

飯塚未来開発 活動報告2019

飯塚未来開発 百田諒

目次

- LEGO 編
- 商店街活性化プロジェクト 編

飯塚未来開発とは

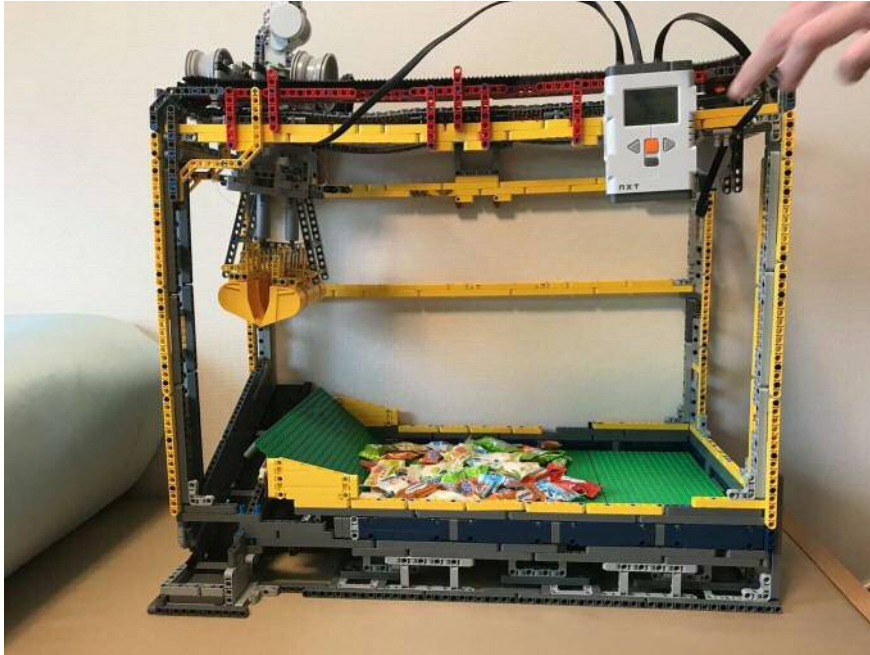
スローガン 「飯塚の未来をみんなの未来に」

飯塚市には、旧伊藤伝右衛門邸や嘉穂劇場が代表する歴史的魅力、飯塚ホルモンなどの新名物、近畿大学と九州工業大学という学び場という数多くの人を惹きつけるものがあります。私はこのような素晴らしい魅力を、大学の新入生や海外の方々にもっと深く、心から理解していただきたく思っております。

(2015年1月14日の設立趣意書より)

LEGO編









で大仕掛け

こ転がる玉



兵頭悠生さんは愛媛県大洲市出身。父と祖父が子宅近くあり、ものづくりに関心を持つ環境が整っていた。2歳のころから、レゴブロックで遊ぶ。1歳のときに、レゴブロックで遊ぶ。1歳のときに、レゴブロックで遊ぶ。1歳のときに、レゴブロックで遊ぶ。

九工大 兵頭さん 23、24日 学園祭で展示

九州工業大学情報工学部4年の兵頭悠生さん(21)が、レゴブロックを使って巨大な仕掛け装置を作り、23、24日の学園祭「大祭」で披露する。1年生のときから工大祭で展示し、訪れた人の反応を見て改良してきた装置を全てつな

レゴブロックで巨大仕掛け



製作

愛媛県大洲市出身。父と祖父が子宅近くあり、ものづくりに関心を持つ環境が整っていた。2歳のころから、レゴブロックで遊ぶ。1歳のときに、レゴブロックで遊ぶ。1歳のときに、レゴブロックで遊ぶ。

野手を加えたり、全体を大きくしたり、より楽しめるように作り替えていたという。高校時代は、野球部が忙しかったが、週1回の半日の約10分を占め、自分も練習して来た。兵頭さんは来春の卒業後、東京のIT企業への就職が決まっています。

取材協力：九工大



兵頭さんが製作した集大成の作品。いずれも飯塚市川津の九州工業大学情報工学部

レゴでピタゴラ 集大成展示

電子情報工学部4年の兵頭悠生さん(21)が、愛媛県大洲市出身。父と祖父が子宅近くあり、ものづくりに関心を持つ環境が整っていた。2歳のころから、レゴブロックで遊ぶ。1歳のときに、レゴブロックで遊ぶ。1歳のときに、レゴブロックで遊ぶ。

今月下旬の学園祭「培った経験、社会でも力に」

様々な仕掛けを経て、自分自身が「培った経験、社会でも力に」というテーマで展示する。兵頭さんは、この作品を通じて、自分の経験が社会でも役立つことを示したいと考えている。



メディア

- チクホウチャンネル
- KBC 「シリタカ！」
- いいサーチ
- 朝日新聞
- 西日本新聞
- 読売新聞
- KBC 「アサデス」
- FBS 「めんたいワイド」
- RKB 「エンタテ！区」

