

寄居町商工会 御中

観光・飲食事業者の新事業創出事業

寄居の事業者と共にビジョンからつくる観光コンテンツ開発

寄居ツーリズム・ラボ

実施報告書

Ver.1.0

2025年2月17日

株式会社グラグリッド

 glagrid

目次

1. 実施概要 p.2

- 1.1 目的
- 1.2 寄居ツーリズム・ラボの考え方
- 1.3 チーム編成の考え方
- 1.4 実施プログラム
- 1.5 役割分担

2. 実施結果 p.8

- 2.1 実施内容
- 2.2 成果物
- 2.3 アンケート結果
- 2.4 アンケート結果分析

3. 今後に向けて p.20

- 3.1 アイデアの実践例
- 3.2 今後の進め方



1. 実施概要

1.1 目的

1.2 寄居ツーリズム・ラボの考え方

1.3 チーム編成の考え方

1.4 実施プログラム

1.5 役割分担

寄居の観光産業再興による地元事業者の新ビジネス創造

寄居には自然、文化、食の魅力がありながらも、そのような魅力（資源）を活用するべく業種の異なる事業者らが連携し、観光産業としてより地域経済を循環させるような仕組みや仕掛けが十分にはできていない現状がある。

そこで、本プロジェクトをきっかけに、寄居の観光産業再興を目指す。

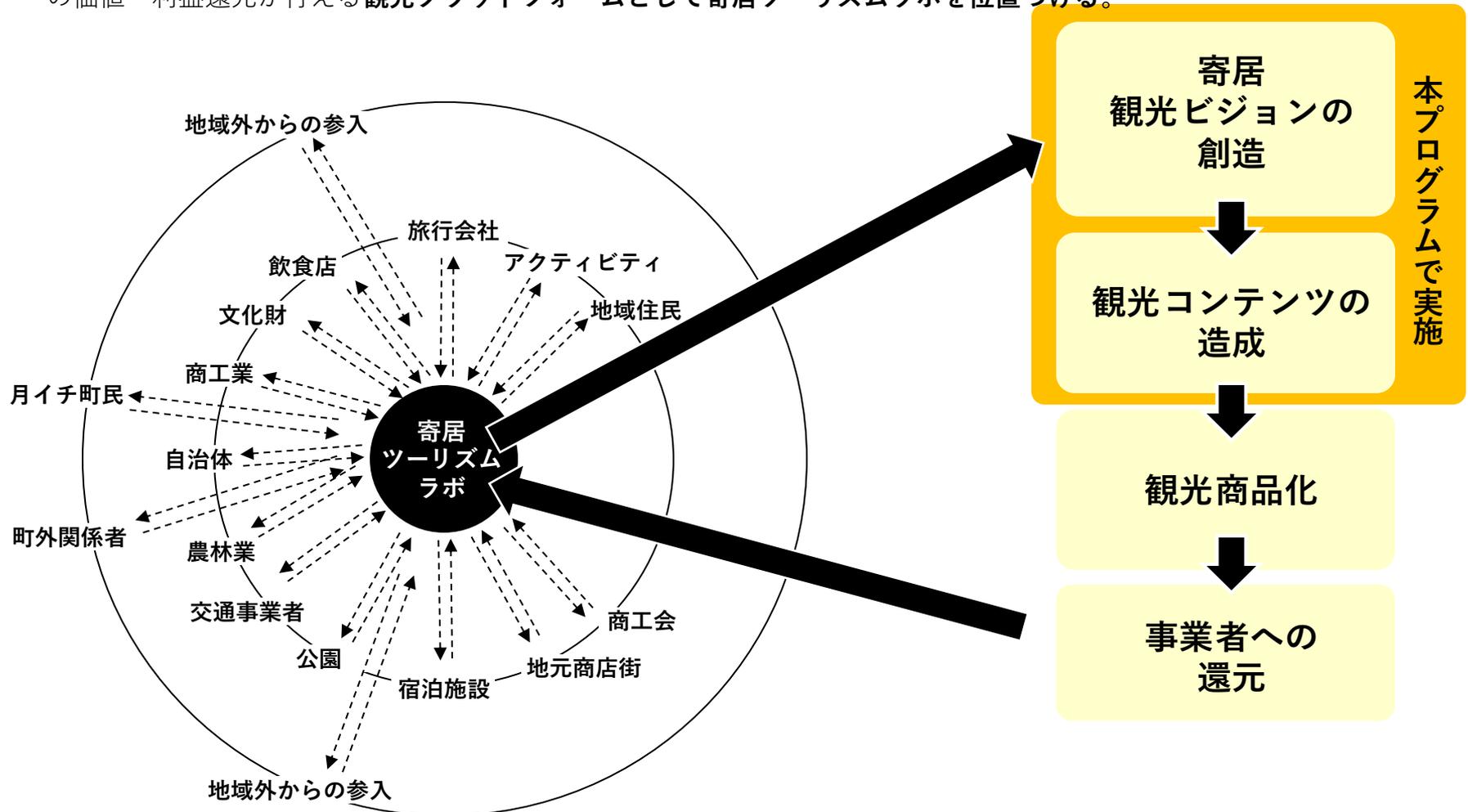
そのためには、関わる多様な地元事業者が観光につながる新規事業としてビジネス展開し、個々の事業者が発展していくことを支援すると共に、地域経済を循環させる仕組みづくりの核となる観光プラットフォームの構築が急務である。

