

コンテンツツーリズムによる

地域活性化モデルの探究¹⁾

——コンテンツとスポーツによるツーリズムの 持続的活用方法の検討——

佐藤 浩 史
今井 晴 雄

1 本稿の目的

本稿では、研究全体の分析モデル作成に先立ち、コンテンツツーリズムの適応範囲の拡大を目的としコンテンツツーリズムと被対象となるスポーツツーリズムの先行研究から定義や概念を参考対象とし、共通点と差異を抽出する。コンテンツツーリズムで展開される地域活性化モデルは、特定のであり利用する側、受け入れる側としての地域や自治体はどのように利用していけばよいか分かりづらい²⁾。コンテンツツーリズムに関心を持ち地域活性化のツールとして利用したい対象者は、コンテンツツーリズム、スポーツツーリズムにおけるコミュニティ形成過程を改めて整理しておくことで社会一般にツーリズムに対する変遷がみられたとしても対応可能となろう。コンテンツツーリズムを利用する者と対象となる場を提供する地域における相互作用のメカニズムを理解するために、それぞれの概念を整理し、分析モデルを作成することを目的としている。これにより持続的にツーリズムを地域活性化の策として地域が展開しやすくなる一助としたい。

2 本稿における問題意識

コンテンツツーリズムをはじめとするニューツーリズムによる地域活性化への期待として、増淵（2009）は、コンテンツツーリズムが地域活性化策において有効であったとしながらも、経済的側面を重視しすぎたこれまでの行為から転換の必要性を述べ、地域が活性化されるためには文化や伝統など社会学的な視点からのアプローチも期待されると述べている。ニューツーリズムにおけるコンテンツツーリズムと同様に期待される分野として、スポーツツーリズムがあげられる。スポーツツーリズム推進連絡会議（観光庁2011）では、スポーツツーリズムを発展させるために集客力のある新たなコンテンツの充実が必要であると報告しており、スポーツ分野のコンテンツとコンテンツを利用するという意味においてコンテンツツーリズムの解釈や要素としてのスポーツの利用範囲を改めて確認しておく時節となっている。

しかしながら、実際のツーリズム実施者側では、単発のイベント化や理解不足による不用意な開発で地域資源が損なわれることについての課題が表出する場面がみられることがある。（村田2017）コンテンツツーリズムやスポーツツーリズムを地域活性化の策として積極的に利用していくためには、コンテンツツーリズムに使用されるツーリズム、コンテンツ、スポーツにおいて現在における概念とその周辺の認識を再考し、これまでのコンテンツツーリズムの歴史的、社会的認識と主体となる提供者の行為を確認し地域活性化の方策として持続的に展開するツーリズム戦略を展開する必要がある。

3 本稿の検討方法

コンテンツツーリズムをこれまでのアニメ、映画、小説、TVドラマに限定された認識から範囲を広げニューツーリズムのまま広義にとらえる。ツーリズム、コンテンツ、スポーツの先行研究で概念、解釈が文化的側面から述べられている遊び（カイヨワ2010）のキーワードから概念の確認をおこない、スポーツ社会学とスポーツ文化論の研究に述べられるスポーツの文化的

側面（内田 2013、グルーベ 2004）を参照し、スポーツツーリズムにおけるコンテンツ的志向性とコンテンツツーリズム論に述べられているコンテンツの解釈から共通点と差異を検討する。

4 ニューツーリズムの現状

ニューツーリズムは、コンテンツツーリズムの上位概念として地方創生のための、地域活性化の方策としてわが国と現場主体となる地域において期待される。経済や産業、新規事業創出、地域コミュニティにおいて様々な活性化策を実施しているが、来訪数や経済効果などマクロ的視点による情報の効果測定が多く、ニーズ、あるいは潜在ニーズの探索にまで踏み込める情報が十分得られていないようである。

スポーツツーリズムで地域活性化を議論するスポーツ庁スポーツツーリズム需要拡大のための官民連携協議会の報告によれば、地域の自治体やツーリズム実施組織がどのようにツーリズムを実践するのか地域資源の活かし方や地域外部との結びつきなど協働の仕方が課題となっている³⁾。

観光庁の国内観光客のニーズ比較調査では、観光に求める旅行の種類において上位の要素に大きな変化がなかった。伝統的な自然、グルメ、歴史・文化、テーマパーク観光のニーズが高い⁴⁾。このような伝統的な観光にかかわる資源を有していない地域では、ツーリストのニーズにアクセスできにくい。このため新たな観光需要を喚起するコンテンツツーリズムやスポーツツーリズムなどのニューツーリズムが期待される。

ニューツーリズムとは「従来の物見遊山的な観光旅行に対して、これまで観光資源としては気づかれなかった地域固有の資源を新たに活用し、体験型・交流型の要素を取り入れた旅行の形態」⁵⁾とされている。エコツーリズムやグリーンツーリズムなど多数の取り組みがみられるが担当省庁ごとに区分されている⁶⁾。ツーリズムを実施する自治体ではどのツーリズムに取り組むべきか苦慮する。地域活性化策は、どこの地域にも活用できる策ではないし、観光に適した地域資源としてインパクトを出せる資源を持ち合わせていない地域で

