



Title	都市生活者のウェルビーイングを前提とした生涯スポーツの再考について
Author(s)	中井, 次郎
Citation	大阪大学教育学年報. 2020, 25, p. 23-35
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/73993
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

都市生活者のウェルビーイングを前提とした 生涯スポーツの再考について

中 井 次 郎

要 旨

2018年現在、55%の世界人口が都市部に暮らしている。1950年には、30%に過ぎなかった都市部人口は、2050年には68%に達すると予測されている。20世紀末から現代にかけて文化的都市の形成と創造的経済の発展に邁進してきた都市開発に対して、都市生活者のウェルビーイングが軽視されていることに対する問題への意識に加え、機械化や自動化による身体的活動の低下が及ぼす健康への悪影響にも注目をした。その問題への解決策として、創造都市論や西洋経済学の先行研究や理論を手掛かりとし、都市空間の特性を生かした新しいスポーツの存在と、人間の根本的な欲求に応える都市空間の「仕掛け」との関係性を明らかにする。また将来的に都市生活者のウェルビーイングの形成を目的とした意識的な運動による「スポーツ」から、無意識的な「身体的活動」が主流となる「生涯スポーツ」のあり方へ概念移行を可能にする都市デザイン構想を示唆する点に本研究の意義が存在する。

はじめに

わが国では、2019年にラグビーW杯、2020年に東京オリンピック・パラリンピック、2021年にはワールドマスターズゲームズが開催される。それらが3年連続、同一国で開催されるのは世界で初めてのことだ。まさに国を挙げてのスポーツ・メガイメントイヤーであり、世界的アスリートの集結とメディア露出による開催都市の文化的認知・イメージ向上は言うまでもなく、イベントを通じた様々な経済効果が期待されている。一方で、スポーツ・メガイメント開催決定から実施にかけて行われる準備には、大規模な都市の再開発とその開発にかかる財政的な負担は避けられず、それがイベント実施後も解消されないという経済的懸念も高まっている。経済面の懸念に加え、「都市再開発」に焦点を合わせれば、メガイメントの誘致に伴うジェントリフィケーション⁽¹⁾を中心とした諸問題も浮き彫りになっている。また、社会の変化とともに、スポーツをめぐる多様な価値観や側面が顕わになり始め、メガイメントに象徴されるものとは異なるスポーツ概念が模索されている点にも注目しなければならない。

今後、社会の高齢化に加えて、都市部の人口比率が2050年には68%に達すると予測⁽²⁾されている。そのような背景下、「健康の保持・増進やレクリエーションを目的に、だれもが、いつでも、どこでも気軽に参加できる⁽³⁾」とされる「生涯スポーツ」のあり方を今一度考察する必要があるのではないだろうか。高齢者に対するスポーツ振興政策として、すでに現存する総合型地域スポーツクラブなどの利用促進を前提とした個人々人への財やサービスを提供する考え方ではなく、すべての生活者のウェルビーイング（well-being）に結びつく「生涯スポーツ」の構想を再考する必要がある。つまり、健康であることの基準を単にスポーツ参加率や参加回数の向上を目的に据えるのではなく、人々の生活の場である都市環境そのものを活動的な空間に変革することによって、すべての生活者が自らの健康を維持することができる「生涯スポーツ」のあり方を提唱したい。

そもそもわが国で初めて「生涯スポーツ」という言葉が学術的に用いられたのは、1980年頃からである⁽⁴⁾といわれ、この間30数年の歳月が経過したことになる。しかし、この言葉自体が、市民権を得て広がったのは1988年に設置された文部省生涯スポーツ課がリーダーシップをとり、1990年に「生涯スポーツ・コンベンション」を全国で開催して以降のことだと言われる。菊(2011)は、「基本的に、生涯スポーツ推進の行政的受け皿は現在、文部科学省であることから、それは当初から『教育』としてスポーツを扱うという行政的な特徴、あるいはバイアス(偏り)と言ってもよい性格を持っていたことになる」(169頁)と指摘し、わが国における「スポーツ政策」の浸透には、「生涯スポーツ」という行政用語が先行的かつ意図的に用いられてきたと主張している。菊は「生涯スポーツ」概念について以下のように整理している。「日本の生涯スポーツ論は『生涯体育論』として論じられなければならないはずであったが、日本は歴史上、体育とスポーツの概念を明確に峻別することができない『体育・スポーツ』社会である」(菊2013a, 92頁)とし、その上で「行政用語としての『教育』や『体育』も1980年代にあって、すでに脱産業化社会に向かう日本社会には受け入れ難い言葉のイメージがあったためか、『学習』や『スポーツ』という用語に『簡単に』入れ替えられてしまった」(菊2013b, 93頁)という。つまり、「実態とかけ離れた『生涯学習社会』と『生涯スポーツ』という官製用語が誕生し、その後の生涯スポーツ論とそれに基づく実践に大きな誤解を生じさせることになった」(菊2013c, 93頁)ことを、日本の生涯スポーツをめぐる失われた30年の第一の課題であるとしている。

