

第5章 散策歩行を展開する視覚情報の働きと案内標識の機能

1. 本章の目的

第4章では、交通社会実験期間中に行われた調査から、自由な散策が行われる可能性が高い、千倉町の里山遊歩道エリアを舞台として、実験的に被験者に散策を依頼し、追跡調査を行った。その散策行動の実際を分析し、ネットワーク型の地域遊歩道周辺における散策歩行の特性をオリエンテーリング型、ワンダー型、エクスプローラー型と3つに類型されることを明らかにした。さらに、地域観光においてはエクスプローラー型に類型される散策のあり型が求められる散策のあり方であることを示した。そして、散策を拡大するための情報は、実行するための情報と、構想するための情報とに分けて考えられることから、エクスプローラー型の散策が展開するためには、構想するための情報のあり方が重要な役割を持っていることを示した。

そこで、本章では、より詳細に、散策を構成するプラン系の分析を行い、プラン系がエクスプローラー型へと展開するための現場情報と、散策行動の関係を図式によって分析し、現場情報がエクスプローラー型の散策のために果たす働きを明らかにする。そして、その中でも魅力情報の役割と、効果的な提示方法について考察し、具体的な提示方法としての案内標識のあり方を明らかにする。

2. 散策歩行の行動と情報の関係図式の仮説

第1章と2章では、散策とは、歩行主体の認知地図と、現場情報との密接な関わりの中で進められる歩行のあり方であることが明らかになった。これらのことを図によって整理すると、現場情報を手がかりとして歩行を進めることで、自身の認知地図が変容し、その認知地図をもとにさらに歩行を進めるという図式が成立した。(図5-1)

しかし、この図式は、公園内という限定された範囲に対して考察されたものであり、地域における散策は公園とは異なり、空間的には範囲が決められているものではないため、状況は異なっている。第4章の実験で行った散策の時間も、公園の実験の場合とは異なり、2倍の2時間行われている。この様に公園での状況と大きく異なり、散策を展開することはさらに困難な状況であるため、第4章で分析をしたように、散策は様々な様相を示していた。よって、エクスプローラー型へ展開する散策の図式は、これまで考察した図式より、さらに複雑なものとなることが予想される。

そこで、第4章で分析した歩行のあり方から、以下に示すような図式を仮説的に考察する。そして、本章では、さらに歩行のあり方を詳細に分析をし、この仮説的な図式が成り立つかどうかを検証する。(図5-2)

2.1. 仮説的図式の概要

2.1.1 歩行図式の多層レイヤー構造

エクスプローラー型の散策の特徴として、一つの散策プランだけでなく複数のプランの展開が行われていることがあげられる。つまり、歩行者の認知地図は、多層のレイヤー構造になっており、これらの階層の基盤に最も抽象化された認知地図があると考えられる。歩行者が歩行することで得られた空間情報は、この認知地図のレイヤーへとフィードバックすることで、部分的に認知地図の変容が行われ、状況に応じた歩行が行われると考えられる。

2.1.2 歩行プランの飛躍的展開

エクスプローラー型の散策では、当初想定していた散策のプランが首尾一貫して行われることは少ない。つまり、多層のレイヤーは連続して発展するのではなく、非連続的に発展することが考えられる。つまり、歩行プランはある状況において、飛躍的な展開をすることが、散策の展開では特に重要であると考えられる。

2.1.3 視覚イメージによる飛躍

プランが飛躍して展開する場面は、これまで歩行者がすでに持っている認知地図を参照するだけで行われるものではない。内的な認知地図と、外的な現場情報がうまく合致することで飛躍的な展開が行われると考えられる。そして、この現場情報は、視覚情報がきっかけとなる場合が多い。

2.2. 仮説的図式で不明な要素

第4章までの考察から、上記のように散策が拡大するためのあり方に関する行動の図式を想定することが可能である。

しかし、この図式の中で、最も重要な要素である現場情報による飛躍が、どのように行われているかは不明であり、現場情報の中でも視覚情報が重要な働きをなしているように考えられるが、なぜそのように働くかは分からない。よって、ここからは、この視覚情報が散策の展開に果たす役割について、第4章で行った実験結果をさらに詳細に分析を行うことで明らかにする。

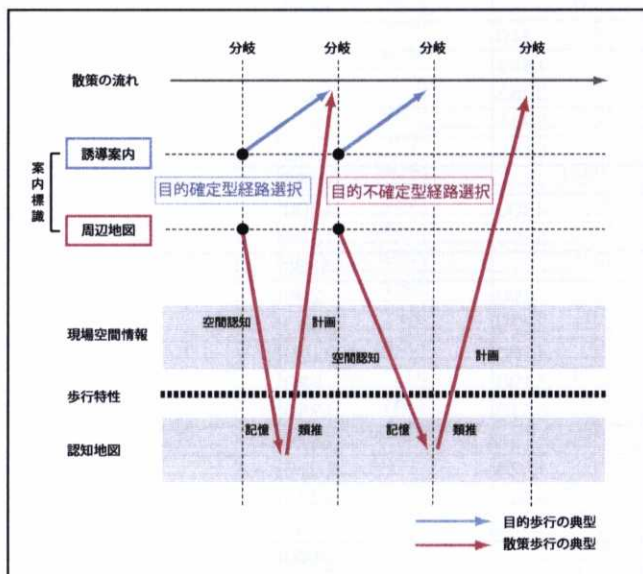


図 5-1: 1章で考察した散策歩行における経路選択と現場情報の関わり

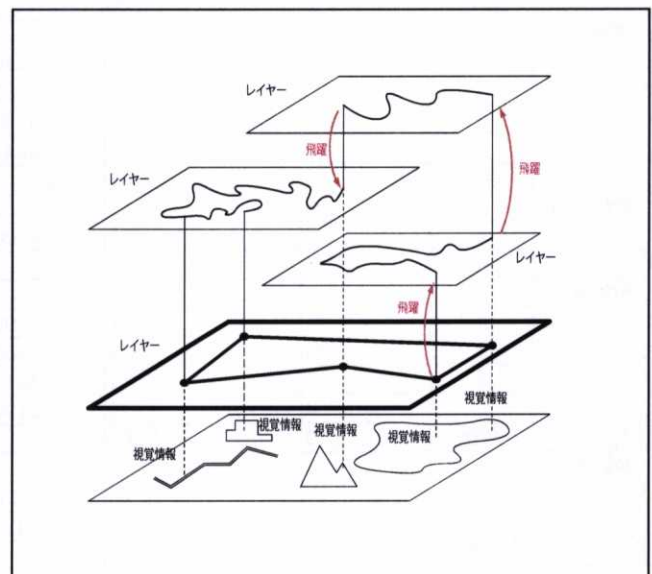


図 5-2: 散策展開の図式

3. 散策プランの分析

3.1. 散策プランの詳細なデータの整理

本章でこれから詳細な被験者の散策行動を分析するに当たって、各被験者のプラン系ごとに、基本散策データの整理を行う。

方法は、第4章で作成した各被験者の散策プロフィールシートをもとに、地図データに歩行軌跡やイベントポイントをプロットして、それぞれの距離と時間の計測をしている。

(図 5-5, 7, 9, 11, 13, 15)

3.1.1 時間距離による相違

(1) 歩行距離 (表 5-2)

歩行距離は、被験者 D が比較的短くなっているが、ほぼどの被験者も同様に 4000m 前後となっている。被験者 D は高塚山を登って戻ってくる以外の歩行はほとんど見られなかったため、距離も短いものとなっている。

(2) 歩行時間 (表 5-1)

設定では、歩行時間を 2 時間としてあった。これに対し、被験者 D の時間が短いものの、その他の被験者は 2 時間 (7200 秒) 前後となっている。

(3) 歩行速度 (表 5-1)

各被験者の歩行速度は全て 0.6(m/s) となり、各被験者で一致し、一般的な歩行平均速度 (4km/h) と同等の速度となっている。ただし、各被験者のプラン系ごとには相違が生じている。比較的、プランの後半は歩行速度が速くなっていることが分かる。これは、時間内に戻るという意識が働き、急いだ状態になっていることと考えられる。この状態は、自由に散策をするということとは異なる状態であるとも云える。また、山道での歩行速度は全般的に遅くなっているが、被験者 F のプラン系 2 では、休憩時間が入っているためより遅い数値が出ている。

被験者 E のプラン系 3 も休憩時間が含まれているため遅い数値が出ているが、所々とどまったり（この被験者の場合は写真撮影をしたりしている）する

被験者 A	プラン系	ポイント数	ポイント頻度 (s/p)	開始 (s)	終了 (s)	時間 (s)	歩行速度 (m/s)
被験者 A	1	4	130	0	520	520	0.9
	2	24	131	520	3660	3140	0.5
	3	23	91	5100	7200	2100	1.1
	合計	51	141			7200	0.6
被験者 B	1	3	120	0	360	360	0.5
	2	33	116	360	4190	3830	0.5
	3	10	129	4190	5480	1290	0.7
	4	12	59	5480	6190	710	0.9
	5	8	86	6190	6880	690	1.0
	合計	66	104			6880	0.6
被験者 C	1	5	62	0	310	310	1.0
	2	20	77	310	1855	1545	0.6
	3	10	93	2155	3085	930	0.8
	4	39	72	3130	5945	2815	0.6
	5	2	120	5945	6185	240	1.3
	合計	76	81			6185	0.6
被験者 D	1	38	113	0	4300	4300	0.4
	2	17	94	4300	5890	1590	1.1
	合計	55	107			5890	0.6
被験者 E	1	6	48	0	290	290	0.6
	2	31	67	290	2370	2080	0.6
	3	25	84	2460	4560	2100	0.4
	4	9	64	4610	5190	580	0.7
	5	8	169	5190	6540	1350	0.9
	合計	79	83			6540	0.6
被験者 F	1	52	37	0	1920	1920	1.0
	2	12	373	1920	6395	4475	0.2
	3	24	53	6395	7660	1265	1.1
	合計	88	87			7660	0.6

表 5-1：散策プランデーター 1

ことが遅い数値を示す原因であり、実際の歩行速度そのものはこれまで異なった数値とはなっていない。

(4) ポイント数・ポイント頻度（表 5-1）

ここで言うポイントとは、第4章でプロトコルを分析する際の単位として抽出した散策の展開に関連の強い行為が行われた散策イベントポイントのことを言う。（参照：第4章 3.1.1）よって、ポイントが多いと言うことは、散策に関連する行為が多く行われていたと言うことを意味する。このことをより分かりやすくするために、ポイント頻度（1ポイントあたりにかかる時間）を示している。これは、一つのポイントが起こるまでの時間間隔を意味し、数値が小さいほど、短い間隔で散策に関連する行為が頻繁に行われていることになる。

各被験者とも散策開始地点で多くポイントが起こっている。これは開始間もないため歩行に関して多くの確認行為が行われるからである。一方、散策途中でポイントが多くなるのは、多くの場合、歩行途中で見られる様々な対象物に対し、「これは面白い、

つまらない」などのように様々な評価を伴った指摘を行っているからである。このことは、歩行主体とその環境とのやりとりが生じていると言うことであるから、良い状況を示していると考えられる。逆に、被験者Fのプラン系2のように、山道を歩かざるを得ない状況では、このようなポイントは少なくなっている。これはただ歩くことのみに集中している状態であり、環境とのやりとりは少ない状態だと考えられる。よって、散策のあり方としては良い状況ではないということが分かる。

3.1.2 コース・案内標識の利用度による相違

(1) 既定コース追従性

既定コースとは、総合案内板で示された「汐の香コース」「露地花の里コース」「照葉樹の森コース」の3コースを指し、このコースとは異なるコースを歩行した場合を、独自コースとしている。そして、被験者ごとに、各プラン系で独自コースがどれぐらいの比率を占めているか示すために、独自コース割

被験者 A	プラン系	規定コース距離 (m)	独自コース距離 (m)	独自コース利用割合 (%)	案内標識利用回数	ルート内案内標識数	利用度数 (%)
	1	0	489	100.0	1	1	100.0
	2	1387	291	17.3	1	2	50.0
	3	0	2305	100.0	1	1	100.0
	合計	1387	3085	69.0	3	4	75.0
被験者 B	1	171	0	0.0	2	2	100.0
	2	1785	190	9.6	6	7	85.7
	3	762	122	13.8	4	5	80.0
	4	0	659	100.0	0	0	0.0
	5	707	0	0.0	0	0	0.0
	合計	3425	971	22.1	12	14	85.7
被験者 C	1	310	0	0.0	1	2	50.0
	2	829	160	16.2	2	3	66.7
	3	0	721	100.0	0	0	0.0
	4	983	708	41.9	7	11	63.6
	5	307	0	0.0	1	2	50.0
	合計	2429	1589	39.5	11	18	61.1
被験者 D	1	1592	0	0.0	10	11	90.9
	2	1440	350	19.6	10	11	90.9
	合計	3032	350	10.3	20	22	90.9
被験者 E	1	180	0	0.0	7	10	70.0
	2	1148	46	3.9	6	9	66.7
	3	820	0	0.0	0	1	0.0
	4	0	415	100.0	0	2	0.0
	5	762	507	40.0	0	0	0.0
	合計	2910	968	25.0	13	22	59.1
被験者 F	1	1691	210	11.0	7	11	63.6
	2	0	939	100.0	0	0	0.0
	3	0	1400	100.0	0	0	0.0
	合計	1691	2549	60.1	7	11	63.6

表 5-2：散策プランデーター 2

合を算出している。この割合が高いほど、既定のコースから離れて、主体的な歩行をしていることとなる。

被験者 A 以外、散策後半の方が独自コース利用割合が高い。被験者 A は散策開始直後にルートを選んで選択し、迷ってから戻ることを行っているため、この独自コースの割合が高くなっているが、他の被験者の場合は、主体的に選んだ結果独自コースとなっており、内容が異なるものである。

既定コースから離れる事例が、多くは散策の後半に見られるのは、歩行主体が空間に慣れ親しんだ結果コースから離れて歩行を進めるようになっていると考えられる。よって、歩行をする際の一つの手がかりとして、安心して歩行できるコースの設定は必要であるが、次第にこのコースから離れて歩行主体の自主的な経路選択によって散策ができるようなコース設定であることが望ましいと考えられる。

つまり、散策開始当初は、空間がよく分からないまま、とりあえず歩くことが可能であり、その間に様々な情報が得られるようにし、情報が歩行主体の認知地図とうまく整合性がとれたら、様々なエリアに主体的に進行できるという環境であることが好ましいと考えられる。

(2) 案内標識追従性

案内標識追従性とは、被験者が通過したルートに現れる案内標識の中で利用された数をそのルート内の総数で割ったものである。この数値では、散策のルート内にある案内標識の利用頻度を示し、そのルートを歩行する際の案内標識の依存度が分かる

被験者 D の値が 90% を超える数値となっており、突出して案内標識を利用していることが分かる。これは、ほぼ案内標識を見落とさずに歩行を進めている状態である。また、他の被験者では、既定コースの追従性と同様に、散策前半の方が案内標識をよく利用する傾向があることが分かる。

3.2. プラン系の展開における視覚情報に着目した要因分析

3.2.1 分析の方法

第4章の実験で得られたプロトコルをもとに、会話および行動シーンについて詳細な分析を行う。

プロトコルで見られる、散策歩行の展開に関わる会話と、歩行行為に着目し、言語の意味と同時に行為の意味を解釈し分析を行う。そして、プラン系でイメージされた視覚情報と、現実にもそのプランに従って歩行を進めた際に目にする視覚情報を、ダイアグラムの形式によって整理し、これをもとに分析を行う。この散策ダイアグラムは、左手から右手に時間軸があり、散策プランの相対的な時間の把握もできるようにしたものである。(図 5-3)

