

日本の風景と未来の設計

アーバンデザイナー／東京大学教授
北沢 猛



北沢 猛 (きたざわ たける)
アーバンデザイナー／東京大学教授
(新領域創成科学研究科空間計画学)
UDCK アーバンデザイナーセンター長
/横浜市・京都府・千葉県参与

楽しいという空間感覚

豊かさとはいかなるものであろうか。

ものによる豊かさを超える価値、言わば生き方の模索、そして生きる場としての都市や町のあり方の模索が続いているのが現代である。まず、ものの豊かさとは何であったか、その評価が必要であろう。一つの世代が使う消費財は豊富にあり、資源の浪費がまさに問題となっている。逆に、多くの世代が使う広い意味での公共財(道路や公園から本来の住宅や建築、町並み、風景、自然あるいは公的なサービスそして地域社会、都市社会)はどうであろうか。豊かとは評価できないであろうし、むしろ次の世代の負担となるものが多い。使いこなし楽しむことができる遺産をどれだけ豊かなものに転換できるかが求められている。

景観法が成立して、生活に視点から町や都市を見ること、そして人間という視点から空間を見直すことが定着してきたことで、政府の施策も大きな転換が図られる期待がある。しかし、一方では経済成長率がいまだに政府の道標であり政策目標であることは変わりなく、道具であるはずの市場経済が目的として語られるのが日本である。

豊かさを図るのは楽しいという感覚ではないかと考えるようになった。空間という風景や自然に感じ、人間として家族や仲間そして地域や組織に、仕事や文化など社会的活動にも楽しいという感覚が生まれる。

私は1977年に横浜市のアーバンデザインチームに加わった。当時はまだ開発の圧力も強く、政治的にも厳しい局面ばかりだったが、計画や市民参加、広くネットワークを組み立てる過程で私自身もおそらく周りにも楽しいという感覚が生まれた。そこにいい空間が生まれたのである。

1997年に東京大学に活動拠点を移し研究フィールドを探して岩手県大野村(現:洋野町)や福島県喜多方市など小さな村や町に長くかかわってきた。いずれも人口減少と高齢化や産業停滞が深刻で、そこに桃源郷はないが思わぬ地域の力を見いだしてきた。

小さな地域の力は、ブータン王国での集落調査から得た実感でもあった。この小国の国家目標は『国民総幸福度は、国民総生産よりも重要である。』(GNH *Gross National Happiness is more important than GNP*)。1976年12月、第5回非同盟国会議の記者会見でブータン国王が宣言したことで知られている。

標高3000mを超える急峻な地形の尾根に点在する村、車を降り数時間も歩く村、ヒマラヤに続く山並みと棚田に囲まれた美しい村。道路や電気など基盤は充分とは言

えないが、学校教育は無料かつすべて英語でという徹底した人材育成、新しい国づくりがゆっくりと着実に自分たちの文化と時間の中で進んでいる。

時間をかける発展。自然、農、食文化や芸能そして仏教の教えが支える開放的な共同体はしっかりと持続している。幸福のエンジンは生活を楽しむ村人や子供たちの姿である。その楽しいと感ずる空間がそこにはある。時間にとって普遍的な価値と人間にとって個別的な価値を持つ空間がそこにはある。信頼できる地域空間、そして風景がそこには広がっている。2005年のブータン初の国勢調査で、幸せかの問いに9割以上が幸せと答えたと言き、なるほど。

都市空間の指標

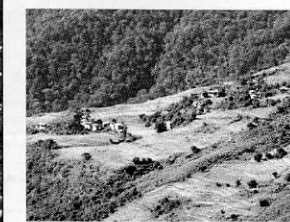
世界幸福度マップ(World Map of Happiness 2006 英国レスター大学社会心理学者 Adrian G. White) が初めて世界の178カ国を評価した。世界1位はデンマーク、2位スイス、3位オーストリア、4位アイスランド、5位パナマ、6位フィンランド、7位スウェーデン。アジアからは、先のブータンが8位に入っている。日本は、中国よりも下



