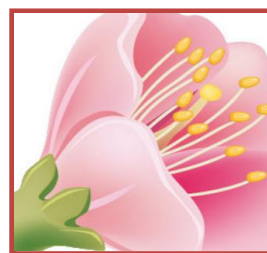

平成28年度千代田学事業報告

学生と協働で行う千代田区におけるコンテンツツーリズムの基礎研究
—「アニメ聖地巡礼者」の観光経験についての調査に基づいて—



共立女子大学文芸学部
北村 弥生

目次

本事業の概要	1
I.背景	2
II.目的	3
III.方法と結果	3
1.「アニメ聖地」現地視察とフィールドワーク	3
2.コンテンツツーリズムをめぐる学際理論研究.....	6
3.神田明神におけるシンポジウムの開催.....	7
4.ガイドマップの作成と発行	8
IV.今後の課題	9
V.謝辞	9
VI. 参考文献及び参考サイト	9
VII.資料	11

本事業の概要

1.事業の名称

学生と協働で行う千代田区におけるコンテンツツーリズムの基礎研究
- 「アニメ聖地巡礼者」の観光経験についての調査に基づいて -

2.事業の目的

「アニメ聖地巡礼」という活動が千代田区内のどの範囲で、誰により、どのように伝播するのかについての基礎的分析的理解を深める。

3.千代田区との関連性

千代田区は「アニメ聖地」の数が日本一であるとされている。千代田区に広がる「アニメ聖地」に基づいてその観光行動を調査する。

4.事業実施期間

2016年4月1日～2017年3月31日

5.事業の実施方法

1) 「アニメ聖地」現地視察とフィールドワーク

本研究者が担当するゼミナールや授業を履修する文芸学部の学生と協働で、千代田区内の「アニメ聖地」（アニメの舞台となった場所）について、調査を行った。

2) コンテンツツーリズムをめぐる学際理論研究

観光メディア論および自己物語論をベースに先行研究を整理した。

3) 神田明神におけるシンポジウムの開催

「アニメ聖地巡礼によって拓かれる新たな文化資源と千代田区の活性化」を神田明神にて開催した。

<神田明神におけるサーベイ調査>

シンポジウムに先立って、2016年の大晦日から元旦の朝にかけて、明神男坂にてウェブ上のサーベイ調査に協力を呼びかけた。

4) ガイドマップの作成と発行

『ぐるり千代田アニメ聖地篇 2017』を制作した。

I.背景

千代田区は「アニメ聖地」と言われる場所の数が日本で一番多いと言われる。しかし、地域住民や聖地として探訪される店舗ではこうした事情を全く知らず、アニメファンの突然の訪問に狼狽することも実際にはあるようである。他方で、神田明神では、全国に範を垂れるかのように、アニメファンの殺到と一般参拝者との一種の交通整理を行うことに成功するばかりか、アニメ関連企業とのコラボレーションによって参拝の盛り上がりを達成している。加えて昨今、コンテンツツーリズムをめぐる学際領域研究の蓄積が急速に進む中であっても未だ、千代田区における「アニメ聖地巡礼」のケーススタディは管見によれば殆ど見当たらないことから、この領域の研究は焦眉の急であるといえよう。

また、若者は、アニメに自己の生き様を投影し、自分とは何かという問題に対する解答のヒントとしてアニメの文脈を利用することがあるといわれる。アニメには、視聴者の若者にとって、自己を語り、語り直すきっかけ、ないし足がかりになる契機が潜むようである。アニメの主人公が挫折から立ち直る時には「自分もこういうときにはこうやって自らを励まそう」とか、あるいは、同じ主人公が友人とうまくいかなかった時「こういう失敗は自分だけではないのだ」と共感するとか、といったように、アニメを愛好する若者の中にはアニメを参照しつつ自分の人生の意味を見出す場合があるのである。「アニメ聖地巡礼」行動には、したがって、自己自身を探索し、自己を定義する活動としての意味があるとも考えられる。

さらに、「アニメ聖地巡礼」研究で、大学生は、参与観察者としての（場合によっては研究者よりも）はるかに鋭敏な観察眼をもっていることも特筆すべき点である。アニメを見て育ち今に至る大学生のアニメにまつわる様々な現象(スタンプラリーやコスプレ)への興味や関心は、何十年も前にアニメを見なくなった研究者と比べて、はるかに鋭く旺盛な場合があるのである。結果、この領域において大学生に研究協力を仰ぐとは即、アクティブラーニングを推進する契機を与えることに繋がる。「千代田区のアニメに関する現象なら私たちの方が詳しいはずだ」という、千代田区で学ぶ学生たちの自負と主体性に支えられて、教員と学生の互酬的でフラットな意見交換と創発活動のプラットフォームが生まれることにこそ、本研究と千代田区との関連性が意義付けられる。

Ⅱ.目的

「アニメ聖地巡礼」という活動が千代田区内のどの範囲で、誰により、どのように伝播するのかについての基礎的分析的理解を深め、千代田区におけるコンテンツツーリズムの地域活性への影響や教育効果を考察する。

