

## 住まいと人のケアの循環

昔の住まいには、日常・非日常を問わず、あらゆる暮らしのコトが包含されていた。そこでは世代を超えて、暮らしに合わせた住まいをケアする知識が受け継がれ、住まいと人のケアの循環(サーキュラーケア/CC)が成り立っていたといえる。この循環は場所の価値をつくり、継続する上で重要なものであると考える。近現代において、暮らしのコトのアウトソーシング化によって、暮らしの範囲は住まいから極端に逸脱し広がった。また、世代ごとの定住場所の変化、子世代の人口減少などと相まって空き家の増加などが起きている。このような状況では CC は成り立たず、地域連帯も失われやすい。

## 暮らしのプレイヤーとコモンズ

現在、SNS や IoT によって物理的な距離を越えた多様な人・もののつながりが生まれている。また、COVID-19 影響でリモートワークをするなど、住まいが許容する暮らしは変化している。しかし、このように変化する暮らしの型に対して、CC が成り立つように個々の住まいの型を合致させることは困難である。そこで、住まいのプレイヤー(住人)だけではなく、個々の暮らしに関わるプレイヤーとの連関(暮らしのコモンズ)のための住まいの型が必要と考える。この住まいの型は、建物一つの問題に収まらず、規模を柔軟に変容させながら、例えば、趣味の繋がりといった物理的な制約を越えた仮想的な地域性を生むだろう。特に郊外では、徒歩・自転車圏など行政区画とは異なる特有の社会圏がつくりやすく、住宅街に新たな開放性を与えうると考える。

## 現代の CC をもつ住宅

住宅の一時の完成を目指さず、設計者が暮らしのプレイヤーとして関わり可変性を担保することで、住まい・暮らし双方のプレイヤーが常に関わり、ケアする仕組みを考えたい。一義的に単純なものであれば良いというわけではなく、設計の知も開かれた技術(=共有知)とし、暮らしのコモンズの輪郭が見えてくれば、現代の CC が生まれると期待している。