



聖地共創時代におけるオタクの癒し空間に関する応用地理学的研究

| | |
|-----|---|
| 著者 | 松井 圭介 |
| 発行年 | 2018 |
| URL | http://hdl.handle.net/2241/00158911 |

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 30 年 6 月 14 日現在

機関番号：12102

研究種目：挑戦的萌芽研究

研究期間：2016～2017

課題番号：16K13297

研究課題名(和文) 聖地共創時代におけるオタクの癒し空間に関する応用地理学的研究

研究課題名(英文) New geographical approach on the creation of healing space in the contents tourism area

研究代表者

松井 圭介 (MATSUI, Keisuke)

筑波大学・生命環境系・教授

研究者番号：60302353

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,100,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、茨城県大洗町を事例にコンテンツ・ツーリズムの影響に注目し、ツーリズム形態の転換に伴う観光空間への影響、及びその変容の解明を試みた。大洗町は観光施設を数多く有する県内でも有数の海浜観光地であり、2012年以降はアニメ「ガールズ&パンツァー」の舞台として新たな観光現象が生じている。大洗町においては、当初は店舗・組織におけるアニメファンへの対応は個別的であったが、来訪者が増加するに連れて、商工会の主導により積極的にコンテンツを地域の資源として取り入れ、多くのアニメファンを取り込み、聖地が共創されていったことが明らかにされた。

研究成果の概要(英文)：This study focuses on the development of content tourism in Oarai town, Ibaraki Prefecture, Japan, and aims to clarify the influence on the tourism space brought about by changes in the essential character of the tourism. The subject area is one of the premier destinations in the prefecture, which has many facilities. After 2012, new surges in tourism appear to have been motivated by the Japanese animation Girls und Panzer. As the number of visitors inspired by the show increased, the Chamber of Commerce, shops, and commercial facilities actively used them as regional resources. As a result, they succeeded in attracting many fans as a visitor to shopping street. Before the animation aired, the accommodation industry served mostly families and group guests in the summer season. After the show aired, there were changes, such as a large increase in the proportion of individual customers visiting and in seasons other than summer, and changes in the relationship between hosts and guests.

研究分野：人文地理学

キーワード：人文地理学 オタク 聖地 癒し

1. 研究開始当初の背景

現代世界は「聖地」に満ちあふれており、まちづくりや地域振興の取り組みにおいて、場所の魅力が発見・発信され、数多くの聖地が生産されている。応募者はこれまで、こうした各地における聖地創造の取り組みを、ステークホルダー間の相互関係に着目しながら、場所のポリティクスの問題として研究を重ねてきた(松井 2013; Matsui 2014; 松井 2015)。

一方で、聖地創造もまた「聖地共創」と呼ぶべき新ステージに突入した観があり、従来のように、聖地創造の営みとしてホスト(含むプロデューサー)側に力点を置くのではなく、ゲスト側の参加・発信・創造による「共創力」に着目する視点が必要となる。特に昨今のアニメ聖地巡礼といった現象では、オタクによる二次創作能力や情報発信力の高さが知られており(岡本 2009; 2010)、彼らによる聖地創造力に着目することは重要である。アニメ作品対象地に関わる研究は、観光社会学や観光人類学で蓄積されつつあるが(岡本 2015; 増淵 2014 など)、ホストとオタクによる聖地共創が、彼らにとっての実存的な場所生成の営みであり、このことが結果として「まちづくり」にもつながることを示せるならば、人文地理学からの学術的貢献として重要となる。

2. 研究の目的

価値共創時代と呼ばれる今、聖地創造もまた「聖地共創」と呼ぶべきステージに突入し、新しい研究視点、即ちゲストの参加・発信・創造による「聖地共創力」への注目が求められている。本研究の目的は、アニメ聖地巡礼地におけるゲスト(巡礼者)による聖地共創力に着目し、なかでも篤信巡礼者であるオタクの行動分析を通して、アニメ聖地巡礼地がいかにホストとともに共

