

「行為の保証」をくずすことによる「迷い」
～コミュニティ形成支援を目的とした他者・空間を意識する空間～

2018年3月
京都市立芸術大学大学院
美術研究科 博士（後期）課程
美術専攻 彫刻領域
西郷正浩

目次

第1章 序論.....	1
1-1 . 研究の背景.....	2
1-2 . 研究の目的と方法.....	4
1-3 . 論文の概要.....	5
第2章 自己と他者・空間との関係によるコミュニティ形成.....	7
2-1 . コミュニティ形成のサイクル.....	8
2-2 . 自己と空間との関係について.....	9
2-3 . 自己と他者との関係について.....	12
2-4 . コミュニティ形成のサイクルの再考.....	13
第3章 公共空間における「行為の保証」と「迷い」.....	15
3-1 . 公共空間の問題点.....	16
3-2 . 公共空間における「行為の保証」と「迷い」の低減.....	17
3-3 . 「迷い」と「空間イメージ」.....	18
3-4 . 「迷い」と「アイデンティティ」.....	20
第4章 コミュニティ形成を支援する公共空間の事例.....	23
4-1 . コミュニティ形成を支援するハードウェア.....	24
4-2 . 「お堂」.....	25
4-3 . 「お城」.....	28
4-4 . 「お堂」「お城」の空間構造.....	29
第5章 実践.....	31
5-1 . コミュニティ形成を支援するハードウェアの在り方と分析の視点.....	32
5-2 . 実践を行った公共空間.....	32
5-3 . 「お城」にヒントを得たモバイル型ハードウェアの読書空間.....	34
5-4 . 「お堂」にヒントを得たモバイル型ハードウェアによる読書空間.....	37
5-5 . 「お堂」にヒントを得たスタティック型ハードウェアによる読書空間.....	39
5-6 . 「お堂」にヒントを得たモバイル型ハードウェアによる将棋空間.....	45
5-7 . 「お堂」にヒントを得たモバイル型ハードウェアによる歩行空間.....	47
5-8 . 考察.....	49
第6章 結論.....	55
6-1 . 研究の総括.....	56
6-2 . 今後の展開.....	56
謝辞.....	59
図表リスト.....	60
参考文献リスト.....	62

第 1 章 序論

1-1. 研究の背景

(1) コミュニティ形成の問題

持続的なコミュニティ形成支援が現代的課題であることは言うまでもない。自然災害による被災地の避難所・仮設住宅におけるコミュニティ喪失や居住者の関係不全はもちろん、都市における孤独死、若年層の引きこもりなど、現代社会の多様な側面においてコミュニティ不全に起因する問題が数多く起きている。自然災害の現場に関しては、2011年に発生した東日本大震災に関わる仮設住宅の調査の中で、コミュニティについての結果が報告されている¹。福島県いわき市の仮設住宅で2013年9月に行われた世帯調査の中に、応急仮設内での交流について述べられており、回答者の約6割が、世間話の相手は3人以下、手伝いを頼める相手は0人と回答しており、内3割の回答者は世間話の相手も0人であった。約6割の方が、コミュニティの前提である共同性（手伝い）を持っていない状況である。孤独死に関しては、主にニュータウンや郊外の大規模団地における「孤独死」・「孤立死」問題が深刻化し、NHK（日本放送協会）による制作・放送の番組「無縁社会」（2010）でのクローズアップによって問題は拡大し、30～40代のシングル女性での問題など、幅広い領域で論じられている²。現在は子供が多い住宅地も20年～30年後はこの問題に直面する。引きこもりに関しては、開始年齢は20.5歳（2004）から19.4歳（2016）に低年齢化し、逆に平均年齢は26.6歳（2002）から32.7歳（2016）に上がっている。また家族の平均年齢は60.11歳（2006）から62.8歳（2016）へと上がっている³。引きこもりの早期化と長期化を表している。

コミュニティとはそもそも何か。コミュニティという言葉や概念は、英語国民によって使われてきた言葉であり、マッキーヴァー（1917）の「共同生活の行われている地域空間」が代表的な定義であり、基本的な特性として「地域性」と「共同性」が上げられ、日本における関心は、国民生活審議会の報告書（1969）が始まりである⁴。その報告書「コミュニティー生活の場における人間性の回復」⁵には現代にも通じる単語が並ぶ。序章及び3章からなり、それぞれのタイトルは「コミュニティ問題の提起」「地域共同体の崩壊」「コミュニティの必要性」「コミュニティ形成のための方策」と、現代にあってもおかしくないタイトルである。逆に言えば、コミュニティの問題に対する進展がないとあって良い。また、本研究と関係する「コミュニティ施設」という節も設けられており、「コミュニティ施設の整備は画一的に行うべきではなく・・・」「それぞれのコミュニティは、歴史、伝統、住民の構成、意識等異なる特性を有している。したがって、各コミュニティが必要とする施設は、シビルミニマムの水準に止まらず、地域住民の要求に応じ、独自に確保するものも少なくないであろう。」⁶と述べられているが、現在の公民館やコミュニティセンターは画一的施設となっているのが現状である。この報告書では公民館やコミュニティセンターという表現はなく、「コミュニティ施設」という呼称を用いて、必要となる機能が検討されている。

コミュニティ不全の原因として、コミュニティの要素である「地域性」と「共同性」の欠如が当然ながら

¹ 庄司匡宏：「応急仮設住宅における経済・社会的問題 調査結果報告資料」、2014、

<https://sites.google.com/site/masashoji/fukushima/survey>（2017.3.15 アクセス）

² 鷺野明美：「孤独死」・「孤立死」問題へのアプローチ—愛知県愛西市の取り組みから—、愛知県立大学教育福祉学部論集第60号、pp71-81、2011

³ 境泉洋ほか（特定非営利活動法人 KHJ 全国ひきこもり家族会連合会）：ひきこもりの実態に関するアンケート調査報告書、2016、http://www.khj-h.com/tyousa/hikikomori_houkoku.html（2017.3.15 アクセス）

⁴ 倉沢進ほか：「コミュニティ論」、放送大学教育振興会、2002 マッキーヴァーの定義は p15 より引用

⁵ 国民生活審議会調査部会コミュニティ問題小委員会：コミュニティー生活の場における人間性の回復—、1969、<http://www.ipss.go.jp/publication/j/shiryuu/no.13/data/shiryuu/syakaifukushi/32.pdf>（2017.7.18 アクセス）

⁶ 前掲5 p179より引用

考えられる。現代の日本では行政により分けられた「自治会」や「町内会」などがコミュニティとなるが、そこには「地域性」や「共同性」が希薄になっている。菊池（2002）は、町内会に対して、行政への住民参加や地域の危機管理、高齢化少子化への期待は大きい、「旧態依然とした活動にとどまる組織があり、地域問題の深刻化と住民の無関心に直面して、会長をはじめ役員たちが自信喪失状態に陥っている会も少なくない。」⁷と指摘している。現在の環境や組織ではコミュニティに対する意識は醸成されない。そのような現状に対して江上（2002）は、現代のコミュニティ形成の在り方について、生活の個別化・価値観の多様化による社会事象に対する個々の定義を前提とする必要性を指摘し、「誰もがどんな定義でもまずは受け入れて、話し合い・対話という行為を通じて、自分の定義と照らしあわせてみようとするとき、多くの定義が集積され共通の定義＝再定義を生み出していく」⁸と述べ、既存価値への収斂、伝統的価値への回帰、外部からの価値への依存を否定し、地域住民みずからの再定義が新しい価値となり、地域住民による共有の可能性を示している。

現在のコミュニティの問題は冒頭で述べたように多様であり、多様な取り組みが行われている。中でも注目されるのは、コミュニティデザイナーの山崎の取り組みである。山崎（2012）は、コミュニティを「地縁型コミュニティ」と「テーマ型コミュニティ」の二種類に分類する。「地縁型コミュニティ」は「その場所に住むことによって生まれる縁でつながったコミュニティ」、「テーマ型コミュニティ」は「同じテーマに興味を持つ人たちのつながり」「テーマに応じて集まる人たちがつくるコミュニティ」と説明し、「テーマ型コミュニティ」の可能性とマネジメントの必要性を述べている⁹。さらに、「テーマ型コミュニティ」と「地縁型コミュニティ」の組み合わせや、両方の要素を持つ「地域型テーマコミュニティ」の可能性を示唆している¹⁰。テーマ型コミュニティは現実の空間ではなくネット上での形成が盛んである。インターネットの普及とその後のコミュニティ・サイトへと急速に展開された。石井（2005）は、ネット・コミュニティの特徴を「偶然に見つけた関係」の中で、「その関係の有り様だけがその関係に留める契機となる」「ここでは、地縁・血縁のコミュニティと比べて、関係を必然化する（基礎づける）外部の力はないというのがカギ」と述べている¹¹。

（2）コミュニティ形成に対する芸術活動

コミュニティに対する芸術活動は、「コミュニティ・アート」という概念で捉えられる活動に始まる。「コミュニティ・アート」とは「アーティストが一般の人々と一緒に、あるいは彼らを指導する形でコミュニティー（地域）の中で行うアート活動」¹²であり、イギリスでの舞台芸術の観客育成を目的としたプログラムが始まりとされる¹³。現在は、イギリスでは「アーツカウンシル主導で多様なコミュニティ・プログラムが実施」され、アメリカでは「コミュニティにおける多文化の共存、アーティストと住民の協働などが目

7 菊池美代志：町内会とは何か、帝京社会学第15号、pp63-101、2002、p100より引用

8 前掲4 p54より引用

9 山崎亮：コミュニティデザインの時代、中央新書、2012、括弧内の文章をp13,p15より引用

10 六本木未来会議ホームページ：16 山崎 亮（コミュニティデザイナー）インタビュー、2012.11.21アップデート、<http://6mirai.tokyo-midtown.com/interview/16/>（2017年9月19日アクセス）

11 石井淳臈：ネット・コミュニティの新しい地平～純粋コミュニティと仮想市場～、神戸大学大学院経営学研究科ディスカッション・ペーパー2005・50、2005、https://www.b.kobe-u.ac.jp/paper/2005_50.pdf（2017年9月アクセス）括弧内を引用

12 林容子：進化するアートマネジメント、レイライン、2004、p209より引用

13 山口洋典他：地域に根ざしたアートと文化—大阪市「地域等における芸術活動促進事業」活動報告書、共同事業体（NPO法人こえとことばとこころの部屋、應典院寺町倶楽部、NPO法人アートNPOリンク）、2016

的」¹⁴とされている。

日本では 1990 年代に展開されたアートプロジェクトの一つの方向性として、コミュニティに対する活動をみることができる。「アートプロジェクト」を熊倉（2014）は、「現代美術を中心に、1990 年代以降日本各地で展開されている共創的芸術活動。作品展示にとどまらず、同時代の社会の中に入りこんで、個別の社会的事象と関わりながら展開される。既存の回路とは異なる接続／接触のきっかけとなることで、新たな芸術的／社会的文脈を創出する活動」¹⁵と定義し、コミュニティに対する効果として、新たな集いの場の形成、アーティストによる新しいコミュニティの形成や既存コミュニティへの刺激、市民意識の向上と地域活動の契機を上げている。事例として、「あいちトリエンナーレ 2010 長者原プロジェクト」と富山県氷見市「天馬船プロジェクト」を上げ、前者は、新しいコミュニティを形成した山車の制作や終了後の新しい組織の結成、後者は、意識の高いおっちゃん・おばちゃんによる地域活動を取り上げている。

2000 年以降には、地域・社会問題やマイノリティ差別など社会的包摂に取り組むアート活動もみられるようになる¹⁶。社会的包摂とは、1990 年代後半のイギリスの社会政策から始まる社会的排除（ソーシャル・エクスクルージョン）という包括的な不平等の概念に対する改善目標であるが、日本では、「市民や民間団体による地域・社会問題、マイノリティ差別などに取り組む現場での活動」¹⁷として 2000 年以降に認識が広がる。中川（2016）は事例として、プレーカープロジェクトと鶴鳥神楽を紹介している。プレーカープロジェクトは、大阪市西成区で 2011 年から展開されている創造的活動で「町内会や女性会、老人会といった地域のしがらみとはほとんど関係なく、自由に参入し、立ち寄れる空間」¹⁸であり、鶴鳥神楽は、東日本大震災の被災地である岩手県普代村での神楽復興によるコミュニティの復興である。

被災地の活動では他にも、小山田徹やきむらとしろうじんじんの活動がある。小山田徹の宮城県女川町での「迎え火」は、毎年 8 月 31 日に行われる家族・グループ・個人の小さな焚き火を行うプロジェクト¹⁹であり、きむらとしろうじんじんの岩手県大槌町での「野点」は、「陶芸・お抹茶屋台」「自分で色付けした焼きたてのお茶碗で、その土地の風景を見ながらお茶を飲んでもらう」²⁰プロジェクトである。両者とも震災以前から活動しており、小山田は 1994 年の「weekend cafe」からコミュニティを意識するようになり、「weekend cafe」について「我々の経験する初めてのコミュニティカフェ」、「共有空間の獲得」²¹という新しい地平を見出したと記している。きむらとしろうじんじんは 1995 年に「野点」を始め、10 年の間に、愉快犯的な路上パフォーマンスから地元の人との取り組みへと変化したという。

1-2. 研究の目的と方法

本研究の目的は、コミュニティ形成の支援である。対象とするコミュニティは、他者との共同性、物理的空間を伴う地域性を持つ、テーマ型コミュニティと対比されるところの地縁型コミュニティであり、高度情報化による仮想空間のコミュニティではなく、現実の空間のコミュニティである。

¹⁴ 前掲 13 吉澤弥生：「地域に根ざしたアートと文化」のための用語集、p15 より引用

¹⁵ 熊倉純子監修：アートプロジェクト 芸術と共創する社会、水曜社、2014、p9 より引用

¹⁶ 前掲 13 中川真：アートによる社会的包摂？

¹⁷ 前掲 13 吉澤弥生：「地域に根ざしたアートと文化」のための用語集、p11 より引用

¹⁸ 前掲 13 中川真：アートによる社会的包摂？p31 より引用

¹⁹ 小山田徹：広場によせて、アサヒ・アートスクエア リサーチ・ジャーナル 01、pp31-40、2013

²⁰ アサヒグループホールディングスホームページ、青山ハッピー研究所、ハピ“プロ”インタビュー、第 29 回 きむらとしろうじんじんさん（野点屋）、2008、<http://www.asahigroup-holdings.com/company/research/hapiken/interview/bn/20080414/>（2017 年 6 月 25 日アクセス）

²¹ 前掲 19 p 36 より引用

方法は、コミュニティを空間の問題として捉える概念を構築し、その概念に基づいたハードウェアを制作して実践するというプロセスをとった。まず、コミュニティ形成を自己と他者や空間との関係と捉えることで、その形成プロセスを考察した。次に、その関係の形成を促すハードウェアの在り方を、現代の公共空間を批判的に捉えることで考察し、また、現代の公共という価値からは外れているが、その状況をつくり出していたと考えられるハードウェアからその空間構造を探った。その在り方に基づいたハードウェアを制作して公共空間に持ち込み、実践を行った。

1-3. 論文の概要

本論文は6章から構成される。第1章は序論であり、本研究の背景と目的・方法を述べた。コミュニティ問題の現状と取り組み、及び、芸術分野にみるコミュニティ問題への取り組みについて整理し、その背景に基づいた本研究の目的と方法を記した。

「第2章 他者と空間との関係によるコミュニティ形成」では、コミュニティ形成を、他者と空間の関係である「空間を伴う経験」を複数の他者と共有するプロセスと捉える「コミュニティ形成のサイクル」について述べる。そのサイクルを構成する要素である「自己と空間の関係」と「自己と他者の関係」を、既往の研究からコミュニティ形成と言う観点で整理し、「空間を伴う経験」を他者と共有可能にする要因として、「空間的・時間的・社会的定位」から形成される「空間イメージ」と「アイデンティティ」であることを示した。

「第3章 公共空間における「行為の保証」と「迷い」」では、コミュニティ形成を支援するはずの公共空間の在り方が、コミュニティ形成不全の原因の一つであることを述べる。自己と他者・空間との関係への意識を阻害する要因が、公共空間及びその空間を構成する物的要素が保証する行為（「行為の保証」または「公共空間におけるアフォーダンス」）にあり、その「行為の保証」が「迷い」をなくし、自己と他者・空間との関係への意識を低減させることを示した。さらに「迷い」と「空間イメージ」「アイデンティティ」との関係を既往研究から整理して示した。

「第4章 コミュニティ形成を支援する公共空間の事例」では、コミュニティ形成を支援するハードウェアとして着目した「お堂」と「お城」について述べる。現代の公共という概念の価値基準から除外されているが、コミュニティ形成の役割を果たしていた「お堂」と「お城」を紹介し、その空間構造について分析した。

「第5章 実践」では、「お堂」「お城」にヒントを得たハードウェアを制作し、公共的空間に適用した実践を述べる。合志マンガミュージアムに関わるプロジェクトにおいて、読書空間と歩行空間として、熊本地震による仮設団地の集会所において、将棋空間として実践し、それぞれについて、自己と空間との関係、自己と他者との関係に着目して、人の行動の結果を記し、それらの結果に基づいて考察した。

「第6章 結論」では、各章の知見による結論と今後の展開について述べる。

第2章 自己と他者・空間との関係によるコミュニティ形成

2-1. コミュニティ形成のサイクル

コミュニティの基本的特性である「地域性」と「共同性」が形成される過程から、コミュニティの形成について考察する。「地域性」と「共同性」を詳しくみるためには、94のコミュニティの定義を検討したヒラリーの説明が有効である。「地域性」は「地域的空間の限定性」、「共同性」は「それを構成する諸個人の間で社会的相互作用がかわされていること」と説明する¹。コミュニティの形成は、「限定された空間における諸個人の社会的相互作用」と捉えることができる。さらに倉沢は、「限定された空間」と「諸個人の相互作用」について、「意味空間」と「共同経験」で捉えられるとし、それぞれ「物理的空間が、歴史的にある社会的役割を果たしてきたことによって社会的な意味を与えられ、意味空間、ないしは社会的空間として、世界の人々によって認知」、「人々間での経験の共有」、と説明する²。

上記を踏まえて「地域性」と「共同性」の形成過程を、以下のような流れで捉えた（図 2-1）。

- ・コミュニティとは自己を含めた複数の他者とそれらを取りまく空間である。
- ・自己、他者、空間の存在だけではコミュニティは形成されない。
- ・自己と他者・空間の関係から「意味空間」「共同経験」が形成されなければならない。
- ・「意味空間」「共同経験」は、自己の「空間を伴う経験」が、他者と共有されることで形成される。
- ・「空間を伴う経験」は、他者・空間の関係から形成される。
- ・「意味空間」「共同経験」が、「地域性」と「共同性」を形成する。このサイクルの積み重ねによって、「地域性」と「共同性」が育まれてコミュニティが形成される。
- ・このサイクルの積み重ねによってコミュニティが醸成される。
- ・共有する他者の数が増加することによって「地域性」の範囲が大きくなる。

