

<b>Summary of dissertation in Japanese</b>	
Dissertation Title	ポップカルチャーの物語に動機づけられた ファンによる神道空間への「聖地巡礼」現象の研究
Name	Olga Przybylska (プシビルスカ オルガ)

本論文は、国際的なファン・ツーリズム、いわゆる「アニメ巡礼」(Okamoto 2015)の文脈における、神道の聖域と日本のポピュラー文化との相互関係を解明することを目的とする。具体的には、映画、テレビドラマ、マンガ、アニメ、小説、コンピュータゲームなどのポピュラー文化作品に見られる物語・キャラクター・舞台・その他の創造的要素によって、旅行行動が完全または部分的に動機づけられる現象として定義されるコンテンツ・ツーリズム (Seaton et al. 2017, 3) の日本固有の事例を検討する。また、コンテンツ・ツーリズムを「コンテンツを中心に据えながら、実際の時空間における人々間のコミュニケーション」(Yamamura 2015c, 76) として捉え、ポピュラー文化の物語によって形成される外国人ファンの動機だけでなく、ポピュラー文化に関連する神道神社における外国人ファン訪問者の儀礼化された行動にも着目する。

方法論的には学際的アプローチを採用する。本研究は、著者が提唱する「ポップ神道コンテンツ」概念を導入し、神道の宗教的伝統が媒介的に表象されるあらゆる物語的描写を指すものとして用いる。同時に、「アニメ巡礼」(Okamoto 2015) や「メディア巡礼」(Norris 2013, cf. Couldry 2003) といった概念を参照しつつ、Seaton et al. (2017) の「purposeful contents tourist」と呼応し、Sugawa-Shimada (2015) の「pop spiritualism」とも響き合う新たな用語として「pop pilgrimage」を提示する。

さらに本研究は、著者が開発した Typology of Representation in Popular Culture (TRiP framework) を用いて、神社がメディア物語においてどのように表象されて

いるかを分析し、リアリズムの度合い、画面上の存在感、物語上の役割、物語コンテキストを測定する。あわせて、境界性（リミナリティ）を備えた架空のキャラクターが、観客に対してポップ神道コンテンツを伝達・文脈化する上で果たす重要性を指摘する。論文全体を通して、人気作品に描かれた神道関連の場所、対象物、キャラクター、信仰、その他の物語要素を、Thomas (2007) の「宗教遊」(shūkyō asobi) の枠組みに基づき、訪問動機であると同時に Urry の tourist gaze を援用した「fan gaze」を形成・持続させる要素として考察する。

実証分析は、外国人ファン 106 名を対象としたオンライン調査、複数の神社関係者への半構造化インタビュー、および複数の神社における長期的なフィールド観察を基盤とする。また MacCannell (1976) の sight sacralisation の理論を発展させ、著者は seven-stage の「pop sacralisation (ポップ聖地化)」のプロセスを提示する。それは既存の物語において聖地 (seichi) として確立された空間が、ポピュラー文化的意味を付加されることでリアルな聖地 (seichi) へと昇華されていく、ボトムアップ型の過程である。

この過程は、ファンがまずポピュラー文化作品の背景となった実在の神道神社を特定し、それらの場所を「聖地」(seichi) と命名・認識し、コンテンツ・ツーリズムの目的地として再規定することから始まる。その結果、神社はポピュラー文化の物語世界を参照するファン・コミュニティと、神道的物語を参照する地域の氏子コミュニティの双方に共有される空間となる。結果として、場所固有の信仰実践とファン固有の信仰的实践が同時に展開される場合がある。こうした状況に対し、一部の神社ではポピュラー文化を積極的に導入し、コラボレーション行事、スタンプラリー、限定授与品などを展開する一方、他の神社では敬虔なファン訪問とファンによる奉納物を受け入れながらも、商業性と宗教性を明確に区別し続ける。いずれの場合においても、神社の対応は公的・非公的の特徴および関与の度合い（無・低・高）の反復的パターンとして理解でき、神社は伝統とファンによる再解釈が交錯・交渉される動態的環境として現れる。

ファンの視点からは、ポップ神道コンテンツを描く物語が、受容者の神道理解と日本文化理解を深める教育的役割を果たすことが明らかとなった。ポップ神道コンテンツはファンが訪問時に認識可能な共通の記号的マトリクスを提供し、物語的知識が聖地参拝時に理論的・実践的に活用される。ファンのパフォーマティブな実践は、物語記憶と現地体験が共存するハイブリッドな「Thirdspace」(Soja 1996)を生成する。訪問時、ファンは作中の場面を再演したり、キャラクターに着想を得た儀礼的行動を実践したりする。また多くの外国人ファン訪問者は、神社の作法を尊重した上で新たな意味を付与する傾向を示し、例えば絵馬に願いを書く行為がファンとしての帰属意識と真摯な祈願を同時に表現しつつも、神社の聖性を損なうものではないことが確認された。場合によっては、特定の神社へのファンの支援が文化遺産保全の装置として機能しうる。

本論文はメディア研究、観光研究、宗教学の学術的対話を架橋するものである。日本のポピュラー文化が神道伝統への架け橋として機能し、異文化的背景をもつ外国人ファンが聖域を尊重しながら遊戯的に参与する動機となり得ることを示した。さらに本研究で新たに構築した TRiP typology、fan gaze、pop sacralisation は、既存の役割をもつ聖地へのコンテンツ・ツーリズムを理解するための包括的枠組みを提供する。総じて、ポピュラー文化が実在の聖なる空間の意味を再構築し、実在の神社がフィクションを着想させるという双方向的関係を明らかにし、現代日本におけるポピュラー文化・観光・スピリチュアリティの動的交点を解明するものである。すなわち、外国人ファンが娯楽を目的に旅する場合であっても、神道の宗教的伝統に深く関与し、その実践の一端がグローバルなファンダム文脈の中で発展していく可能性を示している。

キーワード:

コンテンツ・ツーリズム、ファン巡礼、アニメ巡礼、ポップ巡礼、神道、神社、観光、ファン、TRiP、fan gaze (ファン・ゲイズ)、ポップ聖地化、ポップカルチャー、物語性、キャラ性、アニメ、漫画、ゲーム