

| | | | | |
|--------|--------------------------------------|-------|----------------------|--------------------------------|
| チーム名 | 木寺ゼミナール | 大学・学部 | 明治大学 政治経済学部 | 多摩川ステージ |
| プラン名称 | FUSSA GO!!～福生に恋さ～ | | | |
| リーダー名 | 石井南帆 | テーマ | 多摩川の資源を活かした「観光まちづくり」 | 本選出場 【第2位優秀賞】 【オーディエンス賞】 |
| 指導教職員名 | 木寺元 | | | |
| メンバー名 | 内田遥、北見柚季、五十嵐健祐、宇佐美彰浩、我那覇貴大、横田莉奈、川崎早織 | | | |

01. 企画の背景

現状の課題 FWを通して見えてきた！

- ◆市民のまちづくりへの**関心の低さ**
→商店街でスタンプラリーなどを実施しているが、市民は効果を感じていない
- ◆福生市全体の**一体感のなさ**
日本文化とアメリカ文化の観光スポットがJR青梅線の線路を境に分断されて点在している
→両方を見て回る観光客がいない
- ◆川への**アクセスの悪さ**
川辺が整理されている場所が少ない(多摩川中央公園・かに坂公園のみ)
→観光客が川に行きにくい

魅力の再発掘 福生市の今ある資源を活かしたい！

- ◆豊かな観光資源や市の季節ごとのイベント
- ◆**日本文化とアメリカ文化が同時に楽しめる**

FUSSA GOを拠点に福生観光を！

- ◆**全面ガラス張り船体**—開放感あふれる船型の道の駅・その名も「**FUSSA GO**」
- ◆**日本文化とアメリカ文化の融合**—異なる文化の観光スポットが存在している**福生市に一体感を！**
- ◆**多様なイベント・施設**—親も子どもも楽しめる市民を巻き込んだイベント開催！
- ◆**プロジェクションマッピング**—福生市の文化の融合を帆に映し出し表現！

02. プラン内容

親子で楽しむFUSSA GO！

- ①地域情報の**発信機能**
 - ・**資源開拓ゲーム**
→冒険感あふれるゲーム。資源スタンプを組み合わせて福生名物と交換できる！
- ②フリースペースなどの**休憩施設**
 - ・**砂浜テラス**→アメリカのビーチのよう！
 - ・**流れる自然の冷たい足湯**
→日本文化の要素を取り入れたスペース
- ③交流を促進する**地域振興機能**
 - ・**日本酒カクテルづくり**
→石川酒造と提携しオリジナル日本酒カクテルをつくれる体験
 - ・**船上アスレチック**
→アメリカ発祥のChildren's museums！
 - ・**船上ステージ×プロジェクションマッピング**
→帆に映される映像とコラボしたイベント

PR方法

- ◆たくさんのインスタ映えスポット
- ◆今話題の動画アプリ**TikTok**も活用！

川の駅を利用した観光の一例

10:00 12:00 14:00

FUSSA GOで福生を知る！(①②) 福生を冒険する気分**で**観光！ **FUSSA GO**で体験イベント！(②③)

03. 実現可能性

規制緩和を活用し事業化

- ◆平成23年4月に「河川敷地占用許可準則」が一部改正、**民間事業者による運営**ができるように
- ◆国土交通省による「**かわまちづくり支援制度**」
- ◆事業主体：福生市役所(シティセールス課・広報課)、**民間事業者も協力！**
- ◆協力店舗：石川酒造、Ohtama Ham、Good King's(アメリカン雑貨)、BREAD GARDEN(パン)

承認

04. 効果

FUSSA GO

3000円 (平均消費額 (飲食代・土産代・イベント参加費)) × 40,000人 (2018年の土日来場者数)

福生市内

3000円 (福生観光費) × 28,000人 (来場者の7割が観光する予定)

= 年間 約1億2000万円

FUSSA GOだけでなく福生市全体の周遊性を高めることで地域に対する**経済的・文化的な貢献！**