

高校生の観光事業構想コンテスト



空飛ぶクルマ部門

〈準決勝事業企画書〉

タイトル

タイトル 10～20文字	獅子舞う天×海ミュージアム
サブタイトル 20～30文字	企画展「TOTTORIの大自然を空から食らう」

チーム情報

都道府県	鳥取県
高等学校名	鳥取県立鳥取西高等学校
チーム名	Curators
担当教職員名	中村秀司

メンバー名	学年	性別	氏名	担当	代表
メンバー①	2	女	広富 愛奈	学芸員,企画,調査	○
メンバー②	2	女	馬淵満葉子	学芸員,企画,調査	
メンバー③	2	女	山根 京子	学芸員,企画,調査	
メンバー④					
メンバー⑤					

※ 1チームのメンバーは3～5名

※ 担当欄にはチームにおける担当業務（企画、調査、取材等）を記入

※ 代表欄にチーム代表者1名に「○」を入れる

1) 企画の前提

地元が抱えている社会課題

①交通の便が悪い

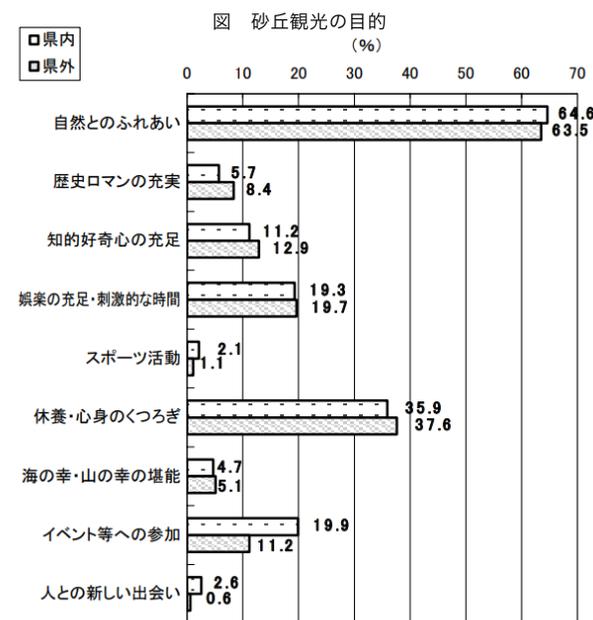
鳥取県は大都市圏との交通アクセスが弱い上に、人口流出によって人口が減少している。公共交通である鉄道やバスの本数が少なく、高速道路網の整備も遅れている。交通の便の悪さを克服し関係人口を増やしていくことは課題である。また、山間地域や海岸地域など普通の車で行くことのできない場所へのアクセスが難しい現状にある。この企画においては雇用創出と関係人口の増加を目指すため、新しい交通システムの開発は課題の一つである。

②産業が活性化しにくい

大企業が少ない鳥取県では第二・第三次産業の発展が見込まれにくく、これによりさらに多くの若年層の流出が進んでいる。自然環境と文化の複合的な価値をもつ日本遺産のプロモーション、地域資源を活用した新たな産業の創出は課題の一つである。

③観光地の知名度が低い

鳥取県には鳥取砂丘や浦富海岸などの魅力的な観光地があるにも関わらず、他県の類似した観光地よりも知名度が低い。訪問者はリラックスや自然とのふれあいを求めているのに対し、歴史や知的好奇心の充足、食事の堪能といった項目の需要が乏しい(右図)。鳥取県の広大で美しい自然をキャンバスにした博物館を体験的に鑑賞することで自然そのものの美しさを感じてもらい、それを通し自然を守る大切さや歴史や文化の意義を学ぶ機会の創出が大切となる。また、従来の観光の仕方との違いを創り、食文化や文化的体験といったコンテンツを加えることも重要となる



