

地域研究と情報学の連携

只見町インターネット・エコミュージアムの可能性

佐野 賢治

はじめに

地域統合情報発信班では、インターネット・エコミュージアムというシステムで福島県只見町の地域統合情報を発信する試みを検討してきた。只見町を選んだわけは、地域住民の協力はもとより15年間におよぶ町史編纂事業が終了し、各種文書類、民具、写真をはじめとした映像資料から地質、動・植物などの自然誌資料までが網羅的に記録化・整理され、それらのおおよその関係性・体系性が20冊の町史本編・文化財調査報告書を参照することにより見通すことができるからである。これらさまざまな地域情報をクロスさせることにより只見町という山村地域の構造性を浮かびあがらせることに目標を置いてきた（佐野「非文字資料と地域社会—福島県只見町の民具保存活用運動—（『年報 人類文化研究のための非文字資料の体系化』1 2004））。

本来は、画像、民具、身体技法、景観を研究対象とする他班の成果、ノウハウを只見町の資料で統合的に重ね合わせて何が描けるかが、このプロジェクトにおけるわが班の役割であった。たとえば田植えで実際に使われる民具を近世農書の記載・絵図と対照し、また民俗芸能である早乙女踊の田植えの所作と実際の田植え作業姿勢の異同をモーションキャプチャーの解析で比較する、また、電源開発や構造改善事業による農地環境の変化が、農法・農具にどのような影響を与えたのかなど、いくつかの研究指標はあったが今回はそこまで達成できなかった。

そこで、只見町の住民自らが整理した約8000点の民具カードのデータベース化を中心に据え、民具に込められた地域情報を最も有効に公開する方法として、インターネット・エコミュージアムというシ

ステムの構想を提示することにした。それぞれの民具を検索することにより、その民具の関係する世界が広がるコンテンツの作成である。しかし、すべての民具を扱うわけにはいかず、今回は屋根葺き職人関係の民具を事例とした。従来の博物館の展示でいえば、コーナー展示としての「屋根葺きの世界」展ということになる。屋根葺き職人の民具を糸口に豪雪地帯であり、冬場には関東稼ぎに出ざるを得なかったこの地域の生活構造の一面が、理解されれば成功といえる。ささやかな試みではあるがこれは、地域研究と情報工学、文系理系の学問の結合はもとより、大学と地域社会との連携、科学的知識と生活の知恵の総合化という新たな知のイノベーションに結びつく契機となるものと考えられる。

エコミュージアムとは

まず、エコミュージアムとは何か、インターネット時代に合わせ、ウィキペディアの記事を参照する(<http://ja.wikipedia.org/>)。

「エコミュージアム (Ecomuseum) とは、エコロジー (生態学) とミュージアム (博物館) とをつなぎ合わせた造語で、ある一定の地域において、住民の参加によって、その地域で受け継がれてきた自然や文化、生活様式をふくめた環境を、総体として永続的な (持続可能な) 方法で研究・保存・展示・活用していくという考え方、またその実践である。エコミュージアムは、展示資料の現地保存、住民が参加しての運営などにより、地域を見直し、その発展を目指すことに特徴がある。エコミュージアムは博物館として明確な形態があるわけではなく、さまざまなタイプのものが存在しうる。発祥はフランス

