

吉江俊さん

東京大学 大学院工学系研究科 都市工学専攻 講師。博士(工学)。早稲田大学創造理工学部建築学科・同大学院修士課程を卒業。後藤春彦研究室にてまちづくりの取り組みや建築設計に従事するとともに、消費社会下の都市空間の変容を追う「欲望の地理学」の研究を進める。2017年より日本学術振興会特別研究員DC2、ミュンヘン大学の訪問研究員、2019年より建築学科講師を5年間務める。2024年より同大学リサーチイノベーションセンター研究院講師／次席研究員、2025年より現職。単著に、『住宅をめぐる〈欲望〉の都市論』(2023年2月、春風社)、『迂回する経済の都市論』(2024年9月、学芸出版社)。

取材日時 2025年2月14日

場所 早稲田大学西早稲田キャンパス

建築の「他律」に重きを置く

建築家による建築のプロセスには基本構想、基本設計、実施設計の三段階があります。僕は都市という大きなストーリーから建築する際の考えを深めていきます。建物のコンセプトやプログラムを固めていく上で、基本構想はもちろん、敷地に対する商業の展開や路面店の向きなど、どちらが正面でどちらが裏かを決めるなど建築物の「構え」を基本設計で作ることは大事なので、そこまでは描きます。しかし天井の化粧材や照明をどうするかという、無限に細部への図面を描きこんでいく実施設計までは行いません。ここは建築自体からくるデザインの原理、ディテールへのこだわりの範疇です。

基本設計と実施設計で生じてくる違いは、「建築の自律と他律」という言い方で説明できます。「自律」は建築計画自身から建築が生まれることを意味しており、逆に「他律」は社会情勢や地域・都市の状態、人間の流行や時代の思想から建築計画が出てくることを指します。

こんなことを言うと建築家を敵に回すことになるかもしれません、建築の設計ってある面はすごくプライベートなことだと思っているんです。「自律」的な、建築自体から出てくる形は建築家の中だけで共有されていることが多い、一般の人に理解しろといつても意味がありません。しかし「他律」的な話については一般にも共有可能なストーリーになります。

たとえば渋谷にはもともと渋谷川という川が流れています、戦後はそれが埋め立てられました。その川を再生することを中心に据えた渋谷ストリームという開発を構想するのは「他律」のストーリーです。しかしその建築の低層部をヴォイド(空洞)と動線によって構成し、エスカレーターを螢光イエローに塗るということは、OMAの設計したシアトル中央図書館にみられるような、レム・コールハースの提唱する商業空間の理論に由来していると思います。こちらは建築の内部の論理や系譜に基づく「自律」的発想で、言ってしまえば建築のプライベートな遊びの範疇です。

僕は「自律」の計画は得意とするところではありません。建築の外側から出てくるストーリー、「他律」によって生じてくる建築や空間に僕は重きを置いています。ただ、それだけでは最後まで建築を追いつめて考えることはできず、建築だけの「自律」した考えが必要になってきます。その部分は、僕が建築家の方々のすごいところだと思うのですね。だから建築設計もときどきしますが、僕はやはり都市デザインで、建築家を本業だとは思っていません。

入り口の都市計画と出口の環境から考える

早稲田は建築学科に160人前後の学生がいて、最初はみんなデザインに憧れがありますが、この時代に本当に必要なのは都市計画と環境です。入り口としての都市計画と、出口としての環境の仕事。物質主義的な世界観をどうにかしていかないといけない今、どう考えても建築は変わらないといけないんですよね。巨大な建物を建設して床を売るということには限界がありますし、エネルギーコストも大きすぎます。これはデザイナーや構造の人が考えてもほとんどどうにもならないことです。

私たちの卒業生たちはよく大手ゼネコンの開発部門への就職を狙うのですが、開発を担当する人はそもそも「超高層を建てない」という発想をしてくれないといけない。この入り口の判断が変わらないと、デザインをいくら頑張ってもできることはほとんどありません。そして、出口に近い部分としてはビルを屋上緑化するとかエアコンをつけなくともいいようにするとか、省エネ化の部分を環境計画が考える必要があります。企業は竣工時にイニシャルで全利益を得たがります。竣工時に黒字化することが目標になりますが、ランニングで利益を得ていく発想がないと都市としては死んでしまいます。建物を完成させて逃げてしまうのではなく、建物を使い続けていくところに責任を持つこと。そのバランスをどうしたらしいか考え直すことが企業の仕事としても必要です。

