



## 団地映画を通してみる公共空間の活用についての研究

曾我部 昌史\*

Research of utilising common space :

Observing the public space through the movie filmed at Danchi (housing apartment)

Masashi SOGABE\*

### 0 はじめに

#### 0.1 背景

ある財団の助成を受け、団地（ここでは、公団や県営など、公共の組織がつくった集合住宅を団地と呼ぶこととする）のリノベーションに関する研究を行った。1998年のことである。この研究を行っていた時期、建築の改修利用に関しては、その建物が歴史的な価値を有しているかどうかの一つの重要な評価基準となっており、公共の集合住宅のような建物については、狭い意味でのストック活用として、つまりは、コスト的なメリットがエコロジーブームに支えられて評価されるのが関の山であった。この状況に疑問を持ったことが、この研究のきっかけとなっているのだが、団地を舞台に具体的な生活像を思い描くことが、生活の場としての建築の可能性を大きく切り開いていくように思われた。そういった生活の＝建築活用のイメージを広く共有できるようにしたいという思いから、この研究の成果をビジュアルにまとめ書籍としてまとめた。

今回は、団地の中でも都市の周辺部に建つ郊外団地に限定し、さらに、郊外団地がもつ、もっとも特徴的な部分である屋外の公共空間に注目し、具体的なアクティビティについて調査を行うこととした。郊外団地の屋外公共空間に注目することにより、これまでとは違った角度から建築の可能性を追求してみようと考えたのである。

#### 0.2 研究の目的

郊外団地を舞台として、屋外公共空間の特性と、そこで行なわれる具体的なアクティビティとの関係を把

握し、場所の使い方に関する新しいアイデアを構想することが、この研究の目的である。

団地に限ったことではないが、建築を計画する時には、その場所の使い方を機能名に代表させ、その配列を調整するようにして検討を重ねる。しかし、大抵の場合、計画段階で想定された使い方（機能名）と、実際にそこで起こっているアクティビティとの間には、ずれがある。当たり前のことながら、想定された使い方だけで、全体の場が成立しているわけではない。郊外団地を観察していると、機能名では説明することのできない多様なアクティビティが創出されていることがよくわかる。この、多様なアクティビティに注目したいと考えた。そうすることで、実際のアクティビティとそこでの場の特性の関係を、浮かび上がらせることを目指している。

### 1 研究の概要

#### 1.1 団地の位置づけ

1960年前後から70年代の初頭に建てられた団地は、空間配列の形式において共通している部分が多い。標準設計的に大量の建物の建設を推進したためだが、このことが、本公共空間研究にとっては都合が良い。共通した空間配列と、そこでの場の使い方との関係に注目することで、場の特性とアクティビティとの関係を抽出しやすいからである。

また、この時期に建てられた団地群は、既に建て替えの時期を迎えており、耐震性能の問題などから、解体が進められている。つまり団地を舞台として繰り広げられる具体的なアクティビティを調査研究することは、年を追う毎に困難になっており、この時期にこういった視点で郊外団地に注目することには意味があると考えた。

\*教授 建築学科  
Professor, Dept. of Architecture

## 1.2 公共空間への注目

団地をめぐる問題のなかで、最も特徴的なのは、団地がそれまでになかった、独特の共同体を前提としていることである。規模的にも、集住している人たちのまとまりの面からも、独特である。団地では立体的に集合して住むことになるわけだが、その構成を実現するためには、構造的にも感覚的・行為的にも様々な公共空間が必要であり、そういった場所の存在が団地らしさの一端を担っている。また、いわゆる行政が直接管理運営しているわけではなく、共同体の自治組合的な組織が管理運営しているという状況も、今日の日本ではめずらしく、郊外団地の中にある公共空間を、日本におけるハーバーマスの意味での公共圏注 4) として捉えることが可能だと考えた。

## 1.3 映画の中で描かれる団地

本研究では、公共空間を考察するにあたり、団地が舞台となっている映画に注目することとした。映画というフィルターを通すことで、団地の社会的なイメージの一端を把握することが可能になると考えられたし、団地での生活が始まった頃から現代に至るまでの、通時的な変化についても分析が可能になると考えた。

同種のメディアとしては、団地が舞台のマンガや小説などもあるが、サンプルが膨大となること、映画に限定しても検討するのに十分な事例があること、アクティビティに注目するのにもっとも直接的なメディアであることなどから、ここでは映画に限って考察をする。

