

次世代型まち歩きシステム “シティクエスト in 宇都宮” の開発

Study on New Excursion Systems for Next Generation

西 山 弘 泰 (宇都宮共和大学 専任講師)

本稿では 2020 年度 3 年西山ゼミにおいて行った次世代型まち歩きシステム「シティクエスト in 宇都宮」の開発過程を示すとともに、宇都宮市の事業として実施するための方策を検討した。シティクエスト in 宇都宮は、都市に潜む身近な歴史や文化がクイズになっており、それを解きながらまち歩きを行う。宇都宮市中心部の各所に設置された QR コードをスマートフォンで読み込み、クイズに回答するとともに、その解説動画を視聴することで、いつでも新型コロナウイルス感染のリスクを抑えながらまち歩きができる点に特徴がある。今後は、さまざまなジャンルのクイズをより増やし、QR コードの常設化や仮想空間との連動によって、まち歩きをさらに身近に行えるよう改良を重ねていく予定である。

キーワード: まち歩き, 新型コロナウイルス, 歴史と文化, クイズ, 動画, 宇都宮市

1 はじめに

本稿は 2020 年度 3 年西山ゼミにおいて学生 5 名とともに開発したシティクエスト in 宇都宮(以下、シティクエスト)の概要と開発までの軌跡、その結果をまとめた。シティクエストとは、都市に散らばる素朴な疑問をクイズにし、それを解きながらまち歩きをするとともに、クイズの答えを解説動画をみることで、誰でも楽しく、いつでもまち歩きができる次世代型のまち歩きシステムである。

シティクエストを開発するきっかけとなったのは、在籍する一人の女子学生が存在であった。彼女は小学生の頃から、親の影響もあり地域の歴史や文化に興味を持ち、栃木県に対する強い愛着を抱いていた。同学年の友人たちの多くが進学で地元を離れるのを目の当たりにし、「地元の文化や歴史を知る機会が少ない若者にそうした機会を与え、地元愛を醸成すれば、若者たちの栃木県外への流出を食い止め、栃木県を盛り上げることができるのではないか？」との発想に至るようになった。

確かに彼女が考えるように、特に中学以降において地元のことを知る機会は極端に少なくなる。

例えば、平成 29 年版の『小学校学習指導要領解説』によると、第 3 学年社会科の目標を「身近な地域や市区町村の地理的環境、地域の安全を守るための諸活動や地域の産業と消費生活の様子、地域の様子の移り変わりについて、人々の生活との関連を踏まえて理解する」とし、さらに第 4 学年では「自分たちの都道府県の地理的環境の特色、地域の人々の健康と文化や地域の発展に尽くした先人の働きなどについて、人々の生活との関連を踏まえて理解する」とある。一方、第 5 学年では日本全体の地理について、第 6 学年では主に日本の歴史や公民的な内容が中心になる。つまり若者はそれ以降、ほとんど地元の魅力や歴史の奥深さに触れることなく中学、高校、そして地元を離れ、社会に出ていくのである。

学校教育以外で地域の歴史や文化に触れる機会は存在する。例えば、祖父母や親せきとの会話や地元の祭りがあげられる。また、生涯学習の観点から、「地元学」や「地域学」などの名を冠した市民講座も無料で受講することができる。しかし、核家族化の進展や地域コミュニティの弱体化が家族や地域コミュニティ内での学習の機会を失わせている。市民講座についても、開講日が平日の昼間が多いため、学校や仕事がある若者は受講できず、結果として大半がシニア層になってしまう。

実は筆者は若者が地域のことを知る機会がないことが、若者が地元に興味・関心を持たない根本的原因だとは考えていない。その原因は地域社会全体、つまり地域の大人たちにある。大人たちがそもそも地元に関心がなく、地元のことを全く知らない。さらには「ここはなんもない」「こんなところにいてもしょうがない」と知りもしないで、地元の魅力がないことを子どもたちに吹聴する。こうした大人たちの「地元の魅力がない」という発言や態度が、知らず知らずのうちに若者たちに「地域に魅力がない」という意識を植え付けているのである。地元の魅力を伝えるべき対象は小学生よりもむしろこれから社会に出る高校生や大学生なのである。

以上の問題意識から、2020 年度 3 年西山ゼミでは、若者、特に 10 代から 30 代に栃木県の魅力や歴史・文化を知ってもらうための取り組みを行っていくことで、5 月後半からゼミ活動が開始した。

2 QRコードを使ったまち歩きの実施

2.1 まち歩きの準備と実施

新型コロナウイルスによる緊急事態宣言発令のため、本格的なゼミ活動の開始は 6 月からとなった。若者に栃木県の歴史や文化を知ってもらうためには、まず自分たちが栃木県の歴史や文化を知る必要がある。そこで 2020 年 7 月 5 日（日）に 1 年生を対象としたまち歩き¹⁾を行い、ゼミ生がそのコンダクターを務めることとなった。

まち歩きに先立ち、6 月 21 日に宇都宮市文化財ボランティア協議会の S 氏に案内をお願いし、まち歩きの予定コースを歩くと同時に、興味深かった場所や疑問に思ったことなどについてメモを取った。その後、ゼミ内で議論した結果、以下のような方法でまち歩きを行うことが決まった。

表1 7月5日のまち歩きにおけるまち歩きのクイズと選択肢

	地点	設問	選択肢①	選択肢②	選択肢③	選択肢④
第1問	宇都宮駅西口	宇都宮駅西口の問題点は次のうちどれでしょうか。	バリアフリー対策がない	景観が悪い	古い建物がが多い	土日に渋滞する
第2問	旧篠原家住宅	篠原家住宅（母屋）はいつごろ建てられた建築物でしょうか。	江戸時代	明治時代	大正時代	昭和時代
第3問	サボイヤs21	この建物は現在、どのような利用のされ方をしているでしょうか。	ギャラリー	カフェ	レストラン	美容室
第4問	上河原通り	宇都宮市の中心部やその周辺では、どうして道が筋違い（道の先がT字路）になっているのでしょうか。ここの湾曲部も以前は筋違いになっていました。どうしてでしょうか。	中国発祥の風水の考え方を取り入れたため	農道をそのまま道路にしたため	車のスピードを抑えるため	外敵の攻撃から城を守るため
第5問	清巖寺	平安時代から戦国時代末期まで宇都宮を拠点とする下野国を治めた宇都宮氏は、歴史上有名な人物と血のつながりがある。それは誰でしょうか。	ドナルド・トランプ	西郷隆盛	藤原道長	須賀栄子
第6問	餃子通り	宇都宮は皆さん餃子で有名なのはご存じでしょうか。宇都宮餃子が有名になったきっかけはなんなのでしょうか。	餃子は宇都宮が発祥地だから	餃子屋が不思議と集まっていたから	宇都宮市民はおやつとして食べていたから	宇都宮に中国人がたくさん住んでいたから
第7問	二荒山神社	二荒山神社の鳥居や建造物にはハートマークのようなものがあります。これは何を意味するのでしょうか。	火除け	永遠の幸福	ただの模様	恋愛成就
第8問	オリオン通り	上にかかっているオリオン通り曲師町とかいてあるのれんの横のマークはなんなのでしょうか。	曲師町のマーク	オリオン通りのマーク	宇都宮市の市章	栃木県の県章
第9問	オリオン通り	オリオン通りでは釜川を境に、アーケードのデザインが異なります。それはなぜでしょうか。	かつて釜川より南側で火災があり、消失してしまったから	オリオン通りには二つの商店街があつてここがその境目だから	商店街の発展により、南側が拡張されたから	商店街に個性を持たせたかったから
第10問	釜川	昭和40年代まで、釜川は大雨で毎年のように氾濫し、周辺の人々は困っていました。しかし、現在はそうした氾濫はありません。それはなぜでしょうか。	二層構造にして大半の水は地下を流れているから	氾濫しないよう神様にお願いしたから	地球温暖化が進み大雨が少なくなったから	上流に大きなダムを建設したから
第11問	松が峰教会	なぜ、松が峰教会のような立派な教会が出来たのでしょうか。	宇都宮市民が宇都宮のシンボルにしたかったから	大谷石が有り余っていたので、作ってみた	宇都宮市のキリスト教徒の集まれる場所を市民の思いから	神父様が「よそから見に来るような大聖堂」を願っていたから
第12問	宇都宮城址公園	城に飾ってあるシャチホコは何を目的として飾られているのでしょうか。	カッコいいから	城主が魚を好きだったから	火災の魔除けとして	金運アップのため

【まち歩きの準備】

- ① まちの歴史や文化に関連したクイズを一人2～3問作成する（表1）
- ② Googleの無料コンテンツであるGoogleフォームを使ってクイズ回答フォームを作成する
- ③ 参加学生にまち歩き開始前にクイズ掲載サイトにアクセスするためのQRコードを配布する

【まち歩き中や終了後】

- ④ 各クイズ地点で参加学生にスマートフォンを使って回答してもらう（図1）
- ⑤ 参加者全員の回答が終わったら、クイズを作成したゼミ生が簡単な解説を行う
- ⑥ 後日、参加学生の正答率を集計し、表彰する

