

インターフェースとしての景観デザイン

山田 裕貴¹

¹非会員 博士(工学) 株式会社Tetor(テトー) (〒162-0825 東京都新宿神楽坂4-2,
E-mail:yamada@tetor.co.jp)

本稿は景観デザインの実践として、これからの探求すべきデザインを述べるものである。景観デザインとUXデザインを比較しながら、デザインの対象として3つのレイヤを整理した上で、そのデザインの視点として「相即性」と「自己帰属感」が重要である点を述べ、インターフェースとして景観デザインを捉えることの意義と展望を述べる。

キーワード: 景観デザイン, UXデザイン, 現象レイヤ, 相即性, 自己帰属感

1. はじめに

本稿は景観デザインの実践の中で悪戦苦闘しているデザイナーの一人として、あるいは一設計事務所としての思考と今後取り組むべきデザインの対象について述べるものである。

景観の仕事は大きく展開していると言われて¹いるが、そのような状況にあるとデザインを担う一人として実感している。復興、文化的景観、地方創生といった様々な切り口で景観デザインが社会の中で必要とされている。振り返ってみれば筆者が学生時代だった2000年代前半～半ばには、土木学会デザイン賞(2001)、景観法(2004)、第1回景観デザイン研究発表会(2005)と言った公に景観を議論する場が生まれ、学生としての立場からもGSデザインワークショップ(2004)、景観開花(2004)、九州デザインシャレット(2005)といった同世代と議論を交わす場が次々と生まれた。同時期に景観の取り組みパターンも多様化・深化していった²。それから10年以上の歳月が経過している。その当時から続く議論や活動の蓄積を経て、景観に対する一定の理解や認識も進んできているのではないだろうか。

ただし一方で、デザインに対して「センス」「好み」の問題として議論をシャットアウトするような場面に出くわすことも未だにある。このような誤解は解消されていく場合もあるが、デザインに対して本当に納得してもらえているかは不確かさが残る。

果たして、デザイナーは「センス」や「好み」でデザインしているのだろうか。当事者としての答えはもちろん「ノー」である。あるいは「センス」は体験や知識の蓄積として「センス」であり、先天的なものではない。

このような誤解に対して、筆者は不理解に対する憤りよりも、デザイナー側の言語化が足りていないのではないという問題意識がある。

本稿では、景観デザインの実践の中で考え、行なっていること、また今後取り組み・議論すべき課題についてUX(User Experience)デザインの理念を参照しながら述べたい。

2. 景観デザインとUXデザイン

(1) 景観デザイン/土木デザインの意義

土木構造物は社会の必要に応じて計画されるが、つくること自体はある種、暴力的な行為でもある。大地を削り、盛り、地形を改変し、そこに無かったものを築く。しかも100年存続するものを、つくらなければならない。そのため当事者の意思を超えて、社会や環境に大きな影響を与える。例えば、三陸のような大きな被害を受けた場所で、どのように復興計画をたてるべきか、どのようなデザインが可能か、地域に受け入れられるものなのか、デザインが担うべき課題は多い。

誤解を恐れずに述べると、筆者はこのような「社会や環境へ影響の大きな土木構造物の施設を、どうやって社会や空間に馴染ませるか」が景観デザインの大きな役割の一つではないかと考えている。

ここで加えて述べたいのは、このような話をするときに住民参加が一つの手法として考えられるが、本稿では、あくまで具体的なデザインの話として述べたい。では、「土木構造物を社会に馴染ませる」ために、景観デザインにどのような視点に立つ必要があるだろうか。

(2)UXデザインと景観デザイン

本節ではUXデザインと景観デザインを比較してみた。UXデザインの対象として一番わかりやすい例としてスマートフォンのインターフェースデザインがある。今や多くの人がスマートフォンとともに日々、生活しており、電話、メッセージ、スケジュールの管理、写真撮影、コンビニでの支払い、買い物、ゲーム、ライフスタイルの発信など、日常生活の多くの部分を担っており、スマートフォン無しでは暮らしていけないほどに浸透している。

