

2022 年度 卒業制作

メディアを利用した地域活性化 —「住んでいる場所」を知ることで得られるもの—

金城学院大学 国際情報学部 国際情報学科
メディアスタディーズコース
指導教員 遠 藤 麻 里
学籍番号 1952004
氏 名 安 藤 愛 也 乃

概要

人々にまちを好きになってもらう為、古写真が撮影された場所を特定し、現在の風景と楽しく見比べられるコンテンツを作成し、イベントを行なった。参加者にアンケート調査を行い、調査の結果を踏まえ2回目を開催し、再度アンケート調査を行った。

1. 背景

地域の繋がりや近隣住民との関わりがない現代社会では、長らく住んでいる場所でも、その場所にどんな歴史があるのか答えられる人は少ない。こうした状況を変え、その場所に愛着を持つ人を増やす一助として、街の歴史を楽しく学べるワークショップの開催に着目した。様々な年代の方から親子まで参加できるイベントにする為、リアル謎解きイベントを制作するに至った。

2. 目的

本研究では、謎解きイベントを制作し、瀬戸の市街を撮影した古写真と現在の街並みを見比べ、変化した部分を知ることによって街に対する理解と愛着を深めることを目的とした。

古写真が撮影された場所に実際に行き、風景の移り変わりを比べ、その場所の歴史を知ってもらうこと、市内、市外の人や昔

の景色を知らない瀬戸の小中学生などにも楽しく巡って歴史を学んでもらうことを目的としている。

3. 方法

2000枚以上の古写真から使用する写真を選定し、撮影地の場所を特定したうえで、撮影を行なった。またプロジェクト宣伝用のポスターと葉を制作した。これらには瀬戸の移り変わりを伝えるため、レンヂャーを使用して見る角度により写真が変わる効果をつけた。Webサイト、Twitter、Instagramを使用して活動記録を随時更新した。イベントを考案し、開催に向けて宣伝用のチラシ、動画を制作、準備を行なった。

4. 制作物決定の流れ

2021 年 11 月 - 2022 年 12 月

作品案の検討

まちづくり・地域活性化への興味から以下6つの案を考えた。

- 1、名古屋を紹介する雑誌
- 2、地元にエリアを絞り、まちの紹介 web サイト、SNS を使用した情報の発信
- 3、年齢が上がるにつれて地元で遊ぶことがなくなったことから、子供の頃に遊んでいた場所、遊びを思い出せるようなコンテンツ
- 4、子どもの頃はなぜ地元が楽しかったのかを思い出す為、子どもの頃楽しかった思い出のある、坂道を自転車でレースする遊びを動画で再現
- 5、作業 BGM のように流して見てもらう為、散歩をしている風景をまとめた長尺動画
- 6、その日の気候や感情によって変わるまちの見え方や違いに、面白さを感じてもらうための写真集



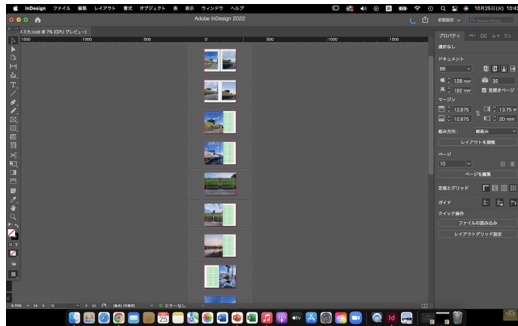
(図1) 練習制作2、4、5 動画



(図2) 練習制作2 アイコン

卒業制作のテーマは、住民が自分のまちに更に愛着を持つ為のコンテンツの作成に決定していた。しかし、以上の6点をお試しで制作した物は既存のものと差が出ないこ

とや、制作意図が伝わらない、視聴意欲が湧かないなどという問題が生じた。ここでこのテーマは、ただ作るだけでは達成できないことを学んだ。



(図3) 練習制作6

他の方法を模索している際に、ゼミの数人のメンバーで行っていた瀬戸市でのプロジェクト「古写真から知る瀬戸の今昔」が主軸と重なることから、瀬戸市に住む人に向けたイベント、コンテンツの作成、PR活動を制作物にすることを決定した。

5. プロジェクトと制作の過程

5.1 プロジェクトの流れ

2021年11月 - 5月

プロジェクト始動

遠藤麻里ゼミの中から、参加メンバーを募集。m1952004 安藤愛也乃, m1952009 伊藤百香, m1952047 柴田真衣, m1952061 名倉桜花, m1952079 牧野利香, m1952086 森川瑞紀, m1952090 山本智代, m1952091 吉田明華の参加が決定した。第1回定例会議に向け、今回のプロジェクト「古写真から知る瀬戸の今昔」について確認を行った。

プロジェクト概要

「古写真から知る瀬戸の今昔」は大学コンソーシアムせと 新しい文化創造プロジェクトに金城学院大学 遠藤ゼミが参加し、瀬戸市文化課が共同で行うプロジェクトである。

大学コンソーシアムせと 新しい文化創造プロジェクト URL: <http://seto-cu.jp/%E6%96%B0%E3%81%97%E3%81%84%E6%96%B7%E5%8C%96%E5%89%B5%E9%80%A0%E3%83%97%E3%83%AD%E3%82%B8%E3%82%A7%E3%82%AF%E3%83%88/>

「古写真から知る瀬戸の今昔」をテーマに、瀬戸の街並を写した古写真から今も変わらず残っている建物などを元に撮影された場所を特定する。現在の街並との変化した場所や変わらない場所から、瀬戸市の移り変わりを再発見してもらい、地域文化の振興・歴史・教育のための新しい仕組みや文化創造、街に対する理解と愛着を深めることを目的とする。

定例会議

瀬戸市文化課に月に一度お邪魔し、プロジェクトの進捗報告、打ち合わせを行った。

第1回 定例会議

瀬戸市が所有する古写真を確認した。メンバーの紹介や目的・目標を達成する為の制作コンテンツについてアイデア出しを行った。

第2回 定例会議

利用写真の選定を行った。場所を特定できそうなものについて協議し、おおよその場所を地図で確認した。



(図4) 定例会議の様子

SNS アカウントの開始

以下の2つのSNSアカウントを作成し、情報の発信を開始した。アカウントは分担し、Instagramを伊藤、Twitterをm1952061名倉が担当した。

・Instagram @setograph_kgu
アカウント名：せとぐらふ_KGU

https://www.instagram.com/setograph_KGU/

・Twitter @setograph_kgu
アカウント名：せとぐらふ_KGU

https://twitter.com/setograph_KGU/



(図5) SNS アカウント

アイデア出し

アプリを作成し、まちを回るストーリー性のあるゲームや瀬戸のまちを舞台にした映像作品、古写真に物語性（語り部のインタビュー動画など）を持たせた映像作品、写真スポットを作成し、そこで写真を撮ると古写真の中に自分が入れるアプリの制作、古写真に写っている親族を見つけ出し再現した写真の撮影、フォトコンテストなどの案が出た。

2021年6月 - 7月

第3回 定例会議

撮影箇所の確認と使用写真をおおよその場所をマッピングした地図をもとに選定、現地調査の範囲を決定した。現地調査の方法について協議した。

第4回 定例会議

現地調査の日時、調査範囲の方法について確認した。



(図 6) 定例会議の様子



(図 8) 第 2 回現地調査

2021 年 8 月 - 11 月

第 1 回 現地調査 (8 月 27 日)

古写真が撮影された場所に実際に足を運び、1 つ 1 つ写真を照らし合わせながら、同じ場所・同じアングルから「SONY α7s」[24]を使用して撮影した。14 箇所の位置を確認、GPS データの取得が完了した。

「DJI Pocket 2」[22]を使用して調査の様子を撮影した。



(図 7) 第 1 回現地調査

第 2 回 現地調査 (11 月 26 日)

第 1 回目の調査で回りきれなかった場所に足を運び、17 箇所の位置を確認、GPS データの取得、「SONY α7s」[24]を使用して撮影を行った。「DJI Pocket 2」[22]を使用して調査の様子を撮影した。

第 5 回 定例会議

現地調査結果の確認と古写真を利用した謎解きイベントの開催とコンテンツについての提案を行った。



(図 9) 定例会議の様子

コンテンツの提案

「古写真」をメインに据え内容の検討を行った結果、以下 3 つの案が上がった。

- ・既存アプリへの写真データの反映
- ・カメラアプリ 古写真×映え写真を軸に、写真撮影時に使える古写真フィルターやポイントにいくと古写真を AR で映し出す機能などを予定。
- ・クイズアプリ ダンジョン形式で MAP を主軸にランキング機能をつけたゲームアプリで、ランキング上位に商店街の割引券や LINE スタンプなどのご褒美を配布。写真の見比べ、商店街のお店、その場所の歴史などのクイズを予定。類似アプリとして「トリップ瀬戸町」がある。



(図 10) カメラアプリイメージ



(図 11) クイズアプリイメージ

PR

セトマチラジオの番組ラジオ 39「せと・アート情報」にてプロジェクトの活動内容を紹介いただいた。

2021 年 12 月 - 2022 年 2 月

第 6 回 定例会議

第 2 回現地調査結果の確認、イベント開催にあたりコンテンツの確認を行った。制作するアプリを 1 つにまとめること、レンチュラーを使用したポスターと葉の制作、活動記録と移り変り写真の動画を制作し web サイトにて公開することの 3 点を提案した。

第 7 回 定例会議

今後の流れについて確認を行った。

現地調査の動画制作

現地調査で撮影した動画を第 1 回は森川が 50 秒に、第 2 回は柴田が 1 分 39 秒に

「Adobe Premiere Pro」[1]を使用して編集した。

レンチュラーの使用

現在と過去の移り変わりを上手に表現する方法を模索した。動画上でトランジションを利用して移り変りを表現するという案もあったが、不特定多数の人に見てもらう為、名倉が提案したレンチュラーを使用したポスターや配布物に決定した。レンチュラー制作に、清水産業株式会社の企業ホームページを参考にした。

清水産業株式会社 URL : <https://www.uv-shimizu.co.jp/3D/>

レンチュラーを使用し、角度を変えると現在と過去の風景が移り変り見ることができるポスターと葉の制作に取りかかった。クリアファイルなども検討したが、見積もりの関係で断念した。ポスターは瀬戸市内の数箇所に掲示してもらい、葉などは市内の小学生に配布することを提案した。制作は有限会社サンコーに依頼した。

