HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	巻頭言 : 旅するコンテンツに捧ぐ
Author(s)	山村, 高淑
Citation	コンテンツツーリズム研究 : Journal of Contents Tourism Studies, 創刊準備号, 4-8
Issue Date	2011-12-31
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/47907
Type	column
Note	『コンテンツツーリズム研究/Journal of Contents Tourism Studies』【編集委員】岡本健・鎗水孝太
File Information	CTS0_4-8.pdf

Instructions for use

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

巻頭言　旅するコンテンツに捧ぐ

山村高淑

■和製英語としての「コンテンツツーリズム」

ここ数年来、我が国では「コンテンツツーリズム」という和製英語（海外では通じない）が人口に膾炙し始めた。私の記憶が正しければ、この語が公に使われる嚆矢となったのは、２００５年に国土交通省・経済産業省・文化庁が共同でまとめた「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」報告書である。

この報告書の中で「コンテンツツーリズム」という語は以下のように定義された。「地域に関わるコンテンツ（映画、テレビドラマ、小説、マンガ、ゲームなど）を活用して、観光と関連産業の振興を図ることを意図したツーリズム」（同報告書、４９頁）。そして、その「根幹は、地域に『コンテンツを通して醸成された地域固有の雰囲気・イメージ』としての『物語性』『テーマ性』を付加し、その物語性を観光資源として活用すること」と記されている。

そう、言い換えればこの報告書は、地域社会、特に地方行政に対し、地域の観光と産業を盛り上げるため、映画やアニメ、ゲームといったコンテンツをもっともっと積極的に活用しましょう、観光振興のコアはモノではなく「物語」なのですよ、というメッセージを送ったものであった。

■現在のコンテンツツーリズムに関する議論の主流は産業政策論と観光政策論

あの伝説となった『らき☆すた』をきっかけとした埼玉県旧鷲宮町のまちおこしが始まるのが２００７年であったのだから（鷲宮の事例がこうした国のメッセージとは全く関係なく生まれ、展

開したという事実を差し引いたとしても）、その２年も前にこうした報告書を出していた国の慧眼には恐れ入る。ただ単にハコモノを作ったり、伝統文化やご当地グルメをＰＲしたりするだけが観光振興ではない、こうしたタイプの観光振興もあるのだ、ということを国が公言したことで、地方行政も大いに動きやすくなったと思う。いずれにしてもその後のコンテンツツーリズムに関する取り組みの全国的な広がりを政策面で支えた重要な報告書であった。

その後のコンテンツツーリズムに関する議論も、基本的にこの報告書の考え方を踏襲している。すなわち、「製作者によるコンテンツの製作」と「地域社会におけるその活用」がコンテンツツーリズムの要である、という議論である。そもそも製作者がコンテンツを製作しなければ話は始まらないわけだし、そうしたコンテンツを地域側が実空間と結びつけて旅客受け入れをしなければツーリズムも成り立たない。だからこうした議論は間違いなく重要であり必要不可欠なものである。産業政策論、そして観光政策論として。

■旅とは産業である以前に、我々人間が生みだした文化である

しかし、聖地巡礼をしている当事者の方々から見れば、政策論としてはお説ごもっとも、しかし何か物足りない、というのが本音であろう。私もその一人だ。具体的に言えば、ファン＝旅行者と、旅におけるコンテンツの持つ意味やキャラクターのあり方に関する議論がすぽんと抜け落ちている感があるのだ。

もちろん、同報告書の目的はそうしたことまで議論することには無いので、報告書のあり方を批判しているのでは無い。ただ、同報告書のみならず、コンテンツツーリズムに関する議論、いやツーリズム全般に関する議論において、旅行者と資源の中身そのものに関する視点が足りていないのだ。

私達は、まさにこの点に注目したいと思う。コンテンツツーリズムの政策論的側面ではなく、社会・文化的側面に焦点を絞っていきたい。旅とは産業である以前に、我々人間が生みだした文化である、という点は忘れてはならないと思うのだ。

■日本の旅文化の流れに現在の現象を位置づけること

あまり一般には知られていないのだが、中世の寺社参詣や、江戸期の街道・宿場制度など、我が国は、世界的に見ても、古くから旅の文化を発展させてきた、旅の文化を豊かに引き継ぐ国である。我々現代人の旅好きも、世界に先駆けて多くの旅をしてきた先人たちから引き継ぐ性質なのである。とすれば、こうした日本の旅文化の延長線上に、昨今のコンテンツツーリズムを位置付け、説明していくことが可能なはずである（今後、わたし自身はこの

テーマに注力していきたいと思っている)。

例えば、聖地巡礼について考えてみよう。我が国では中世から聖地巡礼が盛んに行われてきているが、その中でも、四国遍路は極めて洗練されたシステムを構築し、現在でも老若男女を問わず盛に行われている巡礼の好例である。この四国遍路と昨今のアニメ聖地巡礼に共通する点は無いだろうか。

