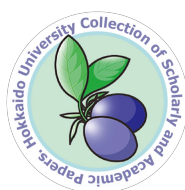




HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	北大キャンパスと南砺市におけるヘリテージ・トレイル
Author(s)	山村, 高淑
Relation	歩く滞在交流型観光の新展開 The New Development through Extended Stay and Interactions with Locals in Walking Tourism
Citation	CATS 叢書, 12, 277-297
Issue Date	2019-03-31
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/73747
Type	departmental bulletin paper
File Information	CATS12_23.pdf



北大キャンパスと南砺市におけるヘリテージ・トレイル

山村 高淑

北海道大学観光学高等研究センター教授

■はじめに

山村高淑と申します。よろしくお願いいたします。最初にご覧いただきたい写真が 4 枚ございますので、お見せします。

これは分かりますか？お腹に子どもを乗せたり何か割ったりする、ラッコですね。これは私の自宅で撮った写真、シシャモです。そして、サンタクロースの荷物を運んでいるトナカイ。最後にこちら。雑誌の『ノンノ』です。

これらには共通点があります。分かる方いらっしゃいますか？これはいずれもアイヌ語なんですね。ラッコ、シシャモ、トナカイ、ノンノ。ノンノはアイヌ語で花です。今日の導入部分ですが、私に関わっている歩く関係のお仕事をご紹介しますと思います。

ひとつ目は「アイヌヘリテージトレイル」というプロジェクト、ふたつ目は「間野山トレイル」というプロジェクトです。現場でいろいろと取り組む中で感じている悩みをみなさんと共有し、アドバイス、助言を頂ければと思います。

さて、事例紹介に入る前に、今私自身が関わっている仕事の全体像について簡単に紹介をさせて下さい。それは、ポップカルチャーとツーリズムに関わるお仕事です。いわゆる「コンテンツツーリズム」と呼ばれる分野で、メディアで流通する作品＝コンテンツをきっかけとしたツーリズムを指します。最近は皆さんも「アニメツーリズム」という言葉を耳にされることも多いかと思うのですが、そうした分野のお仕事をさせていただいています。例えば埼玉県「アニメの聖地化プロジェクト」とか、アニメ産業と観光産業のコラボ、アニメ関連イベントの運営のお手伝い、等々させて頂いています。北海道でいうと、中標津町の隣の隣、浜中町さんで、ルパン三世で町おこしのプロジェクトのお手伝いをさせて頂いたり、洞爺湖温泉では次回で 10 年目になる TOYAKO マンガ・アニメフェスタのお手伝いをさせて頂いたりしています。また、地域発で演劇をしているみなさんが演劇を通して心の復興をしていこうという、岩手県大槌町のおおつちバラエティーショーさんともいろいろとご一緒させて頂いています。

そんな中、「コンテンツツーリズム」とは何なのかという指摘を良く受けます。通常の観光においては、地域と旅行者、すなわちホストとゲストの関係性を論じることが多いのですが、コンテンツツーリズムになりますと、コンテンツを作る人たち（クリエイター、著作権

者)が入ってくる。つまり2者関係から3者関係になって、関係性、利害関係が複雑になる。それをどう調整して関係者がより良い関係性を構築できるかが論点になります。

■四つの問題意識

そして、こういったお仕事を通して学んだこと、気づいたことが四点ありました。この後お話しするふたつの「歩く観光」事例を貫く私自身の問題意識にもなっています。

ひとつ目は、アニメなどのコンテンツをきっかけとしたツーリズムを見ていると、もともと地域にあった資源というよりは、アニメというメディア作品がきっかけになって、通常の観光現象ではつながらない人、いわゆるアニメファンと地域の人がつながっていく、という点です。通常つながらない人たちが、あるコンテンツをきっかけにつながっていく。これは、コンテンツとツーリズムの関係性を考える上で、非常に大きなキーワードになると感じています。

ふたつ目は聖地巡礼です。2016年に『君の名は』という映画がヒットし、流行語大賞に「聖地巡礼」という語が入ったことを記憶されている方も多いと思います。宗教的な「聖地巡礼」だけでなく、通俗的な意味での「聖地巡礼」も人口に膾炙するようになった。そしてポイントは、通俗的な聖地巡礼者も歩くという点です。アニメオタクは部屋でテレビばかり見ているのではないかとみなさん思っていられさるかも知れませんが、それは誤解です。私も1人のアニメオタクとしてここで断固、証言したいのですが、歩きます。徹底的に歩きます。好きな作品のためならとにかく歩きます。何のために歩くかというと恐らく旅先で好きな作品の追体験をしている。裏を返せば、歩くためには自分が参加可能な物語世界が必要である、というポイントが浮かび上がります。

三つ目はツーリズムの目的を「ファン・サポーター作り」と考える必要があるという点です。そのためにはマーケットを広げていかなければいけない。つまり潜在的マーケットやそれまで無関心だった層にリーチしていかないといけないわけです。そしてそのためのフック、きっかけをどう作るのか。ファンを増やすことというのはなかなか難しいなと痛感しています。

