

地域の住まいプロジェクト

地域の住まいプロジェクト・建築環境研究室
(土川 忠浩)

1. プロジェクトの紹介

研究室のテーマの一つとして地域の気候風土に適した住まいや住まい方がある。地域の気候風土を志向する地域の建築事務所や工務店の技術相談に応じたり、工務店等の主催の地域イベントにゼミ学生と共に参加している。

ここでは、姫路の伝統的住宅の調査や活用を行っている NPO 法人「姫路・町家再生塾」が行った野里地区の町家古民家の現存調査の補助と、卒研で行った野里のまちづくりマップの提案について、それらの概要を紹介する。

2. 野里の町家古民家現存調査

姫路市野里地区に現存する町家の現状について聞き取り調査を行った。対象とするのは野里小学校校区の町家・武家屋敷等で伝統的な技術で建てられた木造建築で、概ね昭和 25 年以前の建物である。該当する建物は、事前の基礎調査で約 200 軒と推定された。本調査では姫路・町家再生塾メンバーや兵庫県認定ヘリテージマネージャーの調査補助としてゼミ学生が同行した (図 1)。

3. 野里の手づくり地図とデジタルツールの試作

姫路市野里地区はかつての城下町であり、町家・神社仏閣等の歴史的資源が多く現存する。野里地区連合自治会では、昔の町並みが残る野里の魅力を広めるため、独自の絵地図・案内記(ガイドブック)等を発行している (図 2)。一方で現地での聞き取り調査より、野里の魅力を次の世代に伝えていくことに難しさを感じていることが分かった。

研究室では、野里地区に住む人々が新たな野里の魅力を発見、共有、さらに野里に住んできた人々がつくってきた野里独自の魅力を次代に伝えていく方法として、まち歩きをしながら野里の新たな魅力を発見・随時マップに情報を追加し共有することができる、独自のマップである「ミルフィーユマップ」(図 3)を作成・提案した。

野里での聞き取り調査の中で「次代に伝えることが難しい」との意見が挙げられた。そこで地域学習の教材として、子どもたちの興味を引きやすいデジタルゲームを試作することとなった。小学校低学年の子どもを対象とし、デジタルゲームを通じて楽しみながら野里を学んでもらう。そして子ども達が野里へ興味を持ち、実際に野里を訪れるきっかけとなることを目的とする。制作ツールには、RPG が制作できるフリーソフト (WOLF RPG エディター) を用いて試作した (図 4)。



図 1 調査の様子



図 2 野里の手づくり地図 (既存)

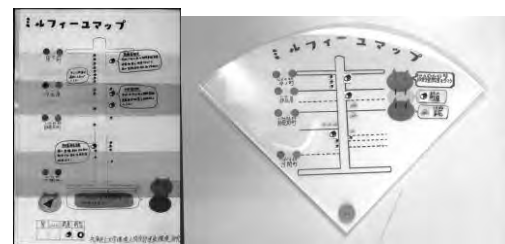


図 3 重ね地図 (ミルフィーユマップ・左、
団扇型スライド式マップ・右)

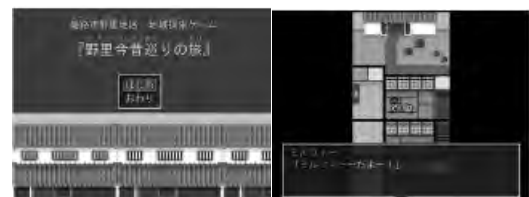


図 4 デジタルゲームの画面
(左はゲーム開始場面・右はオリジナルキャラクター「ミルフィーユ」と出会う場面)