当日は1年生20名が参加した。8時50分に宇都宮駅西口の餃子像前に集合し、宇都宮駅

10第3回地域社会実習シティクエスト_釜川

7月5日（日）に実施する地域社会実習（宇都宮中心部まち歩き）のクイズの第10問です。

*必須

学籍番号を書いてください（下2桁のみ）。*

回答を入力

昭和40年代まで、釜川は大雨で毎年のように氾濫し、周辺の人々は困っていました。しかし、現在はそうした氾濫はありません。それはなぜでしょうか。*

- ☐ 二層構造にして大半の水は地下を流れているから
- ☐ 氾濫しないよう神様をお願いしたから
- ☐ 地球温暖化が進み大雨が少なくなったから
- ☐ 上流に大きなダムを建設したから

送信

図1 7月5日のまち歩きにおけるまち歩きのクイズ回答画面

注：この画面はPC版の画面



写真1 7月5日のまち歩きの様子

資料：2020年7月に筆者撮影

表2 7月5日のまち歩きによって得られた成果と課題

成果	・クイズを解くことで主体的にまち歩きに参加することができる。 ・スマートフォンを利用すると楽しく感じられる。 ・難しいことよりもむしろ身近でありふれていることの方が若者の興味を引く。
課題	・20名の大人数で移動すると他の通行の妨げになることがあり、場合によっては危険である。 ・野外とはいえ大人数になると密集状態になり、新型コロナウイルス感染の可能性がないとは言えない。 ・大きな通りでは声が聞こえないこともあるため、解説者は大声を出さなくてはならず、これも新型コロナウイルス感染のリスクを伴う。

前景観や市街地再開発事業などについてクイズに回答, それらについて解説した(写真1)。その後, 旧篠原家住宅⇒サボイヤ s21 (大谷石蔵を活用したカフェ) ⇒清巖寺⇒餃子通り⇒二荒山神社⇒オリオン通り⇒松が峰教会と周り, 13時に宇都宮城址公園で解散となった。ゼミ生が中心にクイズの解説を行ったが, 補足説明やクイズ以外の場所での解説は、筆者やS氏、知り合いの店主などが適宜行った。

2.2 まち歩きから得られた成果と課題

7月5日のまち歩きを終え, 地域社会実習で参加した学生に事後レポートとアンケートを実施した。その結果、参加者全員が「楽しかった」「まあ楽しかった」と回答し, クイズを解きながらまち歩きを行う方法に手ごたえを得た。また, まち歩き当日、商店街の解説を依頼したオリオン通りの商店主からも「面白い取り組みだ」と好評であった。以下では, 7月のクイズ形式のまち歩きの成果と課題について記す(表2)。

2.2.1 ゲーム性を持たせる

参加学生がクイズの回答中, 友人同士で正誤に関して楽しそうに議論している様子が印象的であった。前年度(2019年度)も同様のまち歩きを実施したが, その時は筆者や文化財ボランティアのS氏が一方的に解説していたために, 学生が主体的に考える機会が少なかった。確かに教員などがその都度, 参加学生たちに問いかけをする方法はある。しかしそれでは問いかけに対して思考を巡らせない学生もでてくる。スマートフォンを使いクイズに参加させることにより, 学生全員を主体的にまち歩き参加させることができる。また, 学生たちもスマートフォンを使うことでゲームをやっているような感覚になる。

2.2.2 誰でもわかる易しい内容に工夫する

設問や選択肢も工夫した。7月5日のまち歩きは, 宇都宮市の中心部が対象であった。これらは江戸時代から市街地だった地域であり, 「都市にはどのような仕掛けが散りばめられているの

か？」を学ばせることが主眼にあった。設問の多くには、現代以前の都市には「防御」「防災」といった都市を外敵や災害から守る仕掛けがいたるところにあることを、設問を解いていくうちに徐々にわかるよう工夫した。

また選択肢は歴史的な知識がなくてもわかるよう配慮した。例えば、表1に示された設問5の選択肢に「ドナルド・トランプ」「西郷隆盛」「藤原道長」「須賀栄子」を設定した。なお、須賀栄子は本学（須賀学園）の創始者であり、宇都宮短期大学附属高校出身者が大半を占める本学において、そのことを知っている学生が多い。そのため「絶対に誤りだ」と気が付くとともに「冗談だな」ということを想定して選択肢にした。以上のような仕掛けを随所にちりばめることで、歴史的な知識がなくても回答でき、かつユーモアを交えることで参加学生に親近感が湧く。そして結果的にクイズの回答を積極的に考えることにつながっていく。

このようにクイズに工夫したのは、多くの史跡や行政、観光協会が発行するまち歩きマップや表示が表面的で、堅苦しく、難しいといったことに対する課題意識であった。例えば、以下は国の重要文化財に指定されている旧篠原家住宅前に設置された説明版の記載内容である。

篠原家住宅は奥州街道口の豪商で、江戸時代から第二次世界大戦までは醤油醸造業・肥料商を営んでいた。明治28年（1895）年に建てられたこの店蔵は、店舗と住居部分を一体化した蔵造りになっている。市内の店蔵の中で、改造がほとんどされておらず、かつ、石蔵を伴って残されているものは数少ない。

住宅の一階部分の両側には、厚さ8cmの大谷石が貼ってあり、この店蔵の特色になっている。帳場の奥に約45cm角のケヤキの大黒柱がある。これは二階の大広間（20畳敷き）の床柱を兼ね、さらに棟木まで延びており、建築的に大変珍しいものである。全体的に装飾性は少ないが、よい材料を贅沢に使っており、美しく豪華に造られている。なお、石蔵三棟のうち最も古いものは、嘉永4年（1851）年に建てられたものである。

スペースが限られていることもあるが、構造や建築年代など表面的かつ固い内容に終始している。よほど近世の歴史や建築物に興味がないかぎり、これを読んでロマンを感じたり、楽しい気分になったりすることはないだろう。上記の文章に書かれてあるのは、事実の列記である。大切なことは、事実とその事実を生んだ背景である。例えば、どうして旧篠原家住宅がここに立地していたのか、なぜ肥料商をしていたのか、なぜ大谷石貼っているのかである。こうしたことはスペースが限られる表示板やまち歩きマップでは難しい。かといって文章が多いガイドブックを多くの若者たちが読むとも思えない。歴史に関心がない人にも興味を持ってもらえるような仕組みづくりが必要であることを、7月のまち歩きやその準備を通して感じた。

2.2.3 まち歩きの課題

まち歩きは、参加した1年生に楽しみながら宇都宮中心部の歴史や文化を学習させることができた一方で、多くの課題も残した。

20名という大人数で街なかを歩くことになり、移動や解説の時に歩道を狭めてしまい歩行者や自転車の通行の妨げになってしまうこともしばしばであった。歩道がない道路を歩くことも多く、自動車との接触の可能性もゼロではない。また、街なかや幹線道路など騒音がひどく、解説者から離れた場所では、解説者が何を話しているのか聞き取れない学生も多い。

大人数での移動は、上記以外にも、新型コロナウイルス感染の危険性もはらむ。参加学生たちには、当日マスクの着用や事前の体温チェック、アルコール消毒を義務付けており、万全の対策は施していたが、20人が近接しているため、新型コロナウイルス感染の危険性が全くないとはいえない。また、それは解説者も同様であり、学生たちへの解説や会話によって、万が一のリスクを負ってしまうことになる。新型コロナウイルスの感染のリスクがある中、比較的大人数ではまち歩きを極力避ける必要がある。

3 シティクエスト in 宇都宮の準備

3.1 宇都宮市内の観光資源の洗い出し

7月に実施したまち歩きによって、多くの課題を残しつつも、やり方次第では若者にも楽しくまち歩きをしてもらい、地域の歴史や文化に触れてもらえる可能性があることがわかった。このまち歩きによって手ごたえを感じたことから「若者が楽しめるまち歩きの開発」をゼミ活動テーマとすることが決定した。しかしながら、まち歩きの実施方法やテーマ、コンセプトは明確になっていなかった。

そこで宇都宮の歴史や文化、観光資源について一から勉強するため、書籍や新聞記事、ネット情報、ヒアリング、現地調査など、あらゆる方法を用いた情報収集を9月中旬まで行った。

書籍に関しては、地元出版社から塙（2015）や柏村（2020）などといった一般向けのまち歩き関連書籍を出版されていることから、輪読を行いゼミ内での情報共有を行った。また、誰でも楽しめるまち歩きに近づけるため、NHKの人気バラエティー番組である「ブラタモリ」の書籍版を購入し、何が魅力なのか、どのような番組構成になっているのか、視聴者を飽きさせない工夫は何かなど、意見を出し合った。

まち歩きをより魅力的にするためには、ゼミ生たちが生の情報を得ることも不可欠である。9月14日に、宇都宮市内の主要観光資源の視察を実施した。また7月から9月にかけて宇都宮の歴史や文化に詳しい人物に対し、ヒアリング調査も実施した（写真2）。なお、図2はシティクエスト in 宇都宮の開発、そして宇都宮市主催の「大学生によるまちづくり提案」²⁾までの経過を示したものである。



