

地方都市におけるUR都市機構の最近の取り組みと 都市の多様性実現について

令和元年5月30日

独立行政法人都市再生機構
都市再生部事業企画室長
中山 靖史



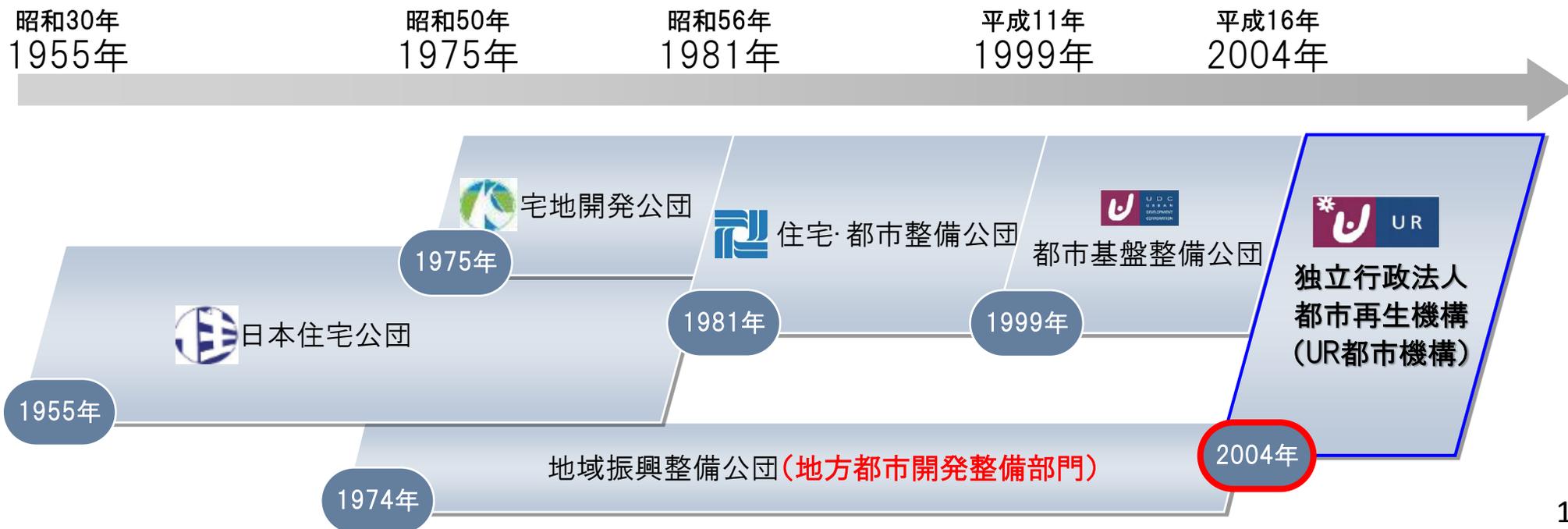
UR都市機構

0. UR都市機構の概要

◆法人概要

名称（愛称）	独立行政法人都市再生機構（UR都市機構）
設立年月日	平成16年7月1日
根拠法	独立行政法人都市再生機構法・独立行政法人通則法
主務大臣	国土交通大臣
職員数	3,202人（平成31年4月1日現在）

◆沿革



0. UR都市機構の概要

都市再生

- ・都市の国際競争力と魅力を高める都市の再生
- ・地域経済の活性化とコンパクトシティの実現を図る地方都市等の再生
- ・防災性向上による安全・安心なまちづくり
- ・都市開発の海外展開支援



大手町(東京都)

住環境

- ・多様な世代が安心して住み続けられる環境整備
- ・持続可能で活力ある地域・まちづくりの推進
- ・UR賃貸住宅における安全・安心・快適な暮らしの実現



大島六丁目団地(東京都)

災害復興

- ・東日本大震災の原子力災害被災地域及び津波被災地域の復興支援
- ・熊本地震などの災害からの復興支援
- ・災害発生時の初動対応、復旧支援



災害公営住宅(岩手県大槌町)

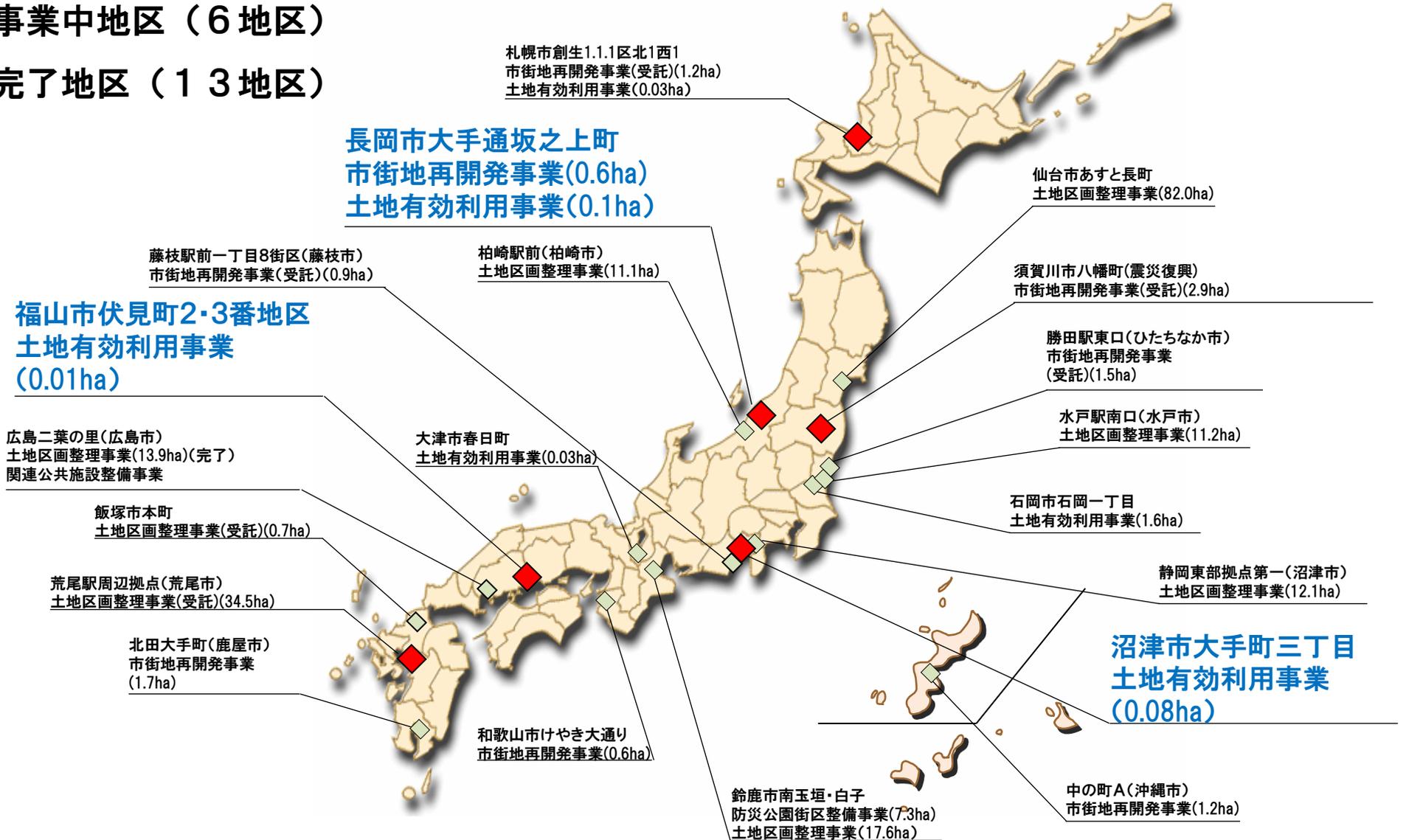
1. 地方都市におけるURの取り組み

H31.4時点

<凡例>

◆ 事業中地区 (6地区)

◇ 完了地区 (13地区)



1. 地方都市におけるURの取り組み

これまでの取り組み

- ・ 従来型の再開発・区画整理
- ・ 大規模な公共空間整備
- ・ 基本的にスクラップ&ビルド
- ・ 計画を固めて事業化

これからの取り組み

左記に加えて…



- ・ 時間をかけた動的な計画づくり
- ・ 土地の一時保有/暫定利用
- ・ リノベーションや公共空間の再編
- ・ 小さな単位/柔軟な範囲での開発



新しい取り組みへのチャレンジ

① 長岡市大手通坂之上町地区

- ・ 用地先行取得
- ・ 既存建物活用型市街地再開発事業

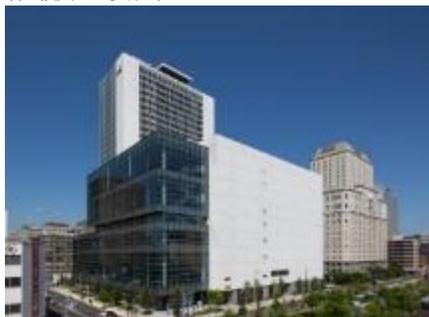
② 沼津駅南口周辺地区

- ・ 用地先行取得
- ・ 公共空間の再編

③ 福山市伏見町地区

- ・ 底地先行取得
- ・ 民間リノベとの連携

○北1西1地区市街地再開発事業
(札幌市・受託)



出典：タイムズのB
(<https://btimes.jp/hokkaido/park/32646/>)

○沖縄中の町地区市街地再開発事業
(沖縄市・機構施行)



出典：ホテルコザ (<https://hotel-koza.jp/>)

○静岡東部拠点第一地区土地区画整理事業
(沼津市・機構施行)



○飯塚本町東土地区画整理事業
(飯塚市・受託)



