

旅する人の心理と東アジア共同体の形成：観光心理学的考察

南, 博文
九州大学大学院人間環境学研究院

<https://doi.org/10.15017/2197547>

出版情報：韓国研究センター年報. 6, pp.1-11, 2006-03-15. 九州大学韓国研究センター
バージョン：
権利関係：

旅する人の心理と東アジア共同体の形成

— 観光心理学的考察⁽¹⁾ —

南 博文 (九州大学大学院人間環境学研究院)

要 約

観光は現代の巡礼である。少なくともその可能性を秘めている。〈近くて遠い〉憧れの対象への一体化の願望が人を巡礼へと駆り立てる。また、その対象にちなんだ場所—現地—に足を運び、ファンタジーと現実との境界—移行空間—に身を浸すことによって、C.ギアーツの言う「深い遊び (deep play)」の体験を得る。いわゆる「冬ソナ」ブームに端を発する春川へのツーリズムは、このような意味で現代の巡礼と見なせるし、そこには旅による文化的な遊び体験が生じている可能性がある。韓国と日本という〈近くて遠い〉国どうしがポジティブな関係形成をはかる上で、芸能や観光という大衆文化に動機づけられた人々の移動がもたらす心理的距離感の縮みの可能性について考察した。

1. なぜ人は春川に旅するのか：環境心理学から見た春川ツーリズム

1-1 環境心理学と観光心理学

ツーリズムを通じた東アジアの文化の交流という可能性を考えるにあたって、本稿ではある場所に「人が動く」という具体的な事実を、環境心理学の視点からとらえてみたい。観光・ツーリズムという現象を人類学の視点から「伝統」「開発」「民族文化の変容」などの主題の下に議論する試みはすでに山下 (1996) によって提案されている。そこでは、(1) 観光を生み出すしかけ、(2) 観光が観光客を受け入れる社会に与える影響、(3) 観光によって作り出される文化、の3つの課題領域が提議されており、社会・文化的現象として観光が現代の文化間の交流と相互影響過程に及ぼす役割が論じられている。文化・社会の次元における観光の位置づけを人類学として定位する山下 (1996) らの試みは新たな問題領域を開きつつあるが、本稿では、観光を体験する個人あるいは人々の行動と意識に焦点を当てる心理学からのアプローチについて論じたい。特に、場所を移動するという環境行動を含む観光現象を捉える際に、筆者の専門である環境心理学の視点からアプローチする。環境心理学は、人間と環境とのトランザクション (相互交流・相互浸透関係) を研究する学問である (南, 2006)。環境が人間に及ぼす影響を見ると同時に、人間が環境に与える影響を見ていく。むしろ、双方向の影響過程を研究する点に特色がある。

ツーリズムの事例として、2002年から開始されたドラマ「冬のソナタ」に端を発したドラマの舞台であった韓国春川市への日本人観光客の観光旅行の隆盛をテーマにして、その背後に想定される心理過程について考察を加える。人々が、春川という場所に対してどのようなイメージを抱き、どのような事を知り、何を期待して、そこに旅しようとするのか。そして、実際にこの場所に足を運んで、何を行い、どのような体験をし、いかなる印象を携えて自分の住んでいる場所に戻っていくのか。言い換えると、春川への旅を、「環境体験 (environmental experiences)」として捉えたとき、その一連のプロセスにどのような心理過程が含まれているかを明らかにすることが、環境心理学的なアプローチからの課題となる。

特にこの過程の中で重要と考えられるのが、人をこの場所へ駆り立てる動機 (motivation) である。動機とは、まさに「人を動かす」要因・理由である。遠く離れた場所に、コスト (時間やお金) をかけてわざわざ出かけよ

(1) 本稿は、韓国春川市で2005年10月21日-22日に開催された「韓流フォーラム春川ものがたり2005」での話題提供を基にして執筆された。同シンポジウムを主催された九州大学韓国研究センターおよび韓国翰林大学校日本学研究所に感謝の意を表す。

うと思立ち、実際に行動をとるのには訳がある。人を他の場所ではなく、この場所へと動かす誘因は何であろうか。旅をする人の心理学がそこには求められる。本稿では、観光という形をとって旅をする人々の行動原理と、そこで得られる環境体験の質と内容を解明するという課題を、環境心理学のアプローチによって明らかにしてみたい。そのような学問を観光心理学と名付け、「春川ツーリズム」を事例として旅する人の心理の理解への一助としたい。

