

6 「人の景」をデザインする ～空間体験の創出手法～



西村 亮彦
NISHIMURA Akihiko

国土館大学／理工学部／准教授

公共空間を地域特性に合わせ、人々の空間体験の場としてデザインすることは、人々の行動を無意識的に誘発し、他の人への行動変容へと繋がっていく。まちのにぎわいや、まちの発展に寄与している、空間体験の創出手法について解説いただく。

Humanscape Urbanismの時代へ

広場や街路は一体誰のものなのか？ ここで言う「誰のもの」というのは、所有権や運営管理の義務が誰に属しているのかという類の話ではなく、「場所」としてのアイデンティティが誰に帰属しているのかという問題である。この「都市空間が『誰のものなのか』」という問いは、「誰が実際にその空間を使っているのか」という問いへ言い換えることができる。いかなる空間も、人間行動の受け皿となり、利用者である市民がリアルな空間体験を介してその空間に意味を見出すことで初めて「場所」となる。誰にも使われないような空間は、場所ではない。

都市とは無数の人間行動の集合体である。従って、個人や集団の欲望が発現する場であると同時に、個人・集団間の欲望を調停する場でもある。不特定多数の人間が利用する公共空間においては、社会的秩序を保つためにも、空間を管理するシステムとして、法令等のルールに基づく規制管理が必要とされてきた。わが国の都市における公共空間の乏しさについては、公物管理法等の厳しい制約と柔軟さに欠いた管理者の運用により、自由な利活用が妨げられているからだという言説をよく耳にするが、これは果たして本当だろうか？

歴史的に空間装置としての広場を持たなかったわが国では、寺社境内や街路、火除け地などにおいて、屋外活動の伝統を育んできたと言える。わが国の伝統的な公共空間のあり方は、利用者の活動によって

一時的に成立する現象としての「場所的広場」であった。しかしながら、こうした場所的広場も、モータリゼーションやコミュニティの希薄化、効率重視の都市開発等、時代の流れとともに失われてきた。つまり、屋外空間を何らかの目的で利用したいという利用者の欲動自体が脆弱化しているのである。このような状況において、使われる公共空間を実現するには、市民によるアクティビティを喚起するような環境を整えることが重要となる。

筆者は、このような問題意識の下、人がいることで生まれる風景のデザインを理念とした都市デザインのあり方として「Humanscape Urbanism」の実践に取り組んできた。本稿では、これまで関わってきたプロジェクトの紹介を通じて、「人の景 (Humanscape)」を生み出すための工夫やヒントをいくつか提示したい。

ケース1：下北沢「ちょっとした工夫で風景は変わる」

2020年、下北沢駅東口では駅前広場の工事が遅々として進まず、掘り所のない漠然とした空間が広がっていた。そこで、人々の掘り所となる装置として、ビールケースを用いて、形やサイズの異なる可動式・組立式のファニチャーを設計・製作するとともに、角度を変えて自由にレイアウトできる六角形のハニカムベンチを設計・製作し、駅前の暫定空地に1週間設置する実験を、大学研究室が行った。



写真1 ビールケース仕器の利用風景



写真2 ハニカムベンチの利用風景

組み合わせによって多様な使い方が可能であること、関係性や密度に応じた適度な距離をとれることから、いずれのファニチャーも大量の滞留行動を誘発することに成功した。飲食・交流や待ち合わせの場所、映えスポット等として多くの人に利用された。個々のファニチャーはローコストかつ至ってシンプルなもののだが、同一パターンを大量に増殖させることで、空間に一つの場が生まれる。1回使ったら廃棄する通常の社会実験とは異なり、これらのファニチャーは日常的には大学キャンパスで活用されているほか、場所を問わず様々なプロジェクトで活躍している。



写真3 素材の質感あふれるパークレットの外観

ケース2：浅草「空間デザインの質で行動が変わる」

2024年、コロナ禍が明けてインバウンドが加速する浅草のまちでは、浅草寺一帯における歩行者の極度な集中が課題となっていた。歩道は飽和状態にあり、快適な歩行環境と休憩場所が求められていた。そこで、台東区では路上駐車帯の一部を歩行者のための空間に転用するパークレットを企画し、大学研究室が設計・施工を担当した。隣接するアーケードや雷門と調和しながらもこれに負けないラン

ドマークを目指した。垂木を徹底的に反復させることで都会的な雰囲気演出するとともに、地元職人と協働でオリジナルロゴをあしらった暖簾や提灯を設えた。限られた空間を出来るだけ有効利用できるよう、カウンター主体の空間構成とし、生成りの布でアーケードとの一体感や心地よい囲われ感を演出した。これにより、木と布の素材感あふれる高質な空間が実現した。仮設や暫定だからといって妥協することなく、高質な空間の創出が将来のまちづくりにつながっていく。カウンターは歩行者にとっての止まり木のような装置として、多種多様な滞留行動を呼び込み、将来的な道路空間再編の可能性を感じさせる新たな風景が生まれた。