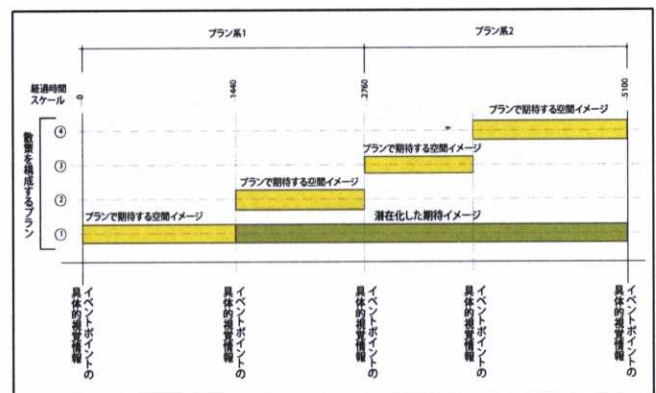


図 5-3: 散策プランダイアグラムの基本構成図

3.2.2 被験者毎のプラン系展開の分析

(1) 被験者 A

① 被験者 A プラン系 1

プラン系展開の要因の考察

＜被験者 A プラン系 1 特徴的場面：ポイント 1, 2, 4＞

このプラン系は、総合案内板を読み取るポイント 1 からルートを間違えて海岸に出て引き返すこととなったポイント 4 までの 480 秒の短い発展できなかった歩行プラン系である。

ヒアリングの内容および発話から、汐の香コースを歩行することを考えていたことが分かるが、総合案内板と手持ち地図を見比べており、双方の地図上

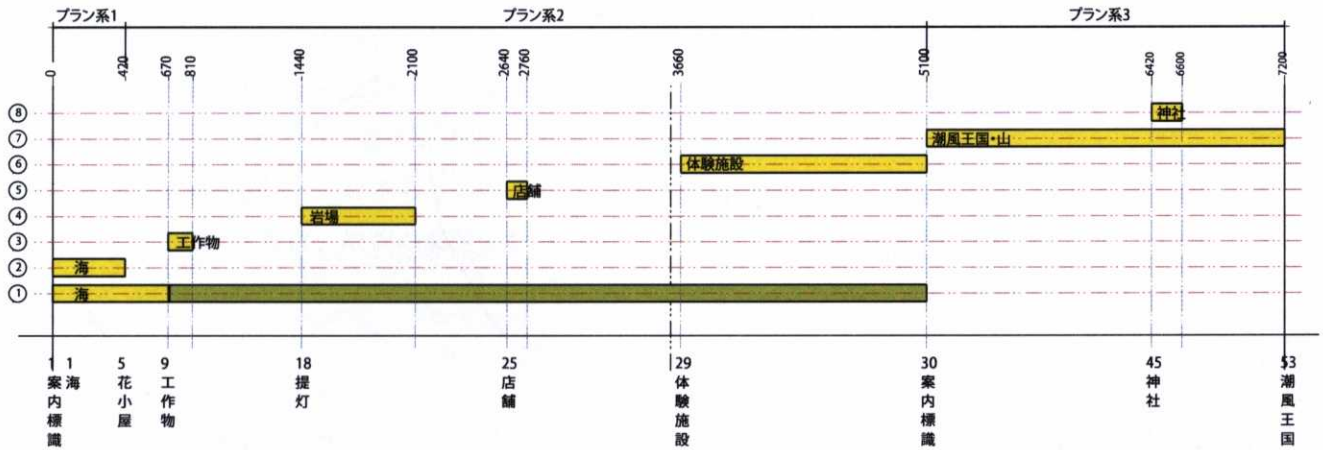


図5-4: 被験者Aの散策プランダイアグラム

に示されている汐の香コースの位置は確認できるはずであるが、最初のルート選択のポイント2で、逆に曲がってしまい、そのまま行き止まりまで進む。ポイント2での発話で「かなり方向音痴なんです」と言っているように、このルート選択は確信を持っていないまま選択をしており、ポイント3では「かなり外れてますかね」と述べており、エラーに気がついている。

総合案内板から正しい方向に向かうためには、ポイント5のように潮風王国からいったん外に出る必要があり、少しの距離であるが海を背にして山側へと進む必要がある。つまり、汐の香コースという海のコースに行くという期待イメージに対し、その具現化のために海に向かったと考えられる。

期待イメージと視覚情報の働き

- ・歩行を開始してまもない不慣れな状況では、正しい空間認識ができず、歩行プランで期待されるイメージに合致した視覚情報が強く影響を与え、誤ったルートを選んでしまう。
- ・ルート選択が、即座に求められる状況下では、視覚イメージの整合性を確認する余裕もなく行動をと必要が生じ、経路選択を誤る可能性がある。

② 被験者A プラン系2

プラン系展開の要因の考察

<被験者A プラン系2 特徴的場面：ポイント12, 15, 16>

このプラン系は、潮風王国を出たポイント5からウォッチング千倉という体験施設に入るポイント29までの汐の香コースに沿って、わずかに展開された系である。

ポイント7で「あ、海だ」という発話があるように、海が見えてきたことで、期待イメージが具現化されたことが分かる。ところが、ポイント12から14の間は防波堤の壁面が高いため海の視覚的な情報を得ることができず、ポイント15でやっと海を見て「すごいですね」と感じる事ができている。またポイント24から27にかけても、水産試験場という観光客にとって関係のない研究施設が海との関係を断絶してしまい、被験者が求める海に対するイメージを具体的に体験できる要素が少なくなっている。ポイント16では防波堤の壁面にあけられた開口から降りようとしたが柵があるため出られず、防波堤から海岸へと降りられたのは、ポイント19のみであった。

結果的に、長い距離を歩いたにもかかわらず、被験者の海に対するイメージを具現化する要素が少なかったと考えられる。よって、このプラン系は、発展したと言うよりは発展する可能性は多くあったが、一部のみが具体化されただけであった。

期待イメージと視覚情報の働き

- ・被験者の海に対するイメージは強くあっても、そのイメージに対応する視覚的要素が少ない場合、

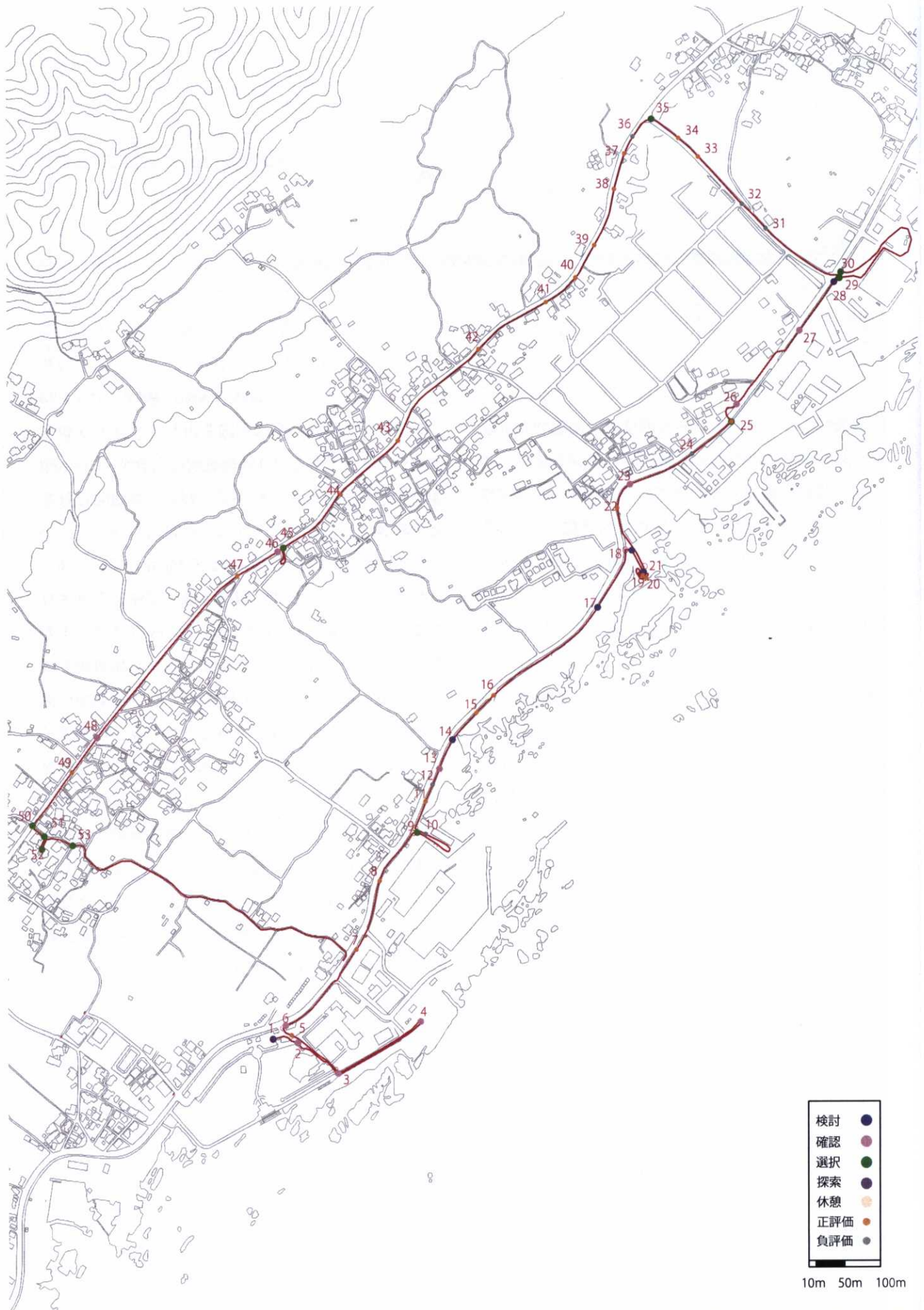


図 5-5 : 被験者 A 散策プロット図 S=1/7000

散策は発展しない。

- ・期待イメージに対する視覚情報が得られたとしても、その対象に近接するというような具体的な行動が取りづらい場合では、散策は発展しにくい。
- ・プランに視覚的イメージはあるものの、それらを具体化できない状況は、散策の展開において負の要因となる。

③ 被験者 A プラン系 3

プラン系展開の要因の考察

＜被験者 A プラン系 3 特徴的場面：ポイント 30, 35, 40＞

体験施設から出たポイント 30 から潮風王国に戻るポイント 53 に至るプラン系である。

被験者がウオッチング千倉を体験した後、潮風王国まで戻ろうとしたところ、実験者からの発言で海岸沿いではなく内陸側を回って戻ることとなっている。このように、このプランに対する強いイメージは持っておらず、とりあえずプランを構想して歩行を進めている。

ヒアリングの内容からは、歩行を進めると、山の遠景が次第に視界に入り、山の方角に入り込む魅力的な横道があればいくことは考えていたようである。しかし、実際に進行していたバス通りの歩道は、山と逆側の歩道を歩行することとなり、山の方角に入り込むような道を発見する機会はなく、そのまま戻ることになっている。

この系も、現場で得られた山に対する期待イメージを具体化する行動がとれなかったため、散策プランは展開しなかったと考えられる。

期待イメージと視覚情報の働き

- ・とりあえず歩行をする過程で、山の遠景を目にし、山に対する興味を持つことができたが、戻るという前提のプランとは方角が逆であるため、期待イメージの「山」を具現化するための行動を取ることができず、散策は発展しない。
- ・プラン発展の可能性が高い状況でも、得られた視

覚的イメージを実行するプランが、前提となるプランと相容れないと、散策は発展はしない。

(2) 被験者 B

① 被験者 B プラン系 1

プラン系展開の要因の考察

＜被験者 B プラン系 1 特徴的場面：ポイント 2, 3, 4＞

散策開始地点である総合案内板のポイント 1 からポイント 4 までの短いプランである。

被験者 B は、ポイント 1 の発話の内容によると、3つのコースを等価に検討をした結果、橋に向かおうとしていたが、その場で直接視界に入った花の小屋へと向かっている。「じゃあちょっとこっちの方にあがってみようかな」という発話の通り、強いイメージを持って歩行をしたわけではないため、「お花がなかったら海沿いを歩いた方がいいのかな」と発話しているように、対象に近づいて期待していた花を見ることができなくても、すぐに新しいプランの構築を始めることが可能になっている。

期待イメージと視覚情報の働き

- ・散策を開始した直後では、プラン実行に対して強いイメージを持っていないため、「花小屋」などの些細なきっかけで、とりあえず歩くことが発展の要因となることがある。
- ・散策を開始して間もない状況では、強くプランを規定するような、視覚情報による限定がない方がプラン展開の可能性は高い。

② 被験者 B プラン系 2

プラン系展開の要因の考察

＜被験者 B プラン系 2 特徴的場面：ポイント 4, 14, 23＞

案内標識を見つけたポイント 4 から高塚山を体験し終えたポイント 37 までのプラン系である。

このプラン系発展の要因は、案内標識で得られた高塚山の涼しそうな写真である。その後、この山というイメージとは直接関係はない、祭りの会場をポ

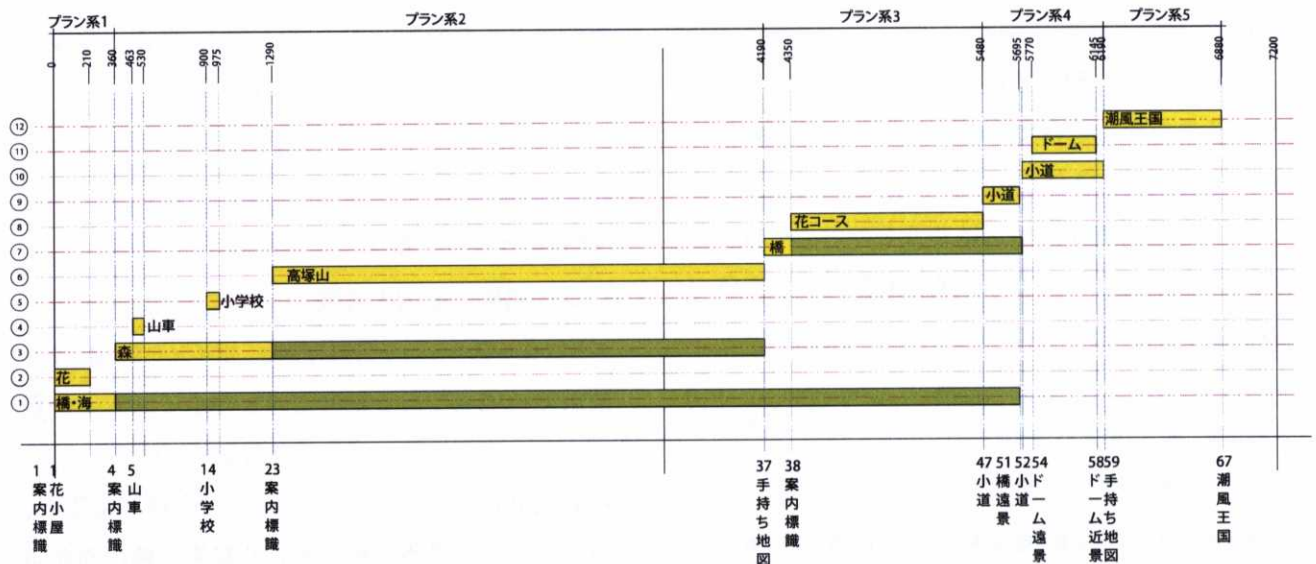


図5-6：被験者B散策プランダイアグラム

イント6で見た後、ポイント15では珍しい小学校の建築を見ているが、山に対するイメージは保持されたまま、高塚山を体験する。

プランを進行していく過程で、ほとんどの場面で、背景に山が見えており、次第に近づいていくことでイメージが具現化していく途上にあることが分かる。ポイント6や15のヒアリングの内容からでも、プラン実行のルートからは外れることは分かっているが、山にはつながっていくことがイメージできていることが分かる。

また、ポイント4では涼しそうだという感覚的で抽象的イメージから、ポイント22では、案内標識からあと22分で目的地であるという具体的なイメージへと実現性を高めていくような情報が、歩行の進行に合わせて得られている。

期待イメージと視覚情報の働き

- ・遠くに見える山に対し、直接的に魅力を感じ取られるような視覚的な情報を得ることで、山に向かうプラン構築が促進される。
- ・プランが次第に具現化するような視覚情報が段階を経て得られていることが、よりプランの実現を容易にする。
- ・自然の視覚情報の展開にあわせて段階的に補足する情報を示すことは、案内標識で有効な情報提示の方法である。