本プロジェクトは、その準備として、事業者連携による観光コンテンツを造成し、実践の学びから観光プラットフォームのあるべきカタチを見出すことを目的とする。

事業者連携による観光コンテンツの造成

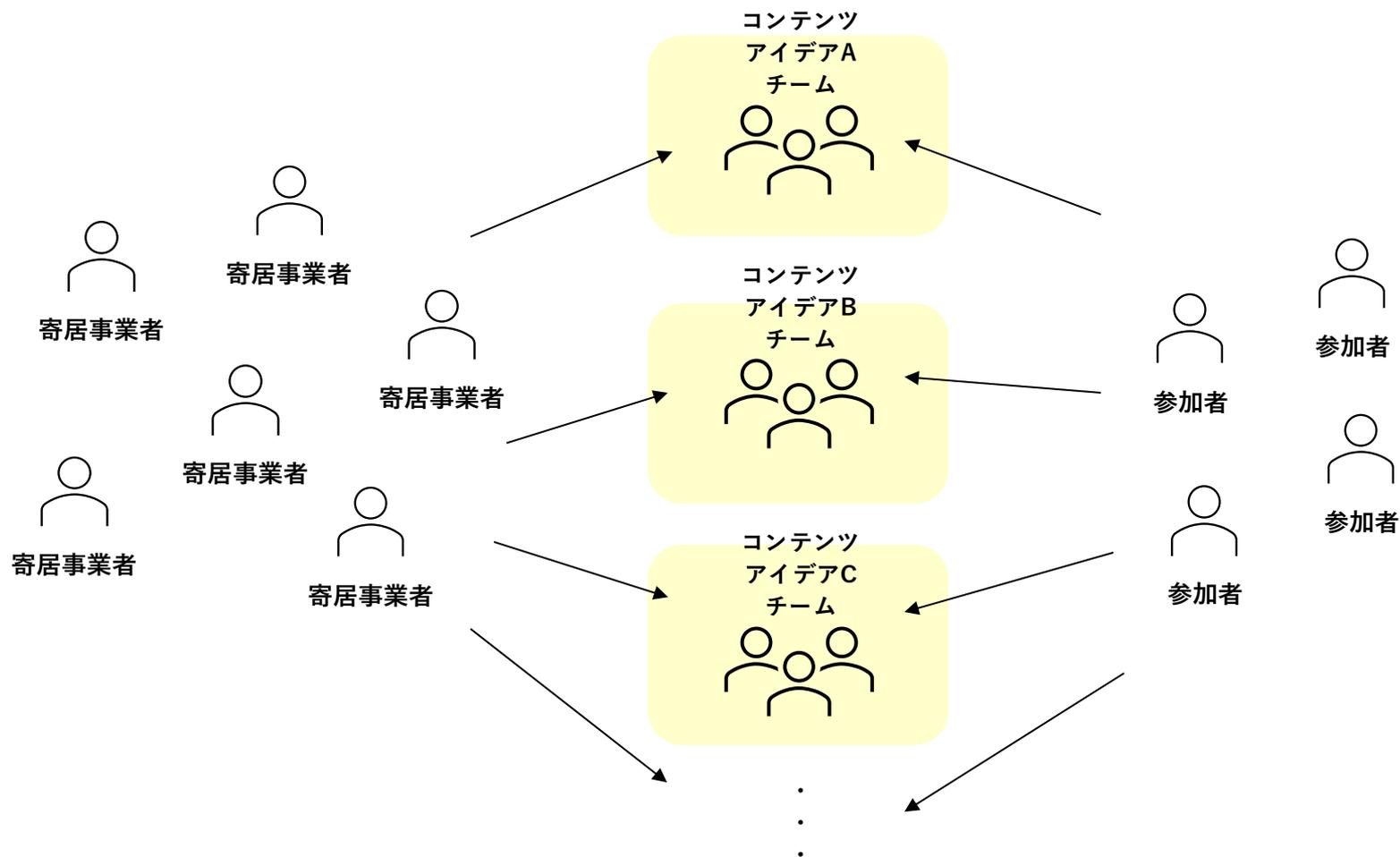
町内外の多くの事業者・関係者が関われる「観光」をテーマに、一者（社）のみではできない事業者連携による寄居らしい体験ができる観光コンテンツを造成。