## 1.4 使い方の提案

ここでの目的は、郊外団地を舞台として、屋外公共空間の特性と、そこで行なわれる具体的なアクティビティとの関係を把握し、場所の使い方に関する新しいアイデアを構想することである。最終的には、分析の結果をふまえ、具体的な団地の活用アイデアをまとめることを目指す。また、アイデアの表現方法についても、表現の内容にもっとも適した方法を試みる。

## 2. 団地映画

### 2.1 団地映画の概観

団地の団地が登場した直後である 1960 年代前半から、団地は多くの映画の舞台になってきた。団地が、その時代その時代の象徴的な風景を作り出しているとみなされていたからか、団地が舞台となっている映画は少なくない。特に、都市部の一般集合住宅に混ざって建っているものよりも、郊外の自然の中につくられた典型的な郊外

型大規模団地が舞台となる。

今回、分析の対象としたのは、表 1-1 の全 27 作品である。対象となる作品の選定においては、(1) 日本の、基本的には首都圏の団地を舞台とした映画であること(それ以外のものは、団地の社会的な位置づけが違うことから、同列に並べて検討するには不向きであると考えた)、(2) ドラマなどは含まない(場所とアクティビティの関係について、映画程強く意識されていないように思われた)、(3) 「にっかつロマンポルノ」系の映画は含まない(後述するが、ある特別なイメージをもって、特定の時期に大量の「にっかつロマンポルノ」系映画が作られている)の 3 点を条件とした。

### 2.2 団地映画の変異

団地映画には、はっきりとした時代毎の変遷がある。およそ 10 年毎に、団地の描かれ方、つまり団地の社会的な位置づけは大きく変化している。(表 1-1)

【黎明期】日本団地映画の黎明期ともいえる 1960 年代の作品では、ほとんどの場合、団地が新しいライフスタイルを象徴する器として描かれている。その新しさに対してのスタンスは映画によって異なるが、それまでになかった「文化的な」生活イメージを表現するのに団地を舞台として利用されていると考えられる。

※作品例：『私は二歳』『団地七つの大罪』など。

【低迷期】それにつづく 1970 年代は低迷期といえる。実はこの時期は、「にっかつロマンポルノ」系映画の『団地妻シリーズ』がもっとも活発だった時代であった。団地妻シリーズが作り上げた独特のイメージによる社会的な位置づけに影響されたからか、団地妻シリーズ以外で団地が舞台になっている映画は、見つけれなかった。

※作品例：ドラマに『なぞの転校生』一部の『ウルトラセブン』などがある。

【悲観期】1980 年代は悲観期である。80 年代の頭に団地妻シリーズの製作はほぼ終わったものの、黎明期にあったような新しいライフスタイルを代表する存在として扱われることはなくなった。この時期、団地に向けられているまなざしは、総じてネガティブである。団地のような画一的な空間が、社会問題(事件)を起こすという図式で描かれる場合が多い。

※作品例：『家族ゲーム』『震える舌』など。

【懐古期】そして 1990 年以降から最近にかけては、割と牧歌的な、思い出の場所として団地が描かれる。S30 ブーム(昭和 30 年代のムードを懐古するような流行)に代表されるように、この時代のものに対する再評価が積極的に行なわれるようになっていたこととも連動

し、団地はそういったムードの舞台として取り扱われる。理想的な生活像ではないにしても、少なくともネガティブなイメージで描かれることは少なくなっていく。

※作品例：『耳をすませば』『ピカ☆ンチ』など。

こういった、映画での団地の描かれ方の流れからも、商業映画という表現分野において、団地が、紋切り型的に時代のムードを伝えるための舞台として活用されていることは明白である。描かれ方においては、その時代のムードの影響を色濃く反映し、判りやすい形で、団地独特のアクティビティが描かれていることが予想できる。

