HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	対話の生態系 ： コンテンツツーリズムの対話論的転回
Author(s)	山村, 高淑
Citation	Dialogical Field Studies, 2, 1-13
Issue Date	2026-09-02
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/100270
Rights(URL)	https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/
Type	journal article
File Information	DFS Vol.02 rev. 20260902.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

Dialogical Field Studies
Vol. 2

対話の生態系
——コンテンツツーリズムの対話論的転回

山村高淑

北海道大学観光学高等研究センター

2026 年 9 月 2 日

Dialogical Field Studies
Vol. 2
北海道大学観光学高等研究センター

対話の生態系
――コンテンツツーリズムの対話論的転回

The Dialogic Ecosystem
Toward a Dialogic Turn in Contents Tourism

山村高淑（北海道大学 観光学高等研究センター 教授）

1. はじめに

「コンテンツツーリズム」とは、「“コンテンツ”＝“人間の創作物としてのメディア作品の内容”、あるいはその内容の一部が、動機・資源となった観光形態」を指す（山村 2023: 45）。そしてその特徴は、メディア作品の内容が場所に意味を付与し、人の移動を誘発するとともに、人と場所、人と人（ホストとゲスト、ゲストとゲスト、ホストとホストなど）のあいだに新たな対話を生成し続ける点にある。つまり、コンテンツツーリズムとは、メディア作品を媒介として、人と場所、人と人との関係性が絶えず生成・更新される文化実践として理解することができる。

では、コンテンツツーリズムにおいて実際に移動しているものとは何なのだろうか。もちろん、人は移動する。しかし、移動しているのは人だけではない。コンテンツを介して、人々の記憶や感情、歴史認識、価値観、物語理解といった〈意味〉もまた、人から人へ、場所から場所へ、さらには世代から世代へと移動している。そして、そうした〈意味〉は、他者との対話や新たな経験を通して、そのつど変化していく。

〈意味〉もまた動く。

本稿では、このように対話を通じて生成・更新されながら移動する〈意味〉の動態を、〈意味のモビリティ（Mobility of Meanings）〉と呼ぶことにしたい。そして、この〈意味のモビリティ〉を出発点として、コンテンツを媒介とする対話がどのように生まれ、つながり、やがて〈対話の生態系〉を形成していくのかを考えてみたい。

2005 年に日本政府によって「コンテンツツーリズム」という政策用語が提示されて以来、国内外で様々な研究が行われてきた（Yamamura 2020＝2021）。その多くは、地域振興やファンダム形成に着目し、コンテンツを介した地域社会や人々の関係形成を明らかにしてきた。しかし、筆者自身がコンテンツツーリズム研究を進める中で、一つの問いが浮かび上がってきた。それは、コンテンツを契機として人が移動するとき、人とともに何が動いているのか、という問いである。

さて、この問いは、私たちを取り巻く社会環境においてますます重要になりつつあるように思う。今日、移動手段は多様化し、メディア技術も大きく発達している。その結果、私たちはより多くの場所を訪れ、これまで以上に多様な物語世界に触れるようになった。そして、同じ場所や出来事であっても、誰もがそこから同じ〈意味〉を見いだすわけではない。それを見る人の経験や価値観などによって、生まれる〈意味〉や物語は異なってくるのだ。

本稿は、これまで筆者らが提案してきた「物語世界（Narrative Worlds）」（山村 2021）、「コンテンツ化（Contentsization）」（Yamamura 2020＝2021: 12–15、山村 2021: 45–46）、戦争コンテンツをめぐる記憶の継承と解釈の対立（Yamamura and Seaton 2022）、「多声的景観（Multivoiced Landscapes）」（山村・張 2026）、「対話型フィールドワーク（Dialogical Field Studies: DFS）」（山村・張 2026）といった一連の議論を、〈対話点〉〈対話線〉〈対話網〉〈対話の生態系〉という視点から、改めて捉え直す試みである。

