

世界遺産があるコミュニティと博物館  
－ホンジュラスのコパンルイナスの事例より－

The Community around World Heritage Sites and its Museums:  
A Case Study of Copan Ruinas, Honduras

---

中村誠一  
MAKAMURA Seiichi



## 世界遺産があるコミュニティと博物館 －ホンジュラスのコパルイナスの事例より－

中村 誠一

金沢大学人間社会研究域附属国際文化資源学研究センター 教授  
sntikal@staff.kanazawa-u.ac.jp

### Abstract

The World Cultural Heritage "Maya Site of Copan" is located at the town of *Copan Ruinas*, Honduras, Central America. A digital museum was established here in 2015 under Japanese cooperation. The main theme of the digital museum is the history of the community of *Copan Ruinas* from ancient times to the present. While other museums at *Copan Ruinas* are managed by the Honduran Institute of Anthropology and History (IAHA) -which is a national organization of the country-, the digital museum is co-managed between the municipality of *Copan Ruinas* and IAHA in which community's idea plays a positive role in the installment and management of the exhibition. Kanazawa University's liaison office at *Copan Ruinas* -set in 2017- has cooperated with the exhibition of this museum through the students' overseas internship program. The digital museum at *Copan Ruinas* serves as a place of cultural exchange between the students and the people of the community. It also serves as a good place of practice for the research on museums and the community.

**Key words:** Maya Site of Copan, Digital Museum, Community of *Copan Ruinas*

### 1. はじめに

本稿では世界遺産があるコミュニティと博物館－ホンジュラスのコパルイナスの事例より－をテーマに、実際に現地で学生と共にやっていること、そしてこれからの展望について述べたい。

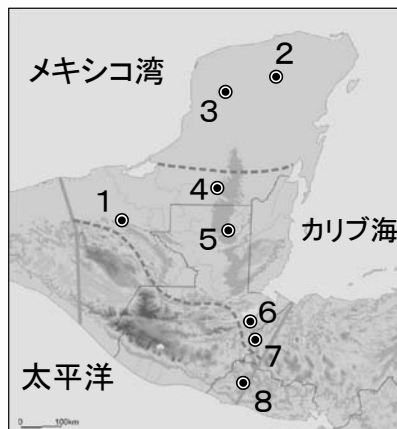
コパルイナスは、アメリカ大陸のほぼ中央、ホンジュラス共和国にある。同国は国土がだいたい日本の3分の1くらいの面積で、人口が1千万人を切るくらいの、特にこれといって世界に誇れるものはないような国なのであるが、唯一、国の西部にマヤ文明の遺跡がある。世界遺産「コパンのマヤ遺跡」というマヤ文明の中でも非常に著名な遺跡である。

ホンジュラス自体は政府観光局が三つの売り

で観光振興を図ろうとしている。一つがカリブ海の自然、二つ目が東部の熱帯雨林、そして三つ目がマヤ文明の遺跡である。実際にカリブ海のほうにはスキューバダイビングで有名なりゾート地もあり、それからスペイン植民地時代の城塞、カリブの海賊を撃退するためにスペイン人たちが作った城塞があり、加えてややスペイン風の面影を残す植民地期の建物が魅力ということになる。

国の西部、マヤ文明圏の端にかかっているグアテマラ国境から12kmのところの世界遺産である「コパンのマヤ遺跡」という古代都市遺跡がある。国境からわずか12km内陸に入ったところにあり、これが国境線策定のときにグアテマラ領でとられていたら大変なことになってい

# マヤ文明の世界遺産登録遺跡



地図：  
NASA The Shuttle Radar  
Topography Mission (SRTM)データ  
をKashmir3Dで作図

	世界遺産登録名	国名	登録年	登録区分
1	古代都市パレンケと国立公園	メキシコ	1987年	文化遺産
2	古代都市チチェン・イツァ		1988年	文化遺産
3	古代都市ウシュマル		1996年	文化遺産
4	カンペチェ州カラクムルの古代マヤ都市と熱帯雨林保護区		2002年登録 2014年拡張	複合遺産
5	ティカル国立公園	グアテマラ	1979年	複合遺産
6	キリグアの遺跡公園と遺跡群		1981年	文化遺産
7	コパンのマヤ遺跡	ホンジュラス	1980年	文化遺産
8	ホヤ・デ・セレンの古代遺跡	エルサルバドル	1993年	文化遺産

