



北の縄文

HOKKAIDO JOMONCLUB NEWSLETTER

2025 Winter Vol. 34

CONTENTS

- P1-4 新春対談：荒川裕生×阿部千春
- P5 トピックス
- P6 道庁（渡島）からのお知らせ
- P7 縄文のまち連絡会のページ
- P8 事務局から・編集後記

あけましておめでとうございます。

新春対談



荒川裕生

北の縄文道民会議代表

阿部千春

道庁縄文世界遺産推進室特別研究員
北の縄文道民会議 専門アドバイザー

2021（令和3）年7月27日、長年の悲願だった北海道・北東北の縄文遺跡群の世界文化遺産登録が実現しました。年が明け、今年の夏で4年目を迎えますが、改めてこれまでを振り返り、今後に向けた課題や期待などについて、お二人に語っていただきました。（札幌大学にて）

【荒川】 まず縄文文化の普及に取り組み始めた当時のことを振り返ってみます。それは2003（平成15）年の北海道・北東北の知事サミットで当時の堀達也北海道知事が「北の縄文文化回廊づくり」を提案したことに始まりました。背景としては、1万年続いた世界でも稀な文化がこの地域に存在したということ。当時は三内丸山遺跡の発見で縄文に注目が集まり、日本列島の北の地域がいわゆる辺境ではなく、実は文化の中心の一つであったというアイデンティティを確認し発信することに意義があるのではないか、という認識があったと記憶しています。

【阿部】 そうですね。私も1989（平成元）年に南茅部町に赴任するまでは、縄文というより発掘調査自体が好きだったのです。ところが大船遺跡や、垣ノ島遺跡の足形付き土版の発掘に携わったことで、1万年続く重要な歴史や、人類がもつ根源的な愛、当時の人々の気持ちといった縄文の精神性は、世界に発信しても通じると思うようになりました。そんな頃、北海道が「北の縄文文化回廊づくり」を進めてくれ、そのアクションプランに「世界遺産を視野に入れ」という一言が入ったんですね。

【荒川】 そのような中で、経済人を含めて道民と専門家で

縄文を広めていこうと、「北の縄文文化を発信する会」が立ち上がりました。本会「北の縄文道民会議」の前身で、私もメンバーの一人でした。

【阿部】 当時、遺跡の発掘調査という仕事は、組織の中ではマイナーな存在でした。しかし、この「発信する会」ができたことは私たちにとっては非常に大きく、ようやく日の当たる場所に出てきたぞ、という感じでとても嬉しかったです。

【荒川】 道内で大きな弾みとなったのはカックウが国宝になったことだと思います。カックウの育ての親である阿部先生はその価値や意味を分かっておられたでしょうが、やはり、カックウが秘めている力はすごいですね。

【阿部】 世界遺産は不動産に限られるので、カックウ自体が世界遺産になったわけではないのですが、北海道と縄文文化の象徴としてG8洞爺湖サミットに出展されましたし、大英博物館にも行きました。今もカックウは親善大使のような役割を果たしてくれていると思います。

【荒川】 世界遺産になるまでは長い道のりでしたが、阿部先生にとっては、何が大変でしたか？

【阿部】 登録が困難なことは覚悟していました。でも夢が

あるから挑戦したわけです。しかし、思わぬところに壁がありました。しかも2つもです。

一つは「縄文は遅れた文化」というイメージの払拭です。でも、世界最古の土器の発明や、ヒスイの加工と交易のように縄文の優れた点を強調すればするほど、世界の文明との物質的な優劣の比較になり、そうすると本来の縄文文化の重要性とかけ離れていくというジレンマがありました。

もう一つは、縄文が1万年続いたということは、イコール「停滞した文化」という見方もあり、それをなぜ日本は発信するのか？という意見もあって、これをクリアするのも大変でした。そこで縄文時代の定住を「開始・発展・成熟」と説明したわけです。これは発展思考の人たちを説得するためで、世界遺産の推薦書では、気候変動に合わせて生活のあり方を柔軟に変え、精神文化を精緻にしていく過程がストーリーになっています。農耕社会以降、私たちは自然を人間に適応させようとしてきましたが、縄文は自然に人間を適応させていった歴史であることを示したわけです。これは、これからの社会のあり方に対しての一つの提言になると思っています。

【荒川】 気候変動で食糧が不足すると戦争につながりがちですが、そういう痕跡がないことの価値も大きいですね。

【阿部】 そうですね。集落を構成する機能として、居住、廃棄、墓域、祭祀などがありますが、それらを気候変動に合わせて集約したり、分散したり、自在に変えながら暮らしを存続させた点がポイントです。ですから「変化させずに維持する」という意味の「サステイナブル」という言葉は推薦書では使っていません。実態としては、環境変化に柔軟に対応するという「レジリエント」に近いからです。

