

# 空間形成・イノベーションに関する これまでの議論について

平成30年3月6日

UR都市機構 まちの空間形成・イノベーションWT

- 1 まちの空間形成・イノベーションWTの概要・・・・・・・・・・・・・・・・P 3
- 2 メソッドの構築（URプレイスメイキング）・・・・・・・・・・・・・・・・P 6
- 3 公共空間再生から地方都市等の再生へ・・・・・・・・・・・・・・・・P11
- 4 現場での実践・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・P20

# 1 まちの空間形成・イノベーションWTの概要

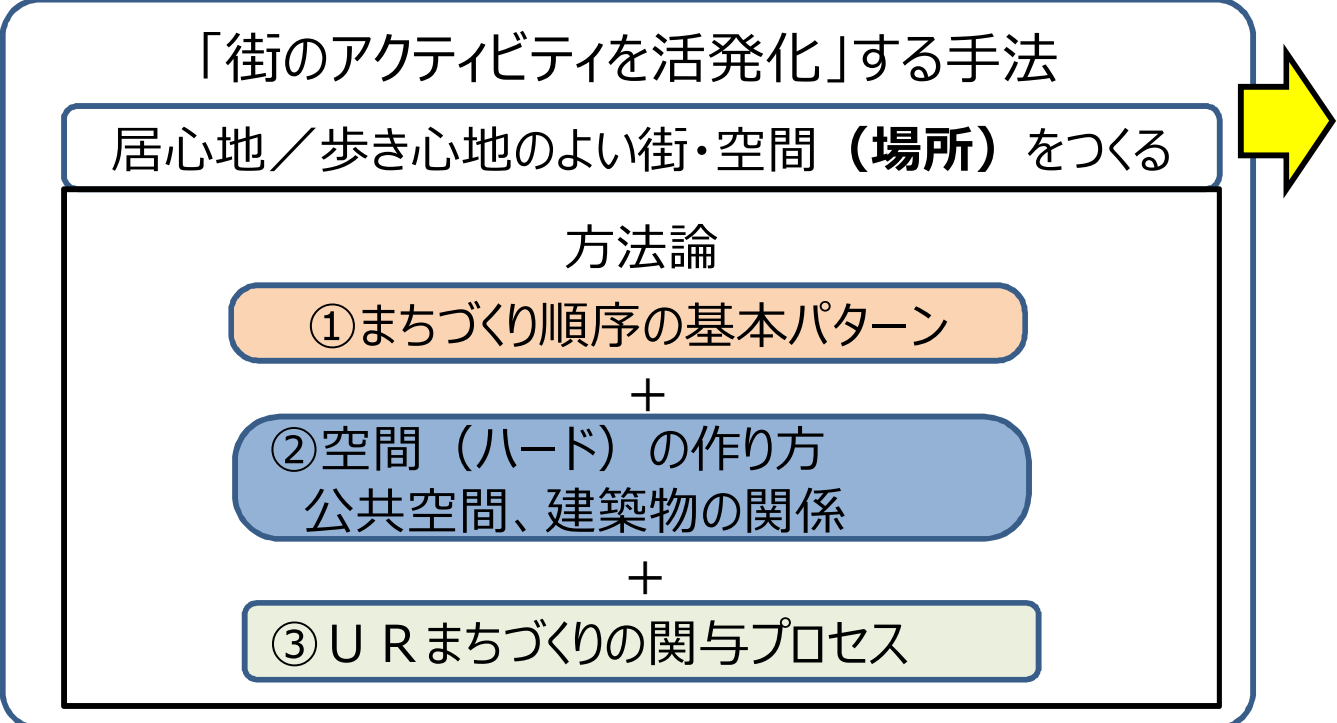
---

## 1.1 本WT検討の命題

- 我が国のまちづくりにおいても、「空間づくり」の重要性が意識されて然るべきではないか。
- 「空間づくり」に当たっては、人間の滞在・歩行といった普遍的な「人間のアクティビティ」をベースにすべきではないか。
- 「人間」のアクティビティを前提とした場合、日本のタウンセンター・中心市街地は、多くの場合、「遠すぎる」「広すぎる」という共通の問題に悩まされているのではないか。  
(NTのまちづくりを中心に、モータリゼーションへの対応の必要性などから、ヒューマン・スケールと乖離しがちな開発が行われてきたのではないか。)
- 「空間づくり」には、「センス（感覚）」に留まらない「方法論」があるのではないか。

# 1.2 本WTの議論で目指すもの

## 「担当者のセンス」に終わらない「方法論」の確立



URのまちづくり／団地再生における実践と評価



国・地公体の意識の変化  
（一定の制度対応）



UR発の方法論に基づく  
まちづくりが広く展開

文献調査：  
先人の知見  
・Jan Gehl  
・PPS ...

