

コンテンツツーリズム、その先へ —観光とアニメ、そして、ゾンビ

開催日: 2017年9月25日(月)

時間: 19:00~21:00

場所: 3331 Arts Chiyoda

主催: C-HUB(コンテンツ事業創造HUB)

奈良県立大学 地域創造学部
准教授
岡本 健(おかもと・たけし)

e-mail

okamoto@narapu.ac.jp

zombiestudies2017@gmail.com

twitter

animemitarou

本日のメニュー

- 簡単に自己紹介
- コンテンツツーリズムと虚構
- アニメ聖地巡礼(聖地88ヶ所)
- ポケモンGO(江別のThird Saturday)
- ゾンビというコンテンツと地域
(横川ゾンビナイト)

簡単に自己紹介

★1983年奈良県奈良市生まれ

★2003年4月 北海道大学文学部(認知心理学)

★2007年4月 北海道大学大学院

国際広報メディア・観光学院 修士課程

★2008年3月からアニメ聖地巡礼研究を開始。

* 当時の風当たりはかなり強かった。

★めげずに、アニメ聖地巡礼、コンテンツ・ツーリズムの研究で修士号、博士号を取得し、

2012年4月から京都文教大学に赴任。

★2013年4月より、奈良県立大学 講師。

2015年4月より、同大学 准教授。

『メディア産業論』『メディア・コンテンツ論』担当。

★2016年9月ごろから半年ほど

うつ病に罹患して完全に沈黙。(現在はうつヌケ)

★和歌山大学、愛媛大学、立命館大学、京都文教大学、帝塚山大学では、「観光」や「メディア」「コンテンツ」「コミュニケーション」などに関する授業を非常勤講師として担当してきた。

(次年度からは、

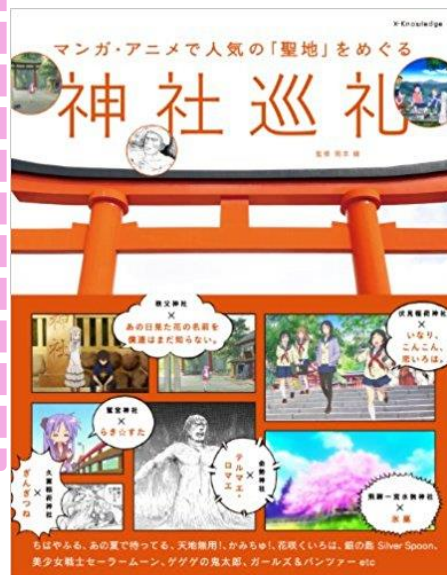
京都精華大学で「観光心理」を担当予定)

著書



2013年
『n次創作観光』
北海道
冒険芸術出版

2014年
『神社巡礼』
エクスナレッジ



2015年
『コンテンツ
ツーリズム研究』
福村出版

2016年
『メディア・
コンテンツ論』
ナカニシヤ出版



その他の著書や論文、雑誌記事、
講演、ブログ等あります。ウェブサイト
『researchmap』をご覧ください。
【URL】<http://researchmap.jp/t-okamoto/>

n次創作観光

—アニメ聖地巡礼／コンテンツツーリズム／観光社会学の可能性
(北海道冒険芸術出版)



観光学会
著作奨励賞受賞

博士論文の内容を元に、
アニメ聖地巡礼やコンテンツツーリズムの基礎知識
をまとめました。お求め安い823円(税込)で発売中！

神社巡礼

—マンガ・アニメで人気の「聖地」をめぐる
(エクスナレッジ)



アニメ・マンガに登場する全国各地の神社を紹介。神社の参拝の仕方や、アニメ聖地巡礼の歴史、まちおこし事例も写真をふんだんに使って、多数紹介しています。全カラーページ。1,728円(税込)

