

ポスト・コンテンツツーリズム時代における物語世界の拡張

『ゆるキャン△』における「クリエイティブファンダム」を題材に

齋藤 光之介（法政大学大学院）

「コンテンツツーリズム」とは、映画や小説、テレビドラマなどの「コンテンツ」が動機づける観光実践を指す概念である（山村, 2021）。本研究ではとりわけアニメに動機づけられたそれ、すなわち「アニメ聖地巡礼」を考察の対象としてとりあげたい。

近年、アニメ聖地巡礼をとりまく環境は急速に変容しつつある。アニメ聖地巡礼をはじめとするコンテンツツーリズムが学術的な議論の対象となったり、マスメディアをつうじて大きく紹介されたりするようになったことで、地域がその振興の手段としてコンテンツを「誘致」しようとする事例が散見されるようになりつつあるのだ。

このコンテンツツーリズムの喚起を目的にコンテンツがデザインされていく構図（遠藤, 2015）のなかで、聖地となる地域だけでなく、ファンによる巡礼のかたち、コンテンツでの描かれ方にも変化が生じつつある。本研究ではこうした状況を「ポスト・コンテンツツーリズム」と呼びたい。そこでは、マスメディアのみならずソーシャルメディアを経由して聖地が紹介されたり、ファンがみずからの聖地巡礼を SNS で発信したりすることで、アニメ聖地巡礼のイメージがたえず再創造される循環的なプロセスが形成されている。こうした変容にしたがって、聖地は巡礼を惹起するものとしてよりリアルに描出されるようになり、また、そのイメージ形成に関与するファンたちも SNS での発信・共有をより意識して巡礼を遂行するようになりつつある。

こうした、こんにちにおける「ポスト・コンテンツツーリズム」の実相を顕著にしめす事例として、本研究では『ゆるキャン△』における「旅」をめぐる描写をとりあげる。これは山梨を舞台に高校生がキャンプを行うアニメであるが、そこで描出される「旅」は、快適な観光ルートや SNS で「ネタ」にしやすいスポットなどがとりいれられ、さながら観光ガイドブックのようである。本研究ではこれを、山村高淑のコンテンツツーリズムとは著作権者・地域社会・ファンが「クリエイティブファンダム」を形成し、物語世界を拡張していく営為であるとする議論（山村, 2021）を援用しながら考察する。ポスト・コンテンツツーリズム時代における「クリエイティブファンダム」の諸アクターが、それぞれの営為を相互参照していく様相を分析することで、観光をめぐる文脈を巻き込みながら現代のアニメ表象が変容しつつある状況を明らかにする。

参考文献

- 遠藤英樹「観光に恋するポップカルチャー ポップカルチャー研究の「観光論的転回」」
遠藤英樹・松本健太郎(2015)『空間とメディア 場所の記憶・移動・リアリティ』ナカニシヤ出版
山村高淑「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」岡本亮輔・山田義裕(2021)『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