

## 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——

“Dark Tourism” as Games to live together with Others:  
From “Dark Tourism” to “Polyphonic Tourism”

遠藤 英樹\*

### 要 約

「ダークツーリズム」とは、戦争や災害の記憶・歴史を後世に伝え、人類の“悲しみ”や“苦しみ”を理解しようとする観光であるとされてきた。しかしながら、そのことは果たして可能なのだろうか。何をもって「ダークネス」とし、それをいかに語り継ぐのか、これらは、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。したがって「ダークネス」の「記憶」やその「歴史の継承」はモノローグ的なものではなく、非常に矛盾を孕んだダイアローグ的なものである。また「ダークツーリズム」はつねに商品化の危険にも晒されている。哲学者ルードヴィヒ・ヴィトゲンシュタインも述べるように、“悲しみ”“苦しみ”といった他者の「心」にアクセスすることなど、そもそも不可能なのであり、私たちにできるのは、コミュニケーションなパフォーマンスを通じて形成される「他者に寄り添い共生するゲーム」という舞台において“死”や“苦しみ”の上演を経験することでしかない。だが、そこにこそ「ダークツーリズム」の可能性を見出しうるのである。いま観光研究者は「ダーク

---

\* 立命館大学文学部教授

ツーリズム」という枠組みを昇華させ、これを終わらせつつ、「ポリフォニック・ツーリズム」という枠組みをより真摯に模索すべきなのだ。本稿は、以上の議論によって「ダークツーリズム」をラディカル（徹底的）に批判することを通じ、「ダークツーリズム」をラディカル（徹底的）に擁護することを目指そうとする。

### Abstract

Dark tourism is said to be the tourism through which we aim to hand down the histories of human and natural disaster such as war, terrorism, earthquakes or floods to posterity, and understand other's sufferings and griefs. But what is darkness? Why, by whom, and how is the darkness passed down? All of these are constructed socially in dialogue with others. In addition, as Ludwig Wittgenstein says, we never be able to access to other's heart and mind, and never to be able to understand other's sufferings and griefs. We can just experience the stage of other's sufferings and griefs in "games to live together with others" which communicative performance makes. However, that is why dark tourism has a potential. We should sublimate dark tourism to polyphonic tourism sincerely from this point of view. The purpose of this paper is to respect dark tourism radically by criticizing dark tourism radically.

**キーワード：**ダークツーリズム、ドラマトゥルギー、言語ゲーム、ポリフォニック・ツーリズム、他者

**Key words：**Dark Tourism, Dramaturgy, Language-game, Polyphonic Tourism, others

## 1. はじめに

「ダークツーリズム」とは何か。

これについては、研究者間でもまだ一致した定義があるとは言えないものの、少なくとも「死や苦しみと結びついた場所を旅する行為」とする点では定義を共有しているのではないか (Sharpley & Stone, 2009)。すなわち、「戦争や災害の跡などの、人類の悲しみの記憶をめぐる旅」として、戦争や災害の記憶・歴史を後世に伝え、人類の“悲しみ”や“苦しみ”を理解しようとする観光であるとされてきたのである (井出, 2004, p.216)。

しかしながら、戦争や災害の記憶・歴史を後世に伝え、他者の“死”や“苦しみ”を理解することは、そもそも可能なのか。

以下では、「ダークツーリズム」がどのように分類しうるのかを確認した後、「ダークネス」が社会的に構築されることについて議論する。何をもって「ダークネス」とし、それをいかに語り継ぐのか、こうしたことが行政、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ことを明らかにすることで、「ダークネス」の「記憶」やその「歴史の継承」が非常に矛盾を孕んでおり多様なものであることを示す。

次に、「ダークツーリズム」がつねに商品化の危険に晒されていることにも言及しつつ、他者の「心」にアクセスすることなどそもそも不可能であると指摘する。そのうえで私たちにできるのは、コミュニケーションパフォーマンスを通じて形成される「他者に寄り添い共生するゲーム」という舞台において“死”や“苦しみ”の上演を経験することでしかないと主張する。だが、それこそが「ダークツーリズム」の可能性なのであり、それゆえに「ダークツーリズム」という枠組みを昇華させつつ、これを終わらせ、今後「ポリフォニック・ツーリズム」という枠組みをより真摯に模索する必要性があると結論づける。以上の議論を展開しつつ「ダークツーリズム」をラ

ディカル（徹底的）に批判することを通じ、「ダークツーリズム」をラディカル（徹底的）に擁護するのが、本稿の最終的な目的である。

## 2. 「ダークツーリズム」の分類

### 2-1 訪問される場所による分類

まず以下では、「ダークツーリズム」がどのように分類しうるのかを確認しておきたい。「ダークツーリズム」は訪問される場所によって3つに分類できる。

#### ①人為的にもたらされた“死”や“苦しみ”と結びついた場所へのツアー

「ダークツーリズム」には、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る“死や苦しみ”と結びついた場所を訪問する行為がある。原爆ドームを訪問するツアーも、これに含まれるであろうし、ポーランド南部に位置する「アウシュヴィッツ＝ビルケナウ強制収容所」へ



図1 広島県・原爆ドーム

資料出典：筆者撮影（2019.08.19）

のツアーも、これに分類されるであろう。「アウシュヴィッツ＝ビルケナウ強制収容所」は、第二次世界大戦中にナチス・ドイツによって推進された人種差別的な抑圧政策のもと、数多くのユダヤ人、政治犯、精神障がい者、身体障がい者、ホモセクシャルたちが収容され虐殺された場所で、原爆ドームと同じく「負の世界遺産」として1979年にユネスコ文化遺産に登録されている。

