

現代観光の潮流のなかにダークツーリズムを位置づける

On the Position of Dark Tourism in the Current of Contemporary Tourism

須藤 廣*

要 旨

近年ダークツーリズムは、表面における「物語性」から深淵の「他者性」の魅力に向けて変容する新しい観光のあり方として注目されつつある。しかしながら、現在行われているダークツーリズムの様態が、観光史のなかで、あるいは現代の観光のなかで、どのように位置づけられるのか、考察されたことがほとんどない。

筆者は、これを宗教や伝統が作り出してきた名所・旧跡型の観光から現代の観光が抜け出した地点に求める。ダークツーリズムは、観光表象が「大きな物語」から解放され、「虚構的」な観光表象を求めるポストモダン型の観光の一形態のなかにある。そのなかでも特に、人工的な「表象」と複雑性を抱えた「現実」が交錯するような、「なまの現実」がテーマの体験型観光こそがダークツーリズムの特徴である。このような「光」の表領域から「影」の裏領域へと侵入を試みる観光は、排除したはずの複雑性、多義性、他者性を社会のなかに再導入することによって、一方では日常に新しい視点と連帯をもたらす。また一方では、観光を政策の全面に押し出す行政やコンサルタントや観光業者に先回りされることによって、単なる「虚構」消費の一つ、あるいは政治的プロパガンダへと回収され、「他者性」に向けた人々の主体

*跡見学園女子大学教授

的参与がスポイルされる可能性を持つ。

Abstract

A recent focus has been placed on “dark tourism,” seen as an attractive new form of tourism that changes an experience of “romanticism” to one of “Otherness.” However, the mode of dark tourism being undertaken nowadays has scarcely been submitted to academic historic investigation in tourism trends. We find the position of dark tourism at the point at which tourism moves out of the authoritarian category of touristic places of scenic and historic interest. Dark tourism is now liberated from a “grand narrative” and becomes a type of postmodern tourism that seeks a fictional tourism representation. Among postmodern types of tourism, the characteristic of dark tourism is an experiential tourism whose theme is a “raw reality,” a mixture of artificial “representation,” and “reality” with complexity. Dark tourism, on the one hand, tries to invade from the front region to the back, brings a new point of view to tourists, and a new union with people by re-introducing us to the complexity, the multiplicity, and the Otherness, once excluded from touristic society. On the other hand, if it is reduced to the consumption of fiction or propaganda, it may spoil peoples’ active participation for “Otherness.”

キーワード：ダークツーリズム、なまの現実、他者性、複雑性、排除、消費

Key words : dark tourism, raw reality, otherness, complexity, exclusion, consumption

はじめに

日本において観光が国家の政策として位置づけられ、観光が国家の威信（＝「光」）を外に向けて指し示し、内に向けては「集合的アイデンティティ」を付与するという効果を持つようになってから久しい。この間、日本人は集合的に「見る／見られる」という関係に、無意識に慣れ親しんできたのではないか。観光は内需、外需を掘り起こす経済効果だけではなく、「見る／見られる」といった構図のなかで、日本人として生活することの「意味」を提供してきたのである。

1985年のプラザ合意に端を発する内需拡大を目指した国策として小規模ながら導入されてきた観光振興政策は、1987年に国土庁によって第四次全国総合開発計画として前面に押し出される形で策定されていった。この観光振興の流れは、いわゆる「リゾート法」（総合保養地域整備法）へ拡大され、さらに「ふるさと創生事業」とも結びつき全国に広まっていった。その後、いわゆるバブルの崩壊によって、安易な観光政策はなりを潜めることになったが、観光による「ふるさと創生」の基本的考え方は、ポストバブルの国や地方行政に引き継がれていくことになる。「ハコモノ」を使った安易な観光地化はなりを潜めたものの、「観光振興」は引き続き行われていったのである。観光政策審議会によって1995年に答申された、「今後の観光政策の基本的な方向について」はその典型であった。この答申では、さすがに「リゾート開発」という言葉は使われなかったが、観光開発による観光政策は、地元住民やボランティアを動員し、主に（「ハコモノ」ではなく）「キエモノ」を使いつつ継続していった。これ以降の「キエモノ」による観光振興は——観光の文脈と地元住民の生活と文脈の違いに十分配慮するものとはいえないが——環境地住民の参与を促すものとなっていった。そして、2008年には国交省に観光庁が置かれることになり、外からのまなざしが一層注目を浴びるようになる（貞包2015）。

1980年代からは急激な円高に対応する「内需拡大政策」として、2000年代以降は、それに加えて外客の誘致する「外需拡大政策」として、「観光産業」振興に期待する政策は、当然、近代の「光」の部分进行自画自賛するものが多くなる。「技術ナショナリズム」や「セルフオリエンタリズム」といった、日本人のナルシズムを鼓舞し、日本の「伝統」への再評価はもとより近代化産業遺産といったような日本の近代化の「光」の部分进行賞揚する観光が前面に押し出されていったのである。

このような観光振興政策のなか、我々は「見る」立場だけではなく、「見られる」立場にも立つようになった。そして我々は、観光者として「見る」立場にある時でさえ、「見られる」人々の視線にも心に留めるようになる。そうなれば、当然「見る／見られる」我々の観光のまなざしは、短い時間内で「見る」ことだけに集中していた当時のものとは異なってくるだろう。「見られる」ことを内面化したまなざしのなかには、観光の短い時間内では理解できない過剰な情報を持つ「生活」や、それを包み込む雑多な「歴史」の部分も含まれ、そこには従来の観光の「光」では表現できないものまでも、観光の対象となることができるのではないかと、自省する習慣が定着する。こうして、観光はより再帰的、自己言及的（あるいは自己産出的）な習性を持つようになる。観光の概念が広がり、観光が次第に「参加、体験型」になるのもこのような背景があるからである。

観光にとって「ノイズ」でしかなかったものも、見る観光者や見られる観光地住民の再帰性によって、次第に観光対象のなかに取り込まれてゆく。このようななかで、観光にとって最も「光」とは遠い「ノイズ」であろうと思われる、国家的「失敗」や近代化そのものの「失敗」といった究極の「影」にまで、観光の対象は広がってゆく（「福島第一原発観光地計画」を見よ）（東浩樹他 2013）。我々の「生活史」「社会史」における「影」の部分が「ダークツーリズム」として、観光対象と認知されるようになったのは、観光が持つ「再帰性」（あるいは「自己産出性」）の結果なのである。

もちろん、こうした「影」の部分が観光の舞台に上がることがなかったわけではない。原爆の被害にあった、広島や長崎には——例え国策の「失敗」や戦勝国の残忍さとしては表象されなくとも——「戦争」全般への「反省」を促すミュージアムがあり、沖縄には戦跡観光が存在した。災害や事件についてのミュージアムも存在した。しかし、これらは主に「教育」、「啓蒙」、「運動」等、「観光」とは別の文脈から立ち上げられ設けられたものであり（もちろん、「観光」の文脈と重なるところがなかったわけではないが）、観光そのものの持つ「再帰性」や「自己産出性」という焦点からは外れている。

