

クラス番号	921	担当教員名	辻村大生
テーマ	「知多娘。」というキャラクターたちと知多地域のまちづくりを考える		

ゼミナール概要

目的、内容、方法等：

皆さんは、〈知多みるく〉とか、〈知多娘。〉というキャラクターをご存知だろうか？当初、「ちた地域若者サポートステーション」のPRキャラクターとして2009年に登場した、いわゆる「萌え系キャラクター」であり、現在では知多半島各地のイメージキャラクターとしてローカルに活躍している。このキャラクターを仕掛けたのは、若者就労支援を目的として活動するNPOである。

例えば、2016年夏には、日本中で〈ポケモンGO〉が流行した。同年、アリメツーリズム協会が発足し、四国八十八ヶ所めぐりになぞらえて、アニメ聖地八十八ヶ所を選定するという動きが見られた。ヴァーチャルとリアルの交錯、そういった意味で、コンテンツツーリズムという社会現象が近年注目を集めている。

本ゼミナールでは、「コンテンツツーリズム」という視点、事象を手がかりに、私たちの大学がある知多地域のキャラクター〈知多娘。〉を考えていこうと思う。〈ポケモンGO〉では鳥取県が「ポケモン解放区」を名乗るなど、地域活性化、地域おこしにつなげていこうとする動きはあった。また各地のアニメ聖地と呼ばれる場所でも、地元でのそうした対応が見られる。いわば、地域社会の新たな文化的意味がキャラクターによって創出されているのだ。

本ゼミナールでは、〈知多娘。〉やそれらをめぐる人びとや集団の営みを具体的に調査することを通じて、1) 萌えというサブカルチャーと地域社会との関連、2) そうしたサブカルチャーとまちづくり・地域活性化との関係などを考えていく。

本ゼミナールの内容は、おおよそ以下の3点である。1) カルチュラル・スタディーズ、コンテンツツーリズム研究の文献を読み進め、知多娘。をはじめとする具体的な事象を考えていくための思考の道具を身につけていく。2) 知多娘。に関して、メディアが発信する情報、資料を収集・整理する。3) イベントやまちづくりの現場に出向いたり、関係する人々、組織などのインタビュー調査を実施する。

本ゼミナールの方法は、1) 現場での調査、2) 文献講読、3) 上記2点を踏まえたグループワーク、で構成する。

授業計画： おおよその案

- ・ 年間を通じて、おおよそ1ヶ月に1、2回ほどは、カルチュラル・スタディーズやコンテンツツーリズムの文献講読（*講読文献は担当教員が用意します。）
- ・ 4～6月：知多娘。に関する情報収集と整理。およびキャラクターとまちづくりに関する文献の収集整理
- ・ 7月：研究視点、研究仮説に関するグループディスカッション、まとめ
- ・ 9～11月：フィールドワーク（まちづくりの現場や関連する組織へのインタビュー調査など）
- ・ 12～1月：分析や調査のまとめ

担当教員からのメッセージ

皆さんが住んでいる、あるいは過ごしている知多半島という地域の活性化、まちづくりに関心がある方をお待ちしております。

なお、本ゼミナールでは「萌え系キャラクター」が題材となりますが、単にそういったキャラクターが好きだというだけではなく、そういうものを“真面目に”文化的に調査研究してみたいという方をお待ちしております。

本ゼミナールでは、実際の現場を調査するフィールドワークを重視しますので、授業時間外の活動もあることに留意してください。