図1 マヤ文明の世界遺産登録遺跡

たと思うのだが、幸いホンジュラス領にこの遺跡が残ったということになる。

マヤ文明に関係する世界遺産は全部で8つあるが（図1）、マヤ文明の時代区分というのは3つに分かれており、エジプトなどの最古級の遺跡と比べると時代的には新しいものである。アメリカ大陸の古代文明というのは、エジプト、中国、メソポタミア、インダスといった旧大陸の古代文明と直接的な接触を持たずに、社会を発展させて古代文明を築き上げたものである。紀元前400年くらいに初期マヤ文明の社会が熱帯ジャングルの中に成立し、非常に大きな都市が造られている。最盛期の都市よりも大きいものが、文明史の最初の段階でいきなり出てくるという、非常に面白い文明の発展形態がある。しかし、理由はよくわかっていないのだが、これらの巨大都市は紀元前後の時代に没落していく。そのあとに出来てくるのがいわゆる世界遺産として現在登録されているような古代都市遺跡になり、これから述べるホンジュラスのコパンのマヤ遺跡というのも、最盛期マヤ文明を代表する都市遺跡である。

## 2. 遺跡コパン

こういった世界遺産にあたるような古代都市遺跡も、9世紀から10世紀に衰退して放棄されるという現象があり、やがて中心がメキシコのユカタン半島北部の低地とグアテマラの高地＝南部高地の二つに分かれて、真ん中の地域がジャングルになってしまうという時代がある。そこに大航海時代の16世紀にスペイン人たちがやって来て、古代文明の社会を征服していくわけである。

このマヤ文明の歴史から言えることは、歴史に断絶が2回あるということだ。コパンのマヤ遺跡という世界遺産の周りにコミュニティがあるのだが、そのコミュニティ住民の人たちに、実はその文明を築いた人たちの子孫の人というのはほんのわずかなのである。彼らの間に、このコパンのマヤ遺跡の時代の伝承が残っているかといったら、それは全く残っていない。むしろ20世紀以降の言語学的な研究、遺伝人類学的な研究によって、あなた方は実はマヤ文明を築いた人たちの子孫なのですよということが分かったくらいであり、コミュニティ住民の大部分

は、その文明の直接的な子孫の人ではないということになる。

このホンジュラスのコパンのマヤ遺跡は、マヤ文明の遺跡の中では欧米社会で非常に有名な遺跡であり、ティカルをニューヨークとすると、コパンはパリである、などと言われた、芸術に非常に優れた芸術と学問の都だ。特に、立体的に彫られた石造彫刻に見事なものが数多くある。

このために、19世紀にまずギリシア、ローマの考古学があったので、そちらのほうも探検した人たちがこのアメリカ大陸にやってきて、アメリカ大陸のマヤ文明を探検するのだが、その時にこのコパンという都市遺跡に目をつけ、1890年代からマヤの遺跡の中ではもっとも早く学術調査が、アメリカのハーバード大学のピーボディ博物館によって開始されている。それ以来現在まで理論と実践の両面でマヤ文明研究を牽引している遺跡であるということが出来る。

コパン遺跡の立地は、山間の谷間があり、現在はその谷間の中に世界遺産に登録されている古代都市遺跡の中心部があり、まわりを森に囲まれているわけだが、コパンルイナスの町というのはここから1 kmくらい離れたところにある。海拔が約600mで谷間の平野部面積はだいたい24km<sup>2</sup>、コパン川という川が谷間の真ん中を流れており、非常に綺麗な町だ。ホンジュラスという危険な国というイメージがあるが、このコパンルイナスの町は、夜でも出歩くことのできる非常に安全な、外国人が安心して観光のできる落ち着いた町なのである。

