

# アニメオタクの特徴と（消費）行動の分析

——「けいおん！」の聖地巡礼行動を中心に——

湯 川 寛 学  
佐 藤 善 信

## 要 旨

本研究は大ヒットアニメである「けいおん！」のアニメオタクの行動の特徴をアニメのモデルとなった場所がオタクの間で「聖地化」してゆくプロセスとそのメカニズムとを分析している。分析の結果、2つのことが明らかになった。第1の発見物は、アニメオタクのTV視聴の特徴である。TVでアニメを見ながら（実際にはアニメ放送が開始される前から）インターネットの掲示板でオタク同士で相互に書き込みをし合いながら、オタク同士の様々なレベルでの交流をすることである。さらに、オタク間にヒエラルキーが発生することも特徴である。第2の発見物は、アニメの舞台のオタクたちの中での「聖地化」のプロセスとそのメカニズムの解明である。この探求で本研究は5つのタイプのオタクを識別することができた。

## I はじめに

近年、コンテンツツーリズムといわれる分野に地域おこしとしての実践的研究の関心が寄せられている。コンテンツツーリズムとは和製英語であるが、コンテンツ（映画やアニメ、小説などの舞台となった場所）に旅行に行く（ツーリズム）という意味である。日本では、一昔前の韓国のTVドラマである「冬のソナタ」の韓国のロケ地を訪問するバック旅行が流行したことがあった。これはコンテンツツーリズムのわが国でのはしりである。あるいは、レキジョ（歴史好きの女性の意味）も歴史小説の舞台を好んで訪問している。

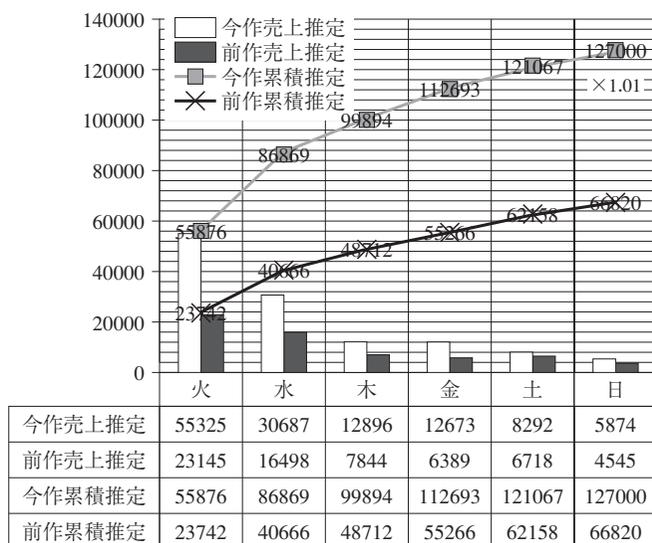
アニメのオタクによる聖地巡礼（アニメの舞台になった場所を頻繁に訪問するという行動）も、コンテンツツーリズムの一種である。本稿では、大ヒットしたアニメである「けいおん！」のアニメオタクをケーススタディすることによって、アニメオタクの行動の特徴、特にアニメの舞台の聖地化のプロセスとそのメカニズムを分析する。第Ⅱ節では、「けいおん！」アニメの成功とその理由が分析される。第Ⅲ節では、アニメオタクの「けいおん！」視聴行動の実態が明らかにされる。第Ⅳ節においては、アニメオタクの行動とアニメ舞台の聖地化のプロセスとそのメカニズムが仮説的に理論化される。最後の第Ⅴ節

では、本研究の結論と今後の研究の方向性が示される。

## II 「けいおん！」アニメの成功とその理由

2009年4月2日（木）、TBS系列で関東圏から深夜帯でテレビアニメ「けいおん！」の放送が開始された。第Ⅲ節の「けいおん！」アニメオタクの行動のところで説明するように、その反響はすごい一言であった。「けいおん！」アニメの成功は、「けいおん！！」放課後ティータイムⅡのCDアルバムの売上を見ることから明らかになる（図1）。

図1 「けいおん！」放課後ティータイムⅠとⅡのCDアルバム売上推移



(注) 単位は(枚)、「けいおん！」放課後ティータイムⅠと「けいおん！！」放課後ティータイムⅡの初動売上枚数を表す。上線が2010年2期終了後、下線が2009年1期終了後発売のCDアルバム。ともに、オリコン週間1位獲得、2009年発売のものは10万枚以上出荷のゴールドディスク認定(税抜2,100円)、2010年発売のものは25万枚以上出荷のプラチナディスク認定(税抜3,800円)

(出所: <http://www.tnsori.com/archives/51763516.html>, 2017年3月15日に確認)

このグラフで注意すべきは、2期のTV放送の方がCDアルバムの売上高が高いということである。このことは、「けいおん！」オタクの中で「けいおん！の神格化」が起きたのではないかと考えられる。それでは次に、「けいおん！」がなぜ大ヒットしたのかを考えてみよう。

2011年12月、劇場版が公開中のアニメ「けいおん！」(以下の記述は佐藤 2016, による)。

女子高の軽音楽部を舞台にした作品であるが、2009年4～6月にTBS系で第1期が放送された当初は深夜アニメということもあり認知度は低かった。しかし、番組終了直前には公式ホームページに「今までみたアニメの中で一番よかった」、「けいおんをきっかけにアニメを見るようになりました」とのコメントが殺到。第2期（2010年4～9月）には高視聴率をたたき出した。

DVDはもちろん、主題歌がオリコンチャート1、2位を独占し、大手コンビニチェーンのローソンもタイアップ企画を3度にわたり実施。舞台とうわさされた滋賀県豊郷町にはファンが殺到し、町商工会が町おこしで軽音楽イベントを企画。もはや「社会現象」に達した作品である。

原作は4コママンガ。廃部寸前だった女子高の軽音部に、律（ドラム）、澁（ベース）、紬（キーボード）が入る。「軽い音楽だから簡単そう」とやって来た唯に、ギターをやらせてバンドを結成。のちに後輩の梓（ギター）を加え、バンド名を「放課後ティータイム」とした。少しずつ演奏も上達し、文化祭ライブなどを経て卒業するまでを描いている（その後は大学生編などを連載）。といっても、ライブに向けての特訓やバンド内での相克といったストーリーはほとんどない。描かれるのは、もっぱら練習前に部室でだらだらお茶とお菓子を楽しんだり試験勉強をしたり、夏休みに合宿に行っても海で遊んでしまったりする女子高生の「日常」部分である。