創されるのか、またそこで共創される聖地がオタクにとってどのような意味をもつのかを明らかにすることである。その結果、ホストとともに共創される聖地が、オタクにとって「癒し空間(居場所)」として特別な意味をもつ場所となること、またこのことが聖地研究において重要な視座となり得ることを示すことを企図している。

3. 研究の方法

本研究目的を達成するために、以下の3段階で研究を進める。

- 1) 問題意識の共有とフレームワークの構築: 本研究課題に関わる人文地理学、文化人類学、社会学、宗教学などの研究成果を整理し、メンバー間で研究視点や概念、研究方法について検討する。共同研究を効果的に進めるために、研究合宿を開催する。
- 2) 事例地域におけるインテンシブなフィールドワーク: 研究対象地域におけるホストとオタクによる聖地共創過程とオタクの行動様式、そこで体験される場所の特性などに着目しつつ、現地においてフィールドワークを行う。
- 3) 研究成果の公開と応用: 本研究で得られた研究成果を、地域での講演会やホームページ、マスメディアなどを通じて公開し、社会に向けて積極的に発言し、研究成果の応用に努める。

4. 研究成果

上記研究計画に則り、現地調査の実施及び研究成果の学術的公開において、以下の研究成果を挙げた。

- 1) オタクの観光行動からみた聖地巡礼の持続性について:

本研究では、2012年10月におけるテレビアニメ「ガールズ&パンツァー」の舞台となった茨城県大洗町を事例とし、

ファンによる観光行動の実態を明らかにするとともに、アニメツーリズムの発展持続要因を検討することを目的とした。

研究方法としては、大洗町における明治期以降の観光地としての大洗町とアニメ放送後におけるアニメ制作者、大洗町商工会（以下、商工会）、大洗町観光協会（以下、観光協会）、商店街組合、地域住民等の各アクターの取り組みについて、文献や統計、アクターや巡礼者への聞き取りを基に整理したうえで、観光客が発信した位置情報付き Twitter 投稿データ、およびファンを対象とした聞き取り調査から観光行動の分析を行った。その結果、以下の点が明らかになった。

明治期より観光地として発展してきた大洗町では、2012年のテレビアニメ、そして2015年の劇場版の放映を通して、ファンによるアニメツーリズムが発達し維持されてきた。

ファンの来訪はガルパンに関連したイベントの開催時に加え、それらの開催がない時期においても多くみられた。ファンは大洗駅やアウトレットを拠点とし、ガルパンを商品展開の軸に据えたガルパンギャラリーやガルパン喫茶に加え、商店街の店舗、磯前神社、その他観光施設など、各々の目的に応じた多様な訪問を行っていた。またファンは一般観光客に比べて行動範囲が広く、宿泊を伴う来訪が多いことも判明した。

そうしたファンの中でも、初来訪のファンは多様な同行者と共に、宿泊を伴って来訪する傾向が強かった。彼らは遠方に居住する若年層が主体であった。一方来訪回数を重ねたリピーターであるほど大洗町の近隣に住む事例が多く、彼らは自家用車や鉄道を利用し、個人で観光を行う傾向が強かった。特に、リピーターはファン同士や店主との交流という、従

来指摘されてきた目的のみにとどまらず、それぞれの関心によって多様な観光行動を展開していた。そしてそれを迎え入れる観光空間が大洗町に形成されていた。

またこうした多様なファンを受容する観光空間を生む素地として、小規模なイベント開催日やイベント非開催日であってもファンが気軽に訪問できるだけの立地の良さが存在していた。これに加えて、海浜観光地域としての系譜により、大洗町全体において従来から観光に対する認識や理解が深く、観光インフラの整備も整っていた、という点もアニメツーリズム発展の側面として不可欠であった。さらにコンテンツの更新による大洗町の再編や、行政・商工会から1店舗に至るまでの大小様々なガルパン関連の取り組みの存続も重要であった。特に、ファンのガルパンの初視聴時期と大洗初訪問時期の分析から、劇場版の放映とその後の大洗町の再編が、ファンを誘引する契機となったことも示唆された。

