



|                  |                                                                                                                               |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Title            | アニメ聖地巡礼型まちおこしにおけるイベントの役割に関する研究：滋賀県犬上郡豊郷町における「けいおんがく!ライブ」を事例として                                                                |
| Author(s)        | 釜石, 直裕                                                                                                                        |
| Relation         | 観光資源としてのコンテンツを考える：情報社会における旅行行動の諸相から = Current Issues in Contents Tourism : Aspects of Tourism in an Information-Based Society |
| Citation         | CATS 叢書, 7, 77-88                                                                                                             |
| Issue Date       | 2012-03-31                                                                                                                    |
| Doc URL          | <a href="https://hdl.handle.net/2115/49635">https://hdl.handle.net/2115/49635</a>                                             |
| Rights           | © 2012 釜石直裕                                                                                                                   |
| Rights(URL)      | <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.1/jp/">https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.1/jp/</a>     |
| Type             | departmental bulletin paper                                                                                                   |
| File Information | CATS07_005.pdf                                                                                                                |



## アニメ聖地巡礼型まちおこしにおけるイベントの役割に関する研究 —滋賀県犬上郡豊郷町における

「けいおんがく！ライブ」を事例として<sup>1</sup>

釜石直裕<sup>2</sup>

### 1. 目的と背景

本稿は、アニメ聖地巡礼型まちおこしにおいてイベントが果たす役割を明らかにすることを目的とする。この研究を行う背景は以下の通りである。

近年、アニメ聖地巡礼という行為が報告されている。アニメ聖地巡礼とは、アニメ作品のファンが作品のロケ地や作品に関連する土地を見つけ出し、それを聖地として位置づけ、実際に訪れる行為である（山村、2009a）。また、アニメ聖地巡礼をきっかけとしてまちおこしに発展する事例もいくつか報告されており、アニメ「らき☆すた」の聖地とされている埼玉県北葛飾郡鷺宮町（以下、鷺宮町）やアニメ「おねがい☆ティーチャー」「おねがい☆ツインズ」の聖地とされている長野県大町市などが挙げられる。このような、まちおこしは「アニメ聖地巡礼型まちおこし」と呼ばれ、その特徴としてファンが主体的にまちづくりに参画し、地元住民と共に文化を創出することなどが挙げられている（山村、2009a、岡本、2009a）。

このようにアニメ聖地巡礼型まちおこしが起こった地域はいくつかあるものの、それは一時的なブームに終わってしまう可能性もある。特に、アニメ作品に関連したイベントを単発的に実施するだけでは、一時的なブームに終わってしまう可能性が高いと考えられるだろう。その一方で、アニメ作品や映画、ドラマで話題になった場所には、一時的とはいえ誘客できることも事実であり、まちのことを良く知ってもらう機会になり得る（岡本、2009a）。

そうしたきっかけを、短期間のムーブメントに終わらせない方策として、アニメ作品のファンから地域のファンへと定着させていくことが必要であると考えられている（山村、2009b）。実際、岡本（2009b）により、アニメ聖地巡礼型まちおこしから地域のファ

<sup>1</sup> 本稿は、釜石直裕(2011)「アニメ聖地巡礼型まちおこしにおけるイベントの役割に関する研究 ～滋賀県犬上郡豊郷町における「けいおんがく！ライブ」を事例として～」『コンテンツツーリズム研究』, 4, pp.1-10 を再掲したものである。

<sup>2</sup> 立教大学 観光学部 4年

ンを生んでいる驚宮が、飲食店スタンプラリーなどの工夫により、アニメのファンと地域住民がコミュニケーションする機会を創出しているという研究もされている。また、アニメ聖地巡礼型まちおこしを行う地域における、アニメファンを対象としたイベントの一時的効果を分析し、それをどのように地域のブーム、そしてそのブームの長期持続に生かすかということを整理することも、大きな意味があるだろうが、未だ整理されていない状態である。

