

コミュニティ・インフォマティクスにおける“場所性”の創出と Web-GIS

—「萩まちじゅう博物館」HAGIS の事例を通して—

Producing “Placeness” with Web-GIS in Community Informatics

— A Case Study of “Hagi Whole-Town Museum” and HAGIS —

遠山 茂樹 Shigeki TOYAMA

高知大学人文学部

Faculty of Humanities and Economics, Kochi University

要 旨

「共同性」と「地域性」を軸に議論されてきたコミュニティにおいて、生活の質を向上させるべく環境変化を試みるコミュニティ開発が各地で実践されている。このコミュニティ開発と情報テクノロジーを結びつける戦略的実践をコミュニティ・インフォマティクス (Community Informatics: CI) と呼ぶ。資産ベースのコミュニティ開発手法を採用した CI 実践では、GIS による空間情報を活用した取り組みも登場しており、資産データを地図上に可視化することでコミュニティの統合的イメージ形成に貢献している。このような空間情報を戦略的に活用することで、コミュニティの「地域性」の創造を促進できると考える。当小論では、人文地理学の空間論の知見を援用しながら、CI 実践における GIS を利用した「地域性」創造促進の戦略モデルの構築を試み、同時に、山口県萩市における「萩まちじゅう博物館」と HAGIS の事例研究を通して、GIS 利用による「地域性」強化について検証を行った。結論として、今回提示したモデルの有用性の可能性がとても高いことが明らかになったが、今後の課題としてさらなる量的及び質的調査の蓄積が必要となる。

Abstract

Community definition has been discussed with the following two elements: “communality” and “locality”. Focusing on these two elements, community development practice has been conducted in many areas. Community development is a practice to change community environment to improve quality of life of its residents. When community development meets information and communication technologies, it turns out to be Community Informatics (CI). Some CI practices use spatial data with Geographical Information System (GIS). With Asset-Based Community Development approach, CI project maps asset data on GIS map to create an integrated image of a community. In this paper, a hypothetic model for creation of strong locality with GIS tool in the Community Informatics practices along with the study in human geography field is constructed. With the strategic model for a creation of locality, its usefulness through the case study of the Hagi Whole-Town Museum project in Hagi city, Yamaguchi prefecture is examined. As a conclusion, there is a high possibility in effectiveness of the model but there will be further research needed to verify the model with more detailed quantitative and qualitative researches.

1. はじめに

コミュニティの定義は多義的であり、多くの社会学者によって定義づけがなされてきた。94 の文献におけるコミュニティ定義を比較分析したヒラリーの古典的研究において、見出された共通項は「共同性」と「地域性」であった^[1]。これまでのコミュニティ議論の焦点は、主に社会の近代化・都市化において変質していく共同性の問題であったといえる^[2]。しかしながら、当小論においては「地域性」に焦点を当てたコミュニティ形成論を展開する。これは、人文地理学における空間論の知見を援用し、「地域性」が自明のものとして立ち現れるのではないという立場から、コミュニティ形成における「地域性」の創造の重要性を意識するからに他ならない。

当小論の目的は、コミュニティにおける「地域性」の創造・発展・維持などの過程において GIS をはじめとする情報通信技術 (Information and Communication Technologies: ICT, 以下 ICT と記す) の戦略的な導入とその可能性を探ることである。

まず議論の基礎となるコミュニティ・インフォマティクスとコミュニティ開発について論じ、社会空間や場所性の創造についての考え方や戦略的アプローチを探ることでコミュニティ・インフォマティクスにおける地域性創造の戦略的モデルの構築を試みる。そして事例として萩まちじゅう博物館の取り組み、なかでも GIS を利用した HAGIS のプロジェクトについて考察し、モデルの有効性について検討を試みることにしたい。

2. コミュニティ・インフォマティクスとコミュニティ開発

2.1 コミュニティ開発論

コミュニティは近代化・都市化のなかで喪失された何かを探求することでもある^[3]。多くの都市住民がコミュニティ形成のための実践に取り組んでいる。このようなコミュニティ開発行動を、クリステンソンは次のように定義している。「我々はコミュニティ開発を次のように定義づけすることにした：人びとの集団が、コミュニティにおいて、彼ら（住民の）経済的、

社会的、文化的、環境的な状況を変革するために、社会的活動プロセスを開始するよう決定に達すること」〔筆者訳〕^[4]。当小論では、暫定的にコミュニティ開発を、「住民主導で、地域コミュニティにおいて、生活の質の向上のために、住民を取り巻く状況を変える取り組みのこと」と定義づけする。

