

ダークツーリズム再考

——自己アイデンティティの再建と悲しみの一元化——

石川真理子
(澤井研究会 4年)

- I はじめに
- II ダークツーリズムとは何か
 - 1 具体的な対象
 - 2 社会的構築過程
 - 3 提起されている問題
- III ダークツーリズムによる他者化と自己アイデンティティの再建
 - 1 ダークツーリズムにおける「共感」の限界
 - 2 自己アイデンティティの再建
- IV 集合的記憶の再構成
 - 1 連帯・歪曲に用いられる遺構・モニュメント
 - 2 ダークツーリズムにおける共同性の維持
 - 3 「悲しみ」の再専有
- V おわりに

I はじめに

現代社会は絶えず人、モノ、情報が移動する世界を現出させ、2019年末を発端とした新型コロナウイルス感染拡大は、我々にその「移動」が生活を構築する重要な要素であり、ひいては社会関係はある一定の場所に固定されて形成されるのではなく「移動」の中で形成されていくことを強く認識させた。こうした「移動」に関して、2019年時点で全世界の総 GDP に対し1割を占める産業であり、14億6,100万人が国という一定の生活環境を超える結果をもたらしている「観光業」

を抜きにして語ることはできないだろう (国土交通省 2020)。UNWTO (国連世界観光機関) の2020年1月の発表によると、世界全体の国際観光客は、リーマンショックの影響を受けた2009年のみを例外として、それ以降10年連続での増加となっている。観光は特権的階級によるグランドツアーを前身として、第二次世界大戦以降、ジャンボジェット機の就航などによるグローバル化の加速、そして高度経済成長と大衆社会の実現により、産業として多くの人に門戸が開かれ発展を遂げた。そしてその膨大な数の観光者たちは、観光雑誌やテレビ、新聞広告などをはじめとしたメディアによって作られた土地へのイメージを持ちながら移動し、経験して記憶を形成していくという点で、地域の社会や文化のあり方を揺るがす、もしくは再固定する役割を果たす。例えば、日本人の間で「常夏の楽園」というイメージが共有されているハワイは、日本の社会的、文化的状況に応じて観光地として形成され、作られたものに観光者が訪問することによって、今日までそのイメージが再生産されてきた。また、従来「観光」とは旅行会社や行政などが「観光地」として形成したものを人々が消費する一方的な関係性だったが、情報インフラが整備されたことにより、その「観光地」を形成する担い手が多様化している。個人が自らのブログやホームページで目的地に関する情報を発信、相互参照できるようになっただけでなく、SNS (Social Networking Service) は、旧来の地縁関係や職場では出会うことのなかった人々を共通の趣味のもとに結びつけ、新たな観光に関するコミュニティの形成を促進した。その結果、それまで旅行会社や地域社会が思いもよらなかった対象が観光の目的として取り上げられるようになった。アニメなどのメディアコンテンツを通じて醸成され、固有のイメージを観光資源化した「聖地巡礼」がその代表例であり、コンテンツを基に町おこしを行う現象も、近年日本のいたる場所で見られる。つまりかつての不均衡は揺るがされ、観光者によってその地域のアイデンティティが塗り替えられていく可能性を持つようになったのである。こういった状況に加え、今回の未曾有の感染症拡大という危機を機に、観光における交通機関や周辺地域への経済波及効果といった諸産業との強い結びつきが明らかになり、この一大産業のもたらす諸領域への影響力の大きさを再確認するとともに、そのあり方やモラル、「観光すること」の意味や意義について社会横断的に考える機会が到来したとも言えるだろう。

情報社会化、そして社会全体の価値観や選択肢が多様化した帰結として、上記に示した「アニメ聖地巡礼」などのコンテンツ・ツーリズムをはじめとする、観光者主導の多様な旅行形態が生まれたわけだが、そのなかでも静かに広がりを見

せる一つがダークツーリズムと呼ばれる「死や悲しみと結びついた場所へ旅する行為」である。原爆ドームやアウシュビッツ強制収容所跡などの展示施設訪問から、公害問題の原点である足尾銅山へのツアーや、9.11テロにより崩壊したグラウンド・ゼロへの案内ツアーなど、近代以前には見られなかった「負の歴史」への「観光」が増えてきている。従来、易経の「国の光を観る」を語源とすることに示されるように、観光では非日常的なリラククスや娯楽を目的とした「明るい」場所が目的地とされていた。しかし、敢えて「死や苦しみ」と結びついた「暗い」場所へ訪れようとするその人々の行動と動機の背景に、現代社会への新たな問いが提示されていると言えよう。既にこれに対して観光社会学の領域で多くの事例研究が積み上げられてきたが、観光へのまなざし (Urry and Larsen 1990=1995) を構築する、つまり観光資源化を行う政治的力学やイデオロギー性について注目されることが多く、その様式や様態について考察されることはほとんどない (須藤 2017)。一方、哲学や歴史社会学、文化人類学などの領域で、既に「痛み」や「文化遺産」と「記憶」に関する議論が積み重ねられ、モノや展示の持つ暴力性とそれがもたらす集会的な記憶について警鐘が鳴らされてきた (Hewison 1987; 荻野 2002)。本稿ではそういった幅広い領域での知見を借りつつ、ダークツーリズムとは一体どのようなもので、われわれと社会に何をもたらすのかについて再考したい。そのために、まず第Ⅰ章では、自分の見解も交えつつ、これまでのダークツーリズムに関する議論を概括する。そして第Ⅱ章では、Wittgenstein の「痛み」の議論を発端としてダークツーリズムの様態について再度考え直し、現代社会における消費行動の中に観光を位置づけながらその新たな一面にスポットライトを当てていく。第Ⅲ章ではダークツーリズムがもたらすものについて、Halbwachs の「集会的記憶」などをキーワードとして検討し、最後に Giddens の議論を用いながらその危険な側面について論じる。

Ⅱ ダークツーリズムとは何か

まずは、近年研究が活発化し、未だ明確な学術的定義のない「ダークツーリズム」について、本稿で扱うその具体的な対象と社会的な構築過程を説明することによって、定義したい。また、最後に、今まで提起されてきた課題について整理し、その批判断識を引き継ぎながら第Ⅱ章以降を論じていく。

1 具体的な対象

J. Lennon と M. Foley が2000年に *Dark Tourism* と題した書籍を出版して以来、他の観光形態との異なる特徴として「死や苦しみと結びついた場所を旅する行為」を取り扱ったダークツーリズムの研究が欧米を中心に始まった。ただし、全くの新しい観光形態というよりは、研究が始まったのは比較的最近ではあるものの、マス・ツーリズムの隆盛の中で多様化する観光形態のうちの一つを画一した概念でくくるものだと指摘も多い¹⁾。しかし、そのことによって「人間の歴史」という近代的な普遍性に刻印づけられた枠組みのもとでの問いかけを観光で志向できるようになった (遠藤 2017)。名称や定義については未だ広く議論が行われており、イギリスで発生した殺人事件への巡礼行動に対して、ただの物見遊山と区別するために「嘆きのツーリズム (Grief tourism)」(O'Neill 2002) と呼んだり、日本では災害復興に向けて明るいイメージを付与する「復興ツーリズム」という名前が生まれたり (大森 2012)、様々な見方が広がっている。とはいえ、それらの中でも学術研究対象として共通して用いられるのはもっぱらこの「ダークツーリズム」で、狭義には「死と結びついた場所」、「死や災害や苦難のあった場所」を巡る観光のことだ (Sharpley and Stone 2009)。広義に捉えると、ホラーハウスなどの娯楽目的でも「死や苦しみと結びついた場所」に当てはまる (遠藤 2016)。このように来訪者の動機に焦点を当てると「ダーク」の濃淡が明らかになるが、本稿では既存の議論の共通項であることに加え、ダークツーリズムの教育的側面に批判意識を当てるため、「戦争や災害の跡などの、人類の悲しみの記憶を巡る旅」(井出 2014) という狭義で「ダークツーリズム」を定義する。

