

この企画は、日本造園学会の創立 100 周年及び GREEN×EXPO 2027 を契機として、気候変動と多発する自然災害、食料・エネルギー危機、感染症の蔓延などの世界的な課題に加え、本格的な人口減少及び超高齢化社会を迎えつつあるなど、時代が大きく変動する中で、「ランドスケープアーキテクトは明日の都市に貢献できるか」をテーマにこれからの都市のあり様について対談を行っていく、日本造園学会と都市緑化機構の共同企画です。



(左より、篠沢健太さん、秋田典子さん、横張真さん)

今回は、序章として、秋田典子さん（千葉大学大学院教授、日本造園学会理事）、篠沢健太さん（工学院大学教授、日本造園学会理事）、横張真さん（東京大学特任教授、都市緑化機構理事長）に、ランドスケープ業界の現状と課題についてお話を伺いました。

**横張真（以下、横張）：**今日はキックオフということで、我々の分野を取り巻く現状をどのように認識されているかを伺いながら、この対談シリーズで議論すべきことを確認する回にできたらと思っています。

まず、私の現状認識から口火を切らせていただきますが、一口で言うなら、ランドスケープアーキテクトは、内向きでいたら生き残れない時代なのだと思います。外に友達を作り、切磋琢磨しなければならない。ただ、誰でもいいというわけではなく、どのような戦略やビジョンをもって外の友達と仲良くするのか、その過程のなかで、何をアイデンティティとして磨いていくのか。それが問われているのではないのでしょうか。

そこで、今日、議論したい項目は3点あります。

1 点目は、ランドスケープ分野をめぐる社会情勢についてです。「GX」や「グリーンインフラ」のように、ランドスケープ分野に非常に関係の深いキーワードが社会的にも認知されていますが、そこにどういう課題があるかという点。

2 点目は、では、ランドスケープ分野は、そうした社会情勢にどう向き合っているのか。

3 点目は、社会情勢とランドスケープ分野の現状にギャップがあるとしたら、それを埋めるために、何をすべきかということ。以上の3点です。

このうち3点目については、私は「諦める」「やめる」ことも大切なのではないかと考えています。マンパワー含め、色々な意味で限界がある。やめることも考えないと、どんどん広く浅くなるだけだと思いますが、いずれにせよ今日は、以上の問いを中心に、この対談シリーズで議論すべきことを確認したいと思います。

## グリーンウォッシュにどう抗うか

### ～ランドスケープアーキテクトに求められる「読み解く力」～

**秋田典子（以下、秋田）：**まず、現状と課題の認識として、「グリーンウォッシュ」は世界的な潮流となっていて、我々も背中を押されている部分もありますが、この流れをどう受け止めたり、修正したりしていくべきかが、とても重要な共通課題であると考えています。今後、GREEN×EXPO 2027 もそうですが、どのように対応していくのか問われていると思います。

**横張：**目指していることは決して間違っていないと思います。資本主義は成長し続けることを前提としたドグマですから、これを前提としている限り、世界は破綻に向かわざるを得ない。ですので、原点に立ち戻って持続的な社会のあり方を考えること、そのために都市はどうあるべきかを問うことは、避けて通れない課題だと思います。その際、もちろん緑（植物あるいは緑地）があることがソリューションになる面だっただけで当然あるでしょう。ただ、とにかく立地や状況、地勢的な位置を問わず、どこでも同じように、ジャングルみたいな都市を目指すのが正解だという、極めて単純化された未来像が一人歩きしていることが、すごく問題なのではないかと思いません。



<https://facundogarciaberro.com/seoul-100-year-masterplan-preliminary-concepts>

篠沢健太（以下、篠沢）：先ほど、「GX」や「グリーンインフラ」が社会的に認知されているという話がありましたが、果たして本当の意味で認知されているかどうか？疑問です。もしかするとすでにその時点で「グリーンウォッシュ」の洗脳が入っているのではないかと分かりやすい形で経済活動の根幹に入り込んでいるところに、とても大きな問題があると感じています。どこかでその洗脳を解かなければ、経済活動は回って開発が進み、その脇で我々ランドスケープアーキテクトが仕事しましたということになってしまう。

