

商店街回遊プロジェクト「長浜謎解きラリー」

手作り×DXを目指す 魅力的かつ持続可能な街歩きコンテンツ



高田 ゆず姫(たかだ ゆずき)
愛媛県立長浜高等学校 1年

川之内 隆希(かわののうち りゅうき)
愛媛県立長浜高等学校 1年

山佐木 后希(やまさき こうき)
愛媛県立長浜高等学校 1年

柴田 康輝(しばた こうき)
愛媛県立長浜高等学校 1年

竹本 涼花(たけもと りょうか)
愛媛県立長浜高等学校 1年

活動概要

活動の内容

目的：謎解きを通じて長浜の魅力を楽しみながら知ってもらい、商店街に足を運びきっかけをつくる

- ① 長高水族館一般公開日にパイロットイベントとして「館内謎解きラリー」を実施し、難易度や運営方法を検証
- ② ①の成果を生かし、商店街を舞台にスマホ1つで参加できる常設型「長浜謎解きラリー」を企画・運営し、9月に激ムズ版、11月にお手軽版を公開
- ③ 認知度向上のため、コミュニティセンター主催のマルシェへの出店、水族館公開日や小中学校でのチラシ配布、Instagramでの情報発信

活動の特徴(新規性・発展性)

- ・高校生が企画した謎解きイベントで“常設型”は全国的にも珍しい
- ・LINEの自動返信機能を活用し、スマホ1つでいつでも誰でも参加可能
- ・常設型と自動返信により、開催や運営コストを最小限に抑え、持続可能性を高めた
- ・謎もキャラクターもストーリーもすべて手書きで作成したオリジナル(AI未使用)
- ・市場規模の大きい謎解きファン層にも訴求できる
- ・現地ではしか解けない仕組みにより、地域回遊や店舗利用のきっかけを生む

活動の成果

3か月で66名が参加し、広島、埼玉など県外からの来訪もあった。参加者の約60%が商店街で買い物をしており、地域回遊や店舗利用につながる行動が生まれた点に大きな手応えがあった。満足度は両版で4.5以上(MAX=5)、魅力発見の機会創出度は4.7と好評で、「周りを見ながらゆっくり歩くと新発見が多かった」などの声もあり、長浜の魅力発信策として成果が示された。広報のInstagramは1か月で8,173閲覧に達し、認知拡大にも寄与した。

課題の設定と意図

地域住民への聞き取り調査を行い、その中で多く挙がった課題が「商店街の衰退」であった。人口減少や若年層の流出により店舗数は減少し、それに伴って商店街に足を運ぶ人も減るといふ負の循環が続いていることを知った。一方で、ガラスアート商店街などの商工会による活性化の取組も存在しており、地域を盛り上げたいという思いと現実とのギャップを実感した。また、長浜で高校生活を送る中で、今まで気付けていなかった長浜の魅力的な店舗や商品等が数多く存在することに気付いた。しかし、その魅力の多くは「実際に歩き、触れ、出会う」ことでこそ感じられるものであり、商店街の活性化には、まず“歩く理由”をつくり、町やお店に触れる機会を増やすことが不可欠であると考えた。そこで近年その市場が大きく成長している「謎解き」に目を付け、自然と回遊を促す「謎解きラリー」という形を選んだ。謎解きを通して長浜の魅力に“楽しみながら出会う”仕組みをつくることで、地元を知らない来訪者にも、地域を当たり前と思っている地元住民や私たち自身にも、長浜を見つめ直すきっかけを生みたいと考え、この課題を取り上げた。

課題解決のための仮説と計画

私たちは長浜商店街の衰退という課題に「謎解きラリーによって歩く理由をつくり、実際に店舗や町並みに触れる機会を増やせば魅力発見の機会と経済効果が生まれる」という仮説を設定して、解決に取り組んだ。近年、謎解き市場は90億円規模に成長し、幅広い層が参加しやすい体験型コンテンツとして注目されている。また、全国でも周遊型謎解きが地域活性の手法として採用されている事例が多く、地域の魅力への気づきを促すうえで高い効果が確認されており、町を歩き魅力に触れる機会が生まれると考えた。さらに、一日限りのイベントではなく常設型にすることで参加者が自分のペースで取り組み、散策中の買い物や寄り道などを引き起こしやすい点にも着目した。

運営面では、LINE自動返信機能を活用し、案内から謎の出題、解答管理、アンケートまでを自動化できる仕組みを構築した。常設型による参加しやすさの向上、自動返信による人的コストの軽減を組み合わせることで、長期的に運用可能な持続性の高い地域コンテンツにすることを目指した。

また、実践を通して仮説を検証し、必要に応じて計画を修正した。最初に水族館内で実施したパイロット版では「もっと難しくてもよい」という声が多かったため、商店街版では難易度を上げた激ムズ版を制作した。しかし公開後は「難しくすぎる」「最後までたどりつけない」という意見が増え、仮説を再度見直す必要が生じた。そこでヒント機能の追加や、短時間で挑戦できるお手軽版の制作へと改善を重ね、幅広い年代が参加しやすい形に調整した。

さらに、当初は常設型のみを予定していたが、企画の認知度が想定以上に伸びなかったため、水族館公開日や地域マルシェと連動した限定イベントも併行して実施し、体験型イベントで興味を持った人が常設版へと参加する循環づくりを試みた。同時にInstagramでの情報発信を開始し、広報活動にも注力した。

活動で工夫できたこと

最大の特徴は、「手作りの温度感 × デジタルの効率 × 地域を歩いてこそ成立する構造」の三つを高度に組み合わせられたことである。

①: 手作りキャラ「チャーマス」による“長浜の魅力の物語化”

長浜の店舗や名物を擬人化した「チャーマス」を一つひとつ手描きで制作し、出題・誘導・クリア演出をキャラクターが担う構造にした。これにより、単なる謎解きにとどまらず、「キャラが街を案内してくれる」物語体験に昇華した。正解後に豆知識が表示され、遊びながら長浜の歴史や文化に触れられる点は教育とエンタメの両立を実現している。

②: デジタル活用で“持続可能な常設型”を実現

LINE自動返信機能を中心に、出題・回答・案内・豆知識表示までを自動化し、スマホ1つで参加できる仕組みを構築した。謎の難易度をヒントコードで調整できるため、小学生から大人まで幅広い層が挑戦できる。掲示物の設置を必要としないため、運営コストが非常に低く、地域の負担なく「継続できる回遊コンテンツ」として成立する点は大きな強みである。

③: 現地を歩く必然性を組み込んだ“地域密着型の謎構造”

下灘駅の常設型謎解きを体験し、現地を歩かなければ気づけない魅力の発見こそが周遊型の価値であると学んだ。この経験から、店先の看板、表札、建物の特徴など、長浜ならではの細部を問題に組み込み、歩くこと自体が発見につながる設計にこだわった。参加者が実際に店舗に立ち寄り、買い物に結びついた実例も複数生まれ、地域経済への波及効果も確認できた。

【広報活動】

Instagram、チラシ、水族館公開日での体験会、マルシェでの出店など多面的に発信し、特にSNSでは投稿時間や内容の分析を行いながら運用した。地域との連携も深まり、協力者の増加によって企画そのものが地域の財産として根づき始めている。

アイコン



私たちが頑張りました！

メンバー



- ①参加者の笑顔
- ②マルシェに出店
- ③チラシ配布の依頼



活動の様子

高田 ゆず姫

「長浜謎解きラリー」の活動を通して、印象に残ったことが3つ、学んだことが2つある。まず印象に残った点について記す。

1つ目は、Instagramの運営である。私は「長浜謎解きラリー」をより多くの人に知ってもらうため、SNSを活用した広報活動に力を入れた。投稿では主にオリジナルキャラクターであるチャームスの魅力を紹介したが、投稿を見てもフォロワーにはつながらず、「見てもらうこと」と「行動してもらおうこと」の差を痛感した。さらに投稿する曜日を火曜と金曜に固定して運用した結果、一般的に閲覧されやすいと言われる金曜20時の投稿の方が反応が良く、実際にリーチ数が増えることを体験的に学ぶことができた。SNSの特性を理解し、その仕組みを味方につけることで発信力が変わることを実感した点大きい。

そんな中、長浜コミュニティセンターのマルシェに参加したことや、同センターと協力してマルシェの告知投稿を行ったことをきっかけに、フォロワー数が増え、活動を知ってもらう機会が広がった。画面越しの発信だけでなく、リアルな場での接点が増えることがSNSでの広がりに直結することも学んだ。

2つ目は、9月に行ったイベントである。9月20日に初めて「長浜謎解きラリー」として商店街イベントを開催し、参加者が真剣に謎に挑む姿を見たとき、これまでの準備や試行錯誤が形になったことを実感した。なかでも、参加者が米田七宝堂さんに立ち寄り、名物「残月」を購入して下さった場面は強く心に残った。自分たちが意図した“歩きかけづくり”が実際の購買行動に結びついた瞬間を目の当たりにし、長浜の魅力を伝える活動として確かな手応えを感じた。

3つ目は、地域の温かさである。準備や許可取りのために商店街を訪れるたびに、店主の方々が快く協力してくださり、「どんどん長浜を盛り上げてほしい」と励ましの言葉をかけてくださった。こうした地域の方々の支えがあったからこそ活動が前へ進んだのだと感じ、この温かさに触れた経験そのものが大きな財産となった。

次に活動を通して学んだ点について記す。

1つ目は、相手に応じた接し方の大切さである。チラシ配りでは、大人には丁寧な敬語で説明し、子どもには言葉を少し崩して明るく話すことで、興味を持ってもらいやすくなることを実感した。相手が理解しやすい表現に変えることは、情報を伝えるうえで非常に重要であり、その場で瞬時に対応を変える力の必要性を学んだ。

2つ目は、「よく閲覧される投稿」の特徴についてである。キャプションに絵文字を多めに入れると「いいね」が増えることや、金曜20時に投稿した際に閲覧数が大きく伸びたことなど、SNSには「見られる型」が存在することを実感した。投稿内容だけでなく投稿時間・見せ方・親しみやすさが反応に影響することを、実際に数字を見ながら理解できた点は大きな学びだった。

この活動を通して、水族館公開日以外にも多くの人と関わる機会が増え、自分のコミュニケーション能力が大きく向上した。もともと人と話すことは好きだったが、少し人見知りな部分もあった。しかし交流の場が増えたことで、誰とでも楽しく話せるようになった。将来、ウェディングプランナーとして結婚式の提案や相談に寄り添う仕事をしたいと考えているため、この経験は人との関わり方を学ぶ貴重な機会となった。地域に応援されながら活動した経験を力に、今後もよりよいコミュニケーションを大切にしていきたい。

川之内 隆希

制作にあたり、私は謎解きを通して長浜という町が持つ魅力や歴史をより多くの人に知ってもらいたいという思いで取り組みを始めた。長浜には古き良き商店や歴史ある名所が多く残っているが、その良さが十分に認知されず、商店街の人通りが少なくなっているのが現状である。そこで私たちは「謎解きラリー」という、楽しみながら学べる形式を活用し、長浜の魅力を自然と感じてもらえるアクティビティを作ることにした。観光客や地域の学生、そして地元の方々ももう一度魅力に気づきかけをつくりたいという思いを込めて取り組んだ。

企画を始めるにあたり、まず下灘駅周辺で実施されている常設型の謎解きに参加した。この体験は大きな学びとなった。普段なら素通りしてしまう場所でも、謎と物語が結びつくことで「足を運ぶ理由」が生まれ、これまで見ていなかった風景や看板に自然と目が向き、地域の新たな魅力に気づけたのだ。この経験から、長浜でも同じように「歩く中で新しい発見が生まれる仕組みを作りたい」という思いが強くなった。体験後に長浜の町を歩いてみると、普段は意識していなかった看板や掲示物、店先の装飾にまで、謎解きのヒントにつながる要素が多く隠れていることに気づき、地域の見え方そのものが変わった。この視点の変化は、今回の企画の方向性を定める上で非常に重要な学びとなった。

最初に取り組んだのは、水族館館内の公開日に合わせて実施した第一弾の謎解きイベントである。水族館内で完結したこのイベントでは、参加者の反応を直接知ることができ、特に子どもたちが真剣に挑戦する姿が印象的だった。「楽しかった」「第二弾も参加したい」という声をいただき、難易度調整や参加者のターゲット設定など今後に生かせる学びも得られた。また、地域とのつながりを深めるため、景品に和菓子店・七宝堂さんの「残月」を採用し、参加者が名物を知り、店へ足を運びかけづくりも意識した。

第一弾の意見をもとに制作した第二弾が激ムズ版である。この回では、公式LINEを活用した常設型とし、簡単に参加しやすいようLINEの機能を最大限活用した。制作中、私はクーポン機能やリッチメッセージなど、今まで知らなかったLINEの機能を学び、どのように参加者の体験価値を高められるかを考えながら構築した。商店街の店先や看板を活用し、実際に歩かなければ解けない謎を多く取り入れたことで、地域を歩く必然性を高められた点も大きな工夫の一つである。

続いて制作した第三弾がお手軽バージョンである。小中学生や初心者でも挑戦しやすいよう、難易度と所要時間を大幅に調整した。複数のレベルを用意することで幅広い層に届けられることを実感し、誰もが町歩きを楽しめる仕組みづくりの重要性を学んだ。

さらに、地域イベントとの連携にも力を入れた。長浜コミュニティセンターのマルシェでは、多くの来場者が実際に商店街を歩き、謎解きを楽しんでくれた。主催者の方々から温かい言葉をいただき、活動が地域へ広がったことを実感した。今後は、LINEのクーポン機能を活用し、クリア者に商店街のお店で使える特典を配布する仕組みを作りたいと考えている。すでに数店舗に相談したところ前向きな返答をいただけており、長浜の商店街全体で“楽しみながら地域を巡る仕組み”をさらに広げたい。

こうした一連の取り組みを通して、地域の魅力を伝える難しさややりがい、そして謎解きが持つ「視点を変える力」を深く学ぶことができた。これからは長浜の魅力を楽しく伝えられる仕組みを作り、町に賑わいを取り戻す力になりたい。今回の経験を生かし、今後も長浜の魅力を発信し続けたい。