また都市設計と「生涯スポーツ」に対する考え方についても、問題が先送りされてきた経緯がある。原田(2002)は、「スポーツ」と「都市」の理想的な関係について「日常生活空間の中に気ままな散歩や健康ウォーキングまたは、ジョギングなどが楽しんでできる自動車の通らない街路、歩行者専用道路、そして景色を楽しみながら安全に自転車に乗れる自転車専用道などの『するスポーツ』の環境や施設がふんだんにある都市は、住んでいて楽しいまちである」(18頁)と述べている。しかし、この原田(2002)の主張より16年以上が経過した今、いまだ「スポーツ」と「都市」の理想的な関係は構築されておらず、スポーツ・メガイイベントの誘致や開催、華やかでメディア受けする「見るスポーツ」への傾注が今もなお続いていると考えざるを得ない。都市生活者のウェルビーイングの実現に向けて、身体的な活動によって得られる爽快感などの意義をもう一度考え直さなければ、本当の意味でのスポーツによる都市づくりとは言えないであろう。

以上をうけて本研究では、都市生活者のウェルビーイング形成を目的とした「生涯スポーツ」の観点に基づき、意識的な運動によるスポーツから、特別に意識せずとも日常生活において可能となる「身体的活動」としてのスポーツへと、スポーツ概念の移行を可能にする都市デザイン構想を提起することである。

その目的を達成するために、本稿ではまず「スポーツ」と「都市」が密接な関係性を持つことを前提とし、それぞれの意義とその文化的かかわりについての理論や実証的研究などの文献を基に考察を行う。その際に、20世紀末から現在にかけて文化的都市の形成と創造的経済の発展に邁進してきた都市開発が、都市生活者のウェルビーイングを軽視してきたことを批判したうえで、ウェルビーイングの実現に必要な要素を西欧経済学の先行研究から導き出す。

次に、都市化と高齢化が進む現在、今までの「生涯スポーツ」論が主体的な運動としての「スポーツ」という概念に囚われすぎている点を指摘し、「生活活動」等の「身体的活動」をも射程に含めていくことの重要性を提起する。「生活活動」等の促進には、人間の身体的や感覚に即した空間尺度、いわゆるヒューマンスケール(human scale)への移行と、都市空間におけるアクティビティの必要性を導き出す必要がある。また、都市の劇場化を実現するうえでの「見る、見られる」または「見せる」という心理的欲求や、大規模なハコモノ建築無しに経済効果を維持することができるアーバンスポーツの存在について、ヤン・ゲールによる都市開発の事例を取り上げ検証を行う。

都市の再開発を議論するうえで、先述したジェントリフィケーションの問題や都市空間をめぐる社会階層間における格差拡大の問題は、ジェンダーや人種・民族、年齢などインターセクショナルな視点からも分析されなければならないだろう。しかし、本稿ではまず、スポーツ・メガイベント誘致に代表される現代の都市開発が、高齢化する都市生活者とその増大という課題を見落としていることを取り扱う。超高齢化・都市化がもたらす社会環境の変貌から、いわゆる「高齢者」が今後ますます都市生活者として増加する可能性を踏まえ、そこに焦点を据えて新たな「生涯スポーツ」のあり方について議論する。

I. 「スポーツ」と「都市」の歩みと新しい関係性

「生涯スポーツ」の理念を実現する都市空間を構想するにあたり、長い歴史のなかで築かれてきた「スポーツ」と「都市」の関係性を振り返る必要がある。都市文明の記憶として今も残る遺跡の中には円形劇場や公共浴場が存在し、古代都市の成立に重要な役割を果たしたスポーツの姿が見え隠れする。古代ギリシャで生まれた競技スポーツは、土着の葬祭競技会や祭典競技会として発達し、やがて宗教的色彩の濃い古代オリンピックとしてイベント化していく。原田（2002）は、この時代に開花した古代スポーツと当時の都市生活者の生活スタイルには「古代社会における『する』スポーツと『みる』スポーツの分離」と、「重要な都市機能としてのスタジアムの存在」（18頁）という、現在に共通する2つの特徴があり、それらは古代都市から現代社会へ脈々と受け継がれていると指摘した。

しかし古代から近代へという流れはスムーズではなく、中世社会において「スポーツ」と「都市」の関係は一時中断されることになる。古代スポーツが残した遺産は中世という、さまざまな文化が抑圧された時代、いわば「闇の世界」の中で一時冬眠状態になるのである。その後、封建制を脱した近代になるとスポーツは急速に活性化し、近代スポーツから現代スポーツへの推移と発展は、スポーツの著しい「政治化」と「経済化」としてあらわれてきた。

日本社会でのスポーツに関わる事象の中で近年の変化として重要なことは、1980年代より身体活動を中心とした教育である「体育」が、遊戯性や余暇活動的要素の「スポーツ」という用語に取って替わられるようになったことである。量的拡大のみを追求する経済成長が終息に向かい、工業社会から脱工業社会への移行を志向し始めた日本社会では、「スポーツ」という言葉が提示するイメージの方が受け入れられやすかったのである。「生涯スポーツ」という政策用語の下に地域政策が活発化したことによって、日本のスポーツ振興は一定の成果を挙げたと考えられる。しかし、精神的豊かさや生活の質の向上を重視する社会において、スポーツを経済的に手段化するコマーシャリズムの横行や、スポーツへ参加率や参加回数の増加率を重視する高齢者施策など、懸念を誘う面が存在することも確かである。改めて今後の社会での望ましいスポーツ文化のあり方と、時間や場所にとらわれない「生涯スポーツ」のあり方を考え、実現していく必要がある。