表 1-1 研究の対象とした団地映画

No	映画タイトル	監督	制作年	備考
1	駅前団地	久松静児	1961年	
2	団地への招待		1962年	実写用映像
3	キングコング対ゴジラ	本多猪四郎	1962年	
4	しとやかな獣	川島雄三	1962年	
5	団地七つの大罪	千葉泰樹他	1964年	
6	大市民	和田勉	1966年	TVドラマ
7	私は二歳	市川崑	1968年	
8	ウルトラマンタロウ第21話 東京ニュータウン沈没	深沢清澄	1974年	TVドラマ
9	なぞの転校生	吉田治夫	1975年	TVドラマ
10	震える舌	野村芳太郎	1980年	
11	ねらわれた学園	大林宣彦	1981年	
12	遠雷	根岸吉太郎	1982年	
13	家族ゲーム	森田芳光	1983年	
14	ゴンドラ	伊藤智生	1986年	
15	無能の人	竹中直人	1991年	
16	トカレフ	坂本順治	1994年	
17	平成狸合戦ぽんぽこ	高畑勲	1994年	
18	毎日が夏休み	金子修介	1994年	
19	耳をすませば	近藤喜文	1995年	
20	デジモンアドベンチャー	細田守	1999年	
21	踊る大捜査線	本広克行	1999年	
22	どこまでもいこう	塩田明彦	1999年	
23	張り込み	篠原哲雄	2001年	
24	仄暗い水の底から	中田秀夫	2002年	
25	ピカ☆ンチ	堤幸彦	2002年	
26	FRONTIER	宮崎淳	2003年	
27	ピカ☆ンチ	堤幸彦	2004年	

### 2.3 公共空間の描写

団地映画での公共空間の描かれかたについて、具体的に確認を行った。まず、対象とした全 27 作品について、調査表を用いて公共空間の描かれ方をピックアップしていった。ここでは、調査内容の全体を紹介することは難

しいので、一部を全体の概要とともに紹介する。次章以降は映画一作品単位ではなく、一つ一つの場面単位での公共空間でのアクティビティに注目することになる。

- 『団地七つの大罪』：黎明期の代表的な作品である。「団地」という新しい生活の器の特徴を、その特徴故に起こってしまう七つの事件を題材にして紹介している。(画一的で区別のつかない住戸、他人の家が覗きやすい配置計画、など。)
- 『私は二歳』：市川崑監督の、団地映画という必ず出てくる作品である。新しい団地を舞台とした若い夫婦の生活を、2歳の子供の視点で描いている。特に、階段室が地域コミュニティのための場として、あるいは住宅のアクティビティがしみ出す場として活用されている様子が印象的である。
- 『ウルトラセブン』：ウルトラマン、ウルトラセブンシリーズでは、団地が舞台となることが少なくない。21話「あなたはだあれ」では、画一的で個性が表出しにくいという、団地的な正確を利用した、団地が主題となった作品である。
- 『家族ゲーム』：団地での生活が、家族のコミュニケーションを壊す、あるいは団地という空間構成の特質故に恐ろしい事件に巻き込まれる、といった物語の構造が、悲観期の映画の典型である。舞台となっているのは、都心の高層型団地であるが、湾岸の新たに開発されたエリアで、郊外団地的な性格を備えていると考えた。映画全体の中では外部空間が描かれている部分は多くはないが、住戸外の夫婦のプライベートな密室空間として駐車場のマイカーが用いられていることが印象的である。
- 『耳をすませば』：聖蹟桜ヶ丘の団地が舞台となっている。実写を元にして原画が作られていることもあり、舞台設定の現実感強い。悲観期までの映画が、映画としてのフィクション性が強いのにに対し、懐古期の団地映画では、日常の一風景として団地が描かれる傾向が強い。階段室をコミュニケーションスペースとして展開している映画は少なくないが、ここでは、階段の踊り場が住戸の拡張した部分として活用されているのが印象深い。階段室の踊り場は、住戸の扉から半層分の移動だけで得られるテラス状の場所とみなせることに気づかされる。
- 『ピカ☆ンチ』：舞台は品川の八潮団地(映画では八塩団地)。都心型だが、六千世帯を有する巨大団地であり、郊外団地と同様の外部空間でのアクティビティが密度高く描かれることが期待できた。子供たちが生活している世界が、団地のエリアと一対一

で対応しているようにとらえられている。

## 2.4 映画を通して得られる見方

前述した通り、本論考では団地映画を通して機能名では説明することのできない多様なアクティビティへの注目を目指している。ここで紹介したのは一部だが、様々な場所の使い方を取り出した。ある場所の使い方に注目するとき、その場所が、ほかのどのような場所と関係を持っているかということが、その場所の使い方の可能性を規定する。映画を通してみることで、抽象化されることなく、実際の人間のアクティビティを通して、いろいろな場所がどのように位置づけられているのかを確認することができた。

また、例えば階段室のように、時代を横断して、様々な異なる種類のコミュニケーションの場として活用されている部分が存在していることは、機能で場所を規定することの困難さを象徴している。つまり、その時の時代背景や、隣接している場所など環境条件の違いが、あらかじめ規定された機能よりも、大きな影響をもっていることが、映画を通してみることで、特に明確になった。

