

いくわけですが、そこでは遺産をソフトに使い続ける工夫を考えることが大切です。利活用面で考えてみたり、先ほどの食べ物を作ってみたりということで、さまざまな関係を考えながらやっていくことが必要なのかなと。

古くなると、かつては文化財とか「博物館行き」という言葉があったのですが、今文化財は、近代化遺産が登場してからは「利活用」ということが、全面に出てきました。「博物館行き」という悪い言葉もありました。ですが、博物館も最近が変わってきて、展示方法なども単にものをポンと置くだけではなく、周辺環境を含めて展示するようになりました。ジオラマ展示や生態展示をしたりと、先ほどのフィールドミュージアムという考え方もあります。だけど、最終的にいいのは現地にあることが一番です。博物館学も今では町並みや世界遺産を扱っています。その意味では博物館学もだんだんこちらサイドに近づいてきました。現在のものを丁寧に使い続けていくことが一番大切です。なくなってはじめて、かけがえのないものを失ったことに気づきます。そういうことがないように、古くなったから壊してつくり替えるのではなく、ぜひ皆さん、壊すときには「ちょっと立ち止まって考えて」ということで私はまとめたいと思います。

○岡崎 ありがとうございます。そこに飾っておいたのでは駄目だよと、使い続けて欲しいということと理解いたしました。私からもちょっと1つだけ。実は先般、伊予絣のことを調べておりました、伊予絣はこれだけ有名な愛媛の物産なのに近代化遺産がないということで一生懸命探しました。すぐに見つかるだろうと思ったんです。ところがその本拠地であった西垣生の今出地区に行きましても誰に聞いても「そんなもんは岡崎さん、とっくにないよ。」と言われて諦めかけていたところを西村家というお家の蔵がかつて機織りの部屋で織り子さんたちが一生懸命ここで機を織っていたという話を聞きまして、ああこれだと。伊予かすり会館という1つの観光施設はありますけれども、本拠地である今出地区に何も無いというのはさびしいという意味では西村家に光を当てたいと思います。そしてちょうどいい正岡子規の句がございまして、「花木槿 家ある限り機の音」。この句は子規さんが村上霽月さんの家を訪ねて明治26年に作られた句だそうです。まさに今出の音が聞こえてくるような、ぜひあそこに脚光をと考えます。愛媛中を見て歩いて、近代化遺産のある限り機の音ではないですが、皆さ

んの声を大きく音を出していただいて、私もそうですが皆さんが愛する愛媛のふるさとの玉手箱ぶりをぜひ皆さんで褒め探しながらいい出会いに繋がればいいなと思っております。何とか時間も少し超過したかもしれませんが、皆さんのご協力で何とか大団円を迎えそうですが、あと1、2分でこれだけは聞いておきたいということが会場のほうからございましたらお一人、どうぞ。

○(会場) 伊東先生にお伺いしたいことがございます。仕事で遺産めぐりのマップの統括や各所参考になるお話がいろいろあったのですが、着地型観光といいますが、いろいろなことを考えていく上で、地元の方との繋がりというものをかけ離れてしまっただけではいけないと感じます。その辺をうまく観光面に取り入れた先進的な事例みたいなものがありましたら教えていただきたい。また、どういった取り組みをすれば地元愛といえますか、そういったものを繋げた上での着地型観光に繋げることができるのかという考え方について参考になるようなお考えがあれば教えていただければと思います。

○伊東 短く言うのは非常に難しいのですが、事例としては全国にいっぱいあると思います。この回答には愛媛県の事例でお答えするほうがよいと思うので、これは岡崎さんのほうがいいと思います。岡崎さんは県内をいろいろ歩き回っていますし、またご自分でも実践していますので、ぜひ岡崎さんのほうから地元で即したこれがあつたよというのを、まず紹介してください。

○岡崎 そんな落とし穴があつたんですか。特効薬がこうだよというものがあれば多分みんなやっています。そこを先ほどもいろいろな先生方が言われたように知恵を出し合うというか。ですからこうすればいいんですよというのは言い方としてはたやすいのかもしれませんが、しかし、その状況が分からないから言いようがないということと、逃げるわけではないのですが。そういうことを中へ入って行ってある程度分かった上でこういう場合だったら例えばここから行きましようかというのはあると思います。それがマップづくりなのか聞き取り調査なのか勉強会なのかよく分かりませんが。そんなわけで手探りする、手法を、いろいろ知恵を巡らす。あるいは今日、いろいろな先生が来られているので、後で終わってからちょっとアドバイスいただくなり名刺交換されるなり。それでいいでしょうか。

○伊東 一言いいですか。まずは地域の人と話し合っ