

メタ観光マップの地図デザインに関する研究

吉田桃子

研究概要

本研究では地図の読図の実践からメタ観光における複数の観光形態を一枚の地図として視覚的に認知しやすい地図のデザインを検討する。メタ観光のための地図として見やすく使いやすい、そしてその地図を持って未知の観光地を発見し、歩き回りたくなるような魅力ある地図デザインについて考察する。メタ観光におけるより魅力的な地図デザインの検討は、より多くの人々のメタ観光への参加を促し、その結果として観光の多様化を促進や新たな街の見方の提示につながると考える。本助成期間における研究は、今後メタ観光マップにおける地図デザインの有用性を検証するための予備的な研究となる。

1. はじめに

1.1 研究の背景・位置付け

メタ観光における地図は、従来の観光に対して多層的なレイヤーを持つというメタ観光の特徴を可視化する上で、重要なツールであると言える。地図なしには、メタ観光の概念を実際の観光と結びつけることは難しい。実際にこれまでネット上に複数のメタ観光マップが公開されてきたが、その多くが「Google map Maker」などで観光地をプロットし、各記号をクリックするとその詳細内容がポップアップされるという仕様となっている。果たしてこのような地図表現が、観光に使用される地図として最適であり、観光客にメタ観光の興味を促進させるのに有用なデザインであるのだろうか。実際にその地図を持って街歩きや観光をした際に、分かりやすく楽しめるデザインであることは、観光の一つであるメタ観光にとって重要な観点ではないだろうか。そこで筆者は、メタ観光における地図デザインについて検討したい。管見の限りでは、メタ観光における多層的な情報を地図化する方法やデザインについての研究は見当たらないが、案内図やガイドマップなどの地図デザインの先行研究の知見と方法論をもとに地図を作成し、その有効性を実証することができるだろう（村越・森安 2004¹⁾）。

1.2 研究の目的と方法

本研究の目的は、メタ観光における有効な地図のデザインを実践的に考察し、提案することである。本研究における「有効な地図デザイン」とは、地図の利用者である観光客にとって、観光のための地図として見やすく使いやすい、そしてその地図を持って観光に出かけたくなるような魅力ある地図デザインであることを指す。また一口に「観光」と言っても、従来のように観光地を回るだけでなく、その「場所」に対して地図に掲載されている情報以上の情報や発見を促す、よりメタなメタ観光を目指したいと思う。そのために単に地図デザインの工夫だけでなく、地図の設計や仕様についても考察を得たい。

また一般的な地図において地図に掲載される情報の種類は、地図の主題に即して1次元あるいは2次元の情報から構成されるが——例えば女性の高等教育を受けているか否かと、女性の管理職の人数の割合を同時に一つの地図に表した場合、2次元の情報を構成して地図に表現したと言える——、メタ観光のガイドマップにおいては複数のレイヤーを一つの地図に表現する必要があるため、さらに多次元の情報を描かなければならない。このような多次元的な地図表現において、どのような地図デザインが適切であるのか検討することも本研究の目的の一つである。

方法としてはじめにデジタル地図の活用や地図を用いたメタ観光について、既存の取り組みについて調査し、どのような方法が取られ、それがメタ観光マップにどのように活かすことができるかを考察する。その次に、筆者自身がすでに公開されているメタ観光マップを使って観光を行い、そのデザイン—一人称研究（諏訪・堀 2015²⁾；諏訪 2022³⁾）の考え方に倣って考察を行う。

1.3 本研究が目指す「メタ観光」と「メタ観光マップ」

メタ観光推進機構のホームページ⁴では、さまざまな観光の形態を「位置情報を使うことで1つの場所に複数重ねて提示し、観光客に重層的な観光を体験してもらうのがメタ観光」とであると定義している。またこのメタ観光で使用される地図である「メタ観光マップ」については、「地域の多様な魅力や価値（例：アニメ聖地やインスタ映え、地形など）をレイヤー（層）として地図上に重ねて表示することで、これまで認識されていなかった観光資源を可視化するオンライン地図」としている。