出典：UR都市機構HP

長岡市大手通坂之上町地区

1-1. 位置図



大手通坂之上町地区

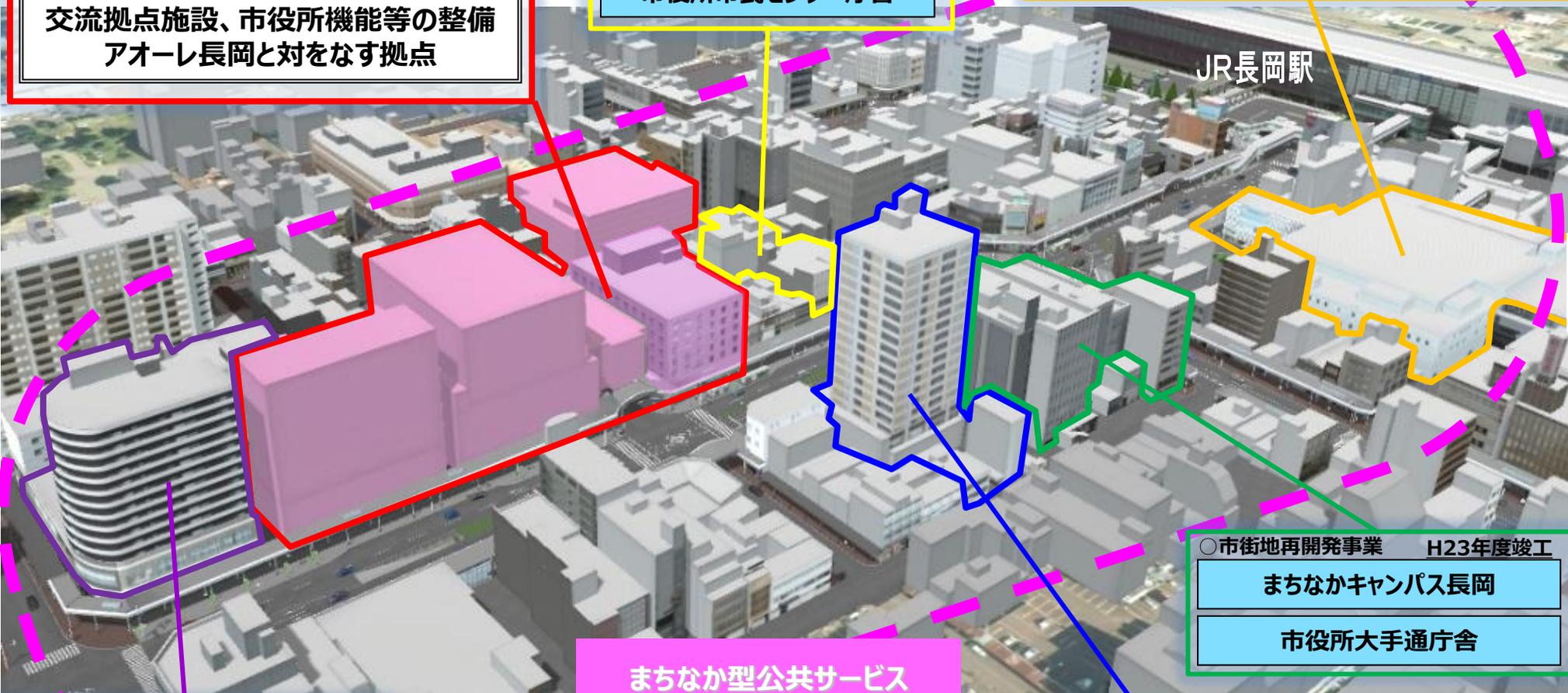
交流拠点施設、市役所機能等の整備
アオーレ長岡と対をなす拠点

○空きビル活用

ながおか市民センター
市役所市民センター庁舎

シティホールプラザ「アオーレ長岡」
H23年度竣工

市役所機能（本庁舎）・アリーナ



JR長岡駅

○市街地再開発事業 H23年度竣工

まちなかキャンパス長岡
市役所大手通庁舎

○市街地再開発事業 H28年度竣工

福祉センター・高齢者用住宅

まちなか型公共サービス

○市街地再開発事業 H22年度竣工

子育ての駅 ちびっこ広場
まちなか住宅の供給

郊外の市役所機能等

平成21年10月	大和百貨店撤退表明(→平成22年4月 閉店)
平成22年 6月	URが市から大手通表町東地区事業化検討調査業務を受託
平成26年10月	URが大和百貨店跡地の 土地取得
平成31年 3月	大手通坂之上町地区第一種市街地再開発事業の 事業計画認可



旧大和百貨店→URが取得



北越銀行→既存建物の活用

中心市街地への都市機能集積による地方創生拠点の構築

- 「人づくり」と「産業振興」を総がかりで支える地方創生の拠点として、まちなか型公共サービス機能のさらなる展開を図る
- 公共公益・業務・居住・商業といった複合的な機能を導入し、賑わい・交流拠点の創出と、まちなか居住の促進を進める
- 市街地の顔づくりを担ってきたランドマーク的な既存建築物を活用する

■事業手法：第1種市街地再開発事業

■施行者：UR都市機構

■計画概要

- ・計画容積率：約390%
- ・延べ床面積：57,500㎡
- ・主な用途：住宅、業務、公益施設、駐車場等
- ・事業期間（予定）：2018年度～2025年度

■施設計画案



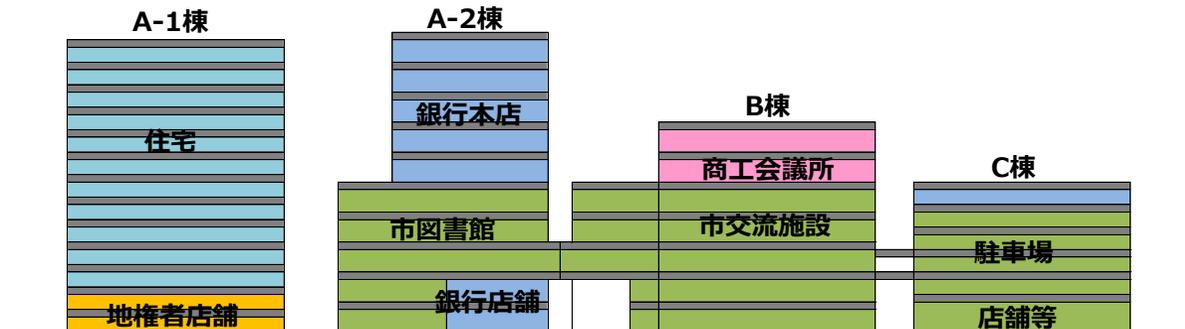
イメージパース

※ このパースはあくまで現時点でのイメージを示したものであり、今後の設計変更や権利者協議により変更となる可能性があります。

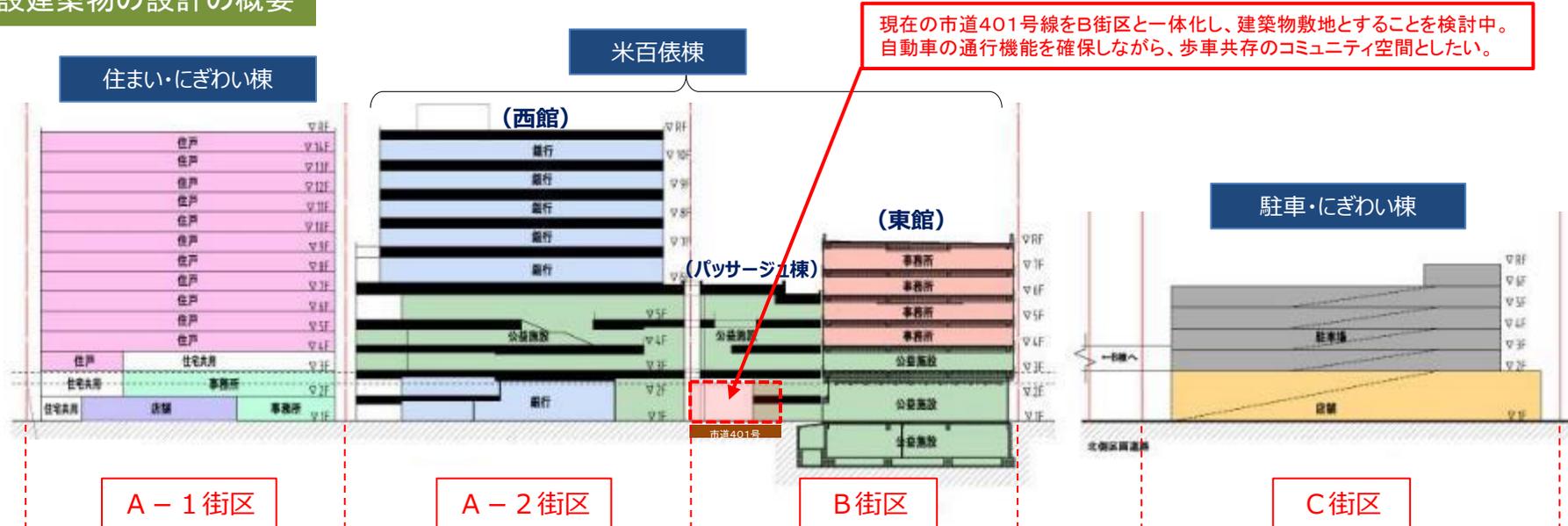
<配置図>



<立面図>



施設建築物の設計の概要



市道401号線部の整備イメージ

居心地のよい空間デザインとなっているか



沼津駅南口周辺地区

1-2. 位置図

沼津市の概要

- 人口：197,349人（H30.1時点）
- 静岡県東部の拠点都市

対象地区について

- 取得面積 約0.1ha
 - JR沼津駅南口徒歩1分
- 【周辺状況】
- 鉄道により市街地の南北が分断
 - 駅南側は旧来の商業系中心市街地
 - 駅北側は鉄道施設の他、製造業工場が多数立地



沼津市の概要・位置図

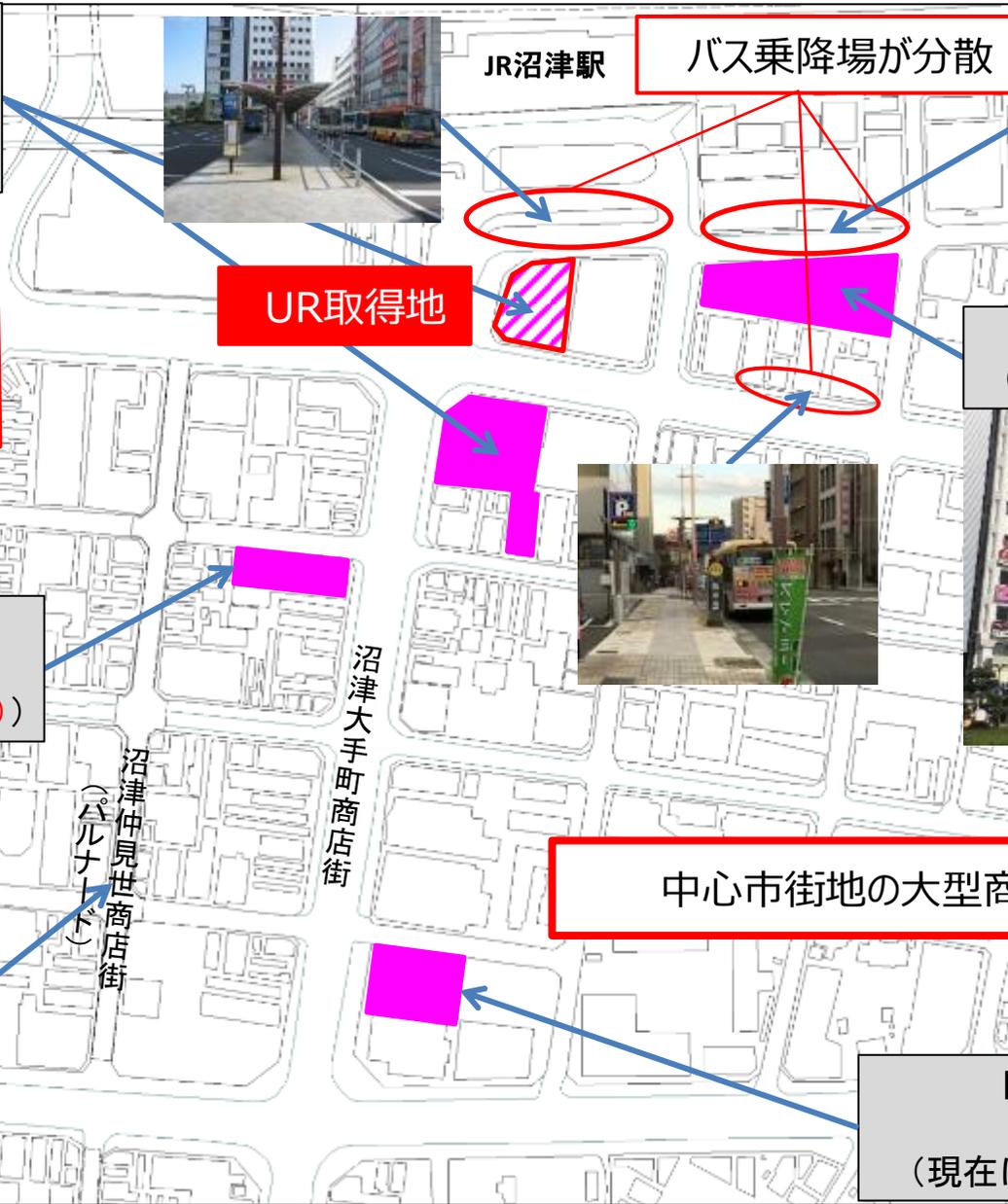


旧西武百貨店沼津店
【H25閉店】
(本館は更地(暫定利用))
(新館はラクーン沼津(改装))