京都国際マンガミュージアムの伊藤遊研究員は、「原作は00年代以降に流行り始めた『日常系』『空気系』と言われるマンガです。男性キャラはほぼ登場せず、恋愛のような変化を起こすイベントもほとんど描かれません」と説明する。単に可愛い女子高生キャラを愛でだけの好事家向け作品とも見られかねない。しかし「けいおん！」は、男性以外にもファン層を広げて大ブレイクした。劇場版公開初日も、観客の2～3割は女性であった。13歳の女子は、「姉がDVDで見ていて、私もはまりました。ライブシーンがかっこよくて感動！あの空間にあこがれます」と言う。なぜ、ここまでファン層が広がったのか。要因の1つは、アニメを制作した「京都アニメーション」（京アニ）の力である。

京アニは2003年以降、10本以上のテレビアニメシリーズを制作している。特徴は、その丁寧さ。シリーズを通して、作画の乱れや雑な動きがない。「けいおん！」のアニメ化にゴーサインを出したTBS事業局の中山佳久プロデューサーは、「マンガやゲームだと設定を端折れますけど、アニメ化すると細かな設定をたくさん作らなければいけない。京都アニメーションは、そこもすごく丁寧」と語る。5人が住む家の間取りや部屋の内装、通学風景、部室の様子、そこでたしなむお茶とお菓子、そして楽器類……。4コママンガでは細かく描かれていない風景が、京アニの手によって瑞々しく（みずみずしく）表現された。軽音楽部が舞台であるだけに、劇中の音楽にもこだわった。ギターやベースは絵に合わせ

て音を出し、ギャグテイストの歌詞にも、きっちりとした曲をつけてメンバーに歌わせた。また、映画版ではロンドンへの卒業旅行が描かれる。山田尚子監督をはじめ、スタッフが何度も渡英して丁寧に背景もつくりこんだ。

女性スタッフの多さも特徴である。監督、脚本、キャラクターデザインはすべて女性。山田尚子監督は、主人公らのキャラクターを作る際、「キラキラしたオーラを出させたいと思っていました」と語る。担当の堀口悠紀子さんと何枚も絵を描き、細かな目の大きさまで綿密に決めた。一方で、体形はずんぐりむっくりのイモっぽいスタイル。山田監督は、「堀口さんも私も、整いすぎていない親近感のある体形に魅力を感じていました。(…また、)この子は天然ボケなキャラクターだからこんな行動をとるだろう、ということじゃなく、この子なりに何を考え、どう動いてその行動に至ったかの過程をちゃんと描こうと思いました」と言う。このようなりアルさと理想の絶妙なバランスが、女性ファンにも受け入れられたと考えられる。

しかし、いくら作りが「丁寧」でも、中身が単なる女子高生の日常風景にとどまれば、ブレイクはしない。中山プロデューサーが着目したのは、この「日常」にこそ潜んでいる人々の隠れた欲求である。中山は次のように説明する。『『けいおん!』が熱心に練習してバンドとして成功を目指すマンガだったら、そもそもアニメ化していません。昔と違って人々の生活は多様化している。そんな中では何か1つのゴールを目指すというストーリーよりも、お茶を飲んだりして楽しく過ごすというストーリーのほうが共感を呼んだのでしよう』と。

『リトル・ピープルの時代』などの著作がある評論家の宇野常寛さんは、彼女たちのバンドの代表曲であり、映画内でも演奏される「ごはんはおかず」が「けいおん!」の象徴だと語る。作中では主役の1人、唯が作詞した。

ごはんはすごいよ

なんでも合うよ

ラーメンうどんにお好み焼き

ごはんはすごいよ

ないと困るよ

むしろごはんがおかずだよ

原作では唯のノーツンキさを表すギャグとして使われるが、宇野はこの歌詞について次のようにコメントする。『『ごはん』は日常の象徴ですが、そんな日常こそが夢=『おかず』だということ。理想化された平穏な日常こそがアニメで描かれるべき『夢』なんだという『けいおん!』のイデオロギーを表していると思います。家族や会社といった旧来のコミュニティの結束力が落ちている中、純粋に美しい横のつながりだけを見せる『けいおん!』

が、一種の理想郷として受け入れられている」と。そういった「横のつながり」を最も描きやすいのが、学校の部活動であったのだろう。

山田監督は、自らが動かした「けいおん！」主人公たちを「ファン目線で見ると、彼女たちは憧れの存在になった」と語る。なぜか。演奏のうまさではない。山田は次のように説明する。「なんの打算もなく、心を開いて気兼ねなくしゃべりあえる友達って、学生時代にしか作れないもの。社会人になってからはなかなか難しいので、そういうのがすぐうらやましいと思うのでしょうか」と。誰もが通過し、そして大人になれば永遠に得られない「青春」。一見、中身がないようで、実は誰もが憧れるそんな青春の追体験ができることが、「けいおん！」がブレイクした理由であると考えられる。

「けいおん！」を制作した京アニ。自社でアニメ製作を始めたのは2003年からとそれほど古くないが、今回の「けいおん！」に至るまで、社会をにぎわせる作品を数多く世に出している。作品傾向はそれぞれ違うが、共通するのは「京アニクオリティー」という言葉もあるほどブランド化した出来の良さである。

そんな京アニを率いる八田英明社長だが、もともと業界にいた妻と結婚するまで、まったくアニメとは関係のない仕事についていた。1981年の創業当時はスタッフも10人程度で、動画に色をつける「仕上げ」だけを担当する組織であった。八田は当時の状況を「雑な仕事をすれば仕事を発注した制作会社が困る。丁寧な仕事を繰り返せば、狭い業界ですから噂が広まり、仕事がどんどん増えていくと考えました」と語る。そして、京アニは業界内の評価を次第に高め、動画、原画、演出と少しずつこなせる工程を増やしていった。自社でアニメを一貫して制作するようになったのは会社創業から22年後。その間に蓄積した技術が、短期間でブレイクを生み出したのである。