■「同行二人」を考える

四国八十八カ所を巡る旅人＝お遍路さんの旅装束、その背中には通常「同行二人」(どうぎょうにんにん)と書かれている。これはお遍路さんがたとえ一人旅であったとしても、その旅路にはいつも弘法大師・空海様が付き添って一緒に歩いて下さっている、そういう有難い言葉である。

この言葉は、すなわち、聖なる旅とは、聖なる存在と一緒に歩く旅だ、ということを教えている。弘法大師様と並べて論ずる不敬をご容赦頂きたいのだが、アニメファンにとっての聖地巡礼は、彼らファンにとっての聖なる存在＝大好きなキャラクターと一緒に歩く旅なのだ。そしてそうしたキャラクターゆかりの地が聖地なのだ。

宗教上の用語であった「聖地巡礼」という言葉を、これまでアニメファンのみならず、映画ファンもアイドルファンも、誰かから強要されたわけではなく、半ば無意識的に、大好きな存在のゆかりの地に旅することの意に用いてきた。この、無意識にも宗教とサブカルチャーとで同じ用語を使っているという平行進化的現象にこそ、既存の宗教的意味を超えたところでの「聖地巡礼」行為の持つ本質が隠されているはずなのだ。

また四国遍路には地元の方々が手厚く巡礼者をもてなす「お接待」の文化がある。この数年、アニメ聖地で起こっている旅行者と地域の皆さんとの心温まる交流は、こうした「お接待」の文化に通底するのではないかとも思う。

いずれにしてもこのあたりはもっと真剣に議論していく必要がありそうだ。

■旅するコンテンツ。ミームとしてのコンテンツ。

繰り返しになるが、先ほど触れた「同行二人」という考え方、これは人とコンテンツがともに旅をしていることを意味している。四国遍路では、「弘法大師様とその教義としての真言宗」というコンテンツ(キャラクターと哲学)と一緒に旅をしているわけだし、アニメ聖地巡礼では、アニメコンテンツ(大好きなキャラクターとそれを取り巻く作品世界)と一緒に旅をしているわけだ。

つまり人がコンテンツを運んでいるのだ。見方を変えれば、コ

ンテンツそのものが人に乗って動いていると考えても良い。コンテンツ自身が旅をしているのである。

文化を遺伝子になぞらえて、人から人へコピーされる情報「ミーム（meme）」として捉える考え方がある。そうしたミームに関する議論では、ミームは人を乗り物にして広まり、そして進化していく、とされる。一九七六年に動物行動学者のチャード・ドーキンスが著した *The Selfish Gene*（『利己的な遺伝子』）が初出であり、遺伝子（gene）とのアナロジーで論じられているため、敢えて単純化を恐れずに言えば、我々人間自身はvehicle（乗り物）であり、生物学的なプログラムが遺伝子、文化的なプログラムがミームであるという位置付けである。そして、我々自身に意志があるのではなく、遺伝子とミームそれぞれが、彼らの意志で乗り物としての我々を利用している、という考え方だ。

お前の体はただの乗り物、と言われれば、誰しもが愕然としてしまうのだが、しかし、現象としてのコンテンツツーリズムを見ていくうえでは非常に重要な考え方ではないかと思う。つまり、キャラクターや作品世界という情報＝コンテンツが、作品視聴によって一旦我々の脳内に入り、それを我々が舞台となった場所へ運ぶ。そしてそこで脳内のコンテンツは表現型としての何らかの行動を発動する。痛絵馬を画いたり、巡礼ノートを書いたり、グッズを買い集めたり、他のファンや地域の方々と交流したり…。そうしてコンテンツは、あたかも遺伝子が広まるかのように拡散、融合し、N次創作として次々と進化していく…と私はこの頃、こんなことを妄想的に、しかし真剣に考えている。

■読者の皆様へ

いずれにしても、コンテンツツーリズム研究会では、コンテンツツーリズムをめぐる諸現象を、人間の文化として多角的に分析し、問題提起していくところから始めてみたいと思う。今回の創刊準備号も、そうした趣旨に賛同してくれた面々が手弁当で集まっている。

ただお断りしておきたいのは、決して私がリーダーや責任者なのではなく、それこそ同人的に集まり、たまたま年長者だったが故にこの緒言を記すはめになった、という点である。あくまでも同人的自由論壇であり、大学や研究所の研究プロジェクトのように、大きな学術的・社会的目的を持って、計画的に進める性格のものではない点を、まずはここでお断りしておかなければならない。期待された方、済みません。

しかし、その分、所属先や既存の分野を超え、参加者の自由意思と直感と、そして一見不毛な飽くなきこだわりとで、完成度は低いものの、コンテンツツーリズムの本質に愛で迫る、血の通った議論にはなっていると思う。

こうした議論が、今後何らかの形で、日本の、いや世界のコン

テンツツーリズムを楽しくしていくことに貢献できれば望外の喜びである。

誠にもって、世に問うには荒削りの論集となりましたことをまずはお詫び申し上げるとともに、読者諸賢のご批評を乞う次第です。