③ 被験者Bプラン系3

プラン系展開の要因の考察

＜被験者Bプラン系3特徴的場面：ポイント37, 38, 47＞

山の体験を終えたポイント37から遊歩道のコースから離れて海の方面へ向かうポイント47までのプラン系である。

ポイント37では、橋へ向かおうという発話があるが、ポイント36で汐の香コースは魅力を感じていないという内容の発話があることから、汐の香コースまで戻り橋を目指すのではなく、花は咲いていないものの露地花の里コースを進むプランを選択したと考えられる。また、ポイント37および、山に登る前のポイント27で、山の裾野から眼下に広がる田園地帯を見渡し、いい評価をしていることから、田園風景に対する期待感はある。ここでは、プラン構築に対して、視覚情報は強いきっかけとはなっていないが、歩行をした結果、イメージと異なって負の要素になってもいい。

しかし、露地花の里コースに対するこだわりは少ないため、歩行を進めながら、何度か海側に向かうことを構想し、田園風景がとぎれ、心地よい小道が見えた事が要因となり、海側へと向かうプランが成立している。

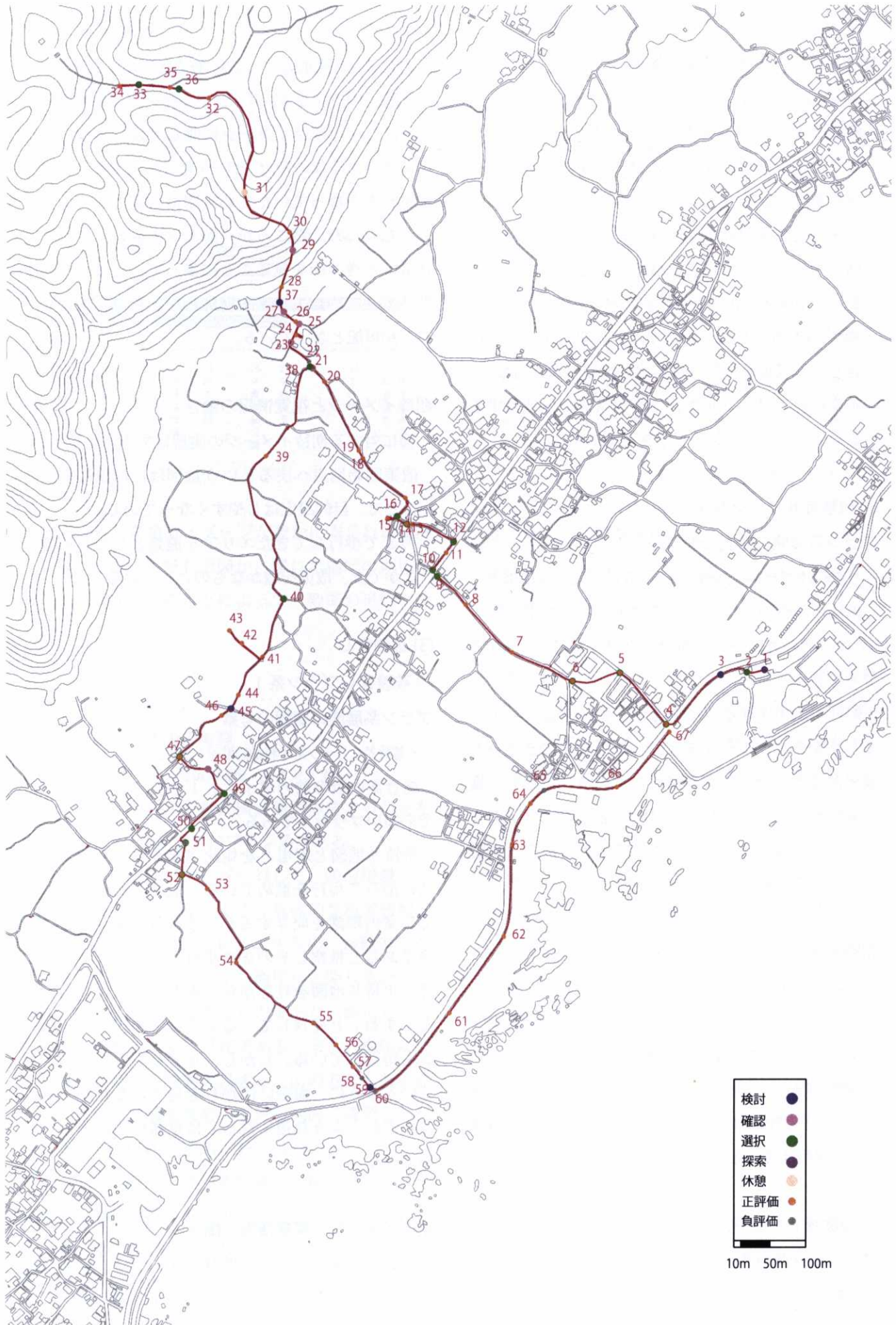


図5-7: 被験者B 散策プロット図 S=1/7000

期待イメージと視覚情報の働き

- ・汐の香コースはただ海があるだけということや、橋が遠いという情報を前もって得ていることが、すぐに橋に向かわずに他のプランを行い散策を広げる要因となる。
- ・前もって田園地帯の視覚イメージに対する良い評価を得ていることで、具体的に経路を選択するときに、予測をし正しい選択が容易となる。
- ・橋がある海の方面へ向かうという期待イメージに対して、現場から得られる視覚情報が異なる場合、すぐにそのプランを実行できる状態で保留にすることで、次のプランの展開を可能にする。

④ 被験者 B プラン系 4

プラン系展開の要因の考察

＜被験者 B プラン系 4 特徴的場面：ポイント 48, 49, 52＞

露地花の里コースから小道に入り込んだポイント 47 から汐の香コースの海岸へと出るポイント 59 までのプランである。

蛇行する小さな小道であるが、先にちょうちんがぶら下がるバス通りが見える。その先を渡ると海方面であるということが理解されている。しかし、橋の遠景が見えると自分のイメージとは異なり、近くに見える小道の方が自分が求める情緒があると判断し、そちらを選んで歩行を進めている。

期待イメージと視覚情報の働き

- ・橋の遠景が見えたところで、自分の求めたイメージに適切に合うように、その場でプランを変更することによって、散策の展開が可能となる。
- ・期待イメージを具体化できる視覚情報を見つけ出し、より具体的に体験できるプランを即座に構成して実行することで、散策は展開する。

⑤ 被験者 B プラン系 5

プラン系展開の要因の考察

＜被験者 B プラン系 5 特徴的場面：ポイント 59, 62, 63＞

このプランは海のコースに出てきたポイント 59 から潮風王国へ戻る 67 ポイントまでのプランである。

海に対する期待イメージに関しては、「いかな、海あまりよくないの。」という発言のように、天候が曇りがちとなっていたため、期待に応えられるものではなかった。ところが、海とは逆側の、これまで体験してきた山を見ることによって、今まで散策を進めてきていたエリアを反芻しながら歩行を進めることが可能となっている。

期待イメージと視覚情報の働き

- ・海に対する期待イメージの実現はできていないが、散策開始地点へ戻るという意図は、遠景に見えることで、目的設定はしやすくなっている。
- ・今まで歩行してきたエリアを遠景として見返すことができ、散策を豊かなものとしている。

(3) 被験者 C

① 被験者 C プラン系 1

プラン系展開の要因の考察

＜被験者 C プラン系 1 特徴的場面：ポイント 1, 3, 6＞

総合案内板の前のポイント 1 から、ポイント 6 までの短いプラン系である。

手持ち地図と現場とを見比べながら、汐の香コースに沿って歩行を進めている。潮風王国からですぐに案内標識を発見するが、手持ち地図と同様の内容であると推察しそのまま歩行を進めている。その後、手持ち地図を見ながら「森もコースに入ってるんですね」と発言しているように、海以外のイメージも得られている。しかし、ヒアリングでも示されているように、海沿いばかりを見ていたため、森の方へ向かうような道に対しては意識せずに歩行を進めている。

期待イメージと視覚情報の働き

- ・手持ち地図で得られる期待イメージは、現場情報から得られるイメージよりも実行に移行しにくい。

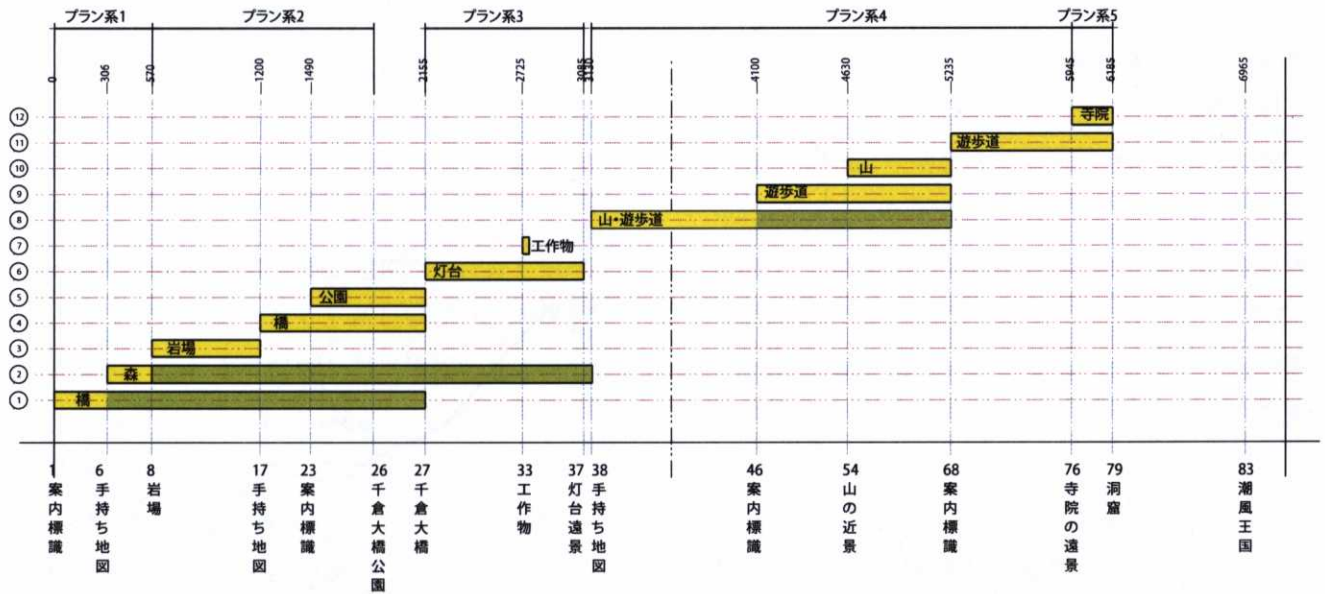


図 5-8：被験者C 散策プランダイアグラム

- ・現場情報から視覚イメージが豊かに得られる状況においても、手持ち地図から離れた地域の期待イメージが得られることによって、散策の可能性は広がる。

② 被験者C プラン系2

プラン系展開の要因の考察

＜被験者C プラン系2 特徴的場面：ポイント7, 15, 21＞

ポイント6から、千倉大橋公園で休憩することを決めるポイント26までのプラン系である。

海に対する期待イメージに対して、防波堤越しに常に海の様子が見えることで、具体的な視覚情報を得ることが可能となっている。さらに、被験者Aの状況とは異なり、防波堤から海岸へと降りる出入口も、容易に出入りできるものであり、海に対する具体的な体験もすぐに可能である。また、海岸に降りた後に海側から陸側を見渡し、山の方にもある遊歩道に対して意識を高め、手持ち地図で確認しながら遊歩道を進む事が可能になっている。

プラン系の後半では、すれ違った観光客から灯台に関する情報を得るが、手持ち地図には記載されておらず、現在地からも視認できず、展開はされない。観光客から方角情報とおおよその距離情報を得られるのみであった。

期待イメージと視覚情報の働き

- ・期待された海のイメージに対し、具体的な海の視覚情報を得て、容易に海岸に出て体験することで、イメージの具体化がスムーズに進む。
- ・海側からこれから進む方向を見渡し、遠景の視覚情報が得て、手持ち地図にて現場情報との整合性を取ることで、次のプランの発展の要因ともなる。
- ・伝聞で得られたスポット情報は、現場情報と関係づけて把握できていないため、プランは発展しない。

③ 被験者C プラン系3

プラン系展開の要因の考察

＜被験者C プラン系3 特徴的場面：ポイント33, 37, 38＞

千倉大橋公園から出たポイント27から引き返すこととなったポイント38までのプラン系である。

方向とおおよその間隔情報しかない状況で、灯台を目指すプランを実行している。千倉大橋を超え、海沿いを歩くことで、プラン系2と同様に海の体験をしているが、次第に歩行ルートが海から離れ、さらに遠景で灯台を見つけ、あまりに遠いことからプランの断念をし、その場で手持ち地図によって、山へと向かうプランを構想する。

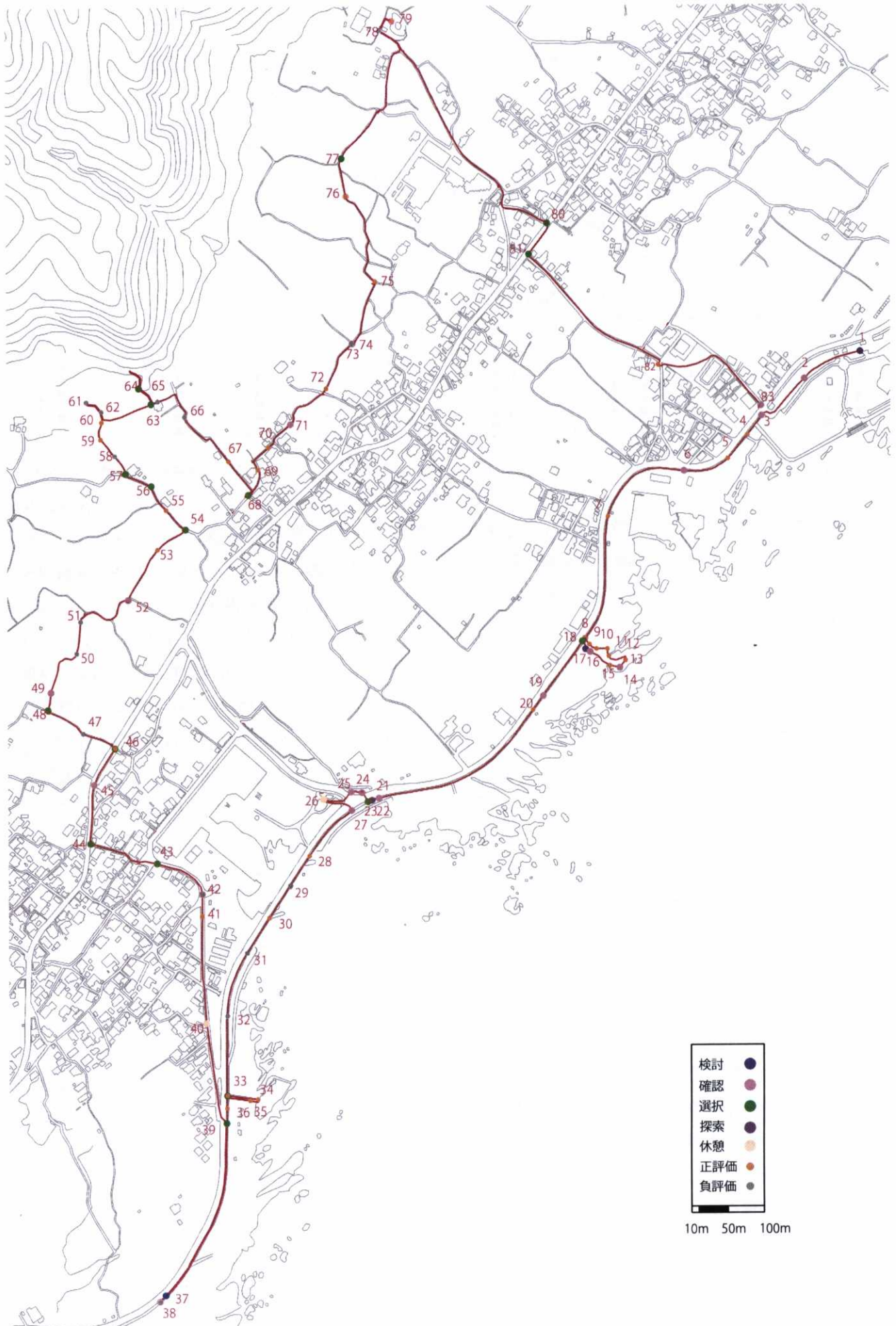


図 5-9：被験者 C 散策プロット図 S=1/7000

期待イメージと視覚情報の働き

- ・次第に海から離れ、灯台に向かうプランも実現が不可能である視覚情報を得たことで、どちらも、期待イメージの具現化の可能性が無くなり、プランの断念をしている。
- ・プラン自体は断念することになったが、無理にプランを進めることなく、新しいプランを構想するために、これまで何度か視覚情報として得ていた山の遠景が生かされている。