例えば GREEN×EXPO 2027 について、地元ではこれを契機に開発を進めたいという意向はかなり強いです。誘致されるテーマパークも含めて、広域で物流と繋がりつつ、自然環境を意識し、災害拠点にもし…ということが出来れば良いのですが。

GREEN×EXPO 2027 は集客が必要で、そこを訪れる大勢の人の中には、「グリーンウォッシュ」をそうとは感じずに、良いものと捉えてしまう人たちもいる。SDGs が、ある意味賢い、と思うのは、考えないとその答えが出ないということだと思います。ある仕事で小学生から、これって SDGs の何番ですか、という質問を受けたことがあって、どこからこの問題を考えたらいいかという 17 の目標があるってというのはすごいなと思っています。浸透力もすごいですし。

だから、単純に「グリーンウォッシュ」が悪いという反対運動ではなくて、いかに抗うかが重要かと。いろいろな仕事で呼ばれた時に、この仕事はそうではないのですよ、と指摘できることが、「グリーンウォッシュ」への 1 つの対抗になるという気がします。

横張：「GX」も「グリーンインフラ」も、非常に分かりやすいがゆえに、ある種の洗脳につながっているとすれば、逆に言えば、我々の分野が分かりやすい形で、「グリーンウォッシュ」に代わる理念とそのキャッチコピーを、考えなければいけないはずですね。

篠沢：GREEN×EXPO 2027 はその場であろう、と思っています。先日の講演会で横張先生が提示された例のように、ジャングルのような都市にすればいい、というのでは読み解くも何もない。「読み解ける緑」にしておかないとダメで、その読み解きが、1 つ前の営農だったり、その前の戦争だったり、それを成り立たせている地形まで読み解こうとするときに、ヒントが散りばめられているようなつくりにしななければならないと思います。

秋田：少し前まで「里山イニシアティブ」がキーワードになっていたところに、「GX」という言葉が、急に前面に出てきた。一方、GREEN×EXPO 2027 の会場は里山も GX も混在しているので、篠沢さんがおっしゃるように、考える機会を提供できる場になればいいなと思います。

篠沢：そうですね。あれっ？て思った人が、深掘りできるようなデザインなり、設計にしておかなければならないと思います。「グリーンウォッシュ」は単純に緑で覆うだけだと感じているのですが、そこにアイデアを込めることがせめてもの反抗かなと思います。

横張：「読み解く」というキーワードがありましたが、たとえばフランスの整形式庭園は、

ヴェルサイユ宮殿に代表されるように、権威や権力、財力を象徴し、それらが背景にあることが一目瞭然であることが多い。対して日本庭園は、本来はその真逆だったのではないかと思うんです。即物的な象徴性よりも、リテラシーをもって読み解くおもしろさと言ったらよいでしょうか。

大きいとか、珍しい植物や庭石があるとか、そういうことよりも、いかに庭の随所に埋め込まれた設えを読み解けるか。お金をかけるのではなく、リテラシーを詰め込んで、庭を訪れる人に対して、「あなたはこれを読み解けるか」と挑戦してくる、そういう世界だったのではないか。

そして、こうした日本庭園のあり方こそ、これからの社会にとって、非常に大事な発想なんじゃないかと思うんです。物質的な潤沢さや経済的な成長を前提とした資本主義を前提とする限り、世界は破綻に向かわざるを得ない。そうした時代に、リテラシーをもっていかに読み解くか、そういう美のあり方ってというのが、日本庭園が世界に向けて発信すべきものだと思います。GREEN×EXPO 2027でも日本庭園が造られるそうですが、そこにはどんな背景や発想があるのでしょうか。

**篠沢：**今回 GREEN×EXPO 2027 で日本庭園がつくられる場所は、会場内で最も大事な、和泉川源流域の自然の条件が良好な場所です。条件的には厳しいところだからこそ、国や造園の人たちが技術を尽くして、「ほら、自然を守ってもこんなにいい庭ができるんだぞ」って言ってほしいと期待しています。

