

〈特集：21世紀に向けてのレジャーの価値〉

日常的レジャー・レクリエーション環境の課題

下村 彰 男*

Problems on Development of Leisure and Recreation Space in Daily Life

Akio Shimomura

近年、自由時間の増大や経済力の向上、成熟社会・情報化社会への移行といった社会動向に伴って、生活目標などの価値観が変化し、レジャー・レクリエーションの位置づけや志向も大きく変化してきている。そして都市計画やまちづくりの側面でも、こうした変化に対応した余暇空間形成の在り方が重要な課題となってきた。本小論では、日常的レジャー・レクリエーションに関わる近年の様々な変化傾向に触れながら、環境(空間)整備に関する今後の課題を中心に考察してみたい。

1. 日常的レジャー・レクリエーション活動の変化傾向

まず、日常的レジャー・レクリエーションの活動面での変化について考察する。今日、余暇社会や遊戯化社会と呼ばれるように、日常生活におけるレジャー・レクリエーション活動の位置づけが大きく向上し、それに伴いレジャーやレクリエーションの質もまた変化してきている。その変化の方向は様々に指摘できるが、本報では「日常化」という観点から論じてみたい。つまり従来は「非日常」として位置づけられてきたレジャーやレクリエーションが、全般的に「日常化」の傾向にあり、楽しむこと遊ぶことは特殊な時間ではなく、日常生活における活動の延長という認識が強まってきている。楽しむことも生活の一環となってきたと言えよう。

こうした傾向について、近年、特にクローズアップされているレジャーやレクリエーションの活動に触れながら、①空間志向、②自己実現型、③複合化の3点を指摘しておきたい。これらは全て独立した3方向を指しているのではなく、むしろ一つの流れの3つの側面を示していると考えられる。また、これらは著者の専門(造園分野)上、活動が展開されるフィールドとの関わりという面から特にクローズアップされる点であることもお断りしておく。

①空間志向(←施設)

近年、ガイドマップを片手に「街歩き」を楽しむ人々の姿を目にすることが多い。熟年女性のグループや年配の夫婦連れ、家族連れなどが、下町などを中心に歴史を感じさせる街を散策している姿である。時にはカメラを手にしている姿を見かけることもある。いずれにせよ活動者は比較的、高齢の方々が多く、ゆっくりと街の風情や老舗での飲食などを楽しみながら散策している。こうした「街歩き」が行われる(多くの人々が街歩きを楽しむ)場は、何も特殊な場所ではなく人々の普通の生活の場である。しかしながら、単に生活の場であれば何でもよいというものではなく、人々の営みの歴史を感じさせたり、生き生きとした生活を感じさせるような情緒、情感に満ちた空間である。人々の日々の営みが屋外の街の表情ににじみ出てきている場と言えよう(写真1)。

一方、自然志向の高まりが指摘される中、「自然

*東京大学農学部 (Faculty of Agriculture, The University of Tokyo)



写真1：文京区千駄木
下町などでは街の表情を楽しみながら散歩する人々を見かける

とふれ合う活動」もクローズアップされ、ふれあいの森や自然観察の森が都市周辺の各地に整備されてきている。都市内から自然がますます失われていく中で、昆虫をはじめとする小動物、樹々や草花など、多様な自然とのふれ合いを促し、生活をより豊かで潤いのあるものにしたという欲求の表われと考えられる。このふれ合い活動の場合も、活動の場として、必ずしも優れた美しい自然環境が求められているわけではない。小動物が多様に生息し、植物が四季折々に様々な表情を見せる環境であれば、日頃見慣れた身近な自然でも一向に構わない。

つまり街歩きや自然とのふれ合い活動に共通するのは、活動の場として、取り立てて優れた環境や施設を必要としないという点である。むしろ、ごく普通の身近な環境において、自然や人々の生活が見せる、様々な営みの表情を楽しもうとする姿勢の方が重要である。こうした傾向の背景には、自然や歴史といった地域についての知識、情報を得たり、地域づくりに参画するなど、地域と深く関わっていかうとする考え方が指摘できよう。したがって「環境」は対象化して捉えられるのではなく、自己がその内部において活動し、様々な情報（意味）を読み取ったり、形成に参加したりしながら、相互に対話を繰り返す「空間」として捉えられていると言える。