④ 被験者Cプラン系4

プラン系展開の要因の考察

＜被験者Cプラン系4特徴的場面：ポイント46, 54, 58＞

山へ向かうことを決定したポイント38から、寺院へ向かうことを決定したポイント76までのプラン系である。

プラン決定時の山のイメージに対して、ポイント54で近景の山の視覚情報が得られ、遊歩道の案内標識を見逃しながらも、歩行プランの展開を具体的なものとして。その後は、遊歩道の既定のコースに合流し、住宅地などの当初の期待イメージとは異なるエリアに入り込んでいくが、案内標識から得られる情報に誘導され、プランの実行を行うことが可能となった。

期待イメージと視覚情報の働き

- ・プランのイメージを具現化する情報が、現場情報から直接的に得られる場面では、案内標識は着目されない。
- ・期待イメージを具体化するための視覚情報が、現場情報から得られない状況では、案内標識は、歩行を適切に進める補助として機能する。

⑤ 被験者Cプラン系5

プラン系展開の要因の考察

＜被験者Cプラン系5特徴的場面：ポイント75, 76, 78＞

ポイント76から、高塚不動尊大聖院まで行った後

に引き返すポイント79までのプランである。

既定のコースを進めているため、特にプランに対するイメージを持ち得ていないが、山の裾野に見えた寺院の屋根という直接的な視覚情報を得て、そこへ向かうプランを立て実行している。

遠景から見る寺院の期待イメージと、近接した後の目に見る直接的な視覚情報とが異なったため、その場で洞窟を発見するなど、新たなプランの可能性を見いだしているが、時間的制限のために、引き返すこととなっている。

期待イメージと視覚情報の働き

特に強いプランイメージを持たないまま既定のコースを歩行である場合、寺院の屋根という直接的な視覚情報が得られると、即座にプランを構想し実行することが可能である。

(4) 被験者D

① 被験者Dプラン系1

プラン系展開の要因の考察

＜被験者Dプラン系1特徴的場面：ポイント3, 24, 39＞

総合案内板があるポイント1から高塚山から下ることを決めたポイント39までのプランである。

この被験者は、散策開始時点の総合案内板で、ほとんどプランについて考察することなく、すぐに照葉樹の森コースに行くというプランを実行している。ヒアリングの内容から、案内板を見る前から山の方面に行くことを構想していたようであり、現場で得られる情報は、この構想にほとんど影響を与えていない。この傾向は、ほかのルート選択の場面においても同様であり、案内標識が示す誘導情報に誘導されるままに歩行を進めている。

高塚山では、照葉樹の森と言うよりは、登山道だとの発言があるが、期待するイメージと異なることがあるにもかかわらず、その場で新たなプランを構想せずに歩行を進めている。

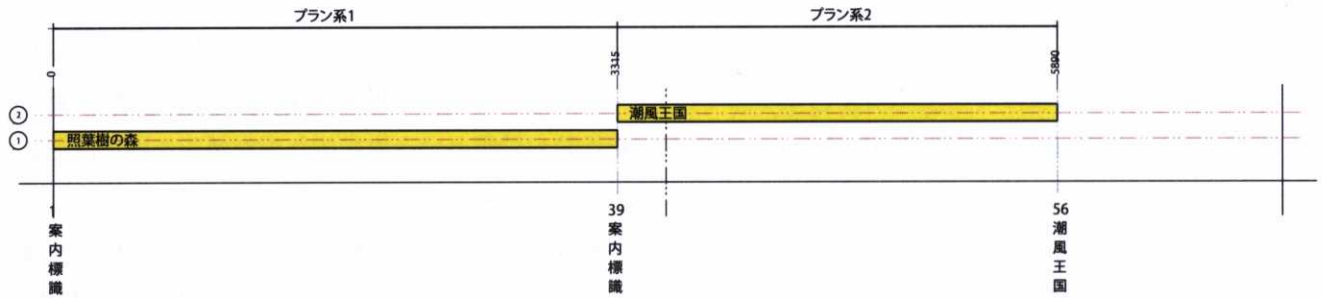


図5-10：被験者D散策プランダイアグラム

期待イメージと視覚情報の働き

照葉樹の森という期待イメージを強く持ち、現場から得られる視覚情報がそのイメージとは異なっているにも関わらず、プランを柔軟に変更するような対応が出来ない場合、散策は発展していない。

② 被験者Dプラン系2

プラン系展開の要因の考察

＜被験者Dプラン系2特徴的場面：ポイント42, 45, 47＞

高塚山から下山を決めたポイント40から潮風王国に到着するポイント56までのプランである。

帰りのルートも、行きと同じルートに戻ろうとしたため、散策発展の可能性は少ないものであった。しかし、山道から出たポイント42で、視野に入った田園風景の広がりに対して、「まあきれい」という発話し、強い興味を得ていることが分かる。そこで、その景色に影響を受けて歩行を進めた結果、想定していたルートから離れてしまう。この場合、散策を展開する可能性があったが、被験者はルートを間違えてしまったと否定的にとらえ、もとのルートに戻ってしまう。

その後も、案内標識を手がかりに、もとのルートに戻るが、案内標識があることを確認をするのみで、誘導表示の内容までは見ていない。そのため、ポイント46では、誤って、左折すべきところを直進し、次の分岐は右折している。最終的には、実験者によって修正されることとなっている。

期待イメージと視覚情報の働き

- ・ 行きでは視覚情報に着目せず、案内標識の誘導表

示に従って歩行をしたが、戻りではゆとりが生じ、現場の視覚情報の影響を得ることで、散策展開の可能性が生じる。

- ・ 誘導表示のみに従っていると、空間情報の把握が出来ず、戻りの段階で現場情報に興味を引きつけられると、既定ルートから離れ、経路選択を誤り、散策は展開されない。

(5) 被験者E

① 被験者Eプラン系1

プラン系展開の要因の考察

＜被験者Eプラン系1特徴的場面：ポイント1, 3, 6＞

総合案内板があるポイント1から潮風王国の敷地から出るポイント6までのプランである。

ここでは、ポイント1での発話やヒアリングの内容から、1つだけのプランではなく、山と海という大きなエリアイメージを持って歩行を進めていることが分かる。そして、歩行をしながら手持ち地図によって大川漁港という具体的な場所を目的とし、現場で大川漁港に対する期待イメージを具現化するような視覚情報を探している。しかし、ここでは大川漁港に対する視覚情報は得られず、全く異なる案内標識が視野にはいることで、その内容の確認へ歩みを進めることとなる。

期待イメージと視覚情報の働き

- ・ 駐車場を歩く間は、歩行プランに強く影響を与える直接的な視覚情報はないが、逆に、プランを構想に影響を与える視覚情報が希薄な状況が、現場の空間を把握する準備期間として生かされる。

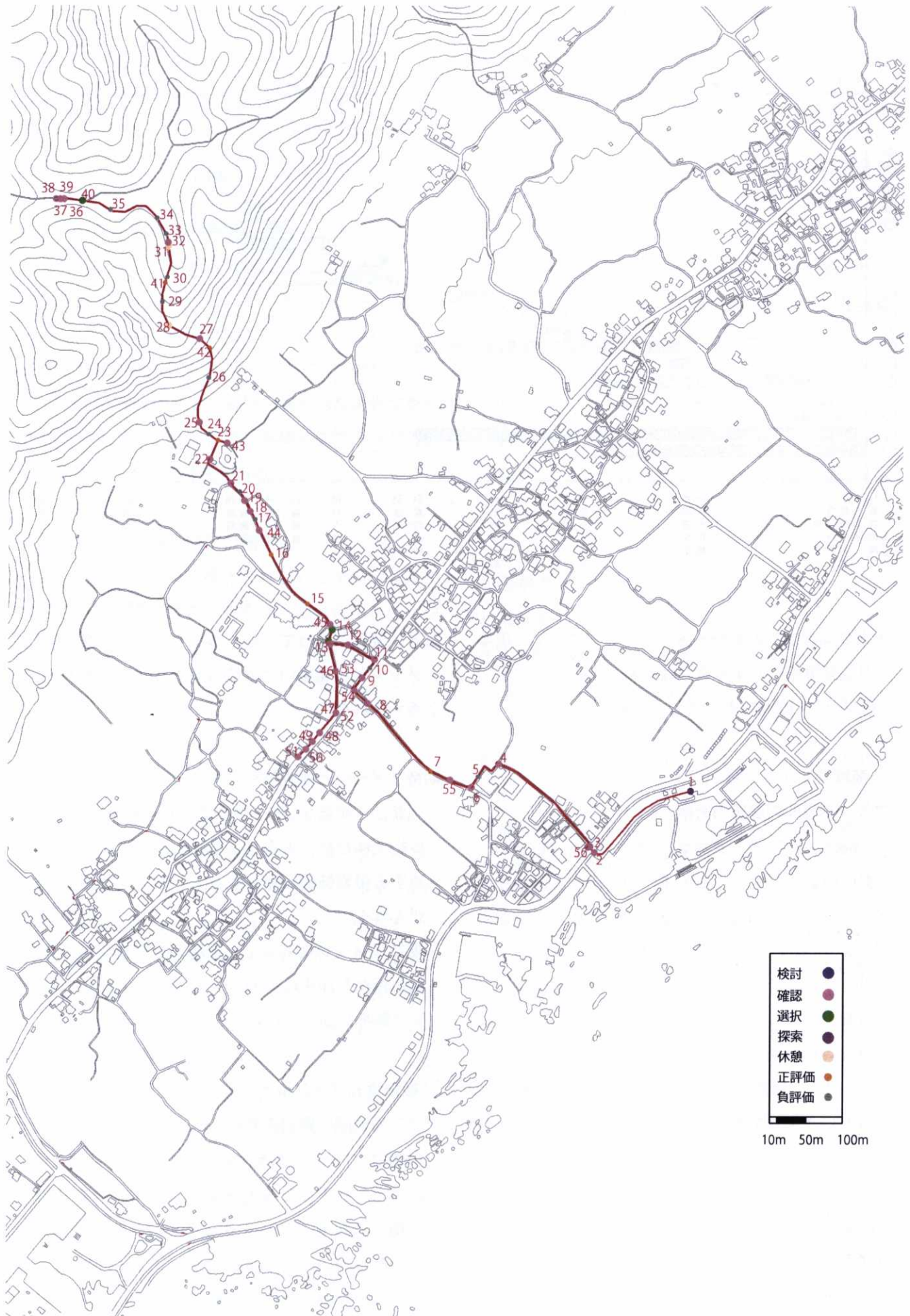


図 5-11：被験者 D 散策プロット図 S=1/7000

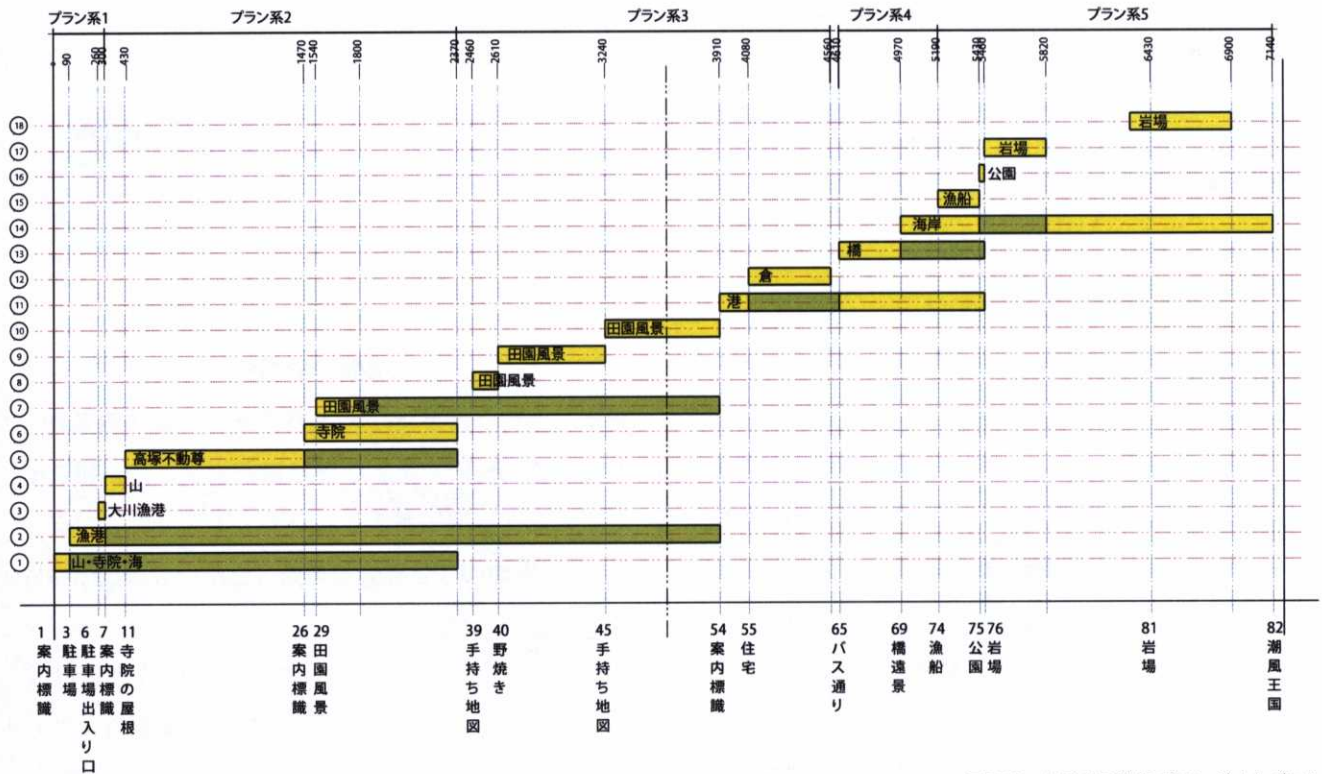


図 5-12：被験者 E 散策プランダイアグラム

・大きなエリアの期待イメージを持つことで、現場の視覚情報に対する許容度が高くなり、その場でのプランの変更が行いやすくなる。

ことが要因となっている。つまり、山に対する期待イメージと、現場の視覚情報が異なっていたためだと考えられる。

② 被験者 E プラン系 2

プラン系展開の要因の考察

＜被験者 E プラン系 2 特徴的場面：ポイント 11, 29, 33＞

案内標識を見てとりあえず山の方面へと向かうポイント 8 から、高塚山の山道の歩行途中で引き返すポイント 36 までのプラン系である。

ポイント 8 では「ちょっと中入って見るかな」という発話のように、この段階では、高塚山に対するプラン実行の期待は強く持っていない。しかし、ポイント 11 で遠景の山の麓に高塚不動尊の屋根が見えるという視覚情報を得ることによって、プランの期待イメージが具体化を帯び、「ちょっと」ではなく、さらに歩を進めることとなっている。

高塚山の山道に入る目前でも、眼下に広がる田園地帯を目にすると、積極的にその視覚情報を得るような行動をとっている。一方で、山を登ることの断念は、登り口の階段がコンクリートで固めてあった

期待イメージと視覚情報の働き

- ・当初から明確なプランを持たない歩行であっても、歩行主体が持つ大きなプランの期待イメージに合致する視覚情報が得られると、新たなプランが構想される。
- ・期待イメージに対して、現場の視覚情報が合致するか否かを即座に判断し、その判断に対して素直に行動をとることによって、散策は展開する。