次に、今後の議論のイメージを明瞭にするために「戦争や災害の跡などの、人類の悲しみの記憶を巡る旅」が具体的に何を指すかをさらに細かく示しておきたい。ダークツーリズムは訪問される場所によって分類できる。遠藤 (2016) は、大きく人災、天災、そしてその双方がもたらされた場所という三つに分類している。まず人災とは、戦争、テロ、社会的差別、政治的弾圧、公害、事故など人為的にもたらされた「人類の悲しみ」であり、ポーランドのアウシュビッツ強制収容所やウクライナのチェルノブイリ原子力発電所などが挙げられる。図1に示したアルメニアの Armenian Genocide Museum では、第一次世界大戦時に激しさを増した、当時のトルコ (オスマントルコ帝国) によるアルメニア人大量虐殺の史実を展示し、ガイドによるツアーを行っている。閲覧数世界最大の旅行レ

図1 アルメニア人虐殺博物館（アルメニア・エレバン）



資料出典：筆者同行者撮影（2018.3.7）

ビューサイト Trip Advisor において、エレバン人気観光スポットランキング207件中1位を獲得するほど、多くの旅行者を惹きつける場所となっている（2021年1月17日閲覧）。

「人災」をより詳細に分類すると、(1)原子力問題など「科学文明のあり方」、(2)「戦争」、(3)近代化と労働運動による「人権問題と関係するもの」、(4)公共事業など（経済的繁栄と凋落）、そして(5)秋葉原での無差別殺傷事件など「事件・事故現場と安全学」となり（井出 2013）、例えばチェルノブイリ原子力発電所は(1)の「科学文明のあり方」、そしてアルメニア人虐殺博物館は(2)戦争の「人災」と捉えられるだろう。

次に天災とは自然によってもたらされた死や苦しみであり、(1)地震災害、(2)津波災害、(3)火山災害、(4)台風の四つに整理できる（井出 2013）。阪神大震災の被害を受けた兵庫県神戸市中央区での「人と防災未来センター」の設置や語り部ツアーなどがそれに当てはまる。

最後に、人災と天災が結びついてもたらされたものとして、東日本大震災に伴う福島第一原発事故が大きな例として挙げられる。Beck（1998）によると、近代社会は自らを発展させるために「危険」を産出するリスク社会であり、福島第一原発事故は、まさに科学技術や近代的発想が内包するリスクを露呈する機会と

図2 福島県浪江町立請戸小学校跡地 (日本・福島)



資料出典：筆者同行者撮影 (2019.8.22)

なった。地震や津波は自然災害であって、近代が生み出すリスクとは無関係であるようにみえるが、純粋な自然災害というものは存在せず、災害はある歴史的・社会的条件のなかで成立するきわめて社会的・文化的なものである (山下 2013)。例えば、図2で示した福島県浪江町立請戸小学校跡地は、津波により一帯が流され、校舎自体も半壊した様子が保存されている場所だが、他の防災意識を訴える場所と一線を画す点は施設そのものと周辺が未整備であることだ。小学校の内部では津波で無秩序に荒らされたまま机や瓦礫が転がり、近くにあったであろう住宅などはほとんど跡形もなく、代わりに長い草が生い茂り、大きく曲がった道路ミラーや地割れが放置されている。これは、地域が福島第一原発事故による避難指示区域に指定され、復興再生が遅れたためだ²⁾。海側では大規模な堤防工事が行われ、草が生い茂る中にぽつんと佇む半壊の校舎は、自然災害である津波の恐ろしさだけでなく、人災である放射線被害の影響の大きさを物語っているとも言えよう。また、井出 (2018) は、時代や場所、原因が全く異なっても、ディアスポラ³⁾ など一つの共通項から俯瞰的に分析することによって、悲劇の共通性を見出す可能性についても指摘している。多層化・複雑化した現代社会における「人類の悲しみ」を語る上で、人災と天災を安直に区別することは、隠れたりリスクを背景化してしまうことに繋がり、留意しなければならない。

2 社会的構築過程

(1) 観光のまなざしの拡大

次に、観光において「光」からどのように「闇」にまなざしが向けられていったのかについて整理したい。第二次世界大戦以降、先進諸国は高度経済成長を遂げ、高度近代社会とともに大衆消費社会の形成を実現させた。ジャンボジェット機の就航が始まり、大衆を短縮した時間で運ぶことができる「観光輸送革命」(石森・山村 2009) が起きると、その当時、旅行者の大多数の目的は「4つのS」(Sun, Sand, Sea, and Sex) であり、いわゆるリゾート地に殺到して、経済的豊かさと消費社会を象徴するような「楽しむ快樂」志向が見受けられた。それは、近代産業における日常(労働)の「現実」を支える非日常の「虚構」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き、労働の秩序形成に重要な役割を果たした(須藤 2017)。このように前近代の観光において、生活の現実と観光的虚構は隔絶され、現実と虚構が重なり合うことはなかった。しかし、近代化が浸透すると同時にかつての栄華も勢いを落とし、経済成長と地球環境の限界を世界中が感じ始めた結果、先進国の人々はLyotard (1989) の言うような伝統をはじめ進歩や発展を信じて疑わない「大きな物語」を失い、日常と非日常の境目がぼやかされていった。そして盲目的に信じられていた指標や価値観が人々の間で疑念に晒され、再帰的な探求心が深まっていった。それと同時に進むグローバル化の影響により、国や民族といった様々なものの境界線が曖昧になる中で、あらゆる国が初めて「見る」だけでなく「見られる」という立場に立った。その時自国に対して自省的、再帰的な眼差しが生まれ、様々な対象が観光対象に組み込まれていき、その範囲が広がっていった(東 2013)。その結果、人や自然との触れ合いに重きを置いた「エコツーリズム」や、農村などで休暇を過ごす「グリーンツーリズム」、医療行為を受けるための「ヘルスツーリズム」やボランティアと観光をパッケージした「ボランティアツーリズム」など、物質的豊かさを求めていく中で「非日常」となった事物、社会貢献や地球環境保護、人との繋がりを目的とした観光形態が生まれた。MacCannel (1999=2012) はこれを「4つのS」のような擬似的で人工的な「表舞台」から複雑性や多義性を含む(と思われる)「真正な舞台裏」への侵入と表現する。

そしてその多様化に伴って、多岐にわたる「ニューツーリズム」についての研究が主に観光社会学の分野で始まった。ダークツーリズムもその潮流に属し、

“heritage”を巡る研究論の延長線上で研究が発展していった(Tunbridge and Ashworth 1996)。冷戦終結後、アウシュビッツなど東ヨーロッパの「負の遺産」が注目を浴びたことも手伝い、先述したような思想の再帰化、つまり既存の事物への批判意識を高めていくような潮流の中で、開発思考の強い近代的な発想への不安や高度経済成長が生み出した矛盾への反省が、人類の歴史への探求へと駆り立てたのだと推測できる。

(2) 生死の意味喪失と観光による「意味」の供給

ここまで述べてきたように、「人類の悲しみの記憶を巡る旅」の背景には、従来の価値観や社会システムへの懐疑的な姿勢が存在する。そしてダークツーリズムにおいては、「ニューツーリズム」の中でも社会によって隠された「死や苦しみ」の輪郭を確認するための手立てとして、注目が集まっていると考えられる。見田(2018)によると近代社会では、経済発展の裏側に人々の〈未来にある目的のための生の手段化〉による〈現在の生のリアリティの喪失〉が隠れていた。その課題を完了してしまった——「大きな物語」を失ってしまった現在においては〈現在の生のリアリティ〉を補充していた目的をも消失し、〈目的からの疎外〉の相重なる二重のリアリティ喪失を経験している。また、澤井(2005)によると、近代以前における死を受容する共同性が喪失し、死を身に帯びた者との関係性が忌避される一方で、高度に死が管理化されることによって「死」の意味づけは個々人に委ねられている。さらに、情報化された「死」は次々消費され、不透明なリスク社会という現代を生きる我々は、新たな意味づけをされることもなく虚無の死を経験しているという。こういった「生」と「死」の意味喪失という背景を受け、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事柄、すなわち「他者なるもの」への憧れ、その吸引力が存在し、人々は観光に「他者性」を隠し持った「影」に伴う「深さ」のようなものを求め、それを他者と共有することを希求している(MacCannel 1999=2012)。つまり観光者は、共感し、体験することによって、従来の観光によって排除されてきた近代社会の多層性、そして管理化されて遠ざけられた不透明な「死」を具体的で生々しい現実として想定し、その行為によって「生」そのものを有意味化しようとしているのである。

