

8. 考古学ツーリズムの未来：古代マヤ文明と観光開発

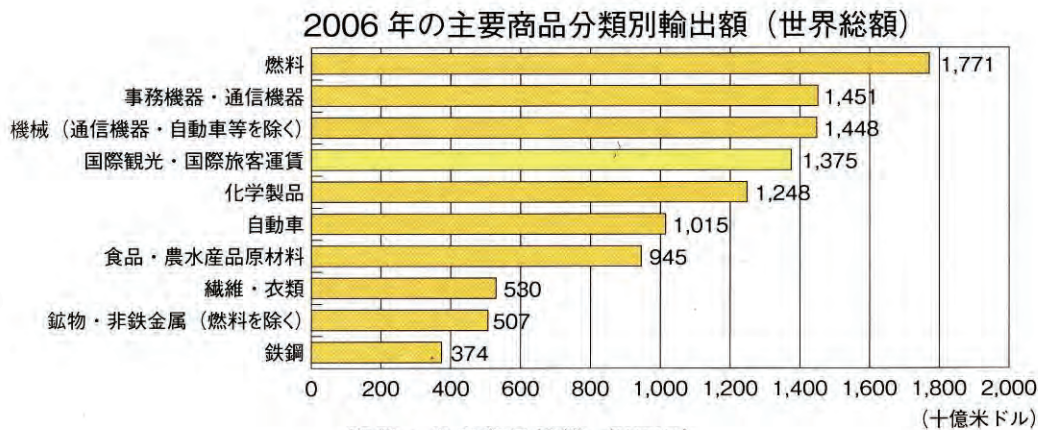
寺崎 秀一郎*

1. 考古学ツーリズムとは何か？

広義の文化財を対象とした観光開発といえば、古くは日本では江戸時代に始まる伊勢参りや札所巡りなどが相当するであろうし、また、海外に目を向ければ、19世紀、欧米諸国が当時の植民地の文化を「商品化」し、パッケージ旅行化した事例（山下編 1996）などが知られているが、本稿では、考古学ツーリズムを文化財、特に考古遺跡を観光資源として開発・活用を図るもの、と定義しておきたい。考古学ツーリズムが過去の文化財の観光開発と異なるのは、第一に考古学研究の成果をフィードバックしたものであること、第二に当該国内外において、よりシステムティックに、より大量の観光客の動員を可能にしたという点にあるだろう。第一の点については、考古学研究の成果をフィードバックするということは、観光の対象となる考古遺跡の真正性という訴求力をもっていることを意味し、「本物志向」の観光客の集客に一役買うことになるであろう。また、考古学調査・研究に伴う発見とその謎解きという「物語」は、観光資源の充実という点で、業者サイドにおいても「商品化」のための推進力となりうる¹。

第二点については、現代において、観光産業が急成長したことと無縁ではない。2008年を例に取ると、関連産業等を含めた観光事業の経済規模は、世界の国内総生産（GDP）の約9.9%に相当する5兆8900億ドル、就業人口は、全世界の雇用者の約8.4%、2億3828万人に達する見込みであるという（日本政府観光局 2008:18）。また、表1に示すように2006年のデータによれば、「国際観光・国際旅客運賃」は世界の輸出総額の約9.7%（1兆3750億ドル）に当たり（前掲書:19）、無視できない規模に成長していることがわかる。経済規模の上でも増大し、その結果として多様化する観光客のニーズに応えるため、考古学ツーリズムも一定の役割を果たしていることが推測される。たとえば、訪日観光客旅行動機の上位に「伝統文化／歴史的施設」が挙げられている（前掲書:60-61）ことからこの点がかうかえる。考古学ツーリズムは観光産業の振興という点から外貨獲得・地域振興などの経済的効果、また、観光産業と

表1：輸出商品としての国際観光



（日本政府観光局（2008）図表1-4-2を転載）

* 1967年生。早稲田大学大学院文学研究科博士後期課程史学（考古学）専攻満期退学。早稲田大学文学学術院准教授。1992年からホンジュラス共和国西部地域での調査研究に従事。現在、コパン考古学プロジェクト（PROARCO）共同調査団長。