【荒川】 結果として10年以上の長い時間をかけて登録が実現したわけですが、諦めかけたことはないですか？

【阿部】 なかったです。やるべきことは見えていました。縄文は発展思考ではなくて循環思考。そこに価値があることはいつか通じると信じていました。

【荒川】 長年にわたって一貫して関わってこられた阿部先生をはじめ、関係された多くの方々、残念ながら登録実現を見届けることができなかつた方もおられますが、そうした皆さんのご尽力には本当に頭が下がります。



【荒川】 世界遺産登録後、どのような変化がありましたか。

【阿部】 世界遺産に登録されると一般的には急激に来訪者が増えます。特にインバウンドの方々です。しかし、登録された頃はコロナで行動自粛している時期でしたので、それほど大きな伸びはなかった。残念ではありましたが、同時によかったとも思っています。まだ受入体制ができていなかったもので、準備のための時間ができたということです。登録から2年経った一昨年、北海道博物館で「北の縄文世界と国宝」展を開催しましたが、当初の目標3万人を超える4万3千人の入館者があり、グッズもかなりの売り上げでした。世界遺産効果を感じましたね。

【荒川】 私は、欧米の方々や子どもを連れたファミリーの多さに驚きました。縄文やアイヌ文化などへの関心は国内の方々より高いのではと感じます。人類の宝である「世界遺産」にふさわしい受入体制が課題ですね。

【阿部】 まさにそこが課題です。これまで、市や町のガイドさんは個々の遺跡の魅力発信に頑張ってきましたが、これからは、シリアル・ノミネーション（複数の資産を一体として扱う形態）として、1万年間の気候変動に沿った生活のあり方と精神文化の変遷を一つのストーリーとして語っていく必要があります。そのストーリーは、映画や舞台のシナリオと同じ。舞台背景は縄文時代の環境変化、各遺跡はその時の生活を演じる役者さん。だから、それぞれの役者さんがその役割に沿った発信をしないと全体の価値が伝わらないのです。ここが非常に難しい課題です。

もう一つの課題は、世界遺産になったことで海外、特に欧米の方々が訪れるようになりました。先日もアメリカの個人旅行をアレンジしている会社と打合せを行いました。まさに本物志向なのです。今までは子どもたちにもわかりやすい体験を用意してきましたが、これからは、なぜ自分がこの体験をするのか？この体験の意味は何か？という問いに答えられるレベルに上げていく必要があります。

【荒川】 ガイドもプロフェッショナルが求められるわけですね。

【阿部】 そうです。インタープリターでありながら、エンターテイナーでもあることが求められるのです。これを地元のボランティアさんだけに任せるのは無理があります。一方、一昨年の ATWS（アドベンチャートラベル・ワールドサミット）で、満足度には、「いかに地元の人たちと触れ合ったか」ということが影響するとわかりました。ですから、ガイドの難易度が高いからといってスルーガイドとしてプロの人を雇うだけではダメ。地元の四季折々のこと、今は海では何がとれているとか、この植物はこう使えるとか、自分がここで発掘した時はこうだったとか、そこで暮らし、経験してきた人じゃないと話せないことに価値をつけて組み合わせる工夫が必要なのです。

【荒川】 全体のストーリーをどの地域も共通で理解し、説明できて、その上で各遺跡の魅力を発信するということですね。

【阿部】 そのとおりです。メインストーリーは「1万年の気候変動とそれに適応しながら暮らした人間の生活と精神文化」です。それとは別にメインストーリーに沿った地域固有のローカルストーリーを発信していく。例えば伊達市の北黄金貝塚では、海進・海退があって貝塚の場所が移動するこ

とから、人々がどう生活を適応させていったかを語れます。ベースは「気候変動と人類の歴史」なのです。

【荒川】 アドベンチャートラベルには、ジオも大事ですね。そういう時間軸も必要ではないかと思います。

【阿部】 そうです。地球規模の気候変動で1万6千年前に旧石器時代から縄文時代が変わったわけですが、なぜ日本列島では農耕・牧畜がなくても定住が始まったのか？それは豊かな自然生態系があったからです。そして日本列島が生物多様性に恵まれたのは、地球の表面を覆う「プレート活動」が背景にあると考えています。列島を囲むユーラシア、太平洋、フィリピン海、北米の4つのプレートによる活動の圧力で高い山から低い盆地などの陸地ができます。海は浅瀬から大陸棚、さらに世界有数の深海というように、縦方向にすごく距離と変化のある地形が狭いエリアの中で形成された。陸上の生物は高度によって、海洋の生物は深度によって生息域が異なるのです。それらがギュッと狭いエリアにある、このジオ的な環境が生物多様性を生んだ背景にあると思っています。