クリステンソンは、1970年から10年間に渡る『コミュニティ開発学会誌』の論文を分析した中で、コミュニティ開発分野で採用されてきた主なアプローチは、セルフヘルプ (Self-Help)、対抗 (Conflict)、技術支援 (Technical Assistance) に分類されると指摘する^[5]。セルフヘルプ・アプローチは、住民自身が協働して地域社会の状況を改善する取り組みであり、自助作用によるコミュニティの改善といえる古典的な方法論である。対抗アプローチは、社会活動家アリンスキーの採用した方法論であり、社会的公正を求めて権力側への対抗運動を行っていくものである。技術支援アプローチは地域計画手法を含む、外部の専門家によるコミュニティ形成支援の方法論である。

これらの方法論に共通するのは、コミュニティにおける“欠損”に注目し、それらを充填するという方法である。これらの方法論の多くが、まず地域のニーズ評価から始められる。つまり、コミュニティの持つニーズ=不足・欠損を羅列するところから作業が始まるのである。このような“不足”に注目するアプローチへ批判を投げかけ、コミュニティが既に“保有”しているものに注目したアプローチを構築したのがクレツマンとマックナイトである。彼らは成功したコミュニティ開発実践を研究していくなかで、共通するアプローチを発見した。それはコミュニティが保有する“資産”に注目するアプローチであり、コミュニティ“資産”の質的向上および量的拡大による、コミュニティの生活の質の向上を目指す方法論である。彼らはこのような地域資産から取り組む方法をアセット・ベースド・コミュニティ開発 (Asset-Based Community Development: ABCD, 以下 ABCD と記す) と名づけた^[6]。このような考え方は、ファーガソンほかによる「コミュニティ開発とは、近隣あるいは多近隣地域として定義されるコミュニティにおいて、その住民の「生活の質」の向上をもたらす資産構築 (asset building) のことである」〔筆者訳〕^[7] という定義づけや、グリーンとヘインズによる「我々は「コミュニティ開発」を次のように定義した：住民が自身の“生活の質”の向上のために潜在能力を高められる資産構築 (to build assets) のために計画された努力・取り組みのこと」〔筆者訳〕^[8] という定義にも強く反映されていることがわかる。

2.2 コミュニティ・インフォマティクスとコミュニティ開発

当論文における議論の焦点は、コミュニティ・インフォマティクス (Community Informatics: CI, 以下 CI と記す) における「地域性」の創造である。ガースティンは CI を以下のように定義づけしている。「コミュニティ・インフォマティクスとは、地域コミュニティレベルにおける経済的・社会的開発実践と、出現してきた機会 (電子商取引、コミュニティ/市民・ネットワークあるいはテレセンター、電子民主制やオンライン (市民) 参加、自助/仮想保健コミュニティ、アドボカシー、

文化的強化等) とを結びつけるテクノロジー戦略もしくは学問分野のこと。」〔筆者訳〕^[9] 要約すれば、CI は、コミュニティ開発と情報テクノロジーとを結びつける戦略や実践、その研究を指すことになる。

CI 実践に含まれる米国のコミュニティ・テクノロジー・センター (Community Technology Center, CTC, 以下 CTC と記す) の全国組織 CTCNet が毎年全米大会を開催しているが、ここ数年間当大会へ参加した筆者の印象では、CTC 活動の多くがコミュニティ開発アプローチとして ABCD アプローチを採用している。これは例えば、ボストン市の公共住宅地で行われた The Camfield Estate - MIT Community Connections Project^[10] や、ロサンゼルス郡でカリフォルニア大学ロサンゼルス校 (UCLA) の旧応用政策研究所 (現近隣知識センター) によって行われた Neighborhood Knowledge Los Angeles (NKLA)^[11] などにその適用が見られる。

3. 地域性の強化

3.1 社会空間について

社会空間は、単に物体などの容器として存在するのではなく、社会的過程によって作られる空間として存在している。現代の空間は芸術作品といった「作品」ではなく、反復可能な生産物となっているとルフェーブルは指摘する。「つまり空間は反復可能なものとなり、反復的行為がもたらす結果となっている。かくして空間はまぎれもなく生産される。」^[12]。

ルフェーブルの空間認識は、「空間的实践」「空間の表象」「表象の空間」の三つの方法概念によって提示される。「空間的实践」とは、社会に固有な生産と再生産の場所を創出する実践を指し、そこでは現実の諸関係が反映される。「空間の表象」とは、空間に関する言説・記号と関連するものであり、空間を構想する知識の専門家 (都市計画家など) が扱う領域を指す。「表象の空間」とは、映像や象徴を介して直接に生きられる経験の空間領域であり、芸術家の表現空間であり、人びとが生活を営む空間である。これら三次元の空間の生産が互いに対抗し矛盾しあいながら、実際の社会空間が生産されるという^[13]。