¹ 愛知和男・森山正仁編(2008)『エコツーリズム推進法の解説』（ぎょうせい）において、田川博巳氏（株式会社ジェイティービー代表取締役社長）は、エコツーリズムの大衆化に関して重要な四点、(1) スキーム作り、(2) 新しい観光資源、(3) 人材、(4) 観光資源、を挙げている（同書:149-151）。考古学ツーリズムとエコツーリズムはその理念や開発手法において親和性が高い点に注目しなければならない。

いう文脈においては副次的に遺跡という過去の社会が可視化された実体を通じての野外歴史教育の実践の場としての教育効果をもたらすことなどが期待される。

以上のような考古学ツーリズムをめぐる諸状況については、対象となる遺跡を抱える地域・国の社会的経済的基盤と密接な相関があるため、個別具体的な差異は生じるものの、基本的なコンセプトにおいては、汎用性が高いと考えられる。したがって、本稿では、日本とマヤ地域の事例を対比させながら、考古学ツーリズムの未来について考えてみたい。

2. 観光資源としての文化財の活用

観光資源として文化財が活用されている事例は、私たちの身近に溢れているが、その事例をここでは検討してみることにはしたい。

まず、はじめに日本の例として、JR 東海の「うましうるわし奈良」キャンペーンの一環として、駅構内をはじめとして多くの人びとの目に触れたポスターを挙げておこう（図 1）。私たち日本人にとっても広く知られている南米ペルーのナスカの地上絵と奈良県明日香村の酒船石のイメージを重ね合わせ、「ナスカの地上絵ではない。アスカの不思議石である。」というコピーを付している。酒船石はライティング効果によって、その直線と曲線からなるラインを際立たせ、ナスカの大地に残された地上絵のラインのイメージをも喚起している。ここでは、ナスカの地上絵や酒船石の考古学的な背景は捨象され、コピーに「不思議石」とあるように何か謎めいたもの、というイメージを前面に押し出すことによる効果を狙ったものと言えよう。これは、二連ポスターの右側、石舞台に付されたコピー「飛鳥という時代があった。飛鳥という謎が残った。」と共に古代遺跡＝謎という図式を強化している。



図 1：JR 東海「うましうるわし奈良」キャンペーンポスター
(<http://nara.jr-central.co.jp/campaign/adgallery/asuka/poster.html> より)

一方、マヤ地域ではどうであろうか。たとえば、在日メキシコ大使館の HP 上で「観光情報」へ入っていくと最初に目にするのは、パレンケ遺跡、「碑銘の神殿」である(http://www.visitmexico.com/wb/Visitmexico/Visi_Home?show=regions)。さらに各州のページに移動すると、イダルゴ州ではトゥーラ遺跡のアトランタ像、オアハカ州ではモンテ・アルバン遺跡のダンサンテ、タバスコ州ではオルメカの巨石人頭像、ベラクルス州ではエル・タヒン遺跡、チワワ州ではパキメ遺跡、そして、ユカタン州ではチチェン・イツァ遺跡がそれぞれ各州を代表するイメージとして、他州の美しい風景や植民地時代建築などと共に現れる。インターネット利用者、とりわけ、外国人を対象として、これらの考古遺跡を「観光資源」として活用している様が見て取れる。こうした手法はグアテマラの政府観光局 (Instituto Guatemalteco de Turismo、略称 INGUAT) のサイトにおいても同様である (<http://www.visitguatemala.com/web/index.php>)。メキシコやグアテマラの事例は、いわば、オフィシャルに先スペイン期遺跡を観光客誘致の目玉として積極的に活用していることを示したものとさえよう。

3. 世界遺産という“ブランド”