有限会社サンコー URL : <https://www.sanko-3d.com/>

Web サイト

レンタルサーバ WordPress を使用してプロジェクトの web サイトを作成。

WordPress : <https://ja.wordpress.org>

プロジェクト概要、活動履歴、お問い合わせ、イベント情報について掲載した。

古写真で知る瀬戸の今昔プロジェクトサイト URL : <http://setograph.jp/>



(図 12) web サイト

第3回 現地調査（1月27日）

葉・ポスター用に3箇所を回り写真の再撮影を行った。

レンチキュラー制作

使用写真は屋上から撮影した瀬戸川、銀座通り商店街アーケードの2種類を選択した。現在と過去の写真で同じ場所を探し、サイズや角度を調節し、合わせて使用した。サイズ調節を名倉、葉を山本、ポスター（制作の詳細は5.2を参照）を安藤が担当した。画像のサイズ調節には「FireAlpaca」[4]を使用した。

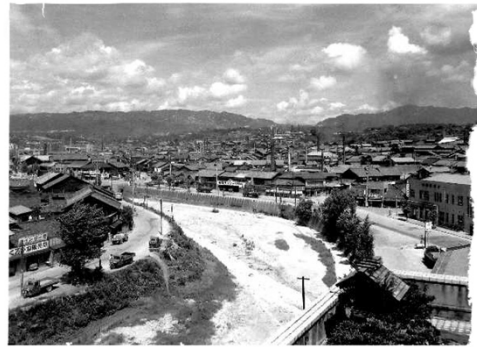
- ・葉 サイズ 48×150
- ・ポスター サイズ B2



（図13）修正前 屋上から撮影・過去



（図14）修正前 屋上から撮影・現在



（図15）修正後セピア調に編集・過去



（図16）修正後 屋上から撮影・現在

葉の制作には「Adobe Photoshop」[3]使用し、フィルム枠はAdobe Creative Cloud Expressのフリー素材を使用した。（現在はAdobe Express）

Adobe Express URL：

<https://www.adobe.com/jp/express/>



（図17）フィルム枠

PR

株式会社サンコーのYouTubeとTwitterで制作依頼したレンチキュラー葉を紹介いただいた。



(図 18) 有限会社サンコーYouTube レンチキュラー葉作品紹介

有限会社サンコーYouTube URL :
<https://youtu.be/zW-qEjOMZ1A>



レンチキュラー印刷のサ... 2022/04/13 ...

金城学院大学様 (@seto_photo_KGU) の「古写真で知る瀬戸の今昔プロジェクト」において弊社レンチキュラー葉をご採用いただきました。

左右の2変化で現在の街並みと古写真の街並みの絵柄が変化します。

サイズ：W48mm*H150mm

厚み：0.25mm

プロジェクトのHPはこちら→setograph.jp



56回視聴

(図 19) 有限会社サンコーTwitter
有限会社サンコーTwitter レンチキュラー葉作品紹介 URL:

<https://youtu.be/zW-qEjOMZ1A>

3月 - 4月

第8回 定例会議

試作したレンチキュラー葉、ポスターの確認と、アプリ、ワークショップ、Web サイトについて方向性を定めた。様々な案が出た中で、イベント参加者にアプリを使用し

て瀬戸のまちを実際に歩いてもらうワークショップの開催が決まった。

謎解きイベントの発案

参加者にまちを歩いてもらうリアル謎解きイベントの開催に決定。写真に残された当時のメッセージを読み取り、その時代の人を助けに行くという大まかな流れが決定した。キャラクターを使用する場合、瀬戸市既存のキャラクター(せとちゃん・藤四郎くん)の使用、またはオリジナルキャラクターの考案の検討が行われた。

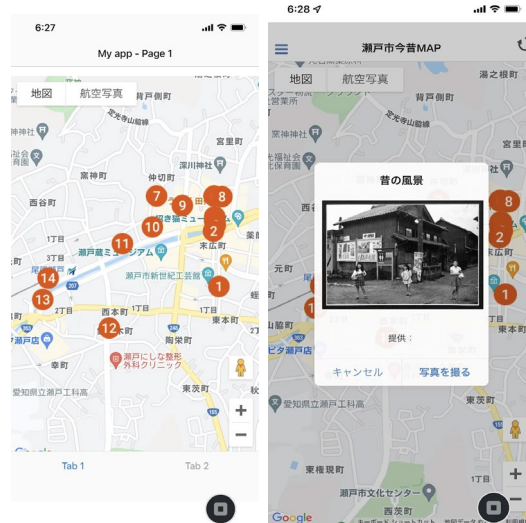
アプリケーションの提案

3つの機能をつけたアプリケーションを提案した。

- ・機能1 地図上で古写真が撮影された場所を表示

- ・機能2 同じアングルを見つけ出して写真を撮影するカメラ

- ・機能3 サーバへアップロード



(図 20) アプリイメージ

5月 - 7月

第9回 定例会議

ワークショップイベントの構成を検討した。古写真を使った謎解きゲームをしながら古写真が撮影地を探し歩いてもらい、アプリを用いて同じアングルで撮影してもらう。撮影した写真をサーバにアップロードし、良く撮れた写真は後日レンチキュラー葉にしてプレゼント、当日は缶バッジなどの景

品を配布という流れに決まった。参加者はアプリの使用と同時に、LINE を使用してモモカと協力して謎を解いていく。LINE は参加者をアテンドする役割を担い、モモカを助けるためのヒントを発信していく。開催日時は8月7日(日)に決定し、広報誌掲載についての確認、アプリ、Web サイトの制作状況の報告を行った。栞・チラシ(A4)の配布予定場所は市内小学校で、配布時期は6月末から7月頭、栞200枚、チラシ(A4)1000枚程度を予定。ポスター(B2)掲示予定箇所は、市役所内、文化センター、大学、パルティセと、瀬戸蔵、大学内、愛知陶器工業協同組合、商店街、新瀬戸駅の8箇所、掲示開始時期は6月末から7月頭を予定。

第10回 定例会議

ワークショップの内容を調整、参加募集アナウンスの確認と、アプリ、Web サイトの制作状況の報告を行った。広報瀬戸に掲載原稿と写真の締切日、ラジオ出演について確認を行った。

第3回 現地調査(6月10日)

謎解きゲームに使用する場所の選定を行い、以下3つの地点を予定した。

- ・深川神社 瀬戸市宮里町1
- ・銀座通商店街 瀬戸市朝日町20
- ・窯神神社 瀬戸市窯神町112

現地調査では、金城学院大学から数名が参加し、古写真の予定地点を周り、時間の計測を行なった。計測の結果、窯神神社のみパルティ瀬戸を挟んで反対側に位置し時間がかかること、入り組んだ道が多く歩道がないこと、坂道が多く開催当日子どもが炎天下の中歩くと熱中症になる恐れがあることから変更地点を考えた。



(図21) タイマー

第11回 定例会議

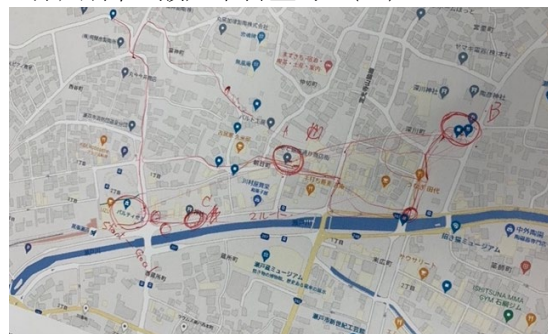
ワークショップ当日の参加者の動き、参加募集アナウンスの確認と、アプリ、Web サイトの制作状況の報告を行った。アプリの試作品「Setograph」が完成した。使用する古写真は以下の3地点に決定した。(アプリ上番号)

Apple Store「Setograph」インストールURL:<https://apps.apple.com/jp/app/setograph/id1636599119>

A 銭湯 瀬戸市銀杏木町34(12)

B 銀座通商店街 瀬戸市朝日町20(9)

C 深川神社 瀬戸市宮里町1(24)



(図22) 3箇所のポイントを記したマップ

参加者を3つのグループに分類、A B Cのそれぞれから回るように設定し、参加者が固まって動き、答えがわかってしまうことが無いようにした。

ワークショップ開催準備

ワークショップの開催にあたり、以下8つの分野で担当を割り振り、準備を進めた。

- ・キャラクター作成：名倉
- ・ストーリー：安藤、名倉
- ・A4チラシ作成：柴田
- ・配布資料：柴田
- ・クイズ問題：伊藤
- ・LINE：牧野・森川
- ・オープニング動画：柴田・名倉
- ・配布景品：安藤

キャラクター

瀬戸市既存のキャラクターを使用するという案もあったが、オリジナルキャラクターを作成することに決まった。参加メンバーの伊藤百華をイメージしたイラストの制作を行った。設定は以下の通りに定め、ブレが生じることが無いようにして、「Adobe Photoshop」[3]を使用して作成した。

- ・名前 モモカ
- ・好きなこと カメラ
- ・職業 金城学院大学に通う大学生
- ・持ち物 チェキ



(図 23) モモカイラスト

ストーリー

初めにこれまで上がったストーリー案をまとめ、以下4つの流れを作成した。

- ・過去に飛ばされる
- ・帰るための方法を検討
- ・参加者と協力してアルバムを埋める
- ・無事に完成し、帰還

作成した流れに合わせ、モモカちゃんの動きと参加者の動きが自然になるよう繋げた。モモカちゃんが帰る方法をLINEとアプリの使用した謎解きにする為、その他(電話やインターネットを使用するなど)の方法を封じるストーリーを考えた。これまで行った話し合いから出た案で、以下の内容にまとめた。

内容：チェキで写真を撮っていた主人公がアルバムを拾うと、突然過去へタイムリープしてしまう。アルバムを確認すると3枚写真が抜け落ちていた。その3枚は現代に落ちており、それを参加者が拾う。参加者に助けを求め、抜け落ちた部分を埋めることに。LINEを使用して落ちていた写真を送ろうとしても送れず、参加者側から風景写真のみ送ることができた。落ちていた写真と同じ場所・アングルで撮影した写真をヒントにモモカちゃんがチェキでアルバムを埋めることに。与えられた謎を協力して解読してアルバムが完成、無事戻ってくることができる。