2. コンテンツツーリズムの対話論的転回
——物語世界から対話の生態系へ

2.1 コンテンツツーリズム研究の 20 年

日本におけるコンテンツツーリズム研究の成立過程とその理論的展開については、Yamamura（2020＝2021）において既に整理した。そこでは、日本におけるコンテンツツーリズム研究が、2005 年の日本国政府の政策概念としての「コンテンツツーリズム」を起点とする研究の系譜と、アニメ聖地巡礼研究を起点として発展した研究の系譜という二つの流れを持ちながら展開してきたことを示すとともに、分析対象を個々のメディア形式ではなく、「コンテンツ」そのものへと移すことの重要性について論じた。

その後、筆者らは、「物語世界（Narrative Worlds）」（山村 2021）や「コンテンツ化（Contentsization）」（Yamamura 2020＝2021: 12–15；山村 2021: 45–46）といった概念を導入することで、コンテンツの物語世界がメディアを横断しながら拡張し、人々のツーリズム実践を誘発していく動態的過程の理論化を進めてきた。

しかし、こうした研究を進める中で筆者の関心は、「物語世界の拡張」（山村 2021: 47）から、人とともに動く〈意味〉へと、次第に移っていった。

こうした問題意識は、その後、戦争コンテンツをめぐる記憶の継承や解釈の対立に関する研究（Yamamura and Seaton 2022）、「多声的景観（Multivoiced Landscapes）」の形成過程に関する研究（山村・張 2026）、そして、それを踏まえた「対話型フィールドワーク（Dialogical Field Studies: DFS）」の展開（山村・張 2026）へとつながっていった。

2.2 〈コンテンツ〉から〈意味〉へ

筆者の関心が、〈コンテンツを契機とした人の移動〉から、〈コンテンツを介して生成される《意味》の動態〉へと移る転機となったのは、戦争関連コンテンツをめぐる一連の研究であった（Yamamura and Seaton 2022）。コンテンツの聖地巡礼に関する従来の研究では、作品への共感や、特定の場所におけるファン同士、あるいはファンと地域住民との交流が分析の中心となることが多かった。しかし戦争コンテンツの場合、同じ作品を視聴しても、その人の世代や社会文化的背景などの違いによって、多様な解釈が生み出される。そして、作品解釈の違いをめぐり、ときに対立や葛藤を伴いながら対話を展開していたのだ（Koarai and Yamamura 2022）。

当初筆者らは、異なる社会や文化の中で共有される“imaginaries”（歴史・文化・場所に関する集合的な物語の構造）の相互関係の視点から、この現象を理解しようと試みた（Seaton and Yamamura 2022: 4–6）。しかし今振り返れば、そこで本質的に問われていたのは“imaginaries”そのものではなかったように思う。むしろ、それらを媒介として人々のあいだを移動し、生成され、共有され、さらに再解釈され続ける〈意味〉の動態ではなかったか。

さらに、「多声的景観」や「対話型フィールドワーク」（山村・張 2026）について考える中で、こうした〈意味〉は固定的なものではなく、異なる〈声〉の対話や相互作用を通じて絶えず生成され、更新され続けるものなのではないか、と考えるようになった。

2.3 〈意味のモビリティ〉という視座

本稿ではこのような、対話を通じて生成・更新されながら移動する〈意味〉の動態を、〈意味のモビリティ（Mobility of Meanings）〉と呼ぶことにしたい。

ここで考えたいのは、〈意味〉がただ移動するだけではない、ということである。人から人へ、場所から場所へと移動する中で、〈意味〉は他者との対話や異なる文脈と出会い、そのつど変化していく。そして、そこで生まれた新たな〈意味〉が、また別の人や場所へと移動していく。

例えば、一つの映画やアニメ作品は、鑑賞者の中に新たな物語理解や感情、すなわち〈意味〉を生み出したり、ロケ地や舞台となった場所に新たな〈意味〉を付与したりする。そうした〈意味〉は、SNS などを通じて共有され、旅行先では地域住民との対話を通じて再解釈される。あるいは、地場産品とのコラボレーションや二次創作が生まれることで、そこにまた新たな〈意味〉が生まれる。そして、そこで生まれた〈意味〉は再び他者へと共有され、新たな身体的移動や社会的実践を誘発していく。

