

道の駅歓遊舎ひこさん周辺再整備ビジョン

令和6年3月

添田町

目 次

はじめに

01 道の駅歓遊舎ひこさん周辺再整備ビジョンとは	2
02 歓遊舎周辺エリアで描く未来	3
03 ビジョン策定の基本姿勢とプロセス	4

歓遊舎周辺エリアの現況分析

04 歓遊舎周辺エリアの位置づけ	5
05 歓遊舎周辺エリアの課題や可能性	6

歓遊舎周辺エリアの目指す将来像

06 基本的な考え方	7
07 歓遊舎周辺エリアのロゴタイプ、ロゴマーク	8
08 歓遊舎周辺エリアのゾーニングイメージ	9
09 3つのコンセプト 「ヒト」・「モノ」・「情報」	10
10 見られ方のコントロール	11

将来像を実現するための取り組み

11 “将来像を実現するアイデア” の選択	13
12 将来像を実現する体制づくり	14
13 将来像に向けたロードマップ	15

〈 参考 〉 将来像に向けた12の戦略・展開イメージ

【A】 道の駅歓遊舎ひこさんの機能更新アイデア	16
【B】 こどもわくわくパークの機能更新アイデア	18
【C】 フォレストアドベンチャー・添田の機能更新アイデア	19
【D】 クアハウスハピネスの機能更新アイデア	20
【E】 野田河川公園の機能更新アイデア	21
【F】 英彦山0合目 自治会プロジェクト案	22

はじめに



01 道の駅歓遊舎ひこさん周辺再整備ビジョンとは

道の駅歓遊舎ひこさん周辺（以下、歓遊舎周辺という。）は、自然豊かな環境のなか、「道の駅歓遊舎ひこさん」のほか、自然共生型アウトドアパーク「フォレストアドベンチャー・添田」や健康増進施設「クアハウスハピネス」と、様々な要素の施設が集約されたエリアです。

エリア内施設の一体的な利用による相乗効果や活性化を図り、福岡県日田彦山線沿線地域振興計画に基づく【人が集まるにぎわい拠点】としての未来（＝エリアビジョン）を関係する皆さんと共に描きます。

（対象施設）

- ・ 道の駅歓遊舎ひこさん（こどもわくわくパーク含む）
- ・ フォレストアドベンチャー・添田
- ・ クアハウスハピネス
- ・ 野田河川公園

※福岡県日田彦山線沿線地域振興計画における位置づけ

「福岡県日田彦山線沿線地域振興計画」では、周辺域内の人口確保、域外から人（観光客、移住者）を呼び込むための魅力ある地域づくり、また地域が潤う産業振興のための施策として、「地域の魅力を活かした地域振興・観光振興」・「地域資源を活かした産業振興」・「住みたい地域の魅力づくり」という3つの戦略を掲げている。歓遊舎周辺エリアの再整備は、「地域の魅力を活かした地域振興・観光振興」にかかる重点プロジェクトに位置付けられている。

（地域の魅力を活かした地域振興・観光振興 重点プロジェクト）

- 共通の資源である水を活用した地域振興・観光振興
- 英彦山を核とした新たな観光周遊・回遊の促進
- 日田彦山線沿線の美しい景観を活かした観光振興
- **人が集まる拠点づくり**
- 災害の記憶を後世へ繋ぐ

02 歓遊舎周辺エリアで描く未来



03 ビジョンの策定の 基本姿勢 と プロセス

■ 基本姿勢 : 『みんなでまちづくり』を実践する。

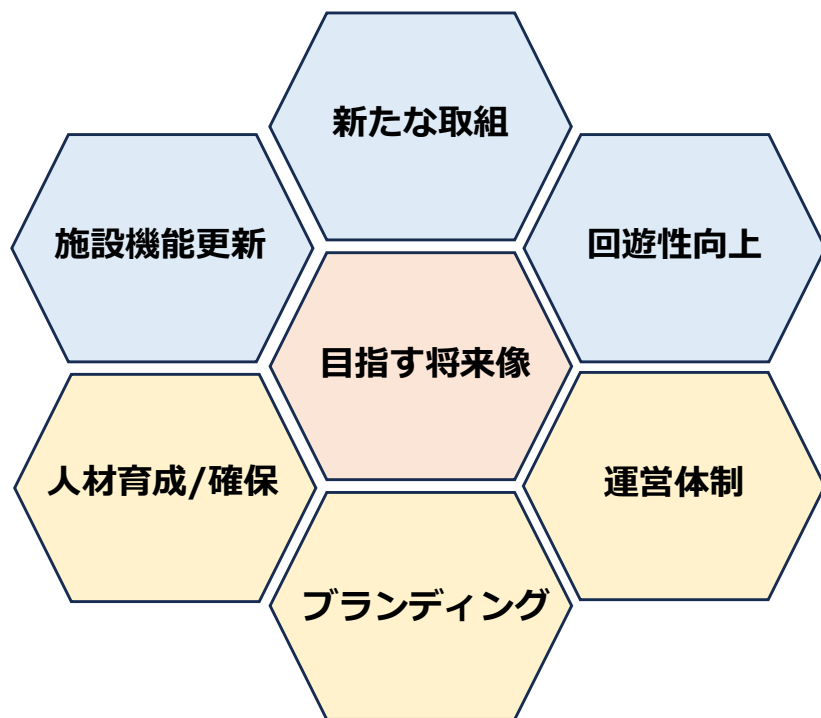
エリア内外の関係者が一緒に知恵を出し合って、魅力溢れるエリアづくりに取り組みます。

■ プロセス : 企業経営における価値向上の手法を活用する。

歓遊舎周辺エリアをひとつの事業体と捉えて、ビジョンの策定や具体的な実現策の検討、実行をおこないます。

(ビジョン策定のフレーム)

※「7つの視点」 相互の関係性を踏まえながら議論、策定。



【STEP 1】 (2023/8 ~ 2023/11)

目指す将来像の共創/共有

外部視点や生活者視点に基づくフィールドワークやヒアリング、関係者によるワークショップ等を通じてエリアの課題や可能性を明らかにするとともに、エリアが目指す将来像を共創/共有

【STEP 2】 (2023/11 ~ 2024/1)

将来像に向けた戦略の策定

関係者によるワークショップ等を通じて「目指す将来像」の実現に向けた具体的なアイデアを導出し、戦略（案）を策定

【STEP 3】 (2024/1 ~ 2024/3)

将来像に向けた活動計画の検討

「目指す将来像」をもとにブランドコンセプトを固め、デザインやブランディング戦略を策定するとともに、将来像に向けた取り組みの実施体制やロードマップについて検討

歓遊舎周辺エリアの現況分析

04 歓遊舎周辺エリアの位置づけ

■ 添田町第6次総合計画（右：土地利用構想図を抜粋掲載）

〈 広域交流連携軸上の拠点 〉

広域交流連携軸において、北九州、福岡、田川、日田方面とのアクセス強化による広域観光ネットワークの充実と当エリアの再整備によって、**観光交流客の誘客を図る。**

〈 にぎわい拠点 〉

添田駅周辺、彦山駅周辺とともに、町の産業活性化を担う拠点と位置づけ、にぎわい創出に向けたマーケティング調査等を踏まえて**既存施設の再整備、新たな商品・サービスづくりを進める。**

