

ファンツーリズムとバーチャルツーリズムの相乗的展開に関する予備的考察

—「ラブライブ！サンシャイン!!」のファンを事例として—

A Preliminary Research for Potential of Synergistic Development between Fan Tourism and Virtual Tourism

—A Case Study on Fans of "LoveLive! Sunshine!!"—

毛利康秀 *

MOHRI Yasuhide *

新型コロナウイルス感染症 (COVID-19) の世界的な流行により、観光旅行のための移動が難しくなっている。特に「ファンツーリズム」は、コンサートへの参加など「密」になりやすい観光形態であるため、大きな影響を受けている。そのような情勢の中、「バーチャルツーリズム」への関心が高まりつつあり、「ファンツーリズム」の領域においても「オンラインライブ」が行われるなど、両者が交錯する状況が出現している。本研究では「ラブライブ！サンシャイン!!」を事例として、ファンへのアンケートを行って予備的な分析を行ったところ、「ファンツーリズム」と「バーチャルツーリズム」の親和性は高く、持続的な相乗的展開への可能性が見いだされた。

キーワード：ファンツーリズム (Fan Tourism)、バーチャルツーリズム (Virtual Tourism)、オンラインツアー (Online Tour)、オンラインライブ (Online Live)

1. 研究の背景

近年、「ファンツーリズム⁽¹⁾」と呼ばれる観光現象に注目が集まるようになってきている。ファンツーリズムとは、俳優やアイドル、声優などの人物（パーソナリティ）を追いかける形でなされる観光（ツーリズム）であり、『代替性のない魅力をもつファン対象者』である『人やグループ』を応援・愛好するファンすなわち『人』を主語とした観光行動」と定義されている¹⁾。ファンツーリズムは、ある地域を舞台とした作品（コンテンツ）にちなんだ観光としての「コンテンツツーリズム⁽²⁾」の領域とも隣接しており、作品に出演した俳優や声優などのコンサートが行われれば、作品や人物のファンが駆けつけるという、ファンツーリズム的な現象も起きている。両者は排他的なものではなく同時に愛好することが可能であり、相乗的な効果があることが示されている²⁾。

さて、2020年に世界的規模で流行した新型コロナウイルス感染症 (COVID-19) の影響により、世界の観光産業は大きな打撃を受けた。国境をまたぐ観光はもちろん、国内を移動する観光客の流れも激減し、その傾向は2021年現在も続いている。

新型コロナウイルスの流行は、観光業界への影響

だけにとどまらず、社会のあり方を大きく変えた。リモート会議や遠隔授業の普及、大規模イベントの規制など、感染予防対策として「密にならない」ことが徹底されるようになった。ここで、ファンツーリズムは、「密」の状態になりやすいコンサートへの参加が主要な目的になっていることから、とりわけ影響が大きく、壊滅的な打撃を受けている。

このような社会情勢の中、「バーチャルツーリズム」（仮想観光）への注目が突如として高まっている。仮想的な旅行としての「オンラインツアー」や仮想的なイベントとしての「オンラインライブ」も、バーチャルツーリズムに含めることが出来る。

バーチャルツーリズムは、英語圏では Virtual Tourism または Virtual Reality Tourism と表記され、VR (Virtual Reality: 仮想現実) や AR (Augmented Reality: 拡張現実) などの ICT 技術との関連で論じられることが多い。物理的に移動しない観光は、「フィクショナル・ツーリズム⁽³⁾」(Fictional Tourism: 虚構観光) と呼ばれたこともあり、移動を伴わない観光は、これまで観光研究の分野であり注目されてこなかったと言える。しかし、新型コロナウイルスの流行をきっかけとして概念の再構築が試みられ、