その一方で、社会学によるデジタル地図に対する考察の中で松岡（2016⁵）は、「GPS が道に迷うリスクを減らしてくれるグーグルマップ」は、「観光マップの外部に旅行者を導き、「歩く」旅を再構築する可能性」があることを示している。さらに、「観光マップには掲載されていない路地裏のゲストハウスを求めて歩くような個人旅行者にとって、グーグルマップは観光マップを超える重要な情報源になるかもしれない」とも指摘している。つまり、グーグルマップなどのデジタル地図がその地図としての特性によって人々の身体的移動促すことで、観光地として地図に示された場所を回るだけでなく、偶発的な発見が生まれる地図の製作や観光の可能性があると考えられる。たしかに、あらかじめ提示された観光のスポットだけを回るだけでは、たとえ複数の観光形態におけるスポットを回ったとしてもその地図にどれだけの情報を載せられたかというスポットの数に観光者の発見の数も制限されてしまう。メタ観光マップにおいても、観光客をよりさまざまな場所への「歩き」を導く工夫が地図にあれば、地図にない新しい発見することもできるだろう。それゆえに、本研究ではメタ観光推進機構が定義する重層的な観光体験に加え、さらに地図に歩き回ることを促すような工夫を加え、観光者自身が新たなレイヤーを発見できるような観光をメタ観光のあり方として提示したい。

2. 調査

2.1 メタ観光に応用可能な既存の取り組み

これまでに、メタ観光という文脈や背景とは画して、重層的な観光レイヤーを可視化したデジタル地図や、地図を使って人々を空間に歩かせるようなソフトウェアが開発され運用されてきた。これらの既存の取り組みを考察することは、メタ観光マップの仕様を構築していく上で検討材料となると考えられる。そこで本稿では、その中でも「Stroly」と「セカイカメラ」を事例として調査し、そこから考察を得た。

事例1：Stroly(ストローリー) <https://stroly.com/ja>

Stroly (ストローリー) は、位置情報と連動したイラスト地図のオンラインプラットフォームである。Stroly 内に収容されているマップは、web ブラウザから誰にでも利用することができ、自治体・観光事業者などが各々に作成、提供している観光向けマップをオンライン化している。自身がいる場所が地図上にある場合は地図内に現在地が表示されるため、ユーザーはマップで現在地を確認しながら町中を周遊することができる（図1）。

選択したマップとグーグルマップは常に切り替えが可能であり、選択したマップにおいてピンされた観光名所の場所がグーグルマップの画面に切り替えても継続して表示され続ける（図2）。つまり紙のイラストマップとデジタルマップの2つのレイヤーがベースマップとして位置情報で対応している。また、一度にさまざまなマップを行き来することはできないものの、同じ場所に対して複数の地図が Stroly 内に収容されているため、それらの地図を見比べることで、同じ場所に対して複数のレイヤーの観光を楽しむことができる。例えば、「奈良」と検索すると91件の地図が検索結果として表示され、奈良の古地図や飛鳥京をイラストに起こした地図の上を歩き回ることができる。このような点で Stroly はプラットフォーム自体がメタ観光マップであると言えるだろう。Stroly のメタ観光マップとしての特徴や利点としては、複数レイヤーの情報がマッピングされているのではなく、地図自体が一つのレイヤーとなって、さまざまな地図をレイヤーとして参照し、行き来することができる点だと考えられる。現在メタ観光推進機構のホームページに掲載されているメタ観光マップは、一つのベースマップに複数の情報が載っている仕様となっている。しかし Stroly はベースマップ自体を変更することができる点で、ピンとしては表現できない情報を可視化することが可能になっており、よりメタな観光を可能にしているといえるだろう。



図1：Strolcyにて「伊能図 第90図 武蔵・相模 (1873頃)」を展開した画面の様子。⁶
中央にユーザーの現在地が表示されている。

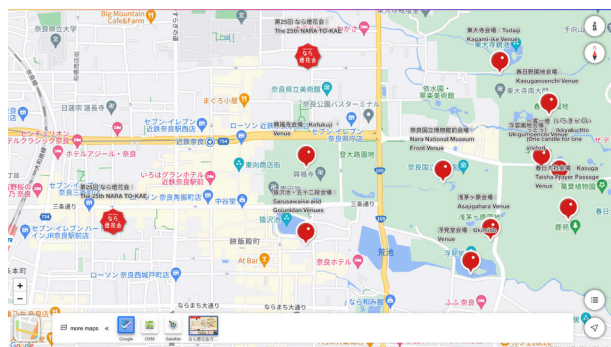


図2左：「なら燈花会ガイドマップ」のイラストマップを展開した画面の様子。⁷
図2右：「なら燈花会ガイドマップ」のベースマップをグーグルマップに切り替えた画面の様子。⁸