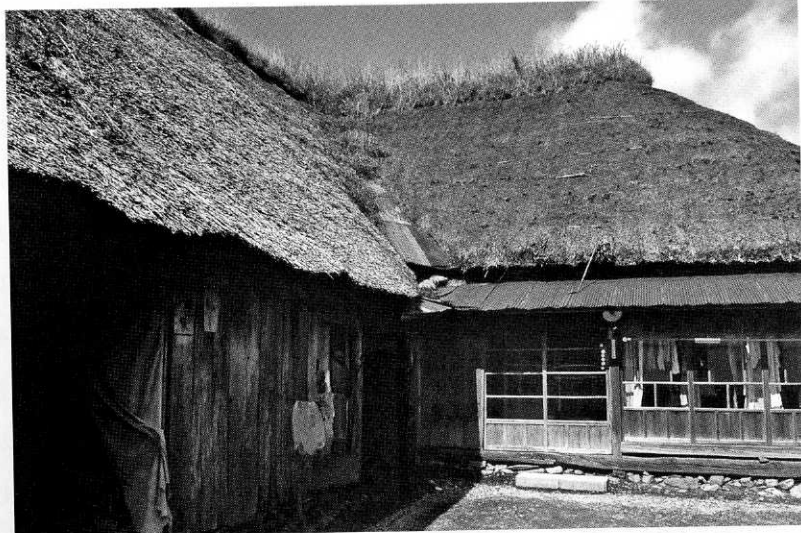
ブータンの集落(ルクブジ村)



カーサ村の家と路地



ブータンの集落と棚田



岩手県旧大野村(水沢地区)の曲がり屋 芝棟がめずらしい

位の95位であった。これは、アンケートによる主観と、健康、経済、貧困、教育などが指標化されている。

国家戦略『ブータン 2020』(2002年作成)には、GNHの理念が『人間の育成、文化と遺産、公正な開発、適切なガバナンス、環境保全』として整理されている。

現在、国民層幸福度の評価指標が研究されているが、概ね次のような指標領域であろう。①生活(水準)②健康③教育④生態系(多様性と回復力)⑤文化活力と多様性⑥時間の多様な利用と活動のバランス⑦適正なガバナンス⑧コミュニティの活力⑨幸福感であると言われている。

GDPや所得などの経済成長(指数の向上)によって、市民の『幸福度』を上昇させること(説明すること)はできない。先進諸国では、すでに『幸福度指標』と一人当たりのGDPとの相関は弱い。生活水準(物的)が上昇することで、逆に「生活の質」の向上に感心が移るからである。成長社会は『経済成長指標』(GDP上昇率)が重要であったが、非成長社会あるいは成熟社会では、友人や地域などの「人間関係」や働くことから得られる「喜び」、「自然との親しみ」、「文化を楽しむこと」が、お金と消費より意味を持つことになる。つまりは、ソーシャル・キャピタルが、次なる重要な都市指標となる。つ

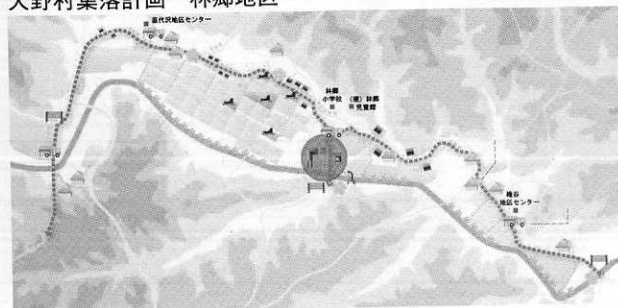
まりは人と人の信頼が高い都市や地域は、例えば仕事以外の社会組織への参加率が高いほど、幸福度が高いのである。

小さな風景から考える

2005年まで、7年間の時間をかけ岩手県北部の大野村(現:洋野町)の村民とともに集落計画を創ってきた。佐々木祥吉前大野村長と集落の自主事業を支援する仕組みを整え、豆腐や蕎麦、漬物、パンの工房という集落事業が生まれてきた。

同時期に岩手北部の中間支援組織「NPO法人地域づくりサポーターズ」の設立に参画し、門崎地区(旧浄法寺町)などの集落で、自らの地域を構想し、自らの力で

大野村集落計画 林郷地区



広場を創り炭焼や水車を復興し、農産物直売所を開設するなど、独自の道を歩む姿を見た。地域共同体は一度解体しかけ、自発的な個人が集まり共通の目標となる門崎の楽しさ(美しい景観を守り・・・最後には、露天風呂をつくり皆で「どぶろく」を飲むこと)を確認。共同体再生の道でもあった。新しい公共体としての「たった19世帯の挑戦」であった。