3. 意味のモビリティ

3.1 〈意味〉を動態として捉える

では、そもそも〈意味〉が〈移動する〉と考えることは妥当なのだろうか？

この問いを考える上で重要な示唆を与えてくれるのが、ミハイル・バフチン（Mikhail Mikhailovich Bakhtin）の“dialogism（対話性）”と“polyphony（ポリフォニー）”をめぐる議論（Bakhtin 1984, 2021）、およびスタンリー・フィッシュ（Stanley Fish）の“interpretive communities（解釈共同体）”をめぐる議論（Fish 2004）である[1]。

ロシアの文芸批評家・思想家ミハイル・バフチンは、ドストエフスキーの小説を対象として対話論を展開した。その中心概念として提示したのが“polyphony（ポリフォニー：多声・多旋律）”である。バフチンが論じたのは、登場人物それぞれが独自の考えや価値観を持ち、各々の立場から語り合う小説のあり方であった。バフチンは、こうした一人ひとりの異なる考え方や世界の捉え方を〈声〉として捉えた。そして、それらの〈声〉が互いに交わりながらも、一つの価値観や視点へと収束せずに共存する小説を、“polyphonic novel（多声的な小説）”と呼んだ（Bakhtin 1984: 5-46, 2021: 430）。〈意味〉はあらかじめ与えられているのではない。異なる〈声〉どうしが応答し合う中で、そのつど生まれてくるのである。そもそもポリフォニーとは、異なる旋律がそれぞれの独立性を保ちながら、一つの音楽をつくり上げていく、という西洋音楽の考え方である。バフチンは、この音楽の考え方を文学に援用したわけだ。私なりの理解で言えば、バッハの音楽に典型的にみられる、いわゆる〈対位法（counterpoint）〉が、このポリフォニーをよく表していると思う。

一方、フィッシュは、作品をどのように読み、理解するのか、また何を意味あるものとして捉え、どのような根拠によってその解釈を正当化するのかについて、一定の解釈戦略や慣行を共有する人々の集まりがあることを指摘し、それを“interpretive communities（解釈共同体）”と呼んだ（Fish 1980, 2004）。つまり、フィッシュの考え方に依れば、同じテクストであっても、それを読む人々が共有する文化的背景や経験、知識、価値観などによって、異なる〈意味〉が生み出されうるのだ。

3.2 〈意味〉はいかに移動し、循環するのか

筆者らはこれまで、戦争関連コンテンツを対象とする研究において、戦争記憶や歴史認識が、メディア表象、観光実践、地域の語りを通じて絶えず再解釈されるプロセスを論じてきた（Yamamura and Seaton 2022）。そこでは、旅行者、地域住民、コンテンツ製作者、行政などが異なる解釈共同体を形成し、あるいは複数の解釈共同体を横断しながら、戦争をめぐる〈意味〉を共有し、ときには対立を経ながら更新していた。つまり、そこでは人々だけが移

[1] これらの議論のコンテンツツーリズムへの応用可能性については、拙著（山村 2022）において試論として論じている。

動していたのではない。戦争をめぐる〈意味〉そのものが、人々や場所、異なる解釈共同体のあいだを移動していたのである。

人はコンテンツに触れ、そこに何らかの〈意味〉を見いだすことで、実際にコンテンツに関連する場所を訪れることがある。しかし実際にその場所を訪れてみると、新たなことを知ったり、人と出会ったりする。そして、当初抱いていた〈意味〉が変わることもある。さらに、その〈意味〉がメディアなどを介して誰かに伝われば、今度はその人が新たな〈応答〉を返すことになる。その〈応答〉は、また誰かに伝わっていく……。

