

令和 2 年 7 月 13 日現在

機関番号：32682

研究種目：若手研究(B)

研究期間：2017～2019

課題番号：17K13312

研究課題名(和文)まちづくりのイメージ形成における場所性の再構築と景観特性に関する研究

研究課題名(英文)A study on the place identity and the characteristic of the townscape

研究代表者

人見 誠・マルセール(HITOMI, MAKOTOMARCEL)

明治大学・研究・知財戦略機構(生田)・研究推進員(ポスト・ドクター)

研究者番号：10758618

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,200,000円

研究成果の概要(和文)：地域イメージ創出に用いられる空間構成要素およびその出現傾向について、根拠として用いられる史実や伝承、いわゆる地域資源と称される要素との関連性についても考察した。門前町として修景実態と観光化の関係及び用途地域等の条件との比較から、地域イメージの創出に向けた取り組みについては市街化の影響を強くつけるものと仮を立てていたものの、周辺環境の市街化が必ずしもまちづくり活動やイメージ作りを発生させるわけではないことが考察された。二次創作などの第三者によって地域資源が利用される、その要素を地域づくりや町のイメージとして取り込むといったイメージの再生産がなされる際の特徴について論じた。

研究成果の学術的意義や社会的意義

やや近視眼的なまなざしで空間構成要素を楽しむことができる現在のポスト・ツーリズム的なまなざしの下では、地域活性化の成果に関わらず、空間構成要素として出現する要素に際立って大きな違いはないと考えられた。二次創作要素先導型のイメージがもたらされている事例では、その取り組みの重層性により町並みとして表出していることが認められる。また、門前町の道路幅員や車両通行の有無など、基本的な空間構成によってそれらの町並みを再発見するための条件が異なる点も、イメージの再生産における差を生じさせることが考えられた。

研究成果の概要(英文)：This research examined the relationship between spatial elements used to create regional images and historical facts and traditions that are used as the basis for their appearance, so-called regional resources. As a monzen-town, from the relationship between the actual scenery and tourism, and comparison with conditions such as restricted areas, Although it was hypothesized that the efforts to create a regional image would be strongly influenced by urbanization, it was considered that urbanization of the surrounding environment does not necessarily cause town development activities and image creation. This study also discussed the characteristics of recreating images, such as secondary creations, and those elements are taken into account as an image of the community and the monzen-town.

研究分野：観光学

キーワード：町並み 場所性 イメージ

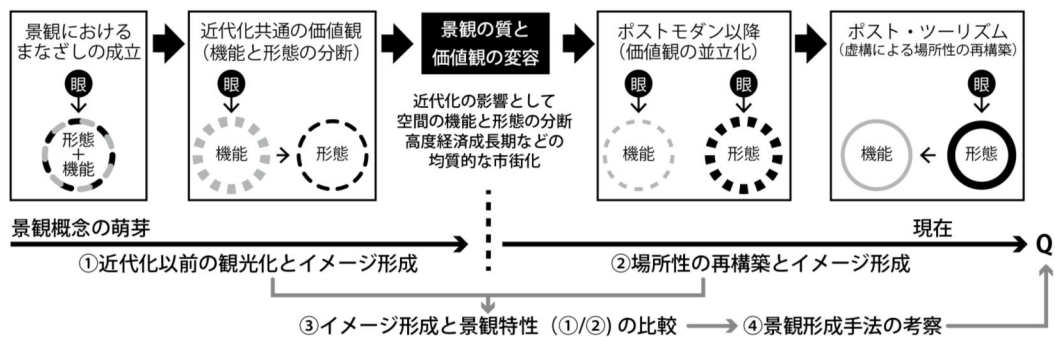
様式 C - 19、F - 19 - 1、Z - 19 (共通)