A4 チラシ

作成したチラシは市内の小学校や瀬戸市内、大学内で配布。ストーリー、開催日時、開催場所、モモカのイラスト、参加費、定員、参加条件、持ち物、大学コンソーシアムせと新しい文化創造プロジェクト、金城学院大学×瀬戸市文化課の文言を入れて「Adobe Illustrator」[2]使用した。画像の編集には「Adobe Photoshop」[3]を使用した。



(図 24) チラシ (左 : 原案、右 : 完成)

配布資料

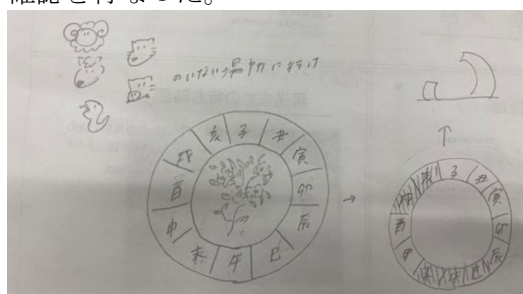
「Adobe Illustrator」[2]を使用して、モモカが拾ったアルバムから抜け落ちた3枚の写真をのせたチラシと注意事項を明記したチラシを制作した。注意事項のチラシには、LINE 友達追加 QR コードと謎解きの手順、水分補給を促す文章を入れた。



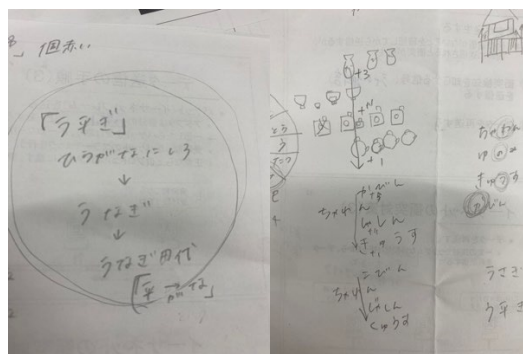
(図 25) 左・3 枚の写真、右・注意事項

クイズ問題

伊藤がこれまで経験した謎解きゲームの知識を活かし、謎を4問作成。場所に辿り着くためのヒントを与える問題が3問、最後に1問モモカに会うための謎が出題される。最後の問題はアルバムに写真を埋めると出てくるキーワードを頼りに解答を導き出す問題になっている。伊藤が作成したクイズのイメージを他のメンバーが試しに解き、対象とする参加者の年齢に対応しているか確認を行なった。



(図 26) クイズイメージ 1

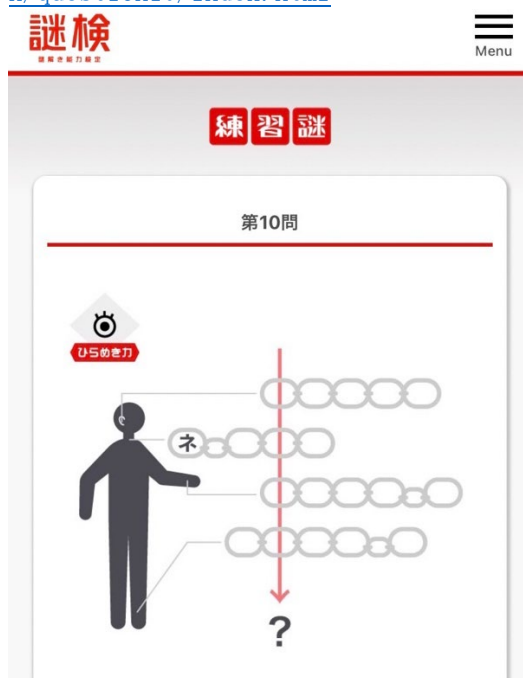


(図 27) クイズイメージ 2・3

クイズイメージ 3 は謎解き能力検定の web サイト内練習問題、練習謎の第 10 問を参考にした。

謎解き能力検定 URL :

<https://www.nazoken.com/exercise-n/question10/index.html>



(図 28) クイズイメージ 3 参考問題

イメージ画像を元に「PowerPoint」[5]を使用して作成した。





(図 29) クイズ出題画像



(図 30) キーワード画像

LINE

LINE 公式アカウントを作成し参加者に追加してもらうことで、イベント当日全員がモモカと会話しながら謎解きに参加する方法を考え、公式アカウントのキーワードに対する返答を設定し、返信を自動で行う機能を使用した。設定キーワードは、謎の出題→解答の確認→アプリ上で写真のアップロード誘導→キーワードの提示という流れを作成した。公式アカウントは、LINE 公式アカウントをインストールし、メールアドレスを使用してアカウントを作成、ビジネスアカウントとして登録を行なった。



LINE 公式アカウント

(図 31) LINE 公式アプリ

App Store LINE 公式アプリ URL:

<https://apps.apple.com/jp/app/line/id1450599059?mt=8>

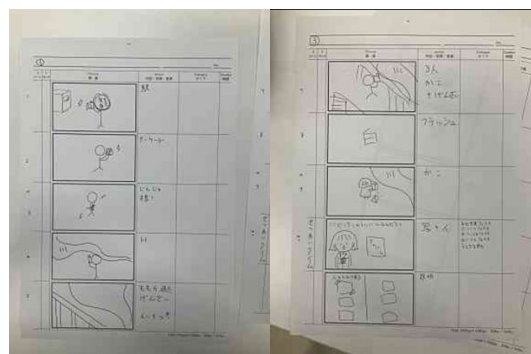


(図 32) ライン公式アカウント制作画面

各色によって初めに出てくる謎を変えるため、最初に配属されたグループの色を入力してもらうよう設定した。

オープニング動画

名倉が作成した絵コンテを参考に、名倉(監督、出演：参加者の声)・伊藤(出演：モモカ役)・山元・吉田(助手)の4名で撮影を行なった。撮影は「DJI Pocket 2」[19]を使用して行った。



(図 33) 絵コンテ

撮影した映像を「DaVinci Resolve logo」[6]を使用して編集、音声の録音を行なった。

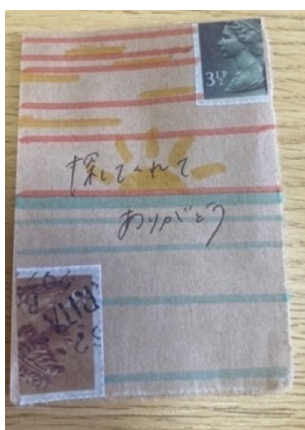
配布景品

参加者プレゼントがストーリー内で使用したアルバム風の冊子制作の（詳細は 5.3 を参照）と、当日スタッフが参加者を隠し撮りした写真をチェキで印刷し、フォトキーホルダーにしたものを配布することが決定した。配布するフォトアルバムは A4 サイズのコピー用紙を二つ折りにしたサイズで作成した。フォトキーホルダーは当日スタッフが写真を撮影し、「FUJIFILM instax mini EVO」[20]を使用して印刷したフィルムと伊藤が作成したメッセージカードを合わせて作成を行なった。フォトキーホルダーは 100 円ショップの Seria でオリジナルフォトインキーホルダーを購入した。

Seria URL : <https://www.seria-group.com/>



(図 34) オリジナルフォトインキーホルダー



(図 35) メッセージカード

Web サイト追加情報

Map 上に古写真+ワークショップで撮影された写真を表示、現地調査活動様子動画の公開を行った。

PR

2022 年 7 月 6 日セトマチラジオの番組ラジオ 39「せと・アート情報」で謎解きイベントについて紹介いただいた。代表で m1952004 安藤愛也乃と m1952047 柴田真衣が出演した。

せとまちラジオ 音声ブログ URL:

<http://845.fm/setoradio/?p=13867>



(図 37) ラジオ出演様子

8 月

リハーサル 8 月 1 日

瀬戸市文化課と遠藤ゼミ合同で 3 グループに分かれて謎解きを実際に行なった。各自のスマートフォンにイベント用の LINE 公式アカウントを登録し、謎解きやルートに不備がないかを確認した。

体験者の意見

- ・初めにどの方向に歩き出せばいいかが分からない
- ・謎が解けて場所に着いたら、LINE を使用して何を送るのかわからないので、完了と送ることを再度伝えて欲しい
- ・色を示せという指示から、解答方法が伝わらない
- ・参加者が本当に困った時の対応(ヒントなど)が欲しい
- ・問題の出題方法が分かりづらい

修正点

体験者の意見をもとに、LINE に修正を加えた。

- ・アカウントを赤、青、緑に分けて3つ作成、それぞれのアイコンの背景色を各色に設定

- ・登録にないキーワードへの返事文言を追加

- ・各場所の正解キーワードへの返信としてその場所の歴史などを説明した文を追加銀座通り商店街

「銀座通り商店街 明治の尾張頃に朝日町に商店街が形成され、昭和初期に銀座通と名称が変わった。『銀座通』とは地場産業の陶磁器が栄えた頃、宮前発展会ともども一番の繁華街であったことから付けられた。昭和39年(1964)にアーケードが完成し、平成26年(2014)に改修されている。」

深川神社

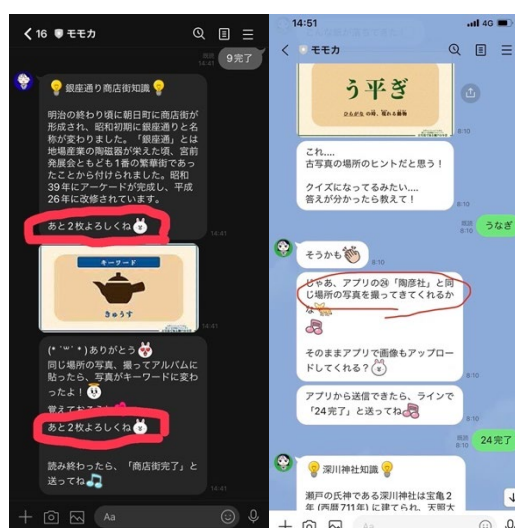
「深川神社 瀬戸の氏神である深川神社の創建は宝亀2年(711)といわれ、天照大神と素戔鳴尊の間に生まれた五男三女の神々を祀っている。加藤藤四郎作と伝わる宝物の陶製狛犬は、国指定重要文化財である。加藤藤四郎を祀っている社殿東隣の陶彦社は文政79年(1824)に創建され、大正15年(1926)に西洋のデザインを取り入れた現在の社殿が建造された市指定文化財である。」