現在の様子(撤退後)

旧丸井沼津店
【H16閉店】
(現在はビジネスホテル(建替え))



UR取得地

バス乗降場が分散

富士急百貨店
(主にバス乗降場として機能)

中心市街地の大型商業施設が軒並み閉店

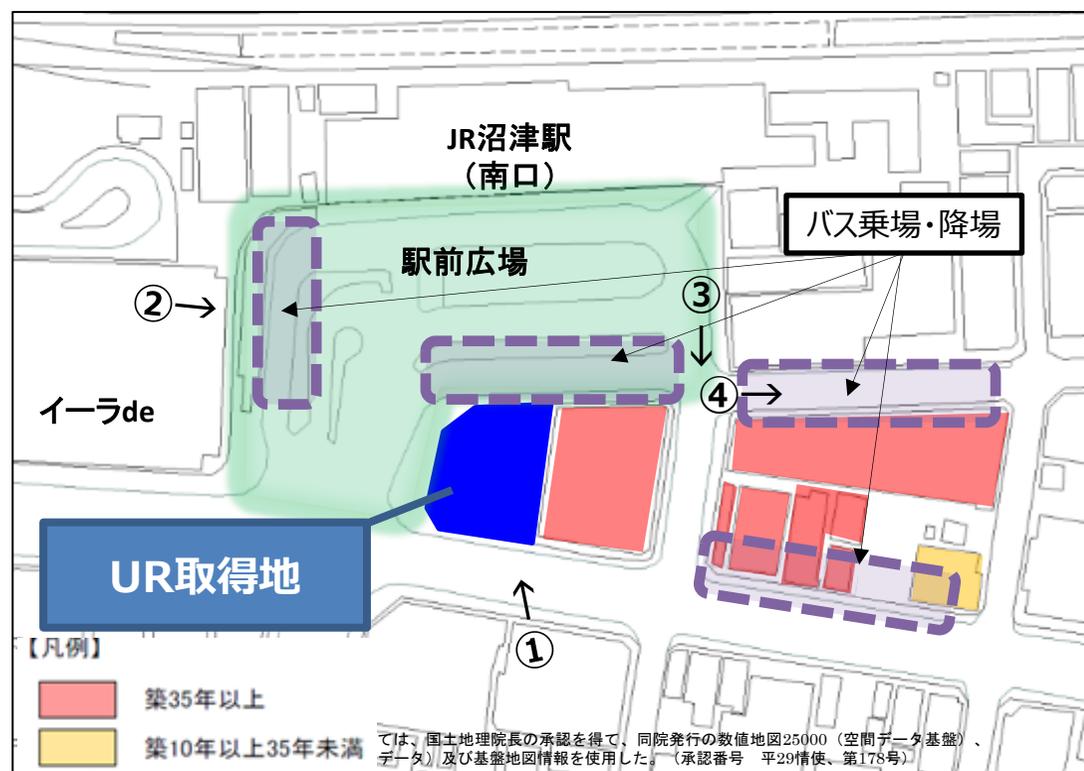
旧長崎屋沼津店
【H14閉店】
(現在はマンション(建替え))



この地図の作成に当たっては、国土地理院長の承認を得て、同院発行の数値地図25000(空間データ基盤)、数値地図2500(空間基盤データ)及び基盤地図情報を使用した。(承認番号 平29情使、第178号)

