

令和 3 年 6 月 30 日現在

機関番号：34503

研究種目：若手研究

研究期間：2018～2020

課題番号：18K18289

研究課題名(和文) コンテンツツーリズムにおけるコト-モノ-ヒトの相互作用に関する実態調査研究

研究課題名(英文) Survey research for interaction between actants on contents tourism

研究代表者

谷村 要 (Tanimura, Kaname)

大手前大学・メディア・芸術学部・准教授

研究者番号：20579528

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,000,000円

研究成果の概要(和文)：本研究ではコンテンツに価値づけられた地域(「聖地」)におけるコト(アニメ作品)-モノ(地域資源)-ヒト(地域住民・ファンら関係者)が関与しあうことで生じる事象について、とらえることを試みた。具体的には、静岡県沼津市で「聖地」化初期から継続して実施してきたフィールドワークや聞き取り調査の知見を、ファン研究やまんが研究の理論的な枠組みを用いて考察した。結果、「聖地化」の継続に伴い地域住民・ファンの交流が各所で活発化する中、作品や地域資源への理解が深まっていき、その読解に基づく独自の解釈を基盤とした「聖地」(「キャラ縁の聖地」)の成立や地域活動がなされている状況が描き出された。

研究成果の学術的意義や社会的意義

デジタル文化の普及に伴い、「メディア消費者」としてかつて位置付けられていたファンがその枠組みを乗り越えた活動をしていることはメディア研究やファン研究において指摘されてきた。しかし、具体的にどのような関わり方がなされ、そのファンの関与をどう地域の活性化に活かしていくかを記述した研究はまだじゅうぶんになされているとは言いがたい。本研究では、ファンが地域やその当事者たちとのかかわりの中で「聖地」の確立や維持に具体的にどう関与しているかを具体的に記述し、そこで重要な役割を果たすのはファンと地域住民の相互行為の中で形成される作品の「解釈」であることを明らかにすることができた。

研究成果の概要(英文)：The purpose of this research is to elucidate the actual state of interaction between the parties involved in "Anime Sacred Place (places that are valued by an anime works)". Specifically, this research involved a qualitative study of the local activities of residents and anime fans in Numazu City, Shizuoka Prefecture and elsewhere. Through these investigations, it was elucidated (1) how the local activities of fans in the "Anime Sacred Place-Making" were conducted, (2) how the residents accepted the contents, and (3) how the contents and local resources were connected. As the interaction between the local community and fans deepens, unique meanings are given to various places in the region, creating "Anime Sacred Place".

研究分野：情報社会学

キーワード：アニメ聖地巡礼者 キャラ縁の聖地 アニメツーリズム 舞台探訪者 ファン文化 ファン研究 コンバージェンス・カルチャー 参加型文化

## 1. 研究開始当初の背景

近年、社会科学のさまざまな研究分野に新たな知見をもたらした研究として、コンテンツツーリズムに関わる調査研究が挙げられる。中でも特に注目されたのは、観光資源に決して恵まれているわけではないとみなされてきた郊外地域に多くの観光客を誘致したアニメ・マンガといったサブカルチャーコンテンツを契機とした旅行行動(「聖地巡礼」)であった。これらのコンテンツは観光資源として機能するだけでなく、それぞれの地域を訪れる旅行者や地域住民に単なるゲスト-ホストの立場を超えた関わりをもたらしている。

研究代表者である谷村は、アニメ作品を契機としたツーリズムに伴う地域の場所性の変容について、2008年より研究を進めてきた。その結果、「アニメ聖地」として知られる埼玉県久喜市鷲宮や滋賀県犬上郡豊郷町のまちおこし当事者やファンへの聞き取りから、旅行者(ファン)と地域住民を取り巻く社会的環境(アニメファンを取り巻く「世間の目」や地域の現状)と、それに伴う自己意識(居住地域に対する意識)が住民・ファン双方のお互いへのかかわり方に影響を及ぼしていることを明らかになった。この知見をさらに深めるため、当事者たちの経験的語りのさらなる詳細な調査研究の必要性が出てきていた。

