栗林ゆめ

Yume Kuribayashi

澤谷樹

街の魅力発見を促す 「迷い」のデザイン

Strolling Design that Encourages Discovery of the City's Attractions

問題設定 problem setting

担当教員 Faculty members

塚田浩二 角康之 渡邉拓貴 Yasuyuki Sumi Koji Tsukada Hiroki Watanabe

プロジェクトメンバー Project members

今野佑星 寸田和輝 八木悠仁 片野遥恭 Haruhito Yagi Yusei Konno Yosuke Katano Kazuki Sunda 藤間里緒香 山﨑天我 片山大輝 成田崚太

> Kuga Yamazaki Daiki Katayama Ituki Sawaya

Ryota Narita Rioka Toma 北村真穂 岸野天翔 川尻千遥 天野霞 山本泰真梨 Takato Kishino Kasumi Amano Tamari Yamamoto Chiharu Kawajiri Maho Kitamura

函館は魅力のある観光都市であるが、函館に住む住人はその魅力に気づきにくい。 地元に住んでいると、日常的な用事のために決まった場所に行って帰ることが多くなり、観光客が訪れ る西部地区などに遊びに行く機会は少なくなる。このように、単に効率的な行動をするだけでは、日々 生活している街の魅力を発見することは難しい。我々は、街歩きに時間をかけて「迷う」ことで、街の 魅力を見出せるのではないかと考え、散策時の価値ある「迷い」に着目した。

Although Hakodate is an attractive city for tourists, the local people are not enough aware of its attraction.

The local people tend to visit the same places for everyday business, and don't often have the chance to visit popular places for tourists, like the Western District. In this way, it is difficult to discover the attraction of the local town simply by acting efficiently in daily lives. We focused on the "strolling design" while walking around. That is, people could discover the attraction of the town by "getting lost" while walking around the town.

「迷い」とは What is "strolling"?

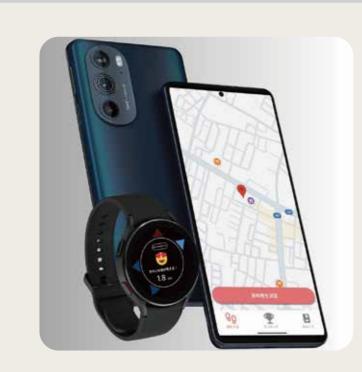
「迷い」という言葉は一見ネガティブな印象を与えるが、実はポジティブな意味も内包している。 例えば、道に迷うことで今まで知らなかった魅力的な場所に辿り着くこともあれば、分かれ道のどちら を選ぶかを悩むこと自体が心地良いこともある。我々は、この価値ある「迷い」をデザインすること で、函館の隠れた魅力を見出すことを目標として、2チームに分かれて活動を行った。

Although the word "stray" gives negative impression at first, it actually also has a positive meaning.

For example, people could find an attractive place while getting lost, or sometimes they feel pleasant at a crossroads by wondering which way to choose. We divided into two teams and worked towards the goal of discovering the hidden attraction of Hakodate by designing the valuable "stray".

活動紹介 Activities

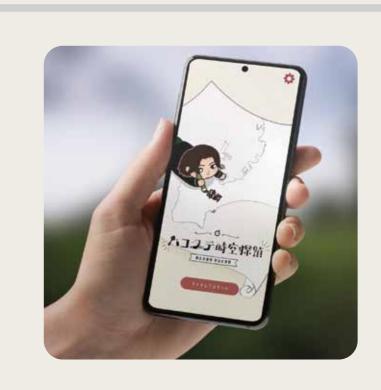




迷子コンパスとは、見慣れた街を歩く際に、新しい発 見を提供するアプリケーションであり、スマートフォ ンとスマートウォッチで動作する。目的地を指定する と、ウォッチ上に目的地までの距離と方角、及び道中 にある魅力的なスポットの方角が表示される。利用者 は、多くのスポットに気を取られつつも徐々に目的地 に向かっていくことができ、これまで知らなかったス ポットの発見や共有を行うことができる。

The "Whimsical Compass" is a system on smartphones and smartwatches, which provides new discoveries when walking around familiar streets. When a user sets a destination, the watch shows the distance and direction to the destination, as well as the direction to attractive spots along the way. The user can gradually move toward the destination while being distracted by many spots and may find intersting spots he/she didn't know before.





ハコダテ時空探偵は、函館の歴史に関する謎解きをし ながら街歩きを行うためのスマートフォン用ゲームで ある。プレイヤーは函館西部地区を歩き回り、時空探 偵として過去に起きた事件を調査・解決していく。具 体的には、特定の場所で発生するクイズを解いたり、 AR機能を利用して手がかりを探していく。このよう な過程で、街を楽しく迷いながら、函館の隠れた魅力 を発見することを目指す。

"Hakodate Space-Time Detective" is a smartphone game that encourage players to walk around the city while solving mysteries related to the history of Hakodate. The players walk around Western District of Hakodate and investigate the crimes that have occurred in the past. Specifically, they solve quizzes that occur at specific locations and search for clues using AR functions. In this process, the players may be led to find the hidden attraction of Hakodate while enjoying "getting lost" in the city.