

観光WG 実証報告

株式会社地域創生Coデザイン研究所
2026年1月26日(月)

1. 今年度に実施した内容 ～スタンプラリーで歩いてまちを観光～

目的 (Why?)	✓ 岸和田市をあまり知らない人に来てもらうことで観光に係る取組、観光ルート（周遊にあたっての課題）及び観光施設の有用性等をデータ収集で明らかにする
日程 (実証日)	✓ 11月29日（土） 11:00-14:00 オプションでだんじり会館見学！
実証対象ルート と スポット	✓ 岸和田駅【スタート】～商店街～五風荘【ゴール】（※岸和田城までのメインルートは、駅前商店街から城見橋商店街を通るルートを想定） ✓ 訪問トータル13スポット、3か所のスポット訪問を必須とし、合計4か所以上周遊してもらいます
モニターの皆さん への協力依頼 → NTT・パートナー 会社社員	✓ 事前と事後、アンケートの協力をお願いします。岸和田市に対する印象やイメージの変化を教えてください。 ✓ スタンプラリーアプリを通じて、岸和田市内の観光や魅力あるスポットを訪問していただきます。その周遊ログを利用し、定量化・可視化します。 ✓ 休憩時間等にインタビューを行います。上記のアンケートや定量的なデータと組み合わせ、市の観光やまちづくり、スマートシティ施策に活かします。
実証手法・アプリ	✓ まちのわ社製の標準アプリによるQRコード方式のスタンプラリーを利用



データを通じて、もっとも見たいこと ～岸和田の街を歩く前と後の変化ポイントやその要因～

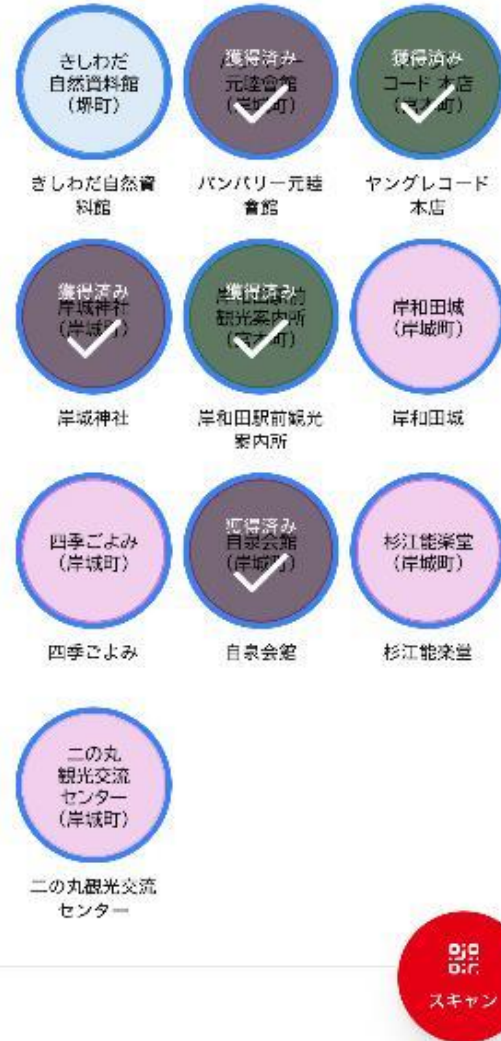
実証成果とKPI案に関する意見交換

項目	KPI案（指標例）	Coデザ提供手段（案・アイデア）
<div>事前事後での変化 *変化点に注目： ここに改善点・良さ・魅力がある</div>	1. 岸和田市へ認知変化	<div><アンケート（案）：属性・志向性別に分類></div> <div>○認知</div> <ul style="list-style-type: none">事前：純粹想起…岸和田市について知っていることを上げてもらう（参考：助成想起⇄選択式）直前：岸和田市のパンフレット類や今回のQRポイントを提供 → 気になったところを聞く事後：印象・記憶…岸和田市について知ったことを上げてもらう
	2. 岸和田市へ期待変化	
	KPIを目標とするよりは実態を把握するために差分を知る	<div>○期待・おすすめ</div> <ul style="list-style-type: none">事前：観光地としてのおススメ度 0-10（NPS応用）事後：観光地としてのおススメ度 0-10（NPS応用） →変化した（変化しなかった）理由を聞く
	自分たちの知らない魅力が何か、改めて改善ポイントは何かを知る	

～訪問スポットにQRコードを設置し、訪問者にスキャンしてもらう～



アプリに記録されることで
誰がいつどこに行ったかが分かる



■お願い

- 1. できるだけたくさんの場所を、個人の感性で周遊してみてください。QRコードのあるところに限らず、気になったところは立ち寄ってもらえたらと思います。
- 2. 周囲に配慮しながら気になったスポットは写真を撮影して、各チャットもしくは投稿フォームにお願いします。