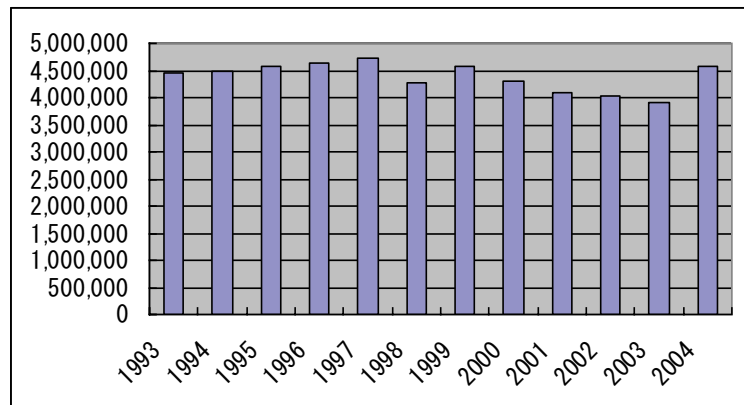
上述のような「観光資源」としての考古遺跡を考えた場合、ユネスコによる世界遺産への登録というのは、その“ブランド”力を高める上で、高い効果が望めるように思われる。周知のように、ユネスコ世界遺産とは、1972年に採択された世界遺産条約に基づくもので、その第一条において、文化遺産を次のように定義している。

- ・記念工作物 建築物、記念的意義を有する彫刻及び絵画、考古学的な性質の物件及び構造物、金石文、洞穴住居並びにこれらの物件の組合せであって、歴史上、芸術上又は学術上顕著な普遍的価値を有するもの
- ・建造物群 独立し又は連続した建造物の群であって、その建築様式、均質性又は景観内の位置のために、歴史上、芸術上又は学術上顕著な普遍的価値を有するもの
- ・遺跡 人工の所産（自然と結合したものを含む。）及び考古学的遺跡を含む区域であって、歴史上、芸術上、民族学上又は人類学上顕著な普遍的価値を有するもの

つまり、世界遺産に登録されるということは、ユネスコという外部権威から「普遍的価値を有するもの」としてお墨付きを得る、ということにほかならない。これは、世界遺産（本稿の場合、特に考古遺跡を意味するが）を有する当該国内においては、その世界遺産を再評価する契機となり、また、「観光資源」という点では、国内外に向けて、高い付加価値が与えられることを意味している。そうだとするならば、考古学ツーリズムにおいて、ユネスコ世界遺産という“ブランド”は、いわば、観光客誘致に際してキラーコンテンツとなりうるのだろうか。この点について、日本国内の事例であるが、寺西貞弘氏による興味深い論考がある

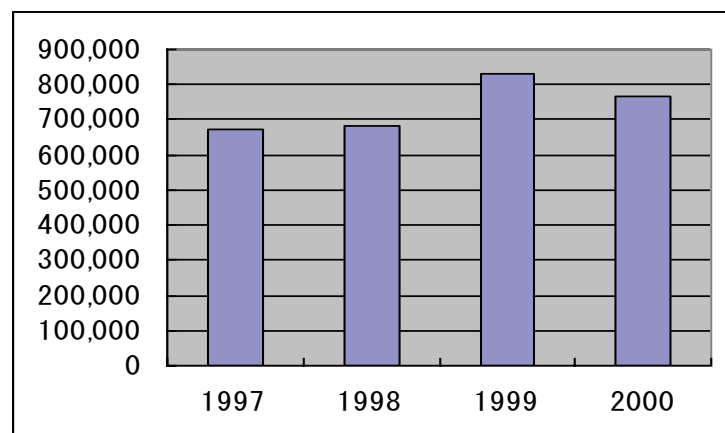
（寺西 2005）。同氏は、2004年に世界遺産に登録された「紀伊山地の霊場と参詣道」について、熊野地域の観光客動員数の変遷を分析し（表2）²、また、同じく世界遺産を有する奈良県明日香村の観光客動員数（表3）とを比較している。その結果、観光客動員数の減少を招いた熊野地域とバブル期以降の落ち込みはともかく、その後増加傾向を示す明日香村のケースとの差異として、調査研究施設の有無とその成果としての新たな情報発信の必要性について指摘している。すなわち、「世界遺産というきわめて優れた観光資源としての素材を有していても、人々のニーズに応えることのできる情報発信を常に行わない限り、観光資源としては機能しない」（前掲書:95）というわけである。この寺西氏の指摘は、新たな顧客の掘り起こしと同時にリピーターの創出という点において重要であろう。つまり、世界遺産という“ブランド”力は、ある種の神話に過ぎず、「観光資源」という観点に立てば、考古遺跡もまた情報発信基地として、調査研究を継続していかなければならない、ということである。この点、マヤ遺跡に関しては、規模の大小があるとはいえ、既存の世界遺産登録遺跡においても調査研究がおこなわれ、さらに新規の調査プロジェクトも各地で展開していることは、マヤ地域における考古学ツーリズムの未来にとって明るい材料と言えよう。

