

道の駅「美ヶ原高原」魅力創出プロジェクト

中間発表会 詳細資料

2024/11/08

長野大学 森ゼミナール 森とゆかいな仲間たち

1. (再確認) プロジェクトの目的

美ヶ原地域・上田地域を中心とした信州における自然・生態系などの環境保全につながる地域資源について、歴史・背景・現状等の理解を深め、これを道の駅「美ヶ原高原」における新たな魅力の創出につなげることを目標とする。

2. これまでの経過

- 2024年5月28日 「キックオフ会議」
 - 株式会社フジランド様の概要説明をいただくとともに、プロジェクトの趣旨や今後の展開の可能性などについてお話を伺った。それを受けて、森ゼミ生から今後のプロジェクトの展開や、魅力創出にかかる観点、さらには、どのような方向に向けて検討を行うのかの論点などについて質問をさせていただいた。
- 2024年7月5日 「現地視察・意見交換」
 - 美ヶ原高原のハイキング、信州ジビエの展開の現況や課題にかかるレクチャー、ジビエ料理の食事および売店・レストランの視察や意見交換などを行わせていただいた。
- 2024年8月21日 「進捗報告会」
 - 懇談会、現地視察・意見交換会を経て検討した「ありたい姿」と「コンセプト」について森ゼミ生から発表し、意見交換をさせていただいた。
- 2024年9月16日 「現地視察・アンケート調査実施」
 - これまでの検討経過を踏まえて、同道の駅にお越しになる方々がどのようなことを思い、どのようなことを期待されているのかの状況を調査すべく、長野県上田地域振興局が開催するイベント「秋の観光・道の駅周遊促進キャンペーン」に合わせてアンケート調査を実施した。

3. 検討内容の報告

3.1 「タスクに追われる生活」について

3.1.1 「忙しい」という言葉が無意識に漏れていないだろうか

「最近忙しくて…」という言葉が無意識に出ていないだろうか。

現代社会においては、多くの人が気づかぬうちに何事かの忙しさに追われてしまっている。その要因として、多くの人が仕事において「タスクに追われる生活」を送っていることが挙げられる。

3.1.2 現代社会における「タスクに追われる生活」

現代社会では、多くの人が仕事において「タスクに追われる生活」を送っている。

「タスク」とは、目的や目標を達成するための具体的な行動や作業を指す。

「タスクに追われる生活」になってしまう要因として、「競争の激化と生産性重視」「仕事量の増加と複雑化」「情報化社会」「社会的プレッシャー」といったものが挙げられる。

競争の激化と生産性重視	社会全体において競争が激化する中、金や評価につながる活動のみが評価され、それに直接関係のないものは重視されにくい。
仕事量の増加と複雑化	テクノロジーの進化により、作業単位当たりの業務効率は向上したが、その分期待される成果や業務の複雑さも増している。
情報化社会	どこでも仕事にアクセスできる環境により、休暇中もタスク意識が強まり、リラックスする時間が減少している。
社会的プレッシャー	一見むだに思えることに取り組んだり、立ち止まって休息を取ったりすることが、怠惰や努力不足と見なされることがある。

このような理由から、多くの人はタスクに追われる意識が強くあり、中にはタスクによって忙殺されるような日々を送ってしまう人もいると考えられる。

本来は何かの目的や目標に基づいてタスクが発生しているにも関わらず、「タスクをこなす」「タスクを消化する」ことが仕事の目的にすり替わってしまう（手段の目的化）。すると本来の目的や目標から目が逸れ、次第にその物事に取り組むための動機を見失い、意欲が低下してしまう。その上にさらにタスクが降りかかると、意欲が低いままタスクによる忙殺に拍車がかかってしまうという負のスパイラルが生まれる。

このように、現代社会における「タスクに追われる生活」は、これらの要因が複雑に絡み合い、人々の生活に大きな影響を与えている。

3.1.3 具体的な例

現代社会においては、以下のような業界・職種を例として、「タスクに追われる」意識を業界・職種・地域を問わず多くの人が持っていると考えられる。

(1) IT 業界 システムエンジニア・プロジェクトマネージャー等

プロジェクトの締め切りやバグ修正など、常に多くのタスクに追われることが多い。リモートワークの普及により、勤務時間の境界が曖昧になりやすい。

(2) 医療業界 医師、看護師、薬剤師等

患者対応や緊急事態への対応など、予測不可能なタスクが多い。長時間労働や夜勤が多く、心身に大きな負担がかかる。

(3) 教育業界 教師、教授、教育コンサルタント

授業準備、採点、保護者対応など、多岐にわたる業務をこなす必要がある。生徒一人ひとりに対する対応が求められ、時間管理が難しい。

(4) 金融業界 投資銀行家、ファイナンシャルアナリスト、トレーダー

市場の動向に常に注意を払い、迅速な意思決定が求められる。長時間労働や高いストレスが常態化している。

(5) 営業職

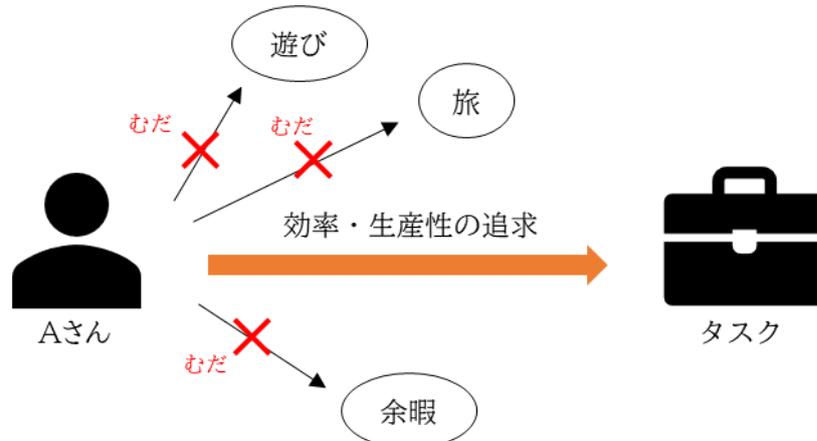
クライアント対応、契約交渉、目標達成のための活動など、多くのタスクに追われることが多い。成果に対するプレッシャーが大きい。

