

「集い」の時空間

嘉悦大学キャンパスリノベーションと

二四時間施設開放の試み

細江 哲志

(嘉悦大学 専任講師)

■ キャンパスは「集うための広場」

大学の敷地のことを一般的に「キャンパス」と呼ぶが、それは、本来どのような空間を意味しているのだろうか。そして、その空間では、学生達はどのような経験を得るべきなのであろうか。

「キャンパス (campus)」という言葉は、ラテン語の「キャンプ (camp)」と同じ語源を持ち、その意味は「平地」である。戦 (いくさ) の際に平地にて野営することが、すなわちcampなのである。ローマの郊外に存在したマルス広場 (Campus Martius) は、訓練や技を競い合うた

めの「競技の場」であり、市民同士が語り合う「広場」でもあった。キャンパスとはつまり「集うための広場」であり、兵士や市民が互いを磨き合うかのように切磋琢磨するところであり、癒しを得るための場を指しているのだ。この言葉は、一七七四年に米プリンストン大学にて初めて「大学の敷地」を指す言葉として用いられ、以後、アメリカだけでなくヨーロッパの大学においても、学生達が大学生活を過ごす空間を意味する言葉となった。

近年、多くの大学において「魅力あるキャンパスづくり」が盛んである。全人入学と言われる少子化がもたらす大学の経営競争を生き抜くために、まずは学生にとって居心地

のいい場所を用意しようとする策である。しかし、様々な工夫をこらしたのに「学生達があまり大学に寄りつかない」という悩みもよく聞く。それもそのはずだろう、学生たちは「大学の講義」よりもずっと大切なことに日々追われているのだ。友達との遊び、アルバイト、買い物、ゲーム、デート：彼らにとってもっと大切な「戦い（バトル）」を街中で繰り広げているのだ。そんな彼らがバトルを抜け出し、そしてキャンパスを張るかのように「集う」ためには、大学はどのような場でなければいけないのだろうか。

■キャンパスリノベーションプロジェクト

「学生が大学にいない」「授業が終わったとたんすぐに帰宅してしまい学内でのイベントや学生有志による活動が盛り上がらない：」

二〇〇一年に短大から四大化した嘉悦大学では、学生生活の不活性に悩まされていた。いかにして大学という場を「学生たちが過ごしたい場」へと改善することができ、か、絶えず議論を重ねてきた。そもそも本学はコンパクトな敷地を有する大学であり、学生らが時間を過ごす場が少ない。短大時代には十分と思われた敷地も、四大開学以降、在籍

者の増加に伴い公共的なスペースの不足が顕在化してきたのだ。二〇〇一年の在籍者九二七名と比べると、二〇〇八年は一四二〇名と五〇%の収容増となっており、年々「学生が快適に集う場所」「学生が学習やイベントのために活動するエリア」が足りなくなっていくような圧迫感があった。学生たちが大学に居づらなのは明らかだった。

この問題を解決するために、二〇〇六年度に「C2R」と呼ばれるプロジェクトが発足した。C2Rとは「Collaborative Campus Reinvention」の略であり、「教育空間のリノベーション」と「コラボレーションによるキャンパス再構築」の期待が込められていた。学生が利用する空間をリノベーションすることを目的とした同プロジェクトは、プランニングの段階から極力学生の意見を取り入れたいという意向のもと、嘉悦大学の学生と教職員、慶應義塾大学の渡邊朗子准教授研究室（空間デザイン論）、建築家長岡勉のデザインチーム「Point」、山崎徹也氏が主宰する「Shift」などの、異分野のメンバーによって構成されたチームであった。

■求められていた空間像

リノベーションの対象として採用された施設は、C棟と

呼ばれる建物の二階であった。C棟はフロア全体で延べ床面積二〇〇坪ほどのエリアで、一階に学生食堂を併設している。二階は単なる「学食の延長」として昼休み時に利用されるだけで、それ以外には、講義の合間の待ち時間を費やすための場としてしか活用されていなかった。プロジェクトチームはこのC棟二階の施設を「学食の延長」ではなく、「図書館や自習室の延長」として有効活用できないかと考え、学生の意識調査や住居学的な観点からの検討がはじまった。

