

風景計画の新しい観点

○伊藤弘\*

1. はじめに

人を取り巻く環境の眺めである風景は実像と情報から構成されており、特に情報に比重がおかれるようになってきている。既往報告では、それが研究の展開や「風景・景観」の指す内容から読み取れることが示された。現代では、実像とその背景を読み解く文化的景観が法制度や研究において多く取り上げられている<sup>1)</sup>。それ以外にも情報装置の発展に伴う拡張現実や、東日本大震災を契機とした防災など、風景に影響を及ぼす（新たな像の獲得、生命・財産と環境の繋がり）と思われる風景を取り巻く周辺環境が変化してきている。

本稿では、文化的景観、情報装置の発展、防災といった上記の変化を踏まえた風景計画において考えられる、新たな観点について論じていく。

2. 文化的景観

文化的景観とは、文化財においても景観においても比較的新しい概念である。ユネスコの世界遺産委員会では、1992年に「世界遺産条約履行のための作業指針」の中で、文化的景観の概念を示した。その後、2005年4月1日に施行された改正文化財保護法第2条第1項第5号に、文化的景観に関する規定が新たに盛り込まれた。

世界遺産では、文化的景観を「自然と人間の共同作品である」「人間を取り巻く自然環境からの制約や恩恵又は継続する内外の社会的、経済的及び文化的な営みの影響の下に、時間を超えて築かれた人間の社会と居住の進化の例証である」としている。一方、日本の文化財では「地域における人々の生活又は生業及び当該地域の風土により形成された景観地で我が国民の生活又は生業の理解のため欠くことのできないもの」としている。

具体的に対象とする実空間の領域は、地域社会の理解に基づく。例えば、里山や棚田などは周辺の環境や集落などと併せて文化的景観として捉えられる。その捉え方は、実空間配置（図1）<sup>2)</sup>と過去から現在に至る史実に基づいた人の行動の把握に基づき、人の行動で結ばれている諸要素の総体が文化的景観といえる。こうして生成された文化的景観は、地域社会のありようを分かりやすくし、地域内外において共有しやすい像を提供する。これにより、その地域の状態を知る尺度となり、目標像となる。言うまでもな

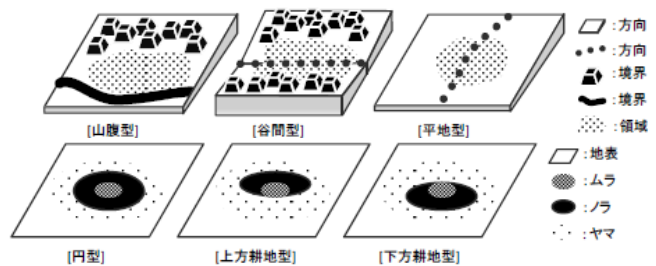


図-1 棚田景観構成（地形（上）・土地利用（下））

く、文化的景観を守るということは、各要素を独立して守るだけでなく、領域全体および要素間の関係も含めて守ることになり、要素間のつながりは、今までの経緯を踏まえた人の行動（生活や生業、回遊）とともに検討される。

3. 情報装置の発展

従来の風景計画においても、情報装置の発達とともにコンピューターを用いた景観シミュレーションなど様々な新しい取り組みがなされてきていた。ディスプレイなどで固定されていた情報装置が、スマートフォンやタブレットなどで簡単に持ち運び（移動）できるようになった現在、かつては一定の間隔があった、見る人（視点）に入り込んでくる実空間と情報の時間差はほとんどなくなり、「拡張現実（AR）」として実像と情報が同時に人に入り込み組み合わせた像を体験するようになった。

情報は実空間と関係するとは限らず、そういった状況は情報が実空間の中に穴を開けるような働きをすることから「多孔化社会」とも呼ばれ、空間と関係ない電子的コミュニケーションによって空間の意味が上書きされる、などと指摘されている<sup>3)</sup>（図2）。また、実空間と情報を二項対立的に捉えるのではなく、一体的に捉えることで、新たな活動が生み出されることも指摘されている<sup>4)</sup>。実際、「ポケモンGO」によって従来見られなかった人の動きがみられるようになったことは周知の通りである<sup>5)</sup>。

すなわち何らかの構造を有している実空間と、特定の視点によって断片的に捉えることで生成してきた風景、そして風景を捉えることで出現する時間的空間的制約を負った「身」という関係<sup>6)</sup>が変化しつつあることが指摘できる。拡張現実においては前述の制約を負わずに、今まで指摘さ

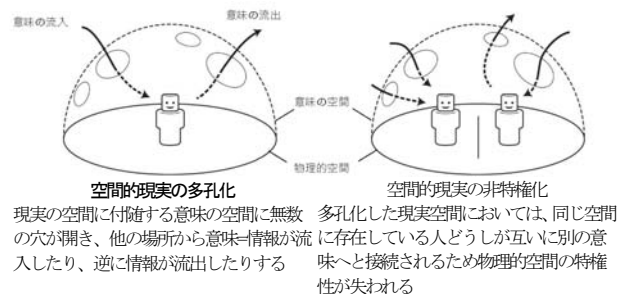


図-2 空間的現実の多孔化<sup>3)</sup>

\*筑波大学芸術系

れてきたようなイメージともいえる心象風景ではなく、具体の像として全体を捉えることも可能となり、各自個別の体験が情報として風景に付与され、情報装置を経由して共有され新たな風景が生成していく。