## 3. 映画に見る団地公共空間

### 3.1 団地公共空間の類型

2章で例として取り上げたような外部空間での活動を、映画の内容や時代背景を考慮せずに、横断的に並べ、映画を通して得られた公共空間の特性と、そこで行なわれる具体的なアクティビティとの関係を整理した。

まず公共空間に関して 1)空間的分類、2)概念的分類の2つのカテゴリーに分類した。空間的分類では、廊下、道路など物理的な空間で、アクティビティのおきている空間について分析した。また概念的分類では、団地の公共空間を、住人同士の間関係でつくられる概念的空間として細かなスケールに分けて分析した。

### 3.2 空間的分類

空間的分類は、団地の建物内部の公共空間、団地のランドスケープの公共空間の2つに大きくわけることができる。またこの公共空間に関して、住人のアクティビティを接近、遭遇、拡張、加入、征服(視線)、疎通(視線)の6つのタイプに分けた。

はじめに、団地内部の公共空間を取りあげる。映画に登場する公共空間は、廊下や階段など、動線空間が多い。基本的にこれらの動線空間は、使う人がある程度固定的であり、お互いが知人同士であることが多い。特に階段

室型の団地の階段室は親密性が高く、階段ですれ違い、挨拶を交わすシーンが映画全体を通して多くみられた。階段室でのアクティビティは空間の狭さ故か、スケールが身体的であり親密性が高い。『大市民』では、多くの主婦が階段室に集まり、トイレットペーパーの受け渡しをしている。明らかに空間的に人の密度が高いが、それ故エネルギーのこもった空間演出になっていた。

その他、階段室が個人空間のしみだしとして使われている例もあった。例えば、お互いの玄関扉を開放して踊り場空間を共有したり、同じく踊り場を日曜大工の作業場として使用して使うといったシーンである。

廊下では、会いたい人間に高い確率で会うことができるため、待合せ、待伏せの空間として登場する。『キングコングVSゴジラ』では、船で遭難したと思われていた男に男の友人である女が、偶然廊下で出会う。住戸が密室的で何をしているかわからない団地において、廊下では都市で偶然知人に会うような偶然性の質も兼ね備えていた。

階段や廊下など動線空間でのアクティビティには、「接近」「遭遇」のような動線空間特有の使い方や、個人空間のしみ出しのように空間の「拡張」がおきる場合もあった。「拡張」のように、階段や廊下は、半個人的な空間としても使えるため、私有化したアクティビティがおこることもある。

ベランダは、視線によるコミュニケーションの空間である。団地のベランダは、人間にとって新たな視線を獲得することとなった。ここでのアクティビティは、一つは覗きであり、一つは視線による交流である。まず覗きに関しては、数多くの映画で部屋を覗くシーンがみられた。覗きは、人間の強い欲望なのであろう。覗きのようならしめめたさはないが、野菜売りのトラックや、救急車、パトカーが来たときにベランダから様子をうかがうといったようなアクティビティは、ベランダ特有のものである。また『どこまでもいこう』では、覗きというよりは、子供たちの異性に対する興味から、自分の部屋の窓から向いの棟の部屋を見つめるというアクティビティがおこる。この映画では、偶然、向いの部屋の異性が出てきて、目が合うのだが、このような「疎通」ともいえる関係も団地ベランダ特有のコミュニケーションである。このようにベランダでのアクティビティには、視線による「覗き」「疎通」といったものがみられた。

続いて、団地のランドスケープ的な公共空間を取りあげる。ランドスケープは、空間的に広がりがあるため、空間を大きく使うものもいくつか見られた。

団地の道路は、『団地七つの大罪』などで見られたように、道路を閉鎖してイベントをおこなう広場となる。この場合、道路が舞台であり、団地のベランダが客席と

いう構成となる。道路+団地+ベランダの団地の空間が一体となって、お祭りを盛上げている。

『家族ゲーム』では、普通なら道路空間の延長で考えられる駐車場を、住戸の延長として使えることを示されていた。狭い団地の住戸の中では大事な話ができないこともあって、駐車場に駐車している車を個室空間として使用していたのだ。駐車場の私有地化、つまりアクティビティの拡張が、ここでもおこっている。

『どこまでもいこう』では、団地のベランダ下の空間を活用している。子供達は、そこに彼等のための公共圏をつくりだしていた。ベランダ下の空間には、ちいさな体しか入れない。そこでは、子供たちの場所の「拡張」がおきていた。