2) オタク(アニメファン)による聖地巡礼行動の特性について：

本研究では、アニメ『ガールズ&パンツァー』を事例に、聖地である大洗町におけるアニメファンの巡礼行動の展開を詳らかにした。特にアニメファンの行動範囲と彼らの情報媒体であるインターネットでの語りに着目し、大洗町にどのような印象を持ってきたのかという視点を軸に時系列に沿ってその活動を追った。分析資料には、匿名掲示板を分析の対象とし、匿名掲示板の代表として「5ちゃんねる」(旧2ちゃんねる)を利用するとともに、聞き取り調査を実施した。その結果、アニメ放映後にファンによって聖地の探索が進み、2013年にはすでに固定化していたこと、また巡礼の定番の場所は劇場版以前から進んでいたことが分かった。したがって劇場版は新しい場

所よりもアニメに既に描写された既知のポイントを描写することで、熱心に通っていたアニメファンにとっては「馴染みのある大洗」が劇場版では放映されたこととなる。このことは、アニメ放送以降も協力関係にあった大洗町の住民を意識した動きであったとも考えられる。これはアニメのパロディ要素が劇中で強いことから裏付けられ、人気を盛り上げた視聴者、大洗町の住民への還元とも解釈される。

3) ツーリズム形態の変容と観光空間の再編について：

本研究は茨城県大洗町におけるコンテンツ・ツーリズムの展開に注目し、ツーリズム形態の転換に伴う観光空間への影響、及びその変容の解明を目的とした。大洗町は観光施設を数多く有する県内でも有数の海浜観光地であり、2012年以降はアニメ「ガールズ&パンツァー」の舞台として新たな観光現象が生じている地域である。大洗町においては、当初は店舗・組織におけるアニメファンへの対応はまちまちであったが、多くの訪問客が訪れるにつれて、商工会の主導により積極的にコンテンツを地域の資源として取り入れ、多くのアニメファンを来訪者として呼び込むことに成功した。宿泊業においては、アニメ放映以前までは夏季の家族連れや団体客が宿泊者の中心であったが、放映以降は夏季以外の1人客の割合が大きく増加するなど変化が生じた。コンテンツ・ツーリズムの導入によるホスト・ゲスト間の関係性の変化は新たな観光者を呼ぶ契機となったが明らかとなった。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計 2 件)

佐藤壮太・渡辺隼矢・坂本優紀・川添航・喜馬佳也乃・松井圭介、査読無、リピーターの観光行動からみたアニメ

ツーリズムの持続性—茨城県大洗町「ガールズ&パンツァー」を事例として—、人文地理学研究、38、2018、13-43

喜馬佳也乃・佐藤壮太・渡辺隼矢・川添航・坂本優紀・卯田卓矢・石坂愛・羽田司・松井圭介、査読無、『ガールズ&パンツァー』ファンにみる聖地・大洗における巡礼行動の特性、人文地理学研究、38、2018、45-58

〔学会発表〕(計 2 件)

喜馬佳也乃・坂本優紀・川添航・佐藤壮太・松井圭介、茨城県大洗町における「聖地巡礼」に従事するアニメファンの分析、2017年度日本地理学会春季学術大会、2018年

川添航・坂本優紀・喜馬佳也乃・佐藤壮太・松井圭介、茨城県大洗町におけるツーリズム形態の変容に伴う観光空間の再編、2017年度日本地理学会春季学術大会、2018年

6. 研究組織

(1) 研究代表者

松井 圭介 (MATSUI, Keisuke)
筑波大学・生命環境系・教授
研究者番号：60302353