1-2 ツーリズムの環境心理学

人はそもそもなぜ旅行するのか。休暇中の旅行やレジャーなどで他所に出かける人の動機について、Gifford (1997) は、次の7つのタイプを挙げている。

- 1) 社会的 (social) : 普段の場所とは違う所で家族や友人と交わる
- 2) 逃避 (escape) : 日常のルーチンから離れて平安と静かな時間を得る
- 3) 遊び (play) : 楽しむ、娯楽、快経験を得る
- 4) 自然 (nature) : 人工的でない環境を楽しむ
- 5) 成長 (growth) : 自分を向上させ、学び、探索する
- 6) 挑戦 (challenge) : 自分を磨き、からだをフィットさせ、限界を確かめる
- 7) 承認 (recognition) : 旅をしたことを他人にも知ってもらいステータスを高める

このリストは、旅に人を駆り立てる主要な心理的動機の種類を分類したもので、実際にはそれらの組み合わせであるだろうし、もっと個別の理由もある。少なくとも、全てに共通するのは、日常の場から離れるという点である。逃避 (escape) 行動は、否定的な意味に受け取られることが多いが、近年の環境心理学は、日常生活や仕事に関連したストレスからの「回復 (restoration)」に寄与する環境の役割、特に自然環境がもつ回復効果について研究を進めており、その中でエスケープすることの意義が再認識されている。日常生活における活動は、狭い範囲の対象や課題に持続して集中することを要求し、このような注意の持続的な行使が疲労をもたらす。日常の場から離れて自然の中に遊ぶ体験は、ぼんやりしている状態—すなわち意図的でない拡散した注意 (involuntary attention) —を可能にし、心的努力を伴わない環境体験を提供する。疲労からの回復は、このような環境体験の中でもっとも効果的に生じることが様々な実験研究によって明らかにされている (Kaplan & Kaplan, 1989)。

自然環境との接触がもたらす心理的回復について、Gifford (1997) は、「認知的自由 (cognitive freedom)」という概念を提示している。自然環境の中にあるとき、我々は目に入るものに比較的自由に注意を向ける。気が向いたものに気ままに注意を向けるという在り方が、日常の社会生活を支配する規則や制約などから相対的に自由になれるエスケープの感覚を与えてくれる。

以上の回復環境 (restorative environment) に関する環境心理学の知見は、観光という環境体験がなぜ人々を惹きつけるかを説明してくれる。そこには、風光明媚な自然や魅力的な文化環境、異文化の風景などがあり、それらの環境との接触は、日常の制約や義務感からのエスケープの感覚をもたらしてくれる。そこで得られる「自由さ」が、生活ストレスから人々を一時的であれ解放し、活力を与えてくれる。ツーリズムに含まれる日常から「場を移す」ことの心理的意味については、さらに後に移行体験の説明によって理解を深めたい。

2. なぜ「ここ」でなければならないのか：グローバルな時代の場所の差異価値

2-1 目的地となる場所の条件

人々の移動が自由となり、世界中のどこへでも行こうと思えば行くことのできる現代のグローバルな国際環境

の中で、旅行者にとって魅力のある目的地となるのはどのような場所なのか。Gifford (1997) は、旅行先が選ばれ、そこへの旅が実行され、その体験を振り返る一連の心理過程を Fig. 1 のように図式化している。旅行地選択の時点で場所に求める期待があり、現地での活動に伴う具体的体験があり、その結果として旅行から帰った後での旅についての評価が生まれる。この体験過程全般において、旅を誘導する動機として、どのような場所に旅行するかという目的地となる場所の問題が位置づけられる。

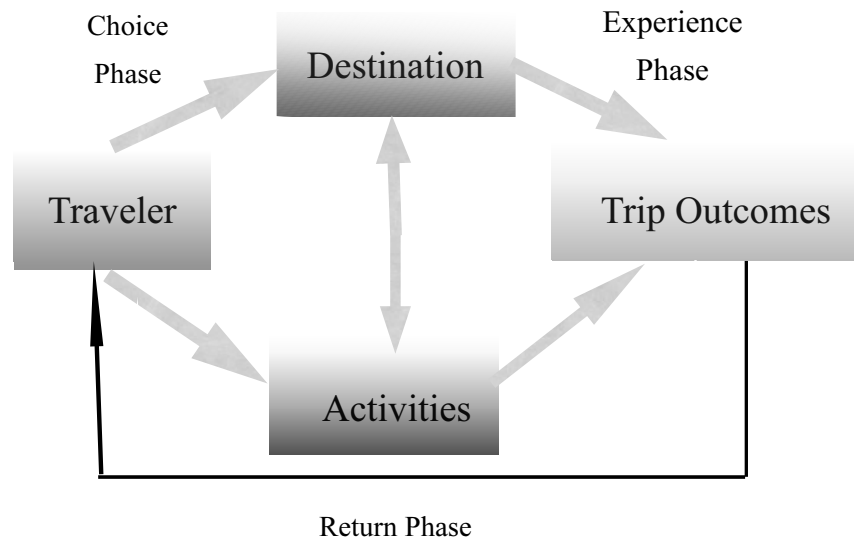


Fig.1 ツーリズムの環境心理学の基本モデル (Gifford, 1997)

