

「文豪とアルケミスト」から考える現代の「文学散歩」

——コンテンツツーリズムとフィクション論の観点から——

大木 志 門

一 「文学散歩」と「文豪コンテンツ」

近年のコンテンツツーリズムへの着目によってであろうか、かつて詩人・野田宇太郎（一九〇九—一九八四）が提唱した「文学散歩」の存在に再び光が当たりつつあるようだ。その一つの成果である藤井淑禎「『東京文学散歩』を歩く」（ちくま新書、二〇二三年）は往事のその社会的影響を次のようにまとめている。

それは一九五〇年代から六〇年代にかけて大変なブームを巻き起こした。五一年の『日本読書新聞』への連載をまとめた『新東京文学散歩』が文庫化されて（角川文庫、五二年）ロングセラーとなり、その勢いで続編が次々に出て、それは七一年の『改稿東京文学散歩』（山と溪谷社）まで続いた。その動きは東京だけにとどまらず、全国各地での「文学散歩」へと拡大した。メディアへの進出もめざましかった。最初はラジオ放送から始まり（五二—五二年）、六〇年代に入

ると、一五分のテレビ番組として複数のテレビ局で連続ものとして放映された。さらには、レコード（フォノブック）にもなったり、教育番組としてフィルム化されて販売されたりもした。

藤井は同書で「『新東京文学散歩』から『改稿東京文学散歩』へと至るこの約二〇年のあいだ、野田が一貫して気にしていたのは、自分の文学散歩は単なる物見遊山の町歩きの記事などではないのだ、ということであった」点を確認した上で、その足跡を実際に辿り直しながら野田の試みを検証してゆく。たしかに「文学散歩」の実態を端的に表現することはなかなか困難であり、藤井もまず野田が行ったことを列挙するところから始めている。「当然ながらまず①町歩きの記述があり、②地理説明、③地誌（その土地の自然・社会・文化の特色を地理的観点から考察）がそれに続く。ついで④その土地とからめての作家の紹介、⑤その土地とからめての作品の紹介、⑥それらを受けての文学史的説明、⑦関

係者へのインタビュー、⑧その土地の歴史紹介、⑨掃苔（墓参り）などとなる。そう、このように「文学散歩」という言葉を聞いて現代の私たちがイメージするよりも、野田が行った実践は遙かに広範囲にわたるのである。

この多様な営みの意義を「震災によって変貌した東京の風景に残る文学的風景を、野田は自らの『文学的行為』『知的行為』である文学散歩によって残そうと試みた」と要約する図書館情報学者の岡野裕行「三つの文学散歩―野田宇太郎からウイキペディアタウンへ」（二〇二二年五月『日本近代文学』）は、野田オリジナルの「第一の文学散歩」とそれが一般化した「第二の文学散歩」とを分割する必要を指摘する。岡野は「野田の言葉には、今日の文学散歩のイメージとして広く流布している軽さはない」ことを強調し、「第一の文学散歩」が「近代文学の足跡」を辿り、それを言語化・可視化した取組みで「あくまでも野田が個人的な思いから始めた活動」であり、主観によって記述された「紀行文学」であるのに対して、「第二の文学散歩」の方は「他者と体験を共有するイベントとして企画され、案内役と案内される側の参加者が協働でつくり上げるもの」であり、言わねば一種の「案内記」であると述べている。

ここに付け加えておけば、野田の切実な行為を後押ししたのは「震災」による風景の喪失だけではなかった。遠藤理一「リカバリー・ジャパン/ディスカバー・ジャパン」野田宇太郎の文学散歩と占領期の「風景」（二〇一六年三月『文化/批評』）は「野田にとってこの風景が喪われつつある感覚が生まれたのは戦時の

「どれほどリアルに描かれていてもまほろし」だが、「作家たちがどれほどきまこまかく言葉のなかで都市を生かそうとしたかを読み解く一種のテクスト論が、現実の都市の中の文学作品および文学空間の読み方だった」というのだ。野田の「文学散歩」を、現実の街に「幻景」を見る現代のコンテンツリズムへ媒介する存在として、前田愛ら「都市論」の役割を指摘したものである。

さて前掲の岡野論は「地域の文化情報資源の記事を更新し合う」ウイキペディアタウンでのユーザーの営為を第一、第二の文学散歩を継承する「第三の文学散歩」として論じている。つまり野田宇太郎の始めた文学散歩の後継者を、現在において見いだしているのである。その詳細については本稿の最後に戻ってくるが、この問題提起に対して本稿では近年流行しているサブカルチャーにおける「文豪コンテンツ」のユーザーたちの営為を現代における「文学散歩」として検証してみたい。とはいえ、それは岡野の紹介するウイキペディア人たちの行為に対して、こちらこそが正しい「第三の文学散歩」だと主張したいがためではない。むしろ岡野が「第三の文学散歩」として定義したありかたに本稿が問題にする例が合致しており、その定義に則ることですら「文豪コンテンツ」を文化研究・文学研究の枠組みの内部で思考することが可能になると考えるからである。

その「文豪コンテンツ」の中で本稿が主に取り上げる「文豪とアルケミスト」はDMG GAMESが二〇一六年一月からサービス開始されたゲーム、およびそこから派生したアニメーション

ことであるが、文学散歩は戦後社会におけるアメリカン・ヘゲモニーを軸とする風景の再編の中で、文化的かつ政治的である両義的な意味での国家的想像力による風景の復興を目指した実践であったといえる」と、戦後の占領下の急速な復興における日本社会の価値観の変容を指摘している。また藤井淑禎（前掲書）も「当初、震災による焼け跡の中を歩き始めた野田の念頭にあったのは、焼け残ったものは極力保存し、失われたものは、記念館・文学碑の建設と、文学散歩をする／書くことによつてかつての姿を本の中に残す、ということであった」が、「当初は思いもしなかった新たな事態」、すなわち「第二の震災ともいえるべき、高度経済成長下の開発ラッシュ」が出来たとして、我が国の主権回復後に到来した「高度経済成長」の開発によつて現在進行形で変貌する風景への認識を指摘する。

