



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	アートと考古学で提案する遺跡の歩き方 : 過去への個人旅行
Author(s)	安芸, 早穂子; 広瀬, 浩二郎; 川田, 強 他
Description	2022年度オンライン観光創造フォーラム. 2021年12月17日-2022年9月4日. オンライン. 北海道大学観光学高等研究センター.
Citation	CATS 叢書, 17, 141-184
Issue Date	2023-03-31
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/88565
Type	departmental bulletin paper
File Information	CATS17_5.pdf



アートと考古学で提案する遺跡の歩き方

——過去への個人旅行——

安芸 早穂子

アーティスト／東京大学空間情報科学研究センター 協力研究員

広瀬 浩二郎

国立民族学博物館グローバル現象研究部 准教授

川田 強

南相馬市教育委員会文化財課 課長補佐

岡田 真弓

北海道大学観光学高等研究センター 准教授

1. 趣旨説明

岡田：これより第 9 回オンラインフォーラム「アートと考古学で提案する遺跡の歩き方—過去への個人旅行」を始めたいと思います。

本フォーラム第 1 回目のテーマでもありましたが、北海道・北東北の縄文遺跡群の世界遺産登録に伴い、北海道でも遺跡を核とした文化観光や地域振興に注目が集まっています。一方で、地域の歴史を刻んできた遺跡をどのように活用し、地域のアイデンティティや地域資源の創出につなげていくか、という議論がまだまだ発展途上にあると思います。

そもそも、現代を生きる私たちにとって遺跡というのは、どういった場所なのでしょう？その地域の歴史を学ぶ所なのでしょう？それとも、歴史を拝見するところなのでしょう？あるいは、もっと他に創造的な関係を構築できるところなのでしょう？こうした疑問を出発点にしながら、遺跡は、ときに現代人が「予測不要な個別体験」を楽しむ舞台になる可能性について考えていきたいと思います。

本日の基調講演には、考古学の復元イメージ制作現場に長年携わってこられたアーティストの安芸早穂子さんにご登壇いただきます。博物館展示、教科書や科学雑誌などを通じて研究成果を社会に届ける経緯から、文化遺産がもつ意味をより多様に見つめ直し、より広範な人々に伝えるための活動として「アートと考古学」という出会いと協働の場を、遺跡を中

心に開拓してきたご経験を踏まえ、遺跡が持つ多様な可能性をお話いただきます。また、コメンテーターとして、国立民族学博物館の広瀬浩二郎先生と南相馬市教育委員会の川田強さんをお迎えし、新しい遺跡の魅力体験の可能性についてディスカッションをしていきます。広瀬先生は、見えないものを想像しながら世界を捉える実践的研究に取り組み、昨年は国立民族学博物館の特別展『ユニバーサル・ミュージアム——さわる！“触”の大博覧会』を企画・運営されました。川田さんは、東日本大震災の前後 20 年近くを南相馬市の文化遺産担当行政官として過ごし、地域社会にとって拠り所となる遺跡のあり方を、市民検討会を開きながら模索されてきました。

それでは、最初に安芸さんから基調講演をお願いしたいと思います。安芸さん、どうぞよろしくお願いします。

2. 基調講演：アートと考古学で提案する遺跡の歩き方 ―過去への個人旅行

2-1 本日の内容について

安芸：今日は、タイトルには『過去への個人旅行』とあって、この絵には『過去への自由旅行』とありますが、つまるところ、遺跡で過ごす時間をどう多様化していくか、というお話になるかと思います（図 1）。

私の経験では、遺跡公園などで推奨される歩き方は、決められた解説を見聞きしながら、予定されたものをガイドされて見る、というパッケージツアーだったことが多いです。その後に、体験実習というオプションツアーもありますが、火起こし、土器づくり、弓矢体験、玉作りと縄文遺跡では全国的にこの 4 種類がほぼパッケージになっています。

まず言わねばならないことは、これは遺跡保存の目的を踏まえた遺跡の歩き方の王道だということです。遺跡は教育普及の場ですから、もちろんこの歩き方は一度は経験するべき必要なツアーです。しかし、遺跡までわざわざ来て、教科書や博物館で見たことを確認したらそれで完了というのは、あまりにも勿体ないと私は思っています。

現代の遺跡の景観をがっつり支配している復元住居やモニュメントは、それそのものだけで意味を持っているのではなくて、それらがわざわざつくられた背景にあったはずの風景と人との見えない関係性のほうに意味を見つけていく時代が来ていると私は思います。文化遺産といわれる場には、たくさんの人間の知恵や技や、そこから生み出された景観が分厚く積み上げられてきたはずで。

私の専門、復元イメージを描く仕事は、考古学の調査や研究成果を一般の人に伝えるためのメディアと言えます。メディアと言うからには、伝える側と受け取る側の間に立って、そのどちらをも注意深く見る必要があります。伝える側つまり考古学と、受け取る側つまり現

代社会に生きるさまざまな人が復元イメージという接点を持つ現場を、私は興味深く見てきました。

そこでかねがね感じてきたことは、受け取る現代人が多様であるように、伝え方ももっと多様でいいんじゃないか、ということです。しかし、その多様さは、伝えたい側の目的にかなう質を備えているべきです。考古学の眼差しや成果を、質を選んで現代人それぞれにインパクトを持って伝えられる方法は何か、と考えたとき、感性と表現力を問う職業であるアーティストと、考古学以外も含む多様な視点の研究者が、がっつり四つに組んだ小さくて機動力のあるコラボチームを作ろうと思い立ちました。

がっつり組むという意味ですが、例えば、縄文アートなどと呼ばれる活動では、アートと研究どちらもの独りよがりな放置された結果、残念なことが起きたケースを私は目撃してきました。これは、アーティストに対する考古学の伝え方がうまく届いていないことにも原因があると思ったので、そこの風通しを良くして、互いがWIN-WINな関係になるために、学びと体験を1チームで共有し、分け合える密な関係を求めたわけです。



図1 北海道大学 観光学高等研究センター 2021年度 第9回 オンライン観光創造フォーラム
アートと考古学で提案する遺跡の歩き方—過去への個人旅行（作：安芸早穂子）

2-2 遺跡の復元イメージとは何か

安芸：では、まずはその活動の背景となる、あまり聞かない私の仕事、復元イメージについて少しお話しします。縄文時代には写真がなかったし、文字もなかったということで、現代の皆さんが縄文時代の風景や暮らしを知ろうとすると、その時代の遺物や遺構を発掘

調査した考古学者が描く想像図を絵などにして伝えるほか、明快な方法はありません。その絵を描くのが私の仕事ですが、これは楽しくも、あやふやなお仕事と言えます。復元イメージを依頼されると発掘現場へ出かけ、遺構や遺物を実際に見て、配置図や写真を見ながら、調査官のイメージを聞くのが常です。とはいえ、彼らとて出土しなかったものについて語ることは難しいです。このように縄文時代の建物の跡は、ほぼ穴しか残っていません。その穴の位置や形は分かっても、どんな高さでどんな色や装飾の柱が立っていたかは、実際さっぱり分かりません。ましてや、腐りやすい日本の土壌で、衣服や食べカスなどはめったに見つかりません。つまり、復元イメージは必ず足りないピースがあるジグソーパズルのようなものです。服が見つからないからといって全裸の人を描くわけにもいかず、パンツか“ふんどし”かとか、履物はどうするかなど、研究者と私はその足りないピースを埋めるイメージを何とかひねり出さねばならず、その結果、監修した研究者によって衣服や住まいの印象がかなり違う縄文時代が出現します（図2）。



図2 復元イメージ（イラスト：安芸早穂子）

一方、復元イメージは現代社会に生きる人が過去を覗く窓でもあります。私は、復元イメージの原画展を開催してきましたが、その時の見物客の反応から学ぶことはたくさんあります。彼らは、古代のイメージを現代の暮らしと比べて、驚いたり共感したりします。つまり、復元イメージを受け取る多くの一般的な人たちは、考古調査の裏付けによる過去のイメージのリアリティにインパクトを受け、自分や自分がいる社会に引き寄せて考え、意外に思ったり想像した通りだと思ったりします。

これは縄文時代の子供を抱く土偶を見て、大阪の小学生が自分のお母さんと自分ともう

すぐ生まれる妹を卵で表現した粘土の作品です（図 3）。家族や子供というような普遍的に変わらない人の関係性は、現代人が過去のイメージを見る時の物差しになります。誰もが身に覚えがある家族の日常風景が、現代と過去をつなぐ共鳴を生むと知るとは重要なことです。名もない家族の姿を過去に見つけ出すことは、そこにいたかもしれない自分や肉親を想うことに繋がります。それにしても、小学生たちが粘土の手触りを楽しみ、粘土と格闘する風景は素敵です。彼らの多くは、縄文土器のビジュアルに驚くほど親しみをもって反応してくれます。彼らにとって土偶は、お馴染みのゲームの世界にいるキャラクターと同類という感覚のようです。小学生におなじみのポケモン GO やボカロの初音ミクは AR 拡張現実と呼ばれますが、ポケモンやミクによく似た妖怪や妖精も、昔から伝説や昔話の拡張現実に住んでいました。そう考えると、過去の存在の復元イメージは、私たちを取り巻くあらゆるところにあって、時代と人によって違う受け取り方、違う表現で楽しまれ続けています。



図3 縄文の手ざわりワークショップ

かたや、昨今の考古学では 3D 計測をばんばんやって、精緻極まる出来栄えの CG 復元が盛んです。近頃は NHK の『見たことのない文化財』という番組のように、土偶の内部を 8K 画像でつぶさに見るバーチャル体験も出来るようになりました。また、遺跡で VR 体験ができる機会も増えました。質の良いバーチャル体験も多いので、それはそれで一つの現代的な方法です。しかし、デジタル化にお金と労力を注げば注ぐほど、一方で、いかにもシンプルにアナログな遺跡の歩き方を新しい目線で開拓することの重要性が際立ってきていると、私は思います。

これは、私のもう一つの背景となる話ですが、私はベッドタウンと言われる街で、30 年ほど幼児と小学生の工作クラブをしています。ベッドタウンとは、仕事の場と切り離された家族のための街だったはずですが、実はその整備され尽くした環境で、子どもたちは多様な人が混じり合って暮らす混沌とした生活臭や動物や虫、植物と人がせめぎ合う旺盛な生命感から切り離されて育ちます。彼らにとって、すべすべの画面を触ることと、CG 動画を見ることは日常です。例えば、工作クラブに来る幼児や小学生にとって、「遺跡でしかできな