は、ツーリズムのイベントが新たな資源として育成できる可能性がある。

ニューツーリズムで地域活性化策の参考になるのは、コンテンツツーリズムである。アニメや映画、小説等のメディアコンテンツの所縁の地に参礼する「聖地巡礼型」ツーリズムで地域に愛好家が集まり観光資源として認識される。この場合の資源は、アニメや映画、小説などがコンテンツでありコンテンツツーリズムとして愛好家が観光客となる。舞台や撮影場所が資源となろう。

コンテンツツーリズムのようにスポーツも地域活性化の新しい観光形態として期待される。プロスポーツが全国各地で実施する興業へ好みのスポーツチームを追いかけて観戦するいわゆる「おっかけ」としての移動もこの行動に伴う宿泊や飲食が発生することからスポーツに伴う経済行為の発生と観光行動と捉えることができる。オリンピックなどのメガスポーツイベントのための移動も観光の概念のひとつである。非日常を獲得すること、これを経験するための希求集団への結びつきや憧れなどがコンテンツツーリズムの参加者と共通するかという点に注目したい。

5 コンテンツツーリズムの現在のとらえられ方

観光白書 2017 年度では、国内ツーリズムにおける希望のコンテンツの推移として上位五要素に変化はない。コンテンツツーリズムのアニメ、遺産観光は、2015 年調査で新たに表れ注目されている⁷⁾。

コンテンツツーリズムは、これまで限定的に展開されてきた。コンテンツツーリズム研究を国内文献検索サイトにより探索すると 2007 年から 2018 年 10 月時点で確認すると 161 件報告されている。ここでは、コンテンツとして、アニメ、小説、映画の舞台となった地域への訪問者とその地域でのイベントについて 63 件報告されている。これは、国内文献検索サイト CiNii の限定になるが 4 割近い報告数であり関心の高さを知ることができる。コンテンツツーリズムにおける定義が多様に扱われる。概念については、様々な報告の中で所与として扱われており概念そのものが検討されている文献は多くない。

地域活性化に期待されるツーリズムであるが、コンテンツツーリズムにおける岡本（2011）の定義では「コンテンツが関係する観光振興や旅行行動のこと」とされるが、コンテンツツーリズム研究を俯瞰するとアニメや映画、小説、TVドラマの聖地巡礼を中心に考察されることが多い。田中（2009）は、「広義のコンテンツは、情報財。狭義のコンテンツは映画などエンターテインメントな情報財とし、最終的にはそれ自身が人々の欲求の対象になるようなもので最終消費財としての価値をもつことを指す」としている。前述岡本の定義では、編集された情報、それ自体を消費することであり「情報がなんらかの形で創造・編集されたものでそれ自体を消費することで得られる情報内容」であり、扱うコンテンツによって広義と狭義に便利に使い分けられる。いくつかのコンテンツツーリズムにおける先行研究では、伝統的な観光商品の開発や活用方法ではなく、ツーリズムにおける新たな認識の仕方についての議論が必要と述べられる研究が存在する。（山村他 2012、増渕 2009、片山 2016）コンテンツの範囲がアニメ、小説、TVドラマなど狭義のコンテンツに限定されており、これ以外のコンテンツについては所与とされる。上述のように範囲が限定されたツーリズムから、地域とイベントの価値を有効に活用していくためにコンテンツツーリズムにおける定義や概念を現在時点で地域が利用しやすいように分析視角とともに再考することも必要となろう。

6 スポーツとツーリズムの概念整理

6-1 本稿におけるスポーツツーリズムの解釈

スポーツツーリズムは、わが国の観光戦略の一つの領域を形成し発展が期待されている。観光庁やスポーツ庁において様々に施策が実施されており、スポーツツーリズムに関する研究も増加の傾向がみられる⁸⁾。スポーツの領域では、コンテンツの重要性が指摘されていることに加え、近年のスポーツに関するとらえ方に追加となる要素がみられる。プロスポーツやオリンピックでは、放映することがビジネスとして成立しており、現場で直接プレイを見ること以外にもTV等で切り取られた映像コンテンツとしてのスポーツも

見るスポーツとして市民権を得ている。近年では、e-sports が急激に展開されており、実際に運動として身体を使わずともスポーツと呼ばれるカテゴリーが存在する。ゲームがコンテンツによってスポーツとして扱われ始めていることを示している。これらのことからスポーツとコンテンツの境界が曖昧になりつつある現在では、再解釈や概念整理が必要であろう。スポーツがコンテンツツーリズムにおけるコンテンツ要素として適用が可能であるかを確認していきたい。

