HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	オープンソースによる自律的観光 ： デザインプロセスへの観光客の参加とその促進メカニズム
Author(s)	敷田, 麻実; 森重, 昌之
Relation	文化遺産マネジメントとツーリズムの持続的関係構築に関する研究（国立民族学博物館調査報告 ; 61). 西山徳明編. pp. 243-261
Issue Date	2006-03-22
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/34788
Type	journal article
File Information	1467-1.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

西山徳明編『文化遺産マネジメントとツーリズムの持続的関係構築に関する研究』
国立民族学博物館調査報告　61:243-261(2006)

オープンソースによる自律的観光
デザインプロセスへの観光客の参加とその促進メカニズム

敷田　麻実
金沢工業大学情報フロンティア学部

森重　昌之
株式会社計画情報研究所

Autonomous Tourism by Open-source Management:
Participation of Tourists to Tourism Design Process and its Mechanism

Asami Shikida
Kanazawa Institute of Technology

Masayuki Morishige
Research Institute of City Planning and Communication

近年，地域社会や観光客の「自律性」に着目し，地域主導で創出する持続可能な観光として「自律的観光」が注目を集めている。しかし自律的観光の定義や実現プロセスなどについては，これまで十分に調査・研究されてこなかった。そこで本稿では，観光をデザインする観光地の立場から自律的観光を定義するとともに，観光客の観光デザインプロセスへの参加度合いが，観光地の自律性と関連することを述べた。そして観光地が観光に対する基本的考え方を示し，観光客の持つ多様な知識やノウハウを取り入れる方法として「オープンソースによる自律的観光」が優れていることを示した。また，オープンソースによる自律的観光を実現するためのプロセスモデルとして「サーキットモデル」を応用し，その促進要因としてインターミディアリーとインタープリタが重要であることを指摘した。さらに，デザインプロセスへの主体的参加を実践している登別市ネイチャーセンター「ふぉれすと鉱山」と，そこでインターミディアリーの役割を果たしているNPO法人「ねおす」の事例を紹介し，オープンソースによる自律的観光の実現可能性を検討した。

In the community-based tourism in Japan, much attention has been paid for an autonomous tourism. It is recognized as one of the conditions for achieving sustainable tourism at local level. Although there are many studies to document sustainability of tourism, there is no clear definition for the autonomous tourism. This study attempts to define and illustrate the autonomous tourism and its nature. It is the type of tourism that local community takes the initiative in management of tourism. At the same time, authors stated that the participation of tourists in tourism design process is related to the autonomy. To achieve autonomous tourism with proactive participation, “open- source” management that utilizes knowledge of tourists is strongly recommended. In addition, authors apply “circuit model” to create open-source Tourism management. To facilitate the model, intermediary and interpreter are important factors. Feasibility study of autonomous tourism by open-source management is carried out on “Forest KOZAN” and “NEOS” in Hokkaido.

1 緒　言
2 観光の対象や形態の多様化
3 自律的観光と観光客の参加
3.1 自律的観光の定義
3.2 観光のデザインプロセスへの観光客の参加
3.3 自律的観光と観光客の参加の関係
4 自律的観光の促進メカニズム
4.1 オープンソースによる観光デザインプロセスとサーキットモデル
4.2 インターミディアリーとインタープリタの役割
5 オープンソースによる自律的観光のケーススタディ
5.1「ふぉれすと鉱山」のオーダーメイドプログラムにおける主体的参加
5.2 NPO法人「ねおす」によるインターミディアリー
6 結　言

＊key words: Autonomous Tourism, Participation in Design Process, Open-source, Circuit Model, Intermediary, Interpreter
＊キーワード：自律的観光，デザインプロセスへの参加，オープンソース，サーキットモデル，インターミディアリー，インタープリタ

1 緒　言

20世紀後半以降，観光需要は余暇時間の創出，時間や空間上の制約を克服する技術革新，観光関連産業や組織の発達などにより急増し（西山 2001），いわゆる「マスツーリズム」として大量化・大衆化されていった。日本でも1960年代からの高度経済成長期に，経済発展や地域開発に伴って観光が拡大していったが，次第に自然環境の破壊や文化遺産の劣化，経済波及効果の地域外への漏出など，マスツーリズムによる観光地での弊害発生が明らかになっていった。

こうしたマスツーリズムに対峙する形で，1980年代後半からエコツーリズムやヘリテージ・ツーリズム，サステイナブル・ツーリズムなどのさまざまな観光が誕生し，マスツーリズムの持つ欠点を解消する観光として期待されている。その中で特に，地域社会や観光客の「自律性」に着目し，地域の内発性などの視点を持つ観光として，「自律的観光」が注目されている。自律的観光について，その可能性に関する議論はいくつか見られるが（森栗 2004），具体的な内容や実現方法などの議論は必ずしも十分ではない。早くから自律的観光を提唱している石森（2001）も，自律的観光の創出が世界的課題であるが，調査・研究が十分に試みられていないことを指摘している。

そこで本稿では，観光の対象や形態の変化から自律的観光が求められていることを示した上で，観光をデザインする観光地の立場から自律的観光を定義した。その上で，観光客の自律的な選択や決定よりも「観光デザインプロセス」への参加度合いが，観光地の自律性と関連することを示した。そして観光地が自律的に観光をデザインし，観光客がデザインプロセスに主体的に参加する方法として「オープンソース」の考え方を示した。

また，オープンソースによる自律的観光を進めるためのプロセスモデルとして「サーキットモデル」を応用し，その促進要因としてインターミディアリーとインタープリタが重要であることを示した。さらにオープンソースによるデザインプロセスの実践例として，北海道登別市ネイチャーセンター「ふぉれすと鉱山」と，そこでインターミディアリーの役割を果たしているNPO法人「ねおす」の取組みを紹介し，オープンソースによる自律的観光の実現方法や課題を整理した。

2　観光の対象や形態の多様化

観光産業は1960年代以降，ほぼ一貫して拡大傾向にある（敷田・森重 2001）が，東西冷戦の終結や経済のグローバル化，国内では少子・高齢化の進行などを背景に，近年は国，地方ともに観光政策や観光面の取組みを重視しつつある。例えば，国土交通省は2002年12月に関係府省と連携して「グローバル観光戦略」を策定し，2003年度から大規模な訪日キャンペーン「ビジット・ジャパン・キャンペーン（Visit Japan Campaign: VJC）」を展開し，国全体として観光振興に力を入れている。一方，地方でも数多くの地域が，資源やその土地の個性を活用した観光に着目した地域振興をめざしている。実際，2003年の国内における旅行・観光関連総消費額は23.8兆円，生産波及効果は53.9兆円，雇用創出効果は442万人と推計されており（国土交通省 2004），観光が地域振興に与えるインパクトは大きいことがうかがえる。

