

研究論文

伝統空間のデータ化方法と閲覧方法の違いによる認識の差異

渡辺暁雄・三浦彰人

1. はじめに

少子高齢化社会にあり、特に人口減少が著しい中山間・海浜・離島地域では、有形・無形の伝統文化が消滅の危機に瀕している。そうした状況に対して、文化を記録し半永久的に保存するのが、デジタルアーカイブの大きな役割であろう。本研究のフィールドである山形県鶴岡市加茂地区も日本遺産に登録される港町であるが、高齢化と若年層の減少が著しい。

そこで本研究では、地域住民が慣れ親しんだ伝統空間（加茂地区稲荷堂内）をデジタルデータ化する際、その記録方法やデータの閲覧方法によってそれぞれどのような特徴・差異がみられるかを検証する。

具体的には空間を、「一般的なデジタルカメラ（スチルカメラ）」、「全方位（360°）カメラ」、「深度カメラ（+色カメラ、トラッキングカメラ）」でそれぞれ撮影したデータを、プリントされた写真、およびPC画面を用いて対象者に閲覧してもらう。その際、撮影手法の違いによって、視認性、現実感、新奇性、利便性、他者との情報共有、過去想起等につながる差異を生じるか、対象者に対する半構造化インタビューによる定性的調査に基づき分析する。

今回用いた撮影機材において深度カメラでの撮影とその閲覧は、三浦が開発した3D空間データ記録システムおよび3D空間データ閲覧システムによるものであり、空間を3DCGとして効率的にアーカイブ化することを可能としている。

また撮影手法の違いによる差異の分析手法として、インタビュー（問いかけに対する対象者の「語り」）を用いているが、本来この「語り」自体が伝統空間をアーカイブする上で不可欠な素材となっている。伝統空間のアーカイブ化において、対象の画像・映像によるデータ化、デジタル化といった表層のみの記録では完全ではない。そこにはその空間を誰が、どのように、いかなる思いで体感してきたかといった、内容的意味付与（体験者による物語）のアーカイ

ブも重要となる。つまり伝統空間のデジタルアーカイブ化とは、客観的な空間データのデジタル化に加えて、その空間の意味・物語（質的データ）が付与されて完成する。

その空間の意味が多層的・多角的であるほどに、その空間に付与された物語は豊かなものになる。そうした点においても、空間のデータ化や、閲覧方法それぞれの特徴把握と同時に、質的情報を伴った空間のアーカイブ化に関する試作としての意味も含めて、ここでは報告していく。

2. 調査対象地（鶴岡市加茂地区）の概況

鶴岡市の北西部に位置する加茂地区（449世帯、人口1,061 人。2020年1月31日現在）（鶴岡市 online 2020）は江戸時代、庄内藩の藩都である鶴岡の外港、海上交通の要衝として発展した。『『加茂』は京都の『加茂』に由来すると思われる、越後の加茂の如く日本海沿岸の京都文化流入の経路』（工藤 秋野 1966 10）ではないかと推測されているように、加茂港は上方からの文物をもたらした北前船の中継港・避難港・風待港としての機能を備えていた。港周辺には船問屋が立ち並び、ここでの取引商品は鶴岡城下にはもちろん、現庄内町清川を経由して最上川舟運ともつながり、内陸までその販路を拡大していた。明治・大正期になると運輸の主流が鉄道に代わり商港の繁栄に陰りを見せるが、漁港へと転身し、明治期末以降は北洋漁業の基地として栄えた。

町並みの背後は山で覆われているため大規模な開発もなく、現在も商港時代の名残を感じさせる蔵や邸宅、狭い路地・小路、港の石組みなど、港町としての風情を数多く残している。また同地区は土地面積に比し11もの寺社仏閣（5宗派）を有する。これらは戦国時代から江戸期にかけて豪商の繁栄と共に成立し、海路からの出羽三山参詣者のための宿坊も兼ねており、港の発展と密接に結びついていた証左である。