いことって VR なのか？」と私は考えてしまいます。蛍光灯の室内で机を並べる体験実習室も、彼らにとっては学校と同じです。遺跡までわざわざ足を運んで私が彼らに体験してほしいことは、多くの親や教師がなかなかできないこと。子供が体験したことさえないことかもしれない。小さな子供たちは指先から足の裏から、匂いや手触りから、たくさんのことを知り、体で記憶し、それらを使いこなす術を学びながら成長します。現代の子供や子育て中の親たちは、何よりもまず、そんな体験に踏み出せる時間と場所を見つける必要があるでしょう。また、体験を心に残す感性、感覚器官自体を目覚めさせることさえ、現代人には必要かもしれません。そして遺跡は、その取り組みができる必然性を備えた絶好の舞台になると、私は思っています。

縄文時代は、今やキャッチーな SDGs で語られますが、環境と人が SDGs の循環的な世界観で繋がっていたまさに現場であるはずの遺跡で、デジタル情報化した縄文時代を伝えることが現代的なのかと、私は疑問に思います。

今の時代だからこそ求められる現場の役割とは何なのでしょう？ CG 隆盛の時代は続くでしょうが、現代的な暮らしで見えにくくなった人の生き物的な感性を思い出す体験は、人間の身体性を顧みるところから始まります。私は縄文遺跡の現場で、足の裏の感触や手触りを子供たちに感じてほしいと思っています。

ここで多様で膨大なデジタルデータを、花粉分析と地形計測をする科学者らと読み解いた末に見えた、エモくてオーガニックな縄文の森の復元イメージをお見せします。図4は、三内丸山集落を取り囲む広大な栗の森のイメージです。栗の花が一斉に咲く梅雨明けの頃、湿気むんむんの森に、その官能的な香りが蔓延すると、いくつもの集落の男女が出会いのために三内丸山を訪れる、というイメージです。ここでこんな音を足してみます。



図4 三内丸山集落を取り囲む広大な栗の森のイメージ (作：安芸早穂子)

<音声—鳥たちのさえずりとハチが飛ぶ羽音>

安芸：三内丸山の森を感じていただけたでしょうか？栗は虫媒で繁殖するから、蜂や羽虫がそこら中を飛び交っていたはずですよ。だから、鳥や虫は現代の遺跡で出会える縄文の使者です。

これはある現代アーティストが見せてくれた、オーストラリアの砂漠の真ん中で波の音を聞いている人の写真です。この砂漠は、海の底にあった地形が隆起したものだそうで、この人は潮騒の音から数千万年前の風景の復元イメージを思い描いていることでしょう。

では波音を聞きましょう。

<音声—波音>

安芸：音を聞くだけで、我々は土地の記憶を旅することができます。その旅には、先住民が残した伝説の物語が現れもします。

2-3 「遺跡体感」ワークショップ

安芸：遺跡という現場に身を置くだけの「体感」ワークショップをここからご紹介します。これは 2018 年度東芝国際交流財団支援事業の一環としてアートと考古学協働プロジェクトで行った、福島県南相馬市でのワークショップの様子です（図 5）。ここでは、遺跡にいる時間をたっぷりと意識的に過ごすため、3 つの場を設けました。一つは、野茶の場です。野原で茶を飲むだけですが、一人のモダン茶人が遺跡という場を緻密に観察し、野生を大胆に捉え、また整えて、遺跡にコンセプチュアルに身を置き、語らう場を設えました。また、草の上には、布に囲われた舟の形のプライベート空間を作り、背中に草や小石を感じながら遺跡の空を見上げ、南相馬で盛んだった四季折々の祭りのざわめきや神楽舞の演奏を聞きました。この日はトンボがたくさん飛んでいて、空を何度も横切りました。

また、遺跡の樹木や石ころを布に写しとる時間を持ちました。その翌年には、文化財課の協力で、出土した「遺物」をまさに出土現場の遺跡で写しとる貴重な体験を、地元の人と行うことができました。フロッタージュというこの技法は、紙や布で覆ったモノの手触りを、丹念に見つけ出す優れたアートの技法です。この一連の遺跡体感ワークショップのタイトルは『Power of the Invisible ミエナイチカラ』です。気候や地形や遺跡の背景となる風土を、「遺跡の個性」として捉え直そうとするもので、遺跡はそんな見えないモノやコトを感じ取るための舞台になります。



図5 南相馬市浦尻貝塚におけるアートと考古学体感ワークショップ

2019 年には、フランス南西部ピレネーに近いアキテーヌ地方の城跡遺跡で、このプロジェクトの国際交流ワークショップを行いました（図 6）。ここで体感したミエナイチカラは、人、音楽、郷土の料理、そして空を舞う凧から見晴らすイメージの力です。ちょうどピレネーの向こう側で郷土料理を修行中だった和食料理人の小竹くんには、果樹園農家に泊まり

込んで土地の暮らしと空気感を体感してもらいました。彼は、朝早起きして自転車で遠くまでうろつきまわり、マーケット以外にも果樹園や野原の風景から食材を調達し、和食とピレネーのフュージョン郷土料理を創作しました。

ピレネーはパリとは違う先住民の風土です。ここで、我々のチームの海外メンバーのフランス人考古学者が生まれ育ちました。彼の幼馴染は、今ではほとんど話されない先住民の言語で詩を読み、吟行する詩人トルバドゥールになりました。城跡は、彼らの子供時代の遊び場でした。この土地の過去と現在の風土を、遺跡の空から見晴らす旅をするために、私たちは新潟の和風職人と、フランスでカイトカメラを編み出したカメラマンを招いて、遺跡で風揚げをしてもらいました。カイトカメラは、凧に取り付けたカメラから空撮をする手法ですが、凧から見渡す風景には、ドローンとは一味違う、風まかせのアナログ性があります。目的は、ちょうど日本の屏風絵や絵巻の目線のように、イメージの上で風に乗れ、雲の上から見えない風景の広がりを見渡してみることでした。

ここでその記録を 5 分ほど映像で見ていただきたいと思います。これもまた遺跡で過ごす時間の質を多様化する取り組みです。

<映像> <https://vimeo.com/661525822>

「アートと考古学の眼差しで見る境界のさまざま」(記録編集：山岡信貴)

“Materials, Artefacts and Invisible Boundaries”

Venue: l'École nationale des chartes, Paris and Bonaguil Castle, Aquitaine, France

26 August – 1 Sept. 2019



図6 アートと考古学国際交流ワークショップの様子

2-4 遺跡と博物館の違いは何か？

安芸：ここで博物館と遺跡の違いをもう一度考えてみたいと思います。「博物館入り」という言葉から、私たちは現代生活で無用になったものを連想します。博物館入りしたものは資料と呼ばれ、現代の生の暮らしから断絶され、ケースや収蔵庫で守られ、分類され、保存されることに意味があります。それに対して、遺跡には良くも悪くも現代の人や社会と繋がって変化せざるを得ない宿命があります。過去に実在したもののリアリティがいかにオーラを放とうとも、周囲の建物や騒音が入り込み、ステンレスの表示板、バリアフリーのための手すり、舗装された道や芝生など、遺跡は現代の面的広がりから逃れられません。過去から現在までの時間軸に沿って見ても、同じ場所に複数の時代の遺構があったり、石垣や畑や用水路など、その土地を利用した人々の痕跡と記憶が途切れることなく堆積しています。

これは地域コミュニティが運営する遺跡として有名で、世界遺産でもある岩手県御所野縄文公園のマップです（図 7）。この公園マップを描くとき、私は遺跡と周囲の風景を切り離さず、縄文人がわざわざ選んだ遺跡の地形をできるだけ描こうと提案しました。集落と環境のつながり方を示すアクセス路が、今も地形から読み取れると学んだからです。縄文時代の集落は、四季折々複雑で多様なつながり方で密接に環境と繋がっていました。その繋がりは、気候や人口によって何度となく変化しながら、なかには現在も地域に受け継がれているものや習慣もあると思います。



図 7 岩手県御所野縄文公園のマップ（イラスト：安芸早穂子）

ここからは、私たちのチームが遺跡の歩き方の実践をさせていただいた 2 つの遺跡を、皆さんと一緒に旅してみたいと思います。

1 つは、富山県朝日町の国史跡・不動堂遺跡。もう一つは、福島県南相馬市の同じく国史跡・浦尻貝塚です。この 2 つは、対照的な現代的背景を持った遺跡です。なので、それぞれの遺跡の歩き方も、自ずから異質なものになりました。オーダーメイドとは受け取り手ばかりでなく、伝える側が遺跡の個性を見つけて生かす方法を考える提案でもあります。

さて、これは縄文時代の暮らしを伝えるときによく使われるマップです（図 8）。不動堂遺跡が生きた村であった時代には、当然ながらその人々と周囲の植生や地理的環境は切っても切れない関係で結ばれていました。

では、不動堂遺跡へ旅をしましょう。これが縄文時代の不動堂集落の復元イメージです（図 9）。不動堂は黒部から続く雄大な山河と、富山湾からヒスイ海岸へと続く、豊かな海のダイナミックな大自然環境ど真ん中のゴージャス縄文スポットです。このイメージは、土器圧痕といって、土器の制作過程で練り込まれた植物の種など、植物遺体の同定調査と地質学のデータから復元されました。不動堂遺跡はジオパーク的な大自然の海、川、山々に囲まれ、縄文時代の集落の人々が四季折々に求めたであろう資源が、今もそこに点在しています。それらを使いこなす漁師や木こりと遺跡運営を通じて付き合いながら、縄文ファームも耕す、生活目線の考古学芸員、川畑さんと、地球科学者の久保さんがここにはいました。つまり、不動堂遺跡には、数千年の「人の過去」を旅する目線と、数億年の「土地の過去」を旅する目線がありました。彼女らとは、不動堂集落の縄文マップをイメージしながら、体験の舞台を遺跡だけでなく、今もがつつり楽しめる自然環境にまで広げて、不動堂の縄文集落の大きな世界観を迫体験する三泊四日の滞在型オーダーメイドツアーを、朝日町アート＆サイエンス事業として行いました（図 10）。参加したのは、大阪のインターナショナルスクールに通う多文化背景の家族たちです。

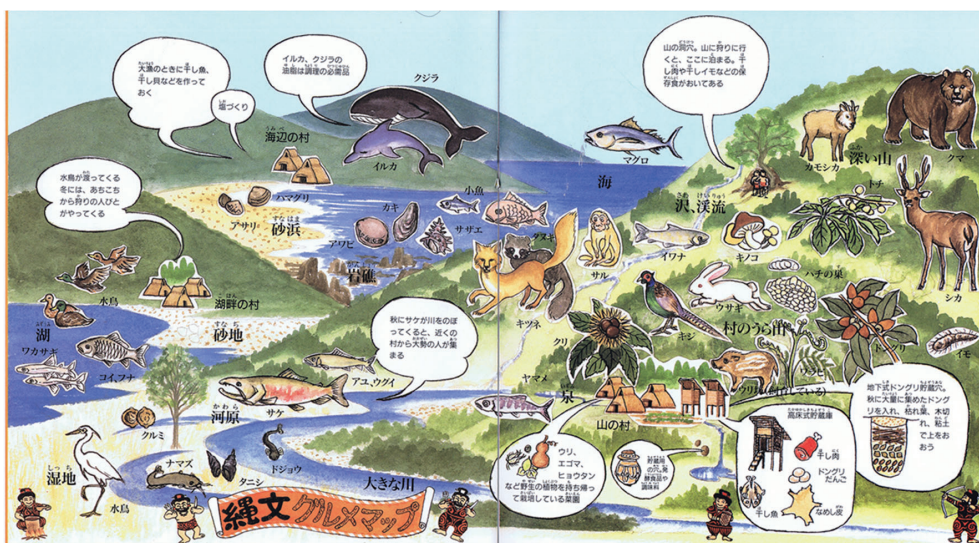


図 8 小学生対象絵本「縄文の子どもたち」(朝日新聞出版)掲載の縄文グルメマップ (作：安芸早穂子)