なお「観光文学」というキーワードで野田の「文学散歩」と現代のコンテンツリズムや「聖地巡礼」行為を架橋しようとする外谷鏡は、「観光研究としての文学散歩」（二〇一八年三月『立教大学観光学部紀要』）で近代文学研究者の前田愛が野田の文学散歩を「作家の生誕地や育った環境を足で歩いて散策する」ところに興味の中心がおかれていた「一種の聖地巡礼」と見ていたことを指摘した上で、前田らの「一九七〇年代から八〇年代にかけて浮上した文化論的都市論」が文学の都市を「幻景」と呼び「作品のなかを描かれた都市を『復原』して行くことを積極的に試み」た、野田のそれは異なる新しい「文学散歩」であったと論じている。文学作品のなかの「幻景の街」は現実の街とは異なり

や舞台等のコンテンツを指し、公式略称は「文アル」である。よつて以下この略称「文アル」を用いることにするが、本作のプロデューサー・谷口晃平が「本の面白さというものをゲームのプレイヤーにも感じられるようなゲームを作りたい」と思い企画を立てたと言ふように、もともと文学好きの制作者が指揮し、その開発チームが「開発開始時からリリースまで半年ほどかけて、文学作品だけでなく、作家の伝記や全集など一次資料にもあたり、文学史を概観して」作り上げられたというゲームは評価が高く、二〇二四年で八周年を迎えさらに舞台（通称「文劇」）の新作公開なども控えている。その「文アル」を朝霧カフカ原作・春河35作画「文豪ストレイドックス」（以下略称「文スト」）、清家雪子「月に吠えらんねえ」（以下略称「月吠え」）とともに「文豪ブーム」の中心にある」と見る今井瞳良「『文豪ブーム』の中の川端康成」（二〇二二年七月『川端文学研究』）は、「この三作品に登場する『文豪』は、すべてモデルとなった『文豪』とは『異なる』という設定がなされている」ことを指摘した上で次のように述べる。

「文豪ブーム」は、文ストの原作・朝霧カフカ監修による『文豪聖地巡礼』（立東舎、二〇二〇年）などゆかりの地や文学館を紹介する関連本が多数刊行されている。興味深いのは、視覚・触覚だけでなく、「食」によって味覚・嗅覚にも訴えかける経緯として聖地巡礼が提示されていることである。代表的なものとして、ゲーム中の食と「文豪」ゆかりの

食の紹介に特化した『文豪とアルケミスト ごはん帖』（一迅社、二〇一八年）や、ゆかりの地の分類に「食」がある『文豪とアルケミスト ゆかりの地めぐり』（ぴあ、二〇一八年）などがある（後略）

なお、この今井論には「キャラクター化された『文豪』の声優が、モデルの『文豪』に成り代わって作品を朗読する『文豪ブーム』の状況は、聴覚及び声優の身体からも検討されるべきであろう」との興味深い指摘もあるが、この分野については稿者の知識が圧倒的に不足しているため今回は触れない。ただしユーザーがこの場合の視覚と聴覚のように、複数の情報を処理しながら対象を享受するという観点は本稿の趣旨ともつながるものである。ひとまず本稿で主な問題としたいのは、引用部分で強調されていたように、これら文豪コンテンツが「聖地巡礼」行為と極めて相性がいいという事実である。キャラクターとしての「文豪」は実在の文学者そのものではないが、愛好者達はそのことを認識しつつ、自らの「推し」のモデルとなった「文豪」のゆかりの地を盛んに訪問し楽しんでいるのである。この旅行行為は記念館・文学館などの文化施設を中心に、生誕地や墓所、旧居などを対象とするゆえに、野田宇太郎が命名した「文学散歩」の一種と呼ぶにふさわしい。また「文アル」では闘いの合間に文豪たちを回復させる場所である「食堂」のメニューが充実していったことが知られるが、特に前掲の「ごはん帖」や「ゆかりの地めぐり」では文化施設などの紹介とともに「食」がフォーカスされており、それら

てゆく要因となっているであろう。ゲーム内で「文豪」たちが「会派」として登場し、また個々の「文豪」どうしの「関係性」が重要となる本作では、一つの土地だけでなく複数の「聖地」を訪問するモチベーションが生まれやすいのだ。

なお、本稿が複数ある「文豪コンテンツ」の中で「文アル」のみを検討対象とするのは、稿者の普段の研究対象である作家・徳田秋聲がキャラクターとして登場するのは「文アル」のみで、他コンテンツの事情に明るくないということもあるが、これらコンテンツの中でもとりわけコアなファンが多いと言われる本作は、「文スト」「月吠え」がコミックをベースとした作品であるのに対して、コンピュータゲーム（ブラウザゲーム）がベースであることが重要と考えている。よって次節以降では、「文アル」のメディアとしての特性を検証することから始め、ユーザーである「特務司書」たちの「文学散歩」行為を考察してゆきたい。

二 「特務司書」は何をしているのか ゲームというメディアの問題から

では、本稿での考察において「文アル」が「ゲーム」というメディアであることの意味はどのように関わってくるであろうか。文芸評論家の大杉重男は「『文アル』が一定の人気を持った理由」として「物語を空白にしてデータベースだけを提示し、ユーザーが自由にそこから史実を発掘して行くことを許容するような構造にある程度なっていた」点と、「転生」という仕掛けで「歴史との間にうまく距離を持たせることができた」（『文豪とアルケミ