また原田（2002）は、スポーツに関わる理想的な都市のあり方については、高齢者を対象としたスポーツ施設の建設だけでなく、「アクティブな日常生活を誘うような生活環境づくり」（183頁）と、濫立するハコモノ建築を有効利用する「イベントのレガシーを活用した都市経営が並行して行われなければならない」（183頁）と述べている。「その延長線上には、経済性と効率の極大化を目指す従来の価値観とは異なる」（184頁）スポーツという文化を内包する都市文化が生まれ、都市生活者のウェルビーイング形成に重きをおいた新しい価値観が創造されと考えられる。

近代から現代社会へ時代が移行するなかで、政治的、経済的な動向を背景に、「スポーツ」と「都市」のそれぞれが大きな問題を抱え、現在に至るまで別々に議論が行われてきた。しかしこれまでの都市の遍歴を

見ても「スポーツ」と「都市」が密接な関係性を持つことは言うまでもなく、今後新たな都市化の時代を迎えるにあたり、相互に深く関わる共通の課題を見出す必要があると考えられる。

Ⅱ．都市生活者のウェルビーイングを前提とした将来的な都市のあり方

1．クリエイティブシティからウェルネスシティへ

「スポーツ」と「都市」が密接な関係性をもつことを踏まえ、本稿のテーマに関わる共通の課題を見出すために、本節では、20世紀末から現在にかけて、産業空洞化や雇用の減少に悩む欧米の都市政策の現場で応用され大きな注目を浴びることになった創造都市（クリエイティブシティ）の議論を手掛かりに、「スポーツ」と「都市」を結ぶ課題についての検証を行う。

「創造都市論」の代表的な研究者の1人であるマンフォード（Mumford 訳書 1974）は、都市が持続的に発展するための条件として、都市の創造性が重要であることを指摘した。従来の「利潤を最重要とする金銭至上経済」から、芸術家、科学者、技術者、歌手、音楽家などが中心となって「人間の創造性を高める経済システム」への転換を図ると同時に、多種多様な問題に対応できる創造的な環境を整備することが必要であると唱えた。その後21世紀に入り、その流れを受けたランドリー（Landry 訳書 2003）は、産業の空洞化と厳しい財政状況の中で欧州の各都市がどのように独自の発展を目指すかという問いに対して、文化・芸術が持つ創造性が重要であると強調した。

一方、アメリカの都市再生に大きな影響をもたらしたフロリダ（R. L. Florida 訳書 2009）は、都市の創造性は、創造的な人財によって形成されるものであるとした。フロリダは、科学者や技術者、企業家などを「クリエイティブ・クラス」と呼び、急速に発展しているハイテク産業がクリエイティブ・クラスの多い地域に立地していることに着目して、「寛容性（Tolerance）」「技術（Technology）」「人財（Talented）」という3つの指標を用いて都市の創造性を評価している。フロリダの考えは、変化する多様なニーズに対して柔軟かつ創造的な生産活動の展開を可能とする高度な技術力を評価し、都市の内発的発展における創造的な技術力の重要性を指摘したジェイコブズ（Jacobs 訳書 2010）に影響を受けている。20世紀末から現在にかけて創造都市の理論と実践は、各国の都市政策において一定の評価が示され、今後ますます文化的都市の形成と創造的経済の発展に向けた指針とされていくことが予想される。

しかし、「創造都市論」においては経済的な成長が大前提となっており、ランドリーやフロリダの考えに対して、ベック（2005）が重要な批判を行っている。ベックの批判について笹島の整理を借りてまとめると、「文化芸術がグローバルな都市間競争に有用な資源として位置づけられることによって、それ自体の価値のためではなく、経済的な有用性のみが主張される」（笹島2012a 83頁）点や、「一部のクリエイティブ・クラスを都市の経済成長の要因として指定しているがゆえに、特定の都市や場所にコミットメントを持たずに世界中を移動するエリート層のためにのみ向けられた都市環境が公的資金を使用して構築される問題」（笹島2012b 83頁）などが挙げられる。結局、創造都市の理念によって形成された都市は、「外部の競争力や脅威に服従しながら経済成長を目指す都市ビジョンにはかならず、競争や市場のイデオロギーをより伏在された理念になっている」（笹島2012c 83頁）という笹島の指摘についても、現状の都市環境を顧みるに実に妥当だと言わざるを得ない。また笹島は「企業家主義的都市」の概念を提唱したハーヴェイ（1985）の考えに基づき、都市空間の構築が一部の階級権力による「イメージや美学」によって生み出され、「解決すべき問題や出会うべき新たな他者を隠蔽する可能性」（笹島2012d 86頁）も指摘しており、「創造都市は、創造都市の戦略を実践するがゆえに、創造の契機を喪失しているのである」（笹島2012e 86頁）と結論付けている。

脱産業化に向かう日本社会の中で、「体育」という行政用語が簡単に「スポーツ」に入れ替えられたように、都市政策においても「創造性」の名のもとに行われた開発が、都市生活者の創造性の契機を喪失する可能性を孕んでいる。これらの共通性は、工業化された大量生産・大量消費の時代から、経済のサービス化、情報化によって脱工業化が進行し、多様な価値観が生まれ、世の中がグローバリゼーションの時代へとシフトするなかで、現在の都市生活者のウェルビーイングに対する問いを軽視してきたことが問題であると考えられる。

今や都市化のみならず高度高齢化を見据えて、経済的な成長が大前提となる都市計画ではなく、新たな価値や文化を顕わにするスポーツの存在を再認知し、都市生活者のウェルビーイングの形成を主軸とした考えをもとに、創造都市、すなわちクリエイティブシティからウェルネスシティ⁽⁵⁾への転換を図る必要があると考えられる。

