



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	コンテンツツーリズムにおける若者の観光情報行動の特徴に関する研究 : 開拓的アニメ聖地巡礼者による情報発信行動に着目して
Author(s)	岡本, 健; Okamoto, Takeshi
Relation	日本観光研究学会 第25回全国大会 ミニセッション「若者と観光」. 2010年12月4日(土). 文教大学 湘南キャンパス, 神奈川県.
Issue Date	2010-12-04
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/44386
Type	conference presentation
File Information	slide.pdf



コンテンツツーリズムにおける 若者の観光情報行動の特徴に関する研究

開拓的アニメ聖地巡礼者による情報発信行動に着目して

日本観光研究学会
ミニセッション「若者と観光」
2010年12月4日
於：文教大学

北海道大学大学院 国際広報メディア・観光学院 観光創造専攻 博士後期課程
北海道大学 観光学高等研究センター リサーチアシスタント
大阪観光大学 観光学研究所 客員研究員

岡本健

はじめに

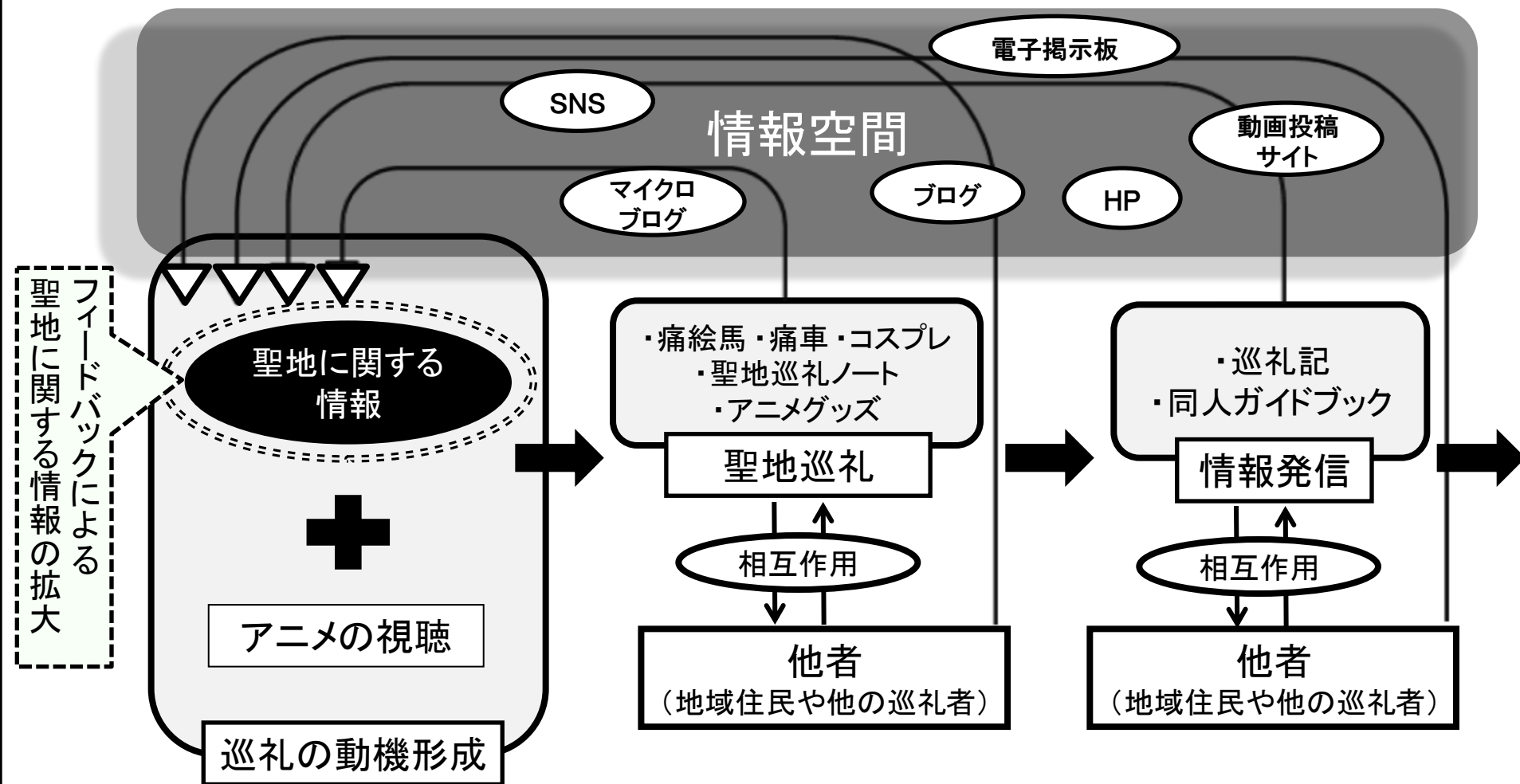
- ①若者の「旅行離れ」が言われ、研究もなされている。
- ②多様化が進んだ現在、「若者」という
くくり自体がどの程度有効だろうか？
- ③例えば、「情報通信技術の活用」をとっても、
10代～30代までの間でも多様であるし(橋元ら 2010)、
近年40代以上のネット利用も増加している。
- ④むしろ、「趣味」に着目することで、
読み解いていくべきでは？