Ⅲ.方法と結果

以下には、本研究者が支援を受けて行った4つの事業における方法とそこで得られた結果を開示する。

1.「アニメ聖地」現地視察とフィールドワーク

1-1. データの収集

<学生と共に行ったフィールドワーク>

本研究者が担当するゼミナールや授業を履修する文芸学部の学生総勢 23 名と協働で、千代田区内の「アニメ聖地」(アニメの舞台となった場所)について、質的なデータを獲得する調査を行った。

表1：参加学生の授業名、人数、参加期間

前期科目	プレゼンテーション実習	5名	5月から7月
通年科目	文芸メディア演習（ゼミナール）	16名	5月から翌年3月
通年科目	卒業論文演習（ゼミナール）	2名	5月から翌年3月

2016年8月1日から9月30日の2ヶ月間に渡り、学生8グループが千代田区の「アニメ聖地」に赴きフィールドワークを行った。各グループは、「聖地」とされた店舗もしくは公共施設に赴き、その店主もしくは広報担当責任者に対して取材をさせていただいた。質問内容は、当該アニメを知っているか、アニメに自身の店舗ないし施設が登場することを知っているか、またアニメプロダクションから事前の連絡はあったか、店舗ないし施設の外観を撮影する人、また許可をとって撮影する人はいたか、店に訪れる客層、アニメファンと分かるような人（アニメのグッズを身に着けている、いわゆる「アキバ系」の服装をしている等）は来店するか、またアニメの話をした経験があるか、等である。

8 グループのフィールドワークの結果示唆され考察されうることを中間報告として、2016年10月15日における共立女子大学「共立祭」にてポスター発表を行った。①聖地誕生の経緯②ファンの巡礼行動の特筆すべき点③ツーリズムとしての課題は何か④提案、の4課題についての学生の分析では、ファン層と同世代にある学生たちの視線ならでは質的に「厚い記述」が達成されている。聖地の舞台となっているコンテンツのアニメは、『ラブライブ!』、『じょしらく』、『孤独のグルメ』、『名探偵コナン』、『ハヤテのごとく』『プリキュア』、『ばくまん。』『魔法使いに大切なこと 夏のソラ』『アクセル・ワールド』である。

<本研究者が単独で行ったフィールドワーク>

「アニメ聖地巡礼」を趣味として活動している若者10名にインタビューを申し込み、8月のコミックマーケットに全日程参加して参与観察を行うなど、聖地巡礼者をはじめとするファン活動全般を含めて質的調査を行った。「聖地」とされる場所8箇所（東京駅、御茶ノ水駅周辺、神田明神、秋葉原昌平坂周辺、須田町周辺、神保町周辺、警視庁、文部科学省など）に赴きその場の空間レイアウトをアニメと比較して観察し写真を撮り、ウェブ上に展開される「アニメ聖地巡礼者」たちの営為をなぞるようにして「アニメ聖地巡礼」行動を検証した。また、「アニメ聖地巡礼」経験を報告するウェブ上のテキストを96人のブロガーが記すテキストを対象に行なった。

1-2. 分析の方法と結果

学生と協働で行ったフィールドワーク及び本研究者単独で行った観察によって得られたフィールドノートを整理し、ウェブ上に綴られるテキストを以下の方法で分析した。

<1>SCAT(Steps for Codeing and Theorization)によるコーディング

<2>KHCoderによるテキストマイニング

上記<1>で得られた以下の5つの特徴を、上記<2>における軽量テキスト分析に使う抽出後リスト作成の指標とした。

- ①「聖地」側の受け入れがあるかどうか。
- ②「巡礼者」同士の結びつきが強いか弱い。
- ③舞台として描かれる情景の審美性そのものに惹かれているかどうか。
- ④二次創作のきっかけを見出すかどうか。
- ⑤ライブエンターテインメント（コンサートやライブの一環）として活動しているかどうか。

フィールドワークに関わった学生にそれぞれの「アニメ聖地」に対する5つの特徴について採点してもらった。図2のレーダーチャートはその結果をまとめたものである。

①の指標で比較すると、『バクマン。』の「巡礼者」は、自分たちが訪れる「聖地」が、神保町に実在する出版社の正門や人通りの多い駅構内であるため、探訪され記念撮影されることはほぼ期待されていないが、『ラブライブ!』の巡礼者は観光ホスト（例えば神田明神）から一定の理解を得ている。

②の指標で比較すると、『バクマン。』のファン同士はお互いにファンであることを認めてもそこですぐにツイッターのIDを交換するまでには至らないが、『ラブライブ!』のファン同士は、お互いがファンであることを一度認識するとツイッターのIDを交換するばかりか気軽に仲良く話し出す。この点、3人のインフォーマント（インタビューにお応えいただいた方）からの証言も得ている。社会学でいう「インティメイト・ストレンジャー」の概念を実際に説明しうる現象といえよう。

③の指標で比較すると、『バクマン。』の「巡礼者」は「憧れの出版社のビル」に固有の「美しさ」を見出し、『ラブライブ!』の「巡礼者」は主人公たちの「人生のターニングポイント」たる風景に独特の意味を込める。ブログで特筆すべき点は、当該風景にどれだけの「光」をあてて撮影しているかに注意を払っている「巡礼者」による記述が多く散見されるということである。