②自然によってもたらされた“死”や“苦しみ”と結びついた場所へのツアー  
「ダークツーリズム」にあっては、自然災害によってもたらされる“死や苦しみ”と結びついた場所へのツアーも、忘れてはならない。井出は自然災害を、地震災害、津波災害、火山災害、台風の4つに整理している（井出, 2013, p.51）。「地震災害」の例としては、阪神・淡路大震災を挙げることができるのではないかと。1995年1月17日午前5時46分、突如、大地は上下に大きく揺れ、多くの家屋や建造物が崩れ落ち、火災があちこちに発生した。その結果、多くの人命が失われ、甚大な被害を生じさせた。この震災をうけて「人と防災未来センター」が、阪神・淡路大震災の記憶を風化させることなく後世に伝え、防災・減災の世界的拠点となることを目的に神戸市中央区に創設された。ここへの訪問は、自然によってもたらされた“死や苦しみ”と結びついた場所へのツアーになるだろう。

③人為的なものと自然の複合的な組み合わせによってもたらされた“死”や“苦しみ”と結びついた場所へのツアー

自然災害は、発生した後の対応など人為的な要素によって、いっそう被害を拡大させることがある。これについては、東日本大震災の事例を挙げることができよう。

2011年3月11日午後2時46分、マグニチュード9.0という日本周辺観測史上最大の地震が発生した。この地震とそれに伴って発生した津波などに

よって、1万8千名をこえる死者・行方不明者をだした。同時に、津波におそわれた東京電力福島第一原子力発電所が全電源を喪失し原子炉を冷却できなくなり、炉心溶融（メルトダウン）が発生した。その結果、大量の放射性物質を漏洩させる事故を起こしたのである。その後、事故は収束にむかうことなく、原子力発電所近辺の福島県一部地域は「帰還困難区域」「居住制限区域」に設定され、避難生活の長期化を余儀なくされた。

このことをまのあたりにして東浩紀たちの研究グループは、『福島第一原発観光地化計画』という書物を出版した（東，2013）。そこでは「ダークツーリズム」を軸に、震災と事故の記憶を風化させることなく“死や苦しみ”に深く思いをはせる重要性がうたえられている。ここで計画されているツアーなどは、第3番目のものに位置づけられるものと言えよう。

## 2-2 濃淡による分類

以上のように分類される「ダークツーリズム」は、その濃淡によっても整理することが可能である（図2）。図をみると、「目的が教育志向か娯楽志向か」「保存を重視しているか商業性を重視しているか」「真正性を知覚できるか否か」「真正性がローカリティと結びついているか否か」「最近に起きたことか昔に起きたことか」「作弄的な意図が含まれているか否か」「観光のインフラストラクチャーとして整備されているか否か」によって、「非常にダーク」なツーリズムから「非常にライト」なツーリズムまで、様々な段階があることが分かる（Stone, 2006）。

ダークな色彩が強まるほど、観光地は、「死と苦しみ」を直接的に表現した場所となる。たとえば東日本大震災の被災地をめぐる旅は「非常にダーク」なツーリズムに位置づけられるだろう。逆に、かつて病院として用いられていた建物を娯楽用につくりかえたホラーハウスを訪れたり、「クリプト・ツーリズム」のように妖怪をテーマとして観光したりすることは、ダークツーリズムの中でも「非常にライト」なものに位置づけられる。こうした場所は

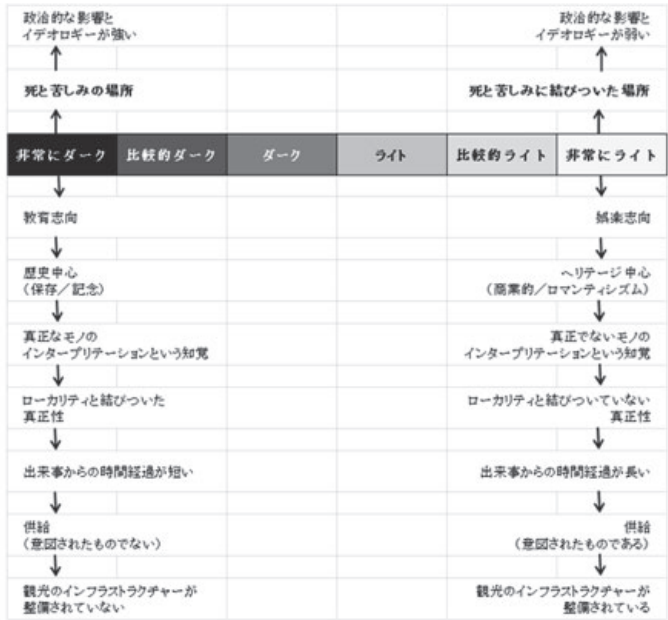


図2 「ダークツーリズム」のスペクトラム

資料出典：Sharpley and Stone (2009) p.21

「死と苦しみ」に無関係であるとは言えないが、あくまで娯楽の意図のもとで「死と苦しみ」を指し示しているのである。

3. 「ダークツーリズム」の社会的構築

3-1 “人間の歴史”というフィクションの実定化

観光研究において「ダークツーリズム」という概念をはじめに積極的に用いたのは、雑誌『インターナショナル・ジャーナル・オブ・ヘリテージ・スタディーズ』に掲載されたジョン・レノンとマルコム・フォーレーによる1996年の論稿においてである（Foley & Lennon, 1996a, 1996b）。レノンと

フォーレーはその後、『ダークツーリズム——死と災害のアトラクション』という本を執筆し、この言葉は新たな観光のあり方のひとつとして急速に注目を集めるようになった (Lennon & Foley, 2010)。

もちろん現象としてなら、「死や苦しみと結びついた場所を旅する行為」は、もっと以前から存在していたのかもしれない。たとえばアウシュヴィッツ＝ビルケナウ強制収容所へのツアーはかなり以前から行われていたし、原爆ドームへのツアーもかなり以前から修学旅行などに組み込まれていた。そのように考えるなら、「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と言える。では何をもって、「ダークツーリズム」が新しいとされているのだろうか。それは、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」という同一の概念でくくるという点にほかならない。