遠藤英樹がいうように『現象としてのダークツーリズム』は、決して新しいものではない——中略——それは（新しいとされているのは）、以前から存在していた多様な観光現象を、『ダークツーリズム』という同一概念でくくるという点に他ならないのである。「ダークツーリズム」は現象ではなく、現象の括り方としての「概念」なのである。この用語が概念として定着したのは1990年代に入ってからであるに過ぎない¹⁾。R. シャープレイによれば、この用語で括られる観光とは、「死に関連した場所、」あるいは「死や災害や苦難」のあった場所や出来事をめぐるものである（Sharpley 2009, シャープレイ 2016）。シャープレイよりも広い井出の分類によれば、「ダークツーリズム」には、①地震等「自然災害」②原子力問題等「科学文明のあり方」③「戦争」④近代化と労働運動等「人権問題と関係するもの」⑤シャーマニズムと儀式等「宗教」⑥公共事業等「経済的繁栄と凋落」⑦秋葉原等「事件・事故現場と安全学」がありうる（井手 2012）。④、⑤、⑥等は必ずしも「死」のイメージを伴うものではないが、これらは今まで観光が無意識のうちに前提としていた予定調和的な「物語」や「ロマン主義」から逸脱する「不和」や「負」のノイズを含むものである。

従来の観光のなかには入ってこなかった、生活や歴史に関する「不和」や「負」といった「ノイズ」の部分を含むこの概念が生まれてきたことの知識社会学的背景には、「見る / 見られる」の構図を含めた観光領域そのものの拡

張と、それにともなう観光における再帰性、自己産出性の高まりがある。このように、「ダークツーリズム」という用語に関する知識社会学的探求には大変興味を引かれるのであるが、この稿では用語にする問題は脇に置き、もう少し広く（用語の問題も含めた）観光の「まなざし」の変容、あるいは観光そのものの様態の変容の方に焦点を当てようと思う。

全体としてはダークツーリズムには近代批判型——「ナショナリズム型」もあり、イデオロギー的には一様ではないのであるが——のものが多く、「政治的」「イデオロギー的」賛否に焦点が当たりやすいために、観光研究においても表象する「内容」についての批判的分析が多くなる（井出・深見・鈴木・須藤 2016）。ダークツーリズムはその「内容」や「手法」に注目が集まりやすく、その様式や様態については考察されることはほとんどない。良くも悪しくもダークツーリズムは政治性を帯びたものであることは否定できないのであるが、この稿ではその内容や政治的手法よりも、むしろ「現実」や「虚構」についての表象のパターンや表象の様式における「観光のまなざし」の変容に注目しようと思う。そうすることによって、ダークツーリズムが近現代の観光史のなかで現在どのような位置にあるのか、その視座の位置を確認し、そうした視座がどのようにして生まれたのかを確認できるからである。

この稿で筆者は、「ダークツーリズム」的まなざしの誕生を、宗教や伝統が作り出してきた「名所・旧跡」型の観光から現代の観光が抜け出した地点に求める。ダークツーリズムは、観光表象は自然的（だと言われている）「大きな物語」から解放され、「虚構的」な観光表象を求めるポストモダン型の観光の一形態のなかに原則的にある（ここではあえてそのイデオロギー内容を見捨て様式を問題にする）。そのなかでも特に、自由な「表象」と複雑性を抱えた「現実」が交錯する「なまの現実」がダークツーリズムの舞台であり、そこに向かう参加、体験型観光がこの特徴である。「なまの現実」そのものが舞台（＝環境）であるため、「光」の表から「影」の裏を見つめる

ダークツーリズムでは、観光が排除したはずの複雑性、多義性、他者性が、社会のなかに再導入されやすく、これらのエネルギーが我々の日常に新しい視点と連帯をもたらし、日常を集合的に塗りかえる力を持つ。しかし、また他方で、この観光の新しい「まなざし」は、この状況規定性を政策の全面に押し出す行政やコンサルタントや観光業者に先回りされることによって、単なる「虚構」消費の一つ、あるいは政治的プロパガンダへと回収され、「他者性」の魅力へと引き寄せられた人々の主体的参与がスボイルされる可能性も合わせ持つ。

ダークツーリズムの根底には、人間の理性や力によってはどうにもならないことがら、すなわち「他者なるもの」への憧れ、その吸引力が存在している。死が病院へと隠され、日常から消えてゆく時代に、「生」の輪郭を確認するために「死」がイメージされ、また人間と社会の「影」の部分を知ることによって観光地の「奥行き」を実感することも強調される。表面における「光」の部分だけではなく、「光」に隠れていた「影」の深淵（と思われるもの）を知ることの魅力が、諸々のダークな部分を取り入れた観光が成立してきた理由であろうと考える（須藤 2016）。人々は観光に「他者性」を隠し持った「影」に伴う「深さ」（と思われるもの）をも求め、それを他者と共有を希求しているということがマッキナーネルの『ザ・ツーリスト』から筆者が学んだ見解である。

近年ダークツーリズムとは何かに関する議論が深まり、観光研究者やジャーナリズムばかりでなく観光業者及び観光を担う行政や公的部門のなかにも、ダークツーリズムに関する認知も広がるっている。そのことは同時に、ダークツーリズムが観光領域のなかで特化した分野として定着していることを意味する²⁾。ただ、専門分化が進むあまり、ダークツーリズム及びその関連領域を現代社会、現代文化のなかで、あるいは観光全体の潮流のなかで、どのように位置づけられるかという議論がほとんどなされていない。本稿では現代の消費文化の変容を背景に、観光文化の変容を辿り、その上で

ダークツーリズムをどのように位置づけることができるのか、またそれに付随する課題とは何かについて述べようと思う。

1. 社会システムと観光文化

観光（ツーリズム）³⁾は、あらゆる自然を、人間を、文化を、場所そのものを観光対象に変え、商品化してゆく。この過程で観光を取り巻く環境が持っている複雑性は、観光者に容易に理解できるように縮減される。N. ルーマンによれば、環境の複雑性、多義性の縮減を目指すのは、社会システムそのものの性格であり、また人間そのものの本性である（ルーマン 2016:40-51）。人間は、「世界の法外な複雑性に、無媒介で直面することには耐えられないのである」（ルーマン 1990:2）。社会は、自らの環境から受け取る意味の複雑性、多義性、他者性を逡巡して人々が咀嚼しやすいように変換する、様々な仕組みを持っている。社会とは「意味」の選択と排除を行うシステムである。環境の「複雑性は選択を強制」（ルーマン 2016:42）する。社会は環境の複雑性に付随する「ノイズ」を排除し、言語という「意味システム」や、意識という「心的システム」を媒介しつつ、秩序立った「意味」を人間に備給してゆく。「コミュニケーション」によって「コミュニケーション」を自己産出し、環境に適応すべく複雑性を逡巡しながら、「意味」を内部から自己言及的に創り上げてゆくのである。こういった特徴を顕著に持つ社会システムの下位システムに宗教がある（ルーマン 2016:148-178）。特に、宗教秩序は社会がもたらす自己組織的、自己産出的「意味」システムでありながら、環境と社会を媒介する第三者（神）による創作物であることを擬制する。宗教の自己産出的性格と社会システムの複雑性縮減のプロセスについてはここでは深追いしないが、宗教は環境の複雑性、多義性、他者性を縮減する役割を単純に担っているだけではなく、遠心的に他者から見られる視点（すなわち神）を介して同時に、多義性、他者性を社会システム内部に持ち込み、意味

産出の根源ともなってきたことも見逃してはならない（大澤 2015:41-49）。

前近代社会において、観光は「巡礼」といった形で宗教と結びつきつつ、社会における意味産出装置の一端を担っていた。日本における観光の形態を追ってゆけば、巡礼や湯治等の（疑似）宗教の付随物に行き着く。日本における観光の歴史を考えれば、観光もまた、社会における意味産出の役割を保有していたといえよう。しかしながら、近代における生活世界の合理化、M. ウェーバーがいうところの「脱魔術化」の社会的広がりとは、いうまでもなく社会システムにおける意味産出の機能としての宗教の地位を低下させてゆく。コミュニケーションのシステムとしての「社会が進化するなかで、神とコミュニケーションするというイメージが、つねにより難しくなっていく」（ルーマン 1994:6）のである。同時に近代社会のなかにおいては、観光は、宗教と（の一部を借りつつ）分化し、全体社会における独自の下位システムを構成してゆく。

