

都市におけるたまり場の特性に関する研究

秋田大学 学生会員 ○赤羽 正光
 秋田大学 正会員 木村 一裕
 秋田大学 正会員 日野 智
 秋田大学 正会員 鈴木 雄

1. はじめに

現代社会では高齢層・若年層問わず、コミュニケーションの減少が生じている。このような背景から、都市には手軽に人とコミュニケーションが取れる場所、誰かと同じ空間にいられる環境、すなわちたまり場が必要なのではないかと考える。都市空間に関する従来の研究は、主として休憩空間としてとらえられており、「たまる」という、人々が集い、交流する空間については、おもにそこでの行為が考察の対象となっていた。本研究では、表1に示すように休憩空間とたまり場を区別したうえで、都市におけるたまり場の特徴について考察するものである。

表1 休憩空間とたまり場の違いについて

休憩空間	たまり場
①休むということが主となる。 ②1人の行動で成り立つ。 ③コミュニケーションは主たる目的ではない	①1人の行動では成り立たない。 ②仲間がいて何らかのコミュニケーションが生まれる。

たまり場は短期間で形成されるものだけでなく、人々のコミュニケーションにより、時間をかけてできあがるものも少なくないと考えられる。本研究では、時間をかけて形成されるたまり場を含めて、その特徴、空間としての入りやすさ、空間における交流のしやすさについて考察する。

2. 調査概要

本研究では、人々が集まり交流するたまり場的な場面として表2に示すような18の場面を設定した。これらの場面について、回答者にたまり場的だと思う空間を選択してもらい、選択された空間の特徴から、たまり場における求心力としてのテーマ性や、集まった人々の交流の可能性について分析を行った。表3に調査概要を示す。

ここでのたまり場空間とは、空間区分のCタイプおよび、Dタイプと設定した。Cタイプはその場を訪れて短時間で交流できることを表しており、DタイプはAタイプやBタイプのような空間において、次第に交流が生まれ、時間をかけてたまり場となる空間であるといえる。

表2 分析対象とした場面

場面1:将棋や囲碁などテーブルゲームが行われている場面
場面2:路上でライブなどが行われ人が集まっている場面
場面3:大道芸や手品が歩道などで行われている場面
場面4:自宅ガレージを使ったフリーマーケットなどが行われている場面
場面5:手芸や料理の教室などで学んでいる人が見られる場面
場面6:ダンスクラブなどに人がたくさん集まっている場面
場面7:商店街などがにぎわっている場面
場面8:絵を描いている人などがいる見晴らしのいいところ
場面9:屋外にカフェなどがあり自然に囲まれたところ
場面10:屋外でスポーツなどが行われている広場のようなどころ
場面11:ご利益を求めて近所の人が集まっている神社・お寺のようなどころ
場面12:お祭りのときに屋台や出し物等が見渡せるところ
場面13:駄菓子屋などに学校帰りの小学生が集まっているところ
場面14:屋外でペットの散歩の人が立ち寄っているようなどころ
場面15:昼時に親子連れが水遊びしている海辺・川辺のようなどころ
場面16:地蔵や不動尊などがある遊歩道で話している人がある場面
場面17:園芸などが見られる家の縁側のようなところ
場面18:病院の待合室などで人が集まっている場面

表3 調査概要

回収部数	140部
調査内容	たまり場の空間の評価、外出頻度、個人属性など
性別	男性:84人 女性:55人
年代	10代:1人 20代:52人 30代:7人 40代:14人 50人:16人 60代:18人 70歳以上:31人
趣味	スポーツ:48% 読書:31% 音楽:43% ペット・植物:18% 手芸・編み物:8% 車・バイク:12% 旅行:43% 料理:15% 学問:7% その他:15%
空間の区分	1.休憩するための空間(Aタイプ) 2.何かを眺められる空間(Bタイプ) 3.人と交流できる空間(Cタイプ) 4.徐々に交流が生じる空間(Dタイプ)

3. たまり場の空間の評価

18の各空間について回答者にA~Dのタイプ分類をしてもらった。結果を図1に示す。短時間でたまり場となるCタイプの空間としては「自宅ガレージを使ったフリーマーケット」(場面4)、「手芸や料理の教室」(場面5)などが挙げられる。

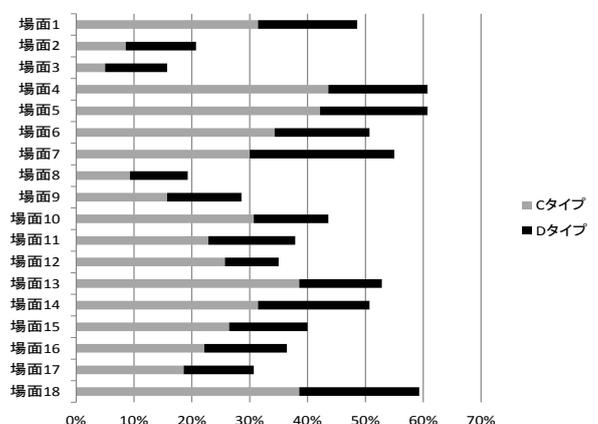


図1 各空間に対するたまり場認識

キーワード: たまり場、コミュニケーション

連絡先: 〒010-8502 秋田市手形学園町1-1、TEL(018)-889-2368、FAX(018)-889-2975

時間をかけてたまり場となる D タイプの空間としては、「商店街が賑わっている場面」（場面 7）、「ペットの散歩の人が集まっている場面」（場面 14）、「病院の待合室などで人が集まっている場面」（場面 18）が挙げられる。

