

戸建て住宅地における住民の町並み景観意識についての調査・分析
 -ワークショップにおける町並みシミュレーションを通して-

日大生産工 (院) ○山沢 政行
 日大生産工 坪井 善道

1 研究の背景と目的

2004年の景観法の施行から5年経ち、景観という概念は、建築学からより一般的な概念へと浸透している。その中で景観を構成する建築の最小単位であると考えられる住宅は、建築主の意向が建築の構成および、外観に大きく影響している。

本稿では建築主となる一般の人を対象に模倣的に建築行為を行うことにより、建築主がどのように景観概念を計画に取り入れるのか調査すると共に、年齢、性別、などの属性によりどのような違いが計画に現れるのかを明らかにすることを目的とする。

2 研究の対象と方法

本研究では建築主の概念を明らかにするため、ワークショップ (以下WS) を2008年11月1日~3日、日本大学生産工学部学園祭において行った。

WSは学園祭来場者の任意を前提とした。WSの対象地区として旧習志野郵便局の跡地 (図.1) を南北に分け、北側に公共施設を、南側の敷地を平均的な周辺住宅の敷地面積150~180㎡で分割し6つ宅地に区画化した。その際、対象敷地西側の接動道路6mと東側の接道道路4mの違いにより、区画の接道を3つのパターンに分けた。(図.2) WSは対象者が用意されたパネルから、敷地の状況を視覚的に認知することから始める事とし、①パネルでは敷地と周辺街区の状況を全体図と写真、また周辺の状況を1/100の模型で示した。

同時に用いる標準的な住宅のヴォリュームと屋根形状をアクソメ図で示した。②次に来場者にはWSの方法を口頭で伝え、接道が異なる敷地タイプを3つの中から選択してもらった。③その後、6つの宅地から自分の自宅を建てる宅地を選択してもらい、その他の5つの宅地に自宅の周辺により良いと考える住宅をまず配置してもらった。

配置する模型は (図.3) に示すように方形、矩形、L字型の3つの平面構成と、切妻、寄棟、陸屋根の3

つの屋根の構成とし、来場者の希望があればその場で新しい形態を製作した。h=3000の階層ヴォリュームと屋根のヴォリュームを来場者が自由に構成することを基本とした。屋根や高さの違いを体験者が自由に出せる事とした。周辺の住宅を配置してもらった後、自宅を同様の模型で作成してもらい、自宅の入口や車を所有するかなど自宅周囲の状況を口頭で質問した。

WSの一連の流れ (図.4) の中で質問や会話の中で重要と思われる内容は筆記に摘録し、作成してもらった模型は鳥瞰と俯瞰の写真を撮り、作成模型をデータ化し、最後にアンケート調査により、体験者の考えと属性を明らかにした。

