

「自由」にふるまえる居場所の構造 ～生きづらさを生む均質化からの脱却～

居場所
選択

コミュニティ
体験

価値観
余白

1240167
指導教員

山下 由乃
高野 洋平

1. 背景

1-1. 社会的背景「生きづらさを抱える人々」

日本には、東京歌舞伎町のトー横や、大阪ミナミのグリ下と呼ばれるような場所がある。こういった場所には、虐待やいじめなど、様々な理由から居場所を失った若者達が集まっており、彼らが違法薬物や傷害事件、性犯罪などに巻き込まれる状況が問題となっている。

人が多い都心でこそ明るみになった問題ではあるが、家庭や学校での孤立は、全国各地で起こりえる問題である。

1-2. 建築的背景「均質化した建売住宅」

現在の住居形態には均質化という問題がある。

人間は一人一人がそれぞれの性質や感性を持っており、その趣味嗜好により、心地いいと感じる場所も、その場所に留まるかどうか変わってくる。

それに対し、現在の建売住宅に見られるような、均質化した住居形態は、現代における居場所づくりに向いておらず、むしろ阻害しているといえる。

2. 目的

トー横やグリ下といった場所は、家庭や学校で孤立した人々が、新たなコミュニティを求めてできた場所である。人々が新たなコミュニティを欲しているにもかかわらず、それが実現しない要因として、生産性を求めてつくられた均質化した建築があるのではないだろうか。

本設計では、コミュニティの足掛かりとなる空間、時に逃げ隠れすることを許容する空間をつくることで、建築によってこれらの問題を解決し、「自由」にふるまえる居場所づくりを目指す。

3. 対象敷地

対象敷地は高知県高知市北川添とする（図 1 参照）。周辺には商業施設が多く、薊野駅から徒歩 10 分～15 分の場所であり、西側に弥右衛門公園、北側に河川、南側と東側に大通りと面している。

現在、対象敷地内には集合住宅の他に、温泉施設や商業施設、運動施設などがある。しかし、形態が均質的であるがゆえに、場所が持つポテンシャルを活かしきれず、人々が孤立する状況を加速させてしまっている。



図 1. 対象敷地周辺
(国土地理院地図に加筆)



図 2. 公園から見た対象敷地（左）と
敷地内の集合住宅（右）

4. 設計方針

先行研究として、仙田満氏の遊環構造デザインを援用して、「自由」にふるまえる空間をつくるための条件を設定した。

4-1. 遊環構造とは

仙田氏は「困難を乗り越え、生活を楽しむ人として成長するためのこどもの生育環境」をテーマとしており、類型化することによって、その本質に迫った。

「あそび環境の四つの要素」を確認し、「あそび空間の六つの原空間」で子供たちの遊び行動を調査・分析することによってもたれされたのが、「遊びやすい構造としての遊環構造」である。

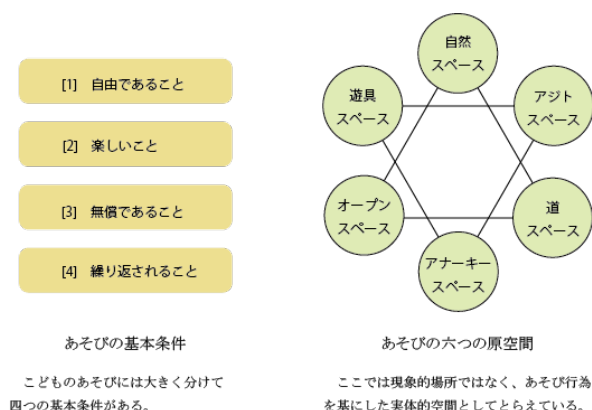


図3. あそびの基本条件と原空間

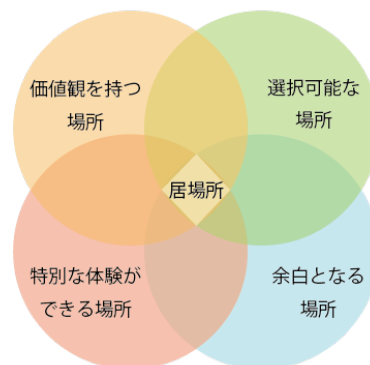
遊間構造は下記のように定義され、あそび意欲、学習意欲、探索意欲を喚起する空間構造である。

- 〈1〉 循環機能がありこと
- 〈2〉 その循環（道）が安全で変化に富んでいること
- 〈3〉 そのなかにシンボル性の高い空間、場があること
- 〈4〉 その循環に「めまい」を体験できる部分があること
- 〈5〉 近道（ショートカット）ができること
- 〈6〉 循環に広場が取り付いていること
- 〈7〉 全体がポーラス（多孔質）な空間で構成されていること

元はあそびの行動分析から、こどものあそびやすい空間構造の原則を導いたものであるが、こどもがあそびやすい空間は、大人にとっても様々な意欲をかきたてる場所となりえる。そして、多世代における生きづらさを抱える人にとっても効果的であると考えたため、遊間構造の概念を援用し、「自由」にふるまえる居場所の条件を定義することにした。