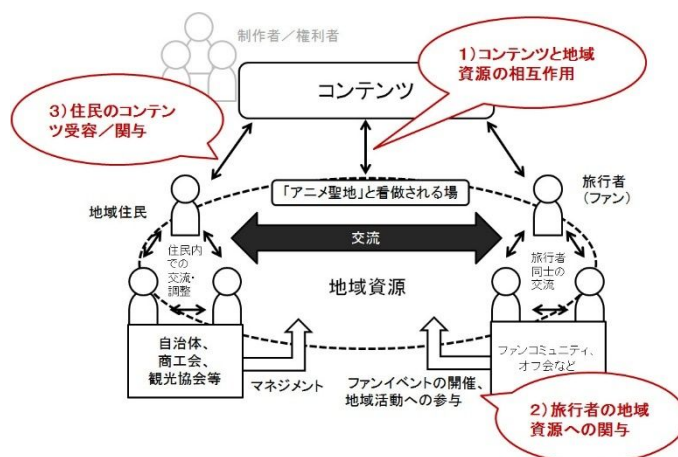
また、旅行者/地域住民(ヒト)それぞれの相互行為だけでなく、コンテンツ上の表象の受容と地域資源(コト/モノ資源)がどのように関与しあって旅行形態や場所性をつくりだされているか、という新たな研究課題も明らかになってきた。本研究では、コンテンツツーリズムにおいて、人的アクター(人的資源)と非人的アクター(コト/モノ資源)がいかなる相互作用を行うなかで、その地域の場所性を構築されているか、実態調査を通じて探求するものである。

## 2. 研究の目的

本研究の目的は、先に示した研究課題に基づき、「アニメ聖地」(アニメ作品によって価値づけられた場)でのコト-モノ-ヒトそれぞれの資源が織りなす相互行為の実態を明らかにすることであるが、それにあたり3つの具体的な課題を設定した。3年間の研究では、それぞれの課題の解明をめざした。

### 1) コンテンツと地域資源の相互作用に関する調査研究

複数の「アニメ聖地」では、作品の展開そのものが終了した後も観光客誘致を継続させるため、コンテンツにより付与される場所性を地域資源と組み合わせる地域活性化事業を展開する試みが見受けられる。ただし、それらは継続性を伴う取り組みと単発に留まるものに分かれている。コンテンツ内で地域資源がいかに描かれ、そのことがどのように地域資源のイメージや地域内の取り組みと結びついたのか、あるいは結びつかなかったのか。複数の「聖地」とされる場で、コト-モノ-ヒト各資源の関与にも着目しながら、その詳細を描き出す。



図：「アニメ聖地」を取り巻くアクターと研究課題の対応関係

### 2) コンテンツツーリズムにおける旅行者と地域資源の関係性の研究

「アニメ聖地」の旅行者(アニメファン)の地域への関与がアニメによるコンテンツツーリズムにおいてたびたび見られてきた。たとえば、複数の地域では、ファンによる地域への関与が見られる。これらのファン研究についてはすでにくつもの研究の蓄積があるが、研究代表者はファン=旅行者をパイオニア型/リピーター型/フォロワー型の3類型に分類し(谷村要 2011; 2013) 三者の観光行動の形態を分析した。本研究ではその延長として彼ら多様な旅行者たちが地域資源のイメージをいかに捉え(あるいは構築し)その場所性に関与しているかを探求する。

### 3) 「アニメ聖地」住民のコンテンツ受容と関与に関する実態調査

コンテンツ(アニメ作品)で描かれる居住地域を住民がどのように受け止めたのかに関する影響・受容研究については未だじゅうぶんではない。地域住民はただコンテンツを受容するだけでなく、コンテンツ制作者・権利者に関与していく存在でもあるため、住民のコンテンツの受容状況が「聖地巡礼」に関する事業の展開にどのように関与しているのか、明らかにする。