一般的な旅行地のタイプとしては次のような場所が挙げられている (Gifford, 1997)。

- ・ 家族、親戚や友人の住む所
- ・ リゾート地
- ・ 自然の豊かな地域
- ・ 旅行する価値のある都市
- ・ 計画されたレジャー施設 (テーマパークなど)
- ・ 教会、寺社などの宗教的な施設

目的地を選ぶ際には、訪れようとする場所のイメージが選択行動を左右する。それらの中には過去の個人的体験に基づいたイメージもあるし、宣伝やマスメディアを通して得られるイメージもある。都市のイメージについて、Lynch (1960) の提唱した「イメージの鮮明さ (imageability)」の概念が有効であろう。Lynch が言うイメージ性は、path, node, district, edge, land mark からなる都市構造の分かりやすさであるが、イメージのもつ行動喚起力という観点から、都市のイメージが持つ目的地としての魅力を論じることができる。パリやニューヨークや京都は、イメージの鮮明な都市である。東京やソウルは、政治・経済・文化のあらゆる活動領域において活発な国際都市であるが、統一的なイメージを喚起しにくい複雑な都市である。ツーリズムの観点からは、中小規模の都市や地域であっても、その場所独自のイメージを確立することが重要と考えられる。

春川のケースは、その点からも有望な目的地である。人々がそこを訪れてみたいと思う目的地としての魅力を備えており、かつそれがパブリックなイメージとして定着しつつある。しかし、日本のNHKの朝のドラマの舞台となった土地・地域が、ドラマの放映期間中は観光スポットとして脚光を浴びるが、短期間でそのような熱が

冷めてしまう例がある。春川が、『冬のソナタ』のロケ地として脚光を浴びたことが一時のブームに終わらないためには、さらにこの場所が持つ土地固有の魅力を深め、洗練していくことが必要であろう。

2-2 場所性と景観の authenticity (真性さ)

観光地として国内や海外から人を集めるための戦略には、大きく2つの方向性がある。それは、旅行者が目的地を選択する際の指向性に対応しており、Pearce と Moscardo (1985) は、真性の目的地 (authentic destination) と舞台化された目的地 (staged destination) という2つのタイプに分類し、旅行者の選択行動を調べている。真性な目的地とは、その土地の自然や建造物の場合も特に観光客のために変えられていない場所である。対して、舞台化された目的地は、観光目的でデザインされ、テーマパークに典型的に見られるように住人がいない、架空の役割を実演する訓練されたスタッフのみが居るような場所である。世界各地に作られるディズニーランドがその象徴であろう。旅行経験の豊富な人ほど、真性な目的地を好ましいとし、旅行経験の比較的少ない人は、舞台化された目的地を満足のいくものと見なす傾向があることを、Pearce らの研究は示した。

集客という点のみから観光地を考えると、テーマパークや、大資本による商業娯楽施設を建設することが都市・地域戦略の一貫として採用されるかもしれない。事実そのような都市戦略は、現在多くの大都市で用いられている。しかし、地域そのものに魅力資源がない新興都市の場合でなければ、そのような選択は、かえって経験の豊富な旅行者の反発を買う可能性がある。この点で、Relf (1976) の場所の感覚 (センス) としての「本物性 (authenticity)」と「偽物性」の概念が示唆を与えてくれる。その土地の歴史やルーツに顧慮しない、国際資本による均質なデザインとマニュアル化されたサービスを特徴とする施設のマクドナルド化、ディズニーランド化に対して、場所が持つ固有の歴史と景観に内在する価値を、場所と景観の真性さと呼ぶことができる。

2-3 差異の価値と場所体験

資本の国際的な展開は、空間や商品やサービスを標準化し、均一なものとし、世界中どこでも同様なものが手に入るグローバルな生活空間を生み出すに至っている。このような時代の中で、無国籍の景観、Relf の言う「没場所的 (placeless)」な風景が乱立するようになった。しかし、グローバルな資本の動きの中で、人が他の場所に移動するのは、場所の持つ固有性ゆえである。場所の真性さは、グローバルな時代においてより際立つ差異の価値となる。

