こどもとシニア世代をつなぐ

おおい　ひかりのアトリエ















KSU Blue Projectメンバー
（ゼミ生）
安藤響平　石橋稜介　沖廣高慶
佐々木雄太郎　島崎裕翔
中尾駿佑　村瀬律生　保田俊介

（指導教員）北川雅敏

目次

1.テーマ
2.課題
3.にぎわいとは
4.提案の全体像
5.ターゲット
6.なぜプロジェクション
　マッピングなのか
7.政策内容
8.コンテンツ
9.期待される効果
10.独自性
11.年間スケジュール
12.費用概算見積
13.政策上の課題と対応策
14.協力相手
15.将来像
16.まとめ

今回のテーマ

大テーマ

SEE SEA PARK オールシーズン賑わい創出

今回取り上げた小テーマ

②自然や文化、テクノロジーを活かし、子どもの未来広がる体験を

③持続的な地域社会をつくるためのDX推進ラボ





SEE SEA PARKの課題

フィールドを通して感じたこと



①住民の本音

- 買い物にいくなら小浜に行く
- 何をするところかわからない

②日常の集客

平日・夜間は人が集まりにくい

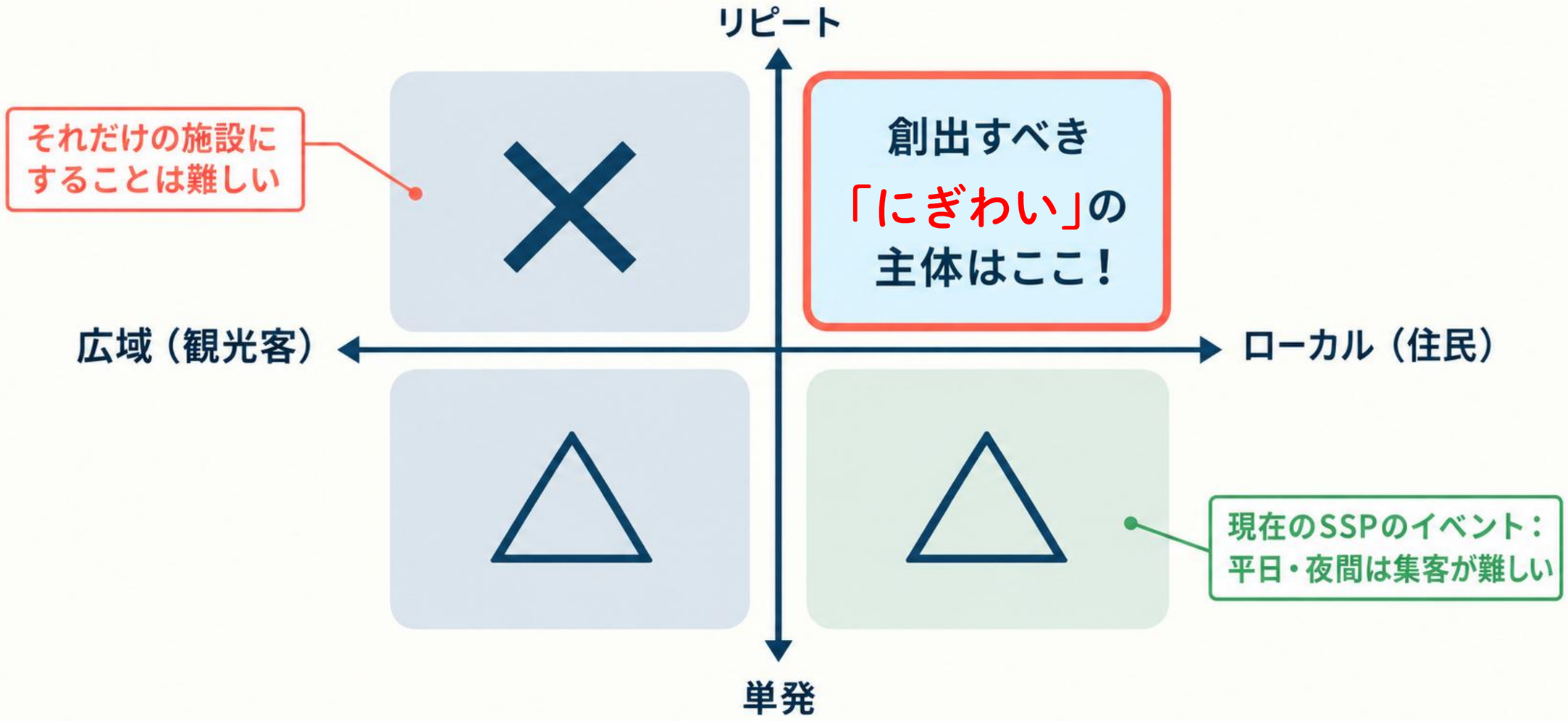
③イベントの継続性

単発的なイベントには人が集まるが、継続的な来訪につながりにくい

④店舗の課題

- チャレンジショップ区画の空き
- 早い時間の閉店

「にぎわい」を生み出す方向性



＊SSP(SEE SEA PARK)

