
農業や地域産品および学研都市ブランドを活かした シティプロモーションによる産業振興・観光振興業務 報告書

2021年3月25日
株式会社京都銀行

目次

I. 学研都市ブランドを活かしたシティプロモーション・サブカルチャー振興による産業振興・観光地域づくり	2 頁
1. 学研都市のポテンシャルを活かした科学のまちとしての取組み	3
(1) けいはんなオープンイノベーションセンター（KICK）の利活用の推進	4
(2) Withコロナに合ったオフィス環境に向けた取組みの実証	4
2. 観光振興につながる地域ブランディング、サブカルチャー振興の推進	75
(1) 精華町および地域キャラクターの認知度向上に向けた取組	76
(2) 精華町にゆかりのある民間クリエイターの育成	77
II. 町内観光資源の利活用促進に向けた取組みの推進	81 頁
1. けいはんな記念公園における町内で働く研究者や地域住民参加型の「野遊びイベント」によるブランディング・付加価値向上	81
III. 新型コロナウイルスの影響下での精華町におけるホテル需要調査	82 頁
1. 新型コロナウイルス影響下でのホテル需要および周辺企業への出張需要調査	83
2. 町内ホテルにおける今後のビジネス施策の検討	90
IV. 農業や地域産品を活かした産業振興・地域ブランディング	92 頁
1. いちごのまちとしての持続可能性に向けた取組支援	93
2. いちごの京都市内事業者への販売・プロモーション支援	111
3. 町内特産品の生産に向けた加工事業者との関係創出	116
V. 学研都市への交通アクセス確保に向けた調査業務	別冊
1. 鉄道延伸の可能性検討に関する諸調査	別冊
2. 上記に伴う経済・産業振興等の波及効果の検証	別冊



I. 学研都市ブランドを活かしたシティプロモーション
・サブカルチャー振興による産業振興・観光地域
づくり

1. 学研都市のポテンシャルを活かした科学のまちとしての取組み

- (1) けいはんなオープンイノベーションセンター（KICK）の利活用の推進
- (2) WITHコロナに合ったオフィス環境に向けた取組みの実証

(1) KICKの利活用促進、(2) WITHコロナに合ったオフィス環境に向けた取組みの実証として、株式会社スノーピークビジネスソリューションズとともに、「キャンピングオフィス体験ワークショップ」を開催しました。

ここでは、「キャンピングオフィス体験ワークショップ」の開催までに至った経緯を振り返るとともに、当日の様子やそこから得られた効果を検証していくこととします。

- 
- (1) けいはんなオープンイノベーションセンター (KICK) の利活用の推進
 - (2) WITHコロナに合ったオフィス環境に向けた取組みの実証
-

- キャンピングオフィス体験ワークショップについて
- キャンピングオフィス体験ワークショップ報告書

■ キャンピングオフィス体験ワークショップについて

- ・過年度業務からみる精華町における地域課題
- ・キャンピングオフィス体験ワークショップの企画まで
- ・企画案（1）
- ・企画案（2）
- ・キャンピングオフィスの視察について
- ・キャンピングオフィス体験ワークショップの企画について

過年度業務からみる精華町における地域課題

2017年度～2019年度の業務からみた精華町の地域課題については下記のとおり。

- ・学研都市の企業や研究機関が集積しているものの、企業や研究者同士の交流が一部に限られている。
- ・学研都市の企業や研究者と地域住民との交流が少ない。
- ・SEIKAクリエイターズインキュベーションセンター（KICKの利活用も含めて）の平日利用が少ない。
- ・1人あたりの観光消費額が小さい。けいはんな記念公園の利用者が約60万人のうち、有料区域は約8万人しか利用していないことが考えられる。
- ・農業・観光振興において、いちごのまちとしていちご狩りシーズン以外のコンテンツが少ない。

⇒上記の地域課題に対して、これまでチームラボ株式会社とともに様々なワークショップを開催した（学研都市の研究者や親子参加型のお絵かきワークショップ、ロボット・プログラミング教育ワークショップ、農業ワークショップ等）。

キャンピングオフィス体験ワークショップの企画まで

それぞれにおけるニーズや課題があるなかで、これまでは個別事業者、研究者同士など、点と点でつながっていることが多かったことから、すべてを結びつけるための施策として、株式会社スノーピークビジネスソリューションズとともに「キャンピングオフィス」（野遊び含む）のトライアルイベントを企画。

キャンピングオフィスで一つに結びつける！

【精華町】

- ・KICKの利活用を促進（特に平日）
- ・けいはんな記念公園の有料区域の利活用促進

【株式会社スノーピークビジネスソリューションズ】

- ・関西企業とのネットワークづくり、キャンピングオフィスのコンテンツ提供を進めたい

【京都銀行】

- ・株式会社スノーピークと接点を持ちたい事業者からのマッチングニーズが多い。

【学研都市の企業・研究者】

- ・Facebookのコミュニティや一部の間では交流あり。
- ・地域住民との交流は少ない。

【地域住民】

- ・学研都市企業、研究者との交流が少ない。

【その他】

- ・コロナ禍でワークスタイルが変化するなか、人と人との関係性が低下。
- ・けいはんな学研都市というエリアのポテンシャルを活かしきれていない。

企画案（1）（観光庁「誘客多角化等のための魅力的な滞在コンテンツ造成」実証事業）

新型コロナウイルスの影響により、従来の生活様式から変化が急速に進んでおり、国内外の観光客が安心して観光を楽しむことができるよう、地域が一体となって新たな生活様式に沿った旅行スタイルに対応した着地整備を行っていくことが重要となっている。

過年度調査から得られた分析・ヒアリング結果をふまえて、2020年度は学研都市研究者や地域住民との交流、精華町の観光課題である1人あたり観光消費額の引き上げ等に向けて、アウトドア総合メーカーと連携したけいはんな記念公園の有料区域を活用した「野遊び」イベントを提案。

同時期に観光庁では、地方公共団体、観光地域づくり法人（DMO）等が観光イベント・観光資源をより安全で集客力の高いものへと磨き上げるために実施する実証事業の支援を通じて、誘客多角化等のための魅力的な滞在コンテンツ造成に向けた取組みの方向性の調査・検証を行う「**誘客多角化等のための魅力的な滞在コンテンツ造成**」実証事業を公募した。

第1次公募期間：2020年6月26日～2020年7月20日

第2次公募期間：2020年8月21日～2020年10月5日

観光庁の同事業では、選定件数や提案内容に応じて、支援対象経費の上限は1件あたり2,000万円（税込）であるほか、イベント開催に必要な範囲でレンタルやリースでは対応できない必要物品（案内看板、電飾、プロジェクションマッピング映像等）を作成・購入した場合、こうした物品は全て観光庁に帰属するものの、観光庁と協議の上、事業終了後に参画する地方公共団体が無償で譲り受けることができる内容となっている。

単年イベントではなく、来年度以降の自走化、持続可能性を見据えて、観光庁の実証事業とも絡ませた「野遊び」イベント企画を第1次公募期間にて、けいはんな記念公園の指定管理者と検討したものの、アウトドア総合メーカーのスケジュールが合わなかったこともあり、この時点では企画の申請および開催を見送る結果となった。

出所：観光庁「誘客多角化等のための魅力的な滞在コンテンツ造成」実証事業 公募要領を基に作成。

企画案（2）-①（京都府「新しい観光資源発掘事業」）

京都府では、WITHコロナ社会を迎え、観光に対する消費者の動向やスタイルが大きく変化するなか、「新しい生活様式」に対応した安心・安全な京都観光を段階的に推進するため、「もうひとつの京都」エリアで府内の観光事業者等が工夫を凝らして取組む新たな観光コンテンツの発掘・磨き上げの企画を募集し、その取組みを推進している。

こうしたなか、京都府は、府内観光資源の更なる磨き上げ・充実を図る取組地域の資源を活用した新たな観光コンテンツの造成を図る取組みとして「**新しい観光資源発掘事業**」の受託事業者を公募した（公募期間：2020年7月10日～2020年7月31日）。

京都府の同事業では、選定件数や提案内容に応じて、支援対象経費の上限は1件あたり1,500万円（税込）であるほか、当事業の実施のために業者に請負施工するための経費（施設整備、設備整備など）といったハード費用についても補助が出るといった点が特徴的である。

アウトドア総合メーカーと連携したけいはんな記念公園の有料区域を活用した「野遊び」イベントを単年ではなく、来年度以降の自走化、持続可能性を見据えて、京都府事業とも絡ませた「野遊び」イベント企画を、けいはんな記念公園の指定管理者に対して提案を行った。

なお、当事業においては、協働性の高い取組みかつ、特定の事業者等の単独の取組みではなく、行政や地域団体等との連携や協力体制が確保されていることが募集の要点となっており、連携する各企業における意思決定のスケジュールなどもあり、企画の申請および開催を見送る結果となった。

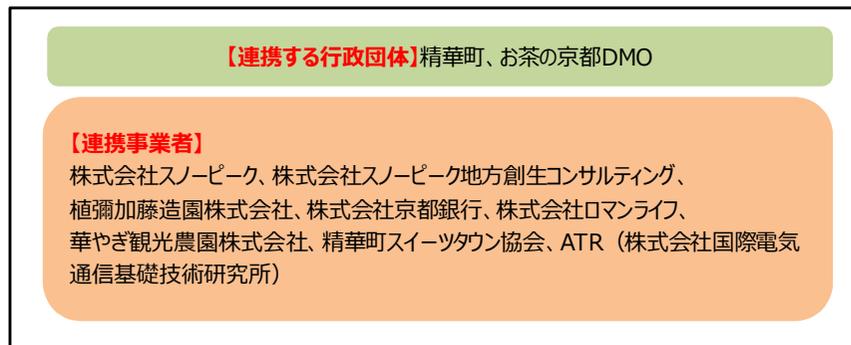
出所：京都府「新しい観光資源発掘事業」実施要領を基に作成。

企画案（2）-②（京都府「新しい観光資源発掘事業」）

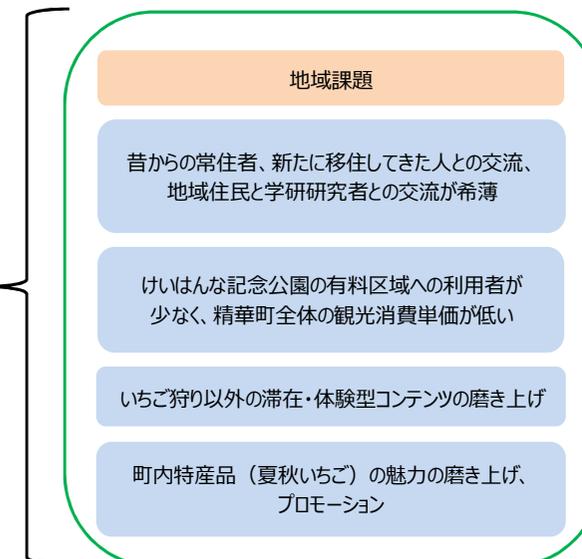
当初、「新しい観光資源発掘事業」へ提出予定であった申請内容については、下記のとおり。