2. ウェルネスシティと都市生活者のウェルビーイング形成の要素

都市生活者のウェルビーイングの形成を主軸とした考えをもとに、クリエイティブシティからウェルネスシティへと都市計画の発想を転換させるためには、それらを形成するための要素を考える必要がある。

西欧経済学における「ウェルビーイング (well-being)」の理解については、ヘドニック (Hedonic) とユーダイモニック (Eudaimonic) における2つの流れがあると考えられている (表1)。前者は、快楽主義・効用主義ベンサム派の流れをくむものであり、「幸福とは快楽と苦痛の差にある」とするものであり、後者は、アリストテレスの哲学的思想からの幸福観を受け「幸福とはよき人間関係にあり、富はそれを実現するための手段であり目的ではない」とするものである。

(表1) Understanding “well-being”

Hedonic (satisfaction)	Presence of positive feeling / Absence of negative feelings Overall satisfaction with life
Eudaimonic (fulfilment with life)	Self-acceptance / Positive social relationships / Personal growth Purpose in life / Environmental mastery / Autonomy Personal expression

出典：Diener, E. (2009) “The Science of Well-Being”

Ryff, C.D. (1989) “Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being”

Jonas De Vos, Tim Schwanen, Veronique Van Acker & Frank Witlox. (2013) “Travel and subjective well-being: a focus on findings, methods and future research needs” より筆者作成

社会全体の幸福を重視するという発想は、ヘドニックの功利主義的な幸福観と深い関係があると考えられる。功利主義の創始者であるベンサムは快楽・苦痛に関する考察を深く追求し、快楽を求め、苦痛を避けるという、人間の幸福の追求活動を次の2つに分けている (表2)。1つは「防衛的 (defensive)」な活動であり、具体的には、「苦痛の排除 (relieving pain)」, 「快適・便利さの追求 (relieving discomfort)」が主な活動と考えられており、もう1つは「創造的 (creative)」な活動で、具体的には、快楽 (楽しいこと) の追求や慣性化せず飽くことのない活動そのものであると考えられている。またそれらの2つの活動を Marina Bianchi (2004) は、幸福を追求する人間の活動に照らし合わせ、2人の経済学者の視点から分類を行っている (表2)。

今後の都市における活力形成のためには、都市生活者の日常的な活動をもより意義のある活動へ変えていくことが不可欠であろう。産業化を背景に、都市生活における機械化や自動化がこのままさらに進めば、人

間本来の身体的活動自体を妨げてしまう可能性がある。都市の活力は、都市生活者の健康的かつ創造的活動により生み出されるものであり、人間の幸福観がその形成に大きく関わるに違いない。具体的には、幸福を追求する人間活動の「創造的 (creative)」区分において、先述したR. G. Hawtrey⁽⁶⁾の考えである「積極的な快楽 (positive- pleasure)」を創造する手段としての「スポーツ (playing sports)」と、T. Scitovsky⁽⁷⁾が考える「刺激的 (stimulating) なアクティビティ」や「楽しむ (pleasure)」ことに向けた「時間の創出 (deployment of time)」に注目し、それらの点が都市生活者のウェルビーイング形成の要素と考えられる。これらの要素への注目が、ウェルネスシティの構築のために必要となる。

(表 2)

author	defensive	creative
R. G. Hawtrey (1926)	relieving pain and discomfort	engaging in conversation or the arts playing sports and games solving difficult problems an effort of imagination and knowledge
T. Scitovsky (1979)	comfort activities	stimulating activities pleasure a deployment of skills and time

出典：Marina Bianchi (2004) "If Happiness is so important, why do we know so little about it?"
chapter 1. Defensive and creative consumption. より筆者作成

3. ウェルネスシティ構築のために ～「生活活動」も含めた「身体的活動」を推奨する考え方へ

前節でみた都市生活者のウェルビーイング形成の要素を軸としつつ、現代日本におけるウェルネスシティ構築のための課題を整理しよう。

我が国は、平均寿命の伸長と出生率の長期的な低下という少子・高齢化に直面しており、2050年には、ほぼ3人に1人が65歳以上のいわゆる老年人口となることが予測されている。そのことを前提として、現代社会で都市生活者のウェルビーイング形成におけるスポーツの果たす意義や役割を考え直さなければならぬ。

今やスポーツは多様な意義を有する文化として、現代社会に生きるすべての人々にとって欠くことのできないものとなっている。人間とスポーツとの関わりについては、「するスポーツ (スポーツを自ら行うこと)」のほかに、「見るスポーツ (スポーツをみて楽しむこと)」や「支えるスポーツ (スポーツを支援すること)」がある。国の「生涯スポーツ」政策は、健康増進に向けた「するスポーツ」の奨励を主たる目的としている。例えば2000年の保健体育審議会答申「スポーツ振興基本計画の在り方について—豊かなスポーツ環境を目指して」では「国民が日常的にスポーツを行う場として期待される総合型地域スポーツクラブの全国展開を最重点施策として計画的に推進し、できるかぎり早期に成人の週1回以上のスポーツ実施率を50%にする」ことが掲げられている。