産業化社会が支えてきた「近代」という時代においては、人々は公園や遊園地など、遊ぶあるいは楽しむという機能に限定し、その機能を極限にまで高めて特化した「施設」としての場において楽しんできた。遊びやレクリエーション活動のための単機能

の場が整備されてきたのである。しかしながら近年の動きのように、土地の自然や歴史など、場の意味性をじっくり楽しむようになってくると、機能を限定した空間では人々の要望に応えることが難しくなっている。むしろ自然が豊かで、自然の醸し出す様々な表情を楽しむことができたり、人々の営み（と場との関わり）によって付加された表情を味わえる空間こそが求められている。そのためには、むしろ計画的に機能を限定し、特化して研ぎ澄ました空間よりも、人々が日頃から何気なく関わり、歴史を経てきた空間の方が好ましいことは容易に推測される。そして空間の仕掛けを工夫することよりも、空間が内包する様々な情報をいかに読み取り、楽しんでいくのかというソフト面の充実が必要となってくるのである。

②自己実現型（←刺激享受）

またレジャーやレクリエーションの目的に関する側面として、自己実現、自己開発といった点をクローズアップすることができる。環境からの非日常的な刺激を受動的に享受するのではなく、能動的に環境に働きかける活動を通して、新たな（理想の）自己、日頃とは異なる自己を発見・実現することに楽しみを見い出そうとする姿勢が重視されつつある。したがってコミュニティ・スクールに通ったり、美術館や博物館などを訪れることをはじめ、コンサートや演劇を観賞することなど、文化性、学習性が重要な要素となっている。またカヌーやMTB、ウィンドサーフィンなど、所謂、アウトドアスポーツを手軽に楽しむ人々が増えていることや、オートキャンプが大きな関心を集めていることも、この傾向の表われの一つと考えることができる。

これらの活動は手軽にアフターファイブや週末に行えるものであり、これらへの傾斜は日常生活自体に変化を与え、生活をより豊かに楽しくしようとする動きと考えることができる（写真2）。従来は、ルーティン化した単調な日常生活に、「年」サイクルで非日常性を挿入するために旅行やイベントを楽しんでいたが、近年では「週」や「日」サイクルでの生活の変化を楽しむようになってきたわけである。非日常と日常との境界が徐々に曖昧になってきており、「異日常」の演出を自らが楽しむようになってきたとも言える。つまり自己発見や自己開発型の活

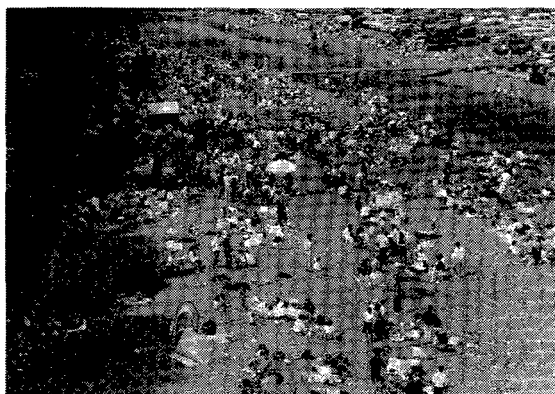


写真2：飯能河原
日常生活の手軽な変化づけとしてデイキャンプを楽しむ人も増えている

動とは日常生活のデザインであると換言することもできよう。より日常に近い部分で変化を演出するために、自己の能力や可能性を高めていくこと、自己の異なる側面を見出ししていくことが必要になってくるわけである。

一種のブームとも言えるオートキャンプは、この傾向を端的に示す活動と言える。基本的には食べて寝るという当たり前の生活が中心のオートキャンプが、多くの人々に楽しまれようになってきた原因には、経済性、自然志向、もちろんファッション的な要素もあるが、都市における日頃の生活とは全くパターンの異なる生活をデザインしなければならない点が受けているという側面が大きいのではないか。

そしてこれらの活動が展開される空間は、自己実現型活動のための「舞台」として整備することが求められる。自己を開発、発見する活動では、主役はあくまで活動する自分自身であり、その環境は主役が伸び伸びと活動するための舞台に過ぎない。したがって環境自体が大きく刺激的である必要はない。この舞台としてのレジャー・レクリエーション環境づくりに関して、ここで詳細に論じる紙面の余裕はないが、筆者は日常生活からの気持ちの切り替えや、メッセージを記号として内包した空間性などが重要であると考えている。これらの点は近年の遊園地の一つの展開として生まれてきたテーマパークを考えると理解される。機械による体感的な刺激を与える装置として進展してきた遊園地が、より「空間」的、より意味的な場として新たな方向性を目指して、社

