

物語と観光

－ 「人新世」を生き延びるための試論 －

西 原 明 史

Stories and Tourism :
An Essay about How to Survive the “Anthropocene”

Akifumi NISHIHARA

安田女子大学現代ビジネス学部国際観光ビジネス学科

要 旨

本研究は観光のもう一つの形を模索する試みである。その原点とも言える聖地巡礼や教養旅行に始まり、近代イギリスで誕生した団体ツアーから現代の様々なツーリズムに至るまで、観光は常に成長や再生を求めて行われてきた。一方、試練を経て成長するという通過儀礼の図式に沿って進むあらゆるジャンルの物語もまた、成長を疑似体験するために読まれている。つまり両者とも成長がよきものであるというイデオロギーを強固にすることに寄与しているのである。しかし過剰な経済成長は地球規模で環境破壊や格差の拡大をもたらしており、成長至上主義からの脱却を求める声はますます高まっている。そこで本稿では、例外的に脱成長の物語を生み出してきた三人の作家の成長観をその作品から読み取り、それを反映させた「脱成長」型の観光スタイルを提案した。

キーワード：通過儀礼、脱成長物語、村上春樹、宮崎駿、手塚治虫

はじめに～通過儀礼としての観光～

星野リゾート傘下の旅館に「星のや京都」がある。そこに向かうためには専用の船に乗らなければならない。市内の舟待合を発ち、桂川を上る船から嵐山の風光明媚な景色にひたっていると、山奥と見まがうような自然の中に栈橋が見えてく

る。こうしてたどり着いた旅館で、宿泊客は様々な経験をすることができる。お茶の作法を教してもらったり、カフェでこだわりのコーヒーを飲んだり、ミシュランの星がついた創作料理を味わったり。ただどれもなかなか高尚で、その価値や意図を理解できるとは限らない。それが悔しくて、「帰ったら勉強しよう」「趣味の世界を広げてみよう」などと決心する。そんな内容の動画を見つけた¹⁾。

このプロセスは私にあるものを連想させた。「通過儀礼」である。日常を離れて見知らぬ場で過ごすうちに試練に出会う。それを克服して戻ってきたときには新たな自分に生まれ変わっている。この「分離・試練・再生」という通過儀礼の図式を「星のや京都」は宿泊プランに導入したのである。賢明な策だ。なぜなら人はこの図式をとにかく好むからである。子供の頃親しんだ昔話や童話を思い出せばわかる。『一寸法師』『ピノキオ』『みにくいアヒルの子』『白雪姫』。主人公が流浪の旅の果てに見事に生まれ変わり、幸せを得る。どれも通過儀礼と全く同じパターンである。時代も洋の東西も問わず、人はこの種の物語に惹かれてしまう²⁾。そんな「真理」を星野リゾートはしっかり押さえていたのである。

しかしよく考えてみれば、旅とは本来通過儀礼性を帯びたものではなかったか。中世ヨーロッパで始まったキリストにまつわる聖遺物を訪ね歩く巡礼の目的は、辛く困難な旅を通して宗教的真理や神の恩寵を得ることであった(葛野、1998 :

123)。また、17世紀から18世紀にかけてイギリス貴族の間で流行した「教養旅行」は、ヨーロッパ文化の継承者となるべくイタリア半島を旅するものであった（東、2017：22）。どちらも故郷を遠く離れた旅を通して「新たな自分」を獲得する営みなのである。

これは、産業革命を経て大衆消費社会が到来する19世紀半ばに始まった「観光」においても変わらない。その創始者とも言うべきイギリスのトマス・クックが労働者を対象に実施した鉄道で行く海水浴ツアーは、参加者に自由や主体性を自覚させることに寄与したという。「好きに移動できる」という経験を通して、初めて自分たちが獲得した力を実感することができたからである。クックは貴族の証であったイタリア旅行まで企画し、貴族と大衆の価値転倒すら意図していたという（東、前掲書：26）。まさに観光はその起源において啓蒙や改革を目的としていた³⁾。やはり「生まれ変わり」がそのテーマだったのである。

従ってこれらの流れをくむ現代社会の観光は、「それまでの自分とは違った自分になる」、つまり「成長」を目指したものにどうしてもなってしまう。観光人類学者の葛野浩昭による観光の諸類型を見てみると、遺跡・戦場・買い物・援助・民俗・エスニック・エコ・スポーツといった言葉が頭に付いた様々なツーリズムがある（葛野、前掲書：124）。これらは1998年頃のカテゴリだが、今ならさらにダーク、ピース、コンテンツといったはやりの言葉が付けられよう⁴⁾。それらを総覧すると、やはり私には「成長」という文字が頭に浮かんでしまう。文化や歴史を学んだり社会的課題に取り組んだり、あるいは登山やキャンプなどで自然環境に触れたりすることで見聞を広げ心身を磨く。もちろん多少の苦勞が伴うこともあるが、それもまた成長の糧になる。こうして観光は「通過儀礼」であり続けたのである。