『耳をすませば』では、団地の入口がコミュニケーションの場となっている。この入口の周辺には、ベンチや掲示板が配置されており、ベンチや階段の段に子どもたちが集まり、団地を訪問する人々を確認し声をかける。団地全体に対してのチェック機構をになう場になっている。ここは団地内部と同様の「接近」とでもいうようなアクティビティが起きている。

### 3.3 概念的分類

『団地への招待』で繰り返し発せられる「共同生活」は、日本古来からの長屋における生活や「ムラ社会」的な意味での共同生活の延長線上にある。団地における「共同生活」の新しい点は、上下左右に住居があり他者が住んでいるという点である。圧倒的な数の人々が立体的に集中して住み顔をあわせることは、日本人にとって新しい経験であり、このことは、生産をともなわない「トシ社会」の始まりであった。そしてこの「トシ社会」的な「共同生活」という考え方によって、個人空間、近隣空間、社会空間のそれぞれの差が曖昧になっていった。

個人空間とは、団地の住戸を指す空間概念である。同じような住戸がくりかえして配置される空間配置が、他者との差異化を難しくしている。近隣空間は、団地敷地内の住棟同士の関係を指す空間概念である。そして社会空間とは、団地に対する社会がもっているイメージを指す空間概念である。

まず個人空間に関しては、『団地七つの大罪』における「〇棟〇号室の奥さん」という台詞が示す匿名性が象徴的である。団地において、名を持たない個が存在していることを示している。人間関係が、個人でなく住戸の位置によって表現されているのである。格子状で区切られた箱の集合体である団地では、自分で自分の位置すら空間的に認識することもままならず、お互いを記号で呼

び合うことで自分の位置を確認しているようだ。

近隣空間は、住む人々の微妙な関係で成立している。『トカレフ』で、それまでは子供たちとともに仲良くしていた近隣の母親たちは、タカシの死後急に、タカシの母親に対してよそよそしい態度をとる。この場合、母親同士を引き寄せ合っていた唯一のコネクションは同じ歳の子供をもっていることもあり、それを喪失してしまった瞬間に彼女達の関係もなくなるのだ。その結果、タカシの母親の近隣空間の公共性が成立しなくなった。

社会空間は、社会が団地に対してもっている印象に支配される空間である。団地の印象は時代によって異なるが、例えば『大市民』で押売の格好をした左幸子が「(押売のような)バカな格好はやめなさい」といわれるのには、団地に住むことに対するプライドが示されている。団地がいつの時代においても、社会的に特別な意味をもった空間であり、そのことが、団地内でのコミュニケーションの形に大きく関わっていることが予想される。

### 3.4 空間利用の可能性の展開

団地での公共空間の活用方法を横断的に考察してきた。空間的分類では、公共空間をアクティビティを切り口に観察し、概念的分類では、団地に対する社会的概念から分析した。空間的分類では、人々のアクティビティが団地のどのような場所や条件なら発生するのかということ考察し、また概念的分類では、さまざまな空間のスケールにおいて、団地に対する社会的な印象などについて考えた。

空間的分類では、空間のスケールあるいは親密性が空間活用の面で大きく影響していることが確認できた。人が集まっている空間には狭いところが多く、計画的に用意した広場や公園に人が集まるようなシーンは、今回分析対象とした映画にはほとんど出てこなかった。空間的に開放的な道路や公園にはアクティビティは見られず、むしろやや閉鎖的で人々の親密性が高まるような場所の方が、人々が集まる場所として描かれやすい。道路空間や広場などに、普段は人々がおらず閑散としているのだが、一旦パトカーが来たり事件が起きたりすると、その広い場所に人だかりができる。広場や公園のようなスケールの大きな空間は、日常的に活用されるような場になりやすく、何らかのきっかけを元に、ちょっとしたイベントスペース的に活用されるようになるようだ。

概念的分類では、個人空間、近隣空間、社会空間の3つのスケールで考察を進めたが、それぞれの規模に応じた住人同士のコミュニティが確認できた。

## 4 団地再生のアイデア

### 4.1 アクティビティへの注目

団地映画を通して、公共空間内での活動に注目することで、既存の公共空間の空間的特性が、豊かなアクティビティを誘発する可能性をもっていることが確認できた。そこで、映画を通して確認することができた公共空間の特性と、それ故に発生するアクティビティとの関係を利用して、これまで考えられてきていないようなアクティビティ空間を具体的にデザインしていく。

