

令和5年度

釧路市経済波及効果調査報告書

－概要版－

釧路市では、現在、「第二期釧路市観光振興ビジョン」に基づいて、釧路市民みんなが観光振興の担い手となり、経済波及効果を基準年次の2倍（約500億円）とすることを目標に、様々な観光振興施策を進めています。

本年度、「釧路市経済波及効果調査」を実施し、釧路市における来訪客による観光消費の実態やこれによる経済波及効果を把握するとともに、今後さらに経済波及効果を高めていくためのシミュレーションなども行いました。

令和6(2024)年3月 釧路市

観光消費による経済波及効果がなぜ重要なのか？

POINT

観光は地域外から収入を得ることができる重要な手段の一つです！

観光によって「外から稼ぐ」ことで得られる効果は広範に及び、重要なものとして「経済波及効果」が挙げられます。地域の幅広い産業の活性化や、これによる雇用や所得の増加、この増えた所得による買い物や飲食などの消費の増加といった効果を生みます。また、令和元(2019)年の観光庁の試算では、定住人口1人当たりの年間消費額は、旅行者の消費に換算すると、外国人旅行者8人分、又は国内宿泊旅行者23人分、又は国内日帰り旅行者75人分に相当するとされており、人口減少が見込まれる釧路市にとって、観光をリーディング産業として位置づけ、他産業と連携しながら「外から稼ぐ」ことが重要となります。

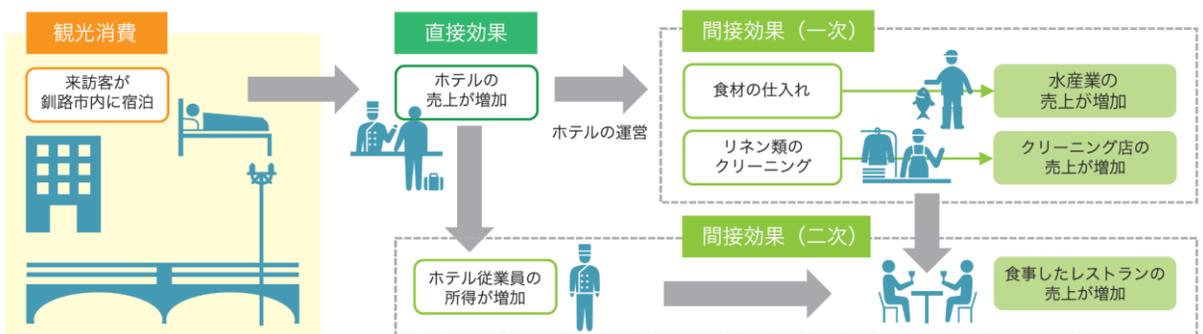
POINT

観光消費は観光関連産業だけでなく幅広い産業に波及していきます！

宿泊施設を例にすると、宿泊施設で食事を提供する場合、食材は小売業から仕入れ、小売業は水産業などから仕入れています。また、施設を運営するためには、水道光熱費も発生するため、電気・ガス・熱供給・水道業をはじめ、関連する産業にも波及します。

このように観光消費は、幅広い産業に波及することから、観光は裾野の広い産業であるといえます。

▼ 観光消費による経済波及効果のイメージ図（宿泊を例として）



POINT

観光消費による経済波及効果はどのように高められるのか？

①来訪客数、②1人当たりの消費単価、③域内調達率をバランスよく高めることが重要です。

経済波及効果を高めるにあたっては、**来訪客数**、1人当たりの**消費単価**、**域内調達率**（地域内から原材料や雇用者を調達する率）の3つの視点が重要です。

例えば、これまで以上にたくさんの人が釧路市を訪れ、市内でお金を使うと、観光消費額や経済波及効果が高まります。さらに、レストランが市内から食材を調達し、市民を雇用することによって、地域内に留まるお金が多くなり、経済波及効果は高くなります。反対に、これらを市外から調達すると、市外に流出する金額が多くなってしまい、地域内に留まるお金が減少し、経済波及効果は低くなってしまいます。