* 静岡英和学院大学 mohri@shizuoka-eiwa.ac.jp

新しい研究成果も発表されつつあるが³⁾、学術的検討の進展はまだこれからという段階である。

バーチャルツーリズムは、実践的な取り組みが先行している。現在、複数の旅行代理店がバーチャルツーリズムの一形態と言える、Zoom を活用したオンラインツアーの商品を発売し、一定の利用者を獲得している⁴⁾。そこで見られる特徴は、ユーザー（観光客）、添乗員（旅行代理店）、現地スタッフ（観光ガイド）が Zoom 上でつながり、同時双方向のコミュニケーションを可能としている点である。現地のガイドが実際に観光地を歩いて説明して質問も受け付けたり、現地の特産品や体験キットをあらかじめ送付して、これを活用しながらツアーを進めたりなど、同時・双方向での「観光体験」が出来るような工夫が施されている⁵⁾。ここが、テレビの旅行番組や Youtube などの動画サイトにアップロードされる旅行動画のような、一方的に見るだけのコンテンツとは異なる特色であり、同時双方向のコミュニケーションで得られる相互作用が観光体験をもたらすのである。観光の本質を「移動」と捉えるならば、バーチャルツーリズムは観光とは言えないかもしれないが、「相互作用」も考慮するならば、一定の観光体験として成り立ちうるという見方が可能である。

ファンツーリズムは、あこがれの人やグループを追いかける形での観光行動であるから、移動よりも相互作用の比重が高いと考えられるため、ファンツーリズムとバーチャルツーリズムは親和性が高いのではないかという仮説が成り立つ。

本研究では、「ラブライブ！サンシャイン!!」のファンに着目する。同作品は、アスキー・メディアワークス、ランティス、サンライズの3社による「ラブライブ！シリーズ」の第2作で、2015年よりTVアニメーション、声優のライブイベント、小説、ゲームなど多方面に展開しているメディア・ミックス作品である。静岡県沼津市を主な舞台としており、沼津を訪れて舞台を探索するコンテンツツーリズムの実践者が多いが、作品のキャラクターを担当する声優や声優のグループ「Aqours」の人気も高く、全国各地でライブイベントが開催されるため、ファンツーリズムの実践者もまた多い。新型コロナウイルスが流行した2020年以降は、大規模な会場を利用したコンサートが軒並み中止になる一方、新たな試みとしてオンラインライブが開催されている。そこ

で、同作品のファンを対象として、これまでのライブイベントへの参加状況、オンラインライブへの参加状況、オンラインライブに関する意識などに関するアンケート調査を実施して、ファンツーリズムの中のバーチャルツーリズムの実態を把握し、両者の親和性および両者の相乗的かつ持続的な展開可能性についての予備的な考察を試みる。

2. アンケート調査の概要

本研究では、「ラブライブ！サンシャイン!!」ファンのうち Facebook 上に開設されているファンコミュニティの登録者を対象とした。コロナ禍によってコンサート会場等での実施が困難なこと、同コミュニティはファングループとして規模が大きいことが理由である。Google フォーム上にアンケートを作成し、ファンコミュニティの管理者の承諾を得て2021年1月から2月にかけて実施して、98件の有効回答を得た。同コミュニティの参加者5,160名に対する有効回答率は1.9%にとどまったが、管理者の積極的な呼びかけもあって、日常的に参加しているアクティブユーザーの大半からの協力を得ることが出来た。アクティブなファンの実態および意識を把握するという調査目的においては、コロナ禍の中で取得可能な最善のデータが得られたものと考えている。

全体的な調査結果の概要は以下の通りである。

性別では男性が91.8%（90人）となり、男性が多数を占めた。年齢は大学生以下に相当する22歳未満が12.2%（12人）、23～30歳が15.3%（15人）、31～40歳が24.5%（24人）41歳以上が48.0%（47人）となり、41歳以上で半数近くに迫っている。居住地域は首都圏4都県（東京・神奈川・千葉・埼玉）が32.7%（32人）に達していたが、北海道から沖縄までの28都道府県と外国にまたがっており、全国各地にファンが散在している様子がうかがえる。ファンになった時期は、プロジェクトが始動した当初から（2015年頃）が41.8%（41人）、テレビアニメ第1期の頃から（2016年頃）が26.5%（26人）と初期からのファンで7割近くに達しており、長くファンを続けている割合が高い。