このように開かれた商人町としての発展し、人と人との交流の歴史の中で繁栄したため、現在でも来訪者に対して包容力があり、親しみやすい地域となっている。

だがこうした往時の繁栄に比し、近年では人口減少、少子高齢化、主要産業の衰退といった厳しい状況にある。人口は1980年の2,453人から半減、世帯数

も200あまり減少（鶴岡市 online 2004）し、人口の高齢化率も41%（2017年）（鶴岡市 online 2015）。鶴岡市全体のそれ（32%）を上回る。若年層は進学や就職、結婚を機に地域から離れ、少子化に歯止めがかからず、地域の小学校は2017年に近隣の学校に統合された。以上のような生産・生活的側面での衰退はヒトやモノの流れ・交流を大きく減速させた。

こうした状況にありながら、同地区では、保存された豊かな歴史文化・景観的資源により2010年、「山形県景観条例」に基づく「庄内景観回廊」モデル事業地区に指定され、2014年には鶴岡市「加茂地区整備構想策定・整備計画策定」とそれに伴う地域整備が進んでいる。また2017年には国土交通省「みなとオアシス」に指定され、2019年、日本遺産「北前船寄港地・船主集落」に追加認定されるなど、行政からの注目度は高い。加えて2011年以降、東北公益文科大学、加茂水産高校と住民連携による継続的なまちづくり活動を通して、住民の間からまちづくりの機運が高まり、2019年には住民の手により地域振興総合計画（加茂グランドデザイン）が立案・実施され現在にいたっている。

3. 地域の伝統的空間「御稻荷様」について

伝統空間として撮影対象としたのは、加茂地区新地にある稲荷堂（正式名称：稲荷大神、住民からは「御稲荷様」と呼称されている）である（写真1）（写真2）。縁起は明らかではないが、江戸中期以降、稲荷講が全国的に流行した際の建立であると思われる。また堂内に北前船の船絵馬（嘉永六年但剱瀬戸米屋與惣七 奉納）があることから、北前船海運との関係も深いと考えられる。高さ・幅各2.5m、奥行き2.7mほどの朱塗りの建屋は、土蔵に外板が貼られたもので、高さ1.5mほどのコンクリートの土台の上に設置されている。この土台はもともと石垣を後年塗り固めたもので、戦国時代から江戸時代まで加茂を実効支配していた土豪・武藤氏の屋敷を防衛するための土塁・石垣（のちに火防土塁）である。堂内は3畳ほどの空間があり正面に神棚が配置され、壁の長押に沿って船絵馬や押絵が奉納されている。

町内住民によると、毎年二月の初午の日、新地町内の子どもたち（小学校5、6年生）5〜6人が一晩、堂内に籠り、参拝する住民に対応していたという。参拝者は赤飯と油揚げを供え物として子どもたちに渡し、子どもたちは参拝者に



写真 1 稲荷堂正面



写真 2 稲荷堂内部

お神酒をふるまった。子どもたちはその時供えられた油揚げを七輪であぶり、食したという。初午祭は多くの稲荷神社で執り行われているが、子どもが一晩、堂内に籠るという形態は珍しい。ここでは子どもたちが狐と同様、稲荷神の神使としての役割を果たすとともに、お籠りが一種の通過儀礼としても機能していたと推察される。加茂地区の小学校では昭和50年ごろまで、暮と正月の長期休暇（「正月休み」）以外に、1月末から2月初旬まで厳冬期休暇（「冬休み」）が設定されており、これも子どもの参加を可能にしていた理由である（暖房機能の向上により現在では厳冬期休暇は廃止されている）。お籠りは翌朝8時頃まで行われ、その後、子どもたちは地区の西側にある山の祠（「狐の祠」）に赴き、供物の油揚げを供え、行事は終了となる。

「お堂に一晩、子どもたちだけで籠る」という体験は「非日常」的行為であるため、堂内の空間は、現在60代以上の住民の多くに共有される特別な思い出となっている。その意味から稲荷堂は活きた伝統空間として、体験者の語りの俎上に載せることで、伝統空間のアーカイブにおける多様な情報の採集が可能となる。また撮影技術上、深度カメラで撮影できる範囲には限界があるため、この小さな空間は格好の撮影対象となった。

