

「成果まとめ作業」



アイスブレイク中。



アイスブレイクの後プログラムがスタートしました。



家島で撮影した写真をカルテにして、発表しました。



家島の風景の特徴と感想を事細かに振り返ります。



心をひきつける風景にはやはりなんらかの刺激があるようです。



どんな刺激で心を奪われたかをそれぞれが意見を出し合います。

集合+アイスブレイク

プロジェクト6日目。家島でのフィールドワークを行って以来、久々にプロジェクトメンバーと再会しました。集合するとプロジェクトメンバーは家島での思い出や体験を話しておりやる気が伝わってきました。この日のプログラムを開始する前に簡単なアイスブレイクを行いました。参加者全員が輪になって目を閉じて座り、番号がかぶらないように順に数字を言っていくというアイスブレイクでした。一見すると簡単そうでしたが2~3度トライしましたがうまくいかず、少々くやしい気持ちのまま本日のプログラムが始まりました。(1)(2)

いせしまの思い出

家島の魅力や家島で体験してみたかったことについて話し合いました。主な魅力を感じた意見として「家と家とが密接に建て込んでいる風景が印象に残った」「大きいものが小さく見える男鹿島の独特なスケール感」「家島神社やその参道となっている石階段に神格化を感じた」など島それぞれ特徴を捉え、また体験したかったこととして「男鹿島で碎石を運ぶトラックを運転してみたかった」「ガット船に乗って見たかった※」「もっと色々な人に話しかけてみたかった」など意見が上がり。みんなで話しているとまた家島を訪れてみたい気持ちになりました。(2)

※ ガット船に乗りたいという意見は、家島住民である金山さん協力の下、実現しました。

カルテシートと刺激のカテゴリイズ

家島での体験や、見つけた魅力や謂われ・役割を記録し残すためにカルテシートを作りました。カルテシートを見ながら各プロジェクトメンバーの説明を聞いてみると、同じ風景でも見方、捉え方が違うと色々な説明が見えてくるということがわかりました。あらためて家島内には人をひきつける魅力がたくさんあると実感しました。(3)(4)(5)(6)

プロジェクトメンバーが作成したカルテシートは80枚以上もあり、それらを8つの刺激的なカテゴリー【伝統、文化・荒々しい・ダイナミック・体験、誘導・再利用・対比、コントラスト・哀愁、エイジング】に分類しました。これら分類はプロジェクトブックを制作する際に一つの基礎となります。(7)(8)

産業とツーリズムの掛け合わせ

「観光とは何か」について学びました。ツーリズム(観光)には、ハードツーリズム(施設型観光)とソフトツーリズム(地域資源型観光)があります。ツーリズムに参加するゲストは、観光地をめぐるだけのツーリスト(観光客)から、観光地で学び体験するビジター(訪問者)へと変化しています。また、従来のツーリズムは「感動」「食」「リフレッシュ」の3要素に重点が置かれていましたが、近年は「感動」「食」「リフレッシュ」「体験交流」「自己実現」の5要素を網羅するツーリズムが主流です。家島は、主幹産業である「採石」「海運」「漁業」に、ツーリズムの5要素を満たす可能性が十分に含まれています。地域にある産業を活かすツーリズムを展開することは、家島独自の魅力が詰まった観光となる可能性が非常に高いのではないかと話し合いました。(5)(6)

ガイドブックの方向性+アイスブレイク

最後にプロジェクトブックの方向性について話しました。今年度のプロジェクトブックも昨年度と同様に、家島のこれから目指す観光は外向きな観光を目指すべきでないということを提案し、産業の視点でそのことを伝えていくことを確認しました。また当たり前のことをまじめに言っても感動はない、作るからには面白いものを目指そう、そして島の人が刺激を受けるものを作ろうということとなりました。外からの視点を主体として編集することになりました。

最後に、プログラムの最初に行ったアイスブレイクをもう一度行いました。アイスブレイクを一度でクリアし、これからのプロジェクトブック作成に向けて心をつなげて今日のプログラムを終了しました。

2006.10.21 at 細野ビルヂング



刺激のカテゴリーを決め分類分けを行いました。



分類分けをみんなで決めています。



観光とはなにかについて話を聞きました。



いせしまの観光のあり方について話し合いました。



プロジェクトブックの方向性について議論しました。



アイスブレイクのリベンジ。1回目でうまくいきました。