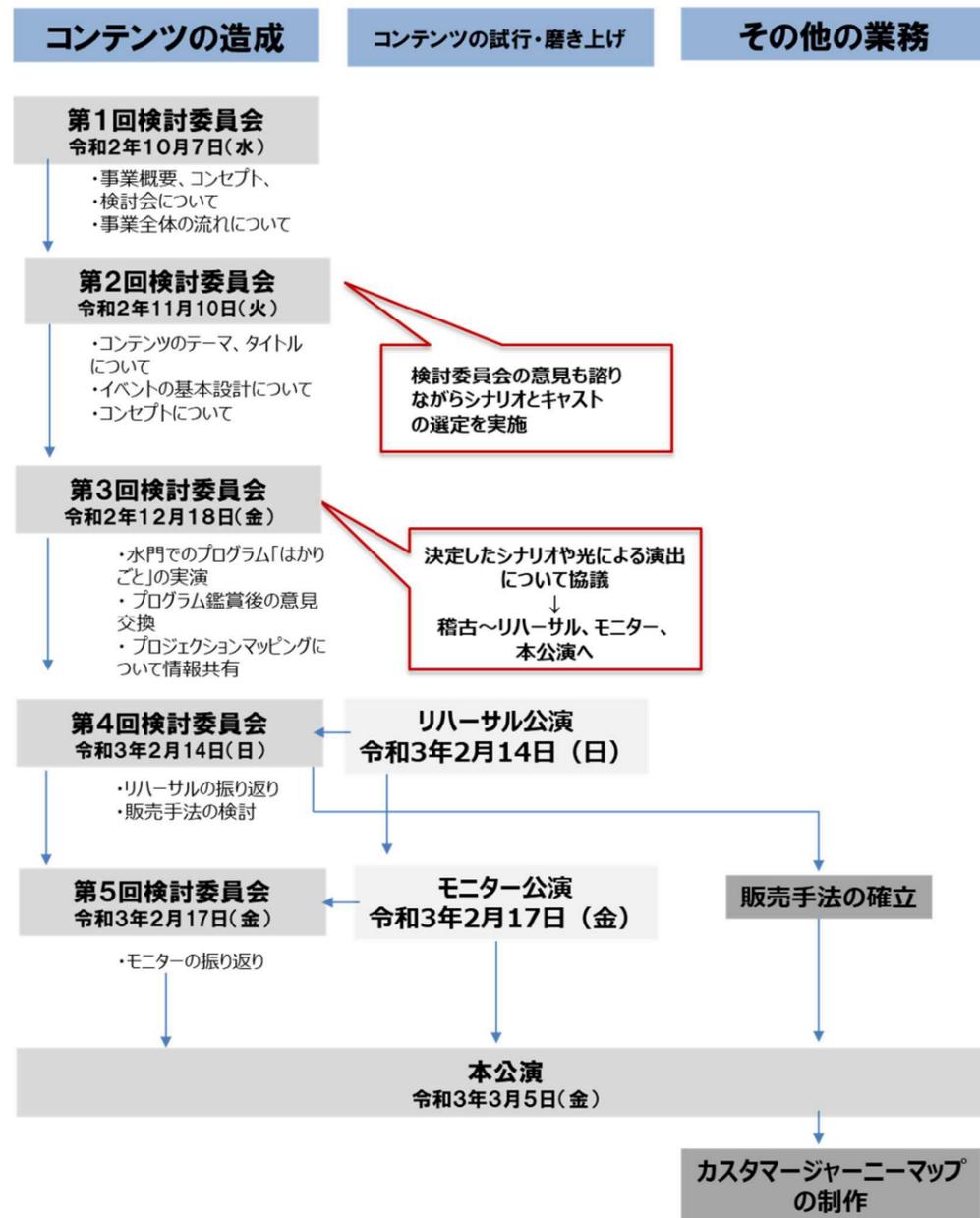


## 1. 事業概要

出島が夜の限られた時間だけ蘇るをコンセプトに、出島をフックとしたナイトタイムコンテンツの造成を行う。オランダ商館長日記やオランダに残された100通近くの遊女からの手紙、膨大な犯科帳など史実に基づいて、国境や時代を超えた普遍的なテーマを外国人にも理解できる芝居として上演するとともに、デジタル（プロジェクションマッピング）と融合した演出を施し、長崎特有の歴史文化について、訪日外国人旅行者をはじめ、誰にでもわかりやすいコンテンツとして造成する。



### 1.1 目的

本事業は、長崎市内のナイトコンテンツを整備することにより、夜間の商業活動を充実させることで、消費の拡大を促し、経済を活性化し、消費の拡大だけでなく、雇用の確保にもつながり、地域経済の活性化につなげていく、また、旅行商品として、2021年度に販売が見込まれる水準となるようにコンテンツを造成することを目的とする。

### 1.2 業務概要

事業名：令和2年度ナイトタイムエコノミー推進にかかるコンテンツ造成事業

「DEJIMA night×timetravel」コンテンツ造成事業

事業対象：長崎県 長崎市

期間：令和2年9月から令和3年3月24日（水）

### 1.3 業務内容

造成予定のコンテンツ内容（体験、滞在プログラムの内容）

1 キャスト等の選定

2 検討会の開催

請負者が主体となり、地元関係者を構成員とした検討会を開催

[概要]

