都市デザイン・まちづくり特論（第９回）

まちづくり２
先進事例のスタディと参加手法

2-5　第３世代のまちづくりへ

2-5-1　第３世代への萌芽

第１世代、第２世代からの展開
第２世代の多様な成果・実績の活用
地域社会の運営としての「まちづくり」へ

向島博覧会（墨田区　2000年）

空き地活用の
アート展

若いアーティスト転入
空き家の改修

次世代の地域社会とはどんなものか？

地域社会が持続するためには
住み続けるための仕掛けが必要

- 便利な商店街
- 安全に歩ける道／動きやすい環境
- 静かな環境を守りたい
- 水や緑の中で暮らしたい
- 安全／安心して住みたい
  （防犯・防災など）
- 充実した福祉や教育を受けたい

具体的なプロジェクトを通じての
「協働」「支援」のかたちづくり

- ■ 公共空間・施設のネットワーク
- ■ 多様な住まいと住環境づくり
- ■ 多世代交流の場づくり
- ■ 多民族の共生
- ■ 利用しやすい交通手段

新しい住まい方

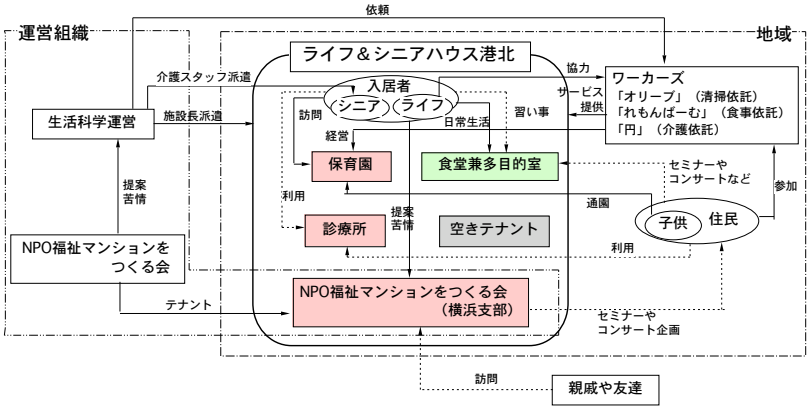
介護付きマンション
コーポラティブ住宅
など

芦屋・KECハウス「17℃」

LSA（ライフサポートアドバイザー；生活相談員）が常駐

共有スペースを地域に開く

運営の仕組みづくり（横浜ライフ＆シニアハウス港北）



交通社会実験（大分県日田市）
歩いて時間（とき）を感じるまちづくり社会実験

歩いて時を感じるための自動車コントロール実験

ゆっくり歩いて豆田の町並みを楽しんでいただくために、交通規制を行います。また、誘導員や案内板などで誘導しますので、ドライバーのみなさまのご協力をお願いします。 大型車 9時～16時

観光拠点間の回遊促進を目指した、連絡バスの運行実験

豆田、中心地、隈地区の観光拠点を連絡するバスを運行します。気軽に乗っておひなさま巡りにご利用ください。 9時～16時 20分間隔で運行

料金 大人…100円 小人…50円

社会実験の内容

Hemon Road

社会実験とは

地域の問題を解決するために、みんなで施策を考えて、場所と期間を限定して施策を体験（実験）し、その施策を実施するかどうかを判断するものです。社会実験にご協力ください。

環境と観光の融合を目指した、放置自転車を活用したレンタサイクル実験

市内の様々な名所を、ご自分のペースで巡りたいという方には、レンタサイクルを準備しています。市内に設けられた5ヶ所の貸し出しブースのどこででも乗り捨てが可能です。新しい目線から、日田の魅力を発見してください。

