



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	『Pokémon LEGENDS アルセウス』が誘う時空を超えた北海道ツーリズム : コンテンツツーリズム現象がもつ重層性への示唆
Author(s)	小新井, 涼; Koarai, Ryo
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, 2, 1-11
Issue Date	2022-04-07
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/84748
Type	article
File Information	CTRUs vol.002.pdf



◆ 『Pokémon LEGENDS アルセウス』が誘う

時空を超えた北海道ツーリズム

——コンテンツツーリズム現象がもつ重層性への示唆——

小新井涼¹

0. 『Pokémon LEGENDS アルセウス』が誘うツーリズム

世界的人気を誇るゲームタイトル『ポケットモンスター（以下『ポケモン』）』。その最新作である『Pokémon LEGENDS アルセウス（以下『アルセウス』）』²は、プレイヤー達の〈北海道に行ってみよう〉という想いを強く掻き立てる作品となっている³。

ご存知の通り『ポケモン』シリーズは、我々の住む現実世界の国や地域ではなく、現実には存在しないフィクションの世界を舞台としている。それにもかかわらず、人々を現実世界、具体的には〈北海道〉へのツーリズムへと誘うのは一体何故なのか。本稿では、『アルセウス』が誘発し得る、時空を超越したツーリズムの特徴について考察する。

1. 『アルセウス』と北海道との関係

前述の通り、『ポケモン』シリーズはフィクションの世界を舞台としている。しかしシリーズファンには既知の通り、作中の〈カントー〉は関東、〈ジョウト〉は関西、〈ガラル〉は英国等、それぞれの舞台には、モチーフとなったとされる地域が存在する（Nintendo Online Magazine 2000）。

今回取り上げる『アルセウス』の舞台となっているのは、自然豊かな土地〈ヒスイ地方〉。

¹ 北海道大学大学院国際広報メディア観光学院

² 以下、『アルセウス』のストーリーに関する重要なネタバレは含まないが、ゲーム内の情報が多分に含まれることに留意されたい。また、本稿の内容はあくまで個人による非公式・非営利目的の学術報告であり、任天堂及びその他作品権利元の意向とは一切関係していない。

³ 2022年3月現在、未だコロナ禍で気軽に北海道旅行を行うことは難しい状況は続いているが、実際にSNSでは、『アルセウス』のプレイをきっかけにプレイヤーが〈北海道に行きたい〉〈また北海道に行きたい〉と投稿する姿が散見される。

「やがてシンオウ地方という名で呼ばれるようになる」(『Pokémon LEGENDS アルセウス』公式サイト 2022) との説明の通り、『ポケットモンスター ダイヤモンド・パール』の舞台となった〈シンオウ地方〉の〈過去の姿〉とされている。そしてその〈シンオウ地方〉のモチーフとなった地域こそが、北海道なのである。つまり『アルセウス』の舞台〈ヒスイ地方〉は、同じ北海道でも、1800年代半ば以降の開拓時代を彷彿させる〈過去の北海道〉がモチーフとなっているのだ(米村 2022, ジスマロック 2022)。

そんな本作が誘発し得るツーリズムは、〈ゲームを動機とする〉点では、関連作品の『ポケモン GO』をきっかけとしたツーリズムとも通ずる。しかし、ゲームプレイの一環として移動を要する『ポケモン GO』と違い、『アルセウス』は、外に出かけずともプレイが可能である点で、動機の性質は異なってくる。また、シンプルに舞台のモチーフとなった場所を訪れるツーリズムとの違いとしては、モチーフとなった地域の過去——北海道の開拓時代——にまで思いを馳せるという、ある種のヘリテージツーリズム⁴的要素を持つ点であると言えるだろう。

では具体的にプレイヤーは、『アルセウス』によって、フィクションの〈ヒスイ地方〉と現実世界の北海道との間にどのような繋がりを感じ、どのようなツーリズムを誘発され得るのだろうか。具体的な事例と共に、その可能性を考えていきたい。

2. 空間を超える『アルセウス』巡礼：フィクションと現実を繋ぐツーリズム

建造物—北海道庁旧本庁舎と〈ギンガ団本部〉

フィクションの〈ヒスイ地方〉と現実世界の北海道との繋がりを視覚的に感じられるものとしては、いくつかの特徴的な建造物がある。たとえば、プレイヤーがまさきに現実世界でゲームの世界との繋がりを感じられる場所としては、札幌の観光名所としても馴染みの北海道庁旧本庁舎が挙げられるだろう。

