

コスプレイベントでの ＜リアルでフィクションを再現するための見立て＞について ～TOYAKO マンガ・アニメフェスタを事例に～

小新井 涼

アブストラクト： 本研究では、コンテンツツーリズムの観点から、コスプレイベントにおけるコスプレ参加者の＜リアルでフィクションを再現（re-enactment）する試み＞について検討を行う。そのための具体的な研究対象として、北海道洞爺湖町で毎年開催されている TOYAKO マンガ・アニメフェスタを取り上げ、そこでのコスプレ参加者の実践を観察した。その結果、コスプレ参加者がアニメやゲームと結びつきのない洞爺湖町という現実世界（リアル）に、作品世界との形態的・意味的類縁性を見出し、フィクションとしての作品世界を再現している様子が見られた。こうしたコスプレ参加者の実践の分析を通して、コスプレイベントにおいて行われている、コスプレ参加者による＜リアルでフィクションを再現するための見立て＞が、コンテンツツーリズム実践として位置づけることが可能かについて論じる。

Abstract: This paper analyzes the choices of places that "link fiction and reality" among participants at cosplay events from the perspective of contents tourism research. The research was conducted based on participant observation of the behaviour of cosplayers at the Toyako Manga Anime Festa (TMAF). Cosplayers found morphological or semasiological affinity between the contents and "space" of Toyako town, which had no connection with the contents, and they defined the "space" as a "place" to reproduce a secondary creation of the fictional world. This research note then expands discussion of the phenomenon beyond cosplay events to other instances of cosplay.

キーワード： コスプレ、コンテンツ、イベント、見立て、TOYAKO マンガ・アニメフェスタ

はじめに

従来のコンテンツツーリズム研究において、コスプレイベントやコスプレ参加者を分析した研究は未だ十分には蓄積されていない。考えられる理由として、現在日本では殆どのコスプレイベントが、アニメやゲームの舞台地以外の、作品と何の結びつきもない会場で開催されていることが挙げられる。そうした具体的な作品との結びつきがない場所を対象として行われる観光をコンテンツツーリズムと呼ぶことができるのかという鎗水 (2015) の指摘もあるように、そもそもコスプレイベントがコンテンツツーリズムの事例であるのかさえ疑わしいという意見もある。

その一方で、近年の研究では、コンテンツツーリズムの重要な特徴として、Seaton ほか (2017) が “contents tourism is defined by the motivations of travelers rather than by the nature of the site” (Seaton et al. 2017, p.4) と述べているように、コンテンツツーリズムは必ずしも場所の特性によらないという主張もある。また、実際にコスプレイベントにおけるコスプレ参加者の実践に着目してみると、コンテンツツーリズムにおける旅行者の実践との共通点が見出せる。それは、＜リアルでフィクションを再現 (re-enactment) する試み＞である。ここでいうリアルとは、私たちが生活している現実世界を指すものとする。またフィクションとは一般的に、「想像上の出来事や人物を描いた創造的な物語」(金村 2018, p.159) とされているが、本稿ではより具体的に、“narratives, characters, locations, and other creative elements” (Seaton et al. 2017, p.4) で構成された、作品世界そのものを指すものとする。つまり、＜リアルでフィクションを再現する試み＞とは、私たちが生活している現実世界に、創造的な作品世界を再現する試みである。詳しくは後述するが、例えば Reijnders (2011) では、小説『ドラキュラ伯爵』の舞台となったトランシルバニアを旅行するドラキュラファンが、フィクションである『ドラキュラ伯爵』の作品世界を、リアルである現実世界のトランシルバニアに再現する様子が報告されている。同様に、コスプレイベントへのコスプレ参加者にも、フィクションであるアニメやゲームの作品世界を、リアルである現実世界のコスプレ会場に再現している様子が見られるのだ¹。

前者と後者の明確な違いは、作品ファンの目的地が作品の舞台地や撮影地であるなど、フィクションと何らかの結びつきを持つか否かである。ドラキュラファンの事例における目的地は、作中に実際の地名まで出てきた場所である。そしてそのことが、作品ファンがそこを訪れた際に作品世界のイメージと実際の景色とを比較し、リアルでフィクションを再現するための手がかりとなっている。一方後者のコスプレイベントは、作品とは何の結びつきもない会場で開催されている。しかしそれに関わらず、作品との結びつきという手がかりなしに、リアルでフィクションを再現する試みがなされているのだ。このことから、両者は同じ＜リアルでフィクションを再現する試み＞を行いながらも、その再現するという過程において、異なるプロセスが踏まれていると考えられる。

以上を踏まえ、本稿ではコスプレイベントにおいて、コスプレ参加者がリアルでフィクションを再現する試みに着目し、そこで何が行われているのかを明らかにすることを目的とする。その具体的な分析対象として、北海道洞爺湖町で毎年開催されている TOYAKO マンガ・アニメフェスタ (以下 TMAF) を取り上げ、そこでのコスプレ参加者の実践を調査、分析していく。

TMAF は、北海道虻田郡洞爺湖町にて 2010 年から毎年開催されているイベントである。参加者は初年度の「3 千人」(Yamamura 2015, p.43) から年を追うごとに増加しており、イベント公式ホームページの発表によると 2018 年は 7 万 3,000 人以上の参加者が訪れたという (TOYAKO マンガ・アニメフェスタ事業推進委員会 2018)。同様にマンガやアニメを冠する Anime Japan や京都国際マンガ・アニメフェアといった企業や行政が運営する総合見本市とは異なり、当イベントは地元住民や有志のボランティアスタッフが運営するイベントである。また、洞爺湖町と何かしらの結びつきを持つコンテンツには、アニメ『天体のメソッド』や、マンガ『銀魂』が存在するが、TMAF はそうした特定のコンテンツを中心としたイベントでもない²。

