

ものづくりに見られる 価値認識に関する一考察

岡田 幸子¹・仲間 浩一²

¹ 正会員 工修 昭和鉄工(株) (〒812-8587 福岡県福岡市東区箱崎埠頭3-1-35,
E-mail: s_okada@showa.co.jp)

² 正会員 工博 九州工業大学工学部建設社会工学科 (〒804-8550 福岡県北九州市戸畑区仙水町1-1,
E-mail: knakama@tobata.isc.kyutech.ac.jp)

ものづくりに関わる多様な主体の関係や意図, 材料の選択や時間の経過, 使い手の利用内容やメンテナンスまで含めた, 価値認識のモデルづくりを検討し, 土木事業事例における公共空間のデザインと供用場面における検証と再評価を試みた. 特に近代化以降の各分野における主要な造形家・デザイナーの著作や作品, 及びその作品評価や美学論をもとにいいものづくりに共通する項目を整理した.

キーワード: ものづくり, 価値認識, 「いいもの」, 美意識

1. はじめに

(1) 「いいもの」とは

土木技術者の使命はものづくりを通じて, いい社会資本を創り出すことである. 社会資本である公共施設は, 皆が幸せに暮らし, 楽しく毎日を送るためにはなくてはならない施設である. しかし, それら暮らしを豊かにする大切な施設が, 大切な風景を壊してしまう可能性を秘めている.

ではいい社会資本とは一体どんなものであろうか. ものづくりに携わる者であれば皆立ち向かう問いである. ここで「いいもの」を定義するのは極めて困難であるので, 本研究ではさまざまなジャンルの人の言葉を引用してその代わりとしたい. 2章にて詳述するが, さまざまなジャンルの人の言葉をまとめると「いいもの」とは以下のよう言い換えることができるのではないかと考える.

よい材料と優れた技術を使い, 洗練され, 形になったモノは, あるべき場所に組み込まれ, その場所で多くの人と関係を持ち, 愛着をもたれる. その結果, モノは人と時間の痕跡を有し, 時間に耐えるモノとなる. そして時間に耐えたモノは, 未来の人にも感動を与えるようになるのである. そして, 「いいもの」には大きさ—人間が手に取って使えるものから人間より大きな構造物まで—に関係ない力があると考えられる. つまり「いいもの」には人とモノとを出会わせ, 人とモノとの距離を縮める, その力がある. その力のある「いいもの」は大切にされ, いつまでも使われ続けるのだと考えることができる.

「いいもの」を追求することとは, つまり, 創り手と使い手の両者の価値認識を明らかにすることである. この価値認識を創り手が意識することはものづくりにとって, とても大事なことなのである.

(2) 研究の背景と目的

質より量の供給を重視した戦後のものづくりが長く続いた結果, 大量生産のための技術や計算技術は飛躍的な進歩を遂げた. しかし, その代償として美しいモノを創ることを前提としたトータルなものづくりの技術が失われてしまった感がある. その結果, 日本には個性を失った地域と無秩序な風景が広がってしまった.

一方で近年, 人びとの暮らしの中で必要とされ, 造られ, 使われてきたもの—文化財や土木遺産など—が住民の間で大切にされている. このような住民の要求に対して, 文化財保護法や景観法などの制度も制定されている. モノは地域づくりや地域のアイデンティティを語る上で重要であり, まちづくりなどで盛んに利活用されている. しかし, 地域の歴史や文化を物語るものを維持し, 補修する技術やプロセス, また地域に新しく「いいもの」を創る技術やプロセスが失われてしまっているのが現状である.