(ア) 開催時期：令和2年9月～令和3年1月

(イ) 開催回数：5回

(ウ) 場 所：長崎県長崎市内

3 販売手法の確立

当該事業で造成するコンテンツの販売手法を確立を図った

4 カスタマージャーニーの作成

後述するモニター公演にてカスタマージャーニーを作成し、旅行者のインサイトの可視化を行う。可視化した内容を関係者間で共有し、コンテンツの磨き上げを行った

5 コンテンツ造成後の試行及び磨き上げ

(ア) リハーサル

実施時期：令和3年2月14日（日）

内 容：造成したコンテンツのリハーサルを実施

(イ) モニター公演

実施時期：令和3年2月17日（金）

内 容：モニター参加型の試験公演を実施し、アンケート調査等による課題の抽出を行った

(ウ) 本公演

実施時期：令和3年3月5日（金）

内 容：モニター公演で抽出した課題への対応を行った上で、本公演を開催

### 1.4 事業工程

工程表を以下に記す

内容	10月	11月	12月	2021年 1月	2月	3月
コンテンツ造成 事業検討会	●10月7日 (水) 第一回 キックオフミー ティング(検討 内容) ①本事業の事 業方針や事業 内容について説 明、意見交換	●11月10日 (火) 第二回 ①コンテンツ造成 の進捗について報 告テーマ、タイト ルについて ②公演の基本設 計について	●12月18日 (金) 第三回 ①水門でのプロ グラム実演と意 見交換		●2月14日(日) 第四回 ※リハーサル公 演を検証 ①リハーサル公 演と意見交換 ●2月27日(金) 第五回 ※モニター公 演を検証 ①モニター公 演と意見交換	
シナリオ 制作/ 光の演 出	●シナリオの作成に 着手 ●キャストの選定	●シナリオ案の作成	●パイロット版を作成 し、テストを実施	●シナリオの完成と 公演の稽古		
公演					●2月14日(日) リハーサル公演 ●2月27日(金) モニター公演	●3月5日(金) 本公演

1

## 2. コンテンツの造成

3本のシナリオによるコンテンツと光の演出を行った、コンテンツの基本方針を以下に記す

### コンテンツの基本方針

- ①劇中にて出島内を回遊させるようなシナリオの構成  
L出島の形状ならではの演出
- ②キャストと来場者のコミュニケーションを促す演出であること  
L一方的に見るだけの演出ではなく、体験の要素を入れる
- ③出島及び長崎の歴史文化に対する理解を深めることができる内容であること  
L史実に基づきながらも、フィクションを交えながら飽きさせないシナリオ、演出
- ④市内の他の観光施設などへの拡大を図るための原動力になること  
Lキャストと来場者が醸し出す雰囲気や他の観光施設に体感してもらい、  
自社展開してもらうためのきっかけづくり
- ⑤宿泊施設や観光施設が案内したくなるような関わりの構築  
L地元の人間がお勧めしたくなるような要素をシナリオ、演出内に盛り込む

### 1.5 体制図

体制図を以下に記す

(株) JTB長崎支店		
責任者 観光開発プロデューサー		
<ul style="list-style-type: none"> <li>全体管理</li> <li>九州運輸局との連絡調整</li> <li>コンテンツ造成ディレクション(キャスト調整、演出プラン調整、作家とのシナリオ調整等)</li> <li>カスタマージャーニーの作成</li> </ul>		
主担当 グループリーダー	担当者	担当者
<ul style="list-style-type: none"> <li>タビナカOTA調整</li> <li>リハーサル、トライアル調整</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>検討会運営</li> <li>リハーサル、トライアル調整</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>検討会運営(構成員の調整等)</li> <li>会計管理</li> </ul>
スタジオライズ(再委託)	Fs Company / Actors(再委託)	(株) DNPプランニングネットワーク(再委託)
<ul style="list-style-type: none"> <li>シナリオ制作</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>キャスト調整</li> <li>シナリオ制作サポート</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>会場設営</li> <li>WEBサイト、PRツール制作</li> <li>WEBプロモーション実施</li> </ul>

### 2.1 シナリオライターとキャストの選定

選定したシナリオライターとキャストを以下に記す

#### 脚本家について



坂井 恵子(さかい けいこ)

1969年天草市生まれ。長崎のタウン情報誌「ザ・ながさき」副編集長、「リブながさき」編集長。タウン誌ネットワークにムック本など多数手がける。30歳の時に長崎市内にスタジオライズを起業し、JTBパブリッシング「るるぶ長崎」をはじめ、「祈りの島五島列島」の編集・執筆、長崎の歴史と文化を紹介する季刊誌「楽」は創刊号から担当。



福田 修志(ふくだ しゅうじ)

1997年4月結成したF's Companyの代表。脚本、演出をメインに行う。出島復元整備室の依頼により「出島で起きた出来事を現代劇にして面白おかしく描く」というコンセプトのもと、「輸出磁器」「水夫に悲劇がやって来た」「紅毛婦人」「街角の陽炎」などの作品を手掛けた。ほかにも新大工商店街などで「商店街劇場」や「まちなが演劇マルシェ」など地元の地の利を生かした作品にも定評がある。

## 2.2 キャストについて



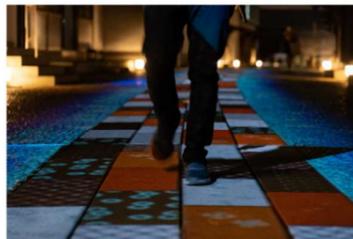
年	内容
1997年	結成
2005年	市外公演 (佐世保市)・県外公演 (福岡県北九州市)
2007年	東京国際芸術祭「リージョナルシアター」に参加
2008年	第2回福岡演劇フェスティバルに参加
2009年	アゴラ劇場「夏のサミット」に参加
2012年	九州の劇団として初の九州全県公演を行う
2013年	第1回「劇トク×20分」優秀作品 (九州代表) 『劇王X〜天下統一大会〜』3位

