

# 日本遺産でまちおこし！ 神話のかおり 郡家川桜回廊エコミュージアム計画

菅野 翔子<sup>1)</sup>, 嶽山 洋志<sup>2)</sup>, 美濃 伸之<sup>2)</sup>, 沈 悦<sup>2)</sup>, 山本 聡<sup>2)</sup>

## Town revitalization with Japan Heritage! A ecomuseum plan for cherry blossoms promenade with Japanese mythology in Gunge River

Shoko SUGANO<sup>1)</sup>, Hiroshi TAKEYAMA<sup>2)</sup>, Nobuyuki MINO<sup>2)</sup>, Yue SHEN<sup>2)</sup>, Satoshi YAMAMOTO<sup>2)</sup>

### 【Abstract】

In the Gunge district of Awaji city, local residents have taken efforts to attract visitors of Izanagi shrine to Gunge shopping district. In this project, we paid attention to the Gunge River throw both areas, and designed a ecomuseum plan for cherry blossoms promenade using regional resources with local residents. As a result, we found out that there are three native landscapes in Gunge River. First is a historical landscape consisted of Izanagi shrine and related facility. Second is incense stick factory's landscape. And last is fishing village landscape consisted of shopping district and fishing part. Based on that, we designed the maintenance plan and base facilities in each zone. And also, we repaired a garden in front of a store named "MURAKUSYU" at historical view zone to place for exchange as case study. we hope this project will be chance of vitalization for Gunge district.

**Key words:** ecomuseum, river, regional resources, local community

### 1. はじめに

#### 1.1 郡家地域におけるくにうみ神話のまちづくり

近年、地域資源を活かしたまちづくりが各地で進められており、兵庫県淡路市南西部に位置する郡家地域でも、後述する「くにうみ神話のまちづくり実行委員会（以下、実行委員会）」が中心となって様々な取り組みを行っている。例えば、出雲、高千穂、淡路の神楽を1度に見ることが出来る三大神楽祭の実施、古事記に登場する35の神々を表現した石像の地域内への設置などがされ、また2016年4月には国生み神話が日本遺産に登録されたこともあり、結果、伊弉諾神宮の来場者数が189万人を超えるなど観光振興が著しい。（兵庫県「平成27年度兵庫県観光客動態調査結果（速報）」（<http://web.pref.hyogo.jp/sr15/documents/h27kankodotaisokuhou.pdf>,2016.12参照）、しかし、実行委員会の目的の1つとされる伊弉諾神宮の参拝客の郡家商店街への誘客については、回遊性を生むソフ

ト事業として“街バル”などの実績はあるものの（木下, 2014）、効果はイベント期間中のみで、伊弉諾神宮と郡家商店街の日常的な繋がりを生むまでには至っていない。このような日常的な観光客の郡家商店街への来訪を目指すには、これまでのソフト事業を踏まえ、新たに両エリアを繋ぐハード整備のあり方を検討することも重要である。

#### 1.2 本プロジェクトの目的

そこで本プロジェクトでは、伊弉諾神宮周辺と郡家商店街周辺をつなぐ約1.3kmの郡家川に着目し、普段は地域住民が主に散歩で使われている郡家川を、観光客にも歩いて楽しむことができる場に整備することが出来ないかと考えた。特に川を活かしたまちづくりの成功事例には地域固有の資源やポテンシャルが活用されていることから（永井ら, 2008）、本プロジェクトでも郡家川沿いの地域資源を活かした景観整備計画【後述する郡家川桜回廊ミュージアム計画】を策定するとともに、その計画の一部【拠点施設の整備】

