

茨城県大洗町におけるツーリズム形態の変容に伴う観光空間の再編

川添 航*・坂本優紀*・喜馬佳也乃*・佐藤壮太*・渡辺隼矢*・松井圭介**

*筑波大学大学院生, **筑波大学生命環境系

本研究は茨城県大洗町におけるコンテンツ・ツーリズムの展開に注目し、ツーリズム形態の転換に伴う観光空間への影響、及びその変容の解明を目的とした。大洗町は観光施設を数多く有する県内でも有数の海浜観光地であり、2012年以降はアニメ「ガールズ&パンサー」の舞台として新たな観光現象が生じている地域である。大洗町においては、当初は店舗・組織におけるアニメファンへの対応はまちまちであったが、多くの訪問客が訪れるにつれて、商工会の主導により積極的にコンテンツを地域の資源として取り入れ、多くのアニメファンを来訪者として呼び込むことに成功した。宿泊業においては、アニメ放映以前までは夏季の家族連れや団体客が宿泊者の中心であったが、放映以降は夏季以外の1人客の割合が大きく増加するなど変化が生じた。コンテンツ・ツーリズムの導入によるホスト・ゲスト間の関係性の変化は新たな観光者を呼ぶ契機となったが明らかとなった。

キーワード：コンテンツ・ツーリズム, アニメ, 観光空間再編, 茨城県大洗町

I はじめに

1. 研究背景と目的

近年、観光形態が多様化する中で、アニメやマンガ、映画、キャラクターなどの「コンテンツ」を観光資源として活用する観光振興（以下、コンテンツ・ツーリズム）の取り組みが各地で確認されている（岡本，2015）。

コンテンツ・ツーリズムは、情報の共有に価値が置かれる「情報社会」におけるツーリズムであり、情報の組み合わせによって形成された「コンテンツ」によって意味が与えられた場所を消費していく行為である。このようなコンテンツ・ツーリズムの一つとして位置づけられるのが、いわゆる「アニメ聖地巡礼」と呼ばれるアニメファン（以下、ファン）による作品舞台・作品モデルへの訪問である。これらは新たな観光地の創出や観光行動を引きおこし、地域振興の面において注目が集まっている（山村，2014；増淵，2009；風呂本，2012）。

これらコンテンツ・ツーリズムに対しては、特

にコンテンツそのものや、観光者であるファンと地域社会の関係性への注目が進んでおり（山村，2014），これまで地理学や観光学，社会学など様々な領域において研究が行われてきた。たとえば増淵（2009）は、コンテンツ・ツーリズムの伸長の背景として地域の再生や活性化といった文脈が存在し、各自治体側からもコンテンツが観光資源として認識されるようになったことを明らかにした。また上田（2011）は、日本全国における「アニメ聖地」の分布について検討したうえで、それらのほとんどが東京都，神奈川県に集中していること、コンテンツ・ツーリズムによる地域活性化においては、作品を通じて来訪するファンと地域が結びつきを持つことが重要であることを指摘した。

これらコンテンツ・ツーリズムと地域社会との関係性についての研究は、その現象自体と同様に萌芽的であり、研究視角の形成においては各領域においても発展途上であるといえる。このような状況において、岡本（2015）はコンテンツ・ツーリズムという現象の理解における現場（アニメ聖