一般的にシステムは、それを取り囲む「環境」よりも単純な構造を持ち、だからこそ無限のノイズを含む環境に、秩序を与えてゆく。逆から見ればつまり、縮減し単純化したがるシステムのなかに取り込まれず「他でもあり得た」可能性としての「偶有性 contingency」が環境のなかに残される。大澤真幸によれば、ルーマンの「システム理論の最も重要なポイントは、一中略一偶有性は決して還元されず、保存されている、ということにある」（大澤 2015:26）という。まさに「社会システム」は偶有性を隠す仮面なのである。例えば、法システムは「犯罪」を特定するが、それ自体「法システム」が作り出したものである。「観光システム」（「社会システム」の下位システムとして自立していると考えれば）もまた同様である。観光は「観光資源」を作り出し、観光資源にならないようなものを環境から排除し複雑性を縮減してゆく。観光への包摂と排除、それ自体を観光システムが作り出してゆく。決してその逆ではない。例えば、4、50 年ほど前までは観光資源にはならなかった、青々と茂った稲や、藁葺き屋根と障子で囲われた鄙びた民家が観光

資源になり、凡庸な近代的ビルは観光資源にならないのは、それ自体が「本質的」に観光価値を有しているのではなく、観光システム自体が自己言及的に価値を作り出しているからである。現代社会のなかで、観光は極端な複雑性、多義性、他者性の縮減システムとしてあるのだが、排除したはずの「偶有性」やノイズは、観光の裏側に隠し持たれ保存されてゆく。

このような観光対象の自己言及的な創作過程を構造的に捉えたのがD. マッキアーネルの『ザ・ツーリスト』である（マッキアーネル 2012）。そこで述べられているように、複雑性が極端に縮減された観光システムの「表舞台」から、観光者は複雑性や多義性が担保されている（と想像される）、生々しい「舞台裏」へと侵入することを欲望する。やがてシステムは先回りし、「舞台裏」は「演出された真正性」のシステムへと回収される。そしてまたさらにその裏側に、偶有性、多義性、他者性が新たなる「真正性」として残される。こうして隠し持たれた偶有性の視線こそが観光の新秩序の創造に関連しているのであるが、ヴィトゲンシュタインの「言語ゲーム論」（言語とは現象を言い当てるゲームだという視点）にも似たこのゲームには、統合を約束された「理性の狡知」（ヘーゲル）が存在するわけではない⁴⁾（ヴィトゲンシュタイン 2013）。観光システムにおいても——いや観光システムにおいてこそ——その環境に「偶有性」という人間が容易に理解に及ばないカオス（あるいはパラドクス）が隠し持たれるのである。以上のように、観光システムは、偶有性、多義性、他者性を含む膨大な周辺を、次第に先回りしつつ演出された裏舞台（＝表舞台）として自己言及的に植民地化してゆく、自己産出システムなのである。

マッキアーネルが描き出した脱工業化された「近代」（マッキアーネルが「近代」の観光と言っているのは実質的には「ポスト近代」の観光の特徴であることが多い）の観光は、システムの内燃機関を使って、システムから漏れるぎりぎりところ、自己産出的に新しい領域を次々に作り出してきた。そのなかの極北にダークツーリズムがあると筆者は考える。以下の章で

は、ポスト近代の観光とは何かを考えるなかで、ポスト近代の観光としてのダークツーリズムの位置づけについて考えてゆく。

2. モダン社会とツーリズム

前述したように、観光は意味の多様性の極端な縮減を伴い、観光者に理解されやすい意味世界を作ってゆく。観光は、前近代においては宗教と結びつき、宗教や伝統の権威（例えば名所、旧跡）を借りつつ、観光対象と観光経験を創出してきた。時に、「おかげ参り」のブームのように、人々の欲望を背景に、多くは人工的、（あるいは人々の無意識によって）に創作された虚構を下敷きとすることはあったとしても、観光表象が人々による人工的な創作物であることは、神の名において隠蔽され、そうであるがゆえに、その権威と固定性は担保たれていた。

以上のような、観光をめぐる近代の変容の裏側にあったのは、近代における労働の出現である。例えば、イギリスの海浜リゾートの興隆と発展は、19世紀後半における産業労働者の出現と相関があったことをJ. アーリとJ. ラースンは述べている。すなわち、労働時間と余暇時間との分離が観光の発展には必要条件であったのである（アーリ・ラースン 2014:52-56）。余暇時間創設当時は、余暇時間は、飲酒、血なまぐさいスポーツ、怠惰等、産業家の管理外のリスクに溢れるものであったのであるが、次第にこれを健全なレクリエーションとして産業のコントロールの内に置こうという運動が英国では起こってくる。禁酒運動等と結びついた健全な観光を作り出す運動は一定の成功を見るとともに、定期の休暇は労働にプラスに働くという見方が生まれてくるのである。こうして労働の時間と分化した余暇時間のなかで生まれた観光は、労働の日常から距離を持った非日常の虚構として、労働の現実から自立しつつ互いに補完し合い、フォードイズムの大量生産・大量消費体制を支えていった。日本の近代における観光も同様に、近代産業の日常の

「現実」を支える非日常の「虚構」として、伝統的な権威も借りながら構築されてきた。労働の秩序形成に重要な余暇活動の一つであった観光は、産業労働の現実との差異において、現実を忘却する享楽として作り込まれていったのである。前期近代の観光においては、生活の現実と観光的虚構は隔絶され、分別されており、基本的には現実と虚構が重なり合うことはない（例えば楽しいレジャーの「虚構」は工場労働の辛い「現実」に入り込むことは基本的にはなかった）。また近代においては、観光が近代的産業労働の現実そのものを再帰的に捉え返すといった視点を持つことは、基本的に避けるべきことであり、そういう意味におけるダークツーリズム的要素を持つ行為は、——慰霊や労働運動、平和運動等としては存在しても——「観光」としては前期近代には原理的に存在しない。

3. ポストモダン社会とツーリズム

ポストモダン社会という用語は非常に多様に使われている。一般的にはポストモダン社会の特徴は、社会における多様性の進展や消費の浸透等、近代化浸透の結果として、正義や進歩や発展といった誰もが信じていることができる「大きな物語」を喪失した社会のことをいう（リオタール 1989）。この定義を受け入れた上で筆者はさらに、実体に対する表象の優位性が浸透した社会という特徴を重視したいと考える。言うまでもなく、表象（representation）は実体のコピーとしての「代表（representation）」ではない。言語と反省的な自己意識が環境の複雑性を縮減するシステムとして作動する（ルーマン 1990:8）。原理的には、実体の複雑性は「言語システム」が完全に回収することとはできない。言語によって説明できないものを説明するのも言語に頼る他にないからである。基本的に記号による表象は環境（実体）の一部を切り取っているに過ぎないのであるが、真・善・美の基準を秩序づける「大きな物語」が存在していたモダン社会までは、表象と実体との非対称な関係、す