とはいえ観光とはそういうものばかりではない。例えばハワイ旅行に何らかの具体的な成長を期待する人がいるとは思えない。ディズニーランドやUFJなどのテーマパークは純粋なエンターテインメント施設だ。温泉旅行にグルメツアー、豪華列車での周遊の旅もレジャーである。その目的は日頃の疲れやストレスを癒すことであろう。しかし、こうした観光も「生まれ変わり」を期待して

のものであることは否めない。というのも、この種の観光は、民俗学の概念を借りて言うと「ケ・ケガレ・ハレ」の循環に符合するからである。

ケは「気」であり、エネルギーが横溢した状態を意味する。しかし仕事や勉強などで「気」は減退する。これが「ケガレ」であり、「気枯れ」と書く。この状況を解消するには気を回復するしかない。そこで行われるのが「気晴らし」、つまり「晴れ=ハレ」をもたらし行事だ。かつての農山漁村などでは地域を挙げての祭りがその役割を果たしていたが、現代社会では観光がそれに相当するのだろう。観光を通して活力を回復し、疲れ果てた心身をリセットする。まさに「再生」だ。レジャーとしての観光も、やはり通過儀礼だったのである⁵⁾。

要するに旅行であれ観光であれ「成長」という目的からは逃れられない。上述したように、そもそもそれらは人を成長させるために誕生したものである以上、これは宿命とも言える。しかし、「だからそれこそが観光の役割である」と言い切ることは私にはできない。というのも、21世紀においては「成長」を手放して礼賛することにもう少し慎重であるべきだと考えているからだ。

1. 問題の所在～成長至上主義の弊害～

経済成長という言葉がある。産業革命以来、もう何世紀も人類の一部はこれを実現することに邁進してきた。その結果地球環境がどうになっているのか、もはや多言を要すまい。経済成長に必要な化石燃料の大量使用は温室効果ガスを増大させ、気候変動がもたらされた。そのため世界各地で異常気象が起り、深刻な被害をもたらしている。将来的には農業や漁業へも打撃を与えるだろう。それはまさに人類存続の危機を示す予兆と言ってもいい⁶⁾。しかし問題はそうした地球環境への長期的な悪影響だけではない。経済思想家の斎藤幸平は、先進国が大量生産・大量消費を享受できるのはその「外部」⁷⁾に人的・物的資源の多大な犠牲と負担を押し付けているからだと主張する（斎藤、2021：28-29）。経済成長は、「外部」に暮らす人々の生活条件を今まさに直接的に悪化させ続けているのである⁸⁾。

では「中核」に属する先進国の国民は外部の他

者を犠牲に幸せを謳歌しているのかということとは違っている。「外部」を組み込んだ収益モデルは企業のグローバル化を必須としたが、そのため「無国籍企業」となってしまったと喝破したのが現代思想家の内田樹だ。企業は賃金、法人税率、公害規制などに関わる経営コストが最も低い国に移転することをもはやためらわない⁹⁾。すると、国内の雇用や税収が減ることを恐れる政府・自治体は労働環境や生活環境を守ることより、企業の鼻息を窺うことを優先するようになる。企業側もそれを見越し、製造コストを下げるために原発再稼働を政府に要請し、グローバル競争に勝てる人材育成に特化せよと大学に要求する(内田、2013)。結果、「中核」地域の人々も長時間労働や低賃金に苦しんだり、その生活環境が危険にさらされたりすることになる。やはり過酷な状況に置かれているのである。学校教育の理念や内容が経済偏重へとゆがめられることも決して看過できない被害だ。

こうしてみると、際限ない経済成長にはやはり何らかの歯止めが必要なのは間違いない。しかしそれがどう考えても難しい。なぜなら「成長」をよきものとする価値観があまりにも深く定着しているからだ。前述したように昔話や童話などの物語には試練を乗り越えて成長し、最後には幸せを手に入れる主人公が必ずと言っていいほど登場する。しかもそれは絵本、漫画やアニメ、さらには小説や映画まであらゆるジャンルの「物語」に共通する¹⁰⁾。そういう作品に幼少のころから数限りなく触れ続けていけば、成長こそが幸せの条件、だからこそ人生は成長の積み重ねであるという「成長至上主義」にとらわれても仕方がない。それが経済活動の次元にスライドすれば、経済成長もまた肯定されることになるだろう。だからそれに歯止めをかけるのは難しいと述べたのである。

観光も物語と全く同じ構造を内包している。だから人は「成長」を求めて旅に出るし、エンターテインメント性の強い観光すら「再生」のためだ。誰もがそれを得たいと思っているという事実そのものが、「成長はよきものである」というイデオロギーを再生産する。従って、あまたの物語と同様、観光も成長至上主義を補強することに貢献しているのである。

「だからもう止められない」とあきらめるのは

簡単だが、希望がないわけではない。通過儀礼の図式が物語に共通するパターンなのは確かだが、実はそうではない物語もある。しかも、それらはそれぞれのジャンルを代表するような作家による作品群なのだ。すでに見たように観光は「成長」物語との間に相同性があった。恐らく物語と相性がいいのであろう。だとすれば、この「もう一つの」物語をモデルに観光の新しい形を想像することも可能なのではないだろうか。そうした観光が増えていけば、成長至上主義に対してささやかながらも一石を投じることができる。本研究はそれを目的とした一試論である。そこで次章からは、成長を伴わない物語作りに取り組んだ三人の作家たちの「成長」にまつわる思想を、その作品から読み取っていくことになる。

