

嘉隆帝陵エコスタディーツアーとオンラインツアーの組合せに見るエコツーリズムとの親和性 ～ ヴィエトナム・フエ京城都市の変容に関する研究 (28) ～

正会員 ○狭間辰之* 正会員 海老沢 結*
同上 川原 晋** 同上 山田 大樹***
同上 田中滋夫**** 名誉会員 佐藤 滋*****

エコツーリズム オンラインツアー ハイブリッドツアー
ユネスコ世界遺産 文化的景観 フェ

1. 研究背景と目的

ベトナム中部の都市フエ郊外には、19世紀初頭から20世紀半ばまで栄えたベトナム最後の王朝国家、阮（グエン）朝時代の皇帝陵が点在しており、1993年に旧市街の建造物群とともに、「フエの建造物群」としてユネスコ世界遺産に登録されている。フエの阮朝歴代皇帝陵（以下、皇帝陵）は、中国の風水思想を土台にしながらもベトナムの気候風土に合わせて独自にカスタマイズされてきたことが明らかとなっている。特に初代皇帝嘉隆帝の陵墓（以下、嘉隆帝陵）は、その歴史的環境が周辺の自然や、皇帝陵の管理者として住むことになった集落の生活や生業と一体である点が特徴として挙げられる¹。しかし、近年、本集落の農業や林業形態の変化や、地域外資本による観光目的の空間改変投資によってその景観や水利システムが壊されつつある状況にある。そこで、筆者らの日本調査チームでは、集落住民や関係者と皇帝陵の価値を共有し、協力しながら皇帝陵の歴史的環境の保全と適切に観光活用をするために、調査研究成果に基づき、2017年度からエコスタディーツアー（以下、ES-Tour）を考案し、前稿²ではその社会実験の結果と可能性や課題を報告した。

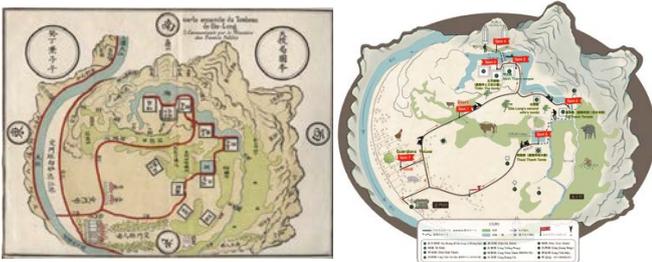


図1 嘉隆帝陵の絵図¹⁾と対応させたES-Tourルートマップ

一方、2020年初頭より現在まで世界的に流行している新型コロナウイルス感染症の影響で、インターネットを介して観光を仮想的に体験する様々なオンラインツアーやバーチャルツアー（以下、OT）が試行されている²⁾。

そこで本稿では、OTを嘉隆帝陵ES-Tourと組み合わせ、エコツーリズムの理念にもとづくエコツアーとしてどのように活かすことができるのかを試行した結果を報告する。まず萌芽状況にあるオンラインツアーの傾向を

分析しその特徴を明らかにした上で、エコツーリズムがめざす、地域環境・資源の保全と地域振興、その一手段としての観光の推進をバランス良く進めること体现する、オンラインツアーと現地ツアーの組み合わせ方の枠組みを提示する。さらに、この枠組みに基づき、嘉隆帝ES-Tourを題材としたオンラインツアーコンテンツを造成し検証する。

2. コロナ禍で普及し始めたオンラインツアーの類型化

2-1. オンラインツアー事例調査

コロナ禍以前から2020年10月時点までにウェブ上で確認できるOTの内容を調査し、その特徴の類型化を行った。調査対象とするOTは、インターネット介して現地に行かずに観光を仮想的に体験するものとする。オンラインツアー、バーチャルツアーでウェブ検索を行い、まとまった記事として紹介されている事例や、観光庁調査^()である「ICTを利用した観光コンテンツのナレッジ集³⁾」を参照し12事例をOTの萌芽的状況における典型的な事例として取り出した。その特徴を表1に整理した。