そこで、本稿では、アニメ「けいおん！」（「けいおん！！」）の聖地とされている滋賀県犬上郡豊郷町の豊郷小学校旧校舍群<sup>3</sup>で行われたイベント「第1回 旧豊郷小学校 けいおんがく！ライブ」（以下、けいおんがく！ライブ）の経緯を整理し、イベントがまちおこしという観点で果たした役割を明らかにすることを目的とする。

## 2. 方法

本稿の目的を達成するために、けいおんがく！ライブでアンケート調査を行った。事例として、豊郷町並びにけいおんがく！ライブを用いた理由は2点ある。1つ目は、けいおんがく！ライブが聖地巡礼型まちおこしが起こっている豊郷町で行われた、アニメファンを対象としたイベントであるということであることである。そして2つ目は、アニメ「けいおん！」の放送が始まってから間もなく、豊郷町がアニメ作品をきっかけに地域へ訪れる人が増加していく発展段階にあると考えられるからである。

そこで本章では、分析対象であるけいおんがく！ライブ実施までの経緯および当日の様子を整理していく。

### (1)けいおんがく！ライブの経緯

2009年9月21日に、豊郷小学校旧校舍群の講堂で音楽ライブイベントが開催され、約300人のファンが参加した。以前から、「けいおんでまちおこし実行委員会<sup>4</sup>」でも、アニメ「けいおん！」に関連するイベントの開催が発案されていたものの、著作権の問題から、実際に開催することができなかった。そのような折に、豊郷小学校旧校舍群に訪れる熱心なファンの発案で mixi<sup>5</sup>のオフ会<sup>6</sup>としてこのイベントが開催された。イベン

<sup>3</sup> アニメ聖地としての豊郷小学校旧校舍群に関しては、岡本ら(2009)に詳しいので、適宜そちらをご参照いただきたい。

<sup>4</sup> 豊郷小学校旧校舍群に「けいおん！」ファンが訪問し始めたことをきっかけに、商工会や地元住民らにより設立された団体。

<sup>5</sup> 日本最大のソーシャル・ネットワーキング・サービス。

ト運営には、ファンだけでなく、豊郷町商工会青年部や地元住民の協力も加わった。商工会青年部では、豊郷町のお土産が欲しいというファンの声に応え、地元のアーティストや業者によって作られた豊郷町限定のコースターを販売したり、周辺に飲食店が少ないことを考慮し、カレーライスなどの食物が販売されたりとファンがよりイベントを楽しめるような工夫が施された（図-1）。



図-1. 商工会青年部による、飲食物販売の様子

（2009 年 9 月 筆者撮影）

## ②けいおんがく！ライブの様子

当日は、開場が 13 時 30 分、開演が 14 時という予定であったが、午前中から多くの人々が訪れており、開場までの時間に、アニメ作品の描写と同じアングルを見つけ写真を撮ったり、コスプレをしたりと様々な楽しみ方をしている人が見られた。また、商工会が運営しているカフェ（図-2）でもファン同士の交流が多く見られた。

駐車場では、痛車と呼ばれる、アニメ、ゲーム、漫画などのキャラクターのデザインが描かれた車が多く駐車されており、痛車のオーナー同士での交流も見られた（図-3）。

電車の遅延が起き、一部のファンがライブ開始に間に合わない可能性があるため、開始時間を 30 分遅らせるといったアクシデントがあったものの、会場への誘導なども混乱はなく（図-3）、ライブイベントはファンが一体となって大いに盛り上がりイベントは無

---

<sup>6</sup> オフ会とは、電子掲示板やSNSなどのコミュニティで知り合った人々が、実際に直接会って親睦を深める集会のことである。

事終了した。



図-2. カフェの様子  
(2009 年 9 月 筆者撮影)



図-3. 豊郷小学校に來訪する痛車  
(2010 年 5 月 筆者撮影)

