

## チャレンジ！！オープンガバナンス 2018 市民／学生応募用紙

|                    |                   |                    |                |
|--------------------|-------------------|--------------------|----------------|
| 地域課題タイトル<br>(注1)   | No.<br>- (事務局用)   | タイトル<br>金沢湯涌江戸村活性化 | 自治体名<br>石川県金沢市 |
| アイデア名 (注2)<br>(公開) | 「観覧・閲覧」から「体感・体験」へ |                    |                |

(注1) 地域課題タイトルは、COG2018 サイトの中に記載してある応募自治体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。

### 1. 応募者情報

|            |  |      |  |
|------------|--|------|--|
| チーム名 (公開)  | リアライブ計画  |      |  |
| チーム属性 (公開) | <input type="radio"/> 1. 市民によるチーム <input type="radio"/> 2. 学生によるチーム <input checked="" type="radio"/> 3. 市民、学生の混成によるチーム |      |  |
| メンバー数 (公開) | 4名   |      |  |
| 代表者情報      | 氏名 (公開)  | 須貝友貴 |  |
| メンバー情報     |  | 田中裕之 |  |

**(注意書き) ※ 必ず応募前にご一読ください。**

<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 COG2018\_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 COG2018 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。 admin\_padit\_cog2018@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表いたしません)

5. この応募内容のうち、「自治体との連携」は、非公開です。なお、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。)

## 2. アイデアの説明（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結構です。

### （1）アイデアの内容（公開）

アイデアは、課題解決のために、何をやる社会的なサービス（活動）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、実践したり、活用したくなる、そしてその結果として、課題が解決される、そんなワクワク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。

## 実施主体

地元有志＋地域団体

## 目的

年々、入園者数が減少している「金沢湯涌江戸村」を  
V R技術を用いて活性化させる。

## 場所

石川県金沢市湯涌地域（中山間地域）



出典：国土地理院ウェブサイト

## 方法

私たちが提案するアイデアは「生活感のある博物館」の創造。

これは、近年の博物館の集客方法としてコンテンツに即してのイベントの開催が多く全国的に見られることがある。しかし、これは博物館が持つコンテンツの魅力を底上げするものである。

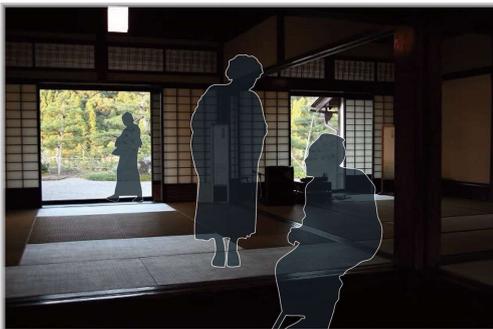
## 内容

近年の博物館や資料館といったものはショーケース越しから魅力ある歴史物たちを「閲覧・観覧」という方法で楽しむというのが当たり前だが、近年観光客達が好奇心を抱くものと言えば、ワークショップや講座といった「体験」である。

しかし、博物館や資料館にある展示物は、その貴重さゆえに触れるといった行為はできないことが多い。けれども、その展示物たちが歴史上どのように使われていたのか。そこに博物館の本来の魅力「学び」があると私たちは考える。

「金沢湯涌江戸村」も建築物としては再現率が高く、中に入ることによって土農工商それぞれの文化がわかる。しかし、本来その建物にはどんな人達が住んでいて、どのようにその道具や建築物をつかっていたのか、まるで生活感が見えてこない。

そこで私たちは、V R技術を用いて実際にその建物でどのような生活がされていたのかを演劇として演じ録画をして、V Rゴーグル越しにその文化を現在にリアルに体感してもらおうと考えている。



## (2) アイデアの論拠（公開）

アイデアの論拠（なぜこのアイデアなのかの理由付け）について、それをサポートするデータ（統計類の数値データやアンケート・インタビューなどの定性データ）や証拠（資料や計画、既存の施策など）（以下：総称して「データ類」といいます）などを含めつつ、2 ページ以内でご記入ください。データ類は出所を明らかにしてください。