なわち表象が実体の複雑性を縮減していることは、神の「摂理」や「真理」の名の下に隠蔽されてきた。例えば、平山昇が描き出したように、鉄道会社によって創り出された「初詣」という「伝統」も、つまり前近代、いや古代から連綿と続けられてきたと近代日本人が信じてきた「初詣」が、主に鉄道会社の都合から明治末につくられたものに過ぎないということも、近代の「大きな物語」を背景にした信憑の力がいかに強いかを逆側から証明してくれる（平山 2012）。とはいえ、モダン文化のなかでも実体と表象との関係に対する懐疑はなかったわけではない。モダン社会が掲げていた民主社会やリベラルな資本主義を切り開いていった「理性」や近代化そのものを批判する、再帰的な「モダニズム」文化の出現がそれである（ベック・ギデンズ・ラッシュ 1997:220-221）。例えば、人間には理性につかさどられた言語を超える「深層心理」が存在するとするフロイトの精神分析もその一つであろう。表象と実体との幸福な関係はモダニズム文化のなかでも疑問に付され、焦点を当てられてきていた。ポストモダニズムとは、このようなモダニズムの上にさらに、表象としての作品と現実との関係について省察を加え、内容よりも形式に焦点を当てつつ、その基礎付けを問い直す文化運動なのである。

作品を実体としてではなく、関係としてとして表現し、現実疑問符をぶつけるという芸術家の代表がM. デュシャンであろう（須藤 2014:135）。デュシャンは男性用小便器を『泉』というタイトルで展示したことはよく知られている。デュシャンの一連の作品群（『レディメード』）は、作品が「美術館」という表象の制度のなかで切り分けられ価値を持つことを暴露するものであった。便器や車輪を功利的使用から切り離して展示したこの作品群は、表象は現実を切り分け「意味」を作り出すメディアなのであり、実体の「本質」を「代表」するものではないことを主張するものであった。

F. ジェイムソンは、フォトリアリズムこそ、ポストモダニズム芸術の特徴を最も表すものであるという（ジェイムソン 1987）。「大きな物語」という実体と表象との固定装置を失ったポストモダンの文化のなかでは、表象が積極

的に実体を切り分け、現実の意味を付与してゆく。実体を再現したはずの写真を絵画へと再度表象し、それをもって現実「意味」を逆向きに還元するフォトリアリズムは、実体を「神」や「理性」の「摂理」に沿って描き出すという、「再現」としての「リアリズム」芸術を否定する虚構的「リアリズム」であり、いわばコピーのコピーという「二次創作」の産物である。「本質」なるものを否定し、「現実」は表象の介入によって「異化」され、再創造されるといった観点が、フォトリアリズムから、あるいは、デュシャンの一連の作品群からもうかがえる。さらに、フォトリアリズムは、リアリズム以降のモダニズムが取り上げた自己の「内面」（という「本質」）をも否定してゆく。こうして、ポストモダニズムの文化のなかでは、現実と表象の境界、さらに日常と非日常の境界が融解してゆくのである。

現実が表象の介入によって作られるという視点は、モダンからポストモダンに至る観光の特徴でもあった。名所、旧跡といった伝統に固定された観光表象から、作られた伝統へ、あるいは人工的な観光表象へ、さらには観光表象が現実介入してゆく、日本社会そのものの「観光化」は、モダン文化から——リアリズムからモダニズムさらにそこから——ポストモダニズムへと至る軌跡と同一線上に描き出すことができる。観光表象は、権威（それも集合的な権威から個人の内面（＝人間の「本質」という権威）を表象（＝代表）する固定的なものから、流動的に「現実」を創造するメディアへと役割を変えていった。第1図はポストモダン観光のタイプを虚構志向と現実志向、光（生）志向と影（死）志向の4象限で分類したものである。ポストモダン文化のなかでは、現実虚構との関係でしか存在できない。「なまの現実」の生々しさは、——マキアーネルの「演出された舞台裏」のように——「虚構」とオーバーラップしている。したがって、虚構志向と現実志向は入れ替え可能なのである。例えば、「なまの現実」性が強いダークツーリズムは、人工的なもの（ここでは虚構消費的な「ダークツーリズム」を「ブラックツーリズム」とした）へと入れ替え可能である。次に、固定的な名所、旧跡から抜

け出し「虚構」消費へと至る観光の軌跡を、1970年代におこった「ディスカバー・ジャパン」キャンペーンに見てゆこう。



図1 ポストモダン型観光の分類

4. モダンとポストモダンの中間形としての「ディスカバー・ジャパン」キャンペーン

1970年代の「ディスカバー・ジャパン」キャンペーンによる小京都ブームは、名所旧跡観光消費から脱する人工的な虚構消費の初期の形を持っていた。当時の国鉄が主体のこのキャンペーンは、実は広告代理店の電通が先導していたことも「虚構」性を強化する要因であった。このキャンペーンの企画書に「旅は見る旅ではなく、作る旅です。日本を発見し、自分自身を再発見する心の充足です」と書かれてある(森 2007:23)。このキャンペーンが表象を前面に立て、メディアを総動員した表象の力で観光の現実を、伝統を参照しつつ作り変えてゆくことを意図していたことがわかる。また、観光地の

創造には、メディアの表象ばかりでなく、実体としてのハードの部分、すなわち街並みを景観として構成する建築群の創造も加わっていったこともこの時代の特徴であった。「ディスカバー・ジャパン」キャンペーンにおける、伝統を参照しつつ表象が現実の意味を作り出すという発想はポストモダンのものである。しかしながら、自分自身の内面（＝「本当の私」）を再発見するという発想は、モダニズム的（ロマン主義的）である。以上の意味において、「ディスカバー・ジャパン」の文化は、モダンとポストモダンの中間にあったといえる。

1970年代からしばらく続く、表象の優位というこの潮流は、ハードな景観の「捏造」（あるいは「私」の「捏造」）をともなつつ日本の中の多くの町を「虚構」の「観光地」にしていった（須藤 2012:97-122）。1987年の「総合保養地整備法」（リゾート法）第四次全国総合開発計画（1987年）を経て1990年代半ばあたりまで続く日本における地方の観光地化の気運は、現実を虚構の空間へと工学的に変えていった。そして、観光者は工学的に創造された「虚構」を新たな環境として発見（＝ディスカバー）しつつ、空間の工学的操作が作り出す、リアルな生活とは隔離された「疑似現実」に引き寄せられていった。この時代の観光文化はモダン文化とポストモダン文化の中間形であり、「虚構」を「現実」のように消費する観光であるといえよう。1970年から1990年代半ばまでの日本における観光地の趨勢は、伝統や宗教の「大きな物語」から離れ、表象の介入によって現実を虚構へと人工的に作り変えて（「再魔術化」して）いったのである（須藤 2012:51-80）。

このような「虚構化」の頂点は1983年のディズニーランドの開園であるといえよう。ディズニーランドが開園1年で1,000万人もの入場者を獲得することができたのも、虚構消費の心の習慣がこの頃の日本人に既に形成されていたからであろう。この傾向は日本中の観光地的街並みの「テーマパーク化」へもつながっていった。リアリティを持った名所、旧跡という「自然的」観光対象を完全に捨てたディズニーランドは、既にポストモダン文化の方に

属している。

5. ポストモダン文化としての「現実消費」型ツーリズム

5-1. 「光」（「生」）を強調する「なまの現実」

「ディスカバー・ジャパン」キャンペーンが作り出した観光地に代表されるような、生活の現実から遊離した「虚構化」された街並みをメディアとして再構成された「現実」を経験する、すなわち「虚構」を「現実」として経験する観光形態の後で、1990年代半ばからのインターネットの普及を背景にしつつ、「なまの現実」のある種の「虚構」として、あるいは「なまの現実」を「なまの現実」として経験する観光のあり方が成立してくる。ここでは、「現実 reality」は——「なまの現実」であっても——実体としての「モノそのもの」ではないことを断っておこう。「現実」は表象の介入を伴った解釈の結果成立するものであり、そういった意味においては「虚構」と「現実」の判別は難しい。しかしながら、この時代に新しく出現してくる観光の対象には、いかにも「なまの現実」だと感じられるものが主体となっていったのである。

