

古墳を活かしたまちづくり～南の古墳の里～

<九州の観光地の現状>

最近の九州の観光地、リゾート施設に変化が起きている。私が住む宮崎県にある南国のリゾートのイメージに造られたシーガイアは当初注目されていたが、最近では観光客が減り、倒産して売却されるまでになってしまった。現在は韓国などアジアからの客によりなんとか維持されている。それは、宮崎県だけでなく九州のリゾート地に同じことが起きている。なぜこのようなことが起こってしまったのかと言うと、日本人または九州人の観光に対しての見方が変わってきていると思われる。憧れの地をイメージした擬似の場所や施設には変化がないため何回も行くと飽きられてしまう。変化のないリゾート施設は面白みがない、そしたら次はホンモノに触れたい、見たい、体験したいと思うようになり、日本人はお金をかけて次々とホンモノを求めて遠くへ出かけるようになってしまった。これが日本のリゾートの崩壊の原因であろう。ホンモノを見る、触れるといった体験型観光が重視されているこの時代、これからのまちづくりでは、まちでできることを体験型にし、地元の人でも、遠くから来た人でも楽しんでもらえるというのが求められている。私は日本文化の原点となる古墳をテーマに、宮崎県中央部の新しいまちづくりを考えてみた。

Concept・・・古墳を利用したまちづくり

九州はアジアとの交流の発端地であり、古代には邪馬台国があったのではないかと言われるぐらいたくさんの古代の遺跡が発掘されている。佐賀県吉野ヶ里の弥生遺跡を始め、九州の東から西に至るまで様々な形の古墳や古代の遺跡が分布し、そこからは百済などアジアとの交流が盛んに行われていた名残や古代の文化が強く現れている。



宮崎県は神話の国高千穂、百済との交流があった南郷村、西都原の古墳群など太古と神話伝承の地というイメージが強く、その象徴としてたくさんの古代の遺跡、古墳が点在している。

特に私が住む高鍋町は、持田古墳群を中心に高鍋町内の北から南へとたくさんの古墳が点在しており、古墳時代には西都の西都原、茶臼原、新富の新田原、さらに川南等に古墳が造られ、高鍋の持田古墳を中心に小丸川古代文化を形成していた。これは西都原古代文化圏とも言われる。西都原文化圏内の古墳は全部で 1000 基は超え、現在でもその古墳群により雄大な景観が造られている。このように他では見られないような古代遺跡を持っているのだが、活かされることが少ない。この私でさえも学校の地域学習で訪れたのみであり、古墳を歴史と学習の場でしか見ていなかった。日本人に古墳＝歴史＝学習という視点が浸透されているからであろう。

また、古墳は東アジア特有の古代の遺跡であり、その価値は大きいものであるのに、日本では規

模の大きいものや珍しい形をしたもの、珍しいものが発掘された古墳は貴重なものとして大事にされている。しかし、小さいものやありふれた形をしたもの、すでに発掘された後の古墳は一般ではあまり注目されず、ただの小山としてひっそり立っている。そのような古墳は「過去の遺産」や「過去の人が造ったもの」で終わってしまう。

そこで、その視点を変えるべく古墳と一体となった空間づくりを展開し、古墳が歴史や学習だけでなく観光、遊び、自然環境、芸術等を取り入れ、人々のレジャーとしてまたは生活の一部となるようなまちを提案します。

Image・・・小さなまち(田舎)から大きなまち(都会)へと古墳と共生するまちづくり



公園・・・古墳をシンボルとした公園造り
をすることで古墳と触れ合う機会を持たせる。

児童公園・・・古墳を子ども達の遊び場にする。「古墳はお墓であって遊ぶところではない」などと周囲の大人は言うかもしれないけど、小さい頃は古墳で遊んでいた大人もいるだろうし、古墳の周

りに住んでいる子どもは、古墳に登ったり降りたりして遊んでいる。私も子どもの頃は古墳に登ってつくしやワラビを取って遊んでいた。古墳の形からして子どもにとってはお山という絶好の遊び場であり、遊びを通して古墳と触れ合うことで子どもに古墳の存在を教えることができ、それは過去の歴史を未来に伝える。

