

1. はじめに	3
2. 動物園コンプレックス	6
3. 騒音ストレス	1 2
4. モノトーンがもたらす害	1 7
4. 1 形態の多様性と調和	1 9
4. 2 色彩の多様性と調和	2 4
4. 3 光の作用による多様性	2 7
4. 4 テクスチャーの多様性	3 0
4. 5 においの多様性	3 3
5. 「故郷」という感覚	3 7
6. 環境心理学	4 3
7. おわりに	4 4
自己確認問題	4 5
参考文献	4 7

ユリウス・ファストはその著書「身体言語 (K?rpersprache)」のなかで、内向的な人間は外向的な人間よりも緩衝域をより広く必要とする、と述べている。たとえばヨーロッパ人はアジア人よりも、ドイツ人はイギリス人よりも広い緩衝域を必要とする、というわけである。ファストは、人間が必要とする距離を**親密な距離**、**個人的な距離**、**社会的な距離**、**公的な距離**と4種類に分けた。この区分は現在、広く認められている。

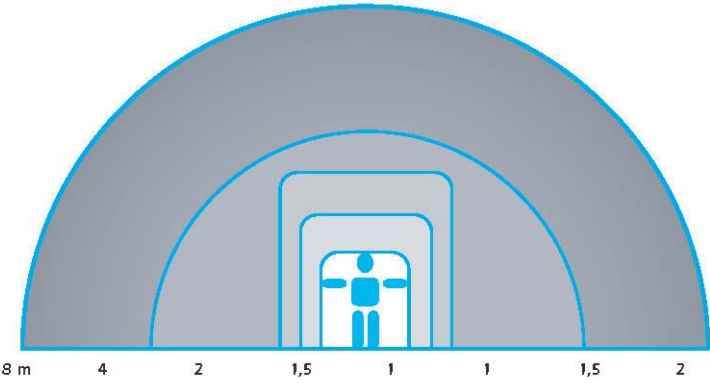


表 2.
4 種類の距離

・親密な距離	0.0から1.0m	・個人的な距離	1.0から1.5m
・社会的な距離	1.5から2.0m	・公的な距離	4.0から8.0m

たとえば「親密な距離」が侵害されるとどうなるかは、エレベーターの中や満員電車の中などでの経験から、みなが知っているところである。

「特に理由もなく」暴力をふるい、それは周囲が自分を挑発したからだと言主張する人はいつの世にもいる。そうしたタイプの人々が必要とする「距離」を調べたところ、通常の数倍はあるという驚くべき結果が出た。ここから、家庭内・家庭外で起こるけんかや暴力行為は、少なからぬ場合、**プライバシーの不足**が引き金になることが推測される。

週末になると、人口が密集した大都市圏から**人々が大量に脱出する**という現象が起こることが多い。ウィークデーであっても、特に晩や夜に、多くの人がこれという理由もなく家を抜け出す。そうした行動の原因のひとつが、**閉所恐怖症**に似たぼんやりとした圧迫感であることは確かだ。「まるで天井に押しつぶされるような」気持ちになるのである。

狭い住宅、狭苦しい住宅地に暮らすことが避けられない場合には、**視界が開けている窓**が少なくともひとつはある、というプラス要素を考慮することを忘れてはいけない。子供にとって、視界が開けていることは精神の健全な成長にとって決定的なメリットをもたらすものである。視線の先に、建物の壁ではなく雲、太陽、木々、花々が見えることは、子供の世界観がより広く、前向きで人生に対して肯定的な、そして自然と結びついたものになることにつながる。

R. S. ウルリッヒは1984年に実験的な研究によって、ある病院の病室の窓からの眺めが治療のプロセスにおいて異なる効果をもつことを示した。公園に類する風景と、相対する住宅の壁面とでは、患者さんの回復力に違いがあり、もしくは術後の滞在期間に差が出るというのである（前者が肯定的に作用する）。加えて公園を見ることのできる患者さんは薬の投与も少なく済み、看護の方とも穏やかに接する状態にあったという。



図3. 病室：公園の類の風景に面する部屋と、相対する住宅の壁が見える部屋

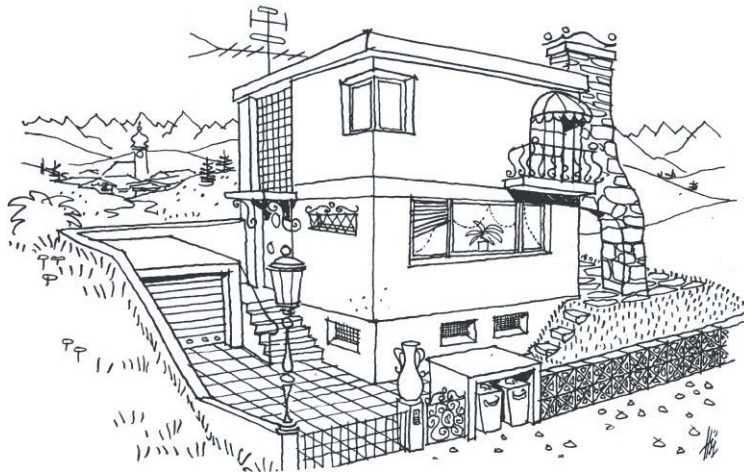
*1
この欲求は、たとえばあてにならない暖房や、自分で制御のできない暖房（中央制御、エアコン・換気システム）などによっても損なわれる。

空間は、**安全、安心、やすらぎを求める気持ち***1も満たすものでなければならぬ。私たちは普通、自分が暮らす家の中に危険があるとは思っていない。空間が広くなれば、個人の成長を守るシェルターも拡大するのである。だが空間が広すぎると、人間は空間に対するコントロールを失う。その結果、空間を居心地が悪いと感じ、「途方に暮れる」気持ちを味わう。この状態が長く続くと、神経過敏になり、何かに始終おびえ、心身症を発症する結果になりかねない。

