

情報メディアを通じた風景体験における 景観把握モデル構築にむけた基礎的研究

蝦名 遼祐¹・福井 恒明²

¹学生会員 法政大学大学院修士課程 デザイン工学研究科 都市環境デザイン工学専攻
(〒102-8160 東京都千代田区富士見2-17-1 E-mail: ryosuke.ebina.2a@stu.hosei.ac.jp)

²正会員 法政大学教授 デザイン工学部 都市環境デザイン工学科
(〒102-8160 東京都千代田区富士見2-17-1 E-mail: fukui@hosei.ac.jp)

近年のSNSや動画サイト等のインターネットサービスの著しい普及によって、現地を訪れなくてもその場所の様子を視覚的に体験することが可能になっている。さらには、視野360度の全天球映像やバーチャルリアリティ、ドローンによる空撮の映像、さらにはタイムラプス映像など様々なメディア表現が普及している。一方でこれらの表現を用いた風景体験は主体のあり方を変化させていると考えられ、それに伴い主体と環境の関係を分析する景観把握モデルにも影響を与えると考えられる。そこで、本研究では新たな景観把握モデル構築にむけた基礎的知見として、情報メディアを通じた風景体験を、その時間的・空間的質の特徴から分類し、整理した。

キーワード: 情報メディア, 風景体験, 景観把握モデル, 風景の型, 表現的風景

1. はじめに

近年、SNSや動画サイト等のインターネットサービスの普及によって、現地実際に訪れなくてもその場所の様子を視覚的に体験することが容易になっている。さらには、THETAシリーズ(リコー社)をはじめとする全天球カメラや、Oculus Rift CV1(Oculus社)等のヘッドマウントディスプレイなどが比較的 low 価格な民生品として登場したことにより、視野角360度の動画像やバーチャルリアリティ(VR: Virtual Reality)などのインタラクティブな動画像も容易に視聴・作成することが可能になった。そのほかにも、無人航空機(ドローン)による空撮や、低速度撮影によるタイムラプス動画の撮影は、空間的・時間的な制限から超越した体験を疑似的に可能にした。このような変化は、現代において風景体験を多様化し、その主体のあり方を変化させているといえる。

一方でこのような主体のあり方の変化は景観という現象を分析する景観把握モデルにも影響を与えると考えられる。土木における景観把握モデルにおいて著名なものとして、操作論的景観論と呼ばれる篠原のモデルがある(図-1)。このモデルでは、主にシーン景観を視点・視点場・主対象・対象場の4つの構成要素と、それらの間の空間的関係として捉えることで景観現象を分析し、理論的に景観を扱おうとしている。一方でこのモデルは、大地に固定された一視点あるいは連続的に移動している視点を前提としているが、現代において風景を体験する

主体は現地を離れ、情報メディアを通じて間接的に風景と関わりをもつことができる。換言すれば、物理空間を前提としてきた従来の景観把握モデルでは、情報空間を媒介した近年の主体と風景の関係は十分に把握することができない。

