

NOTO SOUND JOURNEY

4班

要旨

私たちの班では、能登への観光客を増加させることを目的として活動した。能登の魅力を発信するために、音とマップを組み合わせた「NOTO SOUND JOURNEY」を作成した。本マップでは、誰でも自由に録音された音と録音場所をひも付けて投稿することや、それらを閲覧することができる。能登の魅力を視覚情報だけではなく聴覚情報も交えて伝えることで、その場にいるかのように能登を体感できると考えた。

1. 研究背景と目的

近年、観光の目的は景色や食べ物を楽しむことだけではなく、その地域でしか味わえない体験や地域文化に触れることへと変化している。観光庁の観光に関する調査でも、旅行者は地域ならではの体験や文化を重視する傾向が高まっており、観光地には他の地域にはない魅力を発信することが求められている。一方で、現在の観光情報は写真や文章、動画が中心であり、実際に現地で感じられる空気感や臨場感を十分に伝えられているとは言えない。そのため、旅行者が現地でしか味わえない魅力を事前にイメージしにくいという課題がある。

私たちは高校の融合プロジェクトにおいて、能登半島の地域活性化について探究活動を行った。能登半島は、美しい海岸や能登里海の自然、伝統文化、祭り、漁業など多くの観光資源に恵まれている。しかし、観光情報を調査したところ、それらの魅力は写真や文章で紹介されることが多く、音に着目した情報発信はほとんど行われていなかった。私たちは、この点に着目し、音も地域の魅力を伝える重要な観光資源ではないかと考えた。

能登には、その土地ならではの多様な音が存在する。例えば、青柏祭での賑やかな掛け声や楽器の音、千里浜海岸では波が打ち寄せる音や鳥の鳴き声、里山では、鳥のさえずりや虫の声などが聞こえてくる。これらの音は歴史や文化、地域の自然環境などを反映しており、写真だけでは伝えられない臨場感や雰囲気を感じさせる重要な要素である。しかし、現在の観光情報では、このような地域特有の音が十分に活用されているとは言えず、能登ならではの魅力を伝える手段としてはまだ発展の余地がある。

また、近年はスマートフォンでのマップ機能を活用した観光案内が一般的になっている。観光客は旅行前や旅行中に地図アプリを利用して観光地を検索する機会が多く、音声やデジタルコンテンツを組み合わせた情報発信を実現しやすい環境が整って

いる。このような技術を活用することで、観光地の魅力をより効果的に伝えることができる可能性がある。

そこで私たちは、地図上で音を聞くことができる「NOTO SOUND JOURNEY」を提案し、音を活用した新しい観光情報発信の可能性について検討することを目的とした。

2. 調査・分析

この探求では、能登の観光情報の現状を把握するため、文献調査や現地調査などを行った。まず、観光庁や石川県、能登地域の観光情報関連資料・観光サイトを調査し、現在の観光情報の発信方法について整理した。次に、能登各地を訪れ、海岸や漁港、祭り会場、里山などで地域ならではの音を録音するとともに、その場所の特徴を記録した。さらに、旅行先を選ぶ際に重視する要素や、音が観光地への興味や訪問意欲に与える影響について調査した。

文献調査では、多くの観光サイトが写真や文章、動画を中心に観光地を紹介しており、地域の音を活用した情報発信は少ないことがわかった。現地調査では祭りのお囃子、海岸の波音や海鳥の鳴き声、里山の鳥や虫の声など、場所ごとに特徴的な音が数多く存在することを確認した。

これらの結果から、能登には地域の魅力を表現する多様な音が存在するにもかかわらず、現在の観光情報では十分に活用されていないことがわかった。音は旅行者に現地の臨場感を伝え、観光地への興味や訪問意欲を高める効果が期待できると考えられる。そのため、地域固有の音を地図上で楽しめる「NOTO SOUND JOURNEY」は、従来の写真や文章だけでは伝えきれない能登の魅力を発信する新たな手法となり、観光振興や地域活性化につながる可能性があると考えられる。

3. 解決に向けた提案と実践

音を用いて魅力を伝えるという過程で、既存の観光マップを参考にした。その観光マップとはマップ上に観光スポットのピンを作成し、そのピンを押せば観光地の写真を見ることができるというもので、私たちの班ではこの写真の代わりに音を用いてみることにした。

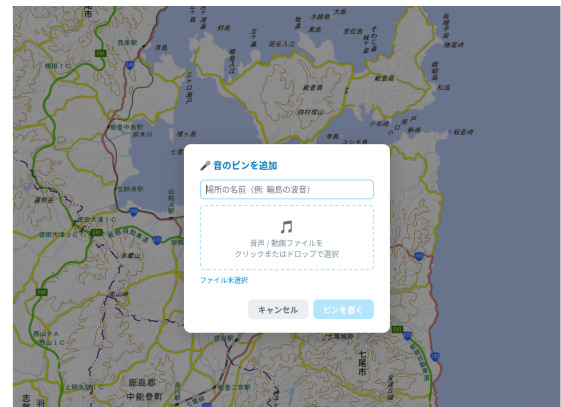
具体的には、マップ上に設置したピンを押すことでその場所の音を再生できる機能を提案した。また、能登の祭りや自然、生活の様子などを音で体験できるようにするとともに、どの年代にも親しみやすいポップなデザインを採用した。さらに、サイトを共有し、能登に住む人々が魅力だと感じる音を自由に投稿できる仕組みを設けることで、地域住民も観光情報の発信に参加できる観光マップを目指した。

