

子どもの居場所に関する研究

—千里ニュータウン・佐竹台スマイルプロジェクトを通して—

正会員 ○吉田甫* 同 鈴木毅**
 同 松原茂樹*** 同 奥俊信****

5.建築計画-3.計画基礎 (1.居方・使われ方)

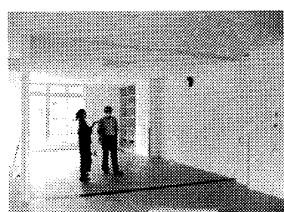
子どもの居場所	身体知	言分け構造
可変性	台	

1.研究の背景と目的

子どもの不登校が社会問題として大きく取り上げられるようになった 1980 年代以降「子どもの居場所がない」ことが議論され、様々な社会的対処が試みられてきた。

このような背景の中、2010 年千里ニュータウンの吹田市佐竹台地区の分譲マンションに「おひさまルーム」と名付けられた子育て支援室が生まれた。佐竹台では団地建替えの際に、住民、行政、建替え業者がラウンドテーブルで議論する機会を設け、住民の意見を新しいマンションの計画に反映させていく「佐竹台方式」という仕組みがある。「おひさまルーム」も佐竹台方式により住民の要望を反映させディベロッパーが設置し吹田市に寄付したスペースである。

この「おひさまルーム」をより有効に使い、地域住民が相互交流できる場を地域（連合自治会、住民有志、専門家）と大学が検討していく試みである「佐竹台スマイルプロジェクト (SSP)」が立ち上がり、実験的な一般開放日の運営、家具の制作、イベントの開催などを通じて実際に空間の設えをデザインする機会を得た。



左図：おひさまルーム 右図：平面図

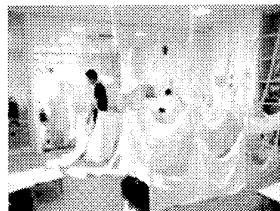
本研究では SSP の活動を通して観察したことをもとに子どもの居場所がどのように形成されていたか、加えてデザインした設えの使われ方の分析から、子どもの居場所をデザインする際の可能性について考察する。

2. SSP の活動

SSP は 2010 年 3 月から 12 月末まで活動を行った。具体的には①設えなどのデザイン、②一般開放の実験的運営、③シンポジウムなどへの参加であった。デザインだけでなく、これまで予約した人しか使えなかつたおひさまルームを一ヶ月に一週間一般開放し、ボランティアスタッフとしても関わった。

4 月から 6 月まで住民へのヒアリングや関連施設の見学を通して現代の子どもの実態・課題・ニーズを調査し、①子ども達が形や使い方を変えられる自由度のあるもの、②人と人が相互交流できるきっかけを与えてくれるもの、③大人も子どもも楽しめるもの、という 3 つのコンセプトを考え、このコンセプトを元に 8 つのデザインと企画を行った。また既に部屋に存在するものを生かし、最低限の改修で不足しているものを加える方針で進め、制作にあたっては地元の福祉施設等の協力をえた。

1. ゆめいろ (デザイン : M1 中安智子)



グリッド状に設置した天井のフックから紐を吊るし、そこに布を張付け、子どもたちが自由に迷路をつくっていけるツールである。

2. まいたけさん、つぶつぶくん (デザイン : M2 梶木仁美)



穴の空いたクッション、つなげることのできるクッションである。この他にもワークショップで直径 2 m の巨大クッションもつくった。

3. おおきなちょうちん (デザイン : M2 吉田甫)



人が入れるくらいの大きなちょうちんを天井から吊るし、映像を投影してインタラクティブアートのイベントを開催した。

4. おひさま塔 (デザイン : 田村浩一 design L tam)



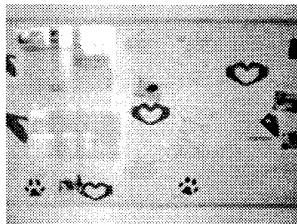
ボールプールのボールを転がしたり積んで色を楽しめる手すりである。安全確保だけでなく遊ぶこともできる新しいインターフェイス。

5. Iro-Iro (選定 : B4 内田彩香、M2 吉田甫)



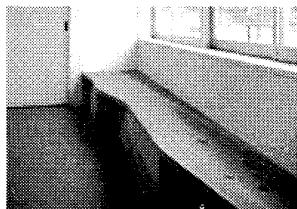
カーテンが未設置でプレーンな設えであったおひさまルームに彩りを与えるような、様々な色のロールカーテンを取り付けた。