＜現状＞

- ・取得地周辺に老朽化ビルが目立つ
- ・駅前に低未利用地が存在
- ・バス乗場・降場が分散
- ・駅前の広場空間が不足



①



②



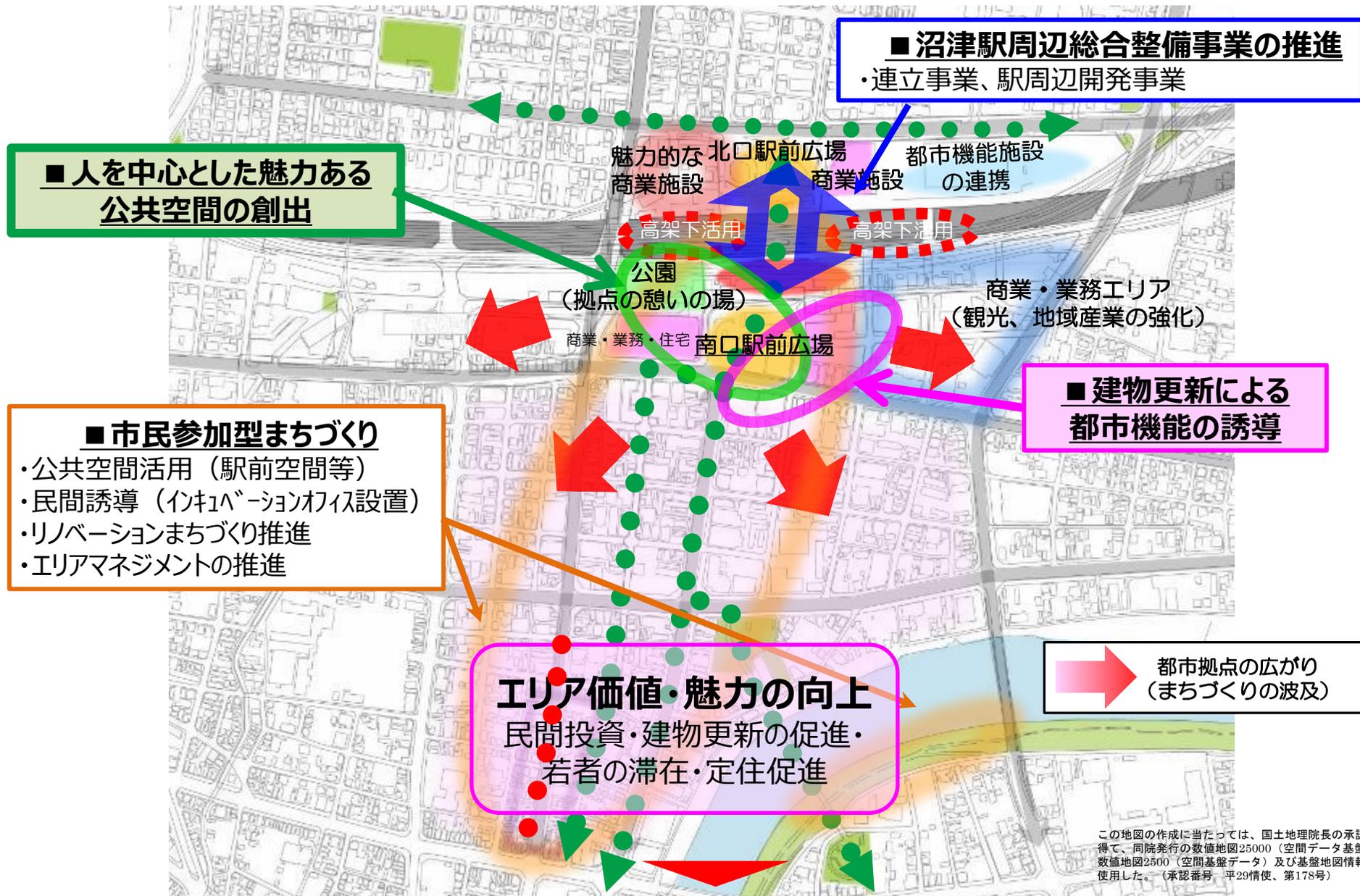
③



④



現時点で想定する沼津市中心市街地まちづくりのイメージ（市協議をもとにUR作成）



大ロット敷地に囲まれた中での空間デザインのあり方

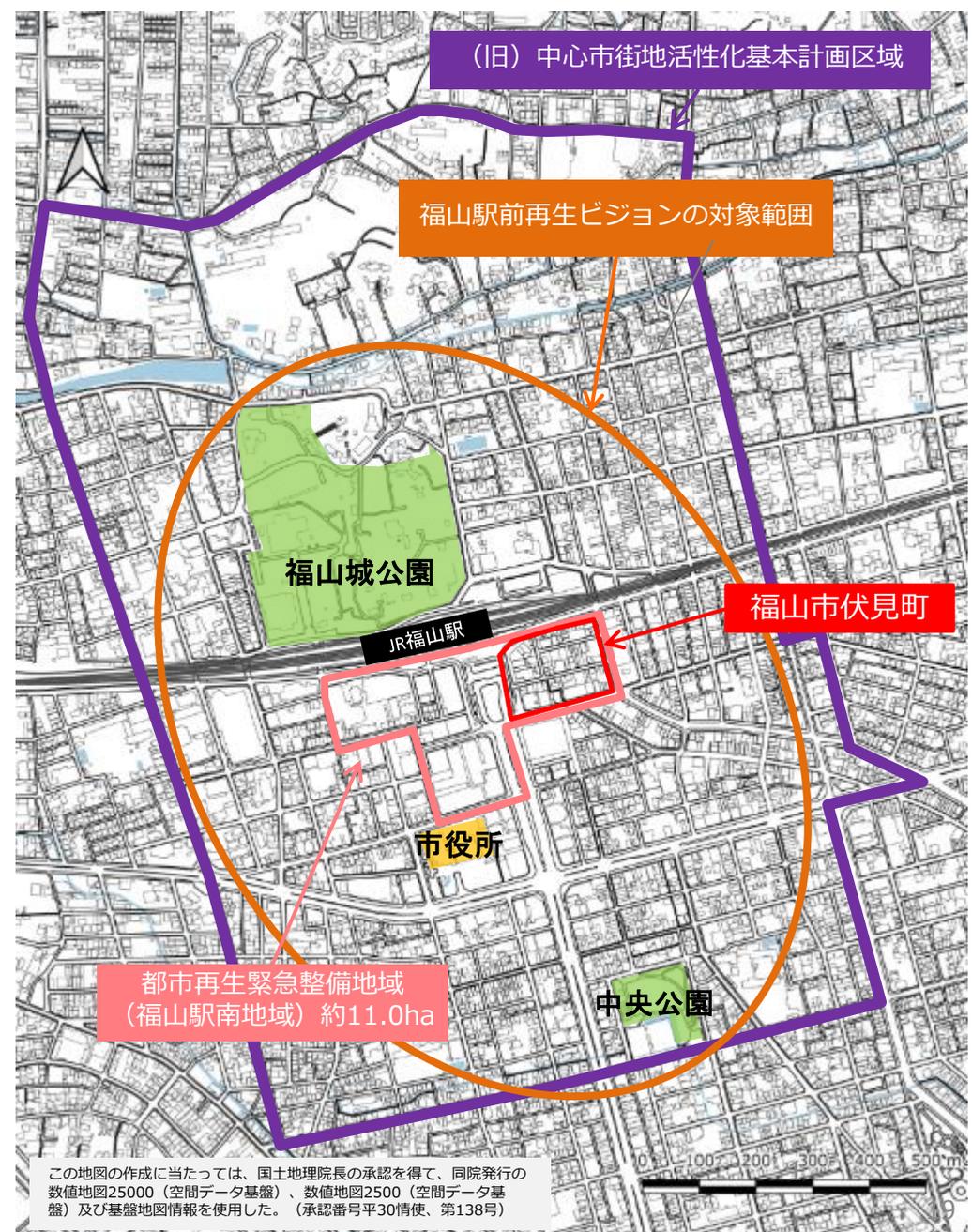
**交通処理の要請と人のための空間整備の折り合いを
どうつけるべきなのか**

福山市伏見町地区

1-3. 位置図

＜福山市の概要＞

- ・広島県東部の中核市
- ・人口：約47万人（平30.12末時点）
- ・面積：約518km²



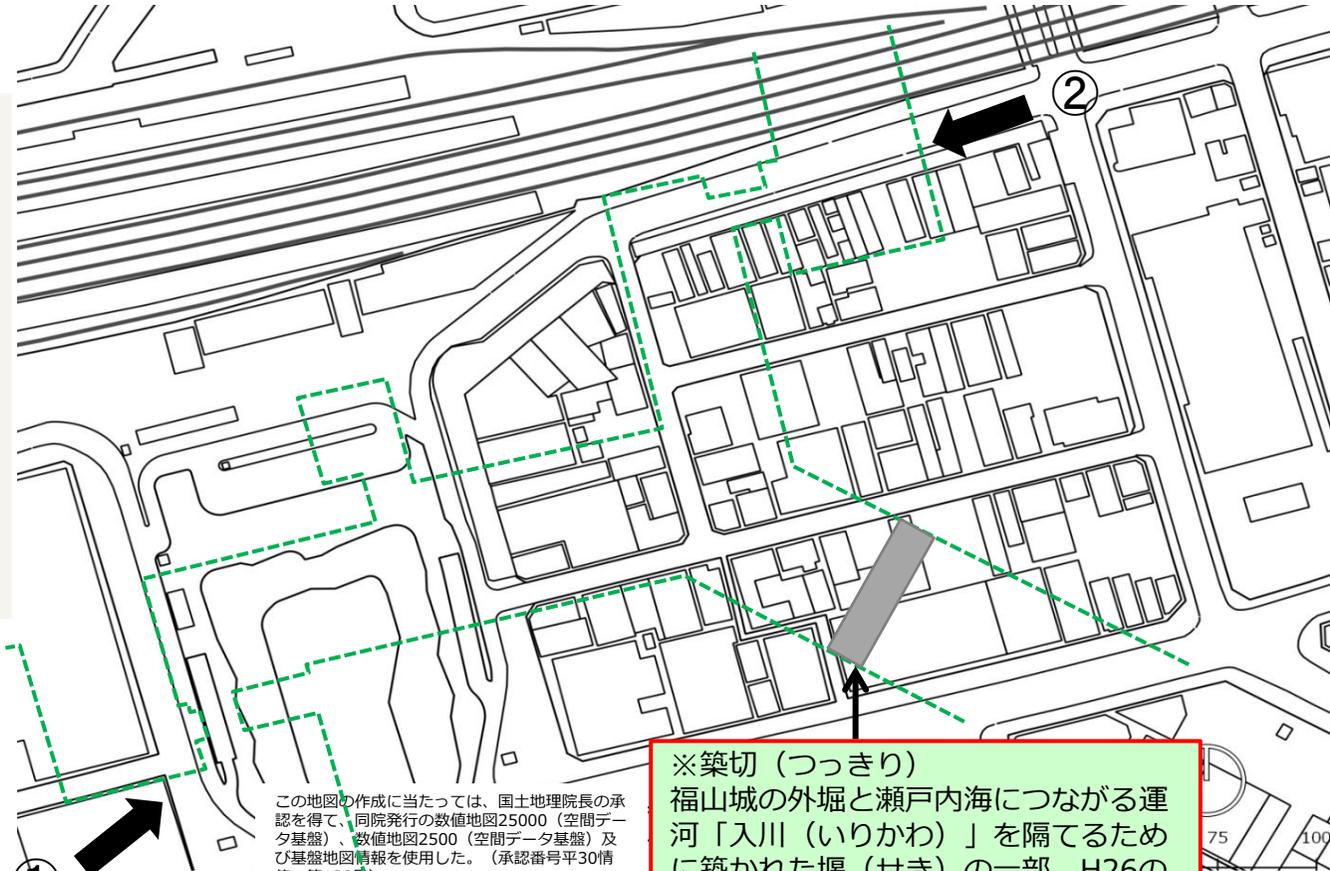
この地図の作成に当たっては、国土地理院長の承認を得て、同院発行の数値地図25000（空間データ基盤）、数値地図2500（空間データ基盤）及び基盤地図情報を使用した。（承認番号平30情使、第138号）



1-3. 地区現況と課題

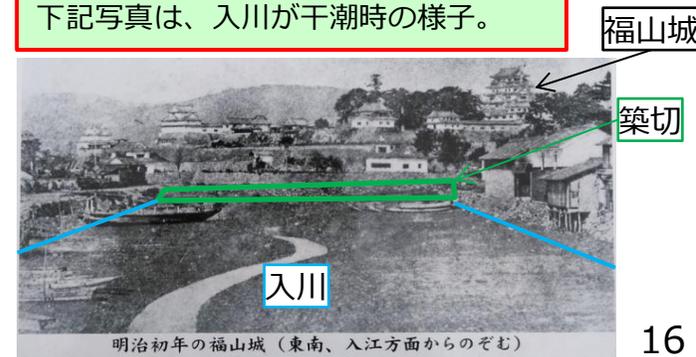
<現状>

- 店舗、住宅、青空駐車場が混在
- 長年の再開発検討のため、建物更新が進んでいない
- 地区周辺に空き店舗が目立ち、アーケードも老朽化
- 駅前の広場空間が不足
- 地区南側に築切※遺構が埋設



この地図の作成に当たっては、国土地理院長の承認を得て、同院発行の数値地図25000（空間データ基盤）、数値地図2500（空間データ基盤）及び基盤地図情報を使用した。（承認番号平30情使、第138号）

※築切（つつきり）
福山城の外堀と瀬戸内海につながる運河「入川（いりかわ）」を隔てるために築かれた堰（せき）の一部。H26の試掘調査で埋設確認済。
下記写真は、入川が干潮時の様子。



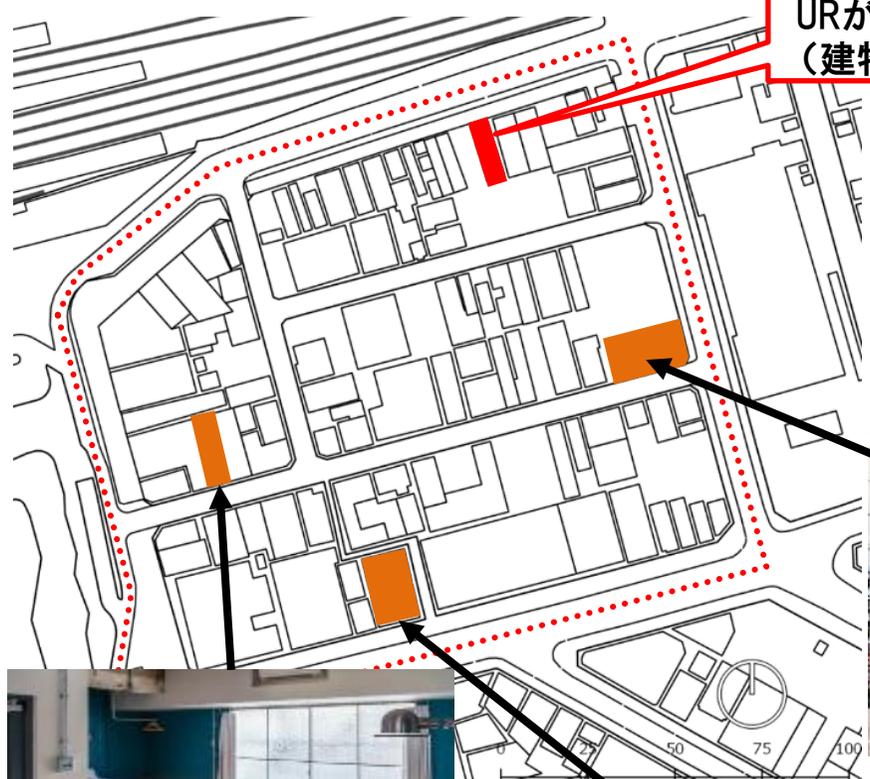
明治初年の福山城（東南、入江方面からのぞむ）

1-3. リノベーションの動き

伏見町地区

- 福山（駅）が瀬戸内の島ツアーの入り口（尾道、鞆の浦、笠岡など）になることを着目
- 伏見町全体を宿と見立てて、リノベーション物件に飲食店舗やゲストハウスを組み込む（まちやど）
- AREA INN FUSHIMICHO（フロント機能、飲食+ゲストハウス）がH30.12オープン

この地図の作成に当たっては、国土地理院長の承認を得て、同院発行の数値地図25000（空間データ基盤）、数値地図2500（空間データ基盤）及び基盤地図情報を使用した。（承認番号平30情使、第138号）



**URが土地取得
（建物は民間）**



他のリノベ予定物件



「The New York Times」電子版
「52Places to Go in 2019」より



AREA INN FUSHIMICHO 1-16



IKEGUCHI MEAT PUBLIC HOUSE

飲食+ゲストハウス



AREA INN FUSHIMICHO

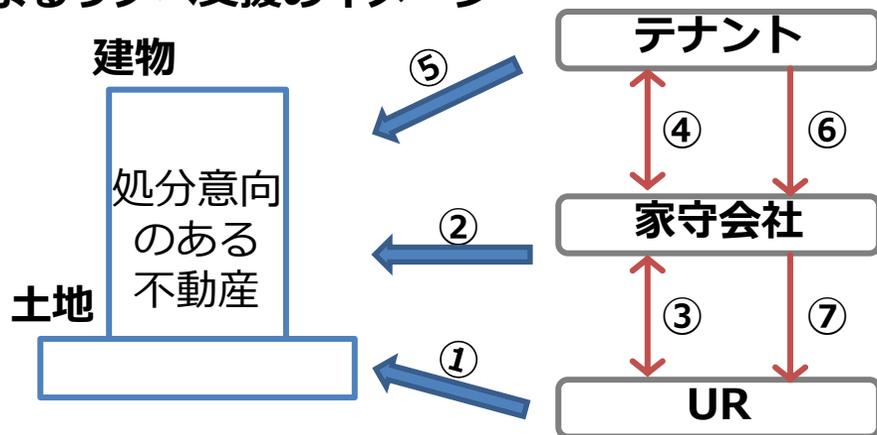
フロント機能

リノベイメージ

ゲストハウス やスタジオ
賑わい施設

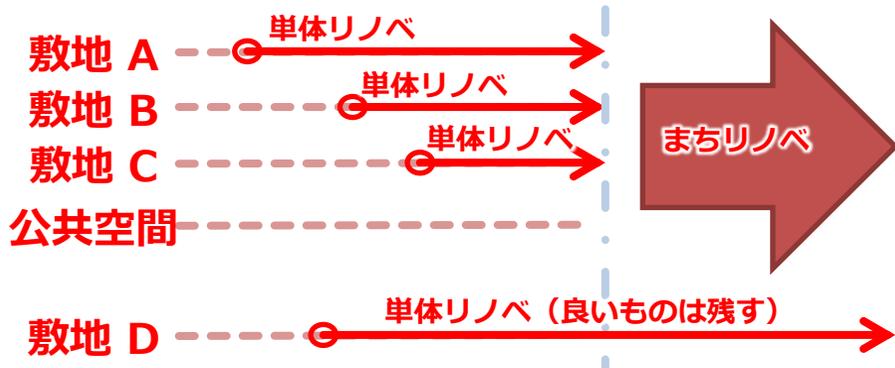
1-3. 今後の展開イメージ

○ URによるリノベ支援のイメージ



- ① URが底地取得
- ② 同時に家守会社が建物取得
リノベーション工事を実施
- ③ 一時使用賃貸借契約を締結
- ④ 一時使用賃貸借契約を締結
- ⑤ リノベーション事業を実施
- ⑥ 賃料を支払い
- ⑦ 地代を支払い

