

## 「謎解き八王子巡り」

### - 紙芝居とアニメーションで名跡を巡るエキスカージョンの提案 -

東京造形大学

メディアデザイン研究室

担当教員：栗野由美

塚本理沙・三上葵・周沛彦・楊培杰・蓮ムテキ

協力：八王子市郷土資料館、八幡八雲神社、八王子日吉神社

#### ①要約

謎解きをしながら八王子市発祥の歴史と伝説に所縁のある史跡を訪ね、紙芝居カードとアニメーションの断片を集めてこの地を八王子と呼ぶ由来を楽しく学ぶ、約90分の街歩きイベント。

#### ②目的

史跡を知るだけでなく、SNS 映えするスポットの発見、近隣の店舗や施設に立ち寄る楽しみも提供する。MICE で八王子を訪れた人、八王子周辺に観光に来た人への観光的用途のほか、地元在住者にも八王子を再発見する学習的用途、また語り部との交流など民間の活力を発掘する。

#### ③方法

1. イベント準備として下記の調査・制作に) 取り組んだ。

- ・八王子市発祥の歴史を調査 (6-8月)
- ・コンテンツ企画 (7-8月)
- ・シナリオ、コンテ、人形・CG、撮影・編集 (8-10月)
- ・謎解きシート、ガイドブック、目印旗 (10月)
- ・HP、動画分割とQRコード動作確認 (10月)
- ・紙芝居 DTP、木製紙芝居ボックス、木製キャラクターキーホルダー製作 (11月)
- ・イベント運営挨拶回り (12月)

八王子の由来や歴史に関する場所について謎を解いて歴史を学びながら八王子の町を巡る。QRコードでの読み取りが可能で、アニメーションを閲覧できるスマートフォンは参加者が持参する。

当初は訪問先の位置情報とリンクしたり、ランドマークや紙芝居画面にスマートフォンをかざすとアニメーションを閲覧できるARを検討したが、街歩きの動機付けとして目的地を設定し、謎解きで好奇心を誘い、スマホでアニメーションを楽しむ際に特別なアプリをダウンロードする手間と心理的抵抗を省くために、QRコードを使った。比較的新しいOSであればカメラアプリから1QRコードの読み取りができるので、利用者の操作は容易である。また、参加の動機付けを高めるべく、謎解きをしながら育てて完成するゲーミフィケーションによる木製ケース入り紙芝居やキーホルダーなど、お土産品を開発した。紙芝居カードには、訪問先に看板等を常設できないため、QRコードの印刷媒体という役目もある。

#### 2. イベントの手順

##### 2-1. スタート前にすること

JR 八王子駅北口にある観光案内所「八王子インフォメーションセンター」にて下記のグッズを受け取る。

- ・「謎解き八王子巡り」ガイドブック
- ・紙芝居ケース
- ・紙芝居カード6枚
- ・謎解きシートA

ガイダンスを受けて紙芝居「迷子を探せ! ムササビたちの冒険」6枚を読む。アニメーション版の第一話と、物語の挿入物語アニメーション「華厳菩薩伝説」を閲覧する。そして「謎解きシートA」を見て最初の行き先を決める。

## 2-2. 謎解き八王子巡り

最初の訪問先は子安神社、八幡八雲神社、市守大鳥神社の3箇所の選択肢があり、謎を解くと行くべき史跡がわかる。他の二つの神社では神社の紹介カードを置かせてもらう。正解の史跡に着くと次の物語カード(7枚目)とシールが手に入り、場面が完成する。シールに印刷されたQRコードから、第二話のアニメーションを見る。

次は八王子市郷土資料館へ行き、8枚目の物語カードとシール、新たな謎解きシートを手に入れる。館内の資料をヒントに次の訪問先に関する謎を解く。

次の訪問先は、多賀神社、日吉八王子神社の2箇所の選択肢があり、2)と同様に謎を解いてどちらに行くべきか決める。

最後に西八王子駅で待つイベントスタッフから残りの物語カードを受け取る。カードを順番に並べると紙芝居になり、最後のカードをスマートフォンで読み取ると全てのポイントで細切れに鑑賞したアニメーションを、フルバージョンで再生できるようになる。