筆者らがこれまで“Contentsization（コンテンツ化）”として捉えてきた、一つの作品を起点としてアダプテーションや二次創作が連鎖し、コンテンツツーリズムが再生産されるプロセスも、このような〈応答〉の連鎖の一形態として読み直すことができる（Yamamura 2020＝2021: 12–15、山村 2021: 45–46）。

3.3 〈意味〉のモビリティの定義

以上の議論を踏まえ、本稿では、〈意味のモビリティ（Mobility of Meanings）〉を以下のように定義する。すなわち、〈コンテンツを媒介として生成された《意味》が、人々や共同体、場所、メディアのあいだを移動し、対話や相互作用を通じて絶えず変容・更新・循環していく動態的プロセス〉である。

また、こうした〈意味〉の移動とともに生まれる〈応答〉の連鎖を、本稿では〈応答の循環（Cycle of Response）〉と呼ぶことにしたい。ここでいう〈応答〉は、言葉による返答だけを指すものではない。例えば、ある作品を見て何かを感じる。ある場所を訪れ、そこに自分なりの〈意味〉を見いだす。そして、そこで感じたことを誰かに伝えたり、自ら新たな表現や実践を生み出したりする。ここでは、こうした行為を広く〈応答〉として捉えてみたい。

本稿ではこれまで、コンテンツツーリズムを対象として議論を進めてきた。しかし、ここで示した〈意味のモビリティ〉というプロセスは、コンテンツツーリズムに固有の現象ではない。むしろ、コンテンツツーリズムは、ツーリズムという営みが本来的にもつ対話的性格を、とりわけ鮮明なかたちで可視化する事例なのではないだろうか。

旅に出ることで、それまで見たことのない景色に出会う。そこで新たな人と出会うこともあれば、その土地の歴史を通して、すでにこの世にはいない人々と出会うこともある。そう考えると、ツーリズムとは、人と人、人と場所、人と歴史とのあいだに、新たな対話が始まる契機でもある。

4. 〈意味のモビリティ〉から〈対話の生態系〉へ——未来の対話可能性の形成

4.1 なぜコンテンツは人と場所を結びつけるのか

一つの作品をきっかけに、それまで互いに無関係だった人々が語り始めることがある。また、それまで何気なく見ていた神社や商店街が、作品を知ることで違って見えてくることもある。

こうした人や場所の結び付きを考える上で、筆者に大きな示唆を与えてくれたのが、アメリカの都市計画家ケヴィン・リンチによる都市のイメージをめぐる議論（Lynch 1960）である。リンチは、人々が都市をどのように認識するのかを、都市を構成する物理的要素の関係から捉えようとした[2]。

人、場所、モノ、歴史、記憶。一つの作品をきっかけとして、それまで互いに関係のなかったものが結び付くことがある。リンチの議論を手がかりにすれば、これらを〈点→線→網〉という関係として考えることができそうである。

そこで本稿では、新たな対話のきっかけとなる〈点〉を〈対話点〉、それらを結ぶ〈線〉を〈対話線〉、さらに複数の〈対話線〉が重なり合うことで生まれる〈網〉を〈対話網〉と呼んでみたい。

この〈網〉は完成することがない。新たな人と出会えば、そこからまた新たな〈線〉が生まれる。新たな場所を訪れれば、そこから別の〈点〉へとつながっていく。こうして〈網〉は少しずつ姿を変えていく。本稿では、このように対話によって新たな関係が生まれ、変わり続けていく状態を、〈対話の生態系（Dialogic Ecosystem）〉と呼ぶことにしたい。

4.2 〈対話の生態系〉はいかに維持され、更新されるのか

この生態系は、人・場所・モノ・歴史・記憶のあいだで〈応答〉が循環することによって維持され、更新されていく。

振り返ってみれば、これまで筆者らが考えてきたことも、この〈点→線→網→生態系〉という考え方で再整理できそうである。〈戦争関連コンテンツ〉を通して考えてきたのは、人が歴史と出会い、そこから新たな対話を始めるということであった。〈多声的景観〉では、異なる〈声〉が一つの場所に重なり合う様子を見てきた。〈物語世界〉では、作品を介して人や場所が結び付き、それぞれの解釈を重ね合わせながらその世界が拡張していた。そして〈コンテンツ化〉では、そこからまた新たな創作や実践が生まれ続けていた。

