

九州観光ビジネスプランコンテスト 2023

事業計画書

提出日 2023 年 10 月 31 日

学 校 名	中村学園大学		
学部・学科名	流通科学部		
チ ャーム名 (個人参加の場合は任意)	浅岡ゼミ	エントリーNo.	25

チームの紹介(任意項目)

ゼミでは観光やサービスマーケティングを学んでいます。フィールドワークで現地の実態を把握した後、ディスカッションを行っています。自らが体験する立場から考え、現実性のある計画を立てることを心がけています。ゼミ生全員（13名）が意見を出し、話し合い、意欲的に今回の課題に取り組みました。

1. 取り組みテーマについて(なぜこのテーマに取り組んだのか)

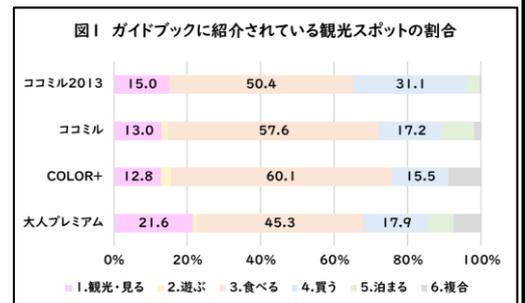
【テーマ名】 HAKATA de Asoban? 博多旧市街を「すごろく」で回る(略称:博多旧市街すごろく)

・現状および課題認識 ⇒ 博多旧市街にもっと観光客を!

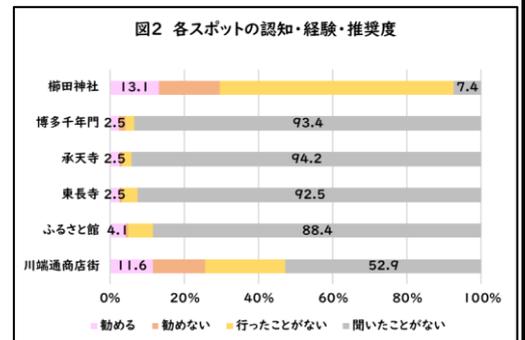
2013年にゼミの先輩が博多部の魅力を高める目的で行った調査研究が、九州運輸振興センターの懸賞論文で最優秀賞を頂いた。福岡市が観光都市であるという認識が市民には希薄であることが当時の問題意識にあり、2014年にNHK大河ドラマ「黒田官兵衛」が放映されるため、博多部を観光スポットとしてとらえ、その現状と課題から可能性を考察した[1]。

それから10年が経過した。中世に由来する歴史・伝統・文化が数多く伝わるとされ[2]、博多旧市街と呼ばれるようになった、このエリアの10年間の変化を明らかにする目的で2013年と同様の、①ガイドブック調査、②フィールドワーク調査、③質問紙調査を実施した。

①ガイドブック調査: 市販の3冊の観光ガイドブック(ココミル, COLOR+, 大人プレミアム)に紹介されている観光スポットを6カテゴリーに分類し整理を行った。3冊を平均すると、2013年と同様に食べる(54.2%)スポットの紹介が半数以上を占めた。次いで、買う(17.0%)、観光・見る(15.8%)スポットであった(図1)。確かに福岡には魅力的なグルメスポットが多いが、紹介されていた観光スポットの割合はココミルと比較すると10年前よりも減少しており、加えて、わたくしたちには福岡市民ですら櫛田神社以外は一度も訪れたことない、なじみのない場所ばかりであった。



②博多旧市街のフィールドリサーチ: 2023年5月17日(水)にゼミの13名が3グループに分かれて博多旧市街(博多千年門, 承天寺, 妙楽寺, 東長寺, 龍宮寺, 「博多町屋」ふるさと館, 櫛田神社, 川端通商店街, 川上音二郎生誕地, 博多織会館, 聖福寺, 若八幡宮など)を訪れた。東長寺, 櫛田神社以外は観光客の姿がまばらで活気が感じられなかった。