2. 村上春樹の幸福の在り処

「あたしは四十五年かけてひとつのことしかわからなかったよ。こういうことさ。人はどんなことからでも努力さえすれば何かを学べるってね。どんなに月並みで平凡なことからも必ず何かを学べる。どんな髭剃りにも哲学はあるってね、どこかで読んだよ。実際、そうしなければ誰も生き残ってなんかいけないのさ。」(村上、2012a: 97)

村上春樹がデビュー間もない頃に書いた小説にこんな文章が出てくる。彼の自伝的なエッセーも似たような視点から書かれており(村上、2007)、これは実体験から得られた、彼にとって大切な生きるための知恵なのかもしれない¹¹⁾。だからだろうか、彼が作中で描く主人公はいつも極めて思索的だ。出来事の意味についてあれこれ考え、周りの言葉やふるまいに思い悩む。そんな内面の描写が物語の大半を占めている。そもそもいきなり理解しがたい出来事から話が始まり、とんでもなく奇妙な人物が次々現れるのが村上作品の特徴だ¹²⁾。結果、目の前の事態の意味や対処法について考えることを主人公はひたすら求められる。

しかしこの主人公はついに何も得られない。出て行った人は戻ってこないし、探し物も見つからない¹³⁾。置かれた状況は目まぐるしく変転し、彼はそれに振り回されるが、村上がよく使う言葉で表せば「どこにもたどり着けない」。それはつまり何も変わらなかったことを意味する。村上の物

語には決して成長が起こらないのだ。にもかかわらず、私は読後いつも主人公を祝福したいという思いにとらわれる。彼らはやはり何かを得ている気がするからだ。それは一体何だろう。例えば、ある長編で村上は次のような言葉を主人公に語らせている。少し長いが引用してみよう。彼が思考と想像力と意識の集中を総動員した末¹⁴⁾、重大なひらめきを得たときの独白だ。

「僕の中には、その幻影のもたらした幸せな感触が、まだ日溜まりのように残っていた。そして僕はその日溜まりの中で思った。それはそこにあるのだ、と。何もかもが僕の手からこぼれ落ちていったわけではない。何もかもが闇の中に追いやられてしまったわけではないのだ。そこにはまだ何か、何か温かく美しく貴重なものがちゃんと残されているのだ。…(中略)…

あるいは僕は負けるかもしれない。僕は失われてしまうかもしれない。どこにもたどり着けないかもしれない。どれだけ死力を尽くしたところで、既に全ては取り返しが付かないまでに損なわれてしまったあとかもしれない。…(中略)…『かまわない』と僕は小さな、きっぱりとした声でそこにいる誰かに向かって言った。」(村上、2012b：428-429、中略は筆者)

考え抜いて何かある結論を得たときに感じる「幸せ」や「温かさ」でもう十分、たとえそれが現実的な成果をもたらさなくても「かまわない」。そうはっきりと語っている。文中の「僕」は考えること、そして答えを得ること、ただそれだけで何物にも代え難い幸福を獲得しているのである。だから私も読者として祝福したい気分になることができた¹⁵⁾。また、村上の小説を読むとどこか救われたような気持ちになることも付け加えておきたい。何をどれだけ考え続けたところで私たちは大抵「どこにもたどり着けない」。だからといってそんな自分に絶望することなく生きていくすべがあることを、村上はその作品を通して語っているように思われる。その「すべ」とは、今日の前にある課題について考えることそれ自体に最大の価値を置き、そこから喜びや充実を見出すことだ。そうすれば、何か目に見える利得(例えば経済的利益や人格的成長など)などとは関係な

く、それなりに気分良く生きられる。そんなメッセージが読み取れる村上作品は、確かに「脱成長」の物語だったのである。

3. 宮崎駿の「反米」思想

脱成長物語の作り手としてこの名前が挙がることについて、意外に思う人は多いかもしれない。彼のアニメーション映画をざっと思い出すと、どれも主人公が冒険の旅に出たり、異界に迷い込んだりするストーリーだ。そこで波瀾万丈のエピソードが続き、主人公の大活躍で最後には敵が減り去る。彼の出世作『風の谷のナウシカ』がまさにそう。作中では主人公のその後は描かれないものの、長老の娘だったということもあって帰還後は村のリーダーに取まることが十分に予想できた。二作目の『天空の城ラピュタ』も同様で、主人公の少年はヒロインを助けることを通じて、弱かったそれまでの自分から脱皮する。その次の『魔女の宅急便』は魔女の子供が一人前の魔法使いになるため修行の旅に出るという物語で、あからさまに通過儀礼を下敷きにしたストーリーであった。

しかし彼の代表作ともいえるべき『もののけ姫』は少し様子が違う。遠く離れた異国の地に旅立った主人公が、冒険の末に相手を倒すことになるのはいつもと同じだ。ところがラストシーンでこの主人公は故郷に戻らず、旅先に残ることを宣言するのである。これは意外な結末であった。というのも、彼は故郷の村の長になると目されていた存在だったにもかかわらずその役割を放棄したからだ。これは彼が「成長」することを拒んだと言ってもいい。試練を経て立派なリーダーに成長するというのが通過儀礼的物語のいつものパターンだが、なぜか宮崎はそれを採用しなかったのである。

