

## IT をツールとした地域コミュニケーションの活性化と店舗の活性化

学生団体名：CirKit プロジェクト（金沢工業大学）

参加学生：宮川哲也・上野修平・小室真優・松原孝（他 1 2 名）（情報学部，情報工学専攻）

### 1. 地域活動の概要

地域の店舗情報を調査し，ポータルサイトで公開するとともに，情報交流館カメラが主催する「野々市町新庁舎移転・情報交流館カメラ開館 5 周年記念 カメラ祭り」で QR コードラリーとフォトコンテスト，店舗紹介を行った。また，科学のおもしろ体験講座「カメラキッズ」では，ICT を使い町の魅力を子供たちが発信する，というテーマのもとに店舗を取材し動画を撮影，その後それらの素材を編集し約 5 分のニュース形式の動画を作成，インターネットに公開した。

### 2. 地域活動の具体的な内容

➤ カメラ祭り（10 月 15 日（土）野々市町あらみや公園，役場中庭，情報交流館カメラ）

カメラ祭りは野々市町新庁舎移転・情報交流館カメラ開館 5 周年を記念するイベントである。当日は 1000 人の町民らが訪れ，我々スタッフ 10 名で携帯電話を活用した QR コードラリーを企画し，実施した。おもに小学生やその家族を対象に，QR コードに触れることで，遊びながら IT 技術に関心を持ってもらうことを目的としたもので，さらに景品として町内の店舗で使用できるクーポン券（3 店舗対象）を配布した。



写真 1 宣伝ポスター

QR コードラリーの遊び方を図 1 に示す。CirKit スタッフから QR コードカード（写真 2 左）を受け取った参加者は，カードを持って，ケミカルライト（写真 2 右）を身に付けた 3 人のチェッカーを探す。チェッカーを見つけた参加者はチェッカーに声をかけ，チェッカーの手持ちの携帯で QR コードを読み取ってもらう。QR コードにはチェックを行うサイトの URL が書かれており，チェッカーがアクセスすることによって，そのチェックポイントを参加者がクリアしたことがサイトに送信される。チェッカーは読み取りが完了したら，参加者に現在の進行状況（残りのチェッカーの人数など）やヒントを伝える。参加者は，チェッカーを探し出し QR コードを読み取ってもらった後，ブースに設置された Web カメラに自分の QR コードを読み込ませる。Web カメラに接続された PC がサイトへ接続して自動的に確認を行い，全チェックポイントがクリアされていれば，IT 福引に挑戦でき，景品がもらえる（チェッカーを 1 人でも見つけている場合は参加賞がもらえる）。また，参加者にはゲーム終了後に任意の簡易アンケートへの回答を実施した（「3.地域活動の評価」の項を参照）。

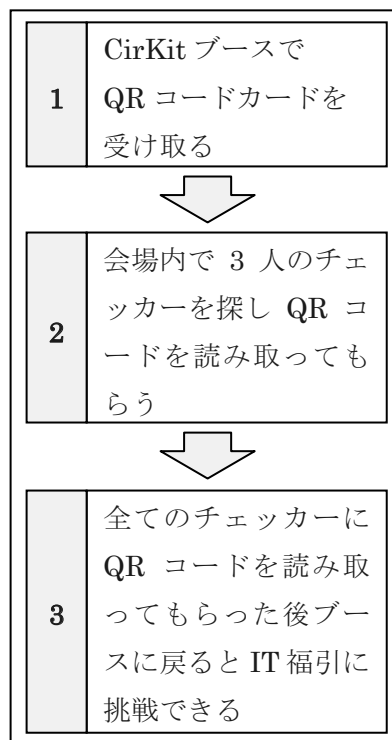


図 1 QR コードラリーの遊び方



写真 2 QR コードカード(左)とケミカルライト(右)

このイベントでは、CirKit ブースでのカードの受け渡し、景品の贈呈、チェッカーとのやり取りを通して地域の住民との交流を行った。特にチェッカーに関しては、QRコードを読み取る際に参加者とのコミュニケーションを怠ることのないように注意した。また、ブースではCirKitプロジェクトのPRとしてポスターやスライドを掲示し、必要に応じてブースを訪れた方に説明を行うなどしてプロジェクトの認知度の向上を図るとともに、地域の方との交流を目指した。