③質問紙調査: 図2に示す博多旧市街の6スポットについて本学の1年生の男女122名に認知・経験・推奨度に関する調査を実施した。櫛田神社の認知度は高い(92.6%が「聞いたことがある」と回答)が、川端通商店街で47.1%, 「博多町屋」ふるさと館で11.6%, 他はすべて10%以下の認知度であった。「認知者の中で行ったことがある」との回答は、櫛田神社が29.5%, 川端通商店街が25.6%であったが、他は5%以下であった。訪問経験者の中で「訪れたことがない友人に行くことを勧めるか」については、どのスポットも「勧める」と「勧めない」がほぼ半々であった。九州産業大学で観光を専攻する3年生男女39名にも調査を実施したが、結果はほぼ同様であった。

博多旧市街では、2006年に始まったライトアップウォーク[3]を主イベントとする博多秋博, 博多旧市街フェスティバルなどが展開されている。2014年には旧市街のウエルカムゲートともいえる博多千年

門が建造され、各寺社仏閣には統一の案内板が設置されている。2017年から「天神ビッグバン」と対をなす「～博多部を魅力ある楽しめるエリアに～博多旧市街プロジェクト」が始まり [4]、街歩きを楽しむスタンプラリー、「和の博多デジタルスタンプラリー」や「リアル謎解きゲーム」なども行われ、観光モデルコースが紹介されている。しかしながら、今回の調査結果から、博多旧市街は10年経過してもわたくしたちのような若い世代が訪れたいと感じるスポットになっているとはいえないと考えられる。

そこで、博多旧市街への誘客を狙い、観光ビジネスプランを立案することにした。立案プロセスにおいてリアル謎解きゲーム [5] に参加し、福岡市教育委員会に小学生の社会科見学の現状についてインタビュー調査を実施した。博多駅からのアクセスもよく、歴史に彩られた寺社仏閣が点在する博多旧市街である。このエリアに若い世代をはじめとして、幅広い世代が興味、関心を持ち、実際に足を運ぶ要件に、①博多の歴史の再発見、歴史、文化と人物を学ぶ知的好奇心の喚起、②街歩きにゲーム的要素、楽しさを盛り込むこと、③情報獲得と情報発信の連鎖、があると考えた。さらに、できれば、④将来、このエリアに「懐かしさ」を思い起こし、再訪できるように小学生のころに、家族と一緒に足を運んでもらえる仕掛けを将来的には取り入れたい。この4要因を組み込んで、観光ビジネスプランを立案する。

2. 課題解決に向けた新たなアイデアについて

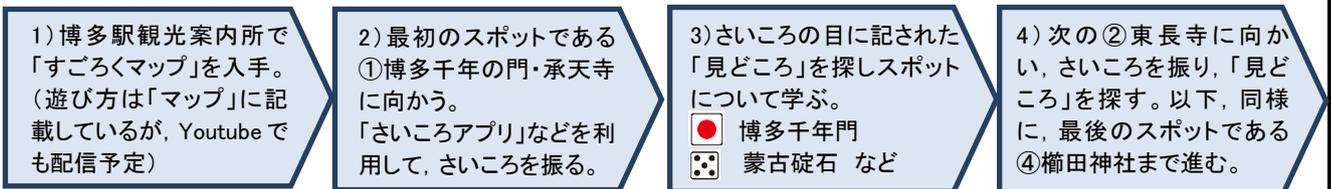
・観光ビジネスプランの概要 ⇒ 学びと遊びの「博多旧市街すごろく」

「博多旧市街すごろく」は、博多駅構内の観光案内所をスタート地点として博多旧市街の主要観光スポットである、①博多千年門・承天寺、②東長寺、③「博多町屋」ふるさと館、④櫛田神社の4スポットを「すごろく」形式で回るゲームである。観光案内所で「すごろくマップ」を入手し（当面は無料配布）、このマップと「さいころアプリ」などを利用し、さいころの目にしたがって、すごろくゲームに参加する。「すごろくマップ」の試作版を別紙で添付する（福岡市や博多区役所などの協力を得て作成し直す）。