森林公園・・・古墳の周りを樹木で覆わせ、里山にある雑木林のような雰囲気を持たせる。さらに古墳一つ一つを中間点としたハイキングコースを設け、雑木林にある小道を歩きながら古墳を目指すといった冒険気分を持たせる。雑木林の中にアスレチックを整備し、体を動かしながら楽しめるようにする。また、ハイキングコースの周りに畦や小川などの水場があれば、多様な生態系が生まれ、運が良ければ蛍など貴重な生物が見られるかもしれない。蛍が来るようになれば、夏の夜に小川の周りを飛ぶ蛍を見ながら歩き、古墳のてっぺんに登って満天の夜空を眺めることができる。

今、それぞれの古墳に立てられている白い目印の杭は止めて、木を使った手作りの説明板を設け、地図や古墳の名称、出土したものを誰でもわかりやすく説明したものを立てると、古墳巡りをしながら勉強ができる。

芸術公園・・・これは外の美術館という意味を持つ公園である。古墳は様々な形があり、その形を利用して大地に絵を描く。これは造園家や画家、彫刻家、建築家などの芸術を分野にしている人が集まって大地をキャンパスに見立てて絵を描いてもらう。花を使って

絵を描く、一面を花のカーペットにしそこから突き出ている古墳が人の目に変化を持たせる等の工夫をする。また、イサム・ノグチの作品のように古墳の周りに彫刻、オブジェを置くことで不思議な、変化のある、面白みのある景観を造る。建築家はコンサートホールや施設など古墳の風景と上手く合わさった建物を造る。さらに、農家も加わって畑の形に工夫して大地を耕すだけでなく、大地に絵を描くといった考えを持たせると良い。今、景観造りに芸術は欠かせないと言われており、古墳という古代の人間が造った芸術と我々未来の人間が造った芸術が融合することで、新しい芸術が生まれる。それはさらなる未来への遺産となるであろう。

ポケットパーク・・・都市や町の中に古墳があれば、その周りにスペースを取っておき、樹木や植物

を植栽し、水場を設けることで人々にとって都市の中に現れたオアシスとなるような空間を造る。古墳をお山に見立ててそこでランチをする、待ち合わせに利用する、木陰で昼寝をする、読書をするなどの楽しみができるため、都市で働く人にとって癒しの場所になるだろう。



体験型施設・・・自分で食べ物を採取して料理したり、もの作りをしたり、古代米を栽培す

るなど古代文化やスローライフの原点を体験することで、古代の文化を学び、古代人に思いを馳せるとともに便利さに囲まれている現代生活を見直すきっかけになる。

古代の村(キャンプ場)・・・古代人の暮らしを体験するために古墳時代の住居を復活させ、古墳群のあちこちに点々に作って、古代の村風景を再現させる。そこで古代料理や土器作りなど古代人の生活を実際に体験する場所となる。古代の村は都市部や地域の子供達達の移動教室や学習の場所として、キャンプとして使うことができる。この村の中心に古代の豪族が住んでいた屋敷のような大きな施設を造り、古代の村の受付や事務所、古墳を発掘するスタッフや古代の村を指導するスタッフなど、古墳を中心に動いている人のための憩いの場所や情報交換の場所として使用できる。

栽培ゾーン・・・古代米を始め、一年を通していろんな作物を栽培する。グリーンツーリズムを取り入れ、農作業や収穫は古代の村に来たお客さんを交えてする。

古代の森・・・いろんな植栽がなされている古代の森で、食べ物(どんぐり、アケビ、ニッケなど)を

採取するのを体験させるため、ものづくりの材料を得るための空間とする。

<宮崎県中心部に現れた新たな観光・レジャー施設>

西都原古墳文化圏に散らばっている古墳群それぞれに、違った楽しみが供給できるような施設を造ることで西都原古墳文化圏のそれぞれの古墳を回りながら楽しむことができる。例えば、新富の古墳群には芸術公園、高鍋の持田古墳群は規模の大きさから森林公園、西都原古墳群は古代資料センターや体験学習があることから古代の村を、などのような感じで造る。そうすれば西都原古墳文化圏に造られた古墳と一体となったまちは「**南の古墳の里**」となる。

<九州全体の古墳群や遺跡を結ぶネットワークづくり>

九州に散らばっている古墳群や遺跡は、それぞれの市町村によって運営されている。そのように個々がやるのではなく、九州全体の古墳群や遺跡を結ぶネットワークを造り、お互いの情報交換の場所を作ることで、今よりもさらなる歴史的発展や研究の解明が期待できる。そしてこのネットワークは日本国内だけでなく世界へ飛び出し、外国の人々に、日本はこんな面白い遺跡、古墳が作り出す景観がありますと伝える必要がある。そして、古墳は外国の遺跡の同様に世界の宝物となる。



