

楽しみのダークネス
——災害記念施設の事例から考察する
ダークツーリズムの魅力と観光経験——

Darkness of Amusement:
Dark Tourist Experience and an Attractiveness of Dark Tourism in
the cases of Disaster Memorial Parks and Museums

市野澤 潤平*

要 旨

観光学の新たな考察対象として注目を集めているダークツーリズムについては、共有された厳密な定義はいまだ存在しない。ダークツーリズムとは、人間の苦しみと死に関連づけられた場所への旅行であると、おおまかに受け止められている。本論文の目的は、ダークツーリズムにおける「ダークネス」について、改めて考察を深めることである。

ダークツーリズムへの一般的な理解からすれば、そのダークネスとは、死と苦しみに特徴付けられる観光地にかかわるものと捉えられるはずだ。我々はそれを「対象のダークネス」と呼べるだろう。本論文は、言わば「楽しみのダークネス」と呼ぶべき、ダークネスのもうひとつの側面に、焦点を当てる。一般的に、ダークツーリストたちは多かれ少なかれ、他者の悲劇の物語と視覚イメージから、ある種の密かな楽しみを得るものである。本論文は、日本とタイの災害記念施設を訪れる観覧者の経験への考察を通じて、ダークツーリズムの明白でありながら表立って語られてはこなかった楽しみと魅

*宮城学院女子大学学芸学部准教授

力を、明らかにする。

Abstract

Although dark tourism has become notable as a new subject in the field of the tourism studies, there is no commonly accepted exact definition of it. The term “dark tourism” is loosely understood as travels associated with deaths and/or sufferings of people. The aim of this paper is to delve deeper into “darkness” of dark tourism.

According to such a common understanding about dark tourism, “darkness” of dark tourism seems to be attributed to tourist attractions characterized by death and suffering. “Darkness” in this sense can be called “darkness of object.” This paper focuses on another aspect of “darkness,” which can be called “darkness of amusement.” In general, dark tourists more or less derive a covert amusement from stories and visual images of others’ tragedies. This paper examines the experiences of tourists visiting the several disaster memorial parks and museums in Japan and Thailand so as to understand their amusement and an obvious but unspoken attractiveness of dark tourism.

キーワード：ダークツーリズム、観光経験、楽しみ、魅力、災害記念施設

Key words : dark tourism, tourist experience, amusement, attractiveness, disaster memorial park and museum

はじめに——ダークツーリズムにおける「ダークネス」へのまなざし

遠藤英樹は、歴史的な苦難や死に関わりのある場所を訪れる観光が古来から珍しくなかったことを指摘した上で、それらの「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」という画一の概念で括るという点」こ

そが、「ダークツーリズム」の議論の新しさなのだと述べる（遠藤 2015:42）。しかしながら、ダークツーリズムとは何かについては、細部に至る明確な合意が未だなされていない。既存の議論を総合すると、他のツーリズム形態からダークツーリズムが区別される示差的特徴は、それが人間の苦しみと（その行き着く先としての）死に結びつけられている、という点に尽きる（Sharpley & Stone 2009）。J. レノンと M. フォーレーが2000年に『ダークツーリズム』と題した書籍（Lennon & Foley 2000）を出版して以来、その事例報告が爆発的に拡大し、ダークツーリズムと呼び得る多様な実践が無数に存在することが、明らかになった（むしろ、そういう理解が共有されたというべきか）。苦しみと死に結びついた場所への旅行、というダークツーリズムの現状における一般的な定義／理解は、ダークツーリズムの実践が多岐にわたることから、その全体を一応包含し得るものとして、暫定的に共有されているにすぎない。

その定義においては、ツーリストの活動や経験の内容よりも、どこを訪れるか、そこでかつて何があったか、そして今現在何があるか、といった訪問場所／観光対象こそが、ダークツーリズムを規定する最大の要素であった。そして現在まで、いわば多彩な事例カタログを充実させるべく、報告が積み重ねられてきた。今後のダークツーリズムの研究においては、それぞれの事例のなかで何がどう「ダーク」なのかを（単に苦難と死にかかわるという次元を超えて）具体的に分析することを通じた、「ダークネス（darkness）」概念の再考が、要求されるだろう。歴史上の悲劇が生じた地への観光という、古くからのありふれた現象を取り上げて、敢えてダークツーリズムという名付けをするのであれば、そもそもダークネスとは何なのかを、徹底的に考え抜かねばならない。

ダークツーリズムを語る既存の議論については、ツーリズムを構成する多様な利害関係者のうち、観光商品（ツアー）の提供者のみに注目が集まって、観光者すなわち「ダークツーリスト」の経験への目配りが不足気味だという

指摘がある（アンドレア 2013; Jamal & Leo 2011）。こうした傾向は、ダークツーリズムのまなごし構築における人為性／誘導性の強さと、多分に関連していると思われる。つまり、ある特定の場所／歴史を対象とするダークツーリズムのまなごしは、多くの場合、（潜在的な）観光客たちにおける自然発生的な過程としてではなく、一部の有力な「まなごしの構築誘導者」による意図的言論に下支えされる形で、成立している。ダークツーリズムのまなごしの構築誘導者とは、まず史実への知識（へのアクセス回路）を持ち、さらにその知識を利用して観光資源を意味づけする企画力と、その企画を一般に周知する情報発信力とに強みを持つ者たち——具体的には、旅行会社、観光研究者、政府自治体、NPO 関係者、マスメディアといった、諸アクターである。例えば、東日本大震災後、東浩紀らによって提唱されている「福島第一原発観光化計画」は、そうした構築誘導型のダークツーリズムのまなごし成立の典型例であろう（東 2013）。原子炉建屋が白煙を上げて爆発する映像を目の当たりにした日本人の大多数（潜在的な観光客）にとって、福島第一原発は、恐怖と不安（に立脚した興味）の対象でこそあったが、決して観光目的地としては見なされていなかった。しかし、いわゆる知識人がダークツーリズムの概念を紹介し、「フクイチ」をその対象とする利点を説明した後は、福島第一原発観光化計画を肯定し、東らの主張に追随する言説（一般人によるブログなども含む）が、数多く登場した。チェルノブイリ原発を訪問する観光が、事故から 20 年以上の時を経てようやく定着してきたのと同様に、放射線による危険が拭い去れない同地の観光地化は、仮に実現するとしても、数十年の後となろう。したがって、現時点でフクイチに向けられるダークツーリズムの集散的まなごしは、提唱者のモデルをほとんどそのまま受け入れて、形作られている。ここまで極端ではなくとも、ある特定のダークツーリズムが一定以上の規模で成立するに際しては、先に述べた構築誘導者が強力に関与している場合が少なくない。例えば、E. コーエンが詳細に報告するナチス時代のユダヤ人大量殺戮を対象とした観光の事例では、実際に殺

戮がなされた場所ではないエルサレムにあって、大量殺戮に関わる「記念博物館」と「研究・教育のための資料館」とを兼ねる施設が、関係者の積極的な説明・教育・演出上の努力によって、訪問者に強烈なダークツーリズムの経験を与えることに成功している（Cohen 2011）。

福島第一原発観光化計画に代表される構築誘導型のダークツーリズムのまなざし形成においては一般に、ある（苦難や死にかかわる）歴史的事実（に関連する場所や事物）を対象とした観光開発の効用（または有用性）が強調される。こうした傾向は、ダークツーリズムをめぐる議論がアカデミズムの外部に滲出した際に、とりわけ顕著となる。例えば、大規模災害の被災地を訪れるダークツーリズムであれば、観光収入がもたらすであろう地域振興効果、被災者への共感的理解の涵養（結果的に被災者支援の拡大に結びつく）と期待される）、悲劇（を引き起こした過ち）を繰り返さないための学習効果といった、倫理的批判を受けづらい効用が、特に強調される。そこで想定される受益者は主に、（被害者／犠牲者たる）現地の人びとや、悲劇の歴史を内包するところの「社会」全体である（その範囲はマクロには人類全体まで、文脈に応じて伸縮する）。前者は、特別な配慮／支援を与えられるべき人びと、端的に言えば弱者である。後者については、特定の人びとへの偏りが生じないという意味で、公共性が高いと見なし得る。観光客の快楽や観光業者の売り上げ増大も、観光開発の重要な効用ではあるのだが、それらは自己変革を伴う学びや被害者救済などに関連づけられて（または文脈変換されて）、語られる場合が多い。

こうした傾向は、消費者が嫌悪／反発するような毒気を商品や購買環境から取り払うという意味での、ダークツーリズムの「無菌化」と表現できるだろう。無菌化の典型例とされる、ディズニーによる西欧の民話を下敷きにしたアニメーションでは、原作が持つ残酷描写や性的要素を取り除く改変がなされる（ブライマン 2008）。すなわち、消費の対象が無菌化されている。一方、ダークツーリズムについては、人の不幸や怖いものを見て喜ぶといった、

非人間的／非倫理的とみなされかねない観光活動の存在が、隠蔽される——言わば、消費する行為の無菌化である¹⁾。ディズニーの商品世界における無菌化は、より多くの視聴者を得るためのマーケティング上の策略だが、ダークツーリズムの無菌化も同様に、観光振興という商業主義的な志向と親和性が高い。世論による非難を受けそうな芽を摘み取ることで、より大きな市場への訴求が可能になるからだ（ただし、そのマーケティング手法としての実効性は、定かでない）。ダークツーリズムの無菌化過程では、非倫理的な行為への箝口と、倫理的に好ましい効用への雄弁とが、表裏一体となる。後者は前者を覆い隠すものであり、ダークネスを打ち消すための、人為的に与えられた「明るさ（brightness）」と呼んでも良いだろう²⁾。