スポーツツーリズムとは何かを理解するためには、定義や概念を参照しておく必要があるがスポーツツーリズムの概念や定義を確認する研究が多くないことが報告されておりスポーツツーリズムの定義が研究対象によって使い分けられていることが示されている。(伊藤 2017) ここでは前述ニューツーリズムの定義である「従来の物見遊山的な観光旅行に対して、これまで観光資源としては気づかれなかった地域固有の資源を新たに活用し、体験型・交流型の要素を取り入れた旅行の形態」をスポーツにおいても広義に扱うと解釈しておく。

6-2 スポーツとコンテンツ

スポーツの領域においてコンテンツは、前述のとおりオリンピックやプロスポーツの放映、新聞・雑誌に掲載される記事など実際にプレイされるスポーツを切り取ったもの、選手の肖像などが扱われる。スポーツがコンテンツ化された状態のコンテンツでありスポーツをビジネスとして扱う場面にみられる。さらに近年 e-sports という領域が表れている。これをどのように扱えばいいのか検討が必要となる。ソフトウェアとしてスポーツのゲームを実施する場合を想像するが、総務省によれば「e スポーツは、パーソナルコンピュータ、ゲーム(機)、家庭用ゲーム(機)モバイルゲームを用いておこなう競技」(括弧は筆者加筆)としている⁹⁾。ゲーム機を使用した遊技・競争をスポーツ呼べるのかという議論が継続されており定義づけはされていない。

海外における 2017 年の e-sports 市場は約 700 億円で 2016 年に比して 25% 増加しており急速に発展しておりプロゲーマーという e-sports のプロ選手なる者まで登場している。オンライン、オフラインで配信されるソフト

ウェアでおこなうわけであるがコンテンツがなければ成立せず、ゲームという動画やプログラムされたソフトウェアで遊ぶこと、競うことがスポーツとしてとらえられる。これは、コンテンツがなければこのスポーツが存在しない。ゲームがコンテンツであり、コンテンツがスポーツとなっている。

内田（2013）では、スポーツがスペクテータ的な要素を含み現代社会の変容とその形態の曖昧さは、スポーツの社会的意味を讀解するための準拠点を宙づりにするという現代社会に対する理解を前提としている。スペクテータは、観客だけでなく、メディアを介してゲームを消費する視聴者・読者も含む。スペクテータスポーツは、観客をはじめとする無数の他者のまなざしや欲望の関与を構成的な要素として成立しスペクタクルなゲームとして演じられるスポーツのことである。（前掲内田 2013 P 50）e-sports 大会がwebサイトで世界に放映され、プレイヤーのみならず、観客をも巻き込んで盛り上がりを見せるのは、このスペクテータ的要素からスポーツに結びつけた場合に一致する。内田がe-sportsの急速な発展を予見していたかのようなのである。ソフトウェアというコンテンツがスポーツとして位置付けられ、このe-sportsを鑑みると身体活動のみがスポーツではないという理解をすることができよう。遊びとして実施されていたゲームがスポーツの領域でコンテンツとして認識されている。コンテンツ要素を含むスポーツの多様性に対する理解を遊びという概念を再確認することが必要であろう。スポーツ文化論でスポーツを遊びの概念で説明したカイヨワの議論を確認していく。

6-3 スポーツと遊びの概念

わが国では、スポーツ社会学の分野でスポーツを遊びとして説明されている。社会学者の内田によれば、遊びについて社会内部で発生し社会の秩序を相対化するという両義的な構造をもっていると結論付け、遊びの志向とスポーツの関係を次のように整理した。「スポーツの実践は、種々の真面目な機能を持ちうると同時に、芸術に似た表現的な活動でもある。スポーツの実践は、規範的構造や知の様式や感受性の形式など人々が共有する社会性の基盤を確認しあうと同時に、組み替えていく、メタ社会的な活動でもある。機能 - 表現、社会内的活動 - メタ社会的活動という二つの視点がある。スポー

ツの実践は、現実の一部であると同時に、現実を宙づりにし相対化するという遊びの次元にひらかれた活動であると述べている」(内田 2013)

このような議論の本質を検討する場合、遊びの概念でスポーツを説明したカイヨワが詳しい。カイヨワの定義と分類を要約する形で再認識の機会を持ちたい。

カイヨワの定義は六つに設定される。①自由な活動。遊戯者が強制されない事。②隔離された活動、あらかじめ決められた明確な空間と時間の範囲内に制限されていること。③未確定の活動。ゲーム展開が決定されていたり、先に結果が分かっていたりしてはならない。創意工夫の必要があるため、ある種の自由がかならず遊戯者の側に残されていなければならない。④非生産的活動。財産も富もいかなる新要素も創りださないこと。遊戯者間での所有権の移動をのぞき、勝負開始と同じ状態に帰着する。⑤規則性のある活動。約束事に従う活動。この約束ごととは通常法規を停止し、一時的に新しい方法を確立する。⑥虚構の活動。日常生活と対比した場合、二次的な現実、または、明白に非現実であるという特殊な意識を伴っていること¹⁰⁾。この定義からスポーツと遊びの結びつきが展開される。カイヨワ(2010 P 13)によれば「遊びという言葉がつねにくつろぎ、リスク、巧妙といった観念をよびおこす。それは、かならず、休息あるいは楽しみの雰囲気をとまなう。それは、憩わせ、楽しませる」そして「(遊びは)労働とも反対であり、活用された時間ではなく無駄な時間とみなされる」(括弧は筆者加筆)と述べ競争の遊びからスポーツに結びつくとしている。