ケーススタディ  
①都市再生・駅前  
②団地空間

## 2 メソッドの構築（URプレイスメイキング）

---

# 2.1 パブリック・ライフ研究の系譜と都市デザイン研究

ヤン・ゲール、ビアギッテ・スヴァア著 鈴木俊治、高松誠治、武田重明、中島直人訳『パブリックライフ学入門』(2013) (鹿島出版会)  
 4章 パブリックライフ研究の系譜 を元に作成

	欧州	米国	英国
	E.ハワード(1902)『明日の田園都市』 ル・コルビュジエ(1923)『建築をめざして』 →合理的な現代建築と機能的な都市		
1960～85 スローガン、パブリックライフ研究 (第1世代)	ヤン・ゲール (1971) 『建物のあいだのアクティビティ』  コペンハーゲン・U Cバークレー・ニューヨーク等でパブリックライフ研究の体制が整えられる。	J. ジェイコブス (1961) 『アメリカ大都市の死と生』	
1985～2000 戦略的道具としてのパブリックライフ研究	ヤン・ゲール他 (2000) "New City Spaces"  パブリック・ライフのパイオニア：「パブリックライフとデザインの相互作用」に関心	PPS (2000) 『オープンスペースを魅力的にする』	1993 ニューアーバニズム運動の開始  ニューアーバニズム：「デザイン」に関心
2000～ パブリックライフ研究がメインストリームへ (行政にも入り込む)	コペンハーゲン市 (1999) "Metropolis for People"  2003 パブリックスペース研究センターがコペンハーゲンに設立される  ヤン・ゲール (2010) 『人間の街』 "Cities for People"	PPS が政府機関等と連携 (UN-Habitat, FHWA, Brookings Institution)  →活動の場を全米・世界に広げる	LEED-ND Pilot (2007) →近隣デザインを指標化  オバマ政権 (2009)  "Livability Principle"  UK English Partnership他 (2000) "Urban Design Compendium" →2013年第3版

## 2.2 J. ジェイコブス

出典 J. ジェイコブス 著 山形 浩生 訳 『アメリカ大都市の死と生』（1961）（鹿島出版会）

### 都市の本質

- 過度に干渉せずに関係を築けること。
- その関係が、街路という公共的な場所を核として発達する。
- 街路の公共性を保つのは、そこに張りつく多様な商業経済活動と、「ついでの」活動。
- 買い物や雑用でやってきた人々が、人目を提供し、街路の治安を保つ。それが逆に地域の商業的繁栄にもつながる。

### 都市の多様性

都市の街路や地区で、溢れんばかりの多様性を生成するためには、4つの条件が必要不可欠である。どれかひとつ欠けても有効に機能しない。すべてが必要。

用途の混在

短い街区

年代の異なる建物

高密度の集積



## 2.3 ヤン・ゲール

出典：ヤン・ゲール 著 北原理雄 訳 『人間の街』 (2010) (鹿島出版会)

### ■ 攪乱されたスケール (p.63-67)

・昔ながらの有機的都市は、長い時間をかけ日々の活動を土台にしながら成長した。移動は徒歩で行われ、建設は何世代にもわたる経験に基づいて進められた。その結果、街は人間の感覚と能力に適合した規模を備えていた。

・現在、都市計画の決定は製図版の上で行われ、決定されるとすぐ実現に移される。新しい交通手段の速度、そして往々にして過大な建設事業の規模が、新しい問題を引き起こしている。

・利用者は少ないが大きな空間を設計したい。「安全のため」に建物のあいだの空間を数メートル広げたい。このような衝動にかられたときは、ほとんどの場合、「迷ったときは数メートル削りなさい」という格言に従って広さを抑えたほうがよい。

### ■ 巻末「道具箱」 (p.240-253)

- 1 計画の原則 – 集中か分散か
- 2 交通計画の4原則
- 3 誘引か拒絶か
- 4 目の高さの街 – 12の質的基準**
- 5 目の高さの街 – 1階のデザイン
- 6 優先順位の再編を