弱者または公共の利益に集約される「明るさ」によって無菌化されたダークツーリズム像は、紋切り型にならざるを得ない³⁾。ゆえにダークツーリズムの「明るさ」のみに議論を画することは、ダークツーリズムを理解する（そして新たな観光実践として展開する）可能性の幅を狭めてしまう。なおかつ、まなごしの構築誘導者たちが中心となって、（現に観察されるダークツーリズム実践とは必ずしも一致しない）「あるべき姿」としての無菌化されたダークツーリズム像を言説の次元で構築し称揚することは、「明るい」価値観を共有しない観光者や地域住人への抑圧を生みかねない。もちろん、ダークツーリズムに弱者救済や公共の有用性に資する可能性を見いだそうとする態度は、重要だ。しかし、ダークツーリズムを安易に「明るい」ツーリズムとして捉える（またはそういう実践として誘導しようとする）こと、ひいては無菌化を推進することだけが、ダークツーリズム研究の唯一の形たるべきではない。

本稿は、そのような問題意識から、ダークツーリズムを無菌化する動きに抗してダークネスを問い直すための、試論である。筆者はかつて、2004年のインド洋津波に被災したタイ南部の観光地（プーケット、ピーピー島、カオラック）において、被害状況を調査した。発災から10年を経た同地では現

在、被災地ツーリズムと呼びうる観光実践は、皆無とは言わないまでも貧弱なままだ。本稿では、まなごしの構築誘導者ではなくツーリストの観光経験に焦点を当てて、同地における被災地観光を、有望な素材としての苦難と死の歴史を持ちながら、それを活用したダークツーリズム振興に失敗した事例として、分析したい（そして議論の輪郭を明瞭にするために、日本における事例と適宜比較する）。その試みを通じて、観光客にとってダークツーリズムがいかなる娯楽であり、どう魅力的なのかの一端が、見えてくると考えるからだ。ダークツーリズムという視角の理論的な意義を模索する上で、ダークツーリストの観光経験、言を換えれば彼らが何をいかに観光するのかを問うことは、不可欠の作業である。

2. 2004年インド洋津波後のプーケットにおける被災地観光

2004年12月26日、スマトラ沖地震によって引き起こされた津波は、インドネシア、タイ、ミャンマー、インド、スリランカなどのインド洋沿岸に大きな被害をもたらした。インド洋沿岸全域における犠牲者の合計数は、未だに把握し切れていない部分もあるが、20万人を遙かに超えると推定される。タイは国土の南部西岸がインド洋（正確にはその一部であるアンダマン海）に面しており、8,000名を超える死者・行方不明者を出すなど、深刻な被害を受けた。

タイ南部では、かつては漁業と農業が主たる経済活動であったが、1970年代から始まった観光開発の進展により、現在は（特に外貨獲得という観点からすると）観光が最重要の産業となっている。タイ南部の主要な観光資源は温暖な気候と美しい海（とビーチ）であり、プーケット、カオラック、ピーピー島といった国際的に著名な観光地が点在し、国内外から多くの観光客を集めている。観光地として最も規模が大きいのはプーケットであり、2004年時点で、同地を訪れる観光客は年間400万人に達していたが、津波によって

その数は激減し、地域の生命線たる観光業が長期にわたって停滞する事態となった。

物理的被害が突出して大きかったピーピー島とカオラックを除くタイ南部の観光地、とくに最大の集客拠点たるプーケットでは、津波来襲の直後から、商業／宿泊施設の再建が、急ピッチで開始された。プーケットで最も開発規模の大きいパトン・ビーチにあつては、観光地としての機能にかんしては、数ヶ月のうちに被災前と遜色がないほどにまで復旧した。しかしながら、いったん激減した観光客数は、なかなか回復しなかった。地震や津波、大事故といった危険で好ましくない出来事（ハザード・イベント）の発生に端を発し、その被害に関する情報（報道や噂話）が広く流通する結果として、社会経済的な被害（特に地域の産物の購買忌避や観光客の激減）が拡大し長引く。プーケットにおいては、被災から1-2ヶ月後の時点ですでに、タイ政府のみならず、複数の国際的な観光業関連団体（日本のJATAを含む）が事実上の安全宣言を出していたが、そのことによって客足が戻ったとは言い難い。筆者は、このような状況を「風評災害」と定義する（Ichinosawa 2006; 市野澤 2010 ほか）。プーケットの観光産業の動向に絶大な影響力と統制力を及ぼすタイ国政府観光庁（TAT）を始めとする政府機関は、破壊されたインフラ施設の物理的復旧や新たな防災対策と同等以上に、観光業における風評災害の払拭を重視し、観光地としてのイメージ回復のために、多くのマーケティング施策を実施した。

風評災害においては、ハザード・イベントに端を発する地域のイメージダウンが、観光客を遠ざける。そのイメージダウンとは、必ずしもその地を危険視することと同義ではない。問題となるのは、土地の「対他のアイデンティティの変容（市野澤 2010）」である。プーケットの場合で言えば、「楽園」から「被災地」へという、人びとが同地へ向けるまなざしの変容。世界各地で流された衝撃的なニュース映像は、プーケットの楽園イメージを人びとの脳裏から消し去り、代わりに強烈な破壊と多数の死に血塗られた被災地

というイメージを植え付けた。

しかし一方で、被災の現場を訪れたいという一定のニーズが、存在するの
もまた事実だ。被災地訪問へのニーズは、野次馬的な好奇心から、被災者支
援のためのボランティア活動まで、多岐にわたる。訪問者の動機がいかなる
ものであれ、被災直後であって「被災」そのものを売りにできる被災地ツー
リズムは、現地の人びとにとっては、現金収入を得る貴重な手段となる。瓦
礫の片付けなどのボランティア活動はもちろん、単に遊びに行くだけでも、
結果としてそこでお金を使ってくるならば、被災者／地の支援につながる
(プーケットのような観光地であればなおさらだ)。これが、典型的な被災地
ツーリズムの「明るさ」である。

プーケットにも、2005年の年明け以降、津波被災地を目当てに訪れた旅行
者たちがいた。筆者が直接調査をしたなかでは、例えば海に流出した瓦礫を
拾い上げるボランティア・ダイバーが、被災直後から活動していた。同じダ
イバーの活動としては、津波によって破損したサンゴを修復する目的で、貸
し切りボートにてシミラン諸島などのダイビング・サイトを訪れるツアー
も、複数回開催された(市野澤 2009)。このサンゴ修復ツアーには、遠く欧
米や日本から参加したダイバーも少なくなかった。また、どこで何をするか
の目当てはないものの、とにかく何らかの形で貢献がしたいということで、
急遽日本からやってきて、ボランティア活動ができる場所を探しているとい
う若者もいた。その他、筆者が2005年に現地で実施した聞き取り調査で出
会った範囲に限っても、復興支援活動への直接の参加こそしないものの、津
波に被災したからこそプーケットを訪れたという旅行者が、多様な形で存在
していた。例えば、「復興支援としてお金を落としに行く」⁴⁾ という明確な意
識を持って、プーケットを訪問する人びと。日本人旅行者にかんして言えば、
現地に店を構える日本人経営の旅行会社(観光客に日帰りツアーなどを販売
する)が自社のウェブサイトが発信した、支援として遊びに来てほしいとい
う趣旨のメッセージを見て、やってきたという者もいた⁵⁾(市野澤 2011)。

プーケットをかつて訪れたことのあるリピーターは、訪問経験がない（潜在的）観光客に比べて、被災地プーケットを訪問することへの心理的障壁が低いようであった。前回（まで）の訪問で知り合った現地在住者を、慰問しにきた者もいた。他には、観光客の少ない今こそ低コストで遊びに来られるから、と語る者。さらには、観光客相手の性サービスを提供する女性たちから歓迎されるだろう、という期待を口にする者もいた。このように、被災後の数ヶ月間にあっては、多岐にわたる被災地ツーリズムの実践が観察されたのである。

しかしながら、2004年に400万人を超える規模に成長していたプーケットの観光市場全体から見れば、これらの被災地ツーリストの割合は微々たるものに過ぎなかったのではないかと、筆者は考える。ここで言う被災地ツーリストとは、被災地だけれども来たというのではなく、被災地だからこそ敢えてやって来たという「被災地目当ての訪問者」を指す。被災地ツーリストの数を記録した統計資料などは存在しないが、筆者が調査中に見聞きした限りでは、狭義の被災地ツーリストと推定できる訪問者が見受けられたのは、発災から半年にも満たない期間であった（それはプーケットへの観光客数が激減していた期間でもあることから、在住者や報道機関にとっては、被災地ツーリストの存在感がその実数以上に強調されて見えたかもしれない）。さらにその間にあつてさえ、プーケットへの観光客の典型的な訪問動機は、すでにホテルなどの予約を入れて航空券も購入済みだったという理由であり、被災地となったから新たにプーケットを旅行先に選択したという人間の割合は、多くはなかったと推測できる。

3. 津波の歴史と痕跡を観光資源とするダークツーリズム

被災直後のプーケットにおいては、被災の事実を観光資源にしようという動きが、存在した。筆者が直接知る限りでは、2005年の2月には、津波の映

像や画像を収録したDVDが多数、プーケットの観光地に登場した。破損した建物の前に出された露店が、DVDを販売したのだ⁶⁾。一部のレストランは津波の名を冠したメニューを売り出し、タトゥーショップは津波を図案化し、「津波人形」といった珍奇なものまで、様々な商品が津波へと関連づけられた [Cohen 2008]。ただし、津波の表象を観光客相手の商売に結びつける動きは、一年とたたないうちに急速に消え失せていった。雨後の筍のように氾濫した津波関連商品のなかでは、DVDのみがかろうじて長期にわたり継続して販売されたが、あくまでも雑多な陳列品の一部として、店頭の小隅に置かれるに過ぎなくなった。

