

# 内灘町の歴史認知度向上のためのデジタルメディアを活用した発信手法の考案

指導教員 金沢学院大学 芸術学部 講師 吉田一誠

参加学生 若井瑠風・秋本美幸・松原千菜実・本城夏海・木村菜々子・谷口菜穂・中田光世 他

## 1. 調査研究成果要約

内灘町の歴史認知度向上につなげるデジタルメディアを活用したコンテンツの試作実験・検討を行った。現在内灘町が所有、管理する既存の歴史的建造物とデジタルアーカイブ化を進めている史料をベースとし、デジタル撮影・加工を施し、見せ方を変えることで、その訴求力を高められるであろうことが分かった。また、本取組が石川県内の高校生らにとっても内灘町の歴史に興味を持つ切っ掛けとなったことが確認できた。

## 2. 調査研究の目的

将来的な人口維持と町民生活の充実のための施策として内灘町では生涯学習課を設け、教育委員会のもとで町が歴史民俗資料館「風と砂の館」を運営し、住民への地域・歴史教育を行っている。同館は粟ヶ崎遊園と内灘闘争を中心とし、民具などが展示され、小学校との連携授業、シルバー層向けワークショップツアーなどを実施している。しかし、同資料館の来場者数は近年伸び悩み、若い層では小学生校以降は地域史に目を向ける機会がなくなっていく現状がある。これを受けて、今回の調査研究では、内灘町の地域史についてデジタルメディアを活用した映像やデザインを通して時代に即した新しいアプローチ手法を検討・提案することを目的とした。

## 3. 調査研究の内容

原則的に大学内での進捗報告・グループ検討は2週間毎に実施し、内灘町歴史民俗資料館を拠点に、専門職員、文化財保護審議会との意見交換を継続的に行いながら調査研究を進めた。個々の取材調査・撮影は必要に応じて年間を通して行なった。その他の主だったものについては下記の流れで実施した。

### (ア)資料研究および素案検討（7月）

内灘町から提供を受けた資料をはじめ、図書館などを利用しながら、内灘町の主要歴史コンテンツである内灘闘争と粟ヶ崎遊園について調査・学修を行った。

### (イ)現地学修および検討会（8～9月）

内灘町歴史民俗資料館で実際の史料を前に学芸員から説明を受け、研修を実施。また学生側から出たデジタルメディアの活用案、制作段階のプロジェクションマッピング用映像についての意見交換を内灘町職員を交えて実施。この際、新たに史料ファイルの追加提供がされ、制作素材の充実化を図った。



(左から) 検討会、映像制作、VR 視聴実験の様子

#### (ウ) プロジェクションマッピング制作 (8月～10月)

これまでに蓄積していた知見をもとに、粟ヶ崎遊園を題材として同遺構に対してプロジェクションマッピングを施すためのデジタルアニメーションの制作を学生の夏季休暇にスタート。10月の内灘町主催イベント「月見の茶会」にあわせ上映実施。設営に際して内灘町からテント、テーブル、椅子の他、サウンドシステムや電源車などについてサポートを受けた。また、新聞・テレビなどのマスメディアとの連携・対応も行った。

#### (エ) VR コンテンツの制作実験 (9～12月)

歴史民俗資料館内の展示物や、内灘町の主要スポットを全天周対応映像機器およびドローンを用いてデジタル撮影し、それを素材としたVR(仮想現実)コンテンツの制作を試みた。

#### (オ) デジタル史料を応用したデザインコンテンツの検討 (10～翌2月)

内灘町歴史民俗資料館でデジタル化を進めている数千点以上の史料をもとに平面グラフィックとしての活用案、立体製品への応用案を検討し、数点については試作を伴う提案を行った。



