

「遊び」のある都市

—— 監修にあたって ——

田村 明

1992年2月、横浜市で「遊感都市のすすめ」というシンポジウムが開かれた。「遊感都市」とは、もちろん造語だが、「遊び」がある都市のことである。「惑」は、カイヨワもい遊びのひとつである目の眩むような感覚につながるし、「わくわくする」という音にもかけている。また「遊惑（ゆうわく）」という音は、「誘惑」に通ずる。人を誘いよせる魅力ある都市ということだろう。なかなかしやれた造語である。

「遊び」が、都市づくりの課題として正面きって取り上げられるようになったことに、大きな時代の流れを感じる。いや、実はいままで、見落とされたり、故意に取り上げないようになってきたが、「遊び」は都市の本質的な要素なのである。

時は遡るが1965年（昭和40年）ころ、私は1970年に開かれる大阪万博の準備に関わっていた。いまでは、万博といっても誰も驚かないし、地方の博覧会は一時ブームの感さえあった。そのはしりになったのが大阪万博だが、その頃は万国博覧会とはいったいどういものなのか、関係者でさえさっぱり分かっていない。

大阪万博は「万国博覧会条約」に基づく、本格的な博覧会の始まりである。1964年に開かれた東

京オリピックにたいして、関西を中心に国際的な大イベントをしようというわけだった。ところが、中身が分からない。それまでに、国際見本市が開かれていたから、これと大体似たようなものだろうと思っている人が多かった。それならイメージしやすい。見本市は、貿易立国を目指す日本が、海外の人々に呼びかけ、新しい商品を展示し、説明し、商品や会社の宣伝をして、販売促進をしようというものである。

ところが、その頃開かれたモントリオールの万国博覧会などをみると、見本市とはだいぶ様子が違うということが分かってきた。

私たちは、小説家、評論家、社会学者、技術史学者、技術家、画家、建築家、都市計画家、工業デザイナー、グラフィックデザイナーなどと一緒に、「万博とはなんぞや」という議論をたびたびしたものである。その結論は、「万博は遊びだ」ということだった。

見本市なら、商品の宣伝や販売促進というはつきりしたビジネス目的をもっている。だが、万博は商品売ったり、宣伝するのではない。来訪者を、最高水準の技術やデザインで遊びの空間と仕掛けに引込み、そこで人々を楽しませ、わくわくさせるものである。まさに万博は遊惑空間であり、一時的に出現した「遊惑都市」であった。すぐに販売や利益には結びつかない「遊び」の場なのである。

だが、当時は高度成長の絶頂期だったから、「働く」ことが最高の目標であった。遊びは働きの邪魔になるマイナス価値のものだと考えられ、せいぜいよく言っても、仕事の役には立たないが、レクリエーションとして少しは許されるという時代だった。

ところが真正面から「遊び」に価値を置こうというのだから、関係者はかなりびっくりしただろうし、その結論に達したわれわれ自身にとっても新鮮な思いがあった。

稼げ稼げの時代だった。それを政府に壮大な「遊び」をさせる。当時は政府予算を遊びに使うということは許されない。「最小の費用で、最大の効果をあげる」ことが要求され、余計と思われるものへの財政支出は厳しく排除されていた。学校建築はまるで羊羹ようかんを切ったようで面白くないし、道路は車をどれだけ詰め込むかが重要だった。

万博に参加する企業もそうである。見本市なら業務に役立つから、金を支出しても意味がある。だが、業務に結びつかない「遊び」に金を出せと言われたのだから戸惑ってしまう。始めは何をしてよいのやら、さっぱり分からないから、おそろおそろ他の企業の様子を見ながら、お付き合いで参加したものである。

だが、最も効率的と思えるような機械である自動車のハンドルでさえ遊びが必要のように、じつは人間が人間らしく生きるために、遊びは欠くことのできないものである。戦後の日本社会は、馬車馬のように働いて物を生産し、海外に売りつけてきた。経済は手段であるはずなのに、いつのまにか目的になってしまい、人間性が軽視されている。そうしたなりふり構わぬ売り込みは、外国にとっても異様なものに見える。その後の貿易摩擦の底辺はこんなところにあるのかもしれない。

