

平成 29 年度アーバンデザインスクール後期実績報告

シリーズ 都市の風景のつくりかた

平成 30 年 5 月 15 日

草津市総合政策部草津未来研究所
アーバンデザインセンターびわこ・くさつ

目次

1. 平成29年度のUDCBKのテーマ・・・・・・・・・・・・・5
 - (1) メインテーマ「健幸都市」について
 - (2) サブテーマについて
2. アーバンデザインスクール後期概要について・・・・・・・・・・・・・7
 - (1) アーバンデザインスクールの目的
 - (2) 対象者、および定員
 - (3) 実施主体
 - (4) テーマおよび概略
 - (5) 進め方
 - (6) プログラム
 - (7) まとめ
 - (8) アンケートまとめ
3. アーバンデザインスクール後期第1回概要・・・・・・・・・・・・・15
 - (1) 開催日時
 - (2) テーマ
 - (3) 話題提供者
 - (4) 話題の概要
 - (5) 主な質疑応答
 - (6) まとめ
 - (7) アンケートまとめ
4. アーバンデザインスクール後期第2回概要・・・・・・・・・・・・・22
 - (1) 開催日時
 - (2) テーマ
 - (3) 話題提供者
 - (4) 話題の概要
 - (5) 主な質疑応答
 - (6) まとめ
 - (7) アンケートまとめ
5. アーバンデザインスクール後期第3回概要・・・・・・・・・・・・・28
 - (1) 開催日時
 - (2) テーマ
 - (3) 話題提供者
 - (4) 話題の概要

- (5) 主な質疑応答
- (6) まとめ
- (7) アンケートまとめ
- 6. アーバンデザインスクール後期第4回概要・・・・・・・・・・・・・・ 35
 - (1) 開催日時
 - (2) テーマ
 - (3) 話題提供者
 - (4) 話題の概要
 - (5) 主な質疑応答
 - (6) まとめ
 - (7) アンケートまとめ
- 7. アーバンデザインスクール後期第5回概要・・・・・・・・・・・・・・ 43
 - (1) 開催日時
 - (2) テーマ
 - (3) 話題提供者
 - (4) 話題の概要
 - (5) 主な質疑応答
 - (6) まとめ
 - (7) アンケートまとめ

1. 平成 29 年度の UDCBK のテーマ

平成 29 年度の UDCBK のメインテーマは「健幸都市」の実現です。サブテーマとして、「交通」「琵琶湖」「文化」を設定しました。

(1) メインテーマ「健幸都市」について

草津市は平成 28 年 8 月 28 日に「健幸都市宣言」を行い、「健幸都市基本計画」を策定しました。健康都市基本計画では、「まちの健幸づくり」、「ひとの健幸づくり」、「しごとの健幸づくり」の三つの基本方針を掲げています。それぞれの基本方針と基本施策は「表. 計画の体系」のとおりです。

表. 計画の体系

基本方針	基本施策		施策の内容	
まちの健幸づくり	1	出かけたくなるまちづくり	1	歩いて暮らせるまちづくり
			2	安全・安心に配慮した公共空間の整備
			3	賑わい、うるおいの向上に向けたまちの環境づくり
	2	交流機会や健康拠点の充実	1	交流機会の充実
			2	健康拠点としての草津川跡地公園や各地域の公園の活用
ひとの健幸づくり	1	地域の主体的な健康づくりの推進	1	地域の特性に応じた健康づくり
			2	支え合いのコミュニティづくり
	2	個人の健康づくりの推進	1	全世代に共通した健康づくり
			2	ライフステージに応じた健康づくり
しごとの健幸づくり	1	地域産業と連携した健康産業の活性化	1	ヘルスツーリズムを含むヘルスケアビジネスの育成支援
			2	特産物を活かした健康な食等の推進
	2	大学・企業等との連携	1	産学公民連携とその仕組みづくり
			2	健康に関する情報提供

UDCBK には、都市空間デザインの専門家としての機能と産学公民連携のプラットフォームとしての機能の二つがあります。都市空間デザインの専門家として「まちの健幸づくり」に、産学公民連携のプラットフォームとして基本方針「しごとの健幸づくり」の基本施策「大学・企業等の連携」にかかわります。

(2) サブテーマについて

今年度はサブテーマとして、「交通」、「琵琶湖」、「文化」を設定しました。それぞれの狙いを以下に記します。

① 交通

草津市は通過交通と生活交通が重複しており、特に南草津駅や草津駅周辺では慢性的な渋滞が発生しています。一方で、琵琶湖湖畔などは公共交通が発達しておらず、車がないと生活できない環境にあります。

このような課題を解決しつつ、歩いて外出したくなるまちを実現するため、世界や全国各地の先進事例を取り上げ、草津での実現の可能性を議論します。

② 琵琶湖

草津市のまちづくりについての市民意識調査の「都市のイメージ」では、「水と緑にあふれた自然豊かなまち」が常に上位となっています。また「地域資源」の調査では「烏丸半島など琵琶湖畔」が一位になっています。琵琶湖畔の景観や琵琶湖と関係する文化財や文化資源は「出かけたくなるまちづくり」の「賑わい、うるおいの向上に向けたまちの環境づくり」の核となりうる可能性があることから、琵琶湖と地元の人との関わりを知り、新たな活動のヒントとする機会を設けます。

③ 文化

平成 29 年 7 月に制定された「草津市文化振興条例」の基本政策には、「文化によるまちづくりの推進」、「文化を通じた出会いおよび交流の創出」、「文化的資産の継承および活用」などがあります。文化活動は生活習慣や社会参加、生きがいなど「ひとの健幸づくり」に繋がり、文化活動が盛んな地域は社会関係資本が充実している傾向があることから、健康長寿と言われていています。このような文化活動を行うためには、活動を行える安全な空間、出会い、交流する都市空間、そして具体的なストーリーが必要です。

そこで、新しい価値観や技術と結びついた新たな文化を創造する空間、活動、そしてストーリーを検討するため、古くからの草津の文化を知る機会を設けます。

2. アーバンデザインスクール後期概要について

(1) アーバンデザインスクールの目的：

専門家と市民が気軽に自由に対話できるよう、専門家の話を市民にわかりやすく伝えると共に、市民の思いを専門家に伝える媒介の専門家、また対話の前提となる地域の課題にも精通した地域の専門家としての役割を担う人材を育成することを目的とします。また1年を前期・後期にわけ、半期5回のシリーズとして開催します。

(2) 対象者、および定員：

草津の未来のまちづくりにおいてリーダー的な役割を自発的に担っていただける草津市内在住・在勤・在学の人たちを主な対象とします。1回あたりの定員は適切にワークショップが運営できる20名と設定しますが、物理的に受け入れることができる限り、申込者、及び当日参加を受け入れます。またスクール開催中の出入りも自由としました。

なお、5回のうち、3回以上出席者については全過程終了後に修了証を発行しました。

(3) 実施主体：

総合政策部草津未来研究所のアーバンデザインセンターびわこ・くさつ事業の一環として実施します。

(4) テーマ及び概略

前期は「まちの健幸づくり」の「出かけたくなるまちづくり」をテーマに「交通」を取り上げましたが、後期は、人々が出かけて賑わっている都市空間の姿「都市の風景」と捉え、「都市の風景のつくりかた」というテーマで実施しました。メインテーマである「健幸都市」が、具体的な都市の風景としてどのように現れ得るのか、そのような活動の受け皿となる美しい都市空間はどのようにして設計されるのか、といったことについて、経験豊富な専門家から、具体的な事例紹介を交えてお話いただくものです。具体には次の項目について様々な専門家の取り組みをお伺いしました。

- 快適な歩行空間、まちのにぎわいを創出する都市空間デザインの事例
- まちのにぎわいを創出するためのソフト的な事例
- まちのにぎわいを創出するための産学公民連携のありかた

後期は専門性が高いことから、立命館大学理工学部建築都市デザイン学科の協力により実施しました。

シリーズ 都市の風景のつくりかた

5回 (11月～3月 月1回土曜日 15時～16時半(予定))

全5回 コーディネーター武田史朗氏(立命館大学理工学部教授・UDCBK副センター長)

草津の駅に着き、ホームの階段を上がり、改札を出てステーションからでた瞬間に目の前に広がる光景、その時に感じる都市のイメージ、それが都市の風景(ランドスケープ)です。都市の風景は、その場にいる人々を包み込み、自らに溶け込ませていく公共空間です。

そのため、誰でもが健やかに幸せに過ごすことのできる美しい公共空間であることが望まれています。このような都市の風景のつくりかたについて、国内外の先進事例や、国内の先端的なオープンスペースの管理運営やデザインの事例について、様々な専門家の話を聞き、草津らしい都市の風景のつくりかたを話し合います。

(5) 進め方:

時間は原則1時間半とします。専門家からの話題提供のあと、専門家を交えた参加者による対話型学びをデザインします。

(基本的なスケジュール)

① 専門家からの話題提供 (60分程度)

② 対話型学び (30分程度)

(6) プログラム

No.	日時・場所	テーマ	専門家	参加人数
1	平成 29 年 11 月 11 日 (土) 15 時～16 時半	建築家とランドスケープ	松永 安光氏 (建築家)	20
2	平成 29 年 12 月 16 日 (土) 15 時～16 時半	つかいこなしから生み出す 「公園」と「まち」の つくりかた	忽那 裕樹氏 (ランドスケープアーキテクト)	29
3	平成 30 年 1 月 6 日 (土) 15 時～16 時半	タクティカル・アーバニズム が変える都市の風景	泉山 墨威氏 (都市経営・エリアマネジメント・ パブリックスペースマネジメント)	30
4	平成 30 年 2 月 17 日 (土) 15 時～16 時半	まちを変える 市民のアーバンピクニック	福岡孝則氏 (ランドスケープアーキテクト) 村上豪英氏 (東遊園地パークマネジメント 社会実験事務局長)	20
5	平成 30 年 3 月 17 日 (土) 15 時～16 時半	都市デザインのチカラ	小野寺 康氏 (都市設計家)	25

*延べ 124 人が参加、そのうち 11 人が 3 回以上参加し、修了証を授与しました。

● 草津ファン☆プロさんによる毎回のビデオ撮影と youtube での公開

今回の企画は、事前に全講師の方々の御了解をいただき、「草津の魅力と人をつなぎ、地域参加のきっかけを作る！」をテーマに広報活動しておられる草津ファン☆プロさんの御協力により、全回を youtube にアップいたしました。

毎回カメラを回していただき、丁寧に編集いただきました草津ファン☆プロの南部さん、ありがとうございました。

この結果、講師の方々には可能な限り自分の講演までに前回までのレクチャーを御覧いただき、全体を通したストーリーが生まれるよう工夫することができました。また、参加者の中にも参加できなかった回をビデオで聴講された方もあり、「スクール」としての連続性を高める効果があったように考えられます。

今後とも貴重なレクチャーについては、事前に了解をとったうえで、「UDCBK アーカイブ」として蓄積していくことも、価値あることと考えられます。

(7) まとめ

平成 29 年度アーバンデザインスクール後期は「都市の風景のつくりかた」と題して 5 回シリーズで実施しました。5 回それぞれの主な内容について下表に纏めました。なお、各回ともに内容が多岐にわたり、本来はこのように簡単に纏めることができませんが、当日の代表的な事例やお話しいただいた傾向を纏めました。

