

## コンテンツ・ツーリズムによる地域活性化の可能性

### —東北地方の事例を基に—

[2017・FW] 21421001 相澤くらら

#### 1. 研究の背景と意義

現在日本では訪日外国人数が増加を続けており、インバウンドを中心とした観光産業に力を入れている。本研究では近年注目されてきたコンテンツ・ツーリズムに焦点を当て、東北地方の事例を基に今後の地域活性化の可能性について明らかにしたいと考え、研究に至った。コンテンツ・ツーリズムとは「地域に関わるコンテンツを活用して、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」のことを指す。

この研究を行うことで、コンテンツ・ツーリズムとして成り立つために必要な要因や留意点、課題点を明らかにし、新たな旅行の可能性をより広げられること。それにより観光客を迎える地域側の体制を整えられるということを研究の意義とする。

#### 2. 研究目的・方法

目的は第1に東北地方の事例より、コンテンツ・ツーリズム実施の現状を整理すること。第2に全般的なコンテンツ・ツーリズムに共通していえる必要な要因を明らかにすることである。

研究方法は文献調査によりコンテンツ・ツーリズムの先行事例研究を行う。それに基づいて作品のモデルや舞台となった地域の観光協会にヒアリング調査を行う。さらに、少しでも多くの取り組みについて比較、分析するため、地方自治体とフィルムコミッションにアンケート調査を行う。

#### 3. 研究結果・考察

コンテンツ・ツーリズムの先行事例研究では地域ごとの特性などによってそれぞれ異なる取り組みを行い、成果を挙げたが、それらには共通している点がいくつかあることが分かった。それを基にコンテンツ・ツーリズムを行う上で土台となる必要な要因の仮説を立てた。①「取り組みを実施するための他の組織との協力」②「取り組みの実施や活動内容などの情報発信を行う」③「地域住民の活動に対する理解・協力」④「取り組みの継続性」の4つである。

東北地方の事例を整理すると、地域ごとに力の入れ方に差があることが分かり、どの地域で取り組みを実施しても成立する、土台となる必要な要因を示す必要があるといえる。そこから収集したアンケートを仮説項目の4つの軸と「作品に関連した取り組みの内容」で評価した。評価は「○」

「×」「△」、さらに「○」について項目ごとに独自の評価基準を設け、それを満たしていれば「◎」とした。明らかになったことは以下のとおりである。先行事例同様、仮説として立てた4つの項目全てにおいて、ほとんどの作品・組織で「○」があるためコンテンツ・ツーリズムを行う上で土台となる必要な要因であることが検証できた。また、地域を盛り上げていく成果につながるようなより良い取り組みにしていくには、どれか一つに注力すれば良いのではなく、満遍なくそれぞれに力を入れる必要がある。

作品に関連した取り組みを実施することを前提に、4つの優先すべき順番は、①「他の組織との協力」②「情報発信」で重点的に行い土台を固めれば、③「地域住民の理解・協力」につながり、住民の協力を得て地域全体が一体となって取り組むことで④「継続性」に結びつくと考えられる。仮説で立てたものの他に、新たに明らかになった必要な要因が、アプリ活用とインバウンド対策の2点である。

中でもアプリの活用は利用する側提供する側どちらにとってもいくつもの利点があるといえる。特にアプリを通して効果を測定することができる。

コンテンツ・ツーリズムの留意点は、実施する中で逸れることのない目的を明確にすることと、地域一体となって同じ気持ちで取り組みに参加することの2点である。

コンテンツ・ツーリズムの課題点は効果測定の方法と版元の使用制限の緩和の2点である。特に効果測定は、取り組みを実施していく上で事実を示す物差しは重要。また、比較できるよう同一の方法を用いる必要がある。有効な方法としては、アプリの活用であると考えている。

#### 4. 結論

本研究では地域活性化の方法の一つと考えられるコンテンツ・ツーリズムに焦点を当て研究を進めてきた。東北地方の事例から、取り組みに対する力の入れ方に差があることや、実施はしているが方法がまだ確立されていないという現状が分かった。それらを仮説に基づき評価することで、成立するために必要な要因が4つあり、付随して留意・解決していく要素があることを明示できた。

作品に関連した取り組みを実施する目的を忘れずに、地域一丸となって継続的に取り組むことが大切である。また、同じように取り組むほかの地域とも手を携えて、日本全体を活気づけていくことが期待される。