

江戸時代・近代にかけて山がどのように使われてきたのか変遷を追う必要があると思います。

●比較研究

稲葉 武家社会が 700 年の歴史を持って、十分に世界的価値を持つことは確かです。でも武家の価値の説明を受けるといつも無形の価値です。禅だったり、流鏑馬だったり、武道のようなものです。

西村 武家文化や武士道には形がない。歴史的な意義をもった都市との比較でユニークさを証明していかなければならない。比較研究でどんなことを考えたらいいのでしょうか。

ヤング ヨーロッパの中世騎士団以外にもアフリカのゾール族、エジプトのマムルークなどの戦士の文化と比べることもできます。禅宗なら鎌倉の寺院にどんな影響を持っていたのかとか、その後に鎌倉ほどの影響を与えたところがあったのかなども考えられます。無形の価値をどうやって物理的な場所を使って説明できるかが重要になります。

ル・ズー もっとも初期の禅の寺の中でどの建物が当時の特別な形式を持っているのかを考える必要があります。有名な僧がそこに住んでいたとか、OUVを判断するのに重要になってきます。

五味 鎌倉が登録されることによって世界遺産そのものにもイコモスにも寄与できるような情報を提示できることが大事なのだと思います。市長にも頑張ってもらって、お金を学術的なものに出していただけたら職員もやる気になるだろうと思います。

●保存管理計画

西村 住んでいるわれわれとして今、何をしたらいいのでしょうか。ある意味では都市の問題でもあります。

稲葉 景観や重要な建物を保存するための総合的保存管理計画が話題になりました。保存計画の中でもツーリズムとか、現地を訪れる人々に説明する方法とか、いろいろな市民参加があると思います。世界遺産としての価値が定まった上で、その価値に影響を及ぼすルールを一個一個考えていくのが保存管理計画だし、バッファゾーンののためのルール作りということではないのでしょうか。

五味 鎌倉はいろいろなところとの交流を経ながら成長してきました。鎌倉らしさがどういうものなのか。市民と市役所が一緒に計画作りをして、その中で新しいものの取捨選択をすることが重要だと思います。

●観光対策

西村 たくさんの人が住んでいるところで注意すべきことは何でしょうか。

ヤング 観光客が年間で 1800 万という数字は鎌倉のような小さな所では、大変なことです。宗教的な建築物が多いので、観光客や信者が大勢訪れます。何

とかして負担を分散しなくてはなりません。

五味 よりよい住環境を作るという方向で積極的に世界遺産登録の意義を考えてほしいですね。環境づくり、都市づくりがどうあるべきかを考えるべきだろうと思います。

ヤング 英国のほとんどの世界遺産は観光客を呼び込むために PR していません。退職して静かに生活したいという市民にとっては観光客の増加は懸念材料です。世界遺産のステータスを高めるためには、町並みや舗装を良くするなど住みやすい都市にすることが必要です。

●文化交流史

西村 鎌倉と東アジアの交流はどうですか。

五味 鎌倉は大陸の文化を取り入れてきました。一段と大きな動きになったのは 13 世紀後半で、東アジアとの交易によって建長寺、大仏再建の費用が生まれました。やがて室町幕府になると、明の秩序、冊封体制に入る。その意味では、東アジアの流れと日本の流れは、同じ流れで変化していました。

●今後の課題

西村 まず何をやらなくてはならないのでしょうか。

稲葉 市民の立場では、保存管理計画作成に当たって、まちづくりで一つ一つ互いに理解した上で小さな利害関係をどのように乗り越えていくか。市民の役割は、共通の素地を作っていくことだと思います。

五味 世界遺産を市民の立場で考えることが一番大切なのではないのでしょうか。地域の歴史を外から価値づけされるのではなく、自分たちの手で取り上げ、鎌倉はどんな意味があるところなのかを歴史の大きな流れの中で考えていただきたい。

ル・ズー 世界遺産委員会にこれが価値だというように書いていくのではなく、ここに生活し、働いている市民が非常に重要な資産であると理解を持つことが重要だと思います。世界遺産として登録されれば世界の資産ですが、管理・保存という作業は地方自治体・コミュニティ・市民の責任となります。

ヤング 最終的にも一義的にも皆さんの資産なのでいつも足を地につけて見守ってほしい。地元のサポートがなければ何もかもなくなってしまいます。

西村 鎌倉がサムライ文化の発祥地だということが、うまくストーリーとして作れば、説得力を持つのではないのでしょうか。卓越した素晴らしい緑が都市の配置の中に組み込まれていて、平場や切岸のように人工の手が加わって、要害になっていることを分かりやすくプレゼンテーションしてほしいですね。海外の人にも簡単に分かってもらえるようなうまいストーリー作りと、それに合わせた遺産の選択、見せ方がものすごく大事になってきたと思います。