



Title	アニメ聖地巡礼の特徴とその展開：聖地巡礼者はコンテンツツーリズムの夢を見るか？
Author(s)	岡本，健
Description	宗教とツーリズム研究会 第14回研究会，2013年11月16日(土)，大正大学巣鴨校舎2号館6階262教室，東京．
Relation	宗教とツーリズム研究会 第14回研究会
Issue Date	2013-11-16
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/53650
Type	conference presentation
File Information	20131116_okamoto.pdf



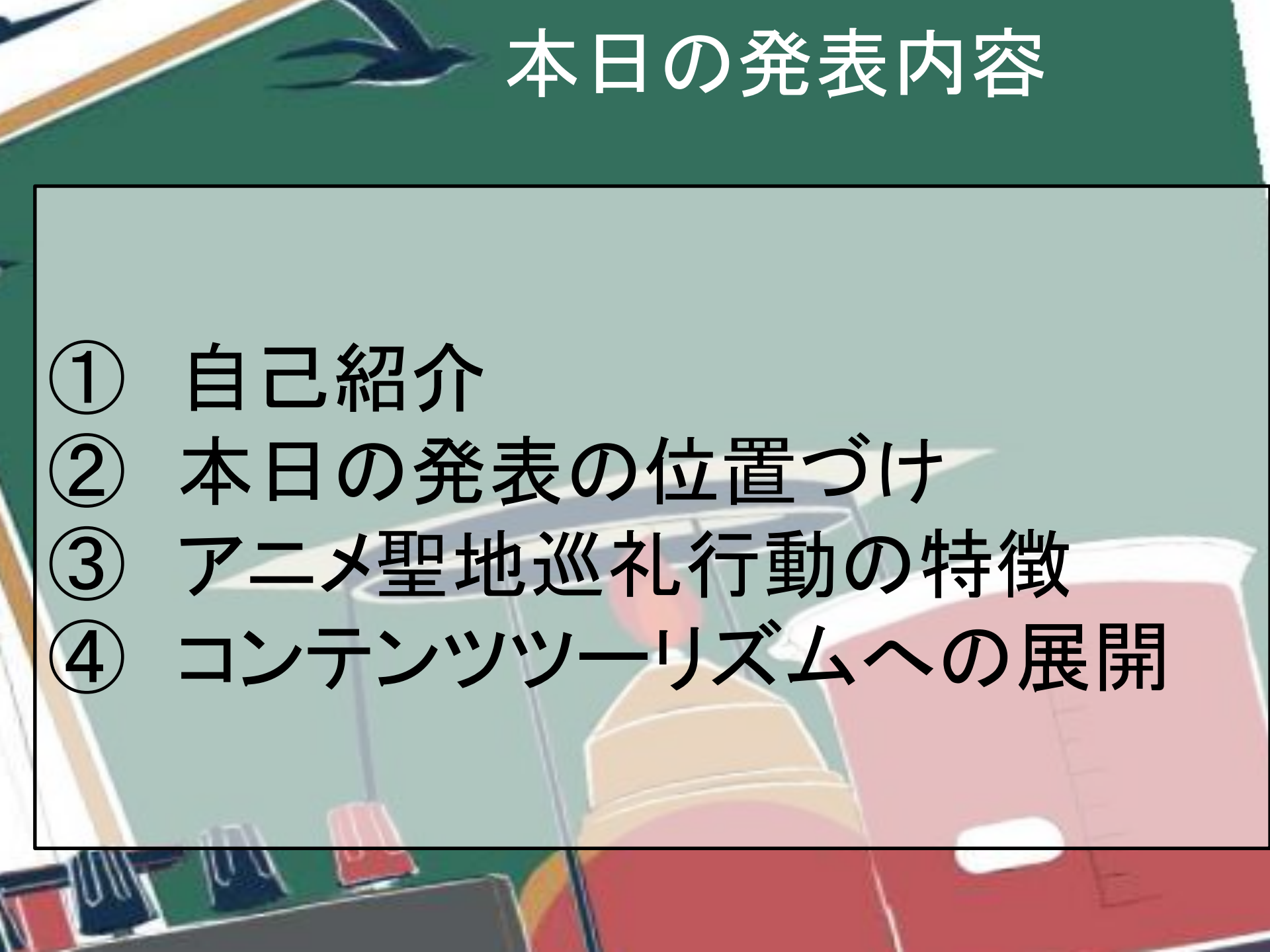


アニメ聖地巡礼の特徴とその展開

—聖地巡礼者は コンテンツツーリズムの夢を見るか？

奈良県立大学 地域創造学部
講師 岡本 健
okamoto@narapu.ac.jp

宗教とツーリズム研究会 第14回
2013年11月16日(土)
大正大学 巣鴨キャンパス



本日の発表内容

- ① 自己紹介
- ② 本日の発表の位置づけ
- ③ アニメ聖地巡礼行動の特徴
- ④ コンテンツツーリズムへの展開

1. 自己紹介



1. 自己紹介

1983年 奈良県奈良市生まれ

2003年

北海道大学文学部に入学。認知心理学を専攻する。

2007年

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 ができることを知り、修士課程に入学。
観光研究を始める。

2008年4月

アニメ聖地の一つ埼玉県北葛飾郡鷺宮町(当時)を
見に行き、研究対象を確定

自己紹介

2012年3月

同大学院 博士後期課程を修了。

博士論文のタイトルは

「情報社会における旅行者の特徴に関する
観光社会学的研究」

2012年4月～2013年3月

京都文教大学 総合社会学部 文化人類学科

特任(任期付)講師

2013年4月

奈良県立大学 地域創造学部 専任講師

2. 本日の発表の位置づけ

- ① アニメの聖地巡礼についての発表
- ② 聖地巡礼は宗教が“直接”関わっているわけではない。
- ③ 宗教を広くとらえた場合、類同性や相違性について語ることができるのではないか。
- ④ アニメ聖地巡礼の特徴をデータや事例を交えて詳細にお話することで、議論のたたき台をつくる。

3. アニメ聖地巡礼行動の特徴

アニメ聖地巡礼とは

アニメ聖地の諸相

開拓的アニメ聖地巡礼者

アニメ聖地巡礼のプロセス

コンテンツツーリズムへの政策的注目

- ☆ 2005 「映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査」国土交通省・経済産業省・文化庁
- ☆ 2007 「国際漫画賞」外務省
- ☆ 2008 「アニメ文化大使」外務省
- ☆ 2009 「ポップカルチャー発信使
(通称「カワイイ大使」)」外務省
- ☆ 2010 経済産業省製造産業局
「クール・ジャパン室」設置
- ☆ 2010 「JAPAN ANIME TOURISM GUIDE」観光庁
- ☆ 2011 「JAPAN ANIME MAP」JNTO

3. アニメ聖地巡礼行動の特徴

アニメ聖地巡礼とは

アニメ聖地巡礼とは？

- ・アニメの背景に描かれた場所を探して訪れる行為
- ・「アニメ 聖地巡礼」をキーワードに、新聞・雑誌記事検索。アニメの聖地巡礼に関して記述のある書籍の分析。

→1990年代初頭ごろから

- ・具体的な作品名では、『美少女戦士セーラームーン』『天地無用！』『究極超人あ〜る』など

＊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号, pp.31-62, <http://hdl.handle.net/2115/38112>

- ・2000年代後半に入り、『おねがい*ティーチャー』『らき☆すた』『けいおん！』の聖地巡礼がまちおこしに発展し、そのことがニュースに取り上げられて、広く知られるようになった。