世界観光機関（WTO）によると，1950年に約2,500万人であった世界の観光客数（国際観光客到着数）は，ほぼ一貫して増加し，2002年には7億人を超えたが，半世紀の間に観光の内容や形態も大きく変化した。従来は観光業者がツアーを企画し，団体で観光地を短期間でめぐる，いわゆる「マスツーリズム」が観光の中心であった。しかしマスツーリズムでは，観光業者が利益追求を重視するあまり，観光地となった地域社会の意向がしばしば軽視されたり，地域資源の破壊や悪用，誤用などが行われたりするケースが見られ（石森 2001），観光地の問題として負のインパクトが取り上げられるようになった。前田（2003）も，探検段階から関与，発展，強化，停滞，そして衰退段階に至るマスツーリズムのライフサイクルを示し，成熟段階を見極めることなく衰退するマスツーリズムが，過度の開発や観光地の疲弊をもたらすことを指摘している。一方，観光客側からもマスツーリズムには飽き足らず，特定の目的を持って観光地を訪れるタイプの観光への欲求が生まれてきた（敷田ほか 2001）。そしてマスツーリズムがほとんどの観光地を席巻し，もはや新しい観光地を探すことが困難になる中で，特別なテーマを持った観光（special interest tourism）が魅力ある観光商品として新たに注目されるようになった。

このような観光の例として，まず文化財的価値の高い遺産を資源として活用する観光

であるヘリテージ・ツーリズムがあげられる（西山 2001）。またエコツーリズムは1980年代後半から観光の一形態として認知され，1990年代から特に注目を集めている（敷田ほか 2001）。その他にも，従来あまり観光の対象と認識されていなかった独自の景観や食材，伝統・文化，生活空間など，地域のさまざまな資源や固有の資産に注目した観光が現れ，観光客の価値観の多様化に合わせて，テーマや観光地も多様化している。

こうした観光対象の拡大だけでなく，観光形態も変化している。例えば団体旅行が特徴であったマスツーリズムから，家族や友人などの少人数のグループで行動し，観光客自身が内容を選択したり，ルートを決定したりする観光が増えている。また観光地の資源だけでなく，移動そのものも楽しむようになっている。例えば，団体旅行中心の温泉観光地であった石川県加賀温泉郷では，少人数グループ向けの2次的交通手段として，2000年8月から地域周遊バスCANBUS（キャンバス）が運行するなど，観光形態の変化に対応した新たな試みも見られる。

さらに，エコツーリズムに代表されるように，従来の観光業界，宿泊施設や飲食店などに加え，地域住民や環境保全の関係者までが観光に関与するなど，観光に関わる主体も多様化しつつある。もともと観光はある1つの主体や活動だけで成立するものではなく，観光業者や宿泊施設，飲食店，交通事業者などのさまざまな主体や活動を結びつけることによって成り立つ産業である。従来は地域の一部の主体だけが関わっていたため，地域住民と観光は切り離して考えられることが多かったが観光が地域振興の道具として認識されるに従って，地域の多様な主体が観光に関わり始めている。

しかし，近年は観光ボランティアとして地域住民が関わることや，地域の生活空間が観光の対象となり，地域住民の意図とは無関係に観光と関わりを持つ場合もある。観光客にとっては，地域住民や地域資源と直接接触する機会が増加することで高い満足度が得られる反面，観光地にとってはより大きな負荷がもたらされる危険性もある。敷田・森重（2003a）も，エコツーリズムが自然環境や地域社会に与える影響が無視できないとすれば，何らかの対策が必要であると述べている。

以上のように，マスツーリズムに代表される従来型観光がもたらす弊害に対応する形で，観光の対象や目的地，形態，関係者が多様化している。こうした変化の中で，観光地にとって望ましい観光の内容や形態とはどのようなものであり，その方向性を導き出すためにどのようなマネジメントが必要とされているかについて考える必要がある。

3　自律的観光と観光客の参加

3.1　自律的観光の定義

ヘリテージ・ツーリズムやエコツーリズムなどの特別なテーマを持った観光に共通するのは，観光地が地域外の観光業者や資本に従属させられやすい，従来のマスツーリズ

ムに対する批判的な姿勢であろう。そこで従属から独立するための方法の1つとして，観光地が自律することが重要であるとして，「自律的観光」が提唱されている。中でも石森（2001）は，地域の人々や集団が地域固有の自然資源や文化資源を持続的に利用することによって，地域主導で創出する持続可能な観光が自律的観光であると早い時期から言及している。それに対して，地域外の観光業者や資本によって規制や条件づけされた観光を「他律的観光」としている。つまり，地域外の観光業者が観光地の地域資源を一方的に利用するため，地域資源の管理が他律的になり，結果的に地域資源の状態が悪化するというマスツーリズムの対立概念として，自律的観光を捉えることができる。その上で石森（2002）は，観光サービスの提供者となる観光地とそのサービスの受益者である観光客の立場から，自律的観光について言及している。

まず観光地の立場では，地域外の観光業者や資本にコントロールされるのではなく，地域社会の側が自らの意思や判断で観光サービスを提供することが重要であると述べている。他律的観光では観光利益が地域外に漏出し，また自然環境や文化遺産の破壊など観光地に対する負荷だけが残される。このように地域資源という「部品」を地域外の観光業者に提供するだけで，他律的な外部依存が進むマスツーリズムと異なり，自律的観光では地域でツアーという「完成品」をデザインする（敷田・森重2001）。

ただし，自律的観光では観光地側が観光サービスをフルセットで用意することが必要条件ではない。石森（2002）も述べているように，地域が観光サービスやツアーとしてつくる完成品は，「必ずしもすべて地域資源でなければならない」，あるいは「すべて地域内の観光業者でなければならない」というわけではなく，地域外に頼る部分も含めて，地域が観光サービスを提供するしくみを主体的にデザインできるかどうかがより重要と考えられる。

こうして観光地が自律的に観光をデザインすることによって，地域外への利益の漏出を防ぐことができるだけでなく，地域や観光を取り巻く環境変化にも順応できる。前述したように，観光客の観光に対するニーズは一定ではなく，地域社会の価値観も変化している。観光客の活動を地域が主体的に管理することによって，観光が地域に及ぼす影響をコントロールできる。なお，ここで言う「管理（management）」とは，人為的な「統制（control）」とは異なる「やりくり」などの意味である。

