



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	アニメ聖地巡礼の生起要因についての一考察 : 認知心理学的観点から
Author(s)	嘉幡, 貴至
Description	第3章
Relation	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文化資源マネジメント研究チーム編 = Media Contents and Tourism : An Experience of Washimiya Town and Neon Genesis of Tourism / Edited by Cultural Resource Management Research Team, CATS, Hokkaido University
Citation	CATS叢書 : 観光学高等研究センター叢書, 1, 65-69
Issue Date	2009-03-25
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/38113
Type	departmental bulletin paper
File Information	chapter03.pdf



アニメ聖地巡礼の生起要因についての一考察：

認知心理学的観点から

嘉幡 貴至¹

1. はじめに

埼玉県鷲宮町は、アニメ「らき☆すた」の舞台となったことからアニメファンが観光に訪れるようになった。このような、アニメ作品の舞台となった地域にアニメファンが訪れる「聖地巡礼」現象は鷲宮町だけで起こっているのではない。たとえば、アニメ「涼宮ハルヒの憂鬱」の舞台となった兵庫県西宮市周辺は、作品中で建物や風景が忠実に再現されていることから、多くのアニメファンが訪れている（図 3-1）。他にも、アニメファンが聖地を訪れるという現象は全国各地で起きている。

全国各地で見られる聖地巡礼現象であるが、作品によって、内容、ファン層、聖地の場所などはもちろん異なる。しかし、アニメ作品を何らかの形で視聴したことがきっかけとなり、結果的に聖地巡礼につながっていることはどの事例においても共通している。では、アニメを視聴するという行為はどのようにして聖地巡礼に結びつくのであろうか。

実際、アニメ視聴から聖地巡礼行動の生起までのプロセスを追った観察的調査研究はまだおこなわれていないようである。アニメの視聴者が聖地の存在を知り、そこへ行きたいと思い、実際に巡礼するまでの過程には、様々なレベルの情報処理が関与していると考えられる。本稿では、アニメの視聴が聖地巡礼に発展するまでの情報処理過程について認知心理学的な視点から考えてみたい。

2. 認知心理学研究からの知見

アニメ視聴から聖地巡礼行動に至るまでのプロセスは認知心理学的な視点から見ても興味深い。アニメを視聴するという行為は視覚と聴覚からの連続的な情報入力にとらえることができる。認知心理学では、入力された情報の処理過程や、処理された情報が以後の行動に与える影響についての研究が盛んにおこなわれている。それゆえ、アニメ視聴によって入力された情報がどのように処理されているのか、その情報処理はアニメ視聴後の行動

¹ 神戸大学大学院 国際文化学研究科。本章に関する一切の著作権は、原著作者（嘉幡貴至）に帰属します。kabata@stu.kobe-u.ac.jp



図 3-1 兵庫県西宮市で見られる、アニメ「涼宮ハルヒの憂鬱」に登場する風景（筆者撮影）

にいくらか影響を与えているのだろうか、という疑問に認知心理学的な視点から迫ってみることで、聖地巡礼行動を考える上での新しい知見を見出すことが期待できると考える。

認知心理学や社会心理学では、対象への接触回数の増加が、その対象への好意度を高めるという現象が報告されている。この現象は「単純接触効果(mere exposure effect)」と呼ばれる。単純接触効果が盛んに研究されるきっかけとなったのは 1968 年に発表された Zajonc の研究であった(Zajonc 1968)。

Zajonc (1968)は、トルコ語を知らない実験参加者にトルコ語の単語を異なる回数(0回、1回、2回、5回、10回、25回)提示し、単語に対する好ましさを「良い」から「悪い」までの7段階で評定させる実験をおこなった。実験の結果、反復提示される回数が多い単語

ほど、好意度評価が高まることが示された。後続の研究において、このような対象の反復提示による好意度の上昇は、トルコ語だけでなく、漢字、顔、名前、写真、音、絵画など、様々なタイプの刺激を用いた実験で確認されている（宮本・太田 2008）。

さらに、意識的な知覚を伴わない刺激提示事態でも単純接触効果は生じる（Kunst-Wilson & Zajonc 1980）。Kunst-Wilson & Zajonc（1980）では、わずか1ミリ秒の提示を5回繰り返した無意味図形と、未提示の無意味図形に対してどちらが好ましいかを実験参加者に判断させたところ、偶然を上回る確率で反復提示した無意味図形が選択された。意識的に知覚されない閾下刺激でも反復して提示されることによる好意度の上昇が見られたことから、この現象は閾下単純接触効果（subliminal mere exposure effect）と呼ばれている。閾下単純接触効果は、意識的な自覚を伴わない潜在的な認知が、意思決定に影響することを示唆している。

