

文化資源特別講義b 文化資源特論III

大阪市立大学・大阪市立大学大学院講義資料

福田一史

fukudakz@gmail.com

<https://scrapbox.io/fukudakz/文化資源学特別講義b・文化資源特論III>



図. 講義ウェブサイトリンク (QRコード)
※LMSの資料のページにもリンクがあります

今後の講義日程

- 12/20
 - #11 講義
- 1/17
 - #12 講義 & グループワーク
- 1/22
 - #13 グループワーク相談会@オンライン
- 1/24
 - #14 グループワーク発表会

前回講義のコメントより

- 「多面的な展開をより前倒しにしていることで、計画としては良くても、皆がメインコンテンツに合わせた締め切りに追われて、結果上手くいかないのではないかと思った」
- 「鬼滅の刃ブームのように、ブームが去った後に地域に残された聖地が廃墟となってしまうよう、持続可能性にも着目して聖地とタイアップすべき」
- 「どんな個人的な活動やそれまでなかった事例でも、経済的な利益循環に回すことができれば発展していくんだなと思いました」
- 「複数の作品が同一の土地を舞台にしていた場合、どの作品とタイアップを図るようになるのだろうか」

前回講義のコメントより

- 「（巡礼ノートの）文章をテキストマイニングを用いて解析し、聖地巡礼にいたるまでの心理的なプロセスや、その場所への愛着を数値的な観点から分析するのも面白いのではないか」
- 「（ゲームの）海外の聖地巡礼にも興味深い」
- 「日本では映画撮影が難しいというイメージは、海外に広がっているらしい。」
- 「地元住人が地元の魅力を発見できたり地元を誇りを持てたりする点は、聖地化の利点だと感じました。」

前回講義のコメントより

- 「アニメや漫画、ゲームに取り上げてもらえるよう自ら積極的に打診する動きも生まれるのではないか」
- 「以前ゼルダの伝説のブレスオブザワイルドをプレイした時、マップがとても広くて、村や祠などの名所がたくさんあったので、実在する場所ではないにしろゲーム内を観光しているみたいだと感じたことがあったのを思い出しました。」

コンテンツ

1. マンガ・アニメ・ゲームと地域振興
2. 事例研究：マンガ・アニメ・ゲームと地域振興

マンガ・アニメ・ゲームと地域振興

ゲームの舞台と聖地化

- [ゲームさんぽ/ライブドアニュース - 動画](#)
 - ゲーム世界を様々な専門家とめぐる動画シリーズ
 - [フランス政府機関のかなり偉い人とアサシンクリードで観光してみた](#)
[■前編 - YouTube](#)
 - [【幻の城】「完全に異質」織田信長の居城・安土城のヤバさ【丹波・近江編】 - YouTube](#)
 - [【こりゃスゲェ】石原良純さんとフライトシミュレーターしたら「風の怖さ」がよくわかった - YouTube](#)

ゲームの舞台と聖地化

- 「かんしゃく玉なげカン太郎の東海道五十三次（1986）」
 - [かんしゃく玉なげカン太郎の東海道五十三次 for FC \(1986\) - YouTube](#)
- 「真・女神転生（1992）」
 - 199X年の東京を舞台としたロールプレイングゲーム
 - [HISTORY of 真・女神転生 | 真・女神転生シリーズ公式サイト](#)



図. 東海道五十三次 画面イメージ
出典：[PROJECT EGG](#)



<https://kei429.blog.fc2.com/blog-entry-138.html>

ゲームの舞台と聖地化

- 「TEST DRIVE UNLIMITED (2007)」
 - ハワイ州オアフ島をオープンワールドとして再現したレースゲーム
 - [ハワイで自由な暮らしが楽しめる「テストドライブ アンリミテッド」のレビューを掲載 \(4gamers\)](#)
 - [test drive unlimited – YouTube](#)



図. TEST DRIVE UNLIMITED 画面イメージ (Amazon.comより)



ゲームの舞台 と聖地化

- 「Ghost of Tsushima (2020)」
 - 元寇を題材として壱岐・津島を舞台にしたオープンワールド型ゲーム
 - [『Ghost of Tsushima』時代劇映画風トレーラー / Classic Samurai Movie Style Trailer - YouTube](#)
 - アメリカの[Sucker Punch Productions](#)が開発
 - 2020年を代表するゲームとも言われ注目を集まる
 - 一方で、アメリカでは「文化盗用では？」とも論じられる。
 - [『Ghost of Tsushima』は文化盗用なのか？ 抜け落ちた“ゲーム”としての論点 - QJWe](#)