一方観光は、あらゆる事物に観光のまなごしを向ける、つまり商品化する過程の中で、観光客に容易に理解できるように社会の複雑性を隠蔽し、大幅に縮減す

る形で何らかのイメージを提供する(須藤 2016)。例えば、冒頭にて触れたハワイでは、「観光の大衆化」が加速した20世紀の日本の状況に合わせて、かつては否定されていたポリネシア系先住民の伝統文化が「見世物」として再生産させられるだけでなく、第二次世界大戦にまつわる逸話を都合よく解釈した上で、日本と強固な繋がりを持った国として喧伝された。その結果、「楽園」のイメージとそれに合わせた社会経済圏を構築するに至っている。その一方で、上記の力学はもちろん、真珠湾での出来事や、アメリカが入植した際「フラ」や「オリ」をはじめとする日常的な伝統や信仰が失われたことなどの複雑な背景は観光の舞台には出てこず、シンプルな「楽園」のイメージは労働という日常を支える虚構を補強し続けた。世界の複雑性に、人は無媒介で直面することは耐えられず(Luhmann 1990)、そのため前近代社会においては、宗教が神の名において社会の複雑性、多義性を縮減する役割を果たし、意味産出の根源となっていた(大澤 2015)。そして観光は「巡礼」という形で宗教が提供する意味を再強化していた。現代においても観光は現在の世界を参照し、意味産出(再強化)の役割を保有している。観光は、社会的価値観に則って「観光資源」を作り出し、その他は排除することによって「観光されるべきもの」つまり「意味あるもの」を定義していく。例えばそれまで見向きもされなかったアクセスも悪い廃墟があったとすると、それ自体に本質的な価値があって観光資源として見出されるのではなく、観光のまなざしが観光資源として(例えば「真正なホラーである」として)意味づけることによって、観光資源化されていく。そして、観光における「非日常的な楽しみ」が「余暇を支える道楽」から「隠されたリアリティ」へと変遷したとき、「死」「苦しみ」「痛み」という「隠されたリアリティ」に向けて考えを巡らせることを容易にし、「生と死」「目的」の意味を考える手立てを与えるのが、ダークツーリズムである。

3 提起されている問題

「死や苦しみ」を究極の非日常として求める背景は据え置いて、世間一般的にダークツーリズムと呼ばれる旅行形態は、人類の悲しみや苦しみを体験、共感し、反省する試みとして、その教育的効果が期待されてきた。右肩上がりに成長する観光産業の一翼を担う存在として、推奨されさえした。しかし、この文化遺産、ひいては悲しみの歴史が保存され、観光のまなざしが向けられるということに対して、社会学の内部からは批判的な論点がいくつか提起されている。まず挙げられるのは、商業主義とイデオロギーに染まりやすいことへの批判だ。今日では文

化遺産として保存される対象も、必ずしも歴史的に重要であるために選り出されるのではなく、行政、政治家、観光業者、地域住民、メディア産業などの思惑・利害と結びつきつつ、たえず社会的に構築されている。つまり、その規模の大きさ、観光客にとっての魅力、利用可能性などを基準に選ばれる。例えば、鹿児島県「知覧特攻平和会館」は第二次世界大戦期の沖縄戦において特攻作戦で戦死した兵士の遺品や関係資料を展示している施設だが、そもそもこの場所は陸軍の基地であり、日本海軍の艦上戦闘機である零戦とは何の関係もないのだが、そうした違いからは目を逸らして、「国や家族のために自分たちの命を犠牲にしてくれた若者たちを悼む場所」として強調し、観光客を惹きつけようとする（遠藤2018）。また、ダークツーリストの観光経験の核心に高度なスペクタクル性と良質な物語性を求める側面、つまり他者の苦痛を覗き見る愉悦が存在するとの「覗き見趣味」に対する批判も根強い（市野澤 2016）。この観点からすると、文化遺産によって伝えられる過去は商業主義によって歪められ、「非日常」の非倫理的な消費の対象として解釈されてしまう。

もう一つの観点として、文化遺産を成り立たせる制度そのものが、そこで保存される記憶に対して構成的に働き、限定を加えてしまうということが挙げられる。例えば Lidchi (1997) は、文化遺産、博物館はモノを展示・表象することによって、「異文化」を構築する戦略的な空間として特徴づけている。つまり、ツーリズムには自己／他者間の切斷・固定化という問題が内在するとしたのである。それが悲しみの記憶であれ遺構であれ、地域の政治性が意図を持って「展示」されることによって、自分と地続きの存在として他者を捉えるような視点が失われていく。

これらの観点は、いずれも保存される文化遺産の空間的・意味論的再構成によって、それに付随する記憶も一方的に変形・操作されてしまうものだという批判的意識から成り立っている。本稿でもその批判意識を引き継ぎつつ、ダークツーリズムの様相やツーリストの体験について、そしてダークツーリズムが再帰的に社会に供給する「意味」について、学際的に捉え直すことを試みる。

Ⅲ ダークツーリズムによる他者化と自己アイデンティティの再建

1 ダークツーリズムにおける「共感」の限界

先述したようにダークツーリズムでは、かつての人類が経験した「苦しみ」に共感することによって、「もう二度と起こすまい」という感情を想起させ、平和

構築へと繋がることの教育的効果が期待されてきた。しかし実際のところ、観光を通して他者の苦しみや痛みを「体験」したり「共感」したりすることができるのだろうか。Wittgenstein (1922=2003) の考え方を借りれば、われわれは観光をはじめどんな事物を介そうとも、「他者の痛み」⁴⁾に根本的に「共感」することはできないだろう。われわれは自己という限定性から自由になることはできず、他者の一部を自分の理解の中に囲い込むことでしか他者を認識、承認できない。われわれが「他者」を認識できるのは目で見ることができる「振る舞い」であり、その口から紡ぎ出された「言葉」である。言葉や振る舞いは「言語ゲーム」⁵⁾という言語を実践的に運用するプロセスの中での「表層」であり、一人称に閉じ込められているわれわれにとって「他者」の「心の内」は絶対に触れることがかなわない領域である。

また、「痛み」とは自己の認識世界を把握する一つのツールでもある。Wittgenstein (1953=1976) は、「痛み」は快楽、恐怖、欲望といった人間に自然に表出する情念の一つでありながら、外から観察可能な「場所」を持つという点で独自性があると説明する。その「場所」とは、情念の中でも身体性のある特殊な性質と、われわれに襲いかかってくるという点で受動的なあり方によって、それを対象化し意識する、つまり認識することが可能である。「痛い」のはもちろん自分だが、「痛みそのもの」は全く別の一つの形で自分に襲いかかるため、「痛み」を感じている当人は「痛みそのもの」を他者的なものとして対象化する。そして「痛み」は自己から湧き出るものでありながら他者性を持つことによって、身体と「私」が繋がっているという感覚を生み出し、そのうえ「内」と「外」、感覚と感情などの結節点となっている。

さらに他の人が「痛い」という振る舞いをするとき、「私」の「痛み」の経験——「私」の内なる他者である「痛みそのもの」を対象化する構造が自己の中で想像される。これを Wittgenstein は「同情」と呼ぶ。この「想像」はもちろん「私」自身の「想像」であって、「痛い」と言った他者の痛みそのものを想像しているわけではなく、全ては「私」内部での出来事である。だからこそ、「痛い」という人に対して、その「痛み」ではなく「痛いという次元に立ったこと」に同情の念を抱くのであり、他の人が手の痛みを覚えているときには、「その手」を慰めるのではなく「痛がっているその人」を慰める。したがってわれわれは、自らが経験した感情や感覚の範囲でしか、他者に同情を寄せることはできない。