この路線は、同じく評価や人気の高い『千と千尋の神隠し』でも踏襲された。この作品もまた一見すると典型的な成長物語である。主人公の少女が家族と共に異界に迷い込み、すぐに両親が姿を消す。失ったものを求めて冒険に出発するというのがこの手の物語の定番だが、ストーリーはまさにその通りに進んでいく。最後は両親を救い出し、皆で元の世界に戻ってくるし、冒頭では気弱

そうだった主人公の表情が、苦難を乗り越えた終盤には見違えるようにきりっと引き締まっていた。そのため私はこの作品を成長物語と見なしてきたのだが、文芸評論家の加藤典洋はそれとの微妙な違いを見逃なかったようだ。

彼が指摘したのは以下の二点である（加藤、2017：177-178）。冒頭、異界に至る通路で主人公は心細さから母親の手にすがりついていた。ところが最後に異界を出る際、同じ場所で全く同じシーンが再現されている。このことから、加藤はこの主人公は何も成長していないように見えるというのである。また、主人公に救い出されたにもかかわらず、どうやら両親はそのことを全く知らない。何事もなかったかのように彼女に小言を言いつつ異界を出ていくシーンからもそれはうかがえる。しかもその生気のない表情から見て、主人公自身異界での経験に関する記憶を失っているようだ。そこで加藤は、この作品世界はそこで成し遂げられた成果にきわめて無関心だと言うのである。それにしても宮崎駿は苦難を乗り越えた主人公に対してなぜこんなにもそっけないのだろう。『もののけ姫』が脱成長物語であったことの意味も含めて考えてみたい。

実は両作品は成長物語にありがちな筋書きとは異なる要素を共有している。どちらも敵と思しき存在が倒されずに終わるのである。『もののけ姫』では倒すというよりもその怒りを鎮めることで主人公は生き延びるし、『千と千尋の神隠し』の主人公は勝負には勝つものの、相手に何の影響も及ぼさない。敵をやっつけてヒーローになるといったディズニーアニメやハリウッド映画式の成長物語との大きな違いがまさにこの部分にも見られる、と加藤は言う（加藤、前掲書：184）。そして、そこから宮崎駿が持つ「成長観」とでも言うべきものを彼は発見した。

それは、成長の仕方は人それぞれであっていいというものである¹⁶⁾。例えば「敵と戦って倒す」といった出来合いの模範に従っているだけなら、そこには主体性も自立もない。つまり子供のままとすることになり、とても成長を成し遂げたとは言えない。本当の成長とは、課題そのものを自分で考え出し、それを乗り越えることのみにある。これこそ宮崎駿がこの二作品に込めたメッセージではなかったか、というのが加藤の推論である

（加藤、2017：183-185）。だからこそ宮崎駿はアメリカ映画式のわかりやすい悪役は登場させなかったし、主人公が試練を乗り越えても安易に成長を認めたり祝福したりすることは避けた。映画の商業的な成功のためだろうがストーリー自体は既存の成長物語を採用していたため、それに沿って得た主人公の勝利に対してあえて無関心を装ったのだろう。宮崎駿は、いわば通過儀礼の図式を使ってその通過儀礼では描けない成長の仕方を示唆しようとしたと言ってもいいのかもしれない。不可解な結末はそのジレンマのせいだったのである。

4. 手塚治虫のジレンマ

宮崎があえて抱え込んだ「ジレンマ」は、少し内容が違うものの、日本のストーリー漫画の草分けとも言える手塚治虫が直面した課題でもあった。文芸評論家の大塚英志によると、手塚は自分の漫画が一定のパーツの組み合わせによって表現される記号のようなのだと自認していた（大塚、2008：33）。登場人物の心情であれ動作であれ、あらかじめストックされている無数のパーツからふさわしいものを取り出し、一つの場面の絵を完成させる。それが彼の手法というわけだ¹⁷⁾。その分リアルな表情や身体からは乖離する。手塚に限らず、漫画という媒体は、現実存在する人間の生身の身体をそのまま表現することはできないのだ。それはつまり、人の成長や死を表現することに向いていないということでもある¹⁸⁾。そんな漫画のいわば宿命を受け入れることなく、記号的な絵を使ってその絵では描けないはずの成長や死を描こうとしたのが手塚だったのである（大塚、2003：130）。

手塚はなぜそんな課題を自らに課したのだろう。彼が漫画を描き始めた少年時代の戦争体験のためだと大塚は想像している。漫画的表現で面白く茶化すには戦争はあまりに重たく残酷な現実だった（大塚、2001：29-30）。しかし手塚はその「現実」をあくまで漫画という手段で描き切ろうとする。こうして、生身の身体を記号的な絵で描くという彼のジレンマが始まった、というのが大塚の推論である（大塚、前掲書：29-30）。そしてその後は、このジレンマが手塚作品のキャラクタ

