



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	フードツーリズムにおける物語経験に関する研究 : ダイアログに着目したナラティブ・アプローチによる考察 [論文内容及び審査の要旨]
Author(s)	青木, 洋高
Degree Grantor	北海道大学
Degree Name	博士(観光学)
Dissertation Number	甲第15615号
Issue Date	2023-09-25
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/90897
Rights(URL)	https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
Type	doctoral thesis
File Information	Yohkoh_AOKI_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：青 木 洋 高

学位論文題名

フードツーリズムにおける物語経験に関する研究

—ダイアログに着目したナラティブ・アプローチによる考察—

本研究の目的は、フードツーリズムにおいて、関わるアクターとの相互行為により、旅行者が物語経験を実現するための理論的枠組みについて、ナラティブ・アプローチを用いて、具体的事例を通して実証的に明らかにすることである。これは、消費経験としてのフードツーリズムを、いかに物語経験としてのフードツーリズムに昇華できるのかという命題でもある。もちろん、旅行先で提供される〈食〉を味わうことは旅の醍醐味であるし、そのことを否定する意図はない。しかし、旅行者が旅行先で何かを食べたり、飲んだりする行為のなかで、それら〈食〉と密接に関わり合う物語へのアクセスがいかにして可能になるのか、ということに着目することが本研究の出発点となっている。

本研究では、物語について、ストーリーとナラティブ、それぞれの概念を明確に整理して考察した。それにより、〈食〉に付帯するストーリーをめぐるナラティブのあり方がいかに展開していくのか、ナラティブ・アプローチによる検討を行った。ツーリズム形態のなかでも、とりわけフードツーリズムは生産者を含めた多様なアクターとのかかわりのなかで成立している。しかし、旅行者はそのアクターの存在について意識することは限定的であった。

本研究の構成は全9章である。第1章では、問題の所在、研究の目的などについて述べ、第2章では、フードツーリズム、コンテンツツーリズムそれぞれの既往研究、また両ツーリズムを連関させた既往研究について検討した。第3章では、ナラティブをめぐる議論、観光とナラティブの関係性について概説したのち、主要な論点の核となる〈フードツーリズムにおける物語経験の展開プロセスモデル〉と呼ぶ理論的枠組みを仮説的に提示した。〈フードツーリズムにおける物語経験の展開プロセスモデル〉の第1段階では〈食〉が消費の対象としてあり、〈ストーリーが発生していない段階〉である。第2段階では〈食〉がメディアになり、〈ストーリーをモノログ化したナラティブとして受信している段階〉である。第3段階は〈食〉が再構築されたストーリーの一部となり、〈ストーリーをダイアログ化したナラティブとして交換している段階〉である。それに伴い、旅行者の経験についても、消費経験、物語経験（モノログレベル）、物語経験（ダイアログレベル）と変遷をしていくことを示した。また、物語経験においては、旅行者のほかに、3つのアクターの存在があることを提示した。〈編集アクター〉は、旅行者にとって潜在的領域にあった出来事を編集し、メディアを介して伝達できるストーリーとして顕在的領域に転置させるアクターである。〈生産アクター〉は、旅行者にとって潜在的領域または顕在的領域において、資源の創出

(維持、保存)などの活動をするアクターである。〈上演アクター〉は、旅行者にとって顕在的領域において、再構築されたストーリーをナラティブにパフォーマンスするアクターである。〈編集アクター〉によって〈食〉が消費の対象からメディアにその位置付けが変わる。メディアとなった〈食〉は、ストーリーと結びつき不可分な状態になって、さらに新たなストーリーが再構築される。そこでは旅行者自らも〈上演アクター〉となって、パフォーマンスを行うアクターの構成員となる。〈編集アクター〉や〈生産アクター〉までもが〈上演アクター〉となって相互行為が行われるということも示した。

第4章では、本研究における方法論であるナラティブ・アプローチについて詳述したのちに、ケース・スタディで取り扱う事例選択の妥当性と個別の調査分析手法について論じた。続いて、第3章で提示した理論的枠組みを、第4章で選択した方法論を用いてケース・スタディのなかで実証的に検討していくのが第5章から第7章である。

第5章は、三重県鳥羽市の観光体験型施設である海女小屋〈はちまんかまど〉において、施設に設置されている〈感想ノート〉の内容について〈KH Coder〉を用いた計量テキスト分析の手法を中心に検討を行った。第6章は、広島県広島市の酒場〈ビールスタンド重富〉において、店舗内に設置したICレコーダーで収集した店主と来店客の会話の内容について会話分析の手法を中心に検討を行った。第7章は、鹿児島県南九州市のゲストハウス〈暮らしの宿 福のや、〉・〈大野岳の麓 茶や、〉が提供する農業体験プログラム〈畑旅〉について、関係者へのインタビュー調査を行いSCATによる分析の手法で検討を行った。

第8章では総合考察として、第5章から第7章において実証的に検討した分析内容を踏まえて、フードツーリズムにおける物語経験について、3つの論点に整理した。第1の論点は、メディアとしての〈食〉である。ここでは、〈編集アクター〉が〈食〉を消費の対象からメディアに位置付けを転換させる〈着目対象の転換〉と、消費の対象の〈食〉にメディアとしての機能を付加する〈対象機能の拡張〉という2つのアプローチについて、その特徴を整理した。第2の論点は、物語経験の実現である。〈編集アクター〉によってメディアとして位置付けられた〈食〉が、付帯するストーリーと結びつき不可分な状態になって、さらに新たなストーリーが再構築されていた。ここでも旅行者は、ナラティブとして、この再構築されたストーリーにもアクセスし、物語経験(ダイアログレベル)を実現していた。また、各段階におけるアクターについては〈同一主体によるアクターの集中型〉と〈複数主体によるアクターの分散型〉と類型化をすることができた。第3の論点は、ダイアログ化したナラティブの生成、である。モノログ化したナラティブから、ダイアログ化したナラティブに転換させるためには、〈編集アクター〉による意図的な行為が必要であった。〈編集アクター〉が対話を創出するための具体的な行為もまた、ストーリーをダイアログ化したナラティブとして交換するために必要な〈編集〉行為であった。

第9章は結論である。旅行者にとって〈食〉が消費の対象段階ではアクセスすることのできない潜在的領域にある地域で起きているさまざまな出来事は、〈編集アクター〉による意図的な行為の結果として〈食〉がメディアになることで、ストーリーとしてアクセスが可能になった。一方的な語りによるモノログレベルの物語経験から、対話と共創によるダイアログレベルの物語経験になることで、ナラティブとしてストーリーが共創され、さらに再構築され、これを繰り返すことになる。ケース・スタディからは、旅行者が物語経験を実現することによって、一過性ではない旅行需要の創造、旅行者と地域のアクターとのコミュニケーションの創出、地域価値の向上につながる事象を見ることができた。

これらを踏まえて、旅行者がフードツーリズムにおいて物語経験を実現するための理論的枠組みとして提示した〈フードツーリズムにおける物語経験の展開プロセスモデル〉は、ナラティブ・アプローチによるケース・スタディによる実証によって、支持することができる、と結論付けた。