

令和 6 年 6 月 25 日現在

機関番号：31307

研究種目：基盤研究(C)（一般）

研究期間：2018～2023

課題番号：18K11842

研究課題名（和文）アニメコンテンツをめぐる製作者・地域・ファンの関係の持続性に関する総合的研究

研究課題名（英文）A Study on the Sustainability of Relationships among Producers, Communities, and Fans of Media Content

研究代表者

大谷 尚之（Otani, Naoyuki）

宮城学院女子大学・現代ビジネス学部・教授

研究者番号：60436293

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 3,400,000円

研究成果の概要（和文）：本研究課題では、トライアングル・モデル（コンテンツ製作者・ファン・地域社会の三者の関係に着目してコンテンツツーリズムをとらえるフレームワーク）を援用して、アニメツーリズムの持続性やアニメコンテンツを主体的な地域づくりに活かすための要点の解明を試みた。本研究を通じて、仮説的な「中間領域」を設定することで、コンテンツのファンと地域住民の相互理解が進むこと、テレビアニメ以外のコンテンツを活用して地域主導でコンテンツツーリズムを展開する余地が広がっていることが明らかとなった。

研究成果の学術的意義や社会的意義

「アニメ聖地巡礼」に代表されるコンテンツツーリズムにおいて、地域は受動的な存在である。自地域をモデルとする作品が制作されることを待つしかなく、仮に作品が制作されたとしてもその人気を地域サイドがコントロールすることはできない。持続性の弱さと地域の受動性は、これまでのコンテンツツーリズムの難点であった。本研究課題の成果は、これらの難点を克服し、地域が主体的かつ持続的にコンテンツを活用するための手がかりを提示している。

研究成果の概要（英文）：In this research project, we attempted to clarify the sustainability of animation tourism and the key points for utilizing animation content for proactive community development by supporting the triangle model (a framework that captures content tourism by focusing on the relationship between content producers, fans, and local communities). Through this study, it became clear that (1) a hypothetical "middle area" can promote mutual understanding between fans of content and local residents, and (2) there is more possibility for community-led development of content tourism by utilizing content other than TV animation.

研究分野：地域産業論

キーワード：アニメコンテンツ ツーリズム トライアングル・モデル 持続性 地域主導 相互理解

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属します。

1. 研究開始当初の背景

近年、アニメ作品の舞台を探訪する「アニメ聖地巡礼」と呼ばれる現象が注目を集め、社会学や観光学を中心に、「アニメツーリズム」やコンテンツ全般を対象とする「コンテンツツーリズム」に関する研究が活発化している。

「現在のコンテンツツーリズムは単に観光文脈だけではなく、地域の再生や活性化と結びついている」(増淵[2009])と指摘されているように、「コンテンツツーリズム」を巡っては、観光行動から派生する観光産業振興や地域振興の側面がクローズアップされる傾向がある。しかし、現実には、ヒットするアニメ作品はごく一部であり、作品の人気の持続する期間も限られる。そのため、持続性が弱いことがコンテンツツーリズムの難点だといわれる。この問題の解決を目指して、地域とコンテンツとの望ましい関係性を理論的に考えることは、コンテンツツーリズム研究に課せられた大きな使命だといえる。

2. 研究の目的

本研究課題の目的は、コンテンツツーリズムの難点である持続性の弱さを克服し、ファンや製作関係者の力を地域振興につなげる方策を探ることである。具体的には、アニメコンテンツとのかかわりが生じた地域が、コンテンツの製作者(製作関連スタッフ、原作者、声優など)や作品のファンを、地域のファンに変え、彼・彼女らと持続的な関係性を築くための要点について考察する。

本研究では、研究のフレームワークとして、研究分担者である山村高淑が提示した、アニメツーリズムをめぐる「トライアングル・モデル」(山村[2011]、図1)を援用する。このフレームワークは、コンテンツ製作者、地域、ファンの三者が作品に対する敬愛に基づいて構築する関係性について整理している。

これまでのコンテンツツーリズム研究は、観光者(ファン)の観光行動の解明を主題とするものが多かった。しかし、コンテンツツーリズムは観光者のみで成立するわけではなく、コンテンツの製作者と、コンテンツの舞台としてファンを受け入れる地域があって初めて成り立つ。

現在のアニメツーリズムは、観光者、地域、製作者の三者三様の思惑の中で展開している。作品をより深く楽しむために作品の舞台を探訪する観光者(アニメファン)、誘客による経済効果や知名度の向上を期待する地域住民、そして、ビジネス面での成功や作品へのこだわりを追求する製作者という関係である。コンテンツツーリズムのさらなる発展のためには、これらの三者の関係性を俯瞰的にとらえ、観光者、地域、製作者の間で「三方良し」の関係を築くことが重要となる。