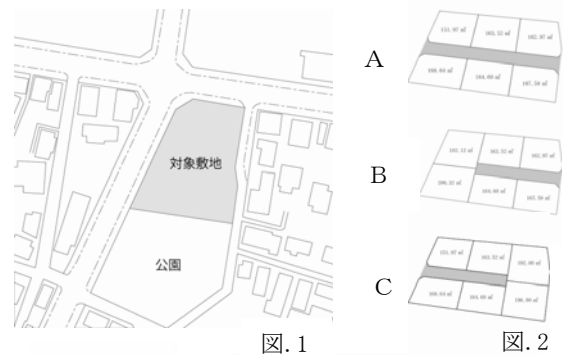


図.1

図.2

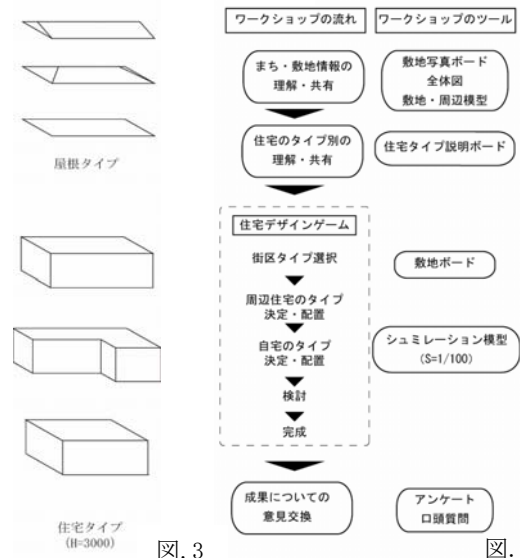


図.3

図.4

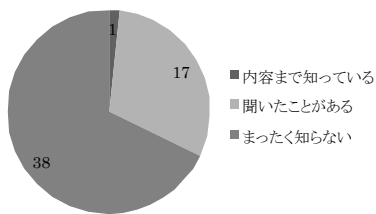
Survey And Analysis Of Resident's Consideration To The Townscape Of Detached House Area
 - Analysis Based On Simulation Work In The Workshop -

Masayuki YAMAZAWA , Yoshimichi TSUBOI

番号	敷地タイプ	A	B	C	D	E	F	G	質問内容と回答
1	a	6	4	8	8	5	1	13	A その置き方(配置)にした理由は何ですか？ 1 自分の家に良い影響を与えるため 2 周辺環境にとってよいため 3 統一感があるため 4 道路や周辺環境に影響されて 5 将来的な環境を考えて 6 その他
2	b	6	3	5	13	6	1	12	
3	a	6	1	5	8	7	1	12	
4	a	1	7	5	10	7	2	12	
5	a	6	7	7	13	7	2	12	
6	b	6	7	6	13	8	1	12	
7	b	6	4	5	8	8	1	12	
8	a	1	4	2	7	8	2	12	B 自宅の形を選んだ理由は何ですか？ 1 住みやすそうだから 2 周辺とあっているから 3 自分の住んでいる(住んでいた)家に近いから 4 この家の形が自分の好みだから 5 外部環境(庭や駐車場)を広くするため 6 長く住める形だと思うため 7 その他
9	a	6	4	8	13	8	2	12	
10	b	5	4	5	10	9	1	12	
11	a	2	1	6	8	9	1	12	
12	a	1	1	8	6	9	1	12	
13	c	6	7	5	8	9	2	12	
14	a	1	4	1	2	9	2	12	
15	a	1	7	8	2	10	1	12	C 自分の家以外には誰が住みますか？ 1 30代世帯 2 40代世帯 3 50代世帯 4 60代以上の世帯 5 自分と趣味思考の合う世帯 6 様々な趣味や年代の世帯 7 他の世帯は住まない(空家) 8 想定していない(誰でもよい)
16	b	4	5	6	8	10	1	12	
17	c	6	7	5	9	10	1	12	
18	a	6	7	5	13	10	1	12	
19	a	6	7	5	3	11	2	12	
20	a	3	2	2	7	11	1	12	
21	a	1	1	1	3	11	1	12	
22	b	2	7	2	8	11	1	12	
23	a	6	7	8	13	15	1	11	
24	b	4	2	6	1	16	1	10	
25	c	1	1	8	8	16	2	10	D 北側の公共施設は何がよいですか？ 1 役所 2 保育所 3 幼稚園 4 学校総合教育センター 5 青少年施設 6 社会教育施設 7 公民館 8 図書館 9 病院福祉施設 10 スポーツ施設 11 公園 12 学童保育施設 13 その他
26	a	1	4	8	13	17	2	10	
27	a	3	4	6	1	18	1	8	
28	a	4	1	8	8	18	1	10	
29	c	1	3	2	8	21	1	8	
30	b	1	4	5	10	21	2	7	
31	b	1	1	6	8	21	2	8	
32	a	1	7	6	2	21	2	6	
33	c	4	4	6	8	22	1	8	
34	b	3	5	8	1	23	1	13	
35	a	3	4	6	8	23	1	8	
36	b	2	2	8	11	24	1	11	
37	b	4	7	1	7	30	2	5	
38	b	3	2	1	2	32	2	6	
39	b	3	1	5	10	35	1	5	
40	b	4	5	1	8	35	2	5	E 年齢(表の値を年齢とする) F 性別
41	c	2	7	1	13	36	2	6	
42	a	6	4	1	11	37	2	6	男
43	b	3	5	1	10	38	1	5	女
44	c	4	4	1	8	38	2	6	G 職業 1 会社員 2 自営業 3 専門職 4 販売・サービス業 5 公務員 6 専業主婦・主夫 7 家事手伝い 8 大学(院)生 9 専門学校・短大生 10 高校生 11 中学生 12 小学生 13 その他
45	a	4	3	2	10	40	1	13	
46	a	4	1	7	8	40	2	5	
47	c	1	4	2	8	41	2	6	
48	a	1	7	2	6	45	2	6	
49	a	4	4	6	5	45	2	6	
50	b	4	4	6	1	52	2	6	
51	a	3	5	6	13	56	2	6	
52	a	6	7	6	8	61	2	3	
53	a	1	5	4	9	61	2	6	
54	c	1	1	5	10	65	1	1	
55	b	1	7	5	6	69	2	6	
56	a	2	1	5	8	70	2	5	