鷺宮神社
(埼玉県久喜市鷺宮)



豊郷小学校旧校舎群
(滋賀県犬上郡豊郷町)

『らき☆すた』

(2007年4月～9月、2008年にOVA)

- 美水かがみ氏の4コマ漫画が原作
- 角川書店の月刊ゲーム雑誌『コンプティーク』
- アニメは京都アニメーション制作
- アニメ版で初めて背景に現実の風景が用いられる
- チバテレビ等、独立UHF局、テレビ東京系が主

『けいおん！』

2009年4月～6月、2010年4月～9月、
2011年には映画が公開

- かきふらい氏の4コマ漫画が原作
- 月刊「まんがタイムきらら」に連載
- アニメは京都アニメーション制作
- アニメ版で初めて背景に現実の風景が用いられる
- 放送局はTBS系列
- ローソンとのコラボなど、大々的なプロモーション
- キャラクターのCDがオリコン1位など
- 作中に出てきたギターやヘッドフォン、ボールペン、食器などが売れる現象

コンテンツ文化史に位置付ける 日常系アニメ

	年代	代表的な作品	傾向
第一次アニメブーム	1960年代	『鉄腕アトム』『鉄人28号』『エイトマン』『狼少年ケン』『オバケのQ太郎』『ジャングル大帝』『魔法使いサリー』『ゲゲゲの鬼太郎』『巨人の星』『サイボーグ009』『怪物くん』『ひみつのアッコちゃん』『アタックNO.1』など	・テレビアニメ作品の登場 ・国民的アニメ
第二次アニメブーム	1970年代後半 ～ 1980年代後半	『マジンガーZ』『ゲッターロボ』『宇宙戦艦ヤマト』『機動戦士ガンダム』『銀河鉄道999』『科学忍者隊ガッチャマン』『タイムボカンシリーズ ヤッターマン』『ドラえもん』『ドラゴンボール』『風の谷のナウシカ』『天空の城ラピュタ』『となりのトトロ』『ダロス I リメンバー・バーソロミュー』『オネアミスの翼 王立宇宙軍』『機動警察パトレイバー』など	・OVAの登場 ・アニメ作品の多様化 ・＜ここではない、どこか＞に「大きな物語」を創る
第三次アニメブーム	1990年代後半 ～ 2000年代前半	『美少女戦士セーラームーン』『クレヨンしんちゃん』『幽遊白書』『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』『新世紀エヴァンゲリオン』『彼氏彼女の事情』『怪盗セイント・テール』『もののけ姫』『るろうに剣心 —明治剣客浪漫譚』『花より男子』『機動戦艦ナデシコ』『セイバーマリオネットJ』『ポケットモンスター』『金田一少年の事件簿』『ONE PIECE』『NARUTO』など	・日本のアニメへの再評価 ・データベース消費 ・二次創作としての楽しみ ・情報通信機器の発展・普及
日常系アニメ	2000年代後半～	『あずまんが大王』『らき☆すた』『けいおん！』など	・動画投稿サイトの普及 ・物語性が希薄 ・非日常的日常を楽しむ ・＜いま、ここ＞の拡張

日常系とは？

「空気系」とも呼ばれる。

主に2000年代以降の日本のオタク系コンテンツにおいてみられる、美少女キャラクターの他愛もない会話や日常生活を延々と描く作品

ストーリーが無い、あるいは、希薄なアニメ

「登場人物たちの日常」を「特に大きく盛り上げることなく」描いている作品

キネマ旬報映画総合研究所(2011)『“日常系アニメ”ヒットの法則』
キネマ旬報社

→美少女ゲーム、いわゆる「エロゲ」の影響が大きい？

ネットを介した表現の増加

『涼宮ハルヒの憂鬱』(2006,2007)

『らき☆すた』(2007)『けいおん！』(2009,2010)

ニコニコ動画(2006年)などの動画共有サイトにより、
MAD動画や本編が大量に流通

オープニングのダンスを踊った動画や
シーンをつなぎ合わせたMAD動画が登場
海外にもFansubによって流通

→インターネットによって知られていく際に遊べる
ネタになる「素材」を提供するようなあり方

1 4 初音ミクとN次創作

「N次創作」とは？

N次創作の特徴は、
不特定多数のユーザーが
コンテンツの協働制作プロセスに関与する
ことによって、次第にコンテンツ(生産物)
の質が改善されていき、その結果、
制作されたコンテンツは「コモンズ」として
ユーザーの間で共有され、
他のコンテンツの素材(二次創作の対象)
になっていくこと。

→初音ミク現象から濱野智史氏が定義

3. アニメ聖地巡礼行動の特徴

アニメ聖地の諸相





TEL 025-268-4311

81F

47F

34F

ハピナ名掛丁

カラオケ
BIGECHO

カラオケ
BIGECHO

Karaoke Entertainment
BIGECHO

カニトツ

午後の
からだ

午後の
からだ

Life

Life

Life

Life

Life

消火栓

消火栓

消火栓



4

1200円
100円硬貨2枚

閉 開

ビネッパ

▲ジャック差込口





相生2-3丁目
Aiwake 2-3chome

40

お花
清水花苑
小諸名店

カミヤ
小諸名店

マヌヤ
小諸名店

29

和歌山県
和歌山県





福猫の布

危険ですのでこの上に登らないでください。



いちばら



お知らせ
11月22日
11月23日
11月24日
11月25日
11月26日
11月27日
11月28日
11月29日
11月30日
12月1日
12月2日
12月3日
12月4日
12月5日
12月6日
12月7日
12月8日
12月9日
12月10日
12月11日
12月12日
12月13日
12月14日
12月15日
12月16日
12月17日
12月18日
12月19日
12月20日
12月21日
12月22日
12月23日
12月24日
12月25日
12月26日
12月27日
12月28日
12月29日
12月30日
12月31日



3. アニメ聖地巡礼行動の特徴

開拓的アニメ聖地巡礼者

19 開拓的／追随型／二次的聖地巡礼者

アニメ聖地巡礼行動プロセス

フィールドワーク

・開拓的アニメ聖地巡礼者

アニメの聖地を探し出して、情報を発信する巡礼者(舞台探訪者とも)

