



Title	アニメ聖地巡礼の動機形成と情報探索行動に関する研究：実験的アプローチの提案
Author(s)	嘉幡, 貴至
Issue Date	2010-03-20
Doc URL	<a href="http://hdl.handle.net/2115/42931">http://hdl.handle.net/2115/42931</a>
Rights	© 2010 嘉幡貴至
Rights(URL)	<a href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.1/jp/">http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.1/jp/</a>
Type	bulletin (article)
Note	第二部: 研究会発表論考集
File Information	CATS04_018.pdf



[Instructions for use](#)

# アニメ聖地巡礼の動機形成と情報探索行動に関する研究

## 実験的アプローチの提案

嘉幡貴至<sup>1</sup>

### 1. はじめに

アニメ作品の舞台となった地域にアニメファンが来訪する行為は「聖地巡礼」と呼ばれており、現在、こうした現象は全国各地で見られ、地域振興の視点からも注目を集めている（北海道大学観光学高等研究センター文化資源マネジメント研究チーム, 2009）。

アニメ作品の視聴が聖地巡礼という現実世界の旅行行動に結びつくまでには数多くのプロセスが考えられる。岡本(2009)では、アニメ聖地巡礼の事前行動の中で、動機形成の際に必要な情報として、アニメの視聴、聖地の存在に関する情報、聖地巡礼に関する情報の3点が挙げられている。しかし、これらの情報のつながり方や、アニメ視聴が聖地巡礼行動に結びつくまでにどのようなプロセスおよびメカニズムが存在するのかについてはこれまで実証的かつ詳細には研究がなされていない。これは聖地巡礼行動が多様な要因によって成立している現象であるだけでなく、これまで学術的に研究が続けられてきた分野ではないため、調査・研究のための方法論が確立されていないことも原因として挙げられる。

本稿では、聖地巡礼行動の生起要因について理解するために2つの実験的検討を提案する。1つは実験参加者に実際に特定のアニメを一定期間視聴させ、アニメ視聴に関連して起こる内観や行動の変化についてモニターする観察調査型の実験である。もう1つは、アニメ視聴時の視覚情報処理過程に焦点を置いた認知心理学実験である。行動を観察することや、実験によって得られた量的なデータを解析することによって、聖地巡礼行動をこれまでの研究とは異なる新たな視点から解釈するための方法論を提案することが本稿のねらいである。

### 2. 実験方法

#### 2. 1. 観察調査型実験

##### 2. 1. 1. 概要

実験者はアニメの視聴時間や間隔等の基本的な情報入力のみを設定し、アニメを見た後の行動の変化やアニメ自体への評価の変化を観察する。実験（調査）協力者には実験者が指定したアニメ作品のシリーズを1週間に1度のペースで見ってもらう。その際、アニメ視聴を通して気になったことや、関連情報を調べるなど実際にとった行動

---

<sup>1</sup> 神戸大学大学院国際文化学研究科

を随時記録してもらおう。また1週に1度のペースでインタビュー調査もおこない、その作品を視聴した感想などを聞くことによって、作品に対する評価や接する態度の積極性を観察する。これらの調査によって、アニメ視聴を繰り返すことが作品への評価、興味、自発的な探索行動の変化に発展する要因や時間的経緯をある程度把握することが期待できる。そうすれば次の段階として、ひとつひとつの要因に焦点を絞ったより詳細な検討につなげていくことができる。

## 2. 1. 2. 観察調査型実験の利点と課題

アニメ視聴が最終的に聖地巡礼行動という旅行動機の形成に至るまでには複数の要因が存在することが予想される。しかし、アニメ作品との出会いから聖地巡礼行動に至るまでのプロセスについてはほとんど明らかになっていない。そこでまず、アニメ作品を定期的に視聴することによって、視聴者の作品に対する評価や興味、さらには自発的な情報探索行動に変化が生じるかどうか、さらには、変化が生じるとすればどの段階で生じるのかについて、一連のプロセスを観察する仮説発見型調査が必要であると考ええる。

この観察調査型実験は、実験室環境における基礎実験と比べると統制が甘い点は否定できない。実験参加者が視聴するアニメ作品や視聴頻度は実験者によってコントロール可能であるが、その他の側面においては実験参加者の自由度が高い実験状況にある。しかし、聖地巡礼行動はこれまで学術的には扱われてこなかった現象であり、その生起要因についてはほとんど把握されていないと言ってよい。よって今後、聖地巡礼行動について科学的検証をおこなっていくためにも、最初に当該現象の実態把握が必要不可欠であると考ええる。この観察調査型実験は、実生活に近い状況において観察された事象をより厳密に検証していくための最初のステップとなることが期待される。ここで明らかとなった事象から聖地巡礼行動の生起に影響すると考えられる要因を抽出し、綿密な要因計画を立てることによって、より科学的な実験調査も可能となるだろう。