しかし近い将来、スポーツライフスタイルにおける享受期 (老年前期・後期) が都市生活者の過半数になるのであれば、都市に住む多くの人が老化による身体的機能の低下によって、歩く事さえも困難になり、ますます「するスポーツ」からは遠ざかってしまうことは確かである。国民一人一人が心身ともに健康で活力ある生活を形成するよう努めることが期待される中、そもそも国民に推奨される「身体的活動」なるものが、主体的な運動としての「スポーツ」という概念に囚われすぎていることが、高齢化社会に対応できていないのではないだろうか。

2013年の『運動基準・運動指針の改定に関する検討会 報告書』⁽⁸⁾では、「身体的活動」を「生活活動」と「運動」に分類したうえで、健康に関連する体力の維持・向上を主目的とした場合、計画的および継続的な「運動」が必要だと述べている。しかしこの報告書で注目すべき重要な点は、これまで主に高齢者を中心に積極的な「運動」をすることが重要とされていたのに対し、計画的ではなく、むしろ日常的な活動である、労働、家事、通勤、通学などの「生活活動」に焦点をあて、「身体的活動」の意義を検証していることである。この指摘が妥当であることは、2011年に出された『健康日本21』の最終評価でも示されるように、今後歩く事さえも困難な高齢者が増加すると見込まれる日本社会においては、総合的な健康増進の観点から「生活活動」も含めた「身体的活動」を推奨することが、極めて重要になると思われる。

高齢化を見据えた上で、日常的な爽快感や幸福感が「生活活動」を重視した「身体的活動」によってもたらされるという考え方は、今必要とされている新しい「生涯スポーツ」のあり方を作り出す。それこそが、都市生活者のウェルビーイング形成を支え、ウェルネスシティ構築の基礎となるのである。

Ⅲ. 「生涯スポーツ」につながる都市のアクティビティを創出する仕掛け

1. 劇場としての都市と都市空間における心理的欲求との関係性

本節では、前節で明らかにしたウェルビーイングの要素を基に、「生活活動」も含めた「身体的活動」の考え方を志向する「生涯スポーツ」を可能にする都市空間の「仕掛け」や「アクティビティ」について考察を行う。そのために、まず都市の特性と都市生活者にみられる心理的な欲求の関わりについて検証を行う。

前節で検討した「創造都市論」は、ネガティブな側面をもつばかりではなく、別の観点からみれば、ウェルネスシティの実現に向けた示唆を提供してくれる一面もある。

「創造都市論」の論者のひとりであるルイス・マンフォード（1970）は、「都市は芸術を育てるとともに芸術であり、都市は劇場をつくるとともに、劇場である」（Mumford 訳書 1974a 473頁）という、「芸術都市論」ないしは「劇場都市論」とも言われる理論を打ち立てている。マンフォードの提唱は、都市活力の要素を考察するうえで重要な理論となる。「人間のより目的的活動が人間や出来事や集団と争い協力しながらさらに意義深い頂きへと形成され、実現されるのは、都市において、劇場としての都市においてである」（1974b 473頁）という主張は、都市とその生活者との関係において極めて重要であり、都市生活者とスポーツの関わりについての議論にも、適用することができる。本稿で重要視すべき点は、その劇場（都市）の構成要員となる「パーフォーマー」や「オーディエンス」の存在と、都市生活者の心理的欲求との関係性である。

社会学者であるゴッフマン（1959）は「パーフォーマーとオーディエンスの間には暗黙の合意が維持されていて、あたかも一定程度の対立と協調が両者の間に存在しているかのような行為が行われる」（Goffman 訳書 1974a 241頁）とし、人間関係を分析する視点としてパーフォーマーとオーディエンスの役割理論を提唱している。ゴッフマンはまた「劇場で演じられる非現実的な役柄をリアルに見せる技法は、日常生活において人々が自分の置かれたリアルな社会的状況を維持するときに用いる技法と同一のものである」（1974b 301頁）と述べ、ひとは人間関係のあらゆる状況で「演技者」と「聴衆」という二つの「役割」を常に演じていると考察している。都市に置き換えれば、「劇場」は都市および都市空間そのものであり、都市生活者が「演技者（パーフォーマー）」と「聴衆（オーディエンス）」という二つの「役割」を演じていると言える。

つまり、「演技者（パーフォーマー）」は、肉体的優位性を持って「聴衆（オーディエンス）」から眼差される存在であり、「聴衆（オーディエンス）」は、時間的優位性や精神的優位性をもって都市住民一般から眼

差される存在となる。ただし、この場合の都市住民の眼差しは「聴衆」（オーディエンス）のように「見る」意識を有した状況にあるものではなく、むしろ「聴衆」（オーディエンス）が都市空間内で「見られている」と意識することによって構築されるものである。この関係性は都市空間内でのみ成立するものであり、「楽しむ（pleasure）」ことへの「時間の創出（deployment of time）」や「時間への投資」が金銭的な価値を上回る経済的な優位性を生み出していると考えられる。また都市生活者に限ったことではないが、昨今に見られるようなSNSへの私生活の露出は、「書き込み、他者に公表する」行動によって、自身の楽しむことへの時間の投資力やウェルネスライフの実践をもって、その精神的・経済的優位性を自己顕示し、他者に「承認」してもらいたいという社会的動機の表れであると考えられる。