コミュニティ形成のサイクルによって育まれる「地域性」の地域の範囲は、小さいものから大きいものまで幅広く考えることができる。前述の空間の説明では社会的な観点から説明され、ある程度の規模の空間が想定されているが、自己と他者の二人の空間を伴う経験の共有による「秘密の場所」とも言える本当に小さな範囲から、自己と200名程度（50世帯程度）の他者による町内会という日本において一般的にコミュニティと言われる範囲、さらに極端に言えば、自己と1億2千万の他者による日本国という大きな範囲まで含めることが可能である。

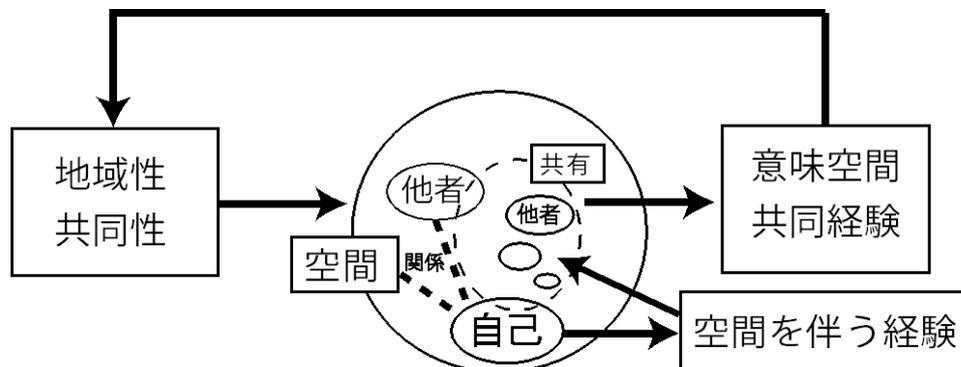


図 2-1 コミュニティ形成のサイクル

¹ 倉沢進ほか：「コミュニティ論」、放送大学教育振興会、2002 括弧内を p17 より引用

² 前掲 1 括弧内を p9,p11 より引用

コミュニティが形成される自己と他者との「空間を伴う経験」の共有の代表的な例は、祭礼である。祭礼もさまざまであり、伝統的なもの、現代を起点とするもの、地蔵祭りのような規模の小さいもの、博覧会のような全国規模のものなど、経緯、規模ともに多様である。祭礼はコミュニティ形成の一翼を担ってきたことに疑いはないであろう。倉沢は、伝統的なものから現代の新しいものも含め、そのコミュニティに対する役割として以下のように述べている。「そこに集う人々を日常生活から解放し、日常生活からの脱却と一時的な変身によって、感性の世界を復活させ、地域社会の人々の間に社会的な共感を生み出す共同行為として展開するようになる。それが地域社会の活性化を進め、社会的統合を高め、人々の自己充実に寄与していることは間違いない。」³。しかしながら現代には、コミュニティ形成に寄与しない、いわゆる「イベント」が多いことも事実であり、その結果としてコミュニティ形成が現代的課題につながっているとも言える。この「イベント」の問題点は、例えばトラックによる仮設ステージがメイン会場になるような、その地域の文脈と関係しない空間が、一つの要因であると考えられる。そのような空間は、共同性は育めたとしても地域性を育まず、コミュニティは形成されないと考えることができる。

本研究では、非日常の祭礼も含め、日常の「空間を伴う経験」およびその共有の減少が現代のコミュニティ形成の問題だと捉える。また、「空間を伴う経験」の空間規模も、小さいものを想定している。日常のちょっとした「空間を伴う経験」およびその共有が、他者とつながる感覚や、他者と一緒にいることの心地良さや違和感など、コミュニティ形成の根本を得ることを可能にするという考えである。本研究のコミュニティ形成に対する問題意識は、「空間を伴う経験」および「空間を伴う経験の共有」の不足による「他者への意識」の不足である。この章では、「空間を伴う経験」およびその共有を形成する、自己と他者・空間の関係を考察する。

2-2. 自己と空間との関係について

空間について考えるとき、シュルツが示した分類が理解を促す。シュルツは、空間を、実用的空間、知覚空間、実存的空間、認知的空間、抽象的空間、の5つの空間概念に区別した⁴（表 2-1）。本研究の視点でみると、実用的空間は、自己や他者が存在するための空間として、知覚空間は、自己が他者と自己を区別するための空間として、実存的空間は、自己と他者が共有できる空間として捉えることができる。実存的空間は、言い換えると「自己と他者が共有する空間」と捉えることもできる。

(1) 空間を伴う経験の共有について

「実存的空間」をシュルツは、「空間シエマ」で説明する。ピアジェの「シエマ」を援用しながら「ある種の個人的特異性のほかに、普遍的な原初的構造（祖型）、社会的文化的に条件づけられる構造というような、ある一定の不変性をもつ要素から成り立っている。それらが一緒になって、人間が環境についてもつ「イメージ」、つまり、意味作用をもつ対象相互間に三次元的関係の安定した体系をつくりあげるのである。」⁵と説明する。「シエマ」とは一般的に以下のように説明される。「この言葉は最初、先行する反応が後続する反応の道筋をつける過程をさすものとして、神経心理学の分野で用いられた。その後、バーレットがこの語を物語記憶の研究に転用してからは、認識の枠組という意味でさまざまな分野で用いられるようになった。特にピアジェの理論では、既存のシエマにより情報を取り入れる同化の過程と、シエマ自体を変更する調節の過程の二つが適応や発達にとって重要であるとされた。近年の認知心理学におい

³ 前掲1 p60 より引用

⁴ ノルベルグ・シュルツ（加藤邦男訳）：実存・空間・建築、鹿島出版会、1973 表内の文章は p20 より引用して語尾を変更した

⁵ 前掲4 p 20 より引用

表 2-1 シュルツによる空間の種類

実用的空間	pragmatic space	肉体的行為
		人間を自然的、「有機的」環境に統合する
知覚空間	perceptual space	直接的定位
		一個人としての人間の同一性にとって必要不可欠
実存的空間	existential space	環境について人間に安定したイメージを形成させる
		人間を社会的文化的全体に帰属せしめる
認識的空間	cognitive space	物理的世界
		人間が空間について思考することができることを意味する
抽象的空間	abstract space	純粋な論理的関係
		他のさまざまな空間を記述する道具を提供する

ても、このスキーマの概念は重要であるが、その場合には英語のスキーマが用いられる。」⁶である。

「実存的空間」とは、実用的空間や知覚空間の現実の空間に基づいた、空間に対するそれぞれの自己の「空間イメージ」と捉えることができる。自己が形成する「空間イメージ」についてシュルツも参照したリンチの「環境のイメージ」が理解を促す。まず、「環境を組み立てたり見分けたりする能力は、あらゆる移動性の動物にとって必要欠くべからざる能力」と述べた上で、「環境のイメージ」とは、「観察者と環境との間に行われる相互作用の産物」「現在の知覚と過去の経験の両者から生まれるものであり、情報を解釈して行動を導くために用いられる」「物理的外界に対して抱いている総合的な心象」と説明する⁷。環境とは他者と空間を含めたものととらえることができ、「空間イメージ」とは、自己と他者・空間との相互作用（現在の知覚と過去経験）から形成されると捉えることができる。「空間を伴う経験」とは、自己と他者・空間との相互作用の積み重ねであり、その結果として「空間イメージ」が形成される。その「空間イメージ」は他者との共有が可能である。

「空間イメージ」についてシュルツの説明にある「意味作用」に基づいてさらに考察する。前節でも、コミュニティの観点から地域性を育むためには、物理的空間が社会的な意味が与えられた意味空間にならないと述べた。都市・地域計画分野のラポポートは「自分にとって環境がどのような意味を持つのかという観点から環境に反応している」という。その意味は、顕在的機能と潜在的機能に区別でき、特に潜在的機能が重要であるとする。例として公園を上げて説明しており、公園にとって重要な意味は、「散歩する」「リクリエーションする」という顕在的機能の意味より、「魅力を増す」「住戸間の空間をふやす」という潜在的機能の意味が重要であるという⁸。地理学分野のレルフは、「場所」という概念の中で空間と意味との関わりを説明する。レルフは「場所」のアイデンティティを構成する要素について、「物質的要素」、「人間の活動」、「意味」の三つを上げている。意味についてレルフは、「場所の意味は、物理的な背景や物体と人間の活動に根差すものかもしれないが、そうしたものの属性ではない。むしろ人間の意図と経験の属性なのだ。」と述べ、さらに、意味はかなり複雑であるとし、その理由として「意図それ自体が、特定の興味や経験やものの見方を反映する個人的・文化的な多様性を伴うものであり、非常に複雑であるからだ。」と述べている⁹。レルフの言う「意味」は、ラポポートの「潜在的機能の意味」と捉えることができ、リンチの言う「過去の経験」と通じるものがある。「場所」とは、自己と他者とが共有可能な「空間イメージ」と同等のものであると捉えることができる。さらに、レルフは前述の三つの要素の関係について、「物質的要素と人間活動とが互いに結びつくと、動物で言えば「機能円」の中の地点に相当するようなものが

6 中島義明他編：心理学辞典、有斐閣、1999、p307より引用

7 ケヴィン・リンチ（丹下健三他訳）：都市のイメージ、岩波書店、1968、括弧内を p4～p7より引用

8 エイモス・ラポポート（高橋鷹志・花里俊廣訳）：構築環境の意味を読む、彰国社、2006、括弧内を p20,p52より引用

9 エドワード・レルフ（高野岳彦・石山美也子訳）：場所の現象学、ちくま学芸文庫、1999、p125より引用

生まれる。物質的要素と意味は、自然景観や都市景観の直接的で感情移入的な経験のなかで結びつく。また、活動と意味は、物質的要素にはほとんど関連しないたくさんの社会的行為や共通の歴史のなかで結びつく。これらの論理はみなある場所において関連づけられ、その融合がその場所のアイデンティティを構成する。」¹⁰と説明する。また、「共同社会と場所との関係は、一方が他方のアイデンティティを補強しあうような非常に強いものである。」と述べ、「景観は共有される信念や価値観と人々の間のかかわりの表現」「景観はそのすべての要素がメッセージを伝える可能性をもつコミュニケーションの媒体・・・地域社会を統合するだけでなくそれを明確にする」¹¹とも述べている。経験のなかで「物理的要素」と「意味」が関係づけられることによって景観が形成され、その景観は複数の他者によって共有された結果により形成されたものであると捉えることができる。「景観」とは「意味空間」の一つである。

「自己の空間を伴う経験」から他者と共有可能な「空間イメージ」が形成され、共有された「空間イメージ」が「意味空間」となると捉えることができる。

(2) 自己の「定位」とコミュニティについて

シュルツが示した知覚空間で行われる「直接的定位」は、コミュニティ形成にとって重要である。シュルツは、「人間が「対象」に向かって定位することは基本的なこと」と述べた上で、人間の「定位」とは、「人間が環境の中に生きた関係をつかみ取ること」「出来事や行為の世界に意味や秩序をもち込むこと」「人間と環境との間に力動的な均衡を打ち立てること」と述べている¹²。「定位」は「実存的空間」すなわち空間に対する「イメージ」を形成するための基本的行為と捉えることができる。「定位」とは、基本的に何か。

「動物が移動や運動に先立って一定の方向に体を向ける、あるいは位置を定めることをいう」である。また「外部に何らかの‘刺激’が呈示されると、そちらの方向に‘注意’を向けるような行動をとる。」という「定位反応」がある¹³。対象に対する反応と対象と主体との位置関係の把握である。さらに、「環境に対する能動的で情報を探し求める構造」と説明される「定位図式」があり¹⁴、「空間関係の表象」である「認知地図」をつくりあげる構造でもある¹⁵。「認知地図」はまさに「空間イメージ」であり、「定位」に基づいて形成される。

時間的な社会的な「定位」もコミュニティ形成にとって重要である。心理臨床分野の吉田は、「身体性の気づき」が、「定位」能力を育むという¹⁶。「定位行動能力を賦活させる方法として、主に「意識呼吸法」を取り上げている。呼吸を意識することによって、身体性に気づくことが可能になる。その結果、自らの存在の基点である「いま・ここ」への安定した適応状態へ向かわせ、他者との関係の中でも適応的状态へ向かわせることが可能になる。」と述べている。また、「定位行動による環境（自己との関係、他者との関係を含む）への適応の結果がもたらす体験は、ある種のアイデンティティ感覚に近い」¹⁷とも述べ、「定位」能力が、他者との関係を育む能力となり、「アイデンティティ」の形成につながることを示唆している。「アイデンティティ」とは、「同一性、自我同一性と訳される。「自分は何者か」「自分のめざす道は何か」「自分の人生の目的は何か」「自分の存在意義は何か」など、‘自己’を社会のなかに位置づける問いかけに対し

¹⁰ 前掲 9 p126 より引用

¹¹ 前掲 9 p92 より引用

¹² 前掲 4 p13～p14 より引用

¹³ 前掲 6 p602 より引用

¹⁴ 前掲 13 p602 より引用

¹⁵ 前掲 13 p665 より引用

¹⁶ 吉田俊治：心理臨床における「定位」―呼吸法を利用した定位過程の検討―、学生相談臨床―京都文教大学学生相談室報告書―第3号、2007

¹⁷ 前掲 16 p3 より引用

て、肯定的かつ確信的に回答できることがアイデンティティの確立を示す重要な要素である」¹⁸

「空間イメージ」もまた、「アイデンティティ」の形成に関係することを前述のリンチは述べている。「環境のイメージ」が人に与える効果を「すぐれた環境のイメージは、その所有者に情緒の安定という大切な感覚をもたらす。彼は自分と外界との間に調和のとれた関係を確立することができる。」「個々の人間にとって、広く実際の面でも情緒の点でも重要」「周囲に対する鮮明なイメージは、各個人の成長にとっての有益な基礎になる」「特色があってもわかりやすい環境は、安定感をもたらす」として、「アイデンティティ」に対する効果を示し、また、「くっきりとしたイメージを生み出すような、生き生きとした、完全にまとまりのある物理的背景というものは、また社会的な役目も果たす」「素材を集団のコミュニケーションのシンボルあるいは共通の思い出に仕立てあげる。」と述べ、コミュニティへの効果も説明している¹⁹。

「空間を伴う経験」の基盤として、空間に対する「定位」、及び他者に対する「定位」があることが理解でき、「定位」による「アイデンティティ」の形成、「空間イメージ」による「アイデンティティ」の形成も図られることが理解できる。

2-3. 自己と他者との関係について

コミュニティにおける自己と他者の関係について、社会心理学分野のミードの「相互行為論的社会心理学」が理解を促す。ミードは、コミュニティを「他者に働きかけると同時に自分自身にも働きかける行為者たちからなる」と説明する。自己と他者の関係については、「他者のパースペクティブに入り込み、その態度を取得することで、子どもは、他者に働きかけると同時に自分自身にも働きかける」「組織化されたパースペクティブに入り込み自らを位置づけることで一般化された他者の態度を取得することができる」と述べ、他者との関係によって、自己が形成されることを示している。「一般化された他者の態度とはコミュニティ全体の組織化された態度」と説明されている²⁰。

さらに、自己の形成について、認知心理学者ナイサーの「自己知識」が理解を促す。ナイサーは、自己を以下のように分類する。

(1) 生態学的自己 (ecological self) - 視覚、聴覚、内受容感覚などによる物理的環境の知覚にもとづく自己で、乳幼児期のかかなり早い時期から知覚可能である。

(2) 対人的自己 (interpersonal self) - 他者との社会的交渉にもとづく自己で、そのような社会的交渉は、人に典型的なコミュニケーションの信号や情緒的なラポール (音声、アイコンタクト、身体接触など) により特定される。この自己知識のモードも乳幼児の早い時期から想定される。

(3) 概念的自己または自己概念 (conceptual self) - 自分自身の特性に関する心的表象である。そうした表象は、個人個人で異なるように、文化間でも変わるが、おもに言語的な情報によって獲得されたものである。したがって、二歳くらいからこうした自己を仮定できる。

(4) 時間的拡大自己 (temporally extended self) - 個人が知っており、語り、想起し、未来に映し出すような、その個人のライフストーリーであり、概念的自己を持つもでは、出現しないとされる。ナイサーは、その時期を四歳くらいだと考えている。

(5) 私的自己 (private self) - 子どもが主観的な経験を理解し重んじるようになったとき、そして、他者とはそうした意識的経験を共有し得ないということの重要性に気づいたときに出現する自己

¹⁸ 前掲 16 p4 より引用

¹⁹ 前掲 7 括弧内を p5 より引用

²⁰ 河井亨：自己とコミュニティの関係についての社会学的考察 -G.H. ミードと E. H. エリクソンの再読を通じて-、京都大学大学院教育学研究科紀要 57 号 pp641-653、2011、括弧内を p645 より引用

である。²¹

「生態学的自己」と「対人的自己」を知覚という観点から見ると、それぞれ、「行為によって気づかされるところの自己」、「他者との関係において直接知覚される自己」であり、さらにそれぞれを「自分との関わりの中で環境を知覚し、そこから自己についての直接的な知覚を得ている」、「我々は他者を知覚すると同時に、他者に働きかけ、また他者の働きかけに反応している自分自身についての知覚も行っている。」と捉えることができる²²。

自己が他者との関係によって形成されるものは、「自己」であるということがこれらのことから見えてくる。また、「生態学的自己」からみられるように、空間からも「自己」を得ていることがわかる。さらに、「私的自己」を逆に捉えると、自己の意識的経験について、他者との共有が困難であることを認識した自己が、意識的経験を他者と共有できた際に、すなわち、「他者との意識的経験の共有」がなされた際に、コミュニティが形成されるという見方ができる。

「他者との意識的経験の共有」については、向社会的行動である「共感」が理解を促す。「共感」とは「共感情」であり、他者の感情状態に対する同期的な反応、「(1) 他者の感情状態を理解するという機能と、(2) その状態を共有する、あるいはその状態に同期するという機能に分けられる」「他者の感情を感じ取るように把握する社会的感情」である。「認知的共感 (cognitive empathy)」と「情動的共感 (emotional empathy)」に区別され、それぞれ、「他者の心の状態を頭の中で推論し、理解する」と「他者の心の状態を頭の中で推論するだけでなく、身体反応を伴って理解する」である。また、別の視点では、「行動的共感」、「身体的共感」、「主観的共感」の三つの要素に区別され、それぞれ、「他者の行動を観察すると、それに伴い、自分に類似した行動が起こる」、「他者の行動に触れることによって、身体反応がボトムアップに誘発される」、「主体者が共感しているという意識を持っているような状態」である。また、身体レベルの他者との関係として、「ミラーニューロン」システムによる認知機能がある。ミラーニューロンとは、「他の個体がある行動をするのを見るとき、あたかも自分自身はその行動をしているように「鏡」のような反応を示す」ことであり、「他者という別個体と自己を結びつける機能が身体レベルで裏付けられている」という見方ができ、「共感」と考え合わせて「人は他者の心を理解できるような生物学的仕組みを元来備えている」ということになる²³。

