公共空間における人の居方と社会生活

Ikata and Social Life in Public Space

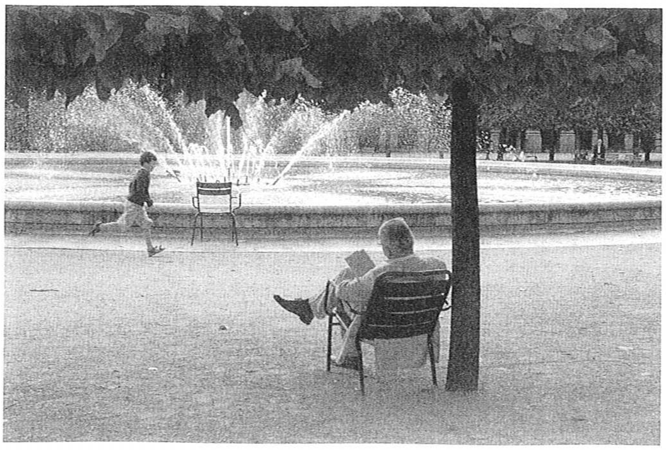
鈴木 毅 大阪大学大学院工学研究科 准教授 Takeshi SUZUKI Graduate School of Engineering, OSAKA University

The concept and value of social life in urban space are becoming popular, and people are seeking relationship with others. But during these twenty years, communication and social relationship were supported by development of IT technology and nonspecialists people, not by urban space and specialist. We architectural and urban planner should develop 1) Restructuring building and urban space from the view point of communication and social relationship, 2) Designing interface between network space and real urban space, 3) Designing new urban landscape with people.

都市の居場所と居方

諸外国に比べて，また盛んな都市開発プロジェクトにも関わらず「日本の都市に居場所が少ない（増えてない）」，建築・都市デザインを考える際に「人がある場所に居る状況や質を語る言葉がない」という2つの問題意識の元に，「人の居方」ということを考え始めたて20年あまりになる。

かつては再開発で景観は一見綺麗になっても出来るのはとっつきにくい公開空地ばかりだったが，「居場所」が社会的キーワードになり，家庭や職場に次ぐ第3の場所を目指すスターバックスをはじめとするカフェが一般化し，人々は街で過ごす時間について語るようになった。また中高生や高齢者向けなど，居場所であることを主目的とした建築も珍しいものではなくなっている。


パレ・ロワイヤル（パリ）

私が都市の公共空間において重要だと考える，個人個人が「思い思い」に居られる居方をサポートしてくれる場所，他者と「居合わせる」ことが心地よい場所はあいかわらず多くはない。しかし，少なくともJ.ゲールやW.H.ホワイトらが追究してくれた，人が居る場所としての都市空間の価値はある程度共有されたといってよいだろう。

本稿では筆者の専門である建築計画分野や社会・技術の動向を踏まえて今後の都市公共空間について検討したい。

人はまたつながろうとしている

ここ数年，強く感じるのは，人々は再びつながろうとしているようにみえることである。控えめに言っても人々はつながること，関係を持つことを以前ほど厭わなくなっている。

そのことを一番感じるのはシェア住宅の普及である。首都圏を中心にシェア住宅界をリードしている「ひつじ不動産」のウェブをみると，共同キッチンや共同リビングを備えた，いわば現代版の下宿か寮とも言えるシェア住宅が，いつのまにか，ごく普通の選択肢として流通していることに驚かされる。専門家達の度重なる提案にもかかわらず，プライバシーを絶対視するワンルームマンションが都市居住の究極の姿で変わらないと思っていたのが，このような形であっさりと，都市の賃貸住宅の新しい型が成立し流通するとは想像できなかった。長生きはするものである。

フランスで始まった「隣人祭り」＝集合住宅に住む人々が

年に一度，一堂に会して食事をする試みは，世界各国，そして日本でも広がりつつある。我々の関わっている調査によれば，これまで人との付き合いをしなくてすむことを求めていたと思われる分譲マンション居住者の中でも，マンション内にある程度の付き合いは必要だと考える人が7割を越えており，それに応えるように，新築マンションにおけるコミュニティ活動の立ち上げ・育成を手伝うビジネスや，マンション向けのSNS（ソーシャル・ネットワーク・サービス）も登場している。