このコパンの文化遺産は、国を代表する古代都市遺跡であって世界遺産であるから、国・政府の管理機関として国立人類学歴史学研究所というものが存在する。これが国内の全ての文化遺産の調査、修復、保存、管理運営を任されている唯一の機関であると同時に、唯一の公的な文化遺産の研究機関になる。

そこが運営している遺跡博物館というのが当然あり、この遺跡公園の範囲の中に、有名などころでは石造彫刻博物館というものがある。コパンは漆喰の芸術もすごいが、後の時代になってくると、マヤの人たちは金属を一切知らない



図2 コパンの石碑B

民族であるため、石の道具だけで石を刻んで見事な三次元の石造彫刻を作っていく(図2)。マヤ文明の中ではコパンの人たちだけが三次元の立体的な石造彫刻を作っているため、非常にその石造彫刻が有名になり、コパンに一番特徴的な文化遺産を発信するための拠点として、20年くらい前にホンジュラス政府が自国資金を投入し、石造彫刻博物館を作った。

この他、石彫博物館から500mくらい離れた町の中に考古学博物館があり、そこでコパンの調査でこれまで見つかった土器や石器といった考古遺物の一部を展示しているのだが、ここも政府機関によって運営されている。

### 3. コミュニティのミュージアムをつくる

このように、この世界遺産としての文化遺産を一般に発信するための拠点としては、こういった政府のものがあるのだが、本稿で紹介する事例はそれとは少し異なり、コパンルイナスという町の人たちがコミュニティのミュージアムを造りたいと言い、一緒に造った博物館の話な



図3 コパン・リエゾンオフィスの設置

のである。

実はこれには金沢大学が関わっている。金沢大学は2013年2月に当時の学長を団長とする公式訪問団がホンジュラスを訪問し、上述したホンジュラス国立人類学歴史学研究所と交流協定を締結した。それから昨年(2012年)の8月には、このコパン・リエゾンに日本政府からの無償資金協力の見返り資金でホンジュラス政府が建設した「コパン文化遺産保存・人材育成センター」の中に、コパン・リエゾンオフィスを設置している(図3)。この時の協定で我々は世界文化遺産コパンのマヤ遺跡の発掘調査や修復に協力する、そしてもう一つは、現地政府資金による博物館設立を支援していくという二本立ての協力をこれからやっていくということが合意された。現在コパンでは、これを両方やっているわけであるが、今日お話しするのはこの2番目の博物館への協力の方である。

2013年2月に協定が結ばれてすぐに、この博物館設立を支援するために、まずその第一弾として、大学院博士課程のリーディングプログラムの第1回目の現地研修先として1期生をホンジュラスに連れて行った。その1期生の人たちには2週間にわたって現地に滞在してもらったのだが、最初の1週間をこのコパンから60km離れたところにある学術的にはコパンの二次センター(衛星都市)と位置付けられるエル・プエンテ遺跡公園というところに滞在してもらい、この遺跡公園の博物館の改修計画にみんな協力した。

この遺跡博物館改修計画に、リーディングプ



図4 学生たちが制作した竹林図を背景にした現在のエル・プエンテ遺跡公園の博物館展示



図5 学生たちが展示に協力したエル・プエンテ遺跡公園博物館日本文化展示コーナーを見る人々

ログラムの第1期生が参加して、現地の専門家の指導を受けながら、日本文化展示室の壁に、日本的な雰囲気を出すために竹林の絵を描き、これを博物館の展示に組み込むということを行った(図4)。このあと1年後にこの遺跡博物館の改修と新展示は、人類学歴史学研究所によって完成したのだが、実際、学生たちがやったものはきちんと展示に組み込まれているのである。この話は日本の新聞にも取り上げられて、これからあと、多くの人達がこの日本コーナーというのを見に来ているということになる(図5)。