一般の住民の立場からすれば、彼らの生きられる経験のなかの地域空間こそ重要な領域であり、住民にとっての「表象の空間」をどのように生産するかと同時に、「空間の表象」の領域とのせめぎ合いをどのように対抗していくかが問題となつてこよう。コミュニティの地域性を強化するためには、住民が自ら居住する地域コミュニティを、自らの安住の「場所」として特別の愛着を持つことが大切になってくると考えられる。

3.2 「場所」をつくる

ある社会空間に居住すれば、自動的に「地域性」が出現する訳ではない。住民たちはその生活空間を特別な意味を与えた「場所」にすることが必要となる。

3.2.1 親密な経験

人文地理学者トゥアンは、「空間は、限定され意味をあたえ

られていくのに合わせて、場所に変化していく^[14]と指摘する。つまりある地点の「空間」を「場所」へ転換するには、特別な意味を与えることが必要である。ここでの意味付与に強く関わるのが、その空間における親密な経験である。

親密な経験の舞台となった場所に対して、人は強い感情を抱くことになる。親は子供にとって栄養と保護の源泉であり、安定性をもった避難所であり、特別な「場所」である。自宅も生活の安心・安定をもたらす「場所」となる。人と人との親密な交流をもたらす舞台も特別な「場所」となるし、故郷の町も親密な場所である^[15]。つまり、親密な経験をもち、強く感情が喚起されるような地点は、当該本人によって特別な意味が付与され、「場所」になるものと考えられる。

場所は、様々な大きさをもつが、ホームランド(母国)は、中規模の大きさをもつ重要な型の場所で、ひとつの民族や種族の暮らしを成立させるのに十分な広さをもった地域を指す^[16]。ホームランドへの愛着は人間誰しもに共通する感情であるが、その強さは文化や時代によって異なってくる。「その結びつきがしっかりしていればいるほど、感情的な絆も強くなるのである。^[17]」このような強い結びつきの感情を、コミュニティ空間に対し抱けるようになれば、そこは「地域性」の強化されたホームランドとして存在することができよう。

3.2.2 概念としてのコミュニティ

人びとが日常生活を営むなかで、直接的に親密な経験をもつ空間的広がりとはそれほど広域になるとは考えられない。トゥアンの次の指摘は、それを端的に表している。「ある人が住んでいる通りは、その人の親密な経験の一部をなしている。そのような通りよりもっと大きな単位である地区は、一つ概念である。人が地元の通りに対してもっている感情は、必ずしも、時がたつにつれてひとりだけで地区全体にまで広がっていくわけではない。概念というものは経験に依存しているが、しかし経験から結果として必然的に出てくるものではない。^[18]」

つまりコミュニティ空間全体を「場所」に転換するためには、概念としてのコミュニティを形成する必要がでてくる。

3.3 空間の認知と統一的イメージ

3.3.1 空間の認知

人びとが空間を認識する場合、視覚的要素が重要な役割を果たす。自らのコミュニティの景観も重要であるし、また記号化された地図も空間認知に貢献する。

「より大きな単位は、精神的知的活動を通して可視性を獲得する。そうして、地区全体は一つの場所になる。しかし、それは概念上の場所であって、情動は関わっていない。^[19]」このようにトゥアンが指摘するとおり、直接的に地域全てを経験できない人びとは、可視化された記号を拠り所にコミュニティの概念を構築する。ここで重要となるのが、統一的イメージとして把握可能なコミュニティ・イメージのあり方であり、このようなイメージの構築が、コミュニティを場所化する上で重要となってくる。

3.3.2 リンチの『都市のイメージ』

ある広範なスケールを統一的なイメージでもって把握する上で示唆的な先行研究として、都市のランドスケープの重要性について論じたリンチの古典『都市のイメージ』が挙げられる。その中でリンチは、都市環境のわかりやすさ(legibility)が決定的に重要であることを主張している^[20]。リンチは都市のイメージをエレメントに分類するための5つの形態のタイプを発見している。これらのエレメントがパス・道路(path)、目印(landmark)、縁(edge)、接合点・集中心(node)、そして地域(district)である^[21]。一見、複雑な景観を有する都市も、これらのエレメントによって単純化されたパターンのイメージにより、把握しやすくなる。ここでリンチは、イメージアビリティ(imageability)という重要な概念を提示する。「これは物体にそなわる特質であって、これがあるためにその物体があらゆる観察者に強烈なイメージを呼びおこさせる可能性が高くなる、というものである。それは、あざやかなアイデンティティと強力なストラクチャーをそなえた非常に有益な環境のイメージをつくるのに役立つ、色や形や配置などである。^[22]」強力なイメージをつくるためのイメージアビリティも、エレメントの配置などによって景観を生成することが可能であるということであろう。ここにイメージ形成のための戦略的取り組みの重要性が出てくる。

