

ダークツーリズムの現代的意義 ——観光行為の社会物質的転回

古賀 広志

- 1 はじめに——新しい旅の概念の登場
- 2 ダークツーリズムの光と影
- 3 ダークツーリズムは何を明らかにしたいのか
- 4 一卵性双生児としての観光学と社会物質性
- 5 社会物質性とダークツーリズム
- 6 おわりに——今後の課題

1 はじめに——新しい旅の概念の登場

観光という言葉は、「観国之光、利用賓于王（国の光をみるは、もって王の宝たるによろし）」から生まれたと言われる。そのために、観光には「国の光を誇らかに示す」という意味を内包していると考えられる。そこには、穿った見方をすれば、「為政者の都合の良い形で、その土地の素晴らしさを見せる行為」というニュアンスを感じざるを得ない。

ところが、近年では、その土地の「輝かしい歴史や素晴らしい事物」を称揚するだけでなく、その土地が被ってきた暗く悲しい歴史に焦点をあてることで、「先人や同時代人の悲しみを悼み、それを継承する旅」が注目されている。このような旅は、一般に「ダークツーリズム」と呼ばれている。それは、明るく楽しい旅というイメージとは異なり、「戦争や災害の跡などの人類の負の記憶を巡る旅」を意味する（井出, 2013, p. 141）。もちろん、悲しみを悼むといっても、そこに楽しい食事や娯楽的要素がまったくないというわけではない。そうでは

なく、旅の中に、「悲しみを悼む時間」を持ち、その土地の歴史を「自ら考える」という「学びの旅」の要素を含む新しい旅の形式と理解できる。

他方で、ダークという言葉が「闇に隠れた」という印象を与えることから、「他人の不幸は蜜の味」あるいは「シャーデンフロイデ (schadenfreude)」よろしく「覗き見趣味」を基調とする旅という誤解を連想させてしまう。しかし、ダークツーリズムを錦の御旗として、人々の生活圏を好奇のまなごしにさらすようなことは決してあってはならない。それゆえ、現在は、ダークツーリズムの通俗的理解ないし誤解を解消し、その本来の社会的意義を改めて問い直す段階にあると言える。結論を急げば、われわれは、ダークツーリズムの社会的意義を、光と闇をみつめる「まなごし」を通じて、観光者の行為や観光対象を改めて問い直すことにあると考えている。

本章では、このような問題意識から、ダークツーリズムの現代的意義について私見を述べることにしたい。とりわけ、「社会物質性 (sociomateriality)」というキーワードを手がかりに、その意義を探ることにしたい。

ところで、社会物質性という学術的で奇妙なキーワードは、情報システム研究において提唱された分析視角である¹⁾。それは、後述するように、アクター・ネットワーク論 (actor-network theory: ANT) や行為遂行性 (performability) などを基盤に展開された分析視角である。そのために、社会物質性は、アーリー (John Urry) の提唱する「観光のまなごし」を通底するアイデアでもある²⁾。こ

1) 情報システム研究を志す筆者が「なぜダークツーリズムに関心を寄せるのか」については、別の機会に論じた (古賀, 2020a)。基本的には、井出明 (金沢大学准教授) との出会いが大きい。その中で、ダークツーリズムの視座が、情報システム研究あるいはその基礎となる MS/OR (management science / operations research: 経営科学) における「批判的システムズ・アプローチ」と極めて似ていることから関心を持った。批判的システムズ・アプローチの提唱者の1人がマイケル・ジャクソンであり、ダークツーリズムの提唱者の1人がジョン・レノンであるために、ネット検索を通じて両先生を見つけることは難しいという話の種がある。なお、本稿は、社会物質性の視点からダークツーリズムを議論した古賀 (2020b) の姉妹論文である。ただし、行論の都合上、重複する箇所がある点をご寛恕願いたい。

2) アーリーの提唱する「観光のまなごし (tourist gaze)」は、簡単に言えば、観光地に対して

の限りにおいて、社会物質性と観光学は、ANTや行為遂行性というアイデアから生まれた一卵性双生児といえる。

ただし、観光学では、これらのキーワードを観光行為に適用するのに対して、社会物質性の議論では、あくまでも情報システムというモノに焦点がおかれる。つまり、社会物質性という分析視角を手がかりにダークツーリズムの意義を検討するということは、何らかのモノ（言い換えれば、物質ないし人工物）に注目するというところに他ならない。このとき、観光におけるモノとは、記念碑などの観光資源だけでなく、ガイドブックやスマートフォンなどの人工物を指す。この限りにおいて、本章の課題は、人工物に注目することで、ダークツーリズムの社会的かつ物質的意義を探求することにあると言える。

さて、本章は次のような構成をとる。最初に、ダークツーリズムの現状と課題を述べ、次に、社会物質性の問題意識を説明する、最後に社会物質性の視点から「概念としてのダークツーリズム」の意義を検討する。なお、後続する姉妹論文では、ダークツーリズムの応用として、軍艦島を例にダークツーリズムの可能性を議論することにした。

2 ダークツーリズムの光と影

ダークツーリズムが注目されるようになったのは、今世紀に入ってからのことである。わが国では、井出明准教授（金沢大学）による積極的な情報発信、著名な批評家の東浩紀らによる「福島第一原発事観光地化計画」などにより、人口に膾炙されるようになった³⁾。

「ここは『前近代の未開の自然』である」という視線を浴びせることで、観光者自身が「産業社会に生きる近代人」であることを再認識させることを指す。なお、アーリの提唱する「ツーリスト・ゲイズ」は直訳すれば、「観光者の視線」となるが、「観光という行為が内在するモノの見方」という意味で「観光のまなざし」と表記する。

3) たとえば、東浩紀〔編〕(2013)『福島第一原発観光地化計画 思想地図β vol.4-2』ゲンロンを参照されたい。

しかし、その一方で、ダークツーリズムに対する嫌悪感も根深い。たとえば、「被災地を見世物にするのか」や「忘れたい出来事を思い出させるな」あるいは「当事者でもないくせに、外野は黙っている」などの批判も少なくない。そこには、ダークツーリズムを悲劇に直面した当事者を好奇のまなざしで見つめ、「さらし者」にする行為とする誤解が深く関わっている。しかし、ダークツーリズムは、観光者の「覗き見趣味」や「詮索好きの野次馬根性」という態度、「他人の不幸は蜜の味」という心情に基づく旅ではない。そこで、ダークツーリズムにたいする誤解を解くことから議論を始めることにしたい。

(1) ダークツーリズムに対する批判と期待

ダークツーリズムとは「戦争や災害をはじめとする人類の悲しみの記憶をめぐる旅」である（井出, 2014, p.4）。ところが、ダークツーリズムの概念が広く浸透するようになるにつれて、口さがない毀誉褒貶を受けるようになった。その一部には、観光地化や商業化に対する違和感に起因するものだ。

たとえば、台風や土石流の被災地の支援にボランティアとして参加するのは良いが、観光に行くのは間違いだという指摘を考えてみよう。そこには、被災地を「興味本位の見世物」と位置づけるまなざし、「他人の不幸は蜜の味」に類する悪趣味なまなざしに対する忌避感が深く関わっている。言葉を換えれば、「他人に見せたくない姿」を「覗き見」する行為は観光ではない、他人の嫌がることを楽しむことは悪趣味である、という批判である。

このような忌避感の背景には、ストーン（Stone, 2003, p.146）が指摘するように、「ダーク」という言葉が「明らかに不穏な行為や病的な製品・経験」を示唆するためであろう。しかし、ストーンは「だからこそダークツーリズムと呼ぶべきだ」と主張する。井出（2015, p.5）も同様に「お為ごかしのように明るい単語に無理に言い換ええないほうが本質を突く」と指摘する。

とはいえ、秋葉原通り魔事件の現場を訪れて、手を合わせたり花を手向けたりする人々の行為を「ダークツーリズム」少なくとも「ツーリズム（観光）」と

呼ぶとすれば、「それは違う」と感じる人は少なくないだろう⁴⁾。そもそも、人が命を落とした現場を「観光スポット」とするとは不謹慎だ、凄惨な事件の現場に商業主義を持ち込むべきではないという意見もあるだろう。さらには、観光地化することで「ふざけた気持ちの心ない訪問者」を呼び込み、当事者の心の痛みに共感するどころか、かえって当事者の気持ちを逆なでするような態度を目の当たりにする危険も否めない。なによりも事件現場を直視できない当事者の方々もおられるだろう。このような立場から、ダークツーリズムは「不謹慎」であり「忌むべき行為」だとする批判が展開されている。また、特定の思想信条を主張する場として利用しているに過ぎないという批判もある。いわゆる「紅いツーリズムだ」という批判である⁵⁾。

ところが、欧州では、ダークツーリズムに対する批判や違和感は、比較的に少ないように思われる。もちろん、当事者の気持ちを逆なでするような軽率な観光者の態度が問題視されることはある⁶⁾。しかし、記憶を伝承するための博物館

4) 秋葉原通り魔事件とは、2008年6月8日に秋葉原（東京都千代田区）の歩行者天国にトラックが突っ込み、歩行者がはねられたうえ、トラックからおりた運転手の男によって歩行者が次々にナイフで刺された事件のことである。7人が死亡、10人が重軽傷を負った。事件から13年となる2021年6月8日には、現場の交差点の一角に小さな台が設置され、線香などが供えられた。そこには、花や飲み物を手向けたり、手を合わせたりする人たちが訪れた（NHKニュース「秋葉原通り魔事件から13年 現場では花など手向ける人たちも」2021年6月8日14時03分；以下のURLで閲覧：2021年8月10日アクセス；<https://www3.nhk.or.jp/news/html/20210608/k10013073561000.html>）

5) ただし、本来の「レッド・ツーリズム」とは、中華人民共和国において、中国共産党の歴史的遺産を観光資源とすることを指す。そこでは、若い世代に共産主義イデオロギーを伝承し、後継を育成するために利用されたものである。レッド・ツーリズムは多くの文献があるが、リーほか（Li *et. al.*, 2010）をあげておく。

6) たとえば、ベルリンの「虐殺されたヨーロッパのユダヤ人のための記念碑（通称・ホロコースト記念碑）は、広大な敷地に多様な高さの2711基もの石碑が並べられている。同記念碑を訪れる人々の中には、石碑を背景に笑顔で「自撮り（selfie）」する者が少なくない。そればかりか、石碑に登り、石碑間を飛び移ったり、石碑の上で寝転んだりポーズを決めて写真を撮影する者が見受けられた。ベルリン在住のイスラエル系ドイツ人のシャハク・シャピラ（Shahak Shapira）氏は、SNS上に掲載された「不謹慎」な写真を自らのWebサイトに掲載した。画像にカーソルを合わせると、背景が消え、かわりに強制収容所で過ごす人々の写真に置き換わる仕掛けを施した。同サイトは、SNSで人気のハッシュタグ「Yolo

や記念碑の設立など、むしろ積極的に観光者を受け容れ、ダークツーリズムに対する注目と期待が近年ますます高まっていると言える。このような彼我の差はどこから生じているのだろうか。

(2) ヨーロッパでダークツーリズムが受容された背景

上述のように、ダークツーリズムが欧米で受け容れられる一方で、日本では批判が少なくない。その理由について、井出 (2019) は、①キリスト教の影響、②建造物の素材の影響の可能性を指摘している⁷⁾。筆者は、これらに加えて広島原爆ドームなどを見学する機会が「修学旅行」であることも大きな要因であると考えている。以下、井出の所説に耳を傾け、修学旅行の功罪について簡単に説明しておこう。

(a) 西の二元論と東の而二不二論

キリスト教では、「生と死」や「天国と地獄」あるいは「天使と悪魔」というような相反する対立要素を示した後、神の名の下に一元化を試みる。そのために、正と負、生と死、明るさと暗さは究極的には1つにあると考える傾向が強い。このことは、英語に「負の遺産」という表現がないという指摘を想像すれば容易に理解できるであろう。キリスト教文明圏では、清濁併せ呑む態度が浸透していることから、ダークネスを強調しても、そういう一面もあるとして、それほど違和感がないと言われている。

(you only live once)」とホロコースト (Holocaust) を組み合わせて「Yolocaust」と名づけられ、話題となった (yolocaust で画像検索すれば、多くの自撮り写真を見つけることができる)。なお、同氏の取り組みを報道した例として、BBCのWebサイトを掲げておく。(Gunter, J (2017) ‘Yolocaust’: How should you behave at a Holocaust memorial? BBC News: 2021年8月13日アクセス; <https://www.bbc.com/news/world-europe-38675835>.)

