

ムンド・マヤ計画とヘリテージ・ツーリズム

著者	千代 勇一
雑誌名	国立民族学博物館調査報告
巻	21
ページ	231-242
発行年	2001-03-30
URL	http://doi.org/10.15021/00002115

ムンド・マヤ計画とヘリテージ・ツーリズム

千代 勇一

(総合研究大学院大学文化科学研究科)

El Proyecto Mundo Maya y Turismo de Patrimonio Cultural

Yuichi Sendai

(The Graduate University for Advanced Studies)

本論文は、中央アメリカのムンド・マヤ（マヤ世界）計画を事例として、文化遺産の観光開発計画の社会的、文化的特徴を分析することを目的としている。3000年以上前からマヤ文化が栄えてきた、メキシコ南部、グアテマラ、ベリーズ、ホンジュラス、エルサルバドルでは、これまで各国独自に遺跡の整備や修復をおこない、観光開発を行ってきた。1986年の中央アメリカの和平達成によって、国際観光市場における競争力を高めるために、5ヶ国に散在する各遺跡を結びつけるルータ（道）を旅行者に提示するというルータ・マヤ計画が始まった。これはマヤ文明の都市文明としての特徴によるものでもあった。1989年には、マヤ遺跡だけでなく、その他の自然・文化資源をも保存、開発し、地域経済を活性化するための持続可能な観光開発計画、ムンド・マヤ計画として再生した。この計画の戦略は、マヤ文化以外のものも含めたすべての観光資源を取り入れて「マヤ世界」を創出することである。「マヤ」という名称は観光市場においてよく認知されたブランド名であるため、他の類似した観光地との差異化を図ることができる。この視点から、本計画の戦略を地域の「マヤ化」と呼ぶことができる。この戦略はまた、旅行者の多様なニーズに対応することが可能なものでもある。

Este artículo tiene como objetivo analizar el Proyecto Mundo Maya de América Central para estudiar las características sociales y culturales de proyectos de desarrollo turístico. En la región que actualmente ocupan México, Guatemala, Belize, Honduras y El Salvador, donde se desarrolla la cultura Maya desde hace más de tres mil años, cada país restauraba las ruinas Maya y desarrollaba su industria turística. Con el logro de la paz en América Central en 1986, para reforzar la competitividad en el mercado turístico, empezó “el Proyecto Ruta Maya”, ofreciendo a los turistas la ruta con que se conecta las ruinas que están

esparcidas en los cinco países y caracterizando así a la cultura Maya como la “Civilización de ciudades” Después, en 1989 el Proyecto Ruta Maya renació como el proyecto de desarrollo sustentable de turismo “el Proyecto Mundo Maya” para conservar y desarrollar no solo ruinas Maya sino otros recursos naturales y culturales, también para activar la economía de estas regiones. La estrategia de este proyecto es crear “el Mundo Maya”, incluyendo todos los recursos turísticos aunque no tienen nada que ver con la cultura Maya, para diferenciarse de otros lugares turísticos semejantes porque el nombre “Maya” es como una marca muy conocida en el mercado turístico. Desde este punto de vista, la estrategia de este proyecto se puede llamar “Mayanización” de la area. Esta estrategia también es eficaz para corresponder con las necesidades variadas de los turistas.

- | | |
|-------------------|-----------------------|
| 1. はじめに | 5. ムンド・マヤ計画の観光戦略とマヤ遺跡 |
| 2. 考古学遺跡の保存と活用 | 6. 観光開発の進化論 |
| 3. ムンド・マヤ計画 | 7. 観光資源の「マヤ化」 |
| 4. ムンド・マヤ計画の歴史的背景 | 8. おわりに |

Key words: Mundo Maya、Turismo de Patrimonio Cultural、Mayanización

キーワード：ムンド・マヤ、文化遺産観光、マヤ化

1. はじめに

考古学遺跡は、学術的知見をもたらすだけでなく、観光によって地域経済を活性化させる装置として世界各地で開発が行われている。それは、観光化が外貨獲得の有効手段であるだけでなく、雇用の創出や地域文化の創造など地域開発に大きく貢献するためである。また、近年では、1972年に採択された国連教育科学文化機関による世界遺産条約などによって、国際的な枠組みでの文化遺産の保護と活用に関心が高まっている。

