

# アニメ聖地巡礼の実態と風景体験の特質

1X21D088-8 渡邊優貴\*

風景は言語や絵画で表現され、表現された風景を実際に訪れて眺める体験も数多く行われてきた。現代では、「アニメ聖地巡礼」のように作品で表現された場所を巡る体験の様子が、ソーシャルメディアを通じて共有される現象があり、そのなかでは現実の眺めから環境の読み解く風景体験が行われることがある。本研究ではアニメ聖地巡礼に着目し、ソーシャルメディア上の投稿の分析を通じてアニメ聖地巡礼の実態と風景体験の特質を把握した。その結果、アニメ聖地巡礼は3つの主要な動機と11トピックで示される行為の組み合わせで解釈でき、その風景体験は意味コードの組み合わせによって5類型に分類することができた。また、風景体験の類型は固定されたものではなく、主体の状況に応じて変化する可能性が示唆された。

*Key Words* : アニメ聖地巡礼, 風景体験, テキスト分析, 生成的コーディング

## 1. 序論

### (1) 研究の背景と目的

風景は和歌や紀行文といった言語表象や、名所図会などの絵画表象によって表現され、そこで表現された風景を実際に訪れて眺めるといった体験も数多く行われてきた。情報化が進んだ現代においては、言語表象や絵画表象のみならず、例えばソーシャルメディアで共有された画像の場所を訪れるといった形でそのような体験が行われている。

そのなかでも「アニメ聖地巡礼」という体験は、「アニメ作品のロケ地またはその作品・作者に関連する土地を見つけ出し、それを聖地として位置づけ、それを探し出して実際に訪れたり、その周辺を周遊したりする行為」<sup>1)</sup>であり、主体がその環境の読み解きを行うことに重点が置かれた体験であるといえる。そして、主体が体験の内容をソーシャルメディア上に記録・共有する性質を持つ。その投稿には、主体が現実の環境をどのように眺め、読み解き、解釈したかが反映される。そのため投稿には風景体験が表現されているといえる。ゆえにアニメ聖地巡礼に関する投稿の読み取りと分析を行うことで、景観学において様々な論考が提出されてきた風景の眺め方や風景体験そのものに新たな知見をもたらすと考える。

以上を踏まえ、本研究では「アニメ聖地巡礼」という体験から「風景を体験する」行為の一端を解明することを目的とする。具体的には、ソーシャルメディアの1投稿に着目した広義のテキスト分析を通じて、アニメ聖地巡礼の実態を把握し、環境の読み解き方の分析から風景体験の特質を明らかにする。

### (2) 既存研究・概念の整理と本研究の位置づけ

#### a) 既存研究の整理

風景記述の読み取りや風景体験・眺め方に迫る研究では、山口ら<sup>2)</sup>の近世の紀行文の記述から風景の眺め方の重層性を明らかにしたものや、柳川ら<sup>3)</sup>の江戸名所図会に見られる複合表象から空間認識構造に迫ったもの、結城ら<sup>4)</sup>の風景体験の意味内容の動的記述を試みたものがある。アニメ聖地巡礼に関する研究では、伊藤<sup>5)</sup>のアニメ聖地巡礼を現代における風景の様相と成立の一事例として取り上げ分析したものや、片山<sup>6)</sup>の地域振興の観点からアニメ聖地巡礼者と地域の関係を分析したものがある。

#### b) 風景体験の定義

風景体験は様々に捉えられ、その定義は一様でない。本研究は、風景体験を「ある視点から環境を眺める主体に着目し、主体があるきっかけを通じて環境を読み解き、その意味を想起・生成しうる状態」と定義し、風景体験は「ある視点からの環境の眺め」「きっかけ」「環境の読み解き方」の3要素で構成されるとする。

#### c) 本研究の位置づけ

以上の既存研究・概念の整理を踏まえると、ソーシャルメディアの投稿を対象に風景体験を分析した研究は見当たらず、アニメ聖地巡礼の研究では地域振興に関するものが多く、主体の体験そのものに着目した研究の蓄積は十分でない。

本研究は、まずアニメ聖地巡礼の実態を把握することで、アニメ聖地巡礼という体験には風景体験の可能性があるのかを明らかにし、その上でアニメ聖地巡礼における風景体験の特質を、「ある視点からの