これらエレメントなど記号化された空間情報を、その空間に関わる情報と共に一つのイメージとして可視化することが、近年のICTによって可能となってきた。

4. ICTによる空間情報処理

4.1 GISとGPS

空間や地点の情報を取り扱う情報システムには、GIS(Geographical Information System: 地理情報システム)やGPS(Global Positioning System: 全地球測位システム)などがある。GISとは、「地理的事象の図形情報(あるいは地図情報)と属性情報を一元的に管理し、データ入力、管理、操作、出力という四つの基本機能をもつコンピュータベースの情報システムである」^[23]と定義づけされる。そしてGISによる空間分析における基本操作として挙げられるのが、属性検索、空間検索、データ生成、データの可視化である^[24]。空間データにはラスターとベクトルの2種類のデータモデルがあり、さらにデータモデルにはスパゲティ・モデルと位相構造モデルとに分類されるという^[25]。しかしここでの議論は、どのようなデータモデルを採用して具体的空間分析を議論するのではなく、GISでは空間実体を点フィーチャ、線フィーチャ、面フィーチャとして扱うことを理解し、デジタル地図が地物別レイヤ(画層)に分けられ記録され、各レイヤをオーバーレイ(重ね合わせ)操作により、複数の地図を重ね合わせた地図を生成したり、またオーバーレイ分析を行ったりできるという点を理解することであろう。

つまり地表上に展開可能な多種のデータを、属性情報と位置情報とを一体として管理すると同時に、複数の地図上に展開

重ね合わせをしてデータの可視化が可能になる点で、大きな意味を持つ。

4.2 CIにおけるGIS利用

CIにおけるGIS利用の多くは、コミュニティ内の各種資産をデータベース化し、デジタル地図上に展開させる用途である。収集・展開されるコミュニティ資産には、近隣の歴史を示すようなランドマークなどの情報収集や、地域住民の持つスキルを展開するもの、あるいはどのような組織が地域内に存在するのかをマッピングしたりする。

具体的事例の一つは、シカゴで始まった Neighborhood Early Warning System であり、これは建造環境のマイナスデータを収集し、環境が悪化する前に手を打とうとするGISシステムである。また前述のボストン市 The Camfield Estate の事例は、公共住宅の住民情報（各人のスキルなど）を中心とするGIS利用であった。また、2004年にシアトル市インターナショナル地区で行われた資産マッピングのプロジェクトは、地域の歴史に深く関わる建造物やランドマークなどを調べ上げたものであった。前述のNKLAなどでは、政府の統計データを重ね合わせて表示したり、地元の高校生などが収集した文化的資産を地図上に展開したりしている。

これらの実践に共通しているのは、多種多様な情報を反映させた抽象空間を可視化させることであり、この点が「地域性」を強化する上で最も重要となつてこよう。

4.3 CIにおける空間情報の戦略的利用アプローチ

ABCDアプローチによるCIの中で、Web-GISの戦略的利用法は、コミュニティ「資産」をデータベース化して、GIS地図上に可視化させることである。ここでの「資産」とは、グリーンとヘインズが分類した「人的 (human)」、「社会 (関係) 的 (social)」、「物理的 (physical)」、「財政的 (financial)」、「(自然) 環境的 (environmental)」の各種「資本」が該当しよう^[26]。グリーンとヘインズは、コミュニティ保有の資産は、価値創造の源泉となるので「資本」の言葉を当てはめて使用している。さらに筆者は「知識 (knowledge)」のカテゴリーを追加する必要性を提示したい。ここでの「知識」とは、地域住民によって共有されるさまざまなノウハウ、共通の思い出、歴史、記録をも含む概念として提示している。つまり住民の共有する「親密な経験」も知識資本として扱われることになる。

CI実践におけるGIS利用は、空間情報と属性情報や、さらに多様な情報を統一的に処理することを可能にすると同時に、地図上にコミュニティ空間のイメージを可視化することを可能にする。有形・無形の資産を表示できるということは、住民間で共有する「経験」や「知識」までも可視化できるということである。このことは、Web-GISなどの空間情報処理を可能にするツールを戦略的に活用することで、住民間における概念としてのコミュニティの形成やコミュニティ空間への特別な意味付与を強力に促進させ、コミュニティの「地域性」の創造および強化を可能にしていくものと考えられる。

5. 事例研究：萩まちじゅう博物館と HAGIS

まちづくりにGISを応用している事例として、山口県萩市で取り組まれている「萩まちじゅう博物館」の実践を取り上げる^[2]。

山口県北部に位置する萩市は、江戸時代に毛利家の城下町として発展した都市で、典型的な江戸時代の城下町の風情を現代にも残している。平成16年3月6日に1市2町4村が合併し、新「萩市」になり、現在は人口約6万人を有する都市となっている。

