

# 「遊び」における「異空間」の役割 ～観光と興行(イベント)の考察～

徳島経済研究所技術顧問 工学博士

西池氏裕

## はじめに

今まで舞台を飛び回っていた悪魔メフィストフェレスが、急に見えなくなった。急に照明が変わり、前方のステージが左右に動きはじめ、なんと、客席の目の前に幅数メートルの通路ができたではないか。それは背景の取り払われたステージの奥の広い空間へと通じている。怪しげな音楽が繰り返され、客席はざわつき始めた。私の周囲の観客はすでに立ち始めている。いつの間にか、客席の通路にも小悪魔や魔女、豚の顔を持つ魔物達が大勢立って、身振りであちらへどうぞと客を誘導し始める。その通路の奥には、魔女や小悪魔の宴の喧噪が渦巻いている。私も驚きながら腰をあげた。

すぐそばで見ても、小悪魔や魔女のメーキャップは見事なくらい美しく蠱惑的で、魔の世界にぐいぐい私たちを惹き込んでいく。我々が入っていったその空間は、この世の隙間にできた「異界」・魔界である。この「文化工場 (Fabica de Cultura)」と呼ばれる巨大なプレハブの劇場がこの魔界の出現の為にあったのか、初演(2008年)のころは廃工場を使ったそうだが、そんな現実の世界のことをちらりと考えたのもそこまで。私は小悪魔に導かれるままに、魔界へぞろぞろと足を踏み入れていった。

天井は高く、もうもうと煙が立ち込めている。錯綜した複雑な色の光線やスポットライトが、あたりを走り照らす。真っ黒な風船が次々と空中を飛び交う。あのプロッケン山で繰り返

げられるという、ヴァルプルギスナハト(魔女の夜)の饗宴が始まったのである。

なんと表現すべきか、ありとあらゆる猥雑な光景がそこに展開されている。何十人もの「異界」の住人達、そして我々で空間ははちきれそうである。少し離れたところでは、ファウスト博士と悪魔メフィストフェレスが何か奇声をあげてもつれあっている。向こうから引かれてくる車の上では、黒山羊と魔女が絡み合っている。舞踏と歌声、酒と肉。突如目の前から、耳まで口の裂けた魔女が私に酒の瓶をさしだし、飲めという。ラッパ飲みをすると、なんとリアルなビール。「ノロク(乾杯)」と壘を持つ手を振りあげると、きゃははと魔女は手をうち、とんぼ返りで去っていく。すぐ横を、頭の上に豚の生首を皿に入れて運ぶ女が通った。顔まで豚の血で真っ赤だ。本物とまがうくらい、その首は、切り口の様子までリアルに再現されている。思い出しても、うっとなるような光景だが、その時は私も奇怪な笑い声を上げていたに違いない。

鬼オシルヴィル・プレカレーテが演出したゲーテの「ファウスト」の世界へ、彼が創り出した「ヴァルプルギスの夜」の世界へ、私は完全にワープしていた。これが「異界」なのだとぶつぶつ言いながら。

## 1. 旅やイベント

多くの人々は旅やイベント(催し物)が大好きです。近頃では、経済活動の分野としても、考察

対象とするのが常識になりました。旅やイベントは経済活動につながる、といっても、有形の商品の生産活動より無形のサービスの面、それも文化とのかかわりがとても強い領域です。そのためでしょうか、このごろは社会学者も旅やイベントを、経済的側面を含めて考察対象としています。社会学的観点は、従来の経済学からだけでは得られない、現象の本質的な面をついていることもあるので、実際の経済活動に役立つかもしれません。ここでは人間の「遊び」の空間、しかも虚構の空間・「異界」という観点からの考察を進めてみます。

問題にする言葉「異界」の周辺を少しながめてみましょう。

まず旅ですが、現代では旅行あるいは観光と呼ばれ、経済活動の大きな部分を占める(注1:観光産業の評価)ので、行政も本腰を入れて観光産業の育成に努めていることは、周知のとおりです。特にインバウンド(外国からの観光客)の増加には目を見張るものがあります。ここ徳島県の行政組織も「商工労働観光部」と一括して経済分野としているようです。もっとも徳島県のホームページの案内をみると、観光は「教育・文化・観光」と一括して紹介されており、「産業・雇用・労働」というカテゴリーとは分けられています。このあたりが、まだ観光が産業としての位置づけの歴史が浅いことと、文化との関連が深いことを物語っているのではないかと思います。

本論ではなぜ人間は旅に出たがるか、旅に何を求めているのかというような観点から考察することになります。旅には宿泊がつきものですが、御存じのように徳島県は宿泊客の少ない県となっています。この原因に関してはロケーションの問題等もありましょうが、旅の本質と併せて考えてみたいと思います。

次に興行です。興行というと少し古臭く聞こえますが、今だとイベントというのでしょうか。興行やイベントは一時的な感じ(非常設的感じ)

がして、常設的なものを含む考察対象全体を覆うのには、しっかりこないところもありますが、便利な言葉がないので、「興行」や「イベント」として幅広い意味に使うことにします。経済的活動としてのイベントは演劇、音楽会、美術展、祭礼、等々種々の催しものが含まれます。街の中で催される、徳島であれば、阿波踊り、狸まつり、マチ★アソビ、等々がこれに入りますが、広義には常設の博物館や美術館、等々の設備も入れて考えることにします(注2:サービス業の産業分類)。