山佐木 后希

今回の『長浜謎解きラリー』の活動を通して、私は様々な経験を重ね、多くの気づきと学びを得ることができた。特に印象に残っている学びを三つ記したい。

一つ目は、人を集めることの難しさと重要性である。どれほど良いものを作っても、知ってもらえなければ参加にはつながらない。そこで後半の活動では広報に特に力を入れ、Instagramではチャームスの初期デザインや制作裏話を紹介し、世界観の魅力を伝える工夫をした。ポスター掲示やチラシ配布、水族館公開日に合わせた体験イベントの実施など、複数の方法を組み合わせた結果、急激な伸びこそなかったものの着実に参加者が増えていった。また、謎解き専用のWebサイトも試作し、情報発信の幅を広げる可能性を考えるきっかけにもなった。こうした試行錯誤を通して、広報は「届けたい相手に届く形に整えることが最も大切」と実感した。

二つ目は、難易度設定の難しさと奥深さである。当初制作した激ムズ版は大人でも悩むほどの内容になり、「最後まで進めなかった」という声が多く寄せられた。どれだけ世界観を作り込んでも、難しすぎると「できないから楽しくない」につながってしまう。一方で、第二弾のおでがる版では漫画調の画像を取り入れ、小学生でも直感的に読み進められる工夫を加えた結果、「できるから楽しい」という感覚が生まれ、多くの人に挑戦してもらえた。この経験から、難易度は参加意欲を左右する大きな要素であり、「謎解きが得意な人には激ムズ版」「初めて挑戦する人にはおでがる版」という複数の入り口を用意する必要性を学んだ。また、公式LINEを単なるメッセージの場ではなく「ゲーム空間」として感じてもらえるよう、アニメーションや欠片アイテムなどを導入して没入感を高めた。難易度と世界観のバランスを調整することが、参加者の体験価値に直結することを強く実感した。

三つ目は、チラシ制作の難しさである。情報量とデザインのバランス、構図、配色など思った以上に考える点が多かった。必要な情報を伝えるため、学校のチラシや資料を参

考にしながら構成を工夫し、どこを見れば内容が理解できるのかを意識して作り込んだ。約十二年間絵を描き続け、様々なものを創造してきた私にとって、久しぶりに「苦手分野」を感じられたことはむしろ嬉しく、資料を読み込み試行錯誤して作り上げる過程はとても楽しかった。より良いチラシを追求する中で「どの見せ方なら読みたくなるか」を自然と分析するようになり、情報整理の力も大きく向上した。

また、チャーマスの制作にも特に力を注ぎ、採用しなかった案も含め94体を描き上げた。店舗や名物の特徴の捉え方を試行錯誤する中で地域への愛着が深まり、地域おこし協力隊の濱田美穂様から「コミセンのチャーマスを作ってほしい」と依頼をいただいたことは、長浜に少しでも恩返しができたと実感できる嬉しい瞬間だった。

今回の経験を通して、私は広報、デザイン、企画、難易度調整、コミュニケーションなど多様な領域に挑戦し、自分の力を試しながら成長することができた。そして今後は、特に高い評価をいただいた「チャーマス」を中心に、商店街を盛り上げる新しい仕掛けを考えていきたい。例えば、チャーマスのグッズ制作や店舗ごとのミニキャラ展開、チャーマスを入り口に謎解きイベントの存在を知ってもらう導線づくりなどを通して、参加者が楽しみながら長浜の魅力に出会える機会を増やしたい。チャーマスが長浜の新たな“シンボル”となり、訪れる人が自然と商店街に足を運びたいくなるような仕掛けを生み出すことが、今後の目標である。

柴田 康輝

私が今回の活動を通して印象に残っていることは二つある。

一つ目は、長浜という地域の温かさや魅力を改めて感じられたことだ。私が長浜に来るようになったのは小学五年生頃からだが、当時から親しんできた地域の人の温かさや「残月」などの名物の魅力を、謎解きラリーの試走やお店への許可取りを通してあらためて深く実感することができた。実際に七宝堂さんやショッパーズさんを訪れ、「謎解きラリーでお店の看板写真を使わせてもらいたい」とお願いした際も、皆さんが快く応じてくださり、「どんどん長浜を盛り上げてほしい」と励ましてくださった。また、11月15日のコミュニティセンターで行われるマルシェの参加許可を取った際にも同様の声をいただき、どの方も町の未来を本気で思っていることが伝わってきた。こうしたやり取りを重ねる中で、「この場所を盛り上げる一員として頑張りたい」という気持ちがこれまで以上に強くなった。

また、試走のたびに長浜の町並みを歩き回ること、以前は何気なく通り過ぎていた看板の文字や建物の装飾、店先に置かれた小さな掲示物など、細部にたくさんの魅力が隠れていることにも気づいた。問題を作る視点で町を見ると、普段とはまったく違う景色が見えてくるのが面白く、「参加者にもこの“新しい視点”を味わってほしい」と思うようになった。このような体験が、コースづくりや問題の構成にも生かされている。

二つ目は、失敗したときに反省を生かすことの大切さを学んだことである。商店街版を制作する前、まず長高水族館内でパイロット版を実施した際にはアンケート結果がとても良く、手ごたえを感じていた。しかし常設型の第1弾を公開すると、「謎が難しすぎる」「途中で諦めてしまった」という声が多く、期待した結果が得られなかった。さらに、制作を進めれば進めるほど、制作者の視点に偏り、初見のユーザーがどこでつまづくのかが見えにくくなることも痛感した。そこで、同級生や知人にテストプレイを依頼し、実際に遊んだ時の「迷うポイント」や「分かりにくい表現」を教えてもらうようにした。客観的な意見を取り入れることで、自分たちでは気づけなかった改善点が次々に明らかになり、それを修正していくうちに「参加者がどう感じるか」を常に意識して制作できるようになった。

こうした反省を生かして制作した「お手軽バージョン」では、小学生でも挑戦しやすいよう難易度を大幅に調整し、より多くの人を楽しめる工夫を加えた。実際に長浜コミュニティセンターのマルシェで体験していただくと、第1弾とは比べものにならないほど好評で、笑顔で挑戦してくれる姿を見るたびに「改善して本当によかった」と心から思えた。この一連の経験を通して、ただ制作するだけでなく、“相手の立場に立つこと”の大切さを学び、失敗を前向きに活かす姿勢が身についたと感じている。

今回の地域探究活動を通して、私は多くの大切なことを学んだ。これまでは、人と協力して一つの目標に向けて活動する経験がほとんどなく、知らない人に話しかけることなど想像できなかった。しかし、活動を進める中で、班の仲間と支え合いながら困難を乗り越え、地域の方々からの励ましを受け、大きな企画をやり遂げることができた。

今回学んだ「人の温かさに触れる中で協力して進める大切さ」と、「失敗を恐れず挑戦し続ける姿勢」を、これからの学校生活にも生かしていきたい。改めて気づいた長浜のすばらしさを、これからも多くの人に伝えていきたいと思う。

竹本 涼花

私はこの活動に参加できることに大きな喜びを感じていた。幼いころから謎解きが好きで、自分の好きなことを生かしながら楽しんで地域に貢献できる点に魅力を感じたからである。また、謎解きは幅広い人々の関心を引きやすく、長浜の魅力を多くの人に知ってもらうきっかけにもなり得ると考えていた。しかし活動を始めた当初は、周囲のメンバーの能力の高さに圧倒され、自分が班の役に立てるのか大きな不安を抱えていた。

そうした中で私は主に、謎の作成、景品のデザイン、アンケートの作成を担当した。特にアンケート作成は想像以上に難しかった。当初は簡単な作業だと思っていたが、設問の適切さ、読みやすい文章構成、敬語や表現の正確さ、回答者の心理的負担への配慮など、考えるべきことが多岐にわたったからである。試行錯誤の中で先生やメンバーから助言を受け、参加者の目線に立って設問の順番を工夫したり、情報量を調整したりすることで、最終的に回答しやすく集計しやすいアンケートを形にすることができた。

アンケート作成で特に工夫した点は二つある。

1つ目は、「謎解きラリーの途中や終了後に買い物をしたか／何を購入したか」という設問を入れた点である。これにより、イベントが実際に商店街の利用促進につながったかを客観的に把握でき、私たちの取り組みの効果を定量的に検証することにつながった。実際に買い物をした参加者が多く、この活動が地域に貢献できたことが分かったときの喜びは大きかった。

2つ目は、謎解きラリーを途中退出した参加者向けに「退出者用アンケート」を作成した点である。私たちのラリーは、クリアするとアンケートが送られてくる仕組みになっているため、途中でやめてしまった方の意見は通常のアンケートでは集めることができない。そこで私は「退出者用アンケート」を作ることを提案した。クリアした方の意見はもちろん重要だが、途中退出した方の意見は、改善点をより具体的に知るうえで特に貴重だと考えたからである。第一弾の「長浜謎解きラリー」は難易度が高く、クリアした参加者はわずかだったため、「退出者用アンケート」があったことで多くの改善点を得ることができ、非常に役立った。

また、この活動を通して地域の方々との関わりが大きく広がった。お店への許可取りでは、どの店舗の方も快く協力してくださり、「長浜をもっと盛り上げてほしい」と応援の言葉をかけてくださった。こうした温かさにふれ、私たちの活動が地域から支えられていることを実感した。同時に、私たち自身も地域に返せるものを増やしたいと強く思うようになった。

さらに、広報の一環として参加した長浜コミュニティセンターでのマルシェ出店は、私にとって大きな転機となった。活動紹介をしている中で、コミセンの職員の方から「12月7日にこういうイベントもあるよ」と情報を教えていただき、それをきっかけに新たなイベントへ参加できることが決まった。自分たちが外へ動けば、地域の中で“つながり”が増え、情報とチャンスが自然と広がっていくことを実感した瞬間だった。行動が連鎖していく面白さと、活動が地域に少しずつ溶け込んでいく実感が胸に残った。

この活動を通して、私は自分が地域とつながり、誰かの役に立つことの嬉しさを知った。アンケートづくりで感じた「人の気持ちを想像する難しさ」、店主の方々からの温かい言葉、参加者からの反応、そして自分の行動が新しい機会につながっていく経験は、すべて私を成長させてくれた。今後もこの経験を生かし、長浜の魅力を多くの人に伝えられるような活動を続けていきたいと強く思う。

チャームス紹介
串焼き専門店「弁慶」
串八鳥
(くしはちいづく)



初期デザイン
店主さんからのお話をもとに
デザインを変更した

背中にはお店のメニューを
背負っている
串焼きの炎を
イメージ



完成デザイン



店名は店主さんが好きな
「武蔵坊弁慶」から取った
→ 同じポーズに

このお店では、
弁慶の武器である薙刀に形が似ていること
から、スベアリブを「弁慶」と呼んでいる
→ 武器をスベアリブ風に

採用されなかったキャラクター (総作成数: 94体)



一部抜粋(掲載していないものは、添付したPDFファイルに)

一つひとつこだわって作っています

実践活動時の動画や成果物等

動画URL	二次元コード	添付PDF あり

1. 地域探究アワードエントリー情報

エントリー希望	有	エントリー単位	グループ	ブロック	四国
---------	---	---------	------	------	----

2. オリエンテーション合宿及び実践活動の基本情報

合宿実施先	国立大洲青少年交流の家	修了日	2025/7/25	カリキュラムのタイプ	B
フィールドワークの内容					
実践活動期間	2025/7/27 ~ 2025/11/28				
活動のタイプ	新たな活動				
協力者	主な協力者			協力内容	
	所属	長浜町内のお店		謎解きラリーへの協力	
	氏名	米田七宝堂、玉井菓子舗、濱屋、ショッパーズ長浜店、村上薬局、弁慶、福ずし、富屋金兵衛邸、まことや、ながはま町商工会、長浜商店連盟			
	所属	地元の小中学		チラシの配布	
	氏名	大洲市立長浜小学校、大洲市立長浜中学校			
	所属	イベント協力者		マルシェへの参加、協力	
氏名	長浜コミュニティセンター、地域おこし協力隊				
協力者総数	26名		協力団体数	14団体	

3. 実践活動の記録

(1)総活動日数 全 109 日

事前:準備・打合せ	11日	本番:メインの活動	94日	事後:ふりかえり・報告	4日
-----------	-----	-----------	-----	-------------	----

(2)活動成果の発信等

媒体	方法	回数	概要・備考
SNS	自ら発信	3回以上	公式アカウントで週2回、水曜と金曜にInstagramに投稿(計11投稿で8173閲覧)
SNS	取材された	2回	長浜コミセンや地域おこし協力隊のInstagramでイベントを取り上げていただいた。

(3)主な活動記録

活動日時	区分	活動場所	活動内容
7/26 ~ 7/26	①事前学習・打合せ等	下灘駅周辺、長浜高校	下灘駅周辺の謎解き体験、今後の方針決定
8/16 ~ 8/16	②実践活動本番	長高水族館	パイロットイベントの開催@長高水族館
8/17 ~ 11/28	②実践活動本番	長高水族館、商店街、長浜高校、自宅	公式LINEシステム構築、チャームス作成 常設型「長浜謎解きラリーin長浜商店街」実施
9/13 ~ 11/15	②実践活動本番	商店街、長高水族館、長浜高校	謎解きラリー体験イベントの実施(9/13@長高水族館、11/15@長浜コミセン)
10/18 ~ 11/28	②実践活動本番	長浜高校、自宅	広報用Instagramの運用

協力店への説明用資料 (謎解き解答付き)



▲友だち追加して▲
謎解きラリーに挑戦

本来は、商店街に足を運んでいただくために
現地に行かないと謎が解けない様にしていますが、
LINEアプリで、こちらのQRコードから

「長浜謎解きラリー」の公式アカウントを友達追加し、
本資料に沿って操作していくと、**現地を訪れなくても、
参加者が実際に見る画面を確認することができます。**

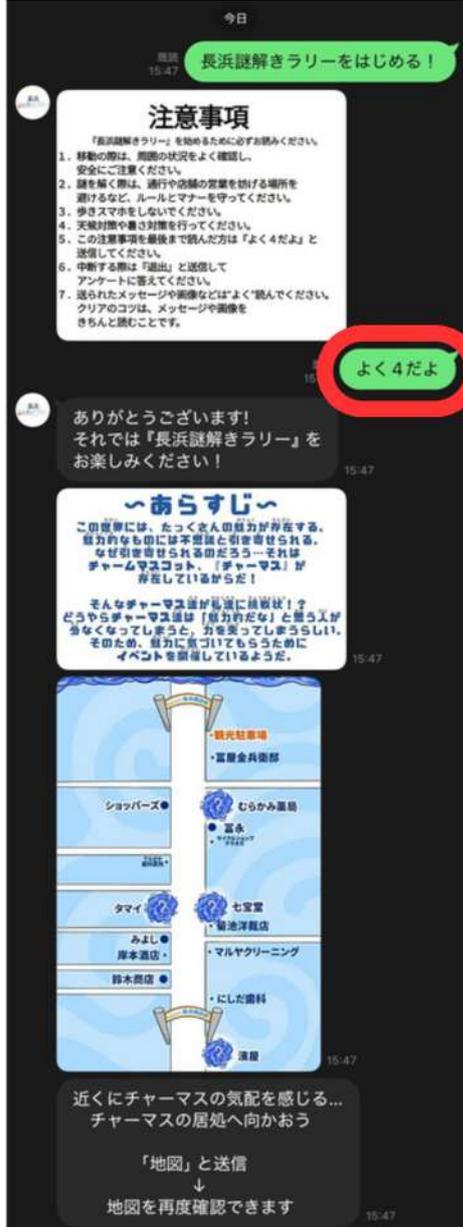
激ムズ版



画面下部メニューのここをタップ



ここをタップするといつでも画面下部メニューを表示できます



注意事項に沿って「よく4だよ」と入力するとスタート



ここをタップ

七宝堂に到着したらタップ

ここをタップ

限暗 光月の謎に挑戦!