④の指標で比較すると、『バクマン。』も『ラブライブ!』もどちらも2次創作を誘引するかと思しきシーンが劇場版を含め散見され、コミックマーケットなどでは「もしかするとこういうことも起こり得たかも」というストーリーの言わば「その先」が示唆されている。著作権法上の問題もあろうが、ディズニーやジブリといったアニメーションでは到底あり得ない現象だろう。

⑤インタビューにお応えいただいたインフォーマントから、『ラブライブ!』

のファンの多くは、コンサート、ヒット祈願（「聖地巡礼」）、ライブビューイングという一連のファン活動を、休日をフルにつかって楽しんでいることが確認された。こうしたライブエンターテインメント情報のほとんどが SNS、ないしコミックマーケットその他で交換されるパッケージ商品消費による伝播、と考えられる。アニメのコンテンツそのものがライブエンターテインメントに関わるかどうかでファンの「巡礼」行動が特徴付けられる、ということが理解される。

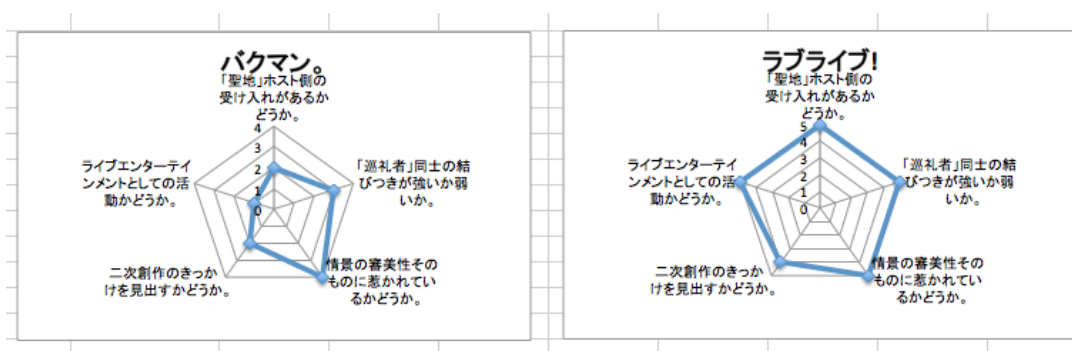


図 1 「アニメ聖地巡礼」の特徴を暗示するレーダーチャート

なお、フィールドワークをすすめるうちに、かなり中心的で本格的な「聖地巡礼」のプロ集団のようなコミュニティを見出した。規範意識が高く、どのような出で立ちで「巡礼」行動を行うか、資金はどのぐらい用意すべきか、写真を撮ることの法的な問題はどこにあるか、など仔細にルールを生成して公表している。このコミュニティは、言葉の使い方にもかなり厳格で宗教的色彩を有する「聖地」とか「巡礼」という言葉の代わりに「舞台探訪」の用語を使用する。このことから、上記①から⑤の特徴以外に、「巡礼者たち」の「規範意識の高さ」も特筆すべき特徴といえる。

2. コンテンツツーリズムをめぐる学際理論研究

当初、かなり豊かな研究実績が急速に蓄積されているコンテンツツーリズム研究（岡本 2013, 同 2015, Seaton, P & Yamamura 2010, 増淵 2010）、観光メディア論をベースに先行研究を整理して、自己物語論の視点から観光行動を問い直し、「アニメ聖地巡礼行動」という現象を分析しようとした。しかし、学生の協力を得てフィールドワークを進めるうちにあぶり出されていく「巡礼行動」の多様な特徴には、観光メディア論と自己物語論の枠組みだけでは到底説

明しきれない問題の拡がりを見出すこととなった。

前述の5つの指標にあわせて説明すると、①「聖地」側の受け入れがあるかどうかという特徴は「観光ホスト・ゲスト論」(Smith 1991)、②「巡礼者」同士のメディア上の結びつきについての特徴はいわゆる「弱い紐帯の強みの理論」(グラノヴェター 2006)、③情景の審美性そのものに惹かれるかどうかという特徴は、観光社会学における「真正性」(MacCannell 1973)の議論や自己心理学における「自己物語論」(ブルーナー 1990, ハーマンス& ケンペン 2006, Kitamura 2016)を土台にして「巡礼者」の経験的データを更に検証しうるだろう。しかし、④二次創作のきっかけを見出しうるかどうかという特徴や⑤ライブエンターテインメント性があるかどうかといった特徴については、普及学の視点を手掛かりに研究を進める必要がある、ということが示唆された。

地域経済活性化という側面で千代田区のコンテンツツーリズムを考察すると、ライブエンターテインメントの醸成が肝要であることは明白であるが、他方で上述のような学術的な視点から地域の文化資源、観光資源、教育資源という側面を観察すると、「観光ホスト」による「観光ゲスト」が持つ様々な「巡礼」動機に対する理解と一種の「はからい」が理論化される必要が確認された。

3.神田明神におけるシンポジウムの開催

2016年2月8日、シンポジウム「アニメ聖地巡礼によって拓かれる新たな文化資源と千代田区の活性化」を神田明神にて開催した。観光ゲストとして矢口博之(東京電機大学准教授)、観光ホストとして岸川雅範(神田明神権禰宜)、観光プロデューサーという立場で吉田康雄氏にご登壇いただき、それぞれのお立場からご意見を交換していただいた。約120名の来場者があり、質疑応答の時間には、実際に図らずも「聖地」となって様々なご腐心を経て「巡礼者」を迎え入れている甘味処の店主からの貴重な情報提供があった。