③ 被験者 E プラン系 3

プラン系展開の要因の考察

＜被験者 E プラン系 3 特徴的場面：ポイント 41, 54, 64＞

高塚山から下りることを決定したポイント 37 から、橋へ向かうこととなったポイント 64 までのプランである。

総合案内板の前での実験者との会話では、このプランが展開された、田園地帯のコースである露地花

の里コースは「花が咲いていない」ということで、当初から散策の対象にはなっていなかった。しかし、高塚山の登り口から見下ろした田園風景に着目し、何度も撮影を行うことで、強い視覚情報を受け入れている。さらに、ルートを選択した後に、田園風景の広がりや、野焼きの風景に着目して写真を撮ることから、このような視覚情報が強くプラン実行に影響を与えていると考えられる。そして、歩行を進めた後に、手持ち地図によって、このまま歩行を進めた先の情報を確認していることから、このプラン系は、とりあえず歩行を進めた結果、魅力的な視覚情報が蓄積することによって、より具体的なプランが構想され、実行されたと考えられる。

期待イメージと視覚情報の働き

先に明確なプランが構想されないまま歩行を進めていくうちに、現場から得られた視覚情報をきっかけとして、前提として潜在している期待イメージを引き出し、より実効的なプランを構想することができる。

④ 被験者 E プラン系 4

プラン系展開の要因の考察

＜被験者 E プラン系 4 特徴的場面：ポイント 65, 70, 73＞

橋へ向かうためにバス通りに出たポイント 65 から漁港に到達するポイント 73 までのプランである。

バス通りでは、田園風景の野焼きなどを見ながら進行し、分岐するとちょうど目指していた橋の遠景を見ることができる。プラン自体はそれほど充実したものではないが、橋へ向かうという期待イメージの実現要求に対して、現場の視覚情報が呼応していることで、スムーズな散策の展開が行われている。

期待イメージと視覚情報の働き

期待イメージの実現要求に応える現場の視覚情報は、それまで異なる現場情報を得た散策をしていたとしても、それらより優先して散策の展開に影響を与える。

⑤ 被験者 E プラン系 5

プラン系展開の要因の考察

＜被験者 E プラン系 5 特徴的場面：ポイント 74, 77, 82＞

漁港に到達したポイント 74 から海沿いの国道を通過して潮風王国へ戻るポイント 84 までのプランである。

当初より海という大きな期待イメージがあったことに対し、漁港の漁船や岩場や橋など直接的な視覚情報が対応し、充実した散策が実現している。

期待イメージと視覚情報の働き

散策の大きな目的地による期待イメージは、すぐに実行されなくても、現地の魅力的な視覚情報によって、いつでも引き出され実行される。

(6) 被験者 F

① 被験者 F プラン系 1

プラン系展開の要因の考察

＜被験者 F プラン系 1 特徴的場面：ポイント 7, 16, 35＞

総合案内板前でプランを構想するポイント 1 から高塚山から下りることを決定するポイント 52 までのプランである。

発話で被験者自身が「方向音痴」とであると述べているように、散策開始時点では山に向かうというイメージを実現できるか不安を抱えているが、ポイント 7 を曲がった段階で、目的とする山の遠景が見える事で、歩行にゆとりが生じ、山と直接関係しないプランの実行を含めた歩行が可能になっている。

プラン構想と行動と視覚情報との関係は次のようになっている。

期待イメージと視覚情報の働き

プラン構想を実現していく過程で、現場で得られた視覚情報をもとに実行する小さなプランは、意図的ではない場合、元々のプランの期待イメージに対して影響を与えにくい。

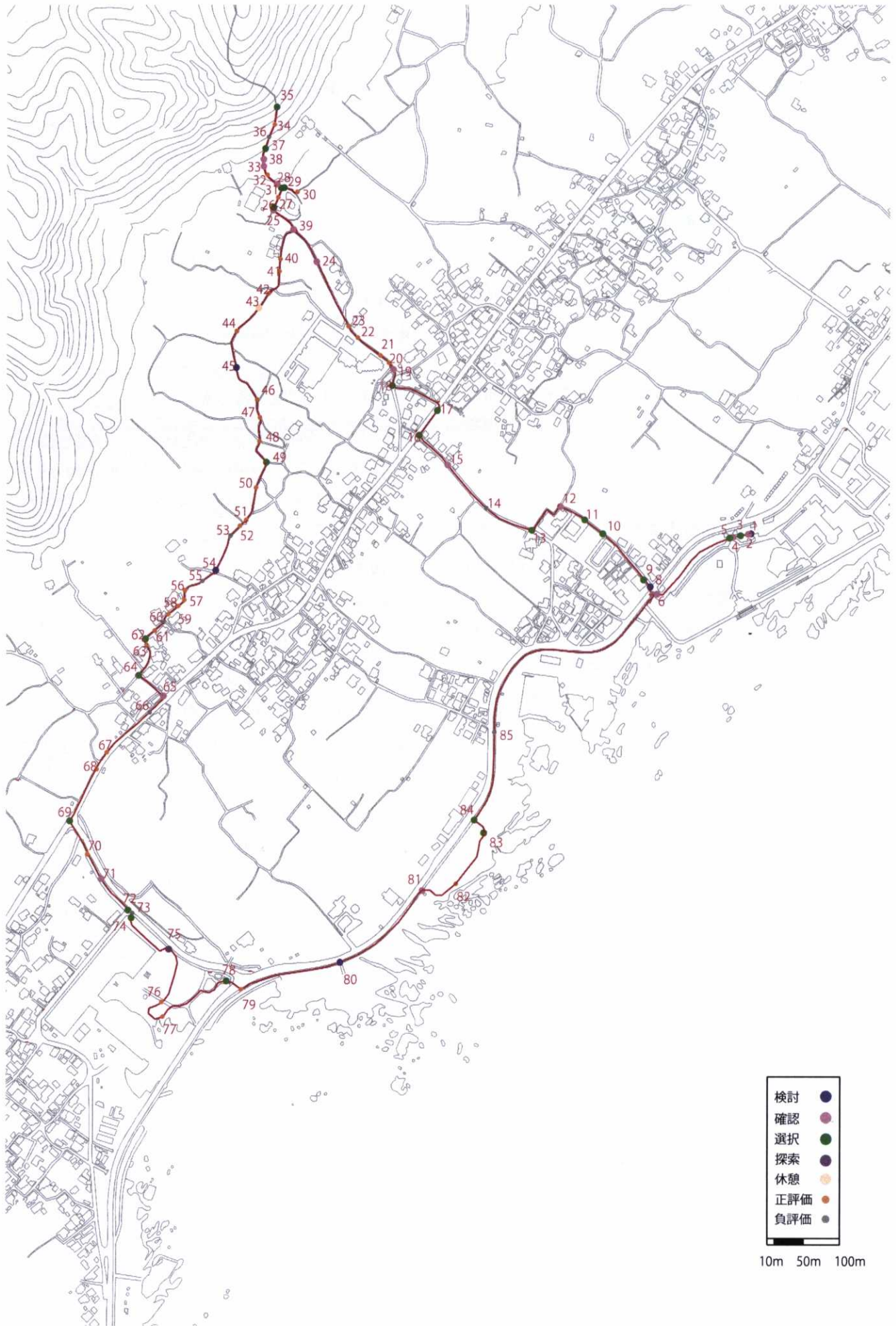


図 5-13: 被験者 E 散策プロット図 S=1/7000

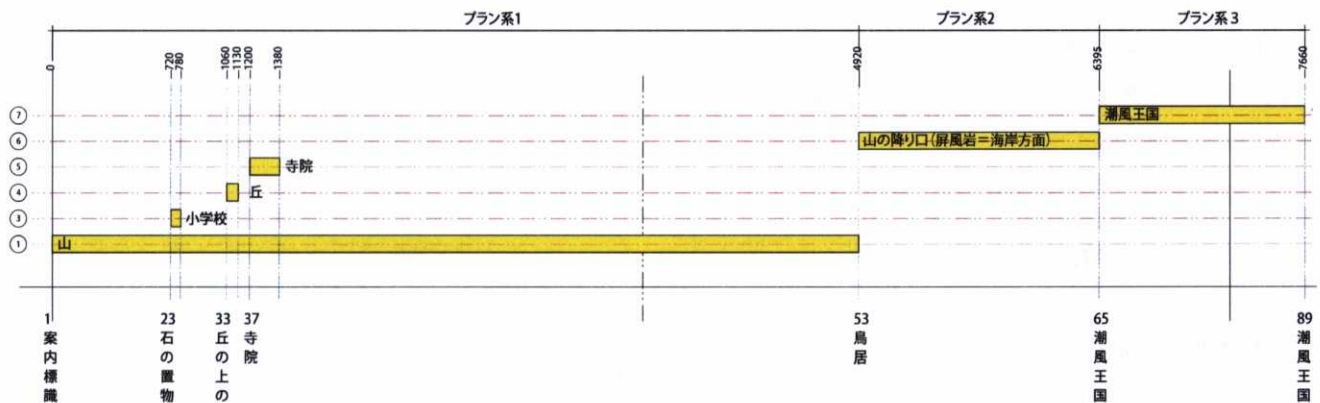


図 5-14：被験者 F 散策プランダイアグラム

② 被験者 F プラン系 2

プラン系展開の要因の考察

＜被験者 F プラン系 2 特徴的場面：ポイント 53, 57, 64＞

高塚山から戻ることを選定したポイント 53 から山道から出たポイント 65 までのプランである。

この間は山の中であることからほとんど視覚情報が得られず、おおよその方向情報のみで歩行を進めなくてはならないものであった。山道を楽しませる視覚情報はあるものの、このことが山から下りるといふことと関連していないことが、結果として道を誤るなどの自体へとつながっている。

期待イメージと視覚情報の働き

林の中のように、目前の木々の状況以外はほとんど視界に入らない状況では、視覚情報が限定されており、散策の展開は難しい。

③ 被験者 F プラン系 3

＜被験者 F プラン系 3 特徴的場面：ポイント 65, 77, 80＞

山道から出て、ポイント 65 の対象である潮風王国の遠景が見えたところから、潮風王国に戻る 89 ポイントまでのプランである。

遠景に潮風王国が見えるということによって、独自にコースを見つけ出し、案内標識が全くないが、比較的ゆとりを持って歩行することが可能になっている。

期待イメージと視覚情報の働き

- ・ 潮風王国の遠景が見えた後は、常に潮風王国が見えなくても、ほとんど間違えることなく到達できていることから、遠景の空間把握に対する影響力が大きいことが分かる。
- ・ 散策の後半になると、歩行エリアのおおよその認知地図は獲得され、歩行は比較的容易になる。

3.2.3 期待される視覚イメージと現場の視覚情報の関係

(1) 発展したプラン系における視覚情報の働き

プランが発展し、結果としてエクスプローラー型となった転換点が、特徴的に見られるのは以下のポイントである。これらのポイントにおける、視覚情報のプラン系の展開に対する働きを整理する。

① 被験者 B のプラン系 1～2 (図 5-6)

前提となるプランでは、「山」と「海」という大まかな期待イメージを持ち、海沿いに向かう可能性が高くなっていたが、案内標識に記された高塚山の写真という視覚情報が、期待イメージの一つであった「山」と合致することで山に向かうプランが形成されている。

② 被験者 B のプラン系 3～4 (図 5-6)

前提とするプランでは「橋」という期待イメージを持っている。しかし、遠くに見えた現実の橋という視覚情報から「情緒がない」ということでプラン

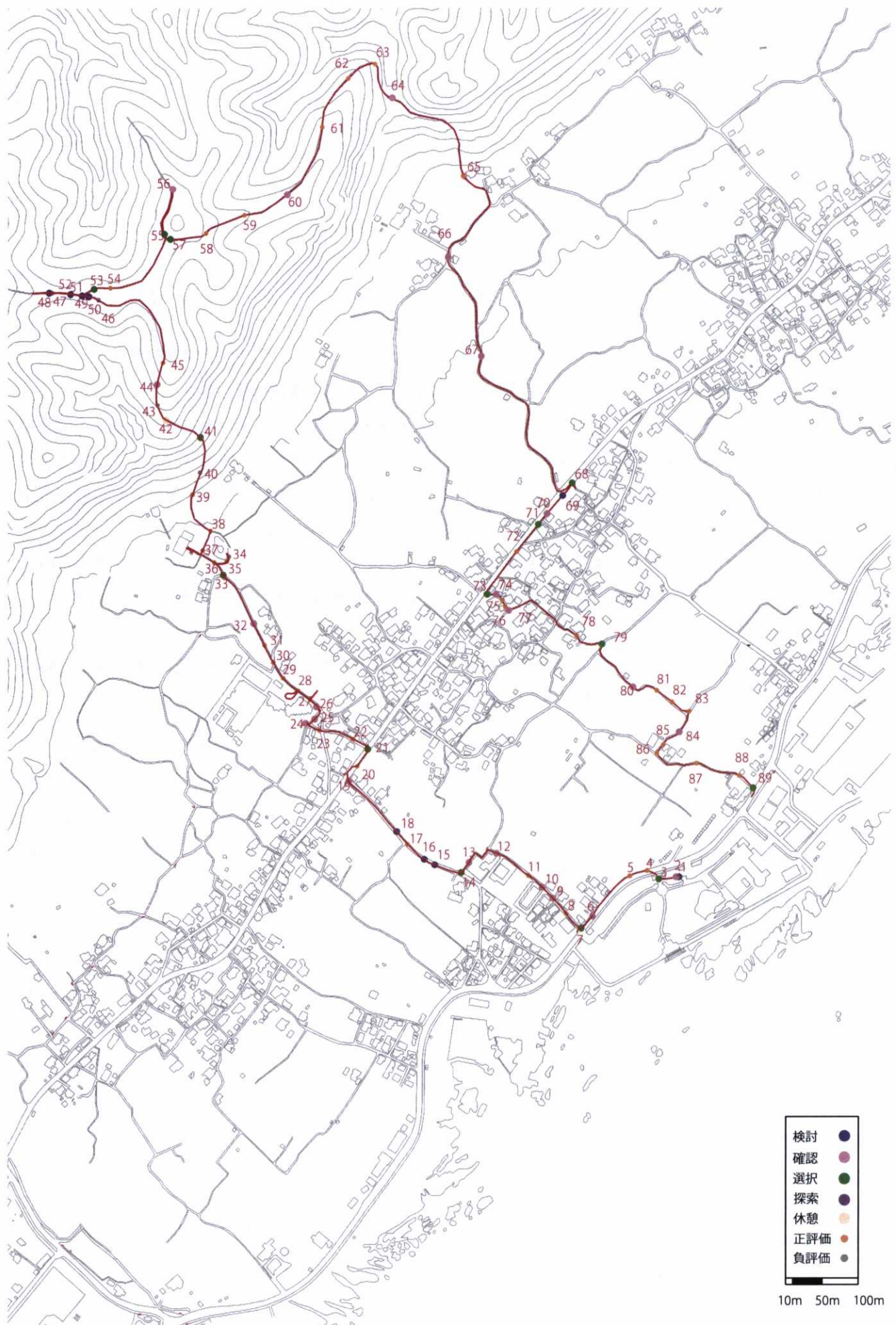


図 5-15：被験者 F 散策プロット図 S=1/7000

を取りやめ、その場で近くの心地よい小道を選択している。

当初の期待イメージ大切に、無理にプランを実行せずに現場の判断によって散策を発展している。

③ 被験者Cのプラン系3～4 (図5-8)

前提となるプランでは「灯台」という期待イメージを持っている。しかし、目指していた灯台の遠景という視覚情報を得た場面で、想定していた以上に遠いことが分かり、より近く、容易に行けそうに見られた山の方へ向かった。

期待イメージの「灯台」を持つ前に「森」というイメージを持っていたため、現場の状況に合わせ、期待イメージの具現化の可能性が高い散策プランを形成することにより、散策の発展が可能になっている。

④ 被験者Eのプラン系1～2 (図5-12)