※この自転車は、環境にやさしいまちづくりのために放置自転車も活用しています。

料金 1日200円 9時～16時

天領 日田の魅力や交通情報をお知らせする情報提供実験

日田インターチェンジや主な駐車場で、駐車場の空き情報を提供します。また、市内6ヶ所にインフォメーションセンターを設置し、観光情報を提供します。

9時～16時

３つの鍵

1）多世代交流／地域内外の交流／地域間交流
　職能（スキル）の交流

2）プロジェクトを通した地域のエンパワメント
　例）子どもが彩るまちづくりプロジェクト
　　（墨田区向島、2004年）

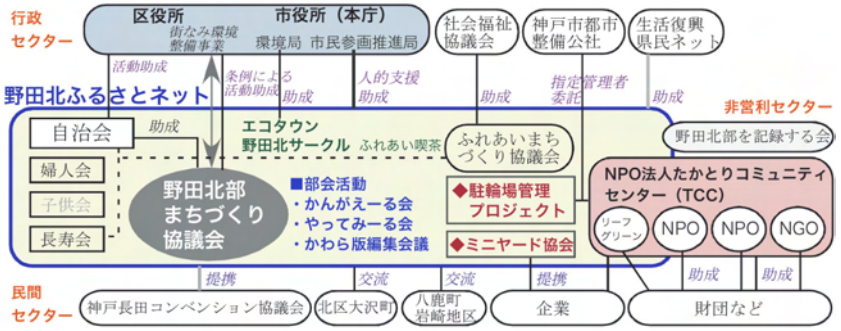
3）場所や地域が持つ力を引き出し、価値に変える

川沿いのデッキをつかった
フリーマーケット（徳島・新町川）

2-5-2　まちづくりと地域自治組織

まちづくりのアリーナ形成

さまざまな資源とパートナーシップの連関



野田北ふるさとネット（神戸市）

2-5-3　コミュニティビジネス
による地域経済循環

地域の小さな需要

地域通貨や福祉事業

商店街を活用した
市民活動拠点の展開
（山口市）

子育てサロン
「てとてと」

2-5-4　まちづくり条例などの制度化
2-5-5　まちづくりに関わる意志決定の合理化とその支援
2-5-6　まちづくりの方法と支援技術

1）まちづくりのための組織と体制に関する技術

2）多様な関係主体の合意形成に関する技術

3）まちづくりを組み立てるプロセスデザイン技術

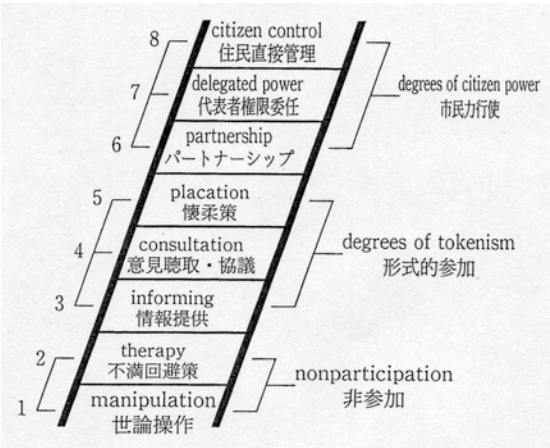
参加のまちづくり手法
目的と効用

- **合意形成，総意の醸成**
- **共通イメージ，目標空間イメージの共有**
- **ワークショップ**
  - 協働作業により学び合う・共有イメージの形成
- **まちづくりゲーム・デザインゲーム**
  - まちづくり教育，デザイン教育
  - まちづくりに結びつく実質的な効用
  - まちづくりの疑似体験，疑似共有
  - 環境のシミュレーション，町並みのシミュレーション

＊参加のデザインの意図・目的

- **１段：住民の啓蒙，教育**
  - 事業をスムーズに
- **２段：正当なプロセスの実現**
  - 参加という民主的な手続き，地域自治の実現
- **３段：真にユーザーの欲するものを引き出す**
  - 使いやすさ，潜在的な欲求・文脈
- **４段：生き生きとした人間と環境の関係の再構築**
  - まち・環境の運営管理へ展開，グランドワーク
- **５段：地域社会をデザインし，編集する**
  - 地域社会の自律