けいはんな記念公園の利活用促進と地域資源を活かした観光振興事業

事業実施体制



スノーピークと連携し、けいはんな記念でしか体験できない美味しい・楽しい・オシャレで上質な
野遊びイベントを開催



【情報発信】

- ・精華町、お茶の京都DMO、スノーピーク
からSNSやホームページ、広報誌等により
情報発信
- ・ATRを通じて学研研究者への呼びかけ

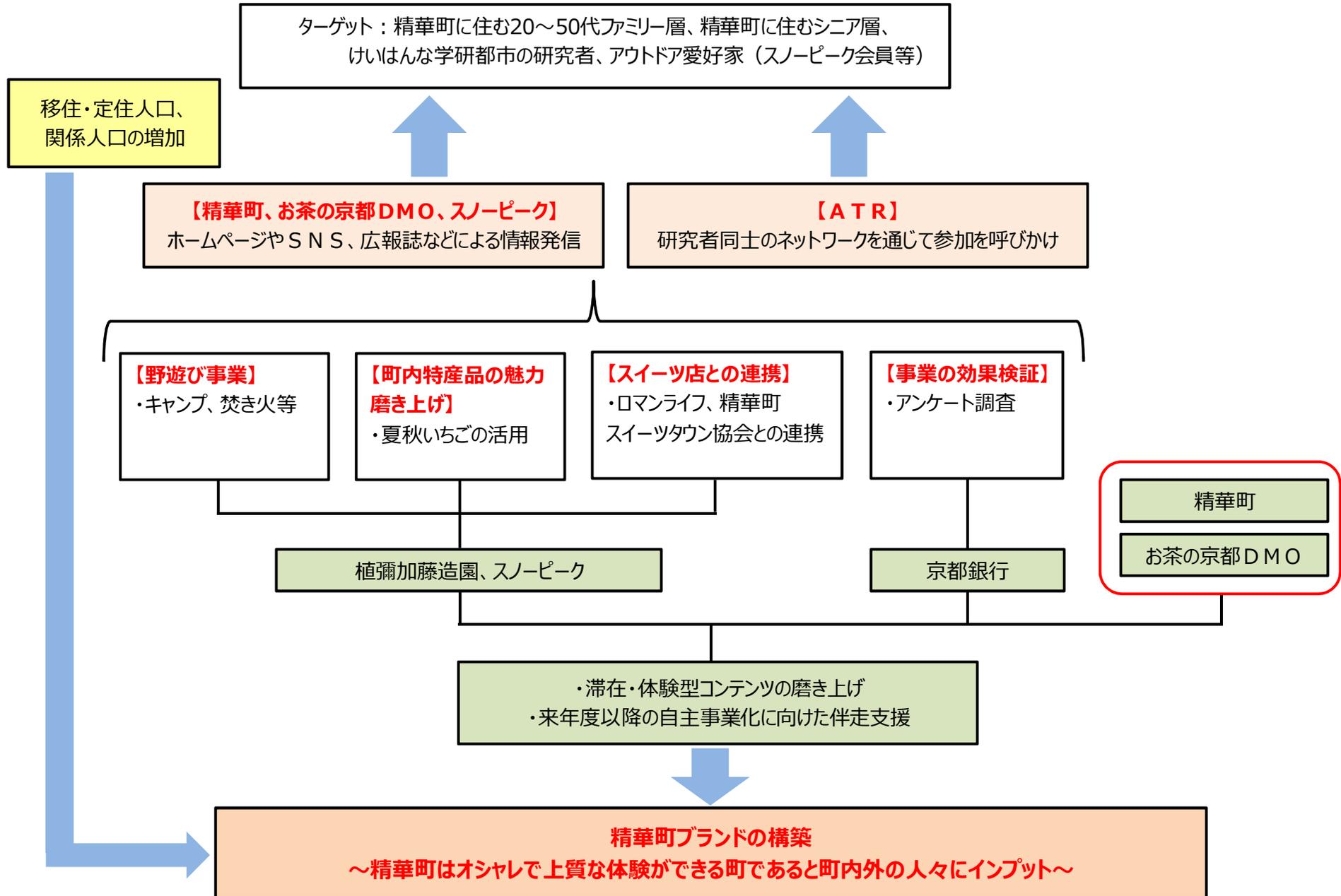
【精華町のブランド化】

- ・スノーピークと連携した野遊びイベントにより
観光消費の引き上げ
- ・地域住民や学研都市研究者の交流促進
- ・町内外の有名スイーツ店のスイーツを味わい、
観光消費とプロモーションにつなげる
- ・夏秋いちごの活用による農業振興

【事業の効果検証、自主事業化支援】

- ・京都銀行によるアンケート調査と効果検証
- ・精華町、お茶の京都DMO、京都銀行が
連携して伴走支援
- ・スノーピークと引き続き連携し、同社のメンツ
トを吸収・移転

企画案 (2) -③ (京都府「新しい観光資源発掘事業」)



キャンピングオフィスの視察について①

新型コロナウイルスの影響により新しいワークスタイルの動きが広がるなかで、①KICKの利活用促進、②地域資源であるけいはんな記念公園の有料区域の利活用促進、③学研都市の研究者や他企業、地域住民との交流促進、これらを通じた精華町の魅力発信やシティプロモーションへ取り組みの方向性を転換した。

また、こうした取り組みを来年度以降の自走化、持続可能性を見据えて、株式会社スノーピークビジネスソリューションズと打ち合わせを重ねた結果、ウィズコロナ・ポストコロナを見据えたキャンピングオフィスイベントをトライアルで実施する方向に転換。

8月17日に株式会社スノーピークビジネスソリューションズが、実際にキャンピングオフィス拠点として運営している「Camping Office OSOTO」（愛知県岡崎市）を視察した。



写真：8月17日に京都銀行が撮影。

キャンピングオフィスの視察について②

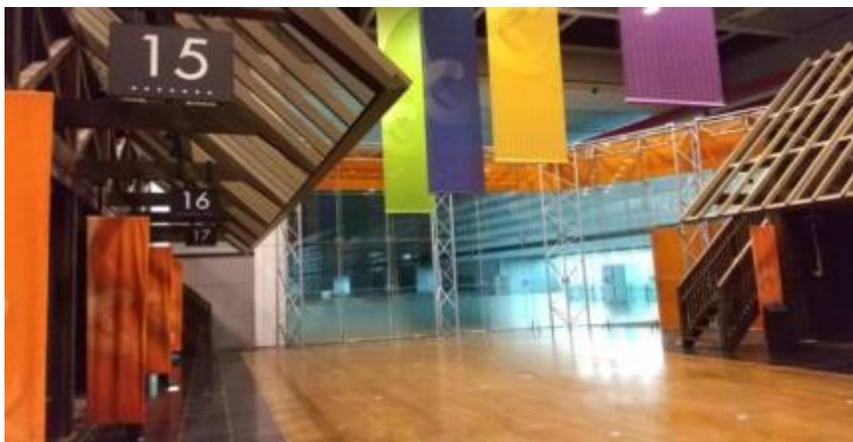
キャンピングオフィスでは、アウトドア形式で開放感のある空間を作ること、ラフな意見が言いやすく、議論の活発化、アイデア創出につながることを期待できる。例えば、焚き火台ではイミテーションでゆらめく炎の動きを再現しており、リラックス効果をもたらしている。また、円を囲むような座席配置により、上座・下座の関係性をなくすことで、互いに意見を言いやすくなる。さらに、焚き火台の周りに配置されたローチェアは座ると、足が少し上がるようになっており、工学的にも人間が幸福を感じやすい設計となっている。



キャンピングオフィス体験ワークショップの企画について①

「Camping Office OSOTO」の視察を踏まえて、後日、株式会社スノーピークビジネスソリューションズによる、けいはんな記念公園（有料区域）、KICK、SEIKAクリエイターズインキュベーションセンターの視察を実施。

けいはんな記念公園では11月は紅葉のライトアップがあり、12月も気候面や同公園内の工事の関係もあり、キャンピングオフィスイベントの開催場所はKICKの展示スペースに決定した。なお、KICK内では火を使用できないため、企画内容については「野遊び」から「ワークショップ」へと内容を変更することとなった。



キャンピングオフィス体験ワークショップの企画について②

開催期間や開催場所、企画の方向性を決定後、詳細コンテンツを固めるため、株式会社スノーピークビジネスソリューションズと打ち合わせを重ね、第一部は同社による「テント設営チームビルディング」、第二部は日替わりで講師を変えたワークショップを実施することで決定。

これまで同社と連携した取組実績がある、おとなの図工クラブ（合同会社anohi）、合同会社イキナセカイ、JAL（日本航空株式会社）を第二部のコンテンツとして打ち合わせを実施し、コンテンツの詳細を決定。

また、おとなの図工クラブが提供するコンテンツ、「未来の公園を考える対話・共創ワークショップ」であることから、けいはんな記念公園の指定管理者である植彌加藤造園株式会社より、同公園の今後の活用ビジョンについて当日の参加者に対して説明いただけるよう調整を行った。

当日プログラム	【第1回】 12月9日（水）	【第2回】 12月10日（木）	【第3回】 12月11日（金）
13：30～13：45	集合・オリエンテーション	集合・オリエンテーション	集合・オリエンテーション
13：45～15：15	ワーク① 講師：株式会社スノーピークビジネスソリューションズ 「テント設営チームビルディング研修」		
15：15～15：30	休憩	休憩	休憩
15：30～17：30	ワーク② 講師：おとなの図工クラブ （合同会社anohi） 「未来の公園を考える対話・ 共創ワークショップ」	ワーク② 講師：合同会社イキナセカイ代表、 神戸大学客員教授 安川 幸男 氏 「自己を見つめ直す対話型ワーク ショップ」	ワーク② 講師：JAL（日本航空株式 会社） 「チームビルディング・コミュニケー ション研修」

キャンピングオフィス体験ワークショップの企画について③

今回のワークショップは株式会社スノーピークビジネスソリューションズの運営によるキャンピングオフィス形式で開催した。アウトドア空間で参加者の新たな発想を促すとともに、多彩な講師や参加企業との交流を深める機会を提供することから、新たな発想による組織の活性化を模索する企業、キャンピングオフィスやワーキングオフィス等新たな働き方を検討している企業に対して案内を行った。

各回20名の定員に対して、学研企業、京都市内や京田辺市、大阪府や奈良県の企業から申し込みがあり、参加者数は9日は18名、10日は18名、19日は18名となった。参加者の業種については、学研都市の企業に加えて、洋菓子製造、商社、IT系、アパレル関係、レジャー施設開発・運営、鋳物の設計・製作・施工など多種多様であった。

Press Release

Date 2020年11月30日

株式会社 京都銀行
京都市下京区堀川通和泉上町
郵便番号600-8652

京都初!

自治体と連携し「キャンピングオフィス体験ワークショップ」を開催
～精華町との連携協定に基づく取り組みの一環として～

京都銀行（以下「本行」）は、2017年に精華町と締結した「精華町の魅力発信パートナーシップ協定」に基づく取り組みの一環として、2020年12月9日（水）から11日（金）の3日間、「キャンピングオフィス体験ワークショップ」を開催します。お知らせいたします。

今回のワークショップは株式会社スノーピークビジネスソリューションズの運営によるキャンピングオフィス形式で行い、アウトドア空間で参加者の新たな発想を促すとともに、多彩な講師や参加企業との交流を深める機会を提供いたします。

当行では、今後も行政との連携を強化し、より一層地域の発展と成長に貢献できるよう努めてまいります。

記

開催内容	
名 称	精華町「キャンピングオフィス体験ワークショップ」 ～Withコロナ・ポストコロナを見据えた新たなワークスタイルを体験しませんか～
日 時	2020年12月9日（水）～12月11日（金） 13:30～17:30 ※1日分の参加も可能です。
内 容	アウトドア空間で変えられた室内で参加者の創造性を高め、ワークを通して組織づくりやコミュニケーション課題の解決、オフィス改革や働き方改革実現のメソッドを学びます。 ※ワークショップ 【第1回】 12月9日（水） 株式会社 スノーピークビジネスソリューションズ 「アットホームチームビルディング研修」 【第2回】 12月10日（木） 株式会社 イキナセカイ 代表、神戸大学准教授 柴田 幸男 氏 「自己を気づかせる 組織ワークショップ」 【第3回】 12月11日（金） JAL（日本航空株式会社） 「チームビルディング・コミュニケーション研修」 おとなの園エクラブ 代表取締役 anohi 「地域の公益を考える 対話・共創ワークショップ」
会 場	けいはんなオープンイノベーションセンター（KICK）
主 催	京都銀行、精華町
運 営	株式会社 スノーピークビジネスソリューションズ

-1-



精華町「キャンピングオフィス体験ワークショップ」

～Withコロナ・ポストコロナを見据えた新たなワークスタイルを体験しませんか～

日時：2020年12月9日（水）～11日（金） 13時30分～17時30分
場所：けいはんなオープンイノベーションセンター（KICK）

参加費：無料

定員：各回20名（先着順）

【開催趣旨】

京都府精華町では、今回、株式会社スノーピークビジネスソリューションズをお招きして、Withコロナ社会での「新しい生活様式」とポストコロナを見据えた「キャンピングオフィス体験ワークショップ」を行います。アウトドア空間に変えられた室内で、参加者の新たな発想を促し創造性を高めることで、**①思いを一つにしてゴールに向かう組織づくり、②自分らしさや多様性を発揮したコミュニケーションの課題解決、③オフィス改革や働き方改革を実現するためのメソッド**を学びます。