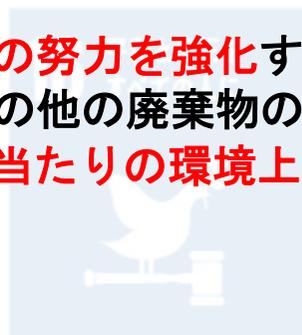
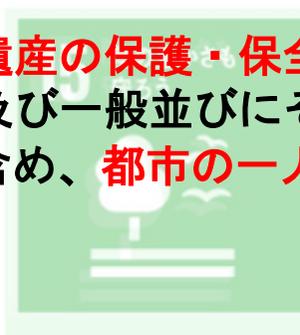
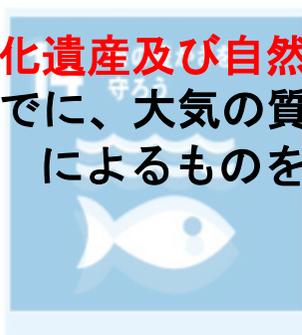
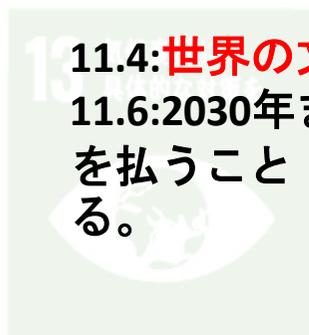
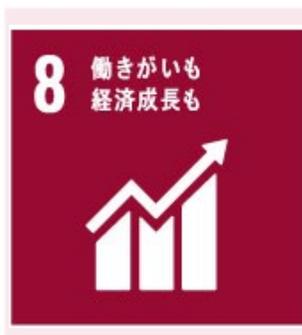
SDGsターゲット



8.9:2030年までに、**雇用創出、地方の文化振興・産品販促につながる持続可能な観光業を促進するための政策を立案し実施する。**

9.1:全ての人々に安価で公平なアクセスに重点を置いた**経済発展と人間の福祉を支援するために、地域・越境インフラを含む質の高い、信頼でき、持続可能かつ強靱（レジリエント）なインフラを開発する。**

11.2:2030年までに、**脆弱な立場にある人々、女性、子供、障害者及び高齢者のニーズに特に配慮し、公共交通機関の拡大などを通じた交通の安全性改善により、全ての人々に、安全かつ安価で容易に利用できる、持続可能な輸送システムへのアクセスを提供する。**



11.4:**世界の文化遺産及び自然遺産の保護・保全の努力を強化する。**
11.6:2030年までに、大気の大気質及び一般並びにその他の廃棄物の管理に特別な注意を払うことによるものを含め、**都市の一人当たりの環境上の悪影響を軽減する。**

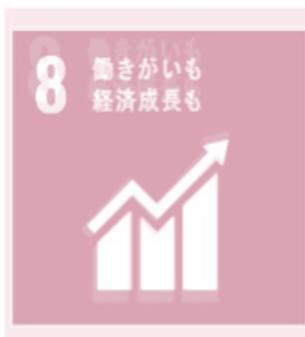
SDGsターゲット

12.b:雇用創出、地方の文化振興・産品販促につながる持続可能な観光業に対して持続可能な開発がもたらす影響を測定する手法を開発・導入する。

14.1:2025年までに、海洋ごみや富栄養化を含む、特に陸上活動による汚染など、あらゆる種の海洋汚染を防止し、大幅に削減する。

14.2:2020年までに、海洋及び沿岸の生態系に関する重大な悪影響を回避するため、強靱性（レジリエンス）の強化などによる持続的な管理と保護を行い、健全で生産的な海洋を実現するため、海洋及び沿岸の生態系の回復のための取組を行う。

15.2:2020年までに、あらゆる種類の森林の持続可能な経営の実施を促進し、森林減少を阻止し、劣化した森林を回復し、世界全体で新規植林及び再植林を大幅に増加させる。