アウシュヴィッツ＝ビルケナウ強制収容所など戦争による苦しみに思いをはせるツアー、阪神・淡路大震災など自然災害による苦しみに思いをはせるツアー、さらには病院として用いられていた建物を娯楽用につくりかえたホラーハウスへのツアーなど、これらは場所もコンテキスト（文脈）も何もかも異なっているものである。そうであるにもかかわらず、それらの違いをこえ、すべてを“人間の歴史”における負の産物をめぐる旅であるとしていく。そのために必要だったのが、「ダークツーリズム」という概念装置ではないだろうか。場所もコンテキスト（文脈）も異なる多様な観光現象を、「ダークツーリズム」という同じ概念で表現していく。それによって初めて、われわれは、“人間”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のである。ミシェル・フーコーが議論したように普遍的な“人間”とはフィクショナルなものであるにもかかわらず、「ダークツーリズム」という概念を通して、そのフィクショナルな概念を観光の文脈で可視化し実定化し得たのである (Foucault, 1966=1974)。

それゆえ「現象としてのダークツーリズム」「概念としてのダークツーリ



ズム」という区別をふまえるならば、新しいのは「現象としてのダークツーリズム」ではなく、「概念としてのダークツーリズム」なのだと言える。「概念としてのダークツーリズム」を地域のなかへとインストールすることで、“死”や“苦しみ”でさえステレオタイプ化されていない視角からとらえかえし、新しい観光資源に変えていくことができるようになる。

### 3-2 観光されるべき「ダークネス」の構築

ただし“死”や“苦しみ”と結びついた場所があれば、その場所が自動的に「ダークツーリズム」の対象となるかという、そういうわけでもない。戦跡や災害の被災跡などが保存されていたとしても、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のである。このことについて、シンガポールのシロソ砦を事例に考えてみたい。

シロソ砦はシンガポール南部にあるセントーサ島に位置しており、1880年にイギリスにより建設された要塞である。日本軍がシンガポールを攻略したとき、イギリス軍がここにたてこもって迎え撃っている。日本軍占領時代には戦争捕虜の強制収容所として用いられ、現在は「シロソ砦の戦争記念館」として砲台なども復元されている。いまは、要塞の中を観光客がみることができるよう整備され、英語で現地ガイドのツアーも行われている。ほかにもさまざまな戦跡の展示があり、イギリス軍が日本軍に無条件降伏したときの様子を蝨人形で再現したコーナーもある。

シンガポールにとってシロソ砦は、第2次世界大戦の深い傷あとを残した場所である。しかし、多くの観光客がシロソ砦を「観光されるべきダークネス」として、そのまなざしを向けているかという点でもなく、調査時においても戦争当事国の国民だったはずのイギリス人や日本人も含め、ほんの少ししかシロソ砦をみにきてはいなかった。にもかかわらず、海外からの観光客のうちセントーサ島を訪れる人は、年間を通して非常に多いの

である。とすれば彼らはいったい、セントーサ島のどこを観光しているのだろうか。それは、カジノ、ユニバーサル・スタジオ・シンガポール（USS）、海洋水族園マリン・ライフ・パーク、マーライオン・タワーなどセントーサ島にあるリゾート施設だ。ツーリストのほとんどは、こういったリゾート施設を観光するのである。

これら林立するリゾート施設は、シンガポール政府の観光政策の成果とも言えるものである。この島は、かつてマラリアが流行し多くの死者をだしたことから、マレー語で「プラウ・ブラカン・マティ（背後の死者の島）」と呼ばれていた。かつて作家である井伏鱒二も「死の彼方」と呼び、島には暗いイメージが付きまとっていた。第二次世界大戦のときも、この島は戦禍の象徴のような場所になり、島はより暗いイメージでおおわれるようになった。そこで政府は、イギリスから返還された後、島の名称を「セントーサ（静けさ）」というリゾート的な雰囲気のものにあらため、セントーサ開発公社を設立し、この場所の観光開発を重要な政策のひとつと位置づけたのである（田村・本田, 2014, pp.122-128）。

このような観光政策からするならば、〈ツーリストのまなざし〉の中でシロソ砦が「観光されるべきダークネス」として映り、「ダークツーリズム」の対象となることは決して好ましいことではないだろう。政府だけではない。セントーサ開発公社もまた、そうではないか。また、ここで営業しているテーマパーク、カジノ、ホテル、レストラン、土産業等の関係者も同じ思いであろう。さらに数多くのツーリストをセントーサ島のリゾート施設におくりこんでいる旅行会社の人びとも、同様だ。政府、セントーサ開発公社、テーマパークやホテル等の関係者、旅行会社、彼らはすべて、セントーサ島が明るく楽しいリゾート施設だと〈ツーリストのまなざし〉の中で映ることを望んでいるのである。



図3 シロソ砦戦争記念館  
資料出典：筆者撮影（2015.02.28）



図4 リゾート感あふれるセントーサ島の風景  
資料出典：筆者撮影（2015.02.28）

鹿児島県「知覧特攻平和会館」も、「ダークネス」が社会的に構築される  
ということをよく表している場所である（福岡・山口, 2015）。ここは、第二

次大戦期に戦死した兵士の遺品や関係資料を展示している施設だ。訪問者たちは、この場所が、映画『永遠の0』で描かれた「特攻」で、若者たちが貴い命を散らせるため飛び立った出撃地のひとつであると思い、彼らの遺品を見て涙する。