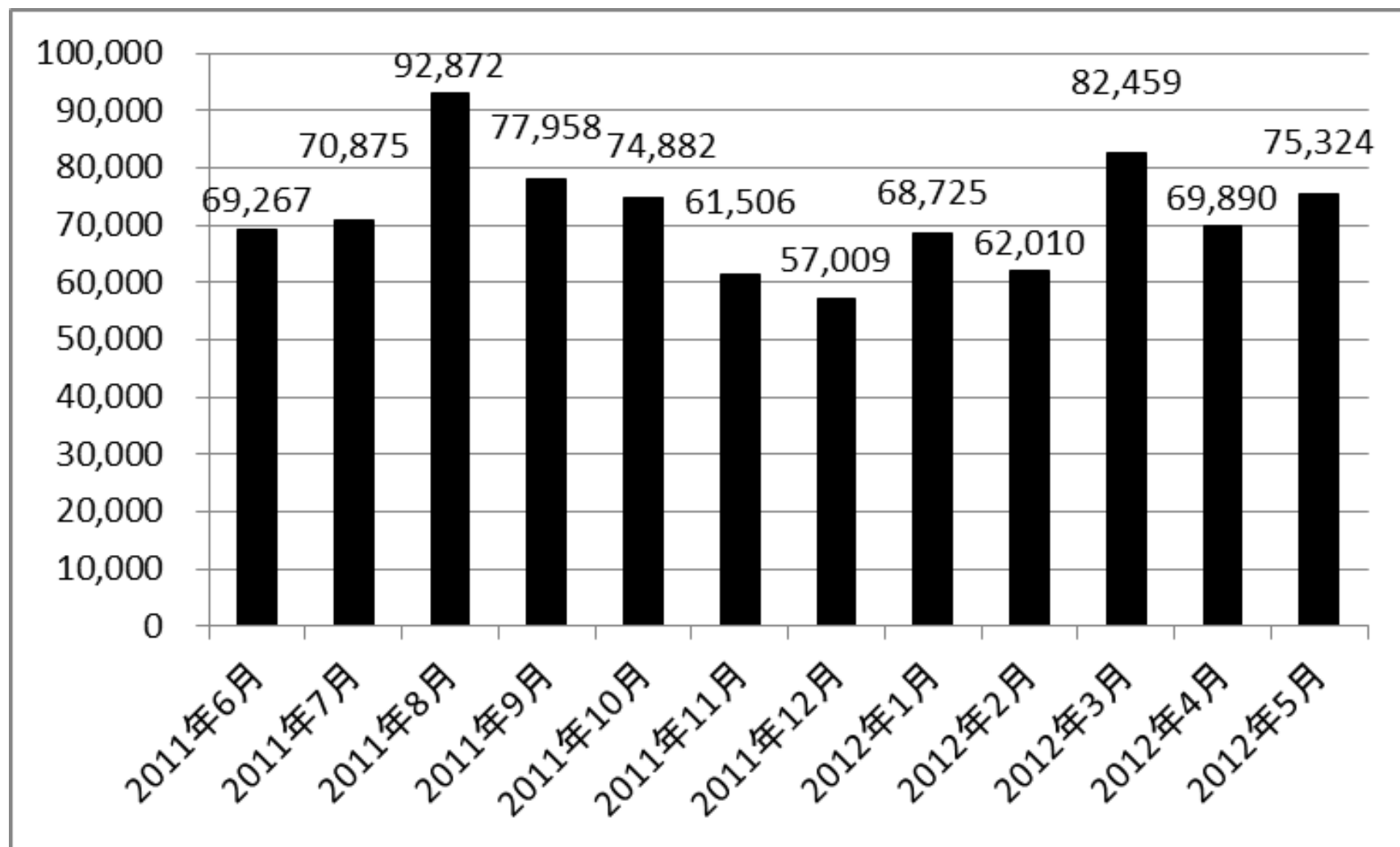
・追随型アニメ聖地巡礼者

開拓者が発信した情報を元に巡礼を行う巡礼者

・二次的アニメ聖地巡礼者が存在する。

マスメディアによって聖地巡礼のことを知り、巡礼を行う巡礼者

開拓的聖地巡礼者の発信力



舞台探訪まとめWiki (http://wiki.livedoor.jp/lsh_er/) の
月別アクセス数

開拓的アニメ聖地巡礼者について

質問紙調査

岡本健(2011)「交流の回路としての観光 ―アニメ聖地巡礼から考える情報社会の旅行コミュニケーション」『人工知能学会誌』26巻、3号、pp.256-263 より

2009年12月6日～12月20日

得られた回答数12(SNSの舞台探訪コミュニティの約3分の1に当たる)

性別: 全員男性

年齢: 20歳代が6、30歳代が5、40歳代が1

→オタク第3世代が中心(1980年前後生まれ: 24～34歳)

* オタク第3世代は東浩紀が『動物化するポストモダン』で提唱した

職業:

会社員7、公務員1、鉄道関係1、

ソフトウェアエンジニア1、学生1、不明1

岡本健(2011)「交流の回路としての観光 ―アニメ聖地巡礼から考える情報社会の旅行コミュニケーション」『人工知能学会誌』26巻、3号、pp.256-263

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」

メディア：

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

良かったこと、悪かったこと

良かった(楽しい、嬉しい)

1. 舞台の発見(予想通り、一番乗り)
2. アニメなどの背景と実際の風景の一致が見られ、その写真が撮影できた時(ネットで実際の風景写真を見ていてもやはり感動)
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、作中の人物の息遣いが感じられる、追体験を同好の士と行う)
4. 見つけた舞台の情報を発信し、他者に作用すること(自分のサイトが利用される、活用されるのを見たとき)
5. 交流(ネット、リアルとも)
6. 趣味の拡張(風景や建築物の写真撮影が趣味に)
7. 旅行によって得られる楽しさ(食、自然、旅行気分)

良かったこと、悪かったこと

悪かった(悲しい、つらい)

1. 舞台がうまく見つからないこと(丹念に下調べしたのに)
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、人出によって思った写真が撮影できない)
3. 移動に関すること(天候やダイヤ改正、時間変更や欠航)
4. 訪問先の変化(建築物や場所が取り壊しや改築、落書きで変容)
5. 情報空間上でのコミュニケーショントラブル(誹謗中傷のコメントが書かれ、舞台情報をWeb上から削除したこと)
6. 現実空間のコミュニケーショントラブル(絡まれた、写真撮影の許可、ブログでの公開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ものに無許可の撮影や公開があること、聖地に長時間たむろする人、コスプレファンは地域に迷惑など)
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報道が不快)

3. アニメ聖地巡礼行動の特徴

アニメ聖地巡礼のプロセス

アニメ聖地巡礼の情報探索

- ① 企業や自治体などが提供する情報
- ② 巡礼者や当該地域の住人などの個人が発信する情報

2009年8月の質問紙調査(情報源について)

「インターネット」

鷺宮 45.7% 豊郷 53.2%

「人づてに聞いて」

鷺宮 26.1% 豊郷 21.1%

mixiのコミュニティなど双方向性もある。

観光地や旅行会社などの観光資源を広報する側からの一方向的な情報流通だけでなく、旅行者同士、旅行者と地域住民の個人同士の直接、間接での情報交換が盛んに見られる。

聖地巡礼ノート

交流ノート

舞台探訪「咲-Saki-」原村和さんの家のモデルとされています



「原村 和」的生活 <http://d.hatenablog.jp/haramuranodoka/>

ノートやコメントには良識ある書き込みをお願いします。

舞台探訪者の心得 「舞台探訪ルール」より

探訪先では、地元の人々の迷惑にならないよう行動する。
観光地でない場所や公共施設でない場所への探訪、撮影には十分注意する。
観客の多い場所での行動は控えめに。

舞台探訪者コミュニティ
JOSR Powered by TIX



2010.2.7 13:52

祝!! 咲-Saki-
舞台探訪交流ト
設置!!
キター-----!!