○ 個別のリノベからまちのリノベへ



<福山駅前再生ビジョン (福山市 平30.3)>



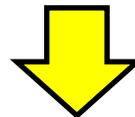
三之丸町地区	伏見町地区
〔想定される機能〕 働く、住む、学ぶ、集う、情報発信など	〔想定される機能〕 働く、住む、学ぶ、観る、憩う、集う、情報発信など

**居心地がよく、人々が日常的に時間をつかってくれる
空間にするにはどうしたらよいのか**

居心地の良い空間をつくるための方法論

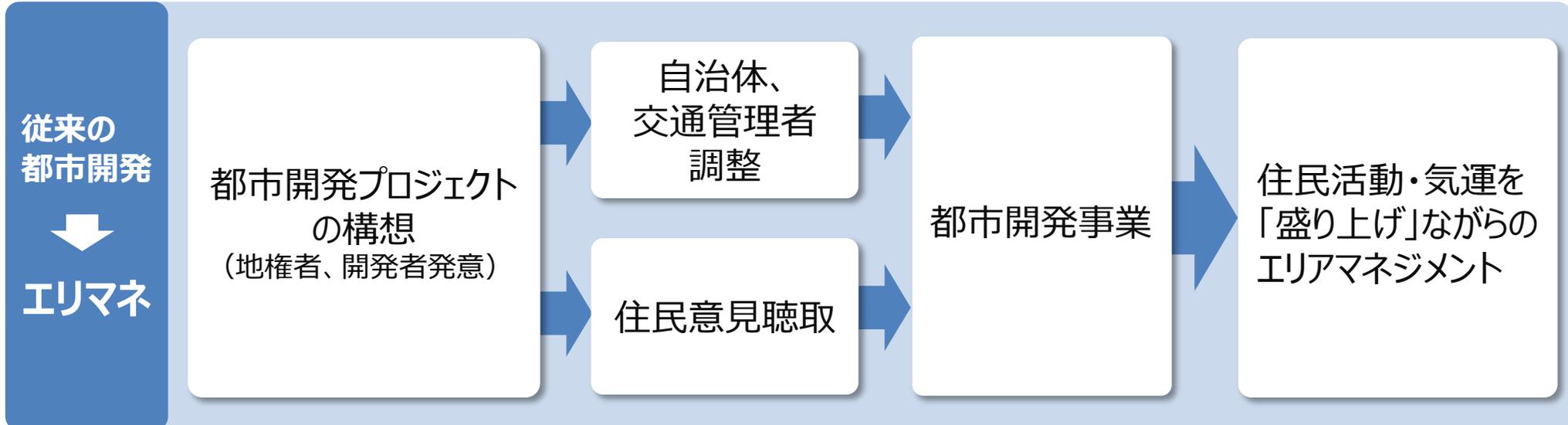
問題意識

- 我が国のまちづくりにおいて、「空間づくり」の重要性が意識されて然るべきではないか。特に**公共空間**において、もっと注意が払われるべきではないか
- 「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・中心市街地における公共空間は、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
- 「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

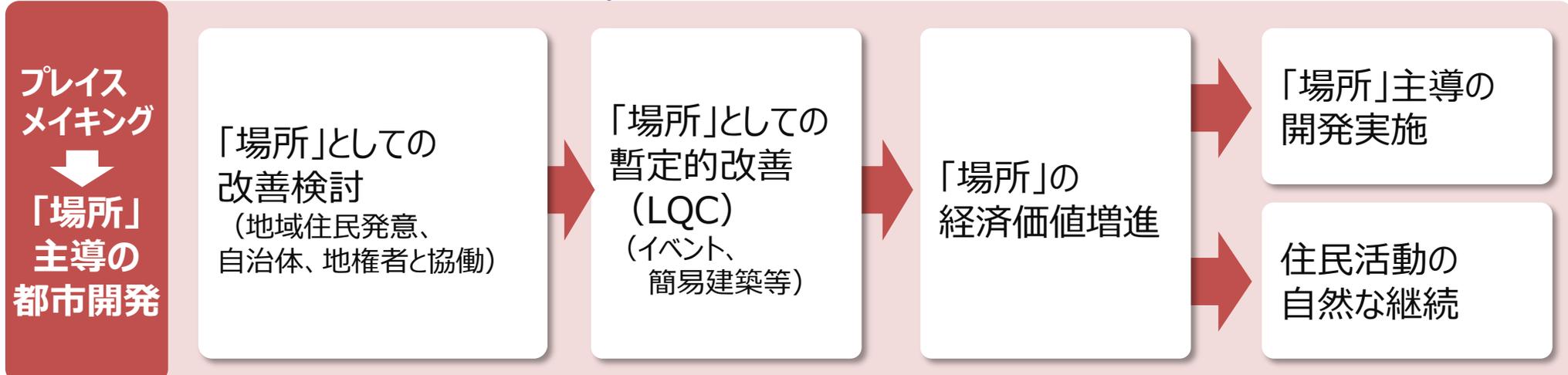


まちの空間形成・イノベーションWT（社内）の設置
「まちの改善に向けたプレイスメイキング検討会」（有識者）の実施

2-1. 考え方の転換の必要性



過渡期：
移行には相当の時間と努力が必要？



※ LQC : Lighter, Quicker, Cheaper : 小規模な取組からより大きな開発等に移行する取組

2-2. まちの改善に向けたプレイスメイキング検討会

■ 構成員

座長 渡 和由 筑波大学芸術系 准教授

委員 中島 直人 東京大学大学院工学系研究科都市工学専攻 准教授
波潟 郁代 株式会社 J T B 総合研究所 執行役員企画調査部長
温井 達也 株式会社プレイスメイキング研究所 代表取締役
本木 陽一 一般社団法人場所文化フォーラム 専務理事
中山 靖史 U R 都市機構東日本都市再生本部 事業企画部長

事務局 U R 都市機構東日本都市再生本部事業企画部
U R 都市機構まちの空間形成・イノベーションWT

オブザーバー 国土交通省都市局
一般財団法人日本不動産研究所
株式会社みずほ銀行
株式会社常陽銀行

■ 期間等

平成30年3月～平成31年3月 ※現在成果取りまとめ中

HP : <https://www.ur-net.go.jp/aboutus/action/placemaking/machiindex.html>

2-3. プレイスメイキングとは～筑波大学渡准教授による定義

プレイスメイキング

- 実存感を得られる**人の居場所づくり**の概念
- **心地よさと楽しさ**を目指す**場所と枠組みづくり**
- 一人一人の**主体的な利用**を促進するもの
賑わいはその結果であり、目的ではない
- 屋内・屋外・半屋外の**空間の共用**を促進

サードプレイス

「1人で自分を取り戻せる心地よい居場所」

- ・クローズ（閉）、オープン（開）を選べる
- ・飲食ができる

「行きつけの居場所」

- ・家や職場から近く、気軽に通える
- ・遠くても行きたくなる

「家と職場以外の居場所」

- ・仲間に会える、そこが好きな人が居る
- ・いつもの自分と違うパーソナリティになれる

1. まちの改善に向けて

1.1	はじめに-----	6
1.2	公共空間の可能性(公共空間を利用する人々の視点から)--	8
1.3	公共空間の可能性(公共空間を計画する側の視点から) ----	10
1.4	居心地が良く・使われる公共空間をつくるために-----	12
1.5	本アウトプットの目的 -----	15

2. プレイスメイキング

2.1 理論編

	プレイスメイキングの定義-----	
理解①	“居場所”とは何か -----	17
理解②	“居場所づくり”とは何か-----	18
理解③	“実存感”とは何か -----	19
理解④	“心地よさ”とは何か -----	20
理解⑤	“楽しさ”とは何か -----	21
理解⑥	“場所”とは何か-----	22
理解⑦	“枠組み”とは何か -----	23
理解⑧	“一人一人の主體的な利用”とは何か -----	25
理解⑨	“賑わいはその結果”とは何か -----	26
理解⑩	“空間の共用”とは何か -----	27
		28