図表1 資料の保護と活用を目的とした施設比較表

施設名	伝統的博物館	展示館	エコミュージアム	エコノミュージアム
基本的目的	資料の保存と展示	保存を基本としたテーマ展示	地域特性に焦点をおいた保護	手工業や物の生産の可能性をひき出すための保存
焦点	資料収集	テーマ	記憶の収集	手工業と生産
物に対する態度・姿勢	物自体のために物を中心に扱う	物の説明的価値を追求する	物を証拠として取り扱う	新しい物を産み出すインスピレーションとして扱う
物を作り出す技術に対する態度・姿勢	確実性と歴史的正確さを重視する	テーマに対する象徴的な解説を重視する	伝統的技術によって産み出す態度を重視する	伝統的技術に適応できる可能性を追求する
遺跡や建造物に対する態度・姿勢	容器（建物）よりも中身（資料）の方が重要	自然と歴史的 content に興味を示す	地域特性を支える環境条件として位置づける	環境が作った個別特性の結晶として位置づける
主要な活動基盤	資料の収集と展示活動	メインテーマの研究	地域社会の人々の生活と習慣	積極的なワークショップの技術開発
活動計画のねらい	価値の復元と保存のために	技術と手法の理解のために	地域の人々の生活の道を理解するために	質の高い品物や技術革新のために
用意すべき人材の型	物に対する専門研究者と高質のボランティア	地域に詳しい専門家とボランティア	地域の文化活動に適した専門家とボランティア	手工芸の専門家
訓練と専門職員の研修	専門研究者による研究活動	専門家による研究・研修	専門職員の自己研究・研修	徒弟見習制度と研究・研修
		伝統的博物館の展示機能重視型		エコミュージアムの経済機能重視型

新井重三編『エコミュージアム入門』1995. 139頁より
 出典：Economuseology; by Cyril Simard (1991)

であることから、元々はフランス語の〈エコミューゼ〉であり、〈エコミュージアム〉というのはその英訳である」

とある。日本語では、生態あるいは環境博物館と訳されているが、英訳そのままの語感を活かしエコミュージアムを使っているところが多いのが現状である。エコミュージアムは、1960年代後半フランスで、地方文化の再評価を踏まえた博物館のあり方として地域振興運動として展開した。提唱者、ジョルジュ・アンリ・リビエール (G.H.Rivière) は、エコミュージアムの三つの大きな役割について、(1) 地域住民の学校、(2) 自然と文化の保護センター、(3) 地域発展の道を求める研究所であるべきだと述べている。エコミュージアムの概念を日本へ紹介した新井重三は、「その地域に住む人々の生活そのものと先祖から受け継いだ有形、無形の環境を護り育てることが理解されるためには中に点がある方が正しく情報を伝える」ことができると考え、エコミュージアムを「生活・環境博物館」と意識し、「地域社会の人々の生活と、その自然環境・社会環境の発達過程を史的に探究し、自然遺産、文化遺産および産業遺産等を現地において保存し育成し、展示す

ることをとおして当該地域社会の発展に寄与することを目的とする新しいタイプの野外博物館である」と定義している（『実践 エコミュージアム入門—21世紀のまちおこし—』1995 牧野出版）。言い換えれば、住民自身が、あるがままの地域の生活を見つめなおし、地域の実態を知ることにより、さらに地域の自然や文化に関心を持つようになり、その結果、地域の活性化を図り、地域の振興を考えるようになるという、一連の地域住民の志向全体がエコミュージアム運動といえる。従来型の博物館が、収蔵品を中心に学芸員が企画展示をし、閉鎖的な空間で、不特定多数の参観者に供するハコモノ、社会教育施設であったとすると、エコミュージアムは主人公が住民であり、地域社会そのものを過去・現在・未来の視角から見つめ、考える開かれた場、空間といえ、柳田國男が昭和の初期に提唱した郷土研究、民俗学の考えに連なる志向といえる。

フランスの国立文化遺産研究所で学んだ経験を有する群馬県館林市資料館の学芸員、原幸恵氏が「自分たちの生まれ住んでいる場所がいかに誇りがもてるか、誇りをもつことができれば、その地域はさらに良くなり発展していくはずである。これからも

〈住んで良かった〉と言われる地域づくりに役立つ地道な資料館の活動を、信念をもって続けていきたい』（『博物館研究』42-12 2007）と表明しているように、近年、学校教育も含め博物館と地域との連携、博物館活動への市民の参加などが叫ばれる背景の一面には、エコミュージアムの考えの影響がうかがわれる。エコミュージアム運動は当初から地域おこしの志向を胚胎しており、1982年に始まったフランスの「美しい村」運動、地域の景観・歴史を文化資源として持続的に展開させていこうとする住民運動などとあわせて考える必要もある。住民自体が誇りを持ち、住んで快適なムラは、他の地域の人々にも魅力的であり、エコツーリズム、観光資源としての意味ももち、訪れる人も当然多くなり、地域の活性化に結びついていくのである。なお、日本では1989年に山形県朝日町で「ふるさと創生」事業を契機にエコミュージアム研究会が立ちあげられ、1995年には日本エコミュージアム研究会（www.jecom.jp）が発足しており、機関紙『エコミュージアム研究』が12号まで発刊されている。この間、エコミュージアムは全国でおよそ70事例が報告されている。