しかしスマートフォンは、10年前まではこれほど普及して無かった。社会になかったものが、なぜここまで私達の日常生活に浸透したのだろうか。

景観デザインもUXデザインもこれまでの社会にないもの、影響の大きいものをどう馴染ませるか、浸透させるかという点で類似している。そこでUXデザインを概観しながら「これまで無かったものをどう社会に浸透させるか」、という課題に対してデザインに関する重要な視点を探りたい。

3. 現象レイヤ/「相即性」と「自己帰属感」

本章ではUXデザインの視点を景観デザインの置き換えながら、その重要な視点を整理したい。UXデザインについては渡邊恵太の「融けるデザイン」³⁾に重要なキーワードが書かれているので、以下に整理しながら参照したい。

(1)3つのレイヤ

「社会レイヤ」「文化レイヤ」「現象レイヤ」

UXデザインとは日常の体験を拡張し、強化するために、どうデザインを使うかという視点に立っている。渡邊は以下のように述べている。

キーワードは「体験」である。体験をどうやってつくったり、人の経験をどうやって拡張したりするか、ということだ。(中略)そこで筆者は、体験について次のようにレイヤ分けをすることで、インターフェイスのデザインやものづくりを考える際の発想のフレームとして、あるいは体験(UX)を考える視点として利用している。(pp33-34)

また渡邊は体験のデザインについて、対象とするレイヤを3つに分けて考えている。「現象レイヤ」「文化レイヤ」「社会レイヤ」である(図-1)。

「現象レイヤ」は、人間にとっての価値観や意味などをいったん保留して、素朴に人間の振る舞いを捉えていく視点である。

「文化レイヤ」は、人々の民族性や集団の観点からその行動様式を捉える視点である。(中略) 個人個人のライフスタイルの文脈から、適切なコンピュータの利用価値を探る視点である。

「社会レイヤ」は、社会的な位置づけでの設計視点である。社会の事情、または社会システムが関与することによる人間の捉え方である。价格的価値としての情報や、社会的な意味、流行、社会集団における価値観、あるいは経済的な合理性を含んだ設計視点である。(p34)

レイヤ	議論分野	設計対象	設計されるもの
社会レイヤ	経済学 社会学	コンテキスト	印象 ブランド
文化レイヤ	文化人類学 言語学	コンテンツ	ストーリー
現象レイヤ	認知心理学 状況論 知覚心理学 現象学	インターフェイス	知覚・行為 身体性

図-1 3つのレイヤ (UXデザイン)
(参考文献3) より転載)

社会レイヤは言うまでもなく、社会の事情や経済的な観点が基本となっている。文化レイヤとは民族性や集団性に規定されるレイヤである。最後の現象レイヤとは人間としての振る舞いを思考し、インターフェースを設計対象とした身体的なデザインレイヤである。

これら3つのレイヤを景観デザインに置き換えると図2のようになるのではないかと考える。

レイヤ	議論分野	設計対象	設計されるもの	
社会レイヤ	経済学 社会学	コンテキスト	印象 ブランド	社会の事情、流行、価値観 経済的観点
文化レイヤ	文化人類学 言語学	コンテンツ	ストーリー	歴史や文化、地域性
現象レイヤ	認知心理学 状況論 知覚心理学 現象学	インターフェイス	知覚・行為 身体性	モジュール、触感

図-2 3つのレイヤ (景観デザイン)
(参考文献3) を筆者加筆修正 (右オレンジ部分)

社会レイヤは基本的には景観デザインもUXデザインも同じである。時代の流れや経済性である。文化レイヤは民族性や集団性の観点から歴史や文化、地域性として読みかえることができる。現象レイヤは人としての振る舞いを設計するものなので、その対象としてはモジュールや触感として読み換えることができる。文化レイヤについては、これまでも多く議論されてきた内容であるが、一方で現象レイヤの議論はまだ多くはないと感じている。しかし、公共性の高い景観デザインにおいては、様々な人にとって使い心地が良いデザインは重要である。