6. コミュニケージバン (デザイン : B4 内田彩香)



心をこめて、猫の手も借りたいなど、伝えたい情報の種類を手形のアイコンが示し、コミュニケーションするように情報を伝える掲示板である。

7. Giza-Giza (デザイン : M2 吉田甫)



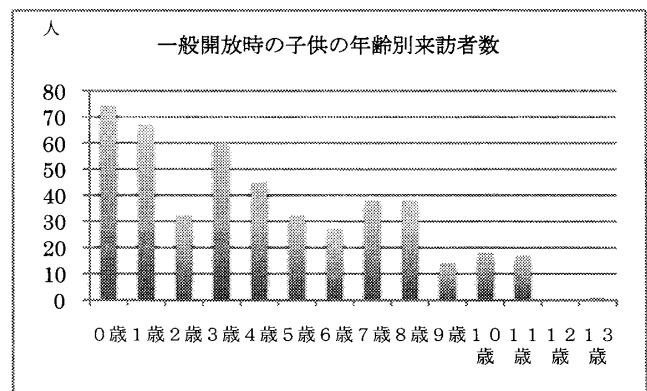
設置する部屋の隅からも空間全体を見渡せるように台形の天板にし、さらにエッジをギザギザにすることで座ったときの人と人との距離感を変化させるベンチ。

8. その他 (企画 : 大阪大学)

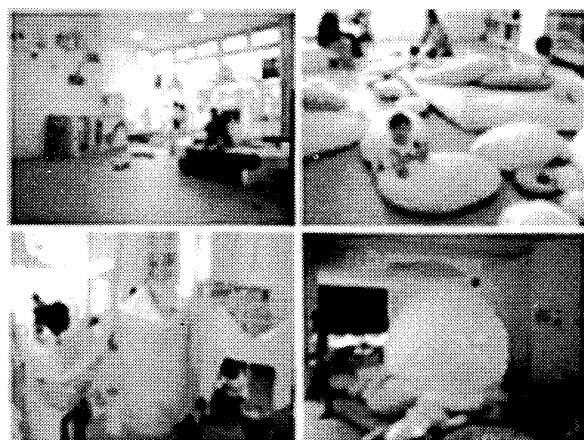


来訪者全員に各々のデザインで名札をつけてもらった。また子ども用だけでなく大人向けの本やコミックを置いた。mi:te(ミーテ)の協力を得て絵本の展示も行なった。

に比べ、おひさまルームでは幅広い年齢の子ども同士が関わることができる土壌があった。



またおひさまルームには据え置きの家具が少なく、行為やイベントに応じて様々に設えを変える。そのため、多様な場が形成されることが可能であった。



様々に変わるおひさまルームの設え

つまり子どもはおひさまルームの中で、来訪者の小学生以下の子どもも、母親、ボランティアスタッフのシニア、大学生といった多様な他者と多様な設えによる場と関わる中で居場所を形成する。

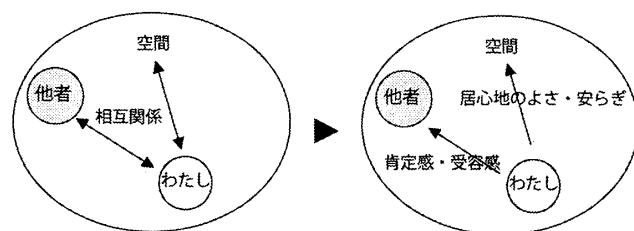
4. 子どもの居場所の形成について

子どもの居場所の形成には3種類の型があると考える。
①大人の受容、②行為の連鎖、③能動的形成である。

4-1. 大人の受容

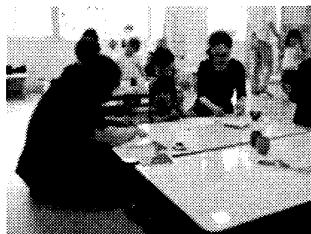
大人と一緒に何かをしたり、場を共有したりすることで大人からの受容感を得られ、形成する居場所で、大人と子どもが共有する場で形成される典型的なものである。