\*早稲田大学創造理工学部社会環境工学科 景観・デザイン 佐々木葉研究室 学部4年

環境の眺め」「きっかけ」「環境の読み解き方」の3要素で捉える点に特徴がある。

### (3) 本研究の構成

本研究ではソーシャルメディアの投稿を対象とした広義のテキスト分析を行うことでアニメ聖地巡礼における風景体験を捉える。

2章で分析対象資料とするInstagramの投稿をプログラムを用いて収集し、3章で収集した投稿におけるテキストを対象とした分析を行い、アニメ聖地巡礼の実態を把握し、風景体験の可能性があるかを明らかにする。そして4章では、各投稿を対象とし、環境の読み解き方に着目した生成的コーディングを行うことで、アニメ聖地巡礼における風景体験の特質について分析する。最後に5章で結論を示し、風景体験についていくつかの考察を提示する。

## 2. 分析対象資料の概要

### (1) 分析対象資料の選定と収集方法

分析対象資料は、画像共有が主となるInstagramにおいてハッシュタグ「#アニメ聖地巡礼」が使用されている投稿とした。Instagramの投稿は、画像によりある視点からの眺めが表現されると同時に、テキストによって主体の体験や撮影意図、心境などが記録される。ゆえに、投稿を分析することによって、アニメ聖地巡礼の実態や、そのなかで行われる風景体験の特質を把握できると判断した。

分析対象資料はInstagram Graph APIを利用し、任意のハッシュタグが使用された人気投稿の収集が行えるtop media検索を用いたプログラムを作成し、半自動収集を行った。取得できる内容は取得投稿のURLやテキスト内容、投稿時間などがある。

### (2) 取得した「#アニメ聖地巡礼」投稿の概要

2024年11月6日時点において、作成されたプログラムを使用し「#アニメ聖地巡礼」が使用された投稿の収集を行った結果、2015年3月から2024年11月までに投稿された計2867件の投稿を取得した。図-1に取得投稿例と図-2に取得投稿日時と件数の関係を示す。アニメツーリズム協会により「訪れてみたいアニメ聖地 88」<sup>7)</sup>が発表され、アニメ聖地巡礼が浸透した2018年以降の投稿数が97%以上であることから、本研究の目的の分析対象資料として適切と判断した。また、2023年2月の投稿数が極端に多いのは、同一投稿者が複数回投稿していたためであるが、本研究では投稿者ではなく1投稿に着目しているため、分析結果への影響はないと判断した。



図-1 取得した投稿例

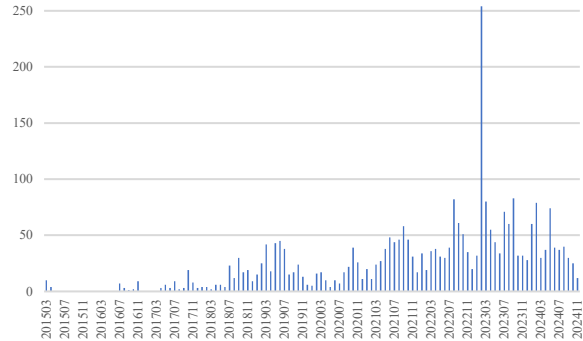


図-2 取得投稿日時と件数の関係

## 3. 「#アニメ聖地巡礼」投稿にみるアニメ聖地巡礼の実態

### (1) 本章の目的と分析手法

本章では、収集した「#アニメ聖地巡礼」投稿のテキストを対象とし、KH Coderを用いたテキスト分析を行うことでアニメ聖地巡礼の概観とその実態を明らかにする。

本章においてはテキストのみを分析対象としたのは、そこに撮影意図やアニメ聖地巡礼時の行為、心境が表現されているため、その実態を把握可能と判断したためである。

### (2) 分析のための前処理

投稿におけるテキストを、ある程度文章のつながりを保った状態で分析するために、取得したテキストから不必要な改行や「#」などの記号、文字化けを削除し、「アニメ聖地巡礼」と「聖地巡礼」を複合語として強制抽出を行った。その後、KH Coderにおいて形態素解析を行ったところ、総抽出語数は352,710語、異なり語数は19,288語となった。

