

特定非営利活動法人三鷹ネットワーク大学推進機構
「民学産公」協働研究事業報告書

「三鷹市文化地図作成のための基礎調査及び研究」

法政大学大学院政策創造研究科 増淵敏之

目次：

1. 「民学産公」協働研究事業(協働研究事業)の概要・目的 p. 3
2. 申請団体のプロフィール //
3. 協働研究事業の参加団体プロフィール p. 4
4. 協働研究事業の期間 p. 5
5. 協働研究事業の背景 //
6. 協働研究事業の詳細 p. 7
7. 実験結果 p. 8
8. 実験の考察 p. 15
9. 今後の計画 p. 16

1. 「民学産公」協働研究事業(協働研究事業)の概要・目的

地域には固有の文化があり、それを基盤に様々な政策立案がなされるべきだろう。今後、持続可能な魅力ある都市を目指すためには、改めて都市の持つ文化資源の整理及び精査が不可欠である。三鷹では文豪ゆかりの地図や太宰地図などがこれまでに発行されている。本研究はそのアプローチをさらに発展させ、時間軸によるレイヤーを意識して、新たな文化地図を作ろうとするものだ。従来の地図では特定の年代が強調されていることから、やはり範囲としては題材に特化した印象になっているように見える。三鷹はもっと数多くの文化資源を持っている優位性を生かすために総合的な視点からの地図作成によって可視化し、三鷹の新たな情報発信に繋げていく必要があるに違いない。地域の持つさまざまな事象やコンテンツ資源までを時代ごとに網羅して地図化していく作業は、地域の魅力の再確認やその奥行きと広がりを対外的に、同時に地域住民にも提示することができるだろう。調査及び研究の方向としてはフロリダや佐々木雅幸などが提唱する創造都市論や木下直之の提唱する文化資源論などを背景にしていくが、理論構築よりは実証的な研究になる。ただ地域のためにはこの方向がより意味を持つに違いないと考える。

2. 申請団体のプロフィール

文化地理学を中心に研究する法政大学大学院の増淵敏之研究室を中心に調査、考察を実施した。増淵敏之のプロフィールは以下の通り。

増淵敏之、1957年、札幌市にて生まれる。現在、法政大学大学院政策創造研究科教授、専攻主任(2008-2011)、法政大学地域研究センター専任研究員(2008-2012)、専修大学社会知性開発研究センター客員研究員(2006-2008)、駒沢大学グローバル・メディア・スタディーズ学部非常勤講師、成城大学グローバル研究センター客員研究員、川崎市「音楽のまち・かわさき」イベントラポ企画委員(2005-2008)、房総観光ルート創出副委員長(2009-2010)、小田原市調整戦略アドバイザー、コンテンツツーリズム学会会長、文化経済学会<日本>理事、FM北海道社友、一般社団法人北海道マンガ研究会代表理事、特定非営利活動法人アーキシップ理事など。

明治大学文学部史学地理学科卒業、東京大学大学院総合文化研究科博士課程修了、博士(学術)、株)NTV映像センター、株)AIR-G'(FM北海道)、東芝EMI株(現EMIミュージックジャパン)、株)ソニー・ミュージックエンタテインメントにおいて放送番組、音楽コンテンツの制作及び新人発掘等に従事、担当番組には「11PM」、「遠くへ行きたい」、「木曜スペシャル」(NTV映像センター)、「FMRockKids」、「GOIS」、「70%オレンジ」(AIR-G')、担当アーティストには照井利幸(EXブランキー・ジェット・シティ)、D≡SIRE(東芝EMI)、辻仁成、LoveLoveStraw、Gen(SME)など、発掘アーティストには中島美嘉、オレンジレンジ、SEAMO、nobodyknows、Sol'dOut、Yui、チャットモンチー(SME)などがある。

02年より本格的に研究活動を開始、経済地理学、文化地理学をベースにして、実務経験を生かした形でコンテンツ産業の立地行動及び都市構造の変容との関係性などを研究テーマにアプローチを行っている。コンテンツをテキスト化した上での都市空間分析にも関心

を持っている。また地域メディア（コミュニティFM、SNS など）や自治体やコンテンツ産業のコンサルティングも適宜、行っている。豊富な実経験を生かしながら、単なる研究者に留まらず、特に地域再生に関して幅広い活動を行っている。

著作には04年「あざらし君のいい旅研究室」（共著、海豹社）、08年「フリーコピーの経済学」（共著、日本経済新聞出版社）、09年「立地調整の経済地理学」（共著、原書房）、10年「北海道いい旅研究室 Vol. 12」（共著、海豹社）、「物語を旅するひとびと」（単著、彩流社）、「欲望の音楽」（単著、法政大学出版局）、11年「北海道いい旅研究室 Vol. 13」（共著、海豹社）、「物語を旅するひとびとⅡ」（単著、彩流社）、12年「路地裏が文化を作る！」（単著、青弓社）、13年「北海道いい旅研究室 Vol. 14」（共著、海豹社）、「変貌する日本のコンテンツ産業」（共著、ミネルヴァ書房）、14年「物語を旅するひとびとⅢーコンテンツツーリズムとしての文学巡りー」（単著、彩流社）、「コンテンツツーリズム入門」（共著、古今書院）、15年「都市空間と産業集積の経済地理分析」（共著、日本評論社）、「レジャースタディーズ」（共著、世界思想社）、「コンテンツと地域」（ナカニシヤ出版）他。