図 9 富山県朝日町不動堂遺跡の縄文時代復元イメージ (イラスト：安芸早穂子)



図 10 遺跡に暮らした人々の世界観を追体験する親子体感キャンプ

遺跡は、博物館のように見る作法やルールが厳しい場と比べて、子供たちの親にとってはストレスが少なく、共に楽しめる場です。遺跡が教育的な場でありつつ、もっと子供の挑戦や失敗を許す冒険の舞台になれば、そこで親子が共有した体験は家族の思い出になり、二つの世代でビビッドに共有されます。狩りをしたり、木の実や貝を取る方法は、縄文時代には親から子へ経験的に伝授され、子供たちは年上の兄や姉に憧れながら、親たちがすることをつぶさに観察して技や思想を身につけていったはずです。つまり、縄文時代の遺産を受け継ぐ方法として親子で遺跡体験をすることは、とても理にかなっています。

これは、あるおじさんの木工工房です（図 11）。おじさんの棚の木材には、全部に木の種類が書かれています。やわらかい木、かたい木、素材の向き不向きや好みによって、おじさんは木を使い分けます。縄文人も当然そうやって素材を吟味したでしょう。このおじさんが子供の頃は、みんなしょっちゅう小刀を使ったそうです。そのナイフをポケットに入れて歩くと、「周りの物が全部材料に見えて、あたりを常に注意深く見るようになった」と聞きました。今の子供たちを自然の中にいきなり放り出しても、彼らの多くは立ち尽くすか、虫や土が嫌で逃げ出す子もいるでしょう。でも、彼らに小刀を一本持たせたら、彼らの目つきが変わるかもしれません。アルプスで見つかった氷河期のおじさんエッツィが持っていたのも、薬草類と針や紐など、自分の身体と道具をメンテナンスするための装備と、そしてナイフでした。



図 11 どの木材にも木の種類が書かれている木工工房の棚

家族たちは、スコップやハンマー、花きりバサミやかごを持って、不動堂の縄文人が土を採取したと思われる里山に出かけ、わし掴みで土を取り、ヒスイ海岸へと続く海辺や川で流木を拾い、石を割りました。また、里の道々で植物を採集しました。草木や石や土から、道具や服や家を作った人々への驚き。お店やATMではなく、自然から直接資源を得ることができるという発見。現代の親子にとって、これらの体験は決して身近なことではありません。考古学のまなざしは、例えば土器に残された植物の痕跡から、今も繁茂する野生の大豆やエゴマなどが、5000 年前にもこの土地にあったことを、現代科学の根拠をもって伝えます。子供たちは種が混じったまま焼かれた土器を知るだけでなく、土を取りに出かけ、土を掘った感触や草を見つけて引き抜いた時の匂いを自分の記憶からイメージすることができるでしょう。地質研究者は数億年前を振り返り、黒部の山々や富山湾、日本海へ続く土地の物語を教えてください。不動堂遺跡を囲む景観には、そういう地球史的世界観があります。この壮大な空気感の中で学ぶ土地の歴史も、そこに身を置いて初めて感じられる強烈な体験になります。

そして、アーティストらは、子供たちと家族が感じたことを、自分なりに思い出して誰かに伝える喜びを作り出します。粘りのある土が水にざらっと溶ける感触。石を割ったら化石が出てきたこと。「蛇に注意」と言われながら草を引き抜く時のハラハラ感。飛び出てきた

カエル。そういう出来事をより鮮やかに記憶するために、アートは大切な役目を果たします。

山谷で調達した素材からは、ランプシェードをこしらえました。木の皮や蔓でこしらえたものは数千年も残らないので、縄文時代のお手本はありません。あかりは 100 円ショップで買ったライトにすぎませんでした。しかし、それらは竪穴住居の暗闇で小さな明かりを灯す体験をもたらします。それは、縄文時代の親子がいた住み処を、現代の親子が印象的に共有する体験とも言えるでしょう（図 12）。



図 12 出来事をより鮮やかに記憶するために、アートは大切な役目を果たす

その後には、土地の伝説を聞くストーリーテリングの夜が来ました。物語を聴くことは、大人になる前の人間にとってイメージの世界の地平線を広げ、彩りを増す本当にパワフルな体験です。変身したり、タイムスリップしたり、自由な言葉で語られ、奔放に変化する物語もまた遺跡を舞台にすれば、さらに力を増す見えないものと言えるでしょう。

さて、浦尻貝塚はさまざまな意味で不動堂遺跡と対照的です。ここでは縄文時代を語る前に、どうしても避けては通れない現代の大事件があります。東日本大震災による津波と原発事故の被災地のただ中にある浦尻貝塚からは、その後の 10 年間に刻々と変わってゆく最中の原野と海の風景が見渡せます。その風景の中には、津波で無くなってしまった現代の浦尻集落の記憶があります。ここでは、遺跡の周辺のほうが遺跡化し、縄文時代の貝塚は 10 年前と変わらず保存されています。歴史に残るそんな 10 年間を経て、浦尻貝塚は不動堂とは全く違う、切っても切れない関係を浦尻周辺の土地と人々と結んできました。本日のゲスト川田さんが組織した浦尻市民検討会で遺跡に関わり続ける人々は、バラバラな避難先から草刈りのために定期的に遺跡にやってきては、久しぶりに顔を合わせ談笑します。

プロジェクト「Power of the Invisible」は、東芝国際交流財団支援事業として福島県から始まりました。浦尻貝塚においては、津波と原発事故の二重の大災害によって離散するこ

とになった地域コミュニティに対して、文字通り遺産となったこの場所が持つ意味と、そこで過ごされる時間が持つ意味を継続的に学ばせていただいております。浦尻の人々が、貝塚の丘から見晴らす景色には、縄文時代のイメージよりも先に一人一人の記憶の中の故郷の風景が立ち現れているのだろうと思います。それは、個人個人それぞれ違うパワフルな一人称の復元イメージでもあります（図 13）。アートと考古学プロジェクトには、地元市民検討会の有志も参加していただきました。



図 13 浦尻貝塚におけるアートと考古学の協働プロジェクト「Power of the Invisible」

このプロジェクトでは浦尻に来る前に、福島市にある「再生可能エネルギービル」のギャラリーで小さな展覧会を開きました。展覧会のタイトルもまた『再生可能メモリーズ』となっています。今はトラウマの記憶に苛まれても、考古学やアートのまなざしの中に、いつか穏やかな日常の記憶に帰り着く方法が見つかる、タイトルにはそういう意味を込めました。

浦尻市民検討会から我々の遺跡体感ワークショップに参加いただいた方には、聞き取り調査を行いました。野茶や布の舟などの遺跡体験について印象深かったのは、次のような意見でした。

「ここにはいつも何かするために来ていたから、ゆっくり座って風景を眺めることが新鮮だった」。

「いつもは目をやらないところに気づいたり、鳥の声に耳を傾けたりした。すると来年はこんな木を植えたいとか、ここにベンチを置きたいなどと思うようになった」。

「震災前にここへ来たことはなかった。津波で無くなってしまった一帯を見たらどんな気

持ちがするか心配もあったが、皆とこの丘から眺めていたら、久しぶりに子供時代の思い出が細やかにたくさん浮かんできて、それまでは震災の後のことしか頭になかったので、嬉しかった」。

また、地元で遺跡整備を請け負ったコンサル会社の人は、「自分も被災しながら遺跡整備も一からやり直しになって頭が真っ白だったが、震災の記憶も含め自分の故郷にある文化遺産を残し伝えていく意味と責任を、今はすごく感じてやりがいに思っている」と答えてくれました。

そして、ここには震災後に初めて遺跡と関わり始めた人々もいます。浦尻が属する南相馬市小高区に震災後 U ターンした人や、仕事で移住した人など、年齢層の若い彼らは彼らなりに縄文時代の貝塚に足を運ぶ意味や楽しみを見つけて市民検討会で活動しています。そんな彼らとは、地元の街、小高と浦尻の記憶を巡る 1 日だけの旅を、浦尻貝塚を舞台に行いました。遺跡には縄文時代の遺物と昭和から震災前までの集落の記憶のカケラの数々、そしてアーティストの作品を展示しました。一連の活動を記録いただいている「縄文にハマる人々」の山岡信貴監督に作ってもらったイベントの予告編を、ここで 2 分ほど見てください。予告編はイベント前に撮ったので、展示の代わりに、雨の後の美しい遺跡の表情が盛り込まれています。

<映像> <https://youtu.be/xk4-ruaLDUc>

「URAJIRI Online ぶらぶらアートな遺跡の現場説明会」 (2021/3/27 開催) 南相馬市博物館

安芸：太極拳をしていたのは、地元の骨董屋の娘さんで、震災後ご夫婦で U ターンし、小高を拠点に復興に取り組まれています。彼女は、ここで大好きな昆虫採集や風揚げ、ヨガや太極拳をしたいそうです。他にも、整備前の遺跡の野原の林がミステリアスで、大好きなゲームの世界観に似ているから浦尻に来るのが楽しみという人もいます。彼女らは、自分なりに自由に考古学的関心以外の遺跡萌えを発見していました。

ぶらぶらアートな遺跡の現場説明会は、浦尻貝塚でそういう地元の人々と我々が行ったオーダーメイドツアーと言えます。縄文時代から現在まで、遺跡に流れた長い時間の中で、確かにそこにいた誰かの記憶を見つけ出す、これはそんな時間旅行だったと言えるでしょうか (図 14)。



図 14 浦尻貝塚でのぶらぶらアートな遺跡の現場説明会

遺跡という場を現代的な感性で見つけなおすオーダーメイドツアーは、不動堂や浦尻でなくても可能です。それは、遺跡が持っている現代的な意味をローカルに探す試みとも言えます。遺跡を、現代人が過去を覗く舞台と考え、教えることのみにとらわれ過ぎず、発信する側が受け取り手と対話しながら関心や求めに気付いて、それらに呼応できる遺跡の歩き方を開拓できたら、個々の遺跡ならではの新しい歩き方が見えてくると私は思います。博物館や資料館や体験実習室ではなく、遺跡でなければできないことを丁寧に追求すると、遺跡は現代人たちにとっても、もっと必要とされる体験フィールドになるはずです。