【荒川】 プレート境界には火山もあり、地震や津波などもあって、気候変動とともに自然災害とも向き合ってきたという事です。

【阿部】 そこに日本列島に住む人々独特の自然観ができてきたのだらうと思います。「人間は自然に生かされている」というような姿勢です。ですからジオも含め、それぞれの地域で自然環境に合わせたローカルストーリーがあると良いですね。例えば函館の場合は、まずプレートの話をした後に、活火山である恵山を見てもらい、温泉にも入ってもらって火山を体感してもらい。それからカヌーで川下りを体験し、縄文の遺跡に行くなど、ジオとの組み合わせは大事です。胆振地域にはジオパークがありますから、ジオとの連携は、これから成功の鍵になると思います。

【荒川】 世界遺産には、それにふさわしい価値を示し続けることが求められます。そのような観点から、縄文世界遺産の意義と今後への展望をお聞かせください。

【阿部】 よく縄文は「自然との共生」と言われますが、この言葉も推薦書の中では一切使っていません。なぜかという、「自然との共生」の前提は、自然と人間が別もので、「弱い自然を守っていきましょう」というニュアンスがあるからです。しかし、縄文時代には人間は自然界の中で一番弱い立場にいて、人間以外の動物や植物に支えられて生きている、という感覚があったと考えています。ですから推薦書では、「自然を敬い感謝する」という意味で「ネイチャーワーシップ」という言葉を使いました。貝塚も盛土遺構もゴミ捨て場ではなくて、そこに人の墓を作っているのだから、これもネイチャーワーシップの現れだと思っています。

この「自然に感謝する、自分が生きるためにもう一つの命をもらっている」という感覚は、縄文だけではなくて、私たちの心の中にもあるんですね。例えば「いただきます」という言葉には、食べ物の「命をいただきます」という意味があるとされています。縄文時代も現在も、その状況は変わっていません。ただ、今は肉も魚もバックに入って売っているし、最近では現金ではなく電子マネーで買い物するようになってるので、ますますその実感や感謝の気持ちが薄らいでいるのかと思います。それが食品ロスや廃棄の問題になっ



ているのではないかと思います。自分が生きるため、自然からいただいているという感謝の気持ちがあれば、お腹がいっぱいになるだけではなく心も満たされるのですが、感謝の気持ちがなければ心は満たされません。そこに現代社会が抱える課題の根がある。それを見直していくことが必要だと考えています。

ですから、縄文世界遺産の価値というのは、実はすでに私たちの心の中であって、それを見つけていく旅、それがこれからの活動のテーマになります。食糧や生活に必要な素材を与えてくれる自然に感謝しながら暮らす10年後の社会と、全く考えずに消費だけをしていく10年後の社会とは自ずと違ってきます。

【荒川】 私たちの心の奥底で見えなくなっているものを改めて発掘するという事です。

【阿部】 まさにその価値を発掘していくという事です。それは考古学だけではなく、アートなど他の分野と一緒にやっていくことが大事だと思っています。縄文の価値は目に見えませんが、それを理解するというより、それを感じるということ。遺跡で見えるのは、復元した住居や穴ぼこだけ。そこに価値があるわけではないのです。画家のパウル・クレアが「芸術とは見えないものを見えるようにすること」と言っていますが、そこにアートの可能性があると私は思っています。

【荒川】 土偶とは何なのか、それは解明されていませんが、現代人には見えないものを形にしたのではないかと思います。縄文人にとってはアートではなかったでしょうが、私たちにはアートのようにも感じますね。

【阿部】 受け手にとって何かを感じる事が大切ですね。ちょっと妄想になりますが、アートがこれから大事だと思う理由についてお話しします。18世紀後半から19世紀半ばのイギリスの「産業革命」によって手仕事が奪われていきました。そのことは、人間の尊厳自体が失われていくことになるので、ウィリアム・モリスが「アーツ&クラフツ運動」を起こして、草花等の模様をモチーフにして手仕事の美しさを広めていく活動を展開しました。後のアールヌーボーやウィーン分離派の芸術活動になっていきます。そして、20世紀後半から現在は「情報革命」。人間の思考や想像力をAIなどに委ねていく。これは人間が持っている思考や想像力という機能が奪われ、人間の尊厳が失われることにつながるのでは

ないかと。だから「21世紀型のアーツ&クラフツ運動」を、縄文をテーマに進めていくことも、一つのチャレンジとして面白いなと思っています。

【荒川】 アートに注目することには、私も全く同感です。そこにデジタル技術も取り込んで、自分なりの土偶を描くソフトがあったら面白いのではないかと思います。縄文とデジタルを掛け合わせたアートですね。

