HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	Contents Tourism in Sapporo Vol.2（中文版／中国語版）
Author(s)	Contents tourism 论演习2022 小组; 山村, 高淑; 金, 千 et al.
Description	2022年度北海道大学大学院国際広報メディア・観光学院『コンテンツツーリズム論演習』成果物
Issue Date	2023-03-10
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/88527
Type	article
File Information	2023 CT in Sapporo CN.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

Contents Tourism in Sapporo

Contents Tourism in Sapporo
Vol.2

山村高淑・金千・小新井涼 编
Contents tourism 论演习 2022 小组 著

Contents Tourism in Sapporo

Vol.2

山村高淑 · 金千 · 小新井涼　编

Contents tourism 论演习小组 2022　著

北海道大学研究生院　国际传媒 · 观光学院

2022 年〈Contents tourism 论演习〉

前言

山村高淑　(Yamamura Takayoshi)

本书是随笔短文集 *Contents Tourism in Sapporo* 系列的第二卷。第一卷曾于 2022 年 2 月以日语为第一语言，中文为第二语言在线上发表。承蒙各位的厚爱，第一卷刊行至今仍拥有较高的下载量，在此谨向第一卷的广大读者表达由衷的感谢。

本系列旨在向更多的游客展现札幌作为 contents tourism 目的地的魅力，收集整理了以北海道大学札幌校区为中心的札幌市为背景的“作品（contents）”和与之相关的“地点”的随笔短文。作为北海道大学研究生院国际传媒·观光学院所开设的“Contents Tourism 论演习”科目中的一环，本次发表的第二卷同样由选修该科目的学生执笔。

◆ 在札幌探讨 Contents Tourism 的意义

实际上，和札幌相关的作品虽然数量众多，但以这些作品为主要游览目的的札幌旅游线路却并不多见。这或许是因为札幌市内已经存在着许多非常有名，并极具观光价值的观光资源吧。直白地说，对于游客来说，大概也会优先游览这些知名的“必去”景点；对于目的地札幌来说，既然市内已经拥有这些品牌力强的“必去”景点，自然也就没有必要再去积极宣传相关的作品了吧。

然而，我反而觉得这一点是札幌旅游的弱点所在。正因为拥有众多具有竞争力的观光资源，札幌才会过于依赖这些既存的资源，或者说是素材。现在的札幌总给我这样一种感觉：虽然拥有优美的景色、精致的建筑和美味的食物，却缺少了能与游客产生更深一层感情共鸣的故事世界……

◆ 珍视与作品的邂逅

和好作品的相遇，会给我们带来收获挚友一般的喜悦。相信很多人都有过这样的经验，在发现一部好作品时感慨“啊，为什么没能和这样的作品早点相遇呢？”去往自己喜爱的作品的故事世界，追寻与作品相关的场所，正是 Contents Tourism 的妙趣所在。就像“人”与“人”相遇需要缘分，每个人“喜欢的作品”也有所不同。换句话说，因为作品是人创造出来的故事世界，因此对作品的解释也会因为观众而产生不同。正因为如此，Contents Tourism 的目的地对于每个人来讲也各不相同。

因此，本书是由每位作者自己的喜好和对于作品的爱凝结而成、非常主观的册子。也就是说，就如同第一卷一样，在本卷中，选修了“Contents Tourism 论演习”科目的各位学生从和札幌有关的作品之中选择了各自喜欢或是在意的作品，力图将作品和相关场所的魅力传递给各位读者。虽然其中或许也有各位读者无法产生共鸣的片段，但这也正是 Contents Tourism 充满个性的有趣的一面。

就像“不去品尝就说讨厌”一样，或许也会有些内容让人“不去读就觉得讨厌”“不去看就觉

得讨厌”。从哪一章开始阅读都会是不错的体验。希望各位能边阅读本书边游览札幌的街道，如果其中有让您心动的作品，也请一定去试着读一读看一看这部作品。

为什么旅行对人们有着如此无法抗拒的吸引力呢？那是因为旅途中有“偶然的邂逅（Incidental encounter）”。在旅途中，会有未曾预想的邂逅，不仅仅是与人的邂逅，也会有与作品的邂逅。从这样的邂逅之中，或许会得到一生的挚友或是珍重的作品。

真诚希望本书能帮助各位读者拥有这样的邂逅。另外，如果能让各位觉得“啊，为什么没能和这样的作品早点相遇呢？”的话，那将是我和各位作者超乎预期的荣幸。

2023 年 3 月 10 日

目录

前言 山村高淑 …… i

以札幌市为舞台的歌曲
吉田升平 …… 1

《桃太郎电铁》巡游打造专属札幌观光
古川匠真 …… 5

札幌，正是如此
侯嘉琪 …… 11

在游戏《女神异闻录 5》中感受虚拟与现实的碰撞
石效竹 …… 14

在札幌的街道上，追寻明治时代的怀旧记忆
张雨杨 …… 18

从《黄金神威》解读北海道的开拓文化
藤枝穗乃花 … 24

Idol（偶像）Contents Tourism 实践
鲁嵘馨 …… 28

从《First love 初恋》引发的札幌跨境旅游
——面向中国游客的宣传策
赵杨 …… 31

传递世界上仅在此处的魅力！《LOVE SKI HOKKAIDO》
秋山义彦 …… 35

围绕绵羊、札幌和日本历史的冒险之旅
龚松原 …… 38

由 《宝可梦传说 阿尔宙斯》诱发的超越时空的北海道之旅：
对 Contents Tourism 多重性的启示
小新井涼 …… 41

从无人知晓的相爱一天看札幌的浪漫冰雪节
秦艺鑫 …… 50

编者 / 作者一览 …… 54

以札幌市为舞台的歌曲

吉田 升平（Yoshida Shohei）

♦ 前言

我想首先在此重申这篇文章的写作目的。撰写本文的目的是想让更多人了解与札幌有关的“Contents”和“相关场所”的魅力，并让更多人意识到被称为“Contents Tourism”的旅游业的魅力。 为此我想通过两首歌曲来介绍与札幌相关的作品。 它们分别是石原裕次郎的歌曲《爱情之城，札幌（恋の町札幌）》和森雄二与南十字星（サザンクロス）的歌曲《我爱你，札幌（好きですサッポロ）》。在开始文章的正文部分之前，我想提前告知读者，在这篇文章中，我将详细描述本人在实际聆听这首歌时，以及在访问与这首歌及其歌词相关的场所时的感受。

之所以选择这种形式，是因为我选择的内容是音乐，而关于其中的歌词内容每个人可能会有不同的解释。出于这个原因，我会在文中介绍能聆听这些音乐的渠道，请一定听听看。

♦ 《爱情之城，札幌》

首先，我想简单介绍一下 《爱情之城，札幌》。《爱情之城，札幌》是石原裕次郎的歌曲，由 Teichiku Entertainment（テイチクエンターテイメント）于 1972 年发行。 这首歌描述了一段从札幌钟楼开始的爱情，札幌也就成为了爱情的舞台。在这里，我想重点谈谈歌词的开头部分。 “我的爱始于我们在钟楼下相遇。即便是静静地跟在你身后，我也感到很幸福。梦幻般的爱情开始了，札幌，这个令人难忘的爱情之城。”（浜口库之助作词 《爱情之城，札幌》）我认为这首歌的伟大之处在于，听众只需听到一个词句就能轻易地想象出其描绘的场景。即使只分析歌曲的开头，我们也能感觉到主人公对伴侣真挚的爱是在他们于钟楼下的相遇中产生的。希望正在阅读的您务必听一听这首歌，感受一下这些歌词。原本这里要附上歌曲的链接以便可以立即聆听，但由于版权原因，暂时不便附上链接。这些音乐在“Amazon Music”等网站上都可以找到，希望读者能听一听。

前日，我参观了札幌钟楼和放置着《爱情之城，札幌》歌曲纪念碑的“羊之丘瞭望台”，想看看是否有任何线索可以帮助我进一步了解这首歌曲。 以下照片是笔者于当时拍摄的。

在札幌钟楼内，有一个关于 “文学和歌曲中所表现的钟楼 ”的展览角，除了我在这篇文章中讨论的《爱情之城，札幌》之外，还有许多以钟楼为背景的歌曲。

展览的其中一块展板上写道：“在战后，钟楼被当作北海道风土和札幌市形象的代表性建筑，在许多歌曲出现”。很明显，钟楼是一座塑造了札幌市城市形象的建筑。 这次展览也让我开始好奇札幌市民对这首歌的看法。

因此我采访了在札幌钟楼担任志愿导游的 O 先生（不愿透露姓名）。

O 先生讲到：“我想很多人知道这首歌是因为它是石原裕次郎唱的。 然而，如果你问我

这是否是札幌最有名的歌曲，我不太确定。札幌奥运会的主题曲《彩虹和雪的歌谣（虹と雪のバラード）》可能更有名”。



照片 1　《恋爱之城，札幌》舞台　摄于札幌市钟楼　作者摄于 2023 年 1 月 19 日



照片 2　《爱情之城，札幌》歌碑　摄于羊之丘观景台　作者摄于 12 月 26 日

我们由此可以得知，有许多没有在本文中出现的歌曲也是以札幌为背景的。此外，虽然我在这篇文章中没有提到，但从 O 先生那里了解到，钟楼和我就读的北海道大学之间有很深的关系，而且还有许多与钟楼有关的书籍出版，我想在将来进行更深一步的了解。

最后，我想邀请读者参观钟楼，它是石原裕次郎的名曲《爱情之城，札幌》的灵感来源，也塑造了札幌的形象。

♦　《我爱你，札幌》

接下来是关于《我爱你，札幌》，这首森雄二和南十字星的歌曲。这首歌曲也是一首情歌，并将札幌钟楼作为歌词的一个重要部分。我想对其一部分歌词进行分析。歌中唱道：“我与你的邂逅已经开始，在钟楼，榆树的树荫下，等待着你轻轻靠近的脚步声，我爱你札幌，我爱你。”（星野哲郎作词 《我爱你，札幌》）通过这部分歌词，我们可以看到与前述的《爱情之城，札幌》相同，这首歌也将札幌钟楼作为了爱情的起点。此外，歌词中反复使用的 “我爱你，札幌 ”表明，这首歌强烈地意识到札幌这一个地点的重要性。 这首歌也和《爱情之城，札幌》一样在“Amazon Music”等网站上可以听到，希望读者也能听一听这首歌。

♦ 总结

本文分析了《爱情之城，札幌》和《我爱你，札幌》两首以札幌为舞台的作品和其相关场所。我也参观了两首歌曲共同的舞台札幌钟楼，查看了历史文件并进行了采访。 通过研究可以发现，札幌钟楼不仅是札幌的象征，也是一个具有特殊意义的地方，这使得它能成为许多歌曲的舞台。 希望读者在听完这两首歌后，有机会能去参观札幌钟楼，相信大家也会拥有各自不同的感受。 最后，我想借此机会感谢接受本次采访的志愿导游 0 先生。

参考文献

石原裕次郎（浜口庫之助作詞）（1972）「恋の町札幌」［楽曲］テイチクエンタテインメント.

森雄二&サザンクロス（星野哲郎作詞）（1981)「好きですサッポロ」［楽曲］クラウンレコード.

プレスマンユニオン編集部（2022）「『恋の町札幌』歌碑| 北海道 Style」『北海道 Style』（2022年11月15日取得，https://hokkaido-travel.com/spot/visiting/ho1173/）.