次に観光客の立場から見た自律的観光について，石森（2002）は観光客の個別の好みや意思によって観光サービスの内容を決められたり，選択できたりすることと述べている。そして他律的観光の事例としてマスツーリズムを取り上げ，観光業者が企画したプランに従って観光することが大部分を占めていると指摘している。それに対して，前述した特別なテーマを持った観光では，決められた観光サービスではなく，自分の意思で観光サービスを選択したり決めたりすることが多い。つまり観光客も観光サービスの提供者から「自律」し，自らの意思でサービスを選択している。

しかし制限を受けた中での選択や，主体的に選択したつもりでも選択肢が広がっているだけで，実際には「コントロール」されている状態も考えられる。例えばインターネットの図書購買サイトなどで，利用者の好みを分析して提供されるような「選択」は，実質的には自律的と考えにくい。そこで，自律を単純に選択や決定の問題として捉えるのではなく，観光サービスのデザインから提供，享受までに至る観光プロセスへの観光客の「参加の度合い」という視点で検討する必要があるのではないか。そして，観光が自律的であるかどうかは観光客側だけの問題ではなく，あくまで地域の観光全体，つまり地域の観光デザインのしくみが自律的であるかどうかで判断すべきであると考えられる。

3.2 観光のデザインプロセスへの観光客の参加

観光客の観光デザインプロセスへの参加を検討する場合，観光客の参加状態は単純ではない。野田（2003）が「参加型開発」に関して述べているように，参加状態は「参加している」あるいは「参加していない」という区分のほかに，参加者の「主体性」によっても区分できる。観光客が主体的・自主的に観光プロセスに参加しているか，または消極的であるかどうかは，その間に明確な区分はなくとも明らかに差が認められる。つまり観光における参加度合いには，消極的状態から主体的（積極的）状態まで幅があると考えられる。

観光デザインプロセスへの消極的参加とは，観光業者が企画した観光サービスを，観光客が単純に享受しているだけの状態である。一方，主体的参加とは観光サービスのデザインに対してアイディアを出すだけのレベルから，他の観光客に働きかけるレベル，そして観光客自身が観光サービスのデザインに意識的に関わるレベルまで段階的にある。例えばモニターツアーは，観光客が観光プロセス，特にそのデザインプロセスに対してアイディアを提供できるという点で主体的参加の1つである。また，観光客自身が他の観光客に働きかけて観光地に案内することも主体的参加の例であろう。つまり消極的参加から主体的（積極的）参加への変化は，観光客の主体性の高まりとともに，観光客の持つ知識やノウハウを観光サービスのデザインプロセスにどれだけ生かせるかということでもある。

そして観光客が主体的に参加できれば，敷田・森重（2003a）が述べるように，結果的に地域資源の持続可能な利用や賢明な利用（wise use）という本来の「自律的観光」の実現可能性が高くなると思われる。また観光客の主体的参加を通じて彼らの持つ知識やノウハウを利用することは，観光地にとってメリットを生み出す。例えば，多様な価値観を持つ観光客が存在するエコツーリズムなどの新しいタイプの観光では，地域内の知識やノウハウだけで彼らの要望に対応した観光商品をデザインすることは難しい。しかし経験豊富な観光客の持つ知識やノウハウを活用できれば，この差を埋めることはできる。もちろんすべての観光客がこのような貢献をするわけではないが，一般の商品開

発などでは「リードユーザー」と呼ばれるハイレベルの消費者が，製品開発プロセスに参加することは現実に起こっている（米倉2001）。

これに関連して敷田・森重（2003a）は，観光客がより優れた自然環境や地域資源を求め，さまざまな地域を転々とすることで，彼らが得た知識を別の観光地で伝播する役割を指摘している。観光客の知識やノウハウはツアーをデザインする上で重要な役割を果たすと考えられる。また安福（2003）も，観光客が観光対象の保護に関わったり，資源情報の収集に観光客を参加させたりする取組みを紹介し，観光客が地域の価値を認知させる効果を指摘している。さらにエコツーリズムなどでは観光の管理が避けて通れないが，観光客がデザインプロセスに積極的に関わることで，観光客の状況に合わせた「順応的管理」が実現しやすくなる。このように観光客の主体的参加は，サービスを提供する観光地とその受け手の観光客という固定された関係を変化させる可能性を持っている。

3.3 自律的観光と観光客の参加の関係

自律的観光には，観光地の自律性と観光客の自律性が存在すると提唱されている（石森 2002）。しかしこれまで述べてきたように，観光客が自律しているかどうかということ自体は，観光地の自律性とは直接関係しない。言い換えれば，自律的な観光客が多く来訪するからといって自律的な観光地になるとは言えない。むしろ，前述したように観光客の観光デザインプロセスへの主体的な参加度合いの方が，観光地の自律性と関連する可能性が高い。

その関係をわかりやすく表現すると図-1のようになる。ここでは観光地，すなわち観光サービスの提供側の視点から自律的観光と他律的観光に分類する一方，観光客のデザインプロセスへの参加度合いの視点から主体的参加と消極的参加に区分した。石森（2002）は観光地が観光サービスについて自律的に意思決定でき，観光客が主体的にそのサービスを選択・決定できる状態を自律的観光と定義づけている（図-1左）。もちろん観光客の自律的な選択・決定も重要であるが，それは観光客の観光デザインプロセスへの参加の1つにすぎない。そこで本稿では，「観光地の自律性」と「観光客のデザインプロセスへの参加度合い」から，自律的観光を位置づけることが重要であると考えた（図-1右）。

自律的観光をこのように考えた場合，上記の二要素によって分類される観光形態の例を図-2に示す。なお図-2はあくまで一例であり，「観光客と主催者側が一緒にツアーをデザインする」観光のすべてが自律的観光であり，マスツアーやパッケージツアーのすべてが他律的観光というわけではない。

例えば，観光地が地域外の資本や観光業者に主導され，観光客も参加するだけの観光は他律的で消極的参加型の観光といえる。また観光自体は地域外からのコントロールを受けるが，デザインプロセスに観光客が参加する観光の例として，最近多くなってき

