

1 観光期待の変化と複合化

近年、観光客が求める観光期待は名勝旧跡を見学・鑑賞する「みる」観光から、スポーツや農作業など様々な体験をする「する」観光への期待へ変化・複合化し、さらに知的関心を満足させる「しる」観光へと変化し、今日的には、地域そのものや地域文化に浸りきる「ひたる」観光へと変化・複合化している。

2 観光における「図と地」論

ルビンの壺をヒントにすると、観光の世界では従来壺に見える「図」の方に焦点を当て、ピラミッドやモンサンミッシェルなどの名所型観光に重きがおかれていた。しかし最近では、背景の景色や地域文化、生活文化やコミュニティなどの「地」に関心を持つ、価値創造型観光にも関心が高まっている。

- (1) 図の観光：非日常の世界。絶品を用意しないとイケない。磨き続けないとイケない。
- (2) 地の観光：異日常の世界。地域全体を素晴らしい舞台と見立てて、観光客本人が役者を気取る。ルールが共有されていないため、インタープリターの存在が重要。異なる文化の共有、その人と地域の人の感動が共有できたときに、もう一度訪れたいくなる。「素晴らしい環境とワクワクする皆に喜ばれる台本」を準備することが必要。

これからは、地域全体を味わう観光を視野に置き、従来の魅力的な「図」の演出だけでなく、快適な「地」の保全と創造が求められる。「地」の保全・創造は、地域住民にとっては快適な生活環境づくりや新しい文化創造、シビックプライドの醸成につながる。

3 「地」の観光創造

日本遺産をいかした観光は「地」の観光創造そのものである。仕掛け人(主体)は地域と地域住民である。観光客の喜びと驚きの顔を鏡として、地域の文化を地域の人々で再認識する。観光を通じた自文化の自分化である。

- (1) 着地型観光：発地(観光客のいる側)ではなく、着地(観光客)を受け入れる側が主体となる。
- (2) 自律型観光：ルールは地域が創り、マイルールに従って、多様な人々(主体)と協働して行う。
- (3) 観光まちづくりが求めるもの：「地」(暮らしの世界)に自信と誇りを持つことが肝要。

4 エコミュージアム(住民が誇りを持つまちづくり)

エコミュージアムの定義(吉兼先生)としては、「地域の中にいくつかの限られた美しい景観や自然、大事な文化財や記念物があるというのではなく、地域の中にあるすべての素材に価値があり、それらが一体となってはじめて地域は地域となる(図と地)」と考えるものである。

エコミュージアムは、地域で宝(魅力)を探し、地域の「記憶の井戸」を掘り、掘り出された記憶(遺産)を地域全体の中で保存・展示・活用していく博物館づくりである。新しい文化の水脈を探る作業で、宝の鉱脈に当たれば次々に資源が見つかる。

エコミュージアムの主体は住民であり、地域を等身大の姿で映す鏡を作り、その鏡を通して将来の地域像を考えていこうとするものである。エコミュージアムを例えると、

- (1) ジグソーパズル：「空間の博物館」であり、地域の中にあるすべての素材に価値があり、欠けることなく一体となってはじめて地域は地域となる。

(2) 伝言ゲーム：「時間の博物館」であり、掘り出された記憶のピースに込められた先人からの記憶の変化を正しく伝えないと伝わらない。歴史・文化をしっかりと伝承していくことが重要。

エコミュージアムの活動を通して、自文化の自分化を図る。他文化が自文化を駆逐する時代なので、意図的に自文化を自分化することが「観光まちづくり」である。

5 エコミュージアムの活動(何からはじめる?)

- (1) 発見チーム編成：まちの価値を再発見・再認識(宝探し)するチームをつくる。
- (2) 資産台帳づくり：集まった宝物を、パネル・カードなどで原本づくりをする。
- (3) 協働作業：住民と行政の共同作業、先輩(住民)と専門家の共同作業、観光客のまなざしが重要。
- (4) グループ連携等：愛着があり責任の持てる領域の記憶保全活用グループの育成・支援、連携。
- (5) インタープリターの導入：観光客を含めた来訪者や、地域の人々の理解を深めるような活動を進めるために、インタープリター(解説者)が必要。
- (6) 展示・情報発信・活用：ワークショップの開催、スタンプラリーの実施、グッズづくりなど。
- (7) 組織の構造化：コアとなる情報センターやサテライトの設置、連携・ネットワーク化を図る。
- (8) 計画化と条例化：方向性を確認・共有するマスタープランづくり、実施を保証する条例制定。
- (9) 様々なしかけ：サイン計画と情報発信のしかけづくり、案内システム(コース全体のコーディネーター⇔定点ガイド)、デジタル環境整備 etc.

6 エコミュージアムの活動事例

- (1) エコミュージアム：山形県朝日町の事例、プレス・ブルゴーニュ(木と森の博物館) etc.
- (2) 近い発想の取組：まち角博物館(三重県、墨田区)、砂浜美術館(高知県黒潮町)、観光まち歩き(長崎さるく、大阪あそぼ等)、瀬戸内国際芸術祭、高槻ジャズストリート、食べ歩き(バル) etc.
「美味しい、楽しい、うれしい」がリピートの元、観光に一番大事である。基本は、地域全体を使って、多様な主体が地域の宝を用意した主体的活動をしているところが元気なまちになっている。

7 質疑内容(一部抜粋)

Q：マスタープランづくりや条例化がなぜ必要なのか。

A：みんながどこに向いているかをシェアすることが大事。首長が変わっても持続可能にするために条例化や計画化が重要。

Q：若者の参画についてどう考えるか。

A：提案をすぐ理解する電撃派となかなか実感できないが、ある日突然理解を示す花粉症の発症に似た花粉症派がいると考える。時間が必要。昔のものは良いと言うと興味がないかもしれないが、つぶして(新たなルールをつくっても)も良いと言うと興味が湧くかもしれない。若者は環境に敏感であり、新たな環境をつくるという形で、前向きにきちんと話をすると響くのではないかと。

Q：行政の範囲を越えた自分化があるが、行政の観光まちづくりは境界を越えられない。その中で、どう自分化を発展させられるか。

A：エコミュージアムで重要なテリトリー(文化圏に似た概念)を考える時、長い時間をかけて個性的文化が形成された江戸時代の藩のエリアまで広げることができると考える。それは行政が苦手な部分なので住民主体、住民と行政の二重入力方式で進めるべき。エコミュージアムの活動は基本的にはアナログ。多様な要素(資源)が新たな化学反応を起こす環境づくりが必要。

以上(文責・記録係：中浦法善)