

林内歩道の風景は森林散策の満足感を どのように形成するか

関西支所 奥 敬一 深町加津枝 大住 克博
東北支所 大石 康彦 北海道支所 八巻 一成

1. 楽しい森を作るには

せっかく森に遊びに行くからには、誰もが十分満足して帰りたいと思うだろう。より好ましい森林レクリエーション空間を作ろうとすることは、つまり、多くの人にとって高い満足感が得られるように空間を計画することである。それでは、その満足感とはどのような性質を持ったものなのだろうか。

ここでは、森林を散策中に体験する多様な出来事の積み重ねの中から、満足感が形成されていく図式を、特に風景を見る体験との関係から探った研究を紹介する。

2. 標識サンプリング法

標識サンプリング法は、利用者の動線上の任意の複数箇所に標識を明示し、被験者がその地点を通った時点での心象評価を行う方法である。調査対象地は京都大学芦生演習林内の歩道で、起点より約2.5 kmを対象として10地点の標識を設置した。被験者は6～7月の週末に、実際に散策を目的として訪れた一般の来訪者43名である。原則として起点を通過した全来訪者に対して趣旨と方法を説明し、同意を得た来訪者を被験者とした。年代的には40～50代が多く、初めて訪れた人が約4割であった。

各地点ではその場での満足度や景観の好ましさなどについて7段階で評価を行った。そして各地点での満足度がどのように規定されているのかを探るため、重回帰分析を用いて満足度の予測モデルを作成し、他の評価項目との関連を解析した。

3. 持続する満足感

図1は10地点の満足度評価の変動である。地点の環境に敏感に反応するというよりは、起点から終点へ向かって評価が上昇する傾向を示した。重回帰分析からは、ある地点における満足度を決定する要因として、その地点の好ましさと直前の地点の満足度が強く効いていること、また直前地点までの満足度の最高値も影響を与えていることが示された。そして、観測された満足度の約67%はこの重回帰モデルによって説明することができた。

つまり、ある地点での満足感は、そこへ至るまでに得られた体験からくる満足感に強く規定されつつ、その地点の景観的な好ましさを加味されて構成されていた。このような「持続する満足感」というアイデアは、単にレクリエーション林の計画に留まらず、多様な森林観光資源をリンクさせる際にも応用ができる。例えば、エントランス付近で魅力的な景観資源にアクセスできるように、空間設計に配慮することなどが考えられる。

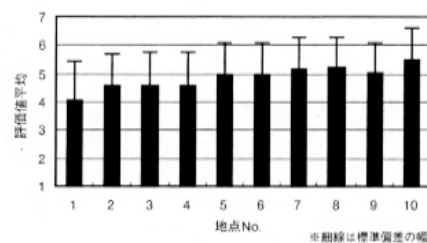


図1. 満足度の変動