1. 研究開始当初の背景

景観が持つ価値が今日ほど重要視されないまま市街化を進行させた我が国では、地域固有の町並みの多くが失われて久しい。景観は見る者の文化的背景によって評価される特性をもつため、景観の価値とは何かを見据えながら空間の再編を図っていくことが求められる。一方、観光現象がもつ「視覚的な場所の消費」という性質は、既存の景観を楽しむだけでなく、見る者の価値観から地域の場所性をも改変させる動きを生じさせている。これらの現象は景観の成り立ちそのものを変えうる価値観の転換という点で、まちづくりにおける景観再編の可能性を示唆するものとする。本研究では、観光による伝統文化の利用から文化の可変性について論じた「生成の語り」を景観工学へ援用しつつ、場所性の再構築の概念を用いた景観形成手法を確立することを目的とした。

2. 研究の目的

場所性といったものが従来から成立していたのではなく、観光現象とともに地域イメージとして形成されてきたことを示すなかで、景観特性の形成に観光が果たした役割を明らかにする。次に、近年のまちづくり活動にみられる均質的なイメージ形成の現状と景観特性およびその要因について全国的な分布と傾向(過疎や観光圏など社会的要因・地理的要因)から考察する。さらには、観光現象とともに繰り返されてきたイメージ形成と、近年の場所性の再構築の議論の下でのイメージ形成の比較を通じて、観光現象における場所性の再構築の概念を援用した景観形成手法のあり方を示すことを目指した。



3. 研究の方法

門前町での観光化とまちづくりに伴うイメージ形成の検証

基礎的資料の収集後、フィールドワークによる空間調査及び史料収集を行う。フィールドワークに先駆け、既往研究を基にデータベースづくりを進めた。門前町に付随するイメージ形成に向けた空間演出の属性を示すものとして「修景建築物の発生数」、修景建築に用いられる「伝統的意匠の多様性」、「ファサード構成と素材」、地域景観の演出に用いられる広場や舗装、モニュメントやサイン板などの地域イメージが付加された「空間構成要素への波及」に、それらの「地域空間への分布」を加えた5要素を基本項目とし、申請者がこれまでに行ってきた、伝統要素の意図的な改変や作為的な空間演出における創作的側面を含めて、イメージ形成過程における特性として定性的に分析する資料とすることを目指した。

門前町におけるイメージ形成行為とその空間特性の分析については、全国に分布する170か所以上の門前町の基本構造(藤本1970)を類型化(成り立ち、空間構造、周辺環境)したものをデータベースの基礎とし、インターネット、文献、パンフレット等から、現在の観光地特性についての情報を収集する。景観構造と観光現象との関連の分析方法としては、市街化などの社会的背景、空間構造(景観軸、道路線形、回遊構造)、空間構成要素と地域イメージとして語られる空間特性との関連から読み取ることで対応することとした。

社会的要因の分析と場所性の再構築に関する考察については、都市化による市街化、その後の高齢化や人口減少といった、社会的背景を含めてイメージ形成と場所性の変容について考察、計画論的枠組みからみた「景観形成の可能性」として、実空間特性に基づいた計画論的枠組みからの場所性の再構築と景観としての質の向上に対するアプローチのあり方について論じることとした。

4. 研究成果

門前町のまちづくり活動情報の収集とデータベース化を進めるなかで、地域イメージ創出に用いられる空間構成要素およびその出現傾向について、根拠として用いられる史実や伝承、いわゆる地域資源と称される要素との関連性についても考察した。門前町として修景実態と観光化の関係及び用途地域等の条件との比較から、地域イメージの創出についての共通点、発生条件等についての考察を行った。地域イメージの創出に向けた取り組みについては市街化の影響を強く受けるものと仮説を立てていたものの、周辺環境の市街地や観光化が必ずしもまちづくり活動やイメージ作りを発生させるわけではないことが考察された。

門前町そのものや周囲の環境が市街地に取り込まれることで、その場所性を維持するために空間構成要素への働きかけを生じさせると考えていたものの、市街化と門前町に関連した景観構成要素の派生は必ずしも相関関係にあるわけではない可能性がある。



