

着地型観光における見どころのイメージ形成に関する研究
 -流山景観フォーラムにおけるワークショップ事例-

土屋 薫 [江戸川大学]

キーワード：価値発見、偶有性、ナビゲーション、レディネス形成

1. はじめに

目的地への最短時間ないし最短距離での到着とそのための経路探索を志向することは、基本的にポストマスツーリズムのあり方とは相容れない。正確に言えば、マスツーリズムからポストマスツーリズムへの移行段階において、「マス」を「出し抜く」かたちで個人や小グループのニーズを満たすためであるならば、こうした姿勢には意味がある。だがしかし、その土地の価値を享受するために、ゆったりと時間をかけ現地を逍遙して噛み締め、想定外の状況やハプニング自体をも受け入れながら旅を楽しむには、最短時間や最短距離の経路探索という方向性は馴染まない。レジャーを語源からとらえる議論の観点からも、旅は特定の目的に縛られない範疇の活動に位置づけられる

こうした立場の先行研究として、「目的地に向かうプロセスを楽しむ、すなわち寄り道を楽しむ」ことを目指したシステム提案がある（仲谷・市川 2010）。これは旅行当日における「移動支援システム」と、その前段階における（すなわち旅行前の）「イメージ形成システム」の2つから構成されている。ここでの論点はシステムが観光地における「偶然の出会いを誘発できるか」となっているが、重要なのは必ずしも「偶発性の高さ」そのものではないだろう。偶然出会ったものの中に自分の認知と重なりつつ、重ならない部分もあり、その部分が自分の認知に新たな地平をもたらしたとき、偶然は「発見」として意識されるのではないだろうか。でなければ、偶然出会ったものの、何の意識もされないままただ通り過ぎ、その存在自体忘れ去られていくことになる。

ナビゲーションの視点に立てば、一般的に「寄り道」と呼ばれる行動は、現在地と本来のゴールへのルートを把握した状態で、プロセスのプランニングを再編成することである。それは偶然を意識的に取り込むことを意味する。それにはあらかじめレディネスを獲得しておく必要があるのではないだろうか。

したがってここでは、「偶然を意識的に取り込む」しくみづくりの上でレディネス形成が果たす役割について、千葉県流山市で行った実験的な試みから報告したい。

2. 事例概要

事例として取り上げるワークショップは、千葉県流山市を拠点に活動する NPO 法人流山景観フォーラム（以下、流山景観フォーラム）が2回実施したものであるが（2015年11月21日《土》および2016年2月6日《土》、13:15～16:45）、1回目の参加者が市議会議員を含むクローズドなものであることと、手法が同一のものであることから、ここでは第2回目のワークショップを取り上げる。

流山景観フォーラムは、2005（平成 17）年に流山市都市景観形成基本計画策定に関与した「流山景観デザイン市民協議会」のメンバーであった市民有志が発足させた「流山景観デザイン研究会」を母体として、2008（平成 20）年に NPO 法人化された組織である。

このワークショップは、流山景観フォーラムがその活動の一環として、2011（平成 23）年から 2013（平成 25）年にかけてのべ 3 回、一般市民から募集した「ながれやま景観 100 選」の写真計 210 点から選定された 106 点を利用したものである。この「ながれやま景観 100 選」は、自然景観 12 点、まちなみ景観 44 点、歴史的景観 45 点、失われた景観 3 点、文化的景観 2 点から構成されている。

会場は江戸川大学（B 棟 5 階 B502 教室）、参加者は、一般 10 名、流山景観フォーラム会員 5 名、大学生 3 名の計 18 名で、この 18 人を 6 人ずつの 3 グループに分かれて作業をしていただいた。

今回のワークショップは、「ながれやま景観 100 選」の写真を利用して、つくばエクスプレスの流山セントラルパーク駅周辺を対象地区として、その周辺の散策路を策定することを目的とした。発表者は全体の企画・進行を行った。

3. ワークショップの流れ

ワークショップは以下の意図で設計された。すなわち、まず「ながれやま景観 100 選」に選ばれた市内のバリエーションに富んだ景観の中から、自分の心の琴線に触れた写真を意識する。そして、自分のイメージをハッキリさせた上で、それと近いイメージの場所を対象地区内の写真群から探す。最後に、選ばれた写真のポイント情報を用いて、電子地図上で散策路としての最適経路を策定する。

具体的には、以下の 5 つのプロセスとなる。

- 1) 「ながれやま景観 100 選」のスライド映写
- 2) グループワーク 1：市内全域のイメージの確認
- 3) グループワーク 2：市内全域のイメージの整理
- 4) グループワーク 3：対象地区へのイメージの変換
- 5) グループワーク 4：電子地図による最適な散策路の決定

1) は、テーマとコメントを載せた印刷資料を配布するとともに、大型スクリーンにプロジェクトで写真そのものを投影した。事前に印象に残った写真についてメモを残しておくようお願いした。2) では、自分のイメージに残った写真（すなわち景観）について、635 法にて言語化・カード化していただいた（6 人で 3 個のコメントを 5 分間毎に「回し書き」していく方式なので、30 分間にグループ毎に最大 108 の情報がカード化されたことになる。図 3）。3) では、言語化された情報をもとに、KJ 法を参考にしながら、グループ内でのイメージをいくつかに分類し、それにタイトルをつけていただいた（図 4）。4) では、そのタイトルに近いイメージを持つ写真を、あらかじめ撮影しておいた対象地区内の写真の中から選んでいただいた。5) では、選ばれた対象地区内の写真を通る形で移動経路としての散策路を電子地図で視覚化したのち補正し、情報共有のため各グループの散策路を発表した（GoogleMap のマイマップ機能を利用、図 5）。