寄居らしさ、各事業者の強みと外部環境を鑑みて観光ビジョンを創造し、コンテンツの造成、商品化によって事業者への価値・利益還元が行える観光プラットフォームとして寄居ツーリズムラボを位置づける。



アイデアごとに寄居事業者と参加者とでチームを編成

創出されたアイデアを実践したい寄居事業者と参加者とでチームを編成する。チームごとにアイデアをブラッシュアップさせて、プロトタイピングを行う。一人何チームでも所属することはできる。



寄居ツーリズム・ラボ プログラム



事務局3者で役割を分担して実施

	告知・集客・広報	参加者/ゲスト管理	ワーク準備	ワーク進行
Day1～Day4	TURN S様 ・雑誌、Web、SNS等での告知	TURN S様 寄居町商工会様 ・当日参加者管理、出欠確認 ・事前/事後連絡	グラグリッド ・企画詳細検討 ・現地会場調整 ・進行計画 ・ワークショップ設計 ・訪問先調整/交渉 ・備品購入、食事予約	グラグリッド ・当日運営サポート ・ワークショップ ファシリテーション ・当日全体進行
			寄居町商工会様 ・訪問先調整/交渉 ・地元事業者募集、管理 ・バス手配	寄居町商工会様 ・当日全体進行サポート
事後報告	TURN S様 ・雑誌、Web、SNS等での紹介			グラグリッド 寄居町商工会様 ・フォローアップ ・実施報告



2. 実施結果

2.1 実施内容

2.2 成果物

2.3 アンケート結果

2.4 アンケート結果分析

Day1 | フィールドワーク

寄居、そして寄居の事業者に出会い、地域を知り、人を知る。

日時：2024年9月16日

場所：SPARK、寄居町内

参加者：25名

スケジュール：

10:30	60分	チェックイン @SPARK	趣旨説明 自己紹介 プログラム内容説明
11:30	90分	【KAYANO】移動・昼食	バスでの移動 ・KAYANO ・波久礼駅 ・風布館 ・市街地散策
13:00	90分	【波久礼駅・風布館】	バスでの移動
14:30	90分	【市街地散策】	徒歩で市街地散策
16:00	90分	ふりかえりワークショップ チェックアウト@SPARK	いぬのいえプレゼンテーション ふりかえり 今後の計画
17:15	120分	懇親会	懇親会



2.1 実施内容



Day2 | ワークショップ

観光コンテンツのアイデアを創出し、具体的なツアー、観光商品などアイデアごとに試すための計画を練る。

日時：2024年9月28日

場所：SPARK

参加者：28名

スケジュール：

10:30	90分	ワークショップ1 @SPARK	アイデア創出
12:00	120分	昼食 まちなか散策	昼食 (町内飲食店)
14:00	180分	ワークショップ2 @SPARK	アイデア創出 コンテンツ計画 チーム結成
17:00		終了	



