

コンテンツとツーリズムと図書館と…

—奈良県立大学「地域創造データベース」は
地域を創造できるか！？

平成26年度 公立大学協会図書館協議会
近畿地区協議会講演会

2015年2月17日(火) 13:40 ~ 15:00
於：奈良県立大学 3号館

奈良県立大学 地域創造学部 講師

岡本健

twitter: animemitarou

E-mail: okamoto@narapu.ac.jp

自己紹介

- ・岡本 健(おかもと たけし) 博士(観光学)
- ・現在、
奈良県立大学 地域創造学部 専任講師
- ・【専門】コンテンツツーツーリズム学、ゾンビ学
- ・1983年生。31歳(ファミコン、TDLと同じ年)
- ・高校まで奈良で過ごし大学から北海道
- ・文学部で認知心理学を学ぶ。

自己紹介

n-th
CREATION TOURISM

・2007年4月 北海道大学大学院
国際広報メディア・観光学院
修士課程入学

・ちょうど、北大に観光の大学院が出来た。
←小泉内閣が観光に力を入れた流れ

・2008年4月ごろから、コンテンツツーリズム、主にアニメ聖地巡礼について研究。

コンテンツ・ツーリズムとは？？

『コンテンツ』とは、

人が楽しみを引き出すことができる情報。

その一種として、アニメやマンガ、ゲーム等

→コンテンツから楽しみを引き出すか否かは

コンテンツ体験者次第

『コンテンツツーリズム』とは、

コンテンツをきっかけとした旅行行動や

コンテンツに関わる観光振興のことをさす

→これを応用できないか？

鷺宮神社
(埼玉県久喜市鷺宮)



春日部駅西口
(埼玉県春日部市)





今年一年、何事も楽しんで精進できようように。幸々人が増えようように。小西和香

就職活動が成り
もっと私を祝いなさい
11月 48 日目

GOISS KAELAND
Kaeland is a...
11月 20 日目

24日
Illustration of a red-haired anime girl.

恋愛調剤
自らの力
Illustration of two anime characters.

学業成就
らるるすたライブ
一撃必中!!
11月 25 日目

More Strong
25日
Illustration of a blonde anime girl with a sword.

健康な赤ちゃん授かりますように。家族全員が健康く過ごせますように。

岸尾研究室
2011年 全部分
Illustration of a character.

2月 24日
Illustration of a character.

武蔵野神社
合格祈願
Illustration of a character with a red hat.

学業成就
武蔵野神社
合格祈願
Illustration of a character.

目指すは日本一!
No stop No limit!!
Illustration of a character.

Illustration of a character.

春日部 合格 梅田

今年 3人の彼女
出たらしい。
Illustration of a character.

成功無事
乃慧の手術が
Illustration of a character.

合格祈願

合格祈願

St. Valentine
Illustration of a character.

常勝無敵
阪神タイガース
Tiges
Illustration of a character.

合格祈願

合格祈願

学業成就
合格祈願
Illustration of a character.

St. Valentine
Illustration of a character.

合格祈願
絶対に
鷺宮高等学校に
受かりたい
Illustration of a character.

合格祈願

合格祈願

合格祈願

合格祈願

学業成就
合格祈願
Illustration of a character.

