

環境社会システムの移築プロセスに関する研究

— 写し霊場および地域交流型装置を例として —

A Methodological Study on Implanting Process of Socio-Environmental Systems from Viewpoint of Environmental Planning

— in case of Miniature Pilgrimage Places and Regional Touristic Places —

○近藤隆二郎*・日下正基*・金子泰純*
Ryujiro KONDO, Masaki KUSAKA and Hirozumi KANEKO

ABSTRACT: Environmental planning needs traditional wisdom to reunify the skillful employed mechanisms of control environmental resources in modern society. Socio-environmental systems are one of the method to systemize the wisdom from local fields. The theory and methodology of the socio-environmental systems have not been established. This paper is a methodological study on the implanting process of socio-environmental systems in which the author aims to define a new theoretical models from the viewpoint of environmental planning. To present this subjects, the author suggested the "model block" to draw comparably diagrams of the socio-environmental systems, which are formed three parts; significant systems, social systems and spatial systems. The author fixed the implanting process as the designing new society to adopt another socio-environmental system to the planning society. Using this "model block", the author identified the basic model of the implanting process, which are divided to three phases; (1) modeling phase, (2) adapting phase and (3) reunifying phase. Four major types of the implanting process are identified from the way how to adopt the another socio-environmental system in the society. Those are; ① the local community adopted actively the implanted system to daily life named "Community type", ② the experimental introduction of the implanted system named "Event type", ③ the isolated recreational places specialized for making a reproduction of the implanted system named "Themepark type" and ④ the isolated membership place realized the implanted system in daily life named "Utopia type". The results of the systems analysis of the implanting process of the miniature pilgrimage places and the regional touristic places clarified the characteristics and the features of each type in each process being usable in practical applications. Finally, the author have developed the transit strategy of the implanting process of socio-environmental systems using the four type.

KEYWORDS: Socio-Environmental Systems, Environmental Planning, Methodology, Miniature Pilgrimage Places

1. 環境社会システムへのまなざし

(1) 本研究の背景

環境社会システムを提起する土木学会環境システム委員会では、「生物の一員でありかつ社会的な意味を持った人間が、みずからの行動の対象とする時空間あるいはライフスタイルを創造してゆくべきシステム」「内部の人間自らが自律的に意識し、行動対象にできる時空間として創造してゆくシステム」「人間と環境とのかかわりあいの様式化」「制御技術のソフトな拡大」¹⁾といった主旨のもとに研究がすすめられている。中でも、人間・社会からの明確な視点を持つアプローチ「社会・環境システム史 (history of socio-environmental systems)」を提起した中村の「過去において、人間社会と環境との結合様式がいかなるものであったか、できるだけ客観的にその運営と計画を認識し得た事例を集めてみる」²⁾という定義は注目される。末石によって「環境人文学」³⁾という学際研究が提案されたのも、人間・社会システムに環境システムを位置づける重要性を述べたものだ。

工学や環境分野と人文・歴史分野との接近は「環境ブーム」と連動して広がりをみせ、江戸社会論⁴⁾でひとつのピークに至った。江戸社会論は具体であると同時に数世代前という親近性(安堵性)が大衆の関心呼び、「今さら縄文時代に戻れるか」といった批判へのひとつの回答にもなった。江戸社会の再評価が日本文化への視線を刺激し、「清貧の思想」⁵⁾「森の思想」⁶⁾「日本人の自然観」⁷⁾などが注目された。増幅する環境システム

研究を再編した「エコ・シビルエンジニアリング」⁸⁾に人文系研究が足を着けた⁹⁾頃、環境的視点を持つ人文系専門家による研究が怒濤のごとく排出されてきた¹⁰⁾。同時に、環境考古学、環境社会学、環境民俗学といった専門分野が相次いで設定された。人文研究者による論稿には、数多くの人間と環境との結合様式が緻密詳細に報告されている。しかし、そこに語る形式の統一はない¹¹⁾。また、環境計画という planning との接点は、「現在の環境問題へ一筋の光を当てることができれば幸いである」等の態度が顕著だ。末石他によって環境計画類型に環境社会システムを位置づける試みが行われ¹²⁾、笹谷が「ホリスティック土木工学」を提起する¹³⁾のも、計画への取り込みの基礎を固めようとしていることに他ならない。「お話」で終わらないためにも、環境社会システム化および環境計画概念への作用化が求められている。

(2) 環境社会システムのアプローチ

環境社会システムの研究アプローチには、人間観のとらえ方によって2通りの方法—生態学的アプローチと人間主義的アプローチ—が考えられる¹⁴⁾。環境社会システムは複雑かつ多層的な構造を持つものであり、ふたつのアプローチは、中山らがマクロ過程・ミクロ過程と呼ぶ¹⁵⁾ように、制度化のレベルが違う視座からみた断面であるとも言えよう。つまり、生態学的アプローチは主としてマクロ的な視座より環境社会システムを扱うものであり、人間主義的アプローチは主としてミクロ的な主体の視座より環境社会システムを扱うものと対置できる。

江戸社会の環境保全システムや中世都市を理想の都市モデルとして提示する視点¹⁶⁾はどちらかと言えば生態学的アプローチに近い。また、原風景論や環境イメージ論¹⁷⁾は人間主義的アプローチの立場を取るものとして考えられる。環境社会システムへのアプローチには、両者の立場が必要だ。三輪による「市民関与型環境社会システム」¹⁸⁾は両方の立場からの試みでもあろう。両立場を統合する枠組みを、社会と自然環境とを媒介する文化をを4側面に分けて構造化し、「環境と遊離して文化だけを取りあげたり、その文化を個々の文化要素・制度・側面だけばらばらに取りあげたりするだけでは駄目で、生態史的パターンとして把握せよ」¹⁹⁾とする川喜田の論稿にみる事ができる。この立場をシステム概念を用いて具体的に事例展開するのが「情報環境科学」²⁰⁾を唱える大橋である。「破壊された情報環境の修復、保全のために、長期にわたり安定した生態系を維持して来た優秀な土着の地域社会を”破壊されていない環境”としてとり上げ、現在、被開闢社会で喪失されている情報環境特性をその中から発掘することが有効と思われる」²¹⁾とし、制御メカニズムの解明を進めている。重視すべきは、地域の制御メカニズムをシステム用語に翻訳していることだ。このような制御 code をフィールドを引きずりながら発掘していくことが、環境計画への近接性(なじみ)を増すものと考えられる。