「遊び」と「余裕」をもっていたほうが、豊かで人間的であることはもちろん、長い目では、かえってさまざまな目に見えない効果を生み出すかもしれない。「遊び」が、人間を人間らしくさせることによつ

て、間接的に能力を発揮させるし、他人にたいしても、人間的な関係を保たさせるものだからである。万博による「遊び」の発見は、人間性回復の大きな契機であった。

博覧会は一定期間だけの、いわば仮設の都市である。遊びは博覧会の中だけに終らせず、われわれが日常的に生活している都市の問題でもあるだろう。都市もまた、戦後は稼ぎと効率性追及に追いまくられ、まったく遊びがない。それが、日本の都市を貧しくさせていた。

博覧会だけでなく、都市にも「遊び」が必要だろう。

「遊び」のある都市とは、第1には仕事や日常生活以外の空間や時間にも、積極的な意味をもつ豊かな都市である。

都市は仕事をし、日常的な生活の場として重要であるが、それだけでは、本当の人間性が生きない。都市は本来なら人間が、生の充実感も味わえる場である。シゴトとスマイの場以外に、さまざまな「遊び」の場や機会が散りばめられているのが都市である。商店街・さかり場や娯楽施設はもちろんそういう「遊び」の空間だが、ホテルやレストラン、劇場や音楽堂、博物館や美術館、多目的ホールや体育施設、健康や社交のクラブもそれに当たる。また、広場やプロムナード、水辺や花園、噴水なども遊びの空間になる。美しさや文化性は直接の稼ぎにはならないが、都市の遊びとしては重要である。アーバンデザインは、そうした空間を生み出す手法でもある。「遊び」要素が豊富な都市は、個性的な魅力をつくることになる。

第2には、ふだんは「ケ」である場が、突然に「ハレ」の場に変身できる都市である。いままでの日常空間が、突然に祭りの場になると、見慣れた都市は全く変身する。通りにはパレードが通り、ビル窓から紙吹雪が舞う。広大な広場が、日常の果物や野菜のマーケットに変身するかと思うと、仮設のスタンドで音楽や劇が繰り広げられることもある。広場一杯に花で模様を描くグランプラスや、シエナの競馬パリオのような例もある。かつてのシンガポールでは、駐車場が夜になると屋台の飲み屋街に変身していた。

固定化した都市よりも、こうした変化ある都市は遊びがあつて楽しい。

第3には、余裕ある都市である。ぎりぎり一杯で空間や土地に余裕のない都市は、息がつまってしまふ。水や緑の豊かな余裕のある都市は、人の心を和ませる。気持ちに余裕のある都市は、人々の顔が明るく、まちを清潔にしている。生活と時間に余裕のある都市は、子供たちの笑い声があがり、そぞろ歩きする人も多い。遊びの空間や時間が、人間の生き生きとした自然の姿を回復させる。

第4には、不思議性や意外性のある都市である。

余裕や広さと逆に、狭い路地や階段を通り抜けていくような都市には、なにか不思議な魅力があり、人の心をわくわくさせる。ストックホルムのガムラストン、フェズのメデイナ、アルジェのカスバなどは、こうした都市である。これらは、近代的合理性の都市計画には乗らない。不思議な迷路のようである。遊びの空間になっている。迷路はわざわざ遊びの道具としてもつくられるが、ふつうに見れば明らかに無駄で不合理な空間が、人をわくわくさせ、日常とは別な遊びの空間に誘う。

第5には、多数の「遊び」状況の人々が群れている都市である。

自由な広場は、大道芸人たちが芸を競っていたり、道にねそべるように白墨で絵を書いている人がいる。楽士たちが街角で音楽を弾いている。

プロやセミプロだけではなく、一般の市民が遊び状況で多数街に出ている都市である。ヨーロッパの都市では、夏の間はどこでも、通りの戸外で人々が食事をし、お茶やビールを飲み談笑している。それは人々が束縛から解放されて、自由に生を楽しむ姿である。見ているだけでも楽しい。青春を語りあう若いカップルや、子供たちと遊んでいる母親がいる。老人たちが、道で大きなチェスの駒を動かしてゲームをしているのもいい。