■周遊ポイント

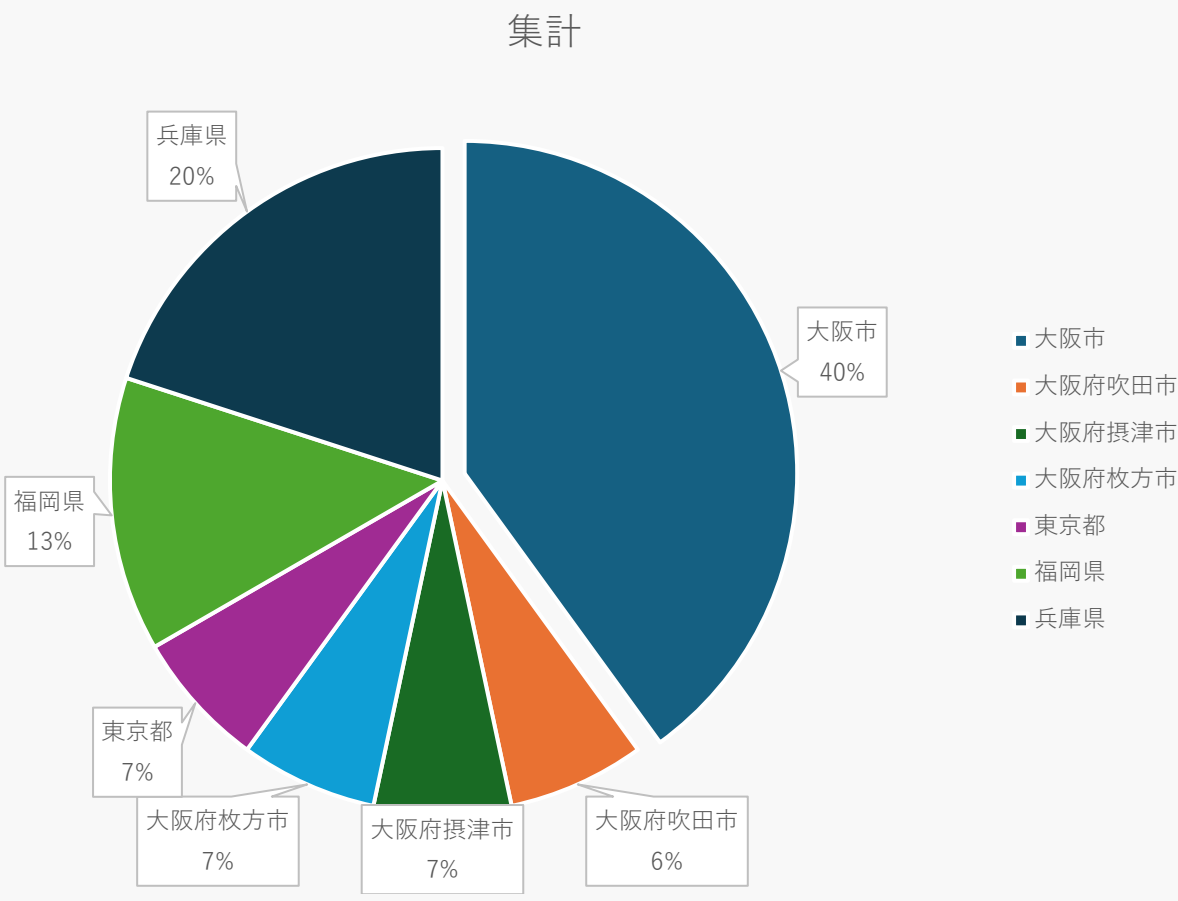
スポット	種別	備考
岸和田駅前観光案内所	観光案内所	
ヤングレコード 本店	CD、レコード	
パンバリー元睦會館（げんぼくかん）	パン販売、食事	
自泉会館	文化会館	1階ホール、2階見学不可、1階奥の展示室のみ見学可（基本的に外観など）
杉江能楽堂	能楽堂	内覧は不可
五風荘 ★集合場所	食事、庭園	園庭は自由 ツアーに含まれます
岸城神社	神社	無料
四季ごよみ	漬物、和菓子、食事等	
さしわだ自然資料館	資料館	2階以上は有料
まちづくりの館 ★必須スポット	休憩、案内所	無料
岸和田城	城郭、園庭	内覧は有料
二の丸観光交流センター	休憩、販売	無料
岸和田だんじり会館 ★ご案内場所	だんじり資料	意見交換後は、無料見学可 ツアーに含まれます

★12:45を目安に五風荘にお集まりください

👉スタンプラリー当日の案内文

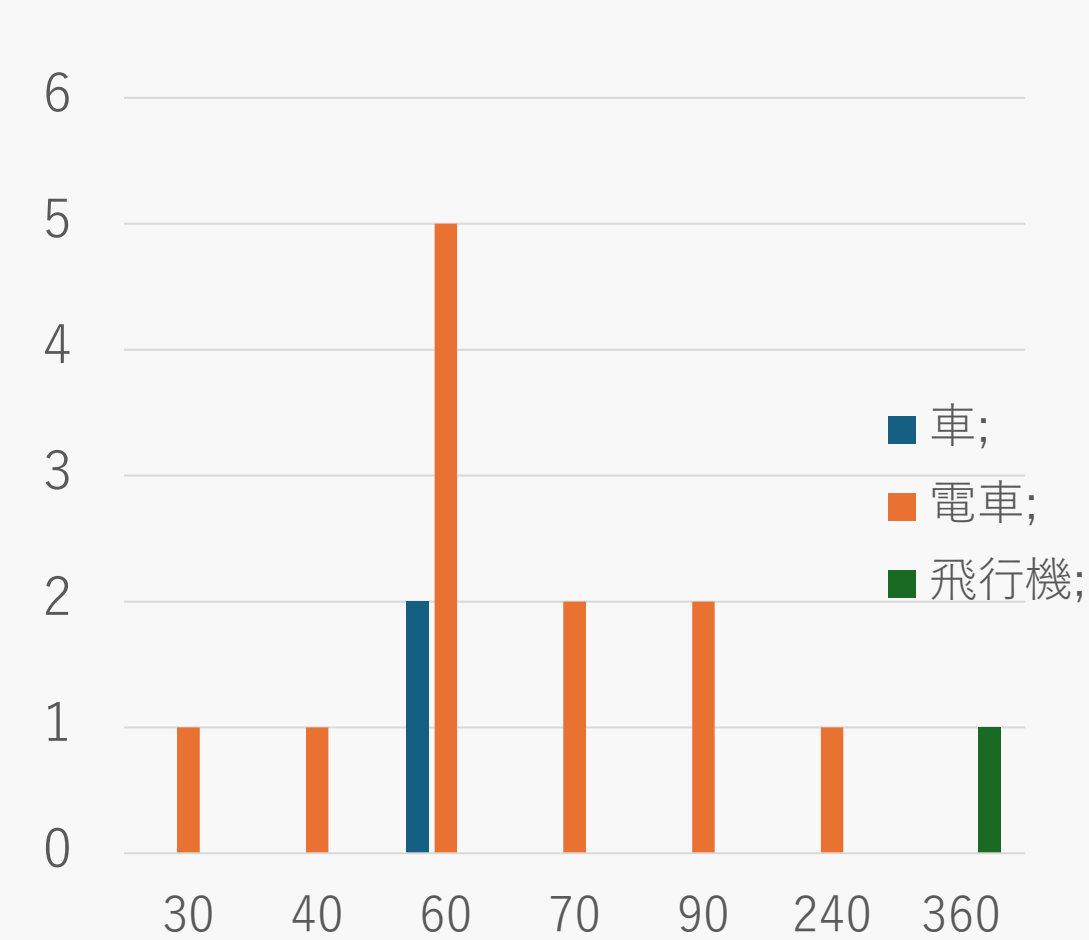
取得した個人別のデータ

- 1. アンケート
 - ・ 申込時のアンケート
 - ・ 参加直前
 - ・ 参加後
- 2. スマホアプリ
 - ・ 訪問時のログ



お住まい	人数
大阪市	6
大阪府吹田市	1
大阪府摂津市	1
大阪府枚方市	1
東京都	1
福岡県	2
兵庫県	3
総計	15

参加者属性（お住まいからの移動時間と手段）



カウント / ID 時間（分）	移動手段				
	車;	電車;	飛行機;	総計	
30			1	1	
40			1	1	
60		2	5	7	
70			2	2	
90			2	2	
240			1	1	
360				1	1
総計		2	12	1	15

