# **はじめに**

山村高淑（Yamamura Takayoshi）

本書は、コンテンツツーリズム目的地としての札幌の魅力をより多くの人々に知ってもらうことを目的に、北海道大学札幌キャンパスを含む札幌市中心部を舞台とした〈コンテンツ〉とそれらの〈ゆかりの場所〉についての短編エッセイを取りまとめたものである。

なお、本書の作成は、北海道大学大学院国際広報メディア・観光学院にて2021年度3-4学期（後期）に開催された演習科目『コンテンツツーリズム論演習』の一環として実施し、同演習の受講者がその執筆に当たった。

■用語の定義

さて、昨今、コンテンツツーリズムという語が学界のみならずマスコミも含め、広く使用されるようになった。しかし、具体的定義についてはあまり議論されることなく、何を指すのかあいまいなままに使用される傾向にある。したがって、少々紙幅を割き、ここで用語の定義を確認しておきたい。

まず〈コンテンツ〉という語についてである。同語については、日本の法律「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」（2004）の第2条において、次のように定義されている。

この法律において「コンテンツ」とは、映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータゲームその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラム（電子計算機に対する指令であって、一の結果を得ることができるように組み合わせたものをいう。）であって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するものをいう。（コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律　第2条）

岡本健はこれを「情報がなんらかの形で創造、編集されたものであり、それ自体を消費することで楽しさを得られる情報内容」（岡本 2013: 41）とわかりやすく要約している。そしてさらにこの岡本の議論をベースに、筆者らコンテンツツーリズム国際共同研究チームは、〈コンテンツ〉を具体的に次のように再定義した。すなわち、「ポピュラーカルチャーの形で創造、編集され、それ自体を消費することで楽しさを得られる、物語、キャラクター、ロケ地、その他創造的要素といった情報内容」（山村 2021: 5）である。

そして、こうした〈創造的要素としての情報内容〉＝〈コンテンツ〉を動機とした旅行行動が〈コンテンツツーリズム〉なのである。この点について、フィリップ・シートンらは具体的に次のようなコンテンツツーリズムの定義を提唱している。

[...] our working definition of contents tourism is travel behavior motivated fully or partially by narratives, characters, locations, and other creative elements of popular culture forms, including film, television dramas, manga, anime, novels, and computer games. (Seaton *et al*., 2017: 3).

和訳すれば、「物語、キャラクター、ロケ地など、ポピュラーカルチャー作品を構成する創造的要素によって、全体的あるいは部分的に動機付けられた旅行行動――なお、ここでいうポピュラーカルチャー作品とは、映画、テレビドラマ、マンガ、アニメ、小説、ゲームなどを含む――」（筆者訳）、となろう。そしてこうした創造的要素に動機づけられた旅行者は、旅行実践・経験を通して、「絶えず拡張する〈物語世界〉にアクセスし、それを身体化しようと試みる」（山村 2021: 16）のである。

■コンテンツツーリズムの持つ娯楽性と虚構性

ここで重要なのは、コンテンツツーリズムの動機を醸成する〈コンテンツ〉とは、creative elements（創造的要素）、すなわち、人類が生み出した情報内容である、という点である。言い換えれば、人々のイマジネーションが生み出した虚構の（または虚構を多分に含む）物語世界なのである。これは史実をモチーフにした小説や映画も、虚構により脚色されることで、エンターテイメント作品としての娯楽性を生み出していることからも理解できよう。このように、虚構性の高い物語世界を旅する側面がコンテンツツーリズムには特徴的にあり、この点で他のツーリズムとはアプローチが異なる。

一方で、こうしたコンテンツツーリズムの持つエンターテイメント性、虚構性の高さは、往々にして、コンテンツツーリズムが、他のツーリズムと比較して、いわゆる〈低俗なもの〉として一段も二段も低い位置に置かれる理由にもなっている。このことは、例えば、北海道大学キャンパスを紹介・案内する書籍やパンフレットが多く出されている中、北大ゆかりのコンテンツについて触れたくだりを見つけることが困難な現状からも伺える。

しかし、である。娯楽と虚構の無い世界とは一体どんな世界なのだろうか？それはきっと想像し難いものである。なぜなら、実際、私たち人間の心の豊かさは、その大きな部分を娯楽と虚構によって担保されているからだ。その意味でも、娯楽性と虚構性の高いコンテンツツーリズムという旅の形式は、心を豊かにするための、人間性を回復するためのきっかけを与えてくれるように思う。