これらをマップにするためにプログラミングを起用し、そのソフトとして「Code Pen HTML」を活用した。マップとして地理院地図を利用し、作成の最初ではマップを開いたときに東京を中心となるようにマップが開くため、コードを作成して七尾市が中心になるようにした。このようにしてコード作成していく過程でさらに利用者が使いやすく、わかりやすく、また楽しく利用できるようにするために以下の工夫をした。

- ・ピンを置くときにその音に題名をつける
- ・元々10MBまでの容量の音声しか挿入できなかったものを20MBまで増やす
- ・音声の停止、削除機能

この中でも最も修正しづらかったところは、他人がウェブサイト投稿した音声は反映されず、投稿された音声を保存しておく必要があったため、supabaseやfirebaseなどのデータベースシステムを利用して保存場所を管理しなければいけなかったところである。

私たちはプログラミングの経験が少なかったためコードの記述方法、用語やJavaScriptの構造を理解するのに苦労した。特に音声ファイルを読み込んで再生する機能の実装ではエラーが出るときがあり、どこで間違えているのかを特定するのが難しく、何度もコードを再読して修正しながら完成させた。この過程を通して、試行錯誤を重ねることの重要性を学んだ。



ウェブサイト

https://sites.google.com/d/1-ktGSAuh2YHtPSQm_QPrYok_1UxmjUqj/p/1vLzQVVVfypzplyo7-gAVvvuDYxCERVmJ/edit

4. 考察

保護者の方々への発表では、音が聞けるマップは、「珍しいと思う」という意見と、「音だけでは、その場所に行きたいと思わない」という意見に分かれていた。「珍しい」と感じてくれた人は、音を聞くことで聞き手自身の想像力が掻き立てられ、実際に行ってみたいという好奇心が生まれたためだと考えられる。そして、「音だけでは行きたいと思わない」という人は、人間は情報の8割以上を視覚から得ているという認知科学的特徴の影響から、写真や動画などの視覚情報が載っている方を好むためだと考えられる。さらに、旅行をしようとする人たちは、場所を選ぶ際に、失敗しない場所選びを行う傾向にあるため、音だけを聞いて、旅行する場所を選ぶとい

う行動を取る人は少ないと推測できる。特に今回の調査対象である保護者層は、家族での旅行や経済的な面を考慮する必要があるため、より慎重に「失敗を避けたい」という心理が働きやすい。以上のことから、音は人の興味を惹きつけるツールとして有効である一方、「能登を訪れる」という実際の行動に確実に結びつけるには、写真や動画による視覚的な情報も不可欠だと考えられる。

5. 今後の課題と展望

今後の課題は3つある。1つ目は音だけでは好奇心が生まれにくい可能性があることだ。考察にもあったように、音だけではその場所にいきたいと思わせることは難しいという意見もある。しかし音と写真や動画のような視覚情報を同時に投稿できると、音だけを聞いてもらえるとという良さがなくなってしまう。そこで、その音に関する視覚情報を得る際にサイトの利用者自ら検索してもらえるような仕組みを作りたいと考えている。2つ目は投稿の質やルールについてだ。わたしたちのサイトでは誰でも投稿できるがその反面、関係のない音や不適切な音声、著作権に引っかかるような音が投稿されるというリスクがある。それについても対策が必要である。3つ目はサイトの過疎化についてだ。このサイトがまた使ってもらえるようたくさんの工夫が必要だ。

今後の展望として動画や画像の添付ができるように設定しようと考えている。また投稿については投稿ガイドラインを作成し、不適切な投稿をユーザー自身が「報告」できるようにするか公開前に管理者がチェックできるような仕組みにすることが不可欠だ。過疎化については「能登鉄道の音」「和倉温泉の湯の音」「見附島の波の音」など、指定した音を現地に行って録音・投稿できたら、地元の協賛店舗で割引が受けられると

いった音のスタンプラリーを企画することにより実際の観光客の移動を促すことができ、このサイトを使う機会が増えると考えている。全て実現はできないが何個かは叶えたい。

6. 結論

能登の魅力を発信するために、音とマップを組み合わせた「NOTO SOUND JOURNEY」を作成した。本マップでは、誰でも自由に録音された音と録音場所をひも付けて投稿することや、それらを閲覧することができる。私たちの班の中間発表を聞いてくださった保護者の方々からは「珍しい」という音に着目したことへの肯定的な意見と「音だけでは、その場所に行きたいと思わない」という懐疑的な意見をいただいた。そのため、視覚情報を得るためにサイトの利用者が自ら検索しやすくなるような仕組みを作ることが今後の課題である。また、サイトに関するルールづくりやサイトの過疎化を防ぐこと、マップの範囲を広げることなどを今後の展望として活動していきたい。

7. 参考文献・協力団体

石川県観光公式サイト

<https://www.hot-ishikawa.jp/index.html>

国土交通省観光サイト

<https://www.mlit.go.jp/kankocho/index.html>

Rakuten Travel

<https://travel.rakuten.co.jp/mytrip/ranking/spot-ishikawa>

能登観光ガイド

https://www.hankyu-travel.com/guide/chubu_hokuriku/ishikawa/ното.php

植村徹. 「人は情報の 80% を視覚から得
ている。五感を活かす知覚のデザイン。」
. Dynamite Brothers Syndicate Blog.
2023-02-13.
<https://d-b-s.co.jp/blogs/07/> , (ア
クセス日 : 2026年7月9日) .