現在、考古学遺跡の保存と活用についての研究が行われるようになってきたが、多様な社会的、文化的状況における考古学遺跡の観光開発についての具体的な事例報告はまだ十分とはいえない。

そこで本論文では、考古学遺跡を中心とした観光開発計画の社会的、文化的特徴の分析を、メソアメリカ地域に栄えたマヤ文明の文化遺産を軸とした観光開発計画であるムンド・マヤ（Mundo Maya）計画を事例として行う。その際、観光開発プロジェクトが当該地域の社会や文化とどのように関連しているか、そして考古学遺跡が特定地域の観光

化装置としていかに機能しているかという点に特に焦点を絞って考察する。

2. 考古学遺跡の保存と活用

これまでの考古学遺跡の保存と観光開発の研究としては、遺跡の修復と保存のマスタープラン作成に関するもの（遠藤 1995）、交通アクセスや宿泊施設などのインフラ整備、そして周辺環境の保全や地域社会の経済効果など具体的な開発方法についての報告（宮川 1995）、保存に関する国際協力の枠組みや文化遺産保存事業に関する総合的な研究（河野 1995）などが行われているが、これらは考古学遺跡の保存および活用のための一般モデルの構築を意図したものである。このような保存と活用の方法論に関する議論は、世界各地に適用可能な保存・活用のモデルを提示できるという点で重要なものである。しかし、考古学遺跡とそれを取りまく社会との関係は地域によって異なり、一般モデルの構築を目指す方法論の議論は各遺跡のおかれている文化的、社会的な背景の多様性を捨象する恐れがある。考古学遺跡が特定の社会的文脈において学術的な価値とは異なる政治的、経済的な価値をもつことは、落合一泰によるアステカの遺跡がメキシコの国民アイデンティティの形成に利用されてきた事例（落合 1996）や小山修三による北米ハイダ社会における経済振興のための考古学遺跡の開発の事例（小山 1996）などで明らかにされてきた。また、関雄二はペルーのクントゥル・ワシ遺跡の発掘および博物館による地域住民社会の活性化について報告している（関 1999）。このように、特定の考古学遺跡が政治的、経済的価値をもつのは、それが単に学術的な価値をもつからではなく、それに価値を付与する社会背景が存在するからである。

以上のような状況を鑑みると、考古学遺跡の保存と活用の一般的なモデル構築を進める一方で、考古学遺跡に社会的、文化的価値を与える社会背景の分析およびそのような社会的状況のなかでの具体的な考古学遺跡の活用方法の分析をおこなうことが必要であると考える。

3. ムンド・マヤ計画

メキシコ南部から中央アメリカに散在するマヤの遺跡は、これまで主に観光資源として各国で独自に活用されてきた。世界遺産に登録されている代表的なマヤの遺跡には、メキシコのチチェン・イツァ遺跡、パレンケ遺跡、グアテマラのティカル遺跡、ホンジュラスのコパン遺跡などがあるが、これらはいずれも修復・復元されて遺跡公園となり、多くの観光客を惹きつけている。1980年代後半から始まったムンド・マヤ計画は、これらのマヤ遺跡観光開発の集大成といえるものである。

ムンド・マヤ計画は、メキシコ、グアテマラ、ベリーズ、ホンジュラス、エルサルバドルの5ヶ国が協力して、マヤの遺跡および周辺の自然環境といった観光資源を開発するとともに、マヤの文化遺産の保存および自然環境の保護の促進を図ることを目的とする「持続可能な観光」開発計画である。運営組織は、対外的にはムンド・マヤ機構（Organización Mundo Maya）であり、事務局は2年ごとに各加盟国が担当しているが、実際の計画の運用は各国の観光当局が公的機関と民間部門の調整を行っている（Organización Mundo Maya 1996）。