しかも、閾下での接触と閾上での接触を比較すると、閾下のほうがより強い単純接触効果を生むという報告もある（Monahan, Murphy, & Zajonc 2000）。つまり、視覚や聴覚などの感覚入力、われわれが気づかないレベルで処理され、知らず知らずのうちに判断や行動に影響を与えており、時にそれは、意識的な認知機能よりも強い影響力を持っている可能性があるということである。

3. アニメ視聴と単純接触効果

連続番組として放映されるテレビアニメは、週1回のペースで全10話以上の構成になっているものが多い。つまり、アニメ番組の視聴者には、毎週決まった時間に同じカテゴリの刺激の入力が繰り返されている。インターネットによる配信や、DVDやビデオによる視聴では事情は異なるが、いずれにせよ、同カテゴリの刺激が反復提示されていることに変わりはない。実は、このような状況は単純接触効果を生起させる実験事態と非常に似ている。前節で述べたように、単純接触効果は刺激提示が意識的に自覚されないような状況でも生起する。この知見から考えると、「作品中に〇〇が出てきた」ということに気づいているか否かに関わらず、アニメ視聴時に入力される刺激の潜在的な処理によって、その作品自体や作品に関連する対象への好意的態度の礎が築かれているということになる。また、単純接触効果の実験では、最大提示回数を10～30回に設定しているものが一般的であるが、この回数は1, 2クールに渡って放映されるテレビアニメの放映回数と偶然にも似ている。

こうした共通点からも、単純接触効果のような潜在的に機能する認知メカニズムは、聖地巡礼行動にも影響を及ぼしている可能性が示唆される。たとえば、「らき☆すた」を例にとって考えて見ると、鷺宮町の風景を基にした映像が、毎週オープニングテーマ曲と共に視聴者に提示されていた。つまり、視聴者は意識的であるか、ないかは別として、この映像を処理していたはずである。そして、この何の変哲もないアニメ視聴の繰り返しが、作

品への好感を増幅させ、聖地巡礼行動を生起させる一因となっていたのかもしれない。

現代社会では、視聴覚メディアやインターネットの普及から、日常生活における様々な刺激への接触機会や量が増えており、これらが潜在的認知や情動に影響を及ぼすことが指摘されている（下條 2008）。特に、ここ数年は、動画配信サービスを多くの人が手軽に楽しめるようになり、インターネット環境さえあれば、時間や地域に関係なく、テレビアニメを視聴することができるようになった。そして、時を同じくして、アニメ聖地の巡礼現象も注目を集めるようになった。単純接触効果は、両者の関係性を示唆するキーワードの1つであるのではないかと筆者は考えている。

4. おわりに

本稿では、アニメ聖地巡礼との関連が予想される認知現象として単純接触効果を中心に紹介した。アニメ作品の視聴から聖地巡礼の生起までには、単純接触効果以外にも、様々な心理的要因が関わっているだろうということは想像に難くない。偶然アニメの存在を知り、その作品を見始め、やがて聖地の存在を知り、足を運びたいと思い、実際に聖地に赴き、貴重な体験を得る、そしてまた行きたいと思う。この段階にたどり着くまでには、ひとつひとつの行動に対するポジティブなフィードバックが繰り返されていて、段階を踏むごとに聖地巡礼への動機付けが増していくのかもしれない。また、アニメ作品中に登場する風景と、実際に自分の目の前に広がる風景が一致したときの満足感や、共通の趣味をもつ人々と出会えたときの共感も聖地巡礼の醍醐味であろう。しかし、その起点がアニメ作品を見てまだ間もない初期の段階にあり、意識に上らないレベルでポジティブな経験が積み重ねられてきたものである可能性を単純接触効果は示唆している。アニメ聖地巡礼行動については、今後、学際的なアプローチによって研究が進められていくことが予想される。その1つとして、認知心理学的な情報処理過程の側面からも有用な知見が提供されることを望んでいる。

本稿は『北海道大学文化資源マネジメント論集』Vol.009（2009年2月19日）に掲載された拙稿「アニメ聖地巡礼の生起要因についての一考察－認知心理学的観点から－」をCATS叢書向けに整形して再録したものである。

嘉幡貴至（2009）「アニメ聖地巡礼の生起要因についての一考察－認知心理学的観点から－」
『北海道大学文化資源マネジメント論集』Vol.009, pp.1-5（Web公開版：
<http://hdl.handle.net/2115/35610>）。

参考文献

Kunst-Wilson, W. R., & Zajonc, R. B.

1980 Affective discrimination of stimuli that cannot be recognized. *Science* 207, 557-558.

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。

Monahan, J. L., Murphy, S. T., & Zajonc, R. B.

2000 Subliminal mere exposure: Specific, general, and diffuse effects. *Psychological Science* 11(6), 462-466.

下條信輔

2008 『サブリミナル・インパクト——情動と潜在認知の現代』：ちくま新書。

Zajonc, R. B.

1968 Attitudinal effects of mere exposures. *Journal of Personality and Social Psychology* 9(2, Pt. 2), 1-27.