7) 井出明 (2019)「情報と社会: 井出明 心のダークツーリズム」(聞き手: 鈴木正朝) Operation Online、以下のURLで閲覧可能 (2021年8月15日確認) および、風来堂編 (2017)『ダークツーリズム入門: 日本と世界の「負の遺産」を巡礼する旅』イースト・プレス社, pp. 19-20を参照した。 <https://enterprisemagazine.jp/article/detail/12516?p=3>

実際、前述の「ブラック・ツーリズム」の「ブラック」は「ホワイト」の対比である。悲しみは、喜びの対語である。タナツーリズムの由来となった「タナトス」は、精神分析の世界を切り拓いたフロイト（Sigmund Freud: 1856-1939）によれば、「生の本能・エロス」と「死の本能・タナトス」という二元論である⁸⁾。それゆえ、タナ・ツーリズムという表現の背後には、やはり「生と死」という対比が見え隠れしている。そして、二元論は、神の名のもとにおいて、一元化される。そこで、井出（2019）は、「天国と地獄、生と死、光と陰と、明るさとセットで暗い部分も受け継ぐ」傾向が強いと指摘するのだ。

ところで、上のような西洋的発想（と一口でまとめることは乱暴な物言いであるのだが）は、陰陽思想や天台教学の十不二論のように「相対する二要素に分けた上で、両者の調和や両面性を強調する立場」と比較すれば、大変に興味深い⁹⁾。陰陽思想や而二不二論は、一見すると対立する要素を許容し、清濁併せ呑むという態度を導き出すように思われる。しかし、逆説的な物言いになるが、二要素の相補的關係を指摘する上で、それらの関係性の優劣が議論され、調和がとれた状態とそうでない状態というような対立の構図を引き越す可能性が強い。そのために、「良い遺産」と「負の遺産」という発想に陥ってしまいがちである。そのために、「負の遺産」というニュアンスに対して忌避感を覚えるのかもしれない。これに対して、西洋圏では、天国と地獄の対比があれども、それ

8) フロム（Erich Seligmann Fromm: 1900-1980）は、フロイトの概念を発展させて、「死を愛すること（ネクロフィリア）」と「生を愛すること（バイオフィリア）」という2つの嗜好性を分けた上で、人間には、これら二つをあわせもつと指摘した。その上で、ネクロフィリア、悪性のナルシズム、共生・近親相姦的固着が組み合わされると墮落し危険な「衰退のシンドローム」に陥ると指摘した。

9) 陰陽思想では、世界を「陽」と「陰」の二つの要素から構成されると考え、世の中の相異なる要素（光と闇、男と女など）は、陰陽それぞれに属性に対応すると考える。とはいえ、陰陽の対立ではなく、相補的で調和すべき2要素として捉える点が特徴的である。天台教学の十不二論は、人間の体と影のように、一方が変化すれば他方も変化するような相互関係を強調する考え方で、十種類の二元論を指摘しつつ、それらがコインの裏表のように一体不可分であることを強調したものである。そのために「而二不二（二にして二にあらず）」と呼ばれる。

も神の所為であると理解することから、「光があれば陰もある」という発想となり、清濁併せ呑む態度が生まれる。そのために、ダークツーリズムに対しても寛容な対応を取りやすいと考えられる。

このことは、第1回の世界遺産登録のリストの中に、奴隷売買の土地、ゴレ島が含まれていること、さらに第2回のリストにアウシュビッツ収容所が登録されていることから、ダークな部分を忌避するのではなく、それを併せて後世に継承していこうという態度をうかがうことができる¹⁰⁾。

(b) 石造文化と木造文化

欧米でダークツーリズムが受け容れられた第2の理由として、井出(2019)は、構造物の素材の問題を指摘する¹¹⁾。つまり、西洋の構造物が石を基本としたことから遺構が残りやすいことから「遺構や遺産」に違和感をおぼえにくく、逆に日本の建造物の多くが木造であったことから火災による焼失を免れ得ず、「過去を清算し、新しく建設する」という建て直す文化が「負の遺産」に対する抵抗感の源泉となっているのではないかと井出は指摘する。

以上、ダークツーリズム以前から現象として「死を悼む旅」が存在したこと、キリスト教文明と構造物の素材という背景を概観してきた。

10) ゴレ島 (Island of Gorée) は、セネガルの首都ダカールの沖合に浮かぶ小さな島 (東西300m、南北900m) である。フランスの奴隷貿易の拠点として、アフリカ各地で捕らえられた人々が集められ、売られていった歴史をもつ。たとえば、十文字 (2020) を参照されたい。また、国際連合教育科学文化機関 (UNESCO: ユネスコ) の Web サイトでは、ゴレ島の建築は「惨めな奴隷地区と優雅な建築物のコントラストを特徴とする」と記載され、「搾取を思い出し、和解のための聖域である」と謳われている。もともと英語圏では「負の遺産」という言葉がないことから、上のような表現が用いられていると思われるが、「和解の聖地 (sanctuary for reconciliation)」という表現は大変に興味深い。URL は下記の通りである (2021年8月13日確認) <http://whc.unesco.org/en/list/26/>

11) 注7に掲げた文献を参照されたい。また、蛇足を承知で書けば、欧州では築百年以上の住居は少なくない。戦災を免れたということもあろうが、やはり耐久性の問題から、建替を前提とする建造物とは発想が異なると言わざるを得ない。

(c) 団体旅行の罨

日本の場合、修学旅行という形で、広島原爆ドームや沖縄のひめゆりの塔を見学することが少なくない。しかし、修学旅行のような団体旅行では、個人としての「死を悼む行為」を実践しにくい場合がある。周囲の目が気になるからだ¹²⁾。また、漫画家の蛭子能収が「グループでカジノに行くと、ひとりで行ったときよりも、明らかに横柄になるんですよ（蛭子, 2014, p. 34）」と述べるように、団体旅行ゆえに野放図になってしまう傾向が否めない。誠実に歴史に向き合う姿勢を小馬鹿にした態度が大方になると、集団圧力が働き、「空気」を読むことを強要するきらいがある。そうなると、せっかくの「学習の旅」という機会が「しばらくの辛抱」という気持ちになってしまう。このような経験を重ねていくと、ダークツーリズムに対する忌避感が生まれてしまうのではないだろうか。

(3) ダークツーリズムが提唱された背景

以上のように、ダークツーリズムに対する態度が、洋の東西で大きく異なる点を概観してきた。一見すると大風呂敷を広げた議論に映るかもしれない。しかし、日本でなく欧州、しかも英国でダークツーリズム概念が提唱されたことを鑑みれば、井出（2019）の指摘は本質を突いていると言えまいか。

次に、英国で提唱されたダークツーリズムの考え方がどのようなものであったのか、つまり「そもそもダークツーリズムとは何か」という点を確認しておこう¹³⁾。

12) 蛇足ながら、小林製薬の調査によると、「学校でうんちをしない小学生が3割いた」という。和式トイレを忌避するだけでなく、周囲の目が気になるという。これもまた、団体になることで個人の行動が制約される例である（産経新聞「『学校でうんちをしない』は3割教職員も改善求める」2016年11月10日付、および小林製薬 News Letter「学校で「うんちをしない」子どもは3割：男子はつらいよ！ 人目を気にする男の子!?!」より）

13) この項(a)と次項(b)の記述は、古賀（2017）をもとに大幅に加筆修正した。

(a) ダークツーリズム概念の嚆矢

さて、ダークツーリズム概念が提唱されたのは、今から四半世紀ほど前のことである。時は、20世紀も押し迫った1996年、遺産研究の国際学術誌 (International Journal of Heritage Studies) が「JFK とダークツーリズム：暗殺に魅せられて (JFK and dark tourism: A fascination with assassination)」と題する論文 (以下、JFK 論文) を掲載した。JFK 論文を嚆矢として、ダークツーリズム研究が盛んに議論されるようになった。

ところで、JFK 論文は、「闇の奥 (heart of darkness)」と題された特集に寄せられた巻頭論文である。この特集 (闇の奥) では、JFK 論文をあわせて4編の論放が掲載された¹⁴⁾。

さて、JFK 論文の著者は、英国スコットランドのグラスコー・カレドニアン大学のマルコム・フォーリー (Malcolm Foley) とジョン・レノン (John Lennon)

14) 掲載された論文の題目は以下の通りである。巻頭論文として、同特集の編者でもあるフォーリーとレノンの「JFK とダークツーリズム：暗殺に魅せられて」、次に、ドゥチャー (Stephen Deuchar) の「センスと感性：タイタニック号の評価 (Sense and sensitivity: Appraising the Titanic)」、スマート (Nick Smart) の「マジノ線：破壊されない遺産 (The maginot line: An indestructible inheritance)」、最後に、シートン (A. V. Seaton) の「闇に導かれて：タナトプシスからタナ・ツーリズム (Guided by the dark: From thanatopsis to thanatourism)」である。ドゥチャー論文では、1994年から1995年にかけて英国・国立海事博物館で開催された「再発見されたタイタニック号の遺物の展示会」を例に、博物館で悲劇を取り上げる意義について考察を加えたものである。スマート論文は、1930年代にナチス・ドイツによる侵攻を防ぐためにフランスが構築した要塞群 (通称・マジノ線) を取り上げる。フランスでは、敗北と不名誉を連想させるために、マジノ線は公式の観光地図にも掲載されていなかった。ところが、アマチュア愛好家たちの手による要塞群の復元活動が取り組まれている。このような活動が、たんに「不名誉な歴史を掘り起こす」だけに留まらないことを論じている。シートン論文では、死に関するエッセイ (タナトプシス) の発展として、死に関わる旅 (タナ・ツーリズム) に注目し、ダークツーリズムとの関連性を論じた。いずれもダークツーリズムの基礎的文獻と言える。

蛇足ながら、この特集名は、ジョゼフ・コンラッド (Joseph Conrad; 1857-1924) が西洋植民地主義の暗い側面を描写した小説『闇の奥』から採られたと言われている。この小説は、後にベトナム戦争を舞台に翻案され、フランシス・コッポラ (Francis Ford Coppola; 1939-) 監督によって映画化された。同作品は、カンヌ国際映画祭をはじめ多くの映画祭で高評価を得たことで知られている (ただし、映画作品名は『地獄の黙示録 (Apocalypse Now)』に変更された)。

である。2人の教授は、米国第35代大統領ジョン・F・ケネディ（JFK）が暗殺されたテキサス州ダラスをはじめ、大統領の縁（ゆかり）の地を訪れる人々が後を絶えないことに注目した。そして、戦場や被災地などを含めた「悲しい記憶の場」を訪問する旅を「ダークツーリズム」として包括的に議論できると指摘した。

このとき、実は同誌の特集「闇の奥」の編集責任者をつとめたのは、上述のフォーリーとレノンの両教授であった。特集のゲストエディターの重責を担いながら、同時に共著論文を寄せたのだ。その後、両教授は共著として書籍『ダークツーリズム』を上梓した（Lennon & Foley, 2001）。同書は、アウシュビッツやチェルノブイリなどが世界的な観光地として注目される理由を説明する理論的枠組みとして注目され、多くの研究者を魅了した。爾来、多くの論者が「ダークツーリズム」に注目し、とくに2000年代（いわゆる00年代）後半頃より優れた研究成果が多数報告されてきた¹⁵⁾。結果的に、レノンとフォーリーが「ダークツーリズムの提唱者」と位置づけられるようになった。

(b) ダークツーリズムの淵源

ただし、「負の資産を自身で受け止め、そこから学ぶ」という行為そのものは、それほど新しいものではない。たとえば、アウシュビッツ収容所の見学ツアー、広島原爆ドームの見学などは、以前から旅のスタイルとして実践されてきた（井出, 2012, p.2）。また、欧米でも、「古来より死や悲劇というものは人々の好奇心を引きつけてきた」とダークツーリズム研究の第一人者シャープ

15) たとえば、ライト（Light, 2017）は、英語文献に限定した上で、査読（ピアレビュー）を経て学術誌に掲載されたダークツーリズムの論文数の推移を調べた。その結果、掲載論文数そのものは少ないものの2006年から2010年にかけて急速に掲載論文数が増加したことを明らかにした。2011年以降も、この傾向が強まっていることも示した。このようなダークツーリズムに対する関心の高まりは、英国セントラルランカシャー大学（University of Central Lancashire）に「ダークツーリズム研究所」が設置されたことから窺うことができるとライトは述べている。