3.2 「むだ」について

3.2.1 「タスク外」のことは、「むだ」として排除される

このような「タスクに追われる生活」の状況では、挙げられているタスク以外の活動は、取り組む必要がないもの（無意味）または優先度が低いものとして「むだ」と見なされ、効率や生産性を低下させるとして排除されがちである。

また、「タスクに追われる」という意識を持たず、本来の目的や目標を意識して行動できている人においても、その達成に直接結びつかない活動は「むだ」とされ、効率が悪く生産性を低下させるとして排除されがちである。



「タスクをこなす」ことに強い意識が向いた人や、効率・生産性が重視される社会において、効率・生産性の追求に直接的に結びつかないものは「むだ」として排除される。

ここから私たちは「むだ」を、何らかの目的や目標に向かって進む過程で、それに一見影響がなかったり意味がなかったりするように見えること、と捉えた。

ここでいうところのむだには、時間的無駄と物的無駄の二通りがある。時間的無駄とは一見影響がなかったり意味がなかったりするように見える時間、物的無駄とは機能性の範囲を超えたデザインやこだわりなどが入っているものを指す。

また、このように仕事上で「タスクに追われる」という意識をしている人は、プライベートにおいても同様にむだを排除しようとすると考えられる。

3.2.2 むだ排除されることによる影響

むだ排除されることで、次のようなメリット・デメリットが発生すると考えられる。

メリット	デメリット
<ul style="list-style-type: none"> ● 生産性の向上 ● コスト削減 ● 効率化によるストレス低減 ● 効率的な生活習慣の確立 	<ul style="list-style-type: none"> ● 創造力の低下 ● 効率追求による過度なプレッシャー ● 柔軟性の欠如 ● 趣味（おもむき）の排除 ● 自分らしさの抑制 ● 人間関係の希薄化

むだを排除することで集中して取り組むことができ、効率的にその達成につなげること

ができる。しかし、創造力が低下して新しい物事に取り組みにくくなったり、柔軟性の欠如によってイレギュラーへの対応や従来通りの方法からの転換に大きな障害を与えたりする場合がある。さらに、効率追求によって過度なプレッシャーが発生し、負のスパイラルをさらに加速させる危険性がある。

3.2.3 むだを取り入れることによる影響

逆に、むだを適度に取り入れることによって、次のようなメリット・デメリットが発生すると考えられる。

メリット	デメリット
<ul style="list-style-type: none"> ● 創造力の向上 ● 憩うことができる ● 頭の休息になり、結果として効率的になる場合がある ● 人間関係の強化 	<ul style="list-style-type: none"> ● 生産性の低下 ● 時間の浪費 ● 自己管理の難しさ ● 焦り、不安の増加 ● 他者からのマイナス評価

適度な「むだ」や「余白、あそび」を取り入れることで、人は心身をリフレッシュし、新たなインスピレーションを得る余裕を持つことができる。こうした余裕により、「タスクに追われる生活」から一歩外れて物事を異なる視点で見つめ直し、目的・目標に向かうための原動力を得ることが可能になる。

したがって、むだは完全に排除すべきものではなく、適度に取り入れるべきものであるといえる。

また、「むだ」という言葉はネガティブな印象を受けやすいが、このように適度に取り入れる必要のある「余白、あそび」「寄り道」といったポジティブなニュアンスで捉えていきたい。

3.2.4 むだを取り入れたことによる、理想の姿

むだを取り入れた理想的な姿として、常に本質的な目的や目標を意識し、日々のタスクはその手段として、動機づけされた意欲ある人物像にしていくことを目指したい。

全力で物事に取り組む「力の入れどころ」だけでなく、意識的にむだなことを取り入れる「抜きどころ」を作ることで、タスクに対して持っていた緊張感がほぐれ、心身もリセットすることができる。再び仕事に戻った際には、自身の中に生まれた「余白、あそび」によって、目の前のタスク（やらなければならないこと）以外の事に対しても視野が広がり、本質的な目的や目標を意識することにつながる。これにより、自身のタスク（やらな

ければならない事) に対しての動機づけがなされ、意欲を持ちながら日々の仕事に臨むことができるようになると考えられる。

3.3 「むだ」という視点から見た美ヶ原高原

道の駅「美ヶ原高原」に対するイメージを調査するために、以下のアンケート調査(2024年9月16日 回答数:123)を実施した。

題目: 道の駅 美ヶ原高原の魅力創出に関するアンケート

日時: 2024年9月16日(月・祝)

