

効果検証 実施日	令和7年8月13日	検証組織	岸和田市外部アドバイザー会議	検証対象年度	R6年度
-------------	-----------	------	----------------	--------	------

★効果検証の流れ

Step1 担当課による説明

基本情報、事業概要、成果指標、前年度実施内容、自己評価結果等を説明します。

Step2 アドバイザーの意見聴取

成果指標の達成度を踏まえて、様々な視点から意見を聴取します。

Step3 外部評価のとりまとめ

前年度の取組が、構造的な課題の解決に有効であったか評価します。

※検証結果は事業担当課（実施主体）にフィードバックし、事業改善につなげます。

■基本情報

事業名	パンダバンブープロジェクト推進事業(神於山保全活用事業)													
連携自治体	岸和田市・白浜町													
実施 企業版ふるさと	R5	<div><div></div><div>○</div><div>—</div></div>	R6	<div><div></div><div>○</div><div>○</div></div>	R7	<div><div></div><div></div><div></div></div>	R8	<div><div></div><div></div><div></div></div>	R9	<div><div></div><div></div><div></div></div>	R10	<div><div></div><div></div><div></div></div>	R11	<div><div></div><div></div><div></div></div>
総事業費	一千円		10,682千円		千円		千円		千円		千円		千円	

■事業実施主体（市単独以外の場合）

実施主体 名称	パンダバンブーアートプロジェクト実行委員会	設立時期	令和6年4月
構成メンバー	CHIKAKEN・㈱アワーズ・和歌山大学・TSP太陽㈱・白浜町・岸和田市		

■事業概要

目指す将来像 （地方創生の姿）	<p>パンダバンブープロジェクトとは、本市の豊富な地域資源である竹の枝葉をアドベンチャーワールドが飼育するジャイアントパンダの食事として提供し、食べない竹の幹部分をアップサイクルする資源循環の取り組みであり、現在はそれをきっかけとして幅広い事業を展開している。</p> <p>しかし今年6月末にパンダが中国へ帰国したことで竹の消費量が大幅に減少したこともあり、今後は新たな活用方法を見出すことが急務である。</p> <p>これまでも竹の魅力をPRし、竹を使った地域産業の活性化や観光分野とも連携して関係人口の創出を図ってきたが、今後はさらに竹の活用量を増やし、10年後には地域における竹産業が安定的に発展し、岸和田市といえば「だんじり」だけでなく「竹の産地」と言われるぐらいの状況を目指す。</p>
--------------------	---

<p>構造的な課題 (上記を阻む課題)</p>	<p>●認知度の低さ 全国的にはほとんど認知されていない。</p> <p>●出口戦略 プロダクトの種類は増えているが、商品として市場で取引されているのはごく一部だけである。</p> <p>●量産態勢 人気商品となっても量産できる態勢が整っていない。</p> <p>●地域連携 本プロジェクトに参加する企業・団体・個人は増えており、各々で様々な取り組みを行っているため、地域内においても竹に関する組織が乱立しうまく機能していない。</p>
<p>事業概要 (課題解決に資する取組)</p>	<p>●参加応援型イベントの実施 本市の竹5,000本を使って国内最大のアートを制作するための「パンダバンブーアートプロジェクト実行委員会」を設立し、様々な参加方法を提示してボランティア「ばんだず」を募集した。 例1:実際に竹を伐採したりアートを制作する。⇒のべ1,000人以上が参加 例2:体力作業は難しいが得意分野で応援する。(ドローンによる撮影、SNSによる発信など) 例3:クラウドファンディングで応援する。⇒1,180人から支援いただき、1,900万円以上を達成。</p> <p>●販路開拓 竹の集成材を加工し、紀州漆器の職人さんが一つ一つ手作りで製作するテーブルウェア「PANDAYS」は、2023年度グッドデザイン賞を受賞し、アドベンチャーワールドの公式オンラインストアからの出品や、岸和田市ふるさと寄附返礼品として登録した。</p> <p>●一次加工場 竹はそのままの状態では大量の運搬には不向きであり、調達場所の近くに一次加工場が必須である。事業スキームの構築と一次加工場の設計について関係者と協議を進める。</p> <p>●庁内の組織力強化 9つの部署で構成される「パンダバンブープロジェクト推進チーム」が中心となり、産官学民が安定して事業が進行するまでは市が積極的に取りまとめ役を担う。</p>

