

博士論文 2020年度

ランドスケープ思考

— 思考法としての「ランドスケープ」の再定義 —

慶應義塾大学政策・メディア研究科

石川 初

ランドスケープ思考
-思考法としての「ランドスケープ」の再定義-

本論文は、ランドスケープ思考という概念によって既存のランドスケープを再定義したものである。

「風景」「景観」「造園」など様々な訳語が当てられる「ランドスケープ」は、何らかの状況や現象をあらわす言葉として、また職能や学術領域を指す言葉として、社会の要請や趨勢の変化に応じて繰り返し再定義されてきた。本論文はその議論に連なるものであるが、従来の枠組みのなかでランドスケープの意味や使命を更新するのではなく、ランドスケープを思考として捉えること、つまり様々な事象を「ランドスケープ的に考える方法」を提案した。

近年、ランドスケープという語は広く普及し、一般的に用いられている。その重要性が益々強く認識されている一方で、その解釈は多様で、厳密な定義ができるとは言い難い。

本論では、ランドスケープを対象の構造や輪郭を把握して記述する「思考」であるとみなし、その思考はランドスケープの仕事の現場において、概念と実態とを身体を介して行き来する行為において現出すると仮定して、設計実務における行為を分析し、ランドスケープ思考の本質が「身体で地図を描く」「見立てを物語る」「仕掛けて育てる」と呼ぶことができることを示した。

その思考の応用として、地学的なスケールから日常生活風景のスケールまで幅広い事象を取り上げた。事例として、「震災時に顕在化した「生存」のための風景像」「人の移動に伴って顕在化する都市の境界や地形の特質」「土木構造物による風景」「公園にあらわれる制度の風景」「農耕や園芸などの営みがつくる風景」「農村集落に見られるアノニマスなものづくり技術」「教育への応用」について検討した。これらの検討を通してランドスケープ思考がものづくりから地域の構想、教育にまで応用が可能であることを示した。

キーワード：ランドスケープ、ランドスケープ・アーキテクチャ、デザイン、農村風景

Abstract

This paper redefines existing concept of "landscape" as "landscape thinking".

"Landscape" is a term that represents a certain situation or phenomenon, and a term that refers to a professional or academic field, in response to changes in social demands and trends. It has a history of being redefined repeatedly. This paper follows the discussion, but instead of renewing the meaning and mission of the landscape within the conventional framework, this paper suggests that the landscape should be regarded as a thought, that is, a way of thinking.

In recent years, the term "landscape" has become widespread and commonly used. While its importance is increasingly recognized, its interpretation is diverse and it is difficult to say that it can be rigorously defined.

In this paper, we regard the landscape as a "thinking" that grasps and describes the structure and outline of the object, and that thought appears in the scene of the work of the landscape in the act of moving between concepts and actualities back and forth through the body. Assuming that we analyze the actions in design practice, we show that the essence of landscape thinking can be called "mapping with the body," "telling the mitigation," or "challenging and nurturing."

As an application of that thinking, I took up a wide range of events from the geological scale to the scale of everyday life scenery. Examples include "landscape images for" survival "that emerged during the earthquake," characteristics of city boundaries and topography that emerge with the movement of people, "" landscapes by civil engineering structures, "and" systems that appear in parks. " Landscape, landscapes created by farming and horticulture, anonymous manufacturing techniques found in rural villages, and application to education were studied. Through these examinations, it was shown that landscape thinking can be applied from manufacturing to regional planning and education.

Keywords: landscape, landscape architecture, design, rural landscape

Keio University Graduate School of Media and Governance,
Ishikawa, Hajime

目次

序章 はじめに

本論文の背景	2
本論文の目的	2
本論文の方法	4
「デザイン思考」と「ランドスケープ思考」	6

第1章 本論における「ランドスケープ」の再定義

1.1. 職能としてのランドスケープの歴史と定義	10
1.1.1. ランドスケープ・アーキテクチャ	10
1.1.2. 「造園」の検討	14
1.2. 「風景」と「景観」の検討	18
1.3. 「志向」としてのランドスケープ概念	22
1.3.1. 志向としてのランドスケープ	22
1.3.2. 設計以前の段階	24
1.4. ある実務プロジェクトにおけるランドスケープ思考の発現	27
1.4.1. 実務におけるあらわれかた	27
1.4.2. 実務プロジェクト事例	27
1.4.3. 作業の記録	28
1.4.4. 作業項目のまとめ	33
1.5. 作業項目から読み取るランドスケープ思考	37
1.5.1 地図を判読する	37
1.5.2. 歩いて見つける	38
1.5.3. 地図と地上を結びつけて理解する	39
1.5.4. 要素を見出して読み替える：見立てる、語彙を見出す	41
1.5.5. 脈絡をつける	42
1.5.6. 意味のある図を探す	42
1.5.7. より広域の事情の存在を示唆する	43
1.5.8. 既存の理解の枠組みを相対化する：敷地の形を消すように描く	44
1.5.9. 風景を提示する：	44
1.5.10. 作る場所と育てる場所をつくる	45
1.5.11. 未来像を描く	46
1.5.12. 作業のまとめりとしての行為	50
1.5.13. 行為に伴う態度	51
1.5.14. ランドスケープ思考	52

1.6. 本章のまとめ	55
第2章 移動と「生存の風景」	
2.1. 生存のための移動の風景	57
2.1.1. 咄嗟のランドスケープ	57
2.1.2. 「適切な咄嗟」を支える空間基盤	62
2.1.3. 「咄嗟のランドスケープ」の風景化への試み	63
2.2. 移動すること—都市の外部へ	65
2.2.1. 帰宅支援マップ	65
2.2.2. 都市の登山地図	68
2.2.3. 生存への移動	72
2.2.4. 街路からの都市	76
2.2.5. ベンチと向き合う	81
2.3. 地形と移動	84
2.3.1. 地形はどこにあるのか	84
2.3.2. 地表の定義	86
2.3.3. 見えない地形	88
2.3.4. 地形を見るツール	92
2.3.5. 移動すること、地図師になること	94
第3章 制度と風景	
3.1. 制度としての土木の風景	105
3.1.1. 高速道路の表と裏	105
3.1.2. 土木構造物の外側と内側	108
3.1.3. 二つの異なる土木受容	114
3.1.4. 団地に見る土木	117
3.2. 「公園」のルール	122
3.2.1. ポケモンGOが変えた風景	122
3.2.2. ルールのレイヤー	123
3.2.3. 地上の論理	127
3.2.4. 公園の地割り	129
3.2.5. ローカルルールとしての例外条項	132
3.3. ゆるい「公園」	137
3.3.1. 空き地の発見	137
3.3.2. 暫定利用としての小公園	137
3.3.3. ゆるい公園に表出する利用者の行為	139

3.3.4. ゆるい公園から考える	141
第4章 日常的なランドスケープを構成する契機や要因	
4.1. 行為が刻む高解像度の風景	144
4.1.1. 里山古墳の風景	144
4.1.2. 農耕の解像度	149
4.1.3. 遺存地割の解像度	155
4.2. 庭として眺める都市の日常風景	164
4.2.1. 制度としての植物「造園」	164
4.2.2. 行為としての植物「園芸」	167
4.2.3. 都市の自然「雑草」	170
4.2.4. 「園芸」としての庭	171
4.2.6. 「縁側」としての庭、近所付き合いの契機	175
第5章 ものづくりのモデルとしての農村風景	
5.1. 農村風景に見るトータルランドスケープのモデル	182
5.1.1. 日常的なものづくりの風景と、人ともとの根源的な関係	182
5.1.2. 農村における風景の解像度	183
5.1.3. コンクリート擁壁	186
5.2. 猿追い：山のブリコラージュ	189
5.2.1. Sさんの「サル追い装置」	189
5.2.2. Oさんの変形柱	192
5.2.3. Mさんの木の又の利用	193
5.2.4. なぜ、農具はカスタマイズされるのか、土地と身体固有性という条件	194
5.2.5. 部品の素材化の契機	195
5.2.6. 物体の転用について	197
5.2.7. ハイブリッド石積み	199
5.2.8. 大工仕事のハイブリッド	204
5.2.9. 緩い分類／保留ヤードとしての100円ショップ	205
5.3. FABキャンパス計画への補助線	209
5.3.1. 資材の、キャンパスへの導入のプロセス	211
5.3.2. 施設を取り巻く環境との物質のやり取り	213
5.3.3. 生活風景をつくる	213
第6章 ランドスケープ教育への応用	
6.1. ランドスケープ教育	215

6.1.1. ランドスケープの専門教育.....	215
6.1.3. タフなアマチュアを送り出すこと	216
6.1.4. 身体で地図を描く（より広域へ）	217
6.1.5. 見立てを物語る（肯定的に）	218
6.1.6. 仕掛けて育てる（緩く）	220
6.2. 研究室というランドスケープ.....	221

第7章 おわりに

議論のまとめ.....	224
ランドスケープ思考のランドスケープ.....	227

謝辞

引用文献

図版・表リスト

図1.1 「メタ機能」としてのとしてのランドスケープ・アーキテクチャ	17
図1.2 統合的に位置づけられる建設系工学	24
図1.3 建設以前の構想段階の位置づけ	25
図1.4 プロジェクト事例：現存植生図、地形図	29
図1.5 プロジェクト事例：地形分析図	30
図1.6 プロジェクト事例：ゾーニングコンセプト	32
図1.7 プロジェクト事例：広場スケッチ 地形断面図	32
図1.8 ランドスケープ思考	53
図1.9 複雑に行き来するランドスケープ思考	54
図1.10 複数のプロジェクトを横断するランドスケープ思考	54
図2.1 時間的・空間的スケールの階層として捉える「生存のフェーズ」	58
図2.2 時間的・空間的スケールの階層として捉える「生存のフェーズ」	58
図2.3 時間的・空間的スケールの階層として捉える「生存のフェーズ」	59
図2.4 時間的・空間的スケールの階層として捉える「生存のフェーズ」	59
図2.5 時間的・空間的スケールの階層として捉える「生存のフェーズ」	61
図2.6 時間的・空間的スケールの階層として捉える「生存のフェーズ」と 生存のためのデザイン	61
図2.7 「帰宅支援マップ 甲州街道 下高井戸・千歳烏山」	67
図2.8 登山地図「山と高原地図 谷川岳・苗場山・武尊山」より谷川岳付近	69
図2.9 「帰宅支援マップ 水戸街道 四ツ木・青砥」	71
図2.10 屋内ホッピングとしての都市内移動	73
図2.11 携帯する屋内環境	75
図2.12 寝転び防止の手すり取り付けられた「攻撃するベンチ」	79
図2.13 段差によって寝転びを排除する「より巧妙に攻撃するベンチ」	79
図2.14 寝転び防止が様式化された「より巧妙に攻撃するベンチ」	79
図2.15 公園の内部と外部を隔てるフェンス	81
図2.16 地形としての排水勾配	85
図2.17 東京都心部分の地形断彩図	89
図2.18 東京都渋谷付近の地形断彩図	90
図2.19 東京湾岸付近の地形断彩図	91
図2.20 GPS受信機による軌跡ログの地図	96
図2.21 GPS受信機による軌跡ログの地図	96
図2.22 GPS受信機による軌跡ログの地図	97
図2.23 GPS受信機による軌跡ログの地図	97
図2.24 GPS受信機による軌跡ログの地図	99
図2.25 GPS受信機による軌跡ログの地図	100
図2.26 GPS受信機による軌跡ログの地図	100

図2.27 GPS受信機による軌跡ログの地図	101
図2.28 飼い猫にGPS受信機を装着した様子	102
図2.29 飼い猫の軌跡ログと筆者の軌跡ログを重ねた地図	102
図3.1 高速道路の外側の無骨な様子	107
図3.2 高速道路の内側の滑らかな様子	107
図3.3 西湘バイパスが街と海とを隔てている様子。筆者撮影	109
図3.4 西湘バイパス越しに望む海。筆者撮影	109
図3.5 津波被災地に建設されつつある防潮堤 陸地側から	112
図3.6 津波被災地に建設されつつある防潮堤 断面が見えている	112
図3.7 夕方の東京スカイツリー	115
図3.8 土木としての団地写真	121
図3.9 土木としての団地写真	121
図3.10 世田谷公園の広場周辺	125
図3.11 「ポケモンGO」への注意書き	126
図3.12 「道だけ」の空間としての尾瀬ヶ原	129
図3.13, 3.14 世田谷公園に設置された禁止事項看板	133
図3.15, 3.16 世田谷公園に設置された禁止事項看板	133
図3.17 ゆるい公園で遊ぶ子供たち	141
図3.18 ゆるい公園に作られた「秘密基地」	141
図4.1 浅間山古墳の空中写真	146
図4.2 大鶴巻古墳の水田化した環濠の前に立つサイン	146
図4.3 迅速測図による明治期の倉賀野付近	147
図4.4 1948年の空中写真	148
図4.5 古墳の形状を残す、農耕の土地利用の高い解像度	154
図4.6 平城京の遺存地割り	156
図4.7 平城京復元図	156
図4.8 奈良盆地北部の地形と平城京跡地の範囲	159
図4.9 平城京の条坊グリッドと現存する用水路	160
図4.10 奈良盆地の用水路で水の回路を操作する板	161
図4.11 奈良盆地の用水路で水の回路を操作する板	161
図4.12 ガーデン系園芸	168
図4.13 ペット系園芸	168
図4.14 観葉植物が根付いた事例：シェフレラ	169
図4.15 筆者の自宅の庭、2004年頃	175
図4.16 筆者の自宅の庭、2002年頃	175
図4.17 自作の屋根付きウッドデッキ工事の様子	176
図4.18 完成したデッキ	177
図4.19 完成したデッキ	177
図4.20 中間領域としてのウッドデッキ	178

図4.21 中間領域としてのウッドデッキ 近隣住民との交流の場面	179
図5.1 傾斜地に発達した棚田と段畑をもつ神山町の農村集落	183
図5.2 段状に重なった自然石積み	185
図5.3 徳島県名西郡神山町、明治の官製地図に記載された道	187
図5.4 図5.3と同範囲の現代の道路	187
図5.5 水力駆動の騒音発生型「サル追い装置」	190
図5.6 サル追い装置の軸部分	191
図5.7 サル追い装置の騒音発生部分	191
図5.8 サル追い装置の水を受ける動力部分	192
図5.9 Oさんの家の変形柱	193
図5.10 Mさんの家の木の枝を利用したフック	194
図5.11 Mさんの家の木の枝を利用したフック	194
図5.12 日本各地の様々な鍬などの農具	195
図5.13 農家の外部空間に見られる緩い分類／保留	196
図5.14 農家の外部空間に見られる緩い分類／保留	196
図5.15 定義の変化と形態の残存	197
図5.16 農家の外部空間の「もの」の分布1	198
図5.17 農家の外部空間の「もの」の分布2	199
図5.18 ハイブリッド石積みの例	201
図5.19 ハイブリッド石積みの例	201
図5.20 ハイブリッド石積みの例	200
図5.21 ハイブリッド石積みの例	202
図5.22 ハイブリッド石積みの例	203
図5.23 ハイブリッド石積みの例	203
図5.24 農村集落・農家をモデルとした、 物質循環から見たトータルランドスケープの構造	210
図6.1：維持管理を視野に入れた仕事の段階の図	219
図6.2：教養学部的専門教育の可能性を示す図	219
表1.1 時系列に羅列した作業項目	34
表1.2 作業項目から読み取った作業段階と行為	35

序章 はじめに

概要

本研究の背景と目的を示し、その位置づけと意義、研究の方法を述べる。

本論文の背景

本論文は「ランドスケープ」の概念を再考することを通して、ランドスケープの概念を拡張し、その応用的な実践の契機を広げるための議論を目的とする。

今日、ランドスケープという語は造園や建築、都市計画、土木など建設に関わる領域を越えて広く普及し、一般的に用いられている。その重要さがますます強く認識されている一方で、ランドスケープの意味の解釈は多様で、明解で厳密な定義がされているとは言い難い。

ランドスケープの明解で共有が容易な定義が困難である理由のひとつには、ランドスケープという語が指示する対象が多様なことがある。ランドスケープには「風景」や「景観」といった訳語があてられる現象としての意味と、それを対象とする計画やデザインなどの建設に関する思想や行為を指す意味が含まれている。それらを混同することでしばしば議論が混乱する。そのため、議論をすすめるためにまず用語の整理をする必要がある。

また、ランドスケープの意味が時代や地域によって変化するということが挙げられる。ランドスケープは人間の活動と自然の営みとを調停し、より持続的な社会を構築するための知であるとされている。しかし、自然は地域によってその様態が大きく異なる。また人間の活動も時代によって変化する。ランドスケープの方法や立場、期待される使命もこうした地域や時代の要請と趨勢に応じて変化する。そのため、ランドスケープはこれまで、研究者や実践者などの論者によって繰り返し再定義されてきた。

本論文もランドスケープの再定義の歴史に連なるものである。ただし、本論文が目論むのは、従来のランドスケープの再定義のように職能の対象や領域の範囲を引き直すことではなく、ランドスケープの実践のうちに、その実践を支えるランドスケープに特有のものの方や考え方を見出し、これを思考法として提示し、ランドスケープに限定しない様々な事象に応用しうる思考であることを主張するものである。

本論文の目的

本論文が考察の対象とするのは、職能としてのランドスケープ・アーキテクチャ、特に建設に関わる現場における専門的知識の発現やデザインに関わる行為であ

る。ランドスケープ・アーキテクチャは体系と輪郭をもった学問であり、これを支える産業としても成立しているが、その根幹は創造的実践の現場にあると考えられるからである。なお、ランドスケープ、ランドスケープ・アーキテクチャ、ランドスケープ・デザインの用語の定義については1章において論じる。

筆者は学問としてのランドスケープ・アーキテクチャを学び、日本の建設会社の設計部門に職を得て25年にわたって実空間のデザインに携わってきた。建設に関わる設計の業務では、ランドスケープが担当する外部空間が単独で設計・建設対象となることはほぼなく、ランドスケープの担当者は建築、インテリア、土木、都市計画といった隣接する分野の専門家との協働の機会が多くある。そのような機会において、ランドスケープ・アーキテクチャの専門家に特有のものの見方や考え方があることを感じてきた。

協働する隣接分野には、その設計の過程における手順や論理の構築には共通するものが見られるが、設計対象となる土地に対する着眼点や視野の広げ方、意味づけ方、またデザインに用いる要素にランドスケープ特有のものがあつた。この特有さは、建設を伴うプロジェクトにおける設計の初期、対象となる敷地の調査から設計コンセプトの創案と視覚化の作業に至る段階において顕著に感じられた。これは筆者自身が隣接分野の専門家との協働の仕事においてしばしば自覚することでもあつたが、多くのプロジェクトで筆者以外のランドスケープ・アーキテクトのデザインや議論においても見聞きすることであつた。

ランドスケープ・アーキテクチャの独自性については、これまでも多くの議論がある。ランドスケープ・アーキテクチャを体系的に論じた解説書や入門書の多くが、冒頭で現代の人間生活におけるランドスケープ・アーキテクチャの必要性とともに、その特徴と独自性を説いている。

独自性の議論には、実際に作られた空間・景観について批評する「作家論・作品論」と、ランドスケープの仕事の領域や制度、方法やその意味について論じる「職能論」とがある。作家論・作品論はランドスケープの歴史や形式、理論を論じたものが多く、職能論は実務に関わる制度、仕事の役割や手順を示したランドスケープの入門書・啓蒙書が多い。こうした議論のいくつかは第1章で取り上げる。

こうした議論は職能としてのランドスケープの同一性を強化するためには有効である。しかし、その対象や制度が異なること以上に、そこにあらわれているランドスケープ・アーキテクチャの手法や特徴が何に基づいているのか、そのデザインの

行為にあらわれる実際の作業における態度や動機、心情について論じたものは見られない。

一方でそれは実践の現場では認識されているものである。たとえば、三谷徹(2001)は建築家の宇野求との対談において、建築設計者とランドスケープ設計者が環境を読み取る際の心情の違いについて、建築を専攻する学生とランドスケープ・アーキテクチャを専攻する学生との違いを例に、それぞれには「感性の部分」に差異があると指摘し「積木系と草木系」と呼んだ(三谷・宇野、2001)。

本論文は、こうしたランドスケープ・アーキテクチャの「感性の部分」(三谷・宇野、2001)に注目し、それが実践においてランドスケープのデザインの行為や表現、それらに通底する態度に発現すると仮定し、取り出して記述する。それらはランドスケープをどのようにデザインするかのもとも言えるものであるが、それがランドスケープが実際にデザインされる際の根幹でありつつ、世界の事象を読み解き、何らかの提案を行なうための「考え方」として有用であると考えられる。本論文ではこれを「ランドスケープ思考」と呼ぶこととする。

本論文の方法

「ランドスケープ思考」の論述は既に定型化された理論を演繹的に論証するものではなく、既往のランドスケープ・アーキテクチャ研究・言説を踏まえた上で、筆者の実務経験から帰納的に考察して仮説を提示するものである。

この仮説を導く実務経験からの考察は回顧的・内省的なものである。多くのランドスケープ・アーキテクトに共通する特徴として記述することを目指す、その根拠は筆者の「一人称研究」(諏訪・堀、2015)の方法をとる。

この方法をとる理由は、ランドスケープ思考は建設を伴うプロジェクトにおける設計の初期、対象となる敷地の調査から設計コンセプトの創案と視覚化の作業に至る段階、すなわちランドスケープのデザインの現場に発現するものであり、そのような現場の発現を研究する方法として一人称研究が相応しいと考えられるからである。

一人称研究は、対象をあくまで客観的に観察・分析し、そこから普遍的な知見を発見するという方法を指向してきた従来の研究方法に対して、その方法が取り零してきた、身体性、状況依存性、個人固有性をもった知を探求するために提唱されている方法論である。

藤井ら（2014）は、一人称研究によって探求されるべき対象のひとつとして「デザイン」を挙げ、デザインの研究には、デザインされるものごとについての知と、デザインすることについての知があり、前者は現象を分析することで「限定した領域に関する知を特定の方法によって体系化するという科学（science）」の対象になりやすいが、後者が対象とするのは「さまざまなものごとのデザインに通底する」領域を限定しない実践的な知やマインドであると述べている（藤井・諏訪、2014）。

この「デザインすること」を、藤井らは広義のデザインの概念を包摂するものとして「これまでになかった仕組みを構成する行為」（藤井・中島、2010）と述べ、中島ら（2008）はデザインは生成、インタラクション、分析、創起を繰り返してものごとを構成する行為であるとして、この過程をFNSダイアグラムと名付けられた図として構造化している（中島ら、2008; 藤井・中島、2010）。

FNSダイアグラムが端的に示すのは、デザインが概念レベルと実態レベルを身体を介して行き来する行為であるということである。デザインは環境に働きかける行為であり、それが環境と相互作用を起こして環境を変容させ、その変容を知ることによってデザインする人が変容し、環境への新たな働きかけが構想される。

この意味での「デザイン」は、職能としてデザインを提供する側だけに当てはまるものではない。藤井ら（2014）は、建築の例を挙げて、この構成のループは建築のデザイナーによるデザインだけではなく、住むことでそのデザインに貢献する生活者、研究によってそのデザインに貢献する研究者も、それぞれが実体を介して重なっていると述べている（藤井・諏訪、2014）。また、藤井らは、平野啓一郎（2012）が提唱した「分人」という概念を援用し、デザインの研究は実践的であるべきであり、「デザインする分人と研究する分人がひとつの身体を共用する」（藤井・諏訪、2014）ことが重要だと述べている。

状況によって異にする行為の主体を分人と見なし、身体が共用されることでこれらが統合されているという考え方は、デザインすることの研究がなぜ一人称が必要なのかを説明するものだろう。それぞれの分人は具体的にはきわめて固有の状況と固有の身体に基づいており、個別に記述するほかない。また、その観察と考察において対象が変化し、観察者・考察者自身も実践者として変化するのであれば、実践する者が変化しつつ動的に観察と記述と考察を繰り返すことが研究には必要であるだろう。

この知見は、本論で検討し記述しようとするランドスケープ思考について、示唆に富むものである。本論文がランドスケープ思考として対象とするのも「デザインす

ること」であり、その点において一人称研究が相応しいと思われるが、さらに以下、ランドスケープ・アーキテクチャの実践の特徴からこの方法の必要性を述べる。

まず、ランドスケープのデザインの状況依存性の高さがある。後述するように、ランドスケープ・アーキテクチャには既成の普遍的なデザイン手法が存在するわけではなく、ある条件に対しての解が用意され、それを組み合わせることで優れたランドスケープ・アーキテクチャが現出するわけではない。ランドスケープ思考の発現はランドスケープのデザイナーの身体と環境との応答において個別に見られるもので、一般的な記述ではなくまずは筆者の経験を記述することでしか明らかにすることができないと考えられる。

また、分人の概念が有効である。先述したように、ランドスケープに特有の「感性」の存在は指摘されているが、それを取り出して定式化したものは見あたらない。これは、多くのランドスケープ・アーキテクチャのデザインに関する研究や言説において、計画論・作家論と、実践としての庭造りのような現場の知とに乖離があることを示していると考えられる。すなわち、「デザインされるもの」と「デザインすること」の不一致である。これを乗り越えるためには、デザイナーと研究者の身体の共用が必要である。さらに、これも後述するようにランドスケープの実践においては対象地の把握や理解から現況への意味付け、意匠の案出、工作や建設、利用と維持管理、という一連の段階にいくつもの作業があるが、それらは役割が分担されつつ、相互に関連したひと続きのものであるという特徴がある。これらの異なる作業を一続きのものとして統合するのがデザイナーの身体であると考えられる。そこから「思考」を引き出すためには、共用される身体のありようを当事者として記述する必要があるだろう。

以上が、ランドスケープ思考の記述と分析のために、一人称研究の方法を援用する理由である。

「デザイン思考」と「ランドスケープ思考」

「デザイン思考 (Design Thinking)」という概念がある。字義通りに捉えれば、「デザイナーがどのように思考するか」である。2000年代初頭にアメリカのデザイン会社IDEOが用いた用語から広く知られるようになったとされる(黒川、2012)。近年では「デザイン」が広義に解釈され、ビジネスの分野に広く用いられ

ている。多くの様々な解釈や定義があり、たとえばGeorgi V. Georgievは

「Design thinking can be described as a paradigm, rather than an example of a method or a methodology. (デザイン思考は方法の事例や方法論としてよりも、パラダイムとして述べる)」「Because of the ambiguous and constantly evolving nature of design thinking, it seems impossible to provide a conclusive description of its scope. (デザイン思考の曖昧で絶えず進化する性質のため、その範囲の決定的な説明を提供することは不可能に見える)」(GEORGIEV, 2012)と述べているが、デザイナーの実践的な知を研究し、その技法を応用しようとするものであるとは言えるだろう。たとえばD. A. ノーマンは、デザインにおける「共通の技法」として「観察、アイデア創出、プロトタイピング、テスト」の反復サイクルを挙げている(ノーマン、2015)。

ランドスケープ・アーキテクチャも広義のデザインの営みである。その意味では、ランドスケープ思考はデザイン思考のパラダイムの外にあるわけではなく、ランドスケープ思考は広義のデザイン思考に含まれると考えてよいだろう。

しかし、「デザイン思考」として抽象化・一般化すると、本論で検討しようとしているランドスケープ・アーキテクチャに特有の思考を捉えることができないと思われる。筆者は、ランドスケープ・アーキテクチャの実践の現場において発現する思考のうちに、広義のデザイン思考として抽象化する以前の「ランドスケープ的な物の見方・考え方・身体の内方」があり、それが職能としてのランドスケープ・アーキテクチャを支えていると考えている。

また、後述するが、ランドスケープ・アーキテクチャの実践を際立たせているものに、デザインの要素として用いられる植物の存在がある。生物であり、自然環境に依拠して生育する植物の存在によって、ランドスケープ・アーキテクチャの実践には、「境界」や「完成」や「完了」という、空間的・時間的な輪郭が見えにくい。これもランドスケープ思考が従来の「デザイン思考」から逸脱する特徴であると言えるだろう。

第1章ではまず、ランドスケープ・アーキテクチャが成立したアメリカにおける定義、日本におけるランドスケープの語を巡る言説の検討を通して従来の用語の定義を概観したうえで、「ランドスケープ」「ランドスケープ・アーキテクチャ」「ランドスケープ・デザイン」といった近似する用語を整理し、ランドスケープを現象や状態、あるいは行為の領域ではなく「志向する対象」と捉えうることを示す。

また、ランドスケープのデザインの対象に関する先行研究を検討し、ランドスケープ・デザインは「デザインできないものを目論む」という、決してわかりやすいとは言えない態度に立脚していることを述べる。

上記の検討を経たうえで、ランドスケープの設計の過程を検討する。

まず実務としてのランドスケープのデザインの一般的な過程を概観し、次にある事例について取り上げ、そこで描かれた図やスケッチをもとに、何を表現したかを辿る。残ったスケッチや図面を解読し、それをもとにその図を描くことで何を見出し、何を伝えようとしたかを追想的に記述する。

これらの分析から得られた、図としてあらわれた行為とその「ねらい」や「目論見」のまとまりを「ランドスケープ思考」として抽出する。

第2章から第6章では、事例を通して「ランドスケープ思考」がデザインや建設に限らず、それによって様々な事象を統合的に理解することができることを示す。第6章では一般教養的な環境でのランドスケープ教育における「ランドスケープ思考」の有用性について述べる。

第7章では、第1章で仮定した「ランドスケープ思考」と第2章以下の応用についてまとめ、結論とする。

本論文において探索し、提示する仮説は、ランドスケープ・アーキテクチャにおける実践の行為はその理解を領域や職能から一旦切り離し、思考のための方法として捉え直すことが可能であるということ、またそのように抽出した「ランドスケープ思考」は、様々な事象の読み解きや理解、私たちが生活するための環境への視座、教育などをランドスケープ的に考え、実践することを可能にするということである。

第1章

本論における「ランドスケープ」の再定義

概要

第1章では、本論文の前提として、近代的職能としての「ランドスケープ・アーキテクチャ」について、またそれが日本に受容された経緯と「造園」との関係について検討し、ランドスケープ・アーキテクチャが掲げる「ランドスケープ」を志向する対象であると思なすことで様々な建設系の専門分野を統合して考えることが可能であることを示す。そのうえで、造園／ランドスケープデザインの現場における筆者自身の作業を振り返りつつ、既往の言説を援用して、実践において発現するランドスケープ思考は「身体で地図を描く」「見立てを物語る」「仕掛けて育てる」という行為と「より広域へ」「肯定的に」「緩く」という態度の組み合わせとして図示できることを論じる。

1.1. 職能としてのランドスケープの歴史と定義

1.1.1. ランドスケープ・アーキテクチャ

本章では、「ランドスケープ」という語の起源と歴史、職能・学問としての近代ランドスケープが確立したアメリカにおける定義、そして日本におけるランドスケープに相当する職能・学問としての「造園」について検討したうえで、今日的な意味での「ランドスケープ」を再定義する。

近代以降の職能としてのランドスケープは、「ランドスケープ・アーキテクチャ (Landscape Architecture)」として確立されている。これに意味が重なる言葉として「ランドスケープ・デザイン」という呼称もあるが、職能・学問として認められているのはランドスケープ・アーキテクチャである。

ランドスケープ・アーキテクチャには明確な起源がある。19世紀にアメリカのフレデリック・ロー・オルムステッド (Frederick Law Olmsted, 1822-1903) が、自らを「ランドスケープ・アーキテクト」と名乗ったことが始まりとされている (石川幹子, 2001)。1899年にはアメリカ・ランドスケープ・アーキテクト協会 (ALSA) が設立され、1900年には、ハーバード大学に最初のランドスケープ・アーキテクチャの専門コースが設立されて、オルムステッドの息子 (Frederick Law Olmsted, Jr., 1870-1957) が教授として招聘された。最初から数えても150年ほどの歴史しかない、近代的な職能である。

前述のように、ランドスケープやランドスケープ・アーキテクチャの定義には様々な議論があるが、ASLAのような「正式な」団体が掲げる定義は、そうした議論をある程度総括したものが反映されていると考えられる。

ASLAのウェブサイト¹には、「What Is Landscape Architecture?」と題した一文が掲げられている。

Landscape architects analyze, plan, design, manage, and nurture the built and natural environments. Landscape architects have a significant impact on communities and quality of life. They design parks, campuses, streetscapes, trails, plazas, and other projects that help define a community.

¹ <https://www.asla.org/aboutlandscapearchitecture.aspx>

ランドスケープ・アーキテクトは、人工または自然環境を分析し、計画し、デザインし、育成する。ランドスケープ・アーキテクトは共同体と、生活の質とに重大な影響を及ぼす。彼らは公園やキャンパスや街路景観や穂経路や広場や、その他のコミュニティの基盤となるプロジェクトをデザインする。

(石川 訳)

また、かつて「The Profession of Landscape Architecture」と題した一文が掲げられていた。

Clear differences exist between landscape architecture and the other design professions. Understanding these differences is the first step to better use of their skills.

- Architects primarily design buildings and structures with specific uses, such as homes, offices, schools and factories.
- Civil engineers apply scientific principles to the design and construction of public infrastructure such as roads, bridges and utilities.
- Urban planners develop a broad, comprehensive overview of development for entire cities and regions.

Landscape architects having a working knowledge of architecture, civil engineering and urban planning, but they integrate elements from each of these fields to produce pleasing and practical relationships with the land.

Landscape architects analyze, plan, design, manage, and nurture the built and natural environments. Landscape architects have a significant impact on communities and quality of life. They design parks, campuses, streetscapes, trails, plazas, and other projects that help define a community.

ランドスケープ・アーキテクチャとその他のデザインには明確な違いがある。この違いを理解することがより良い仕事への第一歩である。

- 建築家は主に、住宅、オフィス、学校、工場といった特定の用途のために建築物や構造物をデザインする。
- 土木技術者は道路や橋などの施設のような公共の基盤のデザインや建設に科学を応用する。
- 都市計画家は都市や地域全体に対して幅広く総合的な開発の方針を考案する。

ランドスケープ・アーキテクトは、建築、土木、都市計画の知識を持ちつつも、それらの領域から要素を取り入れ、土地（ランド）との快適で機能的な関係を作り出す。ランドスケープ・アーキテクトは、人工または自然環境を分析し、計画し、デザインし、育成する。ランドスケープ・アーキテクトは共同体と、生活の質とに重大な影響を及ぼす。彼らは公園やキャンパスや街路景観や穂経路や広場や、その他のコミュニティの基盤となるプロジェクトをデザインする。（石川 訳）

この定義の回りくどさがランドスケープ・アーキテクチャの特徴のひとつである。確立されているとはいえ、あらためて「ランドスケープ・アーキテクチャとは何か」を述べようとする、隣接する分野との違いや関係、多岐にわたる対象や手段などがくどくどと述べられる。この「ひとことでは言い当てられない」もどかしさはランドスケープをめぐる言説にはいつもついて回るものだが、それはランドスケープ・アーキテクチャの面倒な点でもあり、この職能の本質にも関わっている。

1961年から版を重ねている、アメリカのランドスケープ教育の基本図書のひとつ「ランドスケープ・アーキテクチャ」の冒頭にはこうある。

「ランドスケープアーキテクトの任務 風景の建築家であるランドスケープ・アーキテクトの任務とは、生命ある地球、すなわち土地が本来あるべき姿としての地球と、人間、建築、人間の活動、そして人々のコミュニティとの間に調和のとれた関係を築くことである。」（サイモンズ・スターク、2010）

ランドスケープ・アーキテクチャの目的が「調和のとれた関係を築く」ことである、という記述からは、人間は、そのままでは地球上において「本来あるべき姿」

からは不調和な活動をしているという世界観を読み取ることができる。その世界観によれば、人間はランドスケープ・アーキテクチャなしでは、生命ある地球の本来あるべき姿から乖離させてしまう。ランドスケープ・アーキテクトは地球と人間の両方の事情や仕組みをわきまえたうえでそのふたつを調停する。

フレデリック・ロー・オルムステッドによる、ランドスケープ・アーキテクチャの初めての対象はニューヨークのセントラル・パークであった。セントラル・パークは、急激に発達し過密化した都市に対する解決策として計画されたものであり、ランドスケープ・アーキテクチャはその始まりから、都市に都市ではない場所、いわば「非・都市」的な場所を確保することで広域的なバランスを取るという役割を負っていた（石川、2001）。イギリス自然風景式庭園の手法を用いて田園風景を模したセントラル・パークは、都市に欠落するものを補完する施設として提案された、いわば「非・都市」施設なのである。ランドスケープ・アーキテクチャのこの始まりかたは象徴的であった。この後150年間、戦略や手法は時代や地域の事情に応じて変化し、その対象は拡大しながらも、「非・都市を確保することで都市を補完する」という基本的な方法はランドスケープ・アーキテクチャの使命として受け継がれている。

蓑茂壽太郎は、ランドスケープ・アーキテクチャはもともと科学と実際が表裏一体の関係にある実学思想に基づいており、特に計画学としてのランドスケープは「分析の学に統合の学が接続して展開するところにランドスケープ科学の特性が発見でき、その全プロセスで自然科学、社会科学、自分科学の知が活用される」（蓑茂、2017）と述べている。計画のプロセスにおいてランドスケープの独自性が発現されるという知見は示唆的である。これについては後述する。

美学者の安西信一（2000）は、英国風形式庭園の思想史の延長にランドスケープ・アーキテクチャを位置づけ、以下のように端的に、また批判的に定義した。

ランドスケープ・アーキテクチャーとは、ピクチャレスクなイギリス風景式庭園の強い影響の下、アメリカで発達し、現在世界中で実践されているきわめて大規模な造園である。それは一方で、ブラウン的な盛期風景式庭園を継承しつつ、環境設計全体をカヴァーする極限まで〈開かれた庭〉となっており、純化された開かれゆくベクトルを強化している。他方、その実質的な内容は、その先駆ともいえる「公園住宅」や「田園都市（ガーデンシティ）」に代表されるとおり、基本的に私的な住まいを快適にするものにほかならな

い。現在、このランドスケープ・アーキテクチャーは、表層化したピクチャレスクの視覚習慣をとめない、さらに近代欧米的な政治・経済・文化のグローバル化に寄り添いつつ、全世界を覆い尽くそうとしているかに見える。極端化が許されるならば、今や地球全体が一つの〈開かれた庭〉となることが目論まれているのである。（安西、2000）

ランドスケープ・アーキテクチュアは、決して近代の都市の工学的建設を否定するものではなく、それを補完的に支えるものである。工学的建設がない世界にはランドスケープ・アーキテクチュアは不要であり発生の理由がない。ランドスケープ・アーキテクチュアは効率や合理性を追求する工学的建設に対していわば良心的で温情的な立場を取るが、それは工学的建設そのものを否定するのではないのである。近代の工学的建設が安易に取りこぼしてしまうものを指摘し、余地を与えることによって、建設をより総合的で完全なものに近づける、つまり「より巧妙な建設」を志向するものなのである。ランドスケープは時に工学的建設へのアンチテーゼのように見られることがあるが、それは局所的・限定的にそのように見えることがあるだけだ。セントラル・パークの田園風景は、公園を取りまく都市のなかにあって意味が与えられる、きわめて都市的な施設なのである。ランドスケープ・アーキテクチュアと、教条的なエコロジズムとの「自然」や「生態系」に対する態度の違いのひとつはこの点である。

1.1.2. 「造園」の検討

日本におけるランドスケープについて論じるには、「造園」の検討が必要である。日本では、ランドスケープ・アーキテクチュアには「造園学」や「造園」の訳語があてられてきた。「造園」がこの意味で使われるようになったのは明治半ば以降とされているが、造園という言葉自体はランドスケープ・アーキテクチュアの訳語として作られたわけではなく、作庭や庭園といった意味でそれ以前から使われていたという。ランドスケープ・アーキテクチュアというアメリカ発の近代的職能を受容するにあたって、庭の歴史や文化をもった「造園」がその担当として選ばれたのである。

作庭や庭園としての、従来の意味での造園の先にランドスケープ・アーキテクチュアがあることは、アメリカのランドスケープ・アーキテクチュアがイギリス風景式

庭園からその思想や手法を受け継いだことと同様で、不自然ではない。造園はその対象が屋外空間であり、地形や土や石や水、植物などの自然の要素を用い、居場所や眺めをつくる。それはランドスケープ・アーキテクチャの「実践」と重なっている。「ランドスケープ・アーキテクチャ」における「ランドスケープ」は、イギリス庭園の「ランドスケープガーデン」における「ランドスケープ」よりもその意味が拡大しているが、その志向は同じだと考えることができる。

ただし日本語においては、「ランドスケープ・アーキテクチャ」は「造園」と訳されても、「ランドスケープ」が「園」と訳されることはない。「ランドスケープ」にあてられる訳語は「風景」や「景観」である。「造園」と「風景」という語のニュアンスはずいぶん異なっている。

日本語の「造園」という言葉がもつニュアンスと、「ランドスケープ・アーキテクチャ」が意味するものとの齟齬は、1950年代にすでに指摘されていた。たとえば北村徳太郎は「修景造園を略した景園工学又は風致工学或は緑地乃至緑苑工学とも謂う言葉」を提案した（井手、1995）。

北村徳太郎の「景園工学」「緑苑工学」にはこの2つの概念、ランドスケープとガーデンとエンジニアリングをひとつにまとめて言い当てようとした意図が感じられる。これ以外にも、「造景」「設景」「近代造園学」など、ランドスケープ・アーキテクチャを「造園」から引き離し、より広い概念を統合的に表記しようとした例はいくつもある。

一方で、このように美学と科学を混同させることへの異論もある。「造園＝ランドスケープ・アーキテクチャ」という通念に強く異議を唱えたのは宮城俊作である。宮城はアラン・ロジェのテキストを引きつつ、たとえば「風景」と「環境」の隔たりを意識せずに同義のものとしてしまうところに、日本のランドスケープ・アーキテクチャが内在させてきた両義性があらわれていると指摘した（宮城、2001）。

17年も前に書かれた宮城のテキストをあらためて読むと、既存の学術団体や産業の枠組みを越えたところに高次のパラダイムを構築しようとした著者の意気込みが伝わってくるが、その後、私の見聞きする範囲では、こうした議論はほとんどなされることはなかった。理由のひとつは、「ランドスケープ」というカタカナ語がそのまま広く普及し、一般的に使われるようになったためだろう。ただ、前述のように、「ランドスケープ」は職能や学術の専門分野としての「ランドスケープ・アー

キテクチュア／造園」と、ランドスケープ・アーキテクチュアの対象としての「風景」や「景観」の意味を持ちうるために、未だに混乱を招いている。

また、「ランドスケープ・アーキテクチュア」や「造園」とは少し距離をおいた表現として、「ランドスケープ・デザイン」という言い方も一般的になった。距離をおいた、というのは、「ランドスケープ・デザイン」という言葉もまた、「ランドスケープ・アーキテクチュア」を指す意味で使われていることがあるからである。たとえば、2010年に出版された、ランドスケープ・アーキテクチュアの近代史を網羅的に解説した「テキスト ランドスケープデザインの歴史」の表紙には、副題的に「History of Modern Landscape Architecture」と掲げられている（武田・山崎・長濱他、2010）。

字義通りに考えれば、ランドスケープ・デザインはランドスケープをデザインすることである。それは行為でも方法論でもありうる。ランドスケープ・アーキテクチュアの範疇で考えれば、ランドスケープ・デザインはランドスケープ・アーキテクチュアに含まれるデザイン行為である。「ランドスケープ」をより広く捉えるなら、ランドスケープ・デザインは造園やランドスケープ・アーキテクチュアよりも幅の広い解釈を許す言葉になる。「ランドスケープ・アーキテクチュア」の訳語として「ランドスケープ・デザイン」が選ばれているとしたらそれは批評的な翻訳であると言えよう。

日本造園学会監修による入門書「ランドスケープのしごと」という本があり、前書きに「ランドスケープ・アーキテクチュア」と「ランドスケープ」と「造園」の関係に関する見解が平易に述べられている。

「Landscape Architecture」という言葉があり、直訳すれば「風景（景観）建築」となりますが、わが国では「造園」と訳されています。造園は、古い時代からの庭園づくりや庭園管理を通して磨かれた緑や水などの自然的要素を用いて風景をつくる技術を活用しつつ、近代以降の諸々の技術的發展を加えて、都市や農山村における公共空間、そして自然地などに活躍の場を広げて風景づくりを実践している分野です。ランドスケープの仕事には、この造園分野の技術者が中心にかかわってきました。（下村、2003）

この文章からは、2つのことを読み取ることができる。ひとつは、日本のランドスケープ・アーキテクチュアは伝統的な作庭を含む「造園」が担ってきたという、

歴史的な職能の系譜である。もうひとつは、「造園分野の技術者が中心にかかわってきた」「ランドスケープの仕事」という記述から、著者は必ずしも「造園」＝「ランドスケープ」とは捉えていないということである。「造園」は庭園技術をより広く応用している分野であり、その「仕事」としてランドスケープもある。あるいは、ランドスケープには、造園の専門家ではない職能が「仕事」として携わることもあり得るということである。

この観点は、「造園」「ランドスケープ・アーキテクチャ」「ランドスケープ」「ランドスケープデザイン」というそれぞれ重なり合う語の使い分けのために有効であると思われる。本論文においてもこれらの語を以下のように使い分けることとする。訳語とされてきた「造園」を「ランドスケープ・アーキテクチャ」から一旦切り離し、ランドスケープ・アーキテクチャを上位の、いわば「メタ職能」とあると見なす。そのうえで、ランドスケープ・アーキテクチャが目指すものを「ランドスケープ」と称する。このように考えるならば、「造園」と「ランドスケープデザイン」を、重なりつつも異なる守備範囲をもった、同位の職能であると思なすことが可能である。私たちは造園家でありつつランドスケープデザイナーであることも可能である。その立場から、より良いランドスケープのためにランドスケープ・アーキテクチャに携わるのである。このように見ると、ランドスケープは、領域や対象によって規定されるというよりも、ものの見方 (way of thinking) であると捉えることが妥当であると思われる。私たち人間が地球上に生きるための、何らかの建設行為をこのように統合的に理解する思考法について、以下、更に検討する。

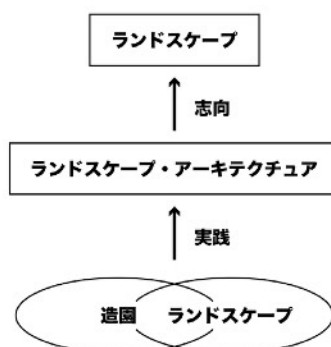


図 1.1: 「メタ職能」としてのランドスケープ・アーキテクチャ

1.2. 「風景」と「景観」の検討

本章では「ランドスケープ」という語について、「ランドスケープ・アーキテクチャ」からの定義、隣接する建設分野との関係、またランドスケープを「デザイン」する立場からの定義を検討し、ランドスケープを思考と捉えることが妥当であると述べた。ここで、「風景」と「景観」という言葉について検討したい。

ランドスケープの訳語として、またランドスケープと意味の重なる語として「風景」と「景観」がある。「風景」と「景観」はどちらも、その意味がさまざまに定義され、議論され続けている言葉である。風景や景観に関する論考や著作の多くが、冒頭にこれらの区別や意味について一節を割いている。以下、「風景」と「景観」が主にどのように区別されるのかを考察し、そのうえでそれぞれの語をどのような意味として用いることが本論において妥当であるか検討する。「ランドスケープ」に関して論じるものである以上、「風景」と「景観」の概念の検討は必要なことだが、本論は風景や景観の概念そのものを論じることが目的ではない。そこで、本節ではいくつかの論者の議論を参照しつつ、本論において妥当と思われる用法を定めることとする。

なお、風景や景観に関する議論は論者それぞれの専門や立場によっても異なっている。筆者は造園・ランドスケープデザインの実務の経験が長く、この議論についても風景や景観を構想し建設する立場からの観点が強く出ていることを述べておく。

「景観」という言葉は、植物学者の三好学が明治期にドイツ語の「Landchaft」に対して与えた訳語であることが通説となっている。

東京農業大学農学部造園学科編集による「造園用語辞典」（1985）には、「景観」の項として以下の説明がある。

「景観」は元来地理学における学術用語であり、主に環境の視覚的特性を指す用語として用いられてきた。今日、概念が拡大し、一般にはかなり広い意味で用いられるようになったが、それでもなお分析的・操作論的であり、客観的側面が強い。「風景」は眺める側の美醜の概念や風土性などを含めた、より主観的・総合的概念である。（麻生、1985）

「景観」が操作の可能な対象であり、「風景」はより情緒的なものだとする言説は一般的である。「景観」には計画・設計論など具体的な技法を論じたものが多く、「風景」は人文学的・哲学的な論説も含めてより広く議論されている。

（「景観」に対して）「風景」というのは、景観と同様に種々の物象の総合で、主として視覚でとらえ得たものを主体とし、これに聴覚、嗅覚、触覚（味覚）などをふくめる点で変わりはないが、これを観照、観賞という審美的態度をもって、とらえ得たものを表現する場合に用いられる語で、それゆえに、美醜、快・不快の概念がふくまれている。（高橋、1982）

風景の定義についてはこれまで多くの論考が提出されるも決着がついていない。風景論は混乱しているといわれて久しく、風景という言葉は用語としてきわめて曖昧で多義的であり、むしろ明確に概念規定できないこと自体が共通理解となっている。（吉村、2015）

ところで、わが国では、遅くとも地理学者の志賀重昂（1863～1927年）が『日本風景論』（1894年）を公刊してから現在まで、風景について語るおびただしい言葉が印刷物となって途切れることなく世に送り出されてきました。風景に関し不特定多数の目に触れることを前提として公表された言説を「風景論」と名づけるなら、現代の日本では、「風景論の氾濫」と呼ぶにふさわしい事態が出来していることとなります。（清水、2017）

こうした指摘は枚挙にいとまがない。「風景」の妥当な定義を探ることは難しいが、注目すべきものとして、風景を「すでにあるもの」ではなく「生成されるもの」であり、その過程や契機をこそ「風景」と呼びうるとする言説がある。

加藤典洋はジンメルを援用しつつ、風景は「風景化」にあらわれると述べている。

「わたし達は、さまざまなものを眼前に、そのうちの一つの対象を注目している限り、「風景」を見ているという意識を生じないのだった。一つ一つの対象へのデガージュマンがあつて、そのデガージュマンがそのままアンガージュマンを形成するような場所に「風景」は生まれる。しかし「風景」は、

いったん生まれると、今度はそれ自身が注目されるもの、見ることの対象になる。もしこの後者を「風景」と呼ぶなら（そして事実わたし達が日常「風景」と呼んでいるのはこちらのほうだ）、この対象としての「風景」の成立のうちに、……「風景」は消えるのである。風景論の混乱が、この相反する二つのものを同じ「風景」の名で呼ぶことからきていることははっきりしている」（加藤、1992）

「風景」が「デガージュマン」を通して生まれるという議論は示唆的であり、風景をめぐる議論に補助線を引いてくれると思われる。

「それ自身が注目されるもの、見ることの対象」を表層的風景、もしくは表層的景観とすれば、今日、問題とされている多くの「景観」の議論が「目前に広がる風景のみを」対象として、それをいかに「われわれにとって快い知覚経験をする場」とするか、という表層的景観の問題に終始していることがわかるだろう。

菅原潤は、加藤典洋の風景論を引用しつつ、「風景化のロジック」は（風景の『美しさ』ではなく、風景化の契機を共有することによって）「一定の風景に拘束されない新たな共同を呼びかける倫理を提起している」。それを、「原風景を確定しそこから導出される伝統的な生活の様式を押しつける風景の倫理に対して「風景化」の倫理と呼ぶことができよう」と述べている。そして「風景化」の実践の事例として荒川修作の「養老天命反転地」を挙げている（菅原、2002）。

ここで、前節で引用した宮城俊作の「ランドスケープの暫定的な定義」をあらためて見ると、宮城はデザインするという立場から「風景化のロジック」を指している。以下に再引用する。

「われわれを取りまく環境のある状況を指しており、その状況のもとにおいて、人為的に表象されるものと、現実の環境において表象が志向する対象との間に、われわれの感覚（多くの場合は視覚）を媒介としたコミュニケーションが成立していること」（宮城、2001）

この主張で注目すべきは、「デザイン」が「風景」をあくまで「志向」する対象と見なすということである。ここでいうデザインは、そこに意味のあるつながりを見出す観察者による「風景化」の「契機」の生成を試みるものである。つまり、

ランドスケープデザインが「デザイン」しうるのは「風景」それ自体ではない、という。

宮城は、「風景」という言葉はほぼ従来の意味で用い、加藤や菅原の「風景化」に近いニュアンスの言葉として「ランドスケープ」という語を用いているようである。デザインは具体的な操作の対象があるが、それによって「ランドスケープ」が成ること、すなわち風景化が促されることがデザインの目論見であるということである。これは、本論で提唱する「ランドスケープは思考である」という語の用法と合致するものである。本論においても、「ランドスケープ」と「風景」を差し当たってこのように言分けすることとする。

「景観」と「風景」はほぼ同じ意味であるとする定義も多く存在する²が、景観については、後藤春彦の明快な定義がある。

景観＝地域＋風景（後藤、2007）

「景観は地域的概念（地域単元）と視覚的概念（可視的形象）からなるが、客体としての可視的形象に対して、それを観察する主体としての人間（集団）が存在する。すなわち、主体と客体のかかわりにより、客体は主体にとっての環境となり、主体の経験から形成される心象が視覚に重ねあわされることにより、景観は認識される。」（後藤、2007）

人と人を取り巻く環境との関係のあらわれとしてある、という意味でこの景観と風景は同じような意味で述べられているが、ここでは「地域」が強調されている。いわば「具体的な地域をもった風景を『景観』という」ということである。この定義は景観をめぐる議論の混乱をかなり回避させるものであると思われる。景観を個別の地域の有り様に託して論じることができるからである。

以上の検討を踏まえ、本論において「風景」「景観」を以下のように用いることとする。「風景」は概ね従来の意味で用いる。それは、環境と人との関係としてあらわれる。

「景観」は、具体的な地域をもった風景のことである。

「ランドスケープ」は「風景」と重なりつつも、「風景化」とその目論まれた契機が志向する対象である。

²たとえば篠原修編『景観用語辞典』、1998

1.3. 「志向」としてのランドスケープ概念

1.3.1. 志向としてのランドスケープ

前節では、ランドスケープを志向する「メタ職能」としてランドスケープ・アーキテクチャを想定することで、造園とランドスケープ、またはランドスケープデザインの言分けや混同を調停し統合的に理解できると述べた。このような立場に立てば、「造園」と「ランドスケープ」の齟齬は問題とはならないだろう。

本論文の目的は、ランドスケープ・アーキテクチャの応用的実践の領域を広げることであるが、そのためには、ランドスケープ・アーキテクチャの従来を用いられ方を見る必要がある。具体的には、建設プロジェクトの計画・設計・施工・維持管理などの業務におけるランドスケープ・アーキテクチャの用いられ方である。これを取り上げるのは、建設プロジェクトにおいてランドスケープ・アーキテクチャの職能が明確に発揮されると考えられるからである。本節では、筆者が実務として関わり、経験してきた建設プロジェクトの業務において、ランドスケープ・アーキテクチャの専門性がどのように認知され、発揮されるのかを検討する。

前節で述べたように、ALSAは土木や都市計画、建築などの隣接分野との専門性の違いがランドスケープ・アーキテクチャの職能を際立たせるとし、建築家が用途に応じた構造物を、土木技術者が公共の基盤を、都市計画家が開発の方針を考案するのに対し、ランドスケープ・アーキテクトはそれらの領域における要素と土地との関係をデザインする、と述べた。この、隣接分野との違いは実務に於いて具体的にはどのように現れるだろうか。

建設プロジェクトには、進行段階や持ち場によって様々な専門家が関わる。プロジェクトは時間とともに進行するため、時系列の段階に分けて把握することが一般的である。大きくは、プロジェクトそのものの基本的な方針を立案する「構想」、構想の実現のための方法や手順を検討する「計画」、計画を実空間に施工する調整や対応を行なう「設計」、実現した事物の保持や利用の継続の営みである「維持管理」、という段階に分けることができる（日本造園学会、2003）（維持管理を運営管理と分ける考え方もある）。これらのうち、実態としての空間の提供に強く関わるのは計画、設計、施工である。この段階における具体的なランドスケープ・アーキテクチャのあらわれ方は、前節の検討を踏まえると「ランドスケープ・アーキテクチャを志向する造園／ランドスケープデザイン」ということになる。

計画、設計、施工の段階においては、業務範囲が制度としてあらかじめ分けられているために、専門は設計範囲や工事範囲という業務の分担としてあらわれる。最も端的に分担されているのは施工の段階である。施工は工事範囲と工種によって専門が分かれている。これは、建設に関わる社会制度と産業構造の反映である。ここでは、与えられた担当範囲を遺漏なく遂行することが専門家に要求される「職能」ということになる。

もっとも、業務の分担の実際は、プロジェクトによって様々である。オフィスビルや集合住宅などの多くの建設プロジェクトにおいて、事業の主要部は建築であり、造園／ランドスケープデザインは「外構」と称される。その業務範囲と目的は建築を支持する外部空間の計画と施工である。また、建設対象地が都市部にあつて既存の設備基盤が存在する場合もあるが、都市郊外や丘陵地、山間地など地形条件が厳しい場合は、敷地の造成や道路の建設、電気や水などのインフラの整備など、土木が必要とされる。高速道路やダムなどの大規模な土木プロジェクトでは、施設の一部に建築が存在したり、施設全体の修景として造園／ランドスケープデザインの業務が存在することがある。また、公園などの公共造園施設のプロジェクトでは、基盤造成を担当する土木や、トイレなど公園内の施設を担当する建築が造園／ランドスケープデザインを支持する仕事として参加する場合もある。

業務の分担は、現行の制度による区分けであるが、実空間では、例えば集合住宅プロジェクトの造園の排水は建築設備と開発工事である土木とにまたがっている。植栽は造園の担当だが、その基盤は土木工事である。造園の設計・工事範囲にも、舗装と排水設備と照明や給水設備、植栽など様々な工種があり、規模に応じてそれぞれ専門業者が施工する。

このように、造園／ランドスケープデザインの実務を厳密に詳細に検討すると、その専門性は見えにくくなる。ここにおいて、前節で述べた「メタ職能」としてのランドスケープ・アーキテクチャという概念が有用であると考えられる。先述したように、ランドスケープ・アーキテクチャはその使命として「生命ある地球、すなわち土地が本来あるべき姿としての地球と、人間、建築、人間の活動、そして人々のコミュニティとの間に調和のとれた関係を築くこと」と掲げている。ここには、少なくとも概念としては、都市計画から土木、建築、造園など、人類が地球上で生存するためのあらゆる建設行為が手段に含まれていると言っていいたいだろう。いささか壮大に過ぎるが、ランドスケープ・アーキテクチャを「実現すべき地球の状態」

への知体系であると据えることで、様々な建設系工学を統合的に位置づけることが可能である。

それぞれの営為は、「より広域の事態に寄与する」という志向を持つと考えることで、この体系に位置づけることができる。それによって、一方には「本来あるべき姿としての地球」という極大の広域スケールの事象を、もう一方に実空間における建設の工事区分のような詳細な行為を置いて整理することができ、個別の具体的なプロジェクトにおけるそれぞれの専門分野の差異や重複は、その体系の一部を切り取って取り出したものだと考えることができる。(図 1.2)

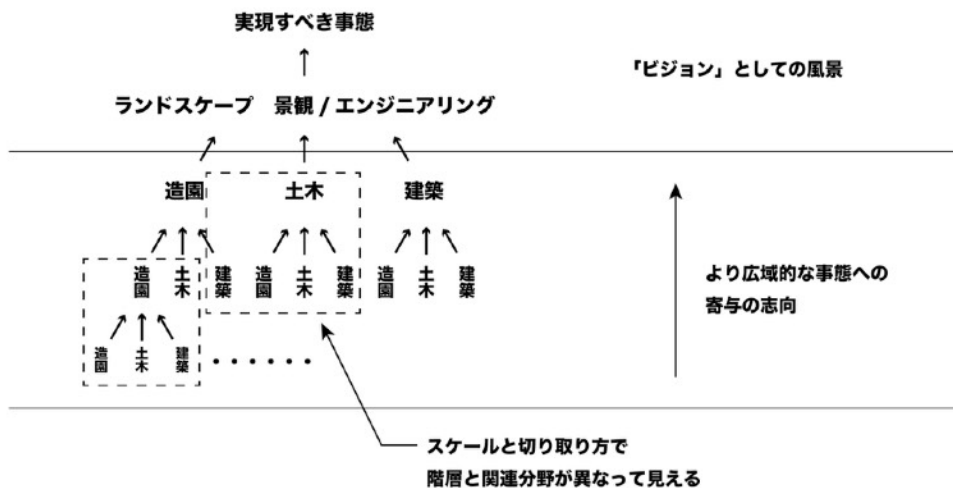


図 1.2：統合的に位置づけられる建設系工学

1.3.2. 設計以前の段階

前節で、計画、設計、施工の段階では業務は制度によって分けられ、その分担は施工段階に最も端的にあらわれていると述べた。建設プロジェクトでは、実空間への具体的な施工にむけてプロジェクトが進むため、その進行とともに業務の対象はより具体的・個別的となり、逆に遡れば施工よりも設計、それよりも計画、構想の段階の業務はより抽象的・理念的である。

そして、より抽象的・理念的な段階における作業のほうが、制度によって強く分担された業務の作業よりも、「造園／ランドスケープデザインだからこそできることは何か」や「ランドスケープ・アーキテクチャは何をもたらすことができるのか」といった問いが突きつけられることが多いのである。

このことは、建設プロジェクトの構想段階よりも更に前に、探求・発見の段階を想定するとわかりやすい。例えば、設計コンペやデザインプロポーザルなどの案を練っている際の、プロジェクトチームのアイデア会議やワークセッションのような場である。あるいはまた、そのようなアイデア会議を持つよりも以前に、対象となる土地へ赴き観察してくるフィールドワークの段階である。（図 1.3）。