対象: 道の駅「美ヶ原高原」の来場者

回答数: 123

アンケート調査と私たちの現地視察を通じ、美ヶ原高原や道の駅「美ヶ原高原」について、次のような印象や意見を確認できた。

- 別世界を感じるような大自然から得られる非日常感と憩い
- 滞在時間があまり長くない
- 過去に訪れた際と変わらない印象が強い

現在、美ヶ原高原は「雄大な自然と美しい景色」というイメージのもと、訪れる人々に「憩い」を提供できている。しかし、その魅力は美しい自然に依存している側面が強く、また長い歴史の中で新鮮さが薄れ、マンネリ化が進んでいるのが課題である。キックオフ会議での意見交換でもあったように、このままでは他の地域の道の駅との差別化が図りにくくなり、再訪を促す魅力が失われかねない。

そこで、美ヶ原高原の雄大な自然と景色に+αの要素を取り入れ、「以前とは異なる新たな魅力」を提供することで、訪問者の憩いの体験に磨きをかけ、「また訪れたい」と感じさせる場所にする必要がある。この方針においては、単なる効率性や利便性の追求ではなく、「あそび」や「余白」といった「ポジティブなむだ」をヒントに工夫を加えることが有効であると考えた。

3.4 ありたい姿・コンセプト

以上の前提を基に、美ヶ原高原、道の駅「美ヶ原高原」の魅力創出に向けた具体的な展開の検討を行った。

3.4.1 ありたい姿

用語定義・解説

ありたい姿とは、「目指したい姿」

様々な活動を通じて実現していきたい、最終的に目指す姿を指す。いわば、ゴールともいえる。

「ここでかえる場所」

「かえる」というワードには、次の三つの意味を含ませる。

返る	心や体の調子をリセットする。 忙しさやストレスによっていっぱいになってしまった頭や心を、余裕のある状態に戻すこと。
変える	自分の空気（考えや価値観）の転換。 それまでの自分とは異なる考え、価値観を持つことによって、その後の気持ちや行動を変化させていくこと。
買える	「返る」と「変える」を支える要素として機能する購買・販売活動。 心や体をリセットし、価値観を転換するためのサポートとなる商品やサービスを提供する。さらに、「買える」ことに加えて「販売もできる」場を提供することで、自らが得た変化を他者に広めることができる可能性も持たせる。

3.4.2 コンセプト

用語定義・解説

コンセプトとは、「ありたい姿を実現していくための方針」

ありたい姿を目指すうえで、顧客に対して継続的に提供していく価値を一言で表したもの。

「むだで立ち止まり憩う」

「むだ」という価値を提供することで、効率や生産性に追われる日常において立ち止まる機会を与える。むだを排除するのではなく、積極的に取り入れることで、人々の「かえ

る」につなげていく。

3.5 構築する最終的な姿

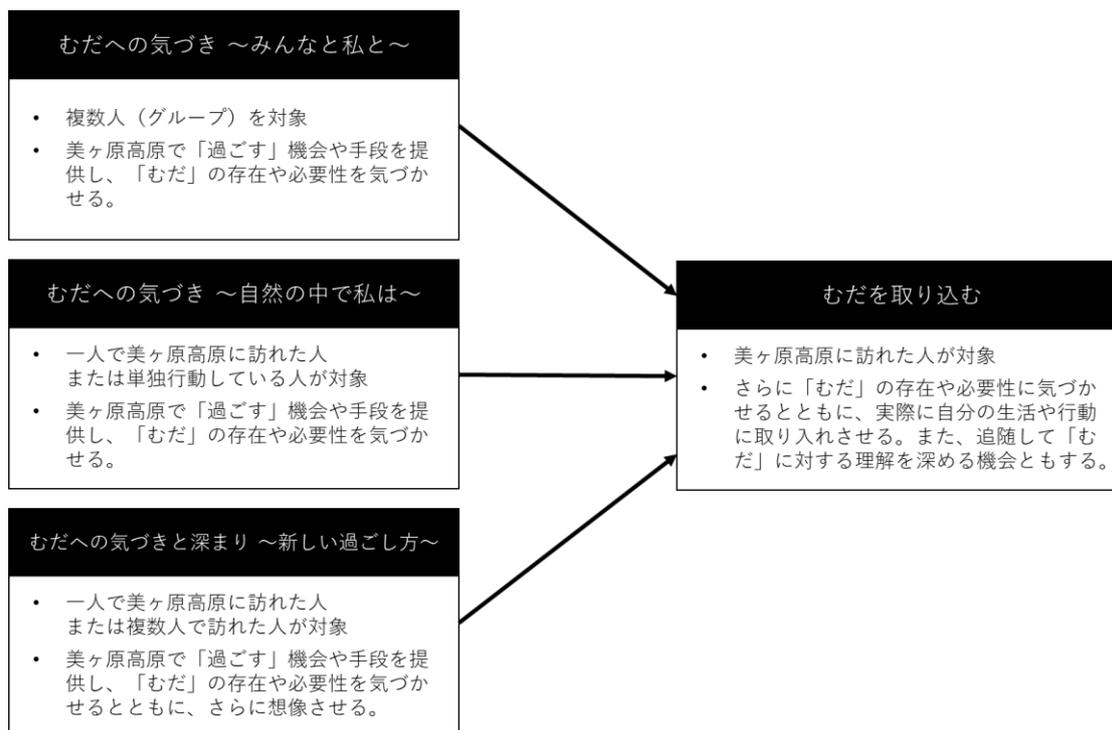
このありたい姿、コンセプトに基づき、美ヶ原高原にて人々が「むだ」に気づく機会を得て、認識し、日常に上手く取り入れられるようになること、「むだ」という価値が必要であると再認識することができる形を作り上げていきたい。そのための美ヶ原高原、道の駅「美ヶ原高原」で構築したい姿を以下とした。