1997年4月結成。「今の長崎」を捉え、そこに生きる人々を描き出す作品を作り続ける。長崎市を拠点に活動を続け、2005年に佐世保、北九州で上演し、活動範囲を広げる。2007年には東京国際芸術祭の「リージョナルシアター」に参加、2008年に第2回福岡演劇フェスティバル、そして2009年には代表作『マチライの詩』でアゴラ劇場「夏のサミット」に参加し、初の東京公演を果たし、以後、九州内外で作品を上演し続けている。また、短編オムニバス公演や、劇団内ユニットの公演を定期的に行うなど、演劇に触れやすい環境作りにも取り組み、学校や地域での演劇ワークショップも積極的にしている。



川下祐司を中心に、平成元年に結成。現在、年間約2回の自主公演と、各市町村からの依頼公演を行っている。公演内容は、家族愛や人間愛を中心とした演目が多く、他に古典文学や文学性の高い作品を上演している。劇団員は、幼児から社会人まで幅広い年齢層が在籍している。

## 2.3 光の演出について



## 2.4 コンテンツの全体構成

公演参加者に対してきめ細かい対応をするために、出島内に3カ所の演劇を実施する場所を設定し、参加者は2班にわかれて、移動しながら演劇を体験いただく構成を行った。移動中にはプロジェクションマッピングによる光の演出による会場装飾を行った。

- ①出島 表門は参加者は集合。(受付の際に、A班・B班に分かれていただきます)
- ②受付時に、A班用・B班用のガイド用シーバーを受け取りいただき、ストーリーテラーの進行を聞きながら移動。
- ③表門にて、ストーリーテラーによる、オープニングアクトを開催。その後、各班にわかれて、出島内を移動。

集合→班分け→ストーリーテラーによるオープニングアクト



計3チームがそれぞれの場所に移動  
各所のショーを鑑賞し、  
移動はストーリーテラーによる先導と協同。



あらかじめ決められていたルートに沿ってショーが終了するたびに  
移動。  
回避を促すことで密を避けやすくなるようになります。

各所10分×3カ所 = 30分  
オープニング = 10分  
移動等 = 10分  
自由時間 = 30分程度

【ストーリー -2-】  
●銅蔵・組頭部屋 どうぐらくみがしらべや  
江戸時代、国内で生産された銅は長崎から世界に輸出されていきました。その銅の計量をしていたのが組頭部屋です。奥には銅蔵があり、出島の主要な輸出品である銅を保管している様子が再現されています。よって、銅を通して日本・世界が繋がっていたことを学ぶ内容にしたいです。実際に銅を計量し、麻袋に銅を入れ、奥の蔵に保管するまでを芝居で表現します。日本の銅を使って、オランダ東インド会社(VOC)マーク入りのコインが東アジア全体に流通した...という情報まで内容に含めます。

【ストーリー -3-】  
●カピタン部屋 かびたんべや  
オランダ高館長(カピタン)の事務所や住居として使用されていた、出島で最も大きな建物です。日本の役人や大名などが出島を訪れたときに、接待の場所としても使われていました。2階では阿蘭陀冬至(クリスマス)を祝う宴の席や高館長交代の様子などを再現展示しています。できれば、その食事の様子を再現し、遊女にコーヒーを飲ませ、「なんですか！こがん黒か飲みものは？」と遊女が訪ね、オランダ人がこれは生命を伴う良薬なのだぞ」と言い、遊女や通詞のものが、「それでも焦げ臭くて飲めないわねえ」というようなストーリーも考えられます。あとは、この建物の2階屋上に小さなテラスがあります。それは「唐蘭館絵巻の蘭船入港図」を再現したもので、シーボルトと妻お滝と子ども描かれています。これを再現し、「出島は海に浮かんでいた人工の島だから、よ、海に見えるはいりというストーリーイメージです。

【ストーリー -1-】★スタート地点  
●表門 おもてもん  
ストーリーテラーによるオープニングアクト  
お客様とストーリーテラーは現代の人であり、一緒になって江戸時代の出島へタイムトリップする...という設定。  
また、芝居は、出島での暮らしを想像豊かに演じるフィクションであることも伝える。



【ストーリー -4-】  
●料理部屋 りょうりべや  
高館員たちは1日2回、カピタン部屋の2階で食事をしていました。その食事を作っていた場所です。出島へ出入りしていた通詞や役人は珍しい西洋料理をお土産として持ち帰っていました。とくにバターは体に良いものとして重宝され、通詞や役人に人気だったようです。あとはスパイスですよ。肉を食べる習慣もなかった日本人にとって、ここで豚などが屠殺され、スパイスで味を漬け保存の様子を演じてもいいですね。いづゆる、ここから西洋料理の文化は派生したという内容を想定しています。

集合場所 (出島表門橋公園)

各所10分×3カ所 = 30分  
オープニング = 10分  
移動等 = 10分  
自由時間 = 30分程度

プロジェクションマッピング

## 3. コンテンツ造成事業検討会

ナイトタイムコンテンツとして、披露する脚本内容、演出案、並びに関係機関の連携の方策について5回の検討会を実施し、決定にむけて意見交換及び検討会を実施する。

〔概要〕

- (ア) 開催日：第1回 コンテンツ造成事業検討会 令和2年10月7日(水)  
 第2回 コンテンツ造成事業検討会 令和2年11月10日(火)  
 第3回 コンテンツ造成事業検討会 令和2年12月18日(金)  
 第4回 コンテンツ造成事業検討会 令和3年2月14日(日)  
 ※リハーサル公演を兼ねて開催  
 第5回 コンテンツ造成事業検討会 令和3年2月27日(土)  
 ※モニター公演を兼ねて開催

