HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	コンテンツツーリズム研究における3つの視座について ： クリエイターへの視座、アダプテーションの視座、作品に込められた意図とその解釈に対する視座
Author(s)	山村, 高淑
Citation	北海道大学観光学高等研究センター コンテンツツーリズム研究チーム ニュースレター, 1, 1-8
Issue Date	2022-03-18
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/84477
Type	article
File Information	CTRUs vol.001.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

CTRUs Contents Tourism Research Updates
Vol. 001 / 18 March 2022
北海道大学観光学高等研究センター
コンテンツツーリズム研究チーム
ニュースレター
Center for Advanced Tourism Studies
Hokkaido University, Japan

◆コンテンツツーリズム研究における 3 つの視座について

――クリエイターへの視座、アダプテーションの視座、作品に込められた意図とその解釈に対する視座――

山村高淑 [1]

※ 本稿は、2022 年 2 月 19 日にオンラインで開催された国際会議「2022 次世代日韓研究者学術大会」（主催：国際交流基金ソウル日本文化センター ， 共催：財団法人李健熙韓日交流財団）において、筆者がディスカッサントとして、李正薫氏の発表「日本社会の変化に伴うジブリアニメーション聖地巡礼の変化:『コクリコ坂から』と『耳をすませば』の事例の比較を通じて」に対して行ったコメントの内容を、主催者の許可を得て文章化したものです。

総評

この度は、このような素晴らしい会議で発言をさせて頂く機会を下さいました主催者の皆様に心から御礼申し上げます。また、座長の金泳徳先生（慶南文化芸術振興院）、大会事務局の具明會先生（韓国外国語大学日本言語文化学部）の両先生には大変お世話になりました。ありがとうございました。

李正薫さんのご発表、大変興味深く拝読・拝聴致しました。李さんのご研究は、最新のコンテンツツーリズム研究のレビューを踏まえ、それらの問題点を指摘したうえで、いわゆる〈アニメ聖地巡礼ブーム〉以前――2006-2007 年よりも前の時代――に作られた作品がどのようなコンテンツツーリズムを生みだしているのか、その実態と背景を詳細に検討しています。そして、そうした検討結果を踏まえ、従来のコンテンツツーリズム研究の持つ課題と限界性を浮かび上がらせることに成功しています。そこからは、こうした課題と限界性を乗り越えていくための示唆を読み取ることができます。まずはこれらの点を高く評価したいと思います。

さて、今申し上げました、李さんのご研究から示唆される、従来のコンテンツツーリズム研究の持つ課題と限界性を乗り越えていくための論点――言い換えれば、今後のコンテン

[1] 北海道大学観光学高等研究センター 教授

ツツーリズム研究において重視すべき視座――について、以下、大きく三点に分けてコメントをさせて頂ければと存じます。すなわち、第一に〈クリエイターへの視座〉、第二に〈アダプテーションの視座〉、第三に〈作品に込められた意図とその解釈に対する視座〉、の三点です。実はこれら三点は、私が日々感じております、コンテンツツーリズム研究の課題でもあります。まずはこれから、この三点を簡単にまとめつつ、コメントとさせていただきたいと思います。そして、その後、いくつかご質問をさせて頂ければ幸いです。

三つのコメント

(1) クリエイターへの視座

コンテンツツーリズムに関わる三つの主体（ファン、地域社会、製作者・権利者）のうち、これまでの研究のほとんどが、ファンか地域社会のいずれか、あるいはファンと地域社会の関係性に着目したものでした。製作者・権利者、とりわけクリエイターに着目した研究はいまだ数少ないのが実情です。しかし、コンテンツツーリズムにおいて消費される物語世界を生み出しているのは、第一義的に、クリエイターたちです。したがって、コンテンツツーリズム現象を読み解いていくためには、まずはクリエイターが作品に込めた意図や、作品が製作された背景を知ることが極めて重要となります。言い換えれば、コンテンツツーリズム研究はまずここから始めなければならない、と私自身は考えています。その意味で、李さんのご研究は、クリエイター側の証言記録を丁寧に調べられていて、非常に良いアプローチだと思いますし、大変な好感を持ちました。

