

目 次

短めのまえがき

| | |
|---|----|
| 序 章 社会にとっての観光の意味 | 1 |
| 第 1 章 なぜ、アニメ聖地巡礼を研究するのか | 3 |
| 1 情報社会における旅行者の特徴 | 3 |
| 2 観光政策、観光ビジネスにおける旅行者 | 3 |
| 3 観光社会学における旅行者 | 6 |
| 第 2 章 情報社会の観光とメディア・コミュニケーション | 7 |
| 1 現代社会の諸問題 | 7 |
| 2 情報社会の進展とコミュニケーションやアイデンティティ | 7 |
| (1) インターネット利用者数と普及率の推移 / (2) 情報機器から情報通信機器へ——技術的、政策的な環境変化 / (3) コミュニケーションのあり方——インティメイト・ストレンジャー / (4) 個人のアイデンティティのあり方——多元的自己 | |
| 3 再帰的近代化における個人化——「大きな物語」と「小さな物語」 | 14 |
| 4 他者との出会いの回路としての観光の可能性 | 17 |
| 第 3 章 観光学におけるメディア・旅行者・相互作用 | 19 |
| 1 観光とメディアに関する研究 | 19 |
| (1) 観光メディア研究の整理 / (2) ソーシャルメディア時代の観光メディア研究 / (3) コンテンツの定義 / (4) デジタルコンテンツ(源)とアナログコンテンツ(源) / (5) コンテンツツーリズムへの政策的注目 / (6) コンテンツツーリズムへの学術的注目 | |

| | | |
|-------------------------------|--|-----------|
| 2 | 旅行者の特徴に関する研究 | 32 |
| | (1) 旅行者の消費者心理学, 消費者行動論的研究 / (2) 旅行者の社会学的研究 / (3) 旅行者の人類学的研究 | |
| 3 | 旅行者と地域住民の相互作用に関する研究 | 39 |
| | (1) ホスト / ゲスト枠組の限界 / (2) 情報社会のコミュニティとコミュニケーション | |
| 第4章 現代的な観光現象を分析する複合的手法 | | 43 |
| 1 | 3つの研究領域を横断した研究 | 43 |
| 2 | 方法としてのアニメ聖地巡礼 | 44 |
| 3 | オタクの登場とメディア | 46 |
| 4 | オタクの定義と消費行動, コミュニケーション | 47 |
| 5 | マルチメディアな二次創作文化 | 49 |
| 6 | ネットを通じて広がるN次創作 | 50 |
| 7 | 共同体と公共性 | 53 |
| 8 | どのように研究を進めていくのか | 54 |
| 第5章 観光の社会的潮流と旅行者の情報化 | | 57 |
| 1 | 観光の潮流 | 57 |
| | (1) (まれに) 気晴らしを求めた時代——1950年代後半～1960年代後半 / (2) 皆が出かける (参加する) ようになった時代——1960年代後半～1970年代後半 / (3) 社会全体の動向との対比 / (4) 生活のなかの観光の時代——1970年代後半～1980年代前半 / (5) 国際観光隆盛の時代——1980年代後半～1990年代初め / (6) 「新たな観光」への期待と「観光の動物化」——1990年代後半以降 / (7) 「再帰的」な個人主義と旅行の多様性 / (8) 「動物化」と不可能性の時代 / (9) 観光の動物化とメディア | |
| 2 | 旅行者の情報化 | 67 |
| | (1) 1990年代における旅行の情報源 / (2) 2000年代における旅行の情報源 / (3) 旅行に関する情報行動の世代, 性別による差 / (4) 旅行情報化世代 | |

| | | |
|---|---|----|
| 1 | 「アニメ聖地巡礼」とは何か | 75 |
| 2 | 文献研究と新聞・雑誌記事分析 | 76 |
| | (1) 文献研究 / (2) 新聞・雑誌記事分析 | |
| 3 | アニメ聖地巡礼の誕生にかかわる文献および新聞記事の分析結果 | 79 |
| 4 | アニメ聖地巡礼の誕生時期と観光の潮流における位置づけ | 81 |
| 5 | アニメ聖地巡礼の展開にかかわる新聞・雑誌記事検索の結果 | 82 |
| 6 | アニメ聖地巡礼の展開についての考察 | 84 |
| | (1) アニメ聖地巡礼者の特徴 / (2) アニメ聖地となった地域の地元住民の動向 / (3) アニメ聖地巡礼者と地元住民とのかかわり / (4) アニメ聖地巡礼に関する作品関係者の態度 | |
| 7 | メディア分析の成果から見るアニメ聖地巡礼の誕生、特徴、展開 | 91 |