これらは人間以外の何かが遺跡でやらかした痕跡です(図 15)。右の小さな土器片を発掘したのはモグラです。風雨の浸食やイノシシのインパクトで遺跡は姿を変えるし、運が良ければ狐のお出ましにも立ち会えます。縄文時代には、この何倍もの野生のインパクトが日々あちこちで、土地の表情を変化させていたことでしょう。縄文人たちは、四季を通じて朝昼晩、竪穴住居を出るとき、地面で起きている変化をちょうど目の前に目撃していたはずで。そう考えると、竪穴住居の出入り口を平らに整備してしまうことは、バリアフリー対応であっても、もったいないと思うようになります。バリアフリーデザインが遺跡の景観に与える影響については、さまざまなバランスがあると思いますが、今日は当事者でもある広瀬先生に来ていただきましたので、また後ほどお話をいたしましょう。



図 15 遺跡に出入りするものは人間だけではない

考古学のまなざしから科学的なりアリティをもって立ち現れる過去の人間たちは、身体という物差しで現代人と彼らの違いを教えてください。先に述べた現代の子どもや家族にとっては、遺跡は実在した暮らしをリアルに学びながら、野原や林を冒険する身体を目覚めさせる、またとない体験フィールドになり得ます。遺跡だからこそできる体験を通した学びを、研究とアートの専門性を生かして提供することが私の活動目的です。手触りや匂いを取り上げられ、ウィズコロナ社会でスマホで遊び、オンライン授業を受ける子供や若者は、生き物らしい育ち方ができない危機にいます。

2-5 遺跡を旅する

安芸：このような時代だからこそ、縄文遺跡でできることは増えて行くはずです。また、私は遺跡をもっと多様なまなざしで案内できる人たちと協働したいと思っています。例えば、遺跡にいる地元の人といえば、ボランティアガイドとして学芸員に教わったことを伝える役目が多いですが、私は地元の人にはお仕着せの話だけではなく、彼ら自身の子供時代の話、山菜取りや魚釣りの話、どんな遊びや生業をしたのか聞かせてもらいたいです。その土地をよく知る人でなければ見えないことやモノは、遺跡がある土地の風土を個性として際立たせる力になると思うからです。

最後に、今年度のプロジェクト「Power of the Invisible」で行ったまち歩きツアーをご紹介します。案内して下さったのは、震災前から小高の街の近代建築を調査してきた、修

方と遺跡、ウィズコロナと言われる時代にアピールできる遺跡の力とは何か（図 17）。アートと考古学のがつつり協働チームは、各遺跡によってチームそのものをオーダーメイドさせていただき、個性を生かす活動をしています。その中でより多様なメンバーと対話し、アートと考古学の視野とネットワークをさらに広げていきたいと考えています。



図 17 現代社会が求める遺跡の力とは

3. コメント

岡田：安芸さん、どうもありがとうございました。安芸さんの遺跡の復元イメージのお仕事のお話から始まりまして、その土地にずっと根付いてきたからこそ、遺跡そのものが体現する歴史時代だけではなくて、その後の刻んできた風景も実は内包している可能性があって、それを呼び起こす一つの媒介としてアートがあるというところのお話、大変興味深くお伺いしました。

それでは、ここからパネリストの方も踏まえて、今日の論点を少し深めていきたいと思えます。まずパネリストの川田 強さん、そして広瀬先生の順にご紹介をして、お二人からも今回のお話、それから、それぞれ活動されている内容についてお話いただければと思います。

最初に、安芸さんのほうから本日のパネリストお二人の活動についてご紹介いただきたいと思えます。川田さんはちょっとユニークな方法でご登壇いただけるということですが、

いかがでしょうか。

安芸：川田さんは、南相馬市文化財課で浦尻貝塚の保存整備と運営を市民検討会と共にやっておられます。今日は真冬の浦尻貝塚の現場から、川田さんとの中継がつながる予定ですので、呼んでみましょう。

川田さん！

3-1 浦尻貝塚の挑戦

川田：私は福島県の南相馬市という所で、文化財の仕事をしています。浦尻貝塚という整備に関わって、まだ途上ですけども、そちらの遺跡をご紹介しますと思います。

浦尻貝塚は、何も無いような所ですが、少し歩いてみます。縄文時代の遺跡ですけど、このように何にも、ほとんど何にもないという遺跡になりますね。今、目の前にはちょっとこれモグラ、先ほどの安芸さんのパワーポイントにもありましたが、モグラがこのように穴を盛り上げてという所ですね。

これは、縄文時代の上に乗っている古墳（図 18）、小さな古墳が残されていて、このちょっと緑になっている所が古墳になっています。この上を登っていくとちょっと海が見えるので、登りたいと思います。

今登っています。



図 18 遺跡内にある古墳

出土した舟形石棺は別の文化財敷地に町が建てた小屋に安置されている

浦尻貝塚の所を 360 度回っていきたいと思います。こちらの斜面のほうが貝塚がある所ですね。目の前のちょっと森になっているのも、もう一つの古墳です。この向こうに縄文時代の集落があつて、ずっと行くと、向こう側に阿武隈山が、ちょっと木に隠れていますがあります。7 万平方メートルくらいあるんですが、こういうふうに平たい所で、今見えている

所は、ほとんど国の指定の史跡ということで、本当に広い何も無いという所ですね。縄文時代の新しいほうの晩期集落は、こちらのほうに映ったりしていますね。

安芸：あの辺りに震災前の集落があったということになりますか？

川田：そうですね。東日本大震災で海側から津波が、この貝塚の下まで襲ってきて、70戸ぐらいあったと思うんですが、そちらの集落は今無くなって防潮堤というのが築かれていますね。こちらのほうは干拓地で、明治時代にはもう少し干潟が広がっていたような環境があったという場所になりますね。

安芸：今ぐるっと横に回っていただいたんですけど、小さな古墳の山に上っていただいたので、前から川田さんと楽しんでいる虫目線というのを、そのカメラで皆さんと共に体験したいのですが。もし私たちが虫だったら、遺跡がどんなふうに見えるのか。

川田：では今、古墳を下りましたので、そこからやってみたいと思います。
(スマホのカメラを地面近くまでおろして、虫の目線から撮影)

安芸：そうそう。それで「よいしょ、よいしょ」と登って行って。

今、草の間を抜けて頂上に着きました。

はい、海の景色が見えました。

今のは同じ所を歩いて、目線の高さを変えるだけでこれだけ新しい冒険ができますよ、というのを川田さんに実践していただきました(図19)。

川田：今ちょっとトラブルがありました。小学生が見学に自転車でやってきて。

安芸：いいんじゃないですか。それはトラブルというよりも。素敵な風景。

川田：6歳の子が。もしかしたら、一緒についてくるかもしれないので。

安芸：ついてきてもらって、いいんじゃないですか。

川田：今、段丘の所、平坦な所から斜面の貝塚のほうに下りて行きます。こちらが昔、地域の里山としてあったクルミの林ですね。

いま斜面のほうです。こちらのこの斜面の下に実は貝塚が眠っています。

ちょっと今、斜面を降りて下りて行っていきます。

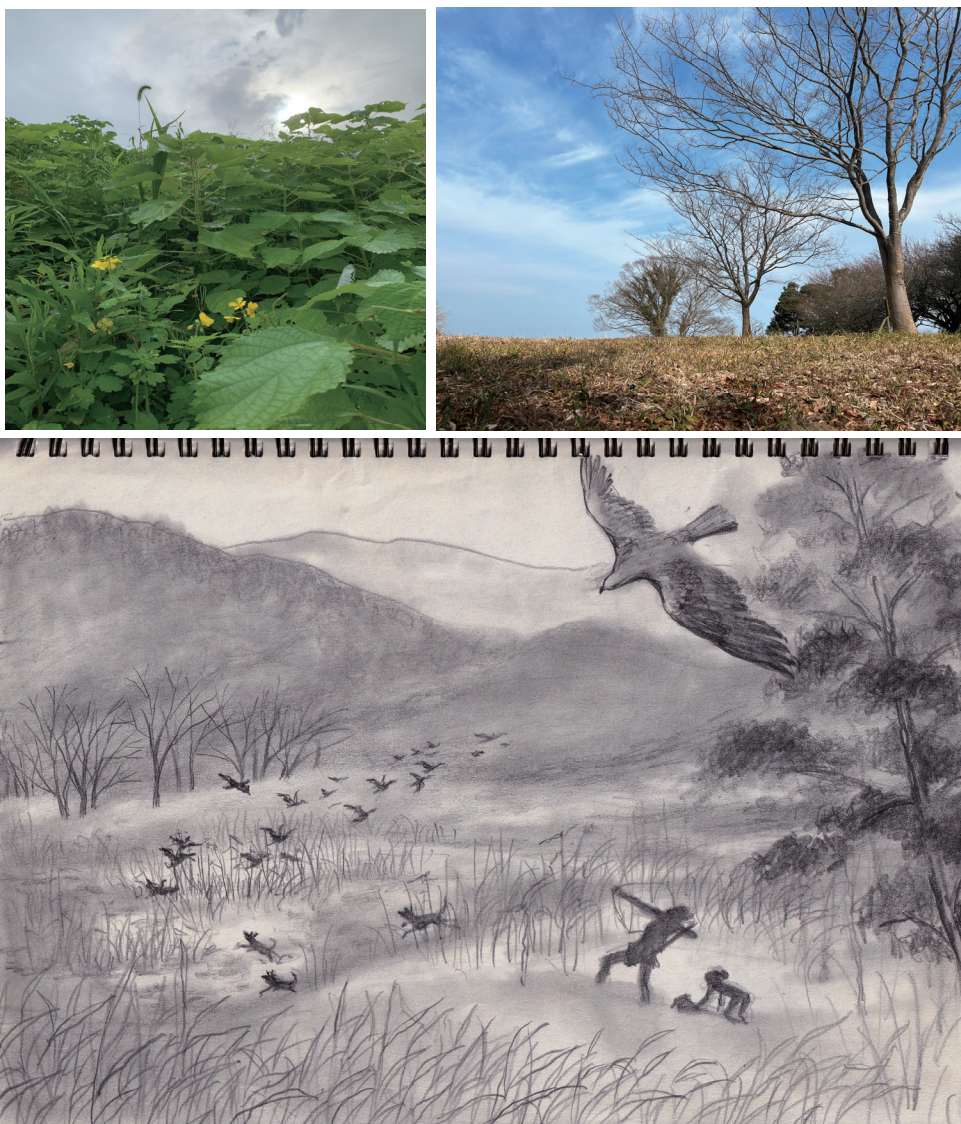


図 19 ムシ目線、トリ目線で見る遺跡

(下は浦尻貝塚の遺跡整備に向け検討中の復元イメージ アイデアスケッチ：安芸早穂子)