この背景・原因は，阪神大震災の体験か，日本の経済状況か，もっと大きな時代の変化なのかよくわからないが，所有とプライバシーのみを絶対視してきた風潮から明らかに変化している。かつての地域共同体に戻るのではないが，関係は再構築されつつある。

人は自ら新しい場を創りだそうとしている

コミュニティカフェや宅老所など，市民によって企画・運営される住宅と施設の中間的でインフォーマルだが公共性を持つ場－私たちが「街角の居場所」と呼ぶ新しいタイプの地域の場所が各地で同時多発的に生まれつつある。その種類は分類不能なほど多様である。

こうした場の直接のきっかけは，高齢者のケア，子どもの居場所づくり，震災復興，商店街活性化と様々であるが，既存の建物の使い回しが多いこと，多様な行為や活動を包容すること，運営者の顔がみえること，障がい者のための学童クラブや障がい者自身が働く場に代表されるように，なによりも市民自らの切実な問題意識で立ち上がった場であることなどの共通した特徴を持ち，従来の地域施設体系から漏れおちたものの補完として興味深い。これもまた人々が社会的関係を求めている大きな動向の証拠といえる。

ひがしまち街角広場（千里ニュータウン）

千里ニュータウンのひがしまち街角広場を例にとると，気軽に立ち寄れる居場所，世代を超えた多様な交流（ネットの時代でも地域の身近な人とのちょっとした，あるいは知った顔による生の情報交換は必要なのである），そして様々な地域・コミュニティ活動の孵化器的な役割など地域にとって，なくてはならない重要な存在になっている。今，都市に必要なのは，こうした市民の新しい活動を受け入れる空間と余地なのである。

つながりを実現したのはIT技術と普通の市民

こうした社会的つながりの動向について注意，そして反省しておくべきは，それを実現したのが空間のデザインではなくIT技術であり，担ったのは専門家ではなく普通の市民の場合が多いことである。

個人のコミュニケーションと行動パターンをドラスティックに変えてしまった携帯電話はもちろんのこと，SNS，ブログ，そしてツイッターと，ここ10数年のネットワーク空間・技術の進歩は凄まじかった。

レシピ数80万に迫る料理レシピ投稿サイト「クックパッド」の「つくレポ（個人が投稿したレシピで料理を作った報告）」のコメントや，映像や音楽を共有しつつ，意見交換しながらクリエーターが育っていく「ニコニコ動画」をみていると，実空間では絶対不可能な，多様で大量のコミュニケーションが日々流れており，地域や都市空間に変わる社会的関係インフラになっていることを感じる。

また，ひがしまち街角広場のリーダーである赤井直さんの「千里に住み始めた時から，ずっとこういう場所が欲しかった」という話を聞くと，なぜ建築や都市計画の専門家はこうした場所を生み出せなかったのかと考えさせられる。

実際，かつては新しい建築の型は，専門家がプロトタイプモデルを作り，検討した後，制度で性能を保証し，公共の組織を通じて普及させていたが，現在の新しい地域の場は，切実な思いをもち，センスある普通の市民によって，試行錯誤の結果生まれつつある。おそらく近年誕生している新しい地域の場の全貌をつかんでいる専門家はいないのではないか。