また、遊びが遊びとして成立する前提について、遊びは余暇に行うものであり強制されることはなく楽しいから続けられるものであり(カイヨワ 2010 P 27)近代欧州のスポーツが身体活動だけではなく、遊びを起点とした区別となり、アゴン(競争)、アレア(運)、ミミクリ(模擬)、イリンクス(眩暈)に分類される。

八 Agon(アゴン)は、全て競争。人為的に平等のチャンスが与えられている。勝利が明確。疑う余地がない価値が与えることができる条件下で対抗することができる。速さ、忍耐力、体力、記憶力、技、器用が特性となる。勝利者は、最高記録者という事になる。個人対個人、チーム対チームや競走、(サツ

カー、ポロ、テニス、ボクシング、フェンシング、射撃、ゴルフ、陸上競技など）勝負の始めに、競技者たちが正確に同じ価値の同じ数の要素を与えられている遊びも入る。（チェッカー、チェス、玉突き）

平等のためにハンディキャップを設定する場合もある。筋肉的なアゴンでも頭腦的なアゴンでもこの設定が慣例としてみられる。能力の遊びとしている。現在我々が目にするスポーツがこれに相当するであろう。

Alea（アレア）は、ラテン語でサイコロ遊びを意味する。遊戯者の力の及ばない独立の決定の上に成り立つ。運命に勝つことが問題となる。運命こそ勝利を作り出す唯一の方法。さいころ、ルーレット、裏か表か、富くじなど偶然の気まぐれそのものが遊びの唯一の原動力となる。アレアは、勤勉、忍耐、器用、資格を否定する。専門能力、規則性、訓練を排除する。

Mimicry（ミミクリ）は、自己を他者とする。一つの閉ざされた約束により定められた、幾つかの虚構の世界を、一時的に受け入れることを前提としている。架空の環境において活動を展開したり、運命に服従したりすることではなく、彼ら自身が架空の人物となり、それにふさわしく行動するというところで成立する。さまざまな表現をとる。人が自分を自分以外の何かであると信じ込ませたり、他人に信じさせたりして遊ぶ。人格を一時的に忘れ、偽装し、捨て去り別人格として装う。仮面をつけたり、仮装したりして遊ぶ楽しみすべてを包括するそれ自体が楽しいのであり、その事実が生み出す結果が楽しいのである。他者になる、他者であるかに思わせることが楽しみである。模擬は、行為者から見物人に移される。競技者がまねるのではなく、観衆が真似るのである。選手との同一化はミミクリを構成する。（スポーツ選手にあこがれる子供、準拠集団としてのスポーツチーム、意思決定の準拠枠としてのユニフォーム着用、意思決定の内面化）現実を隠蔽し、第二の現実を顕示することに代わっている。演技者にとって、見物人を魅惑することである。

Ilinx（イリンクス）は、眩暈の追求に基づくもろもろの遊び。一時的に知覚の安定を破壊し、意識をパニック状態に陥れる。一種の痙攣、失神状態、茫然自失。子どもがぐるぐるまわりひっくりかえる。ぶらんこ、道端の草花を倒しながら歩く、坂につもった雪を崩す、スキーやオートバイ、オープン

カーで感じるスピードから誘発される酔い心地。これらは快樂いべきであろう。痙攣にも近い感覚。(カイヨワ 2010)

遊びの分類			
アゴン (競争)	アレア (運)	ミミクリ (模擬)	イリンクス (眩暈)
取っ組み合い	じゃんけん	子供のものまね	(子供) ぐるぐる回る行動
運動	表裏の遊び	空想遊び	メリーゴーラウンド
ボクシング	賭け事	人形遊び	ブランコ
フェンシング	ルーレット	仮面仮装服	こども用乗り物
サッカー	富くじ	演劇	スキー
スポーツ全般		見世物	登山

表 1 カイヨワ 2010 より筆者作成

次に遊びからスポーツへの生成過程が述べられている。カイヨワは、この分類をより現実的に理解する為に遊びからスポーツへ生成過程として追加する。パイディア、ルドウスと呼び説明している。以下ではこの分類と生成過程を概観したい。この生成過程で自由を根源とし規則性を持ち、その原初的な力を現す場合、パイディアと呼ばれる。遊びにおいて制度的性格を帯びると規則と遊びが切り離せないものとなる。遊びを文化的手段に変えようとする場合、規則により本質的になる。パイディアに無償の困難性を求める嗜好が結びついた場合ルドウスと呼ばれる。表 2 の自由から規則性に向かうにつれ現在のスポーツの様相と類推することができる。