さらに関心を持った方が八王子城跡ガイダンス施設まで足を伸ばし(別の日でも可)、完成した紙芝居ボックスまたはフルバージョンのアニメーションがはったスマートフォンを受付で提示すると、木製オリジナルキャラクターキーホルダーをプレゼントする。

## 3. テストイベント ver.1(12月5日)

企画メンバー4名で実際のルートを歩いて運営テストを実施した。90分全徒歩は疲れるし飽きると実感し、また公共交通機関の乗り継ぎよりも自転車を提供するのが良いと結論した。

自転車に取り付けるアタッチメントを用意？

・知らないことばかりで謎解きが難しかった←日本ネイティブでない人にも取り組みやすい解説方法を検討。

・レンタル自転車の手配に手間取った←運搬にかかる時間の目安がわかった。スタート/ゴール地点での仮保管に対策が必要。

## 4. テストイベント ver.2(1月21日)

レンタル自転車を提供して改良版テストイベントを開催した。自転車を引き渡し次第スタートしていただいたので、ある程度、グループがばらけた。ゴール場所で、渡された資料とガイダンスで道自体は迷わずに八王子の各所を回り、八王子の由来となる場所に関する謎を解いて八王子の町並みや歴史について新しい知識を得たか、それを楽しめたか、を評価していただいた。参加者：八王子市勤務者6名、初八王子駅下車の来日間もない留学生2名、八王子市民1名、企画メンバー4名

### ④結果

評価と対策の概要は、紙面の都合で高評価コメントは省き、問題提起となる評価のみを次に掲載する。

・ガイダンスがわかりにくい←個人の能力に依存しすぎない解説フォーマットを用意する。

・クイズの答えをスマホで検索←特に一人だとありがち。複数人で知恵を出し合うコミュニケーションを期待。

・初めての場所で道に迷いスマホの地図アプリに頼った。←ランドマークとなる寄り道スポット情報もマップに掲載する。

・アプリにせよ印刷物にせよ地図で探しながら自転車を運転するのは危ない←地図を安全に見やすく自転車に取り付けるアタッチメントを用意？

・知らないことばかりで謎解きが難しかった←日本ネイティブでない人にも取り組みやすい解説方法を検討。

・レンタル自転車の手配に手間取った←運搬にかかる時間の目安がわかった。スタート/ゴール地点での仮保管に対策が必要。

## ⑤考察（地域への提言・提案を含む）

・留学生には冒険であり、八王子在住者にも新しい発見があり、プログラムの設計やコンテンツ、配布グッズやプレゼントなどには好評をいただいた。

・歴史に関する謎解きの内容が難しいと感じる人が多かったので、外国の方や小学生にはヒントが必要だと気付いた。

・八王子市郷土資料館の休館日を避ける（郷土資料館へ入場してもらうこともプログラムに織り込まれている）。

・JR 八王子駅からのスタートだが、レンタル自転車店が南口（さらに徒歩 10 分の住宅街で見つけにくい場所）のため、運搬に時間がかかるし、仮置き場所に困る。

またゴールが西八王子駅で、テストイベント時は参加者各自がレンタル自転車店まで運転して返却してくれたが、実際の運営時にはどうするか。開始地点での仮置き場所と、終了後の撤収に課題が残る。コンベンションセンターやホテルなど、参加者の拠点でレンタル手続きや保管サービスがあると良い。

訪問史跡やルートを決めるためにレクチャーをしていただいた郷土資料館の学芸員さんや、神社関係者の方はイベントを開催して人が来るようになることに肯定的だった。

## ⑥結論

「八王子市発祥の歴史を知る」という観光的・学習的な効果はもとより、謎解き過程のコミュニケーションにもチーム・ビルディングの効果が見出せる。八王子で開催される学術会議の観光的なエクスカーション、企業研修会のコミュニケーション・ワークショップ、スポーツ大会などで八王子を訪れた子供たちへのゲーム要素のあるレクレーション、学校のアクティブ・ラーニング実践などでの活用が期待される。



紙芝居カード



ガイドブック



オリジナルキャラクターキーホルダー



謎解きを相談しながらコミュニケーションをはかる