

来場者が“つい答える”アンケートを仕掛けたい

解決したいこと	公共空間を訪れた来場者が、楽しみながら自然に回答できる仕組みを構築し、これまで届かなかった「中間層」のリアルな声や動態データを集めたい。
背景・現状	本市では、公共空間の活用促進を図るため、民間事業者等が無料で空間を利用できる「マチナカプレイスメイキング」制度を運営しています。 同制度を利用したイベント等の実施に際しては、今後のまちづくりへの還元を目的として、来場者アンケートの実施およびデータ提出を依頼しています。しかし、事業者にとってアンケートの収集は実務上の負担が大きく、イベント運営における付随的な作業（おまけ）扱いになってしまう傾向があります。 また、現状の回収方法は、紙媒体や二次元コードを活用したアンケートフォームへの誘導が中心であり、回答数が限定的となっています。さらに、回答者が熱心なファン層や特定の不満層に偏りがちであり、市が真に把握を求めている「その他の来場者（中間層）」の意見が十分に集まらないという課題を抱えています。
課題	本制度における最大の課題は、公共空間活用の効果を測るための客観的・定量的なデータ、特に来場者の大多数を占める「中間層」の意見や動態データが十分に収集できていない点にあります。主な要因として、以下の3点が挙げられます 1.回収手法の限界 事業者裁量でのアンケート回収は、人員不足やノウハウの欠如といった理由から、二次元コードを掲示するだけの受動的な手法となる傾向にある。結果、期待した回答率を確保できず、ボランティアを多数動員できる一部の組織力のある団体と、そうでない団体との間で大きな格差が生じている。 2.回答者心理の障壁 設問の多さや入力の手間といった物理的な負担に加え、イベントを楽しみに来場した市民が、市の「まちづくり」に関する調査に回答することに対して、不自然さや心理的抵抗感を抱き、回答意欲が削がれている可能性がある。 3.事業者との意識の乖離 「イベントの開催・成功」を主目的とする事業者に対し、市が求める「データ収集・活用の重要性」が十分に共有されていない。しかし、回収を厳格化した場合、マチナカプレイスメイキング制度自体の利用者が減少する可能性がある。
提案して欲しいこと	来場者が楽しみ、事業者が負担なく導入できる、「アンケート回答に楽しみを持てるコンテンツ」になるような画期的なアイデア
想定する解決策	・会話形式でデータを集めるロボットの設置 ・来場者が思わずQRコードを読み込みたくなるような、体験型の仕掛け ・ベンチや遊具等に仕組みを設置し、イベント時以外でも無人で回答を集める方法 等
提供できるリソース	・実証実験のフィールド ・「マチナカプレイスメイキング」制度の利用者である民間事業者や市民団体 ・既存のアンケート項目（Googleフォーム）と過去の回答データ ・アンケート回答者へのインセンティブ（ノベルティ等）提供の検討
想定する事業実施時期	今年度中に実証実験を行い、有効な手法を見つけたい。様々な手法を継続的に試せる環境であり、中長期的に実装できるとよい。
予算措置の可能性	現時点で本件に特化した予算はないが、実証実験の結果を踏まえ、効果的な手法であれば次年度以降に予算要求を行う可能性がある。
担当課	都市計画課 拠点整備係