

チャレンジ！！オープンガバナンス 2022 市民／学生応募用紙

| | | | |
|------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|-------------|
| 自治体提示の地域課題名 （注1） | No. | 自治体提示の地域課題名 | 自治体名 |
| | -（事務局用） | 共創による「ひとが輝き 交流ひろがる わたしたちの宇部」実現 | 山口県宇部市 |
| チームがつけたアイデア名 （公開）（注2） | 彫刻による宇部市活性化大構想 目覚めし彫刻達の謎 in ときわ公園 | | |

（注1）地域課題名は、COG2022 サイトの中に記載してある応募自治体提示の地域課題名を記入してください。

（注2）アイデア名は各チームで独自にアイデアにふさわしい名前を付けてください。これは自治体提示の地域課題名とは別です。

1. 応募者情報

| | | | |
|-------------------|------------------------------|----------|--|
| チーム名 （公開） | 宇部商業高等学校 商業研究部 | | |
| チーム属性 （公開） | 1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生 | 3 | |
| メンバー数 （公開） | 約 40 名 | | |
| 代表者 （公開） | 手島一閣 | | |
| メンバー （公開） | 原谷保雄、岡本希頼、重永仁香、福永唯、橋長夢和、西村咲優 | | |

【注意書き】※ 必ず応募前にお読みください。

<応募の際のファイル名と送付先>

1. 応募の際は、ファイル名を COG2022_応募用紙_具体的チーム名_該当自治体名にして、以下まで送付してください。東京大学公共政策大学院の COG2022 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。admin_cog2022@pp.u-tokyo.ac.jp

<応募内容の公開>

2. アイデア名、チーム名、チーム属性、チームメンバー数、代表者と公開に同意したメンバー氏名、「アイデアの説明」は公開されます。
3. 公開条件について：
「アイデアの説明」でご記入いただく内容は、クリエイティブ・コモンズの CC BY（表示）4.0 国際ライセンスで、公開します。ただし、申請者からの要請がある場合には、CC BY-NC（表示—非営利）4.0 国際ライセンスで公開しますので、申請の際にその旨をお知らせください。いずれの場合もクレジットの付与対象は応募したチームの名称とします。
（具体的なライセンスの条件につきましては、<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja>、および、<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.ja> をご参照ください。また、クリエイティブ・コモンズの解説もあります。<https://creativecommons.jp/licenses/>）
4. 上記の公開は、内容を確認した上で行います。（例えば公序良俗に違反するもの、剽窃があるものなどは公開いたしません）
5. この応募内容のうち、「自治体との連携」は、非公開です。ただし、内容に優れ今後の参考になりうると判断したものは、公開審査後アドバイスの段階で相談の上公開することがあります。

<知的所有権等の取扱い>

6. 「アイデアの説明」中に、応募したチームで作成・撮影したものではない文章、写真、図画等を使用する場合、その知的所有権を侵害していないことを確認してください。具体的には、法令に従った引用をするか、知的所有権者の許諾を取得し、その旨を注として記載してください。「自治体との連携」中も同様でお願いします。
7. 「アイデアの説明」中に、人が写りこんでいる写真を使用している場合、使用している写真に写りこんでいる人の肖像権またはプライバシーを侵害していないことを確認してください。

<チームメンバー名簿>

チームメンバーに関する情報を最終ページに記載して提出してください。（2. の扱いによる代表者氏名を除き、他のメンバーに関する情報は本人の同意があるものを除き COG 事務局からは非公開です。詳細は最終ページをご覧ください。）

アイデアの説明全体が肖像権・著作権等を侵害していないことの確認

○

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

(1) アイデアの内容、(2) アイデアの理由、(3) 実現までの流れ、の三項目に分けて記入してください。

必要に応じて図表を入れていただいても結構です。

(1) アイデアの内容（公開）

アイデアは、対象とする課題解決のために、何を**する社会的な活動（サービス）**なのか、をわかりやすく示してください。これが将来実現した場合、**魅力的で新規性があり、実践したくなり、活用してみたい**なる、そしてその結果として、課題が解決される、そんな**わくわく感のあるアイデア**を期待します。**2ページ以内**でご記入ください。