の編輯に協力した運営側がかなり主導する形で、体験的な聖地巡礼／文学散歩を後押ししていることが看取される（これについては後述）。

ところで稿者は既に「文アル」について若干の考察を行ったことがあり、これは近々論文化予定のため詳しくはそちらを参照していただきたいが、大きく言えば同コンテンツがもたらしたゲーム業界に留まらぬ様々な影響を指摘したものである。その中でSNSのX（旧「Twitter」）上で二〇二三年九月二〇日に自然発生した「トレンド」入りしたハッシュタグ「＃もし文アルを始めていなかったら」の分析を行った。ここでつぶやかれていたゲームユーザーの行動として最も多かったのは、「全国の文学館や聖地に行くために旅行するようになった」「文学碑や墓を巡るようになった」「遠征のために車に乗れるようになった」など、ゲームに登場する転生文豪への関心から物理的な行動範囲が拡大したという回答であった。つまり「文アル」の愛好者はゲームそれ自体のプレイで完結するのではなく、その多くがキャラクターのモデルとなった文豪ゆかりの地を訪れ、同地の文学館などを訪問しているのだ。「文アル」のユーザーである通称「特務司書」は二十代以上の女性を中心とされるが、生徒・学生世代よりも主体的に活動ができ、また相対的に可処分所得を有した年代であることが、これら文学をテーマにした旅行に出かけやすい理由であろう。また「文スト」など競合するコンテンツに対して登場する文豪の数が非常に多く、作品内の情報が比較的事実忠実にデザインされていることも「文アル」の多くの「特務司書」たちが各地へ出かけ

スト」に「転生」した「文豪」たち「徳田秋声」と「横光利一」の比較から二〇一八年三月「論樹」点を指摘している。この「文アル」に物語がないことを否定的にはなく積極的に捉える指摘はいくつか存在するが、制作の中心人物である「世界観監修者」のイシイジロウは著書「IPのつくりかたとひろげかた」（星海社新書、二〇二〇年）で本作が「もともとストーリーが実装されておらず、当初は世界観とキャラクター、ゲームシステムしかなかった」ことを明かしている。そして「ストーリー性を持たないことによってゲームが成立していたので、どのようにゲームを邪魔せずに、ストーリー性を感じてもらえるのか工夫をする必要があった」とゲーム制作の苦勞を語っていた。このようにストーリーが希薄であることが、かえってユーザーがそこに物語を読み込むことが可能となる仕掛けとなり、「特務司書」たちが「史実」と呼ぶ文学史的知識を一種の「データベース」として参照する受容を生んでいるのである。

かつて東浩紀が「動物化するポストモダン オタクから見た日本社会」（講談社現代新書、二〇〇一年）で提示した「データベース消費」の概念を援用しつつ、「文アル」の「データベース」が「BL（ボーイズラブ）」と「文豪」の二層構造になっていることを指摘する今井瞳良「『文豪とアルケミスト』と文学館―川端康成文学館における『川端康成と横光利一』展示を例に」（二〇一九年三月「横光利一研究」）は、後者について「文豪の『事実』は一次資料が膨大なため、『データベース化』には効率化が必要となる」ゆえに「文アル」の制作者は物語を提供しない代わり

に、インターネットを推奨することで「データベース」を効率的に活用する方法を提示している」とし、その受け皿として各地の文学館が機能していることを述べる。またそのような「文アル」のあり方が、マーク・スタインバーグが「メディアミックス」の語で説明した日本のメディア状況よりも、かなり受容者側の自由度が高いことを指摘している。

この指摘のように受容者側の自由度が高いことは、作品世界を延命させることに役立つと考えられる。石橋正孝「なぜシャーロック・ホームズは『永遠』なのか」コンテンツツリーリズム論序説（二〇一七年二月「群像」）は、コナン・ドイルのホームズものを「二次創作の対象にしやすくしていた『コンテンツ』性」、すなわち「作者の抑圧ないし支配の緩さ」は、「読者の想像を刺激」して、通常の作品であれば「欠陥となりうるこれらの『穴』のお陰で、読者は妄想を繰り広げ、虚構に参加することができるようになっている」と指摘する。つまり近代初期から現代に至るまで屈指の人氣を保持してきたキャラクターである名探偵ホームズは、物語の空白を読者が埋めていったことで「永遠の存在」になったと言うのである。もちろん作品が魅力的であることが大前提であるが、隙がなく作り込まれているよりも、適度に物語の隙間があることで、その隙間を享受者が埋めることが出来るのが重要であるということだ。

これを「文アル」に即して考えてみると、この作品の「穴」のあり方はそれがゲーム、それもスマホ等で気軽にプレイできるという性格と強く関わっていると思われる。当然ながらゲーム世界き、その全体像は一度解体される。プレイヤーは情報の断片を自力で集めていく。そして自分の想像力を駆使して、自分の楽しめるものへと再構築していくのである。これが「ゲーム」の魅力である。

このように、そもそもゲームというメディア自体が一度のプレイだけでは虚構世界の全てを体験できないことが前提となっており、その特性が文学者や作品が取り込まれた現代の文豪コンテンツにおける「文学の生態系の変化」を生んでいると川畑は主張している。たしかに一度では物語世界の断片しか味わうことが出来ず、むしろ複数回プレイすることによってその世界を少しずつ体験してゆくのゲームの楽しみ方である。ジャンルによってはプレイごとに主人公自体が交替することさえ珍しくない。

しかしここで川畑がゲームというメディアの特徴（の一つ）とした、一度で「作品の全ての要素を体験できない」ことを、むしろフィクション作品そのものの性質と見るのは松永伸司「ビデオゲームの美学」（慶應義塾大学出版会、二〇一八年）である。同書によれば、小説や映画など様々なフィクション作品の受容者は「その作品が当の虚構世界のすべてを描いているわけではない」ということを自明の前提として受け入れており、「虚構世界は、現実世界と同じように、描かれている以上に時空間的に広がりをもち、描かれている以上の存在者や出来事を含むものとしてつねに想定されている」がゆえに「フィクション作品は実際の虚構世界の一部を描くものでしかない」と見なされ、それゆえに、「描か

