

コンテンツツーリズムの目的地を構成する要素一覧 制作: 山村高淑 20221121ver.

※これら各要素が様々な形で組み合わせることで、コンテンツツーリズム目的地の性格が決定される。

| 要素の種別 | | | | メディアの種別 | | | | | | | | 備考 | | | |
|---|----------------------------|---|---|--|---------|----|----|-----|----------|----|------|----|---|---|---|
| 大分類 | 中分類 | 小分類 | 説明・例 | 実写作品 | アニメ・マンガ | 文芸 | 楽曲 | ゲーム | 写真・絵葉書など | 劇場 | 二次創作 | | | | |
| 1. 映像関連要素 (視覚が想起させる要素) | 1.1 映像関連要素 (視覚が想起させる要素) | 1.1.1 実写撮影地 | 1.1.1.1 舞台≒撮影地 | 作品の中で描かれる場所で実際に撮影されている作品。また、実際のロケセット(filming location)など。【例】『網走番外地』(網走刑務所)。 | ◎ | | | | | | | | Film tourism研究におけるOn-Location (Beeton 2016: 10) | | |
| | | | 1.1.1.2 舞台≠撮影地 | 作品の中で描かれる場所と実際の撮影地が異なる場合。【例】『北の窓』(北海道を描くために梅井県でロケ)、『ラストサムライ』(日本を描く際、ニュージーランドで撮影)、ロケセット。【例】京都太秦映画社 | ◎ | | | | | | | | | Film tourism研究におけるMistaken Identities (Beeton 2016: 10) | |
| | | 1.1.2 舞台モデル地 | 1.1.2.1 舞台≒モデル地 | 『ゴールデンカムイ』(北海道、サハリン)、『クレヨンしんちゃん』(春日部市)など | | ◎ | | | | | | | | | Film tourism研究におけるOn-Location (Beeton 2016: 10) |
| | | | 1.1.2.2 舞台≠モデル地 | 権利者がロケ地の存在を認めておらず、ファンがロケ地だと推定している場合。『けいおん!』(旧豊郷小学校)など | | | | | | | | | | | |
| | | | 1.1.2.3 舞台≠モデル地 | 架空の町を描くのに実在の町をモデルにする場合。劇場アニメ『攻殻機動隊』(香港)、劇場アニメ『魔法の宅急便』(ゴットランド島)など | | ◎ | | | | | | | | | Film tourism研究におけるMistaken Identities (Beeton 2016: 10) |
| | | 1.1.3 写真 | 写真、写真集、絵葉書(写真)などで表現された場所 | | | | | | | ◎ | | | | | |
| | 1.1.4 絵画 | 絵画、イラスト、絵葉書(絵画)などで表現された場所 | | | | | | | ◎ | | | | | | |
| | 1.2 言語関連要素 (言語が想起させる要素) | 1.2 言語関連要素 (言語が想起させる要素) | 1.2.1 文学作品の舞台地 | 小説、ライトノベル、詩などで描かれた場所 | | | ◎ | | | | | | | | |
| | | | 1.2.2 歌枕 | 短歌、俳句で描かれた場所 | | | ◎ | | | | | | | | |
| | | | 1.2.3 楽曲の歌詞(lyrics) | 演歌など場所性のある楽曲の歌詞で描かれた場所 | ○ | ○ | | ◎ | ○ | | | | | | |
| | | | 1.2.4 神話・伝説(多くは本来口承) | ユカラ、日本神話、義経伝説など | | | ◎ | | | | | | | | |
| | | | 1.2.5 民間伝承(多くは本来口承) | 昔話、妖怪伝承など | | | ◎ | | | | | | | | |
| | 1.3 音声関連要素 (音が想起させる要素) | 1.3 音声関連要素 (音が想起させる要素) | 1.3.1 楽曲のメロディー | 【例】スメタナの『モルダウ』 | ○ | ○ | | ◎ | ○ | | | | | | |
| | | | 1.3.2 BGM・効果音 | 【例】『アルプスの少女ハイジ』のヨーデル、牛の鈴の音など。 | ◎ | ◎ | | ◎ | ◎ | | | | | | |
| | 1.4 世界観関連要素 | 1.4 世界観関連要素 | 1.4.1 関連行事 | 作品で描かれる祭りなど。【例】湯涌ぼんぼり祭り。 | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | | | | | |
| 1.4.2 背景となる歴史・文化にまつわる場所 | | | 作品で描かれる世界を構成する歴史や文化に関する場所や施設。そうした場所や施設自体は作品には直接登場しないことも多い。博物館など。【例】ゴールデンカムイ』とウポポイ。 | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | | | | | | |
| 1.5 キャラクター(登場人物)関連要素 | 1.5 キャラクター(登場人物)関連要素 | 1.5.1 キャラクターゆかりの地 | 作品に登場するキャラクターにゆかりのある場所。作品には描かれなくても多い。【例】『文豪ストレイドッグス』を見て大宰治の本来の出生地(青森県五所川原市)を訪ねる、など。 | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | | | | | | |
| 2. 作品周辺関連要素 (作品そのものを構成する要素ではないが、作品と結び付けて消費される要素) | 2.1 製作者・権利者関連要素 | 2.1.1 作者や監督ゆかりの地 | 作者の出生地、作者が人生の一時期生活した場所など。【例】大宰治と青森県五所川原市、◎◎出生地など。 | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | | | | Film tourism研究におけるCelebrity film tourism, On-Location (Beeton 2016: 10) | | |
| | | 2.1.2 アーカイブ | 記念館・資料館・ギャラリー。作品や関係者の記録がアーカイブされている場所。 | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | | | | Film tourism研究におけるCommercial Off-Location (Beeton 2016: 11) | | |
| | | 2.1.3 スタジオ | 作品の制作・製作会社。 | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | | | | Film tourism研究におけるOff-Location (Beeton 2016: 11) | | |
| | | 2.1.4 テーマパーク | 【例】ディズニーランド、USJ。 | ◎ | ◎ | | | ◎ | | | | | Film tourism研究におけるCommercial Off-Location (Beeton 2016: 11) | | |
| | | 2.1.5 ショップ | 関連グッズが買える場所。 | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | | | | | | |
| | | 2.1.6 劇場 | 2.1.6.1 シアター | 劇場、映画館などコンテンツが上演される場所。いわゆるシアターツーリズム。【例】25次元ミュージカル、映画館など(応援上映、映画祭はこの2.1.6と2.1.7の両要素が重なる例)。 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | ◎ | | | | |
| | | | 2.1.6.2 ライブ | 俳優や声優、歌手などによるライブエンターテインメント。 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | ◎ | | | |
| | 2.1.7 公式イベント | 作品や製作者に関連する公式のイベント。【例】Anime Japan、Anime Expo(公式部分)、ゲーム大会など。 | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | | | Film tourism研究におけるOne-off or Recurring Events (Beeton 2016: 11) | | |
| | 2.2 出演者関連要素 | 2.2 出演者関連要素 | 2.2.1 俳優・声優ゆかりの地 | | ◎ | ◎ | | | ◎ | | | | | Film tourism研究におけるCelebrity film tourism, On-Location (Beeton 2016: 10) | |
| | | | 2.3.1 見立て | 作品とは全く関係の無い場所を、作品の風景に似ているという理由で、ファンが自由に作品と結び付けて消費する行為。【例】『魔法の宅急便』とオーストラリアタスマニア、TMAFなど各地でのコスプレ写真撮影。 | | | | | | | | | ◎ | Film tourism研究におけるMistaken Identities (Beeton 2016: 10) | |
| 2.3.2 ファンイベント | | | 【例】コミケ、痛車ミーティング、Anime Expoでのファンによる自発的コスプレ参加、など。 | | | | | | | | | ◎ | Film tourism研究におけるOne-off or Recurring Events (Beeton 2016: 11) | | |

出所: 山村高淑制作。◎ 山村高淑 2022

※本表を引用する場合は、以下をクレジットして下さい。

山村高淑(2022)「コンテンツツーリズムの目的地を構成する要素一覧」北海道大学LASBOS-CATS教材ホームページ: <https://repun-app.fish.hokudai.ac.jp/course/index.php?categoryid=310>