他者とは異なる自己を意識し、他者と経験を共有することが困難であることを理解しながらも、他者との関係を形成することを身体レベルで行い、他者との経験の共有を図っている。主観的共感は、「同一集団に属する相手などには共感が生じやすいなど、社会・文化的な要因が関与する点が特徴である」²⁴と説明されていることから、コミュニティが形成される過程で、困難である経験の共有も図られやすくなることを示している。

2-4. コミュニティ形成のサイクルの再考

前節までの考察から、「コミュニティ形成のサイクル」を再構築し(図 2-2)、以下に説明を記した。

- ・「空間」の中に「自己」と複数の「他者」が存在する
- ・「自己と他者・空間の関係」から「自己の空間を伴う経験」が形成される

²¹ 板倉昭二：自己の起源 比較認知科学からのアプローチ、金子書房、1999 p24,25 から引用

²² 水間玲子：自己形成過程に関する研究の概観と今後の課題：個人の主体性の問題、京都大学大学院教育学研究科紀要 48 号 pp429-441、2002、括弧内を p430 より引用

²³ 梅田聡他：岩波講座コミュニケーションの認知科学 2 共感、岩波書店、2014、p 4~6,p80~p81 より引用

²⁴ 前掲 23 p6 より引用

- ・「自己と他者・空間の関係」とは、定位による「空間イメージ」と「アイデンティティ」の形成である。
- ・「空間的定位」は「空間イメージ」を形成し、時間的・社会的定位は「アイデンティティ」を形成する。「空間イメージ」は「アイデンティティ」形成にも寄与する。
- ・自己の「空間を伴う経験」は自己と複数の他者の「共感」によって「共有」される
- ・「共有」された「空間を伴う経験」は、「意味空間」と「共同経験」を形成する
- ・「意味空間」「共同経験」が、「地域性」と「共同性」を形成する。
- ・このサイクルの積み重ねによって、「地域性」と「共同性」が育まれてコミュニティが形成される。
- ・さらに、このサイクルの積み重ねによってコミュニティが醸成される。
- ・共有する他者の数が増加することによって「地域性」の範囲が大きくなる。

「アイデンティティ」の形成は、青年期までに確立されるものであると捉えがちであるが、「中年期以前に獲得されたアイデンティティが、中年期に崩壊あるいは動揺し、再び組みなおされて安定した自己のあり方が形成されていく過程、つまりアイデンティティ再体制化の過程」²⁵が論じられており、全ての年代にあてはまるものと捉えることができる。

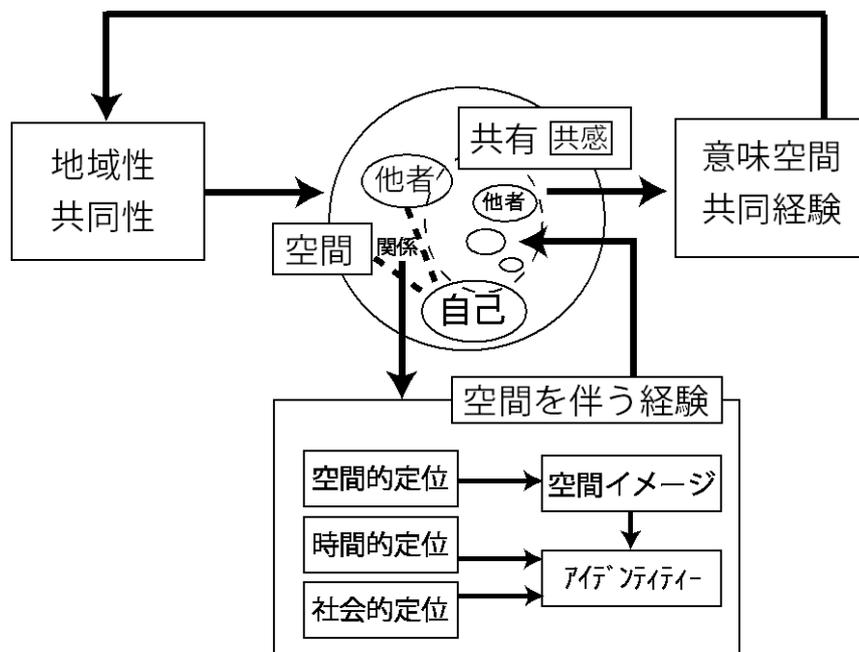


図 2-2. コミュニティ形成サイクルの再構築モデル

²⁵ 永田彰子・岡本祐子：重要な他者との関係を通して構築される関係性発達の検討、教育心理学研究 2005・53 pp331-343、2005 より引用

第3章 公共空間における「行為の保証」と「迷い」

3-1. 公共空間の問題点

コミュニティを支援するはずの公共施設が、実はコミュニティ形成を困難にしている。要因は、現代の公共という概念であり、それをシステムチックに支援する公共空間である。公共空間はバリアフリーデザイン、ユニバーサルデザインという概念によって、誰にでも対応できる便利で快適とされる空間は実現していると言えるが、その裏返しとして、人間の感覚に起因する行為を奪い、他者や空間との関係を育む機会を妨げる結果になっているという見方ができる。

バリアフリーデザインは、1981年の国連国際障害者年から浸透したが、車いすのシンボルマークのために、それ以外の障害への対応が少なかったこともあり、特定の障害などを前提としないユニバーサルデザインの考え方が、ロナルド・メイスらによって提唱され、日本においては、急速な高齢化もあり、ユニバーサルデザインは市民権を得るようになる¹。メイスらは以下のようなユニバーサルデザインの7原則を提示した。

- ①誰にでも公平に使用できること
- ②使う上での自由度が高いこと
- ③簡単で直感的にわかる使用方法となっていること
- ④必要な情報がすぐ理解できること
- ⑤うっかりエラーや危険につながらないデザインであること
- ⑥無理な姿勢や強い力なしで楽に使用できること
- ⑦接近して使えるような寸法・空間となっていること²

ユニバーサルデザインを否定する理由はなく、杓子定規なユニバーサルデザインへの問題視である。段差を全てなくすことが、ユニバーサルデザインを全うするような考え方に対しての疑問である。コミュニティ形成、他者・空間との関係の観点からは、公共の場に少し違う視点も必要なのではないかと言う疑義である。

ユニバーサルデザインによる現代の公共空間が人間の感覚に起因する行為を奪っている要因として「迷い」に着目した。そのことに気づかされる例として、靴の履き替えがある。逆説的になるが「靴は脱がなくて良いですよ」と言われる瞬間である。段差や素材の違いがあると迷わず靴を脱いでしまう日本人特有の感覚である³。公共空間では靴を脱がないことが前提とされている。段差や素材の違いがあっても靴を脱がないことが当たり前となっている。逆に「靴を脱いでください」と言われた瞬間は、靴を脱がない公共空間に慣らされた感覚と言える。現代の公共空間は、靴を脱ぐかどうかを迷わせる、意識をさせる空間になっていないと言える。

現代の公共空間の「迷い」の低減は、感覚に訴えるものを減少させ、感覚に基づいた行為を奪っているということではないか。ツルツルピカピカの素材は、感覚に何も訴えることなく、雰囲気や肌触りを感じようとする行為を奪い、記憶にも残らず愛着も生じない。段差の解消は、自然な感覚で座るという行為を奪い、座る位置を指示された椅子の配列によって着席場所を制御され、他者との距離感覚を図りながら行為する感覚を奪っている。その結果、他者・空間との関係を考えることなく、迷うことなく行為を行って

¹ 建築研究所編：バリアフリーからユニバーサルデザインへ、えびすとら Vol.18、建築研究所、1997

² 前掲 1 より引用

³ このことについての言及は以下の文献などがある。

平井聖：対訳日本人のすまい、市ヶ谷出版社、1998

芦原義信：街並みの美学、岩波書店、1979（岩波現代文庫による再発行初版は2001年）

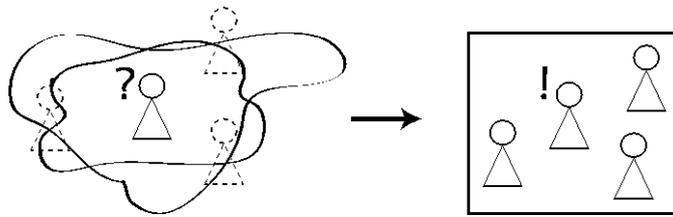


図 3-1. 「迷い」が与える、他者・空間との関係からの「空間イメージ」の明確化

いると言える。「迷い」は、前章で述べた「空間イメージ」の形成を促す。「迷い」は、「空間イメージ」を明確にする過程を提供する。空間や他者との関係から空間に秩序を与えていく過程である（図 3-1）。

3-2. 公共空間における「行為の保証」と「迷い」の低減

公共空間に「迷い」がない要因は、公共空間における「行為の保証」が関係しているのではないだろうか。ユニバーサルデザインによる安心で使いやすい空間は、限定された行為を保証する空間という見方ができる。例えば、段差がない通路は歩くという行為のみを保証し、座るという行為を保証しない。座っていれば、異常な行為と周りから捉えられる。段差があれば、保証は低い、座ることが可能になる。保証の低い行為は、関係を生じさせる。酔っ払いやホームレスがベンチに寝ているところを想像してみると、ベンチは座るところという約束事が破られた瞬間に、関係を考える状況が発生する。座りたいけど座るべきか、どの程度離れたら関係を持たない位置になるのかを考えることになる。関係を持たないようにしようとするのが逆に関係を考えることになる。約束事を破った保証の低い他者の行為によって、自分の行為が保証されなくなり、そこに関係が生じるということである。公共空間において他者を意識する瞬間は、他者の「行為の保証に反した行為」が一つの要因であり、そこに「迷い」が生じ、他者との関係が生じると捉えることができる。

「行為の保証」は制度のみ問題ではなく、ハードウェア自体にも暗黙的に備わっていると考えられる。「行為の保証」の度合いを椅子で考えると、座るという「行為の保証」の度合いは、椅子、ベンチ、高床の順に低くなる（図 3-2）。椅子は、公共空間において、座るという行為の可能性のみを情報として与えている。「アフォーダンス」の観点で言えば、椅子は、座るという行為以外に、座面に立つという行為も、座面の下にもぐるという行為も可能性として情報を与え、アフォードしている。「アフォーダンス」とはギブソン（1986）が提唱した「特定の有機体（群）が特定の環境内に生息しているとき、その環境の中の特定の対象（群）・事象（群）が、その特定の対象（群）・事象（群）との関係で特定の有機体（群）に対して提供する「行為の可能性」⁴である。しかしながら、公共空間の椅子で座面の上に立つことはしないし、座面の下にもぐることもしない。特別なことがない以外、その行為は保証されていないからである。逆に、現代の公共の視点では敬遠される一枚板のベンチは、公共空間においても座るという行為と、保証は低くなるが、寝るという行為をアフォードし、高床は、さらに靴を脱いで座面に上がるという行為をアフォードする。さらに、高床は、床の高さが低くなることによって座るという行為から「靴を脱いで上がる」という行為の保証を高めることになり、行為が多様化される（図 3-3）。

「行為の保証」は「公共空間におけるアフォーダンス」とも言える。公共空間の椅子は、「座る」という限定された行為をアフォードする。逆に、段差などの空間の少しの歪、すなわち限定的行為のアフォーダンス度が低いものは、保証された行為以外の行為の可能性の情報を比較的強く与えることになり、多様な行為を誘発することになる。「行為の保証」を低減することで、多様な行為の可能性が情報として与え

⁴ 佐々木正人他：アフォーダンス、青土社、1997、p9より引用

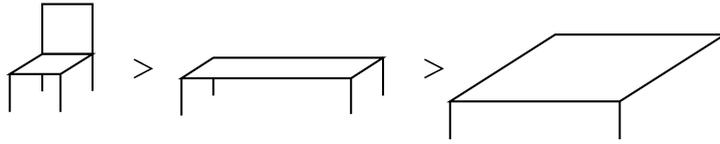


図 3-2. 座るという行為を保証する度合い

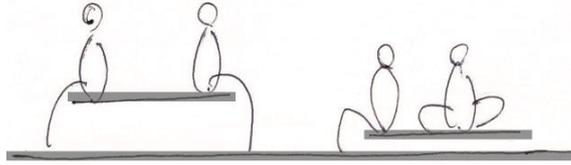


図 3-3. 床の高さによる行為の多様性

られ「迷い」が生じ、他者・空間への意識、他者・空間との関係が生じることになる。

3-3. 「迷い」と「空間イメージ」

「迷う」は多義的な言葉である。広辞苑では「迷う」を以下のように記している⁵。片寄ったり、乱れた状態を表現する言葉から、状態がわからなくなる状況の表現、さらに、自分自身の心の状態がわからなくなる状況を表現する言葉に拡張されている多様な意味を包含する言葉である。

まよ・う【迷う・糺う】

布の織目がゆるんで薄くなり、糸が片寄るのが原義。転じて、ものごとの整理がつかなくなる意。後に「まどう（惑）」と混同。

- ①布の糸が乱れて片寄る。
- ②ものもつれてからむ。乱れる。
- ③あちこちへ移り動く。入り乱れる。
- ④道が分からなくてうろうろする。
- ⑤入りまじって見分けがつかなくなる。まぎれる。
- ⑥心が定まらず、途方にくれる。決断がにぶる。心がぐらつく。
- ⑦死人の霊が妄執のために成仏できない。
- ⑧誘惑されて、判断力を失う。
- ⑨（「まどう（償）」との混同によって）償う。弁償する。

「迷う」の語源を空間の視点で考えると、「均一でない片寄（偏り）のある空間の状態が人に与える状況」とも捉えることが出来そうであるが、空間における「迷い」でみた場合、④道が分からなくてうろうろする。が該当する。しかしながら、空間においてどのように行為すればよいか、「迷う」ことは想像にかたくない。例えば簡単にどこに座るか「迷う」という表現が可能である。この場合、⑥決断がにぶる、に近いものかもしれない。そのようなことを考えると、空間における「迷い」は二種類に分類できることが考えら

⁵ 新村出編：広辞苑第五版、岩波書店、1998、p2528 より引用。「迷い」の掲載もあるが、意味の中に「迷うこと」の意があるため「迷う」の意味を記した。例文は省略した。

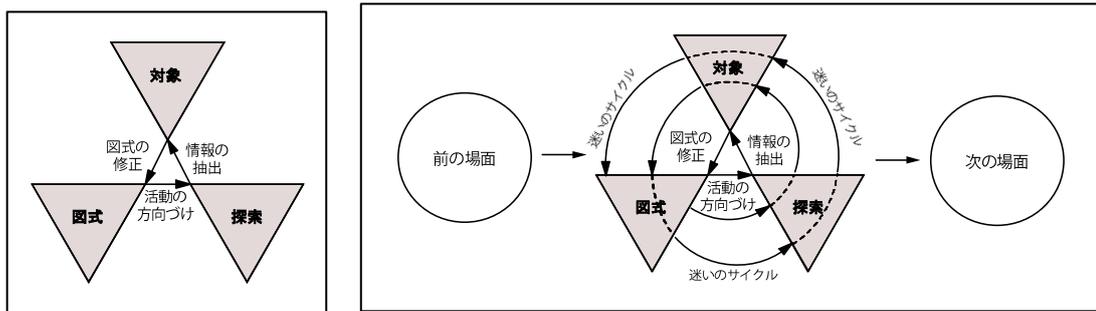


図 3-4. ナイサーの「知覚循環モデル」(右)と森の示した「迷いのモデル」(左)

れる。④道が分からなくてうろうろする。に対応する「位置の喪失」と、⑥決断がにぶる。に対応する「行為の躊躇」が考えられる。小坂らは空間における「迷い」に関する既往研究を以下のように3種類に分類し、また、「迷い」の種類として、「ナビゲーションの失敗(行き方がわからない)」と「オリエンテーションの失敗(自分のいる位置、目的の位置の向きがわからない)」の2種類あると指摘している⁶。「ナビゲーションの失敗」はどちらにいけば良いかわからないという、「行為の躊躇」に該当し、「オリエンテーションの失敗」は文字通り、「位置の喪失」に該当すると言える。

- 1 空間把握／認知系：属性による理解構造の違い、方向感覚、形態の違いによる心理変化など
- 2 経路探索系：散策時の意思決定に用いられる情報、心理量と経路の関係など
- 3 サイン／ナビゲーション系：サインの表示方法やサイン配置、誘導手法など

上記の経路探索系に分類される研究において、森は、認知心理学のナイサーが提示した「知覚循環」を適用して空間における「迷い」のモデルを示している⁷(図 3-4)。ナイサーは、知覚循環モデルを以下のように説明する。

知覚者はある種の情報を受け入れる予期状態を構成している。そしてこのような予期状態は情報が利用し得るようになった時に、それを受け入れることを可能にする。知覚者はしばしば、眼や頭、そして身体を動かすことによって、このような情報を有効なものにするために、積極的に光学的配列を探索する必要がある。このような探索は、知覚活動プランであり、かつ特定の光学的構造に対する準備状態である予期図式によって方向づけられる。この探索の結果—抽出された情報—はもとの図式を修正する。修正された図式は、さらに次の探索を方向づけ、さらに多くの情報を取り入れる準備を整える。このような、図式—探索—対象—図式—……と続く循環⁸

ナイサーは知覚循環の概念について、「空間的位置や形のみならず意味をいかに知覚し得るかをも説明する」と述べ、「知覚の連続性」に対する「図式」の役割について、「過去が未来に影響する媒体」「すでに獲得された情報は次に抽出されるものを規定する」「記憶の基盤」と、「空間的パターンと同様に時間的パターン