2.1 実施内容



Day3 | プロトタイピング

各チーム/アイデアごとに立案した計画に基づいて、そのアイデアを実践で試す。

日時：2024年10月-11月

場所：寄居町内各地

スケジュール：



各チーム・アイデアごとに日時を設定し、実施。			

2.1 実施内容

仮説検討のためのワークシートを提供し、各チームが検討を進めた

仮説検討シート Gglagrid

✍ アイデアタイトル 👥 メンバー

♥ なぜやるのか？（内発的理由）
なぜ、自分たちがやりたいと思うか？


自分/自分たち

🌐 なぜやるのか？（外発的理由）
なぜ、自分たちがやるべきか？

🎬 何を？どのように？（一連の体験の中でポイントとなるシーンを、紙芝居や絵コンテのイメージで、時間軸に沿って5コマ程度で作成）

シーン1

シーンタイトル

▶

シーン2

シーンタイトル

▶

シーン3

シーンタイトル

▶

シーン4

シーンタイトル

▶

シーン5

シーンタイトル

👤 誰が？（どのような特徴、人となりの人が対象かを記述）

📍 どこで？

🕒 いつ？

仮説検討シート Gglagrid

✍ アイデアタイトル 👥 メンバー

第三のふるさとづくり体験～花見まつりの運営参加～ おがきん

♥ なぜやるのか？（内発的理由）
なぜ、自分たちが空いたと思うか？
自分の地だけではない地域の人のつながりから、人生をより豊かに生かされる居場所を作りたかったから


自分/自分たち

🌐 なぜやるのか？（外発的理由）
なぜ、自分たちが空いたか？
過去に観光で遊んでいたが、今は廃れてしまい、外部の人とのつながりを持たなければ地域として衰退してしまう危機感を共有したから。
親世代の温泉観光を、現役世代が今の形の新しい観光をつくる支援の必要性を感じたから。

🎬 何を？どのように？（一連の体験の中でポイントとなるシーンを、紙芝居や絵コンテのイメージで、時間軸に沿って5コマ程度で作成）

シーン1

シーンタイトル
壁に到着し、女将から
の歓迎

▶

シーン2

シーンタイトル
まつりの準備を地元の人
と共同作業

▶

シーン3

シーンタイトル
運営メンバーの一人に
なって来場者の対応

▶

シーン4

シーンタイトル
地元の人に選んで和
大鼓演奏に参加

▶

シーン5

シーンタイトル
運営メンバーの家で
飲み

👤 誰が？（どのような特徴、人となりの人が対象かを記述）
地域の人のつながりをもって、第三の居場所を求めているような、チャレンジ精神を強く持つ30代～40代の人

📍 どこで？
黒川温泉、御客屋（旅館）
花見会場

🕒 いつ？
午後（雨降）から深夜（宅飲み）まで

Day4 | プレゼンテーション

各アイデアごとに試した内容をブラッシュアップして、まとめたものを発表する。

日時：2024年11月30日

場所：SPARK

参加者：25名（8チーム9案発表）



スケジュール：

14:00	15分	発表概要説明 @SPARK	これまでのふりかえり
14:15	180分	プレゼンテーション	各チームの発表
17:15	15分	チェックアウト	まとめ
17:30		終了	

2.1 実施内容



アイデアの創出 8チームで9アイデアを生み出した

●HAGUREテラス

無人駅型待ち合わせスペース
「HAGUREテラス」



●かわせみ河原×豚食体験

●寄居River-Side Table

かわせみ河原で収穫
産地の豚皮とネーゴニツ野菜をサムギョプサル
豚大久保に贈った人が、豚皮を調理するなら産地だ！
かわせみ河原の豚大久保を贈るが、モクモク豚肉を贈る！
産地大久保ネーゴニツ野菜で贈るが、豚皮を贈る

