

多義的な「遊び」を基軸とした空間の実践的研究

- 「Play Tectonics」手法を用いた建築的試み-

Architecture design based on polysemantic characteristics of PLAY

- Experiments using the method of "Play Tectonics"-

2023年2月

小林 恵吾
Keigo KOBAYASHI

多義的な「遊び」を基軸とした空間の実践的研究

- 「Play Tectonics」手法を用いた建築的試み-

Architecture design based on polysemantic characteristics of PLAY

- Experiments using the method of "Play Tectonics"-

2023年2月

早稲田大学大学院 創造理工学研究科

小林 恵吾

Keigo KOBAYASHI

目次

第1章 序論	7
1.1 背景	
1.2 目的と意義	
1.3 既往研究との関係	
1.4 遊びの定義	
第2章 「遊び」に関する思想と理論の変遷	19
2.1 「遊び」の解釈の変遷	
2.2 20世紀以前の「遊び」に関する思想	
2.3 20世紀における「遊び」の展開	
2.3.1 「遊び」の特徴と分類	
2.3.2 「遊び」と発達段階	
2.3.3 「遊び」を遊ぶための不確定性	
2.3.4 「遊隙」と「遊動」による「遊び」状態	
2.3.5 「遊び」と中動態の関係	
2.3.6 「遊び」と芸術	
2.4 小結	
第3章 建築における「遊び」の存在とその変遷	67
3.1 「遊び」と建築の関係について	
3.2 健康と運動のための余暇 (PLAY) 空間	
3.3 子供の遊び場としての実験から実践へ	
3.3.1 アルド・ヴァン・アイクによる遊び場	
3.3.2 遊び場から建築的实践へ	
3.4 遊びの条件への応答と都市空間の再解釈の試み	
3.4.1 シチュアショニストとルフェーブル	
3.4.2 コンスタントと New Babylon	
3.4.3 身体を介した「空間の生産」の挑戦	
3.5 「演劇」を背景としたコミュニティ空間の試み	
3.5.1 遊びと演劇 - プレヒトからファン・パレスへ	
3.5.2 演劇空間を取り込んだ疑似的広場	
3.6 不安定を生むための仕組みとしての建築	
3.6.1 バーナード・チュミとレム・コールハース	
3.6.2 ラビレット公園設計競技案	
3.7 建築における他者性重視の動向	
3.8 小結	
第4章 「遊び」の概念を介した実践的試み	169
4.1 「Play Tectonics」の実践的試み	
4.2 実践領域 A	
4.3 実践領域 B	
4.4 実践領域 C	
4.5 実践領域 D	
4.6 実践領域 E	
4.7 小結	
第5章 「Play Tectonics」を用いた計画	197
第6章 結論	235

APPENDIX

参考文献、図版出典
研究業績
謝辞

第 1 章 序論

1.1 背景

資本主義経済の拡大やグローバル化の過程で、20世紀後半では都市の均質化が指摘されてきたものの、21世紀に入り、加速するデジタル化や温暖化による自然災害、不安定な政治事情等により、現代の世の中はむしろ先行きが見通せない、不確定かつ不安定な状態となりつつある。さらに日本国内においては、前述した状況に加え、人口の急速な縮小や高齢化、単身者の増加に格差の拡大など、さらに不安定な状態を助長する傾向にあり、社会における建築や建築家の在り方が、今後より一層問われる時代を迎えつつあるといえる。

その一方で、近代化の過程の中で建築および建築家は、常にこうした不確定や不安定に対して、克服するための解答を模索し続けてきた歴史があり、その挑戦によって、今日まで発展を遂げてきたとも言える。また近年では、不確定性に抗ったり過剰に備えるだけでなく、むしろ不確定性をそのまま受け入れる姿勢の重要性や、建築家の主体性の在り方が見直されるなど、建築の新たな可能性に対する方向性が求められているのではないだろうか。

さらには、近年のコロナ禍を経て、人々のライフスタイルの変化や、社会のデジタル化、メタバースの発展などが加速する中、今一度、実空間の価値や、人と人が直接出会うことの重要性について考える必要があると考える。

1.2 目的と意義

本論では、前述したような現代社会において、建築の新たな可能性を考えるべく、「遊び」に着目し、その建築との関係性や、実践的手法としての有用性についての検証を試みる。

ここでの「遊び」とは、通常想像する子供の遊戯や余暇のことに限らず、人間にとって根元的な要素のひとつである「遊び」の意味を多義的に捉え、過去の解釈の系譜や建築との関係性についての分析を通じて、今後の世の中における建築の新たな可能性を探ることを主な目的としている。

「遊び」の一般的な意味においては、遊戯的な解釈の他、ハンドルの遊びといった身動きできるための物理的余白や、ゆとりとしての余剰、余暇などといった意味がある。拡大、拡張だけの時代から、軽減や縮小へと移行せざるを得ない今後の社会において、こうした「遊び」の意味を建築や都市の視点から捉えることは重要であると考え

1.3 既往研究との関係

「遊び」と建築との関係についての既往研究は国内外において少なく、そのほとんどは、特定の対象や時期についての言及にとどまり、本論のような「遊び」と建築の包括的な関係について述べているものはない。

国内においては、建築家仙田満によって子供の遊びと遊び場について長年研究がされており、数々の論考や著書が発行されている。¹⁾しかし、本論では子供の遊びや遊び場についての詳細な言及は全体の目的と沿わないことや、「遊び」の主要な研究の多くが欧米の歴史の中に偏っていることから、主に国内の子供に言及したこうした研究とは、意図的に差別化を行っている。

建築史家 Liane Lefavre も、論考「The Power of Play」において²⁾、主に子供の遊び場の設計に携わった複数の建築家について言及しており、彼女によるアルド・ヴァン・アイクに関する論考などと合わせて、重要な参考文献であるものの、こちらも特定の時代や対象に言及しているという点において、本論の趣旨とは異なっていると考えられる。

また、De Arce による著書「City of Play」³⁾は、「遊び」と都市との関係の変遷を広く捉えている意味で、本論との関係性は大きいですが、対象としている「遊び」が主に都市内における競技空間や遊び場だけに限定しており、「遊び」の持つ多様な意味や特徴についての言及はあまり見られない。

その他、杉野による論文²⁾では、特に建築の作品創作における「遊び」との関係性について言及しており、創作過程の段階ごとでの思考や行為を、異なる「遊び」の解釈から説明しており、このテーマにおける検証の中では数少ない重要な論考であるが、創作過程にのみ言及している点において、本論の趣旨とは異なるものであると考える。また、金田による中動態と建築の関係についての

検証³⁾は、本論でも述べている中動態と建築とを結びつける論考として重要であるものの、「遊び」との関係への言及がされておらず、本論との差別化が出来るものと考ええる。

近年に発行されたミゲル・シカールによる著書「プレイ・マターズ 遊び心の哲学」⁶⁾では、一部デザインや建築についての言及もされており、特に「遊び心」についての解釈などは大変鋭い指摘がされているが、全体を通じて検証を行っている主な対象はゲームとしての「遊び」であるため、関係性はあるものの、やはりその論点の趣旨や目的は本論とは異なるものとして捉えている。

- 1) 仙田満．こどものあそび環境．鹿島出版会，2009，350p.
- 2) Lefaivre, Liane. Power of Play. Professur Theorie und Geschichte der modernen Architektur, 2008.
- 3) De Arce, Rodrigo Pérez. City of Play: An Architectural and Urban History of Recreation and Leisure, Bloomsbury Visual Arts, 2018, 296p.
- 4) 杉野勇太勇．作品創作における〈遊び〉について．日本建築学会大会学術講演梗概集 2011 年 8 月，9396.
- 5) 金田駿也．中動態としての建築のあり方に関する研究及び設計提案．2019, 首都大学 https://tokyo-metro-u.repo.nii.ac.jp/?action=repository_uri&item_id=8608
- 6) シカール, ミゲル．プレイ・マターズ 遊び心の哲学．フィルムアート社，2019, 221p.

1.3 「遊び」の定義

本論では、「遊び」についての多様な意味や解釈を横断的に検証するため、あらかじめ「遊び」を明確に定義することは困難である。しかし、同時に「遊び」は一般的な言葉の意味としての子供の遊戯や余暇行為、ハンドルのあそび、といったような共通認識があるため、本論においては、この前者である鉤括弧付きの「遊び」を多義的な意味での使用と定義し、通常の意味での遊びの使用においては、鉤括弧なしでの表記としている。

第2章

「遊び」に関する思想と理論の変遷

第2章 「遊び」に関する思想と理論の変遷

2.1 「遊び」の解釈の変遷

「遊び」は人間にとって自然な振る舞いのひとつであり、それ故に「遊び」は古くから多くの人の関心を集めており、その言及や探究は、現代に至るまで絶えることなく継続して行われ続けている。

「遊び」の痕跡としては、古くは古代エジプト文明の遺跡の壁面に子供達が遊ぶ姿が描かれていたり、玩具と思われるものも発掘されており (Fig.1)、「遊び」が人類の文明の発展と共に存在し続けていることが伺える。¹⁾ また、「遊び」についての具体的な言及についても、古代ギリシャの哲学者であるアリストテレスやプラトンによるものの記録が残されている。



Fig.1 ボードゲームで遊ぶ王族を描いた壁面

アリストテレスは、「余暇とは、喜びであり、幸福であり、豊さである。われわれは、余暇のために働く」と述べており、肉体的な労働に対しての余暇の重要性や、余暇による心身の浄化的作用を唱えている。しかし、ここでの余暇とは必ずしも「遊び」を意味しているわけではなく、ギリシャ語での余暇（閑暇）= Schole が英語の School の語源でもあるように、知識や芸術といった素養を身につけることである。²⁾ いずれにしても、労働に対する余暇=芸術が、人間にとって重要であるということが、この頃すでに言及されていることは興味深い。また、労働からの浄化という観点も、その後の複数の「遊び」に関する理論においても共有されている。³⁾

その後、「遊び」についての多数かつ多角的な理論が世に出るのは、17世期末頃からであるが、その前に「遊び」の表現として、ひとつ重要な絵画があることを忘れてはならない。有名なブリューゲルによって1560年に描かれた「子供の遊戯」である。(Fig.2) この絵画は、80種類もの「遊び」に従事している子供や若者を描いた作品⁴⁾で、その後の「遊び」に関するあらゆる書籍や文章の中に必ずと言ってよいほど登場する作品である。絵画の解釈には多様な捉え方があるが、大人の仕事と並置された



Fig.2 ピーテル・ブリューゲル / 子供の遊戯 1560

子供の遊びが、遊びの重要性を物語っていると言われて
いる。⁵⁾ またこの時代のオランダでは、絵画の民主化が
広まった時代でもあり、それまでの貴族の肖像画から一
般市民の生活や田園風景などに移行し、子供の日常など
も多く描かれている。

17世紀末には、イギリスの哲学者ジョン・ロック (John
Locke, 1632-1704) が『教育に関する考察』において、
それまでの子供を小さな大人として捉える考えに異を唱
え、子供は自由を求める独自の存在であり、親には子供
を教育する責任があると主張した。また、1762年に刊
行されたジャック・ルソー (Jean-Jacques Rousseau,
1712-1778) による『エミール』で彼は、「大人の中に
大人を、子どもの中に子どもをながめなければならない」
と述べている。このように、ロックやルソーの主張によ
る子供の発見に伴い、同時に、概念としての「遊び」も
発見されたと言われており⁶⁾、以後「遊び」についての
多くの研究が行われることとなったと言われている。

1) ヴォルフガング デッカー、津山拓也 (訳)、古代エジプトの遊びとス
ポーツ、りぶらりあ選書、1995、294p.

2) アリストテレス、高田三郎 (訳)、ニコマコス倫理学、岩波文庫、1971、
378p.

3) 清水武、遊びの構造と存在論的解釈、質的心理学研究 第3号、2004、
3、p114-129.

4) 森洋子、ブリューゲルの「子供の遊戯」―遊びの図像学、未來社、
1989、478p.

5) 西村清和、遊びの現象学、勁草書房、1989、p.3-4.

6) 西村、Ibid., p.6

2.2 20世紀以前の「遊び」に関する思想

18世紀から19世紀前半にかけては、「遊び」は主に人間観や教育理念、美学等の観点から探究されている。ロックやルソーによる「子供」と「遊び」の発見以後、「遊び」は子供による行為という解釈に限らず、人間を人間たらしめる上での重要な要素として、扱われるようになる。

1790年のイマヌエル・カント (Immanuel Kant, 1724-1804) による論考『判断力批判』において、彼は美的判断を「構想力と悟性（知性）の自由な遊び」として説明しており、「遊びは、趣味の中心契機として、美と芸術に結びつく」と述べている。¹⁾ このカントの美学を研究し、さらに展開したのは、フリードリッヒ・シラー (Friedrich Schiller, 1759-1805) である。彼は詩人や劇作家であったと同時に思想家であり、1795年に出版された『人間の美的教育について』では、「人間は、言葉の完全な意味において人間であるばかりにのみ、遊び、また、かれが遊ぶばかりにのみ、完全に人間として存在している」と述べ²⁾、「遊び」によって人間は自由と自然の中に自らを位置付け、また感覚的なものと精神的なものを自らの内側に実現する、と主張している。³⁾

一方で、教育理念的な観点から「遊び」を捉えたのは、フリードリッヒ・フレーベル (Friedrich Froebel, 1782-1852) である。フレーベルは、初めて幼稚園 (Kindergarten) を創設したことで知られており、彼の提唱した子供の自発的な遊びを通じた幼児教育方法は、現在においても世界中の幼児教育の基盤になっている。

建築との関係においては、フレーベルが考案した玩具「Froebel Gifts」が、幼少期のフランク・ロイド・ライトによって愛用され、その後の彼の建築家としての才能の開花に大きな影響を及ぼしたことを、ライト自らが述べている。ライト以外にも、ル・コルビュジエやバックミンスター・フラワーも幼少期にこの玩具を使用していたと言われ、アートやデザインの分野にも多大な影響を及ぼ

していると言われている。⁴⁾

また、フレーベルの教育思想はウォルター・グロピウスの設立した Bauhaus の発想や教育にも大きな影響を及ぼしており、グロピウスは、フレーベルの生誕75周年記念の都市に、フリードリッヒ・フレーベルハウス (Fig.4) という、幼稚園や青少年ホーム、学校機能を含んだ施設の設計を行っている。建物は実現しなかったものの、フレーベルの影響が時代を超えて、初期モダニズムに及ぼした影響の大きさが感じられる。

19世紀後半になると、発見された「遊び」自体の重要性についての探究から、「遊び」の理由、つまり「人はなぜ遊ぶのか」、という問いにテーマが移行していく。これを西村は、実証科学の時代と称し、遊ぶ行動の生物学的、心理学的、生理学的根拠が求められてた時代として位置付けている。⁵⁾

例えば、イギリスの哲学者兼倫理学者であったハーバート・スペンサー (Herbert Spencer, 1820-1903) は、身体にありあまる力の発散や消費の目的として「遊び」を位置付けている (過剰エネルギー説)。それに対し、同時代のモリッツ・ラザルス (Moritz Lazarus, 1824-1903) やユリウス・シャラー (Julius Schaller, 1810-1868) は、日常の労働に対するレクリエーション、休養や気晴らしとして「遊び」を捉えている (レクリエーション説)。

そのほか、カール・グロース (Karl Groos, 1861-1946) やコンラッド・ランゲ (Konrad Lange, 1855-1921) は、「遊び」について、大人になるための予習や準備である (生活準備説) と唱えるなど、全体として、「遊び」が意識的であるなしに関わらず、ある目的を持って行われている、という視点に基づいている。⁶⁾ これは、ジグムント・フロイト (Sigmund Freud, 1856-1939) による精神分析にも関連しており、「心理生活のなかには随意的なもの、未決定なものはひとつもない」と称え、一見無作為かつ自

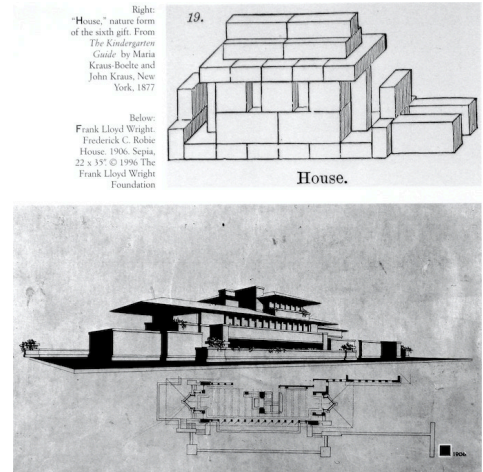


Fig.3 Froebel's Gifts and Frank Lloyd Wright's Robbie House

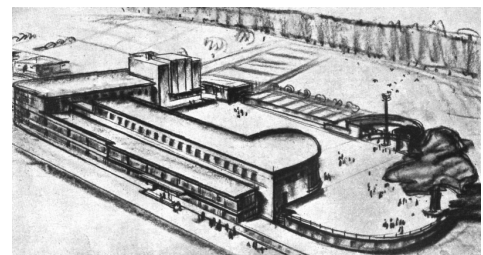


Fig.4 Walter Gropius / Plan for Friedrich Fröbel House 1924

由な遊びにも、実際は動機や目的が存在するという結論を出している。⁷⁾

このように、20世紀までの「遊び」の探求は、子供の探求と共にはじまり、主に子供による大人になるための準備や、労働にたいする気晴らし、もしくは休養、といった視点に基づくことが多いことがわかる。そのため、フレールによる幼稚園の発明があったものの、建築において「遊び」が扱われたのは、基本的には20世紀になってからである。

- 1) 西村清和. 遊びの現象学. 勁草書房, 1989, p.8.
- 2) シラー, フリードリッヒ・フォン. 小栗孝則 (訳). 人間の美的教育について. 法政大学出版局, 2017, p.99.
- 3) 中村 美智太郎. Fr. シラーの美的教育思想における「遊戯」の領域: 「美的主体」を手がかりとして, 静岡大学教育学部研究報告(人文・社会・自然科学篇) 第68号, 2018. 3, p.44.
- 4) Kohlstedt, Kurt. "Froebel's Gifts". 99% Invisible, <https://99percentinvisible.org/episode/froebels-gifts/>, (参照 2022-06-11).
- 5) 西村清和. 遊びの現象学. 勁草書房, 1989, 354p.
- 6) Longfellow, Natalie L. Child's Play: Historical Perspectives and Developmental Values. Ball State University, 1993, <http://liblink.bsu.edu/catkey/1245654>
- 7) フロイト, ジークムント, 丸井清泰 (訳). 日常生活に於ける精神病理. 岩波文庫, 1953, 280p.

2.3 20世紀における「遊び」の展開

20世紀における「遊び」の新たな探究の礎をもたらしたのは、オランダ人歴史家ヨハン・ホイジンガ (Johan Huizinga, 1872-1945) による著書『ホモ・ルーデンス (Homo Ludens)』である。ルーデンスとは「遊び」を意味するギリシャ語のルドゥス (Ludus) に由来しており、つまりは「遊ぶ人」という意味を持つ。

「人間の文化は遊びにおいて、遊びとして、成立し、発展した」と述べたホイジンガは、文化のあらゆる要素（競争や芸術、哲学や祭礼など）こそが、「遊び」の中にその起源があり、「遊び」が文化に先行するという論を展開した。¹⁾

ホイジンガは、彼より前の「遊び」に関する定義について、すべて遊び以外の何かに動機や目的があり、別な何かに役立っている、という考えに基づいていることを指摘している。ホイジンガの言葉を借りると、つまり「問題はこれらの解釈の試みの大部分は、遊びそのもの、それ自体の本質については触れられていないことである。」²⁾

ホイジンガは、遊びの本質として、「歓び」や「緊張」、「面白さ」といった遊ぶ本人の意識に注目しており、遊ぶ人自らが「面白さ」を感じとるままの状態に根源的な「遊び」の意味があると考えている。ホイジンガ自身は、遊びの定義を下記のように記している。

形式から見ると、遊びとは、早い話が、《虚構の》ものと感じられ、そしてふだんの生活の外に位置を占める、自由な活動であり、それにもかかわらず、遊び手を全面的に没頭させる活動である、と定義することができる。物質的な利害関心や実利性をまったくもたない活動だ。それは意図的に境界を設定して囲まれた時間と空間のなかで遂行され、与えられた諸規則にのっとって秩序正しく展開される。そして、実生活のなかでも、好んでみずからを神秘性で取り囲み、仮装によつ



Fig.5 Homo Ludens by Johan Huizinga

て通常の世界に対するみずからの外異性を強調するよ
うな集団関係を生み出す。³⁾

物質的な利害や実利性をもたず、自由かつ日常から切り
離された活動であると述べている。彼は、また別な言葉
でも「遊び」の定義を述べている。

遊びとは、あるはっきりと定められた時間、空間の範
囲内で行なわれる自発的な行為もしくは活動である。
それは自発的に受け入れられた規則に従って行われる。
その規則はいったん受け入れられた以上は絶対的拘束
力をもっている。遊びの目的は遊びの行為それ自体の
なかにある。それは緊張 (Spannung) と喜び (Freude)
の感情、それから「普通の生活 (gewöhnliches Leben)」
とは「別のもの (Anderssein)」という意識を伴って
行なわれる。⁴⁾

このようにホイジンガは、「遊び」の目的を、遊び手の感
情の中に見出すことで、「遊びの行為自体の中」にある、
という主張を明確にしている。これは、遊びの自己完結
性であり、過去の多様な「遊び」の解釈とは、大きくそ
の点において異なっている。しかし、西村が指摘してい
るように、ホイジンガは、「遊び」がなにであるのか、と
いう本質的な定義には至っていない。⁵⁾

いずれにしても、こうしたホイジンガによる「遊び」と
文化の関係や、「遊び」の自己完結性は、「遊び」の近代
的な解釈の基本になっているだけでなく、その後の「遊び」
の研究領域をよりいっそう深いところへと誘うこととな
る。

1) 小川純生、ホイジンガの遊び概念と消費者行動、経営研究所論集、
第23号、2000年2月。

2) ホイジンガ、ヨハン・ホモ・ルーデンス、中公文庫、1973、p.42。

3) ホイジンガ、Ibid., p.42。

4) ホイジンガ、Ibid., p.81。

5) 西森によると、ホイジンガは遊びは「真剣な現実性」以外としては
定義出来たものの、遊びがなにであるかについては定義出来ていない、
と述べている。(西村 pg16)

2.3.1 「遊び」の特徴と分類

ホイジンガによる「遊び」の研究の後を引き継いだのはロジェ・カイヨワ (Roger Caillois, 1913-1978) で、彼は自身の著書『遊びと人間』において、ホイジンガの「遊び」がルールのある遊び、すなわち競技やゲーム (ludus) に傾倒していることを指摘し、遊びには、同じくギリシャ語で、騒ぎや偶然を意味するパイデア (paideia) という言葉の意味も含む必要があり、遊びはその両方に属するという新たな論考を展開した。¹⁾

具体的にはカイヨワは、ホイジンガによる「遊び」の特徴を更新/改正する形で、下記の6つの遊びの特徴を明示している。

- ①自由な活動；すなわち、遊戯者が強制されないこと。もし強制されれば、遊びはたちまち魅力的な愉快な楽しみという性質を失ってしまう。
- ②隔離された活動；あらかじめ決められた明確な空間と時間の範囲内に制限されていること。
- ③未確定の活動；ゲーム展開が決定されていたり、先に結果がわかっていたりしてはならない。創意の必要があるのだから、ある種の自由が必ず遊戯者側に残されていなくてはならない。
- ④非生産的活動；財産も富も、いかなる種類の新要素も作り出さないこと。遊戯者間での所有権の移動をのぞいて、勝負開始時と同じ状態に帰着する。
- ⑤規則のある活動；約束事に従う活動。この約束事は通常法規を停止し、一時的に新しい法を確立する。そしてこの法だけが通用する。
- ⑥虚構の活動；日常生活と対比した場合、二次的な現実、または明白に非現実であるという特殊な意識を伴っていること。²⁾

カイヨワは特に、③の不確定性や偶発性についての言及、④の財産の移動（賭け事）の言及、⑥の虚構、すなわち演劇やままごとのような活動への言及を、ホイジンガの掲げた特性を修正したり、そこへ加える形で行っている。

3) カイヨワはその上で、遊びの分類化を行い、「遊び」を4つの基本的なカテゴリー、アゴン（競争）、アレア（偶然）、ミミクリ（模倣）、イリンクス（目眩）に分けている。カイヨワは、さらに、4つのカテゴリーごとの中に、ルドゥス（ルール）とパイディア（偶然）の傾向による分別を行っている。(Fig.6)(Fig.7)



Fig.6 安斎勇樹によるカイヨワの遊びの4類型の図

アゴン（競争）は、主にスポーツや競技全般を指し、平等なチャンスに基づいた上での競い合いの状態である。アレア（偶然）とは、「サイコロ」という意味でもあることから、賭博などとの関係性があるものの、大きくは意志の一部を放棄し、偶然に身をゆだねる状態のことをいう。ミミクリ（模倣）は、子供の遊びでのままごとや〇〇ごっこを指し、そのほか仮面や仮装、演劇なども含まれる。イリンクス（目眩）は、一時的な知覚の不安定状態を指し、滑り台やブランコのようなものから、ジェットコースターといった乗り物、スキーやスケートボードといったスリルを楽しむことである。⁴⁾

遊びの分類（カイヨワによる）

	アゴン 競争	アレア 運・偶然	ミミクリ 模倣	イリンクス 目眩
パイディア (遊戯)	競争 取っ組みあい 運動競技 ボクシング 玉突き フェンシング チェッカー サッカー チェス	ジャンケン 裏か表か遊び 賭け ルーレット	もの真似 ごっこ遊び 空想の遊び 人形遊び 戦い遊び 仮面 仮装	グルグル メリー・ゴー・ラウンド ブランコ 滑り台 子供用の乗物 スキー 登山
ルドゥス (競技)	スポーツ 競技全般	宝くじ ギャンブル	演劇 サーカス 見世物全般	空中サーカス 乗物機械

Fig.7 「遊びと人間」から筆者作成

このように、カイヨワの分類によって「遊び」は具体的な行為や活動として位置付けられると同時に、それまで曖昧であった「遊び」とそれ以外の行為の境界をより明確にしようと試みたこと、また同じ「遊び」の分類の中においても、ルールに基づいた競技的性質を持った遊びと、より自由かつ無作為な遊びとを区別する方法を用いたことは、特筆するところである。

- 1) カイヨワ, ロジェ. 遊びと人間. 講談社学術文庫, 1990, 373p.
- 2) カイヨワ, Ibid., 373p.
- 3) 小川純生. ホイジンガの遊び概念と消費者行動, 経営研究所論集 第23号, 2000年2月, p.180.
- 4) カイヨワ, Op. cid., 373p.

2.3.2 「遊び」と発達段階

前述したように、ホイジンガやカイヨワによる「遊び」の具体的な特徴の整理や行為の分類は、人々が実態として持っている遊びのイメージと近いものであったと思われる一方で、それらは、依然として「遊び」を客観的な視点でしか捉えていない、と美学者の西村清和（1948-）は指摘している。「こうした分類や定義は、「遊び」を客観的な視点から捉える上では、依然として不十分であり、重要なのは、『当の遊び手にとって、遊びとはなにか』を捉える必要があると主張している。」¹⁾

ホイジンガと同時代に遊びについて言及した研究を発表したのは、心理学者ジャン・ピアジェ（Jean Piaget, 1896-1980）であり、彼によると、遊びは主体の能動的活動として理解されるとしている。ピアジェの「子供の知能の誕生」の認知発達理論によると、子供は年齢帯に合わせた4段会の発達段階があるということを発表している。²⁾ (Fig.8)

ピアジェは、段階的な発達に合わせて、子供が能動的に異なった遊びに従事するとしており、その上で「遊び」には「社会的・ルール遊び」「感覚・運動的な遊び」「象徴的遊び」および「機能的遊び」があるとしている。これは、カイヨワによる遊びの分類とも類似しているが、カイヨワはのちに、ピアジェは「偶然の遊び」を取り扱っていないと指摘している。

また、このピアジェの研究の延長上にあるのが、エリック・エリクソン (Erik Homburger Erikson, 1902-1994) による研究で、彼はピアジェの4段階の発達段階に対して、8つの発達段階を定義しており、その中でも特に幼児期における発達が自発的な遊びによってもたらされることを述べている。

1) 西村清和. 遊びの現象学. 勁草書房, 1989, p.19.

2) ピアジェ, ジャン. 谷村覚 (訳). 知能の誕生. ミネルヴァ書房, 1983, 537p.

ピアジェによる4つの発達段階と遊びの構造

感覚運動期 練習の遊び	0 - 2 歳	対象の永続性の概念獲得、周囲による影響による他者と自己を区別、ものの形の認識、ものごとの予測
前操作期 シンボルの遊び	2 - 7 歳	ごっこ遊びや模倣、運動機能の発達、自己中心的行動や思考
具体的操作期 規則の遊び	7 - 12 歳	論理的思考の獲得、数的概念の理解、長さなどの比較、可逆的操作の理解、脱自己中心性
形式的操作期	12 歳 -	抽象的思考が可能、説明によるイメージの確立が可能、知識や経験の応用、予測と行動が可能

Fig.8 ピアジェによる「認知発達理論」より筆者作成

2.3.3 「遊び」を遊ぶための不確定性

フランスの哲学者であるジャック・アンリオ (Jacques Henriot, 1923-2020) は、こうしたピアジェやカイヨワなどによる研究をふまえつつも、そもそもの「遊び」とは何なのか、について思考したことで知られている。

アンリオはカイヨワによる遊びの特徴が絶対ではないことを説明しており、特に「空間的、時間的な限界内に囲み込まれた」活動について、否定している。アンリオは「遊びは夢でも、錯乱でもない。・・・非現実的な機能ではなく、意志と注意力をもちいる、現実的な機能にかかわるもっとも巧みな修練を必要とするものである」と述べている。¹⁾

アンリオによれば「遊ぶとは、自分が遊んでいることを承知しているということ」が重要であり、演者であっても狂人であっても、何かにあまりに没頭し、そこが虚構であることがわからない状態は、もはや虚構ではなく、結果として遊んでいないと主張している。²⁾

その上でアンリオは、他の行為類と遊びとを区別する上で、「不確定性」の重要性を説いており、「真面目」な行動に対して、「遊び」は行動における「予測不可能」で「未決定の余裕の幅」において生じることであり、あらゆる「遊び」の根底にあることであると述べている。³⁾「遊び」とは「遊び手とその遊びとのあいだに存在する遊びによって成立する」⁴⁾という彼の主張からは、この「あいだに存在する遊び」＝「不確定性」であるということを理解することができる。

こうしたアンリオの主張は、「遊び」を日常の中において捉えるための視座を設けているという点において重要であり、また「不確定性」という状態が、遊ぶ主体と従事する遊びの間に存在しており、そのことこそが「遊び」の本質であるとした視点は、この後のさらなる「遊び」の思考に重要な意味をもたらしていると言える。

1) アンリオ, ジャック. 遊び - 遊ぶ主体の現象学へ. 佐藤信夫 (訳). 白水社, 1986, p.106.

2) アンリオ. Ibid., p.107.

3) アンリオ. Ibid., p.123.

4) アンリオ. Ibid., p.108.

2.3.4 「遊隙」と「遊動」による「遊び」状態

言語学者エミール・バンヴェニスト (Émile Benveniste, 1902-1976) は、「遊びをひとつの特殊な行動としてではなく、むしろ人間のすべての行動がとりうる、ある種の様態として」捉えるべきであると述べている¹⁾²⁾。

このバンヴェニストによる指摘については、西村や國分などが注目しており、「遊び」が、能動的な行動や主体による行為である、というそれまでの解釈に対して、このバンヴェニストの見解は、「遊び」をひとつの状態である、としたことで、新たな「遊び」における思考の土俵を築いている。

西村はもう一人、哲学者であるハンス＝ゲオルク・ガダマー (Hans-Georg Gadamer, 1900-2002) の「遊び」の運動についての見解を参照している。

「遊びという運動は終るべき目標をもたず、むしろたえず繰り返される。当てどのない往復運動は、明らかに遊びの本質にとって中心的な意味をもっており、そこでは誰が、あるいはなにが、この運動を遂行しているのかはどうでもよい。遊びの運動そのものは、いわばそれを担う基体を欠いたものである。遊びは運動の遂行そのものである。」³⁾

こうした先人による見解を介して、西村はこのバンヴェニストのいう様態について、次のように述べている。「遊びがある」状態とは、「そこで遊びが生じる余地と、他方で、この余地の内部であてどなくゆれ動く、往還の反復の振り、すなわち、現象ないし行動がとる遊びという様態とが存在することである」という。⁴⁾

ここで西村の言う余地とは、「機械や構造における「遊び」とも通じるもので、ある限られた範囲における運動の自由がある状態または空間を指し示す」⁵⁾と述べている。これは、日本語でも一般的にいうハンドルの遊びである

とか、梁間の遊び、といった余白や隙間といった意味と同じであり、西村によるとそれは多言語の中に見出すことができるという。この余地＝余白において生じる「ゆきつもどりつする運動」や「ゆらゆらとただよう」状態が「遊び」であるとも述べている。西村は、この余地を「遊隙」と呼び、その内部で生じる運動様態のことを「遊動」と読んでいる。⁶⁾

全ての実践にあつて、さまざまの行動、行為は、手段と目的、原因と結果、あるいは、逆に結果から原因へとたどる道筋に配置され、・・・一義的な方向と論理によって構造化される。これに対して、遊びにあつては、諸行動、諸行為は、これとはまったくことなつた、遊びの骨格、遊戯関係や遊隙、遊動を支える遊びのルールによって構造化される。⁷⁾

この西村による指摘は、前述したアンリオによる「遊び」と「不確定性」の関係とも通じる視点であるが、西村はこの「不確定性」を、状態と運動という二つの要素の相互補完的關係性に落とし込んでいる点において、重要であると考えられる。

西村はさらに、具体的な多様な遊び（いないいないばあ、シーソー、かくれんぼなど）の中に、この「遊隙」と「遊動」の状態を見出し、遊びが遊び手にとって「宙づり」の状態にあることを強調している。彼は、遊び手と遊び相手、もしくは遊び手と遊びの対象の間には、常に共有された期待があり、「つぎの瞬間には確実に充実されるはずの、猶予としての不在」があるとし、それを「仕組まれた不在としての『間』」とも述べている。⁸⁾

- 1) バンヴェニスト, エミール, 一般言語学の諸問題. 岸本通夫監訳, 河村正夫訳. みすず書房, 1983. p.165-173.
- 2) 西村清和. 遊びの現象学. 勁草書房, 1989, p.19.
- 3) ガダマー, ハンス=ゲオルク. 真理と方法 I: 哲学的解釈学の要綱. 法政大学出版局, 2012, p.148
- 4) 西村, op. cit., p.25.
- 5) 西村, op. cit., p.21.
- 6) 西村, op. cit., p.25
- 7) 西村, op. cit., p.144
- 8) 西村, op. cit., p.33

2.3.5 「遊び」と中動態の関係

ホイジンガは、「遊びは個々人の実践的な意図・目的へ向けられた態度（対向）とは区別された一つの基本的な存在様態であり、自己と他者が互いに相手の反応を予期し了解し合う同調の態度において理解される」と述べている。¹⁾ 宮崎によれば、アンリオもまた同様のことについて言及しているとし、「遊びは、自分や他者の行為や、何らかの出来事について、それをよく見極めるために一歩身を引くことで、遊戯的な態度をとることによって成り立つ。主体として人間があらゆる遊びではないものに対して遊戯的態度をとると、途端に遊びの世界が立ちあがってくる」と述べている。²⁾ さらに西村は、「遊ぶとは、ある特定の行動ではなく、その行動をとりつつあるわたしの独特のありかた、存在様態を指示する自動詞であり、とりわけ状態動詞なのである」としている。

このホイジンガのいう存在様態や、一歩身を引いた状態については、バンヴェニストが「中動態」と関連づけて説明している。バンヴェニストによると、古代のインド＝ヨーロッパ語族の諸言語においての、能動と受動の区別ではなく、能動態と中動態の区別において存在していたものだとされている。³⁾ 國分によれば、バンヴェニストはアリストテレスの「カテゴリー論」を参照する形で、文章を構成するための要素を次のように抽出しているという。

- 1) 実体、2) 「どれだけか」(量)、3) 「どのような」(質)、
- 4) 「何と比べてか」(関係)、5) 「どこでか」(場所)、6) 「いつか」(時)、
- 7) 「どんな姿勢か」(姿勢)、8) 「どんな状態か」(状態)、9) 「なすか」(能動)、10) 「蒙るか」(受動)⁴⁾

バンヴェニストは、この中で、「どんな姿勢か」(姿勢)、「どんな状態か」(状態) はどちらも中動態のことを指しているとしている。國分によれば、「能動と受動の対立においては、するかされるかが問題になるのだった。それに対し、能動と中動の対立においては、主語が過程の外にあるか内にあるかが問題になる」⁵⁾ とバンヴェニストを引用し

て述べている。

こうしたバンヴェニストによる様態と中動態の紐付けから、具体的に「遊び」との関係性を述べたのは、ガダマーである。彼は著書『真理と方法Ⅰ』のなかで、「わたしともの、遊び手と遊び相手とのあいだにおのずから生じる、主・客わかちがたい関係、存在様態を、遊びのもっとも根源的な意味としての『中動相的な意味』と呼ぶ」と述べており、⁶⁾⁷⁾彼もまた中動態と遊びへの言及をおこなっている。ガダマーはさらに、「遊びは、主体自身が、遊ぶということをも特に意識化してその地平を設定しない場合、また意識的に遊ぶという態度をとる主体がまったくない場合においても、いやそれどころかまさにその場合にこそ、存在するのである。遊びの主体は遊ぶ者ではなく、遊ぶ者を通じて遊びが現われるにすぎない」⁸⁾とも述べており、「遊び」が、それまでの遊ぶ主体によるものである、という解釈から逸脱する考えを明確に提示している。

西村は、こうしたヴァンヴェニストやガダマーの「遊び」の解釈を、先に述べた「遊隙」と「遊動」の関係や、「宙吊り」な状態と関連づけ、明確に「遊び」と中動態の関係性を結びつけているという点において重要である。⁹⁾

一方、美術史・芸術論の研究者である森田亜紀(1954-)は、言語学者のケマーによる中動と動作の関係について言及しており、中動態が動作や運動と深い関係にあることを指摘している。「身体動作の中動」には、「姿勢の変化」「移動のない運動」「移動」のある運動の動作が含まれている。「すわる」「横になる」「立ち上がる」などの姿勢を変える動作、「振り向く」「身をかがめる」「うなづく」などの場所の移動のない運動の動作、「登る」「歩く」「走る」などの場所を移動する運動の動作が、いくつもの言語で中動態で表現される」ということに着目している。¹⁰⁾

森田はさらに、バンヴェニストが、「中動態の主語について、それが動詞の表す過程の「座 *siège*」や「場 *lieu*」であるという言い方をすることによって、中動態の主体が、

「そこで何事かが起こる場」、「起こる出来事によってそれ自身変化する場」とみなしている。また、ここでの出来事は、「何かわざわざ外から引き起こしたのではなく、ただその場で起きているもの」と捉えることができることに着目している。

森田は、「ふるまい」と中動態との関係についての哲学者坂部恵(1936-2009)による見解にもふれており、「ふるまい」のもつ「受動的であると同時に能動的な〈二重化的〉な構造」が中動態であると述べられている。¹²⁾

こうした中動態と動作や、主態としての場や出来事への言及は、「遊び」と中動態との関係性を理解する上で、特に重要であり、次章における「遊び」と建築との関係における解釈においても、「遊び」と空間や人々のふるまいを関連づける上での、重要な鍵であると考えられる。

- 1) ホイジンガ, ヨハン・ホモ・ルーデンス, 中公文庫, 1973, 477p.
- 2) 宮崎勝正. いかにして遊びを研究するのか: ホイジンガ批判から出発して. 北海道大学大学院文学院研究論集, 2021, 20号, p.56.
- 3) 國分功一郎. 中動態の世界 意志と責任の考古学. 医学書院, 2017, p.34.
- 4) 國分功一郎. 中動態の世界 意志と責任の考古学. 医学書院, 2017, p.44.
- 5) バンヴェニスト, 「動詞における能動態と中動態」一般言語学の諸問題. 岸本通夫監訳, 河村正夫訳. 1983. p.169.
- 6) ガダマー, ハンス=ゲオルク. 真理と方法 I: 哲学的解釈学の要綱. 法政大学出版局, 2012, p.146-147.
- 7) 西村清和. 遊びの現象学. 勁草書房, 1989, p.32.
- 8) ガダマー, Op. cid., p.146-147.
- 9) 西村, Op. cid., p.32-33.
- 10) 森田亜紀. 芸術の中動態—受容/制作の基層. 萌書房, 2013, p.52-53
- 11) 森田, Ibid., p.65-66.
- 12) 坂部恵. 〈ふるまい〉の詩学. 岩波書店, 1997, p.82.

2.3.6 「遊び」と芸術

「遊びは、趣味の中心契機として、美と芸術に結びつく」とカントがすでに述べているように¹⁾、「遊び」と芸術の関係はその長い歴史において、はやくから度々述べられている。

しかし、「遊び」についての具体的な解釈との関係性が検証されているのは、比較的近代になってからである。ホイジンガにおいては、自身も芸術に埋没して育ったと言われており、「遊び」と文化の関係を説いた立場として、「遊び」が芸術をも内包するという立場である。しかし、ホイジンガの芸術観についての研究を行った杉浦によれば、彼は写実的絵画には関心があったものの、近代芸術とりわけ印象派絵画などには強く否定的な立場をとっていたと述べている。²⁾ 一方で、ホイジンガは芸術の中でも特に「演技」については詳細に言及しており、これは先に述べたカイヨワによる遊びの分類のひとつであるミミクリとの関係においても、明確にその関係性が提示されている。これに対し、ガダマーは「遊び」の自己表現性に言及し、それが演じることだけでなく、芸術全般において深く関係することを説いている。³⁾

前述した「遊び」と中動態の関係を踏まえ、「遊び」と芸術との関係を模索する上で、森田による著書『芸術の中動態—受容/制作の基層』が重要な役割を担う。森田は、数々の過去の論考や言説から、芸術が中動態と深い関係を持つことに言及している。森田は、たとえばカンディンスキーによる言説で、「私がかつて使用した形態はすべておのずと到来した。私の眼前に出来上がった姿で立ち現れ、私はただそれを写しとれば良いだけであったり、あるいは、すでに制作にかかっている最中、私自身の不意をついて生じたりするのだった」という例や、マックス・エルンストによる発言で、「詩人の役目は、自分のうちでおのずと考えること、おのずとことばになることを書くことにあるのですが、それと同じように、画家の役目は、自分のうちでおのずと見えてくるものを囲い込み、

投射することなのです」という例を持ちいることで、芸術の制作行為における中動態の存在を明らかにしている。

4) 5)

それでも、芸術創作とは一定の作家による主体性も伴うものである。これまでの「遊び」の定義と照らす上で、この主体的立場と、中動態としての状態との間を行き来する行為、もうしくはその過程が、西村のいう「宙吊り」状態であり、「遊び」であると理解することができる。杉野による論考⁶⁾ではこのことについて同様に、「芸術創作というふるまいは、作家自身が意志的におこなう主体的な行為でありながらも、一方では、作家の意志から離れた、創作行為そのものが自らの意志をもった主体のようにふるまう行為でもあるのである」とし、この主体の不在という状態に「遊び」の本質的な性格の存在を指摘する。杉野はさらに、建築家も芸術作家と同様に、「一方では建築作家が主体的に、美的諸価値をそのうちに内包した、あるひとつの「かたち」を模索しながら、一方では、遊戯的世界のふるまいの作用によって無意識的に導かれながら、全体性の創造という目標を目指す」と述べており、「遊び」の触媒的な働きにも言及している点において興味深い。

この「遊び」と芸術との関係性においては、芸術の創作行為だけでなく、創作された作品自体と鑑賞者や体験する状態においてもガダマーや森田らが中動態との関係の中で「遊び」と結びつけて言及している。ガダマーは、「芸術作品が、その本来の存在を獲得するのは、それが経験となり、この経験が経験する者を変化させる場合」であると述べ、この点において自身の主張する中動相的な「遊び」の存在を指摘している。さらにガダマーは、造形芸術においてこの関係性は重要な意味を持つと述べており、「すべての芸術ジャンルのなかでもっとも立体的なジャンルである建築芸術こそが、このわれわれの問題の解明にとって特に有用であることが明らかになるであろう」として、建築と「遊び」との関係の重要性を指摘している。⁷⁾

このガダマーの主張と同調する形で、森田は哲学者三木清(1897-1945)の技術論を参照し、「人間は環境に対して内在的であると同時に超越的であり、超越的であると同時に内在的である」ことに触れ、わたしたちの行為が主観的に規定されると同時に、環境的に規定されるため、完成形としての芸術を体験する立場においても、同様に中動相的な状態であることを述べている。⁹⁾ ガダマーの指摘に習い、ここでの「芸術」を「建築」に置き換えてみると、完成後の建築空間を体験する状態においても、中動態が存在していると言える。つまりは、この中動態の理解を介して、建築における創造と体験という、本来は主体が異なることから同一視されなかった両局面が、「遊び」という意味の中で統合できることを示唆しており、「遊び」と建築とのより一層深い関係性を伺い知ることが出来る。

- 1) カント, イマニュエル. 判断力批判. 1760
- 2) 杉浦恭. ヨハン・ホイジンガの芸術観に関する一考察. 愛知教育大学研究報告 55, 2006, p.87-93
- 3) ガダマー, ハンス=ゲオルク. 真理と方法 I: 哲学的解釈学の要綱. 法政大学出版局, 2012, p.155.
- 4) 森田亜紀. 芸術の中動態—受容 / 制作の基層. 萌書房, 2013, p.99.
- 5) カンディンスキー, ワシリー. カンディンスキーの回想. 西田秀穂 (訳). 美術出版社, 1979, p.174.
- 6) 杉野勇太勇. 作品創作における〈遊び〉について. 日本建築学会大会学術講演梗概集 2011 年 8 月, 9396.
- 7) ガダマー, Op. cid., p.146-147.
- 8) ガダマー, Op. cid., p.194.
- 9) 森田, Op. cid., p.115-116.