そして四つ目。「娯楽性」「楽しさ」をしつかりと考える必要がある、という点です。自責の念を込めてなのですが、私たち教員、研究者がガイドマニュアルを作ってしまうと専門性が仇になって難し過ぎてしまう。結果、ファンが逃げてしまい、潜在的なファンも開拓できずに終わることが往々にしてあるわけです。コンテンツツーリズムでいうところの「コンテンツ」については、平成16年の「コンテンツの創造保護及び活用の促進に関する法律」で定義がなされています。そもそも、コンテンツとは一般に、メディアを通して流通するアニメとか漫画とか音楽といった情報のことをいうのですが、同法の第二条に、「人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するものをいう」とあります。つまり、「娯楽」と「教養」が並列して考えられているわけです。このあたりも、コンテンツを考えていくうえで、そして「歩く観光」を考えていくうえでも、大きなヒントになると

考えています。

■日本の先住民政策の転換

それでは事例の紹介に入ります。2011 年から始まったアイヌヘリテージトレイルプロジェクトについてです。CATS というのは我々の観光学高等研究センターのようですが、このプロジェクトは、北大のもうひとつのセンター、アイヌ先住民研究センターとの共同プロジェクトとして立ち上がりました。教員、学生、若手のアイヌの方にも参加していただきながら、トレイルコースを作ろうというプロジェクトです。札幌、登別、白老、それから知床のウトロでトレイルコースを作りました。今日は時間の関係で北大キャンパスについてご紹介します。

まずこのプロジェクト自体の経緯なのですが、大きく三つあります。北海道全体に共通する重要な課題なのでここで詳しく触れておきたいと思います。

まず一点目。日本において先住民政策がこの 10 年で急激に変わりました。目下、2020 年のオープンに向けて、白老に、民族共生象徴空間、国立アイヌ民族博物館が整備されています。ですが、日本が国としてアイヌ民族を先住民族として公に位置づけたのはごく最近のことです。2007 年に国連総会で先住民族に関する宣言がされて、それを受ける形で 2008 年に衆参両院「アイヌ民族を先住民族とすることを求める決議」があった。恥ずべきことですがそれ以前は、アイヌ民族が先住民族であるという国の公式な見解は無かったわけです。こうした流れの中で、2007 年には北海道大学にアイヌ先住民研究センターが設置されています。

■「手つかずの大自然」「フロンティア精神」を批判的に捉えること

二点目。知床半島が 2005 年に世界自然遺産に登録されました。その際、専門家の間で非常に大きな議論がありました。各国から推薦された世界自然遺産候補地を、ユネスコの世界遺産リスト登録に足るものかどうか評価を行うのが、IUCN（国際自然保護連合）という NGO です。この IUCN による評価の際、注文が付きまして。日本国政府が作った推薦状に対して、IUCN が不十分だと伝えた。日本政府の文書には「先住民族の関与」について記載がない、という指摘があったわけです。当時、先住民族文化に関する仕事をしていた人々はこの指摘に非常に注目した。今でもそうですが、知床のイメージは、「手つかずの自然」。日本政府が推薦したのも世界「自然」遺産。そこには先住民の営為という歴史文化的概念がない。でも本当はそうではない、ということなんです。IUCN の指摘を簡単に要約しますと、知床という地名はアイヌ語である。このこと自体がまず、先住民にとって重要、意味のある場所だったことの証左である。そういう先住民の知識や現在の地域住民の知恵という物を、自然遺産の持続可能な管理に役立てなければいけない、ということです。つまり、アイヌ民族の参画が遺産のマネジメントにおいて重要なキーですよと警告を受けたわけです。ただこのことに関しては、まだうまく仕組みが出来上がっていません。こうした問題意識も、我々のトレイル開発の大きな経緯になっています。

というのも、実際に北海道の観光の研究をしていると、北海道の観光イメージとしてよく出てくるのが、「手つかずの大自然」とか「フロンティア精神」とかいうキーワードであることが圧倒的に多い点が、非常に気になるわけです。例えば、北海道大学は、旅行者にとっても教員・学生にとってもクラーク先生、フロンティア、開拓、というイメージが圧倒的に強い。しかし、先住民族の方からすると北海道大学というのは北海道を明治時代に正式に日本国の領土に組み入れるために作った植民地開拓のための大学です。決して先住民にとっては開拓、フロンティア精神、という言葉は心地よく響かない。確かに北大の歴史としてはクラーク先生は大事だけれど、先住民の方にとってはどうなのか、という当たり前のことに思いを馳せる想像力を、実は北海道大学は未だ十分に持ち合わせていない。この辺を学問や研究をする人間はしっかりとバランス取った方がいいなと個人的には強く思っています。

「手つかずの自然」というイメージも、事実誤認です。知床半島、私は環境省の方と上陸したことがあるのですが、すごいんです。続縄文とか擦文時代の土器なんかゴロゴロ転がっていたり、縦穴式住居があったり、人の立ち入りが制限されているだけに、今でもすぐわかる状態にあります。つまりもともと人が住んでいて、そして開拓も入っている。そういう当たり前のことを、あたかもなかったかのように、「手つかずの」というイメージで覆い隠してしまう。そこは観光の持つ危険性だと思います。

当たり前のことを伝える必要がある、ということです。北海道はずっと先史時代から人が住んでいるんですよ、と。明治以降の開拓の歴史は北海道の歴史の一部なんですよ、と。こうしたことを、歴史を重層的に語ることで説明できないだろうかと思いました。ことさら開拓文化やフロンティアのロマンを語る観光プロモーションやプログラムは、歴史を曲解して伝える危険性があるということを強調しておきたいと思います。