ここをタップ

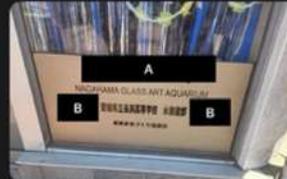
みよしに到着したらタップ

限暗 光月の謎を解いてみよう!
(答えを送信してください)

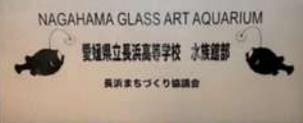
ヒントコード①:001
ヒントコード②:002
大ヒントコード:101

ーヒントコードの使い方
3桁の数字を送信すると
ヒントを獲得できます。

ー大ヒントコードの使い方
3桁の数字を送信すると
大ヒントを獲得できます。



1+6+26+12=A (OOO O)
1+50+10+3=B (OOOO)
8+31+25+32=?
?をひらがなで
答えてください



目隠しなし画像

答え「くまのみ」を入力

くまのみ



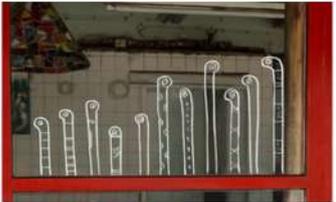
ここをタップ

玉井菓子舗に到着したらタップ

玉井菓子舗に到着！

zzZ...

何度も声をかけたが起きる気配がない...
ここは後回しにして、『演屋』に向かうことにした。



目隠しなし画像

演屋に到着したらタップ

ここをタップ

演屋に到着！

ん？



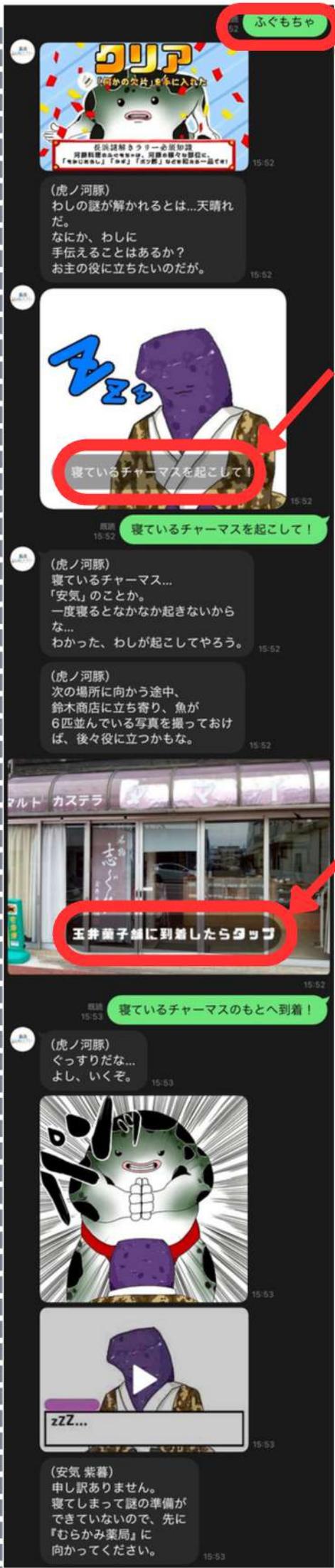
虎ノ河豚の謎に挑戦！

虎ノ河豚の謎に挑戦！

(虎ノ河豚) ならば解いてみよ。可愛いチンアナゴの謎だ。

虎ノ河豚の謎を解いてみよう！ (答えを送信してください)

ヒントコード③:003
ヒントコード④:004
大ヒントコード:102



ふぐもぢゃ

答え「ふぐもぢゃ」を入力

ここをタップ

寝ているチャーマスを起こして！

寝ているチャーマスを起こして！

(虎ノ河豚) 寝ているチャーマス... 「安気」のことか。一度寝るとなかなか起きないからな... わかった、わしが起こしてやろう。

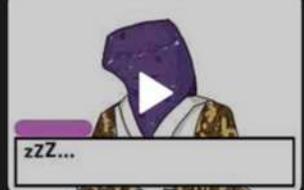
(虎ノ河豚) 次の場所に向かう途中、鈴木商店に立ち寄り、魚が6匹並んでいる写真を撮っておけば、後々役に立つかもな。



玉井菓子舗に到着したらタップ

寝ているチャーマスのもとへ到着！

(虎ノ河豚) ぐっすりだな... よし、いくぞ。



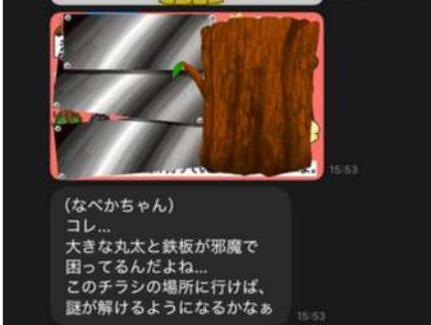
(安気 紫暮) 申し訳ありません。寝てしまって謎の準備ができていないので、先に『むらかみ薬局』に向かってください。



目隠しなし画像



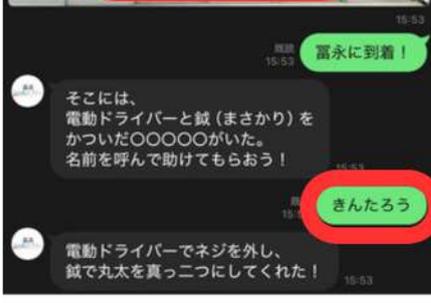
ここをタップ



ここをタップ



ここをタップ



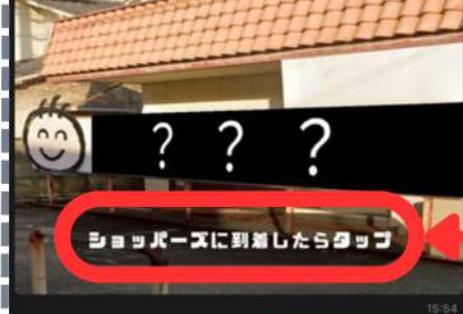
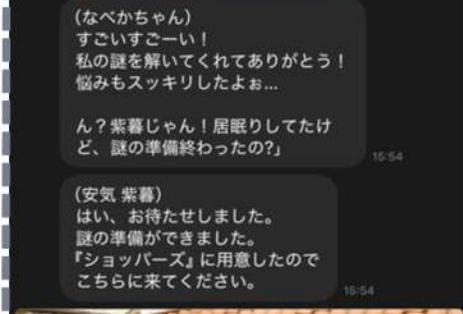
答え「きんたろう」を入力



ここをタップ



答え「白滝まつり」を入力



目隠しなし画像

ここをタップ

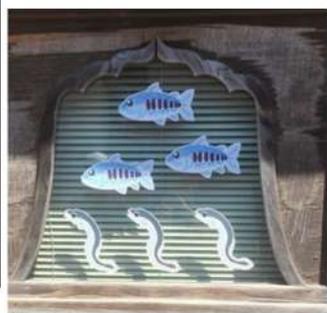


ここをタップ



答え
「プロフィール」
を入力

この指示に従って
左上  の
アイコンをタップ
↓
プロフィール画像
にある謎を解く



目隠しなし画像



プロフィール画像の
ここに謎が



答え
「アカバシ」
を入力



答え
「1935」
を入力

長浜謎解きラリー クリア

「長浜謎解きラリー」クリアおめでとうございます！
長浜の魅力を知ることができましたか？
なぞとき班・チャームス一同、参加していただいた皆様
が謎解きを楽しんでくださっていると嬉しいです。

—最後に—
長浜謎解きラリーに参加していただきありがとうございました！



15:54

アンケートにご協力お願いします！

アンケート回答特典に壁紙を配布
中！

回答を送信後に表示される画面に、
特典を受け取るキーワードが
あるので要チェック！

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScDqIwGxZGc9Tjhari8rh_sV1a0O5sQy33TVSM6uE-Pbvnw/viewform

長浜謎解きラリー 激ムス...

本日は、長浜高校の生徒が企
画・運営した謎解きラリーに...

15:54

リンクから
アンケートに回答



お手軽版



画面下部メニューの
ここをタップ



注意事項に沿って
「よくよんだよ」
と入力すると
スタート



目隠しなし画像



ここをタップ



ここをタップ

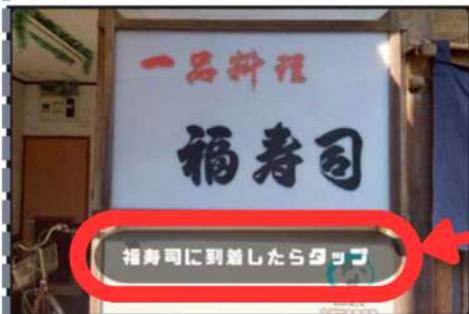


答え「5」を入力





ここをタップ



ここをタップ

16:44
高橋 16:45
弁慶に到着！

16:45
高橋 16:45
福寿司に到着！



ここをタップ



ここをタップ

16:45
高橋 16:45
串八鳥の謎に挑戦！

16:45
高橋 16:45
福棧達磨の謎に挑戦！



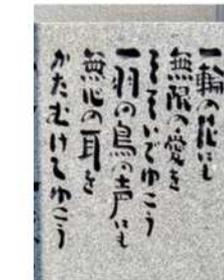
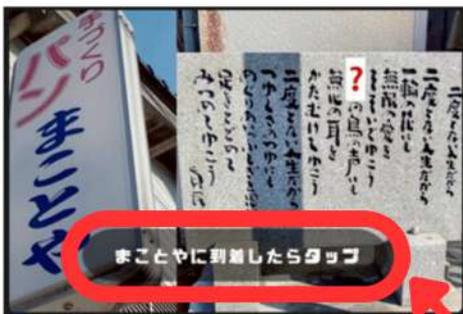
16:45
高橋 16:45
948

答え「948」を入力

16:45
高橋 16:45
3

答え「3」を入力





目隠しなし画像

まことやに到着！

ここをタップ



ここをタップ

フリーエブの謎に挑戦！



カレーパン

答え「カレーパン」を入力



ここをタップ

フリーエブの謎に挑戦！



ヒントコード:06
ヒントコード:07

まことや

答え「まことや」を入力



リンクからアンケートに回答



企画書

- ① 激ムズ版
- ② お手軽版

企画書

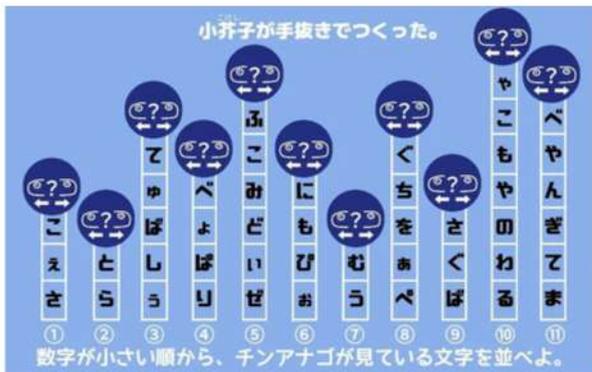
長浜 謎解きラリー



● 概要

- ・長浜高校の授業（総合的な探究の時間）の一環で、地域活性化を目的に1年生の5人が企画
- ・長浜町商店街を舞台にした**常設型の謎解きラリー**
- ・参加者はスマートフォンの**LINEアプリを活用**し、専用アカウントから送られてくるストーリーや問題を順番に解き進める。
- ・LINEアプリ内で完結するため、**対人での対応は不要**
- ・謎解きのカギとなる情報は、商店街に点在する看板や装飾、店舗の外観などに隠されており、**実際に現地を訪れて確認しなければクリアできない仕組み**
- ・商店街を歩き回る来訪者の増加、地域全体の回遊性と滞在時間の向上が狙い
- ・実施期間：8月16日(土)～3月31日(火)
- ・第2弾の実施やストーリーの追加などを予定

(謎の例)



● 見どころ① 今、謎解きはアツい！

- ・謎解き市場は拡大中！
- ・謎解きイベントには、国内だけでも年間500万人以上が参加し、市場規模は500億円超
- ・多くの自治体が集客施策として導入
- ・謎解きラリーは、参加型体験+物語性を兼ね備え、SNSや口コミで広がりやすい

● 見どころ② 全て高校生が企画・発案

- ・ストーリーもキャラクターも**全て長高生が考えた**、完全オリジナル！
- ・使用するイラストも、全て手書きで作成



● 見どころ③ 様々な魅力をマスコット化

- ・長浜の魅力（**チャーム**）をマスコット化した「**チャーマス**」が謎を出題
- ・正解すると、長浜の魅力を深掘りする豆知識が表示



①米田七宝堂



②みよし



③むらかみ薬局



④富永



⑤玉井菓子舗



⑥濱屋



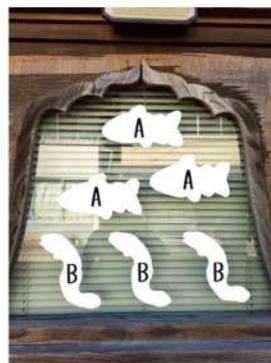
⑦ショッパーズ



⑧長浜大橋



⑨旧鈴木商店



企画書（常設型イベントver.）



● 概要

- ・長浜高校の授業（総合的な探究の時間）の一環で、地域活性化を目的に1年生の5人が企画
- ・長浜町商店街を舞台にした**常設型の謎解きラリー**
- ・参加者はスマートフォンの**LINEアプリを活用**し、専用アカウントから送られてくるストーリーや問題を順番に解き進める。
- ・LINEアプリ内で完結するため、**対人での対応は不要**
- ・謎解きのカギとなる情報は、商店街に点在する看板や装飾、店舗の外観などに隠されており、実際に**現地を訪れて確認しなければクリアできない**仕組み
- ・商店街を歩き回る来訪者の増加、地域全体の回遊性と滞在時間の向上が狙い
- ・実施期間：8月16日(土)～3月31日(火)
- ・クリア商品をクーポンにするなど、商店街へ足を運んでもらう仕掛けも盛り込む予定