また、その証左の一つに、他人の痛みに対する反応や感受性は歴史や文化、そ

の地域の政治性によって全く異なる点が挙げられる。例えば、かつて中国にて、足の成長を防ぐために幼児期の女子に対して行われていた「纏足」は10世紀続いた「伝統」であり、規律を保つための手段だった (Bossen 2017)。成長期の女子の足をきつく布で縛り足の整形を行うことに対して、現代人は非人間的で残酷な「苦しみ」「痛み」だと非難する。しかし特定の社会状況、つまり当時の中国ではそれは文化的意味を持ち、「悲しみの苦痛」には値しない。この「纏足」以外にも、歴史的に身体的な苦しみを通過儀礼に用いてきた事例は少なくない。こういった点から、過去の人々の「痛み」と現在の「痛み」は本質的に異なると言える。「共感」は結局のところ不可能であり、われわれは自身が置かれている文脈で、かつ自身の経験の中でしか他者の苦しみや痛みを「推測」できないと言えるだろう。つまり、ダークツーリズムという「他者の苦痛」と「生死」に関して大幅に縮減された「意味」を供給するシステムを通して、「生死の意味」について考えることは答えを導き出せない問いに近い。他者の痛みや苦しみに「共感」することはできないし、死や苦しみが隠された現代社会における我々の「死」を、死や苦しみが日常的だった世界の「死」を通して見つめ直すことには、歴史、文化、地域を超えた無限の想像力を必要とする。

また、観光に解放されているのは「演出された真正性」(MacCannel 1999=2012)である。第Ⅱ章にて、人々は隠された複雑性や他者性という「舞台裏」、いわば「真正性」を求める旨について述べたが、観光業者もそれに呼応して「舞台裏」を見せる操作および演出を行う。より史実に近づけようと丁寧な展示や整備を行えば行うほど、手が増えられるという点で、その場所の本来の姿、「場所の真正性」は失われていく。展示、つまりある意図のもとにモノや事象を並べて見せるというのは、別の言い方をするとその営みを通して展示する側の意図を視覚的に見る側に訴えようということであり、語ること／騙ることに他ならない(川口 2009)。その一方的な不均衡が構築側と観光者の間にある限り、真正でリアルな「本物」に触れることは難しいだろう。

つまりわれわれは他者かつ過去の「苦痛」を体験し、共感することはできないし、場所そのものも一方的な不均衡に晒されているという点で、「共感」のダークツーリズムには限界があると言えるのではないか。

2 自己アイデンティティの再建

(1) 他者化

では一体、ダークツーリズムはどのような役割を果たしているのかについて、検討していきたい。ダークツーリズムの対象の議論の中で、「自死」の場所は触れられないことが多い。自殺の名所とされる東尋坊や、医療機関による自殺帮助が厳密に禁止されていないスイスへなど、ツーリスト自身の死を目的に据えた旅行はダークツーリズムとは区別される(市野澤 2016)。市野澤はこの、既存の事物を懐疑し、日常の中で隠された死や苦しみ、そして自身の生の意味を希求しながら「他者」を通じて認識(理解)しようと試みている点から、覗き見的で、物見遊山的な快樂がダークツーリズムの背景にあると結論づけた。それではダークツーリストたちはただの野次馬なのだろうか。その意見も支持しつつ、本稿で着目したい点は、「痛み」を通してわれわれは「自己」を対象化し、そして「同情」を通して「他者」と「自己」の二次元を認識できるという点である。つまり「他者の痛み」という他者性を通してわれわれは自己の輪郭を見出しているのである。そして「死」というのはコミュニケーションが不可能という点で究極の他者である。「人類の悲しみや苦しみを巡る旅」では、安全で危険に冒される心配もない場所で、何者にも非難されることなく、さらに明瞭な自己の確認作業を行うことができるのである。ダークツーリズムは「人類の悲しみや苦しみを」体験し、「共感」を誘うのではなく、「他者を対象化=他者化」を行う装置なのではないか。

Sontag (2003) は、戦争という悲惨な現実を伝えるに当たり、写真や映像といったメディアの限界を主張する中で、「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ぼ同程度に強い」と人間の残虐の嗜好——ダークツーリズムにも共通する「物見遊山」的な動機の一つを明らかにしつつ、「同情を感じている限りにおいて、われわれは苦しみを引き起こしたものの共犯者ではないと感じる」と自己/他者の切断に切り込んだ発言を行っている。展示と見ている者(これは観光地と観光者にも置き換えられる)との間には懸隔があり、「死」や「苦しみ」という究極の他者性を介して、自身を対象化することが可能なのだ。また、Morrison (2019) はアメリカにおける奴隷制度を例に出し、人間には非人間的行為を通して、神聖で価値ある差異を、自分の人間性を確認したいという欲求があると説明する。科学的に人類の「種」が一つであることは周知の事実だが、人は生まれながらに他者に対し自然な「種」として共感することは

きず、「自己」を「自己」たらしめるために、成長の過程で自分で線を引いて分化が始まる。「他者」を合わせ鏡として「自己」を確認し、「自我」が目覚めると特定のイデオロギーに染まり、度々問い返しをしないと「自己」の安堵を覚えないう。アメリカは建国当初から「よそ者を定義することで自分自身を定義」してきた。合衆国憲法第1条第2節第3項の表記には「各州の人口は、自由人の総数に、その他のすべての者の数の五分の三を加えることにより算出する。」とあり、「その他のすべての者」は勿論奴隷で、奴隷があって自由人があるということになる。こうして明確な線引きを行うことによって自らの輪郭を確認してきた。そして非人道的な行為を奴隷に対して行うのは、よそ者に共感すれば、よそ者を同等の人間の扱いにすれば、自分自身がよそ者になりえ、自分を自分たらしめる真正な差異を失ってしまうからだと Morrison は説明する。

再度 Wittgenstein (1953=1976) の考え方に戻ると、人は本来、一人称に閉ざされた主体のない世界にいるが、「痛い」と感じる時、「痛みそのもの」と「痛みを感じている次元」に自己が二重化=分裂化され、「痛みを感じている次元」は「痛みそのもの」を他者化する。そして「同情」するとき、その構造を想起し、再び「痛み」を通した他者化を行うことができる。つまり他者を痛めつけている時、もしくは同情する時、自身の二重化=分裂化——視点の獲得によって、自己の「輪郭」を確かめているとも言えるだろう。もちろん自身が感じる「痛み」によっても他者化は可能ということになるが、それは自傷行為となり大きなリスクをはらむ。このことに対して、1960年代以降「リストカット」をする若者が増えたことに関連づけて考えられそうだが、本稿では深追いしない。

ダークツーリズムと呼ばれる場所を訪れた人たちの感想には、以下のようなものがある。

アウシュビッツとビルケナウの二か所の絶滅収容所をセットで、ツアーで回ります。(中略) 2時間半ぐらいかけて回る間にどんどん気分が滅入り、吐気すら感じるほどでした。

ナチスが行ったホロコーストについて、どうしてそんなことをしようと思ったのか、どうして人間はそこまで残酷になれたのか、その地に立ってみても私には理解することができませんでした。

(アウシュビッツ・ビルケナウ博物館・2020年3月訪問 tripadvisor.jp)

閲覧数世界最大の旅行レビューサイト Trip Advisor において、実際に現地を訪れたレビュアーのコメントである。その文化遺産が提示する過去と生々しい「痛み」や「苦しみ」という非常にショッキングで明確な差異を参照点として、「理解することのできない」自己の価値観、ひいては現代に生きる者としての立ち位置を再確認していることが考察できる。また、「吐き気」という自身の情念の表出でありながら抱く異物感と自己という構造は、他者化を容易にするだろう。ダークツーリズムは「痛み」「苦しみ」そして「死者」という究極の他者性を持って、「他者化＝他者との差異に自身のあり方を見いだすこと」を補助するのである。上記の例のような、自己とその状況を比較して感想を述べる——「他者化」の過程を感じさせるレビューは少なくない。