生活者のいる「なまの現実」を「虚構」として経験する観光の一つに、まんがアニメツーリズムがあげられる。そのなかでも、まんがのファンが「聖地巡礼」として訪問するなかで、ファン同士のコミュニティばかりでなく、地元のコミュニティも巻き込み、2000年代の初めから2010年代にかけて、「巡礼者」（観光者）をボトムアップ式に増殖させた町として、埼玉県久喜市鷺宮町の例がよく知られている（岡本2013）。岡本健によれば、まんがアニメツーリズムの成立過程は、①まんがやアニメの製作過程で、写真から背景をトレースする技法が一般的になる、②ファンの内の先駆的開拓者がアニメで描かれた風景を、現実の風景のなかで発見し、アニメと同じアングルで写真を撮る、③情報をインターネットで発信する、④それを見たファンが舞台

となった地域に足を運び確認する、④写真を撮り再発信する、⑤「痛絵馬」、アニメグッズを店に残す、また商店街の店等、訪問先でノートへの書き込み、地元に残す、といったファンを主体としたボトムアップの過程であった。ここに集合したファンたちは、住民（といっても、ひっそりとした商店街の店主たち）との交流や、ファンと商工会が協力し合うイベントの立ち上げによって、（ファンたちと一部地元住民にとってだけであるが）町を一つの「虚構世界」へと仕立て上げることに成功した。ここで重要なことは、鷺宮という都心への通勤圏——多くの快速、急行列車は東京側、隣の久喜が終着駅であるが、かつては「通勤圏」として建売住宅が販売されたと思われる——から外れ、廃れてゆく鷺宮地区の生々しい「現実」の空間に何も手を入れずに、ファンに共有された「イメージ」だけで観光地「世界」を創り上げることに成功したプロセスがあったということである（この特徴は「テニスの王子様」や「弱虫ペダル」等、近年急激に流行し始めている「2.5次元演劇やミュージカル」にも繋がる）。これは、「虚構」の一端も共有していない者から見れば——まんがアニメとは関係のない文脈で存在する神社以外に——観光地としては成立する文脈がないことを意味する⁵⁾。ここにおける場所の消費のあり方は「拡張現実 AR」——「強化現実」といった方がいいのかも知れない——消費に近い。ここにおける観光対象は（一義的には）加工していない「なまの現実」であり、そこに一定の集団だけが共有している「虚構」をかぶせたものである⁶⁾。

また、谷根千（東京の台東区から文京区にかけて位置する谷中、根津、千駄木）等をまわる、「下町」（路地裏）観光も「なまの現実」を「虚構」のように巡る観光のあり方の一つである。谷根千の路地裏散策は1980年代から森まゆみ等（谷根千工房）が刊行した雑誌『谷中、根津、千駄木』の情報をきっかけとして、1990年代以降に流行しだした「下町」（実際には江戸時代から言われている「下町」ではない）散歩型観光であるが、観光客相手の店が裏路地にも広がるにつれ、観光者は「虚構」としての（自らの経験が元に

なっている「記憶」とは異なる「ノスタルジー」としての)「下町」イメージを「なまの現実」の解釈にかぶせてゆく。谷中の商店街等、小規模ながら景観の作り替えはしてあるが、谷根千地域のほとんどは手を加えられておらず、「生」のままであるところが、「テーマパーク」化され「修景」された観光地とは異なる⁷⁾。「ノスタルジー」が存在するのは「なまの現実」の方ではなく、観光者が共有する「虚構」の方である。にもかかわらず、観光対象は原則的には「なまの現実」なのである。

「なまの現実」を虚構としての「ノスタルジー」として消費する別の観光のあり方の一つとして、グリーンツーリズムがある。大分県宇佐市安心院町では、1996年にグリーンツーリズム協会が発足し、自治体との話し合いの結果各種法的規制に成功し、日本の「農泊」のモデルを作り出してきた。現在では外国人の宿泊者も多く年間一万人が利用しているという（NPO法人、安心院グリーンツーリズム協会HP）。農泊における宿泊者は原則として農業体験を行う。野菜をもぎ取り収穫し、薪を割る、料理も手伝う。長く滞在する宿泊者は、農家の家の改築、修繕まで行う⁸⁾。日本のグリーンツーリズムにおける農泊は、農家もいろいろ、かまどや五右衛門風呂を新設したり、トイレ



写真1 鷲宮神社

を水洗にしたり、実際には「なまの現実」そのままを体験するわけではない（その意味では労働から解放された観光者の楽しみを作り出しておりモダン文化に含むこともできる）。しかしながら、実際の農業労働を体験するという意味においては、「なまの現実」体験に重きがあり、ポストモダン型の観光として位置づけることができる。農泊の観光者は農業の楽しさはもちろんのこと、「辛さ」も体験するのである。

5-2 「光」（「生」）志向と「影」（「死」）志向の中間型

「なまの現実」にある集団に共有された「虚構」を重ねるポストモダン型の観光には、他に「工場萌えツアー」がある。このツアーの多くはガイドに連れられて、工場の（内側ではなく、外側の）景観を見学するものであるが、主に夜景が選ばれることも多い⁹⁾。この観光も「なまの現実」に人の手を入れずに（照明を当てることもあるが）、その解釈のストーリーを統一し、ファン（観光者）同士の意味の共有を図るものである。この観光形態の場合、ガイドが語り、ファンが共有する解釈の「文脈」は、まんがアニメツーリズムに比べて統一性はない。また、例えば北九州市の場合は「公害」を克服し近代化に貢献したという物語が語られ近代の発展を賞揚するものもあれば、公害訴訟の和解金で運営している尼崎のように、「公害」の悲惨さと復興を同時に強調するものもある（公害の悲惨さの表象と、復興の力強さの表象とは紙一重なのであるが）。この観光の多くは、まんがアニメツーリズム同様、インターネットによって広まったものと考えられる。「工場萌え観光」は筆者が参加したものやインターネットの書き込みから見ると、カメラ愛好者や、工場が持つメカニクな美しさに「萌える」（＝美しいと思う）同好者が多く、次に挙げる「近代化遺産」観光に比べライトなものである。

1990年代より盛んになった、近代化産業遺産観光¹⁰⁾もまた（ここでは「近代化遺産」「近代化産業遺産」両方とも含むものとして「近代化産業遺産」と呼ぶ）もまた「なまの現実」を対象とする観光のあり方である。いうまでも

なく、この観光のあり方は「世界遺産」のまなざしと関係がある。例えば、2014年6月に世界遺産と認定される以前には、廃墟化した工場でしかなかった富岡製糸場跡¹¹⁾は、世界遺産化後は工場の外構、内部ともほとんど変えられることなく（正確に言えば、展示のために「昔あったまま」に順次改装されているのだが）、「なまの現実」に、あるストーリー（「虚構」）を乗せて語られる展示施設に変貌したのである。

近代化産業遺産観光は、「産業観光」としては日本の高度成長期から存在していた。例えば、1963年に五市合併し北九州市の一部となる以前の八幡市においては、八幡駅の二階に「産業観光」の案内所を設けるほど「産業観光」に熱心であった。しかしこの当時の「産業観光」は稼働中の工場を見学する学習ツアー（当時の八幡市では製鉄所に勤務する市民が多かったので、社員家族のための職場見学ツアーでもあった）であり、現在のような生活の日常とは隔絶した「遺構」をあるストーリーに乗せて表象するようなものではなかった。「産業遺産」がリアルなモダンの表象であるのに対し、「近代化産業遺産」には、観光者の「現実」からは遊離しているがゆえに、「なまの現実」が観光資源として成立しているという背理がある。