以上のことから情報メディアによって多様化された風景体験の現状をまとめ、その主体のあり方を探り、現代の景観把握モデルについて考えることは重要な課題である。

2. 風景体験と景観把握モデルについて

(1) 風景の型

風景とは、中村²⁾によれば「地に足をつけて立つ人間の視点から眺めた土地の姿」とされている。眺めとは人

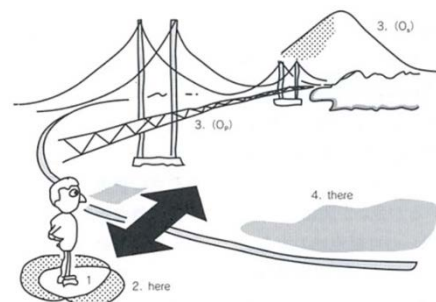


図-1 篠原による景観把握モデル¹⁾

間の内的システムを経た主観性の強い現象であるから、共通の土地の姿を眺めたとしてもその眺めは人によって異なる。つまり、単に個人的な風景の体験では、その強い主観性により、客観的な分析の対象とするには困難があるといえる。一方で、主観性が強いからといって風景は複数の人間で共有することが決してできないものとはいえない。樋口³⁾は「風景は、ある時ある場所での一回限りのものとして体験される。しかし、それだけで終わるわけではない。その風景は、言葉によって語られ、あるときは詩歌や絵画で表現される。表象され表現されることにより、風景は個人的で一回限りのものにとどまらず、他人に伝えられるものになる。影響力のある表象・表現ならば、集団的・社会的な表象・表現になる。」と述べている。つまり、風景はある主体が体験したあとで、言葉や詩歌、絵画などを介して表象・表現されることで共有することができる。また、「すると、今度はこの集団化・社会化された表象・表現が、その風景の見方を規定する働きをもつようになる。(中略)そればかりではない。ある風景の集団化・社会化された表象・表現は、その風景の見方にだけ影響を及ぼすわけではない。その風景に似た別の風景の見方さえも規定する働きをもつようになる。」とも述べている。樋口はこれを「風景の型」と呼び、既存の風景の型の影響下から新しい表象・表現が生み出され、新しい風景の型になっていく変化のプロセスがあることを指摘している。ほかにも、木岡⁴⁾は風景の構造契機を、「基本風景」・「原風景」・「表現的風景」の三層に分類し、基本風景を底辺とした階層的ピラミッド構造として表している。これは、個人的水準で経験されている基本風景が言語によって語られることにより原風景となり、絵画などの表現を経て制度化された<型>としての地位を得るというプロセスを示している。樋口および木岡の論を合わせて考えるならば、個人的な体験に過ぎなかった風景が語りによって共有され、詩歌や絵画などで表象・表現される。そして、ある集団化・社会化された表象・表現された表現的風景が風景の型を生み出し、風景の見方を規定するといえる(図-2)。そのようにして規定された風景の見方は社会的に共通性のある風景の体験をもたらすと考えられ、客観的な分析の対象となり得るといえる。

加えて、現代においては、風景の表象・表現は、言葉・詩歌・絵画に留まらず、情報メディアを通じた写真や映像まで拡張しているといえる。

(2) 新たな景観把握モデルの必要性

新たに規定された風景の見方はなにをもたらすのか。樋口³⁾は「風景の見方を規定するということは、眺め方を規定するにとどまらない。この見方にもとづいて、現実の環境を保護・保全整備したり、改変整備したりする

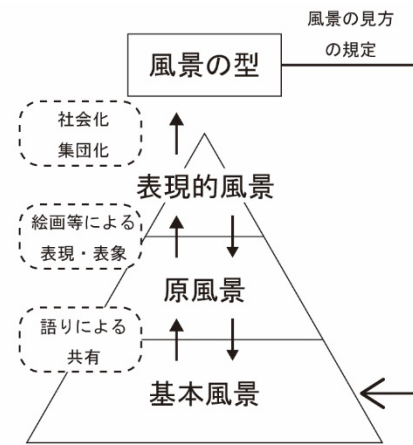


図-2 風景体験の構造 (文献3,4を基に筆者作成)

ということが行われる。」と述べている。新しい風景の見方が環境整備に影響を与えるならば、その構造を把握する必要がある。一方、景観把握モデルは人が環境を眺めることによって生じる、人と環境の関係を把握するための手法である。つまり、情報メディアによって新しい風景の見方が生じていると仮定するならば、新たな人と環境との関わりを把握するために、情報メディアによる風景体験を前提とした景観把握モデルを構築する必要があるといえる。

(3) 目的

以上より、本研究では情報メディアによって普及している新しい映像的表現を利用していると考えられる映像について調査し、その特徴を整理・分類し、情報メディアを通じた風景体験に適用できる景観把握モデル構築のための基礎的な知見を得ることを目的とする。