当日プログラム	【第1回】 12月9日（水）	【第2回】 12月10日（木）	【第3回】 12月11日（金）
13:30～13:45	集合・オリエンテーション	集合・オリエンテーション	集合・オリエンテーション
13:45～15:15	ワーク① 講師：株式会社スノーピークビジネスソリューションズ 「アットホームチームビルディング研修」	ワーク② 講師：株式会社イキナセカイ代表、神戸大学准教授 柴田 幸男 氏 「自己を気づかせる対話・共創ワークショップ」	ワーク③ 講師：JAL（日本航空株式会社） 「チームビルディング・コミュニケーション研修」
15:15～15:30	休憩	休憩	休憩
15:30～17:30	ワーク② 講師：おとなの園エクラブ 代表取締役 anohi 「地域の公益を考える対話・共創ワークショップ」	ワーク③ 講師：合同会社イキナセカイ代表、神戸大学准教授 柴田 幸男 氏 「自己を気づかせる対話・共創ワークショップ」	ワーク④ 講師：JAL（日本航空株式会社） 「チームビルディング・コミュニケーション研修」

「精華町「キャンピングオフィス体験ワークショップ」」のお申込みについて

①電子メール または、以下をご記入の上 ②FAXのいずれかでお申込みください。
2020年12月7日までに申込みください（以降の場合は、電話等でお問い合わせください）

申込項目	ご記入欄
氏名	
住所	
所属・氏名 （参加される方全員のご記入をお願いします）	（所属） （氏名-50音） ※1回最大20名様まで
電話番号	
メールアドレス （必ずご記入ください）	
ご参加希望日をご希望ください （3日間のみの参加、3日すべて参加も可能です）	・【第1回】2020年12月9日（水） ・【第2回】2020年12月10日（木） ・【第3回】2020年12月11日（金）

①電子メールの場合…上記項目を本文にご記入の上、メールでお申込みください。
【メールアドレス：k.yamaoka@kyotobank.co.jp】

※件名を「精華町「キャンピングオフィス体験ワークショップ」申込」としてください。
※登録後、確認メールをお送りさせていただきます（返信に数日かかる場合がございます）

②FAXの場合…上記項目をご記入いただき、本用紙をFAX送信してください。
【FAX番号：075-371-9307】

◆個人情報のご利用について
本申込フォームにおける個人情報の利用目的は以下のとおりです。
①本イベントに関する情報提供・ご連絡 ②応募抽選のイベント等に関する情報提供
本事業で収集した個人情報については、厳密に管理し、不要になった際には速やかに廃棄いたします。

開催場所について（3日間とも共通）



◆主催：精華町、株式会社京都銀行 運営：株式会社スノーピークビジネスソリューションズ
◆お問い合わせ：株式会社京都銀行 公務・地域連携部 担当：山岡 電話：075-361-2271

■ キャンピングオフィス体験ワークショップ報告書

- ・キャンピングオフィス体験ワークショップ 12月9日（水）開催結果
- ・キャンピングオフィス体験ワークショップ 12月10日（木）開催結果
- ・キャンピングオフィス体験ワークショップ 12月11日（金）開催結果
- ・キャンピングオフィス体験ワークショップアンケート調査結果

キャンピングオフィス体験ワークショップ (12月9日) 開催結果

- ・テント設営チームビルディング研修
- ・未来の公園を考える対話・共創ワークショップ

ここでは、12月9日に開催した「キャンピングオフィス体験ワークショップ」の内容についてみていくこととします。

9日の後半のワークショップでは、「けいはんな記念公園における町内で働く研究者や地域住民参加型の「野遊びイベント」によるブランディング・付加価値向上」についても、取組みました。

テント設営チームビルディング研修①

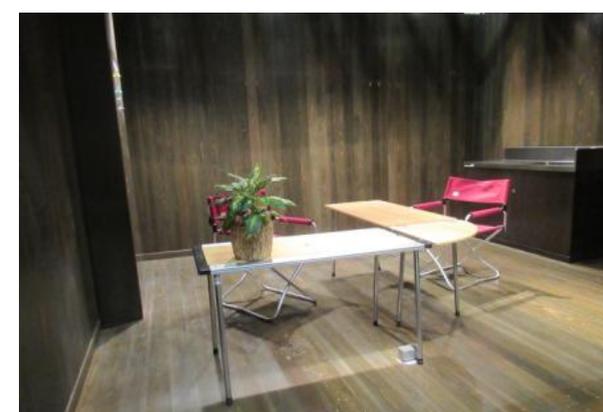
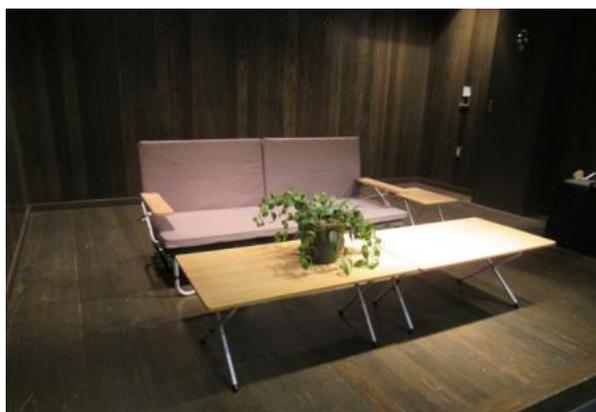
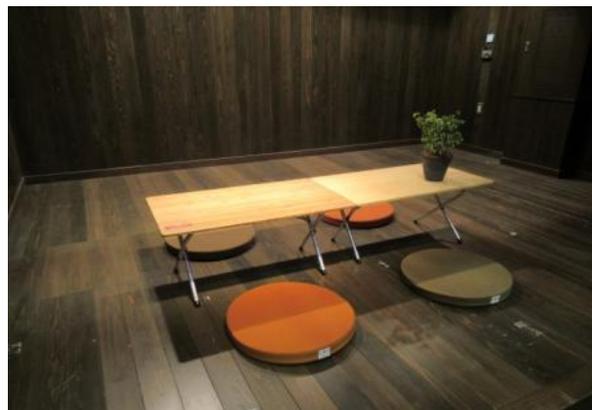
キャンピングオフィス体験ワークショップの第一部「テント設営チームビルディング研修」では、精華町役場の開会挨拶を行い、その後、株式会社スノーピークビジネスソリューションズにより、オリエンテーション、当日ワークショップ内容の説明を行った。

第一部の全体スケジュールについては下表のとおり。

スケジュール	内容
13 : 45～13 : 55	オリエンテーション、ワークショップ内容の説明
13 : 55～15 : 00	ワークショップ ①チーム別作戦会議（15分） ②テント設営（50分） ・テント設営 ・テーブル、イスのセット ・植栽を使った全体レイアウト
15 : 00～15 : 15	振り返り ・チームでの振り返り（10分） ・発表（各チーム1分×3チーム）

テント設営チームビルディング研修②

当日の会場レイアウトについては下記のとおり。株式会社スノーピークのテントやタープに加えて、焚き火台（焚き火はイミテーション）、テーブル、イスなどのアイテム、植栽はすべて使用可能なプログラムとなっている。



テント設営チームビルディング研修③

精華町による開会挨拶、株式会社スノーピークビジネスソリューションズによる説明を行い、各チーム（3チーム）でレイアウトのイメージを話し合う作戦会議を行った。また、レイアウトをイメージしやすいよう、見本写真をホワイトボードに貼り、参考資料として掲示した。



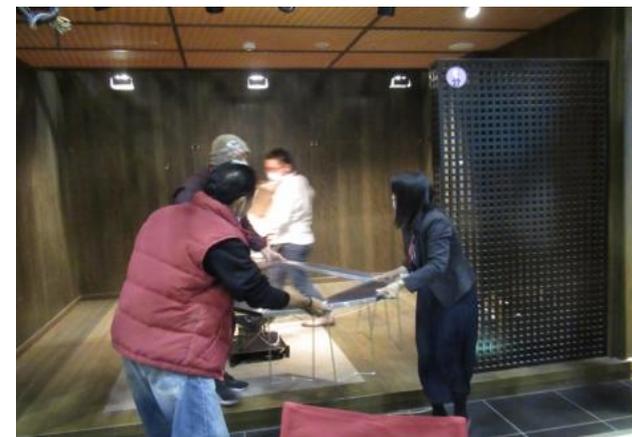
テント設営チームビルディング研修④

各チームによる設営前のレイアウトイメージ発表の様子は下図のとおり。



テント設営チームビルディング研修⑤

チームAのタープ設営の様子は下図のとおり。



テント設営チームビルディング研修⑥

チームBのテント設営の様子は下図のとおり。



テント設営チームビルディング研修⑦

チームCのテント設営の様子は下図のとおり。



テント設営チームビルディング研修⑧

テント設営後の会場全体レイアウトは下図のとおり。また、設営後、各チームで振り返りを行い、得られた気づきなどについて発表を行った。

チームA：人間力、自然力あふれるイメージで設営した。タープを建てたことのあるメンバーがいたので、タープの高さを低くすることで特色を出した。

チームB：経験者がいたので、比較的スムーズに設営できた。自然を意識して、植栽を多く配置するよう工夫した。

チームC：チームは和気藹々とした雰囲気でも役割分担していたが、やっていくうちに皆が主体的にアイデアを出し合い、動くようになった。



未来の公園を考える対話・共創ワークショップ①

第二部では、おとなの図工クラブ（合同会社anohi）による「未来の公園を考える対話・共創ワークショップ」を行った。
第二部の全体スケジュールについては下表のとおり。

タイトル	時間	内容	ねらい
イントロダクション	10分	講師自己紹介と本日の概要の説明。	ワークショップの概要を理解頂く。
フラッシュドローイング	15分	次々に出題される簡単なお題に対して、1つのお題を1分で描いていく。描いた絵を元にグループで自己紹介を行う。	頭で考えすぎず、直感で描くトレーニング。また、描いた絵を使った自己紹介を通してアイスブレイクをはかる。
イメージドローイング	20分	感情や状態をテーマに描いてく。 描いた絵をグループ内で互いに共有説明し合う。	具体ではなく抽象的な「イメージ」で描くトレーニング。感情や状態を色や形のみを使って描くことで表現の幅を広げる。
対話ドローイング	30分	価値観を問うお題をテーマにワークシートに対して絵を描き加えていく。その後グループ内で互いに共有深堀する。	普段言葉で表現しているものごとを自分なりの絵で表現してみる。また、改めて絵を言葉で説明することで自身の内面を再解釈する。
共創ドローイング	35分	「未来の公園を考える」をテーマにチームで1つの絵を描いていく。完成後お互いのチームに対して発表を行う。	自由な発想でアイデアを生み出すトレーニング。またチームで1つのアウトプットを生み出すことで一体感を味わう。
クロージング	10分	ワークショップのまとめ。	ワークを通しての総括と気づきの共有。

未来の公園を考える対話・共創ワークショップ②

フラッシュドローイングでは、「最近食べたおいしいもの」、「好きだった公園遊び」、「最近ワクワクしたこと」について、それぞれがクレヨンを使って抽象的に描き、各チームのメンバー間で自身が描いた内容について説明、情報共有するワークを行った。



未来の公園を考える対話・共創ワークショップ③

イメージドローイングでは、「るんるん」、「イライラ」の感情について、それぞれがクレヨンを使って抽象的に描き、各チームのメンバー間で自身が描いた内容について説明、情報共有するワークを行った後、全員で絵を共有しあった。



