

II 事例報告

十日町市での縄文文化体感プログラム事業について

阿部 敬（十日町市教育委員会）

1. 十日町市の概要

十日町市は新潟県の中南部に位置し、北は長岡市、南は津南町に接する。人口は約51千人、面積は590.39km²である。人口は毎年1%程度の減少が続き、高齢化率は36%と高い。令和元年度の一般会計歳出額は約360億円、財政力指数0.34である。文化財関連予算は、文化財課23,464千円、博物館41,501千円、合計64,965千円である。ただしこの年度は新築移転した十日町市博物館（図1）の開館準備にあたっているため、この金額はやや特殊である。

2. 関連する史跡等の概要

（1）国宝・火焰型土器

正式名称は新潟県笹山遺跡出土深鉢形土器^{つきたり}といい、平成11年（1999）に国宝に指定された（図2）。深鉢形土器57点と附871点で構成される一括資料である。57点のうち14点が火焰型土器で、No.1～14まで番号が振られている。一般に最もよく知られているのはそのなかのNo.1である。附のなかに浅鉢形土器、小形土器、土偶等の土製品、石器がふくまれている。本事業の「核となる文化財」は、土器だけでなく、石鏃、土偶も利用している。これらは現在、新築移転して令和2年6月に開館した十日町市博物館に収蔵・展示されている。

（2）市史跡・笹山遺跡

国宝・火焰型土器が出土した遺跡で、下層が縄文時代（中期～後期前半）の集落跡、上層が中世（南北朝～戦国時代）の集落跡である（図3）。平成4



図1 十日町市博物館



図2 国宝・火焰型土器



図3 十日町市指定史跡・笹山遺跡

年（1992）に市史跡に指定された。史跡地のほとんどは市が所有し、一部の私有地については順次買収を続けている。

現在指定地の中央には「十日町市笹山縄文館」がある。これはもともと周辺にあるスポーツ施設に付帯する合宿所として建設されたものだが、近くのスキー場が閉鎖されてから利用価値がなくなったので、平成23年に文化財課に移管され、ワークショップやイベント時に利用されている。

遺跡広場には国宝・火焰型土器が出土した際の状況を克明に再現した「土器モニュメント」と竪穴住居2棟が設置されている。

国宝指定された翌年から毎年、遺跡のある地域の自治組織が中心となって「笹山じょうもん市」（図4）を開催し、町内店舗（17町内）を出したり付近の小学校児童がステージ発表を行ったりしている。市はこれを財政支援しているほか、展示や各種企画を開催してバックアップしている。近年は2～3千人程度の来場者がある。このほとんどが中条地区の住民で、地域の最も大きなイベントとして根付いている。

平成23年（2011）から集落構造の解明を目指して市が断続的に学術調査を行っている。発掘に一般人が参加したり、整理等でも協働調査を行ったりしている。『博物館研究』誌に掲載された市民協働調査のレポート¹⁾は日本博物館協会の令和元年度博物館活動奨励賞を受賞した。また各種ワークショップも継続して実施している。笹山遺跡の調査やワーク

ショップに参加していた市民は、「笹山遺跡ボランティア」（文化財課の設置した行政ボランティア団体）の活動を経て、現在は任意団体「伊乎乃（いおの）の里・縄文サポートクラブ」を結成し、笹山遺跡でワークショップやマルシェの開催を文化財課から受託して企画・運営するまでになった。市外や県外の会員も多い。

3. Living History促進事業への取組みの経緯

平成30年（2018）10月に大手企業が多数協賛するモニターツアー企画「ASOBO JAPAN」の一つが十日町市で実施されることになり、文化財課が協力することになった。笹山遺跡が会場の一つとされ、「縄文レストラン」という野外レストランが一夜だけ開設された（図5）。モニターツアーの募集枠は10家族20名程度であったが、約10万人もの応募があったという。現代人の美的感覚にあった会場デザインと、いまだ土器の眠る遺跡の上で食べられる本格的で美味しいフルコース料理がとても好評だったようだ。

これにより縄文文化の体験が観光資源の一つになりうる可能性が見えたため、文化庁の平成31年度Living History促進事業に応募し、7月末に採択された。採択名称は「芸術を生み出す縄文文化体感プログラム」である。

