

町史

つとのおきの話

196

神奈川大学非文字資料研究センター協力研究者

ルシーニュ・フレデリック



社会変化と自然環境との関係を扱う博物館を指します。

世界のエコミュージアムは、

前回まで只見町インターネット・エコミュージアムの構築にあたっては、地理・歴史上の独特な環境下で形成された只見町の民俗文化の貴重性があり、生活が近代化していくなかで町民自身の手によって民具の収集・記録運動が行われたという二つの好条件があったことを述べてきました。今回は、エコミュージアムとインターネット上の博物館の方針について話をしたいと思います。

エコミュージアムは1960年末、フランスのジョルジュ・アンリ・リビエール (Georges Henri Riviere) によって発想

され提唱された博物館の概念です。フランス語でエコミューゼ (ecomusee) と言いますが、日本では「エコミュージアム」というネーミングで親しまれています。「エコ」は環境学、「ミュージアム」(ミュゼ) は博物館という意味ですが、それは自然生態と社会生態も含んでいます。主に人間の日常的な営みと

産業革命の影響を受ける前、あるいは受けた直後の農業地域の文化(いわゆる「田舎の伝統文化」)を対象にすることが一般的です。博物館内に復元された現場で展示物(民具等)を見て触れたり、地元の話者から話を聞いたりできる展示方法を採用して、よく屋外にも展示物が設置されています。リビエール氏によって提唱されたエコミュージアムの理念は、常に地元

の住民と連携しながら維持すべきであり、とくに博物館が社会に還元することを重要視してきました。

只見町インターネット・エコミュージアムの基本方針もこれと同じで、ウェブ上の博物館で採用することを考えたものです。ただ、インターネット上で見られるデジタル式の博物館ですから、明らかに特殊な問題があります。というのは、紹介している内容が只見町の民具や生業、そして昭和30年代の高度経済成長期まで残っていた伝統

的な生活様式全般であり、そのすべてはアナログ式の世界なのです。只見町インターネット・エコミュージアムは、対象としてのアナログ式の文化とメディアとしてのデジタル式のインターネットを扱っているだけに、両方の特徴を強く意識する必要があります。インターネットの性格を明確に把握し、その機能を活かすことにも苦心しましたが、現実と仮想現実の間で使い手に錯覚を起こさせるような3D映像などのバーチャルリアリティ(仮想現実)を軸にした空間を構築しない基本方針を決めました。

したがって、現在のところウェブ上に掲載している資料は、民具カードのほかに、作業工程表、写真、図式、映像、文章などで、これからまたその種類が増えるかもしれませんが、それらの資料を交差させることによって、只見町の人々の暮らしが再現されるのではなく、一人一人の使い手の頭のなかで認識されるような展示形態としました。

只見町インターネット・エコミュージアムは、先に述べた「住民と連携する」「社会に還元する」のほかに、「人間を中心に据える」「只見町の生活を正確に紹介する」「郷愁的(ノスタルジック)な情緒に傾倒しない」を理念として作成されています。これらの基本方針のもとに作成された只見町インターネット・エコミュージアムは、デジタル世界(インターネット世界)のなかに浮かぶ一つの「アナログ島」として発展させていけば、世界的な視点からみても極めて独創的なプロジェクトになるのではないかと期待しています。



▲仏アルザス地方のエコミュージアムのロゴと看板写真

◀只見町インターネット・エコミュージアムのフロントページ