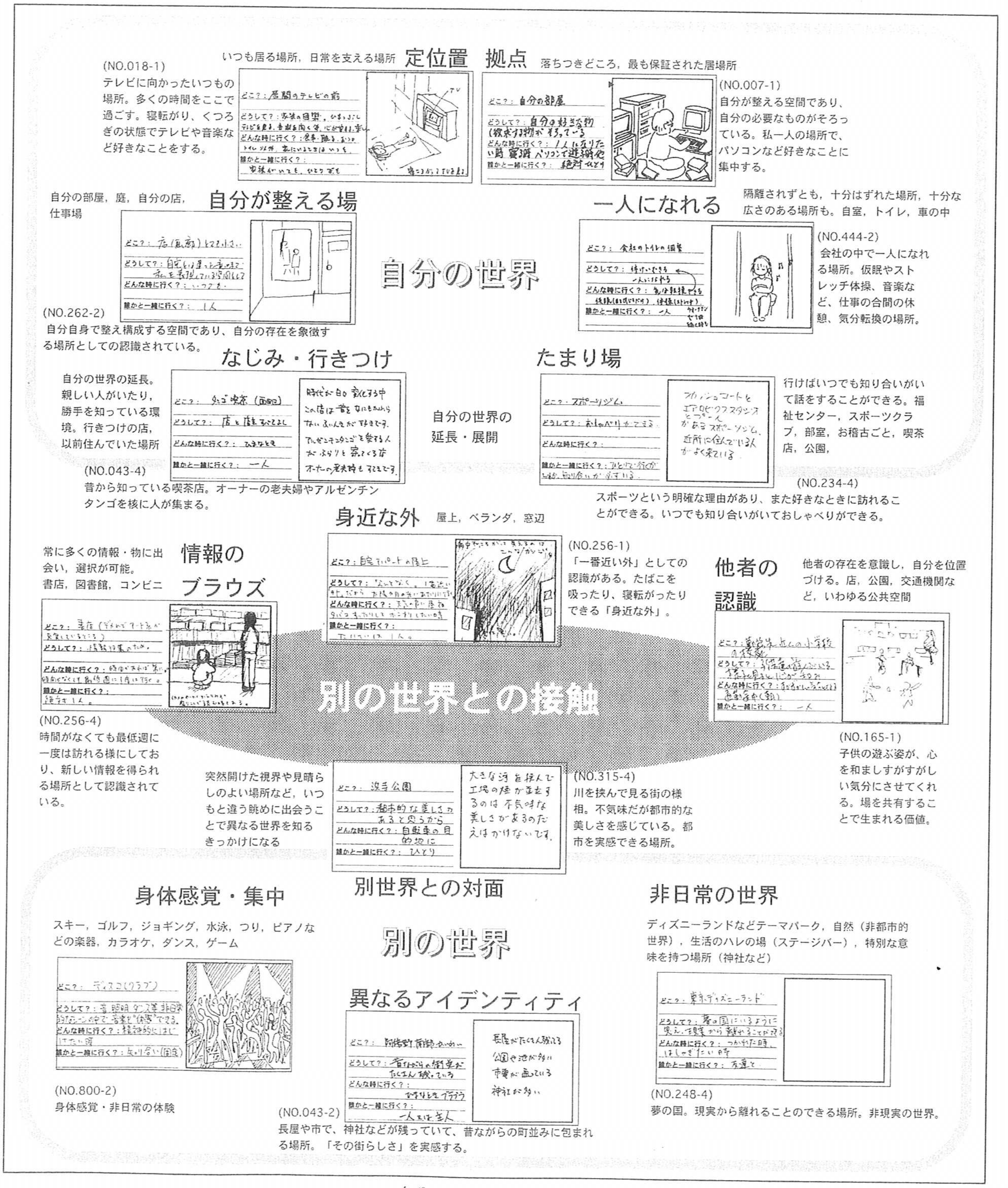
こうした，技術や非専門家による，新しいタイプの人のつながりの志向に基づいた地域社会と公共空間の組み換えが起こっている時，現実の都市の公共空間はどのようにデザインされるべきか，都市の空間と制度の専門家は何を担うべきか。さしあたり3つの課題を述べたい。

課題1　社会的接触可能性による環境の仕分け

居住，労働，商業，文化，福祉といった機能による分類ではなく，またパブリック，プライベートという分類でもなく，自己と他者や違う世界との関係性の距離感から，施設や都市空間の場所を捉え直し，仕分けし，再編成していく作業が必要なのではないかと考えている。

図に示すのは，「あなたの生活の中で，好きな（あるいは重要だと思う）場所を4つ教えて下さい」という内容のアンケートから得られた場所を整理することで，建物種別や，行為内容別の分類とは違う形に整理したものである。

これは，その場所が「自分の世界なのか／別の（違う）世界なのか」に着目している。「自分の世界」とは図の上にある領域で，「定位置」「拠点」「自分が整える」「一人になれる」「なじみ」「たまり場」といった見出しがつけられる場所であ



自分の世界・別の世界図式

り，逆に，別の世界とは，ディズニーランドなど「非日常の世界」，自分の街と「異なるアイデンティティ」を持った地域や街，またダンスで我を忘れて踊る時など「身体感覚・集中」した状態の場所などで，これらは日常から離れた状態にあることが魅力となる場所といえる。注目すべきは，これらの中間である日常の自分の世界のすぐ近くにあって「別の世界と接触」し，それを垣間みることができる場所である。こうした場は，物理的・恒常的な空間である必要はなく，ニューヨークを拠点とし，都市にカオスと喜びを生み出すことを目指すImprov Everywhereのような集団によって生まれる場も含めてよいだろう。