（謎の例）



● 見どころ① 今、謎解きはアツい！

- ・謎解き市場は拡大中！
- ・謎解きイベントには、国内だけでも年間500万人以上が参加し、市場規模は500億円超
- ・多くの自治体が集客施策として導入
- ・謎解きラリーは、参加型体験+物語性を兼ね備え、SNSや口コミで広がりやすい

● 見どころ② 全て高校生が企画・発案

- ・ストーリーもキャラクターも**全て長高生が考えた**、完全オリジナル！
- ・使用するイラストも、全て手書きで作成



● 見どころ③ 様々な魅力をマスコット化

- ・長浜の魅力（**チャーム**）をマスコット化した「**チャーマス**」が謎を出題
- ・正解すると、長浜の魅力を深掘りする豆知識が表示



各お店をモチーフにしたキャラクター（チャーマス）

①富屋金兵衛邸



②弁慶



③福ずし



④まことや



謎解きマップ おてがるばーじょん



チラシ

- ① 激ムズ版リリース
- ② お手軽版リリース
- ③ コミセンイベント用



▲友だち追加して▲
謎解きラリーに挑戦

長浜 謎解きラリー



長高生オリジナル 常設型 商店街回遊 謎解きイベント

長浜 謎解きラリー in 長浜商店街



?? 開催エリア：長浜商店街

?? 所要時間：90～120分

?? 開催期間：8月16日～3月31日

?? 難易度：★★★★★

※ヒントコードで自由に調整可能

?? 参加費用：無料

?? スタート地点は



こちら→

?? 遊び方



STEP
1

QRコードから
LINE公式アカウントを
友達に追加



STEP
2

指示に従って
商店街を巡りながら
謎解きに挑戦



STEP
3

全ての謎が解けたら
ゲームクリア！
限定壁紙をプレゼント

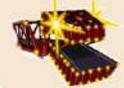
Point 企画・運営は全て高校生の手で！内容も完全オリジナル！

- ・長浜高校1年生5人が、商店街の活性化を目的に企画
- ・ストーリーもキャラクターも謎も
全て長高生が考えた 完全オリジナル！
- ・使用するイラストも、全て手書きで作成



参加した感想を

#長浜謎解きラリー
で投稿しよう！



Point 常設型なので、いつでも誰でも何度でも参加可能

- ・使用するのは、LINEアプリのみ
- ・常設型なので、公式アカウントを友達登録すれば、いつでもスタート可能
- ・ヒントコードを活用することで自由に難易度を調整可能なので、小学生や謎解きが苦手な方も楽しめます



【Story】



- ・登場するのは、長浜の魅力（チャーム）をマスコット化した「チャーマス」
- ・チャーマスは、長浜の魅力を知る人が減ると力を失ってしまう…
- ・商店街へ来る人を増やし、楽しみながら長浜の魅力を知ってもらうために、チャーマス達が次々と謎を出題
- ・謎を解く鍵は、商店街にあるお店の看板や装飾
- ・謎を全て解き、チャーマス達と長浜商店街を活気付けよう！

長浜

謎解きラリー



▲Instagram開設!▲



▲友だち追加して▲
謎解きラリーに挑戦



長浜高校の生徒が開催している常設型の謎解きラリーです!



長高生オリジナル 常設型 商店街回遊 謎解きイベント

長浜 謎解きラリー in 長浜商店街



?? 開催エリア: 長浜商店街

?? 開催期間: 8月16日~3月31日

?? 参加費用: 無料

?? 遊び方

?? 所要時間: 90~120分

?? 難易度別に2コース
※ヒントコードで自由に調整可能

?? スタート地点は
こちら→



STEP
1

QRコードから
LINE公式アカウントを
友達に追加



STEP
2

指示に従って
商店街を巡りながら
謎解きに挑戦



STEP
3

全ての謎が解けたら
ゲームクリア!
限定壁紙をプレゼント

Point 企画・運営は全て高校生の手で! 内容も完全オリジナル!

- ・長浜高校1年生5人が、商店街の活性化を目的に企画
- ・ストーリーもキャラクターも謎も
全て長高生が考えた 完全オリジナル!
- ・使用するイラストも、全て手書きで作成



参加した感想を

#長浜謎解きラリー
で投稿しよう!



Point 常設型なので、いつでも誰でも何度でも参加可能

- ・使用するのは、LINEアプリのみ
- ・常設型なので、公式アカウントを友達登録すれば、いつでもスタート可能
- ・ヒントコードを活用することで自由に難易度を調整可能なので、小学生や謎解きが苦手な方も楽しめます



【Story】



- ・登場するのは、長浜の魅力(チャーム)をマスコット化した「チャーマス」
- ・チャーマスは、長浜の魅力を知る人が減ると力を失ってしまう...
- ・商店街へ来る人を増やし、楽しみながら長浜の魅力を知ってもらうために、チャーマス達が次々と謎を出題
- ・謎を解く鍵は、商店街にあるお店の看板や装飾
- ・謎を全て解き、チャーマス達と長浜商店街を活気付けよう!



第2弾 LINEひとつで遊べる
長浜 謎解キラリー
 おてがるば〜じょん



友だち追加して
 商店街を巡りながら
 謎解きに挑戦



長浜 謎解キラリー
 in 長浜商店街

× コミセン
 de
 マルシェ



- 日時: 11月15日(土)11時~15時
- 開催エリア: 長浜商店街
- 参加費: 無料

- 選べる難易度
 ・激ムズ版 ・おてがる版
- 所要時間
 ・激ムズ版: 90~120分
 ・おてがる版: 30~40分



STEP 1
 QRコードから
 LINE公式アカウントを
 友達に追加

STEP 2
 指示に従って
 長浜のお店を巡りながら
 謎解きに挑戦

STEP 3
 全ての謎が解けたら
 コミセンで長高生に
 クリア画像を見せて賞品GET!

先着50名

今回の賞品は
 限定ver.の残月

LINEで指示されたお店に到着すると
 お店をモチーフにした長高生考案のオリジナルキャラクターが謎を出題!



まことや



福寿司



串焼き専門店
 弁慶



富屋金兵衛邸

オリジナルキャラクター

例題に挑戦
 難易度 ★☆☆

だ	あ	り
な	さ	こ
ま	み	か

ㄗ ㄐ = ?
 ?に入る生物を答えよ
 答えはこのチラシの右下の隅

コミセン
 de
 マルシェ
 11.15 SAT
 11:00~15:00
 長浜コミュニティセンター

先着50名

コミセンdeマルシェ限定
 最終問題正解者プレゼント

残月 限定ver.

Point 企画・運営は全て高校生の手で! 内容も完全オリジナル!

- ・長浜高校1年生5人が、商店街の活性化を目的に企画
- ・ストーリーもキャラクターも謎も
 全て長高生が考えた 完全オリジナル!
- ・使用するイラストも、全て手書きで作成



制作過程など
 詳しい情報はこちら!

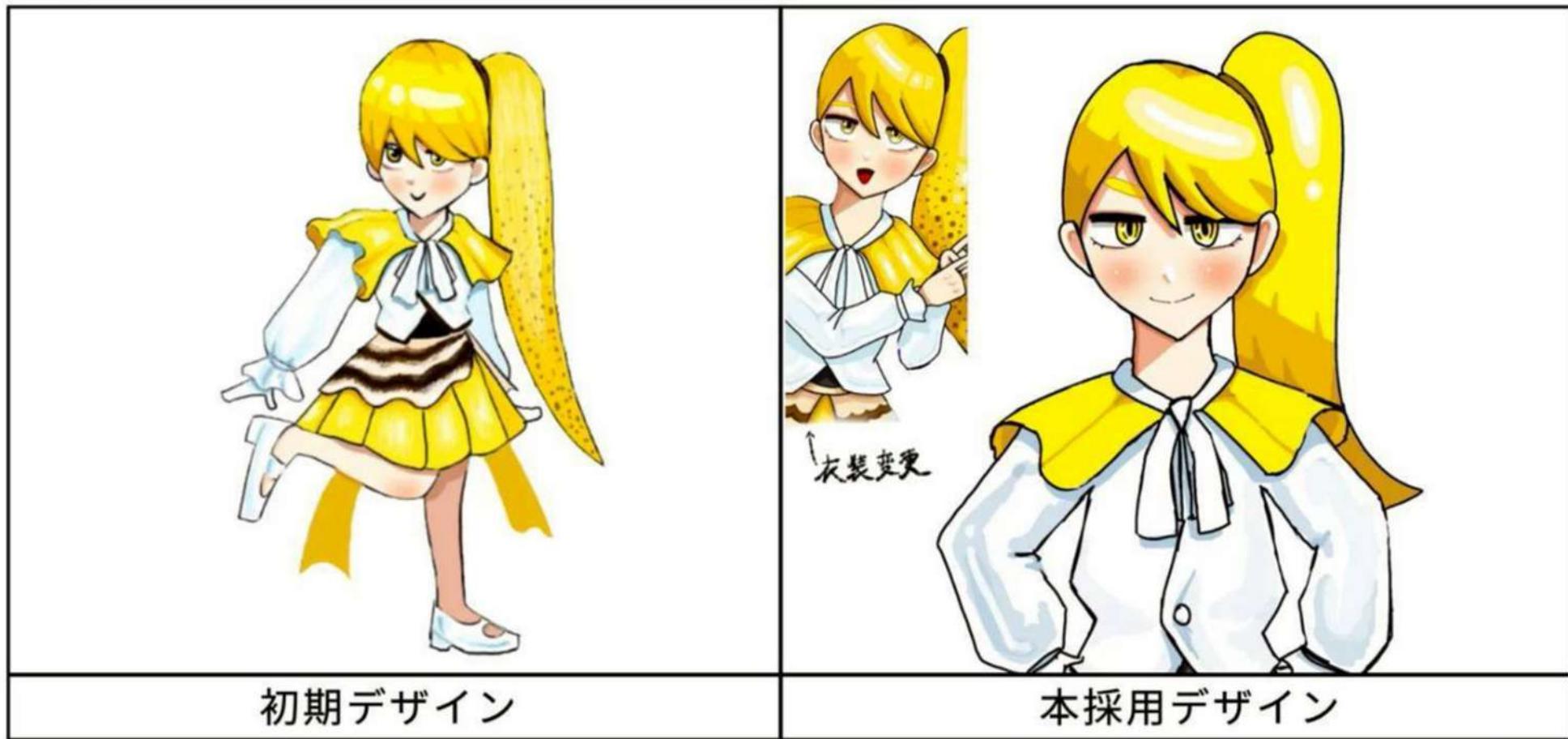
Instagram

Point 常設型なので、いつでも誰でも何度でも参加可能

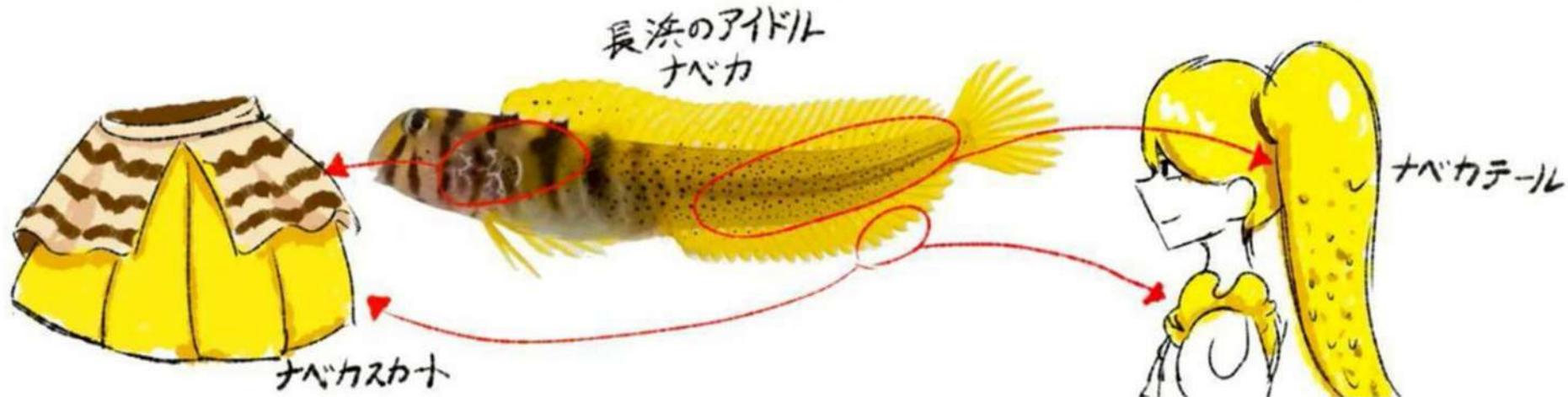
- ・使用するのは、LINEアプリのみ
- ・常設型なので、公式アカウントを友達登録すれば、いつでもスタート可能
- ・ヒントコードを活用することで自由に難易度を調整可能なので、小学生や謎解きが苦手な方も楽しめます

