



近代以降、交通環境をはじめ社会条件が著しく変化した結果、旅の姿は大幅に変容したといわれている。この変容に経済的繁栄と裏腹になつた旅の「近代的退化」を見る向きも少なくない。例えばリード（『旅の思想史』伊藤記1993年）は、昔の旅が「受苦・苦行」であつたのに対し現代は「快楽及び快楽の手段」に成り果てたとし、さらにブーアスティン（『幻影の時代』後藤・星野訳1964年）は、安逸化した現代の旅を「予め作り上げられた文化的蜃気楼」とまで言い切る。

このように旅の形が変わってきたことは間違いないところだが、一方で旅人の様態はというと、レシユブルク（『旅行の進化論』林訳1999年）が紹介している18・19世紀の裕福な英国人の海外旅行の様子（物見高き、慌しき、無神経さ）に見られるとおり、現代でも大きな違いはない。また、人が旅を求める動因も基本的にはやはり依然として「必然性や目的からの解放」や「自由の表現」であり、「好奇」と「挑戦」であるように思う。そういう意味で、旅という活動が、これまで一貫して、人間の精神の根源的な欲求に根ざして生み出され、同時に人間の精神に少なからぬ果実を与えてきたものであることは間違いないようだ。

しかし、現在も急速に進行中のICT革命は、旅というものに対して「近代化」が生み出したよりもはるかに大きなインパクトをもたらした

つあるのではないかと思われる。情報はインターネットによって簡単に収集・発信され、人はSNSによって容易に繋がりが、ヴァーチャルリアリティによって擬似体感できる。「リモート」と「ヴァーチャル」に押しまくられた旅は、もはや「解放」「自由」「快楽」「好奇」「挑戦」など、いずれを追及するにしても特段に傑出した存在ではなくなったようにも見える。

だが筆者は、ここにこそ旅が上述の「近代的退化」を超越する、極めて大きなチャンスがあると考えている。それはICT革命の進行を前提にした上で、旅が本気で『幻影の時代』から『リアリティへの回帰』を指向することである。人々は、ICTの利便性をフルに活用する一方で、そこで看過されがちな人とのふれあい、異質性と未知要素の発見の喜び、不確定性もつ魅力と不安、五感的な感応、そしてそれらが総体としてもたらす肉体的・精神的充実と歓び、といったリアリティ世界ならではの果実を求めていくことだろう。外国人観光客数やその消費金額なども大事だが、観光分野にとってより本質的に重要なことは、こうした時代認識と将来構想に立って、どのような旅の世界をどのように再構築していくことができるのか、世界をリードするビジョンを一刻も早く打ち出すことではなかるうかと考える。観光関係者（とりわけ研究者）の真の創造性に大いに期待したい。

リアリティの逆襲

～『旅』世界の再構築に向けて～



政策研究大学院大学教授
東京大学名誉教授

家田 仁