篠原は環境民俗学に関する論において「生業を中心にした人々の民俗的営為がまわりの自然にどう関与して手を加えていったのか伝承や観察を通じて明らかにすることが必要である。」²²⁾とすると同時に、生態学的用語を用いながら共存や調和を前提として探る方法の危険性についても指摘している²³⁾。自然と人間との付き合い方という枠組みにおいては、環境社会システムにもそのような価値付けが無遠慮に入り込む危険性は高い。結果に都合の良いシステム化を行う危険性に留意すべきだ。プラスの面(調和,共生等)を考える際には、マイナスの面(破壊,疲労等)の有無も考える癖が求められる²⁴⁾。中村が「できるだけ客観的に」と強調し、大橋が「とりわけ、エコシステムを対象に操作を行うことの危険性ははかりしれない。それゆえに、システム的な発想・思考の作業は、常に自戒の念をもって行わなければならない」²⁵⁾と述べる所以でもある。

(3) 本研究の目的

環境社会システム分析→環境計画という流れで研究/計画を進める場合には、さらに別の評価基準が求められる。計画行為(plan-do-see)に結合様式をどう盛り込むかという点になり、そこには結合様式そのものの実証と同時に計画対象地における適用性の論理,評価が求められる。例えば、風水思想を民俗的環境アセスメント手法として読むだけでなく、それを翻訳して「感性都市」「コスモロジー都市」として実際に都市軸といった計画行為²⁶⁾およびマネージメントに至るまでのスパンを含

めて考えるものとしてとらえたい。

筆者もシステム分析の立場を指向するが、本論では結合様式と計画の接点、「その発想法の多くは現代社会における環境制御にも応用可能と思われる」²⁷⁾点について「写し」「模倣」といったシステム移築断面に注目して考察する。適用される(受容される)プロセスを荒削りに追うことでこの接点をめぐる視野を広げたい²⁸⁾。

2. 環境社会システムの移築プロセス

(1) 環境計画からみた環境社会システムの移築プロセス

環境社会システムの移築とは、ある地域 A が持つ環境社会システムを他の地域 B に移すことを指す。地域づくりにおいて先進事例に学ぶという姿勢も広義の移築プロセスに分類できよう。移築とは、計画として結合様式を適用する一類型であり、他地域に反映させるプロセスである(表-1)。模倣²⁹⁾することが計画への一歩のひとつと思われる。

表-1 結合様式の計画への反映類型

結合様式の導出提示方法	反映先	
	対象地域	他地域
対象地域の結合様式	確認	移築
対象地域と他地域との比較	確認+修正	移築+創造
複数地域比較から一般化	確認+創造	創造

(2) 環境社会システムの移築を考える上での枠組み

① 環境社会システムのモデルブロック

システム化の基礎は境界の明示であるため、環境社会システムを便宜上、「意味構造」「社会構造」「空間構造」に分ける。また、対象とする環境社会システムの関連する範囲を「外部系」「対象系」「内部系」に分ける。これを組み合わせたマトリックスを「モデルブロック」と呼ぶ。ある程度比較可能にする描き方を意図している。

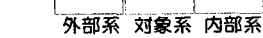


図-1 環境社会システムのモデルブロック

② 移築プロセスの3段階³⁰⁾

環境社会システムの移築に際しては、参照する対象から構造化、システムモデル化を行う。そのまま移築することは不可能で、ある単純化を行う。この段階を構造化と呼ぶ。何を切り取り、何を省略するかという点は非常に難しい問題である。空間構造だけを移築する場合、社会構造だけを移築する場合など様々な形態があり、構造化パターンごとの特性を計画行為としては明示する必要がある。構造化したシステムモデルを計画対象地に植え付ける段階を定置化という。定置化の側面から構造化が規定されることもある。システムモデルと移築先のシステムとのなじみ(adaptability)

- | |
|----------------------|
| (1) 構造化 (modeling) |
| (2) 定置化 (adapting) |
| (2) 成熟化 (reunifying) |

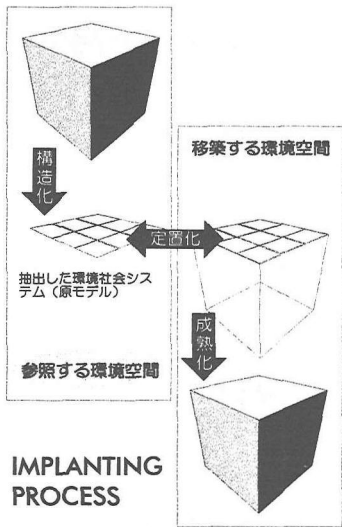


図-2 システム移植の一般モデル
 は、新しい変容要素を従来のシステムに加えて取り込むこと(付加)、新しい変容要素が従来のシステムに取ってかわること(置換)、新しい変容要素が従来のシステムに結合せずに排除されること(削除)などが考えられる。理想的には、付加した中で、二つのシステムが共振しあい、新たなシステムが生成するプロセスだ。

(3) 移植先の条件からみた移植パターン

環境計画は、計画対象の環境空間の地域条件を基本とするため、移植対象地の条件から移植プロセスを考える。環境社会システムを移植する場合、ある意味で異世界を計画地にぶつけることになり、地域社会との関係が隔絶かあるいは関係性を持つかによって大別される(Close ↔ Openの軸)。これは、移植システムの利用目的の有無でも分類可能だ。また、その移植形態が日常的空間かあるいは非日常的空間かによっても区別できる(非日常的 ↔ 日常的の軸)。この2軸を用いて移植パターンを分類し(図-3)、表-2に各パターンについてまとめた。