合格祈願

合格祈願

合格祈願



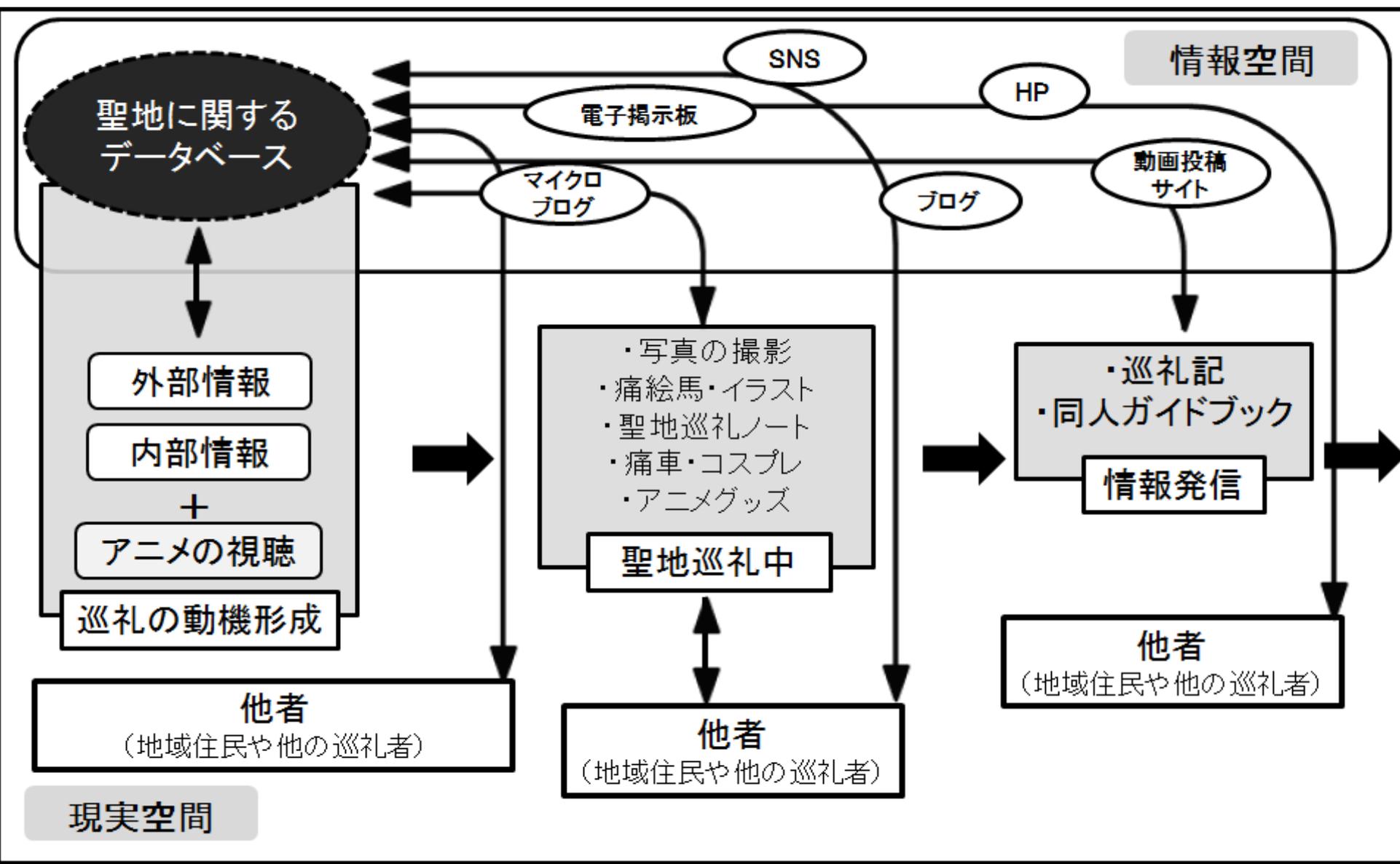
鷺宮町・寿司店カウンター

持ち寄られたグッズ

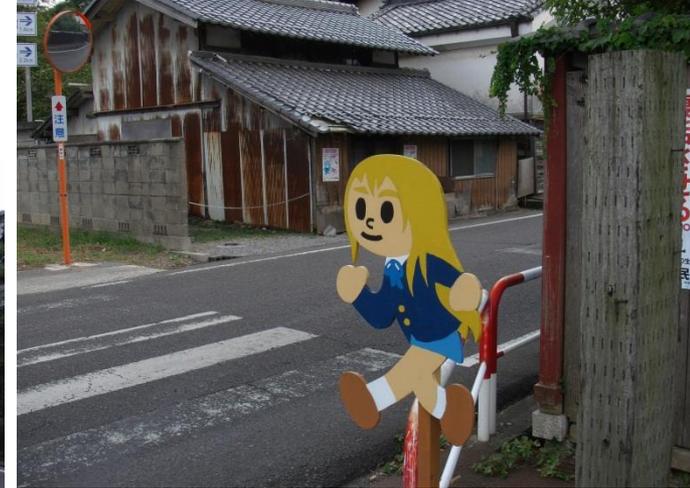


大町市・山正旅館

アニメ聖地巡礼中の情報コミュニケーション



地域住民とファンによって 生み出される観光文化



豊郷町・飛び出し坊や



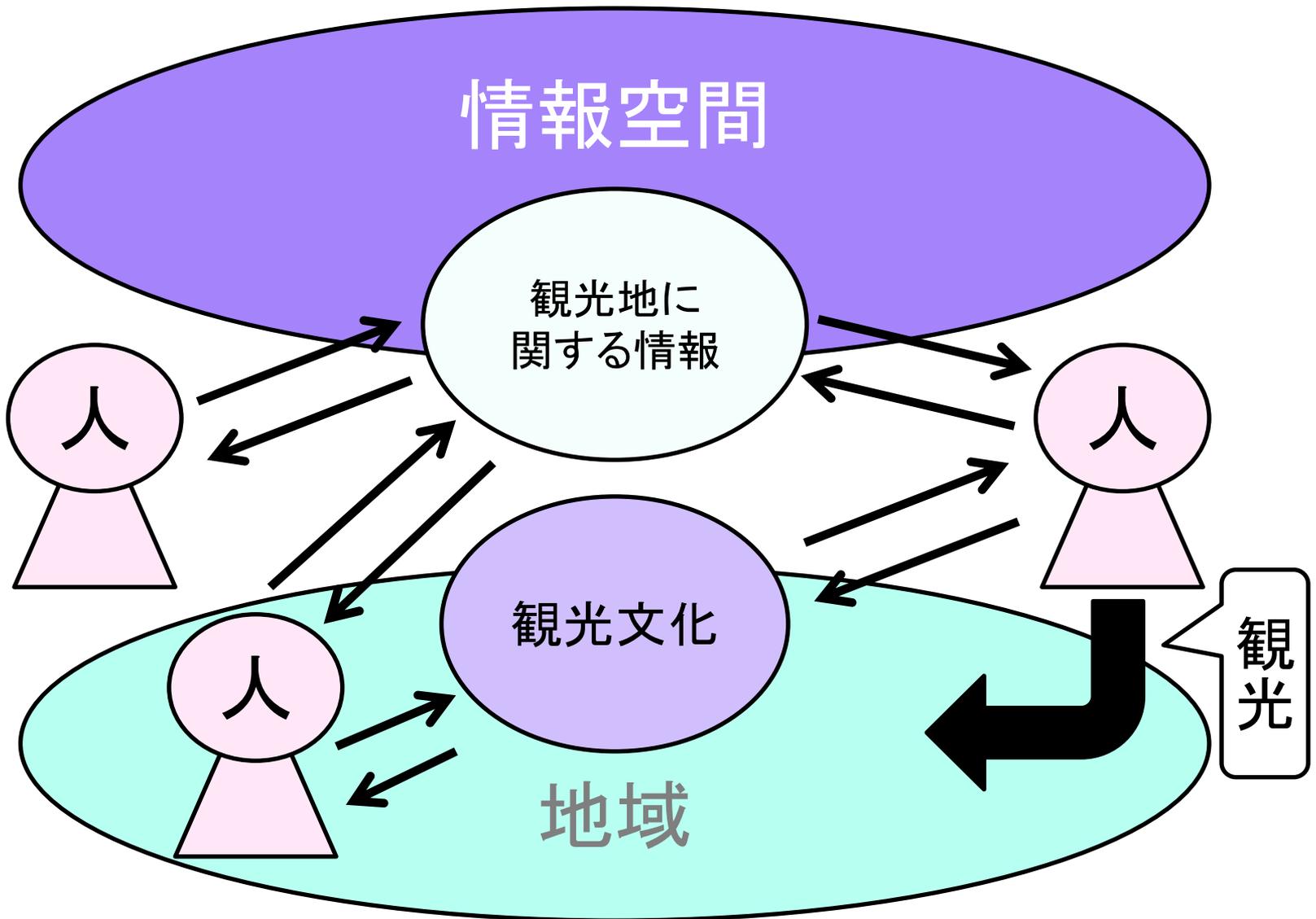
豊郷町・飛び出し坊や
(けいおん！キャラ)

地域住民とファンによって 生み出される観光文化



鷺宮町・土師祭

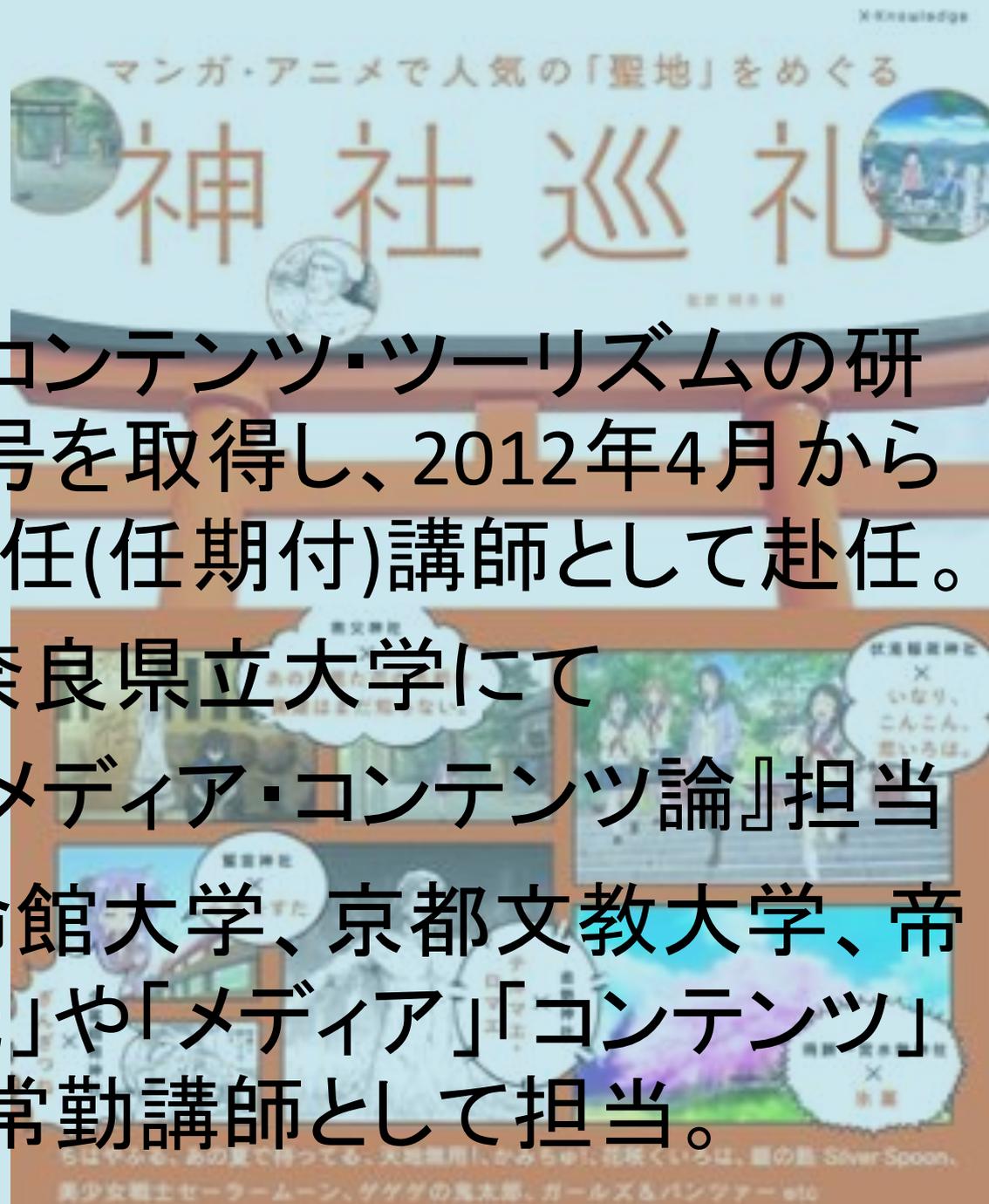
趣味をめぐる人と地域、観光の関係



研究成果の公表にHUSCAPを用いる。

- 大学院生が研究を広く公開する方法は限られている。
- そんな時、HUSCAPに論文や学会発表スライド、要旨などを掲載してもらえらることを知る。
- どんどん登録させていただく。
- 研究者だけでなく様々な人々に閲覧される。
- 某匿名掲示板にてたたかれる。
- 修士論文『情報化社会における自律的観光のあり方に関する研究』は2,580ダウンロード。