そのためイベント内容も、コスプレをはじめ、痛車展示や声優トークショー、アニソンライブや原画展示などが混在し、特定の作品やジャンルに縛られない自由なものとなっている。厳密にはコスプレのみを行うイベントではないが、会場を同じくしてコスプレイベントも同時開催されている複合型のイベントである。映像メディアが動機づけるツーリズムである Film-Induced Tourism を研究する Beeton (2016) の分類を用いれば、TMAF は “Off-location” かつ “One-off or Recurring Events” (Beeton 2016, p.11) である。

つまり TMAF は、特定の作品と何の縁も所縁もない土地で定期的に行われる Convention といえるだろう。

本稿において、TMAF でのコスプレイベントを対象とする理由は以下の 2 点である。ひとつは前述した通り、TMAF では、洞爺湖町と何の結びつきもない作品のコスプレも行われている点である。そのため本研究で明らかにしたい、作品との結びつきという手がかりがない会場に、作品世界を再現する試みの観察が可能となってくる。もうひとつは、TMAF のコスプレイベントが、広大な会場と自由な開催時間を持っている点である。詳しくは後述するが、こうした特徴から、TMAF でのコスプレイベントでは、多彩な空間や時間的条件を用いた＜リアルでフィクションを再現する試み＞を観察することができるからである。

実際に TMAF での観察では、コスプレイベントにおけるコスプレ参加者が、作品と結びつきのない洞爺湖町という空間に、作品世界を再現することによって場所としての意味付けを行っている様子が見られた。またそうした観察を通して、フィクションとリアルとを参照しあうための過程で、ある種の見立てが行われていることが分かった。以降の節では、本研究で使用する概念を提示し、その後それらを用いて TMAF で行われている＜リアルでフィクションを再現する見立て＞を分析する。そして最後に、コスプレイベントにおいて行われているコスプレ参加者による＜リアルでフィクションを再現するための見立て＞がコンテンツツーリズムを生じさせる可能性について論じる。

概念の提示と既往研究の整理、用語の再定義

情報化が進む現在、メディアやコンテンツが観光に与えている影響はもはや計り知れないものとなっている。Reijnders (2011) はその影響が、異なる 2 つの水準において作用すると述べている。一方は、特定の地域や国の一般的なイメージ作りへの寄与で、もう一方が、物語の舞台となった実在の場所への関心を、旅行者に抱かせることである (Reijnders 2011, p.233)。本研究では特に後者に焦点をあて、メディアやコンテンツを動機としたコンテンツツーリズム研究の視座から、コスプレイベントにおけるコスプレ参加者の実践を分析していく。

コンテンツツーリズムについては、2017 年に Seaton ほか (2017) が以下のような定義を行っている。「物語、キャラクター、舞台 (ロケーション) など、ポピュラーカルチャー作品を構成する創造的要素によって、全体的にあるいは部分的に動機づけられた旅行行動。なお、ここでいうポピュラーカルチャー作品とは、映画、テレビドラマ、マンガ、アニメ、小説、ゲームなどを含む」³ (Seaton et al. 2017, p.4)。

コスプレイベントについては、コスプレイベントを始めとするアニメ系イベントを活用した町おこしについて岡本 (2014a, 2014b) が報告していたり、コスプレイベントの立ち上げや運営方法、観光化への可能性や課題を小栗 (2016) が報告していたりする。ただしこれらの報告は、いずれもイベントを主催する地域や運営側に焦点が置かれたものであり、コスプレ参加者の実践について言及したものではない。また、コスプレ参加者によるイベント会場での実践に関しては、代表的なものに作田ほかによる研究 (作田ほか 2014) があるが、ここで取り上げられている実践とは、コスプレそのものではなくイベント会場で行う参加者同士の交流である。このように、本論が試みるような、コスプレイベントにおけるコスプレ参加者の実践をコンテンツツーリズム研究の視座から分析した研究は、未だ蓄積が十分であるとは言えない。また前述したように、そもそもコスプレイベントにコスプレ参加者が赴くことをコンテンツツーリズムの事例とすることに懐疑的な見方も存在している。

本研究に類似する先行研究には、コンテンツツーリズムにも分類される事例を取り上げ、架空の物語と物理的な場所とを参照しあい、人々がそこを訪れる理由と必要性について分析した Reijnders (2011) の研究がある⁴。そこでは、ブラム・ストーカー原作の小説『ドラキュラ伯爵』及びその派生作品のファン達による、トランシルバニアでのドラキュラツーリズムの事例が取り上げられている。Reijnders によると、ドラキュラファンがトランシルバニアを巡る際、フィクションであるドラキュラ伯爵の物語と、リアルである実際のトランシルバニアを相互参照するために、比較と体験という 2 つの異なるモード間での緊張状態が起きているという。比較とは具体的に、ドラキュラファンが実際に訪れる現実の風景と、原作小説や映画に基づいて自らの心の中に描いた想像の風景との比較である。一方の体験とは、ドラキ

