**前言**

山村高淑　(Yamamura Takayoshi)

本书的目的，是将札幌作为contents tourism目的地进行推广，让更多人知道札幌的魅力。本着这一目的，本书收集并整理了以札幌市为舞台，以北海道大学札幌校区为中心的〈contents〉及〈相关地点〉的随笔短文。此外，这本书作为北海道大学研究生院国际传媒・观光学院2021年3-4学期（后期）所开设的〈contents tourism论演习〉科目的一环，并由该科目学生担任执笔。

* 用语定义

目前contents tourism这个词语不仅是学术界，还在新闻媒体等许多领域被广泛使用，有关具体定义并没有被多做讨论，且大多被使用于内容模棱两可的情况。因此，我想花一点篇幅来确认用语的定义。

首先是有关〈contents〉这个词，在日本法律《内容创造，保护及活用促进法》（2004）的第2条中，有如下定义。

而法律所指的〈contents〉，意指将电影，音乐，演剧，文艺，照片，漫画，动画，电脑游戏，其他文字，图形，色彩，声音，动作或影像所组成的资讯，或是创作这些作品的电脑程序（通过电脑指令一键生产数据的类型），人类创造活动的产物中，属于文化教养或娱乐范畴的部分。 （内容创造，保护及活用促进法　第2条）

冈本以简洁易懂的形式，将〈contents〉的内容总结为：“以某种方式创建或编辑的信息，并且可以通过消费它本身来获得快感”（冈本 2013: 41）。此外，基于冈本的讨论，contents tourism国际共同研究团队将〈contents〉重新进行了如下的具体定义。也就是说“透过流行文化的形式所创造，编辑，并消费自己可以享受的故事，角色，取景地，其他创造要素的资讯内容”（山村 2021: 5）。

因此，将这些〈作为创作要素的信息内容〉=〈contents〉作为动机的旅行就是〈contents tourism〉。有关该点，菲力普•锡顿提出如下的具体定义。

[...] 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).

翻译成中文的话，就是「透过构成故事，角色，取景地等流行文化作品的创造要素，来给予完全或部分的旅行动机。此外，这里所说的流行文化作品包含电影，影集，漫画，动画，小说，游戏」（作者翻译）。在这些创造要素的推动下，旅行者 「试图通过旅行实践和体验，进入并体现不断扩大的〈故事世界〉」（山村 2021: 16）。

■ contents tourism具有的娱乐，虚构性

值得注意的是，引发contents tourism的contents是创造性的元素，即人类产生的信息内容。换句话说，它是一个由人们的想像所创造出的虚构世界（或者内容包含虚构）。可以理解成以史实为主题的小说和电影通过虚构改编，借此创造出具有娱乐性的娱乐作品。像这样在高度虚构的故事世界中旅游是contents tourism的一大特色，这方面与其他旅游有所不同。

由于contents tourism 具有很强的娱乐性和虚构性，迄今为止以其为对象的研究也并未超出娱乐的范畴，也并未作为学术研究的一部分被广泛承认。比如说，虽然有许多介绍北海道大学校园的指南书和手册，但很难在这些资料里接触，看到任何与北海道大学相关的contents tourism信息。

然而，确实如此。我们很难想像一个没有娱乐和虚构的世界，到底是什么样的世界？因为事实上，我们人类思想的丰富性，有很大的部分是以虚构，娱乐作为保证的。从这个意义上来说，我认为娱乐，虚构性高的contents tourism旅游形式，是可以丰富心灵，恢复人性的一种契机。

■ 本书主要重点

在北海道大学研究生院国际传媒・观光学院成立后的第七年，也就是2014年，推出了〈contents tourism论演习〉科目。在2005年国土交通省综合政策局观光地域振兴课・经济产业省商务资讯政策局文化资讯相关产业课・文化厅文化部艺术文化课（2005）将〈contents tourism〉进行政策定义以后，在观光研究领域中，contents tourism的政策研究及地域振兴，旅行者行动心理的相关研究逐渐变多。同时随着信息化和网络的普及，产业结构迅速转型，并以动画作品为中心来进行跨媒体开发（媒体混合开发＝media mix），进入了作品与地区之间共同合作，推广相当活跃的时期。基于这样的社会背景，作者将之前所负责的〈文化资源设计论演习〉的内容进行大幅修改，并从2014年开设〈contents tourism论演习〉课程。

在此后的八年里，我们在日本各地进行了contents tourism的案例研究，并在札幌和小樽的内容旅游点进行了实地考察。 在这些活动中，我们清楚地看到，事实上有相当数量的与札幌市有关的作品，主要是在北海道大学校园内，这些作品涉及文学，电影，漫画和动画。另一方面，目前尚未找到整合札幌contents tourism事例的书籍，资料，或是从contents tourism观点来述说札幌的相关书籍等。

