



Title	アニメ作品とツーリズムの接点を地域から考える
Author(s)	山村, 高淑
Citation	『知のフロンティア 第2号 北海道大学の研究者は、いま』, pp.200-201
Issue Date	2012-10
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/53615
Type	column
File Information	02_p200-201 Yamamura.pdf



[Instructions for use](#)

アニメ作品とツーリズムの接点を地域から考える

観光学高等研究センター
大学院国際広報メディア・観光学院

やまむら たかよし
准教授 **山村 高淑**



出身高校：静岡県立浜松北高校
最終学歴：東京大学大学院工学系研究科

専門分野：社会開発論、コンテンツツーリズム論
研究のキーワード：コンテンツ、ツーリズム、地域、文化資源、アニメ
HP アドレス：[http:// www.cats.hokudai.ac.jp/](http://www.cats.hokudai.ac.jp/)

どんな研究をしているのですか？

私の現在の研究テーマは、**コンテンツツーリズム**が地域文化の保護・継承、活性化に果たす可能性と課題について明らかにすることです。国土交通省・経済産業省・文化庁は2005年、共同で、コンテンツツーリズムを次のように定義しました。「**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」。こうしたツーリズムが単に産業振興だけでなく、地域文化の保護と継承に貢献することができるのか、もしできるとすれば、どういった枠組みが必要なのか、日本各地を取材しながら考えています。言い換えれば、「メディア作品」と「地域文化」と「人の移動・交流」、この三つの事項の相互作用についての研究です。ですから、研究の具体的内容は、「作品を見て」、「舞台を訪れ地域の文化を調査し」、「ツーリズムによってどのような交流が生まれ、地域文化が活性化したのか考察する」作業の繰り返しです。特にここ数年は**アニメ**作品の可能性について重点的に研究しています。



写真1 アニメ作品の舞台を取材(石川県、のと鉄道西岸駅にて)



写真2 アニメで描かれたお祭りが現実の地域行事となった例。金沢市湯涌温泉「ほんぼり祭り」。

地域文化とツーリストをつなぐ方法を考える

ユネスコの諮問機関である国際 NGO イコモスは、1999年に発表した『国際文化観光憲章』の中で、ツーリズムが**文化資源**の保護と継承に資するためには、三種類のアクセス手段の整備が重要である、とうたっています。すなわち、「物理的アクセス」「知的アクセス」「感情的アクセス」の三つです。「物理的アクセス」は主として交通や空間整備。「知的アクセス」はガイドンスやガイドブックなどによる正確な知識情報の提供。「感情的アクセス」は親しみ、親近感を覚えるしかけです。私はこの三番目の「感情的アクセス」の極めて有

効な方法として、ある地域を舞台にしたメディア作品、特にアニメコンテンツがあるのではないかと考えています。

特に2000年代後半から、アニメ作品の舞台を訪れるいわゆる「アニメ聖地巡礼」という旅行行動が話題になっていますが、こうした舞台のいくつかでは、ファンと地域住民との交流が進み、まちおこしに繋がるという現象が見られます。まさに「感情的アクセス」手段としてのアニメコンテンツが、ファンと地域との交流を促進し、地域文化を活性化していったプロセスをそこに見ることができます。

こうした観点から私は、ファン、地域、そしてコンテンツ製作者（著作権者）の三者を、コンテンツツーリズムの主たるプレーヤーとして設定し、これら三者がどのような関係性を構築することで、地域文化の活性化が可能となったのか明らかにするべく、具体的事例を取り上げ、関係者へのインタビューを重ねています。

「ツーリズム」という奥深い研究対象

私は最終的にツーリズムを、より人間らしく心豊かに生きられる社会をつくっていくための交流の手段であり仕組みであると位置づけたいと思っています。そのためには、ツーリズムを二つの軸で捉える必要があると考えています。一つ目は時間軸、つまり「世代間の交流」です。文化の継承と創造、生と死、教育というテーマと深く関連します。二つ目は空間軸、すなわち「地域間の交流」です。寛容性と相互理解をどう生むのか。文化外交、文化的安全保障論にまで展開可能なテーマです。そしてこれらを縦軸と横軸に取り、その接点に交流の場としての地域を設定してみる。こうした仕組みをどのように創り出していったら良いのか？具体的な事例を取り上げ、現場から解明していきたいと考えています。



写真3 現地調査ではとにかくひたすら歩いて、そして地元の方のお話を聞いてまいります。長野県小諸市にて。



写真4 TOYAKOマンガ・アニメフェスタに参加しコスプレを実践するゼミ生と筆者。これも重要なアクションリサーチ！

参考書

- (1) 山村高淑、『アニメ・マンガで地域振興～まちのファンを生むコンテンツツーリズム開発法～』、東京法令出版（2011）
- (2) 山村高淑・岡本健編、『観光資源としてのコンテンツを考える：情報社会における旅行行動の諸相から』、CATS叢書第7号（2012）(<http://hdl.handle.net/2115/49628>)