他の経済領域とは異なり、観光においては、均質化、効率化は価値を生み出さず、差異そのものが価値となる。ここでの差異は、場所の差異である。

人々が求めるのは「場所体験」である。

ここにしかない、ここでしか味わえないものが、観光の資源である。それらは置き換えがきかない資源であり、他の場所に移せないものである。だからこそ、人がそこに移動してくる。この点では、経験を積んだ旅行者の行動は、文化人類学者のそれに似ていると言えるかもしれない。あるいは、彼ら・彼女らが求める真性な目的地とは、宗教における巡礼地にもっとも象徴的に表れるような場所性の濃密な土地である。そこにしかあり得ない、他の場所で代替不可能な場所体験がそこにはある。

巡礼という行為に含まれる「場所をめぐる」体験の心理学的な意味については後に述べるが、純粹には宗教的とは言えない現代の旅にも、同質の場所体験への希求があると思われる。春川ツーリズムには、そのような巡礼者心理がはたらいているというのが、本稿のひとつの作業仮説である。⁽²⁾

3. 旅はなぜ楽しいか：移行する体験

3-1 旅と遊びとファンタジー

旅行者の心理には、日常の生活の場を離れ、自然の豊かな土地や珍しい風物に触れながら、本来の自分を回復 (restore) するセラピー的な作用が含まれることは先に述べた。日常生活で否応なく従わざるをえない社会的な義務や役割、ルールから一時的に自由になり、気の向くままに行動するという形で楽しい体験を得ることができる。もちろん旅行地と言えども社会の現実原則の下にある場所であり、好き勝手にできるものではない。社会的な現実を離れた空想世界を空間として実現するのが、前述したディズニーランドなどの舞台化された観光施設であり、そこでは現実世界ではあり得ない幻想的なオブジェクトが充満し、訪問者はファンタジーの世界に遊ぶことが期待されている。遊びのための遊び、空想のための空想に没入する非日常空間を破綻なく実現することが、このような施設では求められる。つまり、演出された環境としての完成度が必要となる。この面でディズニーランドは、楽しむという行為に特化した環境心理学を見事に実現したプロフェッショナルな演出の実例である。

それに対して、真性な場所での旅体験には、想像的な要素と現実的な要素が混ざり合っている。旅行者は、日常の文脈ではなく、旅をするモードでその場所を見て回る。住民にとっては生活の一場面である事柄が、旅行者にとっては、旅の見物の場面となる。しかし、舞台化された場所とは異なって、そこで見物される出来事は、作り物ではなく、現実生活の一断面であるところに、真性な場所体験の特質がある。それが住民と同じような日常生活の文脈で体験されてしまうと、旅の面白さはなくなり、普通の時間となってしまう。

このような真性な場所での旅の体験の様式をとらえるのに、精神分析家の Winnicott (1971) の移行体験 (transitional experience) と遊びの理論が有効であろう。Winnicott は、ぬいぐるみや玩具など子どもが身から離さない愛玩物を、移行対象 (transitional object) と呼んだ。それは、子どもにとっての内的世界と外的現実とのちょうど間にある「中間領域」をなし、母親が不在である時の不安を軽減し、子どもを慰撫する役割を持つと言う。これらの移行対象は子どもの発達に伴ってしだいに手放され、忘れられていくが、中間領域はその後、遊びや文化活動へと発達的に姿を変えていくというのが Winnicott の理論である (Fig.2)。

旅のモードで場所をめぐる時の楽しさの源泉には、Winnicott の言う移行体験が作動しているという可能性を

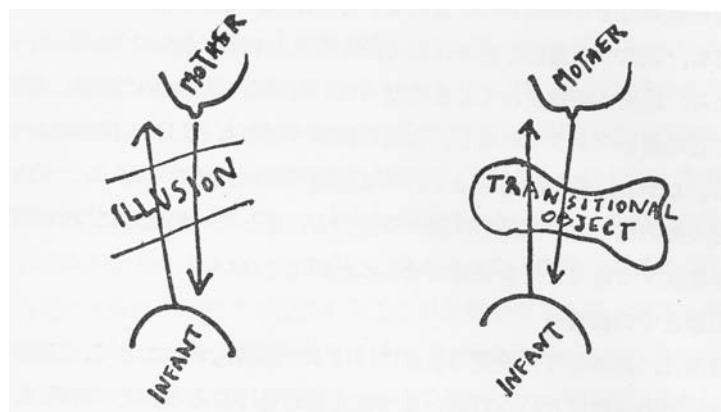


図 1

図 2

Fig.2 移行対象の心理モデル (Winnicott, 1971)

(2) 春川へのツーリズムを「巡礼」として捉える視点は、本稿の基となった「韓流フォーラム春川ものがたり2005」において、松原 (2005) によっても指摘されていた。それぞれ異なった立場から独立にこの鍵概念を用いていたが、全体の趣旨としては共通の認識に立っているように思われる。