〈 3つのゾーンをつなぐ立地 〉

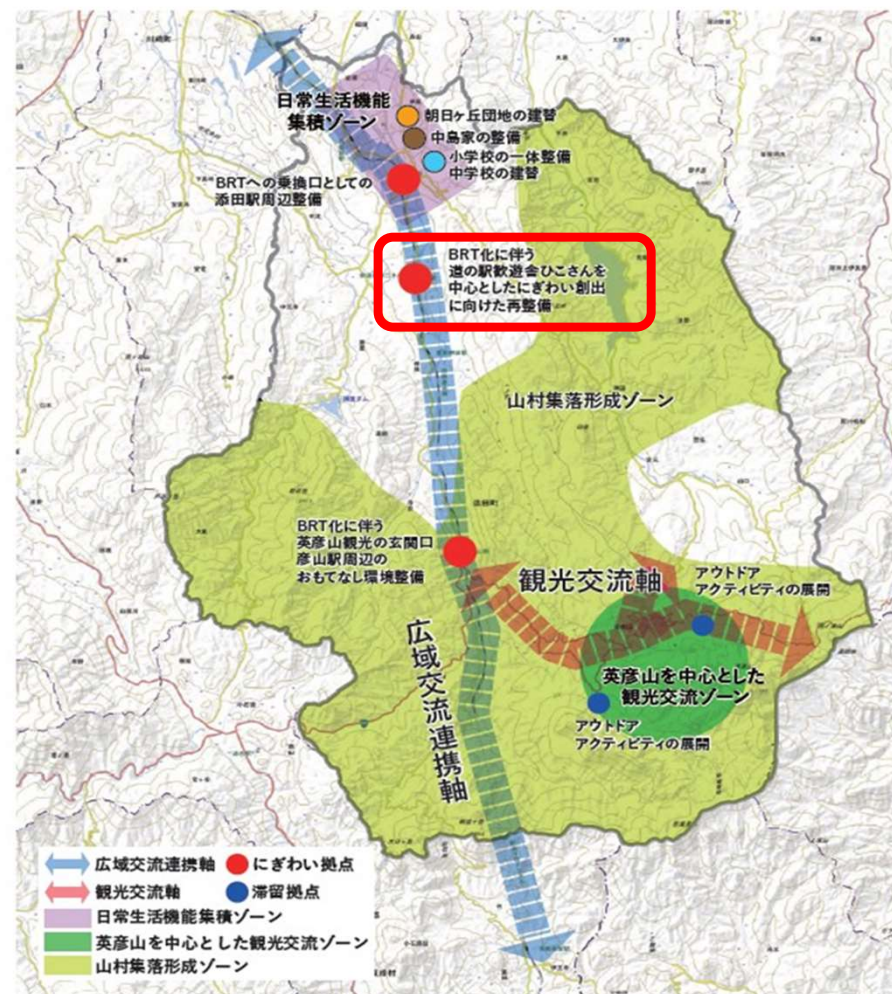
日常生活機能集積ゾーンと英彦山を中心とした観光交流ゾーン、山村集落形成ゾーンという3つのゾーンをつなぐ立地（≡モノや情報の集積に適した拠点）。

■ 福岡県日田彦山線沿線地域振興計画

〈 人が集まる拠点 〉

- ・BRTが運行する沿線において、人が集まる拠点を整備することで、新しい人の流れを創る。
- ・BRTだけでなく、観光バスや自家用車等で地域に訪れる者の視点も踏まえ、利用しやすくさまざまな世代、ライフスタイルを惹きつけるものとする。
- ・人の流れを生み、周遊性、回遊性を高める。

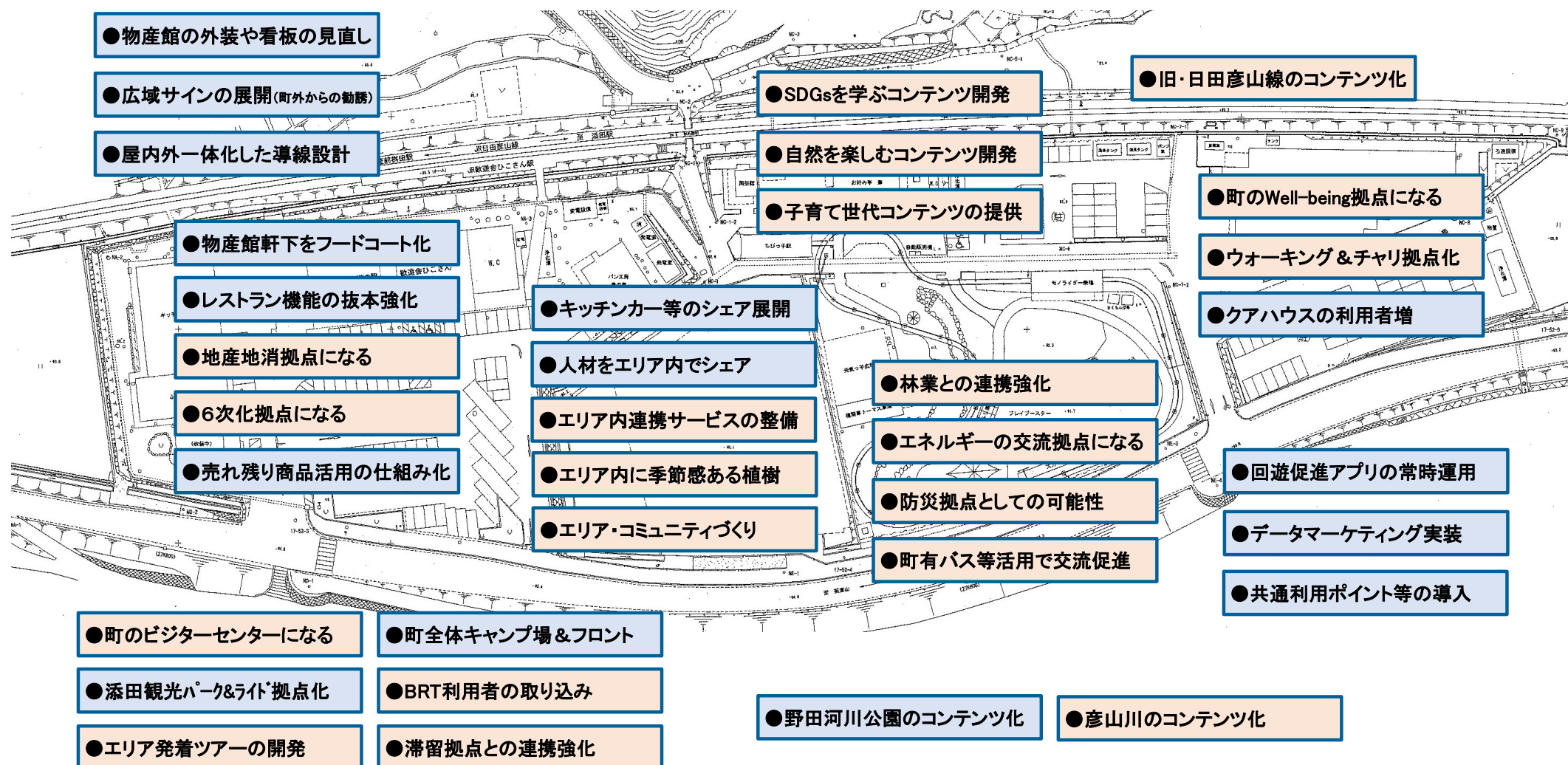
【図：土地利用構想図】



05 歓遊舎周辺エリアの課題や可能性

外部や生活者の視点に基づくフィールドワークやヒアリング、関係者によるワークショップ等を通じて明らかになったエリアの課題や可能性を踏まえて、新たな取り組みのアイデアを導出しました（下記）。