ゲームの舞台と聖地化

- 歴史創作系ゲームを通じた10～20代の女性層への訴求
- 「戦国BASARAシリーズ（2005～）」
 - 片倉小十郎や長曾我部元親など、これまでそこまで注目されてこなかったキャラクター
 - コスプレイヤー受容・イベント化
- 「刀剣乱舞（2015）」
 - シナリオ：ニトロプラス
 - 各地の博物館などでの名刀の展示に押しかける「刀剣女子」



図. 戦国BASARA X 画面イメージ [カプコンウェブサイト](#)

ゲームの舞台と聖地化

- 2000年代前半・中盤より、携帯電話の普及に伴いGIS／GPS技術を用いて地域性を盛り込んだ位置情報ゲームが普及
 - 「コロニーな生活（2003）」、「コロニーな生活☆PLUS（2005）」
 - [コロニーな生活 - Wikipedia](#)



図. コロニーな生活☆PLUS 画面イメージ
出典：[Watch-Impress](#)

ゲームの舞台と聖地化

- 地域活性化をテーマとしたゲーム開発・企画事例
 - [【ブログ】ゲームを活用した地域活性化を整理する（その1） - ファミ通.com](#)
 - 「チャリンコレディース2（2005）」
 - [プレスリリース](#)
 - 「北海道 ゆーにんふぁーむ みんなで農場プロデュース@由仁町（2010）」
 - [プレスリリース](#)
 - 「[ロマンシング佐賀](#)（2014）」

ゲームの舞台と聖地化

- 位置情報ゲームの隆盛
 - 「[Ingress](#) (2013) 」
 - 「[ポケモンGO](#) (2016) 」
 - 「[ドラゴンクエストウォーク](#) (2019) 」
 - 「[Pikmin Bloom](#) (2021) 」
- 大ヒットした「ポケモンGO」では、レアなポケモンを捕まえる事ができる地域が聖地化
 - ゲームが作る聖地化の事例：上野公園、日比谷公園、天保山など
 - [「ポケモンGO」の配信に伴う天保山公園周辺の状況等](#)