さて、李さんが今回取り上げた作品では、そうしたクリエイター自身が、最初にロケハン（ロケーションハンティング）という旅、ツーリズム実践を行っています。このロケハンというのは、言うならば、クリエイター自身が、原作をきっかけとして行うコンテンツツーリズムの実践です。まさにこの点がコンテンツツーリズム現象のベースとなる部分であり、非常に重要なわけです。今回のご発表で李さんがロケハンについて言及している点は、この意味で非常に評価できます。

そしてクリエイターに注目する上で、スタジオジブリ作品のクリエイターに注目した点はまさに適切だったと思います。というのも、李さんもご存じの通り、日本のアニメーション史における本格的ロケハンのルーツは、1974 年に放送された TV アニメーションシリーズ『アルプスの少女ハイジ』（ロケハンの実施は 1973 年夏）です。そしてその時ロケハンをしたのが、高畑勲氏、宮崎駿氏、小田部羊一氏らです（山村 2021: 104）。そしてご存じのとおり、高畑氏、宮崎氏はその後スタジオジブリを立ち上げていくわけです。

今回、李さんのご研究におけるリサーチ・クエスチョンのひとつが、「2006-2007 年以前の作品にも『アニメ聖地巡礼』を呼び起こす力がある理由を確認したい」というものでした。この点から言えば、1974 年に TV 放送された『アルプスの少女ハイジ』は、ロケハンがベー

スとなりつつ、アニメ聖地巡礼現象を 50 年近くも生み続けています。つまり、最も古い――長期間継続している――アニメ聖地巡礼の事例と言えるわけです。

今回李さんが取り上げられたふたつのジブリ作品には、このハイジから始まる「ファンタジーにおけるリアリズムの徹底的な追及」（山村 2021: 110）――フィクションであるからこそ、リアリティを生むためにはロケハンによる現地の詳細な取材が重要である――という強い信念、思想が受け継がれているように私は思います。具体的に言えば、高畑氏、宮崎氏の影響を強く受けたその後の監督たち、押井守氏、庵野秀明氏、片渕須直氏などは、徹底したロケハンを行う作風――〈日本アニメにおけるロケハン文化〉と呼ぶべきもの――を継承・定着させます。『耳をすませば』の近藤喜文監督、『コクリコ坂から』の宮崎吾朗監督も、この文脈で理解するとわかりやすいと思うのです。

いずれにせよ、こうした〈ロケハン文化〉の持つ思想的側面は、〈デジタル写真を取り込み加工することでアニメーション作品の背景画をより効率的・効果的に制作することが可能となった〉という近年のアニメーション制作における技術論的な議論とは明らかに一線を画す論点です。『耳をすませば』と『コクリコ坂から』を論じるうえでは、実はここが非常に重要な論点であり、本研究でもっと強調しても良かったかもしれません。

(2) アダプテーションという視座

これまでのコンテンツツーリズム研究は、メディア形式を横断したアダプテーション（改作・翻案）への視座が非常に弱いという問題点がありました。ご存じのとおり、例えば、原作マンガからアニメ作品へ、そして実写映画へ、等々、今やコンテンツはメディアの枠を超えてアダプテーションされるのがごく普通の現象です。そうしたアダプテーションによるダイナミズムがツーリズムに与える影響を捉えていくのが、〈メディア形式〉ではなく〈コンテンツそのもの〉に着目する〈コンテンツツーリズム〉アプローチの利点です。

