



風景異化から捉えたまなざしのデザインに関する研究

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2016-02-02 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 花村, 周寛 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.24729/00000623

風景異化から捉えた
まなざしのデザインに関する研究

花村 周寛

2014 年

目次

Abstract	1
第1章 研究目的と論文の枠組み	
1-1 本研究の位置づけ及び目的	8
1-2 本論文の構成	10
第2章 まなざしの変容による風景異化について	
2-1 風景概念の整理	13
2-1-1 人文科学における風景概念	
2-1-2 心理学及び認知科学における風景概念	
2-1-3 計画学における風景概念	
2-1-4 風景という概念の整理	
2-2 風景生成と風景異化について	21
2-2-1 風景生成について	
2-2-2 風景異化について	
2-3 まなざしの変容による風景異化	24
2-3-1 風景生成及び風景異化のタイプ	
2-3-2 研究の位置づけと研究目的の明確化	
第3章 客体への刺激による風景異化について	
3-1 研究方法	32
3-1-1 客体への刺激となるインスタレーション	
3-1-2 調査及び解析方法	
3-2 解析結果	43
3-2-1 意識別の鑑賞者属性	
3-2-2 意識別の光庭の印象変化	
3-2-3 意識別の光庭の情緒的評価	
(1) 情緒的評価結果	
(2) 情緒的評価の構造について	
3-3 客体への刺激としてのまなざしのデザイン	50
第4章 主体への刺激による風景異化について	
4-1 研究方法	52
4-1-1 主体への刺激となるワークショップ	
4-1-2 社会的表象理論を用いたワークショップの検討	
4-1-3 予備実験を通じたワークショップの有効性	
4-1-4 本研究で採用したワークショップ	
4-1-5 調査及び解析方法	
4-2 解析結果	67
4-2-1 ガイドマップの解析結果	
4-2-2 アンケート調査の解析結果	
4-3 主体への刺激としてのまなざしのデザイン	87
第5章 まなざしのデザイン手法について	
5-1 客体への刺激から得た解析及び考察結果	88
5-2 主体への刺激から得た解析及び考察結果	90
5-3 まなざしのデザイン手法の構築	91
5-4 まなざしのデザイン手法の展望と課題	94

引用・参考文献・注釈リスト

図表・写真リスト

要旨

Abstract

Study on Manazashi Designing for Landscape Foreignization

[Chapter 1]

Positioning and Objective of this Study

With developed countries experiencing a decline in population and environmental problems becoming increasingly serious on the global scale, it would be all the more necessary to make social life and urban environments more attractive and functional. Besides, we need to seek a new approach for utilizing existing assets around us, instead of sticking to the conventional theory of development in view of expansion alone.

In the field of landscape designing, too, an improvement in quality based on the potential of the current environment should supersede a quantitative expansion in construction and development of open space. This paradigm shift brings us back to the basic concept of “landscape” which came into existence through the course of engagement between human beings and environment.

The purpose of this study is to explore the possibility of a new approach for landscape designing by focusing on “Manazashi” or a gaze which itself connects human beings and environment.

[Chapter 2]

Landscape Foreignization by Manazashi Change

After examining the previous studies of city planning or cognitive science, among others, the author has learned that the concept of landscape can be created when people, as a subject, recognize the existence of the environment as an object, or in other words when the relationship between them is established via “Manazashi” or a gaze of the subject. “Manazashi” consists of two concepts; one interpreted as an objective observation representing visual and physical

implications, and the other as a subjective view representing psychological interpretation based on one's imagination or experience. Thus, it can be said that landscape is something perceived inside a viewer's mind.

Landscape formation occurs when a subject first recognizes an environment by gazing at it. The formation goes through transition from "an unfamiliar environment of unknown significance" to "a familiar environment of significance" through the process of "familiarization." A gaze at "a familiar environment of significance", if affected by a certain factor, may help change the familiar environment into "a different environment with a fresh meaning", whose process is defined in this study as "landscape foreignization."

The author believes there are three kinds of landscape foreignization: Type A is called "deepening", meaning that a gaze at a familiar environment of some significance that has gone through a maturity period adds a new profound meaning to the environment. In Type B, called "defamiliarization", while a gaze is being kept at a familiar environment of significance, it is given a stimulus, which causes the environment to look unfamiliar. Then, the defamiliarized environment gradually turns into a familiar environment again, acquiring a fresh meaning. Lastly the third group, Type C is associated with the loss of gaze. A gaze being kept at a familiar environment of significance fades out or loses its significance as time goes by, so does the familiar environment as an object. However, when given a stimulus, the gaze returns with a fresh meaning and brings about familiarization again, which is referred to as "reformation."

Based upon the grouping stated above, this study builds on a hypothesis that a stimulus or inspiration given to either an object or subject can cause landscape formation or landscape foreignization. Therefore, it is intended to unfold how "Manazashi" or a gaze should be designed in the presence of stimulus in a view to establishing a new methodology for the so-called "Manazashi designing." In this regard, Type A is excluded from the scope of this study, as a change in that type takes place inside a subject, not triggered by external stimulation.

[Chapter 3]

Landscape Foreignization by Stimulating an Object

In this chapter, the author examined phenomena concerning landscape formation and foreignization by setting an installation art piece to stimulate an environment, or an object. The installation art setting, named “Shining Spring after Clearing Fog,” was made at a courtyard for letting the sun light into an inpatient-ward building in Osaka Red Cross Hospital. The light court is a square-shaped open space, surrounded by wards in all four directions. During a 30-minute performance at one time, which was repeatedly carried out for eight days, artificial fog, light, and sound effects were generated at the bottom, while snow and bubbles produced by machines put on the roof were made to fall into the court.

After the 8-day performance period, a survey was conducted in the form of a questionnaire for viewers. Among those who saw the installation art from the windows of the inpatient-ward building, such as inpatients, their family members and visitors, doctors, and nurses, I obtained 172 valid responses. The question items included “your consciousness level regarding the light court prior to the installation art observation,” “changes in impression after the observation,” and “your emotional evaluation of the light court.” The last one was judged by making ten choices each between a pair of two opposite-meaning adjectives. The results of “consciousness of the light court” and “impression change” were cross-tabulated, while a factor analysis method was used for “emotional evaluation.” The perception of the light court can be categorized into the following three stages; “not having had become aware” as an initial stage before landscape formation; “having had become aware” as a maintenance stage with the gaze being kept before landscape foreignization; and “having had become unaware” as a disappearance stage with the gaze lost before landscape reformation.

The analytical result has shown that more than 60 percent of those who had

not become aware of the environment said they were somewhat impressed by the existence of the light court for the first time, whereas nearly 40 percent of those who had become aware or unaware of the light court answered they felt changes in their impression respectively. The result of emotional assessment varied a lot depending on the perception level of each respondent regarding the presence of light court before performance observation. Therefore, different emotional criteria were used in the assessment: for those who had not become aware, “uniqueness” and “openness” both physically featuring the light court were chosen; for those who had become aware, “vibrancy” and “sensuousness” both relating to psychological impacts of the art performance were taken as key points; and for those who had become unaware, “comprehensiveness” covering characteristics of both light court and installation art was put to the question.

The analysis has confirmed that a certain proportion of viewers changed their impression to some extent by physical stimulation of the installation art regardless of their perception level before the performance. It has also revealed that the physical stimulation did trigger landscape formation and foreignization, with the landscape formation happening more frequently than the landscape foreignization. The emotional evaluation result has clarified that the stimulation worked differently depending on the pre-event conscious level of the people. People (in the pre-landscape formation state) who had not become aware of the light court appraised the characteristics of the light court itself, rather than the performance, which means a first gaze triggered by such a stimulus is likely to be cast at the environmental features. On the other hand, people (in the landscape maintenance state) who had become aware of the light court highly valued the characteristics of the installation art, implying a gaze that has gone through “defamiliarization” tends to be given to the performance, i.e. a stimulus factor. Furthermore, people (in the landscape disappearance state) who had become unaware of the light court appreciated the general features, suggesting the gaze recreated by the stimulation was turned to both performance and environment. The installation art here, therefore, can be

taken as a catalyst capable of turning a mere sun light-catching space into a social representation stage.

[Chapter 4]

Landscape Foreignization by Stimulating a Subject

This chapter relates to a workshop conducted to examine the phenomena of land formation and foreignization by stimulating a subject this time.

This workshop, designed to stimulate a subject, builds on what was learned from a previous workshop performed for five years targeting students at Toyonaka Campus of Osaka University. According to the social representations theory, when individuals face new phenomena, and try to anchor them in themselves, they ascribes the meaning to the new phenomena by means of objectifying them through the processes of “naming”, “grouping”, and “imaging”, in other words forming social representations. This study, therefore, is intended to change such social representations that have been anchored in students’ mind by conducting a stimulating workshop. Specifically speaking, this workshop was performed at Takatsuki Campus of Kansai University for seventeen students majoring in General Information Science. In the workshop, assuming the campus as “Paradise,” the students were required to draw a guide map to locate various spots with their names and pictures.

The analysis of the guide map has proved that some landscapes were surely formed. The map was provided with some areas that would not have been visited otherwise and objects that would not have been noticed in students’ daily lives. In this regard, the workshop became a trigger for the students to turn their gaze at unfamiliar things. Meanwhile, there were other examples that their familiar views or things were treated as different ones, thereby showing a foreignization case, where the landscape that had been kept as “a meaningful environment,” underwent the defamiliarization process, and transformed into “a new environment with fresh significance.” Also, the other

kind of foreignization case was confirmed, in which areas or objects that would have been unconsciously used by the students drew attention as something new and different. This foreignization corresponds to the reformation case where the landscape that once lost a gaze regained a new meaning.

To confirm the landscape formation and foreignization stated above, the author conducted a survey before and after the workshop in the form of a questionnaire asking respondents to evaluate the campus as an environment by choosing one of three levels each on seven criteria. Among the seven items, five points, which are “impression,” “pleasantness,” “length of stay,” “a sense of pride,” and “a sense of largeness,” were all rated higher, while another point “location” was significantly downgraded, with the last point “vibrancy” remaining unchanged. Therefore, it was clarified that stimulating a subject can help make more attractive a defamiliarized environment, or landscape with a fresh meaning. Here, please note that the participating students used cameras and maps for producing the guide map, so these tools can be regarded as a stimulus means to perceptually inspire a subject.

[Chapter 5]

Conclusions

To conclude this study, I would like to discuss “Manazashi designing” as a new approach to Landscape designing.

The stimulus given to an object, as mentioned in Chapter 3, can be considered having both physical and psychological effects, since the installation art provided the light court with physical changes, and also transformed the mere light-catching space into the stage for social representations. Similarly, the stimulus given to a subject, as mentioned in Chapter 4 can be also regarded as psychological in that students were prompted to see the campus as Paradise, and seen as physical in that they used tangible tools like maps and cameras to perceive the environment.

The results from Chapter 3 and Chapter 4 have both demonstrated that these stimuli can give rise to landscape formation and foreignization, and that they can improve the quality of “landscape with a fresh meaning.”

Therefore, the Manazashi designing method starts by dividing stimulations into two kinds, a stimulation given to a subject and that to an object; followed by dividing each into two categories, a physical effect that makes a visual difference and a psychological effect that makes a perceptual difference. Thus, Manazashi design can be understood in a matrix diagram defined by X-axis and Y-axis and divided into four spheres in accordance with the combination of the following four kinds; “Material” as a physical stimulus to an object; “Code” as a psychological stimulus to an object; “Tool” as a physical stimulus to a subject; and “Mode” as a psychological stimulus to a subject.

The new approach of the Manazashi designing described above enables us not only to work on our physical surroundings by means of construction material as before, but also to see the qualitative aspects of the environment by making use of Code, Tool and Mode methods. It indicates a possibility for utilizing existing stocks instead of exploring new areas as in the past. Still, the sustainability of the newly acquired “landscape with a fresh meaning” would merit further research.

第 1 章 研究目的と論文の枠組み

1-1 本研究の位置づけ及び目的

21 世紀に入り、人類は同じ地球上で人口増加と人口減少を同時に迎えるというかつてない事態に面するとともに、以前にも増して地球規模での環境問題は深刻化している。1962 年に出版されたレイチェル・カーソン (Rachel Louise Carson) の「沈黙の春」¹⁾や、1972 年に出版されたローマクラブ (Club of Rome) による「成長の限界」²⁾以降、拡大の論理がもたらす環境破壊の問題は、重大な課題として捉えられてきた。特に人口増加が著しくこれからインフラ整備が進んでいく発展途上国ではますますその問題が大きくなることが予想される。国連の人口推移の統計データによると、2013 年における世界の人口が約 71 億人であることに對して、2050 年には約 95 億人まで増加することが予測されており³⁾、アジアやアフリカの発展途上国を中心とした人口爆発にともなって、環境破壊は今後も加速していくものと考えられている。

農業によってもたらされた定住社会の形成以降、文明の発展は人口増加が前提になっている。また産業革命以降の近代技術は、無尽蔵の地球資源を暗黙の了解として来たが、このような拡大のパラダイムの元で組み立てられてきたこれまでの方法論では、深刻な環境問題に對処しきれないことは既に浮き彫りになっている。このような現状の中、これまでの方法論に変えて持続可能なライフスタイルや環境負荷の低減を目指した開発手法について、あらゆる角度から模索されねばならないということが各所で唱えられている。

一方、世界の先進諸国では既に人口減少が始まっており、2013 年の国連の人口推移予測によると、2013 年時点での世界人口における先進諸国の割合は、17.5% であることに對して、2050 年には 13.6% まで低下することが予測されている。わが国においても 2013 年時点で約 1 億 2700 万人の人口が、2050 年には約 9700 万人まで減少すると報告されている⁴⁾。

これまでの先進諸国では、人口増加を前提にした環境インフラの拡充を図るというものであったが、人口が緩やかに減少していく成熟社会に入った現在では、既に環境インフラの整備を一定終えた社会状況にある。従って、これまでの計画のあり

方を見直し、今後は既存ストックの保全や活用を図った新たな計画論の構築が喫緊の課題と言われている。

このように地球規模での環境問題と先進諸国における人口減少という現状にあつて、これまでのような環境に大きな負荷がかかる開発論ではなく、拡大の論理とは異なった新たな方法論をいかに構築するのかというパラダイムの転換が迫られている。

一方、このような先進国の現状においても、人々が暮らす都市環境の改善や都市機能の向上とともにいかに都市環境を魅力的にしていくのかという課題は依然として残されている。このような課題に対して、風景の創造を主たる対象とするランドスケープデザイン領域においても量的拡大という枠組みから脱却し、既存ストックの活用や環境負荷の低減によって環境の質的転換を図るための新たなデザイン手法の構築が大きな課題となっている。

以上のような社会的背景を踏まえ喫緊の課題に対応するためには、人間と環境との関係性によって生成される“風景”という根本的な問いに立ち返る必要があると言える。第2章で詳述するが、風景とは主体である人間と客体である環境との関係性によって主体内部に生成されるものであり、その関係性は客体に向けられる人間の“まなざし”と呼ぶことができる。環境のどこを見つめ、どのような意味を込めるのかという人間の“まなざし”が風景を生み出していると考えることができる。

これは、従来までの拡大の論理に基づいた建設や開発行為によるデザイン論から脱却し、“まなざし”から捉えられる風景の生成という枠組みでデザイン論を展開しようとする新たな試みであり、既存ストックの活用や環境負荷の低減につながる新たなアプローチの一つであると考えられる。

以上述べた研究の背景や位置づけを踏まえ、本論文では人間と環境との関係性である“まなざし”をデザインすることによって新たに風景を生成するという、ランドスケープデザイン領域における新たなアプローチのあり方を探ることを目的とする。

1-2 本論文の構成

本論文は5章から構成される(図1-1)。

第1章は、前節に述べたように本研究の背景と位置づけを明らかにした上で、本研究の目的を明確化させ、以下に述べるように目的を達成させるための研究の基本的構成を明らかにした。

第2章では、まず、計画学や心理学、認知科学、哲学などの既往文献のレビューを通じて、風景は客体である環境に対して主体である人間が向けるまなざしによって主体内部に生成され、客体と主体との視覚的で心理的な関係を結ぶ「視覚像」と、主体内部の想像力や経験、意味として心理的な関係を結ぶ「心像」から構成されるという基本的枠組みを明らかにする。次いで、風景が主体内部で生成されるプロセスを、はじめて風景が生成されるタイプを「風景生成」、意味ある風景に向けられていたまなざしが何らかの形で変容し、「新しく意味付けられる風景」が新たに生成されるタイプを「風景異化」と定義することによって、まなざしのデザイン手法の構築に向けた基本的な枠組みを明らかにする。最後に、以上の概念整理を踏まえて、客体か、主体のいずれかに刺激を与えることで風景生成あるいは風景異化を引き起こすことができるのではないかという仮説に立脚し、その刺激を与えることを「まなざしのデザイン」と呼ぶこととし、この仮説を検証することによって、新たなデザイン手法を構築するという本研究の枠組みを明らかにする。

第3章では、客体である環境への刺激として、大規模急性期病院である大阪赤十字病院の光庭において「霧はれて光きたる春」と命名したインスタレーションを実施し、風景生成と風景異化に関する事象を検証する。検証の方法としては、インスタレーションの鑑賞者を対象に、鑑賞前の光庭への意識の違いと鑑賞後の光庭の印象変化や情緒的評価について実施したアンケート調査の解析を進め、その解析結果から、風景生成と風景異化に関する事象を検証し、客体に刺激を与えるというまなざしのデザイン手法について考察する。

第4章では、主体である人間への刺激としてワークショップを実施し、第3章と同様の事象を検証する。大阪大学豊中キャンパスに通う学生を対象とした予備実験から社会的表象理論を用いてワークショップの内容を企画し、関西大学高槻キャンパスに通う学生を対象にキャンパスのガイドマップを作成するというワークショ

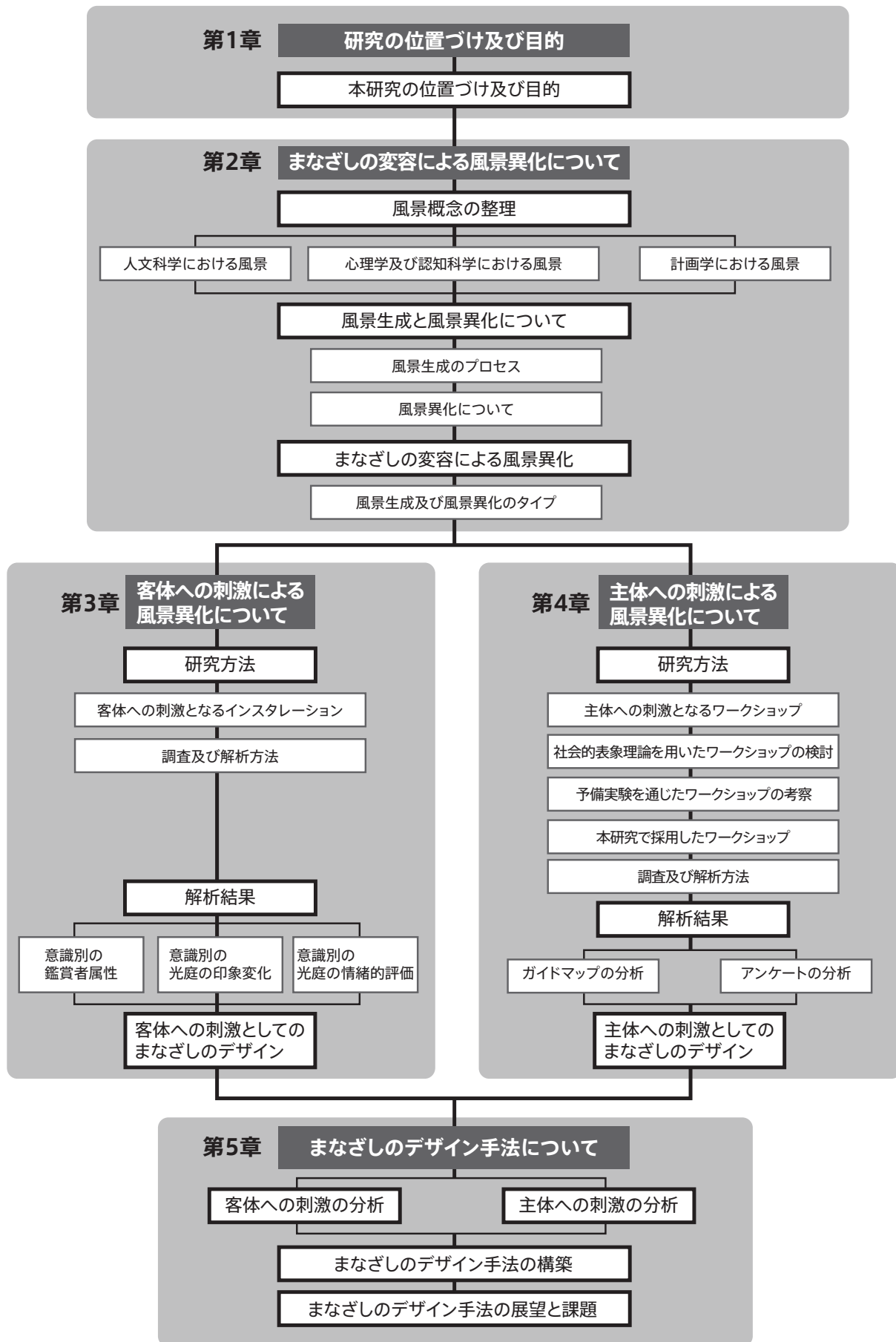


図1-1 研究フロー

ップを本実験として実施する。検証の方法としては、ワークショップの成果であるガイドマップの解析とワークショップ実施前後において実施したアンケート調査の解析を進め、その解析結果から風景生成と風景異化に関する事象を検証し、主体に刺激を与えるというまなざしのデザイン手法について考察する。

第5章では、本研究の結論として、第3章の客体への刺激を通じて検証した風景生成と風景異化に関する事象の考察結果と第4章の主体への刺激を通じて同様の検証した考察結果から、「まなざしのデザイン手法」を構築するとともに、従来までの拡大の論理に基づいたランドスケープのデザイン手法の新たなアプローチとなる既存ストックの活用や環境負荷の軽減を前提とする新たなデザイン手法の有効性を明らかにする。さらに、ここで提示したまなざしのデザイン手法に残された課題を明確化するとともに今後の展望をまとめる。

第2章 まなざしの変容による風景異化について

本章では既往研究のレビューを通じて、人間と環境との関係性によって生成される風景という概念についてまず整理する。次いで、その関係性としての“まなざし”の変容が生み出す風景生成と風景異化という概念を整理し、本研究の主題である“まなざしのデザイン”という基本的な枠組みを明確化させる。

2-1 風景概念の整理

風景を対象とした学問領域は、人文科学から自然科学まで広範囲に渡っている。人文科学では土地の状態を扱って来た地理学を中心に哲学や文学、記号学などで風景概念が論じられている。また心理学領域でも外界の認知や知覚という観点からアプローチしており、その領域は脳科学、認知科学などへも受け継がれて議論されている。さらに、建築学や都市計画学、土木工学、造園学などの計画学領域では、風景や景観について実際に計画するという立場から研究に一定の蓄積がある。ここではそれらの既往研究を振り返りながら、風景とその成立要因である“まなざし”という概念を対象とした理論的背景を整理する。

2-1-1 人文科学における風景概念

風景/Landscape という言葉がヨーロッパで現れたのは16世紀になってからであり、17世紀以降に知覚的な眺めに対して審美的な評価が含まれたとされている⁵⁾。日本においても「風景」という言葉が見出されたのは、明治20年代の文学作品の中であると柄谷行人は指摘しており、洋の東西を問わず風景は中世以降の近代的な概念として成立したものであると言える⁶⁾。

ピエーロ・カンポレージ (Piero Camporesi) によれば16世紀には今日的な意味での「風景(paesaggio)」は存在せず、「土地の姿(paese)」しかなかったとされている⁷⁾。ここで述べられている「土地の姿」とは「環境」という意味に近く、エウジェニオ・トゥッリ (Eugenio Tulli) の定義によると「環境とはそこに存在すること、そこに生きることを暗に含む」が、風景とは「環境の感覚的な表出、目また

