

神栖市スポーツ施設利活用方策検討業務 報告書

平成 31 年 3 月

株式会社ADKマーケティング・ソリューションズ

目 次

はじめに	2
（１）本業務の位置づけと実施フレーム	… 3
（２）調査分析の前提要件	… 4
（３）アイデアソン企画の前提要件	… 5
第１章 利用顧客と施設の実態把握	6
（１）調査結果：利用顧客調査（新規顧客／既存顧客）	… 7
（２）調査結果：スポーツ合宿地に期待される（魅力となる）施設機能・サービス	…14
（３）調査結果：公共施設の現況把握と利用状況	…25
（４）調査結果：宿泊施設の稼働状況	…33
（５）調査結果のまとめ	…36
第２章 課題解決のヒント収集（アイデアソンの開催）	3 7
（１）アイデアソンの実施概要	…38
（２）ワークショップの展開	…39
（３）アイデアソンのまとめ	…41
第３章 実施計画の策定	4 3
（１）前提の整理	…44
（２）誘客テーマの設定	…47
（３）ベンチマーク指標の設定	…50
第４章 施設の利活用方策	5 1
（１）前提の整理	…52
（２）施設の利用状況による分類と統廃合・利活用の方向性	…54
（３）考察：誘客テーマに即した利活用方策	…81
（４）考察：市民参加による利活用の拡大策	…88

はじめに

(1)本業務の位置づけと実施フレーム

本業務は、神栖市におけるスポーツツーリズムの推進を図るため、スポーツ施設の利用状況や利用ニーズなどを把握し、スポーツ施設の利活用方策及び効果的な誘客事業などの検討を目的としています。

業務プロセスは調査段階、検討策定段階、運営支援段階の3つの段階（業務分野）に分かれており、業務前半の調査段階では、（１）スポーツ施設の現況把握（アンケート調査と現場確認、利用状況データのとりまとめ）と（２）利用ニーズの調査（神栖市内宿泊施設、利用顧客（既存）、利用顧客（新規）を対象）を行いました。

後半は、調査段階で収集したデータ集計と分析結果をとりまとめ、その報告と検討の場として、アイデアソン1回（1日半のプログラム）とスポーツ施設利活用検討委員会（以下、検討委員会という）2回を設定し、アイデアソンの企画実施及び検討委員会の運営支援を行いました。

アイデアソン（ideathon）とは、《idea（アイデア）＋marathon（マラソン）からつくられた造語》で、多様な立場や属性の人が集まり、所属組織の枠を超えて、グループワークと個人ワークを交えて課題解決のためのアイデアを出し合い、アイデアの発展と収束を図りながら、フレームを用いてまとめていく場で、ファシリテーターが全体進行を担います。

他方、検討委員会は、スポーツツーリズムの関わる神栖市と関連諸団体の代表者が集まる会議体として設置され、調査結果や検討結果を報告し意見を集約する場と位置づけられました。