具体的な活動としては、遺跡を中心とする観光地の宿泊施設、観光地間の交通などのインフラ整備、観光目的の入国査証の免除、各国の提示するパイロット・プランに基づく観光開発、プロモーション活動、当該地域の文化遺産や自然遺産の保護、地域開発など多様な事業が展開されている。

4. ムンド・マヤ計画の歴史的背景

このような国境を越えての広域的な観光開発が可能となった背景には、歴史的要因や社会的要因などがある。

まずはじめに、ムンド・マヤ計画の歴史的経緯について、この地域の政治・経済の動きとともに概観してみる。ベリーズ、エルサルバドル、グアテマラ、ホンジュラスと、メキシコのカンペチェ州、チアパス州、キンタナ・ロー州、タバスコ州、ユカタン州は、かつてマヤ文明が栄えた地域ではあるが、国ごとに観光客数や観光開発の度合いに大きな格差が存在した（木下 1993）。そこで、1960年代からマヤの考古学遺跡などの観光資源を有効利用するための国際的プロジェクトが模索されてきた（Organización Mundo Maya 1996）。

1986年になってから、メキシコ、グアテマラ、ベリーズの3ヶ国によって、「ルータ・マヤ（Ruta Maya）」、マヤの道と名づけられた、国際観光開発計画が開始された。翌年の87年には、ホンジュラスとエルサルバドルも参加し、中央アメリカ5ヶ国で推進されるプロジェクトとなった。このプロジェクトは、それまで各国が独自に活用してきたマヤの遺跡をルータ（道）によって結びつけることによって、マヤ遺跡観光を国際市場においてより魅力的な旅行商品にすることが意図されていた（Organización Mundo Maya 1996）。具体的には、旅行者が自由に国境を越えるためのインフラ整備をはじめ、宿泊施設の充実やプロモーション活動の展開によって、旅行者への便宜の提供が行われた。

1986年という年は、長年紛争の続いた中央アメリカにおいて和平が達成され、その後の開発へと向かう転換点の時期であった。この年、グアテマラのエスキプラスに中米の

大統領が集まり、和平実現と開発の推進について討議する場として中米サミットが発足した。翌 87 年にはグアテマラ合意が調印され、中米和平が達成された。

このような和平の実現と開発の推進に向けての動きが活発になると時を同じくして、広域的な観光開発計画が開始されたのは偶然の一致ではない。観光は外貨の獲得や雇用の促進など経済的な利益を生み出すという点で開発戦略として重要であるとともに、観光が平和産業であり（石森 1996）、中米における和平達成が必要条件であったことも、ムンド・マヤ計画の立ち上げに影響していたといえることができる。

このルータ・マヤ計画は、1989 年にはマヤ遺跡だけでなく、周辺の自然・文化遺産の活用と保全、さらには地域経済の活性化をも含んだ総合観光開発計画へと発展し、名称も「ムンド・マヤ（マヤ世界）計画」と改称された。このプロジェクトは当時のヨーロッパ共同体（EC）によって財政的に支援され、「MUNDO MAYA（ムンド・マヤ）」という広報雑誌の刊行などによって、プロモーション活動が本格的に行われるようになった。

同じく、1989 年にグアテマラ・シティで開かれた第 4 回ルータ・マヤ地域会議において、ムンド・マヤ計画のロゴマークが承認され、それぞれの加盟国が行う国際市場向けのプロモーション活動のすべてにおいてそれを用いることで合意がなされた。

1991 年にはグアテマラがムンド・マヤ機構の本部として選ばれ、5ヶ国の活動の調整と資金の管理を担当することになった。

1992 年 8 月、グアテマラのアンティグアにおいて 22 条からなるムンド・マヤ機構協定が締結された。93 年 5 月には、5ヶ国の元首がメキシコのパレンケ、エルサルバドルのホヤ・デ・セレン、ベリーズのアルトゥン・ハ、グアテマラのティカル、ホンジュラスのコパンといった代表的なマヤ遺跡を歴訪したのち、旅の終わりにコパンにおいてコパン宣言に署名し、今後のさらなる観光開発の推進を確認している。