⁶ 小坂麻有・林田和人・渡辺仁史：歩行時における空間情報の理解構造と迷いの発生に関する考察、日本建築学会関東支部研究報告集、pp45-48、2006 より引用

⁷ 森一彦：駅利用における迷いの分類とその状況分析—情報(視覚・聴覚)障害者の探索行動実験からの考察—、人間・環境学会誌 6(1)、p29、2000

⁸ アルリック・ナイサー(古崎敬ら訳)：認知の構図—人間は現実をどのようにとらえるか、サイエンス社、1978、p20,p21 より引用

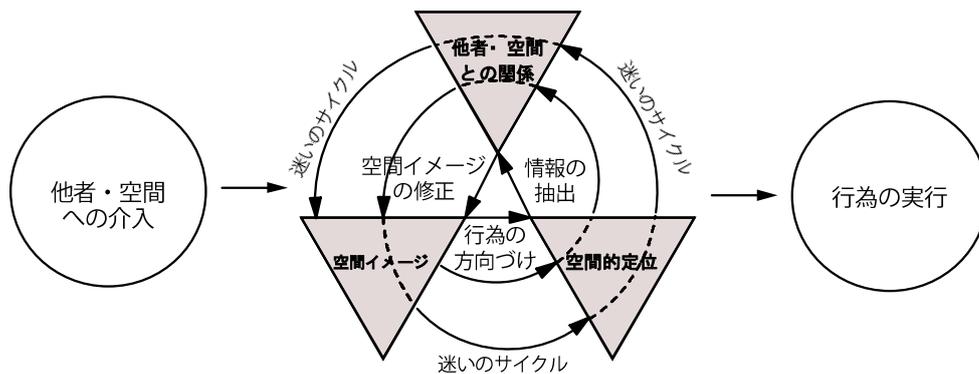


図 3-5. 本研究の視点による「迷い」のモデル

を予期する」の二つを上げており、過去の知覚の「経験」と捉えることができる。また、「環境と相互交渉を持つ、埋め込まれた図式」「図式はまさに知覚者を環境と関係づける常に進行している活動の一位相」とも述べている⁹。ナイサーの言う「図式」は前章で述べた「空間イメージ」と同等のものであると捉えてよいだろう。森は、この「知覚循環」を用いて、駅における目的達成までの様々な「迷い」を、以下のように説明する。

「列車に乗る」に関わる場面ごとの予期図式から「活動の方向づけ」を行って探索し、環境から「情報の抽出」をして、「図式の修正」をする循環によって、行動がなされていると考えることができる。この行動で予期図式が現実の環境とのズレが大きく、「行動のてがかり」としての不変項が得られないときに迷いが生じ、(略) 知覚循環がさらに繰り返される「迷いのサイクル」に陥ると想定される。この迷いは思考レベルから、知覚レベル、移動レベルへ遷移し、図式と環境情報とが整合するまでより広範囲の情報の探索が行われることとなる。」¹⁰

森の言う「迷い」は「位置の喪失」であるが「行為の躊躇」もこのモデルで捉えることが可能である。本研究の視点でこのモデルを捉えると「迷い」の構造モデルは図 3-5 のようになる。知覚循環は、「空間を伴う経験」と同等のもので捉えることができ、過去の「定位置」によって形成された「空間イメージ」によって行為が方向づけられ、目の前の他者・空間に「定位置」し、情報を抽出し、「他者・空間の関係」によって過去の「空間イメージ」を修正し、「空間イメージ」が明確になるまで、言い換えれば、図 3-1 で示した「空間の秩序」が明確になるまで、このサイクルを繰り返す。

3-4. 「迷い」と「アイデンティティ」

「迷い」の空間と「アイデンティティ」に関して、文芸評論家の奥野が示した「原っぱ」「隅っこ」の概念が大きな示唆を与える。「ぼくに“原風景”があるとすれば何なのか。じっと目をつぶって思い出してみると、そこには、“原っぱ”の情景が浮かび上がってくる。ついで二の日ごとの縁日のアセチレンランプのにおい、そしてぼくの家“隅っこ”や押入れの中が浮かんでくる。」と述べ、学校の教室や校庭は浮かばないと言う。「原っぱ」とは「区役所がつくる今日の児童公園とか、チビッ子広場などとは性格が本質的に異なっていた。滑り台やブランコやジャングルジムや砂場などの設備があるお仕着せの遊び場ではない。」とし、「誰が所有主かわからない打捨てられた場所」とする。役割として「都会において子供の集団的な遊

⁹ 前掲 8 p22,p23 より引用

¹⁰ 前掲 7 より引用

びを可能ならしめた空間」として子供たちにとってのコミュニティの場として言及し、「都会育ちのぼくたちの思い出の中に残る唯一のなつかしい場所であり、ぼくたちの“原風景”を形成している。」とした。さらに、“原っぱ”は「人々の深層意識に響く何かがある。人類が昔から抱いている記憶を、生まれる前の遠い思い出をよびおこす何かがあった。それはユングの考えた集団的無意識に映じる風景にかかわっているのかもしれない。」と指摘し、「日本住民の縄文土器的ヴァイタリティを農村である、都市であるにかかわらず保存して来たのは、禁忌空間である“原っぱ”を、自己形成空間としたためではないか」と述べ、「アイデンティティ」を形成する場として言及している¹¹。

さらに、「原っぱ」「すみっこ」について、教育学分野の堀内は「人間形成空間」という。「原っぱ」「すみっこ」は、「人間形成」にとって重要な空間であることを、ピアジェの「シエマ」を引用しながら示した。堀内は、「原っぱ」「すみっこ」とは、「秘儀的な空間であり、土俗的な密度をもった空間」「子どもたちがさまざまな場所をみずからのものに仕立て上げていく台本ないしプログラム」「あらかじめ与えられている入れ物なのではない」「環境との相互作用を通して形成されてきた「シエマ」」と説明する。「シエマ」とは発達心理学者のピアジェが提唱した概念で「個人と環境の相互作用を通して行われる精神的発達と並行して形成」される「ある状況に対応したある典型的な反応」である¹²。

また、子供の育成環境の研究とデザインに携わった建築家の仙田満は、「あそびによって育まれる能力を身体性、社会性、感性、創造性という4つの側面」があるとし、あそび空間の原空間として自然スペース、オープンスペース、道スペースの基幹的スペースのほかにアジトスペース、アナーキスペース、道具スペースという3つの補完的あそび空間と整理している¹³。

「原っぱ」「すみっこ」や「自然スペース、オープンスペース、道スペース」は、目的の無い空間であり、子供たちに行為を指し示す手がかりも無い空間である。それらの空間を前にした子どもは「迷う」のである。「迷わず走り出す」という表現ができるのかもしれないが、そこには何をしてもいい「迷い」があり、とりあえず走るという行為をとると捉えることができる。「迷い」ながら、空間との相互作用（関係性）や友達（他者）との相互作用（関係性）から行為を生み出していく。その過程が「アイデンティティ」の形成につながると言える。

また、堀内の「人間形成空間」をベースにして「自己形成空間」を提示した高橋は、「人間形成空間」を以下のように要約している。「人間形成空間」とは、物理的な等質空間ではない。それは、ある特定の場所をさす概念でもない。むしろそれは、子どもたちが仲間とともに虫取りや木登りに夢中になっている中で開かれてくる意味空間（meaningful space）であり、「子どもの活動を通して顕在してくる」空間である。言い換えれば、子どもと自然、他者、事物との関わり合いの過程で開示されてくる活動空間である。関わり合いや活動が開示する偶発的で、即興的で、流動的な空間である。それは関係生成的に開かれてくる空間¹⁴。「人間形成空間」とは本研究で言う「空間イメージ」と一致し、「空間イメージ」によって「アイデンティティ」が形成されることを示唆している。

¹¹ 奥野建男：文学における原風景—原っぱ・洞窟の幻想、集英社、1972 括弧部分を p76,79,80,93,96,97 99,100 より引用

¹² 堀内守：原っぱとすみっこ 人間形成空間の構想、黎明書房、1980 括弧部分を p6～9 より引用

¹³ 仙田満：子どもを元気にする環境とは、日本学術会議シンポジウム「子どもを元気にする環境とは—政策の現状と評価—」配布資料、2006、括弧部分を p17 より引用

¹⁴ 高橋勝：子ども・若者の自己形成空間—教育人間学の視線から、東信堂、2011 p 17 より引用

第4章 コミュニティ形成を支援する公共空間の事例

4-1. コミュニティ形成を支援するハードウェア

2章で述べたコミュニティ形成のサイクルを積極的に支援するハードウェアを、コミュニティ形成を支援するハードウェアと呼ぶことにする。自己と、他者・空間との関係による「空間を伴う経験」、その結果としての「アイデンティティ」と「空間イメージ」の形成、「空間を伴う経験」の共有を、積極的に支援する空間を構成する物理的な存在のことである。

空間を構成する物理的な存在と人との関係を考える上で、アレグザンダーの「無名の質」¹と「パタン・ランゲージ」²は重要である。「無名の質」とは、良い建物と悪い建物の差異を生み出す質であり、その質を以下の単語で説明している。「生き生きとした (alive)」「全一的 (whole)」「居心地の良い (comfortable)」「捕らわれない (free)」「正確な (exact)」「無我の (egoless)」「永遠の (eternal)」³。さらに、「無名の質」を理解するためには、そこで発生する「出来事のパタン」が重要であるとした。「出来事のパタン」がごく自然な形で発生するような「空間のパタン」の存在、さらに「空間のパタン」は、各要素間の関係の一定のパタンである「関係のパタン」により構成されると説明する。さらに「関係のパタン」内の「出来事のパタン」を「パタン」と呼び、建物や町の構造・特性は「パタン」で決まるとし、その「パタン」を「パタン・ランゲージ」として整理した³。

現代の日本における「無名の質」について、事例を収集し分類・分析した乾の研究がある⁴。乾は「生きられた場所」という呼び方で「無名の質」を有する空間を捉え、それに該当する事例の収集を行った。乾も引用しているレルフは「生きられた世界」を、「日々の営みのなかで私たちが暮らし、知識を得、直接に経験する背景や状況」と説明する⁵。乾は、「生きられた場所」の説明として、以下のような言葉を記している。

「人を包み込むような優しさ」「場所を生み出すための根源的な何か」「個人的な意味の中心」(エドワード・レルフ)「誰かの知覚空間や場所の中心」「人が集まることに対する根源的」「人を引きつけるような魅力的な公共空間」、「人を集めている場所の中には誰がつくったのかわからないような半公共的なものが存在し、公共施設以上の盛り上がりを見せている」「アノニマスで生きられた場所」。このような「生きられた場所」に該当する事例を数多く収集し、「その場で人に何が提供されているのか」「その提供されたサービスはどのような価値をもっているのか」で説明された「サービス」という視点で分類した。「サービス」の具体的な例として、「川面に浮かぶ小舟の写真」を例に上げ、「水」が提供している浮力というサービス」と説明し、「水という抽象的な存在が具体的な存在へとするりと変化」と述べている。乾はまた、アレグザンダーの「パタン・ランゲージ」について、「現象から普遍的なパタンを図式的に抽出することを重視したため、「質を感じさせる何か」を切り捨てているような側面がある。」とのべ、「日常的に発見されるチャージングな場所で見られる人とサービスとのダイナミックな関係を、そこから生み出される風景の表情を殺さないままに記録する」と、分析過程での注意点を述べている⁶。

公共という観点における現代日本の魅力的な空間については、赤澤らの研究⁷がある。現代のオープンスペースのあり方を批判的に「私=プライベート」の集積が「パブリック」を生み出す」と捉え、「人の行動

1 C・アレグザンダー (平田翰那訳) : 時を超えた建設の道、鹿島出版会、1993

2 C・アレグザンダー (平田翰那訳) : パタン・ランゲージ、鹿島出版会、1984

3 前掲1 括弧内を p23~p83 より引用

4 乾久美子+東京芸術大学乾久美子研究室 : 小さな風景からの学び さまざまなサービスの表情、TOTO出版、2014

5 エドワード・レルフ (高野岳彦・石山美也子訳) : 場所の現象学、ちくま学芸文庫 1999、括弧内を p18~p19 より引用

6 前掲4 p2~p9 より引用

7 LANDSCAPE EXPLORER : マゾヒスティック・ランドスケープ 獲得される場所をめざして、学芸出版社、2006



図 4-1. コミュニティ形成を支援するハードウェアとして着目した「お堂」と「お城」

と空間を合わせて捉える視点」に立ち、関西地方を中心とした事例を紹介しながら、人々の行為と密接に関係を持つ環境について、「獲得される場所」として公共空間の新しいあり方を示し、そのようなプラットフォームを提供することがこれからの公共空間として求められるとした⁸。

本研究では、「無名の質」「生きられた場所」「獲得される場所」に相当する空間が、現代の公共という概念の価値基準からは除外された事象にあると考え、「空間を伴う経験」及びその共有から形成されるコミュニティという観点から、その当時にはその役割を果たしていたと捉えることのできる「お堂」と「お城」に着目した（図 4-1）。

4-2. 「お堂」

(1) 「お堂」について

「お堂」の概念は中世から始まる。藤木（2010）によれば、8世紀末から9世紀初めの時代には旅人が「お堂」に泊まるような実態があったと記録に基づいて記している。藤木は「惣堂」「村の堂」という名称を用いて、「みんなのもの」でありながら、「だれのものでもない」と広くみなされていた「村はずれの「だれのものでもない」川べりなどに建てられていた。」⁹と記しながら、むらの共同の集会所としての共有、さらに、よそ者も気楽に休める共有の空間として説明している。

また、文化庁が編纂している民俗資料選集において「お堂」に関するものがⅠ～Ⅴまで出版されている。それぞれの地域の呼び名でタイトルがつけられており、「茶堂の習俗Ⅰ高知・愛媛県」¹⁰、「茶堂（辻堂）の習俗Ⅱ徳島・香川県」¹¹、「辻堂の習俗Ⅲ広島・山口県」¹²、「辻堂の習俗Ⅳ岡山県」¹³、「辻堂の習俗Ⅴ宮崎県」¹⁴となっている。西日本を中心に編纂されているが、愛知県豊田市に「市木辻堂」が確認できる¹⁵。

茶堂の習俗Ⅰにおいて、茶堂の起源は慶長5年（1600年）に亡くなった津野親忠と津野氏滅亡後の領民の救済のために建てられ、親忠と弘法大師と所の霊を祭り、道行く人々に場を与えお茶の接待を行ったとされている。建立が盛んになり始めたのは、四国遍路の隆行と関係があり、弘法大師との「同行二人」であるお遍路さんを接待することで、弘法大師のおもてなし・供養と考えたのだとされ、さらに、マレビト信

⁸ 前掲7 p8,10,126より引用

⁹ 藤木久志：中世民衆の世界一村の生活と掟、岩波新書、2010、p68, p69より引用

¹⁰ 文化庁文化財保護部編：民俗資料選集16茶堂の習俗Ⅰ高知県・愛媛県、国土地理協会、1989

¹¹ 文化庁文化財保護部編：民俗資料選集29茶堂（辻堂）の習俗Ⅱ徳島・香川県、国土地理協会、2001

¹² 文化庁文化財保護部編：民俗資料選集33辻堂の習俗Ⅲ広島・山口県、国土地理協会、2005

¹³ 文化庁文化財保護部編：民俗資料選集39辻堂の習俗Ⅳ岡山県、国土地理協会、2009

¹⁴ 文化庁文化財保護部編：民俗資料選集40辻堂の習俗Ⅴ宮崎県、国土地理協会、2009

¹⁵ 豊田市郷土資料館ホームページ：市木辻堂、

http://www.toyotarekihaku.com/bunka/11_yuukei/win/02.html、(2017年10月21日アクセス)

仰として外界からやってくる人々を神として敬意をもって迎えたのだとも説明している¹⁶。

茶堂について教育学者の久田邦明（2010）はコミュニティ形成の可能性を指摘している¹⁷。茶堂の役割として、集会所と来訪者との交流の場、さらに、境界性と公共性をあげている。生者が死者と向き合う仕組みを担っていたことから、この世とあの世の境界を象徴していた役割、また辻堂ともよばれることから「つじ」に着目して日常生活の境界のところに公共性をもつ空間が設けられているところに、コミュニティ形成支援の可能性を見出している。

「バウンダリーオブジェクト」(Star and Griesemer, 1989) という概念が経営学にある。「コミュニティの境界に位置する対象」、「異なるコミュニティやシステム間の境界（バウンダリー）に存在するモノや言葉、シンボルなどを意味し、コミュニティ同士をつなぐもの、あるいは新たにコミュニティを形成するもの」であり、「企業組織の部門間や企業間、企業と共同体などのコミュニティやシステムの境界を共有し、閉塞状況を破る」ものとして位置付けられている¹⁸。「お堂」はまさにバウンダリーオブジェクトであり、現代の価値においてもその概念が有用な役割を果たしうる存在として捉えることができる。

（２）「お堂」の実例について

筆者は、愛媛県城川町の茶堂 10 件を観察した。人が利用している場面には出会わなかったが、手入れが行き届いている状態から見て、日常的に手が加えられている様子を感じた。1 間四方が基本形で 2 間×1.5 間も存在する。旧街道または現在の街道から、下がった場所、上がった場所、続きの場所と、街道と関係性の違いが特徴的で、その要因は、集落との関係と読み取ることができた。集落が見渡せる位置にあり、単純に考えると景色が良い風通しの良い立地といえるが、逆に集落から見えることによる共有、さらに監視ができる位置とも見ることができる（図 4-2～図 4-4）。



図 4-2. 四ツ庵茶堂（所在地：遊子谷泉川）



図 4-3. 下遊子茶堂（所在地：遊子谷）



図 4-4. 程野茶堂（所在地：土居大字窪野）

¹⁶ 前掲 10

¹⁷ 久田邦明：生涯学習論 大人のための教育入門、現代書館、2010

¹⁸ 野中郁二郎他：知識創造経営のプリンシプル、東洋経済新報社、2012、p32,p33 より引用

また、筆者の居住する熊本県合志市野々島地区に点在する「お堂」を観察した。現在、野々島地区には8つの「お堂」が存在し、全て1間四方の形である。合志市として合併する以前の西合志町の町史¹⁹によれば、規模の大小はあるが、町に47の「お堂」（町史では「祠堂」と表記）が存在していた。8つの「お堂」の位置を、現在の行政区境界線（区と小字）に落とし込んだ図を図4-5²⁰に示した。いくつかの「お堂」は区の境界線に存在することがわかる。さらに小字での境界線でみるとその境界線上に存在することがわかる。

毘沙門堂について管理者の方に話を伺った（図4-6）。現在は特定の人によって管理されているが、一昔前は、子供たちが遊び、大人たちが集い、お祭りが行われていたという。同年代だけでなく、様々な年代が重なり合う場所であったと想像できる。また、区の境界に位置することから考えて、村の内と外の境界であり、昔には、区と区や村外の人との交渉の場、旅人の休憩場所や旅人と住民が接触する場所であったことも想像できる。様々な年代が同時に存在する場所、異なる存在が対峙する場所として見る事ができた。毘沙門堂以外のお堂（図4-7）も同様の機能を有していたと推測できる。

