

しずおか中部連携中枢都市圏地域課題解決事業
「県営吉田公園のさらなる魅力UP」

静岡産業大学 経営学部 大沼ゼミ（研究室）

教 員：准教授 大沼博靖

参加学生：浅田雄貴、池田光希、池谷寛斗、澁谷 一、
西方涼太郎、藤浪祐一、堀内俊佑、望月和哉

1 要約

静岡県営吉田公園は、花の鑑賞や音楽鑑賞など多様なイベントを実施する公園として認知されている。公園の利用率をさらに高めるためには、想定しているニーズ以外の新たなニーズを見つけ出す必要がある。本研究は、ニュースポーツのイベントを実施することで、静岡県営吉田公園の新たな楽しみ方を提案・実施したものである。

取り上げたニュースポーツは、バブルサッカー、スラックライン、ディスクゴルフである。バブルサッカーは、大きなビーチボールの中に入りサッカーを楽しむスポーツである。スラックラインは、木と木の上に細いベルト状のラインを張り、その上でパフォーマンスをしたり、綱渡りのようにバランスをとりながら進むスポーツである。ディスクゴルフは、フライングディスクをターゲットに向けて投げるスポーツである。ゴルフと同様にできるだけ少ない数でコースを回ったものが勝者となる。

ニュースポーツイベントを実施当日は、親子連れを中心にそれぞれのニュースポーツを楽しんでいた。気温が低く風も強かったため、ディスクゴルフは実施できなかった。しかし、バブルサッカーやスラックラインについては、特に子供たちを中心に体験されていた。バブルサッカーについては、サッカーをするというよりも、バブルサッカーの中に入りこころがったりぶつかったりといった活動を楽しんでいる参加者がほとんどであった。これは事前に想定した使い方の中にも含まれておらず、新たな発見であった。スラックラインについては、想定した活動の範囲内であったが、バブルサッカーよりも滞在時間が長く、集中して取り組む参加者が多かった。

参加者の協力で収集したアンケートからは、今回実施したようなニュースポーツが常設されたならば今よりも公園を使用したいという意見が多かった。記述欄からは、親子連れが多かった影響も想定されるが、安全性が担保されるならば、子供に対して色々な体験をさせる機会を望んでいるといった内容のコメントが見られた。

2 研究の目的

本研究の目的は、アクティブな公園利用法を提案である。従来に見たり聞いたりといった活動が中心となっている既存の集客方法に加えて、体を動かす活動を実施することで今までとは異なる参加者へのアピールを行い、よりアクティブな層の公園利用を促進することを目指した。

3 研究の内容

①利用者アンケート、ヒアリングの実施：園内利用者に公園利用満足度の測定をニーズの掘り起こしを目的としたアンケートやヒアリングを実施する。②スポーツを活用した体験型イベントの実施：普段あまり体験する機会がないが気軽にプレーできるスポーツを複数実施し、公園をアクティブに楽しむ。1つ体験するごとにスタンプをもらいすべて埋まったらレストハウスで使用可能なチケットを配布し利用率の向上を目指すといったスタンプラリー形式の実現を目指す。いくつかのプログラムは常設化し、イベント実施日以外でも楽しめるようにする。常設化のスポーツはターゲット型を採用することで、記録を競わせリピート率向上を図る。

▽期待される成果

今回の事業において期待される効果は大きく2つ。1つ目は、アクティブな生活スタイルを持つ人々が公園を利用するようになること。2つ目は、これまで公園を静的に楽しんでいた利用者が新たなライフスタイルを楽しむようになること。

4 研究の成果

(1) 当初の計画

- 1 利用者アンケート、ヒアリングの実施：園内利用者に公園利用満足度の測定をニーズの掘り起こしを目的としたアンケートやヒアリングを実施する。

- 2 スポーツを活用した体験型イベントの実施：普段あまり体験する機会がないが気軽にプレーできるスポーツを複数実施し、公園をアクティブに楽しむ。1つ体験するごとにスタンプをもらいすべて埋まったらレストハウスで使用可能なチケットを配布し利用率の向上を目指すといったスタンプラリー形式の実現を目指す。いくつかのプログラムは常設化し、イベント実施日以外でも楽しめるようにする。常設化のスポーツはターゲット型を採用することで、記録を競わせリピート率向上を図る。