5.1 萩まちじゅう博物館構想

江戸時代の街並みを今も残し、多くの自然や歴史的建造物などを残す萩市では、これらの「遺産」の保存と有効活用を目指し、「まちじゅう博物館」(以下「まち博」)という構想を平成15年10月に打ち出した。あるパンフレットでは、萩まちじゅう博物館を以下のように説明している。

「萩にはたくさんの文化財をはじめ、「まちじゅう」に豊かな文化や歴史、自然の「おたから＝都市遺産」があります。それらのおたからを、現地でありのままに展示・保存されている資料と考えると、萩のまちは、まるで屋根のない広い博物館＝「まちじゅう博物館」とみなすことができます。「萩まちじゅう博物館」は、萩に住む人々が萩の魅力を再発見するとともに、萩のまちのおたからを守り育てながら、誇りをもって次世代に伝えていこうというまちづくりの取り組みです。」

(『萩まちじゅう博物館 手引書』より)

このような考え方のベースにあるのが、欧州で発展したエコミュージアムの思想である。

5.1.1 エコミュージアム

エコミュージアムは、ジョルジュ・アンリ・リヴィエールを筆頭とするフランスの第三世代の博物館運動として提唱されたものであり、新井はリヴィエールの目的を次のように紹介している。「地域社会の人々の生活と、その自然環境、社会環境の発達過程を史的に探求し、自然、文化、産業遺産等を現地において保存し、育成し、展示することを通して当該地域社会の発展に寄与することを目的とする博物館である。^[27]」そして、このようなエコミュージアムの成立過程において見出された運営上の根幹となるのが以下の4点である^[28]。(1) テリトリー概念の確立。都市共同体自体をミュージアムのテリトリーにするという考え方。(2) アンテナ施設概念。テリトリー内の多様な遺産を、現地でそのまま保存・活用する方法がとられ、この「現地」をサテライトとし、各サテライトを結びつける施設をコア施設と呼んだ。また、サテライト同士を結ぶコースを「発見の小径」と呼んだ。(3) 住民参加の考え方。住民が、早い段階から参加し、構想、運営、活動に関わっていく。(4) 遺産の概念の拡大。自然、民衆文化、産業遺産と、その概念が拡張し

ていった。

このような構想に刺激を受けながら、九州大学西山徳明教授と萩市民とで築き上げていったのが「萩まちじゅう博物館」構想である。

5.1.2 萩まちじゅう博物館

「萩まちじゅう博物館」の基本的説明は前述したとおりである。萩の地域に散在する文化的、自然的、歴史的な有形／無形の遺産をありのままの状態でも保存し活用する取り組みは、コア／サテライト／トレイル・システムによって構成される。ここでのコアとは、「エコミュージアムの情報センター的な中心施設」^[29]を指し、ここでは萩博物館が該当する。サテライトとは、「現地に展示されている本物の遺産または遺産にまつわる博物館施設など」^[30]を指し、面的まとまりをもつ地区や点的な施設を指すこともある。トレイル・システムとは、「サテライトはエコミュージアム全体を理解するために設定される「発見の小径」という名の散策路」^[31]であり、サテライト内やサテライト間を結ぶ経路となる。

このような「まち博」は、萩市とNPO 萩まちじゅう博物館の協働により運営されている。当NPOには10の部会と3つの班が構成されており、住民の積極的な参加により、実際の「まち博」が運営されてきた。サテライトの整備には「サテライト部会」が中心的役割を担ってきた。サテライトは主として面的な地区が該当され、従来のまちづくりの基本単位となるような「地区」の住民たちが受け皿となり実際の整備活動をしている。たとえば、当構想の契機ともなった浜崎地区は萩市内で3つ目の「伝統的建造物群保存地区」(伝建地区)であるが、これらの保存活動に積極的に取り組んできた住民組織が母体となってサテライトの整備を進めてきた。

5.2 HAGIS

萩市内に散在する文化遺産や、それらを結び着けるトレイルなどを把握しやすくする仕組みとして構築されたのが、Web-GISによるHAGIS(HAGI Geographical Information System)である。HAGISは、文化遺産をデータベースへ登録・管理するシステムであり、収集した情報を地図上に展開し、遺産の説明やトレイルの表示などの情報発信機能を提供するWebサービスでもある。ブラウザに依存せず、クライアント側に追加的プラグインなどを必要としないシステム構築がなされており、ユーザーフレンドリーなインターフェースが一つの特徴となっている。

5.2.1 システム構成と費用

総務省の平成14年度補正予算で成立した「地域情報化モデル事業交付金(eまちづくり交付金)」の採択により交付金1500万円を受け、萩まちじゅう博物館システムの構築を推進した。地図上に情報を展開させるHAGISもこのシステムの一環として開発されたものである。開発費用は、直接的なシステム開発に約1500万円、コンテンツ制作に約800万円を費やしている。