未来の公園を考える対話・共創ワークショップ④

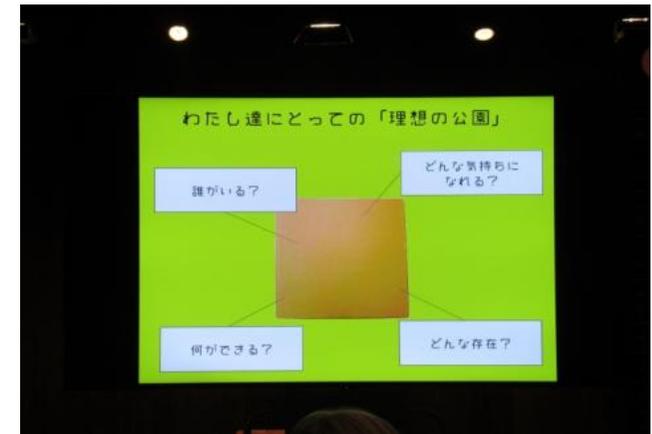
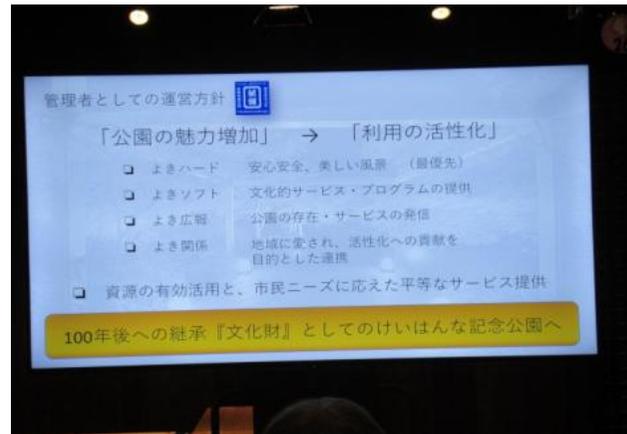
対話ドローイングでは、「私にとっての『幸せ』」について描き、各チームのメンバー間で描き手は内容とその理由について説明し、聞き手は感想と質問を行い、自身が描いた絵と比較することで、描いたものをすべて言語化して表現し合うワークを行った。



未来の公園を考える対話・共創ワークショップ⑤

「未来の公園を考える対話・共創ワークショップ」では、「けいはんな記念公園」を題材に未来の公園を考えるワークを行った。対話・共創ワークを行う前に、同公園の指定管理者である植彌加藤造園株式会社の担当者から、同公園の概要やビジョン等について説明いただいた。

各チームで、事前に配布されたコラージュを使用して各チームで思い描く未来の公園を作成するワークを行った。



未来の公園を考える対話・共創ワークショップ⑥

各チームで作成した未来の公園のイメージについてタイトル、どのようにチームで描き進めたか、内容を共有し合うことで、①フラットなコミュニケーション、②お互いの個性発見、③自身の価値観の再認識について気づきを得るワークへとつながった。

発表内容については、例えばテーマを自由奔放な発想として自然（花や草木）を配置し、無秩序の中に秩序を見出すといったものや、ハートフルをテーマに老若男女が利用しやすい公園を目指すといったものなど、各チームの個性が発揮されていた。



キャンピングオフィス体験ワークショップ (12月10日) 開催結果

- ・テント設営チームビルディング
- ・自己を見つめ直す対話型ワークショップ

ここでは、12月10日に開催した「キャンピングオフィス体験ワークショップ」の内容についてみていくこととします。

テント設営チームビルディング研修①

キャンピングオフィス体験ワークショップの第一部「テント設営チームビルディング研修」では、精華町役場の開会挨拶を行い、その後、株式会社スノーピークビジネスソリューションズにより、オリエンテーション、当日ワークショップ内容の説明を行った。9日と比較すると、振り返りにおける各チームの発表時間を1分から2分へと増やしている。

第一部の全体スケジュールについては下表のとおり。

スケジュール	内容
13 : 45～14 : 00	オリエンテーション、ワークショップ内容の説明
14 : 00～14 : 55	ワークショップ ①チーム別作戦会議（15分） ②テント設営（45分） ・テント設営 ・テーブル、イスのセット ・植栽を使った全体レイアウト
14 : 55～15 : 15	振り返り ・チームでの振り返り（10分） ・発表（各チーム2分×3チーム）

テント設営チームビルディング研修②

当日の精華町の開会挨拶、株式会社スノーピークビジネスソリューションズによる説明を行った。その後、各チーム（3チーム）でチーム名、グランドルール、設置場所、何を設置するか（テントもしくはタープ）を話し合い、共有し合った。その後、各チームによるテント設営作業を開始。9日と同様にテントはドーム型が2つ、タープが1つとなっているほか、テーブルやイスもあえて人数分揃えていない。各チームが考えたレイアウトイメージと想いを他のチームに伝えることを通して、必要なアイテムを揃えていくことも研修内容に含まれている。



テント設営チームビルディング研修③

チームAのテント設営の様子は下図のとおり。また、設営後にチーム内でレイアウトのコンセプトやテント設営で得られた気づきなどについて振り返りを行った。



テント設営チームビルディング研修④

チームBのタープ設営の様子は下図のとおり。また、設営後にチーム内でレイアウトのコンセプトやテント設営で得られた気づきなどについて振り返りを行った。



テント設営チームビルディング研修⑤

チームCのテント設営の様子は下図のとおり。また、設営後にチーム内でレイアウトのコンセプトやテント設営で得られた気づきなどについて振り返りを行った。



テント設営チームビルディング研修⑥

各チームにおける振り返りの内容について発表を行った。

【チームA】

- ・コンセプトを「毎日来たいオフィス」とし、全員がフラットな目線となるようイスと円テーブルを配置。
- ・非日常の空間にできた。テントの方が一体感があり、円テーブルは自然と話しやすくなるので良い。光の加減も良くできた。
- ・一方、パソコン作業もしやすいテーブルを使えば良かったとする意見もみられた。

【チームB】

- ・ミーティングスペースを作ることができた。
- ・植栽とともに人も育っていく。また、ライティングで精華町の未来の明るさを演出。
- ・仕事ができるスペースもイメージし、緑が多い空間にしている。やはりタープは天井が高く開放感があって良い。

【チームC】

- ・コンセプトを「ただいま我が家」とし、与えられたモノの中でのベストを尽くせた。他人の意見にはすべて良いねで返すことができた。
- ・地に足が着いたスタイルで、「人生に野遊びを」に一番近いのではと考えている。



自己を見つめ直す対話型ワークショップ①

第二部では、合同会社イキナセカイの代表 安川 幸男氏による「自己を見つめ直す対話型ワークショップ」を行った。生産性や効率性、目標や計画性が求められる現代においてあえて、そうした要素から距離を置いたワークを実施。

さらに、自己を解き放つとともに、他者との対話を通じて自己を紡いでいくことで新たな気づきや学びにつながる内容となっている。



当日プログラム

生産的なこと、効率性から距離を置く。

目標、目的、計画は一旦保留する。

自己を解放する

自己を他社との関係から紡ぐ

自己を見つめ直す対話型ワークショップ②

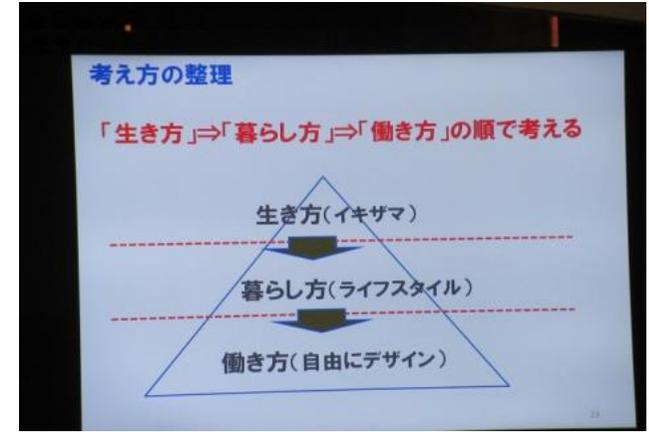
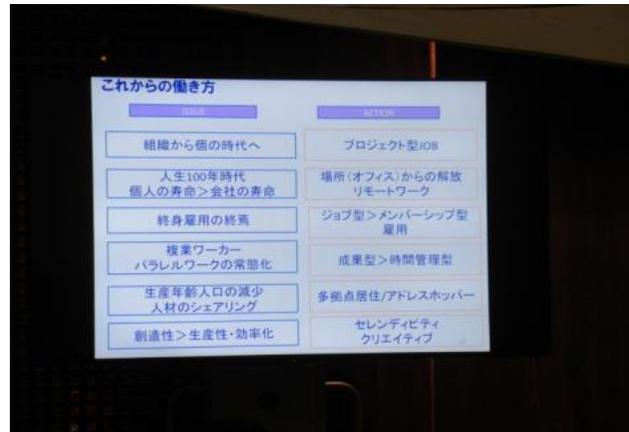
まず、最初のワークとして、「コロナ禍で変わった価値観、あるいは再定義したいこと」について、チーム内で対話を行った後、各チームでの対話の内容について共有し合った。

- ・海外に行けないという前提ができるなかで、日本の良さを再認識するようになった。
- ・気楽に雑談したり、喫煙所などでフラットに話せる空間というのはコミュニケーションにおいても重要だったのではないかと感じるようになった 等。



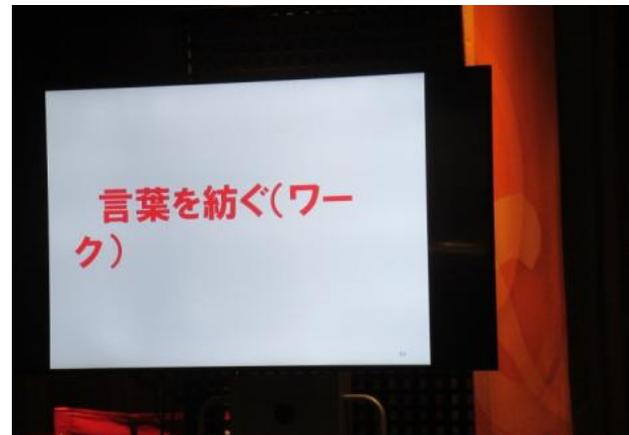
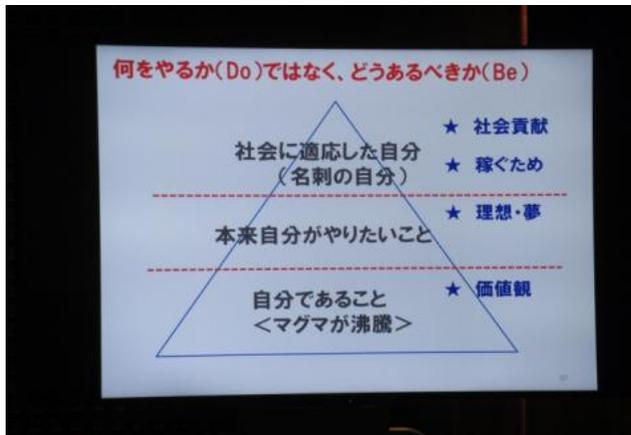
自己を見つめ直す対話型ワークショップ③

また、「これからの働き方」について、AIが代替できない「新たなスペックの人材」について説明するとともに、考え方の整理（「生き方」→「暮らし方」→「働き方」の順で考える）を行った。



自己を見つめ直す対話型ワークショップ④

今後の働き方についての考え方を整理後、何をやるか（do）ではなく、どうあるべきか（Be）という観点から、「自分であること」、「本来自分がやりたいこと」、「社会に適応した自分」を考え、他者との対話を通じた言葉を紡ぐワークを行った。



自己を見つめ直す対話型ワークショップ⑤

言葉を紡ぐワーク後、今回のワークを通じて得られた気づきについて、各チームの代表者による発表を行った。

- ・今回のワークで知らない方々とテント設営や対話を行うことは普段しないことであるが、一緒に何かをするのは楽しいと改めて実感した。また、仕事以外で「自分は何をする人か」について対話する際、仕事以外で話せることがないという自分を発見でき、本来の自分を考える良いきっかけになった。
- ・旅館・飲食業を営んでいるが、コロナ禍で一時は客足が全くなり、テイクアウトの実施も難しく、世間から隔離された状態になったことにより、自分が何をしたいのかについてたくさん考える時間ができた。緊急事態宣言が解除され、客足が戻ってきた時に、顔なじみのお客様に「来られて良かった」との声を聞いて、自社が単に食事を提供するだけの存在ではなく、訪れる人の心（人生の余白）に彩りを与えるなどして、社会に対して貢献できているのではないかと考えるようになった。
- ・色々な企業や年代の方々と対話できるのは非常に良いことであると改めて実感できた 等。