事例2：セカイカメラ

2008年に頓智ドット株式会社がリリースされた拡張現実ソフトウェアで、スマホ向けのARアプリであった(2014年にサービスを終了しており、現在は使用することができない)。現在でもさまざまなARアプリがあるが、本アプリはユーザーが、「エアタグ」という文字・音声・画像情報を位置情報と紐付けて投稿することができ、ユーザー間でエアタグを閲覧できるという仕組みであった。ソフトを立ち上げると、その場所(位置情報が同じ場所)で誰かが投稿した情報が空間上に浮かんで見え、投稿が多い場所ではエアタグがたくさん浮かんでいる様子が画面上に現れる(図3)。これは、地理空間上にさまざまな人の情報が複数のデータの種類の重ねて表示されている点で、一種のメタ観光マップであったと言える。

ユーザーはエアタグがどこにあるのか分からないため、基本的にはエアタグとの遭遇は偶然である。エアタグがどこにあるということしか分からないし、特定のエアタグを見つけるためには位置情報が同じ場所に行くしかない。そのため、ユーザーはとにかく歩き回ることを促され、歩くことでしかエアタグを発見できない仕組みになっていた。



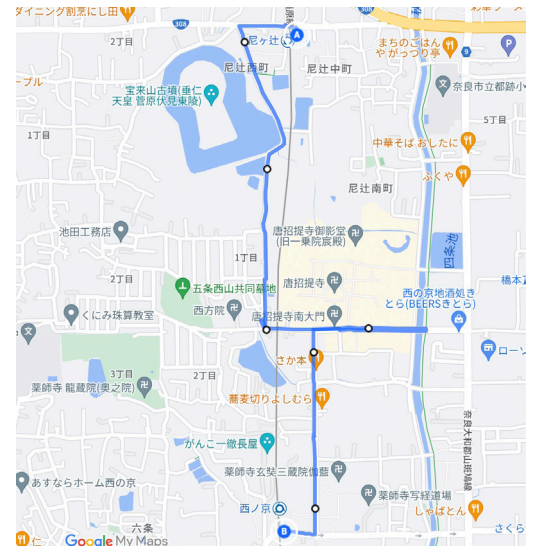
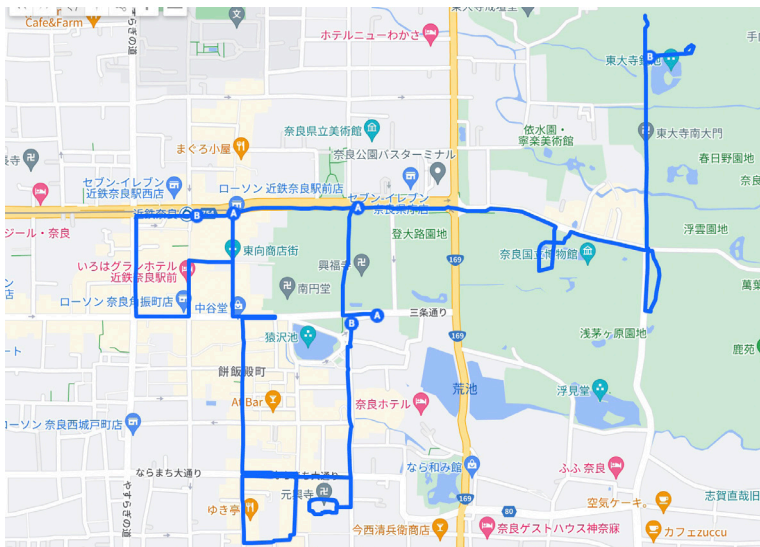
図3 アプリケーション「セカイカメラ」を立ち上げた画面の様子。(出典：左9、右10)

2.2 奈良におけるフィールドワーク

奈良において実際に地図を持ってフィールドワークを行った。筆者本人が奈良に行き、すでにネット上に公開されているメタ観光マップの一つである「シン奈良メタ観光マップ」¹¹を用いて観光を行った。「一人称研究」の考え方に倣い、筆者自身がひとりのメタ観光を行う観光者としてメタ観光マップの使用のメリットや気づきをテキストとして記録し、考察をまとめる。以下が、メタ観光の実施記録である。