写真3 QRコードの読取

#### ▶ カメリアキッズ

カメリアキッズは、1回3時間、全4回、2か月にわたり行われた。以下に第1回からの内容を順次示す。まず第1回は、カメリアキッズの概要説明と第2回目の店舗インタビューの準備に終始した。子供たちを3人～4人の4グループに分け、それぞれのグループにCirKitメンバーが2人ずつついた。活動趣旨を説明し、その後グループ内における役割分担を決定した。第2回が取材なので、取材内容をまず決めて、その後CirKitメンバーを相手に実際にインタビューをして練習を行った。第2回は、店舗取材と動画の構成を考える作業を行った。各グループが第1回目に決めた担当店舗に取材に行き、店舗の人にインタビューし、その様子を子供たちがビデオカメラで撮影などを行った(写真4)。取材終了後動画を取り込み、終了時間までグループ別に絵コンテ作成など、動画の大まかな構成を決める作業を行った。CirKitメンバーはアドバイスを与え、子供たちがスムーズに作業できるように努めた。第3回は、集めた素材の編集と取材以外の動画構成要素であるスタジオ撮影を行った。グループ毎に、素材をもとにスタジオで収録する内容を検討し、構成がまとまったグループからスタジオ撮影を行った。それ以外の時間は動画の編集に当てた。CirKitメンバーは、キッズたちが構成を考えやすいようにアドバイスをしたり、アイデアを出したりした(写真5)。最終回が作成した動画の最終発表になるのだが、明らかに時間が足りず、時間外に編集を行い期間内に動画が完成するよう調整した。第4回は、動画の最終編集とエンドロールの撮影、成果物の発表を行った。最終編集では、動画をキッズたちが手直ししたり最終確認をしたりした。エンドロールでは、子供たちが画用紙に名前や役割などを書いてそれをカメラの前に掲げて感想を述べる様子を撮影したものを使用した。成果物発表では、キッズの父兄の方、学校の先生、地域の人を招いて発表会を行った。発表会後の講評でも、キッズたちの技術の向上やまちの活性化につながるといった意見がうかがえた。



写真4 店舗へのインタビュー



写真5 動画編集の様子

### 3. 地域活動の評価

#### ▶ カメリア祭り

企画当初は、参加者数は100名程度だと見込んでいたのだが、実際には想定外に参加者が多く、開始約2時間で予定数を越え、参加者は126人となった。QRコードラリー参加者を対象に実施した簡易アンケートの結果を図2に示す。

カメリア祭りは、地域の方々にとって「情報交流館カメラ」の存在を再確認する機会であったと言える。情報交流館カメラは、地域の方々の交流の場であり、この施設の認知度の向上、利用者の増加は地域活性化に直結すると考えられる。

本イベントの実施はCirKitプロジェクトが活性化しようとしている地域の方々と直接触れ合える貴重な場であった。また、QRコードラリーというイベントを通して、地域の方がIT技術に触れる機会を作るとともに、CirKitプロジェクトの認知度の向上を図ることができた。さらに、本イベントでは実施スタッフの大半を1年生が占めていた。早い時期からこのような大きなイベントを主体的に企画・実施するという経験は、今後のプロジェクトの中心となっていくメンバーにとって大変貴重なものとなったと思われる。また、リーダー・サブリーダーの役割を担った学生も、チームの中心となってメンバーをまとめ活動を行うことでリーダーシップや協調性を、外部の方との打ち合わせなどを通してコミュニケーション能力などを身につけることができ、大変有意義な活動であった。