期待イメージには「漁港」「山」を持ち、具体的には大川漁港を目指していたが、手持ち地図では近くにあるように情報が示されているものの、その場では何も予期させる物を見ることができなかった。そこで目にした案内標識がきっかけとなり、山方面へ向かう情報と、遠景の山という視覚情報がその場で一致して見え、新たなプランの実行へと展開している。

⑤ 被験者Eのプラン系2～3 (図5-12)

当初のプランでは「露地花の里コース」は想定していなかったが、プラン系2で田園風景について着目しており、プラン系3へ転換する段階でも、田園風景に着目し、強い興味を持っていた。そのことで、当初は想定していない「田園」似対する期待イメージを持つことが出来ている。歩行を開始してまもなく、畑の野焼きの煙が立ち上がっている遠景を見て、この視覚情報が強いきっかけとなることで、プラン系はさらに展開している。

⑥ 被験者Fのプラン系2～3 (図5-13)

プラン系2では、ほとんど視覚情報が得られていないため、潮風王国まで戻るためのゆとりがなかったが、潮風王国の遠景という視覚情報を得ることができたため、ゆとりを持った散策プラン系3を進めることができています。

(2) プラン発展のための視覚情報のあり方

プラン展開では、なんらかの形でそのプランによって期待されるイメージがある。この、イメージと現場における視覚情報の関係で、散策の展開は決定していると考えられる。そこで、この期待イメージと現場の視覚情報との関係について整理する。

① 期待イメージと視覚情報が一致することで散策が展開する。

プランで期待されるイメージを現場の視覚情報を得ることで具現化していくことが散策の理想的な状態である。しかし、現場から得られる視覚情報は、期待されるものと必ずしも合致するわけではない。歩行者の能力によって、期待イメージの調整が行われることでプランを変更し散策を展開することもあるが、案内標識や手持ち地図による現場情報は、その補助として有効に機能する。

② 期待イメージが得られていないが、適切な視覚情報が得られることで散策が展開する。

期待イメージがない場合は、歩行主体が能動的に視覚情報を得て散策の展開がされることは少ない。多くの場合、受動的な情報の得方となり、選択的な視覚情報の得方はされず、受動的な得方となる。そのため、景観的に特徴のある視覚情報が、強く作用する場合が多く、その情報が歩行者が置かれた状況に適切な情報であると散策は展開するが、そうでないと展開はしない。

③ 期待イメージを得ているが、視覚情報が異なるため、保留することで散策を展開する。

期待されるイメージと現場から得られる視覚情報が異なる場合、すぐにプランをあきらめることなく、保留をすることも重要である。こうすることで、次の散策に可能性を持たせられ、散策の選択肢の幅を広げることが出来る。

④ 期待イメージと視覚情報が一致しない（得られない）ことで散策が展開しない。

現場から得られる視覚情報が期待イメージと一致しないことで散策が展開しない場合、期待イメージが一つで強い場合が多い。保留したり、別のプランを構想するような柔軟な対応ができないと、散策の展開は阻害される。

⑤ 期待イメージは得ているが、現場から得られる視覚情報を誤って認知するために散策が展開しない。

現場情報は、歩行主体の属性により、必ずしも正確に得られるとは限らない。そのため、案内標識や手持ち地図など、計画的な情報の提示によって補足することで、散策を展開出来る可能性がある。

⑥ 期待イメージが得られていないことで散策が展開しない。

期待イメージが得られていないと、現場の視覚情報に強く影響を受ける。この際、空間把握がなされていると散策は展開するが、そうでない場合は、道に迷い散策は展開できない。

⑦ 期待イメージの持ち方が誤っている（行動可能な空間から得られる視覚情報と異なる）ために散策が展開しない。

期待イメージの持ち方が誤っていると、そのイメージの具現化をしようとしてもできないため、散策は展開しない。

3.2.4 期待イメージと視覚情報の働きに関するまとめ

以上のように、散策の展開を視覚情報との関係で整理することで、視覚情報がプラン展開に果たす役割を明らかにすることが出来た。特に、視覚情報でも、遠景として見える視覚情報と、案内標識に示される視覚情報の2つの要素は、散策の展開に大きく影響を与えていることが分かる。また、それらは、単独で機能するのではなく、プランを構想したときに事前に持つ期待イメージと関係することで機能することが明らかになった。

3.3. 散策展開の図式の検証

本章のはじめに、仮説的に示した、散策を展開するための図式を、これまでの考察で明らかになったことをもとに検証する。

すべての被験者の散策歩行を、散策プランごとに時系列に整理して図示した散策ダイアグラムを見ると、一つのプランが終わって、その次に新しいプランが行われるという単純な展開は少なく、展開の可能性があるプランが何層かに分かれて、同時に進行していく様子が明らかになった。そして、多層の可能性があるプランの中で、現場の状況から、最も行動の可能性があるプランが優先的に選ばれて行われることが分かった。つまり、散策歩行では、可能性が高い行動を我慢して、後回しにするという意図的な企てをすることはほとんど見られない。たとえば、被験者Eは、当初は大川漁港を目指していたが、それ以上に寺院に向かうことの可能性が、手近な視覚情報として得られたため、そちらのプランの実行へ即座に移行した。逆に、被験者Dのように、その場で興味がわいた対象に対して行動を取らず、当初想定したルートを正確にたどろうとする歩行をした場合は、満足いく散策とはなり得ていない。

また、この層状のプラン構造では、目前にある様々な視覚情報のなかで、背後にあるプランのイメージに最も適切に合致した視覚情報が選択的に得られ、

その視覚情報をもとにしたプランが実行される。この視覚情報が合致するか否かという作業は、空間情報を認識し、歩行する場の認知地図との照らし合わせの作業を内的に行っていることであり、結果的に認知地図自体もその場で得られた情報によって変化する。そうすることで、歩行者と歩行対象の空間との親密性は高まっていくと考えられる。

この背後にあるプランは、舟橋²¹⁾のいう歩行は「より大きなトリップ目標に支配される」という、巨視的動機付けに関して述べられていることと同様である。年齢や性別などの属性などの歩行主体の特性も同じような巨視的動機付けとして作用することが考えられ、これもプラン構成の多層構造の中に位置づけられる。しかし、今回は、ここまでは立ち入らず、散策開始値点から得た情報によってどのようなプランが構成されたかと言うことのみに着目をしている。

被験者Aおよび、被験者Dでは、ほとんど散策が展開されていないプランが多い。散策ダイアグラムを見ると、大きな抽象的なプランの空間的な把握がなされておらず、現場の空間情報に適合した認知地図が形成できていないことが分かる。そのため、期待イメージが現場から得られる視覚情報と合致する可能性が低いものとなっている。認知地図を持ちう

るか否かは、個人の空間把握能力によるところも大きい。その手がかりとして、まず、大きな抽象的なプランの構想を、現場に即して行うことが出来ていれば、それをもとにして認知地図の形成も可能性が高くなると考えられる。例えば、被験者BやDは散策を開始する前に、総合案内標識で散策対象地の空間的特徴の把握に努めている。このことによって、散策の広がりも限定されことなく可能性を広げている。

また、散策の種類であるワンダー型の歩行や、オリエンテーリング型の歩行も、この大きな認知地図の上に、多層に構成される認知地図の一つだと考えられる。あるレイヤーではワンダー的な歩行図式が展開し、あるレイヤーではオリエンテーリング型の図式によって歩行が実行されるが、それらが重層化されていくことで、散策の全体像がエクスプローラー型となると考えられる。

以上のように、本章のはじめに仮説的に述べた散策行動情報の関係図式は、被験者の行動を詳細に分析した内容と、相違することはなく、説明しうる図式となっていることが明らかになった。

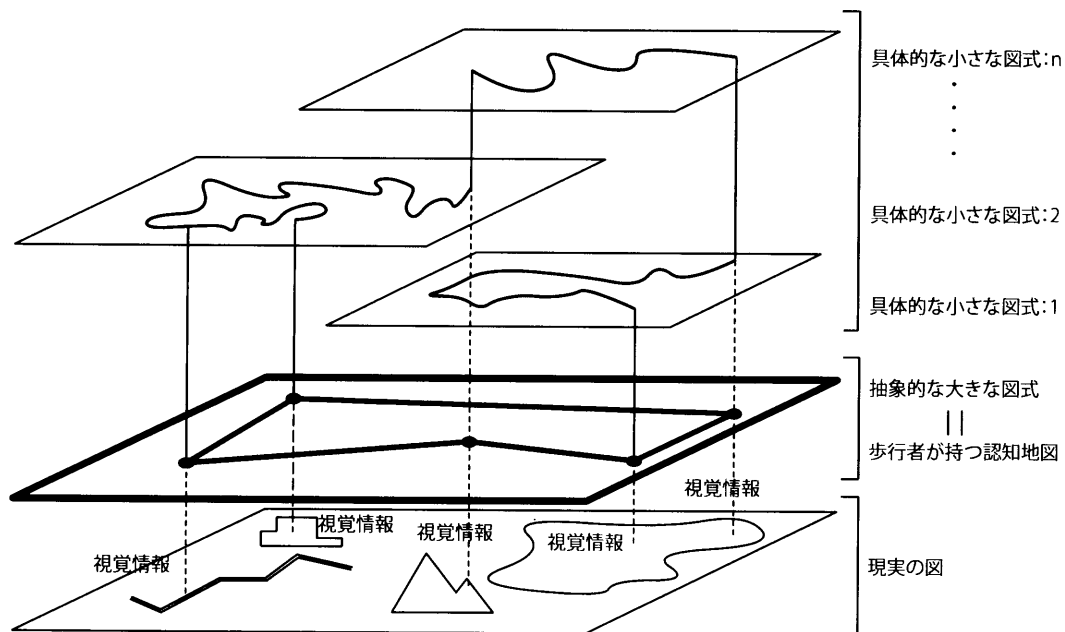


図5-16：地域観光地における散策展開の図式

4. 散策プランの展開のための案内標識のあり方

4.1. 視覚情報における案内標識の役割

これまでは、それぞれの被験者の場面ごとに案内標識の働きを考察していたが、ここでは、それらの共通した状況の中で、特徴的に案内標識が機能している場面を抽出し、その役割を考察する。

4.1.1 発展したプランにおける案内標識の働き

案内標識が特徴的に働いたポイントは、以下のポイントで見られた。

- ・被験者 B ポイント 4,23,38
- ・被験者 C ポイント 46
- ・被験者 E ポイント 7,26,54

被験者 B ポイント 4 および被験者 E ポイント 7 は、どちらも潮風王国の駐車場から出た地点から横道に入ることを示した案内標識である。ここでは、どちらもそのまま直進しようとしていたところ、この案内標識を目にし、そこで示された内容をもとにルートを変更している。この地点では、視覚情報として遠景の山が魅力的に見えることで、プランが決定されているが、案内標識は、この遠景の山に視線を向けるためのきっかけとして有効に機能していると考えられる。

被験者 B ポイント 38 では、高塚山から下りた被験者は、すでに手持ち地図でおおよそのルート選択に関する情報は得ているが、案内標識で情報を確認をすることで、プランの具体化を確実に行うことが出来ている。

被験者 C ポイント 46 では、遊歩道を目指してバス通りを歩行していた被験者が、案内標識を確認し、横道となる遊歩道へはいるきっかけを与えている。

被験者 B ポイント 23 および被験者 E ポイント 26 では、ともに山の遠景という視覚情報を手がかりに山の近くまで来て、さらに案内標識から高塚山に関する情報を得ている。これまで抽象的なイメージでしかなかった山という対象が、近づくにつれて具体化し、最も近づいたところで、歩行を支援する具体

的な内容が、案内標識から得られている。この様に、段階的にプランのイメージを具現化する過程に対して状況にあった情報を提示することが、プランの展開を促進していると考えられる。

被験者 E ポイント 54 では、田園地帯を通り抜けて歩行を進めてきた被験者が、直前に見えてくる住宅地を前にし、案内標識を見ることで、その先のプランの検討をしている。ここで港に行くというプランを持ったことで、次の段階で見るべきところが少ないエリアに入ったときに、すぐにその港に向かうプランへと展開することが可能になっている。目前の状況に対してだけでなく、その次に展開するプランを得ることで、散策の展開が可能になっている。

4.1.2 発展の可能性があるプランにおける案内標識働き

案内標識が特徴的に働いたポイントは、以下のポイントである。

- ・被験者 B ポイント 1
- ・被験者 E ポイント 1

どの被験者においても、ポイント 1 は総合案内板があるため、内容を把握する機会は十分あるが、ここであげた被験者 B および E は、その場で一つの散策ポイントを得るだけでなく、様々な可能性を考察し、多数の散策の可能性を把握している。このことによって、すぐにそのポイントに向かうことができなくても歩行を進めていく中で得られる視覚情報をきっかけとして、散策を展開する可能性を拡大している。

結果的に、被験者 B は、その場では、花小屋を目指したが、花がないためプランは発展していない。しかし、ここで得られた情報を背景として、次の案内標識を目にすることで、新しいプランへと発展することができている。被験者 E も、大川漁港を目指したが、すぐに目にする事ができず次の案内標識を目にし、そこで新しいプランを展開している。

この様に、プラン実行の多くの可能性を持ちつつ、そのプランを直接的に実行しないまま歩行を進める

状態は、とりあえず歩いている状態ではあるが、散策の展開の可能性は大きい。この場合でも、案内標識は、散策の多数の可能性を示すために、有効に機能していると考えられる。

4.1.3 発展しなかったプランにおける案内標識の働き

案内標識の働きが、プラン系の発展に効果を示さなかったポイントは以下のポイントで見られた。

- ・被験者 A ポイント 1,30
- ・被験者 D ポイント 1 移行の全て標識があげられる。

被験者 A ポイント 1 では、海沿いの道に向かうというイメージと現場で得られる視覚情報としての海が方向が異なるため、ルート選択を誤ってしまった。ポイント 1 は総合案内板であり、地図的情報も提示しているため空間情報は得られるはずであるが、結果的に反対の方向に向かってしまったことからすると、ほとんど空間情報が得られていなかったと云える。また、空間情報を得ていたとしてもすぐに認知地図を形成することができず、視覚情報の強さに引きずられていったとも云える。

被験者 A ポイント 30 では、内陸側のバス通りを開始地点まで戻ろうとするプランを検討するが、この案内標識では周辺地図を示していないため、一見して空間情報は得ることができない。よって、認知地図を形成できないまま、散策途中で進行方向とは異なる視覚情報を目にしてしまい、プラン展開の可能性が低くなっている。

被験者 D の案内標識の利用のほとんどが、誘導としての働きとなってしまう。案内標識には、誘導情報以外の情報も組み込まれていたが、プロトコルでも明らかなように、その情報は全く目にせず、誘導情報のみで歩行を進めている。その結果、1カ所の案内標識の見落としで経路に迷うことにもなっている。また、見渡しの良いポイントでは、意図せずコースを外れてしまうが、これを間違いと判断して誘導されるコースに戻っている。この様に

案内標識を誘導のみの機能として捉えると、散策は展開されにくいと云える。

4.2. プラン展開のための案内標識の機能の整理

案内標識は設置される具体的な場所によって与件が決定される要素が大きい。地域観光地において、設置される状況は、非常に多様である。よって、ここでは、案内標識の基本的なあり方を整理する。

(1) とりあえず歩行するための機能

事例では、まずは歩いてみる事によって、散策が展開する場面が多い。特に、潮風王国からすぐにルートに出るのではなく、ルートに沿って広がる駐車場を歩きながら、様々なプランの構想を可能にしている様子を見ることができる。

よって、プラン実行の系は以下の2つの流れに整理して考えることが出来る。

- ・視覚情報の認知>プラン構想>実行>完了
- ・とりあえず実行>視覚情報の体験による認知と蓄積>プラン構想>実行>完了

複雑な経路では、一見して空間把握をすることは困難であり、とりあえず歩くことによって空間に対する認知が蓄積すると考えられる。地域における魅力的な遊歩道の多くは、整形された経路で構成されることは少ないため、地域観光における散策では、後者のプラン実行の系が重要である。案内標識は、歩行者にとって、不案内な状況であっても、とりあえず、ある程度の範囲を歩行してみようと思わせる情報を提示する機能が必要だと考えられる。