近年の計画や開発は，くつろぎ，リラックスできる個室的空間（自分の世界）と，アミューズメント性の高いテーマパーク型の施設（別の世界）に二極化しがちであるが，「別の世界との接触」をキーワードにすることで，人間がこの社会に自分の世界を展開するための新たな種類の場所のデザインが可能であるように思われるのである。

課題2　情報空間と公共空間の接点のデザイン

人をつなぐ重要な基本インフラとして確立し，今なお進化しつつあるネット空間の問題は，現実の都市空間との直接のインターフェースがほとんどないことである。

インターネット普及直前の1994年に「電子ネットワークと都市の公共空間。互いの空間を視覚化し，かいま見せてくれ，相互に自由に参加できるような交差点的な場をどのように都市の中に仕掛けていくのか。どのような種類の施設・建物のどの部分にどんなデザインでセットするのか－これは十分建築的な課題となりうるであろう」と書いたことがあるが，これは以前として課題として残っているのである。

いわゆる拡張現実の技術，たとえばエアタグと呼ばれる方法で，誰でも情報を書き込んでデジタル空間にポストイットのように貼付けられ，情報空間と現実の都市を重ねて見ることができるiPhone用ソフト「セカイカメラ」は大きな一歩であり，おそらく各地の建物の基本情報（設計者や建設年代や変遷）や場所について書き込まれた，個人の記憶やコメントが見えるようになるのは時間の問題であると思われるが，こうした個人的なデバイスだけでなく，より公共的で様々なインターフェースが追究されてよい。

課題3　人の居る風景のデザイン

社会的な関係を生み出すことについて，この20年は空間デザインはネット空間に圧倒され続けてきた。ツイッターは，（著名人も含めた）特定の個人と個人を直接つなげることまで実現している。こうした状況の中，私はむしろダイレクトでないつながりにこそ，空間デザインの優位さと可能性があるのではないかと考えている。

ミラーニューロンの発見が示唆するように，人は他者の姿や様子に共感する生理的な仕組みをもっている。様々な人が居合せる場のデザイン，あるいは，大きな都市スケールの中に人々が居る風景をデザインすることによって，個人を世界の中に新しい形で定位させる手掛りを提供することが空間デザインの最大の課題ではないかと思う。

参考文献

1）鈴木毅，高橋鷹志「都市の公的空間における「居方」の考察」日本建築学会大会学術講演梗概集，1992
2）鈴木毅「人の居方からの環境デザイン」建築技術，1993.7-1995.12
3）J. ゲール：屋外空間の生活とデザイン，鹿島出版会，1990
4）W.H.ホワイト「都市という劇場」日本経済新聞社，1994
5）ライフスタイル研究会編著「住まいのりすとら」東洋書店，2010
6）白根良子，滋野淳治，赤井直，小松尚，田中康裕，鈴木毅，座談会「公共の場の構築　住民の手による場所づくりの試みから見えてくるもの」（特集「生活環境のリストラクチュアリング」）建築雑誌，2005.5
7）鈴木毅「「場所」としての電子ネットワーク－その公共空間としての可能性」アーキフォーラムin OSAKA 2号，1994
8）田中康裕，鈴木 毅，木多道宏，舟橋國男「地域における子ども・若者にとっての異世代の顔見知りの人との関係 ： 社会的関係からみた地域環境に関する考察」日本建築学会計画系論文集(595)，65-72，2005.9
9）鈴木毅，隅谷維子，舟橋國男，木多道宏「好きな場所にみる人と環境の関わり方の研究」日本建築学会大会学術講演梗概集，2000
10）鈴木毅「体験される環境の質の豊かさを扱う方法論」（舟橋國男編著「建築計画読本」大阪大学出版会，2004）
11）幸山真也，鈴木毅，舟橋國男，木多道宏，李斌「都市空間における視覚構造の生態幾何学的分析」日本建築学会計画系論文集(577)，73-78，2004.3
12）コリン・エラード「イマココ」早川書房，2010

参考URL

・ひつじ不動産　http://www.hituji.jp/
・住宅・すまいWeb「ライフスタイルとすまい」
http://sumai.judanren.or.jp/p042.html
・Improv Everywhere　http://improveverywhere.com/