3. 研究の方法

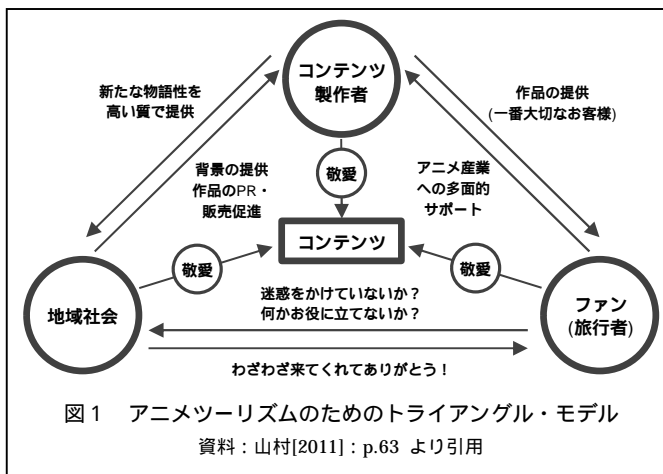
本研究課題においては、トライアングル・モデルにおいて主要な要素として規定されている、コンテンツの製作者、コンテンツのファン、コンテンツのロケ地やゆかりの地となりファンを受け入れる地域の関係者に対するインタビューに力点を置いて研究を進めた。とくに地域社会の視座を重要視して、製作者やファンの動向を把握することに努めた。

さらに、インタビュー調査に基づく事例研究を踏まえて、研究代表者と研究分担者、研究協力者が討議を重ね、地域視点によるコンテンツツーリズムのモデル化に取り組んだ。

4. 研究成果

(1) 埼玉県久喜市鷲宮の事例研究

アニメツーリズムの先駆的な事例であり、現在もアニメ『らきすた』の舞台のモデルとして



多くの来訪者を集める埼玉県久喜市鷲宮の事例について、ファンと地域住民の「共生」の側面に焦点を当てて調査・研究を行った（大谷[2020]）。考察にあたっては、建築家の黒川紀章氏が提唱した共生論を援用した。黒川氏の共生論は、守るべき、あるいは理解不能な領域としての「聖域」と、仮設的に設定された「中間領域」から構成される。異質な二者が互いの「聖域」を尊重しながら、「中間領域」において流動的な関係をつくり出す。それぞれの「聖域」を強引に止揚したり、統合したりしないという点が重要である。

鷲宮の事例では、町内の商店・飲食店がある種の「中間領域」として機能した。当初は完全に受け入れられていたわけではない『らき すた』ファンと地域住民とが交流を深める場となったのである。そして、商店・飲食店主と『らき すた』ファンの交流をきっかけとして、『らき すた神輿』が製作され、町内の祭事である「土師祭」において渡御されることになった。『らき すた神輿』は、町内に足繁く通っていたファンがデザイン・制作し、担ぎ手は全国から集まった『らき すた』ファンである。「土師祭」という祭事は、地域住民と『らき すた』ファンが共演するために仮設された時間的な「中間領域」としてとらえることができる。『らき すた神輿』の成功によって、『らき すた』ファンに対する地域住民の評価が高まり、相互の理解が深まったといわれている。

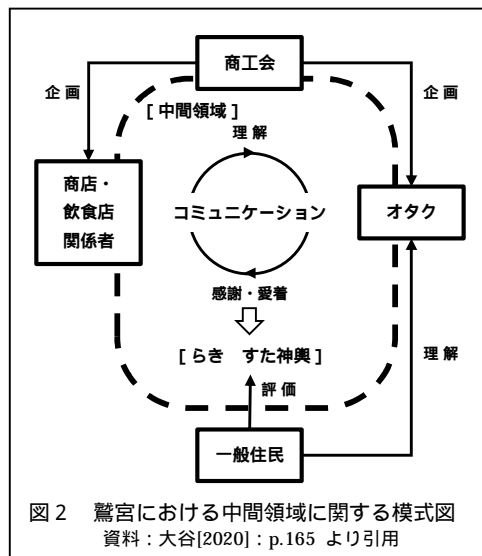


図2 鷲宮における中間領域に関する模式図
資料：大谷[2020]：p.165 より引用

(2) 宮城県白石市の事例研究

地域が主体となってキャラクターコンテンツを活用している宮城県白石市の事例について調査・研究を行った（概要を大谷[2022]に記載）。白石市は、伊達氏の重臣である片倉氏の城下町として発展し、1990年代後半から白石城や片倉小十郎といった歴史資源を活用した地域づくりに取り組み始めた。そして、2007年からは、片倉小十郎が作中のキャラクターとして登場するゲーム・アニメ作品『戦国BASARA』とのコラボレーションを積極的に進めた。