鳥取県智頭町新田集落を訪れた。ここは17世帯であるが、集落自体をNPO法人化し「小さな自治政府」を目指すという明快である。美しい風景がかげらの地域づくりの出発点でもあり、ゴールでもあった。

日本の集落は2,600が消滅の恐れがあるということも事実だろう(市町村回答:2006年4月国土交通省調査)が、有限な資源自然を守り使いこなし楽しさを持続することも可能であろう。楽しさを実感できる地域が再構築され始めた日本には、小さな地域政府とそのネットワークとしての自治政府が公共を分担する自律分権分散型の空間構造と社会構造がふさわしい。

地域遺産とビジョン

1999年からは福島県喜多方市において『蔵を生かしたまちづくり』を主題に地元の人達と調査を行ってきたが、2008年2月には『町中プラン』が喜多方まちづくり協議会(地域組織、市や県の参画)でまとめられた。飯豊連峰が育む豊潤な自然風土と、京都や奈良、鎌倉、平泉に並ぶ仏都の歴史を背景に、農林と醸造、工芸、商いの相互の連関が築かれてきた。時間をかけて、蔵の風景を生んだ環境と文化を確認しながら再生への道を探してきた結果がまちづくりプランとなっている。ここに地域のビジョンがある。

合併した喜多方市域には、4,200棟の蔵があるが多くが未調査。発掘して評価すべき地域遺産(地域資源)はまだ多く残されている。日本の伝統が培ってきた空間の心地よさ。山々に抱かれた町並み、緑の奥に見える神社、職人技を伝える工房、手入れが行き届いた田園と多様な空間が織りなす風景がある。長崎、内子、鞆の浦、倉敷、舞鶴、伊勢、飛騨、川越、横浜、会津などを訪れ



大野村パン工房 若い人が働く集落事業



岩手県二戸市門崎 集落計画を自分たちで作り、自分たちの力で実践していく。月に一度の村づくりの日は総出で。戸数19世帯の大きな挑戦。



鳥取県智頭町新田集落 右手の林にはロッジがあり遠くからの宿泊客で予約はいつも一杯。長期滞在者もいる。

れば、日本の空間の豊かさを実感する。繊細な重なりと奥行きのある空間構成。これらの伝統空間は人間生活そして社会の将来という視点から評価されている。

地域遺産には、「自然環境」から「風景や町並み」、「建造物」「産業等の施設」、「産業文化」、「伝統文化」、そして「生活環境」までの多様な資源が含まれている。

①空間資源：河川や山岳、森林さらには里山などの自然資源と、景観や町並、建造物、庭園など人為資源も含めた風景全体に及ぶもの。生活や生業の文化的側面が評価され、棚田や伝統産業の工場や工房が文化的景観として指定され始めた。また、景観法の制定によって、風景全体を保存しようという運動や法制的整備が進み、最近では「生活景」という身近な空間の価値にも光が当てられている。

②自然に涵養されたこれらの歴史資源や文化資源などの地域遺産は、ヘリテージとして将来に継承されるべ

き『時間資源』でもある。持続可能な地域発展の重要な資源としての評価が重要である。

③地域における自然資源や歴史文化資源の広がりや資源相互の結びつきが極めて重要であり、『資源融合体』ともいべきものが地域遺産であり、それを体現しているのが、日本の風景である。

風景は現在市民の資産であり、将来市民のための資産でもある。つまり、地域遺産や風景は、地域づくりのビジョンであり目標でもある。個々の地域遺産の保存活



自然と町が融和する喜多方全景



喜多方南町の町並 手前から3件目の店蔵が東京大学都市デザイン研究室分室

用には文化財保護制度や自治体制度があり、また、町並みなどのまとまった遺産には、景観法など制度面の基盤が整ってきた。大きな課題は、地域が産業やコミュニティの衰退により危機的な状態にあることである。地域遺産や風景は、資源融合体として意味があり、相互の繋がりが断たれると価値や力が損なわれる。これを再生していくビジョンが必要である。景観計画（風景計画）としても、資源の地域循環や持続的な地域産業や地域社会、文化の再生や創造が課題となる。また、それらも含めた総合的な政策や制度が求められている。