かわせみ河原の集客力 × 寄居の魅力的な豚食文化
↓
かわせみ河原の魅力向上+寄居の豚肉文化・販売業者の普及

●廃材リノベーション



●寄友STATION



●吉田家の四季

吉田家の四季

～600年続く吉田家の暮らしと風習を体験する～



●ほんとの大人の女性と 出会う旅

ほんとの大人の女性と
出会う旅
～寄居の女将さんとふれあう町あるき～

●スナックで灯す、 異文化交差点

背景
企画者の背景

●色に溺れる午後 ～語りはじめるスカーフ～

背景
企画者の背景

どのアイデアも寄居の人、しごと、文化を知る過程において
参加者自身がより豊かな暮らし・生き方を探求できる内容であった。

2.3 アンケート結果

全4回終了後の参加者アンケート結果（回答者 14名）

満足度※	満足度評点の理由	参加しての学び	わからないこと、モヤモヤしていること	事務局への要望
4	参加しなければ気付けない寄居の魅力を知ることができた。ウッドデッキを作って移住に興味湧いた	人や会社の関わりが大切だと学んだ		
4	プロトタイプ体験はとても楽しく良かった	田舎の良さ。田舎のコミュニティの温かさ。		
5	プロトタイプング楽しかったです。地元の方々と議論できたのも良かった。	デジタル以外のサービスデザインの実践	プレゼンできてスッキリしました。ありがとうございます。	特にないです。お世話になりました。
5	他の参加者の方や寄居町の事業者の方々と共に同じ方向を向いて一つのことができたこと。	色々ありますが、体験型コンテンツの作り方を学べたこと	特にないです。後は形にするまでやり切ることだと思います。	このプログラムに参加して地元でも複数のプロジェクトを立ち上げたりすることができました。寄居町のおかげです。
5	またさらに寄居の魅力に気づき、寄居の資源を知る機会となったので。	準備が大事	してません。	思いつきません。疲れました。
5	寄居という地域を知ることができて、地域の中の人との思いと外の人との思いとどちらも触れることができたからです。とてもみなさん温かくて、素敵な地域でした。	地域への思いがこんなに強くある地域に出会ったのが初めてと言ってもいいほどだったので、もっと寄居について知りたいと思いました。寄居にまた訪れたいと思います。	特にありません。	ありがとうございました。
4	自分の活動もあり、思うようにこちらの活動に関わることができなかつた心残りがあります。	ビジネスプランを作ること×楽しみながらやること、この両立具合が興味深く学びになりました		
5	学びが多かった	味噌づくり、関係人口	なし	協力します。ゴールが具体的な終わり方がいいと思った。例えば、イベントで終了したり、成果物をつくる
5	人の繋がりができた	地元だと気が付かないところが宝だと知ることができた。	ない	第二弾、待ってます。
5	寄居のはずれに住んでいることもあって、寄居のことを考えることが殆どなかった。今回参加して、現状の問題等も意識され、それを解決とまではいかないまでも、たくさんアイデアをきき、刺激を受けた	意識が高まった		今後ともよろしく
5	新しい人とのつながりができた。新しい視点をたくさん得られた。	やはり「人」が重要な！		今後も楽しく学べる機会を立案し続けてください。
5	参加者のアイデア、企画力に感動。個人ではできない活動でも集まるとパワーアップ	寄居在住でありながら、地域のことを知り得た		感謝です。ご苦労さまです。
4	具体的なプランが固まりつつあり、実際に自分の手を動かして寄居に関わるきっかけができそうだから。	目的、志向性の様々なメンバーで共通項を探しながらプランを立てていくことの重要性	特になし	その後の各プロジェクトの進捗を知りたい
4	新しい視点ができたから	どう進めていくかのプロセス	寄居町の変化があるのかどうか	よろしくです