会に歓迎されつつあるのがテーマパークである。あるテーマに沿って意味性の強い「空間」が形成されることにより、そこに身を置く人々は、その舞台に自己を投影しつつ幾つかの役を演じるわけである。

③複合化（←単一）

また、都市部における典型的な楽しみ方として、都市的な「賑わい」の空間での消費行動がある。近年、様々な雑誌などで、繁華街を中心とするガイドマップや飲食店・装飾店などの紹介が特集されたり、連載されたりしている。経済的に豊かになり、都市基盤も整ってきたわが国において、繁華街をひやかしたり、ショッピングを楽しむことは、今後も主要な都市レジャー、都市レクリエーション活動の一つになっていくに違いない。

こうした流れの中で、都市部で活発に進められている再開発の中に、商業空間の整備が組み込まれるケースが多くなってきた。特に近年、ウォーターフロントにおける再開発がクローズアップされるが、それらの多くでは、水辺に近い低層部に商業施設を組み込み、飲食・歓談のための広場や文化施設などが合わせて整備されている。水際という自然をベースに、多様な機能を組み込んだ複合的空間が形成されており、人々の様々な営みと都市の自然とが洒落た賑わいの空間をつくり出し、極めて都市的な楽しみを提供している（写真3）。

こうした複合的商業空間が次々と整備される背景には、レジャーやレクリエーション活動自体の複合化の傾向が指摘できる。機能分化することで質を高めてきた個々のレクリエーション活動も、飲食や歓

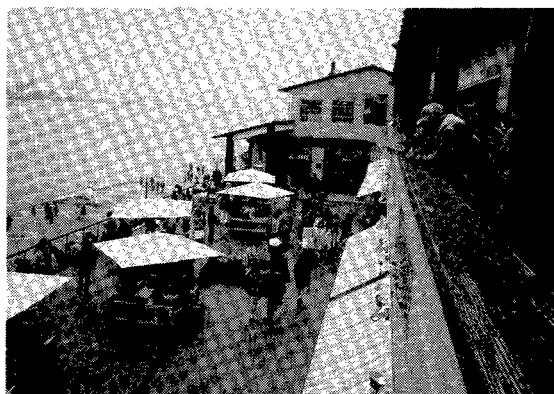


写真3：神戸ハーバーランド
ウォーターフロントの複合開発による都市的賑わいの空間づくり

談といったベーシックな活動を付加し、再び複合的に楽しむようになってきたと言えるのではないか。例えば、美術館へ行くにしても、単に絵画を見ることだけでなく、飲食や買い物、街歩きなどの付帯的な活動をも含んだトータルな時間を楽しむようになってきている。個々の「活動をする」こと自体ではなく、主体とする活動を中心として過ごす「時間」の豊かさを楽しむわけである。正に時間消費型のレジャー・レクリエーション活動へと移行していると言える。商業空間やレジャー・レクリエーション空間の複合化傾向は、こうした楽しみ方の変化に対応したものであり、活動の複合的展開を引き出す空間面での仕掛けとしても位置づけることができる。

先述のウォーターフロントという立地も、陸地と海とが接する地形の変曲点であり、非常に多様な表情を有した立地である。そこでは都市における伸びやかな眺望を確保できると同時に、水陸の異なる土地利用から生ずる様々な営みを見ることができる。このことは近世において、台地端や水際など地形の変曲点には、庶民の遊樂地であった「名所」が数多く立地していたことから理解される。したがって、産業面での立地に対する要求が変化してきた今日、ウォーターフロントにおいてレクリエーションを一つの柱とした再開発が盛んに行われることも、故の無いことではない。このようにレクリエーション・ポテンシャルの高い立地と、海（水）の「自然」および「都市」の賑わいの両者を融合した空間整備とが合わさって、多様な表情を有した空間を形成し、引いてはそのことがレジャー・レクリエーション活動をより複合的なものにする契機となっていると考えられる。今後の、レジャー・レクリエーション空間には、ますます複合的な仕掛けが求められるようになると言えよう。