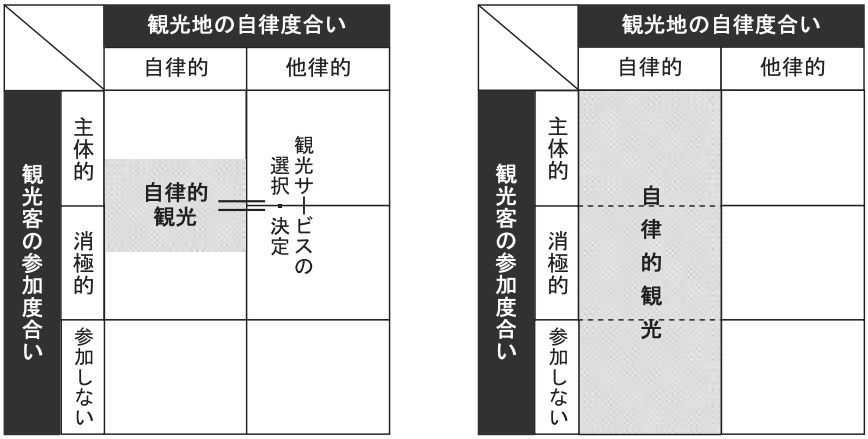

図-1　石森（2002）（左）と本稿（右）の自律的観光における観光客の捉え方の相違

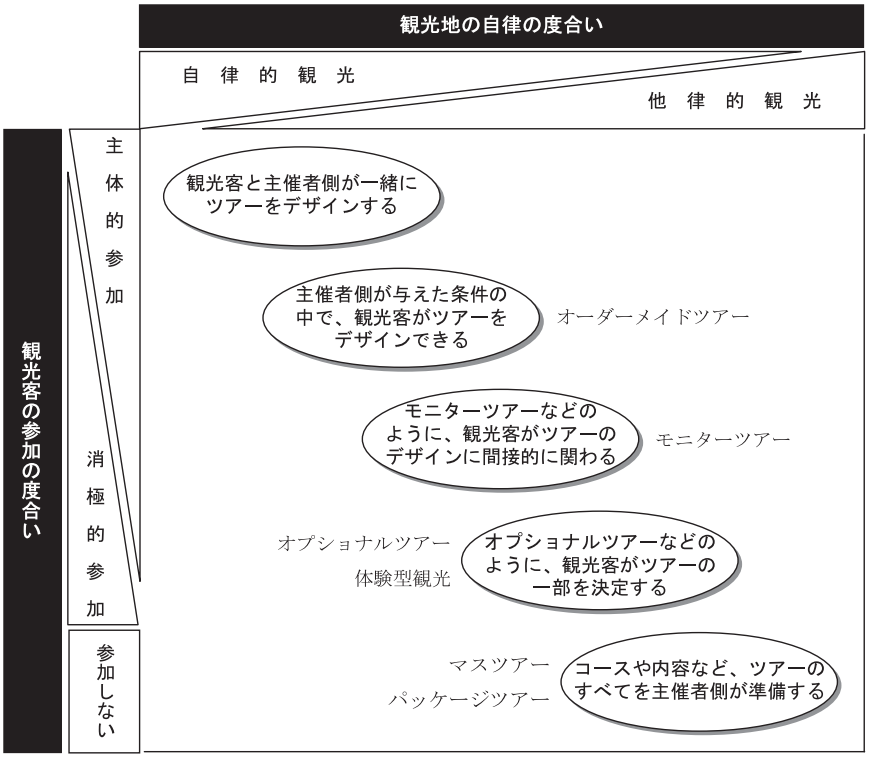

図-2　観光における自律と参加の関係例

た「体験型観光」をあげることができる。体験型観光は参加者である観光客の意識も高く，意欲もあることが多いが，その体験自体は観光客がデザインしたものではなく，あくまで決められた参加の域を超えない。

一方，地域外の観光業者に頼らず，地域独自でデザインする観光も最近増えてきているが，観光客の視点で考えれば，すでに決められた枠組みに参加するだけの観光もある。例えば文化遺産や自然環境に関して，地域が決定したルールに基づいて観光客による負荷を厳格に管理しなければならない場合は，自律的で消極的参加型の観光に位置づけられよう。そして観光地が自律的にデザインし，観光客が主体的に参加する観光は図-2の左上に位置する。参加者の意思がツアーに反映可能なエコツーリズムなどはその事例であろう。

この自律と参加の関係は，単純に他律的で消極的参加型の観光よりも自律的で主体的参加型の観光の方が優れているということではない。むしろ観光をデザインする主体と観光客の参加形態を組み合わせて考えることで，ある観光地が行っている観光サービスの状態やめざすべき方向などを知ることが重要である。

4　自律的観光の促進メカニズム

4.1 オープンソースによる観光デザインプロセスとサーキットモデル

地域の観光をデザインと参加の視点から考えてきたが，マスツーリズムに代表される他律的で消極的参加型の観光は地域外の観光業者が主導的に進める形態であり，そのデザイン方法は数多く示されている。しかし自律的で主体的参加型の観光については，これまで十分な調査・研究は進められてこなかった。自律的で主体的参加型の観光では，観光対象が広がるだけでなく，地域住民など地域内の多様な主体もそれに参加するため，従来型の観光とは異なるデザイン方法が必要と思われる。

このように多様な主体の参加を前提としてデザインする観光では，リナックスなどで評価が高い「オープンソース」の考え方が参考になる。オープンソースとは，ソースコード（ソフトウェアの構成要素）を公開し，誰もが開発に参加できるようにしたソフトウェアの総称である（川崎 1999；末松 2002）。そこで，この手法を観光分野でも応用できないか。つまり，観光地が観光に対する基本的な考え方を示した上で，地域内外の多様な主体のデザインプロセスへの主体的参加を広く募ることで，よりレベルの高い観光をデザインするしくみを想定したい。

オープンソースでは，全体設計図である「アーキテクチャー」とそれを構成する「モジュール」が必要と言われているが，オープンソースによって観光をデザインする場合でも，まず観光の基本方針を描いたアーキテクチャーが必要である。それは他から与えられたものではなく，観光地や地域自身がアーキテクチャーを主体的に持つことが前提

となる。それを共有した上で，観光に関わる関係者が観光サービスなどのモジュールをデザインする。その段階で，観光客や地域住民なども主体的に参加することが可能となる。

それでは，このデザインプロセスをどのように進めればよいであろうか。例えば環境管理プロセスの設計や評価などに利用されている「PDCAサイクル」のように，プロセス全体を描いた指針となるモデルがあると効果的と思われるかもしれない。しかしPDCAサイクルでは，「どのようにプロセスに参加するか」が考慮されておらず，また基本プロセス自体は変更できないので，本稿が扱う観光分野での適用は難しいと思われる。そこでこのようなオープンソースによる観光デザインのためのモデルとして，より参加プロセスを明確にした「サーキットモデル」を応用したい。