(2) 実施の内容

- 1 利用者アンケート、ヒアリングの実施：
 - i. 利用者アンケート 評価A
実施当日の気候があまり芳しくなかったため多くのアンケートは収集できなかったが、利用者に対するアンケートは実施できた。
 - ii. ヒアリング 評価A
事前に教員が吉田町の担当者と公園を管理・運営しているNPO法人しずかちゃんの代表者とは、事前にヒアリングの機会をもっている。
- 2 スポーツを活用した体験型イベントの実施：
 - i. ニュースポーツの実施 評価A
バブルサッカー、スラックライン、ディスクゴルフを実施している。ディスクゴルフについては、強風でプレーすることが難しいため、フライングディスクを貸し出す形を取った。
- 3 スタンプラリーの実施やレストハウス利用券の配布：
 - i. スタンプラリーの実施 評価C
準備時間や陣容を考慮し、実施日までに準備できないと判断し実施せず。
 - ii. レストハウス利用券の配布 評価C
スタンプラリーと同様の理由で実施せず。

(3) 実績・成果と課題

▽本事業における実績・成果として以下の点を挙げることができる。

- 1 普段あまり体験することのないニュースポーツを体験する機会を、公園利用者に対して提供することができた。
- 2 アンケート調査や、実際に参加者とコミュニケーションをはかる中で、参加者が、それぞれのニュースポーツを実際にどのように楽しんでいるのかについての情報を得ることができた。特に、ぶつかったり、ころがったり、バランスをとったりといった、ロジェ・カイヨワが提示した遊びの理論が、参加者の活動の中で見られた点は大きな成果であった。

▽本事業における課題として以下の点を挙げることができる。

- 1 スタンプラリーの実施やレストハウス利用券の配布といった、イベントと付加価値を高める活動が実施できなかった点。現在のゼミ生の陣容とスキル、助成金確定からの期間を考慮すると、スポーツイベントで実施するニュースポーツの企画・準備にかかる負担が少なくなかったことが理由として考えられる。
- 2 プロモーション活動が十分にできなかった点。吉田町の協力のもと、町内への回覧板での情報提供や小学校などへの情報提供を実施していただくことができたが、周辺市町村やさらに広域圏へのプロモーションについては、実施できていなかった。①で示した点が理由として考えられる。

(4) 今後の改善点や対策

実施時期を比較的気候が穏やかな時期にもっていくことが必要である。また、課題でも報告した通り、プロモーションをどのように展開するのかが今後の改善点である。その際にどの層に対してアピールするのかを明確する必要性は高いだろう（ターゲティングの明確化）。

5 地域への提言

やや誇大な表現となるが、体を動かす楽しさという、人間が本来持つ本能的な要素を活用することで、公園の持つ魅力を高めることができる点は、今回のイベントの実施によって見えてきたポイントとして考えることができる。

例えばバブルサッカーは、サッカーとして活用するというよりも、ぶつかったり、ころがったりといった、昨今はあま



り体験できない体の動きを楽しみながら体験することができる。こういった点を強調することで、今までとは異なる層の人々を公園へと呼び込むことが可能になるだろう。

特にスラックラインは、滞留時間が長く子供だけでなく大人も集中して取り組んでいた（写真参照）。安全面で配慮すべき点は少なくないが、ラインの張り方（高さ）を工夫することで十分に危険性を低減することは可能である。学校の授業などで導入することで認知度や実施方法を広め、成果を公園で確かめるといった流れを作り出すことによって、公園の利用率を高めることは可能となるのではないだろうか。

群馬県佐野市や静岡県富士市がクリケットをまちづくりに活用しているように、例えば「バランスのまち」といったネーミングで、スラックラインを中心としてバランス感覚を高めるアクティビティを健康政策の1つとして取り上げることによっても、他の地域との差別化をはかり、多くの人々を集客する可能性が高まる。 バランス感覚は転倒防止とも関連性が強いことを考えると、子供だけでなく、高齢者に対してもニーズのあるサービスとして考えることもできるだろう。

6 地域からの評価

公園を管理運営するNPO法人しずかちゃんの関係者からは、イベントして実施した中では今までになかった点や、今回使用した用具について「これなら自分たちでも活用できる」という話を伺った。また、実際の参加者からは、「スポーツイベントで使用した器具が常設されたとした、今よりも公園を利用したいとお考えですか？」という問いに対しては、利用したいという回答が大半を占めていた。