<神田明神におけるサーベイ調査>

シンポジウムに先立って、2016年の大晦日から2017年元旦の朝にかけて、明神男坂にてウェブ上のサーベイ調査に協力を呼びかけた。1280個のティッシュペーパーに、アンケートに遷移するQRコードを付して配布した。明らかにアニメ聖地巡礼を行っているいでたち(首からカメラ、コミックマーケットの帰りがけであることがあきらかなはでな紙袋を持ち、ラブライバーのTシャツ

を着ているなど) の10代から20代と思しき男女に声をかけ説明をして協力を仰いだ。

なお、本調査質問紙設計にあたり東京電機大学教授の矢口博之氏に協力を仰いだ。本報告書文末に「VII.資料」としてサマリーの全てを掲載する。

4.ガイドマップの作成と発行

上述の知見をたたき台として、『ぐるり千代田アニメ聖地篇 2017』を制作した。

<目的>

① 教材としての目的

現代の情報社会では、新技術の刷新（いわゆるイノベーション）には2種類ある（新技術開発者からストレートに社会に発信されるタイプと、発信後普及率が10パーセント程度に到達したところのユーザーが更に新しい方法を発見し当初開発者が予想もしなかったような使用方法で当該刷新が広がるタイプ）と指摘する研究成果(鷲田・植田 2008)がある。本ガイドマップは、後者のタイプのイノベーションを支えるユーザー育成を意識して編んだ。

②地域の文化資源創発としての目的

2020年に向けて様々な目的をもった観光客の賑わいと同時に混雑が予想される千代田区における、草の根発信の「スマートな棲み分け」を模索するという目的を込めた。改良点を改善して版を重ねたい。

<期間>

2016年9月から2017年8月の予定

<配布先>

共立女子大学文芸学部授業および全国の高校

<発行部数>

2500部

<パブリシティ>

朝日新聞 2017年3月15日朝刊 23面

月刊神田画報平成29年3月号 4頁

共立女子大学公式ウェブサイト

(<http://www.kyoritsu-wu.ac.jp/academics/undergraduate/bungei/act/detail.html?id=78> アクセス 2017年3月20日)

IV.今後の課題

1. ガイドマップの改良を行い教育効果測定を行う。
2. コアな「舞台探訪」コミュニティについて、行動科学的知見を得る。
3. 「聖地巡礼者」のフォロワーの伝播について量的調査を行う。

V.謝辞

今年度、「千代田学」事業支援により、多くの研究上及び教育上の知見を得ることができました。また、ガイドマップの制作により、メディア制作者・発信者としての経験を積むことができたことも、今後の研究・教育活動にむけての大きな糧となり、また更なる問題意識を得ることができました。

千代田区役所のみなさま、千代田区観光協会、神田明神のみなさまには記して感謝申し上げます。

VI. 参考文献及び参考サイト

ブルナー, J (著)、岡本 夏木(翻訳)、仲渡 一美(翻訳)、吉村 啓子(翻訳)(1990)『意味の復権—
—フォークサイコロジ—に向けて』ミネルヴァ書房.

グラノヴェッター, M (著)、大岡栄美 (翻訳)「弱い紐帯の強さ」野沢慎司 (編・監訳) (2006)
『リーディングス ネットワーク論—家族・コミュニティ・社会関係資本』勁草書房.

ハーマンス, H(著) ケンペン (著)、森岡 正芳 (翻訳)、溝上 慎一 (翻訳)、水間 玲子 (翻訳)
(2006)『対話的自己—デカルト/ジェームズ/ミードを超えて』新曜社.

KITAMURA, Yayoi *The use of a Self-Narrative Editing Worksheet(SNEW) for the
construction of the flexible self and competencies in career learning: An application of
the dialogical self theory*, 9th International Conference on the Dialogical Self. 7-10
September 2016 Lublin, Poland.

MacCannell, D. 1973 "Staged authenticity : arrangement of social space in tourist
settings," *American Journal of Sociology*, 79 586-603.

増淵敏之(2010)『物語を旅するひとびと I—コンテンツ・ツーリズムとは何か』彩流社.

岡本健(2013)『n 次創作観光—アニメ聖地巡礼／コンテンツツーリズム／観光社会学の可能性』北海道冒険芸術出版.

岡本健 (編著) (2015)『コンテンツツーリズム研究』福村出版株式会社.

鷲田祐一・植田一博(2008)「イノベーション・アイデアを発生させる需要側ネットワーク伝播
構造の研究」『情報処理学会論文誌』Vol.49 No.4 1515-1526.

Seaton, P & Yamamura, T *Japanese Popular Culture and Contents Tourism*
–Introduction, Japan Forum Volume 27, 2015 · Issue 1: Japanese Popular Culture and
Contents Tourism, Pages 1-11 | Published online: 13 Dec 2014

スミス, V.L. (編集), 三村 浩史 (翻訳)(1991)『観光・リゾート開発の人類学—ホスト&ゲスト
論でみる地域文化の対応』勁草書房.