4. 三次元空間デジタルアーカイブシステムについて

2010年代後半より、全方位カメラやバーチャルリアリティ（VR）、3Dプリンタなどといった三次元情報を用いた記録・表現手法が多様化し、急速に普及しつつある。これに合わせ、デジタルアーカイブの分野においても、三次元情報のアーカイブ化が各地で進められている。三次元データのデジタルアーカイブの例として佐賀デジタルミュージアム（河道 古賀 永溪 穂屋 梅崎 田代2018）などがある。しかし、多くのデジタルアーカイブシステムのアーカイブ化の対象は工芸品など手に取れるものが主であり、それが使用されている「空間」のアーカイブ化については、コスト面など課題が多い。そこで、比較的安価な深度カメラであるIntel RealSense D435と、同様に安価なトラッキングカメラIntel RealSense T265を用い、「空間」の三次元データ化をおこなう「三次元空間デジタルアーカイブシステム」を開発した（図1）。

本システムで記録できる情報は、深度カメラを用いて撮影した二次元の深度

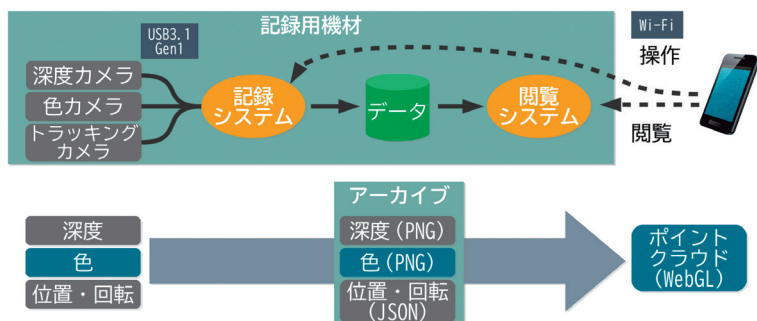


図 1 三次元空間デジタルアーカイブシステムの全体図

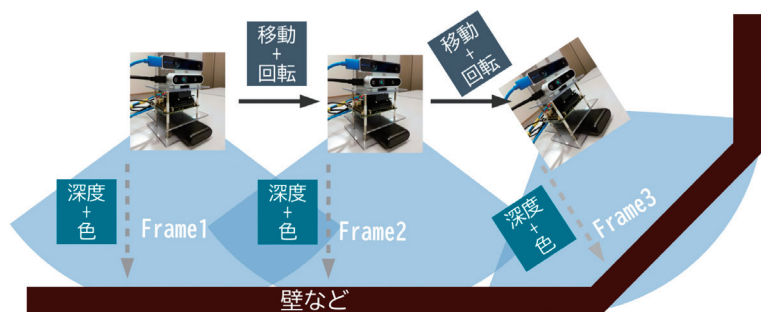


図 2 三次元空間全体の撮影手法

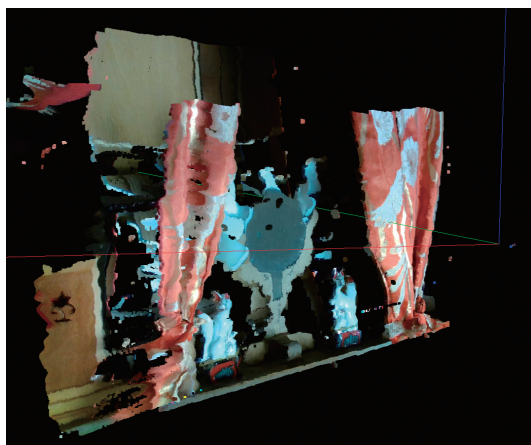


写真 3 閲覧システム

情報、色カメラを用いて撮影した二次元の色情報、トラッキングカメラにより取得したカメラの位置・回転情報である。深度情報と色情報は、空間内の位置が一致するように記録される。また、二次元の深度情報は、各ピクセルの位置とカメラの視野角情報などを用い計算することで、三次元空間座標情報に変換できる。この三次元空間座標情報とカメラの位置・回転情報を組み合わせることで、三次元空間をどこからどの角度で撮影したかを含めて記録できる。これを応用し、カメラを移動・回転させながら記録したデータを複数組み合わせることで、記録対象の三次元空間全体を記録し、再現することが可能となる（図2）。