自己紹介



- ・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特任(任期付)講師として赴任。
- ・2013年4月より、奈良県立大学にて『メディア産業論』『メディア・コンテンツ論』担当
- ・和歌山大学、立命館大学、京都文教大学、帝塚山大学で、「観光」や「メディア」「コンテンツ」に関する授業を非常勤講師として担当。

自己紹介

- ・地(知)の拠点整備事業(COC事業)を活用し、「地域創造データベース」の構想、構築を担当。
- ・近畿日本鉄道さま、奈良信用金庫さま、奈良市観光協会さま、若草公民館さまなどの連携事業推進担当。
- ・「奈良・メディア・コンテンツ・ツーリズム研究会」を開催し、奈良のコンテンツ・ツーリズムを推進。奈良アニメメディア祭を開催。

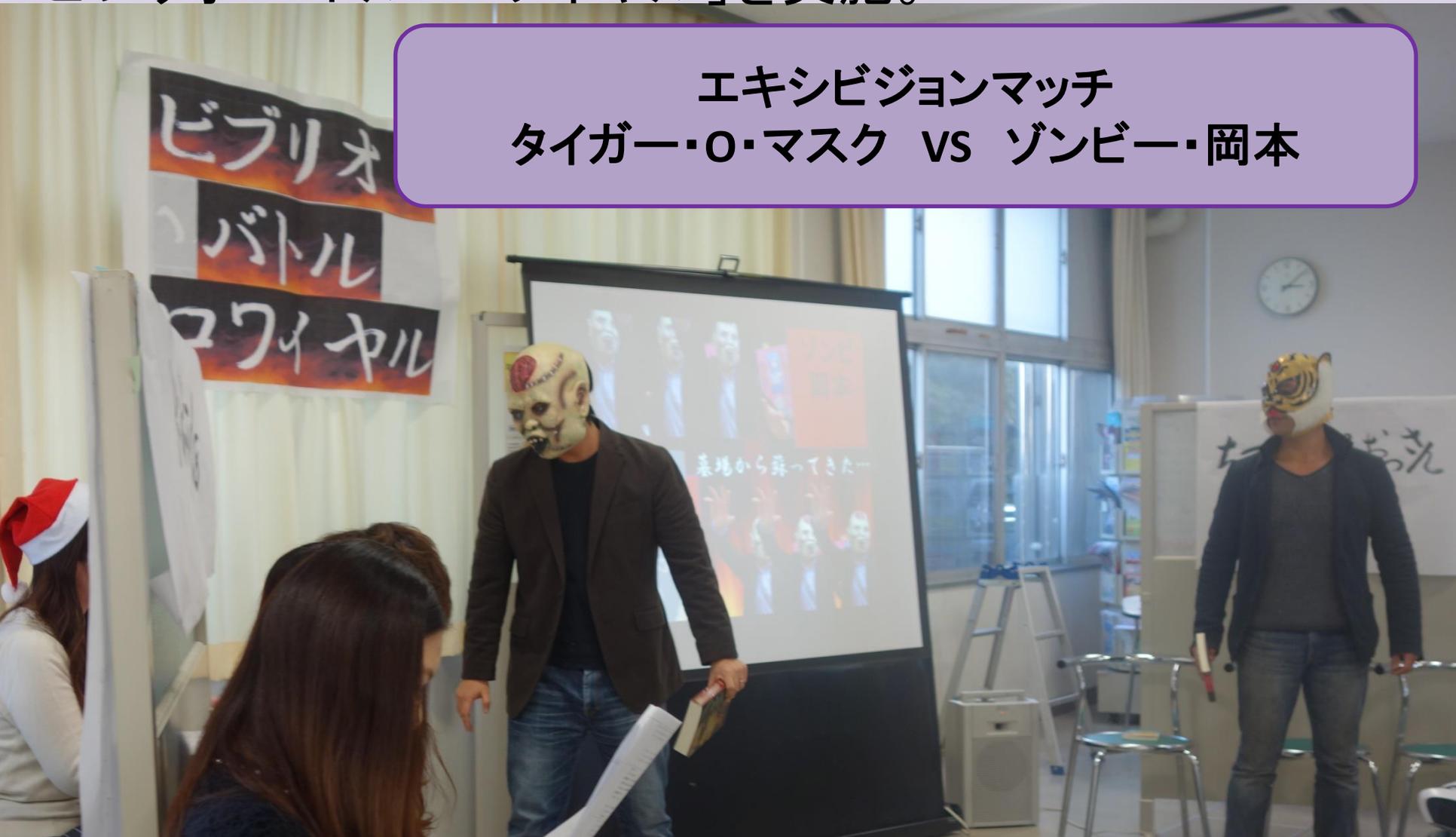
なら燈花会 × 『境界の彼方』(アニメ)