しかし縄文レストランだけでは史実の復元部分が少なく、このことで補助事業に採択されない可能性



図4 笹山じょうもん市



図5 ASOBO JAPAN

を危惧したため、さらに2件の体感プログラム（縄文人の衣服着用体験と同弓矢発射体験）を追加し、これらを複合的に体験できるツアー旅行の販売を構想した。全く異なるようにも見える3つの体験は全て「非日常」の祭礼用という位置付けでつなぎ合わせ、ツアーのハイライトに登場する縄文芸術の至宝「火焰型土器」の存在意義を感覚的に理解する、というストーリーである。

4. 検証委員会

プログラムの構築にあたっては「生きた歴史体感プログラム検証委員会」を設置し、6名の委員から助言を受けた。委員には、①観光プログラムに関する助言、②地域振興と経済に関する助言、③史跡を使った観光振興の観点からの助言、④復元料理についての助言、⑤復元弓矢とこれを使った体験についての助言、⑥復元衣服についての助言、の役割を担っていただいた。

後半の復元チーム（④～⑥）は半数にして、あとはよりマクロな視点で助言できるメンバー構成とした。この興味深い事業の最大の問題は、「史実に忠実なもの」から「体験販売して利益が出る」に至るまでに当然検討されるべきいくつかの重要なステップがブラックボックスとなっている点であった。例えば、文化財部局として取り組むべき復元物品の学術的評価水準はどの程度が妥当なのかという基本的なことはもちろんのこと、観光商品として造成する際の「スペック」の設定については募集要項に触れていなかった。このブラックボックスの中身を明らかにし、解決するためには、地域観光・経済からの視点が不可欠と思われた。前半（①～③）の検証委員は、そのための人選であった。

5. プログラム内容

プログラムはツアー形式で実施することを想定しており、野山でのアクティビティ（採集体験と擬似狩猟体験）、十日町市博物館の学芸員ガイド付き観覧、笹山遺跡での縄文レストランというコースであ

る。

縄文時代における芸術は儀礼や祭礼の際に表れると考えている。「非日常」の局限された場面、つまり神や霊のような超常的存在との交信、冠婚葬祭、まれびとに対する歓待饗応などの際に、生活の一部にもありながら日常では行わない特殊な所作や行為を行い、またそのための施設や道具を用いる。上記の3プログラムにもそのような行為や道具を想定するのである。

（1）縄文レストラン

縄文レストランは、メニュー創作と復元竪穴住居内の調度品の制作に重点を置いた。メニューは、笹山遺跡をはじめとした新潟県内の縄文時代遺跡から出土した動・植物遺体から生・加熱をあわせて摂取可能な「食材」を抽出し、これを主体にして著名な料理家にフルコースメニュー創作（図6）を依頼した。というのも、ASOBO JAPANの縄文レストランは、肝心の料理に黒米ご飯を含んでいて（当然、米は縄文時代にはない）、「アソボー」の域を出るものではなかったため、そのままではこのプログラムに流用できないと考えたからである。本プログラムでは識者と筆者が監修し、材料と調理方法は縄文、味は現代風というメニューの明確な方向づけを行った。著名な料理家に依頼したのは、ツアーを高付加価値・高価格帯の商品とすることを想定していたためである。

調理用の火焰型土器とその他の調度品として深・浅鉢形土器および敷物を復元した。敷物の出土はな



図6 縄文レストラン前菜

いが、国宝土器の底部圧痕から組織を解説、復元した。

レストラン会場は遺跡広場である。復元住居はライトアップされ、各テーブルにはクロスがひかれ、キャンドルが灯る。遺跡の背後は漆黒の闇だが、それだけに会場は幻想的な雰囲気包まれる。復元住居内は数多くの調度品が設えられ、炉には季節の食材が入った国宝・火焰型土器の復元品が火にかけられる(図7・8)。これがツアーのハイライトである。

表1 プログラムと復元品

プログラム名	核文化財名	考証出土品	復元品
縄文レストラン	新潟県笹山遺跡出土 深鉢形土器 (火焰型土器)	深鉢形土器	深鉢形土器(火焰型土器を含む数種)
		浅鉢形土器	浅鉢形土器(縮小)
		土器底部圧痕	敷物
縄文人の衣服着用体験		土偶	衣服
		ヒスイ玉	首飾り
縄文人の弓矢発射体験			石鏃