「乾いた」博物館と「活きた」博物館

生態学と博物館が結合したエコミュージアムは、従来の博物館のあり方と比べると住民主体の「活きた」博物館と別の言い方をすることができる。例えば従来の総合博物館の自然科学部門では、魚類はホルマリンやアルコール漬け、または乾燥標本としてその多くが個別に展示されてきた。中にはホルマリン溶液が濁って標本自体がよく見えない展示物もあった。それではと種ごとに水槽で生体として展示、次には大型水槽で自然により近い混合展示、また淡水魚であれば館庭などを利用してのビオトープの設置などが試みられた。魚類の展示に専門化した水族館の中には、生態系の近似を謳う、大型回遊魚も泳げる巨大水槽を擁する館も今日では現れるようになった。福島県いわき市にあるアクアマリン福島はサンマの回遊をメインに環境水族館の宣言をして

いる。しかし、やはり自然の姿ではないと、素潜りやアクアラングをつけて人間の方が水中に入って魚の生態を観察するスタイルの海中公園も登場してきた。漁師さんや海女さんに言わせれば、生業の中で日常的に見てきたあたりまえの光景ではないかということになる。

近年では、展示解説、展示技術の動員はもとより参加・体験学習の場などを設けてその差を縮めるさまざまな工夫・試みがなされているが、従来型の博物館では自然、生態系にいくら近づけてもいかにせん人工的な要素は拭いきれない。こう考えてみると、旧来の博物館を称して、死んでいる博物館とは言えず「乾いた」博物館という言い方を私は採用したい。もう少し穏やかな表現で、静態的（static）な博物館と呼び、エコミュージアムの方を動態的（dynamic）な博物館とその全体的性格から言い分けることもできるだろう。展示面からだけ言えば、物の展示と行為の展示の差ともいえる。

只見町には、電源開発以前の只見川と住民との関係を主に展示する施設として只見川の水を引き入れた「川のものしり館」が設立されている。只見川上流の生態系を夜・昼に分けたジオラマとイワナが泳ぐ大型水槽の組み合わせで構成し、春夏秋冬の年中行事を人形模型で復元し、写真や解説パネルで補足説明している。しかし、ダム水没以前の自然の流れの中で、各種の銚や釜で魚を捕らえ、鱒鮭などにして食した時代を経験している地域の古老にとっては、川藻が足底に触れるヌルヌル感から鱒鮭の味や食感まで、この館の展示内容は身体に記憶された只見川をめぐる生活を思い出す契機にはなっても実感からは程遠いところにあるといえる。一方、地元の小・中学生や他所から訪れる参観者にとっては、川と人の豊かな関係性を知る格好の導入部としての役割を果たしている。現在、自然に恵まれた各地の山村部の子供たちも「よい子は川で泳がない」の標語の下、実際の川での遊泳は禁止され、プールを利用している学校体育で水の感触を得ている現状がある。そこでは川の生態は図鑑で知ることになる。

これは博物館展示でいえば、展示する側と参観する側の関係性に立ち返ることになる。学芸員の科学

的知識にもとづく展示解説と、日々の生活の中で積み重ねてきた経験に根ざした住民の暮らしの知恵とは知の性格が違う。地域の博物館はその科学的知識と生活の知恵の二つの知が会おう場でもある。どちらかという、従来型の博物館は、展示物や展示解説を通して知識を得る、知識>知恵の場であり、エコミュージアムは、地域の生活全体から生きる工夫、知恵を学ぶ、知識<知恵の場ということになるが、インターネットを利用したエコミュージアムは、知識=知恵の場、新たな知のイノベーションの場を形成できる可能性がある。