アニメ聖地巡礼行動に着目

巡礼前

巡礼中

巡礼後



アニメ聖地巡礼者の分類

① 開拓的アニメ聖地巡礼者

アニメを視聴し、様々な情報を収集し、地域を特定して訪れる聖地巡礼者。

② 追従型アニメ聖地巡礼者

アニメを視聴し、開拓的アニメ聖地巡礼者が発信した情報を用いて聖地を訪れる巡礼者

③ 二次的アニメ聖地巡礼者

テレビのニュースやネットのニュースで聖地巡礼を知り、訪れる巡礼者、アニメは後から、という場合もある。

- 開拓者が登録しているSNSのコミュニティの掲示板に書き込むことで呼びかける。
- メールによって調査票を配布
- メールの返信で、調査票を回収
- 調査期間は2009年12月6日～12月20日
- 質問項目
 - ①基本情報 ②舞台探訪のきっかけ
 - ③開始時期 ④情報源 ⑤交通機関
 - ⑥舞台探訪中の良かったこと
 - ⑦舞台探訪中の悪かったこと
 - ⑧好きな舞台探訪作品

結果

回答者：12人（mixiのコミュニティの参加人数の
約3分の1にあたる人数）

質問項目

- ①基本情報 ②舞台探訪のきっかけ ③開始時期 ④情報源 ⑤交通機関
⑥舞台探訪中の良かったこと ⑦舞台探訪中の悪かったこと ⑧好きな舞台探訪作品

基本情報

性別：全員男性
年齢：20代・6人 30代・5人 40代・1人
居住地：甲信越・2人 関東・6人 東海・1人 近畿 2人 中国 1人
職業：
会社員・7人 公務員・1人 鉄道関係・1人 ソフトウェアエンジニア・1人
学生・1人 不明・1人

結果

舞台探訪のきっかけ

きっかけとして挙げられたコンテンツ作品

「万能文化猫娘」「お嬢様特急」「センチメンタルグラフティー」
「おジャ魔女どれみ」「ガンパレード・マーチ」「Campus ～桜の舞う中で～」
「おねがいティーチャー」「おねがいツインズ」「D.C. II ～ダ・カーポ II～」
「Kanon」「CLANNAD」「Fate/stay night」「涼宮ハルヒの憂鬱」「咲 -saki-」
「AIR」

きっかけとなったメディアは、

「小説」「ゲーム」「アニメ」
「インターネット(ブログ・ホームページ・動画投稿サイト)」
「友人との会話」

・・・同人ゲームや美少女ゲーム

結果

舞台探訪開始時期

1995年が1人、1999年が1人、2000年が1人、2001年が1人、
2003年が1人、2004年が1人、2005年が1人、2006年が4人、
2008年が1人

→1995年から2008年の間で広く分布した。

アニメ聖地巡礼の開始時期については次の文献を参照。

岡本健(2009)「アニメ聖地巡礼の誕生と展開」

『メディアコンテンツとツーリズム』、CATS叢書、1、pp.31-62

Googleの各種サービス

(検索, 画像検索, 航空写真, マップ, ストリートビュー, 航空写真, Google Earth)

Yahoo!の各種サービス(地図, 航空写真)、

「ウォッチず」や「Mapion」

路線情報としては「駅探」が用いられている。

mixiのコンテンツ作品ごとのコミュニティや舞台探訪者のコミュニティ、ブログやホームページ、wiki、などの開拓者が運営するサイト、それらをまとめた「舞台探訪アーカイブ」などのサイト、電子掲示板である2ちゃんねる、2ちゃんねるまとめサイト、ニュースサイト、Youtubeやニコニコ動画などの動画共有サイト

作中で登場した地名・駅名・店名・寺社仏閣名、作品の作者のプロフィール・作者の過去作品からの傾向、などから舞台を探す。また、鉄道に詳しい開拓者は、鉄道車両の形式や色から路線を割り出し、駅や踏切の特徴から地域を限定していく。ある程度地域が限定されると、実際に行ってみて自分の足で探すという。

結果

交通手段

鉄道やバスなどの公共交通機関

自家用車やレンタカーや友人の車への同乗などの自動車

自動二輪、徒歩、自転車

→自転車の中には、折り畳み自転車も含まれる。

該当地域まで自動車で運搬し、

周辺を探索するために折り畳み自転車を使う。

舞台探訪中の良かったこと

①舞台の発見。

予想を付けた場所に出向き発見できた時、一番乗りで発見できた時、という回答などがあった。

②アニメ等の背景と実際の風景の一致が見られた時、 その写真が撮影できた時。

中には、すでにネット上で実際の風景写真を確認した後で現地に行っても感動を覚えるという回答もあった。

③アニメの世界を追体験すること。

登場人物が歩いた道を歩くこと、作中の人物の息遣いが感じられる舞台を訪れた時、という回答が得られた。この追体験については、同じ趣味を持つ同好の士と共になされることもある。