3. 協働研究事業の参加団体プロフィール

a) 旅ラボ・ジャパン

代表者は片所達則、観光マーケティングを行う企業だが、本研究においてはシンポジウム（公開講座）の企画、運営を担った。以下、片所達則のプロフィールを記す。

JTBグループで観光マーケティングを20余年。旅行会社、宿泊施設、交通事業者、観光施設、自治体等、観光という分野でさまざまな角度からマーケティング活動、プロモーション活動の豊富な実務実績。地域ブランディングの構築をベースに、観光産業をそれぞれの地域の特性、あるいは企業の業種商品にあわせて新しい市場を創造するためのヒントを伝えてきた。観光士、観光コーディネーター。日本観光士会認定講師。

主な経歴

- 1961年 東京生まれ
- 1983年 日本大学経済学部卒業
- 2007年 JTB コミュニケーションズ・旅の販促研究所 主席研究員
- 2007年 「トラベル・アングル」 JTB 管理者向けマーケティング誌執筆
- 2008年 日光市観光基本計画策定のためのアクションプログラム専門委員
- 2009年 静岡県伊東市 地域ブランディング専門委員
- 2010年 愛知のグルメ・名産品データベースづくり事業
- 2011年 流山市首都圏向けシティプロモーション事業
- 2011年 独立。旅ラボ・ジャパン設立
- 2013年 熱海市観光ブランド・プロモーション事業等

b) 古村智史

法政大学地域システム研究所客員研究員、法政大学大学院政策創造研究科修士課程修了、本研究においては地図作製を担務。

c) 増淵ゼミ (OB 含む)

ゼミ OB には調査補助、地図制作作業、ゼミ在校生にはフィールドワーク、公開授業等の支援を担務。

4. 協働研究事業の期間 本協働研究事業の実施期間を記載する。

本研究の実施期間は 2015 年 7 月 22 日から 2016 年 2 月 12 日であった。

5. 協働研究事業の背景

東京以外の都市に独自のカルチャーの生成過程があったことは意外と知られていない。一般的には精々、大阪、京都、福岡などの大都市の断片が知られているだけだ。筆者もかつてその点に関心を寄せて、音楽領域ではあるが、調査を数年に渡って行ったことがある。それが『欲望の音楽 - 「趣味」の産業化プロセス』に結実したのだが、音楽以外の領域でもそれぞれの都市で独自のカルチャー形成が行われてきたはずだ。ただほとんど顧みられることもなく、図書館の片隅に眠るタウン誌や情報誌に記録が残っているだけだ。

東京の出版社もコスト面を考えると、地方都市を扱うものはなかなか企画を通しにくいはずだ。これがメディアの東京集中のひとつの弊害でもある。また学術ベースでも余り数多くは見られない。ジャズという狭い領域で、東谷護『進駐軍クラブから歌謡曲へ』や青木深『めぐりあうものたちの群像』が各地にあった進駐軍クラブに着目して、戦後における日本のジャズの生成過程を考察しており、映画では加藤幹郎『映画館と観客の文化史』や四方田犬彦『日本映画史 100 年』で戦前の撮影所の京阪神での展開に触れていることは押さえてはおきたい。

また地方出版でも演劇や美術、クラシック音楽などに関する書籍を出しているところも少なくはないが、どちらかというとハイカルチャーが中心になっていることが多い。つまりコンテンツ産業と結びつくポップカルチャーに関してはほとんどないといっても過言ではないだろう。また 1960 年代に活躍された方は実際に存命であれど、記憶の点での不確かさが筆者の経験でもあった。取り急ぎ記録の収集活動に臨まねばならない。

何故、筆者が地方都市の独自カルチャーの生成過程に関心を持つのかといえば、1990 年代から、ジョセフ・ナイが提唱した「ソフトパワー」への注目により、コンテンツが産業のひとつの軸として休息に注目されて以降、前掲した創造都市論や「クールジャパン」政策などが絡み、地方都市での産業創出に目が向けられるようになってきたからだ。もったいばそれらの追い風によって、個々の都市での産業創出への取り組みが始まってきたが、どうも慌てての観が否めないように思う。つまり当該都市においてカルチャー生成の

プロセスは継承されるべきであろうというのが筆者の考え方だ。

やはり先達の残した実績には一定のリスペクトを持つべきだし、その方が効率的であろう。とくに近年、全国で枚挙に暇がない映画祭などがその代表例だ。確かに集客事業としては効果を上げた事例も見られるが、それはあくまで点を作ったに過ぎない。つまり大事なのは継続性のみならず、産業化の文脈を射程に入れることが可能であるだろう。時間の流れが作ってきた基盤の上で産業創出の方法論を考えることが成されないことも多いように思う。

この作業はとても地味だし、手間や時間のかかる作業だ。筆者自身も幾つかの自治体にこれまでもこの手法を提案してきた。しかし助成金で物事を進めていくケースが極めて多いので、できるだけ早急に目に見える結果を出したいのだろう。ただそれでは持続可能性を持たすことは難しい。あくまで全ての試みは中・長期的なスタンスで臨むべきだろう。地方都市の傾向として目につくのは、一過性に終わるかもしれないイベント型の施策だ。確かにイベントは集客そのものが目に見えるという点では安心感はある。ただイベントはイベントでしかない。例えばイベントを契機にして産業創出まで視野にいれば、それはもう長期戦だ。

幾つかのフェイズを作ってという形が望ましいが、その前提としてコンテンツ産業の創出には、地方都市の独自カルチャーの生成を踏まえてという点を忘れないで欲しい。個々のクリエイターが上京行動を取ることで、現実的に世代を超えての継承は難しいが、しかしそれを補完する意味でもその都市のカルチャーの生成過程は押さえておく必要があるに違いない。筆者はこの地方都市に独自のカルチャーが存在し、それを基盤としてコンテンツが創出され、そしてコンテンツ産業形成の試みが行われているという仮説のもとで議論を進めていこうと考える。