ハードウェアとしては、サーバ2台、クライアントPC4台、データ収集用のタブレットPC5台を新たに導入された。ソフトウェア構成は、OSにWindows 2000 Serverを、DBMSにOracleを採用し、GIS関連はESRI社のものを採用している。具体的には、インターネット閲覧にはArcIMS4.0、データ管理、編集にArcView8.3、データ入力用タブレットPC側にはMapObjects2.2をインストールし、データベースサーバーにはArcSDE8.3を導入している^[3]。

5.2.2 サービス機能の概要

HAGISは、文化遺産データベースに登録された情報を、地図上に展開して表示するWeb-GIS機能が特徴的である。HAGISのWebページには、「おすすめまち歩き」として3つのトレイル・ルートを説明しているほか、「発見の小径」(ディスプレイ・トレイル)、「観る」(基本的な観光情報)、「知る」(萩市に関する情報)、「学ぶ」(萩の歴史を学ぶ情報、古地図を含む)、「遊ぶ」(街のおすすめスポット)、そして「マイマップ」(市民たちの自作マップ)といったメニューを用意している。なかでも「まち博」の基本システム構成となるトレイルには、現在8つのモデルコースが掲載されている。

HAGISでは、Web-GISによる地図の上に文化遺産の位置や説明、およびトレイルのコースを表示することで、視覚的に萩の街を捉えることが可能となっている。

また、住民自らが文化遺産を発見し保存、その情報を登録していくのが、「まち博」の思想である。実際には、市民が文化遺産の価値があると認めたモノを「まち博」事務局に推薦し、専門家による客観的評価を経た後、遺産として登録するか否かを決定するという^[32]。そしてこれらの文化遺産をデータベースへ登録する際に活用するのがタブレットPCであり、ユーザーフレンドリーな登録画面を構築して、誰でもデータ入力ができるよう配慮されている。

6. 考察

「まち博」やHAGISはエコミュージアムという構想を基盤に始められたプロジェクトではあるが、当論文で提示した「ABCDを採用したCIにおける、GISを応用した地域性創造のための戦略的モデル」との類似点がある点には見出せる。ここでは「地域住民主導のまちづくり実践」「都市遺産と地域資産」「空間情報の可視化」という共通項の三点に絞って考察を試みる。

6.1 地元住民主導のまちづくり実践

ABCDアプローチを基盤とするCI実践は、コミュニティ開発論でも論じたように、住民主導の取り組みである。「まち博」も地元住民主導のプロジェクトという点で共通する。

「まち博」構想に大きく影響を与えたのは九州大学西山教授であるが、当構想に先立ち、萩市浜崎地区の住民と共に開催されたワークショップがある。これはエコミュージアムの考え方の下、身の回りの「遺産」に目を向けるものであったようだ。そもそも江戸時代の町家が多く残る浜崎地区では、住民が「浜崎しつちる会」を結成し、歴史的町並み保全や文化振興など

のまちづくりに取り組んできた経緯があり、毎年5月には「浜崎伝建おたから博物館」というイベントを開催している。ここでは各家々に代々受け継がれてきた「お宝」を自宅を開放して展示している。つまり身近で価値を見出したものを「お宝」として（つまり「文化遺産」として）保全、活用する視点があったといえる。

「まち博」構想当初からサテライトとして環境整備が進んだ伝建地区でもある堀内や平安古に続き浜崎もサテライト整備を行った。このほかにも、藍場川周辺の地区や旧松本村でサテライトの整備が行われた。サテライトの整備とは、地域内の「遺産」の発見、登録、保全などを行うと同時に、「遺産」を結ぶトレイルの整備も関わってくる。これらサテライトの整備は住民主導で行われており、今後もその他の地区で手を挙げる住民がいれば、随時サテライトの整備を進めて行く予定となっている。

6.2 「都市遺産」発見とアセット・マッピング

ABCDアプローチでは、コミュニティ資産を“棚卸し”する取り組みから始まる。つまりコミュニティ開発に資すると判断された有効な資源を見出して列挙するのである。「まち博」でも都市遺産として見出された「遺産」を発見するところから活動が始まっている。

「まち博」構想では、文化遺産を現地にあるまま保全し、まちづくりや観光資源として役立てるという考えを採用している。ここでの文化遺産は、「空間遺産」と「生活遺産」とに分類され、さらに「空間遺産」は「空間要素」と「景観要素」に、「生活遺産」は「有形要素」と「無形要素」に細分化される^[33]。「空間遺産」は不動産的性格の遺産を指し、「空間要素」とは地図上で確認できるような道路や地割り、水路の流れといったものを指し、「景観要素」は視覚的に確認できる空間要素のなかでも地域景観として特徴をもつ遺産を指す。「生活遺産」は動産的性格のものを指し、物理的に記録されているものや実際に使用されてきた貴重なモノは「有形要素」として扱われ、目に見えないコトを「無形要素」として扱っている。