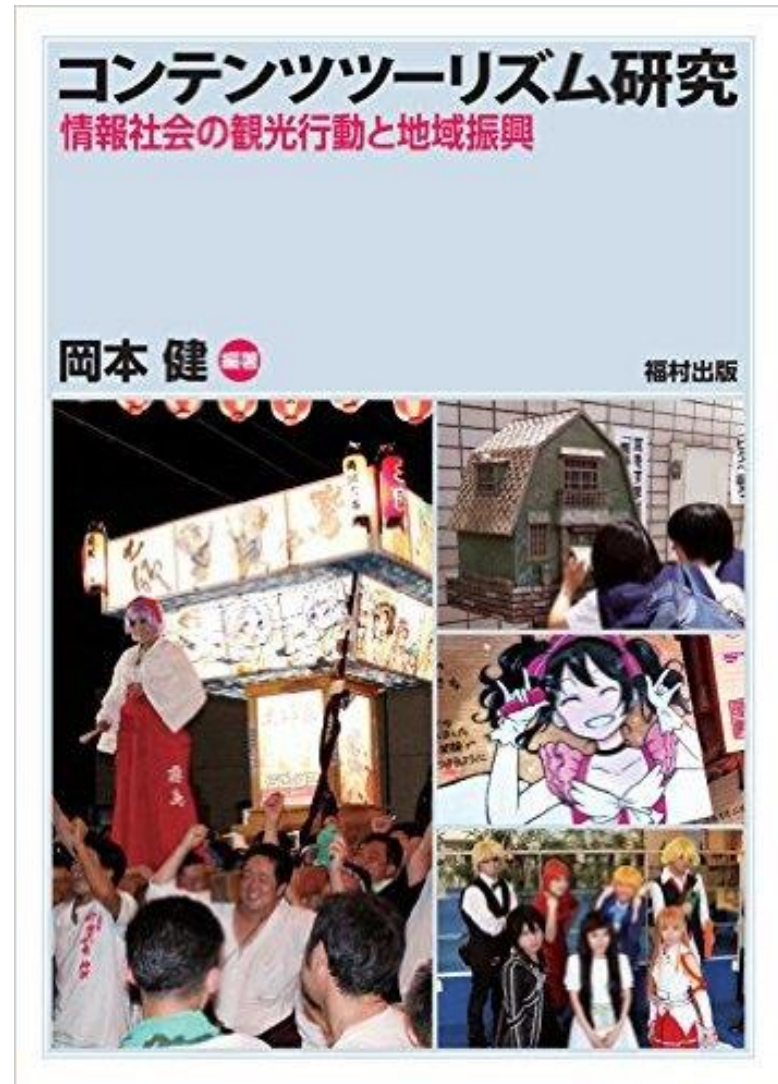
観光学術学会
企画賞受賞

コンテンツツーリズム研究

—情報社会の観光行動と地域振興
(福村出版)

コンテンツツーリズムについての研究書。その社会的背景(経済的インパクト、社会・文化的インパクト)、研究的背景、方法論、事例研究、今後の拡がりに至るまで。総勢25名の執筆陣が、多様な角度からコンテンツツーリズムを解説。

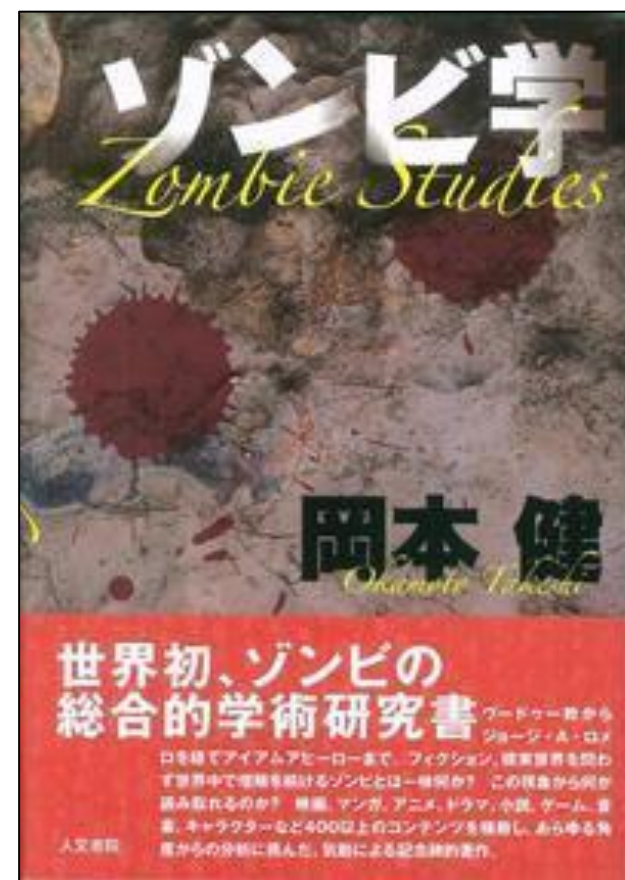
2,592円(税込)



