

研究課題	コンテンツツーリズムによる地域活性化モデルの探索
研究代表者	佐藤 浩史 (地域創生学部 地域創生学科 専任講師)

## 1. 研究目的

地方創生を実現するためには、観光振興において変革が必要とされる。新しい観光形態としてのコンテンツツーリズムが注目されるが、そのコンテンツに偏りがみられることからコンテンツの概念における適応範囲の拡大が求められる。また、実際に活用する地域の当事者は、コンテンツツーリズムに対する理解不足から地域活性化策として踏み込めない状況となっている。このことから、新しいコンテンツを探索すること、コンテンツに対する理解を促進するため探索モデル構築が必となる。これらを長期的な目的とする。

## 2. 研究方法 (についての結果)

コンテンツ、スポーツについて概念整理では、広義でコンテンツの定義を検討し、コンテンツを分類した。その際に、コンテンツを細分化し、それに関連する産業のカテゴリ化も視野に入れた。それによって、コンテンツツーリズムの特徴を明らかになると考えて取り組んだ。

背景には、コンテンツという言葉は近年、日本で使用されている言葉であり、コンテンツが何を指し、どのようなコンテンツがあるのかについては十分に整理されていないことから、それを分類化し、整理することによって、コンテンツの実態を把握した。その特徴や産業を明らかにしていくために 1on1 聞き取り調査、現地環境調査、アンケート調査では、ヒアリング調査/アンケート調査を実施した。自治体、コンテンツ提供者、コンテンツツーリストの意思決定過程を調査した。

具体的には、自治体提供の資料や公的データの収集、当該地域における自治体、コンテンツ提供者、コンテンツツーリストにヒアリング調査実施した。三者の意思決定過程がどのように相互作用・相互影響を及ぼしているのかについて明らかにするために本ヒアリング調査を行った。

理論分析に関しては、既存モデルで対処できることをまず見極めながら、基本となるモデルを構築し、その範囲で得られる予測と入手可能なフィールドデータとの照合を行う予定であったがこれは、次年度へ見送った。

社会的効果分析するためにスポーツイベントとコンテンツツーリズムに関連する産業の社会的効果をききとった。自治体、企業やコンテンツの提供者、参加者における満足度、多様性、愛着度やスポーツイベント、コンテンツツーリズムを通じたコミュニティ形成結果の評価と地域の相互作用のメカニズムの探索、スタッフ育成効果などを合わせて情報収集、検討した。コンテンツツーリズムにおける社会的効果分析方法の確立をめざした。

### 3. 研究成果と公表

計画では、社会学的な観光の概念と経済学的な分析方法の作成、経営学的な見方から提供者が消費者へかかわるアプローチの提示を目的とした研究全体の構図がある。今年度研究では、概念整理と実践課程の情報収集が主な研究活動となった。

奄美市の自治体や公共施設の管理者からの情報では、ツーリズムの提供側として、地域を活性化するための手段としてツーリズムを選択していくことは現在計画になかった。奄美地方におけるコンテンツの現状を現地調査により情報収集した。現地の公共施設の管理者からの情報では、アニメ以外のコンテンツが多数存在しているにもかかわらず、コンテンツツーリズムへ向けた具体的な動きはないという情報を得た。可能性の存在を確認できた。

富山県の事例調査では、コンテンツツーリズムの3者協働による地域活性化につながる取組みの端緒を知る機会となった。コンテンツ制作の企業が大学、自治体と連携して協働スペースを設置していること、このスペースに若い世代の製作者や活動家が参集している情報を得られた。コンテンツツーリズムを実践することで活性化に向かう行動過程を知ることができた。

次に整理した概念と考察結果を地域に還元するため以下に要約を示す。

コンテンツツーリズムのコンテンツ範囲の拡大にむけて、スポーツを利用可能な手段として仮説を立てた。ツーリズムでは、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。ここでツーリズムの過程を確認できると考え資料収集した。

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ており、この概念をビジネスであるツーリズムに置き換え活用できるように要約することが必要であると認識された。

本研究では、先行研究調査からツーリズムの定義を「仕事以外の余暇時間にあてる行為」というJ・アーリの概念に依拠することで適切に研究が進む判断することができた。

スポーツは、ホイジンガの解釈を広げたカイヨワの論理展開がコンテンツに通じる概念として利用できるとし、仕事ではない時間における行為と一旦了解することにより、地域のコンテンツツーリズムの利用を促進できる概念であると整理できた。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りコンテンツツーリズムの要素として組み込みが難しい。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について情報収集した結果、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あつた。

他方、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であり、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うことで一体化するメカニズムがあることが資料調査で理解できた。利用者は、遊びを發展させ地域資源が活用されていることになり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であり、余暇時間に行為さ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

生することを強調すればインパクトをえられる。楽しみ、楽しいなど遊びの要素を含み、アニメや小説、映画等は、それぞれの領域内で想像される。そこから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とを地域に置き換える分析モデルの必要性がより強まった。

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必要である。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。このことから商品化に昇格させる場面では、工夫が必要で地域には使いづらいであろう。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。

本研究における概念整理と資料調査の結果は、大正大学研究紀要に投稿した。さらにこの研究を発展させるために 2019 年度コンテンツツーリズム大会でこの研究を報告し広く知見を集め今後の研究発展に利用していく。3年を目途に分析モデルの完成を目指している。

#### 参考文献

- ・アラン・コルバン 2010 「レジャーの誕生（上）」藤原出版
- ・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
- ・オモイ・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ターションの再訪意図：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

・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

・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