《桃太郎电铁》巡游打造专属札幌观光

古川 匠真(Furukawa Takuma)

♦ 关于《桃太郎电铁》

《桃太郎电铁（以下简称桃铁）》是一款非常流行的大富翁类型游戏，玩家作为社长在日本各地巡游，瞄准目的地，购买地产，在总资产上进行竞争。期待已久的新 switch 版本于 2020 年发售，总销量已超过 350 万份（KONAMI n.d. a）。虽然这是一个非常流行的游戏软件，但近年来，随着其被引入教育领域，它已经迎来了一个新的局面。游戏中最重要的一个任务是购买地产。玩家可以在全国各地的站点进行购买，不同地区则有各种不同的地产类型。在桃铁中的每一个站点上，是有各种各样的地产存在的。事实上，就这些地产来说，由于每一处地产都有现实原型参考（KONAMI n.d. b），因此玩家可以在现实世界中去观光。官方网站上有介绍几个现实原型的信息，也已经出版了一些出场地产相关的，包括过去作品介绍的书籍。因此，本文想尝试根据游戏中出场的地产，结合札幌市内的实际路线，制作一张札幌的旅游地图。札幌和桃铁之间存在着深厚的联系，札幌是 Hudson Soft 公司的创始地，该公司是创造《桃太郎电铁》系列的游戏软件公司。《桃太郎电铁》后来被科乐美数码娱乐公司（コナミデジタルエンタテインメント）接管，但主创人员现在仍在札幌，通过与东京方面的在线会议继续对《桃太郎电铁》系列进行创作。这使得去桃铁的发祥地观光和巡游桃铁有关的地方成为可能（JTB パブリッシング 2022）。

♦ 游戏出场地产及事件

在这个作品中出场的三个站点分别是札幌、薄野和定山溪。札幌站是北海道最大的车站，北海道新干线计划于 2030 年延长至此，车站周围的二次开发工作也正在进行中。薄野是札幌的市中心和娱乐区，离札幌站只有两站地铁的距离，在这里还能看到很多游客。(薄野实际上是用日语平假名写为 “すすきの”，但在作品中是用日语片假名表示的)（JTB パブリッシング 2022)。定山溪是一个被称为札幌“奥座敷”（在日语中通常指主人家起居室的客厅）的温泉胜地，距离札幌市中心约一小时车程，是一个著名的旅游景点。此外，定山溪目前没有铁路站。关于上述站点的出场地产及事件如下表记述。

由表 1 可以看出，表单所列项目是以札幌美食为中心的。新旧作品中的一部分餐饮店原型已经发布，可以把它们作为参考游览城市。市内还有许多札幌拉面店和成吉思汗餐厅， 可以通过表单来比对自己所发现的餐厅。此外，表单中还包括住宿设施和札幌特产店。与此同时，虽然没有以站点的形式出现，但与札幌有关的历史英雄克拉克博士在作品中也登场了。札幌有几座克拉克博士的雕像，其中最著名的可能是位于札幌羊之丘展望台上的克拉克博士雕像。

表 1　游戏内出场的有关札幌市的地产及事件

站点名	地产名・事件名	原型店名等
札幌	竹轮面包店	DONGURI　大通店
札幌	农学校饼干店	
札幌	札幌拉面店	
札幌	成吉思汗餐厅	札幌啤酒园
札幌	日本职棒球团	Hokkaido Nippon-Ham Fighters
札幌	家具零售业	
札幌	生巧工厂	旧作品：Royce
札幌	羊之丘穹顶体育场	
薄野	居酒屋	
薄野	SHIME 芭菲店	
薄野	札幌拉面店	
薄野	螃蟹餐厅	
薄野	成吉思汗餐厅	旧作品（札幌站）：成吉思汗 Daruma
薄野	商务酒店	
定山溪	日式旅館	
定山溪	度假村	
札幌	克拉克博士（历史英雄）	
札幌・薄野	札幌冰雪节（活动）	（＊实际就是札幌冰雪节）

资料来源：さくまあきら・コナミデジタルエンタテインメント (2022)，曽谷貴夫 (2021)，桃鉄グルメ研究会 (2010)。笔者作成。



图 1 札幌羊之丘展望台　克拉克博士像 作者撮影 2022.11.17

♦ **现已废弃的定山溪铁路**

在本节中，我们首先想考察札幌的铁路网。关于铁路网，可以参照札幌市交通局（https://www.city.sapporo.jp/st/route_konaizu/index.html）、北海道旅客铁道股份有限公司（https://jrhokkaidonorikae.com/map/map.php）以及悠悠北海道（https://uu-hokkaido.jp/access/sapporo.shtml）等网址。

在桃铁中，札幌站和定山溪站之间有铁路相连，但实际上该区间目前没有运行的铁路，交通工具为客车和巴士。 然而，值得一提的是，过去曾有列车沿着这段路线运行，其痕迹仍然存在。

定山溪铁路于 1918 年（大正 7 年）开通，作为连接札幌市中心和定山溪的铁路活跃了 51 年，直到 1969 年（昭和 44 年）被废止。 开通后每天“3 次往返于白石和定山溪之间”的列车运行时长大概是“去程列车到定山溪的单程为 2 小时 15 分钟（开往白石的列车单程为

1 小时 56 分钟到 2 小时 16 分钟）”　（定山渓鉄道　2018）。在那之后，这是一条连接“从东札幌到当时日本国营铁路的札幌站”的铁路（清水希理　2022）。在其废弃 50 多年后，原定山溪铁路站的建筑仍然存在。如图 2、3 所示，在札幌市南区的石切山站，你可以感受到那些日子里的气氛。





图 2、3　旧定山溪铁道石切山站及看板　作者撮影　2022.12.12

线路废弃的原因等在其他地方有详细介绍，这里只提示围绕其背景的关键词，“札幌冬奥会”和“地铁南北线”。

本节介绍了定山溪铁路，但如果进行更深入的研究，可能会发现一些有趣的历史背景。例如，在游戏中，铁路线被设定为延伸到宫崎县的高千穗。该线路现已不存在，但在桃铁系列首次发行时，的确存在一个高千穗铁路。也许正是因为它是一部具有悠久历史的作品，才能体现出这一点。在桃铁中收获自己的发现，既是一种乐趣，也是一种学习。

♦ 打造专属的观光路线

由于桃铁游戏中融入了各地的名胜古迹和地方特色，所以通过游戏可以学到很多东西。这可能也正是它们被引入教育领域的原因之一吧。作为进一步享受它的一种方式，为什么不尝试创造属于你自己的桃铁地图呢？ 如表 1 所示，在同一游戏中，仅在札幌就有数量不少的站点。发现每个站点的多个地产可能是一项艰巨的任务，但如果每隔几年更新一次站点信息，来制作属于自己的桃铁地图，将是非常有趣的事情。基于此，许多人会发布自己的地图，这将是一个了解自己不知道的店铺的机会。有些人可能会觉得通过博客等方式交流起来比较困难，但笔者认为如果把游戏作为交流的起点，将会更加容易一些。

♦ 结语

本文基于出现在桃铁的地产，对札幌的观光进行了思考，同时也触及了札幌的历史。正是由于场所原型的存在，才可能运用作品中的场所信息进行旅游实践。因为是历史悠久的作品，各种地产都被凸显出来，和过去的作品进行比较，也许还能发现不一样的乐趣。随着桃铁被引入到学校教育领域，去寻找自己享受作品的方式吧。

参考文献

JTB パブリッシング編（2022）『るるぶ　桃太郎電鉄――ゲームを飛び出して鉄旅しよう！リアル桃鉄の旅詳細！全 10 プラン』JTB パブリッシング.

KONAMI（n.d. a）「桃太郎電鉄～昭和 平成 令和も定番！」『桃太郎電鉄～昭和 平成 令和も定番！～公式サイト』（2023 年 1 月 9 日取得，https://www.konami.com/games/momotetsu/teiban/index.html）.

KONAMI（n.d. b）「桃鉄！全国物件めぐり」『桃太郎電鉄～昭和 平成 令和も定番！～公式サイト』（2023 年 1 月 9 日取得，https://www.konami.com/games/momotetsu/teiban/meguri/area01.html）.

久保ヒデキ（2018）『定山渓鉄道』北海道新聞社.

桃鉄グルメ研究会（2010）『旨いべさ！桃鉄ごはん B 級グルメ旅――北海道・東北編』笠倉出版社.

さくまあきら・コナミデジタルエンタテインメント（2020）「桃太郎電鉄　～昭和　平成　令

和も定番！〜」（Switch バージョン）［ビデオゲーム］コナミデジタルエンタテインメント.
清水希理（2022）「定山渓鉄道の記憶」『NHK 公式ホームページ』（2022 年 11 月 22 日取得, https://www.nhk.or.jp/hokkaido/articles/slug-neb04fb0c0dc8）.
曽谷貴夫（2021）『人気ゲーム最強攻略ガイド――桃太郎電鉄　昭和・平成・令和も定番！を完全ガイド』株式会社英和出版社.

参考链接

どんぐり｜札幌の焼きたてパンの店（n.d.）「どんぐり 大通店｜ルトロワのパン屋」『どんぐり｜札幌の焼きたてパンの店公式ホームページ』（2023年1月27日取得，https://www.donguri-bake.co.jp/shop/odori/）.
北海道日本ハムファイターズ（n.d.）「北海道日本ハムファイターズ」『北海道日本ハムファイターズ公式ホームページ』（2023年1月27日取得，https://www.fighters.co.jp/）.
JR 北海道（n.d.）「路線図|北海道旅客鉄道株式会社」『JR 北海道公式ホームページ』（2023年1月27日取得，https://jrhokkaidonorikae.com/map/map.php）.
ロイズ（ROYCE’）（n.d.）『ロイズ（ROYCE'）公式 - チョコレート・お菓子のオンラインショップ』（2023年1月27日取得，https://www.royce.com/）.
サッポロビール園（n.d.）『サッポロビール園公式ホームページ』（2023年1月27日取得，https://www.sapporo-bier-garten.jp/）.
札幌ジンギスカンだるま（n.d.）『札幌ジンギスカンだるま公式ホームページ』（2023年1月28日取得，https://sapporo-jingisukan.info/）.
札幌市（n.d.）「路線図・構内図」『札幌市交通局公式ホームページ』（2023年1月27日取得, https://www.city.sapporo.jp/st/route_konaizu/index.html）.
悠悠北海道（n.d.）「Access アクセス／札幌の地下鉄・市電・路線バス」『悠悠北海道公式ホームページ』（2023年1月28日，https://uu-hokkaido.jp/access/sapporo.shtml）.

札幌，正是如此

侯 嘉琪（Hou Jiaqi）

《不要换台》是为纪念 HTB 北海道电视台开台 50 周年而拍摄的电视剧，改编自札幌在住漫画家佐佐木伦子的同名作品。该剧以一个地方电视台为舞台，六人组新社员的职场故事就此展开。虽然在观看前发现只有五集，笔者不禁感叹：这也太短了！但好在每个角色都塑造得立体而饱满，当片尾曲响起的时候，才让人意识到自己已经沉浸其中。

作为台庆剧，剧里的演员几乎都是北海道出身，拍摄也全部是在札幌完成。虽然受限于经费，并没有办法像其他影视剧那样竭力呈现出“北海道的浪漫”，但正是这种生机勃勃的“粗糙感”，恰恰展示了最真实的札幌：一个舒适的、充满生活气息的城市。

那么就让我们一起以观光客的视角，来跟着剧里出现的场景，一起体会札幌的魅力吧！

♦ 円山动物园

说起北海道有名的动物园，有企鹅散步的旭山动物园和有猴子泡温泉的函馆热带植物园可能是很多游客能立马给出的答案。但其实，位于札幌市区的円山动物园也有着丝毫不输于它们的魅力。在《不要换台》的第一集里，花子去采访小熊猫诞生新闻的地方，正是円山动物园。

札幌市营地铁东西线乘至「円山公园」站，从 3 号口出站，瓷砖上各种动物的图案已经开始让你感受到这里的氛围。

动物园占地颇广，园内还有一块很大的草坪，天气好的时候，这里就会坐满铺着野餐垫的人群。小朋友们摇摇晃晃地跟在大人的身后，动物们也散发着一种慵懒的气息，仿佛大家都只是来这里享受阳光。笔者十分喜欢这里的布局，比起传统意义上逼仄的动物园，倒不如说这里更像是在公园中分布着一些动物的聚集地。

在场馆里，相关动物的介绍与它们的名字、性格都会被认真地写出来，科普知识也都做得很有意思。

有些意外的是，在寒带馆里，有一整面墙来记载曾经在这里生活又故去的一只老虎アイ的故事。也许，正像アイ的饲养员留下的那封信中所传达的一样，“在円山动物园，我们也有责任传达给大家，所有生命都会有结束的一刻。我们希望通过アイ的样子，你和你的孩子能够一起去思考，关于有限的生命的重要性。”

除此之外，円山动物园的周边商品是可爱到会让人惊呼的程度。如果你需要度过一个舒适的下午，那么这里一定会带给你一些惊喜。



円山动物园 作者撮影 2022 年 5 月 3 日

♦ **百货店地下一层**

在外国人访日旅游之际，都知道商场最高楼层有很多餐厅，却往往忽视地下一层也存在美食。《不要换台》的第四集里，花子他们和黑熊电视台一起采访物产展的地方，就是东急百货店地下一层。

日本常有在百货店地下一层设置美食层的习惯。和楼上的餐厅不同，这些美食都是让顾客带走回家吃的。从寿司到蛋糕，从炸鸡到鲷鱼烧，还有各种各样的熟食与乳制品。每到饭点，穿梭在琳琅满目的食物中，从视觉到嗅觉都会陷入又饿又幸福的状态。神奇的是，和上班族们一起站着排队的时候，会感觉自己并不是这个城市的一个过客，而是居住在这里的生活者。

札幌市内的大丸、三越、丸井今井、ESTA 等各类百货店的地下一层也都是美食层，且品牌各有不同。吃腻了楼上的餐厅，不如就来这里感受当地人的生活方式吧。

除此之外，百货店不仅有美食层，更时不时地会展开物产展活动。从北海道到冲绳，日本全国各地的美食都会在相对应的物产展上集中贩卖。值得注意的是，这种物产展一般都有时间限制，如果遇上了千万不要错过。

♦ **成吉思汗烤羊肉**

下班后一起去聚餐，是很多新社员迅速融入职场人际关系的方式。《不要换台》里，六名新社员的同期会，每次都选在一家叫做「猫头鹰亭」的成吉思汗烤羊肉店。

成吉思汗烤羊肉是代表北海道的知名本地料理。具体的吃法是将羊肉放在中心微微凸起的圆形铁盘中间，蔬菜在旁边围成一圈。烤羊肉滴下的油脂、肉汁等流入边缘后，用这些油脂

烤出来的蔬菜也会变得格外美味。本来笔者是一个对羊肉的味道很敏感的人，但第一次在北海道吃成吉思汗烤羊肉就被迷住了，真的不会有难以接受的膻味。唯一的缺点可能是进店吃完后出来，身上会有很重的烤肉味。作为对策，有些店家会提供塑料袋，将衣服装进去后系紧再挂起来，能在一定程度上减轻味道。第一次看到这种挂衣服的方式，好笑到忍不住拍照留念。



成吉思汗烤羊肉 作者摄影 2022 年 12 月 23 日

想象一下，在飘着大雪的寒冷冬天，能够围坐在铁盘边吃到这么一顿美味的烤羊肉，从心到胃都会被满足感狠狠占据。电视剧里的这家店，位于薄野站和中岛公园站之间。但其实札幌有非常多成吉思汗烤羊肉的店，每家店的味道都不太相同，可以根据口碑和价格自行选择。一些有名气的店最好提前预约，不然可是要在冰天雪地大排长队的哦。

参考文献

福屋涉（エグゼクティブプロデューサー）（2019）『チャンネルはそのまま！』［TV シリーズ］北海道テレビ放送.