ユラファンがより物理的に物語に近づき、現実とイマジネーションとの重ね合わせによってつながりを生み出す、感覚的な体験である。例えば、ドラキュラファンはある特定のシーンを再確認するために、登場人物と同じホテルに泊まり、同じ食事をとるといった感覚体験を通して、物語とのつながりを生み出している。

ただし、この Reijnders の研究における想像の風景と現実の風景との比較については、小説『ドラキュラ伯爵』が、実在する地域（トランシルバニア）で起きた物語として描かれているという、地理的リアリティを持っているからこそ可能であった点には注意が必要である。つまり、Reijnders の研究は、旅行者がフィクションとリアルを参照しあう際の内的経験を分析している点で、本研究に対しても重要な示唆をもたらすものである。しかし同研究では、フィクションとリアルとの間に、両者を比較するための何かしらの結びつき（作品の舞台であるなど）があることが前提条件とされている。そのため同研究を、現実空間とフィクションとの結びつきが全くない会場で行われるコスプレイベントでの実践の分析に応用することは難しい。

そのため本稿では、そうしたフィクションとの結びつきがない会場での実践を明らかにしていくための手がかりとして、まずは Relph (1976=1999) の空間と場所の概念を用いる。Relph は、空間は「場所の背景」(Relph 1976=1999, p.41) であり、人々にとって知覚空間のもつ多くの意味の基礎となっているのは、空間についての個人的な経験をもとにした「場所のセンス」(Relph 1976=1999, p.41) であるとした。

また、こうした Relph や Tuan といった、Heidegger の場所論の影響を受けた議論における空間と場所の概念を、西村 (2009) は Tuan の言葉を用いて以下のようにまとめている。

空間は『何かしらの意味がしるされる可能性のある白紙のような』ひろがり、あるいは個々の場所が人間的な場所として現れるための背景として前提されており、存在論的には場所に先立つと考えられているように思われる。(西村 2009, pp.3-4)

つまり、空間そのものは存在しているだけでは極めて抽象的であり、その中での体験を通して人々が意味づけることによって始めて場所として知覚されるという考えである。

こうした概念を分析基盤とし、コスプレイベントの参加者にとってのイベント会場について考えていく。コスプレ参加者にとって、フィクションと何の結びつきもないコスプレイベントの会場は、それだけでは上記の通り白紙のような状態の空間であると言える。例えばコスプレ会場に城や滝といったランドマークがあったとしても、それらがどの作品とも何の繋がりも持たないならば、それだけではコスプレ参加者にとって、その空間は意味を持つ場所にはならないと考えられるからだ。

しかしコスプレ参加者はそこに、<何らかの方法での意味づけ>を行うことで、その空間をフィクションとリアルが結びつく場所としている様子が、TMAF での観察を通して見受けられた。この<何らかの方法での意味づけ>こそ、本研究で明らかにしてゆきたいリアルでフィクションを再現するための見立て>である。

見立てとは、ある物事を、それと視覚的・意味的に類似した別のものになぞらえることであり、浮世絵などの表現技法として挙げられる。山田 (2002) によれば、それは「浮世絵にかぎらず、和歌、庭園、歌舞伎から、料理にいたるまで、日本文化のあらゆる部分にある基本文法」(山田 2002, p.57) であるという。

また朱 (2010) は、古代からの文学にみられる隠喩や比喩に近いものと見立てとの違いとして、江戸時代以降の庶民による見立ての操作である「近世的な見立て」(朱 2010, p.129) の特徴を以下の通り挙げている。すなわち、第一に、一見似ても似つかないものを結び、見立てるものと見立てられるものがかけ離れていることと、第二に、見立ては言語に限らず視覚的、感覚的な物事まで拡大し、非言語表現にまで広まること、そして第三に、非言語表現のジャンルでの見立ては、一般的に見立てられるものが不在であり、見立てるものしか見えず、その成立には鑑賞者の参与が要求されるということ、である (朱 2010, p.130)。

磯崎 (1990) によると、見立てとは「類似性(アナロジー)を媒介にして、連想性(アソシエーション)を喚起し、対象物を分節(アーティキュレート)してゆく手法」(磯崎 1990, p.128) であり、日本ではとりわ

け外形的な表層部の類似性が強調されてきたとされている。例えば磯崎が例に挙げるのは、禅の庭の典型とされる竜安寺の石庭である。横長の長方形のこの庭には、一面に白砂が敷き詰められており、その中に 15 個の石が 5 組に分けられ点在している。そしてそこでは、白砂は海を、点在する石は島または山を表し、須弥山をめぐる九山八海、神山の東海三山といった景色や、虎の子渡しの物語など、大海と島の組み合わせのイメージが想起される。そうしたイメージは、ひとつは庭全体の構図に由来し、その構成要素がそれぞれに表象性（白砂は水、そして大海、自然石は島、または山）を持っているために想起されるのだという。そしてこうした構図や構成要素を見て、大海と島の組み合わせをイメージすることこそ見立てであるとしている（磯崎 1990, pp.122-123）。

磯崎によれば、「この思考形式は、自然界の事象を、形態の類似性を手掛かりに、分節し、命名していった日本人にとって、かなり決定的な作用をし続けているように見える」（磯崎 1990, p.123）ものだという。例えば、日本庭園に配置された自然石は、人工的な加工無しに庭石へと転換することで、石の置かれた文脈が移し替えられる。そうして庭園の一構成要素となった自然石は、三尊石や守護石といった庭石としての固有名詞を命名されることでひとつの格が与えられ、名称のイメージが指し示すような特性を見るものの側に呼び起こすという。こうした命名の操作にもみられるように、「形態の類似性を手がかりにして、意味を発生させている」（磯崎 1990, p.125）のが見立てなのである。

