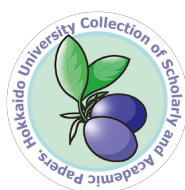




Title	情報文化としてのアニメ聖地巡礼
Author(s)	岡本, 健
Description	要旨の出典 : 『情報文化学会講演予稿集』 pp. 95-98
Relation	情報文化学会第17回全国大会. 平成21年11月21日. 東京都.
Issue Date	2009-11-21
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/39930
Type	conference presentation
File Information	okamoto_JICSc2009_abst.pdf, 発表要旨



情報文化としてのアニメ聖地巡礼

Anime Pilgrimage as Information Culture

岡本健
OKAMOTO Takeshi

キーワード：旅行文化、情報文化、アニメ聖地巡礼、

1. 背景と目的

情報技術がそれ以前の人々の生活の様々な側面に影響を与え、また、情報技術が普及することで、それを用いた新たな行動が生まれている。旅行文化に関しても、それは大きい。

旅行者が旅行の情報収集にインターネットを用いる割合が増えている(佐々木 2007)。インターネットを用いる中でも、検索サイトの利用率が高い20代から40代の男性および20代の女性は「旅行情報化世代」と呼ばれている(岡本 2009 a)。

岡本(2009 b)によると、アニメの背景となったロケ地をめぐる、アニメ聖地巡礼を行う世代は10代から40代の男性や若い女性であり、「旅行情報化世代」と重なる。アニメ聖地巡礼を行うアニメ聖地巡礼者は、聖地巡礼ノート(岡本 2008)を書く、アニメの絵を描いた痛絵馬(今井 2009, 佐藤 2009)を奉納する、当地のガイドブックを作る(岡本 2009 c)、などの様々な特徴的行動が見られる。同様の問題意識で、巡礼者の情報環境や情報の受発信の様態について考察したものが既往研究としてある(岡本 2009 d, 岡本 2009 e)。これらは、アニメ聖地巡礼行動を学術的に精査するために、情報環境や情報行動について整理した文献としては評価できるが、アニメ聖地巡礼について、その環境面、行

動面に焦点が当てられており、文化的な営みについては詳しく触れられていない。

そこで本稿では、アニメ聖地巡礼を情報化時代における旅行文化として位置づけ、その様態を明らかにすることを目的とする。

2. 方法

2009年5月～2009年8月にかけて、埼玉県北葛飾郡鷺宮町、長野県大町市木崎湖周辺、広島県三次市三次町、宮城県宮城郡七ヶ浜町、滋賀県犬上郡豊郷小学校の5つの地域で、フィールド調査を行うとともに、mixiのコミュニティで、それぞれの作品および聖地巡礼に関して、どのようなコミュニティが存在するかも調べた。

埼玉県北葛飾郡鷺宮町は「らき☆すた」、長野県大町市は「おねがいティーチャー」「おねがいツインズ」、広島県三次市は「朝霧の巫女」、宮城県七ヶ浜町は「かんなぎ」、滋賀県犬上郡豊郷小学校は「けいおん!」の舞台として、ファンが聖地巡礼を行っている地域である。

3. 結果

3.1 出発地

ここでは、聖地巡礼者が出発地において、アニメ聖地巡礼を行う動機形成、情報収集、について整理する。アニメ聖地巡礼の動機形成は、様々な情報が合わさることで行われる。当該アニメを視聴すること

と、そのアニメの背景が実際に存在することを示す情報を得る事が動機形成に必要であると言われているが(岡本 2009 c)、必ずしも両方が必要では無い。初期の巡礼者(開拓的なアニメ聖地巡礼者)であれば、岡本(2009 c)の指摘は正しいが、アニメ聖地巡礼行動、あるいはその後のまちおこしについて、マスメディアやインターネットでその情報が流されるようになっている昨今では、そういった「聖地巡礼といった行動があり、その場所はここである」という情報から動機が形成されることもある。つまり、アニメ視聴無しで聖地巡礼行動を行う、という巡礼者もいる。アニメを視聴した際に過去の記憶を想起し、そのことによってアニメの背景が実際に存在することを知られることもある。また、アニメDVDの特典として、アニメ聖地についての情報が付属しているようなものや(注1)、作品に関連するラジオ番組やホームページ、製作者のブログなど、製作者側が聖地の情報を流すこともある。