■ ツーリズム開発の主体と文化遺産観光の目的

三つ目は、これもちょっと難しい話ですが、では、我々は一体どんなふうに先住民ヘリテージツーリズムを行ったらいいのだろうかという、ある種、理念的なお話です。関係者と議論している中で、ヘリテージツーリズムの中で先住民の役割って何だろう、ということについて調べました。そうすると 1999 年に世界文化遺産を審査している NGO、ICOMOS が「国際文化観光憲章」というものを出していることを知りました。この中にすごく重要な、目からウロコが落ちる表現がいくつもあって、このコンセプトは使えるんじゃないかなと言う発見がありました。ここに簡単に書いておきますが、この憲章の The Key Charter Concept として、次のようなことが明記されています。すなわち、「ツーリズムとは最も重要な文化交流の手段のひとつである」。まずはそういう風にツーリズムを考えよう、と。

そしてツーリズム開発をするときに主体者は誰なのかということもこのチャーターには書かれていて、それは三者だとある。すなわち、「ホストコミュニティ（今住んでいる地域の人々、生活者）」、「その資産の所有者」、「その土地・場所に対する伝統的権利を有する先住民族」。この三者の関わりが必須であると書かれていました。我々は目からウロコが落ち

ました。北海道大学のキャンパスにぴったり当てはまるんですね。ひとつ目のホストコミュニティというのは現在キャンパスで生活している大学の教職員であり学生である。ふたつ目の資産の所有者は、国立大学法人北海道大学になるわけです。そして三つめが北大ができる前に住んでいた人たち、先住民である。その三者が協力する形で何かしないといけない、ワーキンググループでもそういう話になっていきました。

そして、もうひとつこれも重要なキーワードが書かれています。同憲章の中に、文化遺産を管理・活用・公開することの一番主要な目的は何か、という項目があります。それは「文化遺産の重要性と保護の必要性をホストコミュニティ並びにビジター双方に理解してもらうことにある」と明言している。「双方に」というのが重要だと、私たちは思いました。観光においては、お客さんに地域の重要な事柄をどうやって理解してもらうべきだろうか、という点について我々は悩みます。それも大事なのですが、それと同様に説得すべき相手は身内である、と、明らかに書かれているわけです。

こうした理念を参考にしつつ、私たちワーキンググループでは次のような結論に達しました。つまり「ツーリズム振興」とは文化継承に対する「ファン・サポーターづくり」であると、戦略的に捉えるべきであろう、と。ツーリズムをツールとして踏まえる必要があるのではないかということです。特にアイヌ文化関係ですと、普及、啓蒙、啓発という言葉で語られることが多い。もちろんそれも大事なのですが、それ以上に、ファン・サポーターづくりを位置付けよう、と。

■実践場所の選定へ

こうした議論を経て、実践に入りました。具体的にトレイルコースを作っている人々に歩いてもらって文化を知ってもらおう。理解してもらおう。道内全域に地名や遺跡をはじめアイヌ文化が存在する。先ほど小林さんがご紹介下さった松浦武四郎の本にも詳しく書かれていますが、アイヌ語地名は今でも多く残っています。そして、さらに言うと身近な動植物からも神話や伝統的活用法を語ることができる。そもそも道内全域で暮らしているアイヌ民族の現在そのものが文化である。どうしても我々研究者がコースを作ってしまうと、過去の物を提示して「こうだったんですよ」と言ってしまう。でも、アイヌの方と話していると、「うちらそんな服とか今、着てないし。スーツ着て仕事行ってるよ。今の私たちの姿って、私たちの文化じゃないわけ？」って、真顔で指摘を受けました。そうなんですよね。当たり前のことなのですが、いっしょにやっているからこそ得られた指摘で、衝撃的でもありました。

特にファン・サポーターを増やすという点については、潜在的なファンをどう掘り起こせるかという点がポイントになってきます。そのためには、アイヌ文化に接点がなかった人にどう伝えるかということを考えていかなければなりません。

北海道に旅行に来た人の多くは、新千歳空港から入って、札幌に来て、そしてアイヌ文化を体験しに行こうとなったらどうするか。白老か、平取か阿寒に行く。でも遠い。札幌じゃ

できないのだろうか？札幌でできるようなことはないだろうか？と言う風に考えたわけです。北海道内、地名の8割はアイヌ語であると言われています。もちろん札幌市内にも多くの地名が残る。札幌に来ている大勢の旅行者、その多くはアイヌ文化が目的ではないかも知れない。でもなんとなくアイヌ文化にふれることで興味関心を持ってもらうきっかけにできないだろうか。

こうした経緯で実践場所選びを始めました。札幌市内で先史時代の遺跡からアイヌ時代の遺跡、開拓期の文化遺産まで2000年以上の歴史的な蓄積を感じることができる場所。重要文化財もある。河川名が現在もアイヌ語である。有用植物や野鳥が多く見られる。札幌市内随一の観光スポットである。その場所が身近にありました。北大です。

JR 札幌駅から徒歩5分。航空写真をご覧頂くと町の中の緑の飛び地のようになっていますが、これが北海道大学の札幌キャンパスと附属植物園です。

■北大キャンパス「アイヌヘリテージトレイル」の「軸線」

そういう北大キャンパスでツアーを作れないか。北大キャンパスには川が流れています。これは「サクシュコトニ川」という、今でもアイヌ語で呼ばれている川です。そうだ、この川を軸線に、いろいろな物語を紡いでいくような作業はできないだろうか。北大を2000年以上の時間軸の中で重層的にレイヤーを重ねながら見せたいと思いました。