京アニには、質を保つために、いくつかのこだわりがある。その1つが、演出から仕上げまでほぼ全工程を京アニ内で完結させることである。演出をつける監督、絵を描く原画担当、動きをつける動画担当、彩色などを施す仕上げ担当、すべての絵のクオリティーを統括する作画監督……。アニメを作るには大勢が携わる。それらを社内のスタッフと、ちゃんとコミュニケーションの図れる少数の社外スタッフだけでやり遂げたいと八田社長は言う。八田は、「監督だけよそから連れてきてやってくれと言われたこともあったが、すぐ断りました」と言う。スタッフ一丸でアニメを1から作り上げる。そこに結束力とコミュニケーションが生まれる。

京アニには2011年12月現在140人以上のスタッフがいるが、そのほとんどは正社員。この業界には珍しく、午前9時半に出社するという定時出勤制を取っており、会社には育児ルームもある。アニメ制作中に疑問点が出てくれば、すぐにスタッフが集まって打ち合わせることが可能である。「けいおん！」の山田監督のまわりにも、いつも人が集まってい

たという。八田社長は「彼女はコミュニケーションを大事にする人」と言う。山田監督も「1人ひとりスタッフの顔が見られて気持ちも伝えやすいし、何かあった時にすぐに話しにいけるのがありがたかった」と語る。「けいおん！」制作時も、多くの先輩社員に助けられたという。

京アニでは、終業後にはデッサン教室を行ったり、映像作りの勉強会をスタジオで開いたりしているという。東京から遠く離れた場所に会社があることも手伝って、離職率が低く、ベテランのアニメーターも多く在籍して、技術の継承がうまくいっている。実は、日本ではこういった京アニ流のやり方は「当たり前」ではない。あるアニメ業界関係者は、「業界ではここ20年でスタッフのフリー化が急激に進んだため、作品を作る際にスタッフが集まって打ち合わせることも少なくなった。いい作品づくりができない環境も目立ちます」と語る。八田社長は「日本国内でアニメ会社が切磋琢磨しあい、業界全体を盛り上げていきたいですね。日本は資源のない国。世界に対して日本のアニメをもっと買いたいと思わせるようになりたい」と抱負を言う。また、八田社長は「アニメ関連のプロジェクトには、なるべく出資している」と言う。自社で商品開発室を持つなど、グッズ展開にも積極的である。

ここで、京アニの「けいおん！聖地」の緻密な描写を以下の写真（写真1）で確認しておく。

写真1 豊郷小学校の写真とアニメ「けいおん！」中の一場面



(出所：写真左：湯川が2017年2月5日に撮影，写真右：<http://mais.uol.com.br/view/166ud940f901/kon--episodio-1-04024C9A3070D0915326?types=A&> より抜粋，2017年3月15日に確認)



（出所：写真左：湯川が2017年2月5日に撮影，写真右：[https://rutube.ru/video/4e1bfbc85a42f810f968f909ea31d91f/?pl\\_type=user&pl\\_id=13619](https://rutube.ru/video/4e1bfbc85a42f810f968f909ea31d91f/?pl_type=user&pl_id=13619) より抜粋，2017年3月15日に確認。銅像の主である古川鉄治郎は当時商社「丸紅」の専務で私財を投じて1937年に豊郷小旧校舎群を建てた。米国人建築家ウィリアム・メレル・ヴォーリズが設計を担い，当時は「白亜の教育殿堂」「東洋一の小学校」と言われた。）

### III アニメオタクの「けいおん！」視聴行動の実態

「けいおん！」は芳文社の月刊4コマ漫画誌『まんがタイムきらら』にて2007年5月号から連載が開始された。そして，2008年12月9日に「けいおん！」のアニメ化決定が原作出版社からリリースされた。本節では，それ以降のアニメファンの動向を紹介する。

#### 1 アニメ放送開始前

『まんがタイムきらら』の2009年1月号（<http://www.dokidokivisual.com/magazine/kirara/book/index.php?mid=94>，2017年1月15日に確認）の表紙の真ん中に大きなフォントの縦書きで「祝！アニメ化決定！！」と記載された。これに対しインターネット掲示板「2ちゃんねる」では早速スレッドが立てられ，「けいおん！」への書き込みが出来るようになった（<http://changi.2ch.net/test/read.cgi/anime3/1228903076/>，2017年1月15日に確認）。

上記スレッド中では，キャラクターデザインや作画のかわいさが好評であり，声優は誰か，制作会社はどこか，使っている楽器は何か等アニメオタクがどんどん書き込みを行い始めた。そして，アニメが放送される数ヶ月前からオタクたちのコンテンツに関する予想で賑わう。また，プロモーションビデオもYouTubeにアップされ，上記スレッドには以下のように，「新作では一気に話題性がトップクラスになった」との書き込みも現れた。

「200：なし製作委員会：2008/12/31(水) 10:51:32 ID:RY+BSpiE

山本寛さん，クラナドとクラナドファンをコケにした発言しているからな，，，

対立して飛び出したという噂もあるし

京アニの仕事を今更やるかね

しかし、発表されてから、新作では一気に話題性がトップクラスになった

PV と堀口絵で一気に惹きつけられたようで」

さらに、聖地の特定もアニメ放送前からなされた (<http://changi.2ch.net/test/read.cgi/anime3/1228903076/161-168>, 2017年1月15日に確認)。これ以降、制作側から情報が順次リリースされ話題性が上昇していった。

## 2 アニメ放送開始

2009年4月2日(木)、TBS 系列で関東圏から深夜帯でテレビアニメの放送が開始された。オタクの典型的なアニメ視聴方法の特徴は、テレビの前にパソコンを置き、「2ちゃんねる」の実況スレッドを開き、テレビの視聴とスレッドへの書き込みの両方を行うことにある。ちなみに、近年ツイッターの普及でジブリアニメ「天空の城ラピュタ」の「バルス」ツイートが世界記録(14万3199ツイート/秒:2013年8月)になったと話題になったが、もともとは「2ちゃんねる」の実況スレッドで行われていたものである。

下記のスレッドでの書き込みが物語っているように、「けいおん!」は様々な深夜アニメが放映される中では1番人気であった (<http://live23.2ch.net/test/read.cgi/livetbs/1238682446/>, 2017年3月15日に確認)。

「403:渡る世間は名無しばかり:2009/04/03(金) 02:08:53.19 ID:+XXcIn8J

いよいよ今期最強候補の出番だな・・・!