項目	詳細内容 (レジュメ案)
第1回 コンテンツ造成事業検討会議	(1)本事業の事業目的や方針について (2)基本構想の素案の決定 (脚本テーマとコンセプト含む)
第2回 コンテンツ造成事業検討会議	(1)脚本の素案の提示及び議論 (2)演出プランの素案の提示及び議論 (3)キャストについての報告 (4)コンセプトの素案の提示及び議論
第3回 コンテンツ造成事業検討会議	(1)脚本案の決定 (2)演出プランの素案の提示及び議論② (3)コンセプトの決定 (4)販売手法の素案の提示及び議論
第4回 コンテンツ造成事業検討会議	(1)リハーサルの振り返り
第5回 コンテンツ造成事業検討会議	(1)モニターの振り返り └課題の確認と修正 (2)本公演の内容共有



## 4. リハーサル公演

## リハーサル公演

期日：令和3年2月14日(日)

時間：18:00～

天候：曇/雨



## 5. モニター公演

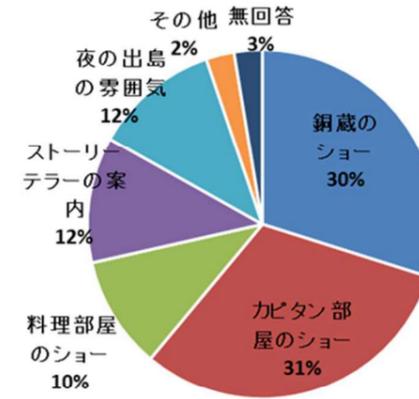
## モニター公演

期日：令和3年2月27日（土）  
 時間：第一部：18:00～19:00 第二部：19:30～20:30  
 天候：晴れ  
 参加者：第一部：24名 第二部：30名 合計54名



## 5.1 アンケート調査

## ◆印象に残ったコンテンツ



## 理由

## 銅蔵のショー

一番世界とのつながりを感じるストーリーであった。

オランダ通詞の人が本当にオランダ語を話しているのがすごいと思った。長崎が日本の文化の最先端だった時代を身近な長崎人が生きていたんだなあと思う。ネイティブのオランダ語も聞く機会は日本中探してもなかなかないと思う(高島秋帆が大河ドラマ第一話で少し話してました)。

言葉を超えた心の交流が出島のエピソードらしくて印象に残りました。雰囲気も良かった。銅蔵のショーはメリハリもあって楽しかった。

初めは意味(言葉)が分からなかったが、徐々に面白くなっていった。

外国人の役者が出てこられると、ぐっと「出島」感が増えますね。商館員と地役人の関係が伝わってきた。室内だったので寒くなく、声も聞き取りやすく、芝居に集中できた。キサブローさんの演技が面白かった(ちょびり感動もあり)。

最初のショーだったのでインパクトがあったのと役者の方の掛け合いが面白かった。

オランダ人とのやりとりが新鮮で本当に出島らしさを感じることができた。

ショーは全て面白かったですが、銅蔵の完成度が高かった。

ストーリーが良い。世界に通じていたことを実感できる話。

銅蔵のオランダ人と日本人が通訳なしに伝わっているところの感じは充分伝わった。マイクの性能が上がっていた。

外国人が登場するので出島の雰囲気が感じられる。

オランダ商館の日本人の立場・関係性が良いことが分かって新しい発見でした。

## カピタン部屋のショー

オランダ正月と遊女の衣装の華やかさで非日常感がありました。

遊女が妙に色っぽい。クイズは面白い。インパクトがあって良かったと思います。出島の雰囲気をもっと楽しんでもらう工夫を！

参加型のショーとなっており、多方向でのやりとりがある点良かった。

当時の雰囲気がよく伝わった。

カピタン部屋の遊女の雰囲気は良かった。

導入部分はとてもいい感じでした。どのイベントも皆様演技が素晴らしいかったです。

演者との距離感や掛け合い等、参加している感じになれた。きれいな着物を着た女性が出てくるのも魅力のひとつ。

最も歴史を感じられるショーでした。

ストーリーと空間がとても“一体的”に感じられました。役者の迫力もあり非常に良かったと思います。また、クイズジャンケンも一体感を生み良かったです。

美しく感動した。

カピタンのショーは面白かったが、料理はあまり面白くなかった

立ったり座ったりすることで楽にみる事ができた。演技も魅力的でよかった

出島の歴史をよく見ることができて楽しい

## 料理部屋のショー

料理部屋を見るだけでは分からなかったストーリー性が感じられた。身振り手振りも想像力を刺激された。

料理部屋案内。前回のカピタン部屋での寸劇より屋外が臨場感あり。

おじさん役の人が上手だった。

## ストーリーテラーの案内

ストーリーテラーの案内は良い。ただし暗いところでは台本が読みにくく大変工夫を望みます。最初の出島表門での入り方はよくできている。

ストーリーテラーの案内が分かりやすかった。

## 夜の出島の雰囲気

夜の出島、特に地面の青いのがきれいでした。

自分で来ることができない時間の雰囲気や場所には大満足。

唐紙の模様やライトアップが素敵でした。

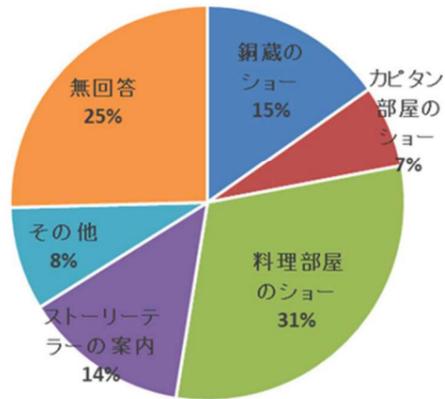
光の演出。プライベート感が良い。出島×ナイトトラベルの特別感が引き出されていた。

## その他

石畳のライトアップ(きれいだった)