本システムにおいて取得した情報は、後世での再利用性を考慮し、可能な限り撮影し取得した際のデータを、不可逆的な加工をせずに記録する形をとっている。よってそのままでは一般的な画像ファイルとしてしか扱うことができない。そのため、記録した情報を閲覧するシステムも併せて開発した。閲覧システムは、Webブラウザ上にWebGLを用いて三次元空間を再現する。三次元空間の再現手法としては、三次元空間座標情報を基に空間上にパーティクルをポイントクラウドとして並べ、その座標に対応する色を付与する形をとった（写真3）。

本システムにより、比較的安価な機材を用いて三次元空間をデジタルアーカイブ化することが可能となった。その応用例として、加茂地区稲荷堂のアーカイブ化と、アーカイブしたデータを用いたインタビューによる評価をおこなった。

5. 関係者へのインタビュー調査から

5.1 調査方法

稲荷堂に関するインタビューに際して、幼少期、実際に初午祭のお籠りを体験した人物として、地域活動に深い関わりを持つ、新地町内在住のA氏（71）に、また現在、加茂地区の伝統文化維持・継承に尽力しているB氏（41）にご協力いただいた。

インタビューは、稲荷堂内空間を「一般的なデジタルカメラ（スチルカメラ）」、「全方位（360°）カメラ（Arashi Vision、Insta360 ONE 及び専用ビューアーを使用）」、「深度カメラ（+色カメラ、トラッキングカメラ）」でそれぞれ撮

影したデータを、デジタルカメラ情報はプリントされた写真として、全方位カメラ、深度カメラの情報はPC画面を用いて協力者に閲覧してもらい、撮影手法の違いによって、視認性、現実感、新奇性、利便性、他者との情報共有、過去想起等にはいかなる差異が生じるかを解明するため、半構造化インタビューによる定性的調査をおこなった。また補助調査として「御稻荷様堂内に関するアンケート調査」として、予め項目化した質問によるアンケートも実施した。なお二人の協力者に同時に面接を行っている（面接日：2010年2月10日。場所：加茂地区コミュニティセンター）。

なお、インタビューにおいて語られた内容は鍵括弧で表記している。鍵括弧内（ ）表記は筆者による補足である。

5.2 視認性（見やすさ）、現実感（リアリティ）に関して

画像を閲覧する際のそれぞれのデータの視認性を比較した場合、「若い子たちの眼が、こうしたデジタルに慣れているから、（深度カメラや、全方位カメラは）映像に「脳」が合わせられる。高齢の方だと、分かるのに時間がかかる」（B氏）というように、一般論として「年齢」による生理的・生活文化的な差異が語られた。ただし高齢であっても職業履歴により視認性にも違いがある。A氏は長年建設業に携わっており、建造物（立体）の構造把握に長じているため、「（建物の）図面引くときに頭の中ですでに立面ができているでしょ。だから（深度カメラや全方位カメラでも）わかる」。「深度カメラは、一般の人が見た時に「理解」するのに時間がかかると思う。常日頃、立体を想像しながら仕事する人と、一般的に平面で考えている人では「感じ方」が違う」（A氏）。

視認性との関連が深い現実感（リアリティ）については、「写真より360°（全方位）カメラなどの方が、立体的だからリアリティがあるし自然な感じ」。深度カメラは全方位カメラに比べ現実感でやや劣っているが、「深度カメラは、画像がよりはっきりしていればいいと思う」（以上B氏）と語られているように、あくまでも装置の技術的な側面の問題であり、深度カメラの意義・コンセプトは評価されている。