参加者属性（年齢・男女）

基本的な属性
参加前アンケート

平均 / 年齢	最小値 / 年齢	最大値 / 年齢
47.66666667	30	58

性別	参加者
女性	2
男性	13
総計	15

参加者属性（岸和田市への訪問実績）

これまでに岸和田市を訪れたことはありますか？

80%
ある

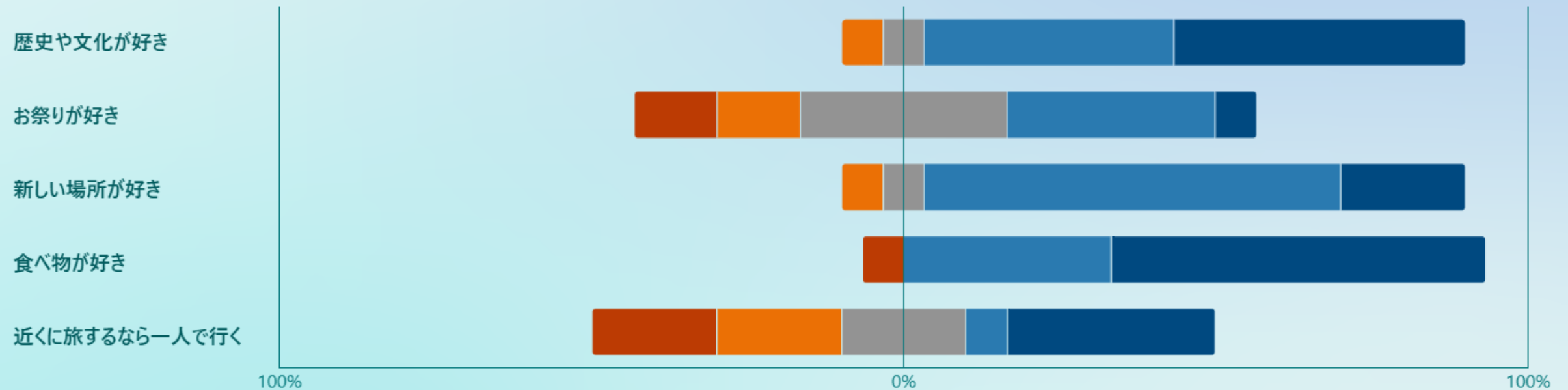
20%
ない

参加者属性（志向性・価値観）

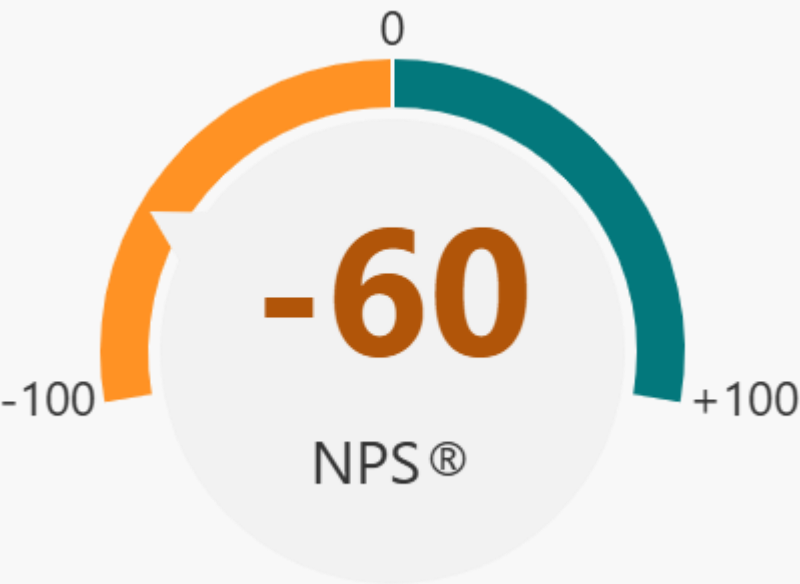
歴史文化・食べ物、新しい場所への志向性が高い

ご自身の志向や価値観について教えてください

■ 全くそう思わない
■ 少しそう思う
■ どちらでもない
■ そう思う
■ とてもそう思う



参加者属性（NPS、お勧め度）

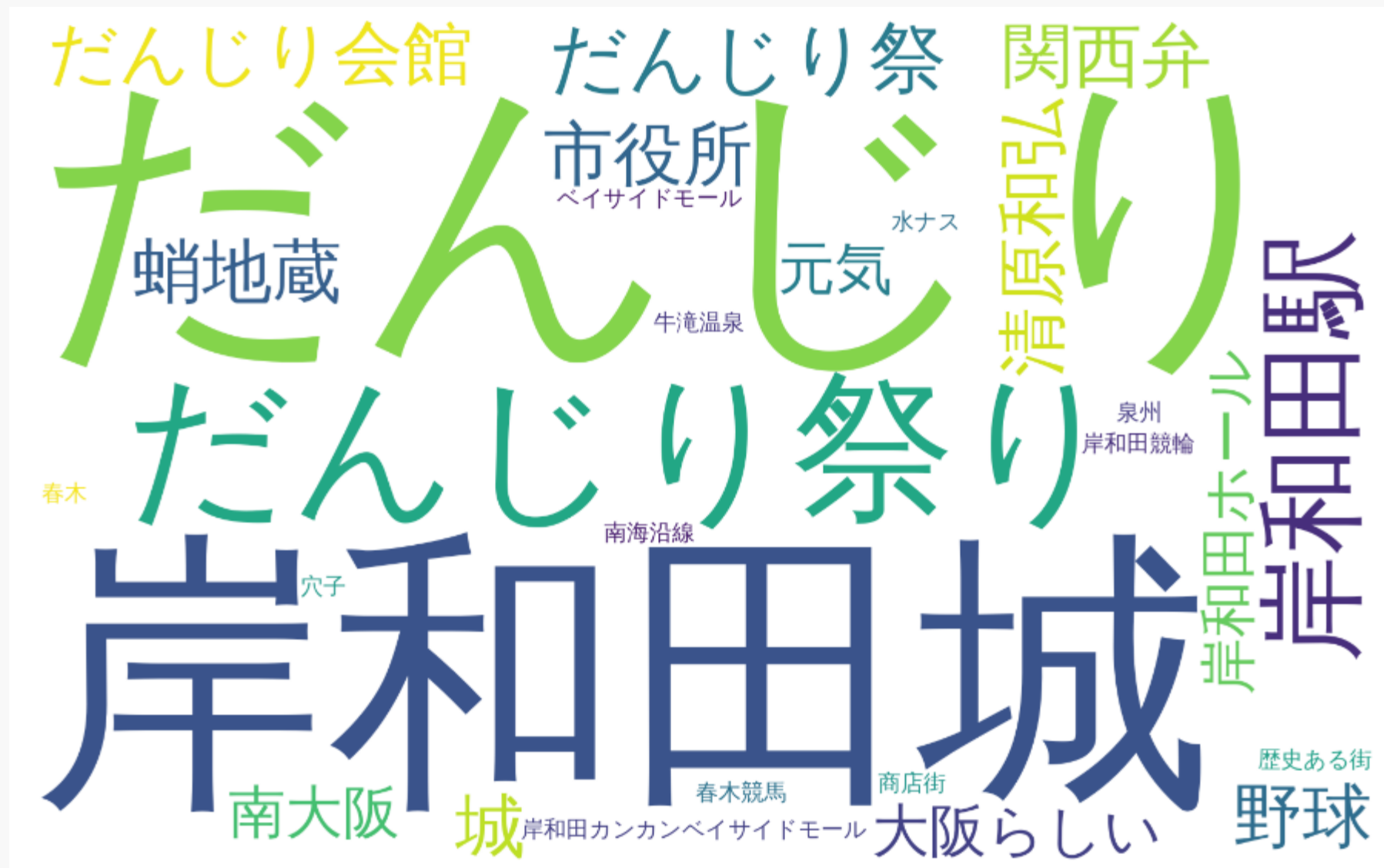


推奨者	2	13%
消極的	2	13%