風景を考えることは、産業活動や文化活動、つまりは風情や情景を考えることである。

風景を生かす空間計画

『人間資源』つまりは空間や物に置き換わらないソフト資源であり、産業、技術、科学、伝統、芸能、信仰、生業などの資源である。空間資源と人間資源、その過去から現在、未来にわたる時間資源として生き、生活を豊かにしてくれることが重要である。それらを含めた概念として、風景ということがあるのであろう。例えば、身近な緑や雑木林や里山は、生活と切り離されては成立しない。

喜多方市では蔵の町並みの調査やその再生利用、さら

には町並み再生の計画を地元の蔵の会や役所の人達と作りながら、多くの資源が循環していることを知った。飯豊連峰の自然がもたらす水や土と、豊かな農作物、酒やみそ、醤油に加工する技術を生み、商人文化が生まれた。今この小さな循環社会が維持できるかが問われている。喜多方市には4,210棟の蔵があり、日本で一番多い。中学校の生徒が行った蔵調査の結果発表会を聞いていると、自らの町を見直すきっかけとなり、自らの地域への誇りや愛着が再生していくであろうことが予感され、驚きと感動があった。

意外にも、地域遺産や地域風景の豊かさに関する市民の認知が高くはない、観光客も充分に楽しんでいるとも言えない。蔵座敷や酒蔵、味噌蔵から、蔵塀、蔵の廁まで生活に深くなじんできた『蔵住まい』の町である。その良さを把握し、うまく使うことができれば豊かな地域となる。

伝統空間は自然に涵養され、材料や仕様、そして工法にも地域的な特徴がある。先日、山古志村（長岡市）で取り組まれている復興モデル住宅を地元の方や役所の方と見る機会があった。復興は困難なことが多いが、生業や生活の再建、闘牛などの文化の再興が希望を持って話されていた。日本の山間地の一つではあるが、特徴的な



蔵博2007 蔵と庭という空間的な特徴を見直す実験事業



山古志村（長岡市）の復興モデル住宅

地質と地形が生み出した独特な風景に別の国にいるかのような錯覚におちいった。棚田の再生など傷ついた風景を回復しようという計画もあるが、ここでは復興モデル住宅の試みを紹介したい。伝統的な家屋様式、深い軒や板張りや木組みなどが、地元の大工技術や県内産の木材によって、再生される一方、雪への対応、断熱や耐震、あるいはコストや維持管理には合理的な解決が工夫されている。現在、住民への説明と普及のために2つのモデル住宅と隣接してモデルを使った数棟の公営住宅が建てられ、かつてはなかった長屋形式の住宅もあり、山間地での新しい住み方が提案されている。そこには念密な調査と議論を元に、洗練された空間を作り上げた関係者の力が現れている。周囲の風景とともに心地のよい空間となっている。

しかし、極大化した市場経済に、小さな地域循環経済は押しつぶされており、政府の掛け声だけ、うわすべりの地域再生政策では対応できない。地域の素材や人材を用いて行われる多様な資源循環と持続、それ自体を目的とする地域再生政策に転換すべきである。地域再生の目的は、質のよい地域材と高い技術やデザインに支えられる空間、そして産業と地域社会という文化、そして相互の繋がり、そこに生まれる心地のよい生活である。わたしたちの目的を見失ってはいけないと感じさせるのが山古志村である。

伝統空間や地域文化は新しい活動と矛盾するものでもない。特徴ある伝統空間が、特色ある文化や産業を生みだし、また文化が空間をつくるのである。大都市とその周縁や郊外地域という拡散した画一化した市街地においても同様である。まだ自然もあり、農業も産業もあり、学校や公的施設も、多様な空間がある。しかし相互の繋がりではなく風景も散漫である。再編のための都市構想や空間計画が求められている。