3. 調査

(1) 対象とする風景体験の範囲

新たに規定される風景の見方を把握するために注目すべきは図-2に示す、表現的風景である。先述した通り現代における風景の表象・表現は写真や動画などの映像メディアまで拡張しているといえる。そして、表現する主体が単数であれ複数であれ、ある表現が社会的影響力のある表現ならば風景の見方を規定する風景の型となる。

そこで本研究では、情報メディアによって取得される表現的風景を対象とし、中でも視覚的な表現について着目する。また、実景のみを対象とするため、絵画やCGなどの表現はこの限りではない。

(2) 様々な表現を用いた映像

a) 全地球映像

視野360度の全天球映像の撮影は複数のカメラで行われ、それらの映像を合成（スティッチング）することで、一枚の全天球画像になる（図-3）。あるいは、リコーのTHEATAシリーズやサムスン電子のGear 360など、一台で撮影ができる専用カメラもある（図-4）。全天球映像の特徴として、視線の方向を体験者が任意に決定することができることが挙げられる。また、ジャイロセンサーが内蔵されたスマートフォンを用いれば、スマートフォンの動きに連動して映像を動かすことができる。さらには、Oculus Rift CV1などのヘッドマウントディスプレイを用いることで、両眼視差を利用したバーチャルリアリティの体験をすることができ、実際にその場所にいるかのような没入感を味わうことができる（図-5）。本研究では、立体視を利用した全天球映像を全天球(立体)映像とし、それ以外を単に全天球映像として区別する。

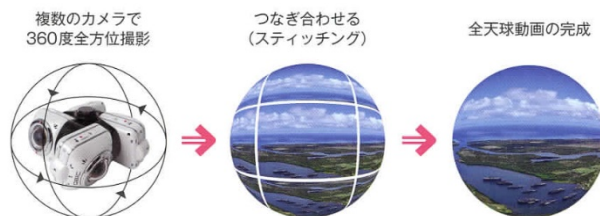


図-3 全天球映像の作成方法⁵⁾



図-4 全天球カメラ (RICOH THEATA S)

b) ドローンによる空撮映像

「ドローン」とは無人航空機の総称であり、現在一般にドローンと呼ばれるものは、厳密に言えば無人の無線遠隔操作を利用したマルチコプターであるが、本研究では無人のマルチコプターのことを便宜的にドローンと呼ぶこととする。また、ドローンの用途は軍用から私人的利用までさまざまであるが、本研究においてはドローンによって撮影された映像にのみ着目することとする。ドローンが比較的安価な民生品として普及するまでもヘリなどからの空撮技術はあったが、一般に普及した撮影方法とはいえないため本研究では対象外とする。



図-5 両眼視差を利用した立体視⁶⁾

ドローンによって撮影された映像は本来の人の目の高さから離れ、空から鳥瞰図的に場所を見下ろす構図となる。地上の視点からでは手前の景物に遮られて見えなかった奥の風景まで見ることができる。また、ドローンの特徴としては視点の高さを比較的低い位置から高い位置まで自由に変えることができ、鳥のような視点から見た体験から航空写真のように真上から見下ろす体験まで可能である。なお、2017年9月現在、空港等の周辺上空の空域および人口集中地区上空以外の高さ150m未満の空域ならば国土交通大臣の許可を受けずともドローンを飛行させることができる（図-6）。いずれにしてもドローンは、風景体験における視点位置について鳥瞰図的な表現を与えたといえる（図-7）。

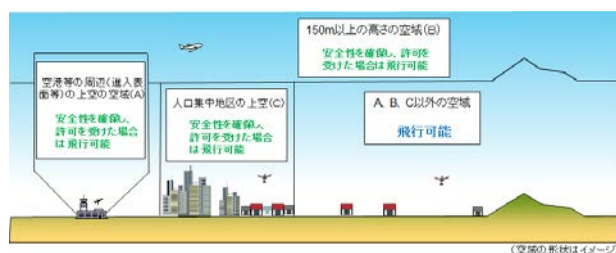


図-6 無人航空機の飛行の許可が必要となる空域⁷⁾

c) 体感型映像

ウェアラブルカメラは身体に装着することを想定した小型化カメラのことである。また、専用のマウントにより自転車やバイクなどの乗り物に装着することもできる。通常のカメラと違い手を使わずに撮影することが可能であり、撮影者のアクティビティに則した体感的な映像体験をもたらすといえる。例えば、登山者の視点から撮