サーキットモデルとは，創造的な地域活動や観光のしくみづくりのためのプロセスを説明したモデルであるが，その詳細については敷田・森重（2003a；2003b）などに譲る。サーキットモデルは「店を開く（opening stores）」，「ネットワークの形成（networking）」，「成果の発信 （presentation）」，「イメージの形成（evaluation）」の4つのフェーズと，「学習」のコアで構成され，その全体構造は図-3のように比較的単純である。

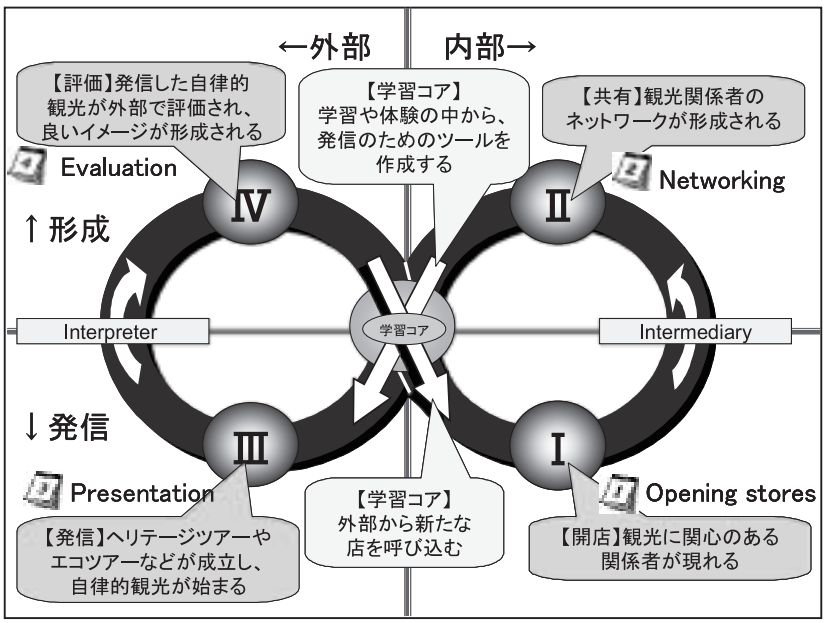

図-3　オープンソースによる自律的観光のサーキットモデル

サーキットモデルは，一般に図-3の右下の「店を開く」からスタートする（フェーズ①）。店を開くとは，「よそ者のまなざし」を持つ地域住民や観光客が「知識を開示する」という意味であり，地域資源や観光などに関するさまざまな専門的・実践的・現実的知識を周囲の人に開示することを指す。そして，地域でこのような店（知識）がいくつか開かれると，相互のネットワークが形成される（フェーズ②）。この段階では何の利益も生み出さない単なるネットワークであるが，開いた店，つまり知識を開示した人々の間で話し合いなどが頻繁になると，相互の知識共有が起き，学習が進む（コアの段階）。

そのネットワークの形成によって，エコツアーなどの持続可能な観光という「成果」が生み出される。それが地域外に向けて発信され，そこから地域のアイデンティティやコンセプトが見えるようになる（フェーズ③）。そして地域住民や観光客がそれらに賛同すると，表現した成果が正当化され，受け手に良いイメージが形成される（フェーズ④）。さらに，「優れた観光を提供している」というイメージに魅きつけられた（イメージに賛同した）地域住民や観光客がモジュールのデザインに参加し，観光地に新たな知識が持ち込まれる（再びコア）。そして賛同者が持つ知識を加えることで，次のサイクルに入っていく（一段レベルの高いフェーズ①に戻る）。

このモデルにおける主体的参加とは，「評価（フェーズ④）」から「店を開く（フェーズ①）」に至るプロセスである。この時，自律的観光をデザインするという「役割（ロール）」を認識すると同時に，地域が持つ「ルール」を新たな参加者は理解する必要がある。

オープンソースによる観光プロセスの進め方をサーキットモデルで描くことによって，地域住民や観光客が観光デザインプロセスに主体的に参加し，彼らの持つ知識を活用した自律的観光をデザインできると考えられる。そしてオープンソースによる観光を進めようと考えている地域にとって，サーキットモデルはその進捗状況の確認や重点を置くべき項目などを検討する際に活用できる。

4.2 インターミディアリーとインタープリタの役割

サーキットモデルを用いたオープンソースによる自律的観光のデザインプロセスを明らかにしたが，その際にサーキットモデルは自動的に回転するのではなく，それを回転させる推進力が必要と思われる。それはまちづくり活動における「ファシリテーター」のような促進要因と考えられる。それではオープンソースによる自律的観光を進める際にどのような推進力が必要となるであろうか。

まず，サーキットモデルの「成果の発信」から「イメージの形成」に至るプロセスを促進する「インタープリタ（interpreter）」があげられる（図-3左側の矢印）。一般にインタープリタとは，何らかの情報をわかりやすく翻訳・通訳する役割や，エコツーリズムでは地域の自然環境や文化をわかりやすく解説することと言われる。安福（2003）

も，観光対象の理解や重要性の認識，保護といった教育活動を含むインタープリタは観光では重要であると指摘している。ここでは，観光地がツアーやサービスを通じて表現したアイデンティティを具体的なコンセプトにし，地域住民や観光客に示す役割として，インタープリタを捉える。そして観光地が発信したコンセプトをインタープリタがわかりやすく伝えることによって，地域住民や観光客はその内容を理解しやすくなり，デザインプロセスへの多様な参加を促進できる。

こうしたインタープリタの機能も重要であるが，オープンソースによる自律的観光を進めるためには地域内部，つまりサーキットモデルの「店を開く」から「ネットワークの形成」に至るプロセスを促進することも必要である。その役割を担う機能として「インターミディアリー（intermediary）」があげられる（図-3右側の矢印）。インターミディアリーとは「中間支援」や「中間支援組織」などと訳されるが（櫻井 2004），主体間を結びつける場づくりを担ったり，議論の場でファシリテートしたりする機能で，NPO分野では行政とNPOやボランティアを媒介する機能として重要性が指摘されている。