もその気があればいくらかでも作り込むことが出来るし、ストーリーの緻密さでユーザーを引きつけるタイプのゲームもいくらかも存在する。しかし、「文アル」の場合は先行する「刀剣乱舞」（DMN GAMES、二〇一五年）を継承した比較的シンブルなゲームシステムを用いており、これらはそのゲーム内部に情報を詰め込むのではなく、ゲーム世界は膨大な刀剣や文豪の歴史の一部を表現しているだけに過ぎないという体裁にして、その外側に情報データベースを置き、ユーザー各自がそれにアクセスする仕様になっているのである。

さらにこのことは、川畑和成「コンテンツの力ゲームにおけるコンテンツの活用」（二〇一九年三月「横光利一研究」）の次のような記述と絡めて考えられるかもしれない。

「ゲーム」というメディアの性質の一つに、一度のプレイだけでは作品の全ての要素を体験できない、というものがある。クリア目的が複数あったり、クリアする経路が複数あったりするからである。小説や映画のように、一度の鑑賞で順序立てて体験することができない。このため、プレイヤーは入手した情報をもとにして不足している部分を自らの想像力で補う。この「想像力による補足」が「文学の生態系の変化」と呼べるのではないか。確かに、小説や映画でも、作品で描かれていない部分を鑑賞者が補うことはある。だが、ゲームの場合は、プレイヤーが補うことが前提となっている。このため、文学者や文学作品がゲームに取り込まれると

れていないがおそらく事実である事柄を補充する」というプロセスが発生する」というのだ。このように松永が言うのは、本書の目的がこれとは別のゲームというメディア固有の「ゲームメカニクス」を記述することにあるからで、最終的にそれは次のように定義される。

ゲームメカニクスは、それによってゲーム行為という種類の行為を生み出すことを意図された（あるいは慣習的にそのようなものと見なされている）ものの全体である。ゲーム行為とは、その目的それ自体は必ずしも望ましいものではないが、その目的を受け入れることによって生じる手段の系列がそれ自体として望ましいものであるような行為のことである。

本書の議論はハイデガールの「有用性」の問題などと近接しており、たとえば美の概念が事物を日常の有用性から解放（「超越論的還元」）した際に生じるのと同様に、ゲーム外の目的とは必ずしも（あるいは全く）一致しないゲームそのものの遊戯的性格（「ゲーム性」）を要請するものを「ゲームメカニクス」と呼んでいると考えられる。「その目的それ自体は必ずしも望ましいものではない」とは、たとえばボクシングにおいて相手を殴る行為などを想定するとわかりやすく、一般社会なら暴力と見なされることであってもルールに則ってそれを行い相手に勝利することは「それ自体として望ましいもの」となる。ビデオゲームにおいてなら

ボールをバドルで打ち返してブロックを崩したり、ゾンビを射撃によって破壊したりすることがこれにあたる。「文アル」の場合で言えば、転生させた「文豪」を育ててレベル上げをして、侵略者と戦ってミッションをクリアし、アイテム等を獲得することが基本的なゲームメカニクスに要請されたゲーム行為であろう。ただし「文アル」ではこのゲーム内的な面白さと別に、あるいは併存する形で、前述のように「特務司書」がゲームの外部で虚構世界の空白を自ら埋める行動を行うことがゲーム世界を楽しむ必須要件となっており、またそれを促すことがIP総体としての戦略ともなっているのだ。

ここでIP総体としての戦略と言ったのは、メディアミックスや文学館・出版社・書店等とのコラボレーションなどが、本作ではゲーム運営によって当初より企図されていたからである。このような他ジャンルや異業種とのコラボレーションは、もちろんゲームの知名度を上げユーザーを増やしIPの価値自体を上昇させることが第一目的であり、今や人気ゲームでは珍しいことではないとも言える。しかし、DMM GAMESは多くのユーザーに歴史への興味を喚起した「刀剣乱舞」を前例に持ち、ゲームを「教養の起点」と捉えるプロデューサーが手がけた「文アル」は明確にそのような外向きの志向を有していたと考えられる。実際にゲーム外への広がりを持ち、作品世界を「深掘り」できることがユーザーに大いに歓迎されたのである。ここでも「文スト」の「カウンターフォロワー」として「史実に近い関係性を描くことで、差別化を図ること」にしたという「文アル」の戦略性が活き

ラクターが登場するが、例外なく美男子化されており女性に人気が高い。同じく文豪キャラが活躍するマンガ「文豪ストレイドッグス」(朝霧カフカ原作、春河35作画、二〇一三年より雑誌「ヤングエース」に連載)のブームと連動するようになり、文豪にゆかりのある文学館などを訪れるファンが急増したほか、東京都調布市の武者小路実篤記念館や、石川県金沢市の各文学館のように、コラボイベントを開催する地域も登場している。萩原朝太郎の出身地である群馬県前橋市では、本作および清家雪子のマンガ「月に吠えらんねえ」(二〇一三年より雑誌「アフタヌーン」に連載)の人気を受けて、商工会議所主導で観光振興が行われている。また、ゲームの人気を受けて、日本近代文学会の二〇一八年秋季大会では特集セッションが企画された。

近年の特定のジャンル・作品に限定されない多種多様な旅行行為の発生によって、急速にコンテンツリズムをめぐる研究は進んでおり、本稿もその蓄積を参照しながら論を進めてゆくことにするが、牧和生「コンテンツリズムへの批判と展望」(二〇一九年三月「九州国際大学国際・経済論集」)は、現代のコンテンツリズムにおいて「その成否を『経済効果』で測るべきではない」と主張し、観光社会学者でコンテンツリズム研究の中心人物である岡本健の「出会うことが無かった人々がコンテンツを通じて出会うという『偶然性』がコンテンツリズムの本質」という主張を引きながら「われわれは物質的豊かさだけでは