メタ観光の実施の記録

実施日：2023年11月16日(木) 11:00～15:00



- ①ダイソーなど観光客が使わない情報も多く、マップが誰に向けたものなのかが不明瞭で使いづらさを感じる。ダイソーに対して日本人観光客は発見がない。
- ②お店の名前だけ記入されているピンがあるが、何の理由で載っているのか分からない。むしろ、地元の人が何かしらの思い出があるのであればその記入が欲しい。ピンにもある「とあるサラリーマンのおすすめ」は観光客として現地に住む人の情報を知りたいと感じるため興味が引かれる。
- ③マップはスマートフォンだと凡例を逐確認することが面倒な仕様になっているので、ピンの色分けやピンの数字に何の意味があるのか確認することが難しく、情報の分類を把握しづらい。そもそもスマートフォンを使用するメタ観光マップは画面ばかり見ていることになるため、観光地図として最適であるのか疑問を抱く。
- ④シン奈良メタ観光マップのメリットは、どの辺りにピンが集中しているのか。つまり観光地が集中している場所を一目で確認できることであると感じた。地図に奈良町やひがしむき商店街周辺にピンが集中していたため、

観光地が多くあるのではないかと目星をつけることができ、周遊する場所を決めるきっかけとなった。(図4)

⑤シン奈良メタ観光マップは画面上の情報量が多すぎて、観光中に画面ばかり見ることになってしまう。情報量の精査が必要だと感じる。

⑥個人の記録が掲載されているのは面白いが、テキストだけでは伝わらないので写真などがあっても興味が引かれる。(図5)

⑦拡大、縮小のスケールによっては地図上にピンが表示されないことがある。

⑧東京などでは特定の観光地にピンポイントで行くだけでなく、街を目的地とするような観光もあり得ると思うが、奈良のように観光地として行く先がある程度決まっている場所は、どうしても名所を巡るついでとしてメタ観光が行うという形式になってしまうと感じた。メタ観光を行うための観光になることはあまりないのではないか。試しにメタ観光マップ上には情報が掲載のない尼ヶ辻駅～唐招提寺エリアもフィールドワークを行ってみたが、普段奈良観光として行かないような古墳やその周辺の暮らしの様子などを見ることの方が知らない奈良の側面を知ることができて興味深かった。(図6)

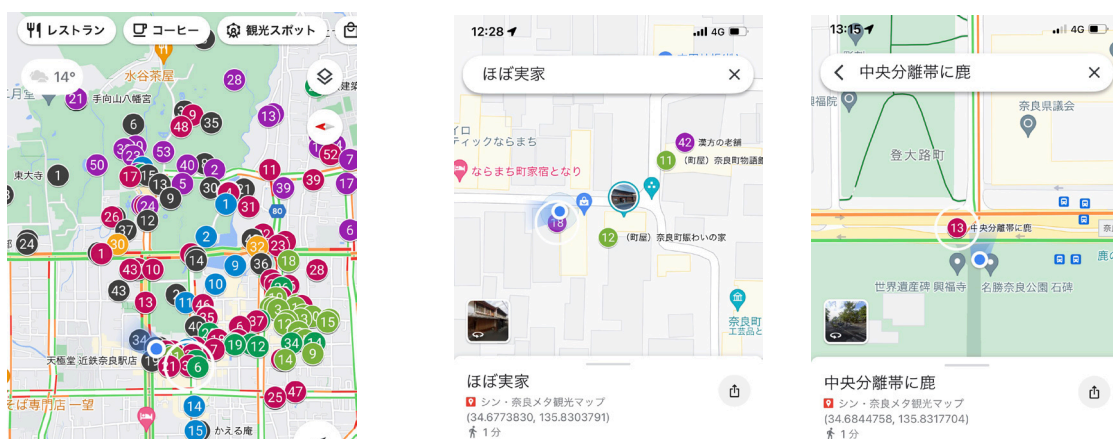


図5：テキストだけでは内容が伝わりづらい
(画面キャプチャー：筆者)

図4：スマートフォンで見る
シン奈良メタ観光マップ
(画面キャプチャー：筆者)



図6：垂仁天皇陵周辺の様子(左：並んだ亀の甲羅干し、右：古墳の前に畑が広がる)
(撮影：筆者)