1998 年には、メキシコ政府の要請を受けて日本の国際協力事業団から観光の専門家が派遣され、観光資源の開発とインフラ整備の調査および日本人の海外旅行の現状をふまえて、今後の戦略についての提言がなされている（Ishioka n.d.）。

5. ムンド・マヤ計画の観光戦略とマヤ遺跡

マヤ文明は、ペルーを中心として栄えたインカ帝国やメキシコ中央高原に栄えたアステカ帝国と異なり、各地に都市が興亡した都市文明であった。そのため文明の中心地が 1ヶ所に限定されず、5ヶ国にわたって遺跡が散在しているため、広域的な国際観光開発に際して歴史観の違いによる対立や主導権争いが起こりにくかったといえる。

ムンド・マヤ機構の事務局が 2 年ごとの持ち回りであることも、加盟国が並列関係に

あることを如実に示している。そのような緩やかな結びつきは、ムンド・マヤ計画の観光開発戦略にも反映されている。

ムンド・マヤ地域では、交通の利便性、宿泊施設の規模、サービスの質などにもとづいて、域内の観光地がつぎのような3つのカテゴリーに分類されている（Organización Mundo Maya 1996）。

①観光拠点(Centros de Distribución)

国内、国際両航空便の発着が可能な空港があり、「ムンド・マヤ」の玄関口となるような場所で、それ自体が多く観光資源を備えた観光地でもある。また、高い収容能力をもつ宿泊施設や旅行者に必要なサービスを供給できることも特徴である。他の観光地へ行く際の拠点となる場所である。

②準観光拠点 (Subcentros de Distribución)

観光拠点に準ずる施設を備え、近隣の観光地へのツアーなどのサービスを提供できるような場所である。しかし、国際線の発着はない。

③通過拠点 (Centros de Tránsito)

観光拠点および準観光拠点からのアクセスは可能であるが、宿泊施設をとまなわない観光地が通過拠点である。ここにも重要な観光資源が数多く存在する。

上記の各拠点は空路および陸路によって結ばれており、旅行者はこのライン上を移動し、宿泊施設のある拠点に滞在することになる。

加盟5ヶ国が独自に整備してきた観光地を同一の基準で分類することによって、旅行会社および旅行者は国境を意識せずに様々な組み合わせの旅行プランを作ることが可能となる。観光の中心地を1ヶ所に限定せずに複数の拠点を散在させる方法は、「いかなる一大都市でさえ広大な地域を長期にわたって支配していたという有力な証拠はほとんどない」（サブロフ 1998: 156）というマヤ文明の遺跡分布の特徴と一致しているだけでなく、地域紛争の絶えなかった中央アメリカ地域において、主導権争いなく国際協力事業を成功させるための有効な方法であったといえることができる。

6. 観光開発の進化論

マヤ地域における観光開発は、先に述べたように段階的に変化してきた。その変化と

は、空間的な広がりとして考えると、点から線へ、線から面へと変わってきたといえることができる。

まず、マヤ地域においてはムンド・マヤ計画以前から考古学遺跡の観光開発が行われてきたが、その開発は各国政府機関が独自にそれぞれの考古学遺跡の保存・修復および遺跡公園化、広報活動などを行うというものであった。つまり、この段階では、それぞれの遺跡が独立した「点」として観光開発がなされていたといえる。

1986年になると、各国に散在するマヤの遺跡をルータ（道）で結びつけるルータ・マヤ計画が開始された。この計画では、遺跡間のアクセスの改善によって、マヤの遺跡に興味をもつ多くの旅行者が国境を越えてさらに多くの遺跡を訪れることが見込まれた。このルータ・マヤ計画は、遺跡と遺跡を道で結びつけるということから、「線」の観光開発といえることができる。同じ文明がうみだした遺跡を活用することによって国境を越えた広域観光開発がおこなわれるということは、この地域の複雑な政治的状況などを考えると、観光開発上の大きな進歩とみなすことができる。