Kyusyu island ~カコ・イマ・ミライ~

九州は今あちこちで、大分の湯布院や昭和のまちなみを復元させる、グリーンツーリズム、体験ができる施設を設けるなど、自分のまちの良さを活かした体験型観光に力を入れているところが出てきている。それに倣って九州各地でも体験型観光を重点に自分のまちの良さを活かしたまちづくりをすることで、体験型観光としての島「**九州島**」が築かれる。

私は体験型観光の九州島に『カコ・イマ・ミライ』とテーマをつけたい。

カコ・・・過去の遺産である古墳や遺跡を利用する、昔の文化や習慣を使った体験型観光。例として吉野ヶ里遺跡やさつき挙げた南の古墳の里、鹿児島島の国分市にある縄文の森、昭和のまちなみなど。

イマ・・・農村で農作業や収穫する、山で林業を体験する、ものづくりをするといった体験型観光。例として九州山脈のあちこちの集落で行われているグリーンツーリズムや大分の湯布院など。

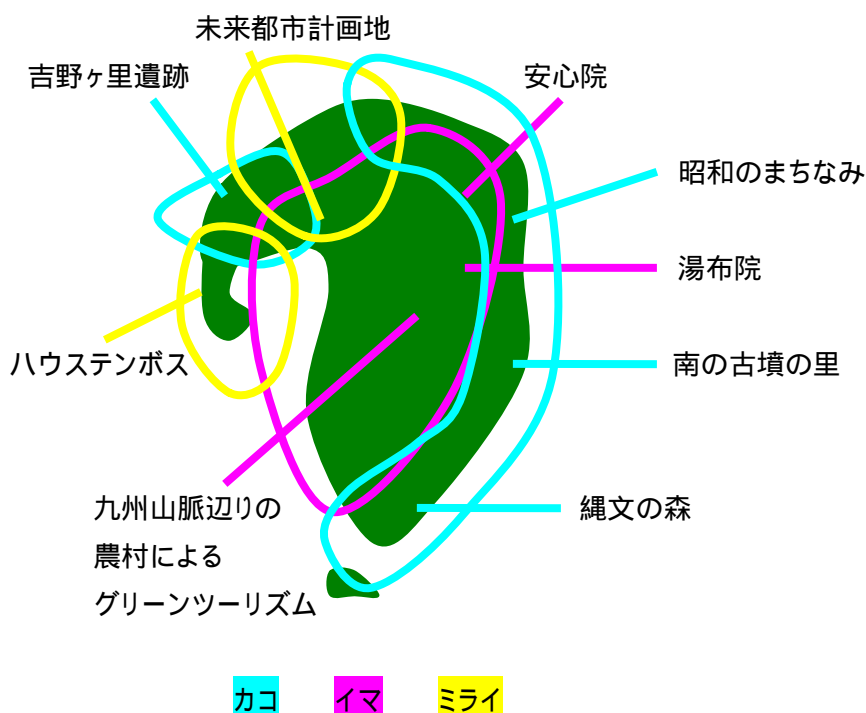
ミライ・・・長崎のハウステンボスでは環境を重視した環境共生都市を目標としている。オランダのまちなみだけでなくゼロエミッションの考えを取り入れたエコビレッジ造り、そこで生活な

どを直接体験できるようにする。また、福岡でもそのようなまちを造る計画もある。このまちで今より進んだ空間に触れることで、これから先の時代を見据え、今の生活を見直せるような未来人になって欲しい。

このように九州のそれぞれの地域がカコ、イマ、ミライという時間の流れに乗って、九州全体を思いきり楽しめるようにしたい。これを実現させるためには九州全体が力を合わせて取り組まないといけない。

<まちづくりにおいて大切なこと>

まちづくりとは自分の住んでいるところを見つめ直し、こんなところに良いものがあつたんだと発見し、その良いものを活かすことから始まるのではないかと思う。シーガイアのように規模の大きいものを一気に造るよりは、小さなものから造りそこから広げていくのが理想的なまちづくりであると思う。身近なものにまちづくりとなるような材料はいくらでもある。それをどうやって活かすかが大切である。



写真：著者撮影、加工

文献・資料：高鍋町の文化財第四集～高鍋の古墳～ 高鍋町教育委員会