拓殖大学北海道短期大学研究紀要 第 4 号：38–53（2024）

リアル謎解きゲームを通じた地域活性化と高等教育の接点
―「キナンセのいたずら」を事例にして―

畠田英夫 *

Bridging Community Revitalization and Higher Education through a Riddle-solving Walking Adventure: A Case Study of "Kinanse's Mischief"

HATADA Hideo

概要：本稿では，北海道深川市の商店街で開催されているリアル謎解きゲーム「キナンセのいたずら」を事例に，地域活性化と高等教育の接点について考察する。拓殖大学北海道短期大学の学生は，2016 年からこのゲームに関わり，2023 年には正課の授業科目においてゲームの運営に参画した。学生主導で実践的な学びを深める一方，活動の持続可能性や教育効果の向上には課題も残る。本稿では，地域と大学のより効果的な連携のあり方を探求する。

キーワード：リアル謎解きゲーム，商店街，地域振興，高等教育，産官学連携

はじめに

地域活性化において地域と高等教育機関の連携は，地域社会の持続的発展にとって重要な役割を果たすものである。本稿では，北海道深川市の商店街で開催されているリアル謎解きゲーム「キナンセのいたずら」を事例に，地域活性化と高等教育の接点について考察する。

このゲームは，深川駅前商店街を主なフィールドとして，参加者が謎を解きながら街を回遊するゲームである。拓殖大学北海道短期大学の学生は，2016 年からボランティアやゼミナール活動としてこのゲームに関わってきた。2023 年には，正課の授業科目においてゲームの運営に参画し，より組織的な連携体制を構築した。

本稿では，まず「キナンセのいたずら」の概要と本学の学生のこれまでの関わりを整理する。次に，2023 年の授業プログラムの内容と成果を詳述する。最後に，地域活性化と高等教育の連携における課題と展望について考察する。

「キナンセのいたずら」を通した地域活性化と高等教育の連携は，学生の実践的な学びを促進し，地域の魅力発信と商店街の振興に寄与してきた。一方で，活動の持続可能性や教育効果の向上のためには，いくつかの課題も残されている。本稿の考察を通じて，地域と大学のより効果的な連携のあり方を探求し，地域活性化と高等教育の発展に資する知見を得ることを目指す。

---

*：農学ビジネス学科　連絡先：hatada@takushoku-hc.ac.jp

I.「キナンセのいたずら」とは

1. ゲーム概要

「キナンセのいたずら」は，深川駅前商店街を主なフィールドとして用いたリアル謎解きゲームである。6 月から 10 月にかけての期間に，無料で遊べるゲームとなっている。

「キナンセのいたずら」は 2014 年に始まった。前年 2013 年に，市内の道の駅「ライスランドふかがわ」で「イルムの秘宝を探せ‼（北海道ライスランドふかがわ王国　謎解き探偵団）」（以下「イルムの秘宝」と記す）という謎解きゲームがはじまった。道の駅を起点として，クイズを解きながら市内の観光名所を自動車で見て回るイベントだ[i]。「キナンセのいたずら」は，「イルムの秘宝を」モデルとして，商店街の徒歩圏をフィールドとしたゲームとして開発された。深川市・深川商工会議所・深川市商店街振興組合連合会(以下「深川市商連」と記す)の 3 者が共同でゲームを具体化し，深川市商連が運営している。

2. 「キナンセのいたずら」の世界観

ゲームの参加者は「謎解き探偵団員」となって数々の謎を解いていく。クイズを解き商店街を歩き，街あるきや買い物を楽しんでもらう。その現実での遊び全体を覆う世界観の構築とものがたりが重視された。そのモチーフとなったのが，深川の夏まつりで踊られるしゃんしゃん傘踊りだ。

受付時にもらえるマップは A3 版用紙を 2 つ折り 4 ページにしたリーフレットである。表紙には「商店街リアル謎解きゲーム in 深川　キナンセのいたずら　幻の花の封印を解け!!」のタイトルがあり，しゃんしゃん商店街を飛び回る「魔法使いキナンセ」が描かれている。

表紙をめくるとマップがあらわれ，その左上には次のメッセージがある。

> ライスランドふかがわ王国の中心にある
> しゃんしゃん商店街には，古くからにぎわいの象徴「幻の花」がある。
> しかし，いたずら好きな「魔法使いキナンセ」が「幻の花」に魔法をかけ「封印」してしまった。
> このままでは，街のにぎわいが消えてしまう！
> 探偵諸君，商店街と協力し「幻の花の封印」を解いてくれ！

「ライスランドふかがわ王国」は，北海道深川市にある道の駅「ライスランドふかがわ」に由来する。その中心にある「しゃんしゃん商店街」の名前の由来は，鳥取しゃんしゃん祭りのしゃんしゃん傘踊りだ。深川市が鳥取県から暖簾分けをしてもらったシャンシャン傘踊りは，1982 年以来深川の夏祭りのメインの行事の一つとなっている[ii]。