### (3) アニメ聖地巡礼が行われる作品の調査

アニメ聖地巡礼が作品の存在を前提に行われることを踏まえ、分析対象資料における主要なアニメ聖地巡礼作品の調査を行い、その特徴を把握した。

その結果、取得投稿におけるアニメ聖地巡礼が行われていた作品数は286作品であった。また、全投稿数における投稿数が多い上位40作品に着目すると、33作品が2000年代以降に公開されたTVアニメ作品であり、マンガ等のメディアミックス展開が行われているという特徴がみられた。

#### (4) アニメ聖地巡礼の主要な特徴

##### a) 共起ネットワーク分析の目的と方法

本節では、KH Coder を用いてアニメ聖地巡礼が行われていた上位 40 作品のアニメ作品名と「アニメ聖地巡礼」という語を対象とし、描画する共起関係を上位 60 とした共起ネットワーク分析を行うことにより、アニメ聖地巡礼の主要な特徴を把握する。

共起ネットワーク分析では、文章中の語の繋がり関係を基に語をまとめ、共通性を持つグループに分割する。語の繋がり関係は投稿全体に基づくものであり、その関係を解釈することで特徴を把握できる。

##### b) 共起ネットワーク分析の結果とその特徴

分析の結果、7 個の共通の属性を持つグループを得た(表-1)。これらのグループを属する語の関係性などを基に内容別に整理し解釈した(表-2)。

その結果、グループ 06・07 のように自治体や制作会社がアニメ聖地について言及していないため、主体自らが作品と現実の環境との接点を見つけ出す「能動的」、グループ 02・03・05 のように自治体や制作会社によってアニメ聖地巡礼マップやスタンプラリーなどが制作され、それを基にして作品と現実の環境との接点を見つけ出す「受動的」、グループ 01・04 のように描かれた場所や周辺の環境の眺めではなく、キャラクターやその設定が重要視され、現実の空間装置を通じてキャラクターの観念や記号の消費を行う「コンテンツ消費的」という特徴を得た。この 3 つの特徴はアニメ聖地巡礼を行う動機を示す。

#### (5) アニメ聖地巡礼の実態

##### a) トピックモデルを用いた分析の目的と方法

(4) で得られたアニメ聖地巡礼の主要な特徴を踏まえ、投稿のテキストにトピックモデル(LDA)を適用することでアニメ聖地巡礼の実態を明らかにする。本研究では各トピックの構成語彙の生起確率を降順に並べ、上位語に着目し分析者がトピックを命名するという方法を取る。

##### b) 分析のための処理

投稿におけるテキストのうち、単独で意味をもつ名詞とサ変名詞かつ既存研究<sup>8)</sup>と同様に語の累積頻度が 90%以上となる閾値である 13 回以上出現する語に限定した。また、トピックの命名における作品の影響を除外するため、作品名と「アニメ聖地巡礼」という語は分析対象から除外した。最終的に異なり語数 624 語に対してトピックモデルを適用した。

##### c) トピック数の推定

トピックモデルではトピック数を事前に決定する必要があるため、既存研究<sup>8)</sup>と同様にモデルの尤度を最大化するトピック数を参考としたところ、32 ト

表-1 共起ネットワーク図におけるグループの共通項と全投稿における比率

グループ名	共通項	比率
01	キャラクターを重要視	2.48%
02	自治体や制作会社が推進	24.94%
03	舞台が埼玉県	4.92%
04	パネルの設置	5.62%
05	舞台が岐阜県飛騨地方	3.38%
06	新海誠監督作品 アニメ聖地への言及無し	4.01%
07	地方舞台・写実的背景 アニメ聖地への言及無し	2.93%

表-2 アニメ聖地巡礼における特徴

特徴	グループ	内容
能動的聖地巡礼	06・07	主体自らがアニメーション作品と現実の環境との接点を見つけ出す
受動的聖地巡礼	02・03・05	自治体や制作会社によってアニメ聖地が明示され、それを基に現実の環境との接点を見つけ出す
コンテンツ消費的聖地巡礼	01・04	キャラクターやその設定が重要視され、現実の空間装置を通じた観念や記号の消費を行う

