

project A

秋冬、熊野の最高に面白い遊び方



井上 結子さん

熊野の遊び場
irokuma kids代表
民宿Abudenオーナー

井上さんの思い

子どもの笑顔が地域をクリエイティブにすると考えています。秋冬の熊野だからこその最高に面白い遊び方をツアー化し、子どもの好奇心を思いっきりくすぐりたい。一緒に考え、チャレンジしてくれる仲間と集みたいです。

交流会の様子

自然を使って子どもたちが楽しめる秋や冬の最高に面白い遊びのアイデアを募集しました。プレストでは、秘密基地を作ったり、ボルダリング、ドローンを使った遊び、サツマイモ掘り、天体観測などのアイデアが出されました。また、尾鷲市内でも、周辺部の九鬼や賀田などに行ったことのない子どもが多いといった話があり、地元でも行ったことがない地域をフィールドにこのような遊びを通じて経験してみるなどのアイデアが出されました。



井上さんのその後



ほかのプレゼンターの方々のご活躍は、ごちゃまぜ交流会がなければ知り得なかったかもしれませんし、繋げてくださったご縁に感謝しています。実際に、交流会をきっかけにプロジェクトBプレゼンターの江端さんに、irokuma kidsの人気プログラムである漁師さん体験のベース地域へ

来ていただき、今後その地域を楽しむためのヒントをいただきました。

また、当日のプレストで「面白い遊び」のアイデアを出し合うなかで、「どうしてそれが面白いと感じるのか」を深堀りすることで、「イモ掘りが楽しいと感じるのは「引っこ抜く」という行為がただただ楽しいからではないか?という感じで、面白いと感じる遊びの本質や、私たちが子どもたちの心に響かせたいポイントについて考えるようになったのは大きな収穫だと感じています。



project B

漁村で描く 日常×非日常のデザイン



江端 木環さん

京都女子大学 助教
元尾鷲市地域おこし協力隊
(令和3年10月~令和5年3月)

江端さんの思い

漁村のまちなみや民家、暮らしの風景の魅力(日常)をスケッチしながら、来たる災害(非日常)にも生きるイベントを企画しています。漁村空間の魅力と防災まちづくりを掛けあわせた、ワクワクする企画を一緒に考えませんか?

交流会の様子

尾鷲市九鬼町でかつて使われていた、山水を生活用水として利用するための石組みで造られた水溜り「ポッチ」を活用したイベントを行うことで、災害時に生活用水の代替手段として活用できるようにすることを提案。「ポッチ」を使った流しそめんイベントを行う際のアイデアを募集しました。プレストでは、流しそめんをする際には、防災用の浄水フィルターを用いて川の水を使用するといったアイデアや、ポッチに流れ込む川にホテルを放したり、水車コンテストで小規模発電をしてみるなどのアイデアが出されました。



江端さんのその後



撮影:釜谷薫平

令和5年8月13日九鬼町にて「ポッチde流しそめん」を開催し、約70名の方にご参加いただきました。当日は、山からポッチに竹樋で山水を引いていたかつての取水方法を再現することで、ポッチに水が溜まり、ポッチへつながる竹樋のまわりに人々が集まり、流れるそめんやおもちゃに手を伸ばす風景を創り出すことができました。

この取り組みは、いつかポッチに水が溜まる風景が日常となり、災害時(非日常)にポッチを活用して生活用水を確保することを見据えています。そして、地域内外の九鬼にルーツのある人々が集い、ポッチに見られたかつての井戸端の風景が今日的なコミュニティの空間として再起動するきっかけになればと思います。

今後は、まちの大切な場所(記憶の器)であり、避難所に指定されている元九鬼小学校もイベント会場とするなど、次の展開を構想しながら活動を続けていきます。



撮影:釜谷薫平

project C

e-sportsで繋がる



奥村 海斗さん

EK gaming club代表
カネシン商店

奥村さんの思い

e-sportsは性別や年齢にとらわれず、オンライン・オフラインで自由に繋がることができる。だからこそ「出会い、繋がる場所」を東紀州にも作れると思います。子どもたちから高齢者まで皆がe-sportsに熱中するコミュニティのカタチを一緒に考えませんか?

交流会の様子

東紀州地域でe-sportsを普及するために、繋がる場所づくりや資金調達、各世代へのアプローチ方法、保護者(親)への説得方法等についてアイデアを募集しました。プレストでは、保護者(親)への説得方法として「ゲーム塾やプロ選手養成」、「学童保育でゲームと勉強のセットでトレーニング」などのアイデアが、資金調達では地域の家電量販店やゲーム販売店に協力を呼びかけ駐車場でイベントを開催するなどのアイデアが出されました。



奥村さんのその後



様々なアイデアや人脈を作ることができ、真に、ゲームを通じて何をしたいのか深く考えるきっかけになりました。今はゲームで繋がり交流することをより大切にしています。

交流会の効果もあり三重県eスポーツ情報交換会にお呼びいただき、その会を通じて今年度から紀北町では高齢者の認知症予防などの健康増進に向けたケアeスポーツと一緒に挑戦しています。また、私が運営する東紀州esports振興協議会では3月にオンラインで大会を開催し、8月からはより親しまれることを願って「EK gaming club」に改名しました。

今後は対面での大会、オンラインコミュニティでの小企画を中心に、段々と関係人数を増やしたいです。またプラスして、交流会で出たアイデアやケアeスポーツ、ITリテラシー向上を目指した企画などもやってみたい