※青枠は課題解決アイデアのキーワード、橙枠は可能性実現アイデアのキーワード



歓遊舎周辺エリアの目指す将来像

06 基本的な考え方

〈人が集まるにぎわい拠点〉のために

にぎわい と 交流

町のビジターセンターとして

- 当エリアのブランディングを行い、魅力を磨くと同時にしっかり伝える
- 来訪者が最初に立ち寄る場所として整備
- エリア内に観光案内&地域オリジナル商品販売拠点を整備
- アクティビティ受付機能などを整備

◎ 地域の価値向上/課題解決に貢献

にぎわい と 交流

「食」の充実

- 繁忙期（若しくは時間）に、物産館の軒下や屋内をフードコート化する
- エリア内に飲食スペースを分散配置して、属性やニーズに合わせて利用してもらう
- キッチンカーが展開しやすいよう、水回りや電源を整備する

◎ 食による観光の強化

にぎわい と 交流

他施設/拠点との連携

- 英彦山エリアの施設等では飲食や買い物をする施設を尋ねられることが少なくない
- 他施設/拠点と有機的に連携すると同時に、一部什器を統一する等、見られ方の一体化
- 他施設/拠点と相互に効果的なサイン展開やPRを行う

◎ オウンドメディア化（情報の発信）

自然 と 体験

自然を楽しむコンテンツ開発

- 「水」や「森林」をテーマとした体験コンテンツを開発
- 地域の水やお菓子を組合わせたピクニックセットをキット化して販売&レンタル
- ピクニックやキャンプスポットと連携して現地への誘導・斡旋の促進

◎ 豊かな自然との連動

遊び と 学び

子育て世代コンテンツの提供

- こどもわくわくパークを中心に施設間連携を促進し、小さな子供向けプレイパーク（水遊び、泥遊び・穴掘り、砂遊びなど自然あそびができる場所）を展開
- 新しい価値観やライフスタイルにあわせた施設整備やコンテンツ開発を行う

◎ 生活者目線の徹底

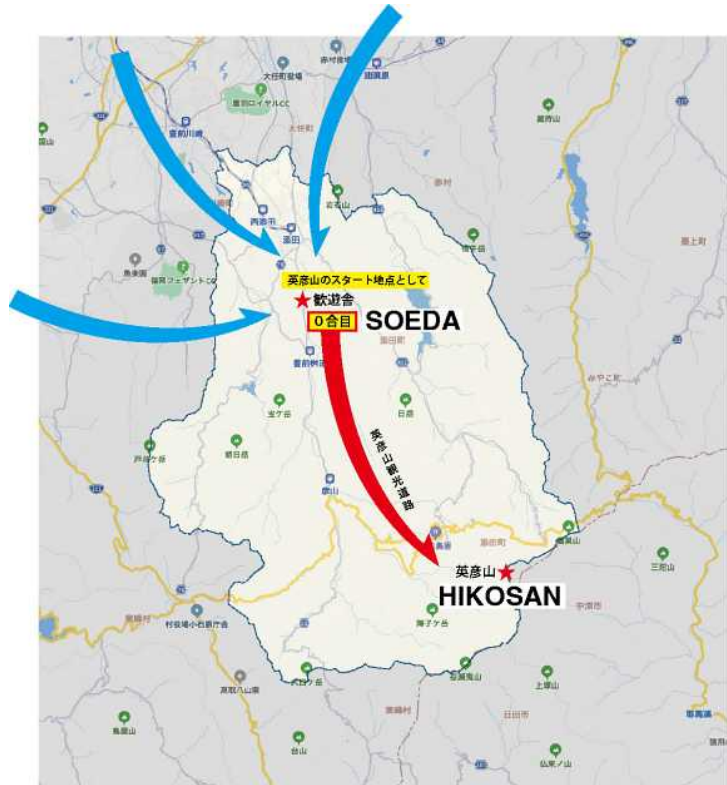
健康 と 交流

Well-being拠点に

- 地域特産品を軸にした好循環を生み出し、多様な働き方ができる雇用の創出など、活躍の場を提供
- 買物や運動を通じて（スタッフや他の利用者と）会話しやすい環境を整えるなど、“構えない”メンタルヘルス拠点を目指す