建築や開発のプロジェクトは空間的・経済的なスケールの違いによって、できることには限界があります。エリアレベルで何かできたり、自治体レベルで動くことが大事です。たとえば200億円の再開発の公開空地に500万円突っ込むのは難しい話ではないでしょうが、1棟3500万円で売るはずの分譲住宅の3棟現場で、「2棟だけ建てて1棟分は広場にしましょう」なんて提案は普通はできません。住宅はオフィスや商売に比べて利益率が低いので、ただでさえカツカツな中でそんな提案はできないのです。ただ、エリアで見てたくさんの建物がある中で、どこかで利益を多めに出て、こちらはパブリックスペースを作ろうとか、全体での黒字を目指す調整をすることならできます。企業に入ると会社のスキームがあるし、上司やクライアントの良いと言わなければ外れたことができません。僕は大学に所属していることで比較的の自由なことを提案できますし、大学の人と一緒にやりたいと声をかけてくれる企業も増えてきて、そうした人たちは今のままでいいと問題意識を持っている人が多いです。特定のエリアに根を張った会社であれば、ちゃんとそのエリアを育てていく意識を持つてもらう必要があります。

エリアを育てる意識と取組みの継承

大都市郊外を例にとると、郊外といっても、よく見ると古い建物や歴史的資源は残されているものです。そうしたなかで、開発会社がそのエリアで古くて手放された建物を買っては潰し、また買っては潰しを繰り返しても、じつは自分の首を絞めるだけです。他にもたくさん郊外はあってどこもかしこも広い面積があるし、都心への距離も他のエリアと大して変わらない中で、誰がそのエリアを選ぶのですか、と問わなくてはなりません。だからエリアに固有の歴史を読み解いて活かしたらどうか。どこでもいい郊外のどこかでたまたま売れるのではなく、土地の持つ歴史からエリアプランディングして買い手にしっかり選びとつてもらう方がいいですね。行政がしないのなら民間企業がやればいいのです。

ただそうしたエリアの独自性のあるストーリーに意外と買い手の興味がないことも、プロジェクトを複数進めるうちにわかつてきました。買ってはくれますが、なぜこのエリアに家を持つことにしたのかの理由を集めると、僕らが頑張って固有性を紐解いたところではなかつたりします。居住者にここはこういうエリアなんだと説明しても、そもそも多くの人は散歩をしないし、新しい飲食店を発見することを楽しいとも思わず、駅前のチェーンで済むならそれでいいという人もいます。居住者側

の意識の問題、ある種の欲望のエデュケーションもまた必要です。まちづくり関係の仕事はどこも同じようなことがいえます。

市民の意見を取り入れる市民参加のワークショップをしながら、行政の計画を更新するアウトプットに向けた数年間の仕事をしたことがあります。しかし地域の計画を更新しても市民は誰も読まないことはわかっていますから、期待される仕事の領域を超えて高校生の総合学習の教材に取り入れて、次の世代の人びとが興味を持ってもらえるようなハンドブックを作ったりもしました。そうしたことの評価されて契約を更新したいと言われますが、どこかでは身を引くことになります。こうした取組みを引き継いでくれるかは行政次第で、自治体では担当も数年で変わってしまいますから五分五分です。住宅も同様、最初に買った人がエリアへの意識を持っていてくれても、引っ越してしまって別の人が入ってくると途端に崩されてしまうこともある。丁寧に作ってきた共通のコードをどうやって継承していくかは試行錯誤です。

地域社会を開いていくことで社会を内在させる意識をもつ

基本的に社会というものは「外在」しているといえます。人間の一存で社会は変えられないからです。しかしその社会は人間が作るもので、人間が作れるものなのであれば、社会は「内在」しているともいえます。こうしたことを社会学者のエミール・デュルケムは「ドアがたくさんある部屋」というキーワードを使って示します。「どのドアを開くかの選択はできるが、そもそも社会から提示されているドアはいくつかしかない」と。アンソニー・ギデンズであれば構造化の概念で、「社会というものは人間との相互作用の中でまさに人間を縛っているが、その人間が社会を作っている」といいます。あるいはジュディス・バトラー的にいって「従っている人がいるから社会は持続する」となります。

つまり自分以前に社会というものがあって、その社会の選択肢なり構造に従うしかないと思う場合と、この社会は作り変えていくことができると思う場合と、両方あるのだということです。社会はどちらの性質も持っています。