安芸：この間、そのあたりでイノシシがやらかしてましたよね。

川田：そうですね。イノシシが、向こうのほうに少し水が溜まっているのが。イノシシが滑って、ここでぬたうって、その跡が水たまりになっているという。

安芸：「ぬたうつ」というのは、なんか泥んこ遊びをするという感じですか？

川田：そうです。今度は、貝塚のほうに行きます。

安芸：そのあたりは結構水が湧くと聞いたんですけど。

川田：そうですね。水が所々湧く場所があつて、どこでも湧くわけではなくて、ある一定のポイントになる斜面の下の部分で水が湧く場所がある。そういうのは縄文人にとっても、とても利用しやすい場所だったということですかね。

安芸：じゃ、縄文人もイノシシも、知っていてその辺りを掘るという感じですかね。

川田：そうですね。縄文の集落は、水を近くで利用できることがすごく大事です。そういう水が湧く所で、最近まで畑をやっていた人は水を使ったりしています。縄文も現代も、そのような地形というか立地を利用して人は暮らしているというところはあるのかなと思います（図20）。



図20 「貝塚の木（部分）」（作：安芸早穂子）

安芸：なんとなく、みんなが知ってるところがすごいですね。イノシシも含めて、そこを掘れば水が出るみたいなね。

川田：そうですね。そういうのがないと、やっぱり村はできないということですかね。

安芸：それを根拠に村をつくるということですね。縄文人も現代人もね。

川田：そうですね、はい。安芸さんのコメントにあった、イノシシが滑って、ちょっと土をむき出している跡というのは、ここにあります。

安芸：結構な活動家ですね。

川田：はい。実は、土器がバラバラ一緒に滑り落ちたりしている分があって、これはこれで問題ですが。

安芸：イノシシが掘っちゃった？

川田：「掘っちゃった」と言うと、いろいろ問題があるんですが、「表面をむき出しにした」というふうに言ってもらったほうがいいかなと思います。

ちょっと向こうのほうに見えてくる、海が見える所に貝塚があるんですが、こちらの足場を組んである所が貝塚を展示する施設を現在造っているところです。

安芸：工事中なんですね。そのブルーシートが、実際の貝塚の発掘現場ということになるんですかね（図 21）？



図 21 浦尻貝塚の発掘現場

川田：そうです。こちらのブルーシートの下に貝塚があつて、そこを保護している状態です。
整備まで時間がかかるので少し看板欲しいね、ということで市民と一緒に手作りでもいいからと看板を作りました（図 22）。



図 22 市民と共同作成した看板の設置風景

安芸：手作り感あふれる。。。。

川田：そうですね。とりあえず、しばらくこれでいいじゃない、という話ですね。

ここには貝塚の上の部分の土、表土があります。これは普通現場でも埋め戻すだけのものです。そういうのも子供たちに触ってもらうような体験をしても良いかなと思っています。

安芸：というと、その貝を捨てた人たちの集落はその近所にあるわけですね。

川田：そうですね。ここは海側の斜面ですが、こちらの平たい所に縄文の集落があつて、向こうまで大体 100 メートルないくらいですけども、その平たい部分に縄文の集落があつたと。何も今は無い状態で。

あつ、向こうの古墳の上に子供と親御さんが遊びに来ている。

安芸：みんながあそこに登るというのも、またなかなか面白いですね。見晴らせるというかね。

川田：やっぱり古墳に眠っている人も、そういう風景を眺めて死にたいという人が多かったんじゃないでしょうか。ほんとかどうか分かんないけど。

安芸：確かに見晴らしがいいからということですね。

川田：そうですね。古墳はやはり見晴らしのいい所に造るというのは、ひとつポイントなので、僕たちも説明するときに、古墳を見てもらいたい、古墳から見下ろしたい、という感覚を伝えるようにしています。

安芸：なんか縄文の遺跡を歩くのに、まず古墳に登るところが、なかなか面白いですね。

寒い中、ありがとうございます。川田さん、また車に戻っていただいて、その後またお話をお願いしますね。

（車内に戻られた後）

川田：僕は浦尻貝塚という、このような何もなかったところを整備していくということを考えてきました（図 23）。安芸さんからはじめにご指摘あったように、建物を復元するとかモニュメントを作るなど、遺跡を可視化するみたいなこととか、世界遺産にするとか、看板やチラシを作って情報発信するみたいな、ある意味ではお金を投入して、考古学者、整備側から学問的な知識や価値づけを付け加えて遺跡を有効に活用しようみたいなのが大体の史跡整備の基本的な考え方ではあるのかなと思うんですね。そのこと自体はすごく大事なことであったりすると思うんですけども、ある意味では、知識を一方的にこちら側というか整備側が押し付けて、遺跡を特別なコンテンツにしようとしていく流れでもあると思うので、ちょっと一過性であったり、頑張ってもこちらが伝えたいことが実はあんまり印象に残ってないみたいな意見もいくつかあるのではないかなと思うんですね。このことから、受け手側が必ずしも学問的な知識だけを求めているわけではないのではないかなと思うところがあります。

逆に、資金を注入することによって、遺跡とはあまり関係ないかもしれないイベントだったり、そういうのもやらなきゃいけないといふように整備側が追い込まれちゃったりする部分もあります。例えば、勾玉作りとかは一定の効果を持たれるとは思うのですが、勾玉が 1 点も出てない所で勾玉作りを史跡公園でやるとかというのは結構多くて、これはどうなんだろうというのが、ちょっと史跡整備側から疑問に思ったところです。



図 23 浦尻貝塚基本計画図 (イラスト：安芸早穂子)

さらに浦尻貝塚が被災地だという環境を考えると、資金も限られていますので、このような方向性ではアクションを起こしていくというのは、なかなか難しいんじゃないかなというのを思っているところがあります。

たくさんの人に訪れてほしいと思っているのは、やはり整備する側としてはあるんですけども、何か引っかかるモノを見つけてもらいたいのがいいんじゃないかなというのを、だんだんやりながら思ってきたところです。

というのは、市民とかアーティストさんとか遺跡の先生とかに関わってもらおうと、遺跡の何が引っかかるかというのは今日の安芸さんの発表でもあるように、多種多様であるということにだんだん気づいてきました。必ずしも、縄文時代の知識や素晴らしさだけに引っかかるわけではないというのがなんとなく分かってきた。

例えば、昔の調査の思い出だったり、畑をやっていた風景であったり、国指定になったという歴史であったり、さらに震災になった、誰も人もいなくなったみたいなのところを含めた歴史性と、この風景と環境が混ざりあったものが、相手に良い印象を与えているというか、なんか価値付けをしているというのか、そういうものがなんか印象に残っているというのを感じてきました。特に原発被災地である浦尻貝塚に関わってもらえる人の印象の反応から、そのように感じたように思います (図 24)。

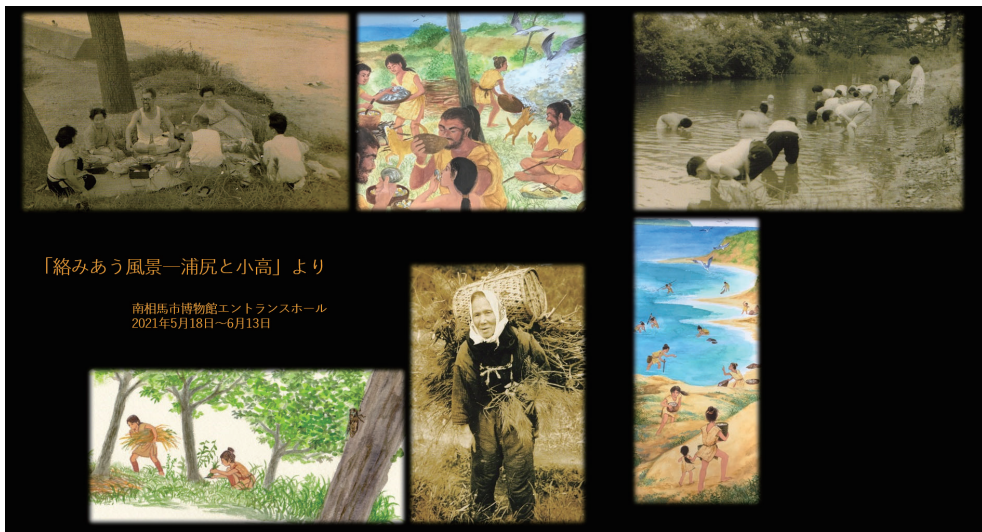


図 24 「絡みあう風景―浦尻と小高―」に展示した縄文時代復元イメージと浦尻の暮らしの記録

今後、浦尻貝塚をどうやったらいいのかなということなのですが、個人が自分なりの価値を見出すということには、学問的な情報も踏まえて、多様な見方や接し方があるということを、ホスト・ゲストがお互いに話し合うというかコミュニケーションするような、お互いに与え続けていくというようなことができる場、その過程がすごく大事なのかなと思っています。

現在それをどうやって具体的にやるかという、まだまだ本当に答えはないですけど、私としては、アーティスト、地域の人だったり、あと全然こんな遺跡興味ないとか批判的な人も含めて、とにかくここに関わってもらえれば、ハードを何かするというよりも何か生まれてくるものがあるんじゃないか。それが特別な場所になるんじゃないかと感じながら進めてきました。そうすると、だんだん浦尻貝塚は別に何もしなくてもいい、ハード的には何もしなくていいというふうな方向に行っているというのが、今のところの状況かなということです。そういうところは安芸さんの個人旅行というところが、ある意味ではすごくフィットしてると感じています。

3-2 遺跡を“触る”：遺跡とユニバーサル・ミュージアム

安芸：次に、広瀬 浩二郎先生をご紹介します。

広瀬先生は、視覚に頼らない展示を研究実践するユニバーサル・ミュージアム研究会のリーダーで、カラダで挑戦する研究者としていろんなチャレンジをしておられますので、本日はそのチャレンジの一つの動画をまず 10 分ご紹介してから、先生にお話を伺いたいと思います。

<映像> https://youtu.be/8sY9_UU3aH0

「バリアアリー森の冒険」

広瀬：皆様、こんにちは。国立民族学博物館の広瀬です。

川田さんが体を張った発表をしてくださいましたが、僕はぬくぬくと自宅の書斎、自分の部屋からお話をさせていただきます。今、ビデオを見てもらいました。そこに僕の考えのエッセンスは詰まっているので、あらためて喋ることもないような気もしますが、安芸さんのお話をうかがって、思いついたことを紹介しましょう。安芸さんとは長い付き合いになります。こんなに真面目なプレゼンをされるとは思っていなくて、気楽にコメンテーターをお引き受けしました。事前準備はほとんどせず、出たとこ勝負でお話しするのが少し申し訳ないです。雑駁な感想となりますが、10分程度お時間をいただきます。

僕はこの15年ほど、ずっと「ユニバーサル・ミュージアム」（誰もが楽しめる博物館）について研究し、実践も重ねてきました。そんな活動を通じて安芸さんとも出会い、さまざまなアーティストの協力を得ながら、“さわる”を切り口として、展覧会やワークショップを企画・実施しています（図25）。