2.3 考察と課題

以上2.2の調査記録を整理し、メタ観光マップに対する課題と考察をまとめる。以下で示される数字（①～⑧）は2.2の調査記録の数字と対応している。

（課題1）ピンの数と情報量の内容の精査が必要だと考えられる（①～⑥より）。「すみだメタ観光マップ」¹²（図7）のように情報の内容ごとにピン自体に記号表記をつけて表示すると、ピンをタップしなくても内容を推測することができるだろう。またシン奈良メタ観光マップは、以前このマップを使用して行ったワークショップの情報がワークショップを行った当時のそのままの状態に掲載していると推測されるため、レイヤー名を精査するなどの作業が必要である。

（課題2）奈良のような名所が際立っている観光地では、観光名所とされる場所以外の「歩き」を誘導する地図である方が、場所に対して新しい発見を生む可能性の方が高いのではないかと（⑧より）。また、③や⑤の指摘にあるように、画面を見すぎない地図と観光の方法の提案としても、セカイカメラのように位置情報を連携してランダムで、位置情報が重なる場所に立ったらその場所に関する情報が通知として送られてくるといった設計にすることで、ユーザーの歩きを誘導できるのではないだろうか。

（課題3）テキスト以外の記録の掲載の検討が考えられる（②、⑥より）。テキストだけでなく、その場所で撮影した個人の写真が掲載されていてもよいのではないだろうか。年月が経てば掲載された写真とユーザーがマップを使用している時間との差異が、メタ観光マップに時間的なレイヤーを追加してくれることになるのではないだろうか。

上記のような考察と提案に加え、奈良におけるメタ観光マップではStrolyのようなイラストマップのレイヤー化も可能であると考えられる。フィールドワークの結果、奈良にはすでに多くのイラストマップがあることがわかった（図8）。またそれらの地図はデジタルマップの初期設定などに多いノースアップではなく、実際に奈良を訪れた身体的な体感と近い東が地図の上を向く設計になっているものや、ならまちを特集した地図など、それぞれに工夫が凝らされている。これらのたくさんの地図を実際に手に持って一度に歩くことは難しいが、デジタル地図を使うことで複数の地図、つまり複数の視点から街を観察できるようになれば、より重層的で新たな発見を生むメタ観光を設計できるかもしれない。