325:渡る世間は名無しばかり:2009/04/03(金) 02:07:20.30 ID:1TUGwcvJ

いろんな意味で注目はされてるから大変そうだな

352:渡る世間は名無しばかり:2009/04/03(金) 02:08:09.77 ID:LwQgL4+4

春期待のけいおん、第一話のデキやいかに」

「けいおん!」の初回放送時は放送開始前からスレッドが立てられ、深夜2時すぎに放送が始まると、上記スレッドの進行速度は加速していった。1分間の書き込み数を計算すると、「けいおん!」のスレッドの進行速度は他アニメと比較して格段に速いことがわかる(表1)。

「けいおん!」のTV放送全体を通じたスレッド数は表2のようになっている。

1期と2期で比較すると、1期は書き込み数が多いながらも全体としては安定している。しかし2期は爆発的な速度の回があったり、書き込み数が少ない回があったりまちまちである。これは、1期終了後オリコン1位などでマスメディアに大きく取り上げられ、アニメオタク以外の層も巻き込んだことが大きいと考えられる。実況スレッドのサーバーを持つ2ちゃんねる側も書き込み規制を行ったり、それを実験的に解除したり試行錯誤を重ね

表1 「けいおん！」と他アニメの実況スレッドの進行速度の比較

(けいおん！)				
第1話	2009/4/3 (金)	TBS 2:09-2:39	367書き込み/分	
第2話	2009/4/10 (金)	TBS 1:59-2:29	333書き込み/分	
第3話	2009/4/17 (金)	TBS 1:59-2:29	300書き込み/分	
第4話	2009/4/24 (金)	TBS 1:59-2:29	333書き込み/分	
第5話	2009/5/1 (金)	TBS 1:59-2:29	367書き込み/分	
(坂本ですが?)				
第1話	2016/4/8 (金)	TBS 2:28-2:58	200書き込み/分	
第2話	2016/4/22 (金)	TBS 2:28-2:58	167書き込み/分	
第3話	2016/4/29 (金)	TBS 2:28-2:58	167書き込み/分	
(四月は君の嘘)				
第1話	2014/10/10 (金)	CX 1:20-1:50	67書き込み/分	
第2話	2014/10/17 (金)	CX 1:20-1:50	67書き込み/分	
第3話	2014/10/24 (金)	CX 1:20-1:50	67書き込み/分	
(キルミーベイベ)				
第1話	2012/1/6 (金)	TBS 1:45-2:15	267書き込み/分	
第2話	2012/1/13 (金)	TBS 1:52-2:22	167書き込み/分	
第3話	2012/1/20 (金)	TBS 1:25-1:55	167書き込み/分	
(ちはやふる)				
第1話	2011/10/5 (水)	NTV 1:00-1:30	200書き込み/分	
第2話	2011/10/12 (水)	NTV 1:30-2:00	200書き込み/分	
第3話	2011/10/19 (水)	NTV 1:00-1:30	167書き込み/分	
(大正野球娘。)				
第1話	2009/7/3 (金)	TBS 1:59-2:29	367書き込み/分	
第2話	2009/7/10 (金)	TBS 1:59-2:29	267書き込み/分	
第3話	2009/7/17 (金)	TBS 2:03-2:33	267書き込み/分	
(参考)				
・2009年野球のWBC, イチロー決勝打の時・・・2888書き込み/分 世界最強サーバー, イチローのバットによりダウン ( <a href="http://srad.jp/story/09/03/25/0259248/">http://srad.jp/story/09/03/25/0259248/</a> , 2017年3月15日に確認)				
・ジブリアニメ「天空の城ラピュタ」放送時の「パルス」付近・・・計測不能 (必ずサーバーダウンが発生)				

だが、けいおん実況の人気は衰えることなく後半に向かうにつれて書き込み数が増えた。このような現象は調べた限りでは他アニメで見られていない。

「けいおん！」の放送時、実況スレッドでは、作画や演出、キャラクターのかわいさ、オープニングやエンディング曲の良さが書き込まれ、深夜2時すぎでも大盛り上がりであった。特に、「うんたんっ♪」(<http://www.youtube.com/watch?v=GuTOVuGafL0>, 2017年1月15日に確認)のシーンは有名である。辞書・辞典サイト「ニコニコ大百科」には「うん