### 1. 現状と分析

#### データ

##### ・金沢湯涌江戸村の入園者数データ

| 平成 年 | 25     | 26     | 27     | 28     | 29     |
|------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 全体 人 | 18,225 | 16,620 | 16,394 | 15,399 | 12,768 |
| 日本   |        |        | 15,450 | 15,146 | 13,086 |
| 外国   |        |        | 358    | 351    | 328    |
| 大人割合 |        |        | 86.3%  | 85.1%  | 84.5%  |

##### ・金沢市銀河の里キゴ山入館者数データ（プラネタリウム新規入れ替え時）

| 年  | 29       | 30       |
|----|----------|----------|
| 人数 | 10,386 人 | 15,588 人 |

※ 1～3月は休館、平成30年1～3月に新規入れ替え、平成30年4月から公開

##### ・現地の声又は入園者の感想（ヒアリング・アンケート）

- ～イベントはたくさんやってるはずなのに入園者に結びつかない。（40代男性）
- ～塀で囲われていないから、外から眺められるのでそれで満足。（30代女性）
- ～もっと生活感のある展示を。（70代男性）

#### 分析

江戸村の入園者数データから

- ① 一年ずつ一割前後減少している。
- ② 入園者数の圧倒的多数が日本人及び大人である。

銀河の里キゴ山の入館者数データから

- ① 投影する画像が更新されることで、入館者が大幅に増加
- ② 年に3か月休館しているにもかかわらず、金沢湯涌江戸村と同程度の入館者数がある

#### 分析から活かせる金沢湯涌江戸村の強み

触れることができる本物の文化財  
活性化に手を貸している地元団体・学生団体が既にある  
新しいコンテンツを制作・投影できる空間が豊富

歴史

×

住民参加

×

VR

## 2. 課題の実現に向けて

### アイデア

- ・ アクセスの不便さは、新しいコンテンツを提供することでカバーできる
- ・ 言葉のわからない外国人、知識のない子供でも楽しむことができるコンテンツが必要
- ・ イベントを行っていない期間や悪天候の日でも足を運ぶ気にさせるコンテンツが必要
- ・ 学校教育および生涯学習の体験の場として新しい可能性がある

### 提案

地元住民出演VRによる当時の暮らし/季節や祭りを体感できるコンテンツを制作

→ REAL（現実）+ LIFE（当時の生活を）= REALIFE（歴史体感）  
観覧するだけでなく、体感できる博物館

(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）**の大きな規模とその現実的な調達方法（制約がある場合にはその解決策を含む）、アイデアの**実現にいたるプロセスとマイルストーン**等、アイデア実現までの大きな流れについて、**2 ページ以内**でご記入ください。（必要に応じて図表を入れても構いません）

ヒト

コアメンバー

地元有志、地元大学生

動画撮影のための人材

江戸村に詳しい専門家（金沢市職員、大学教授、NPO 法人金澤町家研究会）  
演劇出演者（地元の住民や学生、留学生、アマチュア劇団）  
動画撮影編集（金澤町家学生会議）

モノ

建物

江戸村内の建物（武士、農民、町人それぞれの屋敷あり）

撮影機材

360 度 VR 対応カメラ

放映機材

VR ゴーグル（兜や農家笠と段ボール VR ゴーグルを手作りで組み合わせる）  
スマートフォン（訪問客が自分のスマホをゴーグルに設置）

カネ

収入

助成金（金沢市まちづくりチャレンジ事業等） 30～40 万円

支出

撮影資材（360 度カメラ、三脚など） 0 円（金澤町家学生会議の関連団体から借りる）  
演劇道具（衣装、小道具など）  
撮影費用（演者の交通費と昼飯代、専門家の指導費） 12 万円程度  
放映費用（ゴーグル代、小物など） 10 万円程度  
その他（保険、広告費など） 10 万円程度

プロセス