← 公共空間を評価するための指標

## 2.4 Project for Public Spaces (PPS)によるPlacemakingの取組

出典： Project for Public Spaces ウェブサイト PLACEMAKING – What if we built our cities around places?  
(<https://dn60005mpuo2f.cloudfront.net/wp-content/uploads/2016/10/Oct-2016-placemaking-booklet.pdf>)

### ■ What is Placemaking ?

プレイスメイキングは、

・共同して公共空間をすべてのコミュニティの心臓部として新たに創造・発明することを人々に吹き込む（インスパイアする）取組である。

・単にすぐれた都市のデザインを促進するだけでなく、空間を定義づけ現在進行形の進化を支援するような物理的、文化的及び社会的なアイデンティティーに対する特別な注意を払うことにより、創造的な利用の形態を容易にする。

### ■ What makes a GREAT PLACE : それは、おどろくほど簡単

ほとんどの素晴らしい場所（Great Places）は、大規模なダウンタウンのプラザであろうと、ささやかな近隣公園であろうと、以下の4つの要素を有する。

1. エリアの中の他の重要な場所にアクセスしやすく、接続が良い。  
- 近接性、接続性、Walkable、便利、アクセス性-
2. 快適で良いイメージを有している。  
- 安全、Walkable、座れる、魅力的、歴史的-
3. その場所でのアクティビティに従事する人々をひきつけている。  
- 活動的、楽しい、必須、特別、現実的（商業性等）-
4. 人びとが何度も行きたいと思うような社会的な環境を有している。  
- 多様性、管理（stewardship）、協力的、近隣性、寛容さ（welcoming）

