

## 「あそび」の広がり と 「あそび」空間整備の方向

麻生 恵 (東京農業大学)

### 1. 「あそび」空間の分類と「あそび」の概念

「あそび」空間は、大きく施設系空間とオープンスペース系空間に大別できる。

施設系空間には、身近な児童公園をはじめ都市公園、さらにはレジャーランドのような民間の施設などがある。一方、オープンスペース系空間には、原っぱをはじめ、生活の必要性から生まれてきた広場や緑地、人々の自然への働きかけの結果生まれた農村景観のようなアノニマスな空間、さらには国立公園などの自然公園まで含まれる。

「あそび」の概念には、プレイ論に代表される「活動としてのあそび」に加えて、より広範な「精神としてのあそび」がある。後者の「精神としてのあそび」こそが、これからのあそび空間づくりを考える上で、益々重要になると考えられる。

「あそび」空間整備という観点からみた場合、「精神としてのあそび」には、3つの要素が含まれると思われる。①空間や対象への働きかけ(参加、あそび心)、②学習(空間への理解)、③美(アメニティ)の追求、である。

### 2. 「あそび」空間づくりの変化

空間の造られ方という視点からみた場合、「施設系の空間」は人々のあそび行動(主に「活動としてのあそび」)を分析し、空間の使われ方を想定・予測した上で、専門家が空間を計画設計し、整備(公的、民間セクター)されてきた。従来にあそび空間整備の多くは、こうした方法によってなされ、わが国の空間の充実に大きく貢献してきたが、一方で「設計過多、施設過多」「ゆとりや面白味に欠ける」という批判も出されるようになった。

こうした空間づくりの反省として、近年はユーザー自身が空間の管理運営を担当したり、さらには空間の計画設計段階からその作業に参加していく方法、いわゆるワークショップ方式による空間づくりが各所でみられるようになった。これは、ユーザー自身の意見や要望を反映していく仕組みとして注目されているが、専門家側からの議論が中心で、ユーザー側に視点をおいた研究課題も少なくない。

### 3. オープンスペース系の空間と「精神としてのあそび」

一方、オープンスペース系の空間、とくに郊外の田園や農山村の空間(二次自然の環境)については、そのアメニティに満ちた資源性や価値の重要性が指摘されながら、一般の人々の関心や利用はいま一つであった。また近年は、これらの環境や風景を支えてきた第一次産業の衰退によって、荒廃の危機に直面している。

最近になってようやくこうした価値が一般にも認識されるようになり、ユーザーサイドからもこうした空間の保全に積極的に関わっていきこうという動きがみられるようになった。また、それを支援する社会や行政の仕組みも生まれようとしている。

オープンスペース系の空間においても、登山やハイキングなどのアウトドア・スポーツのように「活動としての遊び」は従来からなされてきた。しかし、空間(環境)の美しさ(アメニティ)に身を浸し、その空間(環境)を理解(学習)し、さらに(あそび心で)その空間(環境)の保全にも関わるといった動きに展開するためには、何よりも「精神としてのあそび」が重要である。

### 4. おわりに

最近の研究によると、江戸のあそび空間は、当時の人々のライフスタイルに応じたその多様性、空間のシステム、美しさなどにおいて世界でも有数のものであったという。人々の行動範囲が拡大し、自然環境や風景に関する認識なども変化しつつある今日、新しい時代のあそび空間のシステムのあり方と、それに大きく関わる人々の「精神としてのあそび」に関する研究が益々重要になってきている。