表-3 各トピックの内容と投稿比率

トピック名	内容	比率
風景・景色体感型	アニメに登場した場所にバイクや自動車で訪れ体感する	19.71%
体験共有型	キャラクターが行った体験を実際に行い共有する	77.08%
情報発信型	アニメ聖地の場所などの情報を発信する	75.65%
観光スポット型	アニメによって観光スポットとなった場所を訪問する	28.32%
寺社仏閣型	アニメに登場した寺社仏閣を中心に訪問する	19.81%
写真撮影型	アニメに登場した場所の写真を撮影する	39.55%
旅行記録型	旅行の記録を共有する	29.61%
学校舞台型	モデルとなった学校を中心に訪問する	62.75%
アニメオタク型	現実の環境よりもアニメそれ自体を楽しむ	70.21%
場所探索型	アニメに登場した場所を訪れる	30.62%
スタンプラリー型	自治体や制作会社によって作成されたスタンプラリーに沿って場所を訪問する	17.13%

ピックのときに尤度が最大となった。しかし各トピックに含まれる語彙の生起確率が小さく、解釈不可能となったため、エルボー法の要領で増加率が減衰する位置を閾値として設定し、11 トピックを得た。

##### d) トピックの命名とその内容

得られた 11 トピックの構成語句のうち、上位 10 番目までを各トピックの代表語とみなし、必要に応じて語句が使用されている投稿を確認して、トピックの命名を行った(表-3)

トピックの内容をみると、例えば「場所探索型」は作品に描かれた場所を訪問する行為といえ、「情報発信型」「写真撮影型」「旅行記録型」は Instagram に特徴的な行為といえる。これらの行為の背後には動機があり、動機によって行為の内容が変化する。

以上より、アニメ聖地巡礼は「能動的」「受動的」「コンテンツ消費的」という 3 つの動機と、11 トピックで示される行為を組み合わせた体験であると解釈できる。

(6) 風景体験の可能性

アニメ聖地巡礼の実態から、アニメ聖地巡礼では全ての行為において現実の環境を眺めることが不可欠であり、風景体験のうちの1要素が含むことが分かる。したがって、アニメ聖地巡礼では風景体験が行われる可能性がある。アニメ聖地巡礼においては、主体の動機によって環境の読み解き方が変容し、風景体験となるかが決定されると考えられる。

4. アニメ聖地巡礼における風景体験の分析とその解釈

(1) 風景体験の分析目的と方法

3章により、アニメ聖地巡礼には風景体験の可能性があることが把握できたため、本章ではアニメ聖地巡礼における風景体験の特質を捉える。

本研究において風景体験は「ある視点からの環境の眺め」「きっかけ」「環境の読み解き方」の3要素で構成されるとした。そのうち環境の読み解き方に着目することで、風景体験においてどのような意味を想起したのかを把握できる。そのため各投稿に対し生成的コーディングを行うことで、環境の読み解きによって生じる風景体験の意味内容を把握する。このとき、投稿ごとに風景体験の意味内容は異なることを考慮し、同一投稿者による複数投稿もそれぞれ独立した1投稿として分析する。

また、風景体験の意味は、例えば「視対象の認識」や「オーバーラッピング」を同時に行うといったように、複数生じうることが考えられるため、コードの重複を許してコーディングを行った(図-3)。同時に、投稿において、アニメ聖地巡礼を行うために訪問したのか、複数か所を巡ったのかという基礎情報と、画像内容について把握した。その上で、各投稿の風景体験の意味コードによる類型化を行い、基礎情報と画像内容の特徴を踏まえ各類型を解釈することで、風景体験の特質を捉える。

分析対象とした投稿は、直近2年間に着目することで、より現在の状況を反映した風景体験の特質に迫れると考えられることから、2022年9月以降に投稿されたもののうち、カフェの紹介のように風景体験が表現されていない投稿や外国語の投稿を除外した1216件である。