魔法使いキナンセは，商店街に住む不思議な存在で性別不詳だ。「キナンセ」の名前はしゃんしゃん傘踊りの音楽のひとつ「きなんせ節」から名付けられた。「きなんせ」は「きてください」を意味する鳥取県の方言である。キナンセは商店街の人々に魔法でいたずらするのが大好きである。そんなキナンセが，幻の花に魔法をかけて封印してしまった。

幻の花は，商店街のにぎわいの象徴とされている。その花は，しゃんしゃん傘と花火をモチーフにしたものと当初設定された。魔法使いキナンセが深川市地域交流施設プラザ深川(以下「プラザ深川」と記す)[iii]の大金庫に幻の花を隠して，チェーンや鍵で封印してしまった。その封印を解くには，4 つの数字が必要だ。探偵団の一員となったプレイヤーは，商店街を巡りながら，封印を解くべく謎を解いて数字を集める。



図 1「キナンセのいたずら」マップ表紙

このような物語をかたちづくる世界観はマップの表紙にあらわれている。魔法使いキナンセに翻弄されるしゃんしゃん商店街は深川駅前商店街の異世界であることを表紙は示している(図 1)。かつて深川駅前にあったアーケードがしゃんしゃん商店街にはあり，「商店街リアル謎解きゲーム深川」の背景は，深川市のシンボルマークである。しゃんしゃん商店街は，石狩川にかかる深川橋まで続いている。魔法使いキナンセは稲穂のほうきに乗り，帽子にも稲穂をつけ，リンゴのイヤリングやネックレスをつけている。腰にはウロコダンゴの飾りをつけ，洋服はしゃんしゃん傘の赤白の模様を配している。お米の稲穂，りんご，ウロコダンゴと，キナンセは深川の名産品を身に纏っている。

3. ゲームのルール

「キナンセのいたずら」は，商店街回遊型のリアル謎解きゲームである。参加料は無料で，開催期間中は事前予約の必要なく手軽に楽しめる。ゲームのフィールドは深川駅前商店街である。クイズを解きながら，商店街を回遊する。そのコースは，クイズの難しさによって 3 つのコースがある。

受付兼スタート地点は深川駅内の深川物産館の一角に設けられている。ゲーム受付時に 3 つのコースから 1 つのコースを選択する。選択したコースのクイズとマップを受け取ってゲームがスタートする。

クイズを解くと次のチェックポイントとなるお店や施設の名前が分かる。マップを手がかりに次のチェックポイントに進む。チェックポイントのお店や施設に新たなクイズが掲示されている。このように次々に謎を解いて，ゴールを目指しながら商店街を歩いて回る。

チェックポイントは全部で 9 前後である。ゲームの時間は(クイズを解く時間にもよるが)30 分から 1 時間超である。

ゴール地点には最後の謎がある。いくつかのチェックポイントでは 1 桁の数字が添えられており，それらをヒントとしてもちいて，最後の謎を解く。最後の謎を解くとコース・クリアである。ゲームの終了後，すべての探偵団員には「北海道ライスランドふかがわ王国謎解き探偵団認定パスポート」なるカードが贈られる。このパスポートカードを提示することで各種の特典を受けることができる。飲食店・日用品・温泉施設など 21 の店舗・施設で割引や無料サービスが受けられる。また，簡単なアンケートに回答して深川の名産品の詰め合わせが当たる抽選に応募することができる。

「キナンセのいたずら」の運営を行っているのが深川市商連の回遊事業会議である。「キナンセのいたずら」の開催期間は 6 月から 10 月，回遊事業会議は 2,3 月に始まり，抽選会，実施報告会が 11 月下旬に行われ，その年の会議を終える。

II.　「キナンセのいたずら」への学生参画(2016～22 年)

拓大生の「キナンセのいたずら」への関与は 2016 年に始まった。最初の年は説明会をおこないボランティアを募って始めた。翌年 2017 年からはゼミナールの課外活動として続けてきた。2023 年になって初めて授業科目の 1 つとして活動をおこなった。

拓大生が「キナンセのいたずら」に関わるようになったのは 2016 年のことである。深川市商連からの提案で，学生にボランティア募集をすることから始まった。

2016 年 4 月 7 日，農学ビジネス学科地域振興ビジネスコース 2 年生向けに「キナンセのいたずら」ボランティア説明会を開催した。内容は「キナンセのいたずら」のゲーム説明やボランティア活動の内容である。説明は深川市商連の宮澤孝司理事がおこなった。宮澤氏は「キナンセのいたずら」の開発で中心となった 1 人であり，回遊事業会議の取りまとめ役でもある。この説明会で 3 名のボランティアを得た。それに加えて，新 1 年生の畠田ゼミナールの学生の何人かがボランティアに加わった。

ボランティア活動の中心はクイズの制作である。3 コースあるうちの 1 コース 9 問のクイズを，1 人 1 作の担当で制作した。コース名は「こめっちお散歩コース」[iv]。副題に「拓大コース」と名付けた。また，各クイズには本学のマスコットキャラクターであるタクショくんを配すなどの工夫をした。作成したクイズは各店舗・施設へクイズ掲示依頼をし，実際の掲示を学生によっておこなった。4 月からほぼ隔週の回遊事業会議には，1,2 年の学生が各 2 名出席し，その運営に関わる他，抽選会・報告会にも適時出席した。



