

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 27 年 5 月 22 日現在

機関番号：10101

研究種目：基盤研究(C)

研究期間：2012～2014

課題番号：24611001

研究課題名(和文)文化遺産保護に資するコンテンツツーリズムのあり方に関する研究

研究課題名(英文)Study on the Influence of Contents Tourism on Local Heritage Conservation

研究代表者

山村 高淑(Yamamura, Takayoshi)

北海道大学・観光学高等研究センター・教授

研究者番号：60351376

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 4,200,000円

研究成果の概要(和文)：本研究は、文化遺産保護にコンテンツツーリズムが貢献可能か、検討を行ったものである。具体的には、複数の国内・海外事例を取り上げ、ポップカルチャー・コンテンツが、地域の文化遺産価値への感性的アクセスを高めるメカニズムについて分析を行った。

その結果、ポップカルチャー・コンテンツをきっかけとしつつも、来訪者の文化遺産に対する感性的なアクセスを高めるためには、地域住民との現地での交流が極めて重要な役割を果たしていることが明らかとなった。そしてこうした交流の継続には、地域社会とコンテンツ製作者との協力体制、来訪者が地域の活動へ参加し創造性を発揮できる仕組み、が重要であることも指摘した。

研究成果の概要(英文)：The purpose of this study is to illustrate the influence of contents tourism on local heritage conservation, with particular focus on the way in which pop-cultural contents improve the emotive access of visitors to local cultural heritage value.

It was found that the motivation to visit sites is based on pop-cultural contents, while on-the-spot exchanges between the local community and visitors play a very important role in improving visitors' emotive access to local heritage value. Moreover, it was pointed out that the following two points are necessary for sustaining such exchanges: developing a good relationship between the local community and copyright holders and establishing a system for visitors to participate in community activities and exercise their creativity.

研究分野：観光学(文化観光開発論、コンテンツツーリズム論、ヘリテージツーリズム論)

キーワード：コンテンツツーリズム ポップカルチャー アニメ 文化遺産 文化資源 地域振興 観光 伝統文化

1. 研究開始当初の背景

(1) 我が国においては、2003年の小泉内閣による観光立国宣言、2006年の「観光立国推進基本法」の成立など、21世紀の国家政策の柱の一つとして「観光」が位置付けられ、産官学をあげて観光産業の育成や観光を通じた地域づくりの取り組み・研究が進められてきた。そうした中で、マスツーリズムに代表される従来型の観光のあり方が、時代・社会の要請に十分対応できていないことが指摘されている。つまり、情報社会化の進展に伴い、モノから情報=コンテンツへ価値の重点がシフトしていくなかで、観光資源のあり方、観光という仕組みのあり方の再定義が問われるようになってきているのである。

こうした文脈から新たな観光のあり方を提言した代表的な報告が、2005年に国土交通省・経済産業省・文化庁が共同で作成した「映像等コンテンツの製作・活用による地域振興のあり方に関する調査報告書」である。同報告書は、「地域に関わるコンテンツ(映画、テレビドラマ、小説、マンガ、ゲームなど)を活用して、観光と関連産業の振興を図ることを意図したツーリズム」のことを「コンテンツツーリズム」と定義し、こうした「物語性」を観光資源として活用することが重要であることを示した。

(2) 一方、文化遺産を対象とした観光のあり方については、ICOMOS(国際記念物遺跡会議)が1999年に *International Cultural Tourism Charter* を示し、文化遺産の保護と継承に資する、持続可能な観光開発を実現するためには、交通網や関連施設等の「物理的アクセス」手段の整備のみならず、知識情報への「知的アクセス」ならびに対象となる遺産への親しみを感じるための「感性的アクセス」の仕組み構築が重要であることを指摘している。しかしながら、「物理的アクセス」ならびに「知的アクセス」手法については、数多くの研究により具体的検討が行われているものの、「感性的アクセス」手法についてはほとんど研究がなされていないのが実情である。

