

大町通り AR アプリ・サイトの制作

インタフェースゼミ A2201104 阿部祐穂
A2201130 柳沢有香

【研究の概要】

大町通りの土地にまつわる歴史やイベントの起源をコンテンツとしてまとめ、大町通りの昔の雰囲気を感じ、その当時の賑わいや新旧の違いを知ることができるアプリを制作する。

AR(拡張現実)というツールを活用し、スマートフォンを始めとするデバイスを通して、現代のリアルな空間に昔の大町通りの賑わいを感じさせるコンテンツを配置することで、その当時の空気を一緒に共有し味わえるようにし、大人と子どもと一緒に遊びながらその土地の歴史を知って楽しんでもらえるようなARアプリの制作をしたいと考えた。

【研究の背景】

取材を快く受けてくださった呉服の仕立て屋のご主人は「会津の伝統工芸である会津木綿など売りは沢山あるが、仕立て屋なので観光客向きではないし、自分たちが素材の良さを語った所で伝わらない。」とおっしゃっていたのが印象的だった。しかし取材を通して、実際の現地の方が笑顔で会津の良さを直接教えてくださったりお話出来たことで、ネットや書籍では知りえなかったその土地の温かみを感じることができた。

取材の最中、大町通りを歩く観光客の様子を見ていて感じたことは、観光客の方はカメラを構えて通りを歩いているが、玄関が閉まっていて且つ店内に人の気配が見えないからか、お店を覗いて入りずらそうにしていたことだった。(夏場は玄関を開けている店舗もあるが、電気を消していてもお客が店内に入ってから店頭で顔を出すため最初はひと気が無い)

取材で訪問した際にどの店舗の方も時間の許す限りお話をさせて頂いたことや、「こうやって若い人たちが聞きに来てくれるのは嬉しい」とおっしゃって頂いたことから、伝えたいことはあるが伝え方に困っている現地の方と、店舗の中を覗き大町通りから会津のことを知りたいと思っているが入りづらそうに遠慮が見られる観光客との間に隔りがあるように感じた。

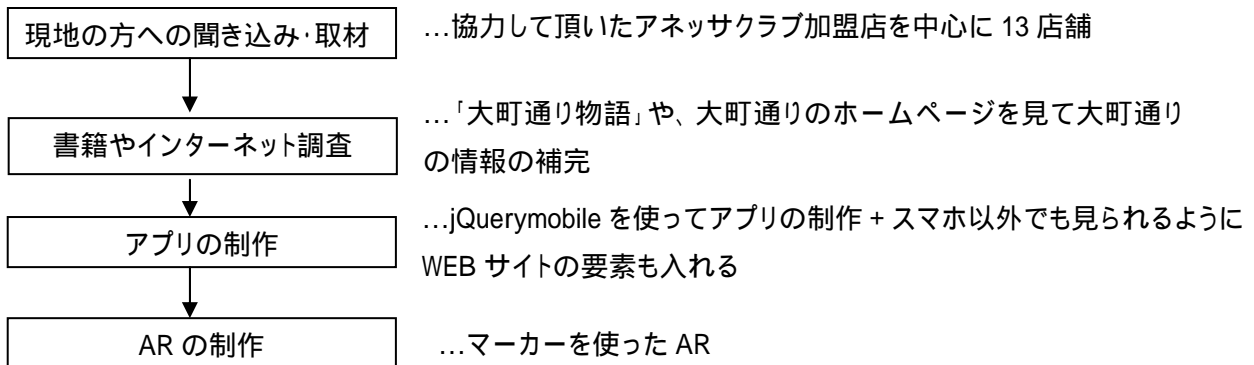
だから外観だけでなく店内にある会津の伝統工芸品を見てもらったり、お店の方とのコミュニケーションのきっかけを作りたいと考えた。

現在に残る大町通りの雰囲気を形成した当時の賑わいを感じられるコンテンツを通して、新旧の違いを比較し楽しんでもらえるようにすることから、観光客の方だけでなく現地の大人から子供まで、スマートフォンを始めとするデバイスを通してその土地のことを知り、家族みんなで大町通りの昔の様子を話す光景が見られるようにしたい。

【研究のねらい】

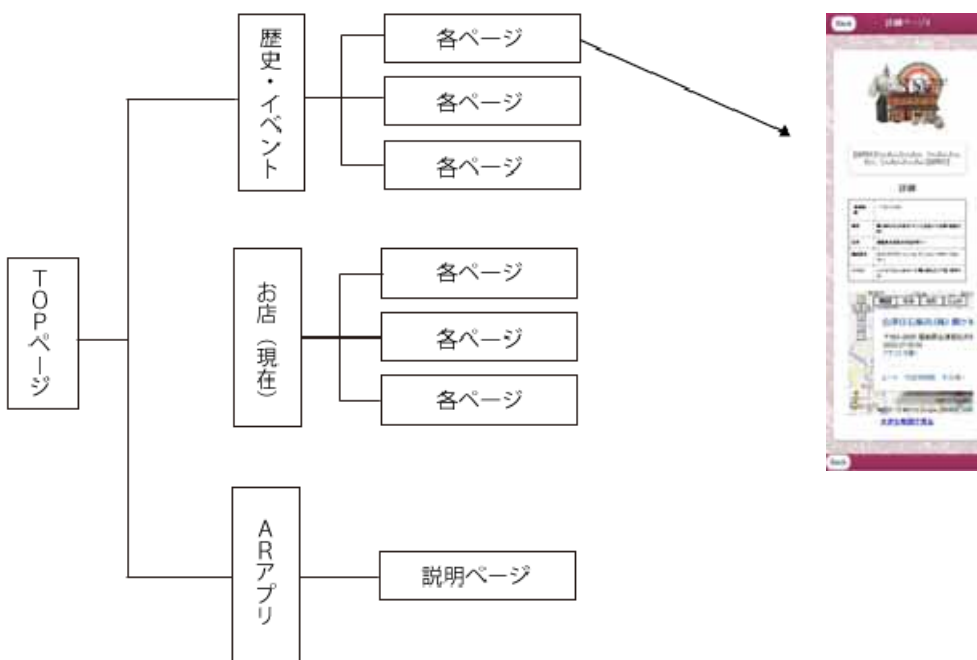
- ・その土地の大人や子ども、また大町通りを訪れる観光客に、大町通りの土地にまつわる歴史を知ってもらう
- ・一般的に認知度の低いARに身近に触れてもらい、楽しみながら知ってもらう

【研究のプロセス】



【成果物】

- ・スマートフォン用 AR アプリとウェブサイト
- 内容
- ・ 大町の土地、イベントにまつわる起源や歴史などの情報
- ・現地で使用できる AR コンテンツ



【考察・まとめ】

当初は全てのコンテンツをアプリに収める予定だったが、そうするとダウンロードしなければ見られなくなってしまうため、ARの部分のみアプリにし、歴史や店の紹介ページは誰でも見られるようにサイトにした。

また、AR では視覚的に大町の昔の様子を知ることが出来るが、文章をまとめている個別のページでより詳しく知ってもらえるようにした。