パイディア		ルドウス	
自由	約束事・道具使用・技術	規則性	
遊び		スポーツ	
触る 掴む 匂う	切り刻む 破る かくれんぼ おにごっこ	けん玉 ヨーヨー	競走 計測 スピード 集団対集団

表 2 カイヨワ 2010 より筆者作成

パイディアとルドゥスは、文化の道徳的、知的価値を表す。パイディアの定義は、遊びの本能の自発的な現れを意味する。直接的で無秩序な興奮、衝動的な気晴らしに見られ即興的で不規則という特徴がある。パイディアの初期段階では、名前の付いた行為はない。何かと区別されない行為であるところから、約束（事）、技術、道具が使われ始め特徴が表れる。遊びからスポーツへの生成過程は、自由から制約される遊びとなり、道具による自由遊びの規制を経て規則性が高まった状態でスポーツとして生成されることになる。

アゴン、アレア、ミミクリ、イリンクスとして分類できる時点は、自由遊びの後に分割され始める。ここで内面的満足がもたらされる。この内面的満足をもたらすのがルドゥスである。ルドゥスは、パイディアに躰を与え、訓練の機会を与え、技を身に着けさせる。ルドゥスの相手は、競争者ではなく、物である。けん玉やヨーヨーの行為者は、重力と回転の法則で遊ぶ。チェスやポーカーをはじめ、賭け事も遊戯性と競技性の境界を決めたうえでスポーツが社会を形成し、多様に扱うことができるとされている。スポーツの起源として遊びを扱う場合、自由の程度と外部からの制約が境界となろう。

本能としての動きは、規則や技術・道具のない遊びとなり、余暇時間の行動を経てスポーツとなる。

7 本稿における若干の考察

本稿では、ニューツーリズムにおけるコンテンツツーリズムとスポーツツーリズムに接する概念整理と認識の確認をおこない、共通点を抽出しそれぞれのツーリズムにおける認識を再考することが目的であった。遊びの概念でスポーツを理解しようとしたカイヨワの定義と分類からコンテンツに関して共通する要素となるのか接近して両者の利用可能性を試論的に検討していく。スポーツに関しては、そもそもスポーツを説明するために遊びの概念を整理していることから軽触にとどめておく。

定義①の「自由な活動。遊戯者が強制されない事」では、プロスポーツやスポーツ産業を除けば仕事以外の余暇時間に実施され

る。コンテンツにおいてもアニメ制作に携わること、小説やドラマの提供者以外では実施者は娯楽として導入されることから自由に選択している可能性があり強制される要素はほとんどないと考えられる。

定義②では、「隔離された活動、あらかじめ決められた明確な空間と時間の範囲内に制限されていると」実施者が何かに隔離されること、つまり限定を必要としているが、コンテンツの舞台となるアニメや小説、ドラマなどによって聖地巡礼が展開される現状からは、すでに限定されているという解釈が可能であろう。また、時間の制約においてもこれらの実施者は、仕事以外の時間に行為するものであるから、時間の制限ととらえることもできるであろう。スポーツでは、プロスポーツに関わる者やそれに準ずる立場でスポーツを実施する者のように仕事として関わる者以外がスポーツを実施しようとする場合、仕事以外の時間に限定される。空間的には、ジョギングやウォーキングなど場所を選ばず取り組めるものと、マシジム、競技場や道具・用具が必要な種類もあることから定義②に対する完全一致とすることは難しい。時間と空間の限定性は、コンテンツでは親和的であるがスポーツでは状況によって判断が異なる。

定義③は、「未確定の活動。ゲーム展開が決定されていたり、先に結果が分かっていたりしてはならない。創意工夫の必要があるためある種の自由がかならず遊戯者の側に残されていなければならない」であり、原著やアニメに登場する舞台が現実の地域へ行ってみなければわからないから訪問するという行為からは結果が分からない。また、工夫をコンテンツツーリズム実施者が行う必要性を求められているがイベントに没入することやスタッフまで行う者、現地を SNS などで広めようとする者の行為をみれば工夫する余地が行為者によって多様に展開できるとおり符合する。スポーツでは、前述スペクテータ性や意外性など基本的な要素がこの定義と重なる。創意工夫においても指導者や選手、関係者が目的に対して行為する場面を想定すればコンテンツとスポーツが重なる部分と理解してよい可能性がある。

定義④「非生産的活動。財産も富もいかなる新要素も創りださないこと。遊戯者間での所有権の移動をのぞき、勝負開始と同じ状態に帰着する」については、若干留意が必要であろう。アニメや映画、小説など