以上、取り上げてきたレジャー・レクリエーション活動の変化は、近年、目立つようになってきた傾向を取り上げたものであり、全てがこの方向に変化しているわけではない。施設的なレクリエーション空間にも新たな工夫が加えられ、個々の活動もより刺激的なものとなっているし、全てのレクリエーション活動が自己開発型では肩がこってしまう。前時期の楽しみ方を残しつつ新たな楽しみ方が加えられており、最も無難に変化を表現するとすれば、全体と

して選択肢の多様化という方向に動いていると言えよう。しかしながら、新たな時代の価値感を背景に加えられた楽しみ方へと徐々に比重を移していくということは言えるのではないか。

2. 都市空間全体の「遊」化傾向

前項で述べたように、日々の生活におけるレジャー・レクリエーション活動の比重や重要性の高まりに伴い、都市計画、土地利用計画の側面においても、レジャー・レクリエーション活動のための空間、そして遊びや豊かな時間消費の要素を付加した都市空間が強く求められるようになってきた。従来の都市計画は、「職」や「住」の問題に偏りがちであったが、「遊」の問題を大きく位置づけざるをえなくなってきたと言えよう。余暇の問題を正面から捉え、レジャー・レクリエーションの観点からの都市構成のあり方や、より魅力的な個々のレジャー・レクリエーション空間（施設）の形態、都市経営や都市形成上でのレジャー・レクリエーションの戦略的位置づけなどについて議論を深めていく必要がある。「職」「住」「遊」の都市づくりの考え方へとシフトさせてゆくべき時期にきていると言てよい。

例えば、神戸市は「アーバンリゾート都市」を掲げているし、町田市は「自由時間都市」を標榜して、今後の都市づくりの目標としている。この他にも、レジャーやレクリエーションの問題を大きな課題として、全面的に取り上げる自治体が増加してきている。都市公園に大きな役割を担わせることで済ませてきたレジャー・レクリエーションの問題を、遊園地や文化施設、商業施設などとの連携や、「職」などの機能的な空間への「遊」要素の付加など、都市や町全体での空間配置や目標像といった形で計画に組み込まれるようになってきた。都市全体が「遊化」の傾向にあると言えよう。

そして都市計画やまちづくりにおけるレジャーやレクリエーションの問題には二つの側面が含まれている。一つは増大する自由時間を豊かに過ごすための空間や場を量的にも質的にも確保するという観点であり、もう一点は職や住などをも含む都市活動全体の中に遊びの要素や文化的活性化を図るための情報が付加された空間を確保するという観点である。「遊」の言葉には「あそび」と「ゆとり」の2面のニュアンスがあり、それぞれが上記の2側面を表していると言える。レジャー

・レクリエーションの問題は以前から両者の観点を包含しつつ様々に論じられ、断片的には試みられてきた。しかし、都市全体の計画の中で明確に位置づけられ、系統的に展開されてきたわけではない。両者を明確に分離することは難しく、この点が都市計画における「職・住・遊」のパラダイムの必要性が指摘される由縁である。

前者のレジャーやレクリエーション活動のための目的的空間の整備・配置に関しては、神戸の「アーバンリゾート都市」においても検討されているように、公園をはじめ、遊園地やホテル、商業施設、スポーツ施設など、レジャーやレクリエーション的要素を有した都市の諸施設について、①複合化、大規模化などにより、より高次のレジャー・レクリエーション空間を形成していくこと、②緑道や散策路など線的な要素により諸施設相互の連携を図り、都市全域でのネットワークを形成すること、が重要な課題であると考え（表-1）。

また、後者の問題に関しても、近年、様々な取り組みが試みられて来ている。オフィス空間においては、機能的な「職」の空間とグリーンインテリアや飲食空間、広場的空間との取り合わせが模索されているし（写真4）、工場に関しても、働く人々のゆとりの空間として、また、地域の人々や消費者にアピールするための空間として、レジャーやレクリエーションのため



写真4：芝浦シーバンスビル
オフィス空間にも憩いや遊びの空間が組み込まれるようになってきた

の空間が積極的に位置づけられている。特に工場に関しては、通産省の指導の下に新たな工場環境像（ニューファクトリー）が検討され、様々な試みが行われている。工場の緑地空間やスポーツ施設などを充実させ、「職」の空間にゆとりや楽しさを付加すると同時に、それらを周辺地域に開放して、地域との連携を高めようというものである。この他、飲食関連の製造業などでは、工場見学コースを組み込んだ大規模なレストランやテーマパークを整備、計画する例も出てきている。こうした事例は、生産施設であることを魅力の一つとしたレジャー・レクリエーション施設と言うべきかもしれない。近代の屋台骨として産業化社会を支えてきた工場の空間も、時代の変革期を迎え、大きな変化を余儀なくされていると言えよう。