### **3 公共空間再生から地方都市等の再生へ**

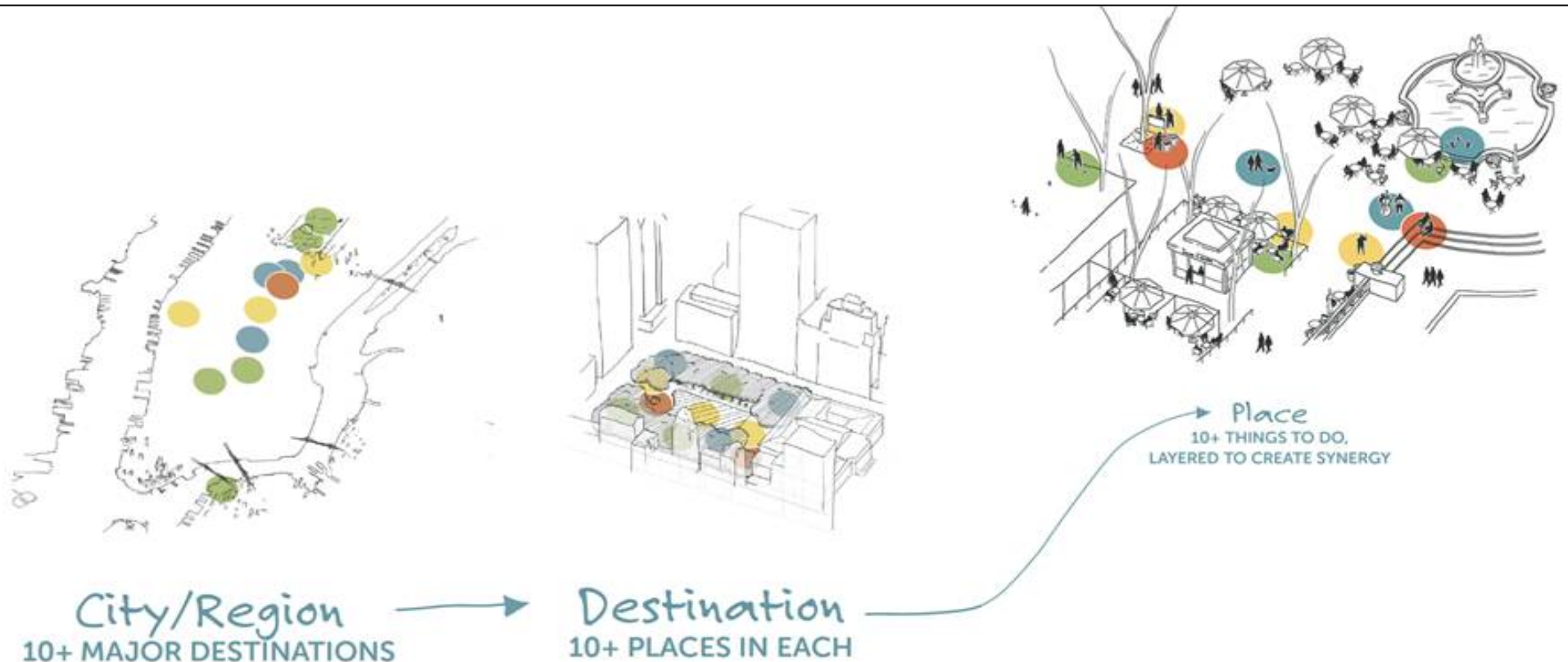
---

## 3.1 Power of 10+ : プレイスメイキングを通じてどのように都市を変容させるか

・都市が成功するためには、目的地が必要である。都市がコミュニティのアイデンティティーとイメージを与え、新しい住民、ビジネス及び投資を引きつける目的地が必要である。

・目的地は、例えば都市内部の広場、大通り、ウォーターフロント、公園、美術館である。

・どのような規模の都市も、最低10箇所、人々が居たいと思う目的地を有する必要がある。目的地が成功するためには、その中に複数(10か所以上)の場所があることが必要である。



# (参考) PPSによる公共空間再生を核とした都市再生 (デトロイト市)

経済面、安全面、自治体財政面でも課題の大きいデトロイト市では、中心部の再生に当たって、「アンカー」となる公共空間再生を核として、人々が集う場所を作りながら都市再生を進めることを計画。

(Power of 10の適用)



Grand Circus Park



2013年



将来イメージ

Campus Martius / Cadillac Square



従前 (2000年以前)



現況 (2014年)



将来イメージ

1. Grand Circus Park / 1500 Woodward District
2. Woodward Avenue Promenade
3. Capitol Park
4. Paradise Valley
5. Campus Martius / Cadillac Square
6. Monroe Entertainment / Greektown
7. Woodward Avenue Esplanade
8. Hart Plaza
9. RiverWalk
10. Entertainment District



芝生広場の利用



冬季イベント開催時

出典:  
Project for Public Spaces  
ウェブサイト、  
Opportunity Detroit ウェブ  
サイト “A Placemaking  
Vision For Downtown  
Detroit”

## 3.2 Lighter, Quicker, Cheaper (LQC) :

LQCのアプローチは、

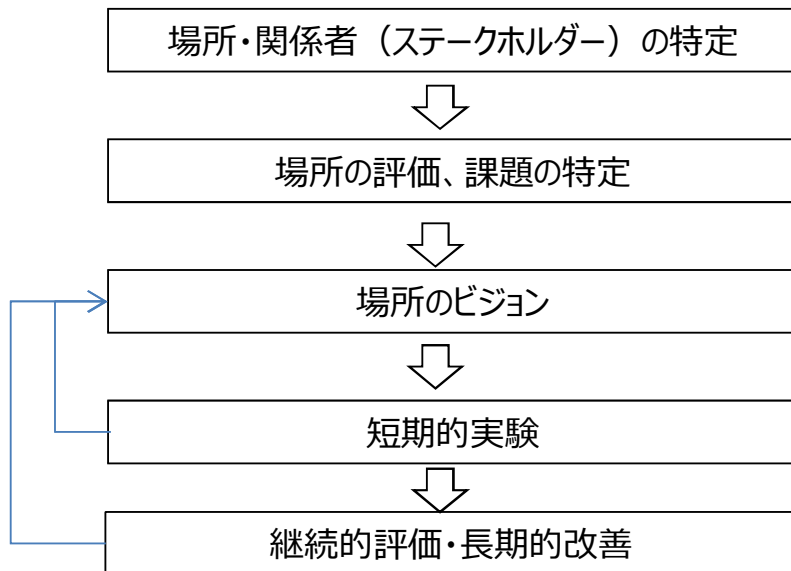
いきなり大規模プロジェクトを実施するのではなく、小規模な取組からより大きな開発等に移行する取組