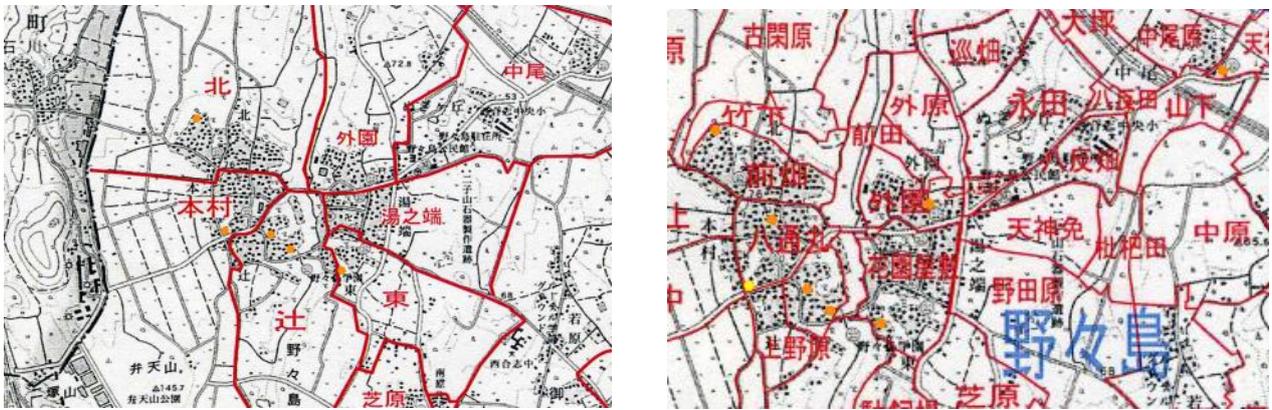


図 4-5. 行政区境界線と「お堂」の位置関係（左：区 右：小字）



図 4-6. 合志市野々島地区のお堂の一つ毘沙門堂



図 4-7. 合志市野々島地区のお堂

¹⁹ 西合志町史編纂協議会編：西合志町史 通史編、西合志町、1995

²⁰ 熊本県合志市役所作成の熊本県合志市管内図（国土地理院発行2万5千分の1地形図複製）を加工

4-3. 「お城」

「お城」は、群馬県上野村乙父地区の河原で行われる「おひながゆ」という行事で使用されるハードウェアである（図 4-8）。河原の石を円形（直径約 4m 高さ約 70 cm）に積み上げた「お城」にひな人形を飾り、こたつに入った子供たちがお粥を食べるといった内容である。準備は夜明け前午前 5 時頃から始まり、午前 7 時頃に行事が開始される。現在は数時間で終わり、子供たちはアマチュアカメラマンに囲まれて、カメラを意識しながらおとなしく食している（図 4-9）。「お城」は現在 3 つであるが、昔は 7～8 つつくり、一日中子供たちが遊んでおり、また、現在の「お城」は河川整備で流されることはなくなったが、開催 1 か月前から協力し合って石を積み上げたと言う²¹。

「おひながゆ」の起源は、川に流されたお姫様を、粥を炊いて介抱したことに由来するが、「お城」の入り口を天神様の方向に合わせたり天神様の人形を飾ったりと子供たちの学力向上祈願と記されている²²。さらに、神ごとにかかわる身の穢れを人形（ひとがた）に移して流すという雛人形の遊びの起源や、亡くなった子供が行く冥途とされる「賽の河原」の石積み²³なども連想され、生と死の境の場所で他界の子供たちと現世の子供たちが一緒に遊ぶことで、無くなった子供たちの供養と現在の子供たちの健康を祈る行事として見ることもできる。



図 4-8. 「おひながゆ」会場全景（左：開始前の準備 右：開催後日に対岸から）



図 4-9. 「お城」での子供たちの食事

²¹ 雨木久康他：上野村の文化財・芸能・伝説、上野村、2001

²² 前掲 21

²³ 桜井徳太郎：民間信仰辞典、東京堂出版、1980

4-4. 「お堂」「お城」の空間構造

両者とも様々な経験が共有される意味を持った空間であり、他者・空間との関係が凝縮された状況を形成しているハードウェアと言える。さらに、「お堂」はコミュニティ内の他者にとどまらず、他のコミュニティに属する他者との関係も意図した空間である。また、「お堂」「お城」ともに、生と死の境界に存在するということが、意味性を高め、他界という概念的な空間との関係も意識できる空間と言える。以下、他者・空間との関係をつくる空間の構造を分析した。両者の共通する空間構造は、床を基本としているところにある。

(1) 多様な行為を誘発する「お堂」

「お堂」は、地面から上がった床（茶堂 700 mm～800 mm、毘沙門天堂 520 mm）、一方は壁（祭壇）（茶堂は上部のみ）となっており、茶堂は手摺が無いが、毘沙門天堂には二方に手摺（地面から 700 mm、床から 360 mm）がある。

高床と壁による内部化、内部と外部の接触の仕掛けとしての手摺が、床に履物を脱いで上がり座る・寝転がる、高床にそのまま腰掛ける、手摺に寄り掛かるなどの多様な行為を誘発している（図 4-10）。茶堂の手摺が無いことは、外部の他者との接触の場としての役割が大きく、より開放的にしていると見ることができる。そのような点でみると、毘沙門天堂の手摺は、同じコミュニティ内での関係で、床の上にいる他者または他者の集団に対して、少し周縁から見ておく等のアクセシビリティを提供しているとも見ることができる。高床の内、手摺の周縁、外という三段階の空間の質を有した空間構造である。

(2) 多様な場所を提供する「お城」

「お城」は、複数の円形の配置によって、内側と外側の曖昧な空間を形成することで、多様な場所を提供している。また、高さ 700 mmの壁によって座る空間を形成することで、立った者と座った者の視線の高さの違いによる上下による内側と外側を形成していると見ることができる（図 4-11）。高さを持った円形による様々な内と外という空間の質を有した空間構造である。

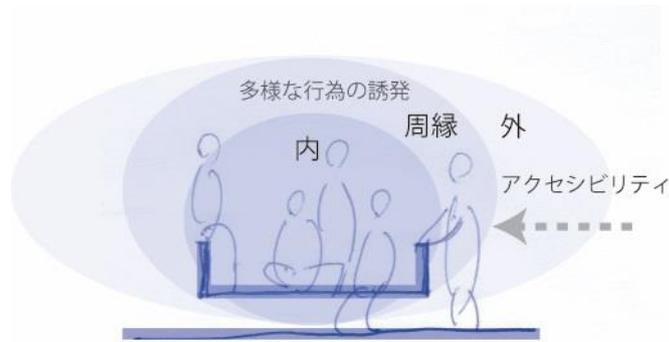


図 4-10. 「お堂」の空間構造

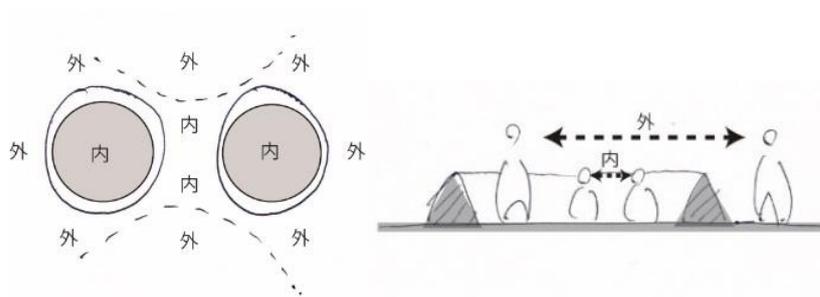


図 4-11. 「お城」の空間構造

第5章 实践

5-1. コミュニティ形成を支援するハードウェアの在り方と分析の視点

これまでの考えに基づいて、コミュニティ形成を支援するハードウェアの在り方を以下に整理した。

- 自己が、他者・空間との関係を意識できることを支援する
- 自己が、他者・空間との関係を意識できるように、どのように行為すればよいかを迷う状況をつくる
- 迷う状況をつくるために、多様な場所を提供し、多様な行為を誘発する
- 公共空間において、できるかぎり行為を限定せず、上記を満足しながらも求められる機能を満足する

上記の在り方を念頭に、「お城」「お堂」にヒントを得てハードウェアを制作し、公共空間に持ち込んで実践を行った。実践に対する分析の視点は、「空間との関係」と「他者との関係」であり、ハードウェアの在り方で示した項目がなされたかどうかを分析した。「空間との関係」は、「行動パターン」と「迷い」、「多様な場所の提供」と「多様な行為の誘発」がどのようになされたかである。「行動パターン」と「迷い」は、ハードウェアによってどのような行為の連続が見られるのか、その典型的なパターンを「行動パターン」として捉え、その行動パターンとは異なる行動に注目して「迷い」が生じたかを分析した。「多様な場所の提供」と「多様な行為の誘発」は、一定時間留まる場所およびその場所での姿勢を分析した。「他者との関係」は、「他者との距離の取り方」である。距離をとる他者にも二種類あり、親子や友人などの「親しい他者」と、それとは区別される「見知らぬ他者」である。前者は、心理学分野で言うところの「重要な他者」である。「重要な他者」とは「社会化・意思決定・社会的比較などの局面に際して、個人が、その人の態度や意見や行動を自分の判断根拠と見なし、それに準拠しようとする具体的な他者のこと。一般的には個人の周囲の家族や学校や近隣などの一次的集団に多く存在しているものと考えられる」¹である。前者との距離の取り方は、どのような近い距離をとるかという視点で、後者は限られた空間の中において、近い距離でありながらもどのような方法で距離感を保つかという視点で分析した。

5-2. 実践を行った公共空間

合志マンガミュージアムプロジェクトに関するマンガの読書空間、合志マンガミュージアムが立地する公共施設群の敷地内にある歩行者通路、熊本地震による仮設団地の集会所での将棋空間で実践を行った。以下に、各公共空間についての説明を記した。実践については次節以降に、取り組んだ時系列順に記した。

(1) 合志マンガミュージアムプロジェクト

合志マンガミュージアムは、熊本県合志市が主体として取り組むプロジェクトである。合志市は5年程度前から、NPO法人くまもとマンガミュージアムプロジェクト（以下クママン）と連携し、コンテンツによるまちづくりに取り組んでいる。その一環として2015年度に、西合志郷土資料館（図 5-1）を改修してマンガミュージアムとする事業を予算化し、2017年7月オープン予定に動き出した。合志市の人口は58370人²であり、合志マンガミュージアムの立地は、4つの小学校区の境界線が集中する位置になる（図 5-2³）。

筆者は改修設計として携わった。構想段階はワークショップ形式（図 5-3）で行い、市民代表、行政担当者、クママン関係者、マンガ有識者、大学生が参加した。ワークショップの過程で気付いた項目は、マンガは自由な姿勢で自由な場所で読む、ということである。寝転がって読んだり、押入れの中のような小さな空間で読んだり、普通の図書館の机と椅子の配列では対応できないプログラムであるということであ

¹ 中島義明他編：心理学辞典、有斐閣、1999、p393より引用

² 熊本県ホームページ、平成27年度国勢調査

³ 合志市ホームページ、合志市小学校校区図を加工

る。先行する京都国際マンガミュージアムでは、「こども図書館」というコーナーがそのような姿勢に対応し⁴、立川まんがパークでは、「押し入れのような空間」が用意されている⁵。「お堂」「お城」にヒントを得たハードウェアによる読書空間は、マンガを読む自由な場所・自由な姿勢にも対応し、関係者にも受け入れられるとの判断から適用できると考えた。



図 5-1. 西合志郷土資料館



図 5-2. 合志マンガミュージアムの立地と小学校区との関係



図 5-3. ワークショップ

4 京都国際マンガミュージアムホームページ : マンガ資料 <https://www.kyotomm.jp/material/manga/> (2017年6月2日アクセス)

5 立川まんがパークホームページ : 立川まんがパークの楽しみ方 <http://mangapark.jp/guide/facilities/> (2017年6月2日アクセス)

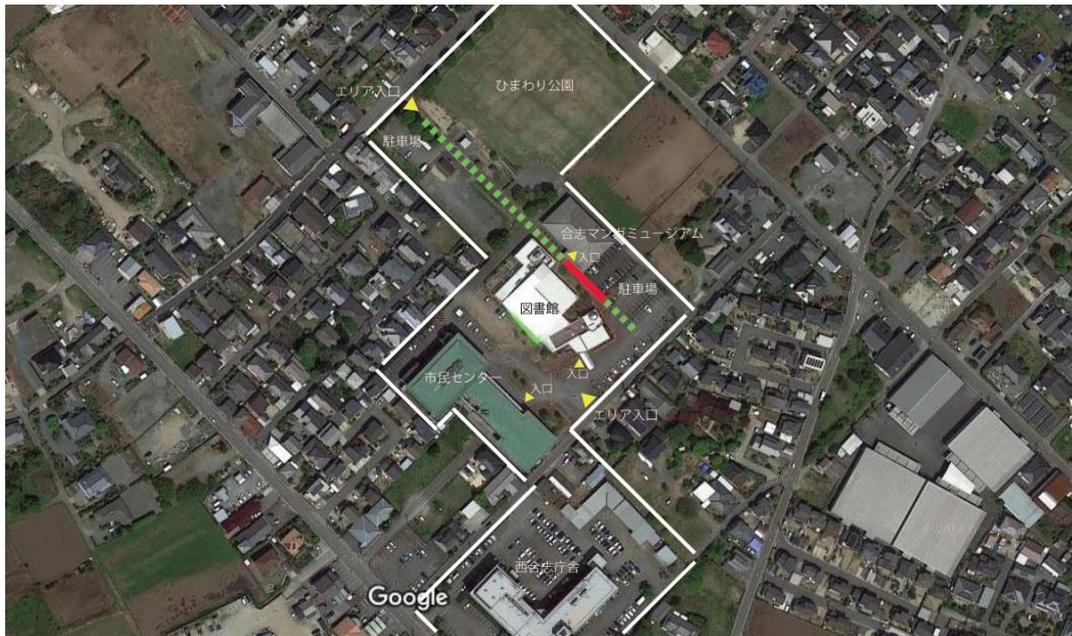


図 5-4. 実践を行った歩行者通路（※赤線部分）

（２）合志マンガミュージアムが立地する公共施設群の敷地内にある歩行者通路について

歩行者通路は、合志マンガミュージアムと図書館の境界にある。駐車場から合志マンガミュージアム、及びひまわり公園という芝生広場に通じる、このエリアの主要動線である（図 5-4）。駐車場から合志マンガミュージアムやひまわり公園に向かう人、図書館から合志マンガミュージアムやひまわり公園に向かう人、逆にひまわり公園側から合志マンガミュージアムや図書館に向かう人などが行き交う通路である。

（３）熊本地震による仮設団地について

2016年4月に発生した熊本地震は多くの家屋を倒壊させた。熊本県によって16市町村に110の仮設団地（4303戸）が整備された⁶。筆者は、益城町小池島田仮設団地（82戸）と隣接する東無田仮設団地（13戸）にて2016年9月から活動を始めた。九州建築学生仮設住宅環境改善プロジェクト（KASEI）⁷のメンバーとして筆者の研究室の学生とともに参加した。団地内に二つ目にあたる「みんなの家」（集会所）の設計に関わる入居者ワークショップの支援が最初の活動であった。2回のワークショップの後、棟上と完成イベントを企画・実行した。また、その後、自治会と連携しながら、各住戸の靴箱や傘掛などを、入居者の方々と一緒に製作した。2017年10月現在も活動を続けている。

5-3. 「お城」にヒントを得たモバイル型ハードウェアの読書空間

「お城」にヒントを得たモバイル型ハードウェア（以下、モバイル型「お城」）を、熊本地震の被災地で実施した移動マンガ図書館と、合志マンガミュージアムのプレイベントとして実施したミニ合志マンガミュージアムの前半2回に適用した。

移動マンガ図書館は、地震後のプロジェクト再開の会議の場で実施を検討した。2016年3月末にプレワークショップを実施し、市民代表も交えた本格的な第1回ワークショップを4月末に開催する予定であったが、熊本地震が発生し中止となった。震災対応が落ち着いた5月中旬に合志市がプロジェクトの再開を決定した。会議の場では、子供の居場所や大人の一息つける場所の提供を目的とすることを共有した。

⁶ 熊本県ホームページ、応急仮設住宅の進捗状況について（平成28年11月14日時点）、4.応急仮設住宅一覧、http://www.pref.kumamoto.jp/kiji_15918.html（2017年10月1日アクセス）

⁷ 熊本地震仮設住宅支援 KASEI ホームページ、<https://kasei.kumamoto.jp/concept.html>（2017年10月1日アクセス）



図 5-5. 益城町小池島田仮設団地



図 5-6. 仮設団地集会所ワークショップと完成イベント



図 5-7. 仮設団地における靴箱の制作

プロジェクト名を「くまもとマンガミュージアム号」と称して4回実施した。阿蘇市波野やすらぎ交流館体育館（2016年7月16日）、西原村にしはら保育園底下（2016年7月24日）、城南町の店舗底下（2016年8月27日）、益城町文化会館ホワイエ（2016年9月18日）である。マンガ約500冊と備品をバンに積み込み現地へ赴いた。記録は写真撮影で行った。

ミニ合志マンガミュージアムは、基本設計が終了した段階で、読書空間の検証と開館予定のアピールを目的に、合志市西合志図書館集会室（14m×13m）にて、2016年12月の土日に5回実施した。人の行動を記録するため、写真撮影に加えて、タイムラプスカメラを用いて1秒間隔で撮影した。

1) 空間構成

幅560mm奥行き160mmの本箱を、円形状に8個並べて部分的に二層に積み重ねた構成を基本単位とした。本箱の材料は、クママンの代表者が20年程度愛用した本棚の木材（パイン材厚27mm）である。移動マンガ図書館では3つの基本単位（西原村での実施ではスペースの面積の関係上、円形に配置できなかった）、ミニ合志マンガミュージアムでは5つの基本単位を配置して実施した（図5-8）。



図 5-8. モバイル型「お城」の使用状況（左：益城町文化会館での移動マンガ図書館、右：ミニ合志マンガミュージアム）

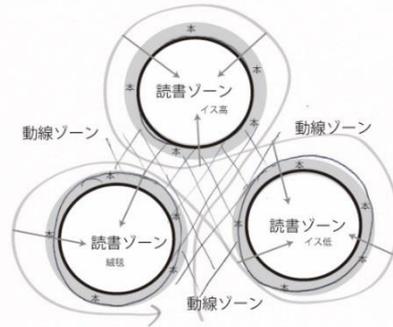


図 5-9. モバイル型「お城」による読書空間の考え方

書棚側を円形の外側に向けることで、円形外側は本を眺める・選ぶための動線ゾーン、円形内側は読書ゾーンとなるように基本的に構成した。多様な場所の観点から動線ゾーンも読書空間となることを期待した。読書ゾーンには、高いイス、低いイスを配置し、上下の視線による内側と外側の形成を意図し、多様な行為を誘発するために、一つの円形を絨毯として反応を見た（図 5-9）。