### (3) 手続き

けいおんがく！ライブの参加者を調査対象とし、アンケート調査を実施した。手続きは以下の通りである。会場に入るためのチケットと引き換える入場証とともにアンケート用紙を配布した。イベント終了後、会場出口にてアンケート用紙の回収を行った。なお、アンケート内容は、豊郷町と同様にアニメ聖地巡礼型まちおこしに取り組んでいる鷺宮町で行われた土師祭<sup>7</sup>で実施されたアンケートを参考に作成した（岡本、2009c）。

## 3. 結果と考察

250 人にアンケートを配布し、89 人から回答が得られた。回収率は 35.6%であった。

### (1) 来訪回数

来訪回数に関する問いの回答結果を表-1 に整理した。

---

<sup>7</sup>土師祭は元々鷺宮町の地元のお祭りであるが、アニメ「らき☆すた」のイラストが描かれた神輿が登場し、アニメファンが担ぎ手として参加するなど、ファンも町の祭りを楽しんでいる。

表-1. 来訪回数

| 来訪回数   | 人数 | 割合 (%) |
|--------|----|--------|
| 1 回目   | 55 | 61.8   |
| 2 回目以上 | 31 | 34.8   |
| 無回答    | 3  | 3.3    |
| 合計     | 89 | 100.0  |

n=89

けいおんがく！ライブへ参加した日に、初めて豊郷小学校旧校舎群を訪れたという人は実に6割以上に上った。この結果から、6割以上の人にとって、けいおんがく！ライブが豊郷町に訪れる動機となっていることが分かる。

## (2) 居住地

居住地に関する問いの回答結果を表-2に整理した。

表-2. 居住地

| 地域    | 人数 | 詳細                              |
|-------|----|---------------------------------|
| 東北    | 1  | 宮城（1）                           |
| 関東    | 11 | 東京（4）、神奈川（3）、埼玉（2）、茨木（1）、千葉（1）  |
| 中部    | 17 | 愛知（11）、三重（5）、富山（1）              |
| 関西    | 54 | 大阪（22）、滋賀（15）、京都（8）、兵庫（7）、奈良（2） |
| 中国・四国 | 4  | 岡山（2）、徳島（1）、鳥取（1）               |
| 無回答   | 2  |                                 |