私たちの目指す「にぎわい」

一時的な賑わい

- 来場者数に注目
- 終了とともに人の流れが止まる
- 日常の変化が見えにくい

日常のにぎわい

- 住民が目的を持って来場
- 家族や世代を超えた交流
- 地域文化や店舗への接点を生む



「自分や家族に関係のある場所」として感じてもらうことが、
住民の継続的な来訪につながるのではないか？

そのうえで私たちが提案するのは...

おおいひかりのアトリエ

住民の作品が光となりSEE SEA PARKを照らす

地域の参加者が主役となる、参加型プロジェクションマッピングイベント



提案の全体像

ワークショップを通じた投影会への作品づくり

01 発見する

地域の魅力を再発見
テーマを決める

02 ワークショップ

こどもとシニアの方が
一緒につくる

03 投影会

プロジェクションマッピングを
SEE SEA PARK内で投影

04 また集まる

次のテーマ・作品づくりへ
コミュニティの継続

ターゲット①こども

- 地域への愛着を育む
- 自然・文化を学ぶ体験の場
- デジタル技術に触れる機会
- 創造力・デジタル活用能力の向上
- 将来の地域の担い手を育てる



ターゲット②シニア世代

- 地域の自然・文化を学びあう
- こどもとの世代間交流
- 生きた知識を活かした作品づくり
- 生きがいづくり・孤立感の防止
- 地域の歴史や文化の継承
- 新しいテクノロジーに触れる