は耳で感知される空間的現実」とされている⁸⁾。ここでは「環境」は「風景」とは区別されており、物理的な土地自然や動植物相の変化、人間による生産システムなどが現れた地理学的な意味で用いられている。

ゲオルク・ジンメル (Georg Simmel) は哲学・社会学の立場から、「風景を見る」という状態が成立するのは、視野に映じる個々の内容が人間の感覚を捉えるのではなく、個々の要素全体が統一体として意識されて見られている時であり、時間的にも空間的にも連続している自然は、統一体として形成し直す人間の“まなざし”によって初めて「風景」という個性として生成されるとしている⁹⁾。ここでの“まなざし”というのは単なる視覚を指すのではなく、木岡伸夫が「景観」と「風景」を区別し、「風景を論じる事の難しさは、その経験が何か見えないものにかかわるところから来ている」と述べているように、主体の心の中といった目に見えないものまで含めた言葉として風景を指すという区別がなされている¹⁰⁾。

風景学を提唱し、風景の眺めについての研究を行っている中川理も、風景に対する近代以降の人々の認識としては、17世紀にルネ・デカルト (René Descartes) が提唱した主客二元論が前提となっていると述べ、主体(人間)と客体(環境)とが分化されたことが風景の発見になったと述べている。風景の発見によって、主体である人間が環境を常に客体化して“まなざし”を向けようとする態度が近代以降の認識であると指摘している¹¹⁾。

アラン・ロジェ (Alain Roger) も美学の立場から「風景」と「環境」という語句を区別している。この論考の中で、欧米では“科学的概念としての環境”と“美的概念としての風景”を区別した上で、風景は主体のまなざしの中での美的対象として常に芸術的な媒介を前提としていると述べている¹²⁾。

同様にアラン・コルバン (Alain Corbin) も、歴史学の立場から風景とは空間を検証し、評価するひとつの方法であり、時代や個人あるいは集団によって絶えずその解釈や意味が変化するものであるとしている¹³⁾。

人文地理学では Landscape や Landschaft の日本語訳は「景観」という言葉を定訳としてきた¹⁴⁾。地理学の用語では「景観」という言葉は、ある地表面に対してより客観的な立場で用いられる一方、「風景」という言葉はある地表面を切り取る人間個人の主観が全く無視されている訳ではないとされている¹⁵⁾。

文化地理学者のイーファー・トゥアン (Yi Fu Tuan) は、空間がどのように評価され

るかは、それまで獲得して来た経験の積み重なりによって決まるとしている。トゥアンはエスキモーがホワイトアウトした吹雪の中でも、環境のわずかな差異を区別する空間的語彙を持ち、方向を見定めるまなざしをもっていることを指摘し、主体が持つまなざしはその主体が属する文化によって異なっていると述べている¹⁶⁾。

同じ地理学の立場からオギュスタン・ベルク(Augustin Berque)は「風景の物質的要素は、人間の想像力のなかで連想作用のメカニズムを刺激し、そのメカニズムにしたがって、それ自体の価値を変えることがある。」と述べ、風景にまなざしを向けるとき、その一部が脳によって作り出されていると主張している¹⁷⁾。

以上に見られるように文学においては、風景は 17 世紀のデカルトの主格二元論以降に生まれた近代的概念であり、主体である人間が客体である環境にまなざしを向けることによって初めて「風景」という個性として生成されるというのが一定の見解であるといえよう。しかもそのまなざしは主体の主観や想像力から切り離されるのではなく、それらが喚起するものや呼び起こされる感覚や気分、意味といった心理的要素と一体となることで風景が生成されるという立場を取っている。感覚や気分、意味というのは、主体の身体やこれまでの経験、主体が属している文化と関係しているというのが一定の見解であり、視覚的な眺めと文化に規定された心的な眺めの両方からなるまなざしの違いが風景の違いを生むと言える

2-1-2 心理学及び認知科学における風景概念

心理学の分野においては、人間が環境を認識する機能を知覚と認知とに分けている。知覚は生物学的に網膜を始めとする「感覚器」への入力であり、認知は知識や予見、想像力といった「脳」の働きであると言えるが、下條信輔は認知心理学の立場から、末梢神経系及び中枢神経系の「感覚器」と「脳」、「環境」という三つの要素の相互作用によって、知覚が環境の特性に応じて人間の内部に変化するメカニズムが起こると述べている¹⁸⁾。

人間の知覚の中で視覚は約 83 %を占める¹⁹⁾と言われている。風景には視覚であるまなざしが主に関係しているのは言うまでもないが、藤田一郎は脳科学の立場から、人間がまなざしを向けてものを見るということは、眼底に写った外界像を網膜の細胞が捉えて生体電気信号に変換し、それが脳の中で処理され外界の様子を復元

することであると述べている²⁰⁾。

これは人間の環境への適応メカニズムの一環として、知覚と認知というプロセスを経て風景が生成されることを示唆しており、「人間は与えられたすべてを見てから動機を働かせて選ぶのではなく、動機の文脈に沿わないものは「最初から見えない」と下條が述べるように²¹⁾、脳や知覚の状態が環境を選択し解釈した結果として風景が生成されると言い換えることも出来る。

ジェームス J. ギブソン(James Jerome Gibson)は生態学的知覚論の中でアフォーダンスという概念を提示しており、視覚を中心にした人間の知覚と環境との相互作用から風景を捉えようとしている²²⁾。アフォーダンスとは、環境が提供する価値を動物が能動的に探索することによって環境があらかじめ提供していた価値が生じるという概念²³⁾であり、風景は人間と環境との相互作用で生まれる価値であるということが出来る。

実際に脳科学の分野でも、脳幹網様体賦活系²⁴⁾と呼ばれる脳幹から放射状に出た網目状の神経系が、環境から入ってくる情報の必要と不必要を選抜する機能を持つことが分かっており、人間が選択的にまなざしを向け風景を見ていることが指摘されている。

認知科学者のロバート L.ソルソ (Robert L.Solso) は脳が行う像の理解のプロセスとして、像から反射した光が網膜から感覚信号に変換されることで像が得られ、それが脳の視覚野へ送られて皮質ニューロンのネットワークに貯蔵されていた情報と結びつくことで、像についての解釈を生じさせると述べている²⁵⁾。

これは像についてだけではなく、脳が環境を理解するプロセスにおいても同様であると考えられ、石田英敬はチャールズ S.パース (Charles Sanders Peirce) の記号論の立場からこれを記号処理のプロセスと呼んでいる。パースの記号論では人間と環境との間のあらゆる現象を記号のプロセスと捉えており、人間が対象を認知するのは記号を通してであるという立場を取っている²⁶⁾。さらに記号の意味はそれを解釈する体系(解釈項)と不可分に結びついており、解釈作用を通して対象に意味を与えるため、対象の知覚から、言葉やイメージによるカテゴリー化とその解釈という一連が記号処理のプロセスであると述べている²⁷⁾。

同様にノーマン・ブライソン (Norman Bryson) は精神科医のジャック・ラカン (Jacques-Marie-Émile Lacan) のまなざしの概念²⁸⁾について言及し、網膜と世

界とのあいだには、言説やイメージも含めた無数の記号のスクリーンが挿入されており、主体個人の網膜上の経験を社会的に合意された了解可能な認知の“コード”に従わせることで共有し得る視覚的経験が生まれると述べている²⁹⁾。

このような社会的なコードについて、ケネス・J・ガーゲン (Kenneth J. Gergen) は社会心理学の立場から、世界が人間の概念を生み出しているのではなく、人間がその概念の助けを借りて世界を様々に構成するという「社会構成主義」の立場を唱えており、構成の方法が違えば異なった現実が立ち現れて来ると述べている³⁰⁾。

以上のように心理学や認知科学の分野においても、外界である環境は主体にとってそのまま存在するわけではなく、主体がまなざしを向け知覚あるいは認知することを通じて構成しているというのが通説になりつつある。物理的な環境から発せられる反射光を網膜の細胞が捉えて視覚像を結び、それらが脳内に経験や知識として蓄積された情報を通じて解釈され、構成された結果として主体の内部で現れるものが、風景であるということを一連の既往研究は示唆している。その中で知覚や認知は、主体から一方的に働きかけることで起こるのではなく、客体に既に社会的に位置づけられている意味が主体のまなざしを捉え、それが主体の中で構成されることで風景が成立するということを示唆している。

2-1-3 計画学における風景概念

建築や都市計画、土木や造園学といった計画学の領域では、環境の物理的な側面から主に議論されてきている。主体の心理的環境によって対象が変化する「風景」よりも、客観的で操作しやすい「環境」や「空間」という言葉が用いられてきた。しかし、これらの領域でも主体との関係性で捉えられる「風景」や「景観」についての議論が見られ、主なものを以下に示す。

造園学、あるいは、ランドスケープ・アーキテクチャの領域では、宮城俊作が前述したロジェの区別を引用しながら、ランドスケープという言葉が科学的に認識された環境の知覚像を意味する場合と、純粋に美学的な鑑賞の対象とされる場合が混在していると指摘し、「景観」という言葉が科学の体系に属する環境の一部であることに対して、「風景」という言葉は美学の体系に属すると指摘している³¹⁾。

土木工学の一つの領域として発展してきた景観工学では、景観を計画するという

立場から一連の研究が進められおり、樋口忠彦は景観を「景」と「観」、すなわち、空間的構造と視覚的構造に分け、人間の視覚的構造から研究を進めている³²⁾。ここでは景観に対する視野角や眼球運動のような視覚的構造という主体のまなざしに焦点を絞ることで、計画の対象とすることを試みている。

中村良夫は土木工学の立場から風景学を提唱し、主体のまなざしを樋口が述べる「視覚像」だけではなく、それが心の中の想像力と結ばれた「心像」にまで研究の対象を拡げている。中村は視覚像と心像の違いについて述べながらも、アンリ・ベルクソン (Henri-Louis Bergson) などへの言及を交えて「現前する物体の視覚像と思っているものも、じつは短時間とはいえ、記憶の継起的累積と抽象過程を経た心像の一種と考えられる。」と述べている。物理的にまなざしを向けて得られる視覚像も、それに先立つ記憶や想像力がもたらす心像の一種であり、物理的な環境をデザインすることに加えて、意味付けや目利き、価値付けのような行為も風景デザインと呼べると述べている³³⁾。

都市計画学の領域では、ケビン・リンチ (Kevin Lynch) の研究が知られている³⁴⁾。リンチは主体が都市に抱く心像であるイメージアビリティの概念を都市計画に導入し、同一性 (Identity)、構造 (Structure)、意味 (Meaning) の3つから都市のイメージを捉えることを試みており、5つの空間的・視覚的な特徴とそれらの構成を地図上にマッピングすることによって心像が生み出す風景を探ろうとしている。

このイメージアビリティを構成するミーニングについては、その後のドナルド・アプリアード (Donald Appleyard) が都市の建物の認知のしやすさを分析し、建物に対する主体の社会的・文化的意味の属性を取り上げる研究³⁵⁾やアモス・ラポポート (Amos Rapoport) による環境の複合的な意味の問題に対して情報論的にアプローチする研究³⁶⁾などが見られる。

造園計画においては、久保貞がゲシュタルト心理学の理論を取り入れ、緑地環境を中心とする景観の把握手法の一つとして人間の反応行動を基調としたアプローチを試みている³⁷⁾。

以上に見られるように、計画学の中では主観的で美学的な用語である風景よりも客観的で科学的な用語である景観という観点から、環境の物理的側面である景観を計画することを目指した研究が中心に行われている。しかし景観研究の中にも、環

境である「景」だけでなく、主体の“まなざし”である「観」として視覚像や心像から主観的な風景に迫る研究も見られる。物理的な視覚像に対しては視野角や眼球運動といった計測出来るものとして一連の研究がこれまでも展開されている。一方、心像についても主体の心や頭の中にある風景のイメージについて、アンケート調査やヒアリング調査などの解析を通じて探るといった試みには一定の手法が確立されている。計画学では風景の創造は環境の物理的な計画を通じて行われるため、視覚像や心像といったまなざしの研究についても環境や景観の計画へ反映させるために取り組まれるものがほとんどである。

2-1-4 風景という概念の整理

以上の既往研究のレビューから、「風景」というのは単なる物理的な環境ではなく、主客二元論を基にした近代的な認識形式であり、「環境」や「景観」とは一定区別され、美や意味、価値判断に関わる主観的な概念であると言える。つまり風景とは、客体である環境と主体である人間との関係性によって生まれ、この関係性は主体の“まなざし”として捉えられており、まなざしによって主体の内部に風景が生成されるという一定の概念として整理出来る。また、このまなざしは、客体に対して視覚的で物理的な関係を結ぶ「視覚像」と、その視覚像から信号を受けた脳内に蓄積されている経験や意味として心理的な関係を結ぶ「心象」から構成されると言える（図 2-1）。

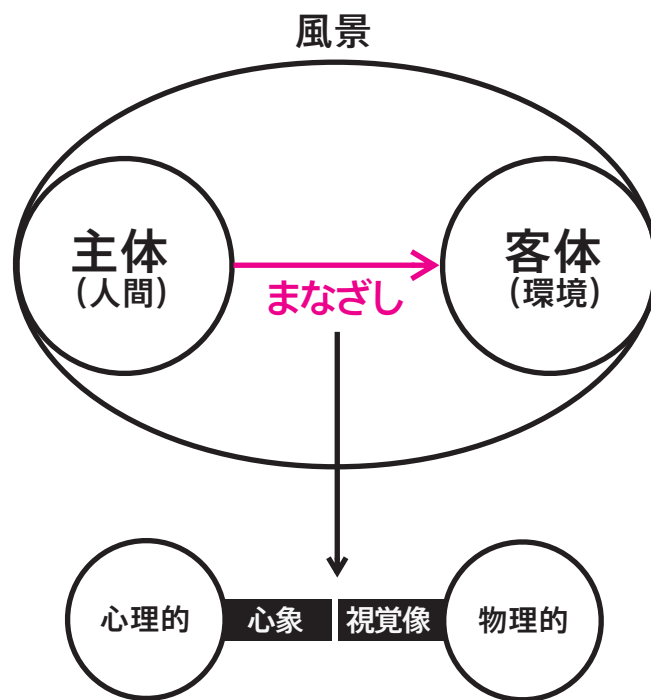


図2-1 風景の概念図

2-2 風景生成と風景異化について

2-2-1 風景生成について

前節で確認したように、本研究では客体と主体との関係性を表す“まなざし”によって風景が生成されるという概念規定から、その生成プロセスを考察する。

客体である環境へ主体である人間がまず視覚的にまなざしを向けて意識することで、初めて風景が生成される。

この時には主体のまなざしは初めて客体に向けられるため、経験や知識が不足しており、意味が定まらない未知の状態では不安定な風景が生成されていると考えられる。

次にその意味が定まっていない客体に、何度か主体がまなざしを向け、経験を経る中で意味付けや解釈が行われ、意味あるまなざしに向けられるようになり、意味の安定した風景が生成される。なお、以上のような馴れ親しんでいくプロセスは「馴致」と呼ばれる。風景生成論として一連の研究を展開する吉村晶子は、主体が積極的に環境を解釈することによって風景が生成されるとしている³⁸⁾。

以上のように客体に対して向けられた主体のまなざしは馴致されることで、意味の定まった風景となるが、馴致が進むと時間経過の中で主体が次第にその客体に注意を払ったり、意識してまなざしを向けなくなるプロセスへと移行する場合がある。この状態のことを吉村は「自動化」と呼び、自動化によって主体の意識が客体から外れるために、風景が消失した状態となるとしている。

以上のような風景が消失した状態に対して、何らかのきっかけによって再びまなざしに向けられ、意識に上ってくるプロセスを吉村は「非自動化」と呼んでおり、風景はその際に再び生成されるとしている³⁹⁾。先述したジンメルも同様に、今まで見慣れていた風景への「既知」のまなざしが、様々な理由により突然新しい「未知」のまなざしを持つようになるときに「風景」は生じるものであると定義している⁴⁰⁾ように、馴致された客体が一旦未知化され、再び意識されることで風景が再生される場合もあるとしている。

既知のまなざしを「未知」のものとして捉え直す試みとしては、情報デザインの分野において、原研哉が「Ex-formation」（未知化）という言葉で一連の実践的な

研究を進めている⁴¹⁾。これは既知の情報を「Inform」するのではなく、それを再び知らないものへと「Ex-form」するための情報デザインとして実践されており、主体の中で既に馴致されたまなざしに変容をもたらすというアプローチとして捉えることができる。

こうした「非自動化」や「未知化」の議論は、主体と客体との関係性からなる主体のまなざしに変容するプロセスとして捉えることが出来る。

2-2-2 風景異化について

異化とは文学の領域で唱えられた概念で、異化の原語が“Osteranenie”（オストラネニー）というロシア語であることから分かるように、これを最初に提示したのは前述したヴィクトール・シュクロフスキー（Виктор Борисович Шкловский）というロシアの文芸評論家である。

シュクロフスキーは1910～20年代に提唱した「ロシア・フォルマリズム」という文学批評の方法に関する理論の中で、異化とは「日常的な事物の組合せにおいて生気を失っている事物（「自動化された事物」）が、新たな組合せの中で再び生気を取り戻すこと」と定義している⁴²⁾。

従って、言語学における異化とは、日常的に慣れ親しみすぎて意味や価値を考えなくなってしまった言葉に再び力を与える方法であると言え、馴致された客体を非自動化あるいは未知化することであると言える。また、シュクロフスキーと交流のあった言語学者のレフ・ヤクビンスキー（Lev Iakubinski）も音声学の見地から、「日常的言語と詩的言語」、「異化と自動化」を対立させている⁴³⁾。

その後異化の理論は演劇を始めとする芸術全般に派生し、吉崎道夫はマルセル・デュシャン（Marcel Duchamp）の「レディメイド」⁴⁴⁾のオブジェ作品を例に、環境とオブジェとの関係による異化を説明しており、その手法として「日常的な環境に組み入れられたなんでもない要素であったオブジェをその与えられた環境から遠ざけ、孤立させること」によって異化が起こることに触れている⁴⁵⁾。

以上に述べてきたような異化概念を用いて環境のデザイン手法を探ろうとした試みとしては、景観工学の岡田昌彰のテクノスケープ（工業景観）に関する一連の研究が見られる⁴⁶⁾。

岡田はテクノスケープを例に挙げ、環境に溶け込んでいるものを「同化」、環境に溶け込んでいないものを「異化」として当てはめており、そこにポジティブ評価とネガティブ評価という軸を設けて概念を分類している。緑を植えることで工場が周辺環境に馴染む「同化」に対して、工場そのものがライトアップされることで周辺から際立って見える「異化」によってプラスの評価が出来ることを示し、異化による新たな景観を創出する可能性について示している。

以上に見て来たように、「異化⁴⁷⁾」という概念を風景という主体と客体との関係性に適用することで新しい風景を生成することが出来る可能性があると考えられる。

2-3 まなざしの変容による風景異化

2-3-1 風景生成及び風景異化のタイプ

風景とは客体と主体との関係性であるまなざしによって生成され、その主体のまなざしは視覚像と心像から構成されるという概念を前節では整理した。この概念を元に、主体のまなざしの変容から、風景の生成プロセスを考察する。

まず、客体としての環境へ主体である人間が何らかのきっかけによってまなざしを向けて意識することで風景生成が起こる。この時点では、主体のまなざしが初めて客体に向けられるため、「意味が未知の風景」が生成される。この「意味が未知の風景」は、主体が意味付けや解釈をしながら馴れ親しんでいく「馴致」というプロセスを経て「意味ある風景」となる(図 2-2)。通常はこの「意味ある風景」が生活環境を形成していると考えられる。

こうした「意味ある風景」に向けられているまなざし何らかの形で変容し、「新しく意味付けられる風景」が生成されることを本研究では“風景異化”と定義する。また、最初に生成された「意味ある風景」が「新しく意味付けられる風景」へと変容する風景異化には以下に述べる異なる 3つのタイプがあると考えられる。

風景異化のタイプ 1 は、「意味ある風景」として客体に向けられていたまなざしが、時間を経る中で主体内部で連続的に熟成と変容を遂げ、「新しく意味付けられる風景」となる場合である。これは主体自らの内部で、客体に対しての経験や意味付けを深めていくことでまなざしを変容させるタイプであり、ここでは風景異化のタイプ 1 として「深化」と呼ぶこととする(図 2-3)。

風景異化のタイプ 2 は、「意味ある風景」として客体へ向けられていたまなざしはずっと変わらずに「意味ある風景」として維持されている状態に対して、何かの刺激が訪れることでそのまなざしが一旦未知化され、その後新たに馴致されることで「新しく意味付けられる風景」が生成される場合である。先ほどジンメル例で述べたように今まで見慣れていた“既知”のまなざしが、突然新しい“未知”のまなざしを持つときに生じる風景であり、これを風景異化のタイプ 2 として「未知化」と呼ぶこととする(図 2-4)。「深化」が時間をかけて連続的にまなざしを変容することに対して、この「未知化」は何らかの刺激によって突然まなざしを変容するという