発災から丸一年を経た2006年には、プーケットの各ビーチでは、津波被害の痕跡がほとんど見当たらない状態にまで、物理的な復旧が進んだ。ピーピー島やカオラックも含めて、タイ南部のビーチリゾートでは、防災対策のための土木事業（防潮堤の構築や土地の嵩上げなど）はほとんどなされず、緊急避難のための標識や警告タワー（津波警報をスピーカーでアナウンスする施設）が所々に設置されたことを除けば、ほぼ津波以前と同じ街並みが再建された。同地の復興過程において土木事業を伴う津波防災対策を欠いたのは、観光地としての「原形復旧」型の復興戦略——一刻も早く津波以前の状態に回帰しようという、多くの利害関係者における暗黙の意思の一致があったからだ（市野澤 2015）。津波の痕跡と記憶を消し去ることで、観光市場に流布した悪印象の速やかな払拭をはかる。そのためには、津波を想起させる防潮堤の建造などは、必要ないどころか、むしろ阻害要因となる。当然ながら、こうした楽園観光地における原型復旧型復興への志向と、津波の痕跡と記憶を観光コンテンツにしようとするダークツーリズム化の動きとは、根本的に相容れない（市野澤 2015）。前章で述べたように、タイ政府（特にTAT）は、観光地プーケットの復興に向けて、失墜した楽園イメージの回復を第一義としたマーケティング施策を展開していた。タイ国内のマスメディアやホテル、旅行代理店なども、大筋でTATの方針に追随した。言い換えると、津

波被害をめぐるダークツーリズムのまなごしの構築誘導者が、基本的に存在しなかったのである。

しかしながら、災害遺構を始めとする津波の痕跡を残そうという動きが全くなかったわけではない。具体的には、プーケットにおいては津波記念公園の開設、そしてカオラック近辺においては複数の災害遺構が保存されるとともに、外国人を含む多くの犠牲者を埋葬した共同墓地が設置された。

プーケットのビーチリゾートとしては小規模な部類に入るカマラ・ビーチは、圧倒的多数の観光客受入を誇るパトン地区のすぐ北に、岬を挟んで隣接している。プーケットの各ビーチを襲った津波は、地形的な理由から波高にばらつきがあったが、不幸なことにカマラは最大級の津波に洗われて、人口稠密地であるパトンと並んで、多数の犠牲者を出した。2006年7月、そのカマラ・ビーチのはずれに、津波記念公園が開場した。中心に設置されたタイ人造形家によるオブジェと、津波の被害状況を伝える石碑が、公園の主たる構造物である。公園の真ん中で異彩を放つ金属製のオブジェは、数メートルの高さがある渦を巻く鳥の巣のような美術作品で、「Heart of Universe」と名付けられた。現代美術風の抽象的構造物であり、このオブジェが何を象しているかを一見して解釈できる者はいないだろう（渦を巻くようなイメージが、かろうじて津波と結びつけられるかもしれないが、それはもはやこじつけに近い）。加えて、津波災害を説明する大きな石碑が設置されてはいるものの、英語とタイ語による碑文よりも、やはり抽象的な装飾模様の方が目立つ造作であり、被害の詳細な説明はなされていない。つまり、この津波記念公園を構成する事物から読み取れるのは、かつて津波災害があったという単純な事実のみであり、被害の具体はほぼ提示されていない。

2013年8月、筆者がこの公園を訪れたときには、他に訪問者はほとんどいなかった。時たま、周囲のリゾートホテルの滞在者とおぼしき外国人が散歩がてらにやってきて、特に感銘した様子もなくオブジェを見上げて、記念写真を数枚撮影し、帰って行くのみであった。カマラに滞在・訪問する観光客

の数は、隣接するパトン・ビーチに比べて圧倒的に少ない。多くの訪問者を呼び込む観光地として成り立つには、ミニバスを移動手段とする日帰りツアーなどに組み込まれなければならないが（プーケットでは観光客が利用できる公共交通手段が貧弱に過ぎる）、パトン地区の複数の現地旅行会社の店頭で確認した限り、カマラの津波記念公園を訪問先に組み込んだツアーを見つけることはできなかった。また、旅行会社の従業員たちの話では、そこを訪れたいという要望は皆無に近く、ほとんどの観光客はその存在さえ知らないだろうということだった。

2004年の津波災害の記憶を伝えようという明確な意図において設置・保存されている他の施設は、プーケットから北方に陸路で二時間の距離にある、カオラック周辺に点在する。カオラックは、プーケットの喧噪を嫌う観光客をターゲットとして1990年代以降に急速な商業開発が進んだ、後発のビーチリゾートである。ほぼ南北に延びる遠浅の海岸がカオラックの魅力だが、皮肉なことにその地形が津波を増幅する効果をもたらし、プーケットを上回る波高の津波に飲み込まれることになった。近隣の漁村とともに、ビーチに点在する3～4階の高さのホテル群が津波の直撃を受け、外国人観光客を含む多数の犠牲者を出した。カオラック周辺には複数の津波遺構が存在しており、まとめて「津波メモリアルパーク」と名付けられていた。後述するように、それらは時を経るにつれて管理もおろそかに放置されていたが、2014年12月の津波災害10周年の記念式典に合わせて、一部再整備がなされた。

被災した漁村の象徴的存在としてタイ国内外のマスメディアに頻繁に取り上げられたナムケム村は、安価な宿泊先を提供する観光エリアとしての顔も持ち、ドイツ人を中心とする旅行者で賑わっていた。津波の直撃を受けて少なからぬドイツ人の犠牲者が出たこともあり、「ドイツの企業が出資をして、タイ国軍が津波記念公園として建設・整備をし、津波の1年後に完成した」（島川2012: 620）。公園は海岸のすぐ近くにあり、陸地に打ち上げられた全長10メートルほどの木造漁船が津波遺構として保存されて、その中心を

なしている。漁船を囲うようにして配置された犠牲者追悼モニュメントは、多数の装飾タイルが貼られた壁面から構成されており、その壁面には犠牲者個人の慰霊レリーフが多数はめ込まれている（その多くがドイツ人などの外国人である）。2012年8月および2013年8月に筆者が訪問した際には、十分な管理がなされないまま、一部の慰霊レリーフが剥がれ落ちたり、色褪せて判読が困難になったりといった状況であった。また、すぐ近くには黄金の仏像が設置されていて、慰霊レリーフに名前が刻まれた犠牲者の遺族や友人が今も訪れているとの報告（島川 2012）もあるが、その姿を見かけることはなく、また観光客の数も皆無に近かった。ナムケム村の近郊、内陸に2kmほど入った地点には、さらに大きな漁船が保存されているが、こちらも観覧者は少ない。

カオラック・ビーチの内陸を南北に走る幹線道路沿いには、海上警察の巡視艇が、やはり津波遺構として保存されている（Boat T813 Tsunami Memorial Park）。この遺構は、ナムケム村の津波メモリアルパークとは異なり、犠牲者を悼むモニュメントなどを持たず、大きな広場に巡視艇が置かれているだけの、単純な構造である。英語とタイ語による説明版が付設されているが、なぜか津波災害よりも船の来歴についての説明に、多くの文言を費やしている。筆者が2012年及び2013年に訪れた際には、近くに土産物や飲み物を売る小さな店があり、一部の訪問客が立ち寄っていたが、船の近くに建つ観光客向けの説明施設（International Tsunami Museum）は、閉鎖された状態であった。鉄製の巡視艇はさすがに頑健に造られているらしく、目立った破損や錆もない。しかしそれがために、「ただ単に船が置かれている」という外観上の印象を与える。また、2014年12月の津波10周年を前に、新たに（巡視船そのもの以上に）巨大なコンクリート製のモニュメントが建設中であったが、何か象るわけでもない抽象的な形状の構造物であり、津波に結びついた感慨を呼び起こすものではないように感じた。筆者による2013年の訪問は、勤務する大学のスタディーツアーの一環として12名の学生を伴って

たのだが、それらの学生たちの感想もやはり、津波の威力は印象的だがそれ以上の感銘はない、といったものであった（津波による物理的破壊が遙かに大きかった東日本大震災の後の訪問だったことも、無感動の一因であろう）。ナムケム村のメモリアルパークで多数の慰霊レリーフを見て、当時の悲劇に僅かなりとも思いを馳せていたのとは、異なる反応であった。2012年の筆者による訪問調査中、自家用車に乗ったタイ人グループが二組、巡視船を見にやってきた。しかしいずれのグループも、巡視艇を目当てにやってきたのではなく、通りがかりに立ち寄っただけだという。そして、巡視艇を前後左右から撮影し、船を背景にした自分たちの記念写真を撮って、ほんの数分後には、立ち去っていった。

同じ幹線道路沿いの、巡視艇の所在地よりナムケム村の市街地に近いところに、身元が判明しなかった犠牲者たちのための、共同墓地がある。その多くが外国人であったため、共同墓地の入口の門柱には、欧米や日本を含む39カ国もの国旗と国名が、金属板に列記する形で掲示されている。墓地の内部には、波を象ったと思われる2メートルほどの高さのコンクリート製オブジェがあり、国旗を掲揚するためのポールが、それを取り巻くように立ち並んでいる。しかし、そのポールには国旗が掲げられていない。それどころか、数百柱の遺骨が眠る墓地の全体に、腰ほどの高さまで雑草が生い茂り、ほとんどの墓標が覆い隠されて見えない状態である。この共同墓地は「津波後約1年で完成、以降2年目くらいは政府から資金が出て維持管理されていたが、3年目からは政府が金を出さなくなり、それまでたくさんいた管理人もいなくなった」（島川 2012: 622）。かつては管理人が在駐していた建屋が敷地内にあるが、完全な空き家となっている。2013年8月の時点では、中国人の観光バスツアーの立ち寄り場所となっていたようで、中国語で旅行会社名が書かれた大きなバスを複数台見かけたが、いずれも墓地の門柱の前で一瞬停車するのみで、観光客を墓地の内部に立ち入らせることすらなく、走り去っていった（一部のバスからは観光客が降りてきて、門柱の前で記念写真を撮