写真1からも分かる通り、この北海道庁旧本庁舎は、プレイヤーが所属する〈ギンガ団〉の本部を彷彿させる建造物となっている。また、「[赤れんが庁舎パンフレット](#)」(北海道総務部総務課 n.d.)を見ると、赤煉瓦造りの外観だけでなく、その内装——赤い絨毯や階段、扉や窓など——も、ゲーム内の〈ギンガ団本部〉との繋がりを強く感じさせてくれることが分かる。

⁴ 目的地の属性だけでなく、観光客の認識や観光動機にも焦点を当てた Poria *et al.* (2001) によると、ヘリテージツーリズムは、「観光者自身によってヘリテージ特性を持つと認識された場所への訪問が主な動機となる観光のサブグループ(筆者意識)(原文: A subgroup of tourism, in which the main motivation for visiting a site is based on the place's heritage characteristics according to the tourists' perception of their own heritage.)」(Poria *et al.* 2001) と定義されている。



写真 1. 北海道庁旧本庁舎外観、2018 年 3 月 2 日筆者撮影

〈ギンガ団本部〉は、モチーフが道庁旧本庁舎であると明言はされていないものの、そのイメージは強く反映されていて、北海道庁旧本庁舎を一度でも訪れたことがある人であれば、たとえゲームをプレイしていなくても、同ゲームの「[紹介映像](#)」([Nintendo 公式チャンネル 2022](#))を見るだけで道庁旧本庁舎だとわかるほどである。

地形—洞爺湖と〈シンジ湖〉

ゲームプレイ中に北海道との繋がりを感じられるポイントとしては、〈ヒスイ地方〉の地形も挙げられる。そもそも[ゲーム画面中のマップ](#)に描かれた〈ヒスイ地方〉全体の地形からも、そのモチーフが北海道であることは一目瞭然だ。また、マップに描かれた詳細な地形の中には、北海道各地の実際の地形と共通する点も複数存在する。

たとえば、ゲーム内〈ヒスイ地方〉南西部〈黒曜の原野〉内にある湖〈シンジ湖〉は、同じく北海道南西部に位置する洞爺湖を彷彿させる位置に存在する。そうした地図上の位置関係もさることながら、両者の共通点としては、それぞれの湖に浮かぶ島の存在も大きなポイントと言えるだろう（写真 2）。また、ゲーム内〈ヒスイ地方〉東部〈紅蓮の湿地〉にある〈リッシ湖〉は、同じく北海道東部にある屈斜路湖⁵を彷彿させる位置に存在し、両者共に

⁵ 〈リッシ湖〉のモデルは屈斜路湖ではないかという声の他、モデルは阿寒湖ではないかというプレイヤー

湖に浮かぶ島を持つ。どちらも〈ここがモデルである〉と明言されている訳ではないが、そうした地理的な位置関係や地形から、ゲーム内と現実世界の北海道との繋がりを強く感じることができるスポットとなっている。



写真 2. 洞爺湖、2019 年 6 月 23 日筆者撮影

料理—イモモチ

現実世界の北海道で、〈ヒスイ地方〉との繋がりを感ずることができるのは、特定の場所や地域に限らない。ゲームの要所で度々登場し、プレイヤー達に振る舞われる料理〈イモモチ〉は、周知の通り、北海道の郷土料理でもあり、現在も道の駅をはじめとする北海道の各所で手軽に食べることができる定番グルメでもある（写真 3）。手作りすることで北海道外でも食すことはできる⁶が、北海道の悠大な自然に囲まれて食べるイモモチは、味覚と嗅覚に加え、視覚（景色）や聴覚（風や鳥の声）、触覚（冷たい空気）といった五感全体で〈ヒスイ地方〉へと没入させてくれることだろう。⁷

一の声もある。

⁶ 実際に、大西（2022）をはじめ、ネット媒体や SNS では、アルセウスをきっかけにしたレシピの共有や、イモモチを実際に調理したゲームプレイヤーの投稿が、地域を問わず複数散見される。

⁷ こうした、作中の食べ物を旅行目的地で食べることで作品世界との繋がりを強く感じる体験は、テーマパークの食べ物が“hyperdiegetic paratexts”（Williams 2020 :154）として、人々の物語世界への更なる没入を