プロジェクトでは、これら各種遺産をデータベース化すると同時に、Web-GIS地図上にこれらの遺産情報をマッピングしている。このようなアプローチは、ABCDにおけるアセット・マッピングの考え方に共通しており、身近な生活のなかでの「価値あるもの」を記録していく考え方は全く同じである。このままのシステム・プラットフォームを活用して、「遺産」という視点のみならず、地域の「資産」をデータベース化する視点が導入されれば、それはそのままABCDとなろう。少なくとも、現在地域や保有する「資産」に注目する基本的考え方は、ABCDに共通しており、広範なまちづくりへ発展させる可能性を有する。

6.3 空間情報の可視化とコミュニティ・イメージの構築支援

「まち博」のHAGISは、収集・整理された「都市遺産」を地図上にマッピングして、萩のまちのイメージを可視化するツールとして機能している。そこでは歴史的、文化的、商業的、自然景観的な情報も盛り込まれている。今後は「生活遺産」情報

が充実していくならば、より生活に密着した情報が位置と結び付けられた形で、住民にとっての「表象の空間」が可視化されよう。このように、地域コミュニティの資産（「まち博」では「遺産」）を空間的に可視化することは、住民間のコミュニティ概念の構築に大きく貢献するものと期待できる。この点は、当小論での地域性創造の仮説モデルで提示した「場所性」の形成の過程、つまり概念としてのコミュニティ・イメージを形成し、これに特別の意味を付与することで、コミュニティが「場所性」を獲得していくとする過程、において重要な役割を果たすと考えられる。

人びとが空間に愛着を抱く場合、その位置を特定可能とする何らかのランドマークが重要となる。当然、萩市の場合は、歴史的建造物や歴史的場所が日常生活空間に散りばめられており、これら「遺産」がランドマークとして機能する機会が多いことが推測される。また、サテライトにおける空間遺産をデータベースに登録し、その情報をWeb-GIS上に表示されるということは、現地に存在する遺産の再認識行為であり、身近な環境の再評価の過程でもある。このような過程のなかで、空間遺産がランドマークとして再び意味付与がなされ、新たな意味を帯びて住民間に共有されていくことで、遺産のランドマークの機能強化が施されていくと考えられる。

さらに、文化遺産のなかでも、前述の「空間遺産」は、まさに地域全体のイメージ形成の要素になってくる。特徴的な歴史的建造物などはランドマークとして機能しており、また地図上に表示される地割りや水路の流れなどは、縁（edge）やパス（path）といった要素として認識できよう。つまり、遺産として登録される情報が地図に展開されると、リンチが指摘したエレメントとして各遺産がマッピングされ、そこにはパターン化されイメージアビリティを持つ統一のイメージとしてWeb-GIS上に表示されることになる。

このように地域社会を統一の認識が可能なイメージとして可視化するWeb-GISツールは、コミュニティを概念として形成し、そこへ特別な愛着をもった意味付与を可能とするであろう。つまり、地域住民が自らのコミュニティを場所へ転換する行為においてこれらのツールは大いに貢献することが見込まれる。このように、WEB-GISは、コミュニティ空間の認知やイメージ形成に貢献することが予想され、より戦略的な空間編成のために活用することが期待できる。

7. おわりに

当小論では、GISで可視化されたコミュニティの統一のイメージが「場所性」の獲得および「地域性」強化に貢献すると仮説を構築し、Web-GISを利用したまちづくりプロジェクトの「萩まちじゅう博物館」とそのHAGISシステムを事例研究として分析を試みた試論である。

今回の議論では、「萩まちじゅう博物館」の取り組みやHAGISのサービスが、コミュニティの統一のイメージ形成に貢献し、コミュニティが特別な意味付与がなされた「場所性」を獲得していける可能性が十分にあることが判明したといえよう。ただし「まち博」やHAGISは、歴史的な意味合いを持つ

空間遺産の情報収集・整理は進んでいるが、それは従来から形成されてきたイメージ、つまり歴史と現在との連続性を示す「歴史的な街としての萩」としての空間イメージ形成を実際に支援・強化していると考えられるが、それを超える住民による地域の再発見とイメージの再創造へどれ程貢献しているかについては、現時点においては不明である。実施期間が短いことや、住民の IT リテラシーの向上などの課題も残ることから、ここでの仮説での効果、すなわち「場所性」を獲得し、地域性が創造・強化されるといった点の効果測定は今後の課題として残されよう。GIS プロジェクトの「地域性」強化への直接的・間接的効果に関する調査研究についても今後の課題である。