三鷹市は他の都市に比べて、インフラ整備、コミュニティ再生等で先行している。全国初のゼロ歳児保育施設の開所（1956年）、全国初の公共下水道100%整備（1973年）を実施しており、また「みたか市民プラン21会議」、官民共同プロジェクト「あすのまち三鷹」、三鷹ネットワーク大学での市民、大学・研究機関、企業との協働などが成果をあげ、2005年度のインテリジェント・コミュニティ・オブ・ザ・イヤー世界1位に選出されている。

また、都市の便利さと緑豊かな自然とが調和する公園都市でもあるので、転居先としての人気も高い。人口も増加基調にあるが、昼間人口は約0.9倍で、住宅都市としての印象が強い。武者小路実篤、三木露風、山本有三、太宰治など多くの作家たちが住んだ街として知られる。近年では「三鷹の森ジブリ美術館」による井の頭公園周辺の集客インフラの整備にも注目が集まっている。

しかし持続可能な魅力ある都市を目指すためには、もう一度、三鷹の持つ資源の精査を行うべきであろう。例えば三鷹には文豪ゆかりの地マップや太宰マップなどが様々な形で発行されている。本企画はそのアプローチをさらに発展させ、時間軸のレイヤーを意識して、新たな文化マップを作ろうというものだ。つまり従来の前掲したマップでは、特定の年代が

強調されている。つまり文学者に焦点が当てられている以上、やはり横溢な印象になっているように見える。

やはり数多くの資源を持っている優位性を生かすことが、次のステージであり、かつ多様化する社会に対応できるフレームだと考える。レイヤーごと（10年—20年刻み）での三鷹を対象にした文化地図の制作を提案したい。ある意味では地図帳といってもいいだろうか。もちろん一部はWEBでも公開するので、数多くの市民やそれ以外のひとびとも興味を持ってもらえるだろう。三鷹ではまだこのようなアプローチは行われていないだろう。

この地図をもとに町歩きの施策展開も可能であると思うし、小中学校の地域学習の資料としても有意になるだろう。また今後の三鷹の街づくりを考えていく上でも意味を持つに違いない。

6. 協働研究事業の詳細

・実証実験に当たっての仮説

三鷹にはどの程度、地域文化資源、本研究の場合はコンテンツ資源を有し、それらは観光振興、地域振興にその程度、活用できるのか。

・実証実験の特徴（特に社会貢献性や先見性等について）

市民から有意な情報を得て、コンテンツ資源の存在を明らかにする。新たな地域の活性化や都市観光のアプローチとして、ひとつの文化的装置やコンテンツ作品に依拠するのではなく、複合的な奥行きと広がりのある三鷹の文化資源を可視化できるところに一定の先見性があり、それによって学校教育の資料、教材としても有効だろう。来街者に対しては都市観光のひとつのツールとしても、また地域住民に対してのシビックプライドの醸成に大きく寄与できる点に、社会貢献性があるに違いない。つまり三鷹の外部にも、内部にも新たな魅力を提示できるものになると確信している。

・実証実験の方法

三鷹を幾つかの時代に分ける。①1940 - 1960年、②1961 - 1975年、③1976 - 1990年、④1991 - 2015年である。つまり4枚の文化地図を作ることになる。

この地図の特徴は文豪、文化人の旧宅位置や所縁の地を示すのみならず、当時の文化装置（映画館、喫茶店等）も示す方法であったが、散漫になる可能性もあるので、今回は小説の舞台や映画のロケ地を中心に地図上にプロットした。それは11月に実施した三鷹ネットワーク大学での講座を前提とした。狙いは以下の通りであった。

○コンテンツの集約

ア) 概要 三鷹市の魅力あるコンテンツを洗い出し、市域図に集約する。

→舞台になった場所、物語性、登場人物などの洗い出しと地図化。

イ) 手法 市民参加による集約及び地図化作業を講座方式により実施する。

→若者から高齢者まで幅広い人材の参加による三鷹市の魅力の再発見、再確認。

- ① コンテンツツーリズムとは？一定義、概要等、参加者自己紹介
- ② コンテンツツーリズムの事例分析、a) アニメ「らき☆すた」(埼玉県久喜市)、b) 「花咲くいろは」(石川県金沢市)
- ③ //、三鷹を巡るコンテンツ作品
- ④ 現地調査

○地図化の作業

講座で市民から得た情報を付加し、地図化の作業を行った。約 60 件程度のデータが集まった。ただし今回は煩雑になるため、敢えてテレビドラマは大半、外したので、それを加えると結構な数になるに違いない。ただし「太宰」「ジブリ美術館」に比肩できるキラークンテンツがあるかという疑問ではあるが、2000 年代以降、アニメ作品で三鷹が描かれていることが急速に増えている点に着目する必要があるに違いない。

ただし今回は初期的段階なので、地図化も簡易的なものに留めた。当然、今後もコンテンツ資源は数多く発掘されるだろうし、今回、作成した地図がベーシックなものになるに違いない。縮尺も A4 判の紙に入るようなものを考えたが、今後は都心部のみのものも必要になるだろうと思う。

7. 実験結果

三鷹のコンテンツ資源は、都心部に集中を見せている。特に三鷹駅がコンテンツ作品の舞台になることが多いことがわかった。井之頭公園も舞台にはなっているが、これは武蔵野とクロスオーバーするので、単純に三鷹と断定することはできないが、しかし無視はできないものだ。また国立天文台、深大寺、ICU なども重要な場所である。これが三鷹のランドマーク的な存在になっているという見方もできる。