自己を見つめ直す対話型ワークショップ⑥

プログラム終了後に、参加者全員で集合写真を撮影。



キャンピングオフィス体験ワークショップ (12月11日) 開催結果

- ・テント設営チームビルディング研修
- ・チームビルディング・コミュニケーション研修

ここでは、12月11日に開催した「キャンピングオフィス体験ワークショップ」の内容についてみていくこととします。

テント設営チームビルディング研修①

キャンピングオフィス体験ワークショップの第一部「テント設営チームビルディング」では、精華町役場の開会挨拶を行い、その後、株式会社スノーピークビジネスソリューションズにより、オリエンテーション、当日ワークショップ内容の説明を行った。10日同様、振り返り後の各チームによる発表時間を2分としている。

第一部の全体スケジュールについては下表のとおり。

スケジュール	内容
13 : 45～14 : 00	オリエンテーション、ワークショップ内容の説明
14 : 00～14 : 55	ワークショップ ①チーム別作戦会議（15分） ②テント設営（40分） <ul style="list-style-type: none">・テント設営・テーブル、イスのセット・植栽を使った全体レイアウト
14 : 55～15 : 15	振り返り <ul style="list-style-type: none">・チームでの振り返り（10分）・発表（各チーム2分×3チーム）

テント設営チームビルディング研修②

当日の精華町の開会挨拶、株式会社スノーピークビジネスソリューションズによる説明を行った。その後、各チーム（3チーム）でチーム名、グランドルール、設置場所、何を設置するか（テントもしくはタープ）を話し合い、共有し合った。その後、各チームによるテント設営作業を開始。9日・10日と同様にテントはドーム型が2つ、タープが1つとなっているほか、テーブルやイスもあえて人数分揃えていない。各チームが考えたレイアウトイメージと想いを他のチームに伝えることを通して、必要なアイテムを揃えていくことも研修内容に含まれている。



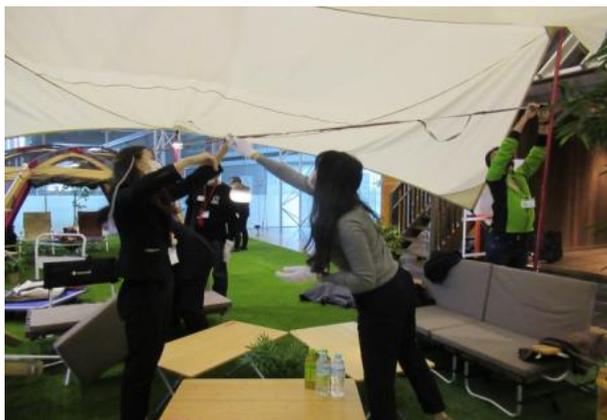
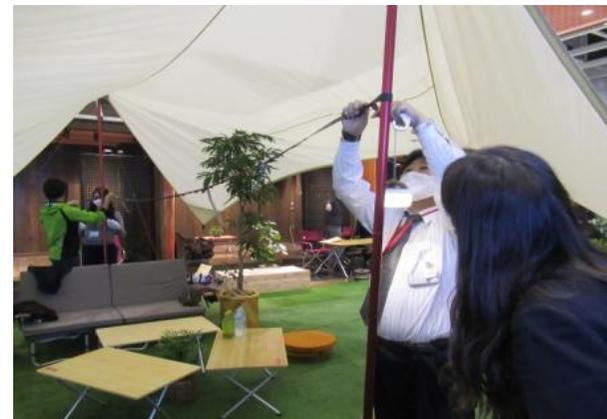
テント設営チームビルディング研修③

チームAのテント設営の様子は下図のとおり。また、設営後にチーム内でレイアウトのコンセプトやテント設営で得られた気づきなどについて振り返りを行った。



テント設営チームビルディング研修④

チームBのタープ設営の様子は下図のとおり。また、設営後にチーム内でレイアウトのコンセプトやタープ設営で得られた気づきなどについて振り返りを行った。



テント設営チームビルディング研修⑤

チームCのテント設営の様子は下図のとおり。また、設営後にチーム内でレイアウトのコンセプトやテント設営で得られた気づきなどについて振り返りを行った。



テント設営チームビルディング研修⑥

各チームにおける振り返りの内容について発表を行った。

【チームA】

- ・思った通りのレイアウトができた。真ん中に焚き火台（イミテーション）と円テーブルを配置し、その周りにローチェアを置くことで、リラックスしてコミュニケーションが取れる。火の温かみを感じながら皆の様子が見られるレイアウトとなっており、グループ意識が生まれる。
- ・テントを建てる時に、自然と声が出ていた。
- ・テント設営ビルディングは、一つのゴールに向かって皆で集中して作業するので、グループでの活動に向いていると思われる。また、アウトドアの要素を増やすとより良いのではないかと感じた。

【チームB】

- ・コンセプトとして開放感や自由を意識し、モニターを見やすくかつ緑を多くできるようにレイアウトを工夫した。
- ・アイテム数が限られるなかで、譲り合いの精神など他チームとの関わり方も大切であると感じた。
- ・一緒に作業すると打ち解けやすい一方で、まとめ役も必要であると感じた。

【チームC】

- ・ライトを吊り下げる高さをあえて揃えないことで、チーム名である凸凹の味が出せた。皆でテント建てるのがとても面白く楽しかった。
- ・綺麗に揃えることや規則を無視することも大事、邪魔なものも素敵なものになるという気づきは、今後活かせると感じた。



チームビルディング・コミュニケーション研修①

第二部では、JAL（日本航空株式会社）による「JALのパイロットから学ぶチームビルディングとコミュニケーション術」を開催した。

パイロットが教育・訓練で学ぶ知識は、安全運航に直結する最重要事項であり、特に機長と副操縦士は、旅客機の運航において「究極のチームビルディングとコミュニケーション」が求められる。

今回のワークでは、同社におけるパイロット訓練のノウハウからチームビルディングの重要性、コミュニケーション術を学ぶ内容となっている。



当日プログラム

導入（CRMとその発達）

人間の限界を知る

安全運航のマネジメント

チームビルディングの秘訣

実践コミュニケーション術

チームビルディング・コミュニケーション研修②

導入として「CRMとその発達」について解説いただいた。CRMとは、「Crew Resource Management」の略で、航空分野で開発された概念である。

- ・安全、高品質な運航のために、利用可能なすべての資源（人、モノ、情報）などを有効活用する。
- ・時間制約を伴う重大な判断が求められるような分野（医療、船舶操縦、鉄道、消防、航空管制等）で用いられている。

CRMについて解説いただいた後、実際の航空事故の事例を基に、当該事故を防ぐためにはどのように行動すれば良かったかについて考えるワークを行った。



チームビルディング・コミュニケーション研修③

続いて「人間の限界を知る」では、人間には「認知の曖昧さ」があり、そこからの誤った判断により、行動に変化を及ぼしてしまうことがあることを実際の事象事例を基に学んだ。

特に人間はバイアスが掛かっていると合理的な判断を妨げられてしまうこと、集団における行動変容では、人に合わせてしまい、援助をしなかったり、社会的
手抜きをしてしまうことを解説いただいた。

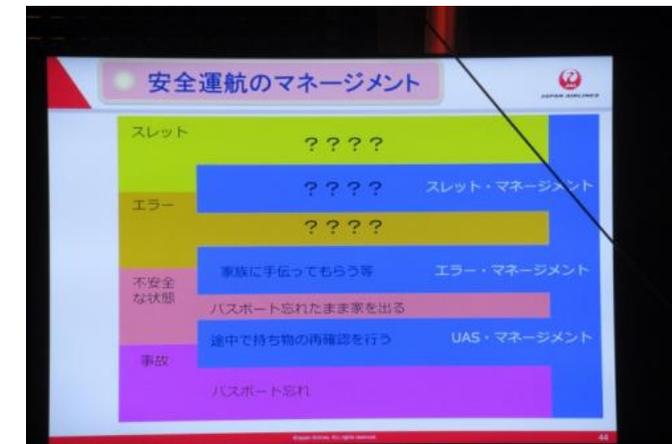
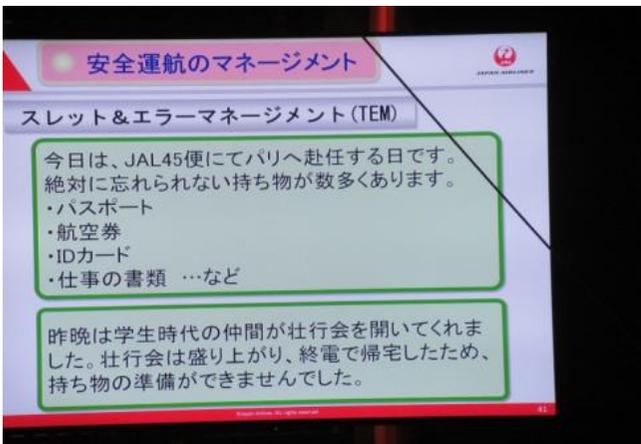
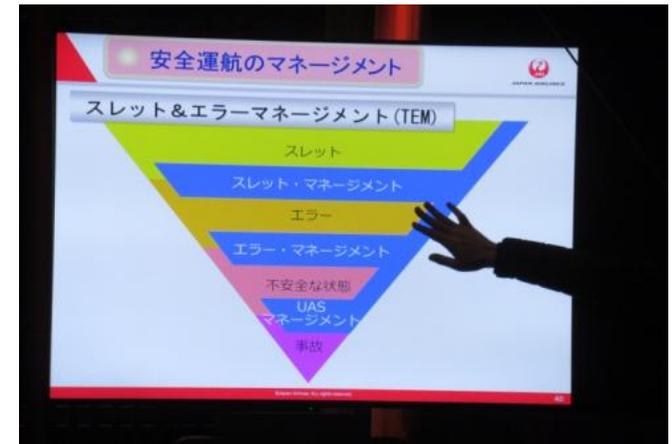
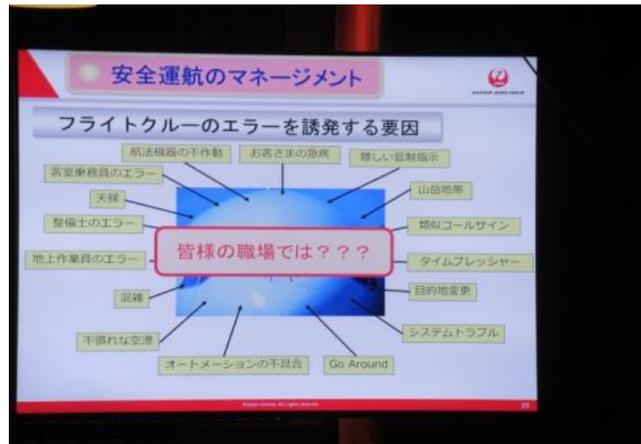