昔、大阪芸大にいた時に、京都の日本庭園の立地を、タイプ分けというか、年代ごとに整理したことがあります。最初は 扇状地の先端、水が湧く所に庭ができる。それは京都の中央ですよ。そこから西方浄土ということで西側に移る。その後、ぐるっと時計回りに回って東山まで行って、室町時代にまた中央に戻ってくる。室町時代には建築様式も変化し、個室と引き違い戸に応じて北庭ができ、最後には、枯山水が山の上にまで到達して借景の庭を作る。一方で同じ頃には桂離宮と修学院みたいに土木工事で庭を造る、こういう動きがあるという話をまとめたことがあります。

それぞれの時代の文化的な読み解きと、立地の読み解きが、それぞれ結実している。それを今、GREEN×EXPO 2027 でやろうとしているような感覚です。地面から切り離して表面の土と砂と石だけ持ってくるというだけでは、ものすごく誤解を招く話だと思います。



秋田：私もつい先日、日本庭園で有名な足立美術館を見てきました。中根金作さん、小島佐一さんという有名な庭師が作った日本庭園が島根にあるのですが、そこに植わっているアカマツは、能登から持ってきたということでした。1300年前には、島根と能登は朝鮮半島まで含めて同じ文化圏だったと考えると、なるほどと思えます。地域の歴史と、庭は深くつながっていて、時間をかけて、まさにその土地のアイデンティティを学ぶということが、日本庭園を読み解く際の1つの重要な鍵になると思います。島根の庭園に能登のアカマツがある、それはその庭園にとっては自然なことなんでしょうけども、でも、ただ行っただけでは分からない。学ぶということも非常に重要なのだと思いますね。



横張：その通りだと思います。我々がプロフェッショナルとして、これからの社会に提供できるものは、その地の自然や社会状況、歴史、文化を読み解き、それらに基づき最適解を導いていくこと。そこにこそ我々のアイデンティティがあるのではないかと思います。

篠沢：それは間違いないと思います。島根と能登は、同じ文化圏ということもあるけど、江戸時代の海運業など物流でもつながっている。重層しているんでしょう。重層していると、一般の人はそこまで読まない。我々がそこから情報を抜き出して、こうですよっていう風に見せていくという仕事は結構あると思いますね。

## ランドスケープ業界を取り巻く状況 ～中途半端な職人ばかりになっているのではないか～

横張：「読み解く」って、何かテキストやマニュアルがある話じゃないと思うんです。読み解き方とか考え方のヒントは、ある程度は伝えることができるけれど、テキストやマニュアルに書かれたこと通りにやればいいという話ではない。

一方で、20世紀以降、グローバル展開するようになった産業って、ユニバーサルなスタンダードがあって、それがテキストやマニュアルとして整備され、それらに従っていれば、世界中のどこであろうが、同じ規格の製品ができるっていう世界ですよ。そうしたあり方に慣れてしまうと、テキストやマニュアルがないと途方に暮れてしまうようになる。つまり、

個々人が創造的に考え、読み解くことをしなくなってしまう。ランドスケープ分野もそうなっているのではないかと危惧します。

篠沢：大学教育も過保護になっていると感じます。例えば、生の魚一匹渡して「捌いとけ」ってというのが昔の教え方だとすれば、今は、3枚おろしにした上で学生に「焼くの？煮るの？」まで問うというか、刺身にして「あとは盛り付けてね」っていう感じかなと思います。

横張：確かに。レンジでチンすればいいような状態を求める。そうでなければ、クックブックを持ってきてくれと。食材とか調味料の種類や分量にはじまり、調理法のすべてを手取り足取り動画にしてくれないと料理ができないという。

篠沢：GREEN×EXPO 2027でも、できるまでの過程の話をしっかりとて、それがきっかけになって、「さあそれがどうなっているか？現地で見てください」、みたいのところまでやらなければいけないと思います。おそらく、そこまで、ランドスケープアーキテクトの仕事が広がっていると思います。