写真3. イモモチ © photoAC/のののの、

3. 時を超える『アルセウス』巡礼：ヘリテージツーリズム

本作が誘発し得るツーリズムの特徴としては、北海道の歴史や文化に関連した場所を巡ることで、ヘリテージツーリズム的な側面を持ち得る点も挙げられる。

北海道開拓の村と〈コトブキムラ〉

たとえば、ゲーム内で冒険の拠点となる〈[コトブキムラ](#)〉は、開拓時代の北海道を彷彿させる町並みとなっている。この町並みは、現在の北海道でも「明治から昭和初期にかけて建築された北海道各地の建造物を……移築復元・再現した野外博物館」(北海道開拓の村 n.d.)である北海道開拓の村を訪れることで疑似的に体験できることだろう。

北海道開拓の村と〈コトブキムラ〉は、北海道庁旧本庁舎や洞爺湖のように、地理的位置関係や明らかにモチーフだと分かるような確固とした共通点がある訳ではない。しかし〈シンオウ地方の過去〉と北海道開拓時代が恐らく同時代であると思わせるような、建造物の造

促す現象とも通ずる。そうして作品ファンは、コンテンツと食べ物、食べ物と旅行目的地、旅行目的地とコンテンツを結びつけることで、作品世界へより深く没入することができるのである (Koarai 2022 :74)。

りや時代を感じさせる町並みが、両者に強い繋がりを持たせる共通点となっているのだ。実際に、YouTube で公開されている開拓の村の景色を映した[動画](#)をみても分かる通り、開拓時代の北海道を復元・再現した町並みは、〈ヒスイ地方〉を調査するためにやってきた〈ギンガ団〉が築いた〈[コトブキムラ](#)〉を、プレイヤー達に強く彷彿させる景色となっている。

ウポポイで知るアイヌ文化とポケモン達との関係性

同じく、モデル地や直接的な関係はないものの、『アルセウス』との繋がりを感じることもできる場所としては、ウポポイ（民族共生象徴空間）をはじめとするアイヌ文化を学べる施設も挙げられるのではないだろうか。

アイヌ文化では、川や雷といった自然、病気や火など「人間の周りに存在するさまざまな生き物や事象のうち人間にとって重要な働きをするもの、強い影響があるものをカムイ」（ウポポイ〔民族共生象徴空間〕 n.d.）と呼ぶ。そうしたカムイは、一般的に〈神〉と訳されることも多いが、完全に同一の存在ではない。どちらかというところ「すごく身近なだけでなく、人間の力がおよばないところを持った存在、尊敬して、感謝しながら利用もする相手、中には悪さをするヤツもいる、そんな『自然』が『カムイ』（国土交通省北海道開発局 帯広開発建設部 2008: 134）とも説明される通り、住む世界が違う天上人というよりは、人間と共に在り、互いに関わり影響し合う関係性といえるだろう（北海道歴史文化ポータルサイト AKARENGA [あかれんが]）。

こうした関係性は、ゲームプレイヤーにとっては、人間がまだ今ほどポケモンを知らず、身近に存在しながらも恐れ、敬い、時には衝突しつつ助け合うこともある、『アルセウス』での人間とポケモンとの関係にも、類似性を感じられるのではないだろうか。カムイにはキツネやシマフクロウといった動物も含まれ、またアイヌ文化には、エゾシカをはじめ北海道の動物が深く関係するため、ゲームをプレイした人ならば、そうしたアイヌの文化を知る中で〈モクロー〉や〈ゾロアーク〉、〈アヤシシ〉などを思い浮かべることがあるかもしれない。

アイヌ文化に限らず、こうした事例を挙げると、〈アニメやゲームなどのコンテンツで得たにわか知識で特定の文化に踏み入られること〉への嫌悪感や〈文化が間違っって伝わること〉への懸念が生じることもあるだろう。しかしこうしたコンテンツはあくまで〈入口〉で、実際にアイヌ文化を学べる施設まで足を運んだ旅行者は、きっとそこで、コンテンツというきっかけがなければ出会うこともなかったかもしれない実際のアイヌ文化に触れ、より知識を深めることもできるはずだ。

洞爺湖と〈シンジ湖〉、屈斜路湖と〈リッシ湖〉

再び紹介する洞爺湖と屈斜路湖は、実は前述した地理的・視覚的な共通点の他に、その誕生経緯にも〈シンジ湖〉や〈リッシ湖〉との繋がりを持っている。ゲーム内で

「火山噴火によって形成された大きなくぼみに水たまりができたのがシンジ湖だとい

われています」(『Pokémon LEGENDS アルセウス』 ウォロのセリフより)