また現在は情報化社会であり, 暮らしの中にはモノと情報があふれている. この情報の渦の中で人々の暮らしは多様になり, 様々な価値観が存在する世の中となった. ある人は最先端のモノが優れていると言い, ある人は昔のモノがよいと言い, またある人は普通のモノが一番だと言う. このような様々な価値観が混在する世の中で,

ものづくりを行っている人は何に価値を求めたらいいのかが分からなくなっているのである。

以上より、本研究ではいいものづくりに関わる人々の思考と「いいもの」が生まれるプロセスをモデル化することを目的とする。具体的には、以下4点を行う。

- ①近世から現代までの様々なジャンルの造形家・デザイナーの考えが掲載された文献を読み解き、いいものづくりに共通する項目を整理する。
- ②項目をもとに「ものづくりモデル」を提案する。
- ③優れた評価のものづくりの事例を用いて、ものづくりの実例の解釈を行う。
- ④評価の定まっていない土木施設に対して、ものづくりモデルを用い検証する。

2. ものづくりモデルの構築

近世から現代までの様々なジャンルの造形家・デザイナー 18名の著作や作品、及びその作品評価や美学論が掲載された30件の文献(表-1)より333の文章を抽出し、人の心理作用に関わる5項目と生み出されたモノに託されるコトに関わる8項目の合計13項目に整理した。(1)にて13項目を説明し、象徴する例文を挙げる。

表-1 様々なジャンルの対象者一覧

| No. | 名前 | 生まれ | 職業 | 参考文献一覧 |
|-----|-----------|-----------|------------|-----------|
| 1 | 千利休 | 1522-1591 | 茶人 | 1) ~ 3) |
| 2 | ウィリアム・モリス | 1834-1896 | 社会思想・活動家 | 4), 5) |
| 3 | 古市公威 | 1854-1934 | 土木設計家 | 6) |
| 4 | 柳宗悦 | 1889-1961 | 民藝研究家 | 7), 8) |
| 5 | 石川栄耀 | 1893-1955 | 都市計画家 | 9) |
| 6 | 青山二郎 | 1901-1979 | 装丁家・蒐集家 | 10), 11) |
| 7 | 小津安二郎 | 1903-1963 | 映画監督 | 12) |
| 8 | 前川国男 | 1905-1986 | 建築家 | 13) |
| 9 | 三輪壽雪 | 1910- | 陶芸家 | 14) |
| 10 | 吉阪隆正 | 1917-1980 | 建築家 | 15) ~ 17) |
| 11 | 木村敏 | 1931- | 精神医学者 | 18) |
| 12 | 赤瀬川源平 | 1937- | 前衛芸術家 | 19) |
| 13 | 中村良夫 | 1938- | 土木設計家 | 20) ~ 24) |
| 14 | 篠原修 | 1945- | 土木設計家 | 25) ~ 27) |
| 15 | 藤森照信 | 1946- | 建築史家・建築家 | 19) |
| 16 | 柴田敏雄 | 1949- | 写真家 | 28) |
| 17 | 深沢直人 | 1956- | プロダクトデザイナー | 29) |
| 18 | 石田千 | 1968- | エッセイスト | 30) |

※参考文献は末尾に記載

(1) いいものづくりに共通する項目

a) 人の心理作用に関わる5項目

1. 眼力と創造：見ることは創ること

眼力と創造とは、本物を見抜くことは創ることと切り離せないということである。本物を見抜くとは、言葉を忘れて、素直にありのままにモノを見ることである。土木においては暮らしに目を向けることが眼力を養う近道であると考えられる。

茶における芸術的なものは作意すなわち創造的な心の働きのなかにある。…目利きすなわち鑑賞力は作意すなわち創造的な心の働きと切り離せない。文献1)

2. 解釈による発展：技法を創り出すこと

解釈による発展とは技法を創り出すことである。それは考えや教えなど思想を受け継ぐ伝統と同じである。即ち思想を解釈し、自分の物にし、その時代のあるべき自分の方法により、新しく発展させていくことなのである。その結果、新たな美しいモノを生産するための技法が生まれ、そのモノには作り手の人格が託されることとなる。

創造には眼力が必要になる。歴史が積み重なればなるほど、先人が築き、発展させてきた方法が残っているからである。それらを解釈し、発展させなければならない。発展させ創造することにより、「過去の装いに頼らずに今日の美しさを創り得る」文献13)

3. 洗練による流行：型を創り出すこと

洗練による流行とは、余計な物が取り去られ、ある種の型を創り出すことである。つまりある時代の産業に基づいて、様々なモノが生み出され、人々が使うことを意味する。それはさらに洗練され伝統として残るモノもあるし、無くなっていくモノももちろん存在する。ずっと残ったモノには手沢が託されていくこととなる。