〔小規模な取組：通り、広場、水辺空間、駐車場などにおいて、イベント等低予算の実験的取組、地域のタレントの活用、小規模開発等により人を惹きつける取組〕

<効果>

- ・利活用されていない既存の空間を、地域住民が即座に使えるように転換し、変化が起こり得ることを確認。
- ・単なる短期的な転換を行うのではなく、場所についての共通理解を深めるプロセスを実現するとともに、地域のパートナーシップを呼び起こす。
- ・大規模事業に至る前の実験・検証機会を与える。
- ・個々の場所に対する戦略を基に、都市における十分機能していない空間全般に適用することにより、将来的に都市全体を転換する。

### Placemakingのプロセス



### Lighter, Quicker, Cheaper

- ・小さな近隣のアメニティ・芸術
- ・ダウンタウンの大規模な設置物やイベントの実施



出典： Project for Public Spaces ウェブサイト  
PLACEMAKING – What if we built our cities around places? (<https://dn60005mpuo2f.cloudfront.net/wp-content/uploads/2016/10/Oct-2016-placemaking-booklet.pdf>)

# (参考) 日本版Lighter, Quicker, Cheaper (LQC)

## TAKASAKI FIELD BANQUET バーベキューピープル



写真出典: TAKASAKI FIELD BANQUET BBQ PEOPLE ウェブサイト <https://www.dan-b.com/bbq-people/>

### (参考) 国交省の地方都市再生事業 (モデル都市の選定と重点支援)

「地方再生コンパクトシティ (仮称)」のモデル都市として30都市選定し、ハード・ソフト両面から重点支援

#### ○モデル都市の選定基準

- ・コンパクトシティの形成に具体的に取り組んでいること
- ・地域経済の活性化、自立化に**官民連携体制を構築し具体的に取り組む**こと
- ・概ね**3年程度**の期間で**ハード・ソフト両面から事業**を実施

等

# 3.3 Place-led Development :

## 1. Project-Driven

地域のニーズよりもトップダウンの意思決定・採算優先

## 2. Discipline-Led

高付加価値で見た目の良い事業だが、デザインのプロによる単一的なビジョンに基づくものであり、公共空間が十分に機能しない

## 3. Place-Sensitive

コミュニティのインプットは重視するが、引き続きデザイナー主導のプロセス

## 4. Place-led

コミュニティのインプットではなく、コミュニティが「場所」に関わることによるアウトカムに依拠する。場所の計画とマネジメントが、共通的な価値を生むグループアクティビティとなる。

出典： Project for Public Spaces ウェブサイト PLACEMAKING – What if we built our cities around places? (<https://dn60005mpuo2f.cloudfront.net/wp-content/uploads/2016/10/Oct-2016-placemaking-booklet.pdf>)

Evolution of Development



## LQCからPlace-Led Developmentへ

### Gabriel's Wharf (ロンドン・テムズ河畔) の再生



Gabriel's Wharf, London, UK-Before



Gabriel's Wharf, London, UK-After

ファサードを直すだけの簡易な再生



現在のGabriel's Wharf



周辺開発①  
(飲食、店舗等のランドマーク的施設)