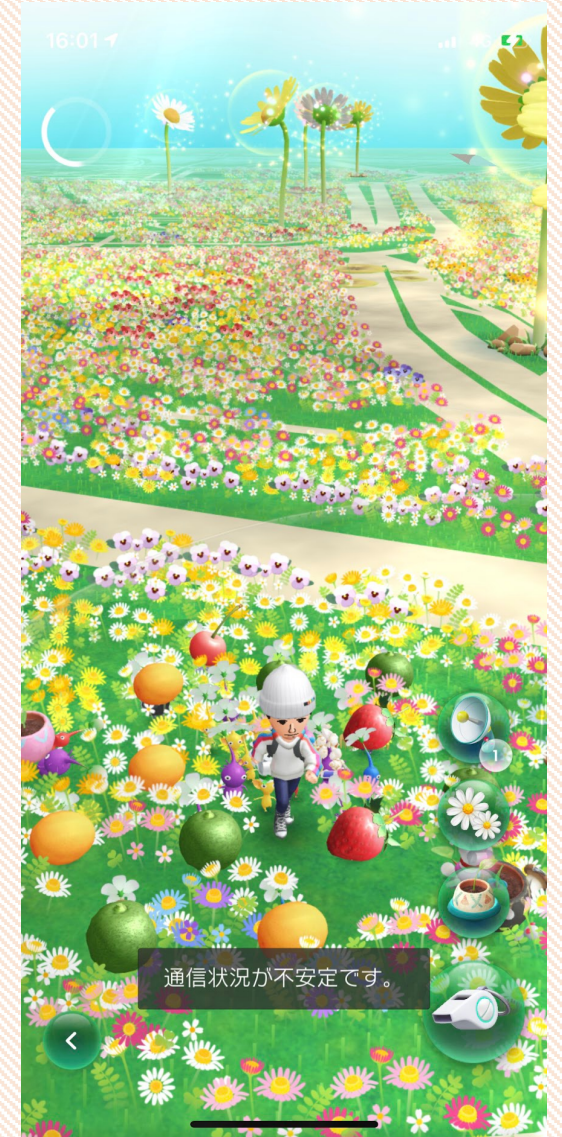


図. Pikmin Bloom 画面イメージ
著者撮影

ゲームの舞台と聖地化：小括

- アニメ・マンガと同様に、聖地化の事例は数多く存在し、またその影響も生じていたが、聖地化の規模はアニメなどより小さかった。
- 大きく分けて3つの特徴がある

ゲームの舞台と聖地化：小括

1. 小規模な地域活性化ゲームの登場
2. 歴史創作系ゲームによる高い集客性
 - 若年層の女性が主要なターゲット、アクティブな活動
3. スマホの普及による位置情報ゲームの隆盛
 - これまでの「ある作品で描かれた舞台」としての地域ではなく、「実際の地域に重ね合わせられる別の世界」、すなわちAR（Augmented Reality：拡張現実）的な聖地化が生じている
 - 地域の文脈はあまり関係しない場合も多く、周辺住民との衝突も懸念される

事例研究：マンガ・アニメ・ ゲームと地域振興

埼玉・鷲宮と京都・太秦の2つの事例研究から

事例研究 (1)

- 山村高淑. アニメ聖地の成立とその展開に関する研究--アニメ作品「らき☆すた」による埼玉県鷲宮町の旅客誘致に関する一考察. 国際広報メディア・観光学ジャーナル. 2008, no. 7, p. 145–164.
<https://eprints.lib.hokudai.ac.jp/dspace/handle/2115/35084>.
 - 以下、本論文に基づく整理を記述する



図. 論文イメージ

研究のねらい

- 「らき☆すた」の舞台として埼玉県北葛飾郡の鷺宮町
- 如何にして「聖地」が成立し、2度のファン向けイベントの成功に至ったのか、その経緯を整理し、以下の三点について考察
 - 1) 聖地化のプロセス
 - 2) 旅行者受け入れのプロセス
 - 3) 地域外関連企業の役割

背景

1. 映像メディア・オンラインサービスの普及により国内外でマンガ・アニメ作品を視聴し、同時代的に経験を共有可能になったこと
2. 作品を通じて聖地巡礼やコスプレイベントとして国際的な影響力を持ちつつあること
3. 国内の自治体や観光業者もアニメを観光資源として認識し始めており、インバウンド受容も見込めること

研究概要と手法

- 鷺宮町
 - 埼玉県、人口34,400人、東京都心まで1時間程
 - 2010年の市町村合併で久喜市に統合
 - 鷺宮神社は関東最古の大社とされる
- らき☆すた
 - 2004年よりコンプティークで連載された美水かがみ作の4コママンガ
 - 4人の女子高生の日常もの
 - 京都アニメーション制作の2007年公開アニメが話題に
 - 柊姉妹は鷹宮神社神主の娘



図. らき☆すた 第1巻書影

調査手法について

- 関係者へのインタビュー
- 参与観察
- 資料収集・分析

聖地成立の展開経緯

1. 受け入れ土壌整備期: ~2007年4月
 - 連載開始、古民家改修「大酉茶屋」開店。
2. ファン主導期: 2007年4月~2007年9月
 - 放送開始、OPに神社と茶屋。ニュータイプでの舞台紹介。絵馬奉納。商工会の気づき。
3. 角川書店主導期: 2007年9月~2007年12月
 - 商工会、角川書店にコンタクト。イベント開催。
4. 商工会主導・商店参加期: 2007年12月~2008年3月
 - グッズ開発。メディア露出。ツアー企画。
5. 地域主導期: 2008年3月~
 - 住民票頒布。スタンプラリー企画。



考察：聖地化のプロセス

- 二重の聖地と登場人物との結びつき
 - 神道の聖地であり、アニメの聖地であり、これが聖地成立の要件となった可能性。
 - コメント：黎明期のアニメ聖地の成立と類似
- 繰り返されるビジュアル・イメージ
 - オープニングアニメで繰り返し視聴することによること、映像・音声と結びつくことや緻密な書き込みによる印象の強化
- 絵馬による二次旅行行動の誘発
 - ファンが書いたキャラクター絵馬が新しい観光資源に

考察：地域社会の旅行者受け入れプロセス

1. 鷺宮神社と大酉茶屋(鷺宮町商工会)