現代社会における インターネット利用と博物館

「インターネット博物館」をウェブサイトで検索すると今、現在52万6千件もヒットする。

中には、展示業者の丹青社がメセナ活動の一環として運営する全国の博物館の展示情報を主にインターネットで紹介するサイト（www.museum.or.jp）もあるが、その多くは特別展・企画展の案内や館活動をインターネット上で配信する各館のホームページの域を出ないものが多い。国レベルでは、文化庁と総務省が連携し2004年4月より、文化遺産情報の公開促進、著作権などの保護を図りつつ、文化遺産の利活用促進をはかる文化遺産オンライン構想の一環として、全国の美術館・博物館から提供された展覧会・収蔵品情報を試験公開している（<http://bunka.nii.ac.jp/>）。

文部科学省による2005年度社会教育調査では、全国1162館の登録博物館および博物館相当施設の独自のホームページ保有率は76.2%であるが、収蔵資料のデジタル・データベース化など文化資源のデジタル・アーカイブへの取り組み状況は、市町村立が505館中70館で13.9%、都道府県立が151館中52館、34.4%、国立は26館中10館、38.5%であり、運営母体によりさまざまである。加えて館によりデジタルデータがハード・ソフトとも異なる仕様で作成されるなど、入力基準やデータ管理も一様ではなく、相互の連関性がない。大量の情報の蓄積が

IT技術の進歩で可能となった現在、著作権の保護をはじめさまざまな配慮が必要なことはいうまでもないが、「現代の蔵」ともいえる博物館情報の一元化が重要な課題となる。とともに誰でもが、いつでもどこからでもアクセスでき、必要な情報を享受できる平等性が確保されなければならない。インターネットは瞬時に地域を越えることに特長をもつ情報伝達手段であり、検索システムや資料のレイヤー（階層構造）の設定などの基準作りが国内的だけでなく、国際的にも求められてくる。

博物館におけるインターネットの有効性とその活用の将来性を見込んで、文部科学省では、「デジタルミュージアムに関する研究会」を2006年9月に発足させ、10回の回を重ねた討議の上での提言を、2007年6月19日付で『新しいデジタル文化の創造と発信（報告書）』として公表している（http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/sonota/002/toushin/07062707.htm）。

目次は、「はじめに」で始まる。

1. 文化資源等のデジタル・アーカイブについて
2. 新たな文化創造を支える基盤としての「デジタルミュージアム」
3. 国における取組の現状
4. 新しいデジタル文化の創造に向けた取組
 - (1) 文化資源の有効活用
 - (2) 多様なミュージアム体験
 - (3) 新しいメディア芸術の創造・発展
 - (4) 身近に文化芸術のある新しい生活の創造
5. 「デジタルミュージアム」構想実現のための研究開発
 - (1) 先端基盤技術 <1> 超高精細映像 <2> 超臨場感コミュニケーション
 - (2) デジタル・アーカイブ技術・活用技術 <1> コンテンツ化 <2> アーカイブ化 <3> ネットワーク化
6. 「デジタルミュージアム」構想実現に向けた体制作り
 - (1) 人材の育成と融合
 - (2) コンテンツの提供とシステム改革
 - (3) 博物館情報の標準化