2.4 小結

私たちにとって極めて身近でありながら、その本質を捉えることが極めて困難な「遊び」は、哲学や心理学、美学や教育学、生物学や文化人類学、社会学などに至るまで、多種多様な分野の研究者を魅了し続けており、その性質や意味に関する言及もまた、多義にわたることがわかる。

図1では、こうした「遊び」の解釈や意味の探求の軌跡をタイムライン上に示している。17-18世紀における「遊び」の発見にはじまり、19世紀の「遊び」の機能や役割の探求、20世紀初頭から半ばにかけての感情や能動性としての理解、20世紀後半の状態としての「遊び」から中動態としての本質へと、「遊び」に対する思考や理解の発展と、「遊び」の社会における重要性の拡大を理解することができる。

ここでひとつ重要な点は、時代ごとの研究者が「遊び」の探求を行う中で、後行する者は先行の見解についてただ真っ向から否定しているのではなく、多くの場合は、先行する「遊び」の理解の依然不十分な部分を補填するような形で、検証されており、その連鎖が「遊び」の理解をより本質的なものへと近づけているところである。つまり、上述したような変遷において導き出された複数の意味や解釈は、どれも一定の正しさを含んでおり、それぞれが「遊び」を定義付けている要素として捉えることが出来ると考える。

つまり「遊び」は、感情と機能であったり、身体と場であったり、能動と中動であったり、創造と状態であったり、という一見相容れない者同士を同時に内包することを可能とし、またそれらの間を往来する中に、その存在意義を生じさせている。筆者は、この一見した矛盾の同居を許容し、またそれを楽しみ、喜びとして捉えることを可能とする「遊び」の意味に、その重要な役割があると考える。

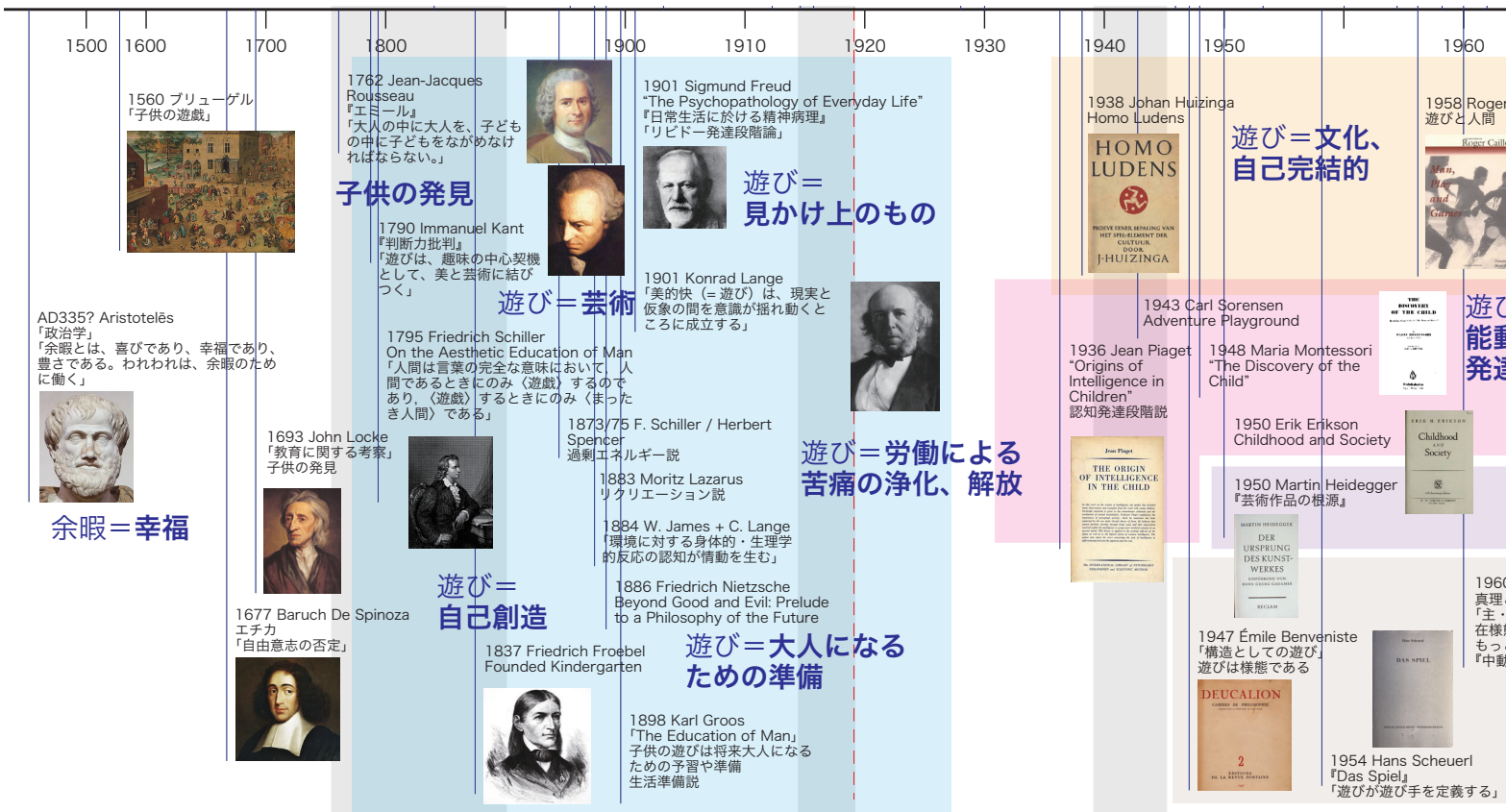
なお、ここで述べた「遊び」の探求の変遷は、あくまで全体の限られた一部であり、まだまだ触れるべき論考や研究対象は多々ある。しかし、ここでは、遊びの定義の探究の軌跡を網羅的に記述することが目的ではなく、その探究の大きな流れや方向性の変遷を辿ることが重要であり、その理解の中に次章の建築との関係性を読み解く上での重要なヒントとなることを目的としている。こうした多様な解釈と位置付けが、特に近代化の過程の中での建築の変遷において、どのような重要性を持ち、またどのような形で影響を及ぼしているのか。それを次章において検討する。

図1 「遊び」の変遷タイムライン

発見

機能

感情



能動

状態

中動態



第3章

建築における「遊び」の存在とその変遷

3.1 「遊び」と建築の関係について

青木淳による有名な著書「原っぱと遊園地」で、彼は建築は大きくは、「あらかじめその場で行われることがわかっている」遊園地としての建築と、「そこで行われることでその中身がつくられていく」原っぱとしての建築、に分類されると述べている。¹⁾「遊び」と建築を考える上で、この青木による論考は重要な意味を持つと考える。すなわち、「遊び」の空間化が遊園地に属するのか、原っぱに属するのか、という問いである。筆者は、前述した「遊び」の解釈の変遷を経て、「遊び」と建築の関係は、原っぱ的であるという確信があるものの、その理由を端的に説明することは難しい。3章では、こうした問いを念頭におきつつ、「遊び」と建築についての検証を行う。

建築において「遊び」が重要な要素として扱われるようになるのは、主に20世紀に入ってからであると言っても過言ではないだろう。前章では、「遊び」が18世紀初頭に、ジョン・ロックやルソーによって発見されたと述べたが、そこから200年の間、「遊び」が建築や空間と直接的な関係を持ったケースは少ない。

その大きな理由は、「遊び」と共に発見されたとする「子供」についての言及が、そもそも少ない上、子供のための空間というものの自体が、概念としてあまり定着していなかったからであると推測できる。特に産業革命以前は、子供は主に農業に従事する両親の手伝いを行っており、余暇としての時間や場所はその辺の空間で事足りていたであろう。その後、産業革命によって工場労働者が増え、都市への人口流入が加速することによって、次第に子供のための居場所についての関心が高まってゆくものの、19世紀後半の時点では、子供の多くは依然として労働の一部に組み込まれているケースが多く、遊びや余暇が、独自の空間や時間として重視されはじめるのは、主に19世紀末から20世紀に入ってからである。

その例外として挙げられる例としては、前章でもすでに述べたフレーベルによって設立された幼稚園 (kindergarten) である。19世紀中頃から次第に世界へと広まった幼稚園とそこでの教育理念は、先に述べたグロピウスを介したバウハウスへの影響や、フレーベルによって考案された玩具によるライトヤル・コルビュジエへの影響のように、20世紀における建築やデザイン分野の礎の一端を担ったと言えるだろう。

ここでは、前章で辿った「遊び」の探究の変遷と、20世紀以降の近代化の過程における建築との関連性を明らかにするとともに、「遊び」のもつ多義性が、どのような形で建築提案や建築家による思考の中に展開されているのかについて、述べることにする。

その関係性を紐解く上で、以下の大きく6つのテーマに分類して検証することとしている。

- 3.2 健康と運動のための余暇 (PLAY) 空間
- 3.3 子供の遊び場としての実験から実践へ
- 3.4 遊びの条件への応答と都市空間の再解釈の試み
- 3.5 「演劇」を背景としたコミュニティ空間の試み
- 3.6 不安定を生むための仕組みとしての建築
- 3.7 建築における他者性重視の動向

なお、これらは主に20世紀以降の、建築の大きな歴史的変遷を準えつつも、具体的な「遊び」への言及や関係性の強い建築家の動向などに焦点を当てるべく分類されている。〈3.2 健康と運動のための余暇 (PLAY) 空間〉は、主に20世紀初頭におけるCIAMを中心とした建築動向との関係性について、〈3.3 子供の遊び場としての実験から実践へ〉は、主にその古参CIAMと対立的な立場を明確にしたチームXの動向についての検証、〈3.4 遊びの条件への応答と都市空間の再解釈の試み〉では、そのチームXのメンバーによる活動や作品に影響を受けつつも、異なった活動を展開した動きに着目して

いる。〈3.5 「演劇」を背景としたコミュニティ空間の試み〉では、〈3.3〉〈3.4〉の次の世代の動向として、特に演劇と「遊び」の歴史的な背景を踏まえて言及しており、〈3.6 不安定を生むための仕組みとしての建築〉もまた、〈3.5〉で言及する対象に影響を受けた20世紀末の建築家たちの理念や作品に注目している。最後の〈3.7 建築における他者性重視の動向〉は、それまでの20世紀の動向に対して、21世紀に入り見えてきた新たな傾向についての言及を試みている。

1) 青木淳．原っぱと遊園地—建築にとってその場の質とは何か．王国社，2007，p.14

3.2 健康と運動のための余暇 (PLAY) 空間

すでに述べたように、都市や建築において具体的に「遊び」要素が登場してくるのは、主に20世紀に入ってからである。しかし、産業革命以降、都市部の工場に働き手として駆り出されていた子供達は、19世紀中ごろから徐々に児童労働の規制が広まるにつれて、工場での居場所を失うこととなる。それにより、都市部における子供達の居場所の必要性が高まり、一部のヨーロッパ諸国やアメリカの都市部において、遊び場 (playground) の原型ともいえる場所が設置されることとなる。しかし、当時の写真からもわかるように (Fig.1-2)、こうした例のほとんどは、子供の自由な遊びのための空間というよりは、身体の発育のための運動器具が並ぶ、運動場という傾向が強い。現代ではあり得ないような高さの鉄管を組んだ梯子やうんてい、鉄棒といった要素が含まれている。

一方で、建築における近代化の初期における「遊び」の捉え方は主に、労働や仕事に対する「余暇」という考えに傾倒していたといえる。ル・コルビュジエ (Le Corbusier, 1887-1965) が中心となって制定した CIAM によるアテネ憲章においても、新たな都市を仕事、生活、余暇および交通の機能のゾーニングによって構成することが明示されている。ル・コルビュジエは、都市の近代化と機械の発展によって、余暇の時間が膨れ上がることを危惧しており、そのために対応が必要だと次のように主張している。

必然的に、そして短期間のうちに、機械化の導入が進めば、すべての人の生活の中で仕事のない時間が増えることになる。労働者が毎日機械に服従する時間が5〜6時間に短縮されれば、毎日何時間かの自由な空き時間が残されることになる。何時間？膨大な時間だ。仕事に必要な5時間に8時間の睡眠を加えても、まだ11時間の空き時間があるのだ。これは、現代の社会学が直面している最も憂慮すべき問題の一つである……。何百万人もの男性、女性、若者を一日7、8時間も路



Fig. 1_Washington Park 1907 / Pittsburgh, USA



Fig. 2_Trinity Play Park 1910 / Dallas, USA

上で過ごさせておくわけにはいかない。¹⁾

そこでル・コルビュジエは、新たな都市計画案の中に、あらかじめ余暇のための空間を導入している。余暇として、一人での活動に対して否定的であった彼は、複数人で行うスポーツを推奨している。1910年のスペイン風邪の流行直後で、衛生と健康の意識が強く影響していたこともあり、その試みは彼の「輝く都市 (Ville Radieuse)」計画 (1930) に色濃く表現されている。居住用の建築の間には、緑地と多種多様なスポーツコートが配置されていることがわかる。(Fig.3)

ル・コルビュジエは、「建築とは、光のもとで組み立てる賢く正しく素晴らしいヴォリュームの遊びだ」と述べているものの、「住むための機械」において、他に「遊び」に言及した説明などはほとんど見当たらない。彼による建築における「遊び」の空間化で特に有名なのは、1952年に竣工したル・コルビュジエによる「ユニテ・ダビタシオン (Unité d'Habitation)」(1957)の屋上空間に設置された、運動施設と幼稚園であるが、これは時期としては、すでにチームXが台頭しつつある時代でもあり、スミソン夫妻 (Alison and Peter Smithson, 1928-1993, 1923-2003) やアルド・ヴァン・アイク (Aldo van Eyck, 1918-1999) による「遊び」の空間化と近い試みであると言える。これについては、後で詳しく述べている。

このル・コルビュジエによるユニテ・ダビタシオンに影響を与えたとされる、20世紀初頭のロシアにおける建築にも、同様の余暇への試みの一端をみることが出来る。ロシア革命以後、それまでの階級差から解放された市民に対し、イワン・レオニドフ (Ivan Leonidov, 1902-1959) やモイセイ・ギンズブルグ (Moisei Ginzburg, 1892-1946) は、ソーシャル・コンデンサー (社会凝縮装置) という建築理念を掲げ、居住機能に加え、図書機能や保育機能の他、複数の運動施設や余暇機能によって構成された建築提案を発表している。(Fig.4-5)

こうした建築における余暇機能を導入する試みは、18世紀～19世紀にかけての労働に対する「遊び」の捉え

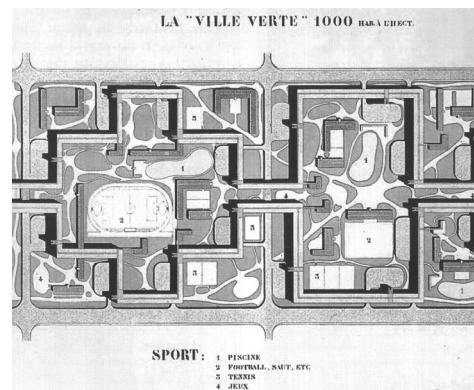


Fig. 3_Ville Radieuse 1930 / Le Corbusier

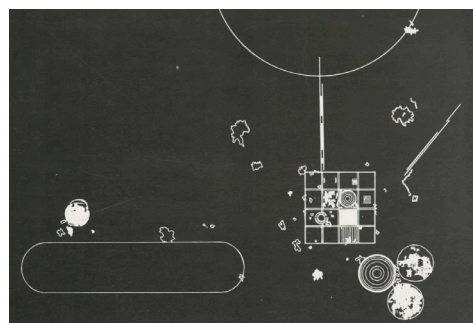


Fig. 4_Club of the New Social Type 1929 / Ivan Leonidov

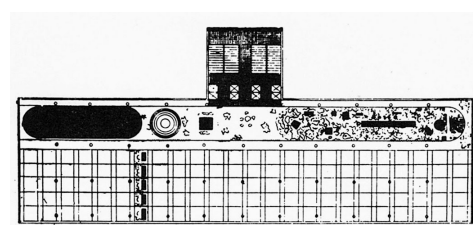


Fig.5_House of Industry 1930 / Ivan Leonidov

方の延長線上に位置付けることが出来る。とりわけ、スペンサーやシラーによる『余剰エネルギー説』やラザルスによる労働に対する『レクリエーション説』は、初期モダニズムにおける労働と余暇の対時的な関係性の中に見出すことができ、都市空間や建築提案の中に、余暇としての「遊び」が具体的な形で位置付けられた代表的な例と見る事が出来る。

しかし、ここでの「遊び」空間は、主にアンリオの言うところの「コード化された遊び」もしくは「規則の遊び」²⁾が主な対象であり、つまりスポーツのようなルールの中でのゲームとしての遊びに場や空間を与えられている、という状態に留まっている。また、レオニドフやル・コルビュジェによる余暇施設や幼稚園は、あくまで機能として配置され、主に地上から独立された状態で、設けられており、そこに本質的な「遊び」への言及は見当たらない。

その一方で、ル・コルビュジェと遊びの関係において、もうひとつ別な視点による論考がエモンスによって行われている。一般的に、ル・コルビュジェによって考案された有名なドミノ・システムは Domus(住まい) と Innovation (発明) を組み合わせた造語であると言われていたが、これは同時にゲーム遊びのドミノをインスピレーションのひとつとして用いていることに言及している。³⁾ これについては、ル・コルビュジェ本人も認めており、玩具のドミノのように、自由に水平垂直へと空間を連続させることが出来る建物のシステムのメタファーとなっている。(Fig.6) ル・コルビュジェと玩具の関係では、すでにフレーベルによる玩具の影響が言われるが、上記のようにル・コルビュジェが少なからず遊び道具に新しい建築のヒントを見出していたのは興味深い。

また、この時代には、ブルーノ・タウトが「ガラスの家の玩具」を1919年に発表 (Fig.7) するなど、子供の遊びを介した教育的観点から、建築家と遊びの一定の関わ

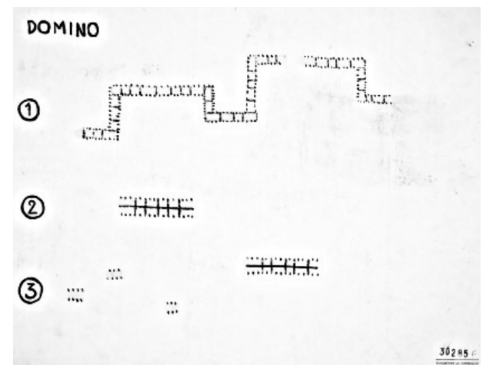


Fig.6_Early Maison Domino Study, Le Corbusier, 1914



Fig.7_ガラスの家の玩具, Bruno Taut, 1919

りも見られるが、これもまた、グロースやランゲといった心理学的哲学者が唱えた、子供の遊びは将来大人になるための予習や準備、という考えに基づいた視点の影響であると考えられる。

いずれにしても、こうした玩具と建築との関係は、ル・コルビュジエのケースのように、「住むための機械」をつくる上での合理的なシステムのためのメタファーに留まっており、本質的な意味での「遊び」との関連性とは異なったものであると考える。

1) Le Corbusier. *The Radiant City*. Faber and Faber, 1933. 筆者による翻訳

2) アンリオ, ジャック. *遊び - 遊ぶ主体の現象学へ*. 佐藤信夫 (訳). 白水社, 1986, p.47.

3) Emmons, Paul. "Chapter13 The Play of Plans - Le Courbusier's Serious Game of Dominoes." *The Cultural Role of Architecture*. Routledge, 2012, p.132-140.

3.3 子供の遊び場としての実験から実践へ

3.3.1 アルド・ヴァン・アイクによる遊び場

CIAM の理論家達が好きな思想のひとつにリクレーションと他のものの分離がある。この考え方は現実に見られる都市の運動広場に具現化されている。アスファルト舗装され柵で仕切られた運動広場は、〈遊び〉が我々の心のなかでは独立した概念として存在するという証拠を表すに他ならない。この考え方は遊びそのものの本質とは無関係である。自尊心の強い子供は運動広場では遊ばないものである。¹⁾

これは、クリストファー・アレクサンダー (Christopher Alexander, 1936-2022) が著書『都市はツリーではない』の中で述べた言葉である。彼は、ここで子供の遊びに言及し、囲われた運動広場のような提案は、あくまで概念として子供の「遊び」が独立したものであるという 19 世紀からの「遊び」の解釈を表しているものの、「遊びそのものの本質とは無関係」であると、鋭い指摘をしている。彼は続けて、遊びのための場について下記のように述べている。

遊びそのものや子供達のする遊びの舞台は毎日変わる。・・・遊びと必要な遊び場はひとつのシステムを形成する。このようなシステムが街の他のシステムと切離されて独立に存在すると考えるのは間違いである。種類の異なったシステムが互いに重なり合い、さらに数多くのシステムとも重なり合う。ユニット、即ち遊び場として見なされる具体的な場所も同様でなければならない。²⁾

このアレキサンダーによって言及された遊びのための空間を、実践的に建築化しようとする試みは、主にチーム X の建築家たちによって戦後間もないヨーロッパにおいて取り組まれている。チーム X は 1953 年に発足し、ル・コルビュジエをはじめとした CIAM の古参メンバーによる合理主義に対して批判的な立場を明確にした、当時の若い世代の建築家集団である。(Fig.1) その主要メンバー



Fig.1_Team X によって開催された 1959 年の最後の CIAM 会議

であったスミッソン夫妻やアルド・ヴァン・アイクらは、それまでの CIAM における議論が、ヒューマンスケールでの活動や空間に関する考察を欠いていると指摘し、自らの主張を建築において展開していく。

その中でも特にアイクは、戦後のアムステルダムにおいて、ユダヤ人が所有していた建物の跡地といった都市の余白を、次々と公園へと更新し、生涯 700 を超える公園の設計や遊具のデザインを行っている。³⁾ アイクは講演の中で次のような言葉を残している。(Fig.2-3)

大雪の後には何が出現するだろうか。それは子供たちの天下である。彼らは一時的に都市の支配者になる。子供たちは動けない自動車をよそに、雪を集めて勝手にかけ回る。この天のいたずらは、無視されていた子供たちに時ならぬ償いを与える。だがいまや子供たちのために、考慮しなければならないのは雪よりももっと恒久的なものである。・・・さらにそれは、孤立したものあるいは孤立した集合ではなく、都市の適当な場所に繰り返し配置されるように考えなくてはならない。都市は、それを美しく、また具体的に吸収できるはずである。つまりそれは都市の日常的な構成の部分となるはずだということである。⁴⁾

アイクは子供の能動的活動や振る舞いを通じて、それまでのトップダウン的な都市や建築へのアプローチを、ボトムアップ的かつ面的なネットワークとして、新たなものへと変換することを試みているといえる。これは、同時代の主にオランダにおける芸術運動デ・スタイルのピート・モンドリアン (Piet Mondrian, 1872-1944) やテオ・ファン・ドゥースブルフ (Theo van Doesburg, 1883-1931) による多極的かつ面的なネットワークを表現した作品や、やはり都市における子供の存在を重要視していたケビン・リンチの主張した多拠点的ネットワーク的な都市象などとも関連性をみることができる。

また、アイクは、「中間領域 (In-Between)」という概念

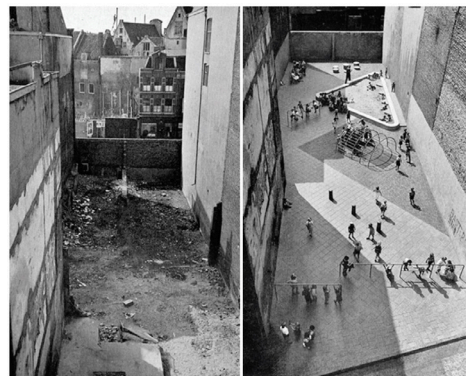


Fig.2_ 空き地状態とアイクによる遊び場 / Dijkstaat 1954



Fig.3_ アイクによる遊び場 / Amsterdam Centrum 1955

Source: <https://socks-studio.com/2018/02/11/human-structures-and-architectural-archetypes-aldo-van-eycks-playgrounds-1947-1978/>

を通じて、過去と現代、住まいと都市、自分と他者といった多相における異なるもの同士間のダイアログを都市や建築を通じて構築することを目指していた。人と人の関係性の再構築およびそれによるコミュニティの形成に向けて、アイクは遊び場をその実験台として用い、子供に限らず、子供の親や近隣の高齢者といった多種多様な人々の関わりが築かれる状態の提案を行っていたと言える。「遊び場をうまく作れば、人間が本質的なものを再発見し、都市が子供を再発見するような世界を作ることができる。」⁵⁾

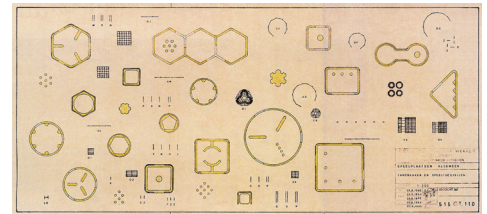


Fig.4_ アイクによる遊具のデザインの数々

アイクの遊び場の特徴のひとつに、それを囲いこむ柵がないことが挙げられる。そこは都市と地続きであり、道と一体であることが強調されている。これは、アレクサンダーの言葉にあった CIAM の古参メンバーによる「切離されて独立に存在する」遊び場との違いを明確に示しており、ホイジンガの主張でもあった、子供を隔離するのではなく、都市社会の現実の中に位置付けるべきという主張とも一致している。



Fig.5_Carl Theodor Sørensen, Emdrup Playground 1943

また、アイクの遊び場のもうひとつの特徴に、幾何学に基づいた抽象的な形態の遊具や砂場がある。これらは、子供による自発的な行動や想像を誘発し刺激するためにデザインされたもので、子供の行動を決められた範囲に限定してしまう滑り台のような遊具や、想像を限定してしまう動物の形といったような遊具を意図的に回避していると述べられている。(Fig.4)



Fig.6_Lollard Adventure Playground, London 1955

フレーベルの著書「人間の教育」によると、「遊戯とは、すでにその言葉自身も示していることだが、内なるものの自由な表現すなわち内なるものそのものの必要と要求に基づくところの、内なるものの表現にほかならないのである」と述べており、アイクによるこうしたデザインとの関連性を見出すことが出来る。ちなみに、フレーベルは砂場をも発明したと言われており、アイクによる遊び場の多くに象徴的に砂場が配置されていることから、

アイクにおけるフレーベル思想は強いものであることが伺える。

一方で、戦後のこの時代は、ベビーブームもしくり、国連による1948年の「世界人権宣言」や1959年の「児童の権利宣言」といったことへの関心が高まる中、アイクによる遊び場の計画以外にも、複数の芸術家やデザイナー、ランドスケープ・アーキテクトたちが、子供の遊び場や公園の設計を手掛けている時期でもあり、特にヨーロッパやアメリカの都市では、多種多様な遊び場が作られている。

デザイナーのエンツォ・マーリ (Enzo Mari, 1932-2020) によるカラーラ大理石の石板を使った遊び場や、カール・ソーレンセン (Carl Theodor Sørensen, 1893-1979) やレディー・アレン・オブ・ハートウッド (Lady Allen of Hurtwood, 1897-1976) らによる自由なものづくりが出来る冒険遊び場の数々、造園家ポール・フリードバーグ (M. Paul Friedberg, 1931-) や建築家リチャード・ダットナー (Richard Dattner, 1937-) による多種多様な遊具とランドスケープの融合、ジョセフ・ブラウン (Joseph Brown, 1909-1985) による有機的な遊具デザインなど、いろいろな分野のクリエイターの多くが、子供の遊び場の提案に携わっている。(Fig. 5-8)

中でも彫刻家のイサム・ノグチ (Isamu Noguchi, 1904-1988) による遊び場は代表的な存在であり、生涯にわたり複数の公園や遊具の作品を残している。彼は、こうした作品を「体験する彫刻」(Fig.9)として、子供に限らず大人や高齢者もふくめて、人々が自由な身体の動きを介して形態や状態との関係をもつことを想定しており、はやくは1933年の「Play Mountain」(1933)以後、「United Nations Playground」(1952)(Fig.10)や「Adele Levy Memorial Playground」(1961) (ルイス・カーンとの共作) など、複数の遊び場の提案を行っている。



Fig.7_The Big Stone Game playground by Enzo Mari 1968



Fig.8_Vest Pocket Park and Playground by M. Paul Friedberg

ノグチは遊び場について「私は遊び場を、形と機能の入門書と考えたい。シンプルで、神秘的で、喚起的で、だからこそ教育的なのだ。子供の世界は、新鮮で明快な始まりの世界なのです」⁶⁾と述べており、先に述べたアイクとの関係性の他、フレーベル以降の子供の教育や発達における「遊び」の重要性の空間化の試みの重要な一つであると考えられる。

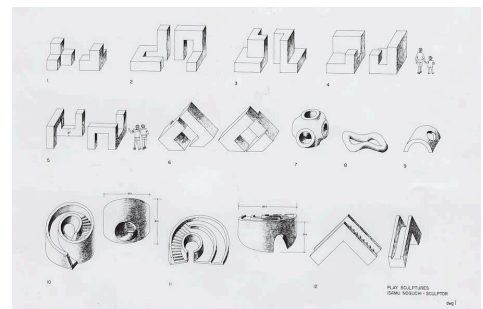


Fig.9 Drawings for Playscapes by Isamu Noguchi, 1966-76

- 1) アレグザンダー, クリストファー. 形の合成に関するノート / 都市はツリーではない. 鹿島出版会, 2013, 234p.
- 2) アレグザンダー, Ibid., p.234.
- 3) Tzonis, Alexander. Lecture at AA School of Architecture, 1999-11-23, https://www.youtube.com/watch?v=s_0onMOAmiI&ab_channel=AASchoolofArchitecture
- 4) Van Eyck, Aldo. ワシントン大学での講演内容より 1961. アリソン・スミッソン編. チーム 10 の思想. 彰国社. p.47.
- 5) McCarter, Robert. Aldo Van Eyck. Yale University Press, 2015, p.51.
- 6) Noguchi, Isamu. A Sculptor's World. p161.

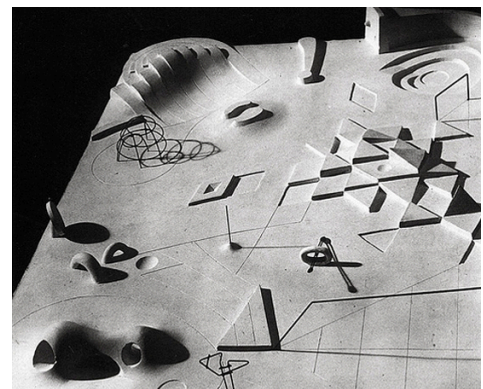


Fig.10 United Nations Playground by Isamu Noguchi, 1952

3.3.2 遊び場から建築的实践へ

アイクはこうした遊び場での実践を活かす形で、1960年に代表作である「阿姆斯特ダム孤児院」の設計を行っている。(Fig.1-2) アイクの孤児院についての研究も、遊び場の研究と並び世界中で盛んに行われているため、ここでは詳細についての言及は避けるが、孤児院という外界から閉じた施設でありながら、そこを子供達の街として定義し、彼の子供に対する思想や遊び場における経験をふんだんに適用した空間設計がされている。¹⁾

年齢層ごとに分けられた子供達の住まい単位とそれらを繋げる通路には、多種多様な形状や状態が散りばめられ、都市における街路=遊び場のような空間が展開している。アイクは街路空間について次のように述べている。

車があろうとなかろうと、本質的に人間は歩行者である。・・・サイドウォーク(歩道)とは、まさにそれがなんであるかを意味している。歩行者のために用意することは、子供のために用意することでもある。子供の存在を見落とすような都市ならお粗末なところであり、そこでの運動は不完全で窮屈なものとなろう。都市が子供を再発見しなければ、子供は都市を再発見できない。²⁾

アイクは、このように街路としての間(In-between)をデザインする方法で、「遊び」を空間化することを試みており、建築の中に物理的な表現として導入しているといえる。子供達の住まい部分は年齢層によって分けられており、その位置や設えはそれぞれの年齢の発達段階や、行動傾向に合わせて設計されている。これは子供の発達が、自らの自発的な試行錯誤とその環境との相互作用によってもたらされ、それが年齢層に合わせて段階的に養われていくことを提唱したピアジェやエリクソンによる認知段階説をなぞらえており、アイクはこれを遊びを介した空間によって実践しているといえるのではないだろうか。

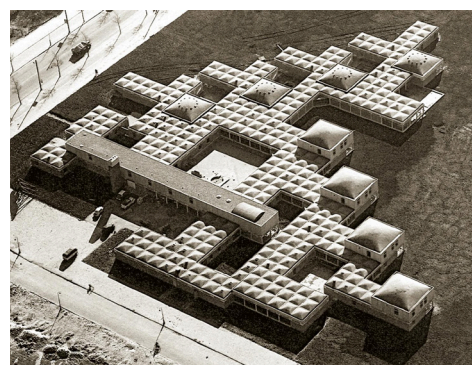


Fig.1_ アイクによる孤児院 / 1960

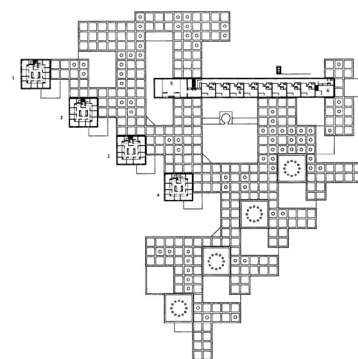


Fig.2_ アイクによる孤児院 / 1960

こうしたアイクの理念は、同じチーム X の他のメンバーとも共有されており、特にスミッソンはアイクの間接領域や街路への関心を独自の理論で展開している。彼らは 1953 年の第 9 回 CIAM において、アテネ憲章で制定された 4 つの機能に対抗し、住まい、街路、街区、都市という互いに連関した領域 ("forms of association") を定義した上で、それらを横断的に関係付けることの重要性を訴えている。特に街路空間には重きをおいており、CIAM 会議での発表の際には、あえて深い親交を持っていた写真家ニジェル・ヘンダーソンによる路上で子供が自由に遊ぶ姿の写真 (Fig.3) を用いることで、その重要性を訴えている。「路上での規制がかけられていない子どもたちの遊びの姿を私たちは、生活の自由なひろがりの確かな姿が示されているとみるし、まちの自由なかたちの予兆といえる」とスミッソン夫妻は述べている。³⁾

彼らはこうした理念を踏まえ、いくつかの戦後復興の住宅供給プロジェクトを手がけている。

実際に街路網を空中につくれば、どのような密度の街も可能となる。こうして得られた街路は、そこを通る多勢の人びとがいて、ある部分は種々の場所に通ずる主要な往来となるはずである。そして人びとは各自固有の性格をもつようになるだろう。これを実際に照らし出してみよう。街路に接して多くの人びとが生活し、それが社会的実体として定着すること、また街路が同一階に住む人たちの生活範囲にとりこまれることが、街路のいたる所で実現されるならば、そこは種々の生活する場所となるだろう。⁴⁾

スミッソン夫妻は、このように「Golden Lane Project」(1952) (Fig.4) における街路空間の重要性を訴えており、他の「Robin Hood Gardens」(1972) などの集合住宅提案においても、こうした街路の可能性を立体的に展開する手法を用いている。なお、「Robin Hood Gardens」においては、壁状の棟と棟の間に、地形的な起伏を用いた

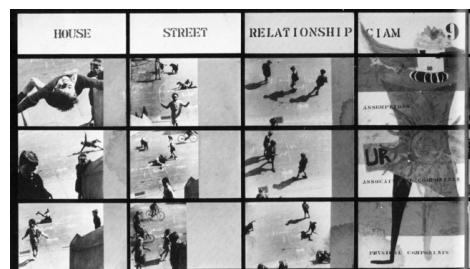


Fig.3 Alison and Peter Smithson, Panel for CIAM 1953

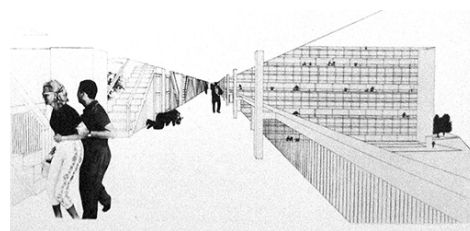


Fig.4 Alison and Peter Smithson, Golden Lane Project

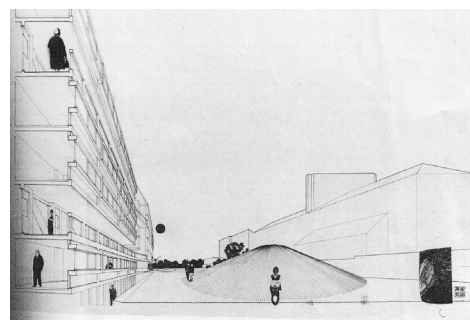


Fig.5 Robin Hood Gardens / Alison and Peter Smithson

遊び場を、年齢層によってゾーンを分ける形でデザインしており (Fig.5)、ここでも子供の発達段階に合わせた空間的アプローチが反映されているといえる。

このように、戦後からの復興に際して、建築や都市における人の活動や相互の関係構築に重きが置かれる中で、「遊び」、特に子供の遊びとそのための環境作りは、重要な位置を成したことがわかる。それらは、フレーベルやピアジェ、エリクソンといった、「遊び」が発達段階の一部であり、子供の自発的な行動と環境との相互作用という考えと大きく関係していることがわかる。

また、「遊び」が決められた範囲で、かつ決められた目的で行われるものではなく、自由かつ主体の内側から行われるものであり、物理的な環境もまた、そのために応答すべきであると同時に、行為や振る舞いを限定させない、という判断によって、状態としての「遊び」の価値が建築においても認識されるひとつのきっかけでもあるのではないだろうか。また、こうした「遊び」の具体的な空間化において、アイクやスミッソンを介して、都市と住まいの間である街路空間の重要性が認識され、街路が持つネットワーク形成や多様な関係性の構築を誘発する場として、「遊び」の建築への物理的変換を試みていることをみることができる。

1) F. Spreckelmeyer, Kent. and Grabow, Stephen. The Architecture of Use: Aesthetics and Function in Architectural Design, Routledge, 2015, p.53.

2) Van Eyck, Aldo. ワシントン大学での講演内容より 1961. アリソン・スミッソン編. チーム 10 の思想. 彰国社. p.63.

3) Smithson, Alison&Peter. スミッソンの都市論, 彰国社, 1979. 1) Smithson, Alison&Peter. スミッソンの都市論, 彰国社, 1979.

4) スミッソン, アリソン & ピーター. ゴールデン・レインプロジェクト, Architects Year Book 5. アリソン・スミッソン編. チーム 10 の思想. 彰国社. p.92.

3.4 遊びの条件への応答と都市空間の再解釈の試み

3.4.1 シチュアシヨニストとルフェーブ

ヨーロッパにおける 1950 年代後半から 1970 年代にかけては、戦後の復興から徐々に経済的にも政治的にも安定した成長期へと移行していった時代であり、その背景としては、1950 年代に次々と結ばれたヨーロッパ諸国間の共同体（欧州石炭鉄鋼共同体、欧州経済共同体、欧州原子力共同体）の設立があり、オランダ、ベルギー、ルクセンブルクの 3 国にはじまり、フランスやドイツ、イタリアが加わることで、戦争によって分断されていた世の中は急速に発展への道を進み始める。

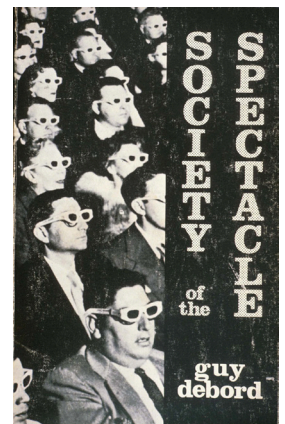


Fig.1_Book "Society of the Spectacle" by Guy Debord

こうした動向は、芸術や市民活動の分野でも、国を跨いだ活発な活動や議論を育み、とりわけ隣国同士であったオランダやベルギー、ドイツやフランスでは、複数の共同体が活発な活動を行っている。その中でも、もっとも代表的なものが有名な「シチュアシヨニスト・インターナショナル(以下 SI)」であろう。

SI の発足は 1957 年で、フランスの「レトリスト・インターナショナル」やオランダ、ベルギー、デンマークの芸術集団であった「コブラ (CoBrA)」などの分派が融合して発足しており、主にフランスの活動家ギー・ドゥボール (Guy-Ernest Debord, 1931-1994) やオランダの芸術家兼建築家のコンスタント・ニーヴェンホイス (Constant Nieuwenhuys, 1920-2005) といった多国籍メンバーによって構成されていた前衛集団である。

主に、ギー・ドゥボールによる著書『スペクタクルの社会』(Fig.1)に代表される思想などを元に、資本主義的消費社会への批判を行い、都市における市民による生の関わりや運動による物理的都市空間の再発見を目指しており、先導したドゥボールは 1951 年にフランス語訳の『ホモ・ルーデンス』に影響を受けたことが知られている。¹⁾

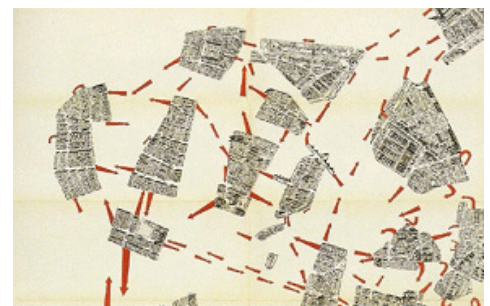


Fig.2_SIによる心理地理学の地図

かれらは、「転用 (デトウルヌマン)」「漂流 (デリーヴ)」「心理地理学 (サイコジオグラフィ)」(Fig.2)などの手法を提唱

し、その実践を介して、スポーツやテーマパークといった遊び (Ludic) の消費ではなく、より自由でルールから解放された遊び (Paideia) との関係の重要性を見出していたと言え、こうした手法から都市や建築空間を再活性化し、概念化された「状況」の発見に勤めたといえる。ドゥボールは、「われわれの中心理念は、状況の構築という理念である。すなわち、生の瞬間的環境を具体的に構築すること、そして、それらをより高次の情動的質を備えたものに変形することである」²⁾ と述べている。

彼らは論考「アンテルナショナル・シチュアシオニスト第4号」において、「遊び」の重要性やそれを用いた戦略について、次のようにも主張している。

シチュアシオニストは「労働」の価値ではなく「遊び」の価値を称揚し、「余暇」の代わりに「自由時間」という言葉を用いることで、「労働」と「余暇」の区別を消滅させようとする。そして、そのときに高度産業社会が生み出す「芸術」と「技術」の資源を拒否するどころか、それを完全にわがものとして「贅沢」に使うことを提案する。が、それは、スペクタクルの観客としての「受動的消費」の行為なのではなく、スペクタクルを破壊する「積極的な焼尽=消費」のための「近代的道具」の「転用」行為である。これが、シチュアシオニストが高度資本主義によって変化した社会を前にして提出する戦略である。³⁾

こうした活動や理念は、その後 1968 年のパリの 5 月革命へと繋がり (Fig.3)、彼らの運動のクライマックスを迎えている。Arce による書籍「City of Play」において、彼は社会学者であり演劇学者であったジャン・デュヴィニョー (Jean Duvignaud, 1921-2007) の言葉を借りて、パリの 5 月革命は、「イリンクス、アレア、ミミクリーの混和状態であり、遊び状態の最高の表現」と述べており⁴⁾、「遊び」と「状況の構築」の関係が形となったことに言及している。

こうした SI の活動の背景には、フランスのマルクス主



Fig.3_ パリの五月革命の様子

義派の社会学者アンリ・ルフェーブル (Henri Lefebvre, 1901-1991) との接点がもう一つの重要な要素となっており、特にドゥボールを中心に互いに影響を及ぼしあっている。

ルフェーブルは著書「都市への権利」や「空間の生産」を通じて、資本主義社会での国家戦略や都市開発によって、都市が均質化し単調となり、また空間が消費されている状態に異を唱えている。ルフェーブルや SI について研究している社会学者南後由和の言葉を借りれば、ルフェーブルは「空間が消費の対象となったことをいち早く見抜いたのだ」。⁵⁾

それまで、象徴としての「心的空間」として解釈されていた都市に対し、「現実空間」つまり実在都市という眼差しで挑んだルフェーブルにとって、空間は「存在」するのではなく、「生産される」ものであると主張し、主体により繰り返される振る舞いを介して、「生産」され、また「再生産」される「生産物」であるとし、建築家批判も兼ねて「作品」としての空間を批判している。この点においても南後は「社会のあらゆる問題を空間の問題として定式化しようとする (ル・コルビュジエらによる) 空間決定論には、住民の使用によって事後的な空間が生成されるという問題を無視している」と解説している。⁶⁾

ルフェーブルの研究で著名な批判地理学者デイビッド・ハーヴェイは、ルフェーブルの考える「都市への権利」を次のように述べている。

都市に対する権利は、都市が具現化する資源に個人的にアクセスする権利をはるかに超えるものである。それは、都市をより思い通りに変えることによって、自分自身を変える権利なのである。さらに、都市を変えることは、必然的に都市化のプロセスに対する集団的な力の行使に依存するため、個人の権利というよりはむしろ集団的な権利である。⁷⁾

ここでハーヴェイの言う「集団による力」について、ルフェーブルは「(都市への権利)は、会議や集会への権利・・・社会生活や中心の必要性、遊びの役割とその必要性、空間の象徴的な役割などを規定する」と述べ⁸⁾、個々の振る舞いにおける「遊び」の重要性を唱えており、ホイジンガの影響を読みとることが出来る。ホイジンガは、「遊び」の独立性を重要視しつつも、『ホモ・ルーデンス』の中で、遊びの繰り返しが、生活の一部となりえることにも言及している。

「遊びそのものが出現するときは、このように役に立たないものとして出現する。それは日々の生活のなかの間奏曲としてであり、休憩時間のレクリエーションのための活動としてである。ところが遊びの固有性として、規則的にそういう気分転換を繰り返しているうちに、遊びが生活全体の伴奏、補足になったり、ときには生活の一部にさえなったりすることがある。生活を飾り、生活を補うのである。」⁹⁾

こうしたSIやルフェーブルの理念や思想と同調しつつ、それをより具体的な建築的提案として提示したのがコンスタントによるニューバビロン計画である。

1) ドゥボール, ギー. スペクタクルの社会—情報資本主義批判. 平凡社, 1993, 288p.