一設定や主題に大きな影響を与え続けることとなった（大塚、前掲書：31）。

例えば手塚の代名詞である「鉄腕アトム」は、亡くした子供の代替物としてある科学者が開発したロボットである。人工物である以上、アトムは成長することはできない。しかしそのことで「生みの親」を怒らせ捨てられてしまう。これがこの有名な物語の始まりであった。成長できないのに成長を期待されるアトムのこのジレンマは、手塚のそれと重なる（大塚、2008：123）。他にもこうしたキャラクターは手塚作品にしばしば登場した¹⁹⁾。先述の加藤は大塚のこうした手塚論を高く評価し、またそれを踏まえて、手塚漫画は「成長を禁じられた条件の中でいかに成長できるか」という主題を持つものであったと述べている（加藤、2017：194）。つまり手塚の作品もまた、アメリカ映画式のシンプルな成長物語とは異なる「脱成長物語」だったのである。

では彼のキャラクターたちは困難な成長を成し遂げられたのか。またもしそうだとすればどうやって実現したのだろうか。手塚のライフワークとされる『火の鳥～未来篇～』の主人公を例に挙げて考えてみたい²⁰⁾。核戦争で絶滅した地球にただ一人生き残ったこの人物は、火の鳥から永遠の命をもらって地球を復活させる責務を負う。死ねないということはすなわち時間を止められたわけで、それは成長を禁じられたに等しい。アトムと同じである。そんな彼は当初は人工的に生命を作ろうとするが全て失敗し、後はただ地球の動静を見守り、進化を待つことに専念した。そして30億年後、文明誕生を見届けることになる。

この物語から手塚の「成長観」を見出すことができなだろうか。それはやや大げさに言えば、運命を受け入れられるようになることだったのである。たとえ不満や怒りや絶望があったとしても、今日の前にある状況、自分が置かれた立場を引き受けること、その寛容さや忍耐が人を大人へと成長させると言ったらよいだろうか。手塚自身がそうであった。彼は自らが抱えたジレンマを解決したわけではない。あの鉄腕アトムにしても、テレビアニメ版では成長を禁じられた身体のまま何も変化することなく「死」を迎えてしまう（大塚、2001：32-33）。リアリズム的でない絵で現実（成長と死）をどのように描けばいいのかという

手塚の命題はそう簡単に答えが出るものではなかったのである。しかし彼はその運命を引き受けた。自分と同じジレンマを抱えたキャラクターを作り続けたのがその証拠だ。そして『火の鳥』において、ついにどう描けばいいかについて一つの答えにたどり着いた。ただ待つだけの絵だったとしても、その人物が運命を受け入れそれに耐えようとしているというような背景があれば、それは立派に「成長」を描いていることになるのである。

結論～もう一つの観光に向けて～

以上、村上春樹、宮崎駿、手塚治虫の作品を分析し、その「脱成長物語」ぶりを明らかにしてきた。村上の小説では主人公たちは誰も成長を実現できない。宮崎アニメに登場する主人公は試練を乗り越えても成長を否定される。手塚漫画のキャラクターに至っては、あらかじめ成長できない体を与えられていた。着目すべきなのは、彼らのこうした「脱成長物語」がこの国はもちろん、諸外国でも一貫して大きな支持を集め続けてきたことだ。当然、彼らの物語の背景にある「成長観」が多くの人々を惹きつける理由の一つだったはずだ²¹⁾。とすれば、それを取り入れた観光も一定の評価を得られるのではないだろうか。

改めて彼らの成長観を整理すると、村上のそれは「成果など気にせず、目の前にある課題について考えることを楽しめばいい」というものであった。宮崎は「成長の仕方は人それぞれであるべき」と考え、手塚は「自分が置かれた状況を引き受けること」それ自体を成長の証と見なした。こうした成長観が具体的な形になった「観光」の事例を最後に紹介したい。それは私自身も加わる地域振興団体が運営している施設を舞台にした活動である。

この施設は広島市郊外の山間に広がる過疎集落にある²²⁾。空き家になっていた一軒の農家を市の助成金で改修し、今年（2021年）開業した。そこでの主な活動は、有料での部屋の貸し出しである。ターゲットは広島市内の家族や友人のグループ、高校生や大学生のゼミやサークルで、屋内を自由に活用してもらおう。そこを拠点に地域の自然環境に触れてもいいし、地元の人との交流や支援

のためのプランを進めてもいい。もちろん地域と関係なく自分たちのやりたいことをやるだけでも全然構わない。何をするかをそれぞれで考え、自由に楽しく過ごしてもらうための家なのである。

上記の私たちの団体も同じ理念で動いている。使われていない畑や田んぼを借り受け、現地の方たちの助けを借りつつ農作業を行ったり、地元の作物を使った料理講習会を開いたりしている。一方でこの地域とは何も関係ないものづくりの催しなども行う。要するに、地域と「ゆるく」つながりつつ、自分たちが楽しく過ごせる活動を企画し、実施しているのである。市内から一時間ほどの田舎を訪れ、牧歌的な自然の下、できることややりたいことを考えて過ごす。もちろん活動させてもらっているこの地域の振興は常に念頭にある。農泊の計画を立てたり特産品の開発を話し合ったりしたこともあるし、上記の貸し出し施設を使い、お年寄りへ弁当を配達するプランなども考えている。とはいえ急いではない。こういう試みは私たち素人には簡単なことではないし、今のままで暮らしが成り立っている地域の人々にとって、よそ者による地域振興はときに煩わしいものになるからだ。