ロンドンのパラメントヒルでは、大の大人が、いつも風を上げているし、下の広大な芝生では、ラグビーやサッカーを楽しむ。夏には野外のコンサートも開かれる。

いままで堅かった日本でも、1992年8月施行の「地方拠点法」では、従来の職住だけでなく「職・住・遊・学」の具わった新しい総合的な生活空間の創造を目的にしている。「遊」は、いまや都市づくりの欠かせない要素として承認された。万博のころとは、大きな違いである。

「遊び」のある都市とは、人生を充実させる都市である。人を楽しくさせ、他の人々も誘惑し、誘い込み、人々が楽しい交わりをするなかで、人間を束縛から自由にし、人間性を回復させ、新しい創造も行わせる。遊びのある都市とは、仕事や生活のマイナスになるどころか、仕事も生活も、いっそう充実させるものになるだろう。

逆に、遊びのない都市を考えてみれば分かる。どんなに経済力があり、よく管理されていても、全く

遊びがなければ、人々はやがて疲れ果てて、精気がない都市になってしまう。儲け主義のがががつしている人々以外には、魅力のないものになる。

「遊び」のある都市は、これまでのように固定化したマニュアルに頼る手法ではつくれない。合理的思考ばかりか、そこを越える不合理とも思える発想もある。生き生きした感性や、弾力性、創造力もいる。つくる過程にも「遊び」が必要なのである。

都市は、人を物のようにも扱うこともあるし、人間らしく生かすこともある。もちろん人間らしく生きたいが、その鍵を握るのが、「遊び」都市の要素をどれだけでもてるかである。「遊惑都市」は、人間が人間らしく生きる都市である。それは、これからの都市づくりには欠かせないものになるだろう。

あとがき

横浜市西区長 若竹 馨

いま、地方都市は活性化を求めて燃えている。都市のイメージを高めなければ、先端産業も立地しないし、人材も定着せず、地域の発展はおぼつかない。このため各自自治体が先を競い街づくりに励んでいる。それも国からの押し付けではない、地方都市独自の発想に基づく街づくりの実践がなされているのである。

オイルショックは良い意味で刺激をもたらした。市民の意識が変化し、価値観が変わり、街づくりにあっても、単に機能性や利便性の追求だけでは満足しなくなつた。都市に潤いを、遊びの空間を求める、いわゆるアメニティを求める声が高まってきたのである。市民がようやく、都市に住むにあたって何が必要であるかを理解しはじめたともいえる。

都市に緑を、都市に水辺を、都市に潤いを求める声の高まりとともに、人間が人間らしく、都市という大きな器の中で生活していくために最小限必要なものとして、都市には潤いや、遊戯的空間、美観的配慮が求められているのである。十数年前、横浜の伊勢佐木シヨッピング・モールの建設当時の苦しい闘いが、まるで嘘のようである。街づくりにおけるアーバン・デザインの必要性など、「経済的でない」の一言で、一笑に付され、否定されつづけたのである。緑あふれた街、美しく舗装された広場、涼味あふれた噴水、水の流れと遊び場等々は都市生活を送っていくためには欠かすことができない都市空間な

のである。街を散策している時にぶつかる意外性や楽しさの演出がどれほど市民に、来街者にその都市のイメージを高めることであろうか、21世紀がまぢかになり、新しいライフスタイルを求められているいま、市民共通の願いは「快適な都市空間の中で充実した生活を送りたい」という強い願望になっている。アーバン・デザインとかC・I（コミュニティ・アイデンティティ）とかが、ようやく市民権を持ちはじめたのである。

C・Iは、単に街を化粧し、カラフルなデザインで装飾するだけではなく、人間の意識を変え、理念を確立し、コミュニケーションを良くして、人と人とが手を携えて、より良い社会を築きあげていくための手法、システムである。このようなシステムこそ、いま最も求められているのではないだろうか、アーバン・デザインが真に社会に役立つものとなるためには、機能的な美だけを追求するのではなく、人間にとって物や情報や環境が、どうあらねばならないか、極論すれば人間生活のあり方について、原点に立ち返った活性化を考えていかなければならないのである。

都市が都市として気品と風格を持ち、そこで生活する人々に、自分の街に対して誇りと愛情をめぐめさせるような街づくりが「うるおいのある街づくり」という名のもとで実践されている。このような街は、その都市の歴史、風土、市民性等に根差したものでなければならぬ。本当の意味での都市とは、そこに住む人々が自ら誇ることのできる都市、ふるさととして愛しうる都市である。そのような街は市民一人一人が情熱と意欲をもって街づくりに関与していかなければ実現しない。