しかしながら既往研究の多くが、アニメーションというメディアにのみ着目した、いわゆる〈アニメツーリズム〉という限定的な枠組みで議論を進めてきました。原作を持たないオリジナルアニメーション作品であれば、そうした議論も成立します。しかしながら、マンガやライトノベルなど原作を持つアニメーション作品についての研究においても、多くの場合で、原作の存在を無視してしまっているのが現状です。言い換えれば、原作が物語世界や観光実践に及ぼす影響をあえて無視してしまっているように見受けられることが多いのです。

一方、本研究は原作マンガの重要性を明確に指摘し、原作マンガとアニメ化作品との間で、どのようなアダプテーションが起こったのかを詳細に記述しています。この点で、非常に良いアプローチをとられたなと感じます。原作マンガを翻案してアニメ化する際に、アニメーション制作陣によって原作がどのように再解釈され、物語世界はどのように再構築されたのか？　その際、ロケハンという行為、ロケ地の存在は物語世界にどのように関わってくるのか？　さらに、ファンはこうしたアダプテーションの中で、作品世界とそれに関連する場

所をどのように解釈し消費するのか？　この辺りが、他のツーリズム研究とは異なる、コンテンツツーリズム研究が持つ特徴的な視座、コンテンツツーリズム研究の醍醐味なのだと思います。

(3) 作品に込められた意図と、その解釈に対する視点

そして三点目が、〈主体間で物語世界に対する解釈にギャップがある〉、という点です。具体的に申し上げますと、例えば、〈クリエイターが作品に込めた思い〉と、〈視聴者・ファンによる作品の読み解き方・解釈〉の間で、往々にして齟齬が生じている、という点です。

例えばジブリ作品における、その顕著な例として、高畑勲監督の『火垂の墓』（1988）を挙げることがでます。詳しくは、拙著（Yamamura 2022)で詳しく書かせて頂いたのですが、原作者である野坂昭如氏も、監督である高畑勲氏も、江戸時代の人形浄瑠璃や歌舞伎のジャンルである「心中物」（男女の情死を題材とした物語）の物語構造を用いて、兄と妹の死への道ゆきを純粋に描くという意図を持って作品を描いており、「反戦小説」「反戦映画」にする意図はなかったと言います。しかしその一方で、日本の読者・視聴者の多くはこの作品を「反戦小説」「反戦映画」と受け取ります（Yamamura 2022）。そしてさらに言えば――とりわけ戦争の描かれ方に対する解釈という点においては――日本人読者・視聴者と韓国人読者・視聴者の間で、この作品の解釈の仕方に大きな違いがあります。このように主体間で物語世界に対する解釈のギャップが存在するのです。このことは、「解釈共同体（interpretive community）」の違いとも言えます（Seaton and Yamamura 2022: 6-7）。今回のシンポジウムの趣旨に則して言えば、日韓の文化交流・相互理解にこうしたコンテンツが貢献しうるかどうか、という大きなテーマもその延長線上に見えてきます。

□欲を言えば、こうした点について、今回のご研究で、もう少し具体的に踏み込んで頂ければ、より良かったと感じました。と言いますのも、今回取り上げられた二作品は、両作品ともに、クリエイターが作品に込めた思いが非常に強い――ある意味、特徴的な――作品です。もちろん、そうしたクリエイターの思い入れについて、本研究では非常に詳しく整理されていらっしゃいます。これは大きな功績だと思うんですね。だからこそ、そうしたクリエイターの思いが、ゆかりの地を巡る〈巡礼者たち〉にどのように解釈・理解されているのか、あるいは誤解されているのか、どのようなギャップが存在するのか、といったあたりにまで踏み込んで欲しかったと思います。こうしたいわゆるクリエイターとコンテンツ消費者との間のコミュニケーションにおける、〈エンコーディング〉と〈デコーディング〉の問題は、コンテンツツーリズム以外のツーリズム現象においても、ホスト・ゲスト間など、多様な主体間での〈エンコーディング〉と〈デコーディング〉の問題として見出すことができます。つまり、多様な主体間の交流行為としてのツーリズムにおける普遍的且つ本質的な問題なのです。なお、コンテンツツーリズムは虚構の世界を扱います。そして虚構の世界というのは、表現や解釈の幅が極めて広い。であるが故に、おそらく、コンテンツツーリズムにおいて、〈エンコーディング〉と〈デコーディング〉の問題が複雑な様相を呈することが多いの