この見立てのプロセスには、ドラキュラツーリズムにおけるトランシルバニアと違い、比較する現実空間とフィクションの物語との間に何の結びつきも必要としない。ドラキュラツーリズムが、物語中のトランシルバニアと現実のトランシルバニアという結びつきを前提条件とするのに対し、見立ては九山八海とは何の結びつきもない白砂と石の置かれた空間を、その形態の類似性を手がかりに九山八海と参照しあっている。この見立ての構造こそ、コスプレ参加者が、フィクションと何の結びつきもないコスプレイベントの会場に、アニメやゲームの作品世界を想起させる表象を見出し、フィクションである物語世界を再現する際に空間への意味づけの手助けとなっているのではないだろうか。そうした現象の具体的なケーススタディとして、本研究では TMAF でのコスプレイベントにおけるコスプレ参加者の実践を観察し、上記の概念を用いて分析を行う。

これまでに TMAF を対象とした研究には、イベントツーリズムとの比較を通して TMAF をコンテンツツーリズム研究の視座から分析した張（2017）や、イベントが参加者に支持された要因のひとつとして温泉街全体を使ったコスプレ企画を挙げている Yamamura（2015）などがある。しかしこれらの既往研究では、コスプレ参加者による具体的な実践の分析までは行われていない。本稿は、TMAF でのコスプレ参加者による実践を分析し、それがコンテンツツーリズムの事例となり得る可能性について検討を行う点において、上述した先行研究と異なる視座を有する。

なお、次節で具体的な分析に入る前に、本研究で取り上げるコスプレ参加者の定義を行う。コスプレとは、コスチュームプレーを略した和製英語であり、日本では一般的に、「漫画・アニメの登場人物などの扮装をして楽しむこと」（新村出編 [1955] 2008）とされている。しかしこの定義には、メイド喫茶やコスプレコンパニオンの装い、ハロウィンなどのイベントやテーマパークでの仮装も含まれる。一方、自身もコスプレイヤーである貝沼（2017）は、コスプレを「服装や化粧などを施すことでマンガやアニメ、ゲーム等に登場する人物やキャラクターに扮する実践」（貝沼 2017, p.29）と定義した。そしてその特徴を、「マンガやアニメ・ゲームの世界観への近接という嗜好性」を有し、「同じ世界観を有する他者とのコミュニケーションが介在する」と示すことで、上記の職業的なコスプレや仮装との明確な区別を試みている（貝沼 2017, p.31）。本稿ではこの貝沼による定義を下敷きに、コスプレ参加者を、＜服装や化粧などを施すことで作品の登場人物に扮しているコスプレイベントの参加者＞と再定義し、TMAF でのコスプレ参加者の実践を観察する。

調査方法

本研究において、筆者は 2014 年から 2018 年の計 5 回に渡り、それぞれ以下の要領で TMAF に参加し、コスプレ参加者を対象に参与観察を行った。

まず 2014 年 6 月 21 日、22 日開催の TMAF2014 へは、イベントに立ち上げ時から当イベントに参加している北海道大学国際広報メディア・観光学院観光創造専攻山村高淑研究室より、公開授業の講師としての招聘を受け、両日ともに一般参加をした。自身ではコスプレをしない一般参加であったが、コスプレパレードの観察や、コスプレイヤーの撮影を行った。2015 年 6 月 27 日、28 日開催の TMAF2015 へは、2014 年と同様山村研究室より招聘を受け、27 日は一般参加をし、28 日はコスプレ参加をした。2016 年 6 月 25 日、26 日開催の TMAF2016 へも、これまで同様山村研究室より招聘を受け、2 日間共にコスプレ参加をした。2017 年 6 月 24 日、25 日開催の TMAF2017 へは、山村研究室に博士課程院生として加わり、北大チームとしてイベント運営にも参加した。まずイベント前の 4 月 20 日に洞爺湖町にて行われた事前打ち合わせに、山村研究室メンバーと共に参加し、実行委員からイベントに関する話を伺った。そしてイベント当日は開催前日の 23 日から会場設営に参加し、25 日の閉会後には会場撤去作業を行い、実行委員及びボランティアスタッフからもイベントに関する話を伺い、イベントの運営方法の参与観察を行った。24 日、25 日のイベント中は、両日共にコスプレ参加者としてイベントへ参加した。そして 2018 年 6 月 23 日、24 日開催の TMAF2018 へは、両日共にコスプレ参加者としてイベントへ参加した。

イベント規定により、インタビューやアンケート調査は行えないため、上記 4 回の全てにおいて、筆者はイベントへの参与観察を行いながら、コスプレ参加者の撮影や観察、撮影し合ったコスプレ参加者との交流を行った。また、コスプレ専門 SNS「コスプレイヤーズソーシャルネットワーク&コスプレライフログ コスプレイヤーズアーカイブ」、「Cure World Cosplay」及び Twitter にて TMAF 関連の投稿を調査し、参考とした。

なお上記の補足調査として、TMAF と同様の会場を使って毎年秋に開催されるコスプレイベント「洞爺こすぱ!」にも、2017 年 10 月 28 日開催回にコスプレ参加し、参加者の観察を行った。