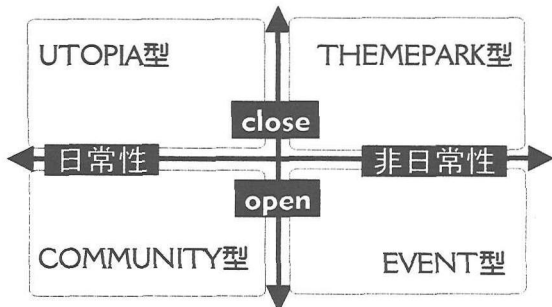


図-3 環境社会システム移植形態の4パターン

(4) 分析事例・分析手法

システム移植の分析事例として、写し霊場と地域交流装置を取り上げる。前者は移植する原モデル(モデル霊場)が同一であることから移植プロセスの多様性を比較分析できる。かつ成熟度の高い民俗事象でもある。後者は近年の地域づくりの事例であり、より計画的な断面を

が問題となり、コンフリクト(conflict)が生じる場合が多い。なじみという点で、動的変容を前提とした成熟化段階を次に考えることができる。モデルブロックを用いた、環境社会システム移植の一般プロセスモデルを図-2に示す。

③システム移植に伴う変容過程
 移植システムと従来システムとの関係

表-2 環境社会システムの各移植パターンの特性

COMMUNITY	日常的に関わられているシステムであり、地域社会とのなじみはもっとも持つ。場合によっては、成熟した姿でもある。ただし、日常生活の中に埋め込まれる際には、コンフリクトが存在する。	
EVENT	非日常的に関わられているシステムであり、イベントとしての時空間を利用して地域社会を活性化させるなどの目的で一時的に再現的に使用されることも多い。一時的なものであるが故に、思い切ったこともできる善わりに、何に活かされているのかという点があいまい	
THEMEPARK	非日常的に隔離されているシステムであり、もっとも原モデルを忠実に再現しようとする。そこで求められるのは、本物らしさであり、テーマパーク等の疑似空間も含まれる。生活そのものよりは断片としての特化があり、一時的に強烈なシンボル化した体験が仕込まれている。	
UTOPIA	日常的に断絶されたシステムであり、テーマパーク型と異なるのは、その中に生活があること。日常を持ち込もうとしている。ミニチュア巡礼地もその異空間と生活が密着に結びついている。三州足助屋敷や房総のむらその中に生活を持ち込んでおり、生活自体を再現する場となっている。	

分析できる。分析は、各事例ごとにモデルブロックをベースとしてシステム図を用いて考察する。なお、各システム図は比較考察のためにやや抽象化している。

3. 写し霊場にみる環境社会システムの移植プロセス

(1) 写し霊場の概要と種別

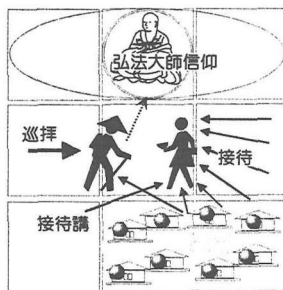


図-4 四国八十八ヶ所のモデルブロック構造

写し霊場は、四国八十八ヶ所・西国三十三ヶ所のモデル霊場を地方に移植したものである。写し霊場の多くは、江戸時代に設置され、現存しているものは、歴史的な成熟性を持つ。モデル霊場(四国八十八ヶ所)における意味構造/社会構造

(2) 移植パターン別にみた写し霊場の移植プロセス

① Community型としての番条八十八ヶ所³¹⁾

番条八十八ヶ所は、江戸期にコミュニティを存続するために88という全体性を利用して各戸の結合性を強める目的で設置された写し霊場である。構造化として重視されたのは、弘法大師信仰という意味構造および88というポイント数だ。社会構造としては、巡拝と接待のシ

システムも移築され、年に1回の再現(開帳)となっている。空間構造としては本尊石仏と弘法大師像がほぼ全戸に分担設置されている。つまり、村落内部との境界がなく、集落全体で巡礼地を支えている。年一回の祭りの日に外部に開かれ、巡拝と接待の演技が繰り返されている。

② Event型としての江戸の巡礼³²⁾

江戸における写し霊場には、弘法大師あるいは観音信仰という原モデルの意味構造は必ずしも厳密には継承されていない。むしろ、遊びとしての巡礼の要素が強い。

33(88)という数が尊重され、ポイントとしての寺を33つなくことで完成した地域の巡礼地であった。信仰的な動機よりも名所観光としての動機が大きかった。接待という社会構造も移築された形跡は薄い。遊びの延長として原モデルとの類似性を演出する工夫が空間構造に仕掛けられていた場合もある。地域社会との関連は希薄で、ポイントとしての寺が中心となっていた。

③ Themepark型としてのお砂踏み

お砂踏みとは、四国八十八ヶ所の各札所の砂を一握り持ち帰り、それを混ぜて踏める程度の砂の固まりを作り、小空間に88並べて設置する空間である。踏み歩くことで四国八十八ヶ所と同じ功德を得るとされる。掛け軸等が各砂の前にあることが多い。設置が容易なため、寺院や百貨店等でも仮設的に開設される。数だけ集めた砂と巡拝行為が構成要素だが、設置側による接待がある場合もある。境内に小堂として設置し、恒常的な簡易巡礼疑似体験装置としてあることも多い。地域社会との関連は希薄。

④ Utopia型としてのミニチュア巡礼地³³⁾

ミニチュア巡礼地とは、寺院裏山等に石仏を並べて設置された写し霊場であり、形態的には地域の巡礼地とお砂踏みの中間に位置する。北播磨の事例分析からは、空間構造、社会構造ともモデル霊場に似せようとする意図が強かったことがわかった。作成者の手に負える程度の空間規模であることも関連している。村落規模に対しても適当な大きさで、巡拝/接待、維持管理といった社会構造も村落システム内に取り入れやすかった(共演空間)。施主分布からは村落あげての受入態勢が推測できる。

