

# テーマ名 史跡足尾銅山跡の保存活用

地域名 日光市足尾地域（史跡足尾銅山跡）  
パートナー名 日光市 教育委員会事務局文化財課

14班 コミュニティデザイン学科 須藤和 木村旭陽  
建築都市デザイン学科 近藤春樹 山下昂大 明石一乃  
社会基盤デザイン学科 早坂ゆいな  
グループ指導教員 藤原浩己 青木達也

## 01 背景：地域課題

足尾地域では、1920年代をピークに人口が減少し続けており2020年時点でその人口は1772人にまで減少している。この状況に加えて、少子高齢化も深刻な課題となっており、地域の持続可能性が危ぶまれている。また、足尾の歴史は複雑であるため、初めて訪れる人にとってはその全貌を理解するのが難しく、足尾を訪れたすべての人が観光を十分に楽しめているとは言えない状況が見られる。

## 02 プロジェクトの概要と目的

私たちは実際に足尾に赴き、現状の把握を行った。その上でステークホルダーや地元の高校生に聞き取り調査を行い、足尾の課題に沿った提案を考え作成した。私たちのプロジェクトでは足尾の資源活用や集客の方法を提案し、若者にも足尾の魅力が伝わることを目的としている。それを踏まえ史跡足尾銅山跡の新しい保存活用につなげることを目指している。加えて複数のステークホルダーや次世代の参入・連携を促進することをねらいとしている。

## 03 分析方法

### 《1stサイクル》

- ① **現地調査** 産業遺産を始め、街並み・地勢など現在の状況の調査を行った。
- ② **ステークホルダーとの意見交換**（足尾観光課・足尾に緑を育てる会・足尾銅山の世界遺産登録を推進する会など）足尾が抱える問題や1番に見せたい足尾の魅力の聞き取りを行った。
- ③ **クラウドファンディングを想定した提案作成** クラウドファンディングを行う際の説明フローに沿って、班員が1人1つずつ4回の改良を重ねて、足尾活性化の提案を作成した。

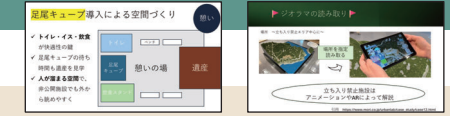


図1 クラウドファンディングを想定した提案作成

### 《2ndサイクル》

- ④ **古河機械金属（企業）との意見交換会** 1stサイクルを経て、班で1つの提案を作り、発表を行いフィードバックをいただいた。
- ⑤ **日光明峰高校の生徒への聞き取り調査** 足尾銅山について学んでいる生徒たちから、足尾に対する考えや自分たちの提案に対する意見や感想を伺い、自分たちの提案を精査した。

## 04 分析結果：各活動での成果

### I 03の①の活動から

地域パートナー 鉱害克服、森林再生の技術や、足尾特有の鉱山文化などの歴史を伝えていくことの価値を明らかにしたい。  
訪れたすべての人に足尾の普遍的価値を実感してもらおう。

### II 03の②の活動から

各ステークホルダーの活動が独立的で、それぞれの押し出したいスポットにばらつきがある。  
複数の箇所を対象にテーマを持たせ、関係者を巻き込み一体となって足尾を盛り上げる意識の醸成に繋げる。

### III 03の①・②の活動から

銅産業の技術、鉱害と緑化の歴史は膨大で難解であり、立ち入り可能な産業遺産が少ない。  
活用可能な産業遺産の中で、足尾銅山に関わる事実・歴史を正しく多くの人に伝える方法を生み出す必要がある。

### 《古河機械金属との意見交換会の結果》

リピート率アップにつながる宇大生らしさを出す必要がある。  
法的制約のある鉱山施設において、デジタル技術を用いた保存と活用は効果的。  
観光分野において、企業と地域の人との関わりが一部に限られることが現状の課題。

### 《日光明峰高校での聞き取り調査の結果》

～観光客の視点～

- Q. 没入体験でどんな映像があるといい？  
A. 江戸村のような空間再現、人が騒がけてくる、ドラマ風
- Q. 何があつたらさらに行ってみたくなる？  
A. テーマ性のある施設、お店、インスタ映えする食べ物、キスグ平園地のような圧倒される景色、手ごろなバス料金

～スタッフの視点～

- Q. 足尾を盛り上げるために一緒に活動してみたい人は？  
A. 飲食店、栃木県出身のインフルエンサー、栃木を好きな人
- Q. スタッフになる時にどんな見返りがあると参加したい？  
A. 人を楽しませる充実感、謝金、交通料金の割引、お客さんからの感謝が見える



図2 日光明峰高校の生徒への聞き取り

## 05 最終提案

### 《概要》

- 以下三か所のスポットに没入型映像体験（プロジェクターで空間に映像を投影し、観客が映像の中に入り込むような「没入感」を楽しむ体験）で歴史や文化を学べる施設を設置する。
  - i 通洞坑 → 足尾銅山観光の過去使われた坑道の入り口
  - ii 古河掛水倶楽部 → 迎賓館として建てられた洋館
  - iii 環境学習センター → 自然の大切さと環境問題が学べる施設
- 期間限定で実際の役者×映像のイメージイベントを開催（イメージイベントとは観客自身が登場人物として別世界に没入できるような体験を提供するイベントのこと）

### 《狙い》

複数のスポットに設置することで、足尾について様々な視点から学んでもらう。また、イベントを定期的に企画しリピーターを増やす。



図3 没入映像体験施設の視察

### 《没入体験のメリット》

複雑な足尾についての説明を体感的に理解することができる。また、立ち入り可能な遺産は少ないが、映像体験やイメージイベントによって没入感を高めることでその点を補う。

### 《人々の協力関係》

- 地域の様々なステークホルダー×地域の住民×大学 → 共同で没入体験映像の内容・演出を監修
- 地元の高校生を始めとした地域の住民×大学 → 役者として参加するなど、イメージイベントを共に企画・実施。
- 飲食店×没入映像体験施設 → 飲食店を施設に併設し、観光業と飲食業の相乗効果を図る。

## 06 今後の展望

今回の提案では、大学生や地域の児童・生徒など「次世代」をターゲットとして、観光に引き込むことを目指した。この提案は、次世代の人々が持つ、運営側・観光客側の両視点からの発想を取り入れる関係を構築することが課題である。今後の展望として、次世代とステークホルダーをつなぎ、主体的に地域に関係したくなるようなきっかけ作りが必要である。

