

特集2 主要都市のアメニティ特性

都市アメニティ創出のための基本的な考え方

九州芸術工科大学教授 杉本正美

はじめに

都市環境を論ずる中でアメニティという言葉が使用され、またその重要性が指摘されて久しい。しかし、このアメニティという言葉の持つ意味や解釈については、多くの人々によってそれぞれの立場から検討が試みてはいるものの必ずしも一定の定義がある訳ではない。そこで、大方の意味するところが、「人間にとって『美しくて、快適で、好ましいと感じる環境』及び『住み心地のよさ』」であると捉えられることから、ここではそれを本論でのアメニティの意味するところと考え以下の論を展開することにする。

そこで本稿では、このような意味を有するアメニティのある環境を具体的に創出する場合、どのような諸点を基本的に考えなくてはならないのかについて、特に計画・設計の立場から若干の考察を試みる。ここでの結果が、具体的な福岡市のアメニティを論ずる場合の参考になれば幸いであると思っている。

1. アメニティを論ずる前提認識

アメニティの必要性を論ずる背景には、我々の生活している都市や地域が、かつて保有していたはずの固有の「らしさ」をいつの時代からか喪失したことや、また我々人間にとって必ずしも快適でない環境が余りにも多く出

現してきたことなどが挙げられよう。

そこで、アメニティを論ずる上でその原因が何にあるのかを知ることは重要である。その原因には、これまでの都市や地域の計画・設計が余りにも機能面や形態面に偏向し過ぎていて生態的な考え方が欠けていたことや、都市の主役は人間であると言われているにもかかわらず人間をないがしろにしてきたこと、更には、元来都市は生き物であり人間を含めた環境は常に変化しているといった都市や地域の本質である基礎的事項に対する検討が、計画・設計の段階で十分に行われなかったことなどが挙げられる。又、都市や地域におけるそれぞれの環境は異質の諸要素が相互に依存しながら存在していることに対して、各専門家が自分達のエゴで単純に各構成要素の計画・設計を行ってきたことや、地域住民のエゴによる環境悪化の促進も原因の一つと言える。言うまでもなくこれらの原因について十分に検討し、質の高い環境を創出すれば、そこにはおのずからアメニティのある環境創出への接近が可能となる。

2. アメニティと景観

前述したようにアメニティを感じるのは人間である。このことは、そこにアメニティを提供する環境が存在することを意味している。

結局、アメニティの問題は、人間と環境との関りに他ならないといえよう。それでは一体どのような環境がアメニティを提供するのであろうか。これの解明の鍵は、アメニティを感じる人々が環境の何を評価しているのかを明らかにすることにある。ここにクローズアップされる概念が景観である。

この景観の概念及び定義についても多くの意見を数えるが、筆者は景観を「人間の知覚機構のすべての覚(視覚、聴覚、触覚、味覚、嗅覚、想覚、その他の覚)を通じて把握される総体である」と定義し、これには美醜などの評価は含めていない。景観をこのように把握する時、それではどのような景観評価がアメニティを提供するのであろうか。筆者は、「視覚的な美醜に加えて音や臭いまでも包含し、一般的に優れているといわれる個性ある表情を呈している景観、がアメニティの創出に関与するのではなかろうかと考える。つまり、景観的に調和のとれた美しい環境が人々にアメニティを感じさせるのである。

3. アメニティ創出のための計画視点

人間にとって快適な環境としてのアメニティは、優れた景観形成との関りの中で創出されることについては既に述べた。そこで次の課題は、この優れた景観を基調にアメニティを提供する環境を創出する場合、どのような考え方にもとづいて創出するのか。つまり、アメニティ創出のための計画視点について検討する必要がある。ここでは、(1)環境の類型化、(2)優れた全体景観の形成、(3)アメニティを高める要素の導入の3点を主要な計画視点として取り上げることにした。

(1) 環境の類型化

都市及び地域のアメニティのある環境には、個性ある景観特性に対応したきめの細かい質が要求される。従って、都市及び地域の全域が一つの景観を呈していることはあり得ないことから、個性ある景観特性を基調にした環境の類型化を試みる必要がある。

ここで重要なことは、景観特性を如何に把握するかにある。その手法の一例として福岡市の場合では、土地の自然生態的構造を基調にまず景観特性を抽出し、これに具体的な表情である地形、緑、水などの自然条件や土地利用、建物用途などの社会的条件を加味して景観特性の質をより明確にし、これらを基調に類型化を試みるのが一つの妥当な方法ではなかろうかと考える。これは、博多湾を中心とする水辺地や市の背景となっている山地、これらの中間にある市街地、農地などが存在する平地及び丘陵地のそれぞれが、強い個性となってバランスよく存在していることによる。

このようにして類型化された各環境は、景観特性がそれぞれに異なることからそこに創出されるアメニティも当然異なることになる。例えば、長い時間的展望の中での生活を通してアメニティを感じさせればよい環境や、短い時間的展望の中で、しかも不特定多数の人々にアメニティを感じさせなければならない環境や、瞬時、瞬時にアメニティを感じればよい環境など多岐に及ぶ。このようにアメニティの創出は、優れた個性ある景観形成と非常に深い関りがあるのである。