図 2「キナンセのいたずら」マップ(見開き全体)

2017 年には，前年度の取り組みはさらに深化した。拓大がチェックポイント参加することになり，チェックポイントの 1 つとして「キナンセのいたずら」マップに掲載することになった(図 2)。「キナンセのいたずら」は商店街の回遊が主目的だ。拓大は駅前商店街から 2.2 キロメートルの距離，徒歩で 30 分程度かかる。拓大は，商店街から離れてはいるものの，サイクリング・コースの余地を生むものして設定された。

マップの右下に「謎解き全体エリア」の地図が加えられ，適切なランドマークを設定し各店舗・施設の許諾を得る。拓大は「謎解き全体エリア」の右下の一番端に配置された(図 3)。

拓大がチェックポイントに加えられることになって，学生の取り組みも広がった。2017年には拓大をチェックポイントに含むコースが作られた。また，大学祭の機会に広報活動をすることになった。



図 3 「キナンセのいたずら」マップ(謎解き全体エリア)

2017 年「リピーターチャレンジ遠足コース」のゴール地点が拓大である。大学キャンパス内に宝箱を設置しなければならない。クイズを解いて宝箱に到達できるように，前のチェックポイントでのクイズの答えを，校舎近くにある拓大ログハウスにした。拓大のログハウスは道路からも一目瞭然だ。そのログハウスの掲示で最終ゴール地点の宝箱に誘導する。ログハウスから 200 メートル弱，校舎を挟んで反対側のテニスコート傍に巨大な宝箱を設置した。

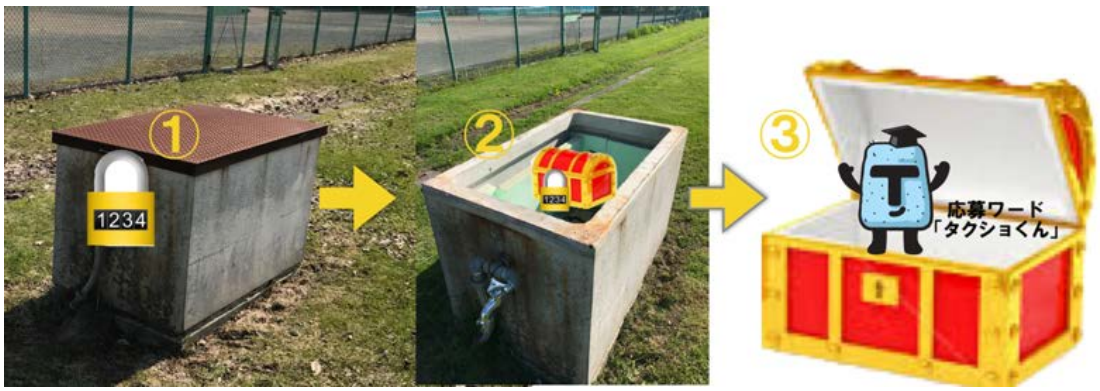

写真 1　ゴール演出の趣向

その宝箱は給水所ボックスを一部改造したものだ(写真 1)。給水所ボックスはすでに使われておらず，鉄板の蓋をベニヤ板に替え，全体を装飾して木箱の宝箱にした(写真 1， 2)。

ゴール地点最終演出では，集めた数字を使って鍵を開け，大きな宝箱の蓋を開ける。蓋の裏側の「謎」を解いて，小さな宝箱を開ける。小さな宝箱から「幻の花」である拓大キ

ャラクター「タクショくん」が解放される。「タクショくん」は応募用紙に記載するキーワードにしていた。2017 年ゴール達成者は 287 名，うち拓大生の「リピーターチャレンジ遠足コース」は 32 名，11 パーセント超を占める。商店街から離れたゴール地点にも関わらず，本コースの参加者は予想を大きく上回る数だった。新しいマップや自転車・自動車を利用するコースといったコースの目新しさが，功を奏したのだろうとの意見が会議で聞かれた。



写真 2 巨大な宝箱・宝箱 完成記念写真

「キナンセのいたずら」の広報活動は，6 月末に開催される大学祭を利用した。大学祭期間中は学外からも多くの来校者がある。

大学祭の 2 日間，大学図書館に前年の拓大生作成クイズを展示する他，遊び方をパネルにして展示し，チラシを配布した。また，同コーナーで，前年の拓大生制作のクイズを解いてもらうことにした。一般の来校者 5 組がクイズに挑戦し，深川市商連提供のキナンセ・シールと花の種セットを参加賞としてプレゼントした。

2017 年のゴール地点の設置・管理は学生にとって大仕事だった。その中で問題も明らかになり拓大をゴール地点としたのはこの年が最後である。

2018～20 年の 3 年間はクイズの制作をできなかった。畠田ゼミナールでは地域活動を 1 つの柱にしてゼミ生募集をおこなってきたが，別の商店街イベントの地域活動(「ふかがわ街ぶら」)と両立できなくなったためである。「キナンセのいたずら」の広報活動は翌年以降も引き続きおこなった。