表2 「けいおん!!」 「けいおん!!」 放送時 (TBS・関東地方) 2ちゃんねる実況スレッドの数と速さ及び実況参加人数

デーテ	2009/4/3	2009/4/10	2009/4/17	2009/4/24	2009/5/1	2009/5/8	2009/5/15	2009/5/22	2009/5/29	2009/6/5	2009/6/12	2009/6/19	2009/6/26
TBS本編後放送	1話(加藤) 367書き込み/分	2話(薬師) 333書き込み/分	3話(真田) 300書き込み/分	4話(杏) 333書き込み/分	5話(真田) 367書き込み/分	6話(宇都宮) 367書き込み/分	7話(クリス) 367書き込み/分	8話(真田) 367書き込み/分	9話(真田) 367書き込み/分	10話(真田) 367書き込み/分	11話(真田) 333書き込み/分	12話(真田) 400書き込み/分	13話(真田) 433書き込み/分
1話(加藤)	367	333	300	333	367	367	367	367	367	333	400	433	
2話(薬師)	333	300	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
3話(真田)	300	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
4話(杏)	333	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
5話(真田)	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
6話(宇都宮)	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
7話(クリス)	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
8話(真田)	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
9話(真田)	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
10話(真田)	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
11話(真田)	333	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
12話(真田)	400	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
13話(真田)	433	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
14話(真田)	466	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
15話(真田)	500	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
16話(真田)	533	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
17話(真田)	566	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
18話(真田)	600	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
19話(真田)	633	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
20話(真田)	667	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
21話(真田)	700	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
22話(真田)	733	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
23話(真田)	766	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
24話(真田)	800	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
25話(真田)	833	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
26話(真田)	867	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
27話(真田)	900	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
28話(真田)	933	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
29話(真田)	966	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
30話(真田)	1000	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
31話(真田)	1033	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
32話(真田)	1066	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
33話(真田)	1100	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
34話(真田)	1133	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
35話(真田)	1166	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
36話(真田)	1200	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
37話(真田)	1233	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
38話(真田)	1266	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
39話(真田)	1300	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
40話(真田)	1333	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
41話(真田)	1366	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
42話(真田)	1400	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
43話(真田)	1433	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
44話(真田)	1466	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
45話(真田)	1500	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
46話(真田)	1533	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
47話(真田)	1566	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
48話(真田)	1600	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
49話(真田)	1633	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
50話(真田)	1666	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
51話(真田)	1700	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
52話(真田)	1733	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
53話(真田)	1766	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
54話(真田)	1800	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
55話(真田)	1833	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
56話(真田)	1866	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
57話(真田)	1900	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
58話(真田)	1933	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
59話(真田)	1966	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
60話(真田)	2000	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
61話(真田)	2033	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
62話(真田)	2066	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
63話(真田)	2100	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
64話(真田)	2133	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
65話(真田)	2166	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
66話(真田)	2200	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
67話(真田)	2233	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
68話(真田)	2266	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
69話(真田)	2300	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
70話(真田)	2333	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
71話(真田)	2366	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
72話(真田)	2400	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
73話(真田)	2433	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
74話(真田)	2466	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
75話(真田)	2500	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
76話(真田)	2533	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
77話(真田)	2566	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
78話(真田)	2600	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
79話(真田)	2633	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
80話(真田)	2666	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
81話(真田)	2700	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
82話(真田)	2733	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
83話(真田)	2766	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
84話(真田)	2800	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
85話(真田)	2833	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
86話(真田)	2866	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
87話(真田)	2900	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
88話(真田)	2933	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	367	
89話(真田)	2966	367	367	367	367								

たんっ♪」について以下のように解説されている。

「けいおん！第1話で、主人公の一人 平沢唯が、妄想の中でカスタネットを持ってリズムに乗り踊る場面があり、この場面が一部の視聴者の心をわしづかみにした。幼稚園の回想シーンのうんたんは、平沢唯役の豊崎愛生によるアドリブである（NHK 徳島にて2010年5月28日放送の阿波スペシャル「この声に心こめて ～徳島出身 声優・豊崎愛生～」より）。なお、BD/DVDの字幕および絵コンテでは『うんたん』となっている。放送直後から、この場面を用いたMADが大量に作成され続けている。一部のMADではループが「メビウスの輪」のように出口が無く再生が続くため、多くの視聴者が動画内に囚（とら）われ、抜け出せなくなっているらしい。また、この場面にはまってしまった一部の視聴者を「豊崎病」罹患者と呼称することもある。これこそが裏打ちである。アニソンライブで手拍子を表打ちしてしまう人はこれを機会に裏打ちを覚えよう。」（<http://dic.nicovideo.jp/a/%E3%81%86%E3%82%93%E3%81%9F%E3%82%93>, 2017年1月15日に確認）

それにしても、平日の深夜2時になぜアニメオタクたちはリアルタイムで「実況」をするのであろうか。その理由として以下のWEBページでは、彼らが、「一体感を得たい」、感動や興奮を「他の人と共有したい」ということを挙げている。「ココロが他人とリンクするー実況板という「パブリック・ビューイング」（[http://ckworks.jp/blog/archives/2005/12/post\\_240.html](http://ckworks.jp/blog/archives/2005/12/post_240.html), 2017年1月15日に確認）と、「2ちゃんねる」で実況していた人の日記「べーくん旅日記」（<http://beh.s8.xrea.com/blog/archives/2ch.html>, 2017年1月15日に確認）である。

### 3 アニメ放送終了後

「けいおん！」のアニメの放送終了後には、オタクたちは別の「板」（アニメ専門）に移り、朝まで語り明かす。恐らく、他人の視点や新しい発見に触れたいという気持ち、あるいは「自分とリンクする他人の気持ち」を発見したいのではないかと思われる。例えば、「けいおん！ 紅茶10杯目」（<http://hideyoshi.2ch.net/test/read.cgi/anime/1238694079/>, 2017年1月15日に確認）の書き込みからそのようなことが窺われる。

さらに、「けいおん！」の「アニメ聖地」も、以下の書き込みにあるように、放送終了後3時間で特定されたのである。

「429：風の谷の名無しさん@実況は実況板で [sage] 投稿日：2009/04/03(金) 05:41:57 ID:ybbMClkx [1/1 回]

校舎のモデルは豊郷小学校だな

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E8%B1%8A%E9%83%B7%E7%94%BA%E7%AB%8B%E8%>

B1%8A%E9%83%B7%E5%B0%8F%E5%AD%A6%E6%A0%A1]

(<http://hideyoshi.2ch.net/test/read.cgi/anime/1238694089/429>, 2017年1月15日に確認)。

その後、スレッド内では次週の放送に向けて原作や予告などからこれから放送される内容を予想し合いながら、それが最終回まで繰り返された。

#### 4 その後

アニメコンテンツとしての「けいおん！」の特徴は、音楽よりも高校生の日常生活や学校イベントが多く描かれ、テレビ放送2期（2010年4月～9月）の第20話で高校生活最後の文化祭でのライブイベントが放送された。その演出に放送中から「号泣した・・・」「けいおんで泣くとは思わなかった」という書き込みが目立ち「神回」という書き込みも多数出現した（「けいおん！！第20話 Part 10」スレッド, <http://hayabusa.2ch.net/test/read.cgi/livetbs/1282063252/>, 2017年1月15日に確認)。