1) 株式会社URリンケージ

2) 兵庫県立淡路景観園芸学校 / 兵庫県立大学大学院緑環境景観マネジメント研究科

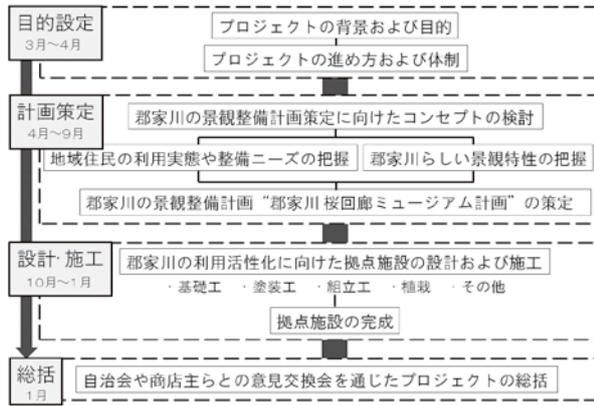


図-1 プロジェクトフロー

表-1 プロジェクト実施内容と実施日

<b>調査活動</b> ■住民ヒアリング : 計10日93名 (5/17: 6名, 6/6: 8名, 7/19: 8名, 8/8: 5名, 9/14: 6名, 10/29: 6名 9/22-25: 54名)	■コアメンバーヒアリング (8/29: 哲学の道にて) ■景観調査: 計9日 (4/2, 4/26, 4/28, 5/17, 6/2, 6/29, 6/30, 7/16, 1/6)	<b>施工</b> ■測量 (10/12) ■基礎工 (11/11,11/17,12/29,12/30) ■塗装工 (12/29,12/30,1/7,1/10, 1/17,1/18) ■組立工 (12/29,12/30,1/11,1/12) ■植栽 (1/6,1/16,1/17,1/18,1/19) ■その他 (11/14,11/15,11/16,12/15, 12/20,12/29,1/23)
<b>イベント出展協力</b> ■夜桜祭(4/9) ■草刈り(6/27/19,11/25) ■三大神楽祭(9/22-25) ■まちアソビ(10/29)	<b>実行委員会</b> ■会議 (4/26, 5/17, 6/6, 6/7, 8/8, 9/14, 10/7, 11/1, 1/17)	

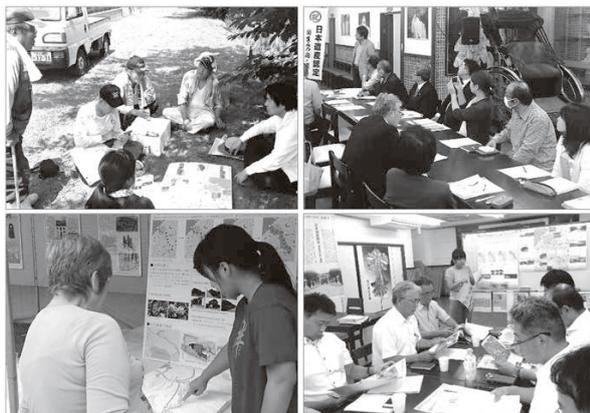


図-2 ヒアリングの様子(実行委員会やイベント, 地域の草刈り活動などに参加し聞き取りを行った)

を実践することとした。

## 2. プロジェクトの概要

### 2.1 郡家川の整備状況

対象地である郡家川は伊弉諾神宮周辺と郡家商店街周辺を繋ぐ河川であり, その間の距離は約1.3kmである。現在の整備状況は, 県民まちなみ緑化事業を活用した川沿いの緑化が行われ, ソメイヨシノやユキヤナギ, シマトネリコが植栽されている。管理は実行委員会を中心とした近隣住民らが年4回の草刈りを担っている。