④見つけた舞台の情報を発信し、他者に作用すること。

自分が発見・発信した情報によってそれを見た人が旅行する時、自分のサイトを印刷してそれを頼りに巡礼している人を見た時、などの回答が得られた。

⑤交流。この交流にはネット上での交流も現実空間上での交流も含む。また、ファン同士の交流、地域の住民との交流も含んでいる。

⑥趣味の拡張。舞台探訪や聖地巡礼をすることによって、風景や建築物の写真撮影が趣味になったという回答があった。

⑦旅行によって得られる楽しさ。ご当地の美味しいものが食べられること、桜や紅葉などの自然を見た時、旅行気分が味わえる、などの回答が得られた。

舞台探訪中の悪かったこと

①舞台がうまく見つからないこと。

丹念に下調べをしたにも関わらず目的の場所が見つからなかった時

②舞台の撮影に支障をきたしたこと。

カメラの性能や天候、時間や、イベントなどの人出によって、思ったように写真が撮影できなかった場合

③移動に関すること。

天候やダイヤ改正などによって、列車や航空機の時間変更や欠航が生じ、予定通りに行程が進まない場合

④建築物や場所などの訪問先の変化。

取り壊しや改築によって、建物が無くなったり変化したりすることが残念、落書きがしてあって残念だった

⑤ネットでのコミュニケーションのトラブル。

誹謗中傷のコメントを書かれたこと、そして、そのため自分がアップした舞台の情報を削除した

⑥現実空間でのコミュニケーションのトラブル。

絡まれた、写真撮影の許可やブログでの公開の許可が得られなかった、孤独でつらかった

⑦他のファンの行動。

ネット上にアップされている写真の中に無許可の撮影および公開であると思われるものがある、という回答や、聖地に長時間たむろするなどマナーが悪いファンがいること

⑧好奇の目にさらされること。

オタクへの偏見を助長するような報道や言い回しがあること

結果

印象に残っている舞台探訪作品

「らき☆すた」「フレッシュプリキュア！」「ちっちゃな雪使いシュガー」
「CLANNAD」「咲 -saki-」「月は東に日は西に」
「ラムネ」「AIR」「青い花」
「空の境界 忘却録音」「空の境界 伽藍の洞」
「DARKER THAN BLACK -黒の契約者-」
「エルフィンリート」「うたのかた」「kanon」「万能文化猫娘」
「true tears」「絶対少年」「ひぐらしのなく頃に」「うみねこのなく頃に」
「おねがいティーチャー」「おねがいツインズ」
「涼宮ハルヒの憂鬱」「けいおん！」「秒速5センチメートル」
「はるのあしおと」「Fate/stay night」「君が主で執事が俺で」

…同人ゲームや美少女ゲーム

考察

(1) 情報通信技術の駆使

- ① 様々な情報通信技術を使って舞台を探している。
- ② ただし、徒歩や自転車によって地域を巡る行動が重視されている。
- ③ 開拓者によって
現実空間のコンテンツ源 →
情報空間のコンテンツ

考察

(2) メディアイメージの確認と 作品世界への没入

①メディアイメージの確認に価値

- ・アニメのイメージの確認

- ・**ネットで見た聖地の写真の確認**

→事前にネットで風景の情報を見ている、

旅行行動が抑制されない可能性が示唆された。

→単純接触効果との関連性もあり得る

②キャラクターとの同一化の感覚、

作品世界への没入感に価値

→現実との区別がつかない、というものではない。

(3) 他者への作用・他者との交流 に対する喜び

考察

- ①自分が発信した情報が役に立ったり、それが元で交流出来ることに喜びを見出す。
- ②偏見として「オタクはコミュニケーション能力が低い」ことが挙げられる(東2001でも指摘)
- ③今回の結果を見ると、同好の士や地域住民とコミュニケーションをとっている。
- ④また、規範意識が強く、地域に迷惑をかけないように、という思いがある。
- ⑤**作品への没入と交流は矛盾していない。**

考察 (4) 美少女ゲーム原作の舞台探訪の多さ

- ①美少女ゲームや同人ゲームに関連するコンテンツによる舞台探訪が多い。
- ②これらゲームは、背景やキャラクターをデータベースから組み合わせることで画面が作られる。
- ③東(2001)によると、ポストモダン社会の特徴が現れている。
- ④舞台探訪は、こうしたコンテンツが隆盛してきた時代の旅行行動であると言える。
- ⑤現代的な特徴を備えた旅行行動

今後の課題

☆旅行者がコンテンツを生み出し、それが広く流通するというメカニズムにおける発信者の特徴をとらえることができた。

コンテンツツーリズムという枠組みを利用して、他の事例も見ていくべき。

☆趣味で旅行を分析していくこと(ヲタクツーリズム)が有効かどうか。他の趣味との共通、相違を見ていく。

☆聖地巡礼を見ていくことで、現代社会の旅行行動やコミュニケーションのあり方について観光社会学的に明らかにする