「シンジ湖と同じく火山噴火によって誕生したといわれていますね」(『Pokémon LEGENDS アルセウス』 ウォロのセリフより)

と説明される〈シンジ湖〉〈リッシ湖〉と同様に、洞爺湖や屈斜路湖も、火山噴火によって誕生した湖なのだ(一般社団法人 洞爺湖温泉観光協会 n.d.等)。

こうした繋がりや、『アルセウス』をきっかけに訪れた旅行者が、現在も活火山と共にあり、火山に由来した温泉産業が栄え、〈洞爺湖有珠山ジオパーク〉や〈川湯エコミュージアムセンター〉を持つなど、火山と共に歩んできた両湖の歴史を知るきっかけにもなり得ることだろう。

4. 『アルセウス』が誘発するツーリズムの特性：重層的なツーリズム現象

冒頭で述べた通り、『アルセウス』の舞台はあくまで架空の土地であり、現実世界に厳密なモデル地は存在せず、作者やクリエイターとゆかりのある特定の地域もない。こう聞くと『アルセウス』が誘発し得るツーリズムは、2010年代以降、急速に一般化したいわゆる〈聖地巡礼〉や〈アニメツーリズム〉といった、作中に登場する実在の場所やクリエイターゆかりの地を訪れるツーリズムとは異なる現象のように思えるかもしれない。

しかし現在、上記〈聖地巡礼〉や〈アニメツーリズム〉も包括した概念としての *contents tourism* は、Seaton *et al.*(2017)によって以下のように定義されている。

コンテンツツーリズムとは、映画やテレビドラマ、漫画やアニメ、小説やゲームといったポップカルチャー形態の物語や、キャラクター、ロケーション等の創造的要素に部分的、または全体的に動機づけられた旅行様式である(筆者意識)(Seaton *et al.*, 2017: 3)

8

そう考えると、厳密には作中に登場する場所ではないものの、現実世界の場所や建物等にコンテンツとの繋がりを感じて、その場所を訪れる『アルセウス』を動機とした北海道へのツーリズムも、十分に *contents tourism* 的要素を持つ旅行様式であると言えるだろう。

『アルセウス』が誘発し得るツーリズムが持つ特徴はそれだけではない。現実世界に厳密なモデル地は実在しないものの、作品との繋がりを見つけ、類似する場所を訪れるツーリズムとしては、アニメ映画『魔女の宅急便』に登場するパン屋に似たオーストラリアの実在す

⁸ 原文“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)

るパン屋への巡礼を調査した Norris (2013) の「メディア巡礼 (筆者訳)」(Norris 2013)⁹とも共通項を持つ。また、こうして現実世界 (北海道) で、存在しないはずの物語世界 (〈ヒスイ地方〉) への没入を行う行為は、テーマパーク研究の概念を用いても分析することができるだろう。ファンがそこで行うのは、人々がディズニーランドで出会うキャラクターや、ユニバーサル・スタジオ・ジャパンの〈ウィザーディング・ワールド・オブ・ハリー・ポッター〉に対して行う、「不信感の停止 (筆者訳)」(Godwin 2017 等)¹⁰であり、その意味では fan tourism (Godwin 2017) 分野の議論や tourism imaginary (Reijnders 2011) の議論とも接面を持つ。

加えて、本作が誘発し得るツーリズムで注目すべきは、そうした contents tourism と近接する要素だけでなく、本稿 3 節で述べたようなヘリテージツーリズム的要素も含む点だ。アニメやゲーム等を動機とするツーリズムは、一見、歴史的な場所や現在に通ずる人々の文化に触れ、学ぶといった行為とは程遠いものと捉えられがちだが、コンテンツへの興味を入口に、本稿 3 節のように様々なヘリテージに触れるきっかけを我々に与えてもくれる。

このように、『アルセウス』が誘発し得るツーリズムは、重層的な要素を持つツーリズム現象であると言えるだろう。つまり、コンテンツを動機としたツーリズムはひとつの現象につきひとつの要素しか持ち得ない¹¹のではなく、複数の要素¹²が重なり合って成り立つことを示す好例なのである。