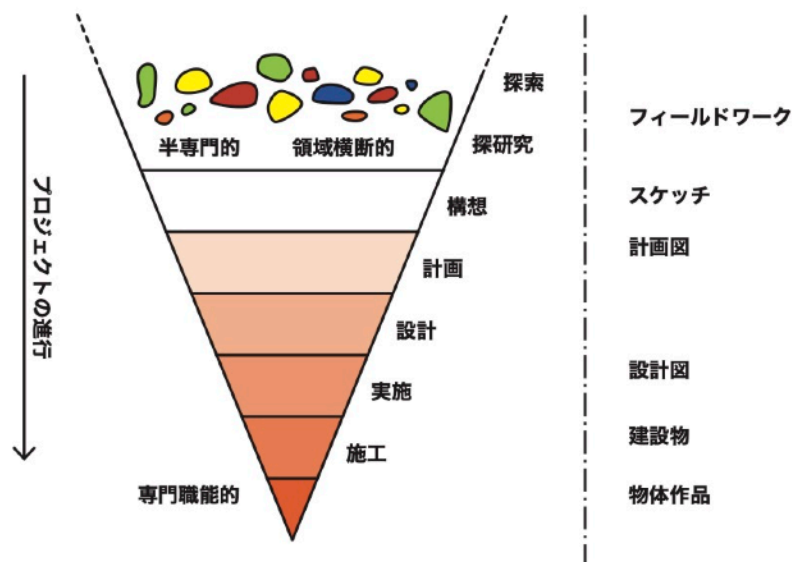


図 1.3：設計以前の構想段階の位置づけ

そのような場では、職能に関係なく議論が交わされアイデアが持ち寄られるために、専門は個人の資質としてあらわれる。そして、制度によって分けられていないだけに、その専門の知への期待や価値はより先鋭的になる。そのような、デザインのコンセプトや方向性を探る場面にランドスケープの専門家の参加の意味は、植物に詳しいとか排水の計算ができるというような専門知識を有していることもさることながら、造園／ランドスケープデザインならではの視点や思考をプロジェクトにもたらすことである。

筆者がこれまで経験した実務のプロジェクトにおいても、造園／ランドスケープデザイン的な観点や発想が期待され、歓迎され、その効果があったと思われたのは多くの場合そのようなプロジェクト初期の段階においてであった。

しかし、建設の業務の段階が進むと、造園／ランドスケープデザインならではの視点や思考が不要となるわけではない。特に施工とその後の維持管理において、ランドスケープに特有の価値観や方法がしばしばあらわれる。これについては後述する。

1.4. ある実務プロジェクトにおけるランドスケープ思考の発現

1.4.1. 実務におけるあらわれかた

以下では、筆者が造園／ランドスケープデザイン設計事務所の設計者として担当した建設プロジェクトにおける筆者自身の行為を、当時のスケッチや図面、会議メモをもとに、筆者の記憶に基づいて振り返り、そこに現われている造園／ランドスケープデザインならではの観点や発想を抽出して記述する。この作業はあくまで筆者の記憶と主観に基づいたものであるが、記憶のみを根拠としないようにスケッチや図面、メモが筆者の手元に比較的多く残されているプロジェクトを対象とし、手元に残っているスケッチ、図面、議事録のメモから、当時筆者がいかにかどのようなアイデアを得、その場で何が提示され、その後の設計に対してどのような影響・貢献がされたのかを検討する。

対象とするプロジェクトは、2014年に竣工した都市部の複合再開発物件である。このプロジェクトは、造園／ランドスケープデザインの初期段階のデザイン提案・検討は2013年1月から4月にかけて行なわれた。スケッチやメモが筆者の手元に多く残されていること、プロジェクトの計画方針への貢献が明瞭であることから対象に選んだ。

1.4.2. 実務プロジェクト事例

プロジェクトは都心に位置し、乗り換えや乗降客の多い鉄道駅に近接する街区の再開発である。開発事業者と地権者が再開発組合を組織し、大手総合建設会社（ゼネコン）が設計施工を請け負っていた。計画はオフィス・商業・住宅の複合施設であり、造園／ランドスケープデザインの対象はその外構計画と、隣接の都市公園のデザイン提案が含まれていた。関係者として、開発の許認可と指導をする自治体、再開発組合、設計施工会社があった。デザイン検討における実務的な会議はゼネコンと再開発組合の事務局を担当する開発会社の担当者との定例設計会議であった。その他、自治体との行政協議が定期的に行なわれていた。また当該再開発物件は、駅周辺の複数の都市開発のひとつに位置づけられており、都市計画の整合を図るために近接する敷地の集合住宅の理事会や企業の施設担当者も交えた連合会議が定期的に行なわれていた。

プロジェクトへの参加は、開発会社の担当者からの電話による依頼によって始まった。それよりも2年前に、その開発会社による集合住宅のプロジェクトに、ランドスケープデザインを担当し、好評を得ていたことから声をかけたということであった。すでに設計施工の体制で基本設計が進められていたが、外部空間のデザインについて関係者の合意が取れず、開発会社としても現在の計画案を高く評価できないため、信頼できるランドスケープのデザイナーを参加させたいという意向であった。当時のメモには、関係者の合意が取りにくい状況であること、キーワードとして「ビオトープ」「お祭り・イベント」「遊具等は置かない」「防風植栽」が挙げられていることといった記録があった。

このように、既に検討されていた計画案がある上でデザイナーとして案を示し、多くの関係者の合意を得る必要がある状況であったため、短期間に敷地の状況を把握し、新たな計画案とその論理を説明する必要があった。

筆者の勤務する設計事務所ではこのプロジェクトに筆者を含む2名を担当とし、筆者がリーダーとなった。作業は2名で当たったが、内容の決定は筆者が行ない、社外での打ち合わせも主に筆者が出席、内容の説明を行なった。

1.4.3. 作業の記録

筆者らは、まず国土地理院の地形図や環境省の現存植生図を参照し、敷地を含むこの周囲は高度に都市化されているが、2キロメートルから3キロメートル範囲内に大規模な公園や大学キャンパスがあり、それらが植生図に記載されるほど自然度が高いとされる緑地であること、敷地自体は台地の縁と川沿いの低地の境目にあることなどを確認した。

ついで現地に赴き、対象敷地を含む周囲の地域を写真を撮影しながら歩き回った。この現地探索によって、地形図でわかった敷地を取り巻く地形が坂道や隣接地の傾斜として認知できることがわかった。また、隣接する台地側のオフィスビルの空地に大きな緑地が造成されており、その樹林を前提に対象敷地の計画を行なうことが必要であると思われた。

1月17日に現地で開発会社の担当者と最初の打ち合わせを行ない、業務範囲や設計料の見積もり、設計スケジュールの確認を行なった。それから1週間の間に担当者とメールによるスケッチの送付とコメントのやりとりを行ない、1月23日に再開組

合の会合で初めてのプレゼンテーションを行なって基本計画の方向について了承を得た。

図 1.4 は、1月23日のプレゼンテーションで提示した図面である。対象敷地を含む1:25,000の現存植生図を示し、そこに対象敷地と、敷地に最も近い自然植生が見られる場所を含む少縮尺の、立体地形図に植生図を重ねた地図を示している。このような、現存植生図や地形図の提示はよく行なうことである。

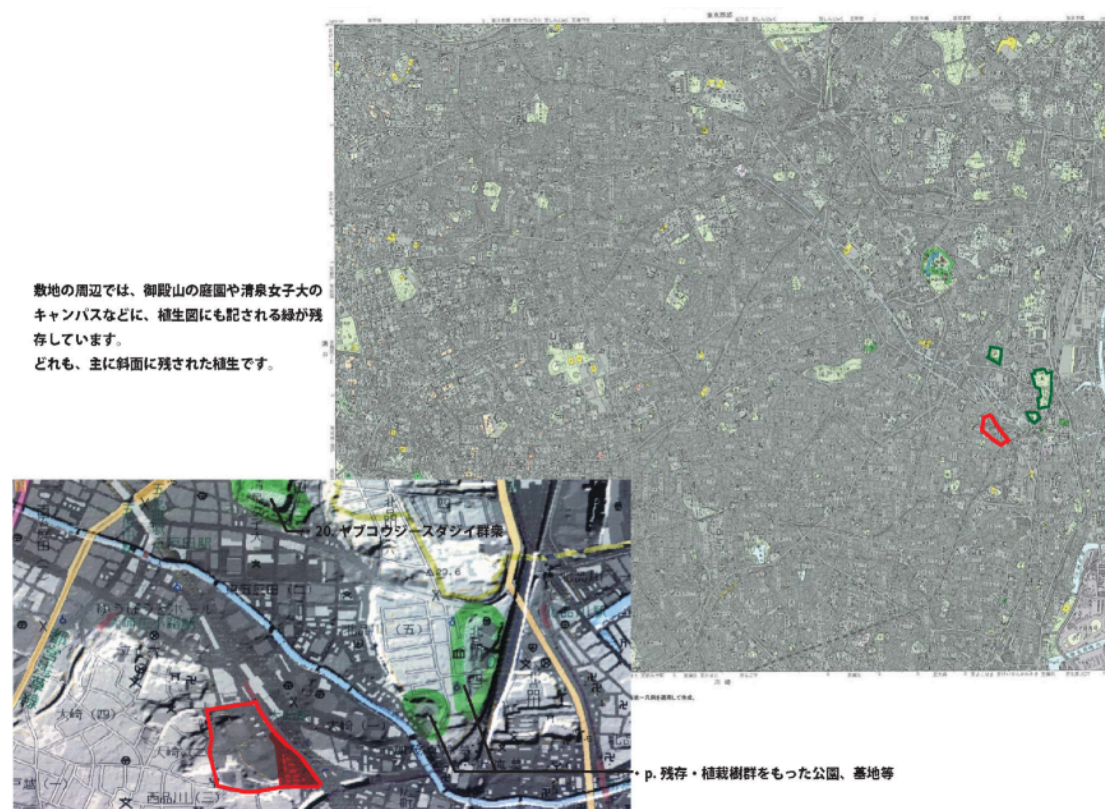


図 1.4：プロジェクト事例：現存植生図、地形図
(出典：環境省自然環境局生物多様性センター 1/25,000植生図「東京西南部」)

このプロジェクトの場合は、敷地周辺は都市化しているが、1キロメートルほど離れた場所にヤブコウジスダジイ群集をもった丘陵があり、都心に残る島のような自然度の高い緑地のひとつとして位置づけて語る事が可能であった。

これらの地図の表示と印刷にあたっては、地図の枠取り（フレーム）と縮尺（スケール）を変えながら表示することを繰り返していた。この作業は国土地理院の地形図を始めとする地図がデジタル化、オンライン化され、GISソフトなどで表示できるようになったためにより容易になった操作である。たとえば、国土地理院の地形

図のうえに、レリーフ表示したデジタル標高モデルの地図や現存植生図をレイヤーとして重ねて表示し、フレームとスケールを変えながら構図を探ることができる。

このプロジェクトの植生図と地形図の提示において、筆者は敷地の付近に存在する自然度の高い植物群集と、敷地の東北方向を流れる川と谷、また敷地の西南方向の台地を一度に表示しようとしていたようである。それによって、敷地が谷地形に面した台地の縁にあり、その「対岸」に緑があることを示し、その緑に呼応するようにこの敷地も緑であることが望ましいと語ったことを憶えている。

次に、それよりも局所的な地形図を示し、現況を「台地」「斜面」「都市」「川辺の縁」のゾーンに分割して示す図（ダイアグラム）を提示していた（図 1.5）。

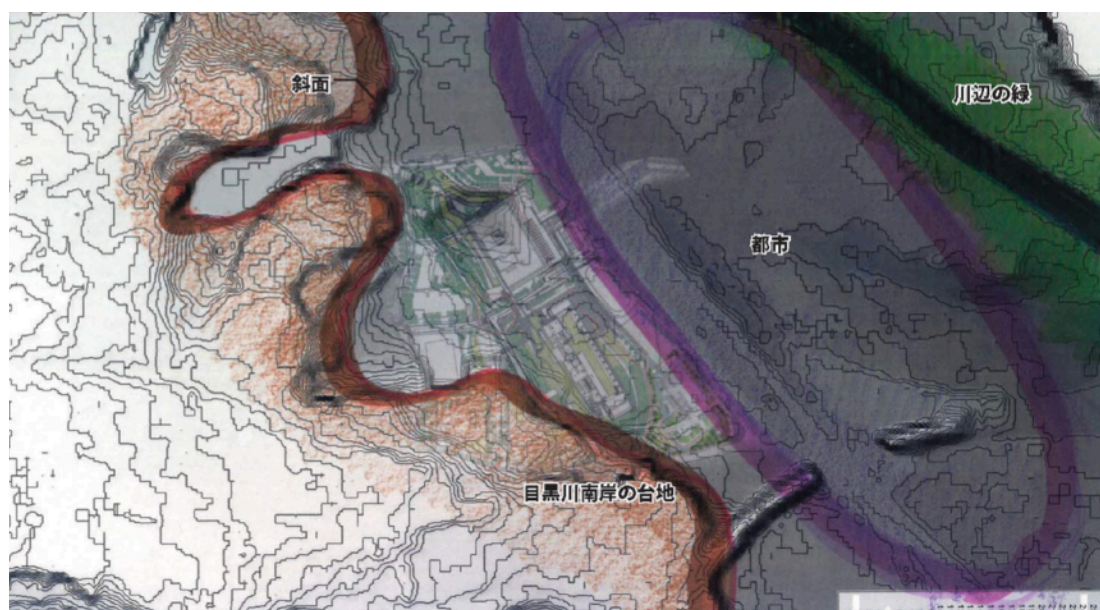


図 1.5：プロジェクト事例：地形分析図
(Kashmir3Dを用いて筆者作成)

次に、作業を進めながら筆者らは現地を訪れ、敷地周辺を歩き回って観察した。これもこのプロジェクトに限らず多くのプロジェクトで行なうことだが、対象敷地を訪れて、敷地境界の状況や敷地内の高低差など、設計に必要と思われる物事を観察・記録した後、敷地の周辺を目的を定めずに散策し、位置情報付きで多くの写真を撮影した。視察によって、敷地の南西側の台地とその斜面は2年前に竣工したオフィスビルの公開空地であり、高密度で樹木が植栽された緑地帯であること、対象敷地からはその斜面がよく見えるために、その既存の緑を背景と見なすことが可能であることに気づいた。

視察と散策の間、GPS受信機を用いて移動の軌跡を記録した。事務所に戻ってからそれらの軌跡データと写真データを地図上に表示した。この作業によって、現地で目撃した緑地や街路樹や坂道などが、地形図や植生図の上に重ねられて、地図上のそれぞれの要素を実際の風景として思い浮かべられるようになった。これは、設計資料として有用であるとともに、地図のスケールで見た対象敷地と実空間を結びつけて考えることを可能にした。

その後、これらの情報と経験をもとに、「ゾーニングコンセプト」と呼ぶ、敷地内の空地をゾーンに分けてそれぞれの用途や性格を示す図を作成した。この図を描くにあたっては、筆者を含む設計担当二人で議論をし、この敷地は既存の「緑の丘」に沿っており、敷地横の道路は「丘の辺の道」であり、その道に沿って少広場やテラスが散在しているという物語として示せるのではないか、という話をしていった。その物語は、先に作成した地形ダイアグラムに、隣地の既存の緑地と、対象敷地内で既に決まっていた建築の形を描くうちにチーム内で語り始められた。

この時点で、2種類のゾーニングコンセプト図が描かれた。ひとつは、敷地周辺を示しながら、既存の土地の様態を「丘の上のエリア」「丘の縁をとりまく緑」などと記し、そこに「商店街の坂道のにぎわいを駅前へと引き込む」という街の状況を取り込む意図を重ね、そこに広場や公園など公式に要求される施設を描き込んだ図である。もうひとつは、その図で示した「引き込まれた商店街」に沿って、「テラス」「緑」「都市広場」などと、オープンスペースを分割してそれぞれに性格を割り当てて記述した図である。図では、輪郭を持った広場や街路状の空間が色で表現され、そこに引出線つきで「名称」が記された(図 1.6)。

この図の作成にあたって行なわれたのは、ひとつは、対象敷地の民有地と隣接する公園とを一続きのオープンスペースとして描くことであった。建物に沿った空間を小さな広場が連続する場所であると見なすことで、その続きに公園があることを自然に見せようという意図があった。

また、この図によって、オープンスペースの部分を「名付ける」という作業が行なわれた。たとえば、対象敷地内の建物の凹みに沿った箇所は「SHOP前の小広場」と記されている。「小広場」という言葉は独自のものではなく、このプロジェクトのために発明された名前ではない。しかし、この時点では、プロジェクトのなかでこの場所を「広場」と見なすというアイデアはなかった。

さらにその後、丘の斜面の既存林との関係を示す断面スケッチとダイアグラムが描かれた。これらは、「ストリート」や「広場」と名付けた箇所が実際はどのような

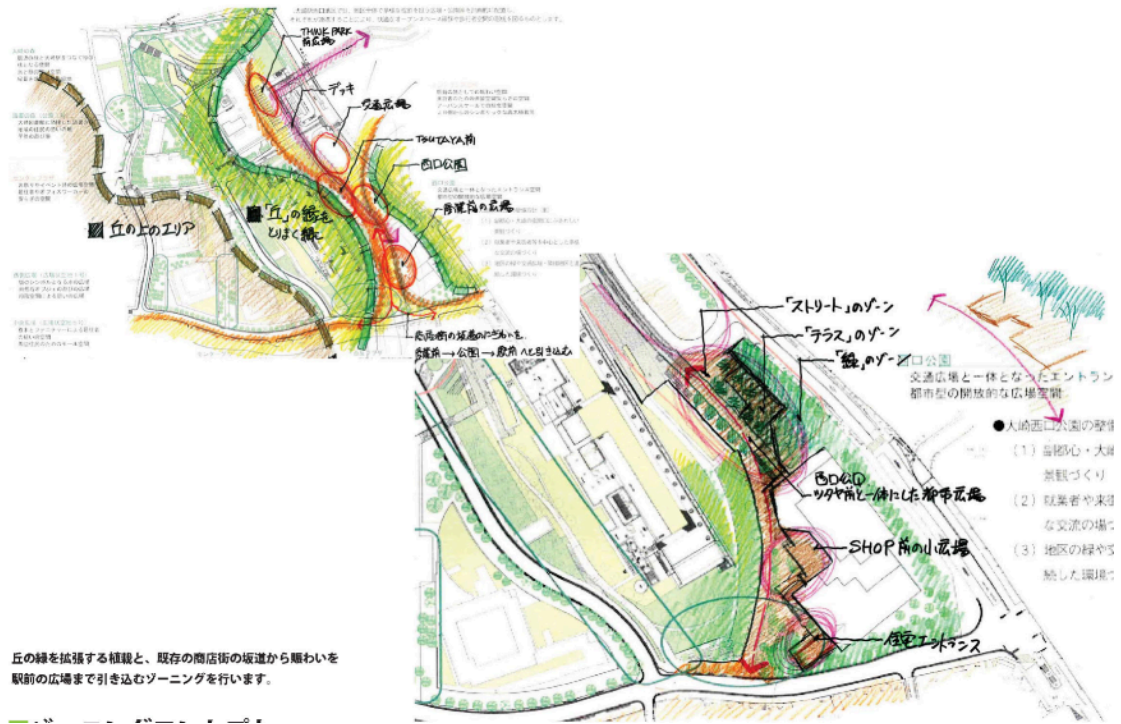


図 1.6：プロジェクト事例：ゾーニングコンセプト（筆者作成）

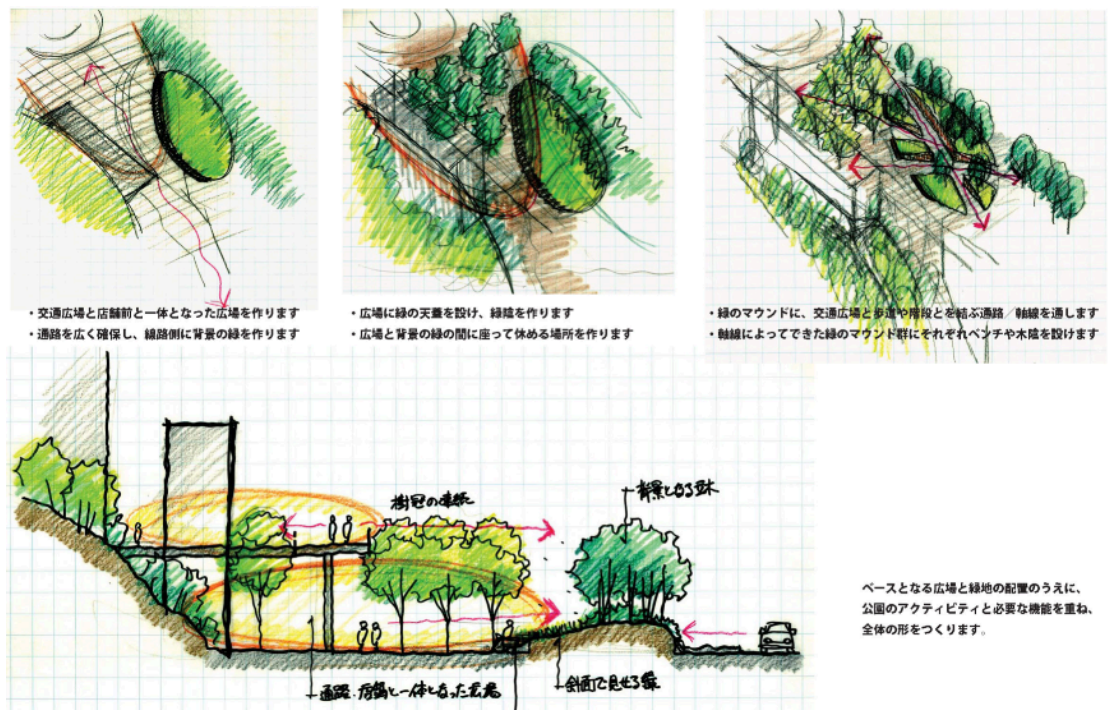


図 1.7：プロジェクト事例：広場スケッチ、地形断面図（筆者作成）

空間であるかを描き、また敷地を越えてつながる風景のイメージを描く目論見があった。

ここで、このプロジェクトで植栽を初めて描いた。植栽とは計画された植物を指し、自然植生や雑草などは植栽とは呼ばない。この図をもって説明を行なった際に、工事完了時点ではこのようにならないが、3年後には「いい感じ」になり、10年後にはこの絵のようになる、と語っていた記憶がある。

以上、短期間であったが、このプロジェクトで提案されたランドスケープのデザインは関係者に好評を得、案は了承され、その後は大きく変更することなく実施設計から施工に進み、竣工した。竣工の翌年には地元の自治体より「緑化大賞」を受賞する物件となり、一定の評価を得た。

1.4.4. 作業項目のまとめ

このプロジェクトにおける設計の開始から施工に至るまでの段階において、前節に記録した業務内容から筆者が行なった作業を抽出し、時系列に並べたものが表 1.1 である。

業務の内容は「基本設計」の段階にあたる期間であるが、作業項目を羅列すると、プロジェクトの進行順に、1. 対象地の調査の段階、2. コンセプトの生成の段階、3. 造形への表現の段階、という3段階に分けることができる(表 1.2)。

以下、次節ではこれらの作業を振り返りつつ、これらの作業によって何をなしていたのか、またこれらの作業に現われた思考はどのようなものであったかを検討する。

表 1.1：時系列に羅列した作業項目

地形図や植生図を参照
 地域の状況を把握
 現地に赴き写真を撮影しながら歩き回った
 地形が坂道や隣接地の傾斜として認知
 その樹林を前提とする
 現存植生図や地形図の提示
 植生図に描かれた植物群と実空間の風景とを結びつけ 思い浮かべる
 意外な切り口と観点から敷地を位置づける
 都心に残る島のような自然度の高い緑地のひとつとして位置づけて語る
 地図の枠取り（フレーム）と縮尺（スケール）を変えながら表示する
 地形図をフレームとスケールを変えながら構図を探る
 地図で何らかの図を示し、その図に関して説明を語る
 敷地が谷地形に面した台地の縁にあり、その「対岸」に緑があることを示し、
 その縁に呼応するようにこの敷地も縁であることが望ましいと語った
 ゾーンに分割して示す図（ダイアグラム）を提示図形が地図のフレームからはみ出し、図が途切れているように描く
 ゾーンを示す図が「うまく途切れるように」フレームとスケールを調整
 より広域の事情を重ねて見せる
 その広域的事情がある力を持って見えるように、ある程度の図としての像が見える
 その全体が見えないために、その形が「より広域的事象である」ということが感じられる
 敷地を抱合したり横断したりする線を描いて、敷地の形を消すように描いて
 重ね描きしている。対象である「境界線をもった敷地」という図を、異なるスケールで相対化
 現地を訪れ、敷地周辺を歩き回って観察
 目的を定めずに散策し、位置情報付きで多くの写真を撮影
 既存の緑を背景と見なすことが可能であることに気づいた
 GPS受信機を用いて移動の軌跡を記録した。
 軌跡データと写真データを地図上に表示
 現地で目撃した緑地や街路樹や坂道などが地図上のそれぞれの要素を実際の風景として思い浮かべられる
 地図のスケールで見た対象敷地と実空間を結びつけて考える
 「ゾーニングコンセプト」を作成
 「緑の丘」に沿っており、敷地横の道路は「丘の辺の道」であり、その道に沿って少広場やテラスが散在しているという物語
 物語は形を描くうちにチーム内で語り始められた。
 ゾーニングコンセプト図が描かれた。
 既存の土地の様態を「丘の上のエリア」「丘の縁をとりまく緑」などと記し
 街の状況を取り込む意図を重ね
 公式に要求される施設を描き込んだ
 オープンスペースを分割してそれぞれに性格を割り当てて記述した図
 「名称」が記され
 対象敷地の民有地と隣接する公園とを一続きのオープンスペースとして描く
 小さな広場が連続する場所であると見なす
 オープンスペースの部分を「名付ける」
 「ストリート」「里山」「広場」など、既成の語を当てはめる
 既知の言葉を用いることでプロジェクト内の共有を容易にする
 それらと呼ぶための語彙を提案
 「読み替え」を行なっている
 その語のもとの意味の読み替え
 対象地の空間の読み替え
 固定観念を揺さぶり、敷地全体のオープンスペースを統合的に語る
 断面スケッチとダイアグラムが描かれ
 実際はどのような空間であるかを描き
 風景のイメージを描く
 植栽を初めて描いた
 植栽と人工物とを対比的に描いて
 基盤として地形が描かれ、そこに建物やブリッジ、道路などの人工物と植栽とが等価に配置
 地形を基盤として、植栽が象徴する「自然」と、建物や道路が象徴する「人工」とを等価に眺めよう
 地盤の断面を舗装された箇所と自然の土の箇所とに描き分けて
 「植栽される箇所はその地面の下に土がなければならない」ことを示し
 対象敷地のなかに固定する箇所と変化を見込む箇所を設けることを示す。
 総合的な環境の議論を喚起
 3年後には「いい感じ」になり、10年後にはこの絵のようになる、と語って
 ある程度の時間を経た姿を予測しそれを提示する
 建設工事のスケジュールと植栽の植物のスケジュールが異なる原理であることを示

表 1.2：作業項目から読み取った作業段階と行為

作業	行為	作業の段階 ／行為の段階
地形図や植生図を参照する 地域の状況を把握	地図を判読する	対象地の調査 ／身体で 地図を描く
現地に赴き写真を撮影しながら歩き回った 地形が坂道や隣接地の傾斜として認知 その樹林を前提とする 現地を訪れ、敷地周辺を歩き回って観察 目的を定めずに散策し、位置情報付きで多くの写真を撮影 既存の線を背景と見なすことが可能であることに気づいた	歩いて見つける	
既存植生図や地形図の提示 植生図に描かれた植物群と実空間の風景とを結びつけ 思い浮かべる 意外な切り口と観点から敷地を位置づける GPS受信機を用いて移動の軌跡を記録した。 軌跡データと写真データを地図上に表示 現地で目撃した緑地や街路樹や坂道などが地図上のそれぞれの要素を実際の風景として思い浮かべられる 地図のスケールで見た対象敷地と実空間を結びつけて考える	地図と地上を結びつけて理解する	
都心に残る島のような自然度の高い緑地のひとつとして位置づけて語る 敷地が谷地形に面した台地の縁にあり、その「対岸」に緑があることを示し、 「緑の丘」に沿っており、敷地横の道路は「丘の辺の道」であり、その道に沿って少広場 やテラスが散在しているという物語 既存の土地の様態を「丘の上のエリア」「丘の縁をとりまく縁」などと記し 「名称」が記され 小さな広場が連続する場所であると見なす オープンスペースの部分を「名付ける」 「ストリート」「里山」「広場」など、既成の語を当てはめる 既知の言葉を用いることでプロジェクト内の共有を容易にする それらと呼ぶための語彙を提案 「読み替え」を行なっている その語のものと意味の読み替え 対象地の空間の読み替え	要素を見出して読み替える	コンセプトの 生成 ／見立てを 物語る
その縁に呼応するようにこの敷地も縁であることが望ましいと語った 「ゾーニングコンセプト」を作成 物語は形を描くうちにチーム内で語り始められた。 ゾーニングコンセプト図が描かれた。 街の状況を取り込む意図を重ね 公式に要求される施設を描き込んだ オープンスペースを分割してそれぞれに性格を割り当てて記述した図 対象敷地の民有地と隣接する公園とを一続きのオープンスペースとして描く 固定観念を揺さぶり、敷地全体のオープンスペースを統合的に語る	脈絡をつける	
地図の枠取り（フレーム）と縮尺（スケール）を変えながら表示する 地形図をフレームとスケールを変えながら構図を探る 地図で何らかの図を示し、その図に関して説明を語る	意味のある図を探す	
ゾーンに分割して示す図（ダイアグラム）を提示 図形が地図のフレームからはみ出し、図が途切れているように描く ゾーンを示す図が「うまく途切れるように」フレームとスケールを調整 より広域的事情を重ねて見せる その広域的事情がある力を持って見えるように、ある程度の図としての像が見える その全体が見えないために、その形が「より広域的事象である」ということが感じられる	より広域的事情の存在を示唆する	既存の理解の枠組みを相対化する
敷地を抱合したり横断したりする線を描いて、敷地の形を消すように描いて 重ね描きしている。対象である「境界線をもった敷地」という図を、異なるスケールで相対化		
断面スケッチとダイアグラムが描かれ 実際はどのような空間であるかを描き 風景のイメージを描く	風景を提示する	風景への表現 ／仕掛けて 育てる
植栽を初めて描いた 植栽と人工物を対比的に描いて 基盤として地形が描かれ、そこに建物やブリッジ、道路などの人工物と植栽とが等価に配置 地形を基盤として、植栽が象徴する「自然」と、建物や道路が象徴する「人工」とを等価に眺めよう 地盤の断面を舗装された箇所と自然の土の箇所とに描き分けて 「植栽される箇所はその地面の下に土がなければならない」ことを示し 対象敷地のなかに固定する箇所と変化を見込む箇所を設けることを示す。 総合的な環境の議論を喚起	作る場所と育てる場所をつくる	
3年後には「いい感じ」になり、10年後にはこの絵のようになる、と語って ある程度の時間を経た姿を予測しそれを提示する 建設工事のスケジュールと植栽の植物のスケジュールが異なる原理であることを示	未来像を描く	

表 1.3 : 作業項目から読み取った態度

作業	行為	作業の段階 / 行為の段階
<p>地形図や植生図を参照する 地域の状況を把握</p>	地図を判読する	対象地の調査 / 身体で地図を描く
<p>現地に赴き写真を撮影しながら歩き回った 地形が坂道や隣接地の傾斜として認知 その樹林を前提とする 現地を訪れ、敷地周辺を歩き回って観察 目的を定めずに散策し、位置情報付きで多くの写真を撮影 既存の線を背景と見なすことが可能であることに気づいた</p>	歩いて見つける	
<p>既存植生図や地形図の提示 植生図に描かれた植物群と実空間の風景とを結びつけ 思い浮かべる 意外な切り口と観点から敷地を位置づける GPS受信機を用いて移動の軌跡を記録した。 軌跡データと写真データを地図上に表示 現地で目撃した緑地や街路樹や坂道などが地図上のそれぞれの要素を実際の風景として思い浮かべられる 地図のスケールで見た対象敷地と実空間を結びつけて考える</p>	地図と地上を結びつけて理解する	
<p>都心に残る島のような自然度の高い緑地のひとつとして位置づけて語る 敷地が谷地形に面した台地の縁にあり、その「対岸」に縁があることを示し、「緑の丘」に沿っており、敷地横の道路は「丘の辺の道」であり、その道に沿って少広場やテラスが散在しているという物語 既存の土地の様態を「丘の上のエリア」「丘の縁をとりまく緑」などと記し 「名称」が記され 小さな広場が連続する場所であると見なす オープンスペースの部分を「名付ける」 「ストリート」「里山」「広場」など、既成の語を当てはめる 既知の言葉を用いることでプロジェクト内の共有を容易にする それらと呼ぶための語彙を提案 「読み替え」を行なっている その語のものの意味の読み替え 対象地の空間の読み替え</p>	要素を見出して読み替える	コンセプトの生成 / 見立てを物語る
<p>その線に呼応するようにこの敷地も線であることが望ましいと語った 「ゾーニングコンセプト」を作成 物語は形を描くうちにチーム内で語り始められた。 ゾーニングコンセプト図が描かれた。 街の状況を取り込む意図を重ね 公式に要求される施設を描き込んだ オープンスペースを分割してそれぞれに性格を割り当てて記述した図 対象敷地の民有地と隣接する公園とを一続きのオープンスペースとして描く 固定観念を揺さぶり、敷地全体のオープンスペースを統合的に語る</p>	脈絡をつける	
<p>地図の枠取り（フレーム）と縮尺（スケール）を変えながら表示する 地形図をフレームとスケールを変えながら構図を探る 地図で何らかの図を示し、その図に関して説明を語る</p>	意味のある図を探す	
<p>ゾーンに分割して示す図（ダイアグラム）を提示 図形が地図のフレームからはみ出し、図が途切れているように描く ゾーンを示す図が「うまく途切れるように」、フレームとスケールを調整 より広域的事情を重ねて見せる その広域的事情がある力を持って見えるように、ある程度の図としての像が見える その全体が見えないために、その形が「より広域的事象である」ということが感じられる</p>	より広域的事情の存在を示唆する	風景への表現 / 仕掛けて育てる
<p>敷地を抱合したり横断したりする線を描いて、敷地の形を消すように描いて重ね描きしている。対象である「境界線をもった敷地」という図を、異なるスケールで相対化</p>	既存の理解の枠組みを相対化する	
<p>断面スケッチとダイアグラムが描かれ 実際はどのような空間であるかを描き 風景のイメージを描く</p>	風景を提示する	
<p>植栽を初めて描いた 植栽と人工物を対比的に描いて 基盤として地形が描かれ、そこに建物やブリッジ、道路などの人工物と植栽とが等価に配置 地形を基盤として、植栽が象徴する「自然」と、建物や道路が象徴する「人工」とを等価に眺めよう 地盤の断面を舗装された箇所と自然の土の箇所とに描き分けて 「植栽される箇所はその地面の下に土がなければならない」ことを示し 対象敷地のなかに固定する箇所と変化を見込む箇所を設けることを示す。 総合的な環境の議論を喚起</p>	作る場所と育てる場所をつくる	
<p>3年後には「いい感じ」になり、10年後にはこの絵のようになる、と語ってある程度の時間を経た姿を予測しそれを提示する 建設工事のスケジュールと植栽の植物のスケジュールが異なる原理であることを示</p>	未来像を描く	

- 「より広域へ」という態度
- 「肯定的に」という態度
- 「緩く」という態度

1.5. 作業項目から読み取るランドスケープ思考

以下、表 1.2 の「行為」の項目の順に沿って述べる。

1.5.1 地図を判読する

この作業では、まず現存植生図を用いていた。現存植生図は、「植物社会学に基づいて群落単位を地形図上に表現した」図である。人工衛星画像と現地調査によって作成され、そこに生育している植物を種別に階層的な群落として分類し、その分布を示す。植物群落は、その土地の生態系を攪乱する人為の度合いを示すと考えられている。そのため、植生図に記載された群落を見ることによって、その土地の「自然度」を推測することができる。現存植生図は対象となる土地の状況を知るためのひとつの指標に過ぎず、それ以外にも様々な主題図が存在し、オープンデータとして公開されているが、筆者も含めて造園／ランドスケープデザインの専門家は頻繁に植生図を用いる。

理由のひとつは、地図の主題が「植物」であることである。造園／ランドスケープデザインの専門家は普段から植物を扱うために、植生図に描かれた植物群と実空間の風景とを結びつけやすいように思われる。たとえば、筆者は植栽図上で「タブノキーイノデ群集」や「クヌギーコナラ群集」という記載を見ると、そのように分類される樹林の実際の風景、樹林の中に身をおいた際の空気、夏季や冬季などの季節による様子の違いなどを思い浮かべる。これらは、植物と接しながら長年にわたって仕事をしてきた経験に基づいていると考えられる。

また、「現存植生」という、普段はそのように敷地を眺めていない、意外な切り口と観点から敷地を位置づけることができるためである。このプロジェクトでは、対象敷地は周囲に幹線道路や鉄道が走る、高度に都市化された地域にあった。都市部のプロジェクトにおける基本計画から基本設計の段階では、敷地に関する法規制や上位計画、土地の価格、交通やインフラなどの都市基盤、居住人口といった地理情報は既に共有されていることが多いが、現存植生図があらかじめ参照されているプロジェクトは少ない。そのため、プロジェクトに関わるメンバーがこれまで見たことがない観点で対象敷地を位置づけて見せることができる。また、都市部における植生はしばしば地形と関係している。特に斜面地のような開発しにくい土地に

植物群落が分布している傾向がある。植生図と地形図を重ねて描画することが敷地の状況や性格を推測するには有効である。

1.5.2. 歩いて見つける

実際に現地を訪れる調査は、ランドスケープ・アーキテクチャの実践において重要とされている (Holden & Liversedge, 2014)。特に筆者らが重要視するのが、時間をかけて対象地およびその周辺を歩き回るという工程である。

作業記録にあったように、筆者らは複数回にわたって現地と周辺を歩いたが、その調査には2つの方法が含まれていた。

ひとつは、対象地を含む地域の地形図や植生図などの地図を判読し、その特徴や傾向を把握したうえでそれが実空間にどのように現れているかを確認するつもりで赴く現地調査である。特にアイレベルからの街並みや地形による土地の起伏など、現地に身を置いて動き回ることによって感知される事象がある。地図を手を持って歩き、現在地を常に確認しながら歩くことが有効である。これによって、地図上で見出した地域の特徴を地上へいわば引き寄せて実感し、地図と地上を結びつけて考えることが可能となる。この方法は、あらかじめ現地観察の対象を定め、優先順位を設定して経路を絞ることができるため、時間的・労力的な効率が良い。もっとも、どれほど詳しく地図を判読して現地に赴いても、実空間は複雑であり、必ず予期せぬ風景と出会うことになる。その判読した地図と地上の事情との齟齬も、現地を更に理解するための材料となる。

もうひとつの方法は、あえて事前に地図を詳しく眺めず、また地図を持たずに対象地へ赴き、なるべく先入観を排して「深く考えずに好きなところを歩いてみる」という方法である。つまり、目的のない散歩のように歩いてみるということである。この方法は、広域を歩くには適さないため、対象敷地をより詳しく知るために、やや局所的な範囲で行なうことが多い。この方法は、思わぬ眺望や抜け道や既存樹木など、意外な物事に出会うことがしばしばある。また、現地の音や風、匂いなど、地図からは窺うことができない対象地の特徴を捉える契機にもなる。筆者らはこれを「敷地の不意をつく」と称している。この方法を「散歩」ではなく「調査」とするためには、敷地の不意について入手した情報を収集し整理する必要がある。そのために重要なことは、移動経路を記録しておき、調査後に地図上にその記録を位置づけることである。

1.5.3. 地図と地上を結びつけて理解する

地図を判読しつつ、何度も対象地周辺を歩くのは、敷地を含む対象地域をより深く理解することが目的である。この事例に限らず、多くの建設プロジェクトは担当者の「地元」ではないため、プロジェクトの開始時や担当者としての参加時には対象地は担当者にとって不案内な土地である。設計期間は多くの場合限られ、設計の予算も限定されているが、そうした制約の中にあっても対象地の潜在的特徴や可能性を引き出すためには、なるべく対象地を知り、親しみ、「テリトリアル・ガーデン」（鈴木・相田、2002）として向き合うことが望ましい。

そのために地図を持って歩き、地図と実空間を意識的に行き来することは一助となる。

たとえば、現地を身を置いていても、立って静止しているときには足元の地は身体を支えるだけの「地面（surface）」であり、地形は地面の傾斜として現れている。歩くことによって地面の傾斜は「起伏」となって感じられ、地形の一部として考えることが可能になる。これは地に対する観察のスケールをより広域にしてゆく作業である。

さらに広域の地形、谷や尾根や崖線、台地といった地形を認知するには地形図が必要である。これらは身体スケールから離れており、一望することが困難だからであり、特に都市部では人工的な施設に埋もれて土地の起伏が見えなくなっているからである。そこで、地図によって広域の地形を把握し、地図の地形上に現在地をしるし、実空間の風景と地図とを結びつけて眺める視点が必要となる。2章の3節で詳しく論じるが、この地図と現在地を行き来するという操作が重要である。

近年、多くのスマートフォンにGPS機能が搭載され、デジタル地図に現在地を即座に表示できるようになった。スマートフォンによる軌跡の記録と、位置情報つきカメラでの写真撮影はこうした地図歩きを容易にするツールである。

しかし、筆者の経験では、紙の地図と鉛筆などを用いて、歩きながら逐次地図に現在地を手で記してゆく作業を続けるほうが、より鮮烈に地形や地物が感じられるように思われる。そのように歩いていると、等高線や土地利用の色分けや建物の形などの地図上の記号と、実空間の景観とが結びついて見え始めることがある。筆者を含む私たちの間ではこれを「地上感」と呼んでいた。

地形は直接目にはできないが、歩き回ることと地図と実空間を見比べ続けることで、都市の景観を通してそれが感じられるようになる。このときに、「地

面 (surface) 」は「地上 (ground) 」として感じられる。地上は地理的なスケールの地形と、人や植物の営みとの関係として立ち現れている状況のことである。

実際に現地を訪れる調査は、ランドスケープ・アーキテクチャの実践において重要とされている (Holden & Liversedge, 2014) 。特に筆者らが重要視するのが、時間をかけて対象地およびその周辺を歩き回るという工程である。

作業記録にあったように、筆者らは複数回にわたって現地と周辺を歩いたが、その調査には2つの方法が含まれていた。

ひとつは、対象地を含む地域の地形図や植生図などの地図を判読し、その特徴や傾向を把握したうえでそれが実空間にどのように現れているかを確認するつもりで赴く現地調査である。特にアイレベルからの街並みや地形による土地の起伏など、現地に身を置いて動き回ることによって感知される事象がある。地図を手にとって歩き、現在地を常に確認しながら歩くことが有効である。これによって、地図上で見出した地域の特徴を地上へいわば引き寄せて実感し、地図と地上を結びつけて考えることが可能となる。この方法は、あらかじめ現地観察の対象を定め、優先順位を設定して経路を絞ることができるため、時間的・労力的な効率が良い。もっとも、どれほど詳しく地図を判読して現地に赴いても、実空間は複雑であり、必ず予期せぬ風景と出会うことになる。その判読した地図と地上の事情との齟齬も、現地を更に理解するための材料となる。

もうひとつの方法は、あえて事前に地図を詳しく眺めず、また地図を持たずに対象地へ赴き、なるべく先入観を排して「深く考えずに好きなところを歩いてみる」という方法である。つまり、目的のない散歩のように歩いてみるということである。この方法は、広域を歩くには適さないため、対象敷地をより詳しく知るために、やや局所的な範囲で行なうことが多い。この方法は、思わぬ眺望や抜け道や既存樹木など、意外な物事に出会うことがしばしばある。また、現地の音や風、匂いなど、地図からは窺うことができない対象地の特徴を捉える契機にもなる。筆者らはこれを「敷地の不意をつく」と称している。この方法を「散歩」ではなく「調査」とするためには、敷地の不意について入手した情報を収集し整理する必要がある。そのために重要なことは、移動経路を記録しておき、調査後に地図上にその記録を位置づけることである。

1.5.4. 要素を見出して読み替える：見立てる、語彙を見出す

先の記録からは、筆者は対象地の要素に名付けを行なうことがわかった。特に、サイトアナリシスやゾーニングコンセプトの図において、ダイアグラムを実空間のデザインに置き換える作業の過程ではしばしば、対象地の部分に名付けを行なっていた。

名付けは、「表現されたモデルの情報量を圧縮し、かつその創造的内容を維持する」（須永、1991）のものであり、「この固定化によって新たな段階、あるいは新たな思考の領域が生まれ、そこを場として次の段階の創造が可能となる」（須永、1991）。

もっとも、造園／ランドスケープデザインの名付けでは、新しい固有名詞を案出するよりも、「ストリート」「里山」「広場」など、既成の語を当てはめることも多い。新しい言葉を案出せずに既存の言葉を使うのは、既知の言葉を用いることでプロジェクト内の共有を容易にする狙いがある。つまり、議論にあたってそれらと呼ぶための語彙を提案しているのである。しかし、このとき「読み替え」を行なっているように思う。ひとつは、その語もとの意味の読み替えである。「ストリート」や「テラス」はそれぞれ本来の意味があるが、それぞれの語が指す空間や施設の機能や特徴を取り出して再解釈し、「この場所はストリートのようなものだ」「この箇所はテラスとして捉えられる」という比喩を行なっている。もうひとつは、対象地の空間の読み替えである。歩道を「テラス」、道路の一部を「広場」と呼ぶことで、それぞれの施設に対する固定観念を揺さぶり、敷地全体のオープンスペースを統合的に語ることを目論んだように思う。

名付けの際には既存の言葉の再解釈・読み替えや、対象地の空間の既存の定義の再解釈・読み替えを行なっていた。

たとえば道路を「広場」と再解釈することはすなわち「見立て」である。見立てが日本庭園の重要な手法であることは広く知られているが、現代の造園／ランドスケープデザインの設定意図の説明にも用いられることがある（宮城、1998）。造園／ランドスケープデザインは、建設とは異なる「非構築的な方法」（宮城、2001）でもある。宮城俊作は、従来の建築や土木や造園の技術体系とは異なるランドスケープ・デザインの手法として、「建設」に対する「顕現」を提案した。

物的な改変を伴わず、既存の要素を何かに見立てることで対象地に新しい脈絡をもたらす、例えば背景の山並みを対象地の風景の一部として取り込む「借景」など

の手法はよく知られている。「見立て」は伝統的な作庭の手法のひとつでもあるが、必ずしも物語を捏造するためではなく、複雑な状態を直感的に把握するために、多くの歩行者の動きを「流れ」「溜り」などと流体に例えたり、山や川を擬人化したり、といった比喩を用いることは、通常的设计業務でもよくある。うまく「言い当てた」見立ては、対象地に散逸する要素に脈絡と意味を与え、ある秩序をもった輪郭を描き出す。先述したスケールを行き来する作業はそのような見立てを促すための操作である。このようにして俎上に載った、見立てられた物語が強い設計コンセプトとしてプロジェクト内で共有され、作業が進むことがしばしばある。

1.5.5. 脈絡をつける

先述した「スケールを行き来する」という作業は、対象地についての先入観や固定観念を相対化する操作である。この操作は相対化が目的ではなく、一旦既成の価値や観念を払拭したうえで、対象地に潜在する可能性を引き出し、新しい意味や価値を認めることが目論まれている。たとえば、対象地にある小さな水の流れが、周囲の地形のなかでみることでこの地域の流域を作る川の支流として位置づけられ、そこから流れの傍の起伏や植生を再び意味づけるというような作業である。「この敷地の雑木林はこの地域のより大きな里山の一部である」「ここに新しく作られる緑地はこの土地に伝統的に存在していた森の復活である」というような「物語」が設計を進める共有のコンセプトになることはよくある。あまりに安直でわかりやすい典型的な物語は現実の対象地の様々な固有性を排除してしまうが、現実のプロジェクトが多くの関係者が手分けをして仕事にあたるものであることが多いため、妥当な物語を共有することは有効である。

1.5.6. 意味のある図を探す

このプロジェクトに限らず、筆者がその他のプロジェクトで用いた現存植生図や地形図を見ると、表示するスケールや印刷の大きさはそれほど一致せず、対象敷地の規模や周辺環境の様子によって異なっていたが、共通する特徴が見られた。それは、表示され印刷された地図が何らかの図を示し、その図に関して説明を語ることができるということであった。

地図が示す何らかの意味のある図は、フレームとスケールに依っている。例えば、地形図で富士山を表示するとき、それを図示して富士山であると説明するため

には、その説明が妥当となる構図が必要である。斜面の一部を切り取ってみせた地図や、日本列島全体を示した広域すぎる地図などでは富士山を明確に示すことはできず、フレームとスケールを調整しながら富士山の表示に最適な構図を探らねばならない。一方で、その構図の最適さはあらかじめ決まっているものではなく、海との関係、他の山々との関係、または富士山単体の地形の特徴、など、富士山をどのように語ろうとしているかによって切り取り方が異なるであろう。

筆者を含めて、造園／ランドスケープデザインの専門家は検討の場に、議論の俎上に載っているものとは異なるスケールを持ち込む。スケールという語には、対象地を示す地図や図面の縮尺を指す意味と、その図に含まれる範囲の広さを指す意味がある。地図や図面では縮尺が大きいほど構図に広範囲が含まれるため「広域的なスケール」「局所的なスケール」という言い方が一般的である。

前節で述べた、ランドスケープ・アーキテクチャがもつ志向性から、造園／ランドスケープデザインのスケールの操作は検討の場により広域的なスケールを提示することでその視野を広げ、硬直した議論を揺り戻す役割を負っていると考えられている（Simonds & Starkle, 2006）。一般的に、その操作は広域的な影響を考慮するという方向性として語られるが、今回の検討によって、スケールの操作は単に広域的な方向だけではなく、スケールを行き来しながらそこに対象敷地とは異なるスケールでの図を探索することがわかった。このような作業はデザインの初期のサイトアナリシスにおいてだけでなく、プロジェクトの進行に伴って設計対象がより局所的になっても見られた。

フレームとスケールを変えて行き来することによって、そこに現れる図を探り当てるといった方法は、風景のなかに図と地を見出す行為と符合すると思われる。中村良夫は、遠のいた際にも近寄った際にも風景に図を見出すことがあり、しかしそれぞれの枠組みによってその図が異なっていることについて、これを「風景的ゲシュタルト」と呼び、そこには「視野と意識野の移動と範囲の伸縮によって生ずる「図」―「地」関係の階層性」（中村、1982）があると述べている。

1.5.7. より広域の事情の存在を示唆する

現地調査を経て行なわれたのは、ゾーニングコンセプトの描画であった。

対象となる土地について、土地の特性を範囲を示すダイアグラムで描く分析はランドスケープ・アーキテクチャでは常套の手段である。敷地の特性を明らかにし、条件を整理し、それらを可視化して共有可能にする方法は「サイト・アナリシス」

と呼ばれる手続きとして定型化されている。サイトアナリシスは『Design With Nature』（McHarg、1967）を著したIan L. McHarg（1920-2001）によって広く普及されたことが知られている。McHargらが提唱、実践した環境分析と評価の方法はその後の環境評価制度につながり、またGISの開発につながったと言われている（武田・山崎・長濱、2010）。もっとも、こうした「マニュアル化したプロセス」がそのまま実空間の質につながらないことは、佐々木葉二らが指摘する通りである（佐々木・三谷・宮城・登坂、2010）。

筆者が描いた地形ダイアグラムはしかし、敷地の環境条件を図示することが必ずしも目的ではなかったと思われる。それぞれのゾーンの図形が地図のフレームからはみ出し、図が途切れているように描かれていた。このような図も、その他のプロジェクトで覚えのある描き方である。またこの図についても、台地と川の位置関係を示しながらそれぞれのゾーンを示す図が「うまく途切れるように」フレームとスケールを調整したことを憶えている。

1.5.8. 既存の理解の枠組みを相対化する：敷地の形を消すように描く

ゾーニングコンセプトの図は、対象となる敷地に対して、より広域の事情を重ねて見せること、その広域的事情がある力を持って見えるように、ある程度の図としての像が見えること、しかしその全体が見えないために、その形が「より広域的事象である」ということが感じられること、そのような表現を狙ったように思う。そのため、敷地を抱合したり横断したりする線を描いて、敷地の形を消すように描いている。特に敷地にかかる部分は強い色と線で敷地境界が見えなくなるほどに重ね描きしている。対象である「境界線をもった敷地」という図を、異なるスケールで相対化しようとする操作であったようだ。

1.5.9. 風景を提示する：

ゾーニングコンセプトを経て、その敷地に計画施設が建設されて発現する風景を想像し提示する段階である。ゾーニングコンセプトの作図から得た対象地の物語を、事業者や施工者などの関係者に提示することをより強く意識して作業を行なった。

ゾーニングコンセプトとして描いたダイアグラムを下敷きにして、より具体的な形をもった平面図が描かれた。これは、植栽地や舗装、建物を色分けた地表の仕上げの配置を示すものであった。同時に、丘の斜面の既存林との関係を示す断面スケッチ

チとダイアグラムが描かれた。これらは、「ストリート」や「広場」と名付けた箇所が実際はどのような空間であるかを描き、また敷地を越えてつながる風景のイメージを描く目論見があった。

1.5.10. 作る場所と育てる場所をつくる

この作業では、まず、地形や植物などの自然物と人工物とを対比的に描いていることが注目される。この図では、基盤として地形が描かれ、そこに建物やブリッジ、道路などの人工物と植栽とが等価に配置されているように見える。実際に筆者はそのような順で描いた記憶がある。ここに描かれるこれらの要素が作る構造は示唆的であると思われる。造園／ランドスケープデザインは、地形を基盤として、植栽が象徴する「自然」と、建物や道路が象徴する「人工」とを等価に眺めようとする。また、地盤の断面を舗装された箇所と自然の土の箇所とに描き分けている。これは、それぞれの範囲を明確にするとともに、「植栽される箇所はその地面の下に土がなければならぬ」ことを示している。

これは当たり前のことのように見えるが、造園／ランドスケープデザインの専門家が参加していないプロジェクトではしばしば忘れられ検討されないまま、人工地盤に無理な緑が載せられるような計画が進んでいることがある。植栽を描くことは、植栽が生育する環境を想定し、その条件を折り込んで考えることを促す。また、植栽は時間の推移とともに変化するもので、その形態を決定することができない。そのため、人工物と植栽とをどちらも描くことは、対象敷地のなかに固定する箇所と変化を見込む箇所を設けることを示す。この図において植栽を描いているときも、そのように総合的な環境の議論を喚起しようと考えていたように思う。

また、造園／ランドスケープデザインが対象とする外部空間は、敷地の境界や所有区分や行政区界を越えて、周囲の環境と既に関係を持っている。それを端的に表すのが地形である。言うまでもなく、対象となる敷地は単独でそこに浮いているわけではなく、地上に存在している。このプロジェクトでもそのような傾向があったが、対象の敷地が既に決まっている場合、検討の議論が敷地境界線などの社会制度の形や、要求性能が導く形式などに囚われてしまうことがしばしばある。地形の上に人工物と自然物を描くことはそのような観念の固定を回避して検討を継続するのに有用である。

また、ここで、このプロジェクトで植栽を初めて描いた。植栽とは計画された植物のことである。

この図をもって説明を行なった際に、工事完了時点ではこのようにならないが、3年後には「いい感じ」になり、10年後にはこの絵のようになる、と語っていた記憶がある。植物の姿は季節や時間とともに変化するものであり、絵に描くことは変化を続ける植物のある瞬間を切り取ってみせるものだが、ここではある程度の時間を経た姿を予測しそれを提示することで、建設工事のスケジュールと植栽の植物のスケジュールが異なる原理であることを示そうとした。

先に、この図では自然物と人工物を対比的に描いたと述べたが、断面図に表現された植栽の様子と構築物や舗装などの人工物とを見比べると、描かれている事物の様態に違いがあることがわかる。人工物は設計された形態と仕上げが描かれている。すなわち、構想され建設された状態のものである。それに対して植栽は、それぞれの植物が生育し、自然樹形をなすように描かれている。つまり植物については、作られるもの以上の様子を描いてしまっている。

計画図における植栽の表現において、植物がある程度の年月を経て成長し成熟した（その植物種固有の樹形をなす程度に成長した）姿として描くことは、このプロジェクトに限らず造園／ランドスケープデザインのプレゼンテーションとして一般的である。

1.5.11. 未来像を描く

植物をこのように描くことの意味は何だろうか。

植栽は植物を造園／ランドスケープデザインの要素として扱う方法である。

植物は日本列島においては屋外を象徴するものであり、多くの自治体では制度として建設時の緑化が義務付けられている。造園工事にはほとんど必ず植栽が用いられる。植物を植えることは造園／ランドスケープデザインの主仕事である。そのため、造園／ランドスケープデザインの担当は対象地を「そこに植物を植えることは可能か」「植えるならばどのような種類をいかに植えるのが妥当か」という目で眺める傾向がある。この見方は対象地の特徴を描き出す有用な方法のひとつである。なぜなら、植物はその生育において環境に大きく依存しているからである。ある敷地が造成され均されていても、隣接する周囲の敷地の植物を見ることで、敷地の潜

在的な可能性を探ることができる。植物を通して対象地を眺めることは、その土地の周囲の環境に目を配ることである。

また、植物は時間を含む。対象地に生えている植物は、異なる季節には異なる様子をしていることが考えられる。冬季に枯れ枝の姿だった樹木が、春には花を咲かせ、秋には紅葉していることも考えられる。また、植物は成長したり枯死したりする。植物を通して対象地を眺めることは、時間を折り込んで眺めることである。

さらに、植物はその姿を完全に設計することができない。植物は季節や年月によって変化し続ける。植物を植える位置を定め、仕込むことはできるが、目論んだ通りになるかどうかは植物の成長を待つしかない。そして、成長することも保証されない。植物を通して眺めることは、このように計画できない、制御できないものを受け入れ、織り込むことでもある。

一方で、植物は放置しておけば勝手に成長して目論んだ風景を作るというわけではない。植栽地が植栽地として存続するには、継続的な維持管理が必要である。維持管理には、成長し変化する植物を剪定したり植え替えたりする抑制型の管理と、灌水や施肥などで植物の成長を促す栽培型の管理がある。実際は植栽の状態を観察しながら調整を繰り返すことになる。植物の生育はその土地の自然環境に依存しているが、意図された空間は人工的なものである。植栽の管理はその土地の自然と人工の間に折り合いをつけることに他ならない。

植物がランドスケープを特徴づけていることは多くの指摘がある。

ジェームズ・C・ローズ (James C Rose、1913 - 1991) は、「庭園の自由」(1938年)において、ランドスケープと建築や彫刻との異なる点を以下のように述べた。

ランドスケープは、いくつかの点において根本的に建築とも彫刻とも異なる。

1. 素材は、ほとんどの部分が生物であり成長するものである。
2. 水平方向のスケールが、高さ方向のスケールに対して非常に大きい。このことが実際、容量や三次元的感覚を得ることをより困難にしている。
3. スケールは空と周辺の土地によって決定され、概して巨大である。
4. 形態の感覚を得ることが難しい。庭園デザインで用いられる成長し続ける素材の不定形性と不安定性による (ローズ、2007)。

福成敬三は、造園の管理には広義の維持管理と運営管理が含まれ、広義の維持管理には施設管理と植物管理があると整理している。そして、一般的な意味での維持管理は施設の劣化を防ぎ、耐用年数を伸ばすための管理であるのに対して、植物の管理は目指すべき方向を思い描きながら養生や育成、抑制、密度管理を組み合わせる「より良い造園空間に向けて創造するプロセス」を含むとし、「誘導管理」という語を挙げている（福成、2006）。こうした、作ったあとにも継続する、「守る」よりも「育てる」と呼ぶべき未来像が、計画・設計段階の作業にも影響することが造園／ランドスケープデザインの特徴のひとつであると言えるだろう。

宮城俊作はデザインの対象としてのランドスケープを「われわれを取りまく環境のある状況を指しており、その状況のもとにおいて、人為的に表象されるものと、現実の環境において表象が志向する対象との間に、われわれの感覚（多くの場合は視覚）を媒介としたコミュニケーションが成立していること」だと定義した（宮城、2001）。

片桐保昭がそのことを丁寧に考察して以下のように述べている。

「・・・しかし、ランドスケープデザインが作ろうとするものには、科学技術としても、あるいは文化人類学的な機能や象徴的意味としても、それらに還元し切れない背景的なものが含まれている。デザイナーたちはそれを魅力として感じる、つまり解釈できない何かを知覚するからこそ、その何かを表現しようとするのである。」（片桐、2013）

「このような前景的なものと背景的なものの混在が、魅力ある風景である。これは風景のデザインにおいて前景的なものをきっかけにして背景的なものへと向かうデザイン、または背景的なものをきっかけとして前景的なものを気づかせるデザインとして実践される。デザインされようとする魅力は常に前景と背景からなる全体としてあるものなのである。これ故に風景の魅力は、科学技術や文化の観点からは明確に対象化できない性格のものなのである。」（片桐、2013）

この「作ることによって作れないものをつくる」というような逆説的な表現は、決して何かをはぐらかしているわけではなく、造園の実務ではよく実感するものだ。造園／ランドスケープデザインは、全てを計画し建設することはできない。ラ

ンドスケープは作るというよりも、成ることへ設えるとでもいうべきものだ。道路を舗装し、壁を立て、排水溝を回しても、ランドスケープは必ず「その他の場所」を含んでいる。そこは植物の発芽や成長や人の維持管理に期待して任せるしかない。成ってくる風景は、しばしば計画時の予想とはずれている。ランドスケープはつねに「少し予想外」である。