表1 典型的オンラインツアー調査対象一覧と特徴

事例	視聴場所	映像の提供方法	360度の視界選択	現地との交流	現地物産入手	オンラインならではの特徴
① FIRST AIRLINES	特設会場	録画	×	×	×	気軽に世界旅行の体験
② Google Earth VR	自宅	写真・VR	street view	×	×	現地では体験できない視点
③ JAL xR Traveler	特設会場	録画・VR	×	×	×	日本で旅行のお試しができる
④ Hidden Worlds of the National Parks	自宅	写真	street view	×	×	現地では入れない場所の紹介
⑤ Local旅MAGAZINE	自宅	録画・Live配信	×	○	○	時間制約のない丁寧な解説
⑥ Travel at Home	自宅	Live配信	○	○	○	家にいながら海外気分
⑦ Explore Fushimi Inari	自宅	写真・VR	street view	×	×	ゲーム性の導入
⑧ ハワイの観光体験	特設会場	録画・VR	×	×	×	現地に行かずに気軽に海外体験
⑨ 東京高円寺阿波踊りリアルタイム中継	特設会場	録画	×	×	×	現地に行かずに気軽に参加可能
⑩ 博多祇園山笠VR体験	特設会場	録画・VR	×	×	×	時間制約のない体験
⑪ 酒造見学VR	特設会場	録画・VR	×	○	○	現地物産の購入機会提供
⑫ Culture・Experience	特設会場	録画・VR	×	×	×	VR提供による現地訪問への誘導

典型事例を俯瞰すると、OTの特徴には、OTを実際に現地で体験するツアーに近づけるための要素と、OTならではの特徴をもたせた2つの要素があると考えられた。まず、OTを現地ツアーに近づけるための要素としては、①ガイドとの会話などの現地との交流（リアルタイム）、②視聴者操作による視聴体験の選択自由度の確保（単に動画を視聴するだけではない工夫）、③現地の物産購入の

機会提供④VR、ARなど仮想現実技術の導入、を挙げることが出来る。また、OT ならではの要素としては、⑤現地ツアーでも入れない場所の紹介、⑥現地ツアーでも体験できない視点の提供、⑦ゲーム性の導入、⑧時間制約がないことによる詳細な解説の提供、⑨気軽に参加可能なことでの新規顧客の拡大を意図したもの、⑩現地訪問へ誘導の工夫、が挙げられる。典型的なもの、特徴的なものをいくつか紹介する。「Travel at Home」⁵は、Zoom等を用いて現地からのLive配信によるリアルタイムツアーを行っている。「Hidden Worlds of the National Parks」⁶はアメリカの国立公園を解説付きの動画で楽しむことができ、普段は見られないクレバスの中や活火山の様子を見ることが可能である。VRやゲーム性をもつ「Explore Fushimi Inari」⁷、マガジンという定期購読的オンライン体験を提供して継続的つながり、旅前、旅中、旅後の継続的関係づくりを意識した「Local旅マガジン」⁸などが特徴的事例である。

2-2 OTに関する利用動向にみるOT開発の方向性

こうして注目を集めるOTに関するアンケート調査をJTB総合研究所が行っている(2020年9月)。この調査では若者の利用率や海外旅行経験者のOTへの関心が高い一方で、一度OTを体験した人の中で、今後も利用したいと考えている人は半分にも満たないなど、OTは魅力面では発展途上であることが読み取れる。OTツアーならではの魅力づくりの必要性が示唆される。

3. OTと現地ツアーの組合せの枠組み

3-1 旅の時間軸のなかでのOTの目的の位置づけ

2章の調査をふまえ、筆者らが意図する現地訪問へとつながるオンラインツアーのあり方、現地ツアーとの組み合わせ方の枠組みを提示する。観光庁(2019)³では、旅の時間軸を意識しながら観光におけるICTの活用の枠組みを整理している。これを参照しつつ、「旅前・旅中・旅後」のオンラインツアーの目的を整理した(図2)。



