

ライブ・エンターテインメント観光の「楽しさ」と課題

—音楽イベントの遠征体験の分析から—

吉光正絵 Yoshimitsu Masae

Keywords : ライブ・エンターテインメント、観光、音楽イベント、ニッチ・ツーリズム、楽しさ

1 目的

本研究の目的は、ポピュラー音楽関連の音楽イベントへの参加を主な目的とした観光行動の「楽しさ」と課題についてファンを対象にした調査結果をもとに検討することである。

2 方法

本研究では、ポピュラー音楽関連の音楽イベントに頻繁に通うファンを対象に実施した質問紙調査と聞き取り調査、参与観察の結果から日本のファンたちがライブ・エンターテインメント観光で感じる「楽しさ」と課題について分析する。調査対象者の選定は、スノーボールサンプリングからおこなった。分析の際には「ニッチ・ツーリズム」(Throsby 2010)の一種として注目されてきたライブ・エンターテインメント観光やファン・ツーリズム、ミュージック・ツーリズム等の文化芸術体験を目的とした観光行動に関する研究成果を手がかりとする。

3 結果

調査結果から、音楽イベントに頻繁に通う日本のファンたちがライブ・エンターテインメント観光で感じる「楽しさ」は、実演家や関連スタッフ、他のファンたちと同じ時間と空間を共有しながらステージ・パフォーマンスの感動を味わうことを中核としていた。一方で、実演家の出身地やファンダム内で重要視されている場所や記念日等で開催されるイベントやコンサートへの積極的な参加がみられ、イベント会場ごとの運営状況の違いや地域住民との交流など、現地でしか味わえない異文化体験も「楽しさ」の大きな要素となっていた。これらは、ファン・ツーリズムで議論されてきた、生きて動く対象を追うことを目的としたサーキット型観光や、ミュージック・ツーリズムで議論されてきた、実演家にちなんだ場所をまわることを目的とする聖地巡礼型観光と関連した観光行動であると考えられる。

4 結論

以上のファンたちが感じるライブ・エンターテインメント観光の「楽しさ」と課題について、COVID-19の世界的な流行の中でのオンライン・ライブ等の新たなとりくみや現代日本的な状況ともあわせて検討し、最終的な結論を導出する。

【主要参考文献】

Throsby, David. *The economics of cultural policy*. Cambridge University Press, 2010.

付記：本研究は JSPS 科研費(20K12405)による助成を受けた研究成果の一部である。