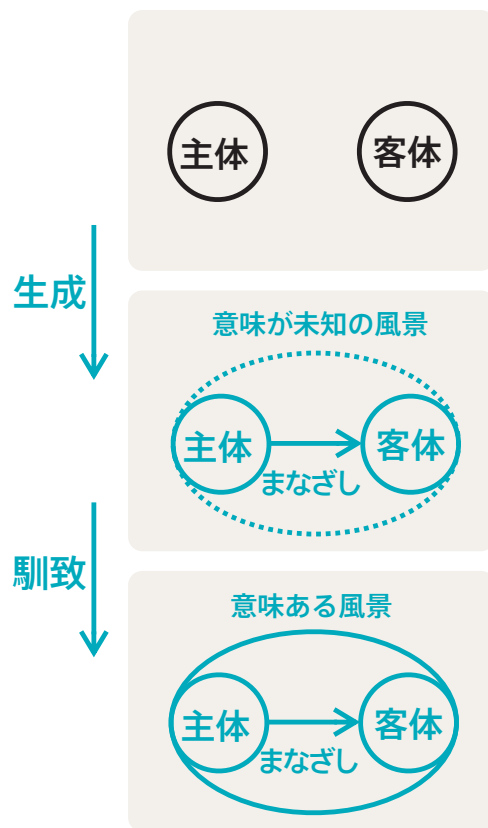


図2-2 風景生成の概念図

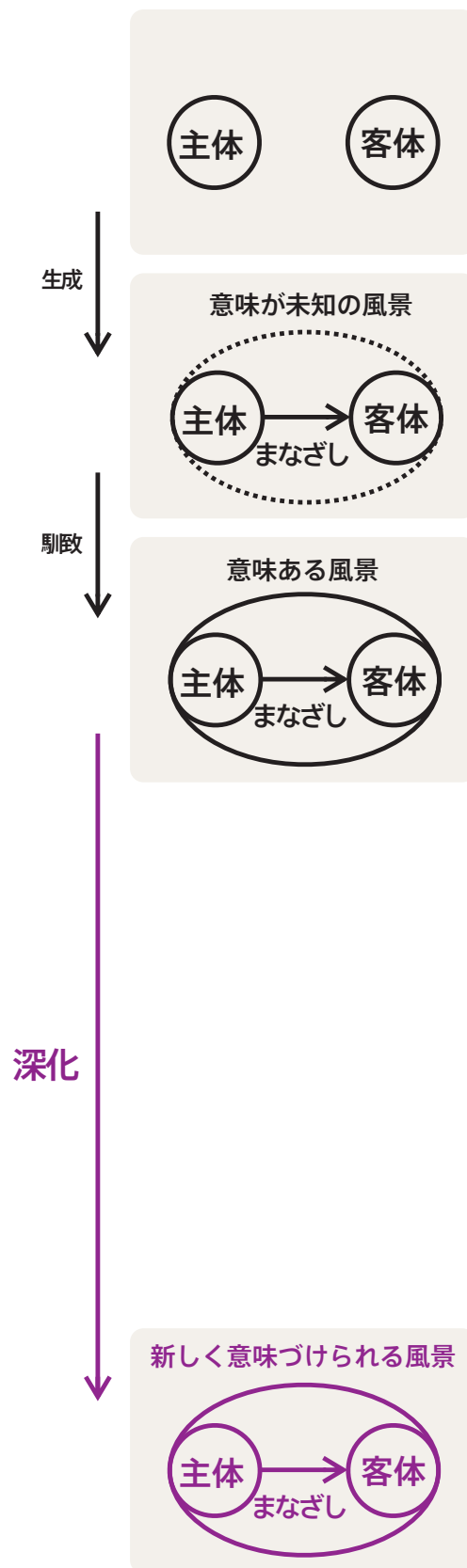


図2-3 風景異化タイプ1「深化」の概念図

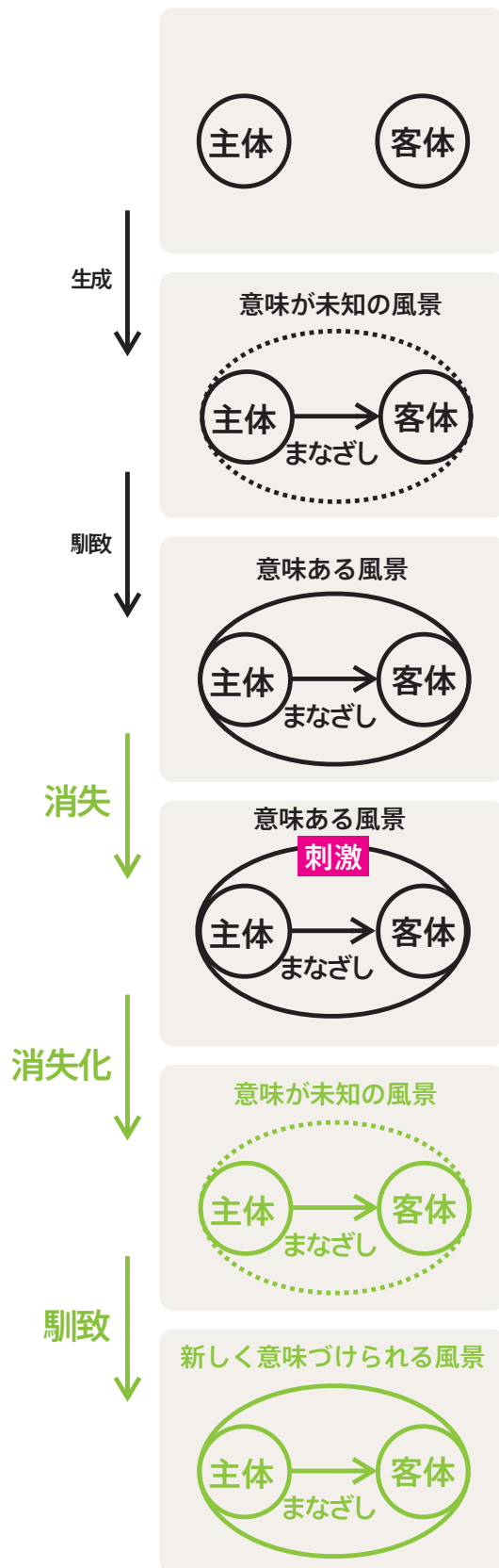


図2-4 風景異化タイプ2「未知化」の概念図

点に違いがある。

風景異化のタイプ3は「意味ある風景」として客体に向けられていたまなざしが時間経過の中で意識から失われ、消失している状態に対して、何かの刺激が加わることでまなざしが再び客体に向けられ、その後馴致を経て「新しく意味付けられる風景」が生成される場合である。これはシュクロフスキーが言う自動化されてしまった事物が、刺激によって非自動化されるという表現でも言い表すことができるが、まなざしの“消失化”とまなざしの“再生成”と呼ぶ方が適切であると考えられるため、本研究では風景異化のタイプ3として「再生成」と呼ぶこととする（図2-5）。タイプ2の「未知化」が、まなざしが消失せずに維持されていた状態に対して、このタイプ3の「再生成」は、まなざしが一旦失われて無意識化した状態を経るという点にタイプ2との違いがある。

なお、前述した初めてまなざしが向けられることで起こる風景生成は、風景異化に先立って起こる現象であるため、ここではタイプ0と呼ぶこととする

このように、風景生成のプロセスは、風景生成のタイプ0とタイプ1から3の風景異化に整理出来る。

2-3-2 研究の位置づけと研究目的の明確化

以上の風景が生成される異なるタイプを踏まえて、本研究では「意味ある風景」や「新しく意味付けられる風景」を生み出すために、まなざしの生成や変容を起こす刺激を与えることを、「まなざしのデザイン」と呼び、ここでは、本研究の主題である「まなざしのデザイン手法」の位置づけを明らかにするとともに、その手法を探るという研究目的を明確化させる。

風景生成のタイプ0と風景異化の3つのタイプがある中で、風景異化タイプ1の「深化」に関しては、外部からの刺激ではなく、主体自らの内部の中で、時間をかけてまなざしに変容されていくものであると考えられるため、本論ではデザインの対象外であるとした。

タイプ1を除く、風景生成と風景異化は、まなざしに何らかの刺激を与えることによって発生させることができるものであると考えられるが、その刺激は客体に働きかけることで間接的に主体のまなざしに刺激を与えるという方法と、主体に働き

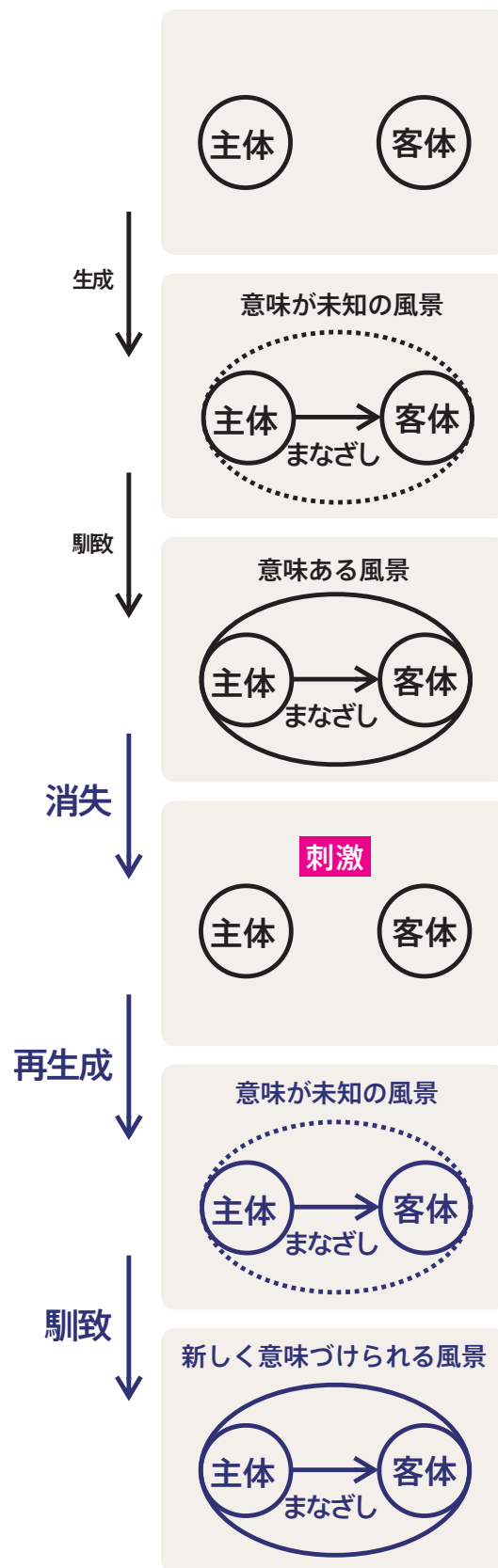


図2-5 風景異化タイプ3「再生成」の概念図

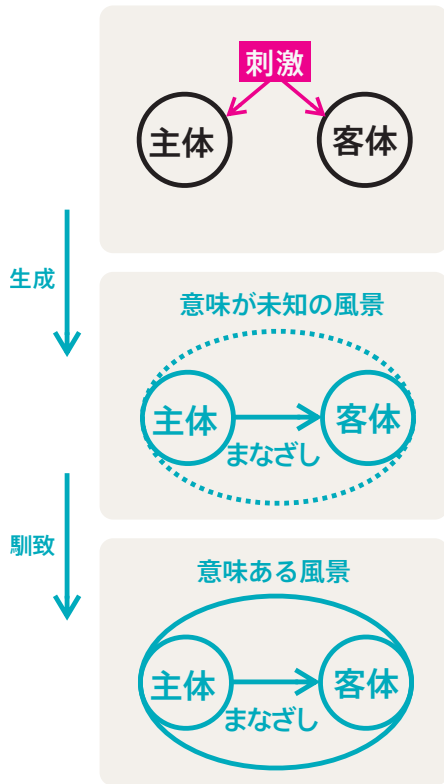
かけることで主体のまなざしに直接的に刺激を与えるという方法が想定され、「意味ある風景」や「新しく意味付けられる風景」を生み出すために、客体と主体との関係性であるまなざしを変容させるというデザイン行為の一つとなるものと考えられる（図 2-6）。

本研究では以上のまなざしのデザインがデザイン行為の一つとして成立するといった仮説を検証し、結論としてまなざしのデザイン手法を明らかにすることが本研究の目的である。

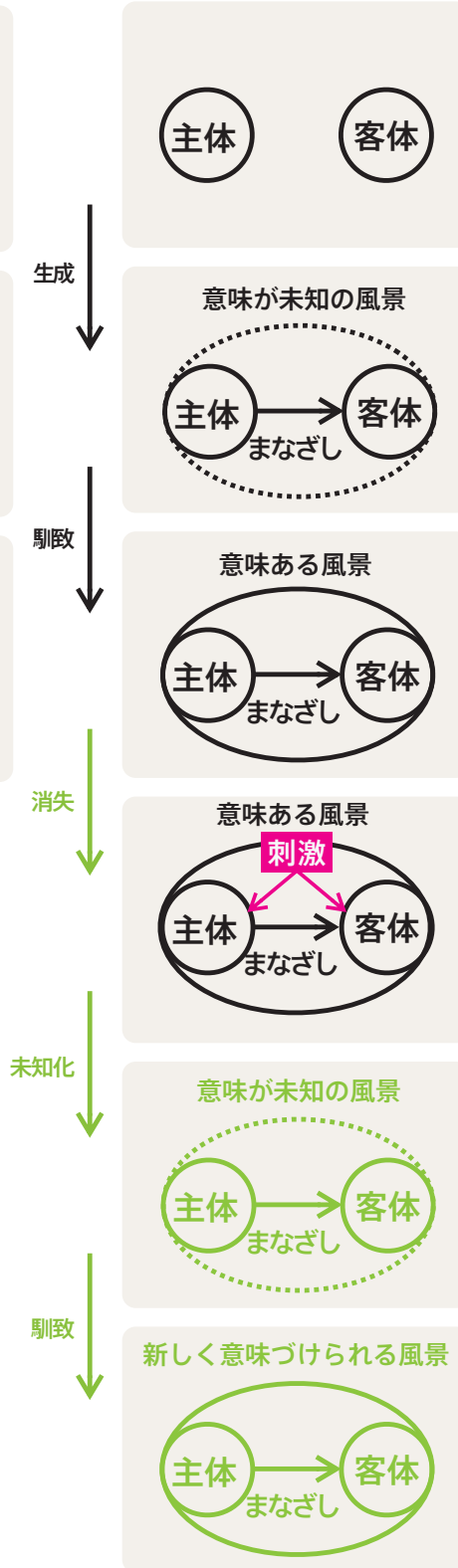
2-1 節で触れたように、計画学の領域で行われているまなざしについての研究は、あくまで物理的な環境を計画するということに主眼が置かれており、まなざしそのものを計画の対象とはしてこなかったため、このような仮説はこれまで取られておらず、ランドスケープ領域における新たなアプローチの探求と位置づけられる。

なお、本研究では第 3 章において客体への刺激による風景異化に関する事象について検証し、第 4 章において主体への刺激による風景異化に関する事象について検証する。5 章では、それらの検証を踏まえて、本研究の結論としてまなざしのデザイン手法を構築するとともにその有効性と残されている課題を明らかにする。

風景生成タイプ0



風景異化タイプ2:未知化



風景異化タイプ3:再生成

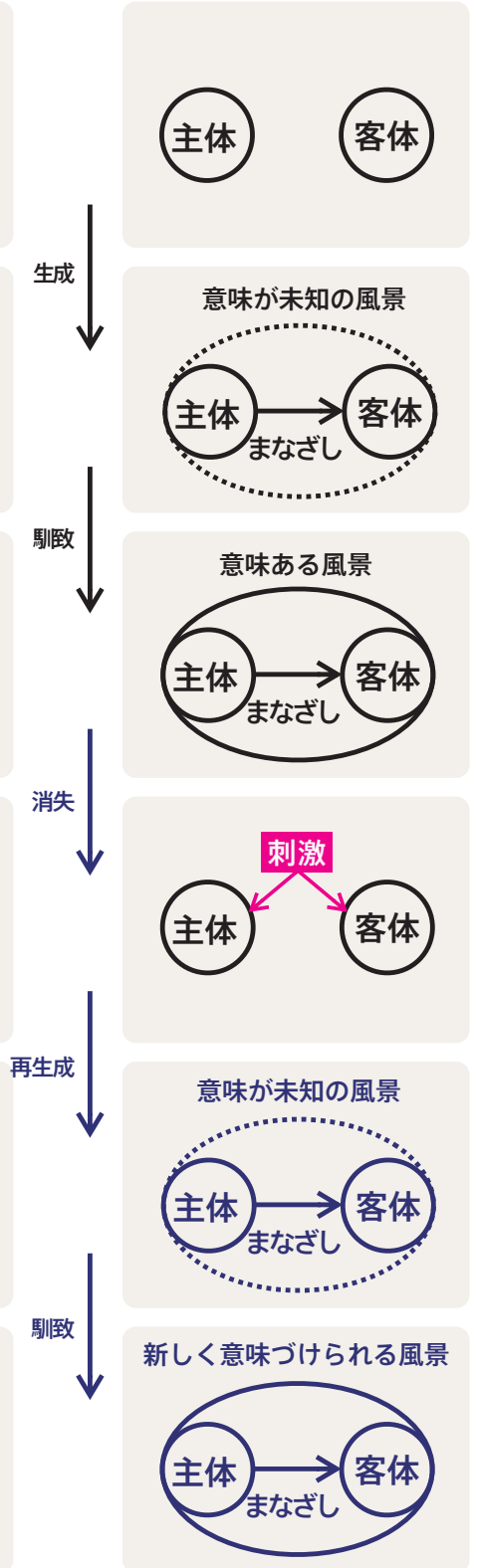


図2-6 まなざしのデザインの概念図

第3章 客体への刺激による風景異化について

本章では、客体である環境への刺激として、インスタレーションを実施し、風景生成と風景異化に関する事象を検証することによって、まなごしのデザインについて考察する。

3-1 研究方法

3-1-1 客体への刺激となるインスタレーション

インスタレーション (Installation art) とは、「据え付け」や「設置」という意味を持つ現代芸術の一形態で、1970年代以降アメリカを中心に一般化した表現手法である。ある特定の環境に対して何らかの改変や演出を一時的に施し、作家の創造性に添って環境全体を作品として体験させる芸術としてジャンル化されている⁴⁸⁾。絵画・彫刻・映像・写真などと並んで近年では現代芸術における表現手法の中心になりつつある。

インスタレーションには様々な形態があり、オブジェのような物体をその環境に設置するというような方法や光、音、映像等によってその環境の様相を変容させるという方法などもある。インスタレーションが行われる場所は、美術館の展示室にとどまらず、都市空間や自然空間が対象になることが多く、インスタレーションが行われた場所は一時的に展示空間となる。

例えば写真 3-1 は、現代芸術家のクリスト・ヤバシェフ (Christo Vladimirov Javasev) による 1991 年の作品である。茨城県の水田地帯に直径 8.7m の巨大な青色の傘を 1340 本点在させ、1 ヶ月ほど展示を行ったインスタレーションである。普段は稲が植えられている水田が、このインスタレーションを実施することによって全く異なる様相となり、水田という環境が新しく意味付けされた空間へと変容していることが伺える⁴⁹⁾。

本研究ではこのような一時的に客体である環境の様相を一変させるインスタレーションを用いることで、客体に向けられていた主体のまなごしへ間接的に刺激を与える方法を取ることとする。



写真3-1 クリストのインスタレーション⁴⁹⁾

本研究で実施したインスタレーションは、筆者が2010年から企画、立案し、大規模急性期病院の大阪赤十字病院の光庭で継続的に実施してきた「霧はれて光きたる春」⁵⁰⁾（以下インスタレーション）である。このインスタレーションは2010年3月に大阪市立大学医学部附属病院で実施した後、「おおさかカンヴァス事業」⁵¹⁾の助成を受けて大阪赤十字病院において2012年に再度行ったものである。

実施日は、2012年1月と2月のそれぞれの平日の4日間、計8日間である。

インスタレーションを実施した場所は、1021床を持つ大阪赤十字病院の入院病棟A棟、B棟の光庭（図3-1）である。いずれも底面が南北約24m、東西約15mの大きさを持つ採光のための空間である。南北に入院病棟の廊下が面し、東西はナースステーションやその他の施設が面している。全ての面から光庭を臨むことが出来るが、主な視点場としては南北の廊下に面する窓とナースステーションの窓となっている。垂直方向は屋上が開いた構造をしており、A病棟は2階の外来病棟から13階まで、B病棟は4階から13階までの内、いずれも入院病棟がある7階以上で鑑賞されることを想定して実施した（写真3-2、写真3-3）。

インスタレーションの内容としては、光庭の底部に設置した4台の霧発生装置と16台の照明によって下から光や霧を立ち上らせ、屋上に設置した4台の雪発生装置と4台のシャボン玉連続発生装置によって空からシャボン玉と雪が光庭に下りてくるといふ現象をおこし、院内の全館放送を利用して音を用いた演出も加えている（写真3-4、写真3-5）。

実施時刻は、入院患者の午後の検査後から夕食までの時間帯である16時半からの30分間に行い、治療の邪魔にならないように配慮した。また入院患者の体力や医師・看護師の鑑賞時間などを考慮して、10分間に雪と霧とシャボン玉の全ての現象が光や音とともに光庭に出現し、それが30分間に3パートとなるように演出した（写真3-6）。

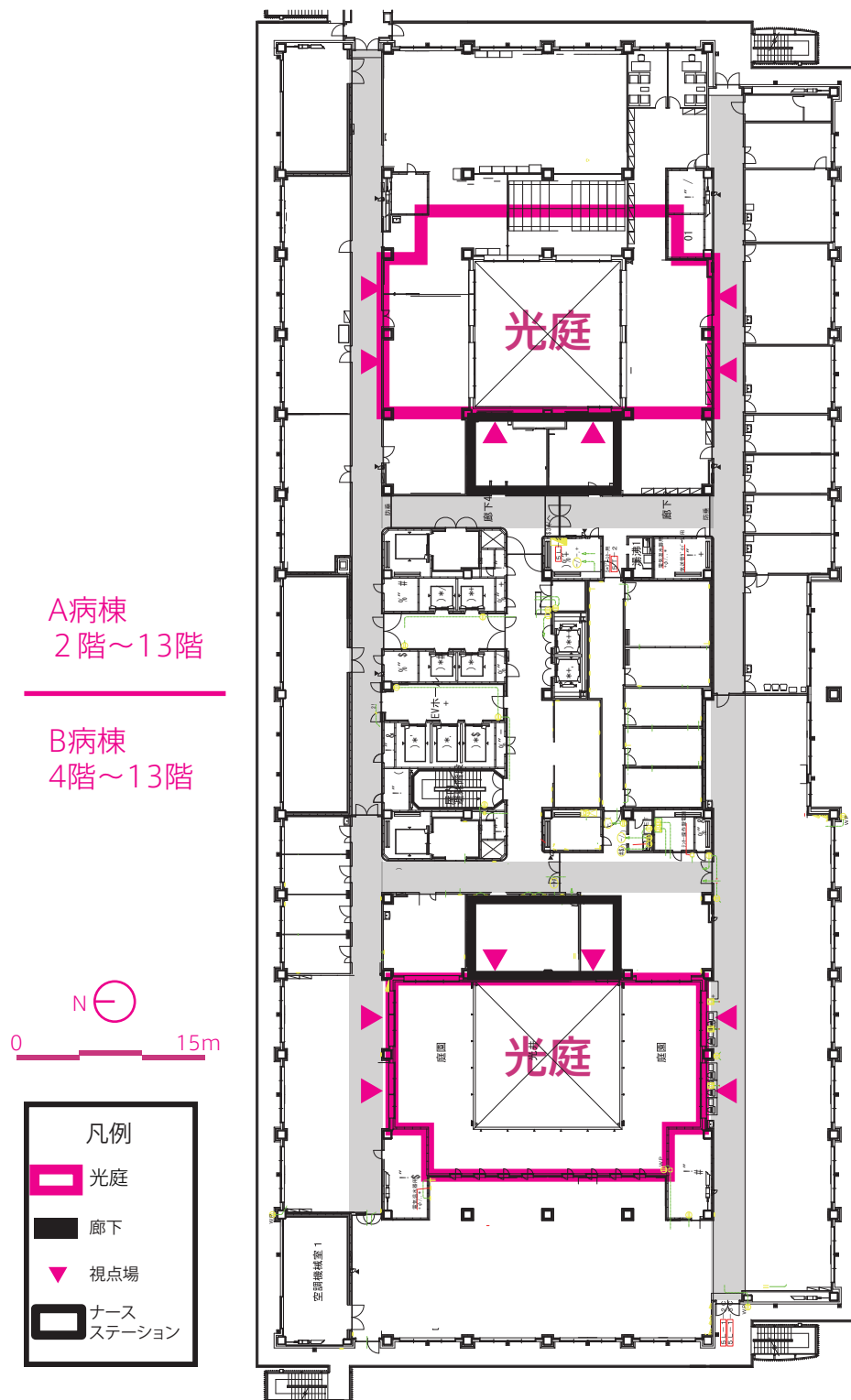


図3-1 大阪赤十字病院平面図



写真3-2 大阪赤十字病院入院病棟A棟光庭の様子



写真3-3 大阪赤十字病院入院病棟B棟光庭の様子



写真3-4 インスタレーションの様子(霧発生時)



写真3-5 インスタレーションの様子(シャボン玉発生時)



写真3-6 インスタレーション鑑賞の様子

3-1-2 調査及び解析方法

本研究では、8日間のインスタレーションの鑑賞者全てを対象に研究を進めるものとした。

研究の対象となる主体については、主体が環境に向けているまなざしの違いが風景生成や風景異化に影響を及ぼすことが想定されることから、客体である環境への刺激前のまなざしの状態が異なる人々が同時に存在していることが求められる。

研究の対象とした入院病棟は、入院患者のように病院という環境に一定期間過ごした後その環境を去る人、医師・看護師のようにその環境でずっと働いている人、患者の家族や知人のようにその環境へ初めて訪れる人というように、まなざしの状態が異なる人々が同時に存在する施設である。

本研究では、インスタレーションの鑑賞者である入院患者とその患者の家族や知人といった見舞い客、医師や看護師等の医療従事者を被験者としてアンケート調査を実施した。アンケート票は「おおさかカンヴァス事業」のスタッフがインスタレーションの実施中及び終了直後に直接配布しその場で書き込み回収する方法と、持ち帰って記載し後ほど各階のナースステーションに設置された回収箱で回収する方法を取った。

アンケート調査の回収結果は、1月と2月を合わせて189名で、そのうち有効回答数は172名であった。

調査項目は、「回答者の属性」として「院内での立場」や「年齢」、「性別」について尋ねた上で、「鑑賞前の光庭への意識」と「鑑賞後の光庭の印象変化」及び「情緒的評価」から構成した。

「鑑賞前の光庭への意識」については、「知らなかった」と「意識していた」、「意識していなかった」の3項目から、択一選択を求めるものである。なお、「知らなかった」は風景が生成されるタイプ0の前段階と理解でき、「意識していた」は、意味ある風景が生成され、その状態が継続している風景異化タイプ2の維持段階として、「意識していなかった」は、意味ある風景が生成されたのち、意識されなくなる風景異化タイプ3の消失段階と理解できる。

「鑑賞後の光庭の印象変化」は、インスタレーションの観賞後に「光庭の印象を新たに得た、あるいは、印象が変わった」と、「変わらない、あるいは、印象を得

ない」、「どちらとも言えない」の3項目から択一選択することを求めた。

「情緒的評価」は、「活気がある/さびしい」から「美しい/みにくい」までの10対の語句を設定し、それぞれに〈大変～やや～普通～やや～大変〉の5段階で評価の記入を求めた。