(2) 風景体験の意味に着目したコーディング結果

分析対象とした1216件の各投稿を対象にコーディングを行った結果、風景体験の意味コード(表-4)とその出現回数を得た。



図-3 コーディングの例

表-4 風景体験の意味コード

コード	内容	出現数
空間構造の把握	視対象の認識	1078
	印象・評価	229
	状態	30
	天気	36
身体解釈	身体感覚	48
	時間感覚	4
	感情	146
現実	連想(現実)	97
	他者の連想	25
	歴史性の認識	49
	位置関係の把握	12
	現実環境の再認識	45
	記憶	27
想像	オーバーラッピング	453
	虚構とのずれ	22
	連想(虚構)	1187
虚構	雰囲気類似	377
	キャラクターの認識	470
	世界観の共有	271
	追体験	99
	描写範囲外の想像	19
自己定位	現実への自己定位	1155
	アニメ環境への自己投影	68
	同一環境の疑似共有	194
	意味内容の刷新	15
	風景に没る体験	41
	シークエンスの表現	32
	コミュニティの探索	217

表-5 風景体験の意味コードに着目した類型化

クラスター名	投稿数	空間構造の把握						身体解釈										想像										自己定位		意味内容の刷新	風景に没る体験	シークエンスの表現	コミュニティ探索
		視対象の認識	印象・評価	状態	天気	身体感覚	時間感覚	感情	現実					虚構					現実への自己定位	アニメ空間への自己投影													
									連想(現実)	他者の連想	歴史性の認識	位置関係の認識	現実空間の再認識	記憶	オーバーラッピング	虚構とのずれ	連想(虚構)	雰囲気類似			キャラクターの認識	世界観の共有	追体験	描写範囲外の想像									
1	677	559	0	9	16	12	1	44	24	7	11	4	18	10	198	12	658	0	217	34	34	1	631	32	55	8	8	13	70				
2	54	0.93	0.00	0.54	0.80	0.45	0.45	0.44	0.50	0.40	0.60	0.72	0.67	0.79	0.98	1.00	0.00	0.83	0.23	0.62	0.09	0.98	0.85	0.51	0.96	0.35	0.73	0.58					
3	188	54	50	6	2	12	0	30	11	1	3	0	9	2	35	0	54	51	32	48	12	4	54	8	38	2	2	1	13				
4	170	1.13	4.92	4.50	1.25	5.63	0.00	4.63	2.55	0.90	1.38	0.00	4.50	1.67	1.74	0.00	1.02	3.05	1.53	3.99	2.73	4.74	1.05	2.65	4.41	3.00	1.10	0.70	1.35				
5	127	176	2	1	1	6	0	16	4	6	3	3	3	3	145	7	188	176	171	168	23	11	178	20	56	1	4	5	89				
合計	1216	1.06	0.06	0.22	0.18	0.81	0.00	0.71	0.27	1.55	0.40	1.62	0.43	0.72	2.07	2.06	1.02	3.02	2.35	4.01	1.50	3.74	1.00	1.90	1.87	0.43	0.63	1.01	2.65				

\*上段に出現数、下段に特化係数を示す。特化係数が1.5以上を赤、0.5以下を青で色付け

風景体験の意味コードの出現回数から、「視対象の認識」「連想（虚構）」「現実への自己定位」がほぼ全ての投稿で確認でき、このコードの組み合わせが風景体験の意味内容の基本構成要素として存在すると解釈できる。

### (3) 各投稿の風景体験の意味コードによる類型化

各投稿における風景体験の意味コードの組み合わせは多岐に渡るため、その組み合わせによって風景体験の特質は異なると考えられる。そこで風景体験の意味コードを説明変数として、k-means 法による各投稿の非階層クラスター分析を行った。k-means 法による非階層クラスター分析では分析者がクラスター数を事前に決定する必要がある。クラスター数を複数指定して検討した結果、各類型の特徴を最もよく解釈可能と判断した 5 類型とした。表-5 に各類型のコードの出現数と特化係数<sup>1)</sup>を示す。

### (4) 各類型の風景体験の特徴

得られた各類型を従属変数、投稿の基礎情報と画像内容を説明変数とした二項ロジスティック回帰分析の結果を参照しつつ、各類型の特徴を解釈する。

#### CL1：基本認識応答型

CL1 は「視対象の認識」「連想（虚構）」「現実への自己定位」の割合が高く、その他のコードの特化係数は比較的小さい。そして、アニメ聖地巡礼を目的とし、複数か所を巡るといった特徴を持つことから、CL1 はアニメ聖地巡礼における風景体験の基本型であると解釈できる。このとき、投稿主体はその場所がアニメ聖地であることを認識しているものの、巡るという行為自体が重要視されており、環境の読み解きは積極的には行われたいといえる。