さらに、1989年のムンド・マヤ計画によって、ルータで結ばれたマヤの遺跡の分布する空間をひとつの地域として区切り、そこにムンド・マヤ（マヤ世界）を創造しようという「面」の観光開発が着手された。この「面」の観光開発は、それまでの「点」や「線」とは異なり、開発の対象がマヤ遺跡以外の観光資源にまでおよんでいる。換言するならば、マヤ遺跡以外の観光資源を取り込むために「面」の観光開発を行ったといえる。この地域には、マヤ遺跡の他にも多くの観光資源が存在している。内陸部の熱帯雨林、海浜リゾート、非マヤ系先住民の文化遺産、植民地期以降の歴史遺産などである。

このように多様な観光資源の存在する地域全体を「マヤ世界」という名称でくくることの意味は二つある。一つには、多様化する旅行者のニーズに対応するための様々なオプション・ツアーが可能になることである。もう一つは、当該地域のマヤ以外の観光資源に「マヤ」という一種のブランド・イメージをまとわせることによって、他地域の類似した観光資源との差異化を図ることができるということである。

7. 観光資源の「マヤ化」

ムンド・マヤ計画では、マヤ遺跡のほかにも熱帯雨林、サンゴ礁、カリブ海沿岸などの観光開発が盛り込まれている。たとえば、ムンド・マヤ機構の作成した加盟国別のパイロット・プランによると（Organización Mundo Maya 1996）、遺跡観光と同じくらい、あるいはそれ以上にエコツーリズムが重要な位置を占めていることがわかる。

政府観光局のホーム・ページや旅行会社の作成しているパンフレットなどでも、マヤ

の遺跡のほかにカリブの青い海と白い砂浜の海岸、内陸部の熱帯雨林の写真をふんだんに使用してこの地域のイメージづくりが行われている。

このような観光地のイメージの形成について、山中速人はハワイを事例として、政府、観光企業、メディア産業からなる「観光メディア産業複合体」(山中 1996a)が「楽園」イメージの生産と供給に努めてきたと指摘している(山中 1996a, 1996b)。

ムンド・マヤ計画においても、山中のいう「観光メディア産業複合体」が観光地のイメージを創り出していることは、先にも述べたとおりである。しかし、ムンド・マヤ計画で創られているイメージは、ハワイの「楽園」イメージとは異なるものである。ハワイの事例では、「楽園」イメージを形成することによって「楽園」という一種のカテゴリーのなかにハワイを取り込み、それによって観光地として売り出そうとしている。

一方、ムンド・マヤ計画では地域を「楽園」や「秘境」といったカテゴリーに入れるのではなく、むしろ「マヤ」という固有のイメージを用いて他の観光地との差異化を図っている。したがって、「楽園」や「秘境」などのカテゴリーのなかに埋没しないような戦略がとられており、冒頭のホーム・ページやパンフレットなどの写真でも、カリブの海浜や熱帯雨林のなかにマヤ遺跡がたたずんでいるものが積極的に用いられている。

「ムンド・マヤ」地域には、前述のとおり、熱帯雨林やサンゴ礁をはじめとする多くの自然の観光資源がある。また、この地域に残されている文化遺産にはマヤの遺跡の他に様々なものがある。たとえば、オルメカ文化の遺跡や植民地時代の建造物なども多く残されている。文化的観光資源としては、マヤ系先住民だけでなく、ガリフナなどの先住民の音楽や工芸品などがある。しかし、ムンド・マヤ計画では、この地域を「マヤ」のイメージでおおうためにために、密林に眠るマヤ遺跡のイメージが強調されている。これは、マヤの遺跡の学術的な価値によるものではなく、マヤ遺跡が世界的な知名度を誇る観光名所であるためである。

このようなマヤの知名度と密林に眠る謎の文明というイメージは、スペインによる征服期と植民地期に欧米にもたらされた様々な情報や装飾品などにもよるが、アメリカ人のジョン・L・スティーヴンス(John Lloyd Stephens)とイギリス人画家フレデリック・キャザウッド(Frederick Catherwood)によって書かれた『中央アメリカ、チアパス、ユカタンの旅の事物記(*Incidents of Travel in Central America, Chiapas and Yucatan*)』