アーバンデザインセンターの挑戦

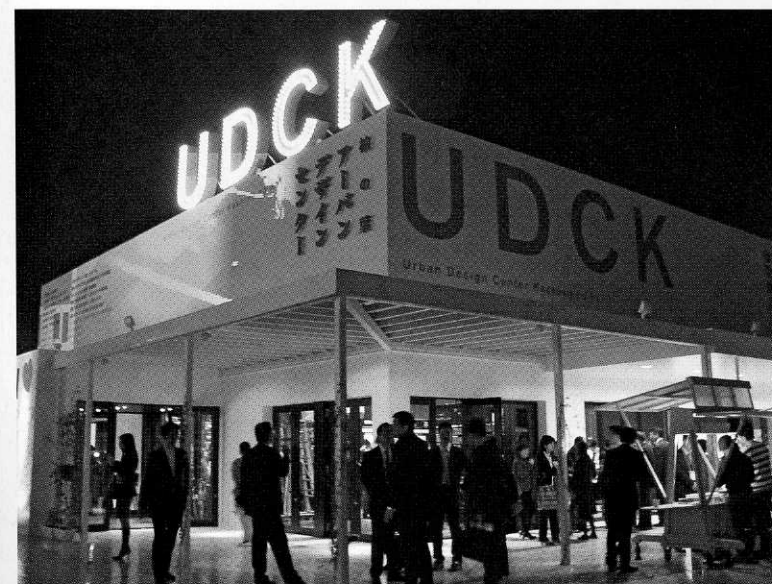
UDCK: *Urban Design Center Kashiwa-no-ha*、柏の葉アーバンデザインセンターは、つくばエクスプレス柏の葉キャンパス駅周辺地域のまちづくり、ことにデザインを考えるために、2006年11月20日に開設された。企画からかわり、現在のセンター長も勤めている。

1年ほどの間にここでどういう時間や活動があったかは、ホームページ <http://www.udck.jp/>、さらに詳しくは2007UDCKアニュアルレポートが参照できる。特に重要なことは活動から生まれた人的なネットワークであり、信頼の関係である。準備期間を含めた1年半の間に、自治体や公的組織、民間企業、NPO、地域組織へ、さらに自治体職員や市民、専門家、企業人など、広い繋がりそして深い信頼が形成されたことである。

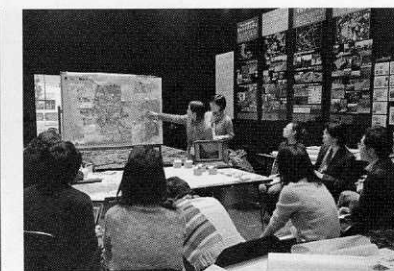
わたし自身は、UDCK設立の2006年4月に新領域創成科学研究科「環境棟」の完成により、柏キャンパスに通勤するようになり、すぐに地域まちづくりへの参画の機会が巡ってきた。柏市役所で開かれた大学と地域の交流会でアーバンデザインセンターの必要性を話したところ、賛同を得て6月には設立企画をつくり始めた。開設まで、わずか半年の準備。主体となった柏市や三井不動産の判断や、千葉大そして地域組織や千葉県や鉄道会社などの関係者の参加により運営委員会と実施体制ができた。また、300㎡のギャラリーとオフィス空間と屋外の木製デッキの気持ちのいい広場をつくることができた。

駅前の一等地に突然と現れたUDCKは、2年間の実験施設でもある。ここでの活動の成果が次のあり方を決めていくのである。

ここでは東京大学が主宰する環境デザイン統合プログラムも行われている。都市デザインスタジオは、千葉大や理科大、柏市や民間企業、地元市民なども参加するものである。活動の主力は、柏の葉地域の広い意味でのアー



UDCKの全景 天井高 6mのギャラリー空間を持っている。



都市デザインスタジオ2006

バンデザインである。30年先の将来構想も必要である。一方では区画整理事業や住宅建設などが日々進む現場でもある。具体的な空間の質を決めていくデザインガイドラインが必要である。また、それぞれの事業のデザインレビューも必要である。一方で、国際学術都市としての成長が期待されているだけに、地域の価値を形成していくプロモーションも必要とされている。

エクスプレス沿線地域は、首都圏最後の大きな地域開発が進む。千葉県と柏市、さらに千葉大学と東京大学

の4者が出資して、「柏の葉国際キャンパスタウン構想」の共同研究が始まり、2008年3月に構想がまとまる予定である。

- ①環境と共生する田園都市
- ②創造的な産業空間と文化空間の醸成
- ③国際的な学術・教育空間の形成
- ④サステナブルな移動交通システム
- ⑤キャンパスリンクによるライフスタイル
- ⑥エリアマネジメントの実施