ランドスケープアーキテクトの長谷川浩己は、この予想外の事態に関与することを以下のように述べている。

ランドスケープデザイナーはクリエイターではない。創造（クリエイション）ではなく、すでにそこにあるものへ働きかけることが私たちの仕事である。その態度はむしろ参加であり、すでにあるものの変容を求めていると言った方がふさわしいと思っている。（長谷川、2017）

ではランドスケープデザインとは何なのか。それはこの変容にいかにか意識的に関わるかということではないか。世界はあらゆることの大きな流れが層状に重なっているもの（レイヤー）だと見ることもできる。ランドスケープデザインの仕事は日々複雑化するレイヤーをチューニングしつつ、次の時代の風景を模索することである。そしてその流れの上に私たち地震が生きていける居場所をささやかでも確保していきたい。それが「すでにいまここにある風景」を次へつなげていくための足がかりとなるはずだ。（長谷川、2017）

多くの建築家と協働し、都心の集合住宅の外部空間から離島のリゾート施設まで様々な物件の設計を手掛け、その構築的・造形的な意匠によっても知られるデザイナーの長谷川が、ランドスケープデザインは現在の風景をチューニングすることで「次の時代の風景の模索」をしている、と述べるのは示唆的である。次の時代、すなわち「未来」の風景への模索として、現在のデザイン行為が肯定される。これは、現在の風景を、未来を含むより広域の時間に位置づけることであると言えるが、言うまでもなく未来は不確実な「制御不能」なものである。これもまた、私たちにとってより確実に感じられる「現在」を手がかりに「作ることによって作れないものをつくる」ことに他ならない。植物の制御不能性を見込む「植栽」のデザインを特徴づける「ままたらなさ」は、造園／ランドスケープデザインの大きな特質である。

1.5.12. 作業のまとめりとしての行為

前章において、デザインは概念レベルと実態レベルを身体を介して行き来する行為であると述べた。そして、本章において筆者自身の作業の記録を一人称的に読み取ることによって、これらの作業によって何をなしていたのか、またこれらの作業に現われた思考はどのようなものであったかを検討した。以下、ここに現出した行為がどのように概念レベルと実態レベルを身体を介して行き来したのかを確認し、類似した行為をまとめる。

地図を判読する、歩いて見つける、地図と地上を結びつけて理解するという一連の行為においては、身体を伴った移動によって、実空間と地図とを結びつけた。調査の段階でまず必要なことは、当初は不案内な対象地をよく知るということであるが、そのために複数回にわたって地図の読解と現地を歩いての観察を繰り返し、移動を記録して地図に描画していた。特に、植生の分布や地形の凹凸など地図にもともと示されていた概念と、地上の実態とを、移動する身体を介して描き出すことができた。これらの行為をまとめて「**身体で地図を描く**」と呼ぶことができるだろう。

要素を見出して読み替える、脈絡をつける、意味のある図を探す、より広域の存在を示唆する、既存の枠組みを相対化する、これらの行為は、コンセプトの案出の段階で行なわれた。この段階では、身体で地図を描く行為によって見出した対象地の特徴に新しい意味を与え（見立て）、それぞれの要素を統合的に文脈付ける（物語る）作業を行なった。この作業はゾーニングコンセプト図として描かれた。このとき、実空間の特徴をすべて読みとってゾーニングコンセプトを決めたうえで図化したわけではなく、ゾーニングコンセプト図を描きながら既存の実空間に要素を見出し、機能や意味を読み替え、名前をつけるという作業を行なっていた。例えば、対象敷地横の道路を「丘の辺の道」と名付けて位置づけるとき、その名付けは実空間の特徴よりも図に現れる要素を結びつける脈絡として物語られたものであった。ここでは、図を描く作業とそこに意味を見出す行為が筆者の身体を介して行き来するものであった。これらは「**見立てを物語る**」と名付けることができるだろう。

風景を提示する、作る場所と育てる場所をつくる、未来像を描く、という行為においては、対象地がどのような様子になるかという予想図を描き、プロジェクト関係者の間で未来の風景像を共有するとともに、植栽を描くことが大きな作業項目であった。デザインの過程として「**植栽を置いてみる**」という作業は造園／ランドス

ケープデザインに特徴的かつ象徴的な行為である。ここでは断面スケッチに既に大きく成長した樹木を配置して描いた。すなわち、建設プロジェクトとして「つくる」以上のものを描いてしまっていた。成長した樹木は、それ以外の人工物に対する「自然」を象徴し、また制御不能なままならない変化と時間を象徴している。植栽に用いる植物がままならないことは、かつて実空間に植物を植え、その制御不能な変化を見、維持管理を手掛けた筆者自身の経験に基づく知見である。造園／ランドスケープデザインは「木を植える」というきっかけを作るが、樹木を大きくすることはできない。このように、作りうる部分には最善を尽くしながら、最後までは作りきれないという点において、「つくる」よりも「仕掛ける」という語が相応しいと考える。仕掛けは「目的結果誘発行動」であり「個々の仕事は結局への『仕掛け』ということが出来る」（辛島、1982）。これらの行為は「仕掛けて育てる」と呼ぶことができよう。

1.5.13. 行為に伴う態度

これらの作業はこのように行為としてまとめることができたが、それぞれの行為に属すると考えられた作業には、共通する「態度」が見られた。つまり、それぞれの行為を何を狙ってどのように為したかである。

まず、「より広域へ」という態度である。歩き回る、より大縮尺の地図を重ねる、表示範囲の外部へ連続させるといった作業には、つねに対照している視点をより広げる、また対象地よりもより広域の事情の存在を示唆する態度が見られる。この態度は地図を持って歩く、歩いて地図を描くといった対象地の調査の作業において強く現れるが、ゾーニングダイアグラムの作成の際にも、対象地と周囲との関係を示すという広域への志向が見られた。

次に、「肯定的に」という態度である。造園／ランドスケープデザインは常に既にある地上を対象に構想されるものである。対象地によっては現状の改善が目論まれる場合もあるが、それはあくまで局所的な事情であり、「改善」「改良」は、必ずより広域の事情に対して適合するものとして目論まれる。つまり、局所的に否定的である場合も、広域的には肯定的である。羅列した作業項目においては、対象地の地形や植生などの現状に意味を見出し、「広場」や「丘」といった読み替えを行なう際に強く現われた。

また、「緩く」という態度があった。これは特に植栽に関する作業において強く現れていた。先述のように、仕掛けとして人工物を設置しても生き物である植栽については操作不能であることや、成長や変化に人間の都合を無視した時間がかかること、未来を予想しきれないことといった「ままならなさ」を折り込むのは、造園／ランドスケープデザインに特徴的な態度であるが、作業としてはより局所的なスケールを対象とする際に強く現れることがわかった。この態度を示す言葉として、「ゆだねる」「まかせる」という言葉もある。しかし、育てる行為には全て自然に任せきるのではなく、様子を見ながら可能な範囲での介入を試み続けるという含みもある。そのため、ある程度の制御は行いつつもそれを越えることを許すという意味を込めて「緩く」と称することとした。

1.5.14. ランドスケープ思考

これらを一覧する図としたのが図 1.9である。

1. 2. 3. の「行為」と、3つにまとめた「態度」は、それぞれにかかって重なっているため、関係図は格子状をなす。それぞれの重なりは一樣ではなく、「身体で地図を描く」と「より広域へ」は他の組み合わせよりも強く関係する。同様に、「見立てを物語る」は「肯定的に」、「仕掛けて育てる」は「緩く」とより強く関係する。ただし、これらは明確な枠組みや輪郭のあるものではないので、関係の強さはグラデーションとして表現した。

行為は左から右へ、デザインの段階として順序をなしているが、対象のスケールとして見ると、より広域のスケールからより局所的なスケールへという過程も示している。

それぞれの態度と行為の重なる部分は、作業のループが含まれている。「身体で地図を描く」では、地図を判読する行為と対象地を歩き回る行為を相互に繰り返す。「見立てを物語る」では、対象地に要素を見出し名付け物語る行為と作図する行為が繰り返される。「仕掛けて育てる」では、実空間への何らかの操作と、それを観察する行為が繰り返される。それぞれのループへの遷移には作図が介在している。

「身体で地図を描く」の前には対象地の既存環境があり、また「仕掛けて育てる」にも対象地の既存環境がある。この図が示す行為の推移は、既存環境を身体を介して机上に引き取り、検討の後に身体を介して実空間に戻し、既存環境に委ねるとい

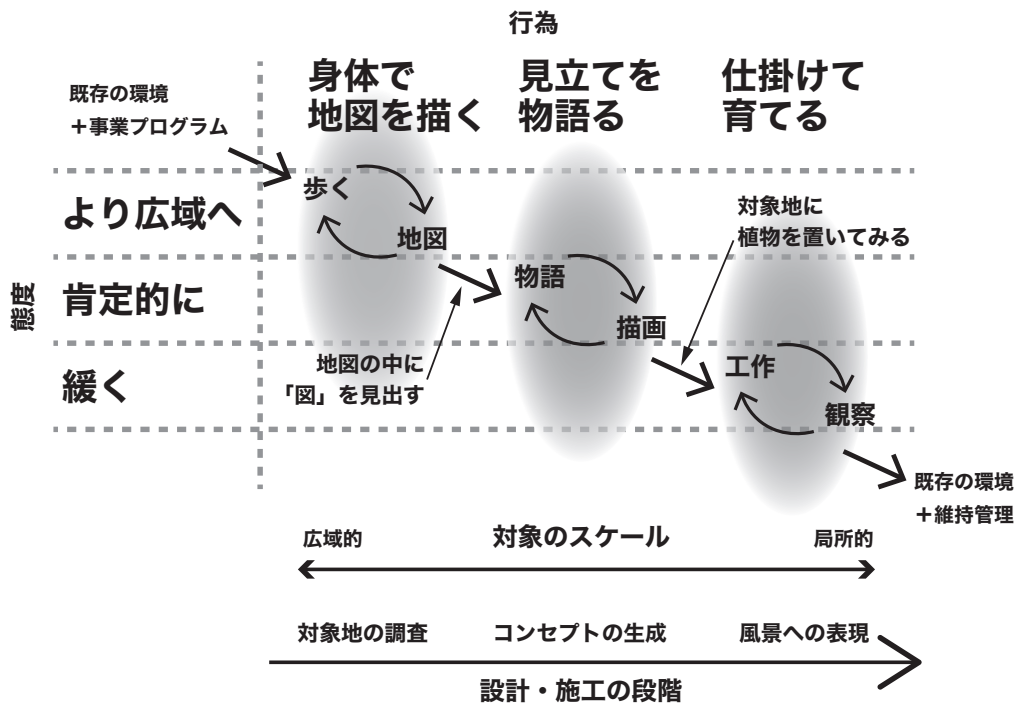


図 1.8：ランドスケープ思考

う過程とも見ることができる。すなわち、このプロセスは既存環境に開いている一方で、これ自体がループをなしている。

本章で取り上げた事例は筆者が実務において関わったひとつの物件であるが、ここに図化した過程は他の造園／ランドスケープデザインのプロジェクトの経験においてもよく合致する。

この図は、実際のプロジェクトの業務の段階を追って整理を行なったが、ランドスケープ思考は必ず段階的にデザインの対象に向かうとは限らない。実際の思考はここで示した段階を行きつ戻りつする。それぞれの行為は図示したように検討のループを描くが、この図で示した一連の行為もまたループを描くこともある。また、場合によって行為と態度の重なり濃淡も変化する。ランドスケープの思考はそのように動的に現出する（図 1.10）。また、造園／ランドスケープデザインの現場では、実際は同時に稼働している複数のプロジェクトを抱えていることが多く、それらの間でも検討のループは行き来する（図1.11）ため、行為の関係はより複雑であり、厳密には図にしにくい。図1.9はそれをわかりやすく単純に図示したものである。

以上、筆者自身が担当したひとつのプロジェクトではあるが、具体的な事例として造園／ランドスケープデザインの思考の発現を検討した。これを、造園／ランドスケープデザインに見る思考過程、「ランドスケープ思考」と呼ぶことにする。

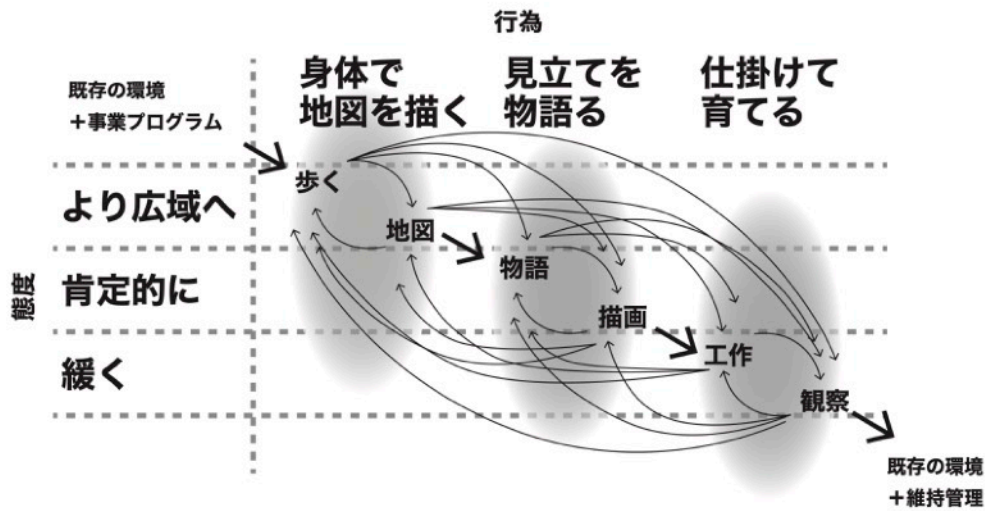


図 1.9：複雑に行き来するランドスケープ思考

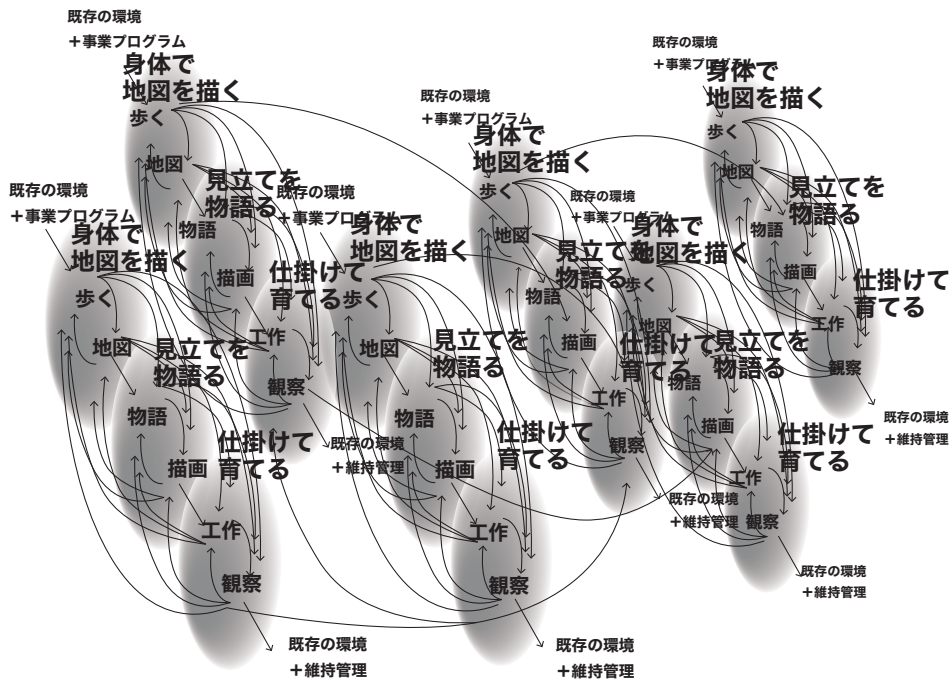


図 1.10：複数のプロジェクトを横断するランドスケープ思考

1.6. 本章のまとめ

本章では、ランドスケープ・アーキテクチャが成立したアメリカにおける「公式な」定義を参照しつつ、日本における造園とランドスケープの関係と、日本における「ランドスケープ」という語を巡る言説を通して検討し、ランドスケープを学術的領域や実務の専門分野として理解するよりも、それらが志向する対象として理解することが妥当であることを論じた。また、ランドスケープを現象や状態、あるいは行為の領域ではなく「志向する対象」と捉えることで、人が地球上に生きるための様々な建設に関わる営為を「より広域的事象への寄与」という秩序によって体系的に理解できることを示した。

また、用語の「造園」の検討によって、ランドスケープ・アーキテクチャは造園と同義語では必ずしもなく、ランドスケープはいわば「造園を超えるもの」であり、造園はその輪郭を明確にしつつ、目指す「ランドスケープ」をその先に据えるものだと考えられることを示した。

ランドスケープには、条件としての世界共通の仕様や構成があるわけではないが、「よりランドスケープ的である」という、そこで想定された状態を超える状態への志向として理解することが可能である。すなわち、「実現すべき地球の状態」として掲げられた究極のビジョンである「ランドスケープ」という志向される対象があり、ランドスケープへの構想や実施、探求や研究の領域として「ランドスケープ・アーキテクチャ」がある。そしてランドスケープ・アーキテクチャへの実践として、ランドスケープデザイン、造園、土木、建築といった領域が位置づけられる。

上記の検討を経たうえで、このような志向が造園／ランドスケープデザインの実務において発揮される場合を検討し、それらの実践的作業を支える態度と行為を挙げた。造園／ランドスケープデザインの実際の仕事によって培われるこのような態度と手法を「ランドスケープ思考」と称することとした。

本論文は、ランドスケープ思考は造園／ランドスケープデザインの建設の仕事に限らず、地上の様々な事象を読み解き、またそこにランドスケープ思考的な方法を見出すことができると主張するものである。以下の章では、筆者がこれまでに関わったいくつかの具体的な事例や研究について、ランドスケープ思考によって明らかにできること、ランドスケープ思考によって理解できることを示す。さらに、実践的な教育への応用の可能性を論じる。

第2章 移動と「生存の風景」

概要

第2章では、ランドスケープ思考の応用として、東日本大震災からの復興のランドスケープ計画において提唱された「生存のランドスケープ」という概念と、それを支える「移動」について論じる。復興のランドスケープでは、何よりも人が生存するという観点から新しい風景像が検討され、生存のランドスケープは咄嗟の避難行動や避難施設の整備といったスケールに留まらず、地域の共同体の再生、記憶の継承、千年単位の国土像の提示まで、時間的・空間的なスケールの広がりをもって構想されなければならないことを論じる。

また、震災に伴って首都圏で発生した帰宅困難者による徒歩帰宅行動の分析から、移動することによって、都市の内部と外部の境界の存在と、そこで行われている排除の施設化が顕在化することを論じた。また、移動することによって地形のように通常は認知できない広域的な事象を理解し、地図と実空間を結びつけて統合的に理解できることを示す。

2.1. 生存のための移動の風景

2.1.1. 咄嗟のランドスケープ

「咄嗟のランドスケープ」とは、日本造園学会編集による「復興の風景像」の中で筆者が提唱した概念である（日本造園学会東日本大震災復興支援調査委員会、2012）。

東日本大震災は2011年3月11日に発生した東北地方太平洋沖地震による災害である。この震災は私たちの社会や地域、土地など、私たちを取り巻く環境や生活の基盤に対する意識を大きく変えたことが指摘されている。特に大きく変化し、意識されるようになったのは自然環境についてだろう。自然との関係において、私たちが「生きる」ことは、より快適な生活環境や美しい眺めなどといった質の豊かさにもまして、それ以前に「安全に生存する」という具体的な有様が前提であることを、私たちは考慮せずにはおれなくなった。

2011年5月、東日本大震災の被災地の状況を視察し、逃げ延びた被災者への現地でのインタビューから私たちが痛感したことの一つは、適切な避難の重要性であった。

私たちの生は、様々な規模の環境や社会制度によって支えられている。個人を支える家族、ご近所の知り合いや友人、企業、地域の共同体、町村から国家までの行政区、国家と国際関係と国土、というように、それぞれの社会制度の単位にはそれらを支える社会制度や状況があり、それぞれの社会制度にはさらにそれらを支える施設や地域などの「空間的基盤」が設けられている。

震災は、激しい自然災害はこうした様々な規模の基盤に対して横断的にダメージを与えうること、一方でそれぞれの基盤は段階的に、個人が生き延び、家族が再集し、共同体が復興し、街が復興してゆく、というように、いわば「生存のフェーズ」を踏んで復興するというを示した（図 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6）。

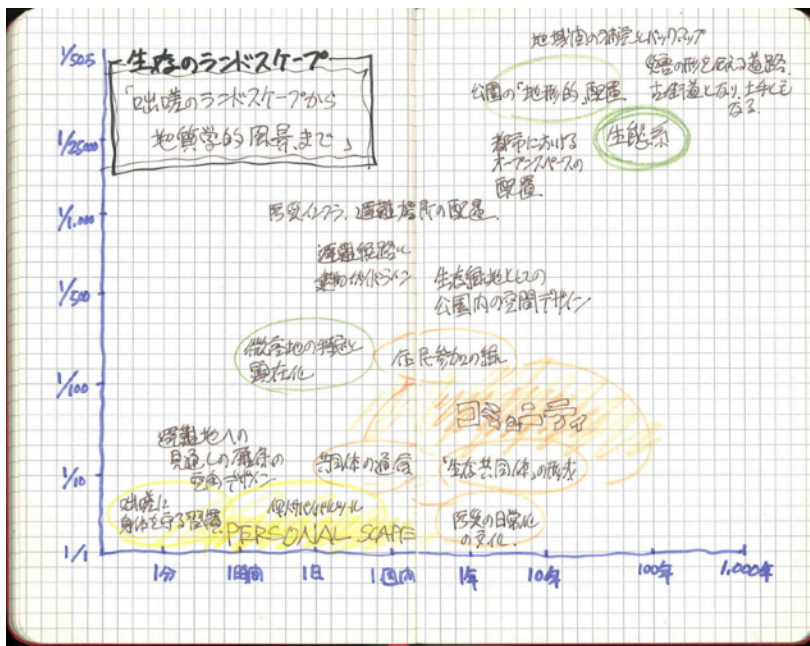


図 2.1：時間的・空間的スケールの階層として捉える「生存のフェーズ」（現地で作成したスケッチ）

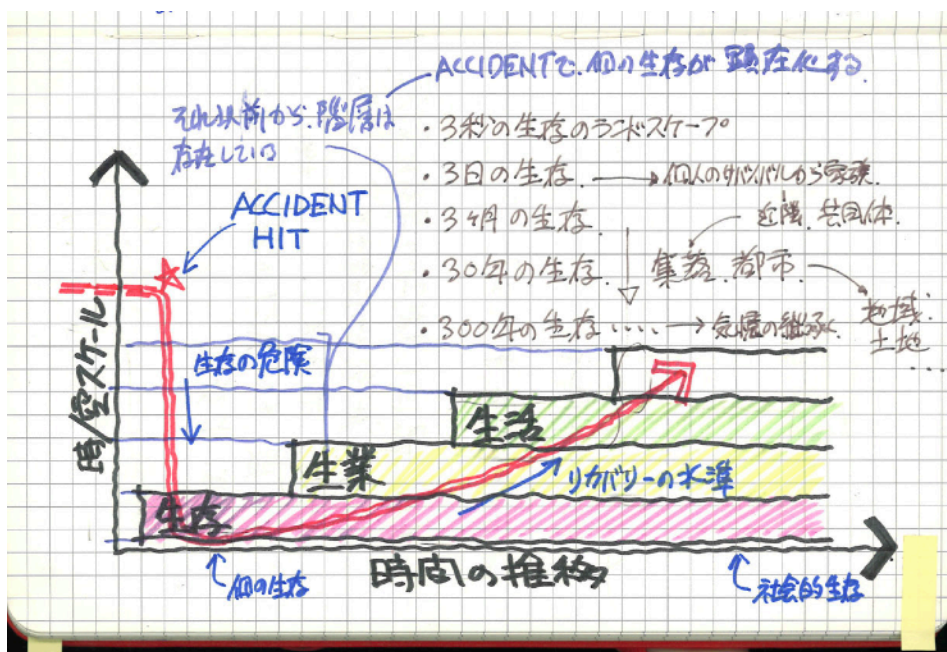


図 2.2：時間的・空間的スケールの階層として捉える「生存のフェーズ」（現地で作成したスケッチ）

重要なことは、どの規模や階層の社会システムも、その最小単位である「個人の生存」がすべての前提になっている、ということである。身も蓋もない言い方ながら、人が生き延びることなしには、その先の共同体も都市も地域も意味をなさない。そしてその「最前提」は、発災時の個人の数分単位の行動に左右された。

「咄嗟のランドスケープ」とはいささか奇異に響く言葉である。通常、ランドスケープは環境や風景といった、広域的・長期的な物事を対象にした考え方であることが多く、「咄嗟」という言葉をランドスケープに被せることはない。

避難の「適切さ」とは、発災時にまずは生きのびるための避難行動の妥当さである。東日本大震災の場合、それには、二つの側面がある。

ひとつは、「速さ」である。状況を検討したり考えたり、準備に時間をかけたりするよりもとにかく早く、短時間に決断して避難を開始すること。もうひとつは「方向と場所」である。無闇に移動するのではなく、安全性の高い場所に向けて効率よく移動すること。

津波被害においては、強い地震はいわば「警告」であった。この警告のあと、津波が襲うまでの短時間にとった行動が文字通り生死を分けた事例を、インタビューを通して私たちは現地で多く見聞きした。

「適切な避難」はもちろん、個人の咄嗟の判断によるところが大きいわけだが、加えて、必要に応じて身体が無意識に反応するような素早さで適切な避難を「してしまう」空間の作りがあるのではないか、そういう条件を街の景観や環境を整えることで補強できるのではないか。これが、私たちが「咄嗟のランドスケープ」と呼ぶものであった。



図 2.5：時間的・空間的スケールの階層として捉える「生存のフェーズ」

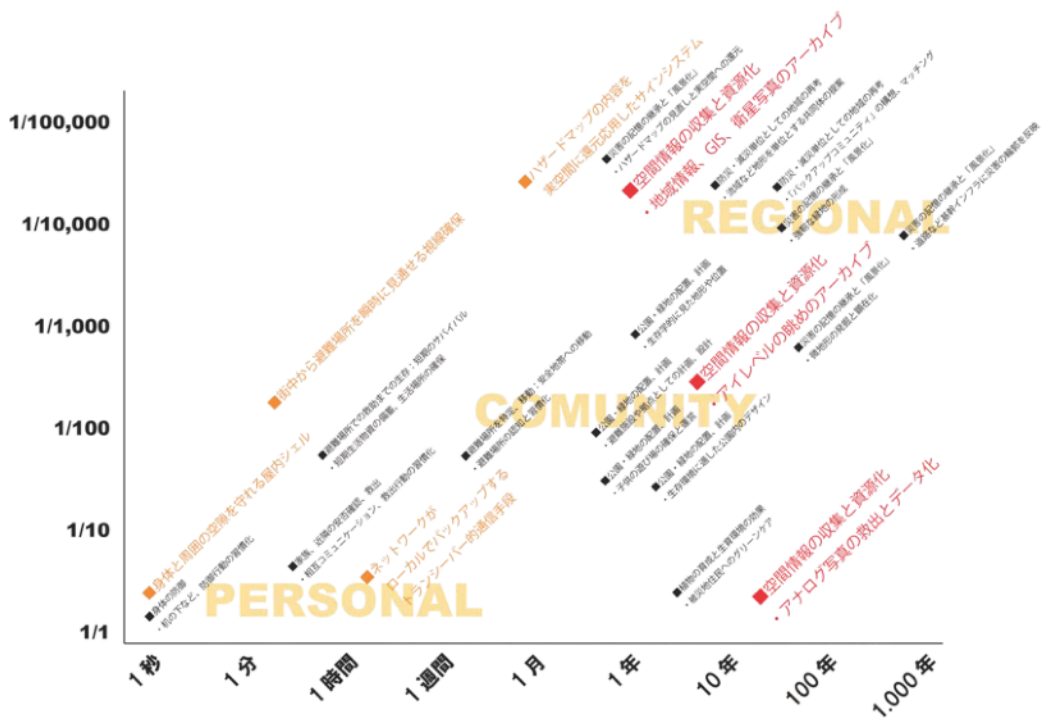


図 2.6：時間的・空間的スケールの階層として捉える「生存のフェーズ」と生存のためのデザイン

2.1.2. 「適切な咄嗟」を支える空間基盤

「咄嗟のランドスケープ」は、空間的・環境的な「設え」と、それを利用しながらの「運用」の両面で成り立つと考えられる。

多くの居住空間や執務空間において、施設自体の耐震や防火、建物から外部への避難経路の確保などは、建築の必要な性能として計画されている。建物の安全に加えて考えるべきことは、次の場所へ避難する行動を助ける空間の性能であるだろう。建物の外へ一步出た際に、咄嗟にどちらに向けて移動を始めるかという判断は、視覚的に強いサインなどが大きな助けになると考えられる。避難の方向と目的地の所在は、解釈の余地のない具体的な指示である必要がある。

付近の高台や避難施設などの安全地帯の位置が普段から明確に見えていることも重要である。自宅や仕事場の窓から、あるいは道路を移動しながら、安全地帯がランドマークとなって常に見えていること。街の中の方角や距離の手掛かりになるような見え方であれば、まずはそこを目指して移動するという決断が容易になるだろう。例えば道路斜線や天空率のように、その地区では建物の高さや屋根の形状を制限してでも、特定の安全地帯の可視を阻害してはいけない、という建築コードも考えられよう。

多くの自治体では、歴史的な津波被害の実績や現在の地形などから算出して色分けをした洪水・津波危険地域地図（ハザードマップ）が整備されている。ハザードマップには今後、災害の実績をさらに加えつつ、マップに掲載した情報をいかに実空間に展開して、その土地で目に見え、手に触れて感じられる「実体情報」に変換するかが課題となるだろう。

避難を開始する際に、自分が現在身を置いている場所が災害リスク的にどのような位置なのか、ということを知っておくこと、または咄嗟に「わかる」ことは重要である。「釜石の奇跡」として有名になった「津波てんでんこ」の発想と運用は、むろん、安全な高台への避難訓練を繰り返し、高台への避難がいわば身体化したことで機能したが、訓練を受けていた児童らが定期的に高台へ行き、自分たちの街や学校の校舎を見下ろすという習慣を得ていた、これがもたらした地理感覚も大切であったと思われる。

津波の来襲による市街地の破壊の様子を撮影した映像の多くが一次避難場所の高台から撮影されていることは示唆的である。高台から街を見渡すことによって、市街地全体の「地形」を眺め、高台と低地の位置関係や、街と海との位置関係に親しん

しておくこと、市街地を「一望できる場所」を確保して定期的に訪れることは、場所のリスクを把握する助けになるはずである。

2.1.3. 「咄嗟のランドスケープ」の風景化への試み

東日本大震災からの復興に関連して、地域の住民が参加して行なう防災活動の仕組みのひとつに『「逃げ地図」づくり』というプロジェクトがある。

これは、株式会社日建設計の羽鳥達也らボランティアグループが考案し、明治大学の山本俊哉、千葉大学の木下勇らによって市民参加のワークショップ手法として実践・改良を重ねられ、地図の縮尺や色の表示のルール、製作の手順などが改良されて、現在では日本全国の様々な地域で実践されているものである（逃げ地図づくりプロジェクトチーム、2019）。

もともとは、津波に寄る被害が甚大だった宮城県気仙沼市の海岸沿いの地区において、不安に怯える住民に対する「危険の可視化」による安心や納得の提供と、避難道路や津波避難タワー、防潮堤などといった防災施設の選択のための合意形成と指針づくりを探るなかで考案されたという。

まず、対象地区の地形図を用意し、過去の津波の記録などから浸水危険地域を明示する。ここまでは、災害リスクの範囲図、いわゆるハザードマップと同様の地図である。「逃げ地図」の特徴は、そこに避難のための経路と、時間が描かれることである。時間は、想定された高齢者の歩行速度をもとに、避難場所まで3分で到達できる範囲の道を彩色、さらに3分ごとに到達時間がより長くなる範囲を塗り分ける。地図上で距離を測るには革紐を使い、彩色には色鉛筆を使う。地図は等高線が入った白地図である。

参加者が自ら地図上の道路の距離を測り、それが集積されることで地形や道路、安全地帯や避難施設の配置などの条件が可視化され、対象地域の「安全地理」が浮かび上がる。

新しい技術は何も用いられていないが、むしろその簡易で明快な制作方法と共有しやすい形式によって、東日本大震災の被災地から、今後津波の来襲が予想されている海岸地域、また土砂崩れや河川の洪水など、災害が予想される全国の様々な場所で自主的にワークショップが開催され、自治体の避難計画に取り入れられてもいる。

物的な条件である地形に、道路という施設の配置と、移動距離と時間という身体の動きが重ねられることによって、その場に身を置いた実感に近い地図が描かれる。身体の移動によって描き直された時間地形地図なのである。

地図制作に伴って、地域の歴史や状況を詳しく知る住民から様々な情報が引き出され、語られるという。時間地形を描くことが媒体となって住民同士の交流を促し、地域をより詳しく深く知る機会を作り出している。

筆者は、2011年10月に羽鳥氏らより相談を受けて日建設計のチーム内の検討の場に参加し、2012年3月に開催されたシンポジウムに、モデレーターとして参加した。逃げ地図は当初は「避難時間地形地図」という名称であったが、次第に通称である「逃げ地図」が普及、定着した。筆者はこれらの名前付けに貢献した。

ランドスケープ思考の応用として、「逃げ地図」づくりはすぐれた事例であると思われる。

まず、対象がその地域の現実の土地であること、そしてまさに身体で地図を描くことによってその土地の状況の把握が行なわれ、視覚化によって共有されるという点である。これは「身体で地図を描く」に相当する。

それから、物語によって情報が統合される点である。可視化された時間地形は、それまで一般的な地図には示されていなかった、参加者が地元の土地に対して抱いている実感に近い、当事者が思い当たる形の新しい図像を浮かび上がらせる。その図において、対象地域のそれぞれの施設や場所が「危ない」「安全」といった新しい意味が与えられる。また、「逃げ地図」そのものの名前が物語となっている。「逃げ地図」という名称には、「逃げ」という行為と「地図」という媒体が含まれていて分かりやすく、語呂も良いと感じられる。この親しみやすい名称が広く使われるゆえんのひとつであろうと思われる。これらは「見立てて物語る」に当てはまるものであろう。

そして、「逃げ地図」づくりが持っている発展性である。言うまでもなく逃げ地図はそれ自体が目的ではなく、逃げ地図の制作によって対象地域の特性を明らかにするとともに、参加住民が地域を理解し、施設の配置や避難の経路の設定など、防災への様々な取り組みを促すための「仕掛け」にほかならない。逃げ地図という仕掛けによってその地域の住民が「育つ」ことが目論まれている。これは「仕掛けて育てる」そのものであると言えるだろう。

2.2. 移動すること—都市の外部へ

震災における「移動」が顕在化した風景は都市部にもあらわれた。本項では地震や津波による直接的な被害が甚大であった東北地域ではなく、公共交通網や電力供給などの都市基盤（インフラ）の障害によって間接的に生じた、徒歩帰宅という事態によって明らかになった、都市における移動と生存の関係について論じる。

2.2.1. 帰宅支援マップ

ジョン・アーリは「モビリティーズ 移動の社会学」のなかで、現代の世界にある移動のかたちとして最初に「亡命、難民、ホームレスの旅、移民」を挙げている（Urry, 2007）。難を逃れることが移動の基本であるという思想は、前項の私たちの知見と一致するものである。

2005年、中央防災会議は首都直下地震の特徴を踏まえて検討すべき対策のポイントのひとつとして「帰宅困難者対策」を挙げた。それによれば、東京湾北部を進行とする、マグニチュード7.3の地震が平日の昼間に発生した場合、公共交通機関の運行停止等により、勤務先や外出先から自宅に帰ることができなくなる「帰宅困難者」が、1都3県（東京、埼玉、千葉、神奈川）合計で約650万人、このうち、東京都内では約390万人発生する、と想定された。

その反響を受けてか、2005年に大手の地図出版社から『震災時帰宅支援マップ』という地図が発売された（昭文社地図編集部、2005）。

中央防災会議が挙げたのは、膨大な数の帰宅困難者が一斉に帰宅行動を取ると混乱が生じて危険であるため、雇用する企業が協力して「行動ルールを徹底する」「自社従業員を企業が収容するために食料や飲料水を備蓄する」「家族を含めた安否確認が可能なシステムを整備する」など、同時帰宅者の数を軽減するための方策を推奨するもので、必ずしも徒歩帰宅を勧めるだけの内容ではなかった。

しかし、「震災時帰宅支援マップ」は話題を呼んだ。その出版社のウェブサイトによれば「発行当時、わずか2か月で57万部を売り上げた大ヒット商品」となったという。「地図」としては驚くような売れ方である。私が最初に見つけたのは職場の近くの書店の店頭だったが、地図ではなく新刊書のコーナーに平積みになっていた。

東京都は、災害時の徒歩帰宅者を支援する「帰宅支援対象道路」を選定している。その道路沿いに都立学校や、コンビニエンスストア、飲食店チェーン、ガソリンスタンドなどの東京都と協定を結んだ民間施設が水道水・トイレ・テレビ及びラジオからの災害情報の提供などを行う「災害時帰宅支援ステーション」として位置づけられ、配置されている。この地図の帰宅支援ルートは、この「帰宅支援対象道路」に加えて、「隣接する県の緊急輸送路を中心に、昭文社が独自に選定した12の帰宅支援ルートを紹介しており、全ルートについて綿密な実踏調査を重ねて」記載したという。

地図自体が何か画期的な手法で描かれていたわけではない。基本的には同じ出版者から発行されている既存の市街地図を下敷きに使ひ、その上に目立つ赤色などで帰宅支援ルートが明示されているというものだ。しかし、書店で手にとって眺めた帰宅支援マップは、やや不謹慎な言い方を許してもらえらるなら、とても新鮮で魅力的な地図であった。(図2.7)

装丁は、手に持って歩けるようにデザインされたためか、文庫本を縦に伸ばしたような版型である。最初のページに首都圏全体の広域地図が掲載され、都心を中心に放射状にレイアウトされた帰宅支援道路が描かれて、詳細地図の目次を兼ねている。都心から郊外へ、放射状の道路の形にそのまま東京の交通網の形があらわれている。その後ろに山手線の内側をカバーする都心部の地図があり、続いてそれぞれの帰宅支援ルートの地図が綴じられている。

地図では市街地図の甲州街道が赤く強調され、街道沿いに設けられた避難場所や帰宅支援ステーション、一時滞在施設などが示されているほか、公園、公衆トイレ、水場などがプロットされている。ルート上には新宿からの距離が書かれている。また、狭い歩道やコンクリート塀、ガラスや看板の多い箇所、「頭上高圧線注意」などの危険箇所も明示されている。自動販売機も「危険箇所」の категорияに分類されている。



図 2.7: 「帰宅支援マップ 甲州街道 下高井戸・千歳鳥山」
 (出典: 「帰宅支援マップ首都圏版」昭文社、2016)

2.2.2. 都市の登山地図

この地図は登山地図を想起させるものである。登山地図は、地形図のうえに登山道が赤く強調されて明示された地図である。登山道に沿って、水場や山小屋、テント場などの便益施設、「木道」「岩場」「急傾斜が続く」「眺めが良い」といったルートの状態を示す記述、拠点間の目安となる移動時間の明示などがされている

(図2.8)。登山道は尾根や谷筋などを辿っていることが多いが、もちろん自然の産物ではなく、地形とともに最初からあったわけではない。縦走ルートになっている尾根は、人がそこをたどるために尾根状であるわけではないし、水場とされている湧き水はたまたまそこで湧いているだけで、ルートとは何の関連もない。それらは「登山」という人の行為によって意味づけられているのだ。

その経路が登山道たりうるかは一般的な人の身体の運用能力に依存している。登山道はあらかじめ地形図や衛星写真のうえで決定されるものではなく、山の尾根や谷という実空間で、実際に歩いて作られてゆくものだ。山を歩いて登り下りするという観点から、条件に合った地形が登山道として発見され、意味づけられ、整備される。登山道は地形に身体をあてがって測ったルートである。登山地図は、そのようにして発見されたルートを地図の上に示したもので、いわば地形図のうえに「実空間としての地形」の経験がプロットされた地図である。

市街地図に徒歩のルートが重ね描きされた帰宅支援マップは、明らかに登山地図の図式が応用されている。つまり、帰宅支援マップは、歩くという行為から都市空間を見直した地図なのである。

どちらの地図にも、通常の市街地図や地形図にはない要素がいくつか表記されている。ひとつは「時間」である。移動は時間を伴う。時間が表記されることで、これらの地図は私たちの実空間の移動につながって見えるようになる。もうひとつは「方向」である。登山地図には「コースタイム」として、ルート沿いに双方向の矢印が描かれ、それぞれに異なる時間が書かれている。これは、地形によってルートその箇所が登りであったり下りであったりして、かかる時間に差があるためだ。帰宅支援マップにはコースタイムは書かれていないが、巻末に折り込まれた「東京15km圏経路MAP」に、都心から15kmの円が描かれ、「約5時間」と書かれている。これが「現実的に都心から徒歩で帰宅可能な圏内」であるという（私の自宅は圏外にある）。当然ながら都心に向かうというルートは想定されていないために、矢印は一方向である。



図 2.8：登山地図「山と高原地図 谷川岳・苗場山・武尊山」より谷川岳付近
 (出典：昭文社地図編集部編「山と高原地図 谷川岳・苗場山・武尊山」昭文社、2012)

登山地図には、トイレや水場や山小屋などの情報のほか、「木の根が露出し歩きにくい」「眺めが良い」「急登もなく気分良く歩ける」といった経路の好評箇所も記載されている。帰宅支援マップにはさすがにそのような観点での評価は書かれていないが、危険箇所や休憩場所の数の違いなどに、街の様子が浮かんでくる。たとえば「水戸街道 四ツ木・青砥」のマップと「甲州街道 下高井戸・千歳烏山」のマップを見比べると、都心からの距離は同じくらいだが、帰宅支援ルートに記された注釈の内容がずいぶん違う。甲州街道には「ガラス」「ブロック塀」「歩道が狭い」などの危険箇所がびっしり並んでいる。水戸街道にも「ガラス」「タイル壁」といった危険箇所はあるが、それよりも甲州街道沿いにはまばらだった「休憩場所」がずらりと並んでいるのが印象的である。そのうちのいくつかには「ベンチ多数」と追記がある。徒歩帰宅するなら、甲州街道よりも水戸街道のほうが歩行コンディションは良さそうだ(図 2.9)。観光地図やガイドマップとはまた異なる、このような街の評価は新鮮である。



図 2.9: 「帰宅支援マップ 水戸街道 四ツ木・青砥」
 (出典: 「帰宅支援マップ首都圏版」昭文社、2016)

2.2.3. 生存への移動

東京都が2015年に配布した「東京防災」という防災行動のマニュアル本には、大震災時に取りべき行動が「シミュレーション」として時系列にまとめられている（東京都、2015）。まずは自分自身の安全の確保、避難、避難生活、生活再建、という順番である。「避難の流れ」というダイアグラムには、一時集合場所、避難場所、避難所、へと場所を移してゆく様子が示されている。

「避難」は、字義通り解釈すれば「難を避ける」ことで、より安全な場所へ移動することである。その必要性は、身をおいている場所の質が「難」に転じることで発生する。つまり、その場の生存環境が急激に変化することで生存に適さなくなり、そのために他の生存に適した環境へ身を移すことが避難である。まずは「難」化したその場所で生存すること、次いでより生存に適した環境へ移動すること。避難の流れはこの繰り返しである。

言うまでもなく、そこに人がいなければ、どのような天変地異が起きようともそれは「災害」にはならない。人がその生活を守ろうとするときに、それを損なう事象が災害とされるようになる。「自然災害と防災の事典」はさらに、狩猟が生活手段であった「移住生活」の時代から、農耕の発達によって「定住生活」の時代に移行したことで、「自分の固定した居場所をいかに確保するか」が重要となったと述べている（京都大学防災研究所監修、寶・戸田・橋本、2011年）。人がいることで、そして人が定住することが災害を「災害」にしたのである。

私たちは通常、自分の生存に関わる環境条件を、さほど意識することなく生活している。特に温帯の日本列島に居る私たちは、良い季節には外部で生活できるほど穏やかな環境にいることを普段はあまり特異には考えていない。しかし、地球上にある多様な環境のなかで、人が生きることができ環境のニッチは意外に狭い。ヒトとして生物的に妥当な気候帯を越えて広く分布している私たちは、様々な人為的な工夫によって、普通に生きられる「その土地にはない環境」を作り出し、その中で生活している。私たちは衣服で身を包み、建築物に住み、様々な施設を集約させて都市を作って活動している。私たちは幾重にも身の回りに環境を制御する装置や施設を設えて、生存に適した環境を確保する。衣服の内側でも、身体の表面を清潔に保つことで病原菌を排除している。薬品の摂取や栄養バランスの設計なども数えれば、生存環境の維持管理は身体の内側にも及んでいる。

一方でたとえば私がいかに環境の変化に脆弱であるかは、たとえば寒い季節に部屋着のまま外へ出てみれば実感できる。素のままでは居られないため、私は防寒着を身に着けて出かける。防寒着は私の身体の周囲に小さな屋内環境を作り、保持してくれる。しかし、いつまでもというわけにはいかない。私は急いで別な屋内を探す。吹きさらしの駅のホームから、暖房の効いた待合室へ退避して、乗るべき電車が来るのを待つ。電車が来ると、急いで待合室を出て急いで電車に乗る。一定の気温に保たれ、雨や風から守られた電車内は、生存環境的には待合室と同じであり、自宅と同じである。電車内は「屋内」である。バスもタクシーも、むろん自分で運転する車も同様である。これらは屋内の環境をまるごと運んで移動している。都市を移動するとき、私がしているのは「屋内ホッピング」である。私は様々な屋内を点々と移りながら都市を横断してゆく。

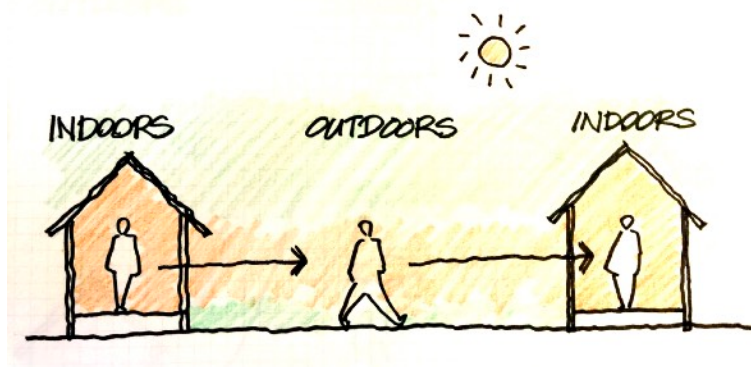


図 2.10：屋内ホッピングとしての都市内移動

屋外に出るのは「乗り換え時」である。自宅からバス停に、バスから私鉄に、私鉄から地下鉄に、交通手段を換える際に私はやむなく屋外を経由する。家を出る際に身につける防寒着や帽子や靴は、乗り換え時に私の身の周りの屋内環境を一瞬保持する。アウトドアの服装の基本は、重ね着の仕方と上着である。表皮で外気を遮断する殻を作り、その内部に環境を保持する空気層を確保する。そのおかげで、私はずっと屋内環境で移動できる。外出時に身につけるのは「携帯する屋内環境」である。



図 2.11：携帯する屋内環境

むろん私たちの生存を支えるのは温度や湿度だけでなく、水や食料やトイレや休憩場所などの総合的な生存環境である。そこで、どうしても屋外での時間が長引くとき、私たちは屋外で屋内的な環境をつくるための道具を携えて移動する。「東京防災」には、防災の行動のひとつとして職場や家庭における物品の備蓄が勧められているが、その中に、避難時に持ち出す「持ち出し袋」の中身のリストがある。携帯ラジオ、電池食料、水、ヘルメット、毛布、衣類、手袋、懐中電灯、運動靴や長靴、ナイフや缶切り、洗面用具、救急医療品、現金、預金通帳、印鑑、リュックなど。つまり、「情報収集のメディアと電源、身体の保護と維持の道具、野外活動や移動の道具、社会との接点」である。これらは登山地図に記された「日帰りから3～4日の山小屋を利用する場合」の登山装備表に挙げられた物品は、ほとんど重なっている。

登山はむろんレジャーだが、それなりに危険な行為である。登山者は、テントやシュラフ、防寒具や雨具、水や食料、燃料など「生存に必要なもの」を携えて徒歩で登山路を移動する。過酷な環境のなかを歩き、体調を維持するために給水・摂食し、悪天候をやり過ごし、安全な場所を見極めてテントを設営し、食事を作り、宿泊する。

より長期的な生活環境を整えようとする、それを支える道具や設備はより大掛かりに、多量になるが、環境の確保と移動のコストは背反的である。特に移動を伴うとき、生活環境の装備は量も種類も厳選する必要がある。移動の迅速さが要求されるほど、装備は「生活環境の確保」というより「生存の装備」のようなものになる。登山のような野外活動で、最も先鋭的なもののひとつは陸上の軍隊の移動だろ

う。兵士の装備は、戦争・戦闘用の武器や装置を除けば、テント泊で縦走登山をするクライマーと似ている。

兵士やクライマーの装備は、生存のために自立した環境をしばらく維持するため、つまり都市の外で生きるために何が必要かを示している。逆に言えば、そこには現在の都市生活の特徴がよく表れている。アウトドア用品の店頭では最新の野外活動装備を眺めることができる。改良され続ける靴やバックパック、新素材の雨衣や防寒着や下着など、それは私たちが都市の外で現在の都市的生活を送るために揃えるべき環境維持装置のカタログである。ここ数年、携帯用のソーラー発電機などもよく目にするようになったが、これも私たちの日常的な都市生活が「電源」なくして成り立たないように変化してきたことの反映である。

現在、様々な自然の家や林間学校、キャンプなど教育目的の野外活動が広く行われているが、今日のこうした屋外教育に影響を与えた世界の活動の始まりは、アメリカ最初の学校キャンプ「The Gunnery Camp」（1860年）、ドイツのワンダーフォーゲル（1860年）、イギリスのボーイスカウト（1907年）と、歴史的に1900年前後にほぼ集中しているという。井村仁によると、「産業革命に伴い、都市に人口が集中した結果、自然と隔絶されたばかりでなく、都市住民の生活環境が悪化したことがその背景にある。また、物理的にも都市に集まった多くの自動・生徒を収容する学校を建設することができずに公園などの屋外を利用した学校が行われたことも、理由に挙げられる。自国の自然豊かな環境に児童・生徒を連れ出し、健康を回復させるとともに、自国の文化や風土、自然への理解や愛着を高めることを目的に多くの活動が行われた」（井村、2006）。

先に述べたように「人が定住することが災害を産んだ」ことを考えると、しばらくの間、都市の外へ抜け出て動き回ってることが心身を鍛え健康にする、という教育思想は示唆的である。街歩きから海外旅行まで、およそあらゆる「非・日常を体験する活動」は、その「量」の差はあれ、生存のリスクをあえて冒すという側面を持っている。私たちは危機の増大を承知で日常を逸脱する行為に出ってしまうという性向を抜き難く持っている。その逸脱の度合いに応じて、危機管理の切実さは増す。雪洞のビバークから虫除けスプレーまで、野外レクリエーションの技術は「危機管理技術」である。アウトドア用品のメーカーには防災用品を製作販売しているところがあるが、用品の目的からしてそれは妥当な応用である。キャンパーのスキルは避難と生存のスキルである。帰宅支援マップと登山地図が似ている所以でもある。

前節で述べた、株式会社日建設のボランティアチームによる「逃げ地図」もまた、既存の地形図や市街地図のうえに、時間を伴った移動経路を重ねることで対象地域の土地の特性を明らかにするという地図製作という点で帰宅支援マップと同様の思想で作られている。

「逃げ地図」の優れた点は、地図の図式だけでなく、当事者であるその地域の住民が地図の製作に関わることによって地形や避難場所、道路配置、危険箇所などを確認、再発見し、共有してゆくという過程にある。「逃げ地図」が描き出す「時間地形」によって浮かび上がるのは、移動による生存の地図である。この地図は象徴的だ。私たちは、より良好な状態を目指して移動するだけではなく、危険や不快を避けるために常に身体を動かしている。環境は常に変化しているので、静止することは環境の変化に身を晒すことにはかならない。「津波から逃げる」とはそういうことである。逃げ地図は、生き延びることは移動することであり、それには時間が伴うという事実を地形図に示している。帰宅支援マップは、首都圏スケールで描かれた「逃げ地図」である。

2.2.4. 街路からの都市

徒歩帰宅は、街路が都市の「外部」であるという事実に気づかせてくれた。

徒歩帰宅を試してみようと思ったのは「帰宅支援マップ」の面白さに誘われてのことだったのだ。当時はそこまで予想してはいなかったものの、結果としてこの練習はまさに大震災の予行演習となった。2011年3月11日、地震が発生したとき私は港区赤坂の職場にいた。幸いにも地震による怪我などはなかったが、首都圏の公共交通が麻痺するなかで、実際に徒歩での帰宅を強いられた。職場に宿泊することも可能ではあったが、家族、特に子供たちが幼かったこともあり、帰宅することにした。その際、帰路のルートを選択や長時間の歩行のための準備、そして「歩行で帰宅する」という行為を選択する判断にあたって、一度この距離を実際に歩き帰った経験は役に立った。

なぜ8月の暑い時期に実施しようと思ったのかは覚えていないが、とにかく平日、通常業務の日に仕事を終えてからいつもの服装で、つまり災害に備えて特別な装備をしていない状態で試そうと考えた。17時過ぎに仕事を切り上げ、飲料水や固形非常食を用意し、地図を眺めて帰宅コースを決め、職場の前の道路から歩き始めた。

これから長距離を歩くつもりで決意とともに踏み出した街路は、普段とは違って見える。私は都心部では車を運転することがほとんどなくバスや地下鉄で移動するため、街を歩くときはだいたい最寄りの駅やバス停と目的地との行き来になる。地下鉄網を前提にする限り、都心から出るための歩行は必ずしも郊外の方へ向くわけではなく、その場所から最も近い駅へ吸い込まれるように歩くことになる。都市に点々と設置された排水枡を目指す表面排水のような動きである。それに比べると、遠くを目指して都心を横断してゆく帰宅支援ルートは用水路のようである。私は用水路のように甲州街道を目指した。

まず都心を斜めに横断して新宿から「帰宅支援ルート」である甲州街道／国道20号へ入り、そのまま調布まで歩いた。自宅までの歩行距離は22.5キロメートル、6時間25分かかった。休憩時間も含めた平均速度は3.5km/hであった。

このときの徒歩帰宅や、実際に被災して徒歩帰宅した経験を含めて、何度かの徒歩帰宅で学んだことがある。

ひとつは、帰宅支援ルートの実空間と地図を結びつけるデザインが必要であることだ。甲州街道／国道20号は、道路も標識も高速で移動する車両に向けて設計されているために、歩行者が「全ルートの中での現在地」を確認することがむずかしい。これに対しては、地図にどのように実空間の手がかりを表示するかと、実空間にいかにか現在地を認知させる情報を掲示するか、という課題がある。特に後者については、帰宅支援ルートと並行する鉄道の駅名が有用だろうと思われた。多くの歩行帰宅者は通常は電車で通勤するため、ルート上の現在地を路線図の駅名の順列で把握しているだろうからだ。

私が帰った甲州街道／国道20号は、京王線とほぼ並行している。これは京王線がもともと甲州街道を走る路面電車であったことに由来している。このため、甲州街道／国道20号は交差点や信号に駅名が書かれている事が多く、路線図的な地理の把握と道路の風景を重ねることが比較的容易だった。京王線の他に、鉄道と並行している帰宅支援ルートに、東急田園都市線と玉川通り／国道246号がある。一方で、帰宅支援ルートと並行していないのが中央線や東急東横線である。特に中央線は東中野から立川まで、周囲の街区のパターンや道路の方向を無視するように直線に伸びているため、中央線付近の帰宅支援ルートの青梅街道／新青梅街道、井の頭通り／五日市街道とも平行でないばかりでなく、もっと細い街路を使っても線路に沿って歩くことが難しい。

じつは後日、この難しさを体験すべく、新宿駅から三鷹駅までの区間を、これも平日の仕事帰りに、歩いてみたことがあった。中央線の当該区間は高架化されているため、沿線の街中からは鉄道がよく見える。しかし、街路の格子パターンと中央線が斜めに交わっているために、なるべく線路に沿って歩こうとしても、次第に離れてしまったり、線路をくぐって反対側に出てしまったりして、なかなかままならない、辛い歩行になった。

しかし、中央線沿いには思いがけない楽しみもあった。無理に線路に沿って移動しようとして道路を横断したり細い道へ曲がったりするために、静かな住宅街から急に盛り場に出たり、商店街を横切ったり、公園に出たりと、街の意外な場面を目撃した。線路の方向のずれによって、街をいわば断面的に観察する散歩になったのだ。平常時であれば面白い街歩きコースにはなるだろうと思えた。

また他にも、歩行帰宅者同士のコミュニケーションの問題（同じ方向に歩きながら誰もほとんど会話をしなかった）や、オンラインでつながっていることの有利（SNSからの情報や励まし）、都心における滞在を可能にする資源の有無（帰宅しなくてもいいという選択肢を持つ人と、帰宅を余儀なくされる人の格差）など、こうした場合に顕在化する様々な問題を身をもって学んだのだが、何よりも強烈だったのは、都市の「外側」に立って眺めたときに露呈する「敵意」に向き合う羽目になったことだ。

幹線道路の歩道をひたすら歩いていると次第にぐったり疲れてくる。1時間もすると座る場所を探し始める。これは街の散策などでは抱かない感覚である。登山道とは違って、街では舗装された地面に座り込むのを躊躇われる。そこで、誰にも見咎められずに座って休む施設としてベンチを探して歩いた。

ところが、歩道沿いや公園のベンチが、私を歓迎しているようにはまったく見えないことに、あらためて気付いた。あるベンチはあきらかにあとから追加された寝転び防止のような仕切り板が座面に取り付けられていた。他のベンチには、座面の中央に肘掛けのような金属パイプがついていた。これらは、横たわって寝るというような、ゆっくり休むことを防ぐための設えである。腰を下ろして行儀よく座ることができる、という基本的な性能は確保されている。しかし、同時に接近する使い手を選択し排除する姿勢ははっきり示されている。

ベンチによる「攻撃」は、直接的には路上や公園で生活する野宿者、いわゆるホームレスの人たちに向けられたものである。（図 2.10）



図 2.12：寝転び防止の手すり取り付けられた「攻撃するベンチ」（筆者撮影）



図 2.13：段差によって寝転びを排除する「より巧妙に攻撃するベンチ」（筆者撮影）



図 2.14：寝転び防止が様式化された「より巧妙に攻撃するベンチ」（筆者撮影）

バブル経済が崩壊した1990年代以降、長引く不況によって仕事を失った日雇い労働者などの増加によって、都市の公園や路上のホームレスの数は増大し、東京や大阪などの大都市では2000年前後にピークに達した。23区内で6000人とも言われたホームレスの問題に対しては、2002年に「ホームレスの自立の支援等に関する特別措置法（ホームレス自立支援法）」が時限付きで施行され、施設への収容や自立の支援が行なわれ、効果を上げたと言われている。

こうした政策的な対策の一方で、公共空間では環境デザイン的な対策が進行した。

山崎貴史は、ホームレス対策としての公園のスポーツ公園化を例に、環境の改造が実施される過程を説明している。それによると、「まず、公園に野宿者が起居することによって、公園の公共性が奪われていることが問題化される。次に、「行き過ぎた利用」に対して強制撤去が行われる。そして、「野宿者が再度野宿を開始しないように」、「〈ホームレス〉が居住しづらい環境整備」として、野宿者を排除した空間にスポーツ施設が設置され、公園は物理的に変容していく。」（山崎、2013）

ベンチを攻撃的に仕立てたのはこの「居住しづらい環境整備」にほかならない。例えば、私が当時見かけた歩道や公園のベンチは、それまでの牧歌的なベンチから、より休みにくいベンチへと変えられつつある最中だった。そのために、従来のベンチを改造したような工作が目立ち、余計に目についたのかもしれない。現在の公園では、ベンチを「快適すぎない」ものにすることは通常的设计条件となっていて、かつてのようなあからさまに攻撃的な邪魔装置はあまり見られなくなったが、寝転び防止などは以前よりもずっと注意深く、造形に組み込まれてデザインされ、強く意識して眺めなければ、それが排除の装置であるとは気づかないほどに、巧妙に様式化されている。（図 2.11, 2.12）

ベンチの「不快化」は、公園や歩道を占拠するホームレス排除のためだけではなく、現在の公共空間全体で起きているより大きな変容の一部である。

園部雅久は、篠原雅武らの議論を引いて、この変容の過程を公共空間の「私有化」と述べている。「私有化は、単に均質化が進む過程ではなく、新たな境界、われわれの自由を制限する障壁の構築をともなう過程である。この境界は、公共空間が私有化により一律に均されていく過程の只中で、その進行にとって相応しくない要素を排除するために構築される。」（園部、2014）

2.2.5. ベンチと向き合う

公園や歩道がその態度を変化させるとき、まず前触れのように変化するのはベンチである。その後、より大規模な花壇や舗装の改造が行われる。

ベンチとは何か。

近年施されるベンチの不快適化の改造内容を見れば、逆にベンチの本質がわかる。たとえば座面を斜めにするなどで水平さを奪う。素材を固く冷たいものにする。広い平坦面を縮小したり分割したりする。これらの操作で奪われるのは「身体に優しい素材で作られた、広い水平な面」である。さらにベンチは地面から浮いていて、乾いている。これが基本的な性能として要求される施設は「建築の床」である。