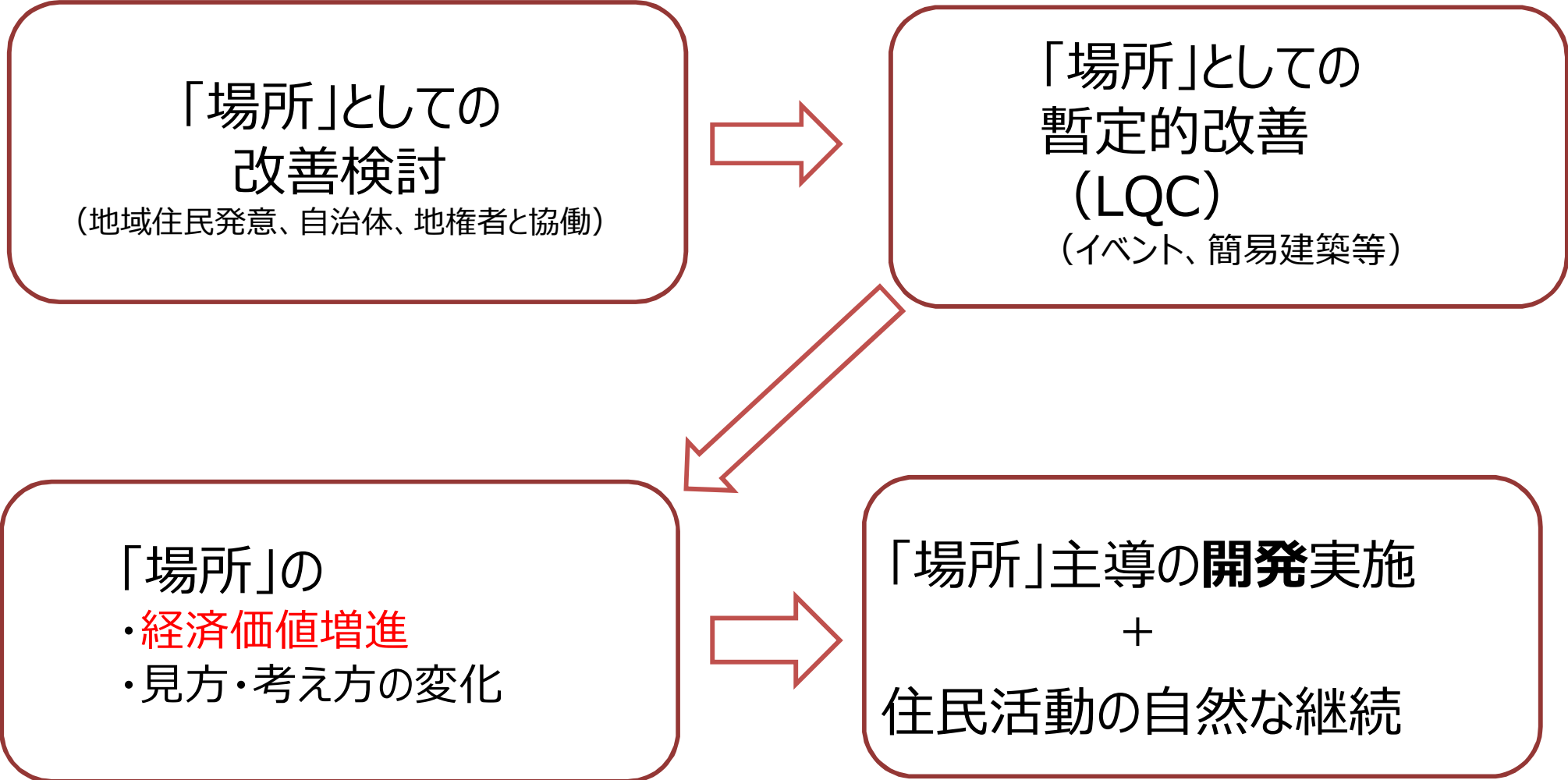
周辺開発②  
(コーペレティブ分譲住宅)

出典：Project for Public Spaces ウェブサイト



# 3.4 違い① : 都市開発→エリマネ ≠ プレイスメイキング(LQC)→都市開発

## プレイスメイキング → 「場所」主導の都市開発



## 3.5 違い②：「ハードからソフトへ」の時代なのになぜ「場所」が重要か

**エッジ**：居心地の良い特定の場所（ベンチとはかぎらない、しばしば空間の縁）に人が佇み、座る



**しばらく足を止めるとき、人々はきまって空間の縁に沿った場所を探し求める。この現象は「エッジ効果」と呼ばれている。**空間の縁（エッジ）に身を置くと、私たちは歩行者の流れを妨げることなく、目立たず静かにその場に留まることができる。

出典：ヤン・ゲール 著 北原理雄 訳 『人間の街』（2010）（鹿島出版会）

ただし、「形」だけで人は来ない。

- ・そこに**来る理由（アクティビティ、飲食他）**がある
- + **来る理由があって来ている人（にぎわい）**  
を見る・交流する

歩道カフェは、かつては地中海沿岸の都市と文化に固有のものだったが、今では世界中の経済先進地域の都市で人気を博している。（中略）**カフェの人気とそこでの滞留時間が比較的長い事実は、カフェが2つの魅力、すなわち居心地の良い椅子と通行人を眺める楽しみを備えていることを物語っている。**

出典：ヤン・ゲール 著 北原理雄 訳 『人間の街』（2010）（鹿島出版会）

マーケット



路上のチェス



## 3.6 違い③ : 「良好な景観」や「高質な空間」と、本件は何が違うのか

(Fred Kent氏 (PPS代表・創業者) 2017.10.26インタビュー@PPSオフィス (NYC))

### ■ Placemakingとは

・Placemakingは、コミュニティ発 (Community-driven) のプロセスである。建築家などが単なるデザインの構成を押し付けるのではなく、コミュニティが「公共空間をデザインし続ける (keep designing)」取組である。

