

学位論文題名

情報社会における旅行者の特徴に関する観光社会学的研究

学位論文内容の要旨

情報通信技術が発達し、交通網の整備が進むにつれて、旅行者は個人化、多様化、能動化していると言われている。情報化にともなう旅行者の変化は、観光政策や旅行実務のあり方を考える際にも重要な事柄であるが、人にとって、社会にとって観光がどのような役割を持つのか、という社会学的観点からも考察が必要なテーマである。本論文は、情報社会において観光はどのようにして「他者性を持った他者」との出会いを開く回路となりえるのか、という問題を研究課題として設定し、この問題をオタクの旅行行動の一つであるアニメ聖地巡礼の調査・分析を通じて考察したものである。

以下、本論文の概略を述べる。

まず、本論文の目的と背景について述べる。本論文の目的は、情報社会の旅行者の特徴を明らかにすることである。旅行者の特徴とは、行動的な特徴と、コミュニケーション的な特徴を指す。こうした目的を設定した背景は、以下の通りである。まず、我が国の政策として観光立国政策が掲げられており、観光を用いた地域振興が期待されていることが挙げられる。2007年6月に策定された「観光立国推進基本計画」では、「観光旅行者」について、その理想像が定められている。しかし、観光旅行者は流動的であり、レクリエーションを求めている場合が多く、コントロールすることは困難であると考えられる。また、現在日本では、観光による地域振興への期待が大きい。社会の情報化が進んだ結果、旅行者の自由度が増し、個人化、多様化、能動化が進んでおり、旅行者の動向は以前に比べて予測しづらい。こうした場合、社会背景も含めて、旅行者の特徴がどのようなものであるかを把握することが極めて重要な課題となる。

次に、先行研究の整理および本研究の独自性について述べる。本論文では、旅行者と他者とのコミュニケーションについての先行研究を、「旅行者に関する研究」「旅行者と関わる他者との相互作用の研究」「観光とメディアに関する研究」の三つに整理した上で、社会学的観点から批判的に考察し、その課題として次の三点を抽出した。一点目は、同一の旅行行動について連続的、質的な調査、分析が行われていない点、二点目は、旅行者とそれに関わる他者についての二項対立を乗り越えた動的かつ質的な研究が不足している点、三点目は、デジタル化、ネットワーク化を背景とした情報社会を前提としていない点である。本研究の独自性は、先行研究が抱えるこれらの問題について、アニメ聖地巡礼という情報化時代に生まれた新たな観光行動を継続的に調査し、調査結果を質的に分析することで解決を試みた点である。

本論文の方法と手続きについては以下の通りである。まず、これまでの我が国における観光の全体的な流れを整理し、その中で個人化、多様化、能動化がどのように進展したかを整理した。次に、旅行者の情報化についてデータを用いて整理を行い、情報化が進んでいる旅行者の属性を明らかにした。そして、情報通信技術の活用が盛んであり、現代的なコミュニケーショ

ン隊態を持つとされるオタクの旅行行動であるアニメ聖地巡礼行動、および、それをめぐるコミュニケーションを分析した。アニメ聖地巡礼を研究対象とした理由は、先行研究において、まさにアニメ聖地巡礼の担い手であるオタクに現代のコミュニケーションの特徴が先鋭的に現われているということが論じられているためである。とは言うものの、これまでの「オタク論」は文化論的あるいは作品分析的なものが多く、オタクの実践を詳細に分析したものが少ない。アニメ聖地巡礼に焦点を当て、オタクの旅行行動を分析することで、これまでのオタク論の検証を行うと同時に、情報社会の旅行者の特徴を実証的に考察できると考えた。

調査の概要および考察は以下のとおりである。

まず、我が国における観光の潮流を整理するとともに、旅行者の情報化の現状を分析した。我が国における観光の全体的な潮流としては、現在「新たな観光」が期待される一方で、観光の「動物化」とでも言えるような状況が起こっていることを論じた。また、アニメ聖地巡礼という新たな観光行動について、それがいつごろから始まったものであるか、そしてそこにはどのような特徴があるのかについて、書籍、新聞・雑誌記事を分析し、すでに整理した時代区分と照らし合わせ、検討を行い、本論文において扱う際に妥当な対象であることを確認した。さらに、アニメ聖地巡礼の行動プロセスを質的分析に基づいて考察し、大河ドラマ観光と比較・検討を行いその特徴を明確化した。続いて、聖地巡礼の行動的プロセスを分析した結果明らかになったアクターの類型の一つ、すなわちアニメの舞台を探し出す「開拓的アニメ聖地巡礼者」について、質問紙調査によって、そのコミュニケーション的特徴を明らかにした。その結果、これまでのオタク分析で得られたコミュニケーション的特徴が確認できるものの、部分的に異なった様相を見せていることが明らかになった。さらに、実際の聖地を訪れる巡礼者の特徴を明らかにするために四つの地域で質問紙調査を行い、その結果を整理した。その結果、中心的に調査した四つの地域のうち、『らき☆すた』の聖地となった埼玉県北葛飾郡鷺宮町と『けいおん!』の聖地となった滋賀県犬上郡豊郷町の二地域では活発なコミュニケーション機会が創出されていることが明らかになった。そこで、この二地域に調査対象を絞り、聖地巡礼者が、他者とどのようなコミュニケーションを行っているのかを分析した。鷺宮では、土師祭という地元の祭りを2008年から2011年まで四年間に渡って調査し、豊郷では、聖地となっている豊郷小学校旧校舎群を訪れた巡礼者がアニメ以外の新たな価値観に興味を示すかどうかについて質問紙調査を行った。