そう考えると、これまで別々に考えてきたこれらの議論が、〈対話点〉から〈対話線〉へ、

[2] リンチは、人々が都市を認識する際の基本的な物理的要素として、“paths（経路）”、“edges（境界）”、“districts（地区）”、“nodes（結節点）”、“landmarks（ランドマーク）”の五つを挙げた（Lynch 1960: 46–48）。本章で提案する〈点→線→網〉という考え方は、このうち特に、nodes（結節点）と paths（経路）が互いに関係し、複数の経路が結節点において交差・収束するという考え方から着想を得たものである。したがって、リンチの概念をそのままコンテンツツーリズムに適用するものではない点に留意されたい。

そして〈対話網〉へと、つながって見えてくる。そして〈対話型フィールドワーク〉は、まさにそうしたつながりを現場で見つけていくための方法だったのではないか。

4.3 私たちは、誰と、あるいは何と対話しているのか？

〈対話の生態系〉という視点からコンテンツツーリズムを捉え直してみると、〈どの作品か〉ではなく、〈誰と、あるいは何と対話しているのか〉という問いが浮かび上がってくる。

本節では、『らき☆すた』、『TOYAKO マンガ・アニメフェスタ』、『火垂るの墓』、そして『ゴジラ-1.0』という四つのコンテンツツーリズム事例を取り上げ、〈誰と、あるいは何と対話しているのか〉という視点から、それぞれの実践を捉え直してみたい。

『らき☆すた』

『らき☆すた』は、埼玉県久喜市（旧鷲宮町）の鷲宮神社が舞台モデルの一つとなったアニメ作品（原作はマンガ作品）であり、2007 年のテレビ放送後、多くのファンが神社を訪れる、いわゆる〈アニメ聖地巡礼〉の代表例となった。この現象は、これまでコンテンツツーリズムの代表的事例として論じられてきた（山村 2011 ほか）。

『らき☆すた』をきっかけに鷲宮を訪れたファンは、地域の人々と出会い、神社や商店街との関わりを深めていった。そしてそこに作品製作者や行政なども加わり、様々な交流が生まれていった。さらに、そうした出会いや交流が、また次の出会いへとつながってきた（山村・板倉編 2025）。

このように考えると、〈聖地〉とは、単に作品と結び付いた場所なのではない。そこには、まだ出会っていない誰かとの対話が始まる可能性もある。私はそうした場所を、〈未来の対話可能性〉を育む場所として捉えてみたい。

『TOYAKO マンガ・アニメフェスタ（TMAF）』

TMAF は、毎年 6 月の土日の二日間、洞爺湖温泉街全体がコスプレ可能ゾーンとなることで、コンテンツのジャンルを問わず多くのコスプレイヤーが国内外から集まるイベントである（TOYAKO マンガ・アニメフェスタ事業推進委員会 2026）。同イベントは 2010 年に第一回が開催されて以降、2026 年現在も継続中なのだが、一貫してその特徴は、特定の作品や場所を核としていない点にある。イベント当日は温泉街全体が会場となり、様々な作品のコスプレイヤーに加え、地域住民、観光事業者、行政、声優など、多くの人々がそこに集まる（Yamamura 2015）。異なるジャンル、異なる属性の主体が町全体を舞台として交錯し、多様な〈声〉が応答し合うことで、「多声的景観」（山村・張 2026）が生み出されているのだ。

このように、TOYAKO マンガ・アニメフェスタ会場としての洞爺湖温泉街は、特定の作品や場所にとらわれないことで、様々な作品や人々が集まり交わりながらその形を更新し

