

観光地点検

奈良県立大学地域創造学部講師
岡本 健



奈良の固定イメージ覆す RPGゲーム風「ナラクエ」

コンピューターやゲーム機で表現されるドット絵が注目されている。小さな正方形を組み合わせることで描写されたこのドット絵を有名にしたのは1983年発売家庭用ゲーム機「ファミリーコンピュータ」である。「スーパーマリオブラザーズ」「ドラゴンクエスト」などのソフトが爆発的な人気を呼んだ。

2012年の4月には、Googleがエイプリルフール企画としてドラゴンクエスト風のドット絵で描かれた「Googleマップ」を公開。今年7月現在、独メルセデス・ベンツと「スーパーマリオブラザーズ」がコラボしたテレビCMが放映されている。今回は「ドット絵」という、ある意味、技術不足の時代の表現を観光に活用する取り組み「ナラクエ」の可能性とその意味について論じたい。

大仏と鹿の奈良イメージ

奈良のイメージといえば、一般的には「大仏」と「鹿」の二

つに集約されるといっても過言ではないだろう。ある地域に強烈な一つのイメージが付与されるという事態は、ある意味「ブランド化」であり、望ましいことでもある。〇〇県と聞いて「何も浮かばない」と言われる事態は問題視される。逆にあまりに強烈なイメージは固定観念となり、「〇〇と言えば□□」と「わかった気」にさせてしまう。「わかった気」になってしまった場所に好奇心を抱くことはまれだろう。

このため、奈良市をドット絵で表現することで、固定イメージとは異なる印象を抱いてもらい、これまで興味を持っていなかった層、特に若者層にアプローチしようとしているのが今回紹介する「ナラクエ」である。

膨大な情報量から何を選ぶか

観光地をアピールする際には情報をメディアで流すことが重要だ。その情報はできるだけ多く、詳しいほうが良いというのが一般的ではないだろうか。ウェブページやガイドブックを見

ると多くの観光情報は詳細で、高画質な写真が使われている。

現代社会では手に入り得る情報の数は膨大だ。ただ、これはあくまで手に入り得る情報の数で、実際にそれらの情報の何を選択するかは個人にゆだねられている状況である。インターネットを考えると、情報を得る際に重要になるのは検索サイトだが、キーワードを打ち込み情報を検索するのは人間であり、そ



ドット絵で観光案内を試みる

の人間の語彙によって手に入る情報の量は大きく変わってくる。うまく情報にアクセスさせるにはどうすればよいのだろうか。

感性的アクセスで取り込む

ユネスコの諮問機関であるICOMOSは、文化資源へのアクセスについて、3つの様態を提起している。1つ目は、その場に行って見て体験する「物理

的アクセス」、2つ目は、その対象についての知識を得る「知的アクセス」である。これまでの観光の議論はここまでの話が多かったが、これだけでは限界がある。そこで、3つ目として「感情的・感性的アクセス」を挙げている。ここまで考えを進めてくると、「発信する情報量を増やす」「情報を高精細化していく」方向性とは逆のアプローチが見えてくる。そこでドット絵だ。情報量をかなり減らした表現で、強烈にイメージのついた奈良を再表現する。そうすることで、新たな世界観で奈良に注目してもらいたい狙いである。

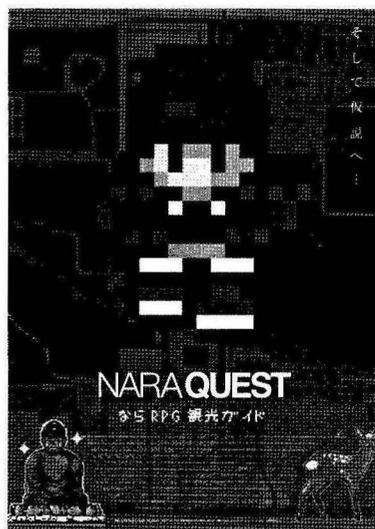
今回は私が所属する奈良県立大学にもっとも近い商店街、船橋通り商店街を取り上げた。この商店街は油阪駅の駅前商店街として栄えたが、1969年に鉄道の地下化によってこの駅がなくなってしまい、商店街は衰退を始めた。逆に、この点をプラスにとらえてみた。船橋商店街に対してショッピングセンターのような総覧性や利便性を求めるのは現実的ではない。店舗数が少ないならば、各店舗を大きく取り上げ、その個性や特徴を編集し、一定の世界観で表現してみたのである。

いわば情報量を制限するとともに、世界観の断片を提示することで、それを見た人の想像力を喚起し、参画可能性を感じさせるあり方である。こうして「ナラクエ」マップを制作した。

「ドラクエ」の世界が出現

「ナラクエ」は現在進行形でプロジェクトが進んでいる。最初は、筆者が友人と飲み屋で冗談話をしていた中から生まれた発想だった。奈良には平城宮跡という場所がある。文字通り、平城宮があった跡だ。現在は、朱雀門、大極殿が復元されているが、その他の場所は広い草原になっており、市民の憩いの場になっている。これを上から見ると、まさに「ドラゴンクエスト」の世界だ。緑色のフィールドが基盤としてあり、そこにポツリポツリと城や町があるそんな世界とそっくりである。

このように発想した「ナラクエ」だが、いろいろな人に構想を話しているうちに、どんどん仲間が増えている。まず、テレビ局のディレクターが注目して取り上げてくれた。私の番組出演が決まり、その際にパネルを制作した。制作段階で、この発想に共感した学生が協力してくれ、ドット絵を描いてくれた。



奈良県立大近くの船橋通り商店街を「ドット絵」で盛り上げる

パネルが出来上がったことで、マップのイメージが出来あがり、マップ制作の際、さらに他の学生が協力してくれた。船橋商店街の個人店主さん方も快く取材に応じてくれ、学生と教員、そして、プロの編集者がコラボすることでマップが完成した。この取り組みを面白がってくれた記者によって新聞記事が掲載された。これによってさらに協力者が現れ、現在次の取り組みが進んでいる。 **G**

今後のポイント

次は、ついに発想の源である平城宮跡を使ったものを計画している。

こうすることで、連携組織ありき、企業や地域ありきの観光プロモーションではなく、世界観や方向性を共有することによって参画する人たちをどんどん巻き込んで、その時々に応じた取り組みを実行

し、総合的に奈良の新たなイメージを創り上げていくプロジェクトの新たなあり方を実現している。

このクエスト（探求）はここまで進むのか。自分で蒔いた探求の種、共感をしてくれた人々とともに、出来る限り大きく育てていきたいと思う。