3.6 最終的な姿に向けた展開

上記の姿を具体的に構築するにあたり、以下のような展開を行い、施策を実現していく。

今回の対象である「むだに価値を感じられていない人々」が「むだへの気づき」「むだの深まり」「むだを取り込む」といったように段階を踏んでいくような展開である。



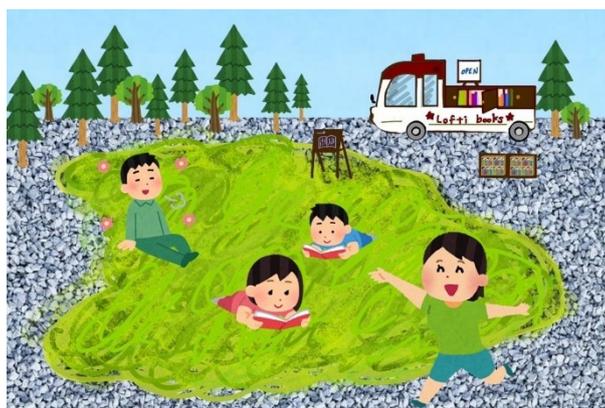
3.6.1 むだへの気づき ~みんなと私と~

この展開においては、複数人（グループ）で訪れた人に対して、美ヶ原高原で「過ごす」機会や手段を提供し、「むだ」の存在や必要性を気づかせることを目指す。

(1) 施策① Lofti

施策名	Lofti
名称由来	天空を意味する Aloft と、自由を意味する Liberty の造語。標高が高く、異世界を感じられる美ヶ原高原で自由に過ごし憩うことができる空間でありたい。
概要	ブックカーを中心とした、芝生広場の構築
ターゲット	複数人（グループ）で訪れる人
意図するむだ	時間的無駄
展開する場所	道の駅駐車場西側の空きスペース

この施策は、移動可能なブックカーである「Lofti Books」と、新規整備する「芝生広場」によって構成される。



「Lofti Books」は、車両内にたくさんの本を取りそろえ訪れた人が無料で自由に本を読み、購入もすることができるブックカーである。絵本、小説、古典、詩集、図鑑などを置く一方、実用書や啓発本などは置かない。また、知恵の輪、パズルといった時間的無駄を演出するようなアイテムも取りそろえ、貸出できるようにする。このブックカーは芝生広場付近に配置し、芝生広場で本を楽しむこともできる。

「芝生広場」は、道の駅駐車場西側の空きスペースに芝生を敷いたスペースを新設し、ベンチ等を設置する。来場者は芝生の上で大の字になって寝転がったり、読書をしたりと、思い思いの時間を過ごすことができる。広場のトレードマークとして、ブックカー「Lofti Books」が機能する。

さらにその後の展開として、カフェ設置等による飲食物の提供が考えられる。広場の滞在により彩を与え、よりよい憩いの実現につながる。「Lofti Books」と「芝生広場」と合わせ、「展望のブックカフェ」といったイメージ構築につなげていき、道の駅の魅力を構成する一部としていく。

(2) 施策② Atta!!

施策名	Atta!!
名称由来	〇〇探しをする中で「あった!!」と喜びの声が無意識に漏れ、憩いの一助となってほしい。
概要	〇〇探しラリーの実施
ターゲット	複数人（グループ）で訪れる人
意図するむだ	時間的無駄
展開する場所	ハイキングコースおよび美術館内（野外）

この施策は「〇〇探しラリー」というフォトラリーである。提示されたテーマに基づき、来場者が対象を探し出し、写真を撮影する形式である。ハイキングコースと美ヶ原高原美

術館（野外）を舞台に実施する。

ラリーをクリアした参加者には、雑貨屋「Veil」で使える割引券や、カプセルトイを回せる引換券などを提供する。これにより、来場者の動線を効果的に誘導する狙いがある。

ラリーのテーマには「ミニチュアアート」を設定する。美ヶ原高原美術館の新たなアートとして例えば、美ヶ原高原の風景や美術館のアート作品、長野県や上田市を題材にしたミニチュアアートを取り入れる。このテーマを採用した理由は、雄大な自然や大規模なアート作品との対比を際立たせ、来場者に新鮮な体験を提供できるためである。ミニチュアアートはサイズが小さいため、既存のアート作品や景観に影響を与えにくいという利点もある。また、子供から大人まで幅広い年齢層に興味を持たれやすいことも魅力の一つである。このミニチュアアートをテーマとしたフォトラリーの開催により、美ヶ原高原美術館の魅力を一層高めるとともに、多様な来場者層の関心を引きつける狙いがある。

さらにその後の展開として、ミニチュアアートの制作体験を美ヶ原高原美術館で行うことが考えられる。アートを見るだけでなく、自らの手で表現することができるようにし、アートと接する機会を増やしていく。

(3) ターゲットの動きと効果

今回の対象は「むだに価値を感じられていない人々」であり、彼らが友人や家族に誘われて美ヶ原高原を訪れることが想定される。訪問時には「Lofti」で興味のある本を探したり、芝生広場でリラックスしたり、知恵の輪やパズルなどのアイテムに触れることで、心身をリフレッシュさせると考えられる。この体験を通じて、普段意識しない「無駄な時間」の存在に気づき、その楽しさを味わうことができる。

また、ラリーに参加することで達成感を得ながら、日常では触れる機会の少ないむだな活動に接することになる。この体験を経て、むだなことに対する意識が芽生え、日常生活の中で適度な休息やリフレッシュの時間を取り入れることの重要性を理解するようになるだろう。