写真2 宇都宮市内の視察（左）と市内中心部商店主へのヒアリングの様子
資料：2020年9月に筆者撮影

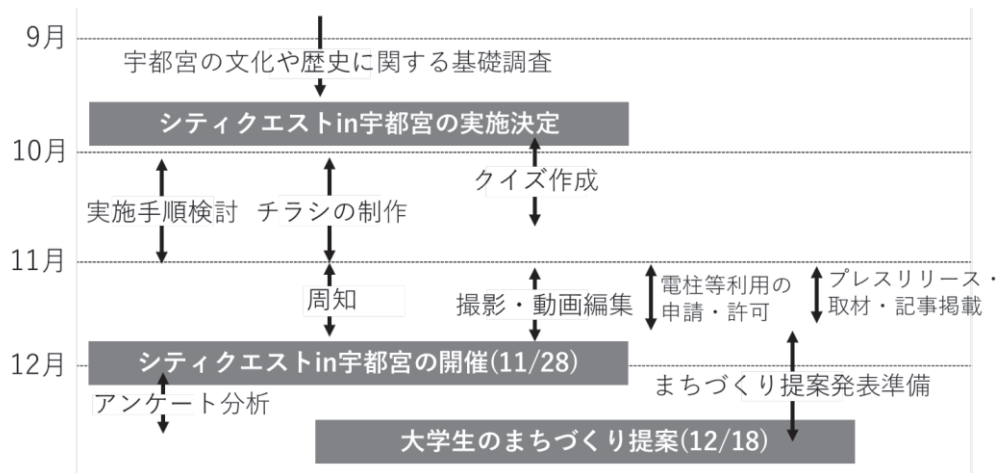


図2 シティクエスト in 宇都宮の開発の経過

3.2 まち歩き方法の決定とクイズの作成

3.2.1 身近な疑問をクイズにするシティクエスト in 宇都宮の誕生

写真2にあるように、9月に市内中心部で古くから事務用品の卸売業を営むY氏に1時間ほどのヒアリングを行った。商店主からは、店舗や地域の歴史を中心にお話いただいた。その中でも学生たちが関心を寄せたのが、バブル経済期における宇都宮市中心部の土地の売買価格（あくまでも噂話）や暴走行為が頻発していたことなどであった。これらの話について商店主は学生たちの興味を引こうとして話しているわけではない。しかし、学生からすると自分たちが生まれる前に、土地が何億円で売れたとか、大通りで毎週土曜日に暴走行為が繰り返されギャラリーまでいたという話は興味深かったようである。このヒアリングにおける学生たちの反応から、若者たちにとって生まれる前の出来事はすべて歴史であり、もっと身近な歴史や事象に焦点を当てるこ

とで若者の興味・関心を引き付けられるのではないかと考えた。

以上のことから、若者たちに宇都宮に興味を持ってもらうには、身近な歴史には光を当てること、事実を淡々と説明するのではなく、事象の背景などをわかりやすく説明することが重要であると結論付けた。そこで書籍やガイドブックに記載されている宇都宮の歴史をクイズにするのではなく、巷に潜む身近な疑問をクイズにし、そしてクイズの正解を短い動画にして視聴しながらまち歩きをする「シティクエスト in 宇都宮」の開発に至ることとなった。

3.2.2 クイズの作成

10月上旬よりクイズを制作するための調査が開始された。2つの班に分かれ、それぞれ筆者と前出のS氏が同行した。クイズになりそうな素材を学生がを見つけ、それをスマートフォンで撮影し、地点を示した地図、クイズとともにゼミのグループLINEに送信する。それをリスト化し、クイズになりそうか吟味した。10月下旬まで、計5回のクイズ作成のための調査が行われ、約100のクイズ候補をリストアップした。

次に写真や位置情報とともにリストアップされたクイズを選定する作業に入った。シティクエストの対象エリアを中心市街地³⁾と定めたことから、その範囲に均等にクイズを設定すること、ゼミメンバーや筆者が面白いと感じたものなどの条件から30問に絞っていった。

3.3 イベントの企画

シティクエストの効果や課題を検証するため、11月28日(土)に市民参加型の実証実験を実施することになった。まず一般から参加者を募るために、ウェブデザイン会社にチラシの制作を



図3 11月に開催されたシティクエスト in 宇都宮実証実験の手順

資料：チラシの一部を抜粋

依頼した（補遺1）。なお、チラシの文面や内容は学生が業者に直接指示を行った。

チラシを制作するにあたり、シテイクエストの実施手順を検討した（図3）。まず参加者に大学に集合してもらい、シテイクエストの実施手順について説明する。次にあらかじめ作成したGoogle マイマップに参加者を招待し、クイズ地点の共有を行うとともに、それを頼りに任意の地点に向かってもらう。なお、広範囲をまわってもらうために、エリアを4つに区分し、すべてのエリアをまわってもらうことを条件にした。Google マイマップで任意の地点に向かった参加者は、電柱や店舗などに貼られたQRコードを見つけ、スマートフォンでQRコードを読み込み、Google フォームで作成したクイズ回答ページにアクセスする。回答のため送信タグをクリックすると、動画視聴画面のリンクが現れ、それを再びクリックすると解答解説動画を視聴する（補遺2）。以上の方法により、4エリア10か所を約2時間半の間にまわるという内容である。

予想外に苦労したのがQRコードの設置地点であった。半数以上のQRコードは補遺3にあるような紙を電柱に添付したが、一次利用を条件に東京電力パワーグリッド株式会社栃木総支社の許可を得ることができた。申請には実施関連の書類（チラシや実施要領）と添付電柱の番号、写真、地点の地図等の書類をそろえ、提出する必要がある。また、電柱は公道上に設置されているため、宇都宮市道路管理課に利用申請をする必要があり、電柱の使用許可とほぼ同様の書類の提出と許可が求められる。市内中心部には電柱がない地点もある。中心部の主要幹線道路を中心に電柱が地中化されており、QRコードの添付が難しい。例えば、二荒山神社では、3つのクイズを設定したが電柱がない。二荒山神社に依頼し境内に添付させてもらう方法もあったが、申請書の作成や交渉、添付の許可が下りない可能性なども勘案し、添付を断念した。苦肉の策として、ゼミメンバーを二荒山神社前に立たせる方法を採用した。一方、動画制作にご協力いただいた店舗や一般住宅の方からは、快く添付の許可をいただき、多くの課題や困難がありながらも、27地点⁴⁾にQRコードの貼る見通しが立った。

チラシが11月2日に完成し、即報道各社に対しプレスリリースを行った。地元の下野新聞社から取材が入り、11月17日付「若者支店の街歩き提案 宇都宮共和大ゼミが28日 歴史や食各地点でクイズ」との見出しで、イベントの予告記事を出していただいた。

3.4 動画の制作

シテイクエストを実施する上で、最も時間を要したのが、動画制作ための取材と編集作業である。10月下旬から解説者の選定やアポイントメント取りを開始し、順次動画制作のための取材を開始した。まず11月7日、8日、12日に各半日を費やし、まち歩き形式で動画を撮影した。その後、店舗や一般住民、宇都宮市役所、NPO、協同組合等の取材を個別に行っていた（表3）。

機材は市販のビデオカメラ（8万円程度）、三脚、ボイスレコーダーである。当初、ビデオカメラを手で持ちながら撮影を行っていたが、手振れが生じること、長時間持つと腕が疲れることから、持ち運びやすいよう三脚を自立させず一脚のような形式で撮影するように改善した。また、街なかでの撮影のため騒音が入り解説者の声がかき消される場面も多かったことから、ボイスレコーダーを解説者の首にかけ録音した。

表3 動画撮影のための取材場所と解説者

日にち	取材場所	解説者
11月7日	寺町、大通り、シンボルロード、一里塚、旧武家地	元宇都宮共和大学 教授 K氏
11月8日	宇都宮駅東口周辺、宝蔵寺、あさり川	宇都宮文化財ボランティア協議会 S氏
11月12日	林松寺、餃子通り、二荒山神社、釜川周辺、宇都宮城址周辺	宇都宮文化財ボランティア協議会 S氏
11月12日	池田屋	(株)池田屋 代表取締役 S氏
11月13日	café SAVOIA s-21	café SAVOIA s-21 I氏
11月14日	中心部の戦災遺構、百目鬼通り、洋館付き住宅	フリーライター S氏
11月23日	ふくべ洞	(有)ふくべ洞 代表取締役 O氏
11月23日	大通り、大工町	大工町住民 Y氏
11月23日	サムライ寿限無	(株)JcTクリエイションズ 代表取締役 K氏
11月24日	小幡・清住地区の土地区画整理事業	宇都宮市都市整備部西部・北部区画整理課 S氏
11月25日	餃子通り	協同組合 宇都宮餃子会 理事兼事務局長 S氏
11月26日	釜川	NPO法人宇都宮まちづくり推進機構 事務局長 T氏
11月26日	オリオン通り	(有)ミスズ洋装店 代表取締役 H氏

取材は固い内容を避けるため、その場の状況や成り行きで解説してもらうことを目指した。話の正確性よりも、むしろ事象の背景や物語性を重視したことから、解説内容の検証は行わなかった。ただし、行政職員など公的な立場の方に解説していただく場合は、事前に原稿を作成し、それを読み上げてもらう方式とした。また、動画を撮られることに抵抗がある解説者もいたため、音声のみのケースもあった。