かも知れません。

さらに言えば、実はここが李さんのご研究の今後の大きな可能性（李さんのアプローチの特性を生かせるポイント）だと思うのですが、同じ作品の制作に携わったクリエイターの間でも、作品に込めた思いは違いますよね。『耳をすませば』における宮崎駿氏と近藤喜文氏、『コクリコ坂から』における宮崎駿氏と宮崎吾朗氏、そして鈴木敏夫氏の間。さらに言えば、原作者とアニメ制作者の間にも思いの違いがあるかも知れません。そうした微妙なギャップが作品にどう表れ、それがツーリズム現象にどのような影響を与え得るのか？　この辺りは未開拓の研究分野なのですが、とりわけジブリ作品を語るときには、非常に重要な論点であると思いますし、個人的に興味がある点です。

以上三点が、私からのコメントです。いずれにしても大変精度の高い、秀逸な研究だと感じました。いろいろと学ばせて頂きました。ありがとうございました。

ご質問

続いて何点かご質問申し上げます。

【質問 1】映画上映時の日本の社会背景とその後の聖地巡礼への影響について

今回取り上げられたふたつの作品が上映された年は、それぞれ、日本の歴史の中でも未曽有の大災害が発生した年でした。すなわち、『耳をすませば』が公開された 1995 年は、地下鉄サリン事件が発生した年（ちなみに、テレビアニメーション作品『新世紀エヴァンゲリオン』の放送開始、劇場アニメ『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』の公開も同年）、『コクリコ坂から』が公開された 2011 年は、東日本大震災ならびにそれに伴う福島第一原発事故が発生した年でした。こうした社会的背景は、作品の社会での受け取られ方や、その後の聖地巡礼のあり方に、大きな影響を与えたと考えられます。この辺りについて、今回のご発表では考察されていらっしゃいませんでしたが、李さんは、どのようにお考えになりますか？

【質問 2】非ロケ地型の聖地巡礼について

李さんのご発表で、韓国のウミ山の話がありました。広島大学の張慶在先生が書籍で詳しく論じていますね（張 2021）。先程、私の方から、アニメ聖地巡礼におけるロケハンの重要性を申し上げましたが、実はジブリ作品には、特定の舞台地がない、あるいは、ロケ地が明確ではない作品――実在するいろいろな場所を参考にしつつも架空の舞台を創作している作品――が多く存在します。しかし、こうした作品に関連して、〈何となく作品の風景に似ている〉という理由で、作品と全く関係性を持たない場所が、ファンの間で聖地巡礼の目

的地になる例が見られます。例えば、『魔女の宅急便』のファンが、オーストラリアのタスマニア島ロスビレッジにあるロスベーカリーというパン屋さんを訪ねる例（Jang and Yamamura 2020）や、『千と千尋の神隠し』のファンが、台湾の九分という街を訪ねる例は、その顕著な例だと思います。ファンのイマジネーションが、作品と全く関係のない場所を旅行目的地にしてしまうんですね。

実はこうした、〈ロケ地型の聖地巡礼〉と、〈非ロケ地・イマジネーション型聖地巡礼〉の例が、ジブリ作品には混在しているわけです。そして非常に興味深いのは、ロケ地や舞台モデルではない、作品と関係の無い場所では、通常、聖地巡礼は起こらないのですが、ジブリ作品の場合、こうした場所がファンの間で聖地になる例が多い。〈非ロケ地・イマジネーション型聖地巡礼〉の例が多いんですね。では、それは一体何故なのか？　この辺りは、実は、今回の李さんのご研究を発展させていくと、本質的なところで見えてくるように思います。何故こうした〈非ロケ地・イマジネーション型聖地巡礼〉の例がジブリ作品では生まれ易いのか？　李さんのご見解をお伺いできれば嬉しいです。