図7 火焰型土器鍋



図8 火焰型土器鍋からよそう

この時、参加者は全員祭礼用の衣服を着ており、全てがこの瞬間に繋がっていたことを実感するはずである(してほしい)。

なお、縄文レストランは食品営業であるため、保健所の許可を必要とする。会場は野外であり、笹山縄文館にある調理場では恒常的な営業許可を満たすことができなかった。このため、以下3つの選択肢が検討された。①本格的な厨房整備で恒常的営業、②キッチンカーで恒常的営業、③臨時的営業で回数に制限のある営業。詳細は省くが、経費はこの順で高い。まだ正確な将来見通しが立たない段階での高額出費は避けたいとの方針から、令和2年度はキッチンカーのレンタルまたは臨時的営業で試験運用することとした。

(2) 縄文人の衣服着用体験

同時代の衣装を着用することは体験者の感動を呼び起こすのにうってつけである。「コスプレ」といえばアニメーション作品を題材にしたそれを思い出しがちだが、日光江戸村を引き合いに出すまでもなく、文化体験としては古くからある定番である。

縄文時代の衣服の確実な出土例はなく、完全な形がわかるものも当然存在しない。このため学術的証拠のある確かな情報だけから復元した衣服には当然欠落が予想され、これを補うには民族考古学的アプローチが必要となる。そこで縄文時代の編組製品と土偶に加え、世界に視野を広げて出土例や民俗例を拾い集めて検討し、素材、編組パターン、形状、組み合わせを想定した。

ところが、企画企業および制作企業と協議したところ、ほぼ全体にわたる変更が必要となった。変更の主な原因は、制作費用、期間、維持管理費用、体験ツアーにおける所要時間の制約である。当初の復元案の通りなら、経費は高過ぎ、期間は少なくとも半年を要するとのことだった。またクリーニング費用が思いのほか高額だった。維持管理経費は収益に関係するため看過できない(ちなみに制作にかかった費用は埋没費用なので収益と関係ない)。さらに脱ぎ着にかかる時間はツアースケジュールを圧迫

し、人件費にも影響する。こうした運営経費のすべてはツアー事業者が参加者からいただく代金に加算されるのであるから、シビアな問題である。この金額を物品の所有者が賄ってしまっては当然ながら「自走」にならない。

そこでまず、意匠は概略において復元案に近いものにして、素材や製法においてはかなり現代の都合で妥協した。生地は、縄文時代の技術で実現できる色を抽出し、既成の生地色のなかで合致するか近いものを探した。価格を考えれば既製品以外の選択肢はなく、かなりビビッドな色も採用した。縄文時代の染色技術は未だ発見されていないが、技術的に簡単なレベルのものはあったと推定している。一見して派手であっても、観光プログラムという趣旨に照らしてある程度は楽しむことを優先に考えるほうを選んだ（図9）。

上記の比較的派手な衣装は実はかなり高額であったため、維持管理経費を抑制するために、アクティビティの際に着る衣服を別に作ることにした。「生業用」と称するこのタイプは麻製で比較的簡素な意匠のものとした。一般には祭礼用よりもこちらのほうが幾分かは「縄文らしく」見えることだろう（図10）。

祭礼用の形状は、貫頭衣にしたかったが、速やかに脱ぎ着ができ、また参加者の髪型や化粧が崩れないほうが良いと考え、背中で割れるタイプにした。割れる部分は簡便さを優先してマジックテープ留めにした。女性用は巻きスカート、男性用は脚絆をつけることにした（子供用はいずれもなし）。生業用の形状は前合わせの上衣のみとした。下衣は汚れやすいからである。

結果的に採集・擬似狩猟体験の際に着用する生業用と、縄文レストランの際に着用する祭礼用との2種類を制作することになった。定員24人のツアー形式で運用するため、最低限の数量として、男性・女性・子供のそれぞれに生業用12着と祭礼用12着を作ることにした。計72着である。制作費は事業費全体の三分の一以上を占める。



図9 祭礼用縄文衣服



図10 生業用縄文衣服と弓矢発射体験

衣服に加えて、ヒスイ玉・貝殻を組合せた首飾りと、ペンケイガイの腕輪を制作した。もちろん全て特注品のため、制作者の選定や仕様書の確定までに時間を要した。

（3）縄文人の弓矢発射体験

縄文人の儀礼的な狩猟を想定して漆塗りの飾り弓・矢を復元し、樹脂製の動物形標的（まと）を用意した（図11）。経験的に、矢をつがえることができなかつたり、つがえても力が足りず引けなかつた