は、その存在を取り込んだ時点で所有権が移転されている。アニメや映画を視聴する際に料金として支払っているためである。このことから定義にある所有権の移転が除外されている点では問題にならない。また、ツーリズムに発展した場面でも交通費や参加費が生じるが、巡礼地自体が実施者に移転することはなく、実施者が享受した楽しみや雰囲気に対する満足が回収されるのみであるからプロセス的に富を創りだしてはいないと言えよう。富を創りだしたのはアニメや小説が人目に触れ経済的に交換された時点で起こっており、コンテンツツーリズムの一連の中では終始経済活動を創造していないとなろう。しかしながら、聖地巡礼のきっかけとなるコンテンツがなければ舞台となる巡礼地が注目されることはないこと、ツーリズムとして現地に経済効果があることは丁寧に検討する必要がある。スポーツの領域でも留意する点がある。スポーツ実施そのものでは、個人的に楽しみを享受する場面では部分的に重なるが、仕事として生産性が求められるプロスポーツを除いても価値が交換される場面がある。スポーツをするために旅行するスポーツツーリズムでは、経済的価値が移転している。定義④に関しては、慎重に扱う必要がある。

定義⑤の「規則性のある活動。約束事に従う活動。この約束ごとは通常法規を停止し、一時的に新しい方法を確立する」については、多様な解釈ができよう。規則は、制約要件を発令する側の意図にある。コンテンツの提供者側は制約要件をもってコンテンツを制作してはいないであろう。また、聖地巡礼においても聖地巡礼のルールを定め、それに沿った行為を実施する者はいない。社会一般のルールや舞台となった地域のマナー的な制約が存在する可能性はあるがコンテンツ提供者と受益者の双方で法規を停止することもない。著作権を無視したコンテンツ実施者の行為はすでに法令に準じておらず本稿の検討要件から逸脱している。ここでは差異として理解しておこう。スポーツでは、競技からレジャーに近い行為まで規則や約束事が楽しむ前提となっている。競技や大会のルールから登山など生死にかかわる出来事の回避のため約束事の下に資源を利用する事例に重ねることができる。

定義⑥「虚構の活動。日常生活と対比した場合、二次的な現実、または、明白に非現実であるという特殊な意識を伴っていること」で

は、共通する要素として理解できる。スポーツ実施者は、仕事以外の時間に実施する。仕事や食事等生活を一次的な活動とするならば、スポーツを実施することやコンテンツなど娯楽を享受する場面では、二次的な現実を行為しているといえる。コンテンツは意識の上でそもそもコンテンツの舞台に入り込むことを目的としているし、スポーツを実施する場面では、目的によって非現実を求めることもある。子供がプロスポーツ選手になることを目標とした場合、将来的にそうなる可能性とならない可能性のどちらも予測できない。この定義に従って現在状況で非現実の割合をはかる必要を述べていると類推の範囲を広げると定義的に共通すると解釈することもできる。ここまで検討したカイヨワの六つの定義におけるコンテンツとスポーツでは、定義のレベルで共通する項目がみられた。

次に遊びの四つの分類の共通点を整理する。アゴンは競争、アレアは運に任せたゲームであった。この二つの遊びの分類は、現在の一般にみられるスポーツの補足的な説明に利用された。スポーツと比較をするため、コンテンツにおいてこの分類項目を検討する。

コンテンツとコンテンツが競争することはイメージしづらい。また、コンテンツが運に任されて愛好者を設定する、受け入れることも前章まで参照した先行研究などから知りうることはできない。ミミクリは、自己を他者として活動し、虚構の世界を、一時的に受け入れることが前提となり架空の環境において活動する場面の存在を割り当てている。自分自身が架空の人物となり、それにふさわしく行動することも含まれている。この分類は、コンテンツにあてはまる。アニメの登場人物に仮装するコスプレイヤー、アニメや小説、映画の舞台に巡礼する実施者は、作品に没入する、自分自身を舞台の中に置き換えることをツーリズムに組み込んでおり、ミミクリで分類される概念で説明できる。しかし、ミミクリの概念では、スポーツを説明することは難しい。実施者が架空の人物に自分を置き換えたり、舞台に配置したりはしない。練習の結果として、試合という競争の舞台として甲子園や各種大会をイメージして練習活動から行為を類推すればミミクリとスポーツは、遊びの概念としても説明には使いにくい。イリンクスは、眩暈の追求に基づくもろもろの遊びであるが、一時的に知覚の安定を破壊することやパニック状態を

作ること、痙攣や失神状態などが前提でありスポーツが実施されることは現在では考えにくい。スキージャンプ競技では、ジャンプ台と着地点までは空中に実施者が在る状態を認識できるが、これはできるだけ遠くに着地するという目的のため、空中に在る時間にイリンクスの感覚を求めているわけではない。近年盛んなスケートボードやBMXなど軽自転車演技で注目されるエクストリームスポーツと呼ばれる領域でも、空中に在ることは、技術として高い得点が配点されることから得点を目指した行為である。むしろ、イリンクスの後半に説明される、子どもがくるくるまわりひっくりかえる遊び、ぶらんこなどの浮遊感覚、スピードから誘発される心地などは、スポーツから得られる感覚として概念の分類に一致するであろう。イリンクスとコンテンツをみると、コンテンツの実施者がパニック状態や痙攣状態、眩暈に向かって実施していると解釈できる報告はない。