表 各回の特長

No.	専門領域	主な対象	産学公民連携プロセス
1	リージョン志向の 建築家	建物 ストラクチャー	公→民 公が計画を立て、民が参画・運営
2	ランドスケープ アーキテクト	空間 スペース	公→民 公が場を提供し、民が活用
3	タクティカル アーバニスト	活動 アクティビティ	民→公 民が始め、公が参画
4	ランドスケープ アーキテクト/ まちづくり活動家	活動 アクティビティ	民→公 民が始め、公が参画
5	都市設計家 (土木設計家)	空間 スペース	公→民 公が計画を立て、民が参画・運営

① 専門領域

各回にお話しいただいた先生方の専門領域を記載しています。

いずれの先生も単にある場所に建築物を作るのではなく、立ち入り禁止の鑑賞用の庭園を造るのでもなく、空間的にも時間的にも開かれ、人を集めるだけでなく、その場所を使いこなし、さらにその人々を経由して地域全体や他の場所に活動が拡散していくことを意識されています。

② 主な対象

風景（あるいはプレイス）を構成する要素として、「建物（ストラクチャー）」、「空間（スペース）」、「活動（アクティビティ）」の三つをあげ、どの要素を中心にしているか、またはどの要素から風景づくりを始めたかを表しています。

どの要素を中心にしているか、またどの要素から始めたかに関わらず、全ての事例は（道半ばのものもありますが）、すべてこの3つの要素のバランスを考えていることがわかりました。

建物から始める場合、ワークショップでニーズを把握する、社会実験などを行うなど、完成後の活動を考慮したデザインになっているものがありました。空間から始める場合、そ

の空間で実施可能な小さな活動から始め、徐々に活動の幅や活動期間を長くしながら、それらの活動を安全に安心して行えるよう、建物などをデザインしているものがありました。活動から始める場合、可能な限り多くの活動が行える空間や建物をデザインしているものがありました。

③ 産学公民連携のプロセス

それぞれの取り組みはすべて産学公民連携の事例ですが、連携のきっかけを表していません。

公から始める場合も、民から始める場合も、公は、首長のリーダーシップのもとで、民の持つ潜在能力を可能な限り引き出せるよう、活動を監視・抑制するのではなく、それらの活動が可能な限り出来るよう、様々な権限移譲や社会実験の許認可などを行っている様子が見受けられました。また大学等と連携し、多面的な効果を測定し、政策にエビデンスを提供していることも印象的でした。

三つの要素のどこから取り組むか、どこから連携を始めるかの違いはありますが、いずれの事例でも次の4つは共通しています。

- ①民の活動を監視・抑制するのではなく、民の持つ潜在能力を引き出すことを中心に、ワークショップや社会実験や日常活動の観察を通して、ハードやソフトをデザインしていること
- ②ハードやソフトをデザインする場合、ワークショップや社会実験により、プロセスを共有していること
- ③ワークショップや社会実験や日常活動の観察の結果を定量化して効果を測定していること
- ④様々なアクティビティが多様な主体によってできるように制度設計されていること

また海外の事例では、都市の中にオープンスペースが十分な広さで適切に配置されているか、そこでどのようなアクティビティが行われているかが、都市の住みよさを評価する重要な指標であること、それが健康で文化的な生活空間づくりに繋がることを理解していることが印象的でした。

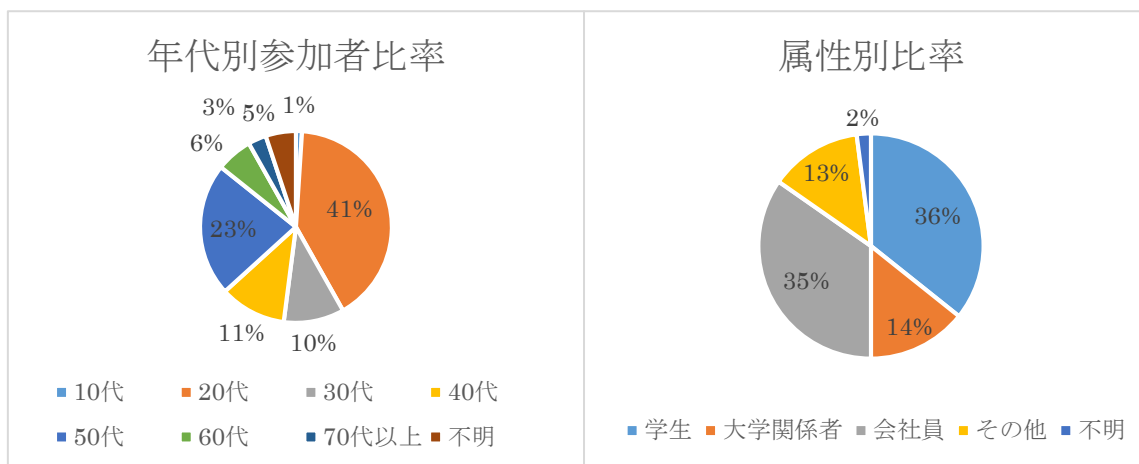
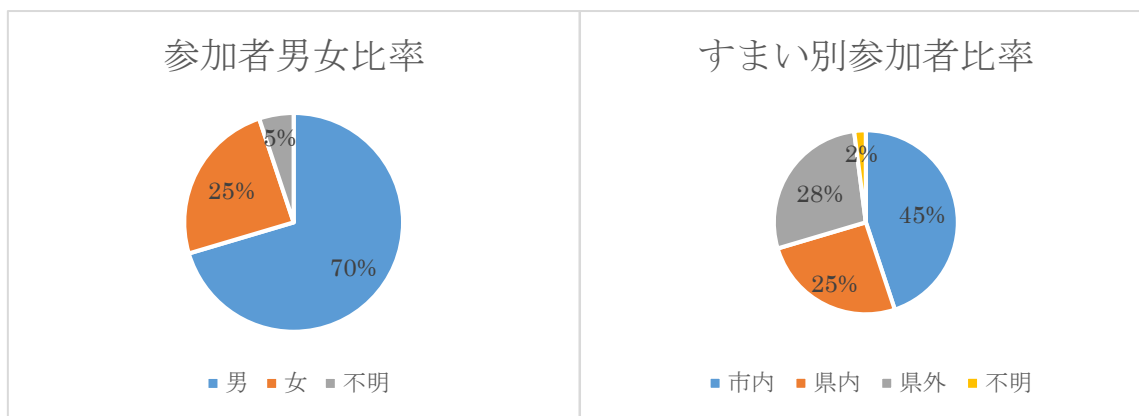
(8) アンケートまとめ

① 参加者属性等

アーバンデザインスクール後期全 5 回の参加者数、アンケート回答者数、性別年代別は下表のとおりでした。

表 参加者数・アンケート回答者数・参加者属性一覧

回	1		2		3		4		5		合計
参加者数	20		29		30		20		25		124
回答者数	14		25		27		14		18		98
年代別	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女	小計
10代	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
20代	6	1	5	5	8	3	3	2	5	2	40
30代	0	0	2	0	3	0	2	0	3	0	10
40代	0	0	4	1	3	1	2	0	0	0	11
50代	3	0	3	2	3	3	2	1	3	2	22
60代	1	0	1	0	2	0	1	0	1	0	6
70代以上	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	3
不明	2		1		0		1		1		5
合計	11	1	15	9	20	7	10	3	13	4	

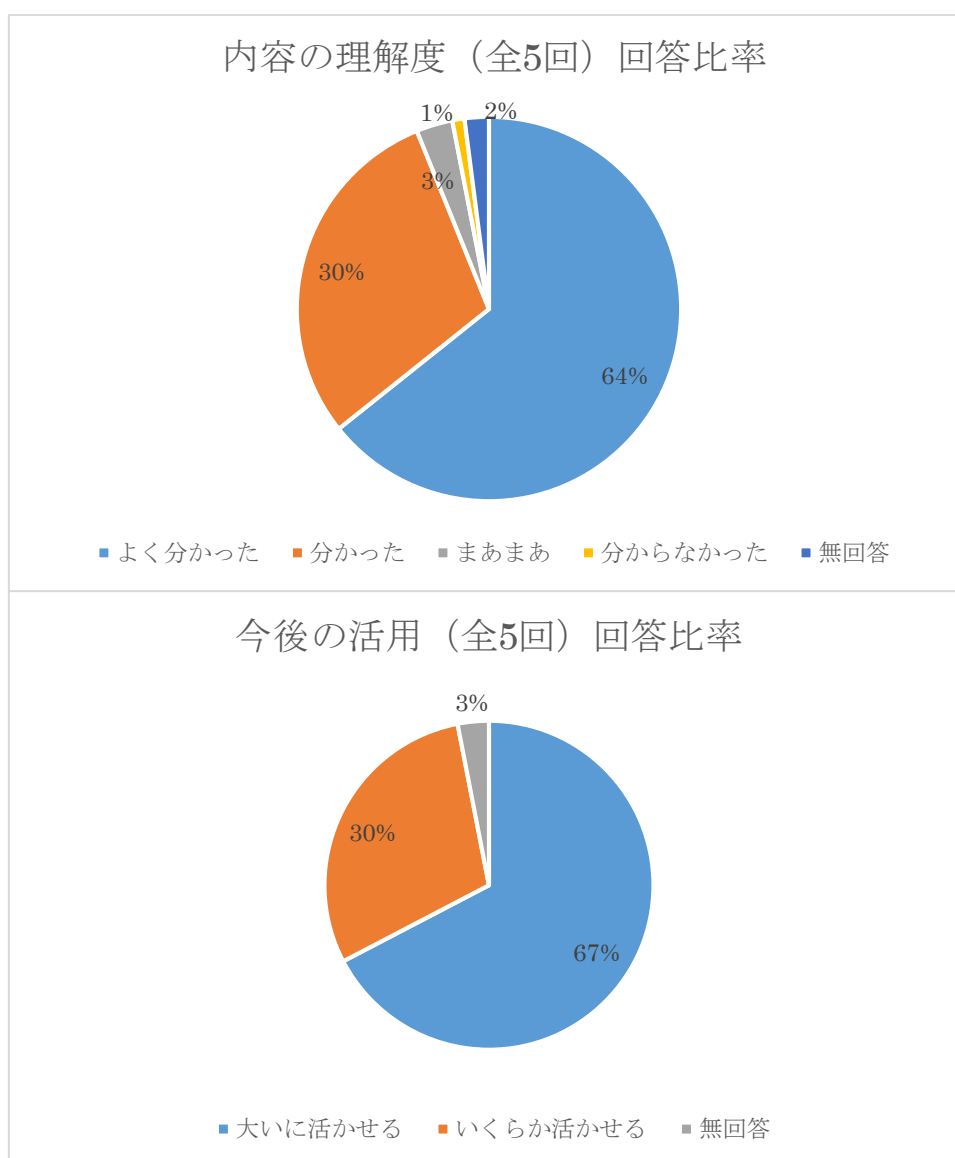


平成 29 年度アーバンデザインスクール後期は、1 回あたり約 25 人が参加、その構成は

男性 7 割、年代別では大学との共催であったため、20 代が約 3 割を占めました。また今回は著名な先生方を講師陣にお迎えしたことから、京都府や大阪府などの近隣府県のみならず、広島県、愛媛県、静岡県等遠方からの参加者があったことが特徴です。