2) ドゥボール, ギー. 他. アンテルナショナル・シチュアシオニスト (1) 状況の構築へ, インパクト出版会, 1994, p.293.

3) ドゥボール, ギー. 他. 自由時間の使い方について. アンテルナショナル・シチュアシオニスト第4号 (1960年6月)

4) De Arce, Rodrigo Pérez. City of Play: An Architectural and Urban History of Recreation and Leisure, Bloomsbury Visual Arts, 2018, p.23.

5) 南後由和による解説_ルフェーヴル, アンリ. 都市への権利. 筑摩書房, 2011, p.230-231.

6) 南後, Ibid. p.232-239.

7) Harvey, David. Right to the City. NLR 53, 2008.

8) Lefebvre, H. (1996). Writings on Cities. Oxford: Wiley-Blackwell. p.195.

9) ホイジンガ, ヨハン. ホモ・ルーデンス. 高橋英夫 (訳). 中公文庫, 1973, p.32-33.

3.4.2 コンスタントと New Babylon

SI のドゥボール同様に、コンスタントもまたホイジンガやルフェーブルの影響を強く受けており、彼の SI における最大の貢献でもあった「ニューバビロン」計画案(1956-74)(Fig.1)は、ホイジンガによる「遊ぶ人」のための計画でもある。

ドゥボールは、ニューバビロンという名前を考えた本人であり、はじめは SI が提唱していた Unitary Urbanism の建築的解釈として賛同していたものの、コンスタントによる具体的な建築や空間の提案に対しては否定的となり、彼らがその後決別する理由にもなっている。

それでも、コンスタントによるこの計画は建築の世界においてこれまで一定の評価がされており、近年は特に、アメリカの批評家マーク・ウィグリー (Mark Wigley, 1956-) や、国内では南後らによって再評価されるなど、その重要性に関心が寄せられている。

その理由の一つに、現代社会のデジタル化や AI の発展と、それらに伴うライフスタイルの変化があり、とりわけ労働と余暇のバランスや場所に縛られない労働のあり方が盛んに言われる現代において、「ニューバビロン」との関連性を見ることが出来る。この計画は、コンピューテーションやサイバーネティック技術の夜明けの時代を背景に、コンスタントはその発展によって、人々が労働や国家による規制、所有権などから解放される世の中を想像し、既存都市の空中に浮かぶ「遊ぶ人」たちのための自由な創造空間、つまり巨大な連続した遊び場、を提案している。¹⁾

「ニューバビロン」では、人々は自由に居場所を漂流しながら、創作活動を行うノマド的な状態であり、各々が求める多様な状態を自ら構築することが出来る。その際、コンスタントの考えた内部空間は、軽い部材による可変



Fig.1_ コンスタントによるニューバビロン計画

性を備えた梁や柱から構成されており、インフォーマルでありテンポラル（一時的）である。その空間は、連続するひとつの巨大なインテリアであり、多様な音や湿度、温度といった環境が整った状態であり、市民は、各々の理想的な状況を選択し、また自らの場を構築していくとされている。

コンスタントはこの計画について、多数の絵画や彫刻、建築模型を介した表現を時期によって使い分けながら行っている。彼による模型作品は本提案のメガストラクチャー的な側面（ワックスマン的）が際立っており（Fig.2）、この計画の批判対象でもあるのだが、彼の絵画作品は内部空間をより抽象的²⁾に表現しており、特に無数の梯子や足場のような柱や梁がめぐらされている姿は、19世紀末～20世紀初頭あたりに作られた子供の遊び場の運動器具と類似していることがわかる。（Fig.3）

またコンスタントは、CoBrA時代からアイクとの親交があり、アイクから大きく影響を受けている。アイクはCoBrAの活動拠点として自宅を提供するほか、美術館でのインスタレーションを共同で行ったりしている。³⁾ ニューバビロン計画の前身とも言われるCoBrA時代の彼の作品「Ambiance of Play」（1956）（Fig.4）は、アイクの遊び場の影響を色濃く反映した作品となっている。「遊び」の概念的な解釈に限らず、物理的な遊び空間が、理想的な都市像と重ねられている点において、特に重要な意味を持っていると考える。

サドラーによれば、「アイクは建築について「迷宮的明瞭さ（labyrinthine clarity）」を目指すべきと主張しており、空間の厳密なヒエラルキーに代わり多種多様な秩序を許容し、都市や建築の利用者にとっての空間や場の発見やその使用に一定の自由をもたらすものである⁴⁾という。アイクはこれを自身の孤児院に適用したと述べられているが、実際のところコンスタントのニューバビロン計画において、より忠実に反映されていると言える。

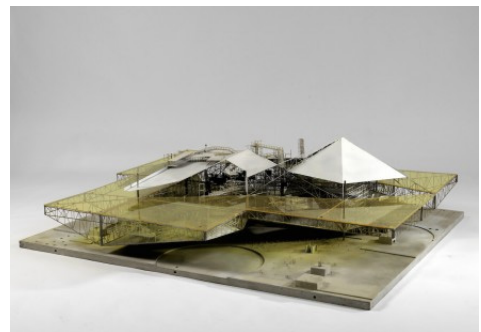


Fig.2_ ニューバビロン計画の模型のひとつ 1967



Fig.3_ ニューバビロン計画のドローイング



Fig.4_Constant / Ambiance of Play 1956

アイクは、コンスタントとの違いを次のように述べている。「彼はユートピアについて考えていた。私はそうではありませんでした。私はニューバビロンを信じていましたが、彼はそれがどのようなものかを知っていました。彼はそのための知性と創造性を兼ね備えていたのです。総合的なコンセプトだったのです。私はトータルなコンセプトを持ったことがありませんでした。」⁵⁾

「ニューバビロン」計画に大きな影響を与えたもう一人として、先に述べたスミッソン夫妻を挙げることが出来る。コンスタントは、既存都市の上に浮いた「ニューバビロン」の連続する形態を、スミッソンによる「ゴールデン・ゲート・プロジェクト」や、「ベルリン・ハウプトシュタットコンペ案」の枝分かれした線状のプランの模倣から展開しており⁶⁾、多様な行為や出来事が起こる「宙に浮いた街路 (streets in the air)」が、ニューバビロン・ネットワークの直接的なインスピレーションのひとつとなっていることがわかる。(Fig.5)

チーム X のメンバーのほかにも、ヨナ・フリードマン (Yona Friedman, 1923-2020) やアーキグラム (Archigram, 1960-)、スーパースタジオ (Super Studio, 1966-78) やアーキズーム (Archizoom Associati, 1966-74) といった同時代に活躍していた建築家やグループとの接点もあり、特にフリードマンは、コンスタント同様にホイジンガの影響を強く受けており⁷⁾、自身でも「ホルム・ルデンス」たちのための、既存都市の上に浮遊するモバイル建築群の提案 (Fig.6) を行っている。しかし、フリードマンは「ニューバビロン」計画におけるコンスタント自身の立ち位置について、下記のように批判している。

文化的、社会的な意味合いにおいて、街の発展を左右できる人はいないのではないのでしょうか。(中略) あなたの間違いは、人々に「集団的創造性」を強制しようとする事だと思います。(中略) あなたのプロジェクト



Fig.5_Constant / New Babylon Holland 1963

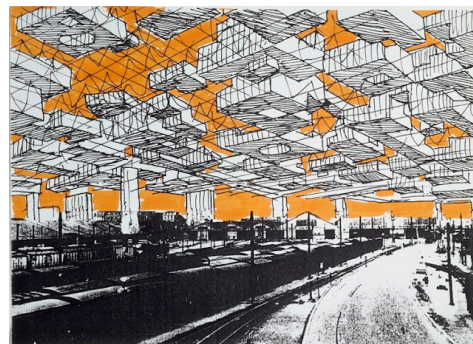


Fig.6_ヨナ・フリードマンによる空中都市

トでは、交換可能性が欠けているのです。⁸⁾

アーキグラムのピーター・クックは、「都市は閉じたイベントではなく、状況に応じた多様な出来事のネットワークである」と述べており⁹⁾、「ニューバビロン」計画やシチュアショニストの思想に一定の理解を示しつつも、コンスタントの強固なメガストラクチャーによって隔離された都市には懐疑的で、むしろ「ニューバビロン」の内部で想定された、軽く可動的かつ可変的でインフォーマルな状態のほうに親和性を見出している。アーキグラムによる「Instant City」(1968-70)(Fig.7)や「Plug-in City」(1963-66)はこうした彼らの考えを反映しており、とりわけ前者の移動する仮設都市は、地方都市を舞台に多様な出来事を創出しては移動することで、出来事の見えないネットワークの構築を図っている点において、メガストラクチャーに頼らず、実都市に重ねる形での「ニューバビロン」的な試みを行っている、と言えるのかもしれない。

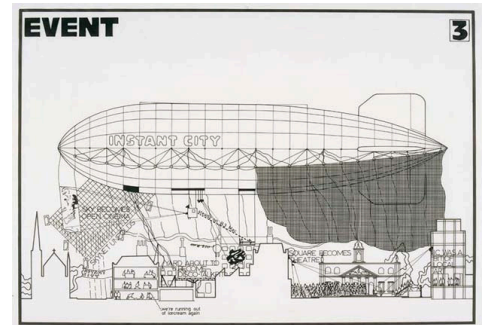


Fig.7_アーキグラムによるインスタントシティ案 1969

- 1) Sadler, Simon. The Situationist City. The MIT Press, 1999, p.57.
- 2) Sadler, Ibid. p.141.
- 3) Wigley, Mark. Constant's New Babylon: The Hyper-architecture of Desire. 010 Uitgeverij, 1998, p.46. (Interview with author, Amsterdam, 15 June 1998.)
- 4) Sadler, Op. cid. p.30.
- 5) Wigley, Mark. Constant's New Babylon: The Hyper-architecture of Desire. 010 Uitgeverij, 1998, p.46. (Interview with author, Amsterdam, 15 June 1998.)
- 6) Wigley, Ibid. p.46. Interview with author, Amsterdam, 15 June 1998
- 7) Sadler, Ibid. p.141.
- 8) Wigley, Op. cid. p.40-41. (Letter from Yona Friedman to Constant, dated 24 April 1961.)
- 9) Sadler, Ibid. p.141.

3.4.3 身体を介した「空間の生産」の挑戦

身体とその空間とのあいだ、空間のなかの身体の配置と身体による空間の占拠とのあいだには、直接の関係がある・・・これはまことに注目すべき関係である。自由に使えるエネルギーをもつ身体、つまり生きている身体が、独自の空間を創造あるいは生産する。逆に、空間の法則、いわば空間における識別の法則のようなものが、生きている身体とそのエネルギーの配置を支配しもするのである。¹⁾

こうしたルフェーブルによる思想を、スケートボードを介した都市への実践的な身体的関わりとしての論考を展開したのは建築史家イアン・ボーデン (Iain Borden, 1962-) で、彼はスケートボードの歴史やスケート環境の都市での発展を通じて、身体の振る舞いとしての「遊び」が、空間の生産を行う建築行為であると論じている。ボーデンは次のように述べている。「スケートボーディングの建築への関連という観点からは、その空間の生産は純粋に身体的あるいは感覚的なものではない。むしろ、建築空間の生産と弁証法的に [対をなすことで]、スケーターの身体はスケートボーディングの空間を生産するのである。」²⁾ また、ボーデンは「スケートボーディングにおいて重要なことは、動いている身体と建築の物性の交差なのだ・・・使用者と建築が一つになって新しい空間的な出来事、占有された領土を作り出す」³⁾ と述べ、シチュアショニストにも通じる論を展開している。

ボーデンによれば、スケートボードは、1950年代半ば頃にアメリカの西海岸で誕生し、1970年代には現代の形状や仕様に近いものになったという⁴⁾。はじめのうちはサーフィンのまねごととして街路からはじまった遊びは、60年代中頃から次第に住宅の裏庭などのプールや排水溝へと展開し (Fig.2)、加速と無重力の体感を楽しむ独自の遊びへと発展している。それはカイヨワによって分類された「遊び」の模倣 (ミミクリ) から目眩 (イリンクス) への変遷であると言える。

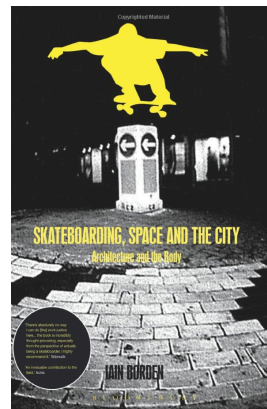


Fig.1_イアン・ボーデンによる著書



Fig.2_庭先のプールを使用した例

60年代から70年代にかけてのスケーターたちは、こうしてそれまで大人の消費対象であった空間やそこからこぼれ落ちた余剰や余白の空間（ストリート、広場、空き地、ショッピングモール、排水溝など）を、自らの遊びを介した行動や活動によって「交換のための投資としてよりも使用のためのものとして」再定義している。⁵⁾ また、彼らは、「能動的に何かをおこない、街なかで動的な作用をして、それによって日常生活を芸術作品へと変貌させていく」ことを行っており⁶⁾、コンスタントのニューバビロンにおける「ホモ・ルーデンス」が、ユートピアとしての浮遊した都市ではなく、地上の現実都市の中において共生する姿を体現しているとも言えるだろう。

こうした身体を介した都市の再発見や、再生産の試みは、同時代の芸術活動においても盛んで、例えばゴードン・マッタ＝クラーク（Gordon Matta-Clark, 1943-1978）(Fig.3) や、イブ・クライン（Ive Klein, 1928-1962）、トリシア・ブラウン（Trisha Brown, 1936-2017）(Fig.4)、ローリー・アンダーソン（Laurie Anderson, 1947-）といった芸術家による都市空間におけるインスタレーションやパフォーマンスが都市空間を舞台に、数多く行われている。ビートルズによる屋上でのゲリラライブ（1969）や、かつてのNYワールドトレードセンタービルの棟間での綱渡り（1974）(Fig.5)なども同じ運動の一つとして捉えることが出来る。

SI やルフェーブルによるスペクタクル都市の批判において、ホイジンガやカイヨワによる「遊び」の定義、とりわけ「遊び」の Ludic ではなく Paideia 的解釈と、文化創造との関係性は、恰好のヒントであり、またツールであったと言える。これは、アイクやその他の芸術家や造園家による「遊び」の物理的な器としての空間提案とは大きく異なり、概念としての「遊び」と身体動作としての「遊び」の横断的状态に重きを置いており、その捉えにくい特性を、形のある空間表現へと昇華出来たことは、



Fig.3_ マッタ＝クラーク / Conical Insect 1975



Fig.4_ トリシア・ブラウン / Man Walking Down the Side of a Building 1970



Fig.5_Philippe Petit 1974

コンスタントによる重要な貢献であると考え。

- 1) ルフェーヴル, アンリ. 空間の生産. 青木書店, 2000, p.170.(英訳版)
- 2) ボーデン, イアン. スケートボーディング、空間、都市—身体と建築. 齋藤雅子(訳), 矢部恒彦(訳), 中川美穂(訳). 新曜社, 2006, p.127.
- 3) Borden, Ibid. p.137.
- 4) Borden, Ibid. p.18. p.23.
- 5) Borden, Ibid. p.60. p.215.
- 6) Borden, Ibid. p.15.

3.5 「演劇」を背景としたコミュニティ空間の試み

3.5.1 遊びと演劇 - ブレヒトからファン・パレスへ

遊びと演劇には、密接な関係がありそうなことは、英語の Play が「遊び」と「演劇」両方の意味を持つことから容易に想像がつく。ドイツ語の「遊ぶ」を意味する Spielen も、同時に「演技する」や「競技する」といった意味をもつほか、日本においても「田遊び」が稲作所作を模擬的に演じる芸能を意味するなど、その密接な関係は異なる文化においても共通点を多く見出すことが出来る。¹⁾

カイヨワによる遊びの分類の中の「模倣 (ミミクリ)」やピアジェによる発達段階の一つである「前操作期」は共に、子供遊びのままごとやごっこ遊びに由来している。小川は、カイヨワがホイジンガの遊びの特徴に追加した「虚構の活動」という要素にふれ、「日常生活と対比した場合、二次的な現実、または明白に非現実であるという特殊な意識を伴っていることを言い、遊びを行っている人、遊びを見ている人が、そこで行われている『遊びそのもの』は『本物ではない』ということ認識していることを意味している」と述べている。²⁾

この点については、西村も言及しており、「偉大な俳優は、演じるべき役柄のもつ感情に没入することなく、そのうえを自由にただよっている」³⁾と述べ、虚構や仮象と現実の間の行き来、もしくはその間にある「宙づり」の状態に、「遊び」の本質のひとつを見出している。こうした「遊び」と演劇との関係について、実践的な試みを行った演劇作家・演出家が、ドイツ人のベルトルト・ブレヒト (Berthold Brecht, 1898-1956) である。

ヨーロッパにおける演劇は、リヒャルト・ワーグナー (Richard Wagner, 1813-1883) によって、総合芸術としての一つの完成形に到達したと言われており、自身の設計したバイロイト祝祭劇場において、オーディエンスが劇に埋没出来るために、オーケストラ・ピットをステー

ジ下へと沈めたり、劇場の照明を落としたり、客席側の装飾を無くすなど、あらゆる工夫を凝らしている。こうした演劇について、ガダマーによれば、演劇が非現実であるという事実を、観客は忘れ、一つの現実を体験している状態（錯覚）であることから、「遊び」の域を超えており、「遊び」としての演劇からは区別すべきだと述べている。⁴⁾

一方、ブレヒトは自身の数々の著書や理論、演目を通じて、観客が劇にただ没頭するのではなく、距離を保てたり、考えたり、否定したりすることこそ、演劇の在るべき姿だと主張している。ブレヒトはスポーツ観戦が好きで、とりわけボクシングのファンだったことで知られているが、その影響から彼は演劇を出来事のラウンドとして捉え、その間に解説のための中断時間を設けている。⁵⁾ この際、観客はその後に起こる出来事を事前に知らされ、なぜ出来事が起こるのか、どうやって起こるのか、といったことを共に考えるよう促され、同時に演者もまた、役になりきるのではなく、自らも演じている内容に対して、客観的立場を獲得する機会としている。

また、演劇の最後には、観客による判定があり、その場で演目の内容が変更されたりもしている。これがブレヒトの言う有名な「異化効果 (Alienation)」であり、観客は同時に演者でもあり、演者もまた観客的な立場となりうる。ブレヒトはこうした手法を、特に20年代から30年代にかけて行った「教育劇 (Lehrstücke)」を通じて試みている。この演技の世界と実世界の間を行き来するような状態は、先に述べた西村や小川による指摘と照らしても、ブレヒトの「教育劇」に手法としての、もしくはプログラムとしての、「遊び」の要素を見出すことが出来るのではないだろうか。

シチュアショニストのギー・ドゥボールも、自身の声明文の中で、ブレヒトについて次のように述べている。



Fig.1_ブレヒトによる教育劇のシーン 1929

私の知る限りでは、観客の内に判断力を失わせて憑依状態を引き起こすためには何でもするこのような上演様式の危険性に初めて注意を促したのは、ブレヒトである。現代の観客のそのような漠とした同一化傾向に反対するためにこそ、彼は、演出と上演のための異化の理論をまとめ上げたのであり、それは、より能動的で批判的なある種の参加を促すために計算された方法であった。⁶⁾

ブレヒトはその後、戦時中の亡命によって「教育劇」の試みは一度中断を余儀なくされるのだが、彼の演劇手法や理論は、戦後の彼の劇団ベルリーナー・アンサンブルの成功を通じて、その後の演劇界へ大きく影響を及ぼしている。特に、戦後50年代から60年代にかけてのイギリス演劇においてはその影響は絶大で、その立役者であった演出家ジョアン・リトルウッド (Joan Littlewood 1914-2002) は、「シアター・ワークショップ」という劇団活動を通じて、ブレヒト演劇の理論や手法を継承・展開し、のちに「現代演劇の母」と言われる存在となっている。⁷⁾

リトルウッドは政治劇を手がけることが多かったが、当時の反体制的運動が盛んな社会において、上流階級向けの演劇ではなく、労働者階級市民に開かれた大衆のための演劇や、コレクティブとしての演劇の在り方を追求している。その後、60年代中頃からは演劇から徐々に離れ、子供のための活動や地域コミュニティー活動に勤めている。⁸⁾

そのようなリトルウッドの活動に賛同し、彼女と共に新しい市民のための革新的な広場空間の提案を行ったのが、建築家セドリック・プライス (Cedric Price, 1934-2003) である。(Fig.2) 彼は、有名な「ファンパレス」計画 (1964-1967) (Fig.3) において、市民が自由で多様な活動を行える装置的な建築を構想し、数年間に渡りリトルウッドと共同で実現に向けて、いくつものスケッチやダイアグラム、パースや図面を作成した。



Fig.2_ ジョアン・リトルウッドとセドリック・プライス

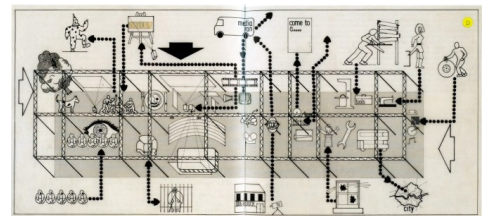


Fig.3_ ファンパレス計画 1964

「Laboratory of Fun」や「University of the Streets」⁹⁾とも称されるこの計画は、ブレヒトの試みをさらに展開させ、観客ではなくすべての人がプレーヤーとなり、自由で多様な活動（遊びや演劇、ダンスや運動など）が行える仮設的な場となっている。そこでは、サイバーネティックスやオートメーションといった当時の最新技術を導入し¹⁰⁾、空間や環境が可変する舞台装置のような、立体的な遊び場のような建築であった。それはつまり、何が起るのか予想のつかない不安定な状況の空間化であり、不確実性を建築に内包しようとした実験的試みであった。この計画は実現には至らなかったものの、そのシステムとしての建築の在り方は後の建築界に大きな影響を及ぼしている。¹¹⁾

彼らは、「ファンパレス」の紹介文として次のように述べている。「私たちは、20世紀の都市環境が私たちにもたらす可能性と喜びを実感できるような、一時的な遊び場を作っているのです。それは、私たちが必要とする期間のみ続くものでなければなりません。」¹²⁾

「ファンパレス」計画は、先に述べたコンスタントの「ニューバビロン」計画とほぼ同時期に計画されており、特に自由な活動やそのための多様な環境状態の提供など、類似した点がある一方で、「ファンパレス」は実都市の中の実践的空間提案であり、またテクノロジーが労働に変わるコンスタントと異なり、ここではテクノロジーが多様な可能性や不確実性のためにあることである。「ファンパレス」の紹介文のドラフト資料には、下記のような言及がされている。

施設内のフレキシビリティは、囲いや領域の形状や配置のバリエーションにとどまらず、エスカレーターやトラベレーターなどの機械的な移動補助装置を利用して、人々の行動パターンを変化させることが可能です。環境制御は、スクリーン、壁、屋根パネルの動きだけでなく、温風スクリーン、紫外線ライト、遮光バリア、

静的蒸気ゾーンなどによっても実現される。複合施設全体は、再循環された河川水で常に洗浄されており、必要に応じて構造全体を屋根で覆い、「囲む」ことができる。¹³⁾

このように、プライスやリトルウッドによる「ファンパレス」は「遊び」の定義における偶発性や虚構の装置としての試みであると同時に、都市における不確実性や不安定性という状況の構築をひとつのプログラムとして捉え、建築化しようとした試みでもあり、アンリオの言うところの予測出来ない状態としての「遊び」に重ねて捉えることが出来るのではないだろうか。

- 1) 西村清和 . 遊びの現象学 . 勁草書房 , 1989, p.22-23.
- 2) 小川純生 . ホイジンの遊び概念と消費者行動 , 経営研究所論集 第23号 , 2000年2月 , p.180.
- 3) 西村 , op. cit., p.193.
- 4) ガダマー , ハンス = ゲオルク . 真理と方法 I : 哲学的解釈学の要綱 . 法政大学出版局 , 2012, p.156-157.
- 5) Koubova, Alice. Ludic Philosophy in Brecht's Drama and Prose (Brecht Yearbook 42). Camden House for the International Brecht Society, 2018, p.51-64.
- 6) ドウボール , ギー ., 他 . 界転覆の技術 . アンテルナシオナル・シチュアシオニスト第8号 . 1 bv 963. <https://situationniste.hatenablog.com/entry/20110606/p1>
- 7) Cleaves, Phil. Essential Drama - Joan Littlewood, <https://essentialdrama.com/practitioners/joan-littlewood/>
- 8) Cleaves, Phil. Ibid.
- 9) "Joan Littlewood's 'Fun Palace' idea realised 50 years on" BBC News. 4 October 2014. Retrieved 16 April 2016.
- 10) Obrist, Hans-Ulrich. 他 . Re: CP / Cedric Price. Birkhäuser Architecture, 1999, p.69-77.
- 11) 磯崎新 . 建築の解体 1968年の建築情況 . 美術出版社 , 1975
- 12) Cedric Price and Joan Littlewood. Fun Palace promotional brochure, 1964. Canadian Centre for Architecture, Montreal., DR1995:0188:525:001:023
- 13) Price, Cedric. and Littlewood, Joan. Draft of Fun Palace promotional literature_ Canadian Centre for Architecture, Montreal., DR1995:0188:525:002:001:017:006

3.5.2 演劇空間を取り込んだ疑似的広場

リトルウッドとプライスによる「ファンパレス」計画が頓挫するタイミングで、オランダに俄に登場したプロジェクトが、1965年にフランク・ヴァン・クリンゲレン (Frank Van Klingerren, 1919-1999) によって設計された「De Meerpaal」(1967) コミュニティー施設である。(Fig.1) クリンゲレンは、元々施工技師であり、独学で建築家となったこともあり、同時代のアイクやヘルツベルハー、バケマたちが成すオランダ建築界の中核からは距離を置いた立場であったものの、その独創的な試みは一定の評価を受けている。



Fig.1_De Meerpaal 1965

クリンゲレンによる「De Meerpaal」は、自ら「アゴラ」と称した多文化コミュニティ施設であり、ガラス張りの単純な箱の中に、演劇空間や展示空間、バレーボールコートやボーリングレーン、映像上映といった複数の多様な機能が、レストランやカフェ、バー機能などと共に境界なく連続した状態として計画されている。(Fig.2) ここでは、他にも市民による集会や、市場、パーティーなどが繰り広げられ、多様な行為が混在し、違いに影響し合うような状態となっている。¹⁾

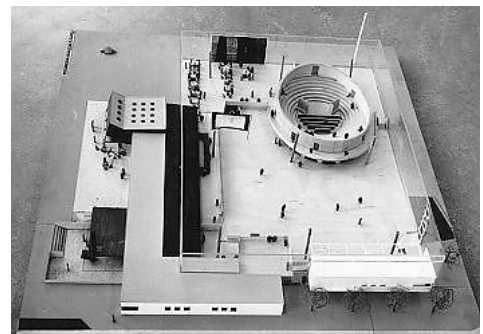


Fig.2_De Meerpaal の模型

クリンゲレンは、こうした多様な機能を介した行為の混在状態が、会話や偶発的発見に繋がると考えており、彼はそのインスピレーションを地中海地域の小さいまちの広場から得ていると述べている。²⁾ 実際の都市において、人々の活動が減っていると感じていたクリンゲレンは、「De Meerpaal」において、建築としての疑似的な都市空間を再現しようと試みており、それによって人々の多様な活動を誘発しようとしていると言える。

演劇との関係性が大きかったファンパレス同様に、こうしたクリンゲレンの作品にも、インフォーマルな演劇空間が設けられており、「De Meerpaal」にも、ギリシャの円形劇場のような客席とステージが設置してある。市民

に演劇をひらきつつ、演劇を疑似的都市広場へと開いていくような彼の試みは、当時のオランダの前衛劇団たちに受け入れられ、数多くの実験的な演目が行われている。

クリンゲレンによるこうした試みは、実際の演劇のための空間を疑似的な都市空間内に内包しており、それをさらに実都市が囲っているという状況により、現実と仮象の関係が常に反転するような状態、先に述べた西村のいう「宙づり」の状態を意図的に作り出していると言えるのではないだろうか。

クリンゲレンは、「De Meerpaal」の後、オランダの別な街に「Agora」(1972)や「t Karregat」(1973)といった同様のコミュニティー施設を完成させており、とりわけ「t Karregat」は、「De Meerpaal」の機能に、さらに小学校や保育園、スーパーマーケットや診療所、薬局などが加えられ、それらが境界なしに、連続したランドスケープのごとく展開するという、過激な提案を実現させている。³⁾

クリンゲレンのこうした試みは、「遊び」の持つ演劇的な意味の解釈や虚構と現実の往来を、一方で直接的に機能として空間化すると同時に、都市自体を疑似的に建築に内包することにより、演劇行為の延長として、ありうるかもしれない虚構が実都市の延長として立ち上がり、人々の多様で予測不能な行動を増幅しようと試みている。これはアイクによる孤児院での抽象化された都市や、コンスタントによる仮想都市と比較して、より実践的に都市的状况を建築化した例として重要であると考えられる。

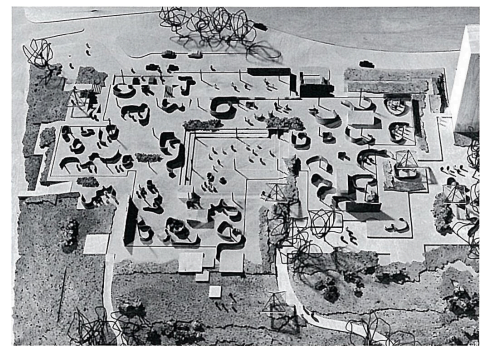


Fig.3_t Karregat の模型

1) Vollaard, Piet. Architecture of Doom. FOMA 9: Radical Open Architecture, 2017, <https://architectuul.com/digest/foma-9-radical-open-architecture>

2)Vollaard, Piet. Ibid.

3) T Karregat Eindhoven. Architectuul. <https://architectuul.com/architecture/t-karregat-eindhoven>

3.6 不安定を生むための仕組みとしての建築

3.6.1 チュミとコールハースによる探究

1966年にコンスタントはニューバビロン計画とノマドについて、一人のジャーナリストのインタビューを受けている。そのジャーナリストの名前はレム・コールハース (Rem Koolhaas, 1944-) であり、彼はこのインタビューの後まもなく、ロンドンのAAスクール (Architectural Association School of Architecture) に入学している。

ウィグリーによれば、この頃のAAスクールでは、コンスタントやニューバビロン計画から強い影響を受けていた時期だと述べている。¹⁾それは、コールハースの卒業計画「Exodus, or the voluntary prisoners of architecture」(1972)(Fig.1)においても確認することが出来、既存都市に対して、もう一つの理想的な都市提案を対峙させているところなどは、「ニューバビロン」計画を彷彿とさせる。しかし、コールハースによる「Exodus」は、既存都市の上に重ねられており、その領域は巨大な2枚の壁に挟まれていることから、スーパースタジオやアーキズームによる影響も顕著と言えるだろう。

コールハースは、在学中に行ったベルリンの壁の調査によって、西ベルリンの「囲われることによって獲得される自由」というパラドクスに感銘を受け、「Exodus」でもこの壁に囲われた理想的快樂的空間を提案している。ストリップと呼ばれた帯状のエリアは複数の正方形に区切られた広場や浴場、公園などが、ひとつの脚本のごとく並べられており、それぞれ多様な出来事や関係を誘発すべく設けられている。(Fig.2)

その正方形のひとつである「攻撃性の公園 (The Park of Agression)」では、余暇エリアとして人々の攻撃性というスポーツを創造性へと変換する装置 (2棟の高層の塔) が設られており、それが巨大な遊び場となる、と述べている。

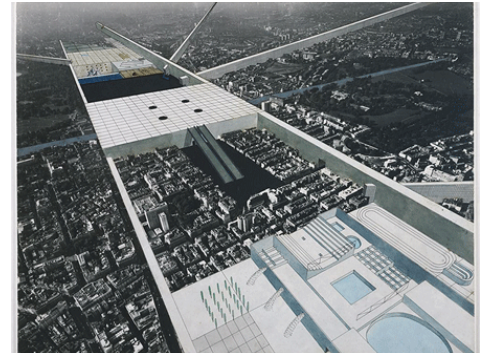


Fig.1_Rem Koolhaas / Exodus 1972



Fig.2_Rem Koolhaas / ベルリンの壁の調査より

このレクリエーションエリアでは、攻撃的な欲望を修正し、創造的な対決に導くための最低限の構造が設られている。自我と世界の弁証法が展開され、相反するイデオロギーが絶えず出現する。その共存は、幼い夢と遊び心と呼び起こす。公園は解放されるのを待っている持続的な緊張の貯蔵庫であり、ストリップ唯一のスポーツである攻撃性を受容する柔軟性のある巨大な遊び場なのである。²⁾

しかし、「Exodus」の本質は、古い歴史的都市ロンドンに対し、大都市的状况という理想を表現しているのであり、その中で繰り広げられる不安定で不確定な状態を求めて、人々が自主的に囚われていく仕組みもしくは脚本であると言える。ここでの遊び場は、その脚本に内包される手段のひとつであると捉えるべきだろう。

一方、コールハースがAAにて「Exodus」を制作していた頃、同じくAAにて教鞭を取りはじめたのは、スイス人建築家ベルナルド・チュミ (Bernard Tschumi, 1944-) である。コールハースとは同い年であるチュミもまた、シチュアショニストの活動(特に68年のパリ革命の影響)やセドリック・プライスの影響を強く受けており、その後の建築作品に色濃く表れている。

チュミは、自身による著書「建築と断絶」において、空間とそこで繰り広げられる出来事(イベント)とは、切り離されて考えられるべき、という主張を展開している。彼は、個人の行動が空間構成によって影響されるというのは誤解であり、空間とそこでの出来事は断絶していると述べている。チュミは「建築に本質的に内在する、空間と利用の拮抗、そしてこの二つの概念の不可避的な切断は、建築が常に不安定で、常に変化の瀬戸際にあることを意味する」³⁾と述べ、その不安定な状態こそが重要だと主張している。

チュミは、建築をコンセプトとしての空間=ピラミッド

と、体験する空間＝迷宮とに分けて、その双方が同居するパラドクスな状態を受け入れる建築のあり方を主張している。「もし建築がコンセプトと体験、空間と利用、構造と外見的イメージの両方であるなら・・・建築はそうしたカテゴリーを区別するのをやめるべきであり、プログラムと空間の、前例のない組み合わせをつくってそれらを融合すべきなのです」⁴⁾と述べ、建築をプログラムとして捉える方法を提案している。

これがチュミが、脱構築主義に傾倒していると言われる所以であり、哲学者ジャック・デリダ (Jacques Derrida, 1930-2004) による二項対立的思考の否定とその構図の解体といった思想の影響を強く受けている。建築界における脱構築は、1988年にフィリップ・ジョンソン (Philip Johnson, 1906-2005) とデリダ論で博士論文を執筆したウィグリーによってキュレーションされた MOMA におけるデコンストラクティビズム・アーキテクチャー展 (Fig.3) によって定着することとなったが、その解釈の意味が一部において、複雑な形態操作として捉えられてしまったことで、誤解を招いている。この展示では、チュミの他、コールハースやザハ・ハディド (Zaha Hadid, 1950-2016), ピーター・アイゼンマン (Peter Eisenman, 1932-) などが参加していたが、デリダの影響を認めていたのは、チュミとアイゼンマンだったと言われている。⁵⁾

このデリダによる「遊び」の言及は、『戯れする貴重な自由』というタイトルの対談の中において述べられている。主に脱構築と教育との関係などについての文章の中で、彼は特に一部の大学が持つ「問題や束縛や目的志向型研究」に対する「ルーズさ」を重要視しており、それが社会における限られた「遊びの可能性」の生まれる場所であると主張する。彼は、「自由な思考が可能」な状態について、「それこそわたしの言う『自由な戯れ』なのです。戯れというのは、賭けをしたり、ゲームをしたりすることではなく、フランス語の jouer の意味です。関節を外すことができるように、機会や装置の構造が緩くなっている状



Fig.3_ デコンストラクティビズム・アーキテクチャー展

態なのです」と述べている。⁶⁾ここでは、主には教育的観点に傾倒した議論ではあるものの、デリダは脱構築的思考がこうした「遊び」においてもたらされることを示唆しており、また単純な構造自体の解体や分解ではなく、構造の緩さと言うところに、可能性があるという点において、チュミの考える緩さ = 不安定を生み出すためのプログラムというところに一つの間を見出すことが出来るのではないだろうか。

その実験でもあった彼の有名な作品「マンハッタン・トランスクリプト」(1981)(Fig.4)では、それまで建築において捉えることの困難であった空間、運動、出来事の間には存在する関係やそれを支える余白や不安定な状態を、建築の表現に起こすべく、新たな記譜法として開発している。「マンハッタン・トランスクリプトで行われた記譜法に関する作業は、建築の構成部品を脱構築しようとする試みだった。様々な記譜法は、通常の建築理論からは除外されているが、建築の余白や限界での作業には欠かせない領域の把握を狙ったものだった。」⁷⁾また彼はその目的について、「慣習的な建築の表象からは普通排除されているもの、すなわち空間とその使用との間の複雑な関係を書き写すことなのである」⁸⁾と説明している。

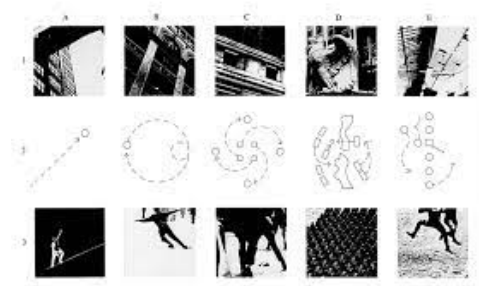


Fig.4_バーナード・チュミ / Manhattan Transcript 1976-81

- 1) ガルジャーニ, ロベルト. 驚異の構築. 鹿島出版社, 2015, 457p.
- 2) Koolhaas, R., Zenghelis, E. EXODUS. https://doubleoperative.files.wordpress.com/2009/12/rem-koolhaas_exodus_.pdf
- 3) チュミ, バーナード. 建築と断絶. 山形浩生 (訳). 鹿島出版会, 1996, p.21.
- 4) チュミ, Ibid., p.246.
- 5) 入江徹. コトバンク <https://kotobank.jp/word/デコンストラクティビズム・アーキテクチャー展-1566626>
- 6) デリダ, ジャック. 戯れする貴重な自由. 竹村和子 (訳). 現代思想 7, 1989 vol.17-18.
- 7) チュミ, Ibid., p.246.
- 8) チュミ, Ibid., p.246.

3.6.2 ラビレット公園設計競技案

こうしたコールハースとチュミの異なりつつも一定の類似性をもった理論が、建築界において広く知れることとなったのが、1983年のパリの「ラビレット公園設計競技案」である。広大な広さの敷地に対する公園の設計において、双方は「出来事」と「不安定」を生み出す仕組み、すなわちプログラムの建築を提案する。

結果的に提案の実現に至ったチュミ案(Fig.1)は、フォーリー（点）、人の動線（線）、広場（面）という3つの系を異なったレイヤーとして重ね、そこに生じる予期せぬ偶然的状況（イベント）を誘発することをもくろんでいる。形態と機能の断絶、および空間と体験の断絶を試みたこの提案は、不確定性を生み出すプログラムとなって建築化され、ラビレット公園全体は先に述べた「マンハッタン・トランスクリプト」の実践として、計画されている。「『マンハッタン・トランスクリプト』、そしてフォーリーが目指したのは、予期せぬものと偶然性、実用的なもの、情熱的なものの両方を考慮に入れ、そしてこれまで不合理なもの領域にあると思われていたために建築の領域から排除されていたものを、理性へと変えるような、そんな関係し合った理論をつくりあげることだった。」¹⁾

一方、コールハース率いるOMAによる提案は、著書『錯乱のニューヨーク』のなかで語られた「ダウンタウンアスレチッククラブ」の断面図を水平にしたような、あらゆる性質の異なるエリアが無作為にストライプ上に並べられており、そこを横切る際の偶然的発見や、境界上の不安定な状態と、そこで誘発される「建築なき過密」状態を提案している。(Fig.2)

コールハースによってベルリンの壁で発見された「囲われた自由」は、ラビレット公園案を経て、その後「ヴォイドの戦略」と呼ばれる方法論へと展開される。コールハースは、シチュアシオニストたちによるスペクタクル

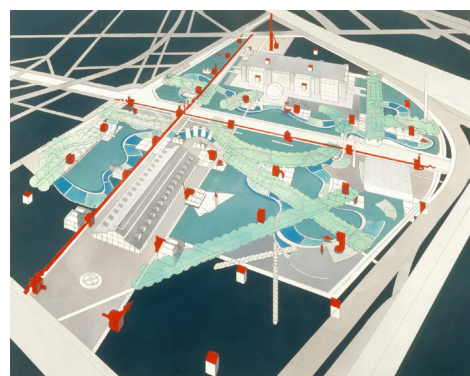


Fig.1_バーナード・チュミによるラビレット公園案



Fig.2_OMAによるラビレット公園案

社会の否定とは異なった立場であり、資本主義社会を受け入れた上で、その影響から解放される場所や意味としての「ヴォイド」を戦術として用いている。(Fig.3-4)

「遊びがある」とは、それゆえ、一方で、そこで遊びが生じる余地と、他方で、この余地の内部であてどなくゆれ動く、往還の反復の振り、すなわち、現象ないし行動がとる遊びという様態とが存在することである。いま、われわれは、そのような遊びの隙余地を、「遊隙」と呼び、また、その内部に生じる遊びの振り、運動様態を、「遊動」と呼ぼう。遊隙とは、・・・ひとつの未決定で不安定で自在な余裕であり、遊動とは、その内部に生じる、算定不能な多義性である。²⁾

この2章でもふれた西村の言う「遊隙」をコールハースの「ヴォイド」として捉えるならば、「遊動」はその定義されたヴォイドにおける出来事ないしアクシデントである。それはつまり、「遊びがある」状態を、具体的空間に翻訳する手段として捉えることができる。コールハース自身は、「遊び」に関する言及や自身のプロジェクトとの関係は述べていないものの、彼のヴォイドの戦略は、「遊び」を自由や公共性と重ねて、ジェネリック＝遊びの無い状態の中に創出する手法として展開していると解釈することができる。

こうしたコールハースとチュミによる予測不能な出来事やアクシデントを引き起こすための仕組みの提案は、プライスによるファンパレスでの不確定性を内包した建築の試みや、シチュアショニストによる状況の構築の試みといった実験の先に位置付けることが出来る。サドラーによると「シチュアショニストは、多様かつ革命的な手法 (drift, detournement, situations and unitary urbanism) を保持していたものの、それをひとつの一環したプログラムとすることが出来なかった」³⁾と述べており、コールハースやチュミによる数々の試みは、この彼らの目指したプログラムを、具体的建築提案へと昇華させた意味で、大きな意義があると言えるだろう。

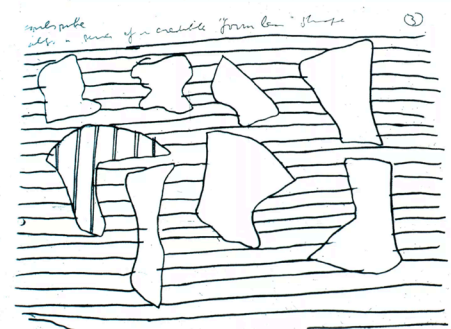


Fig.3_コールハースによるヴォイドに関するコンセプト図

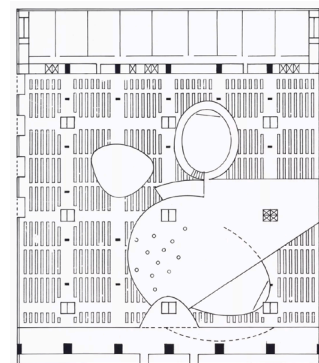


Fig.4_OMAによるフランス国立図書館コンセプト案

また彼らのこうした試みは、アンリオによる「遊び」と「不確定性」の関係についての言及や、バンヴェニストのいう様態や状態としての「遊び」などとも通じるところであり、「遊び」の建築への翻訳という挑戦に対して、「遊隙」という不確定や偶然性、そしてその中で起こりうる身体を介した空間の生産や出来事としての「遊動」を内包する、西村の言うところの「遊びがある」状態を建築化していると言えるだろう。

1) チュミ, バーナード. 建築と断絶. 山形浩生 (訳). 鹿島出版会, 1996, p.169.

2) 西村清和. 遊びの現象学. 勁草書房, 1989, 25p.

3) Sadler, Simon. The Situationist City. The MIT Press, 1999, 157p.