動機が形成され、情報を収集する際には様々なネット上の情報源を利用する。この際注意が必要なのは、動機形成と情報収集がほぼ同時であったり、連続的であることが多いことである。通常の旅行行動であれば、例えば休日が決まったり、金銭的な余裕ができた時に旅行動機が生まれ、その後、どこに行くか、誰と行くか、どうやって行くか、などを情報収集しながら決定していく。しかし、アニメ聖地巡礼の動機形成は、時間的余裕や金銭面での余裕などが先にあるわけでは無い。

情報収集の段階では、youtubeやニコニ

コ動画などの動画投稿サイト、2ちゃんねるなどの電子掲示板、聖地巡礼者や地元住民が開設しているブログやホームページ、mixiなどのソーシャルネットワークサービスなどのコミュニティが用いられる。表には、本稿の調査対象のアニメ聖地巡礼のmixi内コミュニティの中で、アニメ作品名で検索し、最もコミュニティ参加者の人数が多いものと、その土地の聖地巡礼に関するものを抽出し、作品ごとに整理したものである。

3.2 巡礼現場

巡礼現場では、聖地巡礼者は写真撮影や動画撮影を行うことが多い。その際は、風景のみを撮影することもあるが、実際に人が中に映りこんで、キャラクターと同じポーズを撮って撮影が行われる場合もある。また、キャラクターのフィギュアなどを実際の風景と重ねて写真撮影をすることもある。

動画に関しては、2009年6月には、「けいおん!」の舞台とされる滋賀県犬上郡豊郷町の豊郷小学校にて、実写版の「けいおん!」オープニングがファンによって撮影された。

聖地巡礼者は自分が来た痕跡を残すことが多い。アニメ聖地巡礼ノート、痛絵馬、などのコメントやイラストを書いて残していくものや、市販されているグッズや自作のグッズ、他のアニメ聖地巡礼地の土産物などを商店や現場に残していくこともある。また、黒板がある場合は、そこにイラストを描き、随時更新する、ということも見られる。

表. 5 作品のmixi 内コミュニティ

作品名	コミュニティ名	開設日	メンバー数
おねがいティーチャー ・ おねがいツインズ	おねがいティーチャー	2005 年 1 月 5 日	1,563
	おねがいツインズ	2006 年 1 月 6 日	741
	木崎湖同盟	2004 年 11 月 7 日	896
朝霧の巫女	朝霧の巫女	2006 年 5 月 25 日	326
	□■朝霧の巫女■□	2006 年 6 月 12 日	18
らき☆すた	らき☆すた アニメ版	2006 年 9 月 20 日	16,675
	らき☆すたの聖地春日部へ行こう	2007 年 4 月 14 日	158
	らき☆すたと共にin 鷺宮町商工会	2007 年 11 月 15 日	323
	鷺宮神社【らき☆すた】で初詣	2007 年 11 月 22 日	186
	らき☆すたの聖地鷺宮へ行こう	2009 年 3 月 25 日	77
かななぎ	かななぎ アニメ版	2008 年 2 月 5 日	5,328
	かななぎ聖地巡礼	2008 年 11 月 23 日	16
	名神大社鼻節神社【かななぎ】	2009 年 1 月 7 日	19
けいおん！	けいおん【アニメ版】	2008 年 12 月 13 日	36,317
	京アニ×聖地巡礼×けいおん！	2009 年 2 月 8 日	165
		計測日	2009 年 9 月 5 日

アニメ聖地では、痛車が見られることが多い。痛車とは、アニメの絵のステッカーを車体に貼り付けた自動車のことである。イタリア産の自動車の略称であるイタ車と、見ていて痛々しいことを意味する「痛い」がかかっている。