プロジェクトの初期段階では、嘉悦大学サイドは学生と教職員による意見や要望の収集、そして居方調査などを行った。慶応大学渡邊研究室の大学院生からは各種の住居形態に関する提案が出されていった。定期的に行った全体ディスカッションでは、これらデータやスケッチの共通点を見出しながら、コンセプトのすりあわせと再構築を行った。

「本プロジェクトはリフォームだけでなく、教育理念の再構築が基本にある」との考えから、大学の理念やカリキュラムなどの教育システムにまで及ぶディスカッションが半年以上かけて行われていったのである。

プロジェクトチームが再発見したのは、そもそもこのC棟二階は、短大時代にはソファなどが置かれ、時には女子

学生たちが「横たわって昼寝をする」することもある、ホテルのラウンジ的な役割をもった空間であったという事実だ。四大開学にあたり、男女共学化のなかで「そのような使い方は相応しくない」との学生指導が徹底され、自由な雰囲気削がれていったことが判明した。

学生らによって実践された学生意識アンケートでは、学内に「もっとグループワークの場が欲しい」「AV機器やIT環境を充実して欲しい」といった機能的充実を求める声が多く聞かれた。さらには「個人でのんびりできる空間が欲しい」「飲食しながら集える場所が欲しい」「落ち着いた空間を」といった精神的充実を求める声も多いたことが明らかになった。おそらく学生達は、C棟二階の本来の姿——「多忙な日々を過ごす学生同士が集ってくつろぐ場」——が失われていたことを、見抜いていたのだろう。

C棟二階エリアのリノベーションコンセプトは、「学生が集まる場としての施設本来のポテンシャルを復活させること」「学生同士のさらなる交流を促進すること」そして「くつろぎながら学ぶことができること」へと、明確になっていた。

■大胆なデザイン・全長五〇mの連続した作り付け家具

ディスプレイションを通じて整理されていた学生らの声と、サイバードスペースデザインを専門とする渡辺研究室からの数々の提案を通じてまとめられていった空間コンセプトは、設計を担当するデザインチームPoint+Shiftへと引き継がれた。

Point+Shiftからは、大学の施設とは思えない大胆なデザイン案が示された。それは全長五〇メートルにもわたって溪谷のようにレイアウトされた巨大な「木製の作り付け家具（椅子、テーブル、ベンチ）」だったのだ。



る。窓際には、壁に沿ってカフェバーにあるような個人デスクが配置されている。見方を間違えれば、大学の施設というよりも、海外の幼稚園に見られるようなレイアウトだ。しかしそれは明らかに、オフィスのような画一的な空間ではなく、学生達の元気で活発な触発交流を促進するための、自由で、刺激的で、楽しくて、くつろげる場を具現化したデザインだった。

「嘉悦大学の学生ラウンジは、豊かな緑に面した大きな窓辺に位置し、大学というより避暑地にでも来たような開放的な空気に包まれている。しかし、人もまばらで活発な利用がなされていなかった。このラウンジの改修には、学生がくつろぎ自習できることに加え、メディアセンターやオーブンレクチャーを行うスペースを設け、学生のさまざまな活動を積極的に生み出すことが望まれた」(Point代表長 岡氏)。

Point+Shiftの設計に基づく施工は二〇〇七年三月に完成し、四月からの新学期とともに学生達の目前に披露された。オープン後すぐに、学生たちは「猿山」「居酒屋」「温泉」といった愛称をつけるようになり、雑談や食事、読書、無線LANとノートPCを活用したネットワーキング、さらにはTVやDVDの鑑賞などを積極的に行うようになって

た。無邪気に同エリアを活用する学生達の姿を見る限り、プロジェクトチームの一年間の試行錯誤の成果が好意的に受け入れられたと言えるよう。実際に、オープン以降は、昼休みだけでなく、早朝から夜遅くまで、学生達が「何気なく集まったり勉強したり」する場として利用が定着した。



■24時間キャンパス構想との融合

このような経過を経てC棟二階は新しい空間へと変身した。「学食の延長」ではなく、「交流や学びのために集う心地よい空間」としての要素を満たしたのだ。

しかし、「心地良い空間がある」だけでよいのだろうか。campusの本来の姿、すなわち「互いが磨き合うために切

磋琢磨する」ための場としては、どのような仕掛けが必要になるのだろうか。事実、C棟二階のリノベーションが完了した後は、「DVD鑑賞」や「ゲーム大会」などに熱中する学生が目立つことがあった。これらの過ごし方を否定するわけではないが、大学という場を考えると、エンターテイメントや遊技だけに活用されるのは残念である。