なぜプロジェクションマッピングなのか？

空間を活かす

施設の広い空間を
体験の舞台に

夕方～夜間に実施

日中以外にも来場する
理由をつくる

季節や気候を問わない

オールシーズン
にぎわい創出

住民が主役

地域社会で持続的な
にぎわいを形成

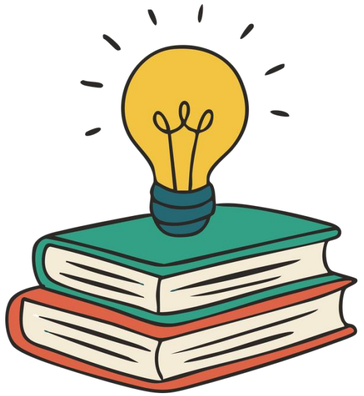
政策内容① ワークショップ



時間帯
平日の夕方～夜間



参加者
地域のこどもと
シニア世代



内容
地域の魅力を再発見
し、作品を制作

大切にすること

- 世代を超えて一緒に学ぶ
- 地域の自然・文化・歴史をテーマに
- 完成度よりも参加と対話を重視

政策内容② 作品の投影会


＊イメージ画像

- 夕方～夜開催（日没後）
- 住民の作品を発表する場
- 参加者の家族や親戚・地域の人が集まる機会

コンテンツ：地域の魅力をストーリーに





住民の表現

ワークショップで生まれた絵やアイデアなど

地域文化

例：名田庄の陰陽道など
地域に根付く文化を紹介

テーマを決めるのは参加者

テーマ何をするかは
住民主体で

物語性

それぞれのグループの映像を流して観られるように

期待される効果

継続的な来場

ワークショップを複数回開催することで、来訪のきっかけをつくる

施設理解の促進

体験を通じてSEE SEA PARKをもっと知ってもらう

One おおい

旧名田庄村と旧大飯町の住民のさらなる一体化

世代間交流

こどもとシニアの方が共に学び、地域のつながりを育む

地域への愛着

自然・文化・歴史を再発見し、地域の魅力を伝える

この提案の独自性

長期的な参加

継続型のワークショップを軸にする

文化の継承

世代間交流を促し、シニア世代の生きた知識を次世代へ継承

住民が主役

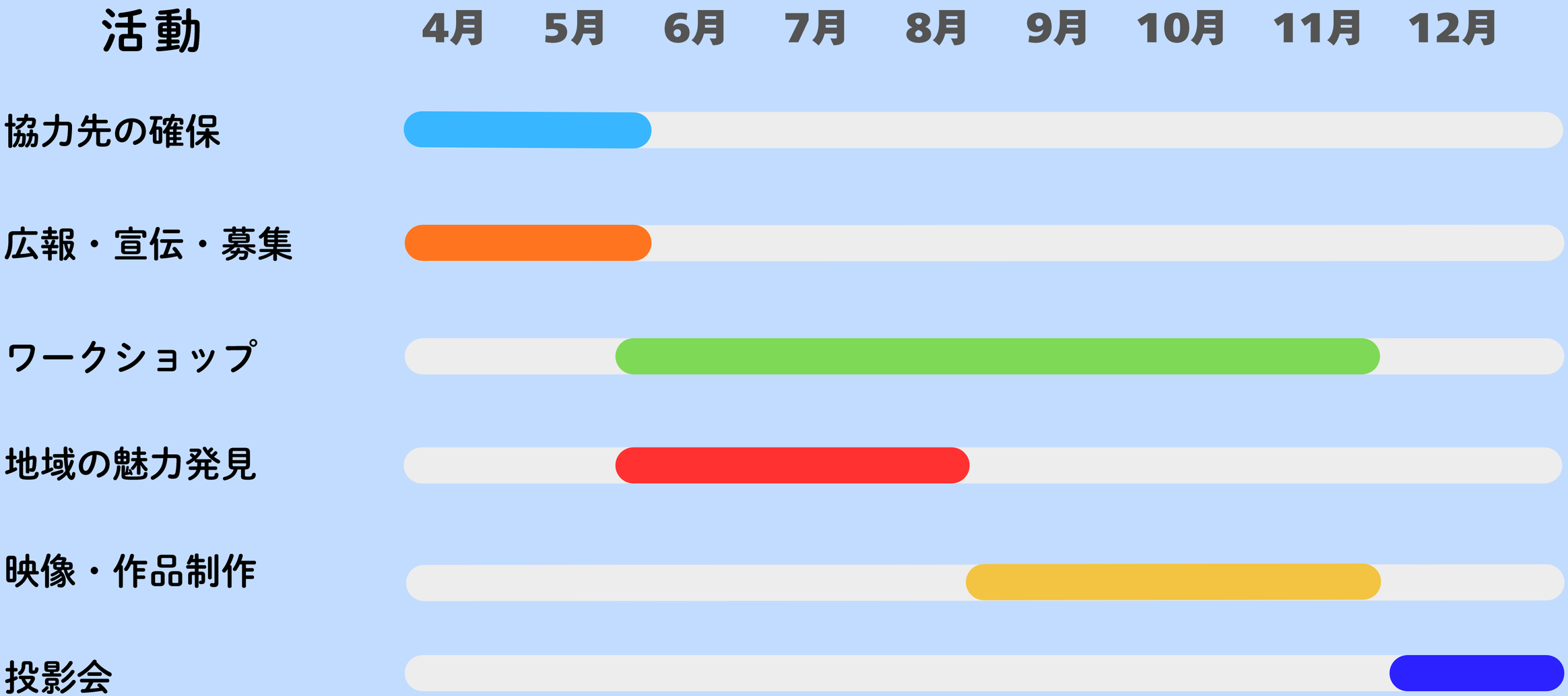
単に参加するだけでなく、自分たちが主体となって作っていくもの

学びの場

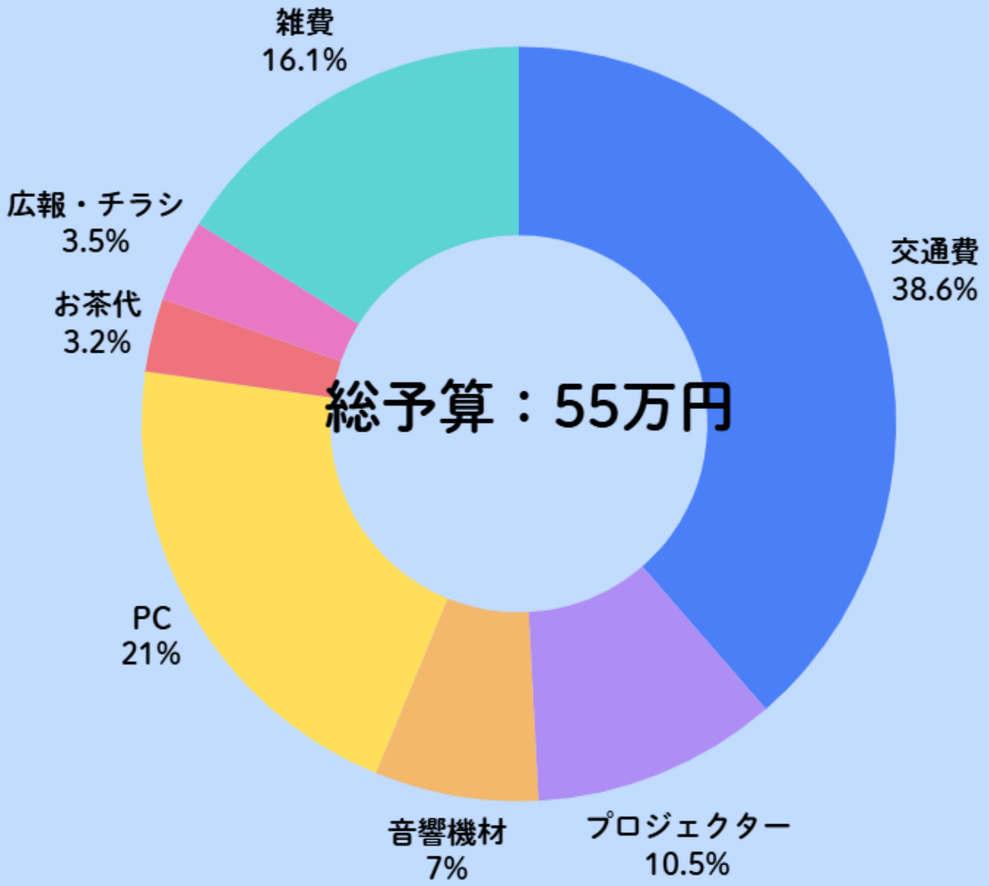
こどもが地域とデジタルに触れる

「集客のイベント」ではなく、「住民が関わり続ける仕組み・コミュニティ」をつくる

