

# 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 （「身近さ」のマンガ・VRによる表現について）

指導教員 金沢学院大学 芸術学部 講師 吉田一誠

参加学生 川北真優・作田賢三・山下透生・山田菜々子・山本明日香・秋本美幸

## 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、内灘町で今を生きる人々と、内灘町の歴史との間に、マンガやVRといった表現媒体による接点の創出を試みた。体験会やアンケートを実施した結果、地元の事柄の新たな表現媒体による視覚化が、一定の喜びや興味喚起につながることを確認できたとともに、VRコンテンツの将来性をみることもできた。

## 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) 事前体験／顔合わせ（5月）

昨年度の成果である粟ヶ崎遊園グッズのためのデジタルデザインを小ロットで制作し、「アカシアロマンチック祭」にて試験販売。活動メンバー入れ替えに伴い、内灘町側との顔合わせと地域住民との交流を図った。（\*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。

### (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、新技法開発に取り組んでいる内灘町の陶芸工房を訪れ連携の可能性を模索。

### (エ) マンガ制作（8月～11月）

粟ヶ崎遊園創設者をモチーフとしたマンガ原案制作を夏季休暇にスタート。同時にマンガ制作のための原画担当者を学内から募集し、選定した。11月のイベント「砂丘フェスティバル」にあわせ第一弾を発行。

(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、今年度は屋内で撮影可能なコンテンツに焦点を絞り、歴史民俗資料館内の民具を説明するVR(仮想現実)コンテンツの制作を試みた。

(カ) 地域への発信・アンケート実施（11月）

「内灘町砂丘フェスティバル」にて来場者約500名に、制作したマンガとアンケートを配布。会場エントランスホールには活動紹介ブースにてこれまでの成果を展示すると共に、新たなVR体験コーナーを設けた。設営に関わる機材準備、マンガとアンケートの配布は内灘町の協力のもとに実施された。

(キ) 歴史的遺構をモチーフとした立体コンテンツの検討・制作実験（9～翌2月）

内灘町の歴史的遺構をデジタルデータ化し、3Dプリンタを使用した立体コンテンツとして活用するための検討・実験を継続的に行った。



(写真左から) アカシアロマンチック祭での試験販売ブース、北國新聞 2018/5/22、  
大学での作業風景、砂丘フェスティバルでのブース設営風景

#### 4. 活動の成果

① (ア) 事前体験について

活動予定の学生らが販売ブースを自ら設営、接客をすることで、地域住民の成果物への反応を肌で感じる事が出来た。「可愛い欲しい」という反応が多くあった一方で、一般製品よりも割高な価格では手が伸びない状況も見られた。また、成果物が並んでいることが、当時を思い返す会話の起点となる事が確認できた。

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、「如何に歴史を身近に感じられるようにするか」が課題となった。その結果として当初描いていたターゲット層から少し対象を広げ、表現媒体の試験制作（マンガ、VR）を軸にアンケートを行い、その有効性を検証することが決まった。それと並行して現代の内灘町とのリンクを模索する意味で、新開発された内灘砂丘の砂を用いた陶芸技法の過程を学び、今後の検討材料とすることが出来た。

③ (エ) マンガ制作について

栗ヶ崎遊園創設者 平澤嘉太郎をモチーフとして原案制作を始めたものの、最終的には「現代の女の子がタイムトラベルして当時の栗ヶ崎遊園の賑わいを目にして現代に帰ってくる」という内容にシフトした。デジタル環境で制作し、4ページ構成で、表紙を兼ねる1ページ目はカラーで現在を、中の2・3ページはモノクロで過去を表現する演出を施した。試験的な第一版として1000部印刷した。マンガを手にした中学生は内灘がマンガになっていることを受け、「すごい！」と声をあげて喜ぶ姿がみられた。

④ (オ) VR コンテンツについて

今年度は歴史民俗資料館に展示されている民具を使い、簡単なVR時代劇を作成した。撮影は歴史民俗資料館に設けられている当時の家を再現したセットで行い、演者が実際に民具を使用する

様子が臨場感を伴って見えるように制作した。体験者からは概ね高評価を得られた。特筆すべきはデジタルメディアに馴染みのない高齢者が、視聴しながら懐かしむように傍らにいる学生に当時の様子を語る姿がみられたことである。高齢者の記憶喚起と記録化への活用も今後検討していきたい。

#### ⑤ (カ) 発信・アンケート実施について

制作したコンテンツの配布、視聴体験に伴うアンケート（有効回答数 298）の実施からは様々な情報が得られた。まず、内灘在住者の約半数が栗ヶ崎遊園を知らない、もしくは名前だけしか知らないという回答であった。また、内灘町歴史民俗資料館へ足を運んだ回数については高校生以下では「1回」という回答が最も多く、30代～50代の親世代についてはほとんどが「0回」であった。これらは予想外結果を含んでおり、今後は移住歴や各世代に対して行われた地域史教育歴も考慮した発信について考えていく必要性が感じられた。世代別の発信コンテンツ分野への興味については書籍は40代以上、ゲームは高校生以下の層にしか興味が示されなかったのに対し、動画・マンガ・プロジェクトマップはどの世代でも一定の興味が示され、それを上回って全世代で多大な興味を引きつけているコンテンツ分野がVRであることがわかった。

#### ⑥ (キ) 歴史的遺構の立体コンテンツの検討・制作実験について

3Dモデリングによる試作を重ねて栗ヶ崎遊園本館入口の縮小モデルの出力には成功した。現在は造形精度・質感を高める実験をしつつ、立体コンテンツの存在価値について検討を進めており、単体・または複数モデルでの運用や遊戯などのコミュニケーションツールの一部としての活用の可能性を内灘町と共に話し合っている。



(写真左から) 完成したマンガ「幻想の栗ヶ崎遊園」、  
北国新聞 2018/11/17、砂丘フェスティバルでの VR 体験コーナーの様子

### 5. 次年度の計画

今年度のアンケート実施で見えてきた内灘町の世代別データをもとに、それぞれの層にリーチするための具体的な PR 手法の検討をスタートさせると共に、移住者が地域に愛着を持ち、根付いていくための情報提供についても考えていきたい。また、内灘町歴史民俗資料館の常設展示内容とリンクした散策ルート（スマホ、AR/MR 連携を視野に入れた）の検討や、デジタルメディアを活用して制作したコンテンツを、限られたリソースの中でどのように運用していけばよいかなどの検討を行う。

### 6. 活動に対する地域からの評価

栗ヶ崎遊園を紹介するマンガリーフレット制作については、幅広い世代に周知しやすいという点で大変効果的に感じられた。VRコンテンツについては、歴史民俗資料館内外で体験できるようにできればと考えている。今回、これまで連携した各種取り組みについて、11月に開催した「内灘砂丘フェスティバル」の座談会において発表していただき、内灘闘争をテーマにアート作品を制作した金沢美術工芸大学の発表とあわせ、若者の感性を生かした町の歴史発信が実現でき、多数の方からご好評をいただいた。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継続していくための発信手法を研究していきたい。