

森林レクリエーションに関連する“みなれ”安定感について

九州大学農学部 薛 孝 夫

森林レクリエーションエリアの知覚的な質を高めるための計画設計手法の検討¹⁾²⁾の一環として、この報告ではレクリエーション空間の快適性に結びつくと思われる“安定感”・“安心感”の問題について、特に“みなれ”との関連を中心に考察する。

1. 快適感と安定感

レクリエーション空間の質に関する基本的要件として安全性と快適性があり、特に快適性については計画設計のための基準化が困難なところである。

環境に対して感じる“快—不快”について、筆者は人間が生物であることに着目して検討した結果を次のように述べたことがある³⁾。

①人間にとって植物のある風景が直接・間接に食物を得る場になってきたことによるためか、身近に植物があることは多くの人にとって不快ではない。

②閉じこめられた状態でも孤立した状態でもないところ、例えば自由な行動を保障する広がりとその一隅に身をゆだねる場所を備えた空間は安心できる。

③重力・大気候など自然の営力のもとで物理的に安定した自然環境は、生物としての本能によるか個人の経験によるかはともかく、好ましく感じられる。

これらを要約して「人間の生存を保障する環境とその安定性が、精神的な安定感や安心感を生んで快適感や満足感に結びつく」ということができるが、これは Appleton, J. の人間が環境から受取る美的な満足感は、そこが棲息に適していることを瞬間的に看取することにより得られるという主張⁴⁾や、進士の人間の生存環境には安定性が不可欠で精神的安定もそこに得られるという意味の主張⁵⁾などに支持されるところであって、レクリエーション空間の快適性を追求するための手がかりとしても充分な根拠を持つと考えられる。

しかしながら、「珍奇—陳腐」、「異国情緒」などのことばのきす内容が人それぞれに違うように、ある1つの環境に対する感覚的反応がすべての人に共通ではないことも Hall, E. の空間知覚に関する一連の考察⁶⁾や、民族の習慣による色彩への反応の差異の例⁷⁾などから明らかであって、環境の快適性についてのより具体的な次元での検討には、民族性や地域性、ある

いは個人レベルでの経験なども考慮する必要があると思われる。

以上のことから、レクリエーション空間の快適性については、利用者がそれぞれの経験に基いて持っている感覚的な判断尺度としての“みなれ（見慣れ・見馴れ）”に着目し、みなれとの合致による安定感を中心に検討することが有効と考えられるのであるが、観光やレクリエーションには日常生活と全く異った体験が求められているという一面があるため、常に「安定即ち快適」とはならない点にも留意する必要がある。

2. 「みなれ」との関係

ここでいう「みなれ」とは「風土の見慣れ」や「慣習的ななじみ」といったもので、心理学でいう「経験」のうち特に物に関する知識と関連する。

長年月にわたって変化の少ない自然景観や農山漁村などの半自然景観が郷土景観と呼ばれて、その見慣れた風景の型が環境から受ける「安らぎ・落ち着き」や「異和感」に関する基準になっているとおり、みなれとの合致の効果は自然の営力に支配された地物の形態や自然的素材のあり方に最も大きく表われると思われる。日本庭園の伝統的な手法の根源は自然を手本とすることにあったが、これにも見慣れた風景を快いとみたと考えられる面があるし、色彩についての研究でも、明るい色が黄みを帯び暗い部分が青みを帯びるといった自然の中の色の配列など、見慣れた配色には、不快感を持たれないことがわかっている⁸⁾。

また、朱色の柱は容認されても赤系統の壁が異様に見える、柱の朱色にしても社寺が祭りの色と見做されるのは慣習的な形態としてなじんできたからであって、形態の決定に人為的な選択の幅が広いものについても慣習的な意味でみなれが形づくられている場合があることを示唆している。

森林レクリエーションエリアの計画に関連していえば、現存植生の取扱いや植栽による修景、あるいは施設の配置について、標高の低い部分や入口に近い部分では人為的な形を許し、標高の高い部分や入口から奥へ離れた部分ほど自然的な形を保つようにすると異和感が少なくなるものであるが、これもみなれと関係し

ているようである。また「山地には山らしい、海浜地域には海浜らしい雰囲気をもつレクリエーションエリアを構想すべきである」という一般論や、「山地につくられるレクリエーションエリアではその地域の自然植生を構成する樹種を自然的、あるいは自然風に植栽する方が、外来樹種による並木や生垣のような人工的植栽を多用するより異和感が少ないが、市街地に近い平地であれば、農耕景観の表現を含めてその両者が肯定される」という主張³⁾などは、みなれとの合致の効果ということから説明できる。