◎ 多様性と人材の育成/確保

07 歓遊舎周辺エリアのロゴタイプ、ロゴマーク



英彦山の麓の町であることをもっと認知してもらうために
歓遊舎一帯を英彦山の入口として「英彦山0合目（エリア）」
と再定義することで添田町のブランドイメージを統一

英彦山0合目（エリア）

道の駅歓遊舎ひこさん

英彦山に行くための拠点として再定義するためにまず英彦山0合目を知ってもらうためのブランディングが必要。

ロゴタイプ

英彦山0合目

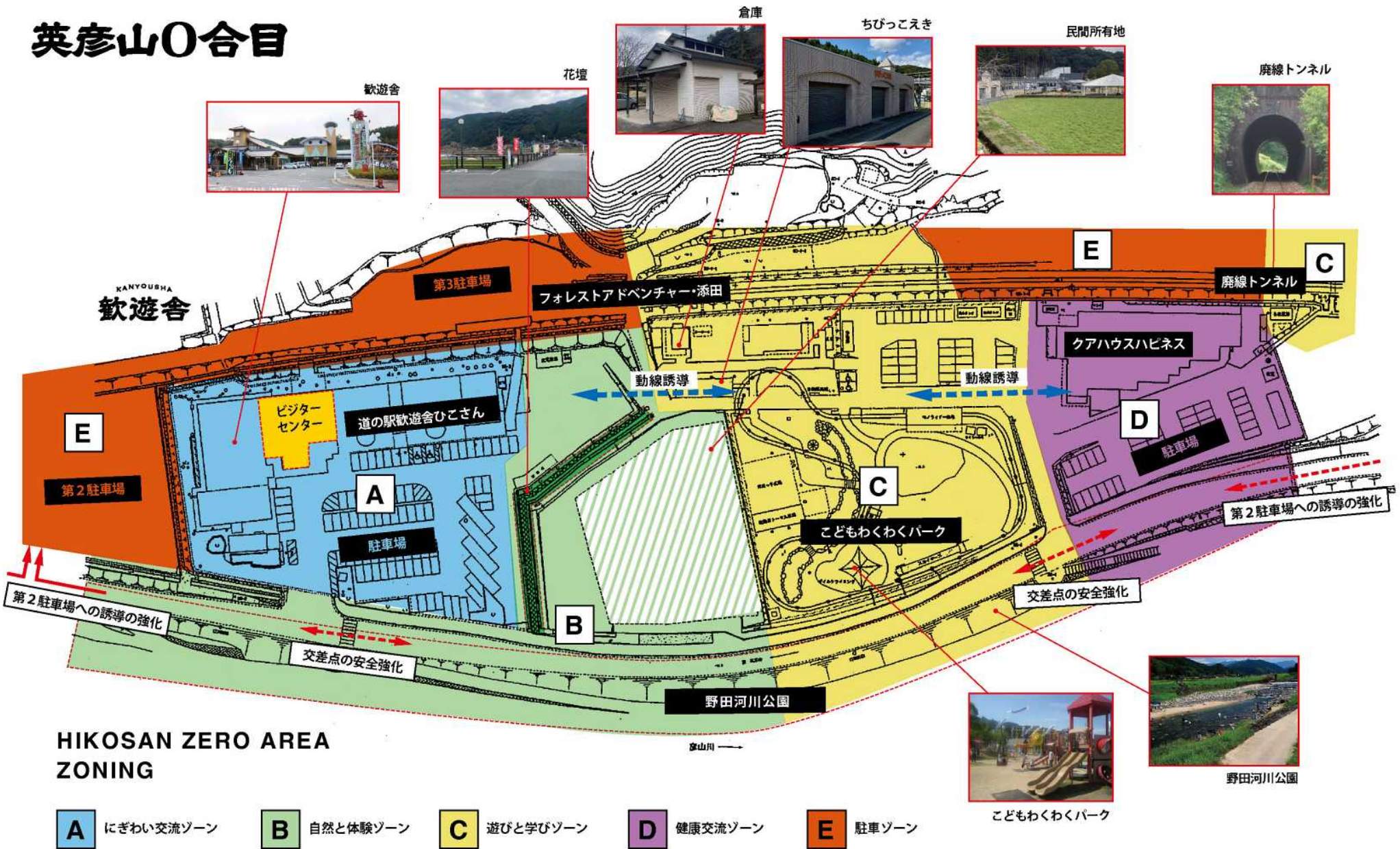
ロゴマーク

HIKOSAN
英彦山
0合目

0
Z
E
R
O
HIKOSAN

08 歓遊舎周辺エリアのゾーニングイメージ

英彦山0合目



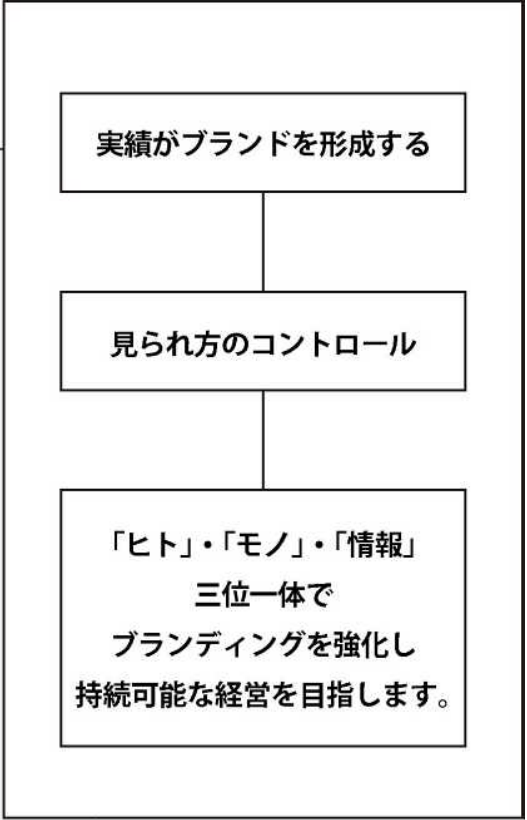
09 3つのコンセプト「ヒト」・「モノ」・「情報」



ひとの交流拠点		にぎわい交流拠点
メイン	買い物・食事・遊び	
サブ	健康・観光・体験	



ものの交流拠点		地産地消拠点
メイン	食品（生鮮品・加工品）	
サブ	山林の恵み	



情報

情報の発信拠点	ビジターセンター
リアル	スタッフ配置・添田英彦商店展開
バーチャル	WEB サイト・SNS



10 見られ方のコントロール (1) — ツールやサインの制作・展開 —

おもてなしを表現

0合目のイメージを
広域に展開

英彦山の入口として
0合目を発信

近距離の人たちに
身近にきてもらう

新規サインのデザイン基準

- ①基本的には地元の木材でつくる
- ②メッセージ性や温かみを大切に



イメージ



イメージ

地元の人にも
再認識してもらう

イメージの統一

ツールを広告ととらえる

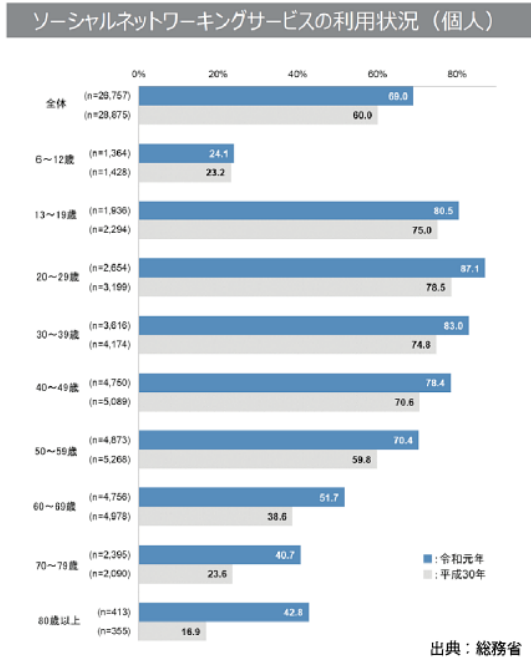
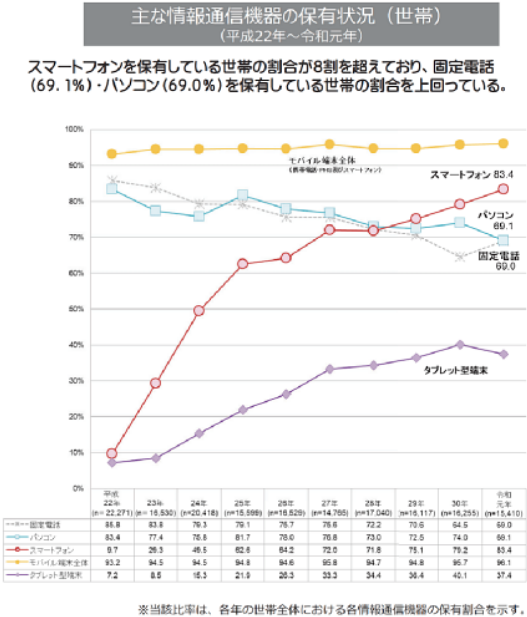
- ①消耗品ではなく広告として考える
- ②共感性とリピート性を高める