レイ (Sharpley, 2009, p. 10) は指摘する。

実際、「ダークツーリズム」という表現が提唱される以前から、「悲しみを悼む旅」に注目する論者が少なからずいた。たとえば、特集「闇の奥」を編んだ学術誌の研究対象は「文化遺産や自然遺産」であり、そこから「遺産ツーリズム (heritage tourism)」の議論がなされていた。

さらに、「死や悲劇」の場に注目するツーリズム研究も散発的に議論されていた。それらの論者は、自らの立場を独自の名称で呼んできた。たとえば、暗黒や不正を意味するブラックを冠する「ブラック・ツーリズム (black tourism)」、深い悲しみに焦点をおく「悲しみのツーリズム (morbid tourism/grief tourism)」、ギリシア神話における死の神・タナトスにちなんだ「タナ・ツーリズム (thana tourism)」、ホロコーストに関わる場所の保存と伝承のための観光地化にとまなう「ホロコースト・ツーリズム (Holocaust tourism)」などがある。

ここで、ホロコースト・ツーリズムについて説明を加えておきたい。本来、ホロコーストとは「焼かれた生け贄」を意味する古代ギリシア語を語源とする。そこから転じて、「ナチス政権とその協力者による約600万人のユダヤ人の組織的、官僚的、国家的な迫害および殺戮」を意味するようになった¹⁶⁾。ところが、一部の人々の間で「ホロコースト否認」の動きが生じた。そのような動向に対抗する形で、ユダヤ社会やポーランド政府が、アウシュビッツ収容所などを観光地化したことで「ホロコースト・ツーリズム」が生まれたと考えられる。観光地化したユダヤ・ホロコーストに関わる場所は、観光に内包される娯楽 (entertainment) 活動ではなく、和解と再発防止 (reconciliation and prevention of recurrence) という非常に明確な目的を持つ点で従来のツーリズムと大きく異なる。また、過去の残虐行為の展示が、そこに関わる人々 (犠牲者・加害者・観察者) にとって、複雑な解釈を引き起こす危険性が高い。そこで、「過去」を

16) 米国ホロコースト記念博物館 (the United States Holocaust Memorial Museum) の Web サイトの用語説明 (The Museum's Holocaust Encyclopedia) の日本語版より引用 (2021年8月10日確認)。 <https://encyclopedia.ushmm.org/content/ja/article/introduction-to-the-holocaust>

「現在と未来への希望の教訓」に捕らえ直すことで、「教訓的機能」の側面が強調されている。これらの点を強調することにより、ホロコーストを巡る政治的でないイデオロギー的な論争に陥る危険を回避できたことが、観光地化の大義名分を与えたと言えるだろう。

もちろん、ユダヤ人の殉教の地を訪問することを「ルーツ・ツーリズム」の一部と捉える論者もいる。ルーツ・ツーリズムは「系図観光」とも呼ばれ、祖先の居住地を訪れ、家系図などの情報を元に自分のルーツを辿る観光形態である。他方、ホロコースト・ツーリズムは、そこで命を落とした人々の遺族や広くユダヤの人々だけでなく、多くの人々が歴史と向き合い、歴史を学び、再発防止を決意するという点で異なる。敢えて言えば、ホロコースト・ツーリズムには「他者の寄り添う」という態度が重要である。そのために、ユダヤの人々のルーツという視点を強調しすぎるとホロコーストの問題を矮小化してしまう危険性があると思われる。

(4) 概念としてのダークツーリズム

以上のように、ダークツーリズム概念の提唱以前から「商業主義や快楽指向とは異なる次元の観光」が存在してきた。それらは、死や悲劇、歴史遺産などを対象に議論を展開してきた。このとき、結論を急げば、ダークツーリズムは、これら各論を包括的に捉え、そこに共通する論理を検討するために提唱された分析装置と理解することができる（遠藤, 2016）。

すなわち、従来の多様なツーリズム概念は、ホロコースト関連施設であったり、自然災害の被災地であったりと「場」に注目するアプローチであった。これに対して、ダークツーリズムは、それぞれの場に固有の文脈を捨象して、「負の遺産（死と悲劇の場）」という特徴に注目し、それらに包括的に接近するための切り口として提唱されたものだとして位置づけることができる。遠藤（2016）は、概念としてのダークツーリズムを「すべてを『人類の歴史』における負の産物をめぐる旅」とみなすことで、「近代的な普遍性に刻印づけられた枠組のもと

で、観光現象を問い直す」試みであると主張する。つまり、観光現象として「悲しみを悼む旅」は以前からあるが、それらを包括的に議論する場として「ダークツーリズム」という概念装置が要請されたと指摘するのだ。

それでは、概念としてのダークツーリズムはどのような意義があるのか。この点について、節を改めて議論することしよう。

3 ダークツーリズムは何を明らかにしたいのか

上では、ダークツーリズムの歴史と意義について概観してきた。次に、ダークツーリズムは「何を明らかにしたいのか」について、考察を加えていきたい。言葉を換えれば、概念としてのダークツーリズムは、観光行為や観光対象をどのような切り口で再構成するのか、を論じてみたい。

(1) 悲しみの記憶という商品

概念としてのダークツーリズムとは、戦争や災害をはじめとする人類の悲しみの記憶に共通する問題点（ダークサイド）に光をあてる概念装置（サーチライト）を意味する。ダークと名乗りながら「サーチライト」というのは自家撞着の誇りを受けるかもしれない。しかし、対象のダークサイドに光をあてる概念装置という意味である。

さて、概念としてのダークツーリズムが光を照射する対象は、「人類の悲しみの記憶」を商品として消費する態度である。それは、「死」さえも消費対象とする態度と言える。

フォーリーとレノン (Foley & Lennon, 1996) は、「自分たちが最初にダークツーリズムの現象に注目したわけではない」と断った上で、ダークツーリズムを「実在する商品化された死や災害の場の表象と消費」と定義した。彼らは、空想上の事件ではなく、実際に生じた悲劇の場に注目する。そして、それらが「商品」として消費される点を強調した。つまり、死や悲劇さえも消費の対象と

する現代社会に対する批判的考察として、ダークツーリズムという概念装置が提唱されたと言える。

しかし、人類の悲しみの記憶を消費対象とするという主張は、単純な現代社会批判にとどまるものではない。そこで、「現代社会とは何か」について簡単に確認しておきたい。

(2) 後期近代における記号消費——現代社会の論理

さて、現代社会の消費の特徴については、ボードリヤール（Baudrillard, 1970）は「記号消費」にあると指摘した。彼の所説を要約すれば、「モノの価値は、機能性や使用価値ではなく、言葉のように『差異』から生まれることから、記号的消費と呼ぶべきだ」となる。

このとき、死や悲劇の場を商品として消費するということは、そこに訪れるという観光行為に何らかの「差異＝記号性」を見いだしていると理解できる。つまり、ダークツーリズムは、悲しみが記憶された場所に旅することで、その場所に込められた意味を消費する実践に他ならない。それでは、悲しみの記憶という表象に見いだされた記号性とは、どのようなものであろうか。この点を検討する前に、もう少し現代社会の論理について説明を加えておきたい。

(a) 再帰性と現代社会あるいは後期近代

現代社会はいかなる時代か。この問いについて、独創的な議論を展開した論者の1人に、英国の社会学者アンソニー・ギデンズ（Anthony Giddens）がいる。彼は「現代社会は、近代社会の終わり（ポストモダン）ではない。むしろ、近代社会の論理を徹底化し普遍化した『後期近代』と呼ぶべきである」と主張した。（Giddens, 1991）。

このとき、上述のボードリヤールは「ポストモダンの旗手」と位置づけられることから、ギデンズと並列して議論することに違和感を覚える読者もおられるかもしれない。しかし、ボードリヤールは「他者のまなざしによって消費行

動が駆動される」と述べ、そのような消費行動によって形成される社会を「消費社会」と呼んだ。そこでは、消費者の欲望に先立つ形で「差異の体系」があり、そのコードに従う形で消費行動をとることで、他者と異なる自分を演出できると考える。このような消費行動は、「自分自身を自分で意識し作り上げる」という意味で、自省的ないし省察的な行為である。つまり、「他者との相違を確認しながら行動する」のである。

ところで、ギデンズは、伝統社会において「自分の行為が伝統にかなうものかどうかを確認しながら行為する」と指摘した。そして、他者の行為を見ながら自身が行為し、自身の行為を自身で答え合わせをする態度を「再帰的モニタリング」と呼んだ。

このとき、ボードリヤールの「記号消費」は「他者との相違を確認しながら消費する」ことから、ギデンズの「他者にあわせる」態度とは真逆である。しかし、自他を対照しながら自らの行為を内省し、次の行為を実践するという「再帰的モニタリング」の構造は、記号消費のそれと本質的に同じと言える。収束と発散の相違があれども、同じフィードバック機能と捉えることができるように、ボードリヤールもギデンズも同じ「再帰的モニタリング」に注目していると言えよう。

なお、ギデンズが現代社会を「ポストモダン」ではなく「後期近代」と呼ぶ理由は、個人の自省的な行為だけでなく、社会制度までが自省的に修正されていく再帰的プロセスが中心的役割になった点に注目するからである。彼は、このような特徴を「近代の徹底化」と呼び、それゆえ現代社会は近代社会の構造を強化した「後期近代」だと主張した。

(b) ダークツーリズムの2つの二重性

ボードリヤールとギデンズの議論を敷衍すれば、観光者は「観る主体」であると同時に自らが「他人から観られる客体」であると理解することができる。「悲しみの記憶」に対する「負の感情」に依拠する観光行為を実践することか

ら、観光行為それ自体に「他人の目」を気にすることになる。さらに、ダークツーリズムは、娯楽性豊かな観光実践とは異なるために、他者との相違を意識せざるを得ない。以上のことから、ダークツーリズムは、観光対象を観る主体と他者から観られる客体という二重性をもつ点を特徴とすることが分かる¹⁷⁾。

ところで、ダークツーリズムに限らず、観光実践そのものに、もうひとつの「観る主体／観られる客体」という「二重性」が深く関わっている点に留意する必要がある。それは、観光対象を観る主体と自らを観る主体という二重性である。このような二重性は、観光という言葉に内包された特徴と言える。そもそも英語の観光 (tourism) の語源は、陶磁器を作るときに用いる「ろくろ」を意味するラテン語 (tornus) と言われる。ろくろは、素材を回転させながら形を作る器具である。そこから「巡回」や「周遊」という意味が派生した。つまり、観光とは「帰ってくるまで」を射程に入れた概念である。これは「自宅に帰るまでが遠足だ」や「帰社後に復命書を提出するまでが出張だ」という表現に端的に表れている。また、観光は「何処に行くのか」ではなく「帰りの日程」にあわせて、行き先が決まることがある。観光は「どこか遠くに行きたい」という思いからの旅路ではなく、「帰宅すること」を前提にしている。つまり、帰宅後の自分を基点に、何処に行くのか、何をするのかを考える点が観光の特徴である。言葉を換えれば、観光主体が外部（観光対象）を観るという行為だけでなく、帰宅後の自分が旅先の自分の姿を想像する（観る）という再帰性、自らを観ることで自らが観る行為を生み出すという自己産出性（再帰的プロセス）を前提にしていることが分かる。

17) このような「観る／観られる」という関係については、須藤（2017）を参照されたい。須藤は、観光者として「観る」ときでさえ、「観られる」意識を内面化することで、これまで観てきた対象を超えて、「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」とし、このような観光の態度は「再帰的ないし自己言及的（あるいは自己産出的）な習性を持つようになる」述べている（須藤, 2017, p.8）。

ダークツーリズムは、このような観光主体が「観光対象を観る／自分自身によって観られる」という二重性に加えて、前述の「観光対象を観る／観光を実践する自身の姿を他者から観られる」という2つの二重性に彩られることが分かる。このような二重性ないし再帰性は、まさに後期近代の特徴を顕著に反映した実践と言える。それゆえ、ダークツーリズムは、後期近代に固有の観光行為と言える。ダークツーリズム概念が1996年まで提唱されなかった理由は、ここにあると思われる。

(3) 死に対する態度の革新

ダークツーリズムの二重性は、商品としての表象される「人類の悲しみの記憶」に対する態度を大きく革新する。ともすれば、被災地や事件現場を「観光」という行為の背景には、「他人の不幸は蜜の味」や「楽屋裏を覗く」と言われるような悪趣味的な物見遊山の態度が見え隠れする。上で述べたダークツーリズム批判は、そのような態度に対する忌避感から生じたものである。