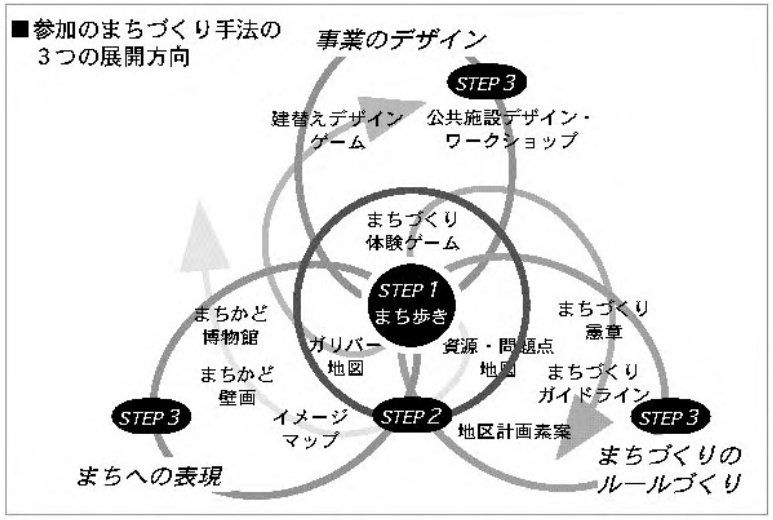
→コミュニケーションのツールとしての参加のデザイン



アーンスタイン「参加のはしご」概念図
Sherry Arnstein, A Ladder of Citizen Participation,1969

手法のいろいろ

- カードゲーム
- 貼り絵ゲーム
- 役割ゲーム
- 模型ゲーム
- シミュレーション・ゲーム
- デザイン・ゲーム
- 地図づくりゲーム
- 点検ゲーム
- ポストイット・ゲーム（ＫＪ法的問題整理）



参加のまちづくりの構図　出典：「造景」4号、1996年

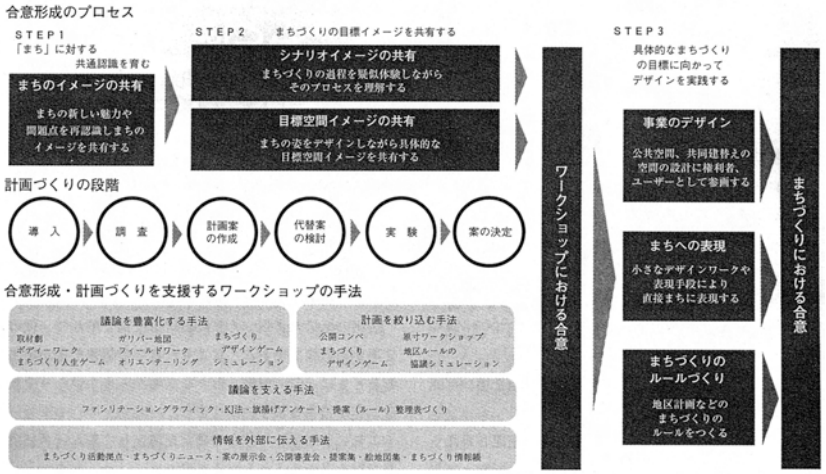


図 1-2　まちづくりワークショップの手法と合意形成のプロセス

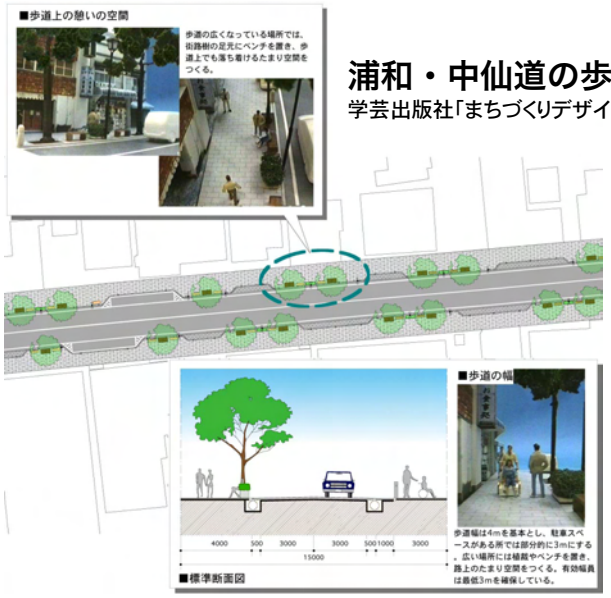
出典：「まちづくりデザインゲーム」

まちづくりシミュレーションの種類

- 街路景観・町並みシミュレーション
- 建て替えシミュレーション
- 都市空間のデザインシミュレーション

街路景観・町並みのシミュレーション

- 街路整備に合わせたまちづくりイメージの共有
- 法的規制、景観協定、ガイドラインの効果の検証
- 公共の町並み形成に関わる個別行為の役割認識
- 町並み形成のシナリオの共有



浦和・中仙道の歩道デザイン案
学芸出版社「まちづくりデザインゲーム」より

建て替えデザインゲーム
その２　１００分の１模型で

- 町並みイメージのシミュレーション
- 生活像のイメージ検討
- 生活空間の質を検証
- 協定や地区計画の効果の検証
- まちづくりのプロセスの検討
- 個人の役割の検討と自覚