その結果、心身のバランスが整い、仕事や日常生活への意欲が向上するきっかけとなると考えられる。

3.6.2 むだへの気づき ～自然の中で私は～

この展開においては、一人で美ヶ原高原を訪れた人、または複数人で訪れた後に単独行動している人に対して、美ヶ原高原で「過ごす」機会や手段を提供し、「むだ」の存在や必要性を気づかせることを目指す。

(1) 施策 A tempo

施策名	A tempo
名称由来	音楽記号で「元の速さで」。訪れた人が元の自分に返ることができる場所というニュアンスと掛け合わせた。
概要	ハイキングコースを新設し、パーソナルスペースを設置
ターゲット	単数で訪れる人（1人）
意図するむだ	時間的無駄の存在と必要性に気づかせる機会づくりを行う。
展開する場所	既存のハイキングコースから分離させた、新たな専用ハイキングコース沿い

この施策は、美ヶ原高原の雄大な自然の中で、他人の目を気にせず、自分だけの時間を満喫できるパーソナルな空間を提供することを目指すものである。



パーソナルスペースは既存のハイキングコースから分離し、新設する専用ハイキングコース沿いに約5ブース設置する予定である。各ブースには、座ったり横になったりして自由にリラックスできるアウトドアチェアやサイドテーブルを設置する。アウトドアチェアは野外美術館の方向を向いており、来場者は自然だけでなくアートにも触れることができる。周囲（前面を除く三方向）には仕切りを設け、没入感を演出するとともにプライバシーを確保する。

利用料金は1回あたり500円で、時間制限は設けない。美術館の受付で利用受付と料金の徴収を行い、そこで知恵の輪やパズル、絵本、小説、なぞなぞなど、空間での時間を豊かにするアイテムセットを貸し出す。

また、この空間では、「自然の中で自分だけの癒しと憩いを得る」というテーマを明確に伝え、スマートフォンやIT機器の利用を控えるデジタルデトックスを推奨する。また、利用者が使用したアイテムは雑貨屋で購入可能で、そのアイテムが美ヶ原高原で過ごした「むだな時間」を思い出すきっかけとなる。

さらに今後の展開として、美術大学生や建築大学生などの若手アーティストと協働し、パーソナルスペースのデザインをリニューアルすることも考えられる。これにより、表現者にとってもインスピレーションを刺激する場となり、彼らの創造力を活かした空間を提供することが可能となる。

(2) ターゲットの動きと効果

今回の対象である「むだに価値を感じられていない人々」は、美ヶ原高原を訪れた際、一人でリラックスできるパーソナルスペースに興味を持ち、利用することが想定される。その中で、自然の音や風景に集中しながら、心身のリフレッシュを実感する。また、知恵の輪やパズル、本を楽しむことで、時間的なむだの存在とその価値に気づくことができる。

この体験を通じて、タスクに追われる日常の中でも、適度な休息やリフレッシュの時間を取り入れる必要性を認識するようになる。結果として、心身のバランスが整い、仕事や日常生活に対する意欲の向上につながるきっかけを得ると考えられる。

3.6.3 むだへの気づきと深まり ～新しい過ごし方～

この展開においては、一人で美ヶ原高原を訪れた人、複数人で訪れた人に対し、美ヶ原高原で「過ごす」機会や手段を提供し、「むだ」の存在や必要性を気づかせるとともに、さらに想像させることを目指す。

(1) 施策 U base

施策名	U base
名称由来	美ヶ原（Utsukushigahara）におけるあなた（you）の拠点となってほしいという意。
概要	美ヶ原高原で過ごすための新たな拠点構築
ターゲット	単数で訪れる人（1人）または、複数人（グループ）で訪れる人
意図するむだ	時間的無駄および物的無駄
展開する場所	道の駅裏の従業員駐車場

この施策は、美ヶ原高原で過ごすための新たな拠点を構築するものである。



道の駅裏の従業員駐車場に滞在拠点となるような小屋を建設する。広さはおよそ 6 畳程度で、定員 4 名を想定している。利用料金は 1 人あたり 2,500 円程度であり、時間制限は設けない。

建物内にはアートを中心としたむだを散りばめた空間を創造し、「むだを取り入れた新しい時間の過ごし方」を作り出していく。建物周辺には、アウトドアチェアやハンモック、サイドテーブル等を設置し、建物だけでなく、建物の周囲一帯を自身の滞在拠点とすることができる。

ここを拠点として次のような過ごし方が作られることになる。ただし、過ごし方は強制せず、あくまで利用者の拠点を提供することを目指す。

- ・ 小屋の中で過ごす。
- ・ 小屋の周囲に設置されたアイテムを活用しながら過ごす。
- ・ 小屋（拠点）を出発して、ハイキングコースを散策したり、芝生広場で過ごしたりする。

(2) ターゲットの動きと効果

今回の対象である「むだに価値を感じられていない人々」は、美ヶ原高原の自然を満喫し、これまでとは異なる手段で自然を堪能しようと、この拠点を利用すると考えられる。小屋内やその周囲では、まるでここで生活しているかのような雰囲気と、雄大な自然に包まれることで、少しのむだ要素を含んだ特別な時間を過ごすことができる。

また、ハイキングコースを散策したり、芝生広場でリラックスしたりする中で、さらにむだに触れる機会を得る。このように、時間的無駄や物的無駄が存在する拠点での体験を通じて、心身がリセットされ、前向きな気分になることを実感する。そして、その過程でむだの価値を認識し始める。