(2) 私有の経験と自己アイデンティティ

ではなぜ我々は「他者化」——自己の輪郭を確認する欲求を持つのだろうか。述べてきた「自己の輪郭」については諸領域にて「アイデンティティ」と呼ばれて久しく、この確認作業も個人化が進んだ近代以降に特徴的な様相として幅広く議論されている。近代以前、人々のアイデンティティは神との対話や地縁的共同体、伝統に属することで形成されていたものの、後期近代社会においてそれらは大きく揺るぎ始めた。そして近代社会は、資本主義とそれに基づく個人消費社会があらゆる営為の支柱となっており、今や個人でモノを所有・消費するという私有の経験がアイデンティフィケーションに強く結びついている。三浦 (2012) は人々が自分らしさを求める背景に、消費社会そのものと個人主義の浸透があり、私有経験こそが自己実現を求める欲望の土台となっていると説明する。モノ・サービスがなければ自分らしさの根拠など存在せず、まず自分らしさがあってモノ・サービスを選ぶのではなく、モノ・サービスを選ぶことで自分らしさが形成されるように感じるという。そして観光も、地域資源を商品化し、非日常的な楽しみという欲求をモノやサービスで充足するといった点で消費行動の一つと言え、自分らしさを規定する。本項では、観光を含む消費の中心傾向の推移のうちに、アイデンティティ再建に彷徨う人々の姿を見出す。

消費社会学において、近代資本主義の発展以降、物質的消費→記号消費→脱物質的消費と消費の中心的傾向が推移してきたと言われている (間々田 2011; 三浦 2012; 水原 2018)。「物質的消費」とは機能的価値を重視する消費で、高度経済成長期における大量生産・大量消費社会において形成された。何らかの機能

的に有用な消費財を通じて生活を便利で快適なものにしようとし、消費において量的な多さ、豊富さを肯定的に評価し追及しようとする点が特徴である。この時期、戦前の地縁共同体と軍隊という共同体が企業という「生産共同体」と、その従業員と家族の「消費共同体」に再編され、二つの共同体が相互に補完し合いながら、経済発展という大きな物語を共有し、推進していった(三浦 2012)。人々はその共同体に組み込まれることで自己アイデンティティを確認し、維持していた。同時期、観光の「生産」活動においても、先述したようにジャンボジェット機の就航をはじめとした交通インフラの整備が進められて大量輸送・高速化の時代に入り、自ずと交通網の整備された土地に同時に大人数で効率よく訪れられる「パッケージツアー」が主流となった。この大衆性と移動や宿泊の効率性、機能面を重視する低価格志向の観光は物質的消費の機能的価値の重視に該当する。その後に出てくる「記号消費」とは文化的イメージや物語性を重視する消費を指す。大量生産により都市的な生活様式が浸透し、機能的に有用な消費財がもはや飽和した。その時、消費とはモノの機能性の使用や所有ではなく、コミュニケーションと交換のシステムとして絶えず発せられ受け取られ再生される記号のコードとして、つまり言語活動として定義される(Baudrillard 1970=2015)。大量生産・大量消費を支える企業と家族という共同体、そして発展を信じて疑わない「大きな物語」を徐々に見失った人々は、消費によって他者や社会集団との関係に配慮しつつ、消費行為によって優位性や帰属意識、差異を示そうとした。服飾ブランドによる差異化・同調(流行)消費が典型的な例であり、非合理性、装飾性を特徴とする。観光においてはその目的や移動手段のイメージや物語性が重視され、大量にこの時期開発されたリゾート地では「楽園」のイメージが、そしてディズニーリゾートのような虚構を強く押し出した場所では「物語性」が消費された。最後に「脱物質的消費」とは、消費財やサービスの機能的価値ではなく、自己実現や社会(関係)の安寧、生態系の調和などの社会的・精神的価値を志向するものを指す。大量消費社会が実現され、消費行為を通じた資源枯渇や環境破壊などの生態系への悪影響、貿易の拡大による格差の拡大、ひいては都市化に伴う汚染や騒音の地域社会における問題など「大きな物語」の矛盾があらゆる部分で顕になると、従来の消費における自然や社会に対する負の影響を回避した消費行為が生まれた⁶⁾。また、「記号消費」に引き続き、自身のアイデンティフィケーションにさまよう人々は、記号消費によってもたらされるものが流行による一過性の幻であることを悟り、脱物質的消費では、自己啓発や資格取得などの学習や、ヨ

ガやフィットネスなど長期的な研鑽をとまなうプロセスによって持続的な自己改造、自己実現を図ろうとする。このように共同体や標榜されていた固定的価値観が解体されていくにつれて、単なるモノの消費からモノを手段とした本格的な人間サービスへの消費へと志向が変化した。その本格的な人間サービスとは、高度経済成長の際に犠牲にしたものや、見失ったもの（精神的価値）を取り戻そうという動きと、自身の同定（他者との差別化）である。Giddens（1991=2005）によると、自己アイデンティティは所与の個人活動システムの継続の結果ではなく、個々の再帰的な活動の中で日常的に創造され、維持されるものであり、そして壊れやすい。個人的経験の統一性や連続性は、固定的なアイデンティフィケーションによって確保されるものではなく、むしろ、いつも現在という時点においてアイデンティティを再定義しなければならないのだ。そして、従来のように与えられた宗教・地縁共同体・伝統に寄りかかることができなくなったわれわれは、心身との関係性、個人と社会との関係性の中で、自らが再帰的にかかわって自己を定義していくほかなくなった。

IV 集合的記憶の再構成

1 連帯・歪曲に用いられる遺構・モニュメント

自己を認識し定義するためには、しばしば自分で「所属」を線引きし、その「所属」の属性にアイデンティティを重ね合わせることが用いられる。国籍、年齢、性別、居住地などはもちろんだが、その「所属」というのは必ずしも今日にする人々、そして現在を生きる人々とは限らない。情報社会においてはインターネット上のコミュニティかもしれないし、「記憶」を共有することによる「国民意識」かもしれない。Halbwachs（1950=1999）によると、客観的な過去とはシンボルでしかなく、社会的に与えられた準拠枠を支えとすること、つまり社会的枠組みによって条件づけられた「想起」によって間主観的に確証され、伝達可能なものになる。そしてその「想起」される記憶は個人的で心的な事象ではなく、集合的であるため、われわれは集団によって共有される記憶でなければ思い出すことはできない。つまり物事を記憶する際、それ自体と本質を記憶できるわけではなく、その用途や取り巻く人々の関係性の中でその事物を記憶しているのである。例えばわれわれは椅子について想起する時、その用途や使う人の姿などの関係性の中でその姿形と存在を思い出す。この「集合的記憶」は、マスメディアの情報・体

験者からの伝聞・記念式典・資料館・歴史的建造物・写真や映像・歴史教育などによって、現在の基盤・集団の共通認識に基づき、絶えず現在における再構成を繰り返している。そして、集合的記憶は、その担い手である集団に、すべての時代を貫いて自己を再認することができるような過去のイメージを提示する。また、Assmann (2010=2019) も集合的記憶は想起の空間——記念(慰霊碑)や博物館を介し、忘却に抗して過去と現在の連続性を打ち立て、集団の同一性を維持する効果があると付け加える。私的な記憶であっても、言語化され、社会的に抽出されることによって集合的記憶となって集団に受け継がれ、再固定される。そして共同性を維持し、個人の輪郭と行為に意味を与えるのである。

集合的記憶によって共同性を維持するという構造が、「国民意識」という強いアイデンティティを生み出す上で利用されてきたことは、様々な事例研究によって明らかになっている(川口編 2009; 水野 2020)。例えば第一次世界大戦の敗戦で帝国が解体し、第二次世界大戦ではナチドイツに併合されるという歴史を歩んだオーストリアは、建国当時から国民問題を内包する存在として誕生した。そんな「擬制の国民国家」という歴史的矛盾をはらんだオーストリアでは、「国民」という意識の形成が歴史的に困難だった。そこで行われたのが、戦争の「犠牲者」という共通の意識を、戦後補償から戦没者(英雄)記念碑をはじめとする戦争の痕跡を通して築き上げていくことだった。「祖国のために」という文言を通して、記念碑は第一次世界大戦、第二次世界大戦の個性を問わず、「両大戦の犠牲者」として括り、戦没者は皆今ある「オーストリア国民」国家のために自らを犠牲にした勇敢な愛国主義者であったかのような集合的記憶を紡いだ。そして「彼らは我々のために犠牲となった」と遠い戦没者に対し新たな意味を付与し、「我々もより良い世界の建築のために尽力せねばならない」と赴く国民に感じさせる。このように戦没記念碑——想起の空間は、「われわれ」の犠牲者を想起させる重要な参照点、すなわち自分たち自身を「戦争犠牲者」として同定するための「記憶の場所」の機能を追加した。そして遺族や家族が統合される心理的支えになってきたのである(水野 2020)。