自己紹介

- ・図書館の利用推進を目的にしたイベント「ビブリオ・バトル・ロワイヤル」を実施。

エキシビジョンマッチ
タイガー・O・マスク VS ゾンビー・岡本



自己紹介

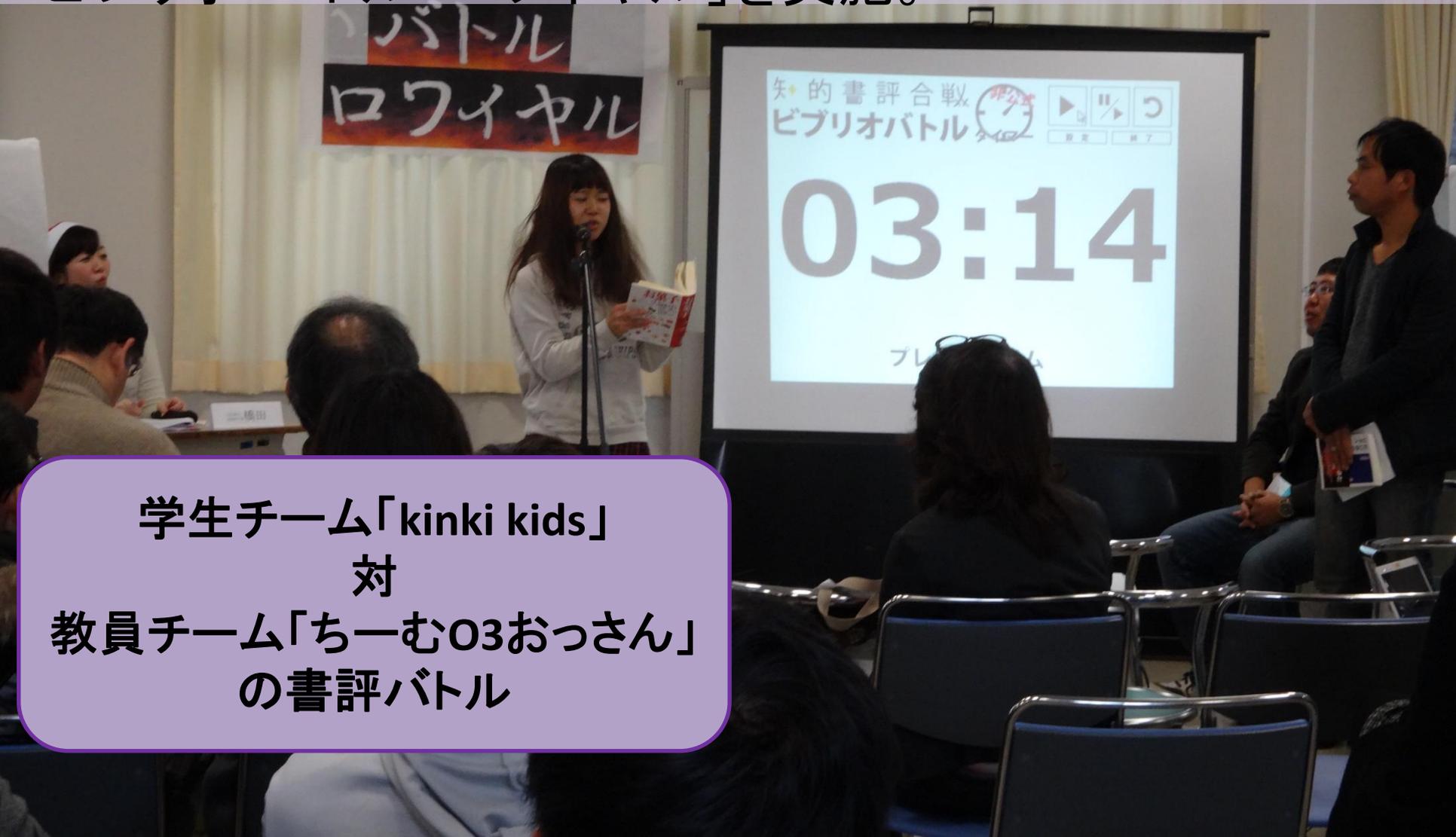
・図書館の利用推進を目的にしたイベント「ビブリオ・バトル・ロワイヤル」を実施。



食堂で実施することで、
図書館に関心の無い方にも
見ていただけるように。

自己紹介

- ・図書館の利用推進を目的にしたイベント「ビブリオ・バトル・ロワイヤル」を実施。



学生チーム「kinki kids」
対
教員チーム「ちーむ03おっさん」
の書評バトル

自己紹介

・図書館の利用推進を目的にしたイベント「ビブリオ・バトル・ロワイヤル」を実施。



おや？
ちーむおっさん、
一人足りない…！？

自己紹介

・図書館の利用推進を目的にしたイベント「ビブリオ・バトル・ロワイヤル」を実施。

司会を務める本学附属図書館
橋田司書



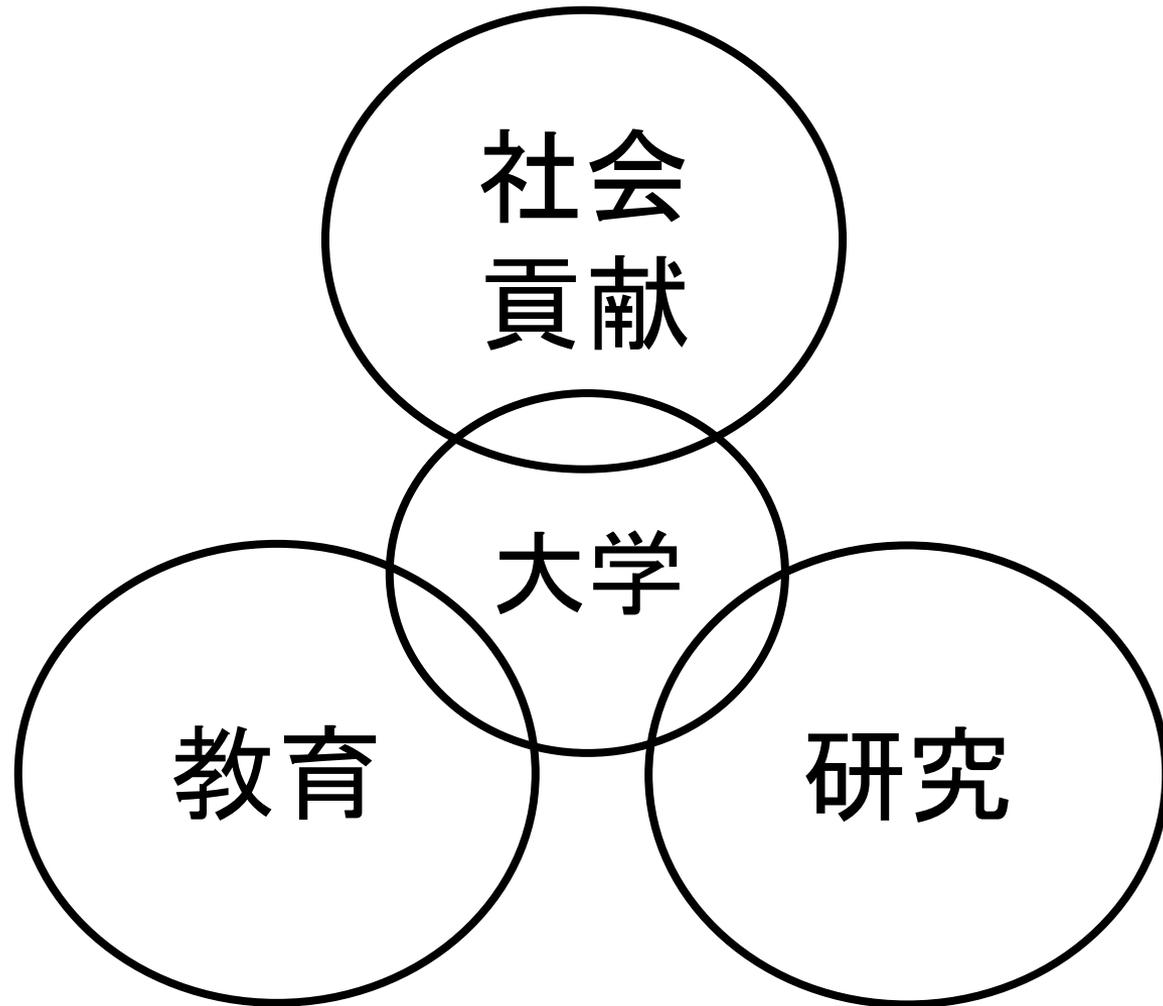
最強の刺客、
尾松司書登場！！

学生チーム危うし！？

このような立場から
お話をさせていただきます

- ・図書館情報学などは専門外ですが...
- ・現代的な観光コミュニケーションを専門にし、
機関リポジトリの一利用者としてお世話になり、
大学人として地域連携を担当し、
「地域創造データベース」を発案した立場から、
コンテンツとツーリズムと図書館について
お話をさせていただこうと思います。

・大学の機能→『教育』『研究』『社会貢献』



文部科学省の「大学COC事業」

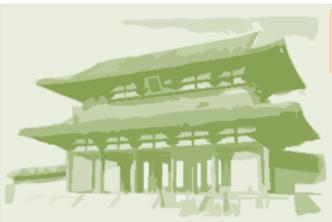
COC:

Center of Community

文部科学省の
「地(知)の拠点整備事業」

(通称: 大学COC事業)

平成25年度に採択される。



3. これまでにない特色ある教育方法と教育の質の向上

(1) 「学習コモンズシステム」による徹底した対話型少人数教育

➤ 1つのコモンズにつき学生（30～40人）と教員（8人）による志向性をもった学びの共同体として4つの領域の学習コモンズを設ける。

➤ ゼミを重視した教育

卒業必要単位数124単位のうち44単位をゼミ教育に配分

1年：基礎ゼミ（4単位）、2～4年コモンズゼミ（40単位）

(2) 課題指向型教育

➤ 4つの領域（観光創造、都市文化、コミュニティデザイン、地域経済）

➤ 多様な地域課題に対してそれぞれの課題解決のフレームワークから学際的なアプローチによる学びを提供する。

(3) 解決指向型教育

➤ 課題の理論的な解決ではなく、実現可能な解決の方法を模索し、提示するため、PBL（プロジェクト・ベースト・ラーニング）による実践型教育を行う。

➤ フィールドワークを必修化し、単位を認定（8単位）することによって、課題解決能力を養う。

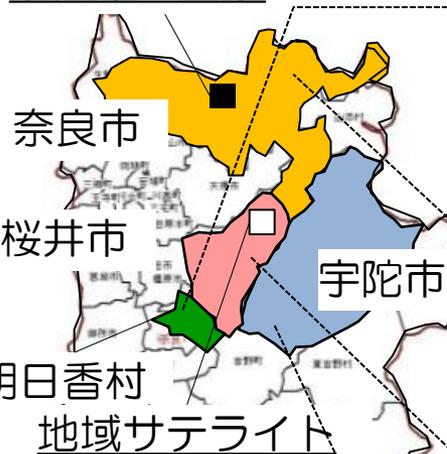


連携自治体の課題と奈良県立大学の資源の活用

■ 連携対象の市町村の主要な課題(ニーズ)