一般社団法人日本動画協会編『アニメ産業レポート 2016』

<https://www.spi-information.com/report/13860.html> (アクセス 2017.3.20)

「舞台探訪アーカイブ」<http://legwork.g.hatena.ne.jp/> (アクセス 2017/03/20)

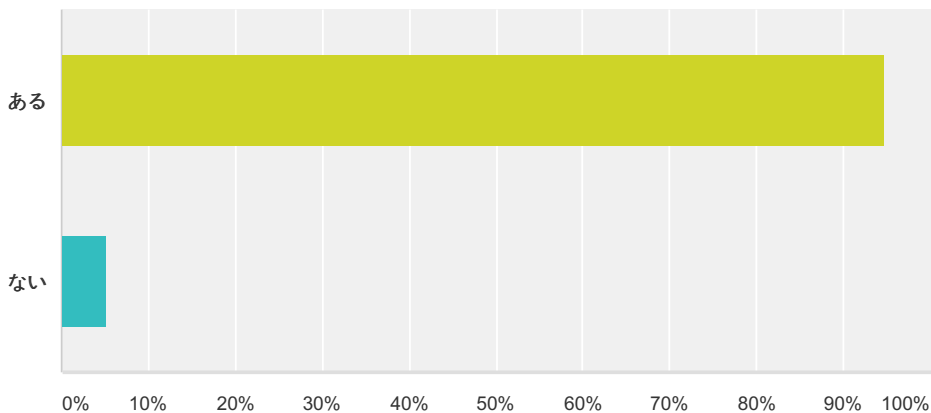
「舞台探訪者コミュニティ (BTC) 公式サイト」<http://legwork.g.hatena.ne.jp/> (アクセス
2017/03/20)

