

# Approach Yanaka Project

2004年1月 ~ 2005年5月

報告者：西本卓也

2005-05-31

# 2002年

- 2002年6月：谷中カフェ開店
  - オーナー：松田由里
  - 町おこしへの情熱
  - 街歩きガイドの必要性を痛感



# 2003年

- 西本の個人的活動
- みあこネット(公衆無線インターネット)
  - 谷中カフェに基地局を設置
    - 2004年に解約
  - パソコン利用者がときどき来訪
- ユビキタスラジオ(PDA音声サービス)
  - 開発に参加



# 2004年1月

- Approach Yanakaの開始
  - 台東区内のIT企業経営者(現在の顧問3名)が谷中カフェを訪問
    - 「みあこネット」「ユビキタスラジオ」視察
  - 松田の「町おこしへの情熱」を伝える
  - 具体的な活動を模索

# アプローチ谷中プロジェクト

- 目的
  - 情報技術を使った谷中の散策支援
- まず「アプローチ」ありき
  - 目的を明確にして適切な手段を選ぶべき
- 「アプローチ」にこめた想い
  - 人々が谷中を訪問するきっかけ作りとは？
  - 我々は谷中にどんなアプローチをすべき？

# 五十部氏の想い

- 迷いながら町の空気を吸い肌で感じてみる
- なるほど、ここには豪奢では無いが、何かを表現したいという様々な『思い』を感じられる
- 性急なプランや実行に走ったり、行政を背景としたハコモノ的な展開は貧しいものになる
- 『思い』を穏やかに繋げていくのがよい

# 本橋氏の提案

- 実行委員会を作る
  - 組合・町会(谷中銀座商店街、三崎商店街)、「谷根千」編集者、学生などから”草の根”有志を募る
- 谷中のWebを立ち上げる
- 谷中のコンテンツを創る(日本語版/英語版)
  - ”一流の下町”を意識したギャラリー(個人画廊)、小物グッズ、伝統職人等を紹介する「オススメ谷中散策ルート」、イベントなど

# メーリングリスト開設

- approach-yanaka
  - メンバー、協力者、活動に興味を持つ人
  - 目的：イベントなどのお知らせ
- approach-yanaka-core
  - コアメンバー
  - 目的：業務連絡



# 2004年2月

- 谷中学校とのミーティング(2/20)
  - 過去の活動について話を伺う
  - 住民への配慮が重要

# 既存の取り組み

- 世代ごとに複数のグループ
  - 菊まつり(野池氏)
  - 谷中銀座商店街
  - 地域雑誌「谷根千」(谷根千工房)
  - 谷中中学校(谷中芸工展)
  - アートリンク上野・谷中
- 既存の活動の問題点
  - 新しい店・若い世代とのつながりが希薄

# 我々は何をすべきか

- 新しい店や若い世代をつなぐ活動
  - 情報技術による「新しい見せ方」を
- たとえ人が増えても「いい町」にしたい

# EZナビウォークの検討

- 携帯電話による歩行者ナビゲーション
- 谷中で人が歩ける道は網羅されている
- 新しい技術に積極的になるべき

# 2004年3月

- SCCJ隅岡氏の来訪(3月15日)
  - みあこネットの京都での取り組みを伺う
  - 谷中の実情について取材を受ける
- ICタグパネル
  - 株式会社 ササオ のニュースリリース

# 2004年4月

- 台東区の助成金の検討
  - 自主的な研究グループの活動の支援
- 議論
  - 単にシステムを作るだけではだめ
  - 起爆剤としてのイベントが必要
  - 秋になにか「お祭り」をやりたい

# アンケート作成(松田)

- 谷中を観光の街として定着させ、多くの人が集い、交流の出来る街を目指して:
- 観光客だけがターゲットではなく谷中の地域住民にも喜ばれるものとして役立つ情報や案内が出来る様にしたい
- 谷中の古き良き街並み、歴史、文化、芸術、環境を大切にしながらも谷中の良さを多くの人達に知ってもらおうきっかけを提供したい

