

2022年6月1日

棲む処

公益財団法人 国際通貨研究所
理事長 渡辺 博史

最近テレビのCMを見ていて感じたことがある。

具体的な銘柄名を記しても良いのだが、とりあえず実アクション型コンピュータゲームとしておこう。このゲームの特性は、狭い画面のサイズの中でちまちまプレイするのではなく、広めの空間を使って実際に身体を動かし、テニスのような対戦ゲームも含め様々なスポーツを行うというものである。オタクの延長、あるいはオタクの始原の如く特製のチェアまで用意してひたすら昼夜を問わずモニタースクリーンを見続けて動かないというプロトタイプゲーマーの姿よりは、健康面では評価できる進展である。

初めにそのCMを見て感じさせられたのは、CM映像に映し出されている家庭の部屋のシーンである。前世紀において、「ウサギゴヤ (Rabbit Hutches)」とまで言われて海外からその狭隘さを低評価された（これは単なる誤訳で、批判の意思は無かったともされる…）過去を知る世代としては、このようなスペースジャスとは言えないまでも、このゲームをプレイすることを可能にする、広めの開空間の居間、リビングルームを有する家屋が増えてきたのかと「感無量」になったのである。もちろん、統計数値などを全く無視した、映像に触発された印象論である。

しかし、その後、そのCMの末尾に流される警告である「コントローラーはちゃんとストラップを付けて持ちましょう」、「隣の人との距離はキチンと取りましょう」という類のコメントに接した瞬間、住宅空間の実態はまだこんな映像が示唆する状況にはなっていないのだなあ、という残念感に見舞われた。

（今後、VRゲームが盛んになれば、同一空間内にいる他者を肉眼で見ることは出来なくなるので、この種の警告要請はもっと強まって行くのだろう。）

冷静に考えれば、今でも、日本の家屋面積は、大半の欧米先進国に劣後するのみならず、家屋のクオリティを無視して面積だけで比較すれば、多くの新興国、開発途上国にも劣後している。では、今後、この家屋面積はどうなっていくのだろうか。

面積の話に入る前に、先ず人口との比較で総住宅数がどうなっているかを見てみよう。日本自らの調査研究の報告書の中でも、今後想定の推移で人口減少が続けば、東北地方

の某県は遠からず消滅するとされた。そのみならず、最近、アメリカの超チャレンジな起業家は「日本には期待したいものが多々あるが、このままでは日本全部が消滅してしまう」とまでの強烈な警告を述べたと報じられた。

人口減少のスピードについては諸説あり、また政策如何によっては、歯止めもかけられようが、「減る」こと自体は不可避である。

その少なくなった人口はどのような住宅を享受することが出来るのだろうか。家屋の耐久年数次第であるが、住宅の数が世帯の数を上回る時期がしばらく続くことになる。

2018年10月1日現在における我が国の総住宅数は6240万7千戸、総世帯数は5400万1千世帯となっており、住宅数は世帯数を既に上回っている。昭和30年代以降、多世代大家族居住から核家族型へと世帯構成が変わっていく中で、極度の住宅不足が発生し、特に大都市部への人口移動の活発化に伴い、都市近郊での住宅不足は深刻化した。公的供給も含め、大型団地の開発促進などの施策により、かなりの積み上げが行われ、数的にはそれなりに増加したが、都市近郊の地価の高水準、通勤時間の制約の中での「集住」の必要から、個別の住宅面積の拡大は進まなかった。エレベーターの導入、土地利用の高度規制の緩和などがその時点で図られていれば、居住空間の拡張も併せ実施出来たかも知れないが、これらの措置の導入は遅れたために、面積には目をつぶった戸数優先の住宅建設に強く傾斜した。

あと、変化する家族構成にそれぞれ適合した住宅スペースを享受できなかった一つの理由は、「一生に一度の大きな買い物」を全力支援する持ち家促進政策だった。地価及び住宅価格が上がっている時期においては、多額の借金を抱えて家を購入しても、住宅ローンを完済した時期において振り返ってみれば、ローン期間中の居住サービスが賃貸料を払うことなく享受出来、かつその後「恒産」となりうる不動産が手元に残る訳であり、合理的な政策ともみなし得る。

