

京都大学工学部 学生員 ○文字祐介  
京都大学防災研究所 正会員 萩原良巳

### 1.はじめに

公園は日常時においては遊び・憩いの空間として、また、災害時には減災空間として利用される。阪神・淡路大震災で公園が減災に大きく役立ったため、近年、その重要性に対する住民の認識が高まってきている。そのため公園は日常時・災害時の両方のことを考慮して計画しなければならない。現代は体験をおとした学習が不足していると言われる。そこで、本研究では災害時に備え減災空間として利用できることを制約条件として設け、その枠組みのもとで「考える」ことをデザインコンセプトとした公園の設計を行うことを目的とする。

制約条件は次の5項目とする。①火災の輻射熱から身をため1ha以上の面積を確保する。②消化用水を円滑に供給するため貯水池を設ける。③出入口はできるだけ多く・広くする。④全ての出入口を段差なしで繋げる。⑤樹木で公園を囲う。これらの条件を満たした上で、自由に日常的なデザインを考慮する。

### 2.「考える」に関する考察

どのようにすれば利用者に「考える」きっかけを与えることができるかを考えるために、まず、「考える」に関する考察を行う。本研究では「考える」ことを感じ取った事柄に対し思いを巡らす過程と定義する。人は accept と feel という行為を経て「考える」に至るとする。accept とは何かものを見たときに受け取る情報のことである。例えば、色・形や構成のことを指す。また、feel とは accept した事柄に対し、好き・嫌いや美しいなど直感的に感じることであり、そしてこれらを経て直感に対して「考える」という行為に至るとする。ここでは accept した事柄が全て feel に繋がるのではなく、また、「考える」も同様である。

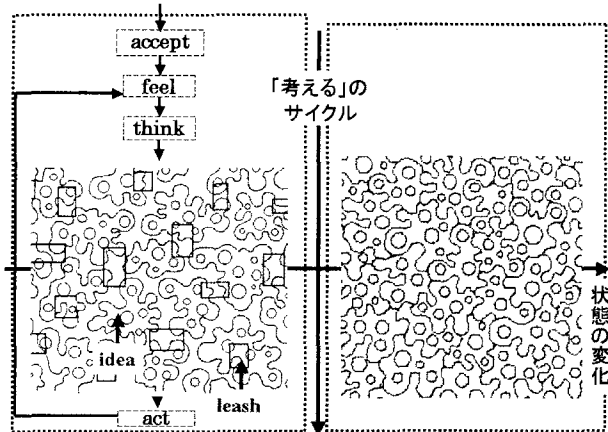


図-1 ダイアグラム図

これら一連の流れの後、最終的にアウトプットとして生じた事柄を idea と呼び、これらの集まりが人の価値観・考えや意志を構成するとする。「考える」ことによって互いの idea は直接接するようになり、そうでないと leash によって間接的に繋がれることとなる。これらのイメージ図が図-1中の図であり、人の考えや価値観などが行動を操作・規制するとすると「考える」に関するダイアグラム図が図-1のように示される。本研究ではこの図のなかで accept に着目し、より多くの事柄を視覚的に accept しやすい公園を設計することで、より「考える」きっかけを備える。

### 3.accept 増加に関する考察

同じものを見たとしても、見る人により受け取る事柄はそれぞれに異なる。これは赤い物体であるなど万人に accept される事柄もあれば、一部の人にはしか accept されない事柄も存在する。これには主に2つの要因が関係すると考えられる。事柄を中心に考えると、それに気付く人もいればそうでない人もいる。また、

人を中心に考えると同じ人でも気付く事柄とそうでない事柄がある。このことから事柄そのものの目に付き易さや人と事柄の関係などによる事柄自体の目立ち度と、感受性や興味など人に固有な認識度の関係が accept に関係すると考えられる。認識度は人に固有のものであるため操作できない。そのため、事柄自体の目立ち度を高めることが必要となる。