また、対象空間への接触機会の頻度や関係性の深さによっても、各データの見やすさに違いがあるという。「写真の方が見やすいかもしれない。ただ私た

ち御稲荷様のお堂の中が分かるから写真は分かりやすいけど、入ったことない人にはわからないかも」。「何十年後、御稲荷様が昔あったとなった時に、写真を見てもわからないかもしれない。感覚的な奥行きとか、全体的な状況はこっちの方（深度カメラや、全方位カメラ）が優れていると思う」（以上B氏）。伝統文化のアーカイブ化の役割の重要性として、歴史情報を後世に残すことが挙げられるが、その意味では、全体的かつ立体的な情報の優位性がここでは語られている。

5.3 新奇性（ユニークネス）

3D映像の量的増加と、それに伴うVRヘッドセットの普及同様、現在普及が進む全方位カメラであるが、まだ「一般化」しているとは言えない。特に年齢層が高くなると、そうした装置や技術と接触する機会はほとんどない。A氏も全方位カメラの画像を見るのは、初めてだった。「面白い。これ（全方位カメラ）は、まず想定外だった。まさか景色が360°ぐるっと回るとは思わなかったから。「あ、こういうことができるんだ」「こういう見え方ができるんだ」という。写真と違い、自分の眼で見ているものが、直接「これだ（実物なんだ）」ということが理解できる」（以上A氏）（写真4）。

こうした全方位画像による全的把握、あるいは深度カメラによる奥行きの実感は、それまでの写真での対象物の把握とは大きく異なるという。「写真だと、



写真4 全方位カメラによる堂内部

一度頭の中で「想像」しなければならない。(複数の写真を見て) こっちはこういう風に映っているし、別の写真をみたらこうだし(別な様相で写っている)と、いちいち確認のために前の写真に戻らなければならない。頭の中にいちいち戻さなければならない。時間がかかる。しかし深度カメラだと、自分の頭で考えなくても「あ、なるほどな!」と。一瞬にしてわかる」(A氏)。

単に目新しいから面白いのではなく、A氏はこれまでの写真との比較の中で、対象物を認識する様相や過程の変化を的確に把握し、それを語っている。

5.4 利便性に関して

5.4.1 他者と情報共有する上での利便性

昔ながらの村落共同体とは異なり、現代社会では同じ地域に居住していても、生活パターンが個々人で異なるとともに、価値観も行動様式も異なる。これは地方の小規模コミュニティである加茂も同様である。「現代のように生活時間がまちまちな中で、同じ時間に現場を見るというのは困難。文化財などの会議の時にも、いちいちその場所に行かなくても、情報が共有できる。360°カメラなんか一目瞭然」(B氏)。「5人なら5人いて、話しても、その人のレベルというか認識の違いで、「口」で説明しても分かる人と分からない人がいるわけです。あまり分からない人に話するというのは、そうとう大変。で、やっぱり(画像を)見せれば「あっ、なるほどな」って。過剰に説明しなくてもわかる」(A氏)。

両者とも職業的・社会的立場上、情報共有とそれに基づく相互理解が必要な場面に直面する機会が多く、その際苦労が多いとの事。特に地域内で解決しなければならない課題が山積する現状において、先端映像技術の活用による可能性を感じ取っているようだ。

5.4.2 特定職業における「利便性」

深度カメラは対象物との距離情報を画像へと変換している。距離情報が正確でないと、画像は形成できない。その対象物との距離測定の正確さが、特定の職業・職種の作業内容を劇的に変える可能性がある。A氏は自らの仕事(建設業)での活用可能性について語っている。「私が一番必要なのはこれ(深度カ