年間スケジュール


活動
4月
5月
6月
7月
8月
9月
10月
11月
12月
協力先の確保
広報・宣伝・募集
ワークショップ
地域の魅力発見
映像・作品制作
投影会

費用



プロジェクターレンタル	投影会の一回	6万円
音響機材レンタル	投影会の一回	4万円
PCレンタル×2台	ワークショップ6回	10000円/日
お茶代（20人分）	ワークショップ6回	3000円/日
広報・チラシ（1000枚程度）	一回きり	2万円

初年度は機材を購入せず、レンタルや
既存設備の活用を基本とする

学生の交通費
京都～若狭本郷 片道4590円

ワークショップはゼミ生2人程度の体制で開催
撮影会は全員を想定しています！

想定される課題と対応の方向性

運営負担・費用	初年度はレンタル中心
継続的な参加者の確保	学校・地域団体と連携し、参加導線をつくる
参加者ごとの制作進度	工程を分け、複数の表現方法を用意する
作品データの管理	学生が責任をもって管理する
集客力への懸念	事前広報に力を入れる・来場後アンケートで改善

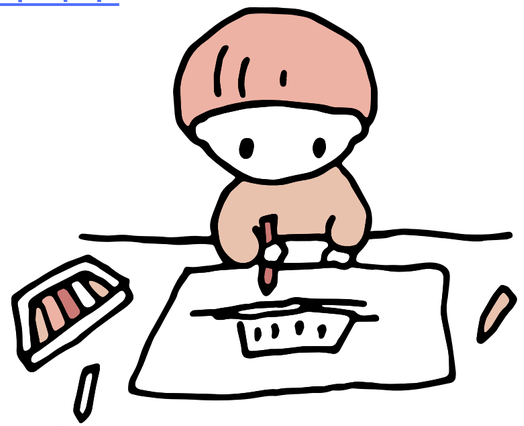
協力を想定する企業・主体

- おおい町役場
  地域包括支援センター/すこやか健康課/社会教育課/まちづくり課
- リライトおおい株式会社
- おおい町商工会
- おおい町内の学校・地域団体
- コドモの明日研究所

将来像：年を重ねるごとに育つ計画

例

1年目



絵・イラスト

まずは参加しやすい
作品づくり

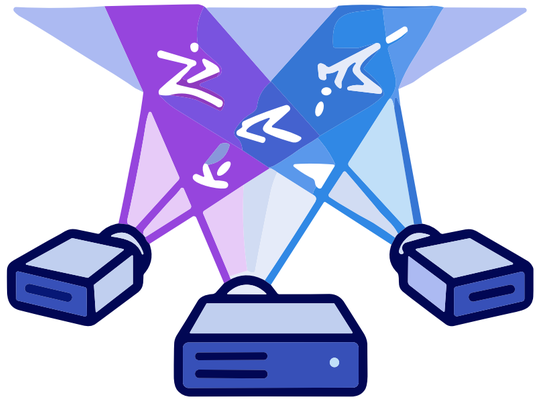
2年目



動画・写真

表現の幅を広げ、
物語性を高める

3年目



3D・立体表現

本格的な演出

住民主体、内容は住民が決める

まとめ

ワークショップを通して「集まる」
そして、地域の日常の「にぎわい」につなげる

住民が主役
こどもとシニアの方が
一緒に地域の魅力を発見

継続する仕組み
ワークショップと
投影会

未来につなぐ
地域文化と
世代間交流の促進

ご清聴ありがとうございました



KSU Blue Project

質疑応答