11月7日は宇都宮共和大学に9時に集合し、元宇都宮共和大学教授のS氏に市内中心部をご案内いただくとともに、各地点で動画の撮影を行った。S氏は社会科の元高校教員でもあったこと、また現在でも市民大学等で講師をされており、大変雄弁な人物である。また、事実だけではなく、S氏の見解に基づく考察もお話いただいたことから、深みやロマンを感じるような内容となった。さらに説明にはユーモアも交えてもらい親しみやすさを演出することもできた。

また11月12日には、宇都宮市文化財ボランティアのS氏にご案内いただいたが、一番目に訪れた林松寺で思わぬ発見があった。当初、S氏に説明してもらう予定だったが、断られるのを承知で飛び込みでご住職に取材を申し込んだ。幸い快く取材を受けていただき、境内をまわっている時のことである。S氏が風変わりな東屋のような建物を発見した。どうやらこの建物は戦前に先々代の住職が引き取られたもののようで、S氏によるとかつて上河原交差点にあった駐在所とのことである。この思わぬ発見には、案内の坂本氏も興奮した様子であった。また住職とS氏の会話も自然のまま撮影することができ、NHKの人気番組「ブラタモリ」や「鶴瓶の家族に乾杯」のようなほのぼのとした解説動画を撮影することができた。

素材の収集と同時に、動画の編集にも多くの時間を費やした。ほとんど編集の必要がない素材があれば、1時間収録をして、それを3分程度に編集しなくてはいけないものもある。時にははじめに撮影した内容を動画の最後に移動させる場合もあった。どのような内容にすれば、視聴者に楽しんでもらえるのか試行錯誤しながらの編集には、撮影以上に多くの時間を割いた。動画内

には、説明用の写真や地図、グラフ、テロップを入れ、より分かりやすくなるよう配慮した。

制作した動画は、動画共有サイト YouTube にアップした。タイトルは「どうして宇都宮は餃子のまち？」や「日本初！世紀の大事業」などと言うように、人の目を引き付けるような、少々大げさなタイトルを付けた。その他、YouTube の説明には、解説者の氏名（一部は秘匿）や場所（住所と Google マップの URL）を付与した。

4 シティクエスト in 宇都宮の開催と結果

4.1 当日の経過

シティクエストは、下野新聞に告知の記事を掲載していただいたこと、若年層を中心に発信力のある NPO に依頼し Facebook 等により参加者を募ったこと、そして地域社会実習 I・II のプログラムとして本学学生に参加を呼び掛けたことなどから、合計 33 名（うち一般参加者は 14 名）の参加申し込みがあった。申し込みは、スマートフォンや PC 操作に慣れていることが参加条件だったこともあり Google フォームのみとした。そのため参加希望者は、チラシに記載された QR コードを読み込むか、大学ホームページにアクセスし登録を行った。

当日、ゼミメンバー 5 名は、9 時に大学に集合し、まず QR コードや解答動画に誤りがないかチェックを行った。チェック終了後、分担し QR コードが記載された張り紙を電柱等に添付した。なお、張り紙は汚損防止のためラミネート加工するとともに、電柱などにテープの粘着物が残らないようナイロン製のひもで括り付けられるよう細工を施した。イベント開始 1 時間前の 12 時に大学 1 階に受付を設け、来場者の氏名を確認するとともに、体温チェックを実施した（写真 3）。

体調不良者が出たことなどにより、最終的に 30 名⁵⁾の参加となったが、予定通り 13 時にシティクエストが開始された。参加者にはまず大講義室に集合しイベントの趣旨やルール説明、練習問題を行ってもらった。そして参加者が Google マイマップを共有するために、参加者に共有のためのリンクを送信した後、まち歩きがスタートした。

シティクエストの間、大きなトラブルもなく予定通り 16 時に終了し、参加者は再び開会式を行った講義室に集合した。閉会式では、アンケートの記入、簡単なディスカッション、参加賞⁶⁾を配布し、16 時 40 分に解散となった（写真 4）。なお、本イベントに告知記事の取材をしていただいた下野新聞まちなか支局の記者も参加し、後日「街なかで素朴な謎を解け！歴史、食…約 30 地点 動画解説、新たな街歩きに 宇都宮共和大ゼミ生が企画」（下野新聞 2020 年 12 月 6 日）という見出しで記事が掲載された。



写真3 受付（左）と開会式（右）の様子
資料：2020年11月筆者撮影



写真4 シテイクエストの様子（上段）と事後のディスカッション（下段）
資料：2020年11月筆者撮影

4.2 事後アンケートの結果からみる課題

先述のようにシティクエスト終了後、参加者にアンケートを行った。質問項目は28項目で、参加者の属性や参加の理由、シティクエストの満足度や課題について質問した。30名の参加者のうち2名は早退したため、28名からの回答となった。

まず、回答者の属性である。参加者は「地域社会実習Ⅰ・Ⅱ」の一環で参加した学生が多かったことから、10代が半分以上を占めるが、30代を除いて、20代から70代まで幅広い。居住地はすべて栃木県で宇都宮市が20名であった（表4）。参加の理由は、学生の参加が多いことを反映し、半数が「地域社会実習を受講しているから」で最も多かった。その一方で「新しい試みで楽しそうだったから」も7名と比較的多かった（表5）。これはスマートフォンを使ったり、クイズを解きながらまち歩きをしたりするという方法が新しく、参加者の興味を引いたものと思われる。

表4 シティクエスト参加者の属性

	男性	女性	総数
10代	14	1	15
20代	3	1	4
30代			
40代	1	2	3
50代	3	1	4
60代	1		1
70代	1		1
総数	23	5	28

資料：アンケートより作成

表5 参加した理由

	10～20代	40～70代	総数
地域社会実習Ⅰ・Ⅱを受講しているから	14		14
新しい試みで楽しそうだったから	3	4	7
宇都宮の歴史や文化に興味があったから	1	3	4
もともとまち歩きが好きだから	1	2	3
自分の仕事や趣味、活動に活かそうだから			
暇だったから（暇つぶしのため）			
その他			
答えられない、答えたくない			
総数	19	9	28

資料：アンケートより作成

4.2.1 シティクエストの評価

シティクエストの内容や動画、時間配分等についての評価を表6にまとめた。まず全体的な満足度では、28名中27名が「満足した」「まあ満足した」と回答し、参加者に楽しく参加してもらえたことが伺える。この結果はクイズの内容にも反映されている。一方、クイズの難易度については「ちょうどよい」が最も多かったものの、「一部難しかった」が11人と2番目に多かった。若年層（10～20代）だけではなく、中高年層（40～70代）からも「一部難しかった」との回答があった。その理由について中高年層の参加者に尋ねたところ「どの回答も正しいような問題があり難しかった」（40代女性）とのことであった。例えば、補遺4-1のB-3⁷⁾に示されている池田屋に関連したクイズである。当店は「宮乃餅」で有名な老舗和菓子店であるが、屋号の由来は「創業者のお嫁さんが池田姓だったため」である。このクイズはどれも正解の可能性がある（どれも正解のように思える）、池田屋のことをよほど知らない限り、郷土史家でもわからない。誰も解答できないような難問は、大学入試や定期試験の問題としては不適切であろう。しかしながら、シティクエストは、多く正答することが大切なわけではなく、「そうだったのか!」と思ってもらえることがねらいである。よって知識量や経験、年齢で差が出ないように工夫した結果であり、「一部難しかった」という回答が多かったことは想定範囲内である。つまり筆者らの目論見が当たったともいえる。

「動画の言葉づかいや単語の難易度」に関しては、若年層と中高年層で開きが出た。前者では半数以上が「どちらともいえない」「どちらかと言えばわかりにくかった」を選択していた。知識や経験の少ない若者にも配慮した構成や内容を心掛けたものの、一部の若年層には難しい内容もあったといえる。動画の時間については、制作した筆者らも長いと感じていた。動画の時間は3分程度を目標にしていたが、結局多くの動画が5～10分になってしまった。その理由として編集の期間が短く、内容を吟味できなかったこと、伝えたい内容を盛り込みすぎたことが要因である。

最後にイベント全体の時間配分である。「ちょうどよい」が最も多いが、「短い」「どちらかと言えば短い」との回答が12もあった。参加者からは「この時間ではクイズ地点以外のものはほとんどみられずもったいない」（50代男性）や「健脚な若者なら良いが、歩行速度が遅い高齢者には厳しい」（70代男性）との意見があった。

4.2.2 シティクエストの課題と改善点

アンケートの後半では、シティクエストを行って感じた課題や問題点を記載してもらった（表7）。課題で多くあげられたのは「スマートフォンにおけるデータ容量の消費量が多い」「QRコードの添付場所がわかりづらい」「エリア設定やクイズポイントの地理的偏り」「安全性への憂慮」などである。

まず「スマートフォンにおけるデータ容量の消費量が多い」という課題であるが、動画の画質を下げて視聴してもらうことで、データ容量の消費を抑えることができる。そうした解説を事前に行うことが必要であった。さらには、動画の時間を短くするといった根本的な対策も今後求め