解析方法としては、客体に抱いている元々の主体のまなざしの違いが、客体へ刺激を与えることでどのように変容するのかを考察するために、鑑賞前の光庭への意識別である「知らなかった」と「意識していた」、「意識していなかった」別に、「光庭の印象変化」と「情緒的評価」のクロス集計を行った。「情緒的評価」については、各評価項目の5段階尺度に-2～+2の評価点を与え、光庭への意識別に平均評価点と標準偏差を算出し、平均評価点を基礎データとして因子分析(バリマックス法)を行い、因子負荷量を用いて意識別の評価の構造の差異を把握した。

3-2 解析結果

3-2-1 意識別の鑑賞者属性

光庭への意識別に見た鑑賞者の属性を表 3-1 に示す。全体の鑑賞者ではタイプ0の風景生成の前段階である「光庭を知らなかった人」が 44 人、25.6%、風景異化タイプ2の風景の維持段階である「意識していた人」が 38 人、22.1%、風景異化タイプ3の風景の消失段階である「意識していなかった人」が 90 人、52.3%となっており、半数以上の人々が光庭を知らなかったか、あるいは、意識していなかった状態でインスタレーションを鑑賞していたことが分かった。

院内の立場ごとに光庭への意識の差異を見ると、入院患者では 71 人中 14.1%が「知らなかった」、21.1%が「意識していた」、64.8%が「意識していなかった」という結果になった。家族・知人では、45 人中 33.3%が「知らなかった」、20.0%が「意識していた」、46.7%が「意識していなかった」という結果であり、医師・看護師等の医療従事者では、27 人中 3.7%が「知らなかった」、44.4%が「意識していた」、51.9%が「意識していなかった」という結果となった。

以上の解析結果から、入院患者については、6割以上が光庭を「意識していない」結果となったが、多くの入院患者にとっては光庭は一旦意味ある風景となっていたものが、その後の馴致によってまなざしの消失が起こっているものと考えられる。一方、光庭を「意識していた」割合も2割程度存在しているが、これは入院して間もないことから馴致が進んでおらず、風景が維持されていることを表していると考えられる。

家族・知人も半数近くが光庭を意識しておらず、3割以上が光庭を「知らなかった」と回答しているが、これは入院患者や医療従事者と比較して、滞在時間も短く、訪れる頻度も少ないことによるものと考えられる。

医療従事者については、光庭を「知らなかった」人はほぼいない状態であるが、光庭を意識していなかった人が半数以上にのぼる。一方、4割以上の人々が光庭を「意識していた」と回答しているが、「意識していた」割合が高いのは、医療従事者という職業上、周囲の環境に対して常に気を配らせているためであると考えられる。

		院内での対場					合計
		入院患者	家族・知人	医師・看護師	その他	無回答	
知らなかった	人数(人)	10	15	1	10	8	44
	割合(%)	14.1	33.3	3.7	66.7	57.1	25.6
意識していた	人数(人)	15	9	12	1	1	38
	割合(%)	21.1	20.0	44.4	6.7	7.1	22.1
意識していなかった	人数(人)	46	21	14	4	5	90
	割合(%)	64.8	46.7	51.9	26.7	35.7	52.3
合計	人数(人)	71	45	27	15	14	172
	割合(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

表3-1 光庭への意識別に見た鑑賞者属性

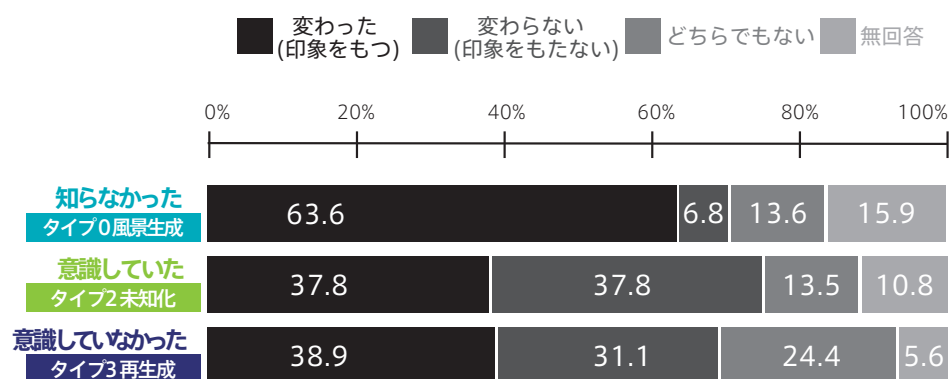


図3-2 インスタレーション鑑賞後の光庭への印象変化

3-2-2 意識別の光庭の印象変化

図 3-2 は、インスタレーション鑑賞後の光庭に対する印象変化を意識別に示している。

鑑賞前に光庭を「知らなかった」人では、44 人中、新たに「印象を持った」人は 63.6% に対して、「印象を持たない」人はわずかに 6.8% となっている。一方、光庭を「意識していた」人では、38 人中印象が「変わった」人は 37.8%、印象が「変わらない」人が 37.8%という結果となった。また光庭を「意識していなかった」人では、90 人中印象が「変わった」人が 38.9%、「変わらない」人は 31.1% となり、意識の相違によって印象変化に差異が認められた。

以上の解析結果から、光庭を知らなかった人は、インスタレーションによって初めて光庭にまなざしを向けるようになったことから、6 割以上の人々が今まで知らなかった光庭に何らかの印象を持つようになったことが明らかとなり、タイプ 0 の風景生成が起こったものと考えられる。

また、意識していた人と意識していなかった人についても、4 割程度の人々に印象変化が認められ、インスタレーションによって光庭に対するまなざしが一旦未知化されるというタイプ 2 の風景異化と、一旦消失していた風景が再生成されるというタイプ 3 の風景異化が起こったと考えられる。

さらに、初めてまなざしを向ける風景生成の方が、再びまなざしを向けることによって引き起こされる風景異化よりも割合が高く起こることも明らかとなった。

3-2-3 意識別の光庭の情緒的評価

(1)情緒的評価結果

図 3-3 は情緒的評価結果を平均評価点を用いて示している。

平均評価点の分布を見ると、光庭を「知らなかった」人については、「開放感」(1.24)が最も高く評価され、次いで「明るい」(1.15)、「美しい」(1.00)、「暖かい」(0.90)となっており、最も低く評価されているのが「活気」(0.28) となっている。

光庭を「意識していた」人では、「開放感」(0.94)が最も高く、次いで「美しい」(0.70)、「明るい」(0.69) と続き、最も低い項目は「個性的」(0.24)となっている。

	知らなかった		意識していた		意識していなかった	
	平均 評価点	標準 偏差	平均 評価点	標準 偏差	平均 評価点	標準 偏差
活気	0.28	0.87	0.24	0.82	0.30	0.74
親しみ	0.67	1.01	0.48	0.82	0.59	0.80
明るい	1.15	0.89	0.69	0.91	0.67	0.92
開放感	1.24	0.78	0.94	0.85	0.94	0.92
個性的	0.61	1.10	0.24	0.89	0.43	0.43
潤い	0.44	0.83	0.28	0.87	0.37	0.77
落ち着き	0.75	0.79	0.41	0.70	0.52	0.83
暖かい	0.90	1.03	0.34	0.81	0.43	0.87
爽やか	0.88	0.86	0.52	0.70	0.67	0.89
美しい	1.00	0.84	0.70	0.87	0.91	0.87

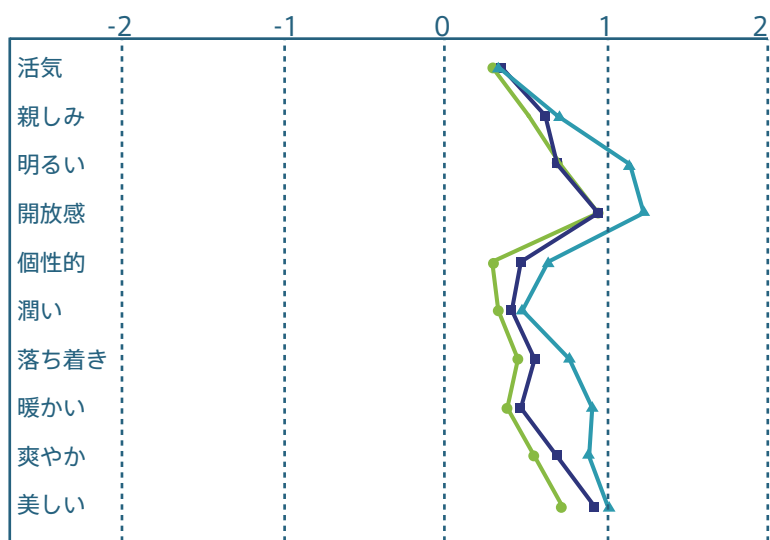


図3-3 意識別の光庭の情緒的評価結果

光庭を「意識していなかった」人も同様に、「開放感」(0.94)を最も高く評価しており、次いで「美しい」(0.91)、「爽やか」(0.67)、「明るい」(0.67)と続いており、最も低く評価されているのが「活気」(0.30)となっている。

以上の解析結果から、鑑賞前の意識の相違によって鑑賞後の光庭への情緒的評価が異なることが分かった。光庭を「知らなかった」人は、総じて評価が高く、次いで光庭を「意識していなかった」人も、光庭を「意識していた」人と比較して、平均評価点が若干高くなっており、タイプ0の風景生成と風景が再生成されるタイプ3の風景異化の場合は、風景が維持されていたタイプ2の風景異化に比較して、インスタレーションの及ぼす影響が大きく、その影響はポジティブな方向に作用するものと考えられる。

(2)情緒的評価の構造について

鑑賞前の意識別の因子分析結果を図3-4に示す。ここでは、各因子に対応する固有値が1.000以上となる因子を取り上げて考察を進めるものとした。

光庭を「知らなかった」人では、評価の主軸となる第I因子では、「潤い」(0.927)、「暖かい」(0.847)、「親しみ」(0.804)、「個性的」(0.736)の4項目、第II因子では「開放感」(0.973)、「明るい」(0.735)の2項目で、それぞれ0.700以上の因子負荷量の値を取ることから、第I因子は『特色性』、第II因子は『開放性』を示すものと判断した。

光庭を「意識していた」人を見ると、評価の主軸となる第I因子では「明るい」(0.882)、「活気」(0.842)、「親しみ」(0.804)の3項目、第II因子では「美しい」(0.872)、「潤い」(0.814)、「さわやかな」(0.761)の3項目で、それぞれ0.700以上の値を取ることから、第I因子は『賑わい性』、第II因子は『審美性』を示すものと判断した。

光庭を「意識していなかった」人を見ると、固有値が1.000以上となる因子は第I因子のみで、0.700以上の値を取る項目は「美しい」(0.801)、「暖かい」(0.799)、「明るい」(0.784)、「さわやかな」(0.775)、「開放感」(0.741)、「落ち着き」(0.730)、「親しみ」(0.727)と7項目にも上り、第I因子は『総合性』を示していると判断した。

以上の解析結果から、鑑賞前の意識の相違によって、鑑賞後の光庭の評価が異な

	知らなかった		意識していた		意識していなかった
	第I因子	第II因子	第I因子	第II因子	第I因子
活気	0.628	0.204	0.842	0.263	0.664
親しみ	0.804	0.145	0.804	0.349	0.727
明るい	0.386	0.735	0.882	0.289	0.784
開放感	0.054	0.973	0.633	0.525	0.741
個性的	0.736	0.180	0.499	0.608	0.565
潤い	0.927	0.222	0.490	0.814	0.618
落ち着き	0.203	0.538	0.404	0.578	0.730
暖かい	0.847	0.257	0.531	0.597	0.799
爽やか	0.634	0.477	0.364	0.761	0.775
美しい	0.628	0.472	0.123	0.872	0.801
固有値	5.634	1.525	6.601	1.102	5.712
累積寄与率	56.34	71.58	66.01	77.02	57.12

↓	↓	↓	↓	↓
特色性	開放性	賑わい性	審美性	総合性

図3-4 意識別の光庭の情緒的評価の因子分析結果

ることから、インスタレーションによって引き起こされた「新しく意味付けられる風景」は、鑑賞前の意識の相違によって異なる特徴を持つことが明らかとなった。つまり、タイプ0の風景生成の前段階である光庭を「知らなかった」人は、インスタレーションによって光庭そのものに初めてまなざしが向けられることにより、光庭の開放性といった環境の特徴へとまなざしが向けられ、屋上が開放された光庭の特徴的な構造が際立つ形で、新たに意味付けられる風景が生成されたものと考えられる。

一方、タイプ2の風景異化の維持段階である光庭を「意識していた」人は、インスタレーションが行われることによって、これまで光庭に向けられていたまなざしが一旦未知化されたことにより、賑やかさや美しさといったインスタレーションの特徴がより際立つ形で、「新しく意味付けられる風景」が生成されたものと考えられる。

タイプ3の風景異化の消失段階である意識していなかった人は、インスタレーションをきっかけに、消失していたまなざしが再生成されたことにより、インスタレーションの特徴を表す賑わいや美しさに加え、光庭の様々な特徴も同時に再発見され、双方の特徴を表す総合的なまなざしが向けられる形で、「新しく意味付けられる風景」が生成されたものと考えられる。

3-3 客体への刺激としてのまなざしのデザイン

以上の解析及び考察結果から、まず客体である環境に対してインスタレーションという刺激を与えることで、鑑賞前のまなざしの違いに関わらず、風景生成と風景異化が一定割合で起こることが明らかとなった。また、その割合は客体への刺激が同じであっても、初めて客体にまなざしを向けることによって引き起こされる風景生成の方が、客体に対して再びまなざしを向けることによって引き起こされる風景異化よりも高くなることが明らかとなった。

さらに、医師・看護師等の医療従事者と入院患者、家族・知人等の見舞い客というように普段その主体が置かれている立場や行動目的の持ち方によって客体へ向けるまなざしは異なるものと考えられるが、本研究では主体の属性そのものの相違ではなく、主体が鑑賞前の客体に向けていた意識の相違によっても、新しく意味付けられる風景の特徴が異なることが明らかとなった。つまり、客体である環境への刺激を通じて初めてのまなざしが客体に向けられることによって新たに風景生成を引き起こすタイプ0の場合は、刺激を通じて主体が環境を初めて発見するため、ここでは光庭、すなわち、環境の特徴的な構造へと主体のまなざしが向けられることが明らかとなり、屋上が開放された光庭の特徴的な構造が際立つ形で、新たに意味付けられる風景が生成されたものと考えられる。

一方、客体である環境を意識し続けていた維持段階に環境への刺激が加わりまなざしが一旦未知化された後、再び新たなまなざしが客体に向けられるタイプ2の場合は、環境への刺激によってまなざしが一旦未知化されることから、主体のまなざしは、インスタレーション、すなわち、刺激そのものの特徴へと向けられることが明らかとなり、インスタレーションの特徴がより際立つ形で、新しく意味付けられる風景が生成されたものと考えられる。

また、客体である環境へのまなざしが消失している段階に刺激が加わることでまなざしが再生成されるタイプ3の場合は、刺激によってまなざしが再生成されるため、新たなまなざしは、インスタレーション、すなわち、刺激の特徴と同時に、光庭、すなわち、環境そのものの特徴の双方に主体のまなざしが向けられることが明らかとなり、双方の特徴を併せ持つ形で、新しく意味付けられる風景が生成されたものと考えられる。

以上の解析結果より、光庭におけるインスタレーションのように、客体である環境に対して刺激を与えることによって、鑑賞前にまなざしを向けていなかった主体には初めてのまなざしが生成され、まなざしを維持していた主体にはまなざしが一旦未知化された後に新たなまなざしが生成され、まなざしが消失していた主体には、まなざしが再生成され、新たに意味づけられる風景生成と風景異化を一定割合発生させることが出来ることが明らかとなった。これは、客体に対する刺激を与えるという「まなざしのデザイン」によって、新たに意味付けられる風景を生成することが可能であることを示したものと考えられる。

また、本章で見て来たまなざしのデザインの手法としては、雪や霧、シャボン玉や光、音といった客体に新たな素材を挿入するという物理的な刺激ばかりでなく、入院病棟の光庭という空間に芸術のパフォーマンスを行うことによって、普段は採光の空間として認識されている光庭が、パフォーマンスのステージへと変化しており、それは客体である環境の社会的な表象記号を変容させるような心理的な働きかけになっているともいえる。

本章で明らかにしたまなざしのデザインの可能性は、環境の現状を一旦白紙に戻し、新たに何らかの創造をするという開発や建設のプロセスを経ずとも、既にある環境に何らかの働きかけを行うことでも新しい風景を創造することが可能であることを示している。さらに、今回のインスタレーションのような演出だけではなく、リノベーションのようなインテリアのデザイン変更や配置換えのような空間素材の組み替え、または用途の変更のような空間の表象記号を変更するだけでも新たな風景を生成させることの可能性を示したものであると考える。

第4章 主体への刺激による風景異化について

本章では、主体である人間への刺激として、ワークショップを実施し、風景生成と風景異化に関する事象を検証することによって、まなざしのデザインについて考察する。

4-1 研究方法

4-1-1 主体への刺激となるワークショップ

ワークショップ (Workshop) とは、本来「作業場」や「工房」という意味を持つが、参加者による学びや課題発見、問題解決のトレーニング手法として、近年ではまちづくりの新たな手法の一つになりつつある。1966年に舞踏家のアンナ・ハルプリン (Anna Halprin) とランドスケープ・アーキテクトのローレンス・ハルプリン (Lawrence Halprin) によって考案され、1960年代後半以降、都市計画やまちづくりの分野へ応用されてきた⁵²⁾。

ワークショップには様々な手法があるが、共通した手法としては参加者が何かのテーマについてグループでディスカッションを行ったりコミュニケーションを図る場を設けることであり、テーマについて認識や理解を深めるためにフィールドワークのような体験を共有したり、成果物を共同で制作するような場合もある。

地域住民などが参加することによる街の課題や資源 (potential) の発掘、街への理解を深めるための教育などがワークショップの主な目的として挙げられるが、集団で体験を共有したり、相互にコミュニケーションを図ることによって、環境に対する主体の認識を変容させる手法であると捉えることも出来る。

本研究では、このようなワークショップを用いることで、主体に刺激を与え、まなざしの変容を促す方法を取ることにする。

本研究で実施したワークショップは、筆者が内容を企画し、2012年8月に関西大学高槻キャンパスに通う学生に対して実施した「パラダイススコープ」である。

このワークショップを構築するための前段階として、筆者が大阪大学豊中キャンパスに通う学生に対して2005年から2010年までの約5年間実施したワークショ

ップである「データハンダイ」を予備実験として位置づけ、セルジュ・モスコビツシ（Serge Moscovici）による社会的表象理論を用いてこのワークショップの行動プログラムを考察することで、本研究で実施するワークショップ内容の企画に対する知見を得た。

4-1-2 社会的表象理論を用いたワークショップの検討

モスコビツシによれば、社会的表象（Social Representations）は、「新規な物体、人々、出来事を慣習化（conventionalize）する」、あるいは、「何か馴致されていないもの（the unfamiliar）を、馴致されたもの（the familiar）に変換する」という作用を持つとしている⁵³⁾。矢守克也はもし社会的表象がなければ「何かがデンとしてある」⁵⁴⁾としか言いようがない状態になると述べており、モスコビツシも社会的表象が無ければ認知だけでなく、人間が環境を知覚することすらありえず、社会的表象が現実を構成していると主張している⁵⁵⁾。

普段の日常生活にある事物は概ね、既に知っているものであったり、社会的にそれがどういう意味を持つのが理解されていることが多い。そうした事物の意味は主体個人の発達の中で獲得されるものではあるが、同時にその意味は主体個人の中だけで成立している訳ではなく、その主体に先行する他者や歴史的な積み重なりの中で社会的に既に意味付けられていることが前提となっている。従って、客体に付与されている既存の意味である社会的表象の体系を理解することを通じて、主体は未知の客体を馴致すると言える。

社会的表象理論では、「命名」と「分類」からなる「係留（Anchoring）」と、「画像化」と「自存化」からなる「物象化（Objectification）」というプロセスを経て形成されると言われている。

まず、「命名」とは、矢守によると「新奇な事象について、それを呼称する名称を付与し、それについて記述し、伝達することを容易ならしめる」⁵⁶⁾というプロセスを指しており、初めてまなざしを向ける未知の客体について、主体はそれを名付けて共有出来るものにするすることで馴致を始める。

次いで、「分類」とは、「事物が含みもつ典型的な要素、顕現的な特性に依拠しながら、新奇の事象を既存の社会的表象の体系、すなわち、人々の日常世界の中へと

位置づける」⁵⁷⁾というプロセスを指しており、名付られたその事物を所与のカテゴリに分類するという認識へと続くとされている。

続いて「画像化」とは、「係留によって事象に付与された名称（言葉）と意味に当該の新奇事象に関する画像イメージを追加する」⁵⁸⁾というプロセスを指している。視覚イメージだけでなく嗅覚や聴覚などの総体として外部化された画像イメージが、主体の中に追加されることによって係留された事物が強化される。

最後の「自存化」とは、「これまで3つのプロセスによって結びつけられた「名称／分類／画像イメージ」のセットが人々の間を言語的に還流するなかで、実際には上述のプロセスを経て社会的に構成されたものであるにもかかわらずそれが、当初からそのような事象として存在していたという自存感がもたらされる」⁵⁹⁾という段階に至ると言われている。

つまり新奇な事象に対して①名前を与え（命名）、②所与のカテゴリに分類し（分類）、③五感による具体的な画像を共有（画像化）することで、④社会的に自存する（自存化）、というプロセスを経て社会的表象⁶⁰⁾が認識に作用しており、それが環境の意味を構成するというように、社会的表象理論では捉えられている（図4-1）。

このプロセスを風景の生成に置き換えると、ある客体へ初めて主体がまなざしを向けた際に生じる「意味が未知の風景」は、主体が既に「命名」、「分類」、「画像化」している社会的表象として認識することで馴致され、まなざしを向ける以前から「意味ある風景」として「自存化」している感覚を得ているものと捉えることが出来る。

従って、大学キャンパスとしてそこに通う学生の中で自存化していた「意味ある風景」を「新たに意味付けられる風景」へと変容させる風景異化を起こすためには、社会的表象を変更するような刺激をワークショップによって与えることが有効であると考えられ、次項で詳述する大阪大学でのワークショップを予備実験として実施することによって、その有効性を確認した。

4-1-3 予備実験を通じたワークショップの有効性

「データハンダイ」は、図4-2に示した大阪大学の豊中キャンパス（以下、キャ

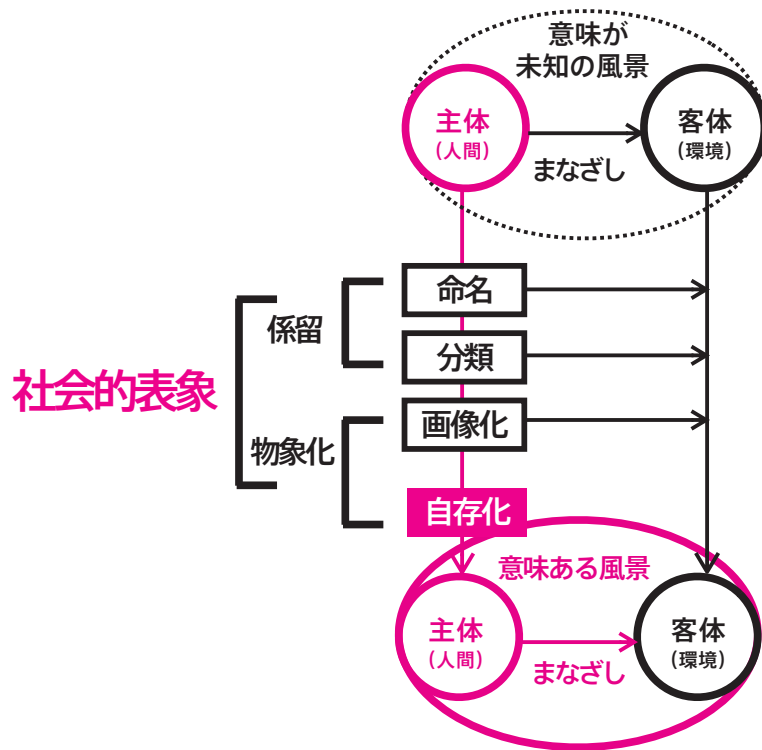


図4-1 社会的表象の形成プロセス



図4-2 大阪大学豊中キャンパス

ンパス)において、そのキャンパスへ通う学生を対象に 2005 年から 2010 年まで継続的に実施したワークショップであり、馴染みされているキャンパスへのまなざしをワークショップを通じて変えることが可能かどうかを検証した予備実験である。