| | | |
|---|---|-----|
| 1 | 旅行行動の特徴の分析枠組みと調査手続き | 105 |
| | (1) 分析の枠組み / (2) アニメ聖地 8 か所フィールド調査の手続き | |
| 2 | フィールドワークの結果からわかるアニメ聖地巡礼行動 | 107 |
| | (1) アニメ聖地巡礼の動機形成 / (2) アニメ聖地巡礼の情報探索 / (3) アニメ聖地巡礼の旅行中行動 / (4) アニメ聖地巡礼の旅行後行動 | |
| 3 | 大河ドラマ観光の特徴 | 116 |
| | (1) 大河ドラマの概要 / (2) 大河ドラマ観光の動機形成 / (3) 大河ドラマ観光の情報探索 / (4) 大河ドラマ観光の旅行中行動 / (5) 大河ドラマ観光の旅行後行動 | |
| 4 | アニメ聖地巡礼と大河ドラマ観光 | 121 |
| | (1) 動機形成および情報探索における主体性と能動性 / (2) 旅行者による情報発信と情報の編集 / (3) 旅行におけるコミュニケーションのあり方の変容 / (4) 能動的な巡礼者像 | |

| | | |
|---|----------------------|-----|
| 1 | アニメ聖地を「発見」する人々 | 127 |
|---|----------------------|-----|

| | | |
|---|---|------------|
| 2 | 開拓的アニメ聖地巡礼者への SNS コミュニティ調査の結果 | 128 |
| | (1) 開拓者の基本情報——性別・年齢・居住地・職業 / (2) 情報交換の仕方 / (3) 舞台探訪のきっかけ / (4) 舞台探訪を開始した時期 / (5) 開拓者の情報源と交通手段 / (6) 舞台探訪中のよかったこと / (7) 舞台探訪中の悪かったこと | |
| 3 | 開拓的聖地巡礼者のコミュニケーション | 134 |
| | (1) 「動物化」的特徴 / (2) 動物化の乗り越え / (3) 開拓者の両義性 | |
| 第9章 聖地巡礼者の全体像——アニメ聖地4か所での質問紙調査 | | 138 |
| 1 | 聖地巡礼者像をとらえる | 138 |
| 2 | アニメ聖地4か所における質問紙調査 | 139 |
| | (1) 質問紙調査の手続き / (2) 収集データの概要 | |
| 3 | アニメ聖地巡礼者の基本情報 | 140 |
| | (1) 性別 / (2) 年齢 / (3) 居住地 / (4) 情報源 | |
| 4 | 質問紙調査データからわかること | 145 |
| 第10章 『らき☆すた』と『けいおん!』——作品のコンテンツ史的位置づけ | | 146 |
| 1 | 『らき☆すた』と『けいおん!』の特徴 | 146 |
| 2 | アニメ史における位置づけ | 147 |
| | (1) 第一次アニメブーム——1960年代 / (2) 第二次アニメブーム——1970年代後半から1980年代後半 / (3) 第三次アニメブーム——1990年代後半から2000年代前半 | |
| 3 | 2000年代のアニメ作品 | 151 |
| | (1) 古い想像力 (1995~2001年) と現代の想像力 (2001年~) / (2) 引きこもり / 心理主義 / (3) サヴァイブ感と決断主義 / (4) 日常系・空気系アニメ | |
| 第11章 『らき☆すた』聖地「鷺宮」における土師祭 | | 156 |
| 1 | 『らき☆すた』聖地「鷺宮」の誕生と展開 | 156 |
| | (1) 埼玉県北葛飾郡鷺宮町の概要 / (2) 聖地巡礼者と商工会職員と | |