(Stephens 1969)および『ユカタンの旅の事物記(*Incidents of Travel in Yucatan*)』(Stephens 1963a, 1963b)の影響が強い。1839-40年に行った旅行にもとづいて書いた『中央アメリカ、チアパス、ユカタンの旅の事物記』はわずか3ヶ月で12刷を記録し、6ヶ国語に翻訳され、1841-42年の旅行による『ユカタンの旅の事物記』も同じようにベストセラーとなり、再版を重ねて今日も広く読まれている(サブロフ 1998)。彼らによるマヤ文明

の神秘性をロマンチックに表現した書物をはじめとする多くのメディアは、現在のマヤのイメージの形成と知名度の獲得に大きな影響を与えたと考えられる。

圧倒的なマヤの知名度にもとづいてムンド・マヤ計画が用いた戦略は、地域の「マヤ化」ということができる。しかしここでいう「マヤ化」とは、インドネシアのバリ島について用いられている、西洋人のもつ幻想の形成とオランダ植民地の政治的状況のなかで伝統文化を強化しようとするバリの人々による「バリ化」という概念（中村 1990）とは異なり、消費社会におけるブランドとの類比で語られるものである。つまり、「マヤ」という名称は観光消費意欲をうながすブランド名であり、マヤ化とはマヤ遺跡以外の観光資源を「マヤ・ブランド」に取り込むことを意味する概念である。

ここでいう「マヤ」とは「マヤ文化」のことであるが、本来は固有の文字体系、天文暦、宗教、建築様式などを特徴としたメソアメリカの文化の一つであった。その「マヤ」が指示対象を超えて、謎や神秘的な色合いをもつ意味世界を創り出し、石井淳蔵の指摘するブランドの要件である「包括性」と「差異性」を有しているといえる（石井 1999）。つまり、熱帯雨林やサンゴ礁などの自然資源やマヤ以外の文化的観光資源などさまざまな観光資源を「マヤ・ブランド」に取り込んでいくことは、「できるかぎりの製品を、その傘下におさめようとする」（石井 1999: 167）包括性をもつことであり、「市場で他の競合ブランドや製品との差異性を発揮」（石井 1999: 167）することにつながる。差異性の一例としては、ムンド・マヤ機構が1989年にプロジェクトのロゴマークを決定し、ムンド・マヤ機構や認可を受けた旅行会社などが広報活動に用いていることが挙げられる。

ムンド・マヤ機構による観光デザインを要約するならば、メディアによってマヤの神秘的なイメージを創り出し、ブランド化を図ることによって、多くの旅行者に「ブランドとしてのマヤ」を消費させることにあるといえる。

8. おわりに

これまで、メキシコ南部、グアテマラ、ベリーズ、ホンジュラス、エルサルバドルに広く分布するマヤ遺跡を軸とした広域観光開発のムンド・マヤ計画の特徴を、マヤ地域およびマヤの遺跡の特徴などと関連させて分析してきた。

そこで明らかになったのは、第一に、このプロジェクトの成立が中米の和平達成によって5ヶ国の連携が可能となったこと、紛争による経済的な打撃から立ち直るために開発を進める必要が各国にあったことが背景となっていたことである。

第二に、都市文明であったマヤ文明の特徴が5ヶ国の連携とネットワーク的な観光開発を可能とするとともに、それが旅行者のニーズに応えるものであったということ。

第三に、マヤ遺跡の分布する地域に存在する多くの観光資源を、マヤというイメージで覆うことによってブランド化し、国際市場における競争力をつけるという戦略をとっているということであった。

つまり、このムンド・マヤ計画は、観光開発による経済発展という各国のニーズを背景に、知名度のあるマヤ遺跡を巧みに利用して地域を「マヤ化」=ブランド化し、その他の観光地との差異化を図るものであるといえる。このような事例報告を積み重ねていくことは、今後の観光開発のマスター・プラン作成および方法論の議論に大いに貢献するものである。