図 1 流山景観 100 選



図 2 歴史的景観 赤城神社

出典 流山景観フォーラム ホームページ

<http://nkeikan.blogspot.jp/>

<http://adobe598.wixsite.com/photography-blog-1>



図 3 カード化の様子



図 4 イメージ整理の様子



図 5 発表会の様子

4. ワークショップの評価と振り返り

今回のワークショップ参加者に対して、終了後にアンケートにご協力いただいた。18名中、回答いただいたのは13名で、回収率は72.2%となる。

回答者のプロフィールは、性別が「男性6名・女性4名・無回答3名」、年齢が「50歳代1名・60歳代4名・70歳代8名」となっている。今回のワークショップ開催に関する情報入手は「流山景観フォーラムからのお知らせ6名・友人知人から6名・無回答1名」であった。インターネット（流山景観フォーラムのホームページやFacebook等）やその他（掲示物等）からの情報入手が無かったことと、参加者の年齢構成より、一般からの「飛び込み」の参加者不在を伺わせる。

「ながれやま景観 100選」の存在については、「知らなかった0・存在は知っていたが写真を見たことはない6・見たことがある5・無回答2」となっており、一般市民に十分に公開されているとは言い難い。

また日常的に散歩をしているか尋ねたところ、「いつもしている7・ときどきしている4・あまりしていない2・していない0」となった。それから、自分の歩くコースに対する満足度は、「満足している1・ときどき違う道を歩いてみたい4・折にふれて違う道を探している7・飽きている0」という結果であった。

今回のワークショップの内容について5件法で聞いたところ、「よくわかった2・だいたいわかった8・どちらでもない0・ややわかりにくい2・わかりにくい1」という回答を得た。

自由回答では、「説明の時間が少なすぎる」「日頃やっていない知的な作業だったが集中してやることで疲労感もなく最後までやることができた」「なかなか分類できない意見も多いが、ある意味、発想の転換につながり、いい刺激になった」「40年以上住んでいるがワークショップや講座でさまざまなことを知った」と

いったご意見をいただきました。

ワークショップ冒頭における作業の流れに関する説明の中で、作業の目的として、以下の3点、1)「ながれやま景観100選」の存在を知ってもらうこと、2)一例として「ながれやまセントラルパーク駅」を起点・終点とする散策路を考えること、3)「発見」を促すために一度現地から離れて流山全体の印象的な景観までイメージを拡げ、もう一度現地のことを考える取り組みであること、を強調したが、自由回答を見ると、参加者全員に周知しきれたとは言えない。作業途中で、「こんな面倒なことをやらずとも、この周辺の見どころは決まっているのだから、駅に近い方から順番に見ていけばいい」という意見も聞かれたからである。

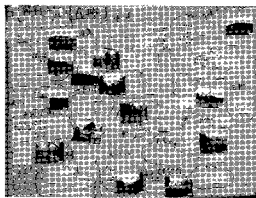


図 6 グループ A イメージ図

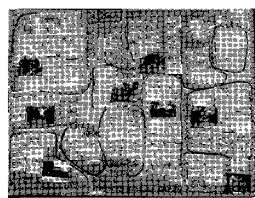


図 7 グループ B イメージ図

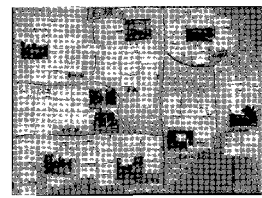


図 8 グループ C イメージ図

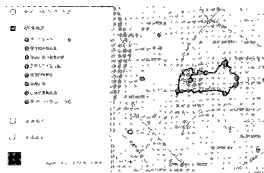


図 9 グループ A 散策路案

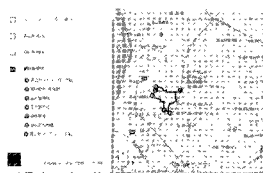


図 10 グループ B 散策路案

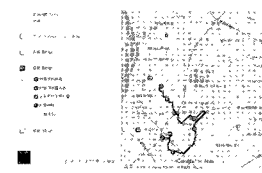


図 11 グループ C 散策路案

5. まとめ

抽象度の高い作業が多かったにもかかわらず肯定的な意見が多かったのは、散歩コースを模索する、すなわちレディネスの形成されている参加者が多かったからだと考えられる。またこの手法で、多様なニーズに対して、参加者に情報交換を促しつつ、多様な答えを提供できる(図9・図10・図11)ことが確認できた。

最後に、こうした機会をいただいた流山景観フォーラムに御礼申し上げます。

参考文献

- [1] 松田義幸『スポーツ産業論』、大修館書店、1996
- [2] 村越真「ナビゲーションのスキルと発想」『野生のナビゲーション』、2004
- [3] 仲谷義雄・市川加奈子「偶然の出会いを誘発する観光ナビゲーションの試み」、ヒューマンインターフェース学会論文誌、12(4)、2010
- [4] 土屋薫「着地型観光支援ツールとしてのデジタルマップの可能性—観光情報とルート選択に関する考察—」、江戸川大学研究紀要、23、2013
- [5] 土屋薫・廣田有里「着地型観光の環境整備に向けたAR技術による情報提供ツールの開発—流山市「本町」界限における観光情報提供サービスを事例として—」、江戸川大学研究紀要、26、2016
- [6] 渡邊大智「まちづくりにおける景観の役割に関する考察—景観資源の電子化とSNSの利用がもたらすもの—」、平成27年度江戸川大学卒業論文、2016