□ 大学の資源(シーズ)

奈良県立大学



連携対象の市町村

課題モデル(大都市、中小都市、農村、中山間地域)地域の設定



明日香村：歴史資源豊富な農村地域

- ・グリーンツーリズムの積極的な展開
- ・観光の担い手の人材育成と過疎対策
- ・自然環境の保全と観光のバランス

奈良市：歴史文化観光都市

- ・訪日外国人観光客への対応、情報発信
- ・多世代を呼び込む観光施策
- ・情報メディアを活用した観光まちづくり

桜井市：地域再生を目指す中小都市

- ・協働まちづくりに向けたシステムの検討
- ・中心市街地活性化と高齢化への対応
- ・古代遺産を活用した地域づくり

宇陀市：地場産業と伝統の中山間地域

- ・伝統文化を活かした地場産業の活性化
- ・広域化に伴う行政システムの検討
- ・伝統と自然文化の融合する地域づくり





大学の地(知)の拠点化 ～地域人材の育成と地域再生～

- 奈良県立大学は“地域づくりに貢献できる優れた人材の養成”を目指す

地域人材の4つの能力

状況対応力

主体的行動力

創造力

学び継続力

◆教育◆

地域をフィールドとする特色ある教育

地(知)の拠点としての奈良県立大学

地域との十分な連携と信頼関係の構築

◆社会貢献◆

◆研究◆

4つのコモンズによる学際的アプローチ

小規模大学による全学的な実施体制

◆組織体制◆

新たな交流と観光

歴史・風土・文化
の価値化

生活圏の再構築

地域経済の自立

持続的発展可能な地域

- 4つの学習コモンズによる地域創造によって地域の再生へ

地域課題の解決を目指す4つの方法

地域の主な課題

- 地域課題の多様性
- 拠点整備、人材育成や交流の遅れ
- 情報の共有化と発信不足

■課題解決型プロジェクト



- ◆目標 (H29)
- 12プロジェクト
(1自治体につき
3プロジェクト)

- 大学、地域との参加型協働事業
- PBLによる教育研究効果

■地域サテライト



- ◆目標
- H26より稼働
- セミナー開催10回
- 訪問者数150人/年

- 本事業の情報集約と発信機能
- 自治体、住民、組織等との連携拠点

■地域創造データベース



- ◆目標
- H27より稼働
- 10000アクセス
(H29)