(3) 我が国においても、海外においても、これまで映画やドラマゆかりの地(ロケ地や映画スタジオなど)を巡る旅を、film induced tourism(映画によって誘発される旅)と呼んで取り扱うことが多かったが、近年では film tourism(フィルムツーリズム)という呼称も普及し、我が国の「観光立国推進基本計画」(2007年)でもニューツーリズムのひとつとして取り上げられている。

こうしたフィルムツーリズム関連の研究も内外で多くなされているが、ポップカルチャーの消費に注目したものがほとんどである。ポップカルチャーをきっかけ・資源としつつも、結果として地域の文化遺産の保護・継承に資するかどうかという観点から行われている研究は管見する限り見当たらない

のが現状である。

2. 研究の目的

以上の背景を踏まえ、本研究では、文化遺産価値へのアクセス手法として、コンテンツツーリズムが有効であると仮定する。そのうえで、コンテンツツーリズム開発プロセスにおける主たるステークホルダーである地域社会・コンテンツ製作者・旅行者の三者の協働関係を分析していくことで、我が国においてコンテンツツーリズムが文化遺産の保護・継承に資する可能性と課題を明らかにすることを目的とする。

具体的には以下の3点を明らかにすることを目的とする。

(1) 文化遺産価値への「感性的アクセス」概念に関する理論的枠組み。

(2) コンテンツツーリズムが地域の文化遺産保護・継承に与えたインパクト。

(3) 文化遺産保護に資するためのコンテンツツーリズムの枠組み。

3. 研究の方法

本研究では、上記3点の目的に対応する形で、大きく以下3つの研究方法を採った。

(1) ICOMOSにおける議論を中心に、「文化遺産価値へのアクセス手法」に関する内外の議論を網羅的に整理する。そのうえで、コンテンツツーリズムに「感性的アクセス」の考え方の適用を試みる。

(2) 国内外におけるコンテンツツーリズム開発の先駆的な事例を取り上げ、各事例の実地調査、関係者へのヒアリングを通して、コンテンツツーリズム成立のプロセス、コンテンツツーリズムの展開が地域の文化遺産の再評価・保護・継承に与えたインパクトを把握する。

(3) 地域社会、コンテンツ製作者、旅行者、これら三者間の関係性に着目することで、コンテンツツーリズムが継続的に文化遺産保護・継承に貢献していくための要件を整理する。

4. 研究成果

(1) 「コンテンツツーリズム」の定義

まず、本研究では、既往研究ならびに国・自治体等の施策、具体的事例の分析などを通して、コンテンツツーリズムを以下のように定義した。

広義のコンテンツとは、人間の活動が生んだ情報または情報の組み合わせを意味する。こうした情報または情報の組み合わせのうち、コンテンツツーリズムにおけるコンテンツとは、ポップカルチャー(現在の大衆文化)に属するものを指す。なお、ポップカルチャーとは、庶民が日常生活の中で愛好し、消費する文化のことを指す。

こうした考え方に依れば、ポップカルチャーにおける「物語」や「作品」、そしてそれらを構成する諸要素(物語性、キャラクター、

ロケーション、サウンドトラックなど)が結びついた場所を実際に訪れ、当該コンテンツを身体的に実感・経験しようとする行為を、コンテンツツーリズムと定義することができる。

この考え方は、とりわけ情報化の進展により、コンテンツが従来のメディアの枠組みを超えて展開(メディア・ミックス展開、クロス・メディア展開)している昨今、ますますその重要性を増している。

(2) 「アクセス」概念のコンテンツツーリズムへの適用

ICOMOS は、1999 年に *International Cultural Tourism Charter* (国際文化観光憲章) を取りまとめ、文化遺産を適切に管理し、観光活用していくための基本原理・原則をガイドラインの形で示している。本研究では、同憲章における「アクセス」という概念が、文化遺産保護に資するコンテンツツーリズムのあり方を考えていくうえで、有効であることを示した。以下、その概要である。