その他、都市全体が遊化していく中で、街づくり自体を楽しもうとする動きすら出てきている。近年、「まちづくりゲーム（デザイン・ゲーム）」が話題を集めている。これは従来から行われているまちづくりなど空間の計画・設計に関わるワークショップを、ゲーム感覚を取り入れることにより、より洗練された方式にまで高めたものである。また「コミュニティ・レクリエーション」のように、コミュニティ形式を促進する方策として、レクリエーション活動を用い、楽しみながらまちづくりに貢献しようとする活動も活発に行われるようになってきた。都市全体あるいは都市計画全般にレジャーやレクリエーションの問題が不可欠になってきていると言える。

表-1 アーバンリゾートの分類

レジャー系	遊園地	→ テマパーク
宿泊系	ホテル	→ リゾートホテル
買物系	百貨店	→ 単一専門店、複合ショッピングセンター
スポーツ系	公共施設	→ 大規模レジャー化
文化系	動物園・水族館・美術館	→ 大規模余暇施設化
船舶系	ヨット	→ クルーザ、客船
観光系	文化財・自然景観	→ レジャー系施設の付設
自然系	海・山	→ 施設複合型
楽娯系	歓楽施設	→ 多機能複合化

（資）神戸都市問題研究所・アーバンリゾート研究会
『「アーバンリゾート都市・神戸」の整備政策課題に関する研究』都市政策、第64号、1991

3. 公園整備のあり方の再検討

最後に明治以降、都市（計画）における日常的なレクリエーション活動の場として、大きな役割を担ってきた都市公園に触れておきたい。その都市公園も制度や形態に関しての問題点、限界が指摘されるようになってきた。都市公園は近代都市を形成（構成）する施設であり、ある意味で、きわめて近代を象徴する空間の一つと言える。明治、大正、昭和と徐々にその姿を変えつつ現代に至っているが、「近代」が終焉を迎えつつある今日、大きな変革期を迎えていると言えよう。そして、この変革の動きには、都市公園自体の変化と、都市公園という空間（形式）にとらわれないレクリエーションのための空間の整備・検討と、二通りの方向がある。

①都市公園自体の変化

現代の都市公園は、日常生活において十分身近であるとは言いがたくなってきた。子供が小さい頃こそ近所の小公園を利用する機会があるものの、家族の年齢構成が高くなってくると、公園から足が遠くのが一般的である。つまり都市公園は現代人の日常生活様式からかけ離れた空間となってしまうっており、都市におけるレクリエーション活動の大きな部

分を担うことは難しくなっている。こうした状況を背景に都市公園制度も余儀なくされてきているし、新しい時代の生活様式や価値観に対応した都市公園の在り方が様々に試みられるようになってきた。住民の余暇生活の質の向上に資することこそが最も重要な課題、目標であり、住民が本当に求める公園とは何かが模索されている。

施設化を極力抑え「原っぱ」を提供することで、住民の自由でかつ創造的なレクリエーション利用を期待することや、住民の利用や整備、運営への参加に配慮した新しい都市公園の形態やシステム等も検討されている。また飲食施設や宿泊施設を付带的に整備し利用の複合化を図ること、都市における自然の様々な表情に対する認識を高める仕掛けを組み込む工夫（写真5）等も積極的に行われている。その他、レクリエーション・リーダー等との協力の問題や、ソフト・プログラムの展開し易い空間のあり方、等に関しても議論されている。「パークス・アンド・レクリエーション」の言葉で象徴されるように、本来、公園の空間的側面と活動（利用）の側面とは一体的であるはずである。しかしながら各々の側面が洗練され発展していく過程で、両者は別々に展開してきた。それがここへ来て、公園を本当に楽しみ、フルに活用するためには、両者が再び一体化することが求められていると言える。現代の人々が求める公園利用を十分に検討し、その要望に応えることのできる公園空間への移行が求められている。