K. リンチ (1960) が提示した 5 つのエレメントがそのイメージを規定するという議論であるが、それは以下の通り。

- 【1】 地区 (=ディストリクト) 、
- 【2】 道 (=パス)
- 【3】 目印 (=ランドマーク)
- 【4】 境界 (=エッジ)
- 【5】 結節点 (=ノード)

しかしそれはあくまでイメージ形成に当たっての契機に過ぎない。そしてリンチの視点はあくまで都市計画を前提にしてのものであることに留意しなければならない。

また一方で意識しなければならないのは、メディアの存在である。とくにテレビメディアは広範囲の視聴者の訴求ができ、かつ即時性、速報性を持っていることがメディア的な強みになっている。日本のテレビメディアは東京一極集中型のネットワークが構築されており、一端キー局の番組に取り上げられるとそこからムーブメントに結び付くことも少なくはない。ただ近年、インターネットの普及によって消費者の多様化が進むことによってテレビ離

れも巷間伝えられているが、それでもまだメディアとしては国内では最優位の力を持っている。

この 5 つのエレメントが都市のイメージを形成する。それが人々の観光行動のモチベーションを誘発していく。コンテンツをモチベーションにする観光行動をコンテンツツーリズムという。一般的な定義としては従来的に言えば「聖地巡礼」ということになるのであろうが、ファンがコンテンツ作品に興味を抱いて、その舞台を巡るというものである。こうして記すと別に目新しいものではないという見方もできるであろうが、現在のコンテンツツーリズムは単に観光文脈だけではなく、地域の再生や活性化と結びついている点が重要である。おそらくコンテンツツーリズムは文化観光の一種になると思われるが、これは近年の文化と経済の関係性についての議論が活発化してきたことが背景にあるに違いない。残念ながらわが国はひたすら経済偏重の路線を歩んできて、どちらかという文化と経済は別物として扱われてきた。しかし創造都市論など文化、芸術を活用した都市再生論が一般化することによって、地域文化資源などの活用が議論され、また実践されるようになってきた。

マンガ、アニメに関するコンテンツツーリズムとしては 2011NHK朝の連続小説「ゲゲゲの女房」によって 300 万人弱の観光客を動員した鳥取県境港市がまず念頭に浮かぶだろう。夏には空の玄関口にあたる米子空港も「米子・鬼太郎空港」と改称したり、もはや界限は妖怪一色になった観がある。またアニメ『らき☆すた』による聖地巡礼として埼玉県鷲宮町が脚光を浴びている。「らき☆すた」の舞台は鷲宮町、幸手市、春日部市などだが、登場人物のひとりが神社の巫女をやっていることから鷲宮神社が使われ、2007 年に 12 万人だった初詣客が 2008 年に 30 万人、2009 年には 42 万人に膨れ上がった。埼玉県内でもこの数字はさいたま市の氷川神社に次ぐものである。

日本では東京一極集中の社会システムが全国的な文化の均質化、均等化を生む要因になって、個々の地方都市が持っていた独自文化を希釈させたことも自明のことであろう。そのため地方都市内部でのアイデンティティ形成が若年層を中心に進まずに、彼らの域外流出を促進したこともまた事実である。筆者の出身地である札幌にしてもほぼ同様だ。「国土の均衡ある発展」は或る意味では地方都市の「東京化」であって、確かに消費市場で考えると様々なものが全国どこでも入手できるというのも重要ではあるが、しかし同時に地方都市内部のアイデンティティ喪失の可能性も秘めているという危惧をもたなければならない。新幹線の延伸は地方都市に利便性を付与するが、しかしいわゆるストロー現象による人材流出という負の付与もあるということと同様である。

バブル経済崩壊後、日本は経済偏重から文化重視の方向に一見、足を踏み出したかのように見えたが、反面、新自由主義の導入によりアメリカ的な競争社会に移行し、実質的には経済偏重のスタンスは崩れてはいなかった。個々の格差は都市の格差につながり、前掲した「国土の均衡ある発展」とは違った方向に向かっている。しかし 2000 年代に入って国がコンテンツ産業に力を入れ始めたのも事実である。「クールジャパン」が提唱されて以降のことになるが、対外的な競争力を持つ日本のコンテンツ作品に注目してのことである。それが