表6 シティクエスト評価

全体的な満足度			
	10～20代	40～70代	総数
満足した	8	7	15
まあ満足した	10	2	12
なんともいえない	1		1
あまり満足できなかった			
全く満足できなかった			
答えたくない、答えられない			
クイズの内容について			
良い（面白い）問題が多かった	10	7	17
どちらかと言うと良い（面白い）問題が多かった	9	2	11
どちらともいえない			
どちらかと言うと良くない（面白くない）問題が多かった			
良くない（面白くない）問題が多かった			
答えられない、答えたくない			
クイズの難易度			
全体的に簡単だった	3		3
一部簡単だった			
ちょうどよい	9	4	13
一部難しかった	6	5	11
全体的に難しかった	1		1
答えられない、答えたくない			
動画の満足度			
とても満足した	4	3	7
まあ満足した	4	6	10
なんともいえない	9		9
あまり満足できなかった	2		2
全く満足できなかった			
答えたくない、答えられない			
動画の言葉づかいや単語の難易度			
わかりやすかった	4	5	9
どちらかと言えばわかりやすかった	5	4	9
どちらともいえない	8		8
どちらかと言えばわかりにくかった	2		2
わかりにくかった			
答えられない、答えたくない			
動画の時間について			
全体的に長かった	6	2	8
一部長かった	8	5	13
ちょうどよい	4	2	6
一部短かった			
全体的に短かった			
答えられない、答えたくない	1		1
全体の時間配分			
短い	4	1	5
どちらかと言えば短い	6	1	7
ちょうどよい	8	7	15
どちらかと言えば長い	1		1
長い			
答えられない、答えたくない			

資料：アンケートより作成

表7 シティクエストの課題・問題点

世代	性別	今回のシティクエストの課題・問題点
10～20代	男性	外でYouTubeが見れないのでそこが不便でした
10～20代	男性	QRコードの場所が分かりづらい所もあった
10～20代	男性	解説動画が、答えが分かりにくかったのと全体的に1分くらいの動画にした方がいいと思った。
10～20代	男性	マップが見つらなかった
10～20代	男性	周りに何も無いところに問題があると、探すのが大変だし歩いていて面白くない。
10～20代	男性	もう少し地図の場所を正確にして欲しい
10～20代	男性	動画の答えがよく分からなかった。 YouTubeだと短時間でギガの消費が激しい事 時間がなかったので周りをよく見れなかった 初めての人だと迷います。
10～20代	男性	紙が分かりにくい気がしたので、もう少し派手な色彩にしないと気が付かない。 YouTubeはWi-Fi環境無しでは辛い。
10～20代	男性	解説動画が、答えが分かりにくかったのと全体的に1分くらいの動画にした方がいいと思った。
10～20代	女性	QRコードをもう少し大きく配置したほうが見やすい。
10～20代	男性	一部問題の場所が分かりにくい箇所があった点
10～20代	男性	動画で答えが出るまでが少し回りくどかった
10～20代	男性	問題が設置してある場所が分かりづらいところがあった。それと外でYouTubeを見るのはギガの問題もあり抵抗がある。
10～20代	男性	地図の場所が正確ではなかったのがあった
10～20代	男性	外でYouTubeを見るのを控えている人は厳しいのではと思った。
10～20代	男性	YouTubeによる解説だったのでギガがある人ない人でとても困るのではないかと思います。また、地図に書いてあるところではなく少し離れたところにあったので迷ってしまいました。地図と置いてあるところは正確にして欲しかったです。
10～20代	男性	時間が短すぎたためじっくり街歩きできなかったため、時間を伸ばすか場所を絞ってエリアごとにした方がいいと思った。
10～20代	男性	動画の答えがよく分からなかった。 YouTubeだと短時間でギガの消費が激しい事 時間がなかったので周りをよく見れなかった 初めての人だと迷います。
40～70代	女性	往来が激しい道路沿いでは、動画が聞きとりにくい場面もあった
40～70代	男性	年齢的に、もう少し狭いエリアだと、なお楽しめる。
40～70代	男性	交通量の多い所も有り、安全の配慮
40～70代	男性	ポイント間隔を短くする。 距離が離れすぎ。
40～70代	女性	学生さんがポイントの紙をまちがってました。百目鬼通りとドンキの裏手の公園。勉強、頑張れ！就職して、違う顧客のところに行ったらずいす！
40～70代	女性	清住通りは交通量が多いので、少し危険。 QRコードの紙が見つけにくい場所があった。
40～70代	男性	ポイントがうまく表示されない。手持の地図が欲しい。スマホバッテリー節約の為に
40～70代	男性	寒くない天気だったら良かったと思います。
40～70代	男性	年齢的に、もう少し狭いエリアだと、なお楽しめる。

資料：アンケートより作成

られる。

2つ目に「QRコードの添付場所がわかりづらい」との意見である。準備の時間が十分確保できず、Google マップに表示された QR コードの地点と、実際の地点がずれている箇所もあった。QR コードの場所が簡単に発見できないと、参加者にとってストレスとなり、せっかく良い内容でも気軽に楽しんでもらうことができない。そのため、今後同様のイベントを実施する際には、細心の注意を払い正確な位置を表示することが求められる。また QR コードを発見しやすくする方法としては、QR コードを大型かつ蛍光色などにすることも一案である。

3つ目に「エリア設定やクイズポイントの地理的偏り」である。エリアはおおよそ東西に 2.5km、南北に 1.0km である。しかしながら、宇都宮駅東口地域に行くためには、JR の線路を超える必要があり、負担が大きい。約 2 時間半で 4 つのエリアの 10 か所をまわるのは、特に年齢が高い層には少々無理があった可能性がある。また、二荒山神社周辺にクイズポイントが集中してしまった一方で、西側や南側はまばらになってしまったことも反省点である。今後は狭い範囲に高密度にポイントを増やすことが求められる。

4つ目に「安全性への憂慮」である。クイズや動画を視聴するとどうしても周辺に注意が及ばず時として他の交通の妨げになったり、参加者が危険にさらされたりすることもある。音声も流れているので、イヤホンなどを利用した場合、周りの音も聞こえずさらに危険が増す。設置した箇所では、例えば清住通りや餃子通りのように交通量が多く、かつ歩車分離が不十分な箇所もあり、数人で固まってスマートフォンを操作するのは危険である。

その他、QR コードの貼り間違いといった単純なミスや動画の質の問題などについて指摘があり、改善可能なものから、主催者側の配慮や努力では解決できない課題まで多くの課題や問題点があげられた。

4.2.3 シティクエストをより楽しくするためのアイデア

前述の課題や問題点のほかに、シティクエストをより楽しく、魅力的なイベントにするためのアイデアを参加者から募った。そのアイデアをまとめたものが表 8 になる。課題や問題点と同様に以下のようにアイデアをいくつかに分類してみた。

第 1 により幅広い分野や協力店舗を増やすということである。今回は歴史や文化に特化した内容になっており、建築物や自然などの分野に触れることができなかった。今後の展開を考えるならば、幅広い分野に造詣の深い、または興味関心がある方々にクイズづくりに参加してもらい、クイズの幅を広げていくことが必要である。

第 2 に周遊方法の充実である。その中でもポタリングと組み合わせたシティクエストの実施を求める意見が 2 件あった。この方法であればエリアを広げることもできるのと同時に、自転車のまち宇都宮の PR にもつながる。その他、ゆっくりまち歩きをするために休憩所を設定（店舗などと連携し休憩させてもらうなど）することも幅広い年齢に楽しんでもらうためには必要である。

表8 シティクエストをより魅力的で楽しくするためのアイデア

世代	性別	改善に向けたアイデア
10～20代	男性	景品があると若い子もやる気になるかも知れない
10～20代	男性	協力してくれる店などを増やす
10～20代	男性	街中歩く際目印となるようなものを身につけて歩いていればその人同士の交流が増えつながりができるのではないかと感じた。
10～20代	男性	答えをYouTubeはGが少ない自分から見て少し抵抗があった
10～20代	男性	地域のお店と協力する
10～20代	男性	YouTubeで視聴をするとギガの問題で視聴するのが難しいので他のものでも何かできるようにして欲しい
10～20代	男性	アプリとかにした方がいいと思います。
10～20代	男性	ただクエストを回るだけではなく、地域の飲食店等も回ることの出来る食べ歩きがあると更に楽しそう。他県の人を呼び込むのであれば宇都宮の豆知識程度の事ではなくもっと分かりやすく有名な歴史に関わるものが良いと思う。
10～20代	男性	街中歩く際目印となるようなものを身につけて歩いていればその人同士の交流が増えつながりができるのではないかと感じた。
10～20代	女性	問題が難しすぎなので少し難易度を下げて欲しい。
10～20代	男性	自転車を使用する
10～20代	男性	宇都宮市もこのイベントに教養していくべきだと思う。
10～20代	男性	問題の紙をもう少し見やすいように設置して欲しい。それと問題の紙が端の方にポツンと1つだけあるみたいなものがあり、時間制限付きの状況下で行く気にはなれないなど感じた。
10～20代	男性	あまり有名じゃない所に設置してこんな所があるんだともっと知ってもらう
10～20代	男性	動画の時間が長すぎたので短く伝えられたら色々な場所を回れるのではと思います。
10～20代	男性	今回は歩いて行ける距離だったが宇都宮は自転車でも有名なこともあるので自転車を利用した範囲のイベントでも良いのではないかと思います。
10～20代	男性	QRコードを貼る場所に休憩所のような場所を作りゆっくり解答できるようにする。動画が比較的長いのでWi-Fi環境を整備する。
10～20代	男性	アプリとかにした方がいいと思います。
40～70代	女性	PRの充実。QRコードの設置への理解が進むのでは？
40～70代	男性	イベントの最後、又は後日、各ポイントの説明会等があると、更に価値が上がるかと・・・。
40～70代	男性	イベント告知と時間毎にイベントが変化しては
40～70代	男性	スポンサーの景品やポイントゲット。テーマ別、年齢層別の設問。
40～70代	女性	文化財や通り名の看板や案内板にQRコードを埋め込む。 観光用にも、小中学生の地域学習にも、大人の生涯学習にも使えるはず。 せっかく自転車の街で売り出しているのだから、サイクリングとセットでこれをやるとそれなりの観光需要が生まれるし、中心部と大谷地区の回遊性が生まれてよいと思う。 解説の動画は可能なら多言語でつくとよいと思う。
40～70代	女性	クエストの場所とその周辺をうまくリンクさせて、周遊性を持たせる。 長時間のまち歩きになると、トイレも気になる。コンビニはあるけれど。
40～70代	男性	範囲をもう少し限定し、ゆっくりのんびり 途中お茶でもしながら回れるといいと感じた。