たと言えるかも知れない。「文アル」は前述のように「文スト」などに比べて多数の「文豪」が登場することが特徴だが、それにより現実の文豪と近いことでユーザーが彼らの情報を集める推進力を高めているのだ。さらに、コミック作品である「文スト」よりも情報の全体性が見通しにくいゲームというメディアの特性がその効果を高めていると考えられるのである。

三 「特務司書」は何をしているのか コンテンツリズムの観点から

次にそのような戦略に乗って、あるいはそれを越えて自由に各地へと出かけて行く「特務司書」たちのあり方について別の角度から考えてみたい。このような旅行行為は、既に何度か用いたが現代で一般化した用語で言えば「コンテンツリズム」ということになろう。杉本圭吾「ゲームにおける地域表象」―コンテンツと地域の関わり(地域コンテンツ研究会編「地域×アニメコンテンツリズムからの展開」成山堂書店、二〇一九年)では「シミュレーションゲーム(SLG)」が立項されており、そのうち「歴史SLG」の中で二〇〇五年にカブコンから発売された「戦国BASARA」シリーズを「地域に影響を与えた顕著な例」として紹介した上で、「文アル」についても次のように記述されている。

DMM GAMESが二〇一六年から提供する「文豪とアルケミスト」は、明治以降に活躍した実在の文豪がモデルのキャラ

なく心理的豊かさも重視しなくてはならない」と論じている。すなわちインバウンドを重視する官主導のツーリズム政策の中で、観光資源を持たない地域の打開策と見られてきたコンテンツリズムを、「経済効果」だけでなく他者との交流のきっかけや「心理的豊かさ」の効能を併せて検証すべきというのが近年の研究動向である。

本稿もそれに同調しつつ、ではそのようなコンテンツリズムにおける旅行者の行動はどのように理論化されているかを確認してみたい。ここでコンテンツリズムの旅行者が行う行為を「空間」の移動と定義するのが岡本健「コンテンツリズムの現場からみる空間概念―現実・情報・虚構空間をめぐる観光旅行のあり方」(二〇一五年六月「地理」)である。「非日常的な空間に、楽しみのための移動を行い、現地に一定時間滞在し、帰ってくる」一般的な観光が「我々の身体が存在する(現実空間)」にあり、「身体的な移動をすることを前提としている」のに対し、「アニメ聖地巡礼のようなコンテンツリズム」では、「身体的な移動の前に、作品世界(虚構空間)への精神的な移動が行われている」として、コンテンツリズムを現実空間・情報空間・虚構空間という三つの空間にまたがる観光と捉えている。

しかし、哲学者の谷川嘉浩はこの身体的空間と仮想的空間との間の移動の実体が不明瞭であるとして、「コンテンツ・ツーリズムから《聖地巡礼的なもの》へ―コンテンツの二次的消費のための新しいカテゴリー」(二〇一八年九月「フィルカル」)において、「フィクションとは何か、こっこ遊びと芸術」(邦訳・名古屋大学

出版会、二〇一六年)の著者ケンダル・ウォルトンのフィクション論を援用してコンテンツツーリズムのメカニズムを定義しようとする。

ウォルトンのフィクション論は、通常、「*ゲーム*」(theory of make-believe)と呼ばれる。人形遊びのような想像をモデルに組み立てられているからである。ウォルトンのいう「*ゲーム*」(games of make-believe)とは、想像活動の一種であり、特に、小道具 (props) を伴うような想像力の働きのことである (Walton 1990, 12)。ウォルトンの「*ゲーム*」の特異な点は、想像における「現実の事物 (real things)」の役割を「小道具」という形で導入したことだと言える。

ここで言う「小道具」とは、虚構上で成り立つ真理 (虚構的真理) を生み出すもので、例えば木の切り株を熊に見立てたり、ままごとで人形遊びを行ったりする際の切り株や人形がそれにあたる。さらに同論では直接言及されていないが、これら「小道具」のうち、どの命題を真にするかが慣習によって社会で共有されているものをウォルトンは「表象体」と呼んでおり、よって小説やマンガ、映画、ゲームなどはこの「表象体」に属することになる。谷川によれば、たとえば森見登美彦『有頂天家族』(幻冬舎、二〇〇七年)のアニメ絵の表紙を誰かが見ている時に「下鴨神社の境内に下鴨矢三郎がいる」ということだけでなく、その誰かが「下鴨矢三郎を見ている」とことや「下鴨神社に下鴨矢三郎が

いる」と思っていることそれ自体もまた虚構として成り立つとされる。このとき「鑑賞者の行為自身(見ている/思っている/言っている)は、*ゲーム*の中に含まれ」おり、すなわち「鑑賞者自身が小道具となっており、その振る舞いも虚構的真理として扱われていることになる」という。これが実際に現地に行った場合に、鑑賞者が「*ゲーム*」に想像的に参加する形でコンテンツを二重写ししながら、その土地を楽しむコンテンツツーリズムの体験のベースになるということだ。

ここから谷川のコンテンツツーリズムの定義は「現実の土地をモデルとするフィクションが公認する虚構的真理を、訪問したモデル地に促される仕方では想像する行為のこと」となるが、これに対しシノハラユウキ「2.5次元の実践とはいかなるメイクビリーブか」(物語の外の虚構へ)二〇二二年、私家版)はコンテンツツーリズムにおける「場所」が「*ゲーム*」の単なる「プロンプター」(想像を促すもの)ではなく「プロップ」(小道具)となり得る場合があると述べる。例として挙がっているのは次のようなケースで、「アニメ作品の中にあつたカットと同じ構図を発見して写真を撮った後、その周辺を見回す。アニメの映像の中には映っていない部分が当然ある。登場人物の目線の先に何が見えていたのか、登場人物が移動したときどの道を歩いたのかを想像する」ような場合や、「作中、ある場所からまた別の場所への移動シーンが描写されていないということはよくあることだが、実際にそこを歩いてみることで「こんなに遠かったのか」と想像することもできる」ような場合であるという。つまり場所が