Instagram投稿用 チャーマス紹介

名前 なべかちゃん



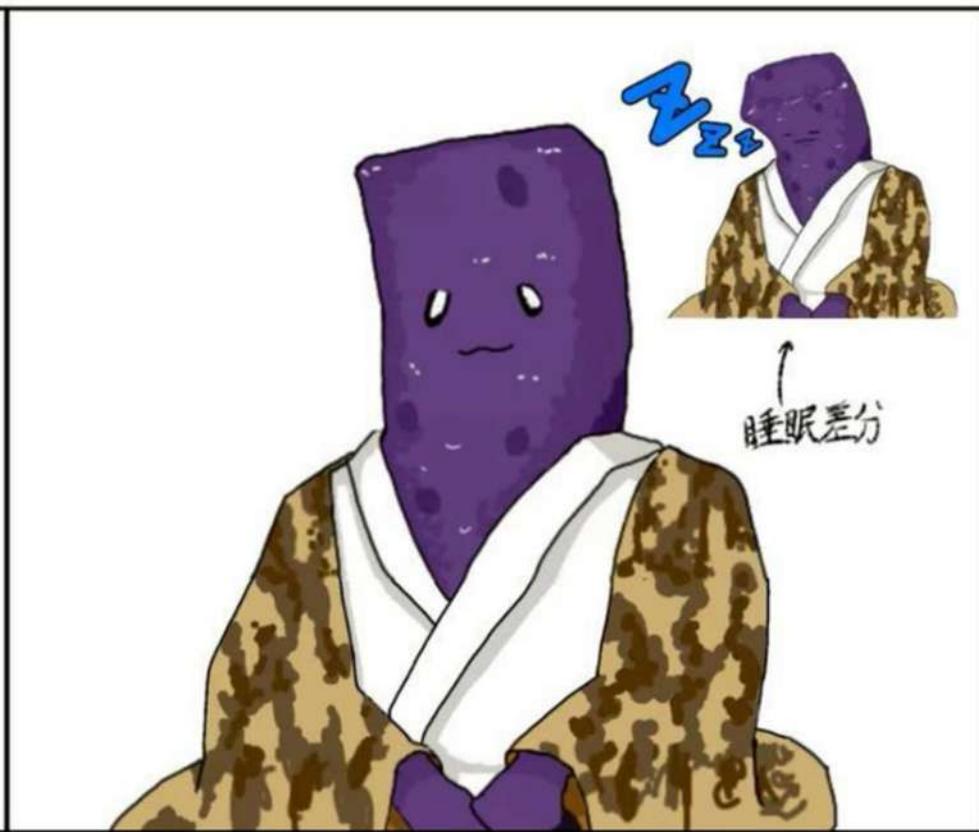
こだわりポイント



名前 安気 紫暮 (やすらぎ しぐれ)



初期デザイン

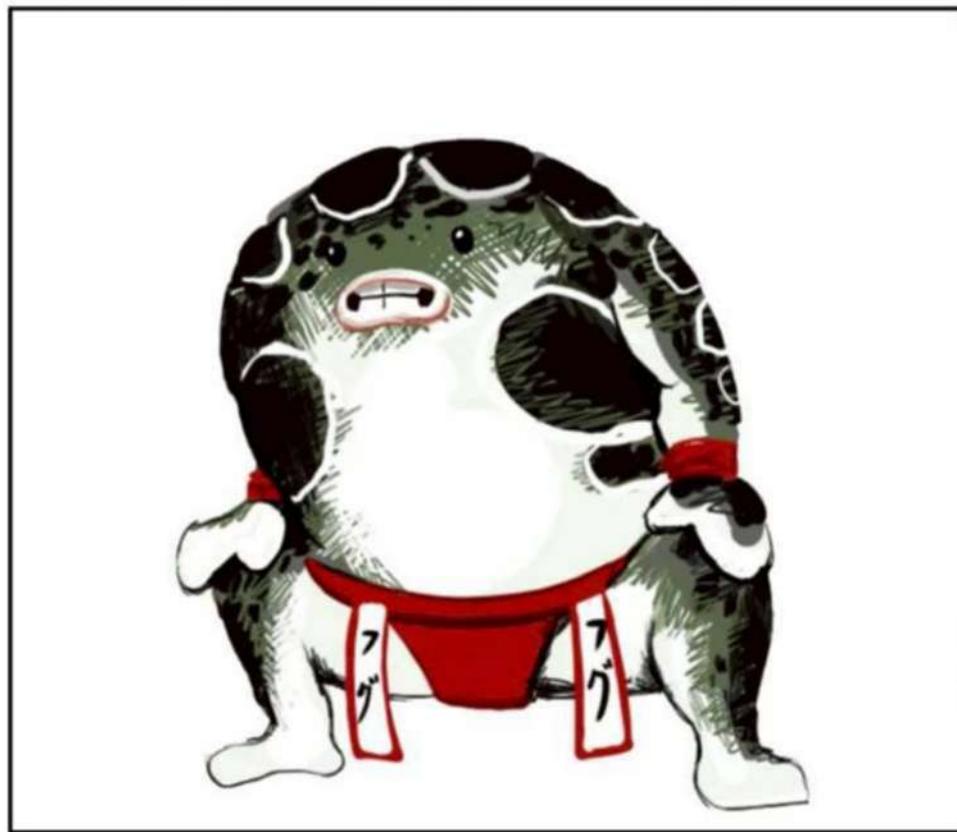


本採用デザイン

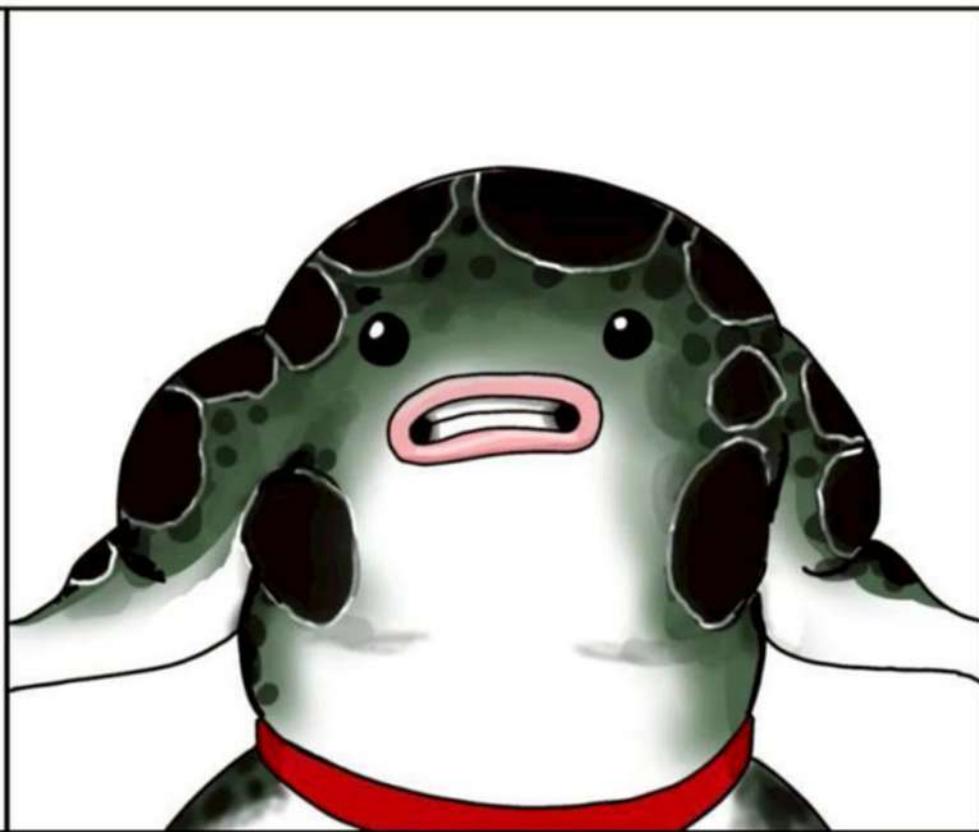
こだわりポイント
羽織はパッケージをイメージ



名前 虎ノ河豚 (しらふぐ)

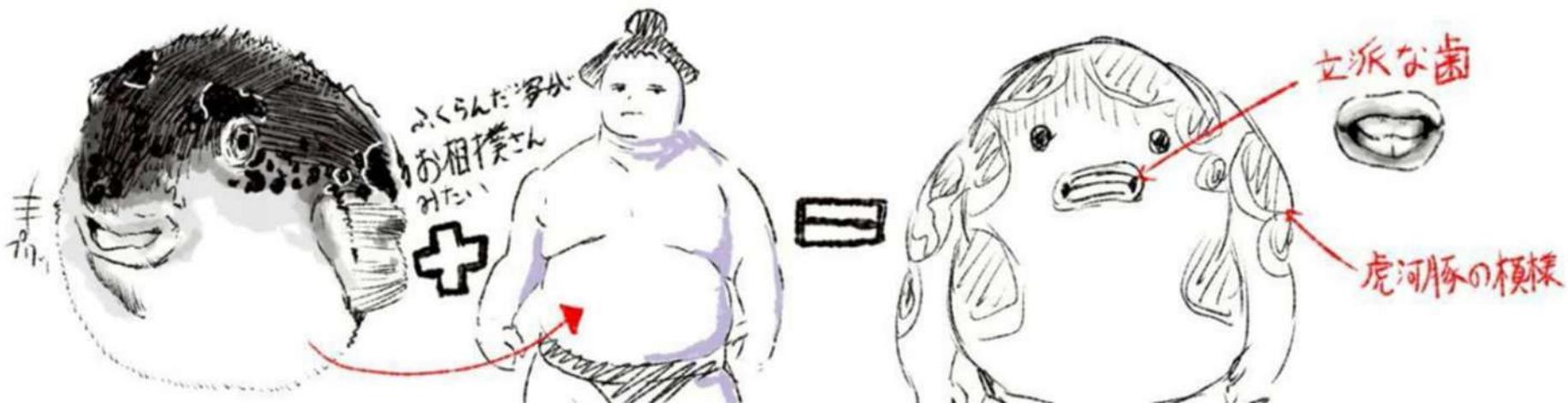


初期デザイン



本採用デザイン

こだわりポイント



隈暗 光月 (くまぐら こうつき)



初期デザイン

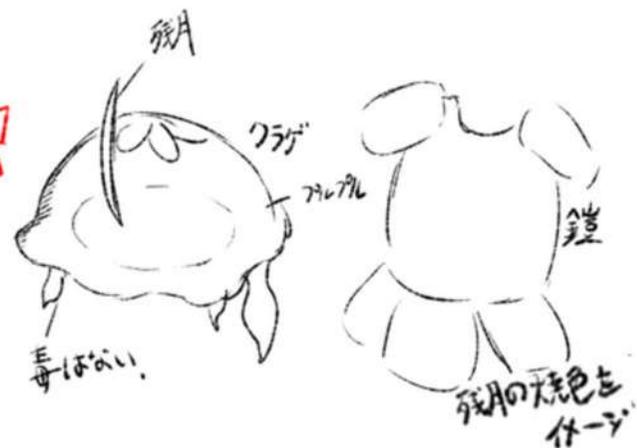


本採用デザイン

こだわりポイント



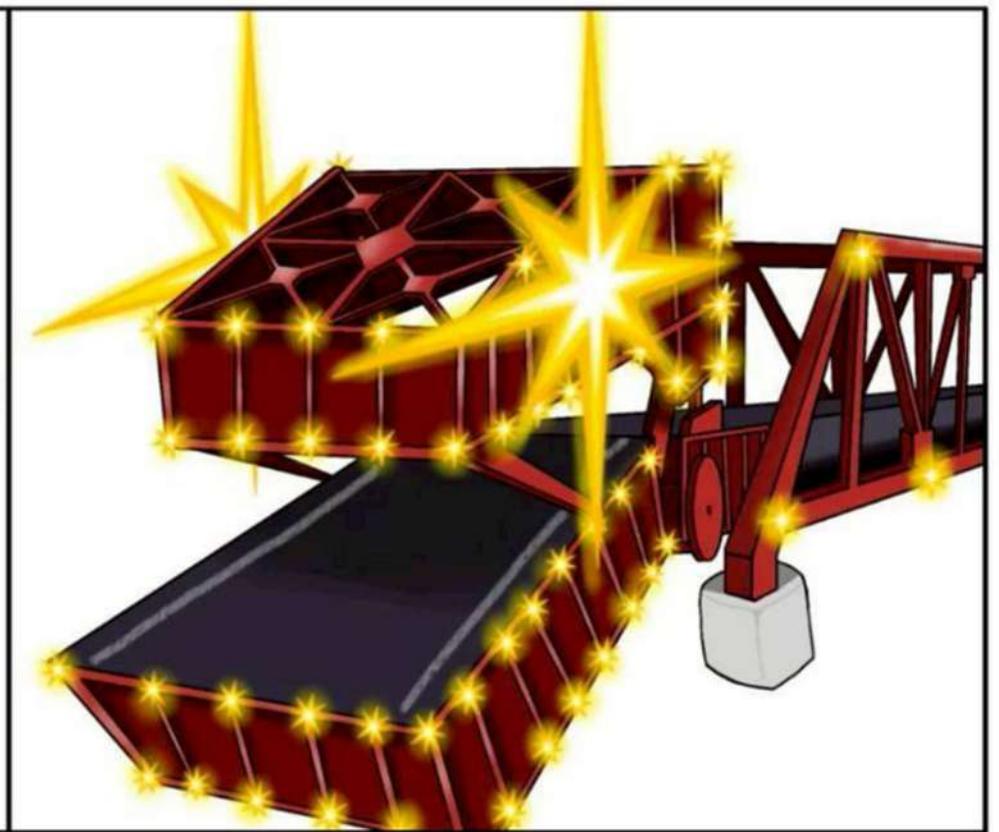
兜



名前 赤橋怪獣 (あかはしかいじゅう)

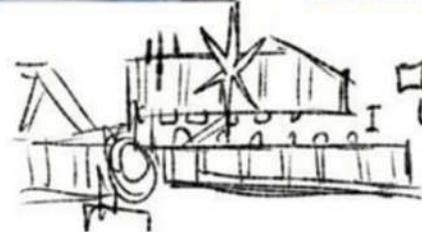


初期デザイン

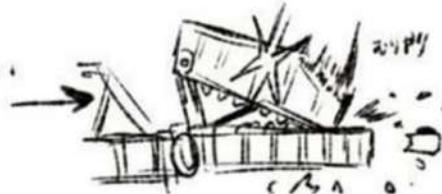


本採用デザイン

こだわりポイント



口が
ほらな...



