

ゲームするたび友達増えるね！

金沢学生のまち市民交流館活性化に向けた取り組み

金沢工業大学 経営情報学科2年

伊藤晶太 岡田恒志 河合一樹 近藤諒一 図所祐季

目的

金沢学生のまち市民交流館の学生による利用活性化を目指した企画を考える

交流館の分析

交流館について:金沢市内の中心(片町)に位置し、学生や市民が利用できる施設

しかし**弱み**として...

- ・学生向けのイベントは好調だけど**“認知度低い”**
- ・定期的なイベントが少ない
- ・各大学から離れている

**交流館には
学生が集まりやすいという
強みがある！**

認知度低い要因 (特性要因図を用いた分析)

- ・場所が分かりづらい
- ・競合相手が多い
- ・交通費がかかる
- ・学生対象のイベントの少ない



SWOT分析等で対策を考えた結果...

**“ゲームをする” などといった学生向けのイベントを
企画すれば利用者は増えるのでは？**



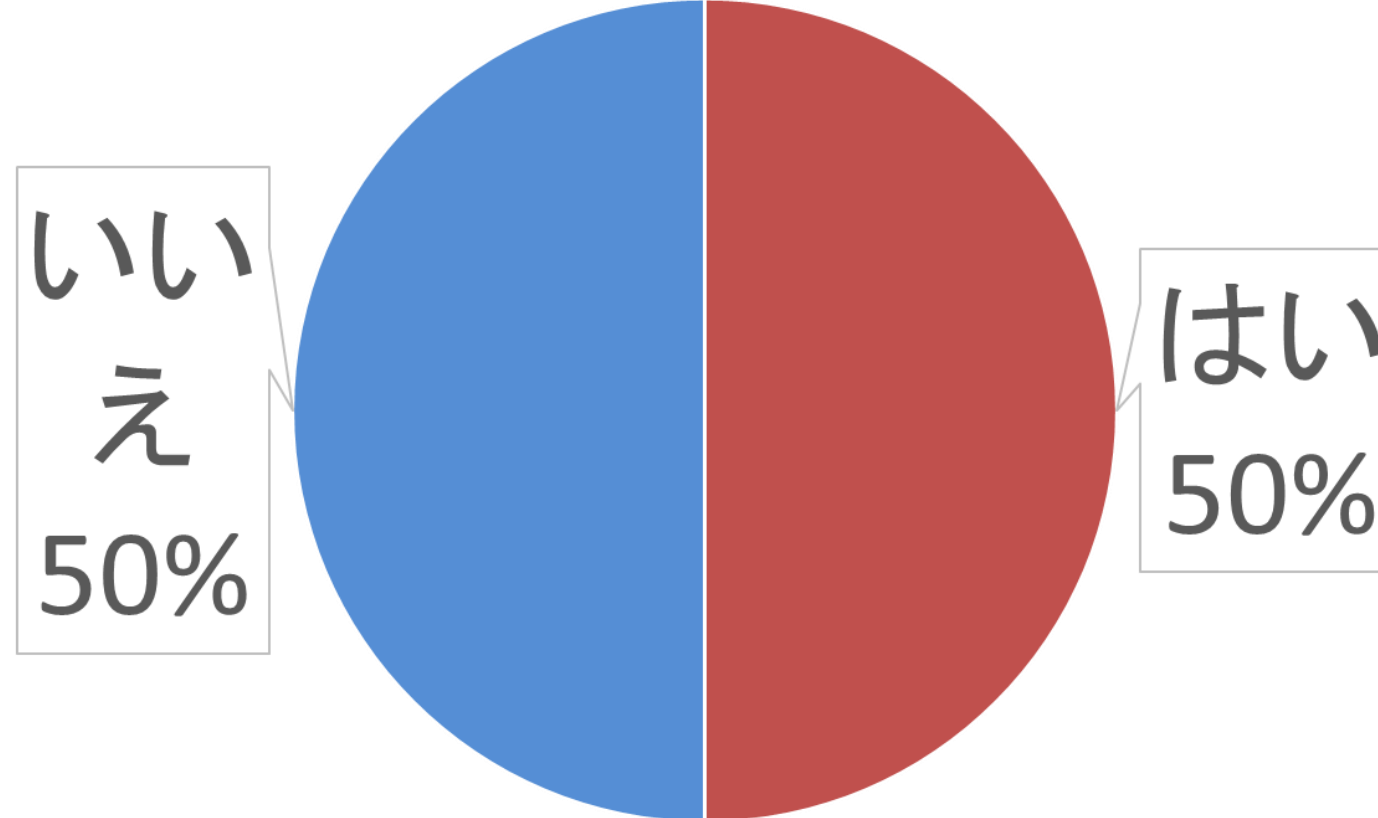
学生の分析と検証

学生の悩みとして... 工大生44人に聞いたアンケートでは...