謝辞

当研究を支援して下さった文部科学省・科学研究補助金（「都市のコミュニティ・インフォマティクスに関する研究－日米比較を通して」（課題番号：16700238））に加え、客員研究員として刺激的な研究環境を与えて下さった早稲田大学道空間研究所関係者の方々に感謝の意を述べたいと思います。合せて、今回の調査に協力して下さった萩まちじゅう博物館関係者の方々にも感謝の意を表したいと思います。

注

- [1] 原文ではフレーズ毎に番号が付されているが、文章の読みやすさを考慮してここでは省略した。
- [2] 事例については、平成 18 年 2 月 22 日に萩博物館内で行われた萩市総合政策部情報政策課福島課長および萩まちじゅう博物館推進課中尾指導員に対する聞き取り調査およびそこで入手した資料等に基づいている。
- [3] システム構成に関する詳細については、上記調査以外に、ESRI ジャパン HP GIS 事例「高品質な住民サービス」[萩まちじゅう博物館 -HAGIS]（山口県萩市）；http://www.esri.com/solution/05_jyumin/index.shtml を参照した。

参考文献

- [1] ヒラリー：コミュニティの定義；パーソンズ他著：都市化の社会学 [増補]，誠信書房，東京，pp.303-321 (1978)。
- [2] 倉沢進編：コミュニティ論，放送大学教育振興会，東京，17p. (2002)。
- [3] ジェラード・デランティ：コミュニティ，NTT 出版，東京，260p. (2006)。
- [4] James A. Christenson, Jerry W. Robinson, Jr.: In Search of Community Development; James A. Christenson, Jerry W. Robinson, Jr. ed.: Community Development in America, The Iowa State University Press, Ames, Iowa, 12p. pp.3-17 (1980)。
- [5] Ibid, pp.42-46.
- [6] John P. Kretzmann, John L. McKnight: Building Communities From the Inside Out, ACTA Publications, Chicago (1993)。
- [7] Ronald F. Ferguson and William T. Dickens: Introduction;

Ronald F. Ferguson and William T. Dickens Ed.: Urban Problems and Community Development, Brookings Institution Press, Washington D.C., 5p. (1999)。

- [8] Gary Paul Green, Anna Haines: Asset Building & Community Development, Sage Publications, Thousand Oaks, California, 8p. (2002)。
- [9] Michael Gurstein: Community Informatics: Enabling Community Uses of Information and Communications Technology, Michael Gurstein ed.: Community Informatics, Idea Group Publishing, Hershey, PA, pp.1-30 (2000)。
- [10] Randal Pinkett: The Camfield Estates - MIT Creating Community Connections Project, Jonathan Lazar ed.: Managing IT/Community Partnerships in the 21st Century: Idea Group Publishing, Hershey, PA, pp.221-246 (2002)。
- [11] Bill Pitkin and Nick Rattray: Community Mapping For Neighborhood Knowledge in Los Angeles, Community Technology Review, Winter-Spring 2002, 15p. (2002). HTML 版参照。 (<http://www.comtechreview.org/mt/mt-search.cgi?search=NKLA>)。
- [12] アンリ・ルフェーブル：空間の生産，青木書店，東京，132p. (2000)。
- [13] 斎藤日出治：解説《空間の生産》の問題圏；アンリ・ルフェーブル：空間の生産，青木書店，東京，pp.623-627 (2000)。
- [14] イーファー・トゥアン：空間の経験，ちくま学術文庫，東京，239p. (1993)。
- [15] 同書，pp.239-264。
- [16] 同書，265p.
- [17] 同書，282p.
- [18] 同書，303p.
- [19] 同書，304p.
- [20] ケヴィン・リンチ：都市のイメージ，岩波書店，東京，3p. (1968)。
- [21] 同書，9p.
- [22] 同書，12p.
- [23] 張長平：地理情報システムを用いた空間データ分析，古今書院，東京，4p. (2001)。
- [24] 同書，pp.7-8.
- [25] 同書，15p.
- [26] Gary Paul Green, Anna Haines, op. cit, viiip.
- [27] 新井重三：エコミュージアム実践序論；日本エコミュージアム研究会編：エコミュージアム，牧野出版，東京，7p. (1997)。
- [28] 小川剛：ミュージアムの原点 - フランスからの提案 -；小松光一編著：エコミュージアム，家の光協会，東京，pp.23-24 (1999)。
- [29] 西山徳明：萩まちじゅう博物館，萩ものがたり，山口県萩市，61p. (2004)。
- [30] 同書，61p.
- [31] 同書，61p.
- [32] 萩まちじゅう博物館推進課：萩まちじゅう博物館 基本計画・行動計画，萩市 (2005)。
- [33] 西山徳明：前掲書，pp.48-51.

参考ウェブサイト

萩まちじゅう博物館：<http://211.130.198.36/machihaku/>
 (最終閲覧日：平成 18 年 6 月 28 日)