<応募チームとして解決したい課題の要点はこれ！をごく短く書いてください>

1. コロナ禍で元気のない宇部市観光業を盛り上げたい！

2. 宇部市を代表する文化遺産「彫刻」をもっと、みんなに認知して欲しい！

コロナウイルスの影響で、産業や観光など経済活動をはじめ、生活様式も大きく影響を受けた。宇部市でも、直近の観光客数は、182万人から約70万人減、市内最大の観光施設「ときわ公園」も、入園者数は、54万人と前年78万人から約23万人減となり、コロナ禍でも楽しめる観光コンテンツの育成が、直近の課題。元気のない観光業を目の当たりにし、コロナ禍でも子供達が安心して楽しめるイベントを企画することで、宇部市の観光業を盛り上げようと考えて立ち上がった。

宇部市を代表する文化遺産「彫刻」と「リアル謎解きゲーム」を融合したイベントを実施することで、宇部市の彫刻を楽しみながら鑑賞でき、屋外で密になることなくコロナ禍でも安心と考えた。

<この課題解決のために「何を」するアイデアか、それを「誰が」「いつ」「どこで」「どのように」するかをわかりやすく書いていきます> **<アイデアが具体的に実行される場面を想定してください。>**

<よいアイデアを生むには関連データの分析確認とデザイン思考によるアイデアを使う人への共感が必要です>

「何を」するアイデア … ときわ公園に展示されている彫刻をモチーフにした「謎解きイベント」を実施する

「彫刻」は宇部市を代表する文化遺産で、その歴史は古く、市内のいたるところに彫刻が点在しています。2年に1回「UBEビエンナーレ」という彫刻イベントが開催されていますが、正直なところ市民への認知度は…。そこで、リアル謎解きゲームと「ときわ公園」の彫刻を融合した「リアル謎解きゲーム 目覚めし彫刻たちの謎」を実施すれば、コロナ禍でも楽しめて、かつ、宇部市を代表する地域資源である「彫刻」への興味関心が高まり、観光業の活性化にもつながると考えました！

「リアル謎解きゲーム」とは、現実のフィールドに仕掛けられた謎を、ひらめきを駆使して解き明かし、ミッションクリアを目指すユーザ参加型のゲームイベントで、謎が解けた時の爽快感、物語に没入する非日常感が魅力です。小学生は、仕掛けられた謎を解き、その先にある彫刻に辿り着き、キーワードを回収してミッションクリアを目指します。謎解きを楽しみながら、様々な彫刻を自然に鑑賞でき、芸術への関心が高まり、彫刻とゲームストーリー展開から、想像力を育むことができます。

「誰が」… 宇部商業高等学校商業研究部が主体となって企画・実施。ターゲットは、小学生とその保護者。

企画の検討、アイデアの実施にあたり宇部市役所の関係課へ相談・支援いただきます。周知については隣市の防府市教育委員会にも支援をいただきます。

ターゲットの小学生が、楽しみながら様々な彫刻を鑑賞することで、美術や文化の理解を深めます。幼少期より彫刻を楽しみながら鑑賞することで、宇部市の彫刻への興味が高まり、まちへの「誇り」「愛着」を持つようになりシビックプライドが向上します。彫刻を核にした文化や芸術が盛んな都市として、街づくりのブランディングにもつながり、彫刻を歩いて鑑賞するというウォーカブルなまちづくりにも貢献します。

ときわ公園を楽しみながら彫刻を散策することで、併設されている動物園や植物園、自然を活かした景観などを同時に堪能していただきます。県内外からの観光客を誘致し、リピーターの確保につなげます。「彫刻と謎につつまれた ミステリアス宇部シティ」を広報し、観光客を増加させることができれば、宇部市の観光業の活性化につながります。

「いつ」… 夏休み期間中 7月下旬～8月下旬 親子でイベントが楽しめる日程

小学生と保護者が行楽を楽しめる期間、夏休みに開催します。謎解きゲームは、各家族が予定を決めて、好きな時間に参加できるため、密にならず、コロナ禍でも安心です。

「どこで」… 宇部市「ときわ公園」園内に設置されている約200体の彫刻が謎解きイベントの舞台

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

「ときわ公園」は約 100ha におよぶ常盤湖を中心に広がる緑と花と彫刻に彩られた総合公園で、遊園地、植物館、動物園などが併設されています。「ときわ公園」の壮大なフィールドに展開する約 200 体の彫刻を舞台とします。ときわ公園の、舗装された歩きやすい歩道と、優れた景観を活かしながら、子供達が野外彫刻を楽しみながら学ぶ機会の充実にもつながります。