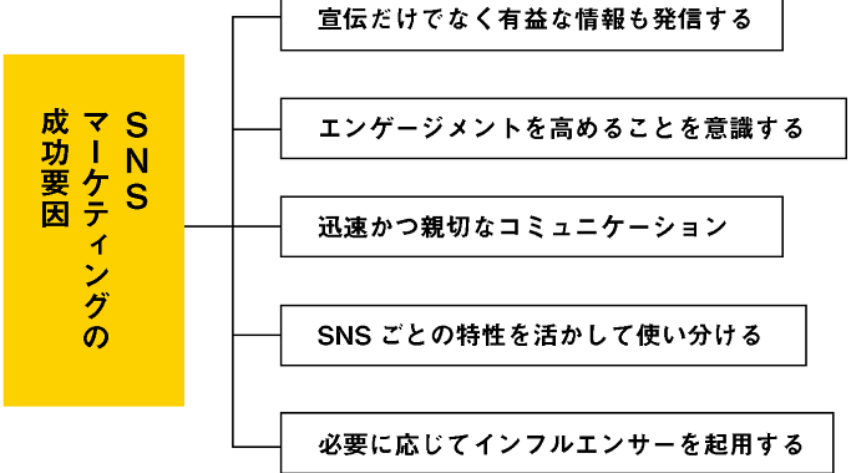
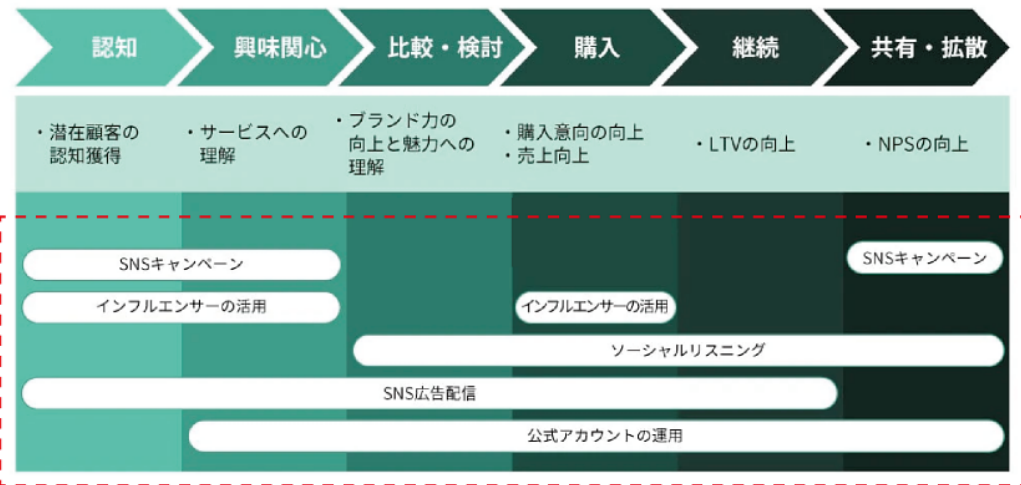
10 見られ方のコントロール (2) – アナログとデジタルの融合 –

WEB	ONLINESHOP	SNS
-----	------------	-----

WEB / ONLINE / SNS の利用が年々当たり前となり利用者の年齢層も幅が広がっている。特に PC の利用よりもスマートフォン利用が多くなっておりモバイルの8割もの利用となっている。気軽に情報を受け取り購買動機のかっけになっているのは右の資料（出典：総務省）でもさらに今後増え続けているのがわかる。ただ情報発信するだけでは共感がなく日々のことや絶景スポット、映えポイント、美味しい食べ物などの情報を共感させることで観光強化の側面もさらに見込める可能性がある、リブランディングの強化と並走で SNS の情報発信源がとて重要となる。



各マーケティングフェーズにおける SNS 活用



将来像を実現するための取り組み

11 “将来像を実現するアイデア” の選択

歓遊舎周辺エリア内外の関係者によるワークショップにおける議論をもとに、将来像に向けた12の戦略案を導出しました。引き続き、関係者による議論や小さなアクションを通じて具体策を企画・展開し、実現を目指します。

ワークショップ等で導出されたアイデア	戦略評価
道の駅歓遊舎ひこさんの機能更新	－
町のビジターセンターになる	積極化
町全体キャンプ場＆フロント	差別化
地産地消拠点になる	積極化
売残り商品活用の仕組み化	段階的
物産館軒下をフードコート化	積極化
レストラン機能の抜本強化	段階的
こどもわくわくパークの機能更新	－
子育て世代コンテンツの提供	積極化
SDGsを学ぶコンテンツ開発	差別化
クアハウスハピネスの機能更新	－
ウォーキング＆チャリ拠点化	段階的
野田河川公園のコンテンツ化	差別化
人材をエリア内でシェア	積極化
エリア・コミュニティづくり	積極化
キッチンカー等のシェア展開	段階的
エリア内連携サービスの整備	段階的
エリア内に季節感ある植樹	段階的
共通利用ポイント・クーポン等導入（エリア内外）	積極化
回遊促進アプリの常時運用（エリア内外）	差別化
データマーケティング実装	段階的
広域サインの展開	積極化
滞留拠点との連携強化（サイン展開、PR）	積極化
自然を楽しむコンテンツ開発	差別化
彦山川のコンテンツ化	差別化
エリア発着ツアーの開発	段階的
林業との連携強化	差別化
添田観光パーク＆ライド拠点になる	差別化
BRT利用者の取り込み	差別化

（各施設の機能更新、連携促進。導線確保）

- ① 歓遊舎 ビジターセンタープロジェクト
- ② 歓遊舎 フードコートプロジェクト
- ③ 歓遊舎 地産地消拠点プロジェクト
- ④ 英彦山0合目 秘密基地計画 A（プレイパーク）
- ⑤ 自然×健康×教育プログラム開発プロジェクト
- ⑥ クアハウスハピネスの機能更新プロジェクト
- ⑦ 英彦山0合目 秘密基地計画 B（家族の川遊び）

（エリア全体の機能更新、連携促進）

- ⑧ 英彦山0合目 自治会プロジェクト
（エリア自治会結成） / つながるサイン展開
つながるコンテンツ開発 / デジタルマーケティング

（町内の施設/団体との連携） ※具体策は連携先と共創し、展開

- ⑨ 広域マーケティングプロジェクト
- ⑩ 添田アドベンチャートラベルプロジェクト
- ⑪ 森をつたえるプロジェクト
- ⑫ 楽しい移動のデザインプロジェクト

12 将来像を実現する体制づくり

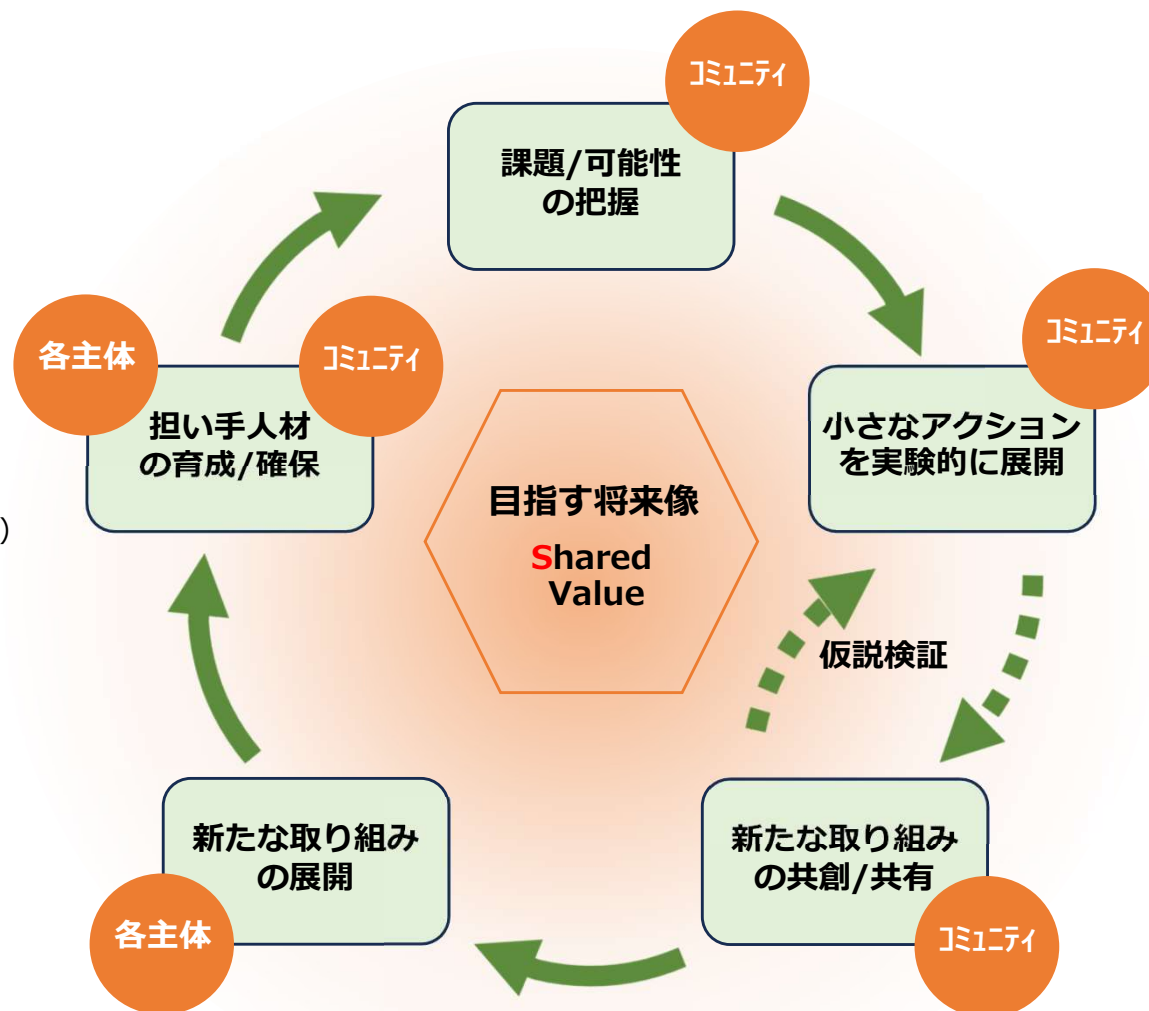
本ビジョン策定に参画・協力した関係者を中心に“ゆるやか”だが“しっかり”つながるコミュニティ（＝英彦山0合目自治会(仮)）を形成し、知恵を出し合い行動し続ける『みんなでエリア（まち）づくり』のコア（主体）とします。