名前 龍本坂馬 (りゅうもと さかま)



初期デザイン



本採用デザイン

こだわりポイント



坂本龍馬の
性格と
見た目が
あわなからため
没



髪型

短刀

靴の傷



坂本龍馬は
左手を負傷をしていた

坂本龍馬の銃



名前 串八鳥 (くしはち いすく)



初期デザイン



本採用デザイン

こだわりポイント



先慶と同じポーズ

お尻のニュー

交のハツ



「スパアブ」
「薙刀」のように見える
という店主さんの発見とトリイれた

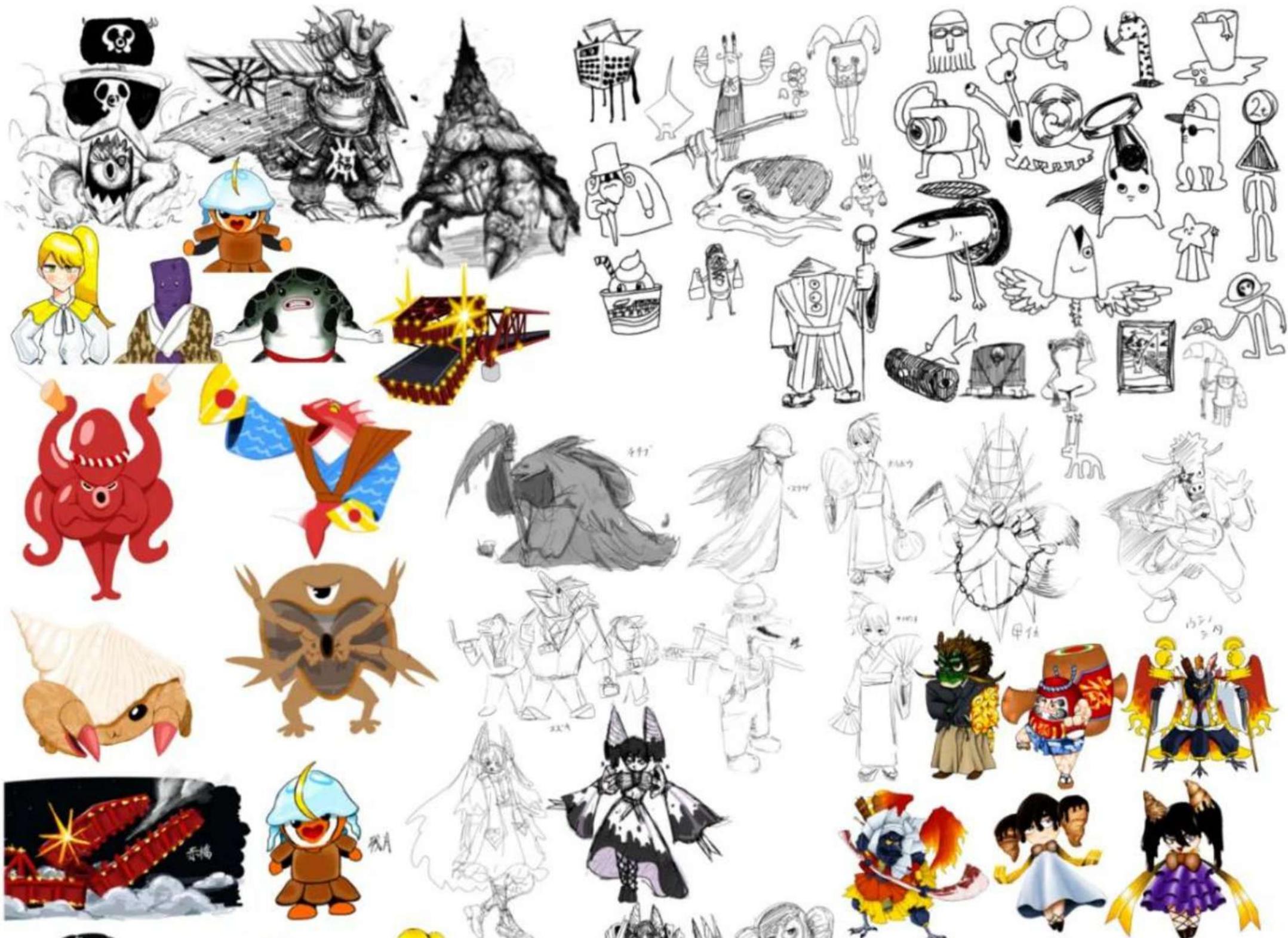


共食い



鳥 (雑を襲うてやる)

作成した全キャラ
約100日で94体作成



依頼を受けて作成した 長浜コミュニティセンターのチャーマス



長浜コミュニティセンター

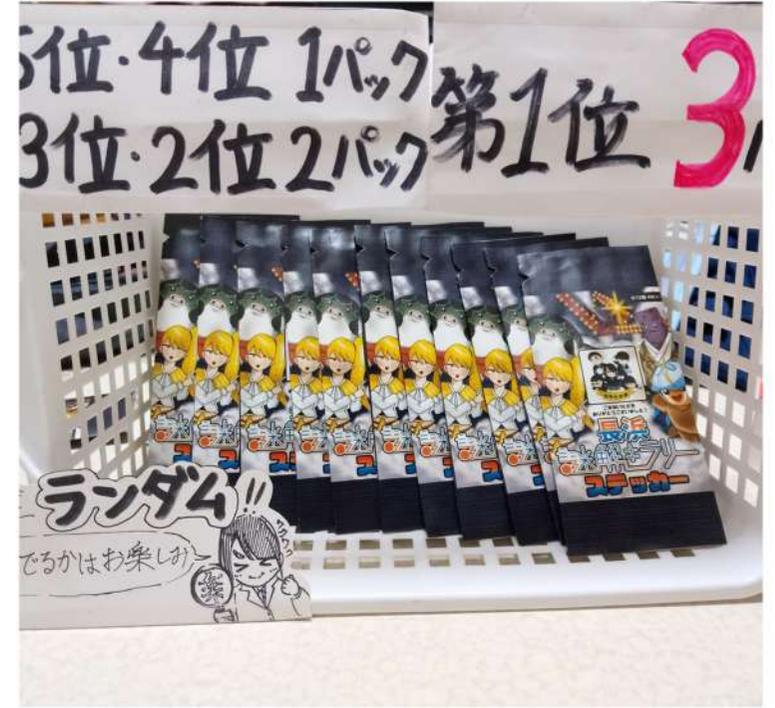


手作りグッズ・景品

手作りチャーマスステッカー



袋も自作

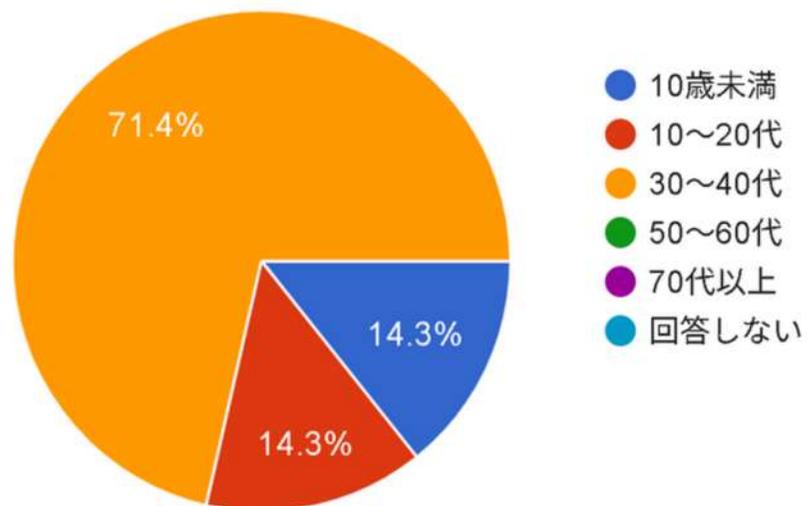


イベントの景品として配布
1パックにランダム4枚入り

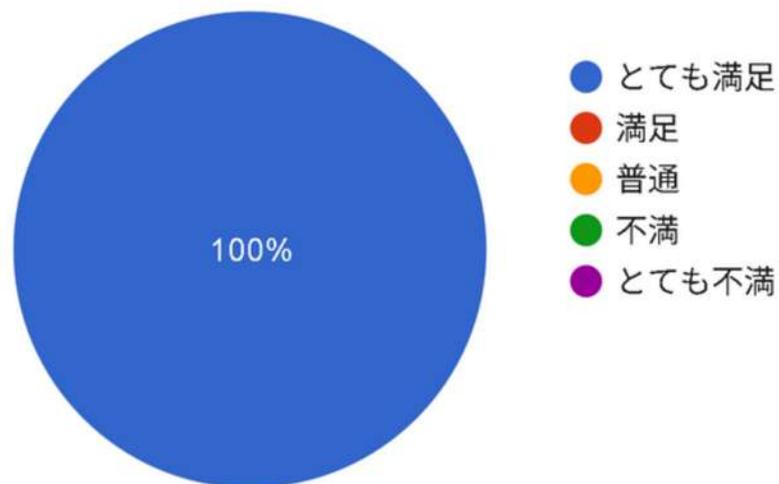


アンケート結果
パイロット版

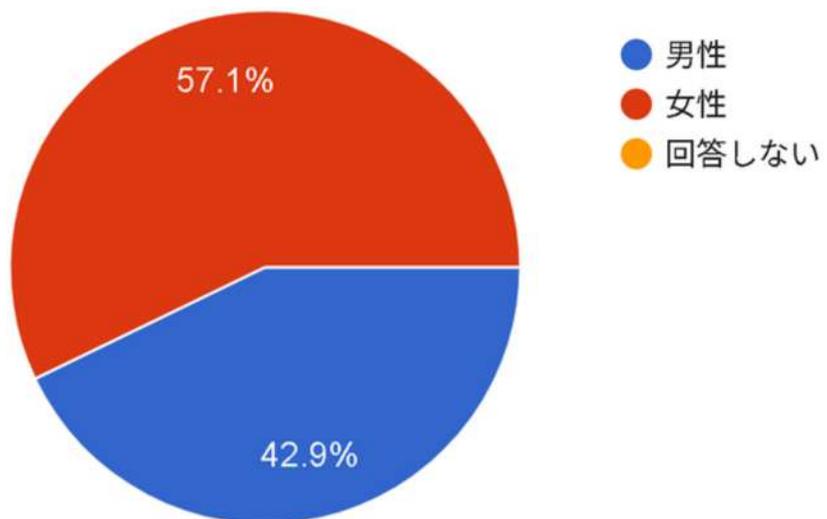
お客様のご年齢に該当するものをお選びください。



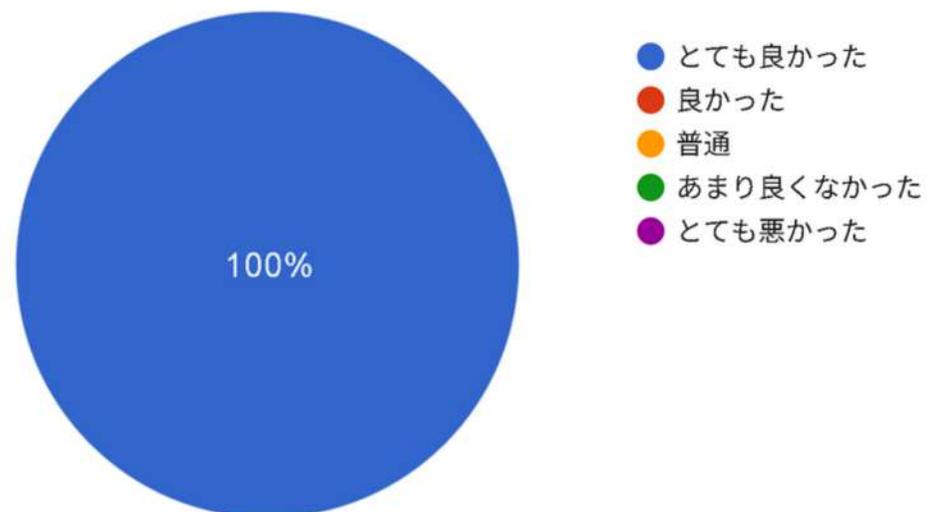
謎解きラリー全体についての満足度を教えてください。



お客様の性別に該当するものをお選びください。



イベントの運営（進行、スタッフ対応など）について



イベントの良かった点、改善点を教えてください。

- ほどよく難しい謎ときで楽しかった。
- 見学の時より魚が見ることができたことが良かった、改善点はもっとしたかったので問題数を増やして欲しい。
- 小学生に漢字、英語はやや難しかったが、家族で解くにはちょうど楽しめるピッタリ問題だった
- 良かった点：生徒が主体的に活動しており、教育上非常に良いと思います。これからも続けてください。
改善点：謎解きの問題は、水族館や、地域に関係するものであれば、よいのでは。
また、景品を地域でしか使用できない商品券などとすると、地域活性化につながるのでは。
- 他の部員さんも頑張ると声をかけてくれたこと
- 魚や生き物をどこにいるかなって探すワクワク感と発見出来た喜びが大きく子供達も楽しかったと大満足でした✨

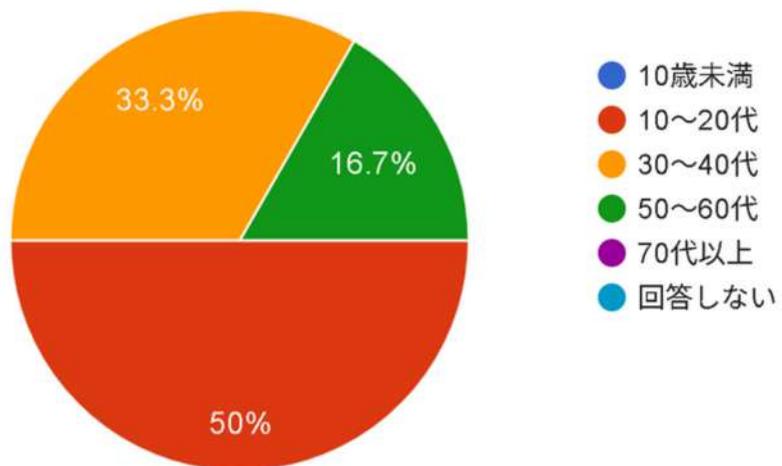
本イベントの感想をご自由にお書きください。

- 大人から子どもまで楽しめる謎解きでした！ 謎解き班のお兄さんお姉さんもフレンドリーで良かったです！ いずれ息子がお世話になるかも… その時はよろしくお願いします！
- 問題が非常に良くできており楽しかったです。
- 問題を解くのが楽しかった。 魚に関する問題だけかと思いきや、頭を使う問題も多く面白かった。またQRコードを探すのも、かくれんぼしているのを探すみたいで子どもたちも楽しんでいました。謎解き、楽しかったです。ありがとうございました。
- 生徒の教育上、非常によく、かつ地域活性化にもつながる良いイベントと思います。これからも是非続けてください。応援しています。
- 思っていたより難しかった。シルエットでわからない生き物もいたので再度じっくり見られて良かったとおもうと思う。
- 楽しかったのでまたやりたいです
- とても良かったです✨また来たいです！