そして、2017年・・・

●最近はやりの
「ゾンビ」について、
多角的に考える
『ゾンビ学』(人文書院)

●ゾンビを
フードツーリストとして分析。
主人公たちの作品内の
移動に注目して読み解く。



目次:

はじめに

第1章 ゾンビ学入門

第2章 フレームワーク・オブ・ザ・デッド

第3章 ゾンビの歴史

第4章 マルチメディア・ハザード

第5章 ゾンビとゲーム

第6章 日本のゾンビ文化考

第7章 ゾンビの特徴とその進化

第8章 ゾンビと日常／非日常

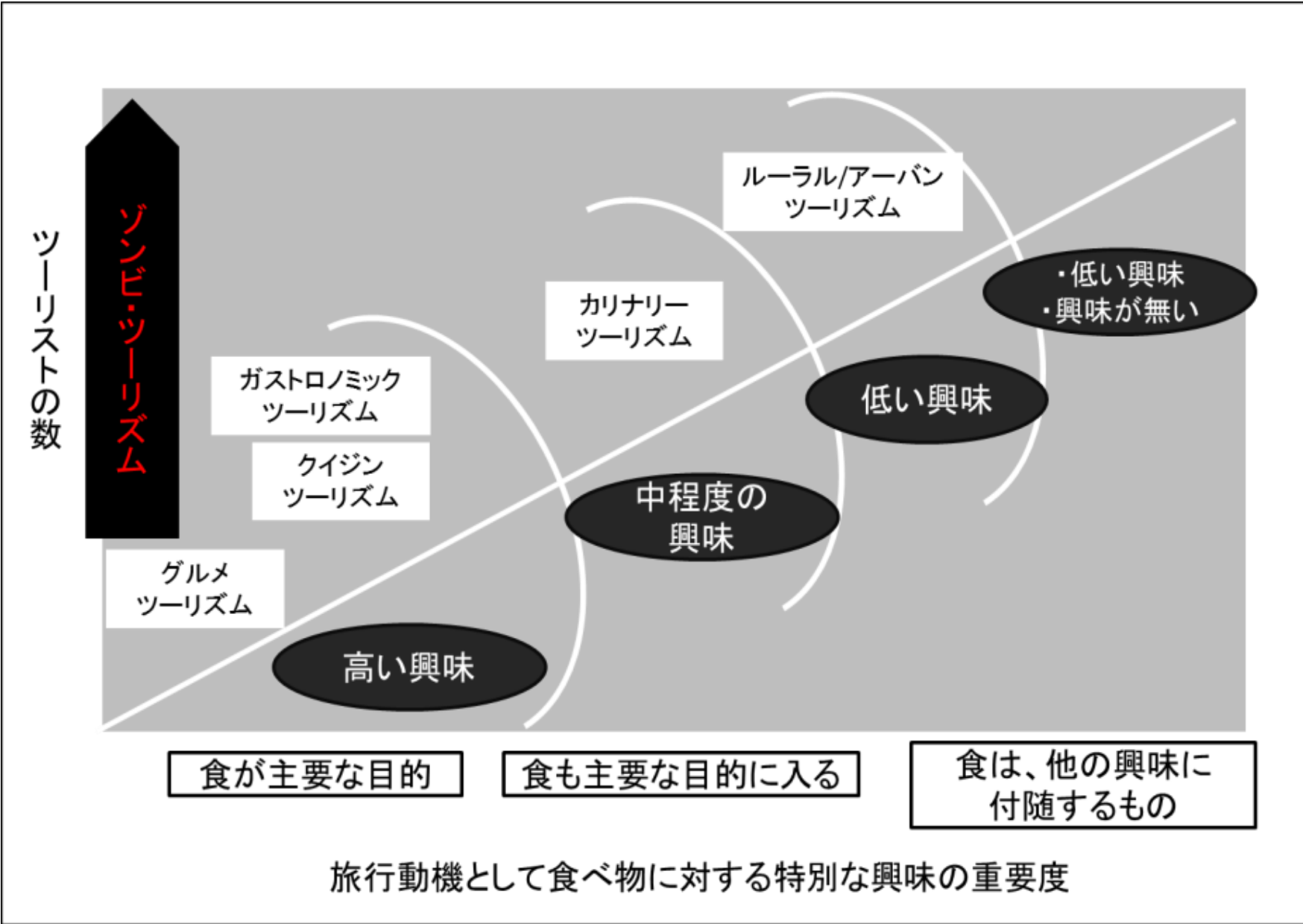
第9章 地獄の歩き方

第10章 ゾンビ／人間

第11章 死霊のたびじ

おわりに

フードツーリズムの分類を用いて、ゾンビの旅を分析する



コンテンツツーリズムと虚構

★観光は、何らかのメディアによって得た事前情報に基づいて、「移動」する行動のことを指す。

★一般的な「観光」の旅行者行動プロセスは、動機が形成され、ガイドブックやテレビ、インターネットといった「メディア」から観光のための情報を得て、旅行行動に至る、と説明される。

* 観光とメディアの関係性はこれだけ??

コンテンツツーリズムと虚構

- ★楽しみのための情報「コンテンツ」に影響されて、旅行する人がいる。
- ★メディアに「観光」がコンテンツとして描かれることもある。
(旅番組、映画やアニメの中の観光)
- ★時刻表などの「ための」情報をコンテンツ化する人もいる。
- ★コンテンツ体験それ自体がそもそも「観光」的な行動では(虚構空間、現実空間)

コンテンツツーリズムと虚構

- ★アニメの聖地巡礼では、アニメを見て、ネットから情報を得て、身体的な移動(観光)を行う。
- ★ネットゲーム(MMORPG)、スマホを常備、SNS、Instagram、Ingress、ポケモンGO、AR、VR、プロジェクションマッピング...
- ★「観光」の範囲を、「身体的な移動を伴う」活動のみと限定することは、果たしてそんなに自明なことなのだろうか？