2014年の富岡製糸場跡に続き、2015年6月には九州の近代化産業遺産を中心に全国23施設が「明治日本の産業革命遺産」として、世界遺産に登録



写真2 北九州・工場萌えツアー



写真 3 富岡製糸場

された。ここにおいても登録された施設は「なまの現実」の姿をとどめているものであり、そこに文脈を加えてゆくガイドがストーリーを展開する形になっている。しかしながら、これらは富岡製糸場跡に比べて、展示施設の数が多く多様であり、ガイドの語られ方、ストーリーは比較的固定化されていない¹²⁾。例えば、軍艦島と呼ばれている長崎県の端島炭鉱跡は、複数の会社がガイドツアーを行っているため、ガイドによって語り方の文脈が異なる。福岡県と大分県にまたがる三池炭鉱の跡地も管理する団体の違い、またガイドの違い¹³⁾によって語り方、ストーリーが異なる。また、北九州地区にある工場等は稼働中のものもあり、遠くから外観を観るだけで原則的に展示をしていない施設もある。「なまの現実」を物語るストーリー（＝「虚構」）が揺れているもの、ストーリーさえほとんどないもの、稼働中でストーリーが固定できないもの、といったように「明治日本の産業革命遺産」の諸展示は、富岡製糸場跡の展示施設群に比べて、「なまの現実」の程度が高いといえる。

5-3 「影」（「死」）を強調する「なまの現実」

「なまの現実」は、展示という「虚構」に導かれて、その輪郭を際立たせ、その輪郭に合わせて観光者は現実を理解する。ハンセン病重監房資料館を併設する、国立療養所栗生楽泉園（群馬県草津温泉）の見学ツアーもこの一つ

である。現在でも約 100 名の入所者のいるこの施設は、2014 年に資料館が設置されるまでは、入所者の関係者か医療関係者以外訪れる者がほとんどいなかった。施設（と言っても広い敷地内に広がり建てられた平屋の長屋式の住宅群であるが）に付属する重監房資料館には 1938 年から 1947 年まで存在した「特別病棟」の一部を再現した部屋や、ハンセン病者差別の歴史を物語る遺品等が展示されている。しかしながら、訪問者は近くにある住宅に住む居住者の、なまの生活振りも見ることになるが、資料館の解説をとおして、その現状がある種の共感を伴って理解される。

「なまの現実」の程度がさらに高い観光地に、社会問題が現在形で存在している場所がある。例えば、大阪西成区、釜ヶ崎がその一つである。ここでは、元日雇い労働者がガイド役となる NPO らが主宰のスタディーツアーが行われている。また、山口県祝島では、対岸（4 キロ先の上関）の原子力発電所建設に対して、35 年にわたり続けられている反対運動を見学する観光も



写真 4 草津・栗生楽泉園重監房資料館

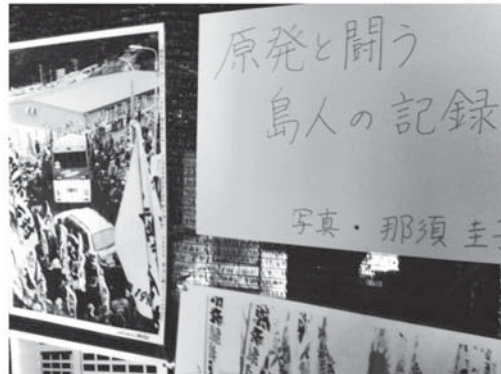


写真5 祝島、原発反対運動の私設資料館

行われている（組織的なツアーがあるわけではないが）。2011年の福島原発事故以降、人口405人（2016年）の祝島には多くの反対運動を見学する観光者が訪れているという¹⁴⁾。ここを訪れる観光者は釣り客等も多いのだが、3分の1程度は反対運動を学び（あるいは「のぞき見」）に来る観光者であるという。この島には私設の原発反対運動資料館もあるが、観光者をガイドツアーもなく、ストーリーで導く仕組みはほとんどない。祝島は究極の「なまの現実」を体験する観光地といえる。

6. ダークツーリズムと「なまの現実」の表象

一連の「なまの現実」を強調する観光対象のほとんどは、「現実」を生のままに残しつつ、それをある種の「虚構」でもって塗り替えるものである。まんがアニメツーリズムの成立過程で明らかになったように、この「なまの現実」体験観光成立の背景にはインターネットにより、「現実」の意味の共有が得られやすくなった現状がある。そして、もう一つの背景は、これらのどれもが比較的観光者の参与を前提にしていることである。「大きな物語」を失った後の観光者は、何らかの意味で主体的に「参与」し、そうすることに

よって「大きな物語」を代替する「小さな」物語の創作、共有を求めるのである。これらの観光者には「なまの現実」を共有する彼らのコミュニティがある。また、これらのコミュニティは「なまの現実」をある種の解釈枠組み（＝「虚構」）をとおして変換する共通のツールが存在する。そういった意味において、これらの観光のあり方は「ポストモダン文化」のなかに括ることができるのである。

一括して取り上げたこのタイプの観光をさらに分類すると、まんがアニメツーリズムと、「下町」裏通り観光は快樂（「光」または「生」）の体験を強調し（「共楽」体験と呼ぼう）、ハンセン病施設観光、大阪釜ヶ崎の「スラム」観光、祝島の反原発観光は苦悩（「影」または「死」）をイメージする（「共苦」体験と呼ぼう）観光となっている。その中間にあるのが「工場萌え」や近代化産業遺産観光であろう（図2参照）。右手と左手には大きな違いがあるとも言えるし、左手のダークツーリズムが右手の拡張現実型のツーリズム

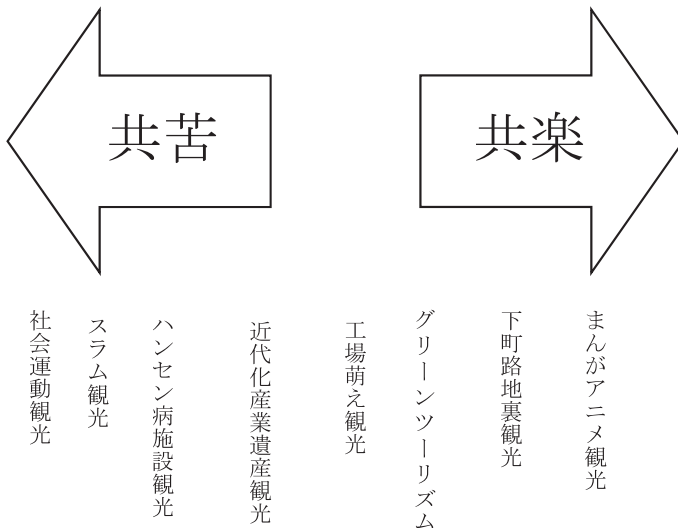


図2 「なまの現実」表象型ポストモダン観光の分類

と結びつくことも¹⁵⁾、逆に右手の「拡張現実 AR 型」観光が左手のダークツーリズムと結びつくこともあり得る。「なまの現実」への吸引力を持つ観光のあり方は、一方では参加型消費（三浦展のいう「第四の消費」）へと吸引されている。三浦展によれば、モノの消費が主流の第一（一部の富裕層の）、第二（一般大衆の）消費に対して、1970 年代のオイルショック後から 2000 年代の金融危機までの個人化した記号の消費が主流の第三の消費から、金融危機小泉改革以降の「つながり志向」の参加型消費が主流の第四の消費へと、消費の傾向が移ってきたという（三浦 2012）。ポストモダン型観光も「つながり志向」の参加型消費という特徴を持っている。それに加え、ダークツーリズムは異質な他者との「痛みの共有」という「つながり志向」を持つ。このような意味において、ダークツーリズムがポストモダン型観光のなかに位置づけられるというのが筆者の視点である。ダークツーリズムと「つながり志向（＝連帯）」についてさらに述べよう。