最後に、本論文では開発戦略に焦点を絞ったために、観光開発とマヤ地域に居住する人々との関係を分析することができなかったが、いくつか興味深い点を挙げると、1994年にメキシコ南部のチアパス州において先住民を中心とするサパティスタ民族解放戦線が武装蜂起している。彼らは観光に関しては、聖地である遺跡を観光化することに対して反対を表明しており（小林 1999）、本論文で扱ったムンド・マヤ計画との関連が気にかかるところである。

また、マヤ系の先住民の帰属意識は通常、共同体にあるが、マヤとしての意識が汎マヤ的な発展をする潜在性があるという指摘も重要である（小泉 1994,1999）。実際、グアテマラでは 1980 年代後半から先住民の地位向上を求めた汎マヤ主義的な運動がおきている（鈴木 1998）。ムンド・マヤ計画におけるマヤ化との関連や、マヤ地域に居住する他の先住民との関係などが興味深い。今後は先住民運動の動向やマヤ系先住民のアイデンティティとの関連も課題としたい。

文 献

遠藤宣雄

- 1995 「文化遺産保存のマスタープラン」石澤良昭編『文化遺産の保存と環境』講座 文明と環境 第12巻 朝倉書店。

石井淳蔵

- 1999 『ブランド 価値の創造』岩波書店。

石森秀三

- 1996 「観光革命と 20 世紀」石森秀三編『観光の 20 世紀』ドメス出版。

Ishioka, Hiroshi

- n.d. *Estudios Integral del Producto Turístico de los Estados Mundo Maya en México.*
Tokyo: JICA.

木下雅夫

- 1993 「ムンド・マヤ計画とホンジュラス：メソ・アメリカの観光開発計画」
『ラテン・アメリカ時報』No.8 ラテン・アメリカ協会。

小泉潤二

- 1994 「現代マヤ：状況と歴史」八杉佳穂編『国立民族学博物館特別展 現代マヤ：
色と織に魅せられた人々』国立民族学博物館。
1999 「農村と都市のエスニシティ：グアテマラのインディオとラディーノ」『発展
途上諸国の農村開発』JCAS 連携研究成果報告 第1号 国立民族学博物館
地域研究企画交流センター。

河野 靖

- 1995 『文化遺産の保存と国際協力』風響社。

小林致広

- 1999 「チアパス、豊かな土地と貧しい人々」『現代思想』27(12):110-119。

小山修三

- 1996 「カナダ先住民社会の考古学遺跡と観光」石森秀三編『観光の20世紀』
ドメス出版。

サブロフ、J・A

- 1998 青山和夫訳『新しい考古学と古代マヤ文明』新評論。

鈴木 紀

- 1998 「被開発の20世紀：中米マヤ地域の先住民共同体の変容」中牧弘允編
『共同体の20世紀』ドメス出版。

関 雄二

- 1999 「神殿から生まれた古代アンデス文明」日経サイエンス編『養老孟司・学問
の格闘』日本経済新聞社。

中村 潔

- 1990 「バリ化について」『社会人類学年報』16: 179-191。

宮川朝一

- 1995 「文化遺産の保全と観光開発」石澤良昭編『文化遺産の保存と環境』
講座 文明と環境 第12巻 朝倉書店。

山中速人

- 1996a 「観光地イメージの形成：商品としてのハワイ」石森秀三編『観光の20
世紀』ドメス出版。
1996b 「メディアと観光：ハワイ『楽園』イメージの形成とメディア」山下晋司編

- 1963a *Incidents of Travel in Yucatan*, Vol.1. New York: Dover Publications (originally published in 1843).
- 1963b *Incidents of Travel in Yucatan*, Vol.2. New York: Dover Publications (originally published in 1843).
- 1969 *Incidents of Travel in Central America, Chiapas and Yucatan*. New York: Dover Publications (originally published in 1841).

鈴木 紀

- 1998 「被開発の 20 世紀：中米マヤ地域の先住民共同体の変容」中牧弘允編『共同体の 20 世紀』ドメス出版。

山中速人

- 1996a 「観光地イメージの形成：商品としてのハワイ」石森秀三編『観光の 20 世紀』ドメス出版。
- 1996b 「メディアと観光：ハワイ『楽園』イメージの形成とメディア」山下晋司編『観光人類学』新曜社。