② 内容について

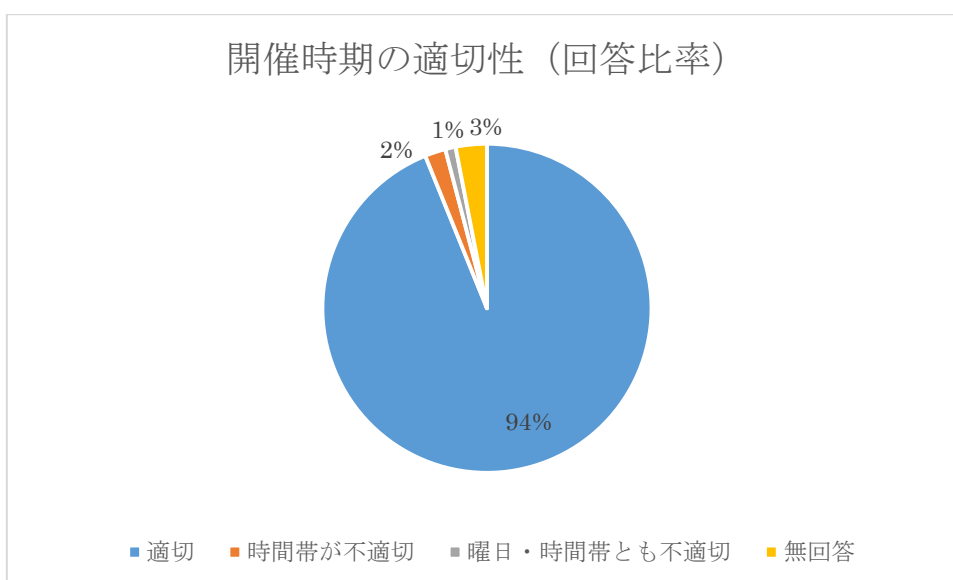
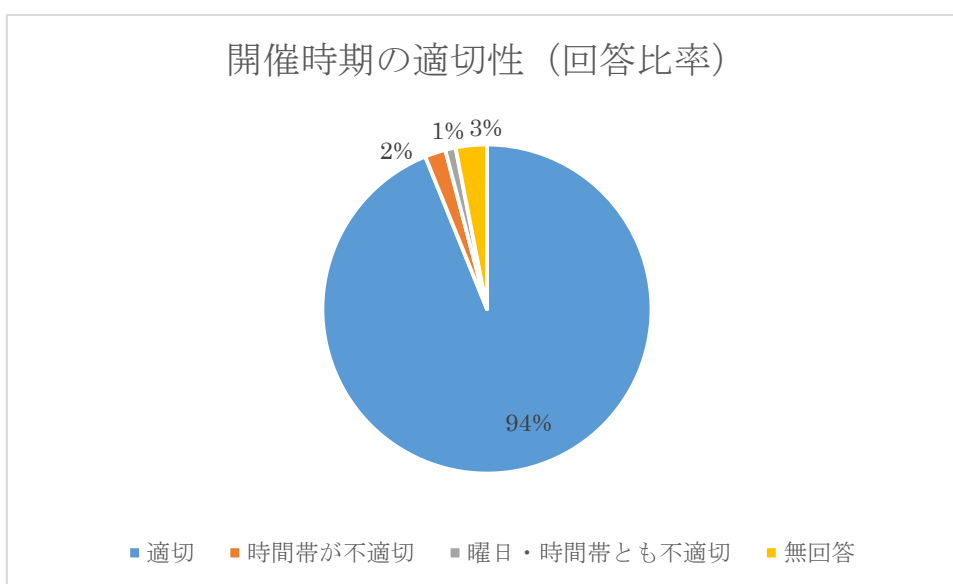
内容について理解度（わかりやすさ）と今後の活用（役立ち度）を聞いたところ、下図の結果となりました。



参加者の 6 割以上が「よくわかった」、「大いに活かせる」と回答しており、「わかった」と「いくらか活かせる」を加えると 9 割以上の方が満足していることがわかりました。

③ 運営面について

今回は11月から3月まで毎月1回土曜日の15時から16時半として日程を組みました。アンケートの結果では、土曜日の15時から16時半までの1時間半という設定は9割以上の参加者が適切であったと回答しています。ただし、定員50名に対し、参加者が平均約25人にとどまったこと、アンケートでは土曜日の午前の方が望ましいとの意見もあったことから、次回のアーバンデザインスクールは土曜日午前と設定することを検討したいと考えています。



3. 後期第1回概要

(1) 開催日時

平成29年11月11日(土) 15時から16時半

(2) テーマ

建築家とランドスケープ

(3) 話題提供者

松永安光氏(建築家)

／株式会社近代建築研究所所長・一般社団法人HEAD研究会理事長)

(4) 話題の概要

- 松永先生の作品を通じて建築家とランドスケープデザインについて解説いただいた。
- 松永先生はレム・コールハースの「S,M,L,XL」に倣い、ランドスケープデザインをSMLに分類された。
 - S 個人住宅レベルのガーデンデザイン
 - M 都市レベルのアーバンデザイン
 - L 地域レベルのリージョナル・デザイン
- 先生はMの都市レベル、すなわち団地の建築家と言われることが多いようですが、御自身はリージョナル・デザインに関心をお持ちで、「まちづくりの新潮流」や「地域づくりの新潮流」などの著作がある。
- S ガーデン・デザインの事例
 - 代田の集合住宅 1989
 - 東京・下北沢の個人住宅を5戸からなる集合住宅に建て替え。各住戸に専用庭を持つコートハウス。採算計画も含めて提案。
 - 牟礼の集合住宅 1990
東京・三鷹の広大な庭園付き個人住宅を8戸の集合住宅に建て替え。大きな中庭を住戸が取り囲む構成。竹と白砂で伝統的ランドスケープとメタル仕上のシャープな建築との調和を目指す。採算計画も含めて提案した。ひょっこりひょうたん島をイメージしてデザイン。
 - 中島ガーデン 1999
設計者自身が相続した住宅の建て替え。12戸からなる集合住宅。県の特別優良賃貸住宅の補助制度を適用。低層高密度の集合住宅のプロトタイプを目指し、廊下の代わりに路地を使う「路地型集合住宅」を提案。日本建築学会作品賞と作品選奨を受賞。敷地内に水路を巡らしている。

- いずれの作品も採算計画を含めて提案しつつ、光、風、水などを取り入れる空間を確保するとともにプライバシーにも配慮した低層高密度なデザインとなっている。
- **M アーバン・デザインの事例**
 - **熊本市営詫麻団地 1994**
熊本アートポリス参加プロジェクト。坂本一成氏・長谷川逸子氏と協同設計。木造公営住宅の建て替え。総戸数 420 戸
 - **幕張ベイタウン・パティオス 1995**
千葉市美浜区の埋立地の住宅地開発の第 1 期計画に参画。街区計画は蓑原敬氏のマスタープランにより中心に低層の中庭型集合住宅を建設。その周囲に高層住宅を並べる。第一期建設に加わった 6 者の中の 1 グループとして、坂本一成氏の協力を求め共同設計。周囲と協調して調和の取れたまちづくりを目指した。
 - **長野オリンピック村 1998**
1998 年冬季オリンピック会場に選定された長野市の選手村を終了後公営住宅として利用することを前提に行われたプロポーザルコンペで選ばれ、設計 7 チームのうちの一員となって協調型まちづくりに参画した。
 - **環境共生ハーモニー団地 2006**
鹿児島県南さつま市の環境共生モデル団地。鹿児島大学都市デザイン研究室及び環境研究室が共同で基本設計を行った。ランドスケープデザインに関しては実施設計も協力。戸数 120 の木造公営住宅。地元工務店でも参加できるよう 5 戸毎に分節されている。屋上はシート防水の上にセダムなどの植栽を行い夏の暑熱を避けた。台風の上陸頻発地のため、バルコニーの代わりにブリッジ状の住棟の下をピロティとして提供。広大な中央広場の最下部にはソーラーパネルを設置した集会室がありその地下は薄い貯留槽となっている。その水は広場最高所に送られそこから自然流下で集会室に還流する。そのほか風力利用の野外灯なども設置されている。各住戸へのアプローチは住棟間通路を利用して、犯罪の発生防止に役立てている。共有外部空間のメンテナンス費用軽減のため住戸にはすべて専用庭を設けている。
 - **環境共生ラメール中名団地 2006**
鹿児島市の南端の錦江湾を隔てて桜島を望む埋立地に建つ RC 造 2 階建 30 戸の公営住宅。環境共生モデル団地として計画された。鹿児島大学都市デザイン研究室と環境研究室の協力を得て基本設計を行った。海上立地で冬季は北風が強いので、住棟北側に工事残土を防風壁に利用し、平行配置された住戸の圧迫感を軽減させた。また台風時の強風を考慮して RC 造を採用した。各住戸はメゾネットでバルコニーに代わるものとしてピロティを設けてある。一階

屋上は緑化しそこに太陽熱温水器を設置してある。各戸へは廊下や階段を使わず地上の住棟間路地を利用して、相互監視による犯罪防止を行っている。また共有空間のメンテナンス費用を軽減するために、各戸の専用庭を広く取っている。

- ▶ いずれも協調型のプロジェクトとして実施。Sと同様、低層高密度でありながら、中庭や屋上緑化などを設けた収益性を重視した環境共生型となっている。各戸に庭を設けたり、地域の気候を考えてベランダを屋根のあるピロティに変えたりすることが維持経費の低減にも役立ち、しかも環境と共生し、余裕のある贅沢な空間を実現している。またベランダをピロティに変えることにより、住民同士が交流する場も生み出している、Sの中島ガーデン「路地型集合住宅」をプロトタイプとして大規模集合住宅をデザインしている。

- L リージョナル・デザイン

- ▶ 鹿児島市コンパクトシティ構想 2005

2002年に獲得した文科省科学研究費により松永研究室は3年度に渡り世界のまちづくりの新潮流を調査した。その成果の発表会を主催した鹿児島同友会所属の社会人と学生がテーマ別に研究チームを結成し総合的な提言を作成した。この提言は大きな反響を全国に及ぼし、この提言を含めた科研費研究の成果は『まちづくりの新潮流』（彰国社）にまとめられ、経済書として異例のベストセラーとなった。後に中国語及び韓国語に翻訳され、教科書として用いられている。

川を親水的にするなど人々が思わず行きたくなる人中心の空間を街中に適切に配置し、それをLRTで結ぶことによって、にぎわいを創出するなど単に公共施設を集約する経済的効率性重視のコンパクトシティではない取り組みをされている。

- ▶ オガールプロジェクト 2008～2017

- ◇ 東北新幹線開通により東北本線がローカル線化し、新駅（紫波中央駅）開設。駅前の遊休公共用地を有効利用として、新しいタウンセンターを公民連携により創造し、既存中心市街地との連携と相乗効果を目指す。
- ◇ 集客効果を高める住宅、商業、医療、福祉、教育等の民間施設を導入し、雇用創出と産業振興を目指す知識と情報の集積と発信を行う。
- ◇ 施設建設についてはデザイン会議の設置とデザイン・ガイドラインを制定することにより、デザインの質と持続可能性に対する強い規制を設ける。
- ◇ 施設の運営や施設を利用した活動については住民参加による意思決定を行うため、担い手ワークショップを実施。

- 木造をベースに、こみせや南部曲がり屋、腰折れ屋根など地域に根差したデザインを採用
- ◇ 紫波型エコ住宅の立ち並ぶエコ住宅団地分譲オガールタウンを造成
- ◇ オガールプロジェクトの概要
 - シアトル仕込みの女性店長が創設以来本場のメニューを提供するカフェ
 - 図書館併設の居酒屋
 - 農業支援に特化した図書館
 - 日本中からチームが集まる日本唯一バレーボール専用屋内コート
 - 周辺地域からもバンドチームが集まるスタジオ
 - 日本最大級の定員 150 名の保育園と病児保育
 - ボルダリングウォールやグランピングテラス付きのホテル
 - 300 人の会員が出品するマルシェ
 - ヒートショック死を防ぐ地域暖房付き高仕様エコ住宅団地
 - 2016 年来場者数 943,193 人
 - 地価公示価格が 35000 円/㎡から 5 年間に 37300 円/㎡に上昇
 - 年間不動産賃料収入 1300 万円/年を稼ぎ出す公有地
 - 元雪捨て場だった土地に雇用者数 200 名
 - マルシェ売上高 5 億円/年
- 成功のフォーミュラ（公式）