【質問 3】持続可能性について

『耳をすませば』の聖地巡礼現象は、映画上映から 25 年以上たった今でも、全く衰えることがありません。この辺り、李さんがご発表でおっしゃっていた、「何年かに一度、日テレの金曜ロードショーで放送される」という点が非常に大きく、定期的にかつてのファンにリマインドをする、そして新たなファンを生む、という効果を持っています。それ以外にも、同作品の内容が時代を超えて共感を呼ぶ、時代を超えて古くならない内容であることも重要な理由になるのだと思います。

実はツーリズム研究の観点から言えば、〈観光目的地の持続可能性〉は、極めて重要なテーマです。この観点から、李さんのお考えをお聞きしたいのですが、持続可能なコンテンツツーリズムの目的地になるためには、どのような要件が必要だと思われますか？

【質問 4】あえて現地に行く理由

アニメ製作者にとっても、視聴者にとっても、コンテンツの製作・消費という観点から敢えて言えば、現地に行く必要はありません。しかし、何故現地に行くのでしょうか？　クリエイターがロケハンという旅に出ることの重要性については、高畑氏や宮崎氏のこれまでの発言から非常に良く理解することができます。その一方で、視聴者が画面での視聴だけで満足せず、敢えてゆかりの地に赴くのは何故なのでしょうか？　どのように説明できるでしょうか？　根源的な質問になってしまうのですが、是非、李さんのお考えをお聞かせ頂けましたら幸いです。

以上、4 つのご質問です。この度は、このような貴重な機会を頂戴致しましたことに、改めて厚く御礼を申し上げます。また、日韓の学術交流の益々の活性化・発展を心から祈念申

し上げております。本日は誠に有難うございました。

参考文献

張慶在（2021）「コンテンツツーリズムと宗教的想像力」山村高淑・フィリップシートン編『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、179-194.

Jang, K. and Yamamura, T. (2020) Creative fandoms and the mediatized sacred sites. In M. Månsson, A. Buchmann, C. Cassinger and L. Eskilsson (eds) *The Routledge Companion to Media and Tourism* (pp.307-315). London: Routledge.

Seaton, P. and Yamamura, T. (2022) Theorizing war-related contents tourism. In T. Yamamura and P. Seaton (eds) *War as Entertainment and Contents Tourism in Japan* (pp. 1-18). London: Routledge.

山村高淑（2021）「ハイジを旅する――日本のアニメーションが生んだ越境型コンテンツツーリズム」山村高淑・フィリップシートン編『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、101-131.

Yamamura, T. (2022) Travelling Grave of the Fireflies: The gap between creators' intentions and audiences'/tourists' interpretations. In T. Yamamura and P. Seaton (eds) *War as Entertainment and Contents Tourism in Japan* (pp. 106-110). London: Routledge.

関連リンク

2022 次世代日韓研究者学術大会（2022 年 2 月 19 日）梗概集、http://jfs-niken.org/data/conference/%ED%94%84%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9E%A8%EB%B6%81.pdf

CTRUs: Contents Tourism Research Updates　Vol.001
2022 年 3 月 18 日発行

著者　：山村高淑（北海道大学観光学高等研究センター教授）
© 2022 YAMAMURA Takayoshi
発行　：北海道大学観光学高等研究センター コンテンツツーリズム研究チーム
〒060-0817　札幌市北区北 17 条西 8 丁目
編集責任者　：山村高淑（北海道大学観光学高等研究センター教授）
電話　：011-706-5382
FAX　：011-706-5362
e-mail　：CTRUs@cats.hokudai.ac.jp
URL　：https://www.cats.hokudai.ac.jp/