現地訪問につながる旅前コンテンツとしてのオンラインツアー、ハイブリッドツアーの開発
図2 旅の時間軸におけるオンラインツアーの位置づけ

「旅前」の目的としては、OTを通して、誘致したい現地ツアーに関心ありそうな客層にツアーの存在を周知し、地域への訪問意欲の促進を行うことである。同じ旅前でも自宅であれば、PC画面での視聴が中心となるが、アンテナショップや観光情報センターやイベントでの特設会場であれば、VR等のより高度な仮想体験の提供も可能で

ある。「旅中」でも、現地に行ってからツアー参加の誘致に同様の事が考えられる。旅後の目的としては、家に帰った後も地域とのつながりを維持することで再訪意欲の向上や商品購入、応援寄付、また旅行の経験を共有することなどが挙げられる。

3-2 嘉隆帝陵 ES-Tour と OT の組合せの枠組み

今回考案した、これまで現地において試行してきた嘉隆帝陵墓 ES-Tour と OT の組み合わせの枠組みを説明する(図3)。前稿²にて詳しく述べた嘉隆帝陵墓 ES-Tour の特徴(左上緑背景枠)と、2章で整理した既存 OT が有する要素(右上青背景枠)を考慮しながら、2つの役割の異なる OT を考案した。1つは、ウェブブラウザで動くアプリケーションコンテンツとしての OT である。もうひとつは、現地で行われるツアーをLIVE配信で視聴しつつオンライン専属のガイドによる解説や交流が行われる現地ツアーと OT の同時催行のもの(以下、ハイブリッドツアー呼ぶ)である。どちらも、自宅視聴を想定した。

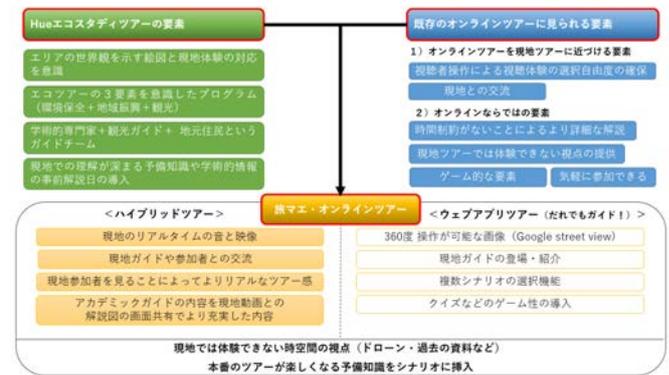


図3 嘉隆帝陵 ES-Tour と OT の組合せの枠組み

3-2 ウェブ・アプリ OT の概要

ウェブブラウザ・アプリ OT には、倉田³⁾が開発したアプリである「だれでもガイド！」をプラットフォームとして利用した。これは google ストリートビューやオリジナル写真を背景に使いながら、読み上げ機能のある解説テロップやガイドのイラストを挿入したスライドショーを構築でき、先に示した OT の要素の多くを簡易に実装できる。

このウェブアプリ OT は、嘉隆帝陵 ES-Tour に興味を持ってもらえそうなターゲット層を拡大することを目的としている。現状はベトナム観光には興味あるがフェをとずれる人はごく一部であり、さらにフェ旧市街は観光しても、郊外の皇帝陵を観光する人は更に少ない現状がある。そこで、ウェブアプリ OT のシナリオ構成は、最初はベトナムでも著名なハノイ観光を仮想体験する設定から始まり、ベトナムでも地方によって言語や気候・文化が異なることが紹介される。その後シナリオが進むにつれて、興味ある人には、フェ市への興味、ユネスコ世界遺産に指定された皇帝陵墓群の紹介に誘導していく内容になっている。必要に応じてより学術的な内容の一