エル・プエンテの遺跡博物館は、世界遺産の博物館ではないのだが、これを経験としていよ

いよこのあと、世界遺産のあるコパンルイナスという町の博物館設立に協力しようということになり、2014年から活動を行っている。

先にも記したが、コパン遺跡の中心部から1kmくらいのところに現在のコパンルイナス(スペイン語でコパン遺跡という意味)と呼ばれる町がある。だいたい中心部の人口が7,000人くらいと言われており、周辺の山の中の村落も含めると3万5000人程度とされる。地理的にはグアテマラ国境から12kmの山間の谷間の中にあり、この中心部に住んでいる人たちの多くは、観光業か遺跡関係の仕事で生業を立てている人たちである。町自体も、世界遺産であるコパン遺跡への訪問客をターゲットとして発展してきた観光の町であり、中心地区は、町並みにホテルやレストランが建ち並ぶところだ。

この町の中心に広場があるのだが、その広場に面した一番目立つところにコミュニティの博物館を作りたいというアイデアがあり、このアイデアを実現するために2014年から我々は協力を開始したわけである。

これはいわゆるコミュニティミュージアムというアイデアなのだが、最初は紛糾して非常に難しかった。それはなぜかという、その対象となる建物は、コパンルイナス市所有の建物であり、昔、学校として使われていたものである。私が初めてホンジュラス、コパンルイナスへ行った1983年には、ここは小学校として機能していて、中庭で皆が体操したり、体育の授業をしたりしている、そういう非常に古い建物であった。建物自体はけっこう歴史があったので、建築文化財に登録されていた。

ホンジュラスでは、先に述べたように、こういった世界遺産、文化遺産を管理管轄するのは国の政府機関であるホンジュラス国立人類学歴史学研究所であり。しかしこの場合、コミュニティミュージアムは、あくまでも市役所が住民の意向をくみ上げながら中心となって作りたいという希望があり、建物自体も市の所有物であるということで、お互いすごく仲が悪かったのである。

なぜ仲が悪かったかという、研究所に言わせるとコパンルイナスという町は周りに世界遺

産があり、その世界遺産を我々が調査したり修復したりして、観光客が来るからこれだけ発展しているのだという、非常にそういう考え方が強かったのである。

コミュニティの人たちから見れば、国はそうやって遺跡から非常にお金を儲けているということだ。観光客が来て入場料収入やその他でお金を儲けているのだが、それを地元の発展に何も還元しないということで、地元としてはもうちょっと自分たちの生活レベルを上げるために、何かその入場料収入を分けてもらってやりたいということがあり、市役所と国の政府機関で長年対立してきたのである。

そしてこの博物館を作るという構想が起きたときにも、やはり対立から入り、これは困ったなというわけである。私はこの町に十数年、過去に住んでいたことがあるため、両方ともよく知っているわけであり、非常にその間に入ってさあこれは困ったなと感じたが、両者はけっこういろいろと揉めた。こういった文化資源をめぐる係争がある時は、しばしば第三者的な人間が間に入ったほうがまとまる可能性があるということだと思うのだが、私は現地の日本大使館とかの協力を得ながら、まずこの事業を日本とホンジュラスの外交樹立関係80周年の記念事業にしようということとで両国の外務省に働きかけ、ここにコパンのデジタルミュージアムというちょっとこの国の他のところにはないような名前をつけて博物館を作ろうということとで始めたのである。

しかし、だいたいはこういう建物を作るお金、改修するお金がホンジュラス政府もない、市役所もないということなので、それであれば日本政府が関係するノンプロジェクト無償資金協力のホンジュラス側見返り資金で出しましょうということ、日本の外務省の許可をとって建物の改修をするということになった。

最終的には建物の改修をし、その中の展示に対して金沢大学が協力するという形を取った。そうこう1年くらい双方が喧嘩をしつついろいろしている間に、研究所と市役所の仲もだんだんよくなってきたのであるが、決定的に良くなったきっかけは、我々がJICAと連携して金沢

大学で行った研修事業である。現地だと喧嘩ばかりしているので、向こうのほうから市役所の担当者と観光局の担当者、それから研究所の担当者を金沢大学に連れてきて、1カ月間、金沢で生活させたのである。そうするとやはり異国の地で、こういった金沢のような落ち着いたところで、1カ月間一緒に同じ釜の飯を食っていると非常に仲が良くなり、それから現地に帰ってからもこのプロジェクトの推進にお互いが協力するというので、最終的に2015年12月にこの記念事業として、眞子内親王殿下と、ホンジュラス大統領夫人ご臨席のもと、開館することが出来たということになる。