VII.資料

神田明神（明神男坂）におけるサーベイ調査のサマリーを添付する。

Q1 あなたはアニメ作品の舞台となった場所を訪れる（「聖地巡礼」を）経験をしたことがありますか。

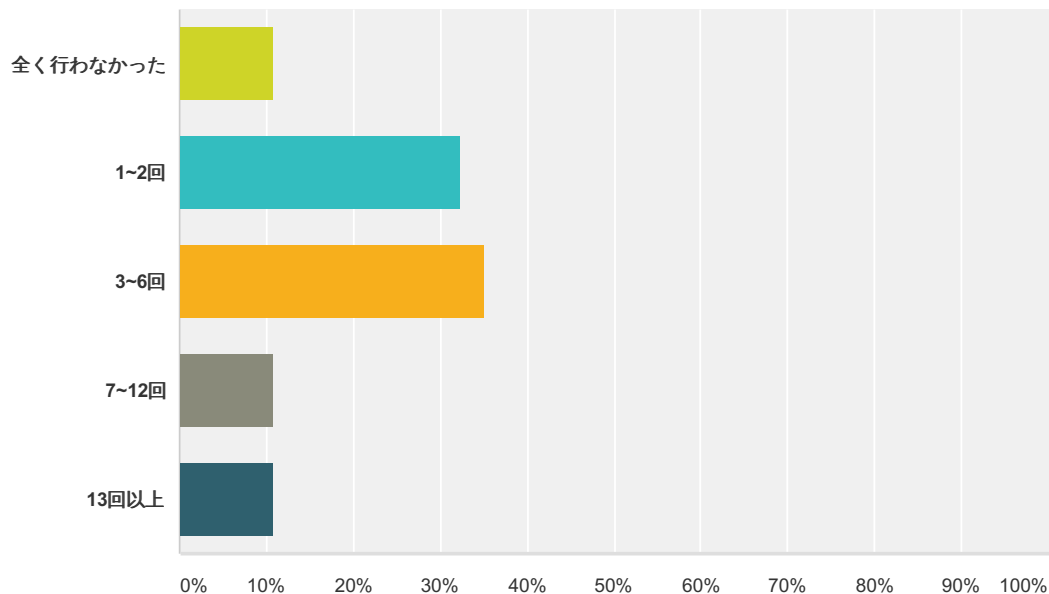
回答: 39 スキップ: 0



回答の選択肢	回答数
ある	94.87% 37
ない	5.13% 2
合計	39

Q2 以下の質問はQ1で「ある」とお答えの方
 だけお聞きします。あなたは2016年に聖地巡
 礼を何回くらい行いましたか。

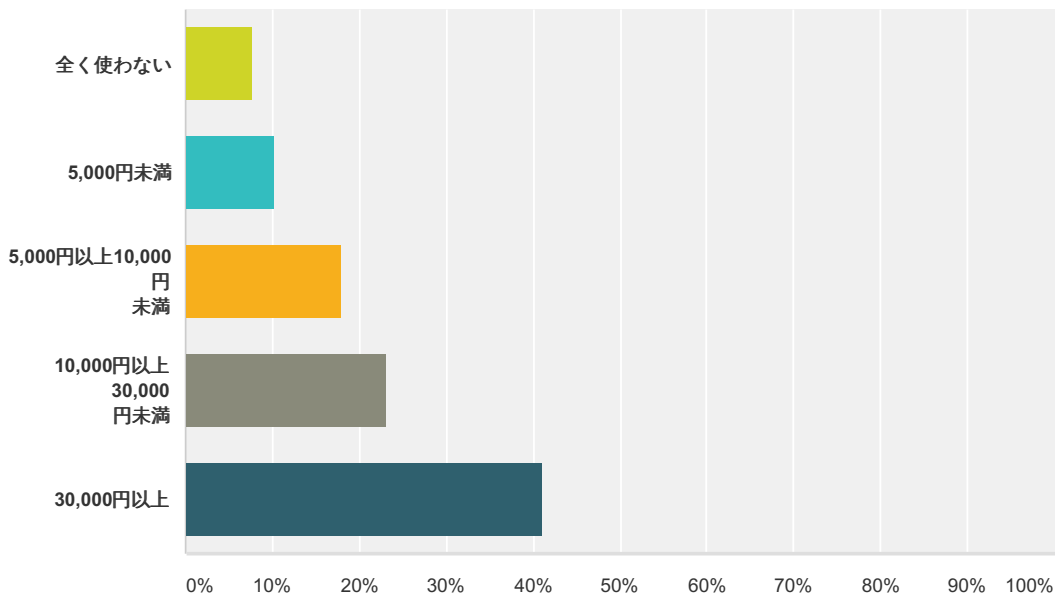
回答: 37 スキップ: 2



回答の選択肢	回答数
全く行わなかった	4
1~2回	12
3~6回	13
7~12回	4
13回以上	4
合計	37

Q3 あなたは気に入ったアニメ作品に対しどのくらいお金を使いますか。1作品当たりの平均値をお答えください。

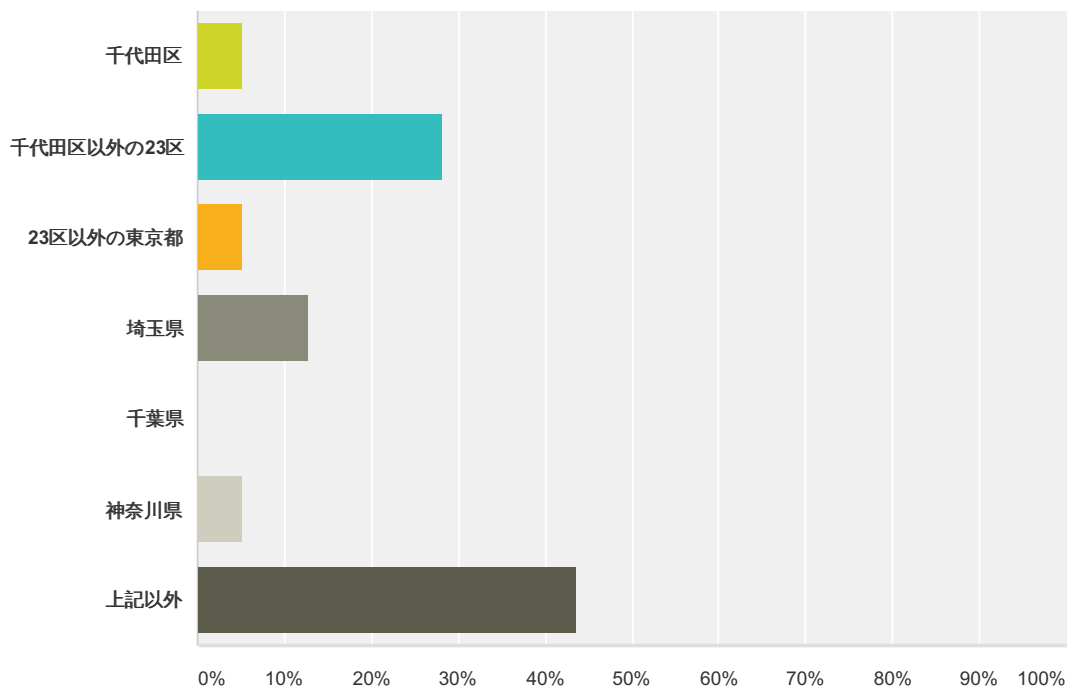
回答: 39 スキップ: 0



回答の選択肢	回答数
全く使わない	3
5,000円未満	4
5,000円以上10,000円未満	7
10,000円以上30,000円未満	9
30,000円以上	16
合計	39