- 地域で役立つ知恵と情報の発信
- 映像メディアを活用した発信力

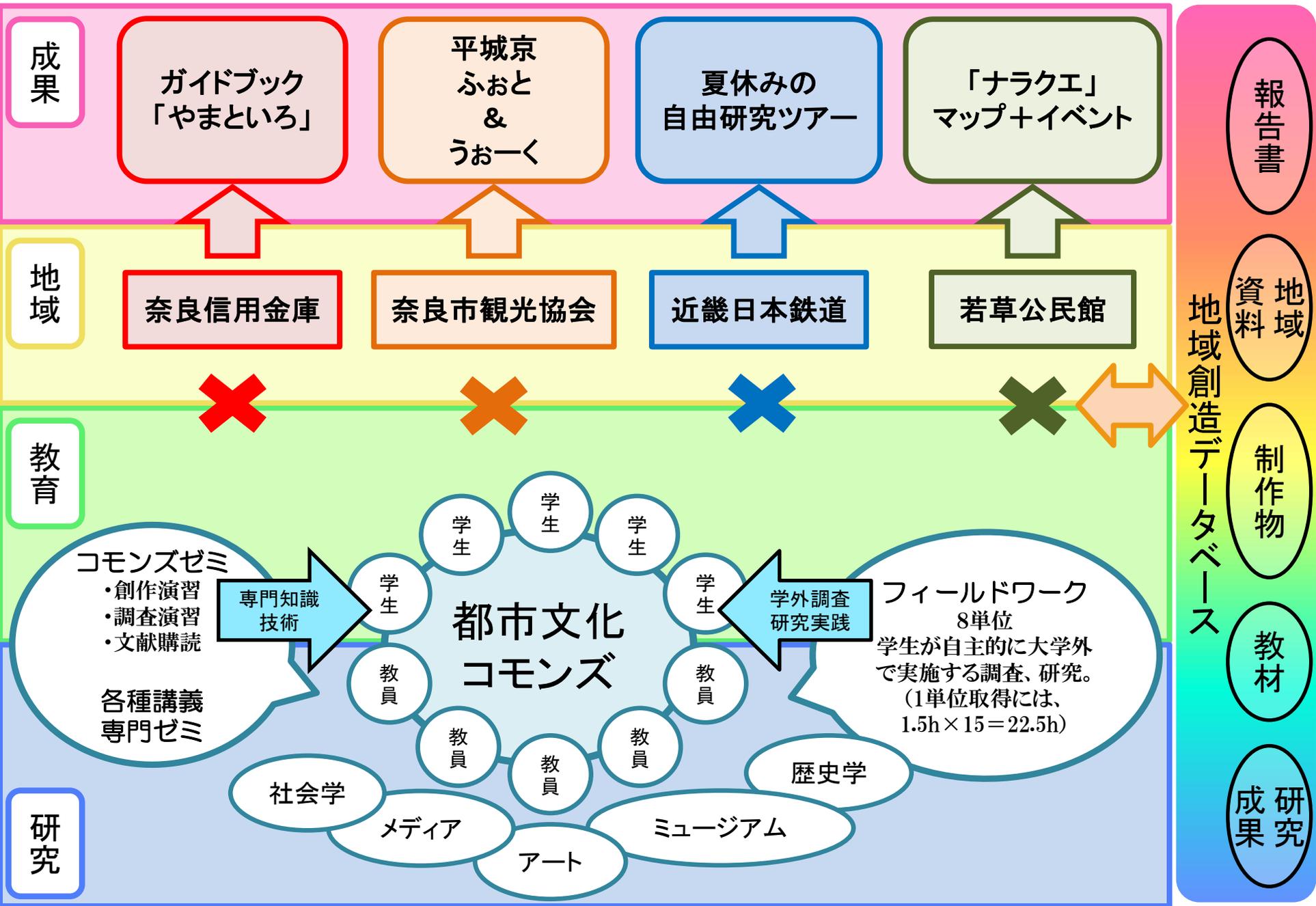
■協働サロン



- ◆目標 (H29)
- 年30回開催
(セミナー・WS)
- 訪問者数450人/年

- 地域づくりに関わる人々の交流の場
- WS等による双発的アイデア創造

研究・教育・地域貢献とデータベースの関係性



・地域創造データベースでの発信

奈良県立大学ではCOC事業として、
地域創造データベースを作る。

地域創造データベース

→機関リポジトリ＋地域データベース

ねらい① 活用できる情報を保存する

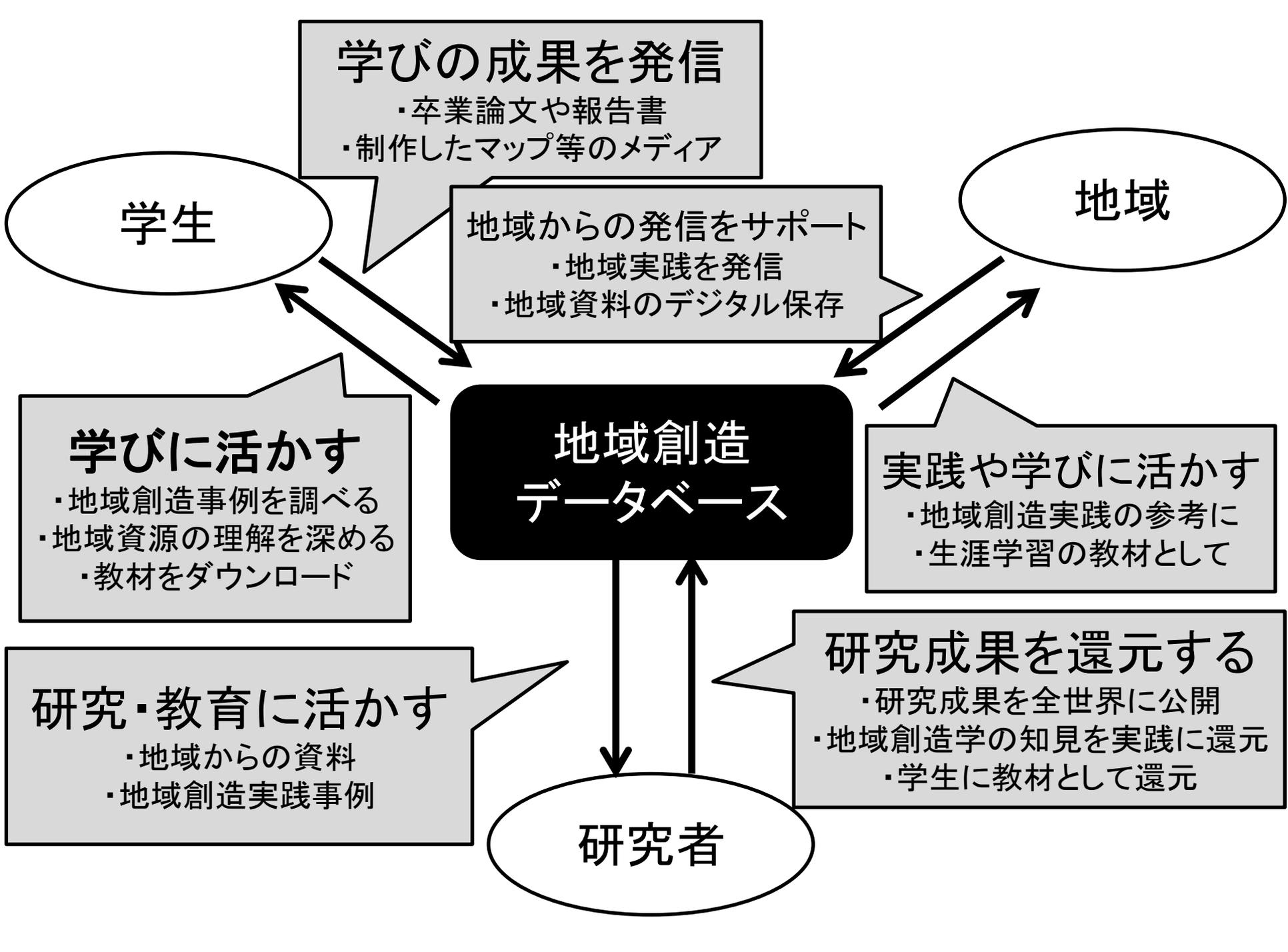
データベースはどうしても
情報をためておくことばかりに目が行きがち

たしかに、保存するだけで価値のある情報も

- ストック
- フロー

本学では、活用を念頭に置いた情報。

ストックされた情報のフローまでデザイン



ねらい② 創作を支援するデータベース

- ・ネットワーク化、デジタル化、によって我々が得られる情報は飛躍的に増大。
- ・それとともに、情報を創りだし、発信することも可能になっている。
- ・こうした創作や発信についても教育していかねばならない。
- ・「炎上」や「バカッター」など、大学全体の評価に関わる重要事
- ・コンテンツリテラシー、ネットワークリテラシー

具体例①

ナラクエプロジェクト
(オリジナル企画)

著作権フリーなコンテンツ

- コンテンツを活用する際に問題になるのが著作権
- 著作権にかかわることで、やりたいことができないことも多々ある。
- それ自体が勉強、といえれば確かにそうだが、大学は実務的なことから離れて、自由に思索し創作できる場として重要な意味を持っている。

著作権フリーなコンテンツ

- また、共同関係のみにしぼられると、成果物が面白くなるのはよくある話
- とりあえず連携協定→何かやろう
ではなく
- 何かやってみよう→成果物→連携の流れ

著作権フリーなコンテンツ

- こういう発想で、どこと組んでプロジェクトをするか、ではないやり方を模索。
- コンセプトを立てて、それについて協力してくれるところと成果物単位で協力してやっていくあり方をめざす。
- 「ナラクエプロジェクト」

ドット絵を知っていますか？

ドラクエとかポケモンでおなじみ、
テレビゲームで描かれる絵のことです。

任天堂のファミリーコンピュータが
発売されたのが1983年、
それ以降、ゲーム機は現在の形
まで発展してきました……。

ドット絵、であれば、
多くの人が親和性があるって、
新しい奈良を表現できるかも。

その後、いろいろなグッズやイベント
に展開していくこともできそう。

NARA QUEST(ナラクエ)

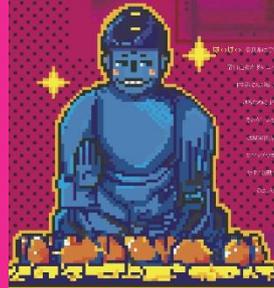
そして仮説へ…



そして仮説へ…

NARA QUEST

なら RPG 観光ガイド



NARA QUEST

なら RPG 観光ガイド



内裏

宮内省

元

近

兵部省

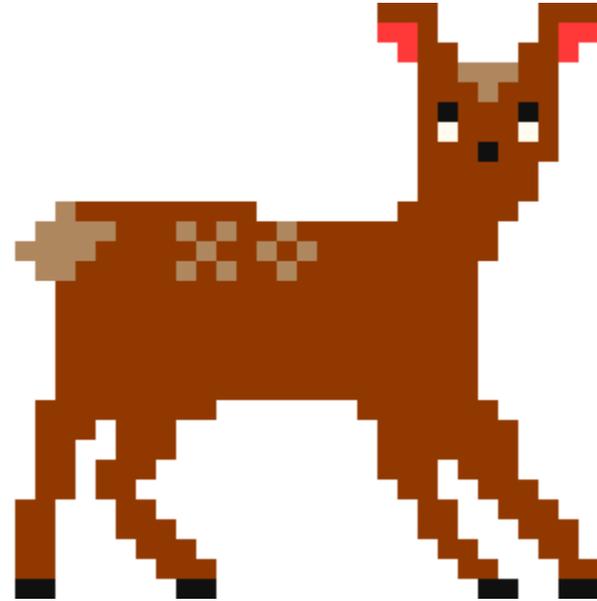
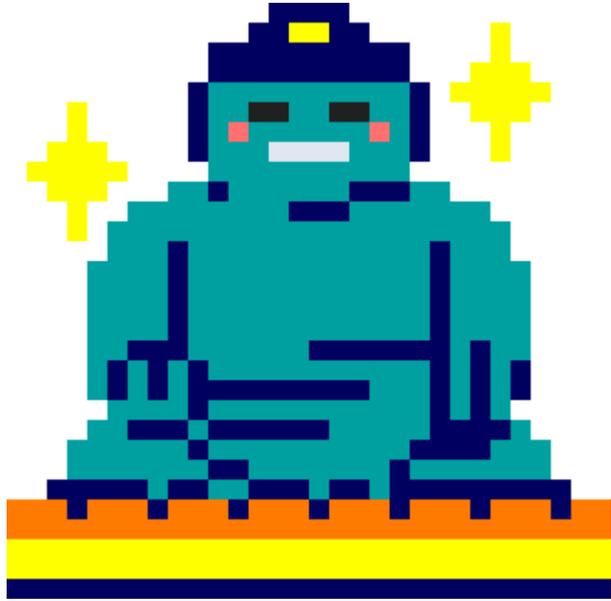
式部省