②都市公園以外の公園的空間

また一方、都市公園という制度や空間にこだわらず、河川、谷戸、都市農地など公園的な空間における「自然」との触れ合いや、コミュニティの交流に関しても、積極的に検討がすすめられている。都市近郊エリアで整備されてきている市民の森、自然観察の森、ふれあいの里等々がこれを代表する動きである。レジャーやレクリエーション活動は大きく多様化してきており、都市公園という制度や立地の範囲で応え得るものは限定されている。そこで前項で述べたとおり、遊園地や文化施設、商業施設などと連携したレジャー・レクリエーション空間のネットワークを形成することや、都市公園を拠点として、河川や並木、崖線、田畑などを結んだ自然とのふれ合いのネットワークを形成するなど、都市公園以外

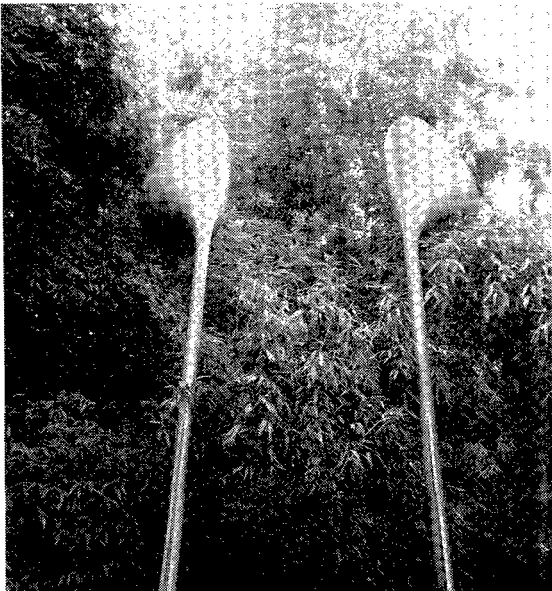


写真5：杉並ミミのオアシス
聴覚で自然を感じる仕掛けが施された公園

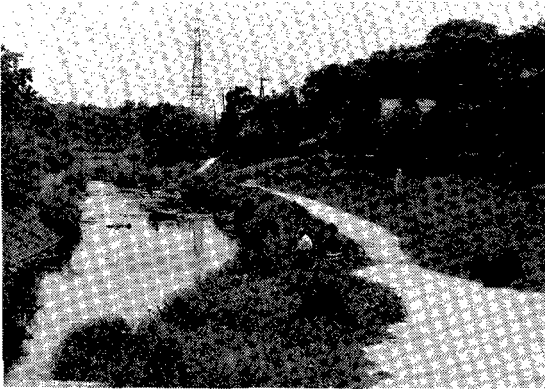


写真6：横浜市和泉川
河川や丘陵地を活用した公園的空間が増えている

の空間と連携（役割分担）を図ることで、都市全体として楽しく豊かなまちづくりが進められている。

特に、自然志向が高まる中、巧まない空間である都市近郊部の丘陵地や田畑などの、自然と楽しむ空間としての役割が高まってきている（写真6）。遊園地の絶叫マシンに代表されるように、遊びやレクリエーションは近代技術が次々と生み出す様々な装置に支えられて進展してきた。しかしながら、ここへ来て、よりプリミティブな方向への回帰が模索されている。その最たるものが自然とのふれ合い活動であろう。わが国における四季折々の多彩な自然とのふれあいは、長い歴史の中でレジャーやレク

リエーションをはじめ生活の様々な側面で豊かさを演出してきた。都市施設として装置化され、機能が限定された都市公園では十分に満たされないという認識が、都市内および都市近郊の自然地への期待を高めていると考えられる。単に「みどり」として保全することだけでなく、日常生活を演出する要素としての「ふれ合い」の観点から、公園や緑地、河川などをはじめとする都市自然の配置について検討・再編していく必要がある。

*

以上に述べてきたように、近年、レジャー・レクリエーション活動自体が変質してきており、本当に楽しく豊かな生活や空間とはいかなるものかが模索され、都市全体が快適空間として形成される方向で動いている。こうした流れの中で考えていかねばならない今後の重要課題として、「遊び」をいかにサポートするべきかという点があげられる。〈「遊び」は、本来、創造的であるはずであり、原っぱや森など多様性に富んだ生の空間を提供しさえすればよい〉という考え方と、〈「遊び」を知らない現代の子供達に対しては、遊びの「きっかけ」を提供するなど、誘導の仕組みが必要である〉という考え方とがある。現代の時代状況において、どこまで「遊び」という問題に（外部から、意図的に）関与するのか、今後の大きな課題と言えよう。