4-2. 「自由」にふるまえる居場所の条件

居場所が形成されるまでの人の行動として、まず、それぞれ価値を持つ場所に対して、好きな場所を選択する。そこでの体験により新たなコミュニティ、あるいは、お気に入りの場所が生まれる。すると、休憩するための余白も必要となってくる。



居場所ができるために必要な場所

図4. 居場所の形成

「自由」にふるまえる空間を、違う価値観を持つ人が集まり、居場所を見つけられる場所、価値観を共有できる場所として、以下のように条件を設けた。

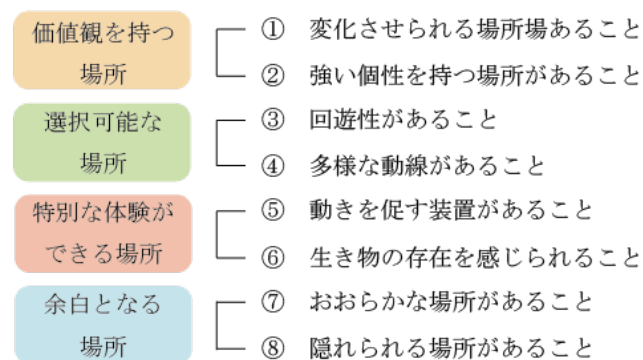


図5. 「自由」にふるまえる居場所の条件

5. 設計手法

周辺環境、空間用途、動線、その他のそれぞれに対して、設定した居場所の条件を取り入れていくことで、「自由」にふるまえる居場所を計画する。

6. 全体計画

まず、居場所の条件に従ってランドスケープの計画を行った。

公園の延長として、地形を隆起・沈降させ、周辺環境にあわせて・すくすく・チルチル・ワクワク・だんだんの4つの個性的な場所を設定。そこに全体を巡る動線を設け、建物や植栽に疎密をつけることで、場所に変化を持たせた。

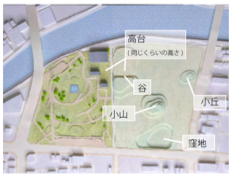
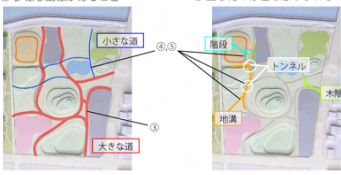
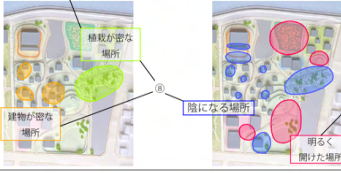
設計プロセス	適用する「自由」にふるまえる居場所の条件
1) 周辺環境に対する形 公園の延長	① 変化させられる場所があること 
2) 空間の用途に対する形 個性の設定	② 強い個性を持つ場所があること 
3) 動線に対する形 全体を巡る道と脇道	③ 回避性があること ④ 多様な動線があること ⑤ 動きを促す装置があること ⑥ 生き物の存在を感じられること 
4) 余白に対する形 粗密をつくる	⑦ おおらかな場所があること ⑧ 隠れられる場所があること ⑨ 生き物の存在を感じられること ⑩ 建物や木々が密集した場所 ⑪ 静かな場所 ⑫ 賑やかな場所 ⑬ 隠れた場所 ⑭ 開けた場所 

図 6. ランドスケープの設計プロセスと居場所の条件



図 7. 全体模型写真

7. 各エリアの計画

ランドスケープ同様に、周辺環境、空間用途、動線、その他のそれぞれに対して、設定した居場所の条件を取り入れながら計画を行った。

7-1. すくすくエリアの計画

運動を目的とするすくすくエリアでは、公園側にある既存の弓道場の屋根の形と、ランドスケープからの連続で大まかな形を決定し、動線や余白に対する場所をつくる中で抜け道空間や自由な屋根上の空間を形成する。

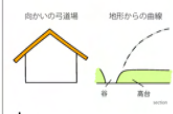
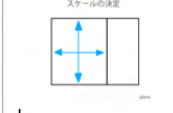
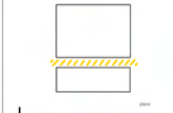
設計プロセス	適用する「自由」にふるまえる居場所の条件
1) 周辺環境に対する形 向かいの弓道場 地形からの曲線	① 動きを促す装置があること ② 生き物の存在を感じられること 
2) 空間の用途に対する形 スケールの決定	③ 強い個性を持つ場所があること ④ おおらかな場所があること 
3) 動線に対する形 動線	⑤ 回避性があること ⑥ 多様な動線があること ⑦ 動きを促す装置があること ⑧ 隠れられる場所があること 
4) 余白に対する形 屋根の形状	⑨ 変化させられる場所があること ⑩ おおらかな場所があること ⑪ 動きを促す装置があること ⑫ 隠れられる場所があること 