(3) 写し霊場のシステム移築(うつし)プロセス

表-3 環境社会システムの移築パターンに対応する写し霊場の事例と概要

4 類型	Community 型	Event 型	Themepark 型	Utopia 型	
事例	番条八十八ヶ所	江戸の写し霊場	お砂踏み	北播磨ミニチュア88ヶ所	
場所・所在地	奈良県大和郡山市 番条町全域	江戸期の江戸のまち (現東京) 一帯	○兵庫県社町善龍院 ○大阪府箕面市勝尾寺	兵庫県西脇市・滝野町・社町・小野市	
概要・経緯	通常は家にある大師像が年に一日だけ玄関に飾られて巡礼路となる。江戸期設置で各戸を強固に結合する安定システムである。	信仰よりも民衆のレクリエーションとして流行し、確認済みで27箇所設置されていた。名所観光のガイドコースでもあった。	四国八十八ヶ所の各札所の砂を持ち帰り一ヶ所に集め、その上を歩くことで四国巡礼の疑似体験を意図したもの。善龍院は仮設、勝尾寺は小堂内に常設。	江戸末期から明治にかけて寺の裏山などに石仏を並べて設置された(8例)。四国巡礼の空間構造までも写す工夫があり、接待も村システムに定置。	
従来システム	典型的な農家集落であったと思われる。	江戸のまち/大都市、庶民文化が開花した。	寺院システム	寺院の裏山・境内(寺院システム)	
原モデル	四国八十八ヶ所	西国三十三ヶ所 四国八十八ヶ所	四国八十八ヶ所	四国八十八ヶ所	
移築	構造化	巡拝+33、88ポイント+(景観構造)	弘法大師信仰+巡拝(接待)+88握りの砂	弘法大師信仰+巡拝・接待+88石仏+空間(景観)構造	
	定置化	集落内全戸に分担設置。維持管理は各戸。	ポイントとなる各寺院がリストに登録される程度。	移築主体の寺院側が建物内部に仮設・常設。	石仏を設置し、接待の仕組みを輪番等のシステム化。
	成熟化	大師像は様々に授受されたが村内に現存。年一回の開帳が継続。	遊覧的行楽として流行したが現在では衰退。	寺院側の都合に左右される。	徐々に伝説が生成し、代替性から独自の意味を持つ。衰退例も有り

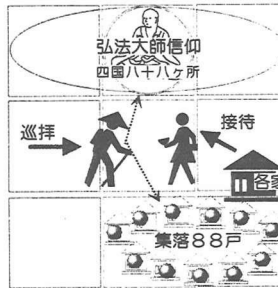


図-5 番条八十八ヶ所におけるモデルブロック構造

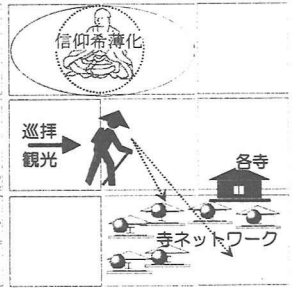


図-6 江戸の写し霊場におけるモデルブロック構造



図-7 お砂踏みにおけるモデルブロック構造

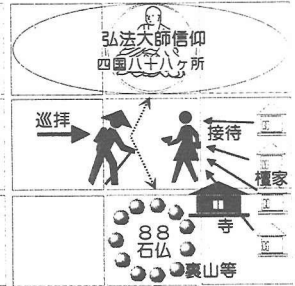


図-8 ミニチュア巡礼地におけるモデルブロック構造

① 構造化段階

原モデルとしての霊場の再現には、「数」と「めぐり/身体行為」が基本となった。点と線からなるネットワークが構造であり、単純化・構造化が容易であったためにうつし方に多様性が生まれた。部分的に再現した例がないことから、「数」は絶対的な聖数であり(「数のシンボリズム」と呼ぶ³⁴⁾)、この単純構造が、お砂踏みという単純空間や寺や家のネットワークに利用され、

表-4 環境社会システムの移築パターンに対応する地域交流型装置の事例と概要

4 類型	Community 型	Event 型	Themepark 型	Utopia 型
事例	ミニ博物館事業	まち巡りイベント	テーマパーク	三州足助屋敷
場所・所在地	○東京都墨田区 ○三重県伊勢市	大阪府大阪市 上町台地一帯	TDL / 千葉県浦安市 (Tokyo Disney Land)	愛知県東加茂郡足助町
概要・経緯	墨田では区の中小製造業活性化策として10年経過し、23館が揃う。伊勢では観光ネットワーク整備策として3年経過、26館が揃う。年月と共に自律的な意識が形成される。	豊富な歴史文化が潜在する住宅空間で、歴史からコンセプトを抜き出してまち歩きイベントとして仕掛けながら実施。参加者は当時の役割を演じながら空間を体験。テーマ・役割を変えて4回実施。	埋立地に1983年開園。ディズニー映画の世界を再現したファミリーエンターテイメント施設。莫大なソフト資産と立地条件、サービス性等により成功。イメージを何よりも大切に作る姿勢は有名。	過疎となった都市近郊山村独自のライフスタイルを築くために1980年開館。手仕事の技術を残し、かつての暮らしを再現することによって、今の生活を省みる。11の手仕事が行われている。
従来システム	職人や商人、コレクターなど	歴史文化が見えにくい高台の寺まち	埋立地	香嵐渓河岸空間に新設。建設前は芝生の園地
原モデル	博物館システム（見せる／説明する...）	歴史上の上町台地に関連する役割／結合様式	ディズニー映画 米国ディズニーランド	手仕事中心の健やかな山の生活
構造化	博物館の館長と見学者という関係+閲覧のための空間構造	設定した役割を象徴する仕掛け+役割に応じた持ち物+（パンフ）	出演者としての従業員+映画の場をデフォルメした空間トラクション	山の11の手仕事・職人+明治期の庄屋屋敷の空間構造
移築	定置化 公募依頼。墨田は区サポート有。個人負担によるコンフリクトが大きい。	半日のイベント時空間で仮設提示。地元住民は一般参加者としてのみ参加。	完全な閉空間として建造。インフラ関連は地下へ。周辺地域との意味上の関係は無し。	職人を探し出して依頼。説明役に苦労した場合も有。独立採算事業だが町民とは距離有り
成熟化	自律的に脱皮する館も出現。広報や柔軟なサポート体制が必要。	テーマを変えて複数実施するうちに参加者にはコンセプトが浸透。	順調だが、リピーター確保のために常に新しい要素が求められる。	独自の文化発展模索。町民と密着化、職人代替わりの対応が課題。