松永先生の世界を見聞された経験からリージョナル・デザインの成功のフォーミュラ（公式）として次の 5 つを挙げられた。オガール・プロジェクトはこの 5 つを踏まえ、デザインされた。

 - 街の中心に大きな広場を設ける（セントラルパーク）
 - ◇ 不動産価値の高い沿道距離を長くする
 - 広場沿いに美しい街並みを作る（リージェントパーク）
 - ◇ エリア価値を高め投資効果を上げる
 - 広場沿いに集客施設を配置し 24 時間灯りのともる施設を設ける
 - ◇ 人を集中させ賑わいを演出する（サンタナロウ）
 - 広場では常にイベントを行い、人を絶やさない
 - ◇ 公園の維持管理費を捻出する（ブライアントパーク）
 - 広場沿いに建物と一体となったアーケードを設ける
 - ◇ 季節・天候に関係なく集客できる（マイズナーパーク）

(5) 主な質疑応答

- 新幹線停車駅の米原駅までも再開発を進めようとしているが、人口が減っている。岩手（紫波町）のように人口が60万人もいない。どのように進めていけばよいかアドバイスをいただきたい。
 - 思ったより人口は少ない印象だが、近くないかもしれないが長浜は成功している。紫波町も3万6千人しかいない。人口が少ないのは言い訳にしかならない。行政が公民連携の体制を作り、色々な人のアドバイスをうけてやっていけばうまくいくのではないか。

(6) まとめ

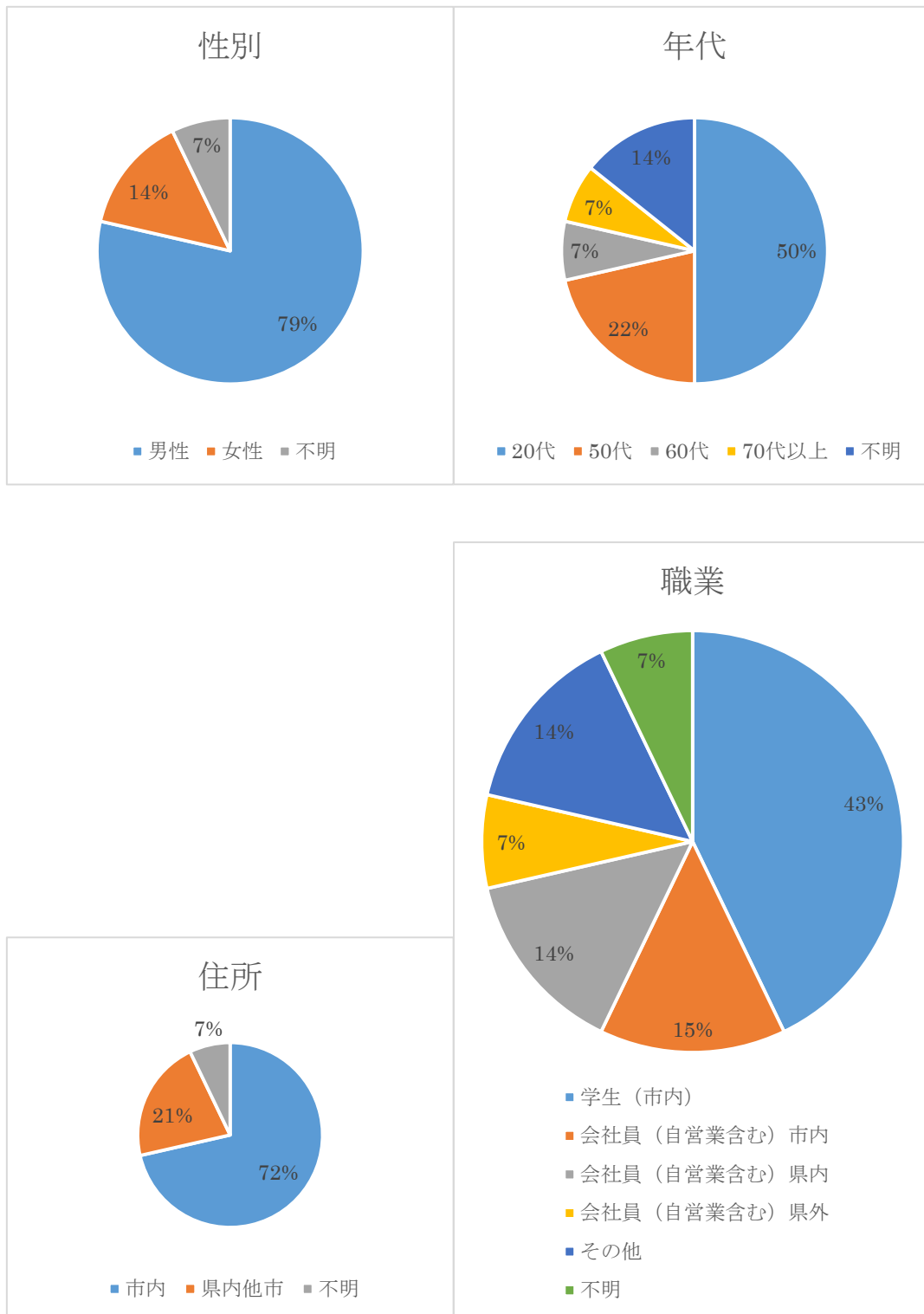
御講演いただいた松永先生は地域志向の建築家です。そのため、単に建築物を作るだけでなく、地域全体への波及効果や建築群として地域全体をデザイン、マネジメントする視点をお持ちになっています。今回の事例はL（リージョン）に限らず、S（個人住宅レベル）、M（集合住宅レベル）を含めた建築家としての先生の作品を中心に解説いただきました。S, M, Lのサイズに寄らず、いずれも限られた空間と予算、そして工期の中で、どのように人々が健康的に快適に暮らせるセミパブリックスペース（自然と余白）を確保するかがポイントであるように思いました。

- まちのにぎわいを創出するための産学公民連携のありかた
さて、そのL（リージョン）の事例として取り上げられた岩手県紫波町のオガールプロジェクトですが、その成功の要因は、公民連携の体制をしっかりと作り、担当者に権限を委譲し、松永先生の成功のフォーミュラに従い、数多くのワークショップの実施しつつ、採算性を考慮しながら、事業を厳選し実行したことにあると考えています。
- 快適な歩行空間、まちのにぎわいを創出する都市空間デザインの事例
その結果、公共事業にもかかわらず、農業支援に特化した図書館やバレーボール専用の体育館を作ったこと、部署横断的に児童施設と小児科や塾を隣接させるなど地域のニーズにあった施設、配置を実現していること、美しいデザインの施設はコストが高くなると思いがちですが、美しいデザインを採用しつつ、環境に配慮することによって維持経費を低減したことです。
- まちのにぎわいを創出するためのソフト的な事例
また一方で中央に確保した広場は、ところどころに日よけや雨宿りができる東屋的な施設を配置、屋内にも自由に活動できる空間があり、廊下も地域の伝統的なデザインである「こみせ」を採用し、屋内外をシームレスに繋げることにより、天候に左右されにくい場所としています。この空間の使い方は担い手ワークショップにより、住民が主体的に参画して様々な活動を生み出しています。ハードは採算性を重視し、機能を特化、あるいは集積しつつ、屋内外のオープンスペースは住民（利用者）主体で、多様な活動ができるような設えになっています。

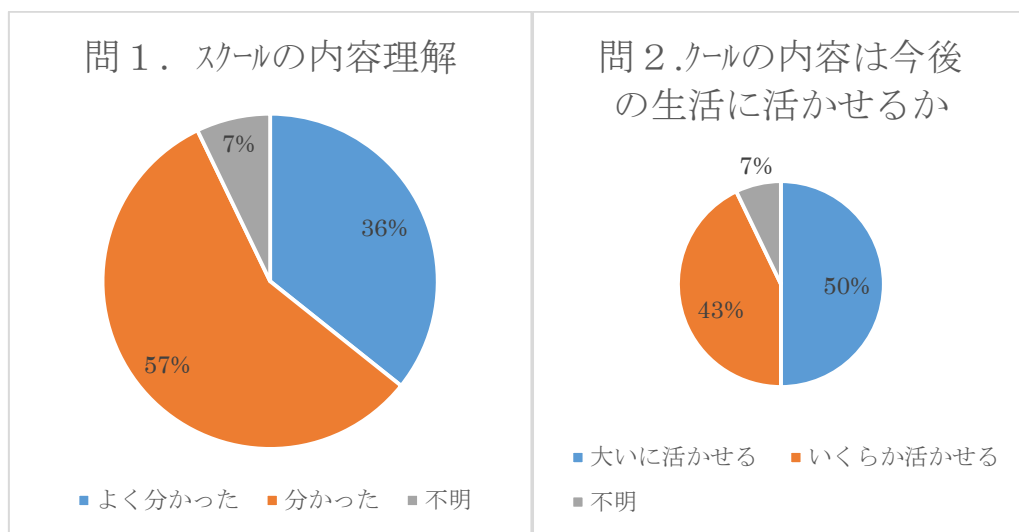
(7) アンケートまとめ

① 参加者属性

参加者 20 名のうち、アンケートに回答いただいた方は 14 名、回答率は 70%でした。



② 内容について



③ 内容に関する自由記述

- 「コンパ等仕事は自分のやりたいことをはじめてからおしつけるのではなく、うまくやるのが大切だと」そのコメントは心に突き刺さりました。
- 中島ガーデン、比較的人の少ない地域での集合住宅ということで実際自分が住みたくなるようなものを設計したというものが印象に残った。
- 中島ガーデン、Sスケールにも関わらず街を感じた。
- オガール、広い土地を駅や既存の建物などとの関連性を含めて広い視野でデザインされていたことに驚いた。
- 先生が手掛けた事例がどれも特徴的な作品ばかりで、不思議に思ったが、(アジアのイメージなどの) 感覚でこのファサードになったのかを細かく説明して下さったので、先生の考えや設計のプロセスなど理解でき、とても参考になった。
- 最後の及川先生のコメントに象徴できますように各地事例とともに新しい学びをいただけました。
- 維持管理が大変なイメージがある”竹”をよく使われていることにおどろきました。後々根が張って大変だと先生はおっしゃっていましたが、はじめてから大きく、安価という点で良いなと感じた。

4. 後期第2回概要

(1) 開催日時

平成29年12月16日(土) 15時から16時半

(2) テーマ

つかいこなしから生み出す「公園」と「まち」のつくりかた

(3) 話題提供者

忽那裕樹氏(ランドスケープアーキテクト)