「どのように」…以下の実施手順（1）～（6）を繰り返し、企画をブラッシュアップしていきます。

（1）【PLAN】部員でリアル謎解きゲームを研究し問題を作成し、その中から優れたものを厳選、ときわ公園の彫刻を見ながら、ストーリーを考え、問題冊子を作成する。

（2）【DO】宇部市観光スポーツ文化部 ときわ公園課に、アポイントを取り、イベントの内容や実施方法などを丁寧に説明し、話し合い、関連部署とも、その都度、連絡相談を重ねながら、最終的にイベント実施の承諾をいただく。

（3）チラシ広告を作成し、配布する。今年度は、予算の関係から対象を絞り、宇部市と防府市の全小学校に約 14,000 枚配布して告知する。防府市は、「ときわ公園」から約 1 時間でアクセスできるため、来客者の住所を比較し、遠方のお客様に対する集客力を調査する。チラシ代は部費を全額投入する。

（4）謎解きをクリアした人に景品を設定する。今年度は、景品として、任天堂 スイッチライト、選べるゲームソフトを付ける。来客を促すと共に、アンケートの回収が正確かつ容易にできる。景品代の約 50,000 円は、「ときわ公園」で子供向けのイベントを実施し、自分達で稼ぐ。

（5）イベント実施のため、ときわ公園にて、看板やポスターなどを設置。問題冊子やアンケート用紙を回収するボックスを設置し 1 か月間実施する。

（6）【SEE】アンケート用紙を集計、分析し、課題を洗い出し、改善案を提示する。「宇部市観光スポーツ文化部 ときわ公園課」や「同 文化振興課」などの関係各位に活動の報告をし、次年度実施のための協力を仰ぐ。

以上、（1）～（6）PLAN-DO-SEE PDS サイクルを繰り返し行うことで、100 年後には、街には無数の彫刻と、いつでも謎解きを楽しみながら彫刻を鑑賞することができる、「文化と芸術と謎に包まれたミステリアス宇部シティ」として、観光による街の活性化にもつながっていき、世界に彫刻という文化と芸術を発信する都市として、世界中の人々が宇部市を訪れるようになります。



行政機関との企画交渉 PLAN



DO イベントの準備運営・イベント実施



行政機関への報告・改善 SEE



(2) アイデアの理由（公開）

このアイデアを提案する理由（なぜ）について、それをサポートするデータを根拠として示しつつ2ページ以内で説明してください。ここではアイデアの必要性、効果を確認します。データとは、統計類などの数値データやアンケート・インタビュー・経験の記述、関連の計画、既存の施策などの定性データも広く含みます。データは出所を明らかにしてください。

<このアイデアを提案する理由（なぜ）を書いていきます>

<先の（1）で書いた「何を」「誰が」「いつ」「どこで」「どのように」するというアイデアの内容を支えるための、「なぜ」このアイデアがいいのか実現したいのかを上記のデータを示しつつ書いていきます>

宇部市観光業の現状と課題

令和2年、新型コロナウイルスの影響で、産業や観光などの経済活動をはじめ、生活様式も大きく影響を受けました。宇部市でも、観光客数は、109万人と前年182万人から約70万人減となり、最大の観光施設である「ときわ公園」も、令和2年度の入園者数は、54万人と前年78万人から約23万人減となりました【※図1】。このことから、宇部市は、「ときわ公園」を核にした観光戦略、中でも、コロナ禍でも楽しめる観光コンテンツの育成が、直近の課題といえます。



※図1 「宇部市の観光客数・ときわ公園入園者数の推移」 出典 山口県観光客動向調査

ときわ公園の現状と課題

ときわ公園は約100haにおよぶ常盤湖を中心に広がる緑と花と彫刻に彩られた総合公園で、遊園地、植物館、動物園などが併設され、園内には約200体の彫刻が展示されていることが特徴です。