資料：アンケートより作成

第3にシティクエストの内容充実やさまざまな用途への展開である。今回はシティクエストの実施のみで終了となり、クイズや動画について参加者とじっくり議論する機会がなかった。イベント終了後に別途イベントを開催し、クイズや動画について議論できれば、当イベントのPRや更なる充実を図ることができる。こうしたことを繰り返し、市民に認知されるようになってくれば、電柱や文化財関連の案内板に常時QRコードを添付することが可能となり、ひいては市民の生涯学習や小学生の地域学習に利活用してもらうことにつながっていく。

その他「街中を歩く際目印となるようなものを身につけて歩いていればその人同士の交流が増えつながりができるのではないかと感じた」(20代男性)や「もっと分かりやすく有名な歴史に関わるものが良いと思う」(10代男性)、「解説の動画は可能なら多言語でつくとよいと思う」(40代女性)、「アプリとかにした方がいいと思います」(10代男性)、「スポンサーの景品やポイントゲット。テーマ別、年齢層別の設問」(50代男性)など、参考になる意見を多数いただいた。

4.3 シティクエスト in 宇都宮の今後の展開～大学生のまちづくり提案から～

シティクエストの最終目標は、毎年宇都宮市が主催している「大学生によるまちづくり提案発表会」にて当事業の結果を踏まえた政策提案を行い、当事業を宇都宮市やそれに関連した団体の事業にすることである。

11月末に発表スライドの提出が課せられていたことから、11月中旬から準備を開始した。仮の発表スライドを11月28日に実施したイベントの内容を加味した上で提出し、12月18日(金)の発表前日までブラッシュアップに腐心した。なお、発表タイトルは「若者が楽しめるシティクエスト～With & after コロナ時代のまちあるき～」である。

発表の前半ではシティクエストを提案した背景や提案の目的、提案に至るまでの経緯を説明した。後半はそれらの結果を踏まえた施策提案であるが、その内容は以下のようにになっている。

4.3.1 シティクエスト本格運用に向けた行政の役割

今後シティクエストをより普及・発展させていくためには、ハード整備とクイズや動画の充実、運営主体の決定が必要と考えた。まずハード整備として、中心部における充実したWi-Fi整備が必要である。

また11月に実施したシティクエストにおいても大きな課題となったQR設置場所の確保である。その候補として市内中心部に設置されている旧町名表示板や指定文化財表示板、名所・旧跡表示板があげられる。これらは図4の左側に示されたものであり、1995～1997年に実施された「宇都宮市文化財表示板等設置計画」により設置された(宇都宮市教育委員会文化課編、1999)。宇都宮市教育委員会文化課編(1999)によると、上記の3種類を合わせ中心部に計122か所設置されている。これらの設置地点が示されているNPO法人宇都宮まちづくり推進機構(2018)をみると、場所にもよるが概ね半径100mの範囲に1つ以上設置されてある。図4に示されているように、右のようなシール式のステッカーを表示板の空きスペースに添付すれば、QRコードも見しやすく、また旧町名表示板の記載内容も合わせて確認できる。シールであれば、低コストで



図4 ゼミで考案したQRコードと添付例

資料：大学生によるまちづくり提案発表会のスライドを転載

制作，設置もできるし，汚損してもすぐに張り替えることができる。なお，これらの表示板は教育委員会文化課が所管しており，事業の進捗状況をみながら利用について協議していきたい。その他，表示板以外にも行政が管理する看板などが中心部には多数存在し，それらも活用することで中心部の至る所にQRコードを貼り，市民や観光客が気軽に宇都宮市の文化や歴史に触れることが可能となる。

4.3.2 シティクエスト in 宇都宮の実施主体

政策提案を行う上で，最も難しい課題となるのはシティクエストの実施主体である。観光的な視点から考えると経済部観光交流課か宇都宮観光コンベンション協会である。一方，歴史や文化から考えると教育委員会文化課である。中心部に事業を絞ると総合政策部地域政策室中心市街地活性化グループも対象になってくる。しかしながら，上記で記したように，シティクエストは歴史や文化に興味や関心が薄い若者をメインターゲットとしているため，むしろ系統的（教科書的）な内容を避けることが重要である。また，行政が当事業を担う場合，立場上厳密性が求められるため，検証に時間や労力，金銭的な負担がかかるとともに，固い内容になってしまうことが予想される。さらに，公平性の観点から，店舗やそこで販売する商品の紹介も難しくなり，自由度が極端に狭まってしまふ憂いがある。

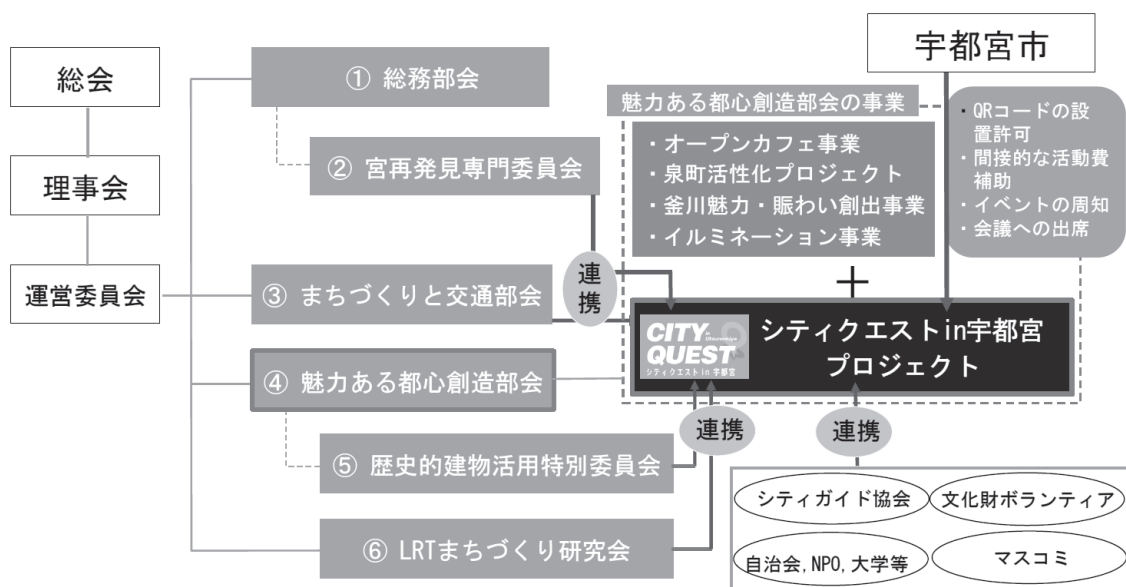


図5 まち機構の組織図とシティクエストの位置づけ
資料：大学生によるまちづくり提案発表会のスライドを転載

そこでシティクエストの実施主体として、宇都宮市中心部の活性化を担う官民連携組織「NPO 法人宇都宮まちづくり推進機構（以下、まち機構）」（中心市街地整備推進機構⁸⁾）がふさわしいと判断した。図5はまち機構の組織構成とその中におけるシティクエストの位置づけを想定したものである。まち機構は役割ごとに4つの部会に分かれており、その中に専門的なプロジェクトを担う委員会が設置されている。シティクエストは、中心市街地の歴史・文化を発掘・利活用することで、その魅力を高めることが目的である。よって、④に示された「魅力ある都心創造部会」の事業の一つとして事業を行っていく。シティクエストが他と独立して事業を行っていくわけではなく、時には他の部会や委員会とも共同で事業を行う。さらには、シティガイド協会や自治会などとも連携しながら、クイズの作成、動画の制作を行っていく。宇都宮市からは、表示板等におけるQRコードの設置許可や間接的な活動費の補助、広報紙等でのイベント周知、関連部局の会議等への参加をお願いしたい。

以上のように、官民協働により中心市街地の活性化を目指すまち機構が当プロジェクトを担うことによって、より民間に近い、柔軟で面白いシティクエストの実現が可能になると思われる。

5 おわりに

2020年度は新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、ゼミ活動が6月からとなり、短い時間とさまざまな制約の中で、まちを歩き、自分たちの目線で都市の魅力を発見していった。「都市の歴史や文化とは何か？」と問われた時に、多くの人は教科書に載っている人物や事象、文化財級の建物、美術品などを思い浮かべるのではないだろうか。しかしそうした権威付けされたも