※自由回答未回答は除く

## ◆物足りなかったコンテンツ



## カピタン部屋のショー

ショーの前に料理をしっかり見る(説明する)時間があれば良いかもしれません。テーブルに何が置いてあるか分からないので。カピタン部屋は遊女の声が後まで通りにくいようです。食に話がよりすぎている感じがしました。歴史的な話を入れたらなお良くなると思います。

## ストーリーテラーの案内

長い説明のため難しいと思うが、読むことだけでなく、自分の言葉として話せるようになると、なお良くなると思う。

参加者を巻き込む案内が良い。ストーリーテラーも演者の1人として4ヶ所への案内途中にもアクションや要素があると良い。他のショーに比べて印象に残りにくかった。それぞれのショーのつながりだけでなく「出島」の最も伝えたい「何か」が伝わってくると良いと思いました。シナリオをずっと読んでいたような感じがしました。とても良い声でひきこまれるので、もう少し読むことをなくしていった方が良いと思いました。自分で本でガイドを読めばもっと早く読めると思う。

## その他

## 【光の演出】

定着できる夜のイベントとなれば嬉しく思います。

## 【雰囲気】

全体のショーを通してもっとお客とのコミュニケーションがあれば良かった。

## 【照明】

暗すぎる。ラストが残念。

## 【ショー全体】

参加者を登場人物としてもっと物語の中に入り込めるストーリーが良いと思いました。最初訪れた場所で伏線張るとか？

## 理由

## 銅蔵のショー

セリフが説明的で物語としての面白さがもう少し欲しかったと思いました。セリフにたよらない演技のみのパートもあるとメリハリがあるかも。もう少しシンプルなストーリーでもいいのかも。

コント感が強かった。現代的な雰囲気は没入感を損なうような気がする。

脚本というか、ストーリーが今ひとつ。なぜ銅蔵？という世界史的背景が説明されても面白いのかも？シーボルトとおたくさ、イネの絵を使ったストーリーがあって良いのでは？

会話の内容が分かりにくかった。

具体的なものがあれば良かった。VOCのコインの実物があれば。

銅蔵のショーは話や演出自体は面白かったのですが、残念ながら見ている空間とストーリーのつながりを若干感じませんでした。

部屋が暑くパフォーマンスに集中するのが難しかった

## 料理部屋のショー

机の上のみそ汁がなかった。もう少し話が短くても良かったかも。寒かった。

料理部屋での演者のかけ合いはライトアップした方がよい。また車の走る音が気になるので音声レベルを上げた方がよい。

「見るだけ」よりも食や飲み物もつけることでもっとお金をとってよいと思う。

寒くて暗くてよく見えなかった。話のオチがよく分からなかった。演者の皆さんも薄着でお疲れさまです。

外の音でセリフが聞き取りにくかった。

料理部屋の中でのショーではないので伝わりにくい。

料理部屋ショーはエンドがハッピーな方がよいと思います。

コーヒーを観客にふるまうなどはどうか。

場所が外ということもあり、車の音が邪魔でした。演者がお客さんの近くまで寄ってくるようにした方がよい。

特に課題を感じたのは料理部屋です。話のネタとしての「料理」はとても魅力的なのですが、カピタンから続く「食」の話であること、また、話を聞いている空間に残念ながらリアリティを感じませんでした。あと、話の「オチ」も奉行所を出したかったのですが、つながりがよく分からず、料理人との必然性があるのか、やや理解が難しく感じました。全体的に見直しても良いかもしれません。

食品サンプルは少し古く質相に見え、ショーは少し長かった

※自由回答未回答は除く

## 6. 本公演

## 本公演

期日：令和3年3月5日(金)