(a) 死に対峙する態度を求めて

しかし、ダークツーリズムの本質は、悪趣味が講じた「死」さえも消費の対象とする廃類的態度ではない。結論を急げば、「観る／観られる」の2つの二重性が「死」を「生」につなげることで、「死」に新しい意味（差異＝記号性）を生み出す試みがダークツーリズムの醍醐味と言える。以下、この点について考察を加えていきたい。

さて、改めて言うまでもなく、ダークツーリズムは「死、苦しみ、悲しみ」など負の感情に彩られた場を訪れる観光行為である。そのため、ダークツーリズムには「不穏な行為」や「病的な体験」というニュアンスがつきまとうことになる（Stone, 2009）。しかし、「人間には、死や人類の暗い側面に対する固有の好奇心があること」を秘匿するのではなく、正面から「死に惹かれる心情」を俎上にあげることで、「死」の意味を改めて問い直すことは無意味なことでは

なかろう（Foley, 2009）。このような立場から、ストーン（Stone, 2009, p. 146）は、ダークツーリズムを敢えて「死、苦しみ、死を連想させる畏怖すべきものと関連する場所へ旅する行為」と定義した点は興味深い。

(b) 死を見つめる態度

従来、「死」を語ることはタブー視される傾向が強かった。あるいは、「死」を語ることは、宗教の領域と考えられてきた。たとえば、仏教では、「生（う）まれ生（い）きる苦しみ、老いる苦しみ、病む苦しみ、死ぬ苦しみから逃れることはできない」とした上で、「生あるものは必ず死ぬ」という生死の問題を問うてきた¹⁸⁾。自身の死は不安要素でしかない。それゆえ、死は宗教の領域と考えられてきた。

ところが、ストーンとシャープレイ（Stone & Sharpley, 2008）は、現在は死の意義を考察する時期にあると指摘した。彼らは、死に対する新しい態度を表明したり（Lee, 2002）とハリソン（Harrison, 2003）の所説を引用した上で、宗教的領域から「死」の意義を現実問題に引き戻す時期に入ったと主張したのだ。そこで、ストーンらが依拠したりとハリソンの所説を概観しておきたい。

まず、リー（Lee, 2002）は、文献レビューを通じて、社会的に「死」に直面し、それを考察する時代になったことを明らかにした。このことは、「20世紀末に、死は、自らの意味の現代的見解を作り直すためにクローゼットから出ている」という彼の有名な言葉に集約できる（Lee, 2002, p. 92）。

また、ハリソン（Harrison, 2003）は、死者を埋葬し墓碑を建てることに注目し、「墓、画像、文学、建築、記念碑など」を通じて、人は死んでもなお現実世

18) 生まれては死ぬという生々流転の中で、死後の世界や生まれ変わりなどの哲学的考察が多数なされてきたが、それは生死の問題に対する不安を緩和するための方便と言えるかもしれない。ダークツーリズムは、死と悲劇を悼む行為を通じて、死への恐怖を緩和し、生きる「喜び」を助長するだけでなく、病への感謝、老いの誇り、死への歓喜につながるとすれば、それはまさに革命（死生観の転回）につながるのではないかと筆者は期待している（とはいえ、その根拠は浅薄であるので、感想を述べるに留めたい）。

界（あるいは現世）との関係性を維持できると指摘した。彼は、「埋葬という行為は、この世とのつながりの象徴だ」と言う。そして、「象徴として、生きている人々の心の中に生き続ける（とどまる）」として、結果的に「死が吸収される」と主張した。この限りにおいて、戦没者や被災者の慰霊碑、墓標などが重要な「場」となり、そこを「聖地」ないし「観光地」とするダークツーリズムは、「死のタブー」から脱却し、死に直面する態度の表象として理解することができる。

以上のように、「死」は「生の終わり」ではなく、「今を生きること」と表裏一体の関係にあるものとして捉えられるようになった。極端な言い方をすれば、「生きる喜び」は「死の歓び」と不即不離の関係にあると捉える意識革命にもとづくことで、ダークツーリズムは「死」を見つめ直すことができると考えたのである。

(c) 死して名を残す生き方

さらに、死を「生の終わり」ではなく、「もう一つの生」と捉える論者にパウマン (Zygmunt Bauman) がいる。パウマン (Bauman, 2006, p. 34) は、死に対する不安を解消することで、それを乗り越えられると指摘した。具体的には、①死後も名声を残すことで個人的な不死性を残す、②非個人的な実在として永遠性を獲得できる、と言う。前者は、個（故）人は、何からのカテゴリーに所属することで名声を得られることを指す。科学者や政治家、場合によれば犯罪者などのカテゴリーに所属することで、死後も個人として名を残すことができるのだ。後者は、個人として名を残すチャンスを獲得できなくても、国家のために戦争で命を捧げることにより「個人的ではない集合的な実在」として永遠性を獲得できることを意味する。

ところで、改めて言うまでもなく、ここで言う「永遠性」ないし「不死性」とは「死を恐れ忌避し回避しよう」とすることではない。また、たんに死なないこと（長生きすること）を「是」とするものでもない。そうではなくて、「死

を受け容れる態度」を指すものであり、それは真摯に「生と死に対峙する態度」と言える。井出（2012）が、ダークツーリズムを「人類の悲しみを承継し、亡くなった方をともに悼む」と指摘した背景には、このような不死性の態度が深く関わっている。

(d) 生と死の円環運動

このような不死性の考え方は、死の不安を和らげるだけでなく、「死ねば、終わり」という発想を大きく転換することになる。そして、死を通じて、生を感じると言う「死と生の円環運動」を行うことが「概念としてのダークツーリズム」の意義と言える。すなわち、①故人を悼むという行為を通じて、自らの生と死を見つめ直すこと、②故人の死を悼むという行為を通じて、故人の小さな物語を大きな物語（バウマンの指摘するカテゴリーに相当する）に接合することで、他者の死を「いかに生きたのか」という意味で「生」につなげるのである。他者から自分へ、他者から「全体」へという二重の円環運動を行うことで、ダークツーリズムは、多様な「死と悲劇」を俯瞰的かつ包括的に議論するメタ理論としての役割を担うことができる。さらに、このような死生観を持つことで、ダークツーリズムは、猟奇的趣向や覗き見趣味とは異なる「真摯に生と死に対峙する姿勢」を基礎とする「自他の生の意味を問う行為」という意味を帯びることになる。かつて、丸山（1992）は、自らの死を意識することで、より深く生を感じる態度を「生の円環運動」と呼んだ。ダークツーリズムは、他者の死を悼むことで、自らの生をみつめなおすということで、あえて「生と死の円環運動」と呼ぶことにしたい。

(e) 依り代

ところで、他者の死を悼む際に、物語の依り代となる事物が不可欠であろう。この点は、先のバウマンの議論を敷衍すれば、容易に理解できるだろう。すなわち、墓標や慰霊碑は、死後の不安を緩和する重要な象徴と位置づけることが

できる。言葉を換えれば、墓標や慰霊碑などの事物に「故人を忘れることなく偲び続けることの証」あるいは「死によって寿命が失われても、他人の心の中で生き続けることができる表象」という意味を付与することができるのだ¹⁹⁾。それゆえ、ダークツーリズムの視座に立脚すれば、墓標や慰霊碑は、他の生と死に対峙するための鏡と位置づけることができる。それは、観る人の心が映る鏡である。そして、鏡は、こちら側と向こう側をつなげる接合器でもある。つまり、「自と生（こちら側）」と「他と死（向こう側）」を結びつける鏡として、慰霊碑や墓標を位置づけるのである。このような考え方が、概念としてのダークツーリズムの本質に他ならない。そのために、生と死の円環運動を促す鏡（媒体なしの事物）の存在が不可欠である。それは、記号的消費のような「こと」ではなく、「モノ」でなければいけない。しかも、そのようなモノは、死と悲劇の物語を内包するという意味では、社会的構築物でもある。このことが、ダークツーリズムの対象となる観光資源を考慮する際に、社会物質性の視座が必要となる所以である。そこで、次節では、社会物質性の考え方を説明することにした。

19) 慰霊碑が被害者の不死性を保証するだけでなく、地域振興につながった例として、日本航空123便墜落事故の現場となった御巣鷹山がある。毎日新聞の取材に対して、井出明は「事故の教訓を伝える場として積極的に残されており、第三者が訪れても大事な場所と認識できる。自治体は事件や事故の遺族に冷淡であるケースが多いが、そうではない上野村の慰霊のモデルは知恵として残していくべきだ」と指摘する（毎日新聞、2021年8月11日「巣鷹の尾根 安全願う「聖地」に 地元の使命 日航機事故36年」文責：菊池陽南子）。また、井出は「悲劇の歴史は、権力が隠蔽するというよりも、地元の人々が公開を望まない部分が少なくない」と指摘する。バウマンの議論を敷衍すれば、被害者というカテゴリー形成による不死性の形成は、地元にとっては事故や事件の永久化であり、事故現場という「ラベルの付与」につながり、風評や地価下落などの不安を招くことは想像に難くない。ダークツーリズムという概念装置が、地元の心理的不安を緩和する手立てになることを一研究者として願っている。

4 一卵性双生児としての観光学と社会物質性

前述のように、社会物質性とは、情報システム研究において近年とみに注目を浴びているキーワードである²⁰⁾。しかしながら、その基本的な考え方は、アーリとラーソン (Urry & Larsen, 2011) の「観光のまなざし」と共通する部分が少なくない。むしろ、両者は「一卵性双生児」と言えるほど共通する概念を基礎としている。ただし、社会物質性が、あくまでも情報システム研究の文脈から、情報システム (IT 人工物 : IT Artifacts) の在り方を問うているのに対して、観光者のまなざしは、観光という実践が内包する「目のつけどころ」や「立ち居振る舞い」を含めた態度に焦点をおいている。以下では、これらの相違点に留意しながら、IT 人工物の在り方の議論を概観することから議論を進めていきたい。

(1) IT 人工物を求めて

近年、情報システム研究では、「情報システム」ではなく、「IT 人工物」と表記されることが増えてきた。その背景には、次の2つの問題意識が見え隠れしている。

第1は、ノーベル経済学賞を受けたハーバード・サイモン (Herbert A. Simon) の「人工物科学」の流れから、「IT 人工物のデザイン」に対する関心の高まりである²¹⁾。周知の通り、人工物科学とは、自然科学に対する批判的態度から提唱された研究アプローチである。自然科学の課題は、対象となる自然現象の背後に存在する普遍の法則を導き出すことにある。他方、人工物科学の課題は「役

20) 情報システム研究における社会物質性の概念の意義については、遠山 (2017) や情報システム学会誌の解説論文 (古賀, 2017) を参照されたい。

21) ハーバード・サイモンの「人工物の科学」の流れをくむ研究には、情報システム研究におけるデザイン科学だけでなく、企業家研究における「エフェクチュエーション」がある。前者については、古賀 (2019a)、後者については、古賀 (2019b) を参照されたい。

に立つモノ（人工物）を実際に構築すること」にある。このとき、役に立つかどうかを評価するためには、自然科学が捨象した「価値観」が重要となる。そこで、自然科学とは異なる学問体系として「人工物科学」が提唱されたのである。そこでの基本的問題意識は「どのようにして役に立つ情報システムを構築するのか」という問いにある。近年とみに注目を浴びる「デザイン・サイエンス」は、人工物科学を基礎に提唱されたIT人工物の設計・開発・評価のためのアプローチである（古賀, 2019b）。

もう一つは、情報システム研究における学問的アイデンティティの探求から、IT人工物の在り方を問うべきだという潮流である。情報システム研究の中心的課題の1つは、「情報システムが組織にどのような影響を及ぼすのか」という問いにある。前述の人工物科学の関心が「IT人工物の設計・開発」にあるのに対して、こちらの関心は「利用」におかれている。このとき、利用に注目する研究の主流は、情報システムを導入した組織とそうでない組織の業績の差異を統計的に分析する研究である²²⁾。そのために、キーン（Keen, 1980）は情報システム利用に注目する研究の特徴は、①行動科学の理論構築の方法を「お手本」に、モデルの構築と検証が行われる傾向が強いこと、②モデル構築の際に、隣接する学問領域から「変数」を借用すること、にあると言われる。さらに、彼は、モデルで用いられる変数の借用先を「参照学問分野（reference discipline）」と呼び、それに依存する点が情報システム研究の特徴だと指摘した。その結果、情報システム研究では、「どの学問領域を参照すべきか」や「情報システム研究は他の学問分野から参照されているのか」などが繰り返し議論されることになった（古賀, 2014）。

