

課題提供：京都市動物園

京都にある動物園の役割って何？

京都の自然の豊かさを知り、その素晴らしさを伝えてほしい

受講生・担当教員

■受講生

梅田 佑(経済)、馬上 名津子(経済)、和中 真(経済)、高杉 和都(現代社会)、井上 颯士(国際関係)、近藤 瑠維人(文化)、前田 雄太(理)

■担当教員

奥野 圭太郎

活動目的・概要

京都市は、大都市でありながら豊かな森林を有する、世界的にも珍しい都市です。現在、地球環境問題への対策が求められている中で、京都市は重要な役割を果たすべき立場にあると考えます。そこで、私たちは、京都市にある動物園の役割とその魅力をより多くの人に伝えるためには、どのように社会に訴えかけるべきかを考え、活動を行いました。

京都市動物園からは大きな課題「京都にある動物園の役割とは？自然の豊かさを知り、その素晴らしさを伝える」とともに、細分化された7つのメッセージをいただきました。第一段階として、私たちはそのメッセージを理解するため、話し合いと調査を重ねることから始めました。そして、次のように解釈しました。動物園では、多くの野生動物が本来の生息環境とは異なる限られた条件下で飼育されています。一方で、京都市動物園はただ動物を展示するだけの場所ではなく、環境教育施設としての役割を果たしており、自然の魅力を伝えることで来園者の意識や行動を変えることを目指しています。特に京都市動物園はその地域において特別な役割を担っているのではないかと考えました。第二段階では学生に、第三段階では来園者を含むその他の人々を対象に、京都市動物園の活動に対する認知度を高めるにはどうすれば良いかを考えました。

そこで、第二段階におけるターゲットである学生が、自然・京都市動物園についてどれほど認知しているか把握するため、京都産業大学の学生を対象にアンケート調査を行いました。その結果、学生の動物園離れが顕著に見られたため、学生の意識、行動を変えることは、大変困難であると判断し、第三段階に移ることにしました。

最終的に、ターゲット層を子供に絞り、子供達に自然を知ってもらうためにはどうすれば良いかを模索した結果、知育的要素を取り入れたイベントを開催することにし、イベント詳細・それによる効果等を考えることにしました。

◆主な活動

| | | | |
|----------------|-----------|-------------|---------------|
| 2024. 4. 18 | ・ 課題説明 | 2024. 8. 20 | ・ オンラインミーティング |
| 2024. 4. 20～30 | ・ 現地訪問 | 2024. 9. 6 | ・ 最終成果報告会 |
| 2024. 5. 16 | ・ アンケート実施 | | |
| 2024. 6. 13 | ・ 中間報告会 | | |

イベントを考えるまでの過程

この課題に取り組む際には、これまでの経験や知識を十分に活かしてアイデアを出しました。しかし、出てきたアイデアは一貫性に欠け、抽象的で現実味に乏しいものが多く、具体的な方向性を見出すことができず、結果的に行き詰まってしまいました。そこで、京都市動物園の現状を客観的に見直すことにしました。そのため、マーケティング分野で広く使われるフレームワークを活用し、まずは現状の戦略と課題を分析しました。次に、ターゲット層を明確に設定し、京都市動物園が提供する本質的な価値とは何かを深く考察しました。最終的に、これらの分析を基にした具体的なアイデア出しという3つのステップで、全体の分析プロセスを進めていくことにしました。

まず、関西圏に位置する動物園を対象に、経営規模や飼育動物の種類などの条件で絞り込みを行い、京都市動物園の強みを相対的に分析しました。その結果、見えてきた強みは、以下の3点です。1. 多彩で豊富なイベントの開催、2. 小規模であることを活かした展示とイベントの工夫、3. 歴史の長さです。これらの強みを踏まえながら、ターゲティングを考えることも同時に進めていきました。

ターゲット層としては、最も広範囲かつ影響力のある「関西圏の親子」を中心に設定しました。具体的には、消費者のインサイトを「子供が親離れする前に、家族で特別な思い出を作りたい」という心情に焦点を当てました。このインサイトをもとに、特に効果が見込めるターゲット層として、1. 「子供との思い出作りに熱心で、家族との時間を大切にす両親とその子供」、2. 「動物に対して強い関心を持ち、家族全員で楽しめる体験を求める家庭」という具体的なグループを設定しました。また、動物園が顧客に提供できる価値としては「子供の関心を得やすい動物を絡めながら家族全員が共有し、記憶に残る思い出作りが出来る」ことを考えました。