端を理解できる内容に進むこともでき、現地の ES-Tour の事前学習的な役割も担っている。

現地ツアーに近づける要素としては、実際の嘉隆帝陵 ES-Tour のガイドである Kim Anh 氏が登場し（アプリの親和性から途中よりイラストキャラクターにかわる。）会話形式でツアーが進む点や、google ストリートビューによる 360 度の眺めの選択性の提供、クイズ性や複数の行動シナリオを用意し仮想的観光行動に一定の選択性を与えている。OT ならではの要素としては、アプリ OT は時間に制約にされないため現地ツアー以上の詳細な解説や、ドローン映像などを提供して現地ツアーでは得られない眺めを提供している。一方、現地訪問につながるツアーとするために、情報を公開しすぎないように、内容の制限を設ける配慮もしている。このウェブアプリ OT は、今後は嘉隆帝陵 ES-Tour の HP に掲載し無料で体験してもらうことを予定している。



図4 ウェブアプリ OT の行動選択性のイメージ



図5 環境理解用に独自に作成したドローン 360 度画像作成 (Nguyen Quang Huy (Hue University of Sciences))

3-3 ハイブリッドツアーの意図

考案した 2 つめの OT であるハイブリッドツアーの特徴を説明する。多くの OT は OT の参加者のみで進行されるが、今回のハイブリッドツアーでは、OT も現地のツアーとともに解説や行動をともにすることで、現地ガイドや参加者との交流を生み、現地ツアー参加者であるベトナムの人の風習や楽しみ方を見ることで、より現地の雰囲気を感じてもらうことを狙いとした。接続方法としては zoom を利用し、ベトナム語による現地ガイド解説は

現地の雰囲気を感じ取ってもらうために現地の参加者とともに Live 配信で受け、予め用意したガイド台本の日本語翻訳を zoom のチャットにて共有した。また、現地との挨拶や交流時間を設定することで現地ガイドや参加者との交流を計画した。これは英語でのコミュニケーションである。この二つは OT を現地ツアーに近づけるための工夫である。また、現地が移動などで時間がとられている際は、オンライン参加者は今までの研究蓄積からより詳細な解説を聞きながら、ドローンなどの映像を楽しむことで、アカデミックな内容を現地動画と解説図の画面共有でより理解しやすいという OT ならではの利点を盛り込んだ。

具体的スケジュールは、OT は現地ツアーの午前の部にあたる 4 時間のプログラムとした。（午後は周辺の山へのトレッキングである。）現地ツアーは図 1 の地図資料をうちわとして持ながら、図 1 右図の赤フラッグの 7 スポットを徒歩でめぐりつつ皇帝陵の環境や計画思想の説明をうけるものである（図 6）。途中、朝食、瞑想、昼食、ドローン飛行、OT 参加者との交流プログラムを用意した。

3-4 嘉隆帝陵ハイブリッドツアーの試行

嘉隆帝陵ハイブリッド ES-Tour はモニターツアーとして 2021 年 4 月 3 日に行った。現地の嘉隆帝陵ツアーにおけるベトナム人参加者 14 名（スタッフ 5 名）、日本からの OT 参加者 22 名（スタッフ 5 名）で試行した。機器のトラブルで、日本の OT 参加者からの声が現地スタッフに聞こえないトラブルが発生したが、現地からの OT 音声やドローンなどの映像は質が高く安定して配信された。スタッフやりとりは Facebook の Messenger で行ない、全体を通して円滑なハイブリッドツアーを進行することができた。オンライン側ガイドは進行ガイドと学術ガイドを用意した。現地ガイドが解説を行なっているときはその内容に OT 参加者の注意を向けるための誘導や、現地メンバーが移動しているときは、OT 参加者向けの補足説明や参加者からの質疑や、参加者同士の交流を図るなど状況に応じた対応を行った。この現地の移動時間を、オンラインツアー側では、単に移動中の景色を映像で楽しむだけでなく、詳細解説や交流タイムなどに様々に当てることができたことは、この時間の使い方次第でさらなる発展が見込めると考えられる。