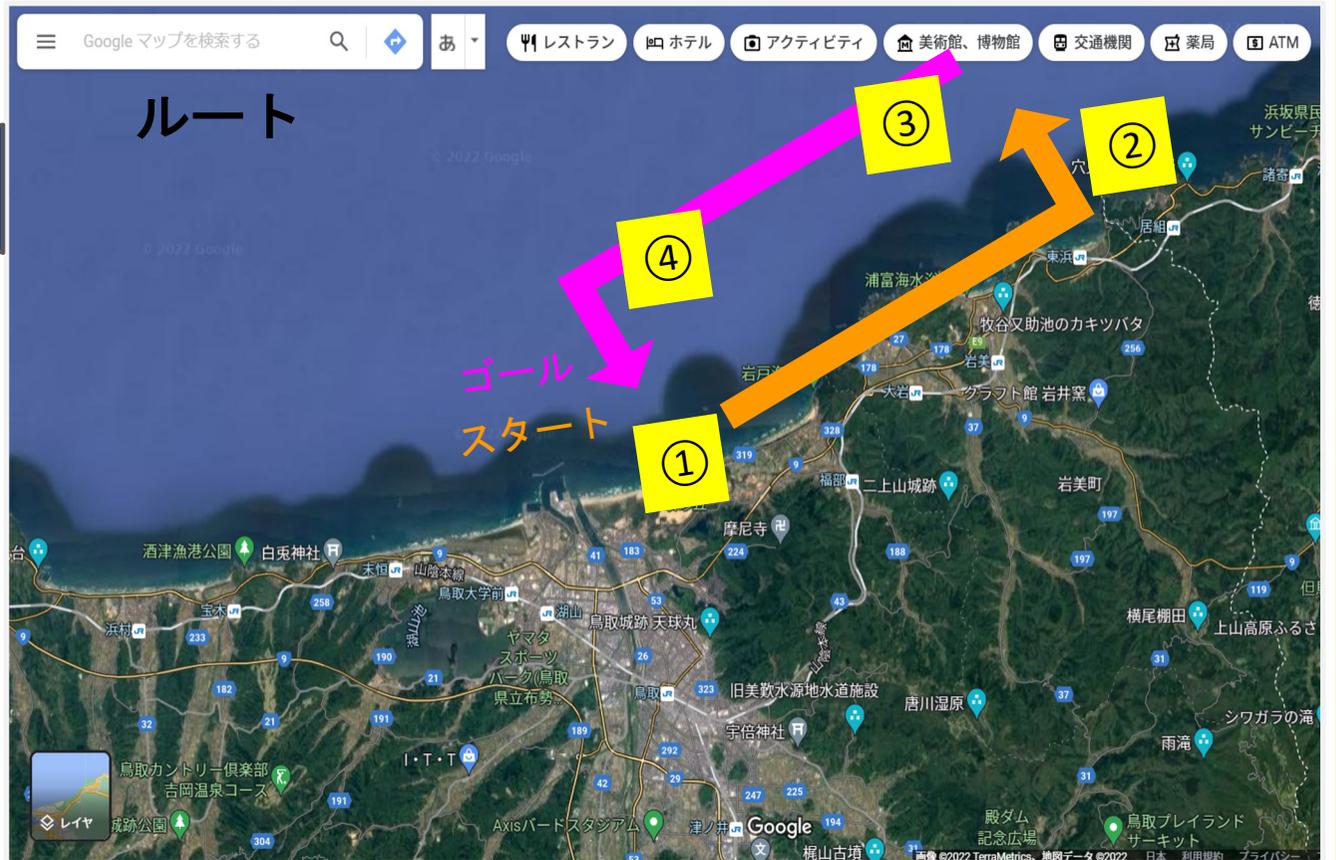
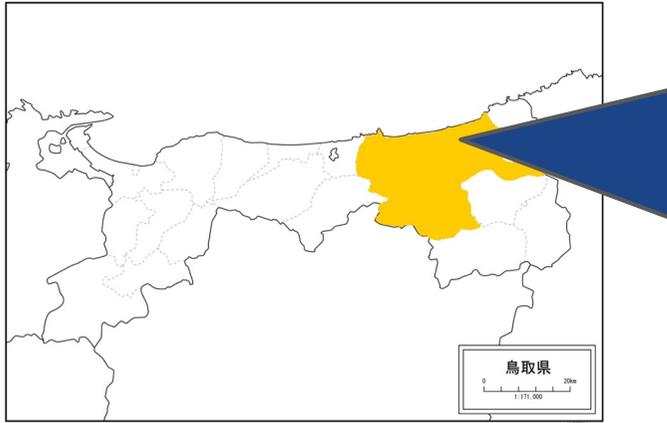
2) 旅行内容

鳥取のユニークな自然を生かした**空飛ぶ博物館**を実現する。旅行の始まりは鳥取砂丘。空中から鳥取砂丘の縄文時代から現代までの歴史を、実際の風景とバーチャル技術で体感する。