これにより、これまでむだだと感じていたものに新たな価値を見出し、それらが色鮮やかに見えるようになる。結果として、むだとの接し方やそれに対する心情に変化が生じる

と考えられる。

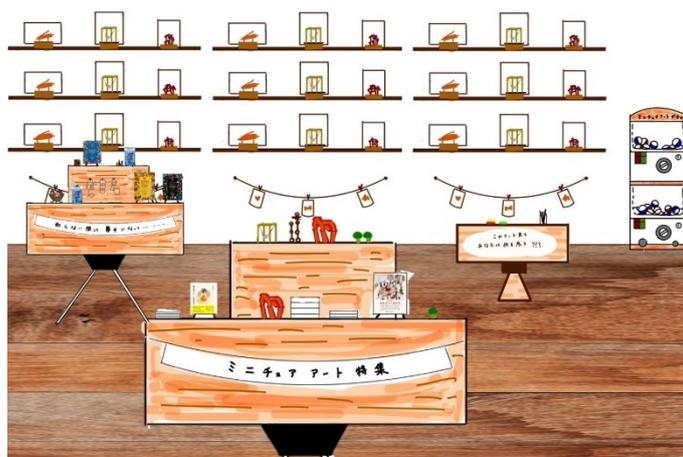
3.6.4 むだを取り込む

この展開においては、美ヶ原高原を訪れた人に対して、さらに「むだ」の存在や必要性に気づかせるとともに、実際に自分の生活や行動に取り入れさせる。また、追隨して「むだ」に対する理解を深める機会とすることも目指す。

(1) 施策 Veil

施策名	Veil
名称由来	ベールとは美しくて魅力的なものを包み込んで、はっきりわからないように覆い隠すもの。 むだの価値に気が付いていない状態の人が見ると、まるでベールに包まれているようにその価値がわからないお店。施策を通してむだの価値に気が付くとそのベールがはがれ、たくさんの魅力が詰まった空間となる。
概要	むだで憩うためのきっかけが集う、購買の場
ターゲット	単数で訪れる人（1人）または、複数人（グループ）で訪れる人
意図するむだ	時間的無駄および物的無駄
展開する場所	道の駅お土産販売コーナーの一部 （現在ポストカード等が販売されている箇所周辺）

この施策は、「むだ」の存在や必要性に気づかせるとともに、むだで憩うためのきっかけとなるアイテムを取り入れることのできる雑貨屋を設置するものである。





「Veil」とは、生活に彩りを与えることができるようなアート性のある無駄なアイテムが取り揃えられている雑貨屋であり、「むだによる憩い」が必要であるという気づきを形あるものとして具現化し、自身の生活に取り入れることができる。購買という自分の意思による行動が、「むだで憩う」という実感をさらに強め、確信に近いものとなる効果を持つと考えられる。

実際に取りそろえるアイテムは、他施策内に散りばめられていたアイテムを中心に、いくつかのテーマを持ったコーナーで以下の様に展開する。

自然コーナー	自然を感じられる、または自然をモチーフとしたアイテム。 例：多肉植物、ストーングラス、ストーンアート、テラリウム、小物やオブジェなど
没頭コーナー	その物事に集中し、没頭、没入することができるようなアイテム。 例：視覚探索絵本（ミッケなど）、パズル（知恵の輪、ルービックキューブなど）
日常コーナー	日常生活に取り入れられる機能性と、高いデザイン性を兼ね備えたアイテム。 例：食器、カトラリー、マグネットなど
アートコーナー	芸術品を中心としたコーナーで、美ヶ原高原美術館を強く連想させるアイテム。 例：特集コーナー（版画、絵画、アート用具など）、美ヶ原高原美術館ポストカード（展示物写真と作者の思いが記載）、ミニチュアアートカプセルトイなど

(2) ターゲットの動きと効果

Lofti や Atta!!、A tempo を通じて、時間的無駄や物的無駄に少しずつ気づき、その必要性を感じ始めた対象者。道の駅を散策する中で Veil に立ち寄り、そこで取りそろえられたアイテムを目にしたとき、これまでなら全く興味を抱かなかったようなものが、なぜか鮮やかに見えるような気がして、違和感を覚えた。それは、美ヶ原高原で過ごした時間と

心境の変化が影響し、彼らは興味の赴くままに「無駄」と思えることに没頭する時間を楽しむようになったからである。

また、機能性以上の彩りを与えてくれる雑貨に触れることで、それが生産性や効率性を支える心身の休息をもたらすことに気づく。そして、その気づきがアイテムの購入へとつながる。この購入という行為を通じて、彼らは無駄が自分にとって必要なものであると確信するようになっていく。それまで完全に排除してきた無駄が、実は生活に彩りを与えてくれる大切なものであると気づき、日常の中に自然と取り入れるようになっていくのである。

3.7 ターゲットに対してのアプローチ

今回ターゲットとなる「タスクに追われる生活」を送っている人たちに対して集客のためのアプローチを行う際には、「むだ」という価値とそれによってもたらされる効果を明示的に訴求しないことがポイントである。それらを明示的に訴求してしまうと、むだを取り入れて憩いを得ようとする事自体がタスクとなってしまう可能性があるためである。