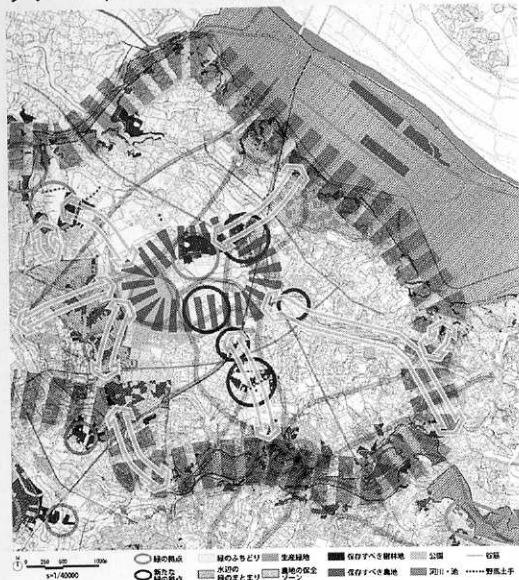


UDCKで、柏の葉地域の模型を囲んで議論する地元関係者



UDCKを使ったプロモーション ピクニック・ウィーク2007

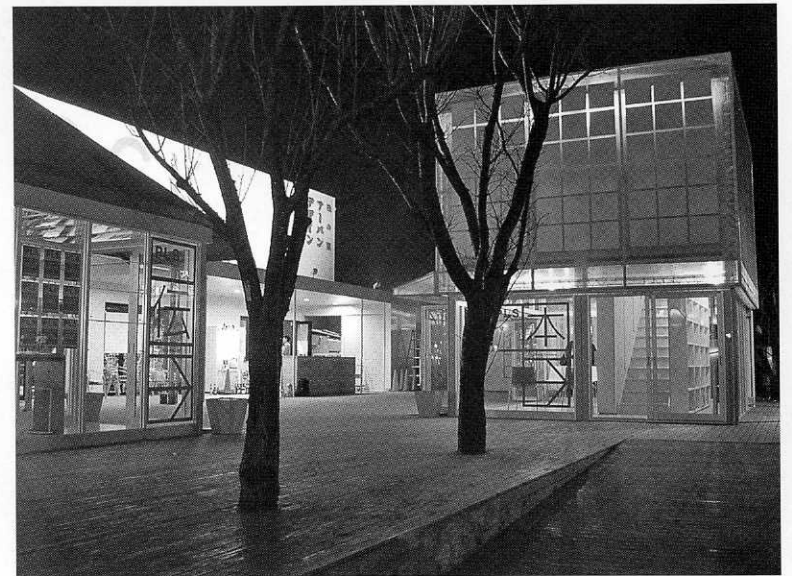
柏の葉国際キャンパスタウン構想
グリーンネットワーク計画図



柏の葉国際キャンパスタウン構想
新産業創出支援センターの考え方



柏の葉国際キャンパスタウン構想 アーバンデザイン
インプラン 2008年時点 対象面積13km²



UDCKで行っている実証実験「小さな公共空間」 一つ10㎡のユニットを8つ用いて、3つの空間を作成。建設、運営、増設、移転などの実験を行う。個人が使いやすい公共空間や個人が提供することのできる公共空間など、多様な可能性を実験している。地元企業と大学、自治体の共同事業である。

⑦質の高い空間

⑧実験都市

という項目で、例えば、従来開発から二酸化炭素排出を35%削減するといった具体的でかなり高い目標を設定している。これらは、行政計画や景観条例などにより担保され、あるいは民間企業の目標として採用されなどは、これからの調整によるのである。しかし、在る程度は共有されたものとなっている。

公民学連携の地域構想としては初めてのものである。UDCKの場を利用して、多くの議論や調査、研究、実験などが行われ、理解が深まってきた。環境への貢献や新しい学術や産業の創出といった今日的な課題もあるが、大きな目的は心地の良さに置いてきた。生きる実感と生きる心地よさが得られる空間と活動が生まれればと考えている。基本となる空間のあり方を、日本の伝統に学ぶことが必要と考えさせられている。

現在、駅前の大きな二街区のアーバンデザインの審査が行われている。これは、県がかかわる土地売却の条件として設定されたアーバンデザイン方針 (2006) にもとづ

き、民間企業グループ (京葉銀行、三井不動産、他) が提案して、デザインレビューが進められてきた。ここでは、企業グループもアーバンデザイナーを指名することになっており、團紀彦氏が選任され、県と企業庁が設置したアーバンデザイン委員会 (委員長 北沢 猛) とが議論を行ってきた。