2 ダークツーリズムにおける共同性の維持

自身の民族やエスニック集団にまつわる「人類の悲しみ」の場所に限られるが、ダークツーリズムにおいてもこの「国民」ひいては「民族」の同一性を確認し、維持する効果が働くのではないか。以下の感想も旅行レビューサイト Trip

Advisor より引用している。

当時の捕虜の方々の写真と、思いだして描かれた暮らしぶりの絵が展示してあります。過酷な強制労働であったことがわかります。二度とこのようなことが起きないように、日本人の代表のつもりで深く頭をさげてきました。今の日本人をせめることのない、静かな展示だと思いました。(泰緬鉄道博物館・2016年2月訪問・tripadvisor.jp)

やはり日本人として、一度は訪問しておきたい場所。流石に国家主席が毎年訪れる場所、博物館はとても整然としており、……(中略)国が国策としてこの博物館に力を入れている事は一目瞭然で、地元の小中学生など、社会科学見学なのか、参観者も多かったです。一度は行ってみるべきです。(南京大虐殺記念館・2018年4月訪問・tripadvisor.jp)

日本人として一度は訪れたい神社だと思います。戦争の傷跡と、国家のために尊い命を捧げられた人々の御霊を尊ぶ気持ちは後世にも引き継ぐ必要があると思いました。(靖国神社・2020年3月訪問・tripadvisor.jp)

上に示した三つの事例は、すべて日本人が、過去の日本人が感じた死や苦しみ、もしくはもたらした苦しみに結びつく場所を訪れた際の感想である。まずこれら全てに共通する点は、主語に一人称だけでなく、「日本人」という三人称が用いられていることだ。勿論レビューサイトの中にはこのような個人的な感想だけではなく、展示のレポートを淡々と記すものもあったが、この「かつての同胞が感じた・行った」という感覚は訪問中、誰しも感じるものではないだろうか⁷⁾。また、泰緬鉄道博物館の感想で抱かれている印象(謝罪の意思)は、戦後日本において、メディアや教育場面が伝統的に示してきた、日本人が日本人自身を侵略者・悪と捉え、特定の歴史観を批判・否定して歴史の負の側面を強調する自虐史観(薬師寺 2019)と一致している。このことから、Sontag (2003)も「私たちが既に知っていることをより確証するだけなのではないのか」と疑念を呈するように、観光者は集合的記憶というすでに抱いているイメージを持って訪れ、無意識的にもその集合的記憶の再構成を担っていることが考えられるのではないか。ダークツーリズムにおいて、演劇や小説など他の視点獲得装置と異なる点は、「かつてあ

た」という過去の实在性と物質的空間というリアリティだ。この画面やガラスケースには取りまきらないような「説得力」「迫力」が想起の空間としてトリガーとなり、メディアや観光産業、教育によって作られたイメージ、歴史認識という集約的な思考の流れの中に、「日本人」という連帯感の中に自分を置き直すという、アイデンティティ再建の一つの方策が形づくられているのではないだろうか。

前節で示したように、共同体(共同性)を動かしているのは生きている者の日々の行為であるとしても、その背後で共同性を支えているのは死者の記憶とも言える。「苦しみの物語」が強烈なメッセージとして人々に展示され、われわれは自己の輪郭を確認し、しばしば集約的記憶に身を置き直す。萩野(2002)によると、作品(モノもしくは道具・装置)には「展示的価値」と「礼拝的価値」が存在し、礼拝や慰霊などの文脈で初めて価値を帯びるとする「礼拝的価値」は教会芸術などが美術館に移動するにつれて失われてきた。しかし現在、近代において「暴力を封じ込めようとする」展示施設においては、「礼拝的価値」が蘇生しているという。ポーランドのワルシャワ蜂起博物館やフランスのショアー・メモリアルには、博物館内にチャペルが設けられるなど、歴史的な記録の収集・保存のみならず慰霊を兼ねる博物館となり、観光者にとって「人類の悲しみや苦しみ」を学ぶだけでなく、悼む場所となってきた。「悼む」「弔う」という行動は古来、共同体の結束を確かめ強固にするものとして存在した。このように「人類の悲しみ」を伝える場所において、「礼拝的価値」、「共に悼むという作業」がもたらされることで、国や民族といった一定の居住地やルーツに基づくものを越えた、地球全体としての共同性を確立する可能性を見出すことには見出せるのかもしれないが、現実はずすでにある共同体の再強化・維持にとどまっていると筆者は考えている。一般的にダークツーリズムの対象とされる場所の中で、最も人を引き寄せる場所といっても過言ではないポーランドのアウシュビッツ・ビルケナウ強制収容所(2019年は過去最高の230万人が訪れた)でさえも、訪問する人間の約半数は「身内」が犠牲になったポーランド人である(AFP通信 2020)。また、Halbwachs(1950=1999)が明らかにしたように、われわれは集団で記憶された思い出しか思い出すことはできず、その集約的記憶は体験者の想起により意味づけられるため、正当化され、歪曲されうる。残されて生きる者は現時点での自身の生の肯定を行わなければならない、その体験者の自己への、ひいては参与した戦争行為への正当化をまったく看過してしまうこともある。このような点から、「人類の悲しみの記憶をめぐる場所」は民族同士、歴史認識の違いにより軋轢が生まれやすい。ダー

クトゥリズム研究において、このイデオロギー性を取り上げられることはあれど、ツーリストの共同性を維持する「礼拝的価値」は見逃されがちである。

3 「悲しみ」の再専有

これまで、ダーククトゥリズムが他者化を担う装置となり、自己アイデンティティの再建や共同性の維持に用いられていくことを述べてきた。それでは、ダーククトゥリズムはどのような複雑性・多義性を縮減して、社会にどんな「意味」を供給するのだろうか。それは、「人類の悲しみ」を形取ってしまうことに他ならないのではないかと考える。最後に Giddens の考え方をを用いて、「悲しみ」が「再専有」されうることにおける危険性について述べたい。Giddens によると、アイデンティティは「死」などと並ぶ「実存的な問題」であり、無意識もしくは実践的意識のレベルで答えを持たなければ「存在論的安心」の状態に至ることができない。「存在論的安心」とは自己および自然、社会、知覚環境にないものも含めた事象が、秩序立って現前し、継続するという感覚のことであり、基本的に幼児期に、親をはじめとする周囲の人々の基本的信頼の中で獲得する。そして、「象徴的通標」といういわばユビキタス性と、「専門家システム」という高度に分化した社会が合わさった、安定的で信頼のできる「抽象的システム」の「ルーティーン」的な営みによって「存在論的安心」は維持されている (Giddens 1991=2005)。つまり、いつも安定して同じような生活——電気、水道、鉄道など、仕組みは知らないが「常に専門家によって動かされている」という生活への信頼が、人々を「実存在的问题」に直面させないのだ。そして同時に病気や狂気、犯罪、死、セクシュアリティといった「ルーティーン」を乱しうる存在は制度的に抑圧され、常に回避されてきた（「経験の隔離」）。しかし、突発的な死別や災害、暴力といった「ルーティーン」的に対応できないような危機的状況に陥った際、抑圧されたものは回帰し、個人は否応なく「存在論的安心」がない状態、つまり「存在論的不安」と向き合うことになる（澤井 2016）。こういった困難に対し、Giddens は「生活政治（ライフ・ポリティクス）」という道徳的・実践的問題を中心に、私たちは「いかに生きるべきか」という問題に対して話し合い、様々なライフスタイルが提案され、採用されていくプロセス、また、それらのうち一定の合意を得たものを制度に反映させていくプロセスの採用を提示する。つまり「生活政治」は、「経験の隔離」によって制度的に抑圧されてきた領域を「再専有」し、実存的あるいは道徳的な次元に立ち返って自らの生き方を再考し、それを通じて自らのあり方、