参加者は、主に大阪大学コミュニケーションデザイン・センターの授業に関わる学生延べ 31 名であり、全 10 学部のうち 7 つの学部に所属する学部生から大学院生までで構成している。

「データハンダイ」ではキャンパスを物理的に改変せずに、参加者にキャンパスについての様々なデータ(情報)を収集・加工・編集するような行動プログラムを与えた。行動プログラムの内容としては、「フィールドワーク」と「イメージ収集」、「数値情報の編集」、「学内用語の可視化」の 4 つである。

この「フィールドワーク」では、キャンパス内に位置する樹木や屋外彫刻、研究室や駐車スペースなど様々な場所を巡るプログラムを与え、これまでに行ったことが無いようなキャンパス内の場所を訪れ、写真撮影と撮影地点の地図上へのプロットを求めた。

「イメージ収集」は、特定の色や形などのテーマに沿ってキャンパス内の写真撮影を行い、それらを命名するプログラムである。例えば「レッドハンダイ」と名付けられたテーマでは、キャンパスの“赤いモノ”というテーマに沿って、図 4-3 のようなイメージがキャンパス内から収集された。

「数値情報の編集」は、キャンパスの数値情報をキャンパス以外の別の数値情報と比較して編集を行うプログラムである。例えば図 4-4 に示したように、キャンパスとバチカン市国が同じ面積であるという数値情報、あるいは、図 4-5 に示したように、来場人数という数値情報によってキャンパスがテーマパークと対比されるという編集が成果品の一つとして表現された。

「学内用語の可視化」は、学内のみで通用するような用語を取り上げて編集を行うプログラムである。例えば図 4-6 に示したように、待兼山に生息する猫をキャンパス内では「まちかねこ」という用語として呼ばれる場合、あるいは、図 4-7 に示したように、ある特定の特徴を持つキャンパスの学生が“いかにも阪大生”の略称として「いか阪」という用語として呼ばれていることなどの情報編集が成果物として表現された。

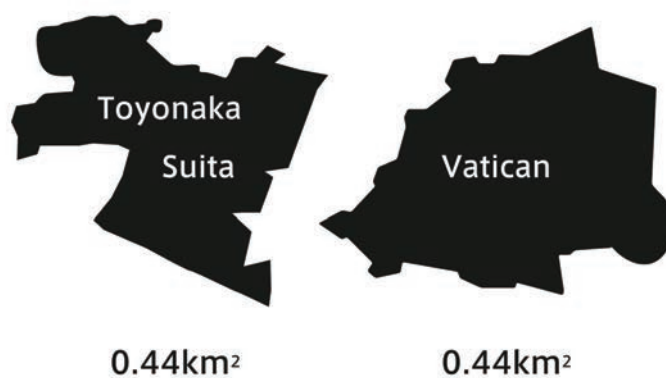
これら 4 つの行動プログラムを社会的表象の形成プロセスから考察すると以下



図4-3 イメージ収集の一例「レッドハンド」

DATA #00001
バチカン=キャンパス

豊中キャンパスはバチカン市国と同じぐらいの面積



※大阪大学ホームページによると豊中キャンパスの面積は正確には445,844m²
※バチカン市国の面積はウィキペディアより。



図4-4 数値情報の編集の一例(1)

DATA #00002
テーマパークハンダイ

阪大は日本有数の来場者数を誇るテーマパーク。



阪大の総人口は学生、教員、職員の数すべてを合わせた約27000人。
日々これだけの人が訪れる場所である阪大をテーマパークとして捉えてみると、東京ディズニーランド、ユニバーサル
スタジオジャパンに次ぐ日本で第三番目の来場者数を誇る事が分かる。

※年間入場者数を1年365日として日割りしたもの
【出・料】綜合コム「2005レジャーランド&レクパーク総覧」



図4-5 数値情報の編集の一例(2)

DATA #00009
マチカネコ



【まちかねこ】
豊中キャンパスに生息する猫、
特に待兼山付近に生息する猫の事



図4-6 学内用語の可視化の一例(1)

DATA #00008
イカハン

【いか阪】

「いかにも阪大生」の略称。
阪大生のイメージを端的に
表した言葉であると考えら
れる。
なぜか男性に使用されるこ
とがほとんどである。

↑【まさ阪】(反)



図4-7 学内用語の可視化の一例(2)

のように理解できる。

「フィールドワーク」は大阪大学という名称には変更が加えられていないが、キャンパスを歩き回ることや樹木、彫刻などの写真撮影を通じて学生の中に新たな画像イメージが追加されていると同時に、これまで学生の中には無かったようなキャンパスの分類が追加されており、分類と画像化に変更が起きていると考えられる。「イメージ収集」は、ある分類を特定して、その画像を収集し、命名を行っているため、命名から自存化までの社会的表象の形成プロセスの全てに変更が起きていると考えられる。一方、「数値情報の編集」は、面積や人数を対比することによってキャンパスを他都市や他施設に比喻するという形でキャンパスに対する分類の変更が起きていると考えられる。また、「学内用語の可視化」は、キャンパス内の特定の事象に命名の変更とそれを通じた分類の変更が起きていると考えられる（図 4-8）。

以上より、「データハンダイ」で行った 4 つの行動プログラムを通じて、学生の中でのキャンパスに対する「命名」、「分類」、「画像化」が変更されており、「データハンダイ」によってキャンパスの社会的表象の変更が促されていると考えられる。

従って以上のような主体が抱く社会的表象を変更するようなワークショップを構築することで、主体にとって自存化している「意味ある風景」を「新たな意味ある風景」へと変容させる風景異化を発生させるために有効な実験であると考えた。

ワークショップの行動プログラム				
	フィールドワーク	イメージ収集	数値情報の編集	学内用語の可視化
命名の変更	×	○	×	○
分類の変更	○	○	○	○
画像の変更	○	○	×	×

図4-8 ワークショッププログラムの社会的表象の変更

4-1-4 本研究で採用したワークショップ

本研究で本実験として採用した主体への刺激となるワークショップは、関西大学高槻キャンパスに通う学生を対象として、2011年8月9日から24日にかけて2週間の期間に渡って実施した「パラダイススコープ」(以下、ワークショップ)である。

関西大学は13学部を設置する総合大学であるが、本実験の対象となる学生が所属する総合情報学部は高槻キャンパスに位置している。高槻キャンパスは郊外の山の中腹部にあり、最寄り駅からバスで25分程度離れた交通の不便な立地にあることと、近隣には店舗が全く無く、単一の学部のため学生数が少ないといった環境である。一方、緑豊かな環境で施設や設備も新しく充実しているという特徴を備えている(写真4-1)。

ワークショップの参加者は、3年次及び4年次の学生17名(男性10名、女性7名)であり、これらの参加者を1グループ4名~6名程度で構成されるA班からD班までの4グループへ分けて、ワークショップを実施した。

ワークショップでは「大学キャンパス全体を「楽園^{パラダイス}」として見立てて、それを元にガイドマップを作成する」という課題を与えた。参加者はキャンパスがどのような「楽園」なのかということについてグループ単位でディスカッションやフィールドワークを行った。ガイドマップには、楽園として見立てたキャンパスの各場所や施設、設備等の位置を地図上に示すとともに、写真に名前をつけて紹介することを課し、最終成果としてプレゼンテーションシートでの提示を求めた。

このワークショップのプログラムは、学生に対して「大学キャンパスを楽園として見立て」キャンパスの新たな命名や分類、画像化を伴うガイドマップの作成という課題を与えるもので、学生の中で大学キャンパスとして自存化している社会的表象を楽園という社会的表象へと変更させ、学生としての行動様式を変更させるという主体への刺激である。

図4-9にワークショップのスケジュールの概要を示したように、参加者に事前の課題説明を行った後、成果発表に至るまでの間、キャンパスの敷地内を探索するフィールドワークとガイドマップのテーマや方向性を決めるための議論をグループ単位で行うことを求めた。進捗の確認とファシリテーションを期間中に2回開催し、



写真4-1 関西大学高槻キャンパス

実習週	内容
1 週目	チーム分け・事前アンケート記入・フィールドワーク・グループ毎のテーマ設定
2 週目	進捗報告・オーガナイザーによるファシリテーション・グループディスカッション
3 週目	成果発表（パワーポイントによるプレゼンテーション形式）

図4-9 ワークショップのスケジュール

最後にそれぞれのグループごとに設定したテーマで捉えたキャンパスのガイドマップをプレゼンテーションシートとして発表させた。

4-1-5 調査および解析方法

まず、参加者がワークショップで制作したガイドマップのプレゼンテーションシートの内容を、対象の命名や分類とともに地理的空間上での位置を用いて、参加者がキャンパスに対してどのようなまなざしの変容を起こしているのかという風景生成や風景異化についての事象を検証した。

次いで、ワークショップの前後においてアンケート調査を実施し参加者のキャンパスに対するまなざしがどのように変化したのか、変化の方向性を探った。なお、アンケート調査は、ワークショップ開始時及び終了後2週間経過した時点で実施した。質問は1問で、キャンパスに対する「印象、賑やかさ、楽しさ、滞在時間、誇り、大きさ、位置」の7項目それぞれについて「**positive**」、「**normal**」、「**negative**」の3段階で択一評価するように求めた。解析では、それらの各項目の3段階尺度に1から3の評価点を与え平均評価点を用いた差の検定を通じて事前事後でのまなざしの変化の方向性を明らかにした。

4-2 解析結果

4-2-1 ガイドマップの解析結果

ワークショップで制作された A 班から D 班までの 4 つのガイドマップは、A 班が「総情生き物図鑑」(図 4-10)、B 班が「高槻の謎」(図 4-11)、C 班が「総情健康ランド」(図 4-12)、D 班が「高槻キャンパス空中楼阁」(図 4-13) とそれぞれ命名されている。

まず 4 つのグループのガイドマップで紹介された各場所は、図 4-14 に示すように全体で 58 ケ所となり、ゾーン 1 に位置するものが 47 ケ所、81.0%で、ゾーン 2 に位置するものが 7 ケ所、12.0%で、その他地図に記入できないものが 4 つ、7.0% という結果となった。

ゾーン 1 は日常の学生生活の中で頻繁に利用する講義棟があるゾーンであり、ゾーン 2 は普段あまり訪れることのないようなグラウンド周辺である。全体の 8 割がゾーン 1 に位置する場所や施設等の紹介である。一方、ゾーン 2 についても紹介されており、その内容を見ると、図 4-15 の「運動階段」のようにほとんど誰も使っていないような階段や、図 4-16 の「ダブルスパイ」のように茂みの中に埋もれていて探さなければ見つからないような設備が紹介されていた。また、ゾーン 1 においても、図 4-17 の「ナナフシ」のように通常総合情報学部の学生生活の中では、注意することのないような生き物や、図 4-18 の「開カズノ扉」のように植物に埋もれて見えないようなものが紹介されていた。

これらより、楽園としてのガイドマップの作成という刺激によって、普段あまり訪れることがない場所を訪れたり、通常の学生生活の中では発見しないような環境の要素に初めてまなざしが向けられており、まなざしを初めて向けることによって風景が生成されるというタイプ 0 の風景生成が起きていることが確認できた。

一方、図 4-19 の「秘境カラノ風景」のように、普段からよく眺められている講義棟前広場からの街への眺望を秘境からの眺めというように読み替えられているものや図 4-20 の「森二埋モレタ遺跡趾」のように、利用する校舎の一角を遺跡のように見立てているもの、図 4-21 の「異星人との交信」のように、アンテナに特別な意味を持たせているものなど、日常的によく目にする場所への眺めに普段とは

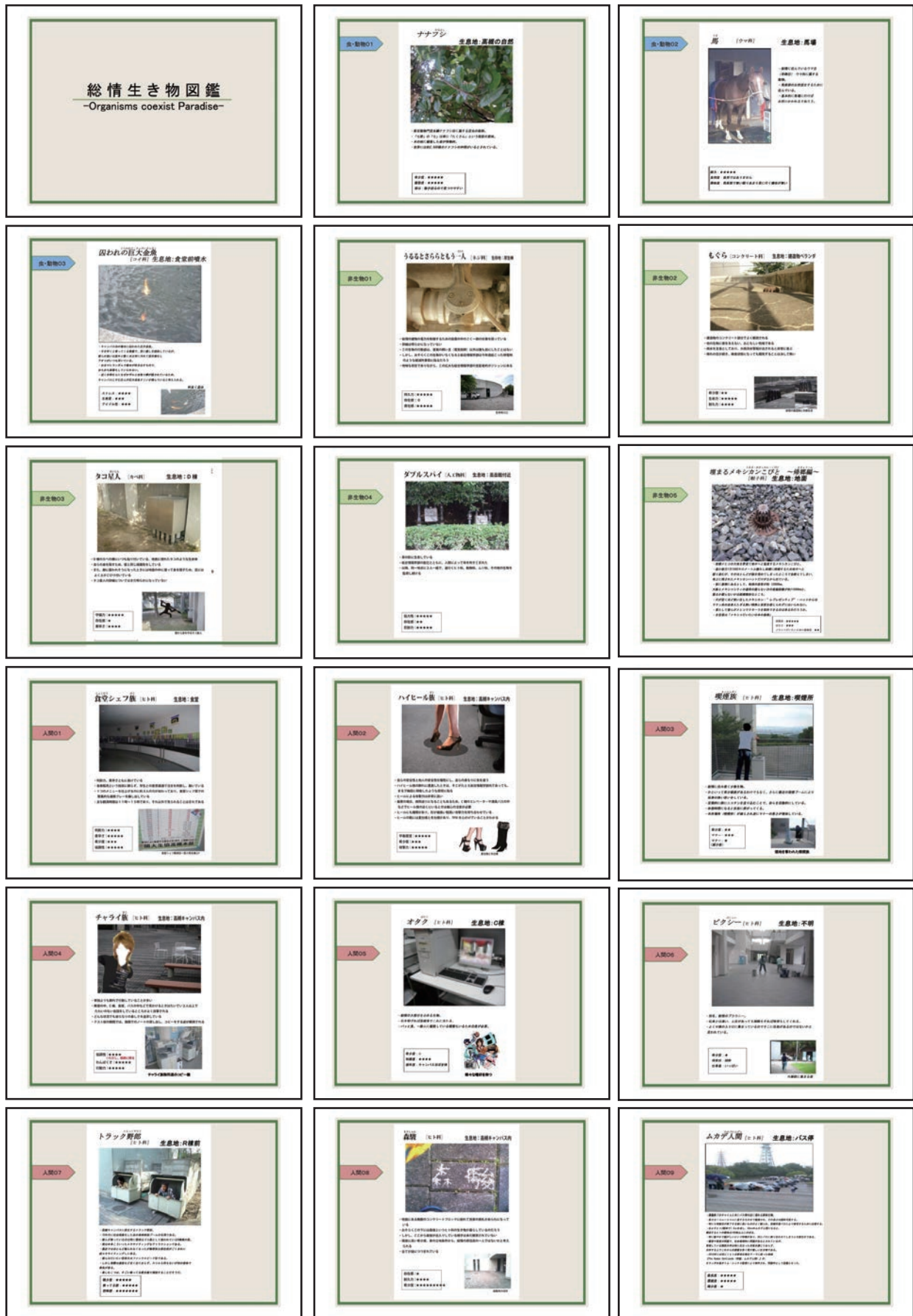




図4-10 A班が制作したガイドマップのプレゼンテーションシートの一部



@team2
ハナムラワークショップ2班

【緊急特報!】高槻の謎 追ってたんだ、さっきまで。


5分冊 KEITAI WEBから 印刷用紙にA4→縦書き



最終バス


高槻キャンパスへの最終バスに乗り、昼間とはまるで別世界となった
闇の世界へ

ドアをあけると



普段誰も出入りすることのないこのドアは中に何があるのか誰も知りません。
もしかするとこの先にはもう一つの高槻キャンパスが広がっているのかもしれない。

謎のプランター



R棟の裏にある謎のプランター。もう植物は倒り果て、成長の花は見えない。
何故、放置され続けているのか。また、誰が、この植物を育てていたのか、謎は深まるばかりである。

TB10X教室の幽霊

ある学生の証言によると、ある日の授業中、肩越しに教科書を覗かれているような感じがした。気になって振り返ってみたが、そこには誰もいなかった。
という
この学生はこの現象を昼間に体験したので何の被害もなかったのだろう。


図書館前トイレ

ほとんど使われていないように見える。
何のためにこんな場所にあるのか、いったい誰が使うのか。
もしかしたら、このトイレは人ではないものために置かれているのかもしれない。

E棟の噂

E棟3階から飛び降りた人がいるという噂がある。
自らの意志によるものだったのか、それとも闇の住人によってあちら側の世界に引きずり込まれてしまったのか、その真相を知るものはいない。

池



食堂の前には噴水池がある。
池の中には色どりの鯉が泳いでおり、手をたたくと寄ってくる。しかしながら、この池の鯉、たまに池の中がなくなっていることがある。
池の周りのどこから探しても正体も見つからない。鯉を別の場所に移したような形跡もない。もしかしたらこの池には、人間には見えない場所に入入口があって鯉たちはそこを出入りしているのだろうか……?


雨のスタディールーム

S棟にあるスタディールーム。
雨の日の夜、そこから奇怪な音が聞こえるらしい。
この音を聞いたとある学生はこの音に言い知れぬ恐怖を感じ一目散にその場から逃げ出したという。

食堂裏の闇階段


食堂の裏の階段。ゴルフ場やテニスコートに行く際に利用している学生も多いでしょう。
地図をよく見てください。地図には階段として、掲載されていないのです…。
ではあの階段は何なのでしょう。もしかすると、闇の世界に続く階段なのかもしれません。夜は真っ暗なので、転ばないように、注意してくださいね。
もし転ぶと…

悪魔封印



院棟内にある扉に封印しておきました。
カモフラージュも施してあるので、誤って開かれることもないでしょう。


生贄



ある日、学生が夜間校舎の裏に隠れ、裏で何をするのかを見つめた。
次の日もその学生がそこを覗くと、今度はカモフラージュの痕跡が見つけられた。
さらに次の日も学生がそこを覗くと、今度はカモフラージュの痕跡が見つけられた。
学生は気づかずに、裏の扉の鍵が壊れ、鍵が壊れずにはいられない状態に。
つまり、これらの痕跡を察知している者が、鍵が壊れずにはいられない状態に。
このまま校舎の裏側は、いつかその扉は人間にも…


体…かうだあアアアアアアア！！

アカズノトビラ




綺麗な字で書かれた貼り紙がされた扉。
この扉の裏にはいったい何があるのだろうか、それにしては扉の前には立つと感じるこの恐怖感や圧迫感は一切何なんだろうか。

眼



眼にも似た壁紙。
夜になると、誰もいないのに視線を感じるの、この子のせいかもしれません。

異星人との交信



こちら写真をご覧ください。
これは一般の学生にはラジオのアンテナだと思われている。
しかし、射撃会棟設計画が真実であれば、このアンテナで、さきほどの異星人と交信をとっているのではないかと考えられる。
大きなアンテナで電波を受け取り、射撃会棟設計画についての議論を交えているのではないかと。

図4-11 B班が制作したガイドマップのプレゼンテーションシートの一部

総情健康ランド

Team3

L棟メニューカロリー番付

一般人目安摂取カロリー

年代	女性 (kcal)	男性 (kcal)
20代	2000	2200
30代	1700	2000
40代	1700	2100

燃え燃えプロジェクト

階段を使って脱メタボ企画
2011/5/22から始まったこの企画。
京都市営地下鉄内で階段1段1段に消費カロリーを掲載。30日間階段でどれだけカロリーを消費するか計算するというもの。

京都新聞より

階段の段数なら高槻キャンパスも負けないはず！

というわけで
総情健康ランド総力を挙げて
脱メタボプランを提案します!!

施設紹介

時台階段(じこくかいだん)
授業が始まる前、授業が終わった後に非常に人が多くなる階段。
1,2限前、4限後にどこからともなく人が集まってくる。
34段

施設紹介

総情広場(そうじょうひろば)
別名:高槻キャンパスのスペイン広場
本家スペイン広場には観光客数では負けるが、夜景では負けない階段。
33段

施設紹介

エセラセンカイダン(えせらせんかいだん)
螺旋階段のように見えて螺旋階段の定義から外れている階段。
昼食前、昼食後には人で賑わう。
33段

施設紹介

奈落階段(ならくかいだん)
体育でグラウンドに向かうときに使う以外ほとんど使われることのない階段。景色は最高だが、見とれてしまうあの世行きになりかねないので注意が必要。191段

施設紹介

運動階段(うんどうかいだん)
一見ほとんど誰も使っていないように見える階段だが、野球部員の人が体力作りのために、上り下りする階段。
木の間からひっそりとテニスコートが観察できる。
174段