コスプレ参加者によるくリアルでフィクションを再現するための見立て>の実例

ここでは具体的な分析に入る前に、コスプレ会場としての TMAF の特徴と、TMAF のコスプレ参加者の特徴を説明する。まずはコスプレ会場としての TMAF の特徴であるが、前述の通り、TMAF はコスプレ以外の企画も多数行われる複合的なイベントである。しかし、そこではコスプレ会場が他の企画会場と隔離されることはなく、TMAF の会場全体が、そのままコスプレ可能エリア（一部除く）となっているのが特徴である。その範囲は、2017 年のイベント開催時においては図 1 で示した通り、メイン会場となる温泉街エリア、月浦エリア、洞爺エリア、昭和新山エリア、壮瞥エリアと、洞爺湖を囲む広範囲に及んでいる。



図 1 コスプレ可能エリア（イベントパンフレットより）



写真1 コスプレ入店可能を示すポスター（筆者撮影）

また、筆者が参与観察を行った 2016 年のイベント開催時においては、洞爺湖中央の中島をはじめ、そこに渡るための洞爺湖汽船上や、商店街の飲食店、宿泊施設、文化センターや洞爺湖温泉中学校、有珠山ロープウェイなど、会場内のほとんどの施設にコスプレ衣装のまま入ることができた（写真1）。

日本国内のコスプレイベント会場は、東京ビッグサイトなどのコスプレ可能エリアが会場となる施設内に限定されるもの、ナムコナンジャタウンなどのテーマパーク、千葉県幕張海浜公園や京都太秦映画村などの特定のロケーションに適した施設、教室や廃墟といった撮影セットを備えた専門スタジオなど、特定の撮影条件に特化した会場が多い。また、イベント主催者がそれらの施設を借り受けて開催するため、日中のみやオールナイトなど、開催時間が限られていることがほとんどである。そのためコスプレ参加者は、毎週各地で開催される多数のイベントから、コスプレするキャラクターに合わせて、作品世界が上手く再現できる会場や、自分の参加条件に合った時間帯のものを選択し、参加するのが一般的である。一方でTMAFは、温泉街全域をはじめ、湖や山といった自然物、町内の各施設といった、様々な撮影スポットが会場であり、なおかつ温泉街に関しては、昼夜問わず、コスプレ衣装のまま移動できる⁵。これは一般的なコスプレイベントの会場と比べてもわかる通り、日本国内では非常に珍しく、コスプレ会場としてのTMAF最大の特徴といえるだろう。

また今回の観察では、TMAFのコスプレ参加者には、以下、大きく3つのタイプが見受けられた。すなわち、第一に、コスプレ撮影を目的とし、あまり交流はせず自らの撮影に集中するタイプ、第二に、作品違いやシチュエーションを問わず、他のコスプレ参加者と交流をしながらセルフィーなどを撮るタイプ、第三に、その両方を行うタイプである。メイン会場となる洞爺湖文化センター周辺では、主に第二のタイプの参加者が多く見受けられ、洞爺湖温泉神社や洞爺湖温泉中学校、それより遠いエリアになるほど第一のタイプの参加者が多く見受けられた。これは、メイン会場から離れた場所に神社や学校などの特殊なロケーションが点在している点と、メイン会場から遠ざかるほど人が少なくなるため、他の参加者の写り込みが減り、イメージ通りの撮影がしやすい点が影響していると考えられる。

以上を踏まえて、会場で実際に観察できた具体例をもとに、TMAFでのコスプレ参加者によるリアルでフィクションを再現するための見立て>を分析していく。

a. 洞爺湖を使った見立て

町の中心的シンボルである洞爺湖では、コスプレ参加者により、本来の湖としての景観のみならず、様々な景色に見立てられながら作品世界が再現されている様子が観察された。例えば、小説『ハリーポッター』の舞台、ホグワーツ魔法学校周辺の景色を再現した写真が撮影されていた（写真2）。洞爺湖にホグワーツのような古城はなく、そもそも『ハリーポッター』はイギリスが舞台の物語であり、洞爺湖

と作品との結びつきは一切ない。ところがこのコスプレ参加者は、中島が入り込みすぎないよう画面作りを工夫し、曇った日暮れ時の時間帯を狙うことで、映画のワンシーンを彷彿させる『ハリーポッター』の作品世界を再現しているのだ。これはコスプレ参加者が、作品と何の結びつきもない空間に＜リアルでフィクションを再現するための見立て＞を行うことで、＜水辺に建つ hogwarts 魔法学校＞という意味づけを行っているといえるだろう。

また、写真3は、洞爺湖を川幅のある長江に見立て、『三国志』における赤壁の戦いのワンシーンを、諸葛亮孔明のコスプレをして再現した写真である。

一方で、対岸の見えない洞爺湖の広大さを利用して、湖を海に見立てた撮影も行われていた。コスプレイヤーズアーカイブをはじめとするコスプレ SNS で、TMAF で撮影されたコスプレ写真を検索すると、港や海が舞台の『艦隊これくしょん』や『ONE PIECE』のコスプレ写真が確認できる。

これらの作品は『ハリーポッター』と同様、洞爺湖とは何の結びつきもない。それどころか、洞爺湖の持つ湖という本来の場所性とすら繋がりのない作品である。ここでも、コスプレ参加者による＜リアルでフィクションを再現するための見立て＞によって、作品と何の結びつきもない空間に、＜長江＞や＜艦隊これくしょんの●●鎮守府＞、＜ONE PIECE の●●ブルー＞という意味づけがなされている。