人間の使っている道具というものは、多年人間が使った経験によって、だんだん形が洗練されてきて、そしてだんだんいい形の定形といった様なものに近づいていくんだという考え方が根本にあるんですよ。文献13)

4. 眼力の衰退：文化を生み出すこと

眼力の衰退とは文化を生み出すことである。ある時代の文化になるということは型として世の中に流行し、通常的に使うようになることを意味する。その結果、当たり前のことになっていき手段が目的と化していく現象が現れる。それが、眼力の衰退である。衰退するまでの間、人々は創られたモノを用いさまざまなコトを創造し、そのモノへ想い出を託していく。

目的が忘れられて、手段が目的になってしまうことが、文明の最後のあがきであるらしい。なぜそうなるのか。文献16)

5. 見直しと再発見：崩壊を生み出すこと

見直しと再発見とは崩壊を生み出すことである。ここでいう崩壊とはとても前向きな意味であり、それは暮らしの中で生み出したコトから、ものづくりへの新しい創造が始まることを意味する。つまり結果として残ったモノが情報となり、ものづくりの思想が次世代へと託されていくのである。

橋にはエンジニアと建築家の若き日の思いがこもり、戦後の橋々が、あるいは建築がその思いを受け止めてこなかったということである…しかし歴史は冷徹である。良いものは残り、その積み重ねが都市の風景を創りだしていくのだ。文献27)

b) 生み出されたモノに託されるコトに関わる8項目

6. 人格：創り手は自分の心をモノに託す

モノと心は一体である。特に日本人はその考え方が強い。だからこそ、創り手は自分の心を具体的にするためにモノとして表現していく。その結果、創り手自身の人格がモノへ現れてくるのである。創り手が使い手のことを思いやり、創ったモノにはどこか安心するところがある

り、使い手に生きる活力を与える。

意味も、精神も、すべて形に現れる、現れなければそんなものは空な言葉にすぎないと思っていたからだ。文献 10)

7. 手沢：使い込まれたモノに託される愛着の痕跡

使いやすいモノ、創り手の人格の宿ったモノなどは使い手が長い間使い、愛着を持つ。そして使い込まれた結果として艶のある実と奥深いモノへと変化していく。だからこそ手沢のあるモノは世代を超えて継承されている。

デザインは使い込まれるということで生まれる価値を予測してすべきかどうかということは迷います。デザインに愛着があって、それを結果的に使い込んで磨かれていくということはあるかもしれない。シェーカーの道具は最初から既に使い込まれている感じがする。自分が使うために作った道具には、最初から手沢があると思います。文献 29)

8. 思い出：モノから溢れ出す使い手の心

手沢のあるモノは思い出を引き起こすことがある。モノに現れている痕跡が使い手の心と重なると自分の記憶が目の前に立ち現れる。つまりモノに現れている痕跡と自分の思い出とを重ねてしまうのである。そのようにして何世代も使われ続けたモノは人々の日常の思いが詰まったモノへと変化していくのである。

ふと、ここには生活がある、今日一日の暮らしがいとなまれている、という思いが心に浮かぶ。その見も知らぬ家に住む見も識らぬ人たちの生活についての、すこしばかりの空想がひろがる。その途端、私にとってそれまで外界の単なる客体にすぎなかったその家が、私の内面で、急にある種の奥行きと実感を獲得する。単調な車窓の風景の中で、その場所だけが妙になつかしい、親近感をもった場所となり、主観的な意味をおびた場所となる。私自身の持続の一部がそこへ流れ込んだような、あるいはその場所が私の持続のひとこまとして入り込んできたような気がする。文献 18)

9. 思想：モノに現れるある時代の考え方

生み出され使われ続けるモノには、人格、手沢、思い出が詰まっていく。それは一人の心ではなく、さまざまな人の心が重なり合って、複雑なモノに見えてくる。しかし、そう見えるのは使っている最中ではなく、使われなくなって、新しい人から発見されるときにそのように見えることが多い。そのときには、もう既にそのモノにはある種の思想が現れているはずである。そのモノを見て、私たちは感動し、次世代の人たちに伝えようとする。

