

子どもにとっての「マダン(中庭)」空間の意味および

「マダン (中庭)」と「ゴルモク(路地)」との関わりに関する研究

—子ども時代のマダン (中庭) でのエピソードから—

辛 潤姫

1. 背景と目的

近年、韓国の都市に普及している洋式住宅は、アパート式の多世帯住宅で、その形式もみんなよく似ている。この10年の間、都市庶民住宅の建て替えのブームが起り、「マダン」の姿が消えつつある現状に置かれている。

金(1992)は「マダン」が都市化・近代化の過程で資本の論理に圧倒され、その規模も法的上の下限程度の線で守られているだけで、日照・通風・展望・造景のような自然的要素を今日の都市住居の「マダン」が享受することは難しくなっているとその変化を語っている。

その「マダン」は居間などに間取りを変えている。複数の世帯がプライバシーを尊重した同じ家に、階を分けて住むようになったのである。

しかし、建て替えられた家あるいは町が<新しい・洗練された>というイメージだけで、評価されるのは何か物足りない感じがする。何も影響なく、ある空間(マダン)が消えていくことがありうるのかという疑問が出来た。「マダン」という空間はただ戦後都市発達の中にやむをえず存続して来た、都市庶民家屋のネガティブな空間に過ぎなかったのか。確かに多世帯が顔を合わせながら生活していくのは不便だったかもしれない。プライバシーが守られ難い構造だったかもしれない。しかし、その中には人と場の関わりを促進していた「場所」としての「マダン」のもう一つの顔があったことも忘れてはならない。

韓(2001)は、都市庶民住居に現れる「マダン」の意味に関する研究で、都市庶民住宅の「マダン」は、私的・閉鎖的空間、住居領域を最小限に限定する空間として、伝統的建築の「マダン」の意味とは、異なる意味を持っていると述べている。又、都市庶民住居の「マダン」は、共有の性格を持ち(非定型の開放性)、住居領域の拡張を助け(領域の拡大)、住居内の個体との関係作りの中心(関係作りの中心)であると述べ、その「マダン」の意味が住居に適切に表現される必要があると主張している。

合理的で機能的なモダン建築が社会に大きく貢献したことは認めるべきであるが、その裏側に「場所の喪失」の問題も認めざるを得ないだろう。それが今の「マダン」の現状と本研究の問題意識と一致することでもある。

今日、(韓国)建築学の分野では、「マダン」と言う空間の「場所」としての重要性は強調しながらも、その根

拠である「なぜ重要なのか」に関する内容的面については、十分に触れているとはいえないだろう。本研究はその間に耳を向け、具体的なデータの一つとして、言わば、「体験者の語り」を用い、その答えを出そうとするものである。

本研究は子ども時代の「マダンでのエピソード」から、都市化・近代化に追い詰められ、その価値を失われつつある「マダン」と言う空間の意味を取り出し、分析する。

そこから生活の場が含んでいる身近な場(マダン¹⁾)、ゴルモク²⁾などの重要性(価値)を再認識し、モダン建築が招来した問題である、「場所の喪失」に対する「場所の回復」への呼びかけとして、本研究が少しでも貢献できることをその目的として示しておく。

2. 方法

本研究は性質が異なる2つの種類のデータ収集方法を用い、分析を行った。その一つがアンケート調査である。調査対象者は韓国で生まれ育った10代から60代までの人169名を対象者にし、3つの内容のアンケートにそれぞれ答えてもらった。

この調査から、1つ、韓国の都市におけるゴルモクとマダンに関する意識の変化を、2つ、人々のイメージにあるマダンの種類の提示を、3つ、マダン経験の有無とゴルモクの印象との関係性を見出すことを狙いにしている。

次に、本研究の主なデータとして用いたのが、エピソード、つまり事例である。

子ども時代に、「マダン」のある家で過ごした経験がある8人の調査対象者(平均年齢、32歳)に、エピソード形式でその経験談(エピソード数=14)を書いてもらった。

事例研究では、子ども時代のマダンでのエピソード、つ

¹⁾「家の周りや建物の付近にある固くて、平らな地面」、‘家の中の表と裏や右と左にある平らな地面’、‘家の中に付いている庭あるいは庭園」と定義される。—「マダン」、李ヒソン監修、国語辞典、民衆書林、1994

²⁾「大きな道から家々の間に差し掛かっている狭い道」である。その時、‘ゴル’は‘谷’‘溝’の意味で、‘モク’は‘大通りから路地に入る所’の意味である。その二つの合成語として‘ゴルモク’の意味が作られたと理解できる。—「ゴルモク」、申ヨンゼ、「都市住宅における街路の生活空間化に関する研究」、啓明大学、1992