- (1) **鳥取砂丘の自然環境と文化を生かした没入型のジオラマ**を鑑賞する。縄文海進の時代の鳥取平野は、まるで地球温暖化で水没した世界のように。寒冷化とともに形成される海岸砂丘の形成史を体感できる。
- (2) 突如現れる麒麟獅子（鳥取の祭りで舞う伝説上の動物）とともに海へ出かける。沖に出ると海の中に入ったかのような演出により、**海の生き物水族館**が始まる。ダイオウイカやリュウグウノツカイなどの珍しい生き物と対面。生き物と麒麟獅子が戯れる様子を観察できるかもしれない。
- (3) 水族館鑑賞が終わったら海上にあがり浦富海岸へ。浦富海岸の岩場を使った”兎とびゲーム”を楽しむことができる。兎を操作して浦富海岸特有の離れ岩を跳びわたるゲームで、ゴールは千貫松島。ゴールにたどり着くことができれば鳥取のお土産をゲットできる。また**神話の宝庫鳥取で有名な”因幡の白兎”について麒麟獅子が説明**してくれる。
- (4) 鳥取の様々な自然と生き物たちを鑑賞した後は**美しい日の入りと海のコラボレーション**を満喫する。オレンジ色の空と海そして紅の夕日が生み出す絶景は多くの人々の心に残るものとなるだろう。
- (5) 夜は麒麟獅子とともに**漁船の近くで”あごすくいキャッチ”**を楽しむ。鳥取の特産品であるあご（トビウオ）をドローンを利用して実際に自分で捕まえる。麒麟獅子がアドバイスもしてくれて、捕獲した分はその日の夕食として鳥取の地酒とともに食することができる。鳥取の味覚を体験型で楽しむことができるアクティビティである。

鳥取の最大の魅力である美しい砂丘、海岸、そして食のみやこならではの食事を楽しむことができるプランとなっている。拡張プランとして、隠岐の島から京丹後を広く結ぶ宿泊付プランも設計可能である。

3) イメージ



① 鳥取砂丘



② 千貫松島(山陰海岸ジオパーク)
兎とびゲーム



③ 夕焼け



④ あごすくいキャッチ



①～③写真は報告者撮影, ④岩美町観光協会HPにより作成, 空飛ぶクルマイラストは報告者作成, その他イラストはフリー素材による

3) イメージ動画撮影



動画は報告者撮影

モデルコース (8月実施の場合)

15:00

鳥取砂丘ジオラマ博物館 20分
鳥取砂丘の自然環境と文化を生かした没入型のジオラマを鑑賞しよう!!

麒麟獅子登場



16:30

水族館 1時間
ダイオウイカやリュウグウノツカイなどの珍しい生き物に会えるかも!?

18:00

兎とびゲーム (浦富海岸) 5-10分

18:30

夕焼けを楽しもう!! 20分
八月の日の入りは18:30頃

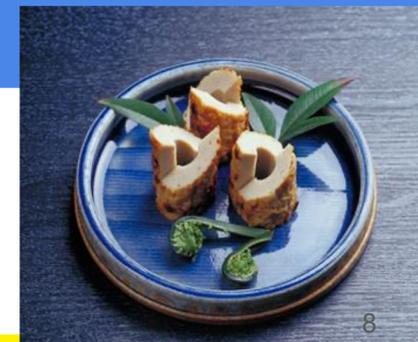
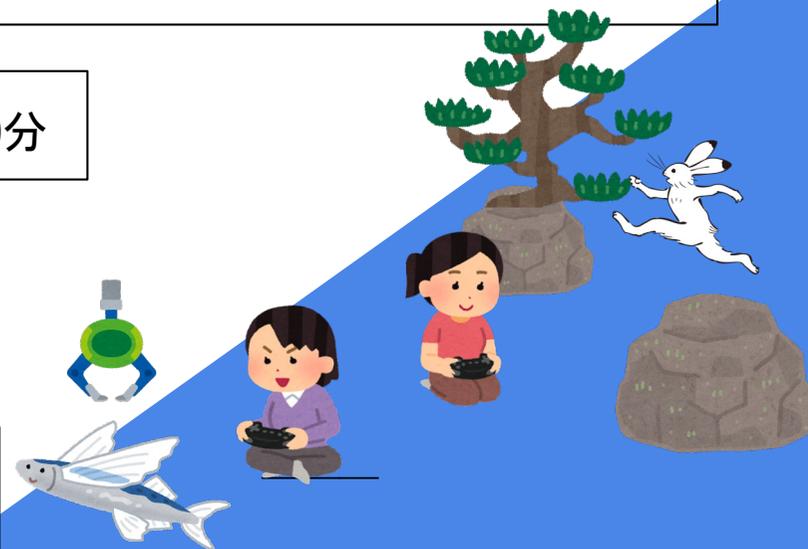
19:00