### IV 「けいおん！」アニメオタクの行動と聖地巡礼の分析

アニメオタクの行動の大きな特徴の1つは、聖地探訪と聖地巡礼である。以下では、その点を確認する（佐藤 2016）。

滋賀県豊郷町石畑にある豊郷小学校旧校舎群にアニメ聖地「巡礼者」が押し寄せる。アニメ「けいおん！」の舞台となった高校の建物は旧小学校校舎群がモデルで、2009年4月の放送開始からファンが訪れだした。アニメ好きの間ではモデルの土地に足を運ぶことを「聖地巡礼」という。休日には車体に様々なアニメのキャラクターをあしらった車も集う。イタリア車のしゃれで痛車（いたしゃ）と呼ばれる。「聖地」に立つと、気持ちが高ぶってきた。講堂も廊下も校庭の銅像もアニメと同じ。秘めたオタク心がムクムクと頭をもたげてくる。

インターネットで話題だと人づてに聞いた当時の豊郷町商工会青年部の宮川博史部長が様子を見に来たところ、駐車場に県外ナンバーの車がずらり。町の活性化になればと、青年部を中心に『「けいおん！」でまちおこし実行委員会』を2009年6月に発足させ、ファンや地元の人が交流する場として現地で週末に「けいおん！カフェ」を始めた。「けいおん！カフェ」は豊郷小旧校舎群の酬徳記念館で毎週土、日曜のいずれかに営業。ホットケーキセット（ドリンク付き）400円。

「けいおん！カフェ」には、多い日は100人が来店しおしゃべりを楽しむ。三重県名張市の山口裕司さん（当時22歳）はカフェを手伝うために月1、2度、2時間半かけて通う。山口さんは、「ファンにとっては何度でも来たい場所。いろんな人と話ができるのがうれ

しい」と言う。山口さんはある時、軽音楽部室のモデルである旧校舎3階の会議室に主人公ゆかりのカスタネットを置いてみた。すると、他のファンもアニメに登場するギターやティーセット、レプリカのケーキなどを次々に持ち寄り、軽音楽部の部室を見事に再現した。以下で確認する。

これらの「けいおん！聖地」の再現写真（写真2）は、オタクによるアニメ作中場面再現性の高さを物語っている。場面それぞれはアニメ中でほんの一瞬だけしか映っておらず、こういう場所が創られていることでオタクは感動し、同じ感覚を持つ仲間がいるという安心感や嬉しさを感じるのだと考えられる。

次に、「けいおん！」アニメオタクにとっての旧豊郷小学校群モデルの聖地化のプロセスとメカニズムについて考えてみよう。それを仮説的にコンセプトマップで示したのが図2である。以下では図2をベースにして、「けいおん！」アニメオタクにとっての旧豊郷

写真2 「けいおん！」アニメオタクによる聖地の再現



（出所：写真左：湯川が2017年2月5日に撮影、写真右：<http://vimeo.com/89831951> より抜粋、2017年3月15日に確認。彼女たちは部室で練習に打ち込むよりはむしろ紅茶とケーキで他愛もない会話を楽しんでいた。）



（出所：写真左：湯川が2017年2月5日に撮影、写真右：<http://vimeo.com/89819168> より抜粋、2017年3月15日に確認。）



(出所：写真左：湯川が2017年2月5日に撮影，写真右：[http://rutube.ru/video/4e1bfc85a42f810f968f909ea31d91f/?pl\\_type=user&pl\\_id=13619](http://rutube.ru/video/4e1bfc85a42f810f968f909ea31d91f/?pl_type=user&pl_id=13619) より抜粋，2017年3月15日に確認。2期11話で暑さをしのぐために部室にあった扇風機を使用したところ，一番後ろに位置するドラム担当の律から風が来ないとクレームが入った。律が風速を「強」に設定すると，既にボロボロだった扇風機は一瞬で羽が飛び，再起不能となった。それを象徴するのが扇風機にまかれた三角の白い布である。これは死人の頭に付ける「天冠」である。)



(出所：写真左：湯川が2017年2月5日に撮影，写真右：<http://tv.zing.vn/video/K-ON-Season-2-Tap-1/IWZAE098.html> より抜粋，2017年3月15日に確認。新入部員勧誘のために唯が部室の前に置き，下級生が部室に入って来やすくしようとしたものである。)

小学校群モデルの聖地化のプロセスとメカニズムについて仮説的に説明してゆく。

筆者たちは，アニメオタクには5種類のタイプが存在すると考える。聖地の特定を自らの使命と捉える「舞台特定オタク」，聖地探訪の先陣を切ることに命を懸ける「聖地探検オタク」，聖地化を実現したいと考えている「聖地巡礼オタク」，聖地の本物さ審査したいと思う「聖地検分オタク」，そして聖地化について最も感度の遅れた「流行追従型オタク」の5タイプがそうである。

この5タイプのオタク分類はエベリット・ロジャースの「革新の普及プロセス」モデルの革新者，初期採用者，前期多数者，後期多数者，そして遅滞者のカテゴリーを参考にしている。革新者が舞台特定オタク，聖地探検オタクに，初期採用者が聖地検分オタクに，

前期多数者が流行追随型オタクにそれぞれ対応している。後期多数者や遅滞者はそもそもオタクではありえない。

以上の分類は、次のような先行研究を参考にして行ったものである。例えば、安（2006, pp.11-12）はオタクを、A. ヘビーオタク（オタク同士で自分の好きなコンテンツの話をする、クリエイターのコンテンツという意識（改革するな！））、B. ライトオタク（オタク同士で人気コンテンツの話をする、自分たちのコンテンツという意識（〇〇は俺の嫁））の2タイプと、C. 似非オタク（オタクじゃない人と人気コンテンツの話をする、非オタクたちのコンテンツという意識（俺はオタクではない、リア充））とに分類している。

もう1つの先行研究である佐藤（2003）は、Rogers（1995）やPlog（2001）の考え方を参考にしながら、大阪のアメリカ村の形成期、成長期、成熟期、そして衰退期といったライフサイクルに対応した来街者タイプのケーススタディを行った。ただそこでは、各ライフサイクル期に応じた来街者の特徴を明確に示すだけであり、各来街者の特徴を示すカテゴリー名は付けなかった。

