HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	スーパー戦隊シリーズと旅 : コンテンツ=ツーリズム研究に位置づけてみる
Author(s)	岡本, 健
Citation	第1回コンテンツツーリズム研究会分科会「研究戦隊インセイジャー」. 2011年8月9日. 北海道大学.
Issue Date	2011-08-09
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/46919
Type	conference presentation
Note	第1回コンテンツツーリズム研究会分科会「研究戦隊インセイジャー」. 2011年8月9日. 北海道大学.
File Information	insei_1.pdf

Instructions for use

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

スーパー戦隊シリーズと旅
―コンテンツ=ツーリズム研究に位置づけてみる

コンテンツツーリズム研究会分科会

-第1回-

2011.08.09
於：北海道大学

北海道大学大学院
国際広報メディア・観光学院
観光創造専攻 博士後期課程

東京成徳大学
人文学部観光文化学科
非常勤講師

大阪観光大学
観光学研究所
客員研究員

岡本　健

コンテンツ=ツーリズム研究

コンテンツツーリズム研究

①コンテンツを動機とした旅行行動や、
コンテンツを用いた観光振興

②旅行の途中のコンテンツ

③旅行や観光の目的としてのコンテンツ

ツーリズムコンテンツ研究

①コンテンツ作品の中の観光振興や旅行行動

②コンテンツ自体による非日常性の体験

これらのコンテンツ=ツーリズム研究に関する整理は
岡本健(2011)「コンテンツツーリズム研究序説：
情報社会における観光の新たなあり方とその研究概念の構築」
『コンテンツツーリズム研究』, No.1, pp.1-10.
http://hdl.handle.net/2115/44379
を元にして発展させた論考を『CATS叢書6号』に掲載予定

コンテンツとツーリズムの関係性①

コンテンツツーリズム研究

ツーリズムと関連するコンテンツについて。
→ツーリズムについて調べる。

①コンテンツを動機とした旅行行動や、
コンテンツを用いた観光振興
②旅行の途中のコンテンツ
③旅行や観光の目的としてのコンテンツ

コンテンツツーリズムの分析枠組み

社会的・文化的背景
文化のあり方、メディアのあり方、ジェンダー、家族のあり方、価値観（ライフスタイル）のあり方、仕事とレジャーのあり方、都市のあり方、階層のあり方、社会の情報化など

コンテンツツーリズム

ツーリスト
ツーリストのタイプ、
観光経験、
ツーリストの社会的心理、
ツーリスト同士の相互作用
など

地域住民
地域における伝統の保存と変容、
開発と保存をめぐる地域住民間の想いの違い、
地域住民同士の相互作用など

観光プロデューサー
観光を制作する現場の仕組み、旅行関連業者の戦略、旅行関連業者の企業分析・組織分析、ホテルや旅館の文化論、観光行政・政策、観光関連法制度、旅行をめぐる流通・販売の分析、プロデューサー間の相互作用
など

コンテンツプロデューサー
コンテンツの企画・立案、コンテンツの制作、コンテンツの流通・販売、コンテンツの管理、コンテンツ関連法制度、コンテンツの消費のされ方、プラットフォームの整備、プロデューサー間の相互作用など

岡本健(2011)
「コンテンツにおけるホスピタリティマネジメント ―土師祭「らき☆すた神輿」を事例として―」
『HOSPITALITY』, 18, pp.165-174.

コンテンツとツーリズムの関係性②

ツーリズムコンテンツ研究

コンテンツのツーリズム性やコンテンツ中のツーリズム
→コンテンツについて調べる。

①コンテンツ作品の中の観光振興や旅行行動
②コンテンツ自体による非日常性の体験

スーパー戦隊シリーズを何故コンテンツ=ツーリズム研究で扱うのか？

子供たちの価値観に大きな影響を与えると考えられるスーパー戦隊シリーズ。

最近のものは、お母さん、お父さん、『大きなお友達』も視野に入れたものも多い。

シリーズとして、1975年の「秘密戦隊ゴレンジャー」から、36年の歴史がある。

当時のカルチャーや考え方を反映している。

ツーリズムコンテンツ研究

- 戦隊シリーズの中身の分析
- 戦隊シリーズのコンテンツ文化史的位置づけ

コンテンツツーリズム研究

戦隊シリーズに関連した現実の分析

スーパー戦隊シリーズは
コンテンツ=ツーリズム研究でどのような展開があるか？

コンテンツ=ツーリズム研究での
さまざまなテーマ

色とキャラクター
の歴史的変遷

戦隊シリーズで非日常体験。
（空間的非日常、時間的非日常）

巨大ロボットの登場

ごっこ遊びで、類型化された
キャラクター(性格)を学習する。

必殺技

乗物

玩具

「正義」のあり方の変遷

コンテンツ史の中の位置付け
（他のコンテンツと
どのような関係にあるか）

遊園地や
デパートの屋上等の
ヒーローショー

物語中の旅行
や旅の位置付け

OP・EDの歌詞分析

ロケ地、
フィルムコミッション

の司会のお姉さんと
子供たちのやり取り

ご当地戦隊、
ご当地
ヒーローなど

海外展開
(パワーレンジャー)