ていた)。

プーケットとカオラックの津波記念公園および遺構の現状を見る限り、同地での2004年の津波災害を対象としたダークツーリズムは、量的にも質的にも充実しているとは言い難い。立ち寄る者は少なく、その限られた訪問者も、単に通りすぎりに(または宿泊が近くにあるので散歩がてら)足を止めたにすぎない。彼らの滞在時間は極めて短く、ほぼ記念写真を撮影するのみで、立ち去っている。これらの津波記念施設は、観光客がそれ自体を目当てに遠方から足を運ぶような、また長時間滞在して楽しめるような、魅力的な観光アトラクションたり得てないのだ。

遠藤は、シンガポールの戦跡「シロソ砦」を例に挙げて、仮に多くの人びとの苦しみと死が生じた場所であっても、「ツーリストが「観光されるべきダークネス」として、そのまなざしを向けるように方向づけられていないのであれば、「ダークツーリズム」の対象になることはない」(遠藤 2015: 44)と、述べる。タイ南部のビーチリゾートにかんしては、シロソ砦の場合と同様に、ダークツーリズムのまなざしを形成する強力な構築誘導者が、存在しない。であるなら、津波記念施設を訪れるダークツーリストの数が増えないだろうことは、理解できる。ただし、ここで我々は、ダークツーリズムの対象とならないことと、ダークツーリズムの魅力的な経験を提供できないこととを、区別したい。シンガポールを訪れるツーリストの多くは、シロソ砦の戦跡としての来歴を知らない。それゆえ、同地にダークツーリズムのまなざしを向けることがない。対して、本章で言及したツーリストたちは、多数の犠牲者を出した巨大災害としてのインド洋津波を知っており、その悲劇への興味を抱いているからこそ、津波記念施設を訪れている。しかしそれでも、その公園や遺構は(悦楽、恐れ、悲しみ、陶酔といった意味での)感動を生まないのである。その最たる例が、筆者が引率した学生たちだ。事前学習においてインド洋津波にかかわる論文を読み、東日本大震災との比較という興味もあり、ダークツーリズムという概念も視点も持ちつつ、津波遺構を目の

当たりにした。にもかかわらず、大して面白くないという感想を述べる者が過半を占めたのである(そして筆者の感じ方も同様であった)。彼女らのそっけない感想を、単純に感受性の欠如に帰因して理解するべきではないだろう。特別に感性豊かでは無いかも知れないが、取り立てて鈍感でもない、いわゆる一般のツーリストの捉え方として、多数の犠牲者を出した事件と結びついた遺構が「つまらない」こともあり得るのだ。では、タイ南部の津波記念公園／遺構が「つまらない」のはなぜなのか。次章では、日本における災害記念施設の事例を比較対象に据えて、その理由を整理する。

4. ダークツーリズムの観光経験：タイ南部、神戸、広島と比較から

神戸市中央区にある「阪神・淡路大震災記念 人と防災未来センター（以下、センター）」は、1995年1月17日に生じた大地震の記憶と教訓を伝え継ぐ目的のもとに、日本政府の主導により建設された大規模な博物館である(ただし、地上7階建てのうち一般向け展示スペースは2階～4階のみ)。この博物館は、2002年3月に開館したが、震災から20年が過ぎようとする現在に至るまで、毎年50万人もの来館者があるという(寺田 2015a)。センターの所在地は、観光名所が集中する神戸市の中心街から東側に離れた埋め立て地の海岸沿いで、一般的な観光ルートには入っていないエリアになる。同館前の道路は幹線道路から外れており、移動中の観光客が道すがらに立ち寄るような立地でもない。防災教育や社会勉強を目的とした組織的な修学旅行のみに限定されない多彩な訪問者を集めるこの施設は、営業面においては一定の成功を収めていると、評価できるだろう。とするなら、このセンターは、タイ南部の津波関連施設と比較して、訪問者に良質な観光経験を提供することに、成功しているのだろうか。

災害記念施設の集客の多寡を決定する因果関係の網の目には、様々な環境要因が関与している。その全てを考慮しつつ集客数の分析をするのは、あま

りに煩雑で現実的でない。よって、集客数の多寡をもって施設の魅力度合いを測ることはできないが(そもそもタイ南部の施設にかんしては集客数が不明)、当該施設への訪問者がどの程度そこを楽しんだか(いかなる感動を得たか)については、参与的観察およびインターネット上に投稿された評価レビューなどから、ある程度の推断が可能となる。

前章で描いたように、タイ南部の津波関連施設にあっては、訪問者達が強く感銘を受けているようには思えなかった。また、それぞれの施設における滞在時間も短いため、少なくとも感動に浸る時間を十分に得られたとは言い難いだろう。対して、神戸のセンターの訪問者たちは、滞在時間も比較的長く(1時間以上)、種々の展示物への能動的な興味関心を示す行動(展示物に近づいてのぞき込む、説明文を読むなど)も数多く観察された。また被災の史実や展示物に言及する訪問者同士の会話も、耳にすることができた。タイ南部の諸施設では、訪問者のこうした行動はほとんど見受けられなかったことから、センターの訪問者のほうが、より良質な観光経験を得られていたのではないかと、推測できる。もちろん、ここで提示した筆者による考察は、数回の滞在による極めて限定された観察によって導かれたものに過ぎないが、仮に観察時間/回数を増やしても、大きく異なる結論が出るとは思わない。

国際的な旅行情報サイトの代表格である「TripAdvisor」(2015)における、カオラックと神戸の施設への投稿レビューを比較してみると、筆者による上記の観察は、さほどの外れではないようだ(表1)。「TripAdvisor」では、一般の観光客が自らの経験と感想に基づいて、5つ星による評価とレビューの文章を投稿できる。2015年6月17日現在の「TripAdvisor」サイトにおいて、カオラックの「International Tsunami Museum」(巡視船が保存された公園および資料館を指す)は、総レビュー数566件のうち、123件の「Excellent」評価を得ている(21.7%)。対して、神戸の「Disaster Reduction and Human Renovation Institution」は、総レビュー数70件⁷⁾のうち、「Excellent」評価

が28件である(40%)。カオラックの施設への好意的なレビューの多くは、(筆者が訪問する度に閉鎖されていて見られなかった)写真パネルや映像を使用した情報展示を、評価している。また、歴史的な大事件が生じたその場に立つことの意義(場所の真正性)に言及する記述も目立つ。反対に低い評価を見るとその多くが、展示規模の小ささや工夫のなさについて、期待はずれだったことを表明している。一方、人と防災未来センターへの高評価を見ると、展示の質の高さと教育的な意義について言及する書き込みが目立つ。対して低評価のレビューでは、大がかりな建物や展示の規模の割に面白味に欠ける、といった指摘がなされている(こうした所感は、同館の展示の主目的が防災啓蒙にあることとも関連していよう)。

表1 「TripAdvisor」ウェブサイト上における評価投稿数

	International Tsunami Museum	Disaster Reduction and Human Renovation Institution	Hiroshima Peace Memorial Museum
Excellent	123 (21.7%)	28 (40%)	1504 (74.9%)
Very good	178 (31.4%)	31 (44.3%)	415 (20.7%)
Average	188 (33.2%)	6 (8.6%)	72 (3.6%)
Poor	59 (10.6%)	4 (5.7%)	15 (0.07%)
Terrible	18 (0.31%)	1 (0.14%)	3 (0.01%)
Total	566	70	2009

出典：TripAdvisor (2015)

センターのレビュー評価のなかには、「広島平和記念資料館(以下、原爆資料館)」を引き合いに出し、そちらのほうが遙かに優れた展示で訪れる価値が高いと述べるものがあつた。そこで、自然災害に関連する施設ではないが、原爆資料館が、同じく「TripAdvisor」にあってどう扱われているかを、確認しておこう。「TripAdvisor」の評価レビュー数は、神戸のセンターの30倍近い2009件にも達している(そしてその投稿者の多くが非日本語話者だと見受けられる)。特筆すべきは、全般に極めて高い評価が与えられている

ことで、2009 件の評価のうち「Excellent」が 1540 件を占める (74.9%)。高評価のレビュー投稿においては、大きな感銘を受けた、必ず訪れるべき、といった賞賛の言葉が並ぶ。一方で、低評価の割合は非常に少ない(「Poor」と「Terrible」を合わせて 18 件、全体の 0.09%)。それら低評価のレビュー投稿を読んでみると、施設・展示の正統性を否定したり政治的意図を批判したりする内容、訪問者のマナーに苦言を呈したり施設が工事中であることに不満を示したりする内容などが目につき、展示の質の低さや、感動の経験が得られなかったことを、政治的な意見を含めずに述べる感想は多くない。いずれにせよ、高評価と低評価の圧倒的な差からして、原爆資料館は、カオラックの津波記念ミュージアムや神戸のセンターに比べて、訪問者に大きな満足を与えていると言えるだろう。

「TripAdvisor」の評価順位からすると、最も低評価なのがカオラック、次いで神戸、そして最高評価が広島ということになる。こうした評価の差は、どこからくるのだろうか。筆者は、それぞれの施設の来訪者に対する十分な数の聞き取り調査を実施してはいないので、本稿では、これら三施設の展示内容の質的な違いに着目して、それが訪問者による評価に無視できない影響を与えているという、仮説的な理解を提示したい。