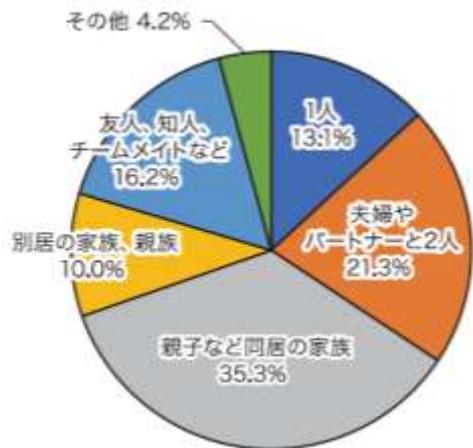
市民アンケート調査によると、約70%の市民が、夫婦や家族などと一緒に利用しており、家族連れのお客様が楽しめる公園であることが分かります【※図2】。来園の目的は、ジョギングやウォーキングが45.8%と最も多く、また、自然に親しむ場と答えた方も30.9%と多いことから、歩きたくなる優れた自然景観と舗装された歩道が強みと考えられます【※図3】【※図5】。今後取り組む施策としては、遊園地の遊具やイベントの充実を望む意見が44.6%と最も多いです。【※図4】

主要施策の「満足度」「重要度」について、注目した値は、文化に触れる機会や地域資源を学ぶ機会、満足度が平均値を大きく下回っています。【※図6】宇部市は2年に1回、世界的な彫刻展「UBEビエンナーレ」が開催されており、彫刻＝宇部市を代表する文化であり、地域資源です。野外彫刻を次世代に引き継ぎ、それに触れ、学ぶ機会の充実が課題として上げられます。

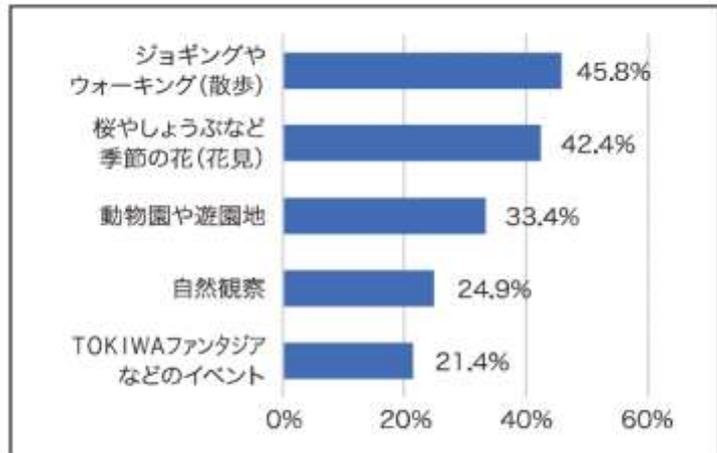
以上の調査結果より、宇部市観光業の課題として、コロナ禍でも楽しめる観光コンテンツの育成が急務で、「ときわ公園」を核にした観光戦略が求められていること。特に、イベントの充実を望む意見が多く、野外彫刻という地域資源の有効活用が求められることが分かり、ときわ公園の強みは、家族連れのお客様が楽しめる公園であること、歩きたくなる優れた景観と舗装された園内歩道にあることが分かりました。