あごすくいキャッチ 2時間
普通のあごすくいは20:00頃から

21:00

あごを用いた夕ご飯を堪能しよう!!

自由解散



イラストはフリー素材による

4) ロードマップ

経過	空飛ぶ車	映像(麒麟獅子,博物館,美術館,水族館)	兎とびゲーム	あごすくいキャッチ	観光
1か月	空飛ぶ車使用許可申請開始 (関係省庁, 地元自治体, 近隣住民, 砂丘管理者等)				全体企画作成 プロデュース企業募集 コンペティション
3か月	許可申請認可後 空飛ぶ車走行実験開始	映像作家募集	ゲームプログラマー募集	あごすくいキャッチを受け入れてくれる 漁師募集 ドローンを提供してくれる企業募集	
6か月		映像作家決定 映像制作開始	ゲームプログラマー決定 ゲーム制作開始	漁師・企業決定	プロデュース企業決定
8か月	コース試走1回目			あごすくいキャッチ事業実験	
1年	コース試走2回目			あごすくいキャッチ船上で実施	観光プラン作成
2年	ディスプレイ連動	映像完成(仮)	ゲーム完成(仮)		代行業者への販売促進
	コース試走3回目 (ディスプレイあり)				モニターツアー実施
		映像修正	バグ修正		
	コース試走4・5回目 (ディスプレイあり)				
3年		映像完成	ゲーム完成	あごすくいキャッチ完成	第一弾 ”獅子舞う天×海ミュージアム” 参加者募集
					第一弾 ”獅子舞う天×海ミュージアム”実施

5) 課題整理

課題の整理と解決

麒麟獅子が誘う空の観光を通して鳥取県の日本遺産への興味や関心を喚起。地域創造とバリアフリー、エコツーリズムのすべての要素を兼ね備えたプランとした。

鳥取県の交通の便の悪さをカバーし、さらに普通の車では行くことのできない場所を観光し、リアルな地形を博物館・美術館・水族館として利用することができる。この企画を通して雇用創出と関係人口の増加を目指す。また、次世代ミュージアムの確立と、若いアーティストの活躍や発展の場にもなり得る。鳥取県の豊かな自然をキャンバスにした作品により、観光資源の新たな価値を見出す。関係法の整備が追いつかない場合を想定し、実験的に人口密集地域を避けた特定地域に限定したプランとする。

エコツーリズム

電気自動車のテクノロジーを利用するとともに、デジタル作品であるため大気汚染など自然に悪影響がでることはなく、空や海の自然環境に与える影響が少ない。また、巨大なデジタルアートや博物館、水族館を建設するとなれば森林伐採や土地の造成など自然開発が必要であり、森林減少の防止につながる取組を目指す。鳥取県の広大で美しい自然をキャンバスにした作品を鑑賞することで作品だけでなく自然そのものの美しさを感じてもらい、それを通し自然を守る大切さや意義を感じてもらう。また、麒麟獅子との観光を通し鳥取県にある日本遺産にも興味を持ってもらえる。地域創造とエコツーリズムのすべての要素を兼ね備えたプランであり、自然環境や文化の意義を伝える教育効果を前面に地元民の反対の声に応える。

バリアフリー

主なターゲットは国内の高齢者から子どもの幅広い年代、博物館・美術館・水族館巡りを趣味とする人々。長距離や山などを歩くことが困難な高齢者や障がい者の方々でも空飛ぶ車によって簡単にそのような場所を観光することができるバリアフリーなプランとなっている。ミュージアム巡りを好む人は今までにない形の鑑賞法を体験することができ、特に都会の人にとっては自然と作品を同時に堪能することができる。