同憲章で示されている文化遺産の管理・活用・公開の第一義的な目的は、要約すれば、その文化遺産(先人から受け継ぎ、次世代へ引き継ぐべき文化)の重要性と保護の必要性を、ホストコミュニティならびにビジター双方に、物理的(physical)、知的(intellectual)、感性的(emotive)にアクセスしてもらい、理解してもらうことにある。また同憲章は、こうしたアクセスは、適切に、刺激的な形で、現代的な手法を用いて提示されるべきとうたっている。

そしてここで示された三つのアクセス様態のうち、emotive access を高める上で、コンテンツツーリズムという枠組みが機能し得る。つまり、物理的な体験でも、知識情報でもなく、文化遺産に対する親しみや親近感、愛着や楽しさといった感覚を、心で「感じる」ことに、コンテンツツーリズムが貢献し得る。

さらに、同憲章の考え方に基づけば、ツーリズムを通して文化遺産の価値を伝え、共感を抱いてもらう相手は、専門家やもともと当該文化遺産に興味を持っている人々以上に、一般大衆、特にこれまでそれほど当該文化遺産に興味・関心を抱いていなかった層が重要となる。この点においても、ポップカルチャー(大衆文化)コンテンツをきっかけとするコンテンツツーリズムが有効に作用し得る。

(3) 文化遺産価値の再評価に貢献したコンテンツツーリズム(事例1:土師祭の例)

上述したコンテンツツーリズムの定義ならびに、emotive access の考え方を踏まえ、実際のコンテンツツーリズム事例の分析を行った結果、複数の事例で、コンテンツツーリズムを通して地域の文化遺産の再評価が起こり、文化遺産の活性化につながっていることが明らかとなった。ここでは紙幅の都合上、顕著な二例を例示しておく。

ひとつめは埼玉県久喜市鷲宮の事例である。地元の祭りアニメコンテンツが融合した先駆的事例である。2007年にテレビ放送されたアニメ『らきすた』をきっかけに、その舞台のひとつである鷲宮に多くのファンが訪れるようになった。そんな中、地元商工会が企画したスタンプラリーやファン向けイベントを通して、ファンと地域社会が交流を深めていく。そして2008年、地元の伝統行事である「土師祭(はじさい)」の実施に際して、その責任者から是非『らきすた』ファンにも参加してほしいとの打診があり、ファン自身が地元住民と共同でアニメキャラクターが描かれた神輿(通称「らきすた神輿」)を制作した。そして、9月の祭り当日には全国から集まった120名以上のアニメファンが神輿を担ぎ、地元の伝統的な神輿とともに町を練り歩くという動きにまで発展した。

さらにこうした交流は現在も続いており、2013年の土師祭からは、「らきすた神輿」の運営が完全にファンに一任されるという形にまで発展している。

この事例における、文化遺産の評価プロセスは、大きく以下の三段階に整理することができる。第一段階として、アニメコンテンツがテレビやDVDだけではなく、スタンプラリーやイベントといった形で、鷲宮という地域をメディアとして展開。これによってファンと地域社会とのコミュニケーションが促進された。第二段階として、交流を通してアニメコンテンツが共有されていく中で、ファンと地域社会との間に強い紐帯が生成される。ゲストとホストという枠組みを超え、共通した価値観を持つ仲間として、祭をはじめとした、まちの活動に共同参画するようになる。そして第三段階として、「アニメ」と「地域の祭り」という、新旧コンテンツが融合。アニメをきっかけとした交流が、結果として土師祭をはじめとする地域の伝統文化の再評価につながり、伝統文化が新たな層にも享受できる文化へと再構築された。

こうしたプロセスは、伝統文化が現在においても「活きた文化」であり続けるための示唆にも富む。つまり、守るべきは守りつつも、常に時代ごとの要素を取り入れ、一般大衆が楽しむ存在であり続けることの必要性が示唆される。歌舞伎などはその好例であり、時代時代で新たな技法を加えたり、複数の脚本を混ぜ合わせたりしながら、常に大衆文化であり続けている。