時間：第一部：18:00~19:00 第二部：19:30~20:30

天候：晴れ

参加者：第一部：32名 第二部：32名 合計64名

## 【受付】



## 【オープニングアクト】



## 【コンテンツ① 銅倉から世界へ】



【コンテンツ② オランダ正月にご招待】



【コンテンツ③ お料理しましょう】



【その他 公演の様子】



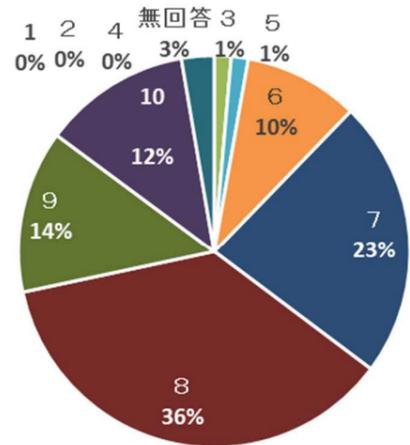
## 6.1 アンケート調査

## ◆回答者層

回答人数 (人)	74	
内訳	男性	44
	女性	20

※参加者計64名+JTB長崎支店よりスタッフとして10名参加のため74

## ◆イベントの満足度

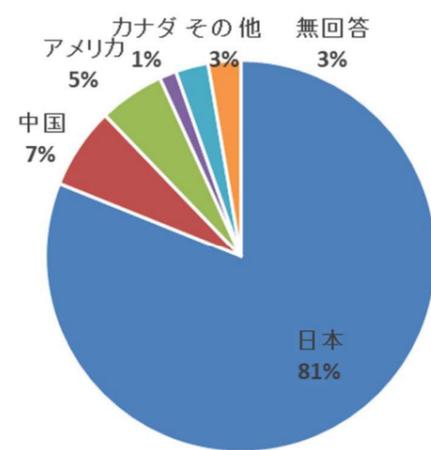


※1を「大変不満足」とし、10を「大変満足」とした場合の割合。8～9の満足度が過半数となった。

## ◆年齢

平均42.5歳

## ◆出身地



## イベント満足度の理由 (自由回答)

点数	意見
7	白熱した演技はよかったですと思います
7	これまで長崎にないコンテンツ
7	ストーリーがあり面白い。じゃんけんゲームはちょっと間延びした
7	内容が充実していた。当時の様子がリアルに感じられる。
8	見学だけの観光地にストーリー性がでて新鮮だった
9	おもしろかった。完成度も高かったと思います。
6	新しい取り組みでよいと思いました。
7	7役者さんは良く練習されていたと思う
8	改めてわかりやすく出島の歴史が学べた。お芝居が上手なので入ってきます。
6	6人が多すぎてゆっくり見られなかった。密が気になった。基本的に話が長い。立ってるのがつらいかも。
8	改善点・人数が多すぎてまとまりがなかったです。遠く離れていて聞こえない(時間がかかる)・A. Borブルー、レッドを統一した方がよい。アルコールなどする時間が足りない。密になっている。・芝居の音がイヤホンからも聞こえてちょっと入りにくい(彼の中に)。芝居は地声でそのまま聞きたい。以上の改善点が良くなればもっと良い。人数は10～15名が最適かと思う。クイズの突然感にお客さんがついていけない、正解者が多い。
8	8知らなかったことが多かったので勉強になりました。
8	8自分で説明を読むより分かりやすいと感じた。また事前に出島について知っている方にはよりイメージがしやすいと思う。
8	8ショー全体を通して見やすく時代背景が浮かんで分かりやすかったです。
8	8劇がすごく見やすかった。何も知らない人でもその時代の流れが分かりやすいのではと思いました。実際に自分たちも招待されたような設定が面白かった。
6	6夜の出来事は興味深かった。可能性は大きいと思います。
7	7面白かったが夜このために宿から出るか…プランに組み込まれていれば楽しいコンテンツ。
8	8トータルの時間は良い。
10	10期待以上でした。ただし満足度は料金次第だと思います。

## イベント満足度の理由 (自由回答/続き)

点数	意見
9	9時代背景が理解できた。
9	9夜のイベントで大変、満足する内容であった。
10	10出島の様々な知識を教えて頂きながら、演技を見て実際にその時代に来たかのような体験をすることができたから
7	7マイクのがさがさが少し疲れました。(周りの音を拾う)案内があることで新しい楽しみがあったが、劇を見るポジションをきちんと示したりが今から改善あり。間が少し...
10	10知らない出島が演劇を通してすごく分かりやすく伝わった
10	10ゆっくりの案内、アクターの素晴らしさ
8	8ショーで歴史を知ることができる。
8	8各所でのショーの演技が素晴らしかった。
6	6ストーリーを充実して欲しい。
8	8夜の出島が出す独特の雰囲気と役者さんの演技がすごくリアルで非常に満足できた。
3	3料理人の話が特に何を伝えたいのかわからない。物語の内容が伝わらない。
8	8幻想的な夜の出島でショーを見ながら歴史を学ぶことができ、斬新な体験だったため
10	10退屈することなく楽しめた。
8	8立って見学する時間が長く、足が悪いとついていけない方がいるかもしれません。
9	9想像していたよりも面白く見て楽しかった。
8	8ストーリーテラーの案内、ライトアップされた出島の街並み、レベルの高い芝居、全て満足できるものだった。
9	9ショーを交えて楽しく学ぶことができた
8	8リアルでの演出が良い
8	8詳しい内容というより概説でとてもよかった。
10	10単なる説明だけでなく演劇スタイル、飽きることがなかった。当時の様子をイメージすることができた。
8	8見学のみでなく説明や演出があると楽しい。
7	7夜の出島の雰囲気が良かった。イベントの方々の演技も面白かった。
7	7夜の出島の雰囲気を味わってもらいたい。歴史勉強になった演技がわざわざらしい。もう少し研究して欲しい。
7	7ただの解説だけでなく、お芝居など違った見方ができて楽しかったです。
10	10ショーが分かりやすくて当時の様子がよく伝わってきました。
8	8ショーがめちゃくちゃ見て楽しかった。
8	8夜の出島の雰囲気がすごくよかったです。
8	8イヤホンが使いづらかった。暗くて足元が見えなかった。
8	8出島の歴史をショーを通して学ぶことができて面白かった
7	7もっとタイムスリップ感があるとおもしろいと思いました。
8	8ガイドツアーだけでなく当時を模した劇でとても面白かったです。
9	9長崎の新たな夜の過ごし方になると思います。
6	6参加型のイベントもあり
6	6楽しかったが、日本人向けだけなのは良くなかった。
9	9説明も演技もとても素晴らしかった
7	7役者さんたちがかなり良かった。よく頑張りました。
9	9とても面白くてよかった。
9	9銅→カピタンの流れにストーリーがほしい
8	8概ね、良い完成度でした。
9	9歴史がテーマながら身近な「食」を核にしており、親しみやすい。東の間ながら「イス」の配慮はありがたかった。着席してのコンテンツはもう少し長くても良い。
8	8全体的にはとても面白いと思います。今回は基本的に忠実にされたと思いますが、本番ではアドリブをもっと入れていいと思います。2点分は伸びしろです。

※自由回答未回答は除く

7. 販売手法の確立及びタビナカ OTA の活用  
(カスタマージャーニーマップの作成)