# アンケート(2)

- 谷中の街をより楽しく、分かりやすく、歩きやすく、を基本にお勧めの散策ルートを提供する。
- 地図 + 音声によるガイドを提供する。
  - 日本語・英語の2カ国語による案内。
- ギャラリー・店舗・イベントスペース等の紹介。
  - 展示・イベント開催
  - 内容は随時更新し常に新しい情報を提供する。
- 歴史をめぐりながら楽しめるように
  - 江戸地図と現在の地図が比較出来る。



# アンケート(3)

- 地域住民の人達に迷惑がかからないように交番やトイレの場所、交通手段の案内を用意する。
- この企画に参加してくれたお店の宣伝をする。
  - 何かサービス等(割引・プレゼント等)があれば案内する。
- 芸大のお膝元でもある谷中が芸術の街として広く知れ渡り、谷中にある各ギャラリーに地域内外から作品展示希望者が出る事を目指していく。

# 本橋氏からの助言

- 7つのコンセプトのうち、まずどんなコンテンツを立ち上げたら、みんなが利用してもらえるかを考えてみませんか？
  - 「小さく生み出して、大きく育てる」ことが大事
- 松田：一番やりたいのはギャラリー散策
  - 海外からのお客さんも利用してもらえるように
  - 上野美術館も含められたら・・・

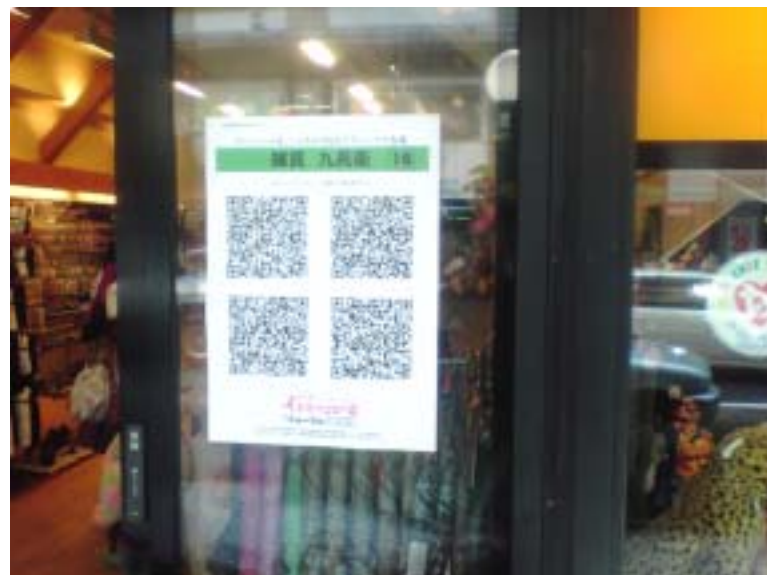
# 2004年5月

- **アートリンクの会合に出席(西本)**
- **助成金申請のための組織作り**
- **株式会社ササオ訪問(5月17日)**

# 2004年6月

- 金沢市「お店スゴロク」視察(西本)
- 劇作家・岸井大輔氏が参加
- 事業計画と申請書作成
- ワークショップの企画
- 申請書を台東区に提出

# お店スゴロク(金沢)



# 事業計画(2004年度)

- **ワークショップ事業**
  - 谷中INDEX(岸井)
- **システム開発事業**
  - QRコード、ICタグの利用
- **システム評価事業**
  - 谷中芸工展、アートリンクに参加
- **次期計画事業**

# 谷中INDEX

- 目的

- ダンサーの力を借り、谷中の魅力を身体的に伝えうる形にする

- 進め方

- 参加者自己紹介、谷中で好きな場所、ワークショップに参加した理由を語る。
- 各自の好きな場所を順番にめぐる。
- 「谷中で、ダンスを見たい場所」を決める。ダンサーが踊り、それを映像に記録する。