小道具となつて旅行者がその作品世界に入り込んでいる状況である。だとすれば、先述した文豪コンテンツにおけるツーリズムへの誘いにおいて、文化施設や旧居などの具体的な場所だけでなく、「食」がクローズアップされていたことはなかなか象徴的であると言える。もちろんその土地の名物を食べることは観光地を回るだけでなく、その風土を楽しむための必須の行為であり、受け入れ側から見れば貴重な収入源であるが、食べるという行為、特に文豪ゆかりの店で食事をしたり文豪が食べた同じものを口にしたりすることは、まさに店や食べ物も小道具としながら作品世界に没入することに大きく寄与するであろうからだ。

この没入のメカニズムを補う理論として石田尚子「虚構的真理の問題—メイクビリーブ理論の再検討」(二〇二〇年三月「お茶の水女子大学人文科学研究所」を参照すれば、「鑑賞行為には、鑑賞者が作品そのものに没入するだけでなく、あえて作品そのものを作品外部の文脈と照らし合わせて判断したり、フィクションをフィクションだと認識したうえで評価することも含まれる」とされ、「フィクションに没入するための心的機能」と同時に「われわれは作品外部の文脈に関する背景知識を認識する心的機能」を持ち、「これら二つの心的機能によってフィクション作品の鑑賞行為は成立する」という。これは直接コンテンツツーリズムを問題にした論考ではないが、前述のようにコンテンツツーリズムを「メイクビリーブ」の体験の一つと捉えたと、そこで働く機構を没入とメタ認知の共働として考えることができる。たとえば「文豪」の「特務司書」が文学館に行つて「推し」の文豪に関わる

展示を見た際に、「*ゲーム*」としてそれをキャラクターと重ね合わせて感受するとともに、そのような自身をメタ的な立場から見て冷静な旅行者としてふるまひながら、必要な情報を入手するという行為を自然に行っているはずである。

なお、このようなコンテンツツーリズムの訪問先として、特に文豪コンテンツの場合に個人記念館や文学館のような公共文化施設が選ばれる傾向があることについても、参考になる先行研究が存在する。金子淳「博物館とポピュラーカルチャーの関連性に関する予備的考察—コンテンツツーリズムとの関係から」(二〇二三年三月「桜美林大学研究紀要 社会科学研究所」は、「刀剣乱舞」以前に一九八〇年代より「信長の野望」や「戦国無双」「戦国BASARA」などの「歴史もの」ゲームがコンテンツツーリズム的な盛り上がりを見ることがあり「ゲームから戦国武将や刀剣などに興味を持ち、そのゆかりの地や刀剣を巡礼する女性が増加」して、「これをきっかけに、城や城下町、神社、寺院など、これまで比較的高齢者が多く訪れるような場所にも赴くようになり、その来訪先に博物館も選ばれていく」流れがあつたという。さらに近年のコンテンツツーリズムの場合でも、「コンテンツはデジタルメディアによって視聴したとしても、対象となるのは、風景、建物、史跡などいずれも具体的な有形物である場合が多く、博物館における展示も同様」と論じている。つまり「具体的な有形物」であることが重要ということだが、さらに玉井建也「物語文化と歴史イメージ、コンテンツツーリズム」(二〇一六年三月「東洋文化研究」)は、いずれも古典的「キャラクター」で

ある岩見重太郎と猿飛佐助がともに明治期の講談などで好まれた題材でありながら後者のみが生き残ったという事例から、相対的に史実と隣接したフィクションがより長生きする傾向が高く、またコンテンツツーリズムの対象として永続性と権威性のある場所が必要とされるとして、やはり文化施設の重要性を論じている。もちろん今井瞳良「『文豪とアルケミス』と文学館」(前掲)が指摘するようにその「文豪」についてのアーカイブであり、「データベース」の役割を持つのが文学館だが、さらに具体的かつ永続性と権威性のある場所としてそれらが「聖地」として選択されているということであろう。

以上少々長くなったが、ここまでの二節をまとめると、特務司書はゲームメカニズムの要請によって「文アル」というゲームをプレイするだけでなく、その興味対象の「文豪」についてゲームの外部で文献やインターネットなどで情報収集を行うことで物語の空所補充を日常的に行っている。これがキャラクターとは本来別物であるはずの实在の文学者との繋がりを補強し、コンテンツツーリズムへの欲求を高めることになる。そして実際に旅行先へと赴いてゲームの物語世界と重ね合わせながら文学館やゆかりの地を巡ることで新たな情報を収集し、時には「食」などを通して「文豪」の世界を体感し、それが総体として貴重な体験となる。そしてその際には作品世界への没入と同時にそれをメタ的に認知するメカニズムが働いていると考えられる。さらに、その対象として「アーカイブ」と「データベース」としての役割だけでなく、永続性と権威性のある「聖地」としての文学館施設が求めら

私たちが現実のモデル地を訪れるとき、コンテンツを鑑賞した(≡ゲームをプレイしないし視聴した)という。自分個人の想像的参加の記憶から「活力」を得ながら、現実の土地を歩き回っているのだが、ここには身体を通じた想像への参加、作品の想像に対する身体的な参加が生じている。コンテンツツーリズムとは、そのコンテンツに関する個人的記憶を参照しながらモデル地を歩き回り、その接点に個人的関心を抱き、作品世界に想像的に参加することなのである。