コミュニティ活動のイメージ

- ① コミュニティの運営（定期会議、SNS 等）
 - ・各施設の課題や可能性の共有
 - ・新たな取り組みの共創
 - ・将来像に向けた戦略のPDCA
- ② エリア・ブランディングの展開
 - ・コミュニケーションツール等の制作
 - ・WEBサイトやSNSの運営/管理
- ③ 英彦山0合目自治会プロジェクトの展開
(サイン、コンテンツ、デジタルマーケティング 等)
- ④ 町内の施設/団体との連携
※広域連携プロジェクト（4件）の窓口

コミュニティ事務局

※関係施設のスタッフが担うことは難しい。ビ
ジターセンタープロジェクトやデジタル&広
域マーケティングプロジェクトの担い手も必
要であることから、地域おこし協力隊制度な
どの活用により、常駐スタッフを確保したい
ところ。



13 将来像に向けたロードマップ

※ロードマップは、コミュニティにおいてPDCAを回しつつアジャイルに策定、推進します（下記は「たたき台」）。

プロジェクト名	役割分担	準備期	前 期			後 期		
		2024 (R6)	2025 (R7)	2026 (R8)	2027 (R9)	2028 (R10)	2029 (R11)	2030 (R12)
1 歓遊舎ビクターセンタープロジェクト	町役場	一部試行	本格整備	(常時運用開始)				
2 歓遊舎フードコートプロジェクト	歓遊舎	具体策検討	一部試行	本格整備				
3 歓遊舎地産地消拠点プロジェクト	歓遊舎	実証実験	事業開発		(事業実装)			
4 英彦山0合目 秘密基地計画 A (プレイパーク)	コミュニティ	実証実験	本格整備		(常時運用開始)			
5 自然×健康×教育プログラム開発プロジェクト	フォレスト	具体策検討	事業開発	(事業実装)				
6 クアハウスハピネス機能更新	クアハウス	具体策検討	一部試行	本格整備		(常時運用開始)		
7 英彦山0合目 秘密基地計画 B (家族の川遊び)	コミュニティ	実証実験	事業開発		(事業実装)			
英彦山0合目 自治会プロジェクト (コミュニティ運営)	コミュニティ	コミュニティ上げ	事務局スタッフ確保	(常時運用開始)				
・エリアブランディング	コミュニティ	PRツール、webサイト整備	(常時運用開始)					
8 ・つながるサイン展開	コミュニティ	一部試行	※ 変化に対応しながら、展開を継続 → → →					
・つながるコンテンツ開発	コミュニティ	実証実験	※ 変化に対応しながら、開発を継続 → → →					
・デジタルマーケティング	コミュニティ	実証実験	アプリ導入	(常時運用開始)				
9 広域マーケティングプロジェクト	(町役場)	具体策検討	一部試行	本格整備		(常時運用開始)		
10 添田アドベンチャートラヘルプロジェクト	(町役場)	※ 具体策は連携先と検討のうえ、順次展開 → → →						
11 森をつたえるプロジェクト	(町役場)	※ 具体策は連携先と検討のうえ、順次展開 → → →						
12 楽しい移動のデザインプロジェクト	(町役場)	※ 具体策は連携先と検討のうえ、順次展開 → → →						

〈 参考 〉 将来像に向けた12の戦略・展開イメージ

【A】道の駅歓遊舎ひこさんの機能更新アイデア（1）

① ビジターセンター

□ エントランスを利用した英彦山0合目の総合拠点に

※添田町の木材をふんだんに使用した改装イメージ



エントランスの空きスペースは飲食コーナーとして使用
※水着のままでの食事、買物待ち、ワークショップなど

アクティビティ受付

英彦山0合目エリアのアクティビティで使用するアウトドアグッズのレンタルや体験ツアーなどの受付として
野菜取り置き・買物お預かりサービス



添田英彦商店

CAFE & 地域オリジナル商品販売拠点として、英彦山0合目各所に持ち出せるテイクアウトを中心としたオリジナルのドリンクや弁当、スイーツを開発する



ビジターセンター

来訪者が一番立ち寄りやすい歓遊舎に町の観光案内所を設置し
エリア内外の各施設・拠点とつながり有機的に連携

※地域おこし協力隊を常駐できないか
※現在の歓遊舎事務所と分離することで事務作業等に集中できるようになる

【A】道の駅歓遊舎ひこさんの機能更新アイデア（2）

② フードコート / ③ 地産地消拠点

□ フードコート機能を充実し、地産地消の拠点となる

飲食店コーナーのリニューアル

※添田町の木材をふんだんに使用した改装イメージ



出店者の負担をなくし、利用者はバラエティ豊かな食事が可能に



地産地消メニューの充実

筑前町「みなみの里」を参考に、おいしい米（羽釜炊き）や金の原の野菜を中心とした農村レストランを展開または、出店者を誘致
『0合目食堂』のリブランディング（=コンセプトは良い！）
ジビエ、椎茸、米を活かした絶品料理の提供&販売（=グローサラント）

□ 道の駅歓遊舎ひこさんの売場のリニューアル

什器やPOPの工夫



年間を通して出品商品の差が生じるため、柔軟に用途変更が可能な可動式什器をセット。端境期などは、イベント什器として利用。



※添田町の木材をふんだんに使用した改装イメージ

観光客や町民が飽きない季節に合わせた売場づくり（VMD）
手作り感のあるPOPや什器を駆使した立体的なコーナー展開

□ 繁忙期の飲食スペースを分散配置

物産館の軒下機能



- ・繁忙期（若しくは時間）に、物産館の軒下や屋内をフードコート化することで、エリア内の飲食を分散配置して、属性やニーズに合わせて利用してもらう
- ・キッチンカーが展開しやすいよう、水回りや電源を整備し、仮設のイートインコーナーなども設置