ここまでの分析結果を基に、最終的なアイデアに求める条件として、以下の6つのポイントを設定しました。

1. できるだけコストを抑えること
2. 京都市動物園が持つ強みを生かすこと
3. ターゲティングを反映させること
4. 京都の自然環境に関心と興味が高まればなお良いこと
5. 親子が共有するUI/UXを作り出すこと
6. 思い出のトリガーになるものを作ること

イベント案としては、以下のものが挙げられました。

- ・ 外来種と在来種の違いを知ってもらうための釣りを模したゲーム
- ・ 動植物のペーパークラフト台紙作成
- ・ 来園者増加を見込んだナイト動物園
- ・ 広報のため、京都市動物園が運営するSNSを活性化させる
- ・ 京都市は観光客が多いという特徴を生かした、動物英単語クイズ
- ・ 動植物を観察する機会を作るためのスケッチ大会
- ・ 子供が自身で作る動物図鑑の台紙作成

条件を踏まえた上で検討した結果として、「ペーパークラフト」と「釣りゲーム」を提案します。まず、ペーパークラフトとは、紙を素材として作られた立体物です。この創作体験では、ハサミやテープを使うことで子供の触覚を刺激し、自然に注意を引き付けることができます。また、付属の動物カードを通じて、自然への関心を高めることができます。さらに、動物の体の部位を描くアクティビティを取り入れることで、親子が一緒に楽しみながら取り組める工夫も考えています。「釣りゲーム」のルールとしては、外来種と在来種の魚に模したカードを並べ、釣りのような形式でカードを選びます。外来種のカードを引いた場合はマイナス点が加算されるという設定です。このゲームを通じて、身近な生き物の中でどれが外来種であり、どのような被害をもたらしているのかを楽しみながら理解できるように工夫しています。

活動を振り返って

今年の4月からO/OCF-PBL2の活動を行ってきて、私たちは多くの経験をさせていただき、その多くは初めてのことでした。例えば、5月にアンケート調査を実施しました。ここでは、意見の偏りがないように京都産業大学のメリットであるワンキャンパスを生かして、様々な学部の学生にアンケート調査を行いたいと考えました。その結果、私たちはキャンパス内の路上で調査を行うことにしました。キャンパス内の学生にアンケートの協力をお願いすることは、簡単なことではありませんでしたが、多くの学生の協力もあり、信憑性のある結果を得ることが出来たと考えます。私たちはこの成功によりその後の活動の自信になりました。

しかし、多くの困難にも直面しました。大きく分けて2つあります。1つ目はチームとして活動することの難しさ、2つ目は課題にあった企画案を出すことの難しさです。1つ目については、特に夏休みはそれぞれのメンバーの予定がなかなか合わず、議論を円滑に進めることが難しかったです。また、企画案を出し合う際にはそれぞれのやりたいことにずれがあり、なかなか意見をまとめることが難しかったです。2つ目については、京都の動物園の役割を伝えるための企画を考えられても、より広く役割についてのメッセージを伝えられなければなりません。それにはターゲット層と動物園の本来の役割を最大化することです。そのためどの年齢層をターゲットにし、どのようなものを求められているかを調査する必要があります。様々な制約のなかで企画しなければならないため、企画を立案するにあたっての難しさも実感しました。

これまでに私たちが経験したことは、これからの人生で必ず役に立つ経験になると思います。短い期間ながら、企業の課題を解決することの難しさを身をもって実感しました。この経験を活かし、今後の人生をより良いものにしていきたいです。

課題提供機関担当者からのコメント

京都市動物園 生き物・学び・研究センター長 田中 正之

京都産業大学のPBL2への課題提供としては、今年で4年目となります。今回は、京都市動物園発で、京都の自然の豊かさ、素晴らしさを伝えるという課題を出しましたが、課題として捉えどころがなく、どう解決策を考えればよいか、難しかったらと思います。まず学生の皆さんに課題の意図を理解してもらうことを第一の目標として、たくさんの方と話をしましたが、それはクリアしてくれたと思います。その後の具体的な解決方法については、頭を悩ませたことでしょうか。しかし、難題に対して果敢に挑む様子は伝わりましたし、頼もしかったです。期間の制約もあり、実践までは届かなかったのは残念でしたが、企画の意図と内容は納得できるものでした。皆さんお疲れさまでした。

