



Title	観光空間の構造とオーセンティシティに関する研究：多層的「ネットワーク」空間とオーセンティケーション概念を中心に〔論文内容及び審査の要旨〕
Author(s)	張，慶在
Degree Grantor	北海道大学
Degree Name	博士(観光学)
Dissertation Number	甲第11562号
Issue Date	2014-09-25
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/57351
Rights(URL)	https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.1/jp/
Type	doctoral thesis
File Information	Kyungjae_Jang_abstract.pdf, 論文内容の要旨



学位論文内容の要旨

博士の専攻分野の名称：博士（観光学）

氏名：張 慶 在

学位論文題名

観光空間の構造とオーセンティシティに関する研究
～多層的「ネットワーク」空間とオーセンティケーション概念を中心に～

現代社会におけるモノの生産は、かつての大量生産・大量消費から、消費者の意見を反映して少量生産する、あるいは消費者が直接生産に参加するといった新たな形態が一般的になってきている。このように直接生産に参加し、自ら生産を行う消費者は「生産消費者」と呼ばれている。観光地の形成においても同様の現象が見られる。観光地形成は、従来型の主にマスメディアを利用した大衆宣伝によるものがある一方で、小集団を対象とするもしくは小集団が直接参加するケースが増えつつある。こうした観光地形成の多様化とともに、一つの観光空間に多様な価値の層が複数重なることで、場所の価値が多層化し始めている。

生産消費者としての観光客が登場し、観光地の価値の多層化が始まった背景として、情報通信基盤の整備と情報通信技術の急速な進化があげられる。現在、我々の日常におけるコミュニケーションの多くは、デジタル化された情報を電子空間に送受信する形式で行われている。さらに、モバイル通信技術の発達によって、物理空間をネットワーク上の情報で拡張する技術、すなわち拡張現実（Augmented Reality；AR）技術が一般にも応用可能となっている。

拡張現実とは観光と密接に結びついている。物理空間に電子空間の意味を付与し、新たに生じた意味を確認するためには、特定の場所を訪れることが必要だからだ。このような拡張現実的プロセスの中で、物理空間の真正性（Authenticity）の生成と変容、あるいは既存の真正性と新たな真正性との融合が起きている。こうした拡張現実的な観光地形成の実態とその特徴については、ごく萌芽的な議論があるだけで、本格的な研究はまだ始まっていない。

以上の背景から、本論文は、現代における観光空間の構造とオーセンティシティとの関係を明らかにすることを目的とする。具体的には、主に以下の3点について考察する。

第1に、現代の観光空間におけるオーセンティシティについて、「パフォーマンス」と「オーセンティケーション」という2つの概念に依拠しながら考察する。第2に、コンピュータネットワークによって作られる電子空間（多層的「ネットワーク」空間）と物理空間の相互作用とその相互作用によって空間に新たな価値や文化が形成されるプロセスについて考察する。第3に、上記2点の考察を踏まえ、多層的「ネットワーク」空間における観光の特徴を明らかにする。

上記目的の達成のための具体的な方法として、まず既往研究を批判的に検討した上で、「AR スケープ」という新たな概念を用いて多層的「ネットワーク」空間における観光の特徴を考察する。さらに、具体的な事例の検討を通してAR スケープという概念の意義を経験的に検証する。

本論文の構成は以下の通りである。本編は、第1部の「理論編」（第2章～第5章）と、第2部の「事例研究編」（第6章～第9章）の2部構成で、二部の直後の第10章で総合考察を行う。なお、第1章は序論（研究の背景、目的、方法、全体の構成）で、第11章は結論（全体のまとめ、本論文の限界と今後の課題）である。以下で本編の各章について、議論の内容を簡潔に述べる。

第2章では、近代以降の空間と場所の認識の変容と、それに関する議論を整理した。特に、モダニティ、現象学、ポストモダン、モビリティに関する既往研究を批判的に検討し、それらを通じて場所と空間に対する認識が如何に変化してきたのかを論じた。