- 神社という場所の性質上自由に訪問可能。ファンと地域住民の接触も当初から行われていた。神社前の大酉茶屋がお休み処として機能。

2. 商工会と会員事業所(商店)

- 地域商店がオリジナルグッズ開発（1年で17→60店舗へ）。商工会の個人事業主支援とマッチ。グッズ選択を制限し複数店舗にメリット。セール・スタンプラリーなど関連企画。
- 商工会スタッフ8名のうち若手2名が関連企画推進。

考察：地域社会の旅行者受け入れプロセス

3. ボランティアスタッフ

- ファンのスタッフ参加でマンパワー支援。5～6名が常時、イベント時15名ほど参加。商工会との連携。

4. 町行政と地域住民

- 2008年4月柁一家を特別住民登録、住民票頒布。
- 即時的な対応は難しい。

考察：地域外関連企業の役割

1. 角川書店

- 著作権関連窓口として機能
- スタンプラリーシートと住民票への著作権表記
- 角川書店と商工会の双方にメリットがあるように調整：イベント開催、グッズ販売による、作品イメージ向上や話題提供や売上増

2. 近畿日本ツーリスト

- 2008年4月6日のアクセスツアー企画。小規模チームによる企画。2008年1月現地訪問し企画提案され実施。
- 商工会がイベント企画や弁当手配、角川書店がオリジナルマップの著作権許諾を担当。住民票交付式で最前列確保されるなど。

おわりに

- 商工会が中心的役割を担った。また神社・商店・ファン・著作者・域外企業と連携を構築したことが成功の要因となった。
- 1年で急成長した事例であり、展開が急。作品の賞味期限も懸念材料。
- 今後、アニメに頼らない地域振興の動向を見守ることが必要。

事例研究 (2)

- 福田一史, 中村彰憲, 細井浩一. 産学公連携による地域映像産業振興事業と内発的発展における外来要因の役割—「太秦戦国祭り」を事例とする参与観察的研究. 立命館映像学. 2009, no. 2, p. 85–100.
https://researchmap.jp/fukudakz/published_papers/6363161/attachment_file.pdf.



図. 論文イメージ

研究背景

- 分権化の議論を通じて、地域の独自性が注目されるように
- 地域ブランド（村山 2005, 中嶋 2005）
- ゆるキャラなど地域独自のキャラクター開発（'00年代中盤～）

研究の概要

- 京都市右京区の太秦地域の映像産業振興を目的に行われた産学公連携による施策「太秦戦国祭り」の事例
 - 太秦戦国祭りPV
 - <https://www.youtube.com/watch?v=C7JwpC8azjo>
 - 「太秦上洛祭り」と名前を変更し、現在も継続している
 - <http://www.joraku-matsuri.com/>
 - 太秦（うずまさ）地域は、東映・松竹が撮影所を構え、オープンセットを用いたテーマパーク「[東映太秦映画村](#)」があるなど、古くからの日本の映画産業集積地
 - 時代劇ブームの終焉に伴い斜陽化の危機にある
 - 「撮影所の大道具・小道具や映画職人たちの知識など有形・無形の資産を活用した太秦地区における映像産業の再活性化」という地域課題

研究の概要

- 地域課題解決のために、時代劇を含む歴史創作への新しい社会的受容を踏まえた、新しいスタイルのイベントとそれを通じた地域イメージの生成・刷新を提案
- さらに「歴史創作コンテンツにおけるクロスメディア拠点としての京都・太秦の再発見とその可能性を提案することが目的」

	第1回	第2回	第3回
開催日時	2007年3月17-18日	2007年9月29-30日	2008年10月18-19日
来場者総数	3,000名	7,000名	10,000名
コスプレイベント参加者数	500名	1,000名	1,600名
当日ボランティア総数	25名	42名	57名
出店団体数	10	10	5
ライブイベント入場者数	—	250名	415名

表1 太秦戦国祭りの開催概要

表. 開催概要

研究方法

- 参与観察
 - 実行委員会参加
 - 企画担当者へのインタビュー
- 資料分析
 - 内部資料：ミーティング議事録、グループウェアでの議論
 - 頒布資料：プレスリリース、配布資料
 - 二次資料：新聞記事、雑誌記事、ウェブページ
- スタッフ質問票