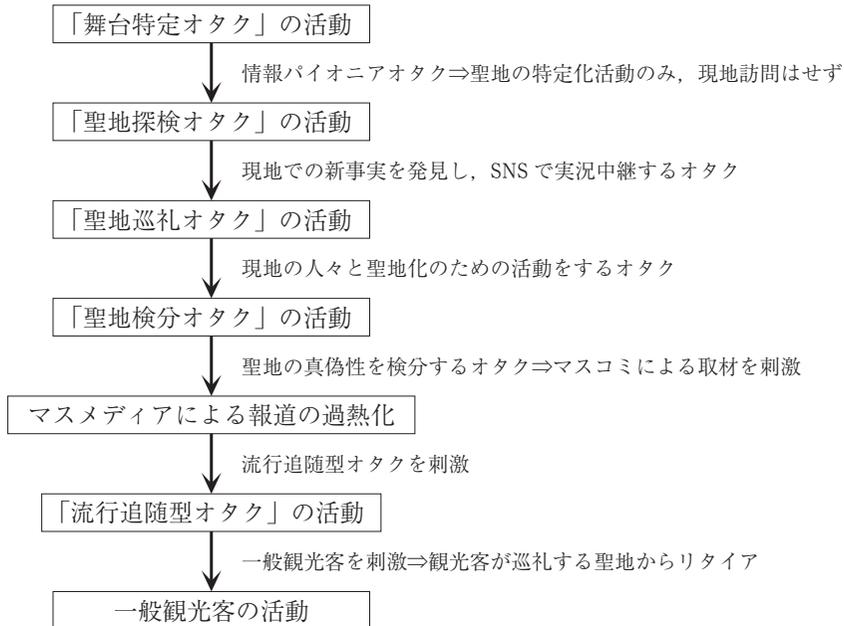
参考にした最後の先行研究であるOkamoto（2015, pp.22-23）は、聖地巡礼するオタクを3タイプに分類している。すなわち、第1のタイプのオタクは「舞台探訪」に命をかけているパイオニアオタクである。第2のタイプのオタク巡礼者は、パイオニアオタクがアップロードしたインターネット情報をベースにして聖地巡礼し、スマートフォンなどを利用して現地で具体的な聖地それぞれの場所を特定するオタクである。そして第3のオタクのタイプは、マスメディアのニュースによって聖地を知り、そこを訪問するオタクである。しかし、岡本はアニメのモデルとなった舞台が聖地化するメカニズムについては説明していない。それでは、以下でその聖地化のプロセスとメカニズムとを図2をベースにして説明する。

アニメのモデルとなった舞台の「聖地化」のプロセスは、「舞台特定オタク」の活動から開始される。彼らは舞台を特定し、それをインターネット上に提供することで満足感を得たり、情報提供後の反応を見て英雄視や神扱いされていることがこの上なく嬉しく感じるオタクであり、舞台の特定からインターネット上での舞台情報の提供までで満足し、この段階で活動からリタイアしていると考えられる。

すなわち、彼らは情報探索力に長けており、アニメの中の様々な手がかりから舞台特定を試みる。「けいおん！」の場合では、放送終了後3時間でモデルとなった舞台を、「校舎のモデルは豊郷小学校だな」と特定化したオタクがこの典型例である。彼らは特定した情報をインターネット上に提供し、その反応を見た後また新たな舞台特定に乗り出す。

次に、その情報を見た「聖地探検オタク」は、誰よりも先にアニメ聖地を訪問し、そしてその訪問の証拠写真をSNSにアップロードすることに命を懸ける。彼らは特定化され

図2 アニメ舞台の聖地化のプロセスとメカニズム



(出所：筆者たちが作成)

た聖地に万難を排して訪問（＝探検）し、現地でなければ発見できなかったようなアニメ聖地の様々な新発見をしようと努力するのである。そして、聖地での新発見の数々を現場から SNS によって逐次的に報告をおこなうことに彼らは存在意義を感じているのである。特に、彼らは SNS 上の自らの実況中継的新事実の発見に対し行われる SNS 読者からの「すごいね！」などの反応を最も意識する。彼らのオタクとしての特徴は、行動力・決断力・現場観察力にある。彼らは好奇心が高く、かつバラエティシーカーである可能性も高い。しかし、自らが発見した聖地が、「聖地検分オタク」によって、あるいはアニメ原作者から聖地であると認定されたとき、聖地探検オタクは大いに満足して、この聖地からリタイアする。

聖地探検オタクによる聖地の現場における様々な新事実の発見により、アニメ聖地の訪問に強い関心を寄せていた「聖地巡礼オタク」はすぐに聖地巡礼活動を開始する。聖地巡礼オタクは地元の人々やオタクとの交流を重視し、アニメ聖地の聖地化のためのハード・ソフト両面の活動を使命とする。彼らは聖地化のコアとなるオタクなのである。

すでに紹介したように、「けいおん！カフェ」をボランティアで手伝うために月 1, 2 度、2 時間半かけて、わざわざ三重県名張市から通っていた山口裕司さんがその典型である。山口さんは、「ファンにとっては何度でも来たい場所。いろんな人と話ができるのが

うれしい」と言う。山口さんが軽音楽部室のモデルである旧校舎3階の会議室に主人公ゆかりのカスタネットを置いてみたところ、他のファンもアニメに登場するギターやティーセット、レプリカのケーキなどを次々に持ち寄り、軽音楽部の部室を再現したという行動は典型的な聖地巡礼オタクなのである。

アニメのモデルとなった舞台が急速に聖地化されているという情報を知って、その聖地が本物の聖地といえるのかどうかを検分したいと居ても立ってもいられなくなるオタクが「聖地検分オタク」である。このように、聖地検分オタクはアニメ聖地が本物の聖地であるのかどうかの判定に使命感を感じる。現地を検分に訪れる評論家（クリティクス）タイプのオタクであり、アニメのコンテンツについて誰よりもよく理解していると自負している「物知り」であり、オタクの世界でも彼の知識は一目置かれる存在である。彼らは、ロジャースのゲイトキーパーとされる「初期採用者」に相当するオタクである。従って、かれらが聖地に対して「偽物」と判定した場合には、これ以降のプロセスは進展しないことになってしまうのである。

「聖地検分オタク」によって本物の聖地であると認定されると、すでに説明したように、聖地探検オタクは大いに満足して、この聖地からリタイアする。逆に、聖地巡礼オタクは大いに満足して、ますます聖地化のための活動に精を出すようになる。地元の人々も一部の有志だけではなく、一般の住民の間にもアニメ聖地としての地元にある種の「誇り」を感じずようになり、聖地巡礼オタクの活動に協力的になってゆく。