そもそもカオラックの津波記念公園と、日本の二つの施設とでは、展示への予算と人手のかけ方が圧倒的に異なるのが、素人にも一目瞭然である。よって同列に並べての比較には一定の留保が必要だが、敢えて展示の質的な違いがどこにあるのかを考えると、それはおそらく、①視覚的に強烈な刺激を与えるという意味でのスペクタクル性、②出来事を被災者の視点から(被災者の経験として)経時的かつ因果的に説明するという意味での物語性、という二点に集約されるのではないか。そしてもちろん、いずれの文脈においても、人々により大きな感動を与えるためには、展示の情報量は多い方が良く、また情報の質が優れている必要もあるだろう(低品質の情報を膨大に垂れ流しても、意味がない)。以下で描写するとおり、カオラックの遺構／施

設は、神戸のセンターと比較して、提供する情報が貧弱であり、スペクタクル性と物語性のいずれにおいても見劣りがする。

先に述べたように、カオラックに保存された巡視艇が見る者に与える視覚的印象は、「ただ単に船が置かれている」というものだ。巡視艇はコンクリートが打たれた広場の外れにあり、広場から巡視艇を眺めると、雑木林がその背景をなす。もちろん、本来は海に浮かんでいるべき船が陸上にあることには、多少の違和感を持つ者がいるかも知れないが、何らかの歴史的意義を持つ船舶が陸上に保存されるのは、珍しい話ではない。仮に津波に運ばれてそこに漂着したという事実を知らない者が、(災害とは関わりのない)何らかの記念の船舶展示だと聞かされても、特段の疑問は生じまい。こうした視覚的印象の貧弱さは、同じ被災物であっても例えば、気仙沼の港に打ち上げられた大型漁船(第18共徳丸)や、雄勝の被災した公民館の屋上に乗り上げた観光バスなどが、非現実的に思えるまでの異彩を放っていたのと、対照的である。気仙沼の漁船も雄勝のバスも、現在では撤去されているが、それらは瓦礫の山と大破した建造物を背景に、強烈なスペクタクル性を発揮していた。対してカオラックの場合は、巡視艇そのものの大きさが、近づいて見ても船体全てを視野に収められる程度に過ぎないこともあり(気仙沼の漁船は遙かに巨大であった)、期待はずれだったという感想を持つ訪問者がいるのも、不思議ではない。

翻って人と防災未来センターは、震災から7年後に立てられた(震災時には存在していなかった)建造物である。安藤忠雄がデザインした現代的な建築は、外壁に特殊な意匠が凝らされているものの、災害(による破壊や悲劇)を直感的に想起させる外観ではなく、またその内部の展示スペースにも、陸に打ち上げられた船や破損した建造物といった実際の被害の物理的痕跡が、ほとんど存在しない(被災物の展示は、家財道具などの小物に限定されている)。しかしながらセンターは、被災物に頼らない独特なやり方で、スペクタクル効果の高い展示を提供している。

2015年2月現在、同館の展示スペースは2階から4階にかけての3フロアだが、訪問客は最初に4階まで上り、3階、2階と下りながら観覧していく、一方通行の設定となっている。観覧者が最初に足を踏み入れる4階は「震災追体験フロア」と題されており、地震によって街が破壊される様子を特撮で再現した映像を、まず全員が見ることになる。一般的な映画館を上回るサイズの特異な形状のスクリーンに、阪神地区の著名な建造物が崩れ落ちていく様子が映し出される。なおかつ、大音響と映像に連動したフラッシュライトや振動装置による特殊効果がある。特撮映像を見た後は、「震災直後のまち」と題された、実物大のジオラマ模型のなかを通り抜ける。病院、家屋やマンション、火災跡などが極めて精巧に造作されており、平面映像とは異なる臨場感を、観覧者に与える。ジオラマ内の通路は、映画館様の施設に行き着き、観覧者はそこで「このまちに生きる」と題された、若い被災女性の一人称の語りによるドラマ映像を見ることになる。ここまでが、全ての観覧者が等しく誘導される閲覧経路である。観覧者は、4階におけるこれらの展示を通じて、発災の瞬間、直後、そして復興に向けての数年間を、駆け足で疑似体験するのだ。3階は、全体が「震災の記憶フロア」と題された大きな展示空間となっており、多数の写真（パネルのみならずデジタル機器が活用される）、被災物、説明文書、ミニチュア模型、ビデオ映像機器などがテーマ（被災の様子、人々の行動や生活、復興への道のりなど）ごとに、配置されている。観覧者はそれらを自由に見て回れるのだが、全体として提供される情報量は膨大であり、一度の訪問で全ての展示物を吟味するのは、不可能に近いと思われる。

カオラックに保存された船は、実際に津波で運ばれた被災物である。それを目にした訪問者は、今自分がいる場所に、歴史的な大事件の舞台としての確かな真正性を見だし、感動につなげる。対して、センターの4階における展示内容は、厳密には、「過去に存在しなかったが存在しそうなことを現在に作り出すこと」という意味での「捏造 (fabrication)」である（寺田 2015a:

85)。「被災直後のまち」は精巧ではあるが明らかに模型であり、地震の映像も、東宝の怪獣映画で使用されたのと同じ技術で、建造物のミニチュアなどを使用して撮影された。「このまちに生きる」のドラマは、実際にあった様々な人々による様々なエピソードを参考に構成された、「体験談に基づくフィクション」である(寺田 2015a: 79)。したがって、実はその全てが、災害の直接の痕跡とは言えない。3階に展示されているのは、地震当時の(比較的小さな)被災物や、現実が生じた出来事を撮影した写真(およびその説明描写)であり、偽物ではないという意味での真正性は高いが、いかにも博物館の展示としてあるために、災害が生じたまさにその現場にいるのだという感覚は持ちづらい。津波・地震という過去の出来事への接続回路としては、カオラックの津波記念公園の方がより真正な場だとも理解できるし(立地の真正性が高い)⁸⁾、それがゆえにダークツーリズム・サイトにもなりやすいかもしれない。ただし、先に述べたように、ダークツーリズムのまなざしの対象になることと、良質なダークツーリズムの経験を生み出すこととは、必ずしも一致しない。

寺田匡宏の詳細な分析によれば、4階で上映される二つの映像には、視覚表現とストーリー構成の両面において、視聴者の感動を生むための映画の技法が、ふんだんに盛り込まれている(寺田 2015a)。また、ジオラマ展示についても、東京ディズニーランドの街並み設計と同じように、視覚効果を狙った様々な工夫が凝らされているという(寺田 2015a)。4階の展示物は、観覧者の視覚に訴えかけるべく高度な演出のもとに作成されているのであり、結果として良質なスペクタクルとなり得ている(ただし、地震の映像にも被災物のジオラマにも、傷つく主体であり観覧者による感情移入の対象でもある人間の姿が、一切登場しない⁹⁾)。漁船や巡視艇がただ置かれていたり、抽象的なオブジェが主要な展示物となっていたりするタイ南部の津波記念施設とは、その点が大きく異なる。なおかつ、同館の展示には、一定の物語性が意図的に付与されている。その典型たる「このまちに生きる」のドラマ映像

は、若い女性が目の前で姉を失う災難に見舞われながらも、大きな悲しみと様々な問題を乗り越えていく、成長の物語となっている（その成長が、神戸の復興と重ね合わされる）。寺田は、4階の展示が全体として、「被災→復興という大きなストーリーに組み込まれた、ある一人の女性の死と再生をめぐる物語」を構成しているという（寺田 2015a: 87）。一方、3階の展示では情報が断片化されて配置されており、全体として統一されたストーリーを構成するものではないが、誰かが実際にこう行動した、こう思ったといった、被災者個人に結びつけられたエピソードが、多数登場する。全体として提供されている情報量は、タイ南部の津波記念施設と比較して圧倒的に多く、その展示方法も遙かに高水準である。ただし、来訪者の観光経験を考えるには、両者が提供する情報の質がどう違うのかを、整理する必要がある。筆者の理解では、センターの展示が優れているのは、単に（博物館展示として）良質な情報を大量に提供しているからではなく、考え抜かれた演出（さらに演出目的に応じた精巧な捏造）によって展示内容に高度なスペクタクル性と物語性が付与されているからだ。そしてそのことが、来館者における観覧の楽しみの増進に繋がっている。

参考までに別の災害記念施設を例に取ろう。気仙沼市にあるリアス・アーク美術館は、「東日本大震災の記憶と津波の災害史」と題する、充実した常設展示を行っている。2015年6月現在、展示の中心をなすのは、203点の被災現場写真と155点の被災物である（リアス・アーク美術館 2015）。人と防災未来センターにおける3階の展示に比せられる内容だが、筆者が観覧した限りでは（2014年10月）、被災者の経験や行動にかんする描写説明が少なかった。これは、「未だ語られていない震災の記憶を引き出すための「呼び水」と位置付けて」[中略]「単に資料を見る場としてではなく、自分自身の「震災の記憶」を呼び起こし、語り合う場にして頂けることを期待」する（リアス・アーク美術館 2015）という展示方針によるものだ。結果として、スペクタクル性と、とりわけ物語性が強くは感じられず、地域外からの（ニュー

ス映像などによってしか津波被害を知らない) 観光客にとっては、ダークツーリズム的な面白さという点において、改善の余地があると感じられるかも知れない。もちろん同館は、被災地近くに立地する美術館としての社会的意義の追求を最優先としているのであり、筆者を含む無責任な観光客を楽しませる展示をする義務は負っていないことを、付記しておく。