指摘しておきたい。それは、ファンタジーと現実感との両方の性質を備えており、遊びながらもその場に潜在するリアリティの深い水準に接している。旅によって新しい発見が生まれ、自己理解が深められるのは、移行体験のモードで場所との出会いがなされていくからではないだろうか。旅による心理的な回復は、このような内的世界と外的現実とが融合する中間領域に遊ぶ体験を通して得られるものと考えられる。

北山（2006）は、作詞という創造行為において「旅の途上にある」中間的な状態にあることが重要であることを指摘し、「その心理に関心を持つなら、別離から創造までの間で、歌が分離の痛みを克服すべく生まれている」こと、そして歌が「別れのために生じた亀裂や隙間を埋める『橋渡し』のために生まれる」という解釈を示している。北山は、旅のこのような中間領域性、すなわち「無意識の状態と意識の状態との間」に位置すること、「外向きで社会的な適応を果たす」状態と、「内的世界に没入する」状態との間にあって「正直で格好をつけず、素直に緊張して驚き、混じり気のない「素の自分」が一人である」ような「まんじりと覚醒している」心理状態が、「内から外への創造性」の鍵を握るとの見方を自らの旅の体験と作詞体験に基づいて考察している。

この点で、バリ島における鬪鶏を、「深い遊び（deep play）」と呼んだ文化人類学者 Geertz（1973）の見解を後に見ていきたい。

3-2 移動する体験

旅行者の行動をよりマクロに見ると、それはある地域から別の地域への人の移動を意味する。先に Winnicott（1971）の移行体験の理論と北山（2006）の「旅の途上の創造性」の考えを用いて、旅する人の心理過程を分析したが、旅行という環境行動には個人レベルでの体験過程を越えた、個人間あるいは地域間の相互影響過程が含まれる。旅行が国や文化の境界をまたぐものである場合、その影響は特に重要な意味を持つ。

旅行者は、おみやげという形で物産品を旅先から持ち帰るだけでなく、場所体験を自分の居住地に運ぶ。それは、旅行者の家族や友人、職場の同僚などの近しい人達とその場所のイメージに影響を与える。また、訪問地において自国の文化的な行動様式を意識、無意識の内に示すことで、旅行者は個人としても集団としても訪問地の人々に一定の対人印象を与え、その集団に対する態度や価値意識に影響を与える。

旅をしたことは、社会の中で一定の評価を受ける。冒険や探検にそれは最も端的に表れるが、通常の旅行であっても、旅行者は特別な体験をした人として注目され、その話に興味を持たれる。旅をすることの楽しさは、このような社会的な承認やステータスにつながる体験であることにも起因しているであろう。留学をした人に対する尊敬の念は、特別な体験をした個人としての社会的な価値に依っているであろうし、海外旅行も最近では日常的な事になったとは言え、社会的ステータスをもたらす経験のカテゴリーである。

旅は、それ自体として新しい場所での新奇な体験によって人の好奇心を満足させる内発的に楽しい体験であるが、社会的な承認・評価を伴うことによって自尊感情を高める特別なライフイベントとなる。生涯の中でも特別な出来事として想起され、その個人の成長や人生経験の豊富化をもたらす。学校教育における修学旅行は、制度として旅を教育活動に位置づけたものであろうが、「移動する体験」の持つ発達的な価値についてはまだ十分な説明はされていない。数少ない研究として Adler（1975）は、従来「カルチャー・ショック」と呼ばれてきた異文化接触が、文化的な気づきを段階的に生じさせる「移行する体験」として理解できることを指摘している。移行プロセスにおいては、それまでに慣れ親しんだ環境・生活世界からの分離が行われ、それは一時的にせよ不適応反応やその逆の高揚感をもたらすが、移行が長引くに連れて、自己と環境世界との「再体制化」が生じる可能性がある。それは、内面への沈潜と新たな意味の探求へと展開する発達の移行となる可能性をもつ移行体験である（南, 1995）。

個人の移行体験は、さらにはその人を取り巻く社会的ネットワークにも拡張していく場合がある。旅という短期的な移動がもたらす個人としての発達と、その人を取り巻く社会的ネットワークへの波及についての研究が今後求められる。

3-3 巡礼の心理：一体化願望

旅が場所を移動する特別なライフイベントであった事情は、居住地を離れることが一般的ではなかった時代の巡礼の風習に見ることができる。巡礼 (pilgrim) は、聖人崇拜や聖遺物崇拜を動機とした旅であり、ヨーロッパでは聖地をめざして行く巡礼のルートが歴史的に形成されてきたのに対し、日本では四国の八十八ヶ所巡りに見られるようにあるルートに添って様々な場所を経巡ることに目的があるといった移動の仕方にも文化的な違いがある (鈴木・小島・大橋, 1997)。巡礼者が目指す、あるいは巡回する聖地は、「特定の宗教団体や宗派の創始者あるいは聖者にゆかりのある場所、さらには彼らが回心したり奇跡・奇瑞を行ったりした場所から選ばれる」 (中村, 1997)。