つまりゲームの体験の記憶が旅行への参加に際して旅行者に活力を与えているということであり、さらにその状態でモデル地を歩き回ることが更なる体験の厚みを与えてくれるということだ。これが通常の旅行とは異なるコンテンツツーリズムの魅力ということになる。そして谷川は中沢新一の定義する二つの観光体験である「イメージ確認的な『隔離』的観光」と「外部に触れるかのような『差異』的観光」を参照しつつ、「イメージ確認的な観光」と言われるコンテンツツーリズムにおいては、既に参照すべき見方やイメージを持っている点で、それを相対化したり、それによって観光体験を相対化したりする(≡ズレを知覚しうる)がゆえに、「差異」的観光は可能である」と述べる。さらに、たとえ「コンテンツが提示したのと同じものの見方を反復するような『隔離』的観光を行ったとしても、その元の見方が有意義なものである限り、それを反復することでその見方を再強化するコンテンツツーリズムは、差異の体験とは別の意味で教育的であると呼

れる傾向があるということだ。

四 「第三の文学散歩」と「文学」を語り継ぐこと

ところで、愛好者が極端に女性に偏っている「文アル」などの文豪コンテンツについては、既に芳賀祥子の「男性ばかりが注目を集める文豪のキャラクター化は、結局のところ、男性中心な文壇イメージとキャノンを再生産し、女性の作家を取りこぼすことにもつながりかねない」(『文豪コンテンツと女性の受容』「文豪ストレイドッグス」『文豪とアルケミス』を中心に)二〇一九年三月「横光利一研究」というような懸念も表明されている。ただし芳賀自身も「文豪コンテンツの裾野が広がれば広いほど、タイアな読み替えがユーザーの中の『通説』となったり、新しい文豪コンテンツの発生につながりたりすることは期待できる」として「月吠え」の批評性に言及しているように、キャノンの補強だけでなくそのバリエーションが生み出す差異化の可能性が高いと考える論者は多い。稿者もまたそれに同意する立場であるが、この問題は文豪コンテンツを經由したコンテンツツーリズムとの関係からも考えることが出来るのではない。

前節で参照した谷川嘉浩はゲームにおけるコンテンツツーリズムを扱った別の論考「デジタルゲームから考えるコンテンツツーリズムの教育性―記憶の参照、積層する記憶、確認とズレ」(二〇二二年三月「コンテンツ文化史研究」)で、チェルノブイリを舞台にしたウクライナ製のFPSゲーム「S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl」を例に次のように論じている。

ぶことができる」として、双方の「観光」の「教育性」に触れている。ここでの「教育性」とは言うまでもなく学校教育の意味ではなく、個人に与えるコンテンツツーリズムの体験的效果を述べている。

だとすれば、山岸郁子が「文学館、文豪、そしてほんとうの『資源』とは」(二〇二〇年二月「早稲田文学」)で次のように述べていることは、この「隔離」的と「差異」的な二つの観光概念と繋がってくる。

文豪に興味をおぼえたプレイヤーや読者たちは、文学館へ足を運び、展示物を通してキャラクターの新たな一面を見出すとするとする。原稿、メディア、写真、愛蔵品、生活空間の復元などのレファレンスに「価値」を見出し、物語の空白を埋め、文学が確かに生きた人間の営為であったことを確認する。キャラクターから眼差す文学世界は、理論的に(作者の死)を通過せずとも、自由に通時的な多様性や共時的な偏差を受容し、既存の制度や枠組みに囚われることから解放されている。当初想定していなかった利用者が出現したことに よって、文学館側も新しい視点を身につけ、従来の方法とは異なったキュレーションを行いはじめたところも多い。

山岸の立場は「文豪コンテンツ」が既存の価値観を再強化するだけでなく、それを差異化する知も生まれてゆくはずというものだ。旅行者は展示によって情報の空白を埋めるとともに、「文学

が確かに生きた人間の営為であったことを確認し、既知の情報を上書き・重層化させてゆくことでより深い学びを得る。つまり知識の確認・補強のための「隔離」的な体験と「差異」的な体験がここでもともに生じているのである。たとえばその過程でコンテンツあるいはその「データベース」である文学史自体が持つ男性中心主義の性格に気づくことがあるかもしれないし、実際にSNS上で「女性文豪」を実装すべきかどうかの議論が定期的に反復されるのは、その一つの証左であるだろう。同様に、なぜ海外文豪は実装されても三島由紀夫や大江健三郎や村上春樹は実装されないのかなどを考えることから、歴史的、社会的な文脈や権利関係の問題を知ることであろう。

以上を確認した上で、ようやく第一節にて取り上げた岡野裕行「三つの文学散歩」の話題に戻ることにするが、岡野は「第三の文学散歩」を地域にある文化財や観光名所などの情報をインターネット上の百科事典「ウィキペディア」に記録する実践である「ウィキペディアタウン」の試みに見いだしていた。詳しくは同論を参照していただきたいが、この活動は「公共図書館がまちの地域資料を残し、さらに観光者に対する情報提供という観点も結びついた先に、それらをウィキペディアというツールを用いて情報共有」することで、「誰でも参照可能な百科事典(エンサイクロペディア)の編集・共有としての機能の確立を試みようとするもの」である。より直接的に文学に関わる活動としては、二〇一八年より始まり神奈川近代文学館と神奈川県立図書館の協力でウィキペディアの文学に関わる項目を執筆・更新する

「Wikipedia-ブングク」が挙げられており、それら地域を記述する行為は野田の文学散歩と同様に「歩く」「書く」の組み合わせによって実施される」ことで「文学散歩」とも呼び得るものがある。岡野はこれを「公共性を帯びた言葉を多くの参加者とともに探り合い、それらをウェブに蓄積して共有化を図り、「記憶のコミュニティ」をつくり上げる」という観点から評価している。

