

平成 27 年 5 月 21 日現在

機関番号：43601

研究種目：基盤研究(C)

研究期間：2012～2014

課題番号：24520931

研究課題名(和文) デジタルコンテンツの「舞台探訪」に関する文化人類学的研究

研究課題名(英文) Anthropological Research about Visiting to the Location Scenes in Digital Contents.

研究代表者

織田 竜也 (Oda, Tatsuya)

長野県短期大学・その他部局等・准教授

研究者番号：00431841

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,700,000円

研究成果の概要(和文)：デジタルコンテンツの「舞台探訪」は、宗教的巡礼(聖地巡礼)とも観光現象(コンテンツツーリズム)とも称される面があるが、複数地域での調査から、コンテンツの世界観と現実世界を混交させることで楽しみを生み出す遊戯的活動だと確認された。現場では歴史的・民俗的フィクションを接合することで現実世界を変容させる工夫が施されていた。今後はコスプレやゲーム性を高めることでARG(Alternate Reality Game)へ展開すると推測される。

研究成果の概要(英文)：Visiting to the location scenes in digital contents has two side. One side is religious pilgrimage and another side is contents tourism. Judging by the results of the fieldwork on some sites, those spaces were designed to connect the worldview of the contents with real world. This system is the activity like a playgame that makes a fun. We correctly guess that for the future growing the cosplay and increasing a game element, those activities move to the Alternate Reality Game.

研究分野：文化人類学・民俗学

キーワード：デジタルコンテンツ 聖地巡礼 コンテンツツーリズム ゲーム アニメ 地域資源

1. 研究開始当初の背景

デジタルコンテンツ作品の舞台を訪ねる「舞台探訪」は「聖地巡礼」とも称され、観光や地域振興の観点からも無視できない程に拡大している。学術的にはこれまで、社会学や地理学からのツーリズム研究や、経済学からのコンテンツ産業研究、地域振興研究などが行われてきた。「舞台探訪」は現象自体が新しいが、2009年には「コンテンツ文化史学会」が創設されたように、人文社会科学からの考察は学術的要請が高い。文化人類学、とりわけ観光人類学の分野では「生き方」や「経験」への接近が行われている。しかしながらデジタルコンテンツやその周辺に対して、積極的な考察は未だなされていない。従来の「舞台探訪」への学術的接近は、主として簡素なアンケート調査に基づいて現象を量的に把握しようとするものが多く、文化人類学が得意とする丹念な質的調査は少数に留まる。現状では、探訪者の内面的な世界観については十分に解明されていないといえる。

2. 研究の目的

作品のファンはアニメやゲームなどの「2次元の世界」と日常の「3次元の世界」の境界という意味で「2.5次元の世界」を生きたいとの願望を持っている。したがって「舞台探訪」は「2.5次元の世界」を生きる具体的実践であると考えられる。

ファンは「舞台探訪」を通じて日常世界を再解釈し、あらためて歴史や民俗を自らの世界観に配置する。このような現象に対しては聖地巡礼やツーリズムといった観点ばかりでなく、文化人類学による象徴論やコスモロジー研究を援用した考察が行われることが望ましい。ヴァーチャリティを含みこんだ世界観は「トーテミズム」や「カーゴカルト」などの現象とも共通する面があり、なぜ日本で「舞台探訪」が活性化しているのかという問いは、現代日本文化や若者文化を理解する重要な切り口となる。デジタルコンテンツがどのように古来の歴史・民俗的な空間と融合しているのか。現代的な空間を探訪者はどのように解釈するのか。文化人類学的観点から明らかにする。

3. 研究の方法

国内、海外で現地調査を実施した。国内では「お願いティーチャー（大町市）」「あの夏が待ってる（小諸市）」「けいおん！（尼崎市）」「いなり、こんこん、恋いろは（伏見稻荷大社）」「ガールズ&パンツァー（大洗町）」「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない（秩父市）」について。また「舞台戦国 BASARA2（大阪市）」「博麗神社例大祭（東京ビッグサイト）」「Anime Japan 2014（東京ビッグサイト）」「モンハン渋の里（長野県渋温泉）」「ヤンキー人類学展（鞆の津ミュージアム）」「闘会議 2015（幕張メッセ）」などのイベントを調査した。海外では「ANIME EXPO（ロサンゼルス）」「Salon del MANGA（バルセロナ）」「JAPAN EXPO（パリ）」でインタビューを交えた現地調査を行った。

4. 研究成果

文化人類学による現地調査は各地で行なわれてきたが、近年では企業や実験室、魚市場や原子力発電所などでも実施されている。バーチャル空間にも展開し、サイボーグ人類学やデジタル人類学なる呼称も登場した。本研究の現地調査は必ずしもバーチャル空間を対象としないが、デジタルコンテンツと現実世界の混交したフィールドを「2.5次元」と定義する。