同じ場所をデザインする場合においても、機能名称に翻訳をした上で、その名称のために必要十分な状況を整えるようなやり方と、そこでおこってほしいアクティビティを想定しながら、それを想起する、あるいは受け入れることのできるような状況を作ろうとするようなやり方とでは、引き上げられる問題のタイプが大きく異なる。どちらの方法がデザイン手法上有効であるのかを考えることは不毛である。いずれにしても、計画した通りに、その場が活用されることはないからだ。しかし、今日の建築家の職能が、(機能を全うするための)「もの」をデザインするという水準を越えて、(そこでおこる)「こと」をデザインするような方向に向かっていることを考えると、直接、アクティビティと空間の特性の關係に注目を通してデザインを考えることが、新しい可能性を広げていくと考えた。

団地に限らず、多くの公共的な空間(建築)では、最低限の機能を全うすることができていて、その上で特段の問題が発生しないということが、その空間を評価する上で基本的なスタンスとなる。その場の持つ豊かさ(ここでは、いろいろなアクティビティが誘発されるきっかけの豊富さ)がその建築の評価すべき内容として注目されることは極めて少ない。この論考では具体的なアイデアを考えることにより、この問題の重大さを再認識させると同時に、取り壊しを目前としている団地でも、場の豊かさを評価軸とすれば、ポジティブに評価しうる側面が少なくないことを表明することが重要だと考えた。

また、公共空間の特性と、そこでおこるアクティビティとの関係を、より明確に伝えることを優先したため、改修として実現可能なものもあれば、まったく荒唐無稽なものも含まれている。

### 4.2 具体的な提案

アクティビティを発生させるきっかけとなるべく、場の特性を極端化するようなアイデアとなるよう検討を重ね、以下のカテゴリー別に整理し、28 アイデアに絞り込んだ。

A/ベランダ下：もっとも団地的な建築構成部位である。特にベランダの下の空間は、ある種の余剰空間として、たまたま生まれたものだが、独特のスケール感や、家の下という位置(しかも、上の家からは見えない)から、さまざまな使用法が広がる。日常のちよつとだけ裏側にある秘密の場所のような、子供が親近感を持ちやすい場の特性を備えている。スケール感的にも、大人の侵入を拒否できる。

B/広場：隣棟間隔を確保するためのスペースは、団地コミュニティのイベントスペース的な活用が可能となる。団地と団地に挟まれるという構成上の特徴から、各住戸が観客席的な位置となる(特にベランダ側)、同時に、建物への入り口にも面していることから、イベントスペースとしてのシンボリックさを得ることも可能である。

C/廊下：片廊下型の場合、廊下は住戸にとっての前面道路的な場となる。当然、車が通る心配も無く、ある限られた人たちだけの場所でもあるため、下町の路地空間のような、コミュニティに開かれた場としての特性を備える。ちよつとしたしつらえを追加したりスケールを変えることで、無機質な動線空間が濃密なコミュニケーションの場に変容しうる。

D/階段：階段室型の団地では、階段を共有するのは、わずかに8-10戸の住戸である。階段室の入り口に扉をつけるだけで、コレクティブハウスのビルディングタイプとみなすことも可能なほどである。このような、プライベートな家の延長と見なせる公共的な場の存在が、郊外団地における公共圏の展開のきっかけとなっているのではないだろうか(例えば、住戸の拡張スペースとして用いられる踊り場部分など)。階段室型はバリアフリー的にネガティブであるという側面が強調されることが少なくないが、アクティビティの可能性を広げるという意味では、大変重要な場所でもある。

E/玄関：今回のアイデアのカテゴリー中、唯一の住戸側に所属するスペースである。団地においては、戸建住宅の場合とは異なり、玄関は、不特定な人たちが通行する場所に面していない。つまり、玄関に期待されるバリアーが、相対的に低いものとなる。そうすると、玄関や玄関前のスペースは、住戸にとって単に通過するための場所ではなく、何らかの活動の場所として活用しやすくなる。

F/場の共有：ある空間が住戸と住戸に挟まれているという構成は、住む人たちに、その空間を自分たちのプライベートな場として認識させる。隣棟間隔の上

空も、二つの住戸で挟まれた、二つの住戸のためのスペースとして見なせる。またベランダは複数の住戸が面する特別な場所で、避難などの場合に複数の住戸がシェアすることを前提で計画されている。