本稿で言うスペクタクル性および物語性は、あくまでも便宜的な説明概念であり、現実の観光活動の観察においてそれらが厳密に峻別し得る訳でもない。スペクタクル性にあふれた視覚表現は、観光客が受け取る物語をより感動的なものとする。そして良くできた物語は、観光客が見る光景を一層印象的なものとする。要するにスペクタクル性と物語性とは、ツーリストの経験を豊かにするための両輪であり、それらの間には、断絶ではなく相互フィードバックの関係がある。ただし、ダークツーリズムがダークツーリズムたり得るための要件としての「ダークネス」にとって必要不可欠なのは、スペクタクル性よりも物語性であろう。スペクタクル性か物語性かの一方のみしか見いだせない観光資源を現実を探すのは困難だが、思考実験として、災害遺構としての(陸地に取り残された)船舶を考えてみよう。カオラックの巡視艇は、外観の様相としては「ただ単に船が置かれている」に過ぎないことを、先ほどから指摘してきた。その面白くも変哲もない状況をダークツーリズムのまなごしの対象とするには、「津波によってその地に運ばれ取り残された」という文脈の付与が不可欠だ。おそらく、単純な物理的事実の描写よりも、被災者を主人公としてその経験を説明することの方が、より魅力的で興味深い物語性の源泉となるであろうことが、ここまでの考察から示唆される。本章の以下の部分では、広島原爆資料館を事例として、観光資源に付与された物語性の有り様が、ツーリストの観光経験を大きく左右することを、示しておきたい。

広島平和記念資料館は、原爆資料館という通称が示唆するとおり、原子爆弾による惨劇を後世に伝えるために開設された施設だが、外国人を含む多数

の観光客を集め、また高い評価を得ている。寺田(2015a: 70)によれば、一般的に日本の「博物館では、多くの場合、学芸員が展示のための造作を自分の手を使って造ることは少なく、通常はディスプレイ会社に委託される」。大規模博物館の展示内容の企画と造作を任せられるディスプレイ会社は多くないため、原爆資料館と人と防災未来センターの両方に、トータルメディア開発研究所という同一の会社が、深く関わっている。その点からして、二つの博物館における、展示内容の企画・構成、展示物の造作技術、視聴覚的な特殊効果などの水準は、同程度に高度だと見なして良いだろう。また先に述べたとおり、展示スペースの規模は原爆資料館のほうが大きいのが、比較的小規模な神戸のセンターにあってすら、一度の訪問で全てを見尽くすのは厳しい大量の情報が提供されている。したがって、「TripAdvisor」における評価に顕著に現われた、訪問客が二つの施設で得る観光経験への満足度の差は、提供されている情報量の多寡に起因するのではなく、その内容にあると推測できる。展示の内容とは、本稿の議論に引きつけて言えば、スペクタクル性と物語性である。

原爆資料館の展示は、写真や文章による解説に加えて、多数の被災物、壊滅した広島市街の模型、炎の中を逃げ惑う被爆者の実物大のジオラマなどを含み、多岐に富む演出が施されている。同じ会社が設計・施工に関与しているだけあって、スペクタクル性においては、センターとの顕著な水準差があるとは思われない(数量的な測定を試みた訳ではなく、印象論の域を出ないが)。対して大きな違いがあると考えられるのは、展示内容の物語性である。

センターの(特に4階の)展示には意図して物語性が付与されていることは先に述べたが、それは基本的には、「このまちに生きる」で描かれた架空の若い女性の成長および街全体の復興の物語に、収斂するものであった。対して、原爆資料館では、名前、性別、職業、家族構成などが明示された実在の被害者たちが多数登場し、その筆舌に尽くしがたい苦難が、微に入り細に入り、描写説明される。センターが描くのが、厳しい状況のなかでも事態打

開のために前向きに行動する人間像なのに比べ、原爆資料館の展示に登場する人びとは、理不尽な運命に翻弄され痛めつけられる存在である。例えば、被爆死した人びとが身につけていた損傷の跡も生々しい遺品群。犠牲者の姿が黒い染みとして焼き付いたとされる「人影の石」。強烈な放射線を浴びた影響でごっそりと抜け落ちた犠牲者の髪の毛。何年にもわたって放射線障害に苦しんで亡くなった被爆者のライフストーリー。こうした、現実に存在した個人における恐るべき惨苦の経験を如実に可視化する展示物の数々は、観覧者の心を揺さぶる（生理的嫌悪感や拒否感を催す観覧者もいるという）。

センターの展示が、復興への強い意志と希望に支えられているのに対して、原爆資料館の展示は、徹底的に希望がない惨状を提示している点も、大きな違いだと言える。いざ再び同じ災厄に見舞われたときの行動指針——具体的な学びや教訓を含む防災教育的な情報は、センターのほうが圧倒的に充実している。しかしおそらく、そうだからこそ、他者の苦しみの描写としての同館の展示は「面白くない」¹⁰⁾。一方、原爆資料館は、再び原爆を落されたときにどうすればよいか、という個人の行動レベルにおける防災や減災の視点を、当然ながら欠いている——原爆投下は人為による絶対悪であるから、自然災害とは異なり、再発を前提とするべきではない（というより、許容してはならない）からだ。同じ過ちを二度と犯さないためには、原爆がもたらした悲惨を知ることが大切だ、という展示方針が、同館では卓越している。それがゆえに、人びとの苦難と死の描写に力が注がれて、観覧者の感性や感情に強く訴えかける展示内容となっているのだ。

5. 楽しみのダークネス：他者の苦難を覗き見る

今日のインターネット上には、他者の苦しみを記録した映像が氾濫している。例えば事故、災害、テロリズム、処刑、難病、身体障害、貧困、嗜虐的性行為といった映像の観賞は、多数の人間が欲する悦楽である。それがため

に、その需要を満たすべく日夜絶え間なく、ネット上に残酷で痛ましい映像がアップロードされ続ける。我々の誰もが言外に理解していることだが、現代社会においては「苦しみ（特に遠隔地に住む人々の苦しみ）の映像を見たりその記事を読んだりすることは、一種の娯楽になっている。[中略] 苦しみの映像を流用することによって、新聞は売れ、テレビ番組は視聴率を上げ、関係者は出世し、仕事が創出され、賞が与えられる」（クラインマン&クラインマン 2011: 11）。自分には決して危害が及ばない安全地帯から可能な限り詳細に見聞きする、自分ではない誰かの苦難（とその延長としての死）の娯乐的消費は、ダークツーリズムが人を惹きつける魅力の、重要な一角を占める。この文脈におけるダークツーリズムの楽しみとは、他者の事故死や処刑の映像を見る享樂と同列にあり、違いはと言えば、ある出来事の視覚的再現描写を家に持ち込んで見るか、自分がその出来事の生じた場所まで足を運ぶか、という点に過ぎない。S. ソンタグ（2003: 39）は、「苦しむ肉体の写真を見たいという欲求は、裸体の写真を見たいという欲求とほとんど同程度に強い」と指摘する。苦しむ他者の映像や再現展示は、優秀なポルノグラフィーのように、我々の欲望を刺激し、快樂をもたらすのだ。

現在広く流通し、また大多数の合意が得られているダークツーリズムの定義は、人間の苦しみや死の歴史を対象にした観光、という大まかなものに過ぎないことは、本稿の冒頭で確認した。その定義に見いだせるダークツーリズムのダークネスは、観光者が見に行くことを望む対象の性質であることから、「対象のダークネス」だと整理できる。対して、他者の苦難を見ることを通じた悦樂の獲得は、一般に非倫理的で非人間的な行為とされるがために、それ自体がまた別の意味でダークネスを帯びている。我々はそれを「楽しみのダークネス」と呼ぶことにしよう——換言すれば、ツーリストの認知や思考（観光経験）の次元におけるダークネスである¹¹⁾。対象のダークネスによって定義されるダークツーリズムは、ツーリストの観光経験における多様性と多面性を必然的に内包する。ダークツーリズムから得られる感興のあ

りようは、人それぞれ異なるのみならず、おそらくは対象のダークネスが刺激的であればあるほど、常に揺さぶられて安定した状態に留まることはない。世界に散在する各般のダークな対象が呼び起こす観光経験は、そこに楽しみのダークネスが織り込まれて、無菌化を志向する説明では描き尽くせない陰翳を湛えるはずだ。

前章では、災害記念施設の訪問者を例にとって、楽しみのダークネスを豊かにする条件として、スペクタクル性と物語性の二点を抽出した。再びタイ南部の事例に戻ると、筆者（および引率した学生たち）が見た限りでは、カマラの津波記念公園はもちろん、カオラックの巡視艇も、津波がかつて生じたこと、そしてその物理的な威力が巨大であったことは示すものの、誰が、どのように苦しみ、いかにして死んでいったのかについては、何も語らない。犠牲者共同墓地では、実際に多数の亡骸が埋まっている場所なのにもかかわらず、どこの誰が埋葬されているのか、その人びとがどう犠牲となったのかの具体が、全く見えない。このように、スペクタクル性に加えて物語性もが決定的に欠如していたがために、筆者も学生たちも、さしたる感慨を持たなかった。唯一、ナムケム村の記念公園は、壁に埋め込まれた慰霊レリーフが、犠牲者個人の名前（と一部については顔写真）を提示していたために、他の場所以上に提示物の細部まで観覧した。仮に共同墓地の地面が、プノンペン近郊に点在する1970年代の大量殺戮の跡地のように、剥き出しの人骨によって面白く彩られていたとしたら（具体的な死者の存在が圧倒的な質感によって迫ってくるとしたら）、その場のスペクタクル性は俄然向上するはずだ。そして、それらの犠牲者たちが、いかなる人々で、いかにして死んでいったのかの詳細が（できればドラマ仕立てで）提示されれば、物語性が激増する。そうなれば、学生たちは、展示／保存物に大いなる興味を示し、楽しみのダークネスの興奮と陶酔に浸るだろう。