例えば，翌 2018 年には「深川市商店街振興について～キナンセのいたずらを例にして～」をテーマに大学祭で本学図書館を会場に講演会を開いた。回遊事業会議の取りまとめ役の宮澤孝司氏とクイズ制作を一手に担ってきた矢野正憲氏が講師を務めた。また，同じ大学祭の模擬店ブースの一角に，商店街イベントのチケット販売ブースを設けると同時に，「キナンセのいたずら」ののぼりを立てて，認知度を広げようと取り組んだ。これらの企画は学生が発案し実現したものだ。模擬店ブースを使った広報活動はその後も続けられた。

2021 年には 3 年ぶりにクイズ制作に関わる学生が出た。「ふかがわ街ぶら」のイベント準備と時期が重複するため，地域活動に積極的な学生でも「キナンセのいたずら」のクイズ制作にまで着手しようという学生はなかなか出ない。手を挙げた学生 2 名とできることを考え，2016 年に作成した一連のクイズの復刻版コースを作成することとした。コース名称も 2016 年と同じ「こめっちお散歩コース」で作成する。しかし，2016 年後閉店した店もあり，クイズの再制作は 6 問に留めた。

しかし，2 人の取り組みのおかげで，途切れていたクイズ制作が翌 2022 年には再開することになった。

III. 「キナンセのいたずら」を活用した授業プログラム

以上の経緯を踏まえて，2023 年度は授業科目を通じて「キナンセのいたずら」に関わることとした。2 年生は「地域特別演習」，1 年生は「地域プロジェクト」の授業のなかで「キナンセのいたずら」の運営に共同して参加する[v]。「地域特別演習」「地域プロジェクト」はともに複数の教員が担当する。各担当教員が設定したプロジェクトを授業のなかで進める科目である。そのプロジェクトの 1 つに「キナンセのいたずら」への参画を加えた。

もう一つ，「キナンセのいたずら」を活用した教育活動としては，地域経済のフィールドワークを兼ねた「キナンセのいたずら体験会」がある。これは 1 年科目「経済学」の一部を構成する。

1.「キナンセのいたずら」運営への参画

2023 年の「キナンセのいたずら」は，コース作成からクイズ制作・ゴール宝箱の演出まで，学生が手がけることができた。1 つのコースをつくるのには，以下の一連の作業がある。

1.チェックポイントの選定とコースの設定，2.各チェックポイントのクイズ制作，3.ゴール地点の演出・制作，4.クイズ・宝箱の設置，5.クイズ・宝箱の撤収。2 年生は「地域特別演習」の授業のなかで全プロセスに関わるべくプロジェクトに着手する。1 年生は，「地域プロジェクト」で 2,4 に取り組んだ。また，1 年生は開催期間終了後にその成果と振り返りを地域プロジェクト報告会でおこなった。

(1)回遊事業会議

先に述べた通り，「キナンセのいたずら」の開催期間は 6 月 1 日から 10 月中旬である(2023 年は 6 月 1 日から 10 月 15 日)。その運営に関わる回遊事業会議は，2 月または 3 月に始まり，11 月の報告会で終わる。プラザ深川 2 階会議室で開始時間は夜 7 時である。2023 年は第 1 回会議が 3 月 15 日に開催され，11 月 29 日の報告会を含め 10 回開催された。

2023 年には有志の学生 3 名がこの会議に出席した。翌月 2 年生になるこの 3 名は「キナンセのいたずら」の進行の全体を知る学生だ。その他の 2 年生あるいは 1 年生と事務局の架け橋となる。謎解きがきちんと解けるかどうか，そしてその難易度はどうかも含めて，会議で審査があり，彼らは他のコースのクイズも含めてその審査に加わった。

(2)コースの設定

コースは初級・中級・上級の 3 つのコースに分かれる。拓大生が任されるのは，初級コースだ。中級・上級コースは難易度の調整が難しく，「キナンセのいたずら」開始当初からクイズ作成を担当している矢野氏が作成する。

「2023 かんたん拓大生コース」は学生自身がチェックポイントを選定し，コースを作成した。チェックポイントの選定から 1 コース全体の設定を学生がおこなうのは 2023 年が初めての試みだ。拓大に縁のある施設，若者が知っておきたいお店を 1 つのコンセプトにチェックポイントに選定し，コース案を作成した。

コース設定の打合せについては LINE グループ通話を用い，履修可能な学生への告知を事前におこなうなどしたが，チェックポイント選定，コース作成を実際におこなったのは，回遊事業会議に出席する 3 名の学生だった。後期授業終了後に，それぞれのコース案を持ち寄って検討し決定した。

拓大生コース案を事前に立案し，回遊事業会議で提案する。中級・上級 2 コースのチェックポイントと重複のないように調整し，3 コースの案が決められた。その後，各チェックポイントの店舗・施設へ依頼し，了解を得なくてはならない。