しかしながら、この場所はそもそも実は陸軍の基地であり、日本海軍の艦上戦闘機であるゼロ戦とは何の関係もない(山口, 2015)。したがって中央展示室で展示されているのも、ゼロ戦ではなく、陸軍の戦闘機「隼」なのだが、そのことを施設関係者もそれほど強調することはない。むしろ、そうした違いを無化し、ここを海軍の特攻基地と同様の「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。この場所は、観光という文脈において観光業者、『永遠の0』制作者をはじめとするメディア産業、政治家などの思惑・利害と結びつきつつ、「特攻の聖地」へと創りあげていった場所なのである。

このように、たとえ戦跡や災害の被災跡などが保存され、それが歴史的に



図5 鹿児島県「知覧特攻平和会館」

資料出典：筆者撮影 (2015.09.21)



図6 映画『永遠の0』DVD写真

資料出典：<https://www.amazon.co.jp/%E6%B0%B8%E9%81%A0%E3%81%AE0-DVD%E9%80%9A%E5%B8%B8%E7%89%88-%E5%B2%A1%E7%94%B0%E5%87%86%E4%B8%80/dp/B00K6Z44DS>

どれほど重要であったとしても、観光にかかわる人びとが、それを「観光されるべきダークネス」として構築していかない限り、その場所は「ダークツーリズム」の対象になることはない。観光の文脈における政治性が、「ダークネスに対するまなざし」を創りあげる（あるいは創りあげない）のである。その意味で、ある場所を「ダークツーリズム」で観光するという行為じたいが、すでに、中立的ではないメッセージを帯びた行為となっている。

“死や苦しみ”がそのまま、「ダークツーリズム」の対象となるのではない。そうではなく、ある国や地域の中で観光にかかわる人びとが、“死”や“苦しみ”を「観光されるべきダークネス」として構築しようとする、その限りに初めて、ある場所の“死”や“苦しみ”が「ダークツーリズム」の対象となるのである。

「ダークツーリズム」においては、「それが誰にとってのダークネスなのか（ダークネスでないのか）？」「どのような状況のもとで、どのようなものを

「ダークネスとする必要がある（なかった）のか？」「あるものをダークネスとする（ダークネスとしない）ことで、得られるもの、失うものは何なのか？」などを問うていく必要が生じるであろう。

#### 4. 「ダークツーリズム」による他者の“死”や“苦しみ”の理解不可能性

##### 4-1 モバイルな社会を生きる現代人を駆動する「死の欲動」

では「ダークツーリズム」を行おうとするツーリストたちは、なぜそれに惹かれているのだろうか。この問いについては、観光研究者ドリーア・マリア・ブーダの論文がヒントを与えてくれる（Buda, 2015）。この論文でブーダは、紛争地域を訪れる「ダークツーリズム」を事例に、「死の欲動」をキーワードとしながら論を展開する。「死の欲動」とは、精神分析学者シグムント・フロイトのキーワードのひとつである。

“死”“苦しみ”は、“生”“喜び”と隣り合わせにあるべきもので、日常性のもとにあるはずのものである。“死”“苦しみ”はつねに“生”“喜び”と相克しながら、日常を形成している。フロイトによれば、自己破壊的な行動や苦痛へみずから投じるような行為へと駆り立てる「死の欲動」は、未来を生きようとする「生の欲動」とつねにセットとしてあるのだ（中山, 2015）。

しかしながら、現代人は、日常性のなかに“死”や“苦しみ”を組み込むことを怠ってきた。“死”や“苦しみ”は現代社会の中で否定的なものとして、できるだけ遠くに追いやられ、みえないようにされ、漂白され「抑圧」されてきたのではないか。人、モノ、資本、情報、知等が国境を越えて移動するモバイルな世界において、「秩序なき、新自由主義的な資本主義は、貨幣のフローに対する障壁を失くし、オフショア化された金融市場を拡大」させる（Urry, 2015=2018, p.272）。とくに、そうした恩恵に浴している欧米や日本、シンガポール、ドバイ等の大都市圏に居住する富裕層は、人の死体はおろか、動物の死体さえ見ることもほとんどなくなっている。

「ところが、抑圧されたものは、たんに抑圧されるがままに留まっているわけではない。それは……代替物を送り込もうとする」（立木, 2013, p.29）。社会において「抑圧」されたものは、かならず別のかたちとなって「回帰」するのである。「ダークツーリズム」は、現代社会において抑圧されたものの代替物として、抑圧されたものが「観光の形態のもとで」回帰してきたものであると考えられないだろうか。観光とは、日常性と異なる視点を創り出す作用を通じて成立する現象である。「ダークツーリズム」のもとで、日常性を形成するものであるはずの“死”や“苦しみ”が「究極の非日常」へと変換され、人びとは、現代社会が「抑圧」してきた“死”や“苦しみ”を覗きみたい衝動に駆り立てられるようになっている<sup>1)</sup>。

#### 4-2 “死”や“苦しみ”に対するまなざしの暴力性と商品化

だが、そのことは同時に、“死”や“苦しみ”に対するまなざしの暴力性ははらむことでもある。たとえば阪神・淡路大震災の跡をめぐる「ダークツーリズム」のことを考えてみてもよいだろう。この震災が発生してからすでに20年以上の歳月が経過したとはいえ、震災を経験した人びとのなかには、倒壊してきた家具にふさがれ何時間も出られなくなったためにPTSD（心的外傷後ストレス傷害）になった人がいるし、愛する家族を一瞬に喪った現実を受容できずに今も苦しんでいる人がいる。そうした人びとにとって、「震災」は決して終ってはいない。彼らは、いまだ終らぬ「震災」を生き続けているのである。そのかわりで「震災」を観光するとき、たとえ真摯な気持ちで祈りをささげたとしても、そこを訪れるツーリストは“死”や“苦しみ”をみずからの日常性として経験しているのではなく、あくまで非日常的な観光対象として見ようとしているのであると言える。