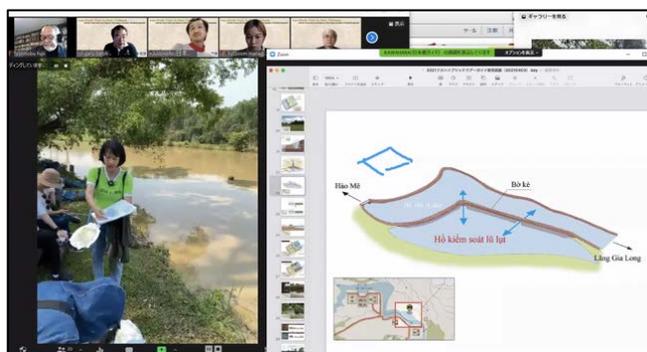


図6 ハイブリッドツアーにおけるオンライン画面

3-5 ハイブリッドOT 参加者アンケートからの気づき

ツアー直後、日本からのハイブリッドツアー参加者にアンケートを実施した（有効回答 19）。アンケート項目は表2の通りである。

表2 ハイブリッドツアー参加者へのアンケート項目

①②	現地と交流ができたと感じたか（5段階）、その理由（自由記述）
③④	現地の雰囲気を感じ取れたか（5段階）、その理由（自由記述）
⑤⑥	訪問意欲が向上したか（3段階）、その理由（自由記述）
⑦	所要時間の感想（5段階）
⑧	オンラインツアー支払意思額
⑨	現地ツアー支払意思額（朝食昼食、一日、市内からの交通費）
⑩	その他、感想や気付きなど

OT 参加者属性は、観光や都市計画分野の学生や卒業生、専門家で 20 代 48%、40 代 10%、60 代以上 42%である。また現地訪問経験者は 9 名である。①現地との交流ができたと感じたかについては、機器のトラブルもあり、感じなかった 10%、あまり感じなかった 60%と低い状況となった。一方、③現地の雰囲気を感じられたかについては、少し感じた 15%、そう感じた 65%と、現地の雰囲気がかなり伝わったと考えられる。現地の会話や鳥のさえずりが聞けたことや、地上やドローンカメラで撮影された風景が鮮明だったこと、また現地参加者の表情や行動が見えたことなどが理由としてあげられていた。⑤訪問意欲が向上したかに関しては、はい 57.1%、どちらでもない 28.6%、いいえ 14.3%となった。意欲向上の理由は、「知識は得られたが、やはり現地の雰囲気や風を感じてみたい」、「参加者が楽しそうだったから」といった意見があった。どちらでもないを選んだ理由としては、「行きたいがオンラインで一定の満足感が得られた」「学術的な視点は面白いが、もう少し変化あるとよいと思う」といった意見があった。いいえの理由としては、「現地に一度訪れているので」が 4 名であった。⑦の催行時間は、2-3 時間が適切だとする回答が最も多いが、4 時間のツアーに退屈する状況はなかった。⑧OT の支払意思額は、1000~2000 円が 48%、4000 円~5000 円 24%、より高額を提示した人もいた。⑨現地ツアーの支払意思額は 5000~10000 円が 21%、10000 円を超えるものが 48%（その他不明など）とベトナムにおけるツアーとしては高額の提示がされた。

このアンケートから読み取れたことは以下の 3 つである。1 つ目は、現地の雰囲気を伝える映像の質と現地参加者の存在が、OT の満足度や現地への訪問意欲につながる。2 つ目は、OT のみで満足してしまう可能性があり伝え方へ十分な配慮が必要なこと、3 つ目は一度訪れた人に対しても懐かしさや再訪意向を確認できるなど、旅後コンテンツの可能性も見えてきたことである。