佐々木倫子（2008）『チャンネルはそのまま！』小学館.

北海道ねっと（n.d.）「『チャンネルはそのまま！』ドラマロケ地巡りは南平岸旧社屋から札幌創世スクエアまで」『北海道ねっと』（2022年11月15日取得，https://hokkaidos.net/chsonomama-location/）.

在游戏《女神异闻录 5》中感受虚拟与现实的碰撞

石 效竹（Shi Xiaozhu）

通常，游戏爱好者在玩一款游戏时，不光看重游戏的玩法与体验感，也重视游戏的美术与场景。与现实世界相关联的游戏场景经常能够吸引玩家去了解相关信息，甚至吸引玩家实地旅游。2020 年以来，在疫情冲击下，人们的出行受到限制，因此借用游戏等形式进行的“云”旅游也相应增多（鹭 2021）。可以说，某种程度上，游戏内的观光和现实的观光可以互相促进。

将现实中的景点贯穿到游戏场景之中的游戏并不少见，然而有些奇怪的是，目前为止以札幌为游戏背景的游戏只有十几个。并且，从游戏类型上来说，这些游戏大多为恋爱模拟游戏。然而，现有的恋爱模拟游戏由于背景单调、情节简单等原因，大多较难展现出北海道的魅力。另一方面，在以札幌为背景的游戏中，《女神异闻录 5 乱战 魅影攻手》（以下简称简称《P5S》）[1]因其画面丰富等特征，充分展现了札幌的魅力并吸引了不少玩家来旅游。本文将对游戏《P5S》的类型、设定、特征等进行简单介绍，希望借此分析出吸引玩家到札幌观光的游戏的特征。

♦ 以往以札幌为背景的游戏的特征

以往以札幌为背景的恋爱模拟游戏以平面 2D 为主，背景多为单调的图片，游戏进度的推动多靠文字引导，北海道的出现最多只是单纯游戏设定或作为简单的图片背景。

♦ 《P5S》是一款什么样的游戏

与以往恋爱模拟游戏形成鲜明对比的《P5S》是一款动作 RPG（角色扮演）游戏。《P5S》是 ATLUS（游戏公司）于 2020 年 2 月 20 日发售的 PlayStation 4 / Nintendo Switch 游戏，目前有东京、大阪、仙台、札幌、冲绳五篇。游戏设定是主角团每到一个城市，都要在该城市不同地点探险、强化自身的攻击力，最终寻找怪物并将之击退。

♦ 《P5S》的特点：与恋爱模拟游戏的不同

立体感和自由度

以往以札幌为背景的游戏多为平面2D 游戏。与这类游戏不同，《P5S》具有 NS 和 PS 游戏独有的特性。尽管《P5S》不是 VR、AR 游戏，但是它作为3D 游戏，在游戏内高度还原了现实场景。玩家无论是在游戏中的街道里散步寻找道具还是在战斗期间，都可以随时调整角度，自由在游戏世界内移动，甚至可以边跑动边使用地图寻找目标地点，体验感较强。

---

[1] ATLUS（2022）『ペルソナ 5 スクランブル ザ ファントムストライカーズ』公式ウェブサイト (2023年1月28日取得, https://p5s.jp/)

场所多样性及高还原度

在《P5S》中，大通公园、薄野、红砖厅舍等地点出现在了游戏之中。不过这些地点的名称被进行了细小的改动，比如“大通公园”改为了“大通公苑”、“susukino”改为了“suzusino”等。除了名称以外，札幌的代表性建筑基本被保留，城市容貌基本被还原。因此在游戏内过关做任务时，就好像实地奔跑在札幌的街道里一样。并且，与以往的恋爱模拟游戏相比，《P5S》的参与感与沉浸感也更强。



札幌电视塔 笔者拍摄于2022年6月12日[2]

[2] 游戏内对应内容为链接内视频的1:34开始 链接为 https://youtu.be/LdXXlCQswdQ?t=94



薄野交通路口 笔者拍摄于 2022 年 8 月 2 日

♦ 玩《P5S》时玩家的感受如何

一边玩游戏一边在参观游戏内的札幌景点，是种怎样的感受呢？据网络资料显示，经常有玩家有“好像在札幌实地旅游一样”[3]的感觉。

瓦尼亚玛在自己的博客中写道“我之前曾实际去过札幌，但电视塔周围并没有想象中热闹，所以我感觉其实在游戏里的体验会更有趣！”。由此可见，比起实际的旅行，更加享受游戏内旅行的人也不在少数。

看了这些评论之后，我忍不住产生了疑问：有没有真的因为这款游戏从而产生了来北海道旅游的兴趣，并最终成行的例子呢？抱着这样的疑问，首先我尝试进行了网络检索，结果显示，与《P5S》相关的圣地巡礼活动并不在少数。[4]

而后，我将以下4组图片发给了8个未曾到访过札幌的朋友，并对他们进行采访。图片包括：

①《P5S》游戏札幌篇景点截图*2

②《P5S》游戏冲绳篇景点截图*2

③《Ghostwire: Tokyo》截图*2 （东京涩谷）

④《只狼：暗影双死》游戏截图*2 （京都）

在这里我设定了两个变量，分别是游戏和城市。通过控制同一款游戏中的不同城市背景，可以排除美术等要素的影响，了解札幌与其他城市相比的魅力情况；选择不同游戏中的不同城

[3] Mami（2020）「P5S クリア感想（ネタバレ）」『Privater』 (2022年12月取得, https://privatter.net/p/5783730); dekohage（2019）「ペルソナ５サッポロ　序章｜dekohage のチラ裏」『Ameba』 (2022年12月取得, https://ameblo.jp/nohair-dekohage/entry-12539550842.html)等

[4] リサリサ（2020）「2020年札幌旅行記その19（ペルソナ５聖地巡礼＆开陽亭1）」『Life in Tokyo』 (2022年12月取得, http://miyuko0109.blog.fc2.com/blog-entry-2953.html?sp)

市，则可以了解不同游戏的美术水平、游戏内景点选择的优与劣。

由于是非正式调查，因此采访过程也以比较随意的方式进行。我想知道在调查对象看过上述图片后，他们是否会对该地域产生想要了解更多或是旅游的兴趣，以及他们对于该地域的评价如何。

看完这些图片后，有5个人表示认识③和④中的景点。当只能选择一个想去的城市时，四组图片分别得到2、3、2、3票；当不设定数量限制时，5个人表示对札幌感兴趣。这些人表示，“札幌篇有雪景，这是其他城市没有的，非常独特”，“我在电视上看过札幌的特色建筑，有过一点了解，因此一直想去”，“我觉得札幌电视塔很漂亮”等。而另外3个人则对不感兴趣的原因进行了解释：“觉得和其他游戏相比，《P5S》的美术不是很好看”，“这款游戏很知名，我一直知道这款游戏，我觉得比起照片，放视频更能展现这款游戏和观光地的魅力”等。

我们可以由此推断，《P5S》对札幌景观的高度还原，确实在实际上起到了一定的吸引游客的作用。并且由于游戏自身的高知名度，对于游戏内景点的宣传也有促进作用。但另一方面，对于本身对札幌没有了解、对游戏也知之甚少的人来说，由于游戏美术等还有进步空间，对于游客的吸引力可能还不足。

- **以游戏为契机旅行的愿景**

现实生活中的街道能够被当作素材放入游戏是好的现象，对于玩家来说享受游戏乐趣的同时能够体验新的环境、了解观光地；对旅游地来说也是一种宣传的途径 。

通过本次的介绍，我希望能够让更多人接触到《P5S》这款游戏，并以此为契机在未来能够到访札幌。同时，也希望类似这样的游戏今后能出现更多、让玩家能够以不同的形式体验北海道观光的乐趣。

参考文献

アトラス・セガ・コーエーテクモゲームス（2020）『ペルソナ5 スクランブル ザ ファントムストライカーズ』(PlayStation 4 / Nintendo Switch バージョン)［ビデオゲーム］アトラス・コーエーテクモゲームス.

わにやま（2020）「ペルソナ5 スクランブル【絶景集】ゲームの中で日本全国の観光地を巡ってみた！！」『ゲームピース』（2020年12月24日取得, https://waniyamasan.com/p5s-photo/）.

鷲尾哲（2021）「コロナ禍における観光業界のデジタル技術を活用した取り組み ｜ InfoCom ニューズレター」InfoCom ニューズレター 情報通信の最新トレンド（2022年12月26日取得, https://www.icr.co.jp/newsletter/wtr388-20210811-washio.html）.

楊文通・北村尊義・泉朋子（2021）「街づくりゲームを用いた観光行動促進支援システムの開発」第83回全国大会講演論文集 2021（1）: 331-332.

在札幌的街道上，追寻明治时代的怀旧记忆

张 雨杨（Zhang Yuyang）

从北海道大学走路回家的时候，我在街角偶然遇见这座了静静伫立着的“有岛武郎宅邸旧址”石碑。



有岛武郎邸迹 作者摄影 2022 年 6 月 7 日

有岛武郎曾就读于当时的札幌农学校（北海道大学前身），之后又在东北帝国大学农科大学（北海道大学农学部前身）预科担任英语教师，可以说是与北海道大学有着深厚联系的文豪。他根据自己的见闻与回忆，于 1921 年开始创作长篇小说《星座》（北海道ニセコ町 n.d.）。但由于有岛在两年后自杀身亡，该书成了他未完成的遗作。

《星座》以明治时期的札幌农学校为故事舞台，描绘了一幅怀抱理想的青年人们的群像。贫穷、疾病、家庭关系、恋爱烦恼……这些青年人们所拥有的苦恼，现在的学生们或许也不难共情。他们在矛盾中努力前行的身影，就如同夜空中散落的繁星那般闪烁。

在这部小说中，札幌钟楼、藻岩山、大通公园等等我们熟悉的标志性场所也一一登场。凭借书中对主人公们步行线路等细节的描写，百年以前的学生生活跃然纸上。读着读着，人们或许会在不经意间产生一种错觉，似乎令和与明治的风景借由这些标志性场所微妙地交错，而自

己仿佛会在某处与遥远时空的青年们擦肩而过……

那么就让我们带上地图和《星座》，沿着札幌农学校各位前辈的足迹，去追寻明治时代札幌街道的怀旧记忆，与百年前的学生生活吧。

♦ 札幌钟楼

《星座》每一章的叙述视角都会发生转变，借由星野、园、西山等一众就读于札幌农学校的青年人的不同视角，讲述了他们的青春故事和与少女阿缝之间的情愫。

在以决定前往东京的星野和以他的挚友园为叙述视角的前两章中，札幌的标志性场所频频登场。

在最初的一章里，星野因为生病而无法外出，在动身离开札幌之前他委托好友园将信交给一直跟随自己学英语的阿缝，同时也拜托园在自己不在札幌的时候继续教阿缝英语。

接下来视角从星野转到了园。园从“札幌钟楼”出发，前往阿缝家。钟楼的钟上刻着“Magna est veritas,et praevalebit”的铭文，园将它翻译为“真理是强大而征服一切的”，立志成为科学家的他认为这是世间“最为崇高的箴言”（有島［1922］1968)。