反対	11	73%

推奨者13 - 反対73 = -60

点数	判定
5	反対
5	反対
6	反対
1	反対
8	消極的
6	反対
5	反対
3	反対
3	反対
3	反対
7	消極的
10	推奨者
10	推奨者
5	反対
1	反対

参加前：語彙クラウド



純粹想起
 ～岸和田と言われて思い浮かべるもの3つ以上～

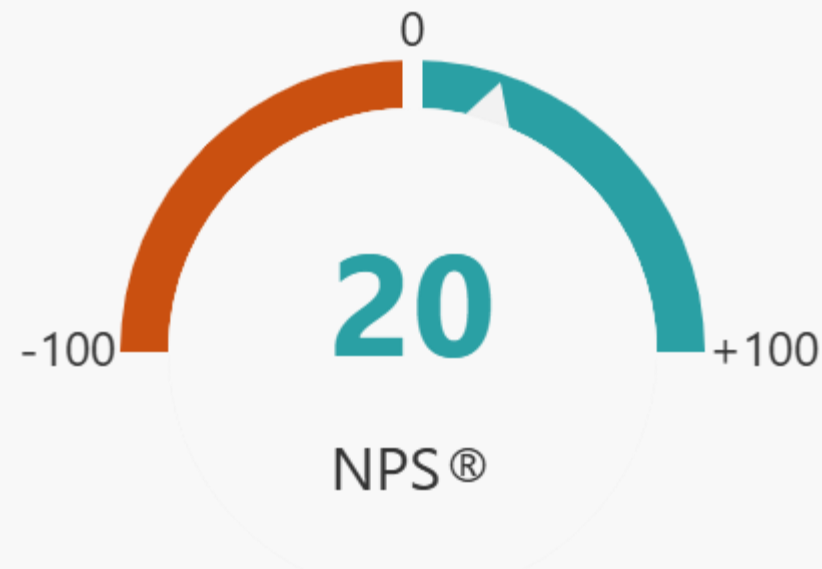
1	anonymous	だんじり 岸和田ホール 南大阪
2	anonymous	岸和田城、だんじり祭り、ベイサイドモール
3	anonymous	だんじり祭り、野球、関西弁
4	anonymous	だんじり、蛸地藏、城
5	anonymous	だんじり祭り、岸和田城、岸和田競輪、岸和田駅、商店街、春木競馬
6	anonymous	だんじり、岸和田城、水ナス・穴子（泉州）
7	anonymous	だんじり
8	anonymous	だんじり、大阪らしい、元気