## 2. 「異界」・異空間への憧れ

何故、異業種である「観光」と「興行」をまとめて考察するかについて少しお話しします。

「観光」(本論では主に旅行を考察します)と「興行(イベント)」は、両方とも人間の本来の生産活動に直接関わっていないゆえに、暇つぶし、どちらかという白い目、排除される領域に属していると多くの人に考えられていました、それが理由の一つです。「あの人は遊び人」というとあまり誉めた事にならないようです。そういう価値観に多くの人になっていたことには、近代合理主義の影響があります。

近代合理主義というのは「いかに効率よく生産活動を行うか」を基本原則として、社会や生活の隅々まで合理的な考え方を持ち込みました。近代合理主義にとっては、理屈に合わないこと、無駄なモノコトは白い目で見る、すなわち排除すべきなのです。でも人間性を考慮すると、この考えは少しおかしいところがあります。例えば、「遊び」を全く否定すると「本来」目的とする生産活動にまで支障がでることが多いことには昔から気がついていました。そこで近代合理主義の社会では、少しいいわけをして「合理的」に考えることにしました。

レクリエーション(recreation)という言葉が、そのことを的確に表しています。この言葉の意味は、仕事・勉強の疲れを、休養や楽しみで回復

すること。また、そのために行う休養や楽しみ、だとされています。つまり仕事をするのが主で、それだけでは心身が疲労して効率が落ちるから、心身の疲れを回復(レクリエイト)しなさい、というのが本来の意味です。高度成長期の頃には盛んに使われた言葉です。当時の社会にあっては、レクリエーションによって生産活動にまた戻れるように元気になりましょう、ということで、人間を機械にたとえれば、メンテナンスとか充電にあたるのが、レクリエーションです。本論では、いったん経済活動を前提とした近代合理主義的なものの観方を離れて考察します。

昔から実際に旅に出る人は、旅に憧れをもってというのがほんとうの気持ちなのではないでしょうか。1978年ころ国鉄が「DISCOVER JAPAN(美しい日本と私)」の第二弾として行った『いい日旅立ち』キャンペーンなどは山口百恵の歌声とともに、どこかへ行きたいという旅心をかきたてたものでした。なんだか分からないが旅に出たいというのは、明日の活力をチャージして心身を休めるためという合理的な目的とは、ちょっと質が違います。

でも、蛇足ですが、近頃流行りの「思い出づくり」とも少し違うと思います。「思い出づくり」と聞くと、私などはなんだか「未来は明るくないから、今の内に楽しい思い出をためておきなさいよ」といわれているような気がします。ともかく、旅に憧れを持つのが人間の本性といえそうです。それが傷心の旅であってすら、そうです。傷心と言え『いい日旅立ち』の歌詞も良く聞くとあまり明るくありませんが……。

ある種の憧れというのは、日常の生活を飛び出す欲求とも考えられます。その意味では現実とは異なる時空への憧れ、ともいえると思います。人間は憧れと同時に、それを単なる憧れにはとどめず、現実の社会や時間とは異なる架空の空間を出現させて、その中で一時を過ごす、ということが出来ます。それは社会学者のいう「遊び」に通じるものだと思います。私は現実の

社会とは別に、そこでは異なる時間が動いているような架空の空間を、人間はもっと大切にしたいのではないかと思います。その憧れというのも「異空間」への憧れです。

旅だけでなく、「興行」(もちろんここでは広義に使用しています)に関しても同じ思いが根底にあります。「興行」を享受する側の人にとって、もともとの目的は遊びとってよいでしょう。遊びというのはかなり知能の高い動物がするものとされています。もちろんその筆頭が人間です。人間が生存上・生活上の実利を目的とせず、いわば非合理的に、心の満足のためにだけする活動が遊びです。20世紀初頭のオランダの歴史家のホイジンガは人間を「ホモ・ルーデンス(遊ぶ人)」と呼び、遊びこそが人間と動物とを分かつものであると述べました。またその影響を受けてロジェ・カイヨワという社会学者は、著書『遊びと人間』の中で、遊びの特徴を次のように述べました。

- (1) 自由意思で行う。つまり強制でない。
- (2) 隔離。他の行為から空間的、時間的に明確に分けられている。
- (3) 未確定な活動。結果が分かっていない。
- (4) 非生産的活動。
- (5) ルールの存在。通常法規とは異なる約束をあらかじめ決定。
- (6) 虚構の活動。日常生活と異なるいわば二次的現実、非現実。

この最後の虚構の活動というところに注目しようというのが本論の狙いです。要は「遊び」というのは、一方で(生産活動において)最も合理主義を貫こうとする近代思想と、そこに人間性を損ないかねない実態があることから、人間の本来の姿を求めるための「遊び」が意義付けられたということになります。日本の中世に記録された『梁塵秘抄』にある有名な唄の文句「遊びをせん<sup>りょうじんひしょう</sup>とや生まれけむ」も、人間の本来の精神は同じようなところにあるのを意味しているのかなと思います。