私たちが物の形を通じてその奥にあるものを知り感動を受けるのは、注ぎ込まれた生命の多さによるのだろうか。文献 17)

10. 美意識と無作為：関係性の上になりたつ美

日本人は特に自然との関係に美を見いだしてきた。自然との関係性を追求した結果、偉大な自然に逆らわない無作為の美を発見したのではなかろうか。無作為をよしとする日本人の考え方は、周りとの関係を最大限に表せる、自分を消すという行為へと育っていったと考えられる。

日本人は、その生活の中で人とモノ、人と人、人と自然や季節の関係を追求し、そこに独特の美意識を育ててきた。文献 1)

11. デザインの必然性：他者との関係を築くこと

ものづくりとはあらゆる物との関係を見いだすことである。そしてデザインとは時間、自然、場所、モノ、そして人との関係を築くことであり、それは必然なのである。その必然の関係の上に美は成り立っている。つまりデザインされたモノは美しいと言える。

造形を求めるにせよ、自然の融合を追求するにせよ、その形にはある必然性が欲しい…むしろ地形の条件に応じて、また、要求される機能に応じてたよくなるはずである。したがって、防災と風景作りの知恵は根底のところで通底し、その知恵の具体的な形は、地域により、施設の種類により個性的な物とする。文献 27)

12. 人の身体とディテール：触覚を意識すること

ものづくりにおいて使い手のことを考えることと、一番肌に近いディテールを考えることは切り離せない。それはモノが最終的には人の手に触れるからである。その触れる部分は人々の想像力を駆り立てる重要な部分であり、素材を上手く使うことが必要となる。

最後には肌でふれる材質とそのすがたに頼るほがあるまい。これによって、古来いわれてきた「用と強さの美」の総合を求めたい。図面は、こうした考えの記号的表現である。文献 16)

13. ものづくりのプロセス：信頼関係を築くこと

求めているモノを創るためには人間関係や様々な関係を築くこと、それによって関係する人たちの意識が同じ方向を向いていることが大切である。使い手がどう考えるのか、どう使うかを想定し、創り手と使い手が共に形にしていくことが重要となる。

施主、設計者、施工者がびたりとひとつになり、互いに尊重しあい協力しあう気分でいったときほど、完全に近いものが実現される。この三者のうちどれかが独走してもいけないし、投げ出してもいけないのだ。三者はそれぞれ別々の任務を担当しているのだし、その三つの任務は非常に密接にからみあっているのだからである。

お互いに相手の立場を理解し、かつその中で自己を十分に主張するというルールを善意の上で成立させることが、実はこの建物の設計から実現までの全課程で一番大切なことであった。それは建物の中で活動についてもいえると同時に、プランにも造形にも、設備にも、いえることであった。紆余曲折しながらもここまで到達できたのは、こうした皆の善意の上にしたがい相手に理解しあえるようになったからである。文献 16)

(2) ものづくりモデルの提案

以上 13 項目をもとに、人の行為と時間を軸に、ものづくりモデルを構築した(図-1)。構築したものづくりモデルでは中心に時間軸があり、暮らしの中で人々は創る→用いる→遺す→産み出すという行為を続ける。円の外側に a) の人の心理作用に関わる項目、内側に b) の生み出されたモノに託されるコトに関わる項目が並ぶ。それらは情報→モノ→産業→コトの繰り返しの中から生まれる。また技法、型、文化、崩壊は行為の中から創り出されるものづくりの要素である。ものづくりとはモノとコトの創造・生産の繰り返しとなる。その結果、モノには人格、手沢、思い出、思想が託されていくのである。