(1) 国内の状況

各地で現地調査を行ない事例を収集した。「お願いティーチャー（大町市）」では2012年に『おねがい☆聖地に行く！巡礼バスツアー』が開催された。



写真1 ラッピングバス

ツアーで利用する小型のマイクロバスは作品のキャラクターでラッピングされ、「巡礼のしおり」を購入すると乗車できる。大町駅前を出発すると車内で声優（井上喜久子さん）の案内音声流れ、作品に登場した舞台を巡り、小熊山パラグライダー場や木崎湖キャンプ場を楽しみながら、およそ90分で戻ってくるツアーとなっていた。



写真2 小諸市の看板

「あの夏が待ってる（小諸市）」では駅前の観光協会や地元商店が協力的であり、従来の観光現象にデジタルコンテンツを利用し、「なつまち探訪」という表現を用いていた。

「ガールズ&パンツァー（大洗町）」では駅構内の案内所がグッズで賑わい、リピーターの名札が設置されていた。



写真3 大洗駅インフォメーションセンター

「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない（秩父市）」では、秩父札所午年総開帳の時期と重なったものの、違和感なく地域のイベントとして溶け込んでいた。作品が巡礼や秩父の聖地性を取り込んで融合していた。



写真4 秩父市内の看板

「舞台戦国 BASARA2（大阪市）」はゲーム作品が舞台として2.5次元化した事例であり、作品のファンは鑑賞者として参加できる。参加者はほぼ全員が女性だった。



写真5 会場前のファン

「モンハン 浚の里（長野県浚温泉）」は温泉地とカプコンとのコラボレーション企画であり、ゲームに登場する「ユクモ村」を実際の温泉で再現することを狙った。イベントは温泉地の風情とモンスターハンターの

世界観を同時に楽しめるように工夫されていた。ラッピングした「モンハンバス」や特急列車「スノーモンキー」、「ハンターバス」「ハンター露天風呂」「モンハン屋台村」「ハンター釣り大会」「狩猟祈願神社」「リアル集会所」のほか、多数のコラボフードや関連グッズが販売された。



写真6 従来の手ぬぐい(上)とモンハン手ぬぐい(下)

民俗文化とデジタルコンテンツの融合事例として目を引いたのは「巡浴」をリメイクした「九頭巡りスタンプラリー」である。手ぬぐいには9頭のモンスターの名前が染め抜かれ（シーズンごとに染色とモンスターを変えて販売）、ファンは9つの湯の前でモンスターのスタンプを押し、最後に渋高薬師に参拝する。



写真7 九番「渋大湯」

民俗文化とデジタルコンテンツが融合することで「厄除巡浴祈願手拭御受印処」には「スタンプ設置場所」の看板、モンスターのスタンプ、キャラクターの人形が設置されていた。

(2) 海外の状況

海外の状況を調査するために、2012年度にはロサンゼルスで開催された「ANIME EXPO」に参加した。主催者発表で参加者は13万人以上。入場までに1時間以上かかった。場内でも大勢の参加者で熱気に満ちていた。参加者の多くはコスプレをしており、カメラを向けるとポーズを取るが、話しかけるとはにかんでしまう。

二次創作の作品を販売するブースも賑わっていて、海外のオタクである「ギーク (Geek)」と交流する初めての機会となった。インタビューの印象では内向的な参加者が多かった。



写真8 二次創作のアーティスト

2013年度にはバルセロナで開催された「Salon del Manga (第19回)」に参加した。主催者発表で参加者は11万人以上。参加者の数が多く、入場には時間がかかった。全体的な印象としては中高生の参加者が多かった。



写真 9 コスプレでの参加者

場内での楽しみはコスプレばかりでなく、グッズやコミックスの販売ブースである。日本食の軽食ブースも賑わっていた。反面、ある程度の時間を過ごしてしまうとやる事がなくなってしまい、疲れた様子で会場の随所に座り込む参加者が大勢いた。

2014 年度にはパリで開催された「JAPAN EXPO (第 15 回)」に参加した。主催者発表で参加者は 24 万人以上。行列はできていたが、前売り券を持っていれば時間をかけずに入場できた。

販売ブースが充実していて、コミックスだけでなく面白そうな関連グッズが置かれていた。二次創作や独自の創作絵画なども目を引いた。ゲーム関連のスペースも多く、来場者は楽しむことができた。休憩スペースにも椅子が用意してあり、イベントとしての配慮を感じた。



写真 10 ギーク同士のお見合いブース

(3) 考察と意義

「舞台探訪」では、創作された二次元のコンテンツと三次元の現実世界が融合する。イメージとリアリティの混交という考察は、スコットランドのタータン・キルトやインドネシア・バリ島のケチャで知られる「創られた伝統」の議論が有名である。あるいは民俗学の分野では過去へのノスタルジーを含んだ懐古趣味的まなざしを「フォークロリズム」と呼んできた。