この中間支援という意味ではインタープリタとインターミディアリーは同様であるが，インタープリタが外部へ発信された成果と人（成果という「形式知」と「人」）を結びつける役割を持っているのに対し，インターミディアリーは人と人（人が持つ形式知同士）を結びつける役割を担っている。そこで以下では，観光客の知識やノウハウをネットワーク化することをインターミディアリーと捉えることとする。

マスツーリズムに代表される他律的観光では，観光のテーマや目的地などが地域外の観光業者によって決められるため，観光地側は観光業者に依存して，観光サービスや地域資源などの「部品」を提供するだけでツアーをデザインできた。そのため観光地側にはノウハウがほとんど必要なく，地域内でのインターミディアリーも必要とされなかった。また観光業者にとっても，マスツアーの場合は観光に関わる主体がある程度固定されているため，容易に主体間のネットワークを形成できた。

しかし自律的観光では，主体的に参加した多様な関係者の持つ知識やノウハウを結びつけるためのネットワークを，地域で独自に創出しなければならない。また，ヘリテージ・ツーリズムやエコツーリズムという観光のテーマに合わせて，その都度ネットワークを構築する必要もある。そこで，観光客と地域のネットワーク形成を支援する役割としてインターミディアリーがより重要になってくる。

5　オープンソースによる自律的観光のケーススタディ

5.1 ふぉれすと鉱山のオーダーメイドプログラムにおける主体的参加

これまで，自律的観光における観光客の観光デザインプロセスへの主体的参加，

オープンソースによる自律的観光の実践，それを促進するためのインターミディアリーの重要性などについて指摘してきた。そこでこうした可能性を検証するため，オープンソースによるデザインプロセスへの主体的参加を実践している北海道登別市ネイチャーセンター「ふぉれすと鉱山」と，そこでインターミディアリーの役割を果たしているNPO法人「ねおす」の取組みを紹介したい。

「ねおす」は1992年1月に任意団体「北海道自然体験学校NEOS」として設立され，1999年4月にNPO法人として認可されたエコツアーの企画・実施や人材育成などの活動を行う団体である。現在は北海道内の「黒松内ぶなの森自然学校」（黒松内町），「大雪山自然学校」（東川町），「登別市ネイチャーセンターふぉれすと鉱山」，「川湯エコミュージアムセンター」（弟子屈町）の4つのエコサイトに常勤スタッフを配置するなどして，「子ども事業」や「人材育成事業」，「地域支援活動」などを実践している。

この「ねおす」がデザインプロセスへの主体的参加を実践しているエコサイトの1つが，登別市ネイチャーセンターふぉれすと鉱山である。ふぉれすと鉱山は登別市街から北へ10km，明治から大正時代に幌別鉱山として栄えた場所に位置し，登別市営の宿泊型自然体験学習施設として2002年4月に開館した。利用者は増加傾向にあり，2004年度は年間約16,866人が利用している。登別市では，「ふるさと創生事業」の1億円の使途を市民レベルで検討するため，1989年7月に「いきいき人とまち推進会議」を設立し，その中でネイチャーセンターの必要性を訴えてきた。そして1994年3月に「鉱山の自然の村づくり構想」を提言し，その後の1998年9月からより具体的な検討を行うために「人と自然のふれあい拠点の形成」懇話会を立ち上げ，1999年6月に中間報告を行った。しかし，約10年に及ぶ議論の成果を市民だけで取りまとめることができないということで，専門的立場から「ねおす」が2001年6月に参画し，運営計画を同年11月に策定した。

ふぉれすと鉱山は，利用者のニーズに合わせてフレキシブルに形を変えていく運営をめざす「永遠の未完成」や，利用者とNPO，行政が協働して運営を進める「コラボレーション」，利用者と綿密な打ち合わせを行い，ねらいとストーリーを明確にした「オーダーメイドプログラム」などを柱とした特徴的なコンセプトを打ち出している。その中で，自然体験学習のマニュアル化は困難であるとし（登別市教育委員会 2003），ふぉれすと鉱山では年間約80件のオーダーメイドプログラムを実施している。そこでオーダーメイドプログラムの立案プロセスから，オープンソースによるプログラムデザインの実践過程を整理しよう（図-4）。

まず，ふぉれすと鉱山が発信するさまざまな情報や主催するプログラムなどから，ふぉれすと鉱山のコンセプトに共感し，良いイメージを形成する人々が現れる。主催プログラムはふぉれすと鉱山が決めた内容で進められるので，利用者は体験型観光のような消極的参加の状態であるが，良いイメージを形成すれば，次にプログラムのデザイン

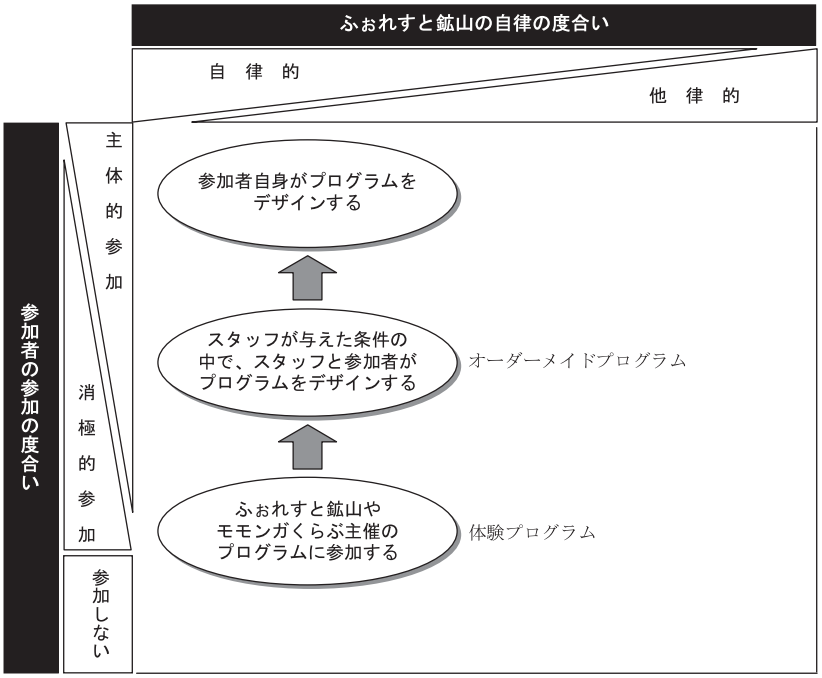

図 -4 「ふぉれすと鉱山」におけるデザインプロセスへの参加度合いの変化

プロセスに参加しようとする。ふぉれすと鉱山では，利用者の「ねらい」を聞くところからオーダーメイドプログラムが始まる。このプログラムは，いくつかのメニューから利用者が選択するというセミオーダーメイドではなく，自然環境を体験するプログラムはマニュアル化できないとの理由からオーダーメイドにこだわっている。もし利用者の「ねらい」のすべてをふぉれすと鉱山のスタッフだけで実現することが難しい場合は，ボランティア組織や来館者の支援を受けてねらいをアクティビティ化している（登別市教育委員会 2003）。この時，詳細については後述するが，「ねおす」がインターミディアリーの役割を果たしている。こうして利用者がデザインプロセスに主体的に参加しながら，プログラムがデザインされる。そして，プログラム参加者にアンケート調査を実施してフォローアップを図るとともに，プログラムの内容やアンケートによる評価結果を次のオーダーメイドプログラムの利用者にも公開し，プログラムのデザインに役立てている。

