



この家を中心に地域の営みが広がる=18日、智頭町

# ちづぐらし

## 子どもと繋ぐふるさとリノベーション

多くの子育て世帯が移住する鳥取県智頭町では、地域住民と移住者の双方から「コミュニティの繋がりが薄い」ことが問題視されている。作者の祖父の家を移住者たちのシェアハウスに改修し、生活や空き家、思い出が直接受け継がれる移住の形を設計した。

幼小より智頭町に慣れ親しむ作者は、卒業研究でも智頭町を取り扱った。調査で得た「子どもがいると地域になじみやすい」との声から、子どもが人を繋ぐ、シェアハウス兼交流施設を提案する。自身の記憶から遊び場を作ることで、この地の暮らしを体感しつつ地域住民との関わりを作る。



小林尚矢  
大阪大学大学院工学研究科  
地球総合工学専攻  
建築・都市人間工学領域 M2

2021年令和3年  
10月18日月曜日



鳥取県智頭町  
面積 224.7km<sup>2</sup> 森林率 93%  
人口 6,601人 高齢化率 43.4%

**\*1 森のようちえん**  
園舎を持たず、日々智頭の森林・溪流を巡ることで生きる力を養う。移住者が町と協力し設立、注目を集める。

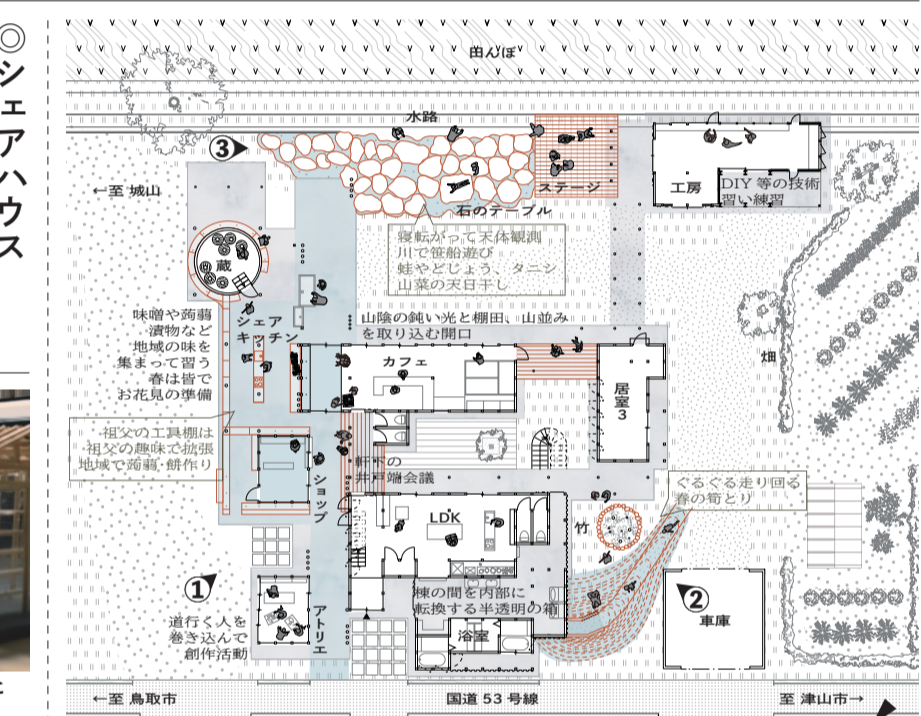
**\*2 地域の課題**  
コミュニティの繋がる場が無い / すぐ入居できる家が無い / 高齢者の生活能力低下 / 空き家の放置 等

**◎生活重なる敷地**  
敷地は国道沿い、作者の祖父の家。付近には「森のようちえん」の拠点があり、移住者と地域住民の生活が近い。そしてこの家自体も、地域の行事や子どもたちの遊びの場となっており、両コミュニティの生活が重なる場所だ。敷地内の城山では、毎春地域住民が花見を催す。

**◎二面性もつ過疎地域**  
舞台となるのは人口約7千人の山あいの町。かつて宿場町や林業で栄えたが、現在は少子高齢化が進む過疎地域となった。一方で、この町には「森のようちえん\*1」をきっかけとして多くの子育て世帯が移住している。以前より町が育んできた住民自治の姿勢づくりの成果といえよう。移住施策の先進事例とされ、高齢者と子育て世代がともに増加する中で、いくつかの課題\*2も挙げられている。

**◎シエアハウス**  
勢いある若い世代が消えゆく地域の暮らしを継承する狙いで、既存住居を改修しシェアハウス×交流拠点とする。▼移住者は、家探しや仕事探しなど移住の準備を進めながら、完全に移住できるまでの期間、共同生活を送る。四季の中で、この場所での暮らしを体感する。▼地域住民から季節の料理やDIYなど、この地の暮らしを学ぶ。生活が難しくなっていく高齢者を助ける機能も担う。移住前から直接交流することで、移住者への空き家のスムーズな譲渡にも繋がる。