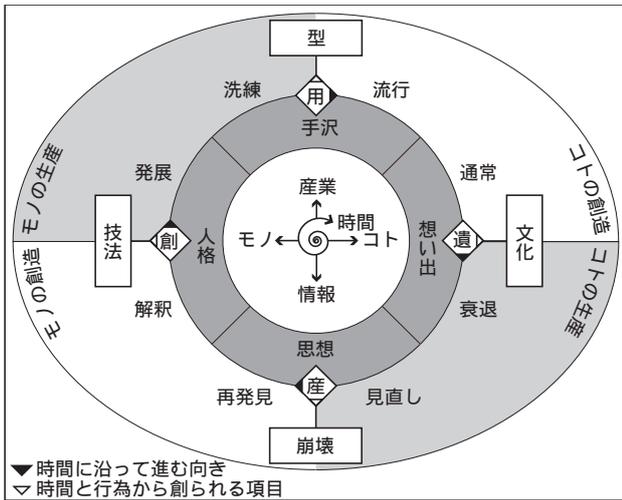


図-1 ものづくりモデル

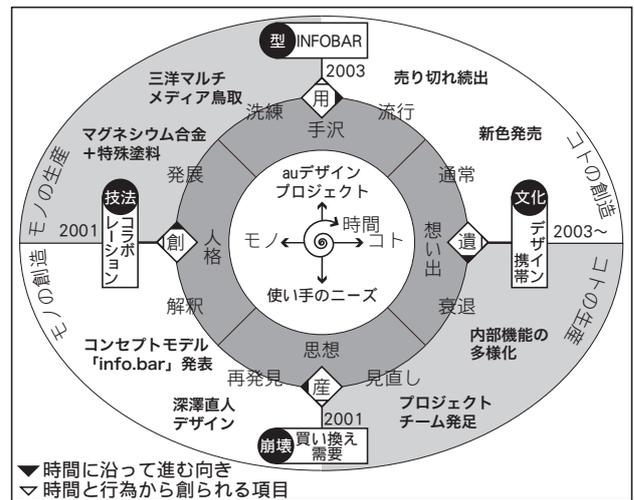


図-3 「INFOBAR」の評価図

3. 優れた評価のものづくりの実例の解釈

ものづくりモデルを用い、以下5件（図-2）の優れた評価のものづくりの実例を選び、解釈した。

- ①陶芸家三輪壽雪（人間国宝）の茶碗「鬼萩」（1985）
- ②プロダクトデザイナー深澤直人による携帯電話「INFOBAR」（ニューヨーク近代美術館所蔵）（2003）
- ③HermanMiller社による「Aeron Chair」（ニューヨーク近代美術館所蔵）（1994）
- ④民藝研究家柳宗悦による「民藝思想」（1925）
- ⑤建築デザイナー野田恒雄によるプロジェクト建築物「冷泉荘」（2006）

ここでは、②プロダクトデザイナー深澤直人による携帯電話「INFOBAR」（ニューヨーク近代美術館所蔵）（2003）を取り上げ解説してみる（図-3）。

携帯電話の買い換え需要に新しい価値を見いだすため、デザインチームが発足。プロダクトデザイナーが使い手のニーズをデザインし、コンセプトモデルを発表、コラボレーションという技法を創った。そしてマグネシウム合金と特殊塗料を採用することで「INFOBAR」という型が創り出された。販売と同時に売り切れ続出し、人々にデザイン携帯という文化を生み出した。しかし、携帯電話の内部機能の多様化により生産が終わり崩壊した。以上より、「INFOBAR」はモデルを全て網羅できている、いいものづくりと解釈できる。

4. 評価の定まっていない土木施設に対する検証

(1) 土木施設へのものづくりモデル適応を目指す意義

暮らしの中で土木施設の価値は、これまで十分に議論の対象にならなかった。しかし現在、土木施設のデザインの議論は高まり、風景や市民活動を含む総合的な検証が必要である。そこで本研究では門司港レトロ事業とりバーウォーク北九州の評価を試みることで、ものづくりモデルの検証を行う。