秋田：「グリーンウォッシュ」を、本能的に疑問に思うのは、人を感じさせないからかなと思います。日本庭園の良さは、そこに人の手の技が見えることにあり、それが、私たちの心を打つのだらうと思います。小島佐一さんの下で学んだ庭師さんは「庭を育てる」「1つ1つの樹を見ていいところを伸ばす」と仰っていました。マニュアルでやってしまおうというのは相手を見ないとも言えますね。

篠沢：自分が、現在関わっている仕事で、住民の方が木の伐採に反対している案件があります。こういう植え方をされて何年経っていて、こういう育ち方をしている森の、伐るところ、伐らないところ、ここは病気だからダメなところ、という仕分けをして、さあどうしましょうかというストーリーテリングをするというのは、僕らの役目として大切だと思っています。事業主体側で出した結論をそのまま見せて自分で学んでくださいではなくて、かみ砕いて話すところまで僕らでやらないと、一般の人たちに届かないと思いますね。

でも行政が関わっているときに、どう話したらいいかも分からないと相談される時があるのですが、あれはいかがなものかと思っています。

横張：樹木の伐採に限らず、再開発事業などでも、行政は、やるべきことをやっているのに、どうして市民が反対するのか分からないという、行政マンのぼやきを耳にすることがありますよね。

私は、行政が考える「公共」と市民が考える「公共」にズレが生じているのではないかと考えています。行政は、例えば公共事業というと、道路網とか上下水道、防災施設などの基盤的なインフラの整備がその主な内容で、制度に則り基準を満たしたサービスを提供することが自らの役割だと考える。でも市民にとっては、そうした制度や基準に則った基礎的なインフラは、最早あって当たり前であって、そうしたベースラインを満たした上で、案件ごとにどれだけのサービスが上乘せられるのかを求める。アセスメントというと、日本では環境影響の未然防止という側面ばかりが強調されますが、本来は、案件ごとに、それにかかわ

る様々なステークホルダーの合意を形成するための手続きを定めた制度という性格がある。市民はそうした公共のあり方を期待しているのではないかと思います。

篠沢：なるほど。同じ手厚さなんだけど、方法が違うということですね。マニュアルでやっている厚みじゃなくて、個別に考えていたり、対話をしたりだったり。

木を伐るときも、市民が求めるのは、その木をどう伐るのか、どう残すのか。さらに伐った後、産業廃棄物にするのか、戻すのか、使うのか。そのレベルまでちゃんと考えているという水準を求めているのであって、伐採本数の問題じゃない。

秋田：ミティゲーションとかもそうですね。質ではなく量、数値で解決しようとする。市民からは、行政が基準に合っているという時点で思考停止してるように見えてしまうんですよ。そういう意味では、市民のリテラシーは上がっていると評価できると思うのですが、この状況に、今後行政側がどう対応するかというのは、すごく重要なことだと思います。

横張：でも、行政だけじゃなくて、我々学術分野も含め、分野全体が同じような状況に陥っているのではないかと懸念しています。既得権を守ることばかり考え、ただテキストやマニュアルに従って、基準通りの施設ばかり作ってどうするんですかって思います。もちろん予算や時間の制約がある。与えられた空間も限られている。しかし、それを言い訳に思考停止状態に陥っていたら、あっという間にAIに乗っ取られておしまいではないか。産・官・学のどこも人材が育たないまま、衰退の一途をたどるのではないか。事実、学会でも投稿論文数が激減していますよね。

篠沢：造園学会に投稿してもポイントにならないと考える人が少なからずいるのでしょうか…ね。ニーズをしっかりと読み取って、対応しなければいけないと思います。

秋田：投稿論文数については、多少のバイオリズムというか、波はあると思うので、もうちょっと長期的に見た方がいいと思っています。

横張：前例を踏襲するだけで、親方から教わったことを忠実に守ってやっていけばいいんだという、いわば中途半端な職人ではなくて、本当の職人、クリエイティブな職人が必要なんだと思います。そういう人こそ、次の時代を背負い、人材を育てていく力を持っているはずだと思います。

秋田：中途半端な職人って、相手も不幸だし、自分も楽しくない。やっぱり仕事は、9割5分は色々大変だけれど、5パーセントでも楽しくやるということがとても大事だと思うんですよ。やりがいか、仕事そのものに喜びを感じられるとか、それが中途半端な職人からの脱却に必要なのではないかと思います。

