

学生と協働で行う千代田区におけるコンテンツツーリズムの基礎研究 —「アニメ聖地巡礼者」の観光経験についての調査に基づいて—
—共立女子大学—

目的

本研究が担当するゼミナールや授業を履修する文芸学部の学生と協働で、千代田区内の「アニメ聖地巡礼」（アニメの舞台となった場所を探訪する観光行動）について調査研究を行う。千代田区は「アニメ聖地」と言われる場所の数が日本で一番多いとされるが、「聖地」に暮らす方々にとっては、こうした事情を知らされぬままアニメファンが突如来訪し、予期せぬ違和感が双方に生じることもある。実際に「聖地」といわれる現地に赴き、ファンによるインターネット上の書き込みにあたり、関係者の意見交換に臨み、聖地巡礼者の声を集める、という作業を通して、「聖地巡礼」の観光活動が千代田区内のどの範囲で、誰により、どのように伝播するのか、基礎的分析的理解を深めることが本事業の目的である。具体的には、（１）千代田区内「聖地」のフィールドワーク、（２）観光メディア論や自己物語論の理論研究、（３）シンポジウムの開催、（４）AR付きガイドマップの制作・発行、である。

研究内容・結果

（１）2016年4月から9月には、神保町の飲食店、神田明神、日比谷公園、大手町、など「聖地」とされる場所に赴きその場を観察して写真を撮り、ウェブ上に展開される「アニメ聖地巡礼者」たちの営為を検証した。フィールドワークによって得られたフィールドノートを整理し、ウェブ上に綴られるテキストを分析した結果、以下の特徴が確認された。

- ①「聖地」側の受け入れがあるかどうか。
- ②「巡礼者」同士の結びつきが強いかわいいか。
- ③情景の審美性そのものに惹かれているかどうか。
- ④二次創作（元の物語をベースに別の物語を書き換える創作）のきっかけを見出すかどうか。
- ⑤ライブエンターテインメント（コンサートやライブの一環）として活動しているかどうか。

（２）理論研究は、上記のフィールドワークによって得られた「巡礼活動」の性質を学問的に考察するための思考の道具として、観光メディア論、コンテンツツーリズム論、ファンダム研究、そして自己物語編集、対話的自己論などの先行研究を探索した。コンテンツツーリズム研究は近年目覚ましい蓄積がみられるが、若者の自己論という分野から「アニメ聖地巡礼」を捉えようとする研究は稀有である。

（３）2017年2月8日には、シンポジウム「アニメ聖地巡礼によって拓かれる新たな文化資源と千代田区の活性化」を神田明神にて開催、120名の来場者があった。これに先立って、2016年の大晦日20時から元旦の朝9時にかけて、明神男坂にてウェブ上のサーベイ調査に協力を呼びかけた。調査の結果、「巡礼者」はファン活動のみならず地域貢献活動に意欲的であることなどがわかった。

（４）ゼミ生と制作したAR付きガイドマップ『ぐるり千代田アニメ聖地篇 2017』はシンポジウム来場者に配布しただけでなく2000部増刷し、弊学入試事務室より全国の高校にむけて配布されることになった。

考察とまとめ

ライブエンターテインメントの要素を利用して「聖地巡礼」をしかけ、ファンを徹底的に「動員する」ことは、地域経済活性化に資する一つの方法であることが本研究で確認できた。しかし、ファンの「巡礼」行動には、そうした観光ホスト側の思惑を超えて自律的かつ対話的に社会参加しようとする姿勢も見出すことができた。そこで、滞在人口率1.9倍（ここでも千代田区は日本一）によって生じる、住民のQOL向上と滞在者の幸福追求とのジレンマも「アニメ聖地巡礼行動」をきっかけとして解決の端緒を見いだせるかもしれない。今後の研究課題としたい。