JOSR by TIX/信州

交流ノート設置おめでとうございます!
記念すべき書き込みNo.2です。
夢の1つが実現、うれしいです。
これからのご発展をお祈りしています

by USO9000

馬絵痛



絵馬掛け所

絵馬掛け所

痛車



コスプレ



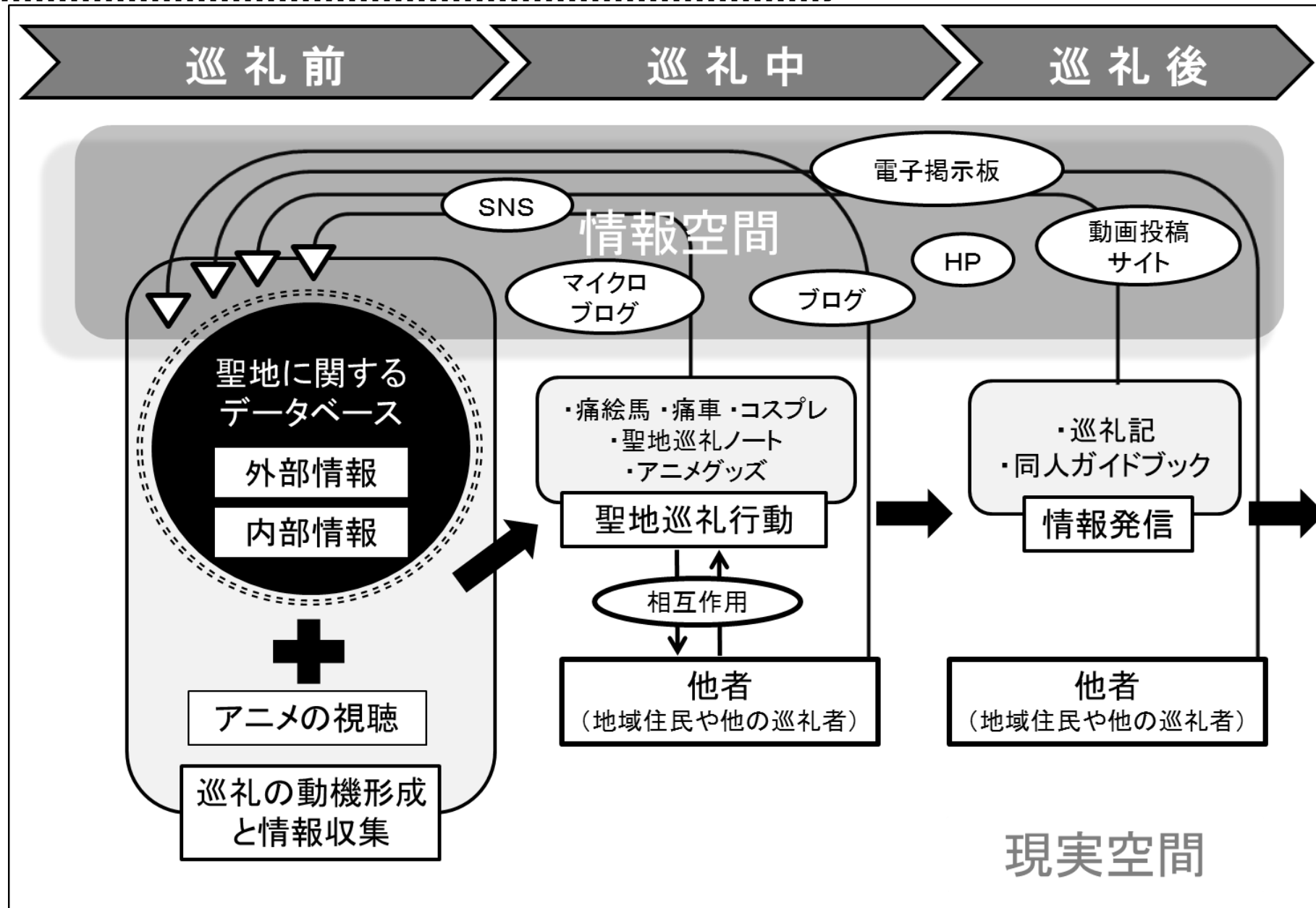
グッズを持ってくる



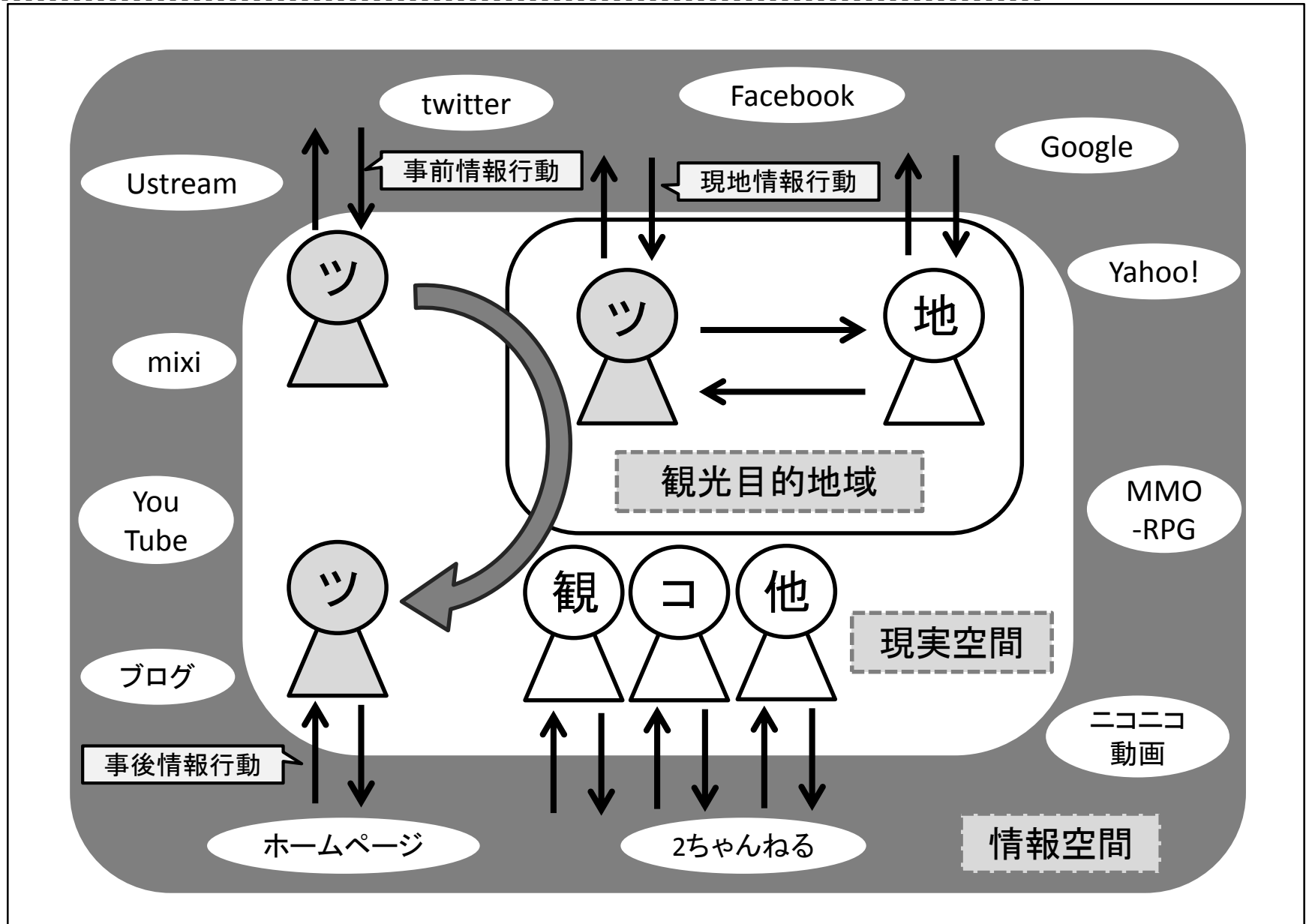
同人ガイドブック



22 アニメ聖地巡礼のプロセス



24 地域からの情報の新たな流通経路



4. コンテンツツーリズムへの展開

コンテンツ文化＋地域文化→観光文化

拡張現実景観とオタクスケープ

ハイブリッドネットワークが構築される聖地

4. コンテンツツーリズムへの展開

コンテンツ文化＋地域文化→観光文化

ツーリストが突然訪れた場合の地域住民の反応には、ネガティブなものもある。

アニメファンでなくとも、観光によって地域にネガティブなインパクトはある。

ポジティブな展開につながる場合は、直接的なコミュニケーションがなされることがポイント

悪い印象→良い印象
自動的に起こることでは無い。

- ・巡礼者が事前に聖地に関するデータベースの中で「地域住民に迷惑をかけてはならない」というルールを学習し、そのようにふるまっている点。
- ・地域住民とファンの直接的相互作用をうながす取り組み。