7. ダークツーリズムと連帯

マキアーネルは、著書『ザ・ツーリスト』のなかで、脱工業化時代勃興期の観光に特徴的なものとして、様々な（苛酷な）労働の見学の例を取り上げている（マキアーネル 2012:67-92）。マキアーネルがここで取り上げたのは、20 世紀初頭のガイドブックに表象されたバリにおける、下水道、死体公示所、屠殺場、煙草工場、政府印刷局、タバストリー工場、造幣局、証券取引所、開廷中の最高裁裁判所のツアーである。マキアーネルは、工業社会では労働が生活と地位とアイデンティティの根源であったのであるが、「近代社会」（マキアーネルは「モダン社会」と「ポストモダン社会」を分けて「脱工業化社会」を「近代（モダン）社会」と呼ぶので、ここでは「近代社会」は「脱工業化社会」を指している）は「労働を、生産の肯定的あるいは否定的な美学へと変容させ——中略——労働を展示することは、経済と美学を融

合させ融合させ、工業社会における社会的階級への関心を、近代社会における『ライフスタイル』への関心に転換させる第一歩である」(マキヤーネル 2012:73) と述べる。工業化時代の労働における「仕事場は展示のために再構成され、中和化されて近代的なものに作り変えられる」(マキヤーネル 2012:74) のである。例えば、造幣局についてのガイドブックの描写のなかには、単調な仕事ぶりは隠され、造幣局、印刷所に飾られている絵画や彫刻の描写に焦点が当てられる。こうして工業は見世物になり美学へと変貌する。屠殺場の見学においても、食用動物の屠殺に関する儀礼的側面は近代的、合理的な食用肉の生産に置き換えられ、下水道の観光においては、そこで働く危険性を説くなかでかえって、観光者と観光対象との連帯を作り出すという(マキヤーネル 2012:89)。マキヤーネルによれば、パリの華やかな日常生活の裏側の「なまの現実」を観光者に開放するためのガイドブックの表象によって、パリの日常生活がより神秘化されるという。この章でマキヤーネルが取り上げた観光のあり方は、1920年代であり(分析は1970年代のものである)、この時代に「脱工業化」された消費があり得たのか違和を感じるが、現代におけるダークツーリズムの観光表象のあり方につながるものがある。マキヤーネルはこのような労働の観光対象化を「疎外された余暇」と呼ぶのであるが、脱工業化社会に観光においては「なまの現実」はある表象を付され、観光者に経験されるのであり、生のまま経験されるわけではない。重要なことは、工業化時代の辛苦の表象が脱工業化時代の観光によって、「演出された舞台裏」の特徴を十分持つにせよ、ある種の社会的連帯をもたらすようになったという点である。

「はじめに」でも示したように、観光は社会の複雑性を隠蔽し、大幅に縮減する形で社会に「意味」を供給している。「大きな物語」喪失後、観光はインターネット等による、「小さな物語」の供給源に支えられつつ、観光者が参加する「体験」に重きを置きながら、「なまの現実」に近づいている。とはいえ、マキヤーネルがいうように「なまの現実」はそのまま観光者によ

て経験されるわけではない。インターネットや観光者のコミュニティを通じて、観光地の解釈の枠組みは提供されている。ただ、共有された枠組みは、「趣味」に応じた「なまの現実」の直接的体験にもとづくものであり、解釈を共有する人間関係は細分化され限定されている。したがって、ポストモダン文化のなかにおける、観光がもたらす社会的連帯は細分化されたりキッドなものであり、固定的なものにはならないだろう。観光経験は、マキアーネルという全体社会を覆う「近代の構造」とはならないというのが筆者の見方である。

とはいえ、細分化されたコミュニティではあるが、観光が、社会的連帯をもたらすものであるということは、観光は社会的な「意味」の発生源になり得ることを示している。第1章で述べたように、「脱魔術化」「マクドナルド化」(G. リッツァ)され、「他者性」を廃した現代社会に観光は(宗教同様に)一種の「他者性」——複雑性、多義性と言ってよいだろう——をもたらすことがある。社会システムが排除した複雑性、多義性、他者性は、観光が「現実」の直接的体験を求めることによって、かえって、観光のなかに侵入しやすくなっている。直接体験型の「なまの現実」観光は、その未決定性、予測不能性によって、新しい価値の創造と、創造された価値の他者との共有へと開かれている。そのなかでも、ダークツーリズムは地域の価値と地域外の他者との結節点となる可能性を強く持つものである。

おわりに

かつて、演劇において、ブレヒトは「叙事詩的様式」が作り出す「異化効果」が社会に新しい価値をもたらすことができると主張した。ブレヒトは「現実 is 醜くてもかまわない」(ブレヒト 1963:13) という。また芸術は、「醜悪なものの醜さを美しいやり方で、いやらしいもののいやらしさを品格のあるやり方で描写できる」(ブレヒト 1963:13) という。演劇の「叙情的様式」

に類似するものが、観光の「ロマン主義的」(アーリ)表象であり、あるいはテーマパーク型の「再魔術化」された表象(リッツァー)であるとしたら、観光における「叙事詩的様式」の典型はダークツーリズム型の「なまの現実」体験様式なのではないかと筆者は考える。観光における「ロマン主義」は固定した価値を確認することに執着するだろう。であればこそ、「ロマン主義」というモダニズムの快楽を乗り越え、対象に距離を持ち(「デタッチメント」を挿入し)「叙事詩的」に対象を捉えることこそ、ダークツーリズムが日常に非日常的快楽をもたらす力であると思われる。「現実」に様々なノイズを持ち込み、活性化させる力は人々が観光で出会う生の「モノ」に他ならない(東 2014)。「異化効果」を持つべく洗練されたダークツーリズムは、環境の複雑性を極端に縮減した観光に環境の複雑性をもう一度引き入れ、日常の現実を捉え返し、日常に見直しを迫り、日常を再活性化させ、「なまの現実」を集集的な芸術的体験にまで引き上げる可能性を持つ。

ただし近年、ある種のダークツーリズムを含め諸々の「現実」体験型消費は、初期投資が軽く済み、また参加型でボランティア的な支援者を得やすいため、「ハコモノ」に懲りその代わりとしての「キエモノ」を利用したがる行政や、手軽な観光商品として、コンサルタントを含めた観光産業に、トップダウン型で導入される傾向にある。ダークツーリズムは諸々の社会運動の政治にも、トップダウンで利用されることも考えられる(体制側、反体制側、両勢力のプロパガンダに利用されることが考えられる)。「地域おこし」やイデオロギーの道具として使われれば、本来ボトムアップ型であるべきポストモダンの観光は、行政や商業利用に「先回り」され、トップダウン型のモダンの(啓蒙や教育)観光へと逆戻りするだろう¹⁶⁾。開かれた観光形態であるべきポストモダン型観光が、政治化され牢固な工学的制作に裏打ちされた「閉じられた」観光へと回収され得るということも、まんがアニメ観光や近代化産業遺産観光等では多く見られてきた。

観光は固定化された文化に対して、新しい価値を吹き込む「異化作用」を

持つと同時に、政治化、商業化による回収もされるものなのである。そもそも、ポストモダン文化は、「異化作用」が生み出す「他者性」と、それを大衆化する「消費性」によって成立するパラドキシカルな文化といえる。このようなポストモダンのパラドクスと政治的、市場的力のなかで、両者にコントロールされずに、観光政策の「光」の下に隠蔽されているダークな歴史を表に出し、観光者と地元住民、あるいは地元住民同士が共有することによって、ボトムアップ式に新しい価値と連帯を生み出す理念と手法とは何かが、ポストモダン型の観光、特にダークツーリズムには問われている。ダークツーリズムには、隠蔽、包摂、排除といった観光が従来から持っている権力性や政治的プロパガンダに対抗する創造力と、自立的な視座を持ちつつ、日常の「なまの現実」に直接向き合う想像力が求められている。