『戦国BASARA』をきっかけとして、ファンの来訪やコラボ商品開発などの効果が生まれた一方で、経済効果が業種・時間的に限定されることやライセンスビジネス（権利処理）の難しさなどにも直面した。そのような経験を経て、2013年に市内の有志が「東北ずん子スタンプラリー実行委員会」を結成し、スタンプラリーをスタートさせた。「東北ずん子」とは、震災復興を目的として考案された、東北地方の企業であれば無償で商用利用可能なキャラクターである。二次創作も自由で商品化に際して監修も必要ない。通常のアニメコンテンツと比べて格段に自由度の高いキャラクターコンテンツである。

スタンプラリーは2024年7月までに14回にわたって継続的に開催されている。運営費についてはクラウドファンディングによって調達し、全国のイラストレーター（絵師）がスタンプ設置店向けのパネルのデザインを担っている。スタンプラリーの参加者数やスタンプの設置を希望する店舗は増加傾向にあり、地域住民とファンの交流や協力関係が、持続性をもたらした事例である。

(3) コンテンツツーリズムの理論的検討

研究分担者である山村は、「物語世界」「対話」「共感」などの観点からコンテンツツーリズムの理論的枠組みに関する考察を進めた（山村[2023a]、山村[2023b]）。

山村[2023a]では、コンテンツを介した、製作者・ファン・地域住民間の相互理解の可能性について考察している。製作者によるコンテンツ制作 コンテンツ視聴者による身体的実践（コンテンツに関連するファン行動を通じた虚構の物語世界から脱文脈化と各自の経験における再文脈化） ファンによる地域の魅力の発見 地域住民による地域資源の再評価（ファン行動に接することによる地域住民の新たな気づき、地域由来の伝統的な物語世界の更新） 製作者・ファン・地域住民間での交流・対話を通じた共通理解の促進 というプロセスを提示し、コンテンツツーリズムを対話論の観点から考察することの重要性を指摘した。

山村[2023b]では、コンテンツツーリズムの特徴として、コンテンツという知的財産が観光資源となりうること、観光資源に恵まれていない地域であってもコンテンツを活用することで観光目的地になりうること、コンテンツツーリズムの本質は、観光者と地域住民がコンテンツを介して「共感」を楽しむ点にあることを指摘した。は、観光者（ゲスト）と地域住民（ホスト）のギャップを強調することが多かった従来のツーリズム研究に対する問題提起となっている。

(4) 本研究課題の位置づけと今後の展望

これまでのアニメツーリズムの典型的な構図は、良質な作品が制作される マナーの良いファンが作品の舞台を探訪する ファンと地域住民との交流が進み、相互理解や経済面を含む効果が生まれる といったものであった。この構図において、地域はコンテンツ製作者によって作品の舞台ないしはモデルとして選ばれることを待つしかない受動的な存在である。製作会社のほとんどが東京に本社を置いていることもあり、アニメ作品のロケ地は関東地方が圧倒的に多いのが現状である。また、ヒットするアニメ作品はごく限られるため、地方都市がアニメツーリズムに主体的に取り組むことは想像以上に難しい。

本研究課題では、アニメコンテンツをめぐるコンテンツ製作者・ファン・地域住民の三者の関係性に着目して考察を行い、ファンと地域住民が相互理解を深めるうえでの「中間領域」の重要性、地域が主体的に展開するコンテンツツーリズムの可能性、コンテンツツーリズムの根源的要素としての「共感」などを指摘した。これらはコンテンツツーリズムの持続性と地域の主体性につながる要素であり、持続性の弱さと地域の受動性というこれまでのコンテンツツーリズムが抱える難点を克服するための手がかりとなりうる。

近年では、ユーザー主導のコンテンツが増加し、メディアチャンネルの多様化が進んでいる。このような社会環境変化を踏まえれば、今後はトライアングル・モデルにおける「コンテンツ製作者」の定義や、コンテンツツーリズムが観光者と地域社会にもたらす価値について再検討を行う必要があるといえる。本研究課題ではモデル化を十分に行うことができなかったため、今回の研究成果を前提としてさらなる深化を図りたい。

参考文献

- 大谷尚之(2020)「地域における共生の場の生成 - アニメ聖地・埼玉県鷲宮を事例として」、笠井賢紀・工藤保則編『共生の思想と作法 共によりよく生き続けるために』法律文化社、pp.152-167 .
- 大谷尚之(2022)「アニメコンテンツと地域活性化」『東北活性研』第48号、pp.8-11 .
- 増淵敏之(2009)「コンテンツツーリズムとその現状」『地域イノベーション』第1号、p.34 .
- 山村高淑(2011)『アニメ・マンガで地域振興』東京法令出版 .
- 山村高淑(2023a)「コンテンツツーリズムの理論的枠組み構築に向けた若干の試論 - 共有可能な物語世界 は如何にして構築され得るのか? 」、石毛弓・谷村要編『コンテンツツーリズムと文化遺産』水声社、pp.45-78 .
- 山村高淑(2023b)「コンテンツツーリズムと自治体：コンテンツツーリズムの定義・歴史・特性と自治体のかかわり方」『都市とガバナンス』第40巻、pp.44-52 .