のだけが歴史や文化ではなく、そこに生きた人すべてが歴史や文化の担い手であると同時に、今のこの瞬間にも歴史や文化は絶えず生み出され、地層のごとく地域に堆積し続けている。このシテイクエストは、そうした名もなき民衆が残した歴史や文化の1ページにスポットライトを当て、その価値を参加者などに伝えることができたと考えている。

「宇都宮には歴史的なものが残っていない」という言葉を頻繁に耳にする。確かに幕末の戊辰戦争や太平洋戦争の空襲によって、現在の宇都宮中心部は灰燼に帰した。度重なる都市開発によって空襲を免れた地域においても、歴史的街並みはほとんど残っていない。また、東京との近接性や東北／関東への入口といった地理的条件によって、宇都宮は古来より流通や商業で栄え、古いものを捨て、新しいものへと柔軟に変化していくことにより、発展してきたことは否定できない。では、それで「歴史・文化がない」ということにはならない。NHKの人気バラエティー番組のプラタモリでもみられるように、ちょっとした地形の変化も、都市の歴史や地理的特性を雄弁に物語っている。建物は残ってなくても、360年以上続く、企業が宇都宮にも存在している⁹⁾。「このまちには歴史や文化がない」と言い切ってしまうのではなく、様々な世代や専門や興味を持った人々が丹念に調べれば、宇都宮独自の歴史や文化を必ず発掘することができる。それは人がいる場所では、必ずその一人ひとりが歩んだ人生のドラマの痕跡が刻まれているからである。

冒頭で記したが、歴史は江戸時代よりも前のものではなく、今現時点においても絶えず生み出されている。過去に起こったことはすべて歴史なのである。今回、ゼミ生たちとクイズを作成して感じたことは「ゼミ生たちはそんなことも知らないのか!？」という驚きであった。大人が常識だと思っている史実も、最近生まれた若者たちにとっては、生まれる前に起こった歴史である。自分たちが生きていた時代に起こっている出来事も、100年後には立派な歴史になる。私たちの使命は、100年前の歴史を掘り起こすことだけではなく、むしろ自分たちが生きている時代のことを記録し、後世に繋いでいくことであることではないだろうか。今生きる一人ひとりの市民が未来の歴史をつくる大切な担い手なのである。

2021年4月現在、まち機構においてシテイクエストが正式事業となるよう、筆者を中心に調整を行っている。今後の展開としては、まち機構以外からもオブザーバーのメンバーを加え、さまざまな視点から宇都宮の歴史・文化をクイズ・動画にしていきたいと考えている。国土交通省は2021年4～5月に全国56都市の3次元(3D)デジタル地図の公開をはじめ¹⁰⁾。これによって、仮想空間での買い物などへの転用が期待されているが、シテイクエストなどの全国のまち歩きにもこのサービスとの連携が可能である。今後シテイクエストを推進する上で、実体験しないと知り得ないアナログの情報とウェブサイトや3Dデータなどのデジタルを融合させ、宇都宮の魅力を発見、発信していくことができれば、宇都宮の子ども達が宇都宮に対し愛情と誇りをもち、他地域に住む人に、宇都宮の魅力を伝えられるのではないかと期待している。

【注】

- 1) 筆者が担当する「地域社会実習ⅠおよびⅡ」の実習の一環で実施した。
- 2) 宇都宮市が運営する自治体シンクタンクのうつのみや市政研究センターが毎年12月に行っている事業である。市内の大学等の学生（主にゼミや大学院の研究室）が宇都宮市の施策を提案する。口頭発表とポスターセッションによって評価され、1～3位が優秀賞として表彰される。なお、本事業は当発表会において第2位（10団体中）を獲得した。
- 3) 宇都宮市による「第2期宇都宮市中心市街地活性化基本計画」（2015年3月策定）における中心市街地（320ha）の範囲。
- 4) 当初30地点を目指し、クイズの作成と動画撮影・編集を行っていたが、クイズとして不適切であったり、動画の制作が間に合わなかったりした影響で、27地点にとどまった。
- 5) 体調不良や所要のため2名が早退し、事後アンケートの回答者は28名となっている。
- 6) 参加賞は今回取材でお世話になった店舗の商品や商品券にした。
- 7) 補遺3に記載されたA-1などはクイズ地点の番号である。アルファベットのA～Dはエリアを示している。
- 8) 「中心市街地の活性化に関する法律」第61条1項の規定により定められた組織。中心市街地の活性化に資する公益的な事業を行う。「まちづくり会社」とも言われることがある。
- 9) 2021年4月11日下野新聞。
- 10) 2021年4月22日日本経済新聞。

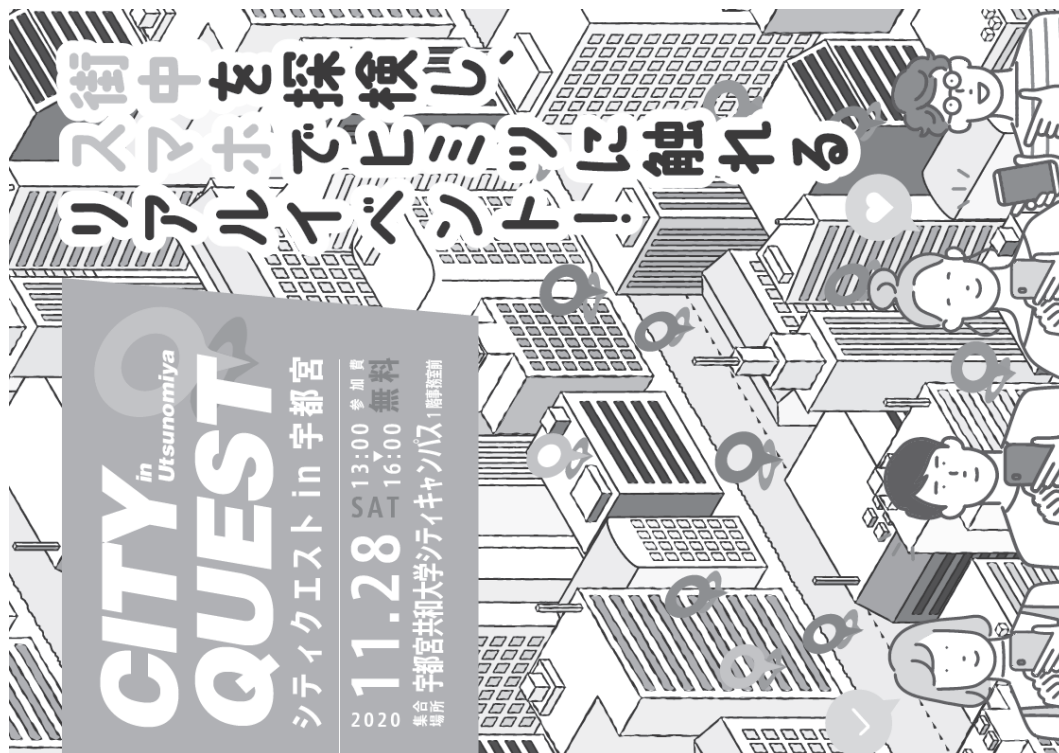
【参考文献・資料】

NPO 法人宇都宮まちづくり推進機構（2018）『宇都宮江戸時代歩き地図』NPO 法人宇都宮まちづくり推進機構。

宇都宮市教育委員会文化課編（1999）『宇都宮の軌跡改訂版—城下町宇都宮を訪ねて—』宇都宮市。

柏村祐司（2020）『なるほど宇都宮—歴史・民俗・人物百科』随想舎。

塙 静夫（2015）『うつのみやの地名と歴史散歩』下野新聞社。



スマホを片手に街を歩き、チェックポイントで クイズ&隠された動画を見つけたし、 街に隠されたヒミツを知るウォークラリーイベントです

宇都宮のこと、どれだけ知っていますか？ 餃子、ジャズ、カクテル・・・それだけではない魅力や歴史が、この街には詰まっています。このイベントでは、街の裏側に隠されたQRコードを探し出し、街の身近なヒミツをたくさん詰め込んだ動画を探して回ります。楽しみながらこの街の裏側に触れて、ますます宇都宮を好きになってみませんか。

Q イベントの流れ

- 1 宇都宮共和国シティキャンパス前に集合
- 2 GoogleMapを頼りに、QRコードを探して4エリアからそれぞれ1か所必ず書き、10クイズ以上を目指しましょう！
- 3 アクセスするとクイズが表示されるので、回答します
- 4 クイズと変える解説動画を観て、街に隠されたヒミツを知ろう！
- 5 16:00にはスタート地点に集合！正解数が多い人には、景品があるかも・・・？

Q 参加にあたって Q スマートフォンが必要で、動画や地図を得るため、1GB以上の容量のある通信容量を用意し、バッテリーを充電してからお願いします。

参加申し込み

こちらのサイトからお申し込みください。
 開始 11:19 (休)
 定員 20名
システムの容量上、登録を越える参加が可能な場合があります。
 応募された方には、参加は出来ず参加に際してはメールを差し替えます。