【阿部】 あると思いますね。それと、芸術の中でもアートとデザインは別モノだと思っています。アートは一つの作品が多くの人を集めたり、高額な商品になったりします。その力は圧倒的。でも瞬間的な力ともいえます。一方、現在の縄文の活動に何が必要かというところ、エンジンを回し続けるガソリンのような「持続可能な運営のための資金」です。なので、先ほどのアーツ&クラフツ運動のように、縄文のメッセージを伝えるデザインをプロダクト化して販売しながら、継続的に収益を得られる形を作ることが必要。この2つを両立させていくことは、これからの課題であろうと考えています。

【荒川】 今後、4道県の間関係をどのようにしていくべきでしょうか。

【阿部】 世界遺産として認められた「顕著な普遍的価値」であるストーリーは、4道県の17遺跡で構成されているので、世界に発信していくためには4道県が連携していかなければなりません。それと同時に、北海道として道内の6つの構成資産のローカルストーリーの魅力の一つのパッケージとして発信していく、この両方が必要だと思います。

【荒川】 一言で「発信」といっても、そのやり方はいろいろありますね。我々もシンポジウムをやったり本を出版したりしてきました。発信の手法についてはどうお考えですか？

【阿部】 縄文の発信が難しいのは、ブランディング手法が通常とは異なるからです。何を、どんなイメージで発信するのかを決めるのがブランディングです。例えば、個別の商品や特定の地域のブランディングは、トップと指示命令系統が決まっているので伝えるべきブランドコンセプトが比較的容易に定めやすい。しかし縄文は、4道県には各自治体がありますし、道民会議のような民間団体のほか個人のプレイヤーも多くいますから、誰が、何をブランドの柱にするのが定まりません。そこで、プレイスブランディングという手法を導入するのがよいと私は思っています。つまり、「縄文」という「架空の場」を設定し、そのコンセプトを発信して、そこに賛同し、集う多くのプレイヤーのネットワークを作ることが大事だと思うのです。

ちなみに、コンセプトとは事業を継続していく上で一貫して流れる「新しい価値観」です。「新しい」というのが大事。新しいから、社会的な価値のイノベーションに繋がっていく。これを行政と民間で進めていくことが大切です。

【荒川】 昨年2月に道民会議が主催した地下歩行空間(チ・カ・ホ)での「縄文雪まつり」は、みんなが集まる場となり、今後に向けた可能性を大いに感じました。ほぼ休憩なしの連続講座には、立ち見を含めて聴衆が絶えませんでしたし、物販や地域情報の発信においても、「場」の持つ力が発揮されたのではないかと思います。

【阿部】 やはり「みんなが集まる」ということは大切に、それには楽しくないとダメ。さらに、そこでちゃんと価値を

伝えて共有することも大切だと思います。そういったことをバランスよく進めて広めていくための事業戦略が大事ですね。

【荒川】 最後に道民会議の役割についてお聞かせください。

【阿部】 縄文世界遺産の普及、発信、活用には、やはり企業、経済人の方々に支えていただく仕組みが必要だと思っています。道民会議は、経済界や議員の皆様などそうそうたる方々で構成されていますから、縄文の価値を共有していただき、広く伝えていっていただければ大きな力となります。また、道民会議は、会員と専門家の交流の場でもあるので、企業、経済界の方々にもっともっと参画していただけるような「縄文を語る会」といった活動があるとよいな、と思っています。

【荒川】 東京に本社がある(株)ナチュラルサイエンスさんが、白老町の生産拠点「ナチュの森」で、縄文展を昨年3月から展開されています。こういう広がりの中で、若い人や女性、団体が表舞台に出てこられるように応援したり、コラボしたりという役割も果たしていければと思います。

【阿部】 道民会議の応援は本当に大事です。今回のナチュの森さんの素晴らしい取組は、まさに企業によるユネスコ世界遺産教育の実践でした。

世界遺産はただ世界中の凄いものを集めるものではありません。世界の誰もが安心、安全に暮らせる国際社会の実現に向けて取り組むユネスコの平和教育のためにあります。ですから、ナチュの森のような活動が今回で終わるのではなく、次々にバトンをつなぎながら、縄文世界遺産の真の価値が広がっていくと良いですね。その繋ぎ役を担うのも、道民会議のミッションなのかもしれません。世界遺産登録は大きなゴールでしたが、新たなスタートラインでもあるのですから。(了)



※紙面の関係で対談の一部を掲載しました。
全文は、当会議公式HPからご覧いただけます。