注

- 1) この用語はJ・レノンとM・フォーレイによって名付けられ、その後の2人の著書 John Lennon & Malcolm Foley 『Dark Tourism : Attraction of death and Disaster』によって一般に使われるようになった (Richard Sharpley 2009)。
- 2) ムック『Dark Tourism Japan』が継続的に刊行されていること等を見れば分かる。
- 3) この稿では「観光」と「ツーリズム」は巡礼をも含む「ツーリズム」と同義に考えてゆく。
- 4) 著者は、観光を脱工業社会の宗教にも似た社会統合の手段と捉えるマキャーネル解釈に単純には与しない。
- 5) 大洗町もこのパターンに近いが、他の観光資源が豊富な秩父はこれと異なる。
- 6) このような「現実」を「虚構」のように消費する観光のあり方に先立って (あるいは同時に)、「虚構」を「現実」のように消費するポストモダン型観光があり、その典型として東京ディズニーランドをあげたが、東京ディズニーランドのディープな消費者のなかにも、「虚構」ではなく、「現実」を「虚構」のように消費しようとする消費者もかなり前から出現している。2015年のハロウィンの期間、ディズニーシーで多く見かけた、ディズニーキャラクターではないダンサー (「ヴィランズ」の「手下」といわれたダンサー) ファンがあまりにも多すぎて、連日入場制限がかかるという事態が発生した。あるいは、ショーの舞台ではなく、舞台裏を見に来るゲストの出現——例えば「テーブル・イズ・ウェイティング」の舞台裏 (「裏テーブル」といわれている)——を見に来る、あるいは一眼レフカメラで撮りに来るリピーターたちも多い。リ

ピーターを中心に、ディズニーランドの消費の仕方も「虚構」だけでは飽き足らず、「なまの現実」もその対象になりつつある。

- 7) 震災や戦災からのがれたこと、土地の所有者と建物の所有者が入り組んでいることもその原因である。
- 8) 年間 700 人ほどの宿泊者がある中山みやこさんの農泊は、(筆者も含めて)「親戚」のようなつきあいをしているリピーターが多く、家の修繕から改築まで、辛苦を厭わず中山さんを盛り立てている。
- 9) 宿泊客を増やすために行われることが多い。
- 10) 厳密には文化庁が認定している「近代化遺産」(1993 年から)と、経済産業省が認定している「近代産業遺産」(2007 年から)がある。
- 11) 見学自体は世界遺産化以前から行われていたが、筆者が 2015 年に行った地元の人へのインタビューからは、世界遺産認定後に工場に対する近隣の住民のまなざしが急変したことが分かる。
- 12) 韓国、中国からの徴用工をめぐる、両国からの圧力をどのように解釈するかの違いが大きい。このことについては本稿のテーマから外れるのでここでは展開しない。
- 13) 2015 年に筆者が行ったインタビューによれば、ガイドの多くは三池炭鉱社員 OB が多く、その中でも第 1 組合出身者であるか第 2 組合出身者であるかによって、炭鉱をめぐる表象のあり方が違っていているという。
- 14) 2012 年に現地取材および、2016 年 12 月に祝島観光案内所への電話取材による。
- 15) タイ、バンコクにあるシーラート病院の「死体博物館」はその一つであると考えられる。
- 16) 「あざとい」という批判が同好者のなかで聞かれるのもこのためであろう。

参考文献

- 東浩紀 (2014) 『弱いつながり：検索ワードを探す旅』 幻冬舎
- 東浩樹編著 (2013) 『福島第一原発観光地化計画 思想地図β vol.4-2』 ゲンロン
- 井手明 (2012) 「日本におけるダークツーリズム研究の可能性」『第 16 回 進化経済学会論集』 セッション B5-1
- (2015) 「ダークツーリズムとは何か」『DARKTOURISM JAPAN』 ミリオン出版、2～9 頁
- 井出明・鈴木晃志郎・深見聡・須藤廣 (2016) 「近代化産業遺産とダークツーリズム：産業社会の光と影を考える」『日本観光研究学会第 31 回全国大会発表論集』 353～356 頁
- ヴィトゲンシュタイン L. (2013) (『哲学探究』 丘沢静也訳、岩波書店)
- 遠藤英樹 (2016) 「ダークツーリズム私論——ダークネスへのまなざし」『立命館大学人文科学研究紀要』 N.110、立命館大学人文科学研究所、3～22 頁
- 大澤真幸 (2015) 『社会システムの生成』 弘文堂

- 岡本健 (2013) 『n 次元創作観光——アニメ聖地巡礼 / コンテンツツーリズム / 観光社会学の可能性』北海道冒険芸術出版
- ジェイムソン、F. (1987) 「ポストモダニズムと消費社会」フォスター、ハル編『反美学——ポストモダンの諸相』室井尚・吉岡洋訳、勁草書房
- Sharpley, Richard & Stone R., Philip eds. (2009) *The Darker Side of Travel: The theory and Practice of Dark Tourism* Bristol: Channel View Publications
- シャープレイ、R. (2015) 「その場所は記憶や思い出を旅人とつなぎ、死や死の運命と人々を向き合わせる」『DARKTOURISM JAPAN』井出明訳、ミリオン出版、10～11 頁
- 貞包英之 (2015) 『地方都市を考える——消費社会の先端から』花伝社
- 須藤廣 (2008) 『観光化する社会——観光社会学の理論と応用』ナカニシヤ出版
- (2012) 『ツーリズムとポストモダン社会——後期近代における観光の可能性』明石書店
- (2014) 「ポストモダニズムと現代社会」『北九州市立大学文学部紀要 (人間関係学科)』第 21 巻、129-140 頁
- (2016) 「ダークツーリズムが持つ現代性と両義性」『立命館大学人文科学研究所紀要』N.110、立命館大学人文科学研究所、85～110 頁
- NPO 法人、安心院グリーンツーリズム協会、<http://www.ajimu-gt.jp/> (2016 年 12 月 10 日閲覧)
- 平山昇 (2012) 『鉄道が変えた社寺参詣——初詣は鉄道とともに生まれ育った』交通新聞社
- ブレヒト、B. (1963) 『演劇論』小宮曠三訳、ダヴィッド社
- ベック、U.・ギデンズ、A.・ラッシュ、S. (1997) 『再帰的近代化——近現代における政治、伝統、美的原理』松尾精文、小幡正敏、叶堂隆三訳、而立書房
- マキアーネル、D. (2012) 『ザ・ツーリスト——高度近代社会の構造分析』安村克己、須藤廣、高橋雄一郎、堀野正人、遠藤英樹、寺岡伸悟訳、学文社
- 三浦展 (2012) 『第四の消費——つながりを生み出す社会へ』朝日新聞出版
- 森彰英 (2007) 『「ディスカバー・ジャパン」の時代——新しい旅を創造した、史上最大のキャンペーン』交通新聞社
- リオータル、J. 『ポストモダンの条件——知・社会・言語ゲーム』(1989) 小林康夫訳、水声社
- ルーマン、N. (2016) 『自己言及性について』、土方透・大澤善信訳、筑摩書房
- (1990) 『信頼——社会的な複雑性の縮減メカニズム』大庭健・正村俊之訳、勁草書房
- (1994) 『宗教論——現代社会における宗教の可能性』土方昭、土方透訳、法政大学出版