

課題論文

持続可能なコンテンツツーリズムの模索 —岐阜県美濃加茂市におけるアニメロケ地の観光活用状況—

The Exploration of Sustainable Contents-Tourism
The tourism utilization of locations for making animations in Minokamo city, Gifu prefecture

早稲田大学大学院アジア太平洋研究科

山口寛之

YAMAGUCHI Hiroyuki

キーワード: コンテンツツーリズム, 岐阜県美濃加茂市, 地域活性化, 地方創生, コンテンツ産業, アニメ

Key words: Contents tourism, Minokamo city in Gifu prefecture, Local vitalization, Regional revitalization, Content industry, Animation

I. 緒言

本論文の目的は、持続可能な地域振興の方策としてのコンテンツツーリズムを取り巻く現状と可能性を、岐阜県美濃加茂市の例をもとに考察することである。2016年10月14日に早稲田大学で行われた「立ち上げられ！早稲田地方創生フォーラム」のなかで、川副(2016)は地方に起こっている問題を「地域社会の解体、分断・分裂の深化」とし、達成すべき課題は「精神的基盤となる地域アイデンティティの再編成」であると述べた。一時的には華々しく盛り上がるが、持続可能性のない点で、昨今「打ち上げ花火」などと揶揄される一時的な方策は、根本的解決にはならないのである。すなわち、個性を生かした持続可能な地域づくりの方策を、各地域独自に創出することが急務なのである。筆者はコンテンツツーリズムがその個性のひとつになり得るのではないかと考えた。大社(2016)によると国内観光業は90年代初頭をピークに衰退している。さらに大社(2016)は、表1のように、ICT(情報通信技術)の普及により、観光会社主導型から、観光者主体型へのダイナミックな変化が起こっているという。

一方で、図1のように近年日本におけるアニメ産業の市場は著しく拡大している。ゆえに、アニメ産業との接点を考えることは観光業において、地域の衰退を防ぐために役に立つものでもある。また同時に観光者の多様化や個別化を想定している点で、「着地型観光」のコンセプトに合致するものでもある。

日本において「コンテンツツーリズム」とは、国土交通省国土計画局(2004)による「平成16年度国土施策創発調査」の「12.映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査」において初出した語で、「地域に関わるコンテンツ(映画、テレビドラマ、小説、まんが、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」と定義された。そして、コンテンツツーリズムの根幹は「地域に『コンテンツを通して醸成された地域固有の雰囲気・イメージ』としての『物語性』『テーマ性』を付与し、その物語性を観光資源として活用すること」であるとしている。

岡本(2012: 10-11.)はコンテンツツーリズムの既往研究を整理し、「映画やドラマに限らずに、アニメやゲーム、マンガなども含め、そして、情報通信技術の普及を背景にして、コンテンツとツーリズムを包括的に扱っていくとするものはまだ少ない。(中略)どちらかという政策論的、観光開発論的な研究が主であることが分かる。コンテンツツーリズムを社会の現象として、包括的にとらえる研究の枠組みを構築しようとしたものは少ない。」という課題を挙げ、岡本自ら新たな研究枠組みを構築しようと試みた。岡本の作成した表(2012: 28-30.)を元にし、筆者が編集した研究枠組みの変遷を以下の図2に示した。

	90年代半ばまでの国内観光 (発地型観光)	→ (ICT普及による変化)	新世代の「着地型観光」
観光客のニーズ	いわゆる物見遊山(発地型)		地域ならではの本物に触れる
交通手段や宿泊施設	パッケージ		観光者自ら確保
顧客対応	画一的・団体型		多様化・個別化
市場の担い手	旅行会社・関連事業者		地域主導
地域観光のコンセプト	国内旅行振興 (大規模マーケットの拡大)		観光地域づくり