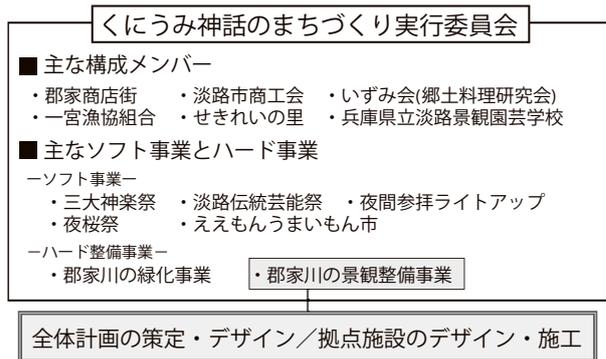


図-3 プロジェクトの運営体制と主な事業内容

<b>■川での体験</b> □船を浮かべて川側から桜を眺めたい ◇サギや魚, エイなどの生き物を見に来る ○昔は盆に蓮や灯籠を流していた ○小さいころ橋で釣りをして遊んだ ◇道路沿いが表という認識が高く, 裏にあたる川沿いに汚いモノを置きがち □川沿いにトロロコを走らせて景色が見たい	<b>■季節感のある風景</b> ◇桜の時期だけ散歩しにくる □秋の紅葉を作りたい □桜が無い時期も楽しめる工夫がほしい □一年を通して四季を感じる樹木がほしい ◇哲学の道では, 道の両脇に植物があるのが良い
<b>■子どもの遊びや学習</b> □子どもの通学路として安全で, 歩きながら学習できる道を作ってほしい ○小さいころ橋で釣りをして遊んだ □子どものころ玉ねぎ小屋に登って遊んでいた	<b>■日本遺産にふさわしい場づくり</b> □日本遺産になったことを地域から感じられない □伊弉諾神宮の奥座敷である岩上神社との連携 □地元の名所になるような散歩道にしたい ◇パワースポットとしての雰囲気がない ○商店街や漁港のエリアは御輿のルートになっている □昔は権柄神社まで舟が来ていた □石畳の趣がいい □スケッチや写真を撮りたくなるような景観づくり
<b>■休憩できる場所</b> ◇川沿いを歩いて疲れた時に木陰やベンチが無く, 休憩する場所がない □川沿いに東屋などを設置して土日だけもお茶が飲めるようにしてほしい	■和の雰囲気づくり(哲学の道の印象) ○店舗や住宅前に寄せ植えや植木などの植栽がある ○雰囲気として和のテイストが合う ○店舗の家具や装飾はどの店も和で揃えられている ○道に置いてあるゴミ箱も和のテイストになっている □: ニーズ, ◇: 利用実態, ○: 過去の出来事を示す。

図-4 地域住民の利用実態および整備ニーズ

### 2.2 プロジェクトの進め方

図-1にプロジェクトフローを, 表-1に実施内容を示す。

まず計画の策定にあたり, 地域住民の郡家川に対する利用実態や整備ニーズを把握すべく, 表-1に示す機会を活用し, 模型やパネルを用いてヒアリングを実施した(図-2参照)。特に実行委員会のコアメンバーに対しては河川整備の先進事例として哲学の道(京都市左京区)と一緒に視察する中でそれらの聞き取りを行った。また郡家川らしい景観特性の把握では表-1に示す10日間, 筆者が郡家川沿いを歩き魅力と感じた景観を抽出するとともに, それらの詳細内容に関連する主体へのヒアリングにより確認することとした。それらの結果からプロジェクトのコンセプトを設定し景観整備計画の提案を行うとともに, 先行事業として計画の一部を施工することとした。

### 2.3 プロジェクト運営体制

図-3にプロジェクトの運営体制と事業内容を示す。

本プロジェクトは実行委員会が取り組む景観整備事業のうち, 郡家川の全体計画およびデザイン事業に位置付けられる。その中で筆者は景観整備計画の策定と, 拠点施設のデザインおよび施工を担った。

### 3. 景観整備計画の策定

#### 3.1 地域住民の利用実態および整備ニーズの把握

図-4に地域住民の利用実態および整備ニーズを示す。

図-4より地域住民のニーズは5つに整理できた。具体的には“船を浮かべて川側から桜を眺める”など「川での体験」，“歩きながら学習できる場所”など「子どもの遊びや学習」，“川沿いのベンチ”など「休憩できる場所」，“秋の紅葉”“四季を感じる樹木”など「季節感のある風景」，“地元の名所”や“パワースポット”など「日本遺産にふさわしい場づくり」に関する情報や要望が挙げられ，以上の結果から「体験」「季節感」「和」の3つのキーワードを抽出することができた。