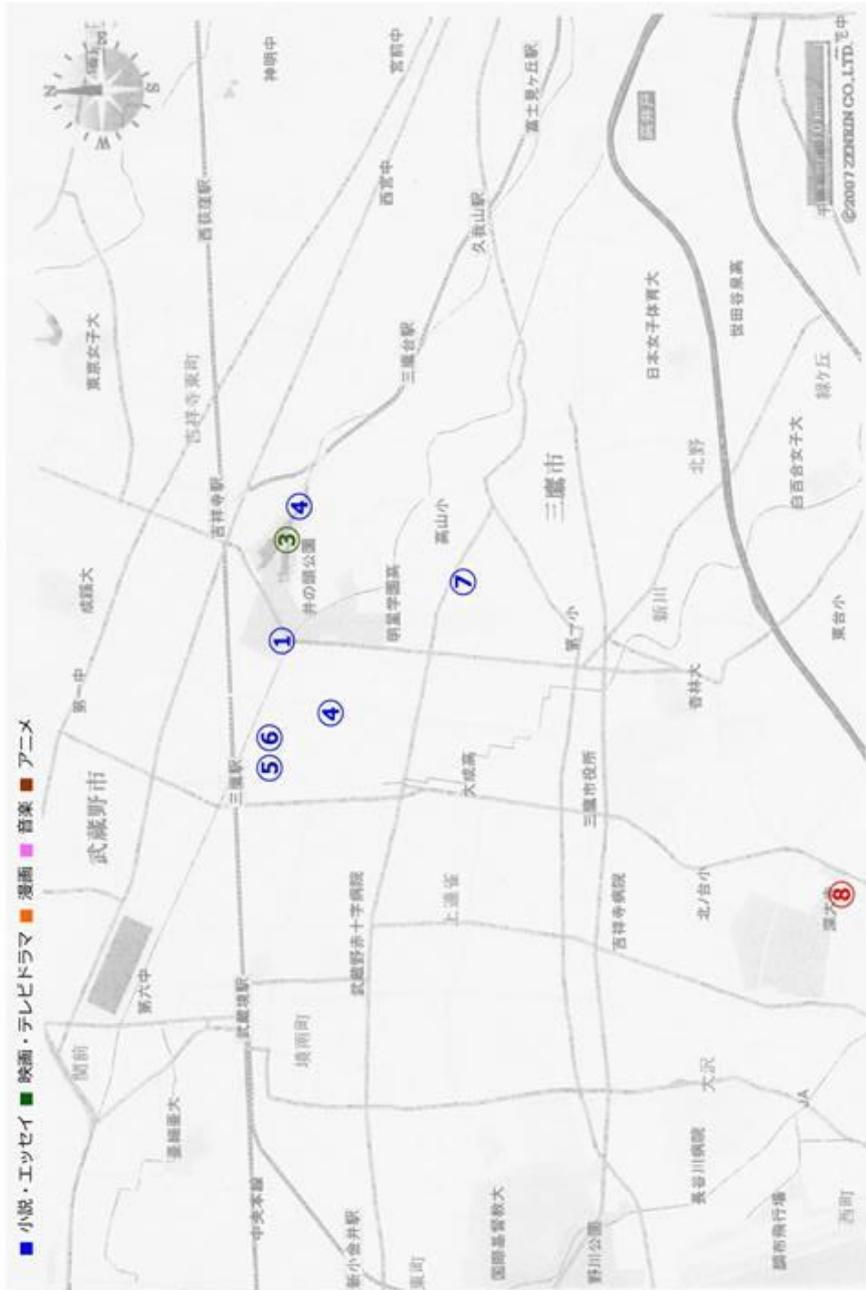
パリで毎年、開催される日本のポップカルチャーイベント「ジャパン・エキスポ」に象徴されるし、また「ビジット・ジャパン構想」のような観光領域の施策展開と結びつき始めているのも事実である。

国も一層積極的になってきており、2010年には経済産業省が主体となったクールジャパン室が設置され、観光庁もスクリーンツーリズムプロジェクトを立ち上げた。まだ実態的な動きにはそれぞれなっていないものの、国としてコンテンツと観光をこれからの成長戦略のひとつと捉えているようにみえる。2009年には中国で大ヒットした映画『狙った恋の落とし方』によってロケ地である道東に大勢の中国人観光客が訪れ、韓国ドラマ『IRIS』によってロケ地の秋田県には韓国人観光客が大挙訪れるという現象が起きたことも記憶に新しい。

地域の疲弊は東京には気がつかないが、バブル経済崩壊後、深刻な状況が続いている。もちろんその背景には自治体の財政悪化、少子高齢化、工場の海外移転など様々な要因がある。それが複雑に絡み合っただけでなく、そのような状況が生まれているのだろう。ゆえにもはや各地において定住人口を増やすことも難しくなってきた現在、交流人口を増やすことに躍起になるのもある程度理解できる。しかし一朝一夕に解決策が見出せるわけがないにも関わらず一過性の企画に手を出してしまう傾向が強い。

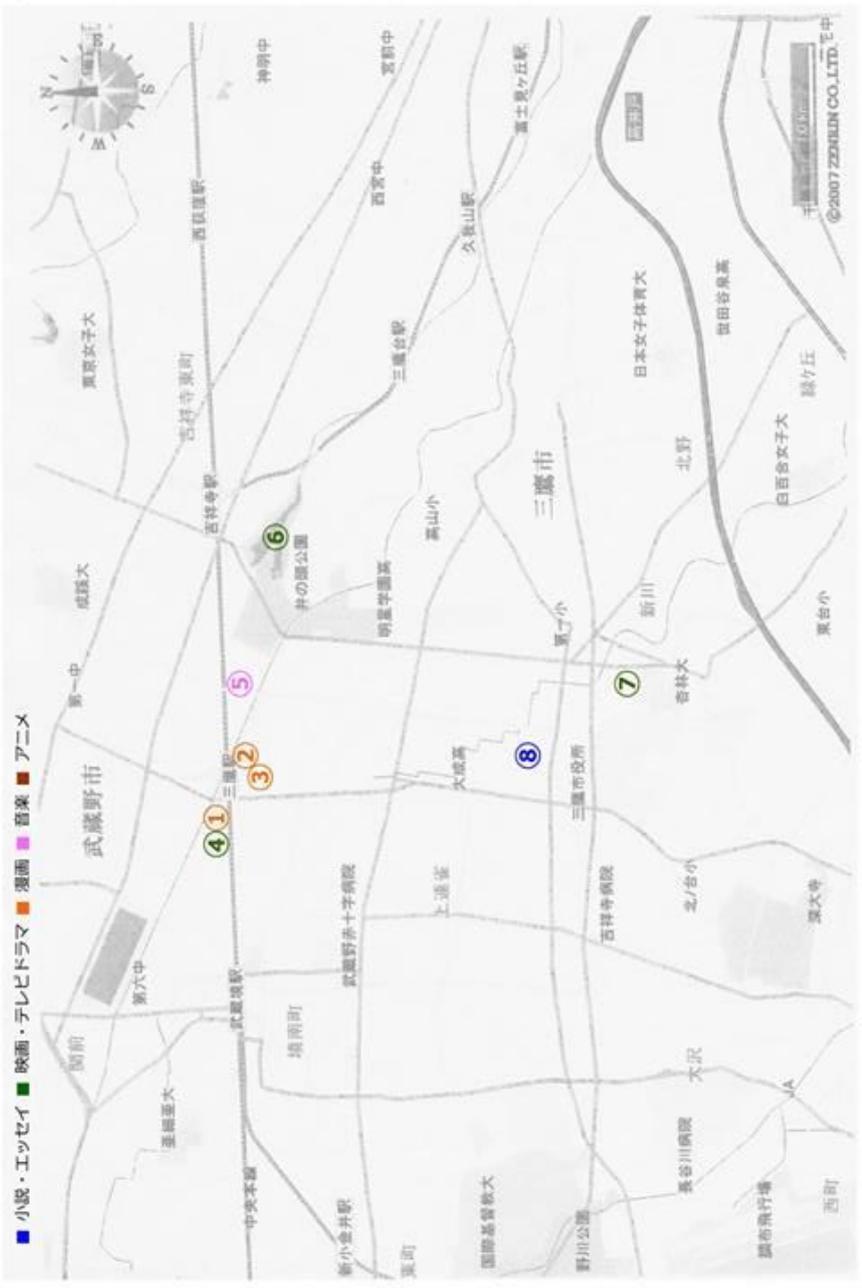
コンテンツツーリズムにおいても長期的視座に立っての企画立案、遂行が不可欠である。まずは可能性の見極めということになる。観光資源として活用できるコンテンツ作品のサーベイに時間と手間をかけなければならない。今回の研究はそのためのものである。