2) 分析

①空間との関係

・行動パターンと「迷い」

人の動きのパターンは、興味のある本があるかを歩きながら探し、あった場合はその場でしゃがみこんで読み、その後も読み続ける場合は、読む場所に移動するという流れが基本であった。読む場所に移動する際に、迷いを生じる例は少なく、椅子に移動する人が多かった。

絨毯において、本箱前の床に座っていた子供（小学生男子）が、友達が来ることによって二人で上がる行為が見られ、一人では迷いが伺えた。その他、絨毯に上がる行為は複数回見られたが、迷いを感じている行為は見られなかった。

・多様な場所の提供、多様な行為の誘発

円形の中、円形に挟まれた内部外部が曖昧な空間、円形の外側と多様な場所が選ばれていた。立って読んでいる人、しゃがんで読んでいる人、床に座って読んでいる人、椅子に座って読んでいる人、絨毯に寝転んで読んでいる人と、多様な姿勢が誘発できた（図 5-10）。

②他者との関係

・親しい他者との距離の取り方

絨毯において、近い距離での読書行為が見られた。友人と寝そべりながら、見知らぬ4人が近い距離で、親と子どもが近い距離で読み聞かせ、などの関係が見られた（図 5-11）。



図 5-10. モバイル型「お城」による多様な場所の提供と多様な行為の誘発



図 5-11. モバイル型「お城」による親しい他者との距離



図 5-12. モバイル型「お城」による見知らぬ他者との距離の取り方

・見知らぬ他者との距離の取り方

円形内の椅子に座り同じ方向を向くことや、見知らぬ二人が絨毯に頭を逆に向けて寝転がるなど、近い距離でありながらも、距離を置くという行為が見られた（図 5-12）。

5-4. 「お堂」にヒントを得たモバイル型ハードウェアによる読書空間

「お堂」にヒントを得たモバイル型ハードウェア（以下、モバイル型「お堂」）を、ミニ合志マンガミュージアムの後半3回に適用した。

1) 空間構成

以下の与条件に基づいて制作した。①組立解体が一人で容易にできること、②軽乗用車で運搬できること、③床の素材や形状が操作できること。結果、本体はラワン合板 15 mm厚、90 mm幅、長さ 2000 mmを基本材料とする立方体とした。接合部は合欠と貫の工法を用いた。床の高さは、座ると言う「行為の保証」を小さくするため、通常の椅子の座面高 400 mm～450 mmから少し低めに設定し、部材寸法の納まりから 270 mmとした（図 5-13）。また、9枚のユニットに分割して形状操作を可能とした。表面の材料は、杉、シナ合板、針葉樹合板とし、やわらかさ・荒さによる反応の違いの確認を意図した。



図 5-13. モバイル型「お堂」の使用状況と接合部ディテール

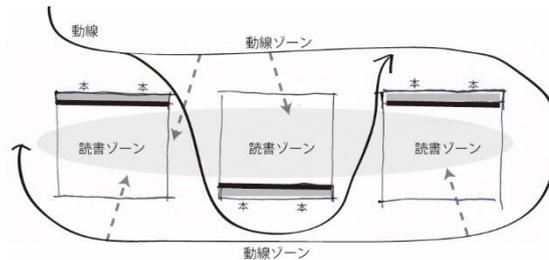


図 5-14. モバイル型「お堂」による読書空間の考え方

表 5-1. モバイル型「お堂」の床の操作

	左		中		右	
	素材	形状	素材	形状	素材	形状
1回目	ラワン合板	穴	杉	無	針葉樹合板	1段突起
2回目	杉	無	絨毯	無	針葉樹合板	2段突起と穴
3回目	針葉樹合板	2段突起と穴	杉	穴	絨毯	無

モバイル型「お城」と同様に書棚を背面に向けることで、外側は本を眺める・選ぶための動線ゾーン、内側は読書ゾーンとなるように構成した(図 5-14)。2回目までは直線に配置し、3回目は多様な場所の提供を意図してずらして配置した。

高床の操作を表 5-1 にまとめた。1回目は、杉という柔らかい素材は靴を脱いで上がることを誘発すると判断してフラットな床に、逆に合板は、穴や突起を設けて上がることを誘発をねらった。2回目は、1回目の観察に基づいて行った。柔らかい床は人を上げる行為を誘発するかを見るため、人がもっとも多く集まる入口に近い場所とした。また、モバイル型「お城」で子どもたちを寝転ばせた絨毯はやはり有効かを見るために中央に設置した。さらに、一段のみの突起は人を引き付けられない結果が出たため、さらに大胆な突起として奥に配置した。3回目は、利用頻度の高いスペースに反応の低かった突起をもってくることで利用する場面がつかれるのではないかと、杉に靴を脱いで上がるのが認められたのでさらにその行為を促すために効果のあった穴を加えた。絨毯は人を引き付ける力があると判断して奥に配置した。

2) 分析

①空間との関係

・行動パターンと「迷い」

行動パターンは、本を探して、読みたい本があった場合は読む場所に移動するというものであった。移動する際に迷う場面は少なかった。ほとんどの人が、迷わず場所を見つけて床に腰を掛けた。迷った例は少なく、三例だった。マンガを手にとった男の子が、床の前で22秒間立った後に座った、迷わずに最初の場所を決めたが、すぐに絨毯のところに場所を移動、迷わずに決めた場所(父の座っている場所)に座

ろうとするが、別の場所（絨毯）が気になったのか後ずさりしながら別の場所を眺めるが、結局、最初の場所に座った。

・多様な場所の提供、多様な行為の誘発

基本的に高床に腰を掛ける人がほとんどであった。場所は、比較的柱の近くに座る人が多いが、柱と柱の間の中央に座る人も多数いた。穴を使用した人は比較的多く、突起に関しては数例だった（図 5-15）。杉の床に上がる例も数例で、杉の高床を机に見立て施設の床に座る例があった（図 5-16）。また、入口近くのスペースに多くの人が集まる傾向があった。

②他者との関係

・親しい他者との距離の取り方

近い距離で寄り添いながら読書をする様子が多数見られた（図 5-17）。背中同志でもたれ合いながらの身体を密着させながらの読書も見られた（図 5-18）。椅子と机の配列では見られない距離感であると言える。

・見知らぬ他者との距離の取り方

高床の各角の場所に対して距離を取りながら座る順番に特徴があった（図 5-19）。視線を同じ方向にする、視線が合う場合はずらすことで距離を取っていた。

5-5. 「お堂」にヒントを得たスタティック型ハードウェアによる読書空間

西合志郷土資料館を改修した合志マンガミュージアム閲覧室（8.75m×17.5m×3.5m）に適用した。入口は短辺にあり、長辺方向の両サイドには木材による本棚が、奥には木材による展示を目的とした立方体を設置している（筆者設計）。その間の空間に「お堂」にヒントを得たスタティック型ハードウェア（以下、スタティック型「お堂」と呼ぶ）を5つ設置した。観察は開館約一か月後の2017年8月22日（土）13:00～17:00に行った。記録は、カメラによる撮影とタイムラプスカメラによる1秒間隔のコマ撮りにより行った。

1) 空間構成

105mm角の杉材による1820mm立方のフレームを基本に、5パターン5種類を制作した（図 5-20）。入口から順に、針葉樹合板の床に円形絨毯と手摺、針葉樹合板の床と直方体の突起（空洞）、針葉樹合板の床と高さの異なる直方体の突起（空洞）、杉の床に穴、畳の床と手摺の5種類である。高床の高さは、モバイル型「お堂」の270mmでは腰掛ける「行為の保証」が高いと考え、保証を低くするために、言い換えれば高床に上がることを誘発するために、165mmと低くした。杉による高床に関しては、穴としての深さ寸法を確保するために高さは270mmのままにした（図 5-21）。また、書棚を背面に向けることで、外側は本を眺める・選ぶための動線ゾーン、内側は読書ゾーンとなるように構成し、それぞれをずらして配置した（図 5-22）。

2) 分析

①空間との関係

・行動パターンと「迷い」

初めての人は、受付で配架の内容と順番の説明をうけるため、最初の移動は、案内を受けた書棚へと向かう。来館経験のある人は、目的の書棚に向かう。その後は、モバイル型「お堂」と同様に、本を探して、読みたい本があった場合は読む場所に移動する行動パターンである。また、選んだ場所は、再度本を選びに行った後も、再び選ばれる（戻る）傾向にあった。スタティック型「お堂」以外の読書空間も見られ、両側の本棚の前の110mm高の高床や、展示用に設置したスタティック型「お堂」と同様の構造を持つ高床も使用された（図 5-23）。展示用の高床は立体物の展示用として設置したが、当面は展示物が無いという状



図 5-15. モバイル型「お堂」の穴と突起の使用例



図 5-16. モバイル型「お堂」の高床の使用例



図 5-17. モバイル型「お堂」の親しい他者との距離



図 5-18. モバイル型「お堂」の親しい他者との身体を密着させる距離

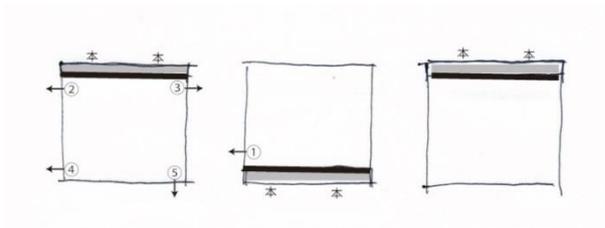


図 5-19. モバイル型「お堂」の他者との距離を図りながら腰掛ける順番と様子

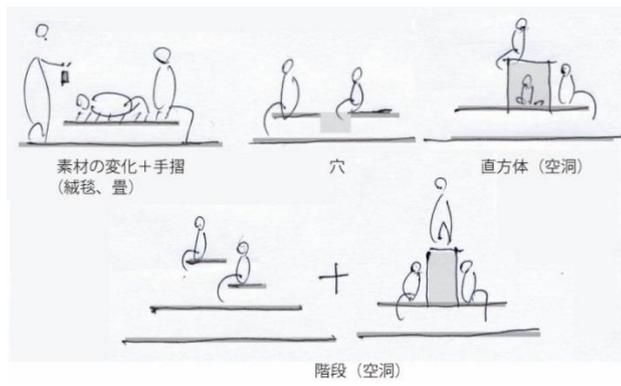


図 5-20. スタティック型「お堂」のパターン



図 5-21. スタティック型「お堂」の使用状況

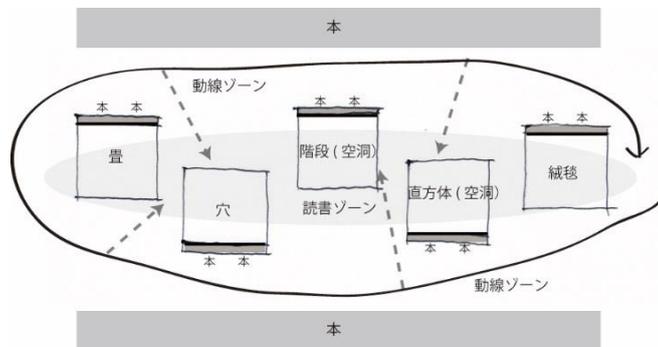


図 5-22. スタティック型「お堂」による読書空間の考え方



図 5-23. スタティック型「お堂」以外の読書空間

況であった。「迷い」もモバイル型「お堂」と同様に、ほとんどの人が、迷わず場所を見つけていた。確認できた「迷い」は2例であった。一つは、本を手にとった女の子が、色々と見て回り、穴の高床に座ろうとするがやめて、畳の床に座り、6秒後に立ち上がり、本を頭の上に乗せて走りだし、本棚の前の高床に座って落ち着く。もう一つは、本を手にとった男の子が、絨毯の「お堂」を見てから引き返し、階段の「お堂」を覗いた後、約3秒程度きょろきょろして、直方体の「お堂」に移動して覗き込み、その後本棚の前の高床に座って落ち着く。この男の子の場合は、「迷い」より「探す」が当てはまるかもしれないが、絨毯の「お堂」には座れるスペースがあるにもかかわらず、一人の先客の少年がいることでの「迷い」が生じたものと考えられる。

・多様な場所の提供、多様な行為の誘発

各「お堂」とも様々な場所、様々な行為が見られた(図 5-24)。絨毯に寝転ぶ、手摺に腰掛ける、直方体(階段)の上に登る、直方体(階段)の空洞に入る、直方体にもたれ掛る、穴に入る、畳に胡坐をかく、畳に寝転ぶなどである。大人の多くは、床に腰掛ける行為が多かった。



図 5-24. スタティック型「お堂」の多様な場所と多様な行為



図 5-25. スタティック型「お堂」のしゃがむ姿勢



図 5-26. スタティック型「お堂」の手摺の様々な行為



図 5-27. スタティック型「お堂」の親しい他者（友達）との寄り添い



図 5-28. スタティック型「お堂」の親しい他者（友達）との寄り添い

想定していなかった行為として、座るのではなく「しゃがむ」という姿勢（図 5-25）、手摺に腰掛けるだけでなく座る、腕を掛ける、足を掛けるという姿勢や行為（図 5-26）が見られた。

②他者との関係

・親しい他者との距離の取り方

モバイル型「お堂」同様、友達及び親子とも、近い距離で寄り添いながら読書する様子が見られた（図 5-27、図 5-28）。友達では、空洞の中での窮屈感のある3人の寄り添いも見られた。親子では、手摺に腰掛けたお父さんの下に寝転ぶ子供という、上下の寄り添いも見られた。

・見知らぬ他者との距離の取り方

モバイル型「お堂」と同様に、視線の方向を意識しながら座る位置や体の方向を決定している状況が見られた。とくにその状況が特徴的に見られる13人の状況があった。この状況に至る過程は、何人かが座り移動したが、2人目が座ってから13人目が座るまでの約1時間である（図 5-29、図 5-30）。

また、その過程の中で、畳の高床において、見知らぬ大人の近い後ろで、寝転がる子供が見られた（図 5-31）。近い距離においての他者を気にしない自由な行為である。左隣の青いシャツの大人は父親である。その他、見知らぬ他者の接近によって違和感を持った後に移動する行為や、直方体の上の人の足が下の人にぶつかり違和感を持つ状況が見られた（図 5-32）。



図 5-29. スタティック型「お堂」見知らぬ他者との距離の取り方の状況（左：開始時、右：終了時）

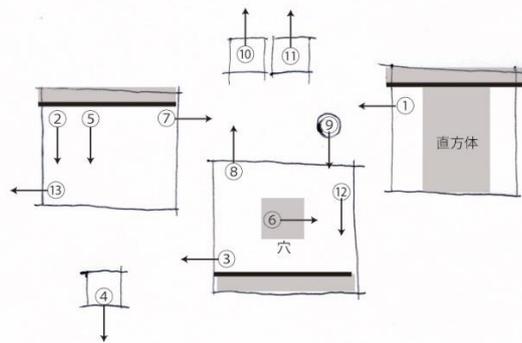


図 5-30. スタティック型「お堂」見知らぬ他者との距離の取り方みる着座順番



図 5-31. スタティック型「お堂」見知らぬ他者との近い位置での寝転び



図 5-32. スタティック型「お堂」見知らぬ他者の違和感

5-6. 「お堂」にヒントを得たモバイル型ハードウェアによる将棋空間

益城町小池島田仮設団地第2集会所にて、男性入居者（中年・高齢）の外出行動の誘発とコミュニティ形成を目的とした。東日本大震災において、発生から6年経過した2017年3月の段階で、「孤独死」によって亡くなった方が243人、男性が7割を占めるという報告がある⁸。岩手県、宮城県、福島県の仮設住宅と災害公営住宅の入居者についての数字であり、前者が211人、後者が32人である。仮設団地における男性のコミュニティ形成への働きかけは重要である。

「将棋」に着目して、男性入居者に働きかけることとした。「将棋」は対局という目的で集まる可能性があること、また、二者の対局の周りに複数の人が集まり、その過程で様々な会話が誘発されるのではないかと考えた。将棋の対局空間として、「お堂」にヒントを得たモバイル型ハードウェア（以下、モバイル型「お堂」Ⅱと呼ぶ）を設置した。実施は、熊本地震発生から約1年半後の2017年9月16日（土）13:00～16:00に行い、記録は、カメラによる撮影とタイムラプスカメラによる1秒間隔のコマ撮りにより行った。

1) 空間構成

90mm角の桧材を1820mmの井形に組み、桧板による高床を形成した。対局（内空間）を眺める行為を支援するために、取りつき易さ（アクセシビリティ）を高めるため、手摺と腰掛けを想定した周縁空間を組み込んだ（図5-33）。また、対局の舞台としての空間を支える役割としての丸棒を5本設置した。床高は288mmとし、対局する2人以外は床に上がらないことを想定した。

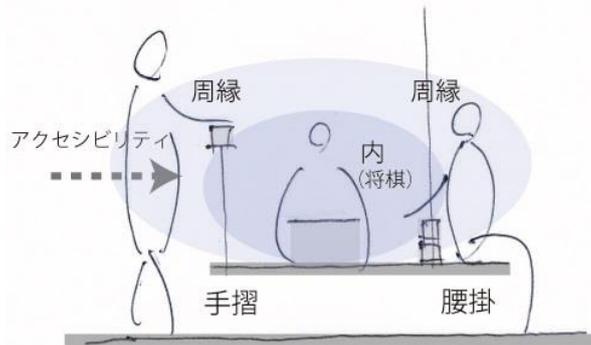


図 5-33. モバイル型「お堂」Ⅱの空間の考え方



図 5-34. モバイル「お堂」Ⅱの使用状況

⁸ 河北新報ホームページ：＜震災6年＞孤独死 被災3県243人、2017年3月4日、http://www.kahoku.co.jp/tohokunews/201703/20170304_13042.html、2017年10月3日アクセス
男性の割合は、性別が判明した197人のうち男性が142人の数字に基づいている。

2) 分析

①空間との関係

・行動パターンと「迷い」

将棋の相手を務めるのは、アマチュア二段の実験協力者である。仮設団地入居者の参加は、将棋をさす方1名、観戦者2名の3名の参加だった。1名は、迷うことなく手摺に腕を置いて観戦を始め、もう1名は、将棋空間を眺めて少し立ち止まり、迷うことなく腰掛に座った。前者の状況は、対局中で筆者のみが立っており、後者の状況は、手摺に人は居らず筆者のみが腰掛に座っていた。

・多様な場所の提供、多様な行為の誘発

手摺に腕を掛けて立つ、手摺の下に座る、腰掛に座る、腰掛の棒を握りながら立つ、の4つ場所が見られた(図 5-35)。手摺に立つ場面では、既存床に両足を置いたままの行為と、高床に片足を上げる行為が見られた。手摺の下に座った場面では、手摺に片腕を掛けたり、腕をつないで輪をつくったり、両腕で握ったり、縦棧を握りしめたり動かしたり、左右の手でそれぞれ縦棧をにぎったりしていた(図 5-36)。