- 形式的には「アクションリサーチ」に近い方式

分析のための理論的枠組み

- 社会システム変容の要素を「内発的プロセスによる発展」と「変化における外来要因」に類型化
 - タルコット・パーソンズ（1951）
 - 経緯の検証が重要視されることから、参与観察による「Thick Description」は有効
- 内発的発展の3原則（下記）と外来要因の抽出により検証
 - 1) 目的の総合性、2) 地域産業との連携づけと地元の福祉、文化教育への配分、3) 住民参加と自治（宮本2000, 201-202）

調査結果

- 組織化までの経緯
 - 地域企業、戦国魂など
- 開催までの諸活動
 - 講演企画、デザイン作成
- ボランティアの組織化
 - 学生スタッフ、鎧愛好家
- 第1回開催後の展開
 - ウェブでの情報発信、声優、国際シンポ、グッズ開発

年	月	主な出来事	
2006	10	立命館大学細井・中村研究室で原案が企画される。	
	11	戦国魂と立命館大学細井・中村研究室で企画打ち合わせが行われる。	
	23日	太秦戦国祭り実行委員会設立。第1回打ち合わせ。	
	12	7日、太秦戦国祭り実行委員会グループウェア開設。	
2007	1	31日、太秦戦国祭り公式サイト開設。	
	2	公式サイトで、公式キャラクター「からす天狗うじゅ」公開。	
	3	18-19日、第1回太秦戦国祭り開催。	
	5	第1回の好評を受けて、第2回以降の開催が決定。	
	6		実行委員会の組み換えが行われる。京都三条ラジオカフェ・京都造形大学が実行委員会から離脱、タブリエ・コミュニケーションズ株式会社が新たに加入。
			23-24日、からす天狗うじゅカフェイベント「うじゃぱら」開催。
			30日、2007年からす天狗うじゅイメージソング「うじゅたま☆うじゅりんぱ」公開。
	9	29-30日、第2回太秦戦国祭り開催。	
	10	19日、からす天狗うじゅCDシングル「電脳合戦×うじゅの陣」リリース。	
	2008	3	太秦戦国祭り実行委員会と立命館大学ボランティアセンターで、「地域活性化ボランティア」科目の太秦戦国祭りプログラム実施に際し、協定を締結。
5		立命館大学「地域活性化ボランティア」科目で、太秦戦国祭りプログラムが始まる。	
10		18-19日、第3回太秦戦国祭り開催。	
11		28日、2008年からす天狗うじゅCDシングル「天狗流三段構え」リリース。	
2009	1	16日、月刊「ゲームラボ」で太秦戦国祭りとうじゅが紹介される	

表2 太秦戦国祭りと関連諸活動の展開経緯

考察：内発的発展の3つの観点

1. 目的の総合性

- 組織化と事業化を通じて学術・ビジネスネットワークの構築が展開
- それぞれの立場からの配慮による対立回避と長期的運営基盤構築

2. 地域産業との関連と連携

- 地域産業が不可欠な組織化
- 戦国関連グッズ販売や地域の大映商店街の関与
- 映画村スタッフにとってもコスプレと鎧武者の共存はインパクト
- 学生スタッフ参加による教育への配分（アンケート結果）

3. 住民参加と自治

- 地域住民参加は課題あり、一部の産業・スタッフなどに限られる
- 大映通り商店街ブース（第2回～）による出店

考察：外来要因が果たした役割

- 実行委員会の一部企業や、スタッフなどの域外の企業参加
- キャラクター開発、会議ゲスト、見本市アニメーション、ビデオゲーム企業出展など
- 一方、突発的事案が重要な機能を果たす
 - マスコットキャラクター「[うじゅ \(Wikipedia\)](#)」の開発
 - うじゅ制作委員会、かちん太の妹という設定、MOSAIC.WAVによる楽曲
 - ウェブでの盛り上がり
 - 二次創作ガイドラインの策定
 - 地域活性化ボランティア
 - 立命館大学ボランティアセンターの正課科目：ボランティア組織の大規模化

まとめ

- 事例研究としての限界
 - 方法論の妥当性は客観的に評価することは難しい
 - →しかし現在も継続しているイベントになっている
- 外来要因の重要性が改めて明らかに
- 内発的発展論の理論的発展が望まれる
 - 共発的発展（Cabus 2003）、協発的発展（青木 2004）