○地図



1940-1960

- | | | |
|-----------|--------|------|
| ① 名食学生 | 太宰治 | 1940 |
| ② ウィメンの妻 | 太宰治 | 1947 |
| ③ 誘惑 | 監督・中平康 | 1957 |
| ④ 東京八景 | 太宰治 | 1941 |
| ⑤ メイクリスマス | 太宰治 | 1947 |
| ⑥ 巖山 | 太宰治 | 1948 |
| ⑦ 斜陽日記 | 太田静子 | 1948 |
| ⑧ 花の中の女 | 横溝正史 | 1958 |
| ⑨ 波の塔 | 松本清張 | 1960 |



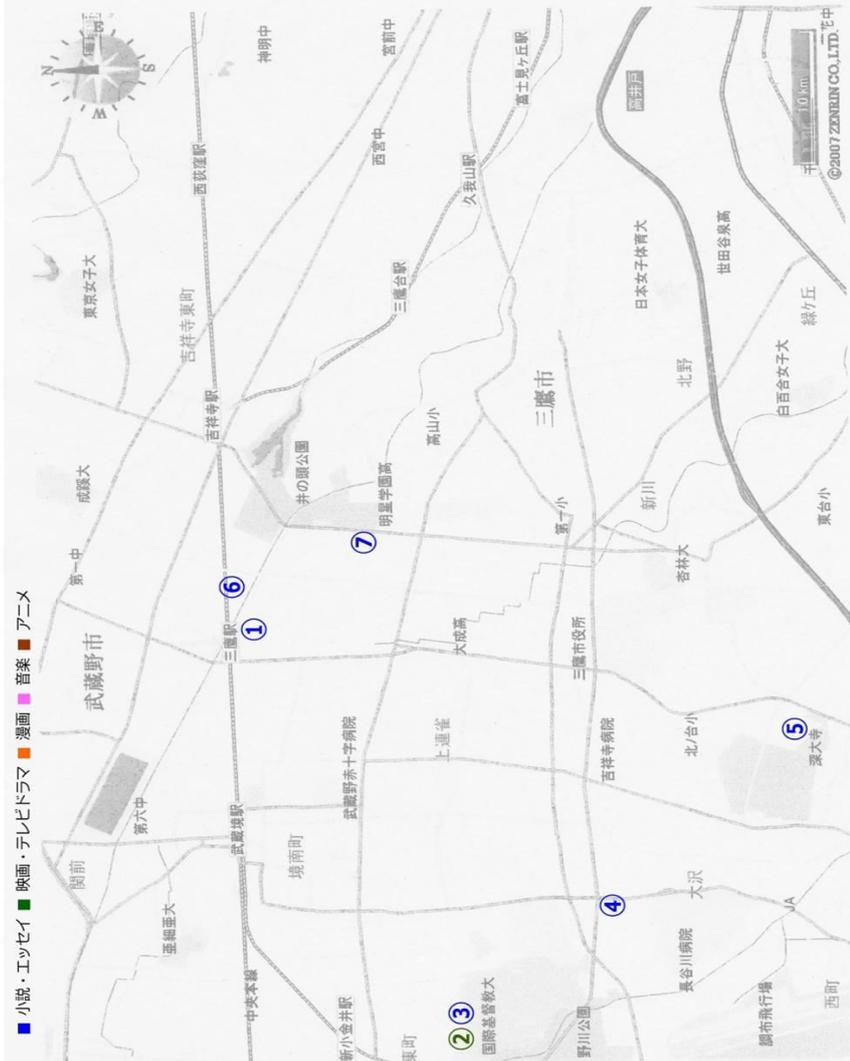
1961-1975

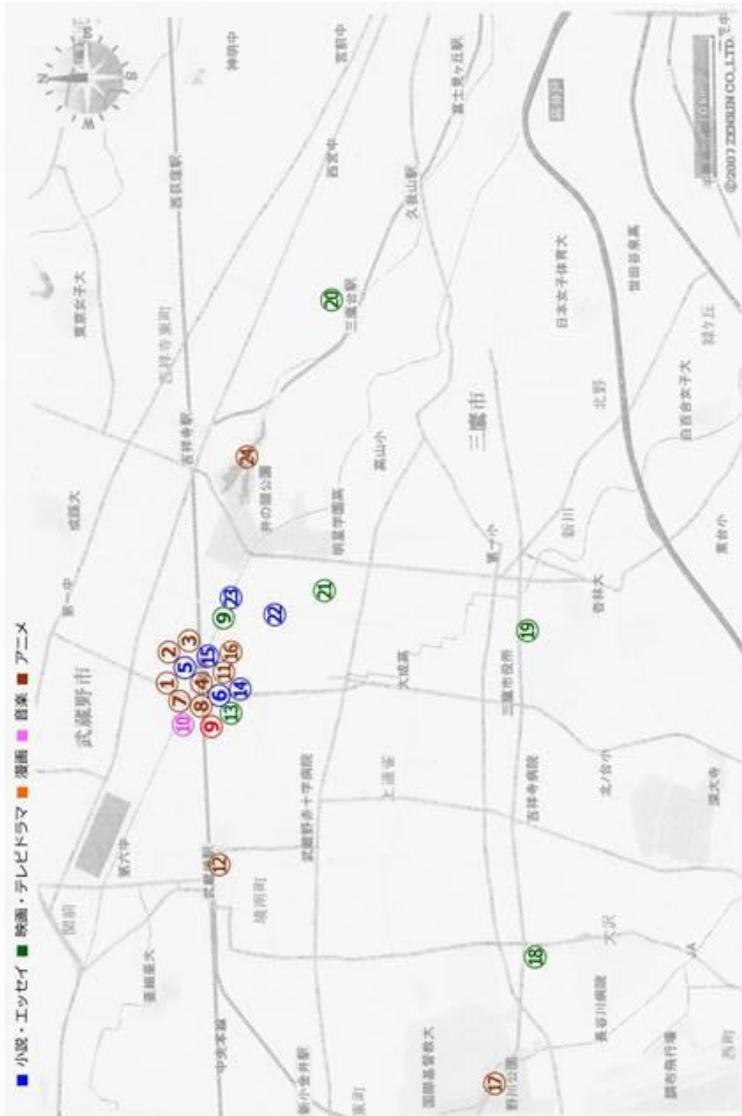
- ① 園に吹かれて 1960
- ② おとろと 1968
- ③ 地下大鉄 1968
- ④ 僕たちの旅 1975
- ⑤ まぶしい夏 1975
- ⑥ 青春ア・ゴーゴー 監督: 清水健次郎 1966
- ⑦ 青春とは何だ 1966
- ⑧ 夏の終わり 1966

- 宮谷一彦
- 宮谷一彦
- 宮谷一彦
- 松田昌子
- 監督: 清水健次郎
- 瀬戸内寂聴

1976-1980

- 小説・エッセイ ■ 映画・テレビドラマ ■ 漫画 ■ 音楽 ■ アニメ
- ① 孤独の中をそばに「江くち」 久住昌之
- ② 君よ根茎の河を泳れ 笠原 征徳 紙橋 隆
- ③ 羊をめぐる冒険 村上春樹
- ④ 土星を見るひと 椎名誠
- ⑤ ガラスの城 松本清張
- ⑥ 天狗たちの探偵 所沢 隆
- ⑦ さらばあき嵐り 所沢 隆





1991-2015

- | | |
|-----------------------|--------------|
| ① マリア様がみてる | ⑪ 今野祥雪 |
| ② バクマン。 | 大崎つぐみ・小笠健 |
| ③ 高校野球ザワさん | 三島信重子 |
| ④ あずまんが大王 | あずまきよひこ |
| ⑤ あふれた愛 | 天原真大 |