# 議論

- なぜダンスが必要なのか？
  - 語り部は多いがターゲットに伝わっていない
  - 必要なのは「芸」である
- やる人自身が楽しむべき



# 2004年7月

- ミーティングを重ねて詳細を決定
- ワークショップを開始
- アートリンク / 芸工展に参加申し込み

# プロジェクトの全体構成

- A : 告知活動
  - ワークショップ参加者を募る
- B : ワークショップ
  - 話し合いながら、表現したい場所を選ぶ。
  - 参加者が自分の思いをダンサーに伝える。
  - その場所でダンサーが演じる様子を撮影する。
- C : 散策ゲーム
  - 映像展示から路地裏に観客を歩かせる
  - 映像に映った場所が地図に書かれている
  - そこに行くとダンスの続きが見られる、など
- さらに岸井氏が「演劇」を製作

# ワークショップ(7月12日)

- **ダンサー:木室陽一氏**
  - お惣菜屋のように商店街の中で「おどり」を買ってもらえる店を開く、という活動を展開中

# 谷中コミュニティセンター

- 台東区の谷中コミュニティセンターの前。かつてスポーツセンターがあった場所が大きな広場。いまは台東区の所有する防災用地になっている。さらにその前にはお屋敷だったという話も。裏手には蛭坂。ささやかな森。急な石段。近くには岡倉天心公園やアーツ・スペース・ゲントなどがある。
- ダンス：広々とした解放感を感じる。

# 谷中コミュニティセンター



# みかどパン

- 大きな木が印象深い場所。近くにはアトリエ・アラン・ウエストなどがある。
- ダンス：重さや歴史を感じる。

# みかどパン



# 大名時計博物館

- 上口愚朗氏が個人で集めた江戸時代の時計を集めた博物館。7月から9月は夏休み。
- ダンス:時計のメカニカルな感じ、そして大名時計の不均等な動きを感じる。



# 大名時計博物館



# 議論(7月30日)

- やること
  - おどりお化け
  - ワークショップ
  - 公演
  - 展示
- 広報の対象者
  - 谷中カフェ来客
  - 地元谷中周辺
  - アートリンク来訪者
  - ポタライブ

# 議論

- 地元の人向けワークショップ宣伝チラシ
  - ワークショップの日程が分かりやすいこと
- アートリンク地図の掲載情報
  - ワークショップ
    - 谷中であなたのお気に入りの場所を、地元の人と話して歩いて探します。そこで、プロのダンサーが、あなたのために、ダンスを創って、お目にかけます。
  - 展示と公演
    - まちなかの散歩を演劇にしてしまうPOTALIVEが、3ヶ月間谷中を歩きまわって採集した、谷中の配列、谷中の従妹、谷中の開発などを、まとめて、展示し、舞台にします。採集場所を携帯を使って探せるゲームもあります。

# 谷中カフェでダンス(7月30日)

- 木室氏:カフェでいろいろな人とお話をできて楽しい気持ちを表現
- 携帯電話A5502Kのムービー機能で撮影。

# 2004年8月

- ビデオカメラ購入
- おどりお化け
  - 目的: ワークショップの宣伝
  - 谷中カフェで歌とおどりを売る
- ワークショップ
- スタッフミーティング
  - 展示とゲームの分担と詳細

# おどりお化け(8月6日)

- 一目でわかる紅白のおめでたい衣装のダンサー、さかきばらじゅんいちさんが、300円から買える「おどりお化け」を売ります。
- どいときわさんの歌に合わせての踊りもお買い求めいただけます。
- 17時から22時までひっきりなしに注文がありました。
- 本日の売り上げ  
谷中カフェ踊り = 1つ  
おどり入門 = 1つ  
歌と踊り = 10個くらい



# 議論

- おどりお化け
  - 面白がる人と気味悪がる人が存在
  - テレビの取材を受ける
- 岸井氏：
  - モチベーション高く作られたものが最高の作品
  - アーカイブの仕組みが重要
  - 歩かせることではなくコンテンツが主である

# 議論

- 地図

- 「谷中を好きになる」には道案内はふさわしくない
- 冒険のドア - 谷中カフェの2階: 作品にあわせて

- 階層構造

- 作品(複数) - Potalive
  - 具体的にになりそうなものを提案してもらう
- 作品のアーカイブ - AYP
  - 映像作品のエンドレス再生(?)
- カタログ(ゲーム性)
  - 展示の一部(?)