チームビルディング・コミュニケーション研修④

「安全運航のマネージメント」では、スレット&エラーマネジメントについて解説いただいた後、スレット&エラーマネジメント（注1・2）について考えるワークを行った。

注1：スレットとは、パイロットとは関係ないところで発生する安全に影響を及ぼすような事象。

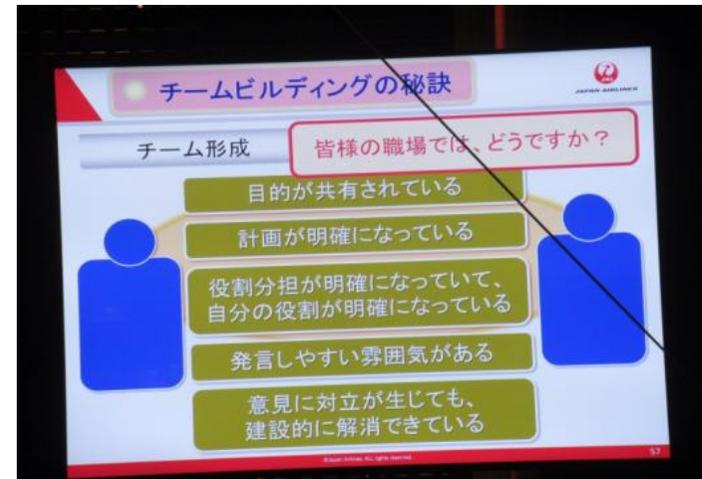
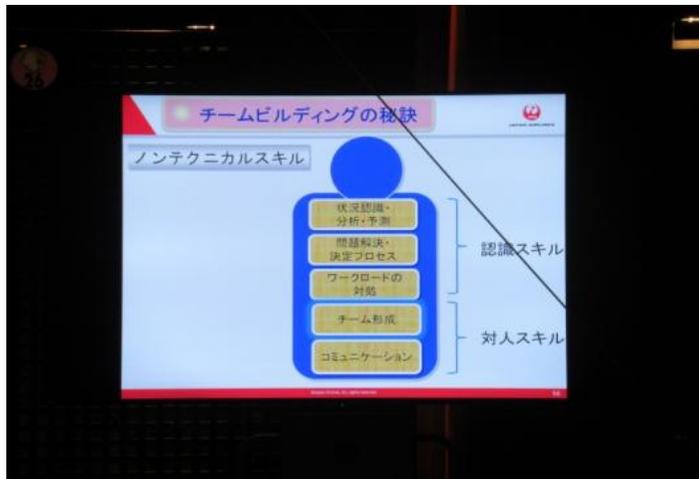
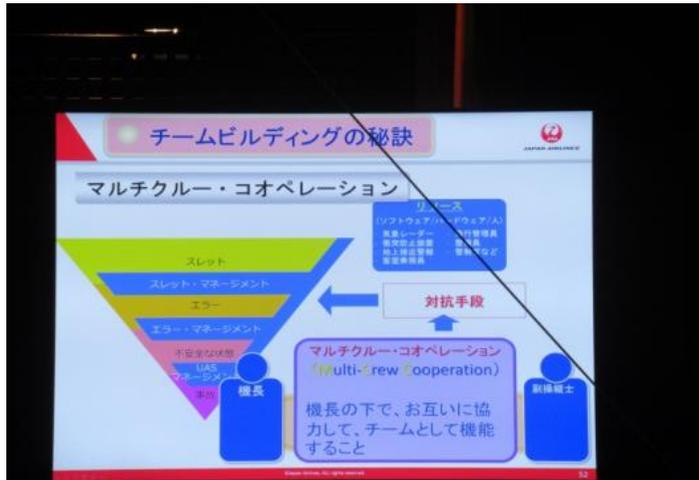
注2：エラーとは、誤ったパイロットの行動、無行動。



チームビルディング・コミュニケーション研修⑤

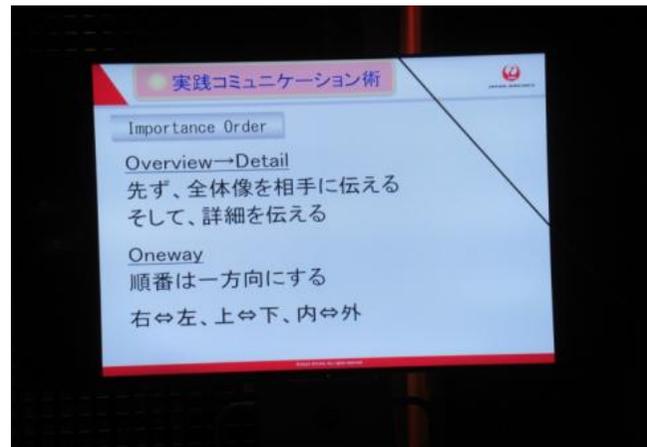
「チームビルディングの秘訣」では、スレット&エラーマネジメントとして実際に行われているマルチクルー・コオペレーション（注1）について解説いただいた。

注1：マルチクルー・コオペレーションとは、機長の下でお互いに協力してチームとして機能すること（航空機操作の相互監視、手順確認、コミュニケーション）。



チームビルディング・コミュニケーション研修⑥

「実践コミュニケーション術」では、自身が伝えたい事柄は聞き手によって伝わり方が異なることを学び、「曖昧な表現の排除」について、ワークを通して学んだ。曖昧な表現においては、「主張に根拠が伴わないこと」、「表現が抽象的で人によって、解釈が変わること」、「主語などの言葉を省略すること」により、自身が伝えたいことが、相手に伝わりきらないことを学んだ。



チームビルディング・コミュニケーション研修⑦

当日プログラム終了後、参加者からパイロット、CAへの質疑応答を実施。最後に参加者全員で集合写真を撮影。



キャンピングオフィス体験ワークショップ アンケート調査結果

- ・満足度
- ・テント設営チームビルディング研修についての感想や意見
- ・後半のワークショップについての感想や意見
- ・キャンピングオフィス体験ワークショップの改善点
- ・精華町にキャンピングオフィスの拠点ができただけの場合利用してみたいか
- ・今後どんな用途で「キャンピングオフィス」を利用してみたいか
- ・キャンピングオフィスの自社への導入可能性

ここでは、「キャンピングオフィス体験ワークショップ」の参加者を対象に実施したアンケート結果についてみていくこととします。

満足度

ここからは各日程における「キャンピングオフィス体験ワークショップ」実施後に行ったアンケート調査結果についてみていくこととする。

満足度については、12月10日の「普通」1件を除くと、すべて「大変満足」、「満足」となっており、日程・業種を問わず満足度が高くなっている。

参加日付	大変満足	満足	普通	総計
20201209	9	8		17
20201210	7	10		17
20201211	6	10	1	17
総計	22	28	1	51

2020年12月9日	大変満足	満足	普通	総計
製造業	3	3		6
レジャー施設開発・運営		2		2
web教室企画	1			1
プランナー	1			1
研究開発		1		1
産業振興課		1		1
司書	1			1
情報通信関連分野研究		1		1
製菓業	1			1
木質バイオマス・環境サービス	1			1
未入力	1			1
総計	9	8	0	17

2020年12月10日	大変満足	満足	普通	総計
製造業	1	3		4
レジャー施設開発・運営	1	2		3
小売	1	1		2
エネルギー関連		1		1
営業		1		1
化学工業	1			1
建設・造園	1			1
食品	1			1
製菓業	1			1
旅館飲食業		1		1
未入力		1		1
総計	7	10	0	17

2020年12月11日	大変満足	満足	普通	総計
レジャー施設開発・運営	2	4		6
製造業		3		3
銀行業	2			2
人材派遣		2		2
小売	1			1
ITコンサルタント			1	1
自動車架装業		1		1
未入力	1			1
総計	6	10	1	17

テント設営チームビルディング研修についての感想や意見①

12月9日における「テント設営チームビルディング研修についての感想や意見」については下表のとおり。

テント設営の経験が無い方もスムーズに取り組むことができ、また、チームで協力しながら集中して取り組むことにより、大きな気づきや仕事に活かせる学びにつながったことがうかがえる。

20201209	キャンプをしたことがなかったため不安もありましたが、とても楽しかったです。机に座ってただ話すだけよりも、何か目的意識を持ってみんなで作業する方が打ち解けやすいと感じました。
	スノーピークのテント等、なかなか良くできていることが分かって良かった。マニュアルにもう少し「分かりやすさ」があっても良いかもと感じました。
	スノーピーク製品がコツさえ教えてもらえれば、組み立てやすいということに助けられ、非常にスムーズにワークに集中できました。
	ただ単に組み立てるのではなく、テーマを決めてグループ毎に考えを出しながら行っていくので、仕事に活かせる学びでした。
	チームで意見を出し合っってレイアウトを考える過程が非常に楽しめた。
	チームリーダーがいて、スムーズに動くものと思っていましたが、一人一人が自分で自分の役割を見つけて積極的に動くこと（待ちがない）でさらに効率が良くなったので、大きな気づきでした。
	とても良い経験で楽しかったです。
	ファシリテーションの無駄がなく参考になった。
	ポジションによって自発的にリーダーシップが発揮されていた。チームビルディングを体感できました。
	みんなテント設営の経験があまりない中、こんなにも協力し合うことができるんだと驚きました。
	協力しながら実施することでコミュニケーションを図れました。
	広い空間だったので、外よりも（温度など）快適にワークできました。テント設営に加えて、中のレイアウト（机やイス、植物）なども配置する、視覚的にも楽しかったです。体も動かすので健康的でした。
	初めてのタープ設営ができて良かったです。普段、触れる機会がない小物も体験できました。
	新鮮でした。日常ではやらないことなので、新しいチームワークを作りたいときに良いと思います。
世界中の人がキャンプテント生活を等しくすれば、人類は永続可能になると思いました。	
通常のテント設営にクリエイティブな要素が加わっていた点がとても良かったです。	
不参加（途中参加のため）。	

テント設営チームビルディング研修についての感想や意見②

12月10日における「テント設営チームビルディング研修についての感想や意見」については下表のとおり。

テント設営チームビルディングの非日常感を楽しみながら参加していることがうかがえるほか、9日に引き続き参加した方からは、異なるメンバーでの作業を通じて、チームビルディングの違いが見られて良かったと新たな気づきにつながっている。

また、思っていたよりも簡単に組み立てることができたなどスノーピーク製品に対する好意見もみられた。

20201210	9日とは違うメンバーでの作業で、チームのでき方や関わり方の違いが見られて良かったです。
	9日の学びが生かされました。
	すごく楽しく、チームビルディングに効果的だと思いました。ミッションが明示されていればもっと効果的だったと思います。 (〇〇な××を作ろう！みたいなイメージ)。
	テント設営前と後で明らかに顔つきが変わりました。
	一体感が新鮮でした。
	疑似キャンプ型ワークを体験し、チームビルディングの目的において、非常に価値があると感じました。非日常感、適度な負荷、団体行動、これらの要素の重要性を理解できました。
	形や枠組、価値観を取っ払って、テントという形でオフィスをビルディングしたので、自由な発想や意見が生まれる土台になったように感じました。
	今回はタープを設営したが、初めてのチャレンジでしたが、皆さんと協力して意外に早く設営できて感動しました。
	初めての緊張と打ち解けることにより、色々なことがスムーズに行うことができました。
	初心者ながらもテント設営だけでなく、どういったコンセプトで作り上げるか考えるのが楽しく参加できました。
	説明やスライドが9日より分かりやすくなっていました。
	体を動かしながらコミュニケーションを取ることで、構えずに同じグループの方々と打ち解けられたと実感できました。
	誰か存じ上げない方々と、何かを協力して作り上げることは滅多にないので、とても良い刺激になりました。
	喋りやすく雰囲気も良かったと思います。
	非日常の空間を作る楽しさを知りました。オフィスに取り入れたら、いつもと違う意見や考え方が浮かびそうだと思いました。
テント（タープ）が意外と手軽・簡単に設置できたので、食わず嫌いであったと反省しました。チームビルディングにはもってこいの素材と感じました（自然と皆さんとの距離が近づくため）。	
初対面のメンバーでしたが、全員が意見を出し合えて、短い時間の中でチームワークを作ることができて良かったです。初心者でも簡単にテントを組み立てられると知りました。	

テント設営チームビルディング研修についての感想や意見③

12月11日における「テント設営チームビルディング研修についての感想や意見」については下表のとおり。

最初は緊張していた方も、体を動かしながら作業をすることで自然と会話が生まれており、テント設営チームビルディングは、異なる年代や業種においてもチームワーク作りに有効であることがうかがえる。

20201211	アイスブレイクとしても有効だと感じました。目的を明確にすることで、楽しいだけでなく学びにつながると感じました。
	チームでタープを建てたり、アイデアを話し合ったり、とても楽しかったです。
	テントを建てるという活動は、それこそがチームビルディングだと思いました。
	テント設営は楽しくできました。
	とても良い時間を過ごせました。
	異業種間でのチームワークを学べる機会となりました。
	皆さんと協力する楽しさを感じました。
	皆さんと同じ作業をすることで、チームワークについて学びました。
	時間が短すぎた感がありました。
	時間的制約を意識した中でのチーム作りが面白かったです。
	初めてのテント設営をしたので、良い経験になりました。初対面の方はわかりでしたが、コミュニケーションを取ることを心がけており、良かったと思います。
	初対面同士でしたが、皆で同じことをすることでチームワークが十分できたと思います。
	短い時間の中、緊張もありなかなか発言しにくかったが、やってみることで徐々にやり易くなり、大変良かったです。
様々な年代、職業の方々と「チーム」として実際に動いてみると、段々と話しやすくなるということを肌で感じる事ができました。	