G/駐車場：住戸単位で所有する場が、建物の外部に分散的に存在している。駐車スペースが個室的な場として活用されることを考えると、分散配置的な住戸形式（個室が散在している形式）と見なせる。ここにはさまざまなタイプの個室を追加することが可能であり、住戸としての多様化が図れる。同時に、住戸と公共空間が極限まで近接した関係をとることとなり、公共空間側にとっても、その場でのアクティビティが変容するきっかけとなる。

H/アプローチ：郊外団地においては、アプローチ周りのスペースが、公共の空間でありながら、個の関わりを許容する場所であり、そのことが、郊外団地の公共空間の特徴を生んでいる。団地のもつ、無機質で均一な空間感と対比的に、アプローチ側においては、いろいろな場で、少しずつ個が表出しているのである。この表出を計画することで、アプローチ空間のアクティビティが格段と高まることが考えられる。

I/エレベータ：エレベータは日常的な移動で使用する場所でありながら、その中にいる時には、動かずにじっとしている。目的の階に至るまでは、ある種の個室性をもった場となるわけである。

J/その他：どのカテゴリーにも属さないもの、あるいは、複数のカテゴリーに関わるものを「その他」としている。「のぞき」という団地全体の区間構成が誘発する状況も、その他とした。

#### 4.3 公共空間をデザインすること

公共空間でのアクティビティをデザインしようとすることは、その場でのアフォーダンスのデザインを試みることに近い。完全なアフォーダンスをデザインすることはかなり難しいことだと思われるが、その「きっかけ」をデザインすることは可能なのではないだろうか。もともと郊外団地が備えているのは、公共空間としてのハードルの低さではないだろうか。このハードルの低さ、つまりは、個が関わることを受け入れる寛容さを積極的に引き出すような「きっかけ」を作り出すことが、郊外団地が備えている公共圏的に人々が積極的に関わるような公共空間をデザインすることとなるのだと考える。

#### 4.4 アイデアの表現方法

ここでは 28 のアイデアに整理したが、案の数を限定

せざるを得なかった一番大きな理由は、アイデアを動的に表現しようとしたからである。直接のアクティビティに注目したアイデアは、平面的な表現によって、その内容全体を伝えることが難しい。平面的な図を言葉で補足するようなことも考えられるが、ここでは、より直感的に内容をとらえられるようにすることを目指し、フラッシュムービーを用いた、動画的な表現を試みている。

## 5 分析

### 5.1 機能の場所と実践の場所

映画の団地空間に注目することで、機能的な検討では見出せないような公共空間の可能性を見つめてきた。そこで確認できたことを基準として、前章では空間におけるアクティビティをアイデア化することを試みた。これらのアイデアでは、映画に出てきたアクティビティに一工夫加えて、場所の使われ方の新しい可能性を示そうとしている。

場の空間的な定義（何に使う場所であるかを機能で表すこと）ではなく、そこに関わるアクティビティに注目して場を考えることを「実践の場所」と呼ぶ。機能を全うするためのデザインの完成度が高いと、その機能以外のアクティビティが生じることは期待しにくい。機能的な意味での完成度が低い、あるいは、時代遅れになってしまったことより機能的にズレてしまったような場が団地には多く、そういったある種の冗長性の高さが、多様なアクティビティを生む。

『団地への招待』では、団地内に用意されている機能や施設などをうまく利用すれば機能的に不足のない未来の生活、言ってみれば「近代的な暮らし」ができると説いていた。しかし、いざ使ってみるとそれらが使いにくかったり、または時代にあわなくなり使えなくなっていく。『団地への招待』の製作された2年後に登場した『団地七つの大罪』では、団地生活の中で起こる事件（アクティビティ）をモチーフにして、きれいごとだけではすまされない近代的な暮らしを滑稽に描いている。

『団地七つの大罪』では、基本的には団地の生活を社会的な視点で批判しており、生に、人間同士の関係を批判していた。しかしいくつかのシーンでは、団地生活における「機能の場所」が「実践の場所」として活用されている様子が見てとれた。回想シーンではあったが、エレベータの中の秘め事なども団地のエレベータの密室性ゆえの「実勢の場所」といえる。

『団地への招待』がつくられた頃の団地の計画では、住民の生活が団地敷地内で完結できるように、さまざまな機能的な場所を団地敷地内に配置している。例えば、初期の団地では団地敷地内にスーパーが用意されていた。しかし、近隣に別の大型店舗が増えたことなどによって、スーパーの閉鎖が余儀なくなり、計画されていなかった

