

「地域とゴルフ場の関係性デザイン」 ～セブンハンドレッドクラブが地域集会場となるためには～

地域名：さくら市
パートナー名：セブンハンドレッドクラブ

20班 コミュニティデザイン学科
建築都市デザイン学科
社会基盤デザイン学科

高本真菜美 早瀬公香
田村諒 八木橋義都
新井唯翔 千島武丸

1. 背景

このプロジェクトは民間企業であるセブンハンドレッドクラブと行政のさくら市が協働して行っている。このような状況を受け、セブンハンドレッドクラブは「みんなが幸せを実感できるゴルフ場」をビジョンに掲げている。具体的には「あらゆる人々・環境に喜びを提供し、健康で持続可能な社会づくりを目指して、地域の活力を共に生み出す場所」として進化と変革を続けるゴルフ場を目指している。地域集会場になるためには、地域にとって親しみやすい空間や場所を生み出すことが重要である。これは、ゴルフ業界を盛り上げ日本全体を活性化することにも関与する。

地域集会場という言葉には、大きな使命としてお祭りや体育祭など地域の年中行事を行ったり子供やお年寄りの方に運動場として活用してもらったり、学校の授業の場になったり地域の日常になくなくてはならない存在でありたいという思いが込められている。

地域プロジェクト演習では、地域集会場になるためにゴルフ場としてゴルフやフットゴルフを楽しんでもらうことだけではなくゴルフ場だからこそできる地域貢献の形の提案を期待されている。

地域集会場

地域の年中行事を行ったり、地域の方に運動場として活用してもらったりするなど地域の日常になくなくてはならない存在

地域の人々にとってより身近な存在になることが必要

2. 目的

背景を踏まえ、20班では、セブンハンドレッドクラブ、さくら市の目指している地域に根ざし、地域の活性化に寄与するゴルフ場を目指す。今年度はセブンハンドレッドクラブとさくら市が共同で開催している市民イベントを通じて調査・提案を行う。8月に開催している夏祭りでの現地調査・アンケートを取る。調査結果を踏まえ11月に開催されるスポーツイベントへの提案を行う。

また、スポーツイベントでも現地調査・アンケートを取り、次年度以降への改善点等の提案を行い、イベントを通じてより多くの人々がゴルフ場へ集まり、地域住民にとって身近で親しみやすいゴルフ場を目指す。

3. 方法

調査①

方法：紙面によるアンケート
対象：8/6(土)に行われた夏祭りの参加者



調査②

方法：紙面によるアンケートインタビュー
対象：11/23(水)に行われたイベントの参加者
→結果より次年度以降への提案



写真1 調査の様子

4. 8/6 夏祭りでの調査・分析結果

対象者：夏祭り参加者 回答者数 94人

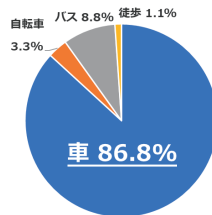


図1 交通手段

⇒交通手段は車がメイン。

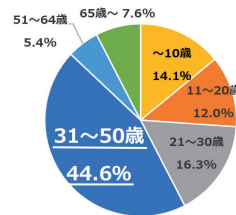


図2 年齢

⇒親子での参加が多い。

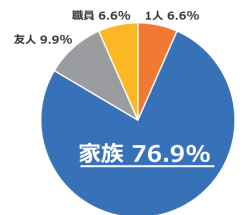


図3 誰と参加したか

イベントの満足度に関する調査では、参加者全員がまた参加したいと回答した。
【イベントでやってみたいこと・食べたいもの】(自由記述)
カートに乗りたい・ゲーム・コース内散歩・かけっこ・BBQ・いちごあめ・クレープ等
【イベントの改善点】(自由記述)
会場の奥まったところにあり、お客さんがあまり来なかった・テントや日陰がほしい

5. 提案

◆アンケート調査より見つけた課題・発見

- ①親子での参加率の高さ
- ②会場が広く、集まりにくい場所があった
- ③イベントの認知度にのびしろがある



写真2 eスポーツイベントの様子

◆課題・発見を受けての提案

①e-sportsイベントの実施

対象は参加率の高い小中学生。ゲームは、見ている親や観客も盛り上がる「大乱闘スマッシュブラザーズ」を採用した。Eスポーツはさくら市、ゴルフ場ともに初の試み。

②イベント案内マップ・プログラムの作成

広い会場のどこで何のスポーツ・企画が行われているか一目で見て分かるマップ、タイムスケジュールの分かりやすいプログラムを作成した。

③イベントレポート記事の作成

イベントの開催を知らなかった人や参加できなかった人、さらに来年度の集客に向けて新聞形式の記事を作成した。さくら市、セブンハンドレッドクラブのSNS等で掲載。

6. 11/23 スポーツイベントでの調査結果

表1 最も楽しかった企画 (人)

| モルック | フットゴルフ | e-sports | ステージライブ | 屋台 | その他 |
|------|--------|----------|---------|----|-----|
| 5 | 17 | 19 | 7 | 11 | 16 |

→e-sports、フットゴルフ、屋台等の満足度が高かったことが分かる。

- ・イベント当日は雨であったが室内でe-sportsを実施し、盛り上がる事ができた。
- ・組み合わせを抽選にしたことで友達以外の参加者との交流を産み地域集会場としての役割を果たすことができた。
- ・e-sportsについては、楽しんでくれた人がいた一方で、経験や年齢による差が大きく楽しめなかった人も多くいた。ゲーム参加の整理券の配布も配布場所が分からず探し回った人がいた。

7. 11/23 スポーツイベントでの課題・次年度以降への提案

◆e-sportsイベントの課題

- ①整理券の配布場所が分からない
→受付時に渡す。会場の入り口で渡すなど明確にアナウンスをする。
- ②経験や性別・年齢による差が大きい
→ゲームの種類を増やす。経験者と初心者、男女や年代などで部門を分ける。
単体でのe-sportsイベントの開催。お丸山ホテルで開催できるのではないかと。
- ③参加プレイヤーへの注目が少ない
→モニターをプレイヤーの背後に置く、試合後にインタビューするなどしてプレイヤーへの注目を増やす。

◆交通手段の課題

親子で車での参加が多いため来れない子供もいる
→シャトルバスの運行などで子どもたちだけでも安全に参加することができる。