

IV-33

遠野郷エコミュージアム計画のためのサテライトの選定

岩手大学 ○学生員 中川 恵 フェロー 安藤 昭
正 員 赤谷 隆一 正 員 南 正昭

1. はじめに

遠野郷は柳田國男の「遠野物語」や、語り部によって伝えられてきた民話、豊富な自然という地域資源に着目し、諸政策に取り組んでいる。しかしながら、観光地の多くが抱える「開発による歴史や文化の破壊、環境悪化」という問題は、遠野郷においても懸念されており、更なる観光地化は商売意欲の向上による弊害、自然破壊が生じる恐れがある。したがってこれらの課題の解決や将来への風土の継承・保全を重点としたまちづくりを考える上で、エコミュージアムの理念の導入は意義があると思われる。

ここではエコミュージアムの個性や性格を現すサテライトの選定の手法について述べる。

2. 遠野郷の概要

遠野郷（旧遠野市及び旧宮守村、現遠野市）は人口32,364人、世帯数10,675世帯（平成17年10月1日現在）、面積825,62km²、岩手県の東南部に位置し、周囲は標高1,000m前後の山岳がちな。岩手県内でも寒冷地帯に属し、寒暖の差が激しい盆地特有の気候であり、降水量は年間を通じて1,000mm程度であり、11月中旬には初雪が見られるが根雪になるのは1月上旬ごろであり、積雪量は平坦部で10cm程度である。

なお遠野市では平成16年11月24日に自然環境を守っていくことを目的とし、市内の環境活動団体のネットワーク化を図りながら、遠野市環境基本計画を市民の立場から推進する『環境フロンティア遠野』が設立された。

また「緑豊かな農村地域において、その自然・文化・人々との交流を楽しむ、滞在型の余暇活動」という定義の「グリーンツーリズム」を遠野市でも実施している。

3. 研究の方法

本研究室では2000年から遠野郷についての研究をおこなってきた。それらの既往研究をもとにサテライトの選定をおこなう。以下に手順を示す。なお、中核となるコアミュージアムは遠野市との話し合いの結果、遠野市立博物館と決定済みである。

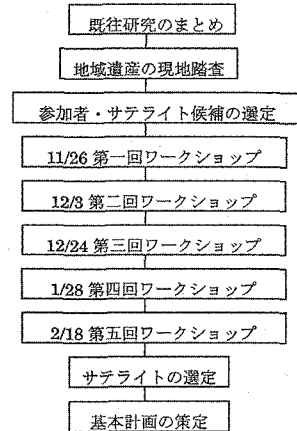


図-1 サテライト選定のためのフローチャート

第一回、第二回ではエコミュージアムの概要や遠野郷の現在までの諸政策について話し合い、第三回、第四回では具体的なサテライトについて話し合った。第五回でサテライトを選定したい。

4. サテライトの選定方法

サテライトを選定するために、以下に示す時空的都市景観把握モデルを適用した。

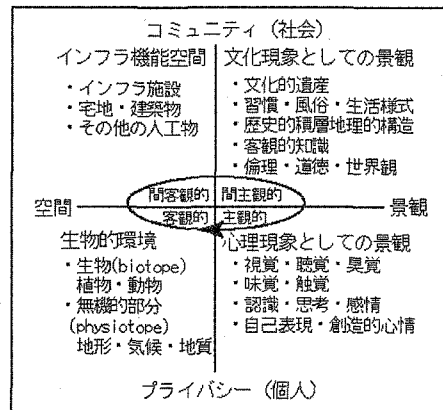


図-2 時空的都市景観把握モデル

図-2はさまざまな問題点を含むありのままの都市の実体は根源的には異なる4つの世界に還元できるとしたモデルである。そのため、ここでは4つの異なる視角から情報収集を行い現状の問題点を浮き彫りにする。

この4つの視角を遠野郷にあてはめ、各視角のデー

データベースを作成した。その際、文化現象としての景観と心理現象としての景観は平成15年に行われたイメージ調査(言語記述調査)をもとに作成し、インフラ機能空間と生物的環境については科学的なデータ(統計資料)に基づき文献などから調べたものである。このうち文化現象としての景観のデータベースと、データベースから作成した地図を以下に示す。

表-1 データベース(文化現象としての景観)

文化現象としての景観			
再生要素	再生率	再生要素	再生率
遠野祭り	60.10	花火大会	11.97
しし踊り	33.67	語り部	11.72
カッパ	32.42	南部ばやし	11.72
曲がり家	31.67	遠野物語ファンタジー	11.47
福泉寺	23.44	サッカー	9.48
遠野物語	22.44	賽い	9.48
ふるさと村	21.45	佐々木喜善	8.98
オンラサマ	21.20	鍋倉城跡	8.98
音話	21.20	八幡宮	8.98
カッパ淵	19.95	南部神社(祭り)	8.73
民話	19.70	神楽	7.98
伝承園	17.96	座敷わらし	7.73
五百羅漢	17.21	柳田國男	7.48
馬	16.71	七夕祭り	6.98
まぬけ節	15.71	城下町	6.98
田園風景	15.71	貞任高原(牧場)	6.98
千葉家曲がり家	13.97	遠野三山	6.73
早池峰神社(祭り)	12.47	音話村	6.48
続石	12.22		