コンテンツ文化＋地域文化→観光文化



コンテンツ文化＋地域文化→観光文化



コンテンツ文化＋地域文化→観光文化



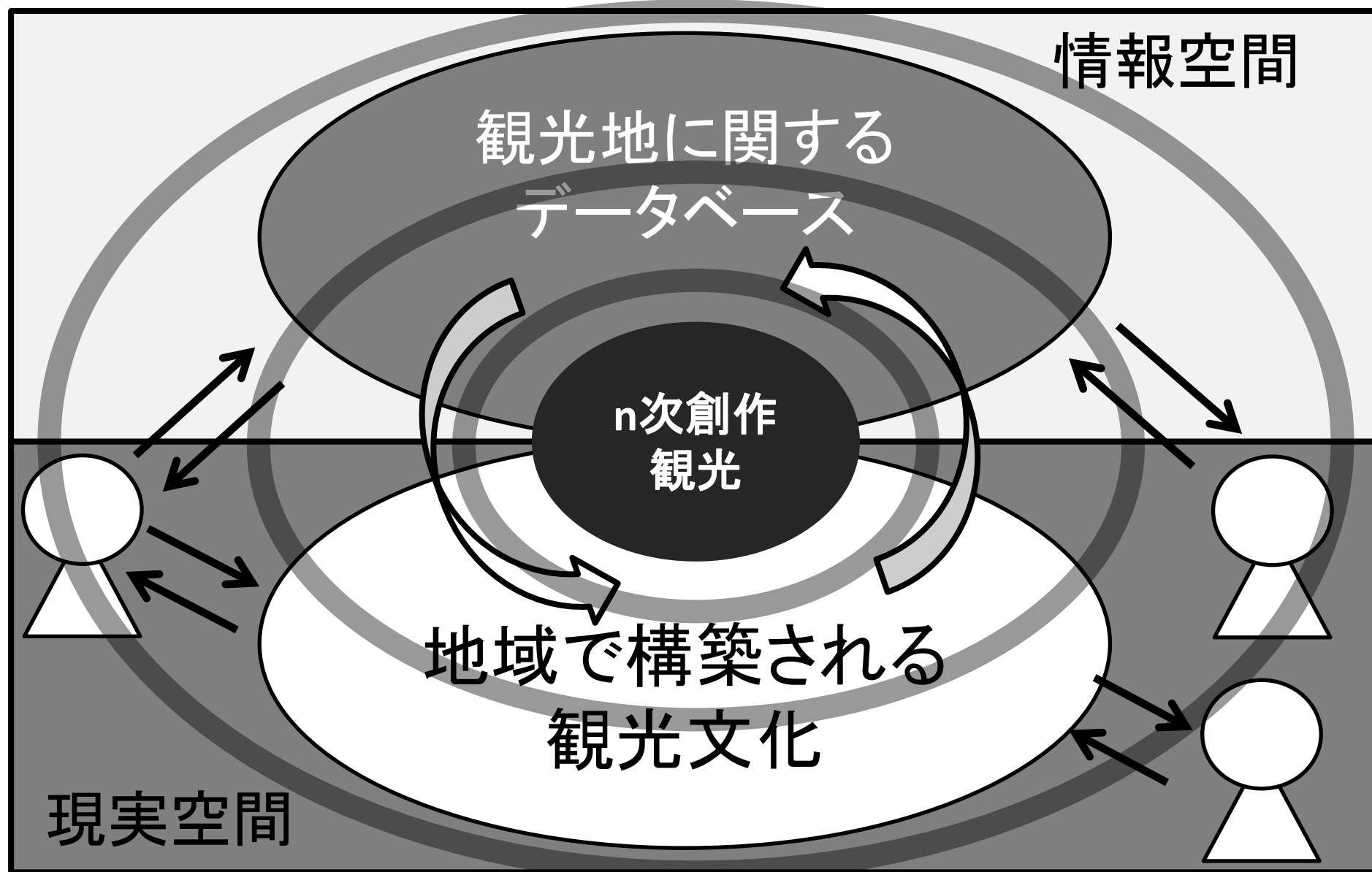
26 地域文化／メディア文化／観光文化



27 ホストとゲストの超克



29 n次創作観光の構造



4. コンテンツツーリズムへの展開

拡張現実景観とオタクスケープ

- * 岡本健(2013)「コンテンツツーリズムの景観論 ―アニメ聖地巡礼／拡張現実景観／オタクスケープ」
『ランドスケープ研究』, 77, (3), pp.222-225