## 2. 2. 認知心理学実験

### 2. 2. 1 概要

アニメ聖地巡礼者の旅行動機が生成される第一のきっかけはアニメの視聴であると考えられる。しかし、アニメ視聴が聖地への旅行行動に結びつくには、アニメの背景が実際の風景をモデルにしていることへの気づきや、情報収集、情報共有によって動機付けが高められる必要がある。こうした顕在的な情報探索行動は前章で提案した観察調査型実験によって、生成される段階についての重要な知見が得られることが期待できる。しかし、その一方で、アニメ視聴を始めた時点（またはそれ以前）からの情報処理が、当事者も気づかないうちに旅行動機の生成に重要な役割を果たしている可能性がある。本人さえも気づかないこのような潜在的な情報処理過程は、アンケートやインタビューのような調査対象者に顕在的報告を要する調査方法では結果に反映されにくい。そこで、

本章では認知心理学的な実験手法を用いて、アニメ視聴が視聴者にどのような認知的変化をもたらすのかを検討する方法を提案する。

アニメ聖地巡礼の動機生成、つまりアニメを見ることによって特定の場所への好意的な態度が形成される過程には、アニメ視聴時に入力されるどんな情報が影響しているのかという問いを調べたいとき、認知心理学実験は有効なツールとなる。たとえば、3つの実験参加者群（A群、B群、C群）を設け、それぞれ2つのセッションから成る課題をおこなわせる。第1セッションでは、実験参加者は提示される動画、あるいは画像を眺める。このとき、A群には背景の前で登場人物が動くアニメ動画、B群には背景の前に登場人物が描かれた静止画、C群には背景のみの静止画を提示する。そして、第2セッションでは、3群とも背景のみの静止画を1枚ずつ提示し、実験参加者は提示された画像に対して印象評定をおこなう。この実験では、第2セッションの課題は3群とも共通であり、違うのは第1セッションで提示された刺激の種類となる。つまり、もし3群の成績に相違が見られれば、その原因は第1セッションで提示された刺激が印象評定に何らかの影響を与えたということが考えられる。

## 2. 2. 2. 認知心理学実験の利点と課題

聖地巡礼の生起要因には様々な可能性が考えられるが、何がどの程度効いているのかについて、はっきりさせることは難しい。しかし、アニメの視聴という感覚入力に端を発する以上、何らかの認知処理を経た結果、生じた現象であることは間違いないだろう。認知心理学実験では、入力される情報を統制し、その影響について量的な指標を用いて検討することができることが利点といえる。

もう1つの利点は、インタビューやアンケートでは得ることが困難な、聖地巡礼者の潜在的な認知過程に迫れる可能性があるということである。インタビューやアンケートのデータは回答者が意識的に回答する言語的な情報に頼らざるを得ない。つまり、回答されるすべてのことは回答者が気づいていることに限定されてしまう。その点、認知心理学実験は実験参加者が特定の課題をおこなったときの成績をデータとして扱う。成績には課題の正答率や反応時間が含まれ、これらのデータは実験参加者の意識に上らない認知的な変化を反映している可能性がある。

認知心理学研究は、これまで様々な実験を用いて、情報処理は一般的に想像される以上に無意識的におこなわれることを示してきた。無意識的な認知過程の1つには潜在記憶がある。「覚えている」という自覚のある顕在記憶と比較して、潜在記憶は容量が大きく、情報保持期間も長いといわれている（Lewicki, Hill, & Czyzewska, 1992; Reber, 1989）。潜在的に蓄積された情報は、ヒトの認知や感情に影響を与えることが示唆されている。たとえば、反復提示された刺激は、その刺激を見たという自覚が観察者になくとも潜在的に蓄積され、その刺激に対する好意的な態度を形成するという報告がある（Kunst-Wilson & Zajonc, 1980）。この現象は閾下単純接触効果と呼ばれ、潜