コンテンツツーリズムと虚構

★アニメ聖地巡礼の研究をしてきて分かったのは、メディア、コンテンツ、ツーリズム、が互いに深く結びついていること。

★「人間」がコミュニケーション(様々な規模での)を行う際には、何らかの「メディア」が必要不可欠。

★その「メディア」には何かの行動の「ための」情報はもちろん、楽しみのための情報「コンテンツ」もそこにのることになる。

コンテンツツーリズムと虚構

★メディア上に想定される空間

「情報空間」の出現

★ネット上のみでの関係性(インティメイト・ストレンジャー)、ネット上での関係性と現実空間上での関係性のハイブリッド。

情報空間への観光。

★インターネット・リテラシー、コミュニケーション・リテラシー、デジタル・リテラシーなどの教育

コンテンツツーリズムと虚構

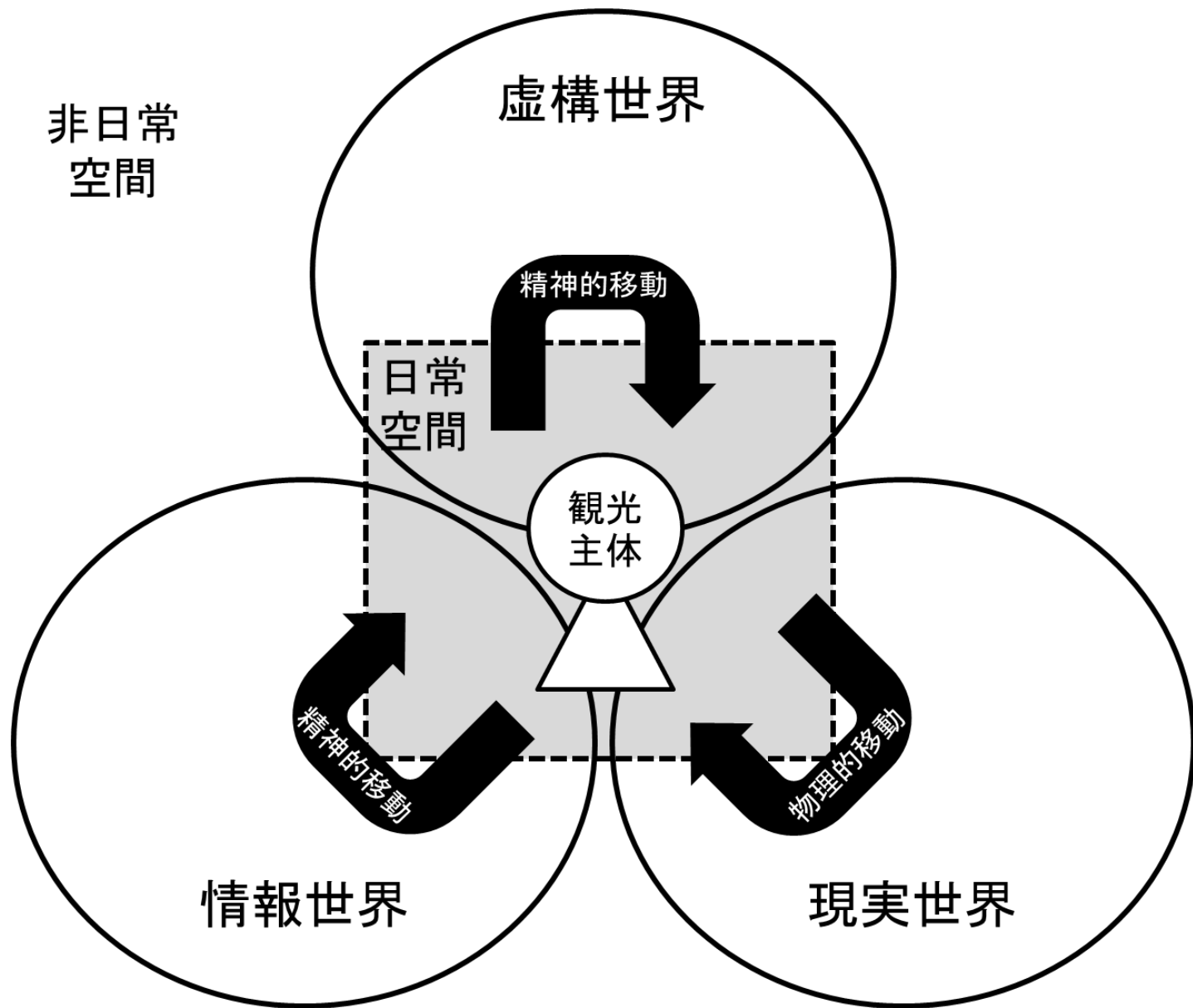
★観光にかかわるコミュニケーションにも、メディアは深く関係している。

- ・インターネット（発信者としての旅行者）
- ・携帯電話→ケータイ（スマホ）
 - ☆マルチメディア化（カメラ、動画、GPS、アプリ）
 - ☆モバイル化（ケータイマルチメディア）

★これによって、旅行中においても情報の受発信が可能に。その情報は文字、静止画、動画など。また、GPSによって、自分の現在の位置がリアルタイムでわかるように。

コンテンツツーツーリズムと虚構

- ★元来、人は、メディアや想像の中で非日常を味わう「想像力」「文化」を持っている。
- ★そうした「非日常」はいかに形成され、そして、いかに受容されているのか。
- ★「観光研究」にとって、実はこの「虚構」部分の研究が非常に重要だと考えている。
- ★今日は、現実空間、情報空間、虚構空間を横断しながらのコンテンツツーツーリズムを考えたい。



