

研究の「面白さ」をお伝えします！！

Keywords : 観光社会学、コンテンツツーツーリズム、アニメ聖地巡礼、ゾンビ

◆研究概要等

「メディア」「コンテンツ」「ツーリズム」の大きく三つの領域について研究を進めています。現代文化、現代社会に関わる広範囲の事象を研究対象にして、その特徴について考えています。

社会・マスメディア系専攻
6A研究室
准教授

おかもと たけし
岡本 健

okamotot@socio.kindai.ac.jp

① メディア

人と人、人とモノ、人と場所をつなぐものを「メディア」と捉えます。マスメディア、ソーシャルメディアはもちろん、テレビやスマホ、パソコン、ゲーム機、SNS (TwitterやInstagramなどのこと)、こうしたものもメディアに入ります。

それ以外にも、テーマパークや美術館、博物館、動物園、水族館、イベントなどの「場所」もメディアになります。そして、「うわさ」や都市伝説を語る「人」、コスプレイヤーやお笑い芸人もメディアになります。情報を伝える媒体は全てメディアなのです。

② コンテンツ

そのメディアを流れる情報のことを「コンテンツ」と言います。映画や音楽、アニメ、ゲーム、小説、YouTubeやニコニコ動画に投稿された動画なども全てコンテンツです。

さらに、コンテンツは電子的な物ばかりではありません。小説やマンガ、雑誌記事、手紙の内容、2.5次元ミュージカル、リアル脱出ゲーム、アナログゲームやTRPGといった物質的なものも含まれます。温泉や料理、食文化、風景、ゆるキャラなどは観光コンテンツにもなります。つまり、コンテンツとは、人に楽しさを生じさせる可能性がある情報のことです。

③ ツーリズム

「ツーリズム」は、日本語にすると観光のことです。観光と言った時に普通思い浮かべるのは現実の世界での「移動」だと思います。



<http://researchmap.jp/t-okamoto/>

もちろんそうした「現実空間」上の移動も扱えますし、私のゼミでは、スマホやパソコンからアクセス可能な「情報空間」や、映画、アニメ、マンガ、ゲームなどでアクセスできる物語の世界「虚構空間」への精神的な移動も観光として扱えます。

皆さんは、面白い映画や小説を観たり読んだりした時、ゲームに没頭した時、あたかもその世界に入ってしまったように感じたことはありませんか？それがまさに「精神的な移動」です。

『Pokémon GO』『Ingress』などのARや、最近話題のVRはこの「精神的な移動」をうまく使った遊びです。

■研究テーマ等

1. コンテンツツーリズムに関する研究

アニメやマンガ、ゲーム、映画、小説といった「コンテンツ」をきっかけにした旅行行動や観光振興について調べています。

アニメの舞台になった場所を巡る「聖地巡礼」は、新海誠監督のアニメ映画『君の名は。』の大ヒットにより、一気に一般の方にも知られるようになりました。実は、この「アニメ聖地巡礼」をよく調べていくと、情報社会の旅行行動や観光の特徴が見えてきます。

近年ではスマートフォン等のモバイルマルチメディア機器の普及や VR 等の映像技術の発展により、身体を移動させることなく大量の情報を入力でき、移動感覚も得られるようになりました。その一方で、「音楽フェス」や「リアル脱出ゲーム」「2.5次元ミュージカル」「サバイバルゲーム」

「ボードゲームカフェ」といった、人々が現実空間で集うことに価値が置かれている取り組みも見られます。

これらを総合して、現代社会において人々はどのように「移動」を楽しんでいるのかについて研究を進めるとともに、実践に取り組んでいます。

2. ゾンビに関する研究

ゾンビをテーマに、「メディア」や「コンテンツ」、「現代文化」、「現代社会」などのかかわりを研究しています。

なぜ、こんなにゾンビ表象が現代文化の中に頻繁に見られるのか、ゾンビコンテンツからは何を読み取ることができるのか、ゾンビイベントは人々に何をもたらすのか…。そういったことを研究しています。

●論文・作品・表彰・委員等

1. 岡本健『アニメ聖地巡礼の観光社会学』（法律文化社）

★観光学術学会「著作賞」（2019年度）を受賞

2. 岡本健『巡礼ビジネス』（KADOKAWA）

3. 岡本健『ゾンビ学』（人文書院）

4. 岡本健・松井広志（編）『ポスト情報メディア論』

（ナカニシヤ出版）



▲趣味等

研究は仕事であり、大好きな趣味でもあります。他には、子どもと遊ぶこと、映画鑑賞、マンガを読むこと、バードウォッチング（その辺にいる鳥）などです。観光研究者ですが、割とインドア派です。

◆ゼミの宣伝等

メディア、コンテンツ、ツーリズムのいずれかに関連していれば、なんでもテーマにして研究できるゼミです。皆さんが関心を持ったことや、面白いと思っていること、注目していることについて研究してもらえます。

ゼミでは、それぞれが自分の分野の専門家になれるよう研究の技術をお伝えします。そして、ゼミでのディスカッションを通じて、他の人が何を面白がっているのかも共有して、ともに楽しみましょう！！また、書籍の制作や、イベントの企画・実施など、各種プロジェクトも実施できます。