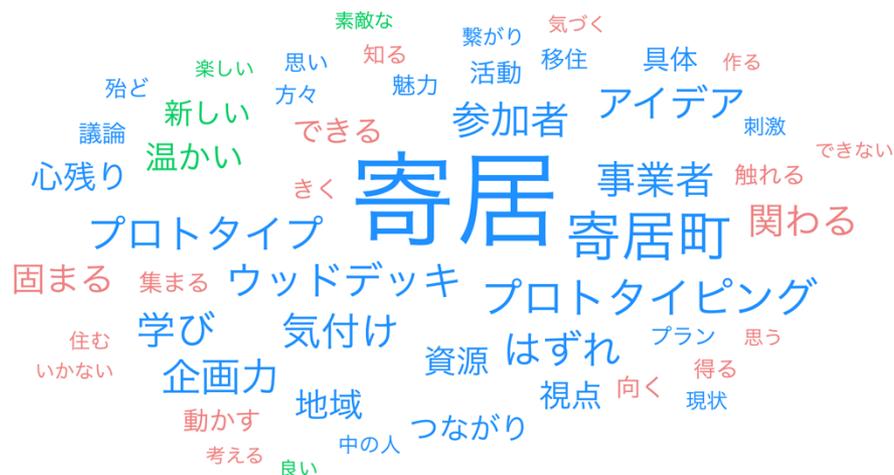
※1.まったく満足していない 2.あまり満足していない 3.どちらともいえない 4.やや満足している 5.非常に満足している

寄居事業者と参加者のつながりができたことに満足感がある

■本プログラムの参加者満足度
(全体平均 回答者14名)

4.6/5点満点

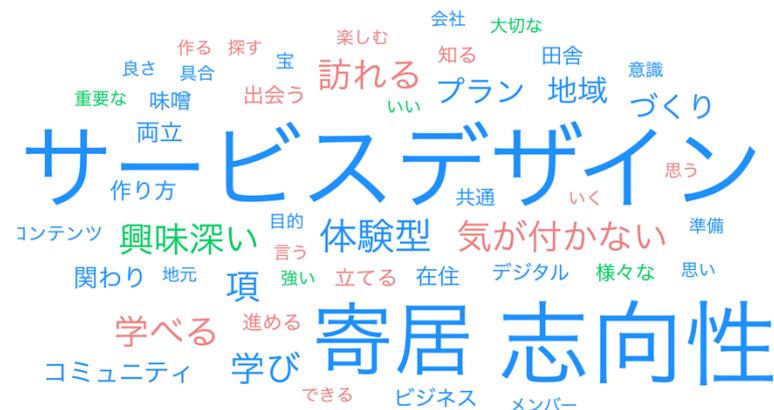
■満足度をつけた理由 (ワードクラウド)



■主なポイント

- 寄居の気づいていない魅力に気づくことができた
- 新たな人とのつながりができた
- プロトタイピングが楽しかった
- 寄居の人の温かさにふれることができた/寄居の事業者と関わりをもつことができた

■本プログラムで学んだこと (ワードクラウド)



■主なポイント

- サービスデザインの実践
- 体験型コンテンツの作り方
- 志向性の異なる人との協働作業



3. 今後に向けて

3.1 アイデアの実践例

3.2 今後の進め方

アイデアを実践し、新たな関係性をつくり出す

アイデアとして生まれた「吉田家体験」を月イチ町民定期集会として実施し、吉田家と関係をデザインする可能性を参加者で共有することができた。他のアイデアに関しても、チームごとに自主的に実践を進めている状況が生まれている。今後もその流れを事務局にてフォローアップしていく。