例えば、絵画の見識を深めるためにはまず多くの事柄を accept する必要があるがその方法として大きく 2 つのことが考えられる。それはできるだけ多くの絵画を見て広く浅く accept する方法と、ひとつの絵画をじっくり眺めることより狭く深く accept する方法である。「考える」に繋がり易いのは後者であると考えられるため、これが重要であると言える。後者で accept を増やすにはある事柄に対し様々な視点での解釈を行う方法が考えられる。

また、変化は人にとって刺激的であるため、視覚的变化を多くすることでも accept を多くすることができる。つまり、視覚的 accept には視野と視覚が大きく関係していると考えられる。

|   |  | 対象の視点が何を示すが  | モデル番号   |
|---|--|--------------|---------|
| ① |  | 視野を拡大する      | ( i )   |
| ② |  | 忘れていた事を再認識する | ( ii )  |
| ③ |  | 既存と異なる視点から見る | ( iii ) |
| ④ |  | ③と同じ         |         |
| ⑤ |  | ②と同じ         |         |
| ⑥ |  | 視野をクローズアップする | ( iv )  |
| ⑦ |  | ③と同じ         |         |
| ⑧ |  | ③と同じ         |         |

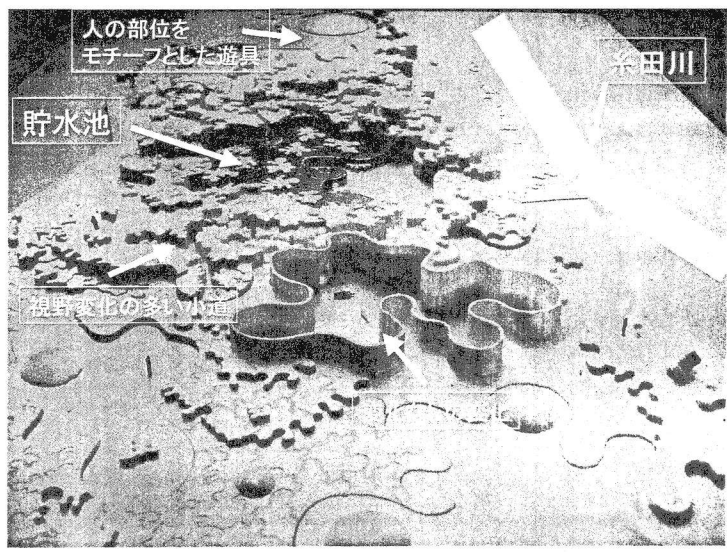
対象の心理的視点      基準の心理的視点      事象

表－1 view point model

視点には実際に見るという物理的な視点と、遊具をオブジェなど様々なものとして解釈する心理的な視点が存在する。前者に関しては同じ物を位置や時間を変えて見ることで物事ひとつ当たりの accept を増やすことができる。また、後者に関してどのような心理的視点が存在するかを明らかにするために表－1 で示す view point model を作成した。例えば①であれば、これは視野を拡大させる視点を示している。そこでどのようにすればこのような視点を作り出すことができるかをブレイン・ストーミングにより抽出する。この視点に関しては、例えばある物体を地中に埋め、その一部を地面に露出させているかのように構造物を設置することで、地中部分をイメージする。これは視野を拡大していると言える。このように view point model で見つけた視点を作り出すための方法を考え、設置することで視覚的 accept の増加、更には「考える」ことに繋げることができる。

#### 4.おわりに

これらを考慮して出来上がった公園のデザインが図－2 である。このデザインでは足腰の悪い人に対する配慮を行ってはいいるが、移動可能な範囲が狭いため更なる工夫が必要である。また、減災空間としての利用を考えた時、避難に邪魔なスペースや物が多く、どれほど減災効果を発揮できるかが明らかでない。日常時に楽しいものは災害時には邪魔であり災害時のためのものは日常時には不要なものであることが多いため、バランスのとれたデザインを行うことが重要であり、更なる工夫を行う必要がある。



図－2 公園デザイン