在这种情况下，有人建议，在没有相关材料和书籍的情况下，学生们可以制作一本小册子作为课后练习的成果，向公众展示札幌内容旅游的乐趣，并且可以由今后各届的学生每年更新，建立一个充实的数据库。这个想法得到了参与者的积极响应，他们认为，这本小册子将是一个有价值的资源，它将使在北海道大学校园和札幌市内的旅途更加愉快，而且编辑过程将使他们能够阅读和观看以前没有接触过的作品，从而开阔他们的视野。

负责该课程的作者考虑到研究生练习的学习效果，决定以两种主要方式编撰此书。第一是尽量不通过图像，以文章来传递魅力。这点是针对以提升硕士论文写作，写作方式，文章表现能力为目标的学生。第二点是多国语言发展。具体来说，因为参加课程的学生里，有大约一半的学生是留学生，所以通过与日本学生合作，日本学生检查留学生的日语，而留学生将日本学生的日语翻译成母语，借此来达到相辅相成的效果。也就是说，同一篇论文学生会完成日语，外语两个版本。这两种编撰方式不仅是传递国际资讯，其主要目的为促进日本学生和国际学生之间的学习交流，并以多种语言来进行撰写原稿，借此以提高日本学生和国际学生的语感。

在这样的背景下，我开始着手编辑本书，并且将10篇文章的手册分成日语，中文版二册。当然由于初次尝试，更是在有限时间内所编写的成果，内容仍有许多不足之处。在此各位读者如果能够不吝指教，提出所注意到的任何问题，将不胜感激。诚恳希望本书能帮助您以北大校园的视点，更深入了解札幌市。

为了编写这本书，我要向2021年〈contents tourism论演习〉的学生表示感谢，他们贡献了自己的手稿，互相校对了文本并翻译了文本。此外，也诚挚感谢cubo Web Works的久保绚女士为本书提供了美观的装订设计。

2021年2月1号

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』江別: NPO 法人北海道冒険芸術出版．

Seaton, P., Yamamura, T., Sugawa-Shimada, A. and Jang, K. (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』札幌: 北海道大学出版会，1-28．

**前言**

山村高淑 (Yamamura Takayoshi)

 本書的目的，是將作為contents tourism目的地的札幌進行推廣，讓更多人知道札幌的魅力。本著這一目的，本書收集並整理了以札幌市為舞臺，以北海道大學札幌校園為中心的〈contents〉及〈相關地點〉的隨筆短文。此外，這本書作為北海道大學大學院國際廣報媒體·觀光學院2021年3-4學期（後期）所開設的〈contents tourism論演習〉課程的一環，由參加該課程的學生共同執筆。

■ 用語定義

目前contents tourism這個詞語不僅在學術界，在媒體界等領域也被廣泛的使用，而有關該詞語之具體定義並沒有被多做討論，大多被使用於模棱兩可的情況。因此，我想花一點篇幅來確認此用語的定義。

首先是有關〈contents〉這個單字。此單字在日本法律《內容創造，保護及活用促進相關法律》（2004）的第2條中，有以下定義。

而法律所指的〈contents〉，泛指電影，音樂，演劇，文藝，照片，漫畫，動畫，電腦遊戲，其他文字，圖形，色彩，聲音，動作或影像所組成的資訊，或是創作這些作品的電腦程式（通過電腦指令計算各種資料，而後輸出單一結果的資訊組合），由人類創造性活動所產出，屬於文化或娛樂的範疇。 （內容創造，保護及活用促進相關法律　第2條）

岡本以淺顯易懂的形式，將〈contents〉的內容總結為：「以某種方式創建或編輯的，讓人們能夠因為消費這些資訊本身而獲得快樂的情報內容」（岡本 2013: 41）。此外，基於岡本所述，contents tourism國際共同研究團隊將〈contents〉再次具體定義如下。也就是說，〈contents〉即「透過流行文化的形式所創造，編輯的，讓人們能夠因為消費這些資訊本身而獲得快樂的故事，角色，取景地，等各種創造要素的資訊內容」（山村 2021: 5）。

 由上可知，將這些〈作為創作要素的資訊內容〉=〈contents〉做為出遊動機的旅遊形式，就是〈contents tourism〉。關於該點，菲力普•錫頓(Philip Seaton)等人提出以下具體定義。

[...] 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).