まり、人（子ども）と空間（マダン、ゴルモク）の関わりを見せた「出来事の場面」をデータとしてもちいた。その関わりの際、形成される意味を本研究では「空間の意味」と読み取ることとする。

3. 結果

3-1. アンケート調査の結果

<結果1>

I. 近所付き合いと交流 子どもの遊びに関する質問 社会的要因)	
①ゴルモクで遊んでいる子どもたちの姿が	増えている。6.5% どちらでもない。19.5% 減っている。74.5%
②知り合いの近所の人が	増えている。6.3% どちらでもない。18.9% 減っている。75.7%
③ゴルモクに子どもたちだけを遊ばせるのは	安全である。4.1% どちらでもない。21.3% 危険である。74.6%
④近所付き合いに関して	満足している。9.5% どちらでもない。66.3% 不満である。24.3%
⑤ゴルモクに立ち止って、話を交わす人たちの姿が	増えている。6.5% どちらでもない。27.2% 減っている。66.3%

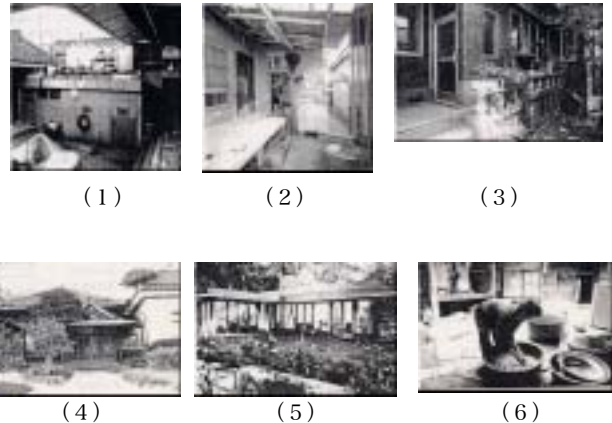
II. 家屋の変化 交通の事情 衛星・自然の変化に関する質問 物理的要因)	
⑥同じ形式（アパート式）多世帯住宅が	増えている。89.9% どちらでもない。6.5% 減っている。3.6%
⑦ゴルモクに車の通行や駐車が	増えている。94.1% どちらでもない。4.1% 減っている。1.8%
⑧マダンのある家が	増えている。7.1% どちらでもない。16.6% 減っている。76.3%
⑨ゴルモクの小さな店たちが	増えている。1.8% どちらでもない。25.4% 減っている。72.8%
⑩ゴルモクは衛星面で	清潔になっている。33.7% どちらでもない。38.5% 不潔になっている。27.2%
⑪近所の生活の音（子どもを叱る声）を耳にすることが	稀になっている。65.6% どちらでもない。32.5% 頻繁になっている。1.8%
⑫ゴルモクに自然を感じられるもの（木、花壇、土・・・）が	増えている。8.9% どちらでもない。20.1% 減っている。71.0%

III. ゴルモクの印象 印象的要因)	
⑬今のゴルモクは以前より	親しみのある感じがする。2.4% どちらでもない。36.7% よそよそしい感じがする。60.9%
⑭今のゴルモクは以前より	洗練されつつある。35.5% どちらでもない。56.8% 野暮な感じがする。7.7%
⑮ゴルモクに立ってみると	のびのびした感じがする。8.9% どちらでもない。30.2% 窮屈な感じがする。60.9%

アンケートIの調査結果からは、「ゴルモク」における物理的要因と社会的要因という比較的可視的な面の評価では、やや客観的評価の一致が見られるが、印象的要因の評価（物理的要因に分類された項目でも、より印象の方に近い項目はここに入れて）においては、「どちらでもない」と答える人が多く見られ、「ゴルモク」のイメージに関して、あまり個人的考え（関心）を持っていない傾向が見られる。又、「ゴルモク」に対し、「親しみを感じる」と答えた人は極めて少なく（2.4%）、それは「場所」に対するア