宗教的な動機に基づいた巡礼という形の旅は、現代ではより世俗化した形でアイドルや文学者などにゆかりのある場所を訪れるという行動の中にも見られる。宮沢賢治の花巻やジョン・レノンのニューヨーク、セントラルパークのストロベリー・フィールドなど、現代に生きた現実の人物でありながら半ば神話化し、「物語」性を帯びた場所の探訪がこれらの旅を特徴づけている。そこには、現実性 (場所として「現地」を持つ) とファンタジー (歌や小説など架空の世界の舞台) との混交があり、先に Winnicott・北山の移行体験の概念でとらえたような「中間領域」としての特性が見いだされる。その地を訪れる人は、現実とファンタジーを「混同」している訳ではなく (それは精神的な病理の世界に通じる)、むしろそれが「混合」したイマジネーションの世界に遊ぶことを楽しんでいる。このような旅は、現実から逃避する行為でもあるが、健康な形で行われれば Winnicott・北山が言うように「大人の遊び」であり、文化的な活動として積極的に評価もされる。旅にこのような巡礼の要素が加わると、単なる娯楽のためだけではない、精神的 (spiritual) な体験が付与される。

上記の宮沢賢治の場合もジョン・レノンの場合も、宗教ではなく、文学や芸能といった文化領域でありながら神話的な物語の要素や一種の神聖さを伴う対象の偶像化が起きており、このような大衆次元でのアイドルやファンの行動に、現代版の巡礼の心理を読み取ることができるのではないかと。アイドルは、心理的には自己の近くに居る対象であり、もっと近づきたいという願望を引き起こすが、同時に自分からは離れた存在でもある。そのような〈近くて遠い〉憧れの対象に近づくための方法が、その対象にちなむ場所を訪れることである。「同じ」場所に身を置くことによって、自分もその対象と一体化する体験が生じる (南・澤田, 1991)。

ここで重要なのは、このような体験は、個人のファンタジーの世界に閉じた自閉的なものではなく、半ばファンタジーであり、半ば現実世界に停留する「中間的」な性質をもったものである点である。現実感を失うことなく、個人は憧れの対象との一体化願望を満たすことができる。それを媒介するのが、場所である。このような場所は、巡礼における聖地と同じく、多くの人々が訪ねてくるといふ相互行為の累積によって物語としての意味を獲得していく。言わば「社会化された場所」となる。

ここで『冬のソナタ』のドラマに端を発する「春川詣で」には、現代の巡礼の要素があるという作業仮説を立てることができるだろう。⁽³⁾ それがどのように定着するかは、未定である。その鍵を握るのは、場所としての質

(3) Fig.3から Fig.11は、「韓流フォーラム春川ものがたり2005」の一環として行われた春川市内および南怡島への現地視察の際に撮影された写真である。シンポジウムの参加者の現地での行動を捉えたものであり、自然観察とは言えないが、筆者を含めて参加者自身もこれらの活動においては観光客であったという前提に立って、一種の春川観光への参加観察の場面になっていたと捉えて、ここに事例報告した。



Fig.3 南怡島を訪れる観光客：巡礼的観光の入り口としての門



Fig.4 場所的な同一視：「あの風景」の中に自分の身を置く



Fig.5 ドラマシーンの記念碑化：新たな名所の創出



Fig.6 記念碑の記念写真を撮る：自分がそこに居たことの証明として



Fig.7 訪問スポットの定型化：巡礼コースの発生



Fig.8 掲示看板を見て目的地を確認する

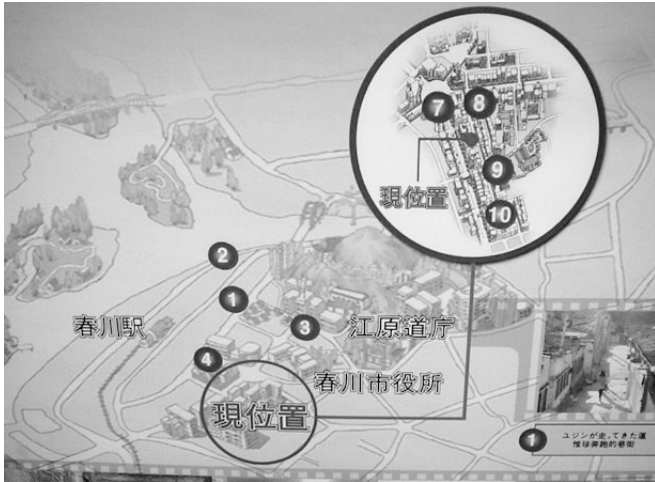


Fig.9 訪問スポットとの関係での都市のオリエンテーション



Fig.10 アイドルの身体的な痕跡の物象化



Fig.11 身体によるアイドルと自分との同一化

にあると思われる。「巡礼者」にとってここは特別な場所であるという個人幻想と共同幻想を破らない、真正さがこの場所から立ち昇ってくるかどうか。また、巡礼からそれぞれの故郷に還っていった人たちの語りから、この場所の物語が魅力あるものとして持続し、継承されていくかどうか。その正否は、場所の力にかかっている。