2. 都市空間を劇場とするアーバンスポーツの台頭

都市空間を劇場に見立てた新興スポーツとして、アーバンスポーツが若い世代を中心に注目されている。音楽やファッションと融合したスタイルが特徴で、ストリートから発展した種目もあり、若者離れが進む五輪のテコ入れ策として国際オリンピック委員会（以下、IOC）もアーバンスポーツの取り込みを図っている。実際に2020年東京五輪では自転車BMXフリースタイル・パーク、3人制バスケットボール、スケートボード、スポーツクライミングの4競技・種目が新たに追加され、24年パリ五輪では「ブレイクダンス」が追加種目候補の一つとなっている。若者に人気がある理由として、ファッション性や大音量のBGMなどにのせた選手の動きが、スポーツというよりもライブなどのエンターテインメント性も持ち合わせているからであろう。また近年人気がある都市マラソンや、他の交通を遮断して街中に作られた短いコースを何度も周回する自転車ロードレースのクリテリウムなどは、都市住民がそのまま「聴衆（オーディエンス）」となり、スタジアムでのスポーツイベントと同じような効果を及ぼすと考えられる。

今後スポーツはますます国際レベルの競技スキルが求められ、選手の育成を考えれば、経済効果を追求するイベント至上主義へと向かわざるを得ないだろう。だが、スポーツ振興政策がスポーツ・メガイメントの誘致ばかりに向けられ、そのたびにスタジアム建設や大規模な都市開発に巨額の資金が投じられることは避けるべきであり、都市の特性を生かしたアーバンスポーツの可能性に注目する必要がある。

またこのような都市空間でのイベントは、都市の滞留によって生じる都市生活者の「見る」「見られる」といった他者に対する視線の意識においても、「技術や知識の習得」のきっかけとなり、都市生活者による洗練された創造的な活動に繋がると考えられる。

以上のような、都市を劇場とみだてて発展するアーバンスポーツは、「刺激的（stimulating）なアクティビティ」によって空間を演出し、新鮮な快楽・幸福感を生み出すための「創造的な時間」を創出する。これらは、「スポーツ」と「都市」の新しい関係性への重要な手掛かりとなり、都市生活者のウェルビーイングを重視した「生涯スポーツ」発展のために大きな力を発揮し得る。またⅡにおいて、まずはクリエイティブシティからウェルネスシティへの発想の転換という方向性を示したが、「スポーツ」と「都市」の新しい関係性を活かし、ウェルネスシティを構築するためには、一部のクリエイティブシティ概念を活用することも必要であろう。つまり、ここで見たように「劇場としての都市」機能など、都市の「創造性」をウェルネスシティの実現のために最大限活かすことがもとめられる。

3. ヒューマンスケールによる都市開発の事例 ～ヤン・ゲールによるコペンハーゲンの開発事例より

ここでは、「生活活動」を「身体的活動」として重視することで、都市の日常生活に根ざした「生涯スポーツ」を発展させることを可能とする都市開発の事例をみる。

昨今SNS等がもたらす情報化の進展は、人間関係の希薄化、精神的なストレスの増大、日常生活において体を動かす機会の減少、体力や運動能力の低下など、心身両面にわたる健康上の問題をもたらしているが、決してネガティブな要素ばかりを生み出しているわけではない。情報化による利便性の向上は、ワークスタイルの変化および衣食住とオフィスの一体化を進行させることで、「創造的な時間の創出」を通じて都市生活者のウェルビーイングを形成する可能性を有している。そのような環境下では、人々がより簡単な移動手段で結ばれ、「自転車」や「徒歩」が重要な移動手段になることが予想される。「人は誰もが歩き、感覚器官を備え、移動の自由を持ち、共通の基本的行動パターンをとる。都市の計画は人間から出発しなければならない」(J. Gehl 訳書 2014, 237頁)と述べたヤン・ゲール(2010)の主張に即して、「生活活動」も含めた「身体的活動」が自然に促される都市を形成することが必要であると言える。

ヤン・ゲールが手掛けたコペンハーゲンの都市開発は、数十年をかけて街路網の再編成に取り組み、自転車交通の快適性と安全性を高めるために入念な段取りを踏んで車線と駐車場を削減してきた。いまでは全市に効果的な自転車路網が全市に張りめぐらされている。1962年から2005年のあいだに、歩行者と都市アクティビティのための領域は約1万5000平方メートルから10万平方メートルへと7倍近く増加した。街の公共空間を歩き、立ち止まり、座ることを心地よく誘引する街づくりを行った結果、より多くの人びとが街を歩き、滞留するようになった。注目すべきは、歩行者交通と都市アクティビティが増加し、新しい都市活動パターンが生まれたことであろう。またコペンハーゲンは現在、次の自転車戦略を策定して新しい自転車政策の方向性を打ち出している(表3)。その基本的なコンセプトは「世界最高の自転車都市」であり、自転車利用による社会的意義の明確化や自転車利用者への優遇を徹底して考えている点が特徴である。

(表3) コペンハーゲン自転車戦略 2025目標値(最近策定)

1. コペンハーゲンにおいて、自転車通勤する人の割合を35%から50%に増加
2. 自転車利用者の重傷や死亡の危険性を2005年の70%まで減少
3. 安全性、迅速性、快適性の満足度+自転車文化の環境への影響

出所:「コペンハーゲンの自転車政策2002-2012」及び「自転車戦略2025」2011を基に古倉整理(古倉「自転車先進国における自転車政策の新たな展開」サイカパーキング(株))