# 議論

- 運営体制について
  - Potalive事業とAYP事業の切り分け
  - AYPにおける「合議」について
  - MLとミーティングのそれぞれの位置づけ
  - ミーティング参加者だけで閉じないように

# おどりお化け(8月13日)

- 一目でわかる紅白のおめでたい衣装のダンサー、さかきばらじゅんいちさんが、300円から買える「おどりお化け」を売ります。
- どいときわさん:歌
- 芳村伊十治郎さん:三味線



# ミーティング(8月13日)

- 個々のアーティストに
  - 谷中の面白いところを拾ってきて欲しい。
- ワークショップ: 歩いて見つける
- 舞台: 誰が出るかは岸井氏が判断
  - 3日間に個々のアーティストが参加できるか
- 成果を最終的に紙媒体かコンピュータに
- 谷中の珍しさ:
  - みんな「谷中のどこが好きか」が違う
  - なのに「谷中はいいよね」という
  - 固定観念を壊してみたい

# 議論

- プレスリリース準備
- 会の運営
  - 意思決定は役員の合議で
- 予算案の再検討

# 野池さんに相談(8月16日)

- さっそく「新しい情報の発信方法だな？」てな感じに理解していただき、町の活性化に繋がることであれば、どんどんやればよい、と励ましていただきました。
- あらゆる人に理解してもらい快く協力してもらおう、ということは、どんなに根回ししても難しい。新しいことを理解できない人はいつもいる。たとえ行政の方が意識改革が進んでいても、地元の人がある変化に追いつけないこともある。
- 若い人、外部の人が関わっている活動は、最初はそういう不審の目で見られるかも知れないが、しかしそういう人の努力に影響されて地元の人が積極性を取り戻してきた、という過去の例もある。

# 2004年9月

- 展示：谷中標本
  - 構想がまとまり制作開始
  - (株)ササオさんに協力依頼
- ヤナカ舞踊譜の制作
  - 写真、地図
- プレスリリース(新聞、ラジオなど)
- チラシ作成と配布
- 本番へ

# ワークショップ

- Potalive 谷中編 vol.1「谷中INDEX」
  - 9/25(土),26(日),28(火),29(水),30(木) :
    - ダンサーと散歩
  - 10/1(金),2(土),3(日)
    - 谷中標本・展示 を使って散歩

# 展示と公演

- 谷中標本 舞台と展示
  - Potalive 谷中編 vol.2
  - ヤナカにずっと住んでる人といろいろなジャンルのアーティストと一緒に採集してきた、ヤナカ(東京都台東区谷中)の新しい知られざる断片をお目にかけます。



# 舞台

- 町中の散歩を演劇にしてしまったPotaliveが、ヤナカの魅力を一時間に凝縮してお見せします。
  - 日時：2004年10月1日・2日・3日 19時30分開演  
(開場は開演の30分前)
  - 上演時間：1時間(予定)
  - 場所：谷中カフェ2階
  - 料金：1500円(要予約)
  - artlink上野 - 谷中の地域通貨を、1ふく = 100円のレートでご使用いただけます

# 展示

- 情報技術を活用した、まったく新しいヤナカ散策の提案集です。ICタグパネルを使った体感型の展示、携帯を使ったヤナカ散策ゲームをお楽しみください。
  - 日時:2004年 9月28日～10月3日  
12時～14時30分
  - 場所:谷中カフェ2階
  - 入場無料(散策マップは有料・地域通貨利用可)
  - 2次元バーコード(QRコード)が読める携帯をお持ちの方はご持参ください。