考察は以下の通りである。まず、情報社会における旅行者の行動の特徴について、ここまでの結果を整理した上で次のように論じた。情報通信技術の進歩のおかげで趣味に関する情報の収集と発信が容易になり、ネットの世界のみで充足する「動物化」が進みやすい状況が生まれている。しかし、趣味を突き詰めた結果として、アニメ聖地巡礼のような身体的な移動を伴う観光行動が現われ、それに伴い旅行者自身にも認識の変化が起こっていることを論じた。さらに、アニメ聖地巡礼とオフ会との比較を通して、情報空間と現実空間の双方でコミュニケーションを行う観光が、他者との出会いを開く回路となっていることを論じた。

終章では、本論文のまとめをおこない、今後の課題として、本論文と同様の構造が他事例においても見出せるかを検討する必要があることを述べた。

学位論文審査の要旨

主査	教授	山田	義裕
副査	教授	西川	克之
副査	准教授	清水	賢一郎
副査	准教授	山村	高淑

学位論文題名

情報社会における旅行者の特徴に関する観光社会学的研究

まず、この博士論文研究の学術的評価について、経験的研究としての価値と理論的研究としての意義という二つの点から総評する。

経験的研究としての評価については以下のとおりである。この研究の研究対象は、今世紀になって特に若者の間で観察されるようになった「アニメ聖地巡礼」と呼ばれる現象である。アニメ聖地巡礼とは、アニメのファンがアニメの背景となっている土地を見つけ、そこに出かける現象である。この「巡礼」が、ある場合には、地元の人たちとの交流やまちおこしにつながることもあり、メディアで取り上げられることも増えている。当研究は、この新しく生まれた観光現象について広範囲にわたる現地調査を行い、調査で得られた一次資料を丹念に分析してその理論的意義を探っている点で、独創性が高く信頼のおける経験的研究である。アニメ聖地巡礼の先行研究は、社会学者や文芸批評家がこの現象を部分的に取り上げて論評しているものはあるが、代表的な「聖地」をくまなく現地調査し、観光の視点から分析した研究はこれまでにはない。その意味で、この研究は単に独自性が高いというだけではなく、この現象を包括的に扱った初めての、いわばパイオニア的研究であると評価できる。この博士論文は、今後の観光学あるいは関連分野の研究にとって非常に高い資料的価値を持つと考える。

次に、この研究の理論的な意義や可能性について二つの観点から述べる。第一は、論文内の「アニメ聖地巡礼者」の類型論的分析が、情報社会論で議論になっている若者の他者関係やアイデンティティの変容の問題を考察する上で、興味深い方法論的示唆を与えてくれるという点である。現代社会においては、近代の主体とは異なる「多元的自己」というアイデンティティの新たな形や「インティメット・ストレンジャー」といったこれまでにはなかった他者関係が生まれている。現代の若者の他者関係やアイデンティティの変容を考察する場合に、若者全体を一般化して、あるいは年代ごとに分類して議論する研究が多い。この研究ではアニメ聖地巡礼者を、質的な観点から三タイプに類型化した上で分析を試み、それにより興味深い帰結を導き出している。アニメ聖地巡礼を行う「オタク」は質的にいくつかのタイプに分かれ、類型化が可能であるというこの研究の主張は、若者現象の研究全般に対して研究対象を類型化することの有用性を示唆している。第二の理論的意義は、アニメ聖地巡礼を通じて生じる他者関係が新たな公共性へ

とつながる可能性について、社会学分野の研究を批判的に読み解きながら理論的な考察を試みている点である。グローバル化し「個人化」が進んだ現代社会においては、従来のようにコミュニケーション（討議）を通じて公共空間を創出することが難しい状況になっている。この研究の重要な発見の一つは、アニメなどの趣味を媒介した他者関係が、新たな公共性の創出につながる可能性があることを実証的に論じた点である。巡礼者と地元民、巡礼者同士の関係によって「まちおこし」が起動されるメカニズムを理論的に明らかにすることができれば、これは現代社会の新たな公共性のコンセプトの創出へと一般化できる可能性がある。現段階では、まだ理論的な掘り下げが十分ではなく、一般化するところまでには至っていないが、この研究はそこまでの射程と可能性をもつものであると期待できる。

次に、審査委員会において各審査委員から提示された指摘をまとめて報告する。第一に、アニメ聖地巡礼という観光行動はコミュニケーションの「ネタ」としても機能しているはずであり、巡礼後のコミュニケーションの実態を分析するべきであるというコメントがあった。第二に、論文の中で使用されている「公共性」、「親密圏」あるいは「他者性」などの用語の概念規定をより洗練させることにより議論を精密にする必要がある点が指摘された。第三に、巡礼者の類型の一つ「開拓的アニメ聖地巡礼者」は、バトラーの先行研究における「パイオニア・ツーリスト」と比較することでより深い議論ができるという指摘があった。第四に、アニメ聖地巡礼において、なぜ「聖地巡礼」という宗教的なメタファーが用いられているのかについて、他のタイプの聖地巡礼と比較した上で考察すべきであるという示唆があった。

概念規定が十分洗練されていない点や、議論展開が荒削りである部分が一部あるものの、この論文が広範囲な調査と詳細な分析に基づいた独創性にあふれる経験的研究であるという点、現代社会が抱える他者関係や公共性といった難題に観光研究の観点から意欲的に取り組み、観光研究が社会問題の解決にどのような理論的貢献ができるかを示した点において高く評価される

よって著者は、北海道大学博士（観光学）の学位を授与される資格があるものと認める。