钟楼曾位于札幌农学校演武场，1906 年由于道路整修被向南移动了 100 米左右，从此以后就一直矗立在札幌市中央区北 1 条西 2 丁目。这座拥有百年历史的钟楼，现在也作为札幌的象征和知名旅游景点，守望着札幌市民的生活与札幌市的变迁（札幌市時計台指定管理者 n.d.）。



札幌钟楼 作者摄影 2023 年 1 月 5 日

♦ **藻岩山**

离开钟楼的园向南走了一段距离之后，藻岩山（原文：藻巖山）从雾霭之后逐渐显现。园眺望着似乎将斜阳的余晖全部吸收的黑色的藻岩山时，周围的街道上“从道厅、邮局、裁判所走出来的人”和“从制麻场、啤酒工厂下班的职工们”正熙熙攘攘（有島［1922］1968）。这是明治时代札幌典型的风景一隅。

现在的藻岩山建造了缆车和滑雪场，同时也有餐厅和休息场所。因为其优美的自然环境，成为了札幌市民休闲娱乐、亲近自然的绝佳场所。从山顶的展望台可以饱览日本新三大夜景之一的札幌夜景，欣赏点缀于街道间如同宝石般璀璨的灯火。山顶的“幸福之钟”也被称为恋人的圣地（札幌もいわ山ロープウェイ n.d.）。

♦ **大通公园**

“那个傍晚，园来到大通之后立刻向东边眺望。那里立着榆树。孤独地、安静地、硕大地、寂寞地……就像是要讲述札幌原野的过往那样，泛黄的树叶上点缀着几缕苍翠……园注视着那棵树，想着那就是其经历过的岁月本身。”（有島 ［1922］ 1968）。当园到达大通的瞬间，感觉自己从研究室的气氛中解放了出来。

1871 年，分割北边的政府机构与南边居民区（商业街、住宅区）的防火线建立，这成了大通公园的雏形。但它被真正整修成为供人们休息的公园已经是 1909 年的事情了，站在 19 世纪末期的札幌市中心向四周眺望的园，或许只能看到宽阔的防火线吧。

不过现在的大通公园已经是从西 1 丁目延伸至西 12 丁目的大公园了。每个丁目（相当于街区）都有其独特的风景，一年四季各种植物以及分散其中的文学碑和塑像充盈着公园。从夏天的 YOSAKOI 夜来祭到冬天的冬日彩灯，这里也会举办各种活动。同时由于距离电视塔和钟楼等景点很近，大通公园不仅是深受市民热爱的休憩场所，也是高人气旅游景点（札幌市公園緑化協会 n.d.）。

♦ **旧开拓使通洋造家（白官舍）**

在信中热情洋溢地向阿缝描绘未来理想，说着“当改革的时代来临之时，无论男女都不应再懒惰蛰伏。当明治维新的气魄随着元老们衰退之时，新的意气风发的青年人正伺机而动。我相信未来的一切正刚刚开始”（有島［1922］1968）的星野、立志成为科学家的园、还有“野心家西山”和“空想家柿江”，小说中这些各自胸怀大志的青年们所居住的，正是“白官舍”（旧开拓使通洋造家）。

当时被称为“白官舍”的，是作为拓使的办公设施而建造的旧开拓使通洋造家。关于现实中的“白官舍”是否曾作为北海道大学学生宿舍使用过，笔者尚未完成考证，但可以明确的是，书中出场的“白官舍”确实是以其为原型进行描写的。现实中的“白官舍”是一座外观采用西洋设计，内部则采用日式设计的，和洋折衷的建筑。由于墙体刷着白漆，也被称为“白官舍”。这幢建筑原本位于札幌市中央区南 2 条西 6 丁目，现在已经被移至室外博物馆——札幌开拓之村（北海道開拓の村 n.d.）。在开拓之村，还可以参观经过复原的，有岛武郎曾居住

的房屋。



从大通公园看到的电视塔 作者摄影 2022 年 6 月 18 日



旧开拓使爾志通洋造家（白官舍） 作者摄影 2022 年 6 月 19 日

♦ 后记 文学与 Contents Tourism

1980 年代以后，人们逐渐开始不再阅读人气作家或者教科书以外的文学作品（上牧 2019），这似乎标志着严肃文学的衰败。为了解决此类严肃文学作家和作品的知名度下滑，让至今为止一直与通俗文学对立的“严肃文学”能以一种通俗的方式被大众接受，就显得尤为重要。

说到其中的代表事例，不难想到近期人气高涨的《文豪野犬》和《文豪与炼金术师》。这些作品通过对作家的某些特征进行改编，创造出充满特色的角色化的文豪形象，让其不再作为伟人，而是作为作品角色被人们认知（大橋 2022）。担任着对“文学”这种文化资源进行保护和利用使命的文学馆，通过与这些作品的联动，在年轻人中收获了不少人气。

2018 年，北海道立文学馆举办了“有岛武郎与未完的《星座》”特展，并开展了一系列讲座和活动。其中引人注意的是，通过将小说中登场场所的老照片与 1890 年代的札幌老地图进行对照，制作“《星座》地图”并展示（上牧 2019），特展得以重现《星座》所描绘的明治时代，将作品与札幌相结合，并展现了作品独有的地方性（山岸 2019）。然而，笔者认为对于该作品的这种关注度只是暂时的。事实上，笔者在写作本文时为寻找《星座》的相关资料也曾大费周章。

在今后的崭新时代里，我们能否使严肃文学焕发新生？为了做到这一点，我们又该如何有效利用各地方的风土人情和流行文化？《星座》这部作品正因为没有完结，才能激发读者的想象力，让其精妙的故事世界在读者的脑海中自由延伸。从这种意义上来讲，严肃文学的振兴或许也潜藏着无数巨大的可能性吧。

参考文献

有島武郎［1922］(2005)『有島武郎 星座』青空文庫 Aozora Bunko (2023 年 1 月 29 日取得, https://www.aozora.gr.jp/cards/000025/files/216_20490.html).

北海道開拓の村 (n.d.)「開拓の村とは」『北海道開拓の村公式ホームページ』 (2022 年 12 月 27 日取得, https://www.kaitaku.or.jp/about/).

北海道ニセコ町 (n.d.)「有島武郎について」『北海道ニセコ町公式ホームページ』 (2022 年 11 月 14 日取得, https://www.town.niseko.lg.jp/arishima_museum/profile/).

公益財団法人札幌市公園緑化協会 (n.d.)「大通公園とは」『大通公園公式ホームページ』(2022 年 12 月 27 日取得, https://odori-park.jp/about/).

大橋崇行 (2022)「文学の通俗性と「文豪」――明治・大正期における小説家のイメージ形成とその受容」『成蹊國文』(55) : 28-39.

札幌もいわ山ロープウェイ (n.d.)「もいわ山の自然」『札幌もいわ山ロープウェイ公式ホームページ』 (2022 年 12 月 27 日取得, https://mt-moiwa.jp/feature/nature/).

札幌市時計台指定管理者 (n.d.)「札幌市時計台：時計台のあゆみ」『札幌市時計台公式ホームページ』 (2022 年 12 月 27 日取得, http://sapporoshi-tokeidai.jp/know/walking.php).

上牧瀬香（2019）「有島武郎『星座』の受容――〈文豪ブーム〉と文学館、他メディア化」『有島武郎研究』(22)：119-133.
山岸郁子（2019）「『文豪』」イメージを消費するということ」『横光利一研究』2019（17):75-83.

从《黄金神威》解读北海道的开拓文化

藤枝 穗乃花（Fujieda Honoka）

♦ **《黄金神威》概要**

本章将以近年来受到日本国内广泛关注的《黄金神威》为中心，考察札幌市范围内与之相关的 Contents Tourism。

漫画《黄金神威》讲述的是主人公杉元佐一在日俄战争后辗转至淘金热兴起的北海道，在从网走监狱越狱的囚犯们身上找到线索，进而瞄准黄金劫案一获千金的过程中，与阿伊努少女阿席莉帕相遇，共同寻找黄金的战斗冒险故事。该故事从 2015 年初版发行开始，一直持续到 2022 年迎来最终的 31 卷。

笔者自 2021 年来到札幌，以《黄金神威》为轴心对北海道开拓的历史进行了学习。笔者意识到，这或许是一个对至今为止难以接触的阿伊努文化和北海道开拓历史产生兴趣的绝好机会。不仅仅局限于《黄金神威》的现有读者，更希望这能成为一个让更多人通过《黄金神威》从而加深对北海道特有的地域文化的理解的契机，因此笔者决定执笔本章。

♦ **《黄金神威》中出现的札幌市内周游路线推荐**

笔者至今为止曾多次向人介绍过札幌的《黄金神威》圣地巡礼。接下来笔者将一一列举《黄金神威》的打卡地点。

<札幌市内《黄金神威》圣地巡礼路线>

札幌车站集合

↓

乘坐巴士前往札幌啤酒博物馆

↓

在苗穗站乘坐 JR 前往新札幌，抵达北海道开拓村

↓

返回札幌站，步行至札幌工厂

↓

步行至北海道大学植物园

↓

返回札幌站

接下来，笔者将具体介绍上述路线中的各个打卡点。

首先，札幌啤酒博物馆是一座可以追溯札幌啤酒历史的历史建筑设施。虽然该馆在《黄金

神威》中也有登场，但馆内与作品相关的展示介绍实际上却是很少的。

北海道开拓村是将明治时期到昭和初期建造的北海道各地建筑物进行移筑复原、从而进行再现的野外博物馆。在《黄金神威》中，这里的建筑物作为各个地方的原型使用。另外在北海道开拓村的接待处附近，除作者的签名彩绘和漫画主人公展示板等之外，还设置了展示《黄金神威》中出现的场景与实际建筑物的对照位置地图。

接下来将介绍札幌工厂的红砖馆。札幌工厂红砖馆曾是札幌啤酒的前身“开拓使麦酒酿造所”的一角，现在也照常进行着啤酒制作。这里虽然与札幌啤酒博物馆中的展示内容相似，但该酿造所由于目前仍作为酿造设施使用，因此能够很容易的通过现有设施从而对曾经的样貌进行想象。

最后要介绍的是北海道大学植物园。这里目前虽然是隶属北海道大学的教育、研究设施，但由于有很多与北海道特有植物和阿伊努文化相关的展示，以及作为《黄金神威》原型的博物馆等历史性建筑物也在这片区域，因此这里也成为了札幌的人气观光地。

以上就是笔者推荐的《黄金神威》圣地巡礼路线。如果将此路线完整实行的话，包括附属设施（北海道博物馆等）在内，以《黄金神威》为起点，你将对北海道开拓的历史有更加深刻的了解。



图 1　札幌啤酒博物馆　笔者拍摄 2022. 12. 23



图 2　北海道开拓村　笔者拍摄　2022.09.03

♦　结语

本次介绍的是在漫画《黄金神威》中登场，并可以进行札幌一日游的实景地。如前述所言，遵循本路线进行圣地巡礼，可以自然地接触到有关北海道开拓的历史。其实提起札幌旅游，向来更偏向于“都市旅游”，品尝美食、参加季节限定的活动也是一直以来固有的旅游路线。笔者希望，通过本文的介绍，能够开启一个札幌旅游的新方式。以文本作品为出发点，带着对阿伊努文化和历史背景的理解等多角度来重新游览札幌也不失为一种乐趣。

参考文献

木内朝進（2015）「漫画で身につくアイヌ文化知識——野田サトル『ゴールデンカムイ』」『部落解放』(714)：72-75.

田中洋一(2020)「『北海道はゴールデンカムイを応援しています。スタンプラリー』による博物館を活用した北海道の観光施策」『博物館研究』55(2)：11-14.

野田サトル（2015）『ゴールデンカムイ』集英社.

