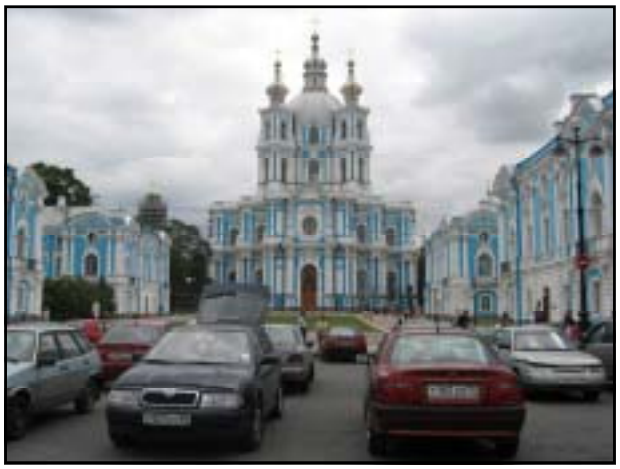
自然再生活動に対する地域の"共感"と エコミュージアム

シチュエーションづくりが遺産を輝かせる

○ 遺産そのものの価値もさることながら、利用者をどうやってもてなすかというシチュエーションづくりが重要

○ どんなに霧ヶ峰の素材が良くても、霧ヶ峰の遺産が輝くシチュエーションづくりを今の人がしなければ、訪れる人は通り過ぎてしまう。



自然公園の整備は"共感"を得られなければならない

○ 自然保護の原点は、「人間にとって自然はかけがえのないもの」、「自然は大事」と実感してもらうこと

○ 自然の保全・再生に多くの労力や金をかけても、一般の人から"共感"を得られなければ、無駄なことをしていると受け取られかねない。

アフォーダンス（招く力、訴えかける力）

利用者の感情に対して訴えかけるもの（アフォーダンス）がないと、人は素通りしてしまう。

感動してもらうための仕掛け

○ 自然がかけがえのないものであることを人に理解してもらうためには、感動を与えることが必要

○ 自然遺産の価値もさることながら、人間が手を入れることのできる場所の整備のクリティを上げないと、自然のすばらしさの実感が得られない。

木と触れ合える日光国立公園のベンチと遊歩道

座ったら何も見えない展望台

甦った展望台(足摺宇和海国立公園の例)

以上の内容は、

東京大学アジア生物資源環境研究センター　堀繁教授によるもの

(写真提供も堀教授)

エコミュージアムとは

エコミュージアムは、地域内の自然・文化遺産を保全し、地域空間全体を博物館として機能させ、住民の主体的参加によって運営する取組み

エコミュージアムの 3 要素

① Heritage： 地域における自然環境、文化遺産、産業遺産などを現地保存すること

② Participation： 住民 の 未 来 の ため 住民自身 の 参 加による管理運営

③ Museum： 博物館活動

（大原一興氏 『エコミュージアム の 旅』 鹿島出版会）

エコミュージアムの概念の活用

（エコミュージアムという空間構成）

これを、霧ケ峰という遺産を輝かせ、感動を与えるシチュエーションづくりに活かせないか。

・ 自然に負荷をかけずにエコミュージアム の 空 間を楽しむ ＝ 「ミュージアム」というより「空間」

・ そ の 空 間で 人と自然をつなぐ ＝ 「博物館活動」というより「イ ンタープリテーション」

・ 通年 の 魅 力づくりにより夏期の 過 剰利用緩和

⇒ 議論をお願いします。