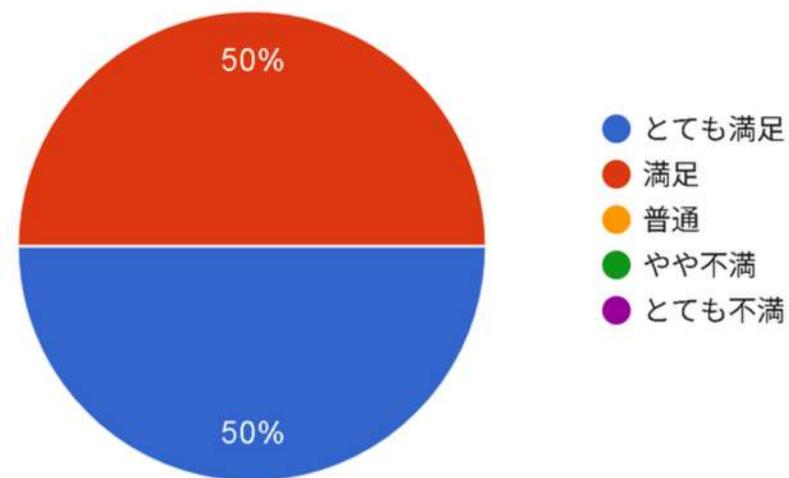
アンケート結果

激ムズ版

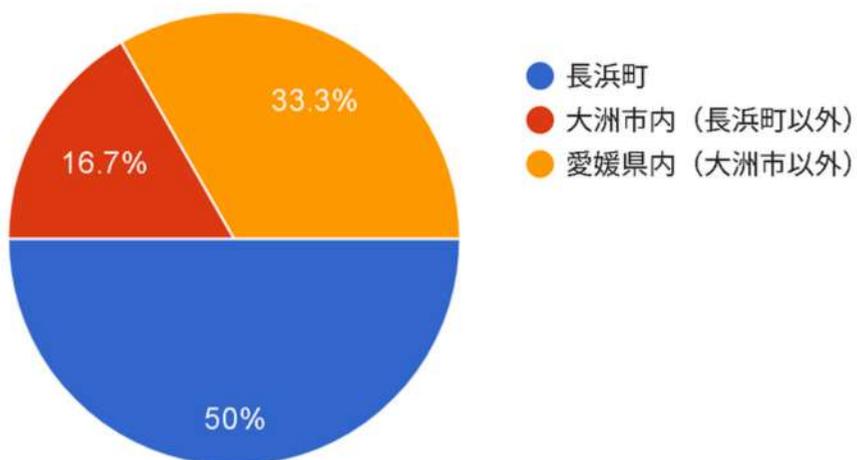
お客様のご年齢に該当するものをお選びください。



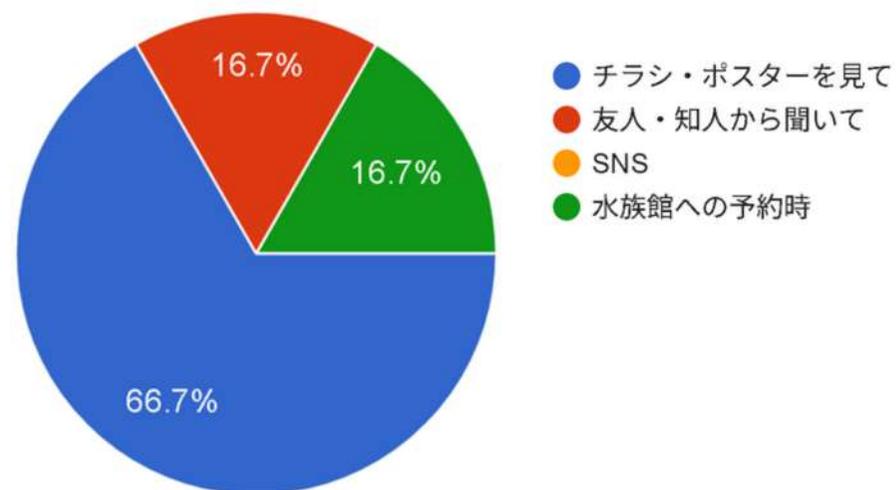
本イベントに参加しての満足度を教えてください。



お住まいの地域を教えてください。



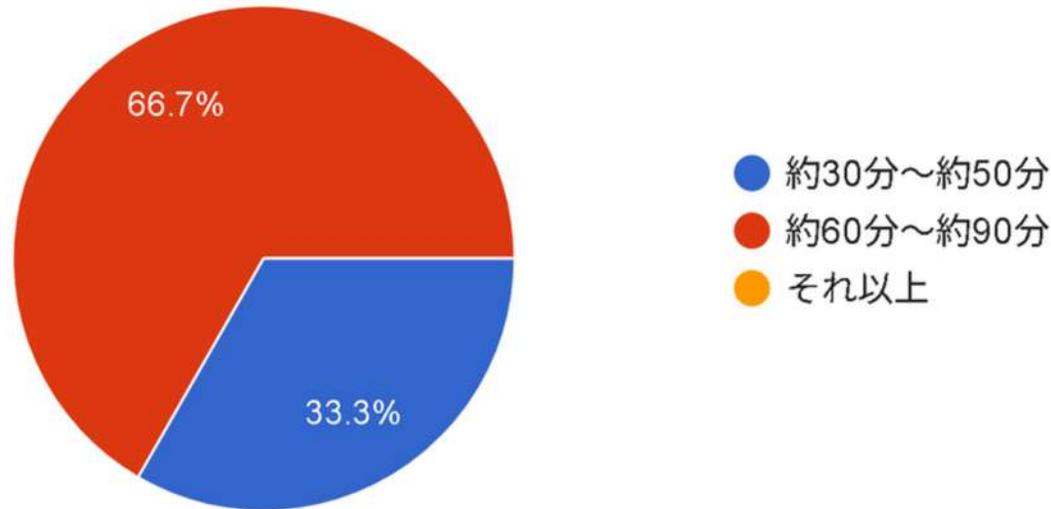
本イベントをお知りになったきっかけ:



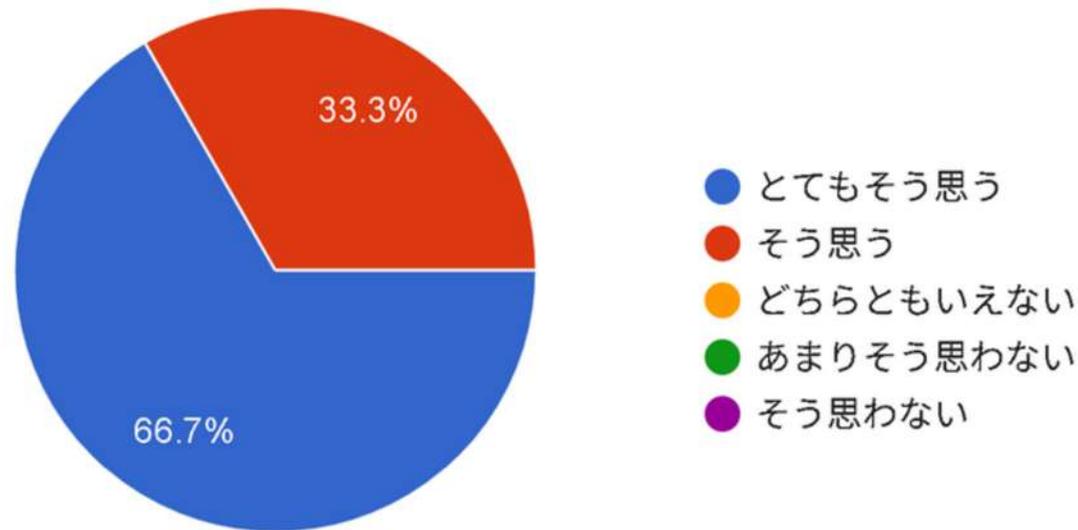
満足度の理由をお聞かせください。また、イベントの改善点などもあれば教えてください。

- 難しくて楽しかったです！
- 小学生の娘には難しかったので解けなかった問題があったが、ヒントが用意されていたので良かった。おてがるば〜じょんのコースの方がちょうど良かったと思う。
- 長浜のことについて詳しくしれたから
- とても楽しかったです！もう少し、わかりやすいクイズだったら良かったかもです。紙とペンを持ってくれば良かったと悔やまれました。
- クイズが難しくとても楽しかったです。
- 謎解きの難易度がちょうど良かった。

謎解きラリーにかかった時間に最も近いものをお選びください。



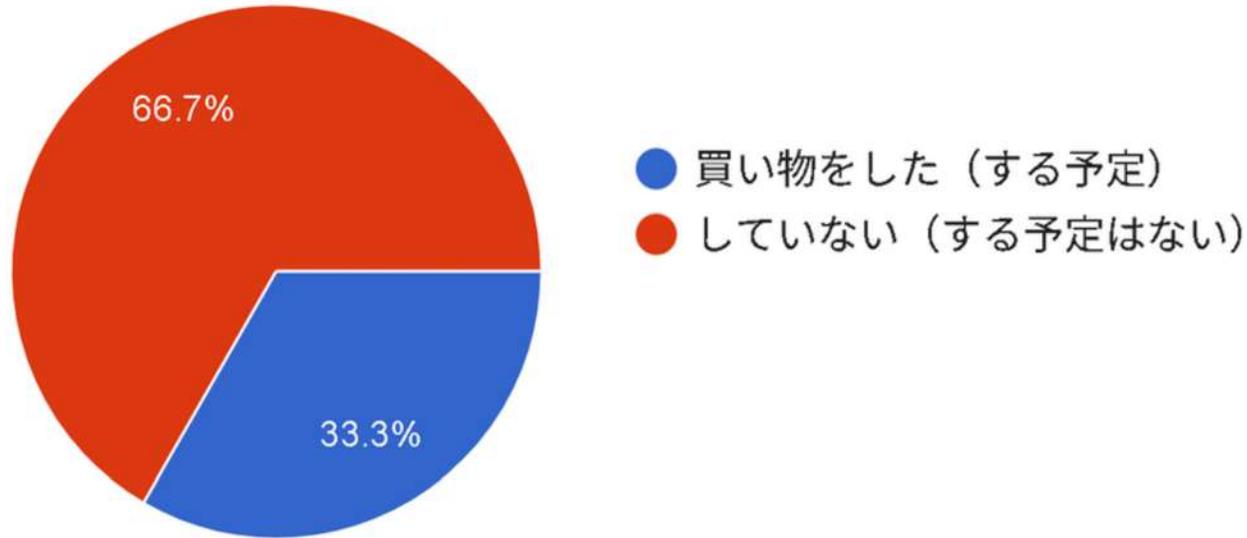
このイベントは、「長浜の魅力」を知る良いきっかけになったと思いますか？



実際にどのような「長浜の魅力」に気づくことができましたか？

- 七宝堂のお店のお菓子が美味しそうだった！
- 赤橋の歴史について知れた
- 高校生たちの明るい雰囲気、街の人たちの雰囲気がとても良かったです。
- いろんな店があるんだと思いました。

謎解きラリーの最中または終了後に、商店街でお買い物をされましたか？



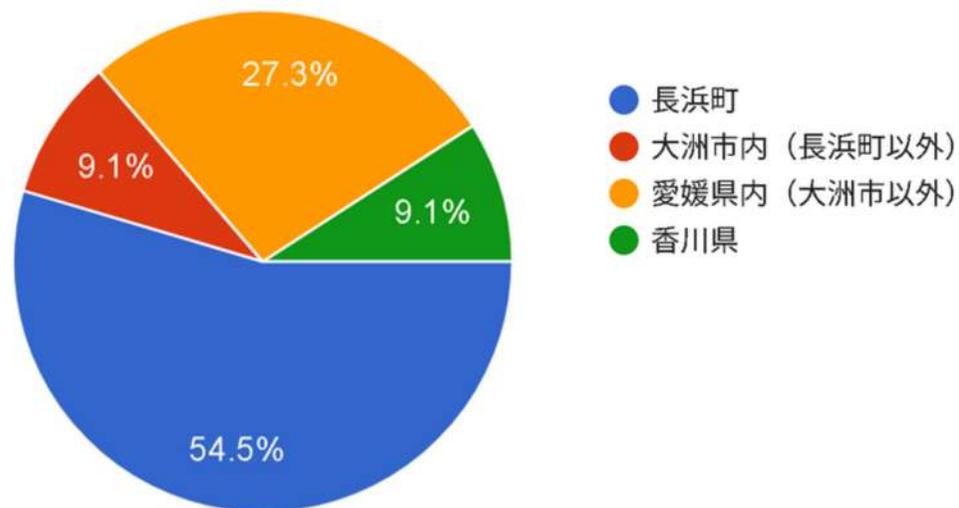
本イベントについてのご感想をご自由にお書きください。

- 難しく楽しかったです！
- 謎解きの難易度が増えたら、また楽しみたいです。
- いろんな人と触れ合えてとても楽しかった。
- とても楽しませていただきました。準備も大変だったんだろうなあと感心です。ありがとうございました。
- 問題が難しくとても楽しかったです。

