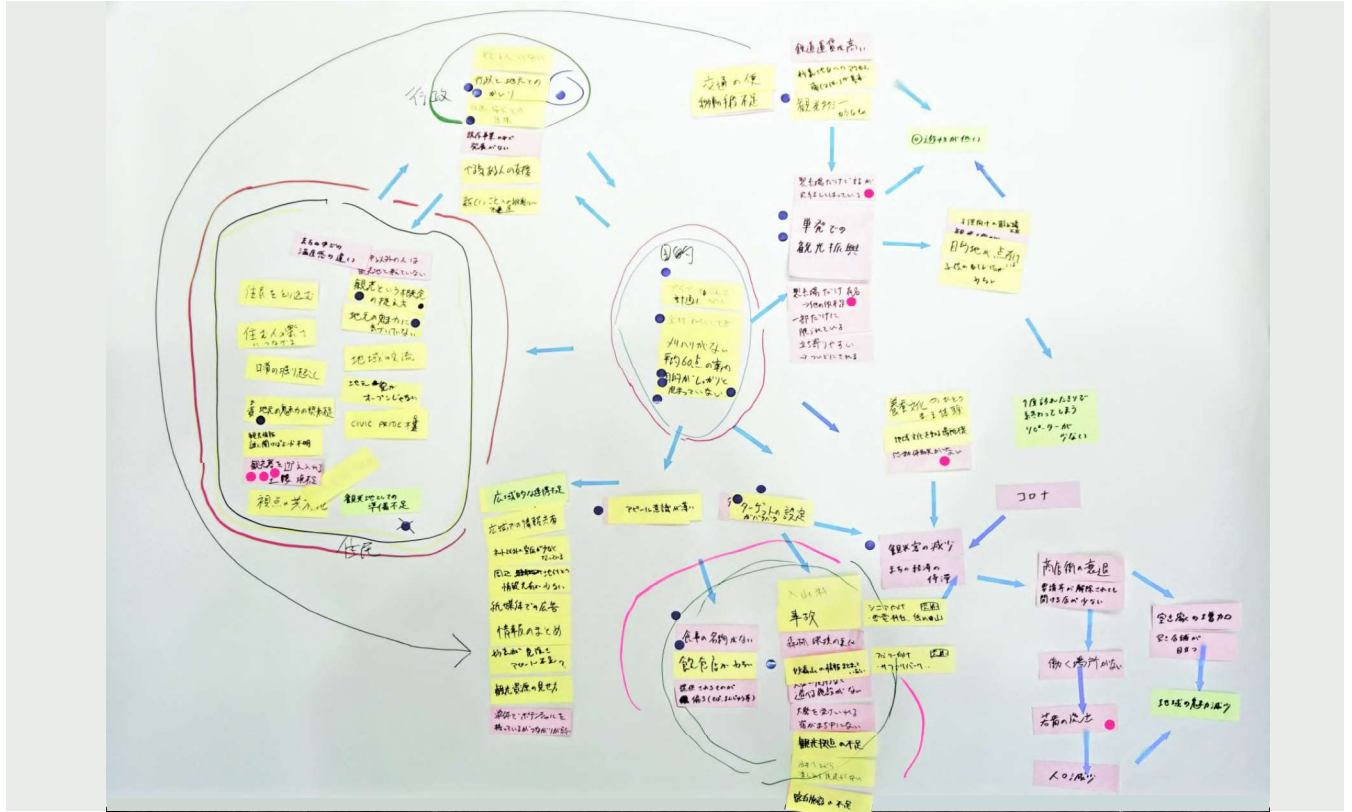


<h2 style="margin: 0;">魅力ある観光地づくり</h2> <p style="margin: 0;">～世界遺産「富岡製糸場」と妙義山を拠点とした回遊性の向上～</p>	自治体名 <h1 style="margin: 0;">富岡市</h1>
--	---

**課題の構造図**

テーマについて詳しい方や対象者へのヒアリング、自分自身の経験などから、チームのメンバーで課題を引き起こしている要因同士の複雑なつながりを紐解き、整理した図です。



**フォーカスした問い**

チームで話し合い、課題の構造図の中のどこにポイントを絞るといいかを定め、誰の・どんな行動を・どう後押しするのかを、「問い」のかたちにとめました。

**1 地域の魅力に気づいていない**

地元の魅力に気づいてない住民が、元々ある資源の認識、ストーリー性を取り入れた今までにない新たな価値を発信することで、地元へ愛着を持ち、魅力を積極的に伝えたいようになるために、何が可能か？

**2 住民参加の不足**

地域にいるアイデアとやる気のある住民（若年層も積極的に）が、自らのアイデアを形にし、試行錯誤することで富岡地域の新たな観光コンセプトを実践できるようになるために、何が可能か？

**3 行政と民間の連携不足**

前例を変えたくない行政が、民間企業や地元住民の自由な発想を取り入れ、スピード感を持って事業を進めるために、何が可能か？

**未来の種**

問いに対して、どんなアクションを起こすとより良い未来につながるのか、チームで話し合った意見の中から、特に実現してみたい「未来の種」となるようなアイデアの一覧です。

へい！！ Jimin! (地民)	富岡を楽しみたい観光客が、観光案内所やラジオで、富岡に詳しい妙義人から、直通電話で情報提供を受けられる。個性あふれる地元民からのおすすめをきける。
妄想会議 一多世代が 交流できる場	月に一回ぐらい、妄想が溢れた時、夢を語りたくなった時に、地元の食堂、ふるさと美術館、キャンプ場などに集まる。「発言に責任を持たない場」として、気軽に参加できるようにする。ワークショップ形式、飲み会、ボードゲーム、ベタンクなどでやってみたいことを集めて実現する場に。

妙義でないと	星が綺麗な夜に、妙義山周辺（例 小学校、キャンプ場）で星を見る会をひらく。ドライブ in シアターやキャンプ場マルシェなどの、妙義で「ないと」できないことを実現をさせることを目指し、交流する。
富岡クレーブプロジェクト	特産グルメを“クレーブ、ガレット”にしてみる。地元の飲食店、農家さん、クレーブを知っている人が、まちぐるみで富岡産食品をクレーブでアレンジする。例えば、下仁田葱のクレーブなど地元の人が好きな味にする。季節の食材や地元産の食材を使い、イベント出店や給食での提供も行う。
富岡ローカルクエスト	観光客や地元民が地域の魅力を見つけ、ディープな富岡を知る。ミッションを用意したり、ポイントがついたりなど、イベントやゲーム方式にして、現存する観光ではない、超ローカルなミッションをつくる。