集英社（n.d.）『ゴールデンカムイ公式サイト』（2023年1月17日取得，https://youngjump.jp/goldenkamuy/）．
徳田菜摘（2022）「【ゴールデンカムイ】聖地巡礼｜開拓の村編｜半日ではまわりきれないかも？【札幌】」『北海道 Life』（2023年1月7日取得，https://naaatm.com/2021/12/17/goldenkamuy-kaitakunomura/）．
サッポロビール株式会社（n.d.）『札幌開拓使麦酒醸造所公式ホームページ』（2023年1月7日取得，https://www.sapporobeer.jp/brewery/sapporokaitakushi/）．
北海道大学植物園（n.d.）『北海道大学植物園公式ホームページ』（2023年1月7日取得，https://www.hokudai.ac.jp/fsc/bg/g_aboutus.html）．

Idol（偶像）Contents Tourism 实践

——跟随杂志连载进行圣地巡礼

鲁 嵘馨（Lu Rongxin）

谈到 Idol（偶像）Contents Tourism，首先要从“圣地巡礼”说起。“圣地巡礼”原本是宗教用语，但近年来也开始被运用在以亚文化为中心的各种领域。“偶像圣地巡礼”是指对艺人出演节目的外景地、MV 拍摄地、出生地等与艺人相关的地点进行巡游。此外，演唱会会场也会被称为圣地，无论是否进入会场，访问这个会场的行为都被视作是圣地巡礼。村木（2012）提到，偶像的粉丝为了追求“偶像的成长过程”这类故事性（Contents），会采取参加线下活动或公演、圣地巡礼、追随等类似的旅行行动。在本文中，笔者将以韩国偶像组合 NCT127 于 2019 年举办的日本首次巡回演唱会为契机，从而与杂志 ViVi 合作推出的网络特辑连载为例，对在以往的 Idol（偶像）Contents Tourism 中较少出现的类型——杂志外景拍摄地的圣地巡礼进行介绍。

♦ NCT 127×NET ViVi 连载　札幌篇

摄制组与巡回演出的 NCT127 一起到访日本国内各地。该连载在报道巡演相关内容的同时，也涉及了各巡演场次当地的文化、旅游资源等的展示，部分地域被选为插图取景地。因此该连载不仅是一次极具日本特色的人物访谈，在粉丝之间也被普遍认为是最适合进行圣地巡礼的参考书。以北海道公演为契机，札幌也两次出现在杂志连载的介绍中。

在“NCT127 和北海道的成吉思汗！直击粉丝们对泰一、在玹、廷祐的提问！NCT127 ×NET ViVi 连载 vol.4”（Yoshii 2019 a）中，成员们到访了北海道名产料理成吉思汗烤肉店，在轻松的氛围中回答粉丝的提问，同时也向读者展示了他们生活中的一面。另一篇连载“乘坐有轨电车尽情享受札幌！NCT127 泰一、在玹、廷祐的悠闲之旅 NCT127×NET ViVi 连载 vol.5”（Yoshii 2019 b）则作为续篇，收录了成员们在品尝成吉思汗烤肉后，乘坐行驶在札幌街道上的复古有轨电车，悠闲地游览市区的模样，并分享了成员们关于公演的想法等内容。

接下来，笔者将分别介绍一下以上两篇连载的具体拍摄场所。

♦ 取景地①札幌工厂红砖馆

首先要介绍的是在连载 vol.4 中出现的成吉思汗烤肉店所在的札幌工厂红砖馆。实际上拍摄当时所选的餐厅目前已经停业，但是覆盖红砖馆一楼到二楼的札幌开拓使麦酒酿造所原本就是当地有名的观光景点。而且从连载中的照片来看，取景地其实也并非局限在餐厅一处，基本上红砖馆内的各处都有取景。因此尽管现在不能像艺人们一样在此处品尝成吉思汗，但对于粉丝来说红砖馆仍然是圣地巡礼中很重要的一站。另外，其实不仅红砖馆，札幌工厂周边一

带也可以说是非常有趣的观光区域。

札幌工厂原本是札幌啤酒工厂的旧址，经重新规划开发后成了现在的复合型商业设施。创立于 1876 年的札幌开拓使麦酒酿造所便是札幌工厂商圈的前身。商圈内竖有黑色大烟囱、并有红色砖块的建筑物的区域就是札幌开拓使麦酒酿造所。作为由日本人亲手建造的第一家啤酒工厂，这里也见证着札幌多年来的繁荣和发展。馆内展示面板等介绍设施较为齐全，可以免费进行参观游学。同时，该酿造所内设有小型啤酒机器，目前仍维持着小规模的啤酒制造作业。



札幌开拓使麦酒酿造所(Sapporo Factory 红砖馆)　笔者拍摄　2023.01.04

♦　**取景地②有轨电车车内・电车事务所**

在连载 vol.5 中，收录了成员们乘坐札幌市电（有轨电车），以及最后由电车事务所下车时所拍摄的影像资料。札幌市电从 1918 年开始正式投入运行，运行区域主要在市中心一带。当电车在城中悠闲漫步时，透过车窗能够窥见到不同于景点所呈现的札幌市民的平素生活。

参考札幌观光协会提供的资料——《司机精选的眺望景点》，我们可以筛选出三条电车观光线路。第一个是“内环：西 4 丁目～西 15 丁目”，在这个区间内可以看到的是大仓山跳跃竞技场，从札幌市中心远眺跳跃竞技场的独特景观令人赏心悦目。其二是“外环：东屯田通～中央图书馆前”，藻岩山的山麓从这里延绵开来，自然风景也逐渐映入眼帘。随后电车还会经过

通往藻岩山山顶索道的入口，由此下车便可直接登山欣赏北海道三大夜景之一的藻岩山夜景。最后一处是从 11 月下旬开始的冬日限定景色“札幌白色彩灯节”。乘坐市电从西 4 丁目一直到薄野，便可以在车内欣赏到漂亮的街灯展览。

另外，提到电车事务所，其实在疫情之前，电车事务所也会提供日常的参观游学服务。而目前为防止感染扩大，这项服务也被暂时停止。在电车事务所，我们基本可以看到目前札幌投入运行的所有车型，并且根据当天的现场情况，有时还可以听到来自停泊车辆司机的细致讲解。在这当中特别是发源于札幌的除雪型电车，因其在冬日中一边豪爽地除雪一边行驶的样子备受欢迎，在此之前也常会吸引游客前来参观。

参考文献

村木伊織（2012）「アイドルコンテンツをきっかけとしたツーリズムに関する一考察」『北海道大学大学院国際広報メディア・観光学院院生論集』8：82-87.

サッポロビール（n.d.）『札幌開拓使麦酒醸造所公式ホームページ』（2023 年 1 月 7 日取得，https://www.sapporobeer.jp/brewery/sapporokaitakushi/）.

札幌観光協会（n.d.）「札幌の日常を楽しむ、路面電車（市電）観光：乗り方編」『札幌観光情報サイトようこそさっぽろ公式ホームページ』（2022 年 11 月 15 日取得，https://www.sapporo.travel/spot/feature/sapporo-streetcar-sightseeing-how-to-ride/）.

サッポロ不動産開発株式会社（n.d.）「サッポロファクトリーが目指すもの」『サッポロファクトリー公式ホームページ』（2023 年 1 月 9 日取得，https://sapporofactory.jp/guide/）.

Yoshii, Noriko（2019a）「路面電車に乗って札幌を満喫！NCT 127 のテイル、ジェヒョン、ジョンウのぶらり旅」『ViVi 公式デジタルマガジン』（2022 年 11 月 15 日取得，https://www.vivi.tv/post12088/）.

Yoshii, Noriko（2019b）「NCT 127 と北海道でジンギスカン！テイル、ジェヒョン、ジョンウにファンからの質問を直撃！」『ViVi 公式デジタルマガジン』（2022 年 11 月 15 日取得，https://www.vivi.tv/post11914/）.

从《First love 初恋》引发的札幌跨境旅游

——面向中国游客的宣传策

赵 杨(Zhao Yang)

♦ 故事梗概

回想起2022年冬季，大家都会有一段共同的回忆，一段关于冰天雪地的初恋故事。《First love 初恋》这个由两首歌曲构架起来的北海道爱情故事，在这个冬天赚足了大家的眼泪。本文将从Contents Tourism的角度，探讨由《First love 初恋》这一最新的受大家喜爱的电视剧，引发中国观光客到札幌旅游的可能性。

《First love 初恋》是由网飞制作的恋爱题材电视剧，其灵感来源于日本歌手宇多田光的两首歌：1999年发行的《First love》和2018年的《初恋》。[5]当初陷入初恋的两位少年在经历20年后，会有怎样的变化呢？也英和晴道在高中相恋，但随后在也英的大学时代因为一场变故，两个人的恋情也被迫停止，甚至没有说上一句再见。在那以后，做保安的晴道和没有实现梦想的也英两个人偶然在札幌遇见，两个人未完成的初恋故事将会怎样呢？

♦ 跨境宣传和内容旅游

“Contents Tourism”一词首次出现在国土交通部和其他部门在2005年发布的一份报告中，题为 “关于通过制作和使用视频及其他内容进行区域发展的研究报告”。在报告中，它被定义为 “旨在通过使用与地区相关的内容（电影、电视剧、小说、卡通、游戏等）来促进旅游与相关产业的旅游形式”（国土交通省等 2005:49）。

2007 年，日本政府制定了观光立国的方针以后，为了吸引跨境旅游采取了很多措施。由此，中国游客年年增加，2019年访日外国游客的消费额中中国游客排名第一位(观光厅 2020)。另外在观光厅对访日外国游客中住宿费用最高的 15%的旅行者的调查中，被问到“下次想在日本体验的事情”这一问题时，中国游客对“参观与电影和动画有关的地方”的意向为11.8%，高于韩国、台湾、香港和东南亚的游客（日本観光庁 2022:19）。这表明 “参观与电影和动画有关的地方”是中国游客的潜在需求。在这样的状况下，让中国人对日本的内容产生兴趣并过来旅游，变得越来越重要。

♦ 中国观光客与北海道

对于中国观光客来说，北海道并不是一个陌生的地方。在小红书上搜索北海道，有34万以上的投稿（2022年1月8日笔者调查）。我们知道这里有大雪，有温泉，与这里相关的故事

[5] 在《First love 初恋》每集的开头写着'*Inspired by the songs* "First Love"and "Hatsukoi" *written by* Hikaru Utada'。

有《非诚勿扰》，有《情书》。大家普遍认为北海道是个浪漫的地方。

这样的印象和《First love 初恋》里构建的世界是一致的。这部电视剧在札幌拍摄了很多画面。通过参观这些地点重温《First love 初恋》的世界，无论是初次来札幌，还是再访，都可以感受到札幌的浪漫。

♦ 面向中国人的宣传策

《First love 初恋》播出的时候在中国的社交媒体也引发了很多讨论。网飞在东京举办了初恋咖啡，寻找初恋出租车等活动。这些活动也有很多中国人参加，他们把活动拍摄下来发到了社交媒体上，并收获了很多点赞。

但是这样的活动主要在东京，作为拍摄地的札幌和这个作品的联系还是较弱。因此在中国的社交媒体上传递札幌和《First love 初恋》的联系是很重要的。例如可以在中国的主流社交媒体上设立北海道的官方账号，宣传在札幌与《 First love 初恋》相关的活动，并把它们发在《 First love 初恋》的话题里。

札幌电影委员会制作了拍摄地的巡礼地图，在北海道的观光问询处等地免费发放，这是一个吸引观光客到札幌来，一边散步一边体验《 First love 初恋》的有效手段。但是笔者看来，仅仅发布巡礼地图是不够的。札幌应该把《 First love 初恋》作为一个长期的观光资源。特别是在清零政策结束后，大批的中国游客即将到来。山村（2017: 41）认为，让作品世界和现实的空间可以相互参照应当是吸引跨境旅游的重点。

♦ 大通公园

有一些拍摄地可以通过视觉体验将“故事世界”和“现实世界”连接起来。比如在很多作品中被描写，也是札幌有名观光地的大通公园。



照片 1 大通公园 2022 年 8 月 14 日 笔者拍摄

为此我们可以做很多尝试，比如，把和大通公园相关的《First love 初恋》的资料用小宣传亭的方式播放，并且带上字幕，让大家可以轻松地观看。

另外在大通公园的大屏幕上播放《First love 初恋》的资料，在公园内播放宇多田光的两首歌营造氛围感也是有用的。每年冬天大通公园都有圣诞集市等活动，可以在那里展出电视剧《First love 初恋》使用的道具，贩卖电视剧相关的周边。

- **中岛公园**

在《First love 初恋》的拍摄地中，另一个能让人感受到和札幌联系的是中岛公园。在中岛公园喝着初恋咖啡，放置一辆初恋出租车来让大家合影也是不错的选择。

- **札幌市天文台**

这里是剧中两个主人公度过夜晚的重要场所。但是，这个天文台对于中国人来说并不是人气的观光地。以这个电视剧为契机，札幌市天文台也许可以变成新的大热旅游地。特别是和剧中一样的火星将要接近地球的夜晚，可以举办“初恋星空观察会”这样的活动。

- **总结**

冈本（2020：56）指出，Contents Tourism 会促进观光客在“现实空间、情报空间、虚构空间”这三个空间内的移动。电影和电视剧对地方来说是重要的观光资源。在情报空间传播信息，使作品的虚构空间和现实空间联系起来，可以促进观光客在现实内的观光行动。

参考文献

札幌フィルムコミッション（2022）『「First Love 初恋」札幌ロケ地 MAP』札幌フィルムコミッション.

八尾香澄（プロデューサー）（2022）『First love 初恋』［ネット配信シリーズ］Netflix.

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』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（2022年1月19日取得，https://www.mlit.go.jp/kokudokeikaku/souhatu/h16seika/12eizou/12_3.pdf）.

観光庁（2020）『訪日外国人の消費動向訪日外国人消費動向調査結果及び分析2019年年次報告書』観光庁（2021年1月19日取得，https://www.mlit.go.jp/kankocho/siryou/toukei/content/001345781.pdf）.