(2) 展開のきっかけのための機能

プラン構想の期待イメージに合致した視覚情報を得ることで、具体的な散策プランが生じる。しかし、この現場で得られる視覚情報は、その場の属性に限られてしまい、その場を離れた情報を得ることは困難である。この様な場合、案内標識は、現地の情報に制限されることなく情報を伝えることが可能であ

るから、離れた地域の魅力を視覚的に示す機能が求められる。

(3) 予期するための機能

歩行を進めていくに従って、散策の期待イメージに合致した具体的な情報が、次第に得られることで散策は展開する。よって、案内標識では、現場の状況に合わせ、散策対象が遠くにある場合は、抽象的な情報を伝えることによって、歩行者の認知地図に作用し、近づくにつれて具体的な情報を伝え散策の実現性を高める機能が有効だと考えられる。

(4) 展開を広げるための機能

抽象的な認知地が歩行者にしっかりと得られていると散策は展開しやすい。

そのためには、散策対象空間の基本的な構造が、歩行者にとって、直ぐに把握できるような提示方法が有効だと考えられる。

また、すでに散策が実行されている場合でも、大きく散策が展開するときは、新しい抽象的な認知地図を構築する場面でもある。よって、散策の開始地点以外にも、上記のような抽象的な認知地図が構築できるような情報は散策の拡大に有効に機能すると考えられる。

(5) 確認するための機能

プランを実行するために持ち得たイメージが、現実の場で正しく得られるかどうかという確認作業は頻繁に行われる。確認の内容の多くは、おおよその方向、場所の名前である。

(6) 誘導する機能

被験者Dの例をのぞいて、案内標識は、ほとんど誘導としての機能を果たしていない。逆に、この被験者の例にあるように、誘導としての機能に特化してしまうと、空間の把握がなされず、散策としての歩行が成立しないばかりか、一つの誘導標識を見逃

したことで案内標識がないルートに迷い込み、非常に困難な状況になってしまう。一方、被験者Eのプラン2のように、山道で誘導がない場合も同様に迷い込んでしまっている。

つまり誘導としての情報は、空間情報が得られないような状況では有効に機能するが、空間情報が多くある場合では、それに特化しないような情報の提示が重要だと考えられる。

5. 本章のまとめ

本章では、発展する散策のあり方を、現場情報と散策行動の関係を多層の階層構造による図式で示し、これまでの散策の型としてW型、O型、E型と3つに類型していた図式をこの図式の中に位置づけ、現場情報の役割と、案内標識の求められる機能について整理をした。

このことによって、本研究で目的としていた、地域観光地における散策歩行のための歩行者用案内標識の基本的なあり方を提示することが出来たと考えられる。しかし、これらはあくまで基本的な考え方であり、実際の計画に適用するには考察すべき要素も多い。この適用の考え方については、章を改めて提示することとする。

参考文献

- *1) 舟橋國男：初期環境情報の差異と経路探索行動の特徴，日本建築学会計画系論文集，NO.424, pp.21～30, 1991.6

終章

1. 本章の目的

本章では、これまで明らかにしてきた内容をまとめ、そこで示された内容の適応の方法について事例をもとに論考し、課題を明らかにすることで、今後の展開を示すことを目的とする。

2. 各章で明らかになったこと

序章では、既往研究から自由な散策歩行に関する視点がないことを明らかにした。この様な歩行形態に着目する価値および必要性を論じ、本研究の目的と構成を明らかにした。そして、各章では、次のような内容を明らかにすることができた。

第1章 散策歩行における既定目的の影響

公園における散策歩行から、既定目的の有無による行動特性と空間認知の特性を考察し、次の項目が明らかになった。

- ① 既定目的がある場合は経路選択の可能性は少なくなり、散策も広がらない。
- ② 既定目的が無い場合は、主体的に空間情報を得ることで散策は広がるが、空間情報が得られないと行動範囲は狭まる。
- ③ 既定目的がない方が、より散策対象空間に対する主体的な関わりが多く、そのため、正確な全体的な把握はされにくい傾向がある。
- ④ 既定目的がある方が、散策対象空間を客観的な関わりをするため、正確な全体的な把握はされやすい。

第2章 散策歩行における誘導案内標識の有効性

公園内における散策歩行とは、散策的経路選択と目的経路選択の複合化された歩行のあり方であることを明らかにし、散策歩行における案内標識の働きを図式によって整理することで、誘導案内標識と周辺地図標識の誘導案内標識の散策歩行における役割を明らかにした。これらのことから、誘導案内標識は散策歩行の中でも頻度が少ない目的経路選択に対する機能であるため、散策的歩行にとって十分な要求を満たすことができないことを明らかにした。さらに、散策的経路選択においては、地図的な情報提示が有効に機能していたことなどから、空間情報の適切な伝え方が重要であることを示した。

そして、第1章で明らかになったことをふまえて、散策歩行が期待される場においては、誘導案内標識のみでは適切な状況ではないことを結論づけた。

また、公園内で散策歩行を行う際に案内標識があると望ましい場面を、以下の6つの場面に整理されることを示した。

- ① 目的が明確にわかる分岐
- ② 主園路と副園路の分岐
- ③ 新しい歩行を展開する場面
- ④ 空間情報が希薄な場面
- ⑤ おおよその方角を決めている場合
- ⑥ 歩行を終了しようとする場面

第3章 地域における散策観光の実態

第1章から2章で対象とした公園という限られた空間の範囲内ではなく、実際の観光地を対象とし、散策歩行の実態の把握を行った。観光地をゆっくりと過ごすことを目的に行われた交通社会実験の期間を生かし、観光地に散策を促進するための仮設案内標識を設置し、実践的調査を行い、主に次の内容を明らかにした。

- ① 地域観光における散策歩行は可能性は高いが現実にはほとんどできていない。
- ② 地域観光における散策は2つの特徴的なあり方が

あるが、どちらも歩行者主体の散策とはなっていない。

- ③ 現在の地域観光においては印刷媒体による情報提示が多くなっているが、全体的な情報は統一されておらず、歩行者にとっては混乱する状態を引き起こしている。

第4章 地域観光地における散策歩行の行動特性

第3章で調査した内容から、本研究が対象としている自由な散策が行われる例が少ないため、行われる可能性が高い「千倉町里山遊歩道」エリアを舞台として、実験的な歩行追跡調査を行った。その散策行動の実際を分析し、地域観光地における散策歩行の特性をオリエンテーリング型、ワンダー型、エクスプローラー型と3つに類型されることを見いだした。さらに、地域観光においてはエクスプローラー型に類型される散策のあり型が、求められる散策のあり方に近いことを示し、以下のようにW型からE型へ展開するための条件およびO型からE型へ展開するための条件を整理した。

- ① <W型からE型>

離れた大きなプランがあること。

- ② <W型からE型>

小さな目的がエリアを離れてつながること。

- ③ <O型からE型>

曖昧な目的であること。

- ④ <O型からE型>

目的が複数あること。

そして、散策を展開するための情報を、実行するための情報と、構想するための情報に整理し、エクスプローラー型の散策が展開するためには、構想するための情報のあり方が重要であることを示した。

さらに、現場情報における、プラン構想のための情報と、プラン実行のための情報についての基本的な要件を以下のように整理し考察した。

- ① プラン実行のための情報は、方向情報と接続情報に分けられる。
- ② プラン構想のための情報は、魅力情報、間隔情報、地図情報に分けられる。

第5章 散策歩行を展開する視覚情報の働きと案内標識の機能

詳細に散策を構成するプラン系の分析を行い、プラン系がエクスプローラー型へと展開するための散策プランと現場情報との関係を明らかにした。この図式によって、プラン展開を促進する情報の中でも、視覚的な情報が大きな役割を果たしていることを明らかにした。さらにその中で案内標識が持つ役割を示し、求められる機能の整理を行った。

- ① プラン構想のための魅力情報は、視覚的な要因が大きい。
- ② 遠景として見える物事および、案内標識の2つの要素は散策の展開に大きく影響を与えている
- ③ 主体が持つ資格イメージと環境が持つ具体的視覚イメージが合致することで散策は展開する。

さらに、魅力情報としての視覚的な情報を中心として、プラン構想を促す現場情報としての案内標識に求められる機能のあり方を以下のように整理した。

- ① 動機のための機能
- ② きっかけのための機能
- ③ 予期するための機能
- ④ 展開のための機能
- ⑤ 確認ための機能
- ⑥ 誘導のための機能

3. 計画への応用

3.1. 散策歩行を促進する案内標識の計画の考え方

第5章の考察で、散策歩行が展開するための基本的考え方として、プランが持つ期待イメージに対し、現場情報から得られる視覚情報が合致することが重要であることが明らかになった。そして、そのための案内標識が果たす役割も明らかになった。ここでは、それらを総合して、地域観光で散策が展開するための案内標識の基本的なあり方を考察する。

3.1.1 W型で求められる情報と配置

W型とは、第4章の地域散策の追跡調査をした結果見いだされた散策のあり方の一つであるが、その特徴は、大きな歩行目的を持たず、直前の空間から得られた直接的な情報をもとに、即座にプランを構想し歩く散策のあり方であった。この歩行は一般的に言われる散策歩行の状態であり、第1章から2章にかけて考察をした公園内で見られた既定目的が与えられず歩行をした状態に近い。

① プラン構想のための情報

W型のプランの構想は、O型のプランがすでにある状況では構想されにくい。よって、一つの散策目的が終了した時点など、目的が不在な状況において、誘引性の高い情報が提示されることが効果的だと考えられる。

② プラン実行のため情報

W型の歩行プランの特徴は、構想すると即座に実行される。即座に実行できない場合は、すぐにあきらめられてしまうことが多い。よって、散策が行われるような魅力的な情報が得られる現場では、即座にその魅力に対して、近接し、体験することが容易にできることが示された情報が身近にあることが有効だと考えられる。

3.1.2 W型→E型に発展するための情報と配置

しかし、W型が行われたのみでは、地域観光では散策は展開したとは云えないことも、本研究では示され、E型へと展開していくことが必要とあり方を明らかにしている。

① プラン構想のための情報

W型プランの特徴は、身近な視覚情報をもとに即座に行われる短期性にある。それ故、E型へと展開しない。よって、身近なエリアから離れたエリアに向かってプランを構想するための情報が提示されることが必要だと考えられる。

② プラン実行のため情報

離れたエリアに歩行を進めるためには、身近な誘目性の高い視覚情報が連続して展開するようなシステムを構築した情報の展開が求められる。また、現場の状況によって、観光資源内容を考慮し、エリアの性格が異なるような場面で、次のエリアの魅力を紹介するなどの方法も有効だと考えられる。

3.1.3 O型で求められる情報と配置

O型も、第4章の地域散策の追跡調査をした結果、見いだされた散策のあり方の一つである。その特徴は、大きな歩行目的を事前に強く持つことで、歩行した結果、移動した空間から得られる直接的な情報を歩行のプランに反映せず、前もって得られた情報によって構想されたプランのみで歩行を完了する散策のあり方であった。この歩行は、第1章から2章にかけて公園内で実験を行ったときの既定目的に従って歩行を進める状態に近い。一般的には、散策歩行をしているとは言い難い状況である。しかし、第3章の調査で明らかのように、地域観光では、もっとも代表的な散策のあり方となっている。

① プラン構想のための情報

O型のプランは、地域観光ではほとんどの場合がすでにそのような情報提示がなされており、いわゆる見所を的確に伝えることが重要である。強い目的を持つが故に、プランで期待するイメージも明確なものとなる。このイメージが、現場から得られる視覚情報と異なると、散策は展開しないために、イメージが的確に整合するような情報の提示が必要である。

② プラン実行のため情報

O型のプランは、歩行の目的が明確であるので、その目的に対して、間違うことなく容易に向かえるような効率的な情報提示が求められる。

3.1.4 O型→E型に発展するための情報と配置

しかし、W型と同様に、地域観光では、O型のみでは散策が展開したと云えないことが、本研究では明らかにされている。また、O型からE型へ展開する必要性とあり方も示している。

ここでは、案内標識で可能にするための条件を考察する。

① プラン構想のための情報

O型のプランは、強い目的指向性から、散策歩行者の認知地図にはっきりとした構造が形成されると考えられる。よって、ただ1カ所のみで完結するような単純な認知地図とならないように、数カ所の散策の可能性を提示し、それらが面として構成されるような分かり易い情報の提示が求められる。また、プラン実行における情報提示と関連して、大きな目的を持って歩行を開始した際に、その目的の完遂だけにこだわらないように、そのプランによって期待されているイメージに関連した視覚情報が得られる小さなプランがあることによって、目的を曖昧化することも重要である。

② プラン実行のため情報

O型のプランが、周囲の環境情報に対し、意識をして実行されることがE型へ転換するための条件となる。しかし、強い目的があることに対して、些細な環境情報は意識されにくい。よって、O型プランで期待されているイメージに関連した情報を、歩行の段階にあわせて展開していくことが有効である。たとえば、次第にそのイメージが具体化していくような展開の仕方である。また、些細な環境情報も、単に視覚情報のみであると意識されにくい、体験を伴うものであると意識されやすい。ここでも、すでに獲得されている期待イメージに対して整合性があることが必要であるが、それらに関連して体験性の高い環境情報の提示をすることも重要である。

3.2. 実施計画への応用：南房総市白浜町での実施

3.2.1 本計画の位置づけ

この実施例は、白浜町が南房総市に合併する前に行った、平成17年度の事業である。白浜町はこの事業を、千葉大学工学部デザイン工学科の環境デザイン研究室に対し、デザイン策定に関する調査研究として委託している。本研究では、研究の一環として関わり、デザイン提案を行った。本研究と同時期に進めたものであるため、これまで考察してきた内容の一部を反映し、実現されたものである。^{*)}

白浜町は鉄道駅が無い、バスターミナルが生活の移動の拠点であり、また観光の移動の唯一の拠点ともなっていた。また、観光スポットとしては、

野島崎灯台とその周辺のみがよく知られており、その他の地域は、様々な魅力はあるが、訪れる観光客にはほとんど知られていない。このような状況を打開することで、地域観光を活性化することが事業では求められていた。(図3-1)(図6-1)

そこで、本研究で考察してきたように、観光客が主体的に地域の魅力を発見しながら散策を展開することを目的とし、散策コースおよびその案内標識のデザイン計画を提案した。

3.2.2 基本計画

白浜町の魅力を観光客に理解させるためには、野島崎灯台だけが観光資源である状況では困難である。そこで、野島崎灯台以外の魅力を発見するために、地域の魅力を熟知している地域の方とともに踏査調査をし、散策をすることで白浜町を体感できるような魅力的な観光要素を抽出した。そして、観光拠点としての可能性が最も高い、バスターミナルと、野島崎灯台周辺と核として、それらの魅力が体験できる散策のコースを策定し、散策が展開されるための案内標識の設置の検討を行った。

バスターミナルから海側へは、野島崎灯台以外の魅力的な要素は見いだせなく、多くの観光客は、すでに有名である野島崎灯台に向かうことを、第一に期待すると考えられた。そこで、海側の散策コースは野島崎灯台に向かうプランが行いやすいことを重視し、「野島崎灯台への道」とわかりやすい名称を設け、確実に野島崎灯台へ向かえるような計画とした。(図6-3)