後半のワークショップについての感想や意見①

12月9日のおとなの図工クラブ による「後半のワークショップについての感想や意見」については下表のとおり。

絵を通して思いを表現し共有することが、チーム内での様々な気づきにつながり、新鮮な体験となったことがうかがえる。また、前半のテント設営チームビルディングによってチームに一体感が生まれたことで、それぞれが前のめりになってワークショップに参加できたことがうかがえる。

20201209	アートを通じて自己表現する機会はあまりないので、良い頭の運動になりました。
	あえて非言語で表現したものを言葉で説明するのが斬新で刺激になりました。
	コラージュ作成は初めてだったので非常に興味深かったです。協働で表現するコミュニケーションがとても良かったです。
	チームビルディングによって一体感がチームに生まれたので、個々のワークショップの内容について、みんなが興味を持って、前のめりで参加することができました。
	とても良かったです。気持ちや思いを絵を通して、思いを出し合うことを共有していく、コミュニケーションの方法としても、学びが深かったです。
	なかなか経験できない体験で新鮮でした。
	メンバーと打ち解けるためのアイスブレイクとして、とても良かったと思います。
	もっと時間を過ごしたいと思うほどに、楽しく過ごさせていただきました。
	言葉で表現するのは難しいことですが、絵だったので思ったままに表現できた気がします。
	講師のファシリテートが良かったです。ポジティブな雰囲気とても良かったです。
	自分の内面にも向き合え、チームの方の個性も発見でき、色々な気づきを得られたワークでした。進行もワーク内容も素敵でした。
	自分を解放してくれました。もっとじっくりとやりたいと思いました。
	主催される方々の思いまでも上手に組み込んでおり、勉強になりました。
	少し欲張って、詰め込みすぎの感じでしたが、まずまず良かったと思います。
	色々なアイデアが出て良かったです。
新鮮でした。子どもに戻ってチームメンバーの素顔に触れることができました。	
日頃、頭を使わない、言葉に頼らない表現をしていないので、とても刺激になりました。	

後半のワークショップについての感想や意見②

12月10日のイキナセカイによる「後半のワークショップについての感想や意見」については下表のとおり。

自分を見つめなおし、他者と共有し合うことが、参加者にとって良い刺激になり、学びや気づきにつながっていることがうかがえる。

20201210	お題に対して自分の意見を言う難しさを感じ、色々な話をして考えることができました。
	グループを変えてまた新たにチームが作られたので、そこでもリフレッシュでき、新しい発見や気づきがあったように思います。
	シチュエーションもあって本音で話し合えるワークで楽しかったです。
	しっかりと話し込め、共感できました。
	チームメンバーのシャッフルがあって良かったです（途中で3名だけになったところに新規で3名の若い人が入ってくれて良いバランスになりました）。
	ゆったり、ゆっくりで良い感じでした。
	自身に対して、他者の声を通してより理解を深められたのが良かったです。生産的なことはしないのが良いと思います。
	自分を見つめ直し、他者と共有する体験をできたため、刺激になりました。
	自分を見つめ直すきっかけと、また違う会社の方と交流できたのも良かったです。
	初めての皆さんとのワークショップでしたので正直不安でしたが、あっという間に打ち解けていき、自分発信の意見も言えて楽しかったです。
	特に年上の方々の体験談が聞けて、安川氏の講演により深く考えさせられる良い機会となりました。
	難しいテーマではありましたが、だからこそ話が盛り上がったように感じました。色々な切り口で皆さんとお話しできたと思います。
	非常に大切な目的のワークと理解しているが、参加者任せで動くことが難しかったです。対話は重要だが素人同士では目的達成まで行き着かないので、多少の誘導は必要かと思います。
	普段関わることのない職業の方や、初めて会う方の考え方や自分がどういう人かを話す姿を見ることができて新鮮でした。
問いが難しいのもありましたが、他者の面白い話も聞けて良かったです。	
後半は不参加。	

後半のワークショップについての感想や意見③

12月11日のJAL（日本航空）による「後半のワークショップについての感想や意見」については下表のとおり。
コミュニケーションを取るうえで、分かりやすくはっきりと伝えることの重要性について、参加者の学びにつながっていることがうかがえる。

20201211	コミュニケーションを取ることはとても大切なことだと思いました。
	チームビルディングという概念の使い方に特色があったように思います。少し内容が伝わりにくい部分もあったように思います。
	チームビルディングについて学びました。
	チームビルディングを改めて学ぶ大切さが分かりました。
	チームワークが増えるなかで、コミュニケーションについて参考になりました。
	とても新鮮なお話を聞くことができました。
	とても良い時間を過ごせました。
	なかなか話をする機会のない方々のお話を聞いて、実践したいと思うことがたくさんありました。日常にも還元していきたいと 思います。
	パイロットの方の生の声が聞いて良かったです。
	何かを伝えたいときは曖昧な伝え方をせず、はっきりと伝えられるようにしていきたいと感じました。
	企業の裏側が少し見えて面白かったです。アウトプットの場は欲しかったです。
	緊張が解けてやりやすかったです。
	人に伝えることの難しさを感じました。
	前半のワークショップを利用したテーマの方が良かった気がします（せっかくテントを建てたので）。
認知という観点で面白かったです。	
普段なかなか聞けないパイロット、CAの方々の面白い話が聞けました。	

キャンピングオフィス体験ワークショップの改善点①

12月9日における「キャンピングオフィス体験ワークショップの改善点」については下表のとおり。

今回は半日での実施であったが、一日かけたロングバージョンの「キャンピングオフィス体験ワークショップ」にしても良かったのではないかと意見がみられた。

また、テント設営時の交渉が生まれやすいよう、アイテム数をあえて減らしてみるのも面白いのではないかと意見もみられた。

20201209	あえて交渉の機会（チーム同士）が発生するよう、アイテム数を減らしてみるのも面白いかもしれないと思いました。
	あと30分位長めに開始できれば、もっとゆったりできたかと思いました。時間的な制約を考えるととても良い出来だったと思います。
	タープ、テント、シェルターなど、数が増えたら良いかもしれません。
	タープとテントの両方を試せると良かったです（短時間ですが）。
	テント設営が難しく、結局係りの方にやっていただく形になってしまったので、事前に説明書を読むなど、何かしら指示があった方が良いと思います。
	とても良かったです。キャンプしたくなりました。
	ロングバージョンもぜひ参加したいので、ゆったりとプログラムにしていだけたらと思います。
	会話が苦手なため、前半は不安や緊張が大きかったです。
	改善点は今のところ思い浮かびませんので、思いついたらメールいたします。
	寒いので暖かい服装を事前にお勧めしてほしかったです。
	終わった後にタープテントの中でリラックスする時間が欲しかったです。
	少し寒かったです。
	全員の顔が見えやすいようなレイアウトができればより良いと思います。
特にはないですが、半日で少し駆け足（詰め込んでいたので）に感じました。一日ぐらいでゆっくりでもいいですね。午前中にテント設営、ランチをそこでして、午後にゆっくり図工を行うなどのイメージです。	

キャンピングオフィス体験ワークショップの改善点②

12月10日における「キャンピングオフィス体験ワークショップの改善点」については下表のとおり。

名刺交換タイムなど、チーム以外の方とコミュニケーションを取る機会が欲しかったとの意見がみられた。

20201210	「働く場所を変える」のは大事だと思いました。焚き火しながら人と話すというのも興味があります。
	スピーカーが1箇所なので、対面側が聞き取りにくかったです。
	ぜひ、フルコースで体験したいです。
	チーム以外の方とコミュニケーションを取る機会が欲しかったです。
	テント設営でのテーブルやイスを選ぶ際、もう少し事前に交渉した上で使うものを決めていければより良いかなと思いました。
	マイクの音が聞き取りにくかったので改善をお願いします。
	もし可能であれば、せっかくいただいた機会ですので、名刺交換タイムのようなものがあれば、より楽しくなるかもと考えます。
	画面と文字の小ささ。
	寒かったです。
	季節的なこともあると思うが、外でできるとより良いと思います。
	空間のスペースは魅力的ですが、少し寒かったです。
	時間があと30分は欲しかったです。
	室内で行うワークショップとして、新しい体験をさせていただきました。
前半は団体、後半は個人と分かれていると感じました。せっかく前半でチームビルディングを行ったので、後半もそれを生かすような取組みでも面白いと思いました（個人も大切だと思います）。	

12月11日における「キャンピングオフィス体験ワークショップの改善点」については下表のとおり。

改善点については「特になし」とする意見が11件あった一方で、マイクや空調などの設備面に関する意見がみられた。

20201211	アイテムがもっとあるとより良いと感じました。
	マイクの音量が少し不十分。
	マイクの指向性を広いものにして欲しいです。
	寒かったです。
	参加者全員の顔を見やすいレイアウトも必要だと思います。
前半のワークの内容と後半のワークから得られるものに整合性を感じませんでした。	

精華町にキャンプオフィスの拠点ができただけの場合利用してみたいか

「精華町にキャンプオフィスの拠点ができただけの場合利用してみたいか」については、「興味・関心がある」が23件と最も多く、次いで「ぜひ利用したい」（13件）、「利用したい」（8件）が続いている。

参加日付	ぜひ 利用したい	利用したい	興味・関心 がある	現在はないが、 将来は興味・関心 が出る可能性がある	総計
20201209	6	3	7		16
20201210	3	4	8	2	17
20201211	4	2	9	1	16
総計	13	9	24	3	49

今後どんな用途で「キャンピングオフィス」を利用してみたいか

精華町にキャンピングオフィス拠点ができ利用ニーズについて、「ぜひ利用したい」、「利用したい」と回答した人の利用法をみると、チームビルディングにつながる研修、ワーケーション施設、アイデア出しやデザインなどのクリエイティブワークといった意見が比較的多い。

また、「興味・関心がある」と回答した人についても、同様の意見があるなか、町内会や子供会の会議、保護者のミーティングといった意見もみられた。

ぜひ利用したい
R/D担当役員やコミュニケーション研修、新しいプロジェクトチームのチームビルディング。
ゼロベース（何かを考えて生むタイプ）の会議等には最適化と考えます。脳に良い刺激があると思いますので、ぜひ利用させていただきたいです。
チーム力の増強または逆のリトリート（振り返りや内省をシェアするため）をチームで楽しむ。
ビジョンミーティング。
ミーティング、社内交流の場として。
ワーケーション（子どもと一緒に）。
企業の人的交流の場をアウトドアで行いたい。
休日研修等。
研修など、オフィスにテントなどを利用できないかなと思いました。
職員研修の一環。
新入社員研修。
利用したい
アイデアプレストミーティングに最適だと思います。
キックオフミーティングやチームビルディングとして、あるいはリモートワークの自由度が高くなった時にワーケーションで利用したい。
チームミーティング。
ワーケーションの利用。
企画や設計、デザインなどクリエイティブワークにて利用したいです。
市民の共創ワークショップなどで利用してみたいです。
職場が森という屋外ということもあり、そこで焚き火しながら会議等してみたいです。
人事との調整や当社グループ主催のものがあれば、活用を検討しても良いと思います。

興味・関心がある
アイデアプレストミーティングや親睦会。
アイデア出し、企画構想。
イベント（市民との共創）。
テレワーク。
プロジェクトをスタートさせる時に、そのチームで利用したい。
リーダー、マネージャー層の交流や研修。すでに実施している農業体験研修の参考にさせていただきたいです。
会社のチームビルディングやプレスト、町内会会議、子供会会議。
会社の来客ブースにテントやイスが置いてあると楽しそうだと思います。
外でするのも参加してみたいです。
教員へのファシリテーション、特に世代間ギャップの軽減のため。
子どもたちが参加できる教育に役立つと思います。
自社での色々なアクティビティやプログラム。
自社でも自社商品を使って、同様のオフィスを提案できるのではと思いました。
社員の親睦研修。
社員研修。
商品企画やマーケティング会議、研修会として利用できると思います。
新入行員研修。
新入社員研修、新規アイデア創出プロジェクト。
新入社員研修。
中高生の関係づくり、プログラム。
保護者のミーティング。
現在はないが、将来は興味・関心が出る可能性がある
アクセスの良いところ。
経営者と従業員のギャップ解消。
社員研修。
その他
森やお寺の中で研修（木育や生態系、バイオマス、焚き火など）を行いたいと思っており、コラボでキャンピングオフィスも組み合わせてみたいと思いました。