施設紹介

静回階段(しずおかかいだん)
校舎地内ど真ん中に存在する階段。横には茶畑が存在するが、お茶のいい香りは全然しない。だって、茶畑じゃないんだもの...
40段

その他名無し施設紹介

施設名	段数
80段	80
95段	95
124段	124
31段	31
31段	31

図4-12 C班が制作したガイドマップのプレゼンテーションシートの一部

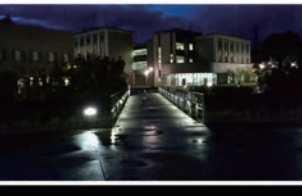
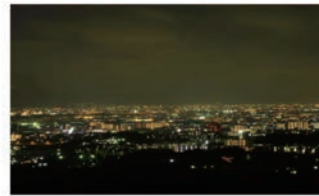
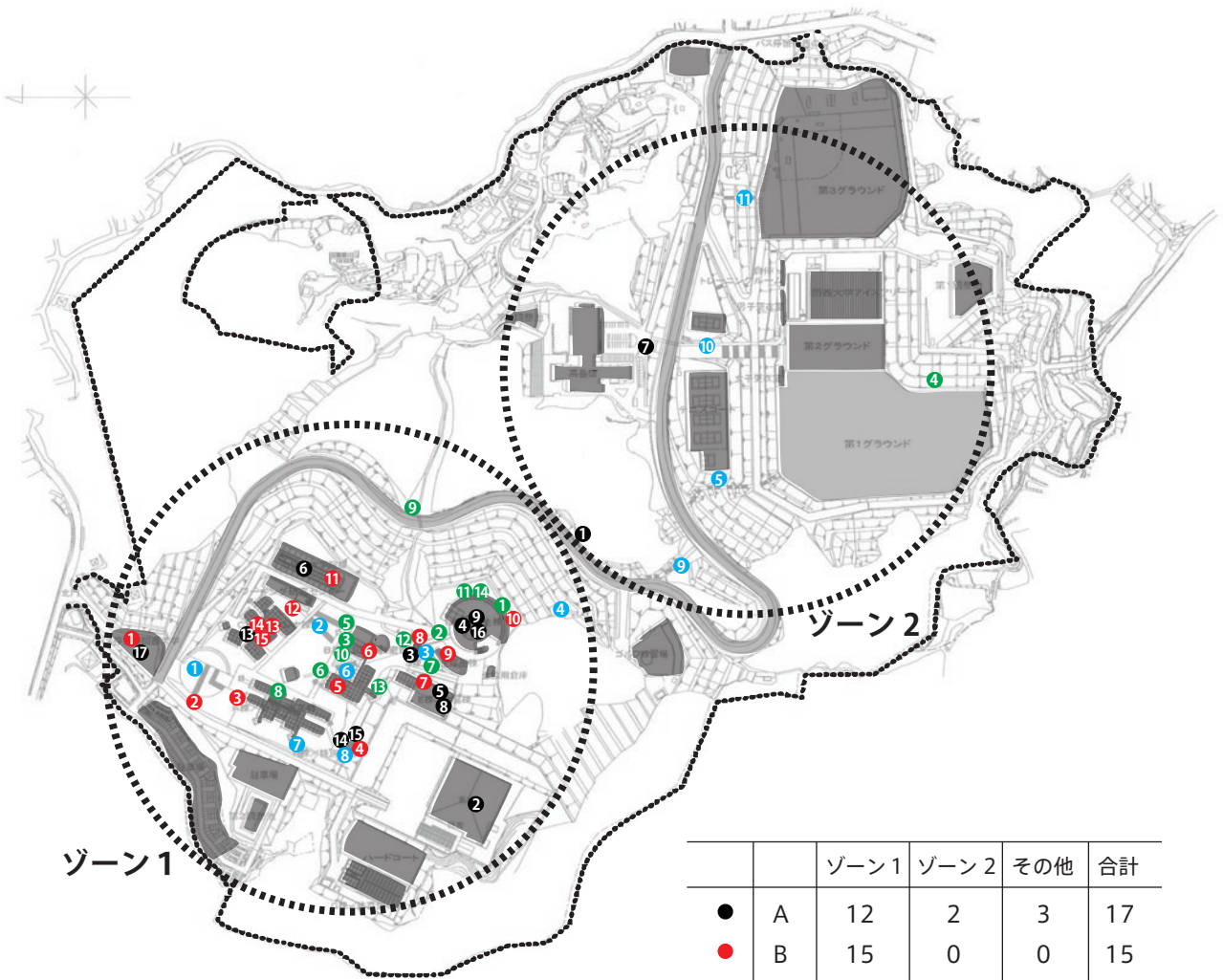
<p>東亜の秘境を求めて</p> <p>—高槻キャンパス空中楼阁計画—</p>	 <p>人の手入れが無く、森の猛攻を許してその姿を隠してしまった遺跡の跡。</p> <p>国策を象徴とする社会と民族性、故か……</p> <p>森二埋モレタ遺跡</p>	 <p>人が一番集まる場所に建てられているこの塔。</p> <p>英語ののちに見えることから愛の塔と名付けられた。</p> <p>近くにはベンチがあるのでカップルはこの愛の塔の下、愛を育んだり、また愛を失ったりしているのだろう。</p> <p>愛ノ、塔</p>
 <p>丁ノ塔</p> <p>この秘境には丁の塔が多くみられる。ここは情報学部でも、このことを題材に書いて欲しい。英語と(愛)の塔との下の塔を合称するわけになる。IT=情報技術、この下の塔を見るたびに、今ある情報技術への感謝とこれからの発展を担う学生としての意気込みを込めたい。是非ともこの塔を大切にしよう。</p>	 <p>もっと空高く、天に近づきたいと建てられたものなのか……?</p> <p>空へ続く、塔</p>	 <p>かつては人の出入りがあったものの開けられないまま時間が過ぎ去り、植物に覆われ扉としての機能を失った。</p> <p>この奥には、いったい何が眠っているのか……?</p> <p>開かずノ、扉</p>
<p>空へ近い秘境だからこそ感じられる、身近な空の貌。手を伸ばせば、今にも届きそうな……</p> <p>天へ</p> 	 <p>光ノ、窓</p> <p>現代美術家であるジェームス・ステルルの作品「光の館」をイメージした建造物ではないだろうか。</p>	 <p>秘境の敷地内道路の中盤にある謎の扉。地下通路への入り口かもしれない。</p> <p>秘密ノ抜け道</p>
 <p>茶ノ、畑</p> <p>相応な勾配、かつ農られた狭い土地にもかかわらず、何かの植物がきれいに植えられている。水はけが良かったのだろうか。</p>	<p>いつまでも下り続けなければならない感覚さえ起こす。永遠回廊。足を踏み入れたら最後、貴方も下り続けなければならない。</p>  <p>廻り階段-SQUARE-</p>	 <p>秘境カラノ風景</p> <p>この秘境からは街一面が眺められる。もちろん下からはこの秘境は見えない。</p>
 <p>夜ノ秘境</p> <p>雨の後。日は落ちたが完全ではない暗闇の中で未だ青い空。ところどころに見える光は浮いているようにも見える。</p>	 <p>水鏡ニ映ル</p> <p>水の中には鮮明に別の世界が広がっている。思い切って飛び込んでみれば、あちら側へ行けるのかも知れない。</p>	 <p>見下ろシタ下界</p> <p>秘境から見下ろした夜景。天空からの眺めは絶景。これぞ、秘境たる由縁。</p>

図4-13 D班が制作したガイドマップのプレゼンテーションシートの一部



		ゾーン1	ゾーン2	その他	合計
●	A	12	2	3	17
●	B	15	0	0	15
●	C	7	4	0	11
●	D	13	1	1	14
合計 (ヶ所)		47	7	4	58
割合 (%)		81.0	12.0	7.0	100.0

A班「総情生き物図鑑」●	B班「高視の謎」●	C班「総情健康ランド」●	D班「高視キャンパス空中楼阁」●
1: ナナフシ 2: 馬 3: 囚われの巨大金魚 4: うるとささらともう一人 5: もぐら 6: タコ星人 7: ダブルスパイ 8: メキシカン小人 9: 食堂シェフ族 10: ハイヒール族 11: 喫煙族 12: チャライ族 13: オタク 14: ピクシー 15: トラック野郎 16: 森駿 17: ムカデ人間	1: 最終バス 2: 鬼の雪隠 3: ドアをあけると 4: 謎のプランター 5: TB10X 教室の幽霊 6: 図書館前トイレ 7: E棟の噂 8: 池 9: 雨のスタディールーム 10: 食堂裏の闇階段 11: 悪魔封印 12: 生贄 13: アカズノトピラ 14: 眼 15: 異星人との交信	1: 時告階段 2: 総情広場 3: エセラセンカイダン 4: 奈落階段 5: 運動階段 6: 静岡階段 7: その他 (31 段) 8: その他 (31 段) 9: その他 (95 段) 10: その他 (124 段) 11: その他 (80 段)	1: 森二埋モレタ遺跡址 2: 愛ノ、塔 3: Tノ塔 4: 空へ続く、塔 5: 開カズノ、扉 6: 廻り階段 7: 天へ 8: 光ノ、窓 9: 秘密ノ抜け道 10: 茶ノ、畑 11: 秘境カラノ風景 12: 夜ノ秘境 13: 水鏡二映ル 14: 見下ロシタ下界

図4-14 ガイドマップで紹介されている位置

施設紹介

運動階段(うんどうかいだん)

一見ほとんど誰も使っていないように見える階段だが、野球部員の人々が体力作りのために、上り下りする階段。木の間からひっそりとテニスコートが観察できる。

174段



図4-15 運動階段

ダブルスパイ [人工物科] 生息地：高岳館付近

非生物04



- 草の影に生息している
- 総合情報学部の創立とともに、人間によって命を吹きこまれた
- 以降、同一地点に2人一組で、道行くヒト科、動物科、ムシ科、その他の生物を監視し続ける

図4-16 ダブルスパイ

ななふし
ナナフシ

生息地：高槻の自然



- ・節足動物門昆虫綱ナナフシ目に属する昆虫の総称。
- ・「七節」の「七」は単に「たくさん」という程度の意味。
- ・木の枝に擬態した姿が特徴的。
- ・世界には約2,500種のナナフシの仲間があるとされている。

図4-17 ナナフシ

かつては人の出入りがあったものの開かれないまま時間が過ぎ去り、植物に侵食され扉としての機能を失った。

この奥には、いったい何が眠っているのか・・・？

開カズノ、扉



図4-18 開カズノ扉



秘境カラノ風景

この秘境からは街一面が眺められる。
もちろん下からはこの秘境は見えない。

図4-19 秘境カラノ風景



人の手入れが無くなり、森の猛攻を許してその姿を隠してしまった遺跡の図。

隠蔽を美德とする社会と民族性、
故か…。

森二埋モレタ遺跡址

図4-20 森二埋モレタ遺跡址

異星人との交信



こちら写真をご覧ください。

これは一般の学生にはラジオのアンテナだと思われている。

しかし、新校舎建設計画が真実であれば、このアンテナで、さきほどの異星人と交信をとっているのではないかと考えられる。

大きなアンテナで電波を受け取り、新校舎建設計画について、議論を交えているのではないかと。

図4-21 異星人との交信

わかでにんげん
ムカデ人間 [ヒト科] **生息地:バス停**

人間09

- ・講義終了のチャイムと共にバス停付近に現れる群体生物。
- ・長さは10m～50mに達するものまで観測され、その長さは随時可変する。
- ・特に5時限目が終了する頃に長いものがよく観られ、高槻市営バスにより帰宅するために出現する。
- ・およそヒト3個体で1.5mを成し、50mのムカデ人間になると、構成するヒトの個体は100体以上にのぼる。
- ・特に賑やかで騒がしいという特徴があり、同じバスに乗り合わせてしまうと大変厄介である。
- ・経済や健康の問題で、社会倫理的に問題があるとされているが

図4-22 ムカデ人間

異なる意味が与えられているものが認められた。また、図 4-22 の「ムカデ人間」のように、毎日の下校時に眺めている人々の群れを一つの生き物として紹介しているものや図 4-23 の「喫煙族」のように、普段目にしていない喫煙する学生を一つの種族と見立てて紹介しているものも見られた。

これらより、日常的に「意味がある風景」としてまなざしを向けていたものが、ワークショップによって一旦未知化され、その後異なる馴致を経て「新しく意味付けられる風景」へと変容する風景異化タイプ2の未知化が起こっていることも確認できた。

また、図 4-24 の「時告階段」や図 4-25 「総情広場」のように、ゾーン1に位置し、毎日無意識に使用しているような階段がアスレチックパークの施設として改めて紹介されているようなものや図 4-26 の「眼」のように一度気に留めたとしても普段は改めて見ることがないような壁の穴、図 4-27 の「悪魔封印」のように普段には目立たないようにされている設備用の扉を改めて紹介しているものも見られた。同様に、図 4-28 の「埋まるメキシカン小人」や図 4-29 の「もぐら」、図 4-30 の「うるるとさららともう一人」のように、普段は排水設備やパイプの接続部分として見過ごされてしまうようなものが、改めて取り上げられ、生き物として見立てられているものなどが見られた。

これらより、普段無意識に使用され、特に意識に上らないような環境の要素が、上記と同様に異なった意味を持つ事物に見立てられている事例が確認でき、一旦消失していたまなざしが、ワークショップという刺激によって再び向けられるようになり、その後の異なる馴致を経て「新しく意味付けられる風景」へと変容する風景異化タイプ3の再生成も確認できた。

以上の解析結果から、ワークショップの課題とした楽園としてのガイドマップの制作という主体への刺激によって、大学キャンパスの中で初めてまなざしが向けられた場所に意味ある風景がはじめて生成される風景生成と、ずっとまなざしが維持されていた場所が一旦未知化され、新たに意味付けられる風景が生成される風景異化の未知化タイプ、一旦まなざしが消失していた場所にまなざしが再生成され、新たに意味付けられる風景が生成される風景異化の再生成タイプがそれぞれ起こったことが明らかとなった。



図4-23 喫煙族



図4-24 時告階段

施設紹介

総情広場(そうじょうひろば)

別名:高槻キャンパスのスペイン広場

本家スペイン広場には観光客数では負けるが、
夜景では負けない階段。

33段



図4-25 総情広場

眼



瞼にも似た壁紙。

夜になると、誰もいないのに
視線を感じるのは、
この子のせいかもしれません。

図4-26 眼



図4-27 悪魔封印



図4-28 埋まるメキシカン小人

もぐら [コンクリート科] 生息地：建造物ベランダ

非生物02

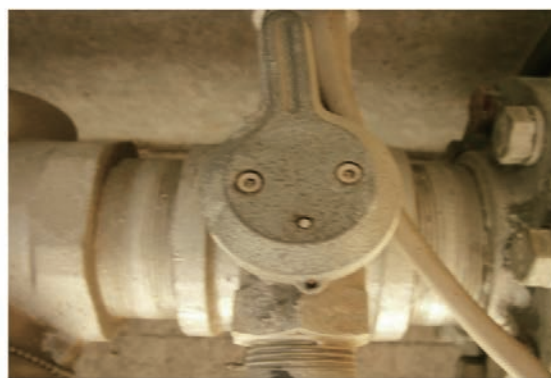


- ・建造物のコンクリート部分でよく観測される
- ・他の生物に害を与えない、おとなしい性格である
- ・雨水を主食としており、大雨洪水警報が出されると非常に喜ぶ
- ・晴れの日が続き、絶食状態になっても餓死することは決して無い

図4-29 もぐら

うるるとさららともう一人^{ひとり} [ネジ科] 生存地：厚生棟

非生物01



- ・総務の建物の電力を制御するための装置の中のごく一部の仕事を担っている
- ・詳細は明らかになっていない
- ・この生物の行動姿は、直属の飼い主（電気技師）以外は誰も目にしたことはない
- ・しかし、おそらくこの生物がいなくなると総合情報学部は今年度起こった停電時のような破滅的事態に陥るだろう
- ・地味な存在でありながら、この広大な総合情報学部の支配者的ポジションにある

図4-30 うるるとさららともう一人

4-2-2 アンケート調査の解析結果

表 4-1 にワークショップ前の評価結果を示し、表 4-2 にワークショップ後の評価結果を示した。

ワークショップ前の評価（表 4-1）を見ると、キャンパスの印象については「好き」が 5 人、29.4%、「普通」が 7 人、41.2%、「嫌い」が 4 人、23.5%、「無回答」が 1 人、5.9%という結果となった。キャンパスの賑やかさについては「賑やか」が 2 人、11.8%、「時間による」が 8 人、47.1%、「寂しい」が 7 人、41.2%という結果となり、楽しさについては「面白い」が 6 人、35.3%、「普通」が 4 人、23.5%、「つまらない」が 7 人、41.2%、誇りについては「自慢したい」が 6 人、35.3%、「どちらとも言えない」が 4 人、23.5%、「自慢出来ない」が 5 人、29.4%という結果となった。滞在時間についてはキャンパスに「長く居たい」が 7 人、41.2%、「早く出たい」が 10 人、58.8%、キャンパスの大きさについては「大きい」が 7 人、41.2%、「どちらとも言えない」が 2 人、11.8%、「小さい」が 8 人、47.1%、キャンパスの位置については「高い」が 16 人、94.1%、「どちらとも言えない」が 1 人、5.9%、「低い」が 0 人という結果となった。

以上の結果から、ワークショップ前の学生の認識として約 4 割の学生は、キャンパスの印象は普通であり、そこでの生活はつまらないと感じており、6 割近い学生はキャンパスを早く出たいと感じていることが分かった。また、8 割を超える学生は時間帯によって人の少なさを寂しく感じており、人に誇れるような場所であると認識している学生は 4 割に満たないことが分かった。空間認識については、9 割を超える学生がキャンパスは高い場所に位置していると感じ、敷地の大きさについては大きく感じる学生と小さく感じる学生の二つに分かれた。

ワークショップ後の評価（表 4-2）を見ると、キャンパスの印象に関しては「好き」が 7 人、41.2%、「普通」が 9 人、52.9%、「嫌い」が 1 人、5.9%、賑やかさについては「賑やか」が 1 人、5.9%、「時間による」が 7 人、41.2%、「寂しい」が 9 人、52.9%という結果になっており、楽しさについては「面白い」が 10 人、58.8%、「普通」が 7 人、41.2%、「つまらない」が 0 人という結果になっている。キャンパスの滞在時間については「長く居たい」が 12 人、70.6%、「早く出たい」が 5 人、29.4%、キャンパスの誇りについては「自慢したい」が 8 人、47.1%、「どちらとも

質問項目		回答結果				
Q1	キャンパスに対する 印象	好き	普通	嫌い	無回答	合計
	人数 (人)	5	7	4	1	17
	割合 (%)	29.4	41.2	23.5	5.9	100.0
Q2	キャンパスの 賑やかさ	賑やか	時間による	寂しい		合計
	人数 (人)	2	8	7		17
	割合 (%)	11.8	47.1	41.2		100.0
Q3	キャンパスの 面白さ	面白い	普通	つまらない		合計
	人数 (人)	6	4	7		17
	割合 (%)	35.3	23.5	41.2		100.0
Q4	キャンパスの 滞在時間	長く居たい		早く出たい		合計
	人数 (人)	7		10		17
	割合 (%)	41.2		58.8		100.0
Q5	キャンパスの 誇り	自慢したい	どちらとも言えない	自慢できない	無回答	合計
	人数 (人)	6	4	5	2	17
	割合 (%)	35.3	23.5	29.4	11.8	100.0
Q6	キャンパスの 大きさ	大きい	どちらとも言えない	小さい		合計
	人数 (人)	7	2	8		17
	割合 (%)	41.2	11.8	47.1		100.0
Q7	キャンパスの 位置	高い	どちらとも言えない	低い		合計
	人数 (人)	16	1	0		17
	割合 (%)	94.1	5.9	0.0		100.0

表4-1 ワークショップ前のキャンパスの評価

質問項目		回答結果					
Q1	キャンパスに対する 印象	好き	普通	嫌い		合計	
	人数 (人)	7	9	1		17	
	割合 (%)	41.2	52.9	5.9		100.0	
Q2	キャンパスの 賑やかさ	賑やか	時間による	寂しい		合計	
	人数 (人)	1	7	9		17	
	割合 (%)	5.9	41.2	52.9		100.0	
Q3	キャンパスの 面白さ	面白い	普通	つまらない		合計	
	人数 (人)	10	7	0		17	
	割合 (%)	58.8	41.2	0.0		100.0	
Q4	キャンパスの 滞在時間	長く居たい		早く出たい		合計	
	人数 (人)	12		5		17	
	割合 (%)	70.6		29.4		100.0	
Q5	キャンパスの 誇り	自慢したい	どちらとも言えない	自慢できない		合計	
	人数 (人)	8	7	2		17	
	割合 (%)	47.1	41.2	11.8		100.0	
Q6	キャンパスの 大きさ	大きい	どちらとも言えない	小さい		合計	
	人数 (人)	12	2	3		17	
	割合 (%)	70.6	11.8	17.6		100.0	
Q7	キャンパスの 位置	高い	どちらとも言えない	低い		合計	
	人数 (人)	10	4	3		17	
	割合 (%)	58.8	23.5	17.6		100.0	

表4-2 ワークショップ後のキャンパスの評価

言えない」が7人、41.2%、「自慢出来ない」が2人、11.8%という結果になっている。キャンパスの大きさに関しては「大きい」が12人、70.6%、「どちらとも言えない」が2人、11.8%、「小さい」が3人、17.6%、キャンパスの位置に関しては「高い」が10人、58.8%、「どちらとも言えない」が4人、23.5%、「低い」が3人、17.6%という結果になっている。

以上の結果から、ワークショップ終了2週間後の学生の認識としては、キャンパスの印象について4割以上が好きとなり、そこでの生活に対して6割近くの学生が面白いと捉えており、7割以上の学生がキャンパスに長く居たいと感じていることが分かった。また、9割の学生は時間帯によって人の少なさを寂しく感じており、半数近くの学生がキャンパスを人に誇れるような場所であると認識していることが分かった。空間認識については、6割近くの学生がキャンパスは高い場所に位置していると感じ、7割を超える学生が大きな敷地であると感じていることが分かった。

以上のワークショップ前後の学生の評価の差異を符号検定した結果、7つの項目のうちの「印象」、「楽しさ」、「滞在時間」、「誇り」、「大きさ」、「位置」、の6項目で有意な差が認められた(表4-3)。

中でも、キャンパスの「印象」については事前の平均値が2.0に対し事後の平均値は2.3、「楽しさ」については事前の平均値が1.9に対し事後の平均値が2.5、「滞在時間」については事前の平均値が1.8に対し事後の平均値が2.3、「誇り」については事前の平均値が2.1に対し事後の平均値が2.4、「大きさ」については事前の平均値が1.9に対し事後の平均値が2.5という結果となり、いずれも有意に増加していることが明らかとなった。

以上の解析結果から、キャンパスに対してワークショップの事前に抱いていた「キャンパスが普通でつまらなくて早く出たくなるような自慢出来ない場所」であるという認識から、ワークショップ終了後には「キャンパスが好きで面白くて長く居たくなる自慢の場所」へとポジティブな認識へと変化を起こしていることが明らかとなった。

	質問項目	回答項目	平均値		有意差
			前	後	
Q1	キャンパスに対する 印象	1: 嫌い / 2: どちらでもない / 3: 好き	2.0	2.3	有意に増加 (p<.01)
Q2	キャンパスの 賑やかさ	1: 寂しい / 2: 時間による / 3: 賑やか	1.6	1.6	有意差無し
Q3	キャンパスの 面白さ	1: つまらない / 2: 普通 / 3: 面白い	1.9	2.5	有意に増加 (p<.01)
Q4	キャンパスの 滞在時間	1: 早く出たい / 2: 長く居たい	1.6	2.0	有意に増加 (p<.05)
Q5	キャンパスの 誇り	1: 自慢出来ない / 2: どちらともいえない / 3: 自慢したい	2.0	2.4	有意に増加 (p<.05)
Q6	キャンパスの 大きさ	1: 小さい / 2: どちらともいえない / 3: 大きい	2.2	2.6	有意に増加 (p<.01)
Q7	キャンパスの 位置	1: 低い / 2: どちらともいえない / 3: 高い	2.9	2.6	有意に減少 (p<.01)

表4-3 ワークショップ前後におけるキャンパスの評価の変化

4-3 主体への刺激としてのまなざしのデザイン

以上の解析及び考察結果から、ワークショップを通じて客体である環境の社会的表象を変更させ主体である人間の行動様式を変化させることで、同じキャンパスと言う環境であっても、これまでまなざしを向けていなかったような場所や事物にまなざしが向けられ、はじめて風景が生成されるという風景生成タイプと、学生にとって大学キャンパスとしてずっとまなざしが維持されていた場所が一旦未知化され、新たに意味付けられる風景が生成されるという風景異化の未知化タイプ、さらに、学生生活の中で普段は意識されなくなったような消失していたまなざしが再生成されることで新たに意味付けられる風景が生成される風景異化の再生成タイプがそれぞれ起こることが明らかとなった。また、ワークショップ終了後には、学生が捉えるキャンパスのイメージをポジティブなものへと変化させていることも明らかとなった。

以上の解析結果は、本ワークショップのように主体に対する刺激を与えるという「まなざしのデザイン」によって、新たに意味付けられる風景を生成することが可能であることを示したものと言える。また、主体の中で無関心あるいはネガティブに捉えられているような客体に対して、こうした主体への刺激によって「新しく意味付けられる風景」を魅力的なものに変化させることも出来ることを明らかとした。一方、本章で実施した客体の社会的表象を変更させることによって、主体の行動様式へ働きかけるといった心理的な刺激となる本ワークショップは、同時にガイドマップの作成の際にカメラや地図など道具の使用を促すものであり、これらの道具によって主体の知覚が拡張されることから、これらの道具の使用は客体へのまなざしを変化させる主体への物理的な刺激ともなっていると考えられる。

第5章 まなざしのデザイン手法について

ここでは本研究の結論として、主体である人間と客体である環境に何らかの刺激を与え、主体と客体との関係性である「まなざし」を変容させることによって、風景生成や風景異化を引き起こし、「新たに意味付けられる風景」を生成するというランドスケープ領域における新たなアプローチとなるまなざしのデザイン手法を構築するとともにその有効性を明らかにする。

5-1 客体への刺激から得た解析及び考察結果

第3章では客体である環境への刺激としてインスタレーションを実施し、風景生成と風景異化に関する事象を検証した。本インスタレーションは「霧はれて光きたる春」と命名し、大阪赤十字病院入院病棟の採光のための光庭で実施したものである。インスタレーションでは四周を病棟に囲まれ吹き抜け構造となっている光庭に、音とともに底部から霧と光を発生させ、屋上から雪とシャボン玉を落とすというものであり、1回30分間で8日間実施した。

このインスタレーションによる風景生成と風景異化に関する事象を研究するために、病棟の窓からインスタレーションを鑑賞した入院患者と医師・看護師、家族・知人を対象としてアンケート調査を実施し、172名の有効回答を得た。調査項目は、鑑賞前の光庭への「意識」と鑑賞後の光庭の「印象変化」、10組の形容詞対を用いた「情緒的評価」からなり、解析では、鑑賞前の光庭への意識別に「印象変化」と「情緒的評価」をクロス集計し、「情緒的評価」には因子分析も適用した。なお、光庭への意識別とは、風景生成の前段階である「知らなかった」と風景異化が起こる前の維持段階である「意識していた」、風景異化が起こる前の消失段階である「意識していなかった」である。