Q4 あなたのご自宅はどの地区／県にありますか。

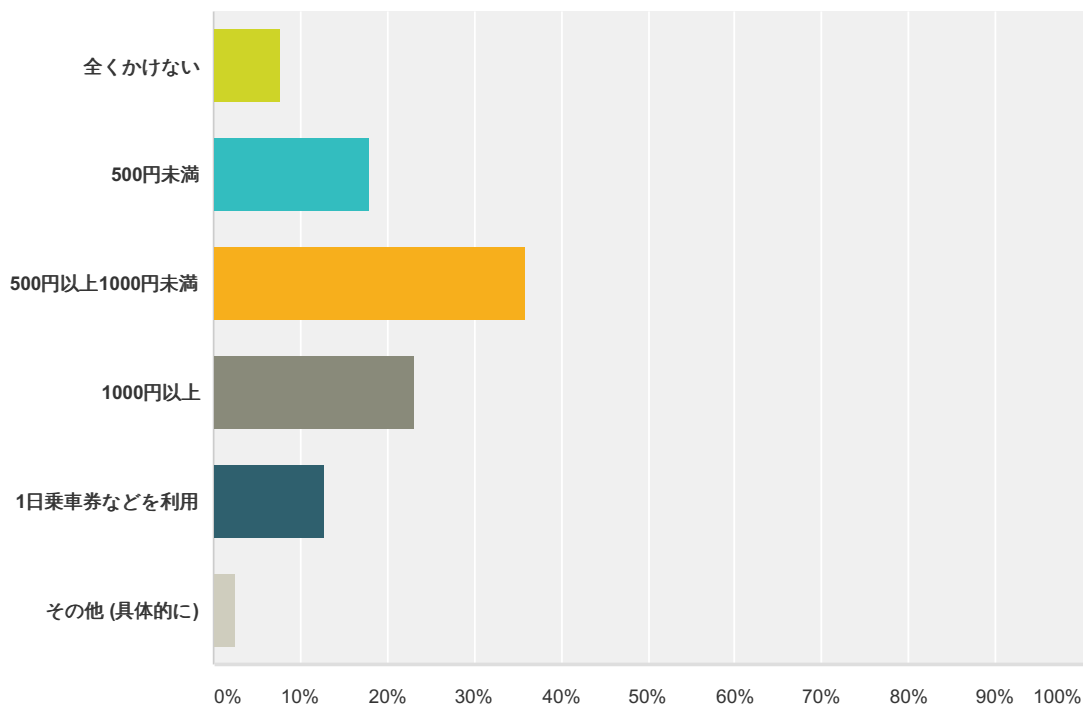
回答: 39 スキップ: 0



回答の選択肢	回答数
千代田区	2
千代田区以外の23区	11
23区以外の東京都	2
埼玉県	5
千葉県	0
神奈川県	2
上記以外	17
合計	39

Q5 東京都内での聖地巡礼にかかる交通費は1回あたり平均していくらぐらいですか。自宅から最初の目的地間の交通費を除いた額をお答えください。

回答: 39 スキップ: 0

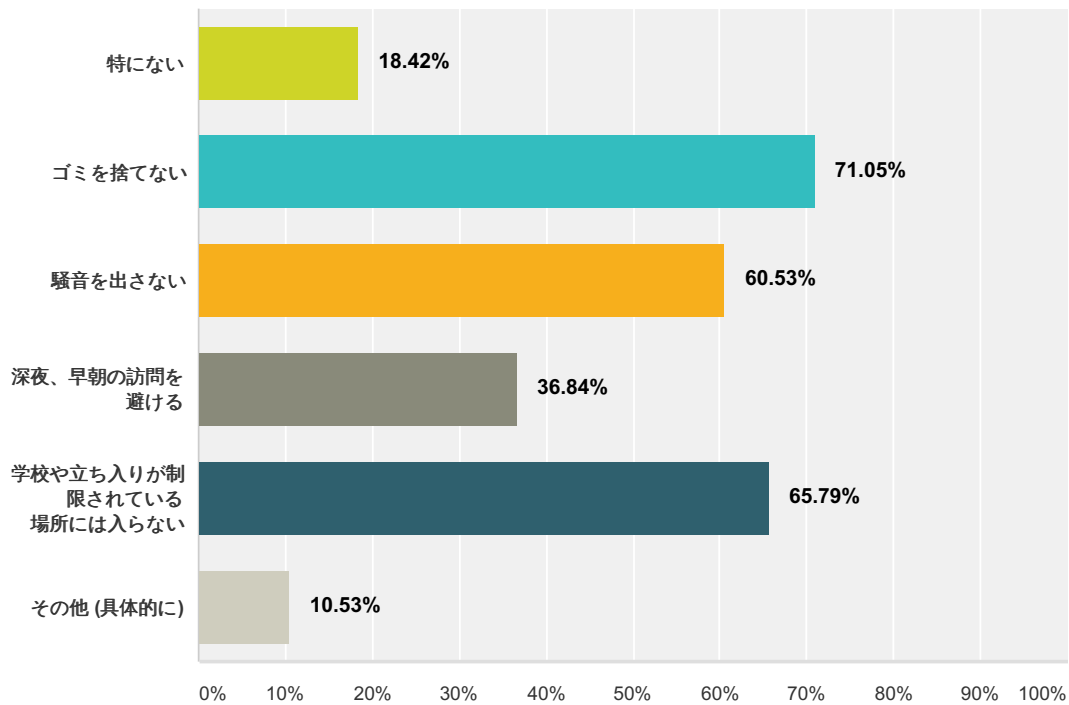


回答の選択肢	回答数
全くかけない	7.69% 3
500円未満	17.95% 7
500円以上1000円未満	35.90% 14
1000円以上	23.08% 9
1日乗車券などを利用	12.82% 5
その他 (具体的に)	2.56% 1
合計	39

#	その他 (具体的に)	日付
1	高速バスで1万円前後	2017/01/02 9:57

Q6 聖地巡礼の際に気をつけていることはありますか。

回答: 38 スキップ: 1



回答の選択肢	回答数
特にない	18.42% 7
ゴミを捨てない	71.05% 27
騒音を出さない	60.53% 23
深夜、早朝の訪問を避ける	36.84% 14
学校や立ち入りが制限されている場所には入らない	65.79% 25
その他 (具体的に)	10.53% 4
回答数: 38	