しかし、こういうことも留意しなければいけ

ないでしょう。つまり、近代は遊びの興業的価値がかなり高いことに気が付いたことです。そこで、近代合理主義は、「遊び」からいくつかの要素を気が付かれないように取り除いて、管理的要素を加えたのです。それによって、人々が自らその場に身を置いて楽しむという形式から、劇場型の「遊び」、当人が主体的にかかわらないで、ただ見物するという形式を次第にとるようになりました。遊びに合理主義的思考を持ち込み、遊びですら分業化して、プロと見物人の差異をつくっていったのです。プロスポーツとかショー化したお祭りに、その傾向が読み取れます。でも虚構とか非日常というのは、その要素がなければ遊びでないというくらい遊びの本質的魅力であることにはわかりはありません。

旅とイベントをここで一緒に論じる理由は、「異空間」というキーワードによってです。両方とも現実とは異なる空間を希求したところに成立する、近代合理主義によってのけものにされてきた人間性に根ざすモノコトだからです。つまり、旅やイベントというのは人が楽しみを求めるときに行う行為であり、現実生活を離れることによって楽しむ、カイヨワのいう虚構という遊びなのです。

人間性に根ざすといいましたが、このことを一歩進めて考えると、昔の人は過去に消え去ったモノコトの世界が現在われわれの生きている世界と併存して、存在していると考えるのが当たり前だったようです。人によって民族によってそれが地獄、天国、極楽、あの世、魔界等々の呼称があるでしょうが、それも本論でいう「異空間」ですし、遊びで言う虚構の世界と、現実世界を離れるという意味で相通じているのです。

昔の人の多くは「あの世」の存在を信じていました。天狗や山姥は「異界」の人だし、時折人が行方不明になってまた出現したりすると「異界」に行っていたなどといわれたものです。日常的にその世界と行き来したという伝説もあります。小野篁が通<sup>おののたかむら</sup>って地獄と行き来していた井戸

が京都の六道珍皇寺にあたりします。謡曲でもすぐ過去の人が霊となって登場し、昔のことを語ってくれます。そこでは歌枕のことが多く語られます。芭蕉があんなに不便な時代に苦勞をして旅をするのも、歌枕の地に憧れて、旅という「異界」へスリップすることにあつたと考えられます。現代的に言えば「異界」へワープするために旅立ったのです。

近代主義は合理的な考え方を生活の隅々まで貫徹するために、人間性を排除あるいは封殺してきました。「異空間」への憧れもそのひとつです。社会学者の見田宗介氏は、近著『現代社会はどこに向かうか』で、概略次のように述べました。

○近代の考え方は合理主義を基本原則にしたために、「異界」を排斥したが、そのために人間性に損なわれる部分もでてきた。

○現代は近代合理主義の封殺力が弱くなり、未来は「異界」をやみくもに排斥しない「メタ合理主義」であるべきだ。

それで実際の社会では何が変わっていくのかは、これからの私たちの仕事でしょう。

「異空間」をキーワードとすれば旅やイベントを一緒にして、どうあるべきか、を考えることができるのではないかということを述べました。合わせて現実の徳島の「観光」や「文化」について考えることにします。

### 3. 近代化による「異界」の排除、および未来はどうか

旅の目的に関しては、昔からいろいろ研究や考察がなされています。文化人類学者が、スワヒリ語の旅には二つの言葉、サファリとテンペアがあり、前者は目的とする用事がある旅行(狩猟目的の旅をサファリと呼ぶのは日本でもよく知られている)、後者は目的のない旅行を呼ぶ、などもそれです。

近年社会学者の考察も大変進んでおり、例として観光学の著書の多い須藤廣氏の研究を観て

みましよう。須藤氏は近代化による旅の形の变化を考察しています。【旅のかたちとして最も大きく変化をしたのは旅に関する技術の発達である】として、列車やバスの交通機関とともに、写真の技術が旅の経験をビジュアルにし、印刷技術が旅行ガイドブックを生みだし、視覚的経験を物語ることを可能にしたことを述べたあとの、次の意見は注目に値するでしょう。

【視覚中心の旅人のまなざしは、風景の「パノラマ」化へと至る。列車の窓から見る景色に、次々と移り変わる窓ガラス越しの風景は、見る「主体」とは切り離された「客体」となって目に映る。旅の景色は、スクリーンに映る画像のように遠くから客観的に見るものとなってゆき、まなざしの尺度は標準化、均質化されゆく。】

注目に値するのは、旅の景色ですらスクリーンに映る映像のように、客観化しているということです。その景色の中には、主体としての自分の存在があるようでないのです。私のいう管理された劇場型観光です。

須藤氏はさらに、旅の技術の発達とともに観光が産業化され、より組織的なものになったことを指摘します。20世紀半ばのクック社によるツアーは、合理的、効率的、安全で予測可能な規格化された商品へと旅を変質させました。設立当初には、アルコール抜きのレストランとしてイメージされて、勤労道徳普及のためのボランティア精神で創業されたといわれます。そして、その精神は踏襲されたといわれます。【旅の普及が勤労道徳の普及と結びついていたことから、伝統的文化装置のなかで生起する旅の欲望が、近代的「日常」から地続きの「合理主義」や「進歩」への欲望とすり替えられていったことがわかる】と説明しているとおり、マックス・ウェーバーのいうように合理的な考え方がより社会に貫徹され、「異界」への意識はどんどん排除されていくこととなります。