### 3. 研究の方法

3年間の調査研究では先に挙げた3点の課題を踏まえ、「アニメ聖地」とされる地域での質的な調査方法(聞き取り調査、参与観察、内容分析)に基づく実態の記述を進めた。調査は、2016年から継続的に調査を実施している静岡県沼津市を中心に、埼玉県久喜市鷲宮地域、滋賀県犬上郡豊郷町、茨城県東茨城郡大洗町、佐賀県唐津市などで実施した。これらの地域はいずれもアニメ作品を活用した地域活性化事業を現在も進めており、それぞれが異なるアプローチでまちおこしを展開してきた場所でもある。これらの地域で、(1)どのように地域内に「聖地」が立ち現われ、それが維持されているか(2)旅行者であるファンがどのように地域に關与する活動を進めてきたか(3)地域住民がアニメ作品をどう受容しているか、以上の3つの「問い」に基づく視点から実態を記述し、ファン研究・マンガ研究などで得られている成果の視点から分析を試みた。

沼津市では、アニメを活用した地域活性化事業が開始されるようになった当初より調査を続けてきたため、ファン間、地域住民間、地域住民-ファンの間でどのような相互行為がなされてきたかを経時的な変容を踏まえながら把握することができた。具体的には、当事者間の相互行為を通じた作品のコンテクストの「解釈」の共有により、「聖地」の形成がなされる過程を観察することができた。また、2020年に入り新型コロナウイルス(COVID-19)感染拡大が進む中、現地での調査が困難となる中、ビデオチャットシステムなどを活用して調査を進めることができたのは、2019年以前に現地のインフォーマントと信頼関係を築いていたことが大きかった。コロナ禍において調査研究を進めた者としてこのことを付け加えておく。

### 4. 研究成果

先に挙げた三つの問いに基づいて、成果をまとめたい。

(1) どのように地域内に「聖地」が立ち現われ、それが維持されているか

多くの「アニメ聖地」とされる地域では、すでによく知られているように、作品内で登場した場所・施設や、作品の関係者(クリエイター・アーティストら)が關与した施設に多くのファンが集まる。

静岡県沼津市の場合、2016年7月より沼津市を舞台としたアニメ(『ラブライブ!サンシャイン!!』)のTV放送が始まるが、それ以前より沼津市を訪れるアニメファンの多くが立ち寄る施設が三の浦総合案内所であった。市の委託を受けてNPO法人奥駿河燦燦会が運営しているこの案内所はこの地域の観光案内所や旅館組合などの事務局を兼ねている。訪れるアニメファン向けにレンタサイクルの貸し出しや無料の休憩場所などのサービスも提供していることもあり、多くのファンが滞留する「たまり場」となっている。この施設の利用者数の記録を確認すると、来場者数の増加が顕著にみられるのは、2016年2月以降である。この増加の主たる要因となったのが、主要キャラクターを担当する声優陣がこの案内所を訪れ、設置されている「巡礼ノート(コミュニケーションノート)」にサインなどを書き残し、そのことをSNS上で発信したことだった。以降、案内所を訪れるファンは徐々に増え始め、アニメ放送前には前年度同月比3倍、TVアニメ放送後の2016年8月には、前年度同月比13倍超もの利用者数数を記録することになる。このように作品の関係者が利用したことや作品にその場所が登場したことを契機に「聖地」化は進む姿が見受けられるが、一方でアニメファンの来訪が日常的に可視化される中で地域内での作品の認知度は進んでいく傾向にある。結果、そのファンをターゲットにしたサービスを地域内の各商店が展開する中で、「聖地巡礼」の第二段階といえる状況が生まれる。ファンをうまく取り込んだ商店や施設が、多くのファンが滞留する「聖地」となるのである。そこではファンとその商店の従業員が、作品を「解釈」することを通じて作品に異なる意味を与えていく様子が見られる。ファン研究の第一人者であるヘンリー・ジェンキンスは、ファン行動を「解釈共同体(interpretive community)」をつくりだす行為として捉えた(Jenkins 1992)が、ファンと地域住民による「解釈」のダイナミズムが「アニメ聖地」を維持する動力として機能していることが改めて確認することができた。そして、その「解釈」が作品(コト資源)と地域資源(モノ資源)を結びつける接着剤として機能することもうかがえた。