(4) 話題の概要

- 忽那氏はランドスケープアーキテクトとして、活動のベースとなる環境の器づくり、活動を支える仕組みづくり、自らのスタイルで大切な人との時間を豊かにする使いこなし方まで一貫して携わっておられます。今回はそれぞれの段階において御自身が関わられたプロジェクトについて解説いただきました。
- 「プロセスを共有する」－大日六商店街
神戸の大日六商店街の震災復興とまちづくりにかかわる。
商店街のアーケードを何億円もかけて作り変えるのではなく、住民発案の小さな活動を積み重ね、成功体験を共有した。商店街にある神戸市所有の空き地を借り、ランドスケープを整備し、そこで震災メモリアルイベントや陶器市を開催。地域の子どもたちが当番を決め、清掃活動をするまでになった。
- 「違う使い方を共有する」－水都大阪フェス「水と光のまちづくり」
水都大阪と翼翼、水辺を使いこなししていない。現在規制でできないことをアート活動ということで様々な使い方の事例をイベントとして共有した。また計画運営チームと管理者(行政)チームに分け、管理者(行政)チームは計画運営チームのニーズに応える体制を整えた。アートイベントで水辺での様々な活動を見せることによって、水辺日常から使いこなす人が増え、いくつかは規制緩和で常設化された。
- 「多様な読み取りを可能にする」－近畿大学キャンパス
「大学の風景を調律する」をコンセプトに、キャンパスの象徴となるゲートプラザを再生した。風景を調律するために既存の建築物に「積層する白い基壇」を挿入した。中庭には、利用のきっかけとして、思い思いに座ることができる場所を多く設け、多様な読み取りを可能にする空間とした。
- 「活動のプログラムをつくる」－草津川跡地公園(区間5)／第33回都市公園等コンクール特定テーマ部門国土交通大臣賞
計画から供用開始までワークショップを通して市民の意見を設計に反映した。計

画初期にワークショップを実施し、設計に反映することは当たり前になりつつあるが、供用開始までワークショップを実施するのは珍しい。市民の意見を聞くときのコツはモノではなく、状況を聞くこと。すべり台が欲しいではなく、スリルを感じたいというように。スリルを感じることができる場所など状況を感じられる場所のパスなど模型を作り、みんなで考えていく作業を行った。いわば感情の器づくりである。

- 「エンバイロメンタルデザイン（環境デザイン）」、「サステナブルシステム（仕組みづくり）」、「アクティビティプログラム（使いこなし）」の3つで社会的課題を解決する。

この3つは分断され、個別に発注されることが一般的であるが、この3つをトータルにデザイン（組立て）するのが、ランドスケープアーキテクトである。

(5) 主な主な質疑応答

- ふだん水のない水辺をどうデザインするか？
 - 今までは最大水量になった時を想定して三面コンクリートで固めた。しかし、枯山水的に川底に石を配置し、水の流れをコントロールしつつ、流れの影響を受け、変化していくようなデザインなどを考えてはどうか。このような考え方でデザインした事例は賞をとってが、受賞者に自然界が入っている。
- 地域でまちづくり会社にかかわっており、商店街を活性化するためにいろいろなイベントをやっているが、劇場的で非日常であり、日常化できない。非日常を日常化するにはどうすればいいか？
 - 構造的な問題なので、簡単に商店街が復活できない。昔が懐かしいという復活の仕方はない。商店街の間にマンションが建つなど状況が変わっているので、その地域にあわせた新しい発想が必要である。商店街には一品一品ではいいものがあるので、例えば、病院と連携して高齢者と一緒にトレーをもって商店街の店を一軒一軒まわりランチをつくる、空き地で自由に活動をさせる、商店街活性化の場合は経済産業省や国土交通省などであるが、教育委員会や福祉系の部署のイベントを呼んでくるなど。来ないなら連れてくるという発想で何百という活動を実施してきた。このように商店街の人たちが今までかかわってきていない人を連れてくる活動を起こすことがヒント。

(6) まとめ

忽那先生には、先生が取り組まれた4つの事例（大日六商店街、水都大阪フェスティバル、近畿大学キャンパス、草津川跡地公園（区間5））を御紹介いただきました。それぞれの事例はとても興味深いものばかりでしたが、「まちの健幸づくり」という観点からまとめさせていただきました。

● 快適な歩行空間、まちのにぎわいを創出する都市空間デザインの事例

近畿大学キャンパスの事例から、乱れた空間を白い基壇を積層し、様々な形の構造物を配置することによって、人々の行動を自然に変え、看板やサインなどを利用しなくても通過エリアと交流エリアに分かれていました。また設計側が意図した部分を越えた使いこなし方も生み出すなど場所の潜在能力を引き出していました。

● まちのにぎわいを創出するためのソフト的な事例

神戸の大日六商店街、水都大阪フェスティバル、草津川跡地公園（区間5）の事例からは、その場所が持つ潜在能力を引き出す様々な活動を実施していました。活動を制限するのではなく、様々な活動を観察しながら、さらに新しい活動を生み出す工夫をされていました。

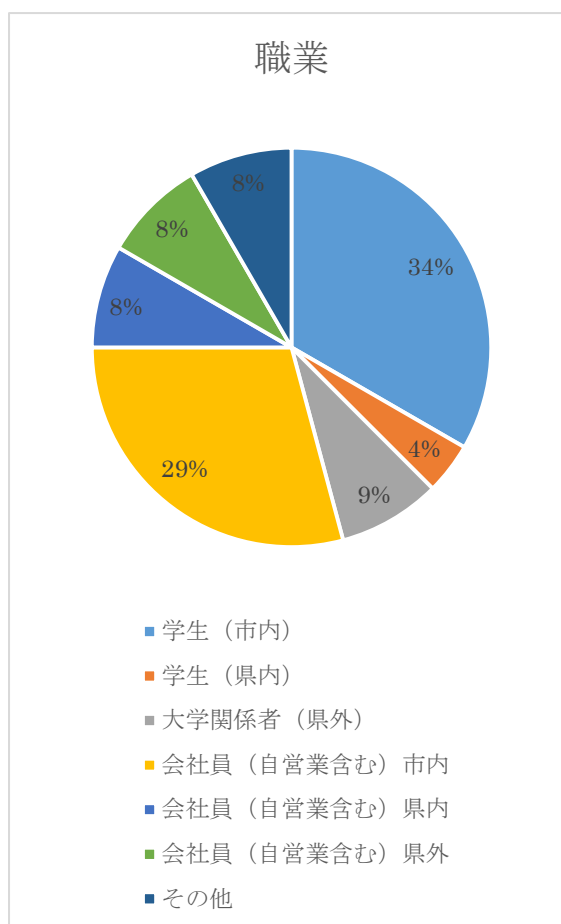
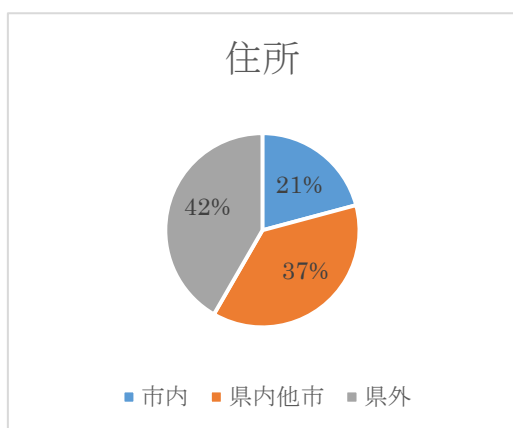
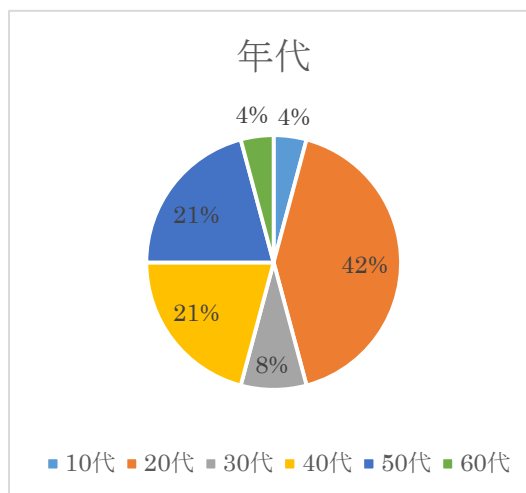
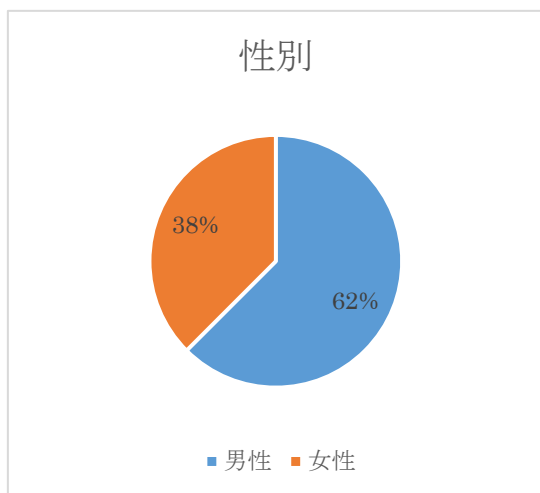
● まちのにぎわいを創出するための産学公民連携のありかた

水都大阪フェスティバルの事例から、産学公民連携のありかたについてヒントをいただきました。アートフェスティバルなどの短期的なイベントの場を活用して、その場所では様々な規制があり、普段ではできない活動を行い、場所の持つ潜在能力を顕在化させることによって長期的な変化を引き起こしています。

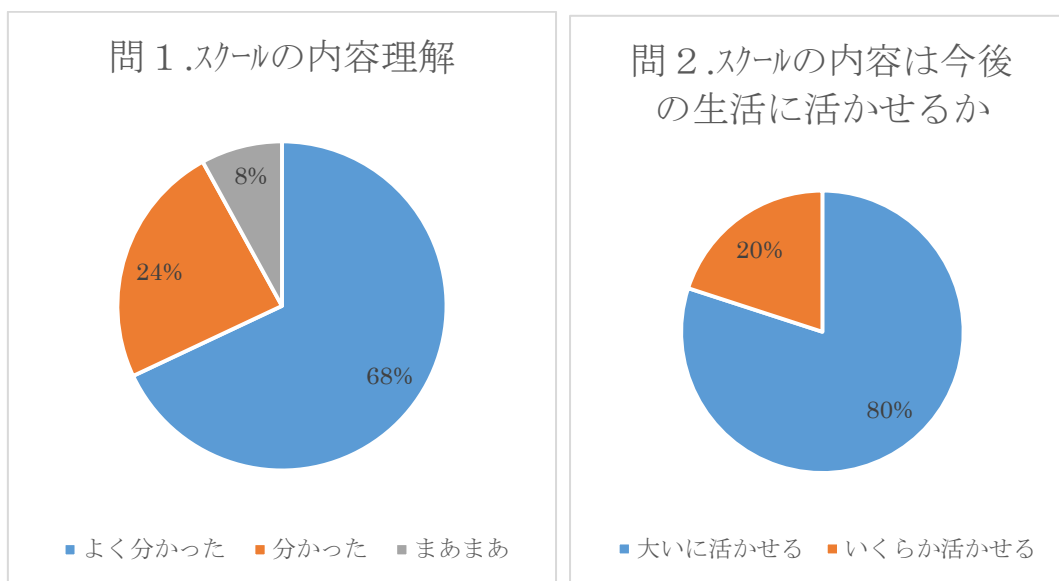
(7) アンケートまとめ

① 参加者属性

参加者 29 名のうち、アンケートに回答いただいた方は 25 名、回答率は 86%でした。



② 内容について



③ 内容に関する自由記述

- 水都大阪の話が本当に面白かったです。近くに住んでいてどんな風につくられてきたのか、どういうきっかけでどんな人が関わっていてなど、意外なことが多くて楽しかったです。
- 近畿大学の構内のデザインについて、居心地の良い環境は人それぞれ多様であり、その多様性を引き出し受け入れることがデザインを通じてできると知った。デザインによって仕掛けをつくる、おそらく、それはまちづくりだけでなく、住環境であったり、勉強の空間であったり、いろんなところで試せると思った。
- 草津川プロジェクトのハードのデザインのポイント・プログラムの仕掛けの多さ。
- レクチャー途中で親子が遊びに入り、同じ空間で違うことをしている UDC の雰囲気心地良かった。
- 近畿大学も草津川もできあがった写真を見ると、本当に美しくて豊かな空間になっていて感動しました。
- 小さなアクションを集める、中間支援組織、環境の器、このワードが頭に残りました。
- 草津川跡地公園の整備において市民に関わっていただく上で、物ではなく、どのような状況を望むのかということイメージしてもらったというのは、確かに重要だと感じた。
- 草津川 PJ での各過程、工程での多様な関わりを構築しながら工程を重ねた事実があったこと。
- 水都大阪のフェス「日常の活動をその時に集中させる」という話、「規制」を「社会実験の積み重ね」で突破するところ。