■本書の狙い

北海道大学大学院国際広報メディア・観光学院において『コンテンツツーリズム論演習』が科目として開設されたのは、2007年の学院開設から7年後の2014年度のことであった。当時は、2005年に国土交通省総合政策局観光地域振興課・経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課・文化庁文化部芸術文化課（2005）が「コンテンツツーリズム」という語を政策的に定義して以降、観光研究分野においてコンテンツツーリズムの政策的研究や地域振興に果たす役割に関する研究、旅行者行動や心理に関する研究が徐々に増え始めていた時期であった。と同時に、デジタル化やインターネットの普及により、コンテンツ産業の構造的な変革が急速に進み、とりわけアニメーション作品を中心に、メディア横断型のコンテンツ展開（メディアミックス展開）や、作品と地域とのタイアップや共同プロモーションが活発化した時期でもあった。こうした社会的背景を踏まえ、それまで筆者が担当していた『文化資源デザイン論演習』の内容を大幅に改定して、2014年から『コンテンツツーリズム論演習』を開講することとなった。

その後、8年間、本演習では日本各地におけるコンテンツツーリズムの事例研究や札幌市内・小樽市内のコンテンツツーリズムスポットの巡検（フィールドワーク）を行ってきたのだが、そうした取り組みの中で、北大キャンパスを中心とした札幌市には、実は、相当数のゆかりの作品が存在し、それらは文学から映画、マンガやアニメまで非常にバラエティに富む、ということが明らかになってきた。その一方で、札幌におけるコンテンツツーリズムの事例をまとめた書籍や資料、コンテンツツーリズムの観点から札幌を語った書籍などは、現在まで管見する限り見当たらない。

こうした中、資料や関連書籍が無いのであれば、受講者が演習の成果物として、札幌におけるコンテンツツーリズムの楽しさを内外に伝える冊子を作り、公開することはできないだろうか、そして、これを毎年後輩がアップデートしていくことで、いつの日か分厚いデータベースに出来ないだろうか、というアイデアが誰からともなく出されるに至った。このアイデアは、貴重な資料になる、北大キャンパスや札幌市内を歩くことが何倍も楽しくなる、冊子の編集作業を通して、これまで触れたことのない作品を読んだり視聴したりすることができ、世界が広がる、等々、受講者にも肯定的に受け入れられた。

そのうえで、大学院での演習という学習面での効果も考慮し、科目担当者の筆者の側で、本書のとりまとめの方針を大きく次の二点に置くこととした。

すなわち、第一に、画像に頼らずできる限り文章で魅力を伝えること。この点は、修士論文執筆に向けた、執筆作法の習得、文章表現能力の向上を目指すことに重点を置いたことによる。

そして第二に、多言語展開である。具体的には、受講生の約半数が留学生であったこともあり、日本人学生と留学生がパートナーを組むことで、日本人学生は相手方留学生の日本語チェックを行い、留学生が相手方日本人学生の日本文を母国語に翻訳する、という作業を相補的に実施することとした。つまり、受講者一人当たり、同一エッセイが、日本語版と外国語版の二つのバージョンで完成する、という仕組みである。これは、単に国際的な情報発信を目指した、という理由だけではなく、日本人学生と留学生との間の学びの交流を促進し、自らの原稿を多言語で展開することで日本人学生・留学生双方の語学センスの向上につなげたい、という狙いがあった。こうした経緯で本書の編集を進め、今回、10編のエッセイをまとめた冊子を、日本語版、中国語版の二分冊として刊行する運びとなった。もちろん実験的な初めての取組であり、限られた時間の中で取りまとめた成果物でもあるため、内容にもまだまだ不十分な点が多い。この点、読者諸賢においてはご容赦賜り、お気づきの点はどうかご指摘を頂ければ幸いである。本書が北大キャンパスをはじめとした札幌のまちをより深く知るうえでの一助となれば幸いである。

本書を製作するにあたり、2021年度『コンテンツツーリズム論演習』受講者の皆さんには玉稿をお寄せ頂くとともに、受講者間での文章の相互校正、翻訳など精力的に進めて頂いた。また、cubo Web Worksの久保絢氏にはとても素敵な装丁をデザイン頂いた。この場を借りて心からの謝意を表します。

2022年2月1日

参考文献

国土交通省総合政策局観光地域振興課・経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課・文化庁文化部芸術文化課，2005，『映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査報告書』（平成16 年度国土施策創発調査，2005 年3 月）(2021年4月23日取得、<https://www.mlit.go.jp/kokudokeikaku/souhatu/h16seika/12eizou/12eizou.htm>)．

コンテンツの創造，保護及び活用の促進に関する法律（平成16年法律第81号），2004， (2021年5月11日取得、<https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=416AC1000000081_20160401_427AC0000000066>)．

岡本健，2013，『n 次創作観光――アニメ聖地巡礼/ コンテンツツーリズム/ 観光社会学の可能性』NPO 法人北海道冒険芸術出版．

Seaton, Philip, Takayoshi Yamamura, Akiko Sugawa-Shimada and Kyungjae Jang, 2017, *Contents Tourism in Japan: Pilgrimages to “Sacred Sites” of Popular Culture*. New York: Cambria Press.

山村高淑，2021，「序章――アニメツーリズムからコンテンツツーリズムへ」山村高淑・フィリップ シートン編著・監訳『コンテンツツーリズム――メディアを横断するコンテンツと越境するファンダム』北海道大学出版会，1-28．