#	その他 (具体的に)	日付
1	重装備をしてオタクアピールをしない。	2017/01/02 20:16
2	聖地とされている場所を破壊(落書きや置いてある物の移動など)しない事や、他の人が迷惑行為をしていたら止める。	2017/01/02 14:58
3	その場所について知ってる事を聞かれたら出来る限り答える	2017/01/01 23:22
4	その他一般常識	2017/01/01 11:17

Q7 東京都内で神田明神以外のアニメ作品の聖地をあげるとすれば、それはどの作品に出てくるとどこだと思えますか。

回答: 26 スキップ: 13

回答の選択肢	回答数	
作品名	100.00%	26
場所	96.15%	25

#	作品名	日付
1	ガールズ&パンツァー	2017/01/06 15:43
2	Slam Dunk	2017/01/04 16:01
3	ラブライブ	2017/01/03 22:33
4	君の名は。	2017/01/03 17:44
5	君の名は。	2017/01/03 11:40
6	君名。	2017/01/03 0:38
7	君の名は	2017/01/02 22:09
8	君の名は。	2017/01/02 21:16
9	こちら葛飾区亀有公園前派出所	2017/01/02 20:16
10	Fate/Zero	2017/01/02 17:24
11	ラブライブ	2017/01/02 17:20
12	ラブライブ	2017/01/02 14:58
13	こち亀	2017/01/02 14:54
14	ラブライブ	2017/01/02 9:57
15	シュタインズゲート	2017/01/02 1:48
16	ラブライブサンシャイン	2017/01/02 1:47
17	時をかける少女	2017/01/01 22:26
18	ラブライブ!	2017/01/01 21:11
19	ラブライブ!サンシャイン!!	2017/01/01 20:14
20	君の名は。	2017/01/01 17:53
21	ラブライブ	2017/01/01 15:12
22	立川	2017/01/01 11:17
23	ラブライブ	2017/01/01 11:12
24	ラブライブ!	2017/01/01 9:51
25	とある作品(超電磁砲、禁書目録etc)	2017/01/01 8:50
26	ラブライブ!~school idol project~	2016/12/31 21:45
#	場所	日付
1	大洗	2017/01/06 15:43
2	江之島	2017/01/04 16:01
3	UDX	2017/01/03 22:33

共立女子大学文芸学部北村ゼミの千代田区アニメ聖地巡礼調査（神田明神_男坂）20161231_20170101

4	四谷周辺	2017/01/03 17:44
5	階段	2017/01/03 11:40
6	高山	2017/01/03 0:38
7	須賀神社	2017/01/02 21:16
8	亀有	2017/01/02 20:16
9	神戸大橋	2017/01/02 17:24
10	秋葉原全域	2017/01/02 17:20
11	行幸通り	2017/01/02 14:58
12	亀有	2017/01/02 14:54
13	UDX	2017/01/02 9:57
14	秋葉原 ラジオ会館	2017/01/02 1:48
15	静岡県	2017/01/02 1:47
16	豊島区	2017/01/01 22:26
17	秋葉原周辺	2017/01/01 21:11
18	静岡県沼津市 内浦全域	2017/01/01 20:14
19	新宿～四ツ谷	2017/01/01 17:53
20	神田明神	2017/01/01 15:12
21	とある科学の電磁砲	2017/01/01 11:17
22	UDX	2017/01/01 11:12
23	竹むら	2017/01/01 9:51
24	立川近辺	2017/01/01 8:50
25	秋葉原 神田 神保町	2016/12/31 21:45

Q8 アニメ聖地巡礼とともに参加したいイベントなど、あなたがやってみたいと思うことを自由にお書きください。

回答: 16 スキップ: 23

#	回答数	日付
1	期間限定の上映会	2017/01/03 17:44
2	コミケ、ライブ、観光、ご当地グルメ食べ歩きやお土産を買うなど	2017/01/02 22:09
3	聖地でそこだけのオリジナルグッズを販売してほしい。	2017/01/02 21:16
4	アニメ上映会	2017/01/02 20:16
5	コミケやライブに参加したい。アニメのキャラクターが印刷された服を着たい。	2017/01/02 17:24
6	さまざまなアニメ店を見て回りたい	2017/01/02 17:20
7	聖地となっている場所をそのアニメに出ていた声優さんが訪れるイベントをやって欲しいです。	2017/01/02 14:58
8	特になし	2017/01/02 9:57
9	今回答えた内容は、滋賀県の豊郷町にある旧豊郷小学校群と、茨城県大洗町における内容です	2017/01/01 23:22
10	地元とのコラボイベント。アニメとコレボしたメニューや宿泊があると面白いと思います。	2017/01/01 22:26
11	アニメ作品の舞台となった場所をめぐる展示関係等のイベント 写真撮影をメインとしたイベント	2017/01/01 21:11
12	ミニライブ、お渡し会等々	2017/01/01 20:14
13	君の名は。スタンプラリーは面白かった。	2017/01/01 17:53
14	μ's聖地巡礼	2017/01/01 11:12
15	(聖地での)町おこし等	2017/01/01 9:51
16	サバゲー	2017/01/01 8:50