3.7 建築における他者性重視の動向

西村によれば、先の説明における「遊びのある」状態や「宙ぶらりん」の状態とは、「遊び」の解釈の上ではまだ真髄には触れられていないと考えており、2章で述べた「遊び」を本質的に捉える上で重要な、ガダマーの「中動相」についての言及や、西村や森田のいう「中動態」との関係性の中で建築を捉える必要があるだろう。とりわけ、森田の研究における「遊び」と芸術の関係は、建築と「遊び」を結びつける上では、極めて重要である。

また近年においては、建築の特に創作と〈遊び〉の関係について述べている杉野の研究や、金田による中動態と建築との関係についての研究は、具体的に建築と「遊び」や「中動態」と建築とを結びつけた数少ない論考として、大いに参考になると考える。ここでは、この「遊び」＝「中動態」＝建築という構図の検証と、これまでの一連の「遊び」の探求と、それに連動した建築の「遊び」との関係性が、今後どこへと向かっているのかについての検証を行う。

先で検証したチュミやコールハースによるプログラム建築や、不安定性の創出という試みは、「遊びのある」状態を建築家が主体となって建築する行為であり、また、その空間を体験する人もまた、その状況に対して、主体的に関わりを持って行動し、また能動的な振る舞いの中で、出来事を創出するという構図の中にあると言える。しかしながら、チュミの「ラビレット公園」が彼の期待したようにはならなかったことや¹⁾、コールハースによるプログラムが、今や機能と同じような意味でしか使用されないほど形骸化し、またヴォイドの戦略さえも世界の建築界の中で消費されてしまった今、これらに代わる新しい建築のあり方が求められていると言える。

また、21世紀の幕開けとほぼ同時に起きたニューヨークの世界貿易センタービルの崩壊と、その直後の設計競

技によって印象付けられたスターアーキテクトの台頭する建築界に対する次世代の異なる視点も相まって、現代はこうした過去に対する反動として、新たな建築のあり方に対する探求が、世界規模で繰り返されている時代と言えるのではないだろうか。

その動きの一つとなるきっかけを作ったひとりに、2016年にプリツカー賞を受賞したチリ人の建築家、アレハンドロ・アラヴェナが挙げられる。彼が率いる事務所エレメンタルの設計による「キンタ・モンロイの集合住宅」(2014)(Fig.1)は、その半分までを建築家が造り、残りの半分は住民が徐々につくるという方法が取られており。これをアラヴェナは「逐次的デザイン」と呼び、意図的に未完成である建築をデザインしている。²⁾ ちなみに、彼らのこうした提案は2010年に起きたチリ大地震とその復興に影響されており、同様のことが日本における2011年の東北大地震後の一連の建築家による動向の中にも見出すことが出来る。



Fig.1_エレメンタル / キンタ・モンロイの集合住宅 2014

その一方で、スペイン人の建築家アントン・ガルシア＝アブリルと彼の事務所であるアンサンブル・スタジオは、また異なったアプローチで新たな可能性を模索している。彼らによる代表作の一つである「トリュフ」(2010)(Fig.2)は、地面を掘った穴と積み上げた藁にコンクリートを流し込むことで出来た小屋である。また同様に、2016年に完成したアメリカモンタナ州のパビリオン群「ランドスケープの構造体」(2016)も、大地にコンクリートを流し込むことで出来た状態やそれを立ち上げることで、建築としている。他にもスペインの採石場跡を住居兼アトリエとした「カン・テラ (大地の家)」(2021)など、アブリルの主張する「大地は素材」とした建築の可能性を模索している。こうした傾向は、オランダのアンネ・ホルトロップや日本の石神純也の作品の中にも見つけることが出来る。



Fig.2_アンサンブル・スタジオ / トリュフ 2010

建築における新たな試みは、こうした実現される建築に

留まらない。アメリカのアンドリュー・コーバックは、空間を過去の建築や日常生活に溢れるオブジェクトと
いったレディーメイドから創造する試みを行っている。彼はインターネット上にて行っている図面の収集と編集活動である「Archive of Affinities」や、2017年シカゴ建築ビエンナーレにて、レディーメイドオブジェクトの組み合わせを建築模型に見た作品「Chicago Model」(Fig.3)が有名であり、建築を新しくデザインするというのではなく、すでにあるモノや過去の図面データなどのコラージュ的手法の中から空間を創出する方法論を展開している。コーバックとインタビューを行った鮫島は、彼の手法が建築という「職業を民主化」していると同時に、「専門領域としての建築家象の終わりを示唆する」と述べている。³⁾



Fig.3_ アンドリュー・コーバック / シカゴ・モデル 2017

こうしたいくつかの新しい試みは、一見するとそれぞれバラバラだが、「遊び」としての解釈に照らすことで、そこに一つの共通点を見出すことが出来る。それは、どの試みも多かれ少なかれ、自らの主体性を一部でも手放している、という点にあるのではないだろうか。アラベナにとってのユーザー、アブリルにとっての大地、コーバックにとってのレディーメイド、それらはすべて他者による影響を自らの創造の中に受け入れる姿勢でもある。また、コールハースやチュミが完成後の建築の使い方において不確定を用いているのに対し、彼らは、建築する行為、すなわち創造する行為そのものの中に、不確定要素である他者を取り込んでいる点において、大きく異なる。

2章で述べた、バンヴェニストの「主語が過程に対し内的である」という「遊び」の解釈と同様に、上記の建築においても、本来の主語である建築するものは、建築するという行為の内側に存在しており、決断や目論見、計画や想定を離れた、他者による影響によって生じる変化や差異の中に、建築するという行為自体が含まれている、もしくは建築させられている、という状態である

と解釈することが出来る。⁴⁾

「遊びにおける自由とは、遊び手の気ままな自由をいうのでもない。遊びの解放感や自在さは、実践行動における主体としての現存在の、そのつどイニシャティブをとることを課せられている「企ての主体」としてのありかたとはことなつた、独特の存在様態によるものである。遊び手がかもはやイニシャティブの主体ではない以上、遊ぶという行動様態は、つねに、同時に遊ばれることでもある」という西村の指摘は、こうした建築における創作態度のあり方にも通じることとして受け止めることができよう。

⁵⁾

もうひとつ、建築と中動態との関係において重要な要素のひとつに、ケマーとバンヴェニストによる中動態についての言及がある。ケマーは、人々による「すわる」「横になる」「身をかがめる」「登る」「歩く」「走る」といった動作が、本来は中動態であるという指摘をしており、またバンヴェニストは、中動態の主語となる要素は、「そこで何事かが起こる場」、「起こる出来事によってそれ自身変化する場」ということを指摘している。こうした中動態の解釈は、前述した建築する側の状態の解釈とは別に、完成した建築自体を利用する側の立場において、重要な意味を持つと考える。

こうした捉え方と関係するのが、アトリエ・ワンによる「ビヘイビオロジー(ふるまい学)」であるといえるだろう。ルフェーブルによる「空間の生産」との関係にも自ら言及しているこの理念は、都市空間における多様なふるまいの収集やそれらを誘発する空間や環境への眼差しであり、それらによってコモナリティの形成へと繋がることを主張している。こうしたふるまいへの言及や、そのための場や出来事への言及は、まさに上記における中動態の特徴であり、結果として、建築と「遊び」のもう一つの関係性の中においても説明することができると思う。

また、これら作品のもう一つの大きな共通点として、建築が竣工時において、なお未完成である、という点にあると考える。特に、アラベナの作品においては、自らも主張しているとおり、建物は建った時点でまだ未完成であり、その後も未完成であり続けるものであるという。また、アブリルやコーバックにおいても、多くの割合において、立ち上がった空間がどのように使われるのかという想定に対し、一定の距離を設けていると言える。

森田によれば、芸術作品はその制作行為の「中動態」とは別に、完成した作品と鑑賞者や体験者の間にも「中動態」の関係が成り立っている、と述べている。現代の建築でのこうした動向は、建築する行為と、それを利用する行為の両方において、「遊び」が本質的に存在しており、芸術と「遊び」の関係と同様に、建築（とりわけ芸術分野における建築）が「遊び」である、というひとつの結論に結びつく。さらにガダマーは、「芸術作品が、その本来の存在を獲得するのは、それが経験となり、この経験が経験する者を変化させる場合・・・すべての芸術ジャンルのなかでもっとも立体的なジャンルである建築芸術こそが、このわれわれの問題の解明にとって特に有用であることが明らかになるであろう」と述べており、建築の「遊び」⁶⁾との密接な関係を示唆している。

このように、いくつかの現代建築の新たな動向の中には、「遊び」の本質であると思われる「中道態」という概念が、深く関連していると言える。

1) 山形浩生・建築と断絶 あとがき・鹿島出版会、p.252-254.

2) 鮫島卓臣・「建築家の終わり、あるいは誕生 Andrew Kovacs —— From Chicago to Shodoshima」・新建築オンライン 2022.08.15.

3) 鮫島, Ibid.

4) 森田亜紀・芸術の中動態—受容 / 制作の基層・萌書房, 2013, p.66.

5) 西村清和・遊びの現象学・勁草書房, 1989, p.33.

6) ガダマー, ハンス=ゲオルク・真理と方法 I: 哲学的解釈学の要綱・法政大学出版局, 2012, p.194.

3.8 小結

本章において検証した「遊び」の系譜と建築との関係を、図2のタイムラインにおいて、整理している。これにより、「遊び」の意味の探求に追従したり応答する形で、建築家による「遊び」の建築における導入や空間化の挑戦の奇跡が浮かび上がってくる。また、特に20世紀以降においては、都市や社会における状況（スペイン風邪の蔓延、遊園地の開発や戦後の荒廃、経済危機による余剰など）によって、「遊び」も建築も同様に多様な影響を受けていることがわかる。

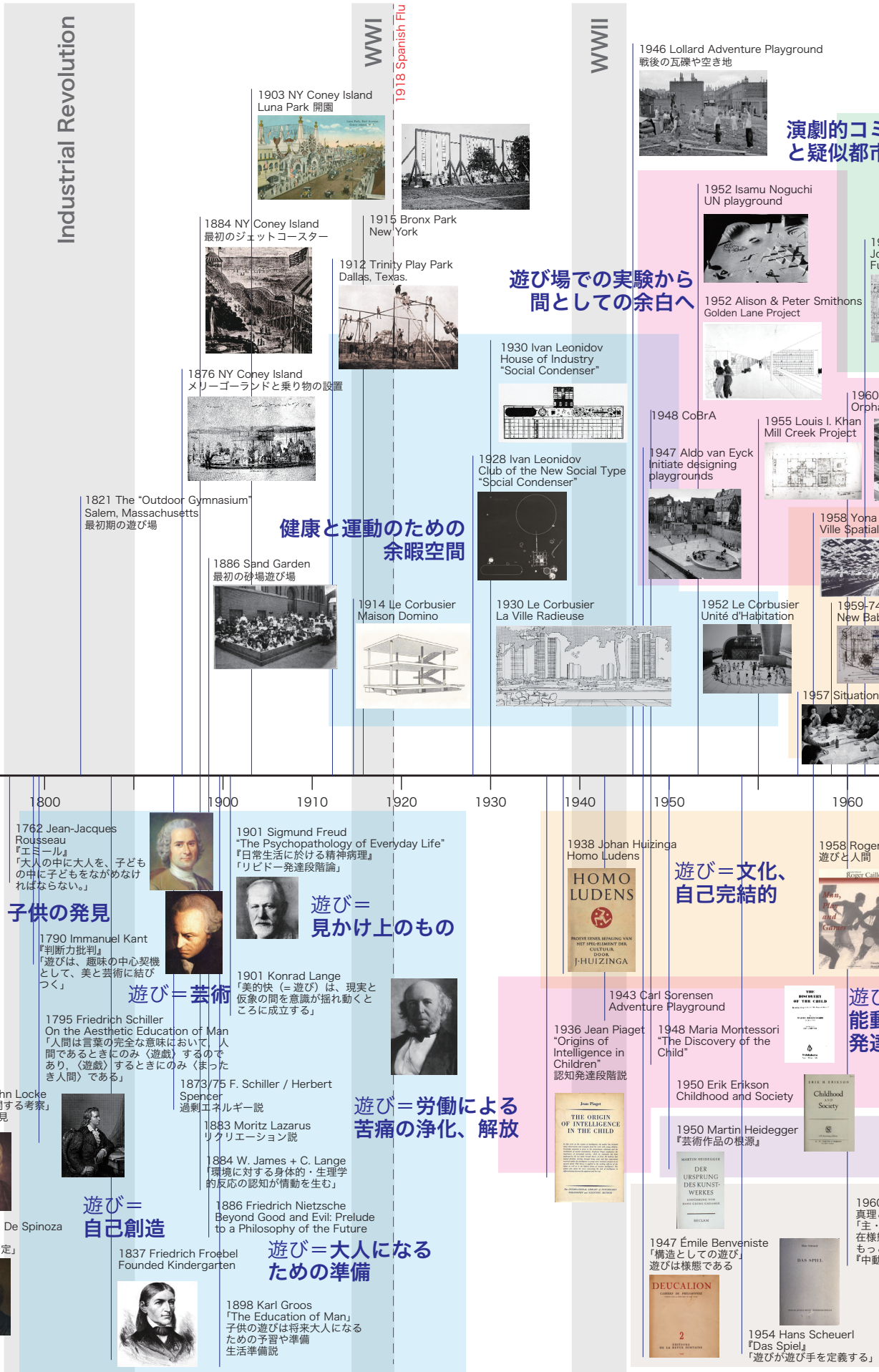
また、1910年から20年にかけて、ル・コルビュジエ達が新しい技術発展によって人々の余暇が増大することを想定し、緑地や運動場としての遊び空間を提案したことや、1960年から70年にかけて、コンスタントが「ニューバビロン」計画で、自動化によって労働から解放された「遊ぶ人」のための理想都市を提案したことは、共に同様の構図の中にあると言え、現代社会もまた大凡50年の周期で繰り返される技術発展の契機にあると言えるのではないだろうか。

AIやメタバース、自動運転などの新たな可能性の中で、労働の在り方が見直されると同時に、「遊び」への関心と建築の意義についての議論が活発化していると言える。社会自体が不安定であり、不確定である現代において、「遊び」は隔離された別世界ではなく、実存都市の中に重ねられた状態として、成立しうる時代にあると考える。もし仮に、こうした社会の不安定な状態自体を一つの「遊び」状態とするならば、その中に建築される不確定性や不安定性を伴った「遊び」が出現する構図自体も、アンリオの言う「遊びに遊ばれる」状態と言えるのではないだろうか。

こうした大きな流れの中で、「遊び」の建築における解釈が、初期の余暇のための隔離された空間から、都市や建

図2 「遊び」の変遷と建築との関係を示したタイムライン

Architecture



1968 May Revolution

Oil Shock

911 Attack

Lehman Shock

コミュニティ形成 空間

1965 Christopher Alexander
都市はツリーではない

1965 Frank van Klingeren
De Meerpaal

1961-64 Cedric Price,
Alan Littlewood
in Palace

1971 Frank van Klingeren
t Karregat Eindhoven

1963 Powell and Moya
Churchill Gardens Estate

Aldo van Eyck
anlage

1968 Archigram
Instant City

Friedman
e

Constant
taylor

ist International

1967 Guy Debord
Society of the Spectacle



自己超越のための 空間的解釈

1970s South Bronx NY
荒廃したブルックス地区

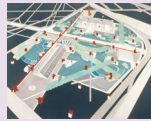


1976-77 South California
歴史的干ばつとスケーターによるプールの発見



偶然や不安定のための仕組み

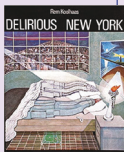
1983 Parc de la Villette
Competition



1996 Bernard Tschumi
Architecture and
Disjunction



1978 Rem Koolhaas
Delirious New York



1989 OMA
Très Grande Bibliothèque



2004 隈研吾
負ける建築



2004 青木淳
原っぱと遊園地



2003 ELEMENTAL
Quinta Monroy



建築姿勢における 他者性の受け入れ

2009-2017 平田晃久
Tree-Ness House



2010 Ensamble Studio
The Truffle



2015 Andrew Kovacs
BUST OF MEDUSA



2009 BIG
Yes is More



1970 1980 1990 2000 2010 2020

Cailliois

1968 Henri Lefevre
"Le Droit à la Ville"
"都市への権利"



1974 Henri Lefevre
"Production of Space"
"空間の生産"



遊び = 積極的関わり・ 空間の生産

2001 Ian Borden
"Skateboarding, Space
and the City"



遊び = 主体の
活動的行動,
準備段階

1968 Lady Allen of Hurtwood
"Planning for Play"
Adventure Playground



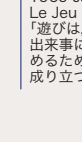
1966 Jacques Derrida
"人間科学の言説における構造・記号・戯れ"
"テクニクールと差異"



遊び = 二項対立間の 曖昧な状態

Hans-Georg Gadamer
の方法
客わがちがたい関係、存
在を、ガダマーは、遊びの
とも根元的な意味としての
相的な意味」と呼ぶ。

1969 Jaques Henriot
Le Jeu
"遊びは、自分や他者の行為や、
出来事について、それをよく見極
めるために一歩身を引くことで、
成り立つ。"



遊び = 遊び 遊び = 不確定性

1989 西村清和
『遊びの現象学』

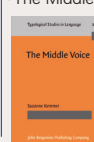


1989 Brian Sutton-Smith
『The Ambiguity of Play』



遊び = 中動態 = 芸術

1993 Suzanne Kemmer
『The Middle Voice』



2013 森田亜紀
『芸術の中動態』

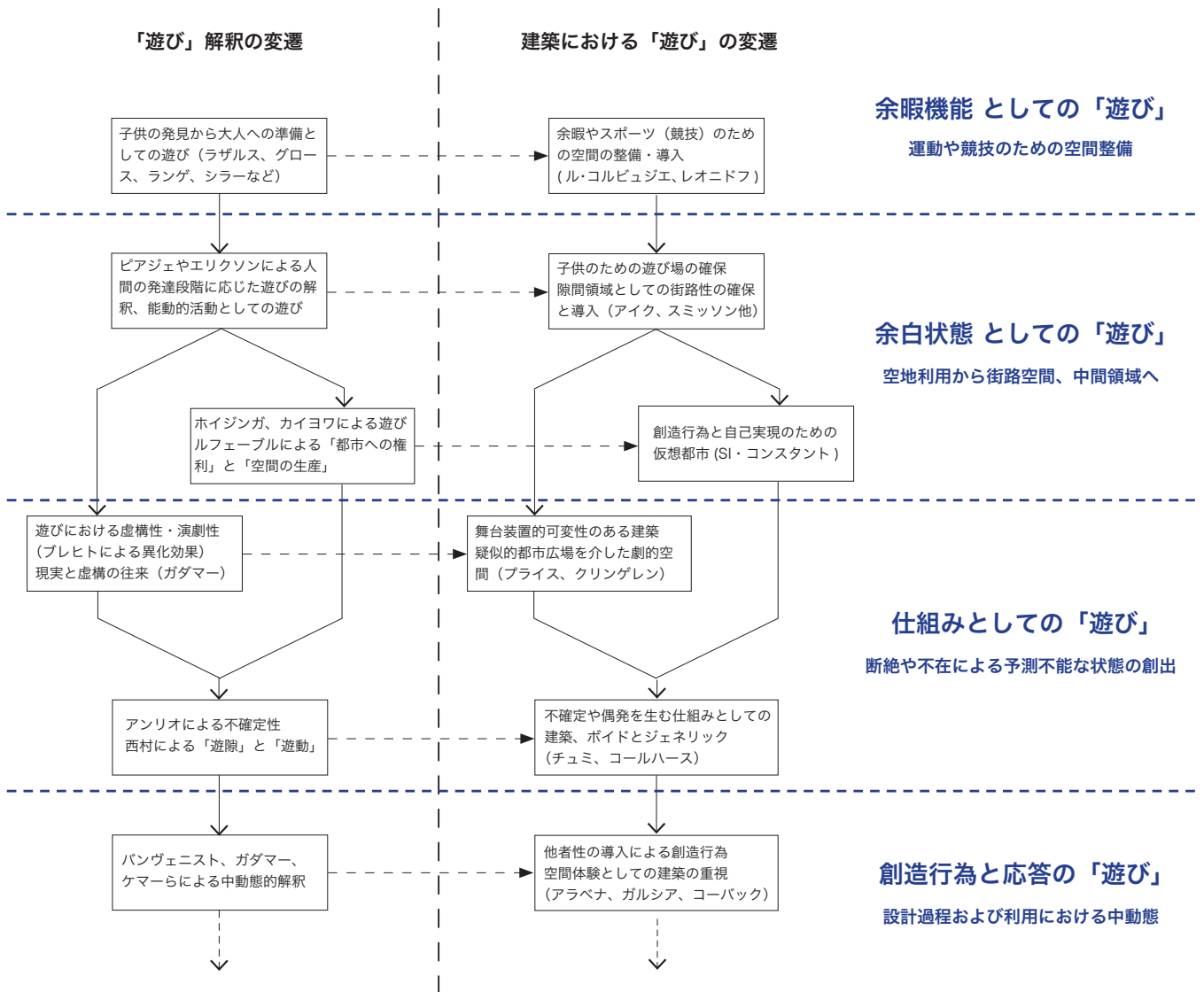


2017 國分功一郎
『中動態の世界』



Play

図3 「遊び」解釈の変遷と建築における「遊び」との関係図



築の一部における導入への移行、自己実現や自己表現のための身体を介した状況の構築を経て、不安定な状態や偶発性を生み出す仕組みづくり、設計手法や創造行為自体の探求へと、段階的に移行してきていることがわかる。(図3)

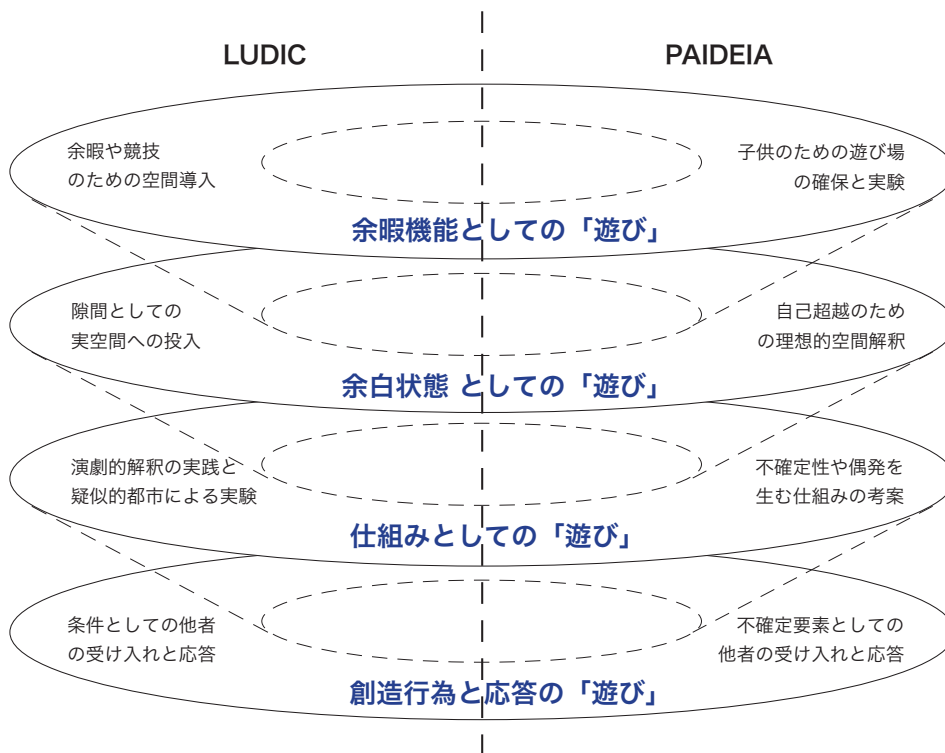
こうした段階ごとの試みは、建築自体の発展がそうであるように、それぞれが独立したものではなく、相互に影響を及ぼしながら展開している状態であることが見えてくる。2章で述べた「遊び」自体に関する探求がそうであったように、建築における「遊び」の解釈や表現の試みも、段階を追うごとに、前の段階における「遊び」への応答を内包した形で展開していることがわかる。ここで述べている段階を、層として捉えるならば、それは複数の層が積層した構造として捉えることができる。

図4で示すように、上層におけるより直接的な「遊び」の解釈から、下層のより本質的な意味での「遊び」の解釈へと、段階ごとの展開が重なり、上層の要素や解釈は、下層の一部として取り込まれうる。また、最上層における「遊び」の解釈でも、「競技用のコート」と「子供の遊び場」のように、性質の異なる建築的応答が含まれることから、カイヨワによる「遊びの分類」にならい、その性質の違いを大きく「LUDIC(ルール)」と「PAIDEIA(自由)」の二つに分けて、図式に反映している。

筆者は、こうした建築における「遊び」の解釈や応答の中にある層状の構造や、その異なる層を横断しうる運動を「Play Tectonics」と定義することとする。「Play Tectonics」は構造であると同時に手法でもあり、実態を捉えることが困難である「遊び」に対する、建築的アプローチにおける方法論として位置付けることとする。¹⁾

次章においては、この「Play Tectonics」を用いた、これまで筆者が取り組んできた提案や実作を介した試みについて論じる。

図4 建築における「遊び」の積層構造 (Play Tectonics)



1) 「Play Tectonics」で用いている単語「Tectonics」には複数の意味があり、語源であるギリシャ語の *Tekton* や *Tectonike* には、大工や建物、構造という意味があるが、同時に現代の英単語としては、一般的に地理学における地球の地殻変動やその構造のことを意味する言葉として用いられている。とりわけ建築においては、建築史家ケネス・フランプトンの著書『テクトニック・カルチャー—19-20世紀建築の構法の詩学』において用いられていることが有名で、建築を技術ではなく美学としても捉える上で、Tectonics を「構法の詩学」という意味で用いている。しかし、本論における「Play Tectonics」においては、語源としての建築との密接な関係を踏まえつつも、意味としては、「遊び」の建築における構造や変動を上記の地理学的な解釈に重ねて捉えており、フランプトンによる Tectonics とは距離を置いたものであると考える。

第4章

「遊び」の概念を介した実践的試み

4.1 「Play Tectonics」の実践的試み

前章では、「遊び」と建築の応答関係性を明らかにし、そこから、多義的な「遊び」が建築において層状に積層した構造を成していることから、それを「Play Tectonics」と定義することで、これまで断片的にしか見出されなかった建築における「遊び」の存在に対して、ひとつの全体像を包括的に提示している。

本章においては、筆者自らの建築における取り組みや実践が、この「Play Tectonics」の中にどのように位置付けられ、またどのような新たな可能性に対しての試みであるのかについて、分析を行う。

対象となるプロジェクトや作品群は、主に筆者がこれまで学業や設計活動、研究活動を通じて、主体的に設計を行ったものとする。また、ここではデザインの意図や設計手法といった側面によりフォーカスするため、対象は実現した建物に限らず、アンビルトのものや、仮設的なものなども含むこととしている。

これまで、多種多様な建築プロジェクトに携わる中で、筆者が特に重要視してきたのは、開かれた建築の在り方の探求であり、あらゆる規制や条件に対する自由の在り方の模索でもある。その上で、漠然とした「遊び」というキーワードは、常に脳裏のどこかに存在しており、創造活動の出力の中に、意識的にも無意識的にも、染み出しているものとする。本章においては、こうした筆者の中で漠然と捉えられていた「遊び」を「Play Tectonics」を通じてより明確に示すことを試みる。

4.2 実践領域 A

- ・ 在学中の課題による試み

まずはじめに、筆者による「遊び」に応答した建築の在り方の探求において、その最も初期の作品のいくつかをあえて紹介する。それらは、厳密にはあまり直接的な関係性は少ないものの、「遊び」についての関心を持つきっかけとなったものであり、のちの継続的な実践的試みを解説する上でも、一定の重要性を持つものであると考える。

早稲田大学建築学科在籍中の美術館設計課題においては、展示対象であった芸術家毛利武士郎のための美術館を、敷地として与えられたバルセロナの旧市街地の中に提案するという条件に対し、石造の密集建築群の屋上を美術館と称した芸術のための浮遊した空間として定義し、実都市の GL と虚構としての新たに設けた GL との間を、人が行き来する提案を行った。(Fig.1)「遊び」への言及はないものの、ニューバビロン計画や「遊び」の虚構と現実の間での「宙づり」な状態との関係性を読み取ることが出来る。

ハーバード大学デザイン学科に在籍中の彫刻ギャラリー課題に対する提案においても、都市空間の延長としてのレンガ造倉庫の既存建築とギャラリーとしての新築部分の間を往来するような建築提案を行っている。(Fig.2)

いずれも現実の都市の中に、もうひとつの別な状況である「遊隙」を作りだし、その間で生じる「遊動」としての「遊び」への試みや、芸術行為や創作行為というものの中に見いだしていた一つの自由を、どのように建築を介して都市へと導入出来るのか、といったことに関心があったということがわかる。

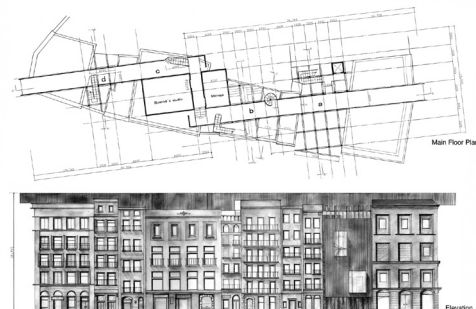


Fig.1_毛利武士郎記念館 (美術館設計課題 2000)



Fig.2_NY 彫刻センター計画案, 2003 at GSD, Harvard

4.3 実践領域 B

< 余暇機能としての「遊び」の直接的導入 >

- ・カタール国立図書館
- ・黒磯図書館設計競技案

筆者が設計事務所 OMA にて携わった「カタール国立図書館」(2017)の計画では、書籍のデジタル化が進む中、今後の図書館の在り方についての新たな可能性について検証し、その設計の初期段階において、ユーザーの能動的な身体行動を重要視し、書籍の検索という行為を端末に頼らず、自らの目と足で行えるような空間デザインを試みている。本のスタジアムと呼ばれたこの計画は、階段状に配置された本棚と、中心にあるピッチ=屋内広場によって構成されており、特にその初期段階においては、広場がスポーツを含む多様な活動が行える空間となることを想定している。(Fig. 1-3)

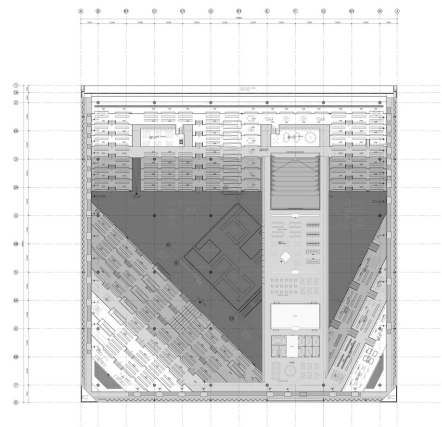


Fig.1_カタール国立図書館 平面図

中東の厳しい気候条件において、空調された内部空間は、図書館という本来静かで自由な行動が制限された機能に対し、相容れない「遊び」を導入することで、建物全体を広場化し、過去の情報に囲われた中に、新たな情報の創出を目論んだ計画である。既存のコンテキストとは切り離され、環境的にも調整された仮想としての広場は、クリンゲレンによるコミュニティーセンターのように、虚構としての都市空間を建築化した「遊び」の導入と類似性をみることが出来ると同時に、スタジアム状の空間構成によって生じた客席と舞台という構図が用いられている点において、関係性があると言える。また、身体の移動を介した書籍の検索行為における偶発的出会い、もしくは情報という塊の中に設けられた広場としてのボイドといった解釈も可能であり、前述したコールハース作品における「遊び」との応答の軌跡も見出すことが出来る。



Fig.2_カタール国立図書館 検討時の内観パース

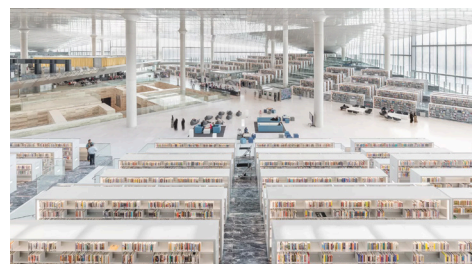


Fig.3_カタール国立図書館

一方、「黒磯駅前図書館設計競技案」(2016)は、中東地域のような気候環境は存在しないものの、車社会によっ

て駅前空間が駐車場と化している状況に対し、近年の図書館の書籍を介した公共性に対し、身体的な活動行為を介した公共性の必要性を唱え、あえてスポーツ機能や遊び場機能を図書館内に設けた提案としている。ありえるかもしれない虚構の都市的状况を駅前につくることで、市民は現実と虚構空間の往来を介して、「遊び=宙づり」な状態を体験する。(Fig. 4-6)

これらは、いずれも「Play Tectonics」における表層部から中層部への横断的な領域の試みであり、また比較的競技としての遊びの導入や、疑似都市的な傾向に傾倒していることから、図における Ludic 側寄りの試みとして位置付けることが出来る。

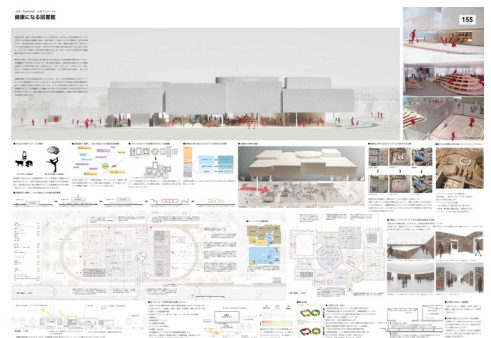


Fig.4_黒磯駅前図書館設計競技案

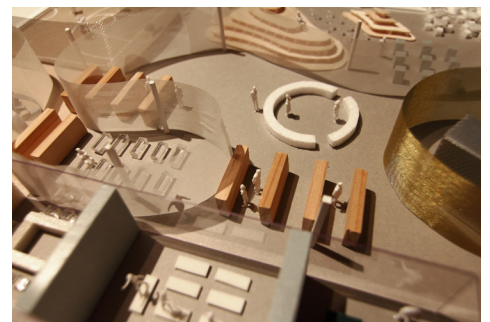


Fig.5_黒磯駅前図書館設計競技案 模型写真

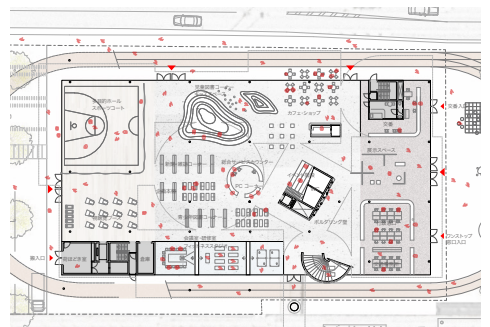
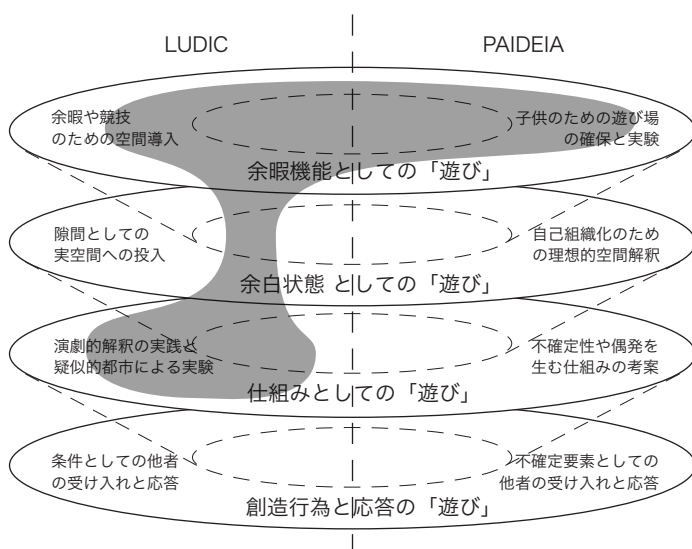


Fig.6_黒磯駅前図書館設計競技案 1F 平面図



4.4 実践領域 C

< 余白としての遊び場的空間の適用 >

- ・カタール・ドーハの住居コンプレックス
- ・ゴードン・マッタ＝クラーク展会場構成
- ・Curiosity-Go-Round オフィス内装計画
- ・シャルロット・デュマ展会場構成

実践領域 B に対し、実践領域 C ではユーザーによる能動的かつ自由な振る舞いを誘発すべく、遊び場的な状態を意図的に設けたアプローチをもつ作品を挙げる事が出来る。

そのひとつである「カタールの住居コンプレックス」案では、2枚の巨大なスラブの間に、居住機能を含む多様な状態を散りばめることで、住まいでありながら、全体が一つの遊び場かつランドスケープとなるような建築提案となっている。スラブはそれぞれ日除けや創エネ、放射式冷暖房といった機能を持ちながらも、その形状の起伏や開口、切り込み等を有した機能が、連続したランドスケープのようにデザインされている。本来、部屋単位で細かく仕切られた住まい形態は、より開かれた多様な状況の集積として自由かつ多様な振る舞いを誘発することを想定している。(Fig.1-2)

「ゴードン・マッタ＝クラーク展」(2018)の会場構成においては、展示内容の性質上、主に壁面での展示によって構成されるため、それによって解放された会場の中心部分を展示という意図から解放し、美術館を訪れる多様な人々のための遊び場のような、空き地のような空間として計画している。具体的には、マッタ＝クラークの作品に関連付けながらも、独自の形態や状態を公園にある遊具や、空き地に放置された建築資材に見立てた要素として設置しており、壁面での展示をなぞる合間で、来場者が赴くままに振る舞うためのきっかけとなっている。(Fig.3-4)

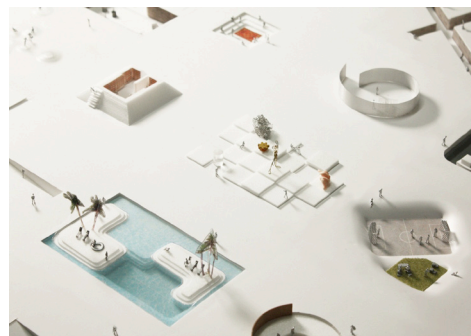


Fig.1_カタール住居コンプレックス案 コンセプト模型

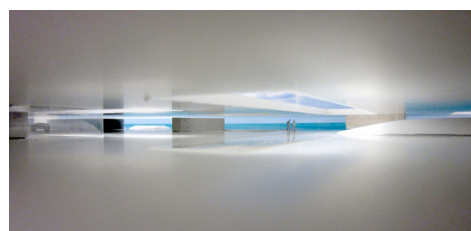


Fig.2_カタール住居コンプレックス案 内観パース



Fig.3_ゴードン・マッタ＝クラーク展 検討模型



Fig.4_ゴードン・マッタ＝クラーク展 会場風景

「Curiosity-Go-Round」(2021)は、銀座の雑居ビルにある極小事務所のための内装提案として実施した試みであり、4m四方ほどの正方形の部屋の真ん中に設置する、家具以上、建築未満の要素の提案と制作を行っている。オーナーの所有する3000冊ほどの本を収めるための書棚としての機能を兼ねつつも、多様な突起や凹み、くり抜きを設けることで、本を手にとること以外の多様な振る舞いを誘発するようにデザインしている。円環状に繋がったこうした状態の連続は、そこを利用する複数の人たちが、自由に居場所を見つけ、各々の行為を行うための遊具的もしくは装置的なものとして機能することを想定しており、その行為を通じて、さらに偶発的な本との出逢いが起きることを期待している。また、本計画は、都市に増えている空き家や空き部屋といった余白空間に対しての、導入を視野にいれており、大規模な改修を行わずに「遊び」を都市へと拡散する可能性を模索している。(Fig.5-6)



Fig.5_Curiosity-Go-Round 平面図 / 内部写真



Fig.6_Curiosity-Go-Round 設置風景

「シャルロット・デュマ展」(2020)の展示計画では、会場であったレンゾ・ピアノによる銀座エルメスのギャラリー空間に対し、一切壁に触れずに、一つの円弧から成る構築物を設置することで、異なる空間を創出することを試みている。自然と人間との共生をテーマにした写真や映像作品に対し、自然風景に溶け込む人工物（柵や雪止め、風避け）をヒントに、徐々に高さや幅の変化する段差のような柵のような連続する木製の架構を設置することで、来場者がその周りや上を自由かつ多様に動き周り、逆説的にギャラリー空間を疑似的な自然空間へと変化させるような試みである。

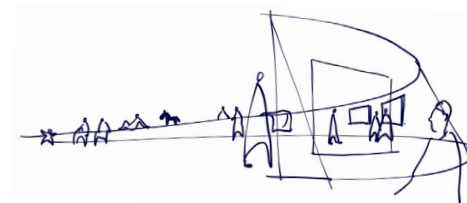


Fig.7_シャルロット・デュマ展 コンセプトスケッチ



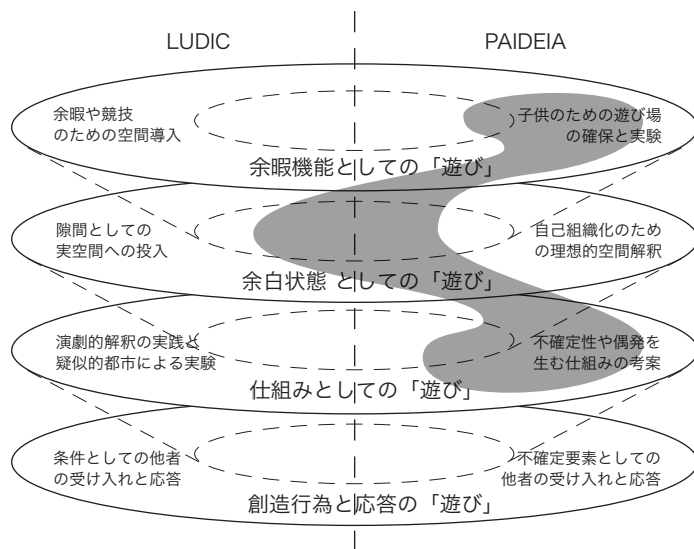
Fig.8_シャルロット・デュマ展 検討模型

こうした提案は、イサム・ノグチの体験する彫刻作品や、アイクの他多数による遊び場の提案や遊具の提案と関連性を見出すことが出来る。人々が機能に応じてや目的を持った行動をするためではなく、置かれた状況に応じて自由かつ無意識に振る舞ったり、そうした行動を通じて



Fig.9_シャルロット・デュマ展 会場風景

さらに別な発見に遭遇することを促す試みである。無意識に知らず人と空間を共有したり、同時多発的に異なった出来事が一定の距離感を持って混在している状態を、ひとつの理想的「遊び」空間もしくは「遊び」状態として作り出すことに重点が置かれている。



4.5 実践領域 D

< 不確定の空間化と発見的体験への試み >

- ・シリア・ダマスカス博物館設計競技案
- ・第14回ベネチア建築ビエンナーレ日本館会場構成

「ダマスカス国立博物館設計競技案」(2011)は、「アラブの春」直前まで実施されていた設計競技で、提案を提出したもののその後結果なく中止となってしまったプロジェクトであるが、筆者が主導した計画案であり、「遊び」という観点から重要な位置付けを担う建築提案である。ダマスカスは、同じ場所にあり続ける都市としては、世界最古から続く都市のひとつであり、そのため都市自体が最大にして最高の博物館であるような場所であり、そこに博物館を提案するという矛盾を孕んでいた。そこで、歴史を順に辿る博物館ではなく、都市空間の延長として、多様な展示物と展示手法がひとつの地形を成し、来場者が各自自由にその空間を探索出来るような提案を行っている。多様な行動や解釈に余白を残すべく、部屋を設けずに、あらゆる時代や種類の展示物を敷地全体に散りばめるような方法で、来場者側の能動的行動と可能な限りの偶発的な発見に主軸をおいた空間構成としている。(Fig.1-2)

「第14回ベネチア建築ビエンナーレ日本館会場構成」(2014)では、過去百年間の建築における近代化の変遷を、あえて70年代にフォーカスを当てた眼差しから炙り出すというもので、未だ明確に定義付けされていなかったこの時代の多様な状況を、あるゆる人や場所の倉庫や押し入れなどから集めた証拠としての展示品によって、発見する趣旨の展示であった。そのため、会場の展示構成においても、倉庫に見立てた日本館の中に、一見すると無作為で雑多な状態として展示物を配置し、来場者がその中から自由に多様な情報や未だ見出されていない関係性を発見することが出来るような計画を行っている。(Fig.3-4)



Fig.1_ダマスカス博物館設計競技案 展示ユニット例
Source: OMA



Fig.2_ダマスカス博物館設計競技案 展示ユニットによる風景
Source: OMA

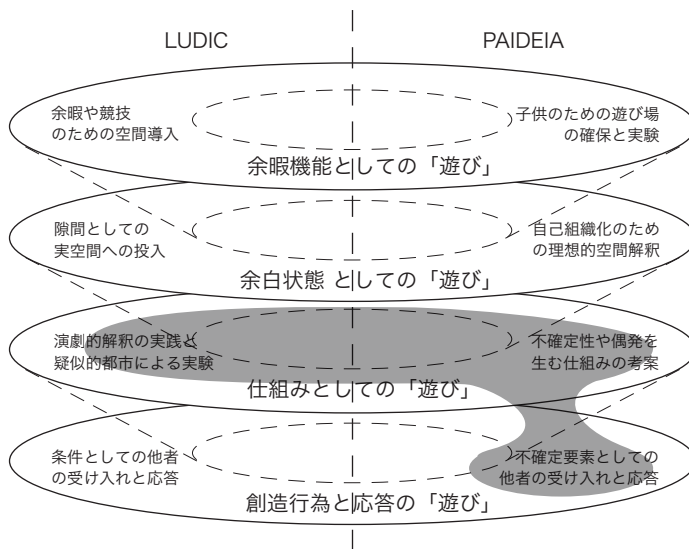


Fig.3_ヴェネチア建築ビエンナーレ日本館 会場風景



Fig.4_ヴェネチア建築ビエンナーレ日本館 展示要素の模型

これらは、どちらも最低限の展示空間としての必要条件を満たしつつも、一部の条件（ルート設定やテーマ設定）を来場者側に委ねるという方法をとっている。また、前者の設計においては、その設計段階においても、ピクセル状の地形の創出方法や展示物の配置計画において、模型における偶発的な発見や配置に委ねた部分もあり、「ラビレット公園」案のようなプログラムとしての不確定性の獲得と合わせて、設計手法における不確定性が一部試みられている点において、「Play Tectonics」のひとつの実験的領域を成しているといえる。