最近では、ユニバーサル・ミュージアムで積み重ねてきた経験を観光分野に応用して、ユニバーサルツーリズムを積極的に提案していきたいと考えています。視覚中心の従来の観光、まちづくりに“さわる”を取り入れれば、いろいろとおもしろい展開があるのではないのでしょうか。



図25 ユニバーサル・ミュージアム研究会 町歩きワークショップ

理屈っぽい話題が続くと眠くなるので、本日の安芸さん、川田さんのお話を聞いていて、僕が印象に残った点を挙げてみます。もちろん、お二人の話は示唆に富んでいましたが、僕が興味を持ったのは「音」です。安芸さんのご発表の中に、映画の予告編の映像がありまし

たね。安芸さんの「どうぞ」という声に続いて、いきなりズンドコズンドコ音が流れました。

当然、目が見える皆さんは予告編の映像を見ながら、映画に関する多様な情報を得ることができます。一方、予告編はズンドコの音だけで、人間の声、台詞はありませんでした。ですから、全盲の僕にはどんな映画なのか、まったくわからない。しかし、この「わからない」にはプラスの面もあります。

失礼ながら、ちょっと眠気を感じていた時に、いきなりズンドコズンドコが始まりました。「眠っていた感覚よ、目覚めよ！」というところでしょうか。僕はヘッドホンをしていたので、迫力ある音が耳から身体にドヤドヤと入ってきます。映像そのものは見えませんが、その代わりに音から「何が映っているのだろうか」「もしかすると、ここはちょっとエロチックな映像なのかもしれない」などと、あれこれ想像・妄想を広げるわけです。

僕が思い描く映像は、実際の映像とはかけ離れていると思いますが、これも一つの楽しみ方ではないでしょうか。安芸さんのお話で、「見えないものを想像する」大切さが出てきました。「見えないものを想像する」ことは、目が見えている皆さんにとっては非日常的な行為であり、ちょっと難しいかもしれません。考えてみたら、僕を含め、視覚障害者の日常は、「見えないものを想像する」体験の連続なのだと再認識しました。僕の場合は、想像よりも妄想の方が得意なのですが。

次は、川田さんのお話です。体を張って、浦尻貝塚の様子を伝えようとする熱意が伝わってきました。僕も川田さんの解説を聞いて、浦尻の風景を想像することができました。僕にとって、もっとも興味深かったのは川田さんの足音です。最初の足音と坂を上がっている足音では、明らかにピッチが違います。あと、気のせいかもしれませんが、あちこち歩き回って、さすがの川田さんも最後は少し疲れたのかなと感じました。足音の軽やかさ、テンポに耳を澄ますと、いろいろなことがわかるものです。

虫目線のところでは、あまり音が聞こえませんでしたね。でも、逆に「無音は夢音」というべきでしょうか。「川田さん、どんな動きをしてるのかな?」「きっと、怪しげな動きをしているに違いない」と、虫（無私）になった川田さんを夢想していました。視覚優位・視覚中心の現代社会において、「音」からイメージを広げる楽しみは邪道なのかもしれません。しかし、マジョリティとはまったく異なる方法を提案できるのがマイノリティの強み、存在意義だと思います。

一般に、ユニバーサルツーリズムとは、障害者や高齢者など、社会的弱者が気楽に旅行、観光できる環境を整えることと考えられがちです。障害者・高齢者対応を検討するのが「ユニバーサル」の起点になるのは確かでしょう。しかし、それだけでは長続きしないし、真の「ユニバーサル」を具体化するのも難しい。一步進んで、マイノリティ側の楽しみ方、価値観・世界観がマジョリティに影響を与える仕掛けを創出する。これがユニバーサルツーリズムの要諦だと僕は主張しています。

たとえば、先ほどの安芸さんのプレゼンの中に、手触りの話が度々出てきました。当然、視覚的な情報が得られない（得にくい）視覚障害者は、触覚情報に敏感で、手触りを大切に

します。でも、物の手触りは視覚障害者特有の情報ではなくて、万人に開かれたユニバーサルな情報です。「見えないものを想像する」ために、手探りで手触りを得る感性は重要でしょう（図 26）。

現在の観光は視覚優位、視覚中心で成り立っています。ここに「触」の要素を加えると、どんな変化が生じるのか。マイノリティをマジョリティに近づけるのではなく、マイノリティの得意技をマジョリティが取り入れることによって普遍化（ユニバーサル化）する。そういう方向で日本的な「共生」のあり方を世界に発信していきたいと願っています。安芸さんは縄文、遺跡を活動の拠点にしておられます。僕は視覚障害、目が見えないことを切り口として「ユニバーサル」を追求しています。一見、両者のフィールドは異なるわけですが、「目に見えない世界」を大事にするという点でつながっています。



図 26 ユニバーサル・ミュージアム研究会 遺跡ワークショップ

昨年の 9 月～11 月に、特別展「ユニバーサル・ミュージアム」を開催しました。安芸さんにも出展協力していただいた大規模な「さわる展示」です。安芸さんの作品は、浦尻貝塚の風景を再現する空間インスタレーションで、さまざまなアーティストを巻き込んで完成した大作です（図 27）。たくさんの出展作品の中で、個人的にも強く記憶に残っているのが浦尻の「風景」です。安芸さんの作品では、縄文時代の村の生活、狩猟採集の場面が壁画で表現されています。壁画はさわって理解できるようにレリーフになっています。大きな壁画をさわって理解するためには、手を上下・左右に動かして、身体も少しずつ移動させます。やはり身体で能動的にとらえる情報は記憶に残るのですね。

安芸さんの作品では、効果的にサウンドスケープの技法も用いられていました。たとえば、木を切る音が流れていて、それを聴きながら壁画内に設置された石斧とクリの木をさわる。クリの木は石斧で少しずつ切られるので、その切り口はモケモケになっています。現代の鋭利な刃物でスパッと切られたものとは違うということが、手触りと音から実感できるわけです。複数の感覚（聴覚と触覚）を組み合わせることによって、作品の鑑賞が深まるのは間違いありません。

安芸さんの作品を通じて、浦尻貝塚の風景を想像・妄想することはできましたが、やはり本日の川田さんのお話を聴いて、現地の風を直に感じてみたくなりました。今年の目標は、実際に現地に足を運び、川田さんとともに足音を響かせながら、浦尻貝塚を体感することです。現地に身を置いてみないとわからないことって、たくさんありますよね。



図 27 浦尻貝塚の縄文時代をイメージして作成された作品「貝塚の樹」展示風景
国立民族学博物館特別展「ユニバーサル・ミュージアム——さわる！“触”の大博覧会」
セクションⅡ 風景にさわる 2021 年 9 月 2 日（木）～11 月 30 日（火）

さて、本日の安芸さんのお話から、僕なりに三つのキーワードを指摘します。「自由旅行」「がっつり」「アナログ性」の三つです。まず、「自由旅行」を僕流の言葉で言い換えると「放し飼い」となります。それぞれの人が、それぞれのペースで楽しめる。それぞれの楽しみ方が尊重される。視覚障害者の場合、目が見える人にガイドしてもらうケースが多いので、どうしても「自分のペースで楽しむ」のが難しい面があります。もちろん、安全確保は重要ですが、時には一人で歩いてみたいという希望もあります。本来、一人で歩くのも、目が見える人にサポートしてもらうのも自己選択、自由であるべきです。

介助、ケアは近代的な概念です。江戸時代以前の日本社会では、目の見えない人が杖を片手に、けっこう一人で旅していました。いわば、放し飼い状態です。時代を遡れば、中世の琵琶法師は信じられないスピードと範囲で各地を移動していました。崖から転落するなど、命を落とす危険と隣り合わせの一人歩きなのですが、そこには文字どおりの「障害」を乗り越えるバイタリティがありました。今日の「人に優しい」社会は、なかなかマイノリティを放し飼いにしてくれません。「放し飼い」を許容する寛容さ、近代化の中で僕たちが失って

しまった柔軟性を取り戻すきっかけとして、安芸さんが提唱する「自由旅行」があるのだと思います。

2 番目のキーワードは「がつつり」です。おそらく、これは安芸さんのお好きな言葉で、何回か出てきました。僕の解釈では、「がつつり＝対等な関係」だと思います。たとえば、今の社会で障害者は「かわいそうな人」、あるいは「頑張っている人」と認識されがちです。じつは、「かわいそう」（過小評価）と、「頑張っている」（過大評価）は表裏一体で、それは真の理解とは程遠い。障害者（マイノリティ）と健常者（マジョリティ）の対等な関係はなかなか築きにくいものです。

この図式は、縄文時代と現代の関係にも当てはまります。縄文とは「未開」社会であるというイメージは根強いし、逆に縄文人を美化・礼賛する論者も少なくない。近代的な価値判断、尺度を離れ、縄文人と「がつつり」組み合わせる文字どおりの「考古」学が必要なのではないでしょうか。安芸さんのプレゼンを「がつつり」聴かせてもらい、縄文人と障害者の意外な共通点を発見できたのは有意義でした。

最後のキーワードは「アナログ性」です。アナログとは、言い換えると身体性・能動性になると思います。本日はオンラインで遠方からの参加者が多数おられます。また、僕のように自宅に居ながらにして、浦尻貝塚の様子をリアルタイムで知ることができるのもオンライン、デジタル情報のメリットでしょう。しかし、オンライン、デジタルでは伝わらない情報もあります。川田さんが遺跡を歩いている様子を画面上で見る。すると、今度は自分で浦尻貝塚を歩いてみたくなる。あくまでもデジタルは予告編で、真に遺跡を体感するのなら、自分の身体、手足を動かして現地を訪ねなければなりません。単に入ってくる情報を見たり聞いたりするだけではなく、自分で情報をつかみ取る。アナログの基本は歩くことであり、古今東西、人間は歩いて情報を得て、活かしてきたのだと思います。

これからの観光学、ユニバーサルツーリズムを構想していくに当たって、「障害」と「縄文」はきわめて重要でしょう。なぜならば、縄文人も障害者も、現代のマジョリティ（健常者）とは少し違う歩き方をしているからです。僕たち視覚障害者は白杖を使うので、3本足で歩いているともいえます。さらに、明かりがあっても、なくても、関係ない。24時間、お先真っ暗な「闇」を歩いているわけです。もちろん、この「闇」は視覚に惑わされないという積極的な意味で用いています。

僕は、「闇」の中を身体を駆使して進む視覚障害者の歩き方を「縄文ウォーク」と称しています。縄文人たちも、夜は星明りを頼りに歩いていたでしょうし、真っ暗な森の中を手探りで歩いていたはずです。センサーとして白杖ならぬ木の棒を使うこともあったでしょう。人間は本来、「闇」の中で逞しく生きていた。縄文人の生活を支えていたのがアナログ情報であり、それらの情報を受発信するのが「野生の勘」といえるでしょう（図 28）。