図-7 ドローンによる鳥瞰図的視点の例⁸⁾

影された映像ならば、山道をのぼるところから山頂の様子までを体験することができ、単に山頂からの様子を撮影した映像とは異なることがいえる。本研究では、このようなウェアラブルカメラを用いて撮影された映像を、人のアクティビティに則した体感型の映像として、通常の撮影方法で撮影された映像とは区別する。

d) タイムラプス映像

タイムラプスとは、低速度で撮影された静止画をつなぎ合わせることで、長時間にわたって撮影された変化を短時間で表現する撮影技法である。この技法によって撮影された映像は、固定された視点で撮れば太陽や雲などの動きがはっきりと表現され、移り変わっていく景色を感じることができる(図-8)。また、まち中を歩く様子をタイムラプスで撮影することで、人の流れやまち並みの移り変わりがよく表現される。このように、タイムラプス映像による風景体験は動きに関する情報が強調される表現であるといえ、その視点が固定されているか移動しているかによっても大きく印象がことなることが考えられる。よってタイムラプス映像による表現は体験の時間的質に関する変化をもたらす、その体験の質は視点が固定されているか移動しているかによっても異なることがいえる。

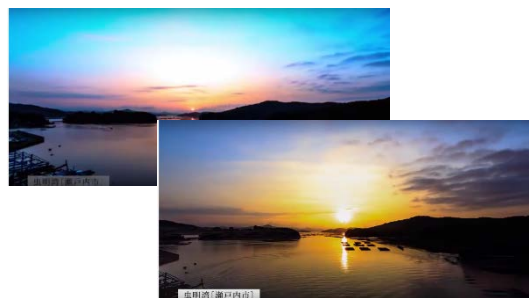


図-8 タイムラプスで日の出の様子を表現した例⁹⁾

表-1 メディア表現の分類

時間的質	空間的質		
	視点移動	視線方向	視点位置
静止画	固定	単一方向	通常型
動画	移動	全天球方向	鳥瞰図型
タイムラプス動画		全天球方向(立体)	体感型

外かに分類されることがいえる(表-1)。以上の特性については組み合わせが可能であり、様々な体験をもたらしていることがいえる。図-9にそれらの特性について、情報メディアによる風景体験を分類した結果をまとめる。

4. 結果

(1) 表現技法による分類

以上の映像による体験はそれぞれ時間的・空間的に特徴的な表現があることがわかった。とくに空間的な質に関しては、視点が移動するか固定されているか、視線の方向が単一か全天球方向に自由か、そして視点位置が鳥瞰図型か人の動きに付属した体感型か、あるいはそれ以

5. 結論と課題

文献調査により、集団化・社会化された表現・表象が新たな風景の見方を規定することを指摘し、その表現が情報メディアによる映像表現まで拡張されていることに言及した。また、近年普及してきた映像表現について調査し、それぞれの特徴から風景体験の質を時間的質および空間的質に分類した。さらに、空間的質については視点移動・視線方向・視点位置に分類を行い、整理した。