#### 3.2 郡家川の景観特性の把握

郡家川の景観特性としては，大きく3つのまとまりがあった。下流域の濱神社，郡家港，多賀の浜海水浴場，御輿の通り道，漁具などで構成される「漁港景観」，中流域の櫛笥神社，大木神社，大発，尚林堂，薫寿堂，梅薫堂など多くの線香工場やそこからの香りが感じ取れる「線香景観」，上流域の伊弉諾神宮，柳之御井神社，伊弉諾神宮初代神主の石上家，伊弉諾神宮御齊田などで構成される「歴史的景観」の3つの景観である。さらに“昔，伊弉諾神宮へ参拝する際には郡家港から櫛笥神社まで船で

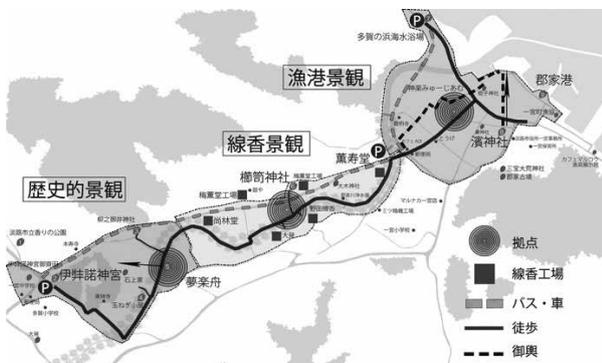


図-5 郡家川桜回廊ミュージアムの整備方針

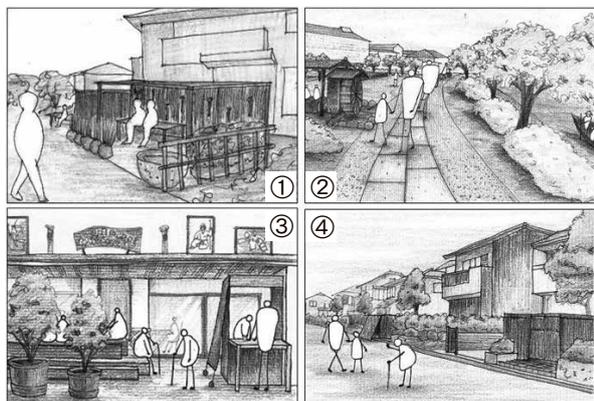


図-6 拠点施設のイメージ (①歴史的景観，②線香景観，③漁港景観)と集落の町並み景観の誘導のイメージ(④)

行き，そこで参拝した後，徒歩で伊弉諾神宮へ向かった” “伊弉諾神宮の摂社である濱神社が郡家川の下流域に，境外末社である櫛笥神社が中流域にある”ことから，郡家川全体が伊弉諾神宮を中心にした「神話」で繋がっていることも明らかとなった。

#### 3.3 コンセプトの設定

以上の結果を踏まえ，「体験のかおり」「季節のかおり」「和のかおり」に関連する地域資源を活かし，郡家らしい神話を体感できるエコミュージアムをコンセプトに，景観整備計画「郡家川桜回廊エコミュージアム」を策定した。なおエコミュージアムは，文化や産業，環境，生活といった地域の総体を保存し理解してもらうことを目的とし，それらを通して文化振興や2次的な経済振興に寄与することを特徴とする。

#### 3.4 郡家川桜回廊ミュージアムについて

図-5に郡家川桜回廊ミュージアムの整備方針を，図-6に拠点施設のイメージを示す。

##### 3.4.1 ゾーニングの検討

図-5より，郡家川桜回廊ミュージアムは伊弉諾神宮から郡家港までとし，景観のまとまりごとに①歴史的景観，②線香景観，③漁港景観の3つのゾーンを設定することとした。具体的に①のゾーンでは，伊弉諾神宮に関する歴史的資源を体感できる“歴史体感機能”，伊弉諾神宮からの入り口部に当たることから“情報発信機能”，「夢楽舟」と呼ばれる飲食店で展開されている地域住民の交流をより内外に広げる“地域内外の交流機能”を備えることとした。次に②のゾーンでは，線香工場の香りを楽しんだり線香づくりを体験したりする“線香体感機能”，川沿いに大きなスペースがあることから多くの子どもたちが集まって遊んだり学習したりする“子どもの遊びや学習機能”，神楽や和太鼓などのイベントが可能な“文化交流機能”を備えることとした。最後に③のゾーンでは，郡家漁港で海苔の養殖の様子などを見ることが出来る“漁港体感機能”，商店街を中心に土産や体験メニューの開発や販売などをより強力に展開する“交流観光機能”，濱神社からの神輿のルートを盛り上げる“歴史体感機能”を備えることとした。