図 28 「闇」の中で身体と五感を駆使して生きていた縄文人（イラスト：安芸早穂子）

現在の明るい街では、健常者がわざわざ「縄文ウォーク」をする必要性、必然性はありません。たしかに、明るい街は安心で便利ですが、文明化の代償として、僕たちが「野生の勘」を失ってしまったのも事実ではないでしょうか。僕は時々各地のまちあるきイベントで「縄文ウォーク」を取り入れています。単純な話で、目隠しをして、視覚に頼らずに街を感じてみるワークショップです。アイマスク歩行は視覚障害者の擬似体験として、学校教育の現場などで実施されるのが一般的です。縄文という要素を加えると、目隠し体験が福祉の枠組みを脱して、より普遍的な意味を持つことになります。「野生の勘」を取り戻すための観光が浦尻貝塚から始まる。その出発点として、川田さんとともに浦尻で「縄文ウォーク」ができれば嬉しいです。

岡田：広瀬先生、ありがとうございました。

学術的あるいは文化財的な面から遺跡が持っている歴史的価値を多くの人に伝えることは史跡整備という面では重要になってくると同時に、知識の伝達だけにとどまってしまう、1回その知識が伝われば、「もうそれでいいかな」という一過性になってしまうことも考えられる。

一方で、全くそういった学術的あるいは歴史的な価値にはあまり関心がないけれども、遺跡がある土地そのものの、それこそ五感で感じられる匂いですとか手触りですとか、そういう

うものに直感的に引っかかった人たちを繋ぎ止めたり、来てもらったりすることも、新たな遺跡の活用の可能性だと感じました。

4. パネルディスカッション

岡田：今、日本の観光政策の中で文化観光の振興が進められており、縄文遺跡／文化はその中の重要なコンテンツの1つとして認識されています。文化の本質的価値をきちんと発信していくために、多言語化やVR・ARを使った文化価値の発信ということは指摘されますが、それを遺跡に当てはめると、一体どういう可能性があるのかというところから、本日の講演会の企画を考えました。

かつて、安芸さんのアートと考古学のお話を聞く機会がありました。その際、安芸さんの取組と私の研究関心であるパブリック考古学との間に共通項がたくさんあると感じました。縄文文化をテーマとした文化観光を考えると、再現しない限りフィジカルなもの（上部構造）がない縄文遺跡の価値＝見えない過去をどのように来訪者に発信するかは、地域資源の活用において重要になります。考古学の時代区分のなかでも縄文はとくに人気がありますが、こうした時代の遺跡を持続可能な地域資源にしていくための工夫はなにか、というのが本日の論点です。

本日の基調講演および2つの報告から、キーワードを挙げたいと思います。1つ目は、五感です。過去は見えないからこそ、五感で体験しなければならない。これは縄文に限りませんが、博物館とは違って、遺跡は周囲の時空間とつながり続けながら人の記憶に残ることができます。これは、さまざまなある地域資源の中でも、遺跡に特有なところですね。こうした特徴を持つ遺跡の価値を発信する方法としては、従来の知識伝達の手段としての文化財教育・研究のほかに、安芸さんからご紹介のあったようなアートによる五感を用いた遺跡の楽しみ方があります。また、広瀬先生はユニバーサル・ミュージアムの観点から、川田さんは実際に遺跡の現場でワークショップをやりながらアートと遺跡の相互関係をご覧になってきたと思います。みなさまそれぞれのお立場から、遺跡を介した観光振興や地域振興とアートの関係性について一言お願いします。

安芸：アートって私から言うのと、たくさんの引っ掛かりがあります。そもそもアートって直輸入言語だし、日本人とアートの関係についても、なかなか私は言いたいことはあるんですけどね。職人文化の国の人たちにとってのアートはあるのか？という問いもあると思うし。ただ一つ言えるのは、やっぱり質を考える時に、アートと呼ぶからには、例えばゴミのようなものでもあっても、そこにコンセプトを加えることによって、トイレの便器でもアートにってしまうデュシャンのような流れを言えば、コンテンポラリーアートになるわけですか

ら、ものすごく時代に即した質の良いコンセプトを見つけないというのが、多分アートの仕事ではないかと思うので、研究とアートと一緒に仕事をするということについてはすごく値打ちがあると思います。

だけど、ちょっと冒頭にも言いましたが、結構考古学の人には「アーティストに教えるのはあんまり楽しくない」みたいなところがあるんじゃないかと思っています。その結果、あんまり教えてもらえないで、早く放し飼いにされすぎちゃったアーティストたちが、「こんなんでどうだ」でつくった作品を冷笑するみたいな感じの考古学の人たちというのも少なからずいたかなと思うんだけど、そうではなくて、先ほど広瀬先生も言うてくださった「がつり」というのは、本当に風通しを良くして、本当に才気あるアーティストまたはアートの良いところを生かせるような持続可能な取り組みの仕方、一緒に取り組む方法というのを見つけていけば、そういう時には役に立つ人たちですよ、アーティストは。アーティストだけではないけど、伝える側の役に立つ精鋭部隊にはなると思います。

広瀬先生、いかがでしょう？

広瀬：僕が初めて「アート」という語を意識したのは米国留学時です。英語が不得意な僕は、趣味である武道を通じてアメリカの学生たちと交流しようと思い、大学内の武道のクラブに通いました。英語で武道は「martial arts」といいます。さまざまな武道があるので、通常は「arts」と複数形で表記されます。そうか、武道も「アート」の一種なんだと気づき、あらためて「アート」の多義性について考えるようになりました。現在、僕は「アート＝多様な自己表現の手段」と定義しています。

最近を実践的な立場でアートについて考えるようになりました。といっても、単なるこじつけなのですが、アートを以下の三つの方向からとらえてみようかと提案しています。アート（ART）の3要素の第一は「Aware」です。自分の中に眠っている潜在能力に気づく、自身との対話を介して新たな自己を発見するという意味です。次に、第二の要素である「R」は「Relationship」です。どちらかというと、「Aware」は自己の内面に向かいますが、「Relationship」は外部へと向かいます。この外部には物（作品）と者（制作者・鑑賞者）の両方があります。自分の外部にある「もの」との関係性を築くということでしょう。

最後の「T」は「Touch」です。僕たちは各地の博物館の協力の下、縄文土器に触れるワークショップを開催しています。触察と制作を組み合わせ、オリジナルの土器を創る体験学習にも取り組んでいます。縄文土器の形状、文様などについて学ぶなら、レプリカで十分です。しかし、僕たちは破片一つでもいいので、本物に直に触れる体験を重視しています。

「この土器を実際に使っていた人がいる」「この土器を創ったのは僕たちのご先祖様かもしれない」。土器に触れるとは、何千年もの時を超えて、縄文人と現代人が握手することなのです。こう考えると、どんなに精巧なレプリカでも、本物が持つリアリティは再現できないでしょう。

縄文土器のみならず、人間が手で創り、使い、伝えてきたモノが博物館に多数展示されて

います。モノにさわるとは、この創・使・伝を追体験しているともいえるのです。彫刻などの美術作品も、素材・技法は多様ですが、作家が手を用いて制作したものである点は共通しています。作家の思い、エネルギーを実感するために、触察鑑賞は大切でしょう。“さわる”とは単なるアクセシビリティの向上、障害者対応ではなく、ユニバーサルな（普遍的な）取り組みだと僕が力説する理由はここに 있습니다。文化の創造・継承において、“さわる”行為は不可欠なのです。

少し整理すると、アートの目的は「Aware」、効果は「Relationship」、手段は「Touch」といえます。我田引水になりますが、観光分野においても、今後はアートとの積極的な連携が試みられるべきではないでしょうか。その際、僕が提唱する「アートの3要素」が参考になれば幸いです。

岡田：安芸さん、広瀬先生ありがとうございます。

さきほど、川田さんが最後に誰かに引っかかるものがあるような遺跡になると、単純に外の人に来てもらうというだけでなく、中の人も通い続けてくれるような場所になるのではないかとおっしゃっていました。この「引っかかり」を見つけるツールがアートかなと思いますが、川田さんが実際に安芸さんと一緒にお仕事されて何か感じたところはありますか？

川田：はい、私がそういうふう to 個人の人がそれぞれ楽しいと思えるというのはいろいろな見方があるんだなというのは、やっぱりアーティストさんに関わってきたことによってより気づかされた部分というのはすごくあるかなと。僕が面白いと思っていること以外のことも発見してくれたり、そこはいろんなコミュニケーションすることによって、そういうところが出てくるというのは確かにあるのかなと思うんですが、先ほど安芸さんの言っていたように、ちょっとアートと遺跡とかいうのをやると、いろいろな軋轢とか、そういうのが生み出されてしまうところも実は結構あったりします。僕はそれをアートとやっぱり言ってしまうこと自体で弊害になっている部分もあるので、単純に「遺跡を多様な視点で見るよ」、というような取り掛かりにするというのがいいんじゃないかなと思います。今日、広瀬先生が歩いている姿自体を、僕はひとつのアートだと見ていいんじゃないかなと思うんです。そういう観点でやっていったら、少し整備側とかの人たちも自分以外の面白いものを見つけてくれる人がいるんだっていう心意気で行くと、何かいいものが生まれるんじゃないかなと思いました。

岡田：ありがとうございます。私も考古学出身なので、遺跡に行くのがつつり説明板などの文字情報を読み込み、写真を撮り・・・というような視覚に頼る遺跡の見方をしてきたと、今日の講演会で気づかされました。おそらく、遺跡を観光地として選んでいく人も、視覚に頼る遺跡の見方から入っていくことが多いのではないのでしょうか。一方で、視覚に頼る遺跡の

見方は、文字を読むことに一生懸命になり、あっという間に2時間くらい経ってしまい、疲れてカフェで遺跡や出土品を模したスイーツを食べて帰る、という遺跡の過ごし方になりやすいようにも思います。安芸さんが提案する、当時遺跡で暮らしていた人たちの風景を楽しむ、あるいはゆっくり想像するという過ごし方は、何か遺跡側からの仕掛けがないとなかなかできないかもしれません。ただ、同じ遺跡に2度、3度行くようになると、すでに知っている文字情報は読まなくていいので、座って遺跡の周辺や風景を眺めながら、新しい発見をすることは自身の経験でもあると思い返したところです。

そもそも「遺跡とは何か」を考えてみると、遺跡はあくまで現段階で考古学者等が調査などを通じて把握できているエリアから構成されており、実は現在の遺跡と遺跡が人々の活動空間として使われていた場所とは必ずしも全く同じではないといえます。しかし、川田さんの浦尻貝塚の紹介にあったようなイノシシが体を揺すって出来た溝のお話は、本能的に暮らしやすいと思われる場所に動物も人も集まってくる、という土地が持つ本質的な魅力を伝えるエピソードであり、なぜここに人がずっと住み続けてきたのかを理解するのに必要な情報だと思いました。