アメリカのプランナー、ローレンス・ハルプリンは「都市はビュティフルでなければならぬ」という。彼のいうビュティフルとは、単に形態や姿だけをいうのではない。その都市へ行くと、胸がワクワクさせられるような各種のイベントがたえず実施され、人の息吹の感じられる雰囲気のある街のことである。文化的イベントや、祭りのザワメキ等、都市における「遊び心」が市民の関心をめぐめさせ、来街者を取りこにする。サンアントニオの水辺やイベント、ボルチモアのウォーターフロントの活気等に、私達は引きつけられる。

西区を横浜の中で最もビュティフルなものにしようと努力している。しかし難関が多い。なかでも区民の街づくりに対する関心の低さである。首都圏で第3位の売上げをみせる横浜駅周辺、我が国の街づくりに新たな一ページを加える「みなとみらい21」等、材料は沢山ある。更に、区民まつり、納涼の夕べ、虫の音を聞く会、掃部山新能、ヨコハマカーニバル等々数多くのイベントが年中行事として行なわれているが、それぞれが街づくりと関係なくバラバラに実施され、全体としてシステム化されていない。これらを一つのリズムとして調和させるためにも区民の街づくりに対して意識革命を図らなければならない。その一つの手段としてシンポジウムを考えた。西区主催のシンポジウム「遊感都市」を実施することによって、「あなたの住んでいる街がどんなに重要なところであるのか」「あなたは西区を知っていますか」「またいま世間では街づくりに何を求めているのか」等を一緒になって考えてもらおうとしたのである（この後の西区ストリートギャラリーなど、まさに、西区から街づくりの情報が全国に発信されることになる）。

幸にも、予想以上の参加者で、途中で会場を変更しなければならない程好評であった。余暇時代の到

田村 明 (たむら・あきら)

1926年東京生まれ。東京大学工学部建築学科、同法学部法律学科、政治コース卒業。

運輸省、日本生命、環境開発センターを経て、68～81年、横浜市企画調整部長、同局長、技監。現在法政大学法学部教授。著書に「都市を計画する」「都市の個性とは何か」「都市ヨコハマをつくる」「環境計画論」等多数。

遊惑都市づくりのすすめ

平成5年7月1日

定価1,500円 (本体1,456円)
(送料310円)

監修 田村 明
編集 ASOBI「遊惑都市」
シンポジウム実行委員会
発行所 株式会社 ぎょうせい

<検印省略>

本社 〒104 東京都中央区銀座7-4-12
営業所 〒162 東京都新宿区西五軒町4-2
電話 03(3268)2141 (大代表)
振替口座 東京4-1000番

印刷 行政学会印刷所(D)

製本 大日製本印刷(株)

※乱丁・落丁本はおとりかえいたします。

©1993 Printed in Japan

ISBN4-324-03727-2
(5104250-00-000)

[略号:遊惑都市]

'93. 8. 14

若竹馨 (わかたけ・かおる)

1962年関東学院大学卒業後、横浜市建築局に入庁。街づくり、建築行政に携わる。1982年都市計画局開発部長に就任。(株)横浜みなとみらい21企画部長、都市計画局みなとみらい21担当理事を経て現在横浜市西区長。著書に「横浜の挑戦」「現代市民社会全書」共著他。

来とともに都市を「遊び場」として模索しようとしている人が多いためか、「遊惑都市」という魅力的なテーマのなせるわざか、とにかく反響が大きかった。本場の処、西区役所単独で全国レベルのイベントを実施するには体力、能力共に一抹の不安があったが、担当職員の情熱と、萱場氏の全面的バックアップのおかげでもって、大きな成果が得られた。会場には、沢山の西区民の顔があった。終了後わざわざ「大変刺激をうけました」という声をかけてくれる人が数多くいたことは大きな喜びである。

そのシンポジウム「遊惑都市」が、今、本として取り纏められることとなった。あの日の興奮が、会場内の熱気が再び見られることは主催者としては大変うれしいことである。

最後になったが、この席をかりて、シンポジウムに参加してくれた人々に感謝すると共に、その結果を根気よく取り纏めてくれた人々に心から感謝します。どうもありがとうございます。

平成5年3月22日