データベース（一部抜粋）

場所性の再構築とイメージ形成についての考察

帝釈天の事例に代表されるよう、映画やメディアなどの第三者によって地域資源の諸要素を用いられることで、その要素を地域づくりや町のイメージとして取り込むといったイメージの再生産がなされていることが考えられる結果となった。外部からの発見が先になされることで、地域資源としての利活用の機運が生じ、その結果様々な空間構成要素への波及がなされることが考えられた。一方で、アニメに取り上げられたことで地域景観への働きかけが生じた場合においても、その創作性が発揮されるのは地域空間のごく一部に限られた。また、新たに創作された諸要素を再発見する場合でも、アニメの絵が描かれた絵馬や石碑やポスターなどアニメ要素のみを抽出して発見するため、町並みの再形成と判断できるほどの広がりを見せないことがわかる。むしろ、ポスト・ツーリズム時代の人々がもつ、ごく狭小的なまなざしによって、地域全体の空間や町並みそのもの重要視されていないといえるのではないだろうか。アニメ「らき☆すた」によって聖地化した鷲宮町においては、鷲宮神社をはじめとした従来の場所性を構成してきた神社や周辺市街地は、新たにもたらされたアニメという要素に限って言えば、アニメ要素を発見する行為とは結び付きがほとんどないと考えられる。ただ聖地となった鷲宮神社とその周辺環境として存在しているだけなのである。



アニメによる創作要素

そういった観点からみると、二次創作先導型のイメージがもたらされている帝釈天の事例では、同じく狭小的なまなざしへの対応として、映画「男はつらいよ」にちなんだ要素の展示がなされている点は同様の現象と考えられるものの、その取り組みの重層性により町並みとして表出していることが認められる。また、門前町の道路幅員や車両通行の有無など、基本的な空間構成によってそれらの町並みを再発見するための条件が異なる点も、イメージの再生産における差を生じさせることが考えられる。



門前町における空間演出要素

近代化以前の門前町は、その主体となった社寺仏閣により、神社や寺そのものを演出するために空間が利用され、その場所性を演出するために、神話や由来などの物語が形作られ、場所性を形成していったと考えられる。一方、現在の門前町をみると、従来からの社寺仏閣に起因する創作要素に基づいた場合、伝統的町並みの縁辺で発生するような、偽町並みの要素で門前町としての町並みを形成し、観光客に発見される場所性を維持しているのではないかと考える。一方で、ポスト・ツーリズム的に元来の物語性に改変・付与を行っている門前町においては、それまでに形成された空間構造を新たな地の利として、場所性の再演出を行っている。その際に、近視眼的ともいえる、一つの対象物を見ることで満足できてしまうという、ポスト・ツーリズム的な狭小的なまなざしに対する空間演出が起きていると考察する。違いとしては、それら個々の取り組みが積層するだけ継続性と空間構造を有しているかなのではないかと考える。継続性に関しては、地域の維持という地域活性化目的で語られることが多いが、こと町並みや場所性に関して言えば、活性化の起爆材としてではなく、町並みの形成と地域活性化を混同せずに、個別の現象として扱っていくことが重要であると思われる。門前町という限られた空間についてではあるが、その波及した空間構成要素を新たな第三者が地域性として再発見するという繰り返しの中で景観としての成立、および町のイメージが再生産されていくためには、基本的な空間構成をいかに有効に町並みイメージ創出時に利用していけるかが重要になると考えられる。地域イメージの再生産と発見の相互作用によって町並みや地域のイメージが蓄積されていくことが考えられるのではないだろうか。

一方で門前町としてのまちづくり活動が景観構成要素として出現しない地域もあることから、空間構成要素や町のイメージに働きかけを生じさせる創作要素が地域空間に波及する要因については、その是非とともに今後の課題としたい。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計0件

〔学会発表〕 計0件

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
--	---------------------------	-----------------------	----