

早稲田大学大学院 創造理工学研究科

博士論文審査報告書

論文題目

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"-

申請者

小林 恵吾

Keigo KOBAYASHI

2023年2月

本論は、多義的な意味を持つ「遊び」と建築との関係性について検証し、設計における手法としての「遊び」の実践的有用性について論じるものである。著者によれば、社会の縮小や人々の生活スタイルの変化、デジタル化などにより、建築を取り巻く世界は過渡期にあり、物理的にも時間的にも余白が生じる時代において、「遊び」を検証することの重要性を唱えている。これまで多くの哲学者や心理学者、生物学者や社会学者などが「遊び」について言及してきた歴史があり、また「遊び」は人間の根元的な行動の一つでもあるにもかかわらず、「遊び」と建築との関係性について包括的に考察する既往研究はなく、本論文の新規性が認められる。

1章では、「遊び」と建築の関係性を明らかにし、その上で「遊び」を用いた設計手法の有効性について実践的提案を用いて提示することを本論の目的として掲げている。また、文中での単語「遊び」の使用上の定義や、既往論文との相違点について明らかにしている。

2章では、歴史的な観点から、「遊び」が時代ごとにどのように解釈され、その意味が変化してきたのか、その変遷を文献や過去の言説などからまとめている。産業革命期以降の「子供の発見」と共に「遊び」の意味も発見されたとし、この時代の「遊び」は主に、大人になるための準備や、労働に対する余暇としての位置付けであったとしている。その後20世紀に入り、次第に「遊び」は人間の発達段階における過程のひとつであるという解釈や、子供に限らず「遊び」が文化の根源であるといった解釈がされるようになったことを述べている。さらに20世紀後半以降、「遊び」の本質的な意味が、行為や行動というよりも、ある様態や状況を指し、そこに中動態との強い関係性があることを示している。著者は、芸術（特に造形芸術）と中動態との間にも強い関係性があることを踏まえて、中動態を介して建築と本質的な意味での「遊び」との間に、密接な関係があることを明らかにしている。

3章では、時代ごとに変化する「遊び」の解釈が、建築家の理念や具体的な作品にどのように影響を及ぼしたかについて述べている。CIAMの影響から20世紀初頭の「遊び」は主に技術発展によって増えると予測された残余時間としての「余暇」と解釈されたとし、ル・コルビュジエによる提案の中で、健康維持のための運動用設備として都市デザインや建築に導入されたことを示し、20世紀以前の「遊び」の解釈との関連性を明確にしている。1950年以降のチームXが台頭した時代では、アルド・ヴァン・アイクやスミッソン夫妻が、「遊び」を隔離した空間としてではなく、都市の中に連続した状態として存在すべきであり、街路空間こそが重要な「遊び」の空間だと主張したことに言及し、都市的街路空間の導入といった方法で「遊び」の建築化が試みられたことを論じている。また、50年代から70年代にかけて活動したシチュアショニスト・インターナショナルの主要メンバーの一人であったコンスタントによる「遊

ぶ人（ホモ・ルーデンス）」のための仮想都市「ニューバビロン」計画の提案の分析から、「遊び」の芸術表現との関係や自己実現性の解釈との関連性を明らかにしている。論考は、「遊び」と演劇の関係にも言及しており、「遊び」の特質である虚構性や仮象性などと建築との関係について検証している。

20世紀末では、ベルナード・チュミやレム・コールハースに焦点を当て、ジャック・アンリオの提唱した「遊び」の重要要素でもある偶然性や不安定性を、仕組みのデザインによって試みた経緯や、コールハースのボイドの戦略が、「遊び」の解釈における「遊隙」と「遊動」の関係の実践的試みであることを検証によって明らかにしている。最後に、「遊び」の中動態との関係に照らすことで、建築における「遊び」が同時代における「遊び」の本質的解釈と連動していることに言及している。

小結として、こうした検証結果の図式化を試みており、そこから建築と「遊び」の関係が積層した構造を見出し、それを「Play Tectonics」として独自に定義したことは高く評価される。

4章では、著者自らのこれまでの設計活動において、一貫した「遊び」との関係性があることや、それぞれの作品が「遊び」のどのような意味や解釈に基づいているのかについて、具体的には、過去の作品や提案をその特徴別に5つの実践領域に分類し、「Play Tectonics」における積層を縦断的に捉えつつ、その中に著者自らのデザイン特性を見出したことを検証しており、「Play Tectonics」が建築と「遊び」の関係性を示す構造であると同時に、著者独自のデザイン手法であることを明らかにしている。

5章では、「Play Tectonics」を用いた新たな具体的設計提案を提示し、この手法の有効性や重要性の検証を試みている。提案の対象を都心にある駅舎とし、効率性や機能性が求められる都市の公共機能が、その発展経緯や鉄道会社同士の競争関係、または政治的な要因によって、必ずしも理想的な状況にないことを指摘し、そこに生ずる課題に対する新たな可能性を、「遊び」を用いた設計手法として構築する試みを行なっている。また、近年のライフスタイルの変化や人々の行動の変化によって生じつつある、時間の余白に対する空間的な応答の意味についても言及しており、具体的には、3つの鉄道路線の交わる高田馬場駅において、立体的に交差する鉄路と駅舎の平面的断面的余白を、「遊び」における「遊隙」と位置付け、そこに駅舎としての効率性や機能性から導かれる動線に加え、「遊動」としての人々の活動やふるまいを創出するためのデザインを提案している。

「Play Tectonics」の最下層の創造手法における他者性を、この地域のかつての田畑のパターンから抽出し、その多様かつ複雑な形状と、機能効率から導かれた動線との関係性を主たるデザインとして、その上で、偶然性や不確定性を引き出す仕組みや、演劇性、街路的な特性、遊び場要素を横断的に交えていく手法を実践的に提案してい

る。結果として生成された駅空間は、体験する側の中動的な行動を誘発する場であり、人々の多様かつ自由なふるまいの同時多発的な状態を生起させ、実空間における人と人の出会いのための「遊び」空間となることを明確にした点において、極めて独創的な成果であるといえる。

最後に 6 章では、「遊び」についての時代ごとの多様な解釈や検証が、建築領域と密接に連動し、多様な形での「遊び」の空間化や建築化が試みられてきたことを提示し、「遊び」と建築の間には、著者の定義した「Play Tectonics」が手法として有効であることを、著者の実践や設計提案によって実証しうることを示している。今後、バーチャル空間の発達などが見込まれる現代において、ここに提示された「遊び」を介した建築領域での検証や試みは、人々にとっての実空間の重要性を再考する上で大切な意義を持つものと考えられ、縮退時代と言われる今日のわが国における建築デザインにおける重要な手法のひとつとなることが期待される。

以上を要するに、本研究は「遊び」と建築の関係性を検証した上で、利用者の中動的な行動を誘発する場として独創的なデザイン作品を生み出したものであり、今後の建築デザインに大きな示唆を与えると共に、建築計画学の発展に大きく寄与するものとして、博士（建築学）の学位授与に相応しいものと認める。

2023 年 02 月

審査員

主査 早稲田大学 教授

古谷 誠章

---

副査 早稲田大学 教授

博士（工学）（東京大学）

宮本 佳明

---

早稲田大学 教授

博士（建築学）（早稲田大学）

吉村 靖孝

---

早稲田大学 教授

博士（建築学）（早稲田大学）

藤井 由理

---