表2：熊野地域への観光客動員数



寺西（2005）をもとに作成

表2：明日香村への観光客動員数



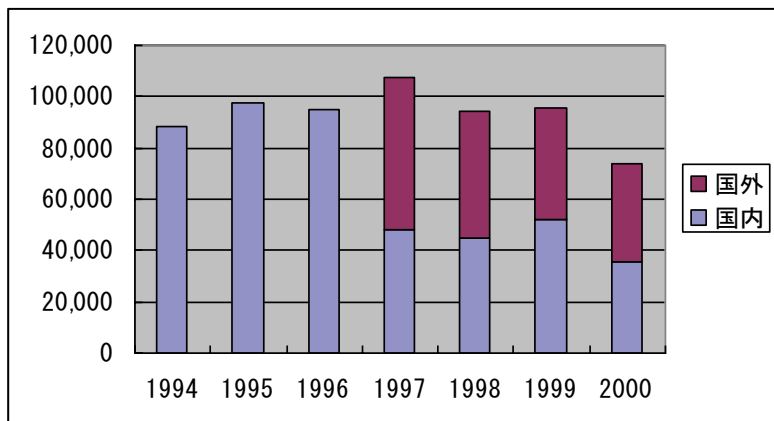
寺西（2005）をもとに作成

² 寺西氏の分析によれば、1993～1997年の増加は、バブル崩壊後「安く近く短期間」の観光として近畿圏の観光客誘致の結果であり、1999年は和歌山県が中心となり「南紀熊野体験博覧会」が開催されたことにより、大々的な観光客動員が図られた結果であり、それ以外の1998～2003年までは減少傾向を示している。2004年に世界遺産に登録されるが、同年の増加は世界遺産登録という「ニュース性」による一過性のものと判断せざるを得ないという。

しかし、その一方で、マヤ地域においては、逆に世界遺産のという“ブランド”力をもたらす負の側面についても配慮しなければならないだろう。ここでは、ホンジュラスのコパン遺跡の事例を検討したい。

コパン遺跡は、1980年に世界遺産に登録されており、同国最大の観光地と言えるであろう。1994年～2000年にかけての国立コパン遺跡公園への入場者数について示したのが表4である³。1996年と1998年、1999年、2000年に入場者数が減じているが、1996年については、その要因が定かではないが、1998年・1999年が1997年実績を下回ったのは、1997年10月にホンジュラスを襲った大型のハリケーン「ミッチ」の影響が少なからずあると思われる。また、2000年については、入場者数データが1～10月期のものであることと同年ホンジュラス国内の経済状況が悪化したことが影響していると思われる。その後、2001～2004年にかけては、順調に入場者数を伸ばし、2004年の入場者数は150万人に達した（IHAH2005: 15-16）。この2004年の数字でさえ、たとえば、メキシコのアステカ遺跡訪問者数に比べれば約半分に過ぎない。しかしながら、コパン遺跡観光の拠点となるコパンルイナス市の規模を考えるならば、毎年約10%ずつ上昇する観光客数は同市の収容能力の限界を超えているといっても過言ではない。小さな町に40