しかし前者ばかりの経験しかしてきていない人と、後者の経験をしたことがある人ではやっぱり違うんです。前者はなにやってもしようがないから苦しいですよね。この元からある社会をどう受け入れるかしか選択肢がない。都市計画・まちづくりは社会の閉塞感を壊していく活動ですので、真逆のエネルギーを持っています。ステークホルダーを集めて地域社会を開いていく、社会に働きかけていく活動をします。国は大きすぎて変えられなくても、地域社会は意外と変えられる、というところで働きかけていく必要があります。

止揚の結果の宝庫としての都市

デザインとは、なにかを形にして問題の解決をする「Aに対するB」を示すような単純なことではなくて、「AもBもCもやりたいけど、CをやるとAはできない」ような状況で、「一緒にできない複数のものを乗り越えるX」だと思っています。Aの意見とCの意見が戦っている中で、どちらかの意見に偏るのではなくて、「なんでこの人たちは戦っているんだろうな」というのをじっとみて、どうにかならんものかと考えてみます。そして、AとBとCそれぞれの意見の上(über)にくるものを出したいというのが、僕のスタンスです。ノルベルト・ボルツという思想家の言う「サードオーダー」という立場です。

これを都市の話に結びつけると、個別合理性と全体合理性の問題がわかりやすいです。都市で起こっていることは複雑です。たとえば街でゴミを処理するときに住民全員分まとめて焼却炉で焼

くとして、その焼却炉をあなたの家の近くに置いてもいいかというと、誰もが嫌がります。それでは集約して一斉に焼却するのはやめて、個別でゴミを処理しましようとせざるをえない。今の都市はどこかしらに焼却炉を作ってしまっているので、ゴミの問題はあたかも解決したかのように思われているのですが。

個別合理性を足し合わせても全体合理性にはなりません。これはSNS社会における問題にもなります。SNSで個人それぞれが個別合理性で言っていることを足し合わせて政策にしようとしてもうまくいきません。一方全体合理性だけを重視しては全体主義になってしまいます。折衷するところを考えないといけません。なにかとなにかの止揚(アウフヘーベン)であるところがデザインですね。それがいちばんクリエイティブじゃないですか。

都市を研究していくと、個別合理性と全体合理性をこれまで折衷してきた、止揚の結果の宝庫を見ることになります。都市というものは、人間が集まって何かを止揚しようとしている発明なのです。止揚の仕組みがそこにはあります。

一般的な都市論はプレイスベーストで、お台場や秋葉原を研究対象のフィールドにしていますといったカルチュラルスタディーズの領域で都市論が語られることはあります。しかし僕が思うのは、さまざまな交わらない物事をどうやって止揚するかという蓄積自体が都市なので、こうした止揚の成果を得ることが本来の都市論だということです。都市は人間の集団性と、時間と空間の広がりを踏まえながら、難しい物事を止揚しようとしている。そこから止揚のアイデアを引き出すというのが僕の仕事です。

デザインの仕事を頼まれることもありますが、そのときには都市から得たアイデアをアウトプットして、複雑なことを止揚するためのデザインとして捉えるようにしています。

余暇や趣味のありかたと場所の関係

プライベートにおける趣味的な時間の使い方、余暇の過ごし方で思い浮かぶのは、私たちが行ったデザインフェスタの研究です。この研究では、デザインフェスタ自体を研究対象にするのではなくて、出店者たちと名刺交換して、その人たちが普段どう生きているかを調査しました。プロではなく主婦だったり平日は仕事をしている人が出店して、そこだけで1千万円を売り上げる人もいます。いよいよデザインフェスタに至るのはものづくりを終えた最後のフェーズなので、出店者たちは日常の「あいだの時間」でものづくりをしていて、普段は自分の家で作業したり、ネットプリントでの発注、シェア工房を使っての制作をしています。こうした制作の背後にある大小の空間のネットワークを「場所のシステム」と名づけました。場所から場所へ移行していくことで、最終的にお披露目となる場所に到達するわけです。

同じようにレンタルスペースや間借り空間の研究もしてきました。これらは東京にものすごい数あります。やはりプロではない人が使う場所で、写真が趣味の人が展覧会を開いてみたり、料理が趣味の人がキッチン付きスペースを使ったりしています。プロとしてパーマネントで場所を持ったり、料理を提供するにはリスクがあるかもしれません、レンタルで様子を伺いながら使ってみるための場所となっていて、ハードルが低いのです。