次項の写真のように折り紙を教えたり、一緒に野球をして遊んだりし、大人が場の主となることで、子どもは受容感を得られ、居場所が形成されていた。この類いの居場所では年上の子どもが年下の子どもに対して大人のような役割をし、受容することで居場所を形成していたことも多くあった。

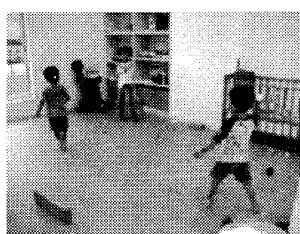


居場所の概念を示す図

6月から12月までの一般開放時の来訪者を集計したところ、おひさまルームには小学生以下の全ての年齢の子どもが来ていたことが分かる。吹田市の他の子育て支援室では0歳から2歳までの年齢の子どもしか来ないの



右図：シニアがお母さんと子どもに折り紙を教えている様子
左図：親子と別の兄弟が野球をして遊ぶ様子



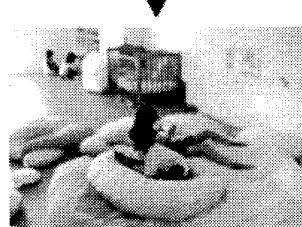
4-2. 行為の連鎖

他者の振る舞いをまねしていくことで行為が連鎖していくことがある。このとき他者と同じ場で同じ振る舞いで過ごすことで居心地のよさが得られ、形成される居場所である。



例えば最初一人でクッションの上で男の子がゲームをしていたが、特に仲がいいわけでもない女の子が隣に来て漫画を読み始め、最後は他の女の子も集まり、みんなが同じ格好で過ごしていた。互いが干渉し合うことはないが、同じ振る舞いをしてすることで居心地のよさを感じていると考えられる。

このときの身体の動きは「身体知」であると考えられる。身体知は自分が関わる対象世界の中での習熟した身体のことで、ある場面での適切な動きを遂行する身体のあり方である。この



一連の行為の流れから、他者やある場所と関わる際には、そこが居場所となるために身体知が必要であったと考えられる。

4-3. 能動的形成

子どもたちがある場の主となって、能動的に形成していく居場所である。居場所を形成する際には自分たちが解釈しやすい名前をつけたり、振る舞いのルールを決めたりして、時には他の子どもや大人まで巻き込むことがある。

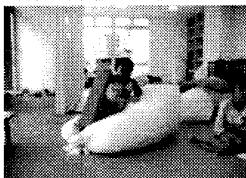
場に名前を付けるのは「言分け構造」であると考えることができる。言分け構造は人間特有のもので、言語によるシンボル化を通して世界を理解する構造である。子どもたちは場に「いえ」「りびんぐ」「ふね」「しま」などと名づけていた。

先にものを持っていた子どもにそれを使う権利があるという「先行所有のルール」というルールがある。これと同様に、先に場をつくった子どもにその場の使い方を決定する権利があるルールも暗に存在しており、子どもは様々なルールをつくり行為を展開させていた。

行為の発見



言分け構造「ふね」



先行所有のルール



言分け構造「しま」



た。これらは単なる見立て遊びではなく、自分たちの力で居場所を形成していた行為である。

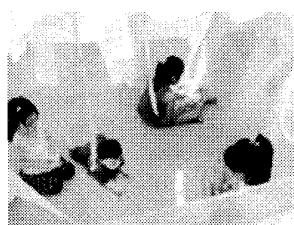
5. デザインしたツールの使われ方と今後の展望

5-1. ゆめいろ

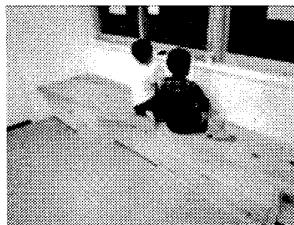
ゆめいろの特徴は「可変性」である。空間全体を変化させることができる可変性と目の前の布の壁を自由に動かせる二つの可変性がある。この可変性によって、滞留と移動といった相反する行為が生まれていた。本来自分の領域をつくるように布の壁を建てるとは、そこに留まらせることだけを意味しがちであるが、布の壁をめくったり、くぐり抜けたりしながら走り回る子も多かった。仙田は子どもの遊び場の一つにサーキットのような走り抜けられる動線が循環した遊環構造のあるものを挙げている。しかし、このゆめいろは本来領域を分断する壁が可変的であるが故に、子どもが遊び回れる場をつくり出した。このことから遊びの型の一つに「可変」というものがあり得ると考えられる。



