

リアルイベントの効能

－「ユニバでブックトーク」から「“オール近大”新型コロナウイルス感染症対策支援プロジェクト」まで

総合社会学部総合社会学科 准教授 岡 本 健

1. 懐かしき「リアルイベント」

2019年12月18日の水曜日、「ユニバでブックトーク」の第3回で話をさせていただきました（図1）。本イベントは、毎回大学の教員が自著の内容を中心にして、研究の楽しさ、醍醐味を語るというものです。講演中には、私のオススメ本の紹介もさせていただきました。

1年近く前のイベントなのですが、とても印象に残っています。それというのも、皆さんご存知の通り、これ以降、新型コロナウイルス感染症の拡大によって、対面イベントのほとんどが中止になってしまったからです。現実空間上で人と人が創り出すイベントの「良さ」がとてもよく感じられた機会でした。

本稿では、イベントの様子をご報告するとともに、そこから感じられた現実空間上での

イベントの効能を整理した上で、現在私が取り組んでいる「“オール近大”新型コロナウイルス感染症対策支援プロジェクト」について説明したいと思います。

2. 「ユニバでブックトーク」の創られ方

「ユニバでブックトーク」での、私の講演タイトルは「研究は自由だ!! ―アニメでもゾンビでもテーマにできる!」でした。本イベントで非常に印象に残ったのは、企画された職員の皆さんが打ち合わせを何度も実施してくださり、企画から広報、本番まで、実に丁寧に行進していかれることでした。

こうしたトークイベントは、タイトルと日時、講演時間が決定すれば、「後は時間内で演者が好きにやってくれ」というパターンが多く、当日も司会の方は演者の経歴を紹介し、最後に会場からの質問を受け付ける役割に終始することが多いものです。ところが、「ユニバでブックトーク」は、単に講演するだけでは終わらず、職員との対談形式のセッションがあり、「よくある」トークイベントとは一線を画すものになっていました（図2）。

Book Talk In University

第3回 ユニバでブックトーク

研究は自由だ!!

アニメでもゾンビでもテーマにできる!

岡本 健 准教授
総合社会学部
総合社会学科

企画概要

本企画では、近畿大学のさまざまな分野で活躍される教授等をお招きして、**自著にまつわるお話を中心に研究の楽しさと醍醐味を語っていただきます。**

第3回目は
総合社会学部 岡本健 准教授の著書、
『巡礼ビジネス』
ポップカルチャーが観光資源になる時代
についてです。お楽しみに!

12月18日(水) 18:40~19:40

会場
アカデミックシアター
1号館1階 ラーニングcommons

参加対象者
先着40名(申込不要)

主催：近畿大学中央図書館

図1



図2

本イベントでは、私の単著『巡礼ビジネス』(KADOKAWA、2018)の内容を中心に話をしました。本書は、筆者が大学院生だった2008年ごろから取り組んできた「アニメ聖地巡礼研究」を新書版にまとめたものです。当日、演者はアニメ聖地巡礼に関する研究成果や『ゾンビ学』(人文書院、2017)について話しましたが、職員とのやり取りのおかげで、成果発表にとどまらず、研究の自由さ、面白さ、大変さなどを参加者に知ってもらえる内容になっていたと感じました。

イベント終了後は、参加者の方が私と話そうと列を作ってくださる状態でした。これも、単に一方的な講演ではなく、職員とのやり取りがあることで、参加者が演者を身近に感じてくださったおかげだと思います。

3. イベント後の本の「ディスプレイ」

「ユニバでブックトーク」は、イベントだけでは終わりません。イベント時に紹介した本をビブリオシアター内に展示してください(図3)。



図3

本イベントの面白い点の一つはここで、演者が執筆した書籍だけでなく、オススメ本や自身が影響を受けた本なども合わせて紹介するのです。

たとえば、人びとが想像を交えて生み出してきた存在について扱った先行研究として『ツチノコの民俗学』(伊藤龍平著、青弓社)を紹介しました。これは、自著である『ゾンビ学』(人文書院)を執筆する際に、研究対