(2) 旅行者であるファンがどのように地域に關与する活動を進めてきたか

2000年代後半、「アニメ聖地巡礼」現象がまだそれほど認知されていなかったとき、ファンは地域側が作品やそのファンを受け入れないかもしれないという危機感のもとでボランティア活動などに関わっていた(谷村 2011)。一方で、地域活性化の起爆剤となりうるということが認知された中で、ファンは地域とどうかかわるか。その問題意識の下で、まさに「アニメ聖地」が成立していく過渡期より、筆者は沼津市でファンの活動に参与観察することを通じて解明を試みた。沼津市では、地域側がアニメ作品をそれほど認知していなかった2016年時点でファンは以下の4つの活動に關与していた。(1)三の浦総合案内所に掲示される看板などの整備への關与。(2)「アニメ聖地」化が進む沼津市の状況や問題意識の共有を図る、地域住民も巻き込んだ「勉強会」の主催。(3)島郷海水浴場の清掃活動。(4)地域のイベントである奥駿河湾海浜祭における「痛車展示会」の開催。これらのファンの活動は、三の浦総合案内所を管理するNPO法人奥駿河燦燦会へのファンの入会につながり、2018年11月3日に筆者が実施した調査によると、会員40名中17名が沼津市内外のファンで占められるに至っていた。そして、その多くは先の「アニメ聖地」成立過渡期の活動に關与した者が多く含まれていた。「関係人口」としてアニメファンが地

域に継続的に関与する状況がつけられていたのである。なお、2007年よりアニメを活用した活性化事業を先駆的に実施してきた埼玉県久喜市鷲宮地域でも、住民とファンが協同で制作した神輿（「らきすた神輿」）をファンが主催する団体が管理するようになっている状況も2020年3月に実施した調査から明らかになった。

### （3）地域住民がアニメ作品をどう受容しているか

すでに（1）で述べたように、アニメファンが自らの住む地域を訪れる姿が日常的にみられるようになる中、報道や住民間（家族間）のコミュニケーションなど、さまざまな経路で地域住民は現状を知るようになる。住民は、自らの住まう地域が描かれているアニメ作品を好意的に受容し、さらには作品を通じて地域に新たな文脈を見出していったことが、筆者の住民への聞き取りからはうかがえた。

一方、住民のうち、地域の商店などサービス業に携わる者は、訪れるファンをターゲットにしたサービスを展開するようになり、地域イベントにファンを参与する機会をつくるなど、多様な関わり方をするようになる。結果、ファンと地域住民の相互行為が促進されていく中で、作品内容の読解に基づく「解釈」と地域資源と作品とを結びつける「解釈」が作りだされる。そして、作品（登場するキャラクター含む）と地域、双方のコンテクストを旅行者と地域住民が共有する中で、一見するとアニメ作品と関係のないように見える場所が「聖地」になるような状況が生まれる。かつてマンガ研究者の伊藤（2005）が論じた「キャラ／キャラクター論」の「キャラ」概念を援用すれば、「キャラ縁の聖地」と呼ぶべき場が存在しているといえる。伊藤は作品の登場人物と同義の「キャラクター」と、そのキャラクターを構成する特徴ある要素＝「キャラ」を区別し、その「キャラ」が作品世界から独立できる強度を持っている（「キャラが立っている」）と読者から読まれた場合、原典の作品世界から遊離した二次創作表現を楽しめる基盤となることを指摘している。この伊藤の議論で重要なのは、読者による「読み」のコードの共有が作品の新たな楽しみ方につながっている点である。そして、同様のことが、コンテンツツーリズムの現場でも見られつつあるのである。

地域のコンテンツ受容が進むこととファンとの交流のかけ合わせにより生まれる「解釈共同体」の場＝「キャラ縁の聖地」。作品と地域の特徴（＝「キャラ」）を理解した者同士の間関係性を基盤とした「聖地」において、どのような「読み」や「解釈」が地域住民やファンの間で共有され、どのような相互行為が実践されているのか。その実態の解明が、今後の新たな課題である。

### 参考文献

伊藤剛（2005）『テツカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』NTT出版。

Jenkins, Henry (1992) *Textual poachers: Television fans & Participatory culture*, New York: Routledge.