ベンチの性能は内部的である。しかしベンチは外部に置かれている。ただ、ベンチは公園の中央にあるのではなく、しばしば公園の縁に、広場に向けて設置されている。この配置は象徴的である。公園に身をおいていると、公園の境界のフェンスは「公園の外」と「公園の内」を隔てているように見え、この場合は公園の外が「外部」に感じられる（図 2.13）。しかし、公園の外部は「都市の内部」なのである。そして、ベンチはその境界にある。これが、ベンチが先鋭的になる所以である。



図 2.15：公園の内部と外部を隔てるフェンス（筆者撮影）

ベンチは都市の内部から、外部である街路や公園に差し出された境界上の施設であり、都市の内部の「先端」である。「内側」から見ればベンチは「内部」の最前線である。「内側」の均質化が進むほど、その「しわ寄せ」は境界に集中して、すぐ外側が異質化するだろう。ベンチは多様な（異質な）世界に突き出した、均質な「こっち側」の切れ端である。一方で「外側」から眺めると、ベンチは「心地よいオープンスペース」の先端である（そして、ベンチのハードウェア的操作権は「内側」が握っている）。排除系の施設といい、禁止看板といい、公園が刺々しく見えるのは公園を外部から見ているからである。

都市の内部に住むわたしたちは、内側からベンチにアクセスし、そこに腰掛けて都市の外側である街路や広場の眺めを楽しむ。都市側の人間として、ベンチが普通に使えることに疑問を抱くことはない。それは、家の中から縁側に出るように、都市の内部からベンチにアクセスしているからだ。震災時、公共交通が止まることで電車に乗れなくなった（電車という屋内への進入を拒否された）私たちは、都市の外側を歩いて帰宅した。そして、公園という境界施設で、外側からベンチによじ登ろうとしたときに、都市の「外に向けた敵意」に触れたのだった。

ベンチが排除性能を高める一方で、近年普及しつつあるのは「防災ベンチ」という装置である。これは、通常は普通のベンチとして使えるが、災害時などには座面を外して煮炊きができるかまどになったり、ベンチの下が非常用の収納庫になっていたりするものである。これらにはもちろん鍵がついている。ベンチは、非常時にも利用できる人を選択し、より制御の効いた施設になっている。

このような変化は公園が本来有していたはずの、「その他のものを生かしておく余裕」を消し去ってしまう。虫が湧くのが嫌でビオトープ池に殺虫剤を撒くようなものだ。だが、こういう環境の「抗菌防臭化」は、公園のような空間についてだけでなく、私たちの身の回りすべてにおいて、私たち自身が進めているものである。つまり、都市が都市のスケールで防災をすると、局所的には理不尽な風景となって個人に立ちほだかるのである。

R. マーフィーがかつて指摘したように、「社会の形式合理化は、構造的過程であると同時に文化的過程でもある。支配は、強制によってだけでなく魅惑的な力によっても生じる。形式合理化は、魅惑的な利益をもたらす。」（マーフィー、1994）

より巧妙になってゆくベンチに象徴される都市の変化にどのように向き合うことができるだろうか。

ひとつの可能性として、「災害時帰宅支援マップ」を再度「登山地図」に読み替え、街で「地図を持った登山者」になることが考えられる。つまり都市のキャンパーになることだ。

たとえば建築家の坂口恭平や編集者のかとうあきは、自ら身をもって実践しつつ、都市を自然と見なすようなしかたで資源を奪取し、「狩猟採集生活」や「野宿生活」をする方法と思想をポジティブに説いた（坂口、2010）（かとう、2012）。「野宿入門」や「ゼロから始める都市型狩猟採集生活」を読むと、街には寄生して生活できるような油断や隙が意外とあることに驚いてしまう。特に、とても具体的に「街の幸」を収穫する技術を開発している坂口は、公園のベンチから排除の対象となっている路上生活者を、都市で強かに生きる術を有した先達と捉えていることが印象的である。

都市を生きるキャンパーになることは都市空間の問題を解決することには直接的にはならないかもしれないが、都市に押し出されることへの絶望を回避する「生存のスキル」を得ることである。

2.3. 地形と移動

「地図作成により、われわれは自分たちを取り巻く世界を作り出し、理解することができる。自分の庭の芝生を刈るとき、私はGPSによって二秒毎に自分の位置を記録している。違うルートやパターンを選ぶことで毎回芝生を刈るたびに新しいドロイングを描くのである。毎年繰り返しを組み合わせることで、私は自分で体験するたびに庭の地図を作成しているのである。」

(ウッド、2006)

2.3.1. 地形はどこにあるのか

私たちは地形の上に暮らしている。私たちは通常、地表面の高低や起伏の形を「地形」と呼んでいるが、地形は山や丘や谷のようにその形態が明瞭な場合に限らない。平地の地面のわずかな起伏も地形である。厳密に言えば、地球の表面の不均衡はすべて地形である。つまり、地形がない場所は存在しない。

埋立地のような人工的に造成された平坦な土地であっても、地面は完全に平坦ではなく、地形は存在する。平坦な土地の微細な地形は、たとえば雨が降るとよくわかる。地面に降った雨水は地表を流れたり、水たまりを作ったりする。水が流れるということは、そこがどちらかに傾いた地形をなしているということであり、水が溜まるということはその部分の地面が周囲よりも低い地形をなしていることを示す。

そのように見れば、たとえ人工物で覆われた都市にあっても、私たちの足元には地形が豊かにある。注意深く平坦に作られた舗装道路でも、雨水排水のための微かな勾配がつけられている。多くの車道では、排水は車道の両端に集められるように設えられている。つまり道路は中心線に尾根をもった地形である。道路の両端には側溝が設けられ、車道と歩道の勾配は側溝に向かっている。つまり側溝は谷底であり、車道も歩道も側溝の谷を作る流域の地形をなしている。雨の日はこのような都市の微地形が顕在化され、アスファルト地形散歩を楽しむことができる。(図

2.14)



図 2.16：地形としての排水勾配（筆者撮影）

雨水が顕在化する「地形」は足元の地面に限らない。街の中で雨に降られていると、住宅の屋根に降った雨水が軒から庭へ流れ落ちる様子が見え、屋根の勾配と地面とがひと続きに見え始める。都市部の建物には一見して屋根の勾配を持たない、いわゆる陸屋根が多いが、屋上に出てみるとそこにも排水勾配が設けられていて、屋上全体がドレーンの流域として設えられている。ドレーンや樋に流れた雨水は排水管を通して地面へ流される。雨が降るときに姿を表わすのはこのような、建物が持つひとつの流域地形である。

舗装面や人工地盤や建築物などの施設を地形のように見なすと、「地表面はどこか」という問いに行き当たる。地表面の高低や起伏を地形と呼ぶとして、ではその地表面はどこにあるのか。どこが地面なのか、というのは素朴な疑問に聞こえるが、じつはこれは都市ではなかなか難しい問題を提起している。たとえば、建物の屋根は差し当たって地表面からは除外していいだろう。先述のように、その地域の流域のひとつとみなせば屋根も屋上も地形の一部と考えることができるが、建築などの施設は人工物であり、法的にも地盤と建物は区別されている。建築物の地面性は低い。

道路はどうだろうか。高架道路や橋梁のように明らかに人工的な構造物で支えられたものでなければ、通常私たちは道路の路面を地表面と見なしている。しかし、

人工物か自然物か、という観点から言えば、舗装はとても人工的である。一般的なアスファルトコンクリート舗装の道路は、何層ものアスファルト混合物が敷かれ、その下には転圧された碎石の基礎が敷かれてできている。道路は、見かけ上の地面の下に、かなり深いところまで人工物の敷設が行われた施設である。道路によっては舗装面の下に上下水道やインフラの共同溝などが埋設されている。都市部では地下鉄が通っていることもある。都市の道路はこうした厚い人工物で覆われている。

人工物ではない「自然」由来の土壌が真の地表面であるという考え方も可能だろう。だが、都市のほとんどの地盤は切土や盛土で造成されている。人が動かし、その形を変えたものは人工物ではないだろうか。その場合、その土の表面を地面と見なすことは妥当だろうか。

あるいは、樹木はどうだろうか。地面に生えた高木は自然物であるが、植物は土ではなく、私たちは通常、樹木を地形とは見なさない。だが、地面と樹木を分ける線はどこに引かれるだろうか。高木は地上に広げた樹冠と同じくらいの根を土中に張っている。樹木を厳密に除去すると、地上には圃場で植木を掘りとった跡のような穴があくことになる。

このように、細かく見て考え始めると、地表面はどこかという問いは「私たちは人工と自然をどのように区別するのか」や「地面はどのように定義されるか」という問いに行き着くのである。

2.3.2. 地表の定義

この問題は、たとえば地形図の作成にあたって切実なものとなる。地形図は地形を抽象化し、ダイアグラムとして平面に表現したものだ。地形の表現には様々な図法があるが、どのような図法で描くにせよ、図化の際にはどこを地表面とするか、という判断をする必要がある。作図のための測定の精度が高まり、既述すべき地形が微細なものになるほどに、地図製作者はより細かく具体的に「どれが地面なのか」という判断を強いられる。

近年、航空機からのレーザー測量によるデジタル標高モデルが国土地理院によって公開され、従来とは桁外れに高解像度の地形データに容易にアクセスできるようになった。国土地理院が公開している基盤地図情報(数値標高モデル)によって描かれる地図は、従来の地形図からは考えられないような解像度で地形を表現できる。

国土地理院のウェブサイトには、デジタル標高モデルの制作方法が紹介されている。

航空レーザー測量のレーザー光は、上のフット・プリントにでも見られるように地面ばかりでなく、建物や樹木の上で反射して戻ってきます。このため、航

空レーザー測量で直接得られる高さのデータは、建物や樹木の高さを含んでいます。このような高さのデータよりグリッド化した地表モデルを数値表層モデル、通称DSM(Digital Surface Model)といいます。

これに対して、一般の地図のように地表の高さを示したい場合は、これらの建物や樹木の高さを取り除く必要があります。この建物や樹木の高さを取り除く作業を「フィルタリング」と呼んでいます。フィルタリングを行って得た地表面だけの高さのデータからグリッド化した地表モデルを数値標高モデル、通称DEM(Digital Elevation Model)といいます。³

ここに示されている作業は示唆的である。デジタル標高モデルは「フィルタリング」、すなわち「建物や樹木の高さを取り除く作業」が施されているのである。2017年現在、国土地理院から公開されているデジタル標高モデルで最も高精度なものは「数値標高モデル（5メートルメッシュ）」である。これは地表面を5メートルのグリッドに分けて、それぞれの標高が記述されているものだ。フィルタリングの具体的なアルゴリズムは明記されていないが、上記の説明によれば数値表層モデルに捉えられた立体像について「樹木」や「建物」という判別が行なわれ、地上の5メートル四方ごとに、どれを地表面とするか、という判断がされているわけである。

世界のすべてを記載することが不可能である以上、地図製作者は地図に記載する事物を選択せざるを得ない。その取舍選択は地図の用途や地図化の意図によって異なる。地図に何が描かれ、表示されているかには、その地図を描かせた社会の世界観が端的に反映されている。

地図製作者は、世界という多様性に満ちた存在の中から、自らが製作する地図に記載されるべき現象を選び取り、選び取られた現象に関する情報を、記号という形で地図の上に描き込んでゆく。こうして描かれた地図＝世界像が人に読み取られる時、そこに立ち上がるのは地図が描き取った対象としての世界の文字通りの「再現」ではない。それは地図製作者によって「意味」として読み取られ、解釈された世界であり、さらに読み手によってふたたび読み取られ、再解釈された世界なのだ。

³ 国土交通省国土地理院ウェブサイト「航空レーザー測量の仕組み」
https://www.gsi.go.jp/kankyochiri/Laser_senmon.html (2019年10月1日確認)

このことを言い表すより適当な表現としては、「地図とは世界に関するテキストである」と言うべきであろう。（若林、2009）

「フィルタリング」という操作は、自然で自明な現象であるかのように思われる「地形」でさえ、それは読み取られ、解釈されることによってしか地図に記載できないということを示している。「フィルタ」にかけられた測量データは、誰かによって地表面が認定され、それが国土地理院が発行する標高データとして「オフィシャル」なものになったのである。

測量データと地図化との間に人為的な操作が介在していること自体は、その手続きさえ厳密であれば、地形図の信頼を損ねるものではない。地図製作者の取捨選択の基準が一定であるかぎり、私たちはそれをわきまえた上で地図に記載された要素と実世界の事象との対応関係を把握すればいいのである。

5メートルメッシュのデジタル標高モデルは、Kashmir3DやGISソフトなどを使って、立体表現のある地形図として表示できる。「テキストとして読むデジタル地形図」はなかなか面白い。道路や鉄道、河川の護岸や堤防などの構築物も、デジタル標高モデルでは地表面の凹凸として拾われている。道路や鉄道の場合、盛土の土手や溝状に凹んだ切通部分などは、路線を辿れるほど明瞭に「地形」として浮かび上がっているのだが、高架化している箇所は道路も鉄道もまるごと除去されている。高架道路の構造物は施設だというわけだ。河川では、橋は除去されているが、堤防は土手もコンクリート堤防も地形とされて立体データ化されている。新宿新都心や、六本木などの都心の再開発地区など、人工地盤と地表が入り組んだ箇所では、よく見ると辻褄の合わない箇所があり、重なる地盤の扱いや地表面の範囲の設定などに苦労したらしい痕跡が見える。ある建物はまるごと除去され、地面に建物の形の穴が残されている。ある建物は高層部分だけが取り除かれ、エントランス前の人工地盤の広場が地表とされている。地上に立ち上がった建築物が一切なく、凹凸のある地面だけが見えている様子は、遺跡の発掘現場のように見える。土に埋もれた層のなかから、ある時代の地層という「特定の質の面」を同定してゆくという、考古学の発掘は地形図の作成とその手つきが似ている。

2.3.3. 見えない地形

ウェブサイトで公開される前、国土地理院のデジタル標高モデルのデータは「数値地図5mメッシュ（標高）」という名でCD-ROMの形で販売されていた。最初の「埼玉東南部」「東京都区部」の提供が開始されたのが2003年のことだった。これらを利用した詳細地形図を作成し、眺めたときの驚きをよく憶えている。それまで見慣れていた等高線による「地形図」とは全く異なる都市部の地形のイメージに、このような地形図が普及することで地形に対する多くの人の感覚が変わるだろうと思われた。

東京の地形図は、西側を占めるいわゆる山の手の武蔵野台地と、東に広がる下町の荒川低地とが鮮やかなコントラストを描いているのが印象的である。多摩川上流方向から扇状に形成された武蔵野台地は、低地に接する先端部分に侵食谷が枝状に入り込み、丘と谷が交錯する複雑な地形を形作っている。東京の中心部分はこの台地と低地が入り組んだところにある。台地の西突端には皇居があり、東京の都市部は概ねここを中心として、台地と低地にまたがって広がっている。（図 2.15）

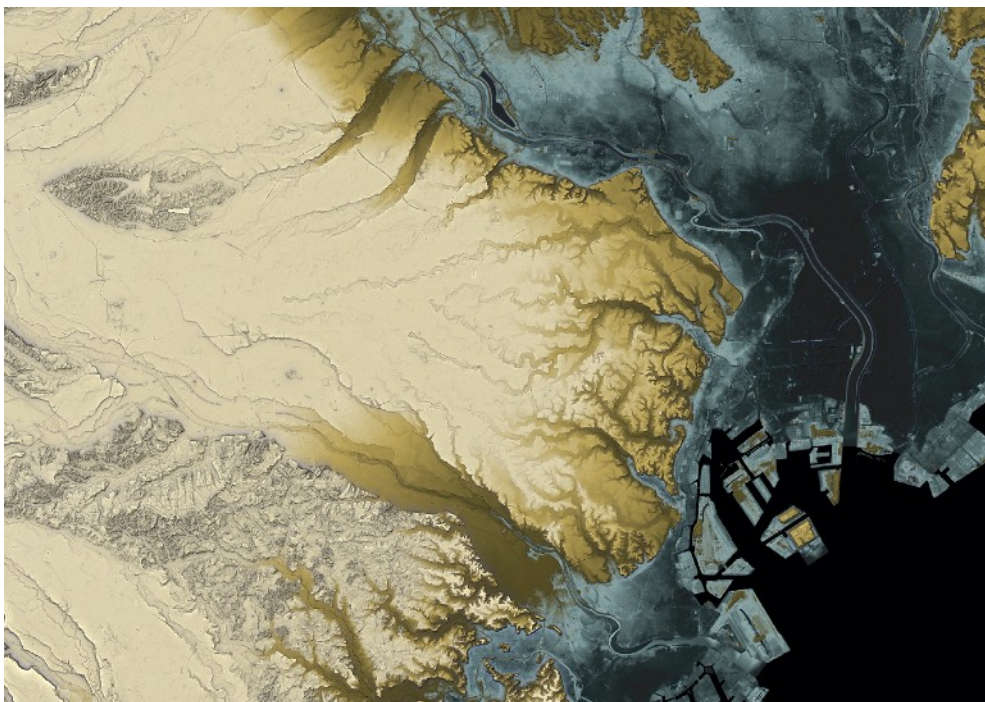


図 2.17：東京都心部分の地形段彩図（カシミール3D「スーパー地形」を使用して筆者作成）

台地の上には、小河川が刻んだ大小様々な谷が、襞のような陰影を作っている。そこに都市が河川とは異なる原理の「地形」を付け足している。土地の凹凸に対して、なるべく水平であろうとする鉄道や道路が盛土や切土で高低差を乗り越える様子が、まるで粘土を棒で引っ掻いたような造形に見える。複雑に入り組んだ都心部

の急峻な谷は、よく見ると細部が宅地の大きさにモザイク効果をかけたような形状をしていることがわかる。これは、それぞれの敷地が最大限に水平面を確保しようと造成したためだ。敷地を水平にしようとする圧力と既存の地形の拮抗による、いわば「敷地の大きさによる粗い解像度の地形のデジタル化」は、都市部だけでなく農村の棚田や段畑まで、広く共通する土地利用の造形である。私たちはしばしば地形模型を作るために等高線に沿って切り出した板を積むが、地形を水平面の集合として把握する方法は宅地造成や棚田や段畑の造成と似ている。(図 2.16)

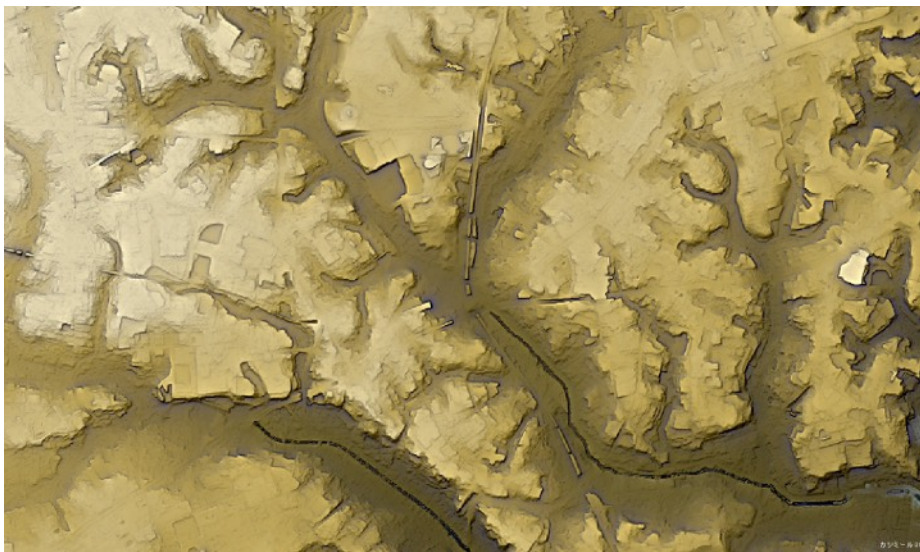


図 2.18：東京都渋谷付近の地形段彩図（カシミール3D「スーパー地形」を使用して筆者作成）

たとえば渋谷駅前の有名なスクランブル交差点が地形的には谷の合流地点であること、明治神宮内苑の池や新宿御苑の池がそれぞれ渋谷川の源流の一部であること、千鳥ヶ淵が谷をせき止めて内堀を作っていること、神田川の下流の付替えの変遷が地形に残されていることなど、地形図を眺めることで了解できるより広域の文脈がある。地形的な文脈に、その場に身をおいたときに目撃した起伏や坂道を位置づけて理解できることも地形図の効用である。

台地上の地形の脈絡にも増して、詳細地形図は低地のわずかな起伏の可視化に威力を発揮する。低地のわずかな高低差を表示する段彩設定にすると、宅地よりもわずかに低く建設された道路網、低地の周囲に張り巡らされた堤防や放水路、旧河川の流路や海岸線の痕跡など、従来の地形図では「地形」として描かれなかったものが、まるでフロッタージュのように浮かび上がって見える。湾岸沿いの埋立地の地

形も印象的である。湾岸沿いはほぼ隙間なく人工的に埋め立てられているが、新しい埋立地ほど土を高く盛る傾向があるために、埋立地の周辺では内陸側から現在の水際にかけて土地の傾斜が逆転し、海岸に近づくほど標高が高くなる。東京の海沿いはまるで環礁か火山のカルデラの外輪のような地形をなしている。そして、埋立地の先端では、現在もゴミと建設残土を交互に層にしながら埋め立てが進行し、地形が作られている。(図 2.17)

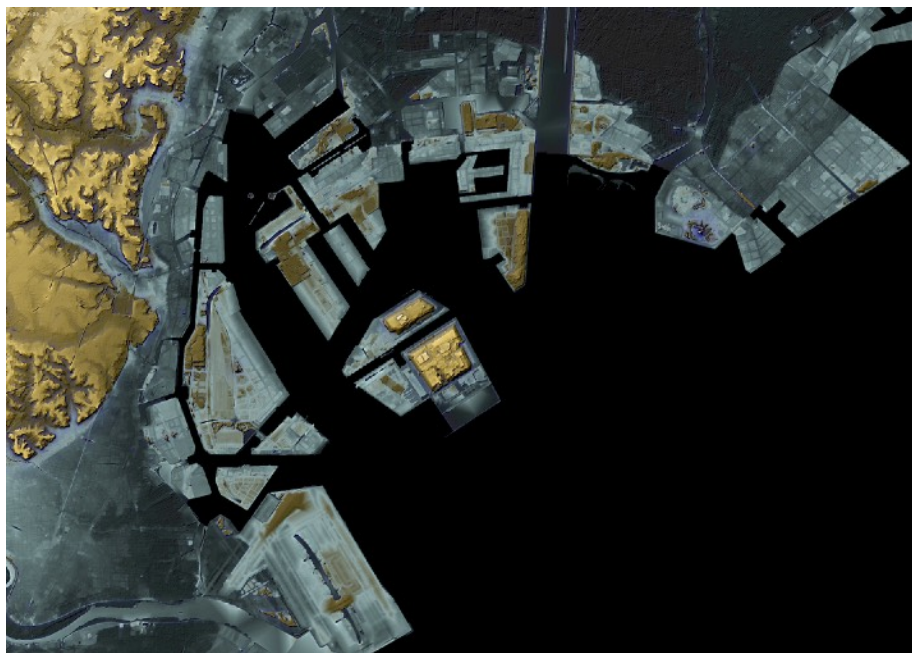


図 2.19：東京湾岸付近の地形段彩図 (カシミール3D「スーパー地形」を使用して筆者作成)

このように地形図を眺めると、地形図が示す、または地形図から読み取りうる事象と、私たちが実空間で感知する地形との違いがわかる。先述したような、地上で私たちが足元に感じる地形や雨水の流れに見てとる地形は、たしかに地形的な状態ではあるが、川を「川」というまとまりとして把握するには地形図を眺めることが必要である。

地形はつねに、その地形を成り立たせているより広域の地形の一部である。そこで、地形を見ようとするとき私たちは、その場で身を取り巻いている事象のさらに広域的文脈を見て、その事象を位置づけようと試みる。ひとつには、移動することが効果的である。立っているだけでは足元の地面は傾斜しているだけだが、あるき始めることでそれは「坂道」としてあらわれる。さらに歩き回ると、その坂道はよ

り広域の谷の斜面としてあらわれてくる。そのような経験を積み重ねることで、局所的な地形の一部が記憶に積み重なって、広域の地形が像を結び始める。

高所からの眺望も地形を見るには有効である。その地域を眺めることができる丘の上や高い建物に登ってあたりを睥睨することで、さきほどまで歩いていた坂道や階段を広域的な地形のなかに位置づけて見ることができる。

しかし、そうやって眺めを拡張しようとしても、地形図で見るような「地形」の目撃に到達することはできない。私が直接経験し、見ることができるのは地形の一部である。

都市部では、地上に立ち並ぶ建築物のために、高所に立っても地形を一望できないことが多く、それが地形の目撃を妨げているのかもしれない。郊外や田舎ではどうだろうか。

たとえば山間の急傾斜地の農村集落のような場所に身を置くと、都市での経験と比べて私の立つ土地の地形はずっと明らかである。足元の傾斜した地面と、棚田や段畑が作られている周囲の地形と、集落を取り囲む山や谷の地形は連続して見えている。集落の民家が点在する斜面と私の足元の坂道とはひと続きに感じられる。場所によっては谷に向かって眺望が開け、遙か先に海が見えたりすることもある。そのとき、私はこの谷を作っている山の形をなんとなく思い浮かべ、そこに自分を位置づけることができる。

しかしそれでもなお、私が立っている傾斜地の谷の地形を広域的に眺めることはできない。谷の先に輝いて見えるところが海であることや、その先に霞んで見える島のようなものが紀伊半島であることなどは、あらかじめ地形図を眺めることで知識としてわきまえていることである。私が思い浮かべた地形の中に自分を位置づけることができるのは、地形図で眺めた広域的な谷の様子を目前の景観と頭のなかで対応させ、結びつけて考えているからである。地形図で把握した地形と、実空間のなかで実感した地形とは別なものである。

2.3.4. 地形を見るツール

近年、さまざまな地形図閲覧ソフトや、スマホ・タブレット用のアプリが作られて公開されている。スマホやタブレット用のアプリは、端末の位置情報機能によって地図上に現在地を表示し、地形図に自分の位置を重ねながら街を歩くことができる。この機能は、従来の地形図よりもさらに効果的に、広域の地形のなかに自分の

現在地を位置づけ、地形図と地上の周囲の眺めを関連付けることを容易にしているように見える。

ところが、そうしてより素早く地形図と実空間との対応が理解しやすい地図を持ち歩くと、なおさら強く実感するのは地形図が示す「地形」と、実空間の眺めにあらわれる地形の部分や兆候との乖離である。私は地形図に描かれた見えない地形と、私を取り巻く限られた範囲の眺めとを交互に見比べて、地形図に示された現在位置のアイコンを私だと思い込むことで、「地形の上の私」を思い描くしかない。

これはつまり、地形図に描かれた「地形」はそもそも、地形図に描かれることによってしか把握できないものだからだ。先に述べたように、地形図は現実の世界が解釈され、取舍選択されて編集されたものであり、それによって、人の目では把握できない全体を一望することを可能にした形式なのである。

最近、一般的になりつつあるドローンなどによる空中写真はどうか。無線操縦のドローンにビデオカメラを搭載して得られる映像は、地上の実空間の眺めと広域的な地図とをつないでくれるようにも思える。私が初めて手元のモニターで即時的に映像を確認しながら飛行させたとき、モニターが映す地面の映像が、上空100メートルからの映像になめらかに連続して移ってゆく様子には高揚した。

だが、しばらく操作しているうちに気づくことだが、ドローンからの動画や写真もやはり、あくまで特定の視点からの映像である。かなり上空からの鳥瞰でも、地形の全体を捉えることはできない。これはドローンに限らず、より上空の航空機や人工衛星からの写真でも同じことである。空中写真を地図として使用する際には、特定の視点から取られた写真画像の歪みを補正する「オルソ補正」を施す必要がある。

地図的空間は、はるか天空から地上を鳥瞰した時に開ける展望のように見える。だが、地図的空間の全域性を可視化する視点は、厳密には鳥瞰図の視点とは異なっている。鳥瞰図とは、上空のある特定の一点から見た局所的空間の像にすぎないからだ。では、地図における全域的空間の像を可能にする視点とはどのような視点なのか。それは不在の、それゆえに遍在する視点なのだ。（若林、2009）

オルソ補正された写真からは、特定の視点が抜き取られ、「不在／偏在する視点」に置き換えられているのである。地形を地形図に描く際の手続きは、測量され

た標高値をオルソ補正しているようなものだ。地形図に記載された時点で、それは地形図上の約束事になるのである。

このように、私たちが地上で経験する地形と、地形図に記載されている地形との間には、ドローンをもってしても超えられない乖離がある。そこで私たちは、地上の局所的な眺めと、広域的な地図や地形図と、それらを並列に眺めることで、埋めがたい乖離を受け入れ、分裂した視野を複眼的に享受する方法をとる。

典型的なのは、カーナビの画面である。カーナビの画面は地上視点の透視図で表現された道路と、広域の道路地図とが分割画面で並列して表示されている。運転者が現在地の眺めと地図上の位置を結びつけて素早く状況を把握するために採用されたのは、局所と広域の並列という画面のデザインだったのだ。あるいは、たとえば建築雑誌のフォーマットである。建築雑誌の誌面には、建築の平面図と建築写真とが併列して掲載されている。平面図は「全域的な視点をもった地図」であり、建築写真は「局所的な実空間の眺め」である。紙の媒体で建築という立体物の様子を詳しく伝える必要があったときに、採用されたのが分裂した視野を複眼的に示すデザインだったわけだ。

2.3.5. 移動すること、地図師になること

長い間、私は地形図で読む地形と実空間に見出す地形との関係をそのように考えてきた。それが変化したのは、地図を描くようになったからである。いや、以前から様々な地図は描いてきたが、日常的な自分の行動と地図を描くことが結びつくようになってからのことだ。

私は、GPS受信機をいつも持ち歩いている。何をしているかという、私の移動の軌跡を記録しているのである。最初にGPS受信機を購入したのは2000年のことで、それ以来18年以上、ほぼ毎日身につけて記録を撮り続け、保存している。つまり私の手元には18年間の私の移動の記録が残されている。

最初にGPS受信機（Garmin社のeTrexというモデルだった）を購入したのは、「Degree Confluence Project」という、世界中の緯度・経度ぴったりの地点（分、秒の単位がゼロである地点）を訪れて、その地点の風景写真を撮影して投稿するという一種のゲームに参加するためだった。⁴当時、GPSが民間に開放され、人工衛星の電波にかけられていた制限が解除されて、一般用の廉価な受信機でも精度の高い

⁴ The Degree Confluence Project <<http://www.confluence.org/>> (2019年10月1日確認)

位置の取得ができるようになったときだった。すでに広く知られていることだが、GPS（グローバル・ポジショニング・システム）はアメリカが軍事技術として開発したもので、地球の周囲、上空2万キロメートルを周回する人工衛星から電波を受信して、地上における現在地を表示するシステムである。現在、アメリカだけでなく、ロシアやEU、日本も独自の衛星を打ち上げていて、それらを組み合わせてより精度の高い位置情報が取得できるようになっている。今日、位置情報が取得できる環境は、インターネットへの接続と同様、世界を覆う基礎的なインフラである。

個人的な購入目的はすぐに達したのだが、その後、GPS受信機を持ち歩くようになってからすぐに、地図上に自分の現在地を表示することの面白さに気付いた。スマホもタブレットもなかった時代、デジタル地図は買ってきてパソコンにインストールして使うものだったが、一部の電子地図がeTrexに対応していて、ケーブルで接続することで現在地を表示できた。これは、私の地図の使いかたを一変させてしまった。出張や旅行には必ずノートパソコンに接続したeTrexを持参し、電車の車窓の風景を眺めながら現在地を地図上に表示して、飽きることなく見た。それまで、漫然と眺めていた山や丘や集落や川が地図上に地名が記された事物であることにあらためて驚いた。

そして、しばらくすると、移動の軌跡が描く経路が面白いことに気付いた。GPS受信機が記録するのは、位置と現在時刻という非常に単純な情報である。位置情報は点として保存されるが、デジタル地図に読み込むことによって、移動した「線」として表示できる。これを「軌跡ログ」と呼ぶこともある。

自分の移動が線となって地図に描かれるのは、ちょっとした体験である。普段、私たちは自分の移動を線としては意識していない。そもそも自分が常に移動し続けていると自覚していることのほうが少ないだろう。しかし、実際に私たちはずっと移動している。生きることは移動することであると言ってもいいだろう。

毎日、軌跡ログを取り続け、それを保存して地図に表示し続けていると、地図には私の日常生活の様々な場面が線となって描かれるようになる。自宅と職場を往復する毎日の通勤経路、時々ジョギングする自宅近くのコース、近くの小学校の校庭で行う週末のソフトボールゲーム、家族で訪れたテーマパークで乗ったいくつものアトラクション、それらがすべて移動の軌跡として記録されてゆく。そして、そのような日常の様々な行為が移動として記録できることに気づく。（図 2.18, 2.19, 2.20, 2.21）

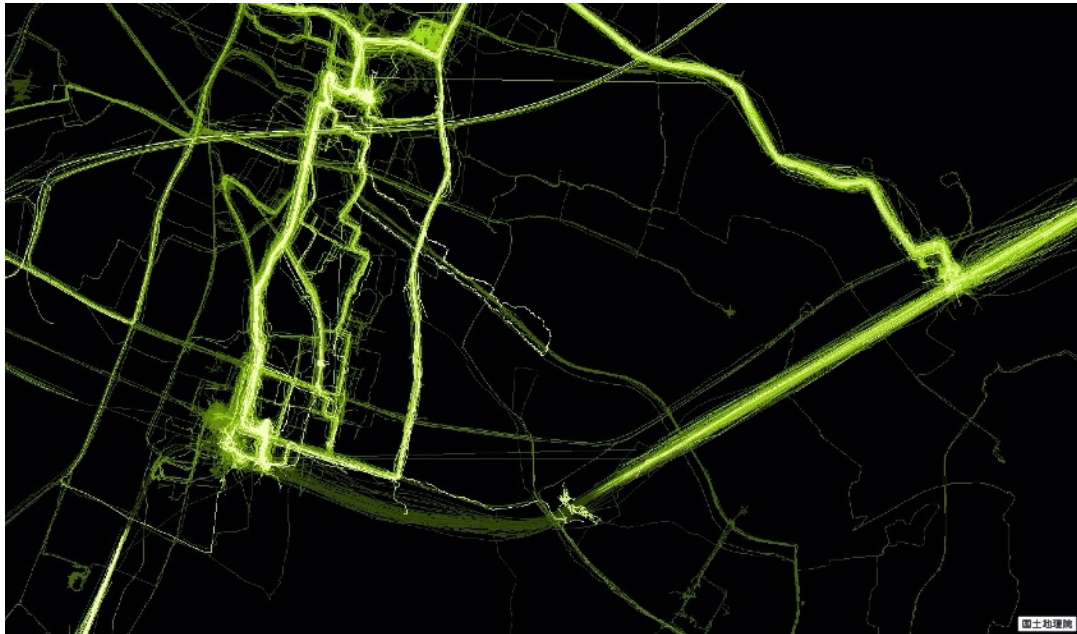


図 2.20 : GPS受信機による軌跡ログの地図 (カシミール3Dを使用して筆者作成)

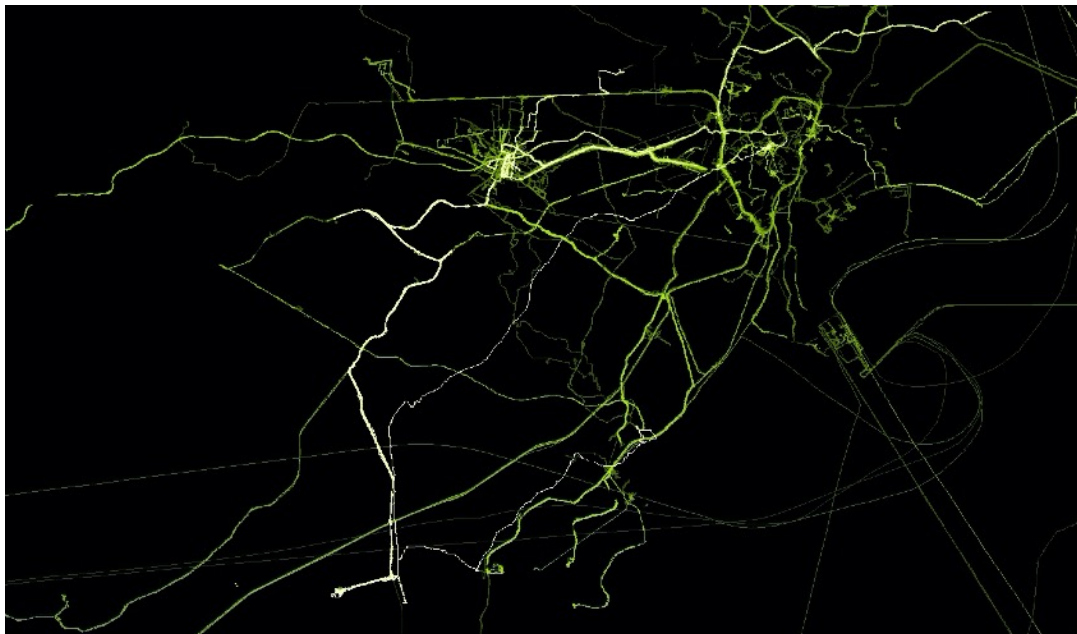


図 2.21 : GPS受信機による軌跡ログの地図 (カシミール3Dを使用して筆者作成)

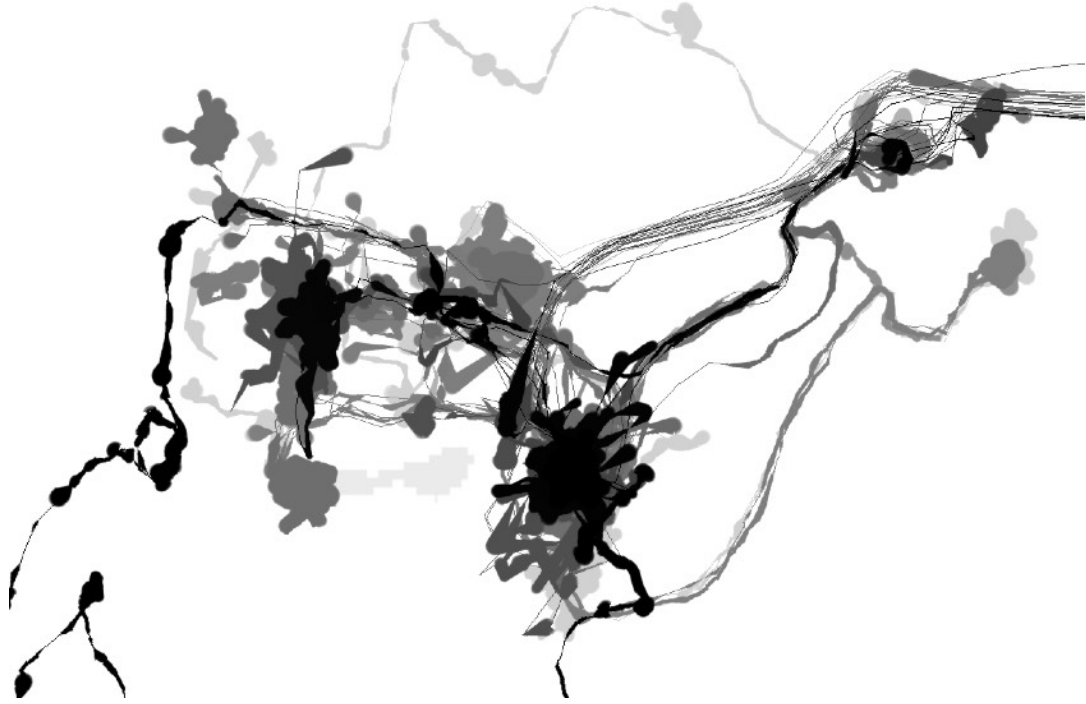


図 2.22 : GPS受信機による軌跡ログの地図 (カシミール3Dを使用して筆者作成)



図 2.23 : GPS受信機による軌跡ログの地図 (カシミール3Dを使用して筆者作成)

軌跡ログの取得に関する欲望やこだわりが、時間とともに変化してゆくことも経験した。軌跡ログを取り始めた当初は、海外出張や家族旅行など、非日常的で珍しい移動の記録を取る欲望が強かった。それが、次第にそうした特別なログよりも、毎日の通勤のような日常的なログを取ることに喜びを感じるようになった。ログの取得が習慣化し、日記をつけるように私の生活の一部となって継続するということもあるが、積み重なった日々の記録が示すものがあるのである。

何かを愚直に長く続けていると、行為の形式や振る舞いはそのままに、その行為を取り巻く技術が進化（変化）してゆくことがある。たとえば文字を書くという行為や写真を撮るといった行為について、私たちはそれを日常的に経験している。「位置情報の取得と記録」という行為でもそれは起きている。たとえば一般的な軌跡ログの形式であるGPX形式のファイルは、測位された緯度経度、標高、それに時刻が記されたシンプルなデータである。技術が変化し高度化しても、行為の本質、「ある特定の時刻における、地球上の位置座標値」をある頻度で記録してゆく動作の本質は変わらない。しかし装置は小型になり、参照する衛星システムは増え、測位の精度は向上した。携帯電話やwifiなどの電波を参照して位置情報を補正したりすることも可能になった。GPS機能はカメラやスマートフォンなど様々な機器に組み込まれるようになり、位置情報取得の手段は増えた。

また、パソコンやソフトの性能や機能が向上したために、記録した軌跡ログの解析や表現の幅が広がった。大量のログを扱えるようになり、立体表示、スピードや時刻による色分けなど、様々な表現が容易に試せるようになった。その一方で記録されるデータの形式が変わらず互換性があるため、同じ方法で記録を蓄積することが可能なのである。

実空間の変化もある。17年もの間には、街が変化する。私は記録を取り始めて以降15年にわたって同じ職場に通い続けたのだが、その間に自宅と最寄り駅の間には幹線道路が一本開通し、鉄道が地下化して駅前広場が整備されて駐輪場が移動した。私自身の行動習慣の変化もある。7年目に自宅を引っ越した。通勤時に子供を保育園に送り届けるようになり、やがて子供らが卒園してその業務から開放された。ずっと自転車で最寄り駅まで通っていたが、ある時からバスを使うようになり、数年間を経てまた自転車を使うようになった。同じ条件で位置情報を取得し続けると、このような経緯が移動のルートや速度、通過時刻の変化などとして記録されてゆく。積み重ならないとわからないことである。記録を続けることで、通勤の行き帰りという日常的な繰り返しの行為が、都市と私の関係の変化の記録となる。地図

上には、立ち寄りなくなった保育園への川沿いの道や、現在では存在しない地上の線路の跡が古い軌跡となって残っている。

場所によって異なる移動の様態（モード）を見てとることもできる。自宅や職場付近の歩行による移動、自宅と最寄りの鉄道駅との間の自転車の移動、バスや電車の移動、車による高速道路の移動。軌跡としては、交通のモードは速度の違いとなって記録されている。速度が遅いほうが描かれた図形が細かく乱雑に見える。最も強い単純な図形を描くのは飛行機の移動である。高速で移動する交通システムほど、軌跡は単純な図形になり、位置が厳密になる。そして、それぞれの移動モードが接するところには必ず歩行が出現する。歩行は自転車やバスと電車、車と飛行機といった異なる移動をつなぐ糊のような役目を果たしている。（図 2.22, 2.23, 2.24, 2.25）

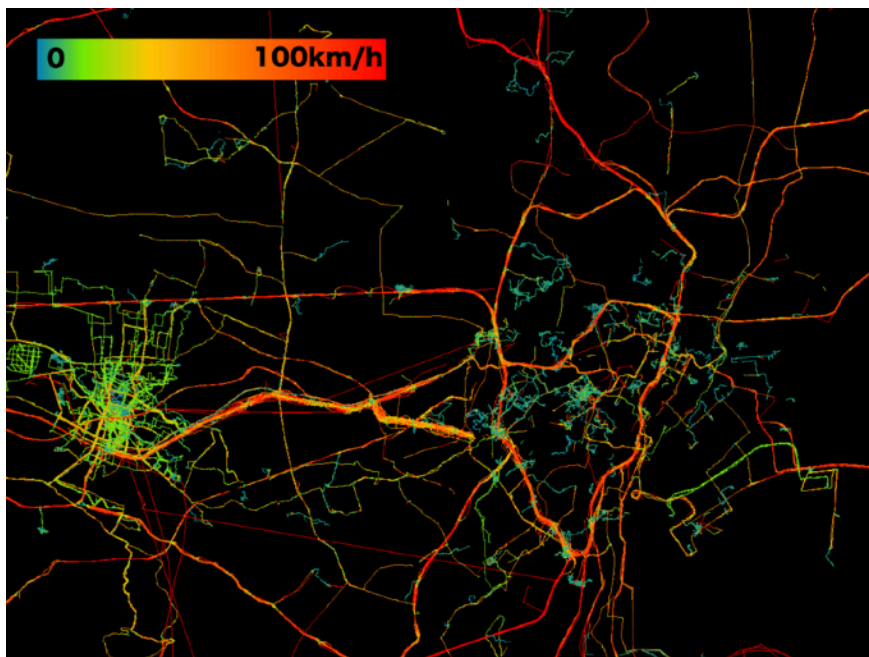


図 2.24 : GPS受信機による軌跡ログの地図 (カシミール3Dを使用して筆者作成)

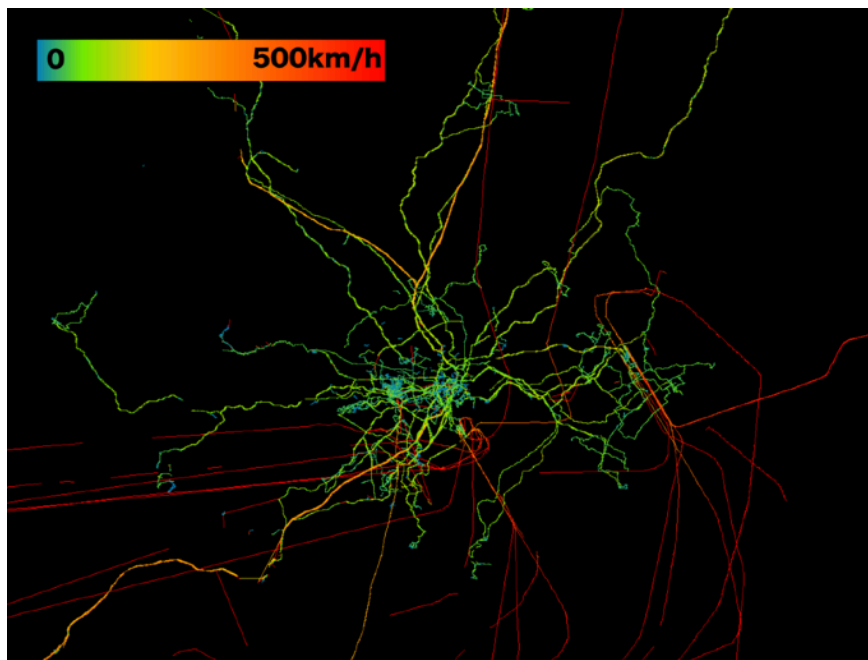


図 2.25 : GPS受信機による軌跡ログの地図 (カシミール3Dを使用して筆者作成)

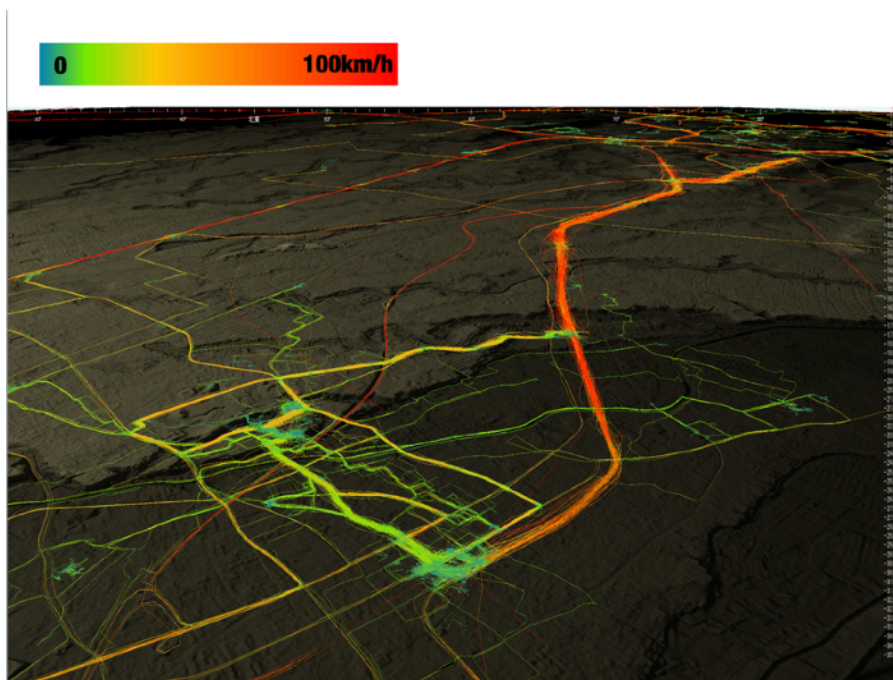


図 2.26 : GPS受信機による軌跡ログの地図 (カシミール3Dを使用して筆者作成)

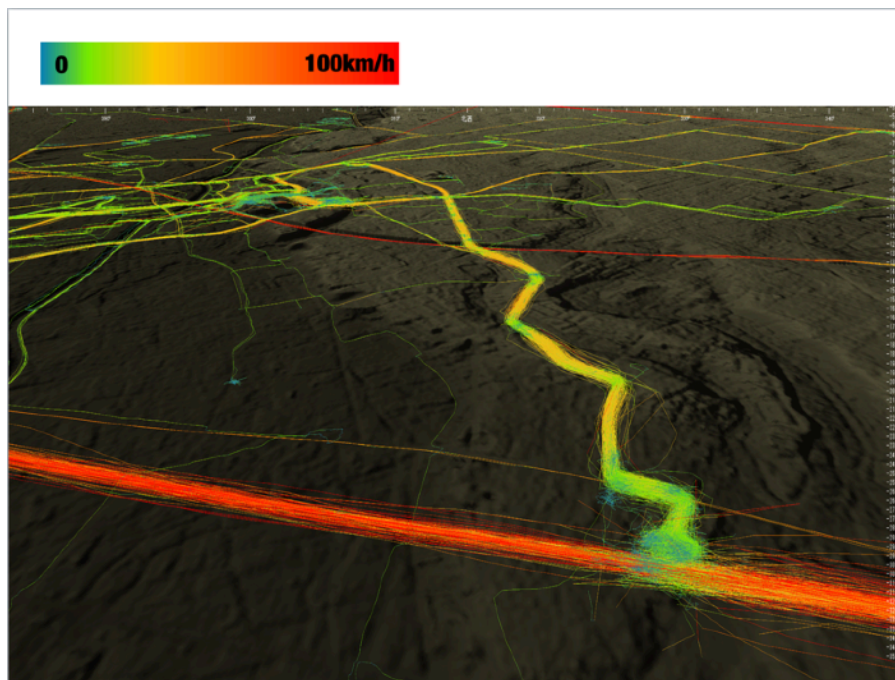


図 2.27 : GPS受信機による軌跡ログの地図 (カシミール3Dを使用して筆者作成)

主に歩行による移動で埋められた自宅の周辺の軌跡を眺めると、私の移動がいか
に土地の所有区分という社会制度に規定されているかを実感せずにはおれない。こ
れは、我が家の飼い猫に小型のGPS受信機をつけてみたときに、地図に表示された
猫の行動があまりに道路や住宅の敷地境界を無視していることを見てあらためて気
づいたことでもあるのだが (図 2.26, 2.27) 、私はほとんど「道路しか歩いていな
い」のである。考えればあたりまえのことだが、私が街で誰にも見咎められずに
「歩いていい」場所は非常に限られている。私は私有地の隙間を縫うようにして街
を移動している。他人の家の庭を横切り、フェンスを乗り越えて移動する猫の軌跡
と重ねてみると、私がよく知っていると思いこんでいる地元の街も、限定された線
でしか経験していないということがよくわかる。



図 2.28：飼い猫にGPS受信機を装着した様子。(筆者撮影)

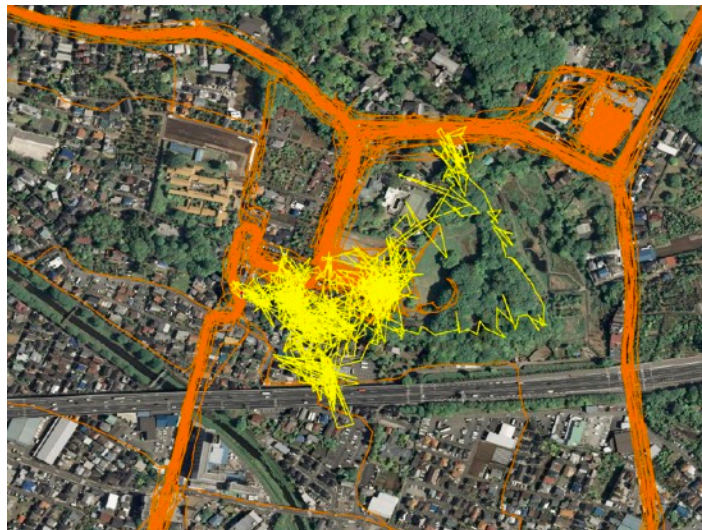


図 2.29：飼い猫の軌跡ログと筆者の軌跡ログを重ねた地図。
(国土地理院・地理院地図、Kashmir3Dを使用して筆者作成)

しかし、取り溜めた軌跡ログの地図を拡大表示して、軌跡が重なる道路をよく見ると、また少し違った発見がある。たしかに私の移動は道路の範囲に限定されているが、線は一本ではなく、何度も描きなおした習作のような緩い束をなしている。これは、同じ道路でも毎日わずかに違う箇所を移動しているためと、測位のための人工衛星の天空における配置や天候などによる電波の受信状況、受信機の計算精度などによって、軌跡の位置の誤差があらわれているためだ。

これも考えてみればあたりまえのことながら、同じ道路上であっても、私は厳密には二度と同じルートを通らないのである。表示するスケールによっては道路は線として現れるが、そこを移動する私にとっては道路は「面」である。さらに、電波の受信状況による測位の誤差は、位置情報をもたらす人工衛星が天空を移動している、ということであらためて思い起こさせる。地球は自転・公転している。人工衛星はその周りを高速で周回している。GPS受信機を手に行っていると、立ち止まっても緯度経度の表示がチラチラと変わり続けるのを見ることができる。測位の誤差は、私たちが地球のスケールで常に移動していることのあらわれでもある。

デジタル地図に表示する軌跡ログは、平面に投影した緯度経度の座標という、きわめて「不在の、それゆえに遍在する視点」（若林、2009）による表現である。しかし、そのためにそれぞれの軌跡が持つ個別の事情が鮮やかに描き出されている。それぞれの線が示す乱れは、たとえば表面の粗い紙に鉛筆で描いた線の乱れのようなものだ。私はよく、GPS受信機に内蔵されている既製の地図の表示を消して、空白の画面に自分の軌跡だけを表示して使う。軌跡ログを蓄積したままのGPS受信機を持って歩くと、画面には私がかつて歩いた軌跡だけが線の束になって示され、その上に現在の私の移動が重なって記録されてゆくのが見える。私が目の前の実空間の風景と見比べると、手元にある私の移動の軌跡の形である。このとき、私は地図を描いている。GPSは私の日常生活を「地図を描く」行為にする。手元の軌跡による地図は性能の悪い粗い計測器によって描かれた誤差を含む緩い図形だが、そこに記述された経路や時刻や速度によって、私が個別に関係したこの土地の様子が記載された固有の地図ができている。

この地図に私が移動を重ねてゆくとき、私は測量者であり地図師であり歩行者である。私は私自身が移動することで街を測量し、地図を描き、その地図をもって歩行して実空間を経験する。これが、先に述べた「変化」である。地図師であると同時にフィールドワーカーであること。それによって私は地図上に見る地形と、足元の傾斜する地面とを、ひとつづきの経験として記述しうるのである。

第3章 制度と風景

概要

第3章では、土木構造物と公園を取り上げ、制度が卓越することで日常的なスケールでは理不尽なあらわれ方をしている施設と如何に向き合うことができるかを論じる。土木構造物については、ひとつは身体のスケールとの調停として、土木と身体の間には建築のスケールを挿入する手法がある。もうひとつは、「工場萌え」を始めとする都市基盤施設や生産施設を審美的に鑑賞するという方法である。後者は、土木や都市という枠組みに留まらず、自然と人工を超えた「風景」の獲得の可能性を示唆する。公園については、都市公園という典型的なデザインされたランドスケープとされている施設において、「ポケモンGO」などの位置情報を利用したオンラインゲームのフィールドという「理不尽」な利用に晒されることで、公園施設が本来の「理不尽さ」を呈することを示した。そして、都市公園のような強い制度ではなく、暫定利用の近隣公園のゆるさが本来の公園の精神を具現化している可能性を指摘する。

3.1. 制度としての土木の風景

3.1.1. 高速道路の表と裏

私の自宅の近くに、「中央自動車道深大寺バスストップ」という高速バスの停留所がある。自動車専用の高速道路に歩いて入ることは通常はできないが、高速バスの停留所なら可能である。中央自動車道は都心の首都高速道路から接続し、甲州街道に沿って八王子方面に続いている。深大寺付近は、都心から武蔵野台地上を走ってきた中央自動車道が国分寺崖線を下る箇所である。高速のバス停はちょうどその地点に設置されている。崖線の高低差を滑らかに繋ぐために、バス停よりも都心側、つまり台地上では高速道路は周囲の地面から彫り込まれた切り通し状に造成され、バス停よりも郊外側、多摩川へ向かって段丘を下る方は土手が作られ、その先は高架道路になっている。近隣の住民は、これらをひとまとめに「中央高速」と呼んでいる。バス停にたどり着くには、中央自動車道を潜る三鷹通りの歩道から、崖線を登る階段をあがってゆく。バス停には簡単なシェルターとベンチがあり、目の前は高速道路である。ものすごい速度で車が行き交っている。

このバス停に来るたびに、不思議な感覚に囚われる。中央自動車道はしばしば使う高速道路であるし、バスで通過したことも、自分の運転で通り過ぎたこともある。しかし、路面を歩いたことはない。高速道路は、縁石もガードレールも防音壁も、どれも普段私たちが接している街の構造物よりもサイズが大きい。また、最近の高速道路は透水性舗装は施されていることが多く、路面は骨材の砂利の形がむき出しで見え、多孔質でザラザラしている。ここではまるで自分が小さくなったような感じがする。

バス停から車線の下り方向を眺めると、少し先に地名を記した標識が見える。この路面はこのまま、段差なく全国に繋がっている。日本中へ至る、最もバリアフリーな施設は高速道路網である。むろん、高速道路だけが段差のない物体的ネットワーク施設であるわけではない。鉄道もそうだし、一般道路も高速道路ほどには滑らかでないにせよ、全国への車両のアクセスを可能にしてはいる。しかしなお、この地面がどこまでも連続してゆく感じは、高速道路が最も強く味わわせてくれるように思う。乾いた平坦な舗装面のためだろうか。

高速道路の風景は、河川改修した垂直護岸のある都市河川や、大きな排水路の様子に似ている。構造物の規模は大きく固いが、線形は滑らかに造形されている。た

だしその「滑らかさ」は、その中に身をおいて実物大で感じられるものではない。大量の車両が高速度で移動するために設えられた高速道路は、路面は平坦に、線形は急なカーブがないように作られている。そのため、周囲の地形の凹凸を高架や切り通しや橋やトンネルで乗り越えて、滑らかさを貫いているが、この滑らかさは地図を見ることによってしかわからない。あるいは、車両で高速道路に進入して時速80kmで移動するとき、高速道路はその「流れるような」滑らかさを表わす。それは人がここを歩いて享受できる滑らかさではない。あたりまえのことだが、この差は移動速度の違いが生んでいる。道路に身をおいて眺めても、実物大で見えるのはせいぜい数百メートルくらいの範囲内である。その距離は車両なら1分もかからずに通過してしまう。地図を眺めると、実物大で見た高速道路の形が、より広域のスケールでの流線型の曲線の一部であったことがわかる。高速道路は、車両のトップスピードに照準した線形であるために、その造形がキロメートル単位の輪郭をなしている。

高速道路の造形のもうひとつの特徴は、その「内側」と「外側」の様子の違いである。言うまでもなく、高速道路にははっきりと内側と外側があり、それぞれの様子が大きく異なっている。路面は段差なく、構造物の継ぎ目はゴムや金属板で注意深く接続され、縁石や壁は凹凸なく仕上げられて、高速道路の「内側」はツルツルに作られている（繰り返すがそれは高速度で移動する車両にとって見えてくるツルツルさではある）。その大規模なツルツルを支える様々な工夫や仕組みが、外側にはほぼむき出しで見えている。一方で、その流線型を保持するための構造は大掛かりで、頑丈そうな造りをしている。高速道路の内側の、車道や防音壁や車線記号などのなめらかな線形と、高速道路を支える高架の凄まじく構造が卓越する造形との対比は印象的である。高速道路の外側の無骨さは、たとえば高架部分に顕著である。街や地形を横断する、コンクリート柱が並んだ巨大な構造物は、高速道路の路面を段差なく、緩やかな勾配で「続ける」という機能のためだけに建設されたものだ。高速道路の車両が障害なく移動するためには、移動に伴って路面の状態が変化しないことが必要である。同じ質の空間であるために、車両はその姿勢をあまり変化させることなく高速で走り続けることができる。（図 3.1, 3.2）



図 3.1：高速道路の外側の無骨な様子 (筆者撮影)



図 3.2：高速道路の内側の滑らかな様子 (筆者撮影)