(2) 優れた全体景観の形成

アメニティの豊かな環境を創出するため

には、優れた個性ある景観を形成しなくてはならない。そのための基礎的事項として次の4点が考えられる。

第一点は、前述のアメニティを感じるのは人間であり、環境はアメニティを提供する器であるという概念に立脚するものである。これは人々の行動特性と環境特性との関り合いを通して創出すべきアメニティの質を設定することを意図している。具体的にはまず、その環境を利用する人々の行動特性、例えば、生活の仕方、空間の使い方、し好性などを明確にし、次にこれらの人々が諸感覚を通じてアメニティを感じる質を、妥当な手法で環境の中に導入することである。具体的な手法としては、例えば、①ヒューマンスケールの創出、②季節変化が享受できる質の導入、③豊かな体験のできる多様な雰囲気の演出、④各構成要素の変化に富むディテールの美しさの演出などが考えられる。

最近の都心部における巨大な高架道路や高層建築物のようにヒューマンスケールを越えた構造物の人間に対するインパクトを緩和するためには、オープンスペースや緑の導入が①のヒューマンスケールを創出する点で重要である。又、緑の導入により②及び③の演出が可能となり、オープンスペースの適性配置により③の演出が可能となる。

第二点は、都市は生き物であるという考え方に立脚するもので、時間の経過と共に環境も変容するが、これに対応して人々の空間の使い方や感じ方も当然変わるものである。従って、これは計画に時間の概念を導入して将来の変容する姿を現時点で予測

し、それを基調とした空間の質を設定することを意図している。例えば、樹木を植栽すると時間と共に成長し環境の質は変容する。

第三点は、第一点及び第二点の認識結果を十分に反映させて、優れた素材による質の高いデザインを、空間を構成する全ての構成要素、例えば、建物、街路、公園、橋、植栽などに導入することを意図している。

第四点は、長い時間的展望の中で十分に維持管理されることを配慮した質の導入と維持管理の体制造りの重要性を意図している。

以上の4点のいずれが欠如してもその環境は人々にディスアメニティを与えることになる。従って、いかなる場合においても、これら4点が常に満足されることが重要でその結果として創出される環境のことを全体景観 (Total Landscape) という。この全体景観とは、ある環境を構成する全ての要素の相互依存関係によって創り出される景観のことである。この全体景観をアメニティを創出する観点から考えると、いつの時代においても、機能的にも、社会的にも、またその空間の使われ方の面からも全体として一つのまとまりのある優れた景観を呈していることである。つまり、個々の構成要素がそれぞれに優れているばかりでなく、建物と人間、建物と車、車と人間、建物と植物などの全ての関係が有機的であり、全体としてうまくオーガナイズされていることである。

このような概念をもつ全体景観の創出は、いかなる環境、例えば、都心部やウォーターフロント、住宅地などにおいても適用で

きるものである。その場合、環境によって関与する構成要素やその環境の整備目標などがそれぞれに異なることからケースバイケースによる対処方法が必要である。

(3) アメニティを高める要素の導入

以上のようにして優れた全体景観の形成が可能となり、アメニティの質も優れたものになると思われる。しかし、都市、特に市街地においてより優れたアメニティのある環境を創出するためには、環境の質を高める要素の積極的な導入が必要となる。その代表的な要素にオープンスペース (Open Space)、緑、水などの自然的要素が挙げられる。しかし、これらの中で最も重要な要素はオープンスペースであると考えられる。それは、オープンスペースがあってはじめて緑や噴水などの導入が可能になるし、人々の多目的活動も可能になる。又、前述したように out of scale の建物を in scale にしたり、建物を堂々とみせたりするのもこのオープンスペースである。この場合、どこに、どれくらいの規模のオープンスペースを導入するのかを全体景観の観点から考えることが大切である。

一方、ウォーターフロントや山岳地域のように自然が存在している環境では、これらがその環境の個性としての「らしさ」を強調する要素であることから、これらは積極的に保全・育成、または活用することが個性あるアメニティ形成にとって重要であることは言うまでもない。

おわりに

これまでに述べてきた内容を通して、それぞれの環境固有の「らしさ」のある真の人間のためのアメニティの創出が可能となる。こ

のようにして創出されたアメニティは、子供達に豊かな原風景を与えることになるし、又、環境にすぐ馴化する傾向にある人間にいい体験を与えることにもなる。従って、アメニティの創出は、ただアメニティを高めるということでディスアメニティの要素を除去し、アメニティを高める要素を守り育み、それを住民の協力で実行するだけでは一面的なアメニティの創出しか期待できないといえよう。

我々が、究極的に創出しなければならないアメニティとは、good design で、いつの時代においても up to date なものであり、そしてカッコが良くて (good appearance)、いい雰囲気のある、誰にとっても快適な環境でなくてはならないのである。

著者略歴

氏名：Masami Sugimoto

学歴：大阪府立大学農学部卒業

農学博士

職歴：九州芸術工科大学芸術工学部環境設計学科

賞：日本造園学会賞

著書：「造園ハンドブック」(共著)

「ランドスケープアーキテクチャ」(共訳)

研究：広域レクリエーション計画における地域ポテンシャル評価に関する研究

人間の反応行動を基調としたアーバンオープンスペースの特性把握に関する研究

委員：福岡県国土利用計画地方審議会委員

福岡県豊かな景観を考える懇談会委員

福岡県アメニティ懇談会委員

熊本県景観審議会委員

佐賀県緑化懇談会委員