### ■ 公共空間がうまく活用されない理由

・公共空間を使おうという取組は、これまでもあったのだが、それぞれの専門家がタコツボ (silos) に入ってしまうということが、うまくいかない一つの原因。

・特に、都市開発は「プロジェクト」ベースの取組になってしまうことが多いが、それに対して、場所 (Place) ベースの取組を行うことが重要。

### Sherbourne Common (カナダ・トロント市の公園)

カナダのランドスケープ・デザイン建築の「最高賞」を受賞 (2012年)



美術館の美しいデザイン

→デザインの邪魔にならないよう、誰も使わない。



美しくデザインされたブランコ

→ 2人の子供を持つ両親は、「6, 7m離れて」遊ばせなければならない。

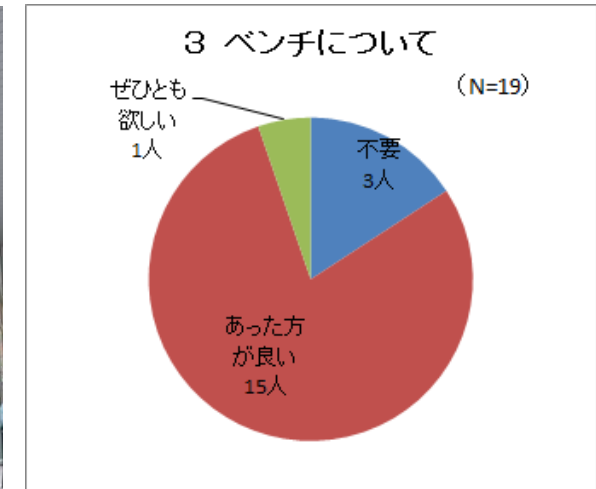
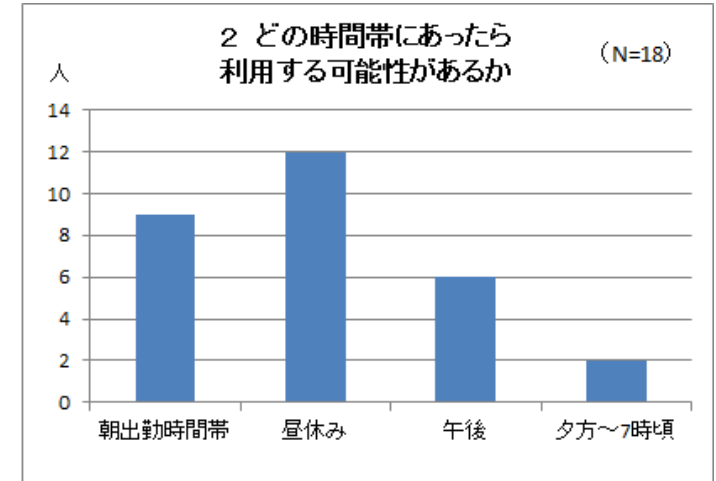
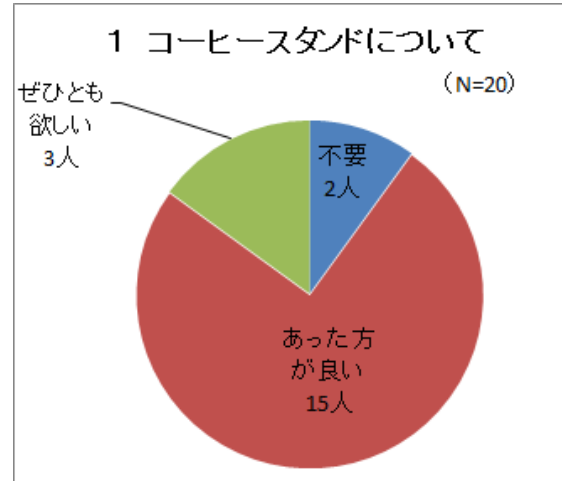
出典 : Project for Public Spaces ウェブサイト “Whom Does Design Really Serve?” (<https://www.pps.org/article/whom-does-design-really-serve>)