ささやかな距離を移動して集まり、オリジナルな活動を楽しみながら、そこに住む人々への貢献も忘れることはない。この営みには三人の作家たちによる成長観が確かに内包されている²³⁾。私はこれを「もう一つの観光」と呼びたい。成長至上主義に飲み込まれないために、こうした活動もまた「観光」であると認知されることを願うからだ。この地域で上記施設の利用者を募り始めたのは、それを期待してのことでもあったのである。

本稿では地域活動を「もう一つの観光」として提案したが、もちろんもっと敷衍することもできる。散歩の途中で出会う景色、近所の寺社や史跡、あるいはそれこそ家の窓から望む空の色でもいい。目を引き心を動かすものは身近にきっとある。知性と感性を使ってそれを見つけ、自分だけの宝物にする。そしてそんな小さな喜びも人生に欠かせないものとして受け入れる。こんな「観光」もありなのではないか。そこにはあの作家たちが示した「思索性・個別性・寛容性」という成長観が間違いなく備わっているのだから。

註

1. 本文中の記述は下記タイトルの動画の投稿者自身の経験である。『星のや京都』に宿泊しました』(<https://www.youtube.com/watch?v=p2ZISf7GW24>)
2. 童話作家の立原えりかはその理由について次のように述べている。不遇な生涯を送ったアンデルセンはいつも「もっと幸福になりたい」という望みを持ち続け、その気持ちを彼が創る主人公に重ねていた。そしてこんな願いは誰もが抱いているものだ。だからこそ彼の童話は世界中の人から愛された(立原、1990:93)。必ず主人公の「生まれ変わり」で終わる通過儀礼の図式は、アンデルセンはもとより多くの人の願望を本人に代わって満たしてくれる。そんないわば代償行為として、この図式を宿した作品が書かれ読まれ続けてきたというわけだ。
また、ジャーナリストのデレク・トンプソンによれば、そもそも人はなじみがあるものを好むという。「接触効果」である。試練とその克服を日々強いられていれば、当然通過儀礼はなじみ深いものになる。そういう人は恐らく多いため、その図式を下敷きにした物語が広く共感されるという解釈も成り立つだろう(トンプソン、2018:42)。
3. 東によれば、クックは政治的に対立していたスコットランドへの訪問や貴族の邸宅の見学なども事業化したという。そもそも彼のツアー企画は労働者を禁酒運動大会に参加させるものから始まっている。ここからも大衆観光が見聞を広めたり道徳意識を高めたりという、まさに「啓蒙」活動の一環だったことがうかがわれる(東、2017:25)。
4. ダークツーリズムは戦争や災害に関わる場所や遺構を訪ねる観光、ピースツーリズムは「広島市公式HP」によると、広島市による造語で「市内にある主要な平和関連施設などを巡ることで、平和とは何かを考え、思いを巡らせ」る観光である。コンテンツツーリズムとは、映画やドラマ、アニメなどの舞台となった土地を訪ねる観光であり、地域振興に寄与するところも大きいいため近年地方自治体が力を注いでいる。
5. こうしたレジャーとしての観光は友人との旅行や社員旅行、あるいは家族旅行や卒業旅行として実施されることが多い。そこには「気晴らし」に加えて「親睦」の要素もある。友情、会社への帰属意識、家族の絆といったものがこの旅行で深まることも大切な目的なのである。こうした変化もまた「成長」と呼んでもいいであろう。また卒業旅行について言えば、今や学生から社会人へ生まれ変わるための節目の儀式になっているように思える。その意味で文字通りの通過儀礼なのである。
6. 本文中ですぐ後に触れる斎藤は、第二次大戦後の急激な経済成長とそれによる環境負荷の増大は、今まさに「大加速時代」を迎えていると述べる(斎藤、2021:24)。例えば人類がこれまで使用した化石燃料の約半分は1989年の冷戦終結以降のもの

