

路地空間 集合住宅 少子・高齢化
 commonspace コミュニティ

1. はじめに

産業革命以降から1970年代までの近代の都市計画では、モータリゼーションに対応した機能や効率化を優先した都市の整備が行われてきた。これにより、道幅が広幅員となり地域の空間、景観、コミュニティが分断されてしまった。そのため、現在では、コミュニティが密である路地空間のようなヒューマンスケールの都市計画や建築デザインの見直しが進んでいる。

しかし、路地コミュニティ内でも居住者の少子・高齢化が進行し、コミュニティ自体も希薄化してきている。かつては、子どもたちが隣近所を行き交う事で、それが家族ぐるみの付き合いに発展していた。

そこで、本設計では子ども達が日常の登下校に使う通学路沿いとその周辺に住民同士のコミュニティを活性化させる機能の付加を目的とした立体・集合的路地網を沿道集合住宅の設計を通して創り出す。

2. 敷地及び周辺の概要

本設計では、少子・高齢化率が高く地域コミュニティが衰退してきてると考えられる由利本荘市を対象とし、敷地は、秋田県由利本荘市石脇の新山小学校付近の傾斜地(図1、写真1)を選定した。対象敷地は小学校に隣接して幼稚園と中学校も立地しており、周辺に住む子どもたちだけでなく学区内の子どもが集まる場所となっている。それに加え、敷地内を通学の路が横切っており、地域内の安全な道として機能していた。

また敷地から鳥海山、子吉川、日本海(写真2)を一望でき、これらの眺望性を活かす提案を行う。

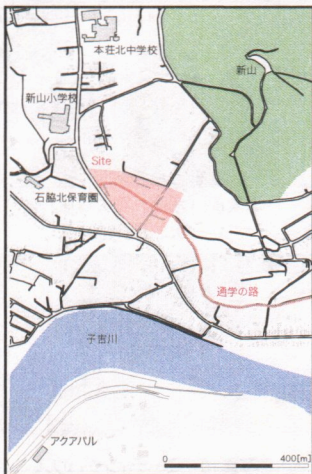


図1 敷地周辺

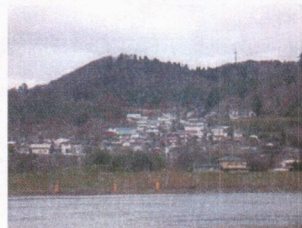


写真1 子吉川から見た敷地



写真2 敷地からの景観

3. コンセプト

本設計では、子どもたちがコミュニティ活動のきっかけになると考え、子どもたちが集まりさらに多くの人と出会える場を提供する事が重要であるとする。その出会いの場は、お互いを干渉せず、しかしコミュニティを育むにはちょうど良い路地空間であると考えた。したがって、設計コンセプトは「集合住宅の構成する建築空間による立体・集合的路地網の創造」とした。

路地は、コミュニティ同士を繋ぎ合わせる役目を果たす。また、コミュニティに付随した路地が遊び場や抜け道となり普段とは異なるコミュニティを作り出す。それらが、また路で繋がることでコミュニティが一体となり、路が子どもたちや家族の出会いの場となっていく(図2)。

4. 設計内容

本設計では、集合住宅をテーマ別に3つのゾーンに分けて配置し、敷地全体の中心部に子どもたちの遊び場や住民同士の交流の場としてのミーティングハウスを配置する。また、地域住民も使用できる公園も南面に配置し地域住民との交流を目指す。

4-1. 各ゾーンの概要

4-1-1. 誘いの群居のゾーン

「誘いの群居」のゾーンは、新山小学校側から子どもたちを呼び込む場所とした。中央のcommonspace(写真3)には誘いの木を置き周りにベンチを置く。小学校側の道路から直接見える配置となっており、木の周りに友達や知り合いがいるのを見て、子ども達は自然と引き込まれていく。

4-1-2. 円いの群居のゾーン

「円いの群居」のゾーンは、敷地の中央部に位置しており、子どもたちだけでなく大人も一緒に遊べる場所とした。路の形状を円形としさらに路を網目状に結んでいく事で、回遊性を持たせ住人同士が交流し易い空間構成とした。中央のcommonspace(写真4)は、円形にして掘り下げの事で求心力を持たせることにより、そこに人が集まり、子どもと大人が交流する場となる。



写真3 「誘いの群居」内のcommonspace



写真4 「円いの群居」内のcommonspace



図2 デザインプロセス



図3 1階平面図・配置図とa-a'断面図



写真5 全体写真



写真6 陽だまりの公園

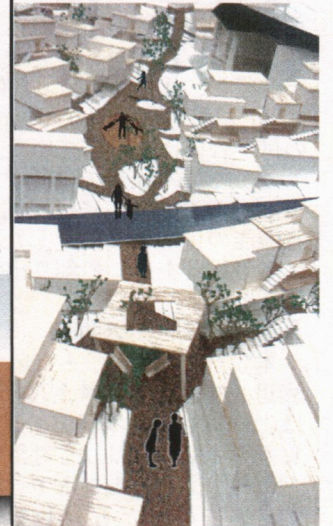


写真7 こどもの捷路

4-1-3. 木漏れ陽の群居

「木漏れ陽の群居」のゾーンは、北東側が新山であり木々が生い茂っている場所である。そのため、群居内を縦断する路を1本路とすることで、子どもたちが走り回る空間というよりは、自分の居場所を見つけて安らぐための場とした。中央のコモンスペース（写真8）に木を植えベンチを設置することで、寄り添える木とし、地域住民も安らげる場となる。

4-2. 立体路地空間

それぞれの群居に、立体路地（写真9）となっている部分が存在する。立体路地とは、1階が路地、2階が路地兼2階、3階に住む居住者のための共用廊下となっており子ども達の遊び場として使われる。立体的な構成とする事で空間を迷宮的なものとし、子どもたちがより楽しく遊ぶ事ができる場となる。

4-3. ミーティングハウス

「ミーティングハウス」（写真10）は、1階がアリーナになっており、雨が降って外で遊べないときなどに子どもたちが集まって遊べるようにした。また、会議室を1階と2階に設けコミュニティの話し合いの場を設けた。開放的なアリーナからは、鳥海山・子吉川・日本海が望めるようになっており、敷地全体の中心の場所としての意味性が強まる。

4-4. 住戸

「住戸」は、玄関前に私物を置くスペースを整備し、そこに溢れ出ているものにより住人間での交流を生み出す仕掛けとした。室内は、玄関からすぐにリビングへと続く空間構成とし、家族が家に帰ってくるとすぐに顔を合わせることで、自然と会話が発生するようになる。



写真9 立体路地空間



写真8 「木漏れ陽の群居」内のコモンスペース



写真10 ミーティングハウス

5. まとめ

本設計では、子どもたちが集まりコミュニティ活動のきっかけとなる空間を目指した。集合住宅の構成する建築空間による立体・集合的路地網を設計することで、少子高齢化によって希薄化した地域コミュニティを活性化させるための一つの包括的デザインを提起した。



写真11 子吉川対岸から見た建物群