このデジタルミュージアムの展示室は、元々全て一つ一つが教室だったため、それをどういうふうにして展示室にするかというのが難しかったのだが、一つのアイデアとして、まず時間的には新しいところから古いところに流そうというアイデア、次に、技術としては逆に古いもの、めちゃくちゃアナログなところから最新のデジタルに逆に流していこうという、こういう大まかなアイデアを出し、最初にはコミュニティのミュージアムであるから、コミュニティの歴史を展示するということから入った。だんだんデジタルっぽくしていった、最後に、当時などというとな怒られてしまうかもしれないが、最先端であったバーチャルリアリティー（VR）のシアターを作るといったことになった。

展示を作るにあたり、最初はこのコパンリナスという町の歴史を、歴史家の人たちと一緒に調べて、19世紀以来どういう経緯でこの村が出来てきたかとか、どういう外国調査団がコパン遺跡の調査に来て、どういう人たちがいて、というようなことを調べた。それから町の人たちに、家にしまわれているような古いもの、いわゆる家宝を、博物館を作るからそれらをとにかく持ってきてくれと呼び掛けた。いいものがあれば展示しますよという、村の人たちはこぞって持ってくるのである。これも展示してほしい、あれも展示してほしい、これはおじいちゃんの持っていたもの、これはそのおじいちゃんのお父さんが持っていたという感じで来たた

め、それを地元の博物館専門家と同時にしながら振り分けをしていったわけである。

そういう形でコパンリナス市の昔の写真展示、19世紀以降の写真展示を行い、それから当時の市役所の市長の部屋を写真に基づいて復元し、歴史文書も展示した。19世紀当時の、市が出来た時の証書などというのはボロボロになっており、これはオープニングの時だけオリジナルを展示したが、とてもこれは展示出来ないということで、コピーを取りコピー展示に切り替えもした。

そういうアナログの展示を回していった、最後にデジタルで締めるということにしたわけであるが、まず「デジタル」とか「3D」とかいても現地の村の人たちは分からないのである。そこで説明パネルを作って——これは日本のお金で作っているため、全部日本語を入れさせてもらい——、日本人が来た時に楽になるように3カ国語で作った。それから金沢大学のロゴも、協力機関の広報として全部のパネルに入れさせていただいた。パネルの説明を読んでもらえば、だいたい3Dのデジタル化ということになるように、当時は最先端技術だったフォトグラメトリーという、写真から3D化するという方法も説明してある。あとは3Dのデジタルプリント、今は全然珍しくもないのだが、当時は非常に珍しかったのでそれで実際の石碑の50分の1のレプリカを作って展示したり、そのやり方を説明するコーナーを設けたりした。さらに訪問者が実際にゲーム・コントローラーを握って、コパン遺跡を自由に回ることが出来るようなコーナーを作って、そして最終的に、凸版印刷とバーチャルリアリティーの「コパンのマヤ遺跡」という作品を作ったわけである。

これは今から14年くらい前だろうか、日本で「神秘の王朝 マヤ文明展」というのをやったときに、最初のバージョンのものを作ってあったが、やはり十何年も経つとかなり調査も進み、内容が当時は正しいと思っていたことが違ったりといろいろあり、そのバージョン2ということで新たなバーチャルリアリティー作品を作った。この当時はけっこうよく出来た作品と



思っていたのだが、今から見ると、やはりいろいろ粗（あら）がみえるので、今はコパン遺跡の三次元デジタルスキャンをかけて、もうバージョン3に向けて作り直しをしているところである。

#### 4. さらなる発展とこれから

ここまでがオリジナルの博物館研究で計画してあったところなのだが、このあと私が指導する大学院生に協力してもらって、デジタルミュージアムの展示を発展させていこうということになった。ホンジュラス国立人類学歴史学研究所も市役所も、臨時展示室を作っていいということだったので、博物館の研究をしているリーディングプログラム第1期の大学院生が指揮をして、一つテーマを選んで臨時展示を行うことになったのである。

