

「内灘町の歴史」の認知度向上について (住民の「知らなかった」を「知っている！」に変えるデジタルメディアを活用した コミュニケーションデザイン)

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 合田幸恵・中野真歩・向渚沙・田中楓・山田夏未・山田柚葉・吉田彩夏・稲場萌衣
北川愛理・高橋真友紀・内藤智輝・中野七星・中谷壮来・西崎桜花・橋場友美・本田匠

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制作・配布・検討を行った。昨年度制作したカードゲーム、ペーパークラフトを低年齢層に向けて見やすさと扱いやすさを重視したデザインに再調整し、小中学校、図書館、歴史民俗資料館に配布・設置した。

その他、歴史民俗資料館「風と砂の館」のショーウィンドーのデザイン考案、栗ヶ崎塗り絵制作、ウェブサイトデザインの更新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文化スポーツ課を設け、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。

同館は栗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いる一方、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 (6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。

(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) 内灘カードゲーム「うちぽん」の配布に向けた調整作業 (8～12月)

昨年度からメンバーを入れ替え、作業にあたった。昨年実施したネーミング・パッケージ案のアンケートをもとに、デザインを再調整し、ゲームルールもターゲットである小中学生に分かりやすいように変更。同梱する説明書の文章には、小学校低学年の使用も想定して、読み仮名を振った。クオリ

ティを上げるためにパッケージの箱・取り扱い説明書の印刷を業者発注。町内小中学校「7校」に支援学校、町立図書館、歴史民俗資料館、を加え、計10セットを配布した。

(エ) 栗ヶ崎遊園ペーパークラフトの配布に向けた調整作業（8～12月）

主軸メンバーを据え置き、引き続き制作。ペーパークラフトは、栗ヶ崎遊園の建造物を再現しつつ、低年齢層が作りやすくなるように調整を行った。また、フィードバック回収を目的に、QRコードを記載し、Google フォームでアンケートに答えてもらえるようにした。11月に完成品として印刷を業者発注し、町内小学校「6校」で学校ごとに学年を変え配布をした。

(オ) 栗ヶ崎遊園の塗り絵作成（9～11月）

当初は老人ホームやデイサービスにもペーパークラフトを配布する予定だったが、ハサミが使えずペーパークラフトを体験できない高齢者がいる事情を踏まえ、新たに栗ヶ崎遊園の塗り絵を作成。老人ホームやデイサービス「10施設」に配布を行った。完成見本も添えたものの、目標としては、体験者それぞれが自由に楽しめるような開かれたデザインとなるよう心がけた。

(カ) 風と砂の館のショーウィンドーデザイン提案（7～12月）

歴史民俗資料館「風と砂の館」の道路側ショーウィンドーの改装デザインの検討を行った。資料館学芸員の意見を取り入れつつ、計8案を提案した。現状のシンプルさに、通行人の目を惹き興味を喚起する華やかさを取り入れたデザインを目指した。資料館側が注目を望む内灘町の歴史や、費用・材質などの観点からの実現可能性も考慮しつつ、地域側との連携を密に構想を練った。8案の中から3案をピックアップし、町内複数個所でアンケートを実施する準備を進めた。

(キ) 内灘町文化財ウェブサイトのデザイン更新（7～翌1月）

以前制作したウェブサイトをもとに、統一ビジュアルテーマに栗ヶ崎遊園を置き、刷新した。前述のカードゲームのルール説明動画やゲームで実際に小学生が遊んでいる姿を掲載したり、ペーパークラフトを各家庭でも印刷して遊ぶことができるようにダウンロードページを追加したりと、実際に手で遊び学べるコンテンツとウェブサイトを連動させる作業を実施した。



▲現地活動拠点の内灘町歴史民俗資料館（左から：館内展示室、ショーウィンドーの現状）



▲意見交換の様子（11月）



▲配布物梱包作業の様子（12月）

4. 活動の成果

(ア)

例年のことではあるが、今年度も活動予定メンバーは県外出身者、県内の他の市町村出身者も多く、この活動を機に内灘町という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、写真資料の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。

(イ)

カードゲーム、ペーパークラフトの配布に向けた詳細な調整、歴史民俗資料館「風と砂の館」の認知度向上のためショーウィンドーデザインの構想を行うことが決まった。

(ウ)