続ける、〈対話の生態系〉として捉えることができよう。

『火垂るの墓』

一方、戦争関連コンテンツに目を向けると、対話の対象は、さらに歴史や記憶へと広がっていく。ここではその典型例として『火垂るの墓』の事例を挙げておきたい。同作品は、1967年に野坂昭如が発表した小説を原作とし、1988 年に高畑勲監督によって劇場アニメ化されたものである。第二次世界大戦末期の神戸・西宮を舞台に、戦災の中を生きる兄妹を描いた作品であり、作品と関わりのある場所を訪れる旅も生み出してきた。筆者はこれまで、同作品について、製作者の意図と、観客・コンテンツツーリストの解釈とのあいだに生じる差異に注目し、戦争関連コンテンツをめぐる解釈の多様性について論じてきた（Yamamura 2022）。

『火垂るの墓』の舞台地を訪れると、作品の中で描かれた風景だけではなく、そこに残された戦争の記憶にも出会う。戦争を経験した人々の語りを聞くこともあれば、地域の人々と話すこともある。また、慰霊碑や記念空間を前にして、すでにこの世にはいない人々に思いを馳せることもある。そう考えると、ここで生まれる〈対話〉は、今を生きる人々のあいだだけのものではない。過去を生きた人々とのあいだにも、〈対話〉は始まり得るのだ。

『ゴジラ-1.0』

『ゴジラ-1.0』は、日本の怪獣映画（2023 年公開）であり、第二次世界大戦終戦後間もない日本を舞台に、人々とゴジラとの戦いを描く。

同作には、旧大日本帝国海軍の局地戦闘機〈震電〉が登場する。撮影のためにつくられた同機の実物大模型は、現在、筑前町立大刀洗平和記念館（福岡県）に展示されており、作品を見たファンが実際に足を運んでいる（Yamamura 2025）。

また劇中では、銀座の〈和光時計塔〉がゴジラによって破壊される。一方、現実の〈和光時計塔〉は、戦前から現在まで銀座の街に残り続けている。そして現在、そこを作品のファンが訪れている（Yamamura 2025）。

ここで興味深いのは、〈震電〉も〈和光時計塔〉も、作品の中では史実とは異なる歴史をたどっている点である。〈震電〉は、史実では試作機として開発されたものの実戦投入されなかったが、劇中ではゴジラとの戦いに投入される。一方、現実には戦火を免れた〈和光時計塔〉が、劇中ではゴジラによって破壊される。つまり、作品は史実をそのまま再現するのではなく、現実には起こらなかった出来事を描くことによって、〈別様であり得た歴史〉を提示しているのだ。

このような時間性は、ジャック・デリダ（Jacques Derrida）が“hauntology（亡霊論）”において論じた、すでに失われたものや、いまだ到来していないものが、あたかも亡霊のように現在へ作用し続けるという発想に近い（Derrida 1994）。『ゴジラ-1.0』に登場する〈震電〉や〈和光時計塔〉も、実際に起きた歴史だけではなく、起こらなかった歴史について考えることを私たちに促す。

〈もし別の選択がなされていたならば〉……

そう考えることで、私たちは〈別様であり得た歴史〉と対話することになる。そして、起こらなかった歴史について考えることは、実際に起きた歴史について、もう一度考えることにもつながっていくのである。

5. コンテンツツーリズム研究から新たなモビリティ研究へ

人は移動する。モノや情報も移動する。しかし、コンテンツツーリズムについて考えていくと、それだけではないことに気づく。

〈意味〉もまた動く、のだ。

本稿で提示した視点の射程は、コンテンツツーリズム研究やモビリティ研究にとどまるものではないと思う。人々の対話を通して新たな関係や〈意味〉が生まれ、それらがまた次の対話へとつながっていく現象は、コンテンツツーリズム以外にも、様々なところで起きているからだ。

戦争記憶、文化遺産、創造都市、地域デザイン、デジタルメディア。これまで別々に考えてきたこれらの研究も、〈対話の生態系〉という視点から、同じ土俵で議論が可能になるのかもしれない。