のコミュニケーション／(3) 鷺宮における取り組みの展開と効果／(4) 聖地巡礼者と地域住民のコミュニケーション／(5) 鷺宮の取り組みの広がり

- 2 土師祭と「らき☆すた神輿」…………… 161
(1) 「らき☆すた神輿」の発案／(2) 「らき☆すた神輿」展開の経緯
- 3 「らき☆すた神輿」担ぎ手アンケート…………… 167
(1) 来訪回数／(2) 担ぎ手募集の情報源／(3) 再び担ぐ意思／(4) 土師祭の感想(よかった点)／(5) 土師祭の感想(悪かった点)／(6) 鷺宮町に対する感想や意見
- 4 価値観を認め合う場…………… 175

第12章 『けいおん!』聖地「豊郷」における豊郷小学校旧校舎群…………… 177

- 1 『けいおん!』聖地「豊郷」の誕生と展開…………… 177
(1) 滋賀県犬上郡豊郷町の概要／(2) 『けいおん!』の聖地、とされている「豊郷」／(3) 『けいおん!』聖地としての豊郷小学校旧校舎群
- 2 個人の行動の集合が作り上げる観光資源…………… 184
(1) 観光資源のボトムアップ的構築／(2) 地域の祭りへの巡礼者の参画／(3) 巡礼者による取り組み／(4) 地域の個人による取り組み
- 3 『けいおん!』聖地豊郷における質問紙調査…………… 191
(1) 異なる価値観の人々が集う場としての豊郷／(2) 豊郷小学校旧校舎群における質問紙調査の手続き／(3) データの回収数と概要／(4) 他の『けいおん!』聖地への来訪／(5) 他のヴォーリス建築の知識の有無と来訪意思
- 4 偶然の出会いからの価値観の広がり…………… 195

第13章 地域側から発信される観光情報の流通プロセス…………… 196

- 1 ウェブページのアクセス解析…………… 196
(1) 「鷺宮町商工会ホームページ」と「今日の部室」／(2) アクセス解析の手続き
- 2 アクセス解析の結果…………… 197
(1) アクセス数の推移／(2) 地域の状況との関連／(3) アクセス

| | | |
|-------------|---|------------|
| | のリンク元／（４）アクセス経路の分析 | |
| 3 | 情報拡散者の役割 | 204 |
| 第14章 | 発信・創造・表現する旅行者 | 205 |
| 1 | アニメ聖地巡礼の行動的特徴の整理 | 205 |
| 2 | ボトムアップ的に構築される観光情報 | 208 |
| 3 | 地域側からの情報発信とその流通のあり方 | 210 |
| 4 | 趣味を突き詰めた結果としての観光 | 212 |
| 第15章 | 他者との回路としての観光の可能性 | 214 |
| 1 | オフ会との比較による検討 （１）「殺伐」オフ会／（２）オフ会とアニメ聖地巡礼／（３）匿名でありながら特定される個人 | 214 |
| 2 | 新たな旅行コミュニケーションのメカニズム （１）地域側が旅行者に対して価値観を表明すること／（２）対面接触場面でのコミュニケーション | 218 |
| 3 | 観光をきっかけとした社会の「再」構築にむけて | 220 |
| 4 | 情報社会における観光の可能性 | 221 |
| 付 録 | | 225 |
| 〈1〉 | 開拓的アニメ聖地巡礼者への調査項目 | 227 |
| 〈2〉 | アニメ聖地4か所調査の調査票（埼玉県北葛飾郡鷲宮町） | 228 |
| 〈3〉 | アニメ聖地4か所調査の調査票（滋賀県犬上郡豊郷町） | 232 |
| 〈4〉 | 「らき☆すた神輿」担ぎ手アンケートの調査票 | 235 |
| 〈5〉 | 「鷲宮町商工会ホームページ」および「今日の部室」の日ごとアクセス数一覧 | 236 |
| 〈6〉 | 関連論文一覧 | 240 |
| 〈7〉 | 発展論文一覧 | 241 |
| 〈8〉 | コンテンツツーリズム関連書籍一覧 | 242 |

長めのあとがき

参考文献一覧

索引

著者紹介

* 本書の出版にあたっては、奈良県立大学研究会費の出版助成を受けています。