地産地消の促進

- ・地域生産者と町内店舗/事務所・施設などをつなぐ拠点になる
- ・加工場を整備し、売れ残り商品などを町内へ値引き販売、近隣事業者用カット野菜、漬物など



□ エリア内に季節感ある植樹・中央の田んぼの活用をどうするか



道の駅で農業体験

中央の田んぼを「みんなの田んぼ（畑）」に、豊かな食や地産地消を見える化

- ・エリア全体（特に道路沿い）に季節感あふれる木々を植える
- ・育てて食べられる植物を栽培（=エディブルタウンの取組みを参考に）
- ・収穫したものを道の駅でメニュー化

例えば、田植えと稲刈りを農体験イベント化し、まちに住む親子を募集。
・羽釜炊き体験イベント
・道の駅の名物弁当化



【B】こどもわくわくパークの機能更新アイデア

④ 英彦山0合目秘密基地計画 A

□ 地域材を活用した禁止がないプレイパークを目指す



コンセプトは、「自然とことんたわむれる」
近年、子ども達をわくわくさせる遊具やアトラクションを供えた公園は、各地域に設立されたり、リノベーションされたりしている
この公園をリノベーションする際は、時代に逆行し、砂遊び、泥遊び、穴掘りなど、地域材の温もりに包まれながら、むかし遊びができる唯一無二の公園を目指す。この遊びを通して、森や川など、地域の自然へ興味をつなぐ



日本の原風景が存在する添田町だから
できること。子ども達の記憶に残ること。

英彦山0合目エリアの川、森、公園、さまざまな自然を舞台にむかし遊びや冒険遊びを推奨する『秘密基地計画』



※添田町の木材をふんだんに使用した改装イメージ
※フォレストアドベンチャーとの連動

秘密基地あそび

むかし、親御さんや祖父母が子どもだった頃に、夢中になって遊んだどろんこ遊びや、ごっこ遊びなど、とことん汚れて、疲れるような禁止事項のない公園へ



見守り機能の充実

地球温暖化の影響で、格段に暑くなった夏対策として、親子が安全に居られる日陰や、トイレ・授乳室など遊びを見守るご家族に配慮した機能をプラス



地域材に触れる / つなげる

地域材をふんだんに使用した遊具や休憩所、看板を設置。フォレストアドベンチャーと合わせて、地域の木育拠点になることを目指す



【C】 フォレストアドベンチャー・添田の機能更新アイデア

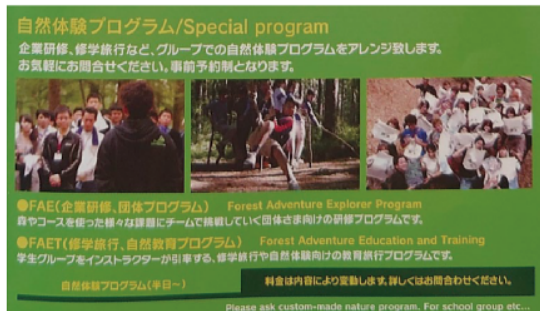
⑤ 自然×健康×教育プログラム開発

□ エリア内外の施設・拠点と連携した教育プログラムの充実・しくみ化



そもそも、フォレストアドベンチャーは、フランス発の森のレジャー施設の名称です。当初はフランスとスイスの企業研修用に作った施設でしたが、評判がよかったため一般に開放するようになりました。その後、フランス国内で人気が広がり、現在ではこの類の森の中のレジャー施設は、200以上あるといわれています。フランスなどでは、チームビルディングやリスクマネジメント能力開発の研修ツールとしても高く評価されています。

▼フォレストアドベンチャー添田のパフレットより



プログラムを作成し、仕組み化を実施する

対象 企業・商店・教育機関・医療機関・任意団体など

※貸切利用も要検討

チームビルド



森のアクティビティと融合して、コミュニケーションの活性化やチームの展望や目標の共有、マインドセットの形成などを実施

CONTENTS

ワンヘルスの森



福岡ワンヘルスの森1号として、園内のビオトープや、英彦山に生息する生き物など人と動物の健康及び環境の健全性を学ぶ

木育 / 食育



例えば、毎年大好評の木もくまつりなどの会場にしてもらったり、ジビエのイベントをしたり、森の中の木育・食育を企画する

各コンテンツに合わせた「SDG'sプログラム作成」実施し、仕組み化する

〔課題〕宿泊の場合は？



他、英彦山0合目エリア内でもキャンプやBBQができる場所を設けることが可能化を検討
[例] 河原や駐車場・原・森

〔課題〕食事の手配は？



お弁当を開発する

□ もっと線路の活用



他のフォレストアドベンチャーと差別化が可能な線路歩きを、もっと観光地化できるポテンシャルを秘めているので、繁忙期のイベント等で検証してはどうだろうか

【D】クアハウスハピネスの機能更新アイデア

⑥ クアハウスハピネスの機能更新

□ 季節に合わせた足湯イベントで新名所に



足湯のリノベーション

秘密基地計画

歓遊舎、フォレストアドベンチャー、野田河川公園、わくわくパークとつながる施設へ

□ WELL BEINGを推奨し、幅広い年齢層の利用を目指す



まずは知って、興味をもってもらうサインデザイン変更が必須

若年層のフィットネス利用

- ・子育て世代や、女性等、ゆるく健康増進やボディメイクをしたい近隣の方
- ・チョコザップ的なプログラムや歩き方指導など有料サービスを開発



飲食コンテンツの追加



足湯に浸かりながら楽しめる英彦山サイダーや、アイスクャンディー（商品開発をして）を販売
添田町の柚子、いちご、羊羹、福岡県の八女茶などを候補にし、検討

インスタ映えコンテンツ

※現行の柚子湯や林檎湯をパワーアップ



季節や、帰省時期に合わせて、天井のディスプレイや湯に浮かべるものを変えて子ども達の記憶に残る空間作りを実施する

また、訪れる人たちが写真に撮りたくなり、SNSで配信したくなるようなイベントを実施する



※広い世代へクアハウス自体のPRを強化



これらの機能を知らない人が多いのでは？

収益性のアップは必要か？

小学校のプール授業利用があるので乳幼児向けプール教室はできないか？
上記の食べ物販売の案に加え、利用者が歓遊舎に寄らない際に購入できるお菓子等を販売してはどうか？



【E】 野田河川公園の機能更新アイデア

⑦ 英彦山0合目秘密基地計画 B

□水遊びだけではない野田河川公園の『家族の川遊び』の提案

現状の課題把握



課題
01

天候により川の流れが急激に変化するので町を挙げての川遊び推奨は、安全面で懸念。

【解決案】

川遊びは、自己責任にて楽しんでもらう注意喚起を徹底しながらも、ご家族が余裕をもって見守れる環境や設備を充実、水遊びをサポートする。また、水遊び以外の川遊びを提案し、賑わいを創出する

課題
03

夏以外の遊び方の提案がない。もっと観光地化できないか？

【解決案】

四季を通して子どもも大人（むかしの子ども）も楽しめる秘密基地計画を長期的に検証 ※イベントから開始

英彦山カフェ博



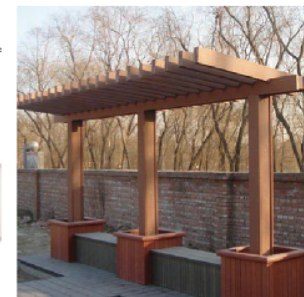
川サウナイイベント

課題
02

橋脚や樹木等の日陰がなく、付き添いの家族にとっては、負担が大きい。

【解決案】

歓遊舎のアクティビティ受付にて、アウトドアグッズの貸出しや、将来的には見守りベンチや東屋を新設（案）



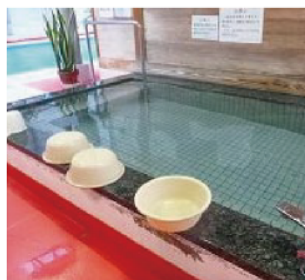
※常連は、タープテント持参が多いが、立ち寄った観光客が手軽に遊べる環境ではない。