これらは、表2のように解釈できよう。行為の主体は、制約がなく自由に動き、これを観察できる客体は自由な動きを制限する規則や技術を必要とされない本質な行動から、情動が加えられた行為に移行することが認識できる。ここでは、実施者が主体的に行為している場面となる。喜怒哀楽が意識的に実施される。パイディアはこの時点で完了する。行為にかかわる規則や道具が必要となる場面からルドゥスは、スポーツに移行するとされた。ここでは、一人でおこなう遊びが主な行為であり、道具等によって遊びが制約される。しかし実施者は、その制約によって勝敗をわける。

パイディア		ルドゥス		⇒	競技
自由	約束事・道具使用・技術	規則性			
遊び		スポーツ			
触る 掴む 匂う	切り刻む 破る かくれんぼ おにごっこ	けん玉 ヨーヨー	競走 計測 スピード 集団対集団		

表3 カイヨワ 2010 より筆者作成

本節で考察した遊びの概念では、コンテンツツーリズムとスポーツツーリズムにおけるコンテンツとスポーツの概念レベルでは共通点と接近した要素が少なくなかった。このことからコンテンツツーリズムを地域が実施しようとする場面で概念を拡大し、スポーツをコンテンツとして利用していくことも可能ではないだろうか。

8. 結語

ツーリズムの提供側としては、地域を活性化する為の手段としてツーリズムを選択し現在の課題を解決したいと考える地域は少なくない¹¹⁾。その為には、仕事以外の余暇時間に充てられる行為が近代から現代にかけて遊びからビジネスとして発展してきたツーリズムの過程を確認することから接近することができよう¹²⁾。コンテンツツーリズムのコンテンツとスポーツツーリズムのスポーツは、本質的に仕事以外の余暇時間に実施される娯楽として発展してきたが、この概念をビジネスであるツーリズムに変換する過程が必要となる。

本稿で利用したツーリズムの定義は、「仕事以外の余暇時間にあてる行為」であった。スポーツは、ホイジンガの解釈を広げたカイヨフによる遊びの概念で捉えられ、仕事ではない時間における行為である。プロスポーツのようにスポーツを行う結果が生業の場合スポーツは遊びでなくなる。仕事であるから余暇時間は仕事としてのスポーツ以外の時間となりこれの実施者以外がコンテンツの利用者である。これまでのスポーツにおけるコンテンツを参照してみると、実際の試合を放映の要素として切り取ったもの、写真として二次情報に加工したものや e-sports などそもそも画面の中で構成されるコンテンツそのものが登場してきた。ゲームで遊んでいても、練習や試合があるからスポーツと解釈される。身体的に物理的な自分を慰労させる運動ではなくともアゴン、ミミクリ、がそこには存在する。伝統的スポーツの遊びの要素や e-sports がスポーツとして解釈できることと同様な思考である。

コンテンツツーリズムのコンテンツは、アニメ、小説、映画他は、仕事以

外の余暇時間に充てられる行為としてそれぞれのコンテンツに利用者が没入し、舞台といわれる実在の地域資源に向かっていく。利用者が遊びを発展させ地域資源が活用されていることになる。現実に行われている行為を切り取って情報化され伝達される要素、内容であり、余暇時間に行われるアニメ視聴や読書による小説、映画の鑑賞など娯楽から発生する。楽しみ、楽しいなど遊びの要素を含んでいる。アニメや小説、映画等は、それぞれの領域内で想像され、社会に伝達され、愛好者を育成する。物理的には、TVで放映されるなど要素、図書化された文字情報としての中身、自然素材や日常を素材として切り取り想像された映画などである。これらも愛好者などの実施者は、仕事以外の時間に利用する要素としてかかわってくる。

これらの概念の共通点からは、遊びの概念の理解として、余暇時間に使われる行為、非現実性、放任されていない自由と一定の約束事や道具の使用、技術が使用されることまでが適当であろう。高い技術や規則性の高い行為はスポーツとして扱うことができ一方で遊び概念の割合が高くない。ツーリズムを地域がわかりやすく利用していくためには、参加者やツーリズムにまなざしを向ける当事者が創り上げるイメージに任せ観せるだけではなく、ツーリズム提供者側が当事者に対して遊びから楽しみに移動する志向に沿ったツーリズムのプログラムを作成することにより、自らが漸進的に顧客を受け入れることができよう。

地域が地域資源を活かそうとする場合、実施の準備として目的をどのように設定するのか概念によって方向づけと整理を行い、地域の特性に馴染むツーリズムを展開することが必要となろう。

本稿では、現在における対象領域で概念整理と考察を目的とした。このため、事例の検討や実態調査など有用な情報を得ていない。本研究全体としてモデルの構築が目的であるため量的、質的データ、事例の検証は必須とされるであろう。これは今後の課題としたい。