釧路市を訪れる来訪客数と消費実態

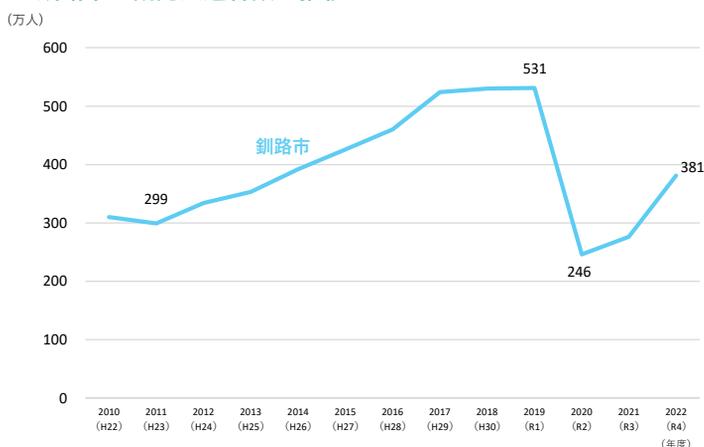
▶ 宿泊客の消費額 日本人は**38,151**円、外国人は**57,586**円

来訪客数の現状と推移

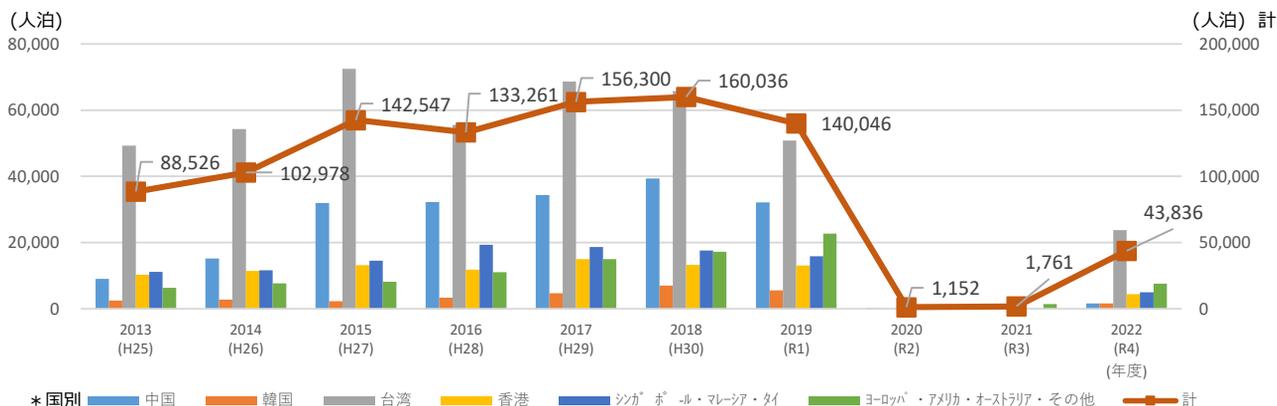
釧路市の観光入込客数は、令和元(2019)年度は531万人でしたが、令和2(2020)年度は新型コロナウイルス感染症の感染拡大の影響で246万人に減少し、令和4(2022)年度は381万人(令和元(2019)年度比71.8%)となりました。

釧路市の訪日外国人延べ宿泊客数は、平成27(2015)年度から13~16万人程度で推移し、コロナ禍の令和2(2020)年度には1,152人まで減少しましたが、令和4(2022)年度においては43,836人となりました。国・居住地別のシェアは、アジア圏が大半を占めています。台湾が過半数を超え最も多く、中国、香港などが続きます。コロナ禍以降においても、台湾が牽引している状況です。

▼釧路市の観光入込客数の推移



▼釧路市の訪日外国人延べ宿泊客数の推移

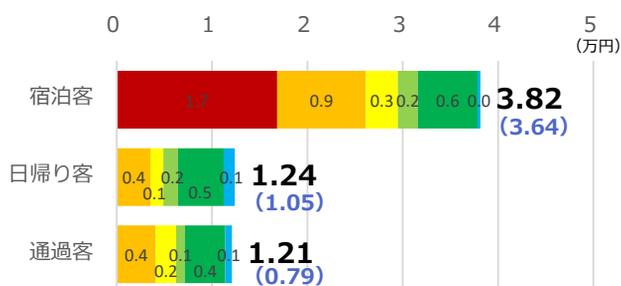


来訪客の消費額

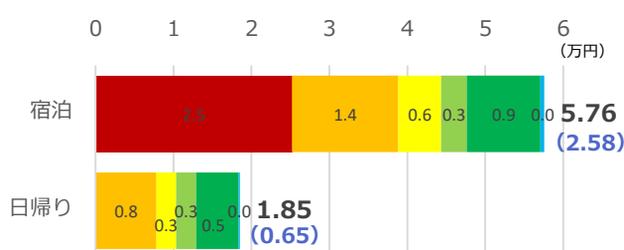
日本人※1の宿泊客は1人当たり平均38,151円を市内で消費しています。日帰り客は12,396円、釧路市外で宿泊し、移動の途中で釧路市内に立ち寄った通過客はおよそ12,092円、外国人※2の宿泊客は1人当たり平均57,586円、日帰り客は18,506円と推計されます。