オーダーメイドプログラムの参加者を通じて，ふぉれすと鉱山のプログラムやコンセプトに良いイメージを形成した人の中には，参加者自身でプログラムを作成する人も現れている。もちろん，プログラム参加者全員がリピーターとなるわけではないが，オーダーメイドプログラムを通じてデザインプロセスへの消極的参加から主体的参加へ変化する過程で，良質なリピーターを育成・確保する機会がつくり出されている。

5.2 NPO法人「ねおす」によるインターミディアリー

ふぉれすと鉱山におけるオーダーメイドプログラムの取組みを紹介したが，同じくコンセプトとして掲げられている「コラボレーション」も，「ねおす」のインターミディアリーの役割を考えるうえで興味深い。

ふぉれすと鉱山では，2002年4月の開館まで10年以上にわたって市民レベルでの議論が続けられてきたこともあり，それらを継承しながら市民による運営サポートを得るため，2002年9月に会員数約40名でボランティア組織「モモンガくらぶ」を設立した。モモンガくらぶは「ふぉれすと鉱山」の運営をサポートするだけでなく，月1回の主催事業も開催している。しかし運営のサポートといっても，ふぉれすと鉱山は行政が管理・運営する施設であり，モモンガくらぶがどのような形で関わることができるかわからない。そこで市民と行政が協働して運営するためのインターミディアリーを「ねおす」が担っている。その結果，モモンガくらぶはある程度の権限と責任のもとでプログラムを実施し，行政もふぉれすと鉱山のスタッフ不足を補えるメリットを享受している。また行政（ふぉれすと鉱山スタッフ），「ねおす」，モモンガくらぶなどからなる「利用者懇談会」が年に5，6回開催されており，利用者でもあるモモンガくらぶの知識やノウハウがふぉれすと鉱山の運営に取り入れられている。その結果，モモンガくらぶは「店が開き」やすくなり，実際にモモンガくらぶの自主事業件数も増加傾向にある。その後，モモンガくらぶは組織としての基盤を整備・強化するため，2005年8月に「登別自然活動支援組織モモンガくらぶ」としてNPO法人化され，会員数も124名に増加している。プログラムの参加者も，主催がふぉれすと鉱山であるか，モモンガくらぶであるか，あまり意識せずに参加していることが多い。

一方，前述したオーダーメイドプログラムに対する参加者の評価結果の公表も「ねおす」が運営計画の中で提案したものであり，新たな参加者が「店を開き」やすい環境を整えている。実際にリピーターの中にはモモンガくらぶに入会する例も見られ，良質なリピーターが確保されている。こうしてふぉれすと鉱山では，「ねおす」がインターミディアリーの役割を果たすことで，コンセプトの実現に向けたサーキットモデルのレベルを高め続けている。

ふぉれすと鉱山の活動は宿泊型自然体験プログラムであり，環境学習や社会教育の要素が強い。例えば，オーダーメイドプログラムでは「ねらい」を聞くところから始めると述べたが，それはあくまでプログラム参加者のリーダーや責任者に対して行われるため，観光客のような性質の異なる集団にそのまま適用できるわけではない。しかしオープンソースによって利用者がプログラムのデザインに主体的に参加するプロセスは，比較的少人数で行われるヘリテージ・ツーリズムやエコツーリズムでも，十分起こり得ると考えられる。その際に観光地にインターミディアリーが備わっていれば，観光客はより「店を開き」やすくなったり，ネットワークを形成しやすくなったりする。そ

して観光地にとっても，新たな知識やノウハウをデザインプロセスに取り入れることで，満足度の高いツアーを創出できる。ふぉれすと鉱山では「ねおす」がその役割を担っていたが，例えば地域住民と観光客が接する民宿などもインターミディアリーの場となり得るであろう。

6 結　言

以上のように，本稿では先行研究の自律的観光の定義を参照した上で，その定義と観光地にとっての自律的観光の要件に関して考察した。そして，自律的観光とは単純な地域の「観光の自立」ではなく，地域が観光プロセスをデザインできることに他ならないことを示した。ただし地域が観光をデザインするということは，観光のすべての要素を地域資源でまかなうことをめざすわけではない。重要なことは地域側で観光の「全体像」を決定できることであり，地域外の人材や資源を活用することとは矛盾しない。そして，デザインプロセスを観光地側が把握することで，結果的に地域資源の乱用や乱獲，また地域社会に過度な負荷を与えてしまう危険を防ぐことができると考えられる。

一方，観光客にとっての自律的観光を考える場合，先行研究で議論されてきたような観光客の選択や決定の問題ではなく，まず観光プロセスへの観光客の参加度合いを評価しなければならない。その際に観光の自律性は，観光客側だけの問題ではなく，あくまで観光デザインが地域側で進められているかどうかで判断すべきであると考えられる。

さらに観光客の観光プロセスへの参加状態は単純ではなく，観光サービスを単純に享受しているだけの消極的状態から，デザインに意識的に関わるレベルの主体的（積極的）状態まで幅があると考えられる。そして消極的参加から主体的参加への変化，つまり観光客の主体性が高まり，観光客の持つ知識やノウハウを観光サービスのデザインプロセスに生かすことが重要である。観光客が主体的に参加できれば，結果的に地域資源の持続可能な利用や賢明な利用（wise use）という本来の自律的観光の実現可能性が高くなると思われる。それは，観光における「リードユーザー」の創出を意味している。