## ■成果指標

	指標名	単位	—	—	—	—	R5	R6	R6
			目標値 実績値	目標値 実績値	目標値 実績値	目標値 実績値	目標値 実績値	目標値 実績値	達成
①	竹の活用量(パンダ餌以外)	t					30 30	100 100	○
②	オンラインストアからの出品数	件						— 5	—
③	ふるさと寄附返礼品登録数	件						— 3	—
④	クラウドファンディングによるパンダバンブープロジェクトの資金調達額	万円						1,800 1,947	○

## ■R6年度実施内容(事業経費ベース)

※事業経費は、事業実施主体における総事業経費。

1 パンダバンブープロジェクト推進事業【事業経費:30,152千円】	
(1)事業運営関連(10,682千円)	
<p>上記の「パンダバンブーアートプロジェクト」とも連携し、学習指導要領でも重視されている体験学習を中心としたESD環境教育を開始した。</p> <p>このプログラムでは竹の伐採体験の半日とアドベンチャーワールドにおけるアート制作による1日だけでなく、事前授業やふりかえりでは児童の代表がインターネットテレビにて発表する場を設ける等、今までにない経験と自己肯定感を育むことができた。</p>	

2	<b>その他取組や特記事項</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>●次年度に継続するESD環境教育として、アオリイカの産卵床を助けるプロジェクトを5年生が引き継いぐため、3月に白浜町にて体験した。(アオリイカが産卵するための海藻が減少している海へ、海藻代わりに竹の枝葉で産卵床をつくる。白浜町では3年連続成功しており、令和7年度は岸和田漁港沖で初めて挑戦する。)</li> <li>●竹の活用を促す取り組みとして、竹チップ舗装を公共工事でも積極的に活用した。</li> <li>●Web3.0市場への参画を模索し、NFTの発行やDAOの設立等を検討、準備した。</li> </ul>
---	---

■事業実施主体による検証（自己評価）

1	<b>成果指標の振り返り(達成または未達成の要因・原因)</b> <p>パンダバンブーアートプロジェクトに使用した竹5,000本だけでなく、使わなかった部分も同じぐらいの量があったが、廃棄することなく、竹の集成材や竹チップに加工して使い切ることができた。</p>
2	<b>事業実施における課題</b> <p>上記のような単発のイベント的な事業では、竹の活用量は安定しない。</p>
3	<b>今年度以降の改善内容</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>●万博に竹の茶室を出展し、認知度向上をはかる。</li> <li>●公共工事で竹チップ舗装を積極的に取り入れ、安定的な竹の活用を目指す。</li> <li>●NFTを活用して岸和田市と白浜町を周遊して関係人口を創出する取り組みを行い、新たなファン層を取り込む。また、NFTを市が発行することで新たな財源を生み出す。</li> <li>●ESD環境教育をより魅力あるものにし、地域資源や特徴を生かして教育の質の向上のつなげる。</li> </ul>

■外部有識者・アドバイザーによる検証

意見・アドバイザー	<p>＜意見・アドバイスの視点＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●主に「実施内容(取組)が構造的な課題の解決に寄与したかどうか」という視点で評価をしてください。</li> <li>●実施内容の良かった点、悪かった点、改善へのアドバイスなどを具体的に助言してください。</li> <li>●実施主体による自己評価についての意見、とくに実施主体自らが気づけない客観的な視点での課題等について助言してください。</li> <li>●その他、自由かつ多角的な視点で助言してください。</li> <li>●以上を踏まえ、実施内容が構造的な課題の解決に有効であったかどうか判断をしてください。</li> </ul>
評価結果	<p>構造的な課題の解決に 有効であった ・ 有効とは言えない</p>

■参考資料

<p>・パンダバンブーアートプロジェクト チラシ</p> <p>・竹まつり チラシ</p>
---