| ⑥ 白い雲の岬まで | 中山智徳 |
| ⑦ うなぎトロッポ | 宇仁田ゆみ |
| ⑧ 化物語 | 西尾維新 |
| ⑨ 百万円と普通女 | 監督: タナダユキ |
| ⑩ 三鷹市上道草 | 歌: 野川さくら |
| ⑪ 恋物語 | 西尾維新 |
| ⑫ 君と僕。 | 飯田さいふ |
| ⑬ 図書館戦争 | 青川浩 |
| ⑭ ホワイ・クリスマス(収録: はなかけ) | 酒田真水 |
| ⑮ 無銭旅行 | 山田修養 |
| ⑯ 神様トオルズ | やまむらばじめ |
| ⑰ COPPELION | 井上智徳 |
| ⑱ 流れ星が帰さないうちに | 監督: 神山雄次 |
| ⑳ 超々 | 酒田真水 |
| ㉑ 東京マリー・ゴールド | 監督: 市川準 |
| ㉒ 最後のグルメSeason2 | 久住昌之・谷口ジロー |
| ㉓ 東京西条 | 又吉成樹 |
| ㉔ 鳥籠 | 花村高月 |
| ㉕ SHIROBAKO | 制作: PANWORKS |

○公開授業の実施

○法政大学増淵研究室公開授業『地域のコンテンツ資源を探る－三鷹の事例』

日時：2016年2月28日（日）15時－16時30分

場所：法政大学新見付校舎 502 教室

入場：無料（事前予約不要）

主催：法政大学増淵研究室、コンテンツツーリズム学会

ゲスト：垣花満（みたか都市観光協会事務局長）、米川充（文伸）、片所達則（旅ラボジャパン）

趣旨：地域には固有の文化があり、それを基盤に様々な政策立案がされるべきであろう。今後、持続可能な魅力ある都市を目指すためには、もう一度、三鷹の持つ文化資源の精査が不可欠である。三鷹では文豪ゆかりの地マップや太宰マップなどが様々な形で発行されている。本授業は昨年度、そのアプローチをさらに発展させ、時間軸のレイヤーを意識して、新たな文化マップを作ろうという試みを研究室で行った結果報告を行う。やはり当該地域が数多くの資源を持っている優位性を生かすことで、多様化する社会に対応できるフレームが見えてくるのだと考える。三鷹の文化、観光に詳しく、また実践されている諸氏を招き、今後の三鷹の都市観光について議論していく。