図 5-35. モバイル型「お堂」Ⅱの選ばれた場所



図 5-36. モバイル型「お堂」Ⅱの手摺を用いた様々な行為

②他者との関係

3名とも知り合いである。観戦する人は、対局中は高床に上がらなかった。対局が終わり、雑談の場面になると、手摺に腕をかけていた人が、手摺の下から将棋空間に入っていく状況が見られた(図 5-35 左下)。

5-7. 「お堂」にヒントを得たモバイル型ハードウェアによる歩行空間

モバイル型「お堂」を屋外の歩行空間に設置した。合志マンガミュージアム前の歩行者通路への設置で、読書空間や将棋空間と異なり、機能的な目的は持たない。通路に隣接する植え込み部分に、モバイル型「お堂」を3つ設置し、行き交う人がどのような行為をとるか、さぐることを目的とした。

1) 空間構成

内部空間で使用したモバイル型「お堂」に、ルーバー屋根を加えた。ルーバー屋根は、内側性の強化と日除けの役割を意図した。三つを設置し、二つ一組と、一つのグループに分けた。二つが連携して使用される可能性を見たいとの意図である。アスファルトの通路の側溝に沿うように設置し、通路から土の地面を介さずに直接高床にアクセスできるようにした。また、回り込みやすいように人工芝を設置した。人工芝の設置は、二つ一組のグループは各片側に、一つのグループは両側に行った(図 5-37、図 5-38)。

モバイル型「お堂」のモノとしての構成は5-4で記した内容と同じである。本棚の部分は、本は設置しないがそのままとした。お堂の正面性と空間としての内側性の確保と、構造的な剛性の確保による。



図 5-37. モバイル型「お堂」外部の設置状況

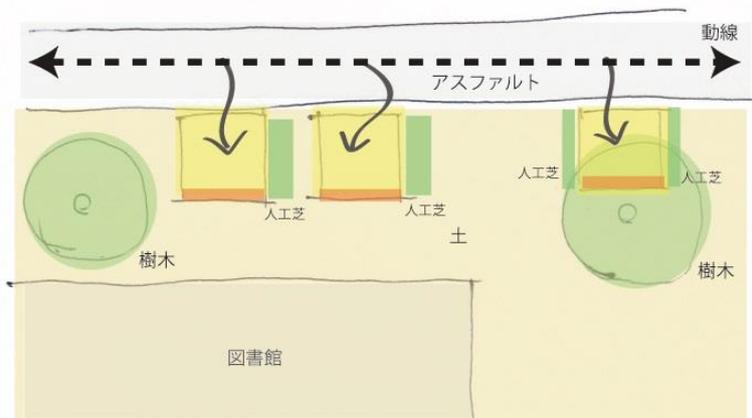


図 5-38. モバイル型「お堂」外部の設置による空間の考え方



図 5-39. モバイル型「お堂」外部の行為

2) 分析

①空間との関係

・行動パターンと「迷い」

通過する人のほとんどは、「お堂」に目は向けるものの、素通りが多かった。実験開始からそのような状況が見られたので、実験協力者2名を中央の「お堂」に配置した。目を向けた人の中には、説明文を読む人も多かった。「ご自由に使用下さい」と記述したが、頻繁な使用は見られなかった。説明文をじっくり読んでいる小学4年生と思われる少年2人が、「使用」という漢字の意味が分からないようだったので、実験協力者に依頼して、使って良い旨を伝えた。

・多様な場所の提供、多様な行為の誘発

通路側での腰掛けを基本として、床の上に靴を脱いで上がる行為も見られた。人工芝に上がる際にも靴を脱ぐ行為が見られた。寝そべったり（母がスマホで撮影）、図書館で借りた本を読んだり、ゲームをしながらお菓子を食べたりする機能として使用された（図 5-39）。

②他者との関係

・親しい他者との距離の取り方

読書をしていた二人の少女について、最初は離れて読んでいるが、約2分程度で距離を近づけて読む行為が見られた（図 5-40）。また、親子3人がくっついて読み聞かせをする行為が見られた（図 5-40）。また、「お堂」に居る少年2名と通路に居る少女2名が、距離をとりながら2分程度やり取りする場面が見られた。屋内では見ることができなかった長い距離での関係の取り方である。

・見知らぬ他者との距離の取り方

同一の「お堂」に見知らぬ他者と居合わせる場面はなく、関係を読みとることはできなかった。



図 5-40. モバイル型「お堂」外部にみる離れて読書からくっついて読書



図 5-41. モバイル型「お堂」外部のくっついて読み聞かせをする親子



図 5-42. モバイル型「お堂」外部の少年2名と少女2名のやりとり

5-8. 考察

1) 公共空間への適用

①マンガの読書空間への適用

本研究が提案する「多様な場所」と「多様な行為」は、マンガの読書空間に対してマッチしたと言える。提案した空間による読書の機能性や全体的な雰囲気も確保できたと判断した。しかしながら、スタティック型「お堂」においては、直方体および階段からの飛び降りによる音の発生が問題になった。また、床に上がることを優先して、5つの内4つの床を低く（157.5mm）したため、スカートの方は座れない、また、高齢者の方の使用の不安が問題として指摘された。関係者との協議の結果、前者は、ひどい場合は注意をすることで対処することとし、後者は、スツールをストックしておき、スタッフが必要と判断した場合に差し出すことで対処することになった。また前者は、子供たちに対して、公共空間における所作について考える機会を与えているとも言える。

②将棋空間への適用

将棋をさす方が、仮設団地内に1名しかおらず、観戦者2名の3名の参加だった。事前の自治会長との打ち合わせで何名かはいるだろうとの予測を立て、1週間前にチラシを全戸にポスティングした。また、当日には自治会長が男性の方々に直接参加の呼びかけを行った。結果的に参加者は1名だったが、呼びかけの過程で自治会長と男性の方々との対話の機会になったことはコミュニティ形成の観点からすれば有効だったと言える。

将棋空間への適用の懸念として、周りに人が取り付くことによって、将棋に集中できない場面が出てくる点にあった。今回の実践では、周りは筆者も含めて最大3名だったため、その判断は難しいが、対戦中の将棋空間と周りの空間は程よい距離が保たれていたと判断した。対戦した実験協力者からも、集中を妨げられる雰囲気ではなかったとの感想を得た。逆に対戦後の雑談中は、手摺にもたれ掛っていた人が、下をくぐって将棋空間に入る様子が伺えたことから、将棋空間への参入も容易にできることがわかった。逆に、腰掛は将棋空間への参入が容易ではなかった。参入目的ではなかったが、将棋空間との距離を近づけるために「立つ」という行為が見られた。

コミュニティ形成の観点からすると、対局中は区切られること、対局後は一つのまとまりになることが必要だと考えられる。対局空間と観戦空間を柔らかく区切ることで、全体的なまとまりを形成し、将棋空間への参入もしやすくする必要がある。

③歩行空間への適用

読書や将棋とは異なり、今回の歩行はそれ自体が目的ではなく、移動が目的である。歩く人々を観察すると、興味は持つが、どのように使用して良いかわからないので素通りするケースが多く見られた。実験協力者の2名が座って雑談する様子を見て、座って良いとは理解しても、休憩する必要がない場合は、当然ながら利用されない。公共空間においては、単に休憩としての機能は成立しないのかもしれない。通路において、人を引付けるためには、眺める対象の存在など、付加価値が必要と考えられる。

今回の実践では、ゲームや読書などの目的の場として使用された。昔、「お堂」で子供たちが遊んでいたように、遊びの種類は変化したとしても、モバイル型「お堂」は、公共空間における遊びという機能に対応した空間と言える。また、モバイル型「お堂」は、読書という行為を保証するハードウェアとして認識されたと考えられる。ベンチがなかったことが原因かもしれないが、このエリアにおいて屋外では行われていなかった。植え込み部分の縁や建物エントランスの階段など、読書をアフォードする要素はあるのだが、このエリアの公共空間のそれらの要素は読書という行為を許さない雰囲気なのだと考えられる。

また、少年2人と少女2人が距離をおいてやりとりをする場面が興味深い。「空間を伴う経験」の共有が、二人の少年から2人の少女へと拡張したと捉えることができる。モバイル型「お堂」を背景とした経験である。

2) 空間との関係

①「迷い」はあったか、「行為の保証」は低減できたか

「迷い」の分析は困難であった。記録動画を見る限りでは、「迷い」を持った人と判断した人の数は限られており、「行為の保証」がくずせたとはいいがたい。特に、将棋空間では「迷い」は読み取れず、歩行空間では、「これは何か？」という迷いであり、使って良いのか？という「迷い」はあったが、使用して良いとわかってから、または、迷わず使用した人も行為に「迷い」は見られなかった。「これは何か？」という「迷い」は本研究の狙いではあるが、その後の行為まで導けなかった。前節でも述べたように何らかの目的が必要となる。以下に、読書空間の「迷い」についての考察を記した。

読書空間の「迷い」を、3章の「迷い」のモデルに基づいてモデル化した(図 5-43)。ある自己が他者・

空間へ介入し、図書を選択し、経験上の読書するための場所と姿勢のイメージ（空間イメージに対応）しながら、行為の方向づけを行い、他者・空間に定位し、情報を抽出して、他者・空間との関係を構築し、場所と姿勢のイメージを修正する。そのサイクルを繰り返し、介入した他者・空間の中で、場所を選定して姿勢を選択し、読書を実行する。

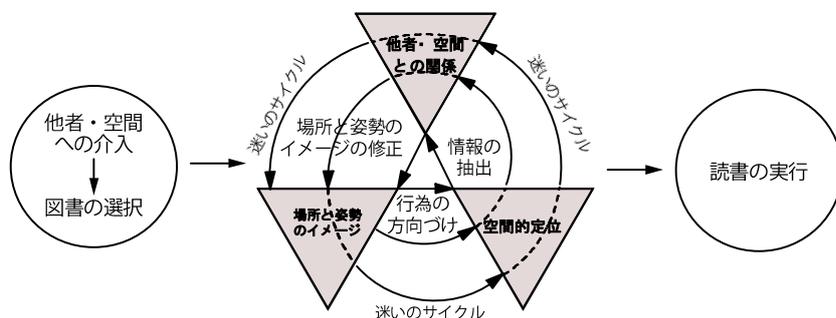


図 5-43. 読書空間での「迷い」のサイクル

実践の結果では、本を選んだ後の動きは、ほとんどの人が、すぐに場所に移動して読書を始めていた。また、「迷い」が感じられた人についても、空いている場所を探しているのか、どこでどのような姿勢で読むのかという行為を迷っているのかを判断することは難しい。しかし「迷い」がないとは言い難く、他者・空間に介入してすぐから、本を選びながらも座る場所を同時に観察しているのではないかと推測した。その過程では、他者の行為を伺い、まねるという行為が行われていると推測される。通常であればまねることは意識して行わないが、「行為の保証」がない迷う状況では、他者の行為を見て自分の行為を判断することは当然であろうと考えられる。まねることは共感であり⁹、共感は社会性に関する。また、まねる行為は、状況的学習とも見ることができる。状況的学習とは、「共同体への参加の過程で生じる参加形態の変化やアイデンティティの発達を研究」¹⁰である。「行為の保証」がない迷う状況は、状況的学習を促す空間と言える。言い換えれば、「行為の保証がない迷う空間」は、それ自体が共同体とみることができるのかもしれない。

逆に、「迷い」がないという観点でみると、椅子という存在の座るという行為のアフォーダンス度の高さが再認識できた。本を手にした後、迷わず椅子に移動する行為が多かったことから、椅子は座ると言う行為の可能性を大きく伝達している。絨毯は、一人ではためらったため、行為することに勇気が必要と見え、読書するという「行為の保証」は小さいと考えられる。公共の場で靴を脱ぎ座して・寝て読書することへのためらいと捉えることができる。また、一度選択した場所は、何度も選択される傾向にあった。脳科学の分野では、「脳では迷った後に“心”の準備状態を高めるだけでなく、迷わず正答した後は、無駄な疲労をなくすために“心”の緊張を緩めている」¹¹という。同じ場所に戻るという行動は、実は「迷い」の結果であると考えられることもできる。

②多様な場所の提供、多様な行為の誘発

・多様な場所の提供について

モバイル型「お城」の読書空間において、場所選択の自由度を感じることができた。読む本が決まったらまずはその場で読むという行動パターンと、低い本棚による「しゃがんで読む」という行為の誘発が結びついた結果であると思われる。モバイル型及びスタティック型「お堂」の読書空間では、多様な

⁹ 梅田聡編：岩波講座 コミュニケーションの認知科学2 共感、岩波書店、2014

¹⁰ 窪田光男：「状況的学習論」再考—教育実践と研究への新たな可能性、「言語文化」14-1 同志社大学言語文化学会、2011、pp89-108 から引用

¹¹ 田中啓治：“迷い”をなくす脳の仕組みを解明、理研ニュース NO.319、2008年1月、p13 より引用

場所と多様な行為が結びついていた。壁にもたれかかる、空洞に入る、穴に入る、腰掛けるなどの行為を誘発するハードウェア自体が場所を提供していると見ることができ、人が自由に場所を選択していると言うよりも、場所を発見し獲得しているという見方ができる。

・靴を脱いで床に上がるという行為について

床に上げることは多様な場所の提供と多様な行為の誘発にとって重要である、と念頭に置いていた。

モバイル型「お堂」では、靴を脱いで床に上がる状況を少数しか見ることができなかった。床高 270 mm では、靴を脱いで上がるという行為を誘発しないというよりも、座るという行為をより大きく誘発すると考えられた。腰を掛けて座るか、床に上がって座るかの「迷い」を提供できていない、言い換えれば、腰を掛けて座ることの保証度が高い床高の寸法であると判断する。

スタティック型「お堂」では、上記の考えから、床高を 165 mm としたが、結果として靴を脱いで床に上がる行為は多数見られた。床の高さ寸法だけではなく、もたれ掛れる壁や柱があることも大きな要因と考えられる。高さ 270 mm の床高には、靴を脱いで上がるという行為は見られたものの、腰を掛けて座る行為の方が多く見られた。床の高さと「もたれかかり」が靴を脱がせて上げる大きな要因と捉えることができる。

歩行空間のモバイル型「お堂」では、床高は 270 mm であるが、子供たちはすぐに靴を脱いで上がった。読書空間においては子供たちのなかでも靴を脱いで上がる人は少数であったが、歩行空間においては、サンプル数は少ないが、すぐに靴を脱ぐ行為をとっていた。読書空間は屋内であり、歩行空間は屋外である。屋外では靴を脱ぐという行為を誘発しやすい。言い換えれば、屋外は、靴を脱ぐという行為は保証が高いと見ることができる。

・素材と行為について

読書空間の畳の上において、子供が見知らぬ他者である大人のすぐ後ろで、寝転ぶ行為が行われた。公共空間の場で、そのような状況は無いと考えられるが、畳と言う素材が「寝転ぶ」という行為を保証することで、見知らぬ他者に接近した位置においても、その行為を可能にしていると考えられる。

・会話中の行為の誘発

将棋空間において、手摺が会話中の多様な行為を誘発していた。手摺部分に腕をかけたり腕をまわしたりする行為は、背もたれが無いことによる体の預け方を模索している行為と考えられ、体を預けられる要素の必要性を示唆している。また、縦棧部分を握りながら上下に動かす行為は、退屈さからくる行為とは見られず、スムーズな会話を支援していると見ることが出来る。

3) 他者との関係

①親しい他者との距離の取り方 寄り添いについて

公共空間における椅子やベンチでは行われにくい、近い距離、寄り添いが見られた。親子のみならず、子供たちは友人でも寄り添いを見せた。提案した空間は、他者との距離を近づける効果があったと言える。他者が様々な行為を行う空間では、公共の場と私的な場の境界線を曖昧にする効果があるという見方ができる。従来の椅子の読書空間では、他者（親子であっても）を心地よく感じながら読書することは、まずないと言える。

②見知らぬ他者との距離の取り方 視線の方向について

近い距離でありながらも、他者との距離をとる方法として、視線を合わせないという方法がとられた。子供も大人も共通して見られた。「迷い」が感じられないほどの瞬時の判断で、複数の他者との距離や視線の方向を読み取ることは驚きに値する。ナイサーの知覚循環に基づいた「迷い」のサイクルが瞬時に行わ

れていると考えることができる。

第 6 章 結論

6-1. 研究の総括

本研究は、人と人が土地に根差し物理的に直接つながるコミュニティ、いわゆる地縁型コミュニティを対象とし、そのコミュニティの形成には「空間を伴う経験」とその共有が一つの要因として必要であることを述べた。「空間を伴う経験」とは、自己と他者・空間との関係から形成され、その関係とは、「空間的・時間的・社会的定位」及び、「空間イメージ」と「アイデンティティ」が形成される過程であることを示した。それぞれの自己が形成する「空間を伴う経験」が、「共感」という人間が本来もつ能力によって共有されることで、コミュニティにとって必要な「意味空間」「共同経験」が形成され、コミュニティの要件である「地域性」と「共同性」が育まれる。

その「空間を伴う経験」が、現代の公共空間では形成しにくいことを指摘した。現代の公共空間が、自己と他者・空間の関係が意識できない要因は、限定された行為のみが行える状況にある。拘子定規なユニバーサルデザインによる段差のない空間は、歩行という行為のみを保証し、しゃがみこむことを保証しない。保証された行為のみを行う場合、空間と行為は一対一対応になり、他者・空間を意識して行為することはない。すなわち、公共空間は、その空間を形成する物理的なモノや環境がもつ行為の可能性、すなわちアフォーダンスを限定している。限定した行為は、公共空間において保証される。

コミュニティ形成を支援するためには、「空間を伴う経験」を促す公共空間が必要である。そのためには、公共空間における「行為の保証」をくずす必要があり、その方法として「迷う」という概念の導入を提案した。便利でわかりやすいという現代の公共とは反対の考えである。その「迷い」の概念を備えつつコミュニティ形成を支えていたハードウェアが、現代の価値からはずれてしまったところに存在する。本研究では「お堂」と「お城」に着目してその空間構造にヒントを得た。

「行為の保証」をくずして「迷い」を形成しながらも、人の依り代となる方法は、「多様な場所の提供」と「多様な行為の誘発」である。「お堂」にヒントを得た高床、「お城」にヒントを得た円形の囲いに基づいてハードウェアを制作し、公共空間（読書空間、将棋空間、歩行空間）に持ち込んで実践を行った。実践の結果、高床や円形を基本とした空間によって、「多様な場所の提供」と「多様な行為の誘発」が可能であり、公共空間への適用の可能性が見いだせた。「多様な場所の提供」や「多様な行為の誘発」を行う空間であっても、読書などの本来の機能を確保できた。また、実践の分析では、「迷い」を捉えることは困難であった。その「迷い」は、他者・空間との関係から瞬時に処理されると推測される。