2. 得られた成果や気づき（定量・定性）について

そして、ツアー実施と実施後の振り返り



参加者属性（NPS、お勧め度）

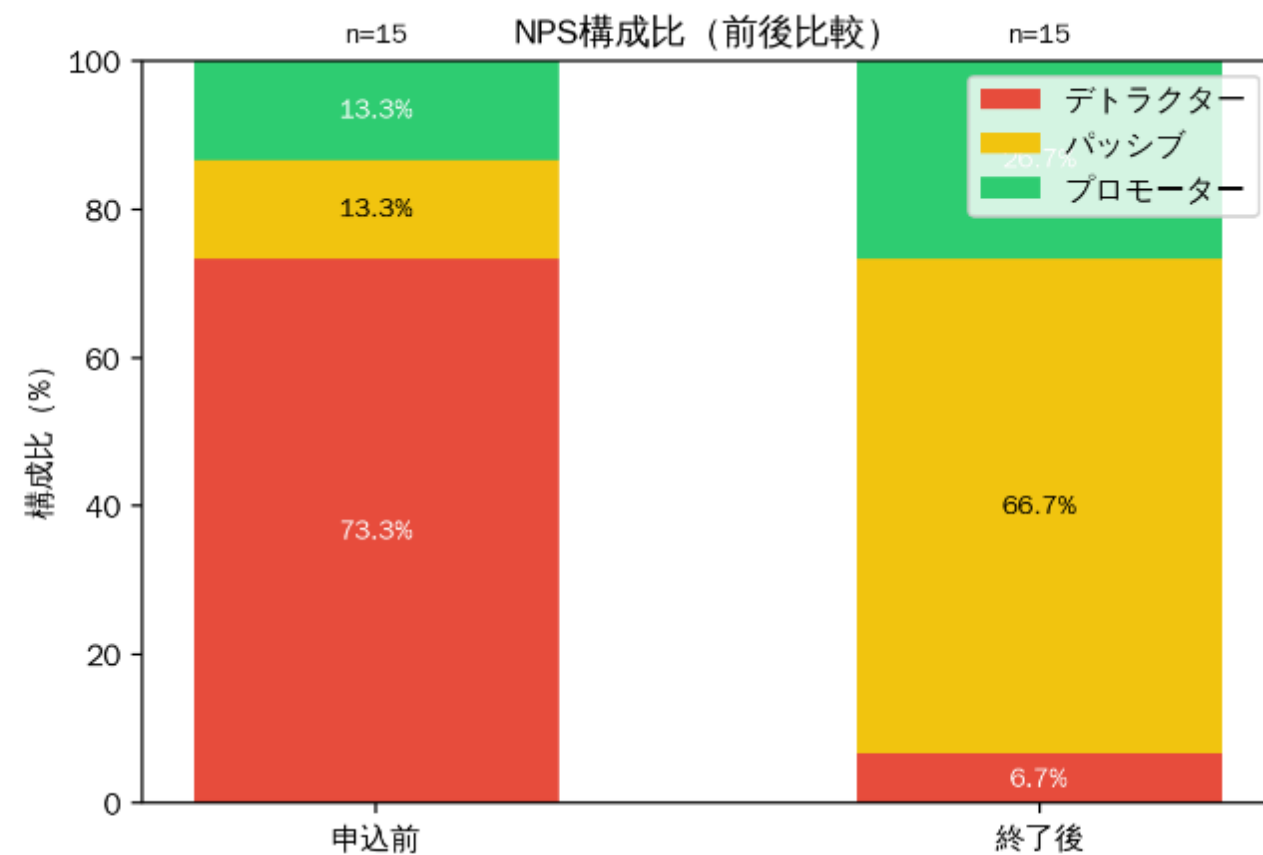
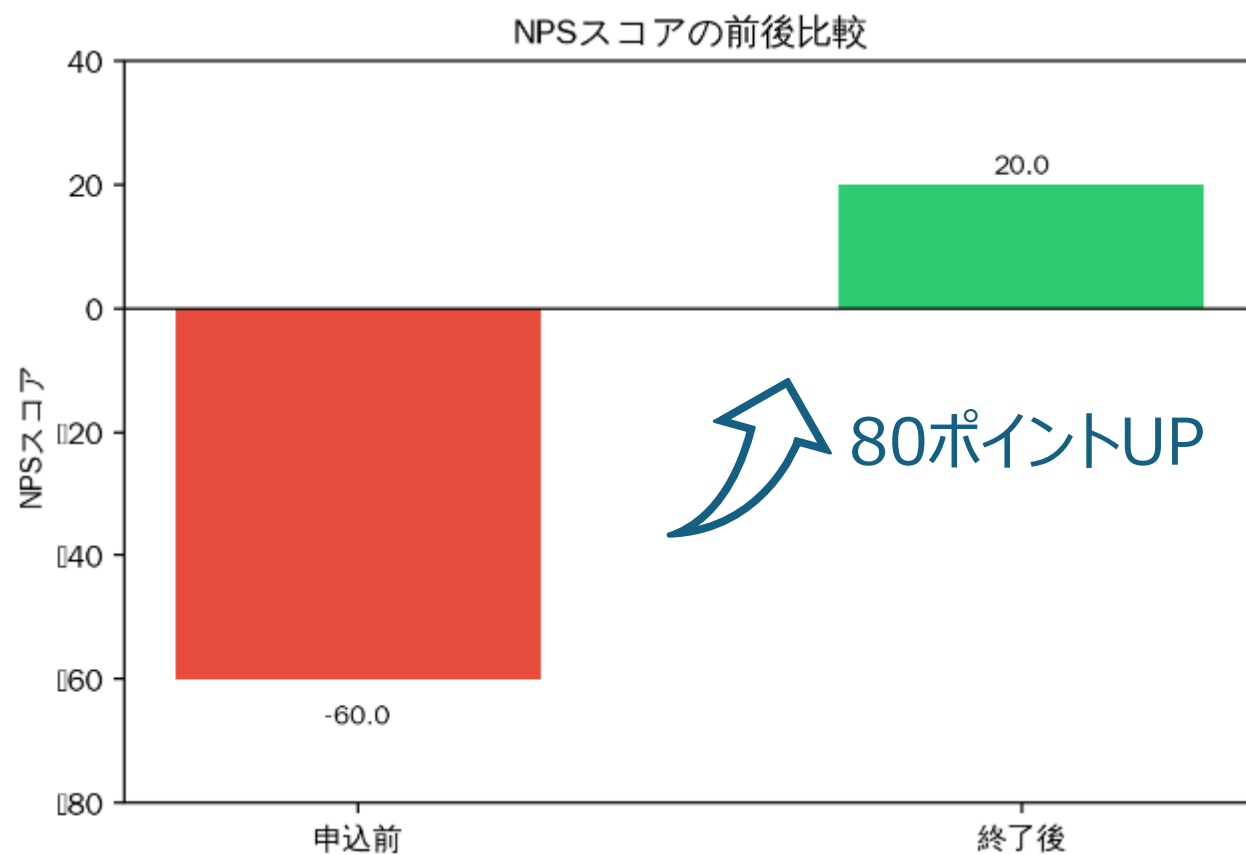


推奨者	4	27%
消極的	10	67%
反対	1	7%

推奨者27 - 反対7 = +20

点数	判定
7	消極的
7	消極的
8	消極的
10	推奨者
8	消極的
7	消極的
7	消極的
8	消極的
10	推奨者
9	推奨者
8	消極的
5	反対
9	推奨者
8	消極的
8	消極的