こうして洞爺湖では、コスプレ参加者の見立てによって、湖が川、海などに姿を変えながら、様々なフィクションとしての作品世界が現実空間に再現されている様子が観察された。



写真2 洞爺湖を『ハリーポッター』の世界に見立てた写真（筆者撮影）

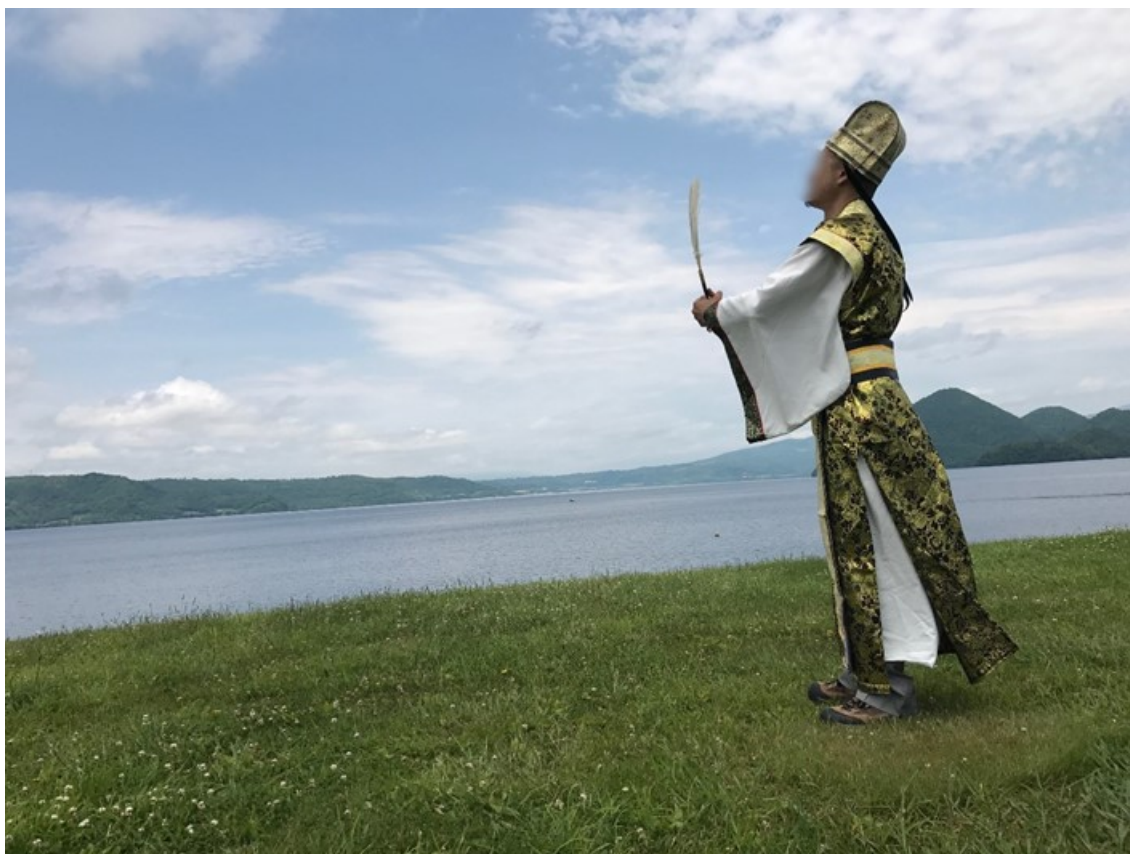


写真3 洞爺湖を『三国志』の長江に見立てた写真（筆者撮影）

b. 施設や店舗を使った見立て

自然の景観のみならず、洞爺湖町内にある施設や店舗においても見立てが行われている例が観察された。TMAF メイン会場にある洞爺湖観光情報センターの3階には、洞爺湖サミット記念館が併設されており、2008年に行われた第34回主要国首脳会議（通称、北海道洞爺湖サミット）で実際に使われた卓や国旗が飾られている。ここでは写真4のような、世界各国を擬人化した作品『ヘタリア』内で行われる世界会議を再現した大型合わせが行われていた⁶。

また会場には、2015年度いっぱい閉校した洞爺湖温泉中学校や、クラシックカーと絵画のギャラリー「洞爺クラシックカー&アートギャラリー」といった独特の景観を持つ施設や店舗も存在する（写真5）⁷。一部店舗には、前出の＜コスプレしたまま入店OK＞というポスターの掲示がない場合もあるが、オーナーや店主へ確認をし、撮影許可が下りれば入店、撮影も可能となっていた。前者の中学校では、教室や体育館といったロケーションを使って『ハイキュー！！』や『がつこうぐらし』といった学園ものの作品世界の見立てが、後者では『ルパン三世』の作品世界の見立てが行われ、コスプレ写真が撮影されていた（写真6）。このように、施設や店舗にコスプレのまま入場、入店できることも、洞爺湖で再現できる作品世界の幅を広げているようだ。

上記の記念館や中学校、店舗は、実際の作品の舞台でもなければ作中に一瞬でも登場した施設という訳でもない。そこでもまた、サミット用の演説台や国旗、体育館や教室、絵画とクラシックカーといった形態的あるいは意味的類縁性を手がかりに、コスプレ参加者によるリアルでフィクションを再現するための見立てが行われていることが指摘できる。