拡張現実景観とオタクスケープ



拡張現実景観とオタクスケープ



拡張現実景観とオタクスケープ



拡張現実景観とオタクスケープ



拡張現実景観とオタクスケープ



拡張現実景観とオタクスケープ



拡張現実景観とオタクスケープ



拡張現実景観とオタクスケープ



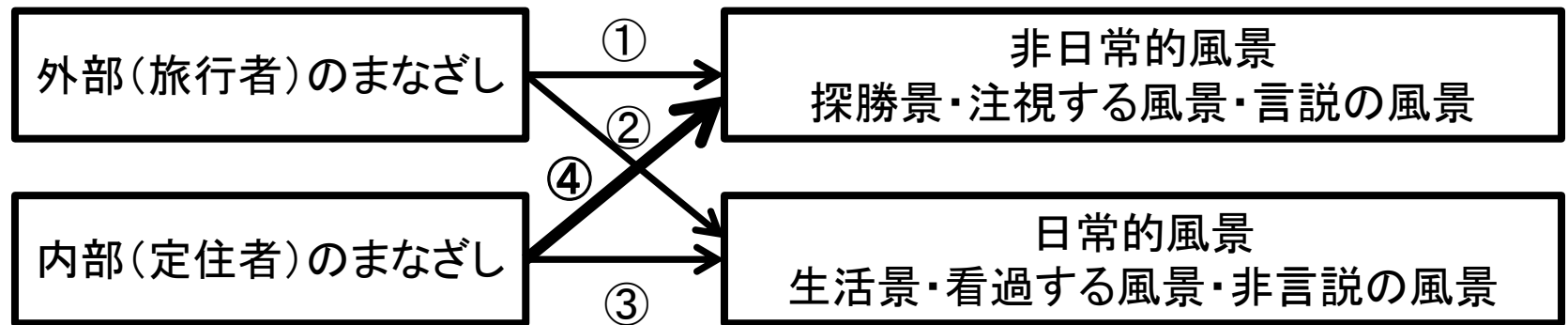
拡張現実景観とオタクスケープ



拡張現実景観とオタクスケープ

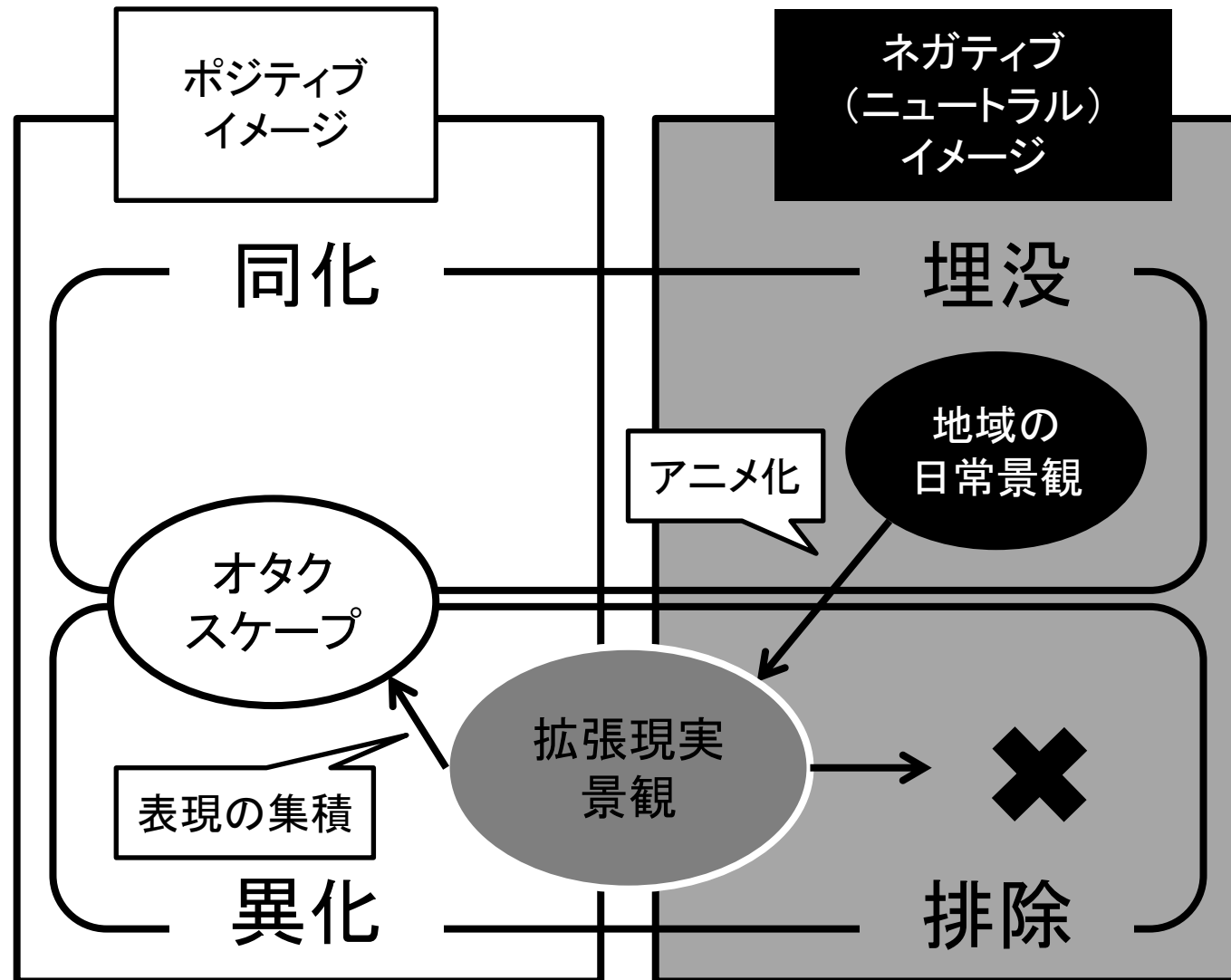


拡張現実景観とオタクスケープ



西田正憲(2011)『自然の風景論』清水弘文堂書房