近場の関西圏に限らず関東などからの参加者もみられた。このことから、けいおんがく！ライブは遠方の人が豊郷町に来訪する動機となっていることがうかがえる。

### (3) イベントの良かった点

イベントの良かった点に関する問いの回答結果を図-4に整理した。

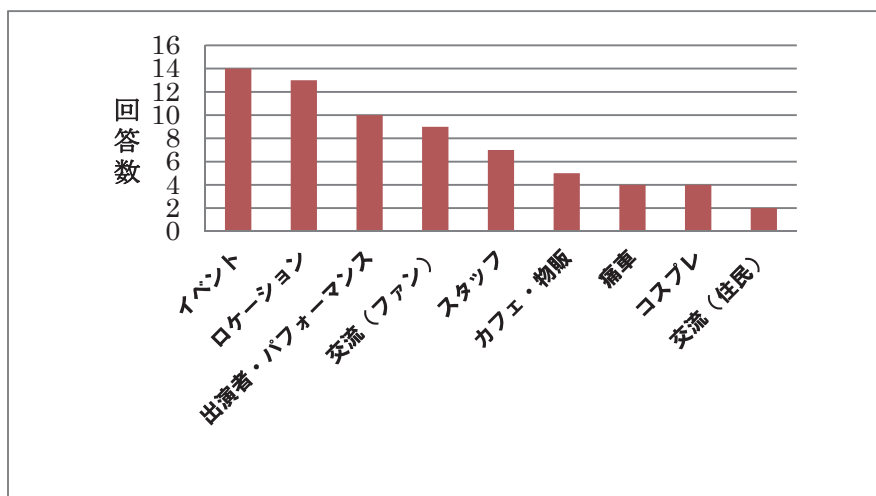


図-4. イベントの良かった点

自由記述で得られた回答を内容によって分類した。ライブの盛り上がりや、イベントの楽しさについて述べられている回答を「イベント」、「けいおん！」の聖地でイベントを行ったことや学校の雰囲気の良さなどについて述べられた回答を「ロケーション」、出演者や演奏に関する好評を「出演者・パフォーマンス」、ファン同士で盛り上がったことについて述べられている回答を「交流（ファン）」、主催者や商工会に対する感謝の言葉を「スタッフ」、当日開かれたカフェや物販に関する感想を「カフェ・物販」、一部のファンが乗ってきた痛車や同様に一部のファンが行っていたコスプレに関する感想をそれぞれ痛車、コスプレ、地元の住民とのふれあいに関する感想を「交流（住民）」と分類した。

ここで注目すべき2つの特徴を指摘できる。1つ目は、良かった点として痛車やコスプレを挙げている回答が見られることである。2つ目は、良かった点として「交流（住民）」を挙げている回答が少ないことである。

そこでまず、良かった点として痛車やコスプレを挙げている回答が見られるという点から考察をしていく。この回答をさらに細部まで分析すると、「痛車を初めて見られたこと」「コスプレしている人がいたこと」というように、自分が痛車を展示したり、コスプレをしたりするのではなく、他人が行っている行為を見て楽しめたと述べられていることがわかった。この結果を解釈するためには、ヲタク文化について説明する必要がある。

「ヲタク」の定義は様々であるが、ここでは、「自らの内的世界を最重要視することで、興味のある対象に没頭するタイプの人々」という定義を用いることとする(山村、2009)。ヲタクはこのようにそれぞれの嗜好を追及しており、そこには、アニメヲタク、鉄道ヲタク、ゲームヲタクといった様々な嗜好の領域が存在する。さらに、アニメヲタクの中でも、その楽しみ方は一様ではない。たとえば、けいおんがく！ライブの参加者の中には、痛車を展示して楽しむ人、コスプレを楽しむ人、アニメと同じアングルの写真を撮って楽しむ人といった様々な楽しみ方をする人が見られたが、一人の人がこれらすべてを行っているわけではない。多くの場合、グループによってそれぞれの楽しみ方が異なっていた。このような様子からアニメヲタク一つをとっても、その中にそれぞれの嗜好分野が存在し、1人のヲタクがこれらすべてを嗜んでいる訳ではないことが分かる。

つまり、「痛車を初めて見られた」「コスプレしている人がいた」ということを良い点と挙げた回答から、回答者にとって痛車やコスプレは本来自分の嗜好の領域には無い、もしくは、あったとしても自分で楽しむに至る程度ではないものであったが、けいおんがく！ライブを通じて、これまでとは異なる楽しみ方を享受したと考えられる。

また、痛車を撮影していたファンの方に聞き取り調査を行ったところ「初めて痛車を見ることが出来て感動した。自分は事情があって痛車に乗ることができないので、ここでこのようなものが見られてよかった」と述べていた。さらに、痛車のオーナー同士の交流だけではなく、痛車のオーナーと痛車を撮影していた人の交流も見られた。つまり、痛車を介してこれまでに繋がるはずのなかった人々の交流も見られたため、イベントを行い、そこに痛車が訪れるということは、副次的に新たな交流を創出する可能性がある。

次に、良かった点として「交流(住民)」を挙げている回答が少ないという点を考察していく。この結果を解釈するために前述した鷺宮町の土師祭で行われたアンケートの結果と比較する。すると、土師祭のアンケートでは、イベントの良かった点として住民との交流を挙げている意見が最も多く、実に全体の53.4%にあたるという。それに対し、けいおんがく！ライブのアンケートでは、良かった点として住民との交流を挙げている人は2人しかない。さらに、後述するイベントの悪かった点でも同様の傾向が見られ、土師祭の方では住民との交流を悪かった点として挙げている意見も見られるのに対し、けいおんがく！ライブの方では、そのような意見は一つも挙がっていない。すなわち、この結果から考えられることは、けいおんがく！ライブにおいて、参加者が豊郷町の住民との交流がよくなかったと感じたわけではなく、そもそも交流そのものがなかったという可能性が高い。