象へのアプローチの仕方に関して大変参考になった書籍です。

他に、研究的な考え方や方法論、態度について学生に説明する時に薦めている『醬油鯛』(沢田佳久著、アストラ)や『ドーナツを穴だけ残して食べる方法』(大阪大学ショセキカプロジェクト編、日経ビジネス人文庫)、『All Over クトゥルー』(森瀬繚著、三オブックス)なども紹介しました。

4. 人や本との「つながり」を創る

「ユニバでブックトーク」は、準備、当日、その後と、「本」をメディアにして「つながり」を創りだす試みだとまとめることができます。

当日は、職員との掛け合いのおかげで、私自身も考えていなかったようなことを話すきっかけがいただけました。また、聴衆の皆さんもたくさん話しかけてくださり、学生のみならず、他学部や他大学の教職員とのつながりを得ることが出来ました。普段はtwitterでハンドルネームしか知らなかった方とお会いすることが出来たのも有難い機会でした。

本のディスプレイについても、後で伺ったところ、「よく借りられている」とのことでした。書店でも、特集の組み方一つで売り上げは大きく変わります。こうして、利用者と本との新たな「つながり」を生むことができています。本というのは実に面白いメディアで、普段も私の講演を聞きに来てくださった方は、それまで興味が無くても、それをきっかけに本を買ってくださることが多いのです。本の内容は一切変わっていないにも関わらず、著者の話を聞いた、ということで購入に至ります。おそらく、「書いた人」に対する感性的な情報が追加されるからでしょう。

また、このイベントを通じて、ビブリオシアターの職員の皆さんとご一緒できたのも、2019年4月着任で、近畿大学に勤めて日の浅い私にとっては大変有難いことでした。こうした様々なつながりは「次」につながる財産となるのです。

5. 「移動」や「集まり」が制限された社会

ご存知のように、2019年11月に確認された新たなウィルスは世界中に拡がっていきこととなりました。新型コロナウイルス感染症の流行前は、2010年代を通じて世界的に人間の移動は急増し、世はまさに「移動社会」でした。日本でも、訪日外国人観光客の誘致が盛んになされ、その数は右肩上がりで見光客が来訪しすぎる「オーバーツーリズム」が問題とされるほどでした。

ところが、この「移動社会」が災いし、社会のあり方そのものが、ウィルスを運ぶメディアとしての機能を持ってしまったのです。ウィルスの感染を抑止するために、人の「移動」や「集まり」が忌避され、これらの経験が商業化される「観光」産業は大ダメージを受け、人びとが集まるイベントも軒並み中止や延期されることになりました。

本学でも、キャンパスは閉鎖、教職員にはすみやかにZoomの有償アカウントが支給され、オンラインでの遠隔授業を実施することになりました。大学によっては「遠隔授業を実施する環境は教員がそれぞれ準備せよ」といった突き放した対応のところもあったようです。そのような中で、近畿大学中央図書館は、2020年5月11日から、「宅配図書貸出サービス」を開始しました。「送料無料」というところにも、私は拍手喝采でした。近畿大学は他大学に比べて各種の学習環境への支援が迅速かつ手厚いものだったと感じます。

ただ、やはり実際に遠隔授業を実施してみると、対面だと伝わるはずの情報が画面越しだとうまく伝わらなかったり、逆に、目の前に学生がいればすぐに手助けして解決できることにタイムラグが生じたりして、歯がゆい想いもたくさんしました。のっぺりした平面の動画を見つめ続けるのが辛い学生たちもいるようです。「リアルイベント」の良さをなんとか再現できないものか、その上でさらに、遠隔授業ならではの取り組みができないものか…。試行錯誤が始まります。

6. 「精神的距離」をVRで近づけられるか？

そうした中、2020年5月に、近畿大学で「“オール近大”新型コロナウイルス感染症対策支援プロジェクト」の公募がありました。本プロジェクトは近畿大学14学部48学科、短期大学部、高専、研究所、高等学校、中学校、小学校、幼稚園を含めた学園全体の教職員から、新型コロナウイルス感染症に対する対策のアイデアを募集するというものでした。