観光庁（2022）『訪日外国人消費動向調査【トピックス分析】訪日外国人（観光・レジャー目的）の宿泊費上位15%の旅行者に関する詳細分析』観光庁（2022年1月19日取得，https://www.mlit.go.jp/kankocho/siryou/toukei/content/001486217.pdf）.

岡本健（2020）「コンテンツツーリズムとインバウンド――現実空間・情報空間・虚構空間の移動を考える」『IATSS Review（国際交通安全学会誌）』45(1): 51-57.
山村高淑（2017）「コンテンツツーリズムによるインバウンド誘致――国の施策と地域が考えるべき基本的課題について」『都市問題』108(1): 38-42.

传递世界上仅在此处的魅力！《LOVE SKI HOKKAIDO》

秋山 义彦（Akiyama Yoshihiko）

日本国内的滑雪人数在1998年达到1800万的峰值后，在2021年下降到了200万（公益财团法人日本生産本部 2021）。但尽管如此，对于札幌来说，滑雪有着担任交通手段、运动、娱乐等多种角色的历史，时至今日已经成为了一种文化。

作为日本国内地上波唯一播放的滑雪节目，“LOVE SKI HOKKAIDO”将这种文化传播到国内外，成为了启蒙滑雪文化的存在。

♦ 冬日札幌的魅力

1972年札幌冬季奥运会举办后，雪之街SAPPORO在世界闻名。不仅是日本，对于整个亚洲来说，这也是第一次举办冬奥会。35个国家约1700名选手、工作人员在札幌展开了竞技。冬奥会举办期间，国内外约66万人游客来到这座会下雪的亚洲小岛。

由于冬奥会促进的经济增长，札幌成为了人口约200万的日本第四大城市。与此同时，札幌的降雪量多达年均5米的程度。既是大雪地区，又是拥有200万人口的都市，世界上也只有这一座奇迹之城——札幌。

在这座奇迹之城，一共拥有6个滑雪场。虽然和世界上的滑雪度假村比起来，它们略显渺小，但作为世界上唯一的、从市中心出发60分钟就能感受到粉雪的地方，对于喜欢滑雪的人来说很有魅力。北海道的滑雪电视节目《LOVE SKI HOKKAIDO》是为了向国内外传达北海道滑雪场的精彩而制作的，其中这6个滑雪场也多有报道。

♦ 关于札幌滑雪的历史

札幌滑雪的历史悠久。在札幌文库7《札幌事始》中写道：“明治41年赴任北海道大学的德语教师汉斯・科勒教授（瑞士人）带来了滑雪杖。以这种滑雪杖为原型，学生们在丰平桥附近的马厩屋，制作了日本国内第一个滑雪杖，并在大学内进行了练习。”

有记录表明，大正初年“札幌滑雪俱乐部”成立（北海タイムス 1912），大正2年在大通5丁目举办了制作雪山的滑雪演讲会（北海タイムス 1913）。此外，滑雪场的历史也十分悠久。以1956年日本最初启用升降缆车的荒井山滑雪场（现已拆除）为首，1960年札幌藻岩山滑雪场，1963年藤野赫尔斯兰国际滑雪场（现在的Fu’s滑雪场），1965年手稻滑雪场，1968年盘溪滑雪场，札幌冬奥会后的1978年定山溪高原札幌国际滑雪场等滑雪场逐渐建立起来。

♦ 札幌的滑雪场与观光的魅力

《LOVE SKI HOKKAIDO》曾在以下四个滑雪场进行拍摄：札幌国际滑雪场、手稻滑雪场、盘溪滑雪场、藻岩山滑雪场。

在 2021 年播出的滑雪胜地札幌篇的开场中，采用从札幌藻岩山滑雪场拍摄的 200 万人口都市积雪的影像，介绍了以大城市为背景滑行粉雪的“奇迹之城”。节目中，代表日本的职业滑雪者佐佐木明和井山敬介前往气温零下 20° 的札幌国际滑雪场，伴随着雪鞋踩雪的声音，传达了压雪后呈现最佳状态的滑雪场的魅力。

对于滑雪者来说，这个场景和“能看到美味饮食的影像”有着同样的感觉，叩动了其想去滑雪的心门。

在节目中也能看到夜间滑行、海鲜饭等札幌风格的滑雪旅行状况，是能深度感受到札幌滑雪观光的内容。

其实，这次节目的乐趣更来源于最后介绍的“奇迹的粉雪”。一年中有几次一夜雪积到胸口的高度，对札幌人来说是理所当然的事。带来的交通网瘫痪，也通常被认为是灾害。但另一方面，对于滑雪爱好者来说这却是堪称奇迹的一天，是值得向全世界宣扬的观光资源。



札幌国际滑雪场　©テレビ北海道・株式会社　アット

♦ **现代的摄影方式**

《LOVE SKI HOKKAIDO》中有许多使用无人机拍摄的镜头，记录了一眼就能看到的雄伟的北海道景象。因此，它也非常贴近近年来的运动体育影像节目。

作为日本国内的滑雪节目，1982 年到 1997 年播放的《SKI NOW》十分有名，使用直升机从上空拍摄滑雪的场景，花费了庞大的制作经费。但近年来由于无人机和运动相机技术的发展，已经可以轻松地拍摄出精彩的影像。

《LOVE SKI HOKKAIDO》是让观众可以在同一个地点尝试同样拍摄手法的节目，也是让人可以学习拍摄技巧的节目。



札幌盘溪滑雪场　©テレビ北海道・株式会社　アット

♦ **之前的节目可在 YouTube 上观看**

为了让世界各地的滑雪者都能够看到，《LOVE SKI HOKKAIDO》之前所播放的部分，正在上传到 YouTube。观看地址为 https://www.youtube.com/@loveskihokkaido8119。

希望观看过这个节目后，来札幌体验“奇迹的粉雪”的人会增加。

参考文献

北海タイムス（1912）「札幌スキー倶楽部」『北海タイムス』大正元年 12 月 30 日.

北海タイムス（1913）「大通雪山の滑走観者黒山を築く」『北海タイムス』大正 2 年 2 月 17 日.

公益財団法人日本生産本部（2021）『レジャー白書 2021』公益財団法人日本生産本部.

LOVE SKI HOKKAIDO「LOVE SKI HOKKAIDO - YouTube」YouTube（2023 年 1 月 29 日取得，https://www.youtube.com/@loveskihokkaido8119）.

堤大輔（プロデューサー）（2020）『LOVE SKI HOKKAIDO』［TV］テレビ北海道・株式会社アット.

札幌市教育委員会文化資料室編（1979）『札幌事始』札幌市.

围绕绵羊、札幌和日本历史的冒险之旅

龚 松原（Gong Songyuan）

♦ 《寻羊冒险记》一书

《寻羊冒险记》 是“鼠之三部曲”中，继《且听风吟》和《1973 年的弹子球》后的第三部，也是作家村上春树的第一部长篇作品。 在这部作品中，村上春树不仅谈论了青春期的爱情，也围绕着对于羊这种动物的利用，尝试探讨了第二次世界大战以来日本资本主义的发展。

《寻羊冒险记》的故事围绕着一只背上有星形斑点的羊展开。 这只羊仿佛有着一种神秘的力量。他进入人类的生活，成为了日本政坛的某位右翼大亨，从而秘密地统治着日本。 这只羊也可被理解为对日本整个现代化进程的一个隐喻。 但这只羊却在某一天突然消失了。因此“我”受这位右翼大亨的委托，开始了北海道寻羊之旅，第一站“我”来到了札幌。至于为什么是北海道呢？我想，提起“羊”这种动物，首先想到的应该就是札幌了吧。 在日本，羊就像北海道的象征。 但是，到底去哪里才可以找到羊呢？ “我”又感到茫然。 其实，原先日本并不存在羊这个物种，可为什么这种不存在的动物会成为北海道的象征呢？ 当“我”在寻找这只羊的冒险中，“我”又在回顾何种日本历史呢？

♦ 羊和札幌的历史

回顾日本的历史，狗、猪和鸡在早先就已经从国外传入日本，但羊却几乎未曾被提及。 这是因为羊通常适合在寒冷的地方被作为家禽所饲养，并且羊毛在御寒方面有很大利用价值，但是对于气候相对温暖的日本，特别是在本州岛来说，人们没有那样的需求。这也是为什么尽管羊也曾同其他物种一起从中国朝鲜引入，但在日本并没有被大规模饲养的原因。

变化是在日本进入现代之后发生的。 由于日俄战争及中日战争的持续对外征战，对防寒和粮食储备的需求逐渐显露，因此日本开始将目光转向羊这个物种。日本政府着手推进满洲国境内的绵羊增殖计划，并将此项任务委托给了北海道。日俄战争结束后的 1908 年，日本政府在北海道的月寒建立了牧羊场，也就是后来俗称的 “种羊场”（公益社团法人畜産技術協会 1991）。

在《寻羊冒险记》中，羊博士的身世背景也刚好与这段历史相对应。作为神童入学东京帝国大学农学部，随后以第一名的成绩毕业并进入国家农林部。 后来，在赴中国东北参与绵羊增殖计划的途中丢失音讯，在这时羊进入了他的身体。羊博士的经历可以被视为日本近代满洲国绵羊增殖计划这段历史的象征。 而他小时候在皇室表演小提琴时被赏赐的金表，也可以说是资本主义的种子。

♦ 绵羊会馆/海豚酒店

然而，天才的羊博士有一天出去后就没有了音讯。当他回来时，他声称与一只羊进行了灵

魂交融。 此后，他被下派在北海道绵羊协会工作，后来成为北海道缅甸羊馆的馆长。再后来因为绵羊产业不景气，北海道绵羊会馆面临着闭馆危机，但羊博士自己出钱买下了会馆。会馆的第一层成为海豚酒店，第二层则一直保留着与羊有关的材料。

这里的绵羊会馆当然是一个从未真正存在过的建筑。海豚酒店在札幌也不存在。 它被认为是村上春树虚构的一个地方，但我认为它在某种程度上与一个地点不谋而合，那就是札幌羊之丘观景台。

羊之丘最初是在 1906 年作为农商部的月寒养牛场开发的，但因为前面提到的绵羊增殖计划，政府在这里建立了牧羊场，1944 年原月寒养羊场被重新命名为 “羊之丘”（一般社团法人札幌観光協会 n.d）。



札幌羊之丘观景台　作者摄于 2022 年 8 月 17 日

直到此时，羊之丘仍然作为政府研究机构（畜牧生产部、农业试验站）运作，但在战后的 50 年代，它开始被开发为一个旅游景点。也正是在这时，日本的绵羊产业陷入低迷。1957 年时那里曾饲养了 94 万只羊，20 年后却降至到原先的百分之一（公益社团法人畜産技術協会 1991）。换句话说，书中的绵羊会馆转变为海豚酒店，而现实中的该地区也从农业试验场转变为观景台，从研究机构转变为旅游景点，从在我看来两者在这一点上不谋而合。

今天，羊之丘仍如旧时一样可以看见很多羊，但它同时增设了克拉克博士的雕像和奥地

利馆等设施，被认为是札幌必去的旅游胜地。

♦ 战后的绵羊、饮食和成吉思汗烤肉

如前文所述，最初为军队和战争而提出的绵羊增殖计划，其主要目的是确保作为冬季保暖用具的羊毛供应。然而，羊毛并不是绵羊的唯一用途。特别是在战争结束后，对用于冬季保温的羊毛的需求突然减少。剩下的羊应该怎么处理？这就是“成吉思汗”这道菜诞生的原因。

今天，“成吉思汗”已经成为一道特色的北海道菜，但由于成吉思汗的名字使人联想到蒙古英雄成吉思汗，因此经常被误认为是蒙古菜或中国菜。但事实上却相去甚远，“成吉思汗”是一道在日本独创的菜式。其起源被认为是在日本入侵中国东北时，从中国的羊肉菜肴中获取灵感，然后根据日本人的口味进行调整而诞生的料理（北海道新聞 2003）。战后利用羊肉进行烹制的料理开始经常出现在日本人日常的饮食中，这都源于战前的绵羊增殖计划。

♦ 总结

虽然作为一部文学作品，《寻羊冒险记》的重心并非是介绍札幌的观光资源，甚至为了避免与现实中的商业运作产生关联，村上春树大多都使用了虚构的名字。但我们仍可以从其中介绍的历史、人物与地点窥见其中与札幌的历史和场所重合的一部分。本文围绕着其中讲述的内容为大家介绍了作为观光地的札幌羊之丘观光台和札幌有名的菜式成吉思汗烤肉。如果有机会，请一定去体验一番。

参考文献

村上春樹（1982）『羊をめぐる冒険』講談社.

高井哲彦（2000）「食の透視画法（1）――ジンギスカン考 羊をめぐる冒険」『しゃりばり』218：56-57.