冒頭で述べたように、風景が情報に比重がおかれるようになっている状況と併せて考えると、実空間と情報によって構成される風景は、情報の操作性が容易であることから、その空間において想定されるさまざまな体験とともに検討される必要がある。

#### 4. 防災減災

東日本大震災や熊本地震では、地域の自然条件（地形や地質、植生等）と被災状況の関係が注目されるようになった。かつては、海岸線に近い低地を耕作地とし、高台を居住地とするなど地形に即した土地利用が形成されてきた。しかし、産業の効率性や土木への過度の信頼によって低地に防潮堤と共に居住地が展開するようになった。これにより、海が見えづらくなった。

例えば岩手県宮古市などの三陸では、漁師たちは本来高台の海が見える場所に集落を形成し住んでいた。集落から海が見えづらくても、神社からは海が見える集落が多く、物理的に海と離れていても、視覚的には海とつながっていた<sup>7)</sup> (図3)。こうして得られた風景も、文化的景観のひとつとして継承していくことが期待される。

常に津波や山崩れなどの危険性があるという情報をもって、実空間をとらえる必要がある。かつては石碑などに被害の様子を記したり、文献などのメディアを通して情報を残すなどしていた。全国で土砂災害や津波に関するハザードマップが整備されつつある現在、居住地開発のルールや避難所および避難場所が何処にあるのかを、その場所に対して日常から特別な意味を持たせたりするなど住民に意識づけることで、地域本来の安全安心な風景を地域で共有していくことになる<sup>9)</sup>。

また、観光地における来訪者の避難対策として、有事の

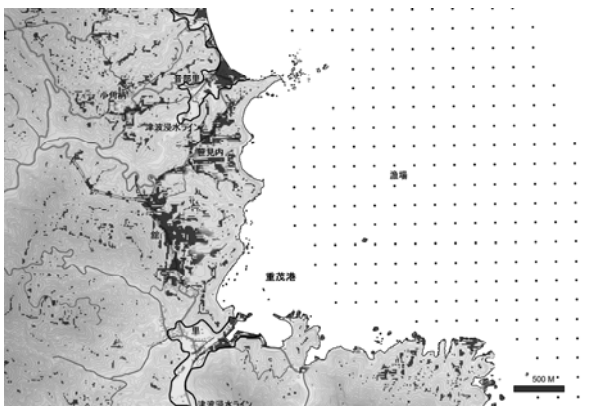


図-3 重茂港付近における海の可視領域（傾斜10度以下）  
陸域の濃いグレー部分が海の可視領域、海上の点は漁場を範囲とした被視ポイント（国土地理院基盤地図情報数値地図（10mメッシュ）使用）<sup>7)</sup>

際には非難しながら得られる情報として、固定的な絵や文字といった二次元情報だけでなく、「人の流れ」や先に示したARという流動的な三次元（および疑似三次元）情報が有用と考えられる。すなわち、住民の避難するさまが、来訪者に対して避難行動を起こさせる風景になると考えられる。それは「津波でんでんこ」「命でんでんこ」という言葉に結びつく。

防災減災においては、日常から地域の像（地域の立地や避難経路等）を把握しやすくし、有事の際は避難しながら地域の像を捉えやすくする必要がある。

#### 5. おわりに

風景は住まい方や人の行動を規定し、住まい方や人の行動が風景を生成する。今までみてきた新しい現象に共通しているのは、風景計画においても従来の「見る」だけを前提とした議論から、見る場所（視点場）での見る人の総合的な体験も踏まえて検討しなければならないということである。景観デザインは、「見る」「見られる」の関係から論じられてきたが<sup>10)</sup>、「する（行動・生活）」との関係も無視することはできず（逆に「する」も「見る」との関係は無視できない）、視点場での総合的な体験の中で景観体験をどう位置付けるか（「見る」「する」の主従関係）といった「見る」「する」の関係を整理しながら検討していくことが求められる<sup>11)</sup>。それは場所の意味を踏まえた視点場の整備とそこで提供される情報に反映され、領域やその構造を示す文化的景観の設定と併せて検討される。

#### 補注及び引用文献

- 1) 下村彰男（2016）：風景計画を俯瞰する：風景計画研究Vol.1、1-2
- 2) 横関隆登ら（2013）：新潟県十日町市松之山地区にみる棚田景観地の景観構造に関する研究：ランドスケープ研究76（5）、583-586
- 3) 鈴木謙介（2003）：ウェブ社会のゆくえ、NHKブックス、245p.
- 4) 落合陽一（2015）：魔法の時間、PLANETS、213p.
- 5) ポケモンGO、深夜も静かな熱気 東京・錦糸公園：2016年7月29日朝日新聞記事
- 6) 吉村晶子（2007）：風景/景観に関する言説にみる景観概念、風景体験類型及び説明モデルに関する研究：景観・デザイン研究講演集 3、76-86
- 7) 下村彰男ら（2012）：造園分野の視点から、東日本大震災をいかに記録に止め、何を学ぶのか：ランドスケープ研究75（4）、271-276
- 8) 小野良平（2017）：三陸沿岸域における集落と海の視覚的つながり：ランドスケープ研究80(5)、585-588
- 9) 日本造園学会編（2012）：復興の風景像：マルモ出版、135 p.
- 10) 篠原修（1982）：土木学会編新体系土木工学59土木景観計画、125-174
- 11) 機能計画と景観計画の関係として述べられていたところではある（前掲書10、175-178）