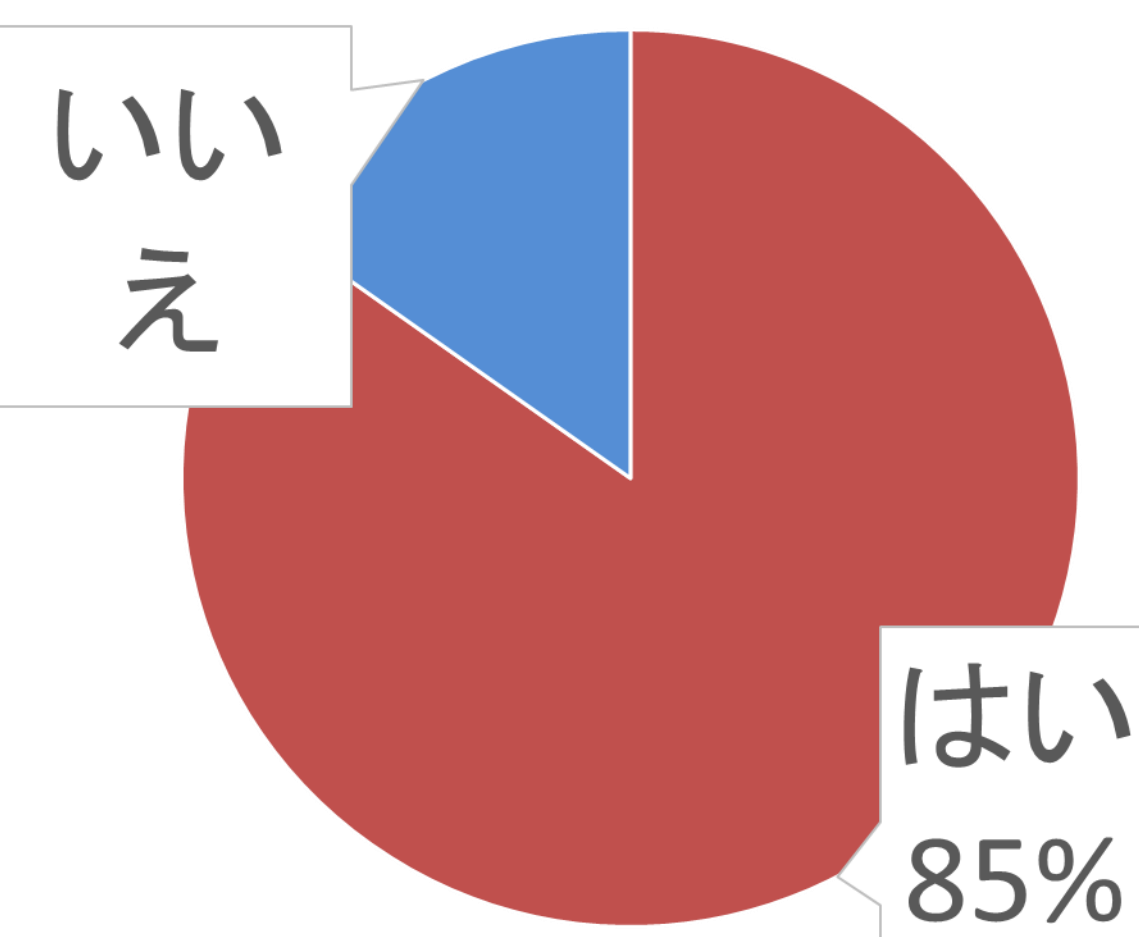
一人のゲームは寂しい...