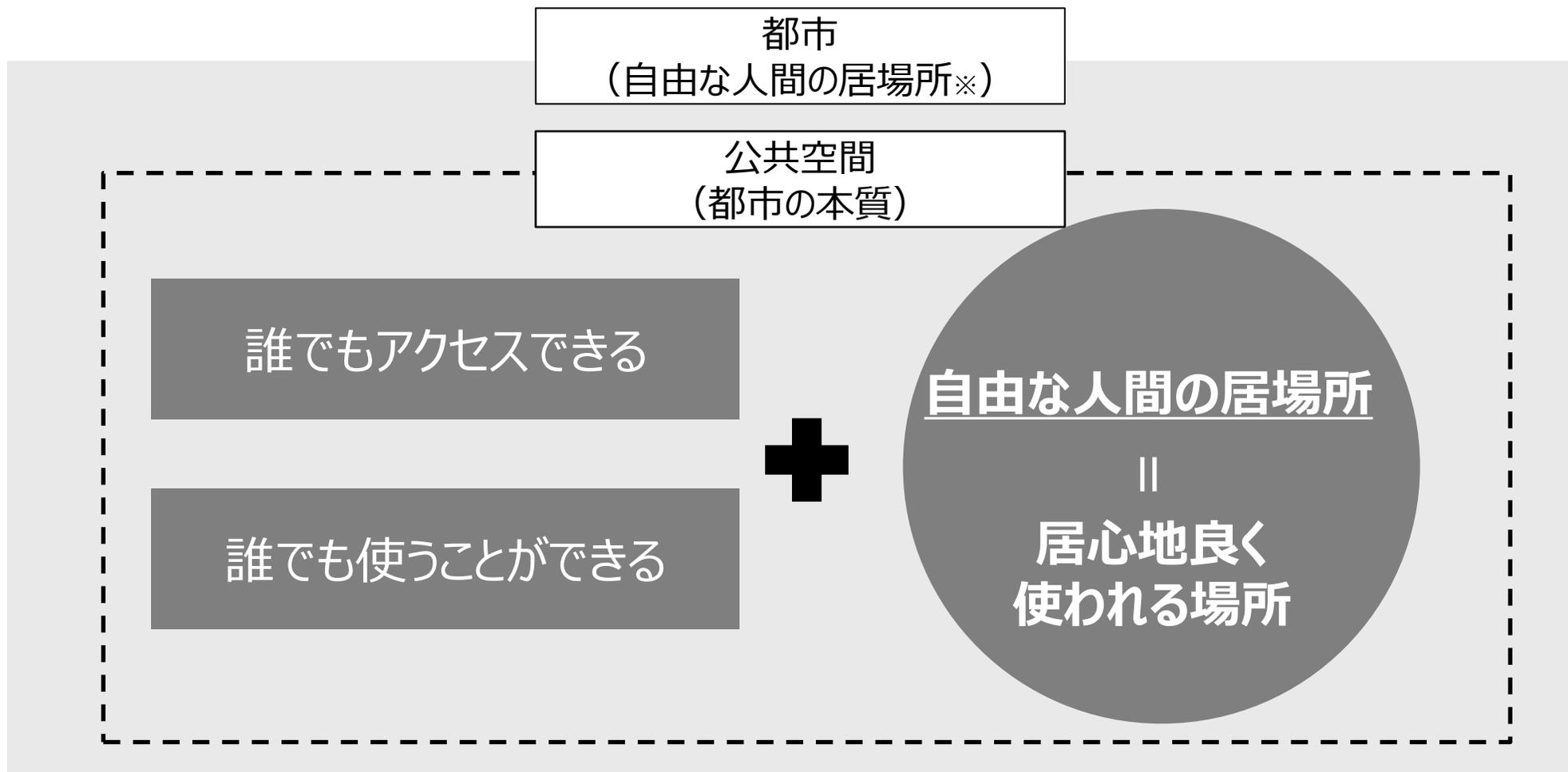
2.2 実践編

プレイスメイキングの進め方	29
実践① まちの特徴を知る	31
実践② まちのアクティビティを観察する	32
実践③ キーパーソン・仕掛け人を見つける	34
実践④ 実際のプレイヤーを探す	35
実践⑤ アクティビティを想定する	36
実践⑥ 土地のDNAを組込む	38
実践⑦ とりあえずやってみる	39
実践⑧ 場のセットを組み合わせる	40
実践⑨ ギャップを生み出す	41
実践⑩ 境界を曖昧にする	42
実践⑪ 可動椅子を並べる	43
実践⑫ 縁側のような空間をつくる	44
実践⑬ 空間を手軽に管理する	45
実践⑭ 有料ゾーン・無料ゾーンを設定する	46
実践⑮ イベント疲れしないイベントをする	47
実践⑯ 歩行者流動の変化を把握する	48
実践⑰ 基準に基づき空間をチェックする	49

2.3 展開編	プレイスメイキングを都市レベルに広げる	52
---------	---------------------	----

1.2 公共空間の可能性（公共空間を計画する側の視点から）

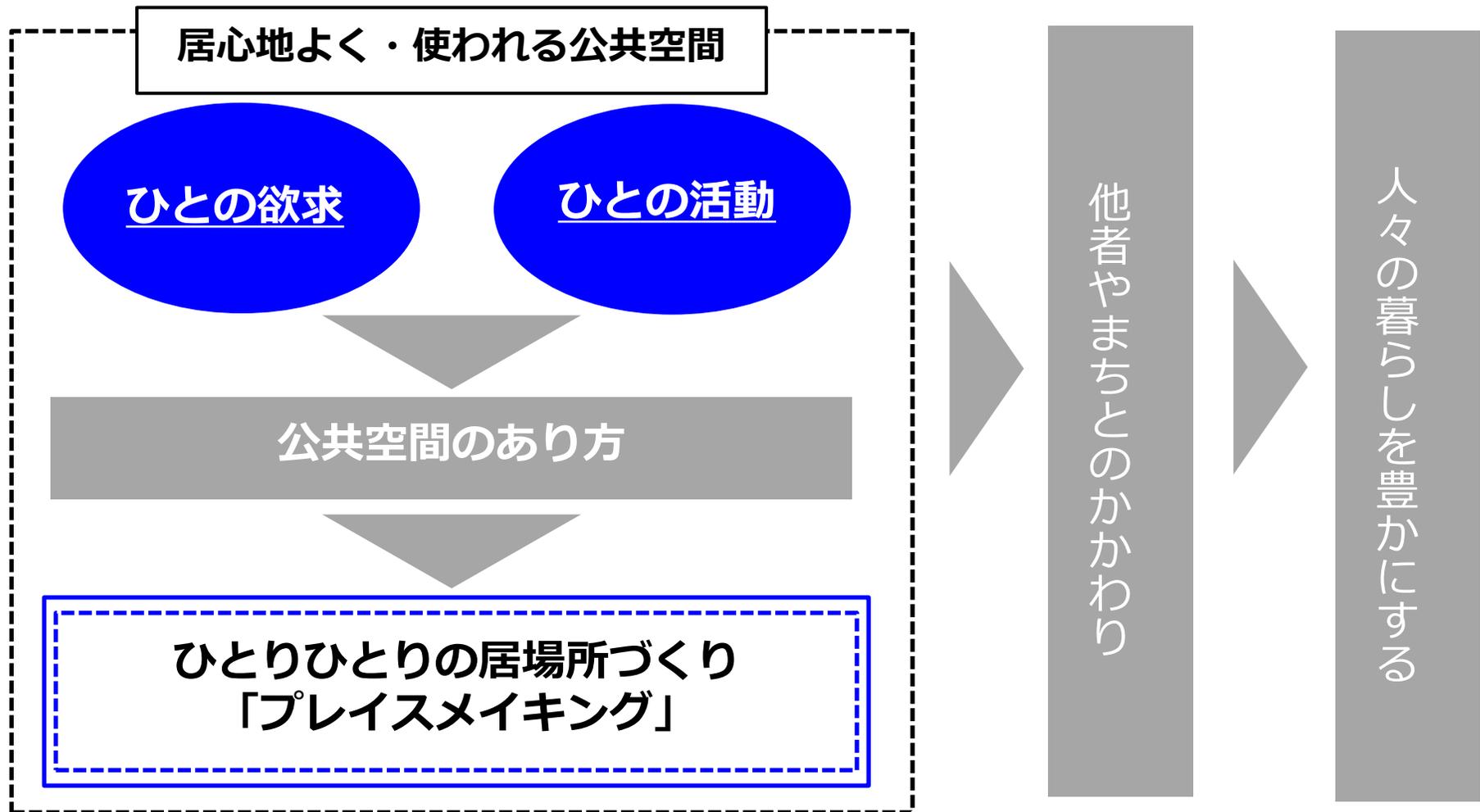
都市は自由な人間の居場所であり、公共空間は都市の本質であることから、誰でもアクセスできて、誰でも使うことができる公共空間は「自由な人間の居場所」として、「居心地良く、使われる空間」になる可能性があるのではないか



※都市は、自由な人間の居場所である（三浦展／人間の居る場所）

1.3 居心地が良く・使われる公共空間をつくるために

ひとの欲求やひとの活動から、公共空間のあり方を考え（考え方の転換）、公共空間にひとりひとりの居場所をつくる手法のひとつが「プレイスメイキング」。
居心地が良く・使われる公共空間で、他者やまちとのかかわりが生まれ、人々の暮らしを豊かにする

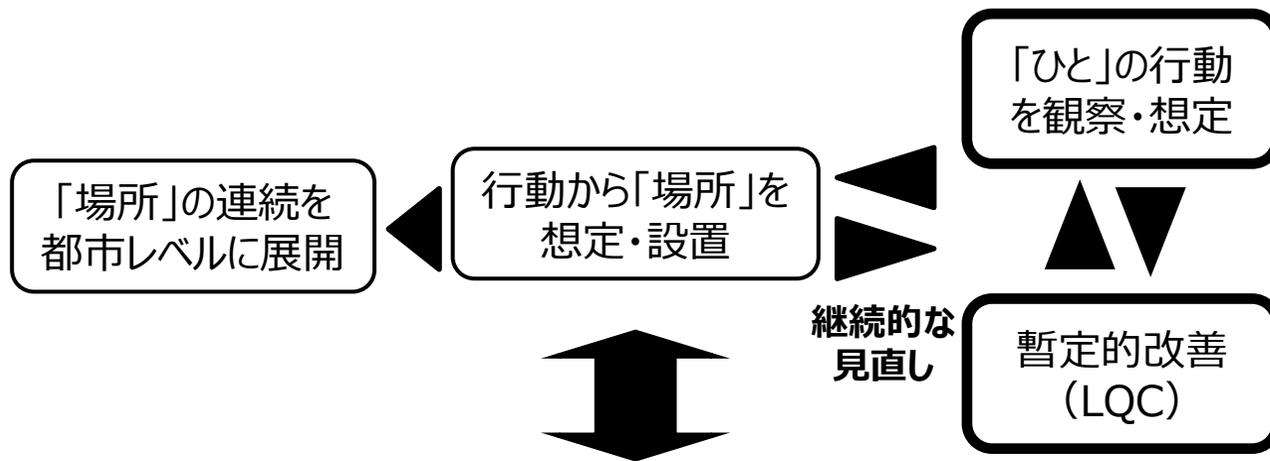


1.3 居心地が良く・使われる公共空間をつくるために

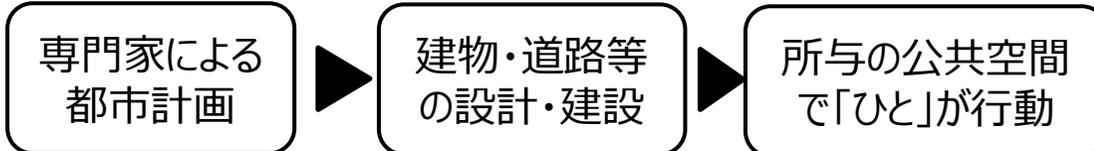
■プレイスメイキングのイメージ①

すぐに行動に移せるものから取り組んでみる
そして、場所のバイブレーション（鼓動）を感じる

- ・ まず、簡単に・素早く・安くできることから取り組む（LQC : Lighter, Quicker, Cheaper）
- ・ プレイスの可能性を示すことで、利害関係者の行動を促す
- ・ 誰もが参加可能なプロジェクトを実施し、その成果を検証しながら長期計画へ結び付けていく



※従来の都市計画



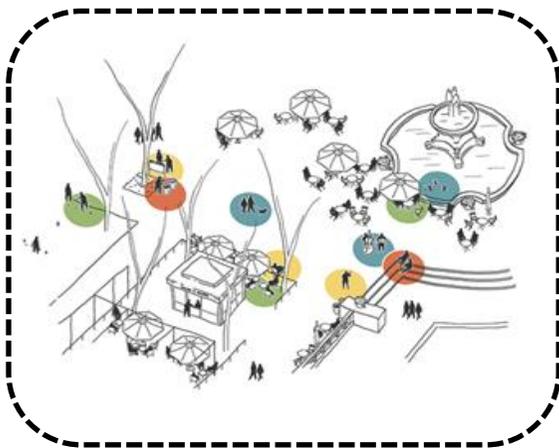
1.3 居心地が良く・使われる公共空間をつくるために

■プレイスメイキングのイメージ②

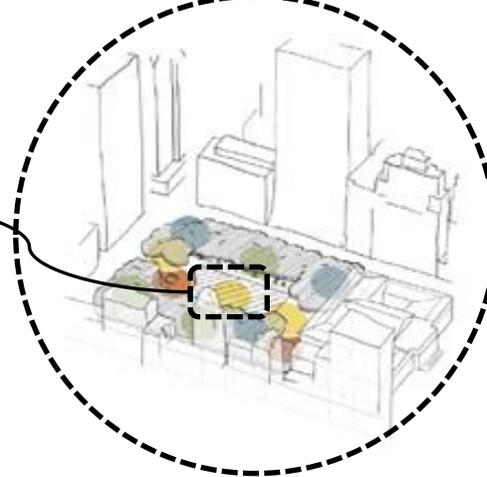
ひとのアクティビティから場所・目的地・都市のスケールを考え、
それらの関係性を解き明かす