イデンティティ感の欠如とも関係があり、今日の都市生活の断面を見る結果であると思われる。

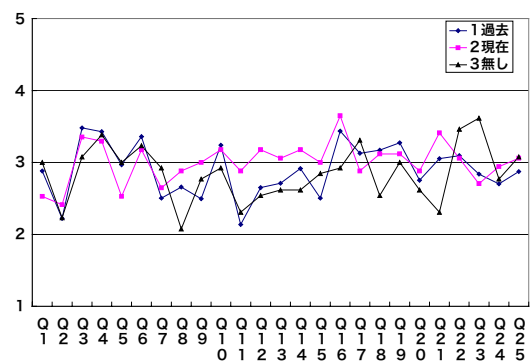
<結果2>



アンケートIIの調査では、調査対象者に6枚の写真のなかから「マダンである写真」と「マダンではない写真」を分けることを求めた。ちなみに、後者の写真についてはその理由も回答を得た。この調査においては、答えが多かった写真の抽出が目的ではなく、マダンの類型を読み取ることがその目的であった。

- i) 包括的タイプ；1・2・3・4・5・6のすべての項目を肯定する
- ii) 空間優先タイプ；主に1・2又3を否定する
- iii) 生活優先タイプ；4・5を否定する（例：庭園である）
- iv) 自然優先タイプ；主に4・5又3を肯定する
- v) 複合的タイプ；空間優先タイプ+自然優先タイプ

<結果3>



アンケートIIIの調査結果からは、「マダン」のある「ゴルモク」に、①の過去に住んでいた経験のある人、③の経験のない（ただし、間接的な経験はある）人に、印象の面で好意的な評価が得られ、両方（マダンとゴルモク）の関係は『イメージ』としてより関わりがあると推測した。又、②の現在住んでいる人は、アンケートIの結果にも見られる「ゴルモク」の全般的变化がその要因に作用し、より否定的な評価が見られる傾向があった。

3-2. 事例研究の結果

<結果1：子どもにとっての「マダン」空間の意味分析>

本研究のテーマである<子ども時代のマダンでのエピソードから見る、子どもにとっての「マダン」空間の意味>において、時間的視点を<子ども時代>と言う過去に置く理由は、<マダンは変化している>という前提から本研究は始まるからである。その前提から<マダンの何が変化しているか>を知るためには変化を経験した調査対象者の語り（例：エピソード、経験談）が必要になってくるのである。そして、その<何か>がマダンの空間の意味と関係するものであると仮説を立てた。

分析の順序は、

a) 1人1人分の事例を、出来事の部分と感想の部分（出来事以外に書いたものすべて）に分ける。

b) 出来事部分は1) 行動の種類、2) 媒介物（特に子供の場合、空間そのものとの直接な関わりは稀で、媒介物を通じた間接的な関わりの方が多く見られる）、3) 時間性に焦点をおいて分類する。

c) 感想の部分は、調査対象者のその空間に対する直接的な意味付けとして見なす（意味付けの時点は限界点として触れない）。

その感想の内容から核心的言葉（意味付けと関連する・関連すると思われるキーワード）を取り出す。

d) b) の分類に投影されている文脈（人間的側面・物理的側面を含んだあらゆる事柄）を読み取りながら、研究者が間主観的に介入し、意味付けを行う（=> I 段階の意味）。

e) 次の事例に入る。

f) 8人分の事例を終える。

g) c) の直接的な意味付けと照らし合いながら、d) 内容（I 段階の意味）を総合的にまとめ、分類、類型化、概念化を行う。

h) その結果のこと（=> II 段階の意味—本研究では、それを最終段階の意味と呼ぶ）が子供にとっての「マダン」の『空間の意味』のことである。

8人の調査対象者の「子ども時代のマダンでのエピソード」から、子どもにとっての「マダン」空間の意味を次のようにまとめることが出来た。

1. 子どもにとって、マダンはモノ（媒介物・Vehicle）との関わりを豊かにさせ、いろいろな感情や行動を促進する。
2. 子どもにとって、マダンは可変性（Variability）と開放性（Openness）を持つ空間である。
3. マダンは「モノの観察からモノの理解へ」と、子どもの成長を促すいろいろな場面を提供する。

4. マダンは家族全員の生活の場であり、そこでの出来事はすべて家族の絆に繋がる特異性を持つ。

5. 子どもにとって、マダンは遊び空間として、又、生活の空間としての2重性を持つ。

6. 子どもにとって、マダンはいろいろな感情（好奇心、冒険心、怖さ、スリル、楽しさ、憂鬱、愛情、理解心（共感）、心配（思いやり）、自然の偉大さ、生物の愛しさ）を誘発する刺激物である。