8. 実験の考察

幾つかの場所にコンテンツツーリズム創出の可能性を見出すことができた。三鷹がこれだけのコンテンツに描かれていることはとても重要だ。ただその反面、情報発信ができていない現実も明らかになった。先述したように「太宰」「ジブリ美術館」以外のものは極めて弱い。ただアニメに数多く描かれていることをもう少し丁寧に情報発信するのも方法だとは思ふ。

しかしその反面、ここ最近ではアニメツーリズムの失敗事例も取り上げられるようになってきたことも意識するべきだろう。成功したとされる事例を参考に各自治体も随分、施策展開を講じてきた。ブームは実態と乖離した際に終息の方向に向かう。無秩序、無軌道な即時的施策が増えたということでもあろう。施策の数が飽和してしまったように見える。これはゆるキャラの施策展開にも通じる点があるに違いない。

またアニメツーリズムはどちらかというと若年層を対象に捉えられてきた。とくに「ヲタク」文化とともに語られることが多かった。しかしアニメツーリズムの持つ本質はその年齢層に特化したものではない。『ガンダム』『エヴァンゲリオン』などの世代にも目を向けるべきだろうし、今後の課題はそこにある。たまたま現在はアニメのデジタル化によって背景の実写化が進み、それがアニメファンの観光行動に結びついて現象が生じているのだが、これをひとつのアニメ文化への理解への契機と捉えることが肝要だ。

もちろんアニメツーリズムが一過性のものになるという危惧も幾分、それによって解消されるに違いない。現在は地域の活性化施策としてアニメツーリズムは注目されているが、ただそれはあくまで施策のひとつであって、いかに継続性を持たせるのかが議論すべき点だ。またアニメも地域資源のひとつに過ぎず、他の地域資源との結節も重要だと考えられる。観光マスタープランのあくまでも一部だという捉え方をしていくべきだろう。しかしやはり大切なのは、アニメ文化の地域での理解促進になることだ。

そしてコンテンツツーリズムはもっと幅広いジャンルで捉えていくことも必要であろう。アニメを始めとする映像系のコンテンツはユーザーへの訴求力が高いが、小説や音楽などもその範疇に入る。スローなコンテンツツーリズムへの注目もまた重要なことに違いない。まず地域の特性を精査、斟酌し、そこに無理なく対応できるコンテンツを選択して、観光施策を考えていくという方法も考えてみる必要があるに違いない。各年代に合わせた政策立案、企画立案も不可欠であるに違いない。一般的に拙速に行動してしまう傾向が個々の地域に見え隠れする。もっと落ち着いて中長期的な視座での施策構築が不可欠になってきている。

9. 今後の計画

・コンテンツ資源発掘の作業の継続

おそらくもっと時間をかけて丁寧にコンテンツ資源の発掘に取り組むと、さらに量的にはデータが増えていくだろう。ある種のデータベース化が可能になるかもしれない。自治体レベルでコンテンツ資源のデータベース化を行っているところは多くはない。せいぜいフィルムコミッションに映像系のデータベースが存在するだけだ。三鷹の文化都市としての側面をアピールし、集客及び転居者を射程に入れると、文化的イメージの創出は極めて重要になる。

今回は市民を中心に情報収集を行ったが、今後は市立図書館、市役所文化課、文化芸術振興財団などの公的機関との取り組みを行った方がダイナミズムも生じるに違いないし、情報発信の方法もさらに検討を加える必要もあるに違いない。つまり公的なスタンスとしてのデータベース化を行っていきたいと考える。

・文化装置等の付加的情報

今回は時間の関係及び作図の都合上、コンテンツ資源のマッピングに特化する方向を選択したが、やはり都市の歴史の取り込みを付加するとすれば、地図の数を増やして文化歴史地図を作ることに拡張してみるべきだろう。今回、資料収集、ヒアリングにおいて三鷹の文化的装置の変遷はある程度、把握できた。ただ単純にマッピングするだけでいいのか、そこは改めて有効な表現方法を検討すべきかと考える。また個々の文化的装置が都市の文化形成に果たした役割を分析、考察していかなければならない。この点に関してはさらに深度のヒアリングを行う必要があるに違いない。札幌市「さっぽろ文庫」をはじめとして、都市の歴史等に関しての聞き語りを軸にした叢書を出版している自治体も少なくはない。文化

的程度の高い都市はそういった試みを行っているので、それをひとつの目標にして、最初の一步という形を標ぼうすることも重要なかもしれない。

- ・都市観光政策への拡張

コンテンツ作品は先述してきたように、現代の都市観光を語るときには不可欠の要素になってきている。そしてコンテンツ作品の発掘、整理、再確認がそれを支えていく。また文化都市を目指すためには、コンテンツ作品への留意が市民のアイデンティティ確立に寄与するだろうし、かつ人材育成、産業振興にもつながっていくと考えられる。つまり観光文脈のみならず、政策としてコンテンツの意味をしっかりと見極め、対応する必要もあるに違いない。つまり本研究は今後、継続という形を取るならば、政策提言という形に昇華させることも可能であると思う。そのために従来の文化政策、産業振興政策を抑えながら、未来志向の縦割りではない形の政策立案が求められている現在、本研究の継続には大きな意味が見えてくる。