- どのような規模の都市も、最低10か所の目的地となる場所が連続的に近接しているべきであり、各目的地はより小さな10の場所によって構成されるべきである。そして、各場所は人びとが携わる事ができる活動や行為を最低10個は提供すべきである。(Power of 10)
- 公共空間を中心として、都市スケールから敷地スケールまでの人の流れや空間に関する要素の関係性を考える
- 公共空間が都市において果たすべき役割、可能性、ニーズ等を俯瞰的な視点から検討し、位置づけることで、周辺地域への波及効果をイメージしやすくする

目的地の中の「場所」



エリアの中の目的地(公園、広場等)



駅前等のエリア



2.1 理論編：プレイスメイキングの定義

渡座長によるプレイスメイキングの定義に対して、事務局の理解を整理しました

■ 渡座長による定義

- 実存感を得られる人の居場所づくりの概念
- 心地よさと楽しさを目指す場所と枠組みづくり
- 一人一人の主体的な利用を促進するもの
賑わいはその結果であり、目的ではない
- 屋内・屋外・半屋外の空間の共用を促進

- 理解① “居場所”とは何か
- 理解② “居場所づくり”とは何か
- 理解③ “実存感”とは何か
- 理解④ “心地よさ”とは何か
- 理解⑤ “楽しさ”とは何か
- 理解⑥ “場所”とは何か
- 理解⑦ “枠組み”とは何か
- 理解⑧ “一人一人の主体的な
利用”とは何か
- 理解⑨ “賑わいはその結果”とは何か
- 理解⑩ “空間の共用”とは何か

2.1 理論編：理解④ “心地よさ”とは何か

【検討会での主なご意見】

- **自由に何でもやれと言われるとつらい**なという感じがある
- そこで行えることがきちんとあると、**そこに居ていいんだよ**と許してもらっている気がする。それはクラフト感に通ずるもので、眺めているだけでもいいし、交流もしなくてもよい。自由な自分の思いを否定されないような感じ
- 心地よい空間で過ごすことが好きだという一方で、**そこで過ごしている自分が好き**になり、それを発信したくなったりする

【事務局の理解】

- 「自分の自由な行動」が受け入れられることと、「他人の自由な行動」を受け入れることといった**「許容と包摂」**が**心地よさを形作る**のではないか
- 自由には、何もしない自由もある
- **多様な活動を受け入れられることが包摂の第一歩**。それは、**思いもよらぬ出会い**や相乗効果を生む



- 屋根やスポーツ設備があることで、様々なスポーツができる
- その周囲に椅子やテーブルがあり、観覧することができる

2.1 理論編：理解⑥ “場所”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 土地の個性や経てきた歴史、価値まで踏み込まなければいけない
- 地域の色々な生活スタイルの提示や、地域の資源を可視化することにより、地域を着るような意識を醸成できる。そういう意識というのは、自分をその地域に同期させる一つの重要なポイント
- 物の形をつくるという意味ではなく、場所が持っている本質をきちんと伝えるという意味での「デザイン」が必要

【事務局の理解】

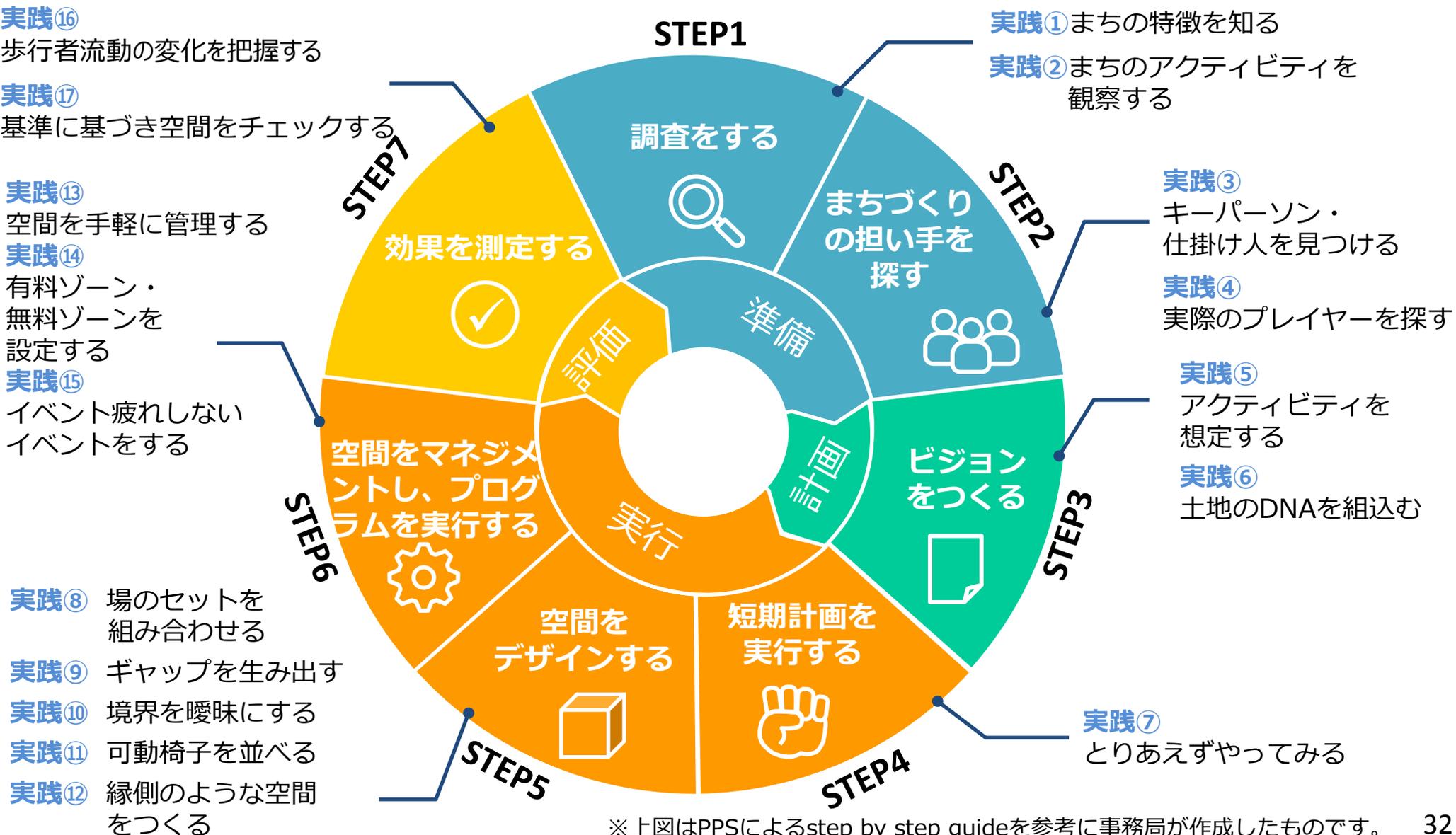
- “場所”の持つ本質とは、土地の持つDNA（土地の個性や歴史、価値）である
- 土地の持つDNAを計画に埋め込むことで、その土地に愛着のある方々の共感（土地親和性）を得やすくなる



かつて薬屋だった建物や家具を活かしたカフェ。
その場所の歴史や価値が継承されている

2.2 実践編：プレイスメイキングの進め方

プレイスメイキングを進めるにあたっては、準備から評価までの7つのステップを実施し、これを繰り返し続けていくことが重要。この7つのステップには、17個の実践ポイントがある



2.2 実践編②：まちのアクティビティを観察する

調査項目については下記内容を参考とし、実施する

- ①通行量調査：毎時10分間、歩行者・自転車の通行量を属性ごとに計測
- ②滞留行動調査：毎時間ごとに発生している主なアクティビティを記録
- ③追跡調査：対象エリアを通行する対象者を追跡し、行動ルートを調査

■ 滞留調査評価シート

滞留行動調査

2018/6/14

時間： 15:30 - 16:30

場所： 児童遊園

天気： 曇り



性別
青 男性
赤 女性
年齢層
A 子供・小学生 (0~15歳)
B 高校生・学生・若者 (16~29歳)
C 中年層 (30~64歳)
D シニア層 (65歳以上)
行動
1 話している
2 飲食している
3 楽しむ (買い物、遊び、ゲーム、読書など)
4 バス・タクシー 待ち
5 道に迷っている様子
6 喫煙
7 スマホ又はPCを使う
8 その他 (信号待ち、休憩、作業など)
滞留状況
○ 座っている
△ 立っている

例：話している/座っている16~29歳女性 → 1A

2.2 実践編⑤：アクティビティを想定する

アクティビティを想定するときは、①必要活動 ②任意活動 ③社会活動の3つに分類を意識する。

その際、STEP1のアクティビティ調査をベースに、現在のニーズやまちの潜在的なニーズ、将来の社会全体のあり方も加味して想定するとより多様なアクティビティが想定できる。

①必要活動

多かれ少なかれ必要に迫られて行われる活動

- ・仕事や学校に行く
- ・バスを待つ
- ・客に商品を届ける



仕事に行く

②任意活動

余暇的な性格の強い活動で、街で最も魅力的で人気のある活動の大半はこれに属する

- ・遊歩道をそぞろ歩く
- ・街をよく見るために立ち止まる
- ・よい眺め・天気を楽しむために腰をおろす



休憩する

③社会活動

①必要活動、あるいは②任意活動に付随して起こる行動で、他者（同じ空間にいる人、すれ違う人、他の活動の際に互いの視野に入っている人などすべて）の存在が成立条件

- ・受け身のふれあい（他の人や起こっていることを眺める等）
- ・積極的なふれあい（居合わせた人と短い会話をする等）
- ・進んだふれあい（子供の遊び、市場、集会等）



他の人を眺める



会話をする

2.2 実践編⑨：ギャップを生み出す

【検討会での主なご意見】

- 人はギャップに弱い。ギャップを許容できる、あるいは最初からそこにギャップを生み出すようなつくり方をする発想が必要
- 自分が持っているその場所に対するイメージと違うイメージであった時に、人はワクワクしたり楽しくなる

【事務局の理解】

- 人は街で新しい発見（ギャップ）を探している
- 人々の自由な行動が誰かのワクワクを生み出す。それこそが都市に暮らす魅力でもある



屋外にコタツなど、日常と異なる風景が人を惹きつけている

2.2 実践編⑩：境界を曖昧にする

【検討会での主なご意見】

- 入江や路地、建物で囲われているところなど、**内部空間の外部化、外部空間の内部化（半分外・半分中）**したところに人は行きたくなる
- **グランドレベルは全部パブリックスペース**。その境界を取り除いて、中なのか、外なのかわからないような中に溶け込めるとすごく楽しそう
- 境界を曖昧にすることと空間を共用するということは、似て非なるもの。**曖昧であるけれども、責任者は必ずいる**。そこの手綱をしっかり引いておかないと、実は無法地帯になってしまう。

【事務局の理解】

- “空間の共用”とは、屋内・屋外・半屋外の**境界を曖昧**にして、いずれの場所でも**複数の目的を許容できる**ようにすること
- 境界を曖昧にすることが、自由な活動を生み出し、新たなパブリックとなる



