

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 大正末期のタイル画のデジタル復元と指定文化財を題材とした視覚表現

指導教員 金沢学院大学 芸術学部 准教授 吉田一誠

参加学生 大崎明音・河合梓紗・テムラック ジュン・苗代田陽平・東出翔・山崎将輝・川北真優・
作田賢三・山下透生・山田菜々子・山本明日香

1. 活動の成果要約

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。昨年度得られた知見をベースとし、年齢層別のデジタル表現媒体による歴史と住民との接点創出を試みた。低年齢向けには文化財を題材としたカードゲームを開発。これは近日教育機関などに設置する方向で検討が進められるに至った。その他、ウェブサイト作成、VR 映像撮影、粟ヶ崎遊園のタイル画の復元などの制作実験を行った。

2. 活動の目的

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、同資料館の来場者層として小学生をはじめとした団体鑑賞が安定してある一方、若い層では小学生校以降は足が遠のき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. 活動の内容

原則的に大学内での進捗報告・グループ検討は毎週実施し、内灘町歴史民俗資料館を拠点に、専門職員、文化財保護審議会員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) 事前体験／顔合わせ（5月）

活動メンバー入れ替えに伴い、内灘町側との顔合わせを行った。さらに、歴史民俗資料館の所蔵品について学ぶと共に、周辺の地形や文化財（建造物など）の現状を実際にその地を巡り把握に努めた。

（※本事業採択前）

(イ) 資料研究および素案検討（7月）

これまでの活動から得られた資料及び、今年度新たに内灘町から提供を受けた資料から、内灘町の歴史について学修を行った。そこで得られた情報をベースとして、参加メンバーそれぞれが持つスキルとテーマのマッチングについて検討を行った。

(ウ) 現地学修および検討（8～9月）

内灘町歴史民俗資料館で実際の史料を前に研修を行い、学生側から出たデジタルメディアの活用案についての意見交換を内灘町職員を交えて実施。その後、それぞれの参加メンバーが主担当となるグループに分かれて実地調査と資料研究を行った。

(エ) 粟ヶ崎遊園大浴場 孔雀タイル画のデジタル復元作業とそのデータ活用案の検討（8～翌1月）

粟ヶ崎遊園大浴場に描かれていた孔雀タイル画の復元作業を夏季休暇にスタート。2015 年から当研究

室で取り組んできた制作研究でもあり、既にスキャン済の画像データをベースとし、コンピュータ上で欠損部分を描き足すなどの作業を進めた。11月末のイベント「内灘町文化芸術祭」を中間目標とした。また、単純にデジタルデータを構築するだけでなく、こういった形で住民へアプローチするためのツールとして活用できるのかを検討した。

(オ) VR コンテンツの制作実験（9～12月）

昨年度の実験結果をもとに、今回は高齢者をメインターゲットと設定した。映像は文化財をテーマとして屋外建造物を中心として撮影。屋内に居ながら遠隔地を体験するVR(仮想現実)コンテンツの制作を試みた。

(カ) ウェブサイト連動カードゲームの試作（9～翌2月）

小中学生を対象とし、内灘町が所有する県指定文化財および内灘町指定文化財を認知するためのハードルを下げるべく、ウェブサイトと連動したカードゲームの試作を行った。

(キ) 文化財の映像撮影および空撮（9～翌1月）

内灘町の文化財をウェブサイトに掲載する際に動画コンテンツによる情報提示の可能性を模索すべく検討・実験撮影を継続的に行った。



▲事前研修の様子（歴史民俗資料館・着弾地観測所）



▲意見交換の様子（歴史民俗資料館）

4. 活動の成果

①（ア）事前体験について

今年度の活動予定メンバーはタイからの留学生、県外出身者、県内の他の市町村出身者であり、内灘町とは関わる機会がこれまで無かったため、内灘町という活動フィールドを知る良い機会となった。活動拠点とする内灘町歴史民俗資料館がなぜ「風と砂の館」という名称であるのか、周辺地域を巡ることで確認でき、着弾地観測所など歴史民俗資料館にも関連展示物があるものについては、写真資料にはフレーム内に収められていない周辺の景色や環境を含めたより詳細な情報把握ができた。

②（イ）（ウ）資料研究、現地学修、検討会について

今年度の特徴として、「身近に感じる教育的コンテンツとは何か」が課題となった。その結果としてターゲットの年齢層絞った先鋭的コンテンツ（VRとカードゲーム）と、全年齢向けコンテンツ（孔雀タイルデータ）を軸に制作実験を行うことが決まった。

