

# 地域創生課題セミナー

実施大学：京都工芸繊維大学  
 指導責任者：桑原教授  
 取組の期間：令和5年9月27日～令和6年1月24日

## EN LABOからはじまる新商品開発

AB班：上村 樹村 竹山 西田  
 連携企業：ヒロセ工業株式会社

### テーマ

#### EN LABOとは

- ・ヒロセ工業株式会社の開発展示棟
- ・異業種連携で新しいを生み出す、新しいものづくりをする空間
- ・「縁」由来している
- ・丹後からの技術発信による、産業観光の拠点

#### 新商品開発の目的設定

1. 金属加工の技術力アピールをすること
  2. 丹後地域の興味関心をひくこと
  3. 一緒にものづくりをする人を集めること
- ひとときの「すごいなあ」ではなく、  
 繰り返しの技術力に触れて、  
 強い想いを働かせる商品を作りたい

#### なぜ「販売品」を考えたのか

- 展示品 △ 見に来ただけ、見に来た時だけに限られてしまう  
 販売品 ○ 買った人が日常的に使用＝「繰り返し、高頻度で」  
 → 魅力の発見や興味関心の発生  
 ○ ヒロセ工業株式会社様の目標である
- 日常的に使用できる「販売品」を  
 前提に新商品開発を進める

### 提案

#### 名刺ケースの提案 なぜ、名刺ケースを提案するのか

- 名刺ケースといえは 金属で作る意味  
 ・社会人の必需品 ・お祝い品の品として、  
 ・縁取りのきつかけ ・購入やプレゼントしやすい
- 金属で作る意味  
 ・高感度、かっこよさ  
 ・〇〇さんにももらったもの  
 ・丈夫である

#### 対象と素材 ターゲット

- ターゲット  
 ・社会人 特に、新卒就職のタイミング
- 素材  
 ・適切な重さ(約110g) 重すぎず、軽すぎず  
 ・表面加工により防食、光沢がある  
 ・ヒロセ工業が加工を得意とする素材である

### 実物紹介

#### プロトタイプ

- 1枚ずつ取り出せる工夫  
 ・内部の傾斜によって名刺をずらす  
 ・背面の穴から名刺をスライド



#### ペローズプリント

- 見る角度(左右・上下)を変え  
 ことによって全く異なるデザイン  
 へ切り替わる手品印刷技術
- 特殊なインクを積層して  
 作られるが、本提案では  
 凹凸にレーザー加工を  
 施して作る



### 今後の展望

#### 商品を作るまで

- ・アルミニウムでの試作品の作成
- ・利便性やデザインなどを含む再検討

#### 商品が実際にできた後

- ・販売して、買っていただく
- ・名刺ケースをもとに「縁」ができる → 異業種連携へ
- ・丹後地域産業の賑わい

## 刺繍の文化・魅力・技術の発信

BB班：高橋 神山 佐藤 島中  
 連携企業：有明会社三葉商事

### テーマ

#### ものづくり企業との繋がり創出

### 提案

イベント出展 ポップアップストアの出店はハードルが高い ▶ 見込みのリターンが不明なのに対してリスクが大きい  
 ・費用、来客数が予想以上に低い、出展場所の影響が大きい、販売にコストがかかる

#### イベント出店

- ・ある程度の来客数、客層は担保されている
- ・イベントによっては低価格で出店可能
- ・他企業、団体との接点を得るチャンスがある

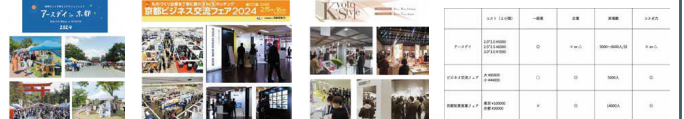
#### 汎用的な出展内容

一般的な一店舗のエリアは2m×2m  
 この範囲内で出店を行う想定

#### 出店内容

- ・刺繍商品のカチャカチャ
- ・小物雑貨(ポーチ、クッションなど)の販売
- ・その場で刺繍サービス
- ・展示

#### アースデー in 京都 2024 京都ビジネス交流フェア 京都知恵産業フェア2024~Kyoto Style~



### SNS運用

提案 ・刺繍に興味がなくとも見てもキャッチーな内容 ・技術力の高さを発信し、企業へのアプローチ

#### 現状

- ・多くの人に届くことができていない
- ・各サービスごとのアカウントはあるが三葉商事としてのアカウントがない

#### SNS投稿イメージ



#### SNS動画サンプル投稿イメージ



### 今後の展望

イベント出展をベースに下記を展開して発信を続ける

#### ガチャガチャ

イベント出店時以外でのガチャガチャの設置を目指す。

- ・設置場所案
- ・空港・地元の駅・ショッピングセンター

#### SNS

三葉商事さんの情報発信の拠点を狙います。

- ・コンテンツの発信
- ・イベント告知
- ・提供サービスの誘導
- ・新規ファンづくり
- ・他のものづくり企業とのやり取りの玄関口

#### ポップアップストア

イベント出店の内容の規模を大きくするイメージ

- ・イベント出店で得たノウハウ
- ・SNSでの認知、集客を活かす

## 復活した芸屋台・太鼓櫓の今後の活用の仕方

CC班：中野 永平 池田  
 連携団体：見島寺 熊鷹市文化復興課

### テーマ

#### 最初にいただいたテーマ

江戸時代から子ども歌舞伎(子供が演目を行う)という伝統芸能のために芸屋台と太鼓櫓が使われていた。(10の芸屋台)  
 いつのまにか芸屋台は組み立てられず、倉庫に放置されていたが、1989年に地域の声によって復活。しかし、1つの芸屋台がかりげや観賞用に利用されるだけで、子ども歌舞伎は行われていない。かつてのように子供歌舞伎を復活できたら嬉しい。