主門

二条大路

大宮通り

大仏や鹿をドット絵に・・・



こんな世界観

がくちょう：
ならくえよ、ちいきそうぞうのたびに
でるのじゃ。かみとぺんをさずけよう

なぞのこえ：
聞こえますか・・・、ならくえ・・・、
・・・らづけ・・・ならづけを・・・買うので
す・・・売り切れて・・・まわぬうちに・・・



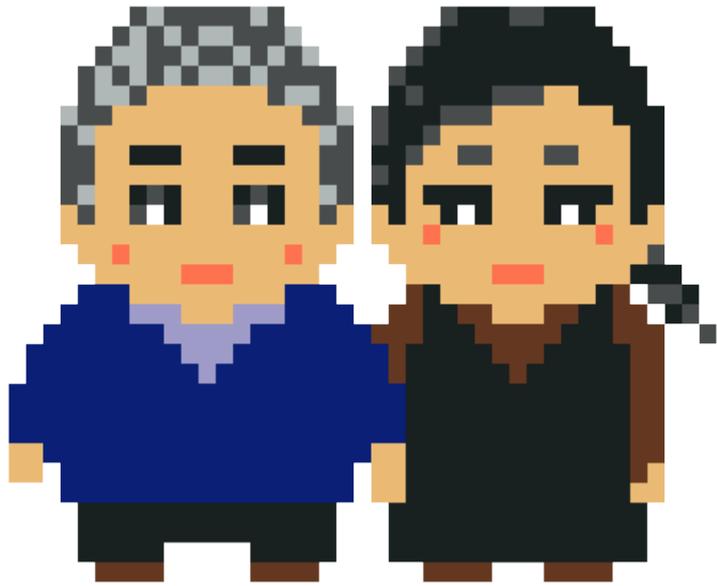
けんだいこく



ならくえ：
・・・
ただのしかのようだ・・・



商店街の店主さんもドット絵に！





NARA QUEST



伝説に導かれし旅人 我こそはと思う者 ここに集いし



北条神社。境内にも“えびす”があるけど、三文堂の直社も神社。



LV.1 ならけんだい



LV.1

ならけんだい

ここは、クエストのはじまり。船旅の空室を創るという夢に向かって、旅人のタマゴたちが日々学んでいる。彼ら彼女らと一緒にみんなも、旅うけんに出よう！

1. BARR OPTIQUE



「Hello, Les amis. Je suis chez BarrOptique pour vous proposer des lunettes. Elles sont fabriquées en France et sont très confortables. Elles sont aussi très belles et vous les aimez sûrement. Venez les essayer !」

2. 五ふしゆ亭



「おーい、お友達！お久しぶりです！Famille de 5 personnes, vous êtes en famille ? Ici, nous avons des plats très bons et très variés. Venez les essayer !」

3. あやこ寿司



「お寿司屋さんとして働いておられます。ここで働くのはとても楽しいです。ランチタイムにはお寿司のセットがおすすめです。ぜひお試しください。よろしくお願いします！」

4. ベーカリーブジタ



「パン屋さんで働いておられます。ここで働くのはとても楽しいです。パンの種類はたくさんあります。ぜひお試しください。よろしくお願いします！」

5. Café44



「私たちはカフェオーナーとして働いています。カフェで働くのはとても楽しいです。ぜひお試しください。よろしくお願いします！」

6. ゲストハウス奈良日和



「私たちはゲストハウスのオーナーとして働いています。ここで働くのはとても楽しいです。ぜひお試しください。よろしくお願いします！」

ナラクエとは・・・

旅人が船旅を募集し、船旅のチイキソウソクを成し遂げる物語である。
かるとペンを手に、船旅の太鼓ナラクエを冒険しよう！
船旅には魅力的な人や物がいっぱいだよ。
赤明を助けし旅人よ、船旅のはじめの船旅とまれ！！



お問い合わせ

マップに関する「クエスト」を掲載している「ガイド」から、お問い合わせ、お問い合わせの「お問い合わせ」をアフィリエイト。お問い合わせ：お問い合わせフォーム naraku@naraku.com



スタッフ

開発：かるとペン
デザイン：かるとペン
イラスト：かるとペン
コンテンツ制作：かるとペン

コンテンツ作成室



マップを見た方々から 連携依頼が！

現在、若草公民館から依頼を受けて、
多聞城をモチーフにして
ナラクエの世界観を用いた
マップの作成、
および、
リアル型脱出ゲームのような
イベントの企画が進行中

具体例②

やまといろプロジェクト (with奈良信用金庫)

$$3 \times 3 + 1 = 10$$

「あかいろ」		「ココロ」				
「あおいろ」	×	「モノ」	+	「あなた」	=	十人十色
「きいろ」		「クウカン」				

$$\text{大和} + \text{十人十色} = \text{やまといろ}$$

あなたのならまちは、ナニイロですか？

ガイドブック「やまといろ」プロジェクト

- 若者目線の新しいガイドブック
→ 既存のガイドブックの特徴を調べる



「やまといろ」の特徴

町屋かふえ環奈「ココロ」



町屋かふえ環奈



おもてなしの心

お店に入ると奥から明るい笑顔でお出迎え。席につけば温かいお茶と干柿が。お客様との関わりを大切に、会話から何を求めているのかを見つけ出す。そんな寛ぎの空間を提供できるのは、元ホテルマンのお二人だからこそ。



—わ— あか ぶに
× 人との環 = 赤紅色

こだわり

お客様の歡ぶ顔を一番に考えているお二人。それは色々な所に表れている。「環奈の小箱」は開ける瞬間をより楽しめるよう、金箔であしらわれた厳選されたお重で。小さな気遣いや徹底されたこだわりからお店の温かさを感じ取れる



「やまといろ」の特徴

町屋かふえ環奈「モノ」



抹茶チョコフォンデュ

古き良きものである“抹茶”に、若者でも楽しめる“フォンデュ”を組み合わせた新たな発想！
見ただけでワクワクする、環奈の和スイーツ。余った抹茶チョコにミルクを注ぐと…？
最後にとびっきりのお楽しみが待っています。



× まったりと和を感じる = 御召茶色

鯛だし茶漬

ごはんも食べたいけど、デザートも食べたい！
そんな願いを叶えてくれるのが「ちょっと豪華なお茶漬」。最後の一滴まで飲み干したくなる抹茶風味のお出汁とおにぎりの中に入っている環奈オリジナルの鯛味噌がベストマッチ！



「やまといろ」の特徴

町屋かふえ環奈「クウカン」

町屋かふえ 環奈



◆ 町屋の趣き

2014年10月にオープンしたばかりの町屋かふえ。店の奥まで行くと、びっくり！そこには、町屋の雰囲気存分に味わえる広々としたお座敷スペース。窓の外に目を向ければ、思わず眺めていたくなる、そんな素敵なお庭もあるんです。



やま ぶき
× ゆったりと寛ぐ = 山吹色

◆ 溢れだす光

坪庭から差し込む自然の光。時間の流れとともに、ほんのり明るくなったり、うっすら暗くなったり。その場所に座っているだけで感じられる、町屋のいろんな表情。夕方になると雰囲気が変わり、また違った楽しみ方ができますよ。



「やまといろ」の特徴



ココロ（あかいろ）



モノ（あおいろ）



クウカン（きいろ）

一つの店舗を3つの角度から

「やまといろ」の特徴

基本情報を最低限にし、主観的情報を中心に載せる

→実際に足を運び感じたことや、オーナーさんのバックグラウンド等

お店一覧（掲載順）

にこちゃん堂	http://nicochadou.net/top.html
藝育カフェ Sankaku	奈良市下御門町28-12階
hono-a	http://hono-a.jimdo.com/
cocomari	http://www.cocomari.com/ ※ 店舗の移転時期、場所についての詳細はPをご確認ください。
砂糖傳 増尾商店	0742-26-2307
寧美菓子司 中西与三郎	0742-22-3048
町屋かふえ 環奈	0742-25-2150
心樹庵	http://ryuoukutu302.wix.com/shiriuan ※ 日曜日はお休みです。詳細はPをご確認ください。
口ならまちのぞきあな	
あしびの郷	0742-26-6662
canata conata	0742-24-8178

↓ 見開き3ページ目



笑顔が見たくて

お店に並べられたすべての刺繍小物は、1人の女性によって作られたもの。「刺繍をしているときは、何を考えているの？」それは…「お客さんのよるこぶ笑顔！」刺繍にはあたたかさと一緒に強い想いが込められている。



× 気持ちを込めて = 天色

人を繋ぐ

「hono-a」という名前。それはニュージーランドのマオリ語に由来しているそう。その意味は「繋ぐ」。友人や家族、大切な人にプレゼントすることで、人と人とを繋ぎきっかけになる無限の可能性を秘めているのが、hono-aの刺繍。
*写真の転載・デザインのご複製はご遠慮ください。