そもそも道路のない状態では、地面の状況は多様であって、移動につれて激しく変わるものだ。地面の状況が多様であるほど、そこを横断してゆくために、運転者

は目まぐるしく変わる地面の状況に対応して複雑な運転操作を強いられることになる。道路や鉄道はその地面の多様性を解除して、移動に伴う変化を最小にするために設けられたものだ。道路は起点と終点の地面の状態が同じであることを目指す施設である。最初から最後まで地面の状態を同等に保つことが高速道路の「使命」である。そのため、鉄道や高速道路は土地の起伏や既存の土地の土地利用など、地面の多様な状態と決別して作られる。高速道路の外側の無骨な造形は、地面の多様性と高速道路の「使命」との乖離が形になったものだ。橋梁やトンネルなど、高速道路の建設に伴って設けられる構造物はすべて、そのために作られている。河川や海峡をまたぐような巨大な橋は、それ自体が強い輪郭をもっていて、ランドマークとなっていることがあるが、その本質はあくまでも「道路を滑らかに通すためのエンジニアリング」である。橋は、その場所の既存の条件が道路の理想から外れているほどに強大な姿になる。橋の姿は、もともと道路を通すことが困難であった場所を技術によって乗り越えた様子である。

3.1.2. 土木構造物の外側と内側

高速道路はまた、そこに容易に入り込めない境界を作り出している。先に述べたような高速バスのバス停などには歩いて入ることができるが、通常は歩行者が高速道路に入ることは妨げられているし、一般の車両も決められた出入口を通過して高速道路に進入することはできない。このため、高速道路はそれが横断する土地に強い境界を作り出す。必ずしもその土地に境界を作るために建設されるわけではないにも関わらず、線路や道路がまるで川のように「こちら側」と「向こう岸」とを分けていることはよくある。たとえば相模湾に面した海岸沿いの街では、かつては浜を介してなだらかに連続していた海と陸とが、海岸と街との間を走る国道134号線や西湘バイパスなどによってはっきりと分断されている。藤沢や茅ヶ崎の街にはそれなりに海が近い雰囲気があるが、歩いて海岸に出るためには、海岸の国道を渡る陸橋やアンダーパスなどが設けられている、限られた横断部を探す必要がある。海岸沿いの道路は街と海岸を分断することが設計意図であったわけではなく、おそらく市街地を避けながら地域を横断してゆくために最も合理的なルートとして海岸沿いが選ばれている。しかし、大量の車両交通を捌くための道路の構造は強く、道路自体が街と海とを強く隔ててしまっている。西湘バイパスはこの地域でも特に海岸沿いの景観を楽しむことができる道路であり、海沿いのドライブのルートとして質の

高い道路であると言えるだろう。だがそれは道路の内部を高速で移動する交通からの景観である。バイパスの高架を潜る歩行者はその景観を享受することはできない。



図 3.3：西湘バイパスが街と海とを隔てている様子（筆者撮影）



図 3.4：西湘バイパス越しに望む海（筆者撮影）

無骨な躯体が内部のツルツルな滑らかさを支えるという構造は、道路や鉄道をはじめ、排水溝や水道管や銃まで、何かを素早く「流す」ためのさまざまな施設や器具に見られる。外側の構造体は頑なに固く無骨であることによって、内側の流れの状態を良くすること、つまり「流れてきたものが速やかに流れ去ること」を支えている。また、そのように頑なであることによって、外側の構造体は滑らかな内部と周囲の環境とを隔絶している。内側と外側、それぞれにあるものの様態に注目するならば、この隔絶によって分けられているのは、ものが動くスピードである。滑らかな内部は、滑らかであることでそこを「流れる」ものの速度と量を維持している。この隔絶はまた、内部を流れるものが外部環境を巻き込むことを防いでいる、と見なすこともできる。高速道路の自動車たちも、排水溝を流れる水も、そこに閉じ込められることによって周囲の土地への影響をなくしている。

この設計思想には、土木工学の本質がよくあらわれている。動きのある物体があるときに、そこに境界を建設することで領域を分け、それによってそれぞれの領域への影響を軽減して領域の変化を最小化する、これが土木の本質である。土木は、国土を「守る」技術体系である。ある土地の特定の状態や形状が維持されるべきものとして制度化されたとき、土地に変化がないようにするのが土木である。土木の定義には様々な議論がありうるが、以下、既存の建設産業や工学の分野としてだけでなく、「より広域的な使命から建設されるもの」のことを、建設の思想・思考としての「土木」と呼ぼうと思う。

たとえば、土木は川を流路と都市の地面とに分けて隔絶する。私たちは、素朴には川は水が流れる地形だと考えているが、自然状態の川は侵食や堆積や氾濫を繰り返し、流路を変え、周囲の土地を変形させている。川は広域的な地形図では輪郭をあらわすが、地上で眺めるとどこが川と陸地を分ける線であるかを見極めるのは難しい。土木が召喚されるのは、川岸の土地に意味が与えられ、その面積や形状が約束事として共有されるときである。川沿いの土地が農地や宅地や道路となって、変形や変質が望まれない「敷地」となったとき、川の流路も敷地の形状として定められ、流路と陸地の間に堤防が建設される。川と陸地を隔絶する土木構造物である堤防は水が流れる側は滑らかに、水流の速さと量を損なわないようにツルツルに仕上げられ、陸地側にはそれを支える無骨な構造体があられる。そのようにして土木は陸地の形状を「守る」。護岸の土木構造物は川を向いている。私たちが陸地側から眺める堤防の姿は、川の裏側であり「外側」である。水と陸を分け、水の運動による陸の変形を阻止する構造物という意味では、河川の護岸も海岸の防潮堤も、道

路の側溝も同じ思想で作られている。防潮堤が陸地側に見せているのは「外側」の無骨な姿である。

舗装された地面も同じ思想に基づいた構築物である。舗装はその表層だけに注目すれば地面を装飾する「仕上げ」だが、舗装の一義的な使命は交通や雨水などから地面の変形を防ぐことである。つまり、変化の要因（水）を見極め、それが発生した時（雨が降るなど）に、いかに速やかに分離して排除するか。これが土木の技術思想である。舗装はその表面を滑らかにし、車両や歩行者や雨水を素早く流し去ることで地面を維持している。舗装の土木らしさは雨水の扱いにおいてわかりやすい。舗装された地面は多くの場合表面排水の勾配が設けられている。排水勾配は排水溝に向けて集まっている。雨水排水に注目すれば、都市の舗装は排水溝の流域をなしている。この流域は排水溝や排水桝と舗装が組み合わさって作られている。舗装も排水溝も、水を円滑に迅速に流すという使命を同じくしている。排水溝の「内側」のツルツルした仕上げと、舗装の表面の仕上げはその意味においてひと続きであり同じものだ。つまり、舗装された地面は土木構築物として「内側」である。舗装の「外側」は、滑らかに加工された表面の仕上げを支える砕石基礎やその下の地盤がそれに当たる。

土木の「内側」が、より広域で大量で高速の事象にむけて作られるほど、それを支える「外側」の構造は局所的な事象に対して無関係な様子を帯びてくる。全体に時速100キロメートルを相手にするための造形は、足元の時速4キロメートルには構ってられない。これは、「守る」技術である土木の基本的な方法と関わっている。「守る」ということは、対象を取り囲む環境に働きかけることで対象の状態を維持することだ。つまり、対象となる土地外側から囲むことで、その土地の現状を維持するということである。だから土木は常に、そこに見えているものよりもより広域の事象に向けたエンジニアリングになる。これが、土木構築物の「外側」が無骨な姿を見せるゆえんである。多くの土木構築物は、居住地にしる農地にしろ、人の生活する環境を守っているにも関わらず、構築物は人の身体の大きさから乖離した論理で作られているために、日常的なスケールでは理不尽な風景を呈する。土木には、人に優しくする理由が内在していない。

たとえば、東日本大震災のあと、津波の被害を受けた三陸の海岸に建設された防潮堤のあまりに巨大で暴力的な景観が問題視されたことがあるが、これは防潮堤が防潮堤が建つ付近の場所ばかりではなく、より広域の地形を対象にしているからだと考えることができる。防潮堤は津波被害の予想される箇所だけに建設されるので

はなく、「被害を受けない箇所」から始めて被害を受ける場所を通過し、次の「被害を受けない箇所」まで延長される。それによって、対象地域一帯を同質の「被害を受けない」状態にするのである。「設計思想のスケールの問題」である。⁵道路や河川の護岸や防潮堤などといった構造物の佇まいが非人間的であり、地域の景観への配慮がなく、風景を損ねているという批判がなされるのは、こうした「局所的に理不尽な様相を呈する」土木構造物の設計思想に対してである。(図 3.5, 3.6)



図 3.5：津波被災地に建設されつつある防潮堤 陸地側から (筆者撮影)



図 3.6：津波被災地に建設されつつある防潮堤 断面が見えている (筆者撮影)

⁵ 防潮堤の建設を計画的に回避した事例もある。女川町駅前には、既存住宅地や商業地の高台移転と組み合わせることで、再建した市街地の中心から海への眺望を確保した。

こうした土木の作る景観をめぐって一般的に最も知られた近年の議論のひとつは、日本橋の上部を通過する首都高速に関するものだろう。

伊藤茂が座長となって発足した有識者会議「日本橋川に空を取り戻す会」が小泉純一郎首相（当時）に提出した提言には、「景観への配慮の欠如」が端的に糾弾されていた。

「我が国では、特に高度経済成長期において、経済効率性を重視した街づくりが全国で進み、その結果、川は直立護岸で囲まれ、高架道路は公共空間を覆い、不統一に乱立するビルが都市を埋め、潤いと美しさのない街が全国に出現した。」

「1964年の東京オリンピック開催に向け、緊急に整備された首都高速道路はその代表例であり、これは日本経済を支える重要な役割を担って来たが、一方では貴重な水辺空間を消失するなど都市の景観や快適さを損なうこととなった。」（日本橋川に空を取り戻す会、2006）

ここで批判されているのはつまり、土木の本質にほかならない。より広域の問題を対象とした建設思想「経済効率性を重視した街づくり」に対して、その足元への配慮のない態度にダメ出しがされている。この問題意識の表明と批判の論理からは、その数年後に湧きあがった、新国立競技場をめぐる議論を思い起こさずにはおれない。新国立競技場に関しては、計画思想に対してだけでなく、競技場の規模や形状を要求したプログラムの策定側の思惑、予算や工期や工法、建築家の職能と社会的な役割、設計コンペの意義、など論点が多岐にわたって錯綜し、議論が複雑なことになった。しかし、設計競技で選出された計画案に対する批判としてまず檜玉に挙げられたのは「外苑地区の歴史的文脈や景観に対する思慮の欠如」であった。

「発表された新国立競技場案のパスが一葉、日本のメディアに公表された時、私の第一印象はその美醜、好悪を超えてスケールの巨大さであった。」
（檜、2013）

3.1.3. 二つの異なる土木受容

このような、「より広域を指向した、局所的に配慮のない構造物」が社会的に受け入れられるときには、2つの異なる過程が考えられる。

ひとつは、その土木構造物が土木ではない論理を駆使して土木ではないものを身にまとうことである。たとえば、高架道路の橋脚などの構造物の形態や色彩、表面の仕上げの材質や肌理をデザインするといったことだ。その是非は置いておいても、土留擁壁の仕上げに化粧型枠を用いて、コンクリートの表面を自然石積みのように見せたり、リブや目地で陰影をつけたりする工法は、広く一般的に行われている。最近の化粧型枠は凹凸による石積みの表現がなかなか巧みに作られている。ただ、いかにも土木らしく、化粧型枠を使用するという「標準仕様」が設計されるため、えてして擁壁の仕上げパターンが規則的になり、少し離れてみると「石積みパターンの繰り返しがよくわかる」という皮肉なことになる。とはいえ、表面のちょっとした仕上げの工夫がもたらす効果は大きく、擁壁の視覚的な目立ちはずいぶん抑えられる。また、「緑化」もよく用いられる。コンクリートなどの壁面につる性植物を這わせたり、構造物の前に植樹する、などの修景も、土木構造物の仕上げを穏やかにする工夫である。件の新国立競技場も、設計コンペをやり直すなどの混乱を繰り返したすえに、現在、建築家の努力によって土木が「建築的な仕上げ」で覆われ、さらに大幅に緑化が施されたものになろうとしている。

土木が土木的でないものに隠れることで街や人の日常的なスケールと接続しようとした大規模な例に、東京スカイツリーがある（図 3.7）。東京スカイツリーは、電波塔と鉄道駅というきわめて土木的な構造物ながら、建築やランドスケープとの注意深い巧妙な共同作業によって、土木が直接感じられないまでに作り込まれている。タワー自体はその高さを支える構造体がより局所的な眺めとしても意味が感じられるように細かく意匠化されているし、足元では空地・緑地の配置や歩行動線の配置によって既存の街路への接続が図られている。東京スカイツリーを訪れた私たちが体験するのは、展望台をもったショッピングモールである。スカイツリーは建築と造園で武装して見えなくした施設である。⁶

⁶ 土木構造物のエンジニアリングに審美的造形を融合しようとする事例もある。橋梁にはその傾向が強く見られる。また、オランダやドイツなどの景観的に突出した土木構造物を積極的に「鑑賞」する「ヨーロッパのドボクを見にいこう」がある（八馬智、2015）



図 3.7：夕方の東京スカイツリー。街の建築物群に溶け込む土木構造物。(筆者撮影)

もうひとつの過程は、土木的な構造物が、設計者や建設者などの思惑を超えて審美的な価値を獲得することである。

土木は、時代や地域の要請する景観に媚びない、むしろその屹立する佇まいゆえに、その姿に惹かれる思わぬ鑑賞者、愛好者を生むことがある。

インフラや生産施設のような、「施工性」「経済性」「構造システム」という美的に「非・作為的な原理」によって形成されたテクノスケープ」美的価値を獲得することについては、「テクノスコープ同化と異化の景観論」において、岡田昌彰が詳しく検討している（岡田、2003）。

今日、ダムや鉄塔や水門、高速道路のジャンクションといった土木構造物の造形を鑑賞し愛でるという行為はそれほど珍しいものではない。こうした景観がこのように広く認知され、共有されるようになったのはそれほど昔のことではないが、いわゆる「脱工業社会」において、工業景観、産業景観が新しい風景として再発見されつつあることは既に指摘されていた⁷。最近では、コンビナートの夜景を眺めるボートクルーズやバスツアーなどは普通に行われている。客船やバスで海岸の工業地帯の夜景を楽しむという趣向が多く、ネットで「工場 夜景 ツアー」などと検索

⁷たとえば、加藤典洋「日本風景論」講談社学芸文庫、2000、宮城俊作「ランドスケープデザインの視座」学芸出版、2001

すると、参加費数千円前後のコースがいくつも並んで出てくる。中には、工場と空港の滑走路や橋梁などの鑑賞とセットになっているツアーもある。

インフラや工場などを鑑賞し愛でることがここまで一般に普及するにあたっては、写真集「工場萌え」（大山、石井、2007）をはじめとする写真集が大きく貢献したことは間違いないだろう。特に「工場萌え」はその先陣を切った写真集として広く知られている。出版された2007年には、「工場萌え」という語が「現代用語の基礎知識」が選出する「流行語大賞」の候補にも挙げられた。

2007年当時、工場や土木構造物に新美的価値を置く心情はすでに決して奇異なものではなかったのだが、この年に起きた動きの特徴は、都市や建築、ランドスケープなどの専門家や研究者では必ずしもない、いわば無名の「趣味人」たちの手になる、新しい風景を称揚する手頃な写真集が次々に出版されたことである。主なものを挙げると以下のようなものである。

- ・ 萩原雅紀「ダム」（メディアファクトリー、2007/2/16）
- ・ 大山顕、石井哲「工場萌え」（東京書籍、2007/3/1）
- ・ 大山顕「団地の見究」（東京書籍、2008/3/28）
- ・ サルマルヒデキ「東京鉄塔 ALL ALONG THE ELECTRIC TOWER」（自由国民社、2007/8/6）
- ・ 佐藤淳一「恋する水門 FLOODGATES」（ビーエヌエヌ新社、2007/8/20）
- ・ 大山顕「ジャンクション」（メディアファクトリー、2007/12/12）

こうした動きをうけて、2008年、自身も「恋する水門」の著者である、武蔵野美術大学の佐藤淳一の呼びかけで、オープンキャンパスのイベントとして、シンポジウム「ドボク・サミット」が開催され、これらの著者が一同に会してプレゼンテーションと議論が行われた。その記録はまとめられて、2009年に出版された（「ドボク・サミット」2009、武蔵野美術大学出版）。すでに10年近く前のものだが、貴重な記録である。

面白いのは、シンポジウムの議論から、集まったそれぞれの新景観鑑賞の「先鋭」たちの立場や思惑の違いが読み取れることである。特に興味深いのは、「工場萌え」「ジャンクション」の著者でありつつ、「団地の見究」を著した大山顕である。産業景観や土木景観の良さはその機能美にあるのではないか、という意見に対

し、大山は一貫して、その対象が機能的であるかどうかは無関係だという立場を通してしている。

大山はその後も今日に至るまで、現代の都市風景を批評する写真集や文章を積極的に発表し続けている。「工場萌え」が有名だが、（本人によればあまり売れなかった）「団地の見究」に、新景観の発見者・表現者としてのエッセンスがもっともよく表れている。

3.1.4. 団地に見る土木

先に述べたように、土木はその景観や環境への無配慮に対する批判に応じて、しばしば「土木でないもの」を纏おうとする。その「配慮の造形」がしばしば表層的で上辺だけの表現に見えてしまうのは、その施設の使命と配慮の造形のスケールとが乖離しているためだ。大山は、この齟齬を自覚的に乗り越えて、土木ではないかのような施設に土木を見出す鑑賞者である。

佐藤は、巻末に収録されている「ドボク・エンタテインメント宣言」と題した論考において、ここで提示されているいくつかのアプローチは、「風景や景観という枠組みの中に格納して、その中で理解されるようなものではないのではないか」と述べている。「工場萌え」はすでに人口に膾炙しているが、現在行なわれているツアーのほとんどは工場の夜景をスペクタクルとして楽しむものである。それは「新たな事態に対応できるように、景観の枠組み自体を修正し、進化させていこうという考え方」（佐藤、2009）ではあれ、あくまで従来 of 景観の享受と同じ仕方である。一方で、ここで発見されているダムや水門、ジャンクションといった対象への接近は、それを従来 of 景観の枠内に持ち込まずに直接価値を見出してゆく行為である。佐藤はこれを「リサーチ・エンタテインメント」と呼んでいる。

リサーチ・エンタイナーのなかでも、大山は特にユニークな方法をとっているように見える。「団地の見究」には、正対した団地の写真と並んで、その団地の「見かた」の指南が描かれている。大山は見立てや言い当てを駆使して、「王冠」「おでき」などといった言葉で団地の魅力を記述している。通り一遍に受け取れば、それは団地の美しさを愛でるための新しい景観言語の提案であるかのように見えるだろう。だが、それが本当の狙いではないようだ。

団地は、ダムやジャンクションと比べて、とても意味の強い施設である。ダムやジャンクションは、土木構造物の局所的な理不尽さだむき出しで見えているが、団

地はそうではない。ダムにも水門にもジャンクションにも住民はいないが、団地には人が住んでいるし、高度経済成長期に賑わったものが今は静かに消えようとしているという、郷愁を誘う条件をそなえている。多くの都営住宅は建設後数十年を経て「生きられた建物」化していて、とてもリアルな生活風景がまとわりついている。また、近年、かつての公団住宅団地などが改修されて、若い世代向けの新しい小住空間として注目されつつもある。日本で多くの団地が盛んに建設された時代、団地の計画には当時の建築家や都市計画家、造園家はその才能を集めた。各地に残るニュータウンや団地はそのため、その配置計画や建築のプランニングに学ぶべきところが多い。いずれにもせよ、団地は、他の土木構造物よりもずっと、意味が強い構造物であり続けている。

大山は、そうした団地の価値に理解を示しつつも、団地にまとわりついてくる意味を回避して撮影するための手続きについて、繰り返し述べている。「1, 正面から撮る 2, 薄曇りの日に撮る 3, なるべく通路側を撮る」「へんに下からあおったりすると、すぐ「団地物語」になる」「影が濃く写るとすぐにまた「団地物語」「ベランダ側はふとん干したりしてそれが気になる」。ノスタルジーは閉鎖的であり、参加可能な人を強く選択する。また、しばしば「植栽が邪魔だ」という。

団地の多くは広い敷地に建てられ、建築の平面形いっばいに立ち上がった、きわめて整形な四角であることが多い。「下からあおる」写真は、そうした団地の平坦な四角形を透視の構図に押し込むことで、撮影者が固有の場所に立っていることを示すものとなる。「正面から撮る」方法は、こうした固有の撮影者が絡むことで発生する個別性、場所性を排除しようとするものだ。「影」は時間に関わる。建物の表面に日が射して影ができることで、私たちはそこに固有の時間を読み取ってしまう。薄曇りの日の光は陰影を消し、「朝」とか「夕方」とか「夏の午後」といった「物語」が排除される。「ベランダのふとん干し」はおそらく最も厄介な要素だろう。干してあるふとんが写っているだけで、私達はそこに生きる様々な住民の個別の生活に思いを馳せ、勝手に物語を紡いでしまう。そして、植栽がもたらす情緒は言うまでもない。

団地への接近にあたって大山が排除している要素をこのように並べてみると、思い当たるのはマンションの販売広告である。マンション販売広告には敷地のある地域の良さや利便性、マンションを購入することで得られる家族のイメージや生活像といった「物語」が散りばめられ、下からあおった日の光輝く陰影の濃いマンショ

ンの写真が、多くの場合建物が見えないほどの豊かな植栽に隠されて掲げられている。大山はこうした情緒的な「物語」を回避して、高層団地が持つ「土木性」に接近しようとした。

団地、特に大山が注目してきた1970年代に建設された高層団地は、標準プランと南面採光の居住環境を平等に確保するという局所的な解決が積み上がった結果、巨大な構造物があらわれているという点で、とても土木的である。団地の表層は、高速道路の「外側」である。建築物には時としてそうした、裏が表をなしている建物タイプがある。集合住宅が特にそうである。屋内環境・屋内空間を最優先した設計によって、多くの集合住宅の表面には構造体が押し出されている。最近のマンションの表面は、内側の専用部を支える梁と柱でできている。マンションのファサードは土木である。そして、その土木性を覆うために、タイルや塗装などの仕上げが念入りに施されている。居住空間の質を確保するために構造体が屹立しているタワーマンションは、他の何よりも土木的な建築物である。

そのように考えると、「団地の見究」に掲載された無言で見知らぬ団地の形が地形に、それも「人工物を除去したDEMの地形図」に見えてくる。撮影された団地が見せてくれるのは、郷愁や生活景とは異なる、あらかじめ見えている廃墟のような構造物である。

佐藤は、高度に不可視化するインフラを鑑賞者が「必死で見ている」ことによって、その存在を露呈させていると指摘している。つまり、自らを洗練させ、隠れようとする土木的な事物に対して、「ちょっとまって！」と声を上げているわけだ（佐藤、2009）。それは、すべての景観に意味を見出そうとする立場に対して、いわば「風景に解消されない」ように対抗しているように見える。

もともと、団地はたんなるインフラではなく、そこには人が住んで生活が営まれている。かつて多摩市立複合文化施設（パルテノン多摩）の学芸員であった金子淳は、『ニュータウンの社会史』のまえがきで、住民が存在する住宅である団地をおもしろ半分に「愛でる」無神経さを批判している（金子、2017）。たしかに、ドボクの鑑賞には「調査されるという迷惑」（宮本、2008）の危険が必ず存在することを忘れてはいけないだろう。

ただし、大山の「団地」の「鑑賞」は、金子が批判する「団地鑑賞」とは異なっていることは先に指摘したとおりである。団地はそこらじゅうにある、「ふつうの」建物である。普通の街の風景に溶け込んで見失われている異形の形態を、大山らは取り出して見せてくれる。ここから私たちは、私たちを取り巻く日常の「ふつ

うの」風景のなかに心をざわめかせるものを発見する所作を学ぶことができる（図 3.8, 3.9）。



図 3.8 : 土木としての団地写真 (撮影 : 大山顕)



図 3.9 : 土木としての団地写真 (撮影 : 大山顕)

3.2. 「公園」のルール

3.2.1. ポケモンGOが変えた風景

より広域的な事情によって設けられた施設が局所的には理不尽な眺めとしてあらわれるという事態は、堤防やダムや高速道路などの典型的な土木構造物だけでなく、たとえば「公園」のような施設にも見ることができる。

2016年の夏は、「『ポケモンGO』が公開されて爆発的に流行した夏」としてこれからも記憶されるだろう。GoogleからスピノフしたNiantic社と、任天堂の関連会社の株式会社ポケモンとの共同開発で生まれたこのゲームは、2016年7月に公開、配信が開始され、その直後から世界的にも前例のないほどの数がダウンロードされ（後にギネス社によって「配信から最初の1ヶ月のダウンロード数が最多」などの世界記録に認定された）、社会現象を引き起こした。先行して公開された米国での過熱ぶりが報道されていたこともあって、日本では公開前に内閣サイバーセキュリティセンターが安全に遊ぶための注意喚起を行うなど、異例の注目を集めていた。ニューヨーク・タイムズの記事によると、7月22日の配信開始日のうちに1000万回以上のダウンロードがあったという。

このブームは街の風景に対して目に見える変化をもたらした。配信開始直後から、街路や公園でスマートフォンを覗き込みながら歩いたり立ちどまったりする人が急に増えたのだ。私の地元の街でも、うつむき加減にスマートフォンを眺めながら道を歩く人をよく見かけるようになり、いくつかの商店街の一角や神社の境内などでは、人が待ち合わせのように何となく群れている光景が出現した。

沢山の人が手元の携帯端末を覗き込んでいること自体はそれほど珍しい眺めではない。実際、駅やレストラン、時には路上などの公共空間で多くの人が俯いて小さな画面に向き合っている光景は、近年では普通のことである。また、覗いているのがゲームなのか、SNSなのか、メールを読んでいるのか動画を眺めているのか、などの違いによって、スマートフォンのユーザーの様子がそれぞれ異なることはあまりない。それは、ユーザーが行っているのが基本的に画面に表示された情報への応答だからだろう。ユーザーは画面に表示したテキストを読んだり画を眺めたり、手でテキストを打ち込んだりしている。接続先の違いや、情報の入出力の違いはあれ、街でスマートフォンを覗く人がしているのは本を読んだりノートを書いたりしていることと、それほど変わらない。

ポケモンGOのプレイヤーたちの様子はしかし、そうした見慣れた「歩きスマホユーザー」とも異なって、いささか奇異なものに見えた。これは、このゲームの遊び方が他のゲームと異なっていたからである。

ポケモンGOは、スマートフォンの画面を通して眺める仮想の世界を歩き回り、旅をしながら、そこに出没する生き物（モンスター）などを獲得し、それを育てたり戦わせたりしながら自らのレベルを上げてゆくロール・プレイング・ゲームである。

その仮想の世界は、現実の世界の施設配置、道路や建物などの位置に準じた配置に設定されている。ゲームアプリを起動すると、アプリはスマートフォンに搭載されているGPSなどの測位機能を利用して、現実の世界と、スマートフォンの画面を通して見えているポケモンGOの仮想世界との位置を同期させる。

仮想世界でキャラクターを動かすには、スマートフォンを手に、現実の世界を移動する必要がある。この、「プレイのために現実世界を歩き回る」というスタイルが、多くのポケモンGOプレイヤーを現実空間にいわば「実体化」させたのだ。

スマートフォンの測位機能を使った位置情報ゲームは、もちろんポケモンGOが初めてではなかった。ポケモンGO以前には、同じ開発元のNiantic社によるIngressという、地図上の陣取りゲームがあってそれなりに人気を博していたし、それ以前にも「しろつく」「くにつく」などの陣取りゲームがあった。特にIngressは、「プレイヤーを外へ連れ出すゲーム」として注目され、岩手県や横須賀市など、いくつかの自治体ではIngressを利用した観光振興が試みられた。それらと比べてポケモンGOが特に目立ったのは、それまでの位置情報ゲームよりも参加者の数が桁外れに多かったからだろう。

3.2.2. ルールのレイヤー

ポケモンGOの極端なブームは、私たちが眺めている街の風景が孕んでいるいくつかの問題を顕在化させたように思う。

ひとつは、地上を律している「ルール」の在り様である。私たちは土地の所有区分を始めとするさまざまなルールを定め、ルールに従って施設を建設し、ルールに従って土地を利用し、道を移動している。それは、普段はそれほど強く意識されることではないが、ポケモンGOの襲来はこの「地上のルール」の存在と運用について、あらためて考える契機をもたらした。

たとえば、ゲームの配信開始直後から夥しい数のプレイヤーが殺到して、その光景を写した画像がSNSなどを通じて広く話題を呼んだ、東京都世田谷区の「世田谷公園」がある。私は残念ながらその当時の世田谷公園を直接見に行く機会がなかったのだが、TwitterなどのSNSに世田谷公園の写真が次々に投稿されるのは同時に目撃していた。写真を遡ってあらためて見直してみても、その当時に撮影された世田谷公園の写真はなかなか衝撃的である。世田谷公園は駅から離れた住宅地の中にある公園で、野球グラウンドやテニスコート、プールなどの運動施設、ミニSL、プレイパークなどを含む約8ヘクタールの地区公園である。公園の中央には噴水池があり、その周囲を整形式西洋庭園風の花壇が取り囲み、ベンチが配されている。それなりに人の賑わいが想定されているデザインではあるが、何か特別なイベントでもない限り、人々が「殺到」するような要素は見当たらない。そんな公園の広場が、まるで人気ミュージシャンの屋外コンサート会場のように混み合っている様子が当時の写真には残されている。噴水広場は池が周囲の地盤よりも低く設置された、いわゆるサンクンガーデンの形式になっていて、縁に立てば広場全体を見渡すことができるため、ゲームプレイヤーによる公園の混雑がよくわかる。若い人たちによって公園が混み合っているという、通常はあまり見ない光景もさることながら、写っている人たちのほとんどが手元の画面に見入っていて公園の景色を見ていないのも、その写真を奇妙なものにしている。

ゲームプレイヤーたちが世田谷公園に殺到したのは、そこが希少で人気の高いモンスターを捕獲できる場所に設定されていることが知られたためだ。その情報はネットを通じて瞬く間に共有され、世田谷公園は公園が用意した施設とは関係のない用事でやってきた訪問者で溢れることになった。

電話で世田谷区のみどりのみず政策担当部公園緑地課の担当の方に聞いたところ、プレイヤーが殺到し始めてからすぐに、現地の公園管理事務所や区の担当部署、区長へのホットラインなどに、ジョギングコースにポケモンGOのプレイヤーが入り込んでくるためにぶつかって危ない、自由に散歩もできない、コンビニの弁当のゴミが散乱している、違法駐車があるなど、一日数十件の苦情が来るようになったという。一般的に、公園は普段から利用者の苦情を受けやすい施設である。世田谷公園も、普段から公園の近隣住民からの落ち葉の清掃の要望やゴミの苦情、自転車や喫煙、ボール遊び、犬の散歩など、さまざまなクレームや要望がコンスタントに区に届くとのことだが、「ここまでの集中は経験がなかった」そうである。

区の対応は素早く、ゲームプレイヤーへの注意書きを公園に掲示すると同時に、Niantic社に配信内容を修正する要望を出した。しかし、配信元からの回答は1週間後、それも自動配信の機械的な返信だったという。その後、何ら具体的な回答がないまま、数週間後に配信状況が変わって巣が消え、その後、殺到していたプレイヤーは潮が引くようにいなくなってしまった。

私はポケモンGO世田谷公園問題は知っていたものの、残念ながら実際に公園が混雑している期間に訪れる機会がなく、初めて訪れたのは2016年11月の初旬のことだった。平日の昼間というタイミングのせいでもあったのだろうが、公園はとても静かで落ち着いていて、遊んでいる子どもも少なく、ベンチで日向ぼっこしている老人やベビーカーを押した若い母親がまばらに行き来していた（図 3.10）。



図 3.10：世田谷公園の広場周辺 (筆者撮影)

中央に広場を持った象徴的な形をしているが、この土地の何かの事情に由来しているわけではない

見渡したところ、ポケモンGOはおろかスマホを覗き込んでいる人も見当たらないほどだったが、中央の広場の隅にあった貼り紙に、少しだけ痕跡があった。いわく、

「スマートフォン利用の皆さまへ／スマートフォン用ゲーム「ポケモンGO」などの「歩きスマホ」により、他の公園利用者にぶつかるなど迷惑行為が頻発し、苦情が殺到しています。／スマートフォン操作は、通行の支障にならないところで立ち止まって行ってください。／ポケモンGOのプレイを目的とした、ミニSL施設やスポーツ施設、管理施設への立ち入りは禁止します。ごみやタバコの吸殻は、お持ち帰り下さい。」（図 3.11）



図 3.11：「ポケモンGO」への注意書き (筆者撮影)

淡々と書かれているが「苦情が殺到」というあたりにただならぬものを感じる文章ではある。とはいえ、この貼り紙がゲームプレイヤーを一掃したとは考えにくい。ゲームプレイヤーたちは配信の内容が変わったこと、つまり公園の実空間のルールではなく、そこに重なっていた仮想世界のルールの変更に従ったのである。

この経緯はポケモンGOプレイヤーの振る舞いの特徴をよくあらわしている。プレイヤーたちは実空間を歩いて最寄り駅から公園に到達し、公園の園路や広場を歩き回った。しかし、彼ら／彼女らが見ていたのはスマートフォンの向こうに見える、ネットワーク上に広がる仮想の平行世界であった。スマートフォンの画面は一人用で、傍目からはそのプレイヤーが何を見ているのかは見えないし、何のために歩いているのかも理解できない。思考があちら側の世界に没入したプレイヤーは「上の空」だ。しかし、肉体はこちら側の世界にあって、公園の地面を踏んでいる。プレイヤーの肉体は公園を歩いている。だがそれを律しているのはあちら側の秩序である。

ポケモンGOのプレイヤーの動きと、いわゆる従来の「スマホ歩き」との違いはこの点にあった。スマホ歩きも、手に持ったスマートフォンの画面に夢中なあまり、周囲の人との歩調が合わなかったり、人や物にぶつかったりはする。しかし、それは周辺環境への感度が著しく散漫になっているだけで、その行動原理はあくまで現実空間のルールのもとにある。スマホ歩きにとっても、駅のホームは駅のホー

ムであるし、歩道は歩道であり、公園はあくまで公園である。スマホに気を取られて身体の運用が「雑になっている」だけだ。

ポケモンGOの場合、プレイヤーはポケモン世界を動き回る「脳」と、現実の地面を歩く肉体とに分離されているようなものだ。そういう、まったくの「心ここにあらず」の大集団が歩き回っている光景は、いささか聞こえが悪いが、ゾンビ映画のシーンに似ている。世田谷公園を埋めていたのはこういう、「人を襲わない穏やかなゾンビ」たちだった。

鈴木謙介は、現実の空間に対してなんらかの関与をする情報空間の作用を、その情報空間の意味が実空間から独立している度合いに応じて「空間の解像度を上げる」「空間に新たな意味を付加する」「空間の意味を上書きする」と分類した(鈴木、2013)。ポケモンGOが引き起こしたのは、この「空間の意味の上書き」に他ならない。そして、世田谷公園で見られた光景は、プレイヤーの殺到の目的が「そこが世田谷公園だから」という理由ではないところが、まさに空間の「意味の上書き」だった。ポケモンGOの仮想世界が、プレイヤーの身体を介して現実世界に重ねられたのだ。

3.2.3. 地上の論理

行動の原理がその空間の既存のルールと齟齬をきたす、という場面はポケモンGOに始まったことではない。これほど極端な例でなくても、もっとささやかな地面のルールに関する齟齬は、私たちがいつも経験していることである。たとえば、道を歩く人の「歩く理由」は様々である。目的地があつて、どこかへ行くために歩いている多くの人にとっては、移動は「手段」である。だが、散歩やジョギングのように移動そのものが目的である人々も路上にはいる。急ぐわけでもなく、予想できない方向へ曲がってゆく散歩者のルート選択は、目的的な歩行者からは奇異に見える。それは散歩者がその道の意味を「上書き」しているからである。散歩者やジョガー、犬の散歩をさせる飼い主、ネットで評判になったレストランの前に列をなして並ぶ待ち客など、こうした軽度の「上書き」は日常的に起きている。

そして、ポケモンGOに限らず、私たちはそういう「上書き」に対して苛立ちを覚えたり疎ましく感じたりすることがある。それは、社会集団のルールを尊重しない人の振る舞いが、その集団の中では粗暴で無礼に見えるのと同じような理由だろう。その土地のルールと異なるルールで動く人は、尊重されるべきルールをおろそ

かにしているように見えるからだ。世田谷公園の注意喚起の貼り紙に明示されていた「迷惑行為」という表現には、まさにポケモンGOプレイヤーが依拠しているルールが公園の現実空間のルールにそぐわない、つまり公園の現実空間のルールが正しくて優位であり、ポケモンGOの仮想空間のルールは少なくとも公園内では間違っている、という価値観が表明されている。区役所に寄せられた苦情も、公園でのプレイヤーの振る舞いを否定的に報じたメディアのニュースも、ゲームプレイヤー達によるゴミの放置や施設への立ち入り、通路での衝突などという「行為」の迷惑が挙げられていた。

しかし、そうしたニュースに伴って掲示されていた写真や映像のほとんどが、夥しいゲームプレイヤーがただ群れている様子だったのは興味深い。苦情を寄せた「市民」をはじめ、多くの方はゴミや侵入のような「マナーの悪さ」よりも、公園に人々が集まってくる理不尽な風景に対して不安を抱いていたように見える。

では、従来の公園利用者が「侵害された」と感じた、現実空間のルールはどれほど自明で、ゆるぎのないものなのだろうか。

もちろんポケモンGOの仮想空間も、現実空間のルールを無視して作られているわけではない。現実空間との同期の方法は、ゲームを起動した時の背景画面にあらわれている。プレイヤーに外へ出て歩くことを促しているこの画面は「地図」だが、地図は言うまでもなく地上の制度を写し取ったグラフィックである。この地図には、地面全体がグラデーションのかかった緑色に塗られ、薄く輪郭だけを描いた建物が置かれている。そこに、道路が濃いグレーで描かれている。道路は背景から浮かび上がるように強調的に縁取られていて、強い遠近法が施されている。地面は平坦で、霞む地平線まで見渡せる。基本的にプレイヤーが移動することができるのは道路だけである。フラットな緑の地面に細長い道がどこまでも敷かれている様子は、踏み込めない湿原に木道が歩ける範囲を示している尾瀬ヶ原の風景のようである。ポケモンGO的に見たこの世界は「道路網」なのである。そして、実際に遊んでみるとよくわかるが、このあっさりとしたストイックな地図は、街を歩き回るための地図としては充分である（図 3.12）。

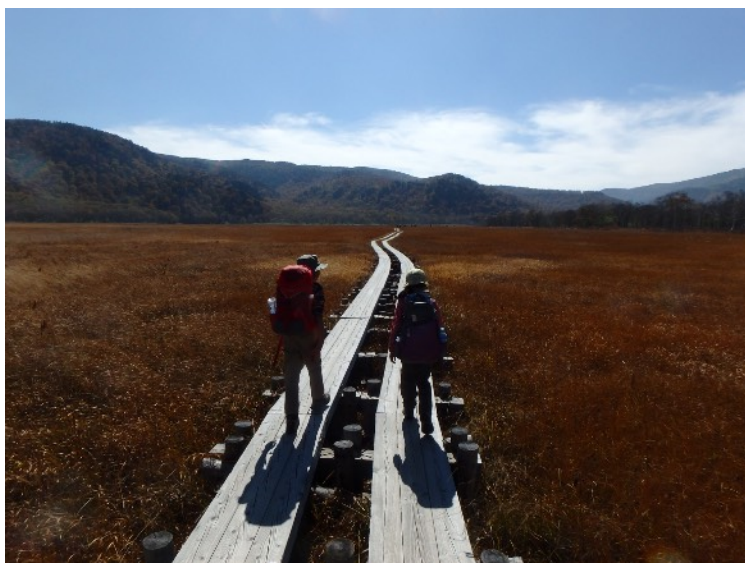


図 3.12：「道だけ」の空間としての尾瀬ヶ原 (筆者撮影)

道路地図だけで差し当たって足りるのは、私たちの地上の振る舞いを律し、行動を制限しているルールとして、土地の所有区分が大きな部分を占めているからだろう。

地上は個人や団体や行政に所有された土地の面が入り組み、私たちはそのように許可された場合を除いては他人が所有する土地面に立ち入らないという原則にそって生活している。あらためて地図を眺め、自分の行動を思い起こしてみるとよくわかるが、街で私たちは、誰かに所有された土地と土地との隙間を縫うようにして移動している。それはつまり道路である。道路は、地点同士をつなぐ「路線」として考えることもできるが、実際に街に身をおいて眺めたとき、道路はほとんど「私有地の隙間」のようにあらわれている。接道していない敷地には建築物を建てることが許されていない。つまり道路に接していることが街に参加することなのである。道路は街で私たちが自由に行き来することを許された少ない「面」である。逆に言えば、道路さえたどれば私たちは街の中を歩き回り、様々な敷地や施設に接近

することができる。現実空間の移動で操作するゲームのフィールドとして道路が選ばれていることは妥当であり、それは実際の地図としても十分に役立ってしまうのである。

3.2.4. 公園の地割り

ポケモンGOが顕在化させた問題のもうひとつは、「公園」の意味と仕様である。

ポケモンGOの「地図」のうえで、道路のほかに、その他の土地からはっきりと区別されている土地が「公園」である。公園は濃い緑色で敷地が示され、空撮写真で見ると鎮守の森か何かのように、はっきりと目立っている。つまりポケモンGOの地図は、道路と公園のレイアウトだけが描かれた地図なのだ。このゲームのスタイルとして、地図には誰にも断わりなく進入し、歩き回ることができる場所だけが明示されているわけだが、それは道路と公園だ、というのがNiantic社が解釈した地上の制度なのだ。

たしかに公園も道路と同様に、都市のなかで誰もが自由に進入し、居ることができる数少ない場所のひとつである。公園は、その趣旨からして、様々な理由でやって来る様々な人を受け入れるための場所であり、それこそポケモンGO的な、既存の土地利用の論理とは異なるルールを重ねやすいフィールドである。しかしプレイヤーと従来の公園利用者との軋轢は生じてしまった。

都市における公園は、比喩でも漠然とした状態でもなく、その根拠が法律で定められている「施設」である。つまり公園は制度である。しかし、公園を律している都市公園法には、有すべき施設や管理に関する記述はあるが、そもそも公園が何をするとするところなのかという具体的な記述はない。国土交通省都市局公園緑地・景観課のウェブサイトには、「都市公園の役割」と題してその意義を解説する説明が掲げられているが、そこには公園の目的として、都市環境の緩和、防災、余暇や憩い、「にぎわいの場」の確保、などが挙げられている。

こうして列挙してみると、公園に求められる機能や役割は、それを根拠にした「形」にしにくいものばかりである。ヒートアイランド現象や大気汚染などの都市環境を緩和する機能や、災害時の水や物資の備蓄、防災・救護活動の拠点といった機能は、公園の形状やデザインよりも、都市のどこに配置されるかというスケールの戦略が重要である。一方で公園の中身に関わる「にぎわい」や「余暇」「憩い」も、プログラムとして空間の形に翻訳するのは難しい。「にぎわい」はそれ自体を公園の形で創出するものではなく、公園で可能になる「状態」のことだ。むしろ強い施設を設けずに場所として「あけておく」ことが必要だろう。「余暇」や「憩い」といった「休む」行為も、特定の形が求められるものではない。通常、「休む」はそれ自体が目的にはされない。休むことが必要となるのは、たとえば「労働」などの目的的行為を補完するときである。仕事や運動がなければ、あえて「休む」という概念は浮上しない。適度に休むことで私たちは仕事や運動を継続し、その質を上げることができる。休むことは仕事や運動を支えるものである。そして公園はその

「休む」場を提供する。つまり公園は、都市における目的的行為を支える「非・目的的な場所」として構想され、それを維持するために法律で定められた施設化と運用が行われているのである。

多くの公園が、周囲の文脈とあまり関係なく大きな円を描いていたり、西洋庭園や日本庭園の伝統的な形状を模していたりと恣意的な形態をしているのは、このためだろう。公園が引き受けているのは、形の根拠を引き出すのが難しい事項なのである。これに対する仕様としては、2つの方向性が考えられる。ひとつは、可能な限りの施設の配置を避け、何もない空地を確保すること。もうひとつは、なるべく多くの種類の施設を詰め込んで、多用途に対応しようとする事だ。日本の公園は主に後者のデザインをとることが多かった（日本における近代都市公園の端緒となった日比谷公園にそのモデルを見ることができる）。

都市公園法には、公園に設けられる「公園施設」として以下のものが挙げられている。

- 一 園路及び広場
- 二 植栽、花壇、噴水その他の修景施設で政令で定めるもの
- 三 休憩所、ベンチその他の休養施設で政令で定めるもの
- 四 ぶらんこ、すべり台、砂場その他の遊戯施設で政令で定めるもの
- 五 野球場、陸上競技場、水泳プールその他の運動施設で政令で定めるもの
- 六 植物園、動物園、野外劇場その他の教養施設で政令で定めるもの
- 七 売店、駐車場、便所その他の便益施設で政令で定めるもの
- 八 門、さく、管理事務所その他の管理施設で政令で定めるもの
- 九 前各号に掲げるもののほか、都市公園の効用を全うする施設で政令で定めるもの

上記を大きくまとめると、特定の機能をもった施設、公園の管理運営のための施設、環境や景観の質を向上する施設、そして「園路および広場」、に分けることができる。多くの施設は、都市公園に求められる役割に応じて提供されてきたものである。それぞれの施設をメニューのように取り入れて配置し、それでもカバーしきれない「その他の用途」のために、「多目的広場」という空地が確保される。これが典型的な公園の仕様である。

世田谷公園も、約8ヘクタールの公園敷地内に、野球のグラウンドやテニスコート、ミニSLの軌道、子供のためのプレイパークなど、多くの施設が詰め込まれている。実際に行ってみるとよくわかるが、園路も広場も花壇も、公園内の施設は固く構造物化されていて、これらを横断して歩き回ることにはできない。人が自由に行き来できる範囲はかなり限られている。この点が、ポケモンGOプレイヤーが眺めながらやってきた、公園の敷地全体が一様に緑色に塗られた地図との間に生じた齟齬のゆえんだろう。世田谷公園が一面の芝生広場だったら、これほどの軋轢は生じなかつただろうと思う。公園の現実空間の地割りに対して、ポケモンGOの地図が粗すぎたのだ。

3.2.5. ローカルルールとしての例外条項

先述のように、配信内容の変化に伴ってゲームプレイヤーがいなくなった世田谷公園には、かつてプレイヤーが殺到していた痕跡はいくつかの貼り紙の他はほとんど残っていない。代わりに目につくのは、ポケモンGOのブーム以前から公園に立てられていたと思われる、様々な種類の禁止看板である。

公園を一周りしてみただけでも、焚き火の禁止、球技場以外での球技の禁止、ミニSLの線路への立入禁止、公園の園路や広場へのバイクの進入禁止、野鳥にエサをやらない、犬の散歩時にリードを放さない、といった看板がそこかしこに立っている。看板には、金属板にペイントで描かれ、柱がコンクリート基礎で固定された常設のものから、プリンターで印刷されてパウチ加工されただけの紙が樹木にビニール紐で括り付けられただけの仮設のものまで、様々な種類の立てかたがあつたが、折りたたみ式の自立型看板や、簡易な杭で固定した仮設のサインが多かった。特に、飼い犬を公園で放すことへの警告が、常設・仮設を含めていくつもあり、これがこの公園で現在進行形の大きな問題であることをうかがわせていた（図 3.13, 3.14, 3.15, 3.16）。



図 3.13, 3.14 : 世田谷公園に設置された禁止事項看板 (筆者撮影)



図 3.15, 3.16 : 世田谷公園に設置された禁止事項看板 (筆者撮影)

公園に禁止事項のサインが立てられているのは珍しい風景ではなく、いまや禁止看板のない公園を探すほうが難しいくらいである。小さな街区公園から運動公園まで、公園の入り口にはたいていイラストつきの禁止事項リストが掲げられている。とはいえ、あらためてこのように見回してみると、その数の多さと調子の強さに驚いてしまう。

たしかに、禁止看板は残念な風景ではある。たとえ自分が犬を連れていなくても、犬を放すことがいかに迷惑で危険であるか、何度も訴えられていると、次第に気持ちが暗くなっていく。少なくともそこから元気をもったり、楽しい気分になせられたりする風景ではないことは確かである。また、こういう看板はなぜか、そのデザインが乱暴だったりぞんざいであることが多く、メッセージのテキストも稚拙であったり粗暴であったりして、サインの様子が「痛い」ことがよくあり、SNSなどではしばしば揶揄の対象になる。

禁止看板が仮設的であることが多いのは、設置が現場の判断で対処療法的に行われるからだろう。管理者の行政としては、市民からの苦情や要望には素早く対応して見せる必要がある一方、公共施設である公園をそう簡単に作り変えるわけにはいかない。現在出ている苦情や要望も、どれほどの期間継続するかもわからない。公園の改修や装置の常設にはお金がかかるが、そうした予算はそれなりの手続きを経て、時間をかけて計上する必要がある。そこで、差し当たって通常の管理費の範囲で可能な仮設物を、当面の手当として公園に置くという対処になる。

認知心理学者の新垣紀子らは、「あらかじめデザインされた道具に対してユーザ（道具の設置者、管理者を含む）が後から意図的に付け加えた情報」を「貼り紙」と呼び、貼り紙がどのような問題にはたらきかけているかという役割を、人の認知のレベル別に、

知覚（アフォーダンスの欠如、存在の強調不足など）、作業記憶（情報の欠如：中身が見えない、同じに見えるが異なる、対応付が不明確、など）、知識（ユーザのメンタルモデルとシステムの機能の違い：慣習との違い、独自ルールの揭示、他のシステムとの違い、機能の例外、状態の例外など）、行動（システムと人のインタラクション時に起こる問題：複雑な操作、予測できない変化が起こる場面）

に分類、整理した。（新垣・野島、2004）

公園に林立する禁止看板は、明らかに「知識」の認知レベルに分類される「貼り紙」である。というのは、禁止看板が伝える禁止事項はどれも、施設としての公園の空間デザインから自明であるものはないからである。公園のデザイン自体は、そこで営まれる行為について何も禁じていない。私たちは公園の様子から、そこで何が禁止されているのか、読み取ることができない。これは公園のデザインの不備であるというよりも、広場を「多目的」にしておかねばならない公園という施設の特徴である。禁止看板を突きつけられた側にしてみれば決して愉快的な眺めではないが、しかしたとえば何のサインも不要な、ボール遊びが不可能なことが自明な広場とか、誰に注意されなくても犬を連れて入ることを強くためらわせる公園は考えにくい。

そこで、禁止事項を発信する側としては、「公園を眺めただけではわからないでしょうが、ここは球技は禁止です」というテキストを掲げるより他ないわけである。

公園の利用の仕方への苦情と禁止看板が増えた背景に、1993年の都市公園法施行令改正があるとする指摘もある。少子高齢化社会への対応として「児童公園」

が「街区公園」となり、公園が子供のものからより汎用的な地域住民のものへと変わった。公園が、より多くの異なる利用を引き受ける器になった。

実際、現実空間の容量的限界に対して、公園は多すぎる用事を引き受けさせられている。「水辺の生き物が生息する場としてのビオトープ」と、「子供が安全に遊びまわることができる広場や遊具」とは相容れないが、どちらも私たちが公園に期待するものごとである。ベビーカーの乳幼児と、缶けりをする小学生と、スケートボードを抱えたティーンエイジャーは同居できないが、いずれも公園を使う「子供たち」である。私の自宅の近所でも、老人クラブのゲートボールと近隣の保育園の園児の散歩が競合して問題になったことがある。

これらは、「公園以外の土地で行うことができないもの」である。公園に出現する様々なアクティビティを観察すると、現代の都市でどのような行為が許されていないか、ということ逆側から見るることができる。公園は、そこで何をするかをあらかじめ決めないことで、都市で許されていない行為を引き受けている。私たちは都市で、施設の屋内や他人の土地で花火をすることは許されていない。そこで公園に出向いて花火を楽しむ。公園に隣接して居住する住民から自治体の管理部署に苦情が届き、公園には「花火禁止」の看板が立つ。その看板によって、公園こそが花火を許されていた場所だったことを私たちは事後的に知る、という皮肉なことが起きる。何をしてもよい、汎用の空間を確保しておくために、多くの行為を制限する」という、一見本末転倒のような運用が起きるのはこのためだ。それはしかし、何か特定の意味や用途や機能を課してしまうことを避ける以上、仕方のない方法ではある。

世田谷公園の場合は、8ヘクタールの敷地を細かく地割りし、多様な用途をそれぞれの区画に割り当てることで、かなりの交通整理を行ってきたように見える。おそらく近年、近隣の飼い犬の数が増えたために、多目的広場でその他のアクティビティと犬の散歩が競合したのだろう。それが犬関係の禁止看板の林立を招いたのである。そしてポケモンGOはそこに参入したわけだ。

むろん、犬の散歩やボール遊びは世田谷区固有の問題ではない。全国、どこの公園でも起きうる問題のはずである。しかし、禁止看板はあくまで公園の現地に設置される。

これは、公園の本質に関わっている。繰り返し述べてきたように、公園は本来、都市における「その他」を引き受けるべく構想された、何をしてもいい場所なのだ。その公園のコンセプトを固持するために、禁止看板は他の場所ではなく公園に

設置されねばならないのである。公園の禁止事項は必ず、特殊で例外的な事項として掲げられるからである。禁止看板は常に「ローカルルール」なのである。林立する禁止看板の表示文の冒頭に「この公園では」とか「今年度は」などをつけてみると、禁止看板を設置する側の意図がよくわかるようになるだろう。禁止看板は、あえて公園の現地に置くことによって、その看板の設置が不本意であることを示し、翻って（どこかにあるはずの）本来の公園はすべての人や行為を受け入れ、何をしても自由な場所であることを示しているのである。

2016年の夏、ポケモンGOの来襲による公園の耐久テストは、図らずもこのような「公園とは何か」を再考させてくれる契機となった。

3.3. ゆるい「公園」

3.3.1. 空き地の発見

私が住む東京郊外の住宅地の中ほどに、2年前に開設された小さな公園がある。簡易なフェンスで一部を囲んだだけの、特に遊具もベンチも置かれていない、草の生えた地面があるだけの空き地のように素っ気ない広場である。近所の住民が犬の散歩に立ち寄ったり、たまに小学生たちがミニサッカーに興じたりするが、普段はあまり使われていない、静かな草地である（図3.17）。

近年、新しく設けられる公園でこのように施設が「何もない」という仕様は珍しいが、実はここが公園となるにはそれなりの経緯があった。この公園を含む一帯の土地には、将来的に遺跡公園として整備される計画がある。その計画に向けて地元自治体が地権者から土地を購入し、将来の公園の一部としていくつかの敷地を確保している。計画道路や公園用地として確保された敷地にはよくあることだが、農地だったその区画の敷地境界には丸太の杭が立てられ、太い針金が張り巡らされて、中に人が立ち入れないようになっていた。誰も入らない敷地は文字通り「空き地」となっていて、夏には雑草に覆われた。

当初、住民にはそのような事情は特に知らされていなかった。住宅地の真ん中に雑草の空き地があるのに誰も入ることができず、その周囲の車道で子供たちがボール遊びをしたり三輪車を乗り回したりしているという状態が数年間続き、住民の1人が地元自治体に問い合わせたところ、担当者からその公有地の趣旨や目的を説明を受けた。その後、私を含む数名の住民が集まって自治体の担当部署と何度か話し合いの機会を持った。その機会を設けるにあたっては私が名乗りを上げて、勤務先の大学の研究室の学生たちに手伝ってもらい、住民の意見や要望を引き出して取りまとめるワークショップを開催したりした。

3.3.2. 暫定利用としての小公園

話し合いの席でわかった自治体の思惑は、この敷地はあくまで将来のより大規模な公園施設の一部の敷地であり、いまお金をかけた整備をすることはできないこと、また正式な公園として開園することに伴う管理や責任を現段階で自治体が引き受けたくないこと、などであった。一方で、集まって話し合ったことで周囲の住民の思惑も少しわかった。

ある住民は、住宅に隣接する土地が公園化されて見知らぬ人がたむろしたりすることへの懸念を抱いた。子供たちが遊ぶボールが住宅や車に飛んでくるなどの心配から公園化に反対する住民もいた。別な住民は休憩施設やトイレのある通常の公園として開設されることを望んでいた。ある住民は公園の開設には反対しないが自宅のリビングの正面には公園入り口を設けて欲しくないという要望を述べた。要するに住民の意見は個人的な事情の違いによってバラバラであった。

何度かの話し合いが持たれ、住民の意見や要望を「参考に」したうえで、自治体の担当者からは「遺跡公園の建設が始まるまでの暫定期間であるため、特に現状以上の整備は行わないが、敷地周囲の柵を簡易なものに取り替え、地元の住民が敷地に立ち入ることは妨げない」という回答がなされた。その年の年度末に簡単な工事が行われ、丸太の杭が撤去された。それがこの「公園」の「開設」となった。

現在、高さ1mほどの金属製のネットフェンスが道路沿いの一部に設置されているが、敷地には簡単に出入りすることができる。フェンスが立てられた際には「ここは地元自治体が公園として住民の利用に供する敷地です。利用にあたっては花火やボール遊び、その他近隣の迷惑となる行為は禁止です」と書かれた、パウチ加工された紙のサインが取り付けられていたが、日光や雨風に晒され、数ヶ月するとボロボロになっていつのまにか消えてしまった。その後、住民からは特に働きかけてはいないが、自治体としてはこれ以上特に何かをするつもりはないようだ。

現在、ここが公有地であって「公園」として一般に解放されていることを示す掲示は何もない。敷地内には舗装も遊具もベンチのひとつもなく、地面には草が生えている。年に一度、思い出したように白い軽トラックがやってきて除草が行われる。しかし芝生として管理されているわけではないので、生えている雑草を地面近くまで刈り取るだけである。そのようなゆるい管理が繰り返されているため、敷地は河川の土手や鉄道の線路脇のような、あるいはかつての農村の茅地のような様子を呈している。

これは、ちょっとした眺めである。一見して意味不明の未利用地がそのへんにあることは、田舎ではそれほど珍しいものではないが、あらゆる隙間まで何かの施設にされている都市部にこのような「空き地」が突然ある風景は新鮮である。この公園が接する道路は住宅地内で行き止まりになるため、通過交通もなく、わざわざ訪れるのは犬の散歩にきた人か、ごく稀に近隣の古刹を目指して道に迷った観光客が通る程度である。そのため、ここは全く使われていないわけではないものの、普段

はほとんど人がいない。加えて、先述のような事情があるために施設としての維持管理がゆるく、それがこの公園の雑草を許す「いい加減さ」につながっている。

公園の利用については、自治体が設置したサインは消えてしまったものの、まったく野放しにされているわけでもない。近隣の住民から自治体の担当部署に質問や苦情が寄せられることがあるらしく、時折「犬の放し飼いは禁止です」といったサインが掲示されることがある。地元住民は公園の利用状況を日常的に眺めている。公園は「監視」されているほどではないが、放し飼いや騒ぎや球技のように近隣に害が及ぶ（ように感じられる）行為があると、それをたしなめる注意書きが出現する。

3.3.3. ゆるい公園に表出する利用者の行為

この公園に接する道路は私の通勤路でもあるため、私はこのゆるく置かれた「空き地」状の公園を毎日眺めながら職場に通っている。眺め続けていると、翻って都市に多く設けられている通常の公園についても、いろいろなことを考えずにはおれない。

まず、「空き地」には管理の質がよく反映されるということである。

通常の公園では、管理の多寡や方法の違いによって様子が変わってしまうような、維持管理が難しい仕様は好まれない。それだと、管理者のスキルによって公園の状態が変わってしまうからだ。公園施設には舗装などが施されて、変化が少ないように設計・建設される。もちろん舗装された地面ばかりでなく植栽地も設けられるが、芝生にしてもツツジの植え込みにしても、管理の方法が確立され、広く知られている植物が用いられることがきわめて多い。公園を律しているのは個人の技術や趣味ではなく、「制度」だからである。制度による公的施設は、共有されたルールで維持される必要がある。

空き地はそのようなルールを厳密に適用しにくい。空き地の地面は単に空いているだけなので、生えてくるものは設計されたものではなく、それぞれが勝手な振り舞いを示す「雑草」たちである。雑草たちはその場の環境に応じて大きくなったり枯れたりし、刈り取り方や頻度、人が踏み込んで歩いた範囲などを映し出す。それらはこの空き地で遊んだり、草刈りをした人たちの痕跡となってしばらく留まっている。普段眺めるときはほとんど無人の空き地であるのに、私はそこに人の気配を感じ取ってしまう。

また、ゆるく管理された空き地の方が、季節や周囲の環境を鮮やかに反映するということだ。

注意深く選ばれた変化の少ない公共緑地用の植栽とは違って、空き地に生えてくる雑草の成長の速さは凄い。冬、一面に茶色の地面だったところに、春に一斉に目を出した草たちが、初夏には人の背丈を越えるような高さに伸びている。折々にさまざまな草花が咲き、季節の変化を告げる。周囲の住宅の外構に植えられた樹木や前庭の園芸植物などを含めても、この空き地は近隣地域で最も季節感のある敷地である。