2.5 次元の世界観においては、明らかなフィクションの世界と目の前の現実世界の境界に、参加者が目を瞑るような工夫がなされる。家を出るときからコスプレ衣装に身を包み、現地ではキャラクターの書き割りや作品を想起させる仕掛けに出会うことで日常感覚を変容させる。

こうした世界観の変容について「創られた伝統」や「フォークロリズム」の議論が参考になるものの、「舞台探訪」では仕掛けが一時的であり、かみ合わない面もある。

ゲーム研究の分野で、ゲームによって作り出される特別な時空間は「マジックサークル」と概念化され、プレイヤーは対象世界に没入することで新たな世界観が創造され、日常的な世界との間に不可視の境界が生まれると説明されてきた。

プレイヤーがコントローラを手にすることでゲームの世界と繋がっていく状況は、理論的にはマーシャル・マクルーハンの「拡張 (extension)」やマイケル・ポランニーの「潜入 (dwell in)」概念などによって説明されてきた。ここに複数の文脈が錯綜する時空間を「多次元的現実」と捉えてきた文化人類学の知見を組み合わせることで「マジックサークル」と現実世界が混交する状況を説明できる。目の前の現実世界は一つではなく、様々な文脈が絡み合って顕現する。

レヴィ＝ブリュルは「トルマイ族が水生動物である」「ボロロ族がコンゴウインコである」と言うとき、彼らは自分であると同時に別の生き物と繋がりが合っていて、その状況を“participación”と表現した。日本語では「融即」あるいは「分有」と翻訳されたが、本稿では改めて「参入」としておきたい。

マクルーハンの「拡張」は人間がメディアをメディアム（媒介）として感覚を拡張させる状況を語る。ポランニーの「潜入」は人間が道具を介して他者を内在化させる原理を解説する。意識や感覚を刺激することで人間が別の何かと繋がり合う状況について、レヴィ＝ブリュルの「参入」概念も同じことを指摘する。この観点からは、「マジックサークル」は何かと繋がった人間の世界観を俯瞰的な目線で説明する概念であることになる。こうした知見は文化人類学とゲーム研究の接点であり、同時に「舞台探訪」を文化人類学的に考察する際の理論的な土台となる。

(4) 今後の展望

世界観が交錯する状況を想定すると、複数の「マジックサークル」に人間が「参入」しているモデルを想定できる。“Alternate Reality”は「代替現実」と翻訳されるが、複数のサークルが次々と立ち現れる状況こそが「オルタネイト」の語義通りの現実である。翻訳としては「交錯現実」が好ましいのではないか。

例えば「モンハン澁の里」では「モンハン屋台村」にモンスターの書き割りを設置したり、プレイヤーの交流場所として「リアル集会所」を設けて工夫をしていた。しかしながら「参入」という観点から検討すれば、観光客、ファン、プレイヤーが現地で行動できることが限定的で、モンスターハンターの世界観に「参入」する装置は控えめであった。



写真 11 モンスターの書き割り

世界観への「参入」装置を設けることは、ARにGameを加えたARGを創造することを意味する。各地の「舞台探訪」では、①作品の世界観を追体験する仕掛け、②作品から派生する二次創作、③作品と緩やかに繋がる独自の創造が登場する。探訪者は各自の関心に沿って自由に散策する場合もあれば、現地の求める行動に合わせて探訪する。そこで登場する歴史や民俗は新たな解釈を施されるが、現状ではステレオタイプな解釈、教科書的な解釈に留まる。

ARGの視点から現在の状況を眺めれば、探訪にゲーム性を加える余地がたぶんに残されている。したがって今後の「舞台探訪」は、参加者がプレイヤーとして「参入」できる仕掛けを開発し、デジタルコンテンツと現実世界の境界を消し去る試みへ向かって展開すると推測される。

5. 主な発表論文等

〔学会発表〕(計2件)

①織田竜也「民俗文化とデジタルコンテンツ：信州澁温泉『モンハン澁の里』」デジタルゲーム学会2014年度年次大会、宮城大学、2015年3月。

②織田竜也「2.5次元の界面：コスプレ・ゲーム・聖地巡礼」日本文化人類学会第47回研究大会、慶應義塾大学、2013年6月。

〔その他〕

織田竜也「二・五次元のリアリティ」『月刊みんぱく』第451号、国立民族学博物館、2015年4月。

6. 研究組織

(1) 研究代表者

織田 竜也 (ODA, Tatsuya)

長野県短期大学・多文化コミュニケーション学科・准教授

研究者番号：00431841