谷村要（2011）「アニメ聖地巡礼者の研究（1） 2つの欲望のベクトルに着目して」『大手前大学論集』12号 pp.187-199.

（2013）「ファンが『聖地』に求めるもの」『地域開発』589巻 日本地域開発センター pp.13-17.

（2014）「趣味の包摂が生む地域活性化 アニメ聖地に見る他者の受け入れから」『ノモス』No.35 pp.35-46.

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計3件（うち査読付論文 2件 / うち国際共著 0件 / うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 谷村要	4. 巻 10
2. 論文標題 「アニメ聖地化」の過程におけるファンの地域活動への関与 - 静岡県沼津市の事例から -	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 地域活性研究	6. 最初と最後の頁 79-88
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 有
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 谷村要	4. 巻 14
2. 論文標題 アニメ聖地における「キャラ縁」の形成	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 地域活性研究	6. 最初と最後の頁 75-84
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 有
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 谷村要	4. 巻 1
2. 論文標題 ポストコロナ社会の働き方に向けた岐路 テレワークと日本的な労働文化の齟齬に着目して	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 兵庫県ポストコロナ社会における新たな生活スタイル研究委員会 研究調査報告書	6. 最初と最後の頁 111-134
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 -

〔学会発表〕 計6件（うち招待講演 2件 / うち国際学会 0件）

1. 発表者名 谷村要
2. 発表標題 「アニメ聖地」という場所性に対する地域側の対応の比較研究
3. 学会等名 第41回情報通信学会大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 谷村要
2. 発表標題 「コンバージェンス」の場としての「アニメ聖地」～静岡県沼津市・三の浦総合案内所を事例として～
3. 学会等名 2018年度春季（第38回）情報通信学会大会（慶應義塾大学三田キャンパス）
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 谷村要
2. 発表標題 虚構と現実の交差点 「聖地巡礼」現象を理解するための最新知識
3. 学会等名 亀岡市文化資料館第六十四回企画展「かめおかを巡る 巡礼札所からファインダー聖地まで」講演会（招待講演）
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 谷村要
2. 発表標題 ポスト情報社会を踏まえた市民の社会参加の可能性
3. 学会等名 第12期兵庫県民生活審議会 第1回県民生活部会（招待講演）
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 谷村要
2. 発表標題 ファンの「草の根の活動」による「聖地」の形成 秋葉原と「アニメ聖地」の比較を通じて
3. 学会等名 地域活性学会第12回研究大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 谷村要
2. 発表標題 「キャラ縁」の聖地～現実と仮想（虚構）を架橋する「キャラ」～
3. 学会等名 情報通信学会2020年度第2回デジタル・エコシステム研究会
4. 発表年 2021年

〔図書〕 計1件

1. 著者名 谷村要（石毛弓・小林宣之編）	4. 発行年 2019年
2. 出版社 水声社	5. 総ページ数 234ページ
3. 書名 なぜ学校でマンガを教えるのか?	

〔産業財産権〕

〔その他〕

<p>誰も死なせない!...『やさしい鬼退治』に列島が共感した理由  <a href="https://maidonanews.jp/article/14146764">https://maidonanews.jp/article/14146764</a>  『鬼滅の刃』はなぜヒットしたのか!? 3つの環境から読み解く  <a href="https://animageplus.jp/articles/detail/35845">https://animageplus.jp/articles/detail/35845</a></p> <p>researchmap  <a href="https://researchmap.jp/kanamet">https://researchmap.jp/kanamet</a>  谷村 要（タニムラ カナメ）   研究者情報  <a href="http://kg.otemae.ac.jp/gyoseki/japanese/researchersHtml/0020579528/0020579528_Researcher.html">http://kg.otemae.ac.jp/gyoseki/japanese/researchersHtml/0020579528/0020579528_Researcher.html</a></p>
--

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

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
---------	---------