山﨑眞紀子（2013）「戦争の記憶――アイヌ青年の死･村上春樹『羊をめぐる冒険』論 ： 村上春樹と北海道(2)」『札幌大学総合論叢』35：274-249.

鈴木順子（2003）「探偵団がたどるジンギスカン物語」『Oh！さっぽろ』（2023 年 1 月 3 日取得、https://web.archive.org/web/20100121160441/http://www5.hokkaido-np.co.jp/sapporokenbu/oh-sapporo/jingisukan/03.html）.

公益社団法人畜産技術協会（1991）「日本のめん羊事情」『季刊誌シープジャパン』1991 年 12 月号（1 号）（2023 年 1 月 4 日取得，http://jlta.lin.gr.jp/publish/sheep/kiji/01_01.html）.

一般社団法人札幌観光協会（n.d.）「羊ヶ丘展望台の歴史」『さっぽろ羊ヶ丘展望台公式ホームページ』（2023 年 1 月 4 日取得，https://www.hitsujigaoka.jp/history/?lang=ja#googtrans(ja|ja)）.

由 《宝可梦传说 阿尔宙斯》诱发的超越时空的北海道之旅：

对 Contents Tourism 多重性的启示[6]

小新井 涼（Koarai Ryo）

♦ 《宝可梦传说 阿尔宙斯》诱发的观光

举世闻名的系列游戏《宝可梦精灵》（以下简称《宝可梦》），其最新作品[7]《宝可梦传说 阿尔宙斯》（以下简称《阿尔宙斯》）是一款强烈唤起玩家前往北海道的欲望的作品[8]。

众所周知，《宝可梦》系列的故事背景设定在虚拟世界，而不是我们生活的现实世界中的国家和地区。尽管如此，能把人们吸引到现实世界，特别是“北海道”旅游的原因究竟是什么呢？本文将针对《阿尔宙斯》能诱发的，超越时空的旅游的特征进行考察研究。

♦ 《阿尔宙斯》与北海道的关联

如上所述，《宝可梦》系列设定在一个虚拟世界中。然而，正如《宝可梦》的粉丝所知，游戏中的 Kanto 是关东，Johto 是关西，而 Galar 是英格兰……各系列的游戏背景所对应的地域是真实存在的（Nintendo Online Magazine 2000）。

此次登场的《阿尔宙斯》的游戏背景设定在自然资源丰富的“洗翠地区”。 “洗翠地区”如“迟早会被冠以神奥地区之名”（『Pokémon LEGENDS アルセウス』公式サイト 2022）所说的那样，是《宝可梦 钻石・珍珠》游戏背景“神奥地区”的“过去的样子”。而“神奥地区”设定的地域正是北海道。换句话说，“洗翠地区”在《阿尔宙斯》中的设定虽然也是北海道，但是让人联想到的是 19 世纪中期以来的开拓时代的、过去的北海道（米村 2022, ジスマロック 2022）。

本作所诱发的旅游，在“以游戏为动机”方面，与关联游戏《Pokémon GO》所诱发的旅游类似。但与“将移动作为游戏玩法一部分”的《Pokémon GO》不同，在玩家不外出的情况下也可以玩《阿尔宙斯》，由此可以看出《阿尔宙斯》的动机性质并不相同。此外，《阿尔宙斯》诱发的旅游，与单纯参观访问游戏背景地的旅游不同，它让人们怀念游戏背景地的过去

---

[6] 以下内容中，虽然没有《阿尔宙斯》故事里重要情节的剧透，但是包含了很多游戏内的重要信息，请注意。此外，本文内容是个人用于非正式、非盈利目的的学术报告中，与任天堂及其他作品的品牌方无任何关系。

[7] 本文初次发表时间为 2022 年 4 月 7 日。

[8] 现在所在的 2022 年 3 月，由于疫情原因、不能随意去北海道旅行的状况依然在持续。尽管如此，以这款游戏为契机，在 SNS 平台上投稿“好想去北海道”“想再去北海道”等内容的《阿尔宙斯》玩家已经零星出现。

——北海道的开拓时代，从某种程度上来看，也可以说带有“遗产旅游”[9]的特征。

那么，具体来说，通过《阿尔宙斯》，玩家在虚拟的“洗翠地区”和现实世界中的北海道之间能感受到什么样的联系，又会诱发出什么样的旅游呢？我想结合具体例子来考察这里的可能性。

♦ 超越空间的《阿尔宙斯》巡礼：虚拟与现实的连接之旅

建筑物—北海道厅旧本厅舍与“银河团总部”

几座各具特色的建筑，让人从视觉上感受到虚构的“洗翠地区”与现实世界中的北海道之间的联系。例如，札幌著名的旅游景点——旧北海道道厅办公楼是玩家首先感受到游戏与现实世界联系的地方。

从照片 1 可以看出，旧北海道道厅办公楼让人联想到玩家所属的银河团总部。此外，如果您查看“红砖厅舍大楼手册”（北海道総務部総務課 n. d. ），不仅是红砖建筑的外观，它的内部—红地毯、楼梯、门窗等等……都让人强烈感受到与银河队总部的联系。



照片 1 北海道厅旧本厅舍外观 作者拍摄于 2018 年 3 月 2 日

[9] 除了目的地属性，还把焦点放在游客的认知和观光动机上的 Poria et al.（2001）这样定义文化遗产旅游（heritage tourism）：“旅游的一个子群体，其主要动机是参观游客自己认为具有遗产特征的地点’”(作者意译)。（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）

“银河团总部”虽然没有直接说明是以北海道厅旧址为背景，但这一形象被明显映射出来，即使没玩过游戏的人，只要观看游戏的“介绍视频”（Nintendo 公式チャンネル 2022）也能一眼就看出是北海道厅旧厅舍。

地形—洞爷湖与“心齐湖”

在游戏过程中可以感受到与北海道的联系的，还有“洗翠地区”的地形。从原本在游戏内地图里的整个“洗翠地区”的地形，就可以明显看出是以北海道为原型。此外，地图上绘制的详细地形与北海道各地的实际地形也有几个共同点。

例如，游戏内“洗翠地区”西南部“黑曜原野”内的湖“心齐湖”，其位置让人联想到同样位于北海道西南部的洞爷湖。即使抛开相似的地图位置不看，两者还有共同点是湖中都有漂浮的岛屿。此外，游戏内“洗翠地区”东部“红莲湿地”内的“立志湖”的位置让人联想到北海道东部的屈斜路湖[10]，两者都有漂浮在湖中的岛屿。虽然都没有明确说明是“以这里为原型”，但从地理位置关系和地形上来看，可以强烈感受到游戏和现实世界里的北海道的联系。



照片 2 洞爷湖 作者拍摄于 2019 年 6 月 23 日

[10] 关于“立志湖”的原型，除了认为是屈斜路湖的声音之外，也有玩家认为原型是阿寒湖。

料理——芋饼

在北海道的现实世界中，不仅是在特定的地方和地区，你可以感受到与舞台地“洗翠地区”的联系。 在游戏中频繁出现并提供给玩家的菜肴芋饼是北海道著名的地方菜，至今仍是一道标准的美食，在北海道的路边车站和其他地方很容易找到。 虽然在北海道以外的地方也可以通过手工制作来得以品尝[11]，但在北海道广阔的自然环境中吃芋饼，会让你通过五感：味觉、嗅觉、视觉（风景）、听觉（风和鸟鸣）和触觉（凉风）沉浸在翡翠地区。[12]



照片 3 芋饼 ©photoAC/ののの、

♦ **永恒的《阿尔宙斯》朝圣之旅：遗产旅游**

该游戏可能引起的旅游的另一个特点是，通过访问与北海道的历史和文化有关的地方，它可以有遗产旅游的方面。

[11] 事实上，包括大西（2022）在内的几个游戏玩家在网络媒体和社交网站上的帖子，分享由阿尔宙斯引发的食谱和实际烹饪芋饼，在所有地区都可以找到。

[12] 这种通过在目的地吃作品中的食物而感受到与作品世界的强烈联系的体验，可以看作是主题公园中的食物成为 “hyperdiegetic paratexts”（Williams 2020:154），鼓励人们进一步沉浸在故事世界中。通过这种方式，作品的粉丝可以通过连接内容和食物、食物和旅行目的地、旅行目的地和内容，更加沉浸在作品的世界里（Koarai 2022 :74）。

北海道开拓村和“祝庆村”

例如，游戏中的冒险基地祝庆村有一个让人联想到开拓时代的北海道的城镇景观。 在今天的北海道，可以通过参观北海道开拓村来体验这种城镇景观，这是一个露天博物馆，“重建和再现了明治时期和昭和初期建造的北海道各地的建筑” （北海道開拓の村 n.d.）。

北海道开拓村和祝庆村，正如上述的北海道厅旧厅舍和洞爷湖一样，在地理位置或明显的主题方面没有任何共同之处。 然而，唤起时间感的建筑物结构和城镇景观，使我们相信神奥地区的过去和北海道的开拓时期可能是同一时期，这些共同的特征使两者之间产生了强烈的联系。事实上，从 YouTube 上播放的开拓村风景的视频中可以看出，重构和再现开拓时代北海道的城镇景观，让玩家强烈地联想到前来调查洗翠区的银河团建造的祝庆村。

在民族共生象征空间学到的阿伊努文化和宝可梦之间的关系

同样，虽然没有原型地点或直接关系，但可以了解阿伊努文化的设施，如民族共生象征空间，可以作为可以感受到与《阿尔宙斯》d 联系的地方被提及。

在阿伊努文化中，诸如河流和闪电这类自然现象，疾病和火焰等被称为“神”（ウポポイ[民族共生象徴空間] n.d.），指的是 “存在于人类周围、对人类有重要功能或强烈影响的各种生物和现象”。这样的“神（KAMUY）”经常被翻译成一般的 “神（KAMI）”，但它们并不完全相同。确切地说，正如北海道开发局、国土交通省、带广开发建设厅（2008: 134）所解释的那样，“神”是与我们非常接近的生命，但他们有超出人类力量的东西，我们尊重和欣赏他们，同时也利用他们，当然其中一些也会做不好的事。它们不是天外来物，而是与人类一起存在，并相互作用和影响（あかれんが n.d.）。

游戏玩家可能会觉得这些关系与《阿尔宙斯》中人类和宝可梦之间的关系有相似之处，当时人类还没有像现在这样了解宝可梦，尽管宝可梦就生活在近处，但人们也会害怕、尊重，有时会发生冲突，有时还会互相帮助。 “神” 包括狐狸和毛腿渔鸮等动物，而阿伊努文化与以虾夷鹿为首的北海道动物有很深的关系，所以玩过这个游戏的人在了解阿伊努文化时可能会想起“木木枭”、“索罗亚克”和“诡角鹿”。

然而不限于阿伊努文化，这些例子也可能引起人们的担忧，即人们可能会对“从动漫和游戏等内容中获得的肤浅知识而去理解某一特定文化”感到厌恶，抑或是担心该“文化可能被误解”。然而，这些内容只是一个“入口”，如果游客真正去到可以了解阿伊努文化的设施，肯定能够通过接触实际的阿伊努文化来加深他们的知识，如果没有这些内容提供的机会，他们可能不会与阿依努文化相遇。

洞爷湖与“心齐湖”，屈斜路湖与“立志湖”

除了上面提到的地理和视觉上的相似之处外，这里将再次介绍的洞爷湖和屈斜路湖与“心齐湖”和“立志湖”在诞生背景上的联系。 在游戏中，

“据说心齐湖是在火山爆发形成的一个大空洞里涌满水后形成的”（来自《阿尔宙斯》中望罗的台词）

“据说它（立志湖）和心齐湖一样是由火山爆发形成的”（来自《阿尔宙斯》中望罗的台词）。

与上述的“心齐湖”和“立志湖”一样，洞爷湖和屈斜路湖也是由火山爆发形成的（一般社团法人 洞爺湖温泉観光協会 n.d.等）。

这种联系可能为洞爷湖和屈斜路湖的游客提供一个了解这两个湖泊的历史的机会，它们与活火山共生，并都有由火山衍生的繁荣的温泉产业，在这两处分别有洞爷湖地质公园和川汤生态博物馆中心。

- **论《阿尔宙斯》诱发的观光的特质：多重性的观光现象**

就像开头所说的，《阿尔宙斯》的故事舞台是虚构的空间，并且严格来讲不存在现实世界中的取景地，也没有与作者或是创作者们有关的特定地区。从这一点来看，大家或许认为由《阿尔宙斯》所引起的观光行为与2010年之后快速普及的所谓“圣地巡礼”或是“动漫观光”这类访问作品中出现的实际场所，或是访问与创作者相关地区的观光行为相去甚远。

然而，Seaton等学者在2017年的研究中，对包括以上提到的“圣地巡礼”和“动漫观光”在内的“Contents Tourism”这一概念提出了如下含义：

“Contents Tourism”指的是以流行文化作品的故事线、角色和地点等创作要素作为出行动机一部分或者全部的观光形式。这里的流行文化作品可以包括电影、电视剧、漫画、动画、小说、游戏等（作者译）（Seaton et al., 2017: 3）。[13]