写真4 サミット記念館にて『ヘタリア』の作品世界が再現された写真（山村高淑撮影）



写真5 洞爺湖町立洞爺湖温泉中学校跡（筆者撮影）



写真6 洞爺クラシックカー&アートギャラリーでの『ルパン三世』の再現（筆者撮影）

c. 町並みを使った見立て

施設や店舗のみならず、洞爺湖町の町並みの中で見立てが行われている様子も見受けられた。例えば洞爺湖温泉神社ではその景観を活かし、『刀剣乱舞』を始めとする和風の作品世界の再現が行われていた。また、洞爺湖沿いの遊歩道や、洞爺湖観光文化センターに隣接するパークゴルフ場では、木々や芝生を活かして『けものフレンズ』の舞台のひとつ、くしりんちほー（森林地方）>を再現したコスプレ写真も撮影されていた（写真7）。こうした神社や芝生、木々の茂った公園などは、言わばこの町にもある空間であり、洞爺湖町ならではの景観とはいえない。しかしそうした場所においても＜リアルでフィクションを再現するための見立て＞が行えるのは、コスプレ衣装のまま町中を探索し、撮影ができるからこそである⁸。TMAF ならではの＜リアルでフィクションを再現するための見立て＞であるといえよう。

d. TMAF というシチュエーションを使った見立て

宿泊施設にもコスプレのまま入場が可能であることと、実質イベント開催中はコスプレ可能時間に制限がないということは、作品の場面再現のみならず、コスプレで二次創作的な物語そのものを創り出すことも可能にしていた。例えば、メイン会場屋外のフードコートで、ウィッグとメイクはキャラクターのコスプレをしたまま、宿泊施設の浴衣を身につけた少年漫画のキャラクターたちが練り歩いている姿が観察された。これは、自身はキャラクターに扮したまま、衣装として宿泊施設の浴衣を身につけ、イベントを楽しむ姿を撮影することで、＜このキャラクターたちが洞爺湖町へ旅行に来たら＞という、ifの物語を創作しているのである⁹。場面の再現だけでなく、こうした創造的な実践も、果たして見立てと言えるのかについては、今後の研究で改めて検討していく必要がある。



写真7 パークゴルフ場の一部を『けものフレンズ』の世界に見立てた写真（筆者撮影）

結び

本稿では、コスプレイベントにおける、コスプレ参加者の実践としてのリアルでフィクションを再現する試み>について TMAF の事例を通し検討を行った。TMAF においてコスプレによって物語世界が再現されていた作品のほとんどは、前述の通り洞爺湖町との間には何の結びつきも持っていない。それにも関わらず、こうして様々な作品の物語世界が TMAF の会場に再現されていたのは、コスプレ参加者が洞爺湖町という空間に見つけた形態的・意味的類縁性を手がかりに見立てを行い、作品世界に関連した意味づけを行っているからであることが明らかとなった。つまり、見立てというプロセスによって、作品と土地に結びつきがなくても、フィクションとしての物語世界を再現することは可能なのである。

冒頭に挙げたように、具体的な作品との結びつきがない場所を対象として行われる観光をコンテンツツーリズムと呼ぶことができるのかという疑問の声もある。しかし、現実空間でフィクションとしての作品世界を追体験することがコンテンツツーリズム実践の核心であるならば、まさに本稿で見てきたような、見立てによる物語世界の再現実践としてのコスプレも、同様の実践、すなわちコンテンツツーリズム実践の一形態として位置づけることが可能ではないだろうか。こうした視座は、これまでコンテンツツーリズムの文脈であまり語られることのなかった、コスプレイベントを始めとした、作品と何の結びつきもない場所へ作品ファンが赴くという現象について、コンテンツツーリズム研究の枠組みで捉えていくための基礎となり得ると考えられる。

本稿は TMAF というひとつの事例のみを扱ったものであり、その点でまず議論の限界性がある点是否めない。今後は、他のコスプレイベント事例の収集や、コスプレ参加者への調査など、より多くの実証的なデータを集めた上で、これまでのコンテンツツーリズムの事例との比較分析を行っていくことで、

コンテンツツーリズム実践の一形態としてコスプレ実践を捉える視座をより明確にしていきたいと考えている。

注

¹ 本稿で取り上げるのは、コスプレ参加者が、現実世界であるコスプレ会場において、フィクションである作品世界を参照している事例であるが、そもそもコスプレ行為そのものが、＜リアルでフィクションを再現する試み＞であるという見方もできる。

² アニメ『天体のメソッド』は、洞爺湖町が作品舞台のモデル地のひとつとされており、マンガ『銀魂』は、主人公の坂田銀時が帯刀する木刀に「洞爺湖」の文字が彫ってある。

³ 筆者訳。原文は、“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”。

⁴ 論文では Media tourism として扱われている。

⁵ 会場の形態としては、町を囲む城壁内全体がイベント会場で、コスチュームを身につけた参加者が、周辺の宿泊施設からその格好のまま会場へ集う、イタリアの Lucca Comics & Games に近い。