5. 今後のコンテンツツーリズム研究に与え得る新たな研究視座

2010 年代以降、日本においても、多くのコンテンツツーリズム研究が蓄積され、研究分野内では対象コンテンツや対象地域のバリエーションといった、いわゆる〈平面的〉な広がりはかなり拡大されてきた。一方で、国外に目を向けると、同じコンテンツツーリズム関連の研究でも、旅行者や地域住民だけでなくコンテンツクリエイターが行うツーリズムに目を向けた研究 (Yamamura 2020) や、非場所固定型の目的地へのツーリズムに目を向けた研究 (Sugawa-Shimada 2020)、現実世界に厳密なモデル地は実在しない目的地へのツーリズムの研究 (Norris 2013) や、ヘリテージツーリズムやダークツーリズムといった側面を含む現象の研究 (Yamamura & Seaton 2022) など、コンテンツを動機としたツーリズム現象が持つ要素の重層性に目を向け、それらをより〈立体的〉に捉える試みも既に行われるようになってきている。

⁹ 原文“media pilgrimage” (Norris 2013)

¹⁰ 原文“suspension of disbelief” (Godwin 2017 等)

¹¹ 例えば、とあるコンテンツをきっかけとしたツーリズムは〈コンテンツツーリズム〉として定義されるものであり、〈ヘリテージツーリズム〉や〈エコツーリズム〉といった他のツーリズム分類とは明確に区別されるべきである、という考え。本来は多くの場合で、一つの現象であっても、〈コンテンツツーリズム〉的側面や〈ヘリテージツーリズム〉的側面といった複数のツーリズム要素を持ち合わせているのが実情である。

¹² 本稿の例では contents tourism, media pilgrimage, fan tourism, tourism imaginary, heritage tourism 等。

今後この学術分野の発展においては、こうしたコンテンツツーリズムをより立体的に捉えていくアプローチがより重要になってくるのではないだろうか。その意味でも、今回着目した『アルセウス』が誘発し得るツーリズムは、今後のコンテンツツーリズム研究に新たな研究視座を与えてくれる重要な事例となるかもしれない。

謝辞

今回の記事を書くにあたり、貴重な情報を提供してくれた友人T氏に心より感謝申し上げます。

参考文献

- Godwin, Victoria., 2017, Theme Park as Interface to the Wizarding (Story) World of Harry Potter. *Transformative Works and Cultures*, no. 25. <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2017.1078>.
- 北海道開拓の村, n.d., 「開拓の村とは | 北海道開拓の村」, 北海道開拓の村, (2022年3月26日取得, <https://www.kaitaku.or.jp/about/>).
- 北海道歴史文化ポータルサイト AKARENGA (あかれんが), n.d., 「カムイへの祈り-信仰 | AKARENGA (あかれんが)」, 北海道歴史文化ポータルサイト AKARENGA (あかれんが), (2022年3月26日取得, <https://www.akarenga-h.jp/hokkaido/ainu/a-03/>).
- 北海道総務部総務課, n.d., 「赤れんが庁舎パンフレット (日本語版)」, 北海道のホームページ, (2022年3月31日取得, https://www.pref.hokkaido.lg.jp/fs/3/2/8/1/4/7/5/_akarengapan_hujapanese.pdf).
- 一般社団法人 洞爺湖温泉観光協会, n.d., 「洞爺湖温泉を「知ろう」 | 【洞爺湖温泉公式 HP】 一般社団法人 洞爺湖温泉観光協会 |北海道・洞爺湖の観光・温泉・旅館情報」, 【洞爺湖温泉公式 HP】 一般社団法人 洞爺湖温泉観光協会 |北海道・洞爺湖の観光・温泉・旅館情報, (2022年3月26日取得, <https://www.laketoya.com/knowledge/>).
- ジス マロ ック, 2022, 「ポケモンアルセウスレビュー:異世界転生したらアルセウスがスマホだった件」, 電ファミニコゲーマー, (2022年3月26日取得, <https://news.denfamnicogamer.jp/kikakuthetower/220216a>).
- 国土交通省北海道開発局帯広開発建設部, 2008, 「第3章 十勝のアイヌ文化と川」, 『十勝の川をフィールドとした総合的学習の手引き 時をこえて十勝の川を旅しよう!』国土交通省北海道開発局帯広開発建設部, 107-152, (2022年3月31日取得, <https://www.hkd.mlit.go.jp/ob/tisui/kds/pamphlet/tab/ctl11r00000045zc-att/ctl11r000000cyls.pdf>).
- Nintendo 公式チャンネル, 2022, 「Pokémon LEGENDS アルセウス 紹介映像」, YouTube, (2022年3月26日取得, https://www.youtube.com/watch?v=430N_0EzI8).
- Nintendo Online Magazine, 2000, 「開発スタッフインタビュー／パワーアップした『金・