4.6 実践領域 E

< 虚構と現実の往来としての「遊び」の試み >

- ・ワーグナープロジェクト会場構成 (横浜、ドイツ、大分)
- ・TRUCK / TRACK
- ・ワセダライブハウス
- ・House +O

ここでは、主に「遊び」の演劇的な解釈に傾倒した実践例として、4つのプロジェクトについて解説する。

「ワーグナープロジェクト」とは、演出家の高山明氏と彼の劇団 Port B による演劇プロジェクトであり、筆者は本プロジェクトの舞台構成や空間構成を始まりから担当している。高山氏がブレヒトの教育劇に影響を受けていることもあり、本プロジェクトはいわゆる舞台演劇とは異なり、演者や観客を明確に区別しない社会実験的な試みであり、あらゆる場所にて一定期間繰り広げられる、疑似的なヒップホップのための学校である。詳細はここでは割愛するが、この疑似的学校の舞台となる空間を、これまで複数回、その都度形を変えながら試みている。

そもそも、ラップやグラフィティ、ブレイクダンスといったストリート文化は、文字通りストリートから自然発生したものであり、そのための学校空間を提案するという事は、それ自体に矛盾が生じている。そこで、筆者は横浜での開催においては、劇場空間内に虚構としての道を設け、多様な教育活動や自然発生的な行為が起こりうる状態を提案している。(Fig. 1-2) ドイツ・フランクフルトでは劇場の空間内を都市の余白と定義し、演者や観客の多様な行為が同時多発的に起こることを意図した空間構成としている。(Fig.3-4) 大分での開催は、劇場内ではなく、「祝祭の広場」という公共広場が舞台であったことから、都市に散在する移動可能な要素(キャンピングカー、トラック、屋台、単管骨組みなど)を一時的に広場に集めた、可動可能な疑似的な都市を提案した。(Fig.5-6)

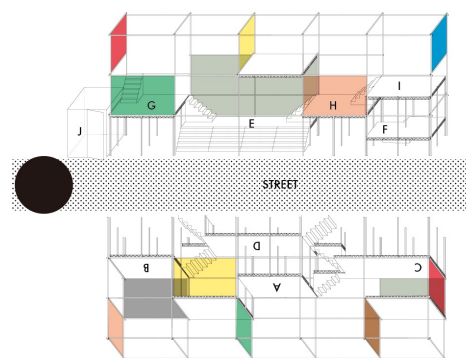


Fig. 1_ ワーグナープロジェクト (横浜) 会場構成



Fig.2_ ワーグナープロジェクト (横浜) 会場風景



Fig.3_ ワーグナープロジェクト (フランクフルト) 会場模型



Fig.4_ ワーグナープロジェクト (フランクフルト) 会場風景

こうしたワーグナープロジェクトでの複数の試みは、ブレヒト演劇の文脈との関連性もありつつも、その後のリトルウッドやプライスらによるファンパレスのような最先端技術の導入といった形での応答は難しく、クリンゲレンの疑似的広場や疑似的都市空間を介したコミュニティ形成の試みに近いことがわかる。

「TRUCK/TRACK」は、2022年の瀬戸内芸術祭の一環として行ったプロジェクトで、食を提供する移動式キッチン（フードトラック）の提案・制作と食材にまつわる見えない背景を追跡（トラッキング）したりサーチを展示するパビリオンの提案・制作であった。これは、ワーグナープロジェクト大分で試みた、可動要素や仮設要素による疑似的都市の可能性と関連して、こうした要素単位を協力したチームと制作し、食をふるまうことで、その周りに次々と多様な物語や出来事を誘発することを確認することが出来た。

「ワセダライブハウス」(2015)は、ゼロエネルギー住宅の実験として設計競技を経て実践的に建てられた住居建築である。主に環境的配慮や挑戦が主軸に置かれた提案であったものの、意匠的な観点からは、可動性を持った要素である壁面パネルやファブリックを持ちいることで、住まい手自らの行動や振る舞いによる省エネ効果や住宅の長期利用化を目論んだ提案としている。こうした可動式要素は、前述した遊具的要素とは異なるものの、人の能動的行動を誘発する装置として「遊び」を引き出す一旦を担っているだけでなく、住まいを多様な出来事やふるまいを誘発する舞台もしくは舞台装置として捉え、住人によって同時多発的に繰り広げられる行為が、「遊び」の演劇的解釈との関係性として試みられている例である。

「House+O」(2021)は、三人家族のための個人住宅であり、旗竿地にありながら、主に一階で生活をしたいという施主の意向に答えた設計となっている。一般的な、み



Fig.5_ ワグナープロジェクト (大分) コンセプト・コラージュ



Fig.6_ ワグナープロジェクト (大分) 会場風景



Fig.5_TRUCK/TRACK 小豆島坂手港



Fig.5_ ワセダライブハウス アクソメ図

みんなで集まるためのひとつの広い空間を確保しようとする方法は、それ以外の空間を犠牲にし、また住まい内における孤立や、不平等をも際立たせてきたという考えから、より断片化した空間の集まりが、曖昧な領域の中に漂い、多様な接続と適度な断絶の選択肢を支えられるような状態の提案を試みている。回転型の舞台セットのように、十字型の壁によって隔てられた4つの空間の断片が、外周の通路ごしに展開するように計画しており、表側裏側というヒエラルキーの差や、閉塞感を軽減することを目指している。躯体としては、二つの田の字型軸組をズらしながら重ねることで、地上階ではその重なりが十字型のコアとなり、耐力の確保や設備配管などに使用しており、2階では、それらが重ならない外周部分を、収納や吹き抜け空間として活用することで、近接する周辺住居から屋内にて距離を確保しつつ、生活の基盤である地上階へと光を落とすよう計画している。

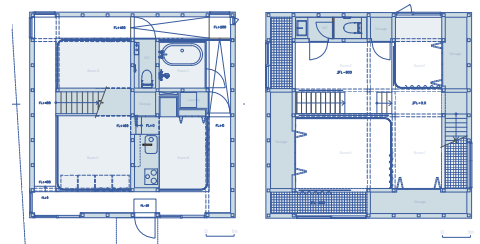


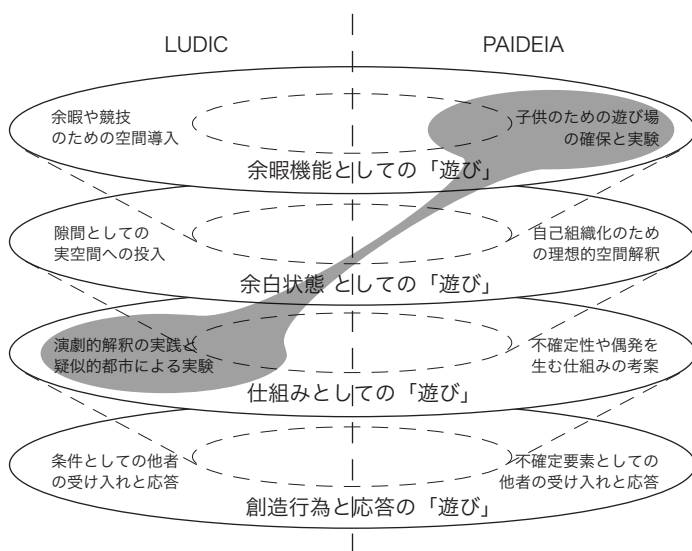
Fig.7_House+O 平面図



Fig.8_House+O 内観風景



Fig.9_House+O 内観風景



4.7 小結

「Play Tectonics」は、「遊び」と建築の関係を説明する上での構造としてのみに限らず、「遊び」のある空間のデザイン手法としての可能性があることを、筆者によるこれまでの断片的な試みによって明らかとしている。

筆者の「遊び」への関心が、実空間において多種多様な人々が同時多発的に、あらゆる活動やふるまいに出会い、従事し、意識的にも無意識的にもその状況を共有している、という場のあり方に、実空間であることの喜びや楽しさがあるものと信じており、そのことを「遊び」のもっとも重要な意味として位置付けていることの再確認であると考えている。

第5章

「Play Tectonics」を用いた計画案

Play Tectonics 手法を用いた提案

前述した「Play Tectonics」手法とそれを用いたいくつかの断片的な実験を踏まえ、ここではそれらを統合したひとつの建築提案を試みる。

「遊び」と建築の関係や、その空間化の軌跡の持つ層状かつ入れ子状の構造を用いて、それが今後の社会においてどのような形で存在しうるかや、この手法の有用性について、ひとつの提案を通じて検証を行うものである。

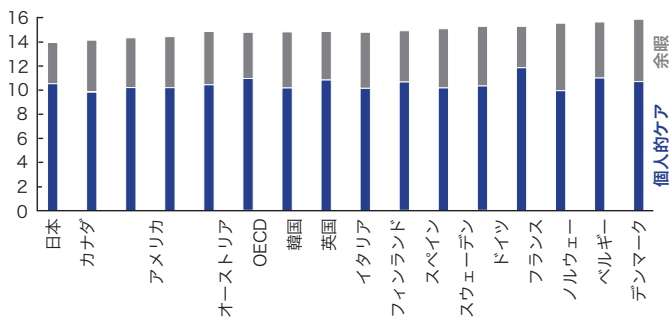
また、筆者の考える理想的な空間特質として掲げる、多様な人々が同時多発的かつ偶発的にふるまっている状態に、喜びや楽しさとしての「遊び」が立ち上がるものと考え、そのための建築的状态の在り方を検証するものもある。

日本における余暇の現状

世界各国の状況と比べ、日本における余暇に費やす時間は、少ないことが言われている。OECD の調査によると、1 日において余暇や個人的ケアに費やす時間において、日本では 14 時間と OECD 諸国の中でも最も短く、余暇だけでみると 3.4 時間と、ベルギーの 15.7 時間やデンマークの 15.9 時間と比べても、極端に短いことがわかる。

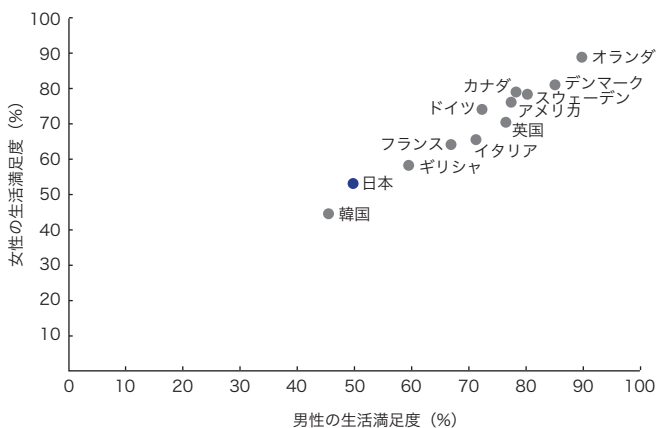
また、生活の満足度についての調査においても、日本は OECD 諸国と比べて、男女共に韓国と並び最下位層に位置しており、人々の余暇時間の不足が生活における満足度にも影響していることを読み取ることができる。

<余暇と個人的ケアに費やす時間>
(1 日当たりの時間・フルタイム労働)



OECD "How's Life? : Measuring Well-being" 2011 より筆者作成

<生活満足度の比較>



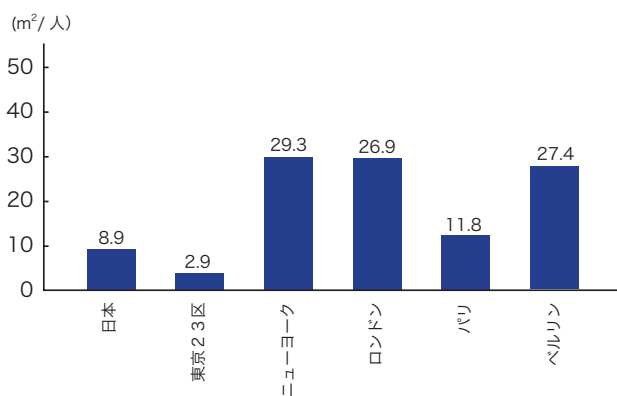
OECD, Stat および三菱総合研究所による調査を参考に筆者作成

東京都心部における余暇空間について

公園の一人当たりの面積を世界の主要都市と比較した調査によると、東京の23区内の公園面積は、ニューヨークやロンドンに比べて、極端に少ないことがわかる。街中での子供の遊び空間に限っても、仙田満氏による詳細な検証からその減少傾向について指摘がされている。また、東京都の建物用地における利用別の比率においても、「スポーツ・興行施設」と「宿泊・遊興施設」の合計でも23区内で1.5%にとどまり、宿泊使用を除けばさらに低い値になる。

なお、これらは本論で扱う「遊び」の意味との関係性においては、限定的であり、また本質とは異なる対象であるものの、本計画の背景として把握しておくべき情報と考え、あえて提示することとしている。

<一人当たりの公園面積の比較>



仙台市役所によるデータを参考に筆者作成

<土地利用比率（東京23区部）>



<建物用地利用比率（東京23区部）>

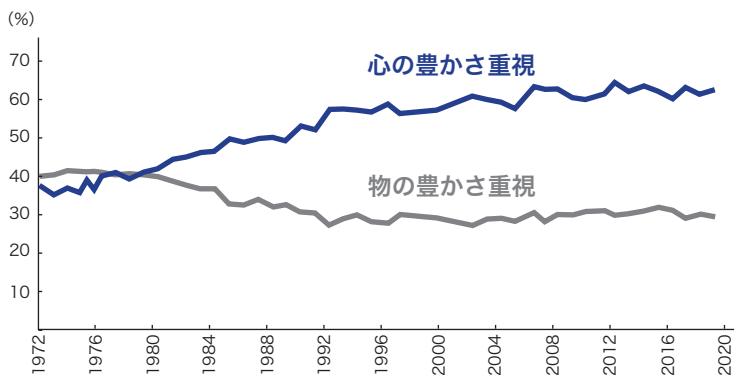


東京の土地利用 平成28年東京都区部

モノからコトへの意識の変化

余暇時間および空間の少なさと対比的に、人々の意識は、モノへの関心から徐々にコトへの関心へと移行しつつあることが、近年多く言われている。これは、内閣府による調査結果においても顕著であり、人々はモノの消費活動から次第に物語や体験といったコトに対する意識が高まっていることがわかる。

<物の豊かさ/心の豊かさ比較>

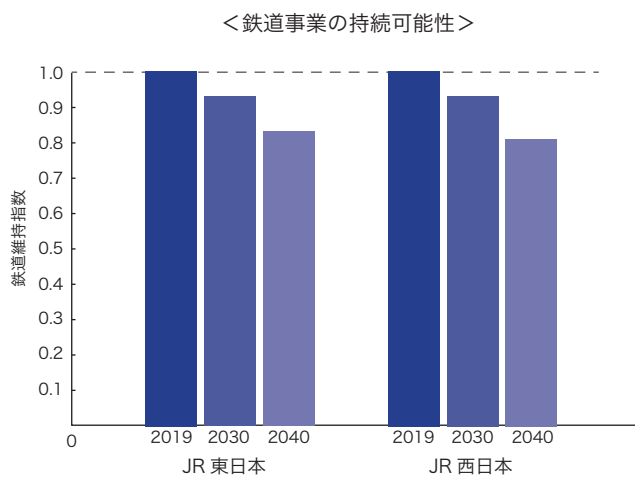


内閣府「令和元年度国民生活に関する世論調査」(2019年8月)より筆者作成

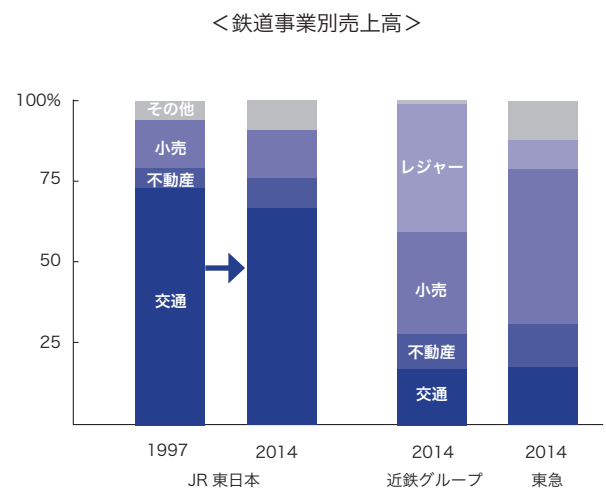
鉄道と駅の現状と可能性

近代化と共にその範囲を拡大し、都市の発展を支えてきた鉄道は、今後の日本における急激な人口減少や、コロナ禍以降のライフスタイルの変化に伴い、地方だけに限らず都市部においても、利用客の大幅な減少が進むことが予測されており、変化が求められる都市機能のひとつである。

こうした社会動向を予測し、鉄道会社の多くは移動機能としての鉄道の役割に加え、都心部における駅周辺の再開発や駅の商業化、事業の多角化などを進めてきている。しかし、都市部における百貨店の衰退などが示すように、ネット社会の発展によってオンライン・ショッピングが可能となる中で、その戦略にも近い将来、陰りが訪れることが予想される。



野村総合研究所 (NRI) による調査結果を参考に筆者作成



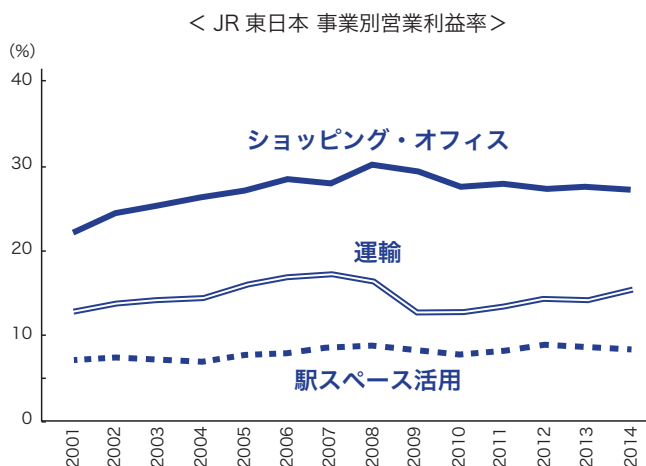
有価証券報告書および SPEEDA 資料を参考に筆者作成

鉄道と駅の現状と可能性

近代化と共にその範囲を拡大し、都市の発展を支えてきた鉄道は、今後の日本における急激な人口減少や、コロナ禍以降のライフスタイルの変化に伴い、地方だけでなく都市部においても、利用客の大幅な減少が進むことが予測されており、変化が求められる都市機能のひとつである。

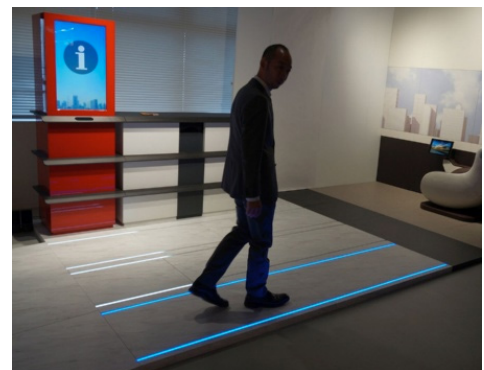
こうした社会動向を予測し、鉄道会社の多くは移動機能としての鉄道の役割に加え、都心部における駅周辺の再開発や駅の商業化、事業の多角化などを進めてきている。しかし、都市部における百貨店の衰退などが示すように、ネット社会の発展によってオンライン・ショッピングが可能となる中で、その戦略にも近い将来、陰りが訪れることが予想される。

すでに多くの鉄道会社は、運輸による収益よりも商業施設やオフィスによる収益のほうが大きい状態であるものの、オフィスへの毎日の通勤という生活モデル自体が変わりつつある中、駅の利用者が減ることは、運輸および商業・オフィス、すべてに対して大きく影響すると思われる。



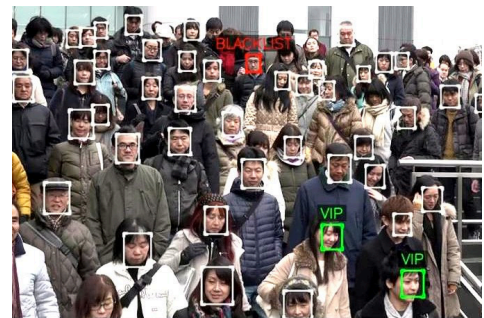
また、一方でJR 東日本の例をみても、鉄道事業のうち駅自体のスペースについては、これまであまりうまく活用されていないことがわかっている。これまでの、移動の通過点という位置付けから、滞在空間としての駅の可能性が言われる中で、こうした駅自体のスペースの有効活用は、鉄道空間の利用者を維持する上で重要であり、ポテンシャルでもあると考える。

さらには、今後のさらなるテクノロジーの発展によって、たとえば改札という物理的な駅内外の境界も無くなる可能性があり、駅と都市や、路線と路線がよりシームレスに繋がることが近い将来に現実化されるかもしれない。また、すでにバスやタクシーといった異なる交通手段とを繋ぐハブとなっている状態に加え、今後は自動運転車やその他多様なパーソナル・モビリティをも含めたハブとなることが想定される。



ゲートのない自動改札（三菱電機）

Source: <https://xtech.nikkei.com/it/atcl/news/17/112002698/>



顔認証システム（NEC）

Source: <https://www.nikkan.co.jp/articles/view/421301>

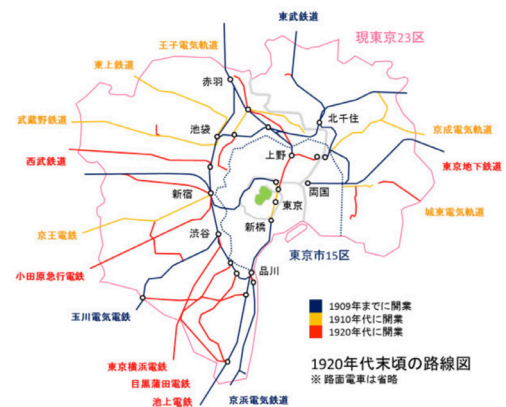
都心部の駅の形成過程とその影響

今日、東京都心部における鉄道網は、世界でも類を見ないほどの発展を遂げており、これだけ密集した都市にもかかわらず、地上と地下を含め、これだけの鉄路と駅が張り巡らされているのは、奇跡的といっても過言ではないだろう。しかし、この状態は一夜にして生まれたのではなく、近代化の100年間という時間の中、路線と駅の継ぎはぎの連続から形成されたことがわかる。

1872年に横浜と新橋を結ぶ路線が開通し、その後、1887年の私設鉄道条例の公布により、複数の異なる鉄道会社による路線開拓が加速していく。20世紀にはいると、一部の鉄道の国有化が進められるものの、複数の民営鉄道も多く、市街地を舞台にした競争関係の中で、発展を遂げていったことがわかる。¹⁾ 当時は、まだ現在のような路線の乗り入れがなく、そのため同じ場所の駅でも必然的に、競合同士の路線の駅は少し離れて設置されることとなる。また、場所によってはすでに市街化されたエリアもあり、土地の確保に困窮したケースも多数あったといわれている。

こうした背景を踏まえ、現在の東京都心部の駅を見ると、未だ多くの駅において、駅舎の位置やプラットホームの位置が路線ごとで離れて配置されているケースがあることが確認できる。こうした駅は、必然的に乗り換えにかなりの距離の移動を要することになる上、頭上、地上および地下といった、異なるホームの高さを登り降りする必要もあり、多くの人の負担となっている。今後、加速することが予想されている高齢化や、整備が叫ばれるバリアフリーの観点においても、公共交通網におけるこうした状態の解消は、大きな課題のひとつであるといえる。

また、互いに離れた路線や駅舎、プラットホームのある状態は、同時にその間に、物理的な空白地帯や有効活用



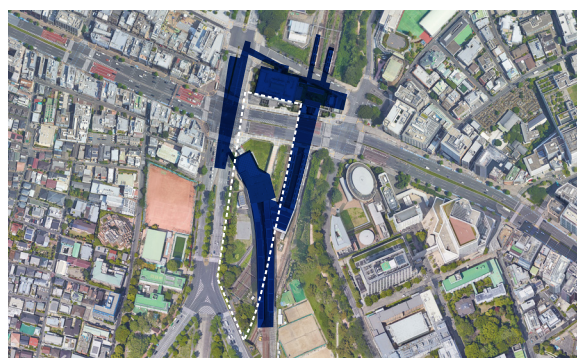
東京史楽「東京都市交通史～半径一時間の世界」より
Source: <http://tokyosigaku.jugem.jp/?day=20120411>

されていない余剰空間を内包している場合が多い。東京駅や新宿駅、渋谷駅といった多くの路線が乗り入れる駅においては、こうした状態を大々的な開発の中に内包しながら繋げていくことで、現在の巨大化したメガステーションとなっている。しかし、一方で四谷駅や高田馬場駅のように、数本の路線が交わる中規模の駅においては、未だ大きな開発は行われずにあり、こうした余白空間も有効活用されずに残っているケースが多い。

なお、政治学者の原武史(1962-)によれば、関東における鉄道の発展では、関西に比べ私営の鉄道駅が国営の駅(特に山手線の駅)に従属するケースが多いことを指摘している。²⁾つまり、前述したような、国営と私営の路線間で、近接しつつも一定の距離で離れた駅舎や、その間の空地が生じるような状態は、関東圏の鉄道網における一つの特徴的な状況とも言える。



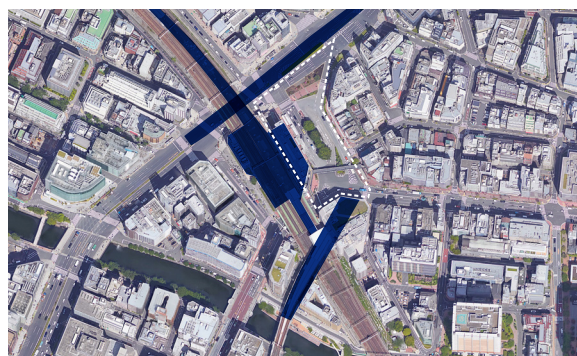
高田馬場駅周辺



四谷駅周辺



飯田橋駅周辺



五反田駅周辺

1) 国土交通省, 鉄道主要年表. <https://www.mlit.go.jp/common/000227427.pdf>

2) 原武史, 「民都」大阪対「帝都」東京 思想としての関西私鉄, 講談社学術文庫, p.47-48.

建築におけるターミナル空間の試み

そこで、前述したような課題を抱える駅の更新の可能性を「Play Teconics」の手法を用いて検討することとする。

駅をはじめとする多様な交通ターミナル空間は、これまでも新しい建築理念を実行するための提案対象として、多様な形で試みられてきたタイポロジーのひとつである。戦後では、たとえば1963年のアーキグラムによる Interchange City (Fig.1)のほか、1964年のプライスによるポッターリーズ・シンクベルト計画 (Fig.2) では、移動式大学として駅舎や路線網を使用した新たな教育空間の提案を行っている。コールハース率いるOMAは Zeebrugge Sea Terminal (1989) やリールにおける Euralille Complex (1994) (Fig.3) といった計画において、移動の間の時間と空間の可能性に言及し、交通ターミナルと文化施設の共存を試みている。さらにはOMA出身のFOAによる横浜大棧橋フェリーターミナルやUN Studioによる Bologna Station Project(2007)などを挙げる事ができる。

本計画も、こうした前例の上に位置付けつつ、「Play Tectonics」を手法として用いた駅の可能性を模索する試みである。日々多くの人が行き交う駅はこれまで、公共性を担保しつつも、機能的かつ効率的であることをその重要な役割としてになってきた都市のインフラ機能であり、一般的に考える遊びとは一見すると相容れない場所である。しかし、駅は通過点であると同時に、人と人の出会う場所としてのポテンシャルを秘めており、近年のライフスタイルの変化や働き方の変化を受け、今後はより滞在する場としての重要性も増していると考えられる。そうした状況において、「遊び」のもつ多様な性質とその建築における有用性は、機能的なインフラ施設を、新たな都市における「遊隙」空間として更新し、多種多様な「遊動」を誘発する場となることを期待する。

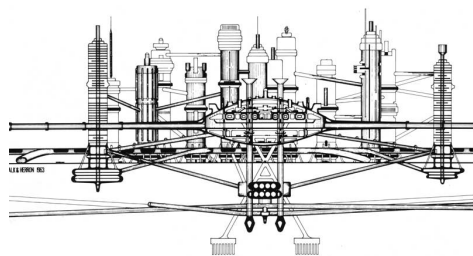


Fig.1 Archigram / Interchange City 1963

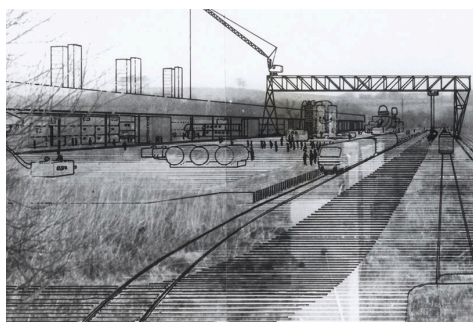


Fig.2 Cedric Price / Potteries Thinkbelt Project 1964

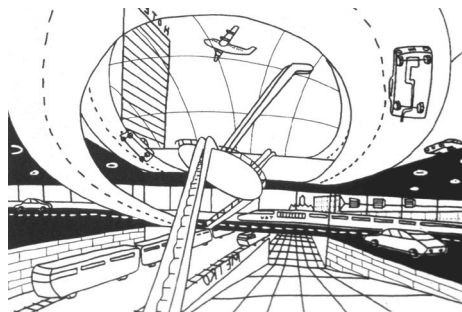


Fig.3 OMA / Euralille Project 1994

駅空間に「遊び」を用いる意義について

本計画は、「Play Tectonics」を設計手法として、「遊び」のある新たな駅空間の提案を行うことを目的としている。その上で、「遊び」を駅空間にて用いる意義について、下記のように考える。

- ・ライフスタイルの変化により、人々の移動の減少が見込まれる中で、商業だけに頼らない新たな駅空間の在り方が求められること。

- ・通過点であったインフラとしての駅が、今後滞在空間としての価値を担うことが想定でき、駅の持つ公共性を、場と時間の余白のデザインによって担保することの重要性が見込まれること。

- ・多様性に飛んだ人々が日々行き交う駅は、都市空間の中でも特に重要な建築空間の一つであり、誰しものが共有する「遊び」の適用は、他者との共生や人と人の出会いを創出する重要な役目を果たすこと。

- ・「遊び」のもたらす根源的な喜びや楽しさが、機能性や効率性の中に共存しうる状態を社会に提示する上で、本来機能性のみが重視されてきた駅は、有効なキャンバスであり、都市の実験場としての役割を発揮しうること。

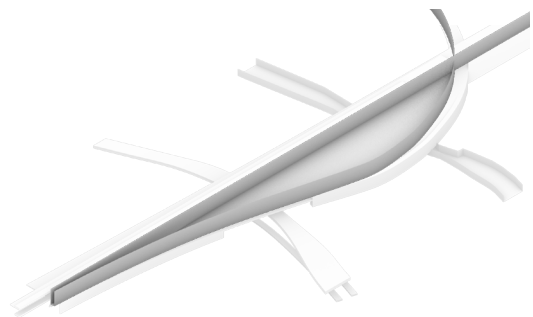
「遊隙」としての駅空間の可能性

本計画では、前述した都心における中規模ターミナル駅のうち、JR山手線、西武新宿線、東京メトロ東西線が乗り入れている高田馬場駅を敷地としている。

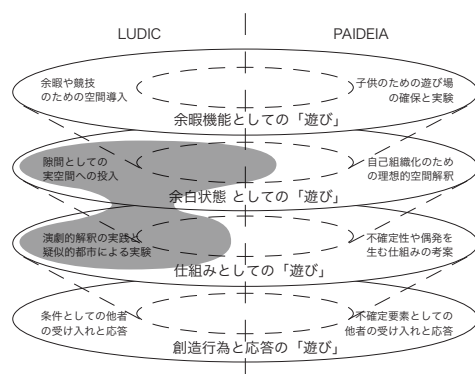
高田馬場駅の歴史は、1910年の山手線の駅として開業したことにはじまり、東京の近代化の歴史と共に発展を遂げてきたといえる。1928年には少し離れた場所にあった西武線の駅を、山手線内側へと移設し、空襲による全焼を経て、1964年に東西線の駅が開業している。その後も何度も拡張や改修工事が行われて、現在に至っている。こうした段階的な経緯を経たことで、現在の駅は、各路線およびその駅が別々に配置されており、特に山手線と西武線の線路によって挟まれた土地は、いくつかの主に小規模の建物のみが残る特殊な状態となっている。また、最後に作られた東西線へは、限られた動線でのみ結ばれているものの、その乗り換えやバリアフリーの観点からもとても不自由な状態となっている。

本計画では、この路線間の隙間空間こそが、本論で言及している「遊び」の中の「遊隙」の典型であると考え、駅舎での単なる人の移動に留まらず、多様な活動やふるまいが起ころうる状態＝「遊動」を本提案によって生み出すことをその主題とする。

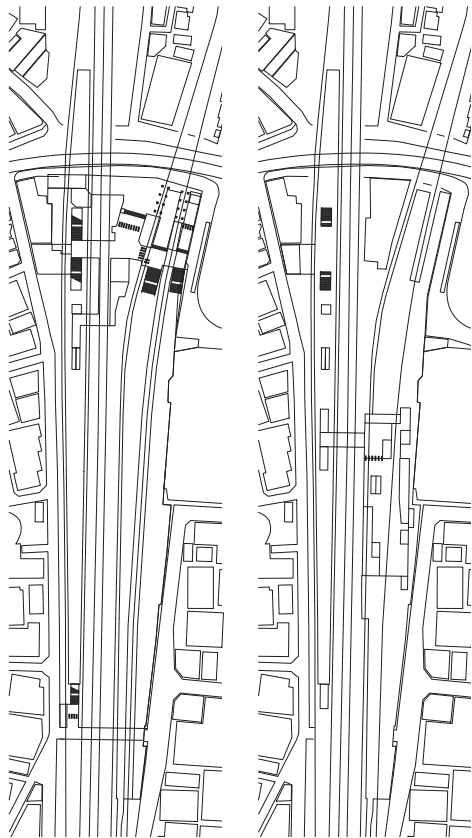
この計画によって作り出された「遊び」空間は、多様な駅利用者や地域住民によって、同時多発的に多くの活動が行われているような一つの疑似的な都市の状態となることを想定している。人々は、各々の時間と趣向によって居場所を発見し、またその延長線上で、直接関わりを持たずとも、近くに展開する多様な活動や運動に従事する他者を発見し、また自らもその一部となり、一定の時間と場を共有することとなる。これは、「遊隙」と「遊動」に加え、本来の驚きや楽しさに通じる意味での「遊び」の状態となることであり、本計画のもっとも重要な目的である。



路線に囲われた「遊隙」空間としての計画対象

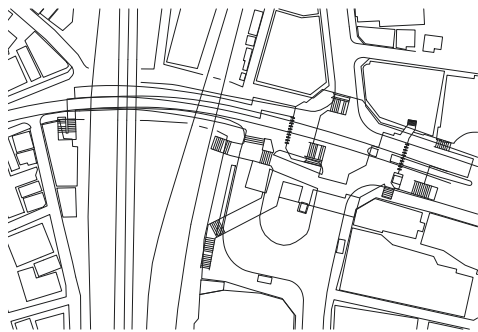


「Play Tectonics」における位置付け
都市における「遊隙」という位置付けは、「Play Tectonics」における余白状態としての「遊び」の空間的解釈であり、同時に表現であると考えており、またその「遊隙」の中で繰り広げられる「遊動」は、都市の中における囲われた疑似的都市でもある、という見解を反映している。

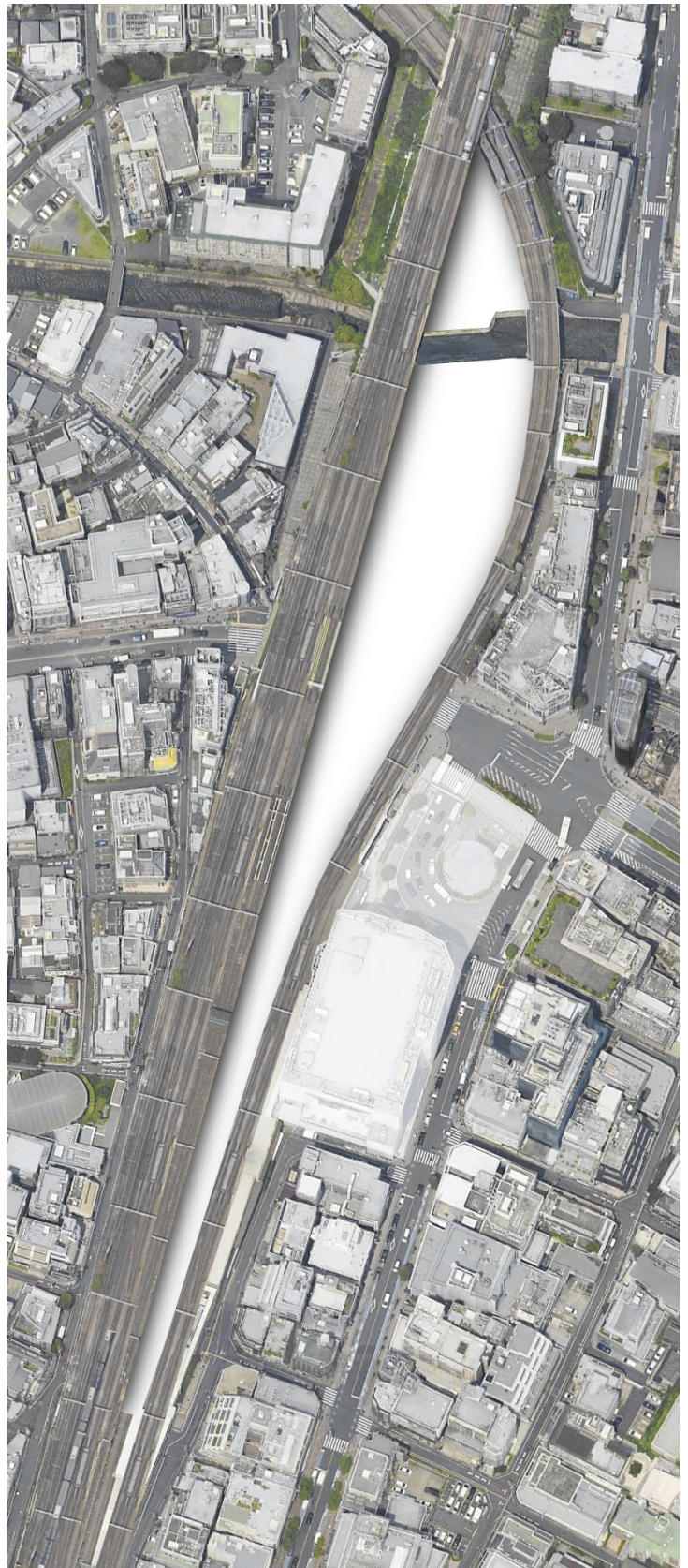


既存の JR 山手線駅舎
および西武新宿線駅舎

既存の西武新宿線駅舎



既存の東西線駅舎およびホーム



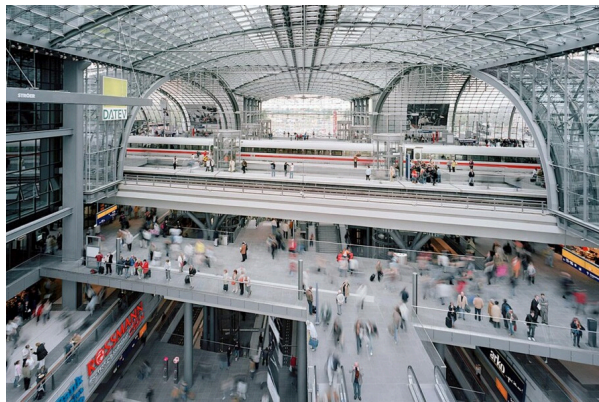
「遊隙」としての敷地および高田馬場駅周辺

機能性と効率性の検証と改善

すでに前述したように、東京の都心部における駅は、その段階的な形成の過程により、実際は機能性や効率性の上で未だ発展途上であり、未だ多くの向上の余地を秘めている。その中でも、特に人々の駅校内の移動はもっとも重要な要素のひとつであり、とりわけ路線間の乗り換えのための移動や、異なる移動手段への移動は、現在の駅におけるもっともおおきな課題のひとつである。

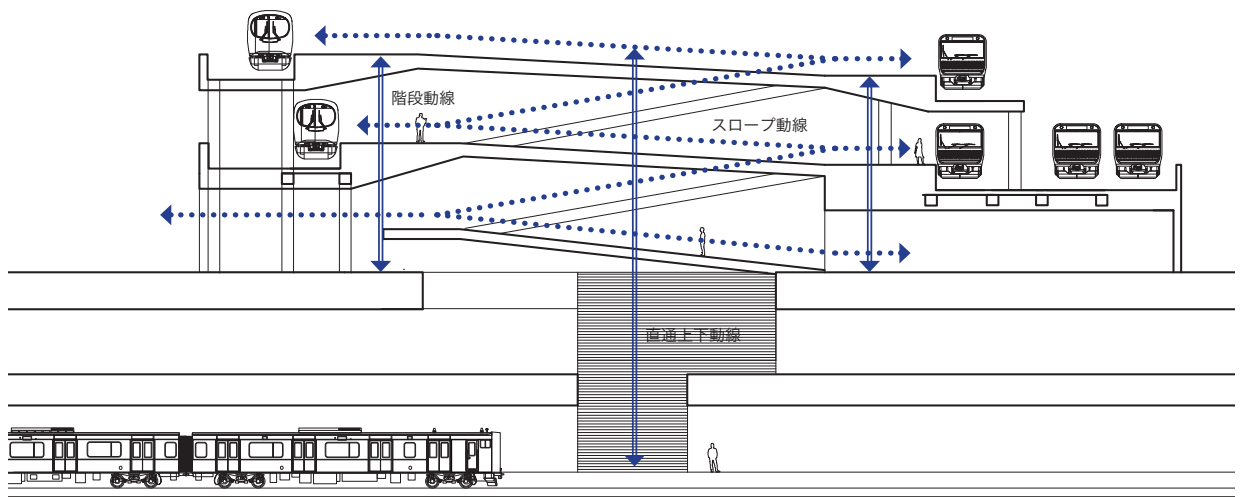
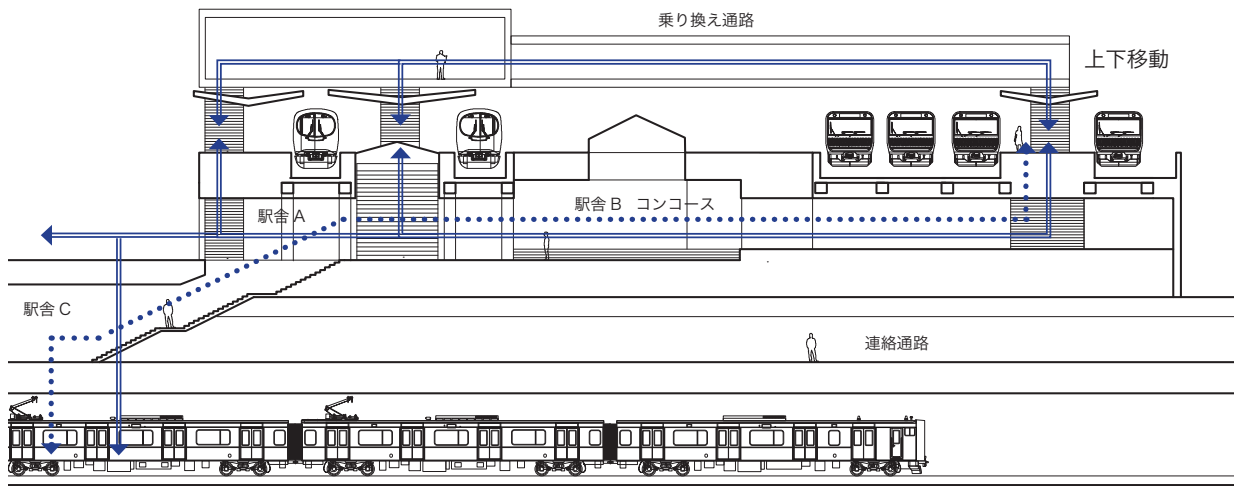
また、バリアフリーの整備の遅れも指摘されているものの、現行のエレベーターの設置だけでは、本当の意味でのバリアの解消とは言えず、多様な人々の自由な行動を可能とする環境整備もまた、重要な課題のひとつである。

こうした状況を踏まえ、大きく3つの提案を提示している。ひとつは、駅における線路配置の改善である。既存の駅のほとんどでは、同じ路線の線路は通常、同レベルにおいて並置されており、それゆえに移動の際には必ず上下移動が必要となる。乗り換えの場合は、それを複数回行う必要が生じ、移動における大きな負担となっている。そこで、本計画では同じ路線同士の線路を上下に積層させ、同じく積層させた異なる路線との高さをずらすことで、傾斜による水平な連続性を可能としている。



線路の複層化および交差の事例 (Den Haag Station, Berlin Hauptbahnhof Station)