4. 地域交流型装置における環境社会システムの移築プロセス

(1) 地域交流型装置の概要と事例

主体間が交流する機会を備え持つ地域拠点を、地域交流型装置と呼ぶ。地域の内発的発展には、常に外部に対して情報し続ける機能、外部の情報を貪欲に採取する機能が不可欠だ。博覧会やテーマパーク、リゾート等も地域の個性を演出し、情報発信する装置である。交流断面を受け入れ側(host)から整理すると大きく3つに分かれる。この取り組みをシステム移築の観点から捉え直すと、解説する交流は「博物館」というシステムを、具現

かつ設置後の変容要素の導入も許容できたと思われる。

また、ミニチュア巡礼地や江戸の写し霊場でも確認したが、単純な構造化があるからこそ、その条件の中での設置者（作者）の存在、こだわりが価値を持つ場合があった。うつし方に創意工夫が入り込む余地があった。

① 定置化段階

Community型とUtopia型では、信仰的な意味構造の共有化が地域社会にあることが多い。そのために、設置時におけるコンフリクトは最小限に抑制され、村の社会システムとして受容されている。接待等の参加システムもスムーズに維持されている。Themepark型とEvent型では、非日常的な時空間であるために、地域内部との関連は薄くても問題ない。設置者と巡拝者とが織りなす舞台を演出している。うつしの定置で重要なのは「砂」だ。本物との間を媒介するものであり、お砂踏みとミニチュア巡礼地で確認している。他の事例に関しては未確認だが、移築元を意識させる仕掛けである。

② 成熟化段階

写し霊場の場合、巡拝者の制限はなく外部に解放されており、霊場空間を舞台とした交流が継続されている。Community型とUtopia型は、暮らしに入り込む形で移築されており、住民と来訪者とのふれあいが盛んである。この交流が様々な情報交換を促進すると共に、新規要素の介入、創造を招き、とくに移した意味構造から独自の意味を生成する成熟段階を確認した³⁵⁾。

する役割は「生活／生業」のシステムを、指導する交流は「教授する」システムの移築として考えることができる。これら原モデルが必ずしも環境社会システムであるかどうかは疑問も残るが、移築プロセスとして考察していく。各パターンに応じた事例を取り上げた(表-4)。

③来訪者に解説する(interpreting)	→★←みる	来訪者
④具現化して提示する(performing)	→★←みる	来訪者
⑤体験を指導する(coaching)	→★←する	来訪者

(2) 各事例におけるシステムの移築に関する考察

① Community型としての「ミニ博物館事業」³⁶⁾

ミニ博物館事業では、従来職人さんが担ってきた役割に新しく館長という役割が付加される。博物館というシステムの意味構造と社会構造が移築されている。コレクション展示の場合には空間構造も移されている。従来の博物館は閲覧専門空間であり、このシステムがそのまま普通の家／工場に移築されたため、当然そこにはコンフリクトが生じた。付与された館長像を自分なりに再構成した事例からは、定置後から成熟過程にかけて主体の成長とサポート体制の柔軟性が求められることを示した。コミュニティとして取り込む前提にはその意味構造の共有化が求められるが、その場合のコンフリクトは小さい。

② Event型としての「まち巡りイベント」³⁷⁾

まち巡りイベントは、イベント時空間内での仮設的な行為体験から従来見慣れた空間の持つ潜在的システムを理解してもらう仕掛けであり、歴史文化上の環境社会システムをデフォルメしてコンセプトに用いた。イベント

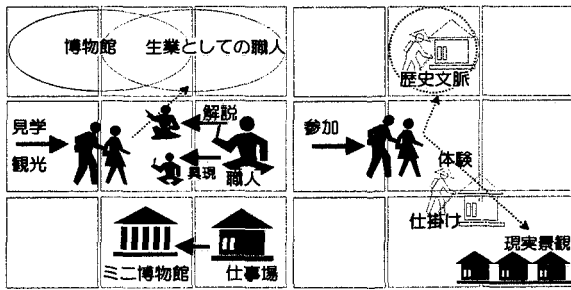


図-9 ミニ博物館事業におけるモデルブロック構造

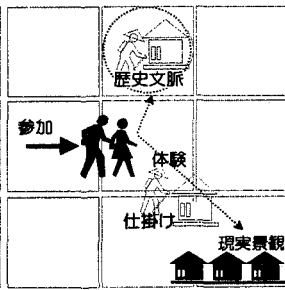


図-10 まち巡りイベントにおけるモデルブロック構造

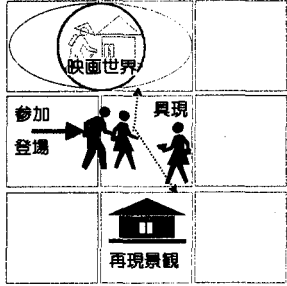


図-11 TDLにおけるモデルブロック構造

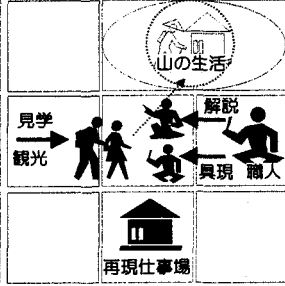


図-12 三州足助屋敷におけるモデルブロック構造

形態では参加者全員にコンセプト(意味構造)を理解させることは至難であり、仕掛け体験を通じて共有化が図られる。上町台地での事例では、地域住民の役割を仕掛けに取り込めなかったことが悔やまれる。

