

**「周遊型謎解きゲーム」×「ものづくり体験」
のイベント開催案**

多摩大学経営情報学部 野坂ゼミ2年
チーム Shiromako

企画の目的及び企画内容

- 多摩市・稲城市の魅力の本企画を通じて、知ってもらうこと。
- 両市の関係人口の増加、将来的な定住人口の増加を目指すこと。



**「周遊型謎解きゲーム」×「ものづくり体験」
のイベント開催を提案**

周遊型謎解きゲームについて

【謎解きゲーム市場の概況】

- 謎解きイベントの市場規模は400～500億相当。
- メイン顧客は20～30代。
- TVやアニメ・児童書などのコンテンツに「謎解き」が。



(出所) 株式会社ハレガケ「謎解きプラス」
<https://nazotoki-plus.com/faq/trend/>

【本企画のターゲット】

「謎解き好き」のファミリー層や若者層

「謎解き」が適する理由

【課題】

多摩市や稲城市を観光すると想定した際、多くの人に観光地をして魅力の周知できていない。



観光の「目的地」を設定できるため

「謎解き」が適する理由

例：稲城駅のイルミネーション



「謎解き」が適する理由

謎の答え = 目的地

参加者



謎を解く



答え



目的地へ

繰り返す



「謎解き」が適する理由

- 観光のイメージのなかった場所でも、訪れる「目的」をつくる。=観光地化
- その土地の魅力の周知や発見に市内外から効果を期待。
- 広報誌やInstagramを活用し地元飲食店の集客を目指す。

デモプレイの実施

2022年1月某日に実施

謎解きマイクロツアーリズム

「稲城かるた部・入部テストへの挑戦」



稲城市の郷土かるた「稲城かるた」を題材に、若葉台駅～稲城駅の地域を舞台をした

- (1) 謎解きゲームの作成、
- (2) 周辺飲食店を紹介するオリジナル
広報誌の作成


を行った。


(1) 「謎解きゲーム」の作成

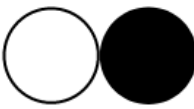
【作成プロセス】

- ① 現地のフィールドワーク
→ 「目的地」の設定
- ② 謎解き制作
- ③ 冊子づくり

①②③④⑤に集合

1 ② ① → 

④ 2 ③ → 

⑤ 6 **4** → 

謎

「稲城かるた」部

入部テスト

名前

解きマイクログッズリズム

(2) 「広報誌」の制作

【制作プロセス】

- ① 飲食店への取材
 - ② 広報誌制作
- デザイン、地図製作



デモプレイにより、その実現可能性を検証

デモプレイ実施後の感想および改善点

- 謎解きの難易度の調整、問題出題数の変更
- 内容物を簡易的なものに変更
- 広報誌の内容の充実

ものづくり体験（ワークショップ）

【目的】

- 既存の謎解きイベントとの差別化を図る。
- マイクロツーリズムの「観光」としての要素を高めたい。
- 多摩地域や稲城市の地域資源を生かし、PRを行いたい。



ものづくり体験（ワークショップ）の実施

ものづくり体験（ワークショップ）

【製作物の提案】

多摩地域の地域資源である

多摩産材を使った「万年カレンダー」

【制作理由】

- 日常生活の中で、毎日1回は、多摩産材に触れる機会ができ、多摩産材の周知につながる。



ものづくり体験（ワークショップ）

- 多摩産材情報センター、株式会社KitoKitoに
コンタクト。
- 木育授業の開催
株式会社kitokitoに習い、学生が講師。



<https://tamasanzai.tokyo/>

事業収支（収入）

参加費用は、1人2000円と設定。

収入	謎解きゲームの参加費	2000円/人×400人（年間参加者） = 80万円
	ものづくり体験参加費 （年4回開催）	2000円×30組 = 6万円×4回 = 24万
	合計 104万円	

事業収支（費用）

費用	印刷費	5万円
	設備費	10万円
	施設使用料 (ワークショップ開催時)	2万×4回=8万円
	材料費	1000円/人×60名×4回=24万円
	人件費①ものづくり体験 木育授業講師への謝礼	1万円/人×4回=4万円
	人件費②ものづくり体験 アルバイト代	アルバイト3名/回 時給1000円×4時間×4回 =4万8千円
	合計55.8万円	

利益：収入104万円-費用55.8万円=48.2万円

評価基準と本イベント企画との整合性について

SDGsの目標との整合性



- 地域の過疎化と文化の風化を防ぐ。
- 地域の関係人口を増やす。
- 地域の自然を保護する。

持続性・地域活性化

- (1) 謎解きの設定や目的地、ものづくり体験の内容は、何パターンも作ることが可能。
→多くの人の再来訪が期待される。
- (2) 地元飲食店など市内にお金がお金が落ちる仕組み
→経済効果が期待される。
- (3) この企画をきっかけとして、その他の様々なプロジェクトと連携を図り、オプションに組み込むことが可能。
→プロジェクト間でのシナジー効果が期待される。

持続的な地域活性化の実現

コロナ対策

- (1) キットの事前販売
(サイトの開設)
- (2) スタッフの配置不要。
(謎解きゲームの場合。体験型ワークショップを除く)
- (3) フリータイム参加型のイベント
(イベント期間を特別設けない)