これがサクシュコトニ川。これが図書館。非常に綺麗な川ですが、今は枯れ川になっていて、ポンプアップして水を流しています。

コースの基本設計をし、ガイド雑誌を作りました。こういう形のA5判です。これが先ほどのサクシュコトニ川です。基本的にアイヌ語で川の名前が付いているということは先史時代からこの川でいろいろな生活が行われてきたと言うことですから、川を軸線にいくつかスポットを並べることで北大を重層的に見せたいと考えたわけです。

お恥ずかしい話、私自身、学部時代の4年間を北大で過ごしましたが、当時はこうしたことを全く知りませんでした。同様に、現在の北大の学生さんたちの多くも、全くキャンパス内を歩かない。みなさん自転車です。家と教室をものすごいスピードで行ったり来たり。それ以外のキャンパスは本当に歩かない。ですが、この川沿いに竪穴式住居の跡や昔アイヌの方がサケを捕った漁労施設が出土した場所とか、いろいろな遺跡・遺産が点在しています。そういったものを加えながらコースを作りました。

簡単にコースを写真交えながら紹介します。入り口、正門を入ったところに交流プラザ、いわば大学のビジターセンターがあります。そこをスタートし、新渡戸稲造の奥さんでアメリカ人のメアリーさんが寄贈したエルムの木が5本あります。歩いて行くとサクシュコトニ川沿いに、アイヌの漁労施設「ウライ」の出土跡があります。かつてアイヌの人たちがここでサケを捕っていたことに思いを馳せます。その後、北大生の方には分かると思いますが、古川講堂があつてクラーク像があります。旧札幌農学校の建築群が今の農学部のおすぐ近くにあり、現在の農学部本館は、第二次世界大戦の直前に新築されていますが、陸軍の大

演習を行った際、大本営として使用されています。これが昔の農学校の建築群になります。ガイドはアイヌの方が担当します。歩きながら昔から現在に至る歴史を見ていく。いわゆる開拓を目的とした北大の歴史を長い歴史の一部に位置づけていく作業です。

■歴史の「重層性」を感じてもらうルートに

これは旧理学部。現総合博物館になります。川に沿っていくと、大野池があります。大野池はアイヌ語で「メム」と呼ばれる湧き水があった場所。ポプラ並木を見て遺跡保存庭園。遺跡保存庭園には今から約 1,200 年前の擦文時代の竪穴住居跡が 36 基あります。この場所にアイヌの皆さんが祭壇を作って、自分たちの遠い先祖の住んでいた、ルーツの場所として毎年お参りをされています。

こういう昔の写真なども使いながら、ポプラ並木は 100 年くらい前からあるんですよ、ポプラは寿命が短いので今 3 分の 1 くらいは台風で倒れて歯抜け状態になっていますが、そのうち何本かは無理矢理立て直してボルトで留めていますよ、という話もして歩くと面白がってもらえます。シンボルであるポプラ並木がそろそろ寿命だということで、このポプラの DNA を完全に引き継ぐ苗木を作って、それを植えた新しい並木「平成ポプラ並木」という場所もあります。この「平成ポプラ並木」まで来る観光客はほとんどいないのですが、ぜひ知っていただきたいなと。

この写真はモデルバーンですね。クラーク博士が当時作らせた模範家畜房。一軒の酪農家が揃えるべき施設のモデルです。

そして、遠友学舎。新渡戸稲造先生の教育理念が今でも北大で脈々と受け継がれていますよ、というストーリー。

と、以上見てきましたように、一見、ばらばらのストーリーなのですが、そういったバラバラのストーリーが蛇行する一筋の川沿いに点在し、そこに「北大」もあくまで歴史の「一部」として存在する。そんな歴史の「重層性」を体感してもらえればと思っています。景色としても非常に素敵な場所です。以上のようなコンセプトでコースを作りました。

■まずは未来のファン・サポーターを増やすという発想で

そして、次に実施上の工夫についてです。これが非常に重要なポイントだと感じています。教育的になりすぎず感覚的な部分を大切に、ということです。とくに若者向けの場合はこの点を強く意識したほうが良いと感じています。そして過去から今、ではなく、今のアイヌ文化から過去に、という触れ方をすること。今のアイヌ文化に、というのは、先ほどの「今はスーツ着て仕事に行っている」という部分です。

そして一番目の教育的になりすぎず、という点については、自分たちの反省も含め非常にショックを受けたふたつの出来事がありました。

ひとつ目は、以前、より教育的な効果、啓蒙的な部分を重視してツアーを行った際の出来事です。講師の先生に特にアイヌ民族が受けた負の歴史を強調したツアーをやって頂きま

した。もちろん、大変感銘を受ける非常に素晴らしいツアーだった。ただ、そこに一般の参加者に混じって、北大に入学したばかりの若い学生が何人か入っていた。アイヌの歴史や文化に触れるのが初めての学生さんたちです。ツアー終了後、この学生さんたちが皆さん重苦しい面持ちになってしまった。決して間違ったことは教えていないしガイドさんは非常に熱心に話してくださった。内容的にも素晴らしかった。ところが、ツアー終了後、北大に入学したての学生さんたちは、「怒られているような感じがして、確かに分かるけど、楽しくなかった。もう参加したくない」というわけです。この点はよくよく考えなくてはいけないなと思いました。つまり、初心者にはレベルが高すぎたのです。なんとなく興味を持って「入り口」に立ってくれた人に向けてそれをやってしまうと、消化不良で、高いハードルだけ残して終わってしまう。結果、我々からすると、潜在的なマーケット、将来のファン・サポーターを逃してしまった。内容が良かっただけに痛恨でした。こうしたこともあって、まずはファンを増やす、というところから始めよう、ということになりました。