- いかに使ってもらうかというものも含めてデザインというところがすごく印象的だった。
- プログラムとプロセス共に楽しいけれど、本当に労力の必要性を日々実感していますが、おもしろい仕組みづくりを学び、活かしていきたいと思いました。
- ランドスケープのデザインの仕方、旧草津川の話がわかりやすくよかったです。
- 風景を調律する。
- 洗しんの庭など、元近大生だったので実際のお話を聞かせていただいたことはすごく良かったです。また旧草津川のアクティビティのデザインからプログラムなどの話も魅力的でした。

5. 後期第3回概要

(1) 開催日時

平成30年1月6日(土) 15時から16時半

(2) テーマ

タクティカル・アーバニズムが変える都市の風景

(3) 話題提供者

泉山壘威氏(タクティカル・アーバニスト)

／東京大学先端科学技術研究センター助教・ソトノバ編集長・UDCOアーバンデザインセンター大宮ディレクター

(4) 話題の概要

- 泉山氏はタクティカル・アーバニストとして、公開空地や公園、道路、河川などのパブリックスペースという空間を場に変え(スペースからプレイスへ)、都市の価値を高める活動を全国各地で実践されています。今回はその事例を御紹介いただくとともに、タクティカル・アーバニズム、プレイス・メイキング、そしてアクション・オリエンテッド・プランニングについて解説いただきました。
- 姫路駅前広場
50年ぶりの駅前広場の大規模なレイアウト変更。当初は従来のバスターミナルがある見慣れたデザインであったが、無料で誰でもが佇める場としてデザインする。作って終わりではなく、手をかけて育てるデザインとなっている。
- 池袋駅東口グリーン大通り
オープンカフェの社会実験を実施。様々な規制があったが、法規制を守りながら、丁寧に実施。例えば、ピザを出すためには様々な規制があり、キッチンカーを準備しなければできない状況であったが、近くのピザ屋さんからピザをデリバリーすることで解決した。何回か進めるうちに出来る範囲が広がり、国家戦略特区として実施できるようになった。また従来はアンケート交通量調査のみであったが、どうという人がどのように使っているかというアクティビティ調査も実施した。
- FLATPARK あつぎ
厚木市の公園を活用したサードプレイスの実験を実施した。
- 丸の内仲通り
タクティカル・アーバニズム人材育成プログラムを実施した。足水をするにもいろいろな規制があり、規制を守りながらも足水を実施する方法で考えた。
- 大宮市では整備中の都市計画道路を利用した社会実験、神田警察通りでは駐車場を利用した社会実験、新宿ではコインパークにパークレットを設置する社会実験

などを行った。

- このように多くの社会実験を実践し、社会実験進化論を唱えている。
仮説をデータ計測して検証する。このサイクルを繰り返し、やれる範囲を積み重ねて広げていく。よく誤解されるが、社会実験を実施することがタクティカル・アーバニズムではない。最終的には都市を変えていくことである。
- ローコストで迅速な都市改善手法として、次の3つの手法がある。
 - プレイスメイキング
 - アクション志向型プランニング
 - タクティカルアーバニズムこれらは従来のマスタープラン・ビジョンを完全に否定するのではなく、時代の変化に合わせて徐々に機能を変えていくことである。
- タクティカルアーバニズム (TU)
 - 戦術的に都市変化を志向する。
 - **Short-Term Action For Long-term Change** (長期的な変化のための短期的アクション)
 - 従来のまずハードを作るやり方では、結果しかわからない。
 - TUはまず1~2週間程度の非日常の社会実験をやり、徐々に期間を延ばし(2年間ぐらい)、非日常を日常化していく。
 - 計画ありきではなく、アイデアをプロジェクト化し、データを測定して改良していくことにより、プレイスメイキングに繋がっていく。
 - ニューヨークのタイムズスクエアは自動車専用であったが、2009年の道路中央に場を設けた3日間の社会実験から始まり、徐々に規模や期間を広げていき、2012年にデザインを一新した。
- プレイスメイキング (PM)
 - プレイスは意味性のある場所、目的ややることのある場所である。
 - PMとはスペース(空間)に目的を与え、意味のある場(プレイス)に変えること。
 - PMはコミュニティ主導で特定したメンバーでビジョンを作り、始める。
 - **Lighter, Quicker, Cheaper (LQC)** 手軽に、安価に、素早く。
- アクション志向型プランニング
 - まずリサーチから始め、課題を見つけ、テストを行い、リファイン(洗練)する。
- ローコストで迅速な都市改善手法である3つの手法の違いは始め方にある。
 - プレイスメイキングはビジョンから
 - タクティカルアーバニズムはまずやってみる(行動から)
 - アクション志向型プランニングはリサーチ(調査)から

であるが、いずれも小さな社会実験から始め、データを取り、徐々に活動の期間や大きさを広め、最終的には非日常を日常化して都市変化を引き起こす。

- 社会実験は都市の長期的な変化を起こすために実施する。
- タクティカルアーバニズムのポイント
 - 計画から始めるのではなく、アクションから始める。
 - いきなりハード整備するのではなく、短い「実験」を重ね、徐々に期間の長い実験をし、運営や経済性の検証を行う。
 - アクションのメソッドをオープンソースで市民に無料でネット公開し、専門家だけでなく、誰もがアクションしやすい環境を提供する。

(5) 主な質疑応答

- 過疎化が進んだ地方都市でもタクティカルアーバニズムは適応可能か？
 - 西千葉 HELLO GARDEN の事例が参考になる。千葉は過疎とはいえないが、住宅地の公開空地で決まった曜日にピクニックから始め、徐々に曜日や活動の幅を広げ、デザイナーがファニチャーを作るようになった。
 - 東京の事例は多いのは、公共空間は人がいないと成り立たないから。
- タクティカルアーバニズム (TU) はまずやってみるということであるが、なんらかのビジョン、あるいは前提条件がないと始まらないと考える。そうするとビジョンから始めるプレイスメイキング (PM) との違いはどこにあるのか？
 - PM の場合はその場所に関する特定の利害関係者だが、TU のアクションを始めるのはアーティストなどまちづくりに関わっていない人が多いといえる。
 - TU は個人や団体のアイデアをプロジェクト化して始める。PM のような明確なビジョンはないが、個人や団体のイメージはあり、活動で共感呼び込んでいき、都市変化を起こしていく。
 - PM が行き詰った時にまちづくりに関係するような人が思いつかなかったアクションをみせ、イメージを喚起していく方法として TU があるイメージ。
- 西千葉 HELLO GARDEN のアクションはどのような長期変化を起こそうとしているのか？
 - 西千葉は東京のベッドタウンで、ショッピングもバイトも東京で西千葉には寝に戻るだけ。長期的な変化はまちなかにこのようなプレイスを広げ、東京ではなく、地元で活動できるプレイスを増やしていくことである。
- タクティカルアーバニズムは行政主導、または行政の全面的なサポートが不可欠であると考えますが、どのように始めたらよいのか？
 - 池袋は行政主導であるが、市民主導もある。短い社会実験から徐々に期間や

規模を広げていくので、そのプロセスで行政などが参加してくる。講義でも説明した社会実験進化論と呼んでいるプロセスが起こってくる。

- 自宅マンションの公園を無計画で芝生化した。小さなアクションから始めたが、都市変化を引き起こすには、次はどうすればいいかアドバイスいただきたい。
 - とりあえずそのアクションは成功で終わったと考えられる。この成功をもとに次のアクションが生み出されるか。西千葉のように他の場所に展開していくか、同じ場所でさらに次のアクションを生み出していくか。TUの場合、アクションの結果により方向性が変わる場合がある。
- 「プラン（計画）ではなく、アクションから始める」をもう少し詳しく教えてほしい。
 - ハードの計画から始めるのではなく、アイデアをプロジェクト化して短いアクションを起こし、徐々に期間や規模を拡大し、目指すべき都市変化を共有していくことになる。計画（ハード）を完全に否定しているわけではなく、戦略と戦術を並行的に進めていくことになる。
- TUは、過疎の地域に商いを作っていくことに有効か？
 - 過疎地域の場合は行列のできるラーメン屋のような強力なコンテンツがないと難しい。
 - 多くの小さなアクションで魅力ある場所同士をつなぐ（ダンベル効果）やり方もあるのでは？

（6）まとめ

泉山先生には、幾つかの事例を紹介していただきながら、3つのローコストで迅速な都市改善手法として、タクティカルアーバニズム、プレイスメイキング、そしてアクション志向型プランニングを解説いただきました。いずれの3つもスタートの仕方や目的は異なりますが、いきなりハードを建てるのではなく、小さな実験から始め、きっちりとデータを取り、そのエビデンスに基づいて改善を加えながら、期間や活動の幅を広げ、長期的な都市変化につなげていくということがわかりました。またこの3つの手法は相反するものではなく、相互補完的であり、他の手法を内包したり、並行して進んだり、場合によっては途中で他の手法に変わるような関係であることも理解できました。それぞれの手法を試すことが社会実験ではなく、最終的には都市を変えていくことが目的なので、時々状況にあわせて、3つの手法を参考に独自の手法を編み出していければと考えています。

- 快適な歩行空間、まちのにぎわいを創出する都市空間デザインの事例

コインパーキングに単にイスや机をおいて飲み物を提供する小さな実験から、パークレットを置いたり、ピザをデリバリーしたり、期間を長くし、活動の幅を広げながら、最終的には常設の広場に変った事例などを紹介いただきました。

- まちのにぎわいを創出するためのソフト的な事例

西千葉 HELLO GARDEN の事例など公開空地や街路空間などの都市の余白を活用したアクティビティを紹介いただきました。まだ取組み中のため、最終的にはハード整備などに繋がる可能性を残しつつ、他の場所に飛び火して局所的ではありますが、都市の変化を引き起こしています。