このことは戦後の日本でも同じような経路をたどったと、須藤氏は説明します。ディスカバー・ジャパンは近代初期にクック社がとった手法と

全く同じであり、情報化の進んだ1970年代になると、より一層旅は管理されたものになってきたと述べています。

氏の説で注目すべきは次の問題提起です。上記のことを述べたそのうえで、氏は【これは、コントロール技術による旅の「魔術」的「非日常性」の完璧な制圧であり、聖なる経験の廃棄なのであるか。あるいは近代の管理装置のなかでこそ、「非日常」的な聖なる経験が可能となったというべきなのだろうか】という問題の提起です。近頃の電子技術の進歩は容易にバーチャルな「異界」を疑似的に出現させることを可能にしています。我々はそれを「異界」の喪失とみるのか、あるいは新たな時代の「異界の復活」とみるべきかは考えが分かれるでしょう。このところはおおいに議論すべきです。

#### 4. 「異界」・「異空間」と遊び： コト消費のこと

旅やイベントのような「遊び」の特徴の一つは、架空の空間に心身を委ね、本人がその気になることにあります。架空の空間という分かりづらいますが、現代の詞でいうとバーチャルな空間、と呼ばば最も近いでしょう。分かりやすい例でいえば、遊びの「ごっこ」は実際にはない空間を作ります。ままごとでは小さな子供は母親になりきって人形の子供の世話をし、その世界に入ってくる他の子はお客様のつもりになることで楽しめます。ハリー・ポッターのテーマパークにいけばマグルであるアナタも魔法使いになった気がするような空間が現実に作られているわけです。

近代が始まる前の人々は、現実には見えない、近代合理主義的には存在のできないモノコトでも、抵抗なく受け入れてきました。いわば現実の空間と「異界」が併存していたわけです。

観光庁『観光白書2018（平成30年版）』のコラムを読むと興味あることが書いてあります。

【近年、報道などでよく耳にするようになった

「モノ消費」と「コト消費」。モノを所有することに価値を見出す、欲しいモノを買うことが目的の消費を「モノ消費」、商品やサービスを購入したことで得られる体験に価値を見出す、何かをするコトが目的の消費を「コト消費」とされているようだ。

訪日外国人旅行者の「モノ消費」と「コト消費」の動向を、訪日外国人消費動向調査の結果から読み取れるだろうか。当該調査では消費額の費目を、「宿泊費」、「飲食費」、「交通費」、「娯楽サービス費」、「買物代」に分けている。昨今のコト消費商品の広がりから「コト消費」要素の強い買物なども生じており、費目ごとに「モノ消費」、「コト消費」を一概に分類することはできないが、「コト消費」の要素が最も強い「娯楽サービス費」に着目し分析する。

訪日外国人旅行消費額全体に占める娯楽サービス費の割合は、2015年(平成27年)以降3年連続で拡大し2017年(平成29年)は3.3%となった。また、娯楽サービス費を「購入率」で見ると、2012年(平成24年)には21.5%であったが、2017年(平成29年)は35.7%と約1.7倍に拡大しており、「コト消費」の増加が読み取れる。【そして、コト消費の中でもツアー的・劇場型観光的なものよりは消費者が主体的にかかわる費目が多いことが、娯楽サービス費目別の図表に示されています(注3:インバウンドのコト消費と娯楽サービス費目の対比)。

これらの傾向も、現代人のものの感じ方の性向が変化しつつあることを語っているのではないのでしょうか。現代人は、近代に封殺されてきた「遊び」の「異界」的要素を希求しはじめたのだと思います。

## 5. 異空間へのしかけ

### (1) ファウストの「ヴァルプルギスの夜」

イギリスのエジンバラ、フランスのアヴィニオンとともにヨーロッパ三大演劇祭と呼ばれる、ルーマニアのシビウ国際演劇祭を観る機会

がありました。今年は第25回目の祭りで演出家の野田秀樹氏が「シビウ・ウォーク・オブ・フェイム」を受賞しましたが、私の渡航が一日遅く、授賞式をみそこなったのは残念です。この賞は、舞台芸術に功績があった人物に贈られ、舗道に名前が入ったプレートが埋められます。日本人では他に故人になった18代目中村勘三郎や演出家串田和美氏が受賞しています。

演劇祭には70以上の国が参加して、500以上のイベントが5月31日から6月20日まで街中いたる所で繰り広げられました。一日6万人以上の人々が集まるのだそうで、日本からもボランティアが毎年10人以上出かけています。

ルーマニアのシビウという都市の人口は約17万人、徳島市は約26万人ですから、2/3規模の小さい街です。そのように小さな街で、国際的な演劇祭が開かれること自体驚きです。古いドイツ系の町並みで、なぜここが文化都市といわれるようになったのかは、解析の対象になる課題ですが、本論の主目標ではないので割愛します。

今回、私は山本能楽堂による能『敦盛』、プルカレーテの演出による『プリンセススカーレット』(鶴屋南北の歌舞伎『桜姫東文章』の翻案)、それから『ファウスト』の三本を観劇しました。『ファウスト』は鬼才プルカレーテの演出による、この演劇祭の看板公演ともいえるもので、毎年入場券は発売直後に完売するそうです。私は幸運にもチケットをいただくことができたのです

舞台が割れて観客は奥へ



が、劇場の前は、なんとかして入場券を手に入れたいと、誰かが放出するチケットを待つ熱心なファンがたくさん群がっていました。

観劇したときの感想は冒頭に述べましたとおり、想像をはるかに超えた面白さがありました。この観劇であらためて私が感じたのは、演劇の世界でも観客は、受動的な劇場型観劇より参加型、演劇で進行している空間に自分が存在していることを少しでも感じられる仕組みを喜ぶのではないかということです。