以下に、業務の全体構成をまとめた実施フレームを図示します。

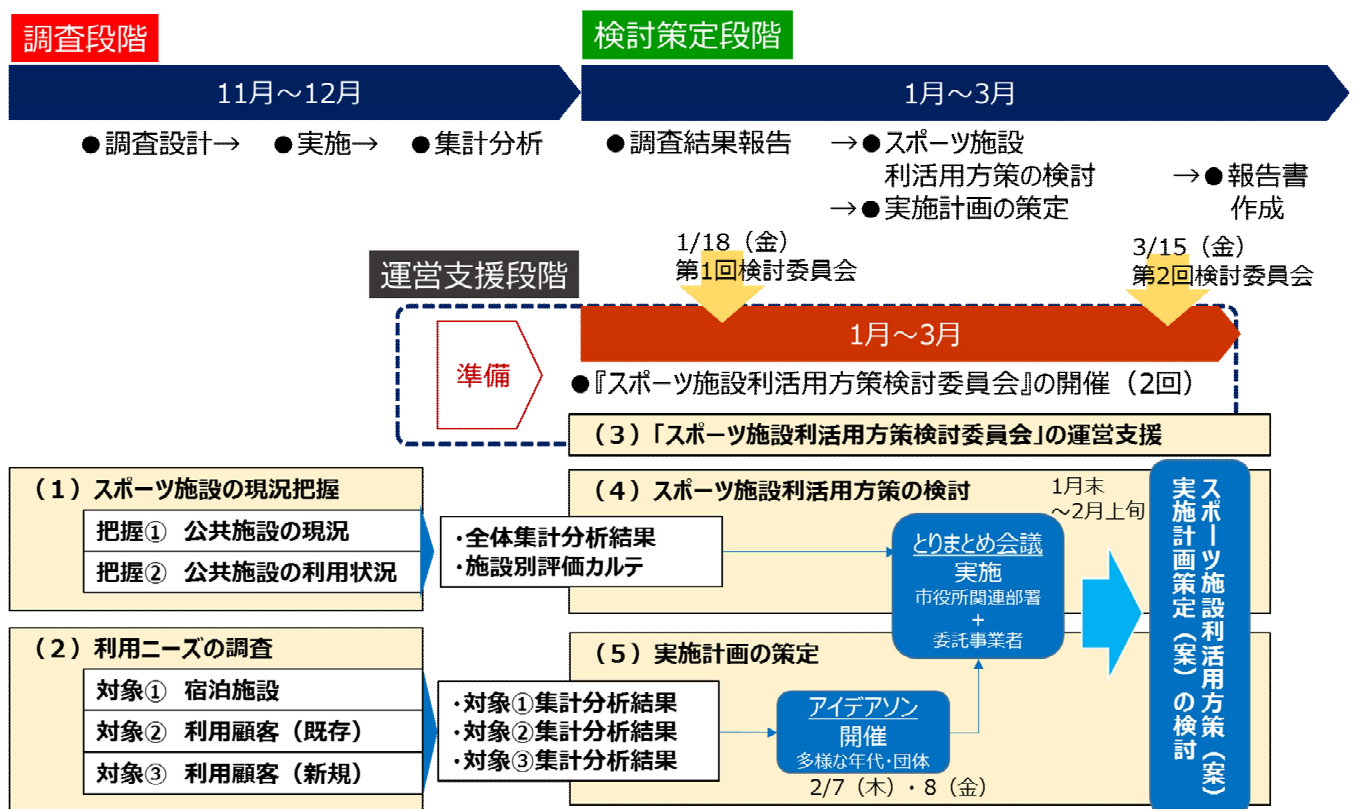


図 0-1 実施フレーム

(2) 調査分析の前提要件

まず、(1) スポーツ施設の現況把握と利用状況の分析視点について説明します。

スポーツ施設は公共施設を対象にし、現況把握では老朽化度と築年数を、利用状況では利用率と利用1件あたり維持管理コストを分析ポイントとして、各施設の特徴を把握しました。

加えて、施設の立地する地域別に施設の状況を取りまとめていき、地域課題の洗い出しと施設対策の検討を行いました。

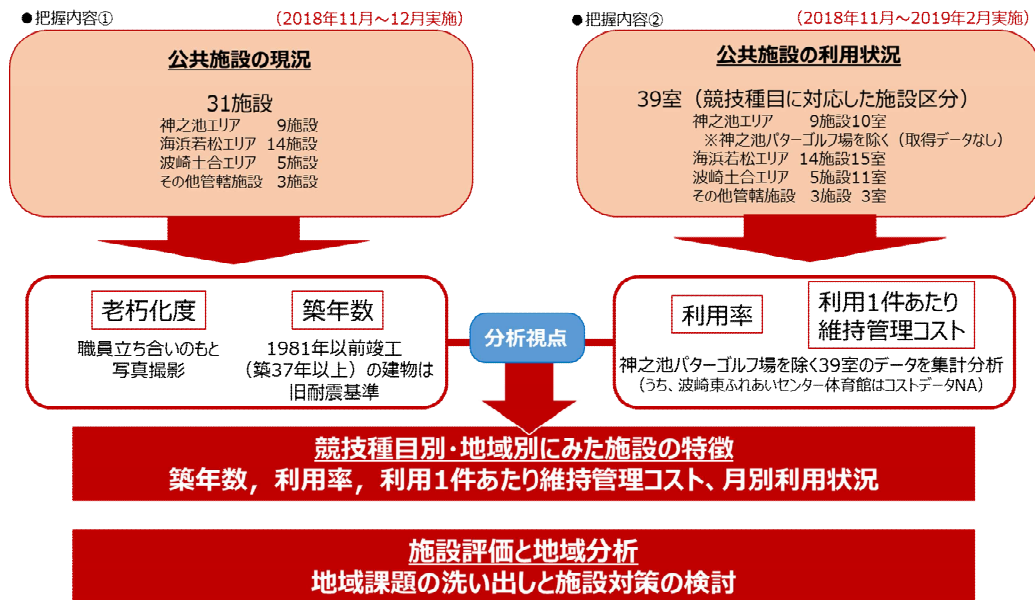


図 0-2 分析視点 (1) スポーツ施設の現況把握と利用状況

次に、(2) 利用ニーズの調査の分析視点について説明します。

神栖市がスポーツ合宿地としてどのように位置づけられているか、また潜在力をもっているかという視点と、サービス提供者である宿泊施設と利用顧客との間の設備・サービスに対するニーズへの認識のズレは何かという視点をもって分析を進めました。



図 0-3 分析視点 (2) 利用ニーズの調査

(3) アイデアソン企画の前提要件

前述のとおり、アイデアソンとは、多様な立場や属性の人が集まり、所属組織の枠を超えて、グループワークと個人ワークを交えて課題解決に取り組む場です。

そして、アイデアソンの企画のポイントは、①参加者、②プログラム、③ファシリテーターにあると考えています。

参加者については、多様な立場や属性、所属組織のメンバーで構成すること、プログラムについては、情報提供と情報収集の両方を組み込み、グループワークと個人ワーク、質問と発表の機会を繰り返すことにより、より多くの視点をもつことが重要です。

今回の企画では情報提供の方法を調査報告に留めず、本業務に関わるビジネス上の専門性をもつ外部ゲストの参加を求め、実践的な視点を加えました。

ファシリテーターは、まず、アイスブレイクによって発言しやすい場の雰囲気づくりを行い、参加者の個性を尊重しながら参加を促し、参加者の自発性や能動性を重んじた全体進行を行います。

具体的には、参加者間においてアイデアソンで取り組む解決課題を共有し、適宜、役割を設定しながら、都度の発表機会を通じてその内容を把握しながら解決の方向性となるヒント（視点）などを確認し、さらにはフレームを提示して意見・情報・アイデア・解決策などをとりまとめていきます。

今回の企画では、7つのステップを用意して、参加者の自発性・能動性を引き出すプログラムを構築しました。

■プログラム構成

第1日目

【Step0】なぜ、スポーツツーリズムなのか？（30分）

【Step1】調査結果の共有（55分）

【Step2】リサーチワーク（75分）

【Step3】アイデア出し（45分）

【Step4】アイデア発表会（60分）

第2日目

【Step5】アイデアの発展と集約（110分）

【Step6】スケジュールへの落とし込み（120分）

アイデアソンの振り返り（30分）