屋根があって、靴を履いたまま座れる場所。外のような気持ち良さと、中のような落ち着きがある

2.2 実践編⑪：可動椅子を並べる

【検討会での主なご意見】

- 「居場所」は人がいるというイメージを強調した概念。「場所」は人もいるけれども空間的な枠組みを含むような概念。「場」はもう少しスケールが小さく、椅子一つでもつくれるような概念
- 椅子の向きを変えるだけでもそれはプレイスメイキングになる
- 動かせる椅子は200脚くらいまでがやりやすい

【事務局の理解】

- 可動椅子は向きを変えたり、動かしたりすることで、自ら自分の居心地のよい空間をつくることができるもの
- 誰でも自由に過ごせる場のシンボル。まずは、可動椅子を置くからはじめる



自由に動かせるひとつひとつの椅子がひとりひとりの居場所をつくっている

2.2 実践編⑧：場のセットを組み合わせる

【検討会での主なご意見】

- これから求められるのは既にある用途や機能を組み合わせつつ、空間の枠組みを考えて、そこに場のセットを組み合わせるという概念
- 場のセットとは、「座り場」「眺め場」「囲い場」「陰り場」「食場」「灯り場」「話し場」「巡り場」の8つの場要素のこと
- まずアクティビティを設定し、開口部と建物の箱とそこでの場のセットを並行して設置・運営する
- 可動椅子を置いただけでは人は集まらない。飲食の提供、屋根や囲いが必要

【事務局の理解】

- 具体的なアクティビティが起きるためには「場」のセットが必要
- 屋根、囲い、飲食の提供、椅子など 「～したくなる」ための「場」を設置運営する
- 必ずしも8つの場要素すべてが必要ではなく、他者や周りの環境のかかわりを想像して、何をどこに置くべきか決める



開放的で心地よい空間にいくつもの場がセットされている

2.2 実践編⑬：空間を手軽に管理する

【検討会での主なご意見】

- すばらしい公共空間をつくり上げるためには、デザイン、マネジメント、プログラムが必要。デザインをして、ある空間を変えるだけではなくて、それを維持していく、そして良くしていくということ
- マネジメント
 - マネジメントはルールや規制、清潔さのようなことをある程度保ちつつも、適度なカオスや偶然性とのバランスをどうとるか
 - 計画するけれども、計画されていないような状態が良い

【事務局の理解】

- よい公共空間は、マネジメントとプログラムによる持続性がある
- 全てを決めきらず、余地を残すことで、柔軟な対応ができる
- 管理者が管理しやすい仕組みをつくる
(軽くて動かしやすい可動椅子、メンテナンス不要の芝生、すぐ近くにある備品倉庫、ユーザーが守るべきルールを減らすなど)

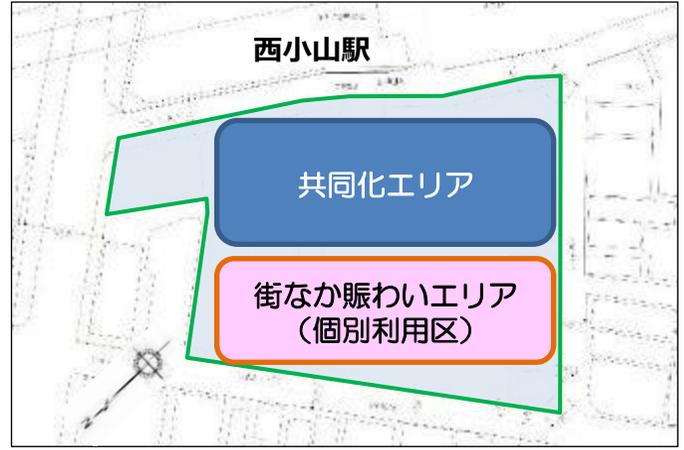


椅子は可動のもので地下に収納されており、管理者が簡単に出し入れすることができる

2-5. URにおけるLQC実践例

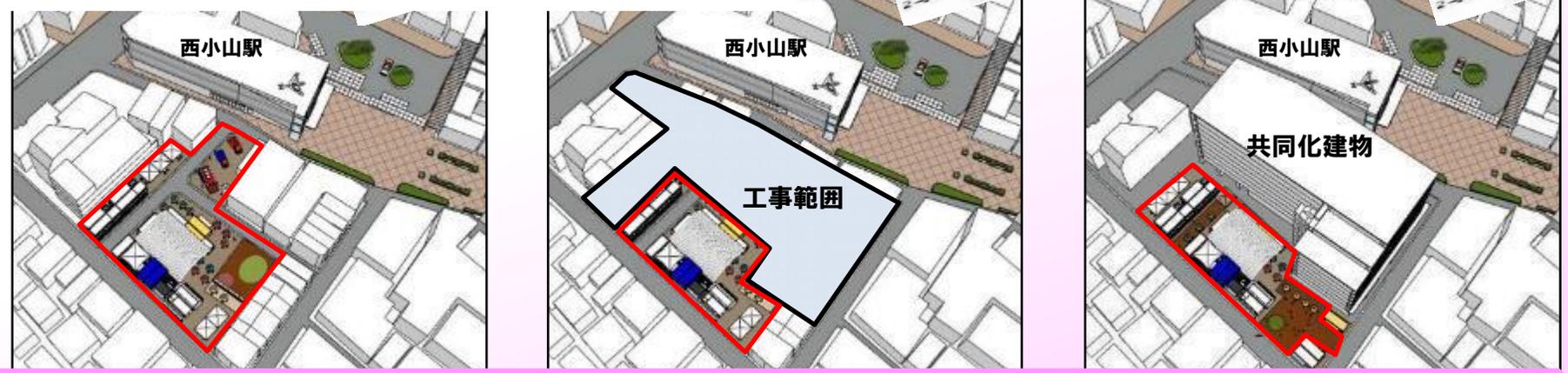
- ① 防災街区整備事業への参加・協力
 - ・不燃化への寄与
- ② 貴重な土地の継続活用の確保
 - ・建物完成で完結しない
 - ・周辺不燃化支援、商店街活性化支援への活用
- ③ 上記2つの両立
 - ・個別利用区の活用
- ④ 柔軟な運営・取組み方策
 - ・事業パートナーを選定し、活用プランを地元も巻き込んで一緒に作りあげる

【防災街区整備事業の土地利用計画（案）】



※計画当初のイメージであり、今後、変更となる場合があります。

事業進捗に応じたUR保有地の活用状況の変遷



防街事業 : 計画策定など →→→→→→ → 共同化建物建設工事 : 認知・定着 →→→→→→ → 事業完了 : 向上・発展 →→→

URの取組み : 空間の創出

2-5. URにおけるLQC実践例

～UR保有地を活用した“地域まちづくり”への取組みのコンセプト～

公募により選定した
事業パートナーとの連携
UR × **株式会社ピーエイ**

時代の変化にも対応できる
低層・空地型の
拠点空間を創出

拠点空間を活用し
概ね10年間
地域まちづくりに取り組む



URの保有地を活用した地域まちづくり

Craft Village NISHIKOYAMA

《事業パートナー提案の概要》

URとピーエイとで連携して、URの保有地に「クラフトヴィレッジ西小山」を展開します。
「クラフトヴィレッジ西小山」では、地域の不燃化や共同化を支援する取り組み及び地域の交流や商店街の活性化などの“地域まちづくり”に取り組み、実現を目指します。
地域まちづくりを効果的に進めるためには、自治町会や商店会などにも協力していただき、より多くの地域の方々に参加してもらいながら、地域と一緒に実現したいと考えています。
なお、「クラフトヴィレッジ西小山」は今夏のグランドオープンを予定しています。



※計画当初のイメージであり、変更となる場合があります。

今後の展開に向けて

リノベーションと政策のつながり



3-1. リノベと計画をつなぐ触媒的役割の必要性

リノベーション・
空き地活用が
個別・偶発的に発生

まとまった土地への
対応や公共施設の
再編にまでは至らない



個々の活動に意味づけをし、触媒的
役割を果たすビジョン/コード

地域で共有



時代に
合わせて
ビジョン・
活動を
アップデート

エリアとしての
価値向上を意識した
個々のリノベーション・
空き地活用

UR等の役割

- <時間を止める>
 - ・重要物件（位置・大きさ）の取得
- <合意形成>
 - ・ビジョン等作成支援/合意形成支援
- <方向性の具体的提示>
 - ・取得物件でのリノベ
 - ・暫定利用
- <民間リノベ支援>
 - ・底地取得による資金余力の向上
- <公共施設再編>
 - ・公共団体支援/合意形成支援

実現にあたり
居心地の良い
街並み・公共空間
にする方法論を適用

- ・ジェインジェイコブス
- ・ヤンゲール
- ・プレイスメイキング

など

生き活きたとした都市を生み出す条件

- ・生き活きた都市の源泉は多様性
- ・結局、ジェイン・ジェイコブスに始まり、ジェイン・ジェイコブスに帰る

○ 用途の混在

異なる時間帯に、異なる目的の人々

○ 短い街区

飽きない街路、角を曲がる頻繁な機会

○ 古い建物

様々な経済条件の建物が存在

○ 十分な密度

多くの訪れる人/住んでいる人

実践としてのヤン・ゲール

- ・アクティビティ→空間→建築の順で
- ・大規模開発との共存(目の高さのまち)
- ・人間の生物的特性をベースにした方法論

○ 人間的スケールを尊重した建物

私たちは多くの大規模な複合施設や巨大な高層建築を建設しなければならないだろう<中略>

求められているのは、美しい低層部を持った高層建築を建て、目の高さに素晴らしい街を実現することである

○ 迷ったときは数メートル削りなさい

「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



大規模開発との共存・連携

出典: 日経クロステックHP
<https://tech.nikkeibp.co.jp/kn/atcl/bldnews/15/041300565/>



出典: ニアリ マグHP
<https://nearly.do/articles/40uGQ>

3-3. 大規模開発との共存・連携

- ・大規模開発も都市の活力維持の原動力の一つであり、都市の多様性を構成する要素でもある
- ・大規模開発は周辺に界隈性のあるエリアがあってこそ価値が持続する
- ・一方で、界隈性のあるエリアの課題解決には、当該エリアだけは限界がある



<課題>

- ・大規模開発と界隈性のある地区をリンクさせるための制度構築
- ・界隈性のある街区が、政策的に重要であるということのコンセンサス形成
- ・「開発」の再定義：大規模開発が持続的に地域にコミットする概念の織り込み

まちの魅力を形作るもの

出典：Instagram HP
<https://instagrammernews.com/detail/1677493822231651154>

出典：cowcamo magazine HP
<https://cowcamo.jp/magazine/column/南池袋公園>

3-5. まちの魅力を形作るもの

<地域の日常使い／心地よい場>

- ・ 同じ空間の複層づかい
(例えば) ・ 昼間は学生中心
・ 夜は飲食
- ・ 屋内と屋外の間領域
- ・ 有料ゾーンと無料ゾーン



<地域の固有性>

- ・ 決して派手ではないがその場所や歴史性に根差したもの
 - ・ 特に食文化は効果的
- ・ 外部の目利きに発見してもらうことも



<人口密度／異なる時間帯>

- ・ 上層階は、住宅系とすることにより地域の人口密度を高め、様々な時間帯に人が存在するようになる
- ・ 宿泊施設とすることも効果的



上記が地区の個性となり地元の人々の愛着を生む。地元の人々に愛されていることそのものがインバウンド上の価値としても評価されるのではないか