出典：岡本健(2017)「ポケモンGOの観光コミュニケーション論 —コンテンツツーリズムの視点からの観光観の刷新」松本健太郎ほか(編)『Pokémon GOからの問い』(新曜社、近刊)

アニメ 聖地 巡礼

埼玉県
久喜市鷲宮
「土師祭」
(2017年9月)



筆者撮影:2017年9月



●10年目
持続性

●オタク
共感と共在

●つながり
機会創出

●表現
孵化器

筆者撮影：
2017年9月

アニメ聖地88ヶ所

●アニメ聖地巡礼は徐々に知名度を上げていった

・『おねがいティーチャー』木崎湖

・柿崎俊道『聖地巡礼 アニメ・マンガ12ヶ所めぐり』（『新世紀エヴァンゲリオン』等紹介）

・『らき☆すた』鷺宮
（マスメディアへの露出増）

・『ガールズ＆パンツァー』大洗
（観光庁からの表彰）

・『君の名は。』飛騨
（流行語大賞トップテン入り）

・アニメ聖地88ヶ所

●アニメ聖地88ヶ所について

・権威付けやランキングは、これまでの観光現象でもよく見られた。

・風景、景勝地、温泉地、観光地の番付や100選など。

・インバウンドを強く意識している点に特色あり。

・ファンにとって忸怩たる思いなのは、メジャー化にあり？

・観光は「差異の産業」。アニメの聖地、というだけでは珍しくなくなっている。

・一方で、作品は多様、地域も多様なので、無限に差異化できる可能性も。

ポケモン GO



大阪「金属製周囲歴史案内板」(サンダー)レイドバトル
(筆者撮影:2017年8月)

ポケモンGO と地域振興

●ポケストップにルアーモジュールを刺して集客

・ゲームの課金アイテムを利用しているだけなので、別途のコンテンツ使用料等はなし。

●公式イベント

・神奈川県横浜みなとみらいエリア
一帯で、株式会社ポケモンが主催する街型イベント「ピカチュウだけじゃないピカチュウ大量発生チュウ！」
・国内初のポケモンGO公式イベントの「Pokémon GO PARK」も同時に開催された

●ポケモンGOのマップの配布

・「天橋立三所詣GOワールドマップ」
・京都府とナイアンティック社との観光振興に関する連携にもとづいた公式マップ

・凡例に、ジム、ポケストップ、観光名所、トイレ、休憩所、駐車場、案内所、コンビニ、
と虚構空間上のモノと現実のモノが混在していて面白い。

●それ以外の方法
をとった地域がある

「ポケモンGOサードサタデー」 (2016年9月17日)



会場となった江別駅周辺
(左が駅舎。写真はパノラマ。)
筆者撮影: 2017年8月

Fev Gamesによるファンイベント (世界同時開催)



なぜ江別！？

ゴミ拾いゲーム

(写真提供:北海道江別ポケモンGOサークル)