なお、前回調査時(2017年度)と比較すると、1人当たりの消費額は日本人、外国人いずれも増加傾向がみられました。

▼日本人の消費額



▼外国人の消費額



※ () 内の数字は、前回調査時(2017年度)の消費額

■ 宿泊費 ■ 飲食費 ■ 市内交通費
■ 娯楽・サービス費 ■ 買い物代 ■ その他

※1:日本人の消費額は、令和4(2022)年5月~令和5(2023)年4月までの間に釧路市に来訪経験がある15歳以上の男女(釧路市及び近隣町村に居住している人を除く)を対象としたインターネット調査を実施し、釧路市内での消費額(費目別)について尋ね、その結果を用いて推計した。

※2:外国人の消費額は、コロナ禍を考慮し「水のカムイ観光圏来訪者満足度等調査」の平成30(2018)年~令和4(2022)年を期間とする、釧路市を訪れた外国人の釧路市内での消費額(総額)を用いて推計した。なお、釧路を訪れた外国人による費目別の観光消費額推計にあたっては、インターネット調査より消費行動が似ていると推測される釧路を訪れた日本人(道外客)の費目別構成比を乗じて算出した。

釧路市を訪れる来訪客の 経済波及効果・雇用誘発効果

▶ 生産波及効果は**470億円**、雇用誘発効果は**3,908人**

観光消費額と生産波及効果・雇用誘発効果

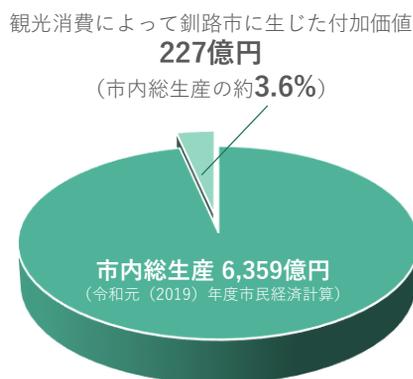
釧路市への来訪客が市内で消費した金額(観光消費額)は年間440億円(前回:365億円)、ここから市外に流出した分を除くと、市内の産業が直接得た金額は330億円(前回:286億円)となります。さらに波及効果も含めると、観光消費が釧路市にもたらす生産波及効果は470億円(前回:422億円)、生じた付加価値は227億円(前回:206億円)と推計され、これは令和元(2019)年度の市内総生産の3.6%に相当します。新型コロナウイルス感染症の感染拡大の影響で観光入込客数が減少する中、前述(P2)の通り、1人当たりの消費額の増加により、前回調査時より観光消費額や生産波及効果は増加がみられました。

また、雇用面では、観光消費額440億円から3,069人(前回:3,007人)の雇用機会が生まれたと推計されます。さらに、釧路市内の幅広い産業への波及効果まで含めると、全体で3,908人(前回:3,986人)の雇用誘発効果が生じており、令和2(2020)年度の市内全産業の従業員数69,198人の5.6%に相当します。