実際、けいおんがく！ライブでは商工会青年部がイベントで物販やカフェの運営を行

っていたが、住民がイベントそのものに参加して楽しんでいたわけではない。そこには、土師祭が地域の祭りである一方で、けいおんがく！ライブはアニメファンに向けたイベントであるという違いがあるものの、地域の住民を取り込んだイベントを行わなければ、地域とファンが触れ合う機会を創出することは困難であり、アニメファンから地域のファンへと目指す過程では、大きな問題となるだろう。

#### (4) イベントの悪かった点

イベントの悪かった点に関する問いの回答結果を図-5に整理した。

良かった点と同様に、自由記述で得られた回答を内容で分類した。イベントの不幸手際や運営の仕方に関する意見を「イベント」、開催時間の遅れに関する言及を「時間」、スタッフの少なさを指摘する意見を「スタッフ人数」、参加者のマナーの悪さに関する記述を「マナー」、聞きたい曲が演奏されなかったという意見を「曲」と分類した。悪かった点を挙げる意見は、計 29 回答されているが、その内 14 の回答は、ただ悪かった点を挙げていてだけではなく、その問題を解決するための助言が書かれていた。

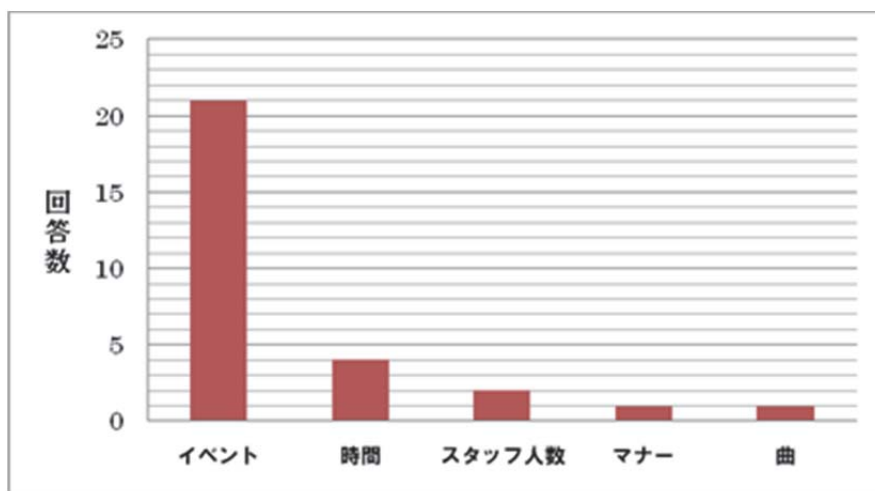


図-5. イベントの悪かった点

悪かった点を挙げる意見として特徴的だったのは、29 の回答の内、約半数の 14 の回答が、ただ悪かった点や不満を述べているだけでなく、「入場の仕方がわかりにくかったので、座席に番号を振った方がよい」というような、問題を解決するための方策や次回開催に向けての助言を述べた前向きな意見であったことである。この結果から、イベ

ントに参加したファンが、イベントをより良いものにするために、主体的に関わってこうとしている姿勢がうかがえる。既往の研究では、アニメ聖地巡礼の際に、旅行者が舞台となった地に関する情報を発見し、発信したり、自ら観光資源の創造や管理に関わったりと、主体的に行動することが示されている(岡本、2009d、2009e)が、今回の調査の結果から、この行動の傾向がイベントの中でもみられる可能性があるということがわかる。

実際に2010年現在では、自主的に豊郷小学校旧校舎群の清掃をおこなったり、商工会によって開かれているカフェの手伝いを無償で行ったりするファンもみられ、このように主体的にまちおこしや観光資源の管理に関わるファンがいることがうかがえる。