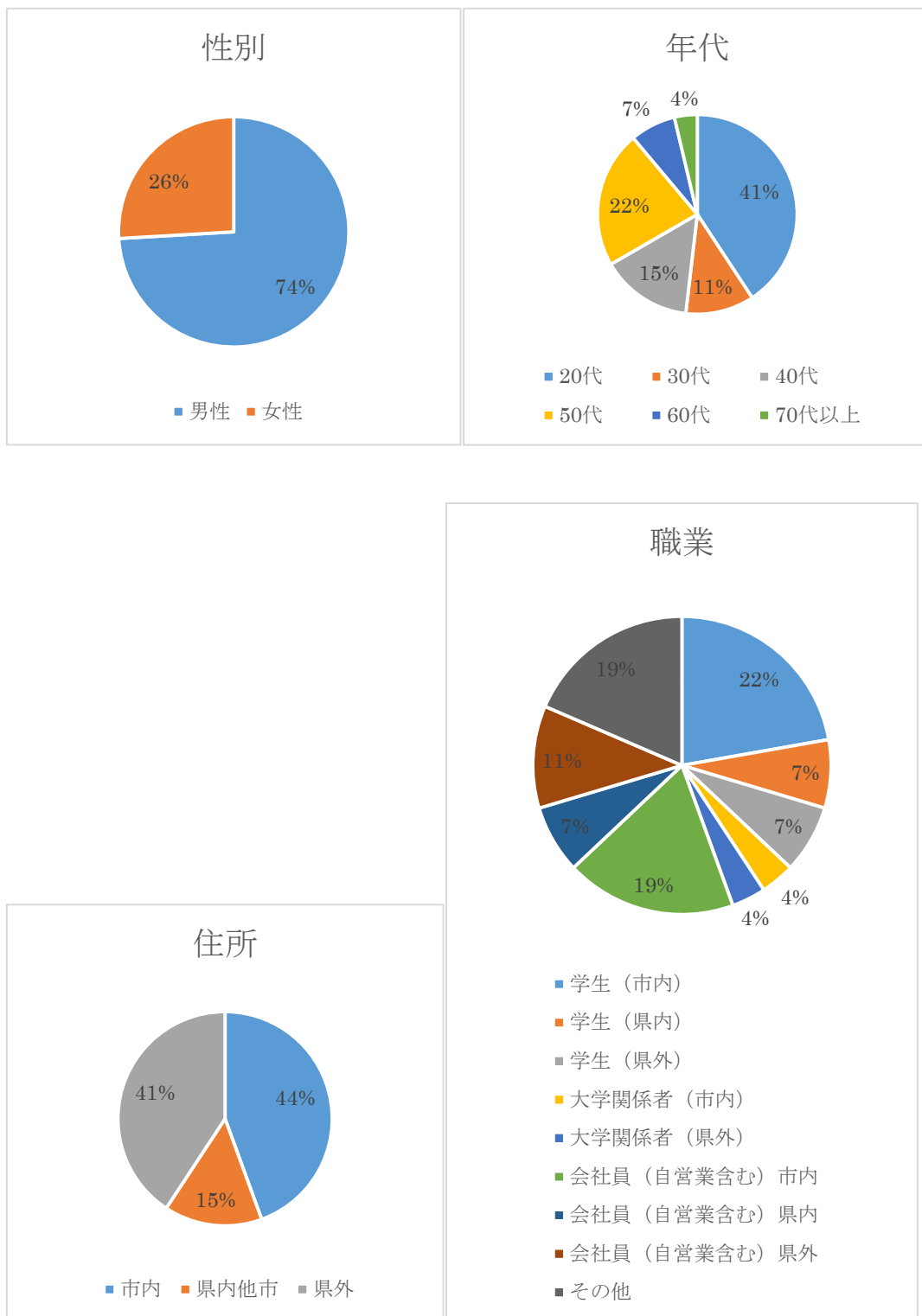
- まちのにぎわいを創出するための産学公民連携のありかた

池袋のような行政主導もありますが、アイデアを持つ人々が法を順守しながら、できる範囲内で活動を行い、変化の様子をデータ化して行政に示すことによって、行政の理解を得て、公共事業となっていた事例を紹介いただきました。

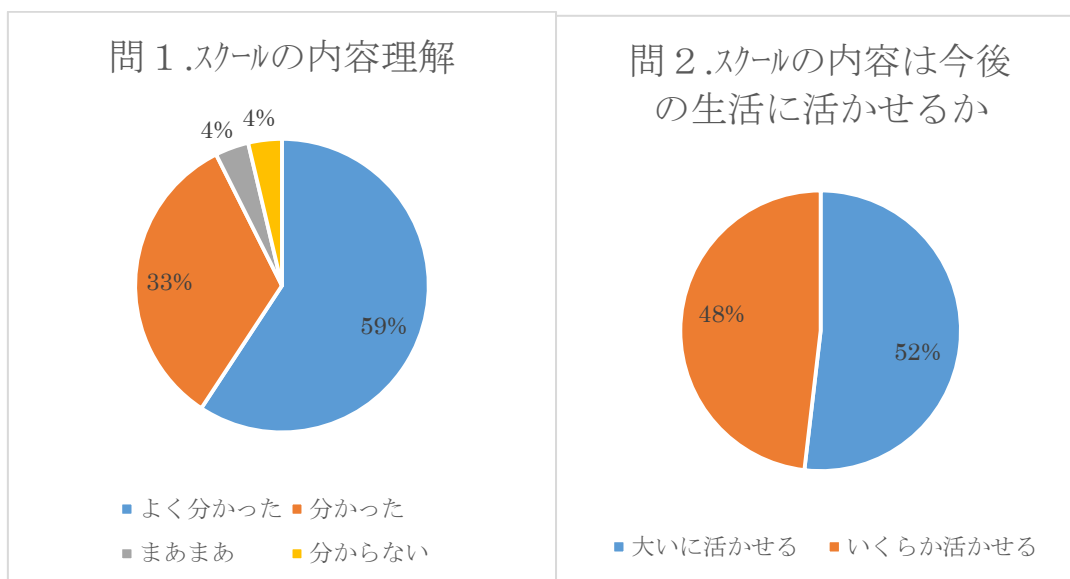
(7) アンケートまとめ

① 参加者属性

参加者 30 名のうち、アンケートに回答いただいた方は 27 名、回答率は 90%でした。



② 内容について



③ 内容に関する自由記述

- 事例をともに実行できそうな話が多く楽しかったです。
- **Place making** の考え方→1つの空間をつくるのに試行錯誤を行っているところにおもしろみを感じた。
- 新しい活動は名前の付け方が難しかった。
- 戦略的な都市計画は、戦術がないと実現に近づかないというコトがすごく印象的でした。
- 海外の事例と日本の事例をたくさんお聞かせいただき、とても勉強になり、印象に残りました。日本版のタクティカルアーバニズムのあり方について、本を楽しみにしたいと思います。
- 3つの違いの始め方やアプローチの仕方を知れたのがよかったです。
- 何のためのタクティカルアーバニズムなのか、目的を意識しての、長期的展望を視野に入れてのデザイン、おもしろかった。
- アイデアをアクションにつなげる「計画してから」ではなくとりあえずやってみる、OK,GOのTEDを思い出した。
- アクションから。
- 社会実験というまちづくりの手法。
- タクティカルアーバニズムとプレイスメイキングのちがいの解説がよくわかりました。

6. 後期第4回概要

(1) 開催日時

平成30年2月17日(土) 15時から16時半

(2) テーマ

まちを変える市民のアーバンピクニック

(3) 話題提供者

福岡孝則氏(ランドスケープアーキテクト)
／東京農業大学准教授・Fd Landscape 主宰

村上豪英氏(東遊園地パークマネジメント社会実験事務局長)
／株式会社村上工務店・神戸モトマチ大学

(4) 話題の概要

- 福岡氏からまず「リバブルシティ(住みやすい都市)」のコンセプトについて解説いただきました。その実践事例として、村上氏から神戸市の東遊園地での社会実験を御説明していただいたあと、再び福岡氏より「リバブルシティ」の事例を御紹介いただきました。
- ランドスケープアーキテクト(福岡氏)
 - 都市の屋外空間こそ人々が住みやすく健康的な生活を送るための鍵
 - 都市の中の自然や余白で、散歩したり、軽い運動をしたり、人と出会ったりする屋外空間の機能と魅力を高め、生活の質を高めることがランドスケープアーキテクトの仕事
- コートヤード HIROO(福岡氏が手掛けた仕事)
 - 築40年の旧官舎をリノベーション。駐車場跡地をセミパブリック空間として人々が集まる空間に変えた。
- リバブルシティ(住みやすい都市をつくる)とは
 - 「文化・社会」「健康」「環境」など多様なライフスタイルを選択できるよう、歩きやすいまちづくりや公共交通の整備とともに共有空間やパブリックスペースの質を高める
 - エコノミクス紙による住みやすい都市のランキングで世界一を続けるメルボルン市はオープンスペースが多い。
 - ランキング13位のチューリッヒの地図を見るとオープンスペースが多い。モノクル社の指標はオープンスペースの面積も評価。オープンスペースは公園、水辺、中庭、広場、公開空地、屋上、街路などで誰もが自由に使える場所

- リバブルシティには外からと内からの二つの視点がある。
 - ✧ 外に向けた都市戦略としてのシティプロモーション
 - ✧ 住むこと、生活の質から考える QOL (質の高い生活)
- 屋外空間を育て、リバブルシティ草津をつくろう。
- 公園を育てるころみ (村上氏)
 - 自己紹介 建築会社を経営しているが、学生時代は生態学を学ぶ。建築家でも都市計画の専門家でも行政でもない。
 - 学生時代に阪神淡路大震災を経験。なにかしなければと思っていたが、2011年の東日本大震災のとき、阪神淡路大震災から16年も経つのに何もしていなかった自分に衝撃をうける。
 - 神戸モトマチ大学を始める。一か月に一回勉強会を開催している。目的は神戸市で活躍している人々を講師に招き、ネットワークをつなげ、社会関係資本(ソーシャルキャピタル)をつくること。
- アーバンピクニックのきっかけ
 - 神戸モトマチ大学を始めてから2、3年すると神戸市職員も参加。2014年に神戸市職員からなにか提案してほしいと頼まれ、東遊園地のアーバンピクニックなどを提案。
 - 当時の東遊園地は快晴のゴールデンウィークの午前11時でも誰もいないような公園だった。
 - 行政の場合、企画系の人は、頭は柔らかいが、公園管理(土木、建築)系の人は慎重な傾向。
 - 公園管理では、東遊園地はビッグイベントの開催時には人が溢れており、(統計的には)人がいないという認識はない。人が中途半端に来るとトラブルの原因になるので、なにもしない方がいいという認識。
 - 東遊園地をアウトドアリビングとして、日常的に豊かに過ごせる公園にして、都心の価値を高め、コンパクトシティ神戸の核にする。
 - 行政の理解と協力が得られないため、グラウンドの芝生化を自分たちだけで始めることにしたところ、行政から共催にしてほしいとの依頼があった。信用も得られることから、共催で始めることとしたが、特に行政から支援があったわけではなく、不要になった芝生を譲り受け、養生し、公園まで運び、植えるまですべて自力で行った。
 - 東遊園地のいいところは市役所の真横にあるので、市職員が(東遊園地の変化を)強制的に共有したこと。
 - 芝生化による公園の滞在者の数を測定した。
 - まずやってみること、そして一緒に感じること。2015年の春と秋に2回実施し、市の予算でグラウンドを完全に芝生化。シェイドやカフェをつくると人がいつ