さらに言えば、現代文化と伝統文化・文化遺産とは区分して語られがちだが、しかし実際は、新旧のダイナミックな関係性の中で、文化は常に更新され続けていることを、土師祭の事例は、顕著に示している。そして、こうした事例を通して、地域住民や来訪者は、そもそも現在伝統文化と呼ばれるものも、誕生当初は最先端の「ポップカルチャー」であったことを感じ取ることができる。このこと

も、文化遺産保護のうえで重要な要件である。

(4) 文化遺産価値の再評価に貢献したコンテンツツーリズム（事例 2：豊郷小学校旧校舎群の例）

一方、滋賀県犬上郡豊郷町にある豊郷小学校旧校舎群の事例は、アニメ作品が歴史建築の価値を広め、その有効活用につながった典型例である。

同校舎群は米国出身の建築家ウィリアム・メレル・ヴォーリズの設計により 1937（昭和 12）年に落成した、教育史的にも建築史的にも高い価値を持つ建物であった。しかし、2000 年に旧校舎を解体し、新校舎を建設する案が浮上して以降、解体派と保存派が対立。反対派住民の校舎立て籠もりにまで発展した。その後、新校舎の建設と同時に旧校舎を保存することとなり、2009 年 5 月、町立図書館等が入る複合施設として一般公開を開始したという経緯を持つ。

この公開と時をほぼ同じくして、アニメ『けいおん!』の TV 放送が始まる。その結果、ファンの中で、同作品で主人公たちが通う高校のモデルが豊郷小学校旧校舎群ではないかと話題になり、多くのファンが現地を訪れるようになった。

これをきっかけに、商工会青年部や地元住民などが校舎内に作中の部室を思わせるカフェを開設したり、商工会などが旧校舎講堂を活用して「とよさと軽音楽甲子園」を主催したりと、旧校舎が様々な形で活用されていくようになる。一方、同人サークル「豊郷小学校旧校舎群記録集製作委員会」が、アニメでヒロインを務めた声優をナレーションに起用し、旧校舎群の歴史と見どころを案内するガイド DVD を製作・販売するなど、ファンの活動も文化遺産価値の普及に大きな役割を果たした。

その後 2012 年、旧校舎群は国の登録有形文化財となる。もちろん、様々な方面での努力があつての登録ではあるが、アニメをきっかけとして、同校舎群の文化遺産価値への理解が一気に全国的に広まった点は注目している。

この事例からは、ポップカルチャーを通して人々が伝統や歴史を再発見・再評価するプロセスを見て取ることができる。この点については、例えば『修紫田舎源氏』という『源氏物語』のパロディ作品が、江戸期に合巻（絵入り小説）として登場し、庶民の間で大流行したことで、そのオリジナル（平安期の貴族文学『源氏物語』）が庶民の間で認知されていたという例など、過去に多くの類例を求めることができる。

(5) ポップカルチャー・コンテンツと地域の文化遺産との重なるの演出

以上に示したような事例に共通するのは、ポップカルチャー・コンテンツが、「過去・あるいは伝統を、現在においても価値ある、

魅力的なものとして示す」ことに成功している点である。イメージしにくい過去の歴史や伝統というものを、現代に生きる一般大衆が親しめる、楽しめる形のコンテンツを通して、イメージとしてわかりやすく伝えている。

ここで重要なポイントがある。こうして地域の文化遺産の新たなイメージを提供し、現代の若者に親近感を持たせたのは、製作者の技術の賜物である。そしてもちろん、大前提として、アニメコンテンツそのものが、地域の文脈に合致したもの（地域が誇れる人・モノ・コトを肯定的に表現したもの）であったことは言うまでもない。ただ、それだけでは、入口で終わる、つまり作品のファンで終わってしまったはずであり、上述したような展開にまでは至らなかったはずである。

