

II-378 人間形成における居住空間の役割 に関する調査研究

大阪大学大学院 学生会員 ○沖浦文彦

大阪大学 正会員 末石富太郎、盛岡通

1. 研究の背景と目的

高度経済成長期より急激な都市化が起こり、都市部においては農村より流入してきた人々による人口の大幅な社会増が現出した。この流入してきた人々の子供の世代は、大都市圏に生まれ、大都市圏に育つ「本格的都市人」であり、今後は都市において人間形成を行う彼らが人口の主流となるのである。彼らの多くは、高度経済成長期に流入してくる人口を受け入れるために大量に供給された「住宅団地・ニュータウン」に居住し、そこで人間形成を行っているのだが、当時の「住宅団地・ニュータウン」は「戸数主義」を基本とし効率性・採算性が第一で「異形」とであるとする論は多い。彼らの自然観・感性等がそれ以前の世代のものと異なるという論も多いのだが、その要因として「居住者の内面への居住空間の影響」も見逃せない。

そこで、本研究において住宅地を人間形成空間として捉え、その人間形成機能を評価し新たな計画のための要件を明らかにすることを目的とする。研究対象として「住宅団地・ニュータウン」の典型である千里ニュータウン内の団地(孤立型完全計画住宅団地)を取り上げ、比較対象として千里ニュータウンに隣接する昭和初期に分譲された戸建て住宅地(戦前型郊外住宅地)およびその住宅地と小学校校区が同じである市街地内の団地(市街地内住宅団地)を取り上げる。

2. 研究方法

まず、人間の都市環境と関わる行動の、その内面への影響の与え方、人間のその刺激の受容の仕方、を考察し、その上で居住空間の人間形成機能を評価するための視点を明らかにする。そこで大人と子供に分けて考察し、それぞれの内面での外部からの刺激の受け止め方、利用の仕方を表現する心理構造モデルを導いた。このモデルが、本研究における「人間形成」のダイナミズムの図である。大人と子供の「居住地での滞留時間が長い、否か」などの前提条件の違いを考慮してそれぞれの心理構造モデルを導出すると、それぞれ、図1図2のようになる。大人の場合、パーソナリティが既に形成されており、内面の安定を求める。図1のモデルで表現すると、てんびんの振幅(μ)を小さくしようとすると表現できる。そのための手段として、これまでに形成してきた「道徳・規範」を支えとしたり、また、居住地になくて求めるものを充足してくれる場所(「異界」)に、自分の体の方を移動させたり、リゾートを楽しむという行動(非日常)をとったりする。また、「原風景」は岩田によると「われわれ一人ひとりに、深い安らぎを与えてくれるような場所のイメージ」であり、居住地と人間の関わりから形成される。子供はパ-

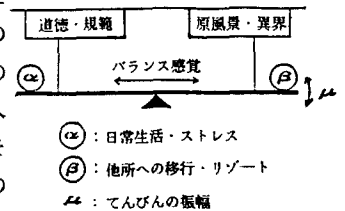


図1 大人の内面の心理構造モデル

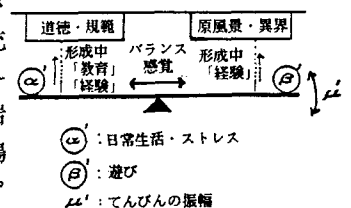


図2 子供の内面の心理構造モデル

の振幅(μ')が大きい方が望ましいと表現できる。すなわち、てんびんが大きく揺れることにより、「道徳・規範」と「原風景・異界」からてんびんに延びている糸が強くなるのである。他に「社会性の発達」等も同じように表現できる。以上のことより、本研究においては子供に着目し、評価のための視点としては、子供の居住地との関わり性の優占性から「遊び行動」をとりあげ、空間の分析・評価を意識して子供が居住地内で内面のバランスをとるための(てんびんの揺れる)「異界」(本研究においては「非日常世界」と捉える)を中核にすえて「子供の認識世界」を考える。調査は、小学校高学年から中学校の男子に面接して、放課後や学校の