チェックポイントの店舗・施設には，4 ヶ月以上の開催期間中に A3 版のラミネート加工をしたクイズを，外からわかる場所に掲示させてもらわなければならない。期間中の日中時間帯は，閉店・閉館日であろうとプレイヤーの目に止まる必要がある。また，クイズパネルを見ながら，複数のプレイヤーが一定時間たむろすることもあるだろう。ガラスの入り口付近に内側から貼り出してもらうケースが多いが，チェックポイントの端に針金等で固定したりする場合もある。期間中に破損したりするケースを考え，余分に 1 つクイズのパネルを保管してもらう。さらに，開店時にはクイズそのものの解法を問われて対応しなければならないこともある。

クイズのデザインによっては，自店舗のイメージに相応しくないと店主が感じる場合もある。チェックポイントを選定し机上でコースを作ってみても，チェックポイントの店舗が許可するかどうかは分からない。それが，チェックポイント選定を拓大生がしてこなかった主な理由である。学生は自身で了解を得るべく店舗に出向くつもりでいたが，結局は会議メンバーが了解を得てくれた。

チェックポイント候補 9 地点のうち，承諾を得てチェックポイントとして参加する店舗・施設は 8 箇所となった[vi]。

(3) クイズ制作

クイズの制作は，チェックポイントの店舗・施設の責任者との意見交換をしながらすすめた。

チェックポイントに掲示するクイズは A3 版横組みで厚紙に印刷し，ラミネート加工をする。このクイズのパネルは，チェックポイントの店舗・施設の紹介文とクイズ本体からなっている(図 4)。この紹介文を作成するための取材と掲示場所の確認に，チェックポイントを訪問し，クイズの作成に取りかかる。

矢野氏作成のクイズ制作ガイドラインに沿って作成した。最後に，クイズパネルのフレームを統一し，回遊事業会議で検討・確認してもらう。この作業をおおむね2往復して完成を見た。



図4 拓大生コース⑦クイズ

(4) ゴール地点の演出・制作

ゴール地点のチェックポイントに着くと，そこには鍵の閉まった宝箱がある。番号式の南京錠だ。今までのチェックポイントで手に入れたいくつかの数字を使ってその鍵を解き，宝箱を開ける。それにより「幻の花の封印」が解かれる。

その封印された「幻の花」をきめ，宝箱内を装飾する。また，終了時に抽選の応募用紙に記載するキーワードを残しておく。

(5) クイズ等の設置

クイズの設置は6月26日(月曜日)，1年生6人，2年生6人の計12人が3グループに分かれ，手分けをしてクイズの設置をおこなった。学外実施授業として実施し，それぞれのグループに教員が付き添った。クイズの設置を全部終えた後，ゴール地点に宝箱を設置しに行った。

他 2 コースのクイズや宝箱の設置は，回遊事業会議のメンバーが平日に時間を合わせて別日程でおこなった。クイズの作成者が店舗を回ってクイズの掲示を行う必要があるわけではないが，このイベント自体に当事者意識を持たせる機会にするために，別日程で学生だけで設置作業をおこなうこととした。

(6) クイズ等の撤去

クイズの撤去作業については，開催期間終了後なるべく早くに行われる。設置作業と同じく回遊事業会議メンバーが時間の都合を合わせて日程を組む。2023年は10月16日(月曜日)に行われた。学生の日程を合わせることができず，平日に別日程を組むこともできず，拓大生を除く会議メンバーで，全部の撤去作業をおこなった。

(7) 謎解きサポート

例年，市内外の小中学校の研修プログラムの 1 つとして「キナンセのいたずら」が使われる場合がある。今年は，和寒中学校・啓北中学校の宿泊研修のプログラムとして利用された。

和寒中学校の宿泊研修プログラムの第1日目，7月10日(月曜日)14:00開始のプログラム「ウォークラリー」が「キナンセのいたずら」体験のプログラムだ。本学2年生が，中学2年生24名と教諭6名を相手に，クイズの解き方を指南した(写真3)。

「キナンセのいたずら」への参画を直接対象としたプログラムは以上の要素からなる。

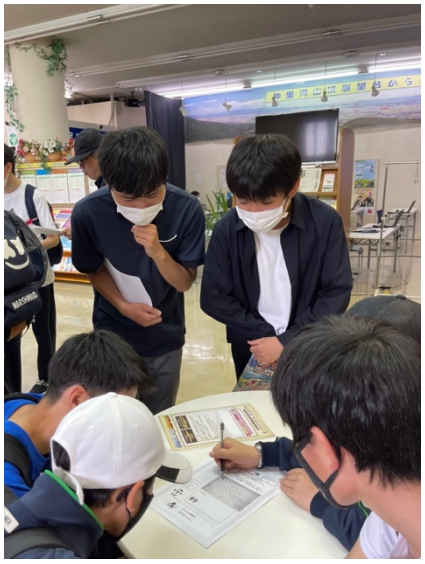

写真3 謎解きサポート

2.「キナンセのいたずら」体験会

運営への参画とは別に，「キナンセのいたずら」体験会を「経済学」の授業で実施している。事前学修として，有効需要原理や乗数理論といった経済理論の基礎知識を確認し，それを念頭に商店街イベントに参加する。「商店街イベントを体験・視察し，その改善策と商店街の振興策について検討する」ことを目的に実施している。