根据这段定义，就算不是严格意义上作品中出现的地点，只要认为现实世界中的地点或建筑物与《阿尔宙斯》有联系，并将其作为前往北海道旅行的动机，那么这样的观光行为也完全可以称作是充分拥有“Contents Tourism”要素的观光行为吧。

《阿尔宙斯》引起的观光行为其特点可能并不止这一点。尽管在现实世界中并不存在严格意义的取景地，但观众们仍然发现了一些地方与作品的联系，并前往访问类似地点进行观光。一个典型例子，便是人们访问与动画电影《魔女宅急便》中登场的面包坊相似且真实存在于澳

[13] 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)

大利亚的面包坊。《阿尔宙斯》所引起的现象与调查上述《魔女宅急便》观光现象的 Norris（2013）所提出的“媒体巡礼（Media Pilgrimage）”[14]也有相似之处。另外，在现实世界（北海道）中沉浸于本不应存在的故事世界“洗翠地区”的行为，或许也可以用主题公园的概念进行分析。粉丝们的行为和人们在迪士尼乐园见到的卡通角色，以及日本环球影城内的哈利波特主题区一样，是一种“终止怀疑（Suspension of disbelief）”（Godwin 2017 等）[15]。从这种意义上来讲，《阿尔宙斯》引起的观光现象和“Fan Tourism”（Godwin 2017）方面的探讨以及“Tourism Imaginary”（Reijnders 2011）的探讨也存在相关性。

另外，关于《阿尔宙斯》所引发的观光现象还有一点值得注意的是，这个现象并不仅存在类似“Contents Tourism”的要素，就如同本文第 3 节所论述，其同样包含“遗产观光“的要素。以动画、游戏等作品为动机的观光，乍一看或许会被认为其和历史场所，以及学习接触延续至今的大众文化等行为毫无关系，然而就如本文第 3 节所论述的，对于作品的兴趣给了我们一个入口，一个接触各种各样遗产的契机。

如上所述，《阿尔宙斯》所引发的观光行为，也可以说是拥有多重性要素的观光现象。换言之，以作品为契机的观光并非一个现象只能对应一种要素[16]，而是一种展现多种要素[17]相互配合相互成立的绝佳事例。

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」『北海道開拓の村公式ホームページ』（2022 年 3 月 26 日取得，https://www.kaitaku.or.jp/about/）.

あかれんが（n.d.）「カムイへの祈り—信仰」『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）」『北海道公式ホームページ』（2022 年 3 月 31 日取得，https://www.pref.hokkaido.lg.jp/fs/3/2/8/1/4/7/5/_/akarengapanhujapanese.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』」『洞爺湖温泉公式ホームページ』（2022 年 3 月 26 日取得，https://www.laketoya.com/knowledge/）.

[14] 原文“media pilgrimage” (Norris 2013)

[15] 原文“suspension of disbelief” (Godwin 2017 等)

[16] 比如说，“Contents Tourism”经常被认为是以某一作品为契机开展的旅游形式，应与“Heritage Tourism”，“Eco Tourism”等旅游形式明确区分开来。但事实上，在大多数情况中，作为一种现象的旅游，本来就包含着“Contents Tourism”，“Heritage Tourism”等不同旅游形式的要素。

[17] 在本文中指 contents tourism, media pilgrimage, fan tourism, tourism imaginary, heritage tourism 等其他观光行为。

ジスマロ(ママ)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.denfaminicogamer.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/tabi/ctll1r00000045zc-att/ctll1r000000cyls.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）.

任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリーク（2022）「冒険の舞台はヒスイ地方」『Pokémon LEGENDS アルセウス公式ホームページ』（2022 年 3 月 26 日取得，https://www.pokemon.co.jp/ex/legends_arceus/ja/story/210818_01/）.

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）.

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.

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）公式ホームページ』（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』（2022 年 3 月 26 日取得，https://kai-you.net/article/82729）.

参考链接

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」［ビデオ］YouTube（2022 年 3 月 26 日取得，https://www.youtube.com/watch?v=kxIQWcv5ySE）.

任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリーク（2022）「冒険の手引き」『Pokémon LEGENDS アルセウス公式ホームページ』（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 アルセウス公式ホームページ』（2022 年 3 月 26 日取得，https://www.pokemon.co.jp/ex/legends_arceus/ja/story/210818_04/）.

从无人知晓的相爱一天看札幌的浪漫冰雪节

秦 艺鑫（Qin Yixin）

- **关于《相爱一天》**

男主角 Den 是个寡言少语的 IT 男。在公司工作多年，大楼保安不记得他，公司同事经常找他帮忙却不知道他的名字。他没有往来的朋友，更喜欢跟接受指令给予反馈的电脑相处。也没人记得他的生日，只有优惠活动短信会祝他生日快乐。在别人眼中，他就向是一个不用在意的隐形人。

女主角叫 Nuy，是公司新来的市场部职员。长得漂亮，身材也很好，对人亲切还特别爱笑。更重要的是，她记得男主角的名字。

就这样，Den 长达三年的暗恋开始了。而 Nuy 却在这三年中成为了插足上司婚姻的第三者，并相信着上司会离婚娶她的承诺。直到公司出游，在北海道听到了上司妻子再次怀孕的消息，她极度悲伤并试图自杀。好在她被及时抢救，没有生命危险，却暂时失去了四年内的记忆，到第二天为止。Den 向幸福之钟许愿的与 Nuy 相爱一天，就从这一刻开始了。

- **札幌冰雪节**

女主角为了与上司一同游玩北海道，特意制作了一张旅游地图，其中她最期待的就是札幌冰雪节，而失忆的这一天正好也是冰雪节的最后一天。男主角为了让女主角赶上冰雪节做出的各种努力，以及一起在冰雪节完成了地图最后一站时的快乐，都让女主角相信了眼前“这样”的一个男人真的是自己的男朋友并再次爱上了他。在冰雪节上有多快乐，回到酒店知道真相后就有多痛苦。第二天，Nuy 醒来忘记一切回到泰国，可再次看到自己在冰雪节的录像，不知道为什么还是伤心到流泪。不知道是不是因为残缺美的关系，往往悲剧才刻骨铭心，比如《泰坦尼克号》是悲剧结尾却也被人们说成是浪漫结尾。或许所谓浪漫就是没有后来，人们都只看到了爱情最美好的一面。

回到电影的高光景点冰雪节上，札幌冰雪节是由 1950 年当地中学生和高中生在大通公园设置的六个雪雕开始的。打雪仗、雪雕展、嘉年华等活动齐聚，吸引了 5 万余人参加。从那时起，它就作为札幌的冬季活动固定下来。1953 年时，冰雪节首次创作了 15 米高的雪雕《升天》。1955 年，自卫队参加活动并挑战制作大型雪雕。到 1959 年举办第十届冰雪节时，动员了 2500 人制作雪雕，并首次在电视和报纸上得到介绍。从第二年开始，本州的游客人数增加，冰雪节取得了巨大的成功。就这样，札幌冰雪节发展成了日本的冰雪节（さっぽろ雪まつり実行委員会 n.d. a）。同时，现在与哈尔滨国际冰雪节，加拿大魁北克冬季狂欢节，渥太华冰雪狂欢节一起并称“世界四大冰雪节”（人民網 2023）。

♦ **冰雪节游玩方式**

在前一年的十月、十一月游客就可以通过札幌冰雪节的官方网站，看到来年冰雪节开展的时间和雪雕数量的大致安排。往届冰雪节中引人关注的大雪雕的制作进程都是通过官方网站公开，今年首次开放了一个新的“大雪雕制作见学”的活动，虽然可能因为考虑到是首次，所以只有两场共 100 个名额最终由抽选决定参加者名单，截至 2022 年 12 月 21 日笔者经由官网确认，已经有 309 名报名者（さっぽろ雪まつり実行委員会 n.d. b）。本次冰雪节见学日为 2023 年 1 月 22 日，也就是距离正式冰雪节开始的 2 月 4 日只相距不到两周，如果往后能增加场次和名额使之成为常规活动项目，那么对于冬季来北海道游玩的长期型游客来说，可以在参观完雪雕制作之后的游玩中期待在冰雪节看到最终成品。

在 12 月中旬，游客们也可以通过官网看到冰雪节的主题以及部分雪雕模型公开，比如自 2010 年以来已成为年度活动的“雪初音”雪雕（每年举办的 ″SNOW MIKU ″节的一部分）（Crypton Future Media，2022），还有白垩纪时北海道存在的霸王龙与神威龙，动漫《游戏王》主角的冰雕等（さっぽろ雪まつり実行委員会 n.d. c）。



「SNOW MIKU」雪雕 作者摄影 2023.2.4



大雪雕 作者摄影 2023. 2. 4



冰雪节现场 作者摄影 2023. 2. 4

冰雪节期间除了在大通会场、薄野会场观赏雪雕冰雕，品尝温暖美味的小吃，购买纪念品杂货等，还可以带上小朋友去到 Tsudome 会场的雪乐园游玩（本次因疫情暂时取消）。疫情期间，冰雪节也出现过线上开放的情况，还有“札幌 style”线上手工艺品节等，如果之后成为固定形式，无法来到冰雪节现场的人们也能通过手中的屏幕参与到活动中来。

参考文献

バンジョン・ピサンタナクーン（監督）(2016)『一日だけの恋人』[映画]. Jorkwang films.

Crypton Future Media（2022）「雪ミクについて｜SNOW MIKU 2023 」『雪ミク公式ホームページ』2023、(2022 年 12 月 28 日取得，https://snowmiku.com/2023/info_snowmiku.html).

人民網（2023）「第 39 届中国·哈尔滨国际冰雪节在哈尔滨冰雪大世界开幕」『人民網公式ホームページ』(2023 年 1 月 31 日取得，http://hlj.people.com.cn/n2/2023/0105/c220024-40255766.html)

さっぽろ雪まつり実行委員会（n.d. a）「さっぽろ雪まつりの歴史」『さっぽろ雪まつり公式ホームページ』(2023 年 1 月 28 日取得，https://www.snowfes.com/about/history/).

――――（n.d. b）「大雪像制作見学会の実施について（申し込み終了）」『さっぽろ雪まつり公式ホームページ』(2023 年 1 月 28 日取得，https://www.snowfes.com/news/478.html).

――――（n.d. c）「第 73 回さっぽろ雪まつり『大雪像』のテーマを公開！」『さっぽろ雪まつり公式ホームページ』(2023 年 1 月 28 日取得，https://www.snowfes.com/news/477.html).

编者 / 作者一览

【编者】

山村 高淑 / Yamamura Takayoshi（北海道大学观光学高等研究中心 教授）
小新井 涼 / Koarai Ryo（北海道大学研究生院国际传媒・观光学院 博士研究生）
金 千 / Jin Qian（北海道大学研究生院国际传媒・观光学院 博士研究生）

【作者】※姓名首字母排序

秋山 义彦 / Akiyama Yoshihiko（北海道大学研究生院国际传媒・观光学院 选修证明课程）
藤枝 穗乃花 / Fujieda Honoka （北海道大学研究生院国际传媒・观光学院 硕士研究生）
古川 匠真 / Furukawa Takuma （北海道大学研究生院国际传媒・观光学院 硕士研究生）
侯 嘉琪 / Hou Jiaqi （北海道大学研究生院国际传媒・观光学院 硕士研究生）
小新井 涼 / Koarai Ryo（北海道大学研究生院国际传媒・观光学院 博士研究生）
鲁 嵘馨 / Lu Rongxin（北海道大学研究生院国际传媒・观光学院 硕士研究生）
秦 艺鑫 / Qin Yixin （北海道大学研究生院国际传媒・观光学院 硕士研究生）
石 効竹 / Shi Xiaozhu（北海道大学研究生院国际传媒・观光学院 硕士研究生）
吉田 升平 / Yoshida Shohei （北海道大学研究生院国际传媒・观光学院 硕士研究生）
张 雨杨 / Zhang Yuyang （北海道大学研究生院国际传媒・观光学院 硕士研究生）
赵 杨 / Zhao Yang （北海道大学研究生院国际传媒・观光学院 硕士研究生）

【装订设计】

山村 高淑

Contents Tourism in Sapporo Vol.2

2023 年 3 月 10 日第 1 版

山村高淑·金千·小新井涼 编
contents tourism 论演习小组 2022 著

北海道大学研究生院 国际传媒・观光学院
2022 年〈contents tourism 论演习〉発行
负责教授: 山村高淑

〒060-0817 札幌市北区北 17 西 8
北海道大学北海道大学研究生院 国际传媒・观光学院
https://www.imc.hokudai.ac.jp/

©2023 contents tourism 论演习小组 2022



2022 年 北海道大学〈Contents tourism 论演习〉