③ Themepark 型としての「TDL (Tokyo Disney Land)」

TDLにある移築の参照モデルはディズニー映画作品群である。閉空間で忠実にアニメ映画の世界を再現する手法だ。観客は映画世界の登場人物を演じる仕掛けになっている。原モデルの映画がゲスト/ホスト側に共有されて成立している非日常世界だ。ハウステンボスやレオマワールドは原モデルが外国、日光江戸村は歴史上の空間である。テーマ性を維持するために、テーマパークのほとんどは閉空間のため地域社会とは隔絶している。環境社会システムとしての問題点は、アトラクションおよび空間構造(景観設計)偏重で生活の視点が希薄であり、社会構造の移築は食体験など限定される点だ。構造化・定置化はアイデア勝負であり、成熟化段階にはリピーターへの集客力を高めるために継続的なりニューアルが求められる。

④ Utopia 型としての「三州足助屋敷」³⁸⁾

三州足助屋敷は、現在では消滅したのも多い山村の暮らし・技を再現伝承する施設である。社会構造および空間構造が厳密に移築されているが、見学施設としての対応が「嘘」の部分も作っている。職人の食事風景なども見せてしまう姿勢は、テーマパーク型のマニュアル化された体験システムではなく、生活を再現していると言える。原モデルから脱却し、この施設を舞台として新しい環境社会システム(地域文化)が生まれつつある。

(3) 地域交流型装置におけるシステム移築プロセス

① 構造化段階

地域交流型装置にシステムを移築する場合は、その多くが計画対象地からの行為だ。国内ではエコミュージアムと地域おこしの境界があいまいで混乱している実状があるが、構造化プロセスのあいまいさが一因とも考えられる。来訪者サイドに立てば、何を移築したものかという意味構造の共有化がその利用断面には必要である。非日常的なタイプの場合は、従来システムと隔絶した関係にあるために、コンセプトとして原システムを徹底して仕掛ける意気込みが求められる。何を切り取り、何を省くかという判断は難しいが、「教える」システムもコンセプト内の文脈に沿って構造化できないだろうか。

② 定置化段階

Community 型と Utopia 型では、従来のシステムと移築システム間のコンフリクトマネージメントが求められる。逆に、Event 型と Themepark 型は日常性との境界の処理が重要だ。また、ホスト・ゲスト問わず意味構造の共有化への継続的努力が求められる。各パターンを組み合わせさせて仕掛ける戦略も想定可能だ。

③ 成熟化段階

地域社会との関係を活性化して持続させる場合には、原モデルからの脱皮と可変に対する柔軟性が求められる。逆に、地域社会とは隔絶した仕掛けの場合には、いかに原モデルに近接するかという拡張性が求められる。

5. 結論

(1) 環境社会システムの移築プロセスにおける留意点

写し霊場と地域交流装置の事例分析を通して、移築プロセスの持続性という観点からみた各カテゴリーの留意点を表-5にまとめた。また、移築プロセスの作用化からみた留意点を下記に示す。

a) 4パターンを用いた戦略化

計画条件に応じて4つの各パターンを組み合わせたり多段階化して全体計画を実施することも可能である。新たな環境社会システムが Community で根付くこと(環境社会化³⁹⁾)を戦略目標として考える場合には、図-13のような戦略化を考えることができる。

b) "聖地性" の設置

また、根付き始めた環境社会システムの拡張性を担保するためには、Themepark 型のような純粋にモデルとする環境社会システムを再現している空間、さらには原モデルを引き出した移築元である地域("聖地"と呼ぶ)との持続的関係が必要だ。この"聖地"が唯一ひとつに収束する場合と複数持つ場合がある(図-14)。

c) 運動体としての移築プロセス

環境の意味共有化が、限りないプロセス自体に価値を持つ漸近的な運動力を持つ現象である⁴⁰⁾ ことから、ある面に関して環境社会化を深める戦略プロセスを進めるフェーズが、様々な点に関して何度も試みられる複合らせん型運動体のイメージを描くことができる(図-15)。

表 -5 移築プロセスの持続性からみた各パタン・各段階の特徴および留意点

	Community 型	Event 型	Themepark 型	Utopia 型
戦略的位置づけ	○住民の生活総体としての変容や刺激を求める場合。 ○住民生活を前提とするために十分な共有化が必要。	○原モデルを簡単に体験可能。試行的段階に適切 ○日常生活とのなじみを実験してみる。	○来訪者を前提とした観光的施策に適する。 ○原モデルの忠実な再現が刺激、意味を刷新する。	○原モデルと生活が融合した形態を見ることができ ○有志がいる場合にはプロトタイプとして実施可能。
構造化	○なじみやすい切り取り ○原モデル選択の確認	○切り取り方に鋭さが必要 ○日常性との対比を仕組む	○原モデルをできるだけ忠実に再現する工夫。 ○同時見せる工夫も必要。	○原モデルと生活とのバランス→生活者の意思尊重 ○長期の時間を前提にする
定置化	○形態の理解共有化 ○コンフリクトへの対応	○実施中に日常とコンセプトの関係を把握する ○参加者の反応をくみ取る	○日常性との隔絶の徹底化	○コンフリクトへの対応 ○暮らしとの接点の重視
成熟化	○自律的な変容への積極的対応およびサポート ○意味構造共有化の持続	○シリーズ化して徐々に意識を共有化する形態もあり	○新規要素の継続的導入 ○原モデルとのズレの処理	○変容過程を前提に対応 ○独自性の評価と修正