「遊び」とはなんなのかを考えたとき、ロジェ・カイヨワによる遊びの定義は原初の人間によるものです。彼は社会の反対に位置するものとして遊びを定義していますが、今の時代の「遊び」はそういうものではないと思います。また建築分野での遊びの研究は仙田満が有名ですが、彼が研究しているのは子供の遊びの研究です。大人になると鬼ごっこやボール遊びをしなくなりますし、ショッピングは消費行動と言われますが、大人の遊びかもしれません。

では今、私たちがこのモヤモヤを何と呼んでいるかというと、「余暇」と呼んでいますね。大人になると遊びの概念がなくなり、代わりに「余暇」という言葉が登場する。仕事では定義できない残

余となる部分が「余暇」と言えます。職場も学校も家庭も明確だけど、それらからはみだして、あの場所・あの時間は一体なんなんだという、残余的なもの。残余的としか呼べなかつた「余暇」を、これからきちんと対象化し、「余暇」以外の言葉を与えていくこと。近代社会の中で「残余」とされていたものをどう真ん中にすること。これからの時代にはそうしたことが必要となってくる気がしています。

新しい発想とまだ洗練されていない言葉

今まで正しいとされてきた経済合理的な開発では成り立たないことに対して、「経済」の中に身を浸している人の考えを変えようと思って提唱したのが僕の〈迂回する経済〉という考え方でした。ただ、企業的な合理性とは優先順位の異なる人が、ゲリラ的に新しいことを始めているのも確かです。

あえて雑なくくり方で言いますが、そもそもまちづくりって変な人しかやらないんです。お金を儲けたい人なら別のことやろうとします。こんなに大変で地道なことをして、自治体を相手にしても全然儲からないですから。でも、企業的な合理性を超えてそういうのが大切だと思う人がいるから、なんとか私たちの社会は支えられている。

福祉や教育の分野からまちづくりや居場所づくりに参画する方々も、優先順位が一般的な人とは違うな、ということがあります。最近の僕の関心は、彼らがときどき不思議な、スピリチュアルと言つていいような話をすることがあります。大学だと、そういう怪しげな話は学術的でないためカットしてしまいます。けれども、普通の人とは違う優先順位や合理性を持っている人でなければ、誰もが着手したがらない新しいことはできない。だから、彼らが普通の人とは違う奇抜にみえる発言をするのは当たり前のことです。

考えてみれば資本主義的な考え方もある種の思想であり宗教です。それと何が違うんでしょうね。われわれは資本主義を経験してすでにいくらかの時間を経てきているので、資本主義的な価値観をいかにも正当なものとして、専門用語を使いながらロジックを組み立てて喋ることができます。もしかしたら、人と異なる新しい発想が変なものとして聞こえるのは、時代を経てきた洗練された言葉をまだ持っていないだけかもしれません。

ロバート・バットナムが「ソーシャルキャピタル」という言葉で表したことは「人間関係は資本だ」ということです。自治体や政策を作っていく政治家に対して、人間関係の信頼の重要さを説くために、ただそれ自体が重要だというだけではなくて、金と同じで貯めておけばあとで使える資本だといって示したのです。

ジェイン・ジェイコブズも同じようなロジックを使います。「治安は警察官が守っているのではなく、人がそこにいて見ていることが治安の根源なのだ」と。そのために「ヒューマンスケール」の街並みにしていこう、という話になるわけです。昔のコミュニティや街並みはいいものだ、なぜならかつていいものだったから、と言っても説得になりません。「街をヒューマンスケールにするのは治安に資するからだ」といったことで、計画学にすることができたわけです。そういう言い方をしないと伝わらないことがあるんですね。

つまり、コンサマトリー(即目的)な世界をインストゥルメンタル(道具的)なものに転換することを、バットナムもジェイコブスもやってきたのです。

そもそもいつの時代も、これまでのやり方ではもうやっていけなくなつたときに新しいことを言い始める人の言葉というのは、普通の人とは異なる変な言葉です。だからこそ拒否反応を示されることがあるのですが、その新しい発想や洗練されていない言葉と一緒に洗練していくませんか、その上で考えてみませんか、と呼びかける必要があると思います。つぎつぎに出現していく発想と言葉を可視化していき、大学として、あるいは社会としてどのように人々と共有していくかはすごく

大事なことだと思います。ただちに変化が起こることではなく長期戦ですが、それをしないと最終的に社会は良いものになっていきません。

そして、そろそろ資本主義や経済合理性への限界が見えてきているときに、最終的にはソーシャルキャピタルをキャピタルによって説明しなくていい世界が来ると嬉しいですね。

(聴き手:本村拓人、酒井一途)