図.5

WS参加者における建築学専攻以外の景観法の認知



WS時の様子と作成された模型写真



Fig.1 WS当日の様子

来場者と担当者が対面し質問を適時しながら進め、書記が模型の外形と質問内容を記入する。

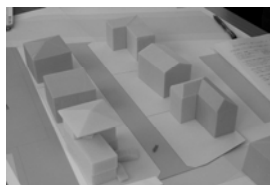


Fig.2 30代男性の制作した模型

周辺街区を短時間で並べ、その後時間をかけ自宅を製作した。



Fig.3 9歳女児の作成した模型

周辺住宅を並べた後、無作為に模型を積み上げていった。



Fig.4 11歳男児の作成した模型

大きな家を作るため、自宅を製作後L字型の住宅を敷地をはみ出さくつ付けた。

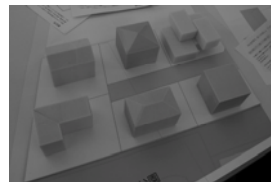


Fig.5 建築学生の制作した模型

周辺住宅をすぐに並べた後、規定より小さい四角形を用いて独自の形態の家を製作した。

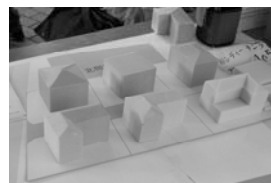


Fig.6 50代女性の制作した模型

周辺住宅と自宅を製作後建物前面を道路と並行になるよう整えた。

図. 6

その置き方（配置）にした理由は何ですか？

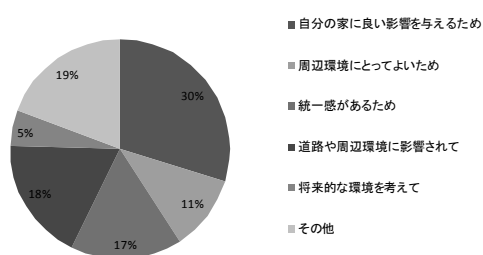


図. 7

自宅の形を選んだ理由は何ですか？

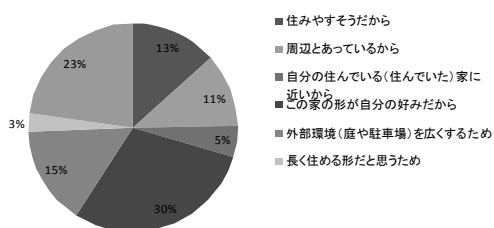


図. 8

自分の家以外には誰が住みますか？

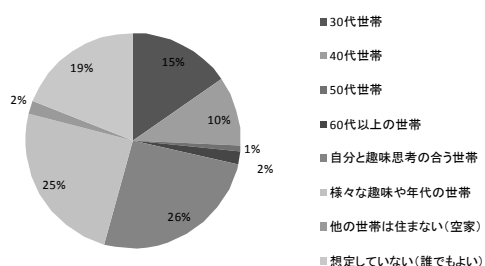


図. 9

北側の公共施設には誰が住みますか？

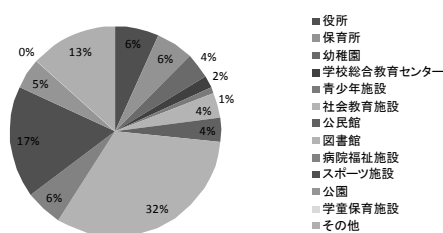
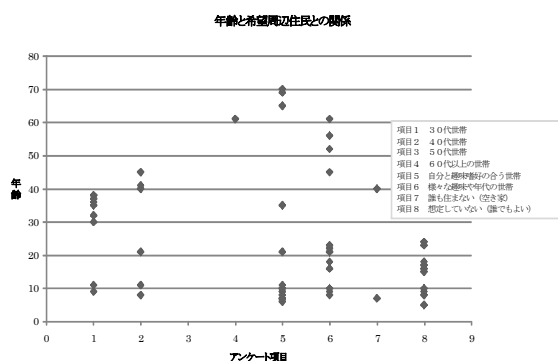