メラ)なのよ。職業的に。これまでは何度も計算していた2階の梁の高さが(深度カメラを利用すれば)ビタッと分かるわけよ。柱があって、梁が何センチ下がると、その梁でもうひとつの梁をまたぐには、計算しなければならぬ。これ(深度カメラ)があれば一発で地面からの高さが分かる。「昔の建物で、いちばん必要なんでないかな。今までは現物見ないとわからないけど、これ(深度カメラ)だと現物見なくてもわかるでしょ」。「いままで天井板取って、天井裏まで上がってみなければわからない、その場その場で原寸を測ってみたいとわからなくて、すごく手間と時間がかかるものが、これだと奥行きとか、距離とか一発でわかるわけですよ」(以上A氏)。

建築物をアーカイブするということは、単に博物学的な興味によるもののみではない。長い歴史の中で経年劣化した、あるいは2019年10月、主要な建物が全焼した首里城の例もあるように、いつ起こるともかぎらない天災・人災に対し伝統的な建造物(そしてその内部空間)にあっては、深度カメラによって得られた正確な寸法が、「万が一」の備えにもなってくる。

5.5 過去想起に関して

5.5.1 過去想起における写真の優位性

高齢者や認知症患者が過去を積極的に思い返す機会を通して、精神的な健康や認知機能の向上を促進する「回想法」は、医療・福祉分野で活用されてきたが、回想のための有力な補助素材として古い写真が多く活用されている。回想する、思い出すといった過去想起全般については、いずれの画像データが親和性を有するのか。「写真じゃないですか。こっち(深度カメラ・全方位カメラ)は新しいから、「今」っていう感じ。でも写真見ると、今のものではあるんだけど、慣れ親しんでいる分、昔を思い出す」(B氏)。

写真は動画映像などと比べても「特権的な」位置を占める。スーザン・ソントアグは、その特権性を次のように記している。「写真は時間の明確な薄片であって流れではないから、動く映像よりは記憶に留められるといえよう。テレビは選別度の低い映像の流れであって、つぎつぎと先行のものを取り消していく。スチール写真はそれぞれ、特権的な瞬間をきゃしゃな物体に変じたもので、ひとはそれを自分のものにして、もう一度眺めることができる」(Sontag

1977=1979 28)。

また過去想起に関しては、画像の見え方以上に、それがその人にとって慣れ親しんだ媒体であるかどうかが重要であるようだ。その意味でプリントされた写真を手に取って見るという、ごく日常的な行為に、現在と過去とのつながりが発生するのかもしれない。現在、スマートフォンの普及により、写真は紙媒体としてプリントアウトされることが減り、メモリーチップの奥に保存（封印）されてしまう。

「写真、いいんだけど、今、皆さん写真、撮らないんでしょ」（A氏）。「そう、（スマホに）入りっぱなしなんです。だから「パッ」とみれるのが、ない。画像を探さないといけない。子どものアルバムとか、ないですもんね」（B氏）。2015年の日本経済新聞社のアンケートによると、「自分の家庭で写真をプリントしてアルバムなどを作ることがあるか」という質問に対して、「1枚ずつプリントした写真でアルバムを作る」が36.7%であるのに対し、「写真をプリントすることはない」が52.6%であった（日本経済新聞社 online 2015）。

5年前の結果であるため、現在ではプリントしない層がより増えていると推察される。こうしたスマホに慣れ親しんだ世代が高齢期になった時、「回想法」はスマホが用いられるのだろうか。それともスマホのデータをプリントアウトし、「写真」として用いるのだろうか。

5.5.2 記憶と写真

写真を含む画像・映像は、そこに修正が施されていない限り、過去の実際を正確に反映する。それが写真の最大の特性であり、その特性を担保として人は「安心して」カメラで記録する。しかし人は過去を全て残したいわけではない。「全部記録すると、自分の記憶と違うところが出てくるわけよ。自分の記憶では楽しかったイメージも、崩れるということもある。全部残したい気持ちもあるけれども、「全部は残したくないな」というものもある。思い出っていうのは、悪いものは自分の中に残らないわけですよ。良いことが残るんだけど、全部が全部残ってしまうと、いい思い出が「違う」っていうことになる」。「記憶は長い年月の中で変わる。それがその人にとっての「本当の事」になる。記録として残さなければならぬものもあるんだけど、自分の記憶の中では残