さらに、子供たちは創造的で、さまざまなことを試し、自分たちで遊びやその場所を発見してしまう、ということである。ここは、フェンスに半分囲まれただけの、単なる平坦な草地である。滑り台やブランコなどの遊具もないし、ベンチもテーブルも通路もない。しかし、子供たちはこの手がかりのない広場から可能性を引き出して実に巧みに遊ぶ。ミニサッカーでは、フェンスの角や刈り残された草など、色々なものがゴールに見立てられて使われる。誰かがどこかで拾ってきたらしい木の板が組み合わされて「秘密基地」が作られていたこともある(図3.18)。地面に置いた木の板のうえで、紙コップや木の葉の上に小石や草花が並べられてままごとが行われていたこともある。近所の子供たちの想像力と創造力を眺めていると、別な近隣公園に置かれたプラスチック製の派手でわかりやすい遊具などは、子供たちのためというよりも、子供を連れてきた大人のために、そこが公園であることを了解し、安心するために設置されているのではないかとすら思えてくる。

また、これは個人的な好みや傾向によるものかもしれないが、こうしたゆるい空間、景観がもたらしてくれる、一種の安堵感がある。

日本の都市によくある通常の公園の多くは、その敷地がさまざまな種類の施設で埋められている。また、それらの施設はその根拠がわからない円や楕円、多角形、有機的なカーブなどの強い形を示していることがある。

これは、日本の公園が、都市では実現できない様々な「その他の行為」を引き受けさせられてきたこと、そのためにいわば足し算的に多種類の施設を幕の内弁当的に詰め込むという対応を取ってきたこと、そして、公園に期待される「その他の行為」が、「憩い」や「交流」「賑わい」などといった、形態の根拠になりにくいプログラムであるために、恣意的な形を与えられること、などの背景がある。

そのように、足し算的に形を与えられた多くのメニューが詰め込まれた公園を歩いていると、まるでいちいち大声で指図されているような気持ちになってくる。それ

に対して、この空き地の押し付けがましきのまったくない、素っ気ない様子は救いである。



図 3.17：ゆるい公園で遊ぶ子供たち (筆者撮影)



図 3.18：ゆるい公園に作られた「秘密基地」 (筆者撮影)

3.3.4. ゆるい公園から考える

公園が様々な行為を引き受けているということに関連して、現代の日本の公園に立てられる禁止看板の問題がある。ほとんどの公園には、入り口に公園で禁止されているさまざまな行為が並べて掲げられている。犬の放し飼い、花火、球技、焚き火、深夜の騒ぎ、などといったものだ。公園の禁止看板の特徴は、それらが必ず公園の現地に立てられていることである。これは、公園における禁止事項がすべての

公園に対して一般化できるものではなく、「この公園」について例外的に禁止するという体裁を取っているからだ。

理念としては、公園はまさに犬の放し飼いや球技や焚き火などといった、公園以外の都市ではできないことができる場所として構想され、設置されるものである。公園の初期状態は「なんでもあり」である。問題は、公園の規模や立地的にそうした「何もかも」を許容する余裕がない場合、複数の行為や用途が限られた敷地内で競合したり、近隣の住宅地の環境を悪化させたりする可能性があることだ。そして多くの場合、期待されるプログラムの多様さに対して、公園の敷地は狭すぎる。このようにして「理念としては何をしてもいいのが公園ではありますが、この公園ではより多くの利用者の快適のために以下の行為を禁止します」という看板が、当該の公園の入り口に但し書きのように立てられることになる。

「意図された形で一杯の公園」も「禁止看板が林立する公園」も、その公園の意味を厳密に定めようとするところから生じている。私たちの空き地公園がこのような「意味の満載」から逃れているのは、利用者が限られていること、維持管理の予算が些少で、そのために管理がゆるいことを、公園を享受する近隣の住民が承知していること、などが考えられる。そして、これらの特徴的な運用は、この公園の現在の形態が「暫定利用」であることによる。

敷地が暫定であるという、意味が宙吊りの土地利用は、現代の都市における公共事業としては珍しく「固いことを言わずにやり過ごす」ようなゆるさを可能にしているように思う。仮設であると思えば、時に不愉快なことが起きても、いちいち目くじらを立てずに済ませることもできるだろう。また、子供を育ててみると実感することだが、近隣の公園の利用の仕方など、子供の年齢に応じて変わってゆく。もともと、都市における「その他の諸々の行為」を引き受ける場所であってみれば、公園はむしろできるだけ何もない広場であるほうが合理的だ。むろん、「施設」として空き地をつくるという公共事業は制度的にもなかなか難しいだろう。そこで、「暫定利用」という隙間のグレーゾーンのような運用が有効であると思われる。

永続性にこだわらなければ、限られた期間だけ空地が存在するような場面は現在の都市にもいたるところにある。公園は制度である。施設として定義された空間に限らず、土地利用上の空間的・時間的な隙間に対して適用できる「暫定的・仮説的な土地の利用の方法」であると考えられれば、もっと多くの肩の力の抜けた、ゆるい空き地公園が可能になるのではないだろうか。

第4章

日常的なランドスケープを構成する契機や要因

概要

第4章では、農地として長年利用されてきた古墳や、水田によって受け継がれてきた平城京の条坊遺跡の事例から、期せずしてその形態が継承された遺跡について、その上になされた人の営為の有り様について分析する。

また、「造園」「園芸」「雑草」というカテゴリーを設けて観察することで、植物の生育という観点からは、都市は制度による配置、住民による栽培や装飾、自然現象という構造によって理解できることを示す。加えて、筆者の園芸の実践経験を通して、庭造りは園芸と造園と雑草の間を行き来するものであること、「雑草を許す園芸」や「園芸化する造園」「雑草化する造園」といった、その越境の「ゆるさ」が庭造りの継続に重要であることを論じる。

4.1. 行為が刻む高解像度の風景

4.1.1. 里山古墳の風景

群馬県高崎市を中心部から南東へ3キロメートルほど離れた郊外に、倉賀野古墳群と呼ばれている複数の前方後円墳や円墳が残存している場所がある。古墳群は、利根川と利根川の支流である烏川に挟まれた高崎台地の南端にあり、台地上の小河川のひとつの粕沢川に沿うように点在している。かつては小規模なものも含めて300以上の古墳が群をなしていたという説もあるが、現在、現地で確認できるのは「浅間山古墳」と「大鶴巻古墳」「小鶴巻古墳」など数個である。古墳群のなかで最大の浅間山古墳は、墳丘の長さが171メートル、高さ14メートルであり、関東地方で第3位の規模であるという。4世紀末から5世紀初頭頃の築造と推定され、被葬者とヤマト王権との強い繋がりが指摘されている。貴重な文化財である。

私たちが浅間山古墳を訪れたのは、2014年の8月、夏の暑い盛りだった。特に文化財としての古墳を見学するために訪れたわけではなく、利根川流域の農村集落の広域的な調査旅行の最中に、地図上で見つけた古墳を眺めるために立ち寄ってみたものだった。集落調査は、私もそのメンバーとして参加している「千年村プロジェクト」という研究グループの活動としてだった。

千年村プロジェクトは、中谷礼仁らの発案で2011年から活動している研究グループである。歴史的に古くから存続し、生活・生産が持続的に営まれてきたと考えられる集落や地域を見出し、その成立要因や空間・地理構造、社会的仕組みなどを研究することが目的である。千年村プロジェクトでは文献調査によって対象地域を定めたのちに、調査グループが地域を訪れて実地調査を行う。ひとつの集落を詳細に調査するときは、プロジェクトのメンバーが村に入り込み、住民にインタビューする、家屋や施設を実測するといった活動を時間をかけて行うのだが、それよりも前に「相模川流域」「霞ヶ浦沿岸」「利根川上流域」といった広域の地域を対象に、持続的環境・建造物群継承地区の可能性のある候補地を数日間で巡検する「疾走調査」と呼ぶ予備調査を行う。倉賀野古墳群は、その「疾走調査」の途中で立ち寄ったのである。

利根川の中流域を対象に疾走調査をしていた私たちは、この日、高崎市周辺を車で巡っていた。事前の下調べで古墳の存在は確認していたのだが、実際の状況は詳しく知らなかった。まあせっかく古墳があるのだから寄ってみようという程度の気

持ちだったのだ。古墳群の周辺一帯は住宅地と畑や水田、雑木林などが入り交じった田園地帯である。県道121号線から少し入ったところに、住宅や畑に囲まれて浅間山古墳はあった。家々の間の細い道路を抜けて、目の前にその古墳があらわれた時の驚きをよく憶えている。それは実に印象的な様子をしていた。

浅間山古墳は、地上から見てもそれとわかるほどはっきりと、典型的な前方後円墳の形状を残していた。古墳を望む外周の道路の脇に、高崎市が設置したと見られる金属の看板が立っていて、この浅間山古墳が国の指定した史跡であることが謳われていた。しかし何よりも驚いたのは、古墳が「農地」として隅々まで利用されていたことだ。墳丘を取り巻くように、周囲の地面から一段低く周濠が掘られているのだが、これがくまなく水田として利用されていた。田んぼに囲まれた墳丘は、段状の前方部は野菜畑としてネギなどが植えられていた。後円部は二次林と見られるコナラなどの落葉広葉樹に覆われていた。周濠を有する前方後円墳の形状が、丘陵と台地と低湿地という地形に読み替えられ、低地は水田、台地は段畑、その上の丘陵は裏山の薪炭林という、伝統的な農村の土地利用を凝縮したような、地形に適合した農地利用がなされていた。「里山古墳」とでも呼びたい。後円部の雑木林の遷移が進み、薪炭林としては樹木が大きく育ってやや荒れていたのだが、それでも樹林を背景に水をたたえた水田の稲の葉が風にそよぐ様子は実にのどかで美しかった。

浅間山古墳から400メートルほど南東に、大鶴巻古墳と小鶴巻古墳が並んでいる。行ってみると、これらの古墳も農地化されていた(図4.1, 4.2)。大鶴巻古墳は浅間山古墳と同様に周濠が水田、前方部が段畑、後円部は雑木林となっていた。



図 4.1：浅間山古墳の空中写真 農地の形状から古墳であることがわかる。
(出典：国土地理院・地理空間情報ライブラリー)



図 4.2：大鶴巻古墳の水田化した環濠の前に立つサイン (筆者撮影)

大鶴巻古墳よりも小規模な小鶴巻古墳は、周濠部分は道路と宅地に置き換わり、墳丘の周りは低い石積みで囲まれていた。墳丘には農地の名残が見られたが、現在では耕作されていない様子だった。しかし何よりも、ここは前方部が墓地として使われているのが印象的であった。台地状の墳丘の上にいくつかの墓石が立てられており、この古墳を含む土地を所有する家の代々の墓であるようだった。

浅間山古墳と大鶴巻古墳はどちらも昭和2年に国の史跡に指定されている。だが、どちらの古墳も文化財として認知されるよりも遥か昔から農地として使われていたようだ。明治に作成された関東平野迅速測図(1886年)を見ると、これらの古墳群はどれひとつ、古墳とも塚とも明記がなく、単に樹林を持った小さな丘として等高線が描かれているだけである。大鶴巻古墳も小鶴巻古墳も水田のなかに浮かぶ樹林の島のように描かれているし、浅間山古墳などは村道が墳丘を横切っていて、円墳の頂上付近には小屋のような小さな四角が描かれている。どう見ても田園の中の単なる小さな丘である。ここからは、少なくとも明治期には、古墳群は文化財とは認知されず、農耕の対象である「地形」でしかなかったことが想像できる(図4.3, 4.4)。



図4.3：迅速測図による明治期の倉賀野付近(出典：農研機構・歴史的農業環境閲覧システム)



図 4.4：1948年の空中写真 (出典：国土地理院 地図空間情報ライブラリー)

古墳が農地など他の土地利用に転用されている事例は珍しいものではない。多くの古墳は、それが古墳であることが長く忘れられていた。都市化された地域で古墳がどのような残り方をしているか、大阪の古市・百舌鳥古墳群を対象にした中谷らの研究がある。中谷らによれば、築造時代には「単に墳墓というだけでなく、氏族の政治的・心象的象徴であった」古墳は、その2, 3世紀後の奈良時代にはすでに城宮造営のために破壊されるほどその初期目的が希薄になっていたという。その後、古墳は長きにわたってその意味が忘れられていた。里山古墳もその「忘れられた1500年間」の間に墾田され、耕作されていった。次に古墳が古墳として再発見されるのは、江戸末期のことであった。

「再び古墳の認識に転記が訪れるのは、幕末から明治にかけてである。古墳の陵墓治定や保護が行なわれ始めたのである。それらは幕末における尊皇攘夷や明治・大正の戦争期における国威発揚など、日本の国政の問題と密接に関係し、それら古墳は天皇家の象徴としての側面を持つ」（田村、中谷、2004）

高崎市の文化財保護課によると、浅間山古墳と大鶴巻古墳が昭和2年に史跡指定された直接の経緯は不明ながら、やはり、文化財として認知された際にはすでに古くから個人所有の農地として利用されていたという。古墳は公有地化が望ましいことは確かだが、現状の土地利用であれば古墳の形状が損なわれる危険はないと判断

し、月に一度程度の巡視を行うほかは、所有者の管理に任せているそうである。文化財保護の観点からは、近代以降の古墳の危機は昭和40年代、高度経済成長期に道路建設や宅地開発が広く行われ始めた時だったという。その時代に土木の造成工事によって多くの古墳が失われた。現在のような利用が黙認されるのは、農耕は土地利用のありかたとして古墳に与えるダメージが少ないということのようだ。現在、転用される可能性がある土地利用として警戒されるのは、発電のための太陽光パネルの設置だそうである。たしかに、太陽光パネルは構造物の基礎が据えられるため、土地の形状への損害は畑よりも大きそうだ。新旧の空中写真を見比べると、この倉賀野古墳群でも都市化・宅地化が進むに従っていくつかの古墳が消滅していることがわかるが、そのうちのひとつ、小鶴巻古墳の近くの円墳は平坦に造成されて、太陽光発電パネルが設置されているのが見える。

古墳を公有地化したいという文化行政の立場は理解できる。文化財の価値と無関係な市有地の管理に遺跡が委ねられるのは、その存続が制度や法律として保証されないという点で確かに危険である。しかし、これらの耕された「里山古墳」群を眺めていると、古墳を存続させるものとしての制度や法律の限界について考えずにはおれない。というのは、浅間山古墳や大鶴巻古墳の形状を1500年以上も維持してきたのは「制度」ではなかったからである。近代国家の日本国がこれらの古墳を文化財として再発見するまでは、制度は古墳群のことを忘れ、無防備に危険に晒してきたのだ。そもそも、歴史上1000年以上も継続した制度や法律はほとんどない。里山古墳群を連綿と守り続けてきたのは、それが古墳であるかどうか意に介さずに、その地形にだけ注目して土の形状を利用してきた農耕という営みなのである。

4.1.2. 農耕の解像度

農耕が古墳を存続させた、その「残し方」に注目すると、そこに伝統的な農耕という営みの特徴が浮かび上がって見える。

まずひとつは、造成、つまり地形の改変の規模の小ささである。土地の形状に対する人為的な改変には、その目的や手段に応じて様々な規模があるが、「里山古墳」の場合、古墳の形状の規模に対して、その上に施された伝統的な農耕による地形の改変は、表土を耕すことや畝を作ること、作物を植えたり刈ったりすること、といった表面の微細な改変に留まった。畦道を作ったり土の段をつけたりというよ

うな部分的な造成は行われたが、少なくとも古墳が「古墳」として後世の私たちに発見される程度の形状よりは小さな造成だったのである。

伝統的な農耕の造成規模が小さいのは、造成が人の手で行われるからだ。人によって盛り土や切り土や石積みがされるために、工事の空間単位は人の身体である。たとえば伝統的な石積み擁壁は、積まれる石の大きさは人が手で持ち上げる大きさに、壁の高さは人が手で積むことができる高さに、それぞれ人の身体の大きさがその規模を決めている。そのため傾斜地の伝統的な集落などでは、擁壁や階段など様々な構造物の構成要素の「粒」が揃って見える。

むろん、伝統的な農耕がすべて表土を利用するだけの小規模な造成に限られているわけではない。灌漑や水利、河川の付け替えや海岸の埋め立てなど、組織的に集団で行う土木工事は重機が導入される近代以前からなされてきた。そもそも古墳の建設自体がそのような「集団の手作業」によるものだ。里山古墳においては、そのようにして作られた古墳の形状と、稲作や蔬菜畑という農耕の規模の相対的な差が大きかったことが、地形としての古墳を存続させたのである。

農耕の特徴のもうひとつは、既存の環境条件に対する繊細さである。

農耕はその土地の自然環境に大きく依存した営みであるが、それは生産物が動植物だからである。生物の飼育や栽培はその土地の気候に大きく依拠している。そのため、地域によって農産物の種類は異なる。さらに同じ地域のなかでも日当たりや土壌など土地の条件によって栽培できる植物の種類や生育状況が異なる。つまり場所によって生えるものや育つものは違うし、ちょっとした条件の違いによって育ちやすさが変わる。農耕者は、地域や場所地位や場所ごとに種類や育て方を変えて、その土地に適した作物を栽培する。

栽培の技術の基本は、その植物の生育に適した環境をそこに構築することである。植物種の好む生育環境はしばしばその主の原産地の気候を反映している。もちろん、原産地の気候が必ずその植物種の潜在的特性を最大限に引き出すとは限らない。たとえばある種のサボテンは原産地の砂漠よりも日本のような多湿な土地で栽培したほうが大きく育つことがある。過酷な環境の地域を原産地にしている植物は、必ずしもそこが最適な環境であるということではなく、他の植物が生育できない環境に生きることでその種にとっての生息域を確保していると考えられる。また、栽培植物は長い時間をかけて人にとって有用であるように選抜され、交配されることで、その性質が変えられてきた。農耕の歴史は植物の品種改良の歴史でもある。栽培植物は野生種とは大きく変えられ、手なづけられたものなのである。

とはいえ、植物はあくまで生物である。その種がうまく生育する環境を作ることによって、生命活動を利用して栄養を偏在させ収穫する、という農業の基本的な手法は今も昔も変わらない。たとえば、水稻の原産地は現在の中国の東南部、揚子江の下流域ではないとも言われている。日本列島へは野生種としてではなく、既に栽培技術が確立した栽培種として、食文化とともに渡ってきたと考えられているが、温暖な気候の低湿地に適応した湿性植物であり、その性質には稲の原産地の気候と、その後に長く栽培されてきた地域の気候、そしてこれを育ててきた農耕者の改良の歴史が刻まれている。水田は、これらの気候・環境を再現する施設である。土地を平坦で水平に均し、周囲を土手で囲み、水を流し入れることでいわば局所的に揚子江下流の湿地帯に似た環境を作り、その上で伝統的に継承されてきた栽培技術をもって稲を生育、結実させて米を収穫しているわけである。

日本列島の大部分はもともと多雨で高温多湿の気候であり、稲作に適している地域ではある。しかし人の手が加わる前に水田のような状態を呈している低湿地はどこにでもあるわけではない。場所によっては給排水を確保するために用水路や貯水池などの基盤の整備が必要であり、そのためには河川や湧き水などの水資源が確保される必要がある。それなりに広域的な条件が揃っていないと水田を作ることは難しい。また、水田の造成はかなり高度な土地の加工である。水田は浅い水を湛える必要があり、10センチの高低差があると稲は育たないと言われている。そのため、田の一枚一枚は厳密に平坦に水平につくる必要がある。一方で大抵の地面はそんなに水平でも平坦でもなく、凹凸や高低差が存在するため、造成できる水平面の大きさには限界がある。作業効率としては田はなるべく整形にかつまとまった面積であることが望ましいが、面を広げれば広げるほど既存の土地の地形との乖離が大きくなり、造成工事の負担が増大する。そこで、土地の傾斜に応じた「適度な」大きさの田が造成され、高低差は畦によって吸収される。傾斜地の水田が棚田になるのはこのためである。水田の風景は「水田の性能としての揚子江下流域的環境」と「対象地の固有な既存状況」との調停の結果としてあらわれている。

水田について考えるうえで、性能の確保と対象地域特有の条件との折り合いが風景を作っているという観点は重要である。単にその場の気候条件に適合した作物を栽培するのなら水田に固執する必要はなく、傾斜地を棚田にするような努力をする理由もないからである。稲作にはそれだけ強い支配力をもつ優位性があったのである。

稲は世界の温暖・熱帯地域で広く栽培されている。特に日本を含む東南アジアからインドにかけて稲作は盛んで、農地の風景や食文化、社会制度にまで大きな影響を及ぼしている。栽培植物学者の中尾佐助は、その生産性の高さや食味の良さによって、世界的に見てもコメは好まれ、栽培が拡大する傾向にあることを指摘した（中尾、1966）。

日本において、稲が他の農作物と比べても特別な位置を占めていることは言うまでもない。現代、食卓におけるコメの割合は相対的に低下したとはいえ、コメが日本人の「主食」であるという意識は未だ多くの人々が持っているだろう。稲の栽培は縄文時代から始まっていたという説もあるが、本格的な稲作が始まったのは弥生時代のことで、弥生時代の前期には本州全土に伝播したと考えられている。それ以来、稲作はそれぞれの時代を通じて主要な食料生産手段であり続けてきた。租税は収穫された米の物納であり、地域の権力者が支配する領土は米の生産高でランキングされるようになった。それぞれの時代を通じて水田の面積は増え続けたが、最も大きく激増したのは17世紀、江戸時代中期の新田開発であった。

長い間、水田は、安定して水を得やすい谷間や山麓などに、小さなまとまりで作られていた。しかし、戦国の争乱が終焉し、国内で平和な時代が続く十七世紀に入ると、人びとのエネルギーは大地を切り拓くことに注がれるようになった。新田開発である。その結果、河川の上流から下流へ向かって開発が進み、沖積平野とよばれる下流の平坦部にまで大規模な水田が造成されていった。これは、日本列島の大改造といえる。

この大改造が耕地面積をほぼ倍増させたことによって、日本列島の歴史上、初めて一面に水田の広がる光景が出現したのだ。（武井、2015）

現代の私たちが「日本の原風景」と呼ぶ水田が広がる風景が成立したのは近世のことなのである。

倉賀野古墳群が水田化されたのが、この新田トレンドの時代であったのかどうかはわからない。倉賀野は高崎台地の上にあるが、この周辺は古くから灌漑のための長野堰という用水が付設されていた。明治の迅速測図に古墳の周囲が水田として記載されていたことから、遅くとも江戸後期には既に田んぼとして米を作っていたことが窺われる。国土地理院が公開している、1947年に米軍によって撮影された空中写真には、まだ都市化されていない水田のなかに点在する古墳群を確認できる

が、どの古墳も綺麗に農地化されていて、周囲の田畑にはまり込んでいる。この写真はちょっとした見ものである。古墳の周囲だけでなく、倉賀野の一带は農村集落のある微高地や河畔林だけを残して、文字通り一面が水田に覆われている。あらためて、このような風景を作った執拗な「水田化の圧力」を思わずにはおれない。

しかし、よく見るとこの時代の水田の形は、近年私たちが見慣れている、圃場整備によって整形に均された水田や直線状の農道や用水路とはずいぶん違う。田の一枚一枚はまとまりがある形をしているものの、田の輪郭をなす畦に直線はなく、どの畦もなんとも言えないカーブを描いている。畦が描き出しているのはその場所の地形である。先述のように造成を最小規模にするために、そして給排水のために、それぞれの田は微細な地形をなぞり、その形が等高線を描いている。

この、地形に対する繊細さからは、水田の造成が現場の細かい判断の積み重ねであることが見て取れる。水田化の圧力は地域スケールで起きただろう。それは、領地ごとの生産高というような、性能発注的な要求であったかもしれないし、新田開発の方針のもとで、この一帯を水田とするという決定も支配者や地主によってなされたかもしれない。しかし実際の空間において個々の土地の水田化の可能性は個別に発見され、造成と造形は個別に行われた。地形や水系に対する繊細な応答の形がそのことを示している。水田化の圧力は広域的にかかっても、個々の水田化の可否や形状は局所的に判断される。その局所的な積み重ねが棚田のような「調停された風景」を呈するのである。

現代のような土木機械を持たない墾田者になったつもりで再度これらの古墳を眺めてみると、周濠のある前方後円墳はなかなか魅力的な形をしている。日当たりと排水の良好な、適度な斜面をもった墳丘と貯水能力のある低湿地がセットになっている。土で作られたモニュメントの形状と材質が「あとは表土を耕して植えるだけ」という環境基盤を用意してくれている。このとき、周濠や墳丘がそれぞれ個別の地形として発見され、異なる作物のフィールドに使われたことが古墳の形を存続させた。これが地形として発見されず、都市開発のための「面積」として数えられたり、墳丘が「客土の塊」と見なされていたりしたら、つまり農耕よりもっと粗い解像度で解釈されていたら、古墳は造成されて消滅していただろう（図 4.5）。

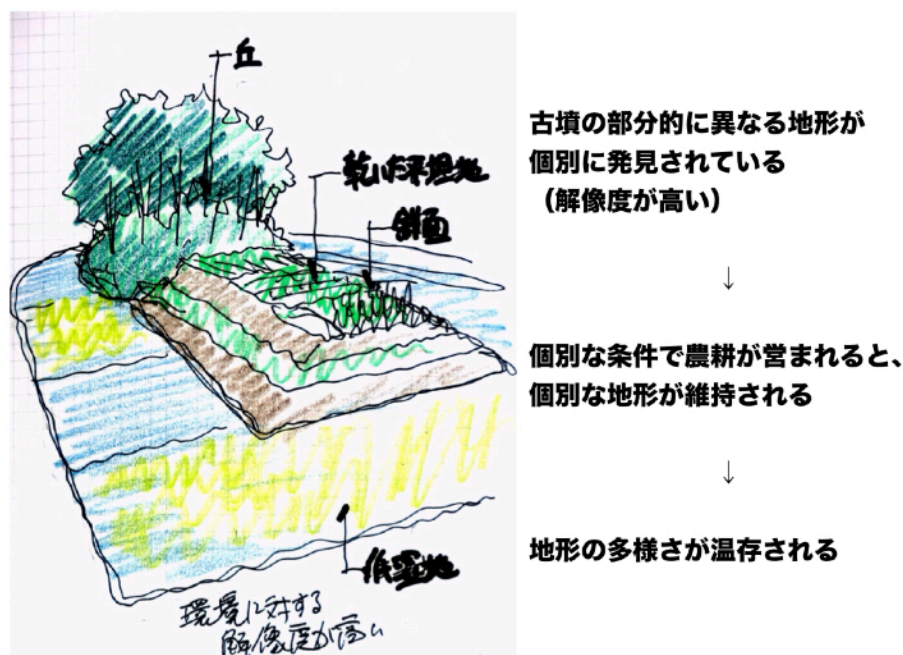


図 4.5：古墳の形状を残す、農耕の土地利用の高い解像度

「里山古墳」の経緯をまとめると、次のようなことである。

まず、古代に建設された前方後円墳の意味が風化し、忘れられた。その後、水田をはじめとする農地化の圧力が地域にかかり、これが農耕者をして古墳を農地に適した地形として発見させた。その際に、周濠と前方後円墳という古墳の形状が、水田・畑・薪炭林という、いわゆる里山の環境の組み合わせに合致する基盤を形成していた。そのため、古墳に対する大きな造成の必要がなく、表土を耕すだけの軽微な造成による農耕が行われた。農地としての性能と価値が相対的に高かったため、安定的に農耕が営まれたことで、古墳の特徴的な状態が守られた。近代以後、行政によって古墳は文化財として再発見されたが、工事を伴わない「制度」として制定され、実空間の土地利用との乖離が生じた。現在は無理に摩擦を起こさないために行政はその「乖離」を維持している。

行政による文化財の看板は、里山古墳の農耕の前に、いかにも無力に見える。それは、この古墳が重要な文化財であるという遺跡の意味と、現実空間としての水田や段畑との間に関係性がないからである。しかし、その乖離こそが古墳の形を存続させたのである。

長い試行錯誤の積み重ねによって、その土地の特性に適した栽培作物の分布はできあがっている。農地は時間をかけて最適化されてきた風景である。しかし、農耕の価値が相対的に低下し、農地化の圧力が軽くなった現在、倉賀野古墳群が今後も長く農地として存続することは考えにくい。土地の相続などを契機として公有化され、古墳公園などにされるだろう。そのような形で古墳が残ること自体を批判するつもりは全くないが、それ以上に私は1500年にわたって古墳の形を維持してきた「里山セット」を賛称し、記録にとどめておきたいと思うのである。

4.1.3. 遺存地割の解像度

ある土地に対する「農耕の高解像度」によって、その形が留められたさらに大きな規模の遺跡の事例がある。平城京の跡である。

平城京は、710年に奈良盆地の北部、現在の奈良市の市街地から大和郡山市にまたがる辺りに配置され、70年あまりの間、古代日本の政治の中核であった「都市」である。その平城京の範囲、5キロメートル四方ほどの規模の遺跡が現在も残存している。

この遺跡の最大の特徴は、その残存の仕方である。平城京の平面形、条坊道路という格子状の道のレイアウトがそのまま地面に転写されて地表に残っているのである（図 4.6）。

奈良国立文化財研究所（当時）が1960年代に文部省科学研究費を受けて、空中写真を使って作成した「平城京復元図」がある。これは、単に推定された平城京の配置を現代の地図に重ねたものではなく、現代の「地表」に残る平城京のレイアウトをトレースして着色した地図である。つまり、条坊グリッドがいかに継承されて生きているかを示した地図なのだ。都市まるごとのフロッタージュ、といったおもむきである（図 4.7）。



図 4.6：平城京の遺存地割り

(出典：清水重敦「奈良・784年—それからの古代都市」（千年持続学・都市の持続性に関する学融合連続研究フォーラム「都市をつくるモノたち—都市の血、都市の肉」発表、2005））

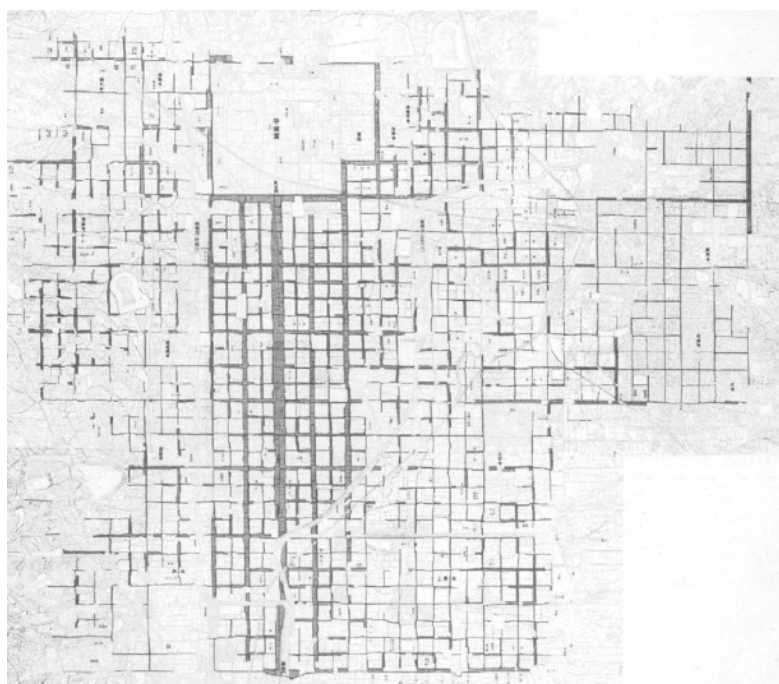


図 4.7：平城京復元図

(出典：清水重敦「奈良・784年—それからの古代都市」（千年持続学・都市の持続性に関する学融合連続研究フォーラム「都市をつくるモノたち—都市の血、都市の肉」発表、2005））

この図を印象的にしているのは、条坊制の道路の輪郭が残されていることである。条坊のもと道路部分と宅地部分の水田のレイアウトに、明らかに差がある。つまり、平城京の縦横の大路が細長い「面」として残っているのである。これが、平城京の遺存地割を生々しく具体的に見せている。他の地域の条里制遺構のように、単にグリッドのスパンが残っているだけだったら、遺存地割はもっとずっと抽象的な様子だっただろう。

この地割は、Google Mapなどに掲載された、現代の空撮写真でも観察できる。もちろん、60年代と比べると、現代の奈良市郊外の様子は随分と変化している。いくつかの道路は拡幅されて幹線道路となり、河川改修が進んで堤防が造られ、都城南には生産施設が並び、北部は住宅地化が著しい。国土地理院が運営する「国土変遷アーカイブ」を検索すると、1946年から2004年までに渡る奈良市の空中写真を閲覧することができ、ほぼ一面に水田だった戦後の平城京跡地がふたたび宅地開発されてゆく様子を時系列に眺めることができる。しかし、土地利用が変わっても、地割---道路のパターンや宅地の輪郭がほとんど変わらず継承され続けた様子は驚くばかりである。失われた地割りも多くある一方で、いくつかの戸建てミニ開発などは、ちょうど朱雀大路の範囲に作られていたりし、以前よりも地割を目立たせてさえいる。

条坊道路の輪郭の残存は、道路部分と宅地部分との水田化に時間差があったことを示唆する。館野和己によると、平城京は廃都後急速に水田化し、9世紀半ばには既に田んぼになっていたらしい（館野、2000）。

9世紀初頭から、土地の下賜や売得が行われ、宅地部分にグリッドを単位とする水田開墾が進展した。次いで、残った土地である道路が水田化した。道路の開墾・水田化は「不法占拠」だったようだ。「道路水田」は、旧道路幅よりも一回り広い形に開墾され、道路の両側に施工されていた側溝も含めてまるごと水田化していることが多く、これは宅地の築地塀の位置が境目になったようである（館野、2001）。

現代の私たちの感覚からすると、生活に必要な「道路」をつぶして水田にしてしまうというラジカルな農耕は理解しがたい。でも、幅の広い道路、という土地の形状は、実は水田化に適しているように思う。私が9世紀の「墾田ゲリラ」だったら、まず大路を狙うだろう。

奈良盆地は典型的な沖積平野で、周囲の丘陵部と盆地内には傾斜に明瞭な差がある。平城京が置かれた北部一帯はゆるやかに南へ傾斜している。北東からは佐保川

とその支流が、北西からは秋篠川が都城域に流れ込んで、南端のあたりで合流し、南へ流れ出している。給排水に長けた地形である。

加えて、佐保川や秋篠川は条坊に沿ってつけ替えられていた。田の水は土壌への浸透と空中への蒸散によって逸失し続けるため、恒常的な給水が必要である一方で、生産効率の向上のためには排水が良好である必要がある。そのためには土地に傾斜があることが望ましいが、あまりに急斜面だと造成のコストが大きくなる。平城京跡地の場合、測点の取り方にもよるが、現在の平城宮跡の敷地北辺付近から羅生門のあたりまで、約4.6kmの高低差は図上計測で24m。勾配は約0.52%である。長さ30mに対して高さ15.6cm。絶妙の勾配である。平城京の条坊道路はすべて、道の両側に側溝が設けられていたことがわかっている。道路はおおむね、横断方向は水平に近く造成されるし、宅地よりも低めにレベルが設定されることが多い。しかも、70年かけて踏み固められていたわけである。圃場の基盤造成と床締めがすでに済んでいたようなものだ。

これらは私の勝手な想像である。実際はもっと様々な事情があったのかもしれない。しかし、少なくとも言えることは、水田の配置が平城京の形を残し続けてしまったということであり、にも関わらずここを耕地開拓した9世紀の農民たち以来、近年住宅地開発を行った21世紀の不動産業者まで、誰一人として、平城京の痕跡を地面に刻んで後世に伝えようというビジョンを持って鋤を入れた人など誰一人としていなかったということだ。

遺存地割というのはじつに、ささやき声のように繊細である。だが、平城京が都市であることをやめ、その土地を律していた都市的な意味が失われたとき、そこに平城京の物体的形状を残した土地の起伏、「条坊グリッド地形」が現れて、それが水田の基盤として再発見されたのだ。土の畔の形が12世紀にわたって存続した事実を思うと、物体の形態が持続を獲得するに、必ずしも人を驚かせるような規模に土を積み上げて埴輪で補強したりする必要はなく、場合によっては地表に引かれた数十センチの引っ掻き傷で十分なこともある、ということに驚きを感じる。

むろん、地形のみが地割が存続した要因ではない。存続には「制度」が大きく関わっている。水田化した後の「私財化」が地割を固定したことは館野氏が指摘されていた。さらに、明治期の地租改正によって地割は官製地図に記載されて、オフィシャルなレイアウトになった。土地の所有区分は形状の持続力として強力である。そうして補強された遺存地割は、近年の再都市化に晒されてなお存続するパターンになったのである。

遺存地割の存続の更なる要因のひとつは、これが水田として優れていたという点だろう。

宮城俊作によると、平城京跡地やその周囲の条里制遺構の残る水田地帯では、盆地北部の地形的特徴が緻密に利用されている。この地域には灌水のための水路網が張り巡らされているが、その制御はほとんど、人力で操作できる小規模な水門によってなされ、動力ポンプが見当たらないという。平城京跡の条坊グリッドは、土地の傾斜方向と微妙にずれている。つまり、水田のグリッドの線と、土地の等高線とが並行でない（図 4.8）。このため、田の一つひとつは、隣接する他の田に対してすべて高さが異なっている。こうした条件が、水路網をより複雑にしているようだ（図 4.9）。

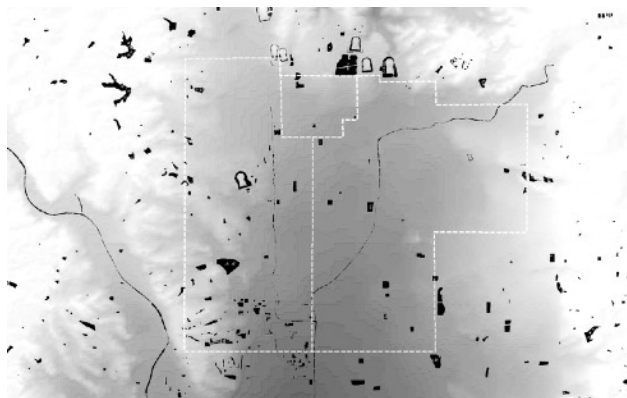


図 4.8 奈良盆地北部の地形と平城京跡地の範囲
(国土地理院50mメッシュ標高データとカシミール3Dを用いて筆者作成)



図 4.9 平城京の条坊グリッドと現存する用水路

(出典：宮城俊作「平城京の歴史的遺構と環境を基盤とした現代的土地利用の構想」
(奈良女子大21世紀COEプログラム連続シンポジウム
「古代都市の空間構造と思想—その現代的展開を目指して」発表、2006))

一方、グリッド状の区画は図形的に明快で、機械も入れやすい。奈良盆地の水田は、そのほとんどが近年の農地改良の圃場整備による改変を免れている。日本中の多くの水田のように圃場整備がされていたら、遺存地割などひとたまりもなかっただろう。条坊グリッド水田は近代農業的にも性能の良い農地であったのである。奈良盆地や大阪平野で古代の条里制の地割が現代まで存続していることが多いのはこれも要因の一つかもしれない。

この水田の性能は、圃場整備のように一度に実現したわけではない。墾田者のひと鍬以来、長年にわたって農地の状態が調節され、水田が受け継がれてきたのだ。近年、宅地や工業用地への転用が進んだことは、この地域での農地の意味が相対的に低下したことを示している。しかし、1000年鍛えられた水利網は現在も残存している。(図 4.10, 4.11)



図 4.10：奈良盆地の用水路で水の回路を操作する板 (筆者撮影)



図 4.11：奈良盆地の用水路で水の回路を操作する板 (筆者撮影)

この遺存地割のおもしろい点は、地上からはその存在が感じられないところである。空中写真を眺めると、都市化が進み農地と宅地が入り交じっている現在でも、条坊のグリッドや朱雀大路の形がはっきりわかるほど、遺存地割はよく見える。開発や道路の拡張で失われた地割も多くある一方で、いくつかの戸建て住宅地などはちょうど朱雀大路の範囲に作られていたりし、地割を目立たせてさえいるように見える。ところが、実際に平城京跡の地面に身をおいて、田んぼの畦道や住宅地の細

街路を歩き回ってみても、そこから平城京の輪郭はまったく浮かんでこない。見えるのは水田と畦の連なりと、網の目のように張り巡らされている水路だけである。遺跡を認知して評価するスケールと、遺跡を実際に維持してきた営為の実空間のスケールとがこのように乖離しているさまは、「里山古墳」の農地と立看板の乖離と同じである。

実際、遺存地割の地図を片手に、かつての平城京の朱雀大路を羅生門から大極殿まで歩いてみると、南の「九条通り」から平城宮跡地の公園まで、ほとんど邪魔されずに真っ直ぐ歩くことができた。もちろん、幅の広い朱雀大路がそのまま残っている箇所はなく、朱雀大路の輪郭が田の畦道や住宅地の脇の細い道路や農業用水路などによって残っているのである。現代の街路が描く、折れ曲がりながらも大きくはもともとの条坊道路の格子状のパターンを踏襲している「ゆるいグリッド」も印象的であった。何よりも、部分的には様々に形を変えながらも、1000年以上昔に廃都された街の「道路境界」を今でも辿って歩くことができるというのは驚きであった。

羅生門から朱雀大路の跡地を北上すると、ゴールは平城宮跡地歴史公園である。三条通りの北に、再整備された幅50mほどの朱雀大路が続き、復元された朱雀門が周囲の街並みと不釣り合いなほどの大きさに屹立している。地表は平坦に均されているが、地形を反映して微かに南へ水勾配をなしている。沿道には築地塀も建っている。門をくぐると、広大な平城宮跡公園である。真っ直ぐ先に、これも復元された大極殿が立っている。それまで歩いてきた遺存地割に沿った街並みのスケールと比べると、平城宮跡歴史公園の広大さは驚くばかりである。

この公園は平城遷都1300年記念事業のひとつとして整備され、2010年に実施された記念祝典の会場としても使われた施設である。この「実物大」の城宮の再現はたしかに古代の都の中心部の壮大さを見せてくれるし、奈良を象徴する、迫力のあるモニュメントである。だが、たしかにある時期「首都」だったとはいえ、ここが平城京であった時代は途中の中断期を入れても74年間である。その後の田んぼだった時間のほうがはるかに長い。「平安遷都1300年」の「中身」のうち、1200年以上を田んぼが占めているわけである。大極殿跡地の輪郭を留めてきた水田が、今日の復元施設の建設のために造成され消滅してしまったのは皮肉である。「復元」は、8世紀の姿を固定し、その後の歴史を断ち切ってしまう。平城京の痕跡を連綿と伝えてきたのは水田であり、この土地の稲作という行為だった。私は、ここで営まれた農耕が古墳や京城の造形や形態を「伝えてきた」ことを尊重したいわけではない。

ここで探求したかったのは、古墳や京城の痕跡を「伝えてしまった」営みについてである。

これらの遺跡が存続したのは強大な権力によってもたらされた造形の強度と、その意味が忘れられることによって、そのうえで営まれた農耕という行為のためだった。つまり、その造形の意味が蔑ろにされることで、造形の強度が土地利用に作用したのである。古墳も平城京も時代や地域に固有の事象であり、それを記念し継承することは私たちの文化にとって重要であろう。そのうえでなお、今年もまた毎年と同じように水が張られ田植えされる水田を眺めると、8世紀と現代をつなぐのはこの風景であることを、そして連綿と営まれてきた農耕がこの風景を支えてきたことを思わずにはおれない。

4.2. 庭として眺める都市の日常風景

4.2.1. 制度としての植物「造園」

街を歩くと、様々な植物が目に入ってくる。大通りの歩道には街路樹が列をなし、足元には植栽枿が設けられて低木が植わっている。マンションの前には生け垣が専用庭を隠し、店舗の前には草花の植木鉢が飾られている。そして、それら様々な施設や植物の隙間からは雑草が生えている。植物は街のいたるところにある。

植物は種類も多く、また環境を反映してその様子も多様なので、街を観察する良い手がかりになる。植物には、植物学的な系統分類、生育環境を推測する生態学的分類、形態など、様々な分類や観察の観点がある。都市部では、そこにその植物が生えている「由来」に注目して、制度によって配置された公共物としての植物、そこに住む人が個人的に育てている植物、そして意図されず勝手に生えてきた植物、という3種類にわけて見るとわかりやすい。ここでは、制度によって配植された植物を「造園」、個人的に育てられる植物を「園芸」、勝手に生えたものを「雑草」と呼ぶこととする。以下、それぞれについて少し詳しく見てみよう。

市街地で最も多く見かけるのは「造園」である。ここでは、施設や制度を含む総体を「造園」、そこで用いられる植物を「植栽」と呼ぼう。植栽は、道路の脇や公園などの公共空間に、その施設の一部として植えられている。それらは施設の建設とともに植えられ、維持管理も公共の事業として行なわれる。植栽の特徴のひとつは、その様子が揃っていることである。街路樹も、歩道脇の植え込みや生け垣も、植物の種類が揃えられ、似たような手入れがされている。これは、公共空間の植栽が都市基盤工学的に、つまり土木の思想で作られているからだ。たとえば、道路は、断面的な仕様を決める「標準断面」と、平面上のルートである「路線」で作られている。街路樹もその設計思想に基づいて、樹木の形状が断面的に決められ、設計された間隔で道路に沿って植えられる。

造園は、これを支える産業がある。設計、施工、材料としての植物の生産や維持管理といった仕事が造園を支え、植栽材料を供給している。造園の植物には生産、流通のための規格がある。それはたとえば樹木の高さや幹の太さ、樹冠の大きさなどを規定している。これらはもともと、公共事業で用いる植栽の品質を一定にし、価格の適正化を図る、いわば造園産業の近代化の目的で定められたものである。そこで、発注者は植栽材料を規格と本数で指示することができる。

造園は公共施設の一部としてだけでなく、民間施設の外部空間にも現れる。集合住宅やオフィスビル、商業施設などの周辺には、樹木や草花が植えられた公開空地がしばしば設けられているが、それらの植物も制度によって施工された植栽という点で造園である。多くの自治体では、建築物などの施設を建設する際に植栽を施さねばならないことが条例で決められている。条例は、建設される施設や敷地の規模に応じて、樹木の本数や、植栽で覆われた緑地の面積を要求する。計算方法は自治体によって違いがあるが、一定面積の緑地の確保や樹木の本数、屋上や壁面の緑化、敷地が道路に接する部分への生け垣などの植栽が求められることが多い。つまり、造園は制度的な植栽の「量」の要求としてあらわれる。

もちろんそこに意匠が存在しないわけではなく、ひとつひとつの造園空間の植栽を見れば、植物の種類や配置などに工夫を凝らされていることがある。マンションの庭などはしばしば、1年中何かの花が咲くように工夫された植栽がされている。しかし、そうした場合でも、植物材料は造園産業のなかで商品として流通しているものに限定されている。目新しい園芸品種であっても、それなりに価格が適正であり、材料としての品質が保証され、対象地の気候に適合していることが経験的にわかっている、枯れた時に取り替えが効くようにまとまった数が流通している、など、そうした条件を重ねてゆくと、植物の選択は畢竟「定番」化する。そもそもそれらの植栽は施設の建設に伴う植栽量の確保の必要性によって出現したものであり、その工夫の契機は量的要求によってもたらされたのだ。

何かを建設する際に、なぜ法律で定めてまで植物を植える必要があるのか。たとえば東京都の手引書にはその理由が端的に書かれている。

『緑化の推進は、自然の回復の基本であり、美しい景観を形成し、うるおいとやすらぎのある快適なまちづくりに重要な役割を果たしています。このため、今ある緑を守り育て、失われた緑を少しでも多く回復していくことが必要です。東京都では、道路に接する部分に緑を確保する「接道緑化」をはじめ、地上部の緑化に加えて、建築物の屋上や壁面、ベランダ等を緑化する「屋上等緑化」を推進しています。』（東京都環境局「緑化計画の手引」2008年3月）

現在の東京では、かつてあった自然が失われ、美しい景観や快適さが損なわれていて、それは植物を植えることで「回復」されると考えられている。ずいぶん大きな期待が緑にはかけられている。そして、緑で覆うべき箇所としては道路に接する部分と屋上や壁面などが挙げられている。つまり、建物の「外から見える部分」はなるべく植物で覆うことが望ましい姿とされているのである。緑化の手引書にはさら

に、望ましい緑地のモデルとともに、10平方メートルあたり、3m以上の高木1本、1.2mから2mの中木2本、0.3m以上の低木3本、という組み合わせが明示されている。

また、樹種についてのルールもある。「ガイドライン」という位置づけだが、たとえばこれも東京都による「植栽時における在来種選定ガイドライン」という冊子が公開され、緑化の手引でも植栽の種類を選定にこれを用いるように促されている。

そのガイドラインの目的は、旺盛な繁殖力を持って生息域を広げて在来の植物を圧迫するような「要注意外来種」を使わないために、という触れ込みである。しかし、ここには植栽しないほうがよい要注意の種のほかに、植栽が望ましい種がリストアップされているのである。

「生物多様性の向上を目指し、在来動物に配慮した緑化を行う際の参考となるように、植栽地の環境に適した在来種の構成をもとに植栽する在来種を選び出すことを、1つの手法として示しました」（『植栽時における在来種選定ガイドライン ～生物多様性に配慮した植栽を目指して～』東京都環境局、2014年）

ガイドラインが促しているのは、ひとつは地域の生態系を脅かすような、繁殖力の強い侵略的外来種の使用を避けることと、植栽しようとする種類の選定には「在来種」の組み合わせを使う、ということである。

冊子の後半には、在来種の選定の参考資料として、東京都の「潜在自然植生図」とその構成樹種が記載されている。潜在自然植生は、日本では植物生態学者の宮脇昭によって提唱され広く普及した概念で、現在の土地から人の活動が一切停止したときに、そこに成立するだろう植物群集の構成樹種を推測したものである。ガイドラインでは、この学説に依拠した植物種が「おすすめ樹木」として掲載されている。

「潜在自然植生」という学説については、様々な議論がある。ここではそれには立ち入らないが、少なくともここから言えることは、「造園」においては「正しい種類の植物」という規範が示されているということである。造園で使われる植物は規格品として生産され、量的な要求に従って配置される材である。一方で、造園はその植栽の種類を選択において、目指すべき正しい自然像を与えられている。その自然像は「潜在自然植生図」という形で具体的に示されている。潜在自然植生が人の活動を排除した先に成立するとされていることから、本来の自然を損ね妨げている

のは「人の営み」であるということがわかる。失われた緑を「回復する」というという文章と、参照される「潜在自然植生」という名称にそれはよく現れている。だが、人がその活動を完全に停止することは当面は考えにくい。だから潜在自然植生はついに実現しない、どこかにある本物の自然というイメージで有り続けるのである。これが、制度としての造園を支えている思想である。

4.2.2. 行為としての植物「園芸」

「園芸」について見てみよう。ここでいう園芸とは、植物の栽培一般を指すのではなく、そこに住む個人が主に楽しみのために植木鉢などを使って草花を育てる、そういう行為によってあらわれる風景のことである。典型的な園芸は、都市部の低走高密市街地の細街路、いわゆる下町の路地などの植木鉢の風景だが、下町に限らず住宅のベランダや窓辺に飾られている植木鉢やハンギングバスケット、道路や線路際のちょっとした隙間に植えられた蔬菜、「造園」の植栽の隙間に断りなく植えられている草花など制度と関係なく誰かが植えたり、育てたりしている植物をすべて「園芸」に含むと、街の植物の少なくない割合は園芸に占められている。

園芸の特徴は、栽培される植物がひとつひとつ個別であることだ。それは、そこには統一的なビジョンも目指すべき本来の自然も正しい種類の選択ガイドラインもないからである。園芸を営む人は、単にその場で植物を育てるために植木鉢を置いたり、造園の植え込みの隅に球根を埋めたりする。園芸人が植物を栽培する動機は何だろうか。中央区の日本橋人形町の路上園芸について調査した学生によると、玄関先に植木鉢が溢れかえっているような園芸には、道をゆく人が愛でるように美しくレイアウトしている「ガーデン系」（図 4.11）と、生き物としての植物を飼っている「ペット系」（図 4.12）とがいるという。特に後者は、捨てられていた鉢植えをかわいそうだからと植物ごと拾ってきて育てる、といった事例すらあるらしい。飾るにせよ、飼うにせよ、これらに共通している動機は、植物を育てるという個人的な楽しみでしかない。



図 4.12：ガーデン系園芸（撮影：伊藤壮一郎）



図 4.13：ペット系園芸（撮影：伊藤壮一郎）

こうした路上の個人園芸を見歩くと、その環境解釈の繊細さに驚くことがある。まず、園芸は局所的な環境に対して敏感に反応している。樹木や建物の影、乾燥した舗装や湿った土など、街の地面の環境は場所によって様々である。同じ歩道でも、少し位置が変わると日当たりや風向きが変わって、それは植物の生育に影響する。一見無造作に並べられた鉢植えも、よく見ると場所によって陰に強い種類や乾燥に強い種類が分けて置かれていることがわかる。その住民が家の前の環境を調査して配置を決めていることは考えにくい。おそらくは日々の試行錯誤で鉢を動かした

り入れ替えたりしながら、それぞれの植物に適した位置を探ってきたのだろう。高密度市街地の場合、多くの園芸物が鉢植えである。鉢植えは毎日水をやり続けないと土が乾燥して枯れてしまう。毎日、不断の維持管理をし続けることで、生育状態に応じて世話のやり方を調整したり、場所を変えたり、枯れたら違うものに取り替えたり、という環境へのきめ細やかな応答が現れているのだろう。

それから、地域的な気候条件の変化に対して素直であることだ。市街地、特に東京の都心部の路上の園芸植物を見歩くと、私の自宅のある北多摩地域では決して露地で越冬できないような植物が普通に地植えされ、生き生きと育っているのを見て驚くことがある。冬、1月に日本橋人形町から秋葉原にかけて路上の植物を観察しながら歩いたことがあるのだが、屋外で栽培されていた園芸植物の多くが、ベンジャミナやインドコムノキ、デュランタ、シェフレラなど、もとは観葉植物として売られていたと見られる熱帯原産の鉢植えだった（図 4.13）。これらは熱帯植物の中でも比較的寒さに強い種類ではあるが、それにしても屋内で見かけるような鉢植えの植物が歩道の街路樹の足元や玄関脇の植木鉢などで育っているのは実に不思議な眺めである。これは明らかに、ヒートアイランド現象によって都心の気温が高いためである。植物の場合は平均気温の高さよりも冬季の最低気温の高さが生育の可能性を左右するため、都心では冬の暖かさが路上の植物を生かし、熱帯産の種類を多くしている、と考えられる。



図 4.14 : 観葉植物が根付いた事例：シェフレラ（筆者撮影）

つまり、園芸はより広域の「正しさ」からは自由であり、その場所の局所的な気候や環境に直接依拠している。園芸を促す動機は「植物を育てるのが好きだから」であり、そのあらわれ方は園芸する人によって様々である。そして、何よりも対極的なビジョンや正しい究極の風景といったものに、園芸は無縁である。園芸は個別の植木鉢ごとにその生育環境の適合性が判断され、位置や種類が決められている。園芸の風景は個別の細かい判断が積み重なったものである。これは、「あるべき自然」を目指して、あえてそのラインアップから植物種を選択して植える造園とは、その態度において対象的である。

4.2.3. 都市の自然「雑草」

「雑草」を見てみよう。

雑草という言葉はもともと農業の用語である。畑や水田など、目的を持って区画された領域の中に生える、意図せざる植物を雑草という。ここでは、街で見かける、人が植えたものではなく、勝手に生えてきた植物を雑草と呼ぶ。

雑草は隙間に生える。隙間には、空間の隙間と、時間の隙間とがある。

「空間の隙間」はたとえば街路樹の足元、舗装の隙間や壁の隙間、排水溝やマンホールの蓋の隙間などである。様々な隙間に雑草は生えている。街にはいたるところに隙間があるが、それは街が沢山の種類の物体でできているからだ。異なる物体が接するところに隙間は生じる。その隙間から土が見えたり、隙間に土埃が溜まったりして植物が生える余地が生まれる。雑草が生えていることで、私たちはそこに土があり、水が供給され、日が当たっているということを知る。雑草はその場所のコンディションを直接映し出す存在である。

「時間の隙間」とは、場所の利用の合間のことである。たとえば、歩道の脇の低木の植え込みは造園の管理によって定期的に刈り込まれて形が整えられ、その際に地面は掃除されてゴミなどとともに雑草も除去される。しかしこのような手入れは毎日行なわれるわけではなく、年に1度や2度などの頻度で、ある期間において実施されるものである。維持管理による除草が済むと、綺麗になった地面から雑草が生えてくる。こうした時間の隙間に生える雑草は、手入れの頻度や程度、管理の方法などといった維持管理の様子を映し出す。雑草はまた、空き地や未利用地に生えてくる。都市部で建て替えや何かの建設予定地として空けられた土地にはたいてい、空き地になった途端にすごい勢いで雑草が生えてくるが、これは他の場所から飛んでくるというよりも、もともと土に含まれていた種子が発芽するためである。

現在、日本の多くの都市部で雑草として生えている草は、セイタカアワダチソウやオオアレチノギク、ヒメムカシヨモギといった北米原産のキク科の植物で、攪乱依存と呼ばれる生活戦略が特徴である。これらの種は河川の洪水原など、環境条件の変動の激しい土地での生育に適応していて、短期間のうちに成長して夥しい種を撒き散らし、種子のまま何年も休眠し続けることができる。都市の土にはこのような植物の種が既に多く含まれていて、日照や水分などの条件が揃うと一齐に芽を出すのである。

都市部の雑草に外来の植物が多いのは、土地利用の変化の激しい都市の環境に在来種の多くが慣れておらず、洪水原で鍛えたアメリカ勢に場所を譲っているためだが、いわゆる帰化植物や外来種と呼ばれる植物はもともと地域を超えた物流に乗って運び込まれたのであり、その意味では世界の政治経済事情の反映でもある。地球上の人やモノの動きも含めて現代の「自然」と呼ぶなら、都市に生えているものの中では雑草が最も広範囲で最近の「自然」を敏感に反映している。園芸として植えられる植物の種類は、その場所の局所的な環境条件に加えて、その時代の流行にも左右される。造園はその射程を数百年向こうに置いているように見えるが、実のところその原理は観念的である。

「造園」「園芸」「雑草」という分け方はもちろん、便宜的なものであって都市のすべての植物がどれかにはっきりと分類されるわけではない。カテゴリー間の「越境」もときに起きる。たとえば東京の都心ではよくあるケヤキの街路樹では、足元の植栽帯で実生して伸び始めている小さなケヤキを見ることがよくある。最近ではシマトネリコの実生も多い。これらは植栽地としては雑草である。「造園」が実を落として発芽、生育すると「雑草」になる。また、鉄道や高速道路、河川などの土手ではススキやチガヤなどの宿根草が雑草として繁茂するが、それらは定期的に草刈りされ、ある高さや密度に揃えられることで「造園」化している。あるいはまた、「ペット系」の園芸者はたまに造園や雑草の植物を拾い上げて持ち帰って栽培することがあり、これは「園芸」化である。

4.2.4. 「園芸」としての庭

私自身は造園の設計を長く生業としていたが、園芸の実践からも多くのことを学んできた。現在も学んでいる。実際、自ら土を触って種を巻いたり球根を植えたり

水やりをしたりする園芸行為から学ぶことはあまりに多くリアルであるため、すべての人にお勧めしたいほどだ。

私がここで庭づくりを「園芸」と呼ぶのは、前述の「造園」と区別するためである。ここでは、植物を育てることに限らず、個人の庭に関する営みを「園芸」と呼ぶことにしよう。

私の園芸の実践フィールドは自宅の裏庭である。子供時代を過ごした両親の家にも庭はあったが、自分の責任で植物を植えた庭を作り始めたのは結婚して家庭を持ってからだった。最初は一戸建ての借家の庭で、次にはローンを組んで購入した自宅の庭で、20年にわたって園芸に勤しんできた。

園芸が、その場所の環境とのためめぬ応答であることは、少しでも鉢植えを育てたり、庭を作ってみたりした人にはよくわかるだろう。庭はとどまるところを知らない「動態」である。それは何よりも植物の様子に現れる。環境に対する植物の反応は容赦がない。注意深く場所を選んで植えたつもりでも、日照や土壌や乾湿が合わないとなつて植物はあっさり枯れる。このままならなさが植物のある庭の特徴である。多少の無理は世話をし続けることでカバーできる場合もある。たとえば乾燥した日当たりのよいベランダに、冷涼で湿潤な環境を好む植物を置いて、覆いをかけたり毎日水をやったりすることで生育させることはできる（こともある）。しかし、そんな場合は少しでも世話の手を緩めるとアウトである。水やりをすっかり忘れると、植物はたちどころに枯れてしまう。逆に、種類によっては下手に環境が合うと予想以上に繁茂したり繁殖したりして始末に負えなくなることもある。園芸の植物は、育ちにくくても育ちすぎても厄介である。そして、たいていの植物は厄介だ。庭一面に同じ植物を植えても、ちょっとした場所の違いによって育ち方が異なる。たとえば、庭一面に芝生を敷いてそのまま1ヶ月も放置してみれば、ほんの狭い庭の中にも環境の違いや人が踏む頻度の違いが明瞭にあり、それを細かく反映して芝がパッチワーク状に変化してゆく様子を見ることができるといえる。逆に、こうした変化がわかりやすい芝生は庭の部分的な環境を測るためにはいい植物である。新しく庭造りを始めるときには、まず全面に芝を敷いて1年間くらい様子を見て、芝が枯れたところを他の植物に換えてゆくようにすると維持管理の楽な庭にすることができる。とはいえ、芝生は頻りに刈り込み、灌水をしないと芝生として維持されない。日当たりが良くて水やりされている空き地を多くの雑草は放っておいてくれない。手を抜くと芝生はあっという間に帰化植物の草原になる。

雑草の生え方を見ていると、庭の変化は基本的に周囲との同調へと向かうものであることがよくわかる。庭に生えてくるものはおおむね、庭の周囲に生えているものである。それに気づいて庭の外部に目をやると、庭と周囲との関係が見えてくる。周囲の環境は庭がある以前からそこにある。一方で庭には私たちの思惑が反映されている。私たちは望ましい庭の様子を思い描き、そのように庭を作ろうとして庭の空間を加工する。そこで思い描いている庭の様子は、庭の周囲の環境とは大抵ずれている。つまりこの土地の既存の環境と、庭への期待には齟齬がある。庭は周囲からは異質な空間である。その異質さは、私たちが手を下すことでできている。