(1)事前学修

事前学修では，有効需要の原理・乗数効果・基盤産業と非基盤産業の議論について講義で確認する[vii]。

有効需要の原理とはマクロ経済学の基本的な考え方である。一国の供給能力が総需要を上回っている範囲では，総需要の大きさが経済規模を決めるという考え方だ。有効需要は国内需要(消費支出・投資・政府支出)に，外国からの需要(輸出)を加えた額からなる。これを地域経済に当てはめると，地域内の需要に地域外への移出額を加えた額が地域経済の規模を決める有効需要となる。乗数効果は，需要の増加が派生需要を生み出し当初の需要増加額よりも大きな効果を全体的にもたらしうることを示す。

地域経済理論では基盤産業と非基盤産業を区別し，それらの望ましい所得循環によって地域経済が発展しうると論じる。農林水産業・工業・観光業といった基盤産業は地域「外」を市場とし，地域「内」に所得や資金をもたらす。商業・サービス業といった非基盤産業は地域「内」の市場を対象としている。基盤産業が地域外からもたらした所得や資金が地域内で使われることで，地域経済の成長を可能にする。

有効需要の原理に即して基盤産業と非基盤産業の所得循環を考えると，基盤産業の移出によって有効需要が増加するし，地域の住民・企業が地域内で消費支出・投資をおこなうことで地域経済の有効需要が増加する。すなわち，外(地域外)からお金を稼いできて，内(地域内)でお金を使うことで，地域の経済を上向きにできるというのが地域経済の振興の一モデルだ。消費者が地域内でお金を使うことで，それは地域内で働く他の人の所得となり，あらたな消費の元になる。この派生需要の連鎖が乗数効果を生み出す。消費者だけで

なく企業もそうだ。地域外で商品を売る，あるいは地域外の人が深川を訪れてお金を使う。それを地域内で再投資することで，地域内の産業の集積が徐々にでも可能になるだろう。

さて，商店街でのイベントについて考える。商店街イベントへの参加店舗・施設は非基盤産業に分類される，地元の飲食店・小売店・サービス業のお店だ。地域の住民が商店街で買い物や食事をし，商店街の事業者の売り上げとなる。それが事業主らの所得を生み出す。所得の増加で消費が増えた分が地域内で支出されれば，他の事業者のあらたな所得をうみだす。派生需要や乗数効果を考慮すると単に商店街の事業者のためになるだけではない。所得増加の恩恵は商店街イベント関係者だけにとどまらないのだ。

商店街イベントの関係事業者は非基盤産業に分類されるが，商店街イベントは観光事業の一つとして，基盤産業の効果も期待される。地域外の人に訪れてもらい地域内でお金を使ってもらう，地域外の消費者を対象とした観光事業の側面がある。

例えば，2023 年の「キナンセのいたずら」アンケート結果を見ると，423 名がスタートし，372 名がゴールし抽選に応募している。応募用紙のアンケートから参加者の分布を見ると，深川市内の参加者が 35 名である。深川以外の道内居住者が 319 名で 86 パーセント程度を占める。また，道外からの参加者も全体の 5 パーセント近く，18 名に上る。

以上の通り，経済学のいくつかの知識を確認しながら。商店街の経済的な意義を整理して，地域の課題を考える手がかりとしている。

(2)商店街イベント視察と「キナンセのいたずら」体験

2023 年の「キナンセのいたずら」体験会は，商店街イベント視察の一部としておこなった。一部というのは，この体験会の日程を「「ふかがわ街ぶら」プレミアムIII」の開催期間に合わせたからである。



写真 4 キナンセのいたずら体験会

この商店街イベントの視察の目的は，2 つの商店街イベントを体験・視察し，その改善策と商店街の振興策について検討することである。

実施日は 7 月 8 日（土曜日），「ふかがわ街ぶら」開催期間(7 月 7〜9 日）中に設定し，2 時間程度の学外実施授業とした。

集合場所はプラザ深川の 2 階会議室である。駅前商店街の大通りの交差点角にあり，「キナンセのいたずら」のゴール地点にもなる施設だ。ここを起点に，趣旨を再度確認し商店街のイベントを視察した[viii]。

農学ビジネス学科地域振興ビジネスコース 1 年生の 25 名。3, 4 人からなる 7 グループで別々の時間に集合し，出欠確認をおこなって視察に出発した(写真 4)。

IV. まとめ

本稿では，商店街回遊型リアル謎解きゲーム「キナンセのいたずら」を通した地域活性化と教育の連携について，本学学生の参画を中心に考察した。

2016 年から始まった学生の参画は，当初はボランティアやゼミナール活動としておこなわれた。しかし，学生の参加は必ずしも継続的ではなく，活動の範囲も年によってムラがあった。