■感性的体験の重要性

もうひとつが、私の作業に直結する出来事。私と他のメンバーでガイド冊子をものすごく気合いを入れて作りました。いろいろな資料を入れて。これは研究者のクセなのですが、出典や引用が間違っていないようにファクトチェックをして、最後に参考文献リストなんかもつけて…と頑張りました。これを配布して各自見て頂きながら、アイヌの方にも同時に解説していただいてツアーをやりました。終わってアンケートを取りました。そうするとガイド冊子が良かったと答えた人、ツアーの途中で話した専門的な知識が良かったと答える人は、何と一人もいなかった。では何が良かったのか。というと、一番多かったのは、ツアーが終わった後にガイドさんと食堂で一緒にお茶を飲んだのが楽しかった！という意見。これが圧倒的に多かった。この感想で気付かされました。知識よりもエモーティブな部分。まずはそういう部分を重視する必要があるのだということです。

そこで、これは外国人向けにツアーをしたときの写真ですが、まずはガイドさんといろいろと会話をしながら、民族衣装を着てもらったり、歌や踊りを一緒に楽しんだり、といった体験的な要素も加えつつ、北大の中を歩く、というやり方をしました。これはアイヌの食用として多用されていたオオウバユリ。その食べ方を紹介してもらったりします。それから先ほどお話したサクシュコトニ川や遺跡保存庭園。そこで自分たちの遠い先祖の家があったことを紹介してもらったり。あとは一緒に踊りましょうと言うことで屋外で踊りや歌を披露してもらったり。サクシュコトニ川のほとりは綺麗にウッドデッキが整備されていて、アイヌの方が今作っている新しい衣装をお持ちいただいて、それを着させていただいて念撮影をしたり。

これはアイヌ協会札幌支部の方が実施された例なのですが、アイヌの方がひもを作る植物がキャンパスに自生しているので、それを観察したうえで、外から持ってきた材料を使って（キャンパス内の植物を採取することはできないので）実際に紐を作ったり、というツアー

ーもあります。いずれにしてもキャンパスを歩きながら、いろいろな体験をすることができるとですね。そうすると何気ないことなのですが、知識以上に体験したこと、アイヌのガイドさんとしゃべったことが一番の思い出になると言うことがよく分かってきました。よく聞くのが「アイヌの方としゃべったのって初めて」という方。そういう機会はすごく大事なんだと。

冒頭でお見せした雑誌『ノンノ』の表紙や、ラッコやシシャモやトナカイ。こういう写真も、中高生にアイヌ語への興味関心の入り口として、私たちの身近な存在なんだよ、伝えるときに非常に効果的です。

それと、我々がやりたいと思ってできていないのがこれです。これは白老のアイヌ民族博物館で出しているアイヌ料理の定食。食べるってすごく大事な体験ですよ。ちょっと行儀が悪いかも知れませんが、外で歩きながら食べられるようなものが作れたらいいなと思っています。食事は毎日するものなのに、アイヌ料理は食べる機会がないし、イメージがわからない、というのが多くの方の感覚だと思います。だからこそ、食を是非ツアーに組み込みたいなと思います。

■コンテンツツーリズムの可能性

入り口の敷居を下げる、潜在的なファンを増やしていく、という意味において、最近、興味深い出来事がありました。ご存じの方も多いと思います。原作はマンガ、アニメ化もされました『ゴールデンカムイ』という作品です。非常に面白いお話で、ファンも多く、もともとアイヌ文化に関心はなかったけれど、マンガやアニメからアイヌ文化に興味をもったという人が非常に増えている。これまでいろいろな作品がアイヌ民族やアイヌ文化を描いてきましたが、アイヌの方々からすると、表現がおかしいでしょう、という作品がほとんどだった。ですが『ゴールデンカムイ』に関しては、作者の方が徹底してアイヌの歴史や文化を調べていらっしゃるし、アイヌ文化研究者の先生が監修で入られてもいるので、事実関係、特にアイヌ語、アイヌ文化に関する表現が非常にしっかりしていると評判です。私の知り合いのアイヌの方の複数が、これはすごい、面白い、とおっしゃっている。実は、去年くらいから道内の博物館で、『ゴールデンカムイ』での作中描写と実際のアイヌの民具を並列して展示する企画が行われたりもしています。

こういうきっかけづくりという意味において、コンテンツツーリズムは大きな可能性を持っていると感じています。従来とは違う入り口から、潜在的ファンを取り込む上での大きなフックに、良質な作品はなり得るわけです。

■「アイヌヘリテージトレイル」今後の五つの課題

さて、次に生々しい話なのですが、今後の課題について五つ上げておきました。

ひとつ目はスタッフの不足。実際、北大の関係者の多くもこのプロジェクトに関して無関心というのが実情です。これは歴史的背景もあり、今までアイヌ関係の研究をすると「それ