Source: <https://help.g2rail.com/stations/den-haag-centraal>
<https://wsdg.com/projects-items/berlin-hauptbahnhof-central-station/>



都市

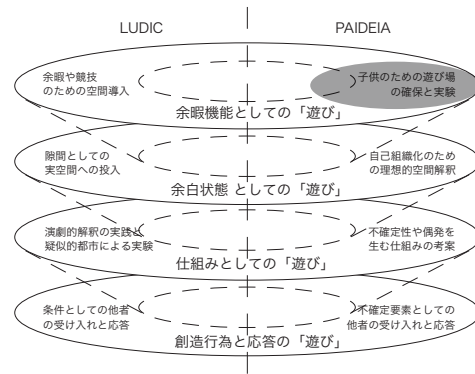
遊隙空間

都市

次に、本来駅舎外に設けられているバスやタクシーといった交通機関の動線を駅構内へと取り込むことで、通常の駅前広場のほとんどを占めているロータリー機能をなくし、そのスペースを駅前開発用地へと解放する。これにより、鉄道から異なる交通手段への移動の負担の軽減が可能となると同時に、将来的な自動運転車の普及についても対応可能な状態としている。

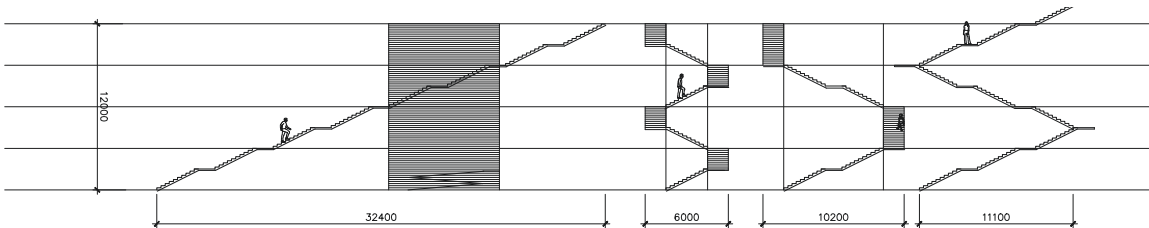
最後に、こうした立体的に位置する異なる複数のプラットフォーム間や、ロータリー、地上へのアクセスを、直接結ぶ最適かつ効率的な動線を複数設置する。必要条件を満たした傾斜のスロープや階段、エレベーター等を、機能的に配置することで、これまでの無駄の多い移動を最小限に留めている。

こうした動線の多くは、その機能性と同時にカイヨワの「遊び」の条件であるイリンクス（目眩）を満たす要素であり、「Play Tectonics」における余暇機能としての「遊び」の一つとして位置付けることができる。

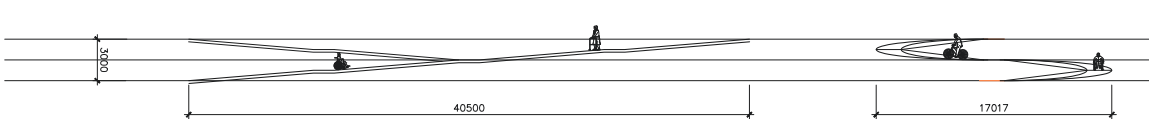


「Play Tectonics」における位置付け
 駅舎機能として必然的に要求される動線計画とそのための空間的要素は、身体の動作を促すものであり、特にスロープや階段といった要素は、公園遊具でも多様されている「遊び」の中のイリンクス（目眩）的な体験を得られる要素であり、余暇機能としての「遊び」の導入に位置付けることが出来ると考える。また、結果として、こうした要素はヴァンヴェニストの述べている中動態としての身体運動を引き起こしたり、他の空間的状況と接点を持つことで、偶発性や演劇性といった側面を誘発するものとして、捉えることが出来ると考える。

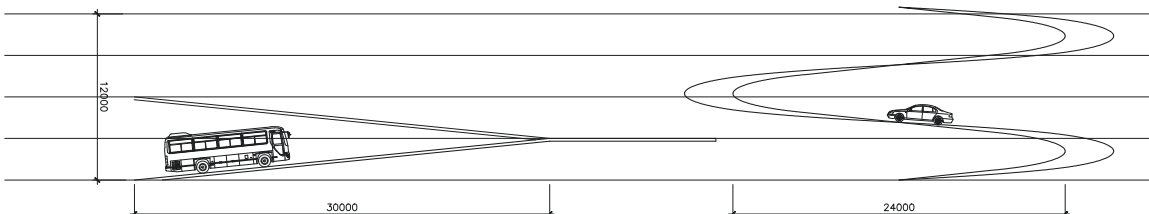
階段（蹴上 150mm 踏面 300mm 踊り場 >1500mm）



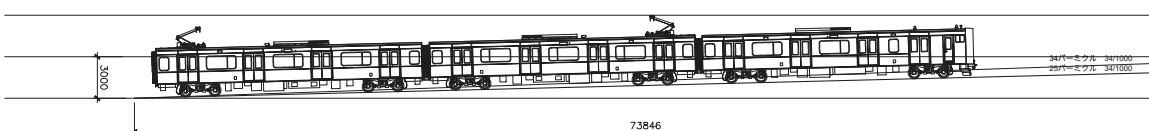
歩行者用スロープ（傾斜 1/12 踊り場 >1500mm）

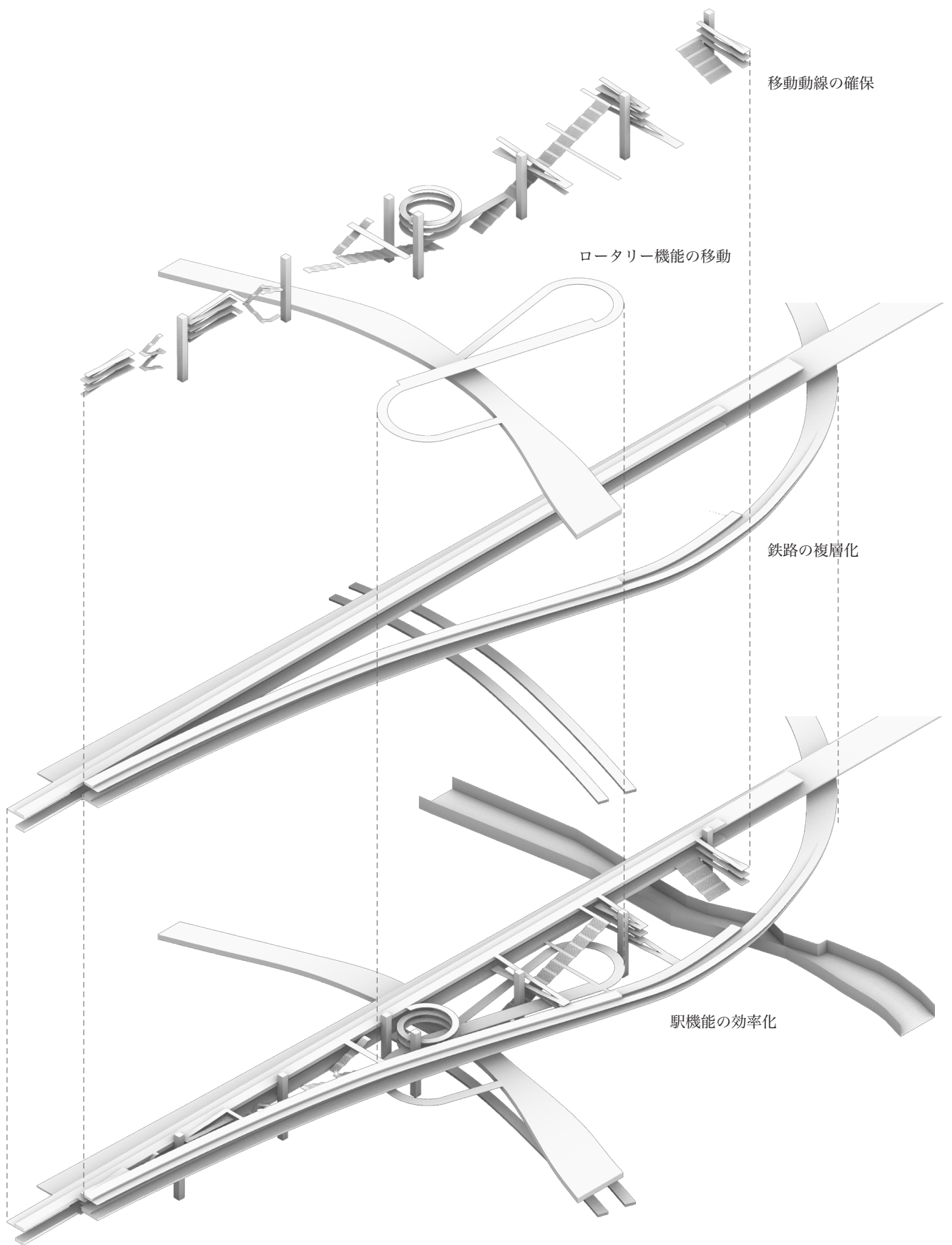


車両用スロープ（傾斜 10% 最小回転半径 12m）



鉄道用スロープ（傾斜 < 34パーミル）



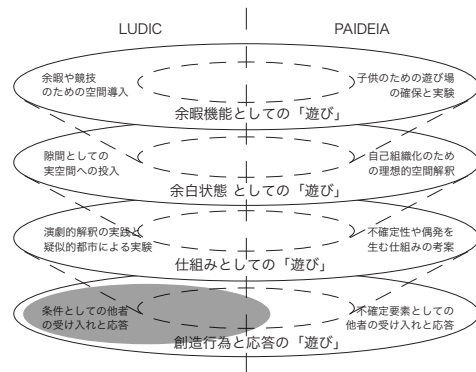


設計手法としての「遊び」の適用

「Play Tectonics」における最下層である「創造行為と応答の『遊び』」を適用すべく、計画において意図的に他者としての条件もしくは不確定要素を用いることとする。

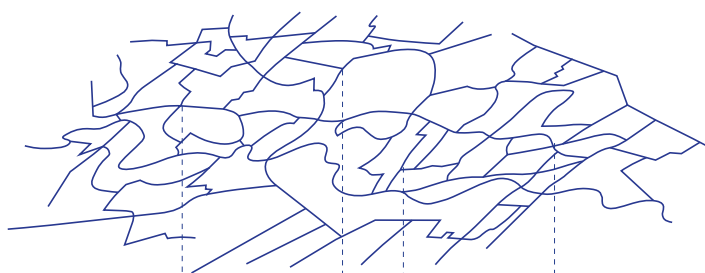
対象は、この地域のコンテキストでもある神田川河岸段丘に、かつて広がっていた水田や畑の形状で、地形や水脈、畦道などによって形成された複雑なパッチワークとしている。その多くが近代化の中で上書きされている中、敷地である鉄路間の余白に、縮図としてのこのパッチワークを重ね、多様な場と活動を誘発する手立てとする。

かつての神田川沿いに広がる田畑は、敷地である高田馬場の高田の由来であり、同じく早稲田の名の由来でもある。今回、その形状パターンを駅空間へと転用することは、一方で設計における主体性の部分的な放棄であるものの、利便性や効率性による動線との意図的な衝突は、設計過程における企てと成り行きの中の「遊び」となると考える。

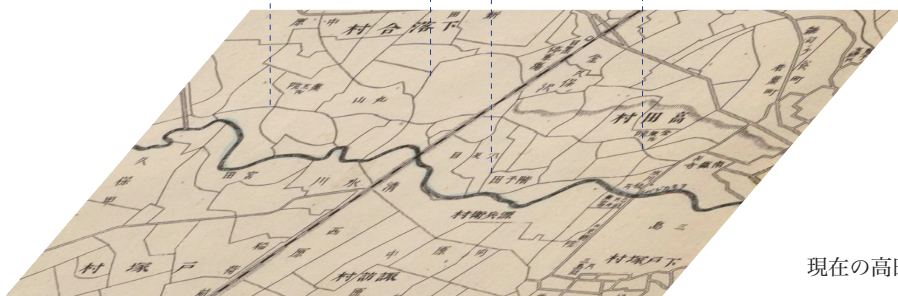


「Play Tectonics」における位置付け

設計手法として、その創造行為の過程の中に他者性を受け入れる行為は、「遊び」と建築行為を本質的に結びつける上での重要要素であり、本計画においてのあらゆる手法の根底に位置付けられるものとして考えている。また、設計者側の企てに属さない状態と、意図的な選択とが出会うところに、「Play Tectonics」の中の上層部各層との直接的な関係性を見出すことができる。

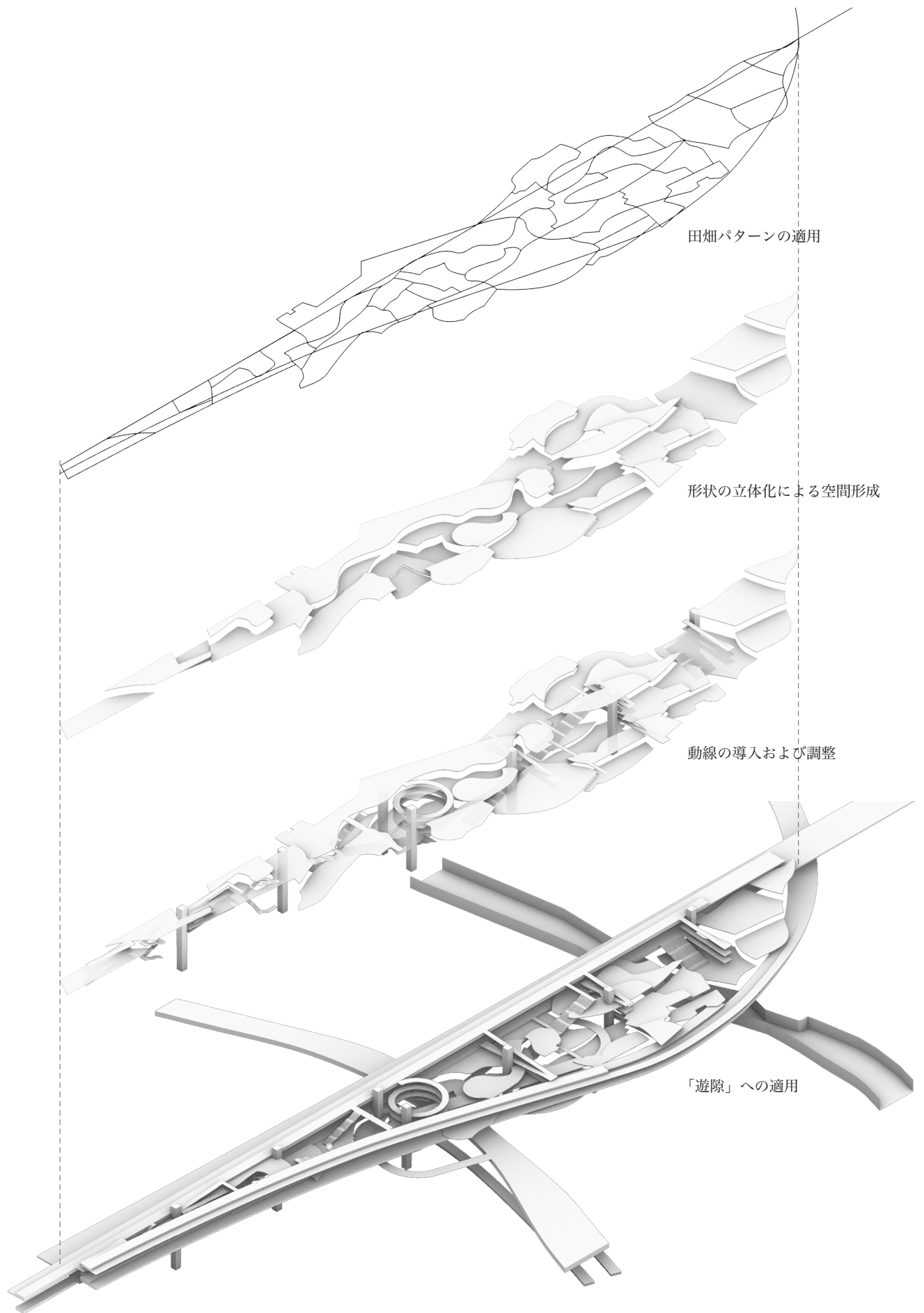


神田川河岸段丘の田畑形状の抽出



現在の高田馬場周辺の1892年の地図*

* Source : <http://japanmaps.davidrumsey.com/luna/servlet/detail/RUMSEY-9-1-22893-90030108:Shinsen-Tokyo-zenzu---Kanazawa-Ryot>



田畑パターンの適用

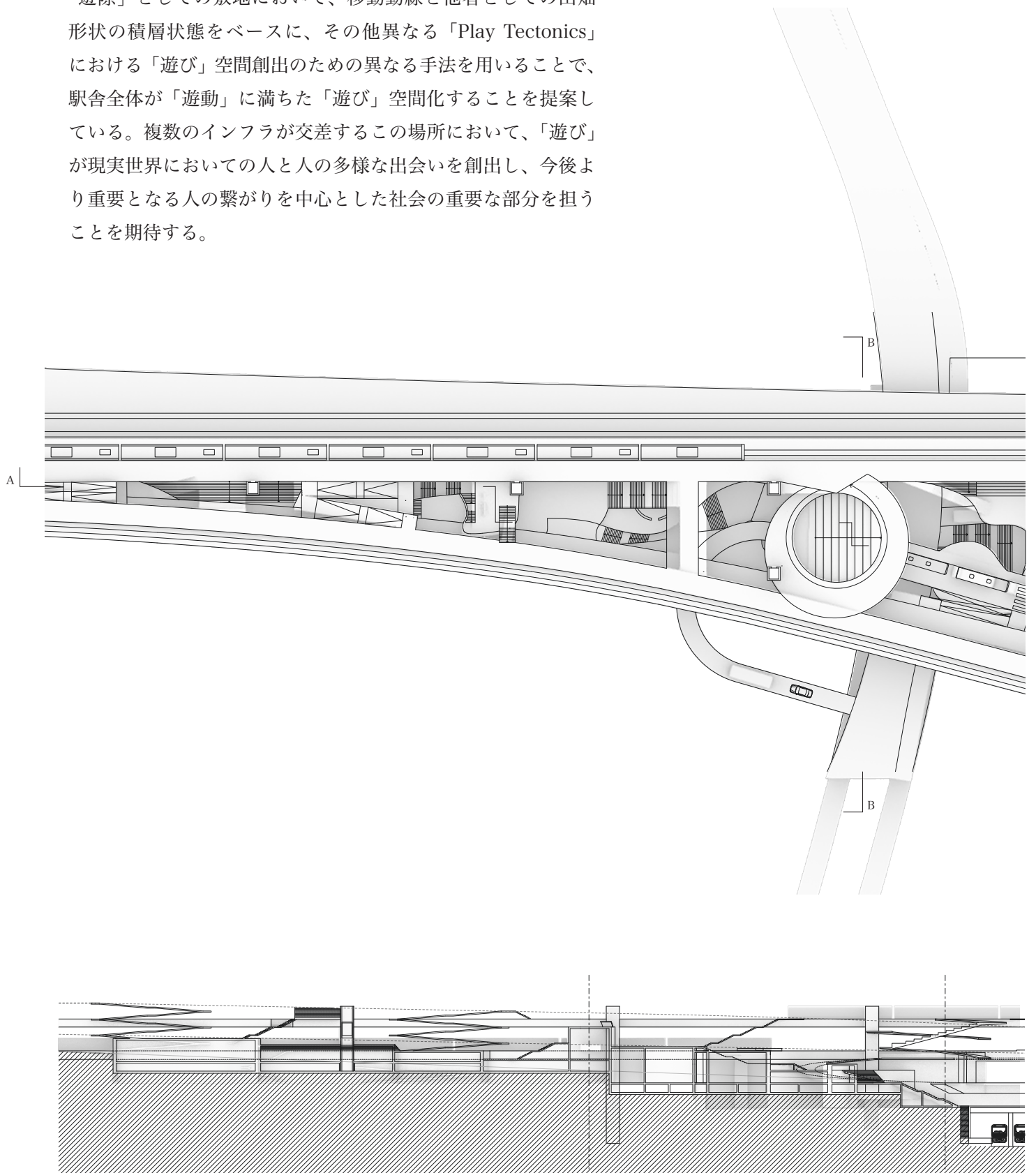
形状の立体化による空間形成

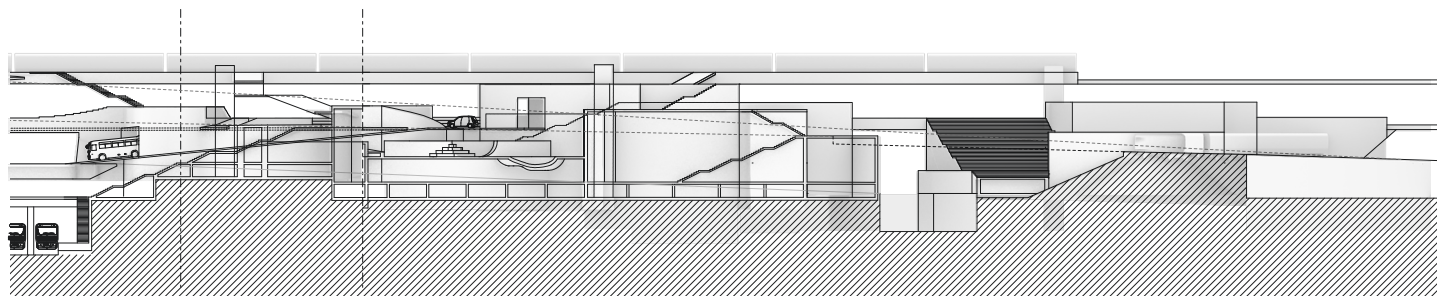
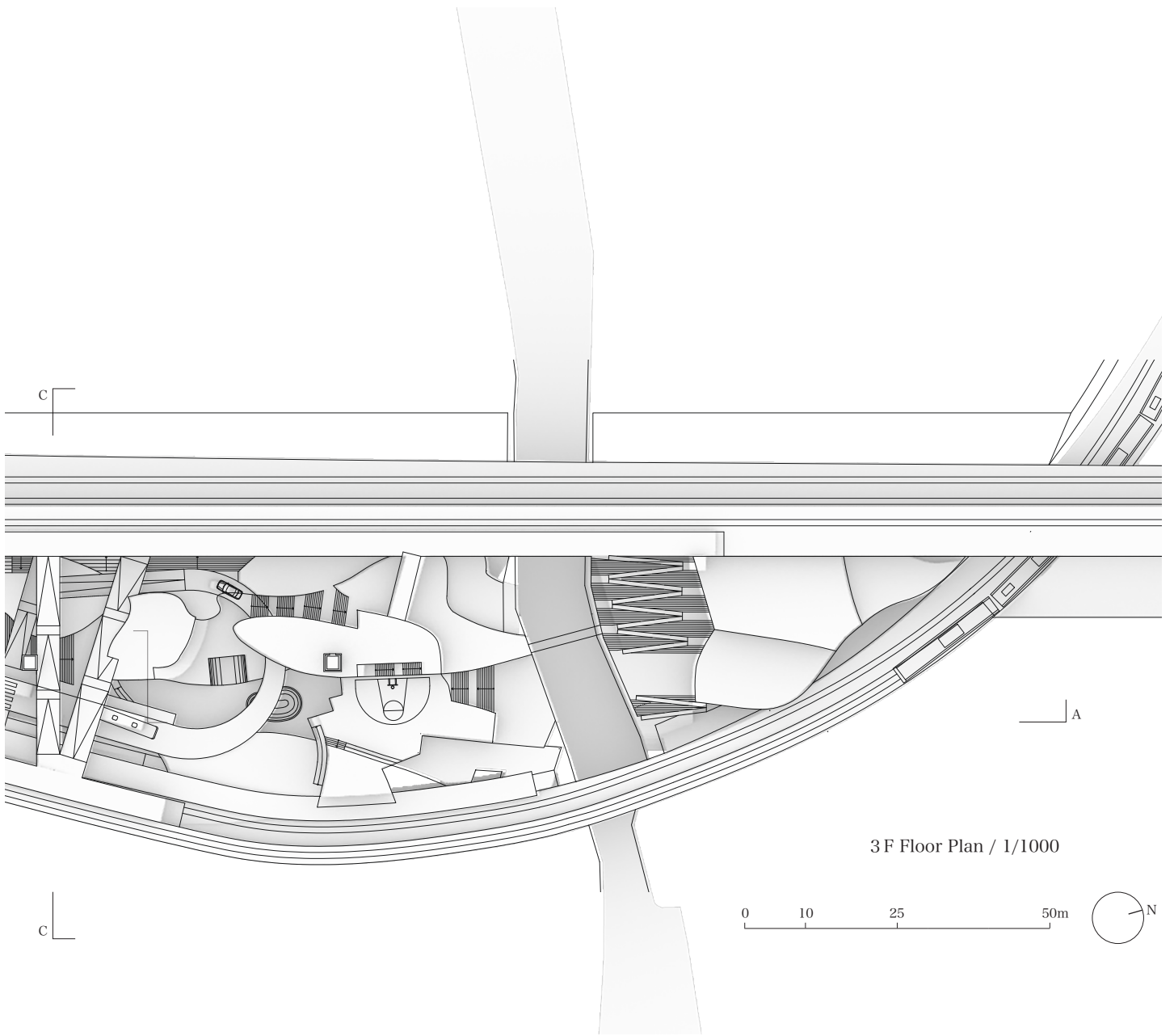
動線の導入および調整

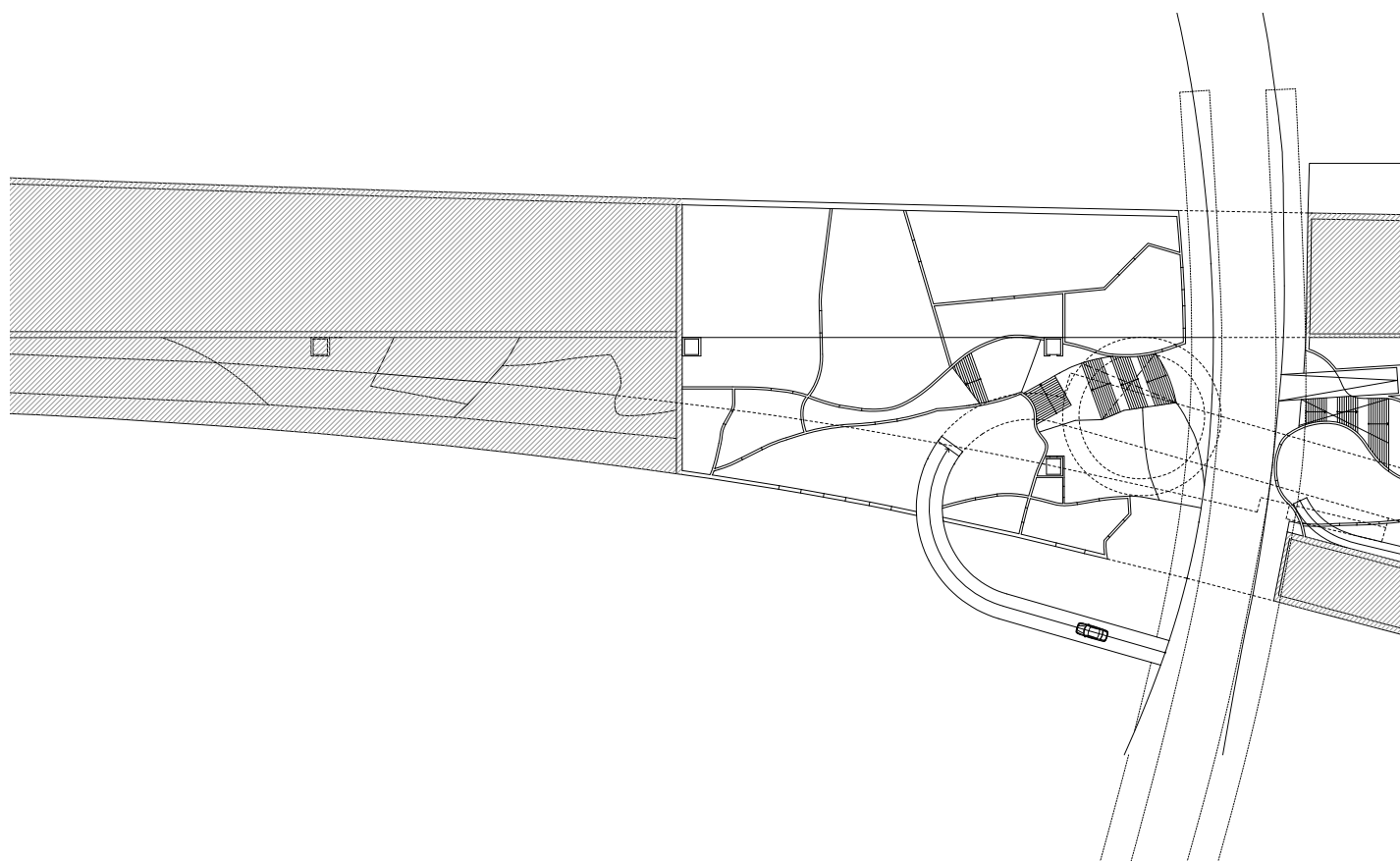
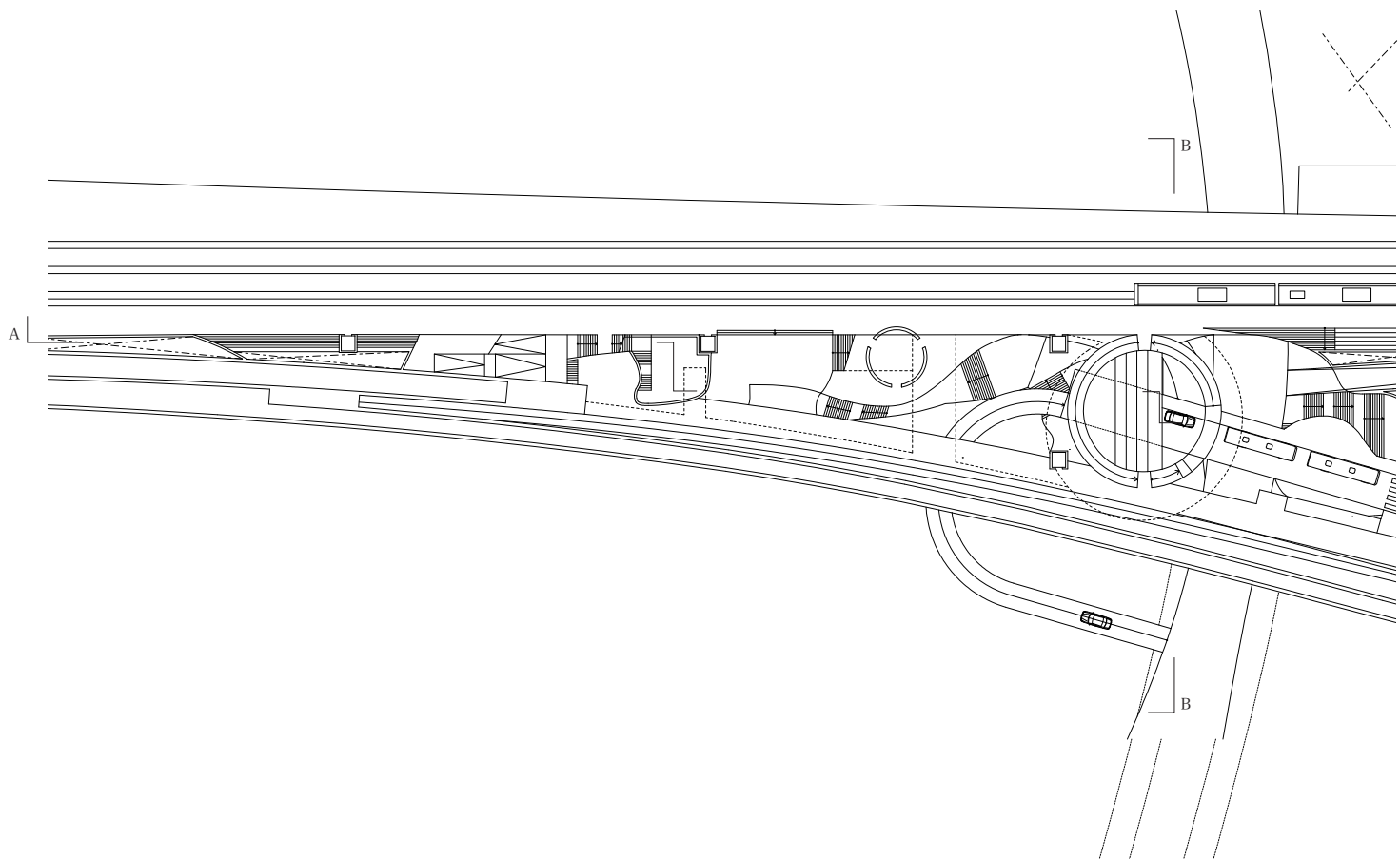
「遊隙」への適用

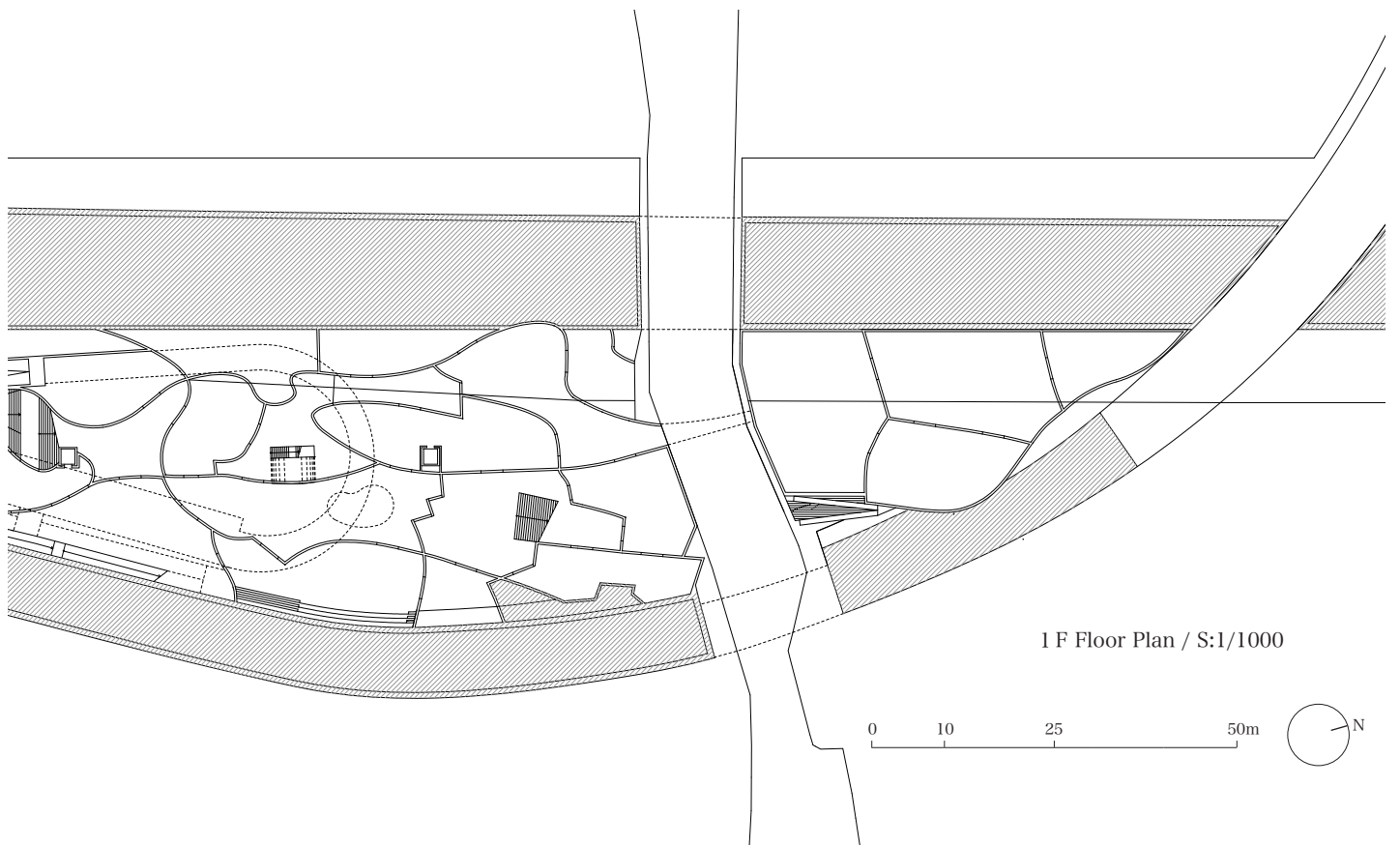
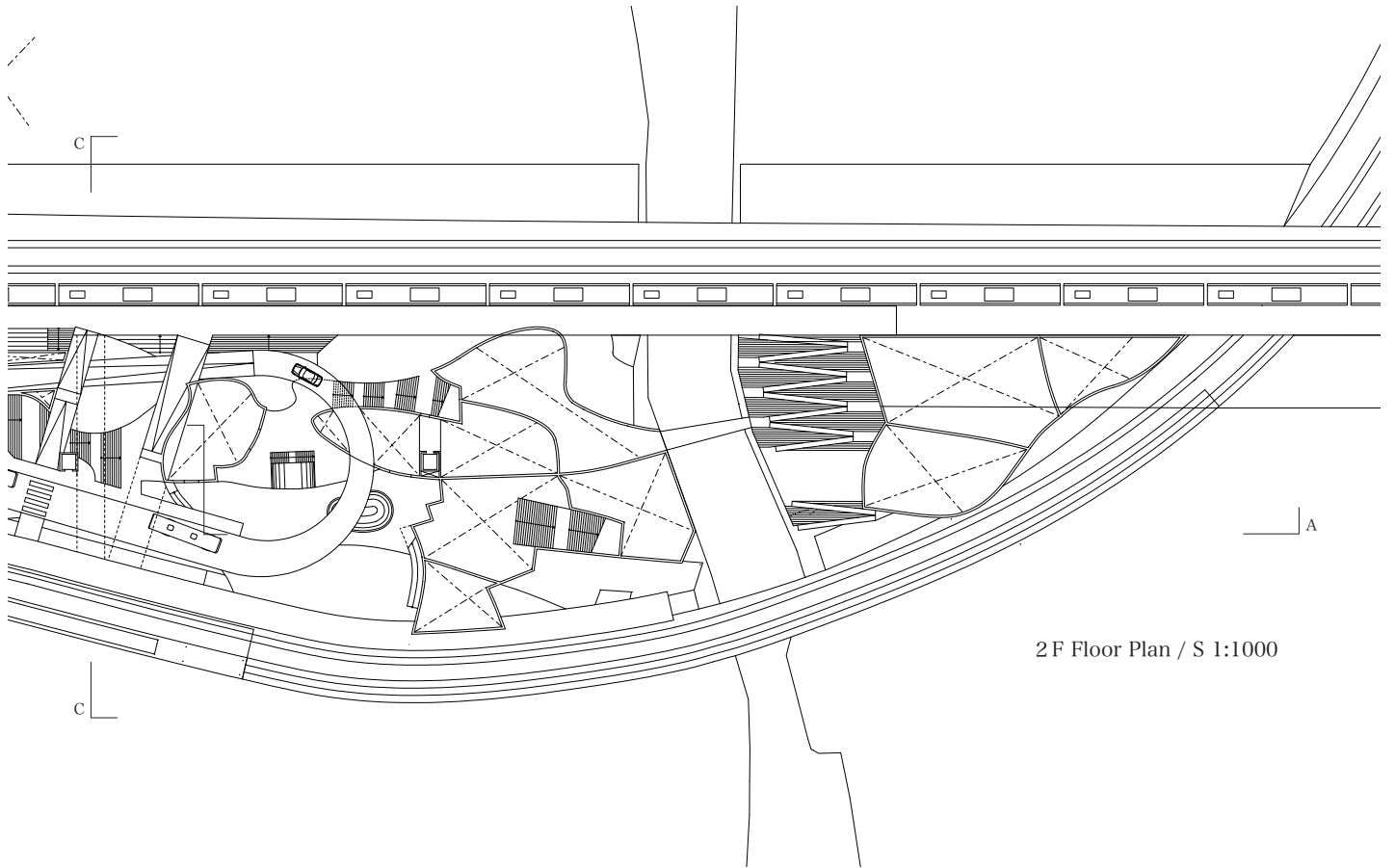
全体計画

「遊隙」としての敷地において、移動動線と他者としての田畑形状の積層状態をベースに、その他異なる「Play Tectonics」における「遊び」空間創出のための異なる手法を用いることで、駅舎全体が「遊動」に満ちた「遊び」空間化することを提案している。複数のインフラが交差するこの場所において、「遊び」が現実世界においての人と人の多様な出会いを創出し、今後より重要となる人の繋がりを中心とした社会の重要な部分を担うことを期待する。







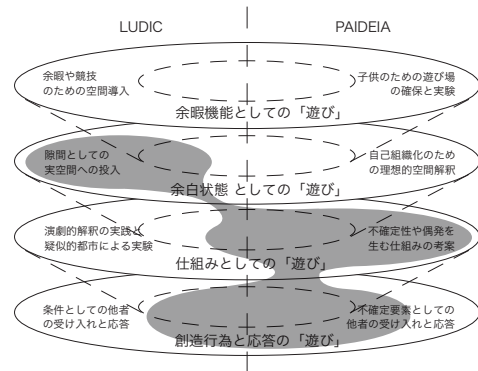


不確定性としての「遊び」の創出

ホイジンガとカイヨワによる「遊び」の定義における「未確定の活動」や、アンリオによって言及された「予測不可能」で「未決定の余裕の幅」としての「遊び」を創出すべく、いくつかの提案を行っている。

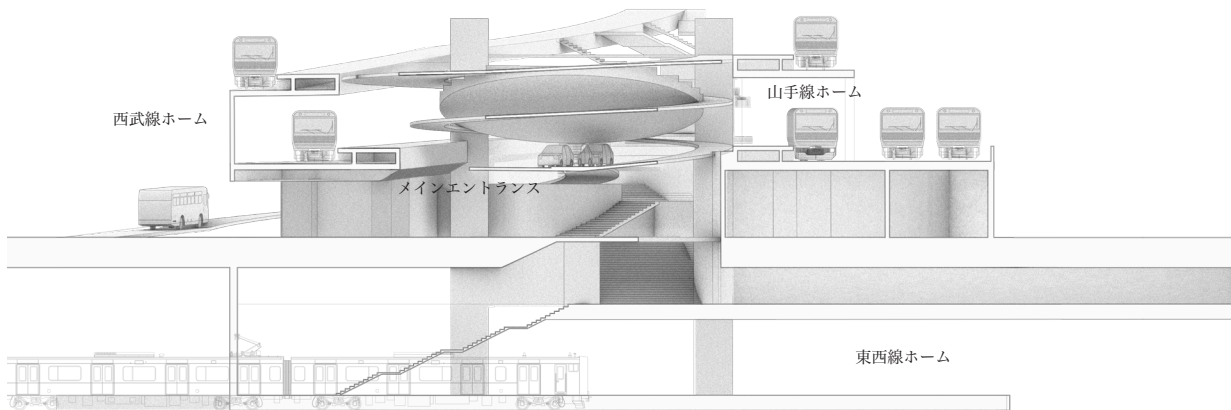
まず、前述した駅としての移動動線と立体的なパターンによる地形の偶然的遭遇に対し、意図的にその不具合な状態を受け入れている。過度に馴染ませたり、調整することを極力避けることで、駅構内の移動中における多様な状態や場を介した活動との遭遇が、数多く起きることを意図している。

ヘルマン・ヘルツベルハーは、「遊びやドラマは、通常のことの流れが中断した際に生じる」と述べており、ここでも日常の延長にある駅での行動に対し、想定外な状態との出会いが「遊び」として生じることを想定しており、主には「Play Tectonics」における「仕組みとしての『遊び』」の手法としての実践として位置付けている。

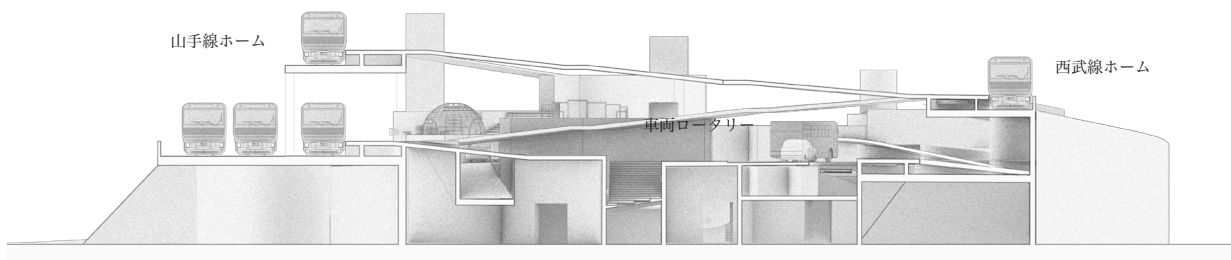


「Play Tectonics」における位置付け

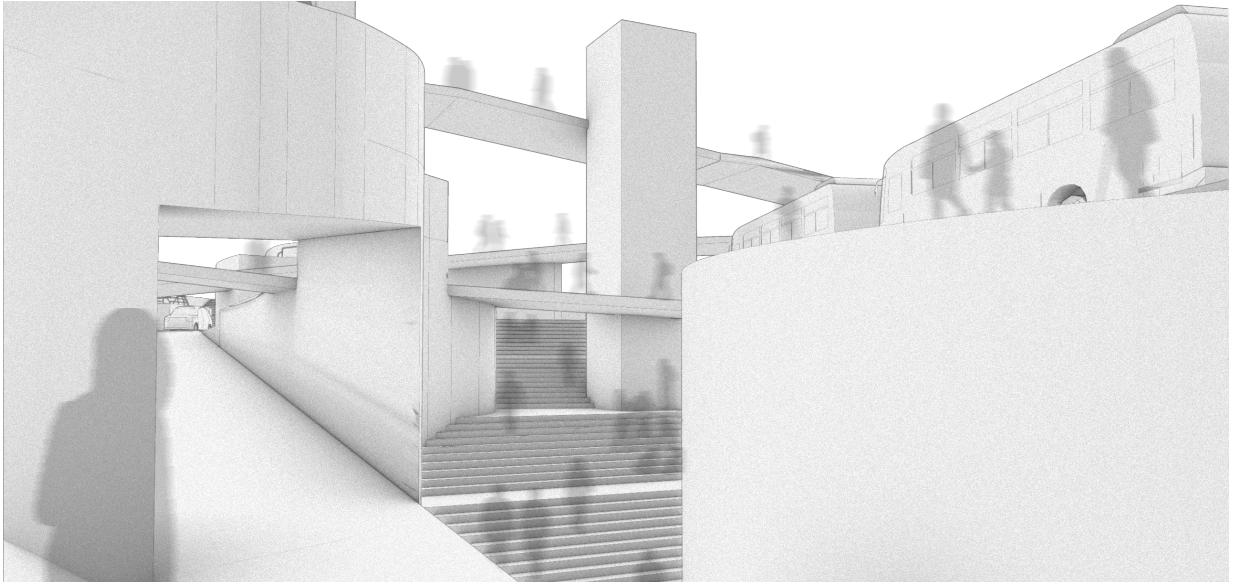
予測不能という状態は本来、駅のような空間においては避けるべきことであるが、本計画においては、意図的にこうした状態が増幅するための「仕組み」を導入することを試みている。そのうちの機能的な動線と無作為な地形的形状の交わりは、不確定性に加え、流れや時間の余白の創出に繋がる上、その根底には身体の中動的な振る舞いの誘発とも関係を持つ手法であると考えられる。



