

資源環境経済学特別演習Ⅱ 議事録
2012年度 第5回

**報告題名：持続可能な地域づくりにおける文化財の可能性に関する研究
—中国の地域文化が生む伝統芸術「剪紙」を事例として—**

報告者	赵 雯博	日時	10月25日 午後3時～
所属分野	環境経済学分野	場所	第二講義室
座長	澁谷 俊	議事録担当者	西田 陽平

出席者

長谷部、木谷、小山田、盛田、米澤、米倉、冬木、高篠、伊藤、石井、鈴木、大友、スチン、宮里、滝田、中村、山口、渋谷、室井、ナソムク、徐、趙、Manalo、キイ、井坂、井上、志賀、西田、朴、伊藤（良）、渥美、伊藤（航）、江守、佐々木、金

報告要旨

私は持続可能な地域づくりのためには、文化が重要な役割を果たすと考えています。今回の研究では、中国の地域文化が生む伝統芸術「剪紙」を事例として、文脈不一致 ROLE PLAY GAMING の方法を用いて、観察者及び役割演技者から、地域の文脈（地域文化の大切さ）への気づきを促すことができるかどうかを検証します。さらに、文化財が持続可能な地域づくりにどのような影響をおよぼす可能性があるのかを検討します。今回の発表では、今年八月に中国河北省蔚県でおこなった RPG 調査実験について報告します。

質疑・応答

伊藤(良) : RPGの本番で3人のplayerを選んでいますが、それはどのような基準で選んだのか

趙 : 出身地が蔚県であること、蔚県のおみやげとして剪纸を選んでいること、アンケート、面接、担当の先生の推薦などで選んだ。

井坂 : 文脈の不一致とは誰と誰の不一致なのか。

趙 : playerと工場長の不一致だ。

井坂 : それぞれの工場長に違いはあると思うが、その違いは加味しないということですね。このRPGでは文脈が一致しないことで、文化に対する気づきを与えられるかを問題にしているのですよね？

趙 : playerが演じてても文脈は不一致になるので、学生も工場長も気づいて欲しいと思っている。

長谷部 : 工場長はそれぞれ違う文脈を持っているのか。

趙 : はい。

長谷部 : 工場長はそれぞれ違う文脈をもっていて、それがplayerと違う文脈になることを前提としているのか。

趙 : 工場長1とplayer1、工場長2とplayer2…、の違いを見てほしい。

木谷 : それは違う。本当の違いは文脈や経験を持っている工場長ともっていない学生の違い。それぞれの工場長の違いは、ただの性格の違い。造っている人とそうではない人の違いを明らかにするのではないか、私の意見だが。

ナスン : スライド10の伝統的な剪纸の作り方はこの地域のみでの作り方なのか、それとも機械を使うのか。

趙 : 剪纸はどちらも手作りだが、一枚の紙で作るか、複数の紙を使うかという違いはあるが、どちらも機械を使わず手作りである。

米倉 : 研究のテーマは文化を理解させるのにビデオがいいのかRPGがいいのかというところに焦点を当てているのか。また、文化という言葉は日本と中国で違うのか、中国では意味が違うのではないか、例えば、文化大革命で扱われた文化を見れば違うところもあるとを感じるが？

趙 : ビデオもRPGの一環であり、一部分である。ビデオやRPGを通して、学生の剪纸に対する思いを知りたいと思った。

米倉 : RPGそのもので考え方が変わるのはああそうという感じで終わってしまい、研究の意味がよくわからない。それは良いとしよう。

趙 : 私の文化の定義は書いてある通り(スライド4)。日本もアメリカも中国も定義にちょっとした違いはあると思うが、共通して言えることは、昔からある習慣・慣習・信念などであると思う。

米倉 : 例えば、「ご清聴ありがとうございました。」というマークがあるが(スライド最後)、それを見て感じる印象はあなたの文化と私の文化では違うはず。日本ではこのようなマークは使わないが、中国ではよく使うであろう。同じ文化という言葉でも、受け止め方、考え方、使い方は違うはず。おそらく、私とあなたの理解にずれがある。そういう違いがあったまま議論が進んでも、あなたの言っていることが私たちに伝わっているかわからない。

趙 : 国で文化が違うのは、積み重なってきた歴史が違うので当然で、ただの認識の違いである。

米倉：そういう意味での気づきや認識の違いが分かるようになるためにRPGが有効であるかどうかに興味がある。

趙：今回の研究は文化の違いではない。地元の学生が、剪紙は文化ではなく商品として扱っているのではないかという疑問があり、大事なものを忘れていないかと思っている。これをやることで、効果があるのか見たい。今回は日本と中国の文化に対する違いの話ではない。

米倉：日本と中国の違いではないことはわかった。それでも、地元の学生と文化を持っている人(工場長)の文化の捉え方の違いがゲームを通じて、お互いが理解できたのか、文脈が違うことで文化の認識がどのように違うか、がこれからわかれば良い。

趙：分析を進めます。

長谷部：少し確認したいが、結局、剪紙は重要だと伝えたいのか。

趙：剪紙だけではなく、文化の大切さ、継承させることをいいたい。

長谷部：だとしたら危ない、結果がよすぎる。先生が高校生に「こういう人が来るから、わかっているね」と一言いえば、結果は間違いなく良いものになってしまう。この結果の良さは変ではないかと不安になる。

木谷：それは逆ではないか。ビデオとRPGは違う。剪紙の良さを伝えるビデオを見せれば、ただの啓蒙であり結果は良いものになるが、RPGの様子は剪紙の良し悪し関係なくただ議論しているだけであり

長谷部：だから全体の議論がない。方法の議論がない。

木谷：だから結局RPGの方がインパクトは大きいということが言え、趙さんの資料にはなかったが、個人の動きというより、全体の動きしか見てないが、

長谷部：だから、趙さんはそこまで考えていない。自分のやっている意味合いを考えるべき。私は、工場長に興味があるが、工場3では剪紙によく似ている偽物をつくろうとしないのか。伝統的なようなものをつくろうとしないのか。

趙：デザインは色々だが伝統的な剪紙は造っている。

長谷部：では、偽物をつくろうとしない理由は何か。

趙：新型の剪紙も伝統的な技術で作られているので、偽物ではない。デザインが豊富なだけ。

長谷部：蔚県剪紙にふさわしい図柄として、身近な自然風景がよく、身近ではないが中国的な風景がよくないと考えるのは高校生の考えであり、みんながそう思っているわけではない。伝統的な図柄がいいというのは高校生の勝手な選好であり、実際に作らない理由がわからない。

趙：新型の剪紙は最近出てきたもので、新しいものへの適応が早い若者は新型が良いと言うのではないかと、思ってアンケートを設置したが、

長谷部：でも、それではビジネスとして成り立たないのではないかと。一般的な中国の図柄を入れるのはビジネスとして儲かるからであり、工場3でそういう図柄を取り入れるのはビジネスのためだけではないか。それは地元の人や高校生の選好と違う。工場長は売れば良いと考えているだけ。

趙：まだ、工場長に関しては分析していないのでなんとも言えない。

長谷部：それでもやはり結果は出来過ぎている気がする。