実は、「観光」や「イベント」が大打撃を受ける一方で、止まらなかった移動、むしろ、以前よりも活性化した移動がありました。それは、ネットを通じて接続できる「情報空間」や映画やアニメ、ゲーム、マンガ等の物語の世界である「虚構空間」への「精神的な移動」です（図4）。

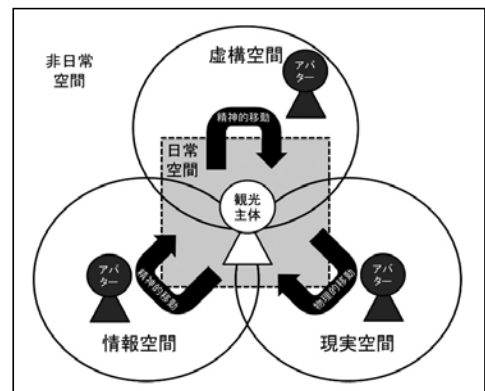


図 4

現実空間上の移動や集合を前提とした各種の取り組みは軒並み中止を余儀なくされましたが、定額制のコンテンツ配信サービスである「サブスクリプション」や、デジタルゲーム、アナログゲーム、プラモデルなどは数多く利用されて、好調です。身体的移動を伴わずに新たな刺激を得られる遊びが楽しまれたわけです。このことは、「情報空間」や「虚構空間」への精神的移動がうまくデザインできれば、遠隔授業やトークイベントなどを、もっともっと面白くできることを意味しています。

私は上記のプロジェクトに応募して支援を受け「アフターコロナ時代における現実・情

報・虚構空間の効果的な活用方法の開発 - VR空間を用いた授業コンテンツおよびイベントの企画・制作・評価を通して」と題した企画を進めています。これは、VR空間を活用して参画感や臨場感を高めて、面白い授業やイベントを体験できる環境を構築するものです。こうした環境が整備できれば、教員のみならず学生も本システムを活用することができます。そうすると、現代社会において重要になってくるコンテンツの制作や発信のリテラシーを学ぶ教材にもなります。

2020年9月27日に開催された近畿大学オープンキャンパス2020「CLOSE CAMPUS ～あいてまへん～」にて、そのチャレンジの一部を披露することができました。大阪の出版社である増進堂・受験研究社さま、そして、東京のITベンチャーであるテンアップさまと連携し、近畿大学やその周辺、そして、アニメの聖地をVR授業で体験してもらえる仕組みを作ったのです。その中の一つのコンテンツは、学生たちがVRを活用してアカデミックシアターを紹介するものでした(図5)。



図5

こうしたコンテンツの制作には、テンアップさまのサービスである「VRschool (ブイアールスクール)」を使わせていただきました。「VRschool」は、簡単な操作でVRを用いた授業を実施することができるシステムです。ユーザーが準備する必要があるのは、背景となる360度画像、および、教材提示用のスライド(pdfファイル)のみです。360度画像は



図6

RICOHさまの全天球カメラ「THETA」を用いて撮影しました。

実際のコンテンツの様子をご覧ください(図6)。アカデミックシアターの360度画像を背景に発表者のアバターが表示され、「DONDEN 読み」と書かれたスライド資料が提示されています。視聴者は、スマホやタブレット端末で自由に見まわしながら授業を受講することができます。本システムが特徴的なのは、リアルタイムではない録画されたコンテンツであっても、視聴者が再生したタイミングで随意に360度自由に見ることが可能な点です。

アカデミックシアターを紹介するコンテンツの制作には、ビブリオシアターの皆さんの惜しみない協力がありました。図6で提示したように、コンテンツの中ではアカデミックシアターの使用法として「DONDEN 読み」の説明がなされています。この他にも、アカデミックシアターの位置づけなど、制作を担当する学生に懇切丁寧にご説明いただいたことで、コンテンツの内容が深まりました。「ユニバでブックトーク」がつかないでくれたご縁がここにも活かしています。

本をメディアにして様々な「つながり」を創り出した「ユニバでブックトーク」。このような「あたたかくて知的なコミュニケーション空間」を、どうすれば情報空間上に創ることができるのか、これからも取り組みを続けていきたいと思います。