2023 年は，「地域特別演習」「地域プロジェクト」の授業科目において「キナンセのいたずら」の運営に学生が関与し，より組織的な参画体制を構築した。相応数の学生が本科目を履修し，意欲的な 2 年生がいたおかげで，コース設定からクイズ制作，ゴール地点の演出・制作，設置作業まで，一連の流れを学生が主導し，実践的な学びを深めることができた。ゼミナール活動として参加し，課外の時間も相当に使いながら取り組んだ 2017 年の「リピーターチャレンジ遠足コース」運営以来の広がりだった [ix]。加えて，「経済学」の授業では，ゲーム体験を通して地域経済における商店街や商店街イベントの意義に対する理解を深める機会にできた。

一方で，今後ともこの活動の持続可能なものとし，「キナンセのいたずら」を通じて地域との連携を深めていくためには，いくつもの課題がある。例えば，「キナンセのいたずら」の準備・運営の期間と授業プログラムで対応できる期間のズレが挙げられる。回遊事業会議は 2,3 月からその年の「キナンセのいたずら」の準備に取り掛かり，11 月の報告会で終了する。しかし，この時期に学生が正課活動として会議に出席し取り組むことは難しい。授業期間が終了している時期だからだ。そのため，準備当初から「キナンセのいたずら」の議論に加わるべく回遊事業会議にでたり，会議の事前準備をしたりは，正課外活動としておこなわざるをえない。

「キナンセのいたずら」の授業を 1 年後期から 2 年前期にかけて実施することができれば，より教育効果の高い授業にすることが可能となる。「キナンセのいたずら」体験会を 10 月までの開催期間中に授業に組み込みゲームを実際に体験することからはじめ，11 月の回遊事業会議の報告会でその年の実績・問題点を知る。翌年 2,3 月の会議までに拓大生案を準備する。そうすることで，受講生が 2 年生の年の「キナンセのいたずら」にはその準備当初から参加し，より深く関与することが期待される。この授業実施計画は過去に検討したが，実現できなかった。

地域活動を正課の授業として実施する場合でも，正課外活動の部分が重要な役割を担うことになる。地域に出て，地域との協働でプロジェクトを進めるには，相応しい授業プログラムが必要となる。もちろん，正課外の自主的な活動を促進することも，地域と教育の連携を実質化するうえで重要である。

今後は，正課内外の活動を有機的に連携させ，地域社会に持続的に貢献できる仕組みや体制を構築する必要がある。「キナンセのいたずら」プロジェクトは，地域の魅力発信と

商店街の振興という目的を達成しつつ，学生の実践的な学びを促進した。これは地域活性化と教育の連携を具現化したものである。この取り組みをさらに発展させ，大学と地域の協働による持続可能な地域づくりを推進していく必要がある。その際，直面する課題に対して具体的な解決策を見出していくことが求められる。

注

[i] 「イルムの秘宝」は2014年当時で4000人の参加者の実績があった。

[ii] 1982 年の深川ふるさと祭りから，しゃんしゃん傘踊りがおこなわれている。2010 年に「ふかがわ夏まつり」とその名称を変え，拓殖大学北海道短期大学学生は2013年から同踊りに参加してきた。しかし，2020 年・2021 年のコロナ禍による夏まつりの中止，2023 年同祭り再開後も感染対策の徹底のため，2019年を最後に同踊りは行われていない。

[iii] プラザ深川は旧拓殖銀行深川支店の建物であり，深川市商店街振興組合連合会事務所が入っている。市民の交流促進，地域の活性化，産業の振興を目的として，1 階は誰でも自由に休憩・交流できる場所として無料開放し，2階に会議室（有料）を，3階に貸事務所をもつ。その他，パソコン教室等が定期的に開かれている。

[iv] 「こめっち」は，きたそらち農業協同組合が2006年に製作した深川産米のマスコット・キャラクターである。深川市は米の生産量が北海道第 2 位と代表的な農産物であることによる。

[v] 「地域特別演習」は種々の地域活動の取り組みによって「地域共同の活動を円滑に遂行」できるようになることが到達目標に掲げられる科目である。「地域プロジェクト」は「地域協働・活性化活動に参加，遂行する」ことができるようになることが到達目標に掲げられ，2023 年度は 3 つの地域活動プロジェクトに分かれて地域活動に取り組んだ(拓殖大学北海道短期大学(2023))。

[vi] 「2023 かんたん拓大生コース」のチェックポイントは次のとおり。深川物産館を出発して，1.長谷川化粧品店，2.ドコモショップ深川店，3.深川で有名な和菓子うろこだんご の高橋商事，4. 深川市文化交流ホール み・らいは，2024年で40回を迎える本学のミュージカル公演の会場，5.至誠堂書店，6.ベスト電器，7.三番館は総合衣料品店，8.ラ・カンパーニュホテル深川は本学の卒業式が開催されるシティ・ホテルである。

[vii] 有効需要の原理・乗数理論については 飯田(2017:114-33)を，基盤産業・非基盤産業の議論については松原(2021: 101-4)を参照のこと。

[viii] 体験会当日，下記のチェックシートを配布した。I-1,2 は「キナンセのいたずら」のゲームに取り組む途上で，終わらせるタスクである。I-2 の写真は後日，本学のウェブサイトのニュース記事として掲載した。I-3〜5 は，ふかがわ「街ぶら」に関わるタスクである。「街ぶら」は街ぶらチケットを購入することで商店街参加店の企画商品を購入できるとい