22) 筆者は、冗談で「551問題」と呼んでいる。関西では、豚まんを持ち帰り販売で有名な「551の蓬萊」が、テレビで「551があるとき……家族は笑顔で団らん、551がないとき……家族が下を向き落ち込む」という分かりやすい宣伝を放映している。そこから、情報システムがある（導入された）ときは事業が順調で社内は笑顔、（導入されてい）ないときは、経営不振で社内は暗い雰囲気にあるという漫画的な状況を統計的に分析しているような印象を得て「551問題」と呼ぶのである。

このとき、改めて言うまでもなく、参照学問分野から借用されるのはモデルの従属変数である。他方、説明変数は「IT人工物の導入の有無」であるから、「0/1」のダミー変数が用いられることになる。その結果、具体的なIT人工物の姿を想像することなく、影響構造の因果関係モデルが構築されることになる。そのために、オーリコフスキーら（Orlikowski & Iancoco, 1991）は、このような研究群には「具体的なIT人工物がない」と批判した。そして、実際の情報システムは、当該組織での使用を通じて「作り込まれていく」ことから、ダミー変数として抽象化できないという考えから、IT人工物という表現が好んで用いられるようになったのである。

ところで、システム設計では、それが導入される組織的文脈を無視できないことから、組織の視点を重視してきた。他方、システム利用では、組織に及ぼす影響を考慮する際に、IT人工物の物理的特性に注目してきた。そのために、物理的仕様を検討する開発研究において組織を重視し、組織に焦点をおく利用研究では物理的特性に注目するという逆説的現象が生じるようになった。しかも、開発研究と利用研究は、あたかもシステム実装化という分岐点で分断されてしまい、研究面での相互交流つまり分断線を越えることはなかったと批判された（Leonardi, 2009）。そこで、IT人工物を研究する際には、設計・開発と運用・利用を交錯しながら「組織活動を通じて社会的に構築される」点に注目すべきだという主張がなされるようになった。このような視点の総称として「社会物質性」が提唱されたのである。

社会物質性では、IT人工物は組織的特性を備えると同時に技術的特性を併せ持つと考える。そこで、IT人工物の特徴を「組織的側面と物質的側面の複雑な絡み合い（entanglement：構成的もつれ、imbrication：覆瓦構造）と見なす。このような絡み合い過程に注目する点が、社会物質性の本質である。このような視点は、開発と利用を峻別せずに渾然一体化することで迅速かつ有用なシステム開発をめざす「アジャイル開発」の前提となるIT観と言える。また、近年とみに注目を浴びるDX（digital transformation）の実践を捉える上でも有益である

とされている²³⁾。

以上のように、社会物質性は、その示唆するところは当たり前のことに過ぎない。そのために、経営学の泰斗ロバート・サットン (Sutton, 2020) は、「水 (H₂O) を一酸化二水素と術学的に言い換えただけだ」とて厳しい批判をした。逆に言えば、社会物質性は、当たり前のことであるが、それが看過されているために、改めて、その重要性を指摘したと言える。ただし、本書は「エキシビジョンとツーリズム研究班」の研究双書であること、既に別の機会に社会物質性の意義を議論したことから、本章では、ダークツーリズムを考える上で有益となる社会物質性の特徴を中心に議論することにした。具体的には、①異種混雑体、②行為遂行性、③身体性と介入の視点から社会物質性の特徴を明らかにしたい。

(2) 社会物質性を彩る3つのキーワード

世の中で利用されている情報システムは、その活用形態に注目すれば、社会的存在あると同時に物質的存在といえる。このような考え方は、「技術の社会的構築 (social construction of technology)」すなわち「技術の進展は、それが用いられる社会的文脈の影響を受けるために、技術進化の軌跡は直線的にはならない」という発想をさらに展開したものである。技術は社会文脈の影響を受けると同時にそれに影響を及ぼす。しかし、技術は社会から完全に独立して存在するわけではないが、実体としては、社会から独立して存在している。そのため、社会的構築物である一方で物質的存在でもある。このような当たり前の発想に立ち返って、社会性と物質性が歴史 (経路依存) 的に複雑に絡み合う様相に注目することで、情報システムの設計・開発・利用に何らかの示唆を与えようとする態度が、社会物質性の意義である。

23) 社会物質性の視点から編まれた学部・大学院生を対象とするテキストとして、遠山・村田・古賀 (2021) がある。

(a) 異種混濁体

このとき、社会的構築物であり物質的存在でもあるというIT人工物を用いた組織的実践に注目すれば、その特徴は「異種混濁体 (hybrid collectives)」にあると言える。この表現は、技術社会学で提唱されたアクター・ネットワーク論 (actor-network theory : ANT) から援用したものである²⁴⁾。そして、情報システムを用いた実践を「多様な行為主体 (アクターないしアクタント) が織りなす網によって紡ぎ出されたタペストリー」と考え、タペストリーの複雑な模様を紡ぎ出した諸アクターの行為をつぶさに見ていこうという態度が、社会物質性の特徴である。アクター・ネットワーク論では、諸アクターの行為を「蟻 (ant) がジグザクに右往左往しながら進んでいく様子」になぞらえて、敢えてANTと表記することがある。そこで、以下では、ANTと表記する。

さて、ANTでは、アクターは人間に限定されない。モノ (non-human : 人間以外のモノの意味) もまた、アクターと考えられる。このことは、現象学者メルロ＝ポンティ (Maurice Merleau-Ponty) が「人間と自然とは同じ肉 (chair) からできている」と指摘し、主観－客観の差異をなくし、同質的存在として把握し直そうとする (Merleau-Ponty, 1964)。われわれは、生きているのではなく生かされている (庭本, 2006, 第2章)。モノに触れるということは、モノによって触れられている。そこには、モノと人間は、触れられるものと触れるもの (庭本の表現を借りれば、生きるものと生かされるもの) という可逆性が存在する。

ANTでは、モノは意思をもたないが、人間もまた意志をもたないと考える。なぜなら、アクターは、他のアクターの影響を受けて、立ち居振る舞いを変えるからだ。このことは、言い換えれば、「諸アクターの性質は、生得的ではなく、関係性の中から生まれてくる」という考え方である。さらに、新しいアクターが追加されることで、相互の役割が変容することもある。

24) たとえば、情報システム研究や経営学のテキストとして編まれたラトゥール (Latur, 2005) を参照されたい。

モノの意味が関係性によって決定づけられる例として、筆者が好んで使う例だが、懐中時計用の鎖や鼈甲の櫛を購入さえすれば、素敵なクリスマスプレゼント（賢者の贈り物）になるとは限らないことから明らかだ。状況次第なのだ。このように、モノの意味は状況や関わり合いによって異なってくる。そのため、チクセントミハイら（Csikszentmihalyi & Rochberg-Halton, 1981）は、持ち主のモノに対する態度と感情がモノから心的エネルギーが呼び出されることで「フロー体験」が生まれると指摘した。改めて言うまでもなく、このような考え方の背景には、ゴフマン（Goffman, 1959）の役割演技という考え方が見え隠れしている。

つまり、ANTでは、アクター（人間と人間でないモノ）が複雑に絡み合った関係性＝網（ネットワーク）を通じて、各アクターの性質が決定されると考えるのだ。しかも、そのような関係性は、その関係性を通じて規定された各アクターの働きによって、改めて編成されることになる。アクター・ネットワークとは、このような関係性のことを指す。したがって、アクター・ネットワークとは、「アクターの性質を規定ないし変容させるネットワーク」であると同時に「ネットワークを作り出すアクターの関係性」という二重の性質をもつことになる。

さらに、アクター・ネットワークは実践を通じて「安定化」する場合がある。つまり、関係性ないし相互作用を通じて、次第にアクター間の諸関係が安定していくのだ。このような安定化の過程は「翻訳（translation）過程」と呼ばれる。翻訳過程の結果、ネットワーク全体は、あたかも1つのアクターのように振る舞うようになり、個々のアクター（の相違）は判別し難くなっていく。このような個々のアクターを見えにくくする過程（諸アクターの不可視化）をANTでは「暗箱化（black boxing）」と呼ぶ。さらに、暗箱を支えるネットワークが再び不安定になれば、流動的な新しい関係が現われることになろう。このような動的な過程を把握しようという試みがANTの特徴である。

したがって、ANTの特徴は、①ヒトだけでなくモノをアクターとして同等に

扱う対称原理 (principle of symmetry) に立脚し、②アクター・ネットワークによる翻訳過程に注目し、③アクターの立ち居振る舞いを追いかける (follow the actors) ことにある。このような研究アプローチは、観光学の研究領域においても有効であると、ヴァンダードイム (van der Duim, 2007, p.962) が指摘している²⁵⁾。

(b) 行為遂行性

社会物質性の特徴の第2点目は「行為遂行性 (performativity)」に注目することである。行為遂行性とは、行為遂行的な性質のことだ。行為遂行的とは、本来は、われわれの「話し方」や「語り」あるいは「しゃべり方」に潜む性質を意味する²⁶⁾。

たとえば、「昨日は小田原城を観てきたよ」という発話は、その発話内容が「事実」だったとしても「小田原城を観る」という行為とは別のものと考えられる。ところが、「今から発表します」という発話は、「発表する」という行為でもある。発した言葉の内容がそのまま行為となっている。このような場合を「行為遂行的な発話=遂行的言明」という。言葉を換えれば、行為がなければ発話できない、ということだ。

そうだとすれば、「愛」という概念は、行為の前に本質的な意味や性質があらかじめ存在するのではなく、行為の中で、その意味や性質がつくられて (生産

25) 観光学の文脈においても、奇しくも同様の指摘がなされている (van der Duim, 2007)。また最近では、観光学の研究領域においても、ANTを援用した研究が多数みられる。たとえば、ヴァンデドイムの他に、ヨハンセン (Jóhannesson, 2005) やアンドレア (2013) などがある。

26) たとえば、内田樹は、次のように説明している (内田樹の研究室 (ブログ) ぷるぷる)。曰く「ご存じでない方のためにご説明するが、『事実認知的言明』というのは言語学者オースチンの用語で『客観的事実を叙述することば』のことである。『いま9時半である』というようなのは事実認知的発話である。／それに対して、『遂行的言明』というのは『あなたを生涯愛します』というような、話者自身がその言明内容が『真』であることを主体的に実現してゆくことを誓約する種類の言明のことである」と (2021年8月15日確認)。http://blog.tatsuru.com/2007/01/12_0936.php

ないし再生産されて)いくと考えられる。それが、行為遂行性の考え方に他ならない。その提唱者バトラー (Judith P. Butler) は、性 (セックスとジェンダー) にかんする言説において、セックス (自然物、本質的なもの) とジェンダー (社会的構築物) という区分に疑義を投げかける。そして彼女は、いずれも行為を通じて生み出されていくことから、「セックスはジェンダーだ」と主張した (Butler, 1990)。そして、あらかじめ本質的な性など存在せず、繰り返される行為を通じて自然な存在としての見せかけをつくりだしていると言う。さらに、ジェンダーを構成する行為を詳らかにでき、見せかけを監視する大きな枠組みの中に、それらの行為を位置づけ、その枠組みの中で行為を説明できるような系譜学が必要だと指摘した。

つまり、バトラーはジェンダーやセックスは、われわれが行為を通じて自由に生産できるのではないというのだ。社会における文化的コンテキストが強く影響する (しかも、現体制の強化と同時に、それへの非意図的な抵抗も胚胎するというヤヌスの性質を帯びている)。また、彼女は (ジェンダーなどの特性は) 反復する行為の中で、行為遂行的に生産されるだけでなく、このことを通じて「身体物質性」が現われると指摘している点にも留意する必要がある。そこから、IT人工物の活用という日常的に繰り返される実践を通じて、その本質や意義が再帰的かつ回顧的に作り出される過程に注目する分析視角として、社会物質性が提唱されたのである。

(c) 身体性と介入

社会物質性の第3点目の特徴は、実践に伴う知識の身体性や介入である。状況的認知の考え方に従えば、知識や技能は、人間の頭の中に存在するのではなく、実践の場に遍在しており、参加を通じて見いだされることになる (Brown & Duguid, 1991; Suchman, 1987)。よく言われるように、釘を打ちたいときに石しかなければ、石がハンマーになるのだ。何事もあらかじめ役割が決まっているのではなく、状況に応じて役割が変わってくるのだ (この点は、前述の行為