図11 動物標的

り、様々な利用者が想定できるので、比較的扱いやすい小型弓を制作した（図10）。

物品復元のための調査は、文献調査、復元や実験を行ったことのある研究者への聞き取り、復元展示品の観察、民俗事例調査を行い、復元案を作成した。しかし材は一般販売されていない樹種であるため、植物系学芸員と地元住民の協力を得て山へ採取しに行き、制作においては遺跡ボランティアのついで地元木工職人と協力した。

これらを全て復元業者に委託していたら途方もない金額となっていただろうが、木工職人の理解と協力により、格安で制作できたことは幸いだった。

プログラムとしてはブナ林に動物形標的を配置し、これを弓矢で射するというもので、より多くの点数を稼げば景品がもらえる。儀礼的とはいいながらゲーム的である。各地の神社で行われている弓矢神事にも「当たった・外れた」に一喜一憂する、似たような側面がある。

なおアクティビティの楽しさを促進するため、採集体験も加えることにした。春であれば山菜、夏は魚（未定）、秋はキノコや木の実をとり、採集物の一部は夜の縄文レストランで食べることもできる。採集は縄文時代の生業の核心のひとつである。しかし申請前に文化庁に聞き取りにいった際、補助対象と認められなかったので申請はしていない。

6. 運営体制

Living History促進事業の理念の一つに「文化財で稼ぐ」というものがある。体験を販売して増えた

収益を文化財保護とコンテンツの磨き上げに投資し、さらに稼ぐことに繋げる、というものである。しかし来館・場者等に直接貸し出すには対応するスタッフの人件費がかかり、収支が見合う見込みは得られそうになく、なにより地域経済に直接の影響はほとんどないように思われた。文化財の所有者（自治体）よりも、地域が稼げる収益構造と体制作りが必要である。

こうした考えから、民間企業にツアー運営を委託するとともに復元物品や会場を有料で貸出し、さらにアクティビティや縄文レストランを担う事業者を募集するなどして図12のような運営体制とした。このツアーを「十日町縄文ツアーズ」という。

一つの役割に対して複数の事業者が当たっているのは、レストラン事業者が自店舗の都合でツアーに従事できなかったり、アクティビティの会場が何かの都合で使えなかったりする際のバックアップのためである。また旅行販売やツアーバスを出すためには旅行業免許が必要だが、運営事業者が必ずしも旅行業免許を有さない場合もあるので、販売窓口になりうる旅行者も確保した（ただし令和2年度は諸事情で窓口にはならなかった）。こうして地域の自治会やボランティア（有償）団体も含む都合14事業者との組織体制を形成した。地域の企業や団体との関係構築にもっとも労力がかかっている。これまで文化財課が構築してきた遺跡と地域との関わりが基礎にあって初めて可能になった体制といえる。

なお補助期間にイベント企画業者にプログラムのマニュアル作成と運営体制構築とを委託し（約490万円）、またASOBO JAPANにならった縄文レストランのデザイン（約30万円）を委託した。「地域が稼ぐ」観光の考え方や運用体制の枠組みを共有し、また「ブラックボックス」となっていた観光商品のスペック設定に関する技術的助言が得られた点は大きかった。この点は観光部局や観光DMOと連携することで果たされることもあると思われるが、観光部局が協力する体制を形成するには企画・政策等を司る市長部局がまとめ役になる必要があるし、また