例：事例1. 34歳の男

1) 行動の種類 2) 媒介物種類 3) 時間性	内容（ユニット別）	投影されている文脈	（間主観的）意味付け
1) 水を壊す 2) ①もの：人工物；固定物；水周り、移動物；たらい、自然物；水 ②ひと；ひとり 3) 非日常；冬の毎朝	ユニット1. 「当時は家ごとに小さなマダンがあった。そのマダンの端には醤油甕や味噌甕などの置き場としての高台があった。マダンの真中には水道が置かれていた。その水周りの側には断水に備え、赤色の大きなゴムたらいが喉を占めていた。そこにはいつも水がいっぱい取って置かれていた。冬になると、だんだん厚く凍っていく水が不思議だった。毎朝、起きて、その水を壊していた記憶がある。」	水が氷になっているのは不思議。	マダンは季節の変化（水が氷に変化）を感じさせる空間であり、その変化が子供の好奇心（不思議）を誘発する
1) 集まって遊ぶ、穴を掘る、玉を入れる、回る 2) ①もの：人工物；固定物；友だちのマダン、地面の穴、移動物；ガラスの玉 自然物；地面（土） ②ひと；友だち 3) 日常	ユニット2. 「うちのマダンはセメントで敷かれていた。友だちのマダンには土が残っていて、よくそのマダンで、仲間たちと集まって遊んでいた。地面（マダンの土）に小さな穴を幾つか掘ってガラスの玉入れをしていた。その穴を全部通って、先に一回り出来た方が勝つゲームだった。」	土が残ったマダンで楽しめる遊び。	マダンは土（自然）との直接な関わりを可能にする空間であり、子供たちによって操作、変更できる（穴を掘る）空間であり、仲間との遊びを促進させる空間でもある。
1) 灰をかける 2) ①もの：人工物；固定物；友だちのマダン、移動物；灰、自然物；なし ②ひと；友だち	ユニット3. 「時には仲間たちとのけんかにも灰を使っていた。相手の家のマダンに灰をかけて、腹いせにけんかをうることもあった。そのけんかの理由とは些細なことだった。紙打ちのゲームに自分の紙を無くした理由で、お気に入りのガラスの玉玉を取られた理由で。」	マダンに灰をかけるという腹いせの表現。	ルールを破ることが（他者のマダンに灰をかける）可能な空間である。

<結果2：子どもにとっての「マダン」と「ゴルモク」との関係性分析>

ここでは、「ゴルモク」を、「マダン」との繋がりとして位置づけようとする内容からなっている。

それは「住居領域の拡大」あるいは「コミュニティの場」としての「ゴルモク」と言った固い専門用語での接近ではなく、より具体性（ストーリー）のある、又、より主体者のリアリティな内容のある言葉での接近を試みたものである。

分析順序は

- a) マダンとゴルモクの関わりを見せた部分だけを取り出し、データとして用いる。
- b) その内容を1) 行動の種類、2) 媒介物、3) 時間性の3つに分類する。
- c) b) の分類に投影されている文脈を読み取りながら、「関わりの方」つまり、『関係性』としてまとめる。
- d) 次の事例に入る。
- e) 8人分の事例を終える。
- f) その内容を総合的にまとめ、分類、類型化、概念化を行う。

h) その結果のことが子供にとっての「マダン」と「ゴルモク」との『関係性』のことである。

例；事例1. 34歳の男

1) 行動の種類 2) 媒介物種類 3) 時間性	内容 (ユニット別)	投影されている文脈	関係性
1) 古い紙を持って来る、打つ角度を読む、地面を読む 2) ①もの；人工物；固定物；なし移動物；古い紙 自然物；地面 ②ひと；友達 3) 日常の遊び	「その時代の遊びには家からすぐ持って来られる簡単な物が遊び道具になっていた。その一つが古い紙を四角形に折って遊んだ紙打ちゲームだ。そのゲームの決め手は打つ角度と何より重要なものが地面の状態をうまく利用する技であった。今よりは紙が貴重だったその時代、お父さんに内緒で、本を破ったりして、叱られていた事も何度もあった。」	遊びの道具は生活用品の古くなったものが多い。	家の物を持ち出し、それを使って遊ぶ。(マダンとゴルモクは遊び道具(もの)を共有する。)
1) 練炭の灰を持って来る、地面を埋める、遊びを続ける 2) ①もの；人工物；固定物；なし移動物；練炭の灰 自然物；地面、雨、雪 ②ひと；友達 3) 非日常；天気(雨) 季節事(雪)	「隣の町に行けば、遊び施設もあったけど、僕の場合はほとんどの時間を友たちとわれわれのゴルモクやマダンで遊んでいた。雨が降ったり、雪が降ったりして、その地面の上で遊べなくなった時には、家から練炭の灰を持って来て、そこを埋め、遊びを続けていた。」	われらの町と言う縄張り意識から芽生えた子供なりの自尊心と愛着。	家の物を持ち出し、それを使ってゴルモクの補修という行為をする。(マダンはゴルモクでの行為を支援する。)