の図に岡本が追記

拡張現実景観とオタクスケープ



岡田昌彰(2003)『テクノスケープ』鹿島出版会
の図に、岡本が追記

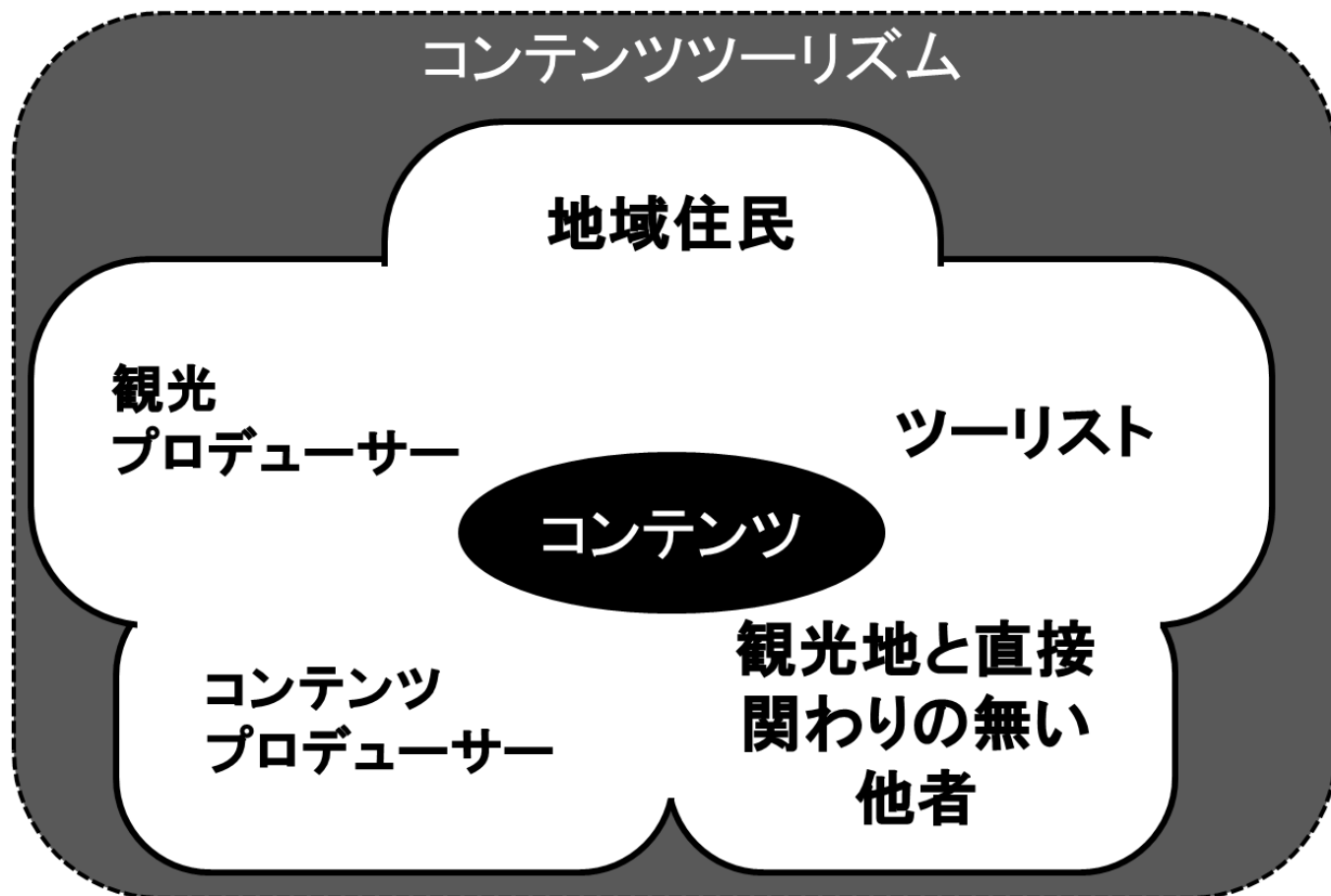
4. コンテンツツーツーリズムへの展開

ハイブリッドネットワークが構築される聖地

28 コンテンツツーリズムの研究枠組み

社会的・文化的背景

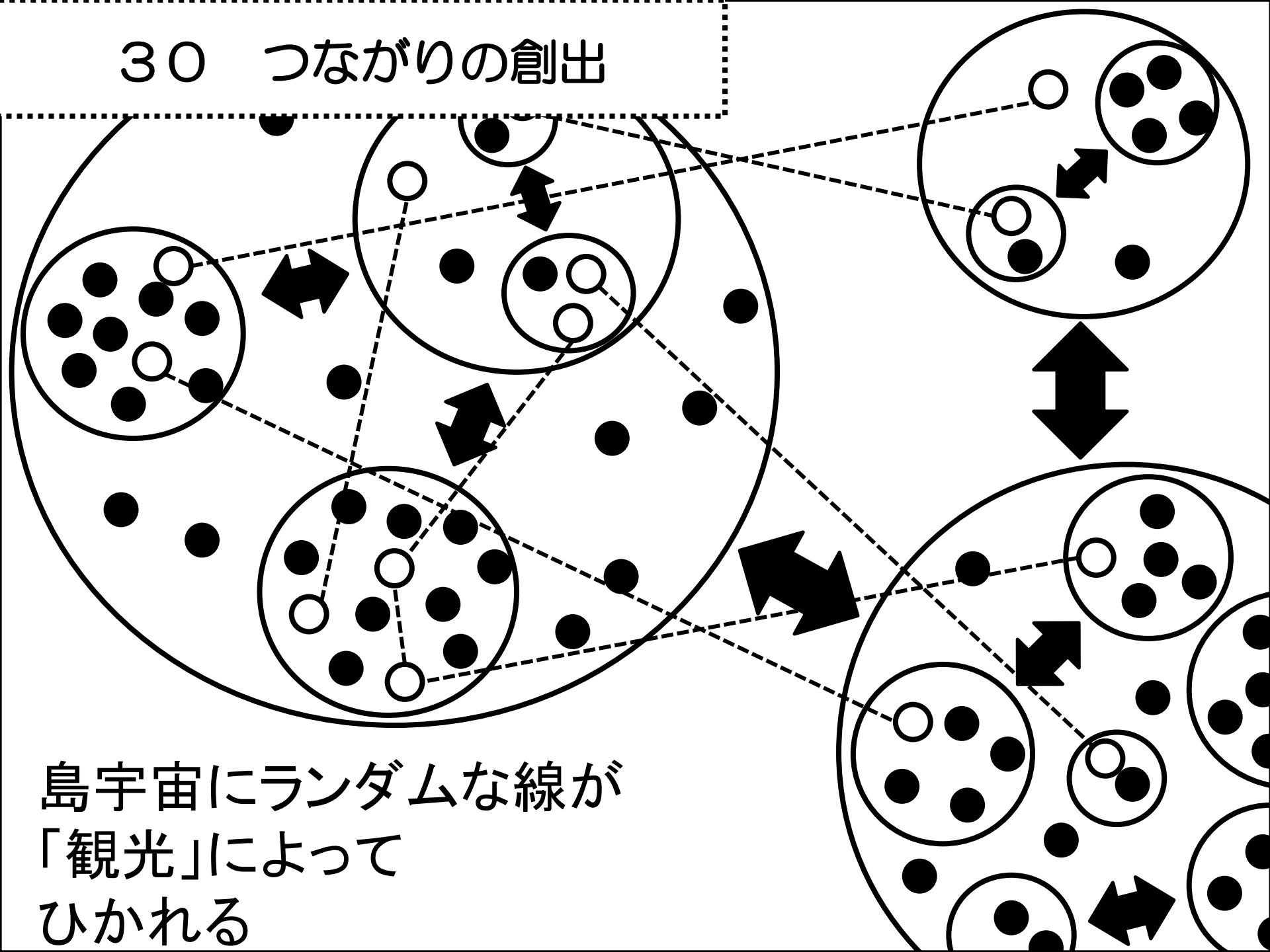
文化のあり方、メディアのあり方、ジェンダー、家族のあり方、価値観(ライフスタイル)のあり方、仕事とレジャーのあり方、都市のあり方、階層のあり方、社会の情報化など