表4：コパン遺跡観光客動員数



IHAH2005 をもとに作成

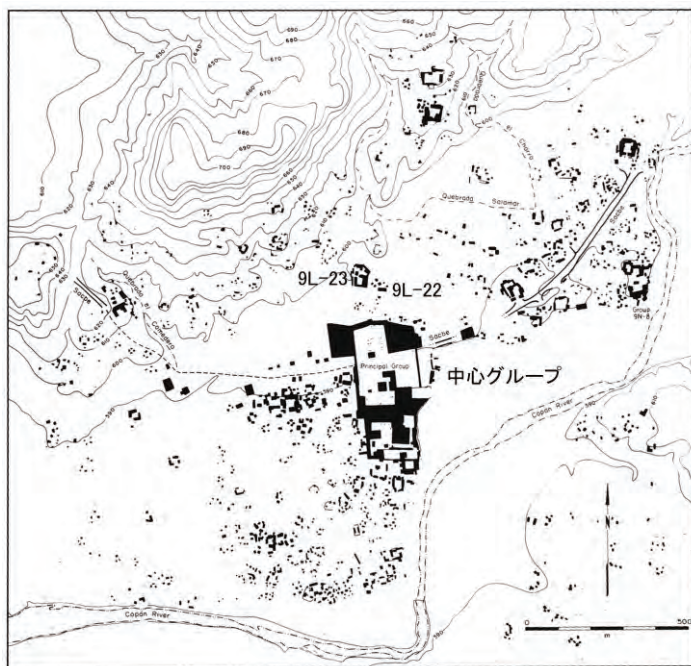


図2：コパン考古学プロジェクト対象地域（9L-22, 23）

を越えるホテル等の宿泊施設が建設されているが、結果として、上下水道やゴミ処理能力などのインフラが追いついていないのが現状である。そこで、ホンジュラス国立人類学歴史学研究所をはじめとした関係機関の調整のもと、二つのプロジェクトが起案、実施されている。一つは、国立コパン遺跡公園そのものの拡充として、従来、観光客に公開されておらず、また、修復保存も未整備であった、中心グループの北に位置する9L-22、23グループ（通称ヌニェス・チンチャー・グループ、図2）の調査、保存修復をおこなうコパン考古学プロジェクト（Proyecto Arqueológico de Copán）であり、もう一つが、コパン遺跡の北西約18kmに位置するリオアマリーヨ遺跡の修復保存計画（Proyecto Investigación y Puesta en Valor del Sitio Arqueológico de Río Amarillo）である。リオアマリーヨ遺跡のプロジェクトは後述するように、現在中断中であり、近い将来におけるプロジェクトの再開とその後の完結が待たれていることもあり、これら二つのプロジェクトの効果の検証については、まだ時間が必要であろう。

4. 考古学ツーリズムの発展に向けて

最後に国際観光、特に考古学ツーリズムの振興に関する留意点を整理しておきたい。特に重要なのは以下に示す三点であろう。

第一に衛生問題である。2003年にアジアを中心に流行したSARSや2009年、メキシコを震源とするH1N1の世

³外国籍入場者数については、1997年以前の統計データはない。

界的流行は、考古学ツーリズム関連のみならず、国際観光産業そのものの発展を阻害するものと言えよう。具体的に考古学ツーリズム分野でどの程度の損失が生じたのか、とりわけ、メキシコを中心とする中米地域での集計はまだないが、日本国内の業者が提供するツアーの中止などの状況を考慮すると、被害は小さくなさそうである。

第二が治安問題であろう。たとえば、1997年にエジプト、ルクソール事件では、遺跡で日本人を含む58人の観光客らの死者を出したテロが代表的なものであろう。エジプトではこのルクソール事件以前にもイスラム原理主義者による観光客を標的としたテロが頻発しており、年間300万人を越える外国人観光客数が激減し、その回復のために多くの時間を要した。テロ組織にとって、外国人観光客はソフトターゲットであると同時に、当該国政府にとって貴重な外貨収入源である観光産業に大きな打撃を与えることができる、すなわち、戦術的效果が高いということが認識されていることを意味している。