課題
04

着替えや、シャワーなど観光地化するには機能が整備されていない。

【解決案】

歓遊舎の駐車場にシャワーを設置したり、クアハウスでの着替えやシャワー利用を可能にする（案）



英彦山
0合目
秘密基地計画



川沿いの駐車場を廃止し、デイキャンプスペースに（案）



水遊び



野外ダイニング

【F】英彦山0合目自治会プロジェクト案(1)

⑧-1 つながるサイン展開

□ 英彦山0合目エリアをつなぐためのサインの配置及びデザインの方向性

野田河川公園



- ◎安全性を確保するためのサインは十分であるのかを要協議
- ◎フォレストアドベンチャーと同様 歓遊舎への誘導サイン追加はベター

フォレストアドベンチャー・添田



◎帰り道に歓遊舎での買物を誘導するメッセージ性のあるサインを新設

※写真のコピー&デザインはイメージを伝えるためのダミーです



例
シズル感のある名物スイーツ



例
泥付きの金の原やさい

◎外構サイン見直しは必要か?



拠点サイン計画



英彦山0合目のコンセプト提示
各エリアへつなげる案内サイン

歓遊舎と各拠点の人の流れを相互間でつなぐために、ワクワクする「コンテンツ」を「つながるサイン」で案内。同時に、安全安心、そして楽しく行ったり来たりできるように適切なハード整備も検討したい



こどもわくわくパーク



- ◎施設内のリニューアル時に刷新
- ◎フォレストアドベンチャーと同様 歓遊舎への誘導サイン追加はベター

クアハウスハピネス

- ◎外観サインを魅力的にリニューアル
- クアハウスリニューアル※別紙記載

新規サインのデザイン基準

- ①基本的には地元の木材でつくる
- ②メッセージ性や温かみを大切に



イメージ



イメージ

【F】英彦山0合目自治会プロジェクト案(2)

⑧-2 つなぐコンテンツ開発

□ エリア内を回遊し、自然を楽しむための便利なモビリティの導入

※2024年度はイベント実施し効果を検証



【NEW モビリティ】 HIKOSAN ZERO号(仮称)

歓遊舎を中心に、森・川・公園に移動するコミュニティの拠点時には、エリア外にも出張する地域材でつくったモビリティ

- 活用① 移動販売車 販わいのある場所で飲食を販売提供 ※写真左
- 活用② デリバリー車 歓遊舎で注文したメニューやレンタル用品を配達
- 活用③ ワークショップ車 森や林業を伝えるワークショップを開催 ※写真中
- 活用④ 添田町のPRカー 町外のイベントやマルシェに出店 ※写真右



□ 歓遊舎のアクティビティ受付/0合目の自然を手ぶらで楽しめるツールをレンタル



アウトドアギア

0合目エリアを中心に、気に入った場所をみつけて気軽にアウトドアを楽しめるギア貸出しを実施/川遊びや公園遊びを見守るための日よけとしても重宝します



ピクニックセット

添田町のオリジナルブレンドコーヒーをキット化し、レンタルを実施/豆とお菓子をセット販売し、好きな場所でアウトドアコーヒーを楽しんでもらう



□ 廃線トンネルの活用ができないか

他地域でも「トンネルウォーク」など廃線トンネルは人気のコンテンツ まずはイベント会場として使用し、今後の活用を検証



EVENT

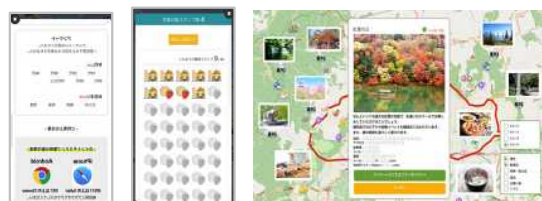
Halloween ライトアップウォーク POP UP COFFEE STAND



□ 観光アプリ等の導入/常時運用

WEBアプリ

WEBアプリであれば、利用者が自身のスマホにアプリをダウンロードする必要がないため利用ハードルが低い。
既に多くの自治体や観光事業者などが導入しており、観光案内はもとよりアンケートやスタンプラリー、クーポン発行等の機能も充実。



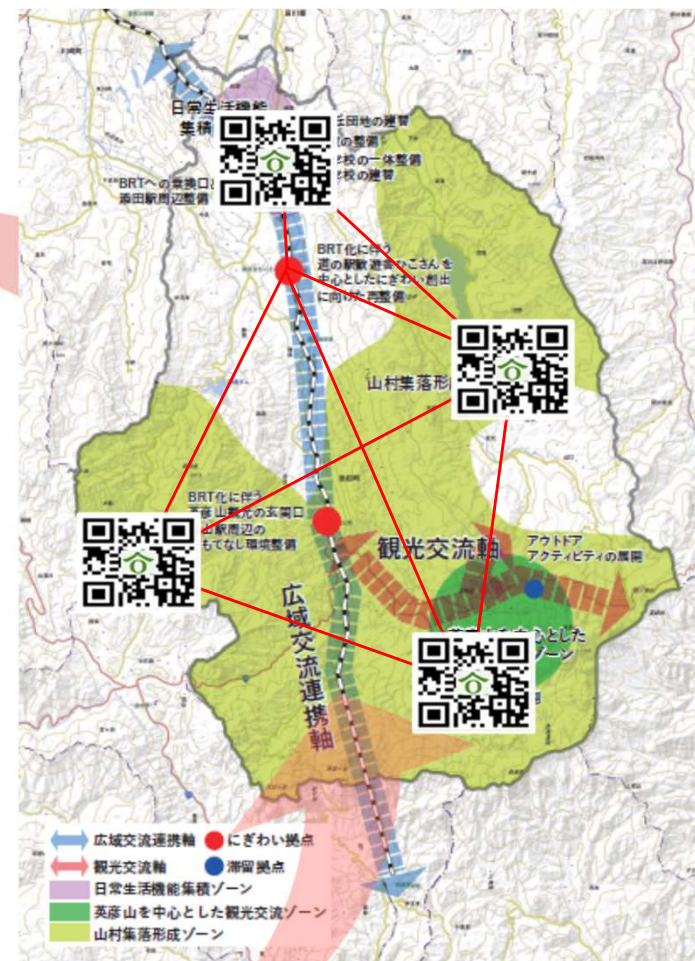
□ データ&広域マーケティング

データの連携、解析



POSレジのデータや位置情報など、他のデータとの連携やクロス分析を行うことで、より詳しい属性や、観光客の旅マエから旅アトまでの行動を把握することができる。

データの利活用によって、新たな取り組み等の効果検証なども可能に。



広域連携 × デジタルマーケティング

- ✓ QRコード読み取り式のスタンプラリー等の実施による、回遊性向上
- ✓ 電子マップによるスポットやコースの案内による高鮮度情報の提供
- ✓ まち全体にスポットを点在させる分散型観光（イベント）の実施

また、町民や町外の添田ファンによる利用を通じて、地産地消や移動、健康等にかかる課題解決につながる可能性も。