地元の人との交流や、ファン同士、あるいは、別の目的で訪れた来訪者との交流が見られる。地元の人との交流の中から、商店街の活性化につながるアイデアが出、実際にそれが行われている地域もある。埼玉県鷺宮町では、2008 年 9 月 7 日、2009 年 9 月 6 日に地元の祭りである土師祭にて、らき☆すた神輿を出すことが聖地巡礼者との交流の中で、地元側から提案された。また、滋賀県の豊郷町では、「けいおん！」の舞台とされる豊郷小学校において、聖地巡

礼者と別の目的の来訪者が交流する姿も見られた。2009 年 8 月時の調査では、アニメファンと建築愛好家が対話しながら小学校を見学する姿が見られた。

3.3 出発地（帰宅後）

巡礼現場で撮影した写真や体験記をインターネット上のブログやホームページに巡礼記として公開する行為が行われる。また、動画投稿サイトへの投稿も行われる。前述したオープニングの実写を撮影したものは、2009 年 8 月 25 日に2つの動画がアップされ、2009 年 9 月 7 日時点で2つの動画の再生数が併せて4,644を記録する、ということが起こった。

複数地域で確認されていることで、ガイドブックを同人誌として製作し、コミックマーケットで販売したり、当該地域の宿泊

施設や飲食店に配布する行為が見られる。

4. 考察

情報技術を用いて情報収集や情報発信を行うだけでなく、文化的な営みとして、痛車や、痛絵馬の奉納、巡礼ノートへの書き込み、同人誌製作、などが見られた。これらは、直接情報通信技術を用いているわけではないが、元はアニメが動機となっている文化的な営みである。また、情報技術を用いて、アニメと同じアングルでデジタルカメラを用いて写真を撮影し、インターネットで公開したり、アニメと同じ動きを真似して、ビデオカメラで撮影し、動画投稿サイトに投稿するなども行われており、文化的な表現を発信するためにも情報技術が多く用いられていることがわかる。

また、痛絵馬、聖地巡礼ノートなどの記述に見られるように、インターネット上の掲示板内でしか通用しない言い回しがかかれているなど、ネット文化からの影響を大きく受けていることもわかった。

このようにアニメ聖地巡礼は、様々な場面で社会の情報化の影響を受けた旅行文化であると言える。

今回はアニメ聖地巡礼を旅行文化と捉えなおし、おおまかにその全体像を捕らえようと試みた。今後は、地域ごとの比較に重点を置いて、さらに詳細な調査、分析を行う予定である。

(注1)アニメDVD「朝霧の巫女」「らき☆すた」には、それぞれ映像特典として、広島県三次市三次町の紹介、埼玉県北葛飾郡鷺宮町で行われた声優イベントの紹介、が収録されている。

【参考文献】

今井信治 (2009)「アニメ「聖地巡礼」実践者の行動に見る伝統的巡礼と観光活動の架橋可能性：

埼玉県鷺宮神社奉納絵馬分析を中心に」『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』pp. 85-111.

岡本健 (2009 a)「旅行情報化世代」『北海道大学文化資源マネジメント論集』6, pp. 1-16.

岡本健 (2009 b)「アニメ聖地巡礼の誕生と展開」『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』pp. 29-62.

岡本健 (2009 c)「らき☆すた聖地「鷺宮」巡礼と情報化社会」『観光の空間—視点とアプローチ』ナカニシヤ出版 (予定)

岡本健 (2009 d)「アニメ聖地巡礼行動における旅行者の情報環境に関する研究」、『第6回観光情報学会全国大会 in 加賀市 観光と地域再生 概要集』p. 11.

岡本健 (2009 e)「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～」『社会情報学会学会報告論文集』(予定)

岡本健 (2008)「アニメ聖地における巡礼者の動向把握方法の検討：聖地巡礼ノート分析の有効性と課題について」『観光創造研究』2, pp. 1-13.

佐々木土師二 (2007)「観光旅行の意思決定」『観光旅行の心理学』pp. 100-148.

佐藤善之 (2009)「いかにして神社は聖地となったか：公共性と非日常性が生み出す聖地の発展」『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』pp. 71-84.

【謝辞】

本発表で用いたデータ収集には、「旅の文化研究所 第16回公募研究プロジェクト」の研究助成を用いた。ここに感謝の意を表します。