集合場所

宇都宮駅南口
 二電山手線
 大通り
 宇都宮駅南口
 宇都宮駅南口
 宇都宮駅南口

＜電車とバスでのアクセス＞
 「JR宇都宮駅南口」徒歩約5分・宇都宮駅南口よりバスで約2分 または、
 東武東上線「東上駅」徒歩約15分・東上駅よりバスで約5分 いずれもバスで約15分

お問い合わせ

【プロジェクトリーダー】 宇都宮共和国シティキャンパス 須賀 泰樹
 【指導教員】 宇都宮共和国シティキャンパス 西山 弘孝
 Eメール nishiyama@kyowa-u.ac.jp TEL: 090-8241-5555 (代表) 090-8241-5556 (直通)

補遺 1 シティクエスト in 宇都宮のチラシ (左図：オモテ、右図：ウラ)

C-10_クエスト_シティクエストin宇都宮

*必須

C-10_クイズ

以下のクイズについて、4つの選択肢から正解だと思うものを一つ選んでください。

この公園は通称はなんでしょう。*

- ☐ オアシス公園
- ☐ カツアゲ公園
- ☐ ナンバ公園
- ☐ 幽霊公園

戻る
送信



C-10_クエスト_シティクエストin宇都宮

以下のURLから答えを確認してください。
<https://www.youtube.com/watch?v=ClIqZAKu2Is&t=155s>

別の回答を送信



補遺 2 シティクエスト in 宇都宮の回答手順

シティクエスト in 宇都宮

QUEST POINT A-1

以下の UR コードを読み込んで、クイズに挑戦してください。
クイズ回答後は、解説動画を視聴してください。



宇都宮共和大学シティライフ学部 西山ゼミ
※この張り紙は所有者・施設管理者の許可を得ています。

補遺 4-1 シェイクエスト in 宇都宮のクイズと選択肢

番号	場所	場所詳細 QRコード	問題	選択肢_1	選択肢_2	選択肢_3	選択肢_4	動画QRコード	正解
A-1	東口飲み屋 街		この周辺のコインパーキングの金額は、昼間より夜の方が高くなっています。それはなぜでしょうか。	飲み屋街だから夜の利用が多い	事業者が間違えて値付けをしてしまった	東京方面に新幹線で出勤する人が多いから	周辺の会社に通める人が昼間安く停められるようにするため		選択肢_1
A-2	宇都宮中央 病院		東宿郷2丁目は2015年の国調調査（政府が行っている日本の人口に関する統計調査）の結果で栃木県ナナンバー1でした。それは为什么呢。	15歳未満の人口割合が最も高い場所	75歳以上の人口割合が最も高い場所	人口が最も多い場所	人口が最も少ない場所		選択肢_2
A-3	宇都宮駅東 口		宇都宮駅東口で現在再開発事業が進んでいる地域は、昔どのような場所だったでしょうか。	小さい商店や住宅が立ち並ぶ密集市街地	自衛隊の施設	大規模な紡績工場	電車や機関車の待機場		選択肢_4
A-5	林松寺		ここには元々観音様が鎮座していましたが、なぜいないのでしょうか。	戦争の時に砲弾に使うため	盗難防止で別で保管しているため	近所の子どもが遊んでいて壊してしまったため	地震で崩れてしまったため		選択肢_3
A-6	サボイヤ's21		ここは何のお店でしょうか。	ギャラリ	カフェ	レストラン	美容室		選択肢_2
B-1	宝蔵寺		この石は何に使われていたでしょう。	棺としてミイラが入っていた	井戸として利用されていた	風呂の湯舟として利用されていた	2019年10月の台風19号による田川の氾濫で上流から流れてきたので、わからない		選択肢_1
B-2	ふくべ洞		ふくべ洞の洞はどんな意味があるのでしょうか。	ふくべ洞工は元々洞窟でつくられていた。	ふくべ洞は元々洞窟で販売をしていた。	ふくべ洞工は空洞にしたタタタタの実を材料にしているから	ふくべ洞工はお腹が空いたときに、洞という空っぽの状態で作るものだから		選択肢_3
B-3	池田屋		池田屋の屋号の由来はなんでしょう。	おうちに池と田んぼを持っていたから	創業者が池田さんだったから	創業者のお嫁さんが池田姓だったため	創業者が池と田んぼが好きだったから		選択肢_3
B-4	あさり川		この道はどうして不自然に曲がりくねっているのでしょうか。	川の上に道路を造ったため	敵が攻めてきたときに見通しを悪くするため	道路を造るときに神社の文化財があり、それを回避したため	昔のあぜ道をそのまま道路にしたため		選択肢_1
B-5	大通り		どうして大通りは、夜間Uターン禁止や、道路が広いのに40km制限なのでしょう。	かつて交通事故死事故が多かったから	かつて暴走行為が多かったから	騒音がひどく周辺住民から苦情が絶えなかったから	バスの通行が多いから		選択肢_2
C-2	餃子通り		宇都宮市はどうして餃子の街になったのでしょうか。	宇都宮の餃子屋が一致団結し「宇都宮餃子会」を結成し頑張ったから	宇都宮が餃子の街であることがパライティ番組で放送されたから	戦前から中国人が宇都宮にはたくさん住んでいたから	満洲の引揚者が現地で覚えた餃子で商売をはじめたから		選択肢_3以外
C-3	サムライ寿 限無		「サムライ寿限無」で近日常り出す予定のユニークな餃子は次のうちどれでしょうか。	かんぴょうを皮にしたかんぴょう巻餃子	餃子の皮を具で巻いた逆さま餃子	シモツカレが入ったシモツカレ餃子	真っ黒なタケノコ餃子		選択肢_4
C-4	表参道スク エア前		大通りはいいつ頃できたでしょうか。	江戸時代	明治時代	大正時代	昭和時代		選択肢_2

補遺 4-2 シェイクエスト in 宇都宮のクイズと選択肢

番号	場所	場所詳細QRコード	問題	選択肢_1	選択肢_2	選択肢_3	選択肢_4	動画QRコード	正解
C-5	二荒山神社の鳥居		二荒山神社の鳥居などについているハートマークはどのような御利益が期待されているでしょうか。	永遠の幸福	ただの模様	火除け	恋愛成就		選択肢_3
C-6	二荒山神社の階段		二荒山神社の階段は何段でしょう。	81	88	95	102		選択肢_3
C-7	二荒山神社内の神社		どうして神社の中に、神社があるのでしょうか。	二荒山神社が神社を増やし備けたかったから	二荒山神社の御利益を得るため	他の場所から移された	住民が勝手に作ってしまった		選択肢_3
C-9	百目鬼通り		「百目鬼」は何と読むでしょうか。	どうめき	とどろき	ひやくめき	もめき		選択肢_1
C-10	かつあげ公園		この公園は通称はなんでしょう。	オアシス公園	カツアゲ公園	ナンバ公園	幽霊公園		選択肢_2
C-11	オリオン通り		釜川よりも西と東でアーケードのデザインが違うのはなぜでしょう。	東側が空襲で燃えてしまったので、建て替えたから	西側と東側では商店街が違うから	デザインが同じだと面白くないので、違いを出したかったから	建て替えの時の資金が足りなくなっただけ		選択肢_2
C-12	市役所北側路地		この周辺の建物や塀はどうして傾いているのでしょうか。	東側が地盤沈下してしまっただけ	東側で太平洋戦争時の不発弾が爆発したから	芸術家によるアート作品（意図的に傾かせた）	もともと東側に傾いていたところに家や塀や傾いて建っていた		選択肢_1
C-13	県庁		県庁はなぜここにできたのでしょうか。	風水からみて方がよかったから	広い土地があったから	二荒山神社に対抗して	豊富な湧水があったから		選択肢_3
C-14	枝病院門柱		この柱はどのような目的があるのでしょうか。	天皇陛下の行幸（来ること）記念	世界的ジャズシンガー渡辺貞夫生誕の地	宇都宮市政100周年記念	戦争の記念		選択肢_4
C-15	釜川		昭和40年代まで、釜川は大雨で毎年のように氾濫し、周辺の人々は困っていました。しかし、現在はそうした氾濫はありません。それはなぜでしょうか。	二層構造にして大半の水は地下を流れているから	氾濫しないよう神様にお願いしたから	地球温暖化が進み大雨が少なくなっただけ	上流に大きなダムを建設したから		選択肢_1
D-2	伝馬町		ここは江戸時代、重要な施設がありました。それはなんでしょう。	宇都宮で最もお金のある豪商の家	首切り場	武士が泊まる宿	奉行所		選択肢_3
D-3	本郷通り		この周辺に空き地が多いのはなぜでしょうか。	10年前に大きな火事があったから	区画整理事業が予定されているから	大企業が土地を買収し、将来的には大きなショッピングセンターができるから	不景気で売れたいくても買手がいないから		選択肢_2
D-4	一里塚		ここにはかつて「一里塚」なるものがありました。この一里塚はどのような役割があったのでしょうか。	江戸などからの距離を旅人が知るため	旅人や地域の安全を祈願する神社	大名行列がどこにいても知るための物見やぐら	旅の途中に行き倒れた人の共同墓地		選択肢_1
D-5	四条通りのかき型街路		この道はどうして曲がりくねっているのでしょうか。	外敵の侵入を防ぐため	川の流路上に道路を作ったため	偉い武士が住んでいて、その家の家を避けるため	かつて道がここまですでにかなり狭く、その後付け加えられたため		選択肢_1