以前、徳島の拜宮で行われた人形浄瑠璃を見たことがあります。拜宮の農村舞台は、徳島県那賀町の白人神社の境内にあり、大きな木々の緑と清涼の流れに包まれた幽趣佳境とでもいふべき環境にあります。舞台はすり鉢状の底にあって、舞台の奥は壁を外したら、戸外の新緑が見事に、(そう少し小雨のけぶるような時美しい)、観客の目に飛びこんできます。

今もって記憶に残っている演出があります。そのすり鉢の縁にあたる木々の間に舞台からとび出した真白な装束の木偶が優雅に現れたのです。その姿は若い男の木偶というより、私には森から現れた「異界のマレビト」のように映りました。雨もよい、新緑、ところどころに生けてある菖蒲の匂いをたしかめるように、その木偶は木々の間を見え隠れしながら空中を舞ったのです。私のすぐ背後の木々の間で少し空中を泳ぐようにして地に降り立ち、私の方を見て(そう思ったのです)真白な顔をした「マレビト」が瞬きをしたとき、私はこの空間にいる幸せで、鳥肌がたつような感激を覚えました。あまりにも周りの木立の新緑との取り合わせが美しすぎたせいかもしれません。演出は人形遣いの勘緑氏でした。勘緑氏はジャズピアニスト山下洋輔氏とのコラボで徳島にもファンが多いと思いますが、その時、私には人形遣いの姿は全く目に見えていませんでした。今思えば、私が観たのはそこに出現したまさに「異界」、劇場型舞台を飛び出した人形が観客と同じ空間を共有したのでした。

こういう「異界」の体験は、時々、旅に在って、歌枕の地で往時を偲んで趣にひたっている時におこる感覚とも似たところがあります。謡曲で後シテが地霊となって現れ昔を語る時の趣と同根の感覚ではないか、そのように思います。あれもワキの諸国一見の僧が「異界」へとワープしておこるものと思います。

## (2) ハリーポッターの世界への誘いとそこに横たわる矛盾

テーマパークの代表的なものは、ディズニーランドとかUSJでしょうか。私は特にUSJのハリー・ポッターの世界に興味があります。興味があるといいながら実はまだ一度も訪れていません、どうも長い行列をつくって待つと聞くと怖気をふるってしまうのです。若い頃から、そういうところがあって、万博のときにも、大量に案内書を読んだのに、ついに行かずじまいでした。私事とはかく、実際に体験をしていますが、おおよそのことは宣伝動画を見ると想像可能かと思います。

どうやら、USJのハリー・ポッターの世界では、あの空飛ぶ箒「ニimbus 2000」に乗った疑似体験が可能なようです。ライドというのがどうもそれらしい。

【ライドでは、ハリー・ポッターが物語の中で遭遇する様々な魔法を、映像だけでなく体感としてもリアルに再現。その特殊効果が今回さらに強化されたようです。ドラゴンが吐く炎は熱風となって襲いかかり、ディメンターがまとう不気味な冷気が全身を包み込み、よりスリリングな冒険に巻き込まれる。】ということで、単に映像を見せるだけでなく、どうやら五感をできるだけ刺激するらしい、ことが解ります。

さらに【足を宙に浮かせ、360度縦横無尽に動くライドの動きは、まさに魔法の箒にまたがりホグワーツの大空へダイブする体感。ライドの動きは映像とシンクロ。暴れ柳に今にもぶつかりそうになったり、クイディッチの試合会場に入り込んでスニッチを夢中で追いかけたり、

あの世界で起こる壮大な冒険を全身で体験できる。】と、作品を読んでいないと分からないような言葉を連ねながら、まことに詳しく紹介してくれます。まさにこれは私たちに「異界」体験をさせているといえましょう。是非私もその体験をしてみたい、そのような気になります。

実はこの宣伝動画を見ながら、頭の片隅では、前述した須藤廣氏の投げかけた疑問を感じていました。果たして、これは真の「異界」なのかと。

このごろ I T の映像技術が発達したことにともない、「バーチャル(virtual)」という言葉が日常的に使われるようになりました。「仮想的」とか、「実体を伴わない」という意味で「バーチャルな空間」とか「バーチャルな体験」というような使い方をします。須藤氏の疑問を私流の詞でいえば、I T 技術の発展によって創られた空間は「異界」と呼んでもよいのだろうか、ということになります。「異界」には近代合理主義が排除してきた、非合理的な憧れの世界という性格があったはずです。

ところが実際に USJ が創りだした「バーチャルな空間」は、初めから厳密に私たちの五感の作用すら制御しており、その結末さえ実は判っております。私たちはどんな場合でも「異界」からの帰還は保証されている、というのが「バーチャルな空間」です。事故でも無い限り、どんなに危険な状況からいざとなれば、リセットの効くシナリオになっているのが前提です。

カイヨワの抽出した「遊び」の性格から、ハリポッターの空間は少しずれていると断じることができるわけです。もう少しはっきり言えば、USJ 的なバーチャルな「異界」は最も先端的な、人間の感情の世界までも合理主義を持ち込んで創造された「異界」といえそうです。私はこれこそ見田宗介氏のいう、来るべき「メタ合理主義」の考えの一つと考えております。