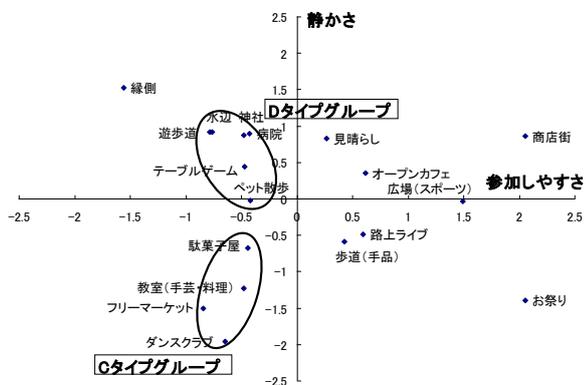


図2 数量化理論Ⅲ類による場面プロット

図2は取り上げた18の場面について、目的性の有無、屋内外の別、人の多少、対話可能性の属性から、数量化理論Ⅲ類を用いて分析した結果である。それぞれの場のばらつきから、横軸を参加のしやすさ、縦軸を静かさとして解釈した。第2象限にはDタイプの場が多く布置されている。また第3象限にはCタイプのグループが布置されている。このことから、Cタイプの場は人が多く集まることを前提とした場であるため、たまり場になる可能性が高いのに対しDタイプの場は人が集まるのを前提にはしていないものではあるが、その空間の特性によってたまり場となりえる場であると考えられる。

4. 交流する空間の特性

本研究ではたまり場空間の特性として、その場(空間)への入りやすさとその場(空間)における交流のしやすさに着目している。図3はたまり場的な空間への入りやすさの条件について示したものである。

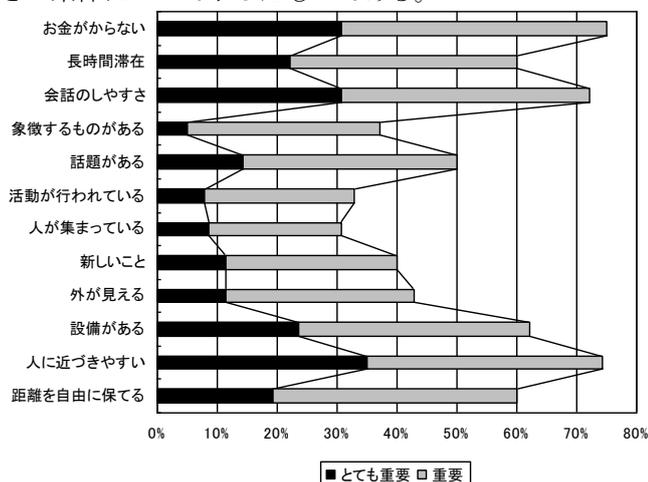


図3 空間への入りやすさに重要な要因

入りやすさという面で「1. お金がかからないこと」、「3. 会話のしやすいこと」、「11. 人への近づきやすいこと」が重要だと考えられている。とくに会話のしやすさなどはCタイプの場合よりもDタイプの場合重要となると考えられる。また、「7. 新しいことが行われているということ」についてはあまり重要とされていない。いつも同じことが行われている空間は時間が経つことにつれて馴染みやすく、テーマ性が形成され、入りやすくなるということだと考えられる。

また、図4はたまり場空間への交流しやすさの条件について示したものである。

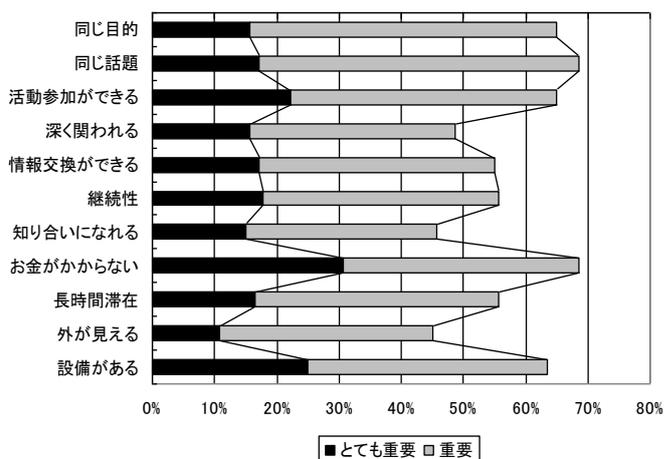


図4 空間への交流しやすさに重要な要因

同じ場に居合わせた人同士の交流については「8. お金がかからないこと」、「11. 設備(屋根や椅子など)が整っていること」が重要と考えられており、休憩しながら交流できることが重要だと思われる。ソフト面では同じ目的や同じ話題(共通性)があることと活動参加が重要と考えられている。これについてもDタイプの場面において、その場がどのようなテーマででき上がっているのかを徐々に知ることでその場にいる人と会話がはじまり、最終的に参加ができるというプロセスが想定される。

5. まとめ

以上の分析から、Dタイプのような人を集めることを目的としていないところでも徐々にたまり場として形成される可能性がある。そのため何気なく立ち寄ることができる場所に共通するテーマのもとに場を作ることが重要である。そのようにすることで、その空間についての会話が自然とできるようになり、徐々に人と交流ができるような場になるのではないだろうか。建物や公園等の既存空間でもこういった特徴を持たせることができれば、たまり場として利用できるのではないかと考える。