担当教員からのコメント

文化学部 講師 奥野 圭太郎

今回の課題は大変難しいものだったと思います。当然、その課題に必要な知識量にメンバーそれぞれ差がある状態からのスタートになり、最初は結構ガタガタとしてしまいました。それでも進める中でお互いに教え合い学び合うような形で、だんだんとチームワークが取れていった印象でした。惜しむらくは、終盤、熱心に取り組む人と、そこまで熱心になれない人とで、活動時間や内容に大きな差が出た点と、これに双方の歩み寄りがあまりなかった点です。程度の差はあれどんなチームでも必ず起きるこの問題を乗り越える方法までは考えられなかった点など、「先読み」する力（次に何が必要になるかイメージする力）がやや不足していた印象です。とはいえ、ギリギリの追い込みは素晴らしいものを見せたチームで、中間報告も最終成果報告もなんとか仕上げてきたのは見事でした。

活動資料

右の表は5月16日に行った、学内アンケートの結果です。

質問は以下の通りです。

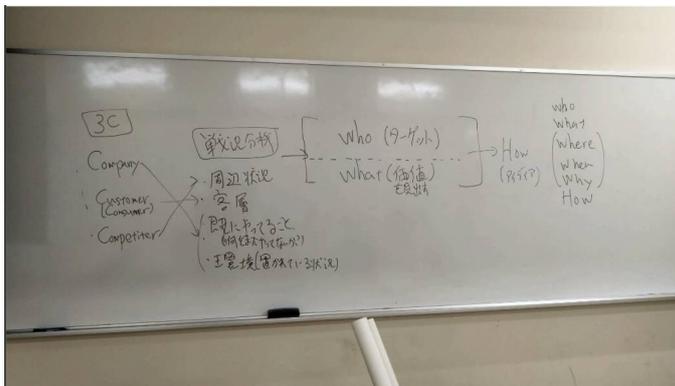
問1 何学部か。

問2 京都市動物園に大学生になってから行ったことがあるか。

問3 学内で立ち止まって動植物を見たことがあるか。

| 問1 | 問2 | | 問3 | | 総計 |
|------|----|-----|----|-----|-----|
| | ○ | × | ○ | × | |
| 外国語 | 2 | 20 | 8 | 14 | 22 |
| 経営 | 3 | 25 | 9 | 19 | 28 |
| 経済 | 4 | 34 | 18 | 20 | 38 |
| 現代社会 | 2 | 20 | 12 | 20 | 32 |
| 国際関係 | 0 | 7 | 4 | 3 | 7 |
| 情報理工 | 0 | 5 | 0 | 5 | 5 |
| 生命科 | 5 | 4 | 7 | 2 | 9 |
| 文化 | 8 | 28 | 16 | 20 | 36 |
| 法 | 4 | 10 | 9 | 5 | 14 |
| 理 | 1 | 3 | 1 | 3 | 4 |
| 総計 | 29 | 156 | 74 | 112 | 195 |

フレームワークの活用



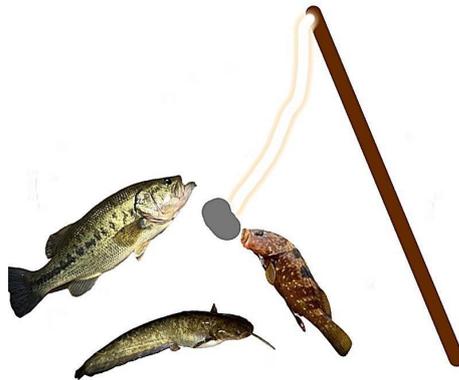
授業の風景



動物園を訪れた時の写真

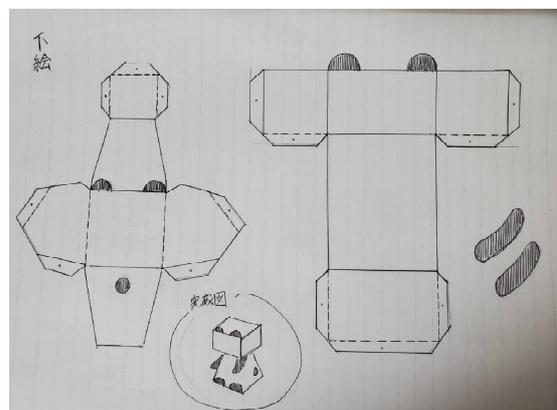


釣りに模したゲーム



魚の画像は、メンバーが実際に撮影したもの

ペーパークラフトの下絵



Brother 社ホームページ「動物のペーパークラフト (パンダ) | ペーパークラフト | 子供と一緒に使えるプリント素材 | 年賀状・無料ダウンロード | 年賀状ならブラザー」
https://online.brother.co.jp/ot/hobby/papercraft/creative_c_papercraft_044/ をもとに作成