この点について、昭和の第2次世界大戦中に発表された亀井勝一郎の「大和古寺風物誌」が、飛鳥時代の古寺・古仏を訪ねてめぐり歩く「大和古寺巡礼」という旅の形態をクローズアップし、それが文学的、歴史的な想像力をかき立てる物語性の豊かな体験として提示されたことが、その後の奈良・京都の観光地としての人気に寄与した例が思い出される。一冊の本が古寺と仏像への再評価を生み出すきっかけとなり、それが古寺を擁する飛鳥地方という歴史的な土地の再評価に至ったことは、文芸がもたらす「語りの力」を示しており、それが本来真正性を持っていたある場所の再発見と、そこを訪れる旅の様式化につながった例として特記されよう。

4. なぜ東アジア共同体か：東アジアの原風景

最後に、春川ツーリズムに代表される、旅に動機づけられた環東シナ海圏域での人々の移動が東アジア共同体

の構想に対して持つ意義について考えてみたい。もし、ツーリズムが国際資本によるディズニー化の方向を目指すのではなく、かつての巡礼に象徴的に見られたような場所の真正な価値に根づいた人々の憧れを誘い、遠くの土地への移動・移行を動機づけるはたらきであるならば、このような人々の移動によってもたらされる場所体験は、移動される土地と土地、国と国との間で心理的な共同体を生み出す可能性がある。

東アジアの圏内での人々の移動は、経済活動を活発にさせるという実利だけでなく、その場所に赴くという環境行動によってこれまで意識の中で「遠く」にあった地域がより身近な場所として感じられる心理的距離の接近をもたらす。もちろん、現地での体験が好ましくないものであれば、この実体験はむしろ心理的な距離を大きくするであろう。春川ツーリズムの現象が興味深いのは、ドラマに登場する風景・シーンを巡回するという巡礼に似た構造を持っていることである。場所との遭遇は、ファンタジーの性質を帯びたものであり、基本的には肯定的な構えで体験されることになる。さらに、ドラマに登場するシーンは、学校、路地、並木道、湖、海岸、スキー場といった個人にとって青年期の原風景を代表するような場面と風景が切り取られている点である。これらの場所を探訪する巡礼者・ツーリストは、自分自身の個人史的な体験と、ドラマの情景とをオーバーラップさせることになる。ここでもファンタジーと現実とが融合する中間領域の体験が生じており、そのような体験は個人にとって快であり、遊びのもつ自由さを発揮する自己発見の機会ともなる。

アジア文化の解釈学を発展させた文化人類学者C.Geertz (1973) は、インドネシア、バリ島の闘鶏に「深い遊び」を見いだした。それは、バリの現実社会においては表現されにくい複雑な社会の関係構造や「生と死」に関わる感情を象徴的に表す隠喩的な活動である。深い没入の中に、バリの人生が縮図のように体験されるドラマ的な表現世界である。我々は、巡礼的な旅の過程においても、人生の縮図を体験するのであり、その点で「深い遊び」のモードにあると言ってもよいのではないか。

さらに、東アジアの真正な場所をめぐる旅は、個人の原風景（個人史において体験された思い出の深い場所の風景）を、共同的原風景へと変えていく力を持っていると思われる。東アジアの旅で訪れる様々な土地や町やそこで遭遇する風景に、「なつかしさ」を感じる経験を持つ人は多いのではないか。個人史の過去に直接の由来を探ることのできない、この地域が地理・風土として共有する景観の類似性と、歴史的なプロセスの中で徐々に形成されてきた「人の住み家」としての原形の共通性が、「かつて見たことがあるような」既視感を与えるのかもしれない。