ここで重要なのが地域側の役割である。アニメコンテンツをきっかけとして、アニメファンから地域のファンになってもらう。その一方で、地域住民には歴史に対する誇りを感じてもらい、という仕組みが必要となるのだ。具体的には、地域側が、現代のアニメコンテンツと、地域にある過去の歴史コンテンツとを結び付け、重層的に見せる工夫をすることである。言い換えれば、アニメコンテンツと地域の歴史コンテンツとの重なりを演出し、現在と歴史の両者をつなぎ、ひとつの時間軸での連続した物語として見せることである。そしてそのうえで、ファンには地域の魅力と深みを見せ、地域住民には、アニメファンが単なる作品ファンなのではなく、実は地域のファンでもあるということを見せる必要がある。今回の事例研究を通して、とりわけ祭りやイベントがこうした場として有効に機能したことを見て取ることができた。

(6) 「正史」と「創作物」との良好な関係性構築という課題

一方で注意すべき点として挙げられるのは、アニメ等のポップカルチャーで描かれる伝統文化や文化遺産は、作品制作上、脚色されたものであり、事実とは異なり、誤ったイメージを流布させてしまう恐れがある点である。アニメ等のメディアは、わかりにくい過去のイメージをうまく表現し伝えることに長けた手法であるのだが、それだけに、地域や対象に対して間違ったイメージを植え付けてしまう可能性を常に孕んでいる。

しかし作品が「オリジナルの物語」としての正史に対して、敬意をもって製作された場合、史実とは異なる脚色されたストーリーが、正史の面白さのエッセンスを強調して視聴者に伝えることができ、地域のコンテンツをより豊かにすることができることも事実である。この違いは、やはり製作者が正史に対し敬意を持っているかどうか、そして正史自体がきちっと整理・保管されており、創作物との違いを常に参照できる仕組みが存在するかどうかによる。とりわけ地域側の努力によって、創作物と正史との違い、共通点をし

っかりと説明していくことが重要となる。この点は、コンテンツの著作権の取り扱いも含め、地域の文化遺産とコンテンツとの間に如何に良好な関係性を構築できるか、というコンテンツツーリズムが抱える大きな課題である。

なお、前節まででも触れたが、こうした新旧文化の融合が、伝統文化や文化遺産の再発見・再評価につながった例は、日本の歴史に多く求めることができる。こうした前例との比較を通して、コンテンツツーリズムが文化遺産価値へのアクセス向上に貢献するための理論的枠組みを構築していくことも今後の課題であろう。

(7) コンテンツツーリズムにおけるステイクホルダー間の協働～まとめにかえて

コンテンツツーリズムには、「観光・地域振興政策」、「ファン文化」、「企業活動」といった、少なくとも三つの側面がある。言い換えれば、「国あるいは地域」、「ファン」、「コンテンツ製作者」という三者を利害関係者(stakeholder)として捉える必要がある。

これまで述べてきたような、文化遺産価値の再発見・再評価、保護・継承に貢献し得るコンテンツツーリズムを展開していくためには、これら三者の良好な協力関係の構築が極めて重要な論点となる。

本研究を通して明らかになったことのひとつであるが、日本の自治体における昨今のコンテンツツーリズムに関する取り組みの多くが、「国あるいは地域」の利益を優先したものである。こうした事例においては、「コンテンツ製作者」や「ファン」の利益に対する認識が不足している場合が非常に多いことも明らかとなった。さらに、こうした自治体のニーズも受け、コンテンツツーリズムに関する学術研究も、自治体の観点に立った地域振興に関する研究か、旅行者行動を分析したいいわゆる「巡礼者」論的研究のいずれかであることが多い。

こうした現状を踏まえれば、コンテンツツーリズムにおけるステイクホルダー論をしっかりと確立していくことが急務となろう。

しかしコンテンツツーリズムが持つ可能性は大きい。例えば、広く海外では日本のポップカルチャー・コンテンツが支持されており、作品の舞台となった場所等、コンテンツとゆかりのある日本の土地を訪れる外国人旅行者もここ数年で急増している。とりわけ、東アジア地域からのこうした旅行者が増えていることは、近隣諸国と様々な政治的懸案を抱える日本にとって、文化的安全保障を構築していくうえで極めて重要な意味を持つ。その際に重要になるのが、まさに、ポップカルチャーへの興味を、どう、日本という国、あるいは関連する地域の文化遺産への関心へと転換させていくことができるのか、という本研究で論じてきたテーマである。コンテンツツーリズム研究自体が緒に就いたばかり