※図2 来園時の同伴者について

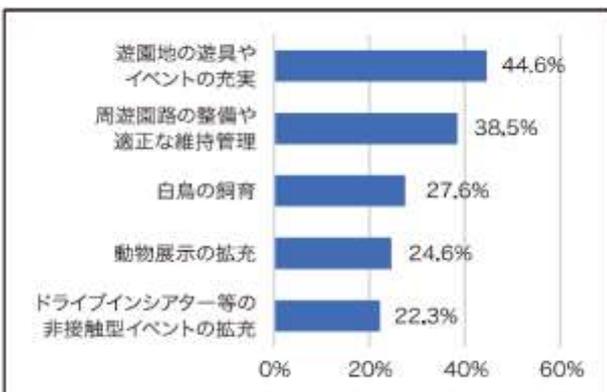
※図3 来園する目的について



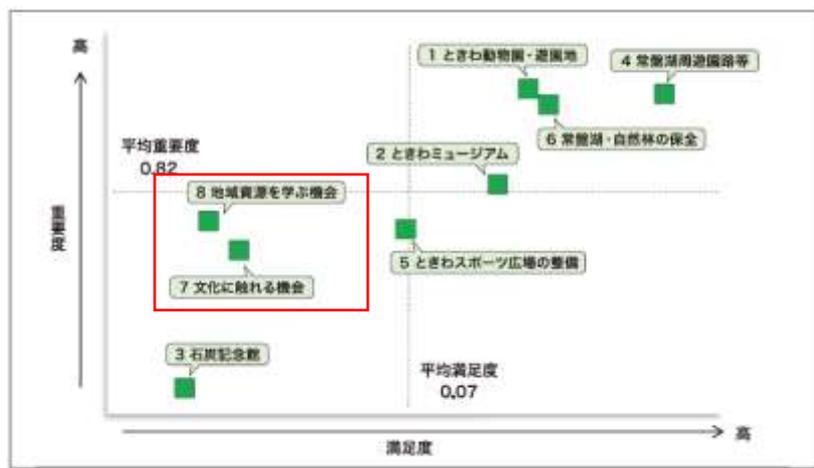
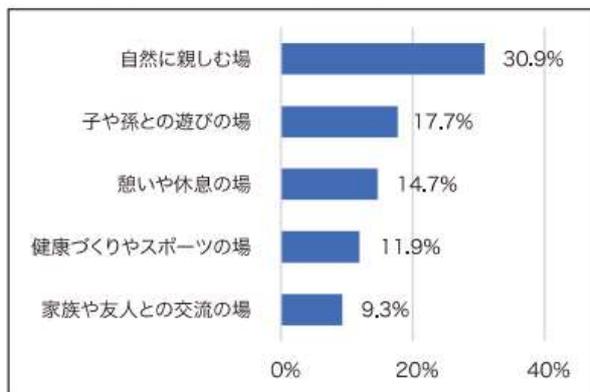
※図4 来園する目的について



※図5 自身にとってときわ公園の位置づけについて



※図6 自身にとってときわ公園の位置づけについて



以上の課題と強みから、次の仮説を立てました。

リアル謎解きゲームと「ときわ公園」の彫刻を融合した「リアル謎解きゲーム 目覚めし彫刻たちの謎」を実施すれば、コロナ禍でも楽しめて、彫刻への興味関心が高まり、観光業の活性化にもつながる！

リアル謎解きゲームとは、現実のフィールドに仕掛けられた謎を、ひらめきを駆使して解き明かし、ミッションクリアを目指すユーザ参加型のゲームイベントです。謎が解けた時の爽快感、物語に没入する非日常感が魅力です。

ときわ公園 の壮大なフィールドに展開する彫刻を舞台とし、ターゲットは小学生です。

各家族が好きな時間に参加するため、密にならず、コロナ禍でも安心です。ときわ公園の、舗装された歩きやすい歩道と、優れた景観を活かしながら、野外彫刻を学ぶ機会の充実にもつながります。

(3) アイデア実現までの流れ（公開）

アイデアを実現する主体、アイデアの実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）の大まかな規模とその現実的な調達方法、アイデアの実現にいたる時間軸を含むプロセス、実現の制度的制約がある場合にはその解決策等、アイデア実現までの大まかな流れについて、2 ページ以内でご記入ください。ここでは実現可能性を確認します。

＜アイデアに即した実現に向けての具体的な活動を上記のポイントに即して工夫して書いていきまず＞

＜以下のように分けて書いていきます＞

1. 実現する主体
2. 実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）の大まかな規模とその現実的な調達方法
3. 実現にいたる時間軸を含むプロセス

1. 実現する主体

宇部商業高等学校 商業研究部 部員約40名が主体となり実施します。

2. 実現に必要な資源

宇部商業高等学校 商業研究部 部員約40名。問題冊子と広報チラシ、景品等が必要です。必要な費用は、チラシ代。宇部市の文化資源である「ときわ公園」に設置された約200体の彫刻。

3. 実現にいたる時間軸を含むプロセス

【R4.5～R4.6】まず、部員でリアル謎解きゲームを研究し問題を作成、その中から優れたものを厳選、ときわ公園の彫刻を見ながら、ストーリーを考え、問題冊子を作成しました。

同時に、宇部市観光スポーツ文化部 ときわ公園課に、アポイントを取り、イベントの内容や実施方法などを丁寧に説明し、関連部署とも、連絡相談を重ねながら、会場（ときわ公園）の使用許可及び場所選定への助言、ポスター・チラシ等への助言等をいただき、イベント実施にこぎつけました。

【R4.6～R4.7】チラシ広告を作成し、宇部市と防府市の全小学校に14,343枚配布しました。防府市は、「ときわ公園」から約1時間でアクセスできます。来客者の住所を比較し、遠方のお客様に対する集客力を調査します。