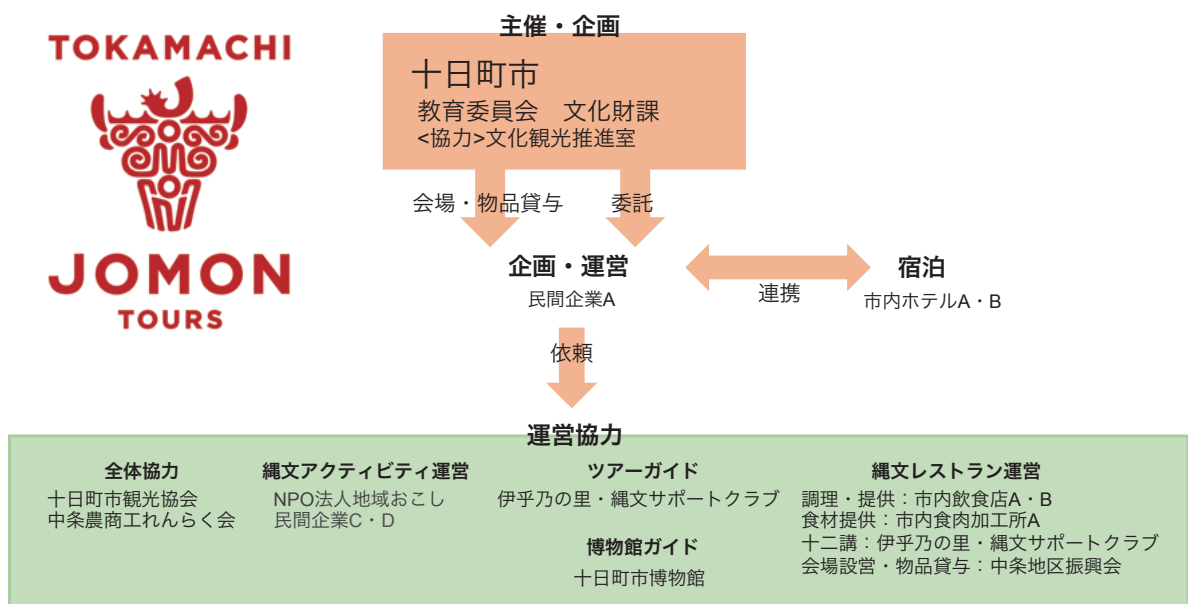


図12_「十日町縄文ツアー」の運営体制

観光DMOとの連携は委託にするか協議会を組織するかによって、その後の動きがかなり異なってくることが予想される。いずれにしてもこの組織作りが一つの大きな山になることは確かで、少々ハードルが高いことは覚悟しておく必要がある。

7. 課題と今後の展望

本事業は準備段階において物品の制作に多大な労力と費用をかけたが、実際に運用してみると観光商品全体のなかでの位置付けはそれほどではない、あるいはむしろ維持管理コストの高さが足かせになりうることを実感している。収益を上げるためにはどのような計画が必要なのか、事業の全体像を理解しながら取り組むことが肝要である。

このツアーは基本的に縄文文化に興味のある日本人と知識欲が強い欧米系外国人をターゲットに想定している。料金は昼過ぎから7時間余りのツアーで4～5万円（宿泊を含まない。）である。時間と費用は体制維持にかかる部分と強く関連しており、もともと検討の余地の大きな部分だが、インバウンドがほぼゼロの現在の状況がまだ続くならば、変更を

検討せざるをえないだろう。

「十日町縄文ツアー」は、令和2年3月にリハーサルを行い、十日町市博物館が新築移転して開館する6月にあわせてスタートするはずだった。新しい博物館と笹山遺跡とを文化体験でつないで相乗効果をもたらすことが目標だったためだが、新型コロナウイルス感染拡大防止のためにツアーは延期することになった。結局、リハーサルは10月31日、モニターツアーは11月4日によりやく実施できた。モニターツアー当日は雨天となったため、雨天用のプログラムに切り替え、アクティビティを土器作りにして実施した。天候への備えはいつも必要である。

ガイドが担う役割の重要性については承知していたつもりだったが、リハーサルとモニターの実施によりさらに浮き彫りになった。狩猟、採集、食事、といえば繋がりやすいストーリーだが、誰もが感じる「火焰型土器」の特異さや不可思議さとの間に必然的な関係がない。それぞれの行為にある非日常の面を感じてこそ「火焰型土器」が見えてくる。だからこそ全体の統一性はガイドの説明にかかっている。学芸員とは異なり、収益を上げられるレベルの

ガイドを養成するのは一朝一夕ではできない。実施する中で次第に熟練していくものと想定しておきたい。

最後になるが、準備段階における民間企業や団体との役割分担のあり方は、のちの運用体制に影響するため、先を見通した上で組織していくことが望ましい。この事業に取り組む多くの学芸員にとっての見えやすい山は復元物品を制作することにあると思うが、本事業においての本当の山は組織体制作りにあるとっていい。取り組む際の参考になれば幸いである。

【参考文献】

- 1) 阿部敬 2018「研究に利用される二次資料―第2の発掘としてのレプリカ法―」『博物館研究』Vol.53 (No.8) (No.602)、19-22頁