3. 作品への愛着度による活動実態および意識

ライブツアーやオンラインライブは、その作品が一番好きなのか、好きな作品の一つであるのかによ

って参加意欲が異なるものと考えられる。ここで、「ラブライブ！サンシャイン!!」が一番好きな作品であると回答したのは39.8%（39人）、好きな作品の一つ、とりあえず見ている作品のひとつと回答したのは60.2%（59人）となった。そこで、前者を「一番好きな作品」グループ（n=39）、後者を「好きな作品の一つ」グループ（n=59）に分類し、グループ別の集計を行った。

性別は表-1のようになった。男性が多数を占めているが、「一番好きな作品」グループは女性の比率が若干ではあるが高くなっている。年齢層は表-2のようになった。サンプル数が少なく、有意差は見られなかったが、「一番好きな作品」グループは比較的若い世代のファンが多い傾向が認められる。作品と声優とではどちらに関心があるかについては、表-3のようになった。こちらにも有意差は認められなかったが、「一番好きな作品」グループは、声優の方に多く関心が持たれている傾向が認められる。これは、表-4のように声優のグループ（Aqours）が出演するライブイベント（ミニライブおよびオンラインライブを含む）への参加経験の有無で有意差となって現れており、「一番好きな作品」グループの方が、より高い割合でライブイベントへ参加している。

ライブイベントへの参加経験があるファンのうち、オンラインライブへの参加経験もあるかについて集計したところ、表-5のようになった。有意差はなく、どちらのグループもライブイベントへの参加経験があるファンの7割以上がオンラインライブにも参加していることが判明した。

調査時点で、オンラインライブは「LOST WORLD」（2020年10月10～11日）と「WHITE ISLAND」（2020年12月30～31日）の2回が開催されており、それぞれのアーカイブも配信されているので、それぞれの参加あるいはアーカイブ視聴について質問したところ、表-6のようになった（複数回答可）。オンラインライブも高い割合で参加したのみならず、アーカイブ配信も半分前後が視聴している。「その他」に分類したのは「間接的に内容を知った」という参加形態である。このほか、オンラインライブには参加しなかったがアーカイブは見たという回答も4名あり、高い関心が持たれていることが分かった。

オンラインライブの満足度について質問したところ、表-7のようになった。「一番好きな作品」グル

表-1 回答者の性別

| | 一番好きな作品 | | 好きな作品のひとつ | |
|-----|---------|--------|-----------|--------|
| | 人 | % | 人 | % |
| 男性 | 33 | 84.6% | 57 | 96.6% |
| 女性 | 6 | 15.4% | 2 | 3.4% |
| 未回答 | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% |
| 合計 | 39 | 100.0% | 59 | 100.0% |

* P<0.1

表-2 回答者の年齢

| | 一番好きな作品 | | 好きな作品のひとつ | |
|--------|---------|--------|-----------|--------|
| | 人 | % | 人 | % |
| 22歳未満 | 7 | 17.9% | 5 | 8.5% |
| 23～30歳 | 7 | 17.9% | 8 | 13.6% |
| 31～40歳 | 7 | 17.9% | 17 | 28.8% |
| 41歳以上 | 18 | 46.2% | 29 | 49.2% |
| 未回答 | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% |
| 合計 | 39 | 100.0% | 59 | 100.0% |

ns

表-3 作品と声優とではどちらに関心があるか

| | 一番好きな作品 | | 好きな作品のひとつ | |
|---------------|---------|--------|-----------|--------|
| | 人 | % | 人 | % |
| 作品がメイン(作品>声優) | 12 | 30.8% | 25 | 42.4% |
| 同じくらい(声優=作品) | 1 | 2.6% | 5 | 8.5% |
| 声優がメイン(声優>作品) | 26 | 66.7% | 29 | 49.2% |
| その他 | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% |
| 未回答 | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% |
| 合計 | 39 | 100.0% | 59 | 100.0% |