銭湯

「銭湯 昭和6(1931)年に開業し令和3(2021)年3月に廃業。名所美景が描かれたモザイクタイルや小さな番台、男女更衣室から見られるテレビなど昔ながらの銭湯として多くの人が利用した。緑色の織部焼の瓦が特徴的な妻入母屋造の丈高な平屋は瀬戸の長屋住まいの家族や陶工、学生が行き交う『せとまちの社交場』であった。」

- ・クイズの紙が落ちてくる前に送るセリフの統一

- ・写真撮影完了の返信として「同じ場所の写真、撮ってアルバムに貼ったよ/あと2枚、頑張ろう」「ありがとう!/同じ場所の写真、撮ってアルバムに貼ったよ/あと1枚、もうちょっとだ!」「ありがとう!同じ場所の写真、撮ってアルバムに貼ったよ/3枚の写真全部埋まったけど、キーワードは何か意味があるのかな?/パルティせとに戻ってみよう!」という3パターンの会話を追加。



(図 38) 修正途中の LINE トーク画面

第1回ワークショップ

「リアル謎解きイベント 過去からの写真」

実施日 8月7日(日)

開催時間 10時~12時

申込期間 7月1日(金)~27日(水)

結果発表 7月29日(金)

対象 小中学生(親同伴)

募集人数 20名

参加人数 22名、8組

場所 パルティ瀬戸 5F 大会議室 (~13時退室)

借用備品

- ・プロジェクター
- ・マイク 2本
- ・案内板 3台(マグネット付き)
- ・ホワイトボード 1台
- ・マグネット

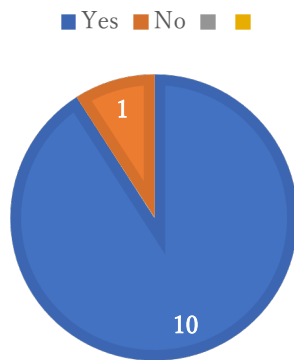
当日の流れ

スタッフは9時にパルティ瀬戸に集合し会場の設営を行なった。

- ・プロジェクターの設置
- ・椅子と机をグループ分けの人数分に設置
- ・パルティ瀬戸の入り口から5階までのルート案内看板の設置
- ・最終問題の貼り出し
- ・オープニング映像の確認

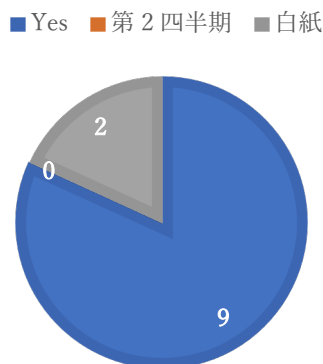
設営完了後、スタッフの動きを確認した。会場外で参加者の名前、人数、体温を確認後グループ分けの名札を配布した。プロジ

アプリ操作はすぐに 分かりましたか？



(図 44) アプリ操作満足度

イベントに参加して、 発見はありましたか？



(図 44) 目的達成度

ワークショップ参加に関する感想

- ・アプリと写真を組み合わせた謎解きは初挑戦で大変楽しむことができた。
- ・ただ歩き回るのではなく、LINE や写真を使用したことで、子供たちと楽しく回ることができた。
- ・オープニング映像が面白かった。
- ・撮影箇所の特定をするのが楽しかった。
- ・知らなかったことを学ぶのが楽しかった。
- ・学生スタッフと会話しながらの参加が楽しかった。
- ・すごく工夫して作られていると思った。
- ・謎を解くのが楽しかった。

- ・小学生でもすぐに解けるくらいの謎で楽しむことができた。
- ・クイズがほどほどに難しくて楽しめた。
- ・歩く距離がちょうど良かった。
- ・自分のペースで歩くことができた。
- ・子供と参加し、たくさんの会話をすることができた
- ・アプリの操作に抵抗を感じたが、スタッフの対応により徐々に慣れて楽しむことができた。
- ・まちを散策することで茶碗など欲しいものを見つけることができた。
- ・初めて利用するお店で買い物をすることができた。

目的達成出来たと感じる感想

- ・今と昔の写真を見比べるのが楽しかった。
- ・車でよく通る場所をじっくりあることで改めて素敵な街並みだと気づくことができた。
- ・銭湯があったことを知らなかったので驚いた。
- ・いつも通る道に銭湯があったことを知ることができた。
- ・まちをよく見て歩いたことで、今まで気がつかなかった看板を発見した。
- ・普段歩かないようなところを歩くことができた。
- ・古写真の当時の人の気持ちを考えて楽しむことができた。
- ・普段見ることのない景色を見ることができた。
- ・瀬戸の歴史に興味を持った。

以上のアンケート結果、感想から、参加者の満足度は高かった。また、プロジェクトの目的を達成することが出来た。

参加者からの意見

- ・漢字を使用したクイズは小学校 2 年生には難しかった。
- ・アプリに写真をアップロードする際に地図の番号を選択したかった。
- ・もう少し広い範囲での散策をしたいと思った。
- ・29 個のポイント地点をもっと活かしてほしい。

スタッフの意見・反省点

- ・参加者に対し、イベントスタッフの人数がギリギリだった
- ・スタッフ間で連絡が取りづらい

PR

ワークショップ開催当日、尾張旭のケーブルテレビ会社グリーンシティケーブルの取材が入った。

製作

ダイジェストムービー制作（詳細は5.4を参照）ワークショップ開催時に撮影した動画、写真を使用し、イベント内容を簡単にまとめたダイジェストムービーの制作を行った。

9月 - 11月

ワークショップ改善策

参加者とスタッフの意見・反省点をもとに改善策を話し合った。

- ・対象年齢を明確にする
- ・街中だけでなく、山や川などが入り組んだ町並みも歩くルートの作成
- ・最後のエンディング(モモカちゃんに会う場面)での演出をわかりやすくする
- ・イベントスタッフだとわかりやすい服装
- ・スタッフ全体共有のLINEグループの作成

第12回 定例会議

ワークショップの振り返り、反省点と改善点を共有と今後について話し合いが行われた。Webサイトの充実とMap機能と、過去写真と現在写真の比較機能、データベースからの読み込み機能の追加、ワークショップの改善点が記憶にあるうちに第2回を開催することを提案した。

第13回 定例会議

第2回ワークショップ開催が12月4日(日)13:00-15:30に決定し、変更する制作物の確認を行った。

第14回 定例会議

第2回ワークショップについて事前確認を行い、第1回ワークショップからの変更点を確認した。変更点は以下10点になった。

- ・写真の枚数5枚
- ・使用する古写真(アプリ上番号)

A 橋 瀬戸市杉塚町6(20)

B バカ道路 瀬戸市南仲之切町120-3(1)

C うどん屋 瀬戸市朝日町50-2(26)

D 永泉教会 瀬戸市杉塚町6(31 後日追加)

E 蛭子湯 瀬戸市末広町3丁目30(30 後日追加)



(図45) 5箇所のポイントを記したマップ

- ・人数 10組
 - ・対象 小学校高学年以上
 - ・景品 1組にアルバム1冊
子供に写真キーホルダー
 - ・制限時間 2時間半
 - ・グループ割り 2グループ(赤と青)
 - ・モモカは別室待機、最終問題回答後1組ずつ入室
 - ・別室待機の伊藤との連絡にトランシーバを使用
 - ・スタッフ全員参加のLINEでグループを作成した。
- ストーリー、キャラクターデザインは第1回から変更せずに使用した。

第2回ワークショップ開催準備

- ・チラシ作成：柴田
- ・配布資料：柴田
- ・クイズ問題作成：伊藤
- ・LINE：森川・牧野
- ・オープニング動画：安藤
- ・配布アルバム：安藤

チラシ

「Adobe Illustrator」[2]と「Adobe Photoshop」[3]を使用し、第1回開催時のチラシに情報の修正を加え、色の変更を行った。枚数は1000枚を予定。

配布資料

「Adobe Illustrator」[2]を使用し、第1回開催時の配布資料の写真枚数を変更した。注意事項チラシはLINE友達追加QRコードを使用する2つに変更した。



(図 46) Illustrator 編集様子

クイズ問題

前回同様、伊藤がこれまで経験した謎解きゲームの知識を活かし、問題を作成。場所に辿り着くためのヒントを与える問題が5問、最終問題はクロスワードで出題した。クロスワードはクロスワード.jpというサイトから、クロスワード制作ソフト

「Crossword Builder」ダウンロードして使用した。

クロスワード.jp URL : <https://xn--pckua2c4hla2f.jp/>

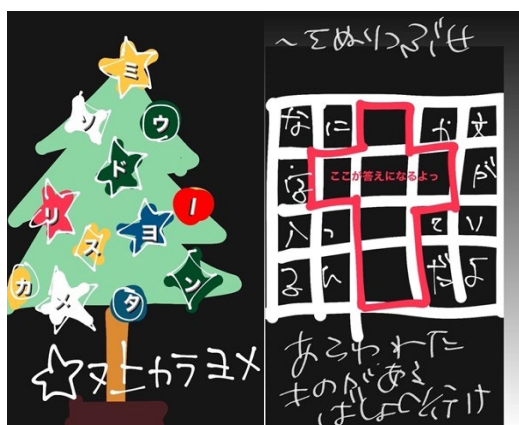


(図 47) クロスワードイメージ

作成したクイズのイメージ5つをプロジェクト参加者が解き、対象とする参加者の年齢に対応しているか確認を行なった。



(図 48) クイズイメージ 1, 2, 3



(図 49) クイズイメージ 4, 5

LINE

前回作成した公式 LINE を今回のクイズ問題に変更し、場所の説明を加えて使用した。今回は参加者を 2 グループに分けた為、赤と青を使用した。

オープニング動画< 4 >

前回作成した動画の反省点を踏まえ、再度編集を行なった。

配布景品

前回作成したアルバムに、アプリに追加した写真を 2 枚追加した。フォトキーホルダーは当日スタッフが写真を撮影し、「FUJIFILM instax mini EVO」[20]を使用して印刷したフィルムと伊藤が作成したメッセージカードを合わせて作成を行なった。フォトキーホルダーは前回 100 円ショップの Seria で購入したオリジナルフォトインキーホルダーの残りを使用した。