遂行性と深く関わっている）。

このとき、誤解を恐れずに単純化すれば、このような知識を見いだす能力は、現場での実践（頭脳との対比を強調すれば身体的行為）にあると考えられる。つまり、知識は実在するのではなく、可能態として存在し、実践を通じて、その実体化が行われると考えることができる。それは「身体の知」ないし「状況の知」に他ならない。

これらの視点から、社会的物質性が想定する知とは、表象としてのそれではなく、行為遂行性の知であることが分かる。実践を通じて構成される知は、身体性に裏付けられた知である。そして、計画と実行という役割分担が可能というよりも、積極的な介入によって実現される知である。

(3) 観光行為の物質的転回

社会物質性の分析視角は、地理学における「物質的転回（material turn）」と軌を一にしている（Anderson & Tolia-Kelly, 2007）。このことは、近年の観光学における観光価値の発想にも通じる点が少なくない。

観光では、文化的イメージや物語性などの「記号的消費」が注目されてきた。たとえば、JR 宇部線の宇部新川駅が人気スポットとなっている理由は、映画『シン・エヴァンゲリオン劇場版:∞』のラストシーンのロケ地であるからだ²⁷⁾。このような「聖地巡礼」は、場所そのものではなく、そこにまつわる物語性を消費しているのである²⁸⁾。

しかも、このような聖地は、現実の場に限らない。たとえば、世界遺産「明治日本の産業革命遺産 製鉄・鉄鋼、造船、石炭産業」の構成資産の1つである

27) 劇中に登場する日本酒「獺祭」、「シモラク牛乳（現やまぐち県酪）」や「中華そば 一久」なども熱心なファンの間では有名である。とくに、獺祭は、放送後にネット検索する人が急増したと言われる。

28) 聖地巡礼の淵源は、英国のグランド・ツアーにあると言われる。アニメの舞台を旅する聖地巡礼については、岡本（2018）を参照されたい。

三重津官軍所跡では、仮想現実（VR：virtual reality）を利用した時空間を超えた「場」を提供している²⁹⁾。記号的消費は、実在の事物に付加された物語性が価値の源泉であったが、仮想現実などを利用した消費は「脱物質的な情報消費」と呼ばれることがある。

ところで、記号的消費と情動的消費の背後には、共通するキーワードが見え隠れしている。それは、消費対象が「実在の事物」でないことであり、ボードリヤール（Baudrillard, 1981）の表現を借りれば、「シュミラークル」に他ならない。シュミラークルとは「オリジナルなきコピー」と呼ばれ、想像物（the imaginary）を具現化した人工物を意味する。

ところが、社会物質性では、シュミラークルではなくあえて物質性に注目する。社会物質性の視座をIT人工物から観光資源に拡張すれば、観光資源となり得る事物は、物理的存在であると同時に社会構築物である。そして、観光資源の価値や解釈は、諸アクター（観光者や行政、地域住民、旅行代理店、法律、記念碑など）が試行錯誤を繰り返す中で創発的に生みだされていく。それだけでなく、生みだされた解釈は諸アクター自身の行動の規範となる。このように行動が解釈を生み、解釈が行動を規定するという「二重性」を特徴とする。このような視点は、物語性が実際の事物にどのように付与され、そこから新しい観光行為が生みだされていく過程を分析する上で有効であると思われる（van der Duim, 2007）。

本章では、このような視点から、ダークツーリズムという概念装置が、観光資源の価値創造にどのような影響をあたえるのか、について私見を述べたいと思う。そのために、次節では、ダークツーリズムの概念を確認することにした。

29) 三重津海軍所跡では、Webアプリを利用して、世界遺産に登録された海軍所跡が「埋設されている場」をどこでも楽しめるようにしている。三重津の事例については、柳原・古賀（2018）を参照のこと。

5 社会物質性とダークツーリズム

ダークツーリズムは、自身と他人のそれぞれの生と死の意味を考える旅と言える。ところが、次第に「死と悲劇」だけでなく、「科学技術と社会」といった世の中の「光と影」を考える旅を包括する概念として捉えられるようになってきた。概念としてのダークツーリズムは、死と悲劇という極めて個人的な対象を俯瞰的に包括に捉え直すことで、観光者自身の生と死と観光対象となる「他者の死と生」を結びつけ、不死性として昇華させるための羅針盤と言える。このようなダークツーリズム概念の特徴は、光だけでなく影に（も）注目することで、事実の陰に潜んできた「真実」を明らかにでき、より深い観光体験を享受できることにある³⁰⁾。

ところで、近年では、ダークツーリズム概念が人口に膾炙するようになった結果、その対象を「死や悲劇」に限定せずに、広く捉えることができるという考え方が広く浸透してきた。いわば、「ダークツーリズム拡張（井出, 2016b）」の流れである。今日では、このような流れは、ダークツーリズムの実践や研究の一大潮流となりつつある。

それでは、このようなダークツーリズム拡張を理解する上で、社会物質性はどのような知見を与えることができるのだろうか。以下、この点について考察を加えていきたい。そのために、まずダークツーリズムの対象の拡大が意味することを確認することから議論を進めていこう。

(1) 拡大するダークツーリズムの対象

今やダークツーリズムは、その対象を大きく拡大している。井出（2012）は、現在のダークツーリズムの対象を次のように類型できると指摘した。すなわち、

30) これには、井出明の貢献が大きい。井出は、一般向けの新書2冊を単著で公刊し、観光ガイドを兼ねたムック『Dark Tourism Japan』を2冊編んでいる。その他、新聞、ラジオ、テレビで解説を重ねている。

①自然災害の被災地、②原子力問題など科学文明の在り方を問う場、③戦場(跡)、④人権問題との関連での労働の場(近代化を批判的考察する場)、⑤宗教儀式の場、⑥産業遺産など公共事業など経済的繁栄と凋落の場、⑦事故・事件の現場(安全学)である。

このような対象の広がりには、「死」に対する態度に濃淡を生み出すことになる³¹⁾。そこで、以下では、ダークツーリズムにおける「ダークネス」の意味に幅が生じている点を論じたストーン(Stone, 2006)所説に耳を傾けることにしたい³²⁾。

(a) ダークネスその濃淡

ストーンは、ダークツーリズムの対象や提供形態に「ダークネスの濃淡(spectrum)」があると指摘し、それは「最も薄い闇(lightest)」と「最も暗い闇(darkest)」を両端とする直線上に位置づけることができると指摘した。

最も薄い闇は、闇の中に仄かに光の存在を感じるようなニュアンスを指す。ダークツーリズムに光を感じるというのは、死や災害が生じた時点から「長い時間を経過している」ためだと言う。そのために、観光対象となる遺産(heritage)は、感傷や情緒的な価値を提供するものの商業的要素が強く、エンタテインメント志向が色濃く演出されるきらいがある。このような薄い闇のダークツーリズムを提供する場合は、観光者の誘引を促進するようなインフラを意図的に整備する必要がある。また、提供される場は「ほんもの(authenticity)」をである必要はない。感傷や情緒だけでなく、ある程度のエンタテインメント性を提供するためには、遺産関連施設で十分だという。もちろん、十分な解説を行う必要がある。

反対に、最も暗い闇は、災害や死に関わる事案から時間が経過していない場

31) この項(a)と次項(b)の記述は、古賀(2017)をもとに大幅に加筆修正した。

32) 以下、ストーン(Stone, 2009)からの引用は、151-152頁からである。

合を指す。ストーンは、漆黒の闇となるべく地の特徴を「記念碑的で保存的要素の強く、経緯を理解でき、教育指向の強い場所」だと指摘する。災害や死が生じた時空間を共有するという意味では、当該事象が生起してからの経過時間が短ければ短いほど、闇は深くなる。言葉を換えれば、「真正の現地（聖地）」としての意味を持つためには、時間が重要な尺度となる。このような聖地は、止むに止まれぬ気持ちから現地に訪れ死を悼み弔うことから、ツーリズムインフラの確立以前に人々が訪れることが多い。そのために、商業的な色彩が強い「薄い闇」の対極に位置づけられる。

たしかに、応仁の乱や関ヶ原の合戦の戦場跡と東日本大震災の被災地では、ダークネスの闇の深さは異なるだろう。さらに時間軸を縮めて、東日本大震災と阪神大震災では、被災地に対する思いも異なるだろう。時間が事件を風化させるために、「その出来事（当該事象）が生起してから、どれだけの時間を経過したのか」に注目することで、ダークツーリズムを類型化する試みは示唆に富む。

さらに、ストーンは、ダークツーリズムの濃淡に応じて、観光価値を提供するダークツーリズム財を次のように類型化した（Stone, 2006, pp. 152-157）。

①ファン工場（Dark Fun Factories）

娯楽性に焦点をおき商業倫理を持ち、かつ現実あるいは架空の死や不穏な出来事を紹介する施設、アトラクションやツアーを指す。ストーンは、この具体例として「ドラキュラツーリズム」をあげている。

②展示（Dark Exhibitions）

ファン工場よりも教育や潜在的な学習機会を意図する施設や展示を指す。そのために、死・苦しみ、あるいは不気味さを正面から取り扱う。記憶の継承・教育・内省的メッセージを提供するために、より暗い闇に位置するために、ある程度の観光インフラをもつ一方で、商業的視点を併せ持つ点が特徴である。

③地下牢 (Dark Dungeons)

刑務所や裁判所を中心にと「過去の刑罰や司法制度」を紹介する施設やアトラクションである。娯楽性と教育性を組み合わせたものが多く、高い商業性と観光インフラを備えている。ダークツーリズムを目的としていなかった場所を利用することも多い。そのため、ダークネスの濃淡の中央に位置する。

④墓地・墓標 (Dark Resting Places)

非現実的で虚構の場、あるいは不気味な都市再生の場である墓地を指す。

⑤祭壇・慰霊碑 (Dark Shrines)

事故・事件が生じてから比較的短い時間で建立されることが多く、各種メディアで話題になる傾向が強い。ここでは、故人に対する追悼と敬意をやり取りが行われるため、ダークネスの程度の濃い場と言える。

⑥戦場 (Dark Conflict Sites)

戦争に関連する活動・場所・目的地を中心に、教育的かつ記念碑的な施設などを指す。本来は、歴史中心で、ダークツーリズムの要素は弱かったが、観光地化が進む中で次第にダークツーリズムの場として認識されるようになった。ただし、記念碑の解釈については必ずしも一致するものではなく、論争となることが多い。そのために「不協和の遺産 (dissonant heritage)」と呼ぶ論者もいる³³⁾。

⑦ジェノサイドの収容所 (Dark Camps of Genocide)

ジェノサイド、残虐行為、大惨事などを主題とする場所を指す。これは、ダークネスの濃淡の最も暗い端に位置づけられる。具体的には、ルワン

33) 文化遺産は、自然遺産と異なり、その歴史的意義などの「解釈」が重要となる。しかし、異なる歴史の解釈が主張され、それらに対立関係に陥ることが少なくない。このような「不協和」は、同一の文化遺産に対して、複数の集団やコミュニティが存在するときに発生しやすい。スミス (Smith, 2006) は、文化遺産に対する異なる解釈を提供する諸集団を「遺産の構成属性」と捉えるべきだと主張している。

ダ、カンボジア、コソボなどに存在する。②の展示と異なり、苦痛をと
もなう恐怖の物語を示し、政治的イデオロギーを帯びることが多い。ホ
ロコースト・ツーリズムと呼ばれる観光形態もここに位置づけられる。

以上のように、ストーンは「闇の濃淡」という視点から提供される観光財の
類型化を行うことで、ダークツーリズムの対象拡大が「価値の多様化」を内包
していることを指摘した。悲惨な事故・事件と自然災害を包括的に分析する概
念装置として提唱されたダークツーリズムであるが、具体的な対象毎に観光行
為の様相が異なるという指摘は、高い説得力をもつと評価できる。

(b) 偶然の出会いか意図した旅か

たしかに、濃淡の図式理解は分かりやすいが、直線的であるために、事例を
適切に類型化できない。そこで、シャープレイとストーン（Sharpley & Stone,
2009）は、直線的タイプの代替として、ダークツーリズムを観光者と提供者とい
う二つの主体に分け、それぞれの参加態度と提供様式をもとに、次に示す4類
型を提唱した（p.20）。