Table. 2



4 結果と分析

WSの3日間の体験者総数は105人、男性67人、女性38人、年齢は9才から70才という結果を得た。

年齢層は20代が多数を占め全体の4割を超えた、職業をアンケートから判断すると大半が大学生となっていた。30代以上の体験者は2割ほどで、大学の学園祭の特徴と考える。

来場者の多くは、最寄り駅を対象敷地と同じとし、敷地を以前から知っている人が全体の5割を占め、敷地説明パネルや模型を見て、明確に場所をイメージできた人が多かった。

アンケート項目から建築の学生、または、以前建築を学んだことがある人と、建築について全く学んだことのない人を分類すると、前者は47%、後者は53%という結果となった。

分析では得られたすべてのデータを用いた分析と、デザインゲームの結果から建築学科学生には固有の計画概念が見られたため、より一般的な解を求めるといった観点から、建築を学んだことのある経験者を除いたデータを用いた分析を行った。

4. 1 デザインゲームの結果と分析

結果はデザインゲーム中に行われた会話を書き留めた文章と、WS後、模型の斜めからの俯瞰と真上からの写真を撮り、それをCADデータとしたもの2つから分析した。

デザインゲームでは体験者は敷地タイプを選ぶ、周辺住宅を配置する。この二つの行為はさほど時間をかけずに行っていた。その後、自宅を製作する時は模型の形態を選び時間をかけやっていた事が来場者ほぼすべてに言えることであった。また年齢が20歳を超えると自宅を製作後、周辺模型を変更する、その配置を変えるなどの行為が見られた。(Fig. 2)

模型写真と作成したCADデータから、結果を年齢層ごとに見ると、低年齢においては家づくりというよりは積み木遊びといった意味合いが強く、家が8階建ての家(Fig. 3)、敷地をはみ出す(Fig. 4)など実際には実現しないと考えられる住宅を造る傾向が見られた。年齢が高くなるにつれ、敷地の接道道路と住宅を平行にとり、ある程度敷地境界から住宅を離す計画が多く、50代を超えると住宅を道路境界ぎりぎりに配置し、配置した住宅をWS後仕上げとして前面道路と並行になるように住宅の全面を整え、塀を住宅の壁面に兼ねるような配置にするという行為が見られた(Fig. 6)。

作成された模型からは低年齢層は住宅の階高を把握できないと考えられる。これは小学生においては仮想的空間においては実際の空間認知に及ばないことが起因していると考えられる。^{参3}

建築学科学生が全体の5割を占めたこのワークショップにおいて、建築学科学生は周辺住宅までは時間をかけず並べるが、自宅に限っては規定以外のヴォリュームを用い陸屋根とし、モダンデザインの複雑な形態を製作していた (Fig5)。また建築法規に関して知識があると思われる高学年の学生に関しては、住宅が道路を架橋するような、現行法に対するアンチテーゼのような形態も見られた。建築学科学生が製作した模型は同じような形態は見受けられなかった。

デザインゲーム中に行われた会話と、デザインゲーム後の検討においては、周辺住宅について中学生までの低年齢層は自宅をより良いものとするため、周辺住宅の住宅を計画したと答える人が多かった。逆に年齢が高くなるほど周辺の住宅との調和を考え計画していると答える人が多いという結果を得られた。また、30代以上の体験者では、自宅の入口を道路の正面に向けるのではなく、横に設ける人が多く見られた。この様な入口を計画する場合は、入口と対面する隣家を自宅から距離をとって配置するという共通した傾向が見られた。

属性ごとの分析では、小学生は自宅の庭に遊べる場所を求め、庭を広めに取る傾向が見られた。また、主婦の行った計画は、日照や通風を確保できるかをWSの担当者に確認し、具体的な行為炊事、洗濯、家族の自転車置き場などを考え計画する傾向が見られた。