▼観光消費額と生産波及効果・雇用誘発効果



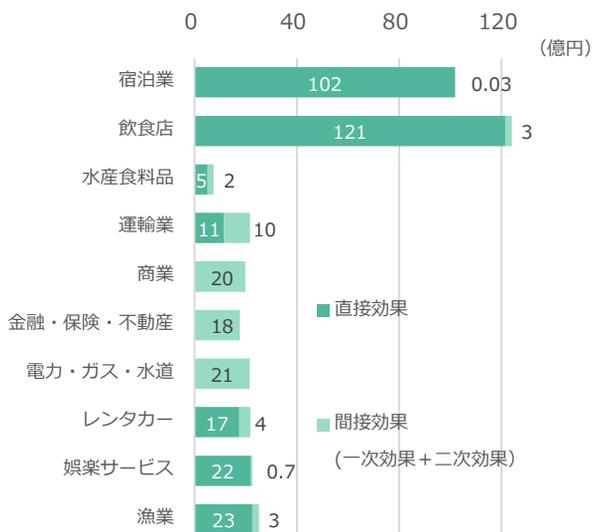
▼観光産業の釧路市経済への貢献度



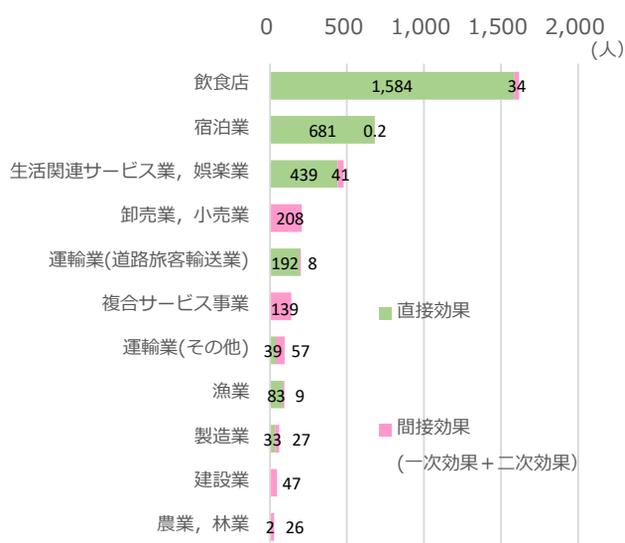
産業別の経済波及効果

各産業により直接効果及び波及効果の規模やその構成は異なりますが、宿泊業や飲食店、運輸業はもとより、漁業など幅広い産業に経済波及効果や、雇用誘発効果をもたらしています。釧路市にとって観光産業は、市の経済を支える重要な輸出産業であり、リーディング産業としてさらに育てていくことが重要です。

▼主な産業別経済波及効果



▼主な産業別雇用誘発効果



釧路市を訪れる来訪客による 経済波及効果アップシミュレーション

第二期釧路市観光振興ビジョン（計画期間：平成29～38年度、以下「第二期ビジョン」）では、釧路市の観光が目指す将来像について「みんなが担う、みんなが育てる観光産業により持続可能な自立型の地域経済の実現」を目指すことが明記されており、これを実現するため、3つの分野、9つの戦略、40の施策が展開されています。

今後、第二期ビジョンを実行していくことにより、どの程度の経済波及効果が期待できるか、第二期ビジョンの中で掲げられている戦略や施策の内容を踏まえ、以下の2つのパターンで経済波及効果アップシミュレーションを実施しました。

シミュレーション① 釧路市の食の魅力の向上

釧路市ならではの「食」という地域資源を活かすため、今後は、食材の域内調達率や付加価値の向上、地場産品の商品化などにさらに積極的に取り組んでいきます。

今回の調査では、事前に期待していた活動として「食・グルメ」を挙げる人が全体の半数を超え、数ある活動の中で最も選択率が高く、釧路産食材に割増料金を支払ってもよい人の割合が全体の6割弱と「食」への期待が大きいことが確認されました。こうした現状を踏まえ、食材の域内調達率を上げ、来訪者の半数程度が割増料金を支払うと仮定して以下のとおり、シミュレーションを行いました。

食材の域内調達率が**10%増***

日本人宿泊客数の**50%**（約29万人）が
飲食費**15%**（約**1,400円**）増（人回）

外国人宿泊客数の**50%**（約7千人）が
飲食費**15%**（約**2,000円**）増（人回）

組み合わせると…

生産波及効果約**18**億円増

付加価値効果約**8**億円増

雇用誘発効果**110**人増

*：釧路市産業連関表の中から食料品に関する「農業」「漁業」「と畜・肉・酪農」「水産食料品」「その他の食料品」「飲料」の自給率を現状から10%増と仮定して推計。

シミュレーション② 体験型観光の推進

「第二期ビジョン中間見直し」で位置付けたとおり、釧路市において強みとなる2つの国立公園やアイヌ文化等の地域資源を活かし、体験型アクティビティを重視したコンテンツの造成・販売を推進することでブランド力の向上と高付加価値化を図り、誘客・滞在促進に結び付け観光消費額の増加を目指します。

そのための施策を着実に進めることで、体験型観光（アクティビティ）の消費額が現在の3倍増*1になったと仮定して、以下のとおりシミュレーションを行いました。

日本人宿泊客の
体験型観光（アクティビティ）消費額**3倍増***¹

外国人宿泊客の
体験型観光（アクティビティ）消費額**3倍増***¹

組み合わせると…

生産波及効果約**5**億円増

付加価値効果約**3**億円増

雇用誘発効果**56**人増

*1：体験型観光（アクティビティ）の消費額は、日本人は平均985円/人*2、外国人は平均1,590円/人*2となっており、それぞれ3倍増になったと仮定して推計。
*2：平均消費額には、体験型観光（アクティビティ）不実施者も含め算出。