①淡いツーリズム（pale tourism）

死に対する関心が低い旅人が偶然に負の遺産を訪問する場合

②需要型の灰色のツーリズム（grey tourism demand）

死に対する関心が高い旅人が偶然に負の遺産を訪問する場合

③供給型の灰色のツーリズム（grey tourism supply）

負の遺産を抱える地が「他の観光資源」を主として提供する場合

④漆黒の観光旅行（black tourism）

死に関心のある旅人に悼みと弔いのような死に関わる体験を提供する場
合

この図式では、死にまつわるがゆえに忌避される傾向の強い観光資源（負の
資源）の提供方法（供給側の位置付け）を、①偶然誘発的手法、②他の観光資
源を訴求することで緩和する方法、③意図的積極的方法に類型化し、偶然的提

供の場合にのみ旅人の関心の高低による下位分類を設定したと言える。

(2) ダークツーリズムの対象の拡大は何を意味するのか

前述のように、ダークツーリズムは、現在では「労働争議の場」や「産業遺産」などに拡張される傾向にある。これらは「死」に対峙することで「人間の悲劇の記憶を継承する」という側面だけでなく「繁栄や栄光」といった光の部分が少なからず含まれる。そのために、厳密に言えば、ダークツーリズムとは言い難い。それにもかかわらず、それらを拡張されたダークツーリズムと呼ぶ理由は、逆説的な言い方になるが、先に述べたダークツーリズムの死に対する態度が広く浸透してきたからと理解できる。慰霊碑や墓標に対峙することで自他の生死の連続性を感じる態度は、光と闇さらには光と影が混在する「ありのままの姿」を受け容れることに他ならない。

ところで、ダークツーリズムの対象の広がりとともに「ダーク」という呼称に対する忌避感が募っていることも事実である。観光地化により、そこに生きる人びとが好奇の目にさらされる危険を否定できない（古賀, 2016）。それゆえ、近年では「学びの旅」や「鎮魂の旅」などの言い換えが提案されている。とはいえ、未だに広く受け容れられた名称は見られない。むしろ、敢えてカナ書きの「ダークツーリズム」の方が広く浸透する可能性が高いのではないか。徒に批判を招く姿勢は適切ではないだろうが、議論を誘発することで、ダークツーリズム概念の深化が進むことを期待したいので、敢えてカナ書きすることにしたい。

加えて、「正と負を併せ持つ旅を敢えてダークツーリズムと呼ぶ必要があるのか」という批判もあろう。しかし享楽面を過度に強調するツーリズムに対する違和感を強調するために、敢えて「ダークツーリズム」という表現を採用したい。そして近い将来に、ダークツーリズム的思考が当たり前になることを望みたい。そうすれば、わざわざダークという修飾語を付加する必要がない。そのような日常が到来することを期待したい。以下では、このような期待を実現す

る準備作業として、ダークツーリズムの対象拡大の意味を問い直すことにしたい。

(a) 負の遺産という表現を超えて

結論を急げば、ダークツーリズムの対象拡大は、①負の価値の見直し、②負そのものの拡大ではないこととして認識するという2つの意義がある。

第1は、負の需要と肯定という姿勢は、「いけいけドンドン」式の成長至上主義からの転換を促すものである³⁴⁾。井出（2014）の表現を借りれば、「退化や縮小という進化」を射程に入れた地域振興の新しいアプローチと言える。とはいえ、人口に膾炙している態度は、ともすれば「明るく前向き」であることを「是」とし、「暗く後ろ向き」を「非」とするものであろう。ただし、前向きの姿勢が「根拠のない楽観論」に陥り、無謀な「いけいけドンドン」式に留まるようでは、かえって状況を悪化させてしまう³⁵⁾。過度の「前向き」の態度、前めりの姿勢は逆効果となるのだ。

この点について、プロ野球の監督を歴任した故・野村克也が指摘する「積極性の勘違い」が示唆に富む。実際、「バッティングは積極性が大事だ」と指摘する指導者は少なくない。しかし、「バットを振れば良い」というのは「積極性ではない」と野村は指摘する。むしろ、野球では「状況判断」のもとで「待つこと」や「備え」が重要だと野村は指摘する（野村, 2013, pp.19-20）。つまり、「明るく前向き」な態度を勘違いしてはいけないのだ。

また、金井（1993）は、経営組織論の視点から「いけいけドンドン」の態度の問題点を次のように指摘した。要約すれば、①激変する経営環境では「その組織ならではの知識」が重要であること、②そのような知識が生成されるのは「議論と対話を通じてであることが多い」こと、③議論の場では「いけいけド

34) この項の記述は、古賀（2020b）をもとに大幅に加筆修正した

35) もちろん、「暗く悲しい思いを知らない人間は、豊かな人生を歩んでいない」というクリシェもまた思考停止という誘いを免れ得ない。

ドン」の実践家ではなく、実践を通じて深く考えていく人が望まれることを明らかにした³⁶⁾。

野村や金井の指摘から明らかのように、「立ち止まって思索すること」や「疑問を投げかけること」の重要性に注目すれば、それゆけドンドン式の積極性は褒められたものでないことが分かる。翻って、観光のエンタテイメント性も同様であろう。明るく楽しいだけでは皮相的あるいは表層的と言わざるを得ない。落語でさえ「サゲのない人情噺」がある（桂, 1986, pp. 96-99）。あるいは、ニーチェが主張するように最高の演劇は「喜劇」ではなく「悲劇」である（ニーチェ, 1872）。

第2に、ダークツーリズムの対象拡大は、たんなる「負の要素」の拡大ではないということだ。つまり、「ここにも闇があった」式の拡大ではない。あるいは、負の要素を拡大解釈することで、ダークツーリズムの対象を広げてきたわけではない。ともすれば、ダークツーリズムは、「光の当たらない闇」を暴き、「舞台裏を覗く喜び」や「他人の不幸は蜜の味」を楽しむといった覗き見趣味と誤解されることが多い。そのために、「厄介なダークツーリズム」という表現を見受けることが少なくない。しかし、ダークツーリズムの醍醐味は、「光が当たることで生じる影」に注目することで、光と影の大きさや意義（ひいては、生と死の尊厳と連続性や永遠性）を感じることにある。

改めて言うまでもなく、光があれば影がある。光が強ければ陰影が濃くなる。同様に、光と影は不即不離の関係にある。実際、現実世界はきれいな事ばかりではない。そこで、ダークツーリズムという概念装置は、われわれに「負の側面を忌避せず受け止めよ」とのメッセージを発したと理解できる。ダークツーリ

36) さらに金井は、レビンソンとローゼンサール (Levinson & Rosenthal, 1984) やショーン (Schon, 1983) の著作を繙き、「行動を支える思索」や「疑問の提示」の重要性を強調する。また、金井の指導教員でもある組織論の泰斗エドガー・シャイン (Edgar Schein) は、強いリーダーシップという「まやかし」を指摘した上で、その代替案として、「謙虚なリーダーシップ」や「謙虚な問いかけ」の重要性を指摘している (古賀, 2021)。

ズムの対象拡大は、メッセージに対する応答と理解できる。

ところで、拡張されたダークツーリズムの態度は、バロック絵画の代表者であるレンブラント（Rembrandt Harmenszoon van Rijn）、同時期に活躍したフェルメール（Johannes Vermeer）、印象派のモネ（Claude Monet）に通じる部分がある。もちろん、伝統的絵画においても、陰影を用いることで立体感を描いてきた。この限りでは、古典的ダークツーリズムは、死という影に注目することで、生と死という連続性を浮かび上がらせてきたと言える。他方、陰影を巧みに描いたことで「光の魔術師」と呼ばれたレンブラントのように、拡張されたダークツーリズムは、陰影に注目することで、光の明るさや温かさの意味を問いかける。フェルメールは、光源を絞り込むことで、光の反射を巧みに描いた。そこには、細部を詳細に描く技法だけでなく、構図や光源の位置へのこだわりがあった。拡張されたダークツーリズムもまた、どこからどのような光をあてるのかを問い直す試みと言える。

さらに、まさに「ありのままの風景」を受け容れ、光と影の中を多彩な色彩を点描したモネのように、拡張されたダークツーリズムは、光と影が多様な色彩を放ちながら重なりあうことで1つの意味を織りなすタペストリーと言える。光も影も観光財を織りなす要素である。負の側面を強調するのではなく、正と負（あるいは生と死）の連続性や対称性を強調することは、社会物質性の議論に通じる。

(b) 身体を通じた観光のまなざしの体得

従来の観光は、「観たいもの（こと）を観る」という観光者のまなざしを補強する行為であった。他方、ダークツーリズムは「観る／観られる」の二重性から「何を観るのか」を自省的に問いかける「自発的ないし再帰的な観光行為」である。須藤（2017）が指摘するように、「『光』の表から『影』の裏を見つめる」ことがダークツーリズムの観光実践の本質に他ならない。そのために、観

光者には、ありのままを受け容れる「負の能力」が求められることになる³⁷⁾。

つまり、対象を拡大する中でダークツーリズムという分析装置は、「表」に隠された「裏」を暴き出すという態度を強調するのではなく、ありのままの姿を受け入れるという「まなざし」を観光者に提供する「二重の教育装置」として機能する必要がある。ここで唐突に「二重の教育装置」という表現を用いたが、これは、観光者自身が観光地から学ぶと同時に、その学び方を学ぶという二重性を指摘したものである。

ダークツーリズムは、「死や悲劇の場」で生じた出来事の背景や経緯を学ぶという意味が第一義である。しかし、そればかりではない。なによりも「死や悲劇の場」から「光のあるところには陰もある」という多面性・複眼的思考を学ぶ。ただし、ありのままの姿を受け入れようとしても、それに対して躊躇し右往左往するしかない場合が少なくない。ともすれば、共感できない場合もあろう。それでも、そのような感情をそのまま受け止めることが、ダークツーリズムを通じた学びを実践することに他ならない。

ただし、ダークツーリズムの学びは、それだけでなく、自らの観光行為を周りの人々から観られていることを意識することで、「何をどのように学ばば良いのか」や「どのような立ち居振る舞いをすれば良いのか」といった「学び方を学ぶ」ことになる。「観光値の歴史を学ぶ」だけでなく、「継承と追悼」という行為そのものを観られる」ことを意識することで自らの観光行為を自省的に顧みる実践を通じて、「自分自身の在り方」や「何が観光単勝となり得るのか」といった観光実践のメタ要因について内省が行われるのである。観光地の現場に埋め込まれた知識を学ぶ態度は、「状況的認知 (situated cognition)」や「正統的周辺参加 (legitimate peripheral participation)」で議論されてきた学習態度、あるいはショーン (Schön, 1983) の指摘する「内省的実践家 (reflective practitioner)」

37) 負の能力については、別の機会に論じたので、そちらを参照されたい (古賀, 2020)。

の実践に近い³⁸⁾。

(c) 行為遂行性の二重性

前述の「ダークツーリズムの対象拡大」にかんする井出の類型の背後には、共通するキーワードが見え隠れしている。それは「近代化に対する異議申し立て」である。

しかし、このような異議申し立ての態度は、ともすれば、観光対象を取り巻く政治的・社会的思想を巡る論議を招きやすい。ナショナリズム（国粋主義）やイデオロギー（政治・社会思想）の議論に陥ると、上述したダークツーリズムを意義が看過される傾向が強い。このことは、前述のような「紅いツーリズム」といった口さがない毀誉褒貶を受けていることから明らかである。

また、災害や事故の現場で遺構を残したり慰霊碑を建立する場合に、地元住民による推進派と反対派が激しく対立場合も少なくない³⁹⁾。バウマンの主張にしたがえば、慰霊碑や遺構を通じて、亡くなった方を悼み、将来にわたって記憶に留めることができる。とはいえ、「思い出したくない」という気持ちに寄り添

38) 認知心理学や社会人類学で議論されてきた「状況的認知」や「正統的周辺の参加」については、別の機会に論じたので、そちらを参照されたい（古賀, 2003）。また、ショーンの所説については、古賀（2019）で解説しているので、そちらを参照されたい。

