

COVID-19の発生に伴う、国内での 集客型イベントの対応と記録： 特撮・アニメのオンラインイベントを 対象とした事例研究

○二重作昌満
東海大学

1.研究の背景

「3密」を避ける社会動向に伴い、子ども達を筆頭に幅広い世代を対象に開催される、アニメや特撮等の映像作品を題材とした展覧会や実演ショー等のイベントも中止を余儀なくされた（2020年から2021年初頭にかけて開催予定だった複数の催事が中止）。

①**アニメの事例**：都心にある大型商業施設「池袋サンシャインシティ」内にて、**2010年から毎年**、東映アニメーション制作の『ふたりはプリキュア（2004）』シリーズを題材とした室内展示イベントを開催してきたが、**2020年は開催中止**。

②**特撮の事例**：都心の大型遊園地「後樂園ゆうえんち（現：東京ドームシティアトラクションズ）」では、**1971年**より園内にて東映制作の特撮ヒーロー番組（『仮面ライダー』シリーズ、スーパー戦隊シリーズ）のショーを1アトラクションとして、**半世紀に渡って常設開催してきたが、2020年は一時開催を中止**。

どれも毎年恒例開催され、長期的な歴史を維持してきたイベントであったが、**ウイルスでイベントを中止し、再開の目途が立たなくなった事象は初めてのことであった**。

⇒そこで、映像の著作側かつイベント運営側であるアニメ・特撮の映像制作会社はインターネットサイトを会場とした**仮想空間（VR）型イベントの開催**や、動画配信サイトを介した**LIVE配信**という形でのイベントの開催等、**観光者をイベント会場に直接集結させるのではなく、自宅に残した形で開催すること**で、大規模クラスター感染を防ぐ試みが見られるようになった。

1.研究の背景 その2

つまり、インターネットサイトやLIVE配信等、「オンラインイベント」と称してネット上でイベントを開催する事例が、従来の対面型のイベントに代わって数多く発生するようになった。

①ウルトラマンフェスティバル ONLINE（2020年8月1日～8月23日開催）

②ゴジラ・フェス2020 ONLINE（2020年11月3日開催）

③ヒーリングっどプリキュア感謝祭オンライン（2021年2月21日開催）

⇒これらのイベントの開催地は、すべてオンラインに繋がるインターネットサイト上であり、

これまでの対面型イベントと異なり、**移動無く自宅でイベント参加が可能であることに特徴がある。**

新型コロナウイルスによって外出が困難な状況において、オンラインイベントは

ニュー・ノーマル時代下での新たなイベント開催形式として定着しつつある。

1.研究の背景 その3

これらオンラインイベントは現地開催型のイベントとは異なり、PCやスマホといった電子機器の画面の中で開催されることに特徴がある。よって**現地会場での消費活動ができない状況下**において、オンラインイベントに参加する閲覧者がサイト内にて行なう動向は、現地で行なう消費活動とは**異なる特徴**があることが窺える。

⇒そこで本研究では、上述したオンラインイベントに参加するサイト閲覧者が実施する**行動パターン**を「**行動特性**」と呼称し、イベントの著作・運営側である映像制作会社がオンラインイベントで用意した開催プログラムに対して、**サイト閲覧者がどのような消費活動を行なうのか、その行動特性を類型化する研究**を実施した。

2.特撮ツーリズムの先行研究

これまで、アニメを誘致資源とした各市町村での観光まちづくり研究（アニメツーリズム等）が発表されているほか、発表者は「特撮」を誘致資源とした観光現象を「特撮ツーリズム」と呼称し、当現象について包括的な研究を行ってきた。

その中で、特撮ツーリズムに参加する観光者が、「なにを目的に観光地へと訪れるのか」という観点から、イベント開催地にて行う行動の特殊性（行動特性）について類型化する研究も行なった。現地開催される特撮ツーリズムに参加した観光者の行動特性を調査したところ、全19種に類型化が可能であった。その上で、これら19種が個々に散在するものであるのか、それとも共通する要素によって何らかの関係性があるのか、「行動特性同士で共通する要素とはなにか」に焦点を当てた、各行動特性同士の比較を行ったところ、共通する要素とは即ち「属性」のことであり、これら19種は、「現物」、「購入」、「遊戯」、「映像」、「地域イメージ化」の5つの属性に包括できることを明らかにした（図1）。