↑ 見開き10ページ目

学生の活動と地域創造データベース

- ・保存だけではなく、
活用を前提にした蓄積
- ・コンテンツ源をコンテンツに編集して
情報を創出、発信
- ・情報発信のリテラシー教育が重要。
その教材としても、地域創造データ
ベースは有効ではないか。

アクセス数は？

公開した際に問題になるのが、
コンテンツへのアクセス数。

「公開したところで
そんなに見られるのか？」

アクセス数は？

「地域創造データベース」の場合

2014年11月： 145

2014年12月： 1,641

2015年1月： 7,639

2014年12月のアクセス100超えコンテンツ

順位	タイトル	回数
1	コンテンツを列車にラッピング 交通メディアが「観光資源」に	275
2	コスプレイベントを田舎で開催 地域おこし隊のアイデア生かす	199
3	地域創造データベースの構築及び運用に向けての教育方法を開発	196
4	住民・旅行者参加の文化祭 アニメ起点に取り組み進化	176
5	地域×コンテンツ×コスプレ 異なる組み合わせで新規開拓	161
6	コモンズ— 学びの共同体 — 第4号	146

上位6コンテンツで1,100アクセスを超える

2015年1月のアクセス100超えコンテンツ

順位	タイトル	回数
1	観光客の特定時期への一極集中を脱却 アニメを活用して季節ごとの楽しみを創出	927
2	「アニメ聖地」サミット開催 単一コンテンツから多様な展開	837
3	AR技術を観光に活用 実世界とマンガを融合	583
4	旅行者がネットで情報発信 地元商店街ファン作りにも	562
5	住民・旅行者参加の文化祭 アニメ起点に取り組み進化	523
6	ゲームの世界からの旅行行動 歴史・文化への新たなアクセス	492
7	地域を「壊す」キャラクター 創造的破壊思考のすすめ	469
8	修学旅行の訪問、生涯の「思い出」 学生の観光案内、受験校選びに影響	465
9	ツチノコで人を呼び交流 拡張現実をコンテンツ化	404
10	アニメファンのイメージ創出 違和感チャンスに魅力発見	402
11	盛んになる大学の観光教育 産学連携の最適な形とは?	287
12	多様な層を引き付ける魅力ある観光地へ 地域文化+メディア文化で観光文化創造	285
13	コンテンツを列車にラッピング 交通メディアが「観光資源」に	232
14	地場産品・情報を総合的に広報 アイドルとゆるキャラがコラボ	221
15	妖怪伝説を現代風に改編 地域の伝統文化知るきっかけに	198
16	コスプレイベントを田舎で開催 地域おこし隊のアイデア生かす	186
17	地域×コンテンツ×コスプレ 異なる組み合わせで新規開拓	161
18	コモンズ—学びの共同体— 第4号	101

なぜ、アクセス数100超えコンテンツを量産できるのか。
そんなに私が書くものは面白いのか！？
・・・だったらいいのですが(^^;)

答えは簡単。

twitterやFacebookを用いて、情報拡散をしている。

Twitter profile for 岡本健 (OKAMOTO Takeshi) (@animemitarou). The profile bio mentions his roles at Nara Institute of Science and Technology, Waseda University, and Keio University, along with his research in anime studies and content creation. A recent tweet discusses a poster displayed at the University of Tokyo library, mentioning HUSCAP and a link to a content page: npudb.narapu.ac.jp/contents/_pdf/...

逆に、SNSで広報していないものはアクセスがほとんど伸びていない。
→サイト内での回遊を促進できていない。

よりクオリティの高い成果へ

能力もやる気もある人が集まってくるので
さらにクオリティの高い成果につながる

仲間が増える

アンテナの鋭い人、アイデアを持った人
が価値観に共感し
そこにコストをかけようと集まってくる

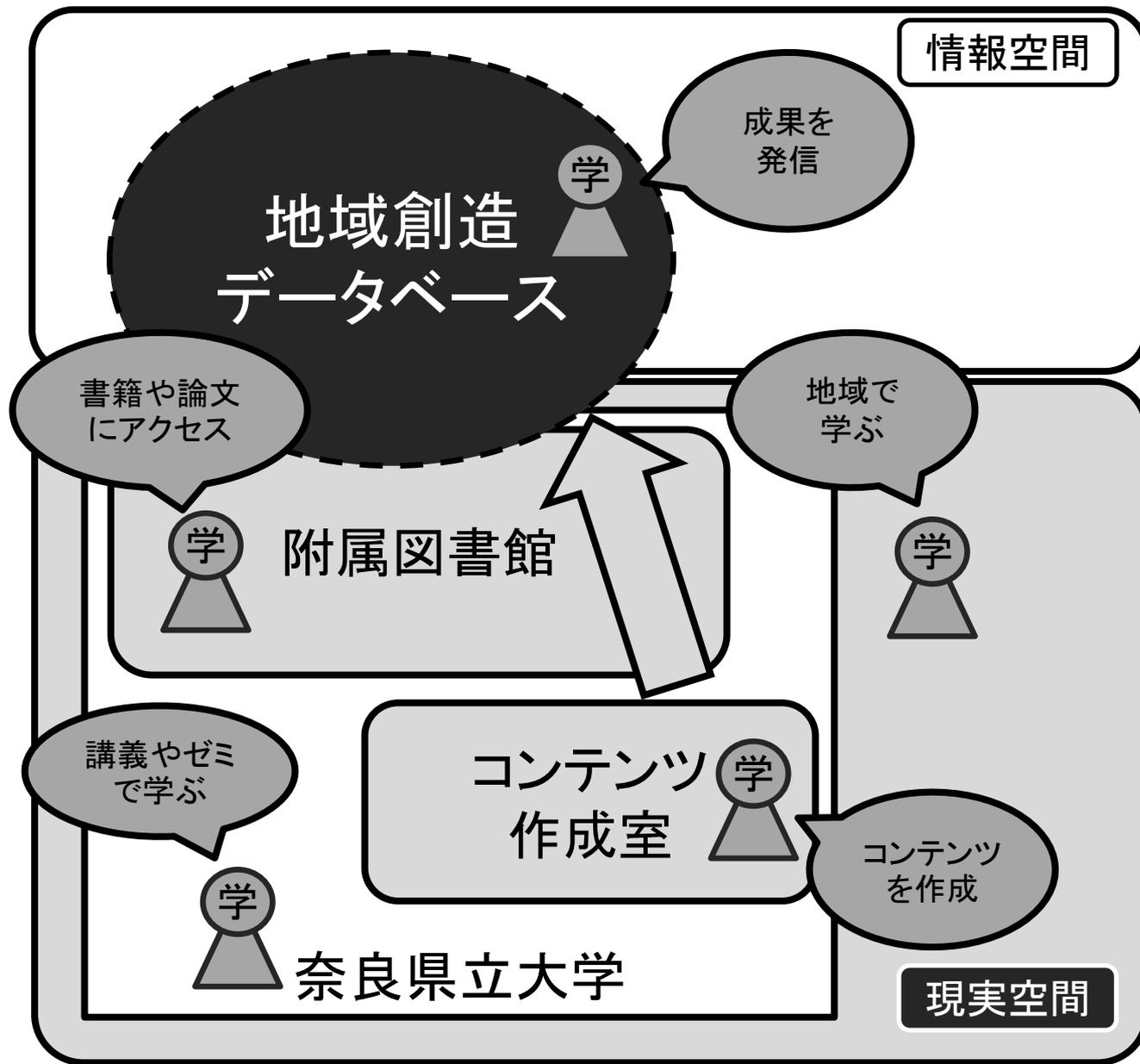
広げる

アイデアの面白さの成果
はマスメディア・ソーシャルメディア
で拡散していける

形にする

小規模
アイデア勝負
すぐに実施できる事

地域創造データベースや図書館を活用した学習



情報空間と現実空間を横断しながら、情報の受発信のサイクルを経験。

↓

- ・情報資源の活用
- ・情報資源の編集
- ・情報資源の創出・発信