##### 3.4.2 動線の検討

次に動線の考え方を述べる。本プロジェクトの目的である観光客の商店街への誘客を考えた場合，主として以下の2つの来訪手段が考えられる。1つは団体バス，もう1つは自家用車である。前者の場合，伊弉諾神宮で観光客が降車した後，バスは薫寿堂もしくは多賀の浜海水浴場の駐車場へ先回りし，観光客は徒歩で郡家川沿いを観光する。後者の場合，各ゾーンの駐車場（伊弉諾神宮，薫寿堂，多賀の浜海水浴場）を利用しながらゾーン毎に楽しむ。以

上の考えのもと、動線としては郡家川全体を回遊するルートとともに各ゾーン内でも回遊できるルートを設定することとした。なお伊弉諾神宮から郡家商店街までは約1.3kmあることから、道中で休憩できるよう各所にベンチを配置することとした。

### 3.4.3 拠点施設の検討

各ゾーンには拠点施設を設け、地域の特性やミュージアムのコンセプトが観光客に伝わるようにした。図-6の①～③にその拠点施設のイメージを示すとともに、以下にそのデザイン上の工夫を記す。

- ・歴史的景観ゾーン：対岸に伊弉諾神宮の杜や関連する歴史資源を望むことができ、且つ散歩している人たちが学校帰りの中学生らがよく利用している夢楽舟(たこ焼き屋)を本ゾーンの拠点施設として設定した。本施設のデザイン上の特徴は、地域でよく見られる焼杉や淡路瓦などの黒を基調とした素材を利用して和を演出することや、香りのする植物や四季を通して楽しめる植物を植栽することなど、日本遺産に相応しい場づくりを目指した。

- ・線香景観ゾーン：郡家川から櫛笥神社へのアプローチにあり、且つ線香の香り漂う櫛笥神社向いの敷地を拠点施設として設定した。本エリアのデザイン上の特徴は、神楽を披露できる舞台を設置し、それを眺める休憩所を設置する。また修景として水車や小舟を設置。小舟は花見などのイベントの際に川に浮かべて鑑賞できるようにする。更に、郡家川沿いの舗装は石畳で変化をつけて歩きたくなる工夫をした。

- ・漁港景観ゾーン：イベントや住民の打ち合わせの場として活用されている商店街内の神楽ミュージアムを拠点施設として設定した。本施設のデザイン上の特徴は、施設の入り口部分に設置された足湯施設の修景や、地域で開発したお土産を販売する屋台の設置など、観光客に楽しんでもらう仮設の装置を組み込むようにした。

### 3.4.4 町並み景観の誘導

商店街の看板はのれんや木材など伝統的な素材で統一



図-7 夢楽舟前庭検討模型



図-8 東屋とルーバーの基礎工の様子



図-9 塗装工の様子



図-10 東屋とルーバーの組立工の様子



図-11 植栽の様子



図-12 歴史的景観ゾーンの拠点施設完成（東屋）



図-13 歴史的景観ゾーンの拠点施設完成（瓦の坪庭）

したり、住宅の壁や塀の色、それらの高さ、植栽の種類や高さなどを地域住民の合意のもと決めたりして町並みに統一感が出るよう工夫した（図-6の④参照）。

#### 4. 拠点施設の施工

先行事業として3つのゾーンの内の1つ「歴史的景観ゾーン」の拠点施設を以下の流れで設計・施工した。なお、総工事日数は21日、施工費は28万円で、“こころ豊かな美しい淡路推進会議”の地域づくり活動応援事業助成金を活用して実施した。