キャンピングオフィスの自社への導入可能性①

「キャンピングオフィスの自社への導入可能性」については、「導入予定はないが、興味・関心がある」が29件と最も多く、次いで「現在はないが、将来は興味・関心が出る可能性がある」（7件）が続いており、潜在的な企業ニーズの高さがうかがえる結果となった。

参加日付	すでに導入している	導入を検討中	導入予定はないが、 興味・関心がある	現在はないが、将来 は興味・関心が出る 可能性がある	総計
20201209	1	1	8	5	15
20201210	2	1	12	1	16
20201211	1	1	9	1	12
総計	4	3	29	7	43

キャンピングオフィスの自社への導入可能性②

「キャンピングオフィスの自社への導入可能性」について業種別にみると、「導入を検討中」と回答した企業は3社に止まっているが、製造業（製薬業、化学工業含む）では「導入予定はないが、興味・関心がある」と回答した企業が10社みられた。

業種	すでに導入している	導入を検討中	導入予定はないが、興味・関心がある	現在はないが、将来は興味・関心が出る可能性がある	総計
レジャー施設開発・運営	3	1	4	2	10
食品		1			1
未回答	1	1			3
製造業			8	2	10
小売			2		2
人材派遣			2		2
銀行業			2		2
製薬業			1		1
化学工業			1		1
プランナー			1		1
営業			1		1
建設・造園			1		1
自動車架装業			1		1
研究開発			1		1
旅館飲食業			1		1
情報通信関連			1		1
ITコンサルタント			1		1
精華町			1		1
web教室企画				1	1
エネルギー関連				1	1
司書				1	1
総計	4	3	29	7	43

キャンピングオフィスの自社への導入可能性③

「キャンピングオフィスの自社への導入可能性」について企業別にみた一覧は下記のとおり。なお、株式会社冒険の森は、森林アスレチックにおける研修プランを提供していることから、「すでに導入している」と回答したものと思われる。

業種	すでに導入している	導入を検討中	導入予定はないが、興味・関心がある	現在はないが、将来は興味・関心が出る可能性がある	総計
株式会社冒険の森	3	1	4	2	10
株式会社岡本電子、モリのねんど	1				1
日本たばこ産業株式会社		1	3	1	5
合同会社イニット		1			1
フイトンチッドジャパン株式会社			2		2
株式会社セントラルフルーツ			2		2
株式会社ティーシーエイ			2		2
株式会社傳來工房			2		2
株式会社京都銀行			2		2
ATR			1		1
アクロス京都（音ラボ）			1	1	2
crossroads			1		1
オムロン株式会社			1		1
第一工業製薬株式会社			1		1
京都機械工具株式会社			1		1
株式会社ロマンライフ			1		1
株式会社兵衛			1		1
株式会社ワークヴォックス			1		1
株式会社森忠建設造園			1		1
マルホ株式会社			1		1
精華町役場			1		1
株式会社タイムドメイン				1	1
国立国会図書館				1	1
大阪ガス株式会社				1	1
総計	4	3	29	7	43

は精華町企業

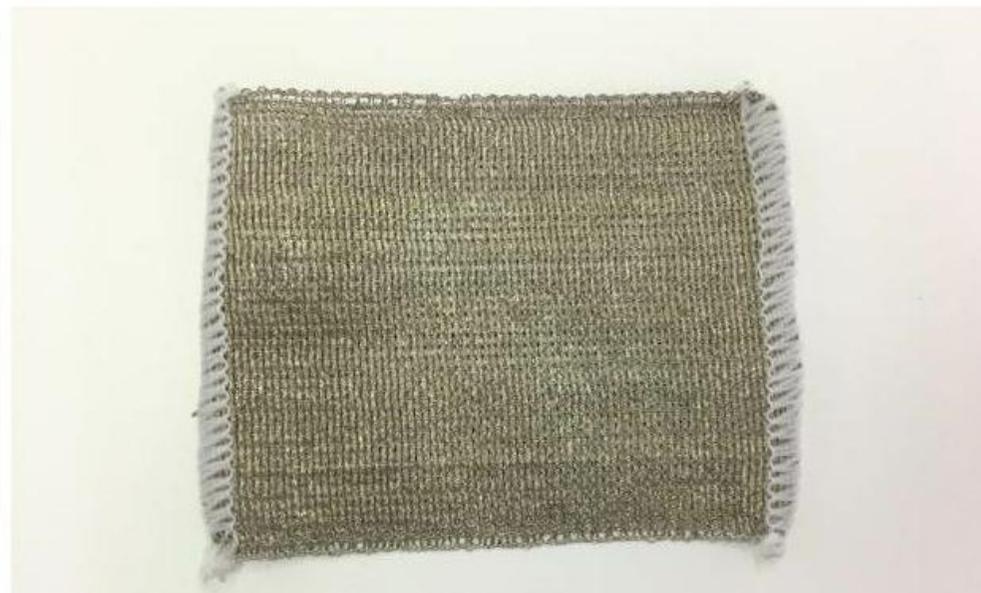
2. 観光振興につながる地域ブランディング、サブカルチャー振興の推進

- (1) 精華町および地域キャラクターの認知度向上に向けた取組み
- (2) 精華町にゆかりのある民間クリエイターの育成

ここでは、(1) 精華町および地域キャラクターの認知度向上に向けた取組みとして、ふるさと納税の返礼品化に向けた取組みについてみていくこととします。また、当該取組みにおいては、(2) 精華町にゆかりのある民間クリエイターの育成にもつなげています。

2-（1）精華町および地域キャラクターの認知度向上に向けた取組み

- ・**精華町発ベンチャー**でウェアラブル製品の開発・販売を行う**ミツフジ株式会社**が、繰り返し洗濯・使用が可能な**衛生マスク「hamon AGマスク」**を独自開発。
- ・銀めっき繊維とウェアラブル技術により銀の抗菌防臭機能と、極上のフィット感を実現。銀めっき繊維AGpossとウェアラブル用に開発した医療用繊維を使用した高機能衛生マスク。
- ・同社は6月からは夏マスクの発売含め、キャパに余裕が出ることから、6月より3,000枚程度は定常的に提供可能となっている。
- ・50回以上の選択が可能で、販売価格は@3,300円／枚（税込）。
- ・当行が精華町と同社をマッチングし、ふるさと納税の返礼品化を実現。



出所：精華町ふるさと納税特設サイトを基に作成。

2- (1) 精華町および地域キャラクターの認知度向上に向けた取組み

2- (2) 精華町にゆかりのある民間クリエイターの育成

- ・ふるさと納税のサイトでは、鳥取市や埼玉県横瀬町など、地元出身の画家やイラストレーターが描く「**似顔絵**」を返礼品にしている自治体がある。
- ・鳥取市では、10万円以上寄付し希望する方に対して、鳥取市で活躍する似顔絵画家、宮本栄一氏による似顔絵をプレゼントしている。
また、埼玉県横瀬町では、3万円以上寄付した方で希望する方に対して、横瀬町在住のアーティスト加藤健太氏による手書き似顔絵（A4サイズ、アクリル画・フレーム付）をプレゼントしている。
- ・2020年度に精華町でふるさと納税返礼品サイトが開設されることに伴い、過年度業務で連携実績のある**おおえさき氏による似顔絵の返礼品化を提案。**
- ・精華町担当者、おおえさき氏を交えて打ち合わせを実施。サイズは「A5サイズ」、生産量は「月10件程度」とするなど、具体的な内容について検討を行った。
- ・似顔絵を返礼品にするには総務省の返礼品基準を満たす必要があるが、**けい・はん・なあちゃんや京町セイカのキャラクターも似顔絵と一緒に描くことで、基準を満たすとともに、精華町のオリジナルキャラクターやおおえさき氏の知名度アップ**につながることを期待できる。



出所：鳥取市ふるさと納税スペシャルサイトを基に作成。



出所：埼玉県横瀬町ホームページを基に作成。

2- (1) 精華町および地域キャラクターの認知度向上に向けた取組み

2- (2) 精華町にゆかりのある民間クリエイターの育成

- ・2020年8月におおえさき氏による似顔絵のふるさと納税返礼品化を実現。
- ・返礼品第一号は結婚式のウェルカムボードとして展示され、当日披露宴で招待客にも情報発信されている。
- ・ふるさと納税の返礼品化後の反応については、ユニークで面白い取組みとの評価がある一方、単価が少し高いとの声も聞かれている。
→当初の企画提案時は、24,000円程度の寄附に対して「8,000円分」の返礼品を検討していたが、実際は80,000円の寄附に対して「24,000円分」の返礼品となっている（似顔絵を2人分描いた場合）。
- ・今後、精華町と連携協定を締結している京都精華大学の学生とのコラボにより製作人数を増やすことで、単価を抑えられる可能性がある。



2- (1) 精華町および地域キャラクターの認知度向上に向けた取組み

2- (2) 精華町にゆかりのある民間クリエイターの育成

- ・株式会社エフエム京都は、おおえさき氏が淡交社から出版した「ショート・ショート・キョート」に、自社のラジオ局「α-STATION」が登場することもあり、地元出身のイラストレータである同氏を応援している。
- ・「α-STATION」は、近畿2府3県のエリア（約660万世帯）で聴くことができる。2004年度聴取率調査によると、α-STATIONは、FMシェアで61.3%、AM局を合わせたラジオ全局シェアでも43.2%を占めるなど、高いシェア率を誇っている。
- ・「α-STATION」は、2021年4月14日からおおえさき氏をD Jとする新ラジオ番組「FLOWER HUMMING（フラワーハミング）」を放送予定であり、今後の知名度向上が期待される。
- ・同番組は毎週日曜日20：00～21：00（CM時間を含む）に放送され、映画監督の河瀬直美、建築家ナガオカケンメイなどの文化人の番組が並ぶ日曜夕方～夜帯枠での放送であることから、より番組リスナーも増えることが見込まれる。同番組内でおおえさき氏が精華町での取組みに触れることは、精華町のシティプロモーションにもつながる。



<ご参考> おおえさき氏プロフィール

- ・イラストレーター、マンガ家。1992年、京都生まれ、京都精華大学出身。
- ・自身のイラストをデザイン、マンガ、グッズ、映像作品など幅広い作品へ展開させ活動している。主に、書籍の挿絵や街のプロモーションイラスト、イベントやラジオ番組のグッズデザイン、ラッピングバスのデザインなど、さまざまな制作物を手掛けている。また、2017年度からは精華町のPRキャラクター「けいちゃん、はんちゃん、なあちゃん」、「精華町を舞台にしたショートショート物語」のデザインを手掛けている。
- ・2019年、淡交社が主催する京都がテーマのマンガコンテストで受賞したことをきっかけに、2020年3月に初めての書籍「ショート・ショート・キョート」を出版。2020年8月8日からリアルとオンラインで同時開催の個展を開催。

【主な受賞歴】

- ・伊賀市コミュニティバスラッピングコンテスト **大賞**
- ・講談社イブニング新人賞 **奨励賞**
- ・淡交社「ぼくらの京都マンガコンテスト」 **佳作**



↑地域PR企画のキャラクター・各話ロゴデザイン、挿絵（京都・精華町）



Ⅱ. 町内観光資源の利活用促進に向けた取組みの推進

けいはんな記念公園の有料区域のブランディング・付加価値向上に向けて、株式会社スノーピークビジネスソリューションズとともに、「野遊び」イベントを企画しましたが、スケジュールや季節的な要因などから、KICK内での「キャンピングオフィス体験ワークショップ」開催に変更しています。

なお、12月9日の「キャンピングオフィス体験ワークショップ」のなかで、「けいはんな記念公園」を題材にした「未来の公園を考える対話・共創ワークショップ」を実施しています。

当日の様子については、「キャンピングオフィス体験ワークショップ（12月9日）開催結果」（18頁～32頁）をご参照願います。