

バーチャルでの歴史再現から考える新しい観光産業 ～バーチャルシベリア強制収容所プロジェクトの一例から見る、新しい観光産業～

A New Tourism Industry Based on a Virtual Reconstruction of History
- The New Tourism Industry in the Example of the Virtual Siberian Gulag Project -

多摩大学彩藤ゼミバーチャルシベリア強制収容所作成チーム
濱 大貴¹⁾, 田中 千尋²⁾, 館野 央果¹⁾, 村田 晴斗¹⁾, 久永 棟大¹⁾
指導教員 彩藤 ひろみ¹⁾, 小林 昭菜³⁾

- 1)多摩大学 彩藤ひろみゼミ 2)多摩大学 水盛涼一ゼミ
3)多摩大学 小林昭菜ゼミ

キーワード：バーチャル、歴史再現、実例あり、教育、歴史継承

1. はじめに

本「バーチャルシベリア強制収容所再現プロジェクト（以下再現プロジェクト）」は、元々は「シベリア抑留の歴史教育」を目的として2022年度春頃から開始されたプロジェクトである。これは先んじて実施された2021年度多摩大学学園祭「バーチャル多摩祭」での作成/実施経験等に基づいて、多摩大学小林昭菜准教授ゼミ（以下小林ゼミ）から多摩大学彩藤ひろみ教授ゼミ（以下彩藤ゼミ）へ制作依頼が出されたことから始まり、3DCGを用いての制作、及び運営が現在も続けられている。

今回は、本プロジェクトの本来の「歴史教育」の範疇を飛び越え「観光産業への結びつき」を焦点に当てつつ、今後の発展性について発表する。

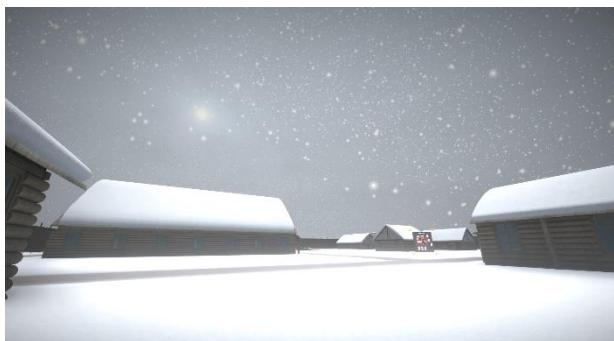


図1 バーチャルシベリア強制収容所外観図

2. 歴史再現と歴史修繕

元来、歴史と観光は切っても切れない結び付きがある。特に京都や奈良の事例から見ても、「歴史的建造物」は観光産業においても大きなウェイトを占める。

再現プロジェクトは本来、「失われた記憶を再現して、後世の世代に伝える」『歴史継承』をメインテーマの一つとしている。制作においての「歴史的再現性」の部分は最も重視されたポイントの一つでもある。

これは現在の歴史的観光地の修繕作業にもあるように、「当時の資料を探し」「それに近い形で作り上げる」事は変わらず同様であると考える。

つまり、歴史的建造物の再現/修繕は、結局の所「同じものを作る」という部分において非常に似通った性質を持つと考えられる。

3. バーチャルで歴史を再現する意味

現実で歴史的な建造物を見るのは、大きな手間や苦労が伴う場合もある。またその歴史的建造物を維持するにも莫大な予算が必要になる。

しかしバーチャルでは、一度作成てしまえば、後の維持費は現実の建物に比べて安い。また、訪れるこども、現実に比べてずっと気軽である。更には歴史的な再現以外にも、バーチャルにおいては実際の観光地の宣伝、それ以外の宣伝や、バーチャル

イベントの実施等も可能であり、現実の建造物とは異なり、イベント実施の際の周辺施設への周知徹底や防犯・交通整理等の負担も無くなる利点もある。

また歴史再現という意味においても、バーチャルは、現実よりもより広範囲での再現が可能であり、例えば「当時の戦いの情景を再現」等と言った広範囲での歴史的な体験を再現することも可能である。

歴史再現は再現プロジェクトが目標とした一つであり、建造物のような「歴史的建造物」以外にも「当時の抑留の様子を再現させる」「それを体験させる」事を目標としていた。

これは数回における「バーチャルシベリア強制収容所体験」において、体験者からの感想で「非常によい体験が出来た」「実際にシベリアにいったような気分になった」との感想を得たことで達成したと言える。また実際のシベリア抑留体験者の方にも体験していただいた際「大体こんな感じだった、よく出来ている」との感想を頂くことも出来た。

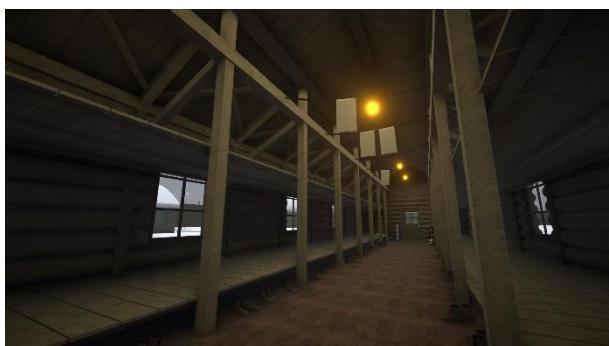


図 2 歴史的建造物再現と歴史体験の両立を目指した収容所内部

4. バーチャル歴史再現の活用方法

今日、日本には多くの歴史的な観光スポットが点在するが、それ以外にも非常に多くの観光スポットが、大衆の注目を浴びること無く眠っている。

それらは歴史ドラマのヒット等で度々ピックアップされるが、バーチャル再現はそれ以外も一つの注目を引く可能性を提供することができる。

現在、インターネットやバーチャル世界を触れることがある世代は、若者が主であるが、その世代

が「バーチャル再現」を見て、触れる機会が少なからずあることで、今、まだ注目を引いていない歴史的な観光スポットが、日の目を見る可能性を新たにもたらすことができると考える。

また地域教育の教材の一つとしても、取り入れることが可能であり、幅広い世代に対して、新たなアプローチをすることが可能であると考えている。

これを八王子に当てはめるのであれば、「八王子城」のバーチャルでの再現（城下町を含む街並みの再現まで含めた）からくる歴史再現体験や、そこから見る現在の八王子との比較。「八王子神社」の歴史再現から見る八王子の今の八王子の成り立ちの体験。第二次世界大戦時の八王子の街並み再現から見る当時の戦争教育等。様々な要素を考えることができる。

5. まとめ

「バーチャルシベリア強制収容所」の一例を根拠として、教育・観光産業への新たなアプローチの可能性について考察した。

参考：

「バーチャルシベリア強制収容所」Cluster ワールド
<https://cluster.mu/w/8cd9ff7d-834e-4e7c-93bb-3de25252d79f>