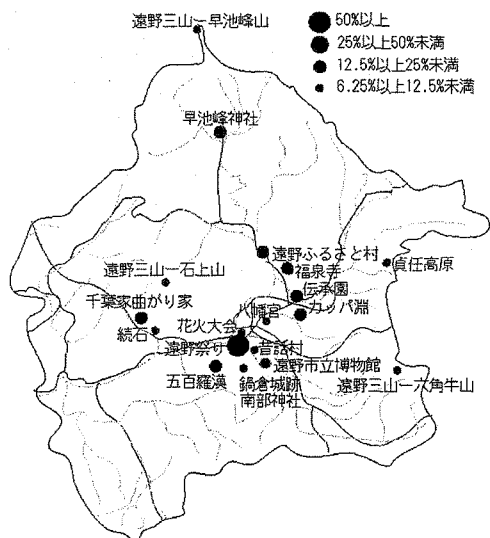


図-3 文化現象としての景観の位置図

これは調査結果の再生率が6.25%以上のものである。(パブリック・イメージとパーソナル・イメージを区別するのに再生率6.25%を適用している。)同様に生物的環境、インフラ機能空間、心理現象としての景観もデータベースと地図を作成し、これらをもとに表-2に示したサテライトをワークショップで提案した。なお、文化現象としての景観には挙げられていない笛吹峠をタイプⅢに入れたのは、笛吹峠が「遠野物語」に多々

登場し文化現象としての景観にふさわしいと考えたからである。また心理現象としての景観は再生率が6.25%以下かつインフラ機能空間・生物的環境に当てはまらないもので547個あり、これは発見の小径に散在させ地域に奥行きを生み出す要素として演出する。

表-2 サテライト案

テリトリー コア ミュージアム	遠野郷全域			
	遠野市立博物館			
サテライト	タイプⅠ	タイプⅡ	タイプⅢ	タイプⅣ
	生物的環境	インフラ機能空間	文化現象としての景観	複合的
	早池峰山(高山植物)	めがね橋	遠野三山	早池峰山(高山植物)
	大淵カススト	たかねろ水車園	早池峰神社	早池峰神社
	猿ヶ石川	鹿の里	遠野ふるさと村	千葉家
	音話	高清水高屋(牧場)	伝承園	鍋倉穴
	野川	鹿の丘	菅野村	遠野ふるさと村
	仙人峠(片岩、埋食れ)	飯沼プラザ	カッパ淵	猿ヶ石川
	野川	飯沼穴	千葉家	音話村
	寺沢高原	(山麓・湧水・鶴・養蚕)	五百羅漢	野川高屋
発見の小径			続石	めがね橋
			飯吹峠	高清水高屋(牧場)

これを基に話し合いを行った結果、次のような意見があげられた。

- ・ 笛吹峠より界木峠が「遠野物語」に関わりが強い(界木峠を笛吹峠の代わりにサテライトに選定)
- ・ サテライト案(表-2)では地域に偏りがあるので、もう少し均等にすべきだ(今の案では生物的環境が一地域に偏っているので、他の地域でも検討する)
- ・ 遠野三山や猿ヶ石川など規模が大きすぎる(遠野三山は別個に扱い、猿ヶ石川はポイントを絞る)
- ・ 「遠野物語」にも登場し、ミズバショウもある貞任山がなぜサテライトに入らないのか(風力発電の風車があり日本のふるさとと言われる遠野郷には相応しくないのか、サテライトにはしがたい)

5. まとめ

第四回までに指摘されたことをふまえ、新たなサテライト案作成すると表-3のように示される。また、ワークショップの内容を広報に載せ公表し、さらに第五回で選定したい。

表-3 サテライト案Ⅱ

テリトリー コア ミュージアム	遠野郷全域			
	遠野市立博物館			
サテライト	タイプⅠ	タイプⅡ	タイプⅢ	タイプⅣ
	生物的環境	インフラ機能空間	文化現象としての景観	複合的
	早池峰山(高山植物)	めがね橋	早池峰山	早池峰山(高山植物)
	大淵カススト	たかねろ水車園	早池峰神社	早池峰神社
	小方路沿	鹿の里	遠野ふるさと村	千葉家
	音話	高清水高屋(牧場)	伝承園	鍋倉穴
	野川	鹿の丘	菅野村	遠野ふるさと村
	仙人峠(片岩、埋食れ)	飯沼プラザ	カッパ淵	猿ヶ石川
	野川	飯沼穴	千葉家	音話村
	寺沢高原	(山麓・湧水・鶴・養蚕)	五百羅漢	野川高屋
発見の小径			続石	めがね橋
			飯吹峠	高清水高屋(牧場)

【参考文献】

- 1) 小笠原崇：遠野市をモデルとしたエコミュージアム計画の展開手法に関する研究、岩手大学大学院修士論文、2005