(2) 門司港レトロ事業の評価

門司港レトロ事業³¹⁾を図-4、図-5の評価図を用いて解説する。

図-4：門司港の港湾機能の衰退により、旧三井倶楽部を代表する歴史的建造物群の見直しが始まった。そこで門司港レトロめぐり海峡めぐり推進事業が策定された。これは門司港の経済的活動に支えられた歴史的な空間の秩序や成り立ちの崩壊をどどめる動きとなった。そして、第一船だまりなどの価値が再発見され、事業推進のため市部局同士の連携（門司港レトロ推進室設置）が生み出された。これにより門司港レトロ事業はウォーターフロント開発の技法を創った。第一期事業ではインフラが整備され、門司港レトロという型が創り出された。しかし、オープン時には観光客が集まらず、なかなかコトが起きず、イベントなどを行い、コトを起こすための新しい動



図-2 優れたものづくりの実例5件

きか起き始めた。

図-5：イベントによる集客が可能であるというコトが生産されたため、回遊性の向上や滞在時間の長時間化を目指して、第二期事業が始まった(図-5)。この時は技法が生み出されないまま宿泊施設など様々な施設が整備され、観光地としての門司港レトロの機能が整ったことになる。この事業によりコトが起こり、観光事業として「昔を楽しむ」という文化を生んだ。

(3) リバーウォーク北九州の評価

リバーウォーク北九州³²⁾を図-6の評価図を用いて解説する。

小倉都心の衰退により、室町一丁目地区は文化機能を持つ拠点地区に見直され、事業に位置づけられた。しかし、モノの創造・生産において室町一丁目地区の情報の検討はあまり行われず、新しい技法が創造されなかったと考えられる。技法が不足したまま、リバーウォーク北九州は開業し、周辺施設との連携などの文化活動を行うコトが生まれている。

(4) 門司港レトロ事業とリバーウォーク北九州の価値認識の違い

門司港レトロ事業は門司港の歴史をもとにモノとコトの創造・生産を行い、ウォーターフロント開発の技法、門司港レトロという型を創り出し、昔を楽しむ文化が人々に受け入れられている。その結果、年間観光客数300万人を超える観光地となり、港湾としての門司港に新しい価値を生んだと考えられる。しかし、第1期事業のコトの創造と第2期事業のモノの創造の不足は、継続的なコトを起こさず、もともと衰退していた周辺の街には効果が波及せず、局部的なモノの創造・生産となっていると考えられる。

一方リバーウォーク北九州は、紫川の利用やイベントなどの周辺施設との連携によるコトを創造・生産した。このコトは小倉駅周辺に回遊性を生み、訪れる人々に多くの選択肢を与えたと考えられる。しかし、室町一丁目地区の歴史的背景をモノに反映できていないため、ひとりよがりの建物になっている可能性があると考えられる。

5. 結論

本研究の成果を以下にまとめる。

- ① 333件の文章に見られるものづくりに共通する部分を人の心理作用に関わる5項目(眼力と創造, 解釈による発展, 洗練による流行, 眼力の衰退, 見直しと再発見)と生み出されたモノに託されるコトに関わる8項目