コペンハーゲンの都市開発事例において、「歩行者」の交通と都市アクティビティの条件を改善すると、新しい生活活動空間が都市に生まれ、それらが都市開発の重要な根拠であることが明らかになったと考えられる。わが国においてもスポーツに親しむ街づくりの具体例として、原田(2012)は「ウォーキングや散歩を気軽に行える街(ウォーキング・シティ)」を挙げ、その実現に必要な3つの視点を提案している。第1に「日常生活の延長線上にある手軽さ」第2に「心理的に最適な状態をつくりだす緑豊かな自然」そして第3に「日常生活において歩くこと」としている(199頁)。また「歩行者革命」と「街路の人間化」を提唱する土井(1997)は、「歩行権」の回復と脚力を活用した都市計画を、歩行者天国のような一時的なものではなく、恒久的な歩行者最優先の街路づくりによって実現すべきだと主張している。先述したヤン・ゲールによる「人間の本質的な生活活動に注目」をした都市の形成に近い考えであり、わが国においても原田(2012)の視点や土井(1997)の主張をもとに、今一度、スポーツと都市についての議論を計画次元から再考する必要があるのではないだろうか。

IV. 結論

「スポーツ」と「都市」が密接な関係性を持つことを前提とし、その文化的かかわりについて考察を行った。20世紀末から現在にかけて文化的都市の形成と創造的経済の発展に邁進してきた都市開発に対して、都市生活者のウェルビーイングの形成が軽視されてきたことを批判的に検討した。経済的な成長を前提とした創造都市は、外部の競争力や脅威に服従しながら経済成長を目指す都市ビジョンとなり、そのビジョンによって構築される空間では、同質性を乱す少数の人々の社会的排除の機制となり、創造の契機を喪失することが危惧されている。また創造性の喪失に加え、高齢化や都市化が加速する世の中では、主体的に体を動かす空間や時間が奪われ、都市設計の計画段階で、都市生活者のウェルビーイングに結びつく「生涯スポーツ」の新しい構想を検討しなければならないことが明らかとなった。

都市生活者のウェルビーイングを形成する要素は、都市空間に多様性を持たせることによって生まれる「創造的な時間の創出」と、都市の滞留を実現させる手段となる「刺激的（stimulating）なアクティビティ」によって空間を演出することではないかと示唆した。ヒューマンスケールを意識した都市空間づくりは、都市生活者の身体的活動を促し、都市での滞留性を確保することに繋がる。また、その滞留によって生まれる都市劇場で行われるアーバンスポーツなどのイベントでは、パーフォーマーが常に都市生活者の目に曝されることになり、内在する新たなモチベーションを引き出すことが可能となる。

本稿で述べた都市生活者のウェルビーイングを前提としたヒューマンスケールへの意識は、スポーツと消費主義の結合を背景としたイベント至上主義にみられる「する」スポーツ減少という問題と、高度高齢化に伴う「生涯スポーツ」の新しい考え方の必要性に対する共通の解決策であり、都市生活者にとって真に必要な「活力ある都市計画」を実現することができる。

今後スポーツは、ますます経済的な効果を追求した、普通の人々が身体的活動を伴わないイベント至上になることが懸念される。しかし、本稿で取り上げたアーバンスポーツのように、都市機能をうまく利用し、パーフォーマーとオーディエンス双方の活力を形成することによって、都市空間での滞留を生み出し、無意識的な身体的活動が促すことが可能であり、そうした方向性がこれからの「生涯スポーツ」のあり方を示すと言える。

本稿では、「だれでも、いつでも、どこでも気軽に参加できる」とされる「生涯スポーツ」への議論に対し、「都市」と「スポーツ」の関係性を手掛かりにしたため、農村開発や農村生活者の検証が行われていない。また冒頭に言及したような多側面からの考察は、課題として残されている。しかし、都市や高齢化社会に焦点を当てた本稿の議論は、スポーツからの「排除」に関する種々の問題にも多くの示唆を与えることができるものとする。

最後に、本稿で明らかにした都市とスポーツの関係性が、ヒューマンスケールへの回帰を基軸とした都市デザイン構想に関わる人すべてに注目されることによって、将来的な都市生活者のウェルビーイング形成に繋がっていくことを願いたい。

注

- (1) 再開発という名の下に、地域の経済・社会・住民構成が変化する都市再開発現象。家賃・地価の高騰によって立ち退きを余儀なくされたり、地域コミュニティが失われたりすることが問題とされる。詳しくは、Smith (1996=2014) と井谷・井谷 (2017) を参照されたい。
- (2) 国際連合「世界都市人口予測・2018年改訂版 [United Nations (2018). 2018 Revision of World Urbanization Prospects.]」概要より

- (3) 公益財団法人長寿科学振興財団
<https://www.tyojyu.or.jp/net/kenkou-tyoju/shintai-shumi/sports.html> 参照
- (4) 1977年に出版された『生涯スポーツ』（平澤薫・糸野豊編、プレスギムナスチカ）という著書が最初だといわれている。
- (5) 「ウェルネス」の定義は、2015年にGWI: Global wellness Instituteが提唱した「身体的、精神的、そして社会的に健康で安心な状態」が近年では代表的であり、本稿ではその定義を踏まえた生活者のウェルビーイングの実現を目指す都市とした。
- (6) Ralph George Hawtrey (1879-1975) イギリスの経済学者。貨幣・信用理論や金融・財政政策論など広い分野で、ケインズをも凌ぎ現代にも通用する理論を残した。
- (7) Tibor Scitovsky (1910-2002) ハンガリーのブダペストで生まれた、アメリカの経済学者。
- (8) 厚生労働省「運動基準改定検討会、2013年3月」より