場所が残る。そうしたプロセスによって「実践の場所」としての場が形成されるのである。

そうしたプロセス以外にも団地内の公共空間が実践の場所として使われている例は少なくない。階段、廊下などの動線空間は人々が集まって話をする場として、機能を越えた使われ方を確認できた。住民の「機能の場所」（住戸など）と他の住民の「機能の場所」（他の住人の住戸、スーパーなど）を結ぶ団地の公共空間（廊下、階段、道路など）が、「機能の場所」以上の、あるアクティビティを実践する場所として描かれていた。

またこれとは逆に、「機能の場所」としての公共空間に人がいないこと（機能していないこと）を利用して、個人的な空間をつくりだしている映画のシーンも見られた。『家族ゲーム』の伊丹十三と松田優作や由紀さおりが大事な話をする際に、駐車場にある車を居室として使っているシーンである。素直に考えると、これは、団地内の居室が狭く大事な話ができず、それ故仕方なく駐車場の車を利用してそこを個室化するということである。ところがこの空間の構造を見つめると、<機能していない（＝人のいない）公共空間にゆく>→<プライベート性を獲得しやすい>→<一方、その場は（大概）団地から見られる>→<シエル化して使用する>と読み替えることができる。つまり、駐車場（+車）は、団地の居室の一部として扱われており、機能しなくなった場所をあるアクティビティによって「実践の場」とし、改めて場を創出したのである。さらに、団地室内で行っている行為、例えば最もネガティブなアクティビティの一つである覗きという行為も、この非・機能の場所である駐車場においても当てはまる。

## 5.2 公共圏としての郊外団地

まず団地における公共圏ということを考える前に、郊外に住まうということを考える。「郊外」は、いつでも都市の周縁に位置しており、郊外に住まうということは、都市から遠いことと引き替えに、緑豊かな生活ができるという印象を与えてきた。そして団地は、ほとんどの場合郊外に建てられるものとして計画され、碧豊かな生活を実現するものであった。それ故郊外団地は、一つのあこがれの場であった。しかし時代を重ねることによって、そういった夢は遠のいた。郊外団地は、これらの印象の変化の過程をもって成り立っているのである。

映画における公共圏は、時代の表象としてあらわれてくる。60年代は、団地はポジティブに捉えられ、主婦の活躍がみられる映画が多かった。消費材などを共同購入してみんなで分け合ったり、保育所やクリーニング施

設の設置を要求したりするような、主婦によるコミュニケーションの場として団地内のさまざまな場所が活用されていた。ところが、80年代に入ると、そういった主婦のコミュニケーションが描かれることはほとんどなくなった。むしろそれ以降の団地に住まう主婦に見られるのは、近隣に無関心な、コミュニケーションのない関係である。60年代に主婦が活躍していた団地の公共圏は、触れてはいけない問題であるかのように、全く扱われなくなった。対象的に、団地に住む子供同士の公共圏は、90年代になって団地映画で多く見られるようになった。実際の団地に住む子供たちが団地内で活発に遊んでいるか否かは別として、彼等は空間的にも、コミュニケーションにおいても、団地の中を縦横無尽に使っていた。

60年代にみられた主婦による公共圏は、時代に支えられていたといえる。「郊外」が夢だったから、主婦が意気揚々と団地内外で活躍していたのである。この時の公共圏は、公民館や公園などコミュニケーションのための機能の場で、主婦たちのアクティビティによりコミュニケーションの場として機能していた。また主婦が、団地内に引きこもることもせず活発に活動していたため、団地内に人的ネットワークも張り巡らされ、何か事件が勃発すればすぐにウワサが団地内に巡っていた。主婦の活動を中心として、団地内に公共的な場が発生していた、とみることができる。

子供は、団地内のいたるところを公共圏的に活用する。子供は、大人が躊躇するようなところにも入っていく。独自のスケール感覚と常識にしばられない自由さによって、場の新しい活用法を見いだすようだ。団地のベランダ下での密談や、向かい合っている棟のベランダ同士でのコミュニケーションすら可能になる。団地の外に出れば、緑豊かなランドスケープを走り回ったり、ちいさなベンチでおしゃべりをしたりして、彼等なりの公共圏をつくりだしている。建物を計画する側の意図とは無関係にその場の可能性を引き出し、意外な公共圏を創出しているのである。

## 共同研究者

田中皇彦（建築家）

会沢佐恵子（(株)UG都市建築）

飯田彩（千葉大学大学院2年生）

岩下陽子（ディティールジャパン）

上村育美（(有)乾久美子建築設計事務所）

中島祐太（東京芸術大学3年生）

中林仁子（神奈川大学首我部研究室アシスタント）