

岡本久人（九国大次世代システム研），○森岡侑士（九産大工学），
佐藤俊郎（環境デザイン機構）

「長寿命型都市の設計」という場合、既にそこにはいくつもの課題が潜んでいることが読み取れる。

- 1) 「長寿命型」と現在敢えていわざるを得ない背景は、とりわけ第2次世界大戦後の日本において、「都市」が急速に成長するとともに、激しい変化に直面してきたことにある。その成長と変化の速度が、極めて「短寿命」であったことの帰結として、当然ながら、資源と環境の劣化という結果を招き、地球規模での問題の主要な部分を占めることとなった。もちろん、歴史的には「長寿命」の都市は、西欧を主として厳然として存在し続けたが、それは単純に都市を物的に構成する素材の相違（端的には、石と木）にすべて還元するだけでは説明し切れるものではない。ひとつの大きな疑問と論点は、その「短寿命」、つまり「短サイクル」な有り様こそが日本の成長というものの根底にビルト・インされてきたのではないか、という点であろう。その意味では、「長寿命」を語る場合、相当に根深い問題を抱え込むこととなることが伺われる。
- 2) 「都市」をどのように理解するか、という点でも、その明快な輪郭が定まっていはいない。人間がある程度の規模と時間で定住する状態をいうのであれば、都市の概念は極度に広まるであろうが、その場合にも、枠組みを何で規定するかは明確ではないのである。都市を都市たらしめているモノやコトが何なのかについてのひとつの作業仮説としては、「間接性の密度」とでもいうべきものが考えられるのかも知れない。自然的存在としてのヒトとヒトの直接的な関係のあり方が、ハードウエアとソフトウエアのあらゆる側面の介在によって、間接性の密度が高まった状態が「都市」であるという理解である。自然的存在としてのヒトから乖離していく程度の大きさ（その価値判断や尺度は措くとしても）にこそ、都市の本質があり問題をも孕むと考えられる。
- 3) 「設計」という概念は拡大、拡散の傾向にある。かつてのハードウエアの組み立てにまつわるところから、ソフトウエアとのつながり、ないしはソフトウエアそのもののあり方を示すところに来ている。むしろ、設計ということは、「人工」という側面が極度に膨らんで来た近代産業革命以降に、一般化して来ていると見ることができよう。そして、現在「設計」に関わる課題は二つの側面にあると考えられる。ひとつには、「人工」ひいては「産業社会における技術」として、「自然」との関係性をどのように捉えるかという点であり、いまひとつは、設計という行為に内在する「時間」（未来の取り込み）をどのように

扱うかであろう。

以上のような個別の課題はさまざまに関連しあうものであるし、そのことの解明が、「長寿命型都市の設計」が目指すべき主要な課題となってゆくはずである。

まず、「寿命」の観点からするならば、それはそのモノないしはコトの本来的な寿命という点とは異なり、多くは「陳腐化」というに相応しい現象をいう。具体的な例としては、物的な素材（モノ）としての「寿命」ではなく、その役割ないしは機能としての「陳腐化」である。しかも、この陳腐化は、多くの場合は意図的、つまり「設計」として人為的に行われる。さらには、素材と機能においても「寿命」を保ちえるモノでさえも、社会的に陳腐化することさえあり得る。ステータス・シンボルといわれるモノがそうであったし、「三種の神器」と呼ばれたようなモノもこの範疇であろう。つまりは、多くのモノは「社会的寿命」として扱われるのである。モノとコトによる間接性の密度の高い都市においては、極めて自然な成り行きとして、廃棄物が溢れる事態を招く。また、陳腐化は都市における間接性の質と量の変化の速度を必然的に高めることになる。

この「陳腐化」という仕組みをかつては「ディベロップメント（発展）」と称してきた側面が伺われるし、その多くは「手短な利便性」をもって正当化されて来たといえよう。しかしながら、それこそが日本の都市の成長と混乱、そして停滞（維持の高コスト）の原動力であり、同時に元凶であると仮定するならば、「長寿命型都市」の目指すところは、まずはこの人為的・意図的な陳腐化からの決別という難題に挑むことになるであろう。

以上の考えに基づき、以下の三点を基本的な「長寿命型都市の設計課題」としたい。

- 1) ハードウェアとしての都市の構成を、その素材・工法・維持管理のあり方そのものの「自然」との共生を前提としつつ、組み換えてゆく必要があるし、そのための真の技術が求められる。
- 2) 都市のソフトウェアとしての広義の文化も、より自然系との共生と、間接性の密度を低める方向に転化していくことが重要である。「長寿命」を支える世代間の関係にも、現在複雑な間接性が介在するが、これを低減することにより、文化の継承と創造を活性化する。
- 3) ハードウェアとソフトウェアの関係、またそれらの両側面にわたる「変化」を最適に吸収しえる「バッファー」ないしは「リダンダンシー」として内蔵する「仕掛け」の案出が必要となる。