HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	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
Author(s)	山村, 髙淑; シートン, フィリップ
Description	本書は北海道大学出版会から2021 年に紙媒体で出版したものを、紙媒体絶版を期に、出版社の許可を得て、北海道大学観光学高等研究センターが電子版としてオープンアクセス化したものです。 本書から引用を行う場合は、書誌情報を以下のようにご記載下さい。 山村高淑, フィリップ・シートン編著・監訳, [2021] 2024, 『コンテンツツーリズムーメディアを横断するコンテンツと越境するファンダム』, 北海道大学観光学高等研究センター.
Issue Date	2024-04-01
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/91559
Type	book
File Information	03_Introduction1.pdf, 個別ファイル：まえがき

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

本書から引用を行う場合は、書誌情報を以下のようにご記載下さい。

山村高淑，フィリップ・シートン 編著・監訳，［2021］2024，『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』，北海道大学観光学高等研究センター.

まえがき

スー・ビートン

2011 年，東京の明治大学で開催されたエコツーリズムに関するシンポジウムで講演を行なうため，私は初めて日本を訪れた。この短い日本滞在が，その後どれだけ重要な意味を持つのか，その時の私は知る由もなかった。

その会議の席上，フィリップ・シートンが私のところへ来て，彼が仲間と行なっているコンテンツツーリズムに関する研究について短く話してくれた。そして彼は私に，関連する 2 冊の日本語で書かれた本を手渡してくれた。私は日本語の知識が無かったため，それらの書籍の内容は十分に理解できなかったが，掲載されている図や写真を見るだけで，私の好奇心は大きく掻き立てられた。私は魅了されたのだ……。その頃，私は，私の研究分野であるフィルム・インデュースト・ツーリズム (film-induced tourism) と，より広いポピュラーカルチャー・ツーリズムとの関係性やつながりについて，多くのことを考えていた。そう，マンガ・アニメ・J-POP の人気，熱狂的なコスプレイヤーたち，世界的に注目を集めるゲーム文化，といった日本の事例は，当時私の中で膨らんでいた，ツーリズムとポピュラーカルチャーをめぐるより広い関係性についての考えに見事にフィットするように，その時思えたのだ。この来日経験を通して，私自身も，日本のポピュラーカルチャーに惹きつけられた。そしてそうした実体験によって，これまで欧米社会が日本のポピュラーカルチャーに対して膨らませてきた想いについて，私にもはっきり理解できたのだった。

こうして日本と私，ポピュラーカルチャーと私，そして本書の執筆に参画した著者の皆さんと私，といった関係が始まった。そしてそうした関係性は，私に，日本のポピュラーカルチャーが如何に欧米の私たちに，そして私たち

のレクリエーションやツーリズム活動に影響を与えているのか，より身近に見つめる機会を与えてくれた。その現象は，単に日本が好きだからという理由で起きているのか？　それともより欧米の文化に根差したものなのか？それを理解するために，私は日本に対する理解，日本文化に対する理解をより深める必要があった。そしてその必要性は，私を力強く，私的な日本の旅へと導いた。聖なる古道を歩き，神聖にして麗しい場所で巡礼者と祈りをともにし，著名な芸術家や詩人の足跡をたどり，音の風景やパワースポットで想いをめぐらせ，映画のセットやロケ地，テーマパークや博物館を訪れ，東京のロボットレストランやテーマカフェで都会の喧騒を味わった。そう，それに，新宿のホテルのゴジラルームでゴジラの物語にも浸った！

こうした研究と経験を通してわかったことは，日本はオーストラリア（そしてそのほかの欧米世界）と文化的に大きな違いを持つが，ポピュラーカルチャーはしばしばそうした違いを超越する，ということであった。この視点は，私たちの共同研究や，本書においても，共通する基本的視座となった。私たちは，日本のアニメやコスプレイベントに注目するだけでなく，そうした文化に明らかに影響を受けてはいるものの，欧米の人々の消費のために，欧米の人々によって創出された作品にも，意識して目を向けて研究を進めていった。

コンテンツツーリズム研究は，ツーリズムの本質を探究していくうえで大いに役立つ視座を提供してくれる。それは，〈物語の構成要素〉（narrative component）に着目する，という視座である。この点は，私がこれまで手掛けてきたフィルム・インデュースト・ツーリズムをめぐる〈物語〉に関する議論にも直結するし，さらには，近年のツーリズム研究で活発に交わされている，ツーリストは〈場所〉よりも〈経験〉に関心を持っている，という議論を深めていくうえでも役に立つ。なぜなら，〈ツーリズム経験〉をはじめとして，〈経験〉について考える際には，私たちは〈経験〉というものの本質を次のように考える必要があるからだ。すなわち，〈経験〉とは，〈物語〉を含む，あるいは創り出す，という本質を持っており，これは人類に共通して言えることだ，という考え方である。まさにこの点が，日本発の，日本的なコンセプトであるところの〈コンテンツツーリズム〉と，より国境を越えた概念として国際的に議論

が高まっている ‘contents tourism’ とを結び付ける核心的論点だと私は思う。

本書では，世界中から集まった研究者による具体的事例に基づく論考を通して，こうした論点が多角的に検討されている。そしてその結果，これまでほとんど接点を持たなかった，日本での議論と国際的な議論が結合した，ツーリズムの本質に迫る一冊となった。本書が，読者諸賢を，終わりなき，さらなる学究の旅へと導くものとなれば幸甚である。