人間の「異界」への憧れを排除するのではなく、その領域までも観光産業として成立させるのがメタ合理主義の考え方の表れであるかどうかは今後の議論を待つとして、もっと身近なと

ころへ議論を戻しましょう。

テーマパーク式の「異界」システムの最大の問題点は設備投資の巨大さと陳腐化の速度の速さ、すなわち際限なく再投資が続くということです。先日 TV で知って驚いたのですが、私が少年の頃幾度もいったことのある二子玉川園遊園地は、今はないそうです。徳島にも戦前から江川(よしのがわ)遊園地があって県民に親しまれましたが、2011 年に閉園になりました。この種の施設はすでに地域資本での経営は全国的に困難になっています。

ただ I T 技術の進歩はまだまだこれからも続き、それを利用したバーチャル空間はいくつも登場するでしょう。すでに E サッカーの世界選手権試合が開催される時代になっています。バーチャル空間でなく、地域で「異界」を実現する試みは、次に述べる「野外博物館」形式が当面有望だと思います。

### (3) 「野外博物館」の発想における「異界」へのワープの役割

このごろでは昔の街並みや住居を復活・復元させて、来訪者にタイムスリップをした気分を楽しんでもらおうというところが多くなりました。まさに「異界」をビジュアルにして、疑似体験をしてもらおうという試みです。教育的観点もあるのかもしれませんが、おおむね人に楽しんで貰い観光資源にしようという試みです。「異界」こそ観光ビジネスの主要な柱だという脱近代的な考えです。

街並みだけでなく、三内丸山遺跡などの古代遺跡もそうですし、京都太秦の映画村などもそういう試みです。もっとも、このあたりになるとテーマパークとの区別があいまいになっているかもしれません。徳島では、脇町の「うだつの町並み」や徳島市の「こくふ街角博物館」や、国府阿波史跡公園の竪穴式住居などというものもこれに入るかと思えます。いずれも自分で実際にさわれる、体験できる、を目指しているわけですが、観点を変えれば「異界」の体験をしてもら



うということですよ。

先日、ルーマニアの農村博物館と、ブルガリアのエタル野外博物館とを見学する機会がありました。両方とも昔の村を再現した野外博物館で、同じような目的、すなわちその時代を「リアル」に楽しんでもらおうという目的を持って作られた設備です。どちらもかなり歩くので疲れましたが、楽しいツアーでした。ただ両方を比較すると、受けた印象が大きく違うので、そのことに触れたいと思います。

まずルーマニアの「農村博物館」は首都ブカレストの中にあって、面積は15ヘクタール、この中にルーマニア各地から集めた60以上の古い民家や教会が、そのままの姿で野外に展示されています。ルーマニアの建築は木造が基本で、日本人には、なんとなくしっくり来るところがあります。家具も中に残っていて、その地域毎の特色があって興味深いのですが、ていねいに見ると相当疲れます。建造物の一つにマラムレシュの木造教会を移転したのがありました。なかなか美しく、マラムレシュ現地の教会群は世界文化遺産に登録されたのに、この教会は移築したので駄目だったという話を聞きました。

1936年開設当初の目論見では、ここで実際に人々が生活を営むはずだったと聞きましたが、現実には誰も住んでいません。住民がいやで逃げ出したのだとか・・・、真偽のほどは知りません。確かに首都のど真ん中で暮らせということには何か無理があったのでしょうか。中には半分地下に埋まって屋根には草ぼうぼうの家屋があり目をひきましたが、東方からの侵略者(サラセンだったかな、トルコだったかな)の目にとまらないようにするためだと聞き、中世に思いをはせて、なるほどと思ったり出来ます。ただ正直にいうと草臥くたびれてくると、少々の建築の違いなど、さして気にならなくなり、飽きてきました。

もう一か所、ブルガリアのエタル野外博物館は自然の中にあります。中北部の布や皮の手工業で有名な古い都市ガプロヴォの郊外にあります。1960年の開設だそうです。この地特有

#### エタル野外博物館の街並み



の二階が外に張り出した建物が美しい街並みを作っています。ブルガリアの歴史では、15世紀から19世紀の間でオスマントルコからの独立解放の運動や反乱が盛んに行われた時代を民族復興時代と呼びますが、エタルはその頃の職人町を再現したものだそうです。

この街並み自体は町の通りに沿って集まっていますので「農村博物館」に比較するとコンパクトな感じがして、同じ時間を歩いても草臥ませんでした。このエタル野外博物館のなんといいてもすごいところは、金銀細工や、革製品、木工製品、毛織物、刺繍、イコン、お菓子、パンなどの職人が実際にここで作業をしていることです。無論販売もしており、それを買うのも大いなる楽しみです。また自然の小川の流れを利用した「回転式自動洗濯機」が道端にあたりして、なるほどうまいことをしてるな、と感じるのも楽しいものです。

私が訪れたときは少し雨が降っていましたが、かなりの数の来訪者が歩いており、楽しそうに家々を覗いたり、中に入って見学をしたりしていました。職人さんとじかに話をしながらの買い物を、その場でできるのも楽しみです。

両者を比較してすぐに感じるのは活気の違いです。その原因は入場者の数の違いが一つ、それと町全体の雰囲気です。「農村博物館」の方が首都にありアクセスが便利なのにもかかわらず、活気はエタルの方があります。コンセプトの違いから当然ながら、エタルには生活の匂いがしますし、何よりも飽きさせない人の目を楽しませる工夫があちこちにされています。