#### CL2：現実+虚構想起型

CL2 は 16 コードの特化係数が比較的大きいことから、多様なコードの組み合わせが存在する。また、それらのコードには現実と虚構に関するものが両方含まれ、環境の眺めに対し現実と虚構の両方を想起しながら読み解くことから、CL2 は現実と虚構を反復しながら環境の眺めを楽しむ重層的な風景体験であると解釈できる。また、風景体験のきっかけは、巡るという行為に加え、現実の環境の眺めと作品の構図が一致していることに気付くこと、キャラクターと同一の体験を現実で行うことから、現実と虚構の両方にきっかけが存在すると考えられる。

#### CL3：虚構想起多様型

CL3 は現実に関するコードよりも虚構に関するコードが特徴的であることから、環境の眺めから虚構を多様に想起する風景体験であると解釈できる。こ

のとき、巡るという行為は重要でなく、現実の環境の眺めと作品に描かれた構図が一致していることや、キャラクターが描かれたパネルを見つけたりグッズと一緒に行動したりすることが多いという特徴から、風景体験を行うには現実の眺めから虚構との接点をどのように見つけ出すかにかかっていると考えられる。そして、この風景体験は虚構重視であるために、他者と共有可能かは不確かであることから、共有可能なコミュニティの探索を行うという特徴がある。

#### CL4：現実想起多様型

CL4 は空間構造の把握や身体解釈が多様に行われており、虚構の想起が特徴的でないことから、現実の環境の眺めを楽しみ、自身の記憶や経験、知識を参照して多様な読み解きを行う風景体験であると解釈できる。またこの体験はアニメ聖地巡礼を目的としたものではなく、訪れた場所が偶然アニメ聖地であることに気付いた場合であり、風景体験のきっかけは現実の環境の眺めに存在するといえる。

#### CL5：雰囲気類似重視型

CL5 は「雰囲気の類似」「追体験」の特化係数が特徴的であることから、現実の環境を眺めた際の雰囲気とアニメ作品の雰囲気が類似しているかが重要視される風景体験であると解釈できる。またコードの組み合わせが多様でなく、アニメ聖地巡礼を行うことを目的としつつもその空間共有のみが特徴的であることから、現実の眺めと虚構との接点を見つげ出すことではなく、直観的かつ利他的な雰囲気の類似を感じることに重要視されるといえる。

### (5) 投稿主体に着目した風景体験の分析

各投稿に着目した分析の結果、風景体験の特質として 5 類型を得たが、同一投稿主体が複数の投稿をする場合、同一の類型に属するのかが、投稿ごとに類型が変化するかまでは捉えきれていない。そこで投稿主体に着目した風景体験の分析を行うため、投稿数が多い上位 10 人に着目し、同一投稿主体の複数の投稿がどの類型にあるかを調査した。

その結果、全ての投稿が同一の類型にある場合と、複数の類型にある場合があった。投稿主体によって各類型にある投稿の割合は偏りが異なった。

### (6) 風景体験の変化の可能性

以上までの分析から、投稿主体によって行いやすい風景体験の類型はあるものの、同一投稿主体であるとしても、アニメ聖地巡礼を行う動機や行為、環境の眺めなどが異なる場合、その都度、風景体験の類型は異なると解釈できる。ゆえに、主体が環境を眺めたときの風景体験の類型は、固定されたもので

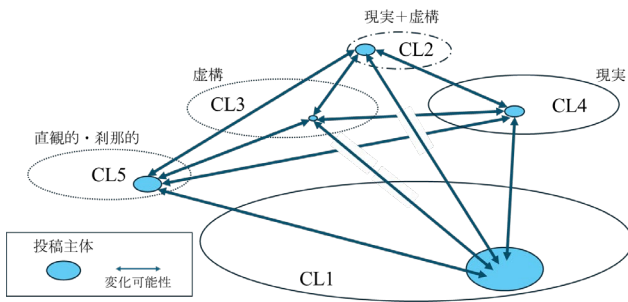


図-4 風景体験の変化の可能性

は無く、主体の状況によって風景体験のタイプが変化する可能性があることが示唆された(図-4)。

## 5. 結論

### (1) 本研究で得られた成果

本研究では、Instagramにおいて「#アニメ聖地巡礼」が使用された投稿を対象として、アニメ聖地巡礼の実態と風景体験の特質を明らかにした。

アニメ聖地巡礼の実態は、投稿のテキストを対象に、共起ネットワーク分析とトピックモデルの適用を行ったところ、「能動的」「受動的」「コンテンツ消費」という3つの動機と11トピックの行為の組み合わせによって解釈でき、風景体験の可能性があることが示された(3章)。