## 4 現場での実践

---

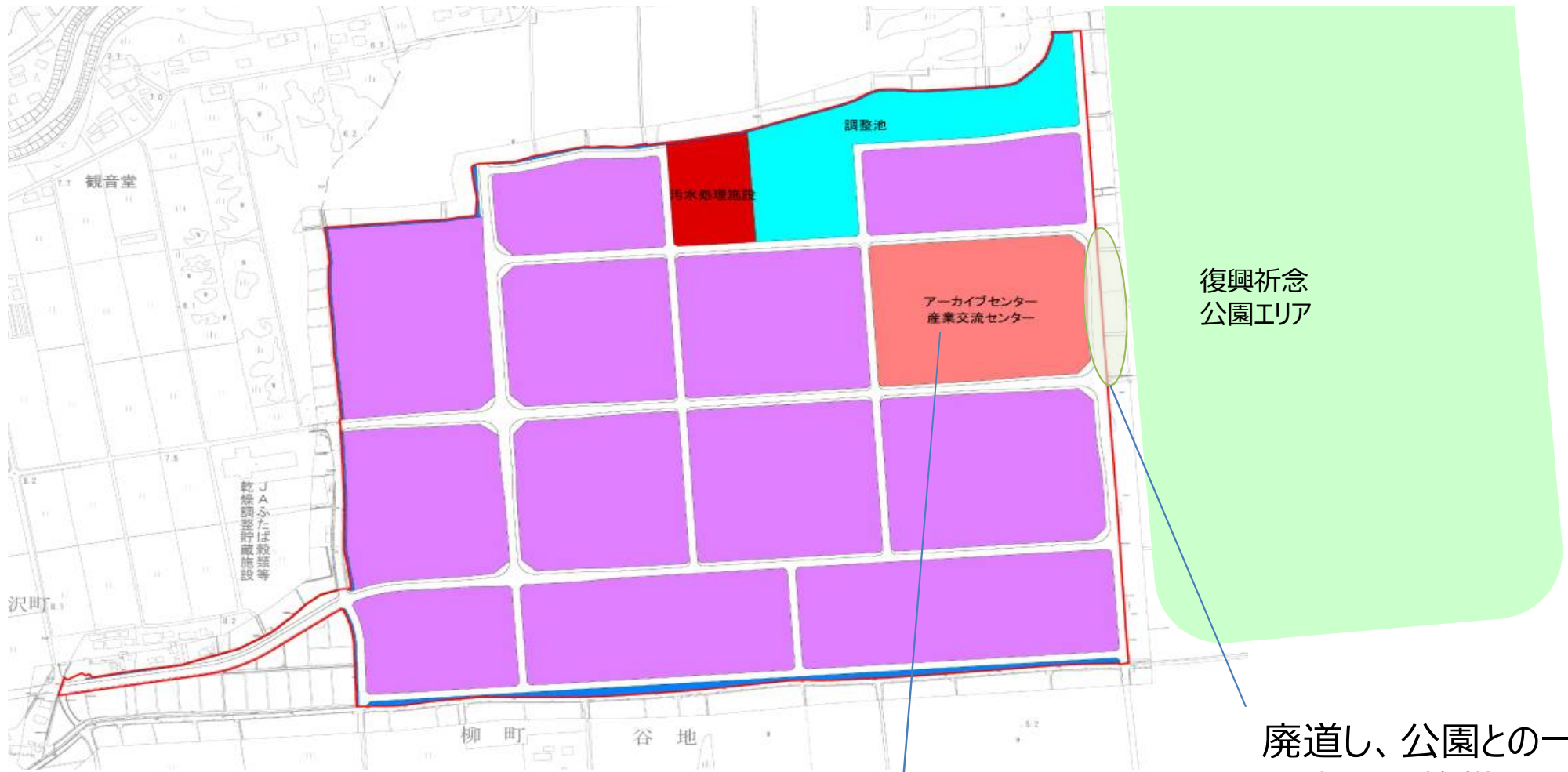
# 4.1 UR本社版Lighter, Quicker, Cheaper (LQC)

## 「打ち水大作戦」にあわせたコーヒースタンド実験 (2017年8月1日)



# 4.2 <福島・双葉町中野地区>

福島・双葉町中野地区においては、特定業務施設用地の整備等復興まちづくりの加速化を実施  
→設置予定の**アーカイブセンター・産業交流センター**に関し、隣接して整備予定の**復興祈念公園エリア**との**一体利用空間の整備イメージ**を専門家とともに構想中



建物規模は最小限に  
→広場空間の創出

廃道し、公園との一体利用空間の整備イメージを構想中