### (5) 次回参加の意思

次回のイベントへの参加意思に関する問いの回答結果を表-3に整理した。

その他と回答した3人は、自由記述の欄で「次回はイベントスタッフ、ボランティアとして参加したい」と述べていたため、無回答2人を除いた87人が再び参加したいと回答した。また、(4)にあるように、29人が悪い点を挙げているにも関わらず、全員が再び参加することを希望している。これには、インターネット上で広がっている「DiY 精神」が関わっていると考えられる。

表-3. 次回参加の意思(複数回答)

|          | 人数 | 割合 <sup>63</sup> (%) |
|----------|----|----------------------|
| 観客として参加  | 73 | 82.0                 |
| 出演者として参加 | 20 | 22.4                 |
| 参加したくない  | 0  | 0.0                  |
| その他      | 3  | 3.4                  |
| 無回答      | 2  | 2.2                  |

「DiY」とは、Do it Yourself の略称で、自分自身でやるという事を意味する。一般的にこの言葉は、日曜大工の言葉として用いられることが多いが、これを転じて、サブ

<sup>63</sup>回答者数(89人)における各項目の回答人数の割合を算出したため、割合の合計が100.0%を上回っている。

カルチャー愛好者たちが既存の文化産業の商品を享受するだけでなく、自分自身で能動的に生産するという考え方にも用いられている（谷村、2008）。また、アニメ聖地巡礼を行う人の多くは、主体的、能動的にアニメの聖地に関する情報検索や情報発信を行うと考えられており（岡本、2010）、この点から「DiY 精神」を持っていると考えられる。

つまり、この「DiY 精神」を持つアニメファンが、自ら能動的にイベントをより良いものに変えていこうと考えている可能性が指摘できる。それは、前述したように、悪かった点で建設的な意見を述べている人が多いことからとも言える。また、2008年に鷺宮町の土師祭で行われたアンケート調査（岡本、2009c）の結果からも、不満な点がありながらも次年度の参加を望んでいるという傾向が見られる。これらのことから、イベントへの参加は、まちおこしに主体的に関わるファンを増やすきっかけとなる可能性が高いと考えられる。

#### 4. まとめ

本稿では、けいおんがく！ライブがまちおこしという観点から果たした役割を明らかにすることを目的とした。その結果として大きく分けて以下の3点が明らかになった。

1 つ目に、アンケートの来訪回数及び居住地に関する回答結果から、けいおんがく！ライブをきっかけに、初めて豊郷町へ訪れた人がいるということ、また、日本の各地から豊郷町に訪れているということがわかり、このことからイベントが来訪の動機として作用しているという事が明らかになった。

2 つ目に、イベントの良かった点に関する回答で、イベントに関することだけでなく、様々な楽しみ方が良かったこととして挙げられているということから、イベントを通して、日常では持ち得ない価値観や楽しみ方を享受される可能性があるということが明らかになった。

3 つ目に、イベントの悪かった点及び次回参加意思に関する回答で、イベント参加者に悪かった点を挙げながらも参加意思を持つという傾向が見られ、この点から、イベントの開催は、ファンが主体的にまちおこしを行う意識を持つきっかけとなる可能性があるということが明らかになった。

イベントの開催は以上のような役割を果たしていると考えられ、とりわけ、この結果をまちおこしという観点から捉えるならば、2 点目、3 点目として挙げた「来訪の動機として作用する」、「主体的にまちおこしを行う意識を持つきっかけになる」、ということが重要になると考えられる。

また、その他にけいおんがく！ライブでの良かった点、及び悪かった点として住民との交流を挙げている意見が少なかったことから、イベントに地域住民を取り込んでいかなければ、地域の住民との交流を創出することが困難であるという課題も判明した。

前述したように、アニメ聖地巡礼型まちおこしでは、アニメファンを地域のファンへと定着させるために、アニメ作品に依存し過ぎないまちづくりが求められており、アニメ作品に関連したイベントを続けたところで、そこに地域ファンへと定着させる仕組みを持たせなければ、持続可能なまちづくりを実現させることは難しい。だが一方で、イベントはファンが地域に来訪し、地域の事を知るきっかけとして作用しており、その果たす役割は大きいと考えられる。