ns

表-4 ライブイベントの参加経験

| | 一番好きな作品 | | 好きな作品のひとつ | |
|-----|---------|--------|-----------|--------|
| | 人 | % | 人 | % |
| ある | 32 | 82.1% | 31 | 52.5% |
| ない | 7 | 17.9% | 28 | 47.5% |
| 未回答 | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% |
| 合計 | 39 | 100.0% | 59 | 100.0% |

** P<0.05

表-5 オンラインライブの参加経験

| | 一番好きな作品 | | 好きな作品のひとつ | |
|-----|---------|--------|-----------|--------|
| | 人 | % | 人 | % |
| ある | 24 | 75.0% | 22 | 71.0% |
| ない | 8 | 25.0% | 9 | 29.0% |
| 未回答 | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% |
| 合計 | 32 | 100.0% | 31 | 100.0% |

※ライブイベントへの参加経験がある人について集計

ns

表-6 オンラインライブ参加形態の内訳(複数回答可)

| | 一番好きな作品 | | 好きな作品のひとつ | |
|-----------------|---------|--------|-----------|--------|
| | 人 | % | 人 | % |
| LOST WORLDに参加 | 18 | 75.0% | 18 | 81.8% |
| 同アーカイブ配信を見た | 13 | 54.2% | 10 | 45.5% |
| WHITE ISLANDに参加 | 21 | 87.5% | 16 | 72.7% |
| 同アーカイブ配信を見た | 14 | 58.3% | 10 | 45.5% |
| その他の参加形態 | 2 | 8.3% | 0 | 0.0% |
| 合計 | 24 | 100.0% | 22 | 100.0% |

※ オンラインライブへの参加経験がある人について集計

ns

表-7 オンラインライブに参加した満足度

| | 一番好きな作品 | | 好きな作品のひとつ | |
|----------|---------|--------|-----------|--------|
| | 人 | % | 人 | % |
| とても満足した | 18 | 75.0% | 10 | 45.5% |
| まあまあ満足した | 3 | 12.5% | 11 | 50.0% |
| 普通 | 2 | 8.3% | 0 | 0.0% |
| 満足できなかった | 1 | 4.2% | 1 | 4.5% |
| 未回答 | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% |
| 合計 | 24 | 100.0% | 22 | 100.0% |

※ オンラインライブへの参加経験がある人について集計

* P<0.1

ープの75%（18人）「とても満足した」と回答して高い満足度を示した一方、「好きな作品の一つ」グループは相対的に満足度が有意に低く、明瞭な差異となって現れている。

全員に新型コロナウイルス流行とライブイベントに関する考え方を質問して集計したところ、表-8 ようになった。積極的な開催を希望する回答はほとんどなく、これまで通りの開催を希望する回答も20.4% (20人)にとどまっており、コロナ禍以前とは異なる意識が形成されつつあることが分かる。オンラインライブの今後についての意識は表-9のようになり、ライブイベントとの並行開催を望む割合が73.5% (72人)に達していることが分かった。

表-8 ウイルス流行とライブイベントに関する考え方

| | 人 | % |
|-------------------------|----|--------|
| 流行が収束するまで開催されるべきではない | 27 | 27.6% |
| 感染対策をして最小限のイベントを開催して欲しい | 39 | 39.8% |
| 感染対策をしてこれまで通りの開催して欲しい | 20 | 20.4% |
| 流行が拡大しない限り積極的に開催して欲しい | 3 | 3.1% |
| 分からない | 3 | 3.1% |
| その他 | 3 | 3.1% |
| 未回答 | 3 | 3.1% |
| 合計 | 98 | 100.0% |

