R2年度）	達成状況 （R2年度）	目標年月
地域活性化事業によるツー リズムへの参加人数（人）	0	30 （累計90）	0 （累計79）	地方創生に相当程度効果が あった	令和3年3月31日
重要業績評価指標 （KPI）③	計画時 （H28年度）	目標値 （R2年度）	実績値 （R2年度）	達成状況 （R2年度）	目標年月
地域活性化事業による収益 額（千円）	0	200 （累計500）	42 （累計187）	地方創生に効果があった	令和3年3月31日
総合戦略の位置付け					
基本目標２ 多良木町への新しい人の流れをつくる				都市圏からの転入者数を増やし転出者数を抑制する 数値目標：社会減を社人研推計値比 10%減	
評価			今後の方針		
新型コロナウイルス感染症の影響を受け、黒肥地公民館を活用した事業が制限され、KPI達成には至らなかった。しかしながら、イベント等での公民館利用で、地域活性化につながっている。			新型コロナウイルス感染症の状況をみながら、黒肥地公民館を活用したツーリズム事業や観光イベント等を積極的に実施し、地域の活性化に繋げていく。		

令和２年度 地方創生拠点整備交付金事業に係る効果検証結果

交付対象事業名称		事業開始	事業終期		
久米公民館産業創出プロジェクト		平成28年度	令和２年度		
事業概要					
豊富な山林資源のブランド化と連動した取組として、紙すき団体や陶芸団体等と連携して商品開発を行い、将来的には和紙関連産業のローカルビジネス化により、地域における雇用創出を図る。					
事業費（千円）	うち交付金額（千円）		主な支出項目（千円）		
73,222	27,627		建設費 62,174 製造 683 その他 10,365		
重要業績評価指標 （KPI）①	計画時 （H28年度）	目標値 （R2年度）	実績値 （R2年度）	達成状況 （R2年度）	目標年月
久米公民館収入額及び波及効果による久米地域の収入増加額（千円）	0	1,500 （累計4,200）	1,500 （累計2,142）	地方創生に相当程度効果があった	令和3年3月31日
重要業績評価指標 （KPI）②	計画時 （H28年度）	目標値 （R2年度）	実績値 （R2年度）	達成状況 （R2年度）	目標年月
本事業のローカルビジネスによる雇用創出者数（人）	0	3 （累計9）	0 （累計3）	地方創生に効果があった	令和3年3月31日
重要業績評価指標 （KPI）③	計画時 （H28年度）	目標値 （R2年度）	実績値 （R2年度）	達成状況 （R2年度）	目標年月
久米公民館の利用者数（人）	1,401	1,701(300) （累計800）	1,162(△239) （累計333）	地方創生に相当程度効果があった	令和3年3月31日
総合戦略の位置付け					
基本目標 4 多良木町で安心して暮らせる地域づくり			多良木町に住み続けたいと思う町民の割合を増やす 数値目標：町民の60%		
評価		今後の方針			
新型コロナウイルス感染症の影響を受け、久米公民館を活用した事業が制限され、KPI達成には至らなかった。しかしながら、和紙関連での雇用創出やイベント等での公民館利用で、地域活性化につながっている。		新型コロナウイルス感染症の状況をみながら、久米公民館を活用した和紙関連事業やイベント等を積極的に実施し、地域の活性化に繋げていく。			