⁶ 合わせとは、同一作品のコスプレをしたコスプレイヤーが集まって撮影することである。

⁷ 洞爺湖温泉中学校跡地は開催年によっては利用できないこともある。

⁸ 一般的なコスプレイベントでは、コスプレ可能エリア以外にコスプレで出歩くことは禁止されている。

⁹ 原作のイメージを崩しかねない表現でもあるため、コスプレ専用 SNS に投稿するのではなく、身内同士でネタ写真的に楽しむために twitter のみで公開する人が多い。また、同様の理由により、本稿では作品名及びキャラクター名は明記しない。

参考文献

- Beeton, S., 2016. *Film-induced tourism*. Second edition. Bristol: Channel View Publications.
- 磯崎新, 1990. 『見立ての手法—日本的空間の読解』東京：鹿島出版会.
- 張慶在, 2017. 「コンテンツツーリズムとしてのポップカルチャーイベント——TOYAKO マンガ・アニメフェスタの事例を通して」, *International Journal of Contents Tourism* Vol.1.2, 45-52.
- 貝沼明華, 2017. 「コスプレの意味世界 写真をめぐるコミュニケーションの分析」金城学院大学大学院文学研究科論集 23, 46-18.
- 金村仁秀, 2018. 「フィクションにおけるリアリティー——小説、枠組み、読み」群馬大学教育学部紀要 人文・社会科学編 67, 149-163.
- 西村清和, 2009. 「場所の記憶と廃墟」美術 60 (1) : 2-15.
- 小栗徳丸, 2016. 「世界コスプレサミットの意義, 可能性, 課題——文化の伝播と受容から」山村高淑、シートン フィリップ、張慶在、平井健文、鎗水孝太編『コンテンツ・ツーリズム研究の射程：国際研究の可能性と課題』CATS 叢書第 8 号, 北海道大学観光学高等研究センター, 17-64.
- 岡本健, 2014a. 「コスプレイベントを田舎で開催 地域おこし隊のアイデア生かす」日経グローバル 252, 56-57.
- , 2014b. 「地域×コンテンツ×コスプレ 異なる組み合わせで新規開拓」日経グローバル 254, 60-61.
- Reijnders, S., 2011. Stalking the count: Dracula, fandom and tourism. *Annals of tourism research* 38.1, 231-248.
- Relph, E., 1976. *Place and placelessness*. London: Pion. (高野岳彦・阿部隆・石山美也子訳, 1999. 『場所の現象学』東京：ちくま学芸文庫.)
- 作田耀子・塚原康仁・村瀬結衣・仲倉利浩・杉浦一徳, 2014. 「コスプレイベントにおけるイベント活動支援環境 COSUE の実現と評価」『マルチメディア、分散協調とモバイルシンポジウム 2014 論文集』373-379. https://ipsj.ixsq.nii.ac.jp/ej/?action=repository_uri&item_id=104923&file_id=1&file_no=1 (2018 年 9 月 1 日取得) .
- Seaton, P., Yamamura, T., Sugawa-Shimada, A., and Jang, K., 2017. *Contents tourism in Japan: pilgrimages to 'sacred sites' of popular culture*. Amherst, NY: Cambria Press.
- 新村出編, 2008. 『広辞苑 第六版』東京：岩波書店.
- 朱美臻, 2010. 「浮世絵における『見立て』操作の特徴——明和期の作品を中心に」法政大学大学院紀要 (65), 125-139. https://hosei.repo.nii.ac.jp/?action=repository_uri&item_id=7006&file_id=22&file_no=1 (2018 年 9 月 1 日取得) .
- TOYAKO マンガ・アニメフェスタ事業推進委員会, 2018. 「お知らせ | TOYAKO マンガ・アニメフェスタ」. <http://tmaf.toyako-prj.net/info/863.html> (2018 年 9 月 3 日取得) .
- 山田奨治, 2002. 『日本文化の模倣と創造——オリジナリティとは何か』東京：角川書店.
- Yamamura, T., 2015. Experience-based consumption in a dramatized space: the history of the Toyako Manga Anime Festa. In: K. Nishikawa, P. Seaton and T. Yamamura, eds. *The theory and practice of contents tourism*. Sapporo: Research Faculty of Media and Communication, Hokkaido University, 40-45.
- 鎗水孝太, 2015. 「サブカルチャーイベントと地域振興」岡本健編『コンテンツツーリズム研究 情報社会の観光行動と地域振興』東京：福村出版, 190-193.

Ryo Koarai is a PhD candidate in the Graduate School of International Media, Communication and Tourism Studies, Hokkaido University. Her current research focuses on the tourism phenomena induced by pop culture events from the perspective of media event studies.

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在籍。専門はメディア・イベント研究。近年のポップカルチャー関連のイベントを事例に、メディア・イベントが誘発するツーリズムを理論的・実証的に研究している。

International Journal of Contents Tourism について

International Journal of Contents Tourism (<https://contents-tourism.press>) は、「コンテンツ・ツーリズム」現象に関する論文、研究ノート、書評等を掲載する、オープンアクセスのウェブ・ジャーナルです。本誌では「コンテンツ・ツーリズム」を、ポピュラー・カルチャー（映画、テレビドラマ、マンガ、アニメ、小説、ゲーム等）が内包する、様々な創作的要素（creative elements。例えば物語、キャラクター、舞台等）が、主たる、あるいは部分的なきっかけ・動機となる旅行行動と定義しています。本誌の編集・運営事務局は北海道大学観光学高等研究センターに設置され、共同編集責任者をシートン・フィリップ（東京外国語大学大学院国際日本学研究院教授）と山村高淑（同観光学高等研究センター教授）が務めます。