UDCKで行うアーバンデザインの議論

アーバンデザインセンターの役割

私がアーバンデザイナーとして働き始めた1970年代後半から、ぼんやりと将来はアーバンデザインセンターが必要だと考えていた。

20年間、横浜市の都市デザイン室で、空間計画を練り、ひとつひとつの空間を積み重ねることに苦心してきた。自治体の持つ調整や計画、制度における権限や力が必要な場面が数多くあった。市民や民間企業とは異なる「公共」という立場や意識、理念が明確であり、自治体の重大な責任を考えさせられた。アーバンデザインの主軸は自治体にある。

一方で、現場においては人と人の関係が、20~30年という時間が、デザインという高度な専門性が重要となってくる。実のところ自治体に苦手な面が多いことも事実である。

アーバンデザインは、1980年代には市民の自主的なまちづくり活動を支援する方式、1990年代は、企業との連携や共同方式を模索してきた。現在の公民連携 (パブリック&プライベート・パートナーシップ) である。

欧米のPPPパートナーシップ。未来社会の設計。参照したのはアメリカのアーバンデザインセンターであった。いろいろな組織形態や活動があり、自治体あるいは企業の信託や委任と公的資金や企業の寄付や出資金などで賄われた経営基盤がある。BID組織のようにエリアマネジメント、地域のパトロールやプロモーションなどの事業を行うことはなく、アーバンデザインセンターは、言わば専門家の集団であり、地域の空間計画 (総合的なビジョンであるが、空間をベースに構想計画される) とデザインガイドラインやコードを策定し、デザインレビューを加えている。この課程では市民や企業との議論があり、また具現化した空間の運営やビジネスを支援している。

日本のアーバンデザインセンターは、都市づくりやまちづくりのミュージアムであり、歴史から現代、未来に見せるものであって欲しい。都市の歴史を知り、未来の都市を考える機会があまりにも少ないからである。幾つかの都市からは相談がきており、2008年には福島県田村市と郡山市で、アーバンデザインセンター (地域デザインセンター) が開設される。

UDCKの特徴もデザインの仕事にある。現在、スタッフは常勤が4名である。それぞれがデザイン、構想や計画をつくれる専門性をもった人材である。日本の都市空間の質が問われている今日デザインの果たす役割はますます重要となると考えるからである。UDCKをひとつのモデルとして、全国に普及させていきたと考えている。

アーバンデザインの展開

UDCKの活動の中でも、空間計画（構想やアーバンデザインプラン）が重要である。特に、環境と空間という概念を結びつける構想計画である。

夢として理念としての『未来都市』を描きながら、眼前にある都市問題に向き合っていく構想計画である。

集中と混乱あるいは公害と居住から、田園都市構想（1989E.Howard）などの多数のユートピアが生まれ、レッチワースなどの郊外像からスカイスクレイパーの都心像を生んだ。工業化時代は未来社会設計のアイデアや目標、そして構想計画が盛んに創られ、政治や経済、そして政策や制度、事業を動かすことができた。環境と空間はまだ人々の手にあったのである。空間は規模やスピード、構造もコントロール可能なものであった。社会経済も空間との対応があり環境も同じ位相で理解して設計することができたのである。

欧米においても日本においても高度経済成長が環境や空間を越えて暴走した。未来社会設計は未来予測に置き換えられ単純な経済指標となっていったのである。

放棄された未来社会設計。再度、都市を理解し未来のビジョンを提出し、構造や制度を改革する必要が理解されたのは1970年前後であった。都心衰退に始まる都市全体の荒廃におよぶ環境と空間の破壊が顕著となったのである。

アーバンデザインは空間を読み、漸進的な改善を図る再生型都市づくりとして登場した。今日ではヨーロッ

パや日本、そしてアジア諸都市にも広く展開してきた。アーバンデザインは空間の理解を市民が共有することから始まる。将来を構想計画することで、都市の原則や理念と価値が見いだされる。

「都市はどうあるべきか」は、「私たちがどう生きられるか」とほぼ同義である。持続する都市が基本にある。アーバンデザインは、個々の人の生き方や生活の質、そして将来市民の生活、さらに自然や地球システムの維持にいたるまでの統合デザインとなる。環境と社会、経済という位相を行き来する発想や原理を見いだしていく、まさに空間を通して統合する未来設計となる。