またさらには社会のあり方を変えていこうとする政治的な営みである（澤井2016）。まさにダークツーリズムとは制度的に抑圧されてきた「死」「苦しみや痛み」を「再専有」し、実存的あるいは道徳的な次元に立ち返って自らの生き方を考え直し、それを通じて、自らのあり方、ひいては社会のあり方を変えていこうとする「生活政治」の一つの手立てとなると言えるだろう。しかし、「再専有」とは人類にとって都合のよいあり方で対処することにはほかならないのではないだろうか。抽象化された「悲しみ」「痛み」を手段として、自己アイデンティティをはじめとする「実存的問題」に向き合っていることについて本稿では述べてきた。そのことによって、個別具体的な悲しみ、そして現在の「悲しみ」や「痛み」への社会的な想像力が失われていくことも考えられるのではないだろうか。言わば死とは数ある生命のひとつの途絶という点で個人的なものだが、ここで表象されるのは「社会的な死」である。しかし「社会的な死」とは個人個人の死が一つの死因に安易に還元されることに繋がらうる。

ダークツーリズムの持つ「観光」という強い力学は、「観光資源」と「そうでないもの」を分別するが、それは人命の喪失に悲しむべきものと、それに値しないもの、どのような人間が哀悼されるべきで、どんな人間なら悲しみの対象になってはならないのかという排除の力学をも生んでしまう可能性を持つ。ある種の悲しみが国家を挙げて承認され増幅される一方で、他の個別な喪失は考えられることも悲しまれることもない。そしてその排除の力学は「生きるに値する生」をも作りかねない。

また、展示とは一般的に客観的であると捉えられがちだが、言葉での伝達と違い、そもそもそれが何かを隠すことを包含する語り／騙りであると思われていないことが多く、その分だけ受け手の側は警戒心を持たず、無防備な状態で自らを語りに晒す（川口編 2009）。その受動性の中で、「人類の悲しみ」を抽象的に「理解した」と考え手段的に扱うことは、複層的に絡み合う社会の問題を単純化して伝えてしまう危険性ははらむ。青少年をアウシュビッツ・ビルケナウ強制収容所に教育目的で連れていくことは、青少年が潜在的なナチスであることを想定しており、積極的に価値を強要するのではないものの、反アウシュビッツという形での価値の訴えであり、「二度と起こさせない」ための予防的教育とも言える（竹沢編 2015）。それは「悪」を既存の物差しに当てはめ、今後起こりうるであろう新たな形での「悪」や「苦痛」を見過ごすリスクを生じさせるのではないだろうか。つまり安易にダークツーリズムを称揚すること——生活政治として「再専有」

を行うことは、権力とわれわれ、そして社会とわれわれの関係をばやかし、「悲しみ」や「悪」を一元的に形作るという危うさを抱えている。

V おわりに

第Ⅲ章第1節にて、オーストリアの例を踏まえながら記述したように、「社会的な死」を「今の平和の礎」とみなす人は少なくない。近代と呼ばれる時代を振り返るに、抽象的システムが発展していく一方で、戦争や暴力、不平等は常に時代と共に存在してきた。再帰的に社会のあり方を見直し修正していくことはあれど——観光などの消費行動によって抑圧への回帰を図れど、「経験の隔離」は続き、いまだに戦争や暴力、不平等は無くならない。この無くなっていないという現実に対して、われわれは従来の沈黙、そして「悲しみ」への想像力に対して反省しなければならない。ダークツーリズムを通してわれわれは、安全に残虐な行為の現場に居合わせたような気分になることができる。決して戦場や暴力の現場には行かないし現在については沈黙している。この矛盾的態度に対して、「人類の悲しみの記憶」を自己アイデンティティ再建のために手段的に用いていること、そして観光という意味システムの特性上、結局のところ「繰り返さない」という反省しか生まれず「悪」や「悲しみ」を過去の形でしか捉えられていない可能性がある、と主張することで応答してきたつもりだ。

個人的な体験にはなるが、「人類の悲しみや苦痛」を忘れまいと展示する博物館において、残虐な展示の前は大変な人だかりができていたが、終盤の相互理解への道や回復に向けた展示へは一瞥して通り過ぎる人が多く、自分も含め観光者のなかで今後われわれはいかにあるべきかという未来へ志向する人々は少ないのではないかと感じたことがある。また、残虐な事件が行われた場所や震災遺構を前に記念写真を撮る観光客のことも度々目にし、われわれは一体「人類の悲しみの記憶」を通して何を経験し学んでいるのか、と考えたことが本稿を書くにあたっての発端でもあった。ダークツーリズム、そして負の遺産を展示することは、より良い未来へ向けた保存と伝達という点で今後も欠かせない存在であることは間違いない。そして課題として挙げられるイデオロギーや商業主義と結びつきやすいという点は、政治的・構造的困難があり抜本的な改革を行うことはなかなか困難とも言えるだろう。そこで、「あり方」を考え直す余地があるのは観光者なのではないかと考える。Sontag (2003) が「感情を鈍化させるのは受動性」だと

提起するように、観光者が一方的な語り／騙りや、メディアによって醸成されてきたおきまりのイメージや言語にとらわれ、考えるのをやめないこと、そして「過去の悲しみ」として脳内に教科書的に保存するのではなく、今起こっていることへの連関と可能性について想像力を働かせることが必要になっていると思われる。戦場から離れ、リアリティを希求しながらも戦場には出向かないわれわれは、せめて人間とはいかなるものか、現実の私たちはいかなるものか、という問いに対して常に想像力を働かせることで、より良い社会を目指していく責務があるのではないだろうか。

- 1) 日本国内でも負の遺産（負の世界遺産）といった表現によってしばしば議論されてきた（植村 2009；親泊 2012）。しかし、特定の遺構や記憶に対していかに保存するかという実践的な問いが多く、「負の遺産をめぐる観光」という大きな枠組みで問題意識が捉えられるのは、欧米での研究が始まってからである。
- 2) 避難指示が平成29年3月31日に解除され、令和2年秋より保存工事が始まっている。
- 3) 移民によって構成されるコミュニティのこと。元来祖国を追われたユダヤ人の苦難を象徴的に指す。
- 4) 痛みとは、神経系が感知する痛覚を想像することが多いと思われるが、本来肉体・精神・文化が交差する地点で発生する苦痛であり、肉体的なものに限らない。また、高度なコミュニケーション性を持つ人間社会においては、「痛み」は「どう感じたか」よりも「どう伝えるか」が主な関心事であった。そのため社会のあり方や当人の考え方が色濃く反映される情念の一つであり、もっぱらテーマとしている「苦しみ」とほぼ同義に扱いながら「痛み」の議論を展開している。（Wittgenstein（1953=1976）の考え方を援用していることが分かりやすいように「痛み」に言い換えている。）
- 5) Wittgenstein（1953=1976）は、古典的な言語観である「言語に先立って個人の内的感覚や客観的な事実が存在し、言語や振る舞いはそれを写しとる道具」という考え方を転換し、コミュニケーションによって私的な感覚や経験を生成するという「言語ゲーム」論を唱えた。
- 6) このような消費行為については、環境問題に配慮する Green Consumer や南北問題や動物愛護への配慮を含んだ Ethical Consumption などの形で、広く論じられてきた。これらは、主にヨーロッパにおいて社会運動のスローガンとして広がりを見せているし、全世界的に SDGs（Sustainable Development Goals）、CSV（Creating Shared Value）、ESG 経営（Environmental Social Governance）といったバズワードから見られるように、社会的・精神的価値を志向し持続可能な社会と経済発展の実現を目指す動きは一大トレンドとなっている。
- 7) 年齢や職業などの属性については、匿名の口コミサイトでは把握することがで