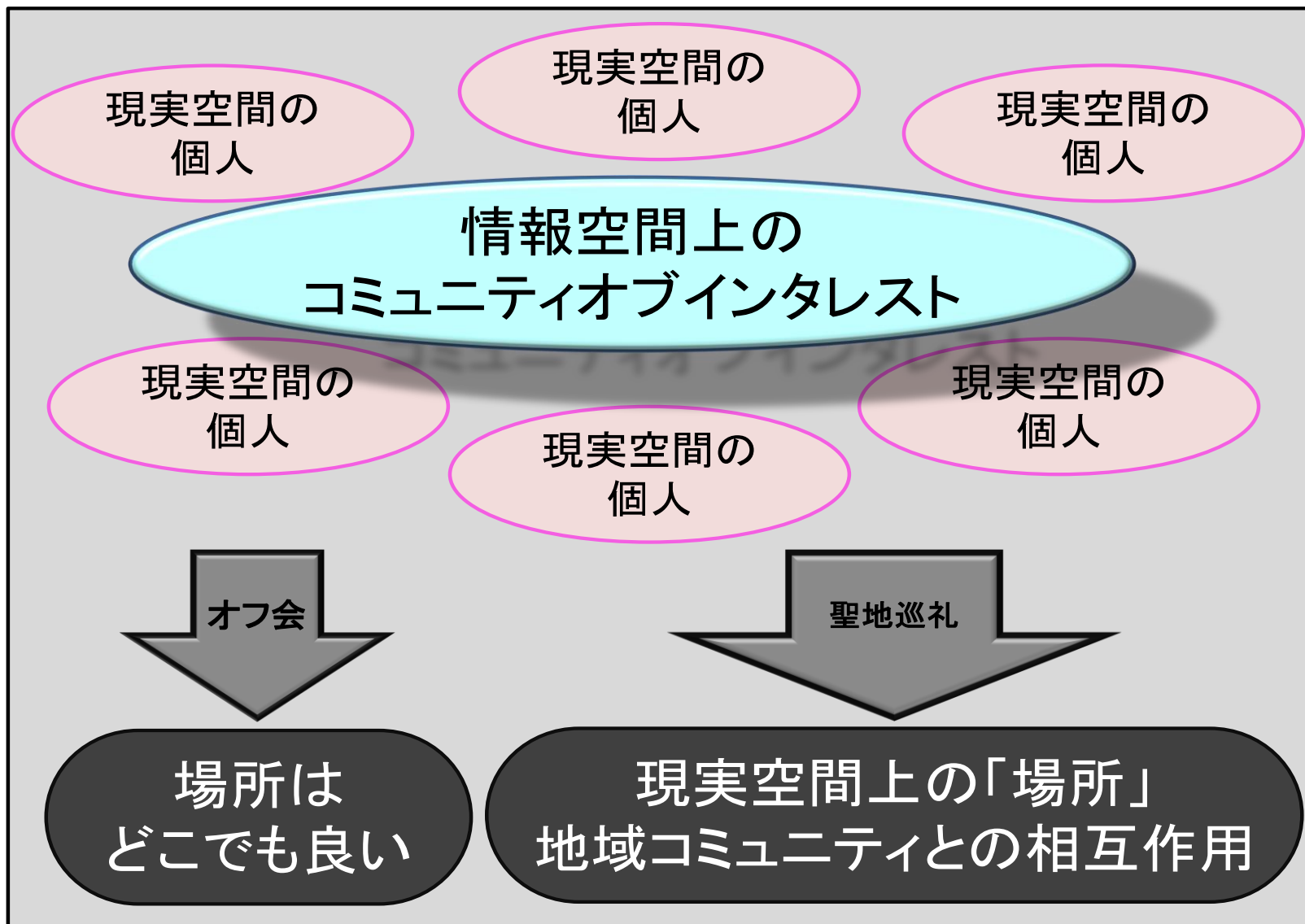
29 n次創作観光の構造

コンテンツツーリズムに関わって生み出されたデータベースや観光文化は、それらに関心のある人々がその協働制作プロセスに関与することによって、次第に質が改善されていき、その結果、創造されたデータベースや観光文化はコンテンツや地域に関心のある人たちの間で共有され、データベースや観光文化の素材になっていく。N次創作とほぼ同様の構造を持っている。n次創作的に作られた観光情報、観光文化であり、これらを総合して**n次創作観光**と呼びたい。

30 つながりの創出



31 ひらかれの機会



32 いきがいの時空

観光によって生じた、つながるはずのなかった人や物とのつながり、このつながりが増えていくと、これが「個人に意味を供給するネットワーク」となり、承認を与えてくれる。

意味や承認を供給してくれるネットワーク、つながり、が位置する場所、それは、精神的中心になりうる。

「観光地」→「いきがいの時空」、大切な場所、「聖地」へ

アニメ聖地に転居してしまう人が出てくる。

インタビューしてみると、

巡礼を繰り返すうちに、アニメ聖地で出会う同好の士や地域住民との関係性の重要度が増し、転居に至ったそう。

34 観光の可能性

- ①個人による情報発信、編集の集積によって、回路が構築されている。
- ②この回路によって地域で他者とつながり、n次創作的に観光文化が生み出され、それがメディアとなって、さらに人と人とをつなぐ。
- ③これがなければつながるはずのなかった他者とのつながりが生じる。

自らの言葉が他者によって受け止められ、応答されるという経験は、誰にとっても生きていくための最も基本的な経験である。この経験によって回復される自尊あるいは名誉の感情は、他者からの蔑視や否認の眼差し、あるいは一方向的な保護の視線を跳ね返すことを可能にする。自己主張をおこない、異論を提起するためには、自らがいる場所では肯定されているという感情がおそらく不可欠である。

齋藤純一(2000)『公共性』岩波書店

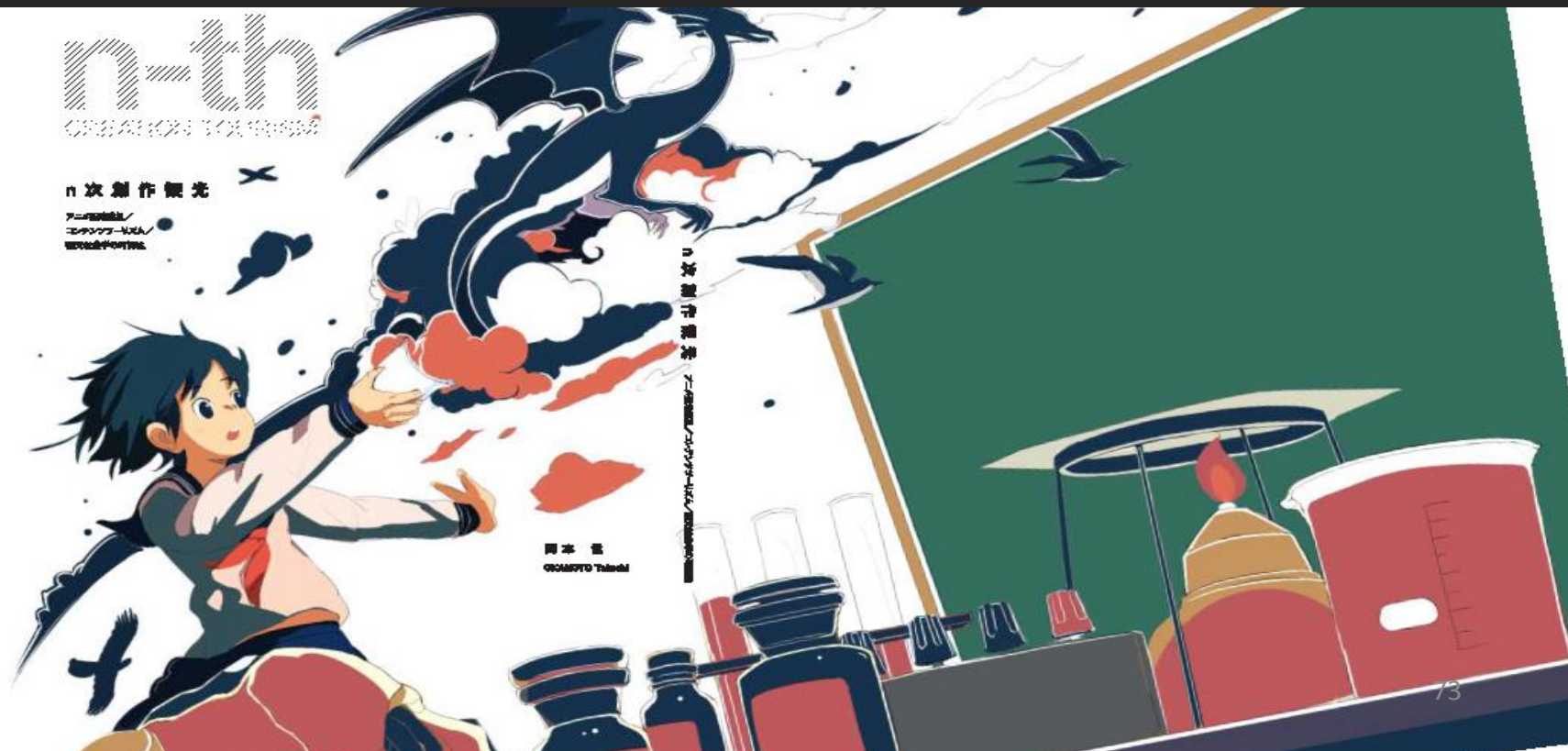
地理的な遠近は関係なく、自らが精神的な中心を置いている事柄をきっかけに、つながりが生じ、それが位置する場所ができていく。そこを中心に、社会に対して希望を持って生きはじめることができる。
これが、観光の可能性である。

今回の発表の中心はこちらの書籍に書いてあります

『n次創作観光

ーアニメ聖地巡礼／コンテンツツーリズム／観光社会学の可能性』

(岡本健)NPO法人北海道冒険芸術出版 800円(税込)



ご清聴ありがとうございました