そして「ある視点からの環境の眺め」「きっかけ」「環境の読み解き方」と定義した風景体験の構成要素に着目したコーディングを行い、それによる投稿の類型化を行った結果、5タイプを得た。それらの特徴は風景体験の意味コードの組み合わせと投稿の基礎情報、画像内容によって解釈できた。また投稿主体に着目した風景体験の分析から、アニメ聖地巡礼における風景体験のタイプは主体の状況に応じて変化する可能性があることが示唆された(4章)。

### (2) 考察

本研究で定義した風景体験の構成要素を「ある視点からの環境の眺め」「きっかけ」「環境の読み解き方」とすることはある程度妥当性があると考えられる。しかし本研究で明らかとなったのは、あくまでソーシャルメディアに投稿されたアニメ聖地巡礼における風景体験の特質であるため、日常生活における、投稿までには至らない風景体験を同様に捉えることができるかは議論の余地がある。

また、風景体験のタイプの移動のしやすさは異なることが考えられる。佐々木<sup>9)</sup>は風景体験をつくるのは視対象ではなく体験する私であり、風景体験を日常的に行うためには訓練が必要であると述べている。このことから、風景体験を行う能力やきっかけに

気付く能力によって、各タイプ間の移動のしやすさは異なると考えられる。

### (3) 今後の展望

風景体験のきっかけの一つには、風景を表現する創作物の可能性がある。例えば現実の場所を描いたアニメ作品には、制作者が現実の環境を眺め、読み解き、解釈したものが表現される。それを主体が受け取ることによって、主体の以前までの環境の読み解き方に新たな視点が導入され、そのように風景を体験することが可能となる。ゆえに、創作物には環境の読み解き方を伝える役割があるといえる。

しかし、環境の読み解き方を知ったとしても、それを現実の環境の眺めに見つけ出すことができなければ環境を読み解くことはできない。環境の読み解き方を伝えると同時に、それを可能にする場をデザインすることによって初めて、主体は環境を読み解くことができ、主体の風景体験はより豊かとなる。

以上より、風景体験を可能にするためのきっかけに気付く条件や、創作物がもたらす風景体験の変容可能性、そしてきっかけを生み出す風景デザインの在り方については今後の議論が期待される。

#### <補注>

[1] 特化係数は各タイプにおけるコード構成比と全体における構成比の割合として算出した。

#### <参考文献>

- 岡本亮輔:『聖地巡礼』, pp.189-190, 中公新書, 2015.
- 山口敬太・出村嘉史・川崎雅史・樋口忠彦:近世の紀行文にみる嵯峨野における風景の重層性に関する研究, 土木学会論文集D, Vol.66, No.1, pp.14-16, 2010.
- 柳川正宏・仲間浩一:複合表象としての都市景観に関する研究—江戸名所図会を対象として—, 第31回日本都市計画学会学術研究論文集, pp.181-186, 1996.
- 結城拓海・佐々木葉:意味内容の連関に着目した風景体験の動的記述と環境の「読み方」の特徴に関する一試論, 景観・デザイン研究講演集, No.18, pp.93-104, 2022.
- 伊藤いずみ:情報の伝達からみる現代の風景の受容, 東京大学博士論文, 2016.
- 片山明久:アニメ聖地における巡礼者と地域の関係性に関する研究—富山県南砺市城端を事例として, 観光学評論, pp.203-226, Vol.1-2, 2013.
- 一般社団法人アニメツーリズム協会: <https://animeturism88.com/> (閲覧日: 2025年1月23日)
- 結城拓海:景観イメージ概念の解説—工学分野の論文レビューを通して—, 早稲田大学修士論文, 2023.
- 佐々木葉:風景体験の楽しみとレッスン, 景観・デザイン研究講演集, No.19, pp.283-288, 2023.