参加者属性（参加前と参加後、その内訳）



参加者属性（参加前と参加後、その内訳） 順不同

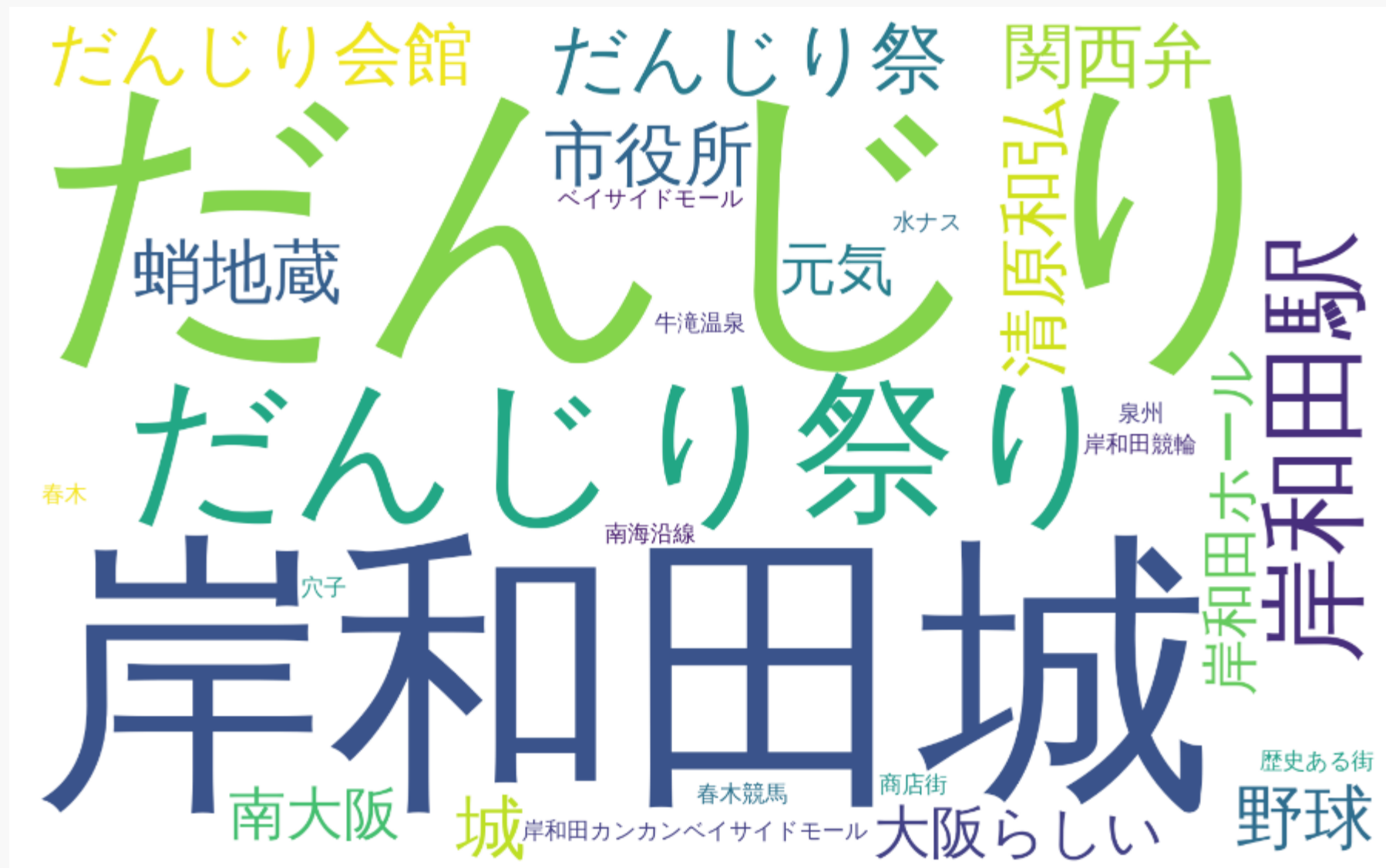
点数	判定
5	反対
5	反対
6	反対
1	反対
8	消極的
6	反対
5	反対
3	反対
3	反対
3	反対
7	消極的
10	推奨者
10	推奨者
5	反対
1	反対



点数	判定
7	消極的
7	消極的
8	消極的
10	推奨者
8	消極的
7	消極的
7	消極的
8	消極的
10	推奨者
9	推奨者
8	消極的
5	反対
9	推奨者
8	消極的
8	消極的