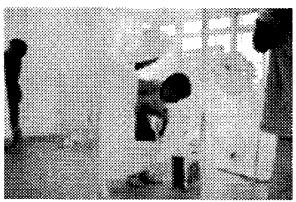
私物を持ち込み滞留している場面



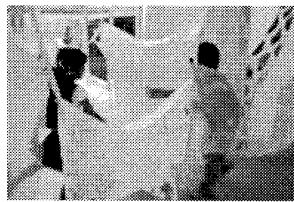
左図：クッションに「乗る」場面



右図：ベンチに「乗る」場面

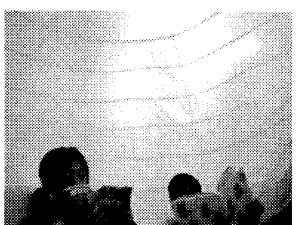


左図：くぐり抜けている場面、右図：壁をめくっている場面

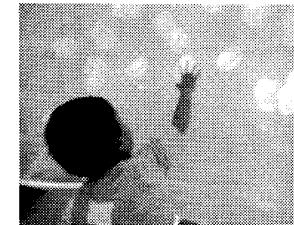


5-2. おおきなちょうちん

おおきなちょうちんの特徴は、それを天井から吊ることで、ワンルームに「ウチ」と「ソト」という入れ子の空間ができたことである。これによって子どもは自分たちの秘密基地のような場を得られ、集団で居座る場を得られやすくなつた。また映像を投影することでサーフェイスにも機能ができ、インターラクティブな場へと変わつたことも特徴である。ゆめいろにも言えることだが、吊るという構造のため今後、様々な場で子どものための場をつくる試みが展開可能である。



左図：子どもが中で漫画を読む場面



右図：投影された映像に触れようとする子どもの場面

5-3. クッション、Giza-Giza

クッションやベンチは座る場として、椅子の延長としての使われ方をしていただけでなく、子どもたちは「乗る」といった使い方をよくしていた。このことからクッションやベンチには「台」としての役割があつたと考えられる。「台」は占有空間の構成単位の一つであり、身体を停留させ、行為の場となるもので、そこを共有する人に対して座る場を示すものである。つまりこれらは子どもたちにとって椅子の延長と言うよりも、様々に座る行為が可能な台に近く、クッションは「やわらかい台」、ベンチは「硬い台」とみなすことができる。

6.まとめ

約一年間、子どもの居場所をつくる試みとして、建築の中身をつくっていく活動を行い、デザイン、スタッフというハードとソフトの両面から関わることによって、子どものための「場所」があるだけでは「居場所」が生まれないと分かった。場が「居場所」となるには「人」「デザイン」が有効に作用することが必要であり、それによって空間が生きていくのではないかと考える。

※地域の現場への参加とデザインの機会を与えていただき、様々な面でご協力いただいた佐竹台の住民の皆様に厚く御礼申しあげます。

参考文献

1. 住田正樹,南博文編「子どもたちの居場所と対人的世界の現在」(2003 九州大学出版会)
2. 仙田満「あそび環境のデザイン」(1987 鹿島出版会)
3. 岡田光正,高橋鷹志「新建築学大系 13 建築規模論」(1988 彰国社)
4. C.アレグザンダー他「パタン・ランゲージ」(1984 鹿島出版会)
5. 鈴木毅「人々の接触と相互認識を支援する仕掛けとしての場所」(2010 年度日本建築学会大会 建築計画部門 研究協議会資料「利用」の時代の建築学へ)

※佐竹台スマイルプロジェクト SSP の概要は以下に掲載しています。

<http://satakedai.exblog.jp/>

*大阪大学大学院工学研究科建築工学専攻 修士課程前期

*Dept. of Global Architecture, Graduate School of Engineering, Osaka University

**大阪大学大学院工学研究科建築工学専攻 准教授・工博

** Assis. Prof., Dept. of Global Architecture, Graduate School of Engineering, Osaka University, Dr. Eng

***大阪大学大学院工学研究科建築工学専攻 助教・工博

*** Associate Prof., Dept. of Global Architecture, Graduate School of Engineering, Osaka University, Dr. Eng

****大阪大学大学院工学研究科建築工学専攻 助教・工博

**** Assis. Prof., Dept. of Global Architecture, Graduate School of Engineering, Osaka University, Dr. Eng