(2)2つのキーワード

「相即性」と「自己帰属感」

また、渡邊はその著者の中で、現象レイヤの設計対象であるインターフェースについて、「透明性」と「自己帰属感」がUXデザインにおいて重要であると述べている。

「インターフェイスとは何か」について考えていく。その際に大事なテーマになるのが、「透明性」である。「透明」とは色ではなく、認知や意識が自然に、また無意識的に起こることの比喩である。(中略)透明というのは比喩であり、道具を利用して最中にそれ自体を意識しないで済む状態、あるいは意識しなくなる現象のことを指している。(pp42-44)

インターフェースが自然に受け入れられている状態を透明であると述べている。モノを使うとき、その存在感がなくなり、無意識的に使われ、受け入れられ、馴染んでいる状態が重要であると、ここでは述べられている。本稿では「透明性」という言葉にはデザイン上違う表現としても使われることがあるため、本稿では「透明性」という言葉の代わりに「相即性」という言葉を使いたい。2つのもの(ここではヒトとモノ)が密接に関わりあっている状態を示す言葉である。

また、もう1つの重要な視点である「自己帰属感」についてはマウスカーソルの実験を例としてあげながら述べている。

マルチゲームカーソル実験では、リアルカーソルを発見するために操作する行為(A)があった。また、発見した後に操作している状態(B)があった。「どちらも操作している」が、リアルカーソル発見の前と後で体験がまったく別のものになる。

この体験の変化とは、「自分が」の体験を生むである。図のAもBも、両方とも自分が操作している状態ではあるが、Aはゲームカーソルも含めて動いているため、動かしている原因としては自分であったかもしれないが、自分の輪郭が見えてこ

ない。しかしリアルカーソル発見の後には、もはや自分しか見えてこないくらい鮮明に、「自分が」操作している感覚が発生する。操作や制御ができていくという状態は、「私が」「自分が」という「自己感」の発生がまず重要であることが見えてくる。つまりAでは自己感がなく、Bでは自己感がある。そしてこの自己感というものが体験の境界になっているし、設計のポイントになってくるのだ。(pp103-104)

カーソルの実験からもわかるように、モノへの行為が動きとして連動的に関わることで、自己感や「私が感」が生まれて「自分の体験」が立ち上がってくる。この体験こそが生きていく実感、あるいは愉しきや喜びとも言える。生きていく実感のようなものを与えられるとすれば、ものづくりの評価の軸は様々あるとしても、自己帰属感を最重要課題とするのは良い目標だ。(中略)私たちは時折「やっぱりアナログがいい」と言うことがあるが、こういったアナログの感覚の良さは自己帰属感にあるとも言える。自己帰属感というキーワードは、このように今まで説明がつかなくかった何かに触れた時に生まれる感覚や感触に新しい視点を提供し、考察の幅を広げてくれるのだ。(pp199-200)

複数ゲームで動いているマウスカーソルの中から自分が動かしているマウスを発見した時に、自己帰属感を生まれる。この他にも、例えばスマートフォンを使って動くがスムーズな時は自然で自己帰属感があるが、動きがスムーズではなくなりひっかかるような感覚を出したときには、急に距離感が遠く、素っ気なく感じるのも同じ論理であると述べられている。

UXデザインのインターフェースデザインにおいて重要な2つのキーワードは「相即性」と「自己帰属感」である。この2つの視点がたくみに設計されているからこそ、今までなかったものにも関わらず、ここまで社会に浸透したと考えることができる。UXデザインと景観デザインの類似性から考えると、景観デザインにおいても、設計対象としてインターフェースを捉え、この2つのキーワード「相即性」と「自己帰属感」を設計の視点として取り入れることは、重要であると考えることができる。

4. インターフェースとしての景観デザインに向けて

前章までは、景観デザインにおいてもインターフェースをデザインの対象として捉え「相即性」と「自己帰属感」を生み出すことの重要性について述べてきたが、では、人の振る舞いに対して「相即性」や「自己帰属感」を生み出すデザインはどのようにすれば可能なのだろうか。筆者はその第一歩として「観察」することが最も大事だと考えているが、「融けるデザイン」の中でも紹介