③（エ）孔雀タイル画のデジタル復元について

大正末期から昭和初期に内灘の地で賑わいを見せた栗ヶ崎遊園が1951年に解体された際に町民によって回収・保管されていたタイルのうち、孔雀が描かれていた中心部約200枚を解析し、その欠損部分をデジタルペインティングにより復元することが出来た。当時の構図が詳しく分かる写真資料が確認されておらず、絵の具が残っている部分の筆致から羽の流れや大きさを予測。少しずつ描きながら実物や資料と比較する作業となった。作業当初は孔雀の立つ岩場や滝の部分をつくめた復元を目指していたが、その資料の少なさから今期中の背景復元は断念。成果物は今後、町の教育コンテンツともなることから、情報の正確性を重視し、背景を省いた二羽の孔雀にのみ焦点をあてることとした。時間的制約もあり完全復元には至らなかったが、今後栗ヶ崎遊園を認知するための新たな象徴の1つと

してのイメージを作り上げることが出来た。復元データの活用案としては広報物用のサイズ・フォーマットを複数用意し、今後試用可能とした。また、歴史民俗資料館での常設展示を念頭に、資料館外での展示にも対応可能な実寸大タペストリーを作成した。2月に行われた設営の際には、寄贈者のご家族など町民の方々も来られ、「こんな素敵な姿に甦って良かった。確かに当時見たのはこんな感じだった。」という声を頂いた。

④ (オ) VR コンテンツについて

今年度は内灘町指定文化財、特に屋外にあるもの（小濱神社、着弾地観測所、室青塚の3地点）を特殊カメラで撮影し、VRゴーグルで臨場感を伴って見えるように制作した。内灘町文化芸術祭における体験会では、ターゲットである高齢者から概ね高評価を得られた。デジタルメディアに馴染みのない高齢者では、テクノロジーに対する先入観が没入感を妨げる障壁となるのではとも考えていたが、結果としてその心配はなく、体験者らが眼前に広がる光景について率直に感想を述べられている様子がみられた。「足が悪いから（これらの地に）実は行ったことがない。初めて見れて良かった」という体験者も多く、高齢者の身体的ハンデを補い得るコンテンツとして期待できると感じる一方で、映像解像度の充実化、音質の向上、音声情報の重要性など今後の課題を明らかにすることが出来た。

⑤ (カ) (キ) ウェブサイト連動カードゲームの試作、文化財の映像撮影および空撮

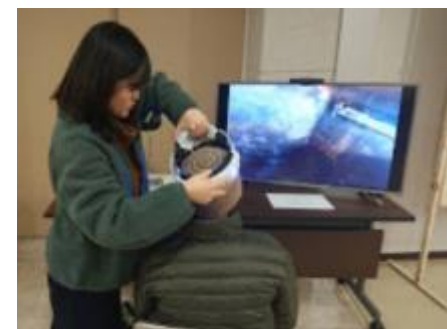
昨年度作成したマンガコンテンツの経験から、低年齢層向けに適した可読性を持つデザインと、覚えやすいシンプルなルール of カードゲームを考案することができた。各カードは内灘町の風土にちなんだ3つのカテゴリー（風・砂・海）を付し、内灘町の持つ文化財をイラスト化して印刷した。カードは、必要最低限の文字情報のみ掲載することとし、まずプレイ時に文化財の名称を使用することでプレイヤーに覚えてもらう入口とした。詳しく文化財について知りたくなった際には、同梱のURLによりウェブサイトへアクセスし、動画や空撮映像を含めたマルチメディアコンテンツで分かりやすく学べる設計とした。内灘町文化芸術祭での中間発表以降、内灘町と協議・検討・修正を重ね、現在は内灘町の小中学校などに設置すべく連携を密にして最終調整をおこなっている。



▲タイル画（左：実際のタイル 右：復元図）



▲空撮映像を交え周辺の地形も含めて分かり易く伝える



▲ウェブサイトのレイアウト（室青塚）

内灘町文化芸術祭でのVR体験の様子▲



▲北國新聞（令和2年2月6日朝刊） ▲NHK 総合 かがのとイブニング（令和2年2月6日放送）

5. 次年度の計画

今年度復元したタイル画のデータは全て同一の画像をベースとしたものであるため、次年度は内灘町でのデータ活用の実際に即した使用目的別バリエーションの必要性を検討したい。カードゲームについては内灘町各地に設置後の効果を検証する。また映像および VR コンテンツについては、より快適な視聴体験を提供するための条件を明らかにするとともに、その制作ノウハウを内灘町の職員や有志と共有するためのデジタル学習コンテンツ開発をスタートさせ、内灘町の情報発信の推進力を高める取組としたい。

6. 活動に対する地域からの評価

栗ヶ崎遊園の浴場に描かれていたクジャクのデジタル復元については、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きく寄与した。また、タペストリーで復元したことにより、可搬性が高く、栗ヶ崎遊園に関する展示等を外部で行う際に活用できるという点でも効果的であると感じられる。引き続きカードゲーム及びウェブサイトの制作を行っているところだが、カードゲームについては若年層の歴史認知度向上を図るうえで期待を寄せている。また、ウェブサイトについては広範な層が容易に内灘町の歴史に触れられるという点で非常に有意義であり、それぞれの完成を楽しみにしている。今後とも金沢学院大学と連携し、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等を発信していきたい。