8人の調査対象者の「子ども時代のマダンでのエピソード」から、「マダン」と「ゴルモク」との関わりを見せた場面を取り出し、そのデータを基に分析を行った。そして、子どもにとっての「マダン」と「ゴルモク」との『関係性』として、次のようにまとめることが出来た。

1. マダンとゴルモクは遊び道具(もの)を共有し、又、マダンはゴルモクでの行為を支援する。
2. マダンの特性はゴルモクでの行為に影響する。
3. マダンとゴルモクとの間にある、中間的空間(屋上・大門の前)は、多様な行為を誘発する。
4. マダンとゴルモクは「モノの観察からモノの理解へ」という場面を提供する。
5. マダンからマダンへの接近は中間物(ゴルモク・堀・屋上・屋根)の性質によって誘導される。
6. マダンとゴルモクは、内と外に区分化されたり、時には一体化されたりする、心理的流動性を持つ。

4. 考察

都市化が進行するとともに、子どもたちの自由な遊び場が失われていることが叫ばれて久しい。

1970年代から1980年代にかけて、韓国の都市での子どもの遊び環境は、けっして良い方ではなかった。むしろ今の方が公園や遊び施設の数が多いといえるだろう。

しかし、その時代の子どもの遊びには人との関わり、ものとの関わり、空間との関わりを豊かにすることが出来、多様な行動と感情を経験する事が出来た。

遊ばない子どもたち、遊べない子どもたち。そして、いじめや不登校など、子どもをめぐるさまざまな問題。今

日、「人とのかかわり力(青井、1998)、環境とのかかわり力」を育てることが強く求められている。

昔の子どもたち(8人の調査対象者を含め)は生活する中で、さまざまなことに気づき、学んでいた。「マダン」と「ゴルモク」は、その生活の場に属し、子どもたちをいろいろなモノと関係付け、そして、出来事を経験させた。

子どもの発達は、子どもと子どもを取り巻く環境内の人や自然、事物、出来事などとの相互作用の結果として進んでいく。その際、そこに主体的にかかわっている子ども自身の力を認めることが大切である。すなわち、発達とは、子どもが心身の自然な成長に伴い、それぞれの子どもに応じた自発的、能動的な興味、好奇心やそれまでに身につけてきた知識、能力を基にして、生活環境内の対象へ働きかけ、その対象との相互作用の結果として、新たな態度や知識、能力を身につけていく過程である。(栃尾、1998)

ある調査対象者がその「マダン」と「ゴルモク」を次のように語っている。

「昔と比べると、今の外での遊びは至極、個人的遊びだと思う。友だちが遊びのメインであった、人対人の遊びが僕の時代の遊びだとしたら、今はそうではない気がする。見えないところで、コンピューター・ゲームに夢中になっている子供たち。個人的空間での個人的遊びが今の子どもたちの遊び文化になっていると言っても過言ではないだろう。30年の歳月が齎した変化は認めるべきであるが、その変化の中で、僕らの子どもたちが失うものは多すぎるのではないか。うちの子が今の僕の歳になって、故郷という言葉を思う時、少し戸惑いを感じるだろう。心配だ。僕にとって、故郷という言葉がもっとも具体的で、生き生きとして、心に響く空間は、やはりその昔、友達と駆け回って遊んでいたソウルのYEUNHEE洞のゴルモクとマダンにしかないといえるだろう。・・・」

このように、「マダン」と「ゴルモク」は 行動・環境・時間の力動的かかわりから生成された特定の意味を含んだ複合体・具体的現象である、つまり、「マダン」と「ゴルモク」は『場所』である。

今日、その「マダン」と「ゴルモク」が『場所』としての価値を失われつつある。

本研究は単なる『過去への復帰』を主張するものではなく、『場所への回復』を呼びかけるものである。本研究の分析過程、つまり、「マダン」と「ゴルモク」の意味と価値を再確認する過程で、今日の都市生活の「物(物理的もの)の豊かさ」の志向は、認めざるを得ながらも、そのうち、変わらないものとして、「モノと人との関わり」の豊かさがいかに大事であるかを考える契機になること、それが本研究の意義であるし、又、それが『場所への回復』という道に一步を踏み出すことであると言えるだろう。