借家の庭で庭づくりを始めた当初、私たちが夢想したのは、あまり懐古趣味に寄り過ぎないようなイギリスのコテージガーデン風の庭であった。2000年ごろのことだ。日本の雑誌には適当な事例が見つけれず、私たちはGardens IllustratedやNew Edenといったイギリスのガーデン雑誌をめくり、植物の種類や組み合わせを考えた。

現在でも似たような状況だが、造園業界で仕事をしていても、必ずしも園芸系の通にはなれない。情報や素材の出どころが異なるからである。私たちは好みに合う植物を探して、ホームセンターを巡ったり、ネットで探したりした。真面目に庭づくりを始めると、休日のたびに園芸店に通うようになり、園芸雑誌を購読し、新しく出回る園芸植物に敏感になる。SNSには園芸趣味人が集うネットワークもあり、そういうところで情報交換をし始める。いくつかの園芸植物の生産者が通販カタログを発行していて、これが結構情報の参照元になる。園芸に関しては、仕事で仕入れる知識よりも、こうした趣味のネットワークからの情報に多くを学んだ(図4.14, 4.15)。

だが、そうやって苦労して見つけてきた珍しい植物は、まあたいてい枯れるのである。気候が合っていない、私たちが正しい世話を知らない、など、枯れる理由はいくつもある。そしてうかうかしていると、枯れた後に雑草が生えてくる。そうやって生えてきた雑草は、ろくに手をかけずとも丈夫に健康に素早く成長してしまう。雑草とされている植物にもそれなりに美しい様子のももあるため、いっそ道端に生えている雑草を庭に植えてみよう、カゼグサやチカラシバやキクイモを掘りつけてきて植えてみたこともあった。それらが根付いた途端にもものすごい勢いで繁茂し増殖し、始末に終えなくなったこともあった。

庭にいて植物に触れていると、いろいろなことに気づく。ひとつは、あたり前のことだが「季節はまた巡ってくる」ということである。植えばなしにしているスイ

センやチューリップの球根は相応しい時期になると芽を出し花を咲かせる。様々な植物の芽出しの時期、新緑の時期、紅葉や落葉の時期など、繰り返すたびに「また」その季節が訪れたことを実感する。庭で感じる季節の巡りは毎年少しずつカレンダーの日付からはずれているが、庭で過ごす時間が増えるほどに、カレンダーの時間が便宜的に切り分けた人工的な季節でしかないように思えてくる。

もうひとつは、これもあたりまえのことだが、「時間は取り返せない」ということである。季節は毎年巡って来、それにつれて花は去年のように咲くが、実は去年とまったく同じではない。樹木や宿根草は少しずつ大きくなっているし、飛び石や植木鉢は古びてゆく。繰り返しの様子も見せつつ、植物は確実に変化してゆく。

変化し続ける庭に対して、私たちは私たちの思惑のもとに、思い描いた様子を実現しようと色々と手を尽くす。慣れてくると、植物を押しえついたり無理に成長させようとするのではなく、その変化を利用したり誘導したりすることを憶える。生えないものは諦め、生えるものを手なづけながら好ましい程度に抑制し続ける。その折り合いをつける課程は、試行錯誤としか言いようのないものだ。

庭の手入れをするとき、私たちはその場ではひとつひとつの植物に対して手を入れている。しかし長く続けていると、植物が枯れたり育ったり咲いたり落葉したりする変化のうちに、この土地の庭を取り巻く環境と向き合っている気になってくる。重要なことは、庭を取りまく環境は潜在自然植生のような「人為を排した」ものではなく、日常的に私たちが洗濯物を干したりソフトボール用のバットで素振りをしたり、ちょっとした野菜を育てたり、自転車を停めたりといった「人為」も込みの環境だということである。庭と園芸者（私）との「最適化」によって庭の状態は落ち着いてくる。庭は環境を反映し、ささやかながら環境に影響を与えてゆく。



図 4.15：著者の自宅の庭、2004年頃（筆者撮影）



図 4.16：著者の自宅の庭、2002年頃（筆者撮影）

4.2.6. 「緑側」としての庭、近所付き合いの契機

住宅の庭は、近所づきあいの契機をもたらす、中間領域でもある。

私たちが借家から現在の家に引っ越したのは2007年のことだった。今度の庭では、屋根付きのウッドデッキを作ることにした。1階の部屋の床と同じ高さのデッキを作り、部屋から見ると外部に床が続いているようにしようと思ったのだ。部分的に屋根がかかったウッドデッキに薪ストーブがあったり野菜園があったりすると楽しいのではないかと考えた。

家屋から独立したPC基礎の木構造とし、主に地元のホームセンターで購入した2X4規格のレッドシダー材を使用した。接合部はボルトを用い、キシラデコール塗布仕上げとした（図 4.16）。



図 4.17：自作の屋根付きウッドデッキ工事の様子（撮影：石川清美）

実際にデッキができあがると、確かに見た目はガラス越しにリビングルームが倍の広さになったものの、所詮は「屋外」であって、冬は寒く夏は暑く虫が多く、掃き出し窓を開けっ放しにして屋内外を一体に使うのはそんなに容易ではないことがわかった（図 4.17, 4.18）。



図 4.18：完成したデッキ（筆者撮影）



図 4.19：完成したデッキ（筆者撮影）

しかし、デッキができてから気付いたこともあった。お客を家に招くのがとても楽になったのである。私たちはデッキを家の間口いっぱいの幅で作り、そこに屋根をかけたため、我が家の裏には伝統的な農家の軒下のような、濡れ縁と軒下の三和土を兼ねたような空間ができた。ここが、とても使いやすい中間領域になったのである。デッキができてから私たちは「道路で立ち話よりは歓待したく、部屋に上げるのは大げさ過ぎる」という対応に需要があったことを知った。招く方が楽な場所は、訪れる方も気楽でいられる。デッキの設置をして以来、我が家は友人を招くこ

とが多くなった。近所の子供たちが断わりなく遊びに来るようになり、子供に引かれるように親が遊びに来て、そのまま何となくお茶会になったり持ち寄りで夕食会になる、などということが頻繁に起きるようになった。私たちのデッキはある種の公共施設の趣きを帯びてきた。小さい子供が転んだりした箇所は段差を解消する改修工作进行了し、リクエストに応じてブランコを作ったり、冬用に薪ストーブを設置したりした。近所での我が家の庭の「知名度」が上がり、PTAソフトボール部の試合後の打ち上げや、ハロウィンのおまつり会場に場所を提供したりするようになった。私たちは自分の家の裏庭を介して、何人もの近所さんと親しくなった。一方でここはあくまでも私有地である。友人や近所で集まってバーベキューパーティーをしても、参加者の振る舞いには遠慮があり、公園のような自由はない。しかし、そのために、ゴミの対処や素材や道具の提供などに一定の規律が維持されて、むしろお互いを楽にしているように思う（図 4.19, 4.20）。



図 4.20：中間領域としてのウッドデッキ（筆者撮影）



図 4.21：中間領域としてのウッドデッキ
近隣住民との交流の場面（筆者撮影）

長く続けていると、住民にもこういう交流の場に参加する人としらない人がいることもわかってくる。地元自治会への加入や行事への協力、道路の清掃、普段の挨拶など、ご近所づきあいにも様々なものがある。近所との付き合いの頻度や打ち解け具合は、家の周囲の庭の利用や手入れの状況、住居の装飾、リビングが1階か2階か、などといった空間の使い方にもあらわれることがわかってきた。

交流の契機として子供やペット、特に飼い犬の存在は大きい。子供らは大人の思惑を超えて子供同士の繋がりを持ち、敷地境界を越えて庭で遊ぶ。子供たちが遊ぶことで、道路が共有地として機能するようになる。学校に入るとクラスや地域の登校区の単位で連絡網が敷かれるため、ご近所の「地理的配置」を意識せずにはおれなくなる。飼い犬は、散歩によって飼い主同士が顔見知りとなり、犬の名前でお互いを憶えるような交流を生む。子供もペットも大人の事情を横断してしまう交流媒体としての「越境者」である。

ご近所には庭仕事に熱心な住民がいて、時おり敷地外に鉢植えや草花、家具などを置いて個人の庭を公共空間に拡張する行動が見られる。全面の舗装道路は、子供の落書きや駐輪など、一時的な利用に留まっているが、未舗装道路や空き地に対しては、家によっては花壇や菜園を作るなどの拡張がある。通過交通が少ない箇所、舗装でなく地面が土であること、住民が園芸などの外部空間の維持管理に熱心であること、といった要因があるようだ。

また、私たちの他にもリビングなどの前に木デッキを設け、半屋内／屋外の中間領域を設けている住宅が見られる。住宅建設時から付帯施設として作られたもの、居住開始後に工務店などに依頼して作ったもの、ホームセンターなどで購入した資材で自力で建設したものがある。自力で建設した日曜大工物件がよく使われる傾向があるようだ。

この住宅地の中には、我が家の裏庭の他にもしばしばご近所が集まってバーベキューが催される箇所がある。そこは行き止まりの車道で、背後は市有地の斜面林で、「主催者」のお宅のガレージの前である。我が家の裏庭と比較すると、交流の場所を成立させる条件の違いなどが興味深い。通過交通のない道路は子供の格好の遊び場であり、仮設のバーベキューヤードともなる。道路の広場化は、接道する住民の寛容さとも関係がある。

自分たち自身も含めて、人の付き合いもまた、植物と同様にままならない。目下の目標は、このように始めてしまった縁側の賑わいを「継続すること」である。そのために、気楽に長く続ける方法を模索している。

第5章 ものづくりのモデルとしての農村風景

概要

第5章では、伝統的農村集落とそれを取り巻く環境を「トータルランドスケープ」と捉え、そこに見られる持続的な住環境と物質循環を可能にするものとして「緩い分類／保留」という概念を提示する。「緩い分類／保留」は住環境に流出入するモノに対する扱いの態度であり、より広域の社会・経済活動がもたらす物体・物質と、その土地の自然がもたらす物体・物質を等価に並列する。その操作が農家の周囲に見られる手作り農機具や生活用具などの創意工夫を促していることを示す。

5.1. 農村風景に見るトータルランドスケープのモデル

ランドスケープの全体性、統合性を検討するうえで、伝統的な農村集落の風景や農家の営みが参考になる。第4章で述べたように農耕はその土地の自然環境に対して繊細な利用をしつつ、それを持続すべく長期にわたって最適化がなされてきたランドスケープのモデルであると考えられるからである。

進士五十八は、「農」の現代的意義として、分化・専門化した現代社会の対極にあって、バランス作用を持つ「全体的・総合的・有機的」なものを特徴とする点を挙げ、この特徴があらわれている農村集落の風景を「トータルランドスケープ」と呼んだ（進士、1983）。

以下、神山町の農家で見かけたいくつかの事例をもとに、農家の日常的なものづくりと、それを支える社会的・空間的な構造について論じる。なお、今回紹介する事例は3件とも老人夫婦の世帯である。これは偶然ではなく、調査に訪れた27軒のうち、日常的なものづくりのスキルが高いと感じられた家のほとんどが、80歳を超えた老人夫婦だったのである。日常的なものづくりの分化は農村に残っているが、それはいま急速に失われようとしている。

5.1.1. 日常的なものづくりの風景と、人ともとの根源的な関係

神山町は、徳島県の中央部に位置する、人口5600人あまりの町である。四国山地の東部にあって、全面積173.30平方キロメートルの86%が山地である。町の中心には吉野川の支流である鮎喰川が屈曲しながら東流している。町域は鮎喰川の流域と重なっている。鮎喰川上中流域に農地と集落が点在する。古くから農業、林業が盛んであり、山林の大部分は植林されたスギ、ヒノキが占めている。

多くの中山間地と同様、神山町も人口の減少と高齢化が著しい過疎の自治体であるが、一方で、町内全域に敷設された光ファイバー網によるブロードバンド環境や、民間団体のNPO法人グリーンバレーなどが推進してきた、芸術家を国内外から招き、町民が制作を支援する「アーティスト・イン・レジデンス」という事業、東京などの都市部に本社を持つIT企業によるサテライトオフィスの設置や従業員の移住などもよく知られている。2011年には転入者数が転出者数を上回り、町史初の人口社会増となったことが話題となった。こうしたことから、地域活性化のモデルケースとしてしばしばメディアに取り上げられる。

町役場などの公共施設は鮎喰川沿いの街道に沿って発達した市街地にあるが、市街地から外れた傾斜地には籬壇状の農地が発達し、そこに点在する伝統的な形態の民家とともに特徴的な景観を作り出している。神山町は柑橘類のスタチが名産品であり、出荷量は全国1位である。急傾斜地にはスタチやウメなどの果樹をしばしば見かける。傾斜が比較的緩やかな地すべり地形地には棚田が発達している（図 5.1）。



図 5.1：傾斜地に発達した棚田と段畑をもつ神山町の農村集落（筆者撮影）

5.1.2. 農村における風景の解像度

神山町の傾斜地の段状の農地では、棚田や段畑の土留めに用いられている石積みの特徴的である。

この地域は青石と呼ばれる片理性の高い結晶片岩が多く、板状の薄い石を積層させて小端積みにした土留めをよく見かける（図 5.2）。



図 5.2：段状に重なった自然石積み（筆者撮影）

農地や宅地のために設けた土留めに石積みを用いることは広く行われているが、伝統的な石積みはその土地に産出する石を用いて作られるために、その土地の地質が反映され、地域色の強い景観を顕出する。石積みはまた、積まれている石の大きさや形状、石積み壁の高さなど、景観を構成する空間的要素が揃っているという特徴がある。これは、石積みの建設が建設機械ではなく人の手で作られてきたために、石の大きさは人が抱え上げることができる大きさに、石積みの高さは土留めの構造的強度と人が積みうる高さに、それぞれ限定されているためである。

このような石積みを用いて段状に造成・整形された土地は、それによって集落や農家に何をもたらしてきたのだろうか。それは、ある広がりをもった、水平で平坦な面である。水田や畑などの耕作地も、住宅のための敷地も、傾斜地の斜面のまま利用することは困難である。特に水田は、稲の栽培過程上、浅い水を均等に湛える必要があるため、厳密に水平に造成されなければならない。畑地は作物の種類によっては水田ほど厳密な水平を造成する必要はないが、表土や肥料分の流出を防ぐためや、農作業の容易さのためにある程度の水平さと平坦さは必要である。住宅は、建て方によって敷地の地形に応じることはある程度は可能だが、家の周囲に平坦な作業スペースを確保する必要がある。傾斜地の農村集落の多くの住宅は、かなりの急傾斜地にあっても、水平で平坦に造成された敷地に建っている。

水平で平坦な面の確保は、栽培や作業や居住のための空間の確保という意味とともに、物質の流れを制御するという意味をもっている。例えば、田の水は土壌への浸透と空中への蒸散によって逸失し続けるため、水田には恒常的な給水が必要であるが、単に貯留をすれば良いというものではなく、稲の栽培の段階に応じて適宜排水をする必要がある。農民は用水路と田の間に設けた堰の開閉によって田の水の量を制御する。田への給水は用水路からだけではなく、隣接する「地形的に上部にある田」からもしばしば流入させられている。斜面地の棚田は水系として図示することが可能である（小川・志田、2014）。水の流れに注目するなら、水田はつまり水深の浅い、幅の広い「水路」である。水田の形状と堰の操作によって、水はその流れの速度を変えられ、稲の栽培に利用されているのである。

このような、流れる水を一時的な貯留によって操作し、水の移動の速度を緩めることによって利用する、という技術は、水田に限らず私たちの生活の様々なところで見られるものだ。ダムや河川の堰のような土木構造物から、浴槽や洗濯機、洗面器まで、これらはすべて一時的な貯留によって水の流れを制御し、水を「資材化」している例である。

土地の水平面の確保のための造成によって、傾斜地の農村集落では土地が横縞状に造形される。この地形模型の等高線のような模様が棚田や段畑の景観を特徴づけている。棚田や段畑は、ひとつひとつの区画に注目すると、それらは盛土と切土と石積みによって造成・造形された水平で平坦な面である。田や畑の一枚の大きさは、その土地の傾斜度と、水平面を最大に確保しようとする意図と、造成・造形による土留めの構造的限界と、この三つの条件の折り合いの結果としてあらわれる。そのため、棚田や段畑の面の大きさには限界があり、それがその土地の地形の急峻さを反映する空間要素の単位となっている。つまり、棚田や段畑、住宅の敷地といった土地利用のための造成・造形は、局所的に水平で平坦な土地を作り出し、地形は投稿線状に切り分けられているが、造成上の制約によって土地の改変の規模が相対的に小さいために、集落全体のスケールでは地形は温存され、石積みによって補強されているのである。

また、伝統的な技術で作られた石積みの土留壁は、空積みというモルタルやコンクリートを使わない工法で作られているため、目地が深く、多孔質の表面をなしている。空積みの壁は雨水が浸透するため、石の隙間に草が生えるなど、生物の生息場所にもなる。石積みに使われる自然石は、それ自体が複雑な形と肌理をもった表面を見せている。

このように、農村集落では、集落全体の地形のスケールから、石積みの表面まで、その切り取り方によってさまざまなスケールに「意味ある部分」（原、1998）の景観を見出すことができ、これが景観を複雑で奥行きのあるものになっている。

5.1.3. コンクリート擁壁

もちろん、神山町の農村集落でも、造成された農地や住宅地がすべて伝統的な石積みで作られているわけではない。農村部には、石積みの景観と、近代以降、特に戦後の経済成長期に整備が進んだ、車両の通行のために敷設された舗装道路、そしてその周囲に設けられたコンクリート擁壁などの景観が混在している。車道の周囲にコンクリート擁壁がよく出現するのは、伝統的な農村集落の景観を構成する空間要素の単位と、車両の空間単位との間に齟齬があるからである。車両は、車体サイズや回転半径などの制約があり、あまりに急なカーブや勾配の強い坂や階段を通行することができないため、車道の建設にあたっては、それまで人が歩行に利用していた道とは異なる経路に、より幅が広く勾配の緩やかな道路を計画する必要がある。例えば明治43年の国土地理院の旧版地形図に記載されている道と、現代の地理院地図に記載されている道を重ねて表示すると、主に尾根部を直登していた人道と、斜面を迂回しながら標高差を行き来している車道との、道路網の差を見ることができる（図5.3, 5.4）。車道は道路の傾斜を一定以下に押さえるという設計思想でレイアウトされている。コンクリート擁壁は、このような車道の空間スケールと、その土地の細かい地形の事情との合間に発生している。

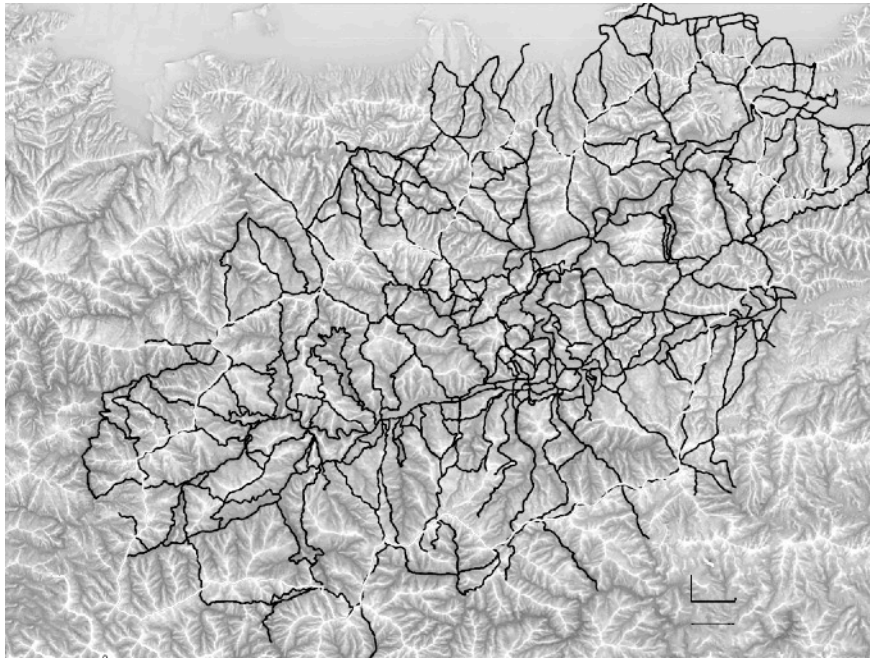


図 5.3：徳島県名西郡神山町、明治の官製地図に記載された道
(出典：伊藤渚生・石川初「尾根道利用による中山間集落へのアクセシビリティ利用
徳島県神山町を事例として」ポスター発表（第44回日本生活学会研究大会、2017））

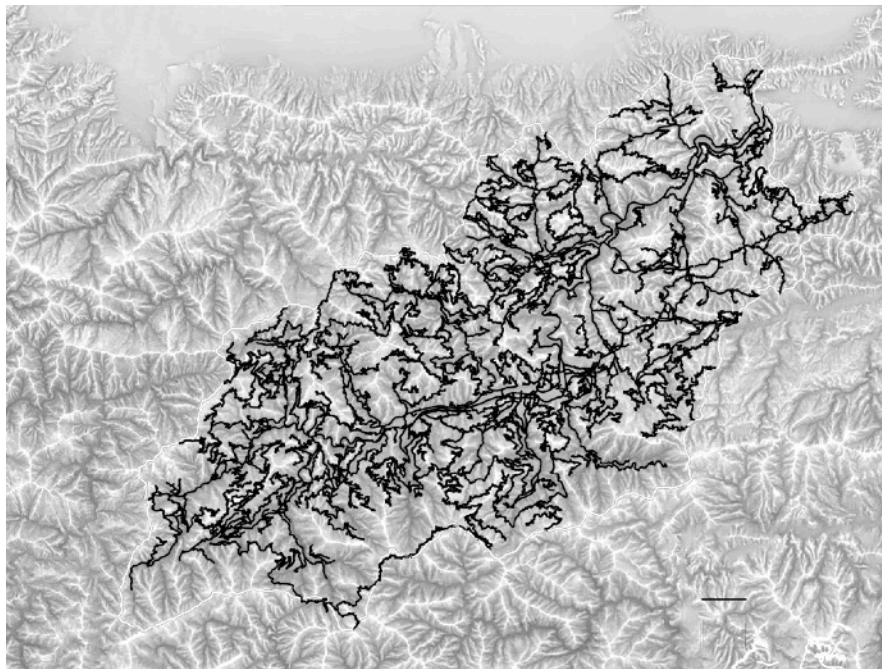


図 5.4：図5.3と同範囲の現代の道路
(出典：伊藤渚生・石川初「尾根道利用による中山間集落へのアクセシビリティ利用
徳島県神山町を事例として」ポスター発表（第44回日本生活学会研究大会、2017））

その景観において、コンクリート擁壁を石積みの土留め壁とを異なるものに行っているのは、壁の表面の仕上げの質だろう。コンクリート擁壁の表面は一様に均質であり、先述した石積みの土留め壁の持つ「意味ある部分」が存在しない。これは、近代の土木構造物が、対象となる土地の条件を幅広く解釈したうえで、性能的に余裕のある「標準仕様」で設計されるためである。標準仕様の採用は、現場での判断の量を極力減らすという合理思想に基づいている。もうひとつは、建設機械や建設資材の規模である。道路沿いの擁壁は車両に照準して作られているために、人の身体の大きさに由来する「部分」がない。こうした「部分」の欠落が、意味ある部分で占められた景観の中でコンクリート擁壁が目立ってしまう所以であると思われる。また、コンクリート擁壁は、対象地よりも広域の環境条件を考慮したうえで、施設全体が設計され、そして施工される。コンクリート擁壁の建設には、土木構造物の設計者、コンクリートプラント、コンクリートミキサー車、型枠の施工作業員、鉄筋の施工作業員、コンクリート打設の作業員、と、多くの人に関わる、より広域的な社会システムが必要である。そのため、部分的に壊れたコンクリート擁壁を、現場の判断で修復することは困難である。コンクリート擁壁は、施工する側も享受する側も、それが何事もなく、変わらずに長く残って欲しいと考えている。コンクリート擁壁は現場の勝手な介入を排除するデザインである。一方、棚田は静的な「完成形」ではなく、石積みや土坡の畦は、田を仕切り直して、細かい調整を常に行っていたことが知られている（小川、2014）。また、それを支える石積みも、定期的に崩してまた積みなおすという新陳代謝的な維持管理がなされてきた（岡本・真田、2016）。石積みの土留めはいわば「生きている風景」である。ただし、コンクリート擁壁も、建設されてからある程度の時間を経て、蘚苔類や植物が表面に繁茂し始めると、それなりに周囲の風景に馴染んで見え始める。これは、壁面の植物が意味のある部分を獲得したからだ、と考えることができる。植物はその形態が複雑で、枝葉は全体の樹形に対して「意味ある部分」を作っており、葉脈や葉の色の濃淡は枝葉に対して「意味ある部分」を作っている。また、植物は環境に対して敏感に呼応するため、壁の上の陽当りや湿気などの微気候を忠実に反映して不均等なパッチワークを形成する。植物は二重の意味で「意味ある部分」をつくる。

5.2. 猿追い：山のブリコラージュ

農村では、より身近なスケールの空間においても、濃密な「意味ある部分」を見ることができる。ことに、商品の製作などではなく、生活の場面にあらわれる、日常的な工夫や修理の場面において発揮されるものづくりのスキルが高い。以下、神山町の農家で見かけたいくつかの事例をもとに、農家の日常的なものづくりと、それを支える社会的・空間的な構造について論じる。

5.2.1. Sさんの「サル追い装置」

Sさんの家は、神山町東部の山あい建つ農家である。敷地周辺は崩壊危険地域の急傾斜地であり、家屋の背後の斜面には、PCブロックの間知石積み擁壁や排水溝が敷設されるなど、徳島県による防災工事が施されている。住宅は母屋と隣接する納屋からなり、母屋の周囲には軽トラが転回できる程度の作業ヤードが設けられている。母屋の屋根はトタンを被せた茅葺きの入り母屋で、周囲に瓦葺きの下屋が回る、いわゆる四方蓋造り（阿波学会民家班、2000）の民家である。母屋と納屋の間、さらに納屋の山側の水場の上には簡易な波板の屋根がかけられ、雨に濡れずに作業をすることができる。水は上水道でなく山から引いていて、洗濯機は屋外にある。風呂は薪で沸かす。

娘が徳島市内に出ていて、夫婦2人住まいである。夫は82歳、妻は84歳。以前は神山の特産品であるスダチと、シイタケの栽培を手がけていたが、農作物を出荷することはすでにやめていて、現在では自家消費用の蔬菜畑のほか、果樹の手入れを行っている。

中山間地の農家の例に漏れず、この地区も獣害に悩んでいる。獣害対策の一環として、住宅の周囲の畑には電気柵が敷設されている。神山町の周辺部には、尾根と集落を行き来しながら山林を移動しているニホンザルの複数の群れがあり、サル対策が課題となっている。Sさんの家のある集落では、試験的に導入された、サルを追い払う訓練を施された飼い犬「モンキードッグ」が飼われているほどである。

Sさんが手づくりで組み立てた騒音を発生する「サル追い装置」があり、家の前の石積みの下、畑の中に設置されている。水力を利用して定期的に棒が跳ね上がり、それが重力で戻る際に金属板を叩いて大きな音を出すという、日本庭園の「ししお

どし」と同じ原理で作られたものである。水は山の沢から引いているために、水道代はかからない。そのため、この装置は24時間ずっと作動している（図5.5）。



図 5.5：水力駆動の騒音発生型「サル追い装置」（筆者撮影）

装置は、鉄製の軸と、水を受けて半回転する木の叩き棒とで構成されている。叩き棒は木の角材で、60mm×40mmほどの一般的な材料に見える。端には水受けが取り付けられているが、これは厚さ10mmの合板である。そこに塩ビ管から水が流れ込む。水受けの箱は軸から遠い側が開いていて、水が溜まって水受けが下がると外へ流れ出て重量を失う。その瞬間に叩き棒が自重で半回転して戻る。叩き棒のもう一方の端には鉄製のボルトが取り付けられ、これが鉄板を叩いて大きな音を立てる。この鉄板は明らかに、薄い鉄製のロッカーのドアが転用されたものである。鉄製の軸は、ボルトで叩き棒に固定されている。軸は鉄製の部材によって、地面に立てられた太い木の柱に取り付けられている。それぞれの部材は鉄筋や鋼管などで個別に地面に固定され、お互いに紐や針金で縛り付けられている。

この装置が立てる音の効果は大きく、それまで屋根の上にまで乗っていたサルが、音を恐れてここに来なくなったという。

部材が統一されていないために、装置の様子は仮設的だが、私たちが継続的に観察した範囲でも6ヶ月以上、休みなく稼働し続けている。注意深く見れば、可動部

の部材には鉄が使われるなど、機能性と耐久性には配慮をされたデザインであることが見て取れる。それぞれの部材の材質や規格は全く統一されていないが、これは、いずれの部材も、もともとこのサル追い装置のために導入されていたものではない、つまり関係のない部材同士が寄せ集められて作られたということ、そして部材の選択が「部材ごとに」行われた、ということを示している。寄せ集めの工作物ながら、ある造形的な強度を有しているのは、この部材の選択と配置の的確さによるのだろう。現代の電子機器にはない、粗い素朴な機械が持つ機能美を感じずにはおれない（図5.5, 5.6, 5.7）。



図 5.6：サル追い装置の軸部分（筆者撮影）



図 5.7：サル追い装置の騒音発生部分（筆者撮影）



図 5.8：サル追い装置の水を受ける動力部分（筆者撮影）

また、Sさんの家には、家屋の周囲や畑の隅などに、木材や鉄筋、金属部品など、様々なものが緩く束ねられて置かれている。この、ものの緩い分類と保留がSさんの工作能力を支えていると考えられるが、これについては後述する。

5.2.2. Oさんの変形柱

Oさんの家は、神山町の北部の山あいの集落にある。夫婦住まいで、夫は88歳である。現役のスタチ農家だが、かつては養蚕やタバコの栽培も行っていた。家は築150年という入り母屋で、茅葺きの屋根には現在はトタンが被せられている。四方蓋造りだが下屋にはトタンの波板が使われている。母屋の西側に2階建ての住居が、東側に納屋がそれぞれ隣接して増築されている。家の背後の斜面を上がったところに、かつて養蚕に使った建物がある。急峻な斜面にあり、車道は通じているが、冬季は積雪があると通行不能になり、長いときには2週間ほど孤立してしまうという。Oさんの家とその周囲には、自然の樹木の形を利用した工夫がよく見られる。たとえば納屋の下屋部分を支える柱を取り替え、木の幹の曲がりを利用して軒下の空間を広く確保している。柱に使われているのは主幹が切られたか折れたかして、横に曲がるようにカーブした変形の樹木だが、その曲がりそのまま使われている（図5.9）。



図 5.9：Oさんの家の変形柱（筆者撮影）

5.2.3. Mさんの木の又の利用

Mさんの家は、鮎喰川沿いの市街地に近い山の斜面にある。ウメやシイタケなどの他、サンゴミズキやハナモモ、シキミなどの花材を生産、出荷している。専業農家だが、2代前の当主は町の議員を務めていたという、比較的裕福な家柄である。住宅は茅葺きではなく、瓦葺きの2階建てで、前庭を挟んで納屋があり、奥には離れや土蔵が建っている。前庭から山の斜面が続いていて、そのまま畑や雑木林につながっている。納屋は斜面にまたがって建てられており、下の階はかつて畜舎として使われ、牛が飼われていた。Mさんは78歳、妻も70代である。先代が亡くなり、子供3人もそれぞれ社会人となり、いまは夫婦で住んでいる。

Mさんの家は前述のSさんの家やOさんの家と比べると、平地にも近く、穏やかな立地条件であるが、家の周囲のそこかしこに細かい工夫が見られる。Mさんの工作は枝分かれした木の二又の部分を利用したフックなど、自然の樹木の部分的な形が転用されている例が多い。樹木の枝は山の雑木林から取る。二又のフックは、固い広葉樹が適している。二又のフックにマイカ線（ビニールハウスのビニールを固定するためのプラスチックの丈夫な紐）で籠を取り付けた、果樹の収穫用の容器などがあるほか、フック状に加工されて出番を待っている二又がいくつも軒下に用意されている（図 5.10, 5.11）。



図 5.10, 5.11 : Mさんの家の木の枝を利用したフック (筆者撮影)

5.2.4. なぜ、農具はカスタマイズされるのか、土地と身体の固有性という条件

神山町の農家に限らず、一般的に農家は住宅の周囲に道具や空間の工夫や修繕が頻繁に見られる。既製品の農機具を改良したり、簡単な工作で農機具を自作したりすることは広く日常的に行われている。「現代農業」のような農家向けの雑誌にはそうした「改良の達人」の作例がしばしば紹介され、傑作集が単行本として刊行されている(トミタ、2009)。

もともと、農家とその周辺に、道具や空間の「カスタマイズ」が多いのは、農業が土地や気候、また従事者の身体などの「自然」に大きく依存するものだからである。江戸期に著された大蔵永常『農具便利論』(大蔵、1822)には日本各地の様々な鋤などの農具が採集されており、地域によって異なる農具の多様性を窺うことができる(図 5.12)。しかし、地域によって使用される農具のデザインが異なること自体は、土質や気候条件が地域によって差があることの反映でしかない。農業は、その土地の固有性への対処と同時に、出荷する農作物の均質性が一方で求められる。農業の実践は、それぞれ固有の条件である土地の自然や従事者の身体と、社会や市場が求める農産物としての標準仕様とに挟まれた行為である。農家の様々なカスタマイズはこの2つの間に発生する。

事情はつねに個別で固有である。一般的に、道具や装置は、ある用途が想定されつつも、その用途の幅の中での汎用性を許容すべく設計されている。使い方や使う人の体格や体力などという個別で固有な事情が「想定された使われ方」を超えると、使う人によるカスタマイズが施されることになる。

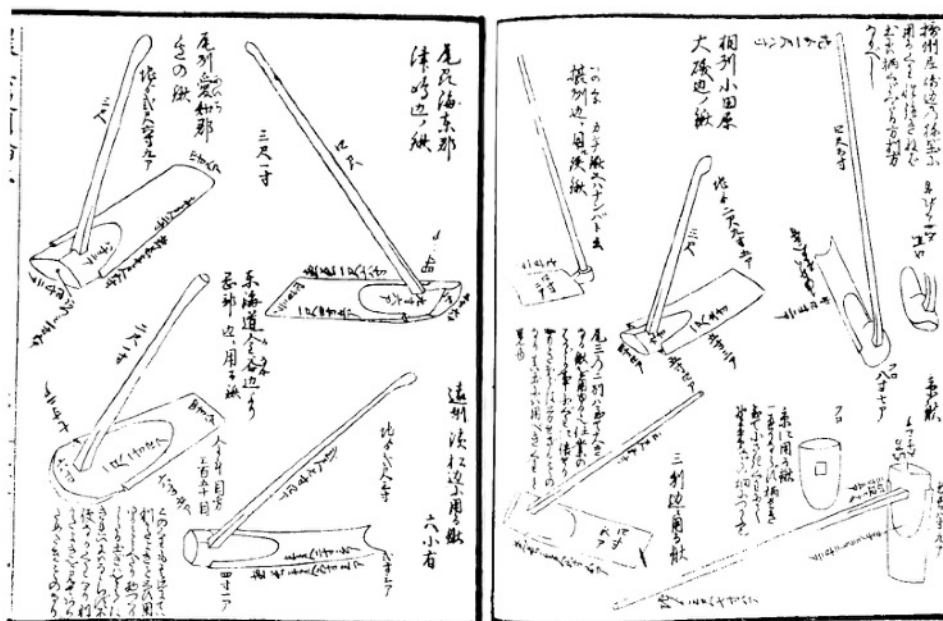


図 5.12：日本各地の様々な鋤などの農具（大蔵永常(1977)より引用）

5.2.5. 部品の素材化の契機

素材や道具の意味を解除し、それらを等価に扱うという態度と、Sさんのサル追いに見られるような創造性の発揮には、深い関係がある。というのは、Sさんのサル追いはそれを構成する部材の意味が解除されることによって、鉄製のドアやボルトや合板が単なる「形状」や「材質」として再発見されているからである。

Sさんの家は神山町のなかでも不便な立地にあり、また高齢の夫婦であることもあって、町へのアクセスは頻繁でない。そのため、サル追いのような日常的ものづくりのために、たとえばホームセンターなどに赴いて、何かに使えそうな木材や塩ビ管を購入する、といった行動は考えにくい。Sさんのものづくりを支える素材のラインアップは、ビニールハウスや家屋、農機具など、すでに家にある既製品の維持管理のために導入された部材や、以前から家にあった何かを分解した部材であると思われる。

Sさんの家の周囲には、軒下や農地の隅などに、そのような部材がいくつも置かれている。それらを観察すると、ものの置かれ方に大きく2つの種類があった。ひとつは、形状や素材によって細かく分類され、収納されているものである。鋤や鋤、スコップなどの農機具は形状や用途で分類されて納屋の農機具置き場に収納されている。燃料の薪なども、長さや太さが種類分けされ、風呂の焚付口の横に積み上げて

ある。このような、厳密に分類して収納する行為を「強い分類／収納」と呼ぼう。これに対して、軒下や農地の隅に集められている部材は「緩い分類／保留」とでも呼ぶべき扱いを受けている。たとえば納屋の横の軒下には、塩ビ管と角材と竹がひとまとめに括られて立てかけられている。「細長く固い」という物的な特徴のほかに、これらを束ねる共通の特徴は見受けられない。畑の隅には鉄筋と塩ビ管と鉄の雨樋と樹木の枝が、母屋と納屋の間には丸く平べったい金属の切れ端が、それぞれ何となく集められて「保留」されている。つまり、農具や薪のように、そのものに強い意味があらかじめ与えられているものと、何かの部品であった、また何かに使えそうなものとは、その保管の仕方が異なるのである（図5.13, 5.14）。



図 5.13, 5.14：農家の外部空間に見られる緩い分類／保留（筆者撮影）

「弱い分類／保留」は、クロード・レヴィ＝ストロースが『野生の思考』において、器用人（ブリコロール）が資材を集める方法として述べていることに当てはまる。

彼の使う資材の世界は閉じている。そして「もちあわせ」、すなわちそのときそのとき限られた道具と材料の集合で何とかするというのがゲームの規則である。しかも、もちあわせの道具や材料は雑多でまとまりがない。なぜなら、「もちあわせ」の内容構成は、目下の計画にも、またいかなる特定の計画にも無関係で、偶然の結果できたものだからである。すなわち、いろいろな機会にストックが更新され増加し、また前にもものを作ったり壊したりしたときの残りもので維持されているのである（レヴィ＝ストロース、1976）

ここには、とりあえず「捨てない」という、消極的な保存の態度がある。都市部で、限られた空間で生活していると、このような「捨てない」という選択が次第に難しくなるが、収納場所に余裕のある農家では、とりあえず緩くとっておくことが可能なのである。

5.2.6. 物体の転用について

緩く分類され、とりあえずとっておかれた「緩い分類／保留」の素材は、どのように「資材」として再発見されるのだろうか。

中谷礼仁は、大阪の中心地に残存していた長屋が、木造の無名の建築物であったにもかかわらず、場当たりの補修が繰り返されることで期せずして1世紀半以上存続していたという事例から、木製の柱などが転用されるプロセスを、用材（合目的）→資材化（非目的かつ物性の残存）→第二の用材化（新しい目的の付加）と整理し、こうした「定義の変化を受け入れることでその物性や形態が残存する技術のあり方」を、「弱い技術」と呼んでいる。（中谷、2005）（図5.15）。



図 5.15：定義の変化と形態の残存（中谷礼仁(2005)より引用）

その材が意味のある何かの部品であることが一旦忘れられる、という過程は示唆的である。材がいわば脱意味化された際に、その材の物性を手がかりに潜在的有用性があたらめて発見されるのである。大阪の長屋の木製の柱の場合は、時間の経過や住民の交代などによってこうした脱意味化が起きたと考えられる。

神山町のSさんの畑の場合は「緩い分類／保留」によって脱意味化が生じた。ここで、単にものが無秩序に積まれているだけではなく、緩く分類されていることも重要である。まったく乱雑に積まれたものの山からは、手がかりとなる物性を見つけることがそもそも困難である。「固くて細くて長い」程度の分類によって、新しい目的（たとえばサルを追い払うために何か音を立てるものを製作する）に対して有用そうな素材を絞り込むことができるだろうからだ。

庭が広く、住宅の周りに軒下や納屋などの収納空間が多くある農家では、このような「保留」の行為がしやすい。神山町のいくつかの農家で住宅の周囲に置かれた

「もの」の分布を調べたのだが（図5.16, 5.17）、軒下や納屋などの空間にも、家の正面をなすフォーマルなエリアと、様々なものがストックされるカジュアルなエリアがあることがわかった。農家は収納力が高く、玄関周りや前庭に面した場所からはものを片付けても、家の横や裏にはものを置いておく空間が豊富に存在している。その空間的余裕が、「とりあえず捨てずにおく」という方針を可能にしている。

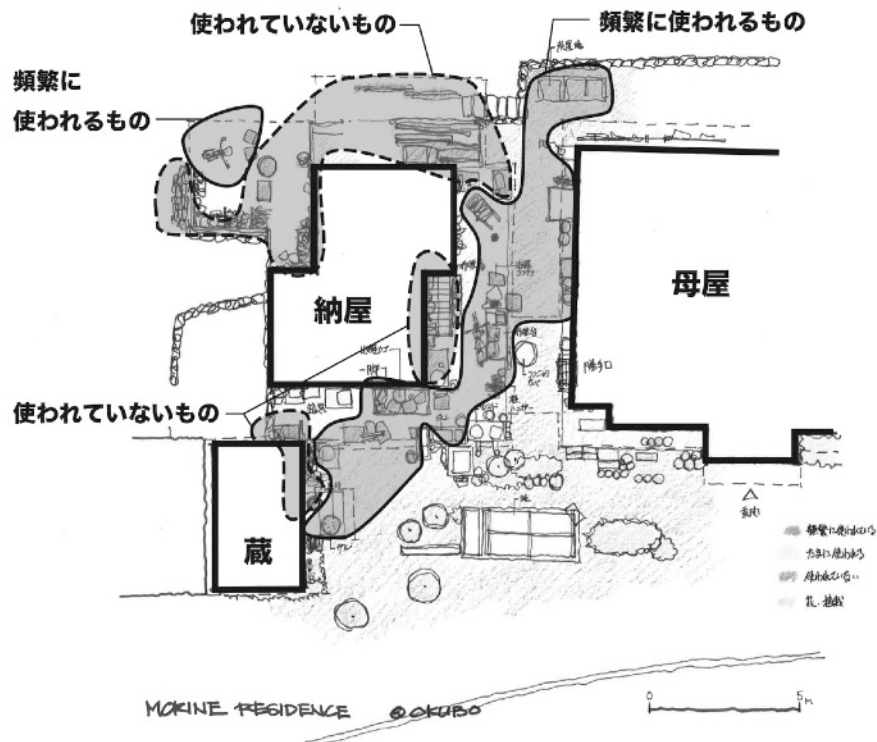


図 5.16：農家の外部空間の「もの」の分布1（筆者作成）

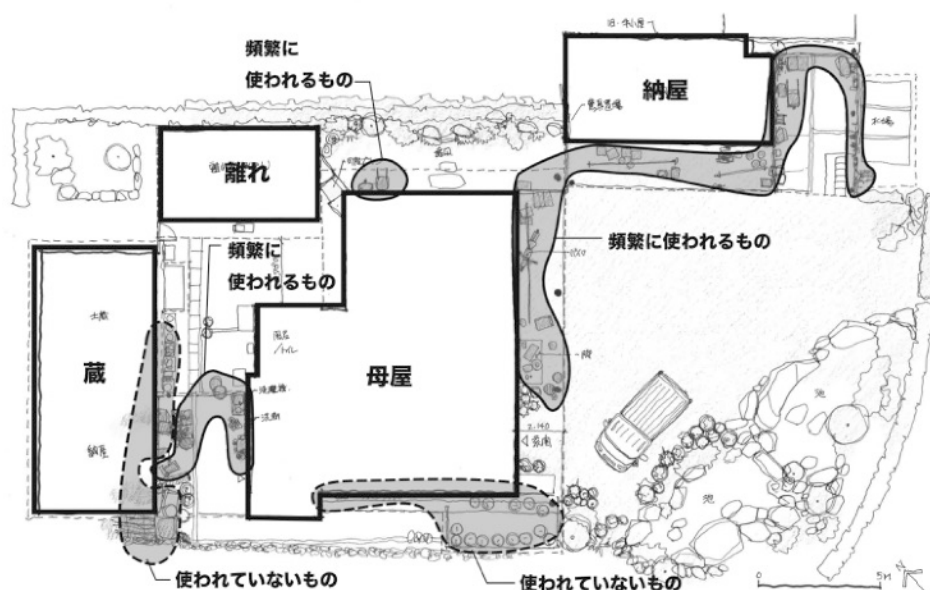


図 5.17：農家の外部空間の「もの」の分布2（筆者作成）

樹木の自然な形状の一部を転用するOさんやMさんの場合はどうだろうか。Mさんの話では、こうした資材は、何か有用な形を求めて山に入ることで見つけるというよりも、仕事をしながら植木や雑木の一部に何かに使えそうな形を「発見」する、ということである。おそらく、良さそうな木の又が樹木のどの部分にありがちなのか、Mさんは経験的にわかっていることだろう。そのような知識を持ちつつ、目の前の樹木にフックに適した形を「発見」するのだとすれば、Mさんにとって山の雑木林はすでに緩く分類された「保留ヤード」に見えているのではないだろうか。

5.2.7. ハイブリッド石積み

このような物体の転用事例は、神山町の農村景観の主要素のひとつである石積み擁壁にも見ることができる。

本章の5.1.2.で述べたように、神山町ではこの地域に産する青石と呼ばれる片理性の高い結晶片岩を使った小端積みの擁壁をよく見かけるが、現存する農地や宅地の擁壁は伝統的な自然石積みだけではない。農地の間に残っている伝統的石積みは目地が深く、表面が多孔質で、雨水が浸透するために隙間に草が生えている。農道沿いや農家の宅地沿いには、道路工事に伴って積み直されたい擁壁があり、地形よりも境界線が優先され、壁の形状が直線的で、しばしば目地がモルタルで埋まっている。さらに幅の広い車道や河川の護岸などには、PCブロックの間知石積み擁

壁や、コンクリート擁壁が出現する。神山町にはこのような何種類もの擁壁が存在する。

擁壁のバリエーションとして、舗装に使っていたと見られるコンクリートの破片を石のように積み上げた事例や、プレキャストコンクリート（PC）の間知石ブロックやコンクリートのテストピース（コンクリートの製品検査のための破片）などが混在した事例が見られる。コンクリート破片を石積みのように積んだ擁壁はしばしば自然石とコンクリートが混在しており、私たちはこれを「ハイブリッド石積み」と呼んでいる。

図 5.18は、既存のPC間知石積み擁壁を延長するように設けられたハイブリッド石積みである。鉄筋を入れずに敷設された簡易な舗装と見られるコンクリートが破碎され、板状の石の小端積みのように巧みに積み込まれている。舗装の厚みが揃っているために、小端積みの表面の仕上げが滑らかで美しい。図 5.19は、さらに素材が多様な事例である。壁の下部はモルタルで留めた自然石が使われ、そこにコンクリート破片とPC間知石とが混在し、壁の天端に長尺のPC板が笠石として設置されている。PC間知石が隣接されず、ばらばらに積み込まれていることから、この擁壁ではPC間知石が本来の機能ではなく単に積石の素材として他の素材と等価に扱われていることがわかる。このようなハイブリッド石積みの事例は神山町周辺地域でいくつも見ることができる（図5.20, 5.21, 5.22, 5.23）。



図 5.18：ハイブリッド石積みの例。破碎コンクリート舗装コバ積み（筆者撮影）



図 5.19：ハイブリッド石積みの例（筆者撮影）
自然石モルタル留め+PC間地石+破碎コンクリート舗装コバ積み+天端PC板押さえ



図 5.20：ハイブリッド石積みの例（筆者撮影）



図 5.21：ハイブリッド石積みの例（筆者撮影）



図 5.22 : ハイブリッド石積みの例 (筆者撮影)



図 5.23 : ハイブリッド石積みの例

5.2.8. 大工仕事のハイブリッド

神山町で観察したハイブリッド石積みと同様の事例を都市部で観察することができる。一戸建て住宅にしばしば付設されている、物干し台や、駐車場を覆う屋根などである。

物干し台は多くが「あと付け」の工作物であり、簡易な構築物である。そのため、構造や意匠がよく見える。あるものは明らかに住民の手づくりであったり、あるものは大工仕事であったり、溶接された鉄工仕事であったりして、住宅それ自体よりもバラエティに富んでいる。

多くの事例を観察すると、物干しや駐車場屋根にも工法の変遷があることがわかる。「木造の大工仕事」→「鉄骨やアルミ角材を使った組み立て仕事」→「金属とポリカーボネートの一体型」という変遷を辿っている。特徴的なのは、「形式の変遷」と「建材の変遷」が必ずしも一致していないことである。たとえば、住宅の2階に設置されている屋根付きの物干し台を古そうな順に追ってゆくと、木材で組み上げた大工仕事の物干し台から、柱や手すりがアルミの角材に変わる時代があるのだが、それがしばらく木造の大工仕事のような形が続いているのである。つまり、素材が木からアルミに変わったが、組み立ての思想が大工仕事のまま、という時代が存在する。これは、アルミニウムの角材が建材として登場したとき、当初はあくまで木材の代替と見なされていた、ということを示しているように思われる。その時代のアルミ製の物干し台は、あきらかに木製の大工仕事の組み立て方法と手順がコピーされている。つまり、大工のスキルがそこに存在することが前提となっている。しかし、細部をよく見ると、部材同士はネジやボルトで接合されているし、全体の形状や構造は最初から計算され、決まった部材がセットで供給されている。現場での部材の加工がないということは、これを組み立てる人は必ずしも大工の専門的なスキルを持っている必要がないわけである。このような物干し台キットが供給されていた時期の、物干しのデザイン思想は興味深い。ある「工法」は物干しのありようとして、前提となっている。だから、アルミの大工型の物干し台をよく見れば、木造の大工仕事の物干し台の構造や工法が逆に理解できる。これは、アルミの建材メーカーが大工仕事を分析したからだろう。大工仕事を受け継ぎながら、しかし素人にも組み立てられるキットとして、しかし木材よりも耐久性がある素材として、アルミが用いられている。工法と構造の革新がアルミという新素材の導入に

よって目論まれた。しかし、「形式」は革新されず、受け継がれてしまった。素材の進化／変化よりも、形式のほうが保守的で、しぶとく残ったのである。

形式にしぶとい強度がある理由のひとつは、その形式が共有された「みんなのもの」である、ということだろう。工作物の形式は供給側にだけあるものではない。その「形」は、物干し台という施設を示す記号として、それを使い続けるユーザーの間にも共有されているものだ。そのように共有されているものは、なかなか変えがたいだろう。形式が共有されていれば、たとえば部分的な修繕のための部材を個別に調達することも容易であるし、何がどのように壊れたかを判断することも容易だろう。物干し台のような、仮設的な構築物は家よりも頻繁に壊れ、修理を繰り返されていたであろう。その行為自体に、物干し台という形式は維持され、継承されていたのだろう。

近年に登場した、アルミとポリカの物性を引き出した「一体型」の工業デザインは、現場での補修や部分的な部材の入れ替えを困難にする。これは、現場の細かい修繕を不要にするとともに、そのようにして継承される形式自体が不要になったことを示している。

5.2.9. 緩い分類／保留ヤードとしての100円ショップ

100円ショップ（100均）とは、生活雑貨や食料品などを等しく100円で販売する小売店である。日本全国にチェーン店を展開する大創産業の「DAISO（ダイソー）」がよく知られているが、他にもSeria（セリア）、Watts（ワッツ）、CAN★DO（キャンドゥー）といった系列のブランドがある。

100円ショップが普及したのは1990年代である。当初の100円ショップは、商品が100円均一という、分かりやすく安価な生活雑貨が売られている店として普及した。実際に何かを買うときも、粘着テープやティッシュペーパーなどのような、実用品や消耗品を一時的に補完するための「安い代替品」を買う場所として利用していたように思う。⁸

しかし、近年の100円ショップはかつての粗悪な安売り店とは異なるものに変化している。ひとつには、ショップにおける販売品の質の変化がある。経営する企業

⁸ 2000年代初頭の100円ショップには、用途不明の装飾品や模造品がしばしば売られていた。当時の品揃えの雰囲気の一部を内海慶一「100均フリーダム」（ビー・エヌ・エヌ新社、2010）が記録している。

のマーケティングや生産体制と物流の改善努力によって、100円ショップの品物の品質は向上し、品目の種類は増大した（アジア太平洋資料センター、2004）。

あらためて近所の100均ショップに行ってみると、その変化を品揃えに見ることができる。私のごく最近の100均をあまり知らなかったためにより強く感じるのだろうが、調理器具や食器、事務用品や生活用品などの製品の質が格段に向上していて、もはや「安い粗悪品」ではなく「これが100円で買える驚き」が提供されているように見える。また、以前よりも装飾品や工作の素材が多く売られ、ホームセンターか手芸品店のような趣が加わっている。

100円ショップに関する変化は、購買者による100円ショップの使い方や期待のしかたにもあらわれている。

たとえば、100円ショップのヘビーユーザーとして、小学校高学年の筆者の長女を例に挙げたい。長女が小学校高学年であったのは、2014年から2016年である。長女は頻繁に近隣の100円ショップで買い物をした。長女が買ってくるものは、たとえば自室の棚に飾る小さな花瓶や造花、毛糸やボタンなどの手芸用品、ヘアピンやリボンなどの服飾小物といったものだった。長女の部屋にはこうした、実用品ではない「飾りもの」や「何かを装飾するもの」が氾濫した。特に、紙の箱に色紙やテープを貼り付けて飾り箱にするなど、細やかな工作の「材料」を100均で調達していたのが印象的であった。

子供の買い物の場が100均であり、買ってくる物が装飾品であることが多いこと自体は不自然なことではないと思われる。陳列されている何もかもが100円である100均は、子供にとっては欲しいものが小遣いの範囲に収まっている、かつての駄菓子屋のように見えていたのかもしれない。また、当然ながら生活基盤がすでに整えられている存在である子供は、自分で生活必需品を購入する用事がなく、買い物はすべて「余計なもの」でいいという立場にある。それでもなお、そのような「必需品でないもの」の購入先が100均であることは、かつての100均からの役割の変化を感じさせるものだった。

長女の買い物には、もうひとつ、興味深い点が見られた。長女はある時期、「スイーツデコ」と呼ばれる、盛り付けたデザートやお菓子を模したミニチュアの製作に凝っていて、その材料のほとんどを100均で調達していたのだが、多くの材料がスイーツデコ用の製品ではなく、調理器具や食器や文具の転用だったことだ。スイーツデコはそれなりに知られているとは言え、手づくり装飾品市場全体から見ればマイナーなジャンルなのだろう。専用のツールや素材がそのへんに売られているわけ

ではないので、長女や友達仲間はお互いに情報交換したり、ネットを検索したりして、クッキーカッターやクリーム絞り袋やUVレジンやアクリル絵の具の使い方を共有していた。特にYoutubeなどの動画サイトにアップされた指南ビデオをよく視聴していた。

現在でも、動画サイトで「スイーツデコ 作り方」などのキーワードで検索すると、多くの登録者を抱える達人たちによる、丁寧な手順を追って解説を加えたビデオをいくつも見ることができる。作者・投稿者はさまざまだが、どのビデオもその内容が類似している。まず、紹介される作品の質が（少なくともそのジャンルのものとしては）とても高く、これが視聴者からの評価を得ていて、コメント欄には賞賛の言葉が並んでいる。作り方が細かく丁寧に解説され、この手順を踏めば誰でも簡単に同様なものを作ることができる、と強調されている。また、資材や道具の調達も簡単さも強調される。その際の決まり文句が「これは100均で売っています」である。技術も材料も日常的な水準で、その組み合わせの工夫でプロが作ったような可愛い作品ができる、その工夫の「冴え」が賞賛のポイントである。達人たちは必ずしもそれで利益を得ることを狙っているわけではなく、趣味や志を同じくする同志からの「いいね！」がモチベーションになっているように見える。家庭料理のレシピから庭づくりまで、こうしたアマチュアの情報交換と共有は広く行われている。たとえば、「Roomclip」という、素人の手づくりインテリアの写真を共有するSNSがある⁹。ウェブサイトにある説明文によると「月間利用者数235万人以上が使用している、人が住んでいる部屋の実例写真を200万枚以上保有している日本最大の住まいに関する写真投稿SNS」であるという。投稿されているインテリアの写真を眺めているだけでも、いま多くの人に支持される部屋のテイストが見えてくる。今後も蓄積されていけば貴重な資料になるだろう。

Roomclipで紹介され共有されている様々な工作や工夫も、スイーツデコのYoutubeと同様、賞賛をモチベーションにしたアマチュアイズムに牽引されているように見える。「間口の広さと敷居の低さの美学」である。メンバーが投稿する際に写真につけるタグを見ると、「リビング」「DIY」などに次いで「セリア」「100均」「ダイソー」といったタグが並んでいる。ダイソーで売られている小さな木製のすのこがあるのだが、これなどはRoomclipでは定番の素材である。「ダイソー すのこ」などというタグで検索すると、玄関の傘立てからトイレトーパーホルダーまで、すのこを転用し改造した驚くべき沢山の事例が画面に並ぶ。

⁹ Room Clip <<https://roomclip.jp/>> 2019年10月1日確認

今日、100均はこうしたアマチュアの工作の資材の仕入れ場として普及し定着しているように見える。100均のタグのついた写真にはたいてい「100均でこんなに格好良く素敵に！」などというコメントがついている。つまり、100均の商品はそれ自体の良さというよりも、それをクリエイティブに使う手並みが褒められるのである。多くの人に参加しやすい、「間口の広さと敷居の低さ」をもったものづくりの環境として、資材の調達先に100均が選ばれるのはなぜだろうか。

まずは、何よりも商品が安価だからだろう。気軽に買えるし、人にも購入を勧めやすい。そして、安価であることは資材化を容易にする。100円だと思えば、もとの意味や機能を壊して何かの材料にすることへのためらいが少ないだろう。

また、100円が「均一である」ということも作用しているように思う。「ものを破壊的に安く売っている」という意味では、100均ショップ以外にもさまざまなディスカウントストアがあるが、たとえ安くても商品に値段の差があると、それがものの質や意味の差を際立たせ、陳列された商品群にメリハリを与えている。ところが、「とにかくどれもこれも100円」という括りは強力である。100均の店内では、それぞれの品物の個性が「全部100円」という大雑把なフィルターによって、薄まって見える。

それから、100均の商品の「ゆるさ」がある。確かに以前と比べるとその品質がかなり向上したとはいえ、やはり100均の製品には素材の薄さや詳細の甘さ、意匠性の低さなどが抜きがたくある。こういう、やや安っぽい様子も、その製品の「当初の意味」をないがしろにすることを許す、つまり「もったいないという気持ち」を払拭する要因になるだろう。100均の商品は、その均一の安さと出来のゆるさによって、それぞれの製品に与えられた意味を弱くして、それによって他の何かに転用されたり、資材として使われたりする可能性を上げているように思われる。

また、100均の商品陳列は、ホームセンターや手芸用品店などのように素材や用途で厳密に分類されているわけではなく、なんとなく台所周辺、園芸関係、文房具や玩具、食品、といった感じに、そのゾーニングにも100均らしいゆるさがある。そのため、並んだ品物を詳しく細かく見ていくと、思わぬ場所に意外な物が紛れ込むように置かれているのを発見したりする。この商品のレイアウトも商品を資材として再発見することに役立っているように見える。100均の店内は、長女やスイーツデコの達人や、Roomclipの「ダイソー」タグの達人たちには「緩い分類／保留」された資材ヤードに見えているのではないだろうか。

5.3. FABキャンパス計画への補助線

本章のこれまでの検討において、徳島県神山町の農村を事例に、伝統的な農村集落は、地形のスケールから棚田の石積みまで、様々なスケールの「意味ある部分」を含んでいること、また棚田や段畑は、より広域的な物質循環を局所的に制御することで、循環物質の利用を容易にする操作であると考えられることを論じた。

また、農家と周辺の日常的なものづくりに注目し、農家のものでづくりの技術がしばしば物体の転用による資材化を伴っていること、その転用は様々な物体を等価に扱うことで発揮されていること、素材を緩く分類して保留しておくという行為がそれを可能にしていること、そして、そのためには山の雑木林も含めた「ストックヤード」の存在が重要であることを示した。

さらに、ここで示した転用を伴うものづくりに発揮される創造性とそれを支える「緩い分類／保留」の存在は、一戸建て住宅に敷設される物干し台や車庫の屋根などの工作物に見られる大工仕事の形式の変遷、100円ショップを素材の供給元と見なして実践されている多くのアマチュア工作などにも見られることを指摘した。

これらの事例と考察から、神山町の農村集落や農家と周辺的生活空間に見られる物質の流れと日常的なものづくりの関係を図示した。これによって、5章の冒頭で述べた「トータルランドスケープ」を、物質の循環の観点から図式的に理解することができる（図5.25）。

