

第3回 ウポポイへの誘客促進に関する有識者検討会 議事要旨

- 1 日 時：令和5年12月11日（月）16:00～18:10
- 2 会議形式：WEB会議
- 3 出席者：〔委員〕矢ヶ崎座長、アトキンソン委員、石黒委員、大西委員、関根委員、中村委員
〔北海道局〕橋本局長、田村大臣官房審議官 ほか
〔オブザーバー〕松浦内閣官房アイヌ総合政策室長、中村観光庁観光地域振興部長、
相田北海道環境生活部アイヌ政策監、大塩白老町長、
対馬アイヌ民族文化財団副理事長 ほか

4 議事及び主な発言内容

(1) 本日までの議論を踏まえて、事務局で戦略案を作成し、委員と調整の上、次回の検討会に諮ることとなった。

(2) 委員からの主な意見等は以下のとおり。

- 実際に行ってみたところ、博物館内には展示物の説明はあるが、アイヌ文化やアイヌ民族の歴史的背景について、入口の解説案内板から展示スペースに至るまでのアプローチに説明がなく、見る人の視点に立っていない。相当の知識がなければ当惑するだけ。何を、どこで、どう説明するのか、一から考え直すべき。文字で説明して損をすることはない。
- ポイントは、様々な人が来ないと多数の来場につながらないこと。アイヌ文化に興味がある人・ない人、体験に参加したい人・したくない人もいる。(踊りに) 参加したい人は参加できて、他の人は参加しなくても良いという選択肢を与える必要があるし、基礎的な説明は必要。
- メインである博物館の展示を抜本的に改善しない限り、付随する公園やコンテンツをどうするか議論しても始まらない。地元の人との距離は大事だが、集客に成功している他の施設でも、入場者の大半は外部から来た人。「誘客」とは何なのか徹底的に考え、メインは何か、付随は何かを分けて考えるべき。ウポポイのメインは博物館であり、メインが盛り上がれば全体が盛り上がる。
- 口コミサイトでウポポイを見ると、投稿数が少なく、評価はとても低い。しっかり分析を行い、マイナスの評価をなくしていくのが観光戦略において重要。
- 博物館の内容をバージョンアップする必要があるわけではないが、今もかなり頑張ったなと思っているので、もっと良くしていくとともに、アイヌ民族との触れ合いやアイヌ文化の体験を増やすことで、博物館の魅力も相乗効果で増していくのではないかと。
- ウポポイの役割や目的、何が大事なのかを考える必要がある。地元の人に愛され、当事者である民族もそこに集って交流できる場所であることが必要。博物館は展示して文字で可視化してわかりやすく伝えることが必要だったかもしれないが、今の時代に必要だろうか。アイヌ文化はこの20年間でも移り変わっており、今も生きている。文字による説明だけでなく、アイヌにルーツを持つ者に出会い、会話することで魅力が広がり、アイヌのファンづくりにつながる役割をウポポイに求めたい。そのために、五感で体験できる食や音楽を活かしてほしい。様々な地域のアイヌにルーツを持つ人たちの意見を聞くことも必要。

- アイヌの本質的な価値をしっかりと押さえた取組が必要。
- オリンピックでピークを得られなかったので、国や地域は、覚悟を決めてもう一度予算をかけてプロモーションや内容の充実を図る必要がある。
- 白老駅・駐車場からウポポイに至るルートのワクワク感は非常に大事。地域と議論して対応すべき。
- ポロトミンタラを中心に「おかげ横丁」的な発想で、道の駅のようにウポポイに行くまでの大きな楽しみになる施設を作っていただきたい。
- 誘客については、ウポポイ単独ではなく地域全体で取り組むことが大事。周辺自治体、温泉地などと取り組む広域・面的な対応が重要ではないか。
- ウポポイとディスティネーションの関係は重要。点ではなく面で厚みを作っていくために白老を始めとする地域と連携が必要。
- 地元の方から、白老町民はウポポイへの関心が低いと聞いた。町民がメリットを感じていないのではないか。町や町民が動かなければ地域の盛り上がりは弱い。町民にとってのメリットを突き詰める必要がある。ポロトの森の活性化も町や町民が深く関わらないと難しい。
- 地域密着のイベントは外せない。地域の方に愛される施設であること、その人たちがそこから様々な取組をしていただくことが重要。
- 仕組み・ルールの整備が必要。体験交流ホールの収容人数規模が限られているため、特に教育旅行で予約が埋まっており、希望どおりに鑑賞できないという声があった。施設内スタッフと外部から引率してくるガイドとの連携も必要。MICE もウポポイでの開催に向けた対応が必要。
- 探究学習プログラムの開発について、入口を観光振興、地域づくり、料理、エンターテインメントなどとして間口を広げると、興味を持ってもらえるのではないか。
- 博物館としての充実に加えて、アイヌ文化をアートとしての側面からアプローチすることも有効ではないか。
- アイヌについて、ある程度知っている道民、あまり知らない道外の日本人、全く知らない外国人の三つをそれぞれ区別して伝え方を工夫する必要がある。前提として持っている情報量が違う。
- 来場を想定する層として、アイヌ当事者も必要。自分たちのことを学び、コミュニティに帰属する感覚を持つ機会を提供したい。
- ウポポイは、アイヌの各地域の入口としての役割とポロトコタンからつながる白老らしさを表現する役割を両立させる場所。アイヌそれぞれが今までの人生、先祖を含めたくさんの思いを表す場であり続けてほしい。
- ウポポイに行ったら必ずアイヌの人と話ができる、出会いがあるといったインセンティブとなる仕組みがあってほしい。

- To Do リストをたくさん並べるアラカルト式の戦略では解決に時間がかかり行政コストが膨大になる。特定の施策を実行するとその成果が次の施策の原動力になるようなシステム思考の戦略にすることが必要。
- これまで、博物館を外部がどう評価しているかといった、今日のような議論はほとんどなかった。こういうことをしっかり取り上げて進むことは、ウポポイが変わるきっかけになるのではないか。

(注) 本議事要旨は、今後字句等の修正があり得ることを念のため申し添えます。