また，観光地における自律的観光と観光客の観光デザインプロセスへの主体的参加には関連があり，その両者がかみ合った状態，つまり自律的観光に観光客が主体的に参加している状態がオープンソースによる自律的観光であることを指摘した。それは，地域にとってもまた観光客にとっても，持続可能な観光を実現できる望ましい状態と考えられる。

次に，実際にオープンソースによる自律的観光をデザインするプロセスとして，サーキットモデルを応用したプロセスについて言及し，このモデルのプロセスに従ってデザインすることが可能であることを示唆した。新しい概念である自律的観光は，従来型のマスツーリズムと違い，デザインプロセスのモデルが少ないと考えられる。そこ

で，こうしたデザインのためのモデルを提案することによって，オープンソースによる観光の実現を支援できると考えられる。そしてオープンソースによる自律的観光を促進する機能として，インタープリタとインターミディアリーが重要な役割を持っていることを述べた。

最後に，ふぉれすと鉱山におけるオープンソースによるデザインプロセスへの主体的参加と，その活動を促進するインターミディアリーを担う「ねおす」の事例から，オーダーメイドプログラムを通じて利用者のデザインプロセスへの参加度合いが高まっていることを示した。そして，地域住民や利用者の知識やノウハウを取り入れたオープンソースによる自律的観光が，質の高いプログラムや良質のリピーターを創出できることを示した。このオープンソースによるデザインプロセスへの主体的参加を図る上でインターミディアリーが重要な役割を果たすが，それには一定のコストが必要となる。「ねおす」の活動事例からもインターミディアリーの重要性は説明できるが，現在はそれに見合った収益を確保することが難しい。実際，「ねおす」の場合も行政から施設管理の委託という形で収入を得て，関係者間のコーディネートやインターミディアリーを行っている。今後，インターミディアリーの活動の場を広げるためには，活動コストをどのように工面していくかが課題であろう。

自律的観光は，他律的観光によって地域外からの管理を受け，結果的に魅力を失った観光地を再構築する新たな考え方として期待されている。また観光地ばかりではなく，観光客にとってもデザインプロセスへの主体的参加が観光をより魅力的にする。それはまたヘリテージ・ツーリズムやエコツーリズムなどをどのように進めていくかを示唆する観光の新たな概念と考えられる。しかし，その実現のためにはしっかりした方法論とモデルが必要である。本稿が示唆した自律的観光と観光客のデザインプロセスへの参加，参加によるオープンソースによる観光とその実践モデルであるサーキットモデルは，これらの課題解決の一助になると思われる。

謝　辞

本稿を作成するにあたり，NPO法人「ねおす」の檜山知弘氏，伊藤輝之氏，登別市ネイチャーセンターふぉれすと鉱山の小川邦夫氏，上田融氏，遠藤潤氏をはじめ，さまざまな方々から情報を提供していただき，お忙しいところを聞き取り調査にご協力いただいた。ここに記して感謝の意を表したい。

文　献

石森秀三
2001 「21 世紀における自律的観光の可能性」石森秀三・真板昭夫編『エコツーリズムの総合的研究（国立民族学博物館調査報告第 23 号）』国立民族学博物館 , pp.5-14.

2002 「21 世紀は「自律的観光の時代」」『科学』Vol.72 No.7, pp.706-709.
川崎和哉
1999 『オープンソースワールド』翔泳社 , 398p.
国土交通省
2004「観光立国の実現と魅力ある国づくり ― 住んでよし，訪れてよしの国にするために ― 」内閣府編『時の動き』12 月号 , 国立出版局 , pp.12-19.
前田弘
2003 「観光地の変化と成長」堀川紀年・石井雄二・前田弘編『国際観光学を学ぶ人のために』世界思想社 , pp.66-87.
森栗茂一
2004 「見えない都市遺産：神戸の震災復興現地体験型修学旅行の試みから」西山徳明編『文化遺産マネジメントとツーリズムの現状と課題（国立民族学博物館調査報告第 51号)』国立民族学博物館 , pp.125-150.
西山徳明
2001 「自律的観光とヘリテージ・ツーリズム」石森秀三・西山徳明編『ヘリテージ・ツーリズムの総合的研究（国立民族学博物館調査報告第 21 号)』国立民族学博物館 , pp.21-36.
野田直人
2003「「参加型開発」をめぐる手法と理念」佐藤寛編『参加型開発の再検討』アジア経済研究所 , pp.61-86.
登別市教育委員会
2003 『ふぉれすと鉱山パーフェクトブック ― 平成 14 年度登別市ネイチャーセンター「ふぉれすと鉱山」活動報告書』32p.
櫻井常谷
2004 「NPO 支援センターの教育機能とネットワーク」佐藤一子編『NPO の教育力 ― 生涯学習と市民的公共性』pp.199-219.
敷田麻実
2004 「オープンソースによる地域沿岸域管理の試み」『日本沿岸域学会研究討論会 2004 講演概要集』No.17, pp.92-95.
敷田麻実・森重昌之
2001 「エコツーリズムによる地域の持続的発展の可能性 ― 石川県白山麓のケーススタディから見た『環境に優しい観光』の未来」環境経済･政策学会編『経済発展と環境保全（環境経済・政策学会年報第 6 号)』東洋経済新報社 , pp.200-215.
2003a「持続可能なエコツーリズムを地域で創出するためのモデルに関する研究」日本観光研究学会『観光研究』Vol.15 No.1, pp.1-10.
2003b「公共事業の戦略的活用と地域の環境保全 ― 北海道黒松内町における持続可能な地域振興と政策プロセスの検証 ― 」環境経済・政策学会編『公共事業と環境保全（環境経済・政策学会年報第 8 号)』東洋経済新報社 , pp.121-138.
2004 「エコシステムマネジメントにおけるエコツーリズムの管理とその役割」野生生物保護学会『野生生物保護』Vol.8 No.2, pp.79-88.
敷田麻実・森重昌之・新広昭・佐々木雅幸
2001 「エコツーリズムの発展過程と構造モデル」石森秀三・真板昭夫編『エコツーリズムの総合的研究（国立民族学博物館調査報告第 23 号)』国立民族学博物館 , pp.111-128.

末松千尋
2002『京様式経営 ― モジュール化戦略」日本経済新聞社 , 368p.
安福恵美子
2003「観光とコミュニケーション ― インタープリテーションの役割を中心として」堀川紀年・石井雄二・前田弘編『国際観光学を学ぶ人のために』世界思想社 , pp.217-231.
米倉誠一郎
2001「勇気の出る経営学」筑摩書房 , 232p.