対象のダークネスに話を戻すと、ダークツーリズムが苦難や死に結びついた場所への旅行だというとき、その結びつき方には、一定の制約がある。例

えば、肉体に極限までの試練を与える高所登山のように、必ずしも苦難それ自体を得ることが目的ではないにしても、結果として苦難を伴う旅行は無数にあり得る。さらに、より直接的かつ主要な目的として「死」を目指す旅行も、想定できる。人生に疲れ果てた者が青木ヶ原樹海や東尋坊などの自殺の名所を訪れて自ら命を絶つ、不治の病に冒された者が（自身の居住地では禁止された）安楽死の措置をしてもらうために異国に赴くなど、ツーリスト自身の死を（伴うのみでなく）目的に据えた旅行である。そうした言わば「自殺ツーリズム」は、現実に無視できない規模において、存在している。例えば、終末期の病者に対する医療機関による自殺幫助が厳密に禁止されていないスイスには、2008年から2012年の期間に600名以上の外国人が安楽死目的において訪れ、医療機関が幫助しての睡眠薬投与などの手段によって、死に至っているという（Gauthier et al. 2014）。しかし、こうした現実に相当規模で存在する苦しみを伴う旅行や自殺ツーリズムが、ダークツーリズムをめぐる考察の俎上に載ることはない。

つまり、ダークツーリズムの議論が着目する、旅行に結びつけられるところの苦難や死とは、ツーリスト本人が体験するものではなく、「かつてどこかで（=自分ではない誰かにおいて）生じた」それなのだ。自身に降りかかる苦しみや死は観光資源とはならず、かつてどこかで生じた苦しみや死のみが、観光的消費の対象となる——当たり前といえば当たりのことだ。観光者が観光対象たる苦難や死を決して自身のそれとして体験しないという意味での「懸隔」が、映像鑑賞にも被災地訪問にも、通底する前提としてある。その事実への着目こそが、楽しみのダークネスを考察するための出発点となるのではないかと、筆者は考える。

楽しみのダークネスは、他者が苦しむ有様を覗き見する愉悅のうちにある。「覗き見」とは、見ることの特異な一形態——見る者にとって、自身の視線の独占的な一方向性と、見る対象との間の懸隔とが確保された、視覚行為である。覗き穴を通して、またはマジックミラーの向こう側に何かを覗き

見るとき、見つめる主体としての自身の（投げかける視線の）存在は、見られる対象には感知されない。それがために、覗き見る主体は、覗き見られる対象から、決して見返されることがない。実際に見られる側がどう状況を捉えているかはではなく、見る側の認識において自身が（見られる側からして）不可視であることを確信していさえすれば、（覗き見る主体にとっての）視線の独占的な一方向性は、成立する。したがって、覗き穴やマジックミラーのような仕掛けを介在させずとも、覗き見という行為は成り立ち得る。例えば、サーカスや見世物小屋に詰めかけた観客が異形の存在を眺めるとき、そして広場での死刑執行を前に群衆が陶然としながら断頭台を凝視するとき、見る者が見られる者から視線を投げ返されることを全く想定していないという意味で、そこでの視覚行為は優れて覗き見的だ。そして、こうした意味での覗き見の性質は、西欧近代の観光者が東洋や南洋における「他者」を対象に投げかけてきたまなざしの構造と、軌を一にしている。他者の苦難や死を覗き見ることは、決して現代の新たな観光のスタイルではなく、近代における観光という行為の底流をなす視覚的欲望の形に忠実という意味で、むしろ保守的で旧来的な観光実践だと言えよう¹²⁾。さらに、覗き見る者は、一方的な視線を対象に向けるのみで、その対象に手を触れることはない。というより、対象に手を触れてしまえば覗き見にはならない。触れることが不可能な、手が届かない懸隔に隔てられた対象は、見る者による覗き見の体勢を崩さないという点で、理想的で完璧な覗き見の対象となる。そして、他者の苦難の映像や、歴史的悲劇の痕跡や再現展示が、そうした覗き見に好適な対象であることは、言うまでもない。

我々の素朴な思い込みに反して、苦しむ誰かの存在に気づいたとき、手をさしのべられる近くにまで駆け寄るよりも、決定的な懸隔の向こう側から覗き見るほうが、その人が苦しむ様子を遙かに克明に観察し得る¹³⁾。なおかつ、誰かの行動を覗き見るという状況設定は、観客をして演出が排されていると感じさせる、演出的効果をもたらす——別言すれば、他者の苦しむ姿が演技

ではなく本物だという意味での、真正性を強化する（実録性を売りにするポルノグラフィーの典型が盗撮物であることを、思い起こされたい）。そして、対象を懸隔の遠くに覗き見するという条件においてこそ、我々は、対象を隅々まで見尽くしたいという、凶暴な欲望に駆られる。正面からこちらを見返す「顔」に相對すると、暴力的かつ執拗に相手の身体を舐め尽くす凝視を保ち続けることには、ある種の気兼ねが生じてしまう。対象から投げ返される視線は、我々による観察を阻害し、跳ね返す力を持つ。ところが覗き見という技法は、こちらに對峙してくる相手の「顔」（に気兼ねする煩わしさ）から、我々を解放してくれる。「遠い異国的な土地であればあるほど、われわれは死者や死の間際にある人々をあますところなく正面から捉える傾向にある」（ソントグ 2003: 69）のは、その視覚行為が実質的な覗き見だからなのだ。我々は、自らに最も近い存在たる自分が苦しむ姿を、見たいとは思わない。我々にとっては、おそらく自分自身こそが、上記の意味での覗き見が決してできないという意味で、苦しむ姿を楽しく観察するのが最も困難な対象なのではないか。

ダークツーリズムが観光振興の目的から語られるときには、対象のダークネスのみが強調され、楽しみのダークネスに向ける視点は抜け落ちる（もしくは隠蔽される）傾向がある。先述した、行為の無菌化である。しかし、対象のダークネスに大いなる興味のまなざしを投げかけながら、行為の面では十全に「明るい」——すなわち楽しみのダークネスを徹底的に払拭したダークツーリズムは、現実に存在するだろうか。筆者は、被災地を訪問したり歴史的悲劇に関する展示を観覧したりした際の個人的な実感からして、その質問に確信を持って「然り」と答えることは出来ない。対象のダークネスの誘引力が、恐怖や嫌悪といった言語以前の根源的な感覚とかかわるものである以上、例え「犠牲者を悼み、悲劇を繰り返さないために学ぶ」といった理性的な建前を標榜しての実践であっても、倫理と良識にもとるとして断罪されかねない楽しみのダークネスを、多かれ少なかれ伴うはずだ（仮にそうでな

いケースがあり得るとしても、そこでは楽しみのダークネスがある種の禁忌として有徴化されて、ツーリストの意識のうちにとどまり続けるだろう)。ダークツーリストの観光経験については、一面的に「明るい」感奮（また反対に徹底的な覗き見趣味）としてではなく、楽しみのダークネスが斑に見え隠れする多面的な経験だと捉えるのが、妥当であろう（図1の模式図は、観光経験には「明るい」面とダークな面とがあること、その並在の態様には個人差があること、そして同一個人にあっても観光経験の実相は経時的かつ状況的に変動することを、単純化して示している）。

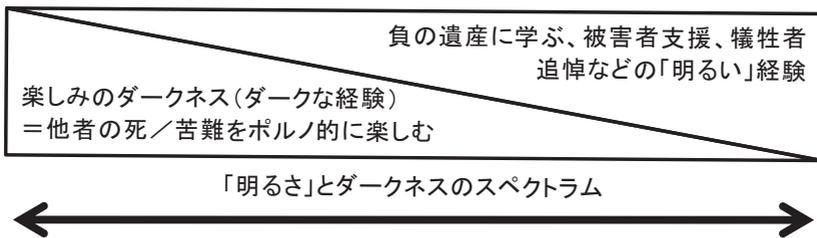


図1 ダークツーリストにおける観光経験の多面性

楽しみのダークネスを微塵も包含しないダークツーリズムの経験は、おそらく存在しない。ゆえに我々は、苦痛に顔を歪ませる他者の姿を見たいと欲する者に対してソントグが突きつける下記の宣告を、率直かつ真摯に受け止めねばならない。

実在の恐怖のクローズアップを見るときは衝撃と同時に後ろめたさがある。たぶんこのような極度の実際の苦しみを見る権利があるのは、その苦しみを軽減するために何かができる人々——例えばこの写真が撮られた陸軍病院の外科医たち、またはそれから何かを学べる者たち——だけであろう。その他の者は、自分の意図とは関係なく、覗き見を

する者である。(ソントグ 2003: 40)

ダークツーリズムの効用が声高く叫ばれ、例えば、被災地に遊びに行くことが地域経済の復興に寄与するといった言説が、人口に膾炙する。その声に鼓舞されて、破壊された日常に取り残された人々が住む惨禍の地を訪ねる旅行者がいる。しかしその旅行者は、被災者たちの苦しみを軽減するために、現地であっていかなる直接具体の貢献ができるだろうか。多数のダークツーリストがやってくることで観光収入が増大して、結果的に地域経済が好転する。こうしたダークツーリズムの集会的効用が認められたとしても、個々のツーリストがひとしなみに実効性のある貢献を為し得ているとは、限らない。あるツーリストが、被災者の苦しみを確かに軽減できないのであれば、彼が被災地を訪れる行為は、単なる覗き見に終わる。また、仮に何らかの貢献ができていても、果たしてその貢献に、被災者の苦しみをポルノグラフィのように消費する悦楽の後ろめたさを打ち消すだけの価値があるのか、胸に手を当てて考えてみるべきだ。

