

パズルで楽しむ まちなか歩き

～通り名を進化させた まちなか探訪～

〈背景と目的〉

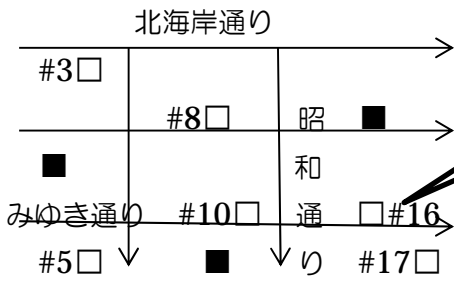
平成18年度から長崎市を皮切りにスタートした『通り名』で道案内。現在までに九州内の各都市22地区に普及している。土地に不慣れな方（来街者）に、通りの名前と距離によって目的地へ案内する試み。この案内、観光マップ等と連動させることで簡単に目的地まで行ける。確かに業務や食事目的の来街者が、そのシステムを使えば好都合であるが、果たしてどのくらいの来街者が利用しているのだろうか？それらをまとめた調査結果は残念ながら無かった。それに、まちなか歩きをする方にはウィンドーショッピングなどに代表される“そぞろ歩き”や街なみを単に楽しむ方もいるはず。このシステムに何か付加価値を設け、もっと楽しみながらまちなか探訪できないか・・・と、まず思い出したのがオリエンテーリング。しかし、単に見つけるだけのプロセスでは面白みがない。そこで考えた。よし、まちなか歩きに『クロスワード・パズル』を試せないか。でもパズルの回答にはいつも苦しむ。楽しむにはそれ自体副次効果も必要だ。これからの時代、介護費問題も巷の話題、元気なお年寄りを増やせばいい、子供と一緒に楽しめれば尚更いい。いろんな職域・階層の方々も同時に楽しめればグッド・ジョブ！そのアイデアをぜひご覧あれ！

〈通り名で道案内とは？〉

ところで「通り名」で道案内をまず紹介。その手順は①通りに名前を付ける ②通りの始めから概ねの距離を番号化（10m 単位） ③始めを背にして右側に奇数（#3）、左側に偶数（#12）を対面交互に設ける・・・とても簡単である。



〈クロスワード・パズルとの接点は?〉



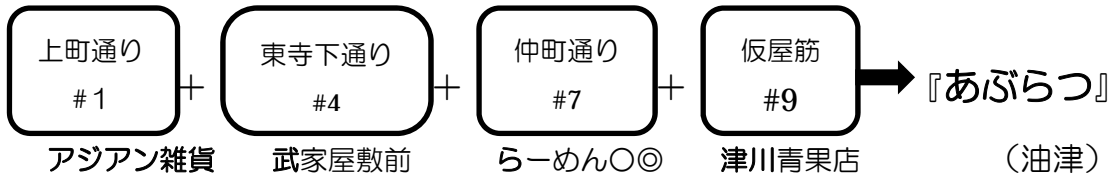
みゆき通り#16
酒宴・REDSTAR

左図がクロスワードパズルの応用型。拠点をたどりながら指定の隠し通り名番号からキーワードを見つける仕組み。□の連語は不問

具体的には次のように楽しむ

- ① 予め記入後に整理する□マス目の組合せから地域になじみあるキーワードを設定
- ② マス内の縦枠、横枠を通りに見立てる（北をソートの上に）、
- ③ 通り名の番号（#2,#5）を□マスに当てはめる（店舗や公園名と対応）
- ④ 探索した□マスに対応した店舗等の頭文字をマス内に記入
- ⑤ 用紙を指定場所に届け、隠し番号からキーワードを回答する
- ⑥ 使用する用紙は街区単位に設けた〇〇〇探索コースごと。

イメージは下図に（目的地は仮称）。この企画には商工会（ボウヤを含む）や観光セクション及びまちづくり団体（NPO、地域自治会）の参画で中身が充実！



〈このアイデアの特徴と実施による効果は？〉

●特徴は5つ

- ・知りトパズルを3D感覚で楽しめる
- ・子供同士、高齢者とお孫さん、カップルなど自由な組合せで楽しめる
- ・自己実現型のおもてなしツールによる一風変わったまち巡りである
- ・路地から幹線道路までバラエティに富む空間で意外な発見が期待できる
- ・知らない街で知らない方と出会い、街と会話できるチャンスが多い

■効果は7つ

- ・通り名を利活用したコミュニティデザイン手法のひとつに役立つ！
- ・介護の必要なお年寄りを健康にするケア手段（視覚、聴覚、会話）のひとつとして受けそう…
- ・街に潜むパワースポットの再発見につながる？
- ・来街者のみならず居住者が街に親しみ・愛着感を育めるかも…
- ・パズルで巡るミステリー感と回答後の期待感を同時に体感できる！
- ・商店街などの販売促進キャンペーンに使える、他都市との競争により街が賑わいそう…さらに年中行事化もできるかも
- ・用紙に道路状況の意見も記入してもらえば、数多くの視点による情報を入力できるかも…付加価値が高い！

絶対、面白いと自薦！



さて次は
みゆき通
#4