図 6-1：白浜町全体地図



図 6-2：現地調査状況

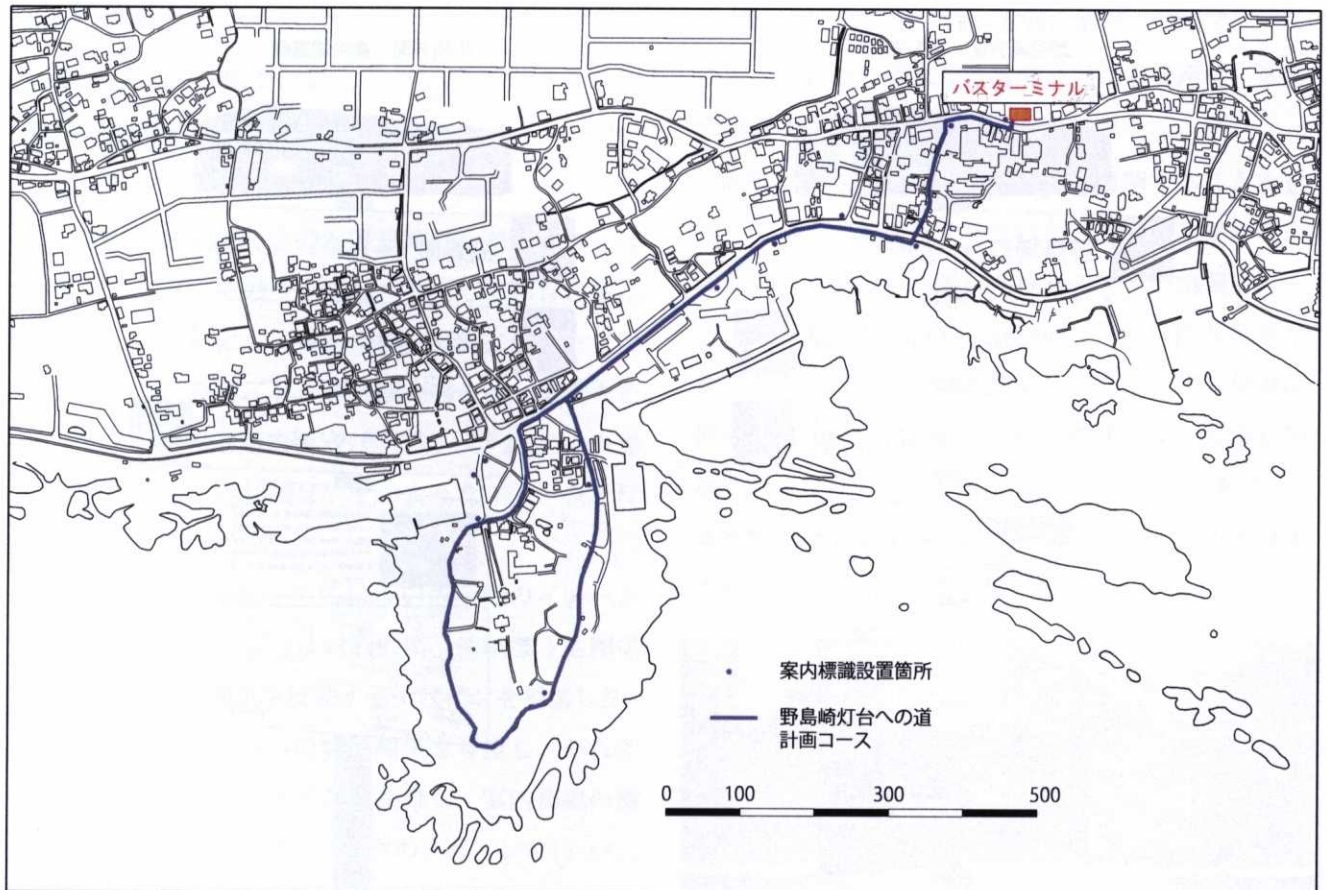


図 6-3：野島崎方面配置図

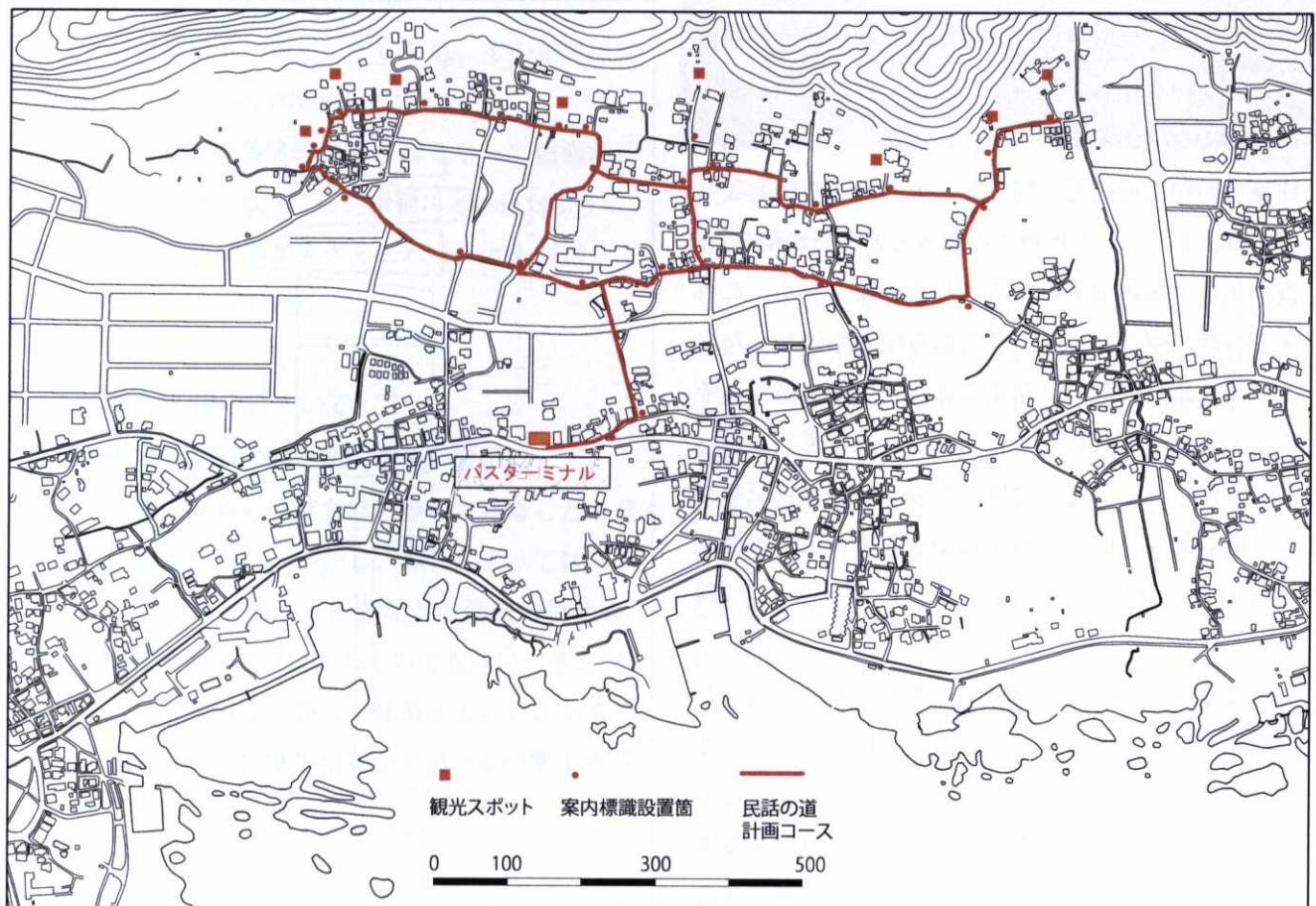


図 6-4：内陸方面配置図



図 6-5：案内標識姿図

バスターミナルから内陸側は、これまで観光対象とされていなかった地域であるが、神社仏閣が海岸から遠くない山の裾野に多く点在し、その情緒ある建築空間から海側を一望できる魅力的な空間となっている。また、この地域には数多くの民話が存在し、古くからの伝説やそれにまつわる史跡も多く、これまでの野島崎灯台のみで語られる傾向が強かった白浜町の、新しい魅力となることは明らかである。そこで、この地域を巡るコースを「民話の道」といった名称にすることで、地域の特徴的なイメージを与え、魅力的な空間を周遊しながら、歩行主体が様々な魅力を発見して歩けるような計画とした。(図 6-4)

現場では様々な法規制・土地権利・製作費用などの問題があり、設置箇所が限られる側面が多い。そのため、本研究で考察した内容を全て反映することは不可能であるが、できる限り効果的に機能するように、以下に示す内容を重点的に計画に反映できるように考慮している。

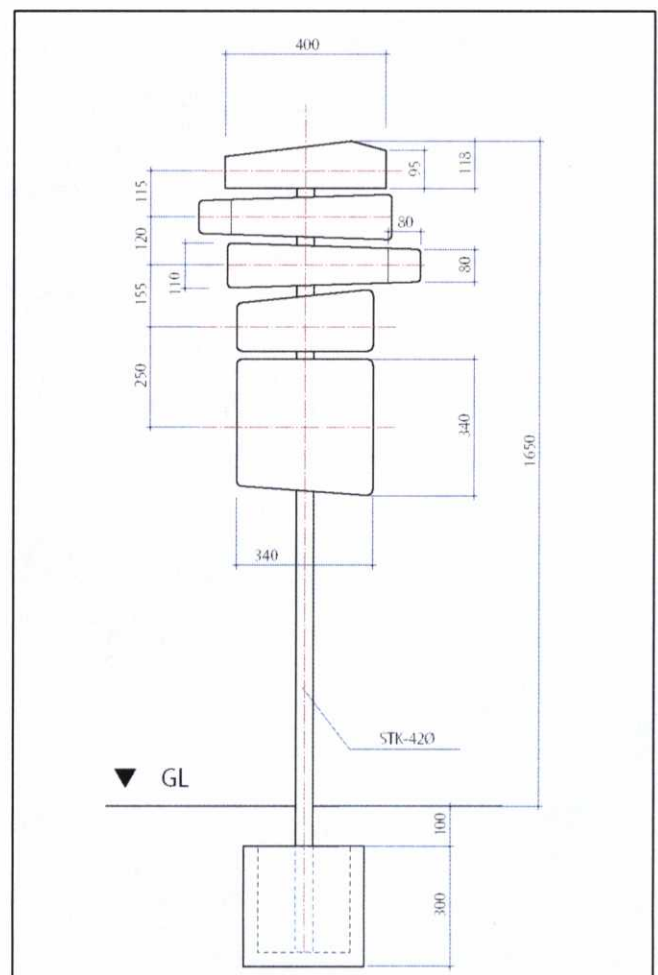


図 6-6：基本寸法図

3.2.3 実施計画

① 視覚イメージについて

散策の期待イメージを高め、調和のあるイメージの盤面デザイン

白浜町で最も有名なのが野島崎灯台であることは明らかであり、そのランドマークとしての存在感は大きい。視覚的にも、青い空や海の中にシャープに立ち上がる灯台のイメージは観光客に強い影響力を持っていると考えられた。(図 6-2) そのため、野島崎灯台近辺の案内標識は、そのようなイメージを反映したデザインとした。

一方で、まだ認知されていない内陸側のイメージは、海側のイメージとは対照的に、情緒漂う雰囲気がある。この雰囲気を反映するデザインを考案した。

そして、この2つの地域の関係を考慮し、それぞれが際立つようにデザインを調整し、案内標識の盤面の形状、色彩、シンボルマークのデザインを行った。形状は、海側においてはシャープなイメージ、内陸側においては、伝統的な建築物にあう屋根の傾斜のイメージを反映し、色彩については、その地域に特徴的に見られる色彩を反映している。

また、盤面は、機能的にも、群となって盤面が連なるような状況になっても、景観にとけ込むように、盤面同士の間隙が大きくとれることも意図している。(図 6-5) (図 6-6)

② 魅力情報の提示について

地域の魅力を気づかせる案内情報の提示

この地域の数多くの魅力は、歩いてみることで発見できる要素が多い。しかし、場合によっては気がつかない可能性もあり、伝説などの地域の物語は、空間情報を得るだけで分かるものでもない。そこで、これらの魅力を興味を持って体験することが出来るように、案内標識に魅力情報を写真とイラストを用いて表示をした。(図 6-5)

③ 情報の設置箇所・地図情報の展開について

散策コースから離れた位置の見どころを示し、散策の展開のための周辺地図標識の設置

散策がエクスプローラー型へと展開することを意図し、コースを歩行するだけで完結してしまわないように、コースから離れた位置の見所の情報をコース上に設置した。特に、内陸側は、主体的な散策が期待されるエリアであるため、このエリアの配置に関しては、一つの見所が終わった後に次の散策が発展するように、見所の近辺に周辺地図標識を配置し、連続的な展開によってエクスプローラー型の散策が可能になるように配慮した。(図 6-4)



図 6-7：現地設置状況

3.2.4 今後の課題

この計画では、当初はほとんど散策歩行者はいない地域の観光地であるが、事業完了後1年が経過しようとしており、次第に地域に定着し、観光客にも利用されてきている。時期を見て、この地域の利用実態に関する調査を行い、具体的な利用状況を把握することが、本研究で考察された内容の実証を行うことにつながる。このことは、今後の課題として残されている。

また、本研究では、散策開始地点での情報提示のあり方が重要であることを示してきたが、ここでは、この開始地点での情報提示を行うことができていない。この重要性に関しても現場で検証し、必要性を提案していくことも課題の一つである。

本研究で考察したことをふまえ、計画を実施してはいるものの、いくつかの点で経験に基づいてデザインの方針を決定している要素もある。これらは今後、実証実験を行う際の調査項目の一つとしてあげられる。

以上のことをふまえ、今後の課題としての、調査研究項目は次のようなことが考えられる。

- ① 視覚イメージの連続性を与えるテーマとその色彩および形状
- ② 認知地図の効果的な形成のための周辺地図の情報提示のあり方
- ③ 周辺地図の設置のあり方による散策行動の広がり
- ④ 散策開始地点での情報提示方法の影響と有効性

4. まとめと課題

地域における散策のための環境は、その場の個性に応じて多様な様相を示す。そして、散策者が示す行動も多種多様である。本研究ではその散策者ための環境と散策者の行動の基本的に共通する図式を示し、散策拡大のための考え方を示すことが出来た。

しかし、この基本図式は完全に検証されたものでもなく、実施例で示したように、この図式から得られる考え方のみで、その場に最適な散策のための案内標識を導入できるものでもない。現場情報は、現地の状況によって異なり、時間経過によって変化するものでもあるため、設置する際の計画だけでなく、その後の管理運営も重要な観点である。

つまり、本研究で見いだされた知見は、この様に現場で案内標識に関わる人々が、計画や管理運営を検討する際の理論的な土台を示したのみであり、実践をし活用することに意義がある。

よって、今後は、この様な考え方に基づいて、様々な地域の空間的な魅力を引き出し活性化するために多くの実践が生まれることが期待される。

注

- *1) この事業は、白浜町から千葉大学工学部デザイン工学科環境デザイン研究室にデザイン計画に関する調査が委託され、千葉大学工学部の学生（田仲，寺岡，吉谷地，箕輪）を原と清水が指導をしてデザインに関する調査提案を行った。

謝辞

本研究は、筆者が所属する千葉大学工学部デザイン工学科環境デザイン研究室の清水忠男教授からテーマを頂き、取り組んだものです。本来行うべき、研究室の仕事より優先して、この研究に集中させていただきました。ありがとうございました。

西出和彦助教授には、主査をお引き受けいただきました。先生には、遅々として進まぬ研究に対し、辛抱強くご理解いただき、的確な指導を頂きました。心より御礼申し上げます。

長澤泰教授、藤井明教授、岸田省吾教授、曲渕英邦助教授には、副査をお引き受けいただき、審査会で大変貴重なご意見を頂きました。どのご指摘も当を得たものであり、論文に反映させていただきました。感謝いたします。

私は、もとより、研究室内で閉じた研究は肌に合わず、実践を重視した研究をしたいと考えていました。そのため、多くの作業が発生し、所属する研究室の学生には多くの労力を提供していただきました。特に、吉谷地裕君、松尾拓弥君、田仲史明君には、最も大変なフィールド調査を率先して行っていただきました。ありがとうございました。

そして、同研究室の佐藤公信助教授には、研究の進め方、論文のまとめ方など、多くのお知恵を頂きました。ありがとうございました。

また、南房総地域での調査は、遠方であるため、多くの費用が発生しています。この費用については、(株)コトブキの研究助成によってまかなわれた部分が多くあります。地域観光における案内標識の研究に対して理解を示していただき、この様に助成をしていただいたことに関して、感謝いたします。

最初の案内標識の設置という実践を含めると、この研究には3年という月日がかかることとなってしまいました。その間、ここに記した人々以外にも多くの方にご迷惑をおかけし、ご協力を頂くことで、何とかここまでたどり着きました。

最後に、ずいぶん長い間、家庭をかえりみずに研究を進めさせていただきました。幸恵、花乃、太一、ありがとう。