そのため、日常で以下のような言動や行動をしていることはないかと問いかけ、自分ごとであると自認させることが必要である。

「最近【忙しい】【疲れた】という言葉が無意識に漏れていないか」

「自分を責めてしまうことが増えていないか」

これらの表現を軸に、ターゲットに対してメッセージを伝えていくことが、アプローチとして有効であると考えられる。

3.8 パルソナ想定

3.8.1 人物像

名前	美原 憩斗 (みはら けいと)
性別	男
年齢	41 歳
職業	製造業 管理職
住所	長野県上田市
家族構成	共働きの妻と中学生の息子の 3 人家族

製造業の管理職として、納期の管理や社員の進捗状況を常に気にかけて、生産性を高める

ための業務体制の改善に日々取り組んでいる。新規プロジェクトの立ち上げや予想外の問題が発生した際には、想定外のシナリオを検討しながら、迅速な対応と多岐にわたるタスクをこなしている。そんなときは納期に対する責任感が強く、自分のことを後回しにして、目の前の仕事に全力を注ぐ日々が続く。

趣味は自然の中で過ごすことで、広々とした大自然や穏やかな景色を愛し、休日には家族と一緒に自然の中へドライブに行くことも多い。

3.8.2 パルソナの動き

(1) 美ヶ原との出会いと動機

あるとき、憩斗は新規プロジェクト管理の業務に追われ、仕事中心の生活を送っていた。新プロジェクトでは、工数が想定以上にかかり、知識不足によるチーム内の認識のズレも生じており、思うように進まないことに苛立ちを感じるが多かった。そんな嫌な感情が自分の中に溜まっていて、結果「最近忙しい」と周りに言ってしまう自分がなんとなく気になっていた。

そのなかで新聞に掲載された美ヶ原高原の広告に目が留まる。「口から忙しいがこぼれていたなら、美ヶ原高原へ」というキャッチコピーが彼の心に刺さり、思わず最近仕事の忙しさを周囲に口にしていた自分を思い出した。

自然が広がる美ヶ原高原は、日本一広い高原大地で遮るもののない壮大な空と大自然を味わえる場所として、憩斗にとって気分転換のための魅力的な選択肢だった。心に残るキャッチコピーを思い出し、彼は高原でのひとときを求めて、足を運ぶことを決意する。

(2) A tempo の利用

偶然得た有給を使って、美ヶ原高原を訪れた憩斗。静かに大自然を堪能したいと考え、目に留まった「A tempo」スペースに惹かれ、利用してみることにする。受付でアイテムセットを受け取り、椅子が設置された眺めの良い場所へ向かった。

腰を下ろし、まずは目の前に広がる景色をじっくり味わう。しばらくして袋を開けると、そこには小説と知恵の輪が入っていた。最近忙しくてこういったものに向き合う時間がなかったので、試しに本を開いて読み始めると、気が付けば一冊を読み終えていた。そのとき、久しぶりに仕事以外の事に没頭できたことに対して充実感を覚える。

ふと目を上げると、美術館の展示物が目に入った。最初はただのオブジェのように感じていたが、「あの形には何か意味があるのだろうか」「この色彩が素敵だな」と自然と色々な思いが浮かび、彼の中で世界が少しずつ色づき始めていた。

(3) Veil の利用

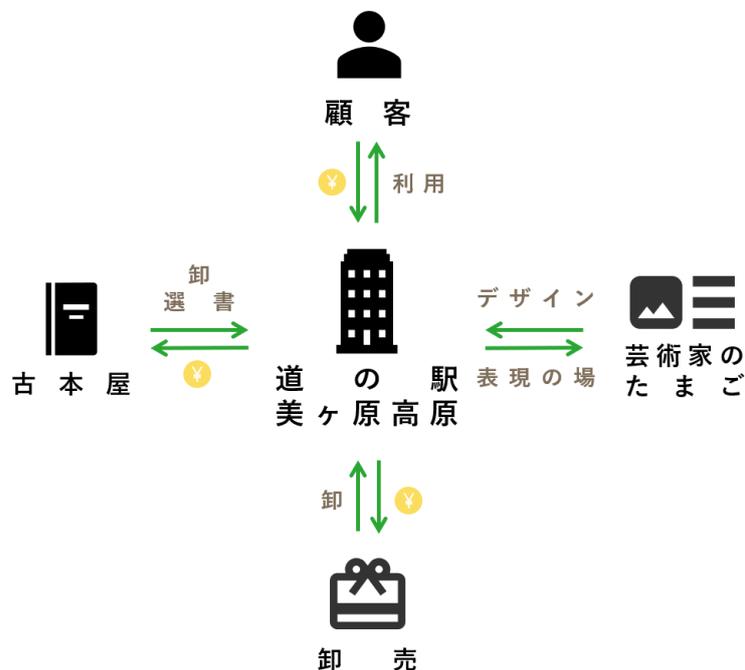
アイテムの返却に向かう道中、雑貨屋「Veil」に展示物と同じ形をしたアート雑貨を見つけ、ふらりと立ち寄ってみる。店内には、彼が先ほど没頭した小説やアート作品、日用雑貨が並んでおり、どれも実用性に遊び心が加えられていた。憩斗は、今までなら購入しなかったであろう、デザイン性のあるコップを手にとってみる。「これが家にあったら面白いかも」と、機能性だけでない楽しさを感じたのだ。

家に持ち帰りたいと思わせる雑貨を手に取りながら、憩斗は、ふと今まで「むだ」と感じていたものの中に、実は生きるうえで必要な「心の栄養」があるのではないかと気づき始める。そして、こんなふうにもだに没頭できる時間や機能性を超えた彩りのあるアイテムが、自分の生産性や効率性を支える心の拠り所となることを実感する。