##### 4.1 検討作業

事業を実施するにあたり、平面図や模型やスケッチを用いて土地所有者および実行委員会の意見を聞き、実現可能性や詳細のデザインの検討を行った。結果、たこ焼き屋の前に地域住民も観光客も交流できる東屋、囲われ感とともに和を感じる瓦の庭、季節感や香りが感じられる香りの庭などを設置することとした（図-7）。



図-14 意見交換会の様子



図-15 お披露目会での説明

##### 4.2 夢楽舟前庭の改修

夢楽舟前庭の改修に当たっては以下の5工程を経た。

①基礎工：東屋の柱の基礎は、既存のコンクリート地盤をコンクリートカッターで切開し、束石を埋め込む形で固定した。またルーバーは地さきブロックを埋め込み、ルーバーを組み上げてからそれに挟み込んで固定した（図-8）。

②塗装工：和の雰囲気を作るため、東屋やルーバーの木材は黒の塗料（キシラデコール）を使用した。また、たこ焼き屋のプレハブも黒で、自動販売機およびベンチは茶色で塗装し、落ち着いた和の雰囲気に近づけた（図-9）。

③組立工：ルーバーは横板を背面に張ることで安定させ、住宅の通用口からたこ焼き屋への接続が可能な配置にした。また東屋は地元の大工に協力してもらい棟上げを行った。また、土地所有者から雨除け設置の要望があり、波板を切って上部に傾斜をつけて設置した（図-10）。

④植栽：和を感じる植物としてトクサ、ナンテン、ハボタンを採用し、香りの植物としてキンモクセイ、シャクナゲ、ロウバイ、サザンカを採用した。地面がコンクリートにより地植えが不可能な場所は醤油工場からもらい受けた醤油樽を活用し、今回はハボタンの寄せ植えを配置した。また瓦の庭は淡路瓦と白玉砂利を交互に組み、ルーバー沿いにトクサやナンテンを配置した（図-11）。

⑤その他：東屋で寛ぐための大型ベンチや和の雰囲気を演出する野点傘は、せきれいの里から借り受け設置した。更に看板を兼ねた日除け幕も制作した。以上の工程を経て完成した拠点施設を図-12, 13に示す。

5. 総括

本プロジェクトの総括として、1月17日に自治会や商店主らとの意見交換会(図-14)を、23日にお披露目会(図-15)を実施した。その中で得られた意見としては、「実行委員会メンバーだけでなく、自分たちも活動を発信して行かなければならない」、「私の家の前もやってみようかな」、「ロウバイ(等の樹木)を植えるくらいなら自分にも出来そう」などの声が上がった。このように、今回のプロジェクトがきっかけとなり、主体性のある意見が地域住民らから上がってきたことが最大の成果であると言える。哲学の道を視察した際にも「現在の形が出来上がるまで30年くらいかかっている」との話があったが、郡家川を活かしたまちづくりでも地域全体が協力し合い、自分たちに出来る小さなことを少しずつ積み重ねていくことが大切であると実感した。今後の展望としては今回のプロジェクトをきっかけにして、くにうみ

神話のまちづくり実行委員会が中心となって新たな助成金を申請し、更なる拠点の施工を行っていく。また、新たな取り組み事業として製作したマップ(図-16)を各拠点、地域に設置し、マップを活用した川歩きを実施する。

参考文献

赤澤宏樹・嶽山洋志(2004) フランスにおけるエココミュエの運営と学習プログラム. 人と自然 特別号 平成15年度総合共同研究「博物館の新展開」, 103-115  
 一宮町史編集委員会(1999) 一宮町史. 一宮町  
 木下智子(2014) 伊弉諾神宮と郡家商店街をつなぐ“まちバル”の実践. 平成26年度景観園芸演習要旨集, 41-44  
 永井儀男・児玉好史・井上英彦(2008) 河川を活かしたまちづくりの成功要因について. リバーフロント研究報告書 19号, 135-143



図-16 郡家川桜回廊ミュージアムのマップ