筆者撮影:2017年8月



驚くほどポケストップがある。



筆者撮影：2017年8月



街路灯に「れんがギャラリー」

筆者撮影：2017年8月

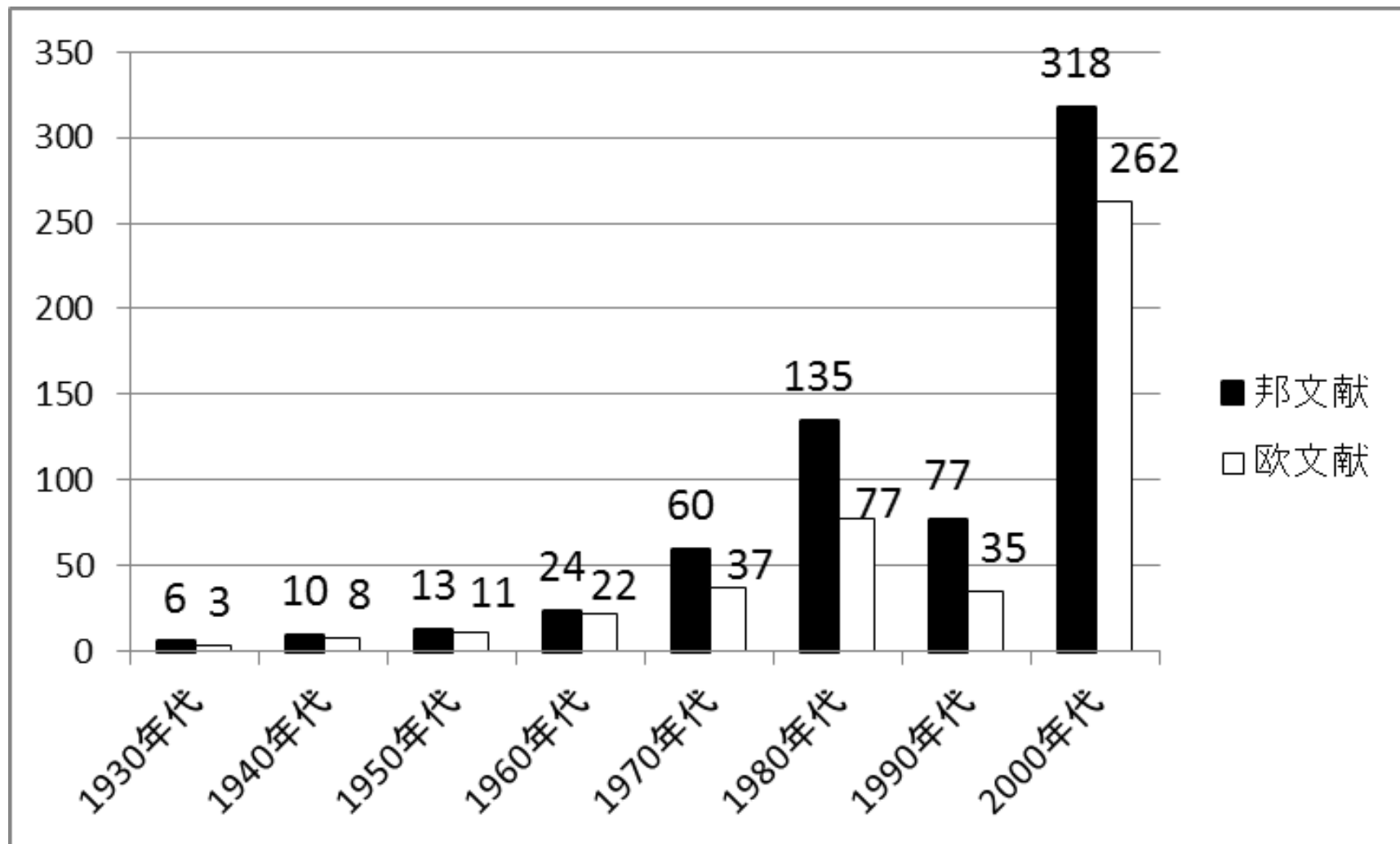
→当然、IngressやPokémonGOに使われることは想定していない

ゾンビという コンテンツと 地域



筆者私物を撮影

ゾンビ映画公開本数の推移



『ゾンビ学』(人文書院)より

『ゾンビ映画大事典』『ゾンビ映画大マガジン』『The Zombie Movie Encyclopedia』『TZME Volume2: 2000-2010』に紹介されているゾンビ映画を数えた結果。