【再掲】 参加前：語彙クラウド



NPS向上につながった可能性のある体験価値

特に満足度が高かったところの理由は何ですか？ どれかを明記の上教えてください。（ない場合には、その旨記載ください）

きしわだ自然資料館。剥製標本が圧巻だった。

杉江能楽堂 能楽堂とお食事スペースが絶妙な異空間を醸し出しており斬新な気持ちになれたため
自然資料館

岸和田城。天気が良く景色が良かった。 展示を見て、お城の歴史を理解することができた。

五風荘は、風情があってとても良かった

五風荘

岸和田城 所蔵品

五風荘です。 歴史に紐づくことをご教示いただき、たいへん興味深かったです。

お城と**五風荘**

能楽堂が一番感動した このようなことがない限り中には入れないし、今度はゆっくり食事したい

自然資料館

自然資料館。3階はすごい迫力でした。2階も見ることが多く、時間が許せばもっといたいと思いました

五風荘は立派な邸宅でした。

古い邸宅を眺めるだけでも貴重で、保存されているのが好感が持てました。

岸和田城 **ボランティアのガイドさん**に詳しく説明していただき、大変有意義であったため。

参加者属性（満足度）

一般的に取得する満足度調査：良好な結果に

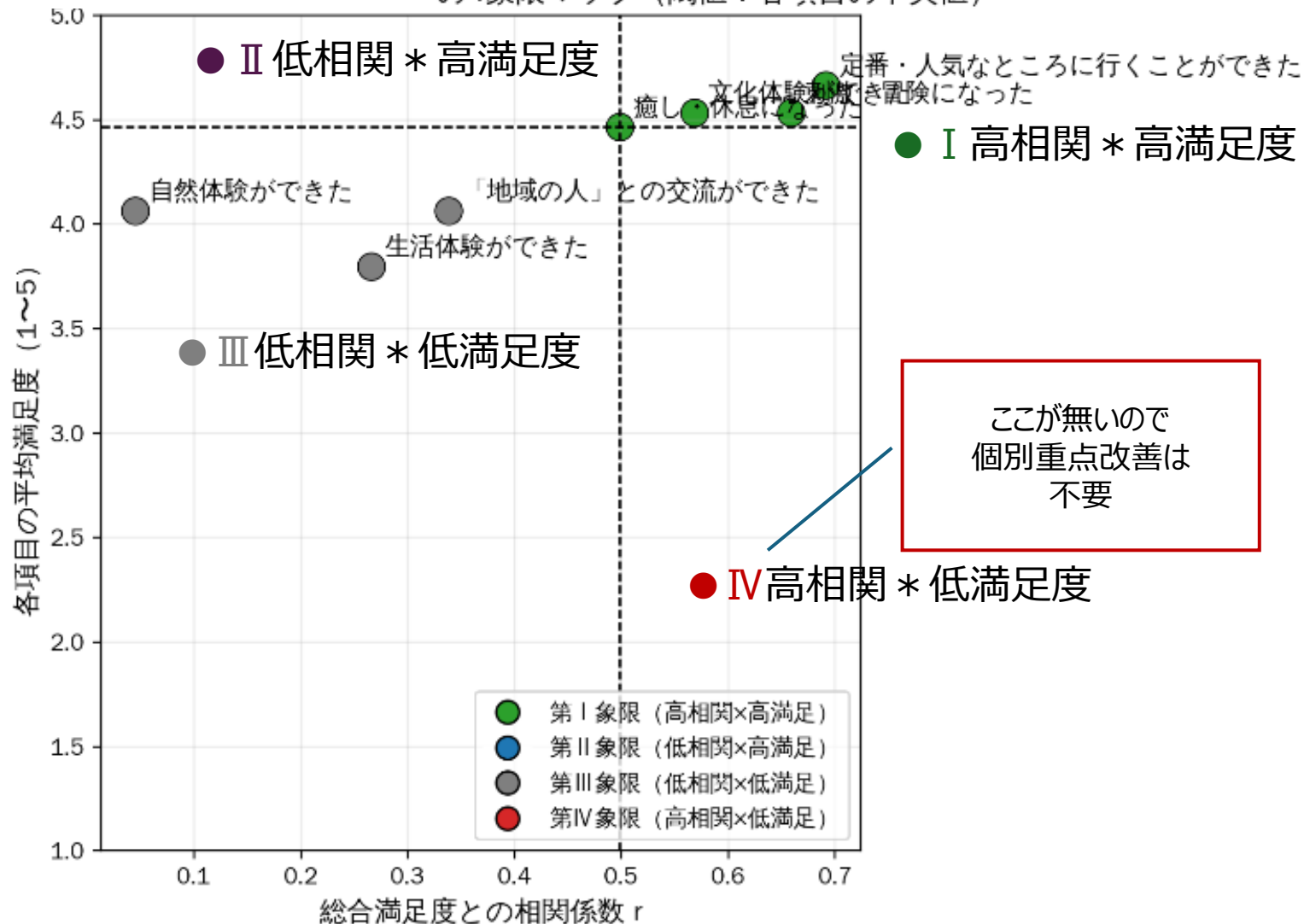
岸和田のまちを歩いてスポットを周遊した満足度について教えてください

4.47



参加者属性（総合満足度と個別満足度との相関）

総合満足度 * 個別満足度 の4象限マップ（閾値：各項目の中央値）

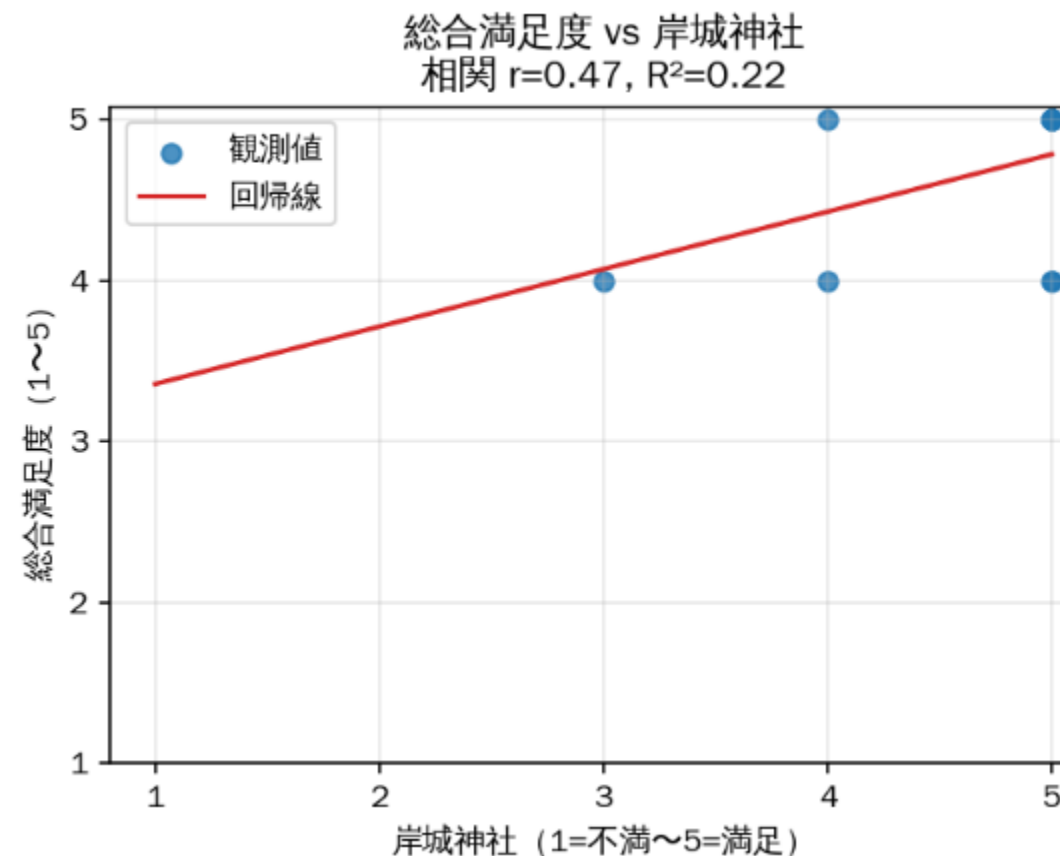
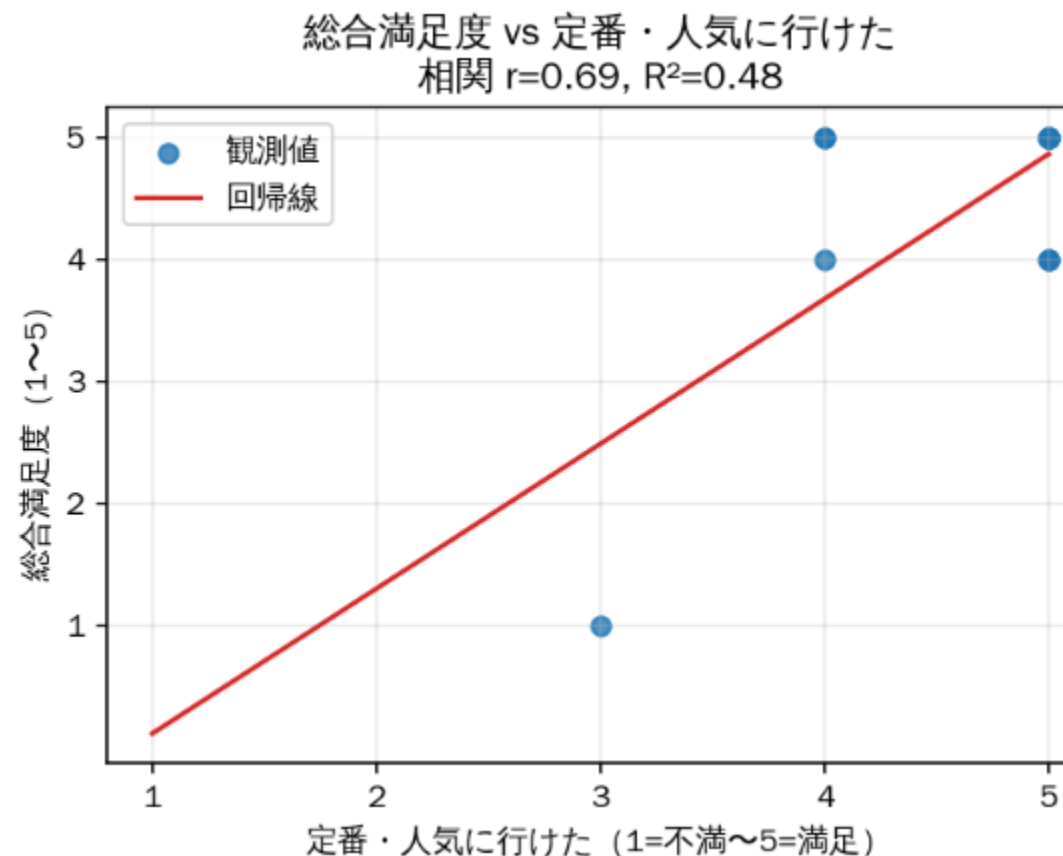


今回は以下の満足度を上げることで、さらに総合満足度が上げやすい可能性がある

- ① 定番・人気に行けた :
- 相関 $r=0.69$ 、 $R^2=0.48$
- ② 刺激・冒険になった :
- 相関 $r=0.66$ 、 $R^2=0.43$
- ③ 文化体験ができた :
- 相関 $r=0.57$ 、 $R^2=0.32$
- ④ 癒し・休息になった :
- 相関 $r=0.50$ 、 $R^2=0.25$

※N数が少ないので因果ではなく相関で見るのが妥当

総合満足度との相関 ～アンケート結果と個別スポット（ログ）～



<参考>

訪問した「数」× 総合満足度の相関はあるか？ 結論：弱い負の相関です。