街路沿道の空間イメージ（さいたま市浦和

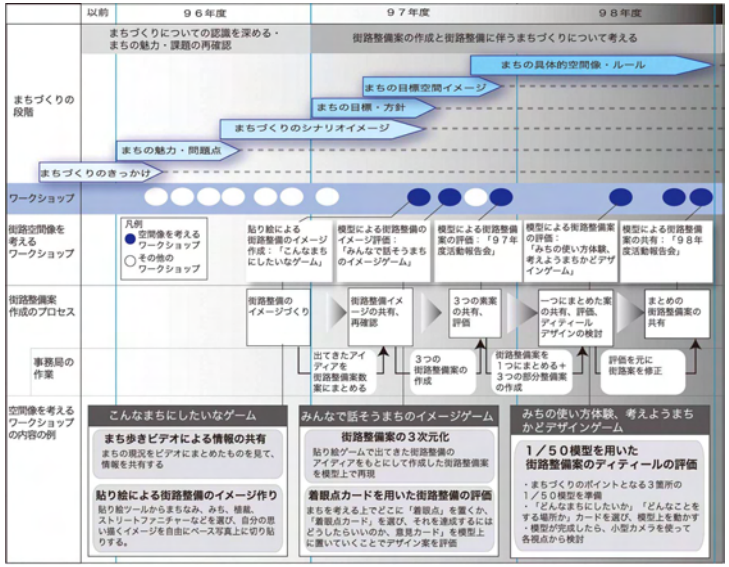
地方都市中心市街地の再編

山王商店街　婦人部チーム

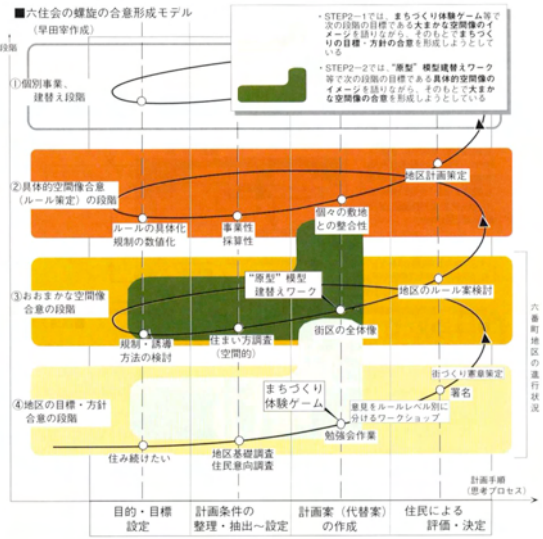
できた案の特徴　「表通りと散歩道　二つ顔のあるまち！」

建て替えの経過

街区内を山王通りから、商店、中庭、住宅の3つに分ける事で、お店とプライベートを分離した。新しく裏側に路地を作ることで生活しやすい環境を生み出し、アパートを建てることで新たな住民も増やし、賑わいのあるまちになった。



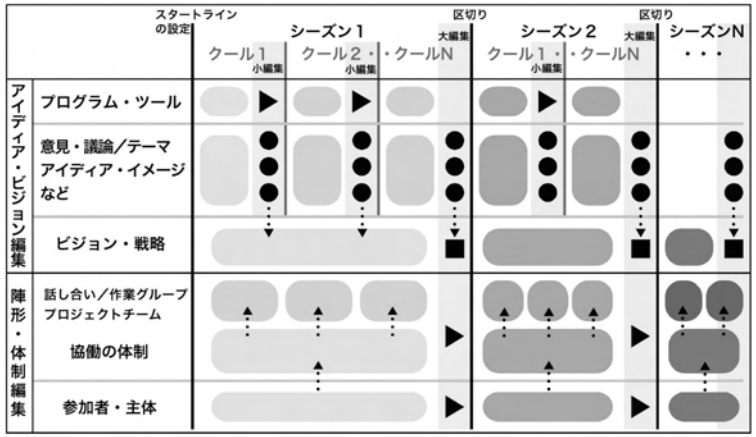
連続ワークショップを軸としたプロセス



千代田区六番町の合意形成モデル（早田,1996　出典:「造景」4号）

プロセスデザインの骨格

ざっくりとした区切りの入ったフレームをつくる
成果のまとまりや連続性を持たせるための「編集」



（真野,2005　出典:「地域協働の科学」）