- 銀』, Nintendo Online Magazine, (2022年3月26日取得, <https://www.nintendo.co.jp/nom/0007/gfreak/page04.html>).
- Norris, Craig., 2013, A Japanese Media Pilgrimage to a Tasmanian Bakery. *Transformative Works and Cultures*, 14, <https://doi.org/10.3983/twc.2013.0470>.
- 『Pokémon LEGENDS アルセウス』公式サイト, 2022, 「冒険の舞台はヒスイ地方 | 『Pokémon LEGENDS アルセウス』公式サイト」, 『Pokémon LEGENDS アルセウス』公式サイト (2022年3月26日取得, https://www.pokemon.co.jp/ex/legends_arceus/ja/story/210818_01/).
- 大西哲也, 2022, 「俺のコラボカフェ: Menu 037 「Pokémon LEGENDS アルセウス」にも出てくる「いもち」は, 北海道民のソウルフードだ」, 4Gamer.net, (2022年3月26日取得, <https://www.4gamer.net/games/448/G044868/20220217153/>).
- Poria, Yaniv., Butler, Richard., and Airey, David., 2001, Clarifying Heritage Tourism, *Annals of Tourism Research*, 28(4): 1047–1049. [https://doi.org/10.1016/S0160-7383\(00\)00069-4](https://doi.org/10.1016/S0160-7383(00)00069-4).
- Reijnders, Stijn., 2011, Stalking the Count: Dracula, Fandom and Tourism. *Annals of Tourism Research* 38 (1): 231–48. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2010.08.006>.
- Ryo, Koarai., 2022, Hokkaido as imperial acquisition and the Ainu in popular culture and tourism. In Yamamura, Takayoshi., & Seaton, Philip. (eds) *War as Entertainment and Contents Tourism in Japan*, London: Routledge.
- 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.
- Sugawa-Shimada, Akiko., 2020, The 2.5-Dimensional Theatre as a Communication Site: Non-site-specific Theatre Tourism. In Yamamura, Takayoshi., & Seaton, Philip. (eds) *Contents Tourism and Pop Culture Fandom: Transnational Tourist Experiences* kindle ver., Bristol: Channel View Publications.
- ウポポイ (民族共生象徴空間), n.d., 「アイヌ文化について – ウポポイ (民族共生象徴空間) NATIONAL AINU MUSEUM and PARK」, ウポポイ (民族共生象徴空間) 公式サイト, (2022年3月26日取得, <https://ainu-upopoy.jp/ainu-culture/>).
- Williams, Rebecca., 2020, *Theme Park Fandom: Spatial Transmedia, Materiality and Participatory Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Yamamura, Takayoshi., 2020, Travelling Heidi: International Contents Tourism Induced by Japanese Anime. In Yamamura, Takayoshi., & Seaton, Philip. (eds) *Contents Tourism and Pop Culture Fandom: Transnational Tourist Experiences* kindle ver., Bristol: Channel View Publications.
- Yamamura, Takayoshi., & Seaton, Philip. (eds), 2022, *War as Entertainment and Contents Tourism in Japan*, London: Routledge.
- 米村智水, 2022, 「『Pokémon LEGENDS アルセウス』レビュー 挑戦と原点回帰の稀有なる融合 - KAI-YOU.net」, KAI-YOU.net, (2022年3月26日取得, <https://kai-you.net/arti>

[cle/82729](#)).

参照リンク

北海道開拓の村（公式） Historical Village Of Hokkaido, 2021, 「馬車鉄道の車窓から 秋 VOL.1」, YouTube, (2022年3月26日取得, <https://www.youtube.com/watch?v=kxIQWcv5ySE>).

『Pokémon LEGENDS アルセウス』公式サイト, 2022, 「冒険の手引き | 『Pokémon LEGENDS アルセウス』公式サイト」, 『Pokémon LEGENDS アルセウス』公式サイト, (2022年3月26日取得, https://www.pokemon.co.jp/ex/legends_arceus/ja/world/).

——, 2022, 「『ポケットモンスター ダイヤモンド・パール』の世界との繋がり | 『Pokémon LEGENDS アルセウス』公式サイト」, 『Pokémon LEGENDS アルセウス』公式サイト, (2022年3月26日取得, https://www.pokemon.co.jp/ex/legends_arceus/ja/story/210818_04/).

CTRUs: Contents Tourism Research Updates Vol.002

2022年4月7日発行

著者 : 小新井涼（北海道大学大学院国際広報メディア・観光学院博士後期課程）
© 2022 KOARAI Ryo

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/>