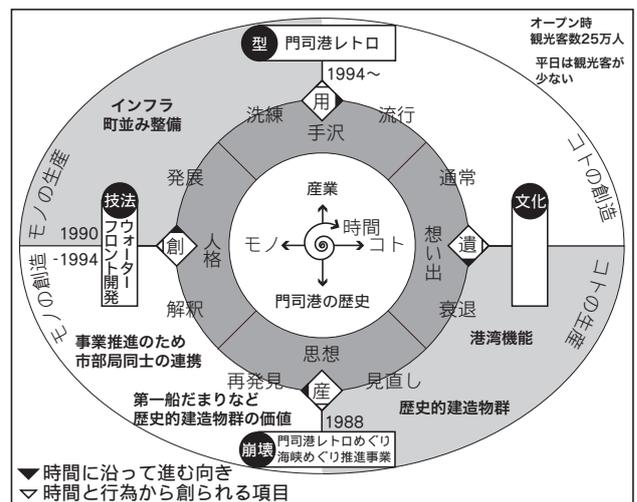


図-4 「門司港レトロ事業(一期事業)」の評価図

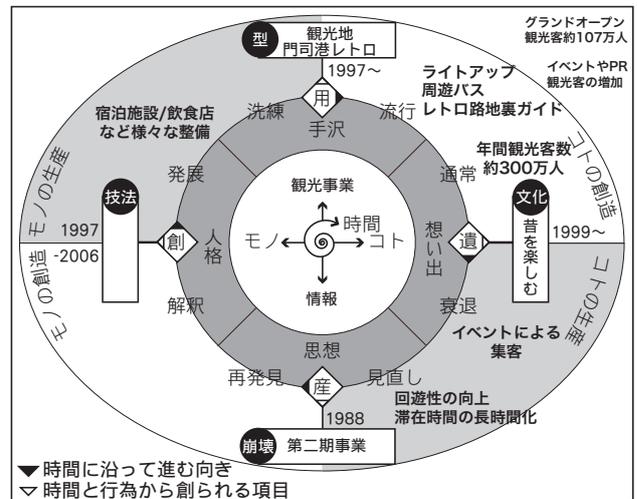


図-5 「門司港レトロ事業(二期事業)」の評価図

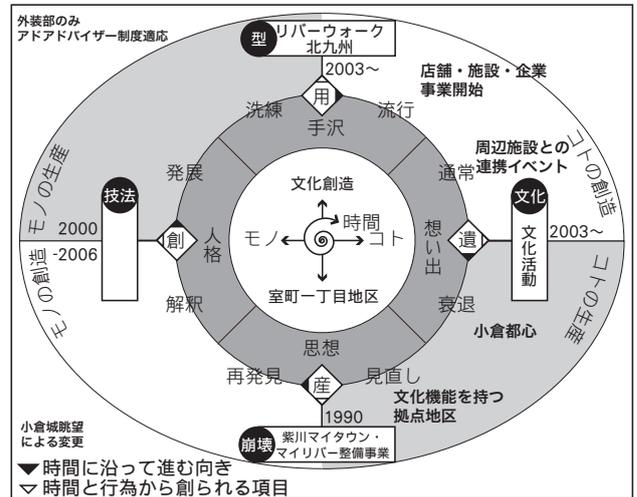


図-6 「リバーウォーク北九州」の評価図

(思想, 人格, 手沢, 思い出, 美意識と無作為, デザインの必然性, 人の身体とディテール, ものづくりのプロセス)の合計13個の項目に整理した。

- ② ものづくりに共通する項目を用いて、図-2に示すものづくりモデルを提案した。その上で優れた評価のものづくりを解説してみた。評価の定まっている事例(陶芸家三輪壽雪(人間国宝)の茶碗「鬼萩」, プロ

ダクトデザイナー深澤直人による携帯電話「INFOBAR」(MOMA: ニューヨーク近代美術館所蔵), Herman Miller社による「Aeron Chair」(MOMA: ニューヨーク近代美術館所蔵), 建築デザイナー野田恒雄によるプロジェクト建築物「冷泉荘」, 民藝研究家・宗教哲学者である柳宗悦の「民藝思想」の5つ) を解説することで, 提案したもののづくりモデルが社会的に評価された造形家, デザイナーらの仕事に照らして妥当性があることを示し, 現時点でのものづくりモデルの有効性を明らかにした.

③評価の定まっていない事例として取り上げた「門司港レトロ事業」と「リバーウォーク北九州」の2件の公共建造物・公共施設空間に対して, ケーススタディとしてモデルを適応し, 開発経緯やプロセスなどの事業の成り立ちを解説し, 価値認識の違いを明らかにした. これによりものづくりモデルが特定の造形家・デザイナーの仕事, ものづくりのみにとどまらず, 広く, 一般的な公共空間の計画やデザイン, あるいはそこにおけるイベントや利用を通じた, 市民にとっての価値の創出と認識メカニズムについて十分に説明力を有することを示せた.