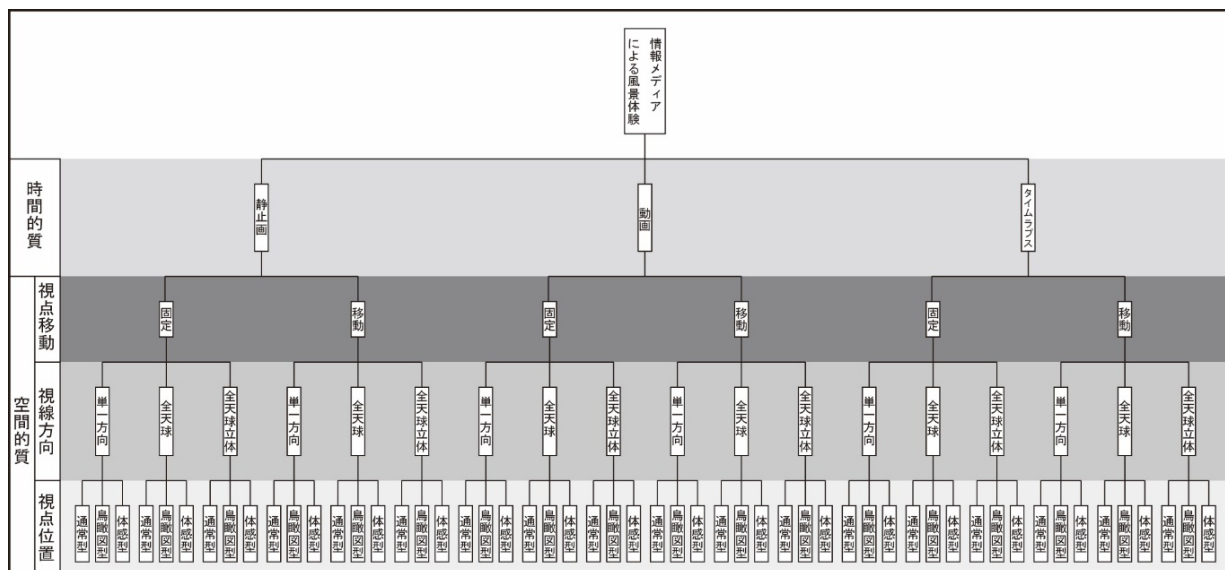


図-9 体験の分類

分類した結果から、多岐に渡る風景体験が情報メディアによってもたらされていることがわかった。これらのうち、どの体験が新たな風景の見方に関連しているのか。この問いに対する考察はまだ十分ではないが、多くの映像表現が風景を眺める主体に関わっていることがいえる。例えばタイムラプス映像やドローンによる空撮の映像のように、風景体験における主体は、情報空間を媒介にすることで時間と空間の制限から解放され、より自由な体験をしているといえる。一方で、情報空間を媒介にするということは、風景体験をする主体が二重化していることも指摘できる。実際に風景を体験し撮影する主体と、それを情報メディアによって疑似的に体験する主体である。主体の二重化はその主体の間にも関係性を生み、人と風景を取り巻く関係性はより一層複雑化されていると考えられる。また、昨今よくいわれる「インスタ映え」のように情報空間からの発信が、物理空間を規定するような逆のベクトルのはたらきもある。このような複雑化した関係性を整理するために、より詳細に体験の分類を行い、情報メディアによる風景体験を前提とした新たな景観把握モデルの構築を目指したい。

参考文献

- 1) 篠原修編：景観用語辞典 増補改訂版，彰国社，2007
- 2) 中村良夫：風景学入門，中公新書，1982
- 3) 樋口忠彦：風景と型：『季刊 日本の美学（13）』，pp.61-71，ペリかん社，1989
- 4) 木岡伸夫：風景の論理 沈黙から語りへ，世界思想社，2007
- 5) 桜花一門：VRコンテンツ最前線，p.34，翔泳社，2016
- 6) 株式会社アマナVRチーム：VR for BUSINESS，p.80，インプレス，2017
- 7) 国土交通省HP：無人航空機（ドローン・ラジコン機等）の飛行ルール>http://www.mlit.go.jp/koku/koku_tk10_000003.html，【2017.09.04 閲覧】
- 8) 鹿児島県：BIRD'S EYE VIEW of KAGOSHIMA ><http://kagoshima-trip.jp/drone/#otherislands>，【2017.09.04 閲覧】
- 9) 岡山県観光連盟：おかやま旅ネット><https://www.okayama-kanko.jp/>，【2017.09.02 閲覧】