PR

2022 年 11 月 2 日 (月)

セトマチラジオ・ラジオ 39「せと・アート情報」にて謎解きイベントについて紹介いただきました。代表で安藤と m2052011 伊藤舞佳が出演した。

せとまちラジオ 音声ブログ URL:

<http://845.fm/setoradio/?p=14215>

2022 年 11 月 18 日 (金)

東海ラジオ・Groove929 にて謎解きイベントについて紹介いただきました。

2022 年 11 月 22 日 (火)

FM 愛知・ONE MORNING AICHI にて謎解きイベントについて紹介いただきました。安藤が出演し、15 日に事前収録を行った。

12 月

第 2 回ワークショップ

「リアル謎解きイベント 過去からの写真 (Part 2)」

実施日 8 月 7 日 (日)

開催時間 13 時～15 時 30 分

申込期間 11 月 1 日 (火)～22 日 (火)

結果発表 11 月 25 日 (金)

対象 小学校高学年以上 (親同伴)

募集人数 10 組

参加人数 11 名、4 組

・参加者年代、グループ

場所 パルティ瀬戸 5F 大会議室 (～17 時退室)

借用備品

- ・プロジェクター
- ・マイク 2 本
- ・案内板 3 台 (マグネット付き)
- ・ホワイトボード 1 台
- ・マグネット
- ・wi-fi も利用できるようパスワードの書かれた紙
- ・トランシーバー (親機 1 台、子機 2 台)

当日の流れ

スタッフは 9 時にパルティ瀬戸に集合し会場の設営を行なった。

- ・プロジェクターの設置
- ・椅子と机をグループ分けの人数分に設置
- ・パルティ瀬戸の入り口から 5 階までのルート案内看板の設置
- ・最終問題の貼り出し
- ・オープニング画面の放映、音楽の再生
- ・受付テーブルに第 1 回ダイジェストムービーの放映

設営完了後、スタッフの動きを確認。モモカが待機する別室への経路を確認、部屋の飾り付けを行なった。会場外で参加者の名前、人数、体温を確認後グループ分けの名札を配布。プロジェクトについて担当教員から説明を行なった。動画と写真の撮影を行うことについても説明を行なった。その

イベントは楽しめましたか？

- とても楽しめた
- まあまあ楽しめた
- どちらでもない
- あまり楽しめなかった
- 楽しめなかった

A pie chart showing the distribution of responses for 'How many times have you been to a museum?'. The chart is divided into three segments: a large blue segment labeled '6', a medium orange segment labeled '3', and a very small blue segment labeled '0'.

Number of visits	Percentage
0	1%
3	25%
6	74%

(図 50) タイムスケジュール 2

(図 51) イベント満足度

クイズの難易度は
どうでしたか？

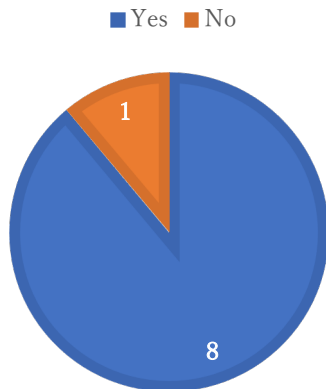
■ 簡単すぎた ■ 簡単だった
■ ちょうど良かった ■ 難しかった
■ 難しすぎた

(図 52) クイズ難易度

第2回アンケート調査の実施

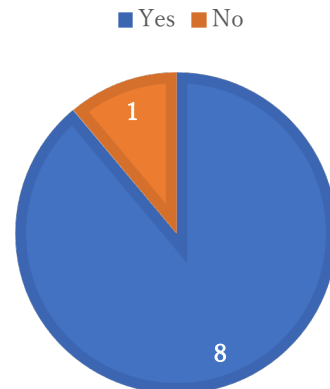
アンケート調査結果

アプリ操作はすぐに
分かりましたか？



(図 53) アプリ操作満足度

オープニング動画は
理解できましたか？

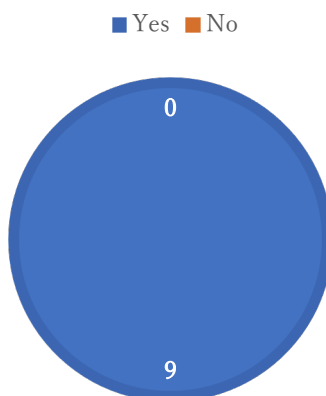


(図 55) ストーリー理解度

No を選択した理由：不具合でアプリを閉じたときにリスタートすることができなかった。

No 選択理由：モモカが過去に行くところが分かりにくかった。

イベントに参加して、
発見はありましたか？



(図 54) 目的達成度

参加理由

- ・ラジオ
- ・配布されたチラシ
- ・その他 (SOLAN)

ワークショップ参加に関する感想

ストーリーがとてもよく考えられていて、分かりやすく完成度も高かった。

・参加した謎解きイベントの中で1番楽しめた。

・実際のまちのスポットが謎解きの答えになっているところが面白かった

・またゆっくりと散策しに行きたいと思った

・マップを見ながら瀬戸を探索できた

・写真を見比べて、昔と変わらない場所もあり面白かった

・このイベントは面白い試みだと思った

・謎が解けて楽しかった

・とても古くからあったお店がつい最近まで営業していたのを知って驚いた

・イベントに参加して、また商店街に遊びに行こうと思った

・アプリが操作しやすく良かった

目的達成出来たと感じる感想

- ・まちの歴史に触れながら、ちょっと寄り道できたのが楽しかった
- ・改めて時代の流れを感じることができた
- ・何気ない日常の連続が未来に続いていることに気づけた
- ・謎解きを通して見知らぬ場所の散策を楽しむことができた
- ・普段歩かない場所に行くことができて楽しかった
- ・瀬戸市の今と昔の変化を発見することができた。
- ・瀬戸の歴史を知ることができた
- ・古いまち、建物、お店、無くなった建物を知り、変わっていく歴史を感じた
- ・変わらない地元の良さや文化が残っていて、それに触れる良い機会だった
- ・変わったお店、おしゃれなお店、古い商店街を盛り上げようとする若者たちを発見することができた
- ・瀬戸市のことを知るきっかけになった
- ・土地の雰囲気がわかった
- ・普段は歩くことのない瀬戸市の街並みを発見することができた
- ・蛭子湯は普通学路で通っていたところで懐かしかった
- ・車でしか通らなかったため、商店街等を歩いて見て回るのが楽しかった

以上のアンケート結果、感想から、今回も参加者の満足度は高かった。また、プロジェクトの目的を達成することが出来た。

参加者からの意見

- ・エンディングの演出がもっと盛り上げられると、もっと楽しくなると思った。
- ・オープニング動画のスピードが少し速くて、子供には理解が難しかった。

反省点・改善点

第2回イベント開催時の改善点についての話し合いは今後予定されている。

制作

本イベントのPR用縦型動画の制作（詳細は5.5を参照）を行なった。

5.2 レンチキュラーB2 ポスター制作手順

1 情報の確認

B2 サイズポスターに使用する写真と書き込む情報の確認を行った。

- ・屋上から撮影した写真、アーケードの写真（どちらか or 両方）現在と過去
- ・金城学院大学
- ・瀬戸市文化課
- ・大学コンソーシアムせと
- ・古写真で知る瀬戸の今昔プロジェクト
- ・web サイト URL & QR コード

写真は名倉が編集したものを使用した。



(図 56) 使用画像 屋上から・現在



(図 57) 使用画像 屋上から・過去



(図 58) 使用画像 アーケード 左・過去、右・現在

2 試作

レンチュラーをポスター全体に使用する為、現在と過去の2枚同時進行で「Adobe Illustrator」[2]を使用して作成、それらを重ね合わせた1枚のポスターにした。違いは写真と色のみで配置は変えず、文字も揃えて配置した。過去と現在の移り変わりについて活動するプロジェクトだということを理解してもらう為、写真に重点をおいてイメージを2つ考えた。



(図 59) イメージ 1・2

写真の上に文字を載せること、写真を小さくすることは、現在と過去の移り変わりを分かりにくくさせてしまうことから、別の案を考えた。



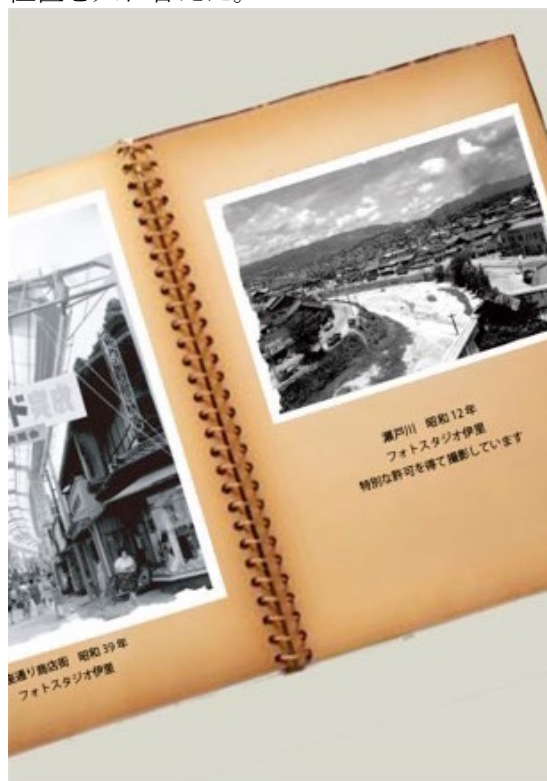
(図 60) イメージ 3

写真アルバムは写真のフリー素材サイト「photo AC」[7]からダウンロードして使用。「Adobe Photoshop」[3]を使用して、ダウンロードした画像の切り抜きを行った。色彩を変更して色褪せる前のアルバムを作成した。

