

第4回 ストリートデザイン懇談会 議事概要

日時：令和元年11月29日（金）13:00～15:00

場所：中央合同庁舎3号館6階都市局局議室

※事務局及びゲスト委員である羽藤氏（東京大学）、藤村委員（東京藝術大学）から資料に基づき説明がなされた。その後、委員はじめ出席者間において、以下の意見交換がなされた。

<プロジェクトのプロセスについて>

- ストリートを活用する社会実験等に対し、簡易なファニーチャの設置等だけでそれほど多額のコストがなぜかかるのか、と疑問を呈されることもあるが、ストリート上の当該社会実験だけを切り出してコストの議論をするのではなく、都市再生の大きなプロセスの中での当該社会実験等の重要性等をしっかり訴えていくことが大切である。
- さいたま市や岡崎市では、都市再生に向けた大規模公共事業が先行し、この取り組みが徐々に民間も動かし、最終的には公民連携型に発展するという、公→民→公民連携というプロセスを歩んできた。都市規模や人口、対象とするストリートの規模等で類型化しつつ、これらデザインプロセスの手順のパターン化ができるのではないか。
- これまでは公共がインフラを作り、民間はその後自分の敷地の中で事業展開していくのが役割分担。今後は、公共が民間に「お手本」を示していく、すなわち、公共投資をする段階で、インフラ部分だけでなく、地先の使い方や、1階の用途、また当該インフラに隣接する公共施設などで、公共が前もってデザインを示すことにより、これらをロールモデルとして民間が動くというプロセスも重要である。

<デザイン調整のあり方>

- 公共事業と民間事業を一体的にコーディネートしてデザイン調整する方法について、例えば渋谷では、地元自治体のデザイン協議の結果が、景観計画を所管する東京都に引き取られ、景観規制としてきちんと機能するような制度を構築した事例が参考になる。
- 特に、近隣の複数のエリアで再開発プロジェクトが進行しているような地域においては、街区をつなぐ公共空間が、最終的にはエリア全体として一体的に運営される必要があり、事業初期のデザイン調整と同時に、利活用の仕組みや利活用する主体についても育成していく必要がある。

<交通とまちづくりの連携>

- ストリートを活用するプロセスには、交通戦略などから取り組みを進めるような交通系のものと、まちづくりなどから取り組みが進む都市再生系・地方創生系といったものに大別できるのではないか。
- 建築、交通の分野をまたいで、路面の使い方やオープンスペースのデザイン、沿道の利益を統合的に見て、ビジョンや計画、設計ができる専門家集団を作っていく必要がある。

<交通影響の評価手法について>

- 花園町通り事業による交通影響について、街路周辺の500m×500mほどの範囲でシミュレーションを行い、また、社会実験においてシミュレーション通りの結果が得られたことによって、交通影響評価の信頼さらには事業内容そのものへの信用が高まり、もって地元の合意形成につなげることが出来た。
- 交通シミュレーションをどこまで詳細に実施するかについてだが、例えば花園町通りの交通シミュレーションについては、交通量と車線の分配だけの議論であるため、比較的平易なシミュレーションにより、空間再編を実現できた。一方、空間再編を面的に広げていこうとすると、様々な波及効果や影響が広がるため、一定の高度なシミュレーションが必要になる。
- そこで、マクロな観点とミクロな観点とを一気通貫に計算すべく、神戸市では、マルチスケールなパーソントリップ調査とプローブパーソン調査を実施し、マクロ・ミクロ両面からの駐車場マネジメントや、道路空間の再配分をした場合の滞在時間や行動範囲の変化の評価をシミュレーションしている。

<街路空間のデザインについて>

- 歩行空間の利活用について、車道側を利活用することは難しい。花園町通りでは、車道に最も近い空間帯は自転車レーンとし、その前面に駐輪場スペースを設けた。加えて大きなイチョウの街路樹帯もあり、車道側と歩行空間側との緩衝材になっている。
- 沿道が大街区なのか、細かい敷地割なのか等によっても、街路空間のデザインや、地先の使われ方が異なる。花園町通りでも、左右の沿道の区画割が異なるため、異なるデザイン・使われ方がされている。一方で、間口が広ければ広いなりに、狭ければ狭いなりに面白さがある。統一的なデザインでなくても、そうした地域の形成史や特性を生かしたデザインに取り組むことが重要ではないか。

<ガイドラインについて>

- ストリートデザインという言葉からは整備面を惹起しがちだが、マネジメントも含めた考え方を伝えてもらうとともに、小さい都市でもできることがある、と伝えることは大切。
- リンクアンドプレイスのマトリクスを活用することにより、その場所の特性を可視化していくことができ、ひいてはプレイスとしてのポテンシャルからプレイヤーのあり方までも説明できるのではないかな。
- 海外のガイドラインは非常に直感的にわかりやすく、図書としても優れている。部局を超えた様々な関係者に興味をもってわかってもらうような洗練されたデザインを検討してもらいたい。
- ストリートのあるべき論と、どう実現するべきかという話を、どれぐらいのバランスで盛り込むのか検討してもらいたい。
- ガイドラインを作ることに加えて、作った後の普及啓発や使い方の講習といったフォローアップも大切にしてもらいたい。例えばメキシコでは、国が大学と連携して講習会を開いている。