そして、第三に本稿でも指摘した情報発信や考古遺跡整備のための資金供与の問題である。古代マヤ遺跡を擁する中米諸国の多くは、必ずしも豊かではなく、考古学ツーリズム振興のために必要な調査研究、修復保存について、世界銀行や米州開発銀行といった国際金融機関やユネスコ、先進諸国からの融資や贈与に依存している部分が少なくない。例えば、筆者も関わっているホンジュラス、リオアマリーヨ遺跡の修復保存計画は、米州開発銀行からの融資によって行われるプロジェクトであるが、2009年6月に起きたコパンの現職大統領の追放というクーデターとその後の暫定政権の対応が国際社会での孤立を招き、外国政府からの開発援助や国際機関からの融資が凍結され、中断という事態に陥っている。これは観光資源としての考古遺跡の調査や修復保存にとって障害となっているばかりでなく、プロジェクトにおいて雇用されている現地の人々の生活を直撃する問題となっていることも指摘しておかなければならない。

上述の三点は、観光開発に関連する人々だけでは、解決することのできない不可抗力的な外部要因であることも考慮しなければならない。つまり、考古学ツーリズム、あるいは国際観光の振興については、当該地域のみならず、世界経済の発展と情勢の安定が不可欠であり、その条件が整った上ではじめて、古代マヤ遺跡のような有力なコンテンツの未来が拓かれるのである。

【付記】 本稿は日墨交流400周年記念事業の一環として、2009年7月11日におこなわれた国際フォーラム『メキシコの魅力を探る—世界遺産の古代文明と伝統芸術のルーツ—』における発表をもとにしている。同フォーラムのコーディネーターである杉山三郎先生（愛知県立大学）には、フォーラムへの参加、ならびに本稿執筆の機会をいただきました。ここに記して感謝します。

また、同フォーラムの開催に際し、駐日メキシコ大使館の協力、ならびに、愛知県立大学、早稲田大学（2009年度国際的ワークショップ等開催助成費）からの助成を得た。関係各位に深く感謝申し上げます。次第である。

参考文献

愛知和男・盛山正仁編

2008 『エコツーリズム推進法の解説』 ぎょうせい

日本政府観光局

2008 『2008年版JNTO国際観光白書—世界と日本の国際観光交流の動向—』財団法人国際観光サービスセンター 寺西貞弘

2005 「「紀伊山地の霊場と参詣道」の世界遺産登録と今後の課題」『世界遺産と歴史学』（佐藤信編）山川出版社、81-107 ページ

山下晋司編

1996 『観光人類学』新曜社

Instituto Hondureño de Antropología e Historia

2005 *Plan de Manejo Zona Arqueológica de Copán, 2005*. Litografía López, S. de R.L.

8. Futuro del Turismo Arqueológico: La Comparación entre la Civilización Maya y Sannai-Maruyama

Syuichirou Terasaki*

En años recientes, se ha llamado la atención en el turismo arqueológico como “explotación sustentable” y se estima que la potencialidad de los sitios arqueológicos como recursos turísticos juega un rol importante para atraer visitantes. Particularmente, el caso de la República Mexicana es un ejemplo exitoso debido a la conservación de sitios arqueológicos y a la instalación de infraestructura planeada desde el inicio. La etiqueta “civilización antigua maya”, especialmente atrae a muchos visitantes. Por otro lado, en Japón también se encuentra una tendencia parecida: 5,000,000 visitantes durante 13 años conocieron el sitio arqueológico Sannai-Maruyama.

En el presente trabajo se hará un análisis comparativo sobre la situación actual del turismo arqueológico entre México y Japón, presentándolo como un estudio de caso para el turismo arqueológico, que permitirá dar una orientación para el futuro del mismo, en el sentido de cómo se utilizan y heredan los recursos arqueológicos. Además, también se ofrecerá la información relacionada con los estudios de este campo para la sociedad.

(Traducción : Shigeru Kabata)



El sitio arqueológico de Sannai-Maruyama, Prefectura de Aomori, Japón.

* Profesor Asociado de la Facultad de Letras, Artes y Ciencias, Universidad de Waseda, Japón. Co-director del Proyecto Arqueológico de Copán, Honduras.