は間違っている」とか「政治的におかしい」とかいろんな批判を受けることが多々あった。そういったこともあり、実際に今でも大学関係者の中に、アイヌ関連の事業に関わると面倒に巻き込まれるから避けたい、という雰囲気があります。我々のプロジェクトに関しても、仲間が増えない状況が続いていて、プロジェクト自体が存続の危機にあると言っても過言ではありません。

ふたつ目がガイドの不足。これまでアイヌの若手の方々にガイドをしていただいていたが、そういった方々は学外の方です。学外の方に大学のプロジェクトに入って頂く際、例えば身分的になかなか自由に図書館が使えない、等々、いろいろ難しい問題、制度的ハードルがある。加えて昨今大学は予算が年々削減されていますので、正直なところ皆さんに手弁当をお願いしなければならない。こういった長期的視点を持った地味なプロジェクトにはなかなか予算も付きにくい、という面もある。

三つ目は研究者が考えなければならない問題です。研究者はどうしても専門分野に関して間違いを許さない。職業柄それは当然のことなのですが、その厳密さが、現場のやる気を削いでしまうことが多々ある。これはあらゆる分野でそうだと思うのですが、とりわけ観光分野はそうです。「専門的知見」と、「入り口を下げてまず楽しんで、知ってもらおう」、というふたつの側面のバランスをどうとるか。どこに落としどころを求めるか。真剣に考えなければならないと感じています。

四つ目は、『ゴールデンカムイ』のように、若年層における認識の変化をどうプラス要因として取り込むことができるか、という点です。先入観なく関心を持ってくれる若い世代、そうした雰囲気を、追い風として、是非ともファン、サポーターを増やす方向に流れをつくっていきたい。

五つ目は、文化の担い手としてのアイヌの方々と、サポーターの皆さんが、肩書きを超えてどのように協働関係を構築すべきか、という点です。アイヌの方々と研究者、大学関係者と学外の方々と、といった線引き、枠組みでプロジェクトを続けていくことには限界があると感じています。

以上が事例の一点目、「アイヌヘリテージトレイル」のご紹介でした。

■「間野山トレイル」開発の経緯

ふたつ目の事例は、「間野山トレイル」プロジェクトです。これが、我々が作ったマップです。実物はB4判両面印刷したものをふたつ折りにしています。雨にはちょっと耐えられない素材ですが…デザインは、私と博士課程の樋水くんと二人で原案をつくり、地元のデザイン会社さんに仕上げをしていただきました。掲載している写真や案内文は、ほぼ鎗水君と私によるものです。

このマップは、富山県の南砺市さんと、地元の一般社団法人 PARUS さん、そして私ども観光光学高等研究センターとの三者で、2015年から包括連携協定を締結しておりますが、その共同研究事業のひとつとして行っている事業です。私自身がコンテンツツーリズム研

究を進める中で、富山県南砺市に本社を構えるピーエーワークスさんというアニメ制作会社さんにご縁がありまして、いろいろとシンポジウム等でご一緒させて頂く機会がございました。そうしたご縁がもとになって、先程申し上げました三者連携が始まりました。

南砺市に、桜ヶ池という綺麗な溜池があります。農業用水確保を目的として戦後間もなくできた溜池なのですが、このほとりに 2016 年の 4 月、「南砺市クリエイタープラザ桜クリエ」という施設がオープンしまして、市民の皆さん、クリエイター、研究者等々の交流拠点として、様々な活動が行われています。

この桜クリエの隣が、アニメ制作会社であるピーエーワークスさんの本社です。アニメファンにとって、好きな作品の舞台地は重要な「聖地」なのですが、実はこうした「聖地」の中でも、好きな作品の制作会社本社というのは非常に重要な場所なんです。ピーエーワークスさんの制作された作品のファンの皆さんの多くは、作品の舞台モデル地を巡った後、本社の前で写真を撮る。とても多くのファンの皆さんがいらっしゃるわけです。そうした皆さんには是非桜ヶ池周辺の魅力を知って帰ってほしい、せっかく拠点としての桜クリエもできてクリエイターさんたちを含めいろいろな方がこの地にいらっしゃることになる、いらっしゃった皆さんに気持ちよく歩いて頂けるルートを提供できないだろうか…といったことを関係者の皆さんからお伺いしたのがそもそものプロジェクトのスタートだったように記憶しています。そこから、南砺市役所さん、PARUS の皆さん、ピーエーワークスの皆さん、市民の皆さんと一緒に歩きながら、コンセプトを出し合って開発していったコースになります。

■「間野山トレイル」のコンセプト

コンセプトについてはマップをご覧ください。マップの真ん中の下に位置するのが桜ヶ池。そのすぐ上に東海北陸自動車道城端サービスエリアがあります。名古屋からも高速バスでここに来られる。このサービスエリアがハイウェイオアシスになっていて、車をここに停めて桜ヶ池まで出てこられる。そういった人たちのニーズも見込めます。

さて、コース開発の調査を始めて、資源を掘り起こそうといざ歩いてみると、すごく面白い。実は地元の方が知らなかった場所も多かった。中世から近代、現代、と重層的に資源があることがわかった。そこで、先ほどのアイヌヘリテージトレイルの「歴史の重層性を見せる」というコンセプトを生かせないかと思ったわけです。