 翻譯成中文的話，就是「contents tourism是一種從故事，角色，取景地等流行文化作品的創造要素中，獲得完全或部分的旅行動機的旅遊行為。此外，這裡提到的流行文化作品包含電影，影集，漫畫，動畫，小說，遊戲」（筆者翻譯）。在這些創造要素的推動下，旅行者 「試圖通過旅行實踐和體驗，進入並體現不斷擴大的〈故事世界〉」（山村 2021: 16）。

■ contents tourism具有的娛樂，虛構性

值得注意的是，釀成contents tourism的動機的contents是所謂創造性的元素(creative elements)，即人類產出的資訊內容。換句話說，contents是一個由人類的想像所創造出的完全或高度虛構的世界。可以理解成以史實為主題的小說和電影透過虛構改編，藉此創造出具有娛樂性的娛樂作品。像這樣在高度虛構的故事世界中旅行是contents tourism的一大特色，這方面與其他旅遊形式有所不同。

而正是因為這些娛樂以及虛構性，導致contents tourism在tourism的研究領域上，與其他形式的旅行相比，往往會被認為是膚淺的，不重要的，不需要在學術上被研究的主題。以北海道大學的例子來說，雖然市面上有許多介紹北海道大學校園的書籍，導覽手冊等，但很難看到將與之有關的contents整理並介紹的書籍。

但是一個沒有娛樂和虛構的世界，到底是什麽樣的世界？我們無法想像。因為事實上，我們人類思想的豐富性，有很大的部分是透過虛構，娛樂來確立的。從這個意義上來說，我認為具有高度娛樂以及虛構性的contents tourism旅遊形式，是一種讓人們得以豐富心靈，重拾人性的契機。

■ 本書主要重點

北海道大學於2007年創立國際廣報媒體·觀光學院。而7年後的2014年，〈contents tourism論演習〉才作為研究所課程被開設。課程成立的背景要從2005年開始說起。2005年國土交通省・經濟產業省・文化廳（2005）將〈contents tourism〉進行政策定義以後，在觀光研究領域中，有關contents tourism的政策面研究及對地方創生的影響，還有旅行者行動心理的研究逐漸變多。同時，隨著科技化和網路的普及，產業結構迅速轉變，市場上常見以動畫作品為中心來進行跨媒體開發（媒體混合開發＝media mix）的contents，進入了作品與地域之間共同合作，相互推廣十分盛行的時期。基於這樣的社會背景，筆者將之前所負責的〈文化資源設計論演習〉課程內容進行大幅修改後，於2014年開辦〈contents tourism論演習〉課程。

在此後的八年裡，我們在日本各地進行了contents tourism的案例研究，並在札幌和小樽的內容旅遊地點進行了田野調查。在田調過程中，我們清楚地看到，事實上以北海道大學校區為主，札幌市存在相當多與札幌市有淵源的作品。這些作品從文學，電影到漫畫和動畫等等都有，種類非常多樣。另一方面，目前市面上還沒有整合札幌contents tourism事例的書籍與資料，或是從contents tourism觀點來介紹札幌的相關書籍等。

在這種情況下，有人建議，在沒有參考材料和書籍的情況下，學生們可以製作一本導覽手冊作為課程練習的產出，向大眾展示札幌內容旅遊的樂趣，並由年輕的學生每年更新，建立一個厚實的資料庫。而學生們也十分認同此想法，紛紛響應：「這本導覽手冊將會是一個非常有價值的資料，它將使讀者往後在北海道大學校園和札幌市內的旅途變得更加愉快。此外，編輯手冊的過程能讓我們及未來的學生們閱讀和觀看以前沒有接觸過的文本與媒體作品，從而開闊視野」。

因此，負責該課程的筆者考慮到研究生練習的學習效果，決定以以下兩大目標來編撰此書。第一是盡量不透過圖像，而單以文章來傳遞魅力。這麼做是為了讓學生們在撰寫同時，能夠提升論文寫作以及文章表現能力，為未來執筆碩論做準備。第二點是多國語言發展。具體來說，因為參加課程的學生裡，有大約一半的學生是留學生，透過與日本學生合作，讓日本學生檢查留學生的日文，而留學生將日本學生的日文翻譯成自己國家的母語，藉此來達到相輔相成的效果。也就是說，同一篇論文學生會完成日文，外文兩個版本。這不僅是為了將本書資訊推向國際，更是促進日本學生和國際學生之間的學習交流，並以多種語言來進行撰寫原稿，藉此以提高日本學生和國際學生的語感。

在這樣的背景下，我開始著手編輯本書，並且將10篇文章的手冊分成日文版，中文版二冊。當然由於初次嘗試，更是在有限時間內所編寫的成果，內容仍有許多不足之處。在此各位讀者如果能夠不吝指教，提出所發現到的任何問題，將不勝感激。誠懇希望本書能幫助您更深入了解以北大校園為主的札幌市。

為了編寫這本書，我要向2021年〈contents tourism論演習〉的學生表示感謝，他們貢獻了自己的手稿，互相校對並翻譯了文本。此外，也誠摯感謝cubo Web Works的久保絢女士提供非常漂亮的裝訂設計。

2021年2月1号

參考文獻

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』江別: NPO 法人北海道冒険芸術出版．

Seaton, P., Yamamura, T., Sugawa-Shimada, A. and Jang, K. (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』札幌: 北海道大学出版会，1-28．