旅とは〈身体的移動を伴う場所への訪問〉である。

と同時に、旅とは〈対話〉である。

人は旅先で、誰かと出会い、何かを知り、何かを感じる。

そして、見たこと、聞いたこと、感じたことを、また誰かに伝える。

そこから、また新たな対話が始まる。

この網の中を、〈意味〉は動き続けていくのである。

補記　ジェフ・ベックのギターから

子供のころからジェフ・ベック（Jeff Beck）のギター曲が好きだった。彼のギターには〈声〉がある。まるでギターがしゃべり、歌っているようである。囁いたり、叫んだり、そして泣いたり。

私はジェフ・ベックに会ったことがない。それでも、彼のギターに耳を傾けていると、私の中に様々な感情や言葉が生まれ、そしてそれらが記憶となっていく。

ギターの〈声〉。ギターの〈独白〉。それへの〈傾聴〉。そして私の中で生まれる〈独白〉。ジェフ・ベックと私。ふたりの感情や語りは決して交わらない。しかし彼の音楽を聴いている瞬間、彼の〈独白〉と私の〈独白〉は、確かに同じ時空間に存在するのである。私は、彼の音楽を聴きながら、彼と〈対話〉をしている気持ちになる。

私は彼のギターを聴いていて、〈対話〉の始まりには、一人ひとりの孤独な〈語り〉＝〈独白〉がある、と考えるようになった。人には人それぞれの〈語り〉があり、土地には土地それぞれの〈語り〉がある。それぞれが固有の時間を生き、固有の〈物語〉を抱えている。そして誰かがその〈独白〉にそっと耳を澄ませる。〈傾聴〉するのだ。そうすると、その〈独白〉が、聴く者の内側に響き、そこに新たな語りが生まれる。そのとき初めて、〈対話〉が始まる……。〈独白〉への〈傾聴〉。それへの〈応答〉としての新たな〈独白〉。決して交わらない〈対話〉……。

さらにギター音楽に関連して言えば、ロックやメタルのバンドが技巧を極めていくと、どこかバッハ（J. S. Bach）を思わせるような、バロック音楽的な曲調になっていくことがある。私は子供のころから、それがずっと気になっていた。このことも、本稿を書きながら、なんとなく得心がいったように思う。つまり、ボーカル、リードギター、リズムギター、ベース、キーボード、ドラムなどのパートがそれぞれ、他のパートの〈独白〉に〈傾聴〉しながら、自分の〈声〉で〈独白〉する。どのパートが主役かわからなくなる状態。それぞれが別々の旋律を奏でている。どれか一つの旋律が他を支配するわけではない。それでも、それらが重なることで、一つの音楽になっている。バッハの音楽に典型的にみられる、いわゆる〈対位法（counterpoint）〉と同じ構成になっていくのだ。バフチンがドストエフスキーの小説世界を〈ポリフォニー〉という音楽用語で捉えたのも、こういうことだったのではないか？　もちろん、これは私の勝手な解釈であるのだが。

そう考えると、ジャズのジャム・セッションも同じなのかもしれない。誰かが音を出す。誰かがそれを聴く。そして、また別の音を返す。〈独白〉と〈傾聴〉の循環による〈ポリフォニー〉。

これはきっと音楽だけではない。旅先で出会う風景も、古い建物も、戦争の痕跡も、物語

や記憶も、私たちに何かを、〈独白〉として語りかけている。それに耳を澄ませていると、何かを感じたり、考えたりする。過去や場所、さらには会ったことのない人々との〈対話〉が始まるのだ。

そしておそらく、〈対話の生態系〉を生み出す一番小さな単位は、孤独な語りと、それにそっと耳を澄ませる誰かの存在なのだと思う。

ジェフ・ベックのギターを聴きながら、そんなことを考えている。

参考文献

Bakhtin, M. M. (1984). *Problems of Dostoevsky's poetics* (C. Emerson, Trans.). University of Minnesota Press. (Original work published 1963)

Bakhtin, M. M. (2021). *The dialogic imagination: Four essays* (C. Emerson & M. Holquist, Trans.). University of Texas Press.

