

## 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 (遊びと学びを結び付ける文化財コンテンツの試作)

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、苗代田陽平、東出翔、テムラック・ジュン、山崎将輝、合田幸恵、  
田中楓、中野真歩、向渚紗、山田夏未、山田柚葉、吉田彩夏

### 1. 活動の成果要約

内灘町の歴史的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・検討を行なった。既に県内各所で配布されている同町歴史民俗資料館「風と砂の館」の案内リーフレットをもとに、今回英語版を制作した他、昨年度に引き続き、文化財を題材としたカードゲームを開発し、パッケージ及び説明書のデザインを進めている。新しい試みとして、同町指定文化財を題材としたペーパークラフトの制作を開始した。その第一弾として、粟ヶ崎遊園本館入口をテーマに選出。試作品によるユーザーフィードバックを得ることができた。今後完成度を上げての正式リリースを目指しており、第二弾となる着弾地観測所については3DCGデータの作成までを行った。

### 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文化スポーツ課を設け、教育委員会のもとで町が、住民への地域・歴史教育を行なっている。内灘町は粟ヶ崎遊園や内灘闘争といった歴史的トピックを有し、これらに関する遺構をはじめ、かつての同地域での暮らしぶりがうかがえる史料などを指定文化財として認定し、その保存にも努めている。しかしその一方、同町の住民や県民のそれらに対する認知度が低いという現状がある。これを受けて、今回の調査研究で、デジタルメディアを活用した、内灘町の歴史的な文化財についての理解を深めるためのコンテンツを検討するにあたり、現在は新型コロナウイルス感染症拡大の社会状況下にあることも鑑み、遠隔地からであってもメインターゲットである住民らにアプローチ可能なコンテンツも意識した制作実験と提案を行うことを目的とした。

### 3. 活動の内容

原則的に大学研究室内での進捗報告・グループ検討は対面式にリモート式も交え毎週実施し、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) 事前学修/メンバー顔合わせ (5月)

活動メンバー入れ替えに伴い、これまでの活動の説明・引継ぎを行った。(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、着弾地観測所跡・射撃指揮所・小濱神社社

趾など文化財の現地研修を行った。

(エ) カードゲーム制作/WEB サイト/リーフレット制作（～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昨年度の成果をベースとし、今年度は、内灘町職員からのフィードバックを元に、カードのパッケージデザインとゲームの説明書の制作を行った。また、カードゲームのQRコードを文化財情報が記載されたSNS (Instagram・twitter) に紐づける仕組みをつくり、より手軽に文化財について知る機会を設けることとした。

(オ) 文化財の撮影およびペーパークラフト制作（10月～翌2月）

粟ヶ崎遊園本館入口・着弾地観測所をドローンで撮影、3D化し展開図からペーパークラフトの制作を行った。内灘町職員や関係者の子供らをテストユーザーとし、実際に作ってもらいアンケートを介してフィードバックを集めた。

①

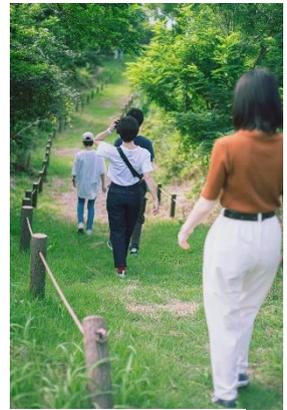


①②資料館で内灘町職員と顔合わせ・学修

②



③



③文化財事前学修

#### 4. 活動の成果

(ア) (イ)

前年度の活動に従事していた四年生から今年度の活動メンバーへ、改善点などに関するアドバイスをもらうことができた。今年はコロナウィルスの影響で容易に外出ができないため、まずは各種資料を読み、活動地域についての知識を深めた。また、その社会状況を鑑み、内灘町の知名度向上の目的におけるアイデアについても、これまでの活動の継続はもちろん、遠隔地からの体験ができるデジタルメディアの活用も並行して意識しようという方向性を定めることができた。具体的には、カードゲーム、Web サイト、リーフレットという継続案に加え、自宅で印刷・作成できるようなペーパークラフトを新提案として用意することとなった。

(ウ)

現地研修で内灘の歴史について地域の方から直接話を聞くことができ、資料だけではわからない当時の町の様子や人々の想いを知ることができた。これを踏まえて実際に文化財周辺の風景や着弾地観測所跡の内部などを見ることで、より内灘町への関心が高まり、理解も深めることができた。意見交換では、内灘町側の活動案に対する反応と要望を聞くことができた。これにより前年度から取り組んでいるカードゲーム、Web サイト、リーフレットの継続案を優先的に進めることを決定した。

(エ)

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のカードゲームを制作することができた。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。今年度、新たにカードゲームに同梱する説明書を制作





④カードゲーム説明書



⑤WEB サイト（スマートフォンでの画面表示）

## 5. 次年度の計画

今年度の活動を踏まえ、来年度の活動計画を検討する。新型コロナウイルスによる影響のため実施できなかった、地元住民および観光客に向けたグッズデザインや、内灘町歴史民族資料館の常設展示とリンクしたVRなどのデジタルメディアコンテンツの制作・検討を行う。また、今年度実施したペーパークラフト制作では、アンケート実施による地域からのフィードバックをもとに、幅広い世代から支持を得ることを目指した改善をおこないたい。

## 6. 活動に対する地域からの評価

(内灘町 文化スポーツ課)

町指定文化財である「粟ヶ崎遊園本館入口」のペーパークラフトについては、幅広い世代が手に取り、体験できるコンテンツとして大変効果的だと考えられる。また、新型コロナウイルス感染症禍において、歴史民俗資料館や指定文化財を訪れるのが困難な状況の中、自宅で楽しむことができるという点でも優秀だと感じる。カードゲームについては、感染症の終息後に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。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に限らず、カードゲームのデータ配布をはじめ、制作したデジタルメディアコンテンツを公開することで、これまでやこれからの成果を広く発信できるという点で非常に有意義である。今後も、継続して取り組むことで話題、注目を集め、内灘町の歴史認知度を高められるよう、金沢学院大学と連携していきたい。