図 7. すくすくエリアの設計プロセスと居場所の条件

7-2. チルチルエリアの計画

チルチルエリアは、リラックスすることやのんびり一人時間を過ごすエリアである。

丘の形を銭湯の屋根に投影し、アトリエなどがある「自分の世界に入り込む空間」の壁に、水のイメージを投影した。シェルとアール壁の曲線により、隠れられる場所がいくつもでき、空間の切り替わりが印象的は場所ができる。

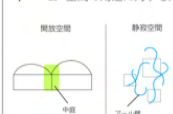
設計プロセス	適用する「自由」にふるまえる居場所の条件
1) 周辺環境に対する形 二つの山 河川 橋 堤防 小山 小丘 比較的に静かな場所	① 生き物の存在を感じられること ② 自然に囲まれたエリア ③ 動きを促す装置があること ④ 隠れられる場所があること 
2) 空間の用途に対する形 開放空間 静寂空間	⑤ 強い個性を持つ場所があること ⑥ おおらかな場所があること ⑦ 動きを促す装置があること ⑧ 隠れられる場所があること 
3) 動線に対する形 温泉から静寂空間へ 空中廊下 入口	⑨ 回避性があること ⑩ 多様な動線があること ⑪ 動きを促す装置があること ⑫ 隠れられる場所があること 
4) 余白に対する形 シェル構造で覆う 壁を突き込む	⑬ 変化させられる場所があること ⑭ おおらかな場所があること ⑮ 隠れられる場所があること ⑯ 動きを促す装置があること ⑰ 隠れられる場所があること 

図 8. チルチルエリアの設計プロセスと居場所の条件

7-3. ワクワクエリアの計画

ワクワクエリアは、勉強だけでなく体験による学習ができるエリアで、教室棟のほかに音楽やダンスのための場所がある。

教室や防音室など、内部の居室から生まれる空間が単調であるぶん、正面方向をランダムにしたり、箱を積み木のように組み合わせたりすることで、公園側に位置する遊具に負けないくらい楽しそうな空間とする。

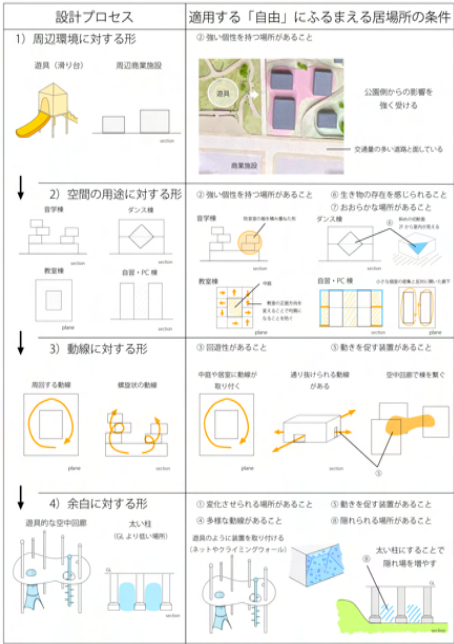


図9. ワクワクエリアの設計プロセスと居場所の条件

7-4. だんだんエリアの計画

だんだんエリアは 3～8 戸の集合住宅が乱立するエリアである。

住戸をピラミッド状とすることで、各階に十分な自然光を取り入れることができ、居室の大きさにも変化が生まれる。さらに、正方形の四角形を崩すことで、平面的な場所にも疎密を設ける。

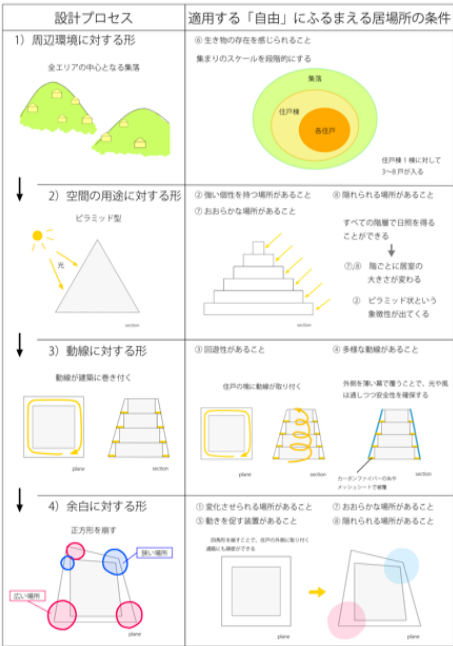


図10. だんだんエリアの設計プロセスと居場所の条件

8. まとめ

各エリアの建築物に対しても、同様にプロセスと条件の適用を行うことで、「自由」にふるまえる居場所を形成し、現代の生きづらさを生み出す均質化した住居形態から脱却する。

9. 参考文献

- 1) 国土地理院地図/GSI Maps, <https://maps.gsi.go.jp/> (accessed2024.02.05)
- 2) 仙田満, 遊環構造 円い空間が未来をひらく, 放送大学叢書, 2021, 357p.
- 3) 仙田満, 人が集まる建築 環境×デザイン×こども研究, 講談社, 2016, 339p.