しかし、ローン期間中に所有不動産の価格評価がローン残高を下回るようになる「水没現象」が起こる状態になると、先に述べた政策の合理性が収縮する。更に、持ち家のデメリットは、家族構成に対応して居住空間を変化させることを初めから否定していることである。子供の成長期にその活発な発育運動を行うことを十分に保障する住宅の広さは、対応する親の年収額即ち取得可能価格では確保できない。もちろん、東京中央圏から遠いところにしか住めない場合において、住居周辺の緑環境は良くなるというある意味で皮肉な効果があるが、個々の家屋の居住空間自体の拡大にはさほど繋がっていない。そして子供たちに各々個室を与えようとする考えからいうと、皆で集う場所である居間、リビングスペースは最小化していった。そして、その後子供たちが独立していくと、残った老夫婦の生活には過剰とも言える居住面積が残り、過大な清掃負担が残る。

更に、一戸建て、高層建築を問わず団地建設がオファーされる時に、比較的狭い価格帯の中にある物件の提供が行われる結果、その時点での購入世帯の主たる稼得者の年齢

構成も所得水準を通じて極めて近似してくる。その結果、竣工、そして集団入居直後には、小中学校の不足が深刻な問題となるが、15年ほど経つと、若い人が旅立って行く結果、新しい児童の供給が無いために小中学校の統廃合が行われるのみならず、街中には高齢者しか見かけなくなる。多世代混住が普通であったローカルコミュニティの崩壊である。これは、東京都の北、あるいは西のマンション団地でも、あるいは、神奈川県東部各市の戸建て団地地区でも同じことが起こっていることは皆さん実感しているだろう。

先に述べたように、総住宅数は総世帯数を既に大きく上回っているが、その「余剰分」の地域分布をみると、大都市圏以外に集中しており、また余剰分と解される地方の住宅の平均面積は相対的に広いという点から見ると、この開差を活用した問題解決は容易で無い。

では、快適な生活空間の提供の可否という点から、持ち家政策を今後変えていく必要があるのだろうか。選択としては、①居住は、通期、賃貸で賄うという形か、②「持ち家」を基本とはするが、買い替え、転居を伴うパターンに換えて行くことであろう。ある意味では、これらの組み合わせのハイブリッドが狙う方策であろうが、最近の老後生活への危機感の増嵩からいうと、「住むところさえあれば、家賃の心配なく、年金で何とか・・・」という感じが強まり、自宅保有への傾斜が強まっている。しかし、その時に必要な高齢者が「住むところ」は家族人数が4～5人の時代の生活にマッチした面積、構造の家屋ではないだろう。最後は介護提供も念頭においた施設への転居もあるが、健康的高齢期間が長くなっている現状では子供が全てなくなった後にすぐ介護的施設に移るということにはならないだろう。この結果、熟年、高齢者が、いわば「不要」である過大な不動産保有を続けていることになり、資産の利用効率の長期的引き下げ要因になっていることになる。(リバース・モーゲージの仕組みが有る程度働いていれば、そのマイナス効果も低減できるが、現状はそうっていない。)そして、その反動として、若年層、中年層が本来ならば必要な面積より遥かに狭い空間に封じ込められている。

このようなことを考えるきっかけとなったコンピュータゲームが欧米も含めた海外で多数売れていることはもちろん慶賀すべきことであるが、自らの周辺状況に映して考えてみると、気持ちはなかなか複雑である。

(IIMA メールマガジンへの寄稿)

当資料は情報提供のみを目的として作成されたものであり、何らかの行動を勧誘するものではありません。ご利用に関しては、すべてお客様御自身でご判断下さいますよう、宜しくお願い申し上げます。当資料は信頼できると思われる情報に基づいて作成されていますが、その正確性を保証するものではありません。内容は予告なしに変更することがありますので、予めご了承下さい。また、当資料は著作物であり、著作権法により保護されています。全文または一部を転載する場合は出所を明記してください。

Copyright 2022 Institute for International Monetary Affairs (公益財団法人 国際通貨研究所)

All rights reserved. Except for brief quotations embodied in articles and reviews, no part of this publication may be reproduced in any form or by any means, including photocopy, without permission from the Institute for International Monetary Affairs.

Address: Nihon Life Nihonbashi Bldg., 8F 2-13-12, Nihonbashi, Chuo-ku, Tokyo 103-0027, Japan

Telephone: 81-3-3510-0882

〒103-0027 東京都中央区日本橋 2-13-12 日本生命日本橋ビル 8 階

電話 : 03-3510-0882 (代)

e-mail: admin@iima.or.jp
URL: <http://www.iima.or.jp>