休みのとき外で何をしているかを、誘導的な質問を極力排して、自由な発想で話してもらった。

3. 調査結果

3-1 「遊び行動」の分析

子供より聞き出した資料を分類するために、遊び行動の持つ機能のうちから「社会的能力」「自立性・自主性」「創造性」の発達および「自然に触れることによる情緒安定」の4つを重視し、これらを各地区で抽出した遊びが持っているか否かを判断する指標を設定して、これらの機能の大きい遊びを地域別に考察した。その結果、千里地区においては、自分達だけの世界をつくるという自主性、新しいものを作り出すという意味での創造性、遊びの中で自然物に触れている度合、が低いと判明した。

3-2 子供の認識世界の中の「非日常世界」の分析

「非日常世界」の分析にあたり、分類のための指標を設定し、分類した。その指標は、「空間に身を置いての実体験があるか、否か」などである。関根は、「明と暗」、「暖かさ」といった空間の二元構造が住む者に原風景形成のためのミクロコスモスを描かせ、全体性を獲得させ、都市は「暗」を失った「片割れの生活空間」であると論じ、小松も「暗」を失った現代の都市で生活する人々は、空間への繊細さをなくし空間認識が危機に瀕している、と述べている。この分析を通して子供達の間で「暗」が創り出された事例が各地区で抽出され、子供達に「暗」への志向性があることはわかった。しかし、その中で千里において少なかった類型は、関根や小松の直接言及している「暗」と言える「空間に身を置いての実体験がある」、「光が入らず暗く、誰の目にもつかない」、「自然物である」と言う条件の類型であった。

4. 人間形成のためのより豊かな空間を目指して

4-1 遊び空間としての「藪」の可能性

千里ニュータウンに不足している面を補う空間として、「藪」を挙げることができ、その理由は次の通りである。すなわち、図3に示すように、①自然物で構成されているので情緒安定機能を持つ。②多種多様な要素で構成されているため物を作り出す創造性を満足させる。③大人の干渉や管理の手から自由な空間であり、見通しの悪い空間である。よって、子供達の自立性・自主性を発達させ、内面の心理構造モデルの「原風景・異界」の側を強化する。④光が入りにくく暗く、非日常物である自然物で構成され、「何が出てくるかわからない」一種のこわい雰囲気を持っている。よって、モデルの「原風景・異界」の側を強化する。

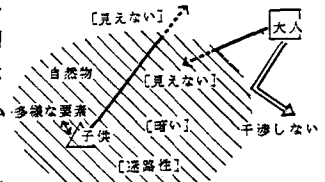


図3 藪の空間特性

千里にも「藪」はあるのだが、つくられている柵に象徴されているように③を満たしておらず、その柵により④を満たす部分を子供達から切り離している。その結果、子供達は、大人の管理する空間で、完全に予想された遊びをしており、大人型の心理構造モデルに適應する行動を強要されていると言える。

4-2 子供のタイプの違い－「既製品型」と「手作り型」の子供達

遊び行動や認識世界の事例を見ると、大人により用意された物にしか面白さを発見できない子供達（既製品型）と、そのような用意された物を「おもしろくない」と拒否して、自分達で可能性のあるものを探し、自分達なりに用いている子供達（手作り型）があり、「戦前型郊外住宅地」の子供達がそうであった。「既製品型」の子供達は、大人型の心理構造モデルを強要されていると言え、一方「手作り型」の子供達は子供型の原モデルをもっている。「既製品型」の子供達を生み出した背景には、4-1で考えた大人に管理された空間が効いていると考えられる。

4-3 より豊かな人間形成のためのしくみづくりの必要性

現在大勢を占めている「既製品型」の子供を「手作り型」に誘導するためには、単なる空間計画のみでは効果は期待できない。管理された空間での、予想された遊びは子供にとって「ラク」であり、「楽しい」からである。空間計画による場の創造・再編とともに、加えて子供達を誘導するためのしくみが必要であり、いずれも大きな課題である。