ののだという(斎藤、前掲書:39)。

7. ここでいう「外部」とは、経済のグローバル化で被害を受ける地域や国、その住民のことである。『人新世の「資本論」』で、斎藤はそう言った存在のことを「グローバル・サウス」と呼び、豊かさを享受する先進国(グローバル・ノース)と区別している。もちろんかつての「南北問題」という国際的な課題の枠組からの借用である。
8. 「グローバル・サウス」で頻発する原油の流出事故、熱帯雨林での火災、ダムの決壊事故などが引き起こす生態環境へのダメージなどが、この生活条件の悪化の一例である。これらは、経済成長のためにコスト削減を何より重視する政府や企業が対策をとらず放置してきた結果だという(斎藤、2021:26-27)。もちろん労働の現場も成長の犠牲になっている。例えばファストファッション産業を支えるのは綿花栽培の農家や縫製を担う労働者である。綿花については農薬に強い、遺伝子組み換え品種が導入されているので、農家は高額の種子や化学肥料の購入を強いられている。また、縫製労働者は低賃金の上に事故の起きやすい劣悪な条件で働くことを余儀なくされている(斎藤、前掲書:28-29)。
9. 東日本大震災後、原発の稼働についてはより慎重な判断が求められるようになったが、火力発電所に頼ると電力価格が上がり製造コストがかさむ。そこで「国際競争に勝つため原発再稼働を認めよ、もし認めないなら生産拠点を海外に移す。そうすると雇用も税収も失うことになるがそれでもいいのか」と政府を恫喝した企業があった(内田、2013)。
10. いわゆる絵本からも通過儀礼を見つけることができる。例えば人気絵本作家の五味太郎による『きいろいのはちょうちょ』では、男の子が蝶を求めてあちこちさまよい、様々な小さくて黄色いものを蝶と勘違いし続けたあげく、最後に黄色いからといってそれが必ずしも蝶であるわけではないと悟る。彼は苦勞の末に一つの学びを得たわけで、ここにはまさに試練と成長がある。長くベストセラーとなっている『ぐりとぐら』も同様である。このシリーズの中に『えんそく』という作品があるが、これはぐりとぐらがピクニックに出かけ、見つけた紐をどんどんたどっていくと熊に出会って友達になるというストーリーだ。まさに旅と出会いを経て世界が広がるという成長の物語である。また、意外かもしれないがエリック＝カールの名作『はらべこあおむし』も挙げておきたい。卵から離れ、食べ物を探し歩きながら何もかも食べ尽くし、おなかを壊した末にきれいな蝶に生まれ変わるというあらすじは、通過儀礼そのままである。このように、私たちが読み、また子供に読み聞かせてきた物語は、どんなジャンルであれ通過儀礼を下敷きに書かれているものが多い。またよく知られているが、『週刊少年ジャンプ』に連載される漫画は必ず「努力」「友情」「勝利」という三つのキーワードを含まなければならない。

そうすると、「主人公が試練に見舞われ、仲間に助けられながら努力を重ねて成長し、ついには敵やライバルに勝利する」というストーリーにどうしてもなってしまう。通過儀礼の図式を必然的に踏襲することになるのである。そして、註2でも紹介した、人はなじみ深いものを好むという「接触効果」を意識すれば、映画やアニメ作品もこのパターンを取り入れざるを得ないだろう。こうしてあらゆるジャンルで「成長物語」が頻出することになるのである。

11. 村上は『走ることについて語るときに僕の語ること』という著作の中で、長年続けているランニングから、小説家として活躍し続ける上でいかに数多くのヒントを得たかを詳細に述べている。
12. 『ねじまき鳥クロニクル』や『羊をめぐる冒険』などの長編小説では何の理由も示されず主人公の妻が家出するところからストーリーが始まる。『海辺のカフカ』ではジョニー・ウオーカーやカーネル・サンダースがなぜかそのままの出で立ちで劇中に登場する。ところがその背景も理由も最後まで示されることはない。
13. 上の註12に挙げた『ねじまき鳥クロニクル』『羊をめぐる冒険』では、どちらも出ていった妻は帰ってこない。『海辺のカフカ』では、主人公の少年が失踪した母との再会を心から願うものの、それはついにかなえられずに終わる。
14. 『ねじまき鳥クロニクル』第2部の中には、主人公オカダ・トオルがプールに浮かびながらこんな風に思索にふける描写がある。「ロールシャッハ・テストを受けるときのように、僕は眼を細めてそのあざの形の中に何かしら意味のようなものを読み取ろうと試みる。でもそれは形でありながら形ではなく、何かでありながら何でもない。その形をじっと見つめていると、僕は自分というものの存在にだんだん自信が持たなくなってくる。…(中略)…大丈夫、間違いない。間違いなく僕はここにいる。ここは区営プールでありながら井戸の底であり、僕は日蝕でありながら日蝕でないものを目撃しているのだ。」(村上、2012b:422、中略は筆者)。
この作品では「井戸」がキーワードになっており、オカダはそこにしばしば潜り込んで黙想を重ねる。地下に行くことや水に潜ることは、ユング心理学では無意識の世界を探検することの象徴だ(秋山、1986:170)。ということは、井戸に下りることを好むオカダは、暗示に満ちた様々なシンボルを解釈する精神分析家をモチーフに造形されたと言えよう。彼は、考え、意味を発見していくことに没頭するよう、作者によって始めから宿命づけられていたのである。「考えること」「学ぶこと」が「生き残る」ために何より大切なことだという村上の思想がここからも伝わってくる。
15. 他の作品でも同様だ。登場人物たちは皆、偶然出会った人物や出来事に刺激されたり翻弄されたりしながら、そこから何らかの意味を読み取ろうと努力する。最初から最後までただひたすらそれを