そして、災害であれ、戦争であれ、虐殺であれ、歴史的な苦難や死の痕跡(または再現描写)を求めてやってくる旅行者は、みな等しく、覗き見をする者以外ではあり得ない。なぜなら、どれほど崇高な救済の旗印を掲げて行こうと、過去に生じた痛みや死には、指一本触れることができないからだ。それゆえ全てのダークツーリストは、ほぼ必然的に覗き見者なのである。だからこそ、楽しみのダークネスへの視線を封印した、ダークツーリズムの「明るさ」のみを推奨する無菌化の潮流に、(悲劇を繰り返さないためという啓発意図を割り引いても)筆者は違和感を覚えざるを得ない。覗き見者でありながら、全くそうでないように振る舞う者たちは、よほど愚かなのか、それとも隠蔽工作を必須とするほどにあからさまな後ろめたさを抱えているのか。そう考えると、ダークツーリズムの「明るさ」が強調されればされるほど、楽しみのダークネスへの興味が湧いてくる。

おわりに——楽しみのダークネスを直視する

観光ビジネスの新たなフロンティアとしてダークツーリズムに期待が掛かる現在、ダークツーリズムのまなざしを形成する動きと、その無菌化を押し進める動きとは、渾然一体となって現象している。しかしそれでも、ダークツーリズムにおける行為の無菌化を、現実の実践として瑕疵なく成就することは、不可能に違いない。高度なスペクタクル性と良質な物語性に味付けされた、他者の苦難を覗き見る愉悅——楽しみのダークネスという人間性の醜悪な一側面が、ダークツーリストの観光経験の核心にあるからだ。どれほど「明るい」ダークツーリズムの実践であっても、おそらくその奥底には楽しみのダークネスが沈殿している（というより、ダークツーリズムの「明るさ」は、楽しみのダークネスという土台に支えられてこそ、成立し得るのかもしれない）。「明るい」ダークツーリズムの振起が強く主張される時勢にあってこそ、（無菌化の動きと併せて）楽しみのダークネスを、深く子細に見つめ直す意義は大きいはずである¹⁴⁾。

注

- 1) ある意味で対象の無菌化とみなせる側面もあると筆者は考えているが、その点についての詳しい考察は、別稿に譲ることとする。
- 2) 比喩的に言えば、光り輝く「明るい」領域は、特定の方向から強烈な光線を照射することによって、(ブラックホールを除く) いかなる「ダークな」物体にも生じさせることができる。
- 3) 清水展は、この陳腐な画一性が、日本の典型的な「修学旅行」に例えられると指摘する（2015年7月25日に京都大学東南アジア研究所バンコク連絡事務所で開催された「バンコク東南アジア研究会」での発言）。多様なはずの観光経験を、学習指導要領に則った「学び」として消化するべく生徒に強要する様は、ダークツーリズムの無菌化への志向と、確かに軌を一にする。さらに、現実には多くの生徒（旅行者）が、知的権威者が押しつける「学び」に背を向けるかのごとき観光実践を楽しんでいる点にも、相通じるものがある。
- 4) ツーリズムにかかわる文脈でよく使用される「お金を落とす」という表現には、お金

- を使う者と、その使う場所／対象／相手との間の距離や、関係の一時性が、含意されている。したがって観光客が、自分は被災地に「お金を落としに」行く／来たのだと言うときには、あくまでも「他人事として、一時的に」関与しに行く／来たに過ぎない、という意識が露呈しているとみなしてよいだろう。
- 5) ただし、ブーケットの日本人経営による旅行会社が発したこうしたメッセージは、日本国内に在住する一部のネットユーザーからの激的な非難的となった。
 - 6) そうしたDVDの内容は、インターネット上から入手した素材の寄せ集めであり、インドネシアやスリランカなどで撮影されたと見られる画像・映像もごちゃまぜに収録されていた。
 - 7) 「TripAdvisor」は、英語使用者を主たるターゲットとしたサイトであるため、訪問者の大多数を占める日本人の投稿が多くないだろうことが、人と防災未来センターへの評価レビューの少なさに繋がっていると思われる。
 - 8) 真正性という概念にこだわるなら、タイの津波遺構が所在の真正性を提供するのに対して、人と防災未来センターは体験の真正性を提供するという説明の仕方 (cf. 橋本2011) も可能かも知れないが、本稿では、真正性概念をめぐる錯綜した議論には足を踏み入れない。
 - 9) 寺田匡宏 (2015b: 136) は、地震の映像と被災物のジオラマで人間の姿が描かれないのは、無名少女の経験を描く「映像を効果的にするための伏線」なのだと、指摘する。
 - 10) 寺田匡宏 (2015b) は、人と防災未来センターが震災の「公的記憶」を担う役割を与えられているために、実在の個別の死者に観覧者の注意が集まる展示の仕方を敢えて避けているのではないかと指摘する。
 - 11) 加えて、何らかの非倫理的／非人間的な行動をとるといった意味での「行動のダークネス」の次元も想定できるが、本稿では立ち入って考察しない。また、本文中で述べたように、観光客自身が苦しむ／死ぬという意味での「ダークな行動」は、ダークツーリズムの議論の埒外にある。
 - 12) 一般的なダークツーリズムの実践は、「異郷において、よく知られているものを、ほんの少し、一時的な楽しみとして、売買すること」(橋本1999: 55) という、橋本和也による商業的マストツーリズムの定義に、ほぼ合致している。
 - 13) 心理学系の研究ではそうした直観的洞察において、マジックミラー越しに対象(たる人間)を細視するための「観察室」が、重宝された(現在では、覗き見をするための「観察室」は、研究倫理的な反省の対象となりつつある)。
 - 14) まなざしの構築誘導者たちは観光市場に向けて、「正しい／望ましい／あるべき」ダークツーリズムのあり方を、繰り返し教示する。それは裏を返せば、どうすれば「正しくない／望ましくない／あるべきでない」のかを、規定し可視化することでもある。ダークツーリズムの無菌化は、その意図せざる副作用として、禁忌を犯す背徳感の増幅機構となって、却って楽しみのダークネスの魅力強化に寄与する可能性がある。

引用・参考文献

- 東浩紀ほか編著『福島第一原発観光化計画』、ケンロン、2013年。
- 市野澤潤平「インド洋津波と風評災害：タイ南部プーケットにおける観光客の減少と在住日本人」、『社会人類学年報』35、2009年、107～119頁。
- 市野澤潤平「危険からリスクへ：インド洋津波後の観光地プーケットにおける在住日本人と風評災害」、『国立民族学博物館研究報告』34-3、2010年、521～574頁。
- 市野澤潤平「プーケット復興委員会の熱い夏：インド洋津波後のプーケット在住日本人の経験におけるリスクと孤独」、『地域研究』11-2、2011年、161～187頁。
- 市野澤潤平「インド洋津波後のプーケットにおける原形復旧の一〇年：災害を忘却した楽園観光地、清水展・木村周平編『新しい人間、新しい社会：復興の物語を再創造する』、京都大学出版会、2015年、161～193頁。
- 遠藤英樹「ダークツーリズム：「ダークネス」へのまなざし」、『地理』60-6、2015年、38～47頁。
- クラインマン、A. & クラインマン、J. 「苦しむ人々・衝撃的な映像：現在における苦しみの文化的流用」、クラインマン、A. ほか編著、『他者の苦しみへの責任：ソーシャル・サファリングを知る』、坂川雅子訳、みすず書房、2011年、1～31頁。
- 島川崇「地域資源として被災者からも受け入れられる被災惨禍の保存手法の考察」、『都市計画論文集』47-3、2012年、619～624頁。
- ソントグ、S. 『他者の苦痛へのまなざし』、北條史緒訳、みすず書房、2003年。
- デ・アントーニ、A. 「死者へ接続するツアー：現代京都におけるダークツーリズムの再考」、『観光学評論』1-1、2013年、81～93頁。
- 寺田匡宏「「無名の死者」の捏造：阪神・淡路大震災のメモリアル博物館における被災と復興像の演出の特徴」、木部暢子編『災害に学ぶ：文化資源の保全と再生』勉強出版、2015年a、63～85頁。
- 寺田匡宏「神戸という、記憶の（場）：公的、集合的、個別記憶の相克とすみわけ」、清水展・木村周平編『新しい人間、新しい社会：復興の物語を再創造する』京都大学出版会、2015年b、113～160頁。
- 橋本和也『観光人類学の戦略：文化の売り方・売られ方』、世界思想社、1999年。
- 橋本和也『観光経験の人類学：みやげものとガイドの「ものがたり」をめぐる』、世界思想社、2011年。
- プライマン、A. 『ディズニ化する社会：文化・消費・労働とグローバリゼーション』、能登路雅子監訳・森岡洋二訳、明石書店、2008年。
- リアス・アーク美術館『リアス・アーク美術館ウェブサイト』、<http://rias-ark.sakura.ne.jp/2/> (2015年6月17日閲覧)
- Cohen, E., *Explorations in Thai tourism*, Emerald Group Publishing, 2008
- Cohen, E., "Educational dark tourism at an in populo site: The Holocaust Museum in

- Jerusalem", *Annals of tourism research*, Vol. 38 (1), pp.193-209, 2001
- Gauthier S. et. al., "Suicide tourism: A pilot study on the Swiss phenomenon", *Journal of Medical Ethics*, doi: 10.1136/medethics-2014-102091, 2014
- Ichinosawa, J., "Reputational disaster in Phuket: The secondary impact of the tsunami on inbound tourism," *Disaster prevention and management*, Vol.15 (1), pp. 111-123, 2006
- Jamal, T. & Leo, L., "Exploring the conceptual and analytical framing of dark tourism: From darkness to internationality", Sharpley, R. and Stone, P. R. (eds.) *Tourist experience: Contemporary perspectives*, pp. 29-42, Routledge, 2011
- Lennon, J. & Foley, M., *Dark tourism: Attraction of death and disaster*, International Thomson Business Press, 2000
- Sharpley, R. & Stone, P. R., *The darker side of travel: The theory and practice of dark tourism*, Channel View Publications, 2009
- TripAdvisor, *TripAdvisor website*, <http://www.tripadvisor.com> (2015年6月17日閲覧)