**交流したいのに
場所や機会がない...
ゲームをする
友達が欲しい...**

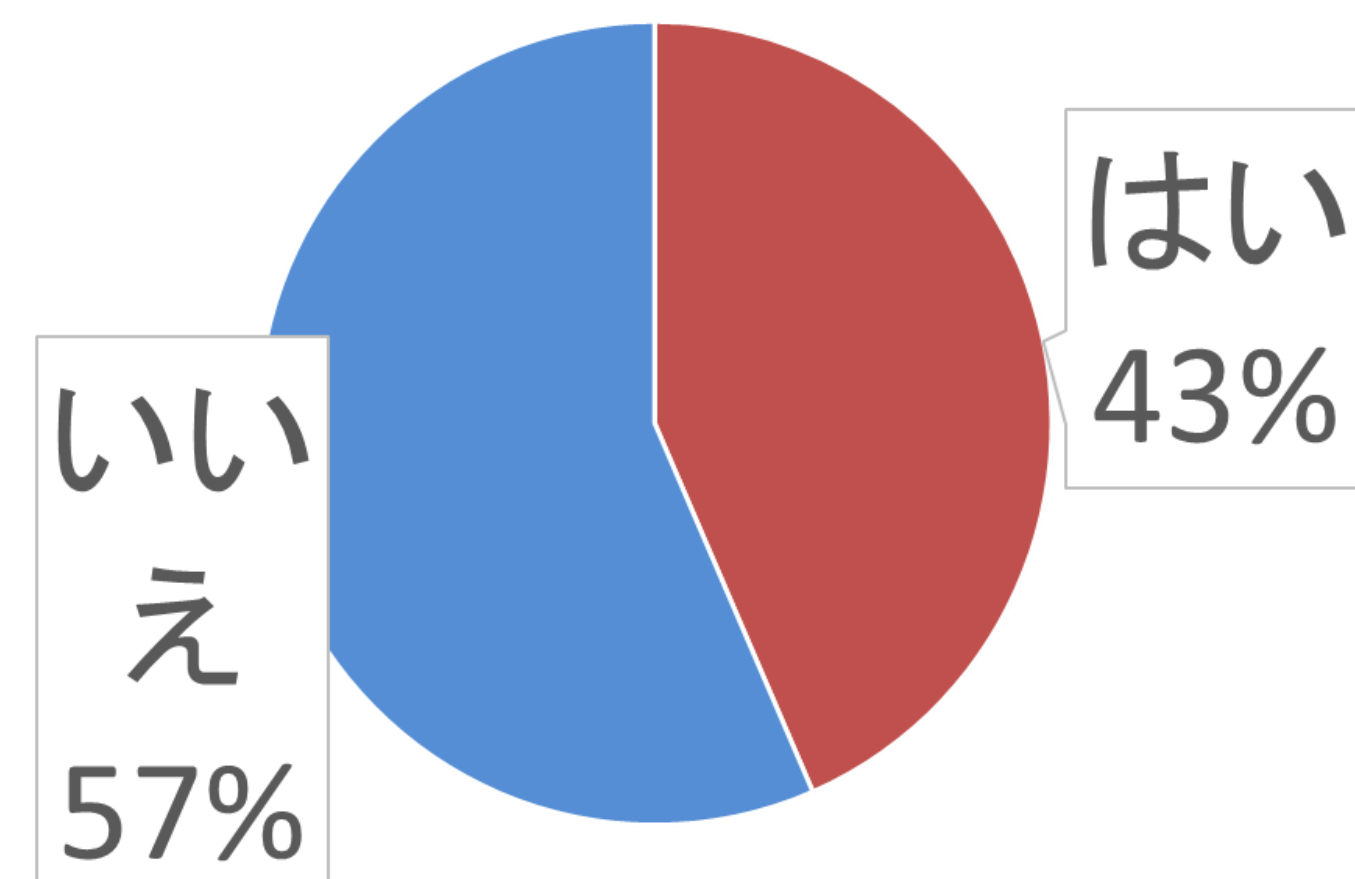
他の人と一緒にゲームをする際に不満を感じたことはありますか？



ゲームは好きですか？



この企画に参加してみたいですか？



提案する企画

交流館で皆とゲームをしよう！！

例えば...

- 大型スクリーンで迫力ある対戦！
- トーナメント対戦！
- 複数人でプレイ
- 仮装パーティー

結論

交通の便が良い“交流館”の地の利を活かして、共通の趣味“ゲーム”を持つ県内の学生が気軽に大勢集まる企画コンセプトを考案した。集った学生はみんな楽しむことで友達が増える上、交流館活用のきっかけになる。