## パン屋の店先



## 自然の洗濯機



エタルに流れる橋の上で休みながら考えたのは、徳島の脇町の「うだつの町並み」や徳島市の「こくふ街角博物館」との対比です。まず脇町と国府の概略を述べておきます。

脇町の「うだつの町並み」は吉野川北岸にあり、脇城の城下町としてまた撫養街道と讃岐街道の交通の要点で舟運の湊でもあったことと、藍の集散地であることで栄えました。脇城は古くは三好長慶の時代から知られ、秀吉の四国征伐では最終目標とされるなどの重要な地位を保っていたようです。蜂須賀藩になってからは家老の稲田が城主でした。四国の歴史が重なっている土地柄だといえます。

美馬市のHPにある観光案内によると、町並みが重要伝統的建造物群保存地区(5.3ha)になっており、【現在は明治時代頃のものを中心として江戸中期～昭和初期の85棟の伝統的建造物が建ち並んでおり、近世・近代の景観がそのまま残されています。この町並みの大きな特徴は、町家の両端に本瓦葺きで漆喰塗りの「うだつ」が多くみられることであり、このことから「うだつの町並み」の通称で親しまれています。】とある

ように、町屋の屋根に作られた「うだつ」が目玉になっています。逆にうだつのある町筋を除くと、他の箇所に行きにくい。主要産物だった藍に関しては藍商の吉田家等の展示がありますが、外部からの人への訴求力は今一つという感じですが、本論のキーワードである「異界」への憧れという雰囲気は感じにくいと思います。やはり展示だけでは空間に参加している感覚が薄いのでしょうか。

もう一つの「こくふ街角博物館」は、徳島市国府町内にあるいくつかの施設を結んだ架空の博物館の総称です。徳島市のHPの説明を引用すると、【国府町の街角にある「みて、さわって、つくらんで」をテーマにした博物館が指定されており、阿波踊り期間中にはこの街角博物館をまわるツアーも実施されている。】と述べられており、現在の街中の点をつないで、一つのエリアをつくっていこうというユニークな発想だと評価できます。理念はまさに体験型の「異界」を出現させようとしていることになり、期待しているところですが、現状はまだ難しい段階かと思っています。運営をボランティアに依存しているところも、サステナビリティの問題が起り得ます。ちなみにポイントとなる博物館とは、阿波の藍染しじら館、阿波木偶館、阿波の名石・ひょうたん館、気延館、蚕の館、CATV館、天狗久資料館など多岐で広範囲にわたっており、一つのストーリーとしてまとめる困難さ、施設間の移動の問題等々、考えるべき課題が多いと思います。距離的に近い数か所をまとめて再構築するのも一案かと思っています。

この二つの徳島の「異界」づくりと、東欧でみた二つの試みとの大きな違いは、前者が現在のオープンな町中に、該当する建造物や展示場を指定したモノで、後者の方は新たな地域に目的とする町を築いたモノです。メリットデメリットは両方式ともありますが、「異界」を現出する仕組みとしては、そこに結界のごとき入口があり、外界と分離されている方がより「異界」の効

果を出せるには違いありません。ただし当然そのためのコストがより大きい。更にある領域を結界の如く囲んでも、それが、効果的な「異界」の出現になるかということ、東欧の二つの例で判るように、一方は活気を感じられなかったことから、必ずしも成功の保証はないということになります。

徳島の国府の方式は、他の方式と比較して統一したテーマが判りにくい。「異界」という観点からは、テーマあるいはシナリオの判りやすい方がワープしやすいと思われるのですが、国府にはそれがない。でも、それがデメリットになるとは限らない可能性があるような気がします。なんとすれば、例えば「天狗久の工房」自体は小さい、それこそ街角博物館の一展示室みたいなところですが、そのままの職場が残っているし、木偶に触ることができたり、おおいに「異界」を感じさせてくれ、人形師天狗久の世界へ我々を誘ってくれます。また、少しの移動で近所には藍染しじら館や藍布屋さんがあって、工場見学や藍染めを体験できたりもします。それぞれ「異界」のシャボン玉を渡り歩くようなツアーも面白いのではないのでしょうか。その辺りの「異界」づくり、日常とは異なる世界へ導くためのシナリオと仕組みをうまくできれば、徳島にはまだ可能性のあるまちづくりが多くあるに違いないのではないかと思います。

#### (4) 祭り：「参加型」から「劇場型」へ、そしてまた「参加型」へ

興行あるいは行事で、本来最も「異界」と接する意味合いの強いものに、祭りがあります。祭りは、もともと宗教的しかも土着信仰に起因する由来を持つものが多く、その地域に根ざしているモノでした。その中から芸術的要素の強い部分が、いわゆる郷土芸能としてあるいは伝統行事として、好事家や民俗芸能マニアの興味を引くようになった「コト」です。

江戸時代に編まれた『俳諧歳時記しおりぐさ菜草』には各地の伝統行事が載録されていますし、京都の

鉢叩き(念仏宗の寒修業)をみようとする弟子の去来を訪ねて創った芭蕉の〈長嘯の墓もめぐるか鉢叩き〉、弟子其角の〈千鳥なく鴨川こえて鉢叩き〉などという有名な句もあり、行事はいわゆる風物詩として定着化していきました。「観光」の対象となっていたのです。

