

農業農村地域活性化ツール「農村 GO」の実装方針の検討

浅野 珠里*
(ASANO Juri)

大塚 健太郎*
(OTSUKA Kentaro)

有村 穂高**
(ARIMURA Hotaka)

I. はじめに

農村 GO とは、農業・農村地域の隠れた魅力を位置情報ゲーム上に表示し、都市部の住民が農村へ赴くきっかけとして、将来的な農村地域の活性化につなげる取り組みである。農村 GO プロジェクトは2020年度から活動しており、これまでの3年間で岐阜県内を調査し、得られた農村地域の魅力を作成したHP上で公開し、農村 GO ゲームを作成し活動内容を報文として公開した¹⁾。今年度は農村 GO ゲームの改良と、世界かんがい施設遺産をめぐるヘリテージツーリズムや福島の震災遺構による震災からの教訓伝承等への応用といった実装方針を検討した。

II. 農村 GO ゲームの改良

農村 GO ゲームを改良するにあたり、大きく変更した部分は3点ある。1)獲得点の導入、2)魅力ポイントのカード化、3)イベントの導入である。まず、魅力ポイントにチェックインしたユーザーに獲得点を付与するようにした。獲得点のランキングを公開することで、長期的なユーザーの参加を促すことができる²⁾と考えられる。次に、チェックインによって魅力ポイントの特徴・情報が1つ公開され、入手カードとして保存されるようにした。各魅力ポイントへのチェックインは1日1回まで、最大で4回まで可能であり、2回目以降のチェックイン時には新たな特徴・情報が入手カードに加わる。現地での解説資料設置が不要であり、観光業界におけるDX化の事例につながると考えられる。さらに、任意の地域、任意のテーマに沿った魅力ポイントをまとめてイベントとして登録できるようにした。これによりユーザーは関連する魅力ポイントを容易に見つけることができるようになった。

III. ヘリテージツーリズムへの応用

遺産を観光資源として活用するヘリテージツーリズムを目的として、世界かんがい施設遺産を魅力ポイントとして搭載した。搭載に必要な写真、名称、緯度経度、住所、特徴(最低1つ、最大で4つまで)の情報収集を世界かんがい施設遺産地域活性化推進協議委員会会員に依頼した。なお、情報収集

にあたっては、農村振興局海外室、府県庁、市区町40村役場および土地改良区の協力を得た。その結果、28施設から164か所の魅力ポイントを提供していただいた。魅力ポイントを2つ以上提供していただいた施設は、それらの魅力ポイントを1つのイベントとして登録した。実際に「曾代用水 GO」を実施したところ、情報収集の依頼、カード化によって魅力ポイントの魅力向上が確認できた。一方で、魅力ポイントやイベントの設定を工夫することで、より利用しやすくなる³⁾と感じた。

IV. 震災復興への応用

農村 GO は魅力ポイントの設定でユーザーを移動させることができる。この特徴を応用して震災復興に活用した。福島県飯館村における東日本大震災の震災遺構の8カ所を復興ポイントとしてゲームに搭載した。これらの復興ポイントをまとめて「福島復興 GO」というイベントを作成した。ゲーム上で獲得できるカードには震災遺構の情報や説明を入れ、ユーザーが震災遺構を巡ることで震災について考えるきっかけとなることをねらいとした。なお、飯館村には震災遺構だけでなく楽しい魅力ポイントもたくさんある⁴⁾と考え、3月3日から4日にかけて飯館村に調査に行く予定である。

V. おわりに

今年度は農村 GO を改良し、獲得点とイベント機能を追加した。また農村 GO を用いた応用事例としてヘリテージツーリズムと震災復興への活用を紹介した。多様な目的にあわせて農村 GO を活用することで、農業・農村地域活性化だけでなく環境教育、防災教育、また地域振興にも利用できるツールとなる。これにより地理的理解能力、計画性やコミュニケーション能力、また、災害対策や都市計画の課題に対する能力の向上が期待でき、人材育成に資すると期待できる。

引用文献

- 1) 浅野珠里, 大塚健太郎, 小島悠揮, 乃田啓吾: 農業農村地域活性化のための位置情報ゲーム「農村 GO」の開発, 水土の知 91(10), pp19-22 (2023)

*岐阜大学大学院自然科学技術研究科

**岐阜大学工学部

キーワード 農業・農村地域活性化, 位置情報ゲーム, 地域振興, 環境教育

農業農村地域活性化ツール「農村GO」の実装方針の検討

農村振興

環境教育

防災教育

地域振興

多様なニーズに対応した
「農村GO」のデザイン