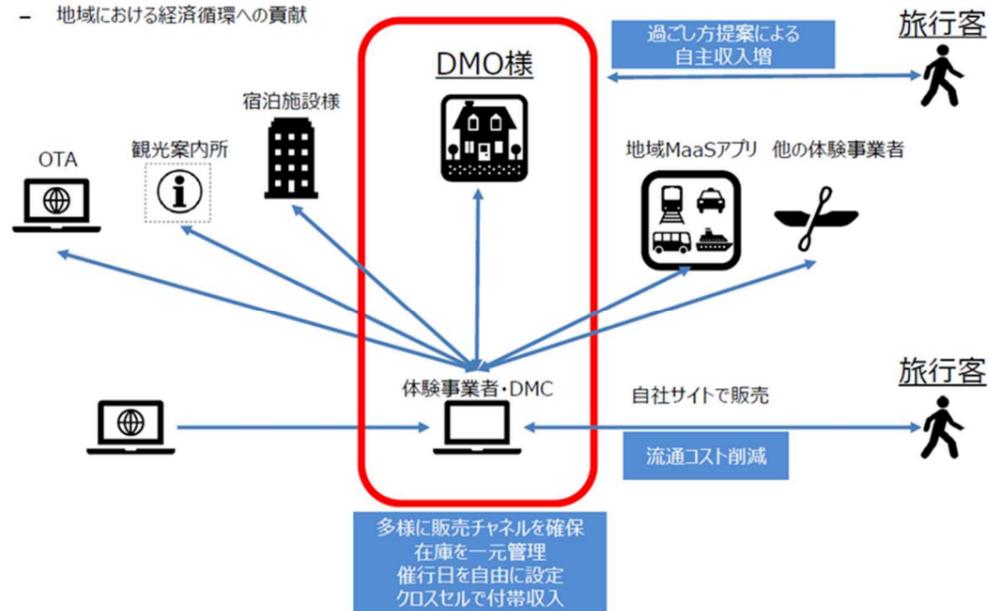
フェーズ	旅マエ				旅ナカ				旅アト					
	基本計画（候補選定～絞り込み） ※大まかな計画段階				情報収集・リサーチ				予約					
	日常的に旅行情報収集（WEB、TV、雑誌、友人知人ママ友）	概要（参加者・主目的・予算・旅行規模・泊数等）の検討	スケジュール候補の検討	旅行方面、宿泊施設候補地の検討	候補の絞り込み	同行者（主に家族）と相談	交通手段の検討（マイカー・レンタカー・電車・航空機等）	おおまかな行程計画（各方面での立ち寄り・アクティビティ等）	旅行先の情報収集（WEB・パンフ・OTA）	広告代理店の情報収集（WEB・パンフ・OTA）	旅行商品内容比較（料金・部屋タイプ・料理・食事スタイル・風呂等）	空き状況の確認（宿泊施設・交通手段・アクティビティ等）	具体的な行程計画（各方面での立ち寄り・アクティビティ等）	具体的な行程計画（各方面での立ち寄り・アクティビティ等）
顧客行動	※左から時系列で記載することが望ましいが、順序が明確でない場合は並べて記載すればOK													
お客様の期待	・雑誌広告、旅行情報番組（TV、YOUTUBE）、TV情報番組ほか ・タレントの行ったところや映画の場面での体験をしたい ・子どもが楽しめることが最優先だが、大人が楽しめる観光地・観光施設も盛り込みたい ・夏休みなら子供の自由研究課題をできる旅行を検討したい ・家族みんなに楽しんでもらえる旅行を計画したい ・いままでとは違う新しい体験をしたい	・バーチャルでもいいので動画で3分体験したい ・ポイントやクーポン等、お得なプランを選びたい ・きちんとコロナ対策を取っている旅館・ホテルに泊まりたい ・自分の条件にあう宿泊施設やプランを素早く見つけたい ・魅力的な選択肢から選ぶプロセスを楽しみたい	・少しでも安い旅行したい ・料理のおいしい施設を選びたい ・ポイントが多く溜まりお得感がある ・現地の旬の情報を知りたい ・フライトや列車など、追加代金がかかっても希望の時間帯のチケットを確保したい ・あまり密ではないところ（人が多すぎないところ）に行きたい ・食事には品質を重視したい	・旅行行程のプランニングを楽しみたい ・工程の共有をスムーズに行きたい ・旅行中に利用できる特典などがあれば知りたい ・以前に行った人のオススメ情報が知りたい ・イベントの情報が知りたい	・ここでしか味わえない体験をしたい ・できるだけ混んでなく効率的に行程を回りたい ・待っている時間が少なく効率的に進めたい ・現地でリアルタイムの情報がほしい（いま新鮮な魚が入った、今日はこの夕日がきれいなど） ・家族など同行者を驚かせたい（感動させたい） ・現地の歴史や文化をちゃんと知りたい、浸りたい	・おかしなメール、次回のおすすめ箇所教えてほしい ・バスデューメール、ハガキでクーポンついている ・サプライズな何か ・次回申し込んだときに何か特典がほしい								
痛点	・情報過多で、どのWEBを見たらいいかわからない。 ・旅行時期の見直しを立てにくい。（コロナの状況が不透明） ・結局いつもと同じ候補になってしまふ。	・プランを考えるのがめんどくさい ・施設の悪い悪いがわからない。 ・幅広く情報収集する時間がない。 ・共働きでゆとり検討できない ・予約してまで相談に行けるが面倒…待ち時間のない相談したい ・予約サイト、施設サイト、観光協会サイトチェック時間かかる ・検索が始める前には、好条件のプランが予約できない	・比較購買するのに時間がかかる ・旅館の良しあしが分かりにくい（アンケート評価も点数と口コミで客観的でない） ・詳細の条件を見たら対象外だった（思っていた条件と違った） ・口コミを読んだら期待に合わぬようなのでやめた ・1日悩んでいたら予約が埋まっていた ・宿泊施設は空いていたが、周辺サービスが抑えられず断念した（交通機関、道順レンタル車）	・台風や地震での対応がわからない。 ・現地で不明 ・予約内容の確認がしづらい ・行程上での歩く時間やハードさがわからない ・荷造りが面倒 ・車の準備が大変（特に雪道など）	・旅行中運転があるため夜は酒飲めない ・旅行中、トラブルが起きた時の不安を抱えている（純粋に楽しめない） ・宿泊施設にどこまで予約時の情報が伝わっているかわからない ・現地で意外とお金がかかる ・天気が悪かったため、期待していた体験が得られなかった ・運転しながら情報が調べられない ・どこに行っても混んでいた ・同行者が無反応	・仕事に戻るのが憂鬱 ・洗濯がいっぱい（誰も手伝ってくれない） ・次に利用してもらうためのプログラムが欠如 ・思い出の整理めんどくさい（社員、動画） ・お土産をあげても反応が薄い								
国別のポイント（欧米系）	【日本のホテルを検索した時点からチェックインまでの平均期間】 ドイツ→80日～90日 豪州→90日～100日	【日本の情報源】 1位：ロコサイト（トリップアドバイザー等） 2位：日本在住の親族・知人 3位：動画サイト（Youtube等） 4位：自国の親族・知人 5位：個人のブログ 6位以下：宿泊施設HP、SNS（facebook/Twitter） 航空会社HP 等	訪日旅行で考えている旅のテーマ 1位：歴史探訪 2位：都市観光 3位：山岳・マウンテンリゾート 4位：季節のイベントやお祭り 5位：海・ビーチリゾート	訪日旅行の際にやりたいこと 1位：都市での滞在を楽しむ 2位：日本の四季や自然を楽しむ 3位：グルメ・日本の食文化 4位：日本の歴史文化を学ぶ 5位：大衆文化体験（民芸・工芸・マンガなど）	旅ナカ情報の整理 ・旅ナカ予約の65%は旅ナカで予約されている（80%以上モバイルからの申込） 6大旅ナカOTA（アクティビティ分野） 1位：Viator（トリップアドバイザーグループ） 2位：Get Your Guide 3位：Expedia 4位：Airbnb 5位：Klook 6位：Peek 飲食店情報については旅ナカでも情報収集を行う 「トリップアドバイザー」「大衆点評」「C-Trip」「百度」等	口コミサイトへの投稿 SNSへの投稿 越境ECサイトの利用								
国別のポイント（アジア圏）	【日本のホテルを検索した時点からチェックインまでの平均期間】 中国→40日～50日 台湾→70日～80日 香港→60日～70日	■日本の情報源 【中国】 1位：Baidu(バイドゥ) 2位：Weibo(ウェイボ) 3位：WeChat(ワイチャット) 4位：Mafengwo(マフエンウォー) 5位：Tripadvisor(トリップアドバイザー) 【台湾】 1位：個人のブログ （樂吃購日本、林氏壁和美狐團三狐的小天地、日本樂散心電俱樂部等） 2位：日本政府観光局HP 3位：SNS 4位：旅行雑誌 5位：ガイドブック 【香港】 1位：個人のブログ 2位：日本政府観光局ホームページ 3位：旅行専門誌 4位：SNS （Facebook、YouTube、Whatsapp、Instagram、WeChat）	訪日旅行で考えている旅のテーマ 1位：歴史探訪 2位：山岳・マウンテンリゾート 3位：都市観光 4位：季節のイベントやお祭り 5位：海・ビーチリゾート	訪日旅行の際にやりたいこと 1位：日本の四季や自然を楽しむ 2位：都市での滞在を楽しむ 3位：グルメ・日本の食文化 4位：大衆文化体験（民芸・工芸・マンガなど） 5位：お祭りやイベントに参加すること										