(左、中央) プロジェクションマッピング設営・上映風景

(右) 昭和初期の史料をデジタル加工でデザイン化した製品案

## 4. 調査研究の成果

### ① (ア) (イ) 資料学修・検討会について

「現状では地域の歴史についての印象・記憶が薄い」との意見がみられた。内灘町在住の学生も交えての資料学修においては実際に史料を目にして概要を把握すると「面白い」と感じることから、まず多くの人にとって「分かり易く魅力的な切っ掛けを設けること」が歴史認知度向上と興味喚起に有効なのではないかと考えられた。また大正・昭和初期の粟ヶ崎遊園に関わる史料はビジュアル面で主に女性の学生からの評価が高かったことから、それを軸とした方針を立てるに至った。

### ② (ウ) プロジェクションマッピングについて

立地状況や需要を鑑み、イベント自体の集客を目的とせず、話題性や出会いをテーマとしたコンテンツとして位置付け上映実施した。制作段階から新聞・テレビの取材を受け、これらの報道を通じて内灘町の歴史を人々の記憶に残すことに貢献できた。特に北陸放送では特集が生まれ、「デジタル技術によるカラー映像化で現代に歴史を蘇らせた」点が評価された。

### ③ (エ) VR コンテンツについて

VR コンテンツの制作実験では一定の条件下で成果が得られた。しかし、入手可能な機材の範囲で実施したドローンによる空撮実験では、海風の影響が強く機体の制御が困難であったため、撮影継続を断念した。全天周カメラによる撮影はVRゴーグルでの視聴に耐える映像を得ることができた。河北潟の水中映像は水質上視界が悪くVRコンテンツには適さなかったが、歴史民俗資料館の屋内映像については安定した映像が得られた。粟ヶ崎遊園に関する史料

の静止画・動画を単眼式、両眼式の二つのVR視聴環境で検証した結果、動画・単眼式の組合せが情報伝達上平易であることが分かった。未だ実験段階であるが、歴史民俗資料館や内灘町の管理する施設でのVR視聴体験を目指し、スマートフォンと厚紙製ゴーグルを用いた視聴ユニットの制作も行い今後に向けた知見を得ることができた。

④ (オ) デジタル史料のデザインコンテンツ化について

今回はデジタル化された史料をそのまま使用した製品案と、史料をデジタルソフトで編集・加工してグラフィックデザインを施した製品案の二種類を作成すると同時に、それらに歴史民俗資料館のロゴを付す際にはどのようなものが適しているのかを検討するためのロゴサンプル案を作成し、学生と地域で話し合うことができた。この制作過程および検討会において、現在町が所有するデジタル史料の活用には、デジタル加工を含む一定以上のデザイン作業が必要であることがわかった。例えば町民が普段持ち歩くような品物には、生活に溶け込みつつも、目を引く現代的なデザインで、かつ「描かれている物が何であるのか」他者に説明ができ、会話の種となるように史料をアレンジすることが、将来的な歴史認知の広がりにつながるとの見解が得られた。



(左、中央) 平成 29 年 11 月 15 日北陸放送「レオスタ」特集  
(右、右下) 平成 29 年 10 月 7 日、9 日 北國新聞



5. 来年度の調査研究計画

デジタル化された史料と既存の歴史的建造物は内灘町の歴史を伝える大切な素材であるが、歴史認知度向上のための情報伝達媒体としては現状そのままではなく、カラー化・映像化・デザイン化といったアレンジをデジタル的に施し、若者をはじめとしたより広い層にその訴求力を発揮するための見せ方が必要であると思われる。来年度はこれに基き、各コンテンツの展開・運用モデルの確立を含めた実用化に向けた検証を行いたい。

6. 調査研究に対する地域からの評価（内灘町教育委員会教育部生涯学習課）

粟ヶ崎遊園に関するプロジェクションマッピングの実施については、新聞やテレビで大きく報道され、内灘町の歴史認知度向上に大変効果的であった。VR コンテンツについては今後も実験を継続することで、歴史分野だけではなく幅広い活用展開が期待できると考えられる。デジタルデザインコンテンツについては、大学生の若い感性で作成された製品案をもとに調査研究としての試作品販売を踏まえ、内灘町としてグッズの製品化を目指したい。今後も金沢学院大学と連携を図り、話題性のある取り組みを実施することで、内灘町の歴史的魅力などを全国に発信していきたい。