# 「谷中標本」とは

- ヤナカに実際に住んでる人と、ダンス・美術・演劇など、いろいろなジャンルのアーティストが、いっしょに採集してきた、ヤナカの知られざる魅力を新しい切り口でお見せします。
- 展示では、2次元バーコードやICタグといった、新しい情報技術を使ったヤナカ散歩をご提案しています。街に隠された歴史や人の息遣いを、ヤナカに何年もすんでいる人に案内されているように味わいながら、散策していくことができます。まとめてごらんになりたい方は、1時間の舞台で。自分のペースでごらんになりたい方は、お昼間の展示で。ヤナカを深く知りたい方は、両方まとめて、ごらんください。
- 東京にこんなところが、と愛され続けてきた、ヤナカの中に、こんなところも、と、新たに出会う。それが、谷中標本です。

# 参加アーティスト

- **ポタライブ関係者**

- 愛川武博(俳優)
- コノカノコ(ダンス映像)
- 岸井大輔(劇作家) <http://plaza.rakuten.co.jp/kishii/>
- 木室陽一(ダンサー)
- 榊原純一(おどりお化け) <http://mypage.odn.ne.jp/home/komurasaki>
- 三谷和之(マイム)
- タンノトモコ(写真)
- 土井常盤(唄)
- ナカガワエリ(美術家 <http://www.eri.st/> )
- 播磨徹(映像)
- ミリメーター(建築 <http://www.mi-ri.com/> )

- **西本関係者**

- 為公史(茶人)

# ヤナカ舞踊譜

- ヤナカの、いろんな場所に、パフォーマンスが隠れている！ 地図「ヤナカ舞踊譜」をたどってみよう。
- あそびかた
  - 1. 谷中カフェから6つのゴールまでの歩き方と、それぞれのゴールの映像を展示しています。
  - 2. 地図パネルの中には説明が隠されています。お貸しするICタグリーダーで探してください。
  - 3. 歩いてみたいルート of 地図を受付で購入してください。地図の中の点1つが1歩を表しています。歩数を数えながらゴールを探してください。ゴールではパフォーマー達が貴方をお待ちしています。

# クレジット

- ヤナカ舞踊譜 作 木室陽一(舞踊家)
  - 「散歩をしながら楽しむライブ」POTALIVEを 劇作家岸井大輔とともに主宰。
  - 「谷中は歩き迷うことで魅力を感じる場所。土地勘を感じながらゆっくり歩くことは舞踊と同じ。この図はその舞踊のための譜面です。」
- 演出 / 案内: 岸井大輔
- 主催: Approach Yanaka Project
  - 西本卓也 福原康則 松田由里
- 謝辞:
  - 本展示にあたり株式会社ササオ様の多大な協力を賜わりました。ここに記して深く感謝いたします。

# 展示の構成

- 音声認識による映像展示
- ICタグパネルによるゲーム
- 散策コース(屋外)にQRコードを設置



# (株)ササオさんの協力

- 9/17 PM
  - 散歩ルート原画入稿、開発用タグ受け取り
- 週末
  - テキスト入稿(メール)
- 9/22 PM
  - 校正 (岸井)
- 9/27 AM
  - パネル納品、プロジェクタなど受け取り





# 草原の茶会

- 谷中コミュニティセンター前の防災広場
  - － 台東区役所で使用許可を得る
- 為さん(信楽)に来てもらうよう交渉
  - － 諸経費などは西本が負担



# 2004年10月以降

- まとめ
- ほぼ毎月1回のミーティング
- 次期活動準備 = お店紹介ビデオの制作

# アンケートから

- 展示と散策ゲームに関するアンケートを実施して、36件の回答を得た
- 自由記述の感想：「新しい」「面白い」「画期的」「とても楽しめました」「わくわくした」「いろいろな場面での活用の可能性を感じた」「新しい発見ができた」
- 「若い世代に新しい楽しさを提案する」という狙いは成功した