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計6件（うち査読付論文 0件／うち国際共著 0件／うちオープンアクセス 4件）

1. 著者名 大谷尚之	4. 巻 48号
2. 論文標題 アニメコンテンツと地域活性化	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 東北活性研	6. 最初と最後の頁 8-11
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 山村高淑	4. 巻 -
2. 論文標題 異文化間コンフリクトを乗り越えるための創造的対話についての試論	5. 発行年 2023年
3. 雑誌名 メタ観光推進機構2022年度会報誌	6. 最初と最後の頁 22-29
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 山下新一郎・山村高淑	4. 巻 16号
2. 論文標題 新たな祭りの創出と地域への定着：実行委員会から見た祭りの10年 課題と展望	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 『観光創造フォーラム2021講演録』（CATS叢書）	6. 最初と最後の頁 169-195
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 大谷尚之	4. 巻 374号
2. 論文標題 イベントを通じた地域資源の創造と経営資源の調達 仲間を集める新たな活性化モデルへの期待	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 地域づくり	6. 最初と最後の頁 2-5
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 島田邦弘・安藤彰紀・山村高淑	4. 巻 14号
2. 論文標題 ツーリズムを通じた心の復興に向けて 埼玉県と大槌町の挑戦から	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 CATS叢書（2020年度公開講座講演・対談録 観光現場の挑戦）	6. 最初と最後の頁 141-172
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 大谷尚之	4. 巻 142
2. 論文標題 アニメコンテンツが拓く地域の可能性	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 舞たつん	6. 最初と最後の頁 1-5
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

〔学会発表〕 計4件（うち招待講演 1件/うち国際学会 1件）

1. 発表者名 山村高淑
2. 発表標題 コンテンツツーリズムの次世代型展開：コンテンツ製作者 地域コミュニティ ファン の新たな関係性に着目して
3. 学会等名 ソウル大日本研究所国際学術シンポジウム「2000年以後の日本社会と若者を考える」（国際学会）
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 山村高淑
2. 発表標題 コンテンツツーリズムのもつ可能性：コンテンツ（共有）とヘリテージ（継承）の観点から
3. 学会等名 大手前大学交流文化研究所シンポジウム（招待講演）
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 山村高淑・中村純子
2. 発表標題 新型コロナ問題と「聖地」の現状 各地からの報告
3. 学会等名 間野山研究学会（第4回研究会 / オンライン）
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 山村高淑
2. 発表標題 湯涌温泉で考えるコロナ禍後の新しい時代のコンテンツツーリズムのあり方
3. 学会等名 間野山研究学会（第6回研究会）
4. 発表年 2020年

〔図書〕 計3件

1. 著者名 石毛弓 + 谷村要（編）（山村高淑分担執筆）	4. 発行年 2022年
2. 出版社 水声社	5. 総ページ数 272
3. 書名 コンテンツツーリズムと文化遺産（山村高淑「コンテンツツーリズムの理論的枠組み構築に向けた若干の試論 共有可能な物語世界 は如何にして構築され得るのか？」、45-78頁）	

1. 著者名 笠井 賢紀、工藤 保則、市川 顕、山本 竜也、長谷川 大介、大谷 尚之、高岡 智子、松本 章伸、神谷 祐介、山本 純一、田島 英一、野田 真里、香川 敏幸、竹山 和弘、原 めぐみ、伊藤 綾香	4. 発行年 2020年
2. 出版社 法律文化社	5. 総ページ数 244
3. 書名 共生の思想と作法 - 共によりよく生き続けるために（大谷尚之「地域における共生の場の生成 - アニメ聖地・埼玉県鷲宮を事例として - 」、152-167頁）	

1. 著者名 白坂蕃・稲垣勉・小沢健市・古賀学・山下晋司編（分担執筆：山村高淑）	4. 発行年 2019年
2. 出版社 朝倉書店	5. 総ページ数 464
3. 書名 観光の事典	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究 分担者	山村 高淑 (Yamamura Takayoshi) (60351376)	北海道大学・観光学高等研究センター・教授 (10101)	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------