表1 大社による国内観光の変化
地域づくり本編 2016年10月号, 2.による



図1 アニメ産業市場の推移(2010~2015)
アニメ産業レポート2016 サマリー版. 2. による

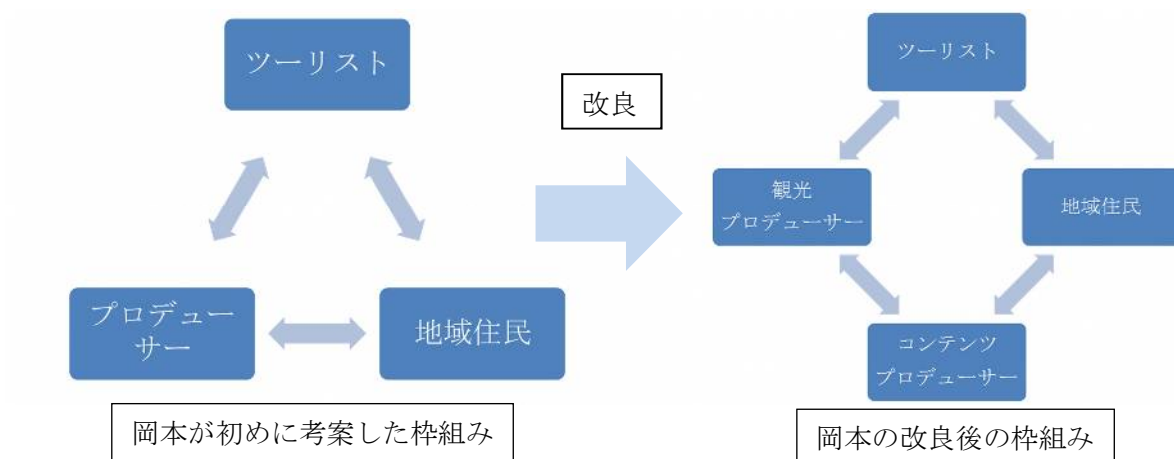


図2 岡本(2012)によって構築された研究枠組み

II. 対象と方法

岐阜県美濃加茂市を調査地として選定した理由は、筆者は2016年7月5日~11月29日にかけて早稲田大学教育連携課主催の「美濃加茂プロジェクト」に参加したことがある。計5回の現地訪問を通して、市役所職員や商工会員などの街づくりにおけるいわゆるキーパーソンにインタビューを行った。その結果、同市がアニメロケ地の観光活用に一定の成果と問題を抱えていることが明らかになったためである。同市は、白鳥士郎(原作)・大沼心(監督)のテレビアニメ『のうりん』のロケ地になっている。2013~2015年にかけてファン向けのスタンプラリーや、コラボイベント等を実施し、3年間にわたり経済効果があった(エキサイトニュース2015年12月1日による)。確かにそれぞれのイベントや企画は上述の「打ち上げ花火式」のものであったかもしれない。しかし、日本の地方都市の現状を見るに、3年にわたり定期的に経済効果をもたらすことができるコンテンツというのは決して多くはないだろう。そのため美濃加茂市を調査地に選定し、上述の成果と問題を分析することは、意義のあることである。

III. 結果

インタビューの結果、美濃加茂市の抱える矛盾や、ジレンマが明らかになった。筆者が2017年5月7日にインタビューした同市出身の大学生は「美濃加茂市が『のうりん』のロケ地であることを他県の人々にも紹介したい」と好意的な態度であった。しかし、2015年秋のスタンプラリー第4弾のポスターに不適切な画像が使用されたとの批判を受け、市役所はポスターを自主撤去するという事態になった(エキサイトニュース2015年12月1日による)。筆者が2016年10月18日にインタビューを行った市役所企画課職員によると、「ポスターの件以来、市役所は『のうりん』に関する企画に慎重になっている。また、大ヒットとなったアニメ映画『君の名は。』のロケ地となった飛騨市や、もともと世界遺産としてきわめて知名度の高い観光名所でもあった白川村など、岐阜県としては盛り上がっているが、美濃加茂市は名古屋から北上する観光客の通過点でしかない」といった事態が起こっている。岐阜県全体としては、現在盛り上がっているように見受けら

れるが、美濃加茂市は周辺地域に観光客を取られ、苦しい状況となっている。

IV. 考察と結論

今後筆者は2017年8月11日から美濃加茂市への訪問と調査を再開する。まず、美濃加茂市役所職員を中心とした街づくりのキーパーソンにインタビューを行い、同市のコンテンツツーリズム企画を比較的成功したものあまり効果がなかったものに二分類し、比較することで、その成否の要因を明らかにする。また企画を分析する段階で、他の地域の成功例と失敗例も参考にする。もともと観光客数が多く、ロケ地となったコンテンツの数も豊富な神奈川県鎌倉市などを候補地とする。

さらに、自治体がコンテンツツーリズム誘致のために採用できる方策を模索する。例えば、ロケ地の管理などをするフィルムコミッションの設置などが挙げられる。ロケ地に選ばれたのちに、どのようなツーリズム企画を採用するかだけでなく、そもそもどのようにしてコンテンツを誘致するかという問題も網羅できれば、より普遍的で、多くの地域の役に立つ研究へと深化できるだろう。

文献

- 青柳美帆子 2015. 賛否両論、美濃加茂市「のうりん」美少女ポスター。炎上は避けられなかったのか。エキサイトニュース (12月1日記事): 1-2. [<http://www.excite.co.jp/News/reviewmov/20151201/E1448932351189.html>] (last accessed: 2017年7月23日)
- 一般社団法人日本動画協会 2016. アニメ産業レポート2016 サマリー版。
[[anisan_rp_sm-jp_20161208.pdf](http://www.anisan_rp_sm-jp_20161208.pdf): 2.] (last accessed: 2017年7月23日)
- 大社充 2016. 観光による地方創生: DMOによる観光地域経営と観光マーケティング。地域づくり本編: 2016年10月号: 2-3.
- 岡本健 2012. コンテンツツーリズム研究の枠組みと可能性。北海道大学, 観光資源としてのコンテン

ツを考える: CATS 叢書 Vol.7: 10-31.

川副早央里 2016. 地方創生に向けた課題. 第 12
回早稲田大学総合研究機構研究調査報告会:立ち
上がり!早稲田地方創生フォーラム, 登壇者資
料: 19.

国土交通省 2004. 映像等コンテンツの制作・活用に
よる地域振興のあり方に関する調査報告書[概要
版]. 国土交通省総合政策局観光地域振興課
経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課
文化庁文化部芸術文化課 平成 16 年度国土施策
創発調査: 11

白鳥士郎(原作)・大沼心(監督) 2014. 『のうりん』:
SILVER LINK., のうりんプロジェクト.

新海誠 2016. 『君の名は。』: コミックス・ウェブ・フ
ィルム, 「君の名は。」製作委員会, 東宝.

(文責:山口寛之)