近代に入って、祭りや行事は信仰的色彩より芸術的色彩がだんだん強められていきます。これも近代合理主義的発想が根本にあることの表れかと思えます、したがって、祭りもだんだん劇場化していくのは、今までに経験してきたとおりです。その進行速度を速めたのは、日本ではやはり「ディスカバー・ジャパン」の時代だと思えます。東北三大祭(青森ねぶた祭・秋田竿燈まつり・仙台七夕まつり)と銘打った宣伝がなされたのも、この頃だったと思えます。

今や全国に拡散しつつある徳島の阿波踊りが、グループ毎の連をつくって町内を踊る「一丁回り」から栈敷主体になったのも、この動きと呼応していると思われます。今年存続が話題になった「総踊り」は、この栈敷を中心とした劇場型祭の象徴的存在といえましょう。ただ「踊る阿呆に見る阿呆、同じ阿呆なら踊らな損々」という言葉のとおり、県外者・インバウンドも含め参加型の祭りを希求する声も、今後強くなっていくはずですよ。

## 6. 「異空間」の出現：参加とシナリオ

「異界」というキーワードで、人間性の大きな要素「遊び」が経済とかかわる接点についていくつか述べてきました。

その中で最も述べたかったことは、近代が排除してきた非合理的な世界、遊びの世界、日常とは異なる世界・「異界」を、これからの人はますます憧れを持つようになるだろう、そしてそれを合理的な産業にしたてあげる時代が到来しつつあり、それはメタ合理主義と呼びうる考え方のかもしれませんということです。

さらに現代における「異界」の創出に必要なもの

は、参加しているという体験と、その「異界」のシナリオだということです。

今まで人間が近代的社会を構築するために信じてきた合理主義の考え方は、どうやら変化するべき時がきているようです。来るべき世界の根本原理が非合理主義なら、近代以前への逆戻

りです。それがメタ合理主義とすると、それは何を意味しているか、あらゆる領域で考えるときが来たようです。

(台風・地震が頻発した2018年9月に)

\*\*\*\*\*

#### 注1：観光産業の評価

観光は、近年の経済成長に対し、GDPに占める割合をはるかに上回る規模の貢献を果たしており、経済成長の主要エンジンに変化しつつある。観光白書（2018年版）では、観光を次のように評価している。

- ・2012年から2016年までの間、名目GDPが43兆円程度増加する中、観光GDPは約2兆円増加しており、寄与の割合は約4.5%。身の丈（GDPに占める割合：2012年約1.7%程度）の2.6倍程度経済成長に貢献している。
- ・この間（2012年から2016年）の観光GDPの伸び率は約23.0%で、他の産業の伸び率と比較して高い伸びとなっている。

#### 注2：サービス業の産業分類

サービス業の領域は変化が激しく、日本標準産業分類でも分類が固定しないので、この報告ではあまり気にする必要はない。そのあたりの複雑な事情は、徳島経済研究所が出している『徳島県の経済と産業』の「産業>サービス業」のところに解説されているので、興味のある方はご覧ください。また徳島県の観光資源や主要なイベント・企画への観光入込客についての状況も「県勢>観光」に記載されているので、併せてご覧になる事をお勧めする。

#### 注3：インバウンドのコト消費と娯楽サービス費目の対比

訪日外国人のコト消費拡大について、観光白書2018年版（訪日外国人消費動向調査）では、娯楽サービス費購入率を費目別、国籍・地域別に見ている。それによると、「美術館・博物館・動物園・水族館」、「ゴルフ場・テーマパーク」が高く、年々上昇している一方で、「芸術鑑賞・スポーツ観戦」のように受動的に人間が関係する劇場型はあまり増大していない傾向がある。

「ゴルフ場・テーマパーク」は明らかに能動的かかわりあいであるし、「美術館・博物館・動物園・水族館」に関しても昨今ではテーマ型・参加型の展示が集客力を発揮していると推定できるのではないかと推定できるのではないか。コト消費の増大は、人間が遊びに主体的に関わることに喜びを見いだしはじめたあらわれであると思う（無論ここではサービスの享受の性格に関して受動的・能動的という観点で調査されていないので、推論に過ぎないが）。今後はこういう観点からの調査と解析が増えてくることを期待する。

#### 主な参考書

- \*ヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』1973年、中公文庫
- \*ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』1990年、講談社学術文庫
- \*徳島経済研究所『徳島県の経済と産業』2018年版
- \*上野洋三『芭蕉、旅へ』1989年、岩波新書
- \*立松和平『芭蕉―「奥の細道」内なる旅』2007年
- \*見田宗介『現代社会はどこへ向かうか』2018年、岩波新書
- \*小川信彦・山泰幸編著『現代文化の社会学入門』2007年、ミネルヴァ書房
- \*観光庁『観光白書（平成30年版）』2018年、P15
- \*観光庁『訪日外国人の消費動向 平成29年 年次報告』2018年

#### 西池氏裕氏略歴

1944年生  
1974年4月 川崎製鉄入社技術研究所  
2000年～2004年 東京大学先端科学技術センター客員研究員  
2006年4月 財団法人徳島経済研究所技術顧問（現）  
2007年8月 徳島県経済成長戦略アドバイザー（兼）  
2008年～ ひまわり俳句会主宰  
2011年9月 徳島県教育委員長（～2012年8月）