りの分野である。議論を矮小化せず、ツーリズムの持つ本質と社会の大きなうねりをしっかりと踏まえ、体系化を図っていくことが重要である。

<引用文献>

ICOMOS, 1999, *International Cultural Tourism Charter* (8TH Draft for Adoption by ICOMOS at the 12th General Assembly, Mexico, October), ICOMOS International Scientific Committee on Cultural Tourism.
ICOMOS, 2002, *International Cultural Tourism Charter*, ICOMOS International Cultural Tourism Committee.

5. 主な発表論文等

[雑誌論文](計5件)

Yamamura, Takayoshi. 2015. 'Revitalization of Historical Heritage Using Pop Culture', *Tourism Analysis* (20.3), 掲載決定. 査読有.

山村高淑. 2015. 「交流の仕組みとしてのコンテンツツーリズム～21世紀型の観光まちづくりを考える」『季刊観光とまちづくり』518号, pp.36-38. 査読無.

URL:<http://hdl.handle.net/2115/57896>

Yamamura, Takayoshi. 2014. 'Contents Tourism and Local Community Response: Lucky Star and Collaborative Anime-induced Tourism in Washimiya', *Japan Forum Special Edition* (27.1), pp. 59-81. 査読有.

DOI: 10.1080/09555803.2014.962567

山村高淑. 2014. 「動画重新激活日本の伝統景観和社区——從“劇場旅游”中神社の事例谈起」『北京規劃』157, pp.13-15. 査読無.

山村高淑. 「ご当地キャラクターの背景にあるもの——“地元意識”のあり方と“幼稚さ”の意義について」『都市問題』105, pp.18-22.

[学会発表](計5件)

山村高淑. 2014. 「『アニメ聖地巡礼』現象再考：なぜアニメコンテンツは『宗教的聖地』『地域のまつり』と結びつく傾向にあるのか？」, 拡張現実の時代における<場所>と<他者>研究会, 北海道大学メディアコミュニケーション研究院, 2014年8月26日.

山村高淑. 2013. 「Japanese Contents Tourism and Pop Culture: 国際共同研究の立ち上げと今後の課題」, 観光創造研究会, 会場: 北海道大学遠友学舎, 札幌市, 2013年11月23日.

山村高淑. 2013. 「地域に向かうアニメ・コスプレ・若者たち」, ものがたり観光行動学会第3回年次大会, 会場: 道の駅原尻の滝特設会場, 豊後大野市, 2013年10

月 19 日 .

Yamamura, Takayoshi and Kyungjae Jang. 2013. Cultural Heritage Revitalisation through ‘Contents Tourism’: Collaboration between Local Festivals and Anime. International Conference on *Tourism and the Shifting Values of Cultural Heritage: Visiting Pasts, Developing Futures*. Taipei, 6 April, 2013.

Jang, Kyungjae and Takayoshi Yamamura. 2013. ‘How the internet Adds Value to Cultural Heritage: The Case of Anime Related Communication’. International Conference on *Tourism and the Shifting Values of Cultural Heritage: Visiting Pasts, Developing Futures*. Taipei, 7 April, 2013.

〔図書〕(計 1 件)

Beeton, S., T.Yamamura and P. Seaton. 2013. ‘The Mediatization of Culture: Japanese Contents Tourism and Pop Culture’. In Lester, Jo-Anne and Caroline Scarles (eds) *Mediating the Tourist Experience: From Brochures to Virtual Encounters*, pp.139-154. Surrey, UK: Ashgate Publishing, Limited

〔その他〕

参考ホームページ：

山村高淑：<http://yamamuratakayoshi.com>

6 . 研究組織

(1)研究代表者

山村 高淑 (YAMAMURA, Takayoshi)
北海道大学観光学高等研究センター・教授
研究者番号: 60351376

(2) 研究協力者

Beeton, Sue
張 天新 (Zhang, Tianxin)
張 慶在 (JANG, Kyungjae)