屋根の材料、家の壁の色、家の高さ、窓の大きさなどを規定している。その結果、相も変わらず面白みのない単調な町並みが生まれるのだ。

とはいえ、デザインを完全に自由にすればカオス（混沌）が生まれかねない。そうなれば、居心地の良さを感じることはもはやできなくなる。とりわけ、現代のように、みんながしていることは自分も、と誰もが思い、控えめであるよりもステイタスを誇示することに抵抗を感じない人が増え、全世界から何千という種類の建材を調達することが可能な時代において、どのような状況が生じるかは想像に難くない。多種多様な屋根の形、高さ、バラバラな棟の向き、色、プロポーション、建材のオンパレードは、むしろ国際建材見本市の展示を連想させる。

図8：
デザインを完全に自由にすれば、周囲に配慮しないカオス（混沌）が生まれることにもなる。



つまり重要なのは、秩序づける要素と様々に異なる要素の適切なバランスが取れていることである。その際、個々の要素は全体のなかに組み込まれていなければならない。つまり、例えば一戸建て住宅は、その寸法、形態言語、選択する建材（できるだけその地方で手に入るもの）という点で、住宅地全体にふさわしいものでなければならないのだ。このことは、それだけでモノトーンを招いたり、個々の表現力を失わせるものではない。これによって、多様な個別部分が、全体として調和の取れた総体にまとめられることになるのである（全体効果）。*1

*1
次のキャプション、
および
キャプション12を参照

古い町や村の景観を見ると、屋根の向き、雨樋の高さTraufhöhe、屋根の傾斜、屋根の材料、窓のプロポーション・サイズ・区切り方、建材などが、多くの場合同じであることがわかる。それでも、

できるだけ多くの時間を屋外の自然環境のなかで過ごすための様々な試みがおこなわれている。自然は、五感すべて、すなわち触感にも無限の可能性を提供するからだ。最近では、空間を持たない幼稚園も誕生している。つまり、午前中、天気の如何にかかわらず屋外で過ごすというタイプの幼稚園だ*1。



図11：
五感をすべて使って遊ぶ

*1
問い合わせ先：
Momo-Stiftung für Kinder,
Umwelt und Gesundheit (子供、
環境、健康のためのモモ財団
). Muhlbachstraße 2, 78315
Radolfzell-Moggingen

屋外の自然環境で触れられるものと同様、住まいや仕事場の環境で使われるものも、**立体的にデザイン**され、**興味をひく表面テクスチャー**を持つものでなければならない。丸い、波打っている、角ばってでこぼこしている、規則的だったり不規則的だったりする、なめらかである、ザラザラしている、つるつるすべる、固い、柔らかい・・・といった様々な表面に触れることで、触感が刺激を受けることが大切だ。具体的には以下のようなテクスチャーが考えられる。

- ・**床材**：導管をふさがずに加工したウッドフローリング（無加工、オイルあるいはワックスを塗ったもの）、表面のテクスチャーが比較的粗いカーペットやマット（ココヤシ、サイザル、ソフトな羊毛、稲わら）、でこぼこ・切断面の粗い自然石のフローリングなど。床を立体的にデザインすることも考えられる。これはフンデルトヴァッサー*2が、自身が手がけた建築物のなかで何度も実践している。
- ・**壁材**：木、レンガ、表面が粗いしつくい（粗さが不規則なこと、意図的に立体的なテクスチャーが作れる点などが特に魅力的）、ラウファーザー・織物壁紙、麦わらなど。

*2
ウィーン出身の画家・建築家
1928-2000。図12
と14を参照

「平らな床は、建築家が発明したものだ。それは機械に合わせたもので、人間に合わせたものではない。

人間は、美しいものを愛するために目を持っている。美しいものを聞くために耳を持っている。美しいものを嗅ぐために鼻を持っている。しかしそれだけではない。人間は、手と足に触感も持っている。現代の人間は、アスファルトをしいた、コンクリートで固めた平面の上を歩くことを強いられている。それはデザイン事務所で定規を使って深く考えもせず設計されたものだ。そこを歩くことで人間は、人間が誕生してからずっと自然に持っていた土とのつながり、土との触れ合いから切り離される。そして、人間を構成する重要な部分が鈍くなるのだ。その結果、人間の心理、精神的なバランス、体調、健康に壊滅的な影響が及ぶ。

人間は、体験することを忘れ、精神的に病むのである。

命を吹き込まれた、平らでない床は、真っ平らな都市建築のなかで奪われた人間の尊厳を、再び人間の手に取り戻すことを意味する。波打つ床を逍遥すれば、それは交響曲となる。両足にとっての旋律となる。人間存在全体を躍動させるのだ。

建築は人間を高めるべきものだ。人間を貶めるものではない。

平らでない床の上を歩き回ることは楽しいだろう。それによって私たちは休養することができ、人間としてのバランスを再び取り戻すことができるのだ」。

1991年4月 フンデルトヴァッサー

4. 5 における多様性

人間の嗅覚はそれほど鍛えられていないことが多い。場合によっては退化していることもある。その原因としては特に以下のようなものが挙げられる。

過剰な喫煙、飲酒、家具・カーペット・テキスタイルなどからの化学物質の揮発、薬害（ある種の鼻スプレーなど）、職場で臭いがきつい刺激性の化学物質を扱っている、健康に有害な室内環境などのために頻繁に風邪をひいている、あるいは匂いをかぐ機会が少なすぎる、など。

動物の世界では、嗅覚はいろいろな役割を果たしている。敵の臭いをかぎつける、食べられるエサを見つける、危険を警告する、仲間を認識する、巣に帰る、など。