Pearson r (総合満足度 vs 訪問スポット数) : -0.233 Spearman

ρ (順位相関) : -0.054

参加者が撮影した写真



スポット別「NPS平均スコア変化」の改善寄与（訪問 vs 非訪問）

スポット	平均スコア変化		平均スコア変化		平均差 (訪問-非訪問)
	訪問者数	非訪問者数	訪問	非訪問	
杉江能楽堂	7	8	3.71	1.88	1.84
岸和田城	8	7	3.25	2.14	1.11
自泉会館	8	7	3.13	2.29	0.84
きしわだ自然資料館	7	8	2.86	2.63	0.23
パンパリー元睦會館	7	8	2.57	2.88	-0.30
まちづくりの館	8	7	2.25	3.29	-1.04

スポットを訪れた人の平均スコア変化 − 訪れていない人の平均スコア変化（＝平均差）で並べたランキング
数値が大きいほど、そのスポットの訪問がスコア上昇に寄与している可能性が高い

参加者が撮影した写真

能楽堂が一番感動したこのようなことがない限り中には入れないし、今度はゆっくり食事したい



3. 詰まりどころ（課題）と次に試したいこと（次年度の一手）について

予算・時間・人数等の制約の中でもアンケートとアプリログとで多く知見を得られている。
今後に向けて2つの観点で考えたい（案）

①観光施策

・新しいターゲットに向けたメッセージ・事業

B. Instagram（フィード／カルーセル）キャプション例

・カルーセル構成（5枚）

1枚目：石畳と路地／2枚目：岸和田城／3枚目：杉江能楽堂／4枚目：自泉会館／5枚目：四季ごよみ

キャプション：

「歩くほど、物語に出会う城下町。

ガイドのひと言で“風景が物語に”。

✓ 二の丸交流センターでパンフ＆QR

✓ 城→能楽堂→邸宅→商店街の文化導線

✓ 途中で甘味休憩も。

#岸和田 #城下町散策 #文化体験」

・フィード単発（文化好き）

「能の間に差す光、床板の艶。静けさが語る“時間の層”。#杉江能楽堂 #文化体験」

・フィード単発（先入観転換）

「祭の町と思っていたら、文化の町だった。歩いて知る岸和田。#だんじりじゃない岸和田」



手段提供

課題提供

②スマートシティ（観光WG）

- ・デジタル化のサポート、特にデータ観点
 - ・データから見えるデータだけでは見えなかった情緒
- ・AI活用のサポート
- ・仲間づくり（連携先強化）

好評の
ガイドツアー