4. まとめと考察：OT とエコツーリズムとの親和性

ES-Tour は地域の歴史的環境の理解への貢献が期待される一方で、ターゲット層が限定的なことや、時間的制約

や事前の予備知識のばらつきがある参加者の中での詳細な解説の難しさといった課題もある。ツアー収益の低さなどのプログラムの持続性にも課題が多い。

これらに対し、OT を活用することで、その手軽さから新規顧客拡大の可能性、現地ツアーより十分な解説時間が確保でき多様な PC 資料を組み合わせることで E コツーツリズムやその体現としてのエコツアーと親和性があると言える。また、旅前、旅中、今回は実践できていないが旅後までを一連の収益が得られる観光プログラムとして、OT、現地ツアーそれぞれの付加価値を考えていくことで、収益面の改善に繋がる可能性もある。

今後も本稿で示したような枠組みを基礎に、現地ツアーとオンラインツアーの旅の時間軸における組合せや、現地とオンラインで扱うコンテンツの組合せを工夫することで、その目的である環境・資源、地域振興、観光振興に資するオンラインツアーのあり方の発展が望まれる。

※共同研究者：古川尚彬、平井幸弘（駒澤大学）、

Kim Anh Nguyen、（REG TOUR SOCIAL COMPANY）、Nguyen Quang Huy (Faculty of Architecture, Hue University of Sciences),

倉田陽平（東京都立大学）、堀健一朗（東京都立大学）

※本論は科研費補助金「基盤研究(B)（一般）ベトナム香江流域圏における歴史生態学的環境の持続的マネジメント計画論の構築（19H02323）」を受けて行われた。

【注釈】

- 1) 絵図の出典や解説や考察については参考文献 1.を参照。
- 2) 堀ら（2020）では、オンラインツアー等を「仮想的観光サービス」として定義し、多様な事例をその技術や体験の特徴から分類している。文献 4 参照。

- 3) “だれでもガイド！”は東京都立大学准教授倉田陽平氏が開発したもの。URL：<https://www.comp.tmu.ac.jp/kurata/DaredemoGuide/>

【参考文献】

1. 本稿の連番である、ヴェトナム・フエ京都市の変容に関する研究(17)(22)(23)(25)(27)日本建築学会大会梗概。
2. 嘉隆帝陵周辺に形成された文化的景観のマネジメント手法としてのエコツーリズムの可能性と課題 同上連番(24)、古川尚彬、赤澤真仁、寺澤裕美子、中西美裕、川原晋、佐藤滋, 2019, 09
3. 国土交通省 観光庁 観光資源課 2019. 「最先端 ICT(VR/AR 等)を活用した観光コンテンツ活用に向けたナレッジ集」平成 31 年 3 月. (2020 年 12 月最終閲覧)
4. 堀健一朗、倉田陽平ほか(2020)：バーチャルリアリティ技術や全天周パノラマ画像、実時間動画配信技術等の ICT を利用したコロナ禍における『現地に行かない仮想的観光』の現状俯瞰、観光情報学会第 21 回研究発表会, pp.45-48, 2020 年 12 月
5. <https://travel-at-home.com/> (2020 年 12 月最終閲覧)
6. <https://artsandculture.withgoogle.com/en-us/> (2020 年 12 月最終閲覧)
7. https://storESToureampowered.com/app/1098490/Explore_Fushimi_Inari/ (2020 年 12 月最終閲覧)
8. Local 旅マガジン；https://note.com/localtabi_mag/n/nc6caa5d9b6fa (2020 年 12 月最終閲覧)

*東京都立大学 観光科学域 博士前期課程

**東京都立大学 観光科学域 教授

***東京文化財研究所

****都市デザイン

*****早稲田大学 名誉教授

* Master's programs, Dept of Tourism Science, Tokyo Metropolitan University

**Prof., Dept of Tourism Science, Tokyo Metropolitan University

*** Tokyo National Research Institute for Cultural Properties

**** Toshi(Urban) Design Associate

***** Professor Emeritus of Waseda University