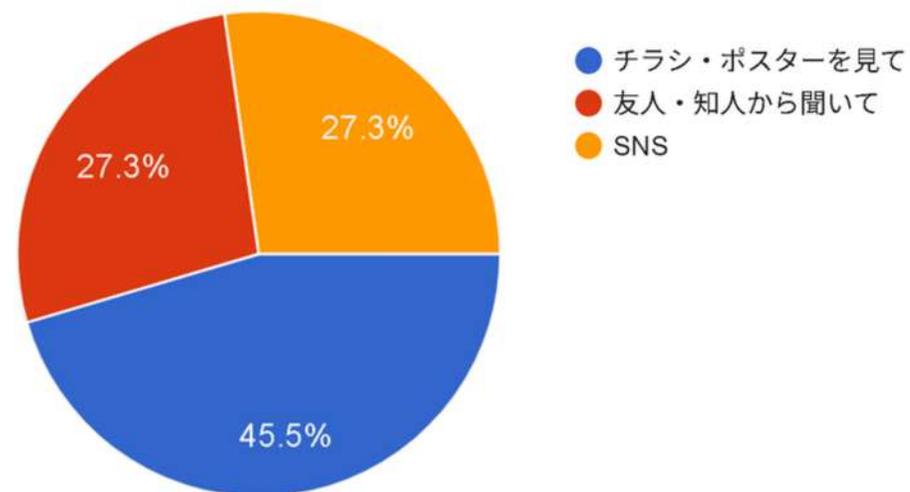
アンケート結果

お手軽版

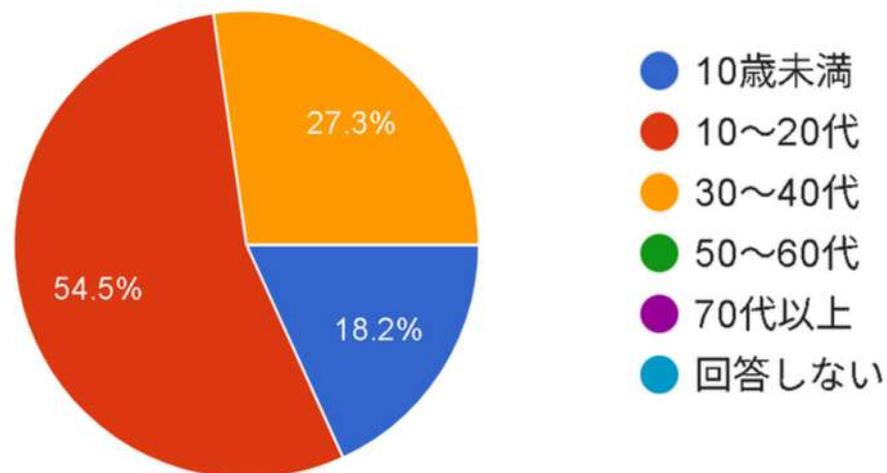
お住まいの地域を教えてください。



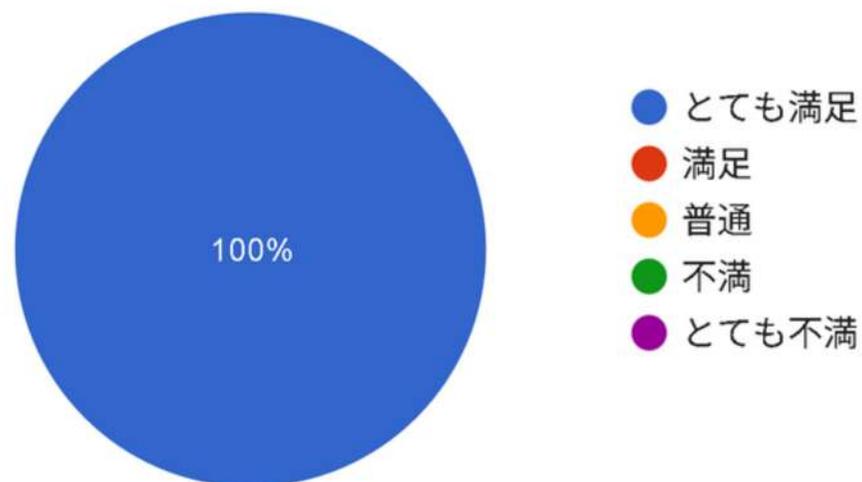
本イベントをお知りになったきっかけ:



お客様のご年齢に該当するものをお選びください。



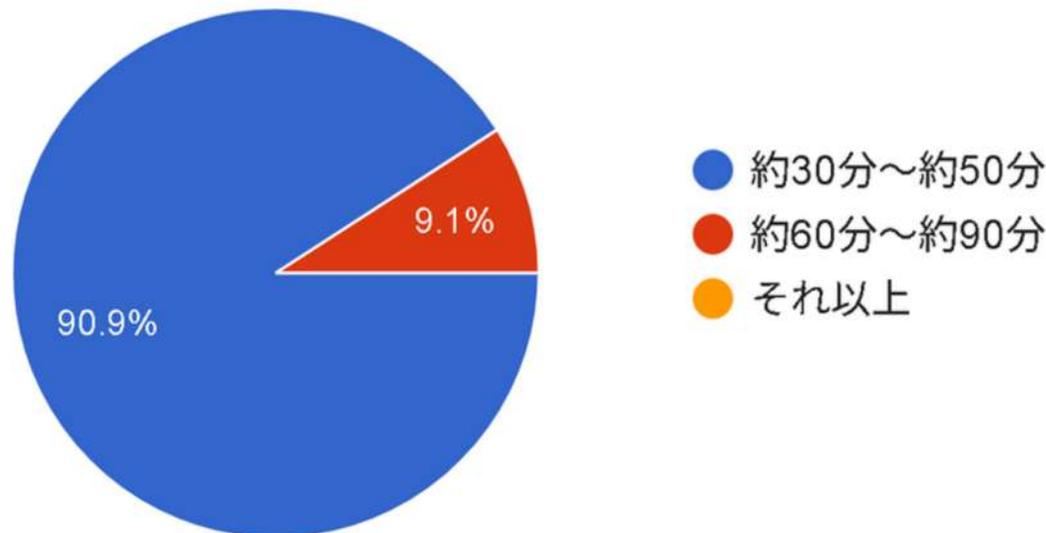
謎解きラリー全体についての満足度を教えてください。



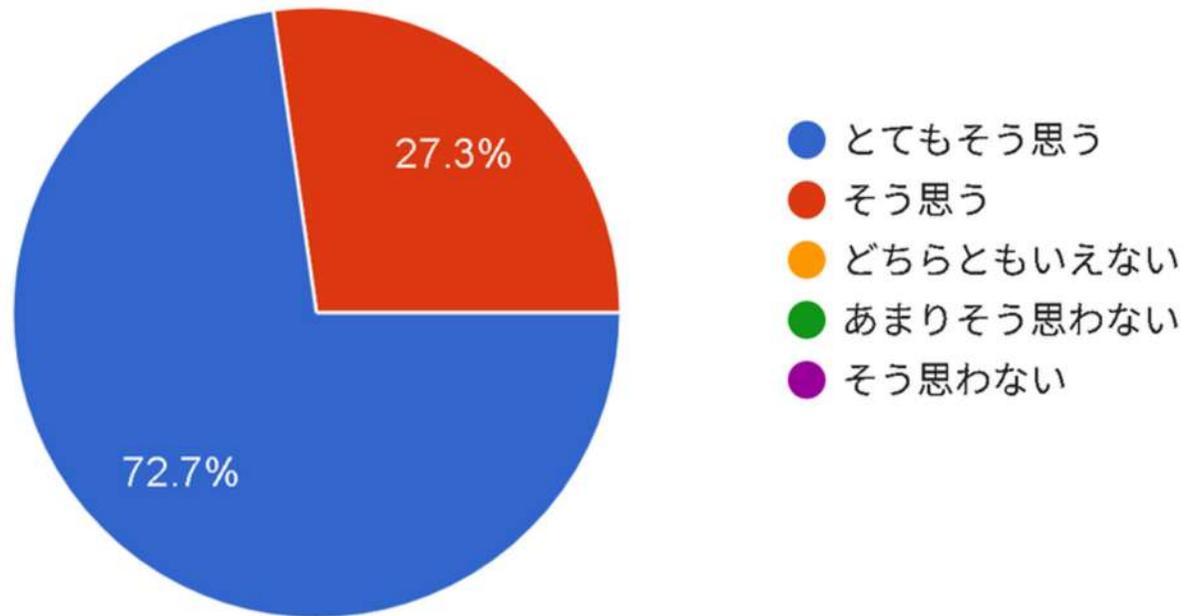
満足度の理由をお聞かせください。また、イベントの改善点などもあれば教えてください。

- ・ 難しすぎず、簡単すぎずで面白かったです。小さいお子さんでも親子で楽しくできそうかなとも思いました。
- ・ マップがチラシにあれば助かります（土地勘がないため） 案外せまい道でも車も通るので、スマホを見ながらは危険かもしれません。町なかを歩き、知らなかった場所を知ることができるのは、とても良かったです
- ・ 面白かった
- ・ 難しかったです
- ・ ただ単純に楽しかったから
- ・ 小さい子供も一緒に楽しめた！
- ・ 楽しかったし難しくておもしろかったです。
- ・ 難しすぎず、簡単すぎずで楽しめたから
- ・ 今まで歩いたことのない場所に訪れることができたから
- ・ 色々なところを探検できて問題に答えて遊べるから
- ・ ちょうどいい難しさと面白かったです！

謎解きラリーにかかった時間に最も近いものをお選びください。



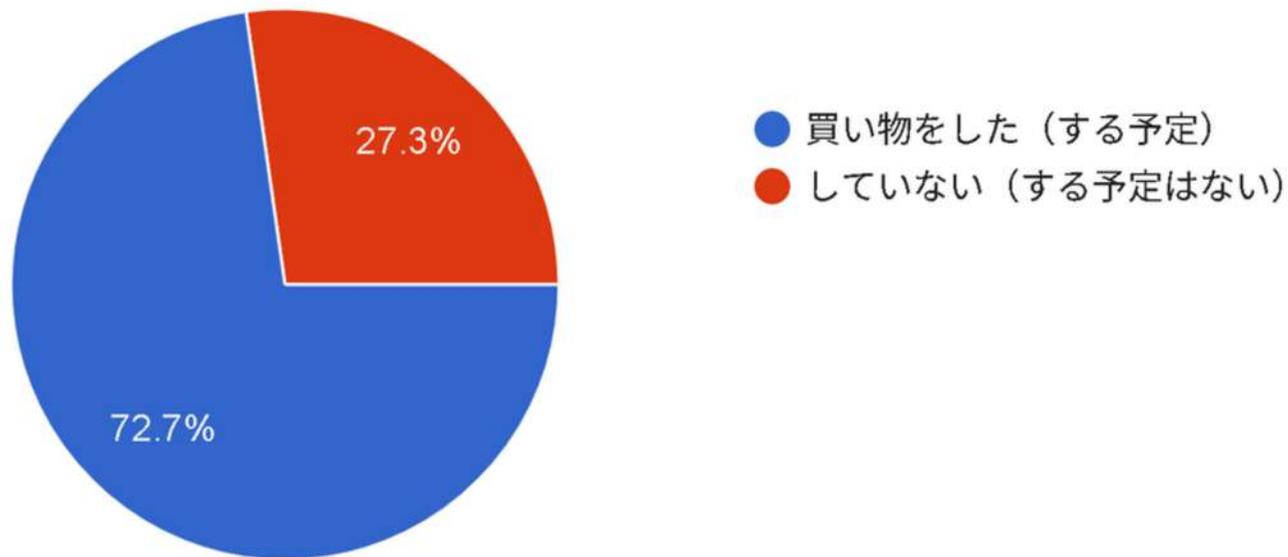
このイベントは、「長浜の魅力」を知る良いきっかけになったと思いますか？



実際にどのような「長浜の魅力」に気づくことができましたか？

- 実際にお店に出向いて、謎を解くのでそのお店に立ち寄りたくなるところで魅力に気づくことができました。
- 名前は知っていても、行ったこともなかったので、場所を知るきっかけになった。
- 風景
- 回りを見ながらゆっくり歩くと新発見が多かった
- いろんな店があるんだと思いました。
- 普段は通らない道を通ったので、新たな発見があって楽しかったです
- 商店街の雰囲気。しまっているところも多いけど、むかしながらの感じがよかった。
- 海が綺麗
- まことやの雰囲気が良かったです！

謎解きラリーの最中または終了後に、商店街でお買い物をされましたか？



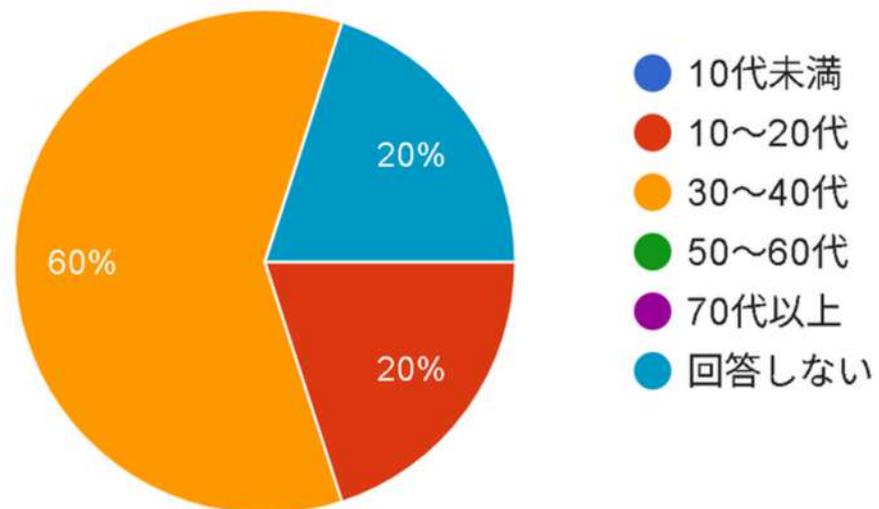
本イベントについてのご感想をご自由にお書きください

- 謎解きだけでなく歩くことによってここにこの店があったのかと住んでる側でも新たな発見があり、楽しかったです。
- お天気もよくて、子どもとラリーができてとてもよかったです。
- 特に未就学の子供とまわると、道路沿いは危ないかなと思いました。謎解きに大人が奮闘しつつ子供を見るのは厳しかったです。ただ、高校生の発想力は素晴らしいと思いました！！
これからも長浜を盛り上げてほしいです。
- 楽しくて、頭の体操になりました。
- 長浜のことをもっと知れる機会になったので、良かったです！
- ほどよい難易度で楽しめました。次の企画も楽しみにしています。
- 楽しかった
- 久しぶりに謎解きをして楽しかったです！

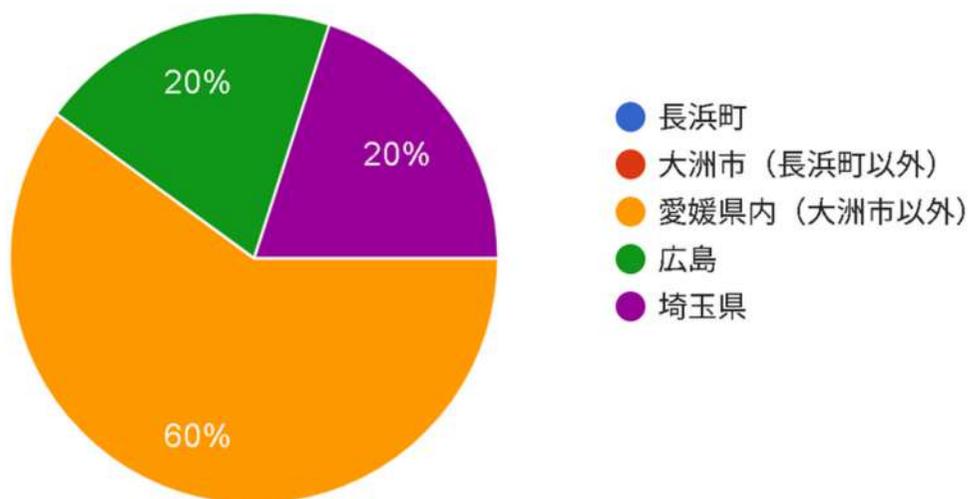
アンケート結果

途中退出用

お客様のご年齢に該当するものをお選びください。



お住まいの地域を教えてください。



途中退出された理由をお聞かせください。(複数選択可)