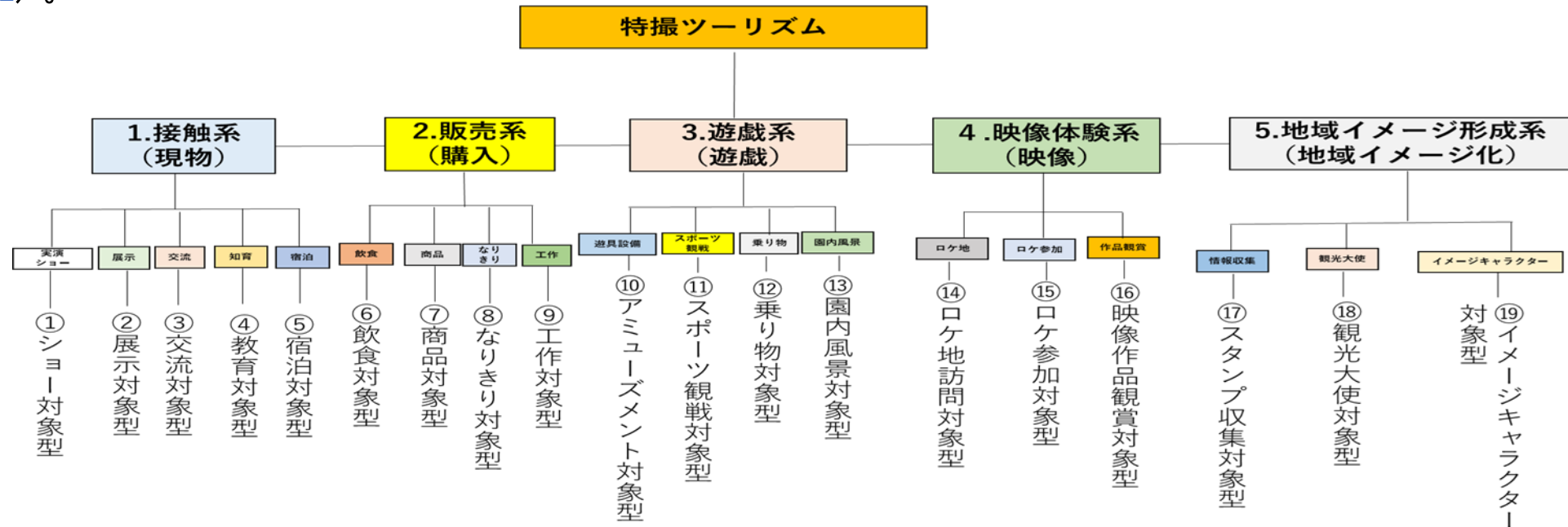


図1.特撮ツーリズム全19種行動特性

3.研究の新規性と社会的意義

⇒このように現地で開催されるイベントでの、観光者の行動特性の類型化の研究は既に行なってはいる。

しかし、**オンラインイベントを通じた観光者の「行動特性」の研究は未だに着手していない。**

- ① **リアル（現実）とバーチャル（画面）では、観光者による行動パターンは異なる**ことが考えられること。
- ②新型コロナウイルスは2020年初頭からの新しい現象であるため、当状況下でのオンラインイベントの取り組みを題材とした**先行研究が未だ少ない現状にある**こと。
- ③将来的な新型感染症の再発生あるいは再拡大に備え、各映像制作会社はニュー・ノーマル時代下において**どのような形でイベント開催を存続させ、危機を乗り越えたかについて実態を纏め、将来を見据えてアーカイブ化する**研究は**学術的意義がある**と考えられる。