全部で10回





飯塚商店街
活性化プロジェクト編

1. 商店街の現状調査報告

- ・ 精肉店や鮮魚店， 婦人服店や書店など様々な商店が軒を連ねる
- ・ ひよ子や内藤園といった福岡で有名な会社の店舗も出店
- ・ 訪れる人々の多くは高齢者， 中には子連れのカップルも
- ・ 休日は平日よりも， 人が多く賑わいがある



2. 個人的に感じた飯塚商店街の特徴

短所：

- ・ 空き店舗が多い（推定で全体の50～70%程）
- ・ 通りに暗い箇所
- ・ 若者（20～30代）の人をほとんど見かけない
- ・ 他に買い物できるところで買い物をしている??
（・ 駐輪場が見つからない）

長所：

- ・ 1店舗の敷地面積が広め
 - ・ 施設がある程度キレイ
- ⇒ 空き店舗を活用できる可能性あり？
- ・ お客さんと店舗の従業員との距離が近い

3. 現状の課題の推定

◎短期的課題

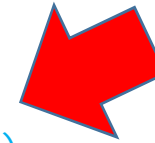
様々な人に商店街を知ってもらう機会が少ない
→商店街について知ってもらう機会を増やす

◎長期的課題

・施設の割に空き店舗が多く、全体としての利益が少ない
→空き店舗の活用案を考える、活用してもらう経営者を募集する

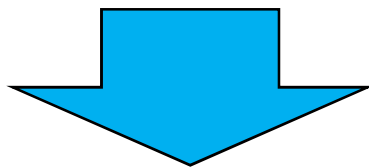
・若者が興味を持てる施設が少ない
→空き店舗を使った若者向けの企画を考案

ここに注目して
活動開始



4. 課題からの解決策の思案

- ・ 伝統工芸品づくりなどの**珍しい体験**ができる場があれば注目される
- ・ { 飯塚市には留学生を含めて外国人が多い
外国人はフットワークが軽い
⇒ **外国人**に商店街を紹介すれば来てくれる（英語版のチラシなど）
⇒ 商店街活性化へ繋がるのでは？



組み合わせれば、商店街の集客効果が期待できる

スライド 18

百田1 御岳山商店組合（東京都青梅市）の天空芸者ナイト
百田 諒, 2020/01/15

百田2 黒門市場商店街（大阪府大阪市）の食べ歩き
百田 諒, 2020/01/15

5. 目標の構想, 課題

目標：飯塚商店街の歴史的背景を利用したの集客 ▼イメージ

ターゲット：主に外国人



具体的な企画：

- ・短期的な課題への策：

「長崎街道の宿場町」という歴史的背景がある

⇒その時代に合った格好（町人や“サムライ”など）の**コスプレを
して商店街を練り歩く**ことができる

- ・長期的な課題への策：

空き店舗を利用して定期的に伝統料理作りなどのモノづくり体験

⇒内容を変化させれば来客も飽きない

5. 目標の構想, 課題

期待できる効果:

- ・ **コト消費** (価値ある体験をするうえでの消費) で来客も満足
- ・ 体験ついでに商店街の他の店舗にも立ち寄り消費
⇒ 商店街全体での収益が増加
- ・ ネットや友人へのレポートでさらに集客増加

課題:

準備が大規模 (貸し出し用コスプレ衣装の用意, 設備の整備, 多言語対応, wifiスポット設置 etc…)

6. 企画書の作成

○テーマ

江戸時代体験！コスプレスタンプラリー

○内容

①時代劇的なコスプレをして，飯塚商店街の特定の4店舗を探索

②その店舗で問題に回答してスタンプをゲット

③スタンプ3個以上かつ神社での参拝で，嘉穂劇場の舞台での写真撮影プレゼント！

○達成目安（実際にイベントに参加した人数）

失敗（実施方法，時期を見直す必要あり）：0人

成功（もう少し集客に繋がる工夫が必要）：1～10人

大成功（今後継続的に実施すべき）：10人以上

7. イベントの結果・反省点

イベントに参加してくれた人数：

3人 ⇒ **成功**



反省点：

- ・ 企画自体を決定するのが遅く，そのため全体のスケジュールが遅延した
(イベントの告知や各関係者への連絡などの遅延もこれが原因)
- ・ 「留学生中心」というコンセプト (テーマ) に固執してしまった
⇒ 老若男女どの国籍の人でも参加できるように変更していれば
日本人にも参加してもらえていた可能性も
- ・ イベントの参加者人数が不明瞭
⇒ 参加者の仮受付を行い態勢を整えるべきだった。

8. 最後に

○チーム体制（2人）

- ・百田（代表，企画立案，各所へのアポイントメント）
- ・村山（飯塚商店街の情報発信，イベントの広報，その他チラシ作り）

○チームとしての現状の課題とその解決策

- ・チームメンバーが不足している.

⇒現在の1，2年生の中で，より意欲的に商店街活性化を行う人材を探す.

- ・地域活性化のノウハウがない

⇒今後は飯塚観光協会様や市役所の方と，より密な連携を取り我々の足りない部分を補ってもらう.

○今後の目標

今回のイベントを拡大し，より大きなコスプレスタンプラリーの実施
それによる商店街への客足の増加