表-9 オンラインライブの今後についての考え方

| | 人 | % |
|----------------------|----|--------|
| 当分の間はオンラインライブだけ開催すべき | 13 | 13.3% |
| ライブイベントとの並行開催が良い | 72 | 73.5% |
| オンラインライブは廃止すべき | 8 | 8.2% |
| 分からない | 2 | 2.0% |
| その他 | 1 | 1.0% |
| 未回答 | 2 | 2.0% |
| 合計 | 98 | 100.0% |

4. まとめと今後の課題

本研究は、ファンツーリズムとバーチャルツーリズムのさらなる相乗的な展開可能性を探るために、「ラブライブ！サンシャイン!!」のファンを事例として予備的な調査を行った。その結果、同作品のファンに関して言えば、同作品が「最も好き」であるグループは、「好きな作品の一つ」であるグループよりもライブイベントへの参加率が高く、比較的若い世代で声優を熱心に応援するファンであり、ファンツーリズムの実践者でもある割合が高い傾向にあることが見いだされた。オンラインライブへの参加経験はグループに関係なく高かったが、オンラインライブへの満足度は同作品が「最も好き」であるグループの方が高かった。これは、作品に対する愛着度や声優への愛好度と関連しており、「人」を主語として「相互作用」が重視されるファンツーリズムの特色と、同じく相互作用が重視されるオンラインライブやバーチャルツアー、バーチャルツーリズムとの親和性の高さが示され、相乗的効果をもたらし得ると判断することが可能である。コロナ禍が収束してもオンラインライブの開催を希望する割合が高く、

バーチャルツーリズムが持続的に定着していく兆しも見せている。今後は他の事例にも調査対象を広げ、より精度の高い分析を進めて行くことが課題である。

謝辞：調査にあたって、PRAS 聖地巡礼部会の担当の方、「ラブライブ！サンシャイン!!」のファンコミュニティ管理者の方、そしてファンの皆様に多大な協力をいただきました。ここに感謝の意を申し上げます。

【補注】

- (1) ファンツーリズムの実践者は人物（パーソナリティ）のファンであり、憧れの人物やグループが出演するコンサート会場などを目的地としているが、あくまでも愛好対象としている人物やグループに「会う」ための行為として旅行（観光行動）を行うことが特徴である。
- (2) コンテンツツーリズムは、「地域に『コンテンツを通じて醸成された地域固有の雰囲気・イメージ』としての『物語性』『テーマ性』を付加し、その物語性を観光資源として活用する」という定義が広く用いられている。
- (3) 「移動しない観光」として、池田光穂が1993年に提唱した概念である。<https://www.cscd.osaka-u.ac.jp/user/rossaldo/990122fict.html> 2021年9月27日閲覧
- (4) 例えば、旅行代理店のHISでは、Zoomミーティングを活用して世界各地のガイドが現地を案内するオンラインツアーの商品が開発され、2021年9月現在で1300件を超えるオンラインツアーが提供されている。<https://www.his-j.com/oe/> 2021年9月27日閲覧
- (5) 例えば、「コトバスオンラインバスツアー」を企画する琴平バスの事例では、交流を重視し、実際にバスツアーに参加しているかのような演出を行っている。<https://www.kotobus-tour.jp/> 2021年9月27日閲覧

【参考文献】

- 1) 臺純子・幸田麻里子・崔錦珍 (2018) : ファンツーリズムの基本的構造—アイドルファンへの聞き取り調査から—, 立教大学観光学部紀要, 20, pp.123-131
- 2) 毛利康秀 (2019) : コンテンツツーリズムの中のファンツーリズム要素が観光行動に及ぼす影響—「ラブライブ！サンシャイン!!」のファンを事例として—, 第34回日本観光研究学会全国大会学術論文集, pp.317-320
- 3) 鈴木克義 (2021) : With コロナ時代のツーリズム：マイクロ/バーチャルツーリズムの台頭と After コロナへの取り組み, 常葉大学外国語学部紀要, 37, pp.23-33