以上3つの点において、当調査にて提唱する「行動特性」研究は社会的意義があると考えた。

そこで、本研究ではオンラインイベント上にて閲覧者が行なう動向である「**行動特性**」を類型化する調査研究を行なった。

4.研究の目的・対象・方法 その1

研究の目的：各映像制作会社開催の「オンラインイベント」に参加する閲覧者の行動特性を類型化する。

対象：2020年1月から2021年2月24日まで開催された、

特撮・アニメのオンラインイベント全21のサイトを対象にアクセスを実施した（表1）。

（一概に「オンラインイベント」といっても事例は多様であるため、本研究では、**未だ先行研究が乏しい現状にあるアニメや特撮の開催事例に焦点を当てる。**）

表－1. 2020年1月～2021年2月に開催されたオンラインイベント一覧（全21サイト）

オンラインイベントタイトル	開催日	URL
1.TAMASHII Cyber Fes 2020	2020年2月21日～2月23日	https://cyberfes.net/?_ga=2.195162789.823649615.1588218093-572888080.1479638539
2.TAMASHII Features 2020	2020年7月4日～7月31日	https://tamashii.jp/features_2020/
3.ウルトラマンフェスティバル ONLINE	2020年8月1日～8月23日	https://www.ulfes.com/online/
4.「騎士竜戦隊リュウソウジャー ファイナルライブツアー2020」おうちでリュウソウジャーFLT!	2020年8月15日	https://l-tike.zaiko.io/e/ryusoulfinalstayhome
5.ウルトラマンゼロ TALKish	2020年8月23日	https://ultraman.spwn.jp/events/200822-talkish
6.『ウルトラマンZ』後半戦突入スペシャルナイト オンライン座談会	2020年10月3日	https://youtu.be/8BhVAI4J8qM
7.「秘密戦隊ゴレンジャー」生誕45周年記念 スーパー戦隊フェスティバル in TIFF 「特命戦隊ゴバスターズ」トークショー	2020年11月1日	https://www.youtube.com/watch?v=RCIwk3m vYII
8.酒井一圭 Presents「救急戦隊ゴーゴーファイブ VS ギンガマン」オンライントークイベント	2020年11月3日	https://www.youtube.com/watch?v=4p1U0akhDHQ
9.「魔法戦隊マジレンジャー」15th Anniversary オンライントークイベント	2020年11月3日	https://www.youtube.com/watch?v=keQ YCelhd yg
10.ゴジラ・フェス オンライン 2020	2020年11月3日	https://stagecrowd.live/9781936660/ , https://www.youtube.com/channel/UC5XR2P8kwJ8g0rYqPpBaPrA
11.スーパー戦隊シリーズの歩み TIFF マスタークラス	2020年11月4日	https://www.youtube.com/watch?v=FF_xvThmO-Y
12.TAMASHII NATION 2020	2020年11月6日～11月8日	https://tamashii.jp/special/tamashii_nation/
13.「秘密戦隊ゴレンジャー」生誕45周年記念 スーパー戦隊フェスティバル in TIFF 酒井一圭 Presents『百獣戦隊ガオレンジャー』特集	2020年11月8日	https://www.youtube.com/watch?v=EwSddVPT09o
14.ウルトラ6兄弟 THE LIVE in 博品館劇場 -ウルトラマン 編-	2020年11月23日	https://ultraman.spwn.jp/events/201123-ultra6
15.TOKYO COMIC CON2020『ULTRAMAN』最新刊行記念ウルトラトークショー	2020年12月5日	https://tccworld.jp/premium/stage
16.TOKYO COMIC CON2020『SSSS.DYNAZENON』スペシャルステージ	2020年12月6日	https://tccworld.jp/premium/stage
17.ウルトラマンゼロ10周年 ANNIVERSARY THE LIVE	2020年12月27日	https://ultraman.spwn.jp/events/20122720-zeronight
18.ウルトラヒーローズ EXPO2021 グランドフィナーレ【Go To イベント 対象】	2021年1月4日	https://ultraman.spwn.jp/events/21010416-ultra-expo2021-finale
19.ウルトラ6兄弟 THE LIVE in 博品館劇場 -ゾフィー 編-	2021年2月14日	https://ultraman.spwn.jp/events/21021415-ultra6
20.『ヒーリングっど♥プリキュア』Blu-ray vol.1 購入者限定・スペシャルトークイベント	2021年2月5日～2月12日	https://econtent.jp/serial
21.ヒーリングっど♥プリキュア 感謝祭オンライン	2021年2月21日～2月24日	https://precure-kanshasai.com/