4. 2 アンケートの結果と分析

アンケートの項目は図.6～図.9に示す4項目 (すべてのデータより) とし、住宅の配置の決定理由や、自宅の形状、周辺住民の人物像、北側に計画された公共施設の自分の住む場所に相応しい用途を求めた。すべてのデータを用い分析した結果、属性による顕著な違いが見受けられなかったため、デザインゲームにおいて固有の計画概念が見られた建築学科学生とそれ以外に分け分析を行った。その結果データにある偏りが見られ、それは建築学科以外の体験者により顕著に見られた (Table. 1)。

希望する周辺住民の項目 (図.8) では、データにあまり偏りは見られなかったが、建築学科学生を除き年齢との関係を見ると (Table. 2) 20代までの低年齢層においては、想定していない (誰でもよい) と自分と趣味思考が同じ人を好む結果が多数を占め、周辺住民を具体的に想定できないということがわかる。30代から40代においては、自分と同世代の住民を好む傾向が見られ、また40代から年齢が高くなるほど、趣味思考が同じなら年齢は幅が広い方が良い (口頭意見) と答える人が多く見られた。建築学生は回答番号5,6 (Table. 1) が多数を占め、周辺住民の年齢には固執していないという結果が出た。

5 まとめ

今回のWSを通して、住民の景観意識という観点からは、年齢や性別などの属性に対しては明確な違いは見受けられなかった。しかし、自宅や周辺住宅を計画する際、体験者は自己の生活をイメージしながら進める。この体験者ごとに異なる生活イメージに属性による違いが見られ、今回のWSではその違いが景観という全体計画に影響を及ぼした点は、建物配置の前面道路との関係のみであった。

また、周辺住宅は周辺環境に合うように計画しているにも関わらず、自宅の計画に関してはあまりそのような配慮が見受けられない人が多数を占め、住民による自宅を含めた全体計画を行うと、自宅での生活を豊かにする→自己の生活の良くするための生活環境整備→調和のとれた町並み、というヒエラルキーが多くの住民の景観意識に影響を与えていると考えられる。

6 今後の課題

今回のWSを通して来場者から多く聞かれた意見として、デザインゲームにおいて住宅のファサードが単色だったため、実際の住宅をイメージできない人が多く見られた (特に低年齢層において)。

また、アンケート項目にない意見もその他の項目に多く書かれ、住宅の計画に対して住民の意見の多様性に触れた。今後は、今回のWSから得られた意見を参考に、同敷地においてさらに細かい計画まで来場者が体験できるようにし、本年度の結果と比較し分析することで、今回の調査では得られなかったより具体的な住民の町並み景観意識を求めてゆくことが出来ると考えている。

参考文献

- 1) ゼンリン住宅地図200512 CHIBA 習志野市 株式会社ゼンリン 2005年 pp. 28
- 2) 首都圏都市計画シリーズ 千葉県No.13 習志野市都市計画図 株式会社国際地学協会 2006年
- 3) 赤松麻衣、川北建雄 児童のイメージマップから見る空間認知の発達過程 神戸芸術工科大学川北研究室HP 2008年8月29日検索

WS調査を行うにあたり以下の論文の手法を参考にしました。

- 4) 古川守央、志村秀明、饗庭伸、佐藤滋 建て替えデザインゲームによる空間キャプラリーと街区将来像、(2000) 日本建築学会大会学術講演梗概集 pp. 17～18
- 5) 志村秀明、辰巳寛太、佐藤滋 目標空間イメージの編集によるまちづくり協議ソールの開発に関する研究 (2002) 日本建築学会計画系論文集 第558号 pp. 219～226
- 6) 志村秀明 まちづくりデザインゲームを利用した計画づくりとその展望 都市計画 (日本都市計画学会) 2003年6月No. 243, p41-44
- 7) 謙見泰彦 都市景観をテーマとした環境教育ワークショップの実践と評価 日本建築学会学術講演梗概集 (2007) pp. 627～628
- 8) 郭東潤、斉藤伊久太郎、北原理雄 中心市街地における街路空間の利活用と景観教育に関する研究 日本建築学会技術報告集 第23号 (2006) pp. 355～358