この「第三の文学散歩」はインターネットの普及によって離れた場所にいる多数の人々が瞬時に情報を共有し、更新し合うことができる環境の出来によって可能になったものである。だとすれば「文アル」などの「文豪コンテンツ」を通じたコンテンツリズムもまた、現代における「第三の文学散歩」のひとつのありわれと見ることができないのではないか。岡野論での見取り図を借りれば、「第一の文学散歩」が野田の個人的な紀行文、「第二の文学散歩」が誰もがガイドできる「案内記」だとすれば、「第三の文学散歩」は誰もが筆者となり得る「百科事典」的な情報の交通の中で生じているのであり、インターネットでの情報の収集と共有が前提となった「歩く」「書く」行為によって構成されているからだ。そして第一節で紹介したSNSのハッシュタグ「#もし文アルを始めていなかったら」には、ゲームをきっかけに「ボランティアガイドになった」「文化施設の手伝いをするようになった」など、実際に自らの地元や居住地の文学を継承しようとする活動を始めたという声が複数含まれていた。そのような具体的に公共に資する行為に限らずとも、ゲームを通しての趣味的な行動が、何らかの公共性に繋がっているということも重要ではないだ

ろうか。岡野は「第三の文学散歩」を「歩く」「書く」行為の先に、私たちが文学を「語る」ための機会をつくらうとする取組み」とも述べている。文豪コンテンツのユーザーたちが自らの言葉で文学について何かを語り、それが人生を豊かにしてゆくこと、またそれらが共有されて様々な活動が育まれてゆくことの中で、結果として「文学」が語り継がれてゆくことが、ある種の公共性を担っているのである。

註

(1) 藤井は同書で「記念館というかたちでの観潮楼の(復活)をめぐらした野田が、多くの作家の文学碑の設置に奔走したのもうなずける。その野田が現実世界にはなく本の中に記念館や文学碑をつくらうとしたのが文学散歩だったのだ。その意味では、野田にとって記念館・文学碑運動と文学散歩とは車の両輪だったのである」として、森鷗外の旧居である観潮楼焼失を契機とし、最終的には「明治村」に結実する書物の中に遺す文学の記憶と実体としての建碑・文学館運動の両輪的实践を指摘している。

(2) 「文豪とアルケミスト」文学全集「刊行記念特集 インタビュー 文豪×ゲーム×新潮社」(二〇一七年一月「波」)より。

(3) 特集「祝五周年『文豪とアルケミスト』の世界」掲載の「インタビュー 文豪とアルケミスト」開発チーム」(二〇二二年六月「小説新潮」)より。

(4) 多くの作品に関わってきた本作の「世界観監修者」のイシイジロウはインタビュー「審美眼高きオタクエリートが辿り着いたIP開発『原作者』」(二〇二三年一月九日「中山淳雄の「推しもオタクもグローバル」第七八回、<https://gamebiz.jp/news/376923>、二〇二四年一月二五日閲覧)にて「2・5次元の舞台化も次回で7作目を数えますし、TVアニメ化も大変好評でした。運営型ゲームで7周年というのかなり珍しいレベル」として本作を「IPの作り方を一番実現できているタイトル」と述べている。なお「IP」とは直接には知的財産権(Intellectual Property)のことだが、アニメ・ゲーム業界等ではより広いコンテンツやキャラクターを中心とした作品世界全般を指す。

(5) 日本文学協会第七八回大会(二〇二三年二月三日、於明治学院大学)の「特集・現代のなかの古典文学研究」での口頭発表「文豪に育成される読者『文豪とアルケミスト』から考える文学知の社会との環流」。同題で「日本文学」二〇二四年四月号に掲載予定。

(6) 本ハッシュタグでは同日から一〇月一〇日まで計四八七件が投稿されたが、このタグおよび稿者のSNSフォローワーが提案してくれたタグを調査用にポストした「#ゲームで文豪を育てていたら逆に育てられた件」の同年九月二〇日から九月二五日まで投稿された計七四件を加え、個人が特定出来ないようにその内容を分類した。

(7) もちろん、前記のハッシュタグに投稿するようなユーザーは

比較的コア層であり、その背後に多くのライトユーザーが存在することは言うまでもない。よってこれは「文アル」ユーザー全体の統計的な分析ではないことは強調しておきたいが、この広義の「文学散歩」的行為についてはライト層まで幅広く行われているようである。

(8) 一般的な人気や市場規模は「文スト」の方が大きいですが、その影響の分析対象として研究論文が「文アル」に偏っているのはその一つの証左と言えよう。

(9) この論旨は「文アル」制作陣のイシジロウが「IPのつくりかたとひろげかた」(前掲書)で、すぐれたIPはクリエイターである作者を離れて自立すると言っていたことを想起させる。つまり作者以外の存在に「二次創作」され続けることで作品は生きのびてゆくということである。

(10) 二〇一八年一〇月二七日、日本近代文学会秋季大会での谷口晃平氏の講演「なぜゲームが教養の起点となり得るのか」より。

(11) 前掲イシジロウ「IPのつくりかたとひろげかた」

(12) このあたりの論点整理はウォルトンの原著とともに、高橋幸平・久保昭博・日高佳紀編「小説のフィクションナリテイ理論で読み直す日本の文学」(二〇二二年、ひつじ書房)の各論、特に第一部「フィクション論の争点」や第二部の高橋幸平「フィクションを生きたるために―谷崎潤一郎「秘密」のごっこ遊び」を参照した。

(13) 多様性という意味では、たとえば夏目漱石が現代日本に女子

高生として転生したという設定のコミックである春日ゆら「JK漱石」(KADOKAWA、二〇二二年)なども近年生まれている。

(14) 註(5)の研究発表では、文豪コンテンツのユーザーの動向が「青空文庫」の新規作品登録傾向に反映されていることや、様々な文献収集・調査活動が文学研究の蓄積となっていることも取り上げた。

※本稿は二〇二四年一月九日開催の「観光文学研究会」(立教大学新座キャンパス)での口頭発表「『文豪とアルケミスト』から考える現代の文学散歩」を元になっている。同研究会の舛谷鋭・石橋正孝両氏をはじめ、当日様々な貴重な意見を賜った参加者各位に心より感謝を申し上げます。

(おおき・しもん 本学教授)