印象変化の解析結果からは、「知らなかった」人の内、光庭へ何らかの印象をはじめて抱いた人は6割以上となり、「意識していた」と「意識していなかった」人の中で印象変化を感じた人は共に4割近くとなったことが明らかとなった。情緒的評価の解析結果では、鑑賞前の意識の違いによって評価に差異が見られ、「知らなかった人」は光庭の特徴を示す「特色性」と「開放性」、「意識していた人」はイ

インスタレーションの特徴を示す「賑わい性」と「審美性」、「意識していなかった人」は光庭とインスタレーションの両者の特徴を示す「総合性」で評価することが明らかとなった。

以上の解析結果から、インスタレーションという「客体」への「物理的」な刺激によって、鑑賞前の「意識」の差異に係らず光庭の印象変化が一定割合発生することが確認でき、客体への物理的な刺激によって風景生成と風景異化が起こることが明らかになるとともに、風景異化よりも風景生成の発生割合が高いことも明らかになった。情緒的評価の解析結果からは、客体への刺激が同じであっても、刺激が加わる前の意識の差異によって、風景生成の前段階の人（知らなかった人）は、光庭そのものの特徴を評価しており、刺激によって初めて生成されるまなざしは環境そのものの特徴に向けられること。一方、風景維持の段階の人（意識していた人）はインスタレーションの特徴を評価しており、刺激によって一旦未知化されたまなざしは刺激そのものの特徴に向けられること。風景の消失段階の人（意識していなかった人）は総合性が評価されており、刺激によって再生成されたまなざしは、刺激と環境の双方に向けられることが明らかとなった。また、ここでのインスタレーションは、客体である光庭をこれまでの「採光空間」から「ステージ」という社会的表象へと変化させる「心理的」な刺激としても作用するものであると理解される。

5-2 主体への刺激から得た解析及び考察結果

第4章では主体への刺激としてワークショップを実施し、風景生成と風景異化に関する事象を検証した。

まず、大阪大学豊中キャンパスに通う学生を対象に5年間実施したワークショップの考察を通じて、主体への刺激となるワークショップの内容を企画した。社会的表象理論では「意味が未知の風景」が「意味ある風景」として主体の中で「自存化」する際に、客体に対する「命名」と「分類」、「画像化」を通じて社会的表象が形成されるとされており、本研究では、学生の中で大学キャンパスとして自存化している社会的表象を変更するような刺激をワークショップによって与えることとした。具体的には、関西大学高槻キャンパスに通う総合情報学部の学生17名を対象に、“大学キャンパスを楽園と見立て”て、キャンパスの各場所や施設等の写真に名前を付与し、位置を示した「ガイドマップ」を作成するという課題を与えた。

まず、ガイドマップの解析結果からは、普段あまり訪れることがない空間や通常の学生生活の中では発見しないような物がガイドマップで紹介されており、ワークショップによって初めてまなざしが向けられることで風景が生成された事例が確認できた。また、普段から目に入る眺望を異なった眺めに見立てられている事例や既知の物が他の異なった物に見立てられている事例も確認でき、「意味ある風景」として維持されていた風景が一旦未知化され、新たに異なった「意味ある風景」へと変容している風景異化が認められた。さらに、普段無意識に使用される物や空間が異なった意味を持つ物や空間に見立てられている事例が確認でき、消失していた風景が「新しく意味付けられる風景」へと再生成される風景異化も認められた。

以上の風景生成と風景異化の効果を検証するために、ワークショップ開始前後にアンケート調査を実施し、キャンパスに対する評価を7項目を用いて3段階で求めた。その解析結果からは、7項目の内、「賑やかさ」は有意差が無く、「位置」は有意に評価が低下したものの、「印象」と「楽しさ」、「滞在時間」、「誇り」、「大きさ」の5項目は有意に評価が向上したことが明らかとなり、主体への刺激によって「新しく意味付けられる風景」を魅力的なものにできることも明らかとなった。また、ここでのワークショップは、ガイドマップの作成時に使用するカメラと地図を与えるものであり、主体に知覚の道具を与えるという「主体」への「物理的」な刺激としても作用するものであると理解できる。

5-3 まなざしのデザインの手法の構築

ここでは、以上の第3章及び第4章の解析及び考察結果を通じて本研究の結論として、ランドスケープ領域における新たなアプローチとして「まなざしのデザイン手法」を構築する。

第3章で述べたインスタレーションという「客体」への刺激は、客体である光庭に雪や霧、シャボン玉、光や音のように「物理的」な素材を加える刺激であると同時に、普段は光採りの採光空間をステージという社会的表象へと変更する「心理的」な刺激といえる（図5-1）。

第4章で述べたワークショップという「主体」への刺激は、“キャンパスを楽園として見立てる”という学生の行動様式の変更を促す「心理的」な刺激であると同時に、地図やカメラという環境を知覚する道具による「物理的」な刺激といえる（図5-2）。

第3章と第4章の解析結果からは、これらの刺激によって風景生成と風景異化を引き起こすことが可能であるとともに、風景異化によってもたらされる「新しく意味付けられる風景」の質を向上させることも可能であることを明らかにした。

従って、まなざしのデザイン手法は、まず「主体」と「客体」への刺激に分類でき、この刺激は視覚像を刺激する「物理的」な方法と心象を刺激する「心理的」な方法に分類でき、これら2軸のマトリックスで構築される。客体への物理的な刺激は「構成素材 (Material)」の操作であり、心理的な刺激はその客体に社会的に付与されている用途や意味などの「表象記号(Code)」の操作であると言える。一方、主体への物理的な刺激は客体に対する主体の身体的な知覚の拡張や変換を促す「知覚道具(Tool)」による刺激と言え、心理的な刺激はその客体に対する主体の行動様式や気分を異なる状態へと変容させるという主体の「行動様式(Mode)」の操作であると言える。これらの「構成素材」と「表象記号」、「知覚道具」、「行動様式」の4つの操作の組合せがまなざしのデザイン手法であると言える（図5-3）。

以上のまなざしのデザインは、構成素材による従来までの環境への物理的な働きかけに加えて、既にある環境に対して表象記号や知覚道具、行動様式を操作することで環境の質的転換を図るものであり、これまでの量的拡大の枠組みから既存ストックの活用といった新たなアプローチとなるものである。



図5-1 客体への刺激



図5-2 主体への刺激

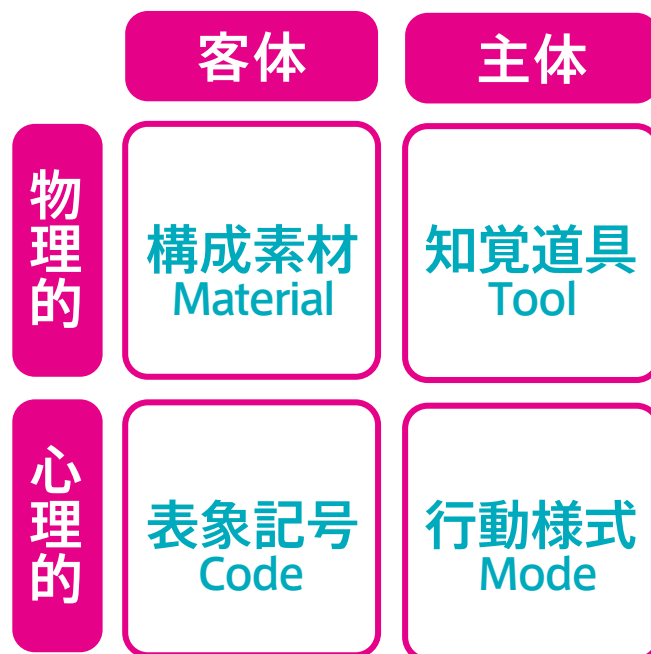


図5-3 まなざしのデザイン手法

5-4 まなざしのデザイン手法の展望と課題

ここでは、まなざしのデザイン手法として挙げた4つの操作について、今後の可能性と展望並びにその残された課題を示す。

客体への物理的刺激である「構成素材」の操作は、本研究で用いたようなインスタレーションだけではなく、新たな環境の創造を行う従来の建設や開発の枠組みとしても当然当てはめることが出来る。客体への物理的な刺激となる構成素材の可能性は、建設素材や緑化素材という従来の素材に加えて、クリストが水田地帯に挿入した傘のような物体を一時的に挿入することやインテリアの変更、素材の配置換えのような一時的な操作でも可能であり、それによってまなざしを変容させることができると考えられる。また本研究で取り上げたインスタレーションのように、霧や光、音といった瞬間的な物理現象も構成素材として考えることが出来る。さらに、構成素材の操作の方法は、単に素材を新たに挿入するという方法だけでなく、既にある素材を組み替えたり、取り除いたりするような操作でも、まなざしの変容をもたらす可能性があると言えよう。

客体への心理的刺激である「表象記号」の操作は、ある客体に付与された社会的な表象記号を書き換える行為全般に該当する。本研究で用いたようなインスタレーションという行為そのものは、ある場所を従来の使い方とは異なる使い方をさせるものであり、表象記号を書き換える操作となっている。また祭りやパフォーマンス、イベントのようなこれまでも行われて来た行為も、その場所に一時的な用途の変更を加え、非日常な用途を与えることで場所の表象記号を書き換えていると捉えることが出来る。また、場所の命名や分類を社会的に変更することでも、まなざしの変容を起すことができる可能性があり、場所のネーミングを変更することや場所の歴史を掘り起こすこと、場所に物語を付与するなどの意味付けすることも表象記号の操作の一つとなり得ると考えられる。昨今唱えられている地域のブランディングはこうした表象記号の操作によってまなざしを変容させ、地域の機能向上や魅力性の向上を促す行為であると捉えることも出来る。

主体への物理的刺激である「知覚道具」の操作は、環境に対する人間の知覚を拡張するようなあらゆる道具が該当する可能性がある。メガネや双眼鏡といった視覚を拡張するものに限らず、集音機や補聴器のような聴覚を拡張する道具、盲人の杖の

ような触覚を拡張する道具、車椅子や自転車、スケートボードなどの身体感覚を変換するような乗物や道具についても、まなざしの変容をもたらす可能性があると考えられる。当然、地図のように俯瞰して知覚するような道具やメジャースケールのような数値化して場所を知覚させるような道具なども知覚道具として捉えることができ、カメラやビデオのような環境のイメージングのための道具も知覚を拡張する可能性があると考えられる。GPS やスマートフォン、グーグルグラスのような電子的な情報デバイスも、知覚の拡張が促される道具の一つであり、これらの道具の操作はまなざしのデザイン手法の一つとなり得る可能性があると言えよう。

主体への心理的な刺激である「行動様式」の操作については、ある場所や環境に対して日常的に取っている行動や気分を変更させるような操作全般が該当すると考えられる。ある場所に対して認識を深めるようなワークショップは、日常の行動様式を変更させる操作の一つであると言えるが、観光や冒険などのようにある環境に対して日常的な行動に別の目的をもたせることも操作の一つであり、これらの操作によってもまなざしの変容が起こる可能性があると考えられる。古来からの庭作りの技法の一つでもある「見立て」もこの操作の一つと考えられ、ガイドによるインタープリテーションや映画、写真、物語などのメディアによるイメージの付与などによっても、行動様式や気分へと働きかける行動様式の操作の一つとなる可能性があると言える。

一方、まなざしのデザインによって「新しく意味付けられる風景」が一旦は生成されるものの、その後の時間経過の中で「新しく意味付けられた風景」への馴致が進み、再びまなざしが失われ、風景が消失するという状態へと移行するというプロセスが繰り返されることも当然想定される。従って、本研究で提示したまなざしのデザインによって生成された「新しく意味付けられる風景」は、主体内部で消失せずにどの程度持続するのかは本研究では明らかにできておらず、今後の研究課題の一つとして残されている。また持続時間だけでなく、2軸で構成される操作の組合せの効果やその強度などについても、まだまだ課題が残されており、これらについては今後の研究課題として取り組まれるべきものと考えている。

引用・参考文献・注釈リスト

- 1) Rachel Carson(1962): 「Silent Spring」, Houghton Mifflin
- 2) ドネラ・H・メドウズ (1972): 「成長の限界—ローマ・クラブ人類の危機レポート」, ダイヤモンド社, 203p
- 3) 総務省統計局(2013): 「人口推計(平成 25 年 10 月 1 日現在)—全国: 年齢(各歳), 男女別人口・都道府県: 年齢(5 歳階級), 男女別人口—」
<http://www.stat.go.jp/data/jinsui/2013np/index.htm>
- 4) 同上
- 5) オギュスタン・ベルク(1990): 「日本の風景・西欧の景観」, 講談社現代新書, 190p
- 6) 中川理(2008): 「風景学」, 共立出版, 216p
- 7) Camporesi, Piero. (1997): 「Le Belle Contrade: Nascita del Paesaggio Italiano (中山悦子・訳, 「風景の誕生: イタリアの美しき里」, 筑摩書房), 269p
- 8) 柴田陽弘(2006): 「風景の研究」, 慶応義塾大学出版会, 292p
- 9) Simmel, Geroge. (2001): 「"Philosophie der Landschaft," in Aufsätze und Abhandlungen 1908-1918」, Band1: Gesamtausgabe12, Frankfurt am Main: Suhrkamp, pp.478-479. (杉野正・訳(1976): 「風景の哲学—ジンメル著作集 12 橋と扉」, 白水社, pp.174-175), 318p
- 10) 木岡伸夫(2002): 「沈黙と語りのあいだ (安彦一恵・佐藤邦康・編『風景の哲学』)」, ナカニシヤ出版, pp.37-56
- 11) 前掲書 7
- 12) アラン・ロジェ(1995): 「風景と環境 その言分理論を巡って」, SD9504 テクノスケープ: テクノロジーの風景, 鹿島出版会, pp.982-87
- 13) Corbin, Alain.(2001): 「L'homme dans le paysage, Paris: Texuel」(小倉孝誠・訳(2002): 「風景と人間」, 藤原書店, 198p)
- 14) 若松司(2004): 「「風景」と「景観」の理論的検討と中上健次の「路地」解釈の一試論」, 都市文化研究 4 号, pp.56-72
- 15) 大嶽幸彦(1989): 「地理学における風景 概念についての一考察」, 上越教育大学研究紀要, 第 8 巻第 2 分冊
- 16) イーファー・トゥアン(1993): 「空間の経験」(山本浩・訳, ちくま学芸文庫), 424p
- 17) 前掲書 5

- 18) 下條信輔(1999):「〈意識〉とは何だろうか 脳の来歴、知覚の錯誤」, 講談社現代新書, 262p
- 19) <http://www.2s.biglobe.ne.jp/~ganko/kikaku/polytech/1-5.html>
- 20) 藤田一郎(2007):「見る」とはどういうことか 脳と心の関係性をさぐる」, 化学同人, 220p
- 21) 前掲書 18
- 22) J. J. ギブソン(1986):「生態学的視覚論」, サイエンス社, 360p
- 23) James G. Greeno(1994):「Gibson's Affordances」, Psychological Review 1994, Vol.101(2), pp.336-342
- 24) Reticular Activating System : http://en.wikipedia.org/wiki/Reticular_activating_system
- 25) ロバート・L・ソルソ(1997):「脳は絵をどのように理解するか—絵画の認知科学」(鈴木光太郎・小林哲生・訳, 新曜社, 345p)
- 26) C.S.パース(1986):「記号学 パース著作集 2」(内田種臣・訳, 勁草書房), 215p
- 27) 石田英敬(2003):「記号の知/メディアの知—日常生活批判のためのレッスン」, 東京大学出版会, 392p
- 28) 一方、精神科医のジャック・ラカン (Jacques-Marie-Émile Lacan) は、主体である人間が客体を見る時に、一方的に主体から客体へまなざしを向けているわけではなく、既に意味を持った客体側が人間の視野を捉えるという概念として主体の外にあるまなざしについて述べている(岡田温司「ルネサンスにおける遠近法」, 50p, 大林信治・山中浩司編「視覚と近代(視覚空間の形成と変容)」所収・名古屋大学出版会刊)。これは主体の内部だけでまなざしが決定されているわけではなく、既に社会的に確立された意味が先行しており、それが主体の知覚にも影響を及ぼすという意味として風景論では考えることができる。
- 29) ノーマン・ブライソン(2007):「拡張された場における眼差し」(視覚論, ハル・フォスター・編, 樽沼範久・訳, 平凡社), 245p
- 30) ケネス・J・ガーゲン(2004):「あなたへの社会構成主義」, (東村知子・訳, ナカニシヤ出版), 367p
- 31) 宮城俊作(2001):「ランドスケープデザインの視座」, 学芸出版会, 206p
- 32) 樋口忠彦(1975):「景観の構造:ランドスケープとしての日本の空間」, 技報堂, 168p
- 33) 中村良夫(1982):「風景学入門」, 中公新書, 244p
- 34) Lynch, Kevin.(1960):「The Image of the City」, Cambridge: MIT Press.(丹下健三・富田

- 玲子・訳(1968)：「都市のイメージ」, 岩波書店, 286p
- 35) Appleyard, D.(1969)：Why Buildings Are Known, Environment & behavior
- 36) Rapoport, A.・Kantor, R.E(1967)：「Complexity and ambiguity in environmental design」,
AIP Journal
- 37) 久保貞・他(1980)：「都市景観へのビヘイビアルアプローチ」, 建築と社会, 第 61 巻
700 号, pp.76-84
- 38) 吉村晶子(2004)：「原風景の生成に関する研究」, 日本造園学会誌ランドスケープ研究,
67(5), pp.731-736
- 39) 同上書
- 40) 木股知史(1988)：「イメージの近代日本文学誌」, 双文社出版, 229p
- 41) 原研哉(2005)：「Ex-formation」, 中央公論新社, 247p
- 42) <http://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%95%B0%E5%8C%96>
- 43) Peter Steiner(1984)：「Russian formalism : a metapoetics」, Cornell University Press ,
276p
- 44) レディメイドとは 1915 年にマルセルデュシャンによって生み出された芸術の概念で、
「既製品」という意味を表す。これは既製品を用いて当初の目的や用途とは異なる使い方を
することで、芸術作品が手作業を通じて行われることへの批判的な意味合いがある。
- 45) 吉崎道夫(1978)：「同化の芸術 異化の芸術」, 朝日出版社, 327p
- 46) 岡田昌彰(2003)：「テクノスケープ 同化と異化の景観論」, 鹿島出版会, 188p
- 47) この異化と同化という言葉だが、ロシア語の Osteranenie という概念より包括的に捉え
るために、英語表記については翻訳研究で使用されている言葉を採用することとする。翻訳
研究の中で用いられている異化と同化は、もともとの中国語の表現としては「異化」(yihua)
と「同化」(guihua)という表現であり、日本語の「直訳」、「意訳」に相当した言葉である。英
語では literal / free translation という古くからの言い方に対して、近年の翻訳研究では、
Laurence Venuti が「The Translator's Invisibility(1995)」の中で使用した foreignization
/domestication という用語を使う事が増えている。外国 (foreign)と国内(domestic)という言
葉のアナロジーとして捉えた場合、foreignization、つまりよく知った場所でもまるで外国の
ような風景として現れる “外化”のプロセスとしての異化に対して、domestication つまり例
え奇異なものや見慣れないものでも次第に慣れていき最終的には意識に上らなくなるよう
な “内化”のプロセスとしての同化というように理解出来る。habituation(慣れ、馴化)、

familiarization(慣れ、熟知)という言葉もあるが、この Venuti が言う foreignization/domestication という用語が論旨に最も合致していると考えられるため、本論では異化と同化の英訳として これらを使用することにする。

48)<http://artscape.jp/artword/index.php/installation>

49)Christo and Jeanne-Claude(2006):Christo and Jeanne-Claude, Museo d'Arte Moderna della Citta di Lugano, Rizzoli International Publications.Inc

50) 「霧はれて光きたる春」の大阪赤十字病院での実施については 2012 年度の日本空間デザイン大賞及び日本経済新聞社賞を受賞した。日本空間デザイン大賞は一般社団法人日本空間デザイン協会（前日本ディスプレイデザイン協会）が過去 40 年以上に渡って行っている世界最大規模の空間・環境系のデザインアワードであり、本作品は社団法人の名称変更と共に日本空間デザイン大賞へと変更した第 1 回目の大賞受賞となった。

51) 「おおさかカンヴァス事業」は大阪府下の公共空間を芸術によって活性化させる目的で 2010 年度より行われている大阪府の芸術助成事業である。2011 年度は 43 組の芸術家が助成を受けている。

52) Ching-Yu Chang (1978) : 「Process Architecture」, No4, process architecture Publishing Co.Ltd, pp29-50

53) Serge Moscovici (1984) : 「The Phenomenon of Social Representation」, In R.Farr & S.Moscovici edt, Social Representations, Cambridge University Press、(八ッ塚一郎訳 (未公開)、社会的表象という現象), pp.3-69

54) 矢守克也 (2001) : 「社会的表象としての「活断層」—内容分析法による検討—、実験社会心理学研究 41、pp1-15

55) Jahoda, G、1988、Critical Notes and Reflections on “Social Representation” European Journal of Social Psychology 18、pp195-209

56) 前掲書 54

57) 前掲書 54

58) 前掲書 54

59) 前掲書 54

60) この社会的表象は常に新奇な客体を言葉によって社会的に係留する事で取り扱うことを可能にするが、“心”や“経済”などといった具体的な実体のない概念すらも、実体のあるものと同様に社会的に取り扱うことが可能となるのが特徴である。言語的かつ意味的に社会に係

留した上で、視覚的に指し示すことが出来る実体を持たないこうした事物は「画像化」のプロセスが重要であり、何らかの代替イメージを付与することによって、実体のない事物が自存感を持ちうると考えられる。

- 61) モーリス・メルロポンティ (1967) : 「知覚の現象学」, みすず書房, 392p
- 62) 前野隆司 (2004) : 「脳はなぜ「心」を作ったのか」, 筑摩書房, 235p
- 63) 伊藤俊治編, 港千尋, 野々村文宏, 有馬純寿 (2005) : 「情報メディア学入門」, オーム社, 240p
- 64) 日本神経回路学会監修, 外山敬介, 篠本滋, 甘利俊一 (2008) : 「脳科学のテーブル」, 京都大学学術出版会, 199p
- 65) TN プローブ (1998) : 「再発見される風景」, TN プローブ, 296p
- 66) 西村幸雄編 (2012) : 「風景の思想」, 学芸出版社, 224p
- 67) ケネス・クラーク (2007) : 「風景画論」, 筑摩書房, 374p
- 68) 内田芳明 (2001) : 「風景の発見」, 朝日新聞社, 282p
- 69) セミール・ゼキ (2002) : 「脳は美をいかに感じるか」, 日本経済新聞社, 443p
- 70) 桑子敏雄 (2005) : 「風景の中の環境哲学」, 東京大学出版会, 254p
- 71) マーシャル・マクルーハン (1987) : 「メディア論」, みすず書房, 384p
- 72) マーシャル・マクルーハン (1967) : 「人間拡張の原理」, 竹内書房, 468p
- 73) 原研哉 (2003) : 「デザインのデザイン」, 岩波書店, 224p
- 74) 志賀重昂 (1975) : 「日本風景論」, 大修館書店, 219p
- 75) 向井正也 (1979) : 「日本建築・風景論」, 相模書房, 273p
- 76) 中村良夫, 内藤廣, 田路貴浩 (2003) : 「環境の解釈学 建築から風景へ」, 学芸出版社, 238p
- 77) 大石雅彦 (1992) : 「ロシア・アヴァンギャルド遊泳」, 水声社, 364p
- 78) カトリーヌ・グルー (1997) : 「都市空間の芸術—パブリックアートの現在」, 鹿島出版会, 206p
- 79) Gordon Cullen(1971): 「Townscape」, Architectural Press
- 80) Garret Eckbo(1969) : 「The Landscape We See」, McGraw-Hill Inc., 173p
- 81) Michael Laurie(1976) : 「An Introduction to Landscape Architecture」, Elsevier Science Publishing Co.,Inc., p.1
- 82) Anne W. Spirn(1985) : 「Granite Garden : Urban Nature and Human Design」, Basic Books