90分～120分程度で回れる魅力ある4スポットを「基本すごろくコース」とし、時間や体力に余裕があったり、あるいは別の機会に回ったりできる近隣のスポットを「寄り道スポット」とした。この4スポットにそれぞれ、6つの「見どころ」（櫛田神社は12の「見どころ」）を設定し、さいころの1～6の目を割り当て、さいころの目に応じて、その見どころを探し、各スポットの案内表示や各種リーフレット、「すごろくマップ」に記されている解説コメントなどから歴史、文化や人物を学ぶ。可能な限り、すべての「見どころ」を探して歴史や「いわれ」について学ぶことを勧める。すべて無料の「見どころ」を設定した。

（「寄り道スポット」では一部、有料がある。）櫛田神社の「見どころ」を回り終えたところでゲームは終了であるが、最後に地下鉄七隈線の櫛田神社前駅のディスプレイを鑑賞することを推奨する。

【博多旧市街すごろくの遊び方】



【基本すごろくコース(各スポットと「見どころ」)と近隣の「寄り道スポット」】

さいころ	①博多千年門・承天寺	②東長寺	③「博多町屋」ふるさと館	④櫛田神社 (1)	櫛田神社 (2)
●	博多千年門	山門 (二天門)	博多織の織機	楼門の額「威稜」	蒙古軍の碇石
□	饅頭・蕎麦発祥之地の碑	六角堂	坪庭	千支恵方盤	夫婦銀杏 (ぎなん)
●●	御饅頭発祥之地の碑	五重塔	博多べい	霊泉鶴の井戸	カ石
●●●	満田弥三右衛門の碑	黒田家の墓所	「博多っ子純情」のパネル	博多風神雷神	切木ぼたん
●●●●	蒙古碇石	弘法大師の坐像 (秘仏)	昭和21年製造の赤いポスト	飾り山笠	博多べい
●●●●●	博多祇園山笠発祥之地の碑	千手観音菩薩像 不動明王	みやげ処	櫛田の銀杏 (ぎなん)	博多備荒米の碑
寄り道スポット	若八幡宮, 謝国明の墓	東長寺の福岡仏像・地獄極楽めぐり (50円), 龍宮寺	展示館 (200円)	櫛田神社博多歴史館 (300円), 川端通商店街	

・主要ターゲット

幅広く観光客や、福岡市県民などを対象とする。「基本すごろくコース」は、高低差のない場所ばかりであり、子どもや高齢者でも90分～120分程度で楽に回ることができる。小学生は家族と一緒に、中学生、高校生や大学生、社会人は友だちなどと一緒にゲーム感覚で参加、中高年には自分のペースでゆっくりと回ってもらいたい。一人でも遊べるが、二人以上で参加しスタート前に、さいころの目の数を合計して大

きい方が勝ち！、すべて異なる目が出た人が勝ち！ などと決めておくと別の楽しみ方ができる。

3. 九州や地域社会への影響について ⇒ 魅力や満足を得られる博多旧市街の新たなコンテンツのひとつに

先述のとおり、福岡市は「博多部を魅力ある楽しめるエリアに」することを目標に掲げており、さまざまなイベントやコンテンツが用意されているが、現状では日本人観光客や福岡市県民なども多く訪れている場所とは言えないのではないだろうか。さまざまなHPやリーフレットで博多旧市街が案内されており、どのスポットも拝観料などが不要であるが、訪れても無人であるスポットも多い。「旧市街すごろく」では、歴史や「いわれ」があり、ここだけ回れば博多旧市街を満喫でき、訪れれば必ず「よかった！新発見・再発見！」を感じてもらえる4スポット合計30の「見どころ」を精選し、歴史と人物を解説した。すき間時間に回ることができ、魅力や満足を得られる手軽な博多旧市街のコンテンツとして活用できるのではないだろうか。「博多旧市街すごろく」がきっかけとなり、宿泊や滞在時間が伸びること、博多の歴史や文化に気軽に触れる目的で訪れる観光客や再訪する観光客が増えることを期待する。