聖地検分オタクのお墨付きを得るようになった聖地は、今度はマスコミによる報道の対象になり、それがベースとなりマスメディアもこの聖地を好んで取材対象とするようになる。聖地報道の過熱化と「流行追随型オタク」が聖地巡礼活動を開始させるようになる。流行追随型オタクはマスメディアによる報道によってアニメと聖地の存在に気づき、あわててそのアニメの情報を仕込み、聖地巡礼を行う。聖地でアニメのシーンと同じアングルでの写真に自分を映り込ませ、また、ビデオを撮り、それをSNSにアップロードするだけで満足するオタクである。心優しい聖地巡礼オタクは、そのような流行追随型オタクにも優しく接してあげるのである。その結果、流行追随型オタクのプラスの口コミ（リアルとバーチャル）によって聖地巡礼はますます過熱化することになる。

最後に、アニメオタクではない一般の観光客が「観光としての聖地巡礼」を開始する。アニメグッズなども飛ぶように売れる。しかし、この段階で流行追随型オタクはあまりにも一般観光客に迎合し始めた聖地の現状に嫌気がさし、聖地巡礼からはリタイアする。一部の熱心な聖地巡礼オタクだけが聖地巡礼を継続することになる。しかし、加齢化とともに、彼らも就職や他の理由によって聖地巡礼を辞めざるを得ない場合が多くなってくる。したがって、一般の観光客の聖地巡礼が一巡すると聖地としてのブームが終焉してしまう

ことになってしまう。聖地巡礼を継続させるためには、巡礼者の若返りが必要不可欠となるのであるが、長寿アニメではない限り、その実現は困難である。

## V 結論と今後の研究の方向性

本稿では、大ヒットしたアニメである「けいおん！」とそのアニメオタクの行動をベースにして、アニメオタクのアニメ視聴行動と聖地巡礼の特徴、そしてアニメの舞台が聖地化するプロセスとメカニズムを分析した。以下で、本研究の発見物を整理する。

第1に、アニメオタクのアニメ視聴行動の特徴は、アニメを見ながら他のオタクと掲示板等で交信をしながらアニメを見て感じたことを共有することにある。気に入ったアニメの場合には、掲示板への書き込みは幾何級数的に増加することになる。TVアニメを視聴しながら、オタク同士でインターネットで交流するというのは正にオタク（＝お宅）の行動としてはイメージ通りである。そして、その結果としてアニメがオタクの中で「神格化」されるようになり、これが聖地巡礼につながってゆくと考えられる。

第2に、アニメの舞台が聖地化するプロセスとそのメカニズムについて仮説的な解明を行った。聖地化のプロセスとメカニズムは、舞台特定オタクから始まり、次いで聖地探検オタク、そして聖地巡礼オタクへ、さらに聖地検分オタクがお墨付きを与えると流行追随型オタクが聖地巡礼を始める。また聖地検分オタクの本物との判定によって、その聖地はマスコミの取材の対象となり、一般人の興味の対象ともなる。そうすると一般の観光客が観光として聖地巡礼を行うようになるのである。

今後の研究の方向性であるが、様々な可能性が存在する。第1に、アニメのジャンルによってオタクの行動や聖地巡礼のプロセスとメカニズムが異なる可能性が考えられる。従って、複数のジャンルのアニメオタクを分析することが必要となる。第2に、TV放送されることなく、「君の名は。」のような大ヒットした映画の場合にはオタクはどのような行動をするのであろうか。あるいは、あまりにもヒットしすぎて、単なるファンが出現するだけで、様々なタイプのオタクは発生しないのであろうか。これは重要な問題であると考えられる。

第3の研究課題は、本研究ではアニメ放送時インターネット上でのオタク間の交流で、アニメへの傾倒の違いによってある種のオタク間にヒエラルキーの関係が形成された。それが今度は聖地巡礼のプロセスやメカニズムに大きく作用することが発見されたが、今後はそのヒエラルキーの形成メカニズムを究明する必要がある（Aishima and Sato 2015）。

第4に、聖地化を永続化させる方法についての理論的、実践的な研究も必要とされる。

もう1つ重要な研究課題が存在する。聖地巡礼と地域おこしの関連性についての研究

がそうである。実は、「けいおん！」の聖地巡礼では地元の滋賀県豊郷町はかなり成功していると考えられる。紙幅の関係で本稿では論じることはできなかったが、実践的な研究課題としてこれは重要な問題である。別稿で考察したい。

(注) 本研究の成果の一部は文部科学省科学研究費助成（研究代表者：佐藤善信，課題番号：16K03968）による。

#### 参 考 文 献

- Aishima, Toshimi and Yoshinobu Sato (2015), “The Origin of Japanese Omotenashi in Man-ya-shu,” *Business and Accounting Review*, 16 (December), pp. 103-122.
- 安絵理香 (2006), 『ヲタク市場の潜在可能性及び、構造分析。また、彼らに対して有効なアプローチ方法について。』, 慶応大学大学院経営管理研究科修士論文, 3月
- 佐藤善信 (2003), 「自然発生型盛り場の形成と変容の分析：アメリカ村を事例として」, 加藤司編『流通理論の透視力』, 千倉書房, pp. 173-193.
- 佐藤善信 (2016), 『滋賀県豊郷町：アニメ聖地巡礼による地域おこし』, ケースメソッド授業用ケース, 12月
- 岡本健 (2009), 『情報化が旅行者行動に与える影響に関する研究：アニメ聖地巡礼行動の事例分析から』2009年日本社会情報学会 (JSIS & JASI) 合同研究大会
- Okamoto, Takeshi (2015), “Otaku Tourism and the Anime Pilgrimage Phenomenon in Japan,” *Japan Forum*, 27 (1), pp. 12-36.
- Rogers, Everett M. (1995), *Diffusion of Innovations*, 4th edition, Free Press.
- Plog, Stanley (2001), “Why Destination Areas Rise and Fall in Popularity: An Update of a Cornell Quarterly Classic,” *Cornell Hotel and Restaurant Administration Quarterly*, 42(3), June, pp. 13-24.