- (4) 権利関係
- (5) 次世代型「デジタルミュージアム」技術実証モデルの推進
- (6) 「デジタルミュージアム」構想実現に向けた産学官連携体制の整備

7. 日本の文化力の源泉としての「デジタルミュージアム」

である。その内容を要約すると、将来、デジタル化され、データベース化された文化資源情報を、人工現実感（バーチャル・リアリティ）・拡張現実（オーグメンティッド・リアリティ）・遠隔存在（テレプレゼンス）技術などを活用して、インターネットによって配信すれば、高齢者や障害者などが自宅のモニターで、実物とまったく同じ感覚で文化資源に接することができるユビキタス・ネット社会が実現し、ユニバーサルな文化資源の鑑賞が可能となる。つまり、情報検索システム・デジタル再現による文化資源の学術情報化はもとより、さまざまな展示解説ツール、臨場感体験可能な映像展示、バーチャル・リアリティなどによる仮想体験により多様なミュージアム体験ができるようになる。そのためには、超高精細映像（スーパーハイビジョン）による鑑賞システム、超臨場感コミュニケーションのための技術開発が必要であり、また、「デジタルミュージアム」構想実現のためには、(1) 各地の博物館・美術館等の現場でICT（情報通信技術・Information & Communications Technology の略）に精通した専門家をはじめとする人材の育成と融合、(2) コンテンツの提供とシステム改革、(3) 博物館情報の標準化、(4) さまざまな権利関係の適切な処理がその早急な施策として求められ、具体策としては、産官学および地域の責任機関などがそれぞれの役割を明確に意識しつつ、構想からその実現までを一貫して見通した「デジタルミュージアム」開発コンソーシアムともいべき共同事業推進組織が、適切な場に早期に設置されることが期待されるとしている。

最終章「日本の文化力の源泉としてのデジタルミュージアム」を少し長くなるが引用すると、
「博物館・美術館等に保存・展示されている文化

財等の文化資源は、未来への活力であり、創造への出発点となり得るものである。そこに最先端の科学技術を導入することによって、博物館・美術館等の機能は大きく変貌するであろう。オリジナルな実物資料との出会いを基調としながら、その周辺の情報をバーチャルな面も含め様々な形で受容し、体感できる文化的な装置としてのメディアとなり、ネットワークの活用と流通によって距離的、物理的なバリアーをも克服し、ひいては人類の幸福に貢献することが期待される。（中略）新しいデジタル文化を創造するためには、我が国の文化の〈内向きな進化〉ではなく〈外向きな進化〉を目指す必要がある。例えば、数百年の時を経て、現存するものの色褪せてしまった仏像や七堂伽藍は、もとは黄金や朱色に輝いており、当時の人々はまさにそうした極彩色に輝く寺院や仏像を観ることによって、仏教に対する畏敬の念を生じさせた。また、かつてはそうした仏像に触れることによって人々は御利益を得ていたこともある。それらを再現することは、実物では文化財保護の観点から限界があるが、デジタル化や仮想現実技術によって可能となり、さらに従来の拝観では見られない角度から見たり、拡大縮小することによって、新たな発見と感動がもたらされる。そこには、再発見力が潜んでいるのである。新しい〈デジタルミュージアム〉とは、国民に貴重な文化資源ストックを公開し、空間や時間を越えてバーチャルあるいはリアルに、望む形態で自由に触れ合うことを可能にするものでなければならない。それは、一部の関係者だけが特権的に享受するものではなく、広く一般国民が世界中どこにいても自由にアクセスできるものである必要がある。もとより、文化芸術は国民一人一人に身近なものであって、誰もがいつでも、どこにいても、美を共有、実感できる環境を作らなければならない。すなわち、国民に新しい知との出会いの機会を確保し、日本人の発想の多様性、柔軟性を醸成することが重要なのである」（後略）。

政府の報告書としては異例とも言うべき夢のある言葉で結んでいる。課題、問題点が具体的に指摘されており、実際的にこの提言が活かされる現場が求められている状況といえる。まさにこれらの諸条件

をみたした只見町は、この提言を実行に移すのにふさわしい地域といえるのである。

只見町とインターネット・ エコミュージアムの可能性

インターネット、エコロジー、ミュージアムに共通する中心的な要素は空間、共時的認識である。逆に、インターネット・エコミュージアムにおける時間、通時的な問題はどのように考えたらよいのだろうか。文化における「伝承」の語を伝達（空間軸）と継承（時間軸）の合成語と定義したときに、継承の側面ということになる（佐野「文化情報発信システムとしてのインターネット博物館—大学・地域博物館の連携を中心にして—」『年報 人類文化研究のための非文字資料の体系化』3 2006）。

