

# 文化財の楽しみ方を東の飛鳥から考える ～しもつけウォークラリー～



25 班

コミュニティデザイン学科 大塚萌衣  
建築デザイン学科 清水萌衣 山下竜之介  
社会基盤デザイン学科 梅野駿 大村壮汰

地域名：下野市

パートナー名：下野市教育委員会事務局文化財課 下谷淳様

## 背景

下野市には下野国分寺跡、はにわ、古墳など飛鳥時代をはじめとした文化遺産があり、現在これらの歴史的特性を活かした地域づくり事業を行なっている。しかし、観光業としての発展が芳しくなく、低い知名度・少ない飲食店など様々な要因も重なって文化遺産や資料館への来館者も数少ない。こうした背景を受け、文化遺産を活かして下野市の観光に盛り上がりを出す方法を模索する。

## 方法

- ①アンケート調査  
資料館・公園への来訪者を対象に訪れた目的や訪問回数、要望や意見等を尋ねるアンケートを実施した。
- ②現地調査  
公園と資料館をスタート地点・ゴール地点としたウォークラリーマップ作成を想定し、実際に歩くことで所要時間や周辺の様子を調査した。

## 結果・分析

### 【アンケート調査】

- 公園を訪れた人に対する「資料館を知っているか」という問いに「はい」と答えた割合は80%。  
→若い世代は資料館の存在を知っているもののあまり行かない傾向にある。
  - 資料館を知った理由とカフェを知った理由の間で、割合に差があったのは「知人」「SNS」。  
→SNSなどを利用すれば若い世代にもっと資料館の情報が伝わる可能性がある。
  - 公園に来ていた回答者の100%が県内から来訪しており、公園・資料館共に親子連れが多い。  
→公園は近所から散歩感覚で来入る人が多く、気軽に訪問できる場所。
- 以上の事から、散歩の歩みを資料館へ誘導することができれば、公園一資料館間の繋がりを強くすることができるのではないかと考えられる。

### 【現地調査】

- 公園から資料館までは徒歩5分圏内にあり、歩いての移動も可能。また、道中には歴史遺産も多く存在する。  
→公園と資料館をつなぐようなウォークラリーマップを作成することで公園への来訪者を資料館に誘導しつつ、歴史遺産に触れる機会を設ける。ゲーム感覚で楽しめるウォークラリーであれば、散歩目的で来た人や歴史に興味を持っていない人も参加しやすいのではないかと考える。

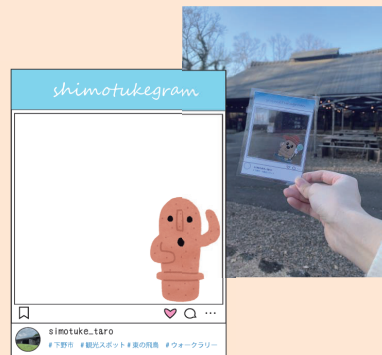
## 提案

### しもつけウォークラリー ↓【概要】

- 公園→資料館ルートの3つのコースを設定。
- ウォークラリーマップ、クリアカードを配布。GISストーリーマップを使いながら参加する。
- ウォークラリーマップに記載されたポイント全てで写真撮影、クイズに回答する。
- 写真の枚数やクイズに正解した数、タイムでポイントをつける。
- 撮った写真や参加した感想をSNSに投稿してもらう。



▲ストーリーマップ



▲クリアカードと写真撮影の様子



▲ウォークラリーマップ例

## 目的

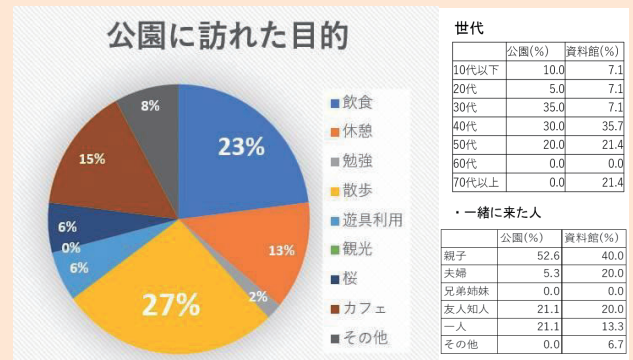
しもつけ風土記の丘資料館は来館者数が少ない一方で、資料館の近隣にある天平の丘公園は公園内に古民家カフェ「夜明け前」や遊具があり、若者も多く訪れるこの地域の人気スポットとなっている。そこで、この2つの施設の結びつきを強め、人々の足を誘導することで東の飛鳥に興味を持つ人の増加や来館者数の増加が見込めるのではないかと考えた。以上から、両施設間の結びつきを図ることを目的とする。



▲しもつけ風土記の丘資料館



▲天平の丘公園「夜明け前」



▲アンケート結果