第3章では、コンピュータネットワークが生み出す多層的「ネットワーク」空間について、ネット上のコミュニティと場所との関わりを整理し、物理空間との相互作用を通じた新たな価値形成のメカニズムを考察した。

第4章では、オーセンティケーション概念を中心に、観光研究におけるオーセンティシティ論について論じた。まず、オーセンティシティ論についての既往研究を時系列に沿って整理し、その後パフォーマンスによるオーセンティシティ形成や行為としてのオーセンティシティ形成（オーセンティケーション）の可能性について考察した。

第5章では、第2章から第4章の議論を踏まえて、多層的「ネットワーク」空間における「AR スケープ」がもたらす物理的移動を中心とする観光のあり方を提示し、その特徴を明らかにした。まず、AR が形成する地景として「AR スケープ」という概念を新たに仮定し、AR スケープの特徴とAR スケープから現実世界へ物理的に価値が転移する可能性について述べた。そして、「AR スケープ」がもたらす物理的移動を中心とする観光の形態を①「ネットワーク」空間上の価値を物理空間で鑑賞すること、②「ネットワーク」空間から一時的に物理空間に新たな意味を付与すること、③付与した価値を持続させることで文化

的景観化することの3つに分類し、それぞれの特徴について整理した。

第2部「事例研究編」においては、「AR スケープ」がもたらす観光の3つの形態について「地域のコンテキストと物語性」の観点から具体的事例に即して考察した。

第6章では、地域のコンテキストに基づいた物語性が誘発するコンテンツツーリズムについて、「朝ドラ」観光と「大河ドラマ」観光といった、歴史、伝統を題材とするコンテンツツーリズムの事例を通して分析した。

第7章では、地域のコンテキストと分離した物語性が誘発するコンテンツツーリズムの例として、埼玉県川越市とTVアニメーション『神様はじめました』の事例を分析した。具体的には、『神様はじめました』の物語性が誘発した観光の特徴や観光振興の実態について、タイアップ企画や地域で行われたイベントの分析を通して考察した。

第8章では、地域のコンテキストとコンテンツの物語性の新たな関係構築によるコンテンツツーリズムの例について、埼玉県秩父市の龍勢祭とアニメーション『あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』を例に分析した。

第9章では、北海道大学アイヌ・先住民研究センター、北海道大学観光学高等研究センターの先住民ヘリテージツーリズムプロジェクトのなかで筆者が主担当者として行った、情報通信技術を用いた観光資源発信の企画である「ヘリテージトレイル」の企画開発、モニターツアーの実施並びに調査結果について分析した。具体的には、知床のウトロと札幌におけるヘリテージトレイルの構築とモデルツアーの分析を通して、多層的「ネットワーク」空間へのアクセスによる地域文化発信の可能性について検討した。

本論文では、パフォーマンスとオーセンティケーション、AR スケープを主要概念とする理論的枠組みの中で、多層的「ネットワーク」空間における観光の特徴について考察した上で、AR スケープに見られる具体的な拡張行為のパターンとして3つの形態を提示し、事例研究による検証を行った。

以上の考察から、多層的「ネットワーク」空間における観光の特徴として明らかになったことを3点にまとめて述べる。第1に、多層的「ネットワーク」空間の価値が地域に定着し、新たな価値や文化が形成されるためには、地域のコンテキストとの関連性、住民との関係構築が重要な役割を果たすこと。第2に、地域のオーセンティシティ形成には、多様なアクターによる複雑なオーセンティケーションが行われるため、Cohen and Cohen(2012)によるオーセンティケーションのクールとホットの二分法にはおさまらない、両者が混在するダイナミズムがあること。第3に、AR スケープの形成によるオーセンティケーションのタイプは、地域のコンテキストと物語性の視点からみると、互いの要素を共有し影響しあうスペクトルとして分析できること。この3点が経験的考察に基づき実証された。