例えばこのマップの左下に写真がありますが、頭のような形の遺構がありますよね。これは戦前に陸軍第九師団が金沢に置かれた際に、射撃の練習場がこの辺に作られたことの名残です。監的壕（かんてきごう）といって、中に人が入って着弾したかどうかを安全に確認するために作られた施設です。かなりいい状態で残っています。周りの田園風景の中にぽつんとあって、ランドスケープ的にもすごい迫力がある。さらにアニメファンのようなこだわりの層に、造形的にも訴えかけるものがある。そういうものがいろいろあったので、組み込みながらコースを作りました。

もうひとつのポイントは、2017年、ピーエーワークスさんの作品で、南砺市を舞台モデルにした『サクラクエスト』というアニメがTV放送されました。この作品は全24話で、間野山市という架空の町の観光協会のお話です。観光協会で働く女の子たちが悪戦苦闘しながら、地元の人たちと協力しながら、成長していく、というまさに今日のテーマのようなお話がファンタジーの中で広がる。こうした背景もあり、昨年（2017年）10月、日本初となる、現実の自治体とアニメ作品の劇中の自治体との間（南砺市と架空の間野山市）で、姉妹都市提携が締結されました。その記念という意味も込めて、間野山トレイルを作りました。

表紙の右下にその記載がありますが、実はこのウォーキングマップは、「間野山観光協会推薦」になっています。この「間野山観光協会」は実在しません。ファンタジーの中にある観光協会です。このように、ファンタジーとリアルが実際の場所で交錯するトレイルルートを作れないか、というのも関係者の意図するところでした。特にこの作品の中で、主人公たちは観光協会のスタッフとしていろいろな活動をしていくので、それも踏まえて、今回のマップを第一弾としつつ、南砺市の他のエリアにもコースをつくり、第二弾、第三弾として「間野山トレイル」をシリーズ化できればなと考えています。

■「間野山研究学会」の設立へ

実はこのトレイル開発に関連してご紹介したいのが学会の設立です。これはこのトレイルコースの担い手と言ったら言い過ぎかもしれませんが、今後のトレイル開発をどうしていくのか、という文脈で出てきたアイデアのひとつです。日本各地の自治体で、アニメーション作品と地域とのコラボレーションをどう進めたら良いのか、ですとか、地域振興に何か新しい切り口がないだろうか、等々、現場で悩まれている方々が多くいらっしゃる。『サクラクエスト』という作品の放送、先ほどご紹介した姉妹都市提携、といった流れがひとつの大きな契機となって、実際に各地で観光・地域振興に現場で携わっている方々がつながった。そして、こうした方々が実際に南砺市に定期的に集まって、情報交換や課題共有できないだろうか、ということで、だったら学会をつくろうという話になりました。こうして今年（2018）年4月に設立されたのが「間野山研究学会」です。僭越ながら現在、私が会長の任を仰せつかっております。

姉妹都市提携の調印式では、南砺市長と『サクラクエスト』のプロデューサーが、こういう形で姉妹都市の提携を行って、私も基調講演をさせて頂いたりしました。この講演の中でも、学会を作っていこう、と会場の皆さんに呼びかけました。いろいろな共通のテーマを地域や立場の違いを超えて、いろいろな人で共有して考えていくネットワークが必要だな、とずっと思っていました。地域だけ、北大だけ、あるいは研究者だけ、ではちががかない。だったら志を同じくする人がつながった方がいいんじゃないか。

しかも実はサクラクエストは非常に面白い作品で、地域で観光やまちづくりに関わっている皆さんにはおすすめの作品です。話しの中で非常に印象に残っているエピソードがあります。地方はネガティブに捉えられるけれど、地方が持つ力って逆に何だろう、と言う議

論です。これは作品の受け売りですが、間野山という田舎町には観光協会や商店街のように、人の立場が均質化していないつながりがある。学校の同窓会でも田舎に帰るといろんな肩書きの人が集まるわけです。我々、都市部で生活していると付き合う人はだいたい職場関係、といったように均質化した人々とのつながりになってくる。そういう中で議論するよりも、こういう立場を超えたつながりの中で議論した方が、いろいろ出てくるのではないだろうか、と作品の場面を見ていて感じました。だったら地域や職業を越えた学会を作ったら面白いのでは、と。

ピーエーワークスさんは、金沢市の湯涌温泉を舞台モデルにした『花咲くいろは』という作品も作っていらっちゃって、その作品がきっかけで、「ぼんぼりまつり」という劇中の架空のお祭りが、湯涌温泉で実際のお祭りとして実施されるようになり、今でも続いています。アニメから生まれたお祭りがあるのであれば、アニメから生まれた学会があってもいいんじゃないか、と作品関係者の方々からも背中を押して頂きました。

■学会の実践的活動に向けて

今、学会員が35名、40名くらいいます。みなさん、もしご関心があれば是非ご入会ください。三つの点で「シェアができるネットワーク」になればと考えています。ひとつ目は「過去の経験のシェア」。ふたつ目は「現在の悩みや課題のシェア」。三つ目が「未来の夢や想いのシェア」です。

学会も、担い手の皆さんにどのように継続して関わって頂くかということが大きな課題です。活動のための財源も必要です。事務局を地元の PARUS さんに置いて頂いています。そこの運営がしっかりできるように会員には会費をしっかりと納めていただいて、活動を継続的に担保できる仕組みをつくっていきたい、と考えています。