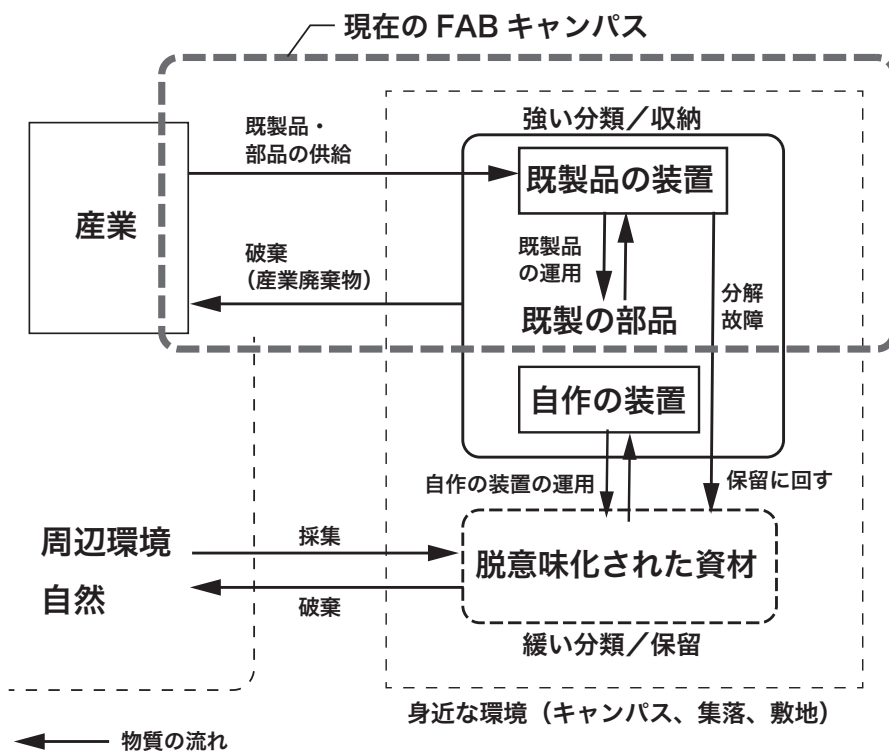


図 5.24：農村集落・農家をモデルとした、物質循環から見たトータルランドスケープの構造

農家は「農業」という産業に従事し、産業を通して外部の社会・経済と関係を結んでいる。その関係に、農業資材などの導入と農産物の出荷、また産業廃棄物としての資材の破棄という物質のやりとりが行なわれている。一方で、農業はその土地の環境に大きく依存し、周辺の自然環境との関係を結んでいる。その関係に、水や土壌や肥料となる有機物、石や木などの自然素材といった物質の導入と廃棄というやりとりが行なわれている。

産業との関係における物質のやりとりは、農家の空間における「強い分類/収納」が対応する。販売・流通の品質として規格が定められた農産物も、規格製品として供給される農業資材や農業機械の部品も、それぞれ強い分類であり、対応に「強い分類」を要求するからである。

周辺の自然環境との関係における物質のやりとりは、「緩い分類/保留」が対応する。自然環境にある様々な物体はそもそも規格がなく、強く分類されてはいないからである。ただし、それらの導入にあたって自然環境の物体はまったくの混沌としてあるわけではなく、あらかじめ「ゆるく」分類されていると考えられる。それは、採集者である農民が周辺の自然環境を秩序立てて眺める「目」によることも考

えられるし、農村集落の周辺環境がいわゆる「里山」として、人の生活に寄った秩序で維持管理されているためであるとも考えられる。

この図によって描いたトータルランドスケープ的な物質循環の関係において、要をなすのが「緩い分類／保留」と、それによって生じる「脱意味化された資材」である。

「緩い分類／保留」において、産業とのやりとりで導入された部材と、農家の周辺の自然から採集された部材とが等価に置かれ、同等の扱いを受けるようになる。そこに、農家のものづくりの創造性が発揮される。

伝統的農村集落は持続的に物質が循環する地域社会のモデルとして語られることがあるが、言うまでもなく物質は自律的に勝手に循環しているわけではなく、そこに生活する人が物質を動かし、回すことで循環が生じているのである。その循環を促すためのいわば醸成の場として、農家の「緩い分類／保留」の行為と場所が機能している。ここで様々な物質が会うことによって、ランドスケープが「トータル」になるのである。

この図式は、例えば大学のキャンパスにおける環境の維持管理を構想する際に、補助線として有効である。つまり、「トータルランドスケープ」という観点から現状のキャンパスの環境を評価するのである。

以下、事例として慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス（SFC）について検討する。

5.3.1. 資材の、キャンパスへの導入のプロセス

2016年4月、慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス（以下SFC）は「FABキャンパス計画」を発表した。FABキャンパスとは、これまでもSFCが進めてきた3Dプリンターをはじめとする様々なデジタル工作機器を統合的に編成した研究・教育システムである。計画を掲げたウェブサイト(1)には、「デジタルとフィジカルの垣根を超えて自由に横断し、自在に結合すること。そこで必要となる「創造性」を「ファブ(FAB)」という言葉に託し、キャンパス全体として、すべての学生がその能力を高め／深めていくための仕組みを用意」と謳われている。¹⁰

「ファブ(FAB)」は、「Fabrication（製造）とFabulous（素晴らしい）という2つの意味をもつ造語」であると説明される（渡辺、2014）。小型で安価な工作機械の普及とデジタルネットワークの発達によって、従来の生産者／消費者といった枠組みを超えて、生活者が主体的なものづくりを行うことを指す。総務省情報通信政策研

¹⁰ 慶應義塾大学SFCファブキャンパス <http://fabcampus.sfc.keio.ac.jp/>（2019年10月1日確認）

究所「ファブ社会の基盤設計に関する検討会」報告書(2)は、「情報通信技術 (ICT) の飛躍的な発展により、3Dプリンタやレーザーカッターに代表されるデジタルファブリケーション機器がインターネットにつながることで、「もの」と「情報」が不可分になる新しい空間が生まれるとともに、それら機器の価格が低廉化し一般の市民層へ広がり始めたことで、ものの生産・流通・消費が大きく変貌し始めている」ことを背景に、「3Dプリンタ等を用いた個人レベルでの自由なものづくりが行われ、そのものが3Dデータの形態でネットワーク上を流通し、販売される社会」を「ファブ社会」と呼んでいる。

「FABキャンパス計画」の特徴は、こうした「つくる」環境にとどまらず、「つくる」という行為をより広域の物質や情報の循環系の中に位置づける場所としてキャンパスを構想していることだろう。前出のウェブサイトには「『つくる』『つかう』『こわす』『もどす』『わかる』の5つのサイクルを、自ら開発したICTシステムを運用しながら、キャンパス全体をスマートな『循環型』ファブリケーションの実験場として推進」する、とある。

「ファブ(FAB)」が、循環する環境のなかでの人の生活の全体性を回復する契機となる、という指摘はこれまでもされてきた。津田和俊は、これまで分断されてきた生産者と消費者の区別が無効化し、使う側が積極的に作る側に関与することで、ものづくりが地域ごとの固有の条件により具体的に、かつ緻密になり、「『地域合理価値』ともいべき価値をつくる」可能性を述べている(津田、2013)。つまり、FABはテクノロジーによって、循環する環境のなかでの人の生活の全体性を「回復する」ことが目論まれている。

現在、FAB研究・FAB活動のための資材は、FABキャンパスが想定している機器が使う資材として、素材の形で適宜、購入されている。資材のストックは購入の余剰分として確保される。トータルランドスケープ的には、資材はFABの思惑とは関係なく流通・循環しているものであり、そこから有用な資材として発見され、新たな意味を付加されるものである。SFCには、施設としてのキャンパスの維持管理のために、既製品の修繕のための資材、つまり従来のもものづくりサイクルから外れている様々な資材が導入され、破棄されている。これらのものが「廃棄物」とされる手前に、「保留」の期間を設け、そこで資材の脱意味を図り、FABの実践者が有用な物体を探しに来るようなヤードを設けることができれば、キャンパス規模の循環・転用プロセスを作ることができるだろう。

5.3.2. 施設を取り巻く環境との物質のやり取り

SFCは地域的にも大規模な緑地に囲まれ、キャンパス内には水面や流れを有し、キャンパスの周囲には谷戸や雑木林の丘陵、農地も広がっている。キャンパスとその周辺には植物のみならず昆虫や鳥や小動物も含めた生態系があり、物質が既にダイナミックに循環している。トータルランドスケープ的には、FAB活動がこの生態系のなかに意味ある部分として位置づけられることが望ましい。現在、外周緑地の維持管理は大学内のものづくりとは切り離されているが、外周緑地から木材を調達し、利用後は分解して緑地の土壌に返す。周辺の農地でFABの素材を栽培する。などという行為を通じて、キャンパス内の製作行為をより広域の文脈で理解することができるかもしれない。

5.3.3. 生活風景をつくる

棚田や段畑の石積みのように、集落のスケールの生活風景に連なるといった活動は、大学キャンパスという施設の性格上、制度的にも難しいことは多いだろう。しかし、たとえば現在、完全に分業されているキャンパスの植栽の維持管理に、学生が主体的に関わる機会を作る（入学すると芝刈りの担当エリアが割り当てられる、といったような）などといった方法も考えられるだろう。

第6章 ランドスケープ教育への応用

概要

第6章では、筆者の勤務する大学などにおいて、ランドスケープの初級教育の実践の試みを紹介し、ランドスケープ思考の可能性を述べる。

6.1. ランドスケープ教育

第1章で論じたように、従来の「ランドスケープ・アーキテクチャ」と同義の語として、職能や対象の範囲として「ランドスケープ」を定義すると、それは人が生活する環境を構想し建設し提供する側の論理となる。しかし、ランドスケープを思考とみなすことで、それは建設する側の手を離れ、生活する私たちに使える道具となる。第2章から第5章までの事例の検討はそれを示したものである。

本章では、ランドスケープ思考教育の実践例を示し、ランドスケープ思考の応用の可能性を述べる。

6.1.1. ランドスケープの専門教育

ランドスケープの専門教育はなぜ必要なのだろうか。

第1章で述べたように、ランドスケープ・アーキテクチャは職能として確立され、それに伴う産業が形成されており、ランドスケープ・アーキテクトとして仕事をするための免許制度がある。また学術分野としてその専門領域が広く認められ、歴史的経緯と蓄積のある技術と知の大系がある。ランドスケープの専門教育はこれらを維持し、継承してゆくため、つまり「専門家」を育てるために行なわれる。

専門領域の強度に資する、専門家を育成する教育のプログラムは、多くの造園・ランドスケープ系の教育機関で実施されている。体系的な教育プログラムの思想は大学のカリキュラムなどに表れている。多くは、一般的・教養的な座学や演習から始まり、学年が上がるに連れてより専門的な科目に進むように設計されている。

個人のランドスケープの資質については、どのような教育があるだろうか。

個人の資質を測ることは難しいが、これも第1章 1.3で述べたように、知識というよりも「ランドスケープ的な思考方法」であると見なせる。

ランドスケープ思考は教育プログラムとしては設計しにくい。それは、具体的な達成目標を立てにくいものだからである。私自身の経験では、設計演習のグループワークや先生とのエスキス、歓談も含めた研究室での先生方との個人的なやり取り、そして大学を卒業してからの実務を通じて学び、練習を重ねてきたように思う。特に実務では、上記のような隣接分野の担当者に囲まれる状況がしばしばあり、それによって大いに鍛えられた。もちろん、そうした資質の基礎は大学での専門教育によって得たと考えている。

しかし、ランドスケープを「思考」と捉えるならば、それはランドスケープの専売特許でなくてもいいはずである。むしろ、世界にとっては建築や都市計画や土木デザインやエンジニアリングがランドスケープ的に思考され、検討され、建設されることが望ましい。今日「ランドスケープ」という語は今日かつてなかったほど一般的になり、造園デザインや造園学以外の専門家もランドスケープを担当領域として掲げるのを見るようになったが、このような動きを排除するのではなく、思考ツールとしてのランドスケープを積極的に生産し、整備して共有することが本来の専門家の役割であるだろう。

6.1.3. タフなアマチュアを送り出すこと

あるいはさらに、それが思考方法であるならば、ランドスケープ思考は専門家にしか許されていないものではないはずである。その分野の知識や技術へのアクセスは専門家が多くを持っているにしても、ランドスケープ的に物事を眺め、考え、状況をランドスケープ的に読み取る読解力をより多くの人が有していることは、これもまたむしろ望ましい。

近年、NHKの「ブラタモリ」などを始めとするテレビの教養娯楽番組のヒットや、「東京スリバチ学会」などの街歩き・探索趣味グループの活動が広く支持を得、都市の地形や地質や地歴に対する関心が高まっている。地形や地質が注目された大きなきっかけは2011年の東日本大震災だろう。震災からすでに8年が過ぎたが、温暖化によって激烈さを増している台風や大雨、活発になりつつある火山活動など、「ランド」への読解力を必要とする状況はますます強まっているように見える。

また、日本橋の首都高を巡る議論や新国立競技場の規模や意匠に関する議論など、都市の景観に関する問題は相変わらず紛糾する傾向にある。新国立競技場の景観問題の推移を見ながら痛感したことは、政治的・経済的に力のあるランドスケープ・アーキテクトが必要だという事実もさることながら、単なる懐古趣味や異文化の排斥を促す言説に踊らされることなく、より建設的で本質的な環境や景観の議論をすることができる市民、いわば「タフなランドスケープのアマチュア」がより多く存在することの大切さである。

必ずしも専門的な教育カリキュラムのない状態で、思考としてのランドスケープを「教育」することは可能だろうか。つまり、ランドスケープの専門家を目指すわけ

ではない、ランドスケープ初学者の学生に対して、造園／ランドスケープデザインの
方法論ではなくランドスケープ思考を養う教育は可能だろうか。

ランドスケープ思考は、対象を理解する、また対象に働きかける方法において、
「身体で地図を描く（より広域を志向しながら身体を介してスケールを行き来す
る）」「見立てを物語る（既存を肯定しながら対象を統合的に物語る）」「仕掛けて
育てる（作るものはきちんと作りつつ、作れないものを緩く育てる）」と言える
ものであった。それらがどのようにランドスケープ・アーキテクチャの初学者、
もしくは教養としてのランドスケープ学習者にとっての学びとなりうるか、筆者の試
みを紹介し、その可能性を述べる。

6.1.4. 身体で地図を描く（より広域へ）

グーグルマップを始めとするオンラインデジタル地図の発達とスマートフォンなど
の端末の普及によって、今日、私たちは地図に囲まれて生活している。ナビゲーション
機能をもった地図は既に私たちの移動を支える情報基盤となった。しかし、地図
は世界のありのままを示すものではなく、社会制度や価値観が反映された図である
（若林、2009）。地図を道具として使い、地図的に世界・社会を眺める視点を持ち
つつ、地図の意図を読むことができる読解力を持つことが望ましい。

研究室では学生全員を対象に、「ランドウォーク」と称する街や地域を歩く
フィールドワークを一月に一度実施している。多摩ニュータウンや港北ニュータウン
を歩いたり、学生の地元の街を歩いたりすることもある。事前に対象地域の歴史や
地理条件を可能な限り調査し、フィールドワークのための資料を作成する。当日は
現地の最寄り駅に集合し、15から20キロメートルほど歩くこともある。地域の
観察にあたっては必ず歩き続け、移動することによって感知される事象を記録する
ように仕向けている。1日歩いたあとは、参加者それぞれが切り口のテーマを決
め、それに沿って地域の特徴を考察した「ランドウォークノート」を作る。

また、研究室の学生全員がスマートフォンに位置情報記録アプリをインストール
し、定期的に地図上に表示してその期間の自分自身の移動を反省的に眺める機会を
設けている。一ヶ月ほど記録した自分の移動の軌跡を地図上で閲覧することは、多
くの学生にとって驚きを伴う発見となっている。

6.1.5. 見立てを物語る（肯定的に）

対象の「問題」を発見し解決を探ることだけがデザインではない。ランドスケープ的には、対象に潜在する可能性を見出す方法が求められる。そのためには、既成の価値観やイメージで形成された先入観を排し、既存の要素を読み替え、新鮮な目で再発見すること、それらに新しい意味を見出すためにそれぞれの要素を含む統合的な物語を案出することが必要である。

毎週のゼミの時間に、しばしば即日の作品制作課題を出題する。これまで、キャンパスを取り囲む雑木林で拾ったもので即興のアートワークを作る、新しい季節の区切りと名前を考案する、紙の枠で切り取ることで発見した風景をスマホで撮影する、自分自身の伝記の表紙を想像してデザインする、といったテーマの出題があった。

新しくゼミに参加する学生には、「独自の視点から製作したキャンパスの鑑賞ガイド」や「新しいキャンパスの地図」などの新規生課題が課され、毎週進捗を発表する。

春休みや夏休みには、「地元」をテーマとするビデオ作品、「作庭記」の超現代語訳、絵と文章をメールでリレー式に受け渡ししながら製作する「誤読の絵本」、都市にゲリラ的にヒマワリの種を撒き、咲くまで見守る「ヒマワリレース」などといった課題が出題される。

ただ面白い活動で終わらせないために、課題の発表時にはその作品が示すものや読み取りうるものについて執拗に議論し、作品の質について厳しく要求するようにしている。また、実施した課題はその成果を必ずポスターや冊子として形にし、年に数回開催する研究室の公開展示会に「作品」として記名で展示するようにしている。展示会は大学外のギャラリーを借りて自前で行っている。オープンな展示では様々な見知らぬ来場者から思わぬ称賛や辛辣な批評を頂いたりするため、製作への緊張感やモチベーションが高く維持される。

このような課題や活動は空間構成やグラフィックデザイン、作品の説明のための言語化など、色々な練習にもなるが、狙いは先入観を排し、異なる側面から事物を再発見して新しい意味を与えるというトレーニングである。

こうした基礎トレーニング課題に写真集や絵本などの視線や視点の更新を促すものが多いのは、地域調査などのプロジェクトにおいて、まず問題になるのがその点だからである。予備知識のないことよりも、先入観をもった調査のほうが害が深刻

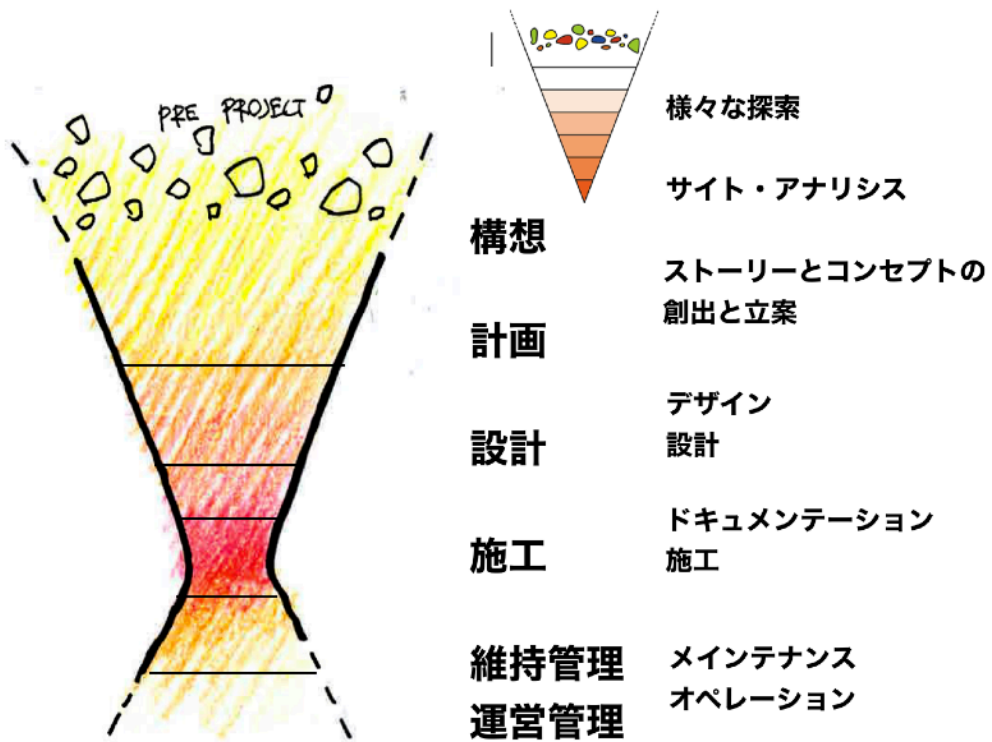


図 6.1：維持管理を視野に入れた仕事の段階の図 (筆者作成)

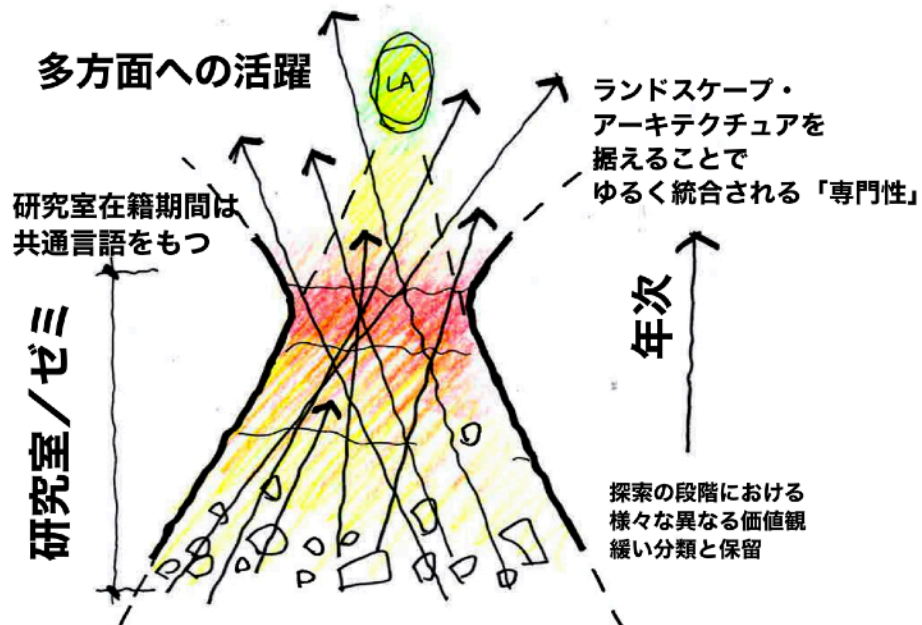


図 6.2：教養学部的専門教育の可能性を示す図 (筆者作成)

である。

私たちは、徳島県神山町、埼玉県大宮市、東京都調布市、神奈川県大磯町など、いくつかの地域でその土地の魅力を再発見する調査研究を行っている。調査から戻ってまず気づくのは、学生たちがしばしば「美しい風景写真」を撮影してくることである。

田舎の風景は枠の取り方や写し方によっては現実の眺めよりもずっと美しい絵葉書のような写真になる。だがそれは、私たちが思い浮かべる望ましい田舎のイメージをそこに投影しているだけであって、そこにはどこかで見た「里山」や「田園」のイメージが引用されている。そのようなフィールドワークでは、出会うべき、発見されるべき様々なものが見落とされ、あらかじめ想定した「良いもの」が宝探しされている。そのようにして切り取った写真からは、5章で述べたようなFAB-Gのプラスチック素材の創意工夫物は抜け落ち、私たちはFAB-Gの仕事を見落としのまま帰路につくことになる。前述の、先入観を揺さぶるいくつかの即日課題はそのような、「目を励起しておく」ために実施している。

6.1.6. 仕掛けて育てる（緩く）

ランドスケープ思考の特徴のひとつは「仕上がりがない」ということである。最大限の「仕掛け」を作り、それが良い結果を生むよう目論むことはできるが、結果を「作る」ことはできない。

このような、人と自然との関係を「ままならなさ」としてわきまえるような心情を養うには、植物を植えて自ら育ててみるのが最も効果的なのではないかと考えている。研究室では、学生にたとえバラの小さな鉢植えでも、植物を栽培することを奨励している。また研究室の近くに花壇を設け、交代で維持管理を担当するようにしている。

植物の名前を憶えることも効果的である。学名で憶えてゆくと、人による植物界の理解が系統的に構造化されていることに自ずと気づくものだが、たとえ通名でも、日常的に目にする植物を判別できるようになるだけで風景が一変するという経験は学生からよく聞くことである。

以上、本章では、必ずしもランドスケープ・アーキテクチャの専門家を養成する体制ではない場合において、ランドスケープ的な思考促す試みを紹介した。

6.2. 研究室というランドスケープ

様々な専門領域や講義が並列され、学生が興味や関心に応じて自由に選択する仕組みのなかでは、研究室のゼミが従来の造園・ランドスケープデザインの専門教育の方法を取ることは難しく、かつ学部の趣旨にそぐわない。また、造園・ランドスケープデザインの基礎的科目が用意されていない状況で、研究室のゼミで教授できる知識は専門的であるよりも一般教養的である。筆者の担当する研究室のゼミには、これをランドスケープ・アーキテクチャ、またはランドスケープ・アーキテクチャデザインのゼミであると考えするにはそのような困難が存在する。しかし、これを「困難」と捉えるのは、ゼミの教育・研究領域に輪郭と秩序を得ようとするためである。これは、私自身がゼミを実務のプロジェクトの遂行モデルから専門性を思い描いたための錯誤であった。このような理念と現状に折り合いをつける方法として、ゼミ自体をランドスケープと見なすことが考えられる。

第1章で、造園／ランドスケープデザインの実務においてプロジェクトの進行段階と専門職能との関係を逆三角形の比喻で示した(図1.3)。そこに示した実務の段階からは抜け落ちているものがあり、それは維持管理の段階である。第1章の検討では設計以前の段階を検討の対象としたために省いたが、ランドスケープ教育の性格を考えると、維持管理・運営管理の段階は考慮に値すると思われる。

造園／ランドスケープデザインの仕事の段階として維持管理を視野に入れると、プロジェクトの段階が進行するに従って専門性が先鋭的になり、手分けが進むという逆三角形の比喻はそのままで当てはまらなくなる。工事の完了は、建設の制度としては終了となるが、第1章の2.5節「植栽」で述べたように、造園／ランドスケープデザインの構想・建設、特に植物を要素として用いる箇所においては、ランドスケープが本来的に持っているままならなさ(制御不可能性)とゆるさ(非決定性を許容する態度)、そして環境の総合性(トータル性)があらわれるからである。繰り返しになるが、建築物や土木構造物とは異なり、造園／ランドスケープデザインの物件は建設工事の完了時に完成形であることは稀である。工事完了時に植栽された植物は、その後時間をかけて土に根を伸ばして根付き、枝を上げ、構想された風景を形作ってゆく。またそれには終了時点がなく、植物は(枯死するという可能性も含めて)変化を継続する。維持管理とは、このように変化を続ける植物を含む造園／ランドスケープの空間に対してその質を保ち続ける仕事のことである。

このように、造園／ランドスケープの維持管理は、建設工事の専門性とは対象的に、多様で複雑な対応が必要となる。植物は気候から土壌まで総合的な環境と呼応して変化をするため、機械的な対応が難しい。実際の外部空間は植栽に限らず設備機器から土木構造物まで様々な種類の施設や装置が混在しているため、ひとつの専門では対応できない。その多様性は時間が建つほど増大する。維持管理を視野に入れると、逆三角形の図はその先に再び外側に開く、砂時計のような形となるだろう（図 6.1）。

維持管理を想定すると、大学の専門教育、特に研究室のゼミなどの活動は、建設工事の完了に相当するゼミの修了や大学の卒業が「終了」ではないことになる。先述のように、造園／ランドスケープデザインにおいては、工事の完了は対象地のランドスケープの「始まり」を告げるものであり、かつそこには「終わり」がない。

実務のプロジェクトにおいて、維持管理は通常、設計者・施工者が作成した管理の手引書を管理者に引き渡すという手順を踏む。設計者は建設時に想像した風景に向けて手入れと育成がされてゆくことを希望し、施工者は想定外の使用をしないことを望む。維持管理は、設計時にどれほどの長期的な想定ができていたかといういわばデザインの耐久テストであるとともに、費用を合理的に運用しながら対象地の空間の質をいかに無理なく維持するかという維持管理者の腕の見せ所でもある。

造園／ランドスケープを持続的に維持するには、その土地の自然環境とその敷地の人為との間の恒常的な関係を結ぶ必要がある。その妥当な点を探り当てるために、管理者は時間をかけて試行錯誤を続けることになる。

むろん、これは比喩としての理解である。ゼミの全体を工学的に設計することはできないが、そのままならなさを許容する態度が学生が育つ余地を生むだろう。学生の多様さは、それらの取り合わせを新しい風景として再発見するという意味付けが可能である。学生は短期間で入れ替わってゆくが、そのたびに風景は更新される。拡散する修了生・卒業生が描くランドスケープは、毎年のようにその再定義を要する新たな専門領域としてあらわれるだろう（図 6.2）。

第7章 おわりに

概要

これまで論じた事例を通してそれらに共通する「ランドスケープ思考」を概観し、議論をまとめる。

議論のまとめ

本章では、これまで論じた事例を通して「ランドスケープ思考」を概観し、議論をまとめる。

序章において、本論文の背景と目的を述べた。これまで明示的に語られなかったランドスケープの思考を取り出すことで、ランドスケープの定義をめぐる議論を越えた思考と考える事ができること、またその記述の方法論として「一人称研究」を用いること、その妥当性を論じた。

第1章では、本論文の前提として、近代的職能としての「ランドスケープ・アーキテクチュア」について、またそれが日本に受容された経緯と「造園」との関係について検討し、ランドスケープ・アーキテクチュアが掲げる「ランドスケープ」を志向する対象であると見なすことで様々な建設系の専門分野を統合して考えることが可能であることを示した。

そのうえで、造園／ランドスケープデザインの現場における筆者自身の作業を振り返りつつ、既往の言説を援用して、実践において発現するランドスケープ思考は「身体で地図を描く」「見立てを物語る」「仕掛けて育てる」という行為と「より広域へ」「肯定的に」「緩く」という態度の組み合わせとして図示できることを論じた。

以下、2章から6章までに取り上げた事例について、この仮定の妥当性を再確認するために、ランドスケープ的な思考がどこに見いだせるかをあらためて述べる。

第2章では、ランドスケープ思考の応用として、東日本大震災からの復興のランドスケープ計画において提唱された「生存のランドスケープ」という概念と、それを支える「移動」について論じた。復興のランドスケープでは、何よりも人が生存するという観点から新しい風景像が検討され、生存のランドスケープは咄嗟の避難行動や避難施設の整備といったスケールに留まらず、地域の共同体の再生、記憶の継承、千年単位の国土像の提示まで、時間的・空間的なスケールの広がりをもって構想されなければならないことが明らかになった。

また、震災に伴って首都圏で発生した帰宅困難者による徒歩帰宅行動の分析から、移動することによって、都市の内部と外部の境界の存在と、そこで行われている排除の施設化が顕在化することを論じた。また、移動することによって地形のように通常は認知できない広域的な事象を理解し、地図と実空間を結びつけて統合的に理解できることを示した。

様々な階層にまたがる「生存のランドスケープ」を時空のスケールのなかに位置付けることで、極小的に身近な咄嗟のランドスケープと、地学的スケールの地質や流域地形とを結びつけることができる。その際に「移動」がひとつの補助線となる。移動は避難行動の本質であるとともに、異なるスケールを横断する運動である。移動することで私たちは都市の日常の外部に出て、外側から都市を眺めることができる。

これらの事例におけるランドスケープ思考は、対象をより広域のスケールの事象から眺め、そこに位置づけるという思考、そしてそのスケールを横断する移動の実践である。私たちを取り巻く社会や環境は様々なスケールにまたがっているが、時空のスケールのなかに位置づけることでこれらを階層的に理解することが可能である。そのような理解からは、災害時の避難は、被災時の環境の局所的な理不尽な状況から、その因果関係や背景が理解できるより広域的スケールの階層への移動であると見なすことができる。スケールを行き来する視点と、実空間で身体の移動を伴う実践への意思である。

第3章では、土木構造物と公園を取り上げ、制度が卓越することで日常的なスケールでは理不尽なあらわれ方をしている施設と如何に向き合うことができるかを論じた。土木構造物については、ひとつは身体のスケールとの調停として、土木と身体の間には建築のスケールを挿入する手法がある。もうひとつは、「工場萌え」を始めとする都市基盤施設や生産施設を審美的に鑑賞するという方法である。後者は、土木や都市という枠組みに留まらず、自然と人工を超えた「風景」の獲得の可能性を示唆する。公園については、都市公園という典型的なデザインされたランドスケープとされている施設において、「ポケモンGO」などの位置情報を利用したオンラインゲームのフィールドという「理不尽」な利用に晒されることで、公園施設が本来の「理不尽さ」を呈することを示した。そして、都市公園のような強い制度ではなく、暫定利用の近隣公園のゆるさが本来の公園の精神を具現化している可能性を指摘した。

土木構造物はその工学的使命が明快であり、対象となる事象のスケールがはっきりしているため、実空間で土木構造物と対峙する人の身体スケールでの理不尽さと、広域的に理にかなっていないスケールとの乖離がわかりやすい施設である。防衛堤や高架道路などの土木施設を巡る景観問題も、それぞれの施設が照準する事象のスケールを把握することで、問題がスケールの齟齬であることが理解できる。スケールの齟齬による理不尽さを乗り越える実践として、これを風景として再発見する

こと、また土木構造物としての公園の仕様を、仮設利用とすることで「緩く」設定することで、利用者の越境を促すことが可能である。

第4章では、農地として長年利用されてきた古墳や、水田によって受け継がれてきた平城京の条坊遺跡の事例から、期せずしてその形態が継承された遺跡について、その上になされた人の営為の有様について分析した。検討の対象とした前方後円墳や平城京の遺存地割は第3章で論じた土木構造物と身体との関係と同様のスケールの差に加えて、時間を経ることで造形物の意味が忘れられ、その形状が生業の基盤として再発見されるという過程があった。これらの土地の造形の存続には、農耕という土地の自然に依存した利用の解像度の高い営みが大きく作用した。一方で、権力者の墳墓や京城という造形の強度がそれを存続させ、近代以降にその遺構が再発見される契機を作った。この事例が示すのは、スケールの乖離とその越境は、必ずしも自覚的になされるだけではなく、長い時間をかけて行われてしまうことがあるということである。数百年単位の時間の経過によって、墳墓や京城は農耕にとつての地形としての利用を促した。

また、「造園」「園芸」「雑草」というカテゴリーを設けて観察することで、植物の生育という観点からは、都市は制度による配置、住民による栽培や装飾、自然現象という構造によって理解できることを示した。加えて、筆者の園芸の実践経験を通して、庭造りは園芸と造園と雑草の間を行き来するものであること、「雑草を許す園芸」や「園芸化する造園」「雑草化する造園」といった、その越境の「緩さ」が庭造りの継続に重要であることを論じた。

第5章では、伝統的農村集落とそれを取り巻く環境を「トータルランドスケープ」と捉え、そこに見られる持続的な住環境と物質循環を可能にするものとして「緩い分類／保留」という概念を提示した。「緩い分類／保留」は住環境に流入するモノに対する扱いの態度であり、より広域の社会・経済活動がもたらす物体・物質と、その土地の自然がもたらす物体・物質を等価に並列する。その操作が農家の周囲に見られる手作り農機具や生活用具などの創意工夫を促していることを示した。また、「緩い分類／保留」によって等価に扱われることで可能になる創意工夫は、農家の外部空間だけでなく、都市の住宅建築や100円ショップの手作りなど、様々なところにも見いだすことができる。さらに、ここで論じた「トータルランドスケープ」を図式的な補助線とすることによって、これが現代のFABの運動が目指す循環型のものづくり文化のモデルとなりうること、そのモデルからたとえば慶

應義塾大学湘南藤沢キャンパス（SFC）の現状や補完すべき点などを明示することができることを示した。

これらの事例において、農村集落に見られる様々な営為を統合的に眺める「トータルランドスケープ」（進士、1983）や、さまざまなスケールに「意味ある部分」（原、1998）を見出す思考は「見立てを物語る」であると言える。また、トータルランドスケープの中で循環する物質が、たとえば農家の庭先の風景となってあらわれるスケールにおいては、「緩い分類／保留」という過程が重要であった。この過程は、4章で論じた数百年にわたる遺跡の忘却と農耕的地形の再発見の過程と重なるものである。「里山古墳」や「条坊グリッド水田」の発現には、歴史的時間をかけた「緩い分類と保留」があったのである。

第6章では、筆者の勤務する慶應義塾大学湘南藤沢キャンパスにおいて、ランドスケープ・アーキテクチャの専門課程のない学部・大学院での「ランドスケープ教育」の実践の試みを紹介した。ランドスケープを思考であると考えることによって、興味と関心が様々に異なる学生の、ゼミ内の共通言語としてランドスケープ思考を用いることができる。

ランドスケープ思考のランドスケープ

本論文において示したのは、ランドスケープ思考が造園／ランドスケープデザインの実践の現場において現出すること、それを支える特有の心情や態度があるということである。また、この思考によって様々な事象をランドスケープ的に読み解き、物語るができるということ、そして様々な事象のなかに、ランドスケープ思考と呼べる思考が働いていることを見出すことができるということである。つまり、風景をランドスケープ思考のあらわれだと思えることができるということである。

1章において、ランドスケープ思考を設計の実務の段階の順に図示したが（図1.8）、この図は造園／ランドスケープデザインの手続きや手順が記されたマニュアルではない。造園／ランドスケープデザインの実践において、遂行している作業がどの行為として考えられるかという位置づけを得るための緩い補助線として使うことは可能だろう。ただし、繰り返すが、ここで言葉にしたランドスケープ思考は筆者の固有性と、筆者が経験を重ねた実務がもっていた固有の状況とに強く依存する言葉である。

一方で、ランドスケープが思考であれば、どのようなものづくりやデザインもランドスケープであることができる。ランドスケープ的建築やランドスケープ的土木、「ランドスケープ的造園」も考えられるのである。あるいはつくり手だけでなく鑑賞者にとっても、ランドスケープは開かれる。私たちは誰でもランドスケープ的に世界を眺め、ランドスケープ的に解釈し、思考することができる。ランドスケープ的に生活し、自らランドスケープとなることができる。いや、身体で地図を描き、見立てを物語り、仕掛けて育てるという実践のうちに、私たちはランドスケープの当事者なのである。

造園／ランドスケープデザインに固有な、建築や土木、都市計画などの隣接分野と異なる思考があることは、造園／ランドスケープデザインの内部では意識されていつついわば自明のこととしてあまり議論されていなかった部分であった。それをこのように、あえて論文としてまとめようとしたきっかけは、筆者が設計の現場から教育・研究の現場へと身を移したことであった。

そして、本論文を執筆することもランドスケープ思考の現出であった。筆者は本論文を執筆することによって世界の変容を目論んだが、筆者自身も変化した。本論文の内容はこれまで重ねてきた数々の実務の経験であり、それは筆者が重ねてきた「身体で地図を描く」行為であった。本論文の執筆はその経験をまとめ、脈絡をつけて「見立てを語る」ことにほかならなかった。このように見なせば、このあとには緩い態度をもって「仕掛けて育てる」実践がある。まずは庭へ出て土を耕し草花を植えるところからである。

本論文の第1章、第2章2節・3節、第3章、第4章は石川初（2018）『思考としてのランドスケープ 地上学への誘い』LIXIL出版、をもとに執筆した。

第2章1節は日本造園学会東日本大震災復興支援調査委員会編（2012）『復興の風景像 ランドスケープの再生を通じた復興支援のためのコンセプトブック』マルモ出版、をもとに執筆した。

第5章は石川初（2017）『ものづくりのモデルとしての生活風景』KEIO SFC JOURNAL - Vol.17 No.1、をもとに執筆した。

第6章は、石川初（2019）『思考としてのランドスケープ教育』日本造園学会、ランドスケープ研究 VOL83 NO2、石川初（2019）『思考ツールとしての考現学』現代思想2019年7月号、青土社、をもとに執筆した。

謝辞

この論文がこのように形になるにあたって感謝したい、お世話になった方々の名前はあまりに多すぎて、もはやここに書ききれないほどである。しかし、何名かのお名前は記しておきたい。

まず、審査委員を引き受けて下さった先生方に感謝申し上げます。ありがとうございました。主査としてご指導・審査下さった慶應義塾大学SFCの一ノ瀬友博先生、副査としてご指導・審査下さった慶應義塾大学SFCの加藤文俊先生。お二人は2015年の私の着任時にもメンターとして指導・支援を下さっていた。

加藤先生は研究棟を同じくする中で、研究の方法、学生の指導や接し方、研究室の運営まで、最も身近なモデルである。思えば、初めてお目にかかったのは2006年のことで、以来、加藤文俊研究室は色々な意味で私の目標であった。こうして同じ研究棟で研究室が並んでいること自体が喜びである。

一ノ瀬先生には大学院の科目でご一緒しているのをはじめ、様々なところでもお世話になっている。お願いした主査を快く引き受けて下さった。一ノ瀬先生の的確なご指導がなければこの論文は完成していなかっただろう。

急なお願いにも関わらず副査を引き受けて下さった慶應義塾大学SFCの諏訪正樹先生。諏訪先生の研究への態度と情熱も私にとってのロールモデルである。諏訪先生の方法論にはいつも刺激を受け、大変に学んでいる。本論文への大きなアドバイスもいくつも頂戴した。

ご多忙にも関わらず学外の副査を引き受けて下さった早稲田大学創造理工学部建築学科の後藤春彦先生。後藤先生に指導頂く機会を得たのは望外の喜びであった。後藤研究室にお邪魔してアドバイスを頂いた際には思わぬ貴重な資料まで下さり、後藤先生を通して連綿と続くフィールドワーカーの系譜の末端に連なることができたようにさえ感じた。

個別にはもうお名前を書ききれないが、慶應義塾大学SFCの大学院XDプログラムの皆さんをはじめ、SFCの教員としてともに大学で教育・研究に勤んでいる多くの先生方。この5年間、SFCは他にない最高の場所であった。5年前、50歳にして会社づとめを辞し、転職をしたのはその先がSFCだったからである。

すでに卒業した学生たちも含めて、石川初研究室の学生たちにも心から感謝を伝えたい。私の5年間に積み上げたものは、在籍してくれた学生たちとの共同研究にほかならない。研究室でともに時間を過ごしてくれてありがとう。一人ひとり名前

を挙げることはできないが、本論文の図版作成やデータ整理を手伝ってくれた西井彩さん、壹岐惟子さん、本論文に収めた研究のうちSFC着任以降のものをほぼ一緒に手掛けてくれてきた稲田玲奈さんたち、執筆時に在学していた大学院生のお名前を記しておきたい。

他にも、直接的、間接的に夥しいひとにお世話になりながらこの論文は書かれた。ありがとうございました。

個人的な謝辞だが、亡き祖父の高橋進にも捧げたい。祖父は東京農業大学で造園を学び、ランドスケープの実務に携わり、やがて母校に戻って教鞭をとった。私はたしかに祖父のランドスケープ思考を受け継いでいると、ようやく墓前に報告できる気がする。

そして家族に感謝したい。長く見守ってくれている両親、子どもたち、そしていつも共に地上を歩いてくれている最愛の妻に心から感謝する。

「われわれは、自らの行動を風景としてみつめ直すことをする必要がある。」（高橋、1982）

引用文献

- アジア太平洋資料センター編『徹底解剖100円ショップ 日常化するグローバリゼーション』コモンズ、2004年。
- 新垣紀子「貼り紙コミュニケーション」『コミュニケーションの認知心理学』伊東昌子編、ナカニシヤ出版、2013年、pp.31-45。
- 新垣紀子・野島久雄「問題解決場面におけるソーシャルナビゲーション—貼り紙の分析—」『認知科学』11(3)、共立出版、2004年、pp.239-251。
- 阿波学会民家班（日本建築学会四国支部徳島支所）「神山町の民家」『阿波学会紀要第』46、2000年、pp. 173-189
- 阿波学会民家班（日本建築学会四国支部徳島支所）「佐那河内村の民家」『阿波学会紀要』48、2002年、pp. 113-124。
- 安西信一『イギリス風景式庭園の美学—（開かれた庭）のパラドックス』東京大学出版会、2000年。
- イアン・マクハーグ『Design with nature』集文社、1994年。
- 石川初「農耕の解像度」『遺跡学研究』11、日本遺跡学会、2014年、pp. 78-81。
- 石川初「風景の解像度」『高速道路と自動車』59(10)、高速道路調査会、p.20。
- 石川初「コンクリートの理不尽さ」『高速道路と自動車』59(11)、高速道路調査会、p.22。
- 石川初「理不尽な風景の発見」『高速道路と自動車』59(12)、高速道路調査会、p.18。
- 石川初「ものづくりのモデルとしての生活風景」『KEIO SFC JOURNAL』17(1)、2017年、pp.162-184。
- 石川初『思考としてのランドスケープ 地上学への誘い』LIXIL出版、2018年。
- 石川初「思考ツールとしての考現学」『現代思想』47(9)、青土社、2019年、pp.66-70。
- 石川初「思考としてのランドスケープ教育」『ランドスケープ研究』83(2)、日本造園学会、2019年、pp.120-123。
- 石川幹子『都市と緑地 新しい都市環境の創造に向けて』岩波書店、2001年。
- 井手久登「造園からランドスケープへ—日本造園学会70年のあゆみ—」『ランドスケープ研究』58(4)、日本造園学会、1995年、pp.366-367。
- 伊藤渚生・石川初「尾根道利用による中山間集落へのアクセシビリティ利用—徳島県神山町を事例として—」『日本生活学会公開シンポジウム・第44回研究大会発表梗概集』日本生活学会公開シンポジウム・第44回研究大会実行委員会、2017年、pp.100-101。
- 井村仁「わが国で初めて用いられた”野外教育”の意味と歴史的背景」『野外教育研究』10(1)、日本野外研究学会、2006年、pp.99-111。
- 内海慶一『100均フリーダム』ビー・エヌ・エヌ新社、2010年。
- 大山顕『ジャンクション』メディアファクトリー、2007年。
- 大山顕『団地の見究』東京書籍、2008年。
- 大山顕・石井哲『工場萌え』東京書籍、2007年。
- 大蔵永常「文政五年 農具便利論 上・中・下」『日本農書全集15』農山漁村文化協会、1977年。
- 岡田昌彰『テクノスケープ—同化と異化の景観論』鹿島出版会、2003年。

-
- 岡本昌・真田純子「徳島県の棚田・段畑の石積み継承に向けた維持管理状況と技術に関する研究」『土木学会論文集D1』72(1)、2016年、pp. 1-12。
- 小川直之「棚田と民俗」『棚田学入門』棚田学会編、勁草書房、2014年、pp. 27-37。
- 小野良平『公園の誕生』吉川弘文館、2003年。
- Gershenfel, Neil、田中浩也監修、糸川洋監訳『Fab —パーソナルコンピュータからパーソナルファブリケーションへ』オライリージャパン、2012年。
- 片桐保昭『名付けえぬ風景をめざして—ランドスケープデザインの文化人類学』北海道大学出版会、2013年。
- かとうちあき『野宿入門ちょっと自由になる生き方』草思社文庫、2012年。
- 加藤典洋『日本風景論』講談社学芸文庫、2000年。
- 加藤典洋「“風景”以後」『現代思想』20(9)、青土社、1992年、pp.182-191。
- 金子淳『ニュータウンの社会史』青弓舎ライブラリー、2017年。
- 辛島司朗『幸せの力学—日本語からみた幸福論—』八千代出版、1982年。
- 神田孝治・遠藤英樹・松本健太郎編『ポケモンGOからの問い—拡張される世界のリアリティー』新曜社、2018年。
- 京都大学防災研究所監修、寶馨・戸田圭一・橋本学編『自然災害と防災の事典』丸善出版、2011年。
- クリス・アンダーソン、関美和訳『MAKERS—21世紀の産業革命が始まる』NHK出版、2012年。
- グリーンバレー・信時正人『神山プロジェクトという可能性—地方創生、循環の未来について—』廣済堂出版、2016年。
- クロード・レヴィ=ストロース、大橋保夫訳『野生の思考』みすず書房、1976年。
- 後藤春彦『景観まちづくり論』学芸出版社、2007年。
- 湖中真哉「身体と環境のインターフェイスとしての家畜—ケニア中部・サンプルの認識世界」『ものの人類学』床呂郁哉・河合香吏編著、京都大学学術出版会、2011年、pp. 321-341。
- 黒川利明「大学・大学院におけるデザイン思考(Design Thinking)教育」『科学技術動向』9(10)、2012年、pp.10-23。
- 齋藤貴之「野鍛冶の生存戦略—秋田県における現在の野鍛冶の生存に向けた対応」『文化人類学』70(1)、科学技術・学術政策研究所2005年、pp. 1-20。
- 齋藤貴之「身体と道具のインターフェイスとして機能する鍛冶屋」『北海道民族学』10、北海道民族学会、2014年、pp. 56-66。
- 坂口恭平『ゼロから始める都市型狩猟採集生活』太田出版、2010年。
- 佐々木葉二・三谷徹・宮城俊作・登坂誠『ランドスケープの近代—建築・庭園・都市をつなぐデザイン思考—』鹿島出版社、2010年。
- 佐藤淳一『恋する水門 FLOODGATES』ビーエヌエヌ新社、2007年。
- 佐藤洋一郎『イネの歴史』京都大学学術出版会、2008年。
- サルマルヒデキ『東京鉄塔 ALL ALONG THE ELECTRIC TOWER』自由国民社、2007年。
- ジェームズ・J. ギブソン、古崎敬・古崎愛子・辻敬一郎・村瀬旻訳『生態学的視覚論—ヒトの知覚世界を探る』サイエンス社、1985年。
- ジェームズ・C. ローズ「庭園の自由」『モダンランドスケープアーキテクチャ』鹿島出版会、2007年、pp.67-73。

-
- ジェレミー・ウッド、堀口徹訳「GPSドローイング」『10+1』42、LIXIL出版、2006年、pp.94-97。
- ジョン・アーリ、吉原直樹・伊藤嘉高訳『モビリティーズ—移動の社会学』作品社、2015年。
- ジョン・オームスピー・サイモンズ、バリー・W. スターク、都田徹他訳『ランドスケープ・アーキテクチャ』鹿島出版会、2010年。
- 志田麻由子「棚田とはなにか」『棚田学入門』棚田学会編、勁草書房、2014年、pp. 3-10。
- 篠原修編『景観用語辞典 増補改訂版』彰国社、2007年。
- 昭文社地図編集部編『震災時帰宅支援マップ』昭文社、2005年。
- 昭文社地図編集部編『山と高原地図—谷川岳・苗場山・武尊山』2012年度版、昭文社、2012年。
- 昭文社地図編集部編『帰宅支援マップ 首都圏版』2016年版、昭文社、2016年。
- 清水重敦「奈良・784年—それからの古代都市」千年持続学・都市の持続性に関する学融合的研究連続フォーラム「都市をつくるモノたち—都市の血、都市の肉」口頭発表資料、2005年。
- 清水真木『新・風景論—哲学的考察』筑摩書房、2017年。
- 進士五十八『緑からの発想—郷土設計論』思考社、1983年。
- 進士五十八『日比谷公園—100年の矜持に学ぶ』鹿島出版会、2011年。
- 菅原潤「風景/風景化と倫理」『風景の哲学』ナカニシヤ出版、2002年、pp.102-124。
- 鈴木謙介『ウェブ社会のゆくえ〈多孔化〉した現実のなかで』NHKブックス、2013年。
- 鈴木誠・相田明他『ランドスケープ批評宣言』INAX出版、2002年、pp.168-171。
- 須永剛司「デザイナーのイメージ」『イメージング 表象・創造・技能』箱田裕司編著、サイエンス社、1991年、pp.12-39。
- 福成敬三「維持管理と誘導管理」『造園がわかる本』赤坂信編、彰国社、2006年、pp.184-185。
- 藤井晴行・諏訪正樹「デザインの一人称研究における身体性」『人工知能学会全国大会論文集』第28回全国大会(2014)、2014年、pp.1-3。
- 諏訪正樹・堀浩一『一人称研究のすすめ—知能研究新しい潮流—』近代科学社、2015年。
- 園部雅久『再魔術化する都市の社会学—空間概念・公共性・消費主義—』ミネルヴァ書房、2014年。
- 高橋進『風景美の創造と保護—風景学序説—』大明堂、1982年。
- 高橋学『平野の環境考古学』古今書院、2003年。
- 武井弘一『江戸日本の転換点—水田の激増は何をもたらしたか—』NHKブックス、2015年。
- 武田史朗・山崎亮・長濱伸貴他編著『テキスト ランドスケープデザインの歴史』学芸出版社、2010年。
- 館野和己『古代都城廃絶後の変遷過程』(平成9年度-11年度科学研究費補助金(基盤研究(C)(2))研究成果報告書、2000年。
- 館野和己『古代都市平城京の世界』山川出版社、2001年。
- モニカ・G. ターナー、ロバート・H. オニール、中越信和・村上拓彦・原慶太郎・名取睦・名取洋司・長島啓子訳『景観生態学』文一総合出版、2004年。
- 田中浩也・門田和雄編著『FABに何が可能か—「つくりながら生きる」21世紀の野生の思考』フィルムアート社、2013年。
- 田村善次郎・TEM研究所『棚田の謎—千枚田はどうしてできたのか』社団法人農村文化協会、2003年。
- 田村和也・中谷礼仁「都市化された古墳—古市・百舌鳥古墳群を対象として(都市連鎖研究その2)」『日本建築学会大会学術講演梗概集(北海道)』日本建築学会、2004年、pp.291-292。

-
- 津田和俊「FABが循環を変える」『FABに何が可能かー「つくりながら生きる」21世紀の野生の思考』フィルムアート社、2013年、pp. 105-132。
- ドナルド・A. ノーマン『誰のためのデザイン?』新曜社、2015年。
- 東京都総務局総合防災部防災管理課『東京防災』東京都、2015年。
- 東京農業大学造園科学科『造園用語辞典』彰国社、1985年。
- 床呂郁哉・河合香吏「なぜ“もの”の人類学なのか?」『ものの人類学』床呂郁哉・河合香吏編著、京都大学学術出版会、2011年、pp. 1-21。
- トミタ・イチロー『手づくり農機傑作集』農山漁村文化協会、1992年。
- トミタ・イチロー『改良・改造一手づくり農機傑作集〈第2集〉』農山漁村文化協会、2009年。
- ドボク・サミット実行委員会編、萩原雅紀・大山顕・石井哲・長谷川秀記・佐藤淳一・石川初・御代田和弘著『ドボク・サミット』武蔵野美術大学出版、2009年
- 中尾佐助『栽培植物と農耕の起源』岩波書店、1966年。
- 中島秀之・諏訪正樹・藤井晴行「構成的情報学の方法論からみたイノベーション」『情報処理学会論文誌』49(4)、情報処理学会、2008年、pp.1508-1514。
- 中谷礼仁『セヴェラルネスー事物連鎖と人間』鹿島出版会、2005年。
- 中谷礼仁・北浦千尋「弱い技術についてー近代大阪長屋群の増改築手法におけるその特性(歴史工学的事例報告2)」『日本建築学会技術報告集』18、2003年、pp. 353-356。
- 中村良夫『風景学入門』中央公論社、1982年。
- 奈良文化財研究所編『日中古代都城図録』クバプロ、2003年。
- 逃げ地図づくりプロジェクトチーム編著『災害から命を守る「逃げ地図」づくり』ぎょうせい、2019年。
- 日本造園学会監修、ランドスケープのしごと刊行委員会編『ランドスケープのしごと一人と自然があやなす風景づくりの現場』彰国社、2003年。
- 日本造園学会東日本大震災復興支援調査委員会編『復興の風景像ーランドスケープの再生を通じた復興支援のためのコンセプトブック』マルモ出版、2012年。
- 日本橋川に空を取り戻す会「日本橋地域から始まる新たな街づくりにむけて(提言)」2006年。
- 農山漁村文化協会編『農家が教える便利な農具・道具たちー選び方・使い方から長持ちメンテナンス・入手法まで』農山漁村文化協会、2010年。
- 萩原雅紀『ダム』メディアファクトリー、2007年。
- 八馬智『ヨーロッパのドボクを見に行こう』自由国民社、2015年。
- 長谷川浩己『風景にさわるーランドスケープデザインの思考法』丸善出版、2017年。
- 原広司『集落の教え100』彰国社、1998年。
- 平野啓一郎『私とは何かー「個人」から「分人」へ』講談社、2012年。
- 廣瀬俊介「生態学的環境デザインにもとづく小泉地区再生試案」一般社団法人環境復興機構シンポジウム「三陸の未来を語ろうー防潮堤問題から日本の未来を考えるー」口頭発表資料、2013年。
- 藤井晴行・中島秀行「デザインという行為のデザイン」『認知科学』17(3)、2010年、pp.403-416。
- 藤原宏志『稲作の起源を探る』岩波新書、1998年
- レイモンド・マーフィー、辰巳伸知訳『社会的閉鎖の理論ー独占と排除の動態的構造ー』新曜社、1994年。

-
- 楨文彦「新国立競技場案を神宮外苑の歴史的文脈の中で考える」『JIA MAGAZINE』295、日本建築家協会、2013年、pp.10-15。
- 松浦李恵・岡部大介「モノをつくることを通した主体の可視化—コスプレファンダムのフィールドワークを通して」『認知科学』21(1)、日本認知科学会、2014年、pp.141-154。
- 松岡慧祐『グーグルマップの社会学—ググられる地図の正体』光文社新書、2016年。
- 丸田頼一・島田正文編著『ランドスケープ計画・設計論』技報堂出版、2012年。
- 水野章二「棚田の歴史」『棚田学入門』棚田学会編、勁草書房、2014年、pp.15-23。
- 三谷徹・宇野求「建築//ランドスケープ」『新建築』2001年1月号、pp.68-75。
- 蓑茂壽太郎「ランドスケープ計画の科学と実際」『東京農大農学集報』62(1)、2017年、pp.1-12。
- 宮城俊作「建設すること(construction)から顕現させること(scaping)へ」『再発見される風景 ランドスケープが都市をひらく』TNプローズ、1998年、pp.69-95。
- 宮城俊作『ランドスケープデザインの視座』学芸出版社、2001年。
- 宮城俊作「平城京の歴史的遺構と環境を基盤とした現代的土地利用の構想」奈良女子大21世紀COEプログラム連続シンポジウム「古代都市の空間構造と思想—その現代的展開を目指して—」口頭発表資料、2006年。
- 宮本常一・安溪遊地『調査されるという迷惑—フィールドに出る前に読んでおく本』みずのわ出版、2008年。
- 宮本八恵子「身体と技」『物づくりと技』日本の民俗11、三田村佳子・宮本八恵子・宇田哲雄編著、吉川弘文館、2008年、pp.107-185。
- 八賀晋「古代都城の占地について—その地形的環境」『学叢』創刊号、京都国立博物館、1979年、pp.33-58。
- 山崎貴史「公園のスポーツ空間化と野宿者の排除—名古屋市若宮大通公園を事例に—」『スポーツ社会学研究』21(1)、2013年、pp.85-100。
- 山崎亮『コミュニティデザイナー—人がつながるしくみをつくる』学芸出版社、2011年。
- 山森芳郎『日本の田園風景』古今書院、2012年。
- 吉村晶子「風景論の展開—構造と反構造のダイナミズム」『日本風景史—ヴィジョンをめぐる技法』田路貴浩・齋藤潮・山口敬太編著、昭和堂、2015年、pp.379-423。
- 吉村武彦・山路直充編『都城—古代日本のシンボリズム—飛鳥から平安京へ』青木書店、2007年。
- 若林幹夫『増補地図の想像力』河出文庫、2009年。
- 渡辺ゆうか「ほぼあらゆるものをつくるファブラボ—ファブラボ鎌倉における実践とその可能性」『情報管理』57(9)、2014年、pp.641-650。
- Daniel Miller, Lynn Meskell, Michael Rowlands, Fred R. Myers, Matthew Engelke Materiality (Politics, History, and Culture), Duke University Press, 2005
- Georgiev, Georgi V. ,“Design Thinking:An Overview” in Design Thinking Special Issue of Japanese Society for the Science of Design, vol.20-1 No.77 2012
- Holden,Robert and Liversedge,Jamie, "Landscape Architecture : An Introduction". Laurence King Publishing, 2014
- Kubler, George, The Shape of Time : Remarks on the History of Things, Yale University Press, 1962

Spirn, Anne Whiston, The Language Of Landscape, Yale University Press, 1998

ASLA website 「What is Landscape Architecture」

<https://www.asla.org/aboutlandscapearchitecture.aspx> (2019年10月1日確認)

ASLA website (web archive) 「The Profession of Landscape Architecture」

<https://web.archive.org/web/20061027120559/https://www.asla.org/nonmembers/publicrelations/backgrdrprof.htm> (2019年10月1日確認)

「植栽時における在来種選定ガイドライン ～生物多様性に配慮した植栽を目指して～」 東京都環境局、2014年、https://www.kankyo.metro.tokyo.lg.jp/nature/green/green_biodiv/ns_guidelines.html (2020年3月20日確認)

「緑化計画の手引」 東京都環境局、2008年3月、https://www.kankyo.metro.tokyo.lg.jp/nature/green/plan_system/guide.html (2020年3月20日確認)

カシミール3D ウェブサイト、<http://www.kashmir3d.com> (2019年10月1日確認)

千年村プロジェクト ウェブサイト、<http://mille-vill.org> (2019年10月1日確認)

逃げ地図ウェブ、<http://nigechizu.com> (2019年10月1日確認)

国土交通省国土地理院ウェブサイト「航空レーザー測量の仕組み」、https://www.gsi.go.jp/kankyochiri/Laser_senmon.html (2019年10月1日確認)

The Degree Confluence Project、<http://www.confluence.org> (2019年10月1日確認)

慶應義塾大学SFCファブキャンパス、<http://fabcampus.sfc.keio.ac.jp> (2019年10月1日確認)

神山町ウェブサイト、人口と世帯数「自然動態と社会動態の推移」<http://www.town.kamiyama.lg.jp/office/juumin/residents/population.html>(2020年3月20日確認)

慶應義塾大学未来創造塾について、<http://www.miraisozo.sfc.keio.ac.jp/about/> (2020年3月20日確認)

room clip ウェブサイト、<https://roomclip.jp> (2019年10月1日確認)

SBCウェブサイト、<http://sbc.sfc.keio.ac.jp> (2019年10月1日確認)

総務省情報通信政策研究所「ファブ社会の基盤設計に関する検討会」報告書、http://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01iicp01_02000030.html (2020年3月20日確認)