●ゾンビイベントが各地で開催

- ・USJのハロウィンホラーナイトは有名
- ・ファンランや脱出ゲームなどのゾンビイベントも各地で実施されている
- ・低予算の味方

●ゾンビの匿名性

- ・観光客と地域住民、観光客同士、地域住民同士の垣根を下げる効果があるのでは。

●ゾンビはイメージしやすいコンテンツ

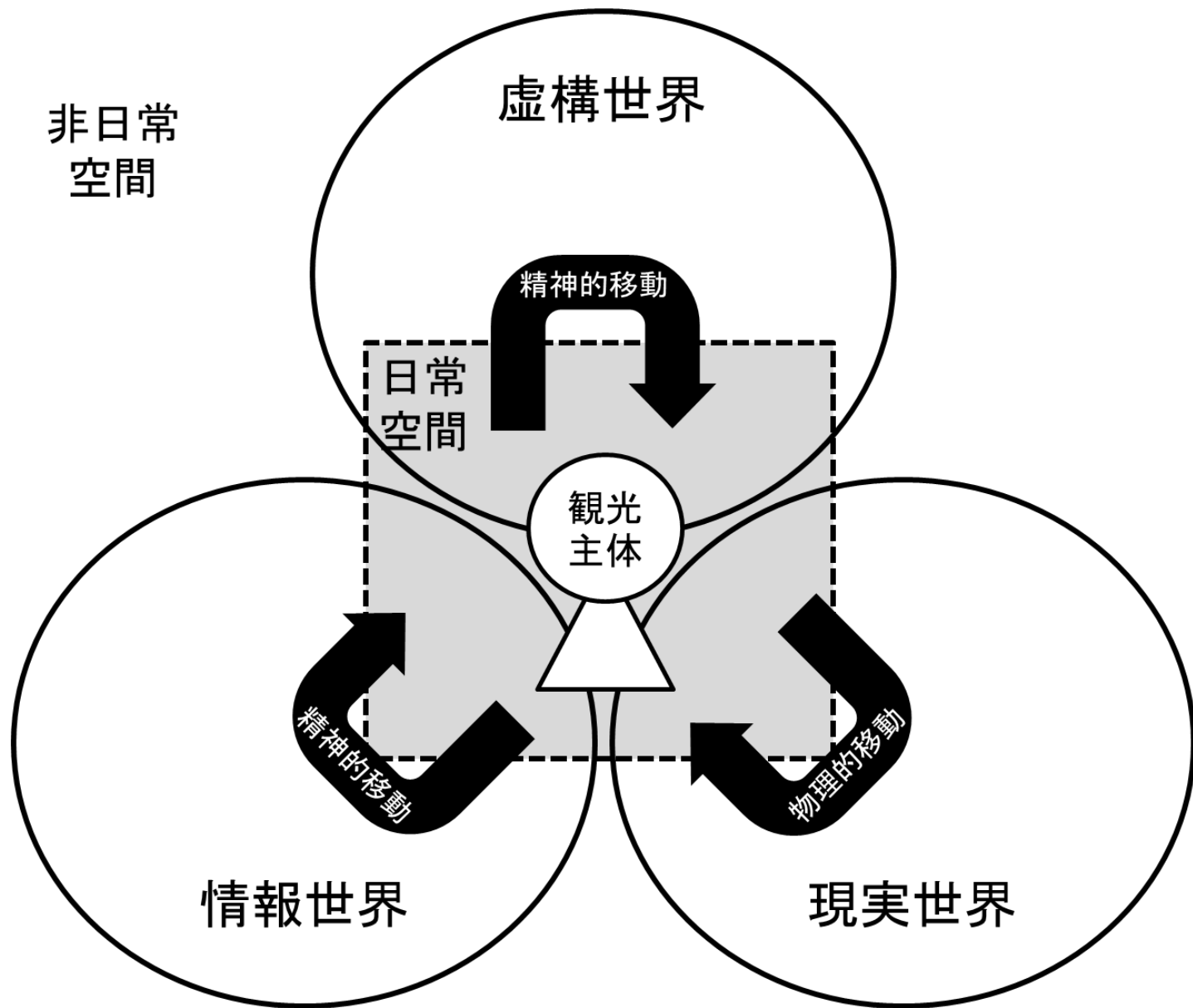
- ・ゾンビ映画を観たことがなくてもゾンビはわかる

●広島市の横川では、地域イベントとしてゾンビ

- ・ハロウィンイベントとして実施
- ・本年も開催。
- ・私も「ゾンビ大学」を開校！！

●ゾンビは没場所的

- ・ゾンビが登場する場所が非日常化。
- ・自分がゾンビになることで、非日常体験



出典: 岡本健(2017)「ポケモンGOの観光コミュニケーション論 —コンテンツツーリズムの視点からの観光観の刷新」松本健太郎ほか(編)『Pokémon GOからの問い』(新曜社、近刊)