図7：「すみだメタ観光マップ」の画面。ピンに記号表記がついている

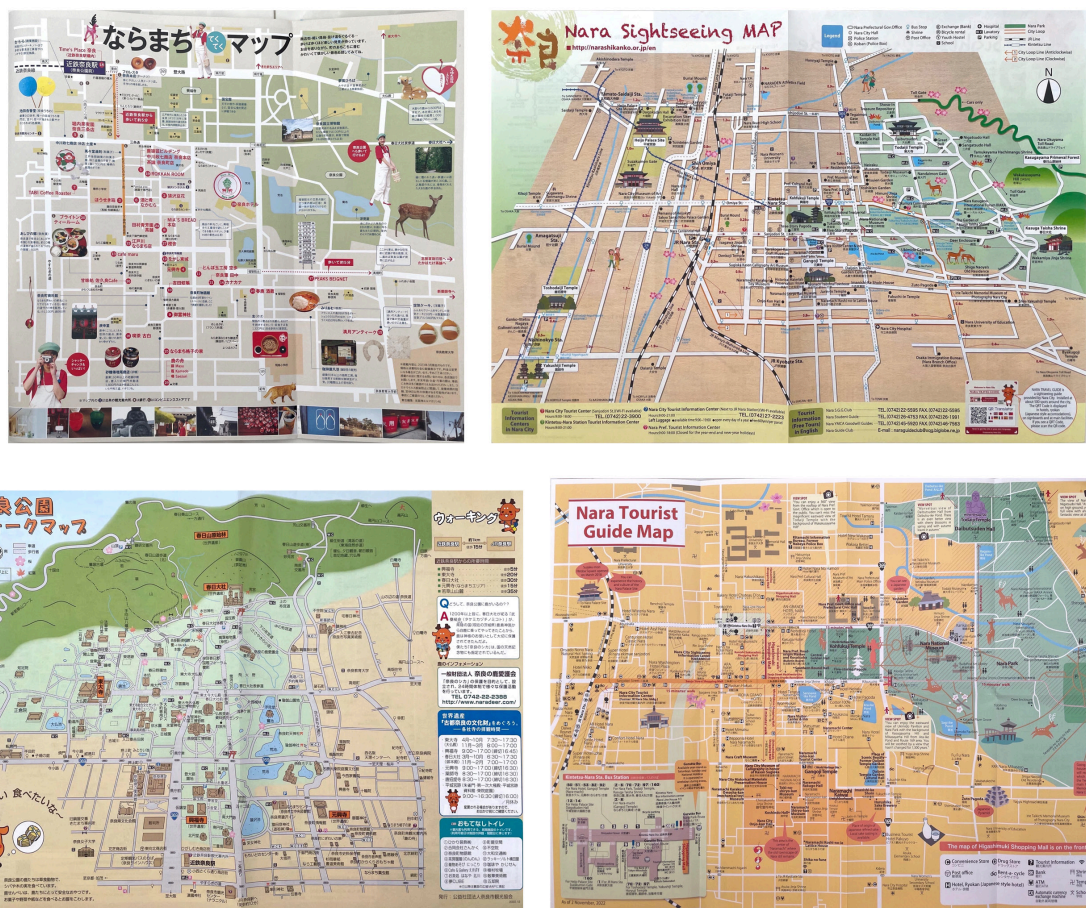


図8：奈良で配布されているさまざまな観光マップ^{13, 14, 15, 16}（筆者が現地にて採集）

4. まとめ

本稿では、メタ観光のための地図として見やすく使いやすい、そして地図を持って未知の観光地を発見し、歩き回りたくするような魅力ある地図デザインとその仕様について実践的に考察した。本研究はメタ観光マップを考える上での予備的な調査であったため不足も多いが、今後これらの考察に則って新たなメタ観光マップを作成し、その有用性を検証することができると考えている。また本研究によって、コンテンツリズムやダークリズムといったこれまでに認知されてきた観光形態をレイヤーとするだけでなく、さまざまなデザインで描かれた地図自体をレイヤー化することでメタ観光のレイヤーをさらに増やすことができることを提示した。より多層的なメタ観光を地図によって導くことができれば、メタ観光という体験自体の変化を期待することができるだろう。

参考文献

- 1 村越真・森安大輔（2004）情報源と表現方法による道案内の違い，電子情報通信学会論文誌 A, Vol.J87-A, No.1, pp.50-58.
- 2 諏訪正樹・堀浩一（2015）『一人称研究のすすめ：知能研究の新しい潮流』，近代科学社．
- 3 諏訪正樹（2022）『一人称研究の実践と理論 —「ひとが生きるリアリティ」に迫るために—』，近代科学社．
- 4 一般社団法人メタ観光推進機構ホームページ「メタ観光とは」<https://metatourism.jp/metatourism/>（最終閲覧日 2024 年 2 月 24 日）
- 5 松岡慧祐（2016）『グーグルマップの社会学—ググられる地図の正体』，光文社．
- 6 Stroly「伊能図 第 90 図 武蔵・相模 (1873 頃)」<https://stroly.com/viewer/tokyo107-109atlasmap1873?lang=ja>（最終閲覧日 2024 年 2 月 24 日）

- 7、8 Stroly 「なら燈花会ガイドマップ」 <https://stroly.com/viewer/1686113102?lang=ja> (最終閲覧日 2024 年 2 月 24 日)
- 9 身辺メモ 「ヒグレカメラ」 http://fieldsmith.net/bslog/archives/2009/10/post_574.html (2009 年 10 月 16 日更新、最終閲覧日 2024 年 2 月 24 日)
- 10 IT メディアエンタープライズ 「セカイカメラー世界にタグをつけまろう」 https://image.itmedia.co.jp/im/bizid/articles/0909/30/l_st_photo1.jpg (2009 年 9 月 30 日更新、最終閲覧日 2024 年 2 月 26 日)
- 11 一般社団法人メタ観光推進機構 「シン奈良メタ観光マップ」 <https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=1ill9V47Mee03ZSGUkINtyikWYlq3pz0&ll=34.67705599999999%2C135.834338&z=14> (最終閲覧日 2024 年 2 月 24 日)
- 12 METATOURISMJP 「すみだメタ観光マップ」 https://umap.openstreetmap.fr/ja/map/map_672698#13/35.7176/139.8158 (最終閲覧日 2024 年 2 月 26 日)
- 13 近鉄・Lmaga.co 発行 「持って歩ける奈良ならまちお散歩マップ」, 京阪神エルマガジン社責任編集
- 14 公益社団法人奈良市観光協会発行 「Nara Sightseeing MAP」
- 15 公益社団法人奈良市観光協会発行 「奈良公園ウォークマップ」
- 16 奈良市東向商店街協同組合発行, ひがしむき商店街マップ 「Nara Tourist Guide Map」