やっぱりそういう本能的な、人も動物も本能的にその場所が快適だと思う感覚は、時代を経ても変わらないことがあると思います。川田さんも、震災後に初めて遺跡を訪れた人たちが、座ってぼーっと海を眺めながら「こういう風景が広がっていたなあ」と思うことがある、というお話をされていました。遺跡を単純に知識の伝達だけではない別の場所にするという取組は、観光においても重要です。一過性の訪問者だけでなく、遺跡を何度も訪れてくれるリピーターを増やす。観光学ではこうした現象を、交流人口や関係人口を増やすといいですが、遺跡の歩き方・過ごし方・楽しみ方を多様にしていくことが交流・関係人口を増やすことに繋がっていくと感じたところです。一般的には、視覚に頼って過去の歴史に関する情報を学ぶことがマジョリティの楽しみ方とすれば、広瀬先生がおっしゃっていたマイノリティの楽しみ方を、遺跡において作り出していくことが地域振興や観光振興を考える入り口になると思いました。

安芸さんのご発表の中で、Historic Landscapes and Mental Well-being という言葉がありました。遺跡が今を生きる人々の精神的な健康に与える影響は、昨今パブリック考古学でも関心が寄せられているところです。本日の川田さんのご説明や広瀬先生の動画の内容とも通じるところがあると思いますが、遺跡という場所がこれからどういう可能性を秘めているのか。その場所で「今」を生きる人たち、すなわち地域住民にとって楽しかったり、アイデンティティを強めることができたり、新たな学びがあったりという場所にしていくために必要なことは何か。また、初めて遺跡を訪れた人でも、過去の情報を学ぶ以上のものを持って帰れるような場所にするために必要なことは何か。その解を考える際のキーワードは、単純な一方向の情報伝達ではなく、五感を刺激するインタラクティブな遺跡と人との関係構築が必要になると思います。最後に、こうした五感を刺激するインタラクティブな遺跡と人との関係構築をめざすにあたり、どのような取組が必要かについて、それぞれのお立場

から一言ずつお願いします。

安芸：この間、誰かが言っていたのかな。持続可能な付き合いができる遺跡ということなのかなと思うんだけど、それは言ったら懐が広い遺跡という意味なのかなと思うし、一方通行の知識伝達ではなく、交流ですね、人であったり、場所であったり、モノであったりというものが、互いに交流できる。例えば、駅の待合室みたいにノート置いとくというようなことだと答えるのが大変だけど、何かその時その場でキャッチボールみたいなことができる、投げたら返ってくるものがどんな形であれ遺跡の中にあることで、何度も足を運ぶことにはなっていくのかなと。Mental Well-being というようなプロセスにもなるのかなと思います。

岡田：遺跡との交流方法も多様にしていくということが大事ということですね。

次の広瀬先生、いかがでしょうか。

広瀬：学生時代の体験談を披露します。僕は卒業論文で熊野信仰を取り上げました。熊野が世界遺産登録される前、1990～91 年ごろに熊野に通っていました。全盲なので、熊野古道を一人で歩いてみるという調査はなかなかできません。今はずいぶん厚かましくなっているので、整備された古道をふらふら放浪してみるのも悪くないかなとも思いますが、当時はまだ気弱な青年だったのです。鉄道利用、宿泊サービスなどを振り返ってみても、社会全体の「障害」に対する意識は発展途上だったのかなと感じます。

なんとかして、目が見えない自分の立場で熊野を能動的・身体的に理解する手立てはないものか。いろいろ考えた末に思い付いたのが本宮の旧社地、大斎原に一人でじっと座ってみることでした。しかも、明かりのない夜に。これなら全盲者でも問題なくできますし、晴眼者はあまりやろうとしないことでしょう。明治期の洪水で社殿が流され、本宮大社は現在地に移転しますが、中世・近世には大斎原に雑多な参詣者が集まっていました。

その大斎原に宿の方に連れていってもらい、夜の 9 時から 11 時くらいまでの 2 時間ほど、じっと座ってみました。まあ、往復とも車で送迎してもらったので、あまり偉そうなことは言えませんが、この経験が「闇」に対する僕の認識を変えたのは確かです。真っ暗で誰もいない旧社地ですから、目が見える人にとっては不気味でしょう。でも、そういう意味での恐怖は僕にはありません。「蟻の熊野詣」と称される時代には、さまざまな人が神を感じるために、暗闇の中で本宮を訪れることもあったでしょう。その中には盲人やハンセン病患者、肢体不自由者も多数いました。熊野に集う人々（蟻）の信仰心に「闇」を介してアプローチできるのではないかと期待したわけです。

大斎原に座って 30 分ほどは、何といても虫が怖い。夏ですから、ヤブ蚊をはじめ、いろいろな虫が飛んできます。田舎なので、アブのような大きな虫も僕に向かってくる。虫は苦手だし、やはり姿が見えず、ブンブンと音が迫ってくるのは恐ろしい。しかし、だんだん

慣れてくると、「そうか、虫も暗闇の中で視覚を使わずに動いている。僕と同じだ」と思えるようになりました。闇の中で虫と自分の生命がつながる。最初は騒音・雑音として聞こえていた虫の羽音が、徐々に心地よく、リズムカルな響きとなったのは不思議です。「中世・近世の大斎原にも虫がたくさん飛んでいたんだよな」。言葉にしてしまうと当たり前ですが、文献とは違う方法で熊野信仰に少しだけ近づけたような気がしています。

本日の安芸さんのキーワードを借りると、熊野をはじめ、日本人の信仰世界と「がつつり」組み合う僕のフィールドワークの原点は、大斎原での虫との遭遇にあるといえそうです。なんだか、川田さんの「虫目線」にもつながってきそうですね。「蟻の熊野詣」は、いわば参詣者の放し飼いの状態です。バリアフリー的な設備は何もない中、障害者たちもそれぞれの歩き方で熊野をめざします。ケア・介助という概念はありませんが、ごく自然に参詣者同士の手助け・手伝いがみられました。目が見えない人の手を引く、肢体不自由者の車を押す。「熊野に行くなら、いっしょに行こうぜ」。「障害者／健常者」という二項対立の近代的な人間観とはまったく異なる「万物共生」の思想、触れ合いの原初形態が熊野にはありました。

大斎原に座ってから 30 年が経過しましたが、信仰世界の現場に身を置き、熊野を身体で把握した記憶は鮮明に僕の中に残っています。今日、川田さんが遺跡整備において、積極的な意味で何もしないと宣言されましたが、その趣旨に強く共感します。「人に優しい」文化施設ではなく、もっと荒々しい「野生の勘」を取り戻す拠点となるような浦尻貝塚であってほしい。僕は「蟻の熊野詣」が 21 世紀の浦尻で再現されることを希望します。

目に見えない力を体感する比較的簡単な方法として、暗闇の「縄文ウォーク」もいいでしょう。本日の川田さんの虫目線による浦尻レポートはすばらしかったけれど、次回は目線ではなく、闇の中から音と気配を伝えていただくのもおもしろそうです。「いっしょに浦尻で蟻になりましょう」と、川田さんにエールを送って、僕のコメントを締めくくりにします。

岡田：ありがとうございます。真っ暗闇からの遺跡紹介のご依頼がありましたが、川田さん、最後いかがでしょうか。

川田：ありがとうございます。本当に真っ暗闇一回やってみたいなということで、市民検討会の中でも、浦尻貝塚で一人この間、夜中に流れ星を見たという人もいて、海の声が聞こえてなかなか良かったという話も聞きました。是非いいと思います。

僕は、遺跡そのものがそんなに変わらなくて、どっちかという人と人が変われば見えるものが違ってくるんじゃないかなと思ってきています。考古学者は都市の下に埋もれている遺跡も楽しく見えますよね。例えば、ここには学史的に有名な遺跡があったとかいうだけでワクワクしたりする。だから、遺跡は変わらなくても人が変われば、人の受け取り方が変われば、何か変わってくるものがある。自分も自戒的な意味を込めて今、例えば美術館でやって

いるような対話型鑑賞みたいなのとか、ファシリテーションみたいなのを取り入れて、整備側が、自分たちを変えていくことによって、遺跡は変わらなくても、より一つの素晴らしいコンテンツになっていくということをやっていったほうがいいんじゃないかなということ、僕はそっちのほうに頑張っていきたいなというところです。以上です。

岡田：ありがとうございます。

「遺跡って何？」と言われると、実は結構捉えどころがなくて説明するのに難儀することもしばしばある空間ですが、旅先を考える際には、世界遺産や史跡公園はだいたい候補に挙がってきます。従来は、本日もたびたび王道の遺跡の歩き方として登場しましたが、視覚をメインに使った過去の情報を学ぶことに力点が置かれた観光がメインだったと思います。

一方で、それ以外の楽しみ方、すなわち遺跡と人との持続可能な関係構築ができる場所にするというところは、遺跡と人（地域住民や来訪者）との繋がり方を深めていく方法をさらに模索していく必要があると思います。

今日は、その方法についてアートという切り口から、安芸さん、広瀬先生、川田さんにお話を伺いました。この先、遺跡を地域資源として、あるいは観光振興においてどのように活用していくかを考える際に、本日の講演会の中でヒントがあればうれしく思います。

それでは、本日のオンラインフォーラムここで閉会させていただきたいと思います。改めまして、本日の基調講演の講師を務めてくださいました安芸 早穂子さん、パネリストとして登壇くださいました広瀬先生と川田さんにも御礼申し上げます。ありがとうございました。



Center for Advanced Tourism Studies
HOKKAIDO UNIVERSITY



北海道大学

Online Forum 9



北海道大学 観光学高等研究センター 2021年度 第9回 オンライン観光創造フォーラム

アートと考古学で提案する遺跡の歩き方 —過去への個人旅行

多くの遺跡歩きは、準備されガイドされた同じものを持ち帰る「予定体験」のパッケージツアーといえます。一方で、遺跡は時に現代人が「予想不要な個別体験」を楽しむ舞台になる可能性も秘めています。考古学の復元イメージ制作現場や遺跡のアクセシビリティに関わる安芸早穂子氏、国立民族学博物館の広瀬浩二郎氏、そして南相馬市教育委員会の川田強氏にご登壇いただき、新しい遺跡の魅力体験の可能性についてお話しいたします。見えないモノを見る「遺跡歩き」をあなたも一緒に?!

2022年1月29日(土) 13:00~15:00頃

定員100名 | 先着順 | 参加無料

オンラインで開催します。参加にはzoomでの接続が必要です。

[主催・お問い合わせ]

北海道大学観光学高等研究センター online-forum@cats.hokudai.ac.jp

* (at) 部分を@に置き換えてご送信ください。*タイトルに「観光創造フォーラムについて」と記載してください。

詳細情報・お申込 <https://www.cats.hokudai.ac.jp/topic/view.php?id=20220106085008&page=1>