3 修正

大枠はイメージ3に決まり、サンプル作成に向けて作業を進めた。

1. 情報を載せるスペース確保のため写真の位置を入れ替えた。



(図 61) 修正 1

2. アーケードの写真が隠れすぎているため、なるべくアルバム全体が見える角度と位置を模索した。また、アルバムの上下に空いたスペースに「瀬戸市」と「昔と今」を入れ、現在のポスターは「今」の文字を、過去のポスターは「昔」の文字を濃くした。アルバム内右下のスペースに情報を書き込み、紙が貼ってあるように加工した。



(図 62) 修正 2

3. プロジェクト名が「古写真で知る瀬戸の今昔」であることから、「昔と今」ではなく「今昔」という表記に変更、横に小さく「古写真で知る」も追加した。「瀬戸市」と「今昔」はフォントを揃えて変更し、その他は揃えた。伝えたい情報の確認を行い、web サイト、SNS アカウント「金城学院大学×瀬戸市文化課」を大きく表記した。Instagram アイコンは「メタ・プラットフォームズ」[11]から、Twitter アイコンは「Twitter」[12]からダウンロードした。Web サイトのアイコンは「shutterstock」[13]からダウンロードして使用した。

メタ・プラットフォームズ Instagram アイコン URL :
<https://about.meta.com/ja/brand/resources/instagram/instagram-brand>

Twitter アイコン URL :
<https://about.twitter.com/ja/who-we-are/brand-toolkit>

shutter stock URL :
<https://www.shutterstock.com/ja/image-vector/website-icon-vector-www-1563443848>

左下に Web サイト QR コードと「大学コンソーシアム瀬戸」「新しい文化創造プロジェクト」を掲載した。



(図 63) 修正 3

修正 3 が完成した段階で、担当教員に修正を依頼、以下返答を得た。

- ・ Twitter や Instagram のアカウントの QR をホームページの QR の隣に
- ・ プロジェクトの説明について簡単な説明
- ・ 昔のアルバムの文字を読める程度にかすれのある文字にする
- ・ 「銀座通り商店街」「古写真で知る瀬戸の今 プロジェクト」と文字が抜けている
- ・ 文字や画像の位置を、過去と現代で合わせる

4 最終確認

いただいた修正点から最終確認を行なった。Twitter と Instagram の QR コードはホームページ内にリンクが作られている為追加はせず、QR コードの隣に「◀プロジェ

クトの概要や活動の詳細はコチラ」という文を追加した。プロジェクトの説明も同様とした。抜け落ちた文字はフォント対象外だった為、フォントの変更をし、アウトライン化を行なった。文字や画像の位置を同じにする為、これまで現在と過去で2つのファイルに分けて行なっていた作業を1つにまとめ、レイヤーを重ねて透過し、ズレがないか確認を行なった。



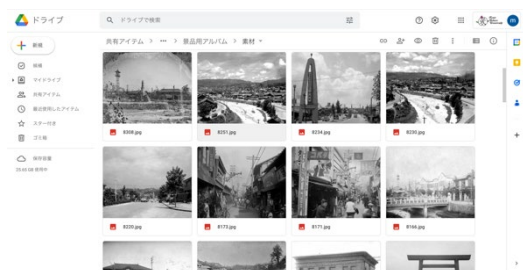
(図 64) 修正 4

5.3 配布アルバム制作手順

1 使用する写真の分別

担当教員がアプリを作成する際に作成したアプリとリンクする番号と写真が割り振られたシートを参考に、Google ドライブから写真のダウンロードを行なった。

(図 65) 担当教員が作成したシート

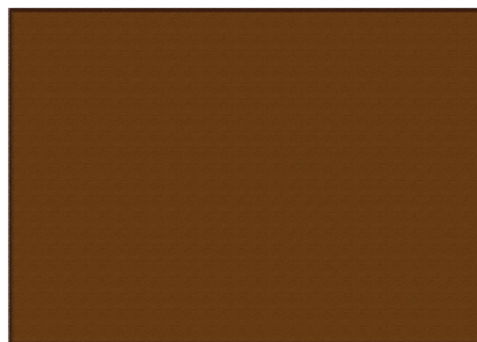


(図 66) Google ドライブ内写真素材

2 配置

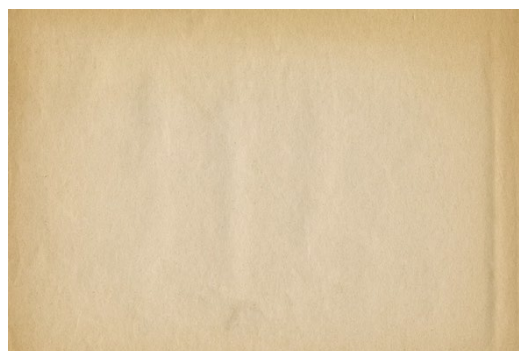
参加者にアルバムを配布する理由として、参加後も古写真の場所を探してほしいという思いがある。古写真から現在と一致する場所を考え、答え合わせをするときにアプリを使用してもらう為、右上にアプリ上の番号と同じく1～29の番号を記載し、1ページに横は2枚、縦は1枚配置した。アルバムの表紙は写真のフリー素材サイト

「photo AC」[7]からダウンロードして使用。「Adobe Illustrator」[2]を使用して「Photograpahs」と表記して表紙を作成した。



(図 67) アルバム表紙素材

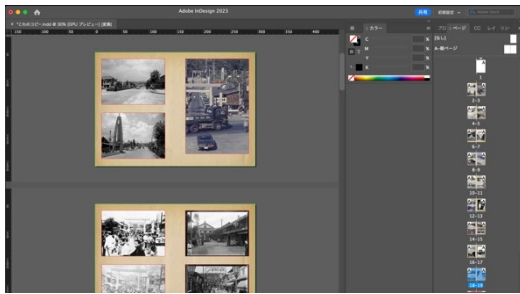
アルバム内の紙素材は、背景フリー素材の「ベイツ・イメージズ」[8]から「緑が焼けた茶色く古い紙の背景」をダウンロードして使用した。



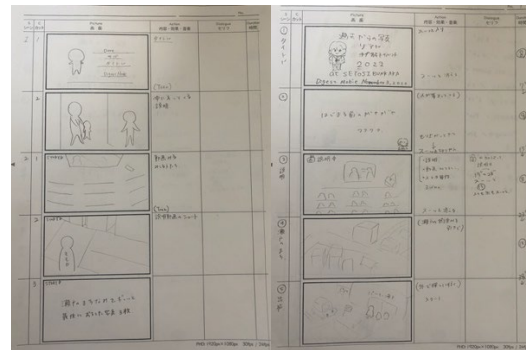
(図 68) アルバム内紙素材

3 見開きページ修正

A4 サイズの両面印刷で二つ折りにする為、製本したときに1～29の番号が順番になるようにページを変更して並べた。



(図 69) インデザイン作業様子



(図 71) 絵コンテ 1・1 改

5.4 第1回イベントまとめ動画制作手順

1 事前準備

イベント開催時に各スタッフが撮影した動画を以下の項目に分類した。

- ・始まり、来場から謎解きを始める前まで
- ・1、スタートから銭湯
- ・2、銭湯から銀座通り商店街
- ・2-2、銀座通り商店街内
- ・3、商店街から深川神社
- ・戻り、深川神社からパーティ瀬戸
- ・中、パーティ瀬戸内最終問題

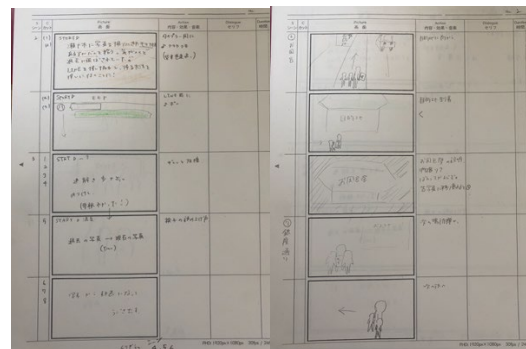


(図 70) 動画素材分類ファイル

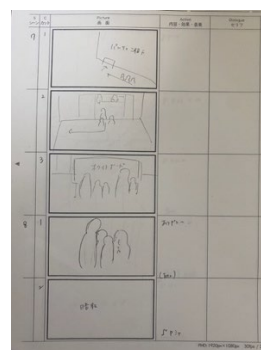
写真も同様に分類した。イベントで使用したオープニング映像の制作で使用した素材をダウンロードし、オープニング映像は参考にした。

2 絵コンテの作成

分類した素材から流れを考え、イベントの一連の流れを理解できる内容にすることを決めた。横向きの5分程度の動画で、Webサイトに掲載することを目的とした。絵コンテは、イベント開始→モモカが過去へ→救出方法の説明→参加者が救出する様子という流れで考えた。



(図 72) 絵コンテ 2・3



(図 73) 絵コンテ 4

3 音

使用する音源は以下4つに分類してフリーbgmサイト「DOVA-SYNDROME」[14]からダウンロードして使用した。

- ・全体

タイトル：クラブ茶室

作者：伊藤ケイスケ

再生時間：1:20

入手先：<https://dova-s.jp/bgm/play15347.html>

- ・アプリ使用方法、LINE

タイトル：Caravan
作者：しゃろう
再生時間：2:16
入手先：<https://dova-s.jp/bgm/play2457.html>

・ 銭湯

タイトル：Shamisen Techno
作者：GANO
再生時間：0:30
入手先：<https://dova-s.jp/bgm/play5204.html>

・ 銀座通り 商店街

タイトル：Sakura
作者：Make a field Music
再生時間：1:39
入手先：<https://dova-s.jp/bgm/play16219.html>

・ 深川神社

タイトル：Coller Ninjari
作者：ISAO
再生時間：1:09
入手先：<https://dova-s.jp/bgm/play11614.html>

効果音はスマホ着信音ダウンロード無料サイト「ChakushinOn123.Com」[15]からダウンロードして使用した。

・ 通知音

<https://chakushinon123.com/line-notification/>

・ 送信音

<https://chakushinon123.com/line-send/>

4 制作過程

初めに動画に使用する画像の制作にとり掛かった。

タイトル画面は「Adobe Illustrator」[2]を使用した。名倉が作成したモモカの画像を「Adobe Photoshop」[3]を使用して背景透過を行い、イベントタイトルと日時、プロジェクトについて記載した。



(図 74) タイトル画面

イベントの説明文は「Adobe Illustrator」[2]を使用した。タイピングしているように見えるよう、文章を3つに分け、カーソルの有無2パターン作成した。

