

## 地域に根付くコンテンツツーリズム

A16LA034 景山明日香



### コンテンツツーリズムの歴史

#### ■ コンテンツツーリズムとは

地域に関わるコンテンツ(映画、テレビドラマ、小説、マンガ、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。聖地巡礼とも言われる。

コンテンツツーリズムの始まりは、2007年4月~9月まで放映されたTVアニメ『らき☆すた』がきっかけとなって、その舞台となった埼玉県鷲宮町に同作品のファンが自発的に訪れ、その後、地域とコンテンツ著作権者との協力関係が構築され、地域振興にまで展開したことである。

### コンテンツツーリズムが引き起こす問題

- コンテンツによりその地域が観光地化することによって、交通混雑や渋滞の発生、地域住民のプライバシーの損失、地価の上昇等といった弊害が発生することもある。
- メディアコンテンツによる表象はその地域に偏ったイメージを植え付け、固定化されたイメージを築き上げてしまうというネガティブな側面も持っている。
  - ⇒ 観光客のイメージと地域側のイメージとの間に乖離が生まれ、それによって観光客の満足度の低下や地域側の不満の噴出を招くこともある。

### 聖蹟桜ヶ丘とコンテンツツーリズム

- 聖蹟桜ヶ丘は「耳をすませば」を地域おこしに取り組んでいるが、書籍は見られていない。多くはインターネットで読む可能性もある。
- 実際はコンテンツに見合っていない。地元住民と観光のまなざしをもった観光客が互いに良い関係を築き続けられればと思う。
- また、聖蹟桜ヶ丘では「耳をすませば」のテーマ地だけににとどまらず、今後の展望を見越した取り組みも行っている。

青春ポスト

### 参考文献

- 国土交通省・経済産業省・文化庁 2005『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』  
<http://www.mlit.go.jp/kokudokeikaku/souhatsu/h16seika/12eizou/12eizou.htm>
- 山村高淑 2013『コンテンツ・ツーリズムの可能性と課題：キャラクターやストーリーを地域で活用する際のいくつかの重要な論点』都道府県展望 通巻654号 p.7-12 <https://eprints.lib.hokudai.ac.jp/dspace/handle/2115/53288>
- 田島悠来 2016『NHK朝の連続テレビ小説『あまちゃん』の久慈市における受容』評論・社会科学115号 p.15-40  
<https://doors.doshisha.ac.jp/duar/repository/jr/23205/?lang=0>
- 多摩ニュータウン研究 2015『多摩市聖蹟桜ヶ丘における観光資源の創出と活用に関する報告』<http://tourism08.html.xdomain.jp/2015a.html>