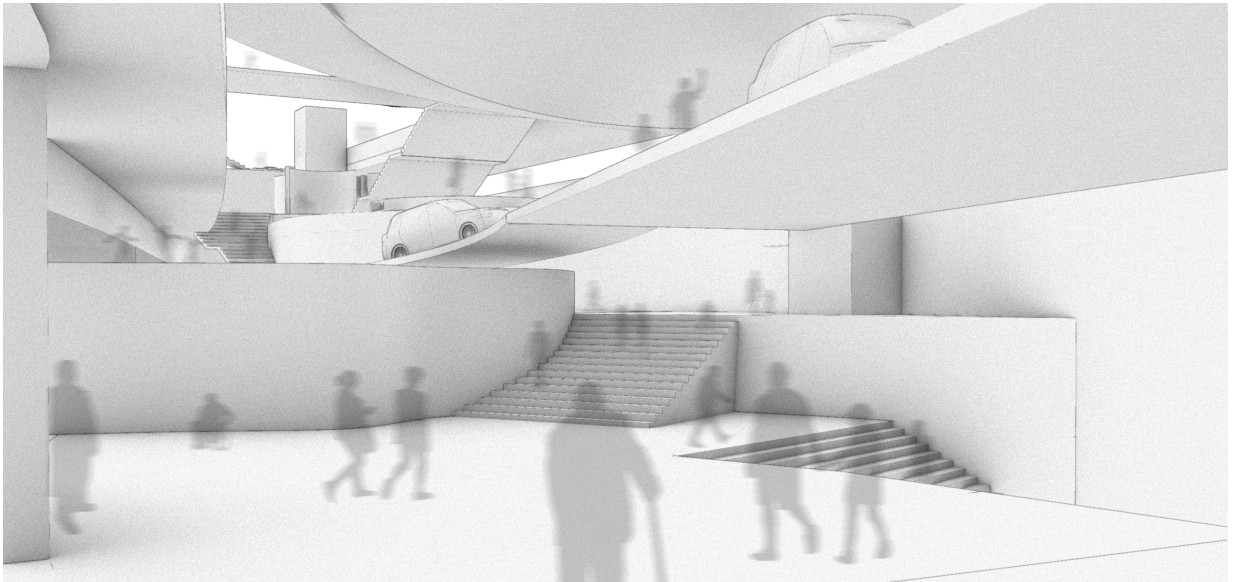
Section BB / S:1/500



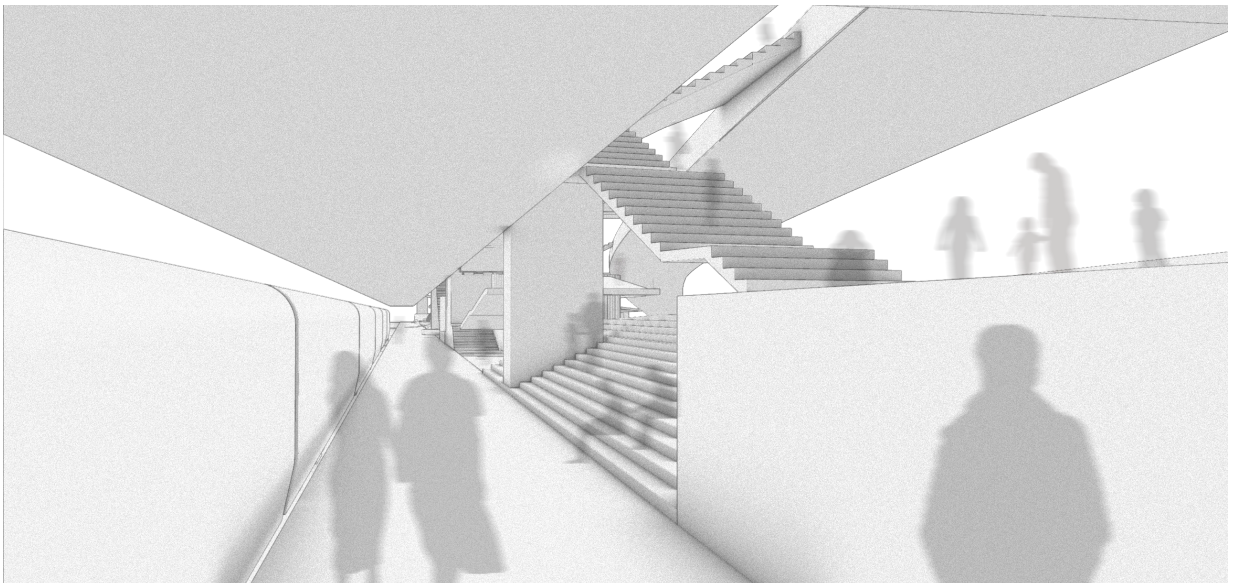
Section CC / S:1/500



早稲田通りから北側を望む



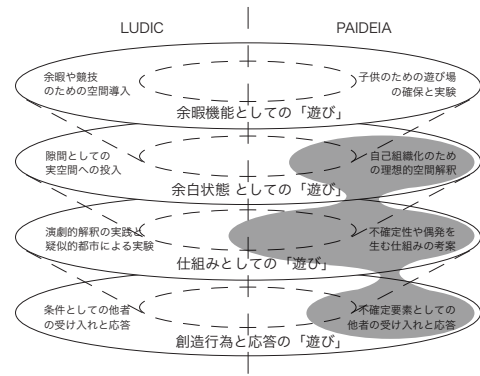
早稲田通りから南側のエントランススペースを望む



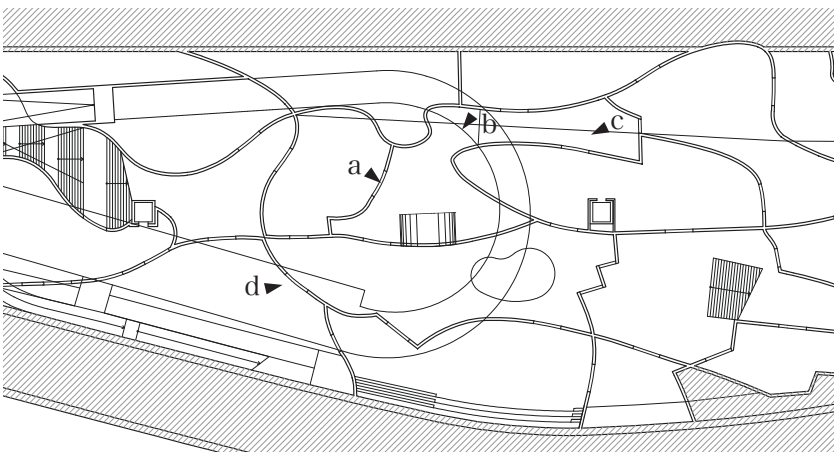
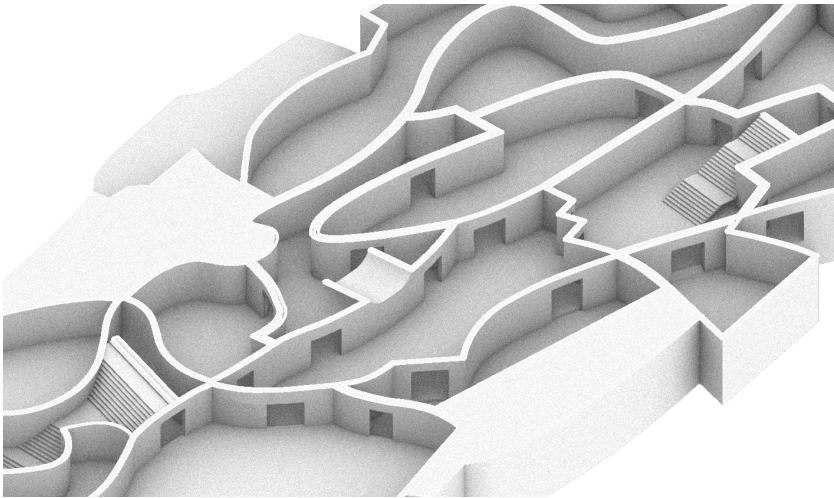
山手線ホームを望む

また、段々状に展開している田畑パターンによる疑似的地形は、その下に連続する多様な形状の空間をもたらしており、それらの境界壁面に開口を設けて繋げることで、そこを通過移動する利用客は、各部屋で展開される異なる活動や出来事に次々と遭遇することとなる。

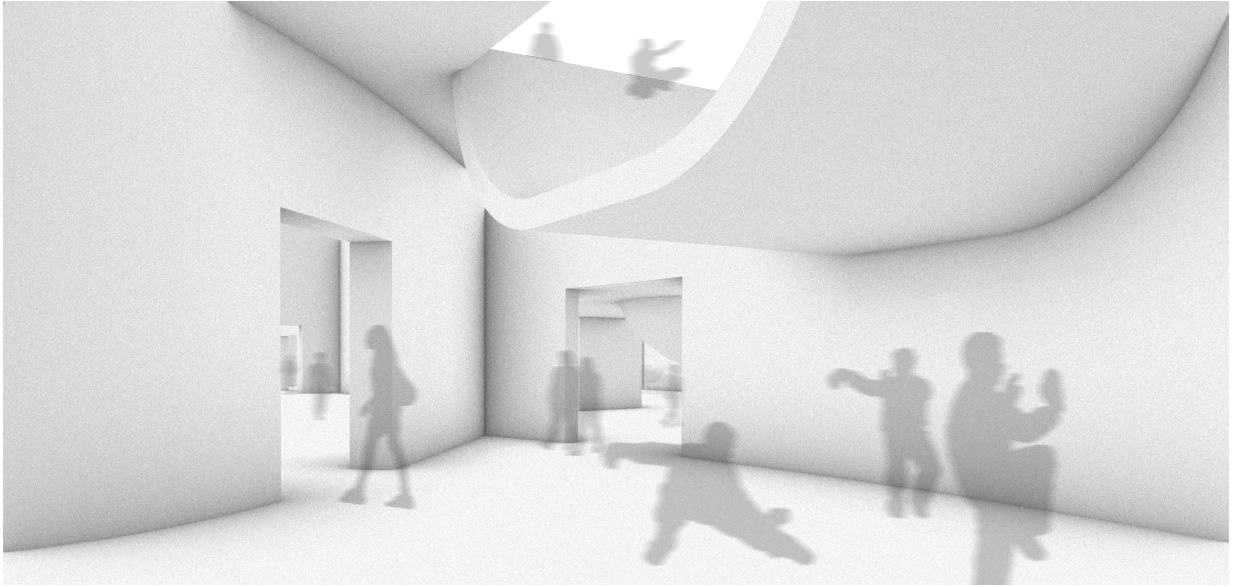
これは、予測不能な状態を介した「未確定の活動」状態に自ずと取り込まれることで、「遊び」の中で「遊び」が立ち上がる、というガダマー的見解にも通じる状況となることを提案している。ここでは「Play Tectonics」における「仕組みとしての『遊び』」のもう一つの試みであると同時に、この多様な部屋ごとの特性を活かして、利用者が思い思いに使いこなすという、前者とはまた異なる「自己組織化のため」の空間の創出としても位置付けている。



「Play Tectonics」における位置付け
 予測不能という状態は本来、駅のような空間においては避けるべきことであるが、本計画においては、意図的にこうした状態が増幅するための「仕組み」を導入することを試みている。そのうちの機能的な動線と無作為な地形的形状の交わりは、不確定性に加え、流れや時間の余白の創出に繋がる上、その根底には身体の中動的な振る舞いの誘発とも関係を持つ手法であると考えられる。



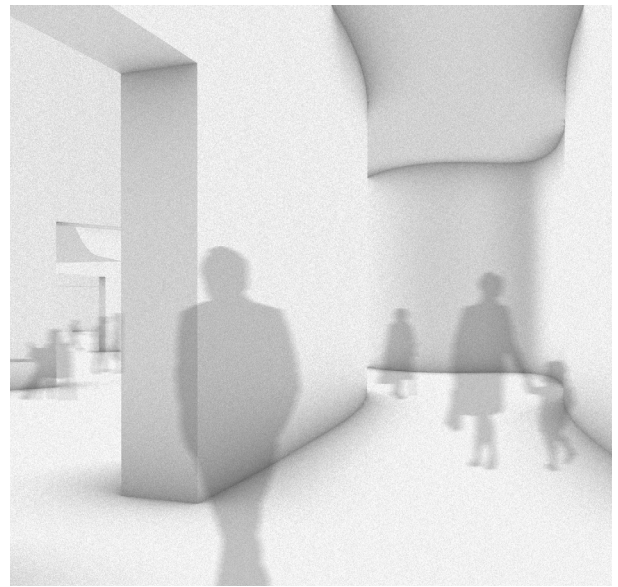
アイクやコンスタントは「遊び」の空間について、「Labyrinthian Clarity」と称しており、本計画においても、明瞭でありつつも、同時に迷宮的である状態の創出に重きをおいている。それにより、日常における移動と予測出来ない迷宮との境目の間を浮遊するような体験が可能となることを想定している。



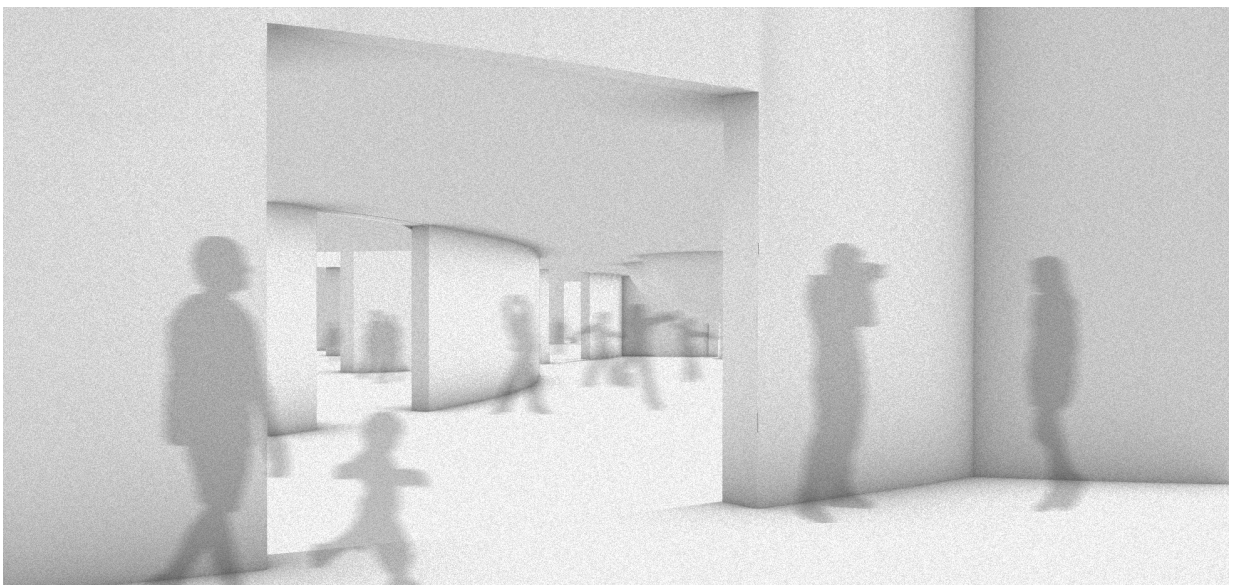
View a



View b



View c



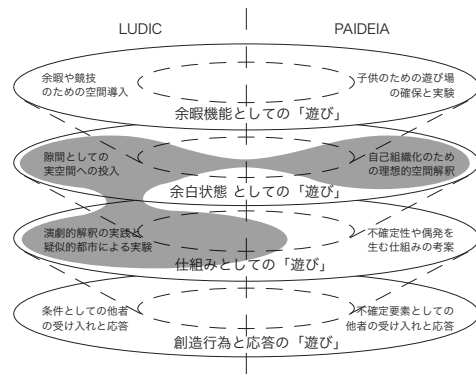
View d

「遊び」の演劇的解釈との関連性

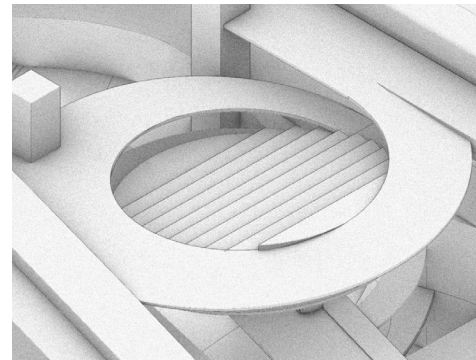
カイヨワによる遊びの分類におけるミミクリにはじまり、ブレヒトからプライスのファンパレスに繋がる流れや、オランダのクリンゲレンによる演劇と虚構としての広場などにおける「遊び」の空間化の試みは、本計画においても「Play Tectonics」の重要な一要素として捉え、提案に反映している。

そもそも、地上から持ち上げられた駅のプラットフォームは、その機能的役割以外に、都市を第三者的視点から俯瞰することのできる視点場となるが、同時に対岸のプラットフォームとの間での見る見られるの関係が生じる場所でもある。このある種疑似的な劇場空間において、利用客はあり得るかもしれない虚構としての都市空間を体験し、その一部となることを考える。虚構都市としての本計画と外に広がる現実都市との間を、日々の日常の延長上で往来する体験は、それ自体が「遊び」である。

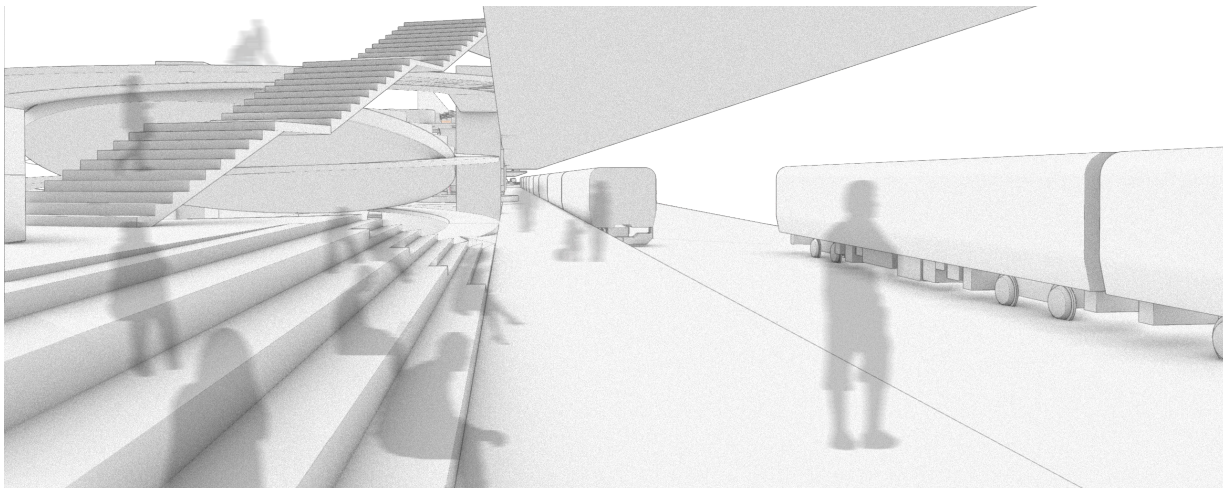
その上で、計画では、移動動線に限らず、多数の階段状の空間を設けており、至る場所が突発的にステージや客席、劇的な出来事の舞台となりうることを想定している。特に中心の螺旋スロープに囲われた大階段は、こうした「遊び」と演劇との関係性を象徴的に示すものとしての劇場として設けている。



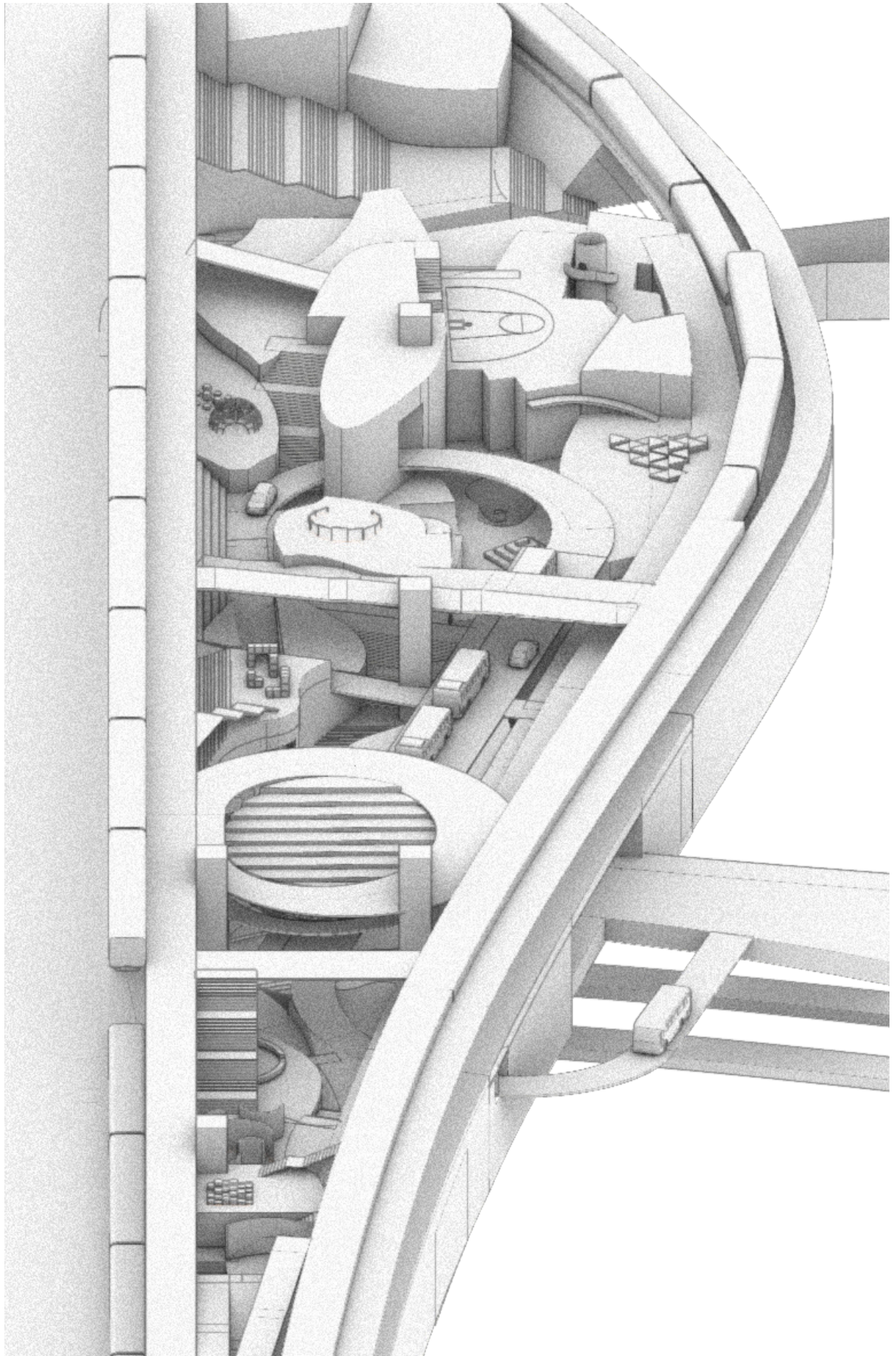
「Play Tectonics」における位置付け
ももとの駅空間が持つ劇場性に加え、移動空間やその隙間に創出される「遊び」としての空間は、利用者による自由な表現の場となりうることに加え、虚構都市としての全体に対しての入れ子状の構図を内包しており、仕組みとしても「Play Tectonics」の中に位置付けることが出来る。



移動空間の間に設けられた演劇的空間



都市を俯瞰するためのプラットフォーム上に向けた階段兼座席スペース

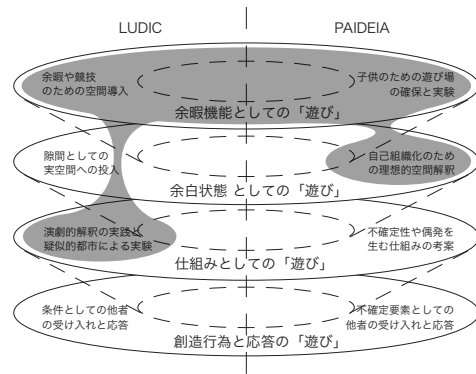


直接的な「遊び」要素の導入と配置

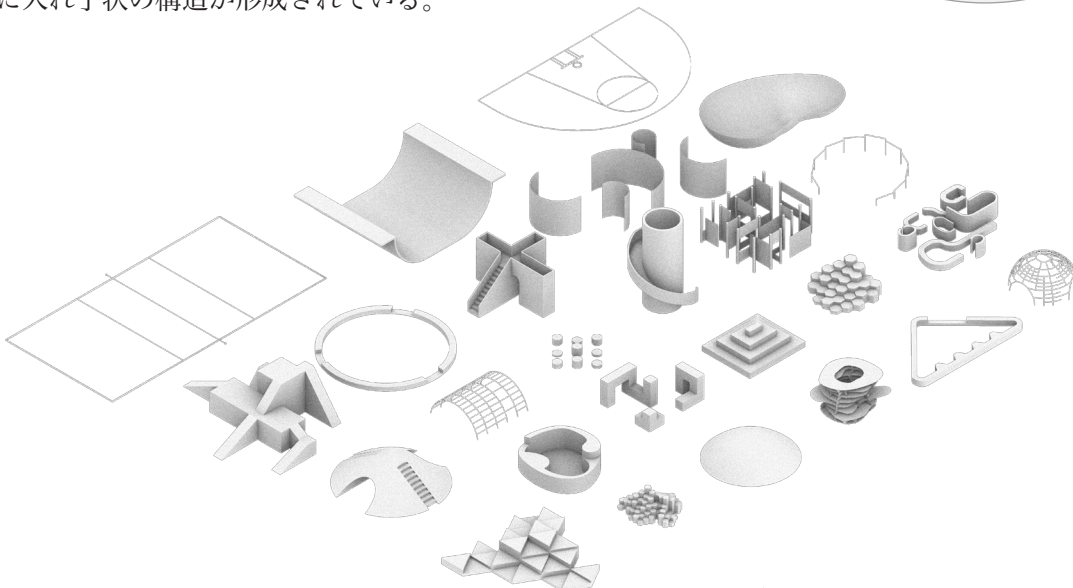
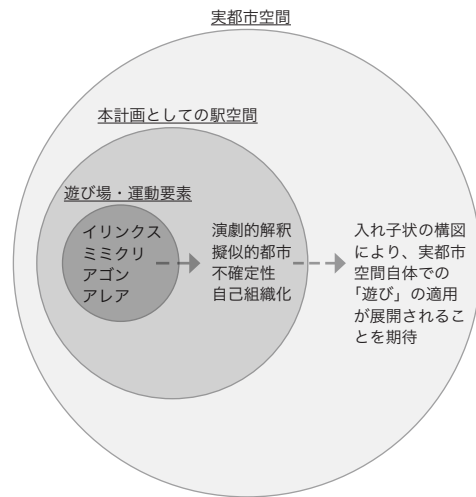
「Play Tectonics」における上層部の、余暇としての「遊び」に
 応答する形で、直接的な身体を介した遊びのための運
 動用空間や子供の遊び場の要素を配置している。これ
 らは、子供による遊び以外にも、多様な使用や活動を誘
 発する装置としての役割も果たすものであり、2章で述
 べたケマーやバンヴェニストの提唱する、状態に対する
 中動態としての人々の動作を引き出すことで、計画にお
 ける「遊び」の増幅を試みている。

こうした遊び場や運動設備は、カイヨワの分類における
 目眩体験やごっこ遊び、偶然性の獲得などを担保してお
 り、それらは「Play Tectonics」の下部層の演劇的解釈
 や自己組織化、不安定性といった他の「遊び」の解釈と
 も関係することがわかる。

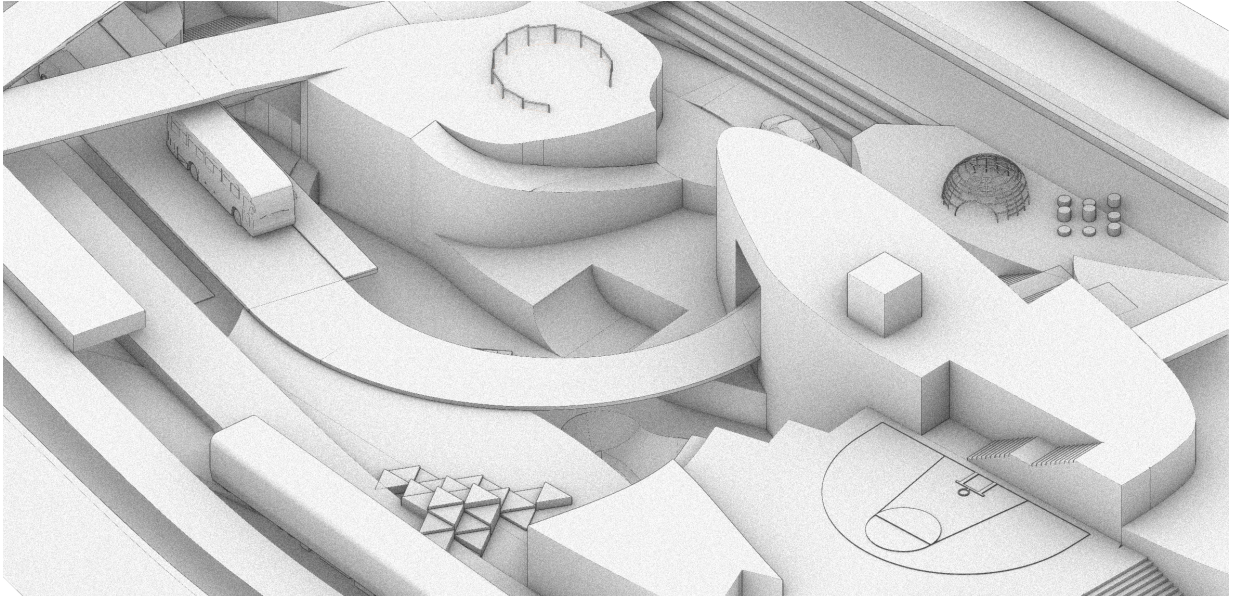
また、3章において、アイクが遊び場について、人間が
 都市において本質的なものを発見するための場として位
 置付けていたり、イサム・ノグチが遊び場について、「形
 と機能の入門書」として言及していることなどから、こ
 うした要素は、それを本来取り巻く環境や都市の、ある
 べき理想的な状況の縮図として捉えることが出来る。先
 に述べているように、本計画の駅自体も、周囲の実都市
 に対する理想的な虚構都市として位置付けており、ここ
 に入れ子状の構造が形成されている。



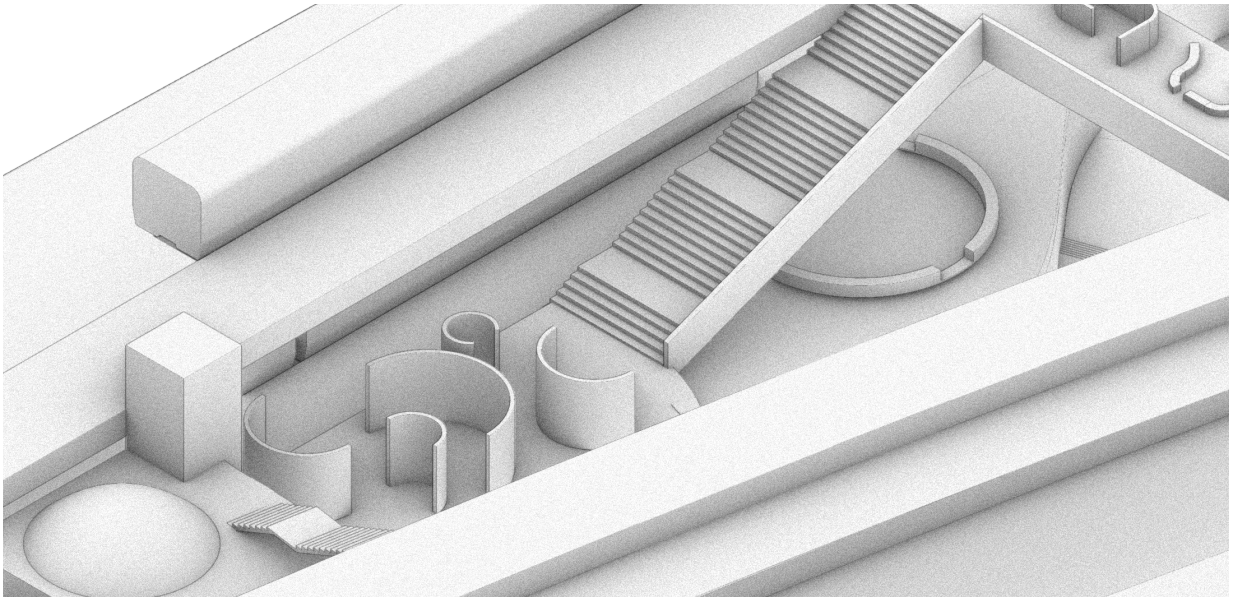
「Play Tectonics」における位置付け
 遊び場や運動設備は、「Play Tectonics」における表層
 部に位置付けられるものの、それが担保するカイヨワの
 分類における目眩体験やごっこ遊び、偶然性の獲得など
 は、「Play Tectonics」の下部層の「遊び」の解釈とも
 関係しており、それらが全体計画の縮図であり、ここに
 入れ子状の関係性が存在していることがわかる。



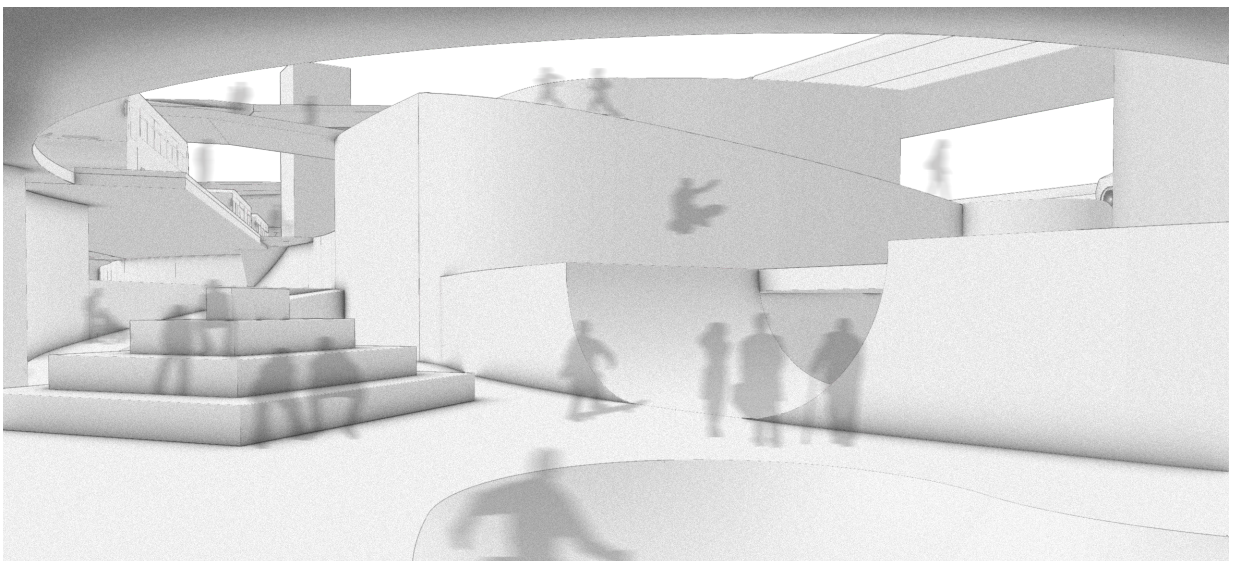
遊びのための装置的設えや運動施設のサンプリング
 (歴史上の遊びのための試みの変遷からや筆者自らの試みの変遷の断片等を用いている)



「遊び」要素の配置例



「遊び」要素の配置例

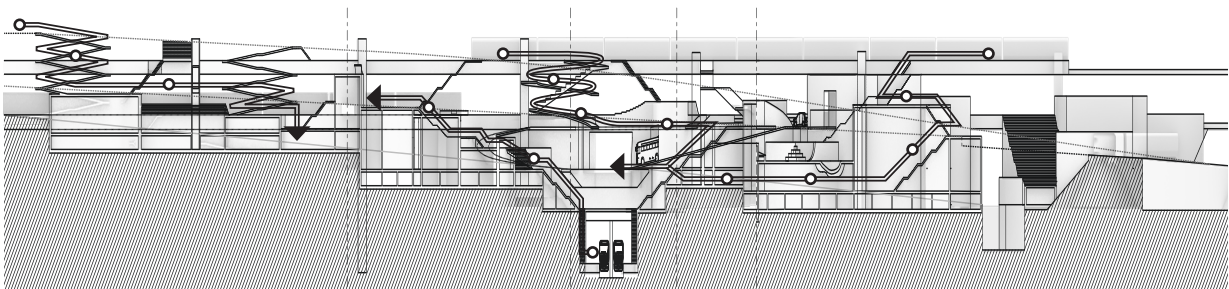


「遊び」要素が導入された空間の風景

本計画における「Play Tectonics」の反映

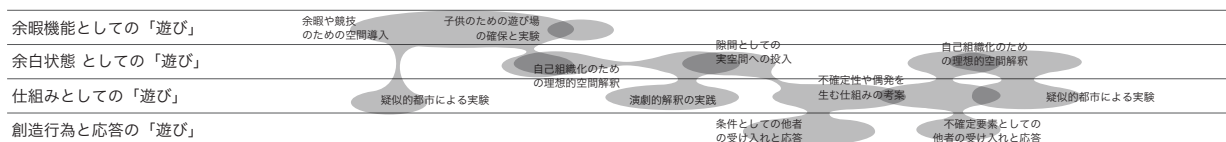
これまで述べてきた、計画における複数の「遊び」の導入と「Play Tectonics」との関係性を、右側の図に示している。3章で導き出した「遊び」と建築との多様な関係性を、具体的な設計手法として捉えた上で、段階的な反映を試みた本計画では、最終的に「Play Tectonics」の全ての領域を横断的に網羅していることがわかる。とりわけ、隙間としての「遊び」の解釈や、疑似的都市としての「遊び」において、複数の試みが重なっており、本計画における駅を「遊隙」として捉えている点や、将来的な理想的都市空間の在り方に対する提案でもあることなどが、反映された結果となっていると考える。

また、駅舎内を利用者が行き交うことで、空間化された多様な「遊び」は、さらに「遊ばれる」こととなる。その際、利用者は「Play Tectonics」の多様な「遊び」と建築の関係の中を、下の図のように横断的に体験することとなり、同時にその体験自体の一部となることを想定している。駅の利用者は、日常の延長線上で、多義的な「遊び」に触れ、多様な人々が各々の活動やふるまいに従事している状態を共に共有する、実空間ならではの喜びに繋がることを期待する。



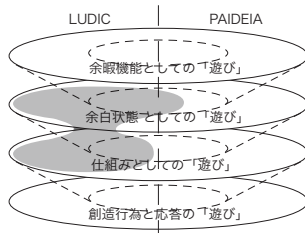
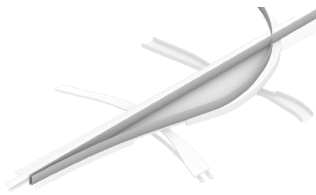
計画内の異なる移動経路の例

(○は「Play Tectonics」における異なる「遊び」の主要な導入箇所)

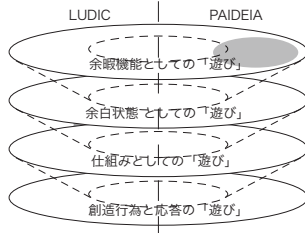


「Play Tectonics」手法を用いた空間の連続性および多様な「遊び」の横断を示した図

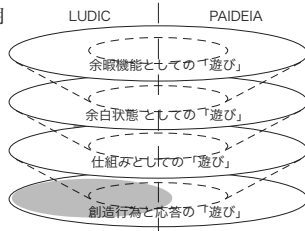
都市の「遊隙」としての敷地解釈



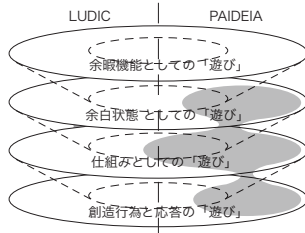
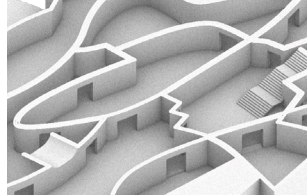
駅機能としての動線の整備



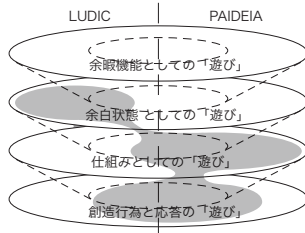
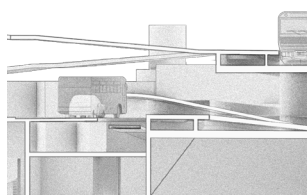
コンテキストからの形状の抽出と適用



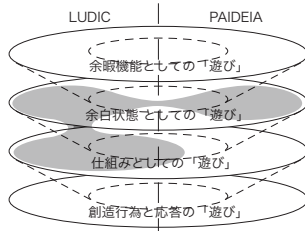
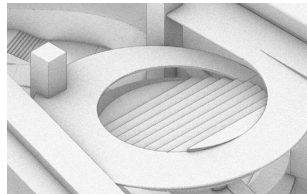
ラビリンス的連続空間の導入



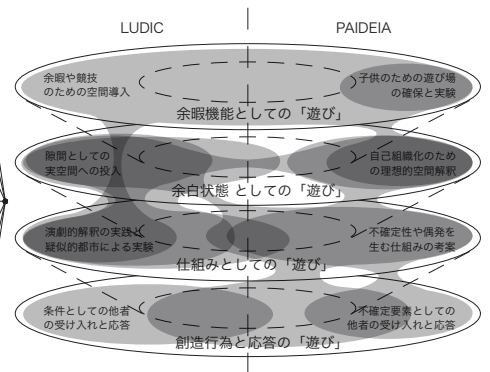
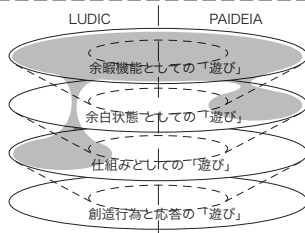
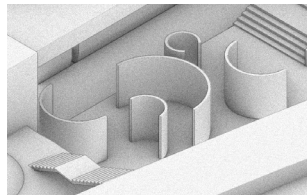
動線と地形の偶発的交錯