したくないものは残したくないわけよ。それが出てくると、私が何十年間生きてきたイメージが崩れちゃう」(以上A氏)。

写真が過去を正確に再現する上での功罪。ロラン・バルトは次のように述べている。「『写真』は暴力的である。それが暴力行為を写して見せるからではない。撮影の度に、強引に画面を満たすからであり、そのなかでは何ものも身を拒むことができず、姿を変えることができないからである」(Barthes 1980=1985 113)。

実際、A氏が今回見た画像の中にも、自身の記憶と異なる発見をしている。それは堂内の神棚の幕裏、最も奥に奉納されていた「人形」である。白木で楕円形をした顔の部分はかすかに目と口らしきくぼみがあるが、虫に食われたためか表面がざらついた感じ、毛髪(かつら)などはない。頭には小さな毛糸の帽子がかぶされている。その顔の下に着衣として赤い着物布がまかれ、四肢はない。大きさは30cmほど。形態からして、青森県や岩手県における女性中心の民間信仰のご神体「オシラ様」に似ている(大塚民俗学会 1972 103)。庄内地方にも類似する信仰として「オコナイ様」があるが、ご神体の装束として和紙で包まれたものが一般的である。

「えっ、俺、何十年も見てきたけど、これ見てないよ」、というのものもあったよ。人形。あれ、見てないもんねえ。これは「見て悪いものだ」と思ってたのかな？子どもなりに。この奥は、見てはいけないものだと思ったのかなあ…」(A氏)。

実際、稲荷堂を管理している方からお聞きすると「何十年も前からそこにある」とのこと。

A氏は、多分見ているだろうと思われる。しかし氏が語ったように、自分にとって不都合なもの、「悪いもの」は記憶から消され、残されたものが自分の「正しい」記憶となるのかもしれない。

5.6 調査結果のまとめ

以上、インタビュー調査からそれぞれ以下の知見が確認された。

【視認性（見やすさ）、現実感（リアリティー）】

- ・「年齢」による生理的・生活文化的な差異により、視認性に違いがある。
- ・その人の職業履歴により、それぞれのデータの視認性にも違いがある
- ・深度カメラは全方位カメラに比べ現実感でやや劣っているが、技術的な側面の問題であり、その意義・コンセプトは評価できる。
- ・対象空間への接触機会の頻度や関係性の深さによっても、各データの見やすさに違いがある。

【新奇性（ユニークネス）】

- ・全方位画像による全的把握、あるいは深度カメラによる奥行きの実感は、それまでの写真での対象物の把握とは大きく異なる。

【利便性】

- ・情報共有とそれに基づく相互理解が必要な場面に直面する場合に、全方位カメラ・深度カメラは全体の合意形成に役立つ。
- ・深度カメラの特性である対象物との距離測定の正確さが、特定の職業・職種の作業内容を劇的に変える可能性がある。
- ・伝統的建造物などの経年劣化や、天災などの不測の事態に対し、深度カメラの距離情報は有益である。

【過去想起】

- ・プリント写真のような慣れ親しんだ媒体であるという意味で、過去を想起しやすい。
- ・写真が写す過去が正しいことが、閲覧者にとって不安・恐れを喚起することがある。

6. 画像データを通した多様な「語り」の発生と伝播

今回のインタビューでは、伝統空間をデジタルアーカイブする場合での、撮影機材や手法とその提示方法による有効性や違いを、協力者に語ってもらうのが主目的だった。その目的を遂行するために、準備した質問項目に従って質問をしていったのだが、直接質問内容に答える以上に、写真やPC画面に映し出されている建造物、および内部を構成している様々な「モノ」に関する語りが展開された。例えば堂内に奉納されている、歌舞伎の一場面を表した「押絵」

の写真から、昔加茂地区内でも定期的に地芝居をやっていたのではないかという推測がB氏から語られると、A氏の子どもの頃の体験、神社の境内に芝居の舞台が設置され、自らも演じたという話が喚起され、またそれが実は加茂例大祭時に行われる仮装行列と関係があるのではないかという新たな推理が繰り返された。