註

- 1) 本研究は2018年度大正大学学術研究助成を受け実施されるものである。
- 2) 宮崎県地方都市の観光系事業所職員からの聞き取りによる

- 3) 2018 年度スポーツツーリズム需要拡大のための官民連携協議会報告書
- 4) 観光庁 2017 年版観光白書
- 5) 観光庁 web サイト http://www.mlit.go.jp/kankocho/page05_000044.html
- 6) 観光庁 web サイト <http://www.mlit.go.jp/common/001094231.pdf>
- 7) 観光白書 P 57 図表Ⅱ－12
- 8) 観光庁 web サイト <http://www.mlit.go.jp/common/000160526.pdf>
スポーツ庁 web サイト
- 9) 総務省 web サイト http://www.soumu.go.jp/main_content/000551535.pdf
- 10) カイヨワ (2010, p 40) に述べられる定義を筆者要約
- 11) 2018 年 10 月高千穂観光協会からの聞き取りによると、神社巡りにフットパスを組み合わせたプランを検討している。これらは、神話の聖地巡礼に運動を組み合わせたものと理解できツーリズム商品が折衷してきていることを知ることができる。
- 12) アラン・コルバン「レジャーの誕生 (上)」

参考文献

- アラン・コルバン 2010 「レジャーの誕生 (上)」 藤原出版
- 伊藤央二 2017 『体育学研究』 「国内スポーツツーリズム研究の系統的レビュー」 日本体育学会 62 巻 2 号
- 内田隆三 2013 『21 世紀のスポーツ社会学』 「スポーツの夢と社会的過程——神話作用とその消失点をめぐって——」 スポーツ社会学会編創文社
- ロジェ・カイヨワ 2010 第 27 刷 『遊びと人間』 講談社
A Cultural — Sociological Study on the Roots of Sport Culture in Japan
- 岡本, 健 2011 『コンテンツツーリズム研究』 「コンテンツツーリズム研究序説: 情報社会における観光の新たなあり方とその研究概念の構築」 コンテンツツーリズム研究会
- オモロー・グルーペ 2004 『スポーツと人間——文化的・教育的・倫理的側面』 世界思想社

- 永島惇正、岡出美則、市場俊之、瀧澤文雄、有賀育俊、越川茂樹訳
Ommo Grupe 2000 「VOM SINN DES SPORTS:kulturelle,Padagogische
und ethische Aspekte」
- 片山明久 2016 「コンテンツツーリズムに対する観光的考察——旅行者に
よる「ものがたり」の創造——」同志社政策科学研究
- 佐伯年詩雄 2007 『現代スポーツを読む——スポーツ考現学の試み——』世
界思想社
- 佐藤晋太郎・原田宗彦・大西孝之 2009 『スポーツマネジメント研究』 「スポー
ツツーリストとスポーツエクスカーションニストの再訪意図：ニセコの来
訪者の知覚価値に着目して」 スポーツマネジメント研究第1巻第1号
日本スポーツマネジメント学会
- ジョン・アーリ 2014 『観光のまなざし』 法政大学出版局
John Urry and Jonas Larsen 「THE TOURIST GAZE 3.0」 2011
Sage Publications of London
- 多木浩二 1995 『スポーツを考える』 筑摩書房
- 田中秀幸 2009 『コンテンツ産業論』 「コンテンツ産業とは何か」 p113-157
東京大学出版会
- 風呂本武典 2014 「地方におけるコンテンツツーリズムと自治体との関係——
富山・長野を事例に——」 広島商船高等専務学校紀要
- ピーター・マッキントッシュ 1991年 『現代社会とスポーツ』 大修館書店
Peter McIntosh 「SPORT IN SOCIETY」 1987 West London Press
- 増淵 敏之 2009 『地域イノベーション』 「コンテンツツーリズムとその現状」
法政大学地域研究センター
- 村田周祐 2017 『空間紛争としての持続的スポーツツーリズム——持続的開
発が語らない地域の生活誌』 新曜社
- D・マキュアーネル 2012 『ザ・ツーリスト——高度近代社会の構造分析
——』 学文社
Dean MacCannell 「THE TOURIST」 1999 The Regents of the
University of California

山村，高淑 2012 「コンテンツツーリズムをめぐる社会の動向と関連研究の
今後の可能性」

CAST 叢書 北海道大学観光学高等研究センター

参考資料

TSA-RMF-2008

https://unstats.un.org/unsd/publication/Seriesm/SeriesM_83rev1e.pdf

観光庁 2017 『観光白書』

スポーツ庁 2018 「スポーツリズム需要拡大のため官民連携協議会 報告書」

2011 「スポーツツーリズム推進基本方針～ スポーツで旅を
楽しむ国・ニッポン～スポーツツーリズム推進連絡会
議 報告書」

総務省 2018 「e スポーツ産業に関する調査」