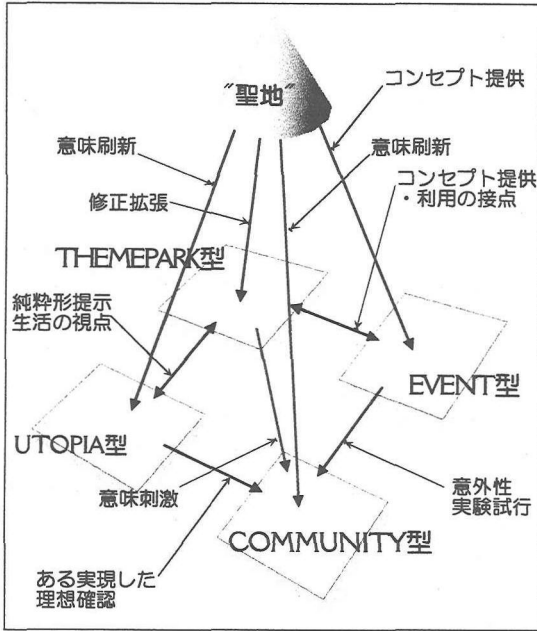
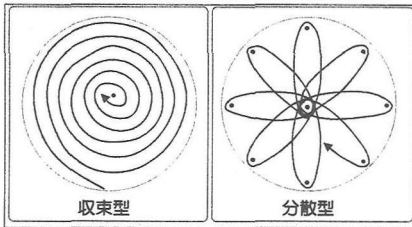


図 -13 移築パタンの戦略的關係

図 -14 収束型と分散型の概念



d) 関連主体と住民

環境社会システムをデザインする場合、そのシステムが影響をおよぼす主体を把握することが重要だ。ゲストとしての来訪者に対するものかあるいはホストとしての地域住民に対してかを見極めなければならない。地域住民が主体の場合、デザインのコンセプト上にその役割を設定することがひとつの key となる。何のためのシステム移築かという意味構造の共有化が前提となる。

e) 作者のこだわり／読み替えの妙

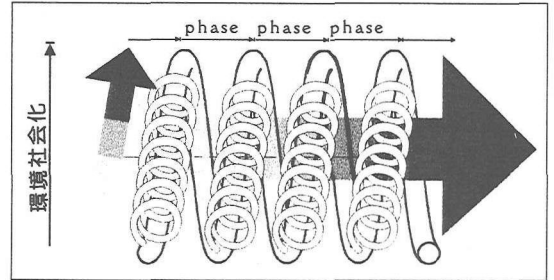


図 -15 移築プロセスの戦略的プロセスモデル

移築プロセスは移築主体によって異なる。写し霊場の制作者が注目されるように、移築主体のわざやこだわりが成否の一端を握っている。「空気神社」(山形県朝日町)や「縄文の里」(福島県船引町)は地域住民有志のこだわりがベースとなり、その読み替え方自体も魅力をつくっている。

(2) 今後の課題

- 隣接学との境界明示を含む環境社会システムの枠組み整理と環境計画との関係の明確化
- 移築以外の環境社会システムの適用プロセスの考察
- 長期間の事例調査および計画実験等の事例の確保
- 各段階ごとの詳細な戦略的手法化
- マイナス(破壊, 疲労)の環境社会システムの分析

6. おわりに

本研究は、環境計画の観点に立って環境社会システムの移築プロセスについて分析考察および手法化を行った。得られた結果は、①環境社会システムの移築プロセスの3段階の提起、②環境社会システムの提示形式としてのモデルブロックの提案、③移築プロセスの4パタンの提示、④写し霊場と地域交流型装置の事例分析に基づく移築プロセスに関する留意点の導出、⑤計画行為としての移築プロセスの戦略化である。人文サイドによる結合様式のストックは膨大になりつつあり、環境計画サイドからのアプローチが急速に求められている。本研究がその一端を刺激することができれば幸いである。

注および参考文献

- 1) 土木学会環境システム委員会 (1988): ニュースレター「環境システム」VOL.1 No.1
- 2) 中村良夫 (1988): 社会・環境システム史からみたアメニティの位置づけについて, 環境システム研究 vol.16, p15
- 3) 末石富太郎 (1991): 都市環境に期待されるイメージ -1988年パネル・ディスカッション報告-, 土木学会環境システム委員会, p3
- 4) 現代農業 1991年9月臨時増刊 (1991): 江戸時代に見るニッポン型環境保全の源流, 農文協/歴史読本 1992年8月号 (1992): 特集大江戸環境にやさしい生活術, 新人物往来社/石川英輔 (1994): 大江戸リサイクル事情, 講談社/石川英輔 (1994): 大江戸えねるぎー事情, 講談社/榎田敦 (1992): 文明とエントロピー, 依田他「ごみで斬る」所収, pp32-61 などがある。理想視するだけでなく環境破壊も忘れるべきではないとする意見もある(植田和弘監修 (1994): 地球環境キーワード, 有斐閣, pp.84-85)。
- 5) 中野孝次 (1992): 清貧の思想, 草思社/中野孝次編 (1993): 清貧の生き方, 筑摩書房
- 6) 梅原猛 (1991): [森の思想] が人類を救う, 小学館
- 7) 伊東俊太郎編 (1995): 日本人の自然観, 河出書房新社/藤原成一 (1994): 風流の思想, 法蔵館など
- 8) 土木学会誌臨時増刊 Vol.77-9(1992): エコ・シビルエンジニアリング読本, (社) 土木学会
- 9) 例えば, 野本寛一 (1992): 河川聖地と民俗心意, 「エコ・シビルエンジニアリング読本」所収, pp14-16 など
- 10) 例えば, 国際日本文化研究センターを中心に進められた文部省重点領域研究「文明と環境」は朝倉書店から全13巻で刊行中/国立歴史民俗博物館創設10周年記念歴博フォーラム (1991): 日本史のなかの環境破壊/「講座地球に生きる」は雄山閣から全5巻で刊行中/仏教別冊 6(1991): いのちの環境, 法蔵館など
- 11) この点についてはあらためて別稿で比較考察を行いたい。
- 12) 末石富太郎編著 (1993): 環境計画論, 森北出版
- 13) 笹谷康之 (1994): ホリスティック土木工学の提案, 土木学会誌別冊増刊 Vol.79-5 「地球共生時代の土木」所収, pp47-49
- 14) 近藤隆二郎 (1994): 環境イメージの発達過程における役割行為の意義と効果に関する基礎的研究, 大阪大学学位論文, pp2-4
- 15) 中山慶子他 (1987): 社会システムと人間, 福村出版, pp74-76
- 16) 例えば, 大久保昌一 (1989): 有機的都市論, 都市文化社
- 17) 例えば, 古川彰・大西行雄編 (1992): 環境イメージ論, 弘文堂
- 18) 三輪信哉 (1989): 地域環境管理における時間関与からみた環境社会システムの基礎的研究, 大阪大学学位論文
- 19) 川喜田二郎 (1989): 環境と文化, (河村武/高原柴重編「環境科学Ⅱ人間社会系」朝倉書店所収), p25
- 20) 大橋力 (1989): 情報環境学, 朝倉書店
- 21) 大橋力・河合徳枝 (1982): 近江八幡十三郷の伝統的環境制御メカニズム, 社会人類学年報 Vol.8, p33
- 22) 篠原徹 (1994): 環境民俗学の可能性, 日本民俗学 No.200, p.120
- 23) 篠原徹 (1994): 前掲論文, p.121
- 24) この点については, 平松が「性悪女」という言葉を用いて経験的に語っている(平松登志樹 (1995): 「性悪女」的水辺の魅力, 日本民俗学 No.202, pp122-128)。
- 25) 大橋力 (1989): 前掲書, p.195