以上より, ものづくりモデルはものづくりに見られる価値認識を評価する物差しとなると考えられる. そして, ものづくりでは時間の中でモノとコトとを創造し, 生産を続け, サイクルをまわり続けることが重要である. その結果, そのモノには人格や手沢, 思い出, 思想などの痕跡が現れる. だから使い手が愛着を持つのである. そのためものづくりの結果としての表面的造形だけを対象として, 価値を評価することはものづくりの価値認識を偏らせる危険が大きいと考えられる. また土木構造物は, 一度造ると何十年も, 何百年も使われることが多い. つまり, 土木構造物はものづくりモデルの時間軸が無制限の場合を考えることとなる. 従って, 土木事業においては土木構造物の創造から市民がコトを生産するまでを止まることなくサイクルが回り続けるしかけを生み出す構造物が望まれると考える.

参考文献

- 1) 谷川徹三, 古田紹欽編: 図説茶道体系 第1巻 茶の美学, 角川書店, 1963.
- 2) 桑田忠親: 図説茶道体系 第6巻 茶に生きた人 (上), 角川書店, 1963.
- 3) 村井康彦: 裏千家茶道教科教養編9 茶道史, 淡交社, 1980.
- 4) 藤田治彦: ウィリアム・モリス [近代デザインの原点], 鹿島出版会, 1996.
- 5) ウィリアム・モリスブレントラストシナジー株式会社: ウィリアム・モリス—ステンドグラス・テキスタイル・壁紙・デザイン, ウィリアムモリス出版委員会, 2005.
- 6) 高橋裕: 土木工学大系1 土木工学概説, 彰国社, 1982.
- 7) 尾久彰三監修: 別冊太陽 柳宗悦の世界, 平凡社, 2006.
- 8) 外村吉之助: 第一集 倉敷民藝館図録 日本編, 1982.
- 9) 都市計画 182号「石川栄耀生誕百年記念号」, 都市計画学会, vol.42 No.2, 1993.
- 10) 白洲正子: いまなぜ青山二郎なのか, 新潮社, 1999.
- 11) 白洲信哉編: 天才青山二郎の眼力, 新潮社, 2006.
- 12) いま, 小津安二郎, 小学館, 2003.
- 13) 「生誕100年前川國男建築展」図録, 2005.
- 14) 「萩焼の造形美 人間国宝 三輪壽雪の世界」図録, 朝日新聞社, 2006.
- 15) 吉阪隆正: 乾燥なめくじ [生ひ立ちの記], 相模書房, 1982.
- 16) 吉阪隆正+U研究室 アルキテクト編: DISCONT 不連続統一, 丸善, 1998.
- 17) 吉阪隆正: 吉阪隆正集13 有形学へ, 勁草書房, 1985.
- 18) 木村敏: 木村敏著作集〈2〉時間と他者, アンテ・フェストム論, 弘文堂, 2001.
- 19) 赤瀬川原平, 藤森照信他, 路上観察学会編: 京都おもしろウォッチング, 新潮社, 1988.
- 20) 中村良夫: 風景学入門, 中公新書, 1982.
- 21) 中村良夫: 風景学・実践編, 中公新書, 2001.
- 22) 中村良夫: 風景を創る 環境美学への道, HNK出版, 2004.
- 23) 中村良夫編著: 研ぎすませ風景感覚 1 名都の条件, 技報堂出版, 1999.
- 24) 中村良夫編著: 研ぎすませ風景感覚 2 国土の詩学, 技報堂出版, 1999.
- 25) 篠原修監修: 「土木デザインの現在+コラボレーション 建築・都市・造園・ID」, 建築画報社, No.301, Vol.39, 2003.
- 26) 東京大学景観研究室編: GROUNDSCAPE 篠原修の風景デザイン, 鹿島出版会, 2006.
- 27) 篠原修著, 三沢博昭写真: 土木造形家(エンジニア・アーキテクト)百年の仕事 近代土木遺産を訪ねて, 新潮社, 1999.
- 28) 柴田敏雄: 日本典型, 朝日新聞社, 1992.
- 29) 深澤直人: デザインの輪郭, TOTO出版, 2005.
- 30) 石田千: 月と菓子パン, 晶文社, 2004.
- 31) 海峡の街 門司港レトロ物語, 北九州市, 1996.
- 32) 室町一丁目地区第一種市街地再開発事業 事業のあゆみ, 室町一丁目地区市街地再開発組合, 2006.