瀬戸市に写真を撮りにきた**モモカ**は
ある**アルバム**を拾う。

(図 75) 概説明文 1 パターン 1

瀬戸市に写真を撮りにきた**モモカ**は
ある**アルバム**を拾う。気がつくと
アルバムの写真と同じ**過去**にきていた。|

(図 76) 概要説明文 2 パターン 2

瀬戸市に写真を撮りにきた**モモカ**は
ある**アルバム**を拾う。気がつくと
アルバムの写真と同じ**過去**にきていた。
写真を頼りに **LINE** を使って**協力**し
現在に帰る方法を探すことに...! |

(図 73) 概要説明文 3 パターン 2

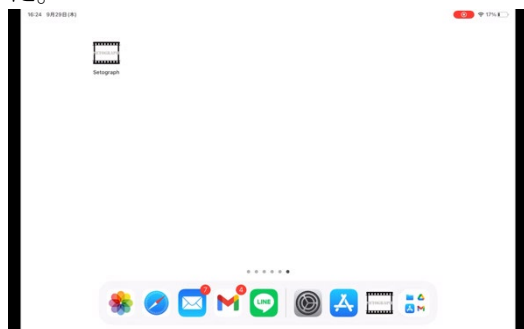
画像は背景透過で保存し、動画の上に重ねて使用できるようにした。文字を読みやすくする為、透明度を下げた白色の画像を重ね

ねて使用した。

(図 78) 背景色

モモカが瀬戸で写真を撮る様子は、オープニング映像で使用した素材を切り取り、再編集して短くした。

アプリ操作説明は、実際に使用する様子を「iPad mini6」[3]を使用して面収録した。

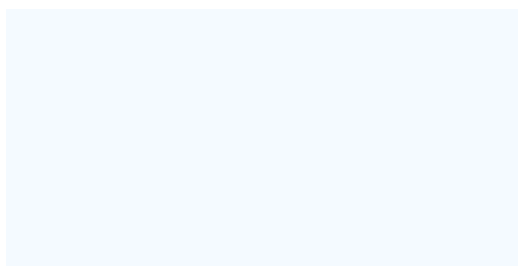


(図 79) 画面収録

LINE はオープニング映像で名倉が作成した素材をもとに「Adobe Illustrator」[2]で作成した。実際に使用した公式 LINE の流れに沿って問題とキーワードを繋げ、説明文は省いた。モモカと参加者の会話を追加して実際に会話しているかのようにした。パーツを名前・背景・文書の 3 つに分け、メッセージを受信するときの動きになるよう考えた。

<モモカ

(図 80) LINE パーツ・名前



(図 81) LINE パーツ・背景



(図 82) LINE パーツ・文書

「Adobe Premiere Pro」[1]を使用し、絵コンテに沿って使用する動画素材を並べた。制作した素材を追加し、必要部分以外を削りながら流れを作成したところ、5 分を超える長さになった。また、参加者の映像に偏りがあったため、再度使用素材の切り抜きと変更を行なった。ある程度使用する素材を決め、音楽を追加し、音に合わせて場面を切り替えた。音に当てはまるよう、使用素材の長さと速度を再度調節した。動画の長さが短くなった為、写真素材を追加した。

5.5 PR 動画制作手順

この動画は大学コンソーシアムせとプレゼンツ 動画コンテスト 2022 に応募する作品として制作。応募条件に未発表の作品とある為、イベント PR として実際には使っていない。

大学コンソーシアムせと動画コンテスト 2022 URL: <https://seto-cu.jp/2022/10/15/%E3%80%8C%E5%A4%A7%E5%AD%A6%E3%82%B3%E3%83%B3%E3%82%BD%E3%83%BC%E3%82%B7%E3%82%A2%E3%83%A0%E3%81%9B%E3%81%A8%E3%83%97%E3%83%AC%E3%82%BC%E3%83%B3%E3%83%84%E5%8B%95%E7%94%BB%E3%82%B3%E3%83%B3%E3%83%86/>

1 絵コンテの作成

イベントに関する情報を多くの方に知っていただき、また、面白そう・参加したいと思ってもらう目的で内容やイベントを通して伝えたいことをまとめた。縦型動画に関する意識調査「テテマーチ株式会社」（本社：目黒区、代表取締役：上田 大介）が 2022 年 8 月 8 日～8 月 10 日の期間で【SNS の縦型動画に関する意識】アンケート調査結果から、縦型動画はユーザーの興味が高いことが分かった。Instagram のリール機能や YouTube の short 機能に適したサイズであることから、SNS の利用を目的とした 60 秒の縦型動画を想定し、絵コンテを作成した。

【SNS の縦型動画に関する意識】アンケート調査結果 URL: <https://prtmes.jp/main/html/rd/p/000000119.000017171.html>



(図 83) 絵コンテ 1・2

2 事前準備

絵コンテを参考に使用する素材の選定、作成を行なった。

1、文字化けした文字

Instant tools 文字化けテスターを使用し、「消えたモモカ」を文字化けに変換した。

Instant tools 文字化けテスター URL:

https://tools.m-bsys.com/dev_tools/char_corruption.php

作成した文字と元の文字を「Adobe Illustrator」[2]を使用して、さまざまな字体で 5 パターンずつ作成した。

2、モモカイラスト

名倉が作成したイラストを「Adobe Photoshop」[3]を使用して切り抜き、彩度を変更した画像を作成した。



(図 84) 切り抜いて白黒にしたイラスト

3、モモカが瀬戸で写真を撮る様子
オープニング映像作成時に撮影した素材の速度を変更して使用した。

4、文字

「Adobe Illustrator」[2]を使用して作成した。

5、LINE

LINE 画面をスクリーンショットして使用した。

6、抜け落ちた写真

「Adobe Photoshop」[3]を使用して枠を作成し、写真を重ねた。動きを出すため、文字を写真の上と下に重ねた 2 パターン作成した。



(図 85) 抜け落ちた写真作成画像

7、モモカ(実写)

グリーンバックを使用して撮影した伊藤を「Adobe Premiere Pro」[1]を使用して背景透過した。無料動画素材「AiM」[10]から「パーティクル素材 キラキラ 中心から広がる 宇宙 SF 深海」をダウンロードして背景に使用した。

「パーティクル素材 キラキラ 中心から広がる 宇宙 SF 深海」入手先 URL:
<https://aimaim.site/2022/03/01/post-1247/>

8、カウントダウン

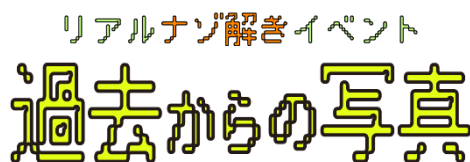
視聴者の緊張感を煽るため、カウントダウンタイマーを作成した。Adobe チュートリアル カウントダウンタイマーを作成する方法を参考にした。

Adobe チュートリアル URL:

<https://helpx.adobe.com/jp/premiere-pro/how-to/jp-countdown-timer.html>

8、イベントタイトルロゴ

「Adobe Illustrator」[2]を使用してイベントタイトルロゴを作成。柴田が作成したチラシのフォントを使用した。



(図 86) イベントタイトルロゴ

9、クレジット

「Adobe Premiere Pro」[1]のエッセンシャルグラフィックス クレジットテンプレートを使用して作成した。

3 音

使用する音源はフリーbgm サイト「DOVA-SYNDROME」[14]から素材をサウンロードして使用した。

・タイトル: 魔王

作者: 稿屋 隆

再生時間: 2:08

入手先: <https://dova-s.jp/bgm/play177.html>

・タイトル: 怪々

作者: カワサキヤスヒロ

再生時間: 0:33

入手先: <https://dova-s.jp/bgm/play7242.html>

・タイトル: 焦燥感

作者: 天野 七祈

再生時間: 0:42

入手先: <https://dova-s.jp/bgm/play512.html>

効果音

・ノイズ 1

タイトル: ラジオ 1

作者: 小森平

再生時間: 00:03

入手先: 「無料効果音で遊ぼう! - ノイズ置き場」[16] <https://taira-komori.jp.noise01.html>

・ノイズ 2

タイトル: プツプツジジジ

作者: 小森平

再生時間: 00:04

入手先: 「無料効果音で遊ぼう! - ノイズ置き場」[16] <https://taira-komori.jp.noise01.html>

・ノイズ 3

タイトル: 砂嵐の音・テレビのホワイトノイズ音

作者: Causality Sound

再生時間: 00:10

入手先：「DOVA-SYNDROME」[14]
<https://dova-s.jp/se/play836.html>

・タップオン

タイトル：スマホ・タップ 02

再生時間：00:10

入手先：「On-Jin〜音人〜」[17]

<https://on-jin.com/sound/listshow.php?pagename=me&title=%E3%82%B9%E3%83%9E%E3%83%9B%E3%83%BB%E3%82%BF%E3%83%83%E3%83%9702&janl=%E6%A9%9F%E6%A2%B0%E7%B3%BB%E9%9F%B3&bunr=%E9%9B%BB%E8%A9%B1&kate=%E5%AE%B6%E9%9B%BB>

・通知音

タイトル：Line 通知 音 ダウンロード 無料

再生時間：00:01

入手先：「ChakushinOn123.Com」[15]

<https://chakushinon123.com/line-notification/>

・送信音

タイトル：「スポッ」ポップ音

作者：Chisato Kimura

再生時間：00:00

入手先：「DOVA-SYNDROME」[14]

<https://chakushinon123.com/line-send/>

4 制作過程

事前準備で制作した素材を、絵コンテを参考に「Adobe Premiere Pro」[1]を使用して繋ぎ合わせた。30 秒程長くなった為、速度調節と必要部分の切り取りを行い、1 分以内に収めた。ダウンロードした音源素材を場面に合わせて切り取って使用し、音量の調節を行なった。作成した映像に、YouTube に GIV-ギブ

さんが投稿している「【Premiere Pro】映像にノイズエフェクトを付け加える方法」を参考にしてノイズエフェクトを追加した。

【Premiere Pro】映像にノイズエフェクトを付け加える方法：
<https://www.youtube.com/watch?v=t5ibjD0TKpw>

5.6 第2回イベントオープニング映像制作手順

第1回イベント開催時に使用したオープニング映像を参考に、「Adobe Premiere Pro」[1]を使用して再度編集を行なった。映像素材は第1回で使用したものを使用した。