このような東アジアの共同的原風景の存在は、まだ仮説として提示するのに止まる。それは、現実に存在するかどうかというのではなく、むしろ我々自身の行為によって創造されていく性質のものであると言える。自分にとって意義深い場所や風景についての「共同語り」の場に参加することによって、「わたしの原風景」が「われわれの原風景」に成っていく（呉, 2001）。ここでは、物語る行為が重要な役割を持っている。そのような風景を物語るための共通のフレームとして、「ドラマ」という文化様式は強力な媒体である（Burke, 1969）。日常生活では十分に表現されない感情の起伏や人生の葛藤が、現実にはあり得ないドラマの世界だからこそ、そこに没入して象徴的に表出される。Geertz が、バリの闘鶏に見いだした「深い遊び」もこの意味でのドラマ的なミニチュア世界である。

現在東アジアに広がりつつある、映画やドラマや歌謡曲の相互浸透は、政治上の国際関係の困難さとは別の次元で、この圏域に感性のコミュニティが生まれる可能性を示していないだろうか。ファンといった次元で個別的であり趣味的であるが、共通の対象（アイドル）を媒介にして、実際にある土地を訪ね、そこで現地を体験することで、共感に基づいた人々のつながり・ネットワークが生まれる可能性である。これもまた作業仮説の域に止まっている。

春川ツーリズムは、ドラマを媒介として、東アジアの人々が感性のコミュニティを形成していく可能性を検証する事例研究の場を提供している。このような旅の文化的発生は、巡礼という古い行動様式が、現代のメディア社会において新たな価値と展開をもたらす可能性を指し示している。旅の心理学、そして観光心理学は、人々の移動に焦点を当てながら、地理的境界をまたぐ環境体験が、個人のレベルでもまた集合性としてのコミュニティのレベルでも文化の相互浸透（トランザクション）をもたらす生成的な場（フィールド）となること、そして東アジアの歴史の中で海域を中心とした文化伝播がかつて活発になされ、それが現代の社会基盤の下で新しい姿をとって再興する可能性を促す視点となるのではないだろうか。本稿は、その道筋について理論的な展望をスケッチしたものであり、今後はより広範な文献レビューと共に旅をする人々の体験過程の内容とその波及について、実証的にも探求していく必要がある。

引用文献

- Adler, P.S. (1975). The transitional experience: An alternative view of culture shock. *Journal of Humanistic Psychology*, 15 (4), 13-23.
- Burke, K. (1969). *A grammar of motives*. Berkeley: University of California Press.
- Kaplan, R., & Kaplan, S. (1989). *The experience of nature: A psychological perspective*. New York: Cambridge University Press.
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures*. New York: Basic Books, Inc. (C.ギアーツ・吉田禎悟・中牧弘充・板橋作美訳「文化の解釈学 I, II」岩波書店 1988年)
- Gifford, R. (1997). *Environmental psychology: principles and practices (2nd Edition)*. Needam Heights, MA: Allyn & Bacon. (R.ギフォード・羽生和紀・榎 究・村松陸雄監訳「環境心理学」北大路書房 2005年)
- 亀井勝一郎 (1953) 大和古寺風物誌 新潮文庫版
- 北山 修 (2006) 創造性と精神分析〈最終回〉歌が生まれるー「まんじりともせず」臨床心理学第6巻6号 791-797.
- Lynch, K. (1960) *The image of the city*. Cambridge: MIT Press.
- 呉 宣児 (2001) 語りからみる原風景ー心理学からのアプローチ 萌文社
- 松原孝俊 (2005) 春川への聖地巡礼ー愛と平和と自然 韓流フォーラム春川ものがたり2005プロシーディングス 215-219.
- 南 博文・澤田英三 (1991) 記念の作業ー危機的移行過程における象徴的行為のはたらき 広島大学紀要 第40号 139-148
- 南 博文 (1995) 人生移行のモデル 南 博文・やまだようこ (編著) 講座生涯発達心理学第5巻 老いることの意味 金子書房 1-40.
- 南 博文 (2006) 環境心理学の新しいかたち 誠信書房
- Pearce, P.L., & Moscardo, G.M. (1985). The relationship between travelers' career levels and the concept of authenticity. *Australian Journal of Psychology*, 37, 157-174.
- 中村正雄 現代に〈聖地〉は可能か？日本の美学25：霊場-聖性のトポロジー ペリカン社 22-37
- 鈴木博之・小島孝之・大橋良介 (1997) 霊場・聖地・歌枕 日本の美学25：霊場-聖性のトポロジー ペリカン社
- 高橋秀雄 (1997) 芸能と霊場幻想 日本の美学25：霊場ー聖性のトポロジー ペリカン社 87-97
- Relf, E. (1976). *Place and placelessness*. London: Pion. (高橋岳彦・阿部隆・石山美也子訳「場所の現象学：没場所性を越えて」ちくま書房 1999年)
- Winnicott, D.W. (1971). *Playing and reality*. London: Tavistock Publication. (D. W.ウィニコット・橋本雅雄訳「遊ぶことと現実」岩崎学術出版社 1979年)