方法（調査手順 3段階）

※今回、多人数の人と対面式での調査ができない。（アンケート、インタビュー調査等）

ステイホームが推奨されている状況であるため、今回はイベントの開催側に焦点を当てた調査を実践。

具体的には、開催側から発信される情報を基に、閲覧者側が行なうパターンの類型化を行なった。

①各オンラインイベントが実践していた、全ての開催プログラムの確認と記録

全21のオンラインイベントにアクセスを行い、実践された開催内容全てを記録する。

②各開催内容が閲覧者に向けて誘発する要素の抽出

記録した各開催内容から、開催側から閲覧者に向けて誘発する行動パターンを抽出する作業を行なった。

閲覧者が「なにを目的にオンラインイベントサイトにアクセスを行なうのか」という視点から、

現状確認されうる最低限の行動パターンを抽出する作業を行なった。

具体的には「ショーを観る」「物を買う」等、他者から見ても共有可能な最低限のパターンを抽出した。

③各行動パターンの呼称の定義

抽出できた閲覧者の行動パターンに名称をつけ、その内容を明確化して「行動特性」として定義した。

行動パターンに名称をつける際は、1つの事例のみで確認できただけでは、一方的かつ客観性が欠落して

いる。よって同じ行動パターンが2つ以上のサイトにて確認できた場合、これらのパターンを総合して

「特性」として定義を行なった。

5.結果

調査の結果、特撮・アニメを誘致資源とした「オンラインイベント」閲覧者の行動特性は、現時点では**4種類**（**①ショー観賞型、②展示型、③購入型、④その他**）あることが確認できた。また各行動特性は1つのオンラインイベントにつき1つではなく、複数の行動特性が確認できるイベントも存在した（表2）。

表2. 2020年1月～2021年2月に開催されたオンラインイベント 行動特性結果（全21サイト）

オンラインイベントタイトル	開催日	URL	確認可能な行動特性
1.TAMASHII Cyber Fes 2020	2020年2月21日～2月23日	https://cyberfes.net/?_ga=2.195162789.823649615.1588218093-572888080.1479638539	①,②,③
2.TAMASHII Features 2020	2020年7月4日～7月31日	https://tamashii.jp/features_2020/	①,②,③
3.ウルトラマンフェスティバル ONLINE	2020年8月1日～8月23日	https://www.ulfes.com/online/	①
4.「騎士竜戦隊リュウソウジャー ファイナルライブツアー2020」おうちでリュウソウジャーFLT!	2020年8月15日	https://l-tike.zaiko.io/e/ryusoulfinalstayhome	①
5.ウルトラマンゼロ TALKish	2020年8月23日	https://ultraman.spwn.jp/events/200822-talkish	①
6.『ウルトラマンZ』後半戦突入スペシャルナイト オンライン 座談会	2020年10月3日	https://youtu.be/8BhVAI4J8qM	①
7.「秘密戦隊ゴレンジャー」生誕45周年記念スーパー戦隊フェスティバル in TIFF 「特命戦隊ゴーバスターズ」トークショー	2020年11月1日	https://www.youtube.com/watch?v=RCIwk3m vYII	①
8.酒井一圭 Presents「救急戦隊ゴーゴーファイブVSギンガマン」オンライントークイベント	2020年11月3日	https://www.youtube.com/watch?v=4p1U0akhDHQ	①
9.「魔法戦隊マジレンジャー」15th Anniversary オンライントークイベント	2020年11月3日	https://www.youtube.com/watch?v=keQ YCeIhd yg	①
10.ゴジラ・フェス オンライン 2020	2020年11月3日	https://stagecrowd.live/9781936660/ , https://www.youtube.com/channel/UC5XR2P9kwJ5g0rYqPpBaPrA	①,③
11.スーパー戦隊シリーズの歩み TIFFマスタークラス	2020年11月4日	https://www.youtube.com/watch?v=FF_xvThm O-Y	①
12.TAMASHII NATION 2020	2020年11月6日～11月8日	https://tamashii.jp/special/tamashii_nation/	①,②,③
13.「秘密戦隊ゴレンジャー」生誕45周年記念スーパー戦隊フェスティバル in TIFF 酒井一圭Presents『百獣戦隊ガオレンジャー』特集	2020年11月8日	https://www.youtube.com/watch?v=EwSddVPT09o	①
14.ウルトラ6兄弟 THE LIVE in 博品館劇場 -ウルトラマン編-	2020年11月23日	https://ultraman.spwn.jp/events/201123-ultra6	①
15.TOKYO COMIC CON2020『ULTRAMAN』最新刊行記念ウルトラトークショー	2020年12月5日	https://tccworld.jp/premium/stage	①
16.TOKYO COMIC CON2020『SSSS.DYNAZENON』スペシャルステージ	2020年12月6日	https://tccworld.jp/premium/stage	①
17.ウルトラマンゼロ10周年 ANNIVERSARY THE LIVE	2020年12月27日	https://ultraman.spwn.jp/events/20122720-zeronight	①
18.ウルトラヒーローズEXPO2021 グランドフィナーレ【Go To イベント 対象】	2021年1月4日	https://ultraman.spwn.jp/events/21010416-ultra-expo2021-finale	①
19.ウルトラ6兄弟 THE LIVE in 博品館劇場 -ゾフィー編-	2021年2月14日	https://ultraman.spwn.jp/events/21021415-ultra6	①
20.『ヒーリングっど♥プリキュア』Blu-ray vol.1購入者限定・スペシャルトークイベント	2021年2月5日～2月12日	https://econtent.jp/serial	①
21.ヒーリングっど♥プリキュア 感謝祭オンライン	2021年2月21日～2月24日	https://precure-kanshasai.com/	①,③

