

地域住民の能動性を誘発する空間とアクティビティに関する研究 ～喫茶ランドリー本店を対象として～

都市空間生成研究室
1941124 原 唯菜

能動的空間 喫茶ランドリー 能動性
空間デザイン アクティビティ

1. 研究の目的と背景

社会の変化や、技術の発達に合わせ、ライフスタイルは多様化し、様々な形が認められるようになった。今後多様化し続けていく中で、自分に合ったライフスタイルを模索することができる場や機会が必要になるのではないかと考えられる。

本研究では、人々が「やってみたい」ということを実現し、能動的に活動できる場を「能動的空間」と定義する。能動的空間の先行事例である「喫茶ランドリー本店」を研究対象地とし、能動性が誘発されるプロセスを明らかにすることで、能動的な活動を促進する場や機会を増やすための知見を得ることを目的とする。

2. 研究対象地について

2-1. 対象地の概要

喫茶ランドリーは、洗濯機・乾燥機やミシン・アイロンを備えた「まちの家事室」のある喫茶店で、「どんなひとにも自由なくつろぎ」をコンセプトとしている。「私設公民館」として、挑戦したい人々へ場所を貸し、ハンドメイドアクセサリーの販売や展示会、演奏会まで、幅広い活動を行うことができる。

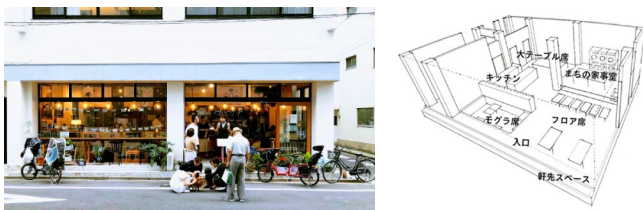


図1. 喫茶ランドリーの様子

2-2. 対象地の選定理由

喫茶ランドリーでは、通常営業時から多様なアクティビティが起きている他、機会の提供として場のレンタルを行っており、オープンから1年間の間に200以上の活動に利用された。その内容は、私的な利用から、イベントの開催まで様々であった。また、自主開催のイベントは行わず、訪れた人からのアイデアで活動が起きていることから、能動性の発現がより顕著に起きている場として選定した。

3. 喫茶ランドリーの利用実態調査

3-1. 調査の目的と方法

喫茶ランドリーの利用実態を把握するため、「什器調査」と「アクティビティ調査」の2種類の調査を行い、空間的要素と人的要素を抽出する。

3-2. 什器調査

店内を観察し、配置してある什器の種類と分布の調査を行った。結果、家具は34種あり、机が6種、椅子が13種あった。雑貨は17種、書籍は17か所に置かれていた。これより、それぞれの家具にバリエーションが多い事、様々な種類の雑貨が特定の場所に固まらず、店内に分散して置かれている事が明らかとなった。そして、これらの什器がそれぞれのエリアの特性を形作っていた。加えて、一定数動かすことのできる家具があることや、自由に持ち運ぶことができる雑貨によって、その特性も使う人によって様々に変化する可能性があると考えられる。また、什器の利用の仕方にも種類があり、料金を支払わないと利用できない什器もあるが、全ての什器が混在して置かれていることが特徴として明らかとなった。



図2. 什器配置図

3-3. アクティビティ調査

喫茶ランドリーで起こるアクティビティにはどのようなものがあるのか、3日間、4時間ずつ客席にて観察を行った。合計126名が来店、15種類、178のアクティビティが観察された。結果、一般的な喫茶店、ランドリーとしての用途以外の使われ方が多くみられた。同じ家事室で起きたアクティビティでも、日や時間によって異なる使い方がされており、幅の広い活動が起きていることがわかった。また、食事と作業、食事と雑貨を購入、というような、2つ以上のアクティビティを行う人が42名観察され、特に机上や移動動線上にあるものが多く触れられていた。加えて、同時時間帯に異なるアクティビティが混在して存在していることがわかった。

3-4. 利用実態調査まとめ

利用実態調査より、喫茶ランドリーでは「様々なアクティビティが同時多発的に起きており、その活動が活発で可視化されている」ことが把握できた。このような活動が発生している要因として、緩く区切られた空間により、一定のプライベートを確保しつつもアクティビティが可視化されていること、什器が触れやすい位置にあること、店内を自由に使う人の存在が考えられる。