設計段階での材料の選択についても同様である。石材を例にとれば、山地では下流域に多い丸石ではなく、いわゆる山石を用いる方が自然で山らしい印象を受ける。また、擁壁などで丸石積の壁面が目の高さ以上になると不安定に感じられることがあるのは、丸石は本来川原など低いところの平面で見ることが多く、立面に丸石が見えるのは例えば河岸段丘の崩落面など物理的に安定でない状態に限られるためと思われる。

擬木製品の1つに木口面を見せた木レンガ風の平板があるが、これを橋に使うと実際の強度は充分であるにもかかわらず見た目には割れそうで不安に感じられるし、同じく擬木で白木の製材品に似せて仕上げた緑石ブロックもさほどの効果を上げていない。これは本当の木材をそのように使うことがないうえに、もし使っても白木の色は保たれないことによる。人為的なデザインの余地のある場所でも、物に個有の形や色、物本来の使い方を活かすと無難なことが多いのは、みなれにかなっているからである。

以上のように、みなれとの合致は安定で安心感を生むが、すべてがみなれどおりの状態はおもしろみがなく、極端な場合には陳腐と感じられるだろう。逆にみなれとの異和は不安定で落ち着かないものではあるが、適度な異和は“意外性”・“新鮮味”としてプラスに作用することもある。両者のプラス要因の取り入れ方は、レクリエーションエリアのねらいに応じて、先に報告した対比と調和の問題²⁾との関連で解決できると考えているが、森林レクリエーションエリアについて一般的に言えば、地形や植生、全体のレイアウトなど雰囲気づくりの基調となる要素には安定感をもたせ、シンボリック、あるいはモニュメンタルな部分では意外性をねらうという手法が用いられるだろう。

3. 期待との関係

都市で生まれ育った者にとってのうっそうたる森林や山村生活者にとっての初めての海など、経験による知識ではなくメディアをとおした知識で判断される場面では、みなれとの合致より、予備知識による予測との合致の方が問題になると思われる。

極端に異質な環境への移動がない場合でも、日常生活環境とは対比的な体験を求めるレクリエーションエリアには、利用者が事前に環境についての予測と期待をもっていることが多い。例えば、一般的に森林レクリエーションエリアには森林があつて自然に恵まれているという理解があるだろうし、地域的には「五家荘や椎葉村は秘境であつて史跡もあるだろう」、あるいは「九重や阿蘇では草地に放牧が見られるだろう」といった期待があるものと思われる。

知識として持っている期待と合致した実体験は一種の満足感・安心感を与え、逆に期待に反した場合には失望感を与えることになるとと思われる。レクリエーションエリアへの期待の細部については、利用者の属性ごとにあるいは1人ひとりで異つたものであるに違いないのであるが、例にあげた周辺環境の質との関連におけるエリアの雰囲気設定¹⁾など、計画の基調となる部分については、期待の内容を想定してそれに合致するような空間を造成していくことができるだろう。

4. まとめ

これまでに述べたことを空間の快適性に結びつけて図解すれば次のようになる。

みなれとの合致	(+) 安定感・安心感	} 快適性
	(-) ありふれた・陳腐	
みなれとの異和	(-) 不安定・落ち着かぬ	
	(+) 意外性・新鮮味	
期待との合致	(+) 満足感・安心感	
期待との不一致	(-) 失望感・不満感	

森林レクリエーションエリアの計画設計では、①エリアの基調となるデザイン要素や自然系の素材については、みなれや期待との合致による安定感・安心感を重視すること、②対比の手法の1つとして意外性や新鮮味の魅力を出す試みは、面積や数の小さい要素や極めて人為的な素材に限ること、の2点が快適な空間をつくるための原則として提案できる。

引用文献

- (1) 薛孝夫：日林九支研論，34，175～176，1981
- (2) ——：日林九支研論，35，199～200，1982
- (3) ——：九大演報，52，7～11，1982
- (4) 樋口忠彦：国立公園，329，1～5，1977
- (5) 進士五十八：国立公園，351/352，1～5，1979
- (6) Hall, E.: かくれた次元(日高敏隆訳), pp. 270, みすず書房, 東京, 1970
- (7) 塚田 敢: 色彩の美学, 133～156, 紀伊国屋書店, 東京, 1978
- (8) 福田邦夫: 色の彩時記, 178, 朝日新聞社, 東京, 1983