5.結果 その2

①ショー観賞型

オンラインイベントサイトにアクセスした閲覧者が、PCあるいはスマートフォンといった電子機器の画面の中で、ショーを楽しむ行動特性。開催内容は、着ぐるみを活用して舞台上にて立ち回りを行なう実演ショーのほか、作品出演者や制作者が登壇し、制作の裏話等を聞くことができるトークショー、特撮を題材とした落語等をこれまで開催。

5.結果 その3

②展示会型

オンラインイベントサイトにアクセスした閲覧者が、サイト上にて展示されている玩具等の物品を、電子機器内で観賞する行動特性である。

株式会社BANDAI SPIRITSによるフィギュアブランド「TAMASHII NATIONS」が、2020年内に開催したオンラインイベントが事例として該当する（当系列イベントは2020年に3回、全てオンライン開催）。

- ・ 当イベントは、**オンライン上の専用サイト**にて、**フィギュアの展示を行なっていることに特徴**がある。
- ・ 閲覧者は、サイト上に表示されているフィギュアの画像をクリックし、マウス（スマホの場合は指先）を動かすことによって360度画像でフィギュアを隅々まで目視することが可能なシステムを導入。

5.結果 その4

③購入型

これは、オンラインイベントサイトにアクセスした閲覧者が、サイト上にて商品を購入する行動特性である。当行動特性は、**あくまでイベントサイト内にて商品を購入できること**に特徴があり、「amazon」を筆頭とするオンラインショッピングサイトとは異なる性質を有している。

④その他

本研究では全21のオンラインイベントサイトを対象に、上述した3つの行動特性を見出すことができたが、これらの調査対象以外にも、アニメ・特撮のイベントは多数の開催事例がある。**その中には、3つの行動特性には該当しないプログラムを含んでいた事例もいくつか存在する。**東京都多摩市にある室内型テーマパーク「サンリオピューロランド」では、オンラインでハローキティ等のキャラクターとビデオ通話ができる『オンラインキャラクターグリーティング』が実施された。当プログラムは、休館中であつた6月14日に開催され、アプリ『Talk port』を通じて、約2分間キャラクターと1対1で電子機器を介して交流することのできるプログラムであつた。

6.考察

Q1.国内での「COVID-19」の感染拡大が将来的に収束した場合、
オンラインイベントも併せて収束していくのか？

A.今後も継続されていくのではないか。

オンラインイベントの利点は、PCやスマートフォン等の電子機器を介した
視聴環境であれば、どの場所でも視聴可能なことにある。よって、現地開催型イベ
ントの来訪が**何らかの事情で叶わなかった人達の需要**が見込める。

※例えば、チケット抽選に外れたあるいはその他の事情で来訪できない人達の重要
が見込める。

6.考察 その2

Q2.オンラインイベントの利点と欠点

（利点）

- ①電子機器を介した視聴環境であれば、どの場所でも視聴可能である。
- ②経済活動との両立が可能である

（欠点）

- ①観光地に出かけない閲覧者が増加する懸念
- ②技術的な問題の発生 ※機材トラブル等による配信中止や視聴環境整備の必要性
- ③著作権問題の発生 ※スマホでのスクショ機能による無断転載や録画等

まとめ

本研究では、ニュー・ノーマル時代下で開催された特撮・アニメの「オンラインイベント」に焦点を当て、これらのイベントプログラムが閲覧者に向けて促す行動特性の類型化を行なった。その結果、行動特性は全4種に類型化が可能であった。

⇒しかしこれらオンラインイベントの起点である国内での「COVID-19」の感染拡大は**2020年初頭からの新規の現象であるため、未だこれらの事象を記録した事例研究が不足している**現状にある。

本研究では特撮やアニメのオンラインイベントを調査対象に留めたが、
今後はこれ以外の各政府観光局が実践する「オンラインツアー」等、研究の範囲を拡大して「COVID-19」拡大下でのオンラインイベントがどのように進展を遂げてきたかについて各方面での**継続的な研究を積み重ねていく**ことが急務である。