Publisher, pp.9-37

- 83) Isaak S. Zonneveld(1995) : 「Landscape Ecology」, SPB Academic Publishing, pp.9-10
- 84) Vaughan Cornish(1935) : 「Scenery and the Sense of Sight」, Cambridge University Press
- 85) John Ormsbee Simonds(1961) : 「Landscape Architecture」, F.W.Dodge Corporation
- 86) Garret Eckbo(1964) : 「Urban Landscape Design」, McGraw-Hill
- 87) Anne Whiston Spirn(1998): 「The Language of Landscape」, Yale University Press
- 88) Cliff Tandy(1970) : 「Handbook of Landscape」, Architectural Press
- 89) Jan Gehl(1987) : 「Life Between Buildings: Using Public Space」, Van Nostrand Reinhold
- 90) Ian L. Macharg(1967) : 「Design with Nature」, John Wiley & Sons Inc., p.153-162
- 91) Ervin H. Zube・Robert O. Brush・Julius Gy Fabos(1975) : 「Landscape Assessment:Value」, Perception, and Resources, McGraw Hill, pp.168-182
- 92) R.Burton Litton,Jr.(1971): 「An Aesthetic Overview of the Role of Water in the Landscape」, Water Information Center
- 93) 和辻哲郎(1935) : 「風土－人間学的考察」, 岩波書店
- 94) 進士五十八・森清和・原昭夫・浦口醇二(1999) : 「風景デザイン－感性とボランティアのまちづくり」, 学芸出版社
- 95) 杉本正美・安部大就・藤田好茂(1978) : 「造園ハンドブッカー第1編造園, 第6章造園計画の展開」, 日本造園学会編, 技報堂出版, pp.85-89
- 96) 中村良夫・小柳武和・篠原修・田村幸久・樋口忠彦(1977) : 「土木工学体系(13)景観論」, 彰国社
- 97) 篠原修(1982) : 「新体系土木工学(59)土木景観計画」, 技報堂
- 98) 内田芳明(1992) : 「風景とは何か－構想力としての都市」, 朝日新聞社
- 99) 玉城哲・旗手勲(1974) : 「風土－大地と人間の歴史」, 平凡社
- 100) 勝原文夫(1979) : 「農の美学－日本風景論序説」, 論創社
- 101) 高橋進(1982) : 「風景美の創造と保護」, 大明堂
- 102) 樋口忠彦(1981) : 「日本の景観－ふるさとの原型」, 春秋社, pp.165-175

図表・写真リスト

図 1-1 研究フロー

図 2-1 風景の概念図

図 2-2 風景生成の概念図

図 2-3 風景異化タイプ 1「深化」の概念図

図 2-4 風景異化タイプ 2「未知化」の概念図

図 2-5 風景異化タイプ 3「再生成」の概念図

図 2-6 まなざしのデザインの概念図

図 3-1 大阪赤十字病院平面図

図 3-2 インスタレーション鑑賞後の光庭への印象変化

図 3-3 意識別の光庭の情緒的評価結果

図 3-4 意識別の光庭の情緒的評価の因子分析結果

表 3-1 意識別の鑑賞者属性

写真 3-1 クリストのインスタレーション

写真 3-2 大阪赤十字病院入院病棟 A 棟光庭の様子

写真 3-3 大阪赤十字病院入院病棟 B 棟光庭の様子

写真 3-4 インスタレーションの様子（霧発生時）

写真 3-5 インスタレーションの様子（シャボン玉発生時）

写真 3-6 インスタレーション鑑賞の様子

図 4-1 社会的表象の形成プロセス

図 4-2 大阪大学豊中キャンパス

図 4-3 イメージ収集の一例「レッドハンダイ」

図 4-4 数値情報の編集の一例（1）

図 4-5 数値情報の編集の一例（2）

図 4-6 学内用語の可視化の一例（1）

図 4-7 学内用語の可視化の一例（2）

図 4-8 ワークショッププログラムの社会的表象の変更

図 4-9 ワークショップのスケジュール

図 4-10 A 班が制作したガイドマップのプレゼンテーションシートの一部

- 図 4-11 B 班が制作したガイドマップのプレゼンテーションシートの一部
- 図 4-12 C 班が制作したガイドマップのプレゼンテーションシートの一部
- 図 4-13 D 班が制作したガイドマップのプレゼンテーションシートの一部
- 図 4-14 ガイドマップで紹介されている位置
- 図 4-15 運動階段
- 図 4-16 ダブルスパイ
- 図 4-17 ナナフシ
- 図 4-18 開カズノ扉
- 図 4-19 秘境カラノ風景
- 図 4-20 森二埋モレタ遺跡趾
- 図 4-21 異星人との交信
- 図 4-22 ムカデ人間
- 図 4-23 喫煙族
- 図 4-24 時告階段
- 図 4-25 総情広場
- 図 4-26 眼
- 図 4-27 悪魔封印
- 図 4-28 埋まるメキシカン小人
- 図 4-29 もぐら
- 図 4-30 うるるとさららともう一人
- 写真 4-1 関西大学高槻キャンパス
- 表 4-1 ワークショップ前のキャンパスの評価
- 表 4-2 ワークショップ後のキャンパスの評価
- 表 4-3 ワークショップ前後におけるキャンパス評価の変化
- 図 5-1 客体への刺激
- 図 5-2 主体への刺激
- 図 5-3 まなざしのデザイン手法

要旨

第1章

研究の位置づけ及び目的

先進諸国における人口減少や地球規模での環境問題が深刻化する中、生活や都市環境の魅力の創出や機能向上の必要性は依然として残されているが、従来のような拡大の論理による環境の開発だけではなく、既存ストックの活用といった新たな方法論の必要性が唱えられている。

ランドスケープデザインの領域でも環境の建設や開発といった量的拡大の枠組みから、今ある環境を活かした質的向上が求められており、人間と環境との関係性によって生成される「風景」という根本的な問いに立ち返ったデザイン論の再考が求められる。

本研究では、人間と環境との関係性である「まなざし」をデザインすることによって新たな風景を生成するというランドスケープデザイン領域における新たなアプローチのあり方を探ることを目的とする。

第2章

まなざしの変容による風景異化について

計画学や認知科学などの既往文献を調査した結果、風景とは客体である環境と主体である人間との関係性によって生まれ、その関係性は主体の「まなざし」であるという見解を得た。この「まなざし」は客体と主体との視覚的で物理的な関係を結ぶ「視覚像」と、主体内部の想像力や経験、意味として心理的な関係を結ぶ「心像」からなり、主体の内部に風景を生成するという概念として整理出来た。

まず、客体へ主体が初めてまなざしを向けて意識することで風景生成が起こる。この時点では「意味が未知の風景」であったものが、主体が馴れ親しむ「馴致」というプロセスを経て「意味ある風景」となる。この「意味ある風景」に向けられて

いたまなざしが何らかの形で変容し、「新しく意味付けられる風景」が生成されることを本研究では“風景異化”と定義した。

風景異化には異なる3つのタイプが考えられる。タイプ1は「意味ある風景」として客体に向けられていたまなざしが、時間を経る中で熟成し「新しく意味付けられる風景」となるタイプで、「深化」と呼ぶ。タイプ2は「意味ある風景」として客体へ向けられていたまなざしが維持されている状態に、何かの刺激が加わることで一旦未知化され、その後新たに馴致されることで「新しく意味付けられる風景」となるタイプで、「未知化」と呼ぶ。タイプ3は「意味ある風景」として客体に向けられていたまなざしが時間経過の中で失われ、「意味ある風景」が消失している状態に、何かの刺激が加わることでまなざしが再び客体に向けられ、その後馴致を経て「新しく意味付けられる風景」が生成されるタイプで、「再生成」と呼ぶ。

以上の概念整理を踏まえて、客体か主体のいずれかに刺激を与えることで風景生成あるいは風景異化が起こるのではないかという仮説に立脚し、その刺激を与えることを「まなざしのデザイン」と呼び、そのデザイン手法を探ることとした。なお、タイプ1の「深化」は外からの刺激ではなく主体の内部でまなざしに変容するものであることからデザインの対象外と考えた。

第3章

客体への刺激による風景異化について

本章では、客体である環境への刺激としてインスタレーションを実施し、風景生成と風景異化に関する事象を検証した。本研究でのインスタレーションは「霧はれて光きたる春」と命名し、大阪赤十字病院入院病棟の採光のための光庭で実施した。この光庭は四周を病棟に囲まれ吹き抜け構造となっている。この光庭に音とともに底部から霧と光を発生させ、屋上から雪とシャボン玉を落とすものであり、1回30分間で8日間実施した。アンケート調査は、病棟の窓からインスタレーションを鑑賞した入院患者と医師・看護師、家族・知人を対象として実施し、172名の有効回答を得た。調査項目は、鑑賞前の光庭への「意識」と鑑賞後の光庭の「印象変化」、10組の形容詞対を用いた「情緒的評価」からなる。解析では、鑑賞前の光庭への

意識別に「印象変化」と「情緒的評価」をクロス集計し、「情緒的評価」には因子分析も適用した。なお、光庭への意識別とは、風景生成の前段階である「知らなかった」と風景異化が起こる前の維持段階である「意識していた」、消失段階である「意識していなかった」である。

まず、印象変化の解析結果からは、「知らなかった人」の内、光庭へ何らかの印象をはじめて抱いた人は6割以上となり、「意識していた人」と「意識していなかった人」の中で印象変化を感じた人は共に4割近くとなった。情緒的評価の解析結果では、鑑賞前の意識の違いによって評価に差異が見られ、「知らなかった人」は光庭の特徴を示す「特色性」と「開放性」、「意識していた人」はインスタレーションの特徴を示す「賑わい性」と「審美性」、「意識していなかった人」は光庭とインスタレーションの両者の特徴を示す「総合性」で評価する結果となった。

以上の解析結果から、インスタレーションという客体への物理的な刺激によって、鑑賞前の「意識」の差異に係らず光庭の印象変化が一定割合発生することが確認でき、物理的な刺激によって風景生成と風景異化が起こることが明らかになるとともに、風景異化よりも風景生成の方が発生割合が高いことも明らかになった。情緒的評価結果からは、客体への刺激が同じであっても、刺激が加わる前の意識の違いによって、風景生成の前段階の人（知らなかった人）は、光庭そのものの特徴を評価しており、刺激によって初めて生成されるまなざしは環境そのものの特徴に向けられること。一方、風景維持の段階の人（意識していた人）はインスタレーションの特徴を評価しており、刺激によって一旦未知化されたまなざしは刺激そのものの特徴に向けられること。風景の消失段階の人（意識していなかった人）は総合性が評価されており、刺激によって再生成されたまなざしは、刺激と環境の双方に向けられることが明らかとなった。なお、ここでのインスタレーションは、これまでの「採光空間」を「ステージ」という社会的表象に変化させる刺激でもあると理解される。

第4章

主体への刺激による風景異化について

本章では、主体への刺激としてワークショップを実施し、風景生成と風景異化に関する事象を検証した。

まず、大阪大学豊中キャンパスに通う学生を対象に5年間実施したワークショップの考察を通じて主体への刺激となるワークショップを構築した。社会的表象理論では「意味が未知の風景」が「意味ある風景」として主体の中で「自存化」する際に、客体に対する「命名」と「分類」、「画像化」を通じて社会的表象が形成されるとされており、本研究では、学生の中で大学キャンパスとして自存化している社会的表象を変更するような刺激をワークショップによって与えることとした。具体的には、関西大学高槻キャンパスに通う総合情報学部の学生17名を対象に、“大学キャンパスを楽園と見立て”て、キャンパスの各場所の写真に名前を付与し、位置を示した「ガイドマップ」を作成するという課題である

まず、ガイドマップの解析結果からは、普段あまり訪れることがない空間や通常の学生生活の中では発見しない物がガイドマップで紹介されており、ワークショップによって初めてまなざしが向けられることで風景が生成された事例が確認できた。一方、普段から目に入る眺望を異なった眺めに見立てられている事例や既知の物が他の異なった物に見立てられている事例も確認でき、「意味ある風景」として維持されていた風景が一旦未知化され、新たに異なった「意味ある風景」へと変容している風景異化が認められた。また、普段無意識に使用される物や空間が異なった意味を持つ物や空間に見立てられている事例が確認でき、消失していた風景が「新しく意味付けられる風景」へと再生成される風景異化も認められた。

以上の風景生成と風景異化を検証するために、ワークショップ開始前後にアンケート調査を実施し、キャンパスに対する評価を7項目を用いて3段階で求めた。その解析結果からは、7評価項目の内、「賑やかさ」は有意差が無く、「位置」は有意に評価が低下したものの、「印象」と「楽しさ」、「滞在時間」、「誇り」、「大きさ」の5項目は有意に評価が向上したことが明らかとなり、主体への刺激によって「新しく意味付けられる風景」を魅力的なものにできることも明らかとなった。なお、ここでのワークショップは、ガイドマップの作成時に使用するカメラと地図を与えるものであり、主体に知覚の道具を与えるという主体への刺激でもあると理解できる。

第5章

結 論

本研究の結論として、ランドスケープ領域における新たなアプローチとして「まなざしのデザイン手法」を考究する。

第3章で述べたインスタレーションという「客体」への刺激は、客体である光庭に「物理的」な素材を加える刺激であると同時に、普段は光採りの採光空間をステージという社会的表象へと変更する「心理的」な刺激といえる。第4章で述べたワークショップという「主体」への刺激は“キャンパスを楽園として見る”という学生の行動様式の変更を促す「心理的」な刺激であると同時に、地図やカメラという環境を知覚する道具による「物理的」な刺激といえる。

第3章と第4章の解析結果からは、これらの刺激によって風景生成と風景異化を引き起こすことが可能であるとともに、風景異化によってもたらされる「新しく意味づけられる風景」の質を向上させることも可能であることを明らかにした。

従って、まなざしのデザイン手法は、まず主体と客体への刺激に分類でき、この刺激は視覚像を刺激する「物理的」な方法と心象を刺激する「心理的」な方法に分類でき、これら2軸のマトリックスで構築される客体への物理的な刺激である「構成素材」と心理的な刺激である「表象記号」、主体への物理的な刺激である「知覚道具」と心理的な刺激である「行動様式」の4つの操作の組合せであると言える。

以上のまなざしのデザインという新たなアプローチは、構成素材による従来までの環境への物理的な働きかけに加えて、既にある環境に対して表象記号や知覚道具、行動様式を操作することで環境の質的転換を図ることが可能であり、これまでの量的拡大の枠組みから既存ストックの活用といった新たなアプローチの可能性を示したものである。なお、ここで獲得される「新しく意味付けられる風景」の持続性は今後の研究課題として残されている。

謝辞

本論文は誠に数多くの方々の暖かいお力添えと、さらにそれ以上の多くの方々の見えない支え無くして完成することはなかった。その全ての方々に謝意を述べることはこの限られた紙面では難しいが、その中でも特に本論文に関係する方々を中心に心より感謝の意を表したい。

大阪府立大学大学院生命環境科学研究科増田昇教授には、終始懇切なご指導とご激励及びご校閲を賜った。先生には卒業論文、修士論文を始め、気がつけば10年以上もご指導頂いており、学業のみならず人生においても大切なことを常に指し示して頂いている。本論文は“風景異化”や“まなざしのデザイン”という特殊な用語や概念を用いているため、緑地環境科学の領域よりも心理学や認知科学あるいは芸術学の方が適切ではないかという迷いもあった。しかし本論文に取りかかるに際して最初に増田先生にご相談申し上げた際に、先生からランドスケープデザイン領域から本論文を進めることの意義について力強いお言葉は賜ったことは大きな勇気となった。先生には最後までその概念の意図する所や、本研究がもたらす可能性について丁寧に議論とご指導して頂き、それなくしては本論文の完成は決してなかった。これまでの本論文のご指導のみならず、公私ともに様々なご配慮を先生より頂いたことに対して感謝の念を汲み尽くすことは出来ないが、教えて頂いたことを広く世に還元することで、そのご恩に報いることが出来ればとの所存である。

大阪府立大学大学院生命環境科学科の上甫木昭春教授並びに同研究科の下村泰彦教授には有益なご助言とご校閲を賜った。ランドスケープ領域における専門的なお立場から、これまでの研究蓄積や概念との整合性及びこの研究の意義について、様々な角度から丁寧にアドバイスを頂いたことに心より感謝の意を表したい。

大阪府立大学大学院経済学研究科観光・地域創造専攻の吉田順一教授には有益なご助言とご校閲そして適切なアドバイスを賜った。日々の対話の中でも多くの気づきを賜っているのみならず、本論文に関しては、職場の同僚であるという立場ではなく、領域の異なる先達の研究者として普遍的な意義を巡って真剣に議論に応じて頂いたことは大きな自信に繋がった。深く感謝の意を表したい。

大阪府立大学大学院生命環境科学科の加我宏之准教授は対話の相手として最も多くの時間を共に過ごし、いくつものご激励を賜った。この対話の蓄積とご激励無

くして本論文は完成しなかったことに改めて感謝の意を表したい。同研究科の武田重昭助教からは常に細かい配慮と鋭く適切なアドバイスを賜った。日々の対話だけでなく、諸々の手続きや書類の確認などの筆者が至らないところを補って頂いたお二人に厚く御礼を申し上げたい。

また現在の職場である大阪府立大学大学院経済学研究科観光・地域創造専攻における恵まれた研究環境とご理解無くしては本論文の完成はあり得なかった。同研究科の橋爪紳也教授には平素よりご激励の言葉を頂いているばかりでなく、研究者としての高い理想の道を常に示して頂いている。深く感謝するとともに、期待に応えることの出来るように本論文の研究成果を同研究科の発展及び社会の中に活かしていくことをご恩に報いるように励んでいく所存である。同研究科の上村隆広教授には日々の対話で刺激を賜っていることに加えて、本論文の作成のために滞りがちな本務の連絡調整について、ご助力やご配慮頂いたことに御礼を申し上げたい。

本論文の第3章におけるインスタレーションの機会を与えて頂いた大阪府府民文化部都市魅力創造局文化課の寺浦薫氏、白川珠子氏、村中垂津子氏、また実施場所に絶大なるご協力頂いた大阪赤十字病院総務課の榎場博文氏、管財課の無津呂國彦氏、そしてインスタレーションに際して技術協力頂いた株式会社ギミックの岡田正夫氏、株式会社エアプロジェクトの西口敦史氏にも心より感謝の意を表したい。誰一人欠けてもインスタレーションの実施は実現しなかった。

一般社団法人日本空間デザイン協会の方々には、大阪赤十字病院でのインスタレーション「霧はれて光きたる春」を大賞として選定して頂いたことに厚く御礼を申し上げたい。46年継続している世界で最大規模の空間・環境系のデザインアワードの大賞を頂くという名誉に預かったことは大きな勇気となった。

本インスタレーションを最初に構想実施する機会を与えて頂いた、大阪市立大学大学院医学研究科の山口悦子講師及び文学研究科の中川真教授、当時大阪市立大学医学部・附属病院運営本部庶務課施設担当係長であった平井祐範氏にも多大なる感謝の意を表したい。

関西大学大学院総合情報科学研究科の松下光範教授には、本論文の第4章におけるワークショップの場を提供して頂いた。そのみならず懇切丁寧なアドバイスやご配慮、ご助力を日々賜ったことに対して心より感謝の意を表したい。また共にワークショップのオーガナイズにご尽力頂き、議論を重ねた白水菜々重氏にも厚く御

礼を申し上げたい。このお二人に頂いた機会無しに本論文の完成は無かった。

また以前の職場であった大阪大学コミュニケーションデザイン・センターで、様々な研究者との対話が無ければ5年が無ければ本論文を始めることが出来なかった。本論文の第4章の予備実験にあたる大阪大学コミュニケーションデザイン・センターでのワークショップ「データハンダイ」の構築において、大阪大学大学院人間科学研究科の渥美公秀教授、並びに大阪大学大学院文学研究科本間直樹准教授、関西学院大学大学院社会学研究科関嘉寛教授に多大なるご助力頂いたことに厚く御礼申し上げたい。またワークショップのオーガナイザーを務めた清水良介氏、そしてリーダーを務めた小林仁氏を始めとする参加メンバーのご尽力が無ければ5年にも渡るワークショップの遂行は無かった。心より感謝の意を表したい。

また同センターに在籍していた頃に、日々対話を重ねた当時の学長であり哲学者の鷺田清一先生には“哲学を実践する”という視座を賜ったことに厚く御礼を申し上げたい。この視座が無ければ本論文を始めることすら出来なかった上に人生で大切なことを教わった。また同センターの同僚であり、劇作家でもある平田オリザ教授と、芸術に何が可能かについてプロジェクトを共にする中で対話を重ねたことも本論文の礎の一つになっている。心より感謝の意を表したい。

また本論文の作成中に、対話を重ねた宗教人類学者の植島啓司先生、東京藝術大学美術学部先端芸術表現科伊藤俊治教授には、ご激励を賜り、学究の徒とは何かを教えて頂いた。大きな学術発表の場で、若輩の研究者である筆者に対しても同じ目線で対話を重ねて頂くという光栄に預かったことに心より感謝の意を表したい。

また本論文の完成に際して、筆者が代表を務める団体にも多大なご迷惑をおかけし、ご助力を賜ったことについて感謝の意を表したい。

b（フラット）の森嶋正紀氏には、本論文の作成のために留守になりがちだったアトリエを、副代表としてしっかり守って頂いたことに御礼申し上げたい。それ以外にもアトリエに関わる方々からは多大なご助力を賜った。またアトリエに関わる全ての方々に感謝の意を表したい。一般社団法人ブリコラージュ・ファウンデーションの山本あつし理事、中村光江理事、松本久木理事、虎頭加奈理事には、本論文の作成を常に暖かく見守りご激励を賜った。代表理事としての務めが至らないにも関わらず、公私ともにご激励とご助力を頂いたことは精神的に大きな支えになった。心より感謝の意を表するとともに、研究者のみならず代表理事としても広く社会へ

と研究成果を還元していく所存である。また編集者である原章氏にはわざわざ公聴会へと足を運んで頂いたことに感謝の意を表したい。

また本論文の作成に関して最もご心配とご負担を強いた家族に対して最大限の感謝の意を表したい。

妻になる高村聡子には、本論文の作成に際して多大なご心配とご負担を強いた。本論文の作成について苦悩し肉体的にも精神的にも疲弊している時に、横で励まし、心身の健康に気遣いながら最大限の支えをしていただいた。このご助力が無ければ本論文の完成は無かった。そのことに深く感謝するとともに、本論文を書き終えた暁に生涯の伴侶として共に歩んでいくための正式な手続きを進める所存である。

姉、村山麻美にも多大なご心配と励ましの言葉を頂いた。会う回数もすっかり減ってしまったが、自由に生きる放蕩な弟に対して、会う度に優しく、時に厳しく励ましの言葉を賜ったことに心より感謝の意を表したい。

母、花村ジュンは生涯にわたって育てて頂いた。卒業論文、修士論文の作成では支えてもらうばかりだったが、本論文の作成に際しても結局 10 年前と変わらずに大きく支えて頂く形となった。今の自分の存在は母無くしては成り立たず、生涯言葉で感謝しても仕切れないが、それでも何度も重ねて厚く御礼を申し上げたい。

そして今は亡き父、花村昭夫にはもう四半世紀会っていないが、今でも心の支えになっている。もはや視覚像に映らなくなって久しいが、心像の中で常にご激励を頂いていることに深く感謝したい。

最後に、本論文を進めている期間中である 2013 年 6 月 9 日にカナダのトロントにて急逝した弟、花村勝寛に最も深く感謝の意を述べたい。あまりの失意と哀しみの中で、本論文の完成を一時は諦めかけていたが、喪が明ける一回忌を迎える日に、姿を変えて現れた弟から頂いた激励は、本論文を完成に導いただけでなく、これから生きていく上で生涯大切にしたい経験となった。風景とは人間のまなざしが生み出すものであるということを本論文では主張しているが、その主張に確信を与え、自分のまなざしの持ち方で新しく意味付けられる風景を創造していくことが出来ることを身を以て伝えてくれた我が最愛の弟に、この論文を捧げたい。

2014 年 7 月

花村周寛