4. 事業化に向けたビジネスモデルについての具体的な紹介

・リリースまでのプロセスとプロモーション

まず、「すごろくマップ」を完成させるために、福岡市、博多区役所などにインタビュー調査を行う。過不足のない内容で作成したい。次にテストマーケティングを数回実施する。1回につき性別、年齢、参加人数などを多様とした10グループ程度、30～40名程度に「博多旧市街すごろく」に参加してもらう。参加後にインタビュー調査を実施し改善を検討する。本格リリース時には、SNSのほか、プレスリリース、市政だよりなどのプロモーションと、2～3週間の期間を区切ったイベントとして実施する。

・採算性

博多旧市街をフィールドとした街歩きの観光プランで有料であるのはライトアップウォーク、「リアル謎解きゲーム」などである。事業化、ビジネスプランのブラッシュアップに向けては福岡市、博多区、博多まちづくり推進協議会、博多の魅力発信会議などやホテル、旅行会社との連携、支援を希望する。プレイヤーからの参加費徴収は当面、考えていない。将来的にアプリ化が実現したり飲食店、土産物店やホテルなど、さまざまな観光施設と連携が可能になったりした場合には有料相当分をクーポンとして使用できるようにするなど博多旧市街の店舗等が収益を得られる仕組みを検討する。初期費用にはマップの制作・印刷費、テストマーケティングの謝礼、リリース時のプロモーション、人件費などがある。

5. 事業化後の目標、継続可能性や将来のイメージなどについて

このすごろくの特徴は「拡張性」である。今回は「基本すごろくコース」を立案したが、博多の文化・歴史に関する学びを深めるために、博多ガイドの会の方々のご協力を得て、事前講習を組み込んだり、ガイドの方々と一緒に回ったりするプランへの「拡張」が考えられる。また、他の観光スポットへ範囲を広げ、饅頭、蕎麦、饅頭、いろいろなどを味わうことができるスポットを組みこむ「拡張」もある。

当初、「博多旧市街すごろく」を小学生の社会科見学として活用できないかと考えたが、学習指導要領などの制約により困難であることが分かった。そこで、公民館単位のイベント「親子で街歩き」、中高年に向けては「健康増進街歩き」などに展開できればと考える。将来的には家族と訪れた小学生が、その後、ワークショップなどで歴史や人物を学びながら「ジュニア版すごろくコース」「すごろくマップ」を作成する取り組みに「拡張」するなどの展開も企画したい。福岡市の大学では西部地区五大学連携により「博多学」が開講されている。この授業においてもフィールドリサーチなどが可能であろう。誘客とともに、より詳しい学びに「拡張」できるのではないだろうか。

一年中、いつでも参加が可能であるが、年に1回程度、小学6年生を対象にするなどのイベントができると継続と拡張の点において非常に有意義である。将来はアプリ化することで、多言語化、どこからでもスタート、ゴールを可能にしたりするなど、容易に「博多旧市街すごろく」に参加できるようになればと考えている。

【引用・参考】

[1] 中村学園大学 浅岡ゼミ『福岡市の観光活性化に関する調査研究』（2015）（公財）九州運輸振興センター。

[2] 福岡市観光情報サイト よかなび <https://yokanavi.com/hakataoldtown/>

[3] 福岡市博多区役所 <https://www.city.fukuoka.lg.jp/hakataku/t-shinko/luw/about.html>

[4] 福岡市

<https://www.city.fukuoka.lg.jp/data/open/cnt/3/60930/1/kaikenshiryoku.pdf?20180810134043>

[5] リアル謎解きゲーム in 博多旧市街 <https://nazoxnazo.com/event/hakataqshigai/>