従来の博物館の役割に即していえば、その二大機能、展示（空間軸）と保存（時間軸）の問題に集約させて論じることが出来る。文化遺産の活用とそれともなう劣化という相矛盾した命題に対し、レプリカ（複製品）から照明法までさまざまな展示の工夫が考えられてきた。しかし今日では、IT技術の発達で、データベース、デジタルアーカイブ化を可能にし、3D、CG画像の精緻化とその活用も含め、資料そのものの永続的な記録保存の対策についてはひとまず道がつけられた。次には、IT技術を利用してどのようにミュージアム資料の展示、公開発信を行うかが課題となる。しかし、具体的生活空間、地域社会の「活きた博物館」、エコミュージアムが対象とする資料は自然現象のすべてから人間の諸活動まで広汎な範囲におよぶ。また、エコミュージアムの理念は地域住民が主体となる活動であり、「現在」は、「過去」から「未来」に続く時間軸上にある。

民具は文化資源としては美術工芸品と違い、人々が生活の必要から伝承してきた民俗技術であるため、製作者の個性は前面から隠れ、その類型性が地域性をあらわすものとして尊重されてきた。また、日常卑近な道具として金額の張る保存科学の対象とされることもなく、折からの町村合併により、せつ

かく収蔵された民具も資料館や博物館の閉室・閉館、資料の可処分整理として廃棄の危機を迎えているものもある。なによりも、少子高齢化にともなう過疎化、さらに限界集落化は民具製作技術の世代間の継承を絶えさせているのが現状である。民具は、また人、常民と道具のあわさった言葉である。わら製品などは保存状態がよくても一般的には20年ほどで、粉々になる、ほろけてしまう。民具そのものより、その製作技術、使用法、つまり人に付随する民俗技術を継承しなければ意味がないとの意見は、民具学界では早くから唱えられていた。このような考えを踏まえ、生きた、動きのある野外民家博物館を志向する川崎市立日本民家園（1967～）を拠点に活動してきた団体に民具製作技術保存会（1973～）がある。通称「民技会」は、伝えられてきた民具製作技術に手を加えない、つまり何も引かない加えないで技法を守り、後世に残すことをモットーに活動を30有余年続けてきたが、ここにきて習得した時点で到達した技術の伝承だけでよいのかとの是非を会員に問うている（柏木光蔵「民具製作技術保存会の技術について考える」『民技会会報』42 2007）。伝えられたとおり継承すべきかどうか、アドリブを加えてよいものかどうか伝統芸能の分野をはじめ、民俗の伝承の場では常に議論になるところである。民家移築しても、建築当初の復原でいくのか、時代ごとの改築・改造も含めて再現・復元するのか見解が分かれる。いずれにしても、人々の生活は変わっていく、諸資料を生活の動態の中で位置づけ、把えることを第一義とするエコミュージアムの理念がここで登場することになる。

只見町には住民自らが収集・保存・記録化し収蔵展示した8000余点の民具がある。現在、収蔵された民具にそれぞれ対応する民具カードの記載はデータベース化され、検索機能が付されている。カードへの民具の製作法や使用法の記載は、地元で実際にその民具を手に取り使った古老たちによるものだから、資料性は高い。ここに、一例として高精細映像で把えた鋸や斧の使用痕の映像解析、使用者本人が民具を使う所作の実際の映像、その動作を空間位置と時間の推移で計測記録し再現するモーションキャ

プチャリング分析、本人自身の聞き書きなどをクロスさせコンテンツ化できれば、従来、記述が不可能だとされた技術伝承における「勘」とか「コツ」といったそれこそ無形の知も、その一端を可視化でき、技術伝承の継承において有効性を発揮するのではないかとの可能性を模索しているのが現状である。現在、只見町教育委員会所蔵の民具資料のうち2333点は国の重要有形民俗文化財であるが、このようにデジタルデータ化した情報処理においては、本物を手にとって傷つけることなく目で見る以上に微細に観察でき、また、地質図や植生図、積雪量や災害地図など自然条件のさまざまな情報とクロスさせることによって、その民具の使用された環境の復元設定が可能となる。さらに、製作者、使用者本人と双方向的にブログや付箋指向型ソフトウェアWemaを利用してやり取りを行えば、一つの民具からさまざまな情報が引き出せる。また世界的な比較研究も可能となるが、民具の統一名称の問題など、その前に解決しなければならない課題もあるが、インターネット・エコミュージアムは画面からさまざまなレベルでの検索ができるために老若男女、専門の研究者から一般の市民までそれぞれの関心からアクセスできる博物館となる。