# (1) 映像と音声入力

- 映像展示で使用した音声認識は、説明員(岸井)が「どこか見たい場所はありますか」「じゃあそれをこのマイクに向かって喋ってください」という適切な指示を与えることで、「展示を能動的に操作する」という役割を担えた。利用者の何人かは「音声入力がおもしろい」とコメントした。
- 課題としては、認識率や応答バリエーションの不足、たまにシステムが落ちてしまうなど不安定さ、店内BGMなど背景雑音への対策不足、など。

## (2) ICタグパネル

- 若い女性はICタグパネルを積極的に楽しんだ様子。  
夢中で情報を探し続けた人が多かった。  
この体験が散策をするための動機付けとして機能した。  
谷中がディズニーランドみたいに感じられた、との意見があった。  
高年齢層の反応はよくなかった。  
男性は技術に関心するけれど主体的に楽しむつもりはない、という傾向。

# つづき

- 技術的には、PDAのソフトウェアに以下の制約があり、説明員が不要という段階までは達していない。
  - ・写真表示モードのままタグ読み取りができない
  - ・指先でPDA画面のアイコンを押す操作がうまくできないことがある
  - ・PDAのボタン操作によっては別のアプリの画面に切り替わってしまう
  - ・節電モード、バッテリー残量不足などの警告への対応が必要

# つづき

- リーダーを早く動かすと読み取れないことがある、あるいは、どの場所で反応したかがわからなくなる、といった技術的制約があった。  
「自分で道を歩くつもりでゆっくり動かして」など教示を行った。
- 基本的にはシステムは大変使いやすく、使いやすさと技術的制約の微妙なバランスが取れていた。  
これが「楽しさ」につながっていたと考えられる。

# つづき

- 提示される情報としては教養的な内容を避けて、直感的に珍しい、面白いと感じてもらえるようなものに徹した。  
情報の選び方は適切であったが、14個という個数が若干少なかった点に物足りなさを感じていた利用者もいたようだ。



### (3) 散策ゲーム

- 上述の展示を十分に体験したうえで、散策したいコースを主体的に選んでもらった。どのコースを選択するか**の基準は以下のようなものであった。**
  - ・目的地に興味がある(青空洋品店、草原の茶会、普通の部屋)
  - ・距離が近くて所要時間が短い(路地裏舞踊)
  - ・地図の値段が安い(路地裏舞踊、草原の茶会)ただしほとんどの参加者は地図代を地域通貨で支払った。

# つづき

- 散策は地図をみて歩数を数えながら行わないと目的地を見付けられない仕掛けであったが、特に迷ってしまった場合に、路上のサインや周囲の建物など、普段目に入らないものに注目していた。散策を通じて何気ない風景に意識を向けさせる、という狙いは成功したと思われる。  
「路地裏舞踊」の目的地で、路地を曲がってダンサーの姿を見つけた参加者はとてもうれしそうだった！
- ICタグパネルの情報とほぼ同じ場所に、「谷中標本」ポスターとQRコードを貼ったパネルを設置した。QRコードはまったく活用されなかったが、パネルは散策ルートを目印として機能していた。

## (4) QRコード

- 上述の街頭パネルにQRコードを張り付けて、その場所の見所を表す短いメッセージとURLを埋め込んだ。  
URLのリンク先のウェブではICタグパネルと同等の情報を提供した。

来訪者にQRコード対応携帯電話の所持者はほとんどいなかったため、QRコードの有効性は評価できなかった。

# 「ヤナリーをさがせ」

- 関連イベント(Tシャツの背中にQRコードを付けて行う鬼ごっこゲーム)を通じて、機種によって読み取り操作の方法がまったく異なる、大きさや角度を合わせる必要があり、読み取りに時間がかかる、など、QRコードの使い勝手の悪さが課題であることが伺えた。

