

チーム名	Youは何しに北陸へ？	大学・学部	慶應義塾大学文学部	北陸ステージ
プラン名称	北陸300万人からの挑戦状			
リーダー名	尾崎将崇	テーマ	※選択したテーマに○をつけてください。 () ①北陸の文化振興を促す「観光まちづくり」 (○) ②北陸ならではの資源を活かした「観光まちづくり」	本選出場 【北陸イメージアップ 推進会議 富山県賞】
指導教職員名	近森高明先生			
メンバー名	尾崎将崇 佐藤公太 橋本実咲 湯村麗爽 渡部結郁子			

解決策

北陸300万人からの挑戦状

北陸三県を周遊する**謎解きツーリズム**を通じて北陸の5つの課題を解決します
300万人は北陸3県の人口。地域住民が一部の問題を作成という形で関与するリアル謎解きゲーム。

北陸の5つの課題意識

- 1. 金沢への新幹線効果の集中**
金沢一強ではなく北陸全域を活性化させる施策が必要
- 2. 宿泊問題**
温泉地等での宿泊へ誘導する施策が必要
- 3. 欧米のインバウンドに伸びしろ**
訪日外国人にとって北陸自体の認知度が低い
- 4. 埋もれた観光資源
地元民の意識**
観光資源の価値を再認識させ、自信につなげる
- 5. 点在する観光スポット**
客足が遠のいていた観光資源に再注目させたい

→欧米人の観光需要獲得が重要！
→周遊性と広域観光を兼ね備えた、
欧米人向けリアル謎解き北陸周遊プランを提案

実現計画

ターゲット:
日本に興味があるが北陸を知らない、
北陸に行ったことのない**欧米人**

対象地域:**北陸3県**

外国人向けの謎解きツーリズムを通して
1泊2日かけて北陸の歴史や文化に
触れられるアクティビティ型プラン
→謎解きを通して、北陸ならではの歴史・文化
スポットや温泉地宿泊へと誘導

(コース1)福井→あわら→高岡→金沢
(コース2)金沢→加賀→福井

謎解きツーリズム:
知識を問うクイズではなく**パズル**の
ような頭を使う問題を通して
ストーリーを進める**体験参加型ゲーム**

新規性

外国人向けかつ**北陸3県**を対象とした
広範囲で行われる
謎解きツーリズムは他にはない！

有効性

リアル謎解きはそれ自体がアクティビティ
→集客力が高い
(東京メトロ地下謎 参加者累計19万人。英語版あり)
欧米人に受け入れられる素地がある

効果

(経済効果)
新規需要額 年間1億9096万円
波及効果 年間3億1300万円
+
北陸リピーター客
観光閑散期の観光客の獲得

まとめ

謎解きツーリズム北陸300万人からの挑戦状は

- ①**三県すべて**に波及効果をもたらす
- ②**持続性・応用性**がある
→実施地域や問題を変え、何度でも開催可能
- ③**既存の資源**を有効活用できる
→今ある資源で謎解きは十分作成可能