おわりに

パソコンの小さな函が無限に広がる世界になるのが、インターネット・エコミュージアムである。自身がいつもとは違う鳥の目、虫の目になって地域の景観を新たな視点から見直すことが可能なのである。実際、空撮や衛星写真を利用した3D映像、昆虫生態映像写真家、栗林慧が内視鏡を改造したクリビジョンで撮影した昆虫の目から見た世界は日常の何気ない風景を一変させ、新たな発見に繋がるだけのインパクトがある。

また、インターネットの端末の多くが携帯電話になった現状を考えると、GIS・GPSの活用も含め、インターネット・エコミュージアムの可能性はさらに増す。千葉県市川市で朽木量が試みている「たどるミュージアム」はその一例といえる。朽木は「た

どるミュージアム」を、場所の歴史性を重視し、ヴァナキュラー（土地に根ざした）なウェブコンテンツを主体とするミュージアムと定義する。そのうえで、「たどるミュージアム」はインターネット空間上に形成されたバーチャルな博物館であるが、同時に原位置を最大限重視し、その場所の過去についての情報を現地でのみ提供する臨場感を伴う展示施設と考える。具体的には、携帯電話のカメラで読み取れるQRコードを地域内の随所に配置し、それぞれの場所の過去を想起させる映像や資料などのウェブコンテンツを容易にダウンロードできるようにした。さらに、Wikiに類似した付箋指向型ソフトウェアWemaを利用して、誰もがその場所に関するコンテンツやコメントを投稿することが可能な双方向的な情報発信システムで臨場感を持って歴史資産に触れ合うことができるという（「ヴァナキュラーなウェブコンテンツを用いた新たな地域文化政策の提言—千葉商大くたどる [辿る] ミュージアム」の試み—『CUC view & vision』20 2005）。

「たどるミュージアム」は実在の地域の自然と文化を対象とするが、深海・人体・宇宙など現時点でのあたうる限りの衆知を集めた仮想現実、バーチャルなエコミュージアムの世界となるとその可能性はさらに広まる。神奈川大学の「インターネット自然史博物館—46億年全地球史の旅—」はその先駆的な一事例である。将来、大画面のバーチャル映像により映画「ミクロの決死圏」「ジュラシックパーク」の主人公に誰でもがなれるようなバーチャル・エコミュージアムをこのCOEプログラムの延長線上に構想したい。施設は大規模ではなくとも、IT技術で補完できる。その一方では、実際に訪れる来館者のために、実物による参考展示はむろん、インターネット上では実感できない五感の擬似体験、実験展示の場も用意する。

以上、インターネット・エコミュージアムについて話を進めてきたが構想の具体化とともに、神奈川大学の文系理系の科学知識と只見町をはじめとした地域社会の経験的な知恵を統合した新たな「知」のイノベーション形成拠点としての大学博物館設立を実現したいものである。（さの・けんじ）

【只見町エコミュージアムURL】

http://www.himoji.jp/tadami_item/

【エコミュージアムについての参考文献】

- 丹青研究所編『ECOMUSEUM－エコミュージアムの理念と海外事例報告』1993 丹青研究所
新井重三『実践 エコミュージアム入門－21世紀のまちおこし－』1995 牧野出版
日本エコミュージアム研究会編『エコミュージアム 理念と活動』1997 牧野出版
馬場憲一『地域文化政策の新視点－文化遺産保護から伝統文化の継承へ－』1998 雄山閣出版
大原一興『エコミュージアムへの旅』1999 鹿島出版会
小松光一『エコミュージアム－21世紀の地域おこし』1999 家の光協会
加藤有次他編『現代博物館論－現状と課題－』2000 雄山閣