劇的空間性の補強と構築



遊具や運動場の配置

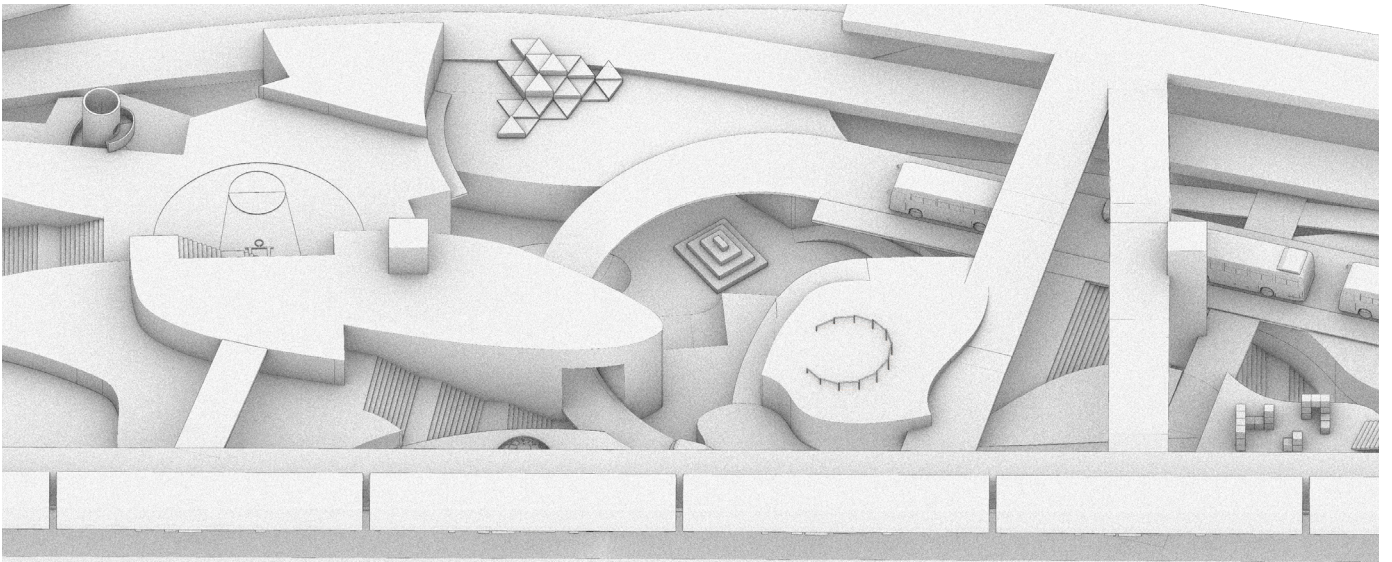


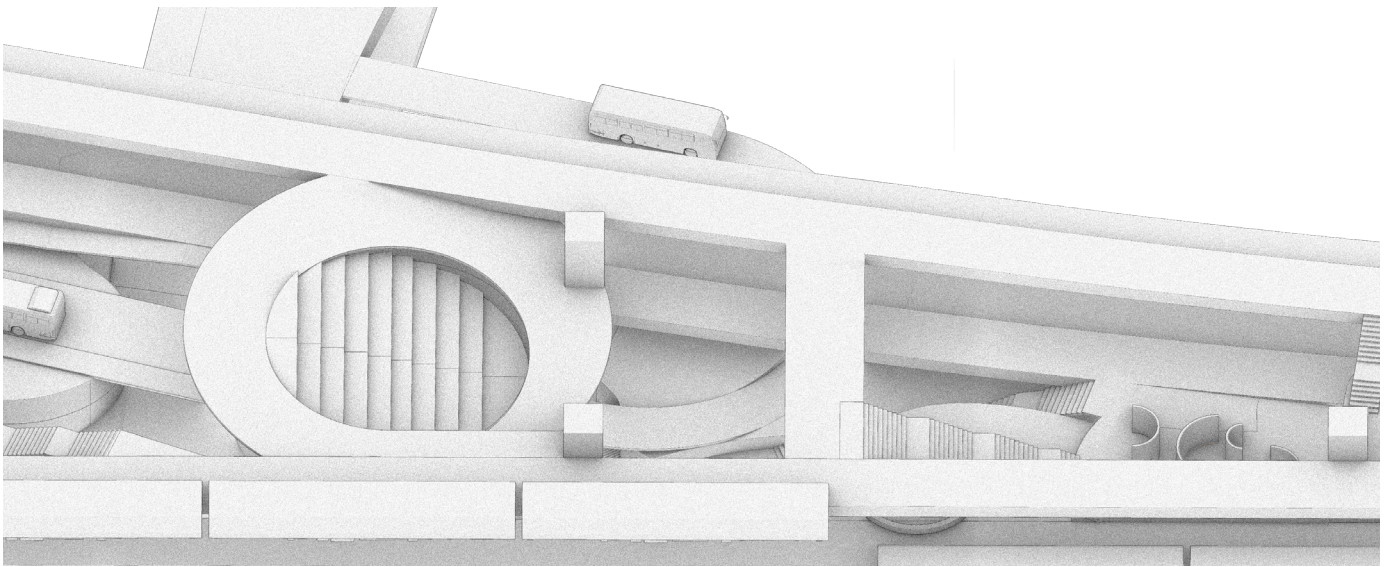
「Play Tectonics」における位置付けの全体像
異なる「遊び」の導入や反映が、一つの計画としての全体を形成していると同時に、それらが「Play Tectonics」の各層を網羅的かつ横断的に満たしていることを示している。

「Play Tectonics」における計画の位置付けと全体像を示した図

小結

「Play Tectonics」を手法として用いて試みた本計画は、4章で述べたように、これまで断片的にしか試みられていなかった「遊び」の空間化への包括的かつ網羅的な試行であり、駅舎という公共性を担った都市インフラ機能に対しての新たな可能性の提示でもある。本計画はその性質上、あえて「遊び」と直接関連しない建築的諸条件や詳細な設計は行っていないものの、結果として立ち上がった計画には、筆者が追い求める空間、すなわち多種多様な人々によって、同じ空間が共有され、同時多発的にあらゆる活動やふるまいが繰り広げられる状態、が提示できたと考える。





第6章

結論

結論および展望

本論の結論として、「遊び」についての時代ごとの多様な解釈や検証が、建築領域においても連動しており、多様な形で「遊び」の空間化や建築化が試みられてきたことを明らかにした。

また、「遊び」と建築の間には、筆者の定義した「Play Tectonics」が存在しており、それは構造でありながら、手法としての有効性が、筆者による実践や設計提案によって実証している。特に設計提案においては、「Play Tectonics」の各層を横断的に用いて、一つの空間へと統合することで、「遊び」の建築化としての可能性を具体的に提示しており、今後の筆者による実践的な建築活動における指針としても明示することが出来たと考える。

バーチャル空間の発展が見込まれる時代において、この「遊び」を介した建築領域での試みは、人々にとっての実空間の重要性を再考するためのツールであり、また、縮小時代と言われる今後のわが国において、マイナスに捉えられがちな状況に対しての、前向きな姿勢で取り組むための有効な手法となることを期待し、本論の結論と展望とする。

APPENDIX

参考文献

- 青木淳．原っぱと遊園地—建築にとってその場の質とは何か．王国社，2007，237p.
- アリストテレス．ニコマコス倫理学．高田三郎（訳）．岩波文庫，1971，378p.
- アレグザンダー，クリストファー．形の合成に関するノート / 都市はツリーではない．鹿島出版会，2013，253p.
- アンリオ，ジャック．遊び - 遊ぶ主体の現象学へ．佐藤信夫（訳）．白水社，1986，196p.
- 石田靖夫．アンテルナショナル・シチュアシオニスト 1 状況の構築へ．インパクト出版会．1994，411p.
- 磯崎新．建築の解体 1968 年の建築情況，美術出版社，1975，439p.
- ボーデン，イアン．スケートボーディング、空間、都市—身体と建築．齋藤雅子（訳），矢部恒彦（訳），中川美穂（訳）．新曜社，2006，464p.
- デッカー，ヴォルフガング．古代エジプトの遊びとスポーツ．津山拓也（訳）．りぶらりあ選書，1995，294p.
- 小川純生．ホイジンガの遊び概念と消費者行動，経営研究所論集 第 23 号，2000 年 2 月，p.167-186.
- 大浜幾久子．ピアジェを読み直す：知能の誕生．駒澤大學教育学研究論集 第 21 号 2005 年，p.19-46.
- カイヨワ，ロジェ．遊びと人間．講談社学術文庫，1990，373p.
- カンディンスキー，ワシリー．カンディンスキーの回想．西田秀穂（訳）．美術出版社，1979，174p.
- ガダマー，ハンス＝ゲオルク．真理と方法 I：哲学的解釈学の要綱．法政大学出版局，2012，292p.
- 加藤政洋．ストリーートの空間論の系譜と現在 - 都市地理学を中心にして．国立民族学博物館調査報告．2009．80. p.97-132.
- 金田駿也．中動態としての建築のあり方に関する研究及び設計提案．2019，首都大学，https://tokyo-metro-u.repo.nii.ac.jp/?action=repository_uri&item_id=8608
- ガルジャニ，ロベルト．驚異の構築．難波和彦（訳），岩元真明（訳）．鹿島出版会，2015，457p.
- 国安洋．カントの美学 - <遊び>としての藝術．横浜国立大学人文紀要．第一類，哲学・社会科学 36 75-88，1990，p.75-88.
- 國分功一郎．中動態の世界 意志と責任の考古学．医学書院，2017，330p.
- 坂部恵．〈ふるまい〉の詩学．1997．岩波書店．149p.
- シカール，ミゲル．プレイ・マターズ 遊び心の哲学．フィルムアート社，2019，221p.
- 清水武．遊びの構造と存在論的解釈．質的心理学研究 第 3 号，2004，3，p114-129.
- 杉浦恭．ヨハン・ホイジンガの芸術観に関する一考察．愛知教育大学研究報告 55，2006，p.87-93
- 杉野勇太勇．作品創作における<遊び>について．日本建築学会大会学術講演梗概集 2011 年 8 月，9396.
- スミッソン，アリソン．チーム 10 の思想．寺田秀夫（訳）．彰国社，1970，123p.
- 仙田満．こどものあそび環境．鹿島出版会，2009，350p.
- 武田篤志．アンリ・ルフェーブの空間建築論について．社会学年報，2008，No.37，p.117-124.
- 高桑和巳．アガンベンにおけるバンヴェニスト (I): セミオティック / セマンティック．慶應義塾大学日吉紀要，2020，人文科学，35，p.195-220.
- 高山明．テアトロン：社会と演劇をつなぐもの．河出書房新社，2021，268p.
- チュミ，バーナード．建築と断絶．山形浩生（訳）．鹿島出版会，1996，254p.
- 塚原史．ダダ・シュルレアリスムの時代．筑摩書房．2003，371p.
- デリダ，ジャック．戯れする貴重な自由．竹村和子（訳）．現代思想 7，1989 vol.17-18.
- ドゥボール，ギー．スペクタクルの社会—情報資本主義批判．平凡社，1993，288p.
- ドゥボール，ギー．，他．アンテルナショナル・シチュアシオニスト（1）状況の構築へ．木下誠（監訳）．インパクト出版会，1994，411p.

- ・ ドゥボール, ギー., 他. 自由時間の使い方について. アンテルナショナル・シチュアシオニスト第4号. 1960, <https://situationniste.hatenablog.com/entry/20090106/p1>
 - ・ ドゥボール, ギー., 他. 世界転覆の技術. アンテルナショナル・シチュアシオニスト第8号. 1963. <https://situationniste.hatenablog.com/entry/20110606/p1>
 - ・ 中村美智太郎. Fr. シラーの美的教育思想における「遊戯」の領域: 「美的主体」を手がかりとして. 静岡大学教育学部研究報告. 人文・社会・自然科学篇, 1998, 68巻, p.39-50.
 - ・ 西村清和. 遊びの現象学. 勁草書房, 1989, 354p.
 - ・ 原武史. 「民都」大阪対「帝都」東京 思想としての関西私鉄. 講談社学術文庫, 2020, 305p.
 - ・ バルト, ロラン. 言語のざわめき. 花輪光 (訳). みすず書房, 1987, 267p.
 - ・ バンヴェニスト, エミール. 一般言語学の諸問題. 岸本通夫監訳, 河村正夫訳. みすず書房, 1983, 344p.
 - ・ ピアジェ, ジャン. 谷村覚 (訳). 知能の誕生. ミネルヴァ書房, 1983, 537p.
 - ・ Bryant, Jan. Play and Transformation. Drain magazine, 2006, p.1-14.
 - ・ フォン シラー, フリードリッヒ. 人間の美的教育について. 法政大学出版局, 2017, 187p.
 - ・ ブロック, ピーター. 何もない空間. 高橋康也 (訳), 喜志哲雄 (訳). 晶文社, 1971, 223p.
 - ・ フレーベル, フリードリッヒ. 人間の教育 (上). 岩波文庫, 1964, 335p.
 - ・ ホイジンガ, ヨハン. ホモ・ルーデンス, 中公文庫, 1973, 477p.
 - ・ ボーデン, イアン. スケートボーディング、空間、都市一身体と建築. 齋藤 雅子訳. 新曜社, 2006, 464p.
 - ・ ブリュエゲルの「子供の遊戯」—遊びの図像学. 未来社, 1989, 478p.
 - ・ 宮崎勝正. いかにして遊びを研究しうるのか: ホイジンガ批判から出発して. 北海道大学大学院文学院研究論集, 2021, 20号, p.51-71.
 - ・ 森田亜紀. 芸術の中動態—受容 / 制作の基層. 萌書房, 2013, 267p.
 - ・ ルフェーヴル, アンリ. 空間の生産. 青木書店, 2000, 669p.
 - ・ ルフェーヴル, アンリ. 都市への権利. 筑摩書房, 2011, 247p.
 - ・ ロック, ジョン. 子どもの教育. 北本正章 (訳). 原書房, 2011, 320p.
-
- ・ Allard, Pablo. Team 10: Keeping the Language of Modern Architecture Alive. Delft University, 2006, 232p.
 - ・ Burkhalter, Gabriela. The Playground Project. JRP|Ringier, 2018, 288p.
 - ・ De Arce, Rodrigo Pérez. City of Play: An Architectural and Urban History of Recreation and Leisure, Bloomsbury Visual Arts, 2018, 296p.
 - ・ Emmons, Paul. "Chapter13 The Play of Plans - Le Courbusier's Serious Game of Dominoes." The Cultural Role of Architecture. Routledge, 2012, p.132-140.
 - ・ F. Spreckelmeyer, Kent. and Grabow, Stephen. The Architecture of Use: Aesthetics and Function in Architectural Design, Routledge, 2015, 210p.
 - ・ Gargiani, Roberto. Rem Koolhaas/OMA: The Construction of Merveilles. Epfl Press, 2008, 343p.
 - ・ Gold, John R. A world of organized ease: the role of leisure in Le Corbusier's La Ville Radieuse. Leisure Studies, 1985, p.101-110.
 - ・ Grafe, Christoph. Aldo Van Eyck - Orphanage Amsterdam : Building and Playgrounds. Architectura & Natura, 2018, 159p.

- Hardingham, Samantha. *Cedric Price Works 1952-2003: A Forward-Minded Retrospective*, Architectural Assn, 2020, 1424p.
- Harvey, David. *Right to the City*. NLR 53, 2008.
- Herdt, Tanja. *The City and the Architecture of Change: The Work and Radical Visions of Cedric Price*. Park Books, 2017, 208p.
- Kemmer, Suzanne. *The Middle-Voice*. John Benjamins Publishing Company, 1993, 300p.
- Koolhaas, R., Zenghelis, E. *EXODUS*. https://doubleoperative.files.wordpress.com/2009/12/rem-koolhaas_exodus_.pdf
- Koubova, Alice. *Ludic Philosophy in Brecht's Drama and Prose (Brecht Yearbook 42)*. Camden House for the International Brecht Society, 2018, p.51-64.
- <http://architecturalmetabolism.blogspot.com/2014/09/blog-post.html><http://architecturalmetabolism.blogspot.com/2014/09/blog-post.html>
- Lefavre, Liane. *Power of Play*. Professur Theorie und Geschichte der modernen Architektur, 2008.
- Lefavre, Liane. and De Roode, Ingeborg. eds., *Aldo van Eyck: The Playgrounds and the City*. NAI Publishers, 2002, 120p.
- Lefavre, L., Eyck, A., & Tzonis, A. *Aldo van Eyck, humanist rebel: Inbetweening in a post-war world*. 010 Publishers, 1999, 144p.
- Longfellow, Natalie L. *Child's Play: Historical Perspectives and Developmental Values*. Ball State University, 1993, <http://liblink.bsu.edu/catkey/1245654>
- MATHEWS, STANLEY. *The Fun Palace as Virtual Architecture - Cedric Price and the Practices of Indeterminacy*. *Journal of Architectural Education*, 2006. p.39-48.
- McCarter, Robert. *Aldo Van Eyck*. Yale University Press, 2015, 264p.
- Obrist, Hans-Ulrich. *Koolhaas, Rem 他 . Re: CP / Cedric Price*. Birkhäuser Architecture, 1999, 208p.
- Sadler, Simon. *The Situationist City*. The MIT Press, 1999, 248p.
- Sobartes, James. *Isamu Noguchi: A Sculptor's World*. Steidl Verlag, 2015, 264p.
- Vollaard, P., and Van den Bergen, M. *Hinder En Ontklonering - Architectuur En Maatschappij*, Van Klingeren. 010, 2003, 256p.
- Vollaard, Piet. *Architecture of Doom. FOMA 9: Radical Open Architecture*, 2017, <https://architectuul.com/digest/foma-9-radical-open-architecture>
- Withagen R and Caljouw SR. *Aldo van Eyck's Playgrounds: Aesthetics, Affordances, and Creativity*. 2017, *Front. Psychol.* 8:1130. doi: 10.3389/fpsyg.2017.01130
- Wigley, M., Stamps, L., Stokvis, W. 他 . *Constant: New Babylon; To Us, Liberty*. Hatje Cantz Publishers, 2016, 224p.
- Wigley, Mark. *Constant's New Babylon: The Hyper-architecture of Desire*. 010 Uitgeverij, 1998, 256p.
- Bryant, Jan. *Play and Transformation (Constant Nieuwenhuys and the Situationists)*. *Drain magazine*, 2006. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpegclefindmkaj/https://stichtingconstant.nl/system/files/20060101_play_and_transformation-drainmag.com_.pdf

図版出典

第2章 「遊び」に関する思想と理論の変遷

- Fig.1 <https://gigazine.net/news/20150415-history-of-board-game/>
- Fig.2 <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%AD%90%E4%BE%9B%E3%81%AE%E9%81%8A%E6%88%AF>
- Fig.3 <https://99percentinvisible.org/episode/froebels-gifts/>
- Fig.4 <http://en.froebeldekade.de/froebeldekade/2019-froebelunddiemoderne/>
- Fig.5 <https://www.popmatters.com/127853-johan-huizingas-homo-ludens-2496171201.html>
- Fig.6 https://note.com/yuki_anzai/n/n9135f92fcc7c
- Fig.7 カイヨワ「遊びと人間」より筆者作成
- Fig.8 ピアジェによる「認知発達理論」より筆者作成

第3章 建築における「遊び」の変遷

3.2 健康と運動のための余暇 (PLAY) 空間

- Fig.1-2 <https://clickamericana.com/topics/family-parenting/life-for-kids/dangerous-old-playgrounds-our-great-grandparents-somehow-survived>
- Fig.3 http://www.doyoucity.com/site_media/entradas/fotologs/urba3_001.jpg
- Fig.4 <https://thecharnelhouse.org/2015/08/25/ivan-leonidov-artist-dreamer-poet/ivan-leonidov-design-for-a-club-of-the-new-social-type-variant-a-1928-2/>
- Fig.5 <http://architecturalmetabolism.blogspot.com/2014/09/blog-post.html>
- Fig.6 Emmons, Paul. "Chapter13 The Play of Plans - Le Courbusier's Serious Game of Dominoes." *The Cultural Role of Architecture*. Routledge, 2012
- Fig.7 <https://www.design-is-fine.org/post/84748531489/bruno-taut-glass-building-set-dandanah-1919-20>

3.3 子供の遊び場としての実験から実践へ

3.3.1 アルド・ヴァン・アイクによる遊び場

- Fig.1 https://en.wikipedia.org/wiki/Team_10
- Fig.2-3 Lefavre, L., Eyck, A., & Tzonis, A. *Aldo van Eyck, humanist rebel: Inbetweening in a post-war world*. 010 Publishers, 1999, 144p.
- Fig.4 <https://arquitecturaviva.com/articles/the-rebel-humanist> © courtesy Aldo van Eyck Archive
- Fig.5 https://www.researchgate.net/publication/349953658_Junk_Playgrounds_The_Anti-Aesthetics_of_Play_in_Post-World_War_II_Playground_Design/figures?lo=1
- Fig.6 <http://www.lollardstplay.org.uk/history/>
- Fig.7 https://daddytypes.com/2011/11/02/we_may_now_rebuild_enzo_maris_big_stone_game_playground.php
- Fig.8 <http://www.architectureofearlychildhood.com/2012/03/designer-playground-continued.html>
- Fig.9 <https://www.minniemuse.com/articles/musings/noguchi-playground>

- Fig.10 <http://cargocollective.com/itslate/united-nations-playground>

3.3.2 遊び場から建築的実践へ

- Fig.1 <https://arquitecturaviva.com/articles/the-rebel-humanist>
- Fig.2 <https://arquitecturaviva.com/articles/el-laberinto-y-la-vida-3>
- Fig.3 <https://archiveofaffinities.tumblr.com/image/3553244553>
- Fig.4 <https://casa-abierta.com/post.php?t=5aaceff3cc22f>
- Fig.5 <https://www.archdaily.com/150629/ad-classics-robin-hood-gardens-alison-and-peter-smithson/50380d7b28ba0d599b000b69-ad-classics-robin-hood-gardens-alison-and-peter-smithson-image>

3.4 遊びの条件への応答と都市空間の再解釈の試み

3.4.1 シチュアショニストとルフェーブル

- Fig.1 <https://www.etsy.com/au/listing/83618075/society-of-the-spectacle-poster>
- Fig.2 <https://www.etsy.com/au/listing/83618075/society-of-the-spectacle-poster>
- Fig.3 https://en.wikipedia.org/wiki/May_68

3.4.2 コンスタントと New Babylon

- Fig.1 <http://vertices.ch/new-babylon-constant-nieuwenhuys-1959/>
- Fig.2 <https://constant101.nl/news/enter-new-babylon-qa>
- Fig.3 <https://www.lot-art.com/art-auction-news/Books-and-Manuscripts-to-Fine-Arts-at-Bubb-Kuyper-The-Netherlands/268>
- Fig.4 <https://stichtingconstant.nl/work/ambiance-de-jeu>
- Fig.5 <https://stichtingconstant.nl/work/new-babylon-holland>
- Fig.6 <https://www.architectural-review.com/essays/reputations/yonafriedman-1923-2020> (Credit:Fonds de dotation Denise et Yona Friedman / JB Decavèle)
- Fig.7 https://www.frac-centre.fr/_en/authors/rub/rubworks-318.html?authID=44&ensembleID=113&oeuvreID=536

3.4.3 身体を介した「空間の生産」の挑戦

- Fig.1 <https://www.amazon.co.jp/Skateboarding-Space-City-Architecture-Performative/dp/1859734936/>
- Fig.2 <https://www.widewalls.ch/magazine/skate-culture-photo-books>
- Fig.3 <https://aestheticamagazine.com/gordon-matta-clark-anarchitecture/>
- Fig.4 <https://www.frieze.com/article/trisha-brown-1936-2017> © Barbara Moore, DACS, London
- Fig.5 <https://www.imdb.com/title/tt1155592/>

mediaviewer/rm2622503168/?ref_=tt_md_5

3.5 「演劇」を背景としたコミュニティ空間の試み

3.5.1 遊びと演劇 - ブレヒトからファン・パレスへ

Fig.1 <http://www.medienkunstnetz.de/works/bertold-brecht/>

Fig.2 <https://funpalaces.co.uk/about-fun-palaces/where-does-the-idea-come-from/>

Fig.3 <https://medium.com/@agrimgrg22/drawing-notation-influenced-by-fun-palace-of-cedric-price-6a08676cba43>

3.5.2 演劇空間を取り込んだ疑似的広場

Fig.1 <https://www.archined.nl/2013/06/frank-van-klingeren-en-de-actuele-roep-om-collectiviteit/> ©Jan Versnel

Fig.2 <https://www.flevolandsgeheugen.nl/page/527/de-keuze-van-van-klingeren-voor-de-bouw-van-de-meerpaal-in-dronten-2> ©J. Potuyt

Fig.3 <https://architecten-en-en.nl/project/karregat/>

3.6 不安定を生むための仕組みとしての建築

3.6.1 バーナード・チュミとレム・コールハース

Fig.1 <https://www.artstor.org/2012/09/06/rem-koolhaas-and-the-voluntary-prisoners-of-architecture/>

Fig.2 'Field Trip', Rem Koolhaas, Bruce Nauman, SMLXL, p.229

Fig.3 <https://www.archdaily.com/868063/ad-classics-1988-deconstructivist-exhibition-johnson-wigley-new-york-museum-of-modern-art-moma>

Fig.4 <http://www.tschumi.com/projects/18/>

3.6.2 ラビレット公園設計競技案

Fig.1 <https://www.dezeen.com/2022/05/05/parc-de-la-villette-deconstructivism-bernard-tschumi/>

Fig.2 <https://www.oma.com/projects/parc-de-la-villette>

Fig.3-4 <https://www.oma.com/projects/tres-grande-bibliotheque>

3.7 建築における他者性重視の動向

Fig.1 <https://www.archdaily.com/10775/quinta-monroy-elemental>

Fig.2 <https://www.ensemble.info/thetruffle>

Fig.3 <https://o-k-o-k.net/BUST-OF-MEDUSA>

第4章 「遊び」の概念を介した実践的試み

4.2 実践領域 A

Fig.1 筆者撮影、作成

Fig.2 筆者撮影

4.3 実践領域 B

Fig.1 <https://www.archdaily.com/892727/qatar-national-library-oma>

Fig.2 Source : OMA

Fig.3 Photo by DSL Studio / OMA

Fig.4-6 筆者撮影、作成

4.4 実践領域 C

Fig.1-2 Source: OMA

Fig.3 早稲田大学建築学科小林恵吾研究室撮影

Fig.4 撮影：野村健太郎

Fig.5 図面：筆者作成 撮影：てんてん

Fig.6 撮影：てんてん

Fig.7 筆者作成

Fig.8 筆者撮影

Fig.9 筆者撮影

4.5 実践領域 D

Fig.1-2 Source: OMA

Fig.3-4 筆者撮影

4.6 実践領域 E

Fig.1 筆者+早稲田大学建築学科小林恵吾研究室作成

Fig.2 筆者撮影

Fig.3 早稲田大学建築学科小林恵吾研究室撮影

Fig.4 筆者撮影

Fig.5 筆者作成

Fig.6 筆者撮影

Fig.7 筆者作成

Fig.8 ©Jumpei Suzuki

Fig.9-10 撮影：野村健太郎

第5章 「Play Techtonics」を用いた計画

Fig.1 <http://arqueologiadelfuturo.blogspot.com/2012/07/cambio-de-escala-ciudades-tecno.html>

Fig.2 Source: CCA (Canadian Centre for Architecture)

Fig.3 Source: OMA (<https://www.oma.com/projects>)

業績資料

<著書・記事>

「Zoom 化していた実空間からの再考」LIXIL ウェブメディア「これからの社会、これからの住まい」

『新建築』2022年7月号「TRACK／TRUCK」

『新建築 住宅特集』2021年9月号「House +O」

「建築教育の国際化のこれから」座談会内容掲載、『建築雑誌』2021年11月

「Urban Humanities: New Practices for Reimagining the City (Urban and Industrial Environments)」The MIT Press April 7, 2020 pp.76-84

「研究室プロジェクト紹介」J I A 修士設計展作品集 2020

「Botscape」Countryside, A Report, 2020日3月

「ゴードン・マッタ＝クラーク展 報告」稲門建築会 NW107号、2019/4/15

「アップデートする建築とプログラマー的建築家」雑誌「広告」vol.413、pp.289-312、2019/7/24

「未来に挑む6人の研究者たち」早稲田理工 byAERA 2019、2019/2/26

「ゴードン・マッタ＝クラークと開口」窓研究所 2018/09/05
<https://madoken.jp/article/4690/>

「オピニオン：「オリンピック後の東京：世界が注目するサイエンス・フィクション」WASEDA ONLINE by Yomiuri Shinbun 2017.12.18

「Mutation in Space ゴードン・マッタ＝クラーク展」二手舎、2018.6

「暮らしを愉しむ ワセダライブハウス」特集：建築を愉しむ、建築雑誌、2016/2

「ゼロ・エネルギーハウス—新しい環境住宅のデザイン」田辺新一、長澤夏子、高口洋人、小林恵吾、中川 純、早稲田大学理工研叢書 シリーズ No.27、萌文社、2017年9月 ISBN：978-4-89491-337-0

「+20年の推測から確信へ」『建築家の読書塾』投稿、難波和彦、中川純、他15名、みすず書房、p.202-208、2016年1月

『住宅建築』2016年4月号「ワセダライブハウス」

『新建築』2015年12月号「ワセダライブハウス」

『ワガママが住む矛盾を解消する』（建築雑誌 2014年9月号 投稿）

<論文>

「Production for Reduction」Ardeth Journal, #6, Spring 2020, pg221-232, 査読付論文

角尾怜美、島村知弥、中川純、小林恵吾、田辺新一、高口洋人、浅野寛人、池川隼人、伊原さくら、小松昇平、丸山賢人、三好諒、万木景太、若山麻衣、エネマネハウス 2015 における『ワセダライブハウス』の提案と実証、日本建築学会技術報告集、54、pp.545-548、2017.6

<掲載>

「curiosity go round': a bookcase to wander around and in, explore and interact」 Designboom
<https://www.designboom.com/design/curiosity-go-round-bookcase-wander-explore-interact-02-02-2022/>

「Multi-purpose-bookshelf-Curiosity-Go-Round」 ADF ウェブマガジン | ADF Web Magazine 2022/02
<https://www.adfwebmagazine.jp/architect/multi-purpose-bookshelf-curiosity-go-round-designed-by-architect-keigo-kobayashi-stimulates-creativity/>

「建築家・小林恵吾がデザインした好奇心を誘発する本棚「Curiosity Go Round」」 AXIS Web Magazine, 2022/2
<https://www.axismag.jp/posts/2022/02/445202.html>

「2坪くらの図書館」 PEN Web Magazine
<https://www.magmoe.com/69585/pen-magazine/2022-02-01/>

「Spaces for Further Human Freedom」 Port Magazine, 2021/8/12

「House+O」 afasia archzine、2022/05/01
<https://afasiaarchzine.com/tag/keigo-kobayashi-lab/>

「あなたでなければ誰？」
BRUTUS(ブルータス) 2021年8月15日号 No.944, p98

「ゴードン・マッタ＝クラークが揺さぶり続けるもの。藪前知子が見た、「ゴードン・マッタ＝クラーク展」、美術手帳、藪前知子、2018/07/10 <https://bijutsutecho.com/magazine/review/18042>

「ゴードン・マッタ＝クラーク展レポート」商店建築 2018年9月号

「ゴードン・マッタ＝クラーク展レポート」、AXIS Web Magazine、2018/07
<https://www.axismag.jp/posts/2018/07/96540.html>

「高山明 /Port B『ワーグナー・プロジェクト』とはなんだったのか：二重化され、生成される「振る舞い」と「状況」の演劇 文章：相馬千秋」ART-iT、2018/05
https://www.art-it.asia/top/admin_ed_exrev/181075

「ものづくり Next10 段」日本経済新聞 記事 2018/12/18

『新建築』2014年9月号「ヴェネチア建築ビエンナーレ・日本館展示会場デザイン」

『CASA BRUTUS』2014年8月号「ヴェネチア建築ビエンナーレ・日本館展示会場デザイン」

「特集 次代の変革者 100 人 新世代が建築の枠組みを変える」日経アーキテクチャ、2014/4

<講演>

「本棚から都市を越える」カタリスト・トーク、六本木アカデミーヒルズ、2022/2/25

「Botscape」ベルサイユ建築国立学校,2021/6/20

「Play-Around - 建築と遊戯について -」株式会社三菱地所設計、2021/5/27

「Re/Play」ICS College of Arts, 2021/2/8

「International Architectural Education Platform 東京大学」2020/11/17

「シアターコモンズ '20 コモンズ・フォーラム #2 「芸術と公共」」2020/3/3

『geidaiRAM2 - 個室都市東京』をめぐって」 TOKYO2021、2019/08/19

「Factory for Urban Living」シンポジウム、2018/3/17-4/1 韓国、ソウル

「Growing vs Shrinking」ARCASIA Student Jamboree 2018、2018/9/10

「ゴードン・マッタ=クラークと開口」窓研究所 Interviews、2018/9/5

"「建築業界におけるキャリア
ー海外事務所での仕事ー」 新建築社 xX-LAB、新建築社青山ハウス、2017/8/20"

「ワセダライブハウスと大型パネル工法の可能性」工務店等と林業・木材加工業の連携による住宅づくり等への支援事業セミナー、大分物語協議会、2016/12/20

「建築における日本近代化 100 年の「倉」とは」第 14 回ヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展プレビュー・トーク、国際交流基金、2014/4/17

「Re/Playtime」明治大学 I-AUD Evening Lecture Series、2018/11/2

「レム・コールハース Elements of Architecture 出版記念トーク」対談参加、蔦屋六本木書店、
2016 年 3 月 6 日

「EXHIBITION + OPEN SEMINAR: INTERNET OF BEHAVIOR 一個が共鳴し合う都市生態へー」パネリスト参加、2016 年 3
月 6 日

「Indesigning -OMA 中東プロジェクトを通して-」2013/5/29

「House から Living へ」House Vision 2013、2013/03/17

建築新人戦座談会 2020 / 2021 / 2022

以下 日本建築学会大会学術講演より

「都市における予定地の暫定的空間利用に関する研究 東京都内の利用実態分析を通して」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp1364-1365、2020/09、村中祥子、小林恵吾

「都市内外国人集住区における生活拠点の分布特性とその実態に関する研究 新宿区大久保地域の現地調査を通じて」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.237-238、2020/09、杉原岳、小林恵吾

「Cedric Price の情報技術に対する建築的解釈と後期作品に与えた影響に関する研究」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.509-510、2020/09、小川真平、小林恵吾

「建築における『Ugliness』に関する研究 -Robert Venturi と Rem Koolhaas に関する分析を通して-」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp505-506、2020/09、竹中遼成、小林恵吾

「1960-70 年代の西洋建築構想における日本の広場の特性に関する研究 -Archigram 及び Cedric Price の作品分析より -」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp507-508、2020/09、棚田有登、小林恵吾

「Constant Nieuwenhuys -"New Babylon" の概念の展開について -後期 New Babylon の絵画作品にみる空間的視点-」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.471-472、2019/07、柿木瑛理香、小林恵吾

「Gordon Matta-Clark の空間の捉え方に関する研究 〈Building Cut〉の写真作品と 3次元モデルを活用した分析を通して」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.249-250、2019/07、中村竜太、小林恵吾

「空間の抽象化手法と建築要素との関係に関する研究 Royal Shakespeare Company による公演「Romeo and Juliet」の舞台装置分析を通じて」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.137-138、2019/07、床尾楓、小林恵吾

- 「密集居住区の街路空間における構成要素の生成・維持メカニズムに関する研究 バンコク・クロントイ 70 ライ地区の路地空間分析」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.1363-1364、2019/07、田淵ひとみ・野村健太郎、小林恵吾
- 「外国人居住者による外部空間活用事例とその成立条件に関する研究 神奈川県いちょう団地の実地調査を通して」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.1141-1142、2019/07、川見夏海、小林恵吾
- 「都市における冒険遊び場の運営と利用に見るその波及効果に関する研究 東京都 23 区の実態調査を通じて」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.1025-1026、2019/07、河畑淳子、小林恵吾
- 「都市における外装タイルの利用傾向と建物との相関関係についての研究 ー新宿区での実地調査を通してー」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.789-790、2019/07、乙戸理央、小林恵吾
- 「内部空間における自然光による明暗が印象に与える影響に関する研究 評価基準の更新と定量化を目的として」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.735-736、2019/07、佐藤亜有子、小林恵吾
- 「本が持つ媒介としての性質と空間との関係に関する研究 都内まちライブラリーの実態調査を通じて」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.93-94、2019/07、中村なぎさ、小林恵吾
- 「地域密着型宿泊施設の実態調査からみるその有効性と課題について 国内外のケースの比較分析を通して」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.23-24、2018/09、板谷萌、小林恵吾
- 「Frederick Kiesler の空間に時間概念を付加する手法の変遷とその類型化に関する研究」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.349-350、2018/09、加藤嵩貴、小林恵吾
- 「文化的アイデンティティの表出と空間変化の関係にみる在留外国人の地域社会への適応 - 江戸川区西葛西インド人居住区を対象に -」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.781-782、2018/09、黒沼舜、小林恵吾
- 「視覚的情報が存在する中での音環境が空間の把握に与える影響に関する研究」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.751-752、2018/09、竹脇右玄、小林恵吾
- 「城中村における共同住宅の空間特性と共有部の利用実態に関する研究 中国北京市北四村の実態調査を通して」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.1147-1148、2018/09、陳佳慧、小林恵吾
- 「近景から全景への段階的なスケールを横断した街並みの表層の評価に関する研究 景観画像のフラクタル次元解析を通じて」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.491-492、2018/09、中西渉、小林恵吾
- 「Cedric Price の思想および設計手法における演劇ワークショップ概念の影響に関する研究」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.955-956、2018/09、西田安里、小林恵吾
- 「インフォーマル市街地における外部空間を構成する要素と路上活動の関係に関する研究 - ムンバイ・ダラヴィの実態調査から - その 1 都市空間の調査と住居形態の類型化」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.1151-1152、2018/09、野村健太郎・百武天、小林恵吾
- 「都市居住形態の転換における地域コミュニティの継承メカニズムに関する研究」日本建築学会大会学術講演梗概集、pp.1189-1190、2018/09、渡邊真奈、小林恵吾
- 「Yves Brunier によるランドスケープの建築的解釈とその有効性に関する研究」日本建築学会大会学術講演梗概集、建築歴史・意匠、p.377、2017、吉村環紀、小林恵吾
- 「建築空間における記憶を紐付ける要素に関する研究ー駅舎建築の保存・改修例を主な対象としてー」日本建築学会大会学術講演梗概集、建築計画、pp.733-734、2017.9、渡邊颯、小林恵吾
- 「小規模生産現場の集積を通じた地方集落の活性化に関する研究 ー韓国利川の陶磁器村を事例としてー」日本建築学会大会学術講演梗概集、建築計画、p.887、2017.9、ナンゲンヒョック、小林恵吾
- 「道路予定地の市民による利用実態とその有効性に関する研究」日本建築学会大会学術講演梗概集、建築計画、p.923、2017.9、熊澤綾乃、小林恵吾

「VRを用いた深宇宙居住施設の照明計画に関する研究 -ISS 日本実験棟モデルにおける照明の配置と形状の印象評価 -」日本建築学会大会学術講演梗概集、建築計画、pp.791-792、2017.9、北岡航、植村遙、小林恵吾

「折りたたみ展開機構を利用した自動変形装置の研究」日本建築学会大会学術講演梗概集、環境工学、p.41、2017.9、森澤碧人、小林恵吾

「都市の空間再生産性に関する研究 -東京主要駅圏における警告と監視の実態調査を通じて」日本建築学会大会学術講演梗概集、都市計画、p.311、2017.9、藤井隆太、小林恵吾

「建築空間における「風」の五感による印象評価に関する研究」日本建築学会大会学術講演梗概集、建築計画、p.789、2017.9、鄭琳、小林恵吾、渡辺仁史

「高密度都市上海における居住空間の研究：家具の分布と附随する行為からみる住まいの現状」日本建築学会大会学術講演梗概集、建築計画、p.443-444、小林恵吾、落合葉子、古谷誠章

< 作品・プロジェクト >

「TRACK / TRUCK」2022年 瀬戸内芸術祭

「WAGNER PROJECT 金沢」会場構成デザイン、金沢21世紀美術館、1月2022

「House +O」指扇、埼玉、6月2021年

「あなたでなければ誰が？」会場構成、『ルール展』21_21Design Site、6月2021

「Curiosity-Go-Round」Creative Project Base、銀座、東京、3月2021

「WAGNER PROJECT 大分」演劇会場計画、祝祭の広場、大分市、10月2020

「ベゾアール（結石）シャルロット・デュマ展」会場計画、銀座メゾンエルメス、6月2020

「銀座エルメス事務所兼倉庫改修および什器デザイン」12月2020

「ヘルダーリン・ヘテロトピア」空間体験アプリケーションデザイン、10月2020

「マクドナルド・ラジオ大学 香港」会場計画、タイ・クワン美術館、8月2020

「模型都市東京」展会場計画、建築倉庫ミュージアム、2月2020

「WAGNER PROJECT Frankfurt」会場構成デザイン、Mousontrum 劇場、フランクフルト、2019

「Countryside 展」展示内容一部作成、グッゲンハイム美術館、NewYork, USA、1月2020

「ワーグナー・プロジェクト」舞台設計デザイン、神奈川芸術劇場、10月2017

「McDonald's Radio University」および「European Thinkbelt」、Künstlerhaus Mousonturm、ドイツ、フランクフルト、3月2017

「Common Matters」展示デザインおよびコンテンツ制作、ソウル都市建築ビエンナーレ 2017 "IMMINENT COMMONS" Cities、韓国、ソウル DDP、9月2017

「Ghost Guides to Tokyo 2020」展示、芝浦ハウス、7月2017

「Production for Reduction」展示、Factory for Urban Living 展韓国、ソウル、3月2018

「M-house」（東京都世田谷区）（計画）2015

「ワセグライブハウス」(神奈川県横浜市) 2015

「湯島1丁目留学生寮」(東京都文京区)(計画) 2014

「渋谷1丁目複合ビル」(東京都渋谷区)(計画) 2014

「ヴェネチア建築ビエンナーレ・日本館展示会場デザイン」イタリア、ヴェネチア、6月2014

以下 Office for Metropolitan Architecture 設計事務所にて

デュカン観光開発計画調査 (デュカン、カタール)、調査・基本方針をプロジェクトリーダーとして担当 2012

フェニキア・ペルシャ地区ビジターセンター計画 (バイルート、レバノン)、1,550m² 展示空間/基本計画をプロジェクトリーダーとして担当 2012

個人住宅 (ドーハ、カタール) 基本設計をプロジェクトリーダーとして担当 2012

カタール・芸術倉庫計画 (ドーハ、カタール) 25,500m² 倉庫、ホール、研究設備、学校等/基本計画をプロジェクトリーダーとして担当 2011-2012

アルジャジーラ本社ビル (ドーハ、カタール)、240,000m² オフィス、スタジオ、メディアセンター/基本設計をプロジェクトリーダーとして担当 2012

カタール・メディアシティ (ドーハ、カタール)、413,000m² テレビ局施設、オフィス、博物館/調査・都市計画をプロジェクトリーダーとして担当 2011-2012

アルバイカー空港ホテル1、2 (ドーハ、カタール) 56,000m²・26,000m² ホテル施設、商業施設 /基本設計をプロジェクトリーダーとして担当 2011

ブルービルディング計画 (オランダ)、プロトタイプ設計とシステムデザイン設計担当 2011

ダマスカス国立博物館 (ダマスカス、シリア)、44,000m² 博物館機能/設計競技案をプロジェクトリーダーとして担当 2011

複合施設ソジェックス (ジェッダ、サウジアラビア) 633,000m² 集合住宅、ホテル、商業、オフィス/基本設計をプロジェクトリーダーとして担当 2010

複合施設アル・マカン (ジェッダ、サウジアラビア) 780,000m² 集合住宅、ホテル、商業、オフィス /基本設計をプロジェクトリーダーとして担当 2010

ガダメス/セバ都市計画 (ガダメス/セバ、リビア) ガダメス 580,000m² / セバ 89,000m² /基本計画をプロジェクトリーダーとして担当 2010

新アル・シャマル都市計画 (シャマル、カタール) 12km² 住居、商業、オフィス、文化地区/設計競技をプロジェクトリーダーとして担当 2009-2010

カタール財団 HQビル (ドーハ、カタール) 2015年竣工 30,000m² オフィスビル、講堂 基本/施設設計をプロジェクトリーダーとして担当 2006-2009

カタール 教育都市中央図書館 (ドーハ、カタール) 2015年竣工 47,000m² 図書館機能、展示室/基本設計を担当 2006-2007

リーガ都市計画・美術館計画 (リーガ、ラトビア) 100ha 商業地、住宅地、CBD/美術館 16,000m² /都市計画・基本設計を担当 2006

Le Phare ラ・デファンス地区高層ビル計画 (パリ、フランス) 165,000m² オフィス、商業施設、駐車場/設計競技案を担当 2006

ソウル高層ビル E-Project 計画 (ソウル、韓国) 170,000m² オフィス、ホテル、集合住宅、店舗／基本設計・実施設計を担当
2006

ロスチャイルド銀行本部ビル (ロンドン、イギリス) 2012年竣工 13,000m² オフィスビル／基本設計・実施設計を担当
2005-2006

<受賞>

「あなたでなければ誰が？」第25回文化庁メディア芸術祭 アート部門 審査委員会推薦作品

「WASEDA LIVE HOUSE」エネマネハウス 2015 最優秀賞

2014年ヴェネチア建築ビエンナーレ日本館展示計画プロポーザル競技 採択

渋谷1丁目仮設ギャラリーパビリオン指名設計競技 採択 2015

2013年6月ー2013年12月 順天堂大学留学生寮設計競技 上位5チームに選出

カタール 教育都市中央図書館 Excellence in Concrete Construction Award of the American Concrete Institute (ACI) (OMA)

カタール 教育都市中央図書館 Shortlisted for the Aga Khan Award (OMA)

ロスチャイルド銀行本部ビル 2012 RIBA Award for excellence (OMA)

ロスチャイルド銀行本部ビル New City Architecture Award for 2011 (OMA)

日本建築学会設計競技入選作品・子どもの居場所 タジマ奨励賞 2001

謝辞

本研究を遂行し学位論文をまとめるに当たりましては、多くの方々のご指導ご鞭撻を賜りました。ここに深謝の意を表します。

特に、主査をお引き受け頂きました古谷誠章先生には、在学時代以来、大変長きに渡り多大なご指導およびご支援を賜り、感謝の念が絶えません。本論の執筆の過程においても、幾度となくお時間を割いて頂きました。また、副査をお引き受け頂きました、宮本佳明先生、藤井由理先生、吉村靖孝先生には、本論の考察方法から構成、参考文献に至るまで、細部にわたるご指導を賜りました。心から御礼申し上げます。

最後に、ここに至るまでの間、休日までも作業に没頭し続けた私を、見守り、支えてくれた家族に感謝の意を表し、本論の結びとさせていただきます。