39) 注19で指摘したように、慰霊碑や遺構の保存を巡って、地元住民が賛成派と反対派に分かれて激しい議論が交わされることが少なくない。たとえば、2011年3月11日の東北地方太平洋沖地震で甚大な被害を受けた石巻市立大川小学校を震災遺構として保存するか否かは、大きな論議を巻き起こしたことで知られている。現在は、石巻市震災遺構大川小学校として保存・公開されているが、反対派は、「思い出したくない」という理由だけでなく、「観光地化したことで訪れる観光者の中に、当事者の気持ちを逆なでするような振る舞いをする心ない者」がいることに怒りを覚え、これ以上つらい思いをしたくないという声もみられた。また、2015年3月8日には、石巻市河北総合支所総合センタービッグバンにて開催された住民集会で、小学校の卒業生たちが保存を訴えるなど多様な意見が交わされた。われわれ研究者は、これらの論争の是非を問うのではなく、議論が「立ち生まれていく過程」を「社会問題の構築」として捉え、事例を蓄積し共有すること（ひいては、今後のガイドラインを提供すること）、本文中で指摘したようにダークツーリズム・リテラシーを普及されること、ダークツーリズムという視点から敢えて踏み込んで「慰霊碑の意義」を語ることも重要であると思われる。

うこともまた、ダークツーリズムの基本態度である。前述したように「観る／観られる」の関係から、観光者自身の立ち居振る舞いを観られていることを意識し内面化する必要がある。言葉を換えれば、ダークツーリズム概念を通じて観光者に「ダークツーリズム・リテラシー」を醸成することが求められるだろう。

このとき、ダークツーリズム・リテラシーは、3つの要素から構成される。それは、①負の価値の肯定と受け容れ、②まなごしの体得、③行為遂行性の態度である。前者2つの要素は既に論じたので、ここでは「行為遂行性の態度」について考察したい。

近代化に対する異議申し立ては、議論が始まる前から立場が明確になっていたのではなく、問題を問題として認識し、声を上げ、活動する中で生まれてくるという行為遂行性（あるいはアクター・ネットワーク論）の視点を体得することである。このような視点をもつことで、単純な政治思想のイデオロギー論争に陥るのではなく、問題そのものが立ち現れてきた歴史性や文脈性に注目することで、より深く現状を捉える理解力を醸成することができる。ともすれば、ダークツーリズムは「闇を暴くこと自体を楽しむ」という「思考停止（思考そのものを止めてしまう）」に陥ってしまう危険性が高い。しかし、行為遂行性という切り口をもつことで、ダークツーリズムは「立ち止まって思索すること」を可能にする。

このとき、立ち止まって考えることは、観光行為を通じて考えるという行為遂行性を言い換えたものである。この限りにおいて、行為遂行性の「二重性」がダークツーリズムの特徴と言える。すなわち、観光対象の光と影が行為遂行的に構築されると同時に、そこに望む観光者の行為遂行性を通じて観光者自身の「まなごし」が形成されるという「二重性」である。

絵画に喩えれば、微に入り細を穿つ詳細な描写そのものではなく、その輝きを生みだした光源の位置をずらすことで何が消え、何が現れてくるのか、光源の位置はここでよいのかといった点を考慮する態度がダークツーリズムの行為

遂行的思考（言い換えれば、複眼思考）と言えらるう。

ところで、一旦ありのままの姿を受け止め、立ち止まって考える態度は、自らを「観る／観られる」という二重性の中で、観光対象と観光主体の間での「解釈の循環」を生み出す第一歩と言えらる。社会物質性が指摘する行為遂行性とは、このような実践を通じた意味形成過程の重要性を指摘したものである。

6 おわりに——今後の課題

以上、本章では、ダークツーリズムという概念がどのような現代的意義をもつか、社会物質性という観点から考察を加えてきた。具体的には、情報システム研究における社会物質性の3つのキーワード（異種混溶性、行為遂行性、身体性と介入）を手がかりにすることで、拡張されたダークツーリズムの特徴を明らかにしてきた。とはいえ、まだ素描に過ぎない。今後、事例研究を蓄積する中で、さらに議論を精緻化していく必要がある。これは、今後の課題である。

謝 辞

本研究は、関西大学経済・政治研究所の「エキシビションとツーリズム研究班」および独立行政法人日本学術振興会の科研費20K01899、17K03909の助成を得た。

参考文献

- Baudrillard, J. *La Societe**Société de Consommation Ses Mythes, Ses Structures*. Editions Denoë, 1970 (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, 2015).
- Baudrillard, J. *Simulacres et Simulation*. Galilé, 1981 (竹原あき子訳『シミュラクルとシミュレーション』法政大学出版局, 1984).
- Bauman, Z. *Liquid Fear*. Polity Press, 2006 (澤井敦訳『液状不安』青弓社, 2012年).
- Brown, John Seely, and Paul Duguid, “Organizational learning and communities-of-practice: Toward a unified view of working, learning, and innovation.” *Organization science* 2.1 (1991): 40-

- Butler, J. P. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge, 1990 (竹村和子訳『ジェンダー・トラブル：フェミニズムとアイデンティティの攪乱』青土社, 1999).
- Csikszentmihalyi, M. & Rochberg-Halton, E. (1981). *The meaning of things: domestic symbols and the self*, Cambridge University Press (市川孝一・川浦康至訳『モノの意味：大切な物の心理学』誠信書房, 2009年).
- Deuchar, D. "Sense and sensitivity: Appraising the Titanic," *International Journal of Heritage Studies*. Vol. 2, No. 4, pp.212-221, 1996.
- Foley, M. & Lennon, J.J. "Editorial: Heart of darkness," *International Journal of Heritage Studies*. Vol. 2, No. 4, pp.195-197, 1996.
- Foley, M. & Lennon, J.J. "JFK and Dark Tourism: A fascination with assassination," *International Journal of Heritage Studies*, Vol. 2, No. 4, pp.198-211, 1996.
- Giddens, A. *The Constitution of Society: Outline of the theory of structuration*. University of California Press, 1984 (門田健一訳『社会の構成』勁草書房, 2015).
- Jo'hannesson, G. T. "Tourism Translations: Actor Network Theory and Tourism Research," *Tourist Studies*. Vol. 5, No. 2, pp.133-150, 2005.
- Lee, R. L. "Article Commentary: Modernity, Death, and the Self: Disenchantment of Death and Symbols of Bereavement," *Illness, Crisis & Loss*, Vol.10, No.2, pp.91-107, 2002.
- Li, Y., Hu, Z. Y. & Zhang, C. Z. "Red Tourism: Sustaining communist identity in a rapidly changing China," *Journal of Tourism and Cultural Change*, Vol. 8, No. 1-2, pp.101-119, 2010.
- Light, D. "Progress in Dark Tourism and Thanatourism Research: An uneasy relationship with heritage tourism," *Tourism Management*, Vol.61, pp.275-301, 2017.
- Latour, B. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-network-theory*. Oxford University Press, 2005 (伊藤嘉高訳『社会的なものを組み直す：アクターネットワーク理論入門』法政大学出版社, 2019).
- Merleau-Ponty, M. *La Structure du comportement*. 1942 (滝浦静雄・木田元共訳『行動の構造』みすず書房, 1964；新版 [上・下] 2014).
- Seaton, A. V. "Guided by the dark: From thanatopsis to thanatourism," *International Journal of Heritage Studies*. Vol. 2, No. 4, pp.234-244.
- Smart, N. "The maginot line: An indestructible inheritance," *International Journal of Heritage Studies*. Vol. 2, No. 4, pp.222-233, 1996.
- Smith, L. *The Uses of Heritage*. Routledge, 2006.
- Schön, D. A. *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Book, 1983 (佐

- 藤学・秋田喜紀代美訳『専門家の知恵：反省的实践家は行為しながら考える』ゆみる出版，2001；柳沢昌一・三輪建二訳『省察的实践とは何か—プロフェッショナルの行為と思考』鳳書房，2007).
- Stone, P. R. “A Dark Tourism Spectrum: Towards a typology of death and macabre related tourist sites, attractions and exhibitions.” *Tourism: An International Interdisciplinary Journal*, Vol. 54, No. 2, pp. 145-160, 2006.
- Stone, P. & Sharpley, R. “Consuming Dark Tourism: A thanatological perspective,” *Annals of Tourism Research*, Vol. 35, No. 2, pp. 574-595, 2008.
- Suchman, Lucy A. *Plans and situated actions: The problem of human-machine communication*. Cambridge university press, 1987（佐伯胖監訳『プランと状況的行為：人間—機会コミュニケーションの可能性』産業図書，1999）.
- Sutton, R. “Sociomateriality: More Academic Jargon Monoxide,” *Bob Sutton Work Matters (Blog)* 以下の URL で閲覧可能（2021年 8月15日確認）
https://bobsutton.typepad.com/my_weblog/2010/10/sociomateriality-more-academic-jargon-monoxide.html
- van der Duim, R. “Tourismscapes: an Actor-Network Perspective.” *Annals of Tourism Research*, Vol. 43, No. 2, pp. 961-976, 2007
- Urry, J. & Larsen, J. *The Tourist Gaze 3.0*. Sage, 2011（加太宏邦訳『観光のまなざし：増補改訂版』法政大学出版局，2015）.
- Leonardi, P. M. “Crossing the implementation line: The mutual constitution of technology and organizing across development and use activities,” *Communication Theory*, Vol. 19, No. 3, pp. 278-310, 2009.
- アンドレア・デ・アントーニ「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』Vol. 1, No. 1, pp. 81-93, 2013.
- 井出明『悲劇の世界遺産：ダークツーリズムから見た世界』集英社，2021年.
- 井出明『ダークツーリズム 悲しみの記憶を巡る旅』幻冬舎，2018年.
- 井出明「退化的進化とダークツーリズム」『第19回進化経済学会全国大会報告予稿』2014.（以下の URL で閲覧可能、2021年 8月12日確認）
http://www.jafee.org/conference/conference_files/Akiralde.pdf（2016.7.1 アクセス）
- 井出明「日本におけるダークツーリズム研究の可能性」『第16回進化経済学会大阪大会予稿』2012年（以下の URL で閲覧可能、2021年 8月12日確認）<http://jafeeosaka.web.fc2.com/pdf/B5-1ide2.pdf>
- 蛭子能収『ひとりぼっちを笑うな』角川 ONE テーマ新書，2014.

- 遠藤英樹「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』Vol. 110, pp. 3-22, 2016.
- 岡本健『巡礼ビジネス：ポップカルチャーが観光資産になる時代』角川新書, 2018.
- 桂米朝『私と落語』ポプラ社, 1976；文藝春秋, 1986.
- 金井壽宏『ニューウェーブ・マネジメント：思索する経営』創元社, 1993.
- 古賀広志「第238回産業セミナー：ダークツーリズムを考える」『セミナー年報（関西大学政
治経済研究所）』pp. 1-13, 2020a.
- 古賀広志「ダークツーリズムと社会物質性」『日本情報経営学会誌』Vol. 40, No. 3, pp. 71-86,
2020b.
- 古賀広志「改訂版ZCTモデルにおける3つの論理：ダークツーリズム、エフェクチュエーショ
ン、経験経済」『地域デザイン：地域デザイン学会誌』Vol. 13, pp. 101-119, 2019a.
- 古賀広志「デザインサイエンス研究の系譜と課題」『日本情報経営学会誌』Vol. 38, No. 4, pp. 36
-56, 2019b.
- 古賀広志「リガレリバランス論争の系譜：予備的考察」『日本情報経営学会誌』Vol. 34, No. 4,
pp. 31-46, 2014. 古賀広志「人間を中心とする情報システムにおける社会物質性の視座」『情
報システム学会誌』Vol. 12, No. 2, pp. 47-58, 2017.
- 古賀広志「ケイパビリティとプロセス知」遠山暁編『ソーシングイノベーション』日科技連,
36-56頁, 2003.
- 十文字樹「〈フィールドワーク便り〉ゴレ島におけるダークツーリズムの実情」『アジア・ア
フリカ地域研究』Vol. 20, No. 1, pp. 179-182, 2020.
- 須藤廣「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」『立命館大学人文科学研究
所紀要』Vol. 111, pp. 5-36, 2017.
- 遠山暁「情報経営研究における社会物質的パースペクティブの可能性」『日本情報経営学会誌』
Vol. 39, No. 3, pp. 5-27, 2019.
- 庭本佳和『バーナード経営学の展開』文眞堂, 2006.
- 野田正彰『コンピュータ新人類の研究』文藝春秋社, 1987.
- 丸山圭三郎『生の円環運動』紀伊國屋書店, 1992.
- 柳原佐智子・古賀広志「顧客経験としてのアクチュアリティ形成における情報システムの可
能性：見えない世界遺産を謳う三重津海軍所跡の事例」『富大経済論集（富山大学紀要）』
Vol. 64, No. 2, pp. 261-289, 2018.