繰り返すのである。恐らくこの営み自体が彼らにとって愉快なのだろう。

16. アメリカ映画でよく見られる「敵を倒してヒーローになる」というストーリーは、「戦いに勝つことが可能な者」だけがたどれる道筋である。誰もがそうした可能性はそれなりに秘めているのだろうが、その可能性を開花させる環境にいられているかどうかは全く別の話である。恵まれた者にしか当てはまらない成長の仕方を否定し、一人一人の状況に応じた成長の内容やペースがあるということを示したからこそ、日本のみならず世界の多くの国々で『千と千尋の神隠し』が受け入れられたのかもしれない（加藤、2017：187）。
17. 具体的にこんな例を挙げて手塚は自身の絵の「記号性」を説明している。「僕の画ってというのは、驚くと目がまるくなるし、怒ると必ずヒゲオヤジみたいに目のところにシワが寄るし、顔がとびだすし。…（中略）…僕の作品にはいろんなキャラが出てくるようだけど、あれはみんなパターン化しちゃってるんですよ。悪いキャラとか、目の大きいキャラとか。美人とか美男子なんてみんな同じ顔になっちゃう。ただ髪だけが違ってね。その髪型もよく見れば別のキャラからとってきたものだったり（大塚、2008：33-34、中略は筆者）。
18. 漫画の中ではめったなことでは登場人物は死なない、傷つくこともない。そういうストーリーだからということとは別に、漫画は出来合いの記号を使うことによって、身体の損傷をいくらでも茶化して描くことができるからでもある。例えば爆弾が破裂したならそこにいたキャラクターを例えばすすだらけの顔にしたり腕や手に包帯を巻いたり、あるいはその頭の上にくると渦巻きを書き込んだりでもいい。それだけでダメージを十分に表すことができる。そういう記号を駆使した表現が漫画というものの「約束事」である以上、リアルな死やケガを描くのは難しいということになる（大塚、2001：24-25）。
19. 周囲から成長を望まれ、本人もそれに応えようとする心を持ちながらも与えられた身体がその成長を許さないというアトムが抱えたジレンマは、形を変えて他の手塚作品の登場人物に継承されていた。例えば心が男性なのに身体は女性という『リボンの騎士』の主人公、人間の心を持っているのに体はウサギという手塚の初期作品に何度も登場するキャラクターなどがそうで、どれも内面と外面が矛盾することによる葛藤の中に生きている。自分の思い通りに生きて成長していきたいのにそれが許されない、これが手塚キャラクターの本質であると大塚は述べている（大塚、2008：129）。
20. 『火の鳥』は1954年から1988年の間、断続的に執筆された長編連作漫画であり、しばしば手塚のライフワークと呼ばれる。そこに登場する火の鳥の生き血を飲むと永遠の命が得られるという設定だが、それはつまり永遠の生という固定された時間、言い換えれば成長のない世界に閉じ込められることでもある。そう考えれば『火の鳥』もまた「脱成

長物語」であった。

21. 註16でも述べたが、社会的に賞賛されるような人物へと「成長」できる環境に恵まれた者などごく少数にすぎない。加藤はこうした幸運を持ちえない大半の人々を「敗者」と呼び、例えば『千と千尋の神隠し』はこの敗者たちの目線（加藤はこれを「敗者の想像力」と名付ける）から描いた作品であると解釈した（加藤、2017：187）。
22. この集落は広島市安佐北区安佐町の小河内地区である。約200世帯、400人ほどが暮らす（2015年時点）。この集落では高齢化が進み、人口も年々減少して空き家が増える一方である。ほぼすべての世帯が農家だが耕作放棄地も多く、小学校も数年前に廃校となった。社会インフラも郵便局と集会所しか残っておらず、自治会や婦人会、社会福祉協議会、さらに定年でUターンしてきた人たちによるNPOなどが協力し合って地域社会の暮らしを支えているような状況である。ただ風光明媚な自然があり、規模が大きく整然とした棚田も見応えがある。そこでエコツーリズムや田舎暮らし体験のイベントなども実施してきた。私たちの団体もそうしたイベントの参加経験者によって立ち上げられている。
23. この私たちの活動を理論的に意義付けるために、私は本稿で物語論を展開したと言ってもいい。

参考文献

- 秋山さと子、1986、『ユング心理学へのいざない』、サイエンス社。
- 東浩紀、2017、『ゲンロン0 観光客の哲学』、ゲンロン。
- 内田樹、2013、「壊れゆく日本という国」、『朝日新聞』2013年5月8日掲載記事。
- 大塚英志、ササキバラ・ゴウ、2001、『教養としての漫画・アニメ』、講談社。
- 大塚英志、2003、『キャラクター小説の作り方』、講談社。
- 大塚英志、2008、『キャラクターメーカー』、角川グループパブリッシング。
- 加藤典洋、2017、『敗者の想像力』、集英社。
- 葛野浩昭、1998、「観光旅行の諸類型」、山下晋司編『観光人類学』123-130、新曜社。
- 斎藤幸平、2021、『人新世の「資本論」』、集英社。
- 立原えりか、1990、「アンデルセンとその童話について」、『講談社のおはなし絵本館16』92-93、講談社。
- 手塚治虫、1993、『火の鳥 未来編』、角川書店。
- デレク・トンプソン、2018、『ヒットの設計図 ポケモンGOからトランプ現象まで』、早川書房。
- 村上春樹、2007、『走ることにについて語るときに僕の語ること』、文藝春秋。
- 村上春樹、2012a、『1973年のピンボール』、講談社。
- 村上春樹、2012b、『ねじまき鳥クロニクル第2部 予言する鳥編』、新潮社。

[2021. 9. 16 受理]

コントリビューター：大庭 由子 教授
(国際観光ビジネス学科)