### 提案までの経緯

#### なぜ子ども歌舞伎が行われていないんだろう?

- 原因を探るために、お寺の人に話を聞いてみる  
 質問内容：今どうい問題点があるのか？  
 現状地域の人たちにどのくらい協力してもらっているのか？
- そこからわかったこと  
 ・少子高齢化で若い人が少ない  
 ・地域の人があまり協力的ではない  
 ・文化財を守るような体制(自治会のようなもの)がない

必要なのは、芸屋台や子ども歌舞伎の価値に皆が気付くこと → そもそも、芸屋台や子ども歌舞伎の価値はなにか？  
 芸屋台や子ども歌舞伎の価値を理解するために、実際に見学し話を聞く

外から見ることができない

気付いた2つの価値

**有形文化財としての価値**

- ・見送り幕
- ・芸屋台
- ・細部の仕掛け

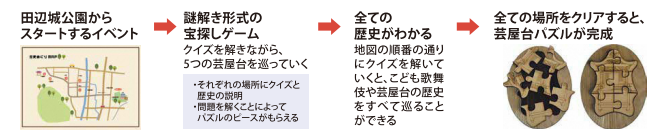
**無形文化財としての価値**

- ・江戸時代から先人達によって守られてきた子供歌舞伎という伝統芸能
- ・城下町舞踊で町人が育んできた歴史

地域の人へそういった価値に気付いてもらうには  
 ・まずは歴史を知ってもらう  
 ・楽しく知ってもらう  
 ・歴史の語→ハードルが高い  
 パズルやクイズなどで興味をもってもらう  
 ・子供だけではなく、大人も世代に関わり、参加できる形式にする

### 提案

#### ～舞鶴の歴史を巡る旅～ ターゲット：主に地域の人



### 今後の展望

#### このイベントを開催するメリット

- ・歴史を知ってもらうことができる
- ・文化財の価値に気付く人、興味を持つ人が増える
- ・外国人観光客も参加してもらえたら、金銭面でも希望が見える

皆が文化財の価値に気付けば、  
 子ども歌舞伎がいつか  
 復活できるのでは

## TANGO子ども未来プロジェクトとの連携

DD班：石本 竹村 山尾  
 連携団体：丹後機械工業協同組合 京都府教育委員会

### テーマ

#### TANGO子ども未来プロジェクトとの連携

目的 小中学生が地元のものづくりの現場に触れ、故郷丹後への郷土愛を醸成する事を通して、将来の丹後の機械金属産業や先端技術を担う人材を育成すること

つまり、ものづくり現場に触れるなど、郷土愛を育てることで、将来地元丹後に帰ってきてもらいたい

### TANGO子ども未来プロジェクトとは

TANGO子ども未来プロジェクトでは、丹後の小・中学生の機械産業技術や科学技術に対する興味・関心を高め、故郷丹後への郷土愛を醸成することを通して、将来の丹後の機械金属産業や先端技術を担う人材を育成することを目的に、地元ものづくり企業等から講師を派遣し、出前講座を実施している。

#### 京丹后市の現状

郷土愛があると、将来帰って来たと感じる傾向にあると再確認  
 →やはり、知識は前提で、地元を好きになってもうかが大切

「好感度」→「郷土愛」  
 「現状意識」→「将来帰ってきたいか」と考えた

赤線部分など郷土愛から将来住みたいにつながっていると  
 感じる解答もあった  
 →やはり、知識は前提で、地元を好きになってもうかが大切

### 出前授業の見学

今回(12/15)参加させて頂いた出前授業概要 株式会社積新「マクロの世界を見てみよう」  
 対象 京丹后市立榑小学校6年生 16人  
 髪の色をマイク\_SCOPEで観察して！目に見えないような大きな話を身近なものに例え説明されていた。

### 児童へのアンケート

小学生16名に対してアンケートを実施した。

「地元が好きか」  
 「地元に住みたいか」について、その理由と共に回答してもらった。

アンケートに対する理由

### 具体案

具体案	具体案を受け考えたこと	新決定案	メリット
宝 探し 京丹后市 謎 探し 京丹后市 クイズ 京丹后市 人生ゲーム 京丹后市	別の出前授業として、高校生がプログラミングを教えるものがある ・販売という形式だと、授業で必ず対象に届かないのでは ・今回の京丹后市だけでなく、様々な地域の課題解決	グループワーク主体の授業 →クラスをグループに分けて、グループごとに質問の答えを調べて発表してもらう →クイズという形式だと、授業で必ず対象に届かないのでは →クイズや人生ゲームなどのゲーム要素を盛り込んで、楽しみながら学習が深まるようにする →最終的に郷土愛について考えさせる	・中間発表での授業内容も目的に沿っている。 ・実習(授業)・生活に即関して考えさせる。 ・活動(探)・つくる(ゲーム)ではなく、活動(授業)から自ら考える・身につける(ゲーム)になり、印象に残りやすい。 ・授業中の疑問、質問や学習のクイズや説明などの、授業内容の「ゲーム」要素も盛り込んで、楽しみながら学習が深まるようにする。 ・ソフト、アプリ化することで、様々な地域で活用

授業の流れ

ソフトの内容(コマンド)

### 今後の方針

- ・授業リストを実際に提出する。
- ・小学校からオファーがあれば実際に授業を行う。