在的な認知が感情に影響を与える例の 1 つである（単純接触効果の研究史や最新の知見については、宮本・太田（2008）に詳しい）。

また、最近では脳機能計測技術の発展から、潜在的な認知過程について脳科学の知見が提供されるようになってきた。聖地巡礼がアニメの舞台となった場所に関連した現象である点からも興味深いのが Yi らの研究である。Yi, Woodman, Widders, Marois, & Chun (2004) では、無視しているはずの場所についての情報が潜在的に処理されている可能性を示唆した。彼らの実験では、中央に顔の写真、その背景に場所の写真で構成された視覚刺激を提示し、実験参加者には顔写真に注意し、同じ顔が反復提示されたら反応するという課題を課した。このとき背景の場所の写真は課題に関係ないため、実験参加者にとっては無視してよい刺激であった。しかし、実験者は実験参加者には知らせずに、背景の場所の写真の提示方法を操作し、すべて異なる写真が提示される条件といくつかの写真が繰り返し提示される条件を設定した。この課題中の脳活動を fMRI（機能的磁気共鳴画像法：functional magnetic resonance imaging）で計測したところ、PPA（海馬傍回場所領域：parahippocampal place area）という、場所に関連した刺激に反応する脳領域の活動に、背景の場所写真の提示条件が反映されていた。この結果は、顔の背景にあり、無視されていたはずの場所の情報が潜在的に処理されていることを示唆する。

この知見をアニメ視聴場面に置き換えるならば、登場人物を中心にアニメを視聴しているとき、その背景に描かれた場所は、視聴者が意識的に注意を向ける以前にも潜在的な処理を受けている可能性がある。聖地巡礼行動が生起する過程には、聖地とされるスポットが現実世界に存在するということに気づく瞬間があると考えられる。この瞬間までに、言葉にならないレベルでどのような変化がアニメ視聴者に起こっているのかについても、実験的に検討することができるだろう。

もちろん、注意すべき問題点もある。認知心理学実験は人為的な環境下でおこなわれるため、実験環境が実際に聖地巡礼行動が生起する現実場面を十分に反映できない恐れがある。この点に関しては、前述の観察調査型実験や、これまで行われてきたアンケート調査やインタビュー調査など、より現実場面に近い環境下で行われた調査の結果と照合することによって、総合的な検討が必要であろう。

### 3. 実験的アプローチの展望

本稿では、現在、全国各地で見られるアニメ聖地巡礼行動の生起要因を考えるにあたり、有効であると思われる検討手段として実験的なアプローチを提案した。

アニメ聖地巡礼は地域経済の振興にとっても重要な要素として注目されており、学術的な調査も始められている。しかし、聖地で直接巡礼者に聞き取り調査をおこなうという方法では、得られる回答は巡礼者の自覚的な記憶によるもののみになってしまう。顕在的記憶も時間の経過とともに変容していく特性を有している上に、情報処理が無意識

下でおこなわれることは多くの心理学的研究によって証明されている。よって、情報源を回答者の記憶に頼らざるを得ない方法だけでは、聖地巡礼行動の生起要因の解明は困難である。

本稿で紹介した実験的アプローチは日常生活に近い状況において観察された事象をより科学的な手法によって検証していくために重要な最初のステップとなることが期待される。例えば、同じアニメーション作品を定期的に視聴し続けることが聖地巡礼への動機付けに大きく影響することを示唆する結果が得られたとすれば、それは単純接触効果のパラダイムを用いた実験的検討をすることも可能である。また、アニメ作品を構成する要素（キャラクター、風景、ストーリーなど）のうち、聖地巡礼のような自発的・積極的行動に影響を与える要素は何であるのかを検討することも可能である。聖地はほとんどの場合、アニメ作品の構成要素でいえば風景となる部分であるが、キャラクターやストーリーの性質との相互作用が聖地巡礼行動に大きく影響している可能性も考えられる。今後の聖地巡礼研究の展開には、受動的な情報享受と能動的な情報探索を伴う、現代社会の総合的な情報処理メカニズムを考える上で、重要な知見を提供することが期待できる。

## 参考文献

- 北海道大学観光学高等研究センター文化資源マネジメント研究チーム(編)(2009).CATS 叢書第1号 メディアコンテンツとツーリズム：鷺宮町の経験から考える文化創造型交流の可能性。北海道大学観光学高等研究センター
- Kunst-Wilson, W. R., & Zajonc, R. B. (1980). Affective discrimination of stimuli that cannot be recognized. *Science*, 207, 557-558.
- Lewicki, P., Hill, T., & Czyzewska, M. (1992). Nonconscious acquisition of information. *American Psychologist*, 47, 796-801.
- 宮本聡介・太田信夫（編）（2008）. 単純接触効果研究の最前線. 北大路書房.
- 岡本健(2009). 情報化が旅行者行動に与える影響に関する研究 ～アニメ聖地巡礼行動の事例分析から～, 2009年日本社会情報学会(JSIS & JASI)合同研究大会 研究発表論文集, pp.364-367.
- Reber, A. S. (1989). Implicit learning and tacit knowledge. *Journal of Experimental Psychology: General*, 118, 219-235.
- Yi, D., Woodman, G. F., Widders, D., Marois, R., & Chun, M. M. (2004). Neural fate of ignored stimuli: dissociable effects of perceptual and working memory load. *Nature Neuroscience*, 7, 992-996.