景品として、任天堂 スイッチライト、選べるゲームソフト を付けました。来客を促すと共に、アンケートの回収が正確かつ容易になります。景品代の約50,000円は、「ときわ公園」で子供向けのイベントを実施し、自分達で稼ぎました。



←宇部市観光スポーツ文化部 ときわ公園課 との交渉
↓イベント告知のためのチラシ チラシ代は部費を全額投入！



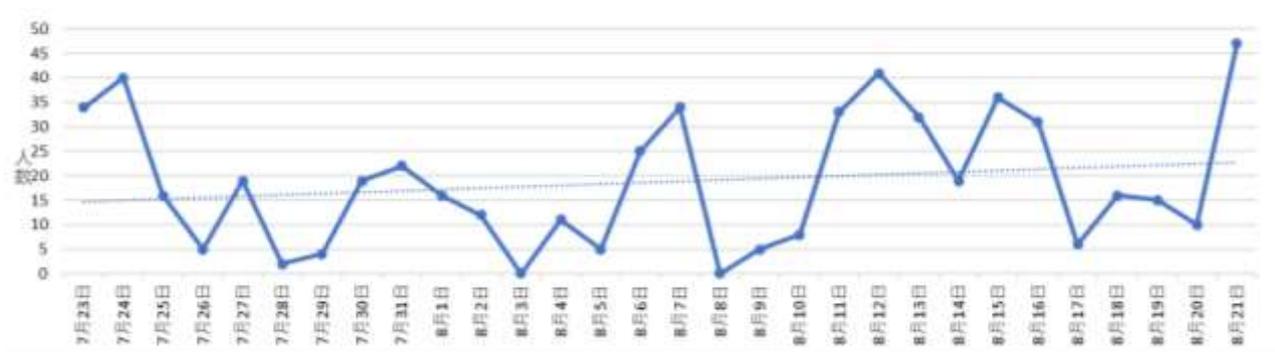
←ときわ公園での子供向けイベント 景品代を自分達で稼ぎました！

【R 4. 7～R 4. 8】入念な準備をすすめ、7月23日から8月21日の約1か月間のイベント「リアル謎解きゲーム in ときわ公園 目覚めし彫刻達の謎」がスタートしました。



【R 4. 8～R 4. 9】アンケート結果の分析。イベント来場者の合計は563人となりました。チラシの配布数は14,342枚、チラシ1枚あたりの来場者数の割合 チラシ反応率は3.9%。平均的なチラシ反応率は0.01～0.3%、0.3%は非常に反響のよいチラシと言われていますが、1か月間で0.3%を約13倍上回ることができ、魅力的なイベント、適切なターゲティングと効率的なチラシの配布で、大きな成果を上げることができました。

時間経過とともに、来場者数はやや右肩上がりとなっており、各家族が予定を合わせてイベントに参加されており、チラシ配布の効果は約1か月間程度持続することが分かりました。



来場者の割合は、宇部市430人、防府市は、83人で、チラシ反応率は、宇部市は、5.5% 防府市は、1.3%となりました。チラシの平均的な反応率0.3%を、防府市でも大きく上回ることができました。しかし、両市の来場者数には、大きな開きがあり、遠方からも来ていただくための工夫が今後の課題となりました。

来場者の91%が、家族で来場したという結果になりました。今後も小学生をターゲットに据えたイベントに集中し、認知度の向上を目指していきます。

イベントに来たきっかけの80%は、「チラシを見て」で、「知人から聞いて」が9%でした。今後は、チラシの効果を高める方法とチラシ以外の広報活動も工夫することが課題となりました。

イベント満足度について、大変満足、満足の合計が84%でした。今回の結果で、多くの方に満足していただけるという自信につながった一方で、普通と答えた方も15%いました。今回のアンケート結果を分析し課題を克服し、イベント満足度100%を目指します。

想定リピート率について、また来たい、タイミングが合えばまた来たいが、100%でした。今後とも、小学生が家族で楽しめる良質なイベントを継続させ、リピーターを確保しながら、「リアル謎解きゲームと彫刻」の認知度を向上させていきます。

【R 4. 9～R 4. 10】行政機関への成果の報告と来年度に向けての実施に向けて交渉。

【R 4. 12～】イベント企画の立案、来年度イベント実施準備のスタート。