箱のデザインと説明書の調整では、内灘町の雰囲気にあったデザインと箱の質感をしっかりと吟味することで、完成度を高めることができた。配布をした小学校の児童がカードゲームで遊ぶ様子が新聞に取材・掲載されるに至り、その記事中では、児童が学校の授業では教わらなかった文化財を知る切っ掛けとなったことが確認できた。

(エ)

ペーパークラフトは栗ヶ崎遊園本館入口の造りをより再現するため、昨年度からさらに資料を検証し、細かなディテールを修正しながらディフォルメの許容範囲を地域側の助言をもとに調整し、町内小中学校へ300部を配布することができた。現時点で17人からアンケート回答が得られており、約35%の小学生がペーパークラフトを通して内灘町の歴史に興味を持ったことが分かった。細かいパーツの切り貼りが難しかったとの意見も寄せられ、ターゲットがより作りやすいようなプロダクトデザインを今後も模索する必要性を感じた。また感想の中では「ペーパークラフトで子どもの成長を感じることができた」など、親子で制作を楽しむ様子も伺うことができた。

(オ)

手元が不自由な高齢者の方も楽しめるような塗り絵を制作し、200部配布した。今回、老人ホームやデイサービスに配布をするため、様々な年齢、容態の方にも楽しんでもらえるような工夫とは何かを考えなくてはならず、その過程で、地域に住む人々とは、必ずしも若く健康な方ばかりではなく、多様であることを改めて感じた。建物だけでなく背景にも好きなように描くことができるよう余白の多いデザインとし、実物に捉われず楽しんでもらえる塗り絵を作ることができた。

(カ)

現状、歴史民俗資料館正面道路側のショーウィンドーには、内灘闘争の白黒写真や漁業の道具などが設置され、経年劣化が目立ってきており、地域側の要望により改装案構想に至った。「内灘闘争や、栗ヶ崎遊園にフォーカスを当てられがちであるが、他の部分も知ってもらいたい」という資料館学芸員の意見を参考にし、内灘町と海の暮らしを伝えるビジュアルを盛り込んだデザインもバリエーションとして案に加えるなど検討を重ねた。今後さらに地域住民の意見を収集すべく、代表案3案をパネル展示し、内灘町役場、内灘町歴史民俗資料館などでアンケートを今年度末に実施する予定である。

(キ)

従来のデザインをベースとして、色味や文字のあしらいなど大正・昭和レトロの雰囲気を持つ栗ヶ崎遊園をイメージしたものへと刷新した。指定文化財の写真も一部新しく撮り直した他、自動再生のムービーを冒頭に配するなど、視覚情報面での強化をはかった。また、カードゲームや、栗ヶ崎遊園ペーパークラフトの説明動画・ダウンロードページを掲載することで、単なる情報提供に留まらない、文化財との多様な関わり方の一端を示すコンテンツにすることができた。



▲左から：カードゲーム「うちぽん」、栗ヶ崎遊園ペーパークラフト完成品



▲内灘町歴史民俗資料館ショーウィンドー構想図案



▲ウェブサイト

▲北國新聞（2022年1月13日朝刊）

5. 次年度の計画

ショーウィンドーについては、内灘町の方々にご協力いただき今年度末までアンケートを募りたいと考えている。そこで得られた意見を取り入れ、歴史民俗資料館「風と砂の館」の認知度向上につながる発信コンテンツとなるよう努めていきたい。ウェブサイトは、より快適に閲覧していただけるよう引き続き改善し、内灘町内に限らない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

歴史民俗資料館「風と砂の館」の学芸員、宮永さんから以下のような意見、評価をいただいた。

昨年度に引き続き制作を行ったペーパークラフトおよびカードゲームについては、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でも、町の歴史に触れることができるという点で、優れたコンテンツだと考えられる。実際に配布をしたことで、今後見えてくる問題点もあらうかと思われるが、改善することで、将来的には町の歴史を発信するためのグッズとして、町を訪れた方のお土産品とすることもできると考えられる。また、今年度新たに塗り絵が制作されたが、これはペーパークラフト以上に幅広い年齢層に楽しんでもいただけるコンテンツとして期待される。今回は、高齢者施設へ配布を行ったが、町の歴史認知度の向上に留まらず、認知症の予防やリハビリとして効果的である点も秀逸である。ショーウィンドーの改装については、長年の懸念を解決するための提案をしていただいた。ウィズコロナ、アフターコロナを見据え、町の歴史をより魅力的に発信できるよう、今後も金沢学院大学と連携しながら調査、研究を続けていきたい。