うイベントだ。街ぶらの様子を SNS に投稿することで，先着順に街ぶらチケットを景品としてもらえる。

「商店街イベント視察チェックシート」項目一覧

I. 視察しながら終わらせる 6 項目

□1.「キナンセのいたずら」の「探偵団員認定パスポート」を入手した。

□2. 「キナンセのいたずら」の体験写真を撮って，送信した。

□3. 「街ぶら」の SNS 企画に参加した。

□4. そして，総合受付所で 街ぶらチケット￥500 券を入手した。

□5. さらに，「街ぶら」企画商品を街ぶら券で購入した。

□6. 商店街の視察を通じて，「オススメの」お店を見つけた。

II. 後ほど文章にして提出する 3 項目

□7. 「キナンセのいたずら」の改善策を考えた。

□8. 「街ぶら」の改善策を考えた。

□9. 商店街の振興策を考えた。

[ix] 2023 年の 2 年生の積極的な取り組み姿勢は，彼らが 1 年生の時に見た当時の 2 年生の熱心な活動の影響を強く受けたものと考えられる。

参考文献

飯田泰之. 『経済学講義』. 東京: 筑摩書房, 2017.

北空知新聞. 「拓大で大学祭・黎明祭　地域住民と交流 図書館で特別企画展も」. 2018 年 6 月 26 日.

拓殖大学北海道短期大学.『令和 5 年度(2023 年度) 講義要項』, 2023 年 4 月.

———. 「商店街のイベントを視察しました(7 月 8 日)」. 2023 年 7 月 24 日. HTTPS://WWW.TAKUSHOKU-HC.AC.JP/NEWS/NEWS-LOCAL-BIZ/115761/ (2024 年 2 月 5 日閲覧).

———. 「［地域振興ビジネス］「キナンセのいたずら」拓大生コースが完成しました。」. 2023 年 7 月 3 日. HTTPS://WWW.TAKUSHOKU-HC.AC.JP/NEWS/NEWS-LOCAL-BIZ/114010/ (2024 年 2 月 25 日閲覧).

鳥取しゃんしゃん祭公式サイト. HTTPS://TOTTORI-SHANSHAN.JP/ (2024 年 2 月 5 日閲覧).

北海道新聞. 「速いテンポに編曲＊傘踊り，練習が本格化＊深川」. 1996 年 7 月 17 日，朝刊地方(空知)，26 ページ.

———.「深川の新米　売り切れ御免＊初のフェスタ盛況＊新キャラ「こめっち」ＰＲに一役」. 2006 年 11 月 12 日，朝刊地方(空知)，33 ページ.

———.「盆踊りなど一斉開催＊「深川しゃんしゃん祭り」→「夏まつり」に衣替え」. 2010 年 5 月 1 日，朝刊地方(空知)，26 ページ.

———. 「深川巡り秘宝探して＊道の駅が体験型ゲーム＊クイズ解き抽選で賞品＊脱通過型観光狙う」. 2013 年 5 月 21 日, 地方(空知)版, 26 ページ.
———. 「まつりの夏　空知満開＊鈴鳴らし８００人傘踊り＊拓殖道短大生１２０人も＊深川」. 2013 年 7 月 28 日, 朝刊地方(空知), 33 ページ.
———. 「道の駅宝探し　大人気＊想定超え２９００人挑戦＊深川」. 2013 年 9 月 12 日, 地方(空知)版, 28 ページ.
———. 「謎解きながら深川観光＊スマホアプリ　飲食店割引も」. 2014 年 6 月 2 日, 夕刊全道(社会)版, 10 ページ.
———. 「商店街の謎を解け！＊店舗回りクイズに挑戦＊深川できょうからイベント」. 2014 年 7 月 1 日, 地方(空知)版, 26 ページ.
———. 「人気上々　観光ゲーム＊深川の３企画に３６００人参加＊市外８割　関係者手応え」. 2014 年 11 月 26 日, 地方(空知)版, 24 ページ.
———. 「謎解き周遊　商店街沸く＊深川で２年目＊８割が市外客」. 2015 年 9 月 5 日, 地方(空知)版, 28 ページ.
———.「クイズに答え名所周遊＊深川できょうから催し」. 2016 年 6 月 1 日, 地方(空知)版, 22 ページ.
———. 「深川巡る謎解きゲーム　きょう開始＊「秘宝を探せ」１０年目＊参加者にピンバッジ贈る」. 2022 年 6 月 1 日, 地方(空知)版, 14 ページ.
———. 「深川・道の駅, 来場者 100 万人突破　過去最高, ＰＲ活動が奏功」. 2023 年 3 月 27 日.
松原宏.「地域産業政策のあり方と地域の未来」.『人口問題研究』77,NO.2 (2021)：101-11.

【謝辞】
本稿執筆にあたり，深川市商店街振興組合連合会様には，議事録・資料のご提供，画像・データの利用許諾，質問に対する迅速なご回答など，多岐にわたるご支援を賜りました。心より感謝申し上げます。