引用・参考文献

- 荒井良雄, 岡本耕平. 1996. 『都市の空間と時間』第1章/第2章 古今書院
- Charles Landry, 2008 後藤和子訳『創造的都市—都市再生のための道具箱』日本評論社 2003
- David Harvey, 1985 水岡 不二雄訳『都市の資本論』青木書店 1992
- Diener, E., 2009 “The Science of Well-Being”: The Collected Works of Ed Diener, vol.1
- 土井淑平. 1997 『都市論 その文明史的考察』三一書房
- Erving Goffman, 1959 石黒 毅訳『行為と演技—日常生活における自己呈示（ゴッフマンの社会学1）』誠信書房 1974 281頁, 301頁
- 橋爪紳也. 2009. 『創造するアジア都市』NTT出版ライブラリーレゾナント 055
- 原田宗彦. 2002. 『スポーツイベントの経済学』平凡社 22-23頁, 34-35頁, 210頁, 183頁, 197-199頁
- 井谷聡子, 井谷恵子. 2017 「スポーツ・メガイベントの政治とジェンダー研究の視界」JSSGS 第16回大会報告 48～57頁
- Jan Gehl, 2010 北原理雄訳『人間の街：公共空間のデザイン』鹿島出版会 2014 21-23頁, 237頁,
- Jane Jacobs, 1992 山形浩生訳『アメリカ大都市の死と生』新版 鹿島出版会 2010
- Jonas De Vos, Tim Schwanen, Veronique Van Acker & Frank Witlox., 2013 “Travel and subjective well-being: a focus on findings, methods and future research needs” Transport Reviews pp 421-442, Received 22 Oct 2012, Accepted 12 Jun 2013, Published online: 08 Jul 2013
- 『健康日本21』最終評価（2011年10月）52頁
<http://www.mhlw.go.jp/stf/houdou/2r9852000001r5gc-att/2r9852000001r5np.pdf>
- 菊幸一他著. 2011 『スポーツ政策論』第1章「スポーツ政策と公共性」成文堂出版 163-169頁
- 菊 幸一. 2013a 「スポーツは、なぜ文化に『なる』のか」『みんなのスポーツ (395号)』日本体育社
- 菊 幸一. 2013b 「日本の生涯スポーツ～失われた30年への課題～」『人間会議 冬号2013』92-93頁
- 古倉宗治. 2010 『成功する自転車まちづくり—政策と計画のポイント』学芸出版社
- 古倉宗治. 2012 「日本と世界の自転車まちづくりの状況」「循環とくらし」第3号 24-31頁 廃棄物資源循環学会 2012. 1 国際連合「世界都市人口予測・2018年改訂版 [United Nations (2018). 2018 Revision of World Urbanization Prospects.]」概要 https://www.jircas.go.jp/ja/program/program_d/blog/20180523
- 駄田井正, 浦川康弘. 2011. 『文化の時代の経済学入門』新評論 公益財団法人長寿科学振興財団
<https://www.tyojyu.or.jp/net/kenkou-tyoju/shintai-shumi/sports.html>
- 厚生労働省「健康づくりのための身体活動基準2013」1-3頁
- 厚生労働省「運動基準・運動指針の改定に関する検討会」報告書（2013）健康づくりのための身体活動基準 2013 1-4頁
- Lewis Mumford, 1970 生田 勉訳『都市の文化』鹿島出版会 1974
- Marina Bianchi, 2004 “If Happiness is so important, why do we know so little about it?” chapter 1. Defensive and creative consumption. Department of Economics and Environment University of Cassino
- Neil Smith, 1996 原口 剛訳『ジェントリフィケーションと報復都市』ミネルヴァ書房 2014
- 日本スポーツ心理学会 編集. 2008. 『スポーツ心理学事典』大修館書店
- Richard L. Florida, 2009 井口典夫訳『クリエイティブ都市論』ダイヤモンド社 2009

Ryff, C. D., 1989 "Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being"
Journal of Personality and Social Psychology, 57, 1069-1081.

佐々木雅幸, 2001『クリエイティブシティへの挑戦』岩波書店

笹島秀晃, 2012「創造都市と新自由主義 デヴィッド・ハーヴェイの企業家主義的都市論からの批判的視座」社
会学年報 No.41 東北社会学会

杉原 隆, 2008『運動指導の心理学』大修館書店；新版

スポーツ振興基本計画の在り方について—豊かなスポーツ環境を目指して—（答申）平成12年 保健体育審議会

Rethinking lifelong sports based on the well-being of urban dwellers

NAKAI Jiro

Abstract

As of 2018, 55% of the world's population lives in urban areas. In 1950, the urban population, which was only 30% of the global population, was expected to reach 68% in 2050. Since the end of the 20th century, urban areas have been making progress in forming cultural cities and developing creative economies. In urban development, in addition to urban dwellers' low levels of awareness of well-being, adverse health effects caused by reduced physical activity due to mechanization and automation are also a problem. To find a solution to this problem, this study will explore previous studies and theories from Creative-city and Western economics to find, clues to the creation of a new sport that takes advantage of the characteristics of urban space, and the "device of urban space that responds to the fundamental needs of human beings."

In this study, the relationship between urban dwellers and this responsive urban space "device" is clarified. In addition, it is possible to shift the concept from "sports" through conscious exercise aimed at the formation of well-being for urban dwellers to "lifelong sports" in the future, where unconscious "physical activities" will become mainstream. This study aims to suggest how to review urban design concepts that take advantage of these points for future urban development.