今ここにいる私たちも、やはり楽しさみたいなものを仕事の中で感じられているからこそ、パッションがついてくると思うし、そこにクリエイティビティもついてくるのだと思います。

## 明日の都市に貢献できるランドスケープアーキテクトになるために ～テキストブックを捨て、その先へ進もう～

篠沢：何を捨てるか、諦めるかについてですが、その組織が育ててきたものに対して愛着があって、手に余っているのに手放せない、そういう変なこだわりは捨てるべきだと思います。既得権と同じで、凝り固まっていたら、活性化できない。

仕組みも変えようと思えば変えられるはずで、若い人が声をあげても、いや、これは通例なので、となってしまうことはおかしい。変な枠組みに疑問を持つことがすごく重要ではないかと思います。

秋田：私も、既得権益って居心地いいのだろうと思いますが、今の状況は言ってみればここにも既得権益、あそこにも既得権益となっていて、既得権益のゴミ屋敷化しているの、みんなが居心地いい場所にするために、捨てることがとても大事だと思っています。捨てないと新しいものは入ってこられない、捨てることで初めて変わることができると思います。

横張：断捨離ですね。

篠沢：今、社会実験という、暫定的なやり方も一般に受け入れられてきているじゃないですか。イチカゼロかで捨てるのは抵抗あるだろうけれど、段階的に捨てるとか、試しに捨てるとか、将来的には捨てる可能性も見据えながら、暫定的にあと数年持つておく、ということも考えていいのではないかと思います。試しにやってみたら、あ、こんな感じかということが分かるかもしれない。重く考えすぎているんじゃないかな。

秋田：急に捨てるのは勇気がいりますね。でもこのまま持ち続けるのもしんどいので、あ、やるの忘れてた、ぐらいでもいいと思います。

篠沢：捨てるとか諦めるということと、すべきことが、おそらく対になっていて、回転扉みたいなモーメントを起こすような感じでやっていかなければならないと思うんですよ。

秋田：交換するってことですね。入れ替えるというか。

横張：全く同感です。加えて言わせていただくと、テキストやマニュアル、すなわち「教科書」を捨てるべきだと思います。

理由は2つあって、1つは先程来申し上げているように、教科書を持っていると、そこで思考停止になってしまう。クリエイティビティとか読み解く力が、教科書を手にしている限り、なかなか身につかない。

もう1つは、早晚、AIが教科書に取って変わってしまうことがはっきりしているからです。人間は、自国語の教科書を1冊か2冊を覚えるのが精一杯なのに、ディープラーニングにもとづくAIは、世界中の言語の何千という教科書から得た情報をストックし、それにもとづく判断を瞬時にしてしまう。教科書を前提とした世界にいる限り、人間は絶対に敵わな



いわけです。そんな時代のなかで生き残りを図るとしたら、教科書にはない世界に、我々のアイデンティティを求めるしかない。繰り返し申し上げてきたように、情報そのものではなく、創造的な視点から情報を読み解く力こそが、我々のアイデンティティだと考えるしかないように思います。

**篠沢：**大学の環境植栽学という授業の中で、50種類の植物のデータシートを作るという課題を出しています。昔は図鑑で検索させていたのですが、今は、google レンズで調べることができる。ただ、どう使われているかという情報は出てこないし、どこでその写真を撮ったのか、その自分の記憶とそのデータを結びつける作業をやりなさいという話をしている。

さらに、この作業とセットで、10m×10mの敷地の植栽をするという実習をさせています。

昔はデータを調べたり覚えたりすることに重点がありましたが、クリエイトする側の能力、データをどう生かすかという方に比重は変わってきた。

**横張：**AI 分野の第一人者の方と話したことがあるのですが、その方が仰るには、今のところはまだ、本当の意味でのクリエイティビティは人間の側にあると。突拍子もないものを組み合わせたら、こんなものができちゃいました、といったことは、まだ AI には難しい。しかし、そんな人間の領域も、もってもあと数年でしょうとのことでした。