ユニバーサルデザインのみの方による現在の公共空間は、本研究の提案する状況を排除する方向にある。公共空間の目的として、コミュニティ形成を支援することが一つにあるならば、特に子供が大きく関係する施設には、最低限のバリアフリーの適用によって空間の在り方を考える必要がある。

6-2. 今後の展開

子供たちにとって、本研究が提案する「空間を伴う経験」、特に他者との空間を伴う経験として、一昔前には容易に経験が出来ていた「押し入れ」や「土管」など、息づかいなどの他者及び自己の身体感覚を得ることができる空間は重要と考えられる。本研究の実践でもスタティック型「お堂」で空洞を用意した。しかしながら、現在の住宅や都市ではそのような空間はなくなり、押し入れはクローゼットにかわり、土管が置いている空き地は閉鎖されている。第4章4節「「迷い」とアイデンティティ」において、そのような空間とアイデンティティの関係は引用文献を用いて述べた。他者の身体感覚を感じるこのような日常的な空間がコミュニティ形成にとって重要であることを明確にする必要がある。さらに、小さな日常空間とは対照的に、広い範囲のコミュニティ形成を支援する「空間を伴う経験」として、歴史的建造物の重要性を明確にする必要がある。歴史的建造物の保存は、地域住民が声を上げたとしても一部の人の声としか届かない場合が多い。コミュニティの維持や形成の基盤として空間を位置付け、歴史的建造物とその空

間を長い時間をかけて形成していたという視点を理論化する必要がある。

また、実践では、コミュニティ形成を支援するハードウェアのヒントとして「お堂」と「お城」に着目したが、それらの立地特性や意味特性に重要な「境界性」を十分に反映させた実践を行うことができなかった。小学校区の境界、施設と施設の境界という意識を持って取り組んだものはあるが、実践の内容にまで組み込めていない。現代社会に存在する境界とは何かを分析した上で、立地の提案をも含んだ実践へと展開し、公共空間の在り方を問い続ける必要がある。

謝辞

いくつかある日常の流れが同時の節目を迎え、湧き出た自己拡張の欲求への対処として、異分野での学びを選択させて頂きました。建築を専門としながら、彫刻という分野で学ばせて頂いたことに、心より感謝いたします。その拡張のベクトルは、熊本地震によって、日常へと方向を変えました。その日常で協働させて頂いた皆様との貴重な時間の中でそれらが融合し、本研究の骨格を形成するに至りました。

本研究を進めるにあたり、京都市立芸術大学美術学部の松井紫朗教授より、温かく厳しいご指導を頂きました。心よりお礼を申し上げます。また、本研究に対して貴重なご助言を頂いた京都市立芸術大学美術学部の小山田徹教授、礪波恵昭准教授（当時）に深くお礼を申し上げます。

本論文の審査を通して、京都市立芸術大学美術学部金氏徹平講師（当時）、同坂東幸輔講師（当時）には貴重なご意見を頂きました。また、演習発表において、京都市立芸術大学美術学部中原浩大教授、同高井節子准教授（当時）、同牛田裕也講師（当時）には貴重な質疑応答の機会を頂きました。さらに、京都市立芸術大学美術学部中ハシクシゲ教授には入学試験面接時において心構えを与えて頂き、同藤野靖子教授、同森野彰人准教授（当時）には調査に同行させて頂き学びのヒントを与えて頂きました。厚くお礼を申し上げます。

本研究の実践では、合志マンガミュージアムプロジェクトの関係者の皆様、益城町小池島田仮設団地の関係者の皆様にお世話になりました。厚くお礼を申し上げます。

職場である崇城大学の中山峰男学長、厚山健次副学長、工学部建築学科教員各位、教職員の皆様には本研究の遂行上、何かとご支援を頂きました。厚くお礼を申し上げます。

本研究は、大学4年生からこれまでの約30年の活動の延長上にあります。熊本大学両角光男名誉教授、熊本大学位寄和久教授には、研究・教育者としての基礎を学ばせて頂き、故木島安史元熊本大学教授には、さらに教育の場で実践を行う重要性を示して頂きました。その後、大学教員となってから様々な実践を行い、本研究の基盤を形成させて頂きました。「上熊本駅舎を活かしたまちづくりの会」をはじめ上熊本の皆様、「牛深朝市会」をはじめ牛深の皆様、けんちく寿プロジェクトの皆様、スモールドーム（Mr. Orange）プロジェクトの皆様には、「コミュニティ」を考える基盤を形成頂きました。キヅキプロジェクトの皆様、住宅やリノベーションの仕事で協働した皆様には、建築設計実務の基盤を形成頂きました。また、それらのプロジェクトは、2000年から始まる私の研究室の学生諸君（2017年度までに92人）に強く支えて頂きました。これまで多くの方々にお世話になり、本研究を着想及び実施することができました。厚くお礼を申し上げます。

最後に、これまでの活動及び本研究の期間を支えてくれた家族に、特に、本研究期間の状況を理解し時間を与えてくれた娘惟希と、本研究の本審査時にレンタカーによる熊本からの作品搬入及び展示まで手伝ってくれた妻愛弓に、心より感謝します。

2018年3月 西郷正浩

図表リスト

図 2-1 コミュニティ形成のサイクル.....	8
図 2-2.コミュニティ形成サイクルの再構築モデル.....	14
図 3-1. 「迷い」が与える、他者・空間との関係からの「空間イメージ」の明確化.....	17
図 3-2. 座るといふ行為を保障する度合い.....	18
図 3-3. 床の高さによる行為の多様性.....	18
図 3-4. ナイサーの「知覚循環モデル」(右) と森の示した「迷いのモデル」(左).....	19
図 3-5.本研究の視点による「迷い」のモデル.....	20
図 4-1.コミュニティ形成を支援するハードウェアとして着目した「お堂」と「お城」.....	25
図 4-2. 四ツ庵茶堂(所在地:遊子谷泉川).....	26
図 4-3. 下遊子茶堂(所在地:遊子谷).....	26
図 4-4. 程野茶堂(所在地:土居大字窪野).....	26
図 4-5.行政区境界線と「お堂」の位置関係(左:区 右:小字).....	27
図 4-6. 合志市野々島地区のお堂の一つ毘沙門堂.....	27
図 4-7.合志市野々島地区のお堂.....	27
図 4-8.「おひながゆ」会場全景(左:開始前の準備 右:開催後日に対岸から).....	28
図 4-9.「お城」での子供たちの食事.....	28
図 4-10.「お堂」の空間構造.....	29
図 4-11.「お城」の空間構造.....	29
図 5-1.西合志郷土資料館.....	33
図 5-2. 合志マンガミュージアムの立地と小学校区との関係.....	33
図 5-3.ワークショップ.....	33
図 5-4.実践を行った歩行者通路(※赤線部分).....	34
図 5-5.益城町小池島田仮設団地.....	35
図 5-6.仮設団地集会所ワークショップと完成イベント.....	35
図 5-7.仮設団地における靴箱の制作.....	35
図 5-8.モバイル型「お城」の使用状況(左:益城町文化会館での移動マンガ図書館、右:ミニ合志マンガミュージアム).....	36
図 5-9.モバイル型「お城」による読書空間の考え方.....	36
図 5-10.モバイル型「お城」による多様な場所の提供と多様な行為の誘発.....	37
図 5-11.モバイル型「お城」による親しい他者との距離.....	37
図 5-12.モバイル型「お城」による見知らぬ他者との距離の取り方.....	37
図 5-13.モバイル型「お堂」の使用状況と接合部ディテール.....	38
図 5-14.モバイル型「お堂」による読書空間の考え方.....	38
図 5-15.モバイル型「お堂」の穴と突起の使用例.....	40
図 5-16.モバイル型「お堂」の高床の使用例.....	40
図 5-17.モバイル型「お堂」の親しい他者との距離.....	40
図 5-18.モバイル型「お堂」の親しい他者との身体を密着させる距離.....	40
図 5-19.モバイル型「お堂」の他者との距離を図りながら腰掛ける順番と様子.....	40
図 5-20.スタティック型「お堂」のパターン.....	41

図 5-21.スタティック型「お堂」の使用状況	41
図 5-22.スタティック型「お堂」による読書空間の考え方	41
図 5-23.スタティック型「お堂」以外の読書空間.....	41
図 5-24.スタティック型「お堂」の多様な場所と多様な行為	42
図 5-25.スタティック型「お堂」のしゃがむ姿勢	42
図 5-26.スタティック型「お堂」の手摺の様々な行為	43
図 5-27.スタティック型「お堂」の親しい他者（友達）との寄り添い.....	43
図 5-28.スタティック型「お堂」の親しい他者（友達）との寄り添い.....	43
図 5-29.スタティック型「お堂」見知らぬ他者との距離の取り方の状況（左：開始時、右：終了時）	44
図 5-30.スタティック型「お堂」見知らぬ他者との距離の取り方にみる着座順番.....	44
図 5-31.スタティック型「お堂」見知らぬ他者との近い位置での寝転び.....	44
図 5-32.スタティック型「お堂」見知らぬ他者の違和感.....	44
図 5-33.モバイル型「お堂」Ⅱの空間の考え方	45
図 5-34. モバイル「お堂」Ⅱの使用状況	45
図 5-35.モバイル型「お堂」Ⅱの選ばれた場所	46
図 5-36.モバイル型「お堂」Ⅱの手摺を用いた様々な行為	46
図 5-37.モバイル型「お堂」外部の設置状況.....	47
図 5-38.モバイル型「お堂」外部の設置による空間の考え方.....	47
図 5-39.モバイル型「お堂」外部の行為.....	48
図 5-40.モバイル型「お堂」外部にみる離れて読書からくっついて読書.....	49
図 5-41.モバイル型「お堂」外部のくっついて読み聞かせをする親子.....	49
図 5-42.モバイル型「お堂」外部の少年2名と少女2名のやりとり	49
図 5-43.読書空間での「迷い」のサイクル	51
表 2-1 シュルツによる空間の種類	10
表 5-1.モバイル型「お堂」の床の操作.....	38

参考文献リスト

(掲出順)

- 1) 庄司匡宏：「応急仮設住宅における経済・社会的問題 調査結果報告資料」、2014、
<https://sites.google.com/site/masashoji/fukushima/survey> (2017.3.15 アクセス)
- 2) 鷲野明美：「孤独死」・「孤立死」問題へのアプローチ—愛知県愛西市の取り組みから—、愛知県立大学教育福祉学部論集第 60 号、pp71-81、2011
- 3) 境泉洋ほか (特定非営利活動法人 KHJ 全国ひきこもり家族会連合会)：ひきこもりの実態に関するアンケート調査報告書、2016、http://www.khj-h.com/tyousa/hikikomori_houkoku.html (2017.3.15 アクセス)
- 4) 倉沢進ほか：「コミュニティ論」、放送大学教育振興会、2002
- 5) 国民生活審議会調査部会コミュニティ問題小委員会：コミュニティ—生活の場における人間性の回復—、1969、
<http://www.ipss.go.jp/publication/j/shiryou/no.13/data/shiryou/syakaifukushi/32.pdf> (2017.7.18 アクセス)
- 6) 菊池美代志：町内会とは何か、帝京社会学第 15 号、pp63-101、2002
- 7) 山崎亮：コミュニティデザインの時代、中央新書、2012
- 8) 六本木未来会議ホームページ：16 山崎 亮 (コミュニティデザイナー)インタビュー、2012.11.21 アップデート、<http://6mirai.tokyo-midtown.com/interview/16/> (2017 年 9 月 19 日アクセス)
- 9) 石井淳臈：ネット・コミュニティの新しい地平～純粹コミュニティと仮想市場～、神戸大学大学院経営学研究科ディスカッション・ペーパー2005・50、2005、https://www.b.kobe-u.ac.jp/paper/2005_50.pdf (2017 年 9 月アクセス)
- 10) 林容子：進化するアートマネジメント、レイライン、2004
- 11) 山口洋典他：地域に根ざしたアートと文化—大阪市「地域等における芸術活動促進事業」 活動報告書、共同事業体 (NPO 法人こえとことばとこころの部屋、應典院寺町倶楽部、NPO 法人アート NPO リンク)、2016
- 12) 熊倉純子監修：アートプロジェクト 芸術と共創する社会、水曜社、2014
- 13) 小山田徹：広場によせて、アサヒ・アートスクエア リサーチ・ジャーナル 01、pp31-40、2013
- 14) アサヒグループホールディングスホームページ、青山ハッピー研究所、ハピ“プロ”インタビュー、第 29 回きむらとしろうじんじんさん (野点屋)、2008、
<http://www.asahigroupholdings.com/company/research/hapiken/interview/bn/20080414/> (2017 年 6 月 25 日アクセス)
- 15) ノルベルグ・シュルツ (加藤邦男訳)：実存・空間・建築、鹿島出版会、1973
- 16) 中島義明他編：心理学辞典、有斐閣、1999
- 17) ケヴィン・リンチ (丹下健三他訳)：都市のイメージ、岩波書店、1968
- 18) エイモス・ラポポート (高橋鷹志・花里俊廣訳)：構築環境の意味を読む、彰国社、2006
- 19) エドワード・レルフ (高野岳彦・石山美也子訳)：場所の現象学、ちくま学芸文庫、1999
- 20) 吉田俊治：心理臨床における「定位」—呼吸法を利用した定位過程の検討—、学生相談臨床—京都文教大学学生相談室報告書—第 3 号、2007
- 21) 河井亨：自己とコミュニティの関係についての社会学的考察 —G.H. ミードと E. H. エリクソンの再読を通じて—、京都大学大学院教育学研究科紀要 57 号 pp641-653、2011、

- 2 2) 板倉昭二：自己の起源 比較認知科学からのアプローチ、金子書房、1999
- 2 3) 水間玲子：自己形成過程に関する研究の概観と今後の課題：個人の主体性の問題、京都大学大学院教育学研究科紀要 48 号 pp429-441、2002
- 2 4) 梅田聡他：岩波講座コミュニケーションの認知科学 2 共感、岩波書店、2014
- 2 5) 永田彰子・岡本祐子：重要な他者との関係を通して構築される関係性発達の検討、教育心理学研究 2005・53 pp331-343、2005
- 2 6) 建築研究所編：バリアフリーからユニバーサルデザインへ、えびすとら Vol.18、建築研究所、1997
- 2 7) 平井聖：対訳日本人のすまい、市ヶ谷出版社、1998
- 2 8) 芦原義信：街並みの美学、岩波書店、1979
- 2 9) 佐々木正人他：アフォーダンス、青土社、1997
- 3 0) 新村出編：広辞苑第五版、岩波書店、1998
- 3 1) 小坂麻有・林田和人・渡辺仁史：歩行時における空間情報の理解構造と迷いの発生に関する考察、日本建築学会関東支部研究報告集、pp45-48、2006
- 3 2) 森一彦：駅利用における迷いの分類とその状況分析—情報(視覚・聴覚)障害者の探索行動実験からの考察—、人間・環境学会誌 6(1)、p29、2000
- 3 3) アルリック・ナイサー（古崎敬ら訳）：認知の構図—人間は現実をどのようにとらえるか、サイエンス社、1978
- 3 4) 奥野建男：文学における原風景—原っぱ・洞窟の幻想、集英社、1972
- 3 5) 堀内守：原っぱとすみっこ 人間形成空間の構想、黎明書房、1980
- 3 6) 仙田満：子どもを元気にする環境とは、日本学術会議シンポジウム「子どもを元気にする環境とは—政策の現状と評価—」配布資料、2006
- 3 7) 高橋勝：子ども・若者の自己形成空間—教育人間学の視線から、東信堂、2011
- 3 8) C・アレグザンダー（平田翰那訳）：時を超えた建設の道、鹿島出版会、1993
- 3 9) C・アレグザンダー（平田翰那訳）：パタン・ランゲージ、鹿島出版会、1984
- 4 0) 乾久美子+東京芸術大学乾久美子研究室：小さな風景からの学び さまざまなサービスの表情、TOTO 出版、2014
- 4 1) LANDSCAPE EXPLORER：マゾヒスティック・ランドスケープ 獲得される場所をめざして、学芸出版社、2006
- 4 2) 藤木久志：中世民衆の世界—村の生活と掟、岩波新書、2010
- 4 3) 文化庁文化財保護部編：民俗資料選集 16 茶堂の習俗 I 高知県・愛媛県、国土地理協会、1989
- 4 4) 文化庁文化財保護部編：民俗資料選集 29 茶堂（辻堂）の習俗 II 徳島・香川県、国土地理協会、2001
- 4 5) 文化庁文化財保護部編：民俗資料選集 33 辻堂の習俗 III 広島・山口県、国土地理協会、2005
- 4 6) 文化庁文化財保護部編：民俗資料選集 39 辻堂の習俗 IV 岡山県、国土地理協会、2009
- 4 7) 文化庁文化財保護部編：民俗資料選集 40 辻堂の習俗 V 宮崎県、国土地理協会、2009
- 4 8) 豊田市郷土資料館ホームページ、市木辻堂、
http://www.toyotarekihaku.com/bunka/11_yuukei/win/02.html、(2017 年 10 月 21 日アクセス)
- 4 9) 久田邦明：生涯学習論 大人のための教育入門、現代書館、2010
- 5 0) 野中郁二郎他：知識創造経営のプリンシプル、東洋経済新報社、2012
- 5 1) 西合志町史編纂協議会編：西合志町史 通史編、西合志町、1995

- 5 2) 雨木久康他：上野村の文化財・芸能・伝説、上野村、2001
- 5 3) 桜井徳太郎：民間信仰辞典、東京堂出版、1980
- 5 4) 熊本県ホームページ：平成 27 年度国勢調査
- 5 5) 合志市ホームページ：合志市小学校校区図
- 5 6) 京都国際マンガミュージアムホームページ：マンガ資料
<https://www.kyotomm.jp/material/manga/> (2017 年 6 月 2 日アクセス)
- 5 7) 立川まんがぱーくホームページ：立川まんがぱーくの楽しみ方
<http://mangapark.jp/guide/facilities/> (2017 年 6 月 2 日アクセス)
- 5 8) 熊本県ホームページ、応急仮設住宅の進捗状況について (平成 28 年 11 月 14 日時点)、4.応急仮設住宅一覧、http://www.pref.kumamoto.jp/kiji_15918.html (2017 年 10 月 1 日アクセス)
- 5 9) 熊本地震仮設住宅支援 KASEI ホームページ
- 6 0) 河北新報ホームページ：<震災 6 年>孤独死 被災 3 県 2 4 3 人、2017 年 3 月 4 日
- 6 1) 窪田光男：「状況的学習論」再考－教育実践と研究への新たな可能性、「言語文化」14-1 同志社大学言語文化学会、2011
- 6 2) 田中啓治：“迷い”をなくす脳の仕組みを解明、理研ニュース NO.319、2008 年 1 月