ツーリストのまなざしの中で、他者の“死”や“苦しみ”は「見られるべき対象」へと変えられてしまう。このような暴力性が「ダークツーリズム」にはある。真摯に悼み祈りながらの旅であれ、日常性を形成するものである



はずの“死”や“苦しみ”を「究極の非日常」へ変換し覗きみようとしていることには変わりがない。それは、「究極の非日常」に変換された他者の“死”や“苦しみ”なのであって、決して自分自身の日常性のもとにあるみずからの“死”や“苦しみ”ではないのである。

さらに“死”や“苦しみ”を観光対象として覗きみるばかりではなく、それを楽しむことができるようにと、“死”や“苦しみ”を「売りにする」＝「商品化する」ケースも起こり得る。

この事例のひとつとして、ドイツ・ベルリンにあるチェックポイント・チャーリーを挙げることができる。チェックポイント・チャーリーは、第二次世界大戦後の冷戦期にドイツが東西に分断されていた時代の1945年から1990年まで、東ベルリンと西ベルリンの境界線上に置かれていた国境検問所である。この場所では、かつて“死”や“苦しみ”に関わる様々な出来事があった。1962年には、東ドイツの青年が西側へ脱走しようと、チェックポイント・チャーリー近くの壁をよじ登ったところを東ドイツの警備兵に銃撃された事件が起こったりしたのである。さらに検問所がかつてあった場所の近くにはチェックポイント・チャーリー博物館があり、ドイツが東西に分断されていた頃の悲しみの記憶を忘れないようにと、東ドイツから脱出を試みた人たちの写真、脱出の際に用いられたトランク、トンネルなどが展示されている。このように、チェックポイント・チャーリーは「ダークツーリズム」にとって重要な場所となっている。

しかしながら現在、この場所はベルリン有数の観光名所として売りにされており商品化されるにいたっている。いまこの場所にいくと、検問所にあった木造の小屋を東西ドイツ統一後に再現したものが建てられており、ここでツーリストたちが国境警備兵の格好をした観光スタッフと一緒にポーズをつけて写真を撮る光景が見られる。また博物館にはベルリンの壁に関連したグッズが売られるショップがあり、ベルリンの壁の一部（という名目のもの）をキーホルダーにした商品も購入することができる。





図7 チェックポイント・チャーリー博物館  
資料出典：筆者撮影（2017.06.04）



図8 チェックポイント・チャーリーで写真を撮る観光客たち  
資料出典：筆者撮影（2017.06.04）

そこに真摯に悼み祈る気持ちがないとは言えないかもしれない。ほとんどの観光客たちは博物館の展示を見学しているとき、真剣な面持ちで解説

を読みながら静かに展示物を見ている。だが同時に、この場所では、死”や“苦しみ”を観光対象として楽しみながら覗きみられるようにと様々な工夫がほどこされているのだ。

#### 4-3 他者の“死”や“苦しみ”の理解不可能性

以上のように「ダークツーリズム」が日常性を形成するものであるはずの“死”や“苦しみ”を「究極の非日常」へ変換し覗きみようとするものであり、それゆえにまなざしの暴力性をはらみ商品化まで生じさせるものであるならば、「ダークツーリズム」によって他者の“死”や“苦しみ”を「理解」することは不可能なのか。

——不可能である。

ダークツーリズム研究は、そのことを直視することから始めねばならないだろう。このことを理解するうえで、哲学者ルドヴィヒ・ヴィトゲンシュタインの議論は参考になるはずだ。彼は、“痛み”について次のように言う。

どこが痛いのか、という問に対して、私はあなたの歯を指すとする。もし誰かがあなたの歯に近づけば、私はあなたと共にぎくっとする。要するに、私が痛みを感じるとすれば、それは私の痛みなのである。もし人があなたの歯を押したとき、あなたが同時にその場所に痛みの兆候を示し、そして私の様にぎくっとするとしても、なおそれでも私が痛みを感じずるとすれば、それは私の痛みであろう。

Wittgenstein, 1967=1976, p.66

あなたが「痛い」というとき、それは「あなたの“痛み”」であり、その“痛み”とまったく同じものを私が感ずることはできない。もし感ずることができるのなら、その時点で、それは「あなたの“痛み”」ではなく「私の“痛み”」となっている。このようにヴィトゲンシュタインは、“痛み”とい

う個々人による私的な「心」にはアクセスできないと主張するのである。

「ダークツーリズム」が「戦争の記憶」や「災害の歴史」をたどることでふれようとする他者の“死”や“苦しみ”も、同様である。“死”や“苦しみ”の場所をめぐるツーリストたちにどれほど真摯さが備わっていたところで、それは他者の“死”や“苦しみ”であって、自己の“死”や“苦しみ”ではないのである。私たちは「ダークツーリズム」において、他者の“死”や“苦しみ”という私的な「心」にアクセスすることはできないのだ。

## 5. 「他者に寄り添い共生するゲーム」という舞台

### 5-1 上演される“死”や“苦しみ”

だが、「理解」することが不可能であると言うなら、結局のところ「ダークツーリズム」は、他者の“死”や“苦しみ”を観光商品として売り買いし消費する、うわついたものに過ぎないのではないか。これに対する答えは、アンビバレントである。そうかもしれないし、そうでないかもしれないというものだ。

これは一体、いかなる意味においてなのだろうか。これを説明するため、以下では、社会学者アーヴィング・ゴフマンの「ドラマトウルギー」論とヴィトゲンシュタインの「言語ゲーム」論を援用することにしたい。

ゴフマンによれば、舞台上でアクターが演じるように、人はコミュニケーションにおいて、その場にふさわしい「役割」を認知し、その「役割」を演じながら生きていとされる。そしてオーディエンスがアクターの演技をみるように他者の演技をみながら、自分自身も何らかの「役割」を演じコミュニケーションを行い、相互行為秩序を他者とともに成立させ、〈社会〉を生成させている。