二〇〇七年五月にプロジェクトの報告書として学内発刊された「コラボレイティブ・キャンパスデザイン研究―C2Rプロジェクト報告―」には、施設完成後の課題として「見送られた什器類のリニューアル」や「リノベーション後の利用実態調査」などと共に、「新理念に基づくキャンパス空間の統一の再構築」というテーマが掲げられていた。このテーマは、二〇〇八年四月の加藤寛新学長の就任と同時に打ち出された「キャンパスの二四時間開放計画」へと引継がれていく。

キャンパスの二四時間開放とは、慶応義塾大学湘南藤沢キャンパス(SFC)や千葉商科大学(CUC)でも行われたことで有名な、加藤寛流大学改革のファーストステップである。加藤学長曰く、キャンパスという場は「研究室や教室の光がいつでも灯っていて、学問の追求が昼夜を問わないことを示す」ところでなくてはいけないのだ。こういった光景は理工学系の大学では当たり前のものだが、加

藤学長は文系の大学にても同様の光景を期待しており、嘉悦大学に同制度を導入することを就任早々に公言した。

学内の警備や設備上の問題から、24時間キャンパスの第一弾は学生の人気エリアC棟二階からスタートすることになった。GW明けの五月には24時間キャンパスの開始記念イベント「キックオフ24」が開催され、加藤学長自ら出席し「(24時間キャンパスを)大いに活用してください。キャンパスを二四時間開放するのは、皆さんに勉学に励んでもらいたいからです。開放の成否は皆さんにかかっています」と取り組みの趣旨を話し、用途としても「課題レポートの制作やグループ学習活動はもちろん、時間という概念から開放された、嘉悦大学ならではの学習活動のスタイルを作り上げていくことを期待します」と方針を示す中で、学生たちの学びの意欲と自律精神を喚起した。

学生が24時間キャンパス制度を利用する上での制約は、ほとんどない。学生達は授業の課題や学内イベントのためなら、いつでもC棟二階に滞在することができる。残留のための申請書を一枚書くだけで、いつでも、いつまでも、大学に留まることができるのだ。

もっとも、制度開始直後は、ただ意味もなく連泊する学生や、麻雀などのゲームをする学生がいたのも事実である。

み合わせにより、学生達が「いつでも勉強する」ための準備は整った。居心地が良くかつ刺激的な空間があり、また、学生同士で日夜問わず切磋琢磨する時間もある。文字通り、大学に「キャンパスを張る」下地ができあがった。

今後、学生たちが集う場として発展するには、「泊りこんでまで勉強したい」と思うような教育を充実していくことが不可欠である。学生たちが街中で得る経験よりも、ずっと興味深いものでなくてはならない。

楽しくて、しかし時間をかけずには解決することができない課題や授業は、Google Apps for Educationなどの先端的な情報ツールを使った教育にて実践中である。ネットワークメディアを活用して、日夜を問わずグループワークを行う演習は、今後様々な分野の授業へ展開していく予定だ。

加藤学長は、本学就任の際に「半学半教」という概念も改革の軸として据えている。「一日先んじた者は師となり、一日後から学ぶ者は弟子となる」を意味するこの言葉は、江戸時代から明治初期にかけて日本の私塾の教育形態を表している。本学では学生チューター制度や、TA/SA制度の導入など、学生同士が相互に学び合うことを支援している。嘉悦大学C棟二階は、学生同士や教員らが半学半教を実



その都度、学生らの意見を聴衆するなど、教職員でタッグを組みながら問題解消に努めてきた。

制度開始後約二ヶ月を経た春学期末の時点では、夜間残留届け提出者は五月の一日あたり四・八人から六月の五・七人と増加し、夜間残留者に占める女子学生の割合も当初の一七％から二七％と増大

した。リピーターも多く、概して使い慣れてきた様子である。現在では、当初散見された勉強以外の利用や宿泊するだけの者も少なくなり、節度を持った利用が定着している。

■「集うための場」と教育コンテンツ

C棟二階のリノベーションと24時間キャンパス制度の組

践するためのcampusとして、アカデミアの灯火を二四時間絶やさずにいる。