1 制作過程

1、タイトル画面の編集

ダイジェストムービーの素材を使用し、日時と2ndの文字を追加した。

2、日記

2回目の開催という変化をオープニング映像につけたいと考え、モモカの回想シーンとして、日記を追加した。「Adobe Illustrator」[2]を使用し、紙のテクスチャは「Paper-co」[9]からざらざらした灰色の紙のテクスチャ素材をダウンロードした。

ざらざらした灰色の紙のテクスチャ素材：
<https://free-paper-texture.com/free-concrete-texture-2/>



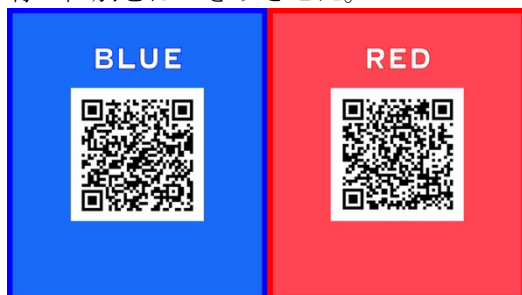
(図 87) ざらざらした灰色の紙のテクスチャ素材

3、モモカの撮影散策シーン

前回の反省を活かし、速度と長さを調節して短くした。

4、LINEQR コード

「Adobe Illustrator」[2]を使用し、赤と青の区別をはっきりさせた。



(図 88) QR コード画面

5、LINE 会話

間伸びしないよう間を詰めてテンポが速くなるよう編集した。テンポを速くした分文字を大きくし、ダイジェストムービー同様 3つのパーツに分け、「Adobe Illustrator」[2]を使用して作成した。

6、予告動画

PR 動画を「Adobe Premiere Pro」[1]を使い編集、横型の予告動画として使用した。LINE とアプリ使用方法の場面では、文字を追うだけになってしまう為、間に予告動画として、ストーリーを簡潔にまとめた動画を追加した。

7、アプリ使用方法

第 1 回の素材をそのまま使用した。

8、カウントダウン

謎解き開始の合図として、制限時間のカウントを追加した。参加者が全員出発するまで放映するため、15 分程度カウントダウンを続けるよう作成した。

2 音

使用する音源は以下 4 つに分類してフリー音源・無料 BGM サイト「BGMer」[18]からダウンロードして使用した。

・モモカの撮影散策シーン

タイトル：Strange Noob

作者：J4U

再生時間：01:34

入手先：<https://bgmer.net/music/1t099>

・LINE 会話

タイトル：真相はここに

再生時間：01:34

入手先：<https://bgmer.net/music/186>

・予告動画

PR 動画と同じ

・アプリ使用方法

タイトル：セツナフィーバー

再生時間：11:30

入手先：<https://bgmer.net/music/126>

効果音

・鉛筆で書き込む音

タイトル：鉛筆 01

再生時間：00:19

入手先：「OtoLogic」[19]

https://otologic.jp/free/se/writing_material02.html

・鉛筆を置く音

タイトル：セツナフィーバー

再生時間：00:01

入手先：「ニコニ・コモンズ」[20]

<https://commons.nicovideo.jp/material/nc160060>

・アナウンス音

タイトル：ハテナ？

作者：森田交一

再生時間：00:00

入手先：「魔王魂」[21]

https://maou.audio/se_onepoint26/

・ノイズ

タイトル：ラジオ 1

作者：小森平

再生時間：00:03

入手先：「無料効果音で遊ぼう！-ノイズ置き場」[16] <https://taira-komori.jp/noise01.html>

・タイマー

タイトル：Timer02-1

再生時間：00:10

入手先：「OtoLogic」[19]

<https://otologic.jp/>

参加者が集合するまでタイトル画面で以下の音源をループ再生した。

タイトル：再会の誓い

再生時間：02:45

入手先：「BGMer」[18]
<https://bgmer.net/music/128>

6. 結果及び考察

全2回のイベントを通して、アンケート調査(図44, 55)の結果、古写真と現在の街並みを見比べ、変化した部分と変化しなかった部分を知ることによって街に対する理解と愛着を深めるという目的を達成することができた。一方で、今後の課題が明確となった。1つ目は、参加者層の偏りである。第1回、第2回共に小中学生(小学校高学年)とその親をターゲットとしていた。しかし、参加者に中学生はいなかった。原因として、告知の不足、イベントに興味を湧かないなどの問題があったと考えた。今後の解決策として、イベントの周知にSNSを積極的に使用すること、ターゲットをさらに細かく設定するなど、ターゲットの年代に合わせて告知方法を変更していくことが有効であると考えた。2つ目は、演出の乏しさである。参加者アンケートでもご意見をいただいたように、モモカが過去に行ってしまう場面や参加者がモモカと出会う最後の場面は謎解きゲームの中で重要な場面であるにも関わらず、これまで疎かになっていた。2回目のイベント開催時には、モモカと再開する場所を別室にしたものの、盛り上がりには欠けた。今後は謎解きゲームの演出に力を入れたい。3つ目は、モモカのイラストと実写の繋ぎの薄さである。これは第1回イベント開催後から改善点として挙げられ、説明動画にモモカの実写映像を長く取り入れたが、2回目の開催でも解決することができなかった。解決策として、イベント開催時に配布する資料に、搜索願と書かれたチラシを追加し、モモカの実写写真、イラスト、名前、年齢、身長、好きな食べ物などの人物像が掴める情報を記入、作成するなど、実写のモモカが参加者の目に触れる時間を長くすることが有効であると考えた。4つ目は、イベントの開催時期とターゲットの紐付けをすることである。第1回イベント開催時は夏休み期間中だったことから、家族での参加応募が多数寄せられた。2回目の開催時は冬休み期間前だった

ことから、親と一緒に参加することが難しかったと考えた。今後は開催時期に合わせてターゲットを変更していく必要があると考えた。以上4つが今後の課題である。多くのイベント参加者に、本イベントを楽しむことができた(図42, 51)との感想をいただいた。改善すべき点は沢山あるが、イベントを楽しんで頂けた事に満足である。全2回のイベント開催資料を今後の参考とし、プロジェクトの発展につなげたい。

7. まとめと今後の課題

本制作では、人々が自分の住むまちに少しでも愛着を持てる様に、古写真に着目をしたイベントを制作した。イベント参加者に瀬戸のまちの歴史・移り変わりを知り、興味を持ってもらうことを目的とし、アプリやLINEを使用してゲーム感覚でまちを散策してもらうイベントを2回開催した。開催後、制作したイベントの参加者がまちに興味を持つことができたのかを確認する為、イベント参加から感じたこと等を問うアンケート調査を行い、目的である、まちへの興味を抱かせることは達成出来た。一方、いくつかの反省点・課題が露になった。今後はより多くの人に参加していただけるコンテンツの制作・告知を行いたい。また、「エンディングの演出がもっと盛り上げられると、もっと楽しくなると思った」「29個のポイント地点をもっと活かしてほしい」「漢字を使用したクイズは小学校2年生には難しかった」という意見が、今後の課題である。本文書作成時点では、PR動画はコンテスト提出中で投稿できていないが、終了後公開していきたいと考えている。

8. 作業環境・使用素材等

主に使用したアプリケーション等

- [1] Adobe Premiere Pro 2022 or 2023
<https://www.adobe.com/jp/products/premiere.html>
- [2] Adobe Illustrator 2022
<https://helpx.adobe.com/jp/security/products/illustrator.html>
- [3] Adobe Photoshop 2022

- <https://www.adobe.com/jp/products/photoshop.html>
- [4] FireAlpaca
<https://firealpaca.com/ja/>
- [5] PowerPoint
<https://www.microsoft.com/ja-jp/microsoft-365/powerpoint>
- [6] DaVinci Resolve 18
<https://www.blackmagicdesign.com/jp/products/davinciresolve>

素材ダウンロード

- [7] photo AC
<https://www.photo-ac.com/>
- [8] ベイツ・イメージズ
<https://paper.beiz.jp/>
- [9] Paper-co
<https://free-paper-texture.com/>
- [10] AiM
<https://aimaim.site/>
- [11] メタ・プラットフォームズ
<https://about.meta.com/brand/resources/>
- [12] Twitter
<https://about.twitter.com/ja>
- [13] shutter stock
<https://www.shutterstock.com/ja>

音源素材

- [14] DOVA-SYNDROME
<https://dova-s.jp/>
- [15] ChakushinOn123.Com
<https://chakushinon123.com/>
- [16] 無料効果音で遊ぼう！-ノイズ置き場
<https://taira-komori.jp.org/index.html>
- [17] On-Jin〜音人〜
<https://on-jin.com/>
- [18] BGMer
<https://bgmer.net/>
- [19] OtoLogic
<https://otologic.jp/>
- [20] ニコニ・コモンズ
<https://commons.nicovideo.jp/>
- [21] 魔王魂
<https://maou.audio/>

使用した機材

- [22] DJI Pocket 2
https://www.dji.com/jp/pocket-2?site=brandsite&from=eol_osmo-pocket
- [23] FUJIFILM instax mini EVO
<https://www.fujifilm.com/jp/ja/consumer/instax/cameras/minievo>
- [24] SONY α7s
<https://www.sony.jp/ichigan/products/ILCE-7S/>
- [25] Apple iPhone 11
https://support.apple.com/kb/SP804?locale=ja_JP
- [26] Apple iPad mini (第6世代)
https://support.apple.com/kb/SP850?locale=ja_JP
- [27] Apple Apple Pencil (第2世代)
https://support.apple.com/kb/SP786?viewlocale=ja_JP&locale=ja_JP

その他 Web サービス等

- [28] YouTube
<https://www.youtube.com/>
- [29] Google ドライブ
https://www.google.com/intl/ja_jp/drive/

使用していた PC

- MacBook Pro (13-inch, 2017, Thunderbolt 3 ポート x 2)
https://support.apple.com/kb/SP754?locale=ja_JP

OS : macOS Big Sur (2023 年 1 月時点)
CPU : 1.4 GHz クアッドコア Intel Core i5
GPU : Intel Iris Plus Graphics 645 1536MB
実装 RAM : 8.0GB