古代マヤの遺跡の建物の床面や壁に彫り刻まれ、時々発掘により確認されるゲームがある。「パトリ Patolli」と呼ばれるゲームだ。これは、いわゆる古代日本の双六みたいなゲームで、世界中どこにでもあるのだが、これを展示の対象として取り上げたのである。これを作っているときに、実は科研費研究で隣国のティカル遺跡で発掘調査中だったのだが、偶然、本当にこのパトリの現物を我々は発掘調査で見つけ、実際の駒みたいな遺物もティカルでは出てきたため、それを元にしてパトリゲームを復元して作ったわけである。

このあとこれを、どういうふうに協力を続けていくかということで、今度は海外インターンシップのプログラムを作り、「マヤ文明世界遺産における文化資源学体験プログラム」ということで、もちろんいろいろ目的はあったのだが、その中にこのデジタルミュージアムの展示活動や教育普及活動に参加して、コミュニティにおける博物館の役割を学習するというテーマを作って学生たちを募集したのである。

ちょうど私が金沢大学人文学類の講義で「博物館展示論」という講義を担当しているため、その展示論の中で、臨時展示室の隣の部屋の寸法を学生たちに与えて、学生たちにいろいろ展示を企画してもらった。その企画を元にして、

現地でのインターンシップに実際に参加する学生たちに、博物館の常設展示の流れの中で、新たに臨時展示を行うとすると、いったいどういったものがいいだろうかということ自分たちで考えてもらったのである。実際にインターンシッププログラムに参加する人たちは、日本にいたときには自分たちでグループをつくって活動し、現地のプログラムで指導を受ける専門家の人とは、事前にインターネットを通じてやりとりをしながら準備を行い、そのあとインターンシッププログラムで現地に来て、現地で専門家と打ち合わせをしつつ、実際の展示をしたわけである。

参加学生たちが選んだのは、彼らに与えられた臨時展示室の隣にあった、先輩であるリーディング大学院の院生が作った古代マヤのパトリゲームの展示と対照する展示であった。日本の双六を中心とする古代の遊びを説明して、このパトリとの対照を試みるという展示で、これは基本的には現地の専門家の人も学生たちに任せ、学生たちにほとんどやらせたものが今現地に出来ている。最終的には大学院生も含めて4人の参加であったが、非常によくいいものが現



図6 海外インターンシッププログラムによる博物館展示を通しての地元小学生との交流活動

地に作れて、それからコミュニティ住民と交流しながら、現地の小学生たちにも活用されている（図6）。

このような経験を踏まえて、再び現地の市役所とホンジュラス国立人類学歴史学研究所が、2017年の後半にこの博物館の同じ敷地の中にある新しい建物を改修して、新しい展示室を作っている。中はまだガラガラだ。今度はこういうところに2018年以降協力しながら、いろいろな活動をやっていこうと考えている。

つまりこのコミュニティミュージアム、デジタルミュージアムを、文化資源学の研究と実践の場にしたということ。加えて、世界遺産を持つコミュニティ住民と我々の交流の場にしたということである。

私が今一番やりたいと思っていることが、各国の大学をここに呼んで行う学術文化交流であり、ちょうど昨年も早稲田大学の学生たちがたまたま現地にいたため、彼らは彼らで考古調査をやっていたのだが、交流を行った。今後は、早稲田大学の国際教養学部とコンタクトが出来たため、そこと合同で何か出来ないかなと思っている

（註：このあと、2018年9月に隣国のグアテマラで、早稲田大学国際教養学部の学生を加えて、試験的に合同で海外インターンシッププログラムを実施した）。それと同時に、例えばスペインの提携校や、グアテマラの提携校の学生も呼び、一緒に学術文化交流をこのデジタルミュージアムを通じてやってみたいと思っており、これが今後の計画ということである（註：2018年10月にErasmus+プログラムによりスペインの協定校サンティアゴ・デ・コンポステーラ大学へ渡り、この可能性について先方と検討を開始した）。