- 26) 造園家の吉村はエコロジー、テクノロジー、コスモロジーの3視点に基づく都市形態を提起し、コスモロジーに対応するものとし「感性都市・コスモロジー都市」についてフランスの都市計画を取り上げて述べている(吉村元男 (1993): エコハビタ環境創造の都市一, 学芸出版社, pp183-198)。なお、筆者(近藤)は大阪上町台地を対象に太陽の軸を用いた都市形態を『九輪の台地』として提案した。
- 27) 大橋力・河合徳枝 (1982): 前掲論文, p.61
- 28) 筆者(近藤)は、境界概念、曼陀羅、太陽信仰、水文化、巡礼地、モヘンジョダロ遺跡といった人文系が担当してきた分野を研究してきたが、立場上、最後に問われることは「それは何の意味があるのか?」「工学的な位置づけは?」であった。しかし位置づけた途端にその現象が内在していた"ドロドロした世界"が衰弱してしまう違和感を感じていた。ただし、イベント形態で再設計した際には、逆に設計者によっては"ドロドロ性"が別の文脈で再生する感覚を得ることができた。人文プロパーが環境を向き始めた今、そのバトンを受け取るために工学、計画屋は手を出さなければならないと思われる。しかし、このバトンは時には渡されないこともある。筆者の経験上、人文系プロパーには、地域固有文化への思い入れが強く何かを操作することを非常に嫌悪する人も多い(この点については、民俗学界でも「伝承」の再定義として取り上げられ、消滅などあり得ず"その民俗学者が求めていた伝承が消滅しようとしているに過ぎない"という判断も示されている。/川田順造 (1993): なぜわれわれは「伝承」を問題にするのか, 日本民俗学 No.193, pp15-22)。また、工学(環境)系の研究者がそのバトンを受け取る別の方法としては、従来の土木、計画行為において合理性や機能性の範疇からはみだすもの(土木民俗?)を積極的に拾い出し、計画プロセスの中に位置づける試みが考えられる(その意味では、土木学会誌で土木の儀式と祭りについて特集が組まれたのは斬新だった/土木学会誌Vol.77, pp.39-59, 1992)。
- 29) 模倣と創造についてはタルドの模倣説や芸術における複製文化論などを含めてあらためて論じたい。
- 30) 近藤 (1994) ではこの変容過程を主体から論じた。また、岩本による文化の受容構造論-受容・変形・再統合-にも通じると考えられる(岩本通弥 (1993): 地域性論としての文化の受容構造論, 国立歴史民俗博物館研究報告第52集, pp3-48)。
- 31) 近藤隆二郎・日下正基 (1996): 番条八十八ヶ所のイエ結合にみるコミュニティの結合効果, 造園雑誌 59(5), pp.117-120
- 32) 近藤隆二郎 (1995): 江戸における写し霊場の鑑賞構造, 造園雑誌 58(5), pp161-164.
- 33) 近藤隆二郎 (1993): 北播磨のミニチュア巡礼地における空間体験構造に関する研究, 造園雑誌 56(5), pp247-252 / 近藤隆二郎・盛岡通 (1993): 集落の「共演空間」に関する研究-北播磨のミニチュア巡礼地-, 環境システム研究, vol.21, pp249-256
- 34) 盛岡通・近藤隆二郎 (1990): まち巡りの体験誘発による環境づくり支援-『九輪の台地』プロジェクト-, 環境システム研究 vol.18, pp38-43.
- 35) 近藤隆二郎・盛岡通 (1993): 前掲論文, pp252-253.
- 36) 近藤隆二郎・盛岡通 (1994): ミニ博物館事業における「館長」意識の形成過程に関する研究-墨田区「小さな博物館」と伊勢市「まちかど博物館」-, 都市計画論文集 No.29, pp703-708.
- 37) 近藤隆二郎・盛岡通 (1994): コンセプトと多演性からみた「まち巡りイベント」の参加者意識への影響とその手法化に関する研究, 環境システム研究, vol.22, pp42-49.
- 38) 現地調査 (1996.3.15-17) および資料(足助町緑の村協会 (1990): 三州足助屋敷の10年, 同発行)による。
- 39) 近藤隆二郎 (1994): 前掲論文, pp.16-17
- 40) 近藤隆二郎・盛岡通 (1994): 前掲論文, pp.47-48