きなかった。本稿の限界であり、今後の課題としたい。

参考文献

- AFP 通信、2020.1.8.「アウシュビッツ訪問者数、2019年は過去最高の230万人」、
(<https://www.afpbb.com/articles/-/3262604>, 2020.12.12)。
- Assmann, Aleid, 2010, *Erinnerungsräume: Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*, Deutsch (=2019、安川晴基訳、『想起の文化：忘却から対話へ』、岩波書店)。
- 東浩紀、2013、『福島第一原発観光地計画 思想地図β Vol. 4-2』、ゲンロン。
- Baudrillard, Jean, 1970, *La Société de consommation* (=2015、今村仁司・塚原史訳『消費社会の神話と構造 新装版』紀伊國屋書店)。
- Beck Ulrich, 1986, *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Suhrkamp, Frankfurt a. M (=1998、東廉訳、伊藤美登里訳、『危険社会—新しい近代への道』、法政大学出版局)。
- Bossen Laurel, Gates Hill, 2017, *Bound Feet, Young Hands: Tracking the Demise of Footbinding in Village China*, Stanford University Press.
- 船橋一男、2009、「道徳教育の「強化」と「空洞化」のなかで」、『教育』764、pp. 63-70.
- Giddens, Anthony, 1991, *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*, Polity Press (=2005、秋吉美都・安藤太郎・筒井淳也訳『モダニティと自己アイデンティティ—後期近代における自己と社会』ハーベスト社)。
- Halbwachs, Maurice, 1950, *La mémoire collective*, Paris: Albin Michel (=1999、古関藤一郎訳、『集合的記憶』行路社)。
- Hewison, Robert, 1987, *The Heritage Industry: Britain in a Climate of Decline*, Methuen.
- 市野澤潤平、2016、「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—」、『立命館大学人文科学研究紀要』110：23-60.
- 井出明、2013、「サークツーリズム入門 #1 ダークツーリズムとは何か」、『ゲンロンエトセトラ』7.
- 2014、「ダークツーリズム」、『観光ガイドブック—新しい知的領野への旅立ち』、ナカニシヤ出版.
- 2018、『ダークツーリズムの拡張—近代の再構築』、美術出版社.
- 石森秀三、山村高淑、2009、「情報社会における観光革命：文明史的に見た観光のグローバルトレンド」『JICIC 情報94号』、日本建設情報総合センター (<http://hdl.handle.net/2115/39125>, 2020.12.5).
- 植村貴裕、2009、「「負の遺産」と観光」、『立正大学文学部論叢』128：53-73.
- Urry, J., and J. Larsen, 1990, *The tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies* (=1995、加太宏邦訳『観光のまなざし—現代社会におけるレジャーと旅行』法政大学出版局)。

- Wittgenstein Ludwig, 1922, *Logisch-philosophische Abhandlung* (=2003、野矢茂樹、『論理哲学論考』、岩波文庫).
- 1953, *Philosophische Untersuchungen*, Suhrkamp (=1976、藤本隆志、『ウィトゲンシュタイン全集 8 哲学探究』大修館書店).
- 遠藤英樹、2016、「ダークツーリズム試論—「ダークネス」へのまなざし—」、『立命館大学人文科学研究所紀要』110：3-21.
- 2017、『ツーリズム・モビリティーズ—観光と移動の社会理論』、ミネルヴァ書房.
- 2018、「パフォーマンスなダークツーリズムの可能性：「パフォーマンスティブティ」概念に関する批判的な検討を通じて（生田真人教授退職記念論集）」、『立命館文学』547-532.
- 2019、「他者に寄り添い共生するゲームとしての「ダークツーリズム」—「ダークツーリズム」から「ポリフォニック・ツーリズム」へ—」、『立命館大学人文科学研究所紀要』121：5-32.
- 大澤真幸、2015、『社会システムの生成』、弘文堂.
- 大森信治郎、2012、「「復興ツーリズム」或いは「祈る旅」の提言」、『観光研究 24 (1)』、28-31.
- O'Neill, S, 2002, “*Soham pleads with trippers to stay away*”, The telegraph.
- 荻野昌弘、2002、『文化遺産の社会学—ルーヴル美術館から原爆ドームまで』新曜社.
- 親泊素子、2012、「Dark Tourism 試論 負の遺産は観光資源になり得るか?」、『江戸川大学紀要』22：139-148.
- Jamal, T & Leo, L., “Exploring the conceptual and analytical framing of dark tourism: From darkness to internationality”, Sharples, R. and Stone, P. R. (eds.) *Tourist experience: Contemporary perspectives*, pp. 29-42, Routledge, 2011.
- 川口幸也編、2009、『展示の政治学』水声社.
- 国土交通省、2020、「観光白書 令和2年版」(<https://www.mlit.go.jp/statistics/content/001348581.pdf>, 2020.11.22).
- 澤井敦、2005、『死と死別の社会学 社会理論からの接近』、青弓社.
- 2016、「「存在論的不安」再考：アンソニー：ギデンズの「不安の社会学」をめぐって」、『法学研究』89 (2)：137-162.
- Sharples, R and Stone, Phillip Redd, 2009, *The Darker Side of travel-The Theory and Practice of Dark Tourism*, Channel View Publications.
- Sontag, Susan, 2003, *Regarding the Pain of Others*, Hamish Hamilton Ltd (=2003、北条文緒、『他者の苦痛へのまなざし』みすず書房).
- 須藤廣、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』110：85-109.
- 2017、「現代観光の潮流の中にダークツーリズムを位置付ける」、『立命館大学人文科学研究所紀要』111：5-35.
- 竹沢尚一郎編、2015、『ミュージアムと負の記憶—戦争・公害・疾病・災害：人類の

負の記憶をどう展示するか』東信堂.

Tunbridge, John and Ashworth, Gregory, 1996, *Dissonant Heritage: The Management of the Past as a Resource in Conflict*, Belhaven Press.

Lidchi, Henrietta, 1997, "The Poetics of Exhibiting Other Cultures," *Stuart Hall ed., Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, Sage.

Lyotard, Jean-François, 1989, *La Condition postmoderne. Rapport sur le savoir*, éditions de Minuit (=2009、小林康夫訳『ポストモダンの条件—知・社会・言語ゲーム』、水声社).

MacCannel, Dean, 1999, *The Tourist: A New Theory of the Leisure Class*, Los Angeles University of California Press (=2012、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、『ザツーリスト 高度近代社会の構造分析』学文社).

間々田孝夫、2011、「『第三の消費文化』の概念とその定義」、『応用社会学研究』53：21-33. 1.

———2016、『21世紀の消費—無謀、絶望、そして希望』ミネルヴァ書房.

Melucci, A., 1989 (=山之内靖・貴堂嘉之・宮崎かすみ訳、『現代社会に生きる遊牧民』、1997、岩波書店).

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.

見田宗介、2018、『現代社会はどこに向かうか—高原の見晴らしを切り開くこと』岩波書店.

水原俊博、2018、「消費社会学における観光の類型化—脱物質的観光の可能性と限界」、『立教大学観光学部紀要』20：67-74.

水野博子、2020、『戦後オーストリアにおける犠牲者ナショナリズム：戦争とナチズムの記憶をめぐる』ミネルヴァ書房.

Morrison Toni, 森本あんり、荒このみ、2019、『「他者」の起源—ノーベル賞作家のハーバード連続講演録』、集英社.

Niklas, Luhmann, 1968, *Vertrauen: Ein Mechanismus der Reduktion sozialer Komplexität*, Stuttgart: Enke (=1990、大庭健・正村俊之訳、『信頼—社会的な複雑性の縮減メカニズム』勁草書房).

薬師寺浩之、2019、「第二次世界大戦の戦跡における日本人観光者のダークツーリズム経験—タイ・カンチャナブリの事例—」、『立命館大学人文科学研究紀要』121：129-163.

矢口祐人、2011、『憧れのハワイ—日本人のハワイ観』、中央公論新社.

山下晋司、2013、「復興ツーリズム論—3.11以降の新しい観光」、『季刊家計経済研究』99：15-23.