語りが語りに結びつき、推論が新たな推論を生み出すこの広がりや、個別の対象物、例えば稲荷堂だったら稲荷堂のみの情報の掘り下げに終始するのではなく、話題が他のジャンルにも広く結びつく。こうした「語り」の持つ特性を充実させていくために、デジタルアーカイブ周辺の作業としては以下のような展開が必要だろう。

まず、伝統空間のデジタルデータと質的データ（語り）を統合したパッケージの開発と、それを容易に閲覧することが可能なシステム、Webマップ上でクリックするだけでそうした情報群にアクセスできるようなシステムを構築する。その後には個別に存在する空間相互、あるいは空間と関連するモノ・コト・ヒトに結び付く、地域文化の包括的なネットワークを構築する必要があるだろう。相互に関連する「語り」を結びつけ、語りをネットワーク化する。語りが、別の語りを誘発し、また別の語りに結び付く。

稲荷堂の「押絵」から、地芝居の話題に結び付き、地域の芝居文化に結び付き、またその話題が他の住民の生活文化に伝播し...といったつながりの拡張により、地域文化の、そして文化を通した住民生活の活性化へと結び付けていくことができるのではないか。

またローカルな話題だった稲荷堂の話が、全国各地にある稲荷堂や稲荷信仰と結びつくことにより、全体の中で加茂の文化を位置づけることになる。こうした外部との結びつきの体験は、住民が自文化を再確認・再発見する機運を醸成することとなるだろう。

[文 献]

- ・ Barthes,R 1980., La Chambre claire: note sur la photographie, Gallimard et Seuil (=1985 花輪光訳『明るい部屋』みすず書房)
- ・ 河道 威、古賀 崇朗、永溪 晃二、穂屋 下茂、梅崎 卓哉、田代 雅美 2018

「佐賀デジタルミュージアムの構築：～佐賀の遺産を後世に伝えるために～」,
デジタルアーカイブ学会誌 Vol.2, No.2. 2018-03-09. pp.103-106

- ・ 工藤貞夫 秋野太郎編 1966 『加茂港史』 加茂郷土誌編纂委員会
- ・ 大塚民俗学会編 1972 『日本民俗事典』 弘文堂
- ・ Sontag,S 1977.,On Photography, Farrar,New York: Straus and Giroux(=1979
近藤耕人訳 『写真論』 晶文社)
- ・ 渡辺暁雄 2015「住民参加のまちづくりにおける課題意識の醸成と共有－山
形県鶴岡市加茂地区における－」,日本公益学会 公益学研究 Vol.14,2015.
3.31 pp.47-52
- ・ 渡辺暁雄 2018「写真における行為の非対称性と素材の希少化」,東北公益文
科大学 総合研究論集 第35号,2018.12.20. pp.1-11
- ・ 柳田國男 1969 『定本柳田國男集 第十二巻』 筑摩書房

[ホームページ]

- ・ 日本経済新聞社 2015.08.02
<https://www.nikkei.com/article/DGXMZO89980360R30C15A7I00000/>,
2020.02.05 アクセス
- ・ 鶴岡市 2004「鶴岡市の人口 昭和55年国勢調査結果報告」
[http://www.city.tsuruoka.lg.jp/static/stat/01_tsuruoka/2_jinko/s55/
jinko-s55.html](http://www.city.tsuruoka.lg.jp/static/stat/01_tsuruoka/2_jinko/s55/jinko-s55.html) ,2020.02.04 アクセス
- ・ 鶴岡市 2015「鶴岡市の人口 平成27年度国勢調査 確報値」より算出。
http://www.city.tsuruoka.lg.jp/static/stat/2_jinko/h27/HP1/index1.html,
2020.02.04 アクセス
- ・ 鶴岡市 2020「住民基本台帳人口 世帯数」
<http://www.city.tsuruoka.lg.jp/shisei/tokei/shimin01jinkousetai.html>,
2020.02.04 アクセス