ばいに。

- 予算は 1000 万円、内訳は市の委託費が 300 万、企業の協賛が 200 万、カフェの売り上げが 500 万である。支出は仮設構築物の費用と（人常駐の効果を測りたかったので）カフェの人件費である。
- 大学の先生が社会実験にかかわっていたこともあり、学生も参加。
- アクティビティはホームページで公募。行政ではなく、運営側にジャッジさせてくれたのは画期的。余程でない限り、ほぼ 100%OK なのだが、ホームページでアクティビティの事例をみて応募してくるため、徐々に活動内容が拡大していった。
- 2015 年は短期間の社会実験であったが、2016、2017 は 4 か月となり、社会実験ではなく、人体実験になった。2018 年も実施予定。
- 東遊園地は大規模改修を予定しており、今年度と来年度の検討を行い、2020 年から大規模改修に入るため、社会実験をさらに進めることができない。
- アーバンピクニックを経験して、公園を育てるのに、どれだけ多くの市民が参加するかが大切。（自分たちの活動の）ステージを自ら作るのが市民、芝生やカフェやイベントに参加するのは消費者、使われていない公園は傍観者である。
- 公共空間を市民が育て、そして市民が育つことを実感。
- アーバンピクニックで実施した主なアクティビティの紹介。
 - アウトドアライブラリ
1 人一冊限定で寄贈してもらい、本に名前を載せた。1 人一冊に限定することにより不要な本ではなく、10 番目ぐらいに好きな本を寄贈してもらえる。
 - ガーランド／卓球台／シャボン玉／馬
都市公園法では公園に馬を連れてくることは禁止されている。馬車時代の名残
 - 毎日平均一つ以上のアクティビティを開催。
 - ◇ 詩の朗読や太極拳など初めての主催者も多い。
 - ◇ 主催者になるハードルが一番低いのは「楽器に触れる東遊園地」である。自宅からカスタネットを持ってこるだけで主催者になれる。
 - ファーマーズマーケット／ベンチの横に置く机の工作ワークショップ／落書き／スタンプラリー
落書きは公園にいる人に消してもらうことをお願いした。
- 自然に仲間が増えていく体験。
続けていくうちにプロのダンサーさんとかいろいろな人がいろいろなアクティビティを始めた。夜な夜な片づけを手伝ってくれる人も現れた。
- やってみてわかったこと。
 - 公園はまちの全体最適をつくる主要ピースであること
行政は公園が使われることによる周りへの好影響があることを発想しない。

- 公共空間の主役は消費者ではない。
行政や企業は市民を消費者（お客様）とみなしがち。消費者ではなく、公園の利用者に。
- 市民が一步前にできることの大切さ
今回は市民主導で行政の複数の部署が部門間連携でかかわっていたため、縦割りの制約がでなかったが、単独部署の行政主導の場合、行政の目標に押し込められがちになり、活動が矮小化される。
- リバブルシティを目指して（再び福岡氏）
 - 再びまちの視点、鳥の視点で活動を考える。
 - 世界一のメルボルンの面積は 1.4 キロ×1.8 キロであるが、「場所」を中心にみんながつながりあうことを軸とした街づくりの捉え方をしており、「プレイスフォーピープル」という公共スペース整備マニュアルがある。
 - 歩きやすい都市づくりを目指し、LRT は無料である。また歩行空間が類型化されている。
 - ◇ プレイス（場所としてのストリート） 路地など裏通り
 - ◇ ローカルストリート
 - ◇ モビリティの高い歩行者空間
 - ◇ 公共交通コリドー
 - ◇ その他
 これらは自然に発生したものではなく、計画的に積み上げて作られている。
- メルボルンのレーンウェイ
 - メインストリートから続く小路地や屋根のある小道アーケード。チェーン店ではなく、小さな店が多く学ぶ。
 - 社会実験しながら、歩行者空間を改修。
- シアトル
店の前の道路にパークレットを設置。食事だけでなく、音楽などのイベントも実施。失敗事例も多いが、ほとんどが事故である。神戸市も市主導で実施したが、商いをしている人たちが組合を組み、運営していくのがベストと考えている。
- デトロイト
破たんしたまちであるが、地元の企業が 80 社程度集まり、組合を作り、お金を積みたてて、広場や公共空間の整備をしている。駐車スペースをバスケットコートやビーチバレーコートにするなどを実験している。昔の日本でよく見た風景であるが、みんな楽しそうにしている。
- パーティシペイト メルボルン
メルボルンは市民の巻き込み方がうまい。例えば、みどりの路地づくりプロジェクト。路地をみどりに変えていくプロジェクトを募集したところ、800 の応募があり、10

を選んだ。選んだ理由は、もちろん場所のポテンシャルはあるが、参加の熱量を評価。作るだけでなく、維持管理も行うことが条件。

- リバブルシティ草津をつくる

3年ほど立命館大学びわこ・くさつキャンパスに教えにきていたことがあるが、駅とキャンパスの往復でしかなかった。草津には琵琶湖や池などがあり、みどりの質や機能を高めたり、みどりの場所を共有し、育てるなどが考えられる。主体は市民で、行政はサポートに徹することが大切。

(5) 主な質疑応答

- 野路に大きな公園を整備する予定がある。現在はグラウンドと池があり、公園として整備する予定であるが、このような試みをしてみたい。
 - 公園を作る際に規格どおりに設計し、入札してパブコメを経て作るのではなく、公園をマネジメントする仕組みもつくとよい。
- 東遊園地のアーバンピクニックは何人の仲間から始まったのか？
 - 2011年に始めた神戸モトマチ大学の参加者30名から始まったが、神戸モトマチ大学は場所性をもたないから、場所性を持つ東遊園地とは異なるため、重なりは濃くなく、今はほとんど重なっていない。100~150人がかかわっている。2016年までカウントしていたが、行政職員でありながら、休日に活動に参加するなどカウントすることに意味がないように思い、今はカウントしていない。
 - 大学の先生や企業などをメンバーに実行委員会形式で実施している。事務局は2名。人が常駐していることが大切だと考えているので、カフェは有給スタッフである。
 - プログラムはWebで募集しており、一定の方向付けはするが、多様性と更新を大切にしている。
- ハイラインの事例など公園で黒字化など日本では想像がつかないが、どのように運営しているのか？
 - 日本の場合、自治体直営か自治体から業者への委託が多いが、アメリカの場合、民間が運営している。
 - 民間は寄付金と周辺店舗から公園への接続料など。公園があることによって高まった価値のただ乗りは許さず、接続料を徴収している。
 - スタッフは有給で、プログラム/物販/メンテナンス担当に分かれている。
- どのように社会実験を始めればいいのか？
 - 今回の場合は、企画部門が(各部署に)提案を求めていたこと、公園部門はなにか新しい提案をしないといけないと考えていたことがあった。
 - しかし、行政の場合は議員等のチェックがあり、失敗できないため、どうしても計算可能な提案になるので、社会実験を積み重ねても何も変わらない。

- 今回の提案は、特に公園を守る仕事をしてきた部署には難しい。
- 従って、行政主導ではなく、失敗しても何も失わない市民が主導するほうが良い。
- 長い目でみれば、社会実験には誰でも参加できることが望ましいが、まだ社会実験の成果が見えない初期のころは団体を絞った方が行政は安心すると大学の先生からアドバイスをいただいた。そのためには外部有識者会議のお墨付きをもらうなど特定の団体だからこそ出来る大義を考えておき、(社会実験のやり方や成果が確立するまでの間は)他の団体が参加できないようにしておくことも成功の秘訣。
- 社会実験のゴールは芝生をはることではない。神戸のまちづくりの(主要なピースとして)活かしていくことが大きな目的であることを忘れてはいけない。

(6) まとめ

福岡先生からは「リバブルシティ(住みやすい都市)」のコンセプトを解説いただきました。世界では、オープンスペース(公園、広場、公開空地、水辺、街路など)の面積の多さと適切な配置が住みやすい都市の重要な指標になっています。日本の公園や公開空地のように誰もいない、使わない空間ではなく、様々なアクティビティを行っていることが文化や社会関係資本を醸成し、健康で快適な都市を創り、都市の価値を高めることをお話しいただきました。

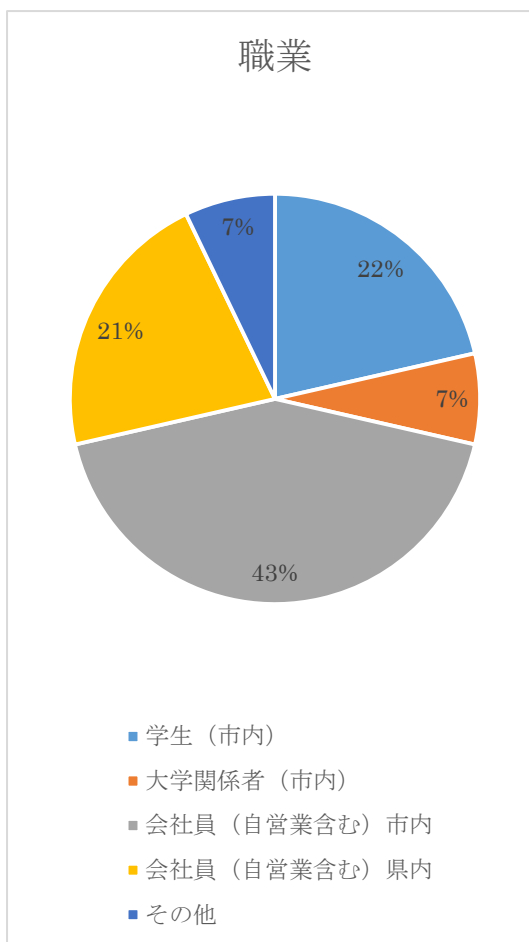
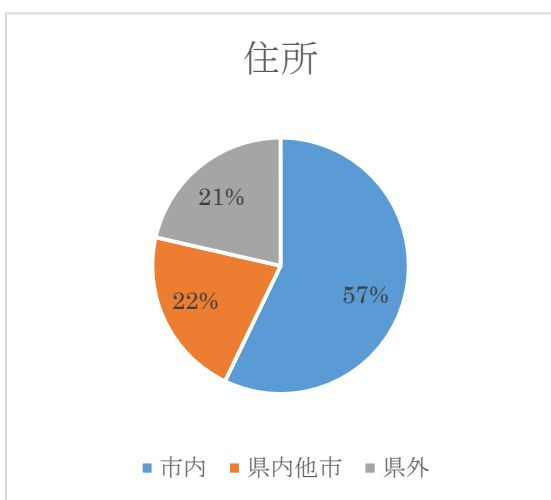
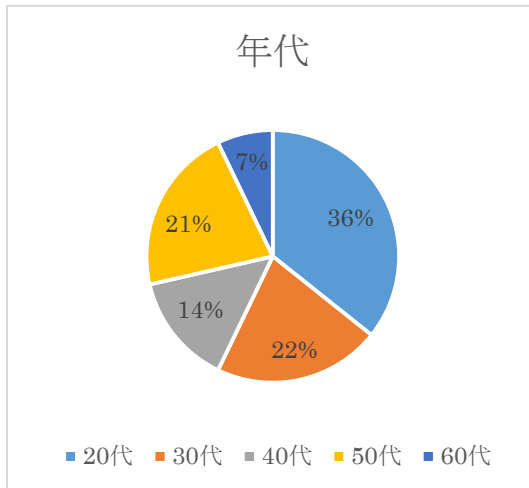
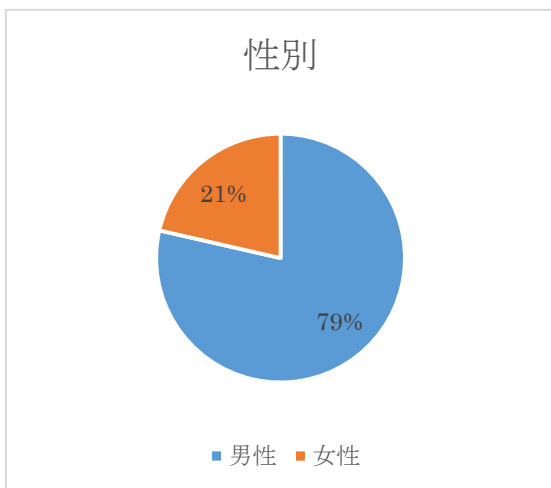
村上先生からは神戸市