これをきっかけに、憩斗は「むだ」なことにも目を向け、日常生活に少しずつ取り入れていこうと思うようになった。

3.9 展開における利害関係者とのつながり

展開にあたり、以下のような利害関係者とのつながりを想定する。



それぞれの展開に必要な本や雑貨については、卸売業者や古本屋を通じて仕入れたい。

「Atta!!」のミニチュアアートや「Veil」のアートコーナーに置く商品や空間演出のアート作品の一部については、長野県を中心に美術大学生や建築大学生などの若手アーティ

ストを募集し、制作を依頼したいと考えている。アトリエを持つような巨匠ではなく、芸術家の卵たちに表現の場を提供していく。これには2つの狙いがある。1つ目は、若手アーティストが自身の作品や表現を誰かに見つけてもらうことができ、それを実感できる空間となること。2つ目は、雄大な自然とアート作品によって、インスピレーションを得られる空間にさらに磨きをかけることである。

3.10 展開における費用概算と売上予測

以上の施策にかかる各物品費、改装費を計上した。

名前		費用
広場とブックカー	Lofti	【535,000】 + ブックカー費用
ミニチュアラリー	Atta!!	ミニチュアアート費用
パーソナルスペース	A tempo	【2,239,000】
滞在拠点	U base	【4,147,000】
雑貨屋	Veil	改装費

詳細は以下。

3.10.1 費用詳細

Lofti

項目	単価 (円)	数量	小計 (円)
芝生	3,500	150	525,000
本	200	50	10,000
ブックカー	不明	1	不明
合計			535,000+不明

Atta!!

項目	単価 (円)	数量	小計 (円)
ミニチュアアート	不明	10	不明
合計			不明

A tempo

項目	単価 (円)	数量	小計 (円)
椅子	13,000	5	65,000
サイドテーブル	6,000	5	30,000
壁	22,000	5	110,000

知恵の輪	2,000	1	2,000
パズル	1,000	15	15,000
本	1,000	15	15,000
看板	2,000	1	2,000
遊歩道整備	2,000,000	1	2,000,000
合計			2,239,000

U base

項目	単価 (円)	数量	小計 (円)
小屋	4,000,000	1	4,000,000
センターテーブル	15,000	1	15,000
窓に接したカウンターテーブル	15,000	1	15,000
カウンター椅子	3,500	2	7,000
椅子	3,000	2	6,000
冷蔵庫	13,000	1	13,000
電気ケトル	15,000	1	15,000
お茶セット	3,000	1	3,000
本	500	4	2,000
アート作品	10,000	1	10,000
切子グラス	5,000	1	5,000
アウトドアチェア	13,000	1	13,000
ハンモック	30,000	1	30,000
サイドテーブル	6,000	1	6,000
棚	7,000	1	7,000
合計			4,147,000

Veil

項目	単価 (円)	数量	小計 (円)
改装費	不明	1	不明
合計			不明

3.10.2 売上予測

A tempo

売上単価 (円)	一日当たりの稼働数 (回)	日売上 (円)	年売上 (円)	初期投資費用 回収年月
500	1	500	182,500	6.79年
500	2	1,000	365,000	3.39年
500	3	1,500	547,500	2.26年
500	4	2,000	730,000	1.70年
500	5	2,500	912,500	1.36年
500	6	3,000	1,095,000	1.13年
500	7	3,500	1,277,500	0.97年
500	8	4,000	1,460,000	0.85年
500	9	4,500	1,642,500	0.75年
500	10	5,000	1,825,000	0.68年

U base

売上単価 (円)	一日当たりの稼働数 (回)	日売上 (円)	年売上 (円)	初期投資費用 回収年月
2,500	0.5	1,250	456,250	9.09年
2,500	1	2,500	912,500	4.54年
2,500	1.5	3,750	1,368,750	3.03年
2,500	2	5,000	1,825,000	2.27年
2,500	2.5	6,250	2,281,250	1.82年
2,500	3	7,500	2,737,500	1.51年
2,500	3.5	8,750	3,193,750	1.30年
2,500	4	10,000	3,650,000	1.14年
2,500	4.5	11,250	4,106,250	1.01年
2,500	5	12,500	4,562,500	0.91年

3.11 生まれる効果

上記の展開を踏まえ、道の駅美ヶ原高原（株式会社フジランド様）に対して生まれる影響は、以下のようなものがあると考えられる。

滞在時間の増加	長時間過ごすことができる環境の構築
喫食率向上	滞在時間増加により、飲食をとる必要性が

		でる
	収益の増加	滞在時間増加による購買機会の増加
	美ヶ原高原の新たなイメージの構築	施策を通し「無駄への気づき」という印象が生まれる
	販売品の付加価値の向上	販売品に「美ヶ原で買う」という価値が生まれる
	顧客の満足度の向上	無駄の価値を確認する場所として何度も美ヶ原高原を訪れる理由が生まれる
	従業員の動機づけ	自然に頼り切りにならず、能動的に顧客に対する価値を創造しようとするきっかけとなる

4. 今後の検討の展望

中間発表の最後にあたり、今後の検討の展望として以下のようなものが挙げられる。

- ・ むだの価値に気づいた人に対し、それを深めたり、自分でなにかを表現したりといった新たなフェーズを検討したい。
- ・ 美ヶ原高原のファン（信者）となってもらえるようにさらに展開を行い、彼らが自ら情報発信をして広めてもらえるようなフェーズを検討したい。
- ・ 鹿肉等の地域資源、自然資源を活用した施策を検討したい。

以上。