トレイルコースについては、マップ以外に大きなパネルを作りました。パネルのデザインは PARUS さんが中心になって、作品の製作委員会さんのお力添えを頂きながら、実際のアニメの場面画像を多く入れて、大きなポスターとして作りました。これをクリエイタープラザ2階のカフェの一角、ピーエーワークスさんの作品の展示スペースの横に置いて頂いています。クリエイタープラザにお越しいただいたファンの皆さん、地域の皆さん、そして様々な方々に、ここを拠点（スタート）にしたこういうトレイルがありますよ、よかつたら歩いてみてくださいね、という感じで掲示しています。

また、今回このマップを作る際には NEXCO 中日本さんにも協力頂きました。サービスエリアのすぐ隣ということもあり、サービスエリアでの告知でも多大なご尽力を頂きました。

コースの距離についてです。ロングコースで約9km、ショートコースで約5kmの設定です。起伏も結構あり、基本的に周辺は農地で、農地の中の公道を歩く形になります。農地の中に入るのではなくて、農地を眺めながら一般に通れる道を歩くコースです。今のところ、地権者さんたちに協力をお願いする段階には入っておりませんので、看板等のサインの設置はまだできずにいます。その辺を今後どうするのか。実は来週末に南砺市で間野山研究学

会を開催することになっていて、そこで議論する予定です。木村先生にもゲスト講師として間野山研究学会にお越し頂くことになっています。

■「間野山トレイル」今後の課題 5つ

今後の課題ですが、南砺市のトレイル（間野山トレイル）で直面している課題は大きく5つあります。

ひとつ目は、地域住民の皆さんにどう参加して頂くか、という点です。学会という母体を作りました。学会という母体を作って、北は北海道、南は九州まで、地元で観光振興やまちづくりに関わっていらっしゃる皆さん、そうしたことを学んでいる学生さんたち、が会員になってくれているのですが、地域住民の方の参画はまだまだです。いろいろな機会にお声かけをしたり、市役所で広報を打っていただいたりしてはいるのですが、トレイルウォークを市民参加型で開催しても、市民からの参加はせいぜい10人くらいというのが現状です。この点は実は根が深い課題でして、そもそも地元の皆さんは歩かない。車なんです。これは地方部に共通することなのですが、車社会で、歩くことを楽しみに感じていない方が圧倒的に多い。ですからなんとかそこを変えていかないといけない。今、市役所の方と考えているのは、来年は健康ウォークといった形でウォーキングのプロにお越しいただいて、健康をテーマに何かイベントができないだろうか、と考えています。

ふたつ目はサイン掲出の難しさです。基本的に農地中心なので、どこで曲がってどこに行くかの説明は、このマップを見て頂くだけの状況で、非常にわかりにくい。例えば、これに関連して九州のオルレも関係者で歩いたりしたのですが、オルレだと木にリボンが巻かれていて、そのリボンを見て曲がったり、という方式でサインを掲出している。何かそういうことができないのかなと思っています。

三つめは、歩きながら楽しむ内容をもっと幅広く考える必要がある、という点です。歴史だけではなく、動植物ですとか、農作物について、いろいろと楽しめる内容が用意できないかと。このコース自体、非常に美しい農業景観の中を歩きます。そういった目に映ったものをどのように情報としても楽しめるか、そうした情報を用意できないかなと考えています。

四つ目は、発想の転換です。こちらでコースを提示して、情報を用意して歩いて頂くのではなく、参加者自身が地域資源を発掘する歩き方に変えた方がいいのではないか。資源発掘型トレイルです。大まかなコースは設定するものの、そこでいろんなものを発見していただいて深掘りするという歩き方もこの地域には合うのではないか、と思っています。

五つ目として、収益事業化という大きな課題です。プロジェクト自体を継続するためにも、財源を確保して次につなげることは必須になります。

■おわりに

最後に、私が経験したエコツアーの事例を紹介して私の発表を終わりに致します。

非常に有名なアイヌのアーティストの方がツアーを組んでくださって、知床で「チャシ跡」

跡（アイヌの砦跡）を登る経験をさせていただきました。登る前に参加者全員でお祈りを捧げて、山に入って、頂上、チャシ跡に登ります。そこで祭壇を造っていただいて、火を焚いてお祈りをする。その後、伝統的な楽器を演奏して頂く、というようなツアーです。実はチャシは日本百名城にも含まれていまして、百名城ファンの間では、訪れるのに一番難易度が高い場所としても良く知られています。道内には多くのチャシ跡があるのですが、そういったチャシを登るというのも「歩く観光」として非常に興味深い体験でした。

また、これは歩くことから離れますが、アイヌ文化関係でもうひとつ非常に興味深かったツアーとして、海から見るアイヌ語地名ツアーがありました。室蘭で地元のアイヌ協会が実施して下さったツアーです。明治以前、北海道の交通網は道路ではなく、当然海や川であり、アイヌ民族は舟を主要交通手段として移動していました。だから海や川から地形を見ると、なぜそうしたアイヌ語地名が付いているのか、非常に良くわかるんですね。これは素晴らしい経験でした。

以上、駆け足ですが、私が現場で抱えております悩みを共有させて頂きたく、とりとめの話ではありましたが、お話をさせていただきました。ご清聴誠にありがとうございました。





© Photo by Takayoshi YAMAMURA



旧理学部本館／
現総合博物館(1930)

© Photo by Takayoshi YAMAMURA



第一農場ポプラ並木(1912)



遺跡保存庭園(擦文期)

© Photo by Takayoshi YAMAMURA



© Photo by Takayoshi YAMAMURA

模範家畜房(奥)と牧牛舎(手前)(1877)