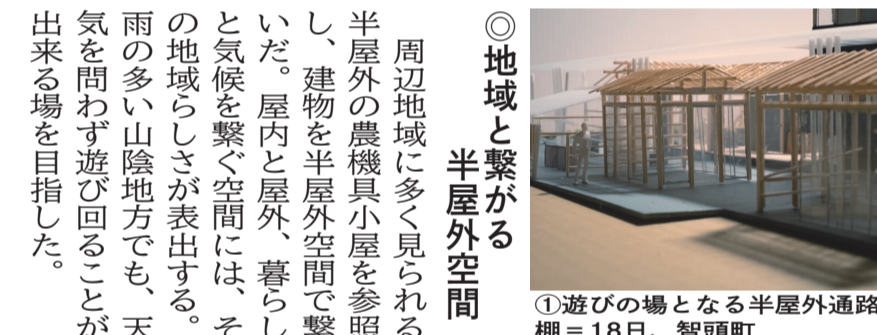
**◎地域と繋がる半屋外空間**  
周辺地域に多く見られる半屋外の農機具小屋を参照し、建物を半屋外空間で繋いだ。屋内と屋外、暮らしと気候を繋ぐ空間には、その地域らしさが表出する。雨の多い山陰地方でも、天気を問わず遊び回ることが出来る場を目指した。



- 配置図兼 1階平面図 S=1:500
- ① 棚** — 互いの活動が溢れ出し合う道  
移住者の荷物を受け止めながら、遊び場にもなる棚。皆が参加できる機能を配置し、賑わいある散歩道とする。
  - ② 竹** — 遊びの立体化  
トンネルを設置、走り回って遊ぶ勢いを建物内に引き込む。竹を立体的に楽しむベランダで、遊びを立体化。
  - ③ 石** — 移住者と地域住民が集う場所づくり  
石を地形に展開し、水路を拡張して豊かな水辺に。田んぼの傍のステージで月見や映画鑑賞会。



③石を拡張した水路とステージ=18日、智頭町



①遊びの場となる半屋外通路と棚=18日、智頭町

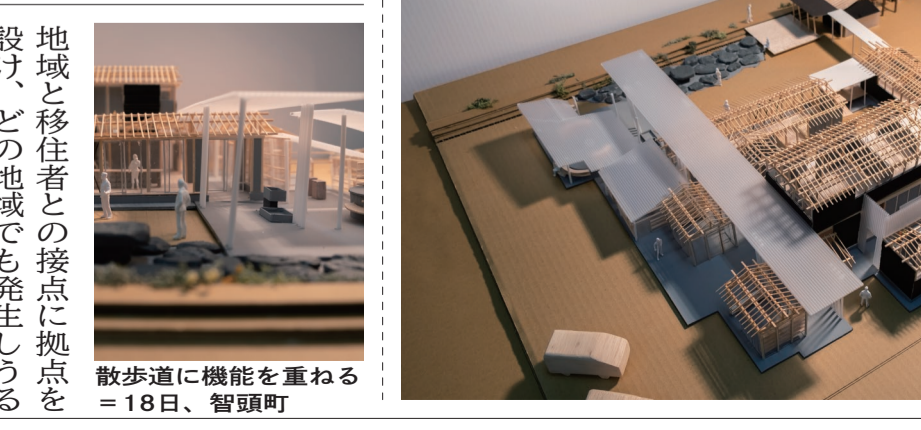
**◎子どもが繋ぐ遊び場**  
移住者と地域住民の両者から、「子どもがいると地域になじみやすい」との声を得た。ここから子どもが遊びの中で機能と機能を、移住者と地域住民を、人と暮らしを繋ぐ家を目指した。自分の記憶から遊び場を作り、実際の遊びに即した地域住民との関わりを作る。

**◎更新される生活と拠点**  
▼町と移住者による持続的な運営 移住施策に重点を置く町の支援を得ながら、移住(希望)者が自ら維持管理し引き継ぐ。これまでのように家は継ぎ接ぎされ、新たな生活に馴染んでゆく。▼移住施策のその先と他地域への波及 移住者が多くある先進地域の課題に向き合い、今後の移住施策のあり方を提示。

**◎子どもが繋ぐ遊び場**  
移住者と地域住民の両者から、「子どもがいると地域になじみやすい」との声を得た。ここから子どもが遊びの中で機能と機能を、移住者と地域住民を、人と暮らしを繋ぐ家を目指した。自分の記憶から遊び場を作り、実際の遊びに即した地域住民との関わりを作る。

**多様な視点 織り込み設計**  
設計にあたっては多様な視点を織り込むことが意識された。幼いころからこの家で遊び、大学生になって改めてこの場所を調査したことで、移住者と地域住民双方の視点を得た。幼いころの自分・大学生の自分と合わせ、4つの視点が同居する。

**織り込み設計**  
祖父が増改築を重ねた家だが、祖父母の高齢化により、営まれる暮らしは縮小しつつある。そんな中熱意ある移住者に出会い、両者にとっての持続性を考えた。主観と客観、過去と現在・未来を俯瞰した、人口増加だけではない、真の地域の持続。



散歩道に機能を重ねる=18日、智頭町