今回、結果として明らかになった3点の内、2点目、3点目に挙げた、イベントを通して日常では持ち得ない価値観を享受したり、主体的にまちおこしを行う意識を持ったりすることは、イベントを開催するといった地域側の行動に加え、参加者の能動的、主体的な行動があってこそ得られる効用である。このように考えると、アニメ作品を用いて地域振興を行う地域は、来訪者に対して、地域側の価値観を押し付けるような、ブームを「利用」するという態度ではなく、作品やファンのことを理解し、一緒になって盛り上がっていくようなに、作品のブームと「共生」するという態度でイベントを作り上げていくことによって、イベントが効果的な役割を果たすと考えられる。

ただし、今回の調査では、けいおんがく！ライブが果たす役割を部分的に明らかにできたものの、アンケートの回収率が35.6%と低く、この特徴を無批判に全体に拡張することはできない。そのため、どの程度の人々に、上記の3つの効果が作用しているかということは明らかにできていない。また、主体的にまちづくりに参画するきっかけとなる可能性は見出せたが、実際にまちづくりに参画していくかどうかについては、明らかになっていない。そのため、今後も継続して調査を行い、どの程度の人がアニメ作品のファンから地域のファンへと定着しているか分析する必要がある。

## 謝辞

本研究を行うにあたり、アンケートの実施等で、豊郷町観光協会、豊郷町商工会青年部、そして多くの「けいおん！」ファンの皆様から多大なご協力をいただいた。また本稿を執筆するにあたり、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の岡本健さんには有用なアドバイスを数多くいただいた。ここに感謝を申し上げる。

## 参考文献

- 岡本健(2009a)「「らき☆すた」に見るアニメ聖地巡礼による交流型まちづくり」敷田麻実・内田純一・森重昌之編『観光の地域ブランディング』, 学芸出版社, pp. 70-80
- 岡本健(2009b)「来訪者の回遊行動を誘発する要因とその効果に関する研究 ―埼玉県北葛飾郡鷺宮町における「飲食店スタンプラリー」を事例として～」『二〇〇九年度大会(東北) 学術講演梗概集 F-1 都市計画 建築社会システム』, pp. 219-220.
- 岡本健(2009c)「情報社会における旅行者と地域住民の関係構築のあり方に関する研究: 埼玉県鷺宮町で見られるアニメ聖地巡礼行動を事例として」『日本地域学会第46回年次大会 学術発表論文集』, CD-ROM
- 岡本健(2009d)「らき☆すた聖地「鷺宮」巡礼と情報化社会」神田孝治編『観光の空間』, ナカニシヤ出版, pp. 133-144.
- 岡本健(2009e)「情報社会における旅行行動の特徴に関する研究: アニメ聖地巡礼と大河ドラマ観光の比較・検討を通して」『観光情報学会第1回研究発表会講演論文集』, pp. 45-52
- 岡本健(2009f)「コンテンツ・インデュースト・ツーリズム ―コンテンツから考える情報社会の旅行行動」『コンテンツ文化史研究』, 3, pp. 48-68.
- 岡本健、釜石直裕、松尾友貴(2009)「旅行者の観光資源に対する認識の変化に関する研究―豊郷小学校旧校舎群における来訪者の認識変化について―」『日本観光研究学会全国大会学術論文集』, 24, pp. 221-224
- 谷村要(2008)「インターネットにおける「DiY文化」」『関西学院大学社会学部紀要』, 106, pp. 73-83
- 山村高淑(2009a)「観光革命と21世紀: アニメ聖地巡礼型まちづくりに見るツーリズムの現代的意義と可能性」山村高淑・岡本健編『次世代まちおこしとツーリズム』, CATS 叢書, 4, pp. 3-28
- 山村高淑(2009b)「観光情報革命が変える日本のまちづくり」『季刊まちづくり』, 22, pp. 46-51.