Derrida, J. (1994). *Specters of Marx: The state of the debt, the work of mourning, and the new international* (P. Kamuf, Trans.). Routledge.

Fish, S. (1980). *Is there a text in this class? The authority of interpretive communities*. Harvard University Press.

Fish, S. (2004). Interpretive communities. In J. Rivkin & M. Ryan (Eds.), *Literary theory: An anthology* (2nd ed., pp. 217–221). Blackwell Publishing.

Koarai, R., & Yamamura, T. (2022). Fantasy wars and their real-life inspirations: Tourism and international conflicts caused by *Attack on Titan*. In T. Yamamura & P. Seaton (Eds.), *War as entertainment and contents tourism in Japan* (pp. 140–144). Routledge.

Lynch, K. (1960). *The image of the city*. MIT Press.

Seaton, P., & Yamamura, T. (2022). Theorizing war-related contents tourism. In T. Yamamura & P. Seaton (Eds.), *War as entertainment and contents tourism in Japan* (pp. 1–18). Routledge.

TOYAKO マンガ・アニメフェスタ事業推進委員会（2026）『TOYAKO マンガ・アニメフェスタ公式サイト』（2026 年 8 月 6 日取得、https://tmaf.toyako-prj.net/）.

山村高淑（2011）『アニメ・マンガで地域振興――まちのファンを生むコンテンツツーリズム開発法』東京法令出版.

Yamamura, T. (2015). Experience-based consumption in a dramatized space: The history of the Toyako Manga Anime Festa. In K. Nishikawa, P. Seaton, & T. Yamamura (Eds.), *The theory and practice of contents tourism* (pp. 40–45). Research Faculty of Media and Communication, Hokkaido University.

Yamamura, T. (2020). Introduction: Contents tourism beyond anime tourism. In T. Yamamura & P. Seaton (Eds.), *Contents tourism and pop culture fandom: Transnational tourist experiences* (pp. 1–16). Channel View Publications.（山村高淑訳、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、pp. 1–28.）

山村高淑（2021）「コンテンツツーリズムで読み解く拡張現実化する社会――拡張し続ける物語世界とツーリズム実践について」山田義裕・岡本亮輔編『いま私たちをつなぐもの――拡張現実時代の観光とメディア』弘文堂、pp. 41–60.

山村高淑（2022）「コンテンツツーリズムの理論的枠組み構築に向けた若干の試論」石毛弓・谷村要編『コンテンツツーリズムと文化遺産』水声社、pp. 45–78.

Yamamura, T. (2022). Travelling *Grave of the Fireflies*: The gap between creators' intentions and audiences'/tourists' interpretations. In T. Yamamura & P. Seaton (Eds.), *War as entertainment and contents tourism in Japan* (pp. 106‐110). Routledge.

Yamamura, T., & Seaton, P. (Eds.). (2022). *War as entertainment and contents tourism in Japan*. Routledge.

山村高淑（2023）「コンテンツツーリズムと自治体――コンテンツツーリズムの定義・歴史・特性と自治体のかかわり方――」『都市とガバナンス』第 40 号、公益財団法人日本都市センター、pp. 44–52.

Yamamura, T. (2025). *Case of Godzilla Minus One*. Oral presentation in the roundtable "Ghostly Media and Popular Culture: An Anthropological Approach to Invisible Presences in East Asian Media," 2025 Annual Meeting of the American Anthropological Association, New Orleans, LA, November 22, 2025.

山村高淑・板倉篤史編（2025）『アニメツーリズムのこれまでとこれから 第 1 部――声優・福原香織さんに聞く「声のお仕事」が変える観光まちづくり（座談会録）』、北海道大学観光学高等研究センター.

山村高淑・張天新（2026）「多声的景観――文化的多様性と汎対話性をめぐる試論」『Dialogical Field Studies』Vol. 1、北海道大学観光学高等研究センター、pp. 1–17.