実施概要「吉田家体験」

■日程 2025年2月12日(火)10:30-17:00

■参加者 26名

■スケジュール

10:30 男衾駅集合・吉田家移動

11:00 吉田家集合

11:10 集会開始（挨拶、近況報告）

12:00 吉田家体験①（内容：竹炭作り、鮎の塩焼き）

13:00 昼食づくり

13:30 昼食（60年味噌のお雑煮と地場野菜のおかず）

14:15 吉田家体験②（内容：畑や周辺の散策）

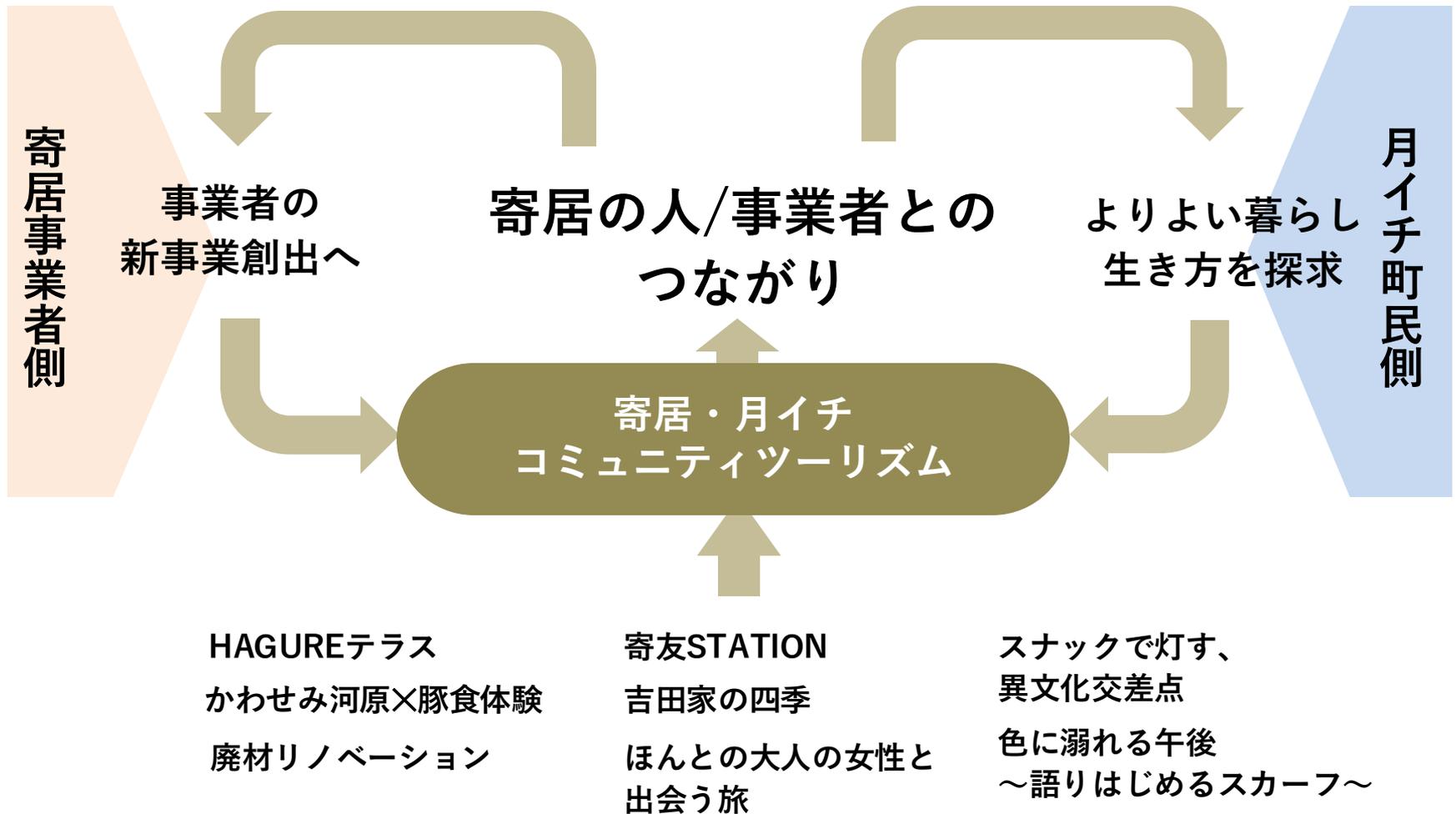
16:30 終了/解散・移動

17:00 男衾駅



月イチ・コミュニティツーリズムのプラットフォーム構築

今回創出された各企画案をフォローアップしていく仕組みとして、寄居・月イチコミュニティツーリズムと称したプラットフォームを形成し、そこから個々のアイデアを展開していくことを仕組みとして運用していくことを視野に入れる。



今後のブラッシュアップ/事業化に向けた体制

各企画案の担当事業者が、チームメンバー（今回参加の月イチ町民以外にも新規参加やスカウト等は自由）と話し合いながら、**寄居町商工会に企画のブラッシュアップ/事業化支援の相談を行う**。事業者不在の場合は、チームメンバーからリーダーを選出し、リーダーが中心となり相談する。