## 8. 販売手法の確立及びタビナカ OTA の活用 (JTB BOKUN の導入)

### 旅ナカを価値ある空間に



- DMO・観光協会様にとって
  - 体験アクティビティ販売による自主的な財源の機会創出
  - 地域の体験事業者にとっての流通範囲拡大への貢献
  - 地域における経済循環への貢献



## 9. 費用

(1)コンテンツ造成費		数量	単位	単価	総額
①キャストの選定について	委託費	1	式	550000	550000
②検討会の開催	委託費	1	式	750000	750000
③販売手法の確立及びタビナカOTAの活用	委託費	1	式	400000	400000
④カスタマージャーニーの作成	委託費	1	式	300000	300000
⑤コンテンツ造成後の試行及び磨き上げ					
(ア) リハーサル	委託費	1	式	945000	945000
(イ) モニター	委託費	1	式	975000	975000
(ウ) 本公演	委託費	1	式	990000	990000
(2)コンテンツ造成費	委託費	1	式	2800000	2800000
(3)ツール制作費	委託費	1	式	900000	900000
(4)運営管理費等	人件費	1	式	390000	390000
合計					9000000

## 10. 事業成果

当初、目標としていた、公演の3回開催、検討会の5回開催、シナリオにおいては2本以上の作成と1本の上映については、目標値を上回った。

アウトカムについては、当初目標の参加者数と同数となった。

### 10.1 アウトプット

○目標：リハーサル公演：・モニター・本番と3回の公演  
5回の検討会

○実績：リハーサル公演：令和3年2月14日  
モニター公演：令和3年2月17日  
本公演：令和3年3月5日  
  
コンテンツ造成事業検討会：5回開催

○目標：2本以上のシナリオ、1種類以上の演出プランを  
作成し公演にて1本を上映

○実績：3本のシナリオ、1種類の演出プランを  
作成し公演にて3本を上映

### 10.2 アウトカム

○目標：公演参加者数：128名

○実績：公演参加者数：128名

(消費額 0円) ※新型コロナウイルス感染対策のため、関係者限りのクローズドイベントとして開催

### 10.3 造成されたコンテンツ

#### コンテンツ

出島ナイトタイムトラベル①  
「銅蔵から世界へ」  
出島ナイトタイムトラベル②  
「オランダ正月へご招待」  
出島ナイトタイムトラベル③  
「お料理しましょう」