図3. 同時多発的に起こる活動の様子

4. 喫茶ランドリーのエスノグラフィー調査

4-1. 調査方法と目的

通常営業時、レンタル利用時の2つの状況において、スタッフとして喫茶ランドリーに関与し、エスノグラフィーを作成した。3章にて抽出された要素と併せて分析し、能動性を誘発するプロセスを明らかにする。

4-2. 結果の分析

作成したエスノグラフィーより、アクティビティの発生した箇所を抜き出し、「周囲への影響力」を基準に分類を行った。特に影響が大きいと考えられる、音の出る活動が11件、会話のある活動が39件、移動を伴う活動が38件、比較的影響が少ない静かな活動が25件観察された。そのうち、影響の大きいアクティビティを起こした人の属性はスタッフ・観察者・身内¹⁾によるものが多かった。事務作業や料理の仕込みといった、通常の喫茶店では隠されるアクティビティが表出していた為だと考えられる。会話では、客からスタッフへ店のルールや使い方に関する質問が多くみられ、スタッフと客とのコミュニケーションの起点となっていた。

また、アクティビティがどのような要因で発生したのか分析するため、行為前後のエスノグラフィーの記述に着目し、前後に具体的な影響が見られた箇所を抽出した。

(11月27日 13:20 記述) このあたりで、お客さんの食事が終わりはじめ。「ごちそうさまで」と、みんな食器を持ってきてくれる。たぶんはじめに誰かが持ってきてくれたからみんな持ってきてくれるのかな?と思う。

↓ (10分前)

(13:10 記述) ここまでまあまあ忙しく、レジ受けとドリンクを作る。途中、今日シフトではないKさんが来店。おそらく洗濯物を取りに来た。私含め3人いたけれど、割と忙しかったので、できたものからKさんが運んでくれる。

フロア②の女性が食器を返ししながら、帰宅する前にお手洗いに行く。

「食器をカウンターに返却する」という行為は、それまで見られなかった行為であり、「スタッフが忙しい状況」と「食器を返した人」を認識した客が能動的に行動を起こしたと考えられる。

4-3. 考察

これらの結果から、客はアクティビティの行為前に「〇〇してもいい」という情報を環境などから受け取り、アクティビティが発生していたことが明らかとなった。3章にて抽出した空間的要素・人的要素は、「〇〇してもいい」と認識させる機能があったと考えられる。また、会話も客にとっての情報源となったことで能動的な行為が引き出されていたことが明らかとなった。

5. 結論

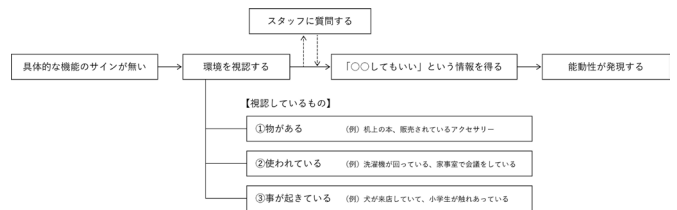


図4. 能動性が誘発されるプロセス

喫茶ランドリーに訪れる人々は、環境や会話から「〇〇してもいい」という情報を受け取ることで、能動的な活動を起こしていた。また、その人々は①物があること、②物が使われていること、③事が起きていることを視認して行動を起こしていた。喫茶ランドリーには、これらが可視化される仕掛けがいくつもあり、アクティビティが混在し、影響を与え合う関係性が店内で成立していることが明らかとなった。

今回は、喫茶ランドリーを対象として能動性を誘発するプロセスを明らかにすることを目的としていたが、他の事例でも同様の結果を得ることができるのか、引き続き調査が必要である。

注

1) スタッフと関わりを持つ客のことで、子供やママ友、友人などが含まれる。

参考文献

1) 田中元子, 「1 階革命」, 晶文社, 2022

2) 大西正紀, 「喫茶ランドリーの超能動空間」

<https://medium.com/kenchikutouron/4611795856a2> 最終閲覧: 2023.1.21