**篠沢：**建築だと、ライノセラスという3次元モデリングツールがありますが、何回もシミュレーションして、どこで止めるかっていう判断はまだ人間によるので、今は初期設定と、どこで止めると判断したか？を聞くことにしています。ただ、いずれはこういうパターンで止めるとこうなります、というのも AI の判断になってしまうと思います。

読み解く力も、いずれは AI である程度はできるようになると思います。ただ、AI が参照するものの中で、どの参照の比率を上げるかというところや、シミュレーションで色々出るパターンのどれを大事にするかというところを判断する部分は、まだ人間の側にあると思います。そのプログラムを回す起点と、どの段階でどういう判断をするかが最後まで人間の側に残り、ぐるぐる回すところは、コンピューターでやってくれるのかなと。

**横張：**ですから、そういう時代に、基盤的な公共インフラがすでに整備されているこの国で、相変わらず教科書に頼っていたら、職能としての終焉にどんどん近づくだけだと私は思います。

最近、「イノベーション」がしきりに問われますが、イノベーションには2つのフェーズがあると思います。製品開発を例に、先に2番目のフェーズについて言うと、製品のアイデアはすでにあるものの、それを実現させるために、どういう技術等を組み合わせたらいいか、どんなエンジニアやアーティストと組んだらいいかわからない、という段階に相当します。このフェーズに対しては、たとえばコワーキングスペースなどがあって、ちょっと横を見れば組むべき相手が見つかる、といったような場や仕組みができてきている。日本人は真面目で勤勉なので、一生懸命に仲間を探せばいいとなると、すごく頑張る。このフェーズについては得意分野と言えるのかもしれない。

対して、1番目のフェーズは、そもそも、こんな製品を作ったら面白いかもしれないと思

いつく段階で、最後まで人間の側に残るのは、この第1フェーズということになると思います。

そして、この段階では、「バンパビリティ bumpability」がキーワードになると思います。「バンブ bump」って「ぶつかる」ということですから、要するに「偶然ぶつっちゃう可能性」ってことですね。例えば、道を歩いていたら偶然、知人に出くわし、久々だから一杯行くかってことになり、そこで話していたら新しいアイデアを思いついた、といったような。そういう、偶発的な出会いが、イノベーションの第1フェーズということになるかと思えます。

日本人はしばしば、この第1フェーズが不得意だと言われますが、過去には本田宗一郎や盛田昭夫のように、世界的に見ても第1フェーズのスターと言えるような人材がいました。不得意だと言って諦めている限り、世界に発信し得るような日本発のイノベーションは、永遠に望めないのではないのでしょうか。

秋田：そうだと概念変わりますね。今は人口で国力測っていますが、数が力という時代ではなくなる。

横張：GNP 世界第何位とか、そういう数字で語ることがそもそもナンセンスということになるのではないかと思います。

篠沢：今の「バンパビリティ」の話は、「セレンディピティ serendipity」でもありますよね。つまり偶然出会ったものから開発していく。大切なのは、それを面白がることができるか、ということと、そこから実現へのプロセスにどれだけ取り組めるかということ。アイデアで終わらせないだけの、決断力というか…。確かに日本ではそういう教育をしていない可能性があります。

気づかせて、とりあえず作ってみると。新技術の開発の時に、それこそ今あるものでモデリングした上で、作って、改良を重ねていく、インプルーブしていくというのが、教育の中でも必要になってくると思えます。

秋田：無駄を我慢するというのも大切ですね。だから働き方改革はいいことだと思います。仕事だけでなく、遊びの時間とか無駄な時間っていうのが、何をやっていく上でもすごく大事そうですね。

横張：95 パーセント、もしかしたら 99 パーセントは本当に無駄で、何も生まないんだと思います。だけど、1 パーセントでも、その中から新しいものが生まれるなら、それでいい。それくらい腹をくくらないと、我々の分野はおろか、この国が持たないのではないかと思います。

だから、この対談シリーズも、いつもはランドスケープ分野で使われないようなキーワードのもと、様々な分野の方とバンブする、そういう機会になればいいなと期待しています。

(終了)