写真4 カウンターに集う人々が織りなす風景

ケース3:三軒茶屋「トライ&エラーを積み重ねる」

三軒茶屋のメインストリート「茶沢通り」は歩行者通行量に対して歩道の幅が狭くて歩きにくい上、まちなかで来街者が一息つける休憩施設が全くなかった。毎週日曜の13~17時には歩行者天国が開催されるが、自転車通行量が多く、歩行者との錯綜や大量の放置自転車が問題となっていた。そこで、短期的には歩行者天国における滞留空間の創出と自転車・歩行者の共存、長期的には平日も含めた歩行者中心の空間づくりを目指すことになった。官民学

連携の下、2022年5月から10回にわたり路上広場を設置する取り組みを開催している。茶沢通りの歩行者天国はわずか4時間しかないことから、設営・撤収のスピードが命、人海戦術と手慣れた動きであつという間に広場を設営し、何事もなかったように撤収する。芝生の敷き方やストリートファニチャーのレイアウトを毎回変えながら、自転車の手押し率や放置自転車の分布、歩行者・自転車の軌跡の変化を調査し、将来に向けて理想的な道路空間のあり方を模索している。子供向けコンテンツを企画したり、沿道の広場で開催されるマーケットイベントと連携することで、相乗的ににぎわいが生まれている。継続的に路上広場の取り組みを続けた結果、今ではまちの人から認知される三茶名物となっている。また、茶沢通りの歩行者天国では、長らく営業行為やイベント利用が認められていなかったが、大学研究室が様々なコンテンツを積み重ねた結果、今ではキッチンカーの営業から路上パフォーマンスまで、活用の幅が広がっている。

ケース4:渋谷公園通り「既存のルールと戦略的にたたかう」

滞留空間が不足する渋谷のまちでは、地元商店



写真6 ガーデニング作品を兼ねたウッドデッキ

街からベンチ設置を求める声が上がっていた。しかし、区の道路占用許可基準によると、ベンチを設置できる場所が実質的にないという状況にあった。そこで、公園通りの植栽帯を使って毎年開催されているガーデニングコンテストに大学研究室が参加し、ガーデニング作品という名の下に植栽と調和したウッドデッキを製作した。1年弱にわたって設置されたこのウッドデッキは、来街者の憩いの場として活躍した。また、道路占用のコロナ特例を活用し、誰でも利用できる路上テラスを3ヶ所で設置した。冬の寒い時期にもかかわらず多くの来街者が利用し、沿道のカフェに対する高い波及効果も確認された。その後、コロナ特例の終了とともにベンチ常設化に向けた動きが加速した結果、区の道路占用許可基準が書き替えられ、ベンチを設置できる場所の一つとして「歩道が整備された路線で現状の歩行者の通行を阻害しない場所」という項目が加わった。これにより、2023年によく公園通りの歩道上にオリジナルデザインのベンチを設置することが実現した。

ケース5:三宿「可変的に道路空間を再編するイノベーション」

歩車分離された従来型の道路空間は、植栽帯や縁石、側溝、駐車帯などによって、歩車道境界部がデッドスペースとなりがちである。三宿のメインストリート「三宿通り」もその一つであり、歩道と車道の一体的な有効活用のあり方を検討した。沿道にはテイクアウト可能な飲食店がいくつか並んでいるものの、落ち着いて食べられる場所がなかったこと



写真7 基準改定により設置されたオリジナルベンチ

も踏まえて、まずは商店街が占用主体となって、植栽帯の一部を舗装した上にベンチとプランターを設置した。これにより、ベンチ背後のパーキングメーターを止めて、横断抑止柵を外せば、駐車帯と歩道の一体的な活用が可能となった。駐車帯の活用には、ヤマハ発動機(株)が開発したグリーンスローモビリティを活用した。駐車帯に車両を停めるというシンプルな方法で、恒常的な休憩施設の設置に係る費用や手間・管理の課題解決を図るとともに、曜日や時間帯に応じたフレキシブルな道路空間の活用を目指した。この「モバイルパークレット」の取り組みは、2022・2023年にわたって実施した。2023年は日時を変えて、モビリティに搭載する設えを4パターン用意するとともに、設置場所を変更することで生まれる使われ方の変化を観察した。店先のテラス、歩道上のベンチ、駐車帯のモビリティ、仮設の什器類によって構成される小規模な広場空間が実現し、敷地境界を超えて一体的なにぎわいが生まれた。



写真5 三茶名物となった茶沢通りの路上広場



写真8 モビリティを用いた一体的な道路空間活用の風景