されているが、プロダクトデザイナー深澤直人の言葉を借りたい。⁴ 深澤は「プロダクトからインターフェースデザインへ」という論考の中で、「プロダクトはインターフェースである」と述べた上で、創造性について以下のように述べている。

観察は入力である。アイデアを導き出すためには、そのインスピレーションをわかせるための観察が必要である。観察は視覚だけでなく、感覚（五感）のすべてを使う。デザインのアイデアはデザイナーの個性や才能であるという認識があるが、入力なしに創造はあり得ない。観察は日常の些細な、しかも特別ではないところから行われる。人が毎日さりげなくしてしまう行為の中に普遍的要素や共感を生むアイデアが潜んでいるのである。（p87）

創造とは観察から生まれると述べられているが、実際に人は少しのモジュールの違いで振る舞いを多様に変える。観察について、筆者が関わった事例をもとに一部を紹介したい。

1つ目は西仲橋の事例である。詳細なデザインについては土木学会デザイン賞のHP（<http://design-prize.sakura.ne.jp/archives/result/839>）や既往論文⁵⁾に譲りたいが、本デザインの中で旧橋の木杭を屋外展示している場所がある。その木杭は丸太の状態のまま足をつけて展示しているが、よく人が座っている光景を目にしている。H700とベンチとしては高いものであるが、腰掛けたり短時間の利用としてはむしろ、他のベンチよりも利用頻度が高い（写真-1）。この理由が高さなのか、形状なのか、配置なのかは更なる考察が必要である。



写真-1 西仲橋の木杭展示

2つ目の事例は東郷元帥記念公園である。本公園は現在施行中の段階ではあるが、初期調査時において、実に多様な利用が見られた。本公園は乳幼児から成人にいたるまで多様な世代に利用されていることが特徴的であるが、その利用自体も多様であり、利用実態は法政大学景観研究室の調査報告として、「平成28年度千代田学研究成果報告書」におさめられている。（<https://www.city>

chiyoda.lg.jp/koho/kurashi/volunteer/tear-ichiran.htm
1) 一例を紹介すると、多様な利用がなされている要素として地形の他に、健康遊具が特徴的な利用の例として挙げられている。デコボコ道という足を大きくまたいで渡る健康遊具は、その本来の機能を超えて、手すり部分にぶらさがったり、寄りかかったり、幼児の遊具のような使われ方をしている（写真-2）。この他にも多様な利用をされている健康遊具は多い。また、少しの段差がある公園の縁石は乳幼児が座り休息する場所として利用されており、人間はその些細なモジュールの違いによって多様に空間を利用することがわかる。



写真-2 健康遊具の利用状況

このようにインターフェースとしての視点は利用を考える上では重要である。極端な例をあげると縁石1つとってもその高さの設定には慎重である必要がある。

この他にもランドルフ・ヘスターは「エコロジカル・デモクラシー」の中でベンチの向きを事例として出しながら、社会性を強めるデザインと社会性を弱めるデザインについて言及している。⁶⁾ この例もまさにインターフェース的である。

このような現象レイヤを対象とした、インターフェースとしての景観デザインの視点は、これまでの文化レイヤの議論と並行して実践と研究の間で試行錯誤していく必要があると考えている。その可能性とデザインについては観察と実践の中で更に考察を深めていきたい。

参考文献

- 1) 福井恒明：土木景観・デザインの取り組み展開と課題 景観デザイン研究講演集 No. 12, pp. 153-157, 2016
- 2) 前掲1)
- 3) 渡邊恵太：融けるデザイン、ビー・エヌ・エヌ新社、2015
- 4) 深澤ら：メディア環境論、株式会社武蔵野美術大学出版局、2002
- 5) 山田ら：西仲橋-地域の歴史を継承し水辺の魅力を引き立たせるデザイン 景観デザイン研究講演集 No. 10, pp385-388, 2014
- 6) ランドルフ・T・ヘスター著、土肥真人訳：エコロジカル・デモクラシー、pp38-39、鹿島出版会、2018