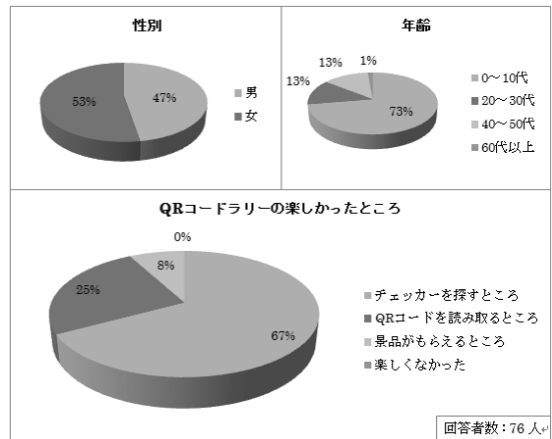


図2 QRコードラリー参加者アンケート結果

#### ▶ カメリアキッズ

企画のテーマは、「ICTでまち探検隊」であり、野々市町の良いところを世界中に向けて発信しよう、という目標のもとに行われた。これはCirKitの基本理念とも一致しており、この活動を通して店舗や野々市町の魅力をキッズたちが再確認することで、将来の地域の活性化を担う人材の育成に、いくばくかは寄与できたのではないかと考えている。また、今回の活動もほぼ1年生主体で行った。メンバーの多くが同学年だったため、ミーティングなどでは常に活発な意見が戦わされ、今後のCirKitの活動に大いにプラスになったと考えられる。なお、この活動は地元紙にて紹介されており、これも我々の取り組みが地域の注目を集めたことの、一つの表れと考えている。



北國新聞 平成23年1月16日(日)掲載

#### 4. 今後、この地域活動を継続、活発化していくために必要なもの、及び課題

カメラ祭りに関しては、クーポン券を配布するという手段で地域活性化を図ったが、実際にクーポン券の利用者はおらず、成果を出すことはできなかった。しかし、クーポン券の発行に協力してくれるお店が見つかったということは、プロジェクトにとって大きな成果であると考えている。今後は今回のクーポンの発行部数や配布方法、デザインなど、さまざまな視点から問題点を分析し、どのように改善すれば地域の方がクーポン券を利用してくれるようになるかを模索すべきと思われる。

カメラキッズは、今回の内容での開催は初の試みであり、当初はホームページなども作る予定だったが、スケジュールの都合上映編集しかできなかった。また、映像編集に関しても前述したとおり時間が足りず、作品の仕上げが十分に行えなかった。次回は、ある程度時間の余裕を持たせたスケジュールになるように検討すべきであろう。

#### 5. その他（学生や地域の方からの感想など）

##### ● 子ども達からの感想

- ・ インタビューについての正しいやり方が分かってよかった。
- ・ 大きいカメラを触ってみて出来るか不安だったが、使い方が分かってよかった。
- ・ テレビみたいな撮影をして楽しかった。

##### ● 情報交流館カメラスタッフの感想

今回、「カメラ祭り」の運営と「カメラキッズ」のサポートに協力頂きました。カメラ祭りでは、学生のアイデアで祭りを盛り上げていただき、世代を超えた交流と賑わいが生まれました。同じ町内のもう1つの大学、石川県立大学も同様にブースで活動紹介をしていたため、普段なかなか接する機会のない、他大学との交流もできたのではないのでしょうか。

また、カメラキッズでは子どもたちの目線に立って、一緒に作品制作に取り組み、ファシリテートして頂きました。保護者からは、「大学生や他校の子どもたちとふれあい、いっしょに作品を制作できたことは大変素晴らしい。今後も継続してほしい」、「大学生のお兄さんお姉さんと接することで、子どもは大学に行って勉強してみたいという思いが強くなった様子。勉強する楽しさを教えていただいたようで感謝しています」と感謝の言葉をいただいております。活動中は子どもたちの集中力、興味をひきつけることを主眼に終始サポート頂き大変感謝しております。相手の立場に立って、相手の理解度・満足度を確認しながら活動を進める姿勢は、社会に出てからも重要となりますし、今回の経験を今後の活動にも活かしていってほしいと思います。

当館は町民のデジタルデバイドの解消や、ICTメディアリテラシー向上を目指した活動を推進しておりますので、ITを活用した地域活性化に取り組むCirKitプロジェクトメンバーが新たなアイデアをカタチにし、地域で活躍する場として今後も様々な形で連携させていただけたらと思います。



写真6 カメラキッズに参加した子ども達と学生たち