たとえば後輩を前にすると、ときに人は、「先輩」としての「役割」を認知し、「先輩」を演じながら、それにふさわしい行動をとろうとする。そし

て、そのように「先輩」として振舞おうとしている人を見ている側も、「後輩」としての「役割」を演じコミュニケーションを行い始めるのではないか。そうすることで、「先輩－後輩」の相互行為秩序を有する〈社会〉が、その場において生成してくる。このように考えるとき、人びとのパフォーマンス（振る舞い）はそれぞれの「心」に沿って行われているというよりも、「役割」演技として選ばとられたに過ぎないものだと言える。

こうした視点は「言語ゲーム」論とも通底するものであると言える。「言語ゲーム」論とは、『哲学探究』におけるヴィトゲンシュタイン後期哲学を代表する概念だ。彼によれば、個人の私的な「心」や「体験」が最初にあり、それを写しとるものとして「言語」があるというわけではなく、「言語」を実践的に運用するプロセスの内側にいる限りにおいて、私たちは私的な「心」や「体験」をもつことができるとされる。

チェスというゲームにあって駒の動かし方やルールをすべて知っていなくてもゲームを相手とできさえすればチェスが分かんと言われるように、言語の文法や体系をすべて知っていなくても、その言葉を使って、他者と適切なかたちでコミュニケーションできさえすれば良い。そのことをヴィトゲンシュタインは「言語ゲーム」と呼ぶ。“痛み”という個々人による私的な「心」にはアクセスできないことについても、はじめに私的な「心」があるのではなく、私的な「心」を語り合う「言語ゲーム」があるだけなのだと、ヴィトゲンシュタインは考える。私たちが「言語ゲーム」に棲んでいる限りにおいて私的な「心」をもつように感じ、“痛み”を語り合うコミュニケーション的なパフォーマンス（振る舞い）を通じてはじめて“痛み”が表象されるようになる（橋爪, 1985, pp.33-35）。その場合どのような「言語ゲーム」が適切なのかは、その都度その都度の他者とのコミュニケーション・プロセスの中でつねに変化し続ける。人はコミュニケーションを通じたパフォーマンス（振る舞い）を通じて「役割」を演じ、「言語ゲーム」という舞台をつくりあげ、〈社会〉をたえず生成させ続けていくのである。

以上のようにみてくれば、ゴフマンの「ドラマトゥルギー」論にせよ<sup>2)</sup>、ヴィトゲンシュタインの「言語ゲーム」論にせよ、これらはどちらの視点も、他者の“死”や“苦しみ”を、私的な「心」あるいは内的な「経験」としてではなく、コミュニケーションなパフォーマンスを通じて形成される舞台で「上演される現象」だとみなす点で共通しているのである。

## 5-2 異化効果をもたらす上演か否か

そこで上記二つの視点をもとに、「ダークツーリズム」について考えてみたい。「ダークツーリズム」においても、まるで演劇のように様々なパフォーマンスが行われていることがみてとれる。それゆえ「ドラマトゥルギー」論と「言語ゲーム」論の両方から、そのすがたを捉えていくことが可能である。

英国スコットランドのエディンバラで実施されるゴーストツアーの事例を使って考えてみよう。これは、エディンバラにおける歴史の闇をツアースタッフの解説をききながら見てまわるツアーであり、エディンバラにつくられた地下都市も見学するというものである。

18世紀前半エディンバラでは人口過密となり、住居を確保することさえ困難な状況となった。そのため貧困層の人びとの一部は地下に部屋をつくり、そこで暮らしていたのである。地下都市の中は下水も完備されておらず、非常に不衛生であったため、ペストの流行をおそれた権力者によって地下に暮らす人びとは閉じ込められたまま出入り口をふさがれてしまった。こうした場所をはじめ、エディンバラの暗黒部をみてまわるというものである。



図9 エディンバラのゴーストツアー  
資料出典：筆者撮影（2017.08.10）



図10 しばり首にされるふりをするゴーストツアーのツーリスト  
資料出典：筆者撮影（2017.08.10）

ツアーの際、スタッフは黒いマントをはおりながら声色もおどろおどろしく解説をつけ、ときにツーリストの一人を指名し、前に出てこさせて鞭をう

つ真似をしたり、しばり首の恰好をさせたりする。指名されたツアーリストもそれに応じて絶叫したり、こわがるふりをしたりと、様々なパフォーマンスを行う。そうした場合ツアーリストたちも、ツアースタッフやお互いのコミュニケーション的なパフォーマンスのやりとりを通じて、エディンバラのゴーストツアーという「言語ゲーム」を形成していると言えないだろうか。

ツアーリストたちはコミュニケーション・プロセスを通じて各自に与えられた「役割」を認知し、鞭をうたれれば痛がるふりをし、可能な限り適切に「役割」を演じ振る舞おうとする。それによって彼らは、貧困層の人びとがかつてエディンバラで経験したとされる「“死”や“苦しみ”の上演」を経験するのだ。

ただ、この事例でみられるような「上演」は、他者の“死”や“苦しみ”を観光商品として売り買いし消費する、うわついたものとなる傾向にあると言わなければならないだろう。なぜか。

——こうした「上演」に「異化効果」がないからである。

「異化効果」とは、ドイツの劇作家ベルトルト・ブレヒトによって彫琢された演劇論の概念である。これは、俳優が役を離れてその批判を行い人びとが舞台上の出来事に対して感情的に同化できないようにするなどして、人びとが単なるオーディエンスとして演劇をみるのではなく、人びとを絶えず巻き込みながら演劇の枠組みを自明視させず考えさせようとする方法によってもたらされる効果のことを言う。「ダークツーリズム」という舞台（言語ゲーム）において、モバイルな現代社会に暮らすツアーリストたちが、「究極の非日常」を垣間見せてくれる観光資源として他者の“死”や“苦しみ”を消費し楽しむだけにとどまり、「異化効果」をもたず、みずからの日常性を揺るがそうとしないのであれば、それはうわついたものとなるだろう<sup>3)</sup>。

しかしながら逆に、そうした舞台（言語ゲーム）を成立させている枠組みを自明視せず疑い、みずからの日常性を揺るがせることができるのであれば、うわついたものになることはない。「ダークツーリズム」では、他者の

“死”や“苦しみ”を「理解」することはかなわない。だが、ツーリスト自身の日常を揺るがせ、再考を促し、他者の“死”や“苦しみ”に寄り添い、大切にするとコミユニカティブなパフォーマンス（振る舞い）を知る可能性を有している。

誤解をおそれず言えば、私たちは「ダークツーリズム」を通じて、“死”や“苦しみ”をめぐる「他者に寄り添い共生するゲーム」を学ぶのである。もちろん、そのコミユニカティブなパフォーマンス（振る舞い）が適切なものであるかどうかの基準など、「ポリティカル・コレクトネス」のようなかたちで存在するわけもない。それは、他者との、不透明で矛盾を孕んだコミュニケーションの中で浮かびあがるゲーム（舞台）の中で、つねに問い直されていかななくてはならないのだ。

## 6. むすびにかえて——「ダークツーリズム」から「ポリフォニック・ツーリズム」へ——

このように「ダークツーリズム」の役割は、グローバルに拡大したオフショア化された市場の恩恵に浴している人びとの日常をいったんカッコにいれさせ、その状況を再帰的に考え直させていき、「他者に寄り添い共生するゲーム」を可能にすることにある。その点で、「ダークツーリズム」は、様々な問題を有しつつも、「平和の記憶を紡ぐメディア（媒体）」として重要な観光形態であると言える。

とはいえ、「他者に寄り添い共生するゲーム」を可能にする観光は果たして、「ダークツーリズム」に限ったことなのだろうか。もちろん戦争の時代や地域を生きた人とそうではない人、テロによって傷ついた人とそうではない人、地震・津波・台風等の自然災害によって傷ついた人とそうではない人、差別をうけた人とそうではない人、深刻な貧困にあえぐ人とそうではない人——こうした人びとが相互に他者として寄り添い共生するゲームを形成す



るうえで「ダークツーリズム」は大切だ。

だが、それだけではなく、たとえば古典舞踏を通じて、ゲイの人びとがツーリストたちと「他者に寄り添い共生するゲーム」を形成していくとき、私たちはそうした観光のことも「ダークツーリズム」と並んでもっと真剣に模索していかなければならないのではないか<sup>4)</sup>。このように多様な性を有する人同士、さらにそれだけではなく、多様な文化・民族的背景を有する人同士も、他者として寄り添い共生するゲームを形成できる観光を目指すことがいま必要とされているのではないか。

こう考えたときに、もはや「ダークツーリズム」という枠組み自体を再考することを私たちは迫られているのではないだろうか。それは、モバイルな現代社会に暮らす人びとがダイバーシティ（多様性）をしたたかに有しつつ、様々な国・文化・民族・性等を背景に、他者と共生していくために、どのようなパフォーマンス（振る舞い）が大切なのかを考えていく観光となるはずだ。もしそうだとすれば、それはまさに、「ポリフォニック・ツーリズム」とでも呼ぶべきものになるに違いない。

「ポリフォニー」とは、ロシアの思想家・文芸批評家であるミハイル・バフチンが提唱した概念である。彼は、多様なメロディやリズムによって紡がれる多声音楽（ポリフォニー）のように、社会が異質で多様な人びとの声で紡がれているあり方を浮彫にしようとした。「ポリフォニック・ツーリズム」にあって、観光は一つの記憶、一つの歴史のもとで、“悲しみ”や“苦しみ”を「モノログ」的に綴るのではない。そうではなく、そこでは異質で多様な他者同士が、ときに対立するような複数の記憶や歴史をぶつけ合いながら、不透明で矛盾を孕んだコミュニケーション（ダイアログ）の中で浮かびあがるゲーム（舞台）を収束させることなく展開していくことが目指されるのである<sup>5)</sup>。

いまや観光研究者は、これまでの「ダークツーリズム」を昇華させながら、「ポリフォニック・ツーリズム」という枠組みのもと、「そのツーリズムのか

たちがアジアをはじめとする世界各地でどのように展開＝実現されつつあるのか」「その際にはどのような論点を内在させつつあるのか」「そうした論点をいかに考え抜いていくべきなのか」——これらのことを真摯に志向すべき時期に来ているのではないか。

## 付記

本章は、『観光社会学 2.0』に掲載された拙稿「パフォーマティヴなダークツーリズムの可能性——「パフォーマティヴィティ」概念に関する批判的な検討を通じて」を大きく加筆修正したものである。

## 注

- 1) これについては、市野澤（2016）の文献が重要である。市野澤はスーザン・ソングクの議論をふまえつつ、「ダークツーリズム」に「他人の苦しみを『覗き見る』行為」という側面があることを適切に指摘している。他にも、古市（2012）を参照のこと。
- 2) ドラマトゥルギー的な視点から観光現象をとらえようとする研究は、これまでも行われてきた。たとえばディーン・マキアーネルはその著『ザ・ツーリスト——高度近代社会の構造分析』において、観光対象と演劇の舞台をアナログカルに捉えようとしているし（MacCannell, 1999=2012）、ティム・エデンサーもこのようなドラマトゥルギー的アプローチを引き継ぎ、観光がまるで演劇のように、ツーリスト、観光業者、地域住民たちのパフォーマンスから形成されているのだと主張する（Edensor, 2000）。
- 3) したがってツーリストが自らの日常を揺るがせ、再考し、学ぶという“プロセス”のなかに〈投企〉できるかどうかを考慮せずに、ツーリストの可能性を称揚するのは観光の限界を見誤る危険性が大きいと言わねばならない（東, 2017）。
- 4) これについては、立命館大学人文科学研究所研究会（2019年1月13日（日））で行われた、羽谷沙織氏（立命館大学国際教育推進機構）「伝統の継承者は誰か——カンボジアのゲイ古典舞踊団が担う伝統、逸脱、観光」という研究発表が非常に示唆的である。
- 5) その際にはグローバルでモバイルな世界のあちらこちらで、したたかに生きる人びとの物質性（＝すなわち日常性の裂け目）に触れるような「リアル」、すなわちバフチンの言う「グロテスク・リアリズム」を目指していくことも必要であろう。

## 参考文献

東浩紀編（2013）『福島第一原発観光地化計画』ゲンロン

東浩紀 (2017) 『観光客の哲学』 ゲンロン

Buda, D. M. (2015). The death drive in tourism studies. *Annals of Tourism Research*. 50 39-51

Edensor, T. (2000). Staging tourism: Tourists as performers. *Annals of Tourism Research*. 27 (2): 322-344

Elliott, A., & Urry, J. (2010). *Mobile lives*, Oxford: Routledge. [遠藤英樹監訳 (2016) 『モバイル・ライブズ——「移動」が社会を変える』 ミネルヴァ書房]

遠藤英樹 (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

Foley, M and Lennon, J. (1996). Editorial: Heart of darkness. *International Journal of Heritage Studies*. 2 (4) 195-197

Foley, M and Lennon, J. (1996). JFK and dark tourism: A fascination with assassination. *International Journal of Heritage Studies*. 2 (4) 198-211

Foucault, M. (1966). *Les mots et les choses: Une archaologie des sciences humaines*. Paris: Gallimard. [渡辺一民・佐々木明訳 (1974) 『言葉と物——人文科学の考古学』 新潮社]

福岡良明・山口誠 (2015) 『「知覧」の誕生——特攻の記憶はいかに創られてきたのか』、柏書房

Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*, New York: Doubleday & Company Inc. [石黒毅訳 (1974) 『行為と演技——日常生活における自己呈示』 誠信書房]

橋爪大三郎 (1985) 『言語ゲームと社会理論——ヴィトゲンシュタイン・ハート・ルーマン』 勁草書房

——— (2009) 『はじめての言語ゲーム』 講談社

古市憲寿 (2012) 「『ダークツーリズム』のすすめ」『新潮 45』 12月号, 102-105

市野澤潤平 (2016) 「楽しみのツーリズム——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所紀要』 110, 23-60

井出明 (2013) 「ダ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, 46-56

——— (2014) 「ダークツーリズム」、大橋昭一・橋本和也・遠藤英樹・神田孝治編著『観光学ガイドブック——新しい知的領野への旅立ち』所収、ナカニシヤ出版, 216-219

飯田隆 (2005) 『ヴィトゲンシュタイン』 講談社

岩淵達治 (1980) 『プレヒト』 清水書院

北岡誠司 (1998) 『バフチン——対話とカーニヴァル』 講談社

桑野隆 (1987) 『バフチン——〈対話〉そして〈解放の笑い〉』 岩波書店

——— (2011) 『バフチン——カーニヴァル・対話・笑い』 平凡社

- Lennon, J. and Foley, M. (2010). *Dark tourism: The attraction of death and disaster*. Cengage Learning.
- MacCannell, D. (1999). *The tourist: A new theory of the leisure class*, Los Angeles: University of California Press. [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 (2012) 『ザ・ツーリスト——高度近代社会の構造分析』学文社]
- 中山元 (2015) 『フロイト入門』筑摩書房
- 岡田雅勝 (1986) 『ヴィトゲンシュタイン』清水書院
- Sharpley, R. and Stone, P. eds. (2009). *The Darker side of travel: The theory and practice of dark tourism*. Channel View Publications.
- 慎改康之 (2019) 『フーコーの言説——〈自分自身〉であり続けられないために』筑摩書房
- Stone, P. (2006). A dark tourism spectrum: Towards a typology of death and macabre related tourist sites, attractions and exhibitions. *Tourism: An Interdisciplinary International Journal* 54 (2) 145-160.
- (2013). Dark tourism scholarship: A critical review. *International Journal of Culture, Tourism and Hospitality Research* 7 (3). 307-318
- 須藤廣・遠藤英樹 (2018) 『観光社会学 2.0——拡がりゆくツーリズム研究』福村出版
- 田村慶子・本田智津絵 (2014) 『シンガポール謎解き散歩』中経出版
- 立木康介 (2006) 『面白いほどよくわかる フロイトの精神分析』日本文芸社
- (2013) 『露出せよ、と現代文明は言う——『心の闇』の喪失と精神分析』河出書房新書
- Urry, J. (2014). *Offshoring*. London: Polity [須藤廣・濱野健監訳 (2018) 『オフショア化する世界——人・モノ・金が逃げ込む「闇」の空間とは何か?』明石書店]
- Wittgenstein, L. (1967). *Ludwig Wittgenstein und der Wiener Kreis*. Oxford: Basil Blackwell [黒崎宏・杖下隆英訳 (1976) 『ウィトゲンシュタイン全集 5 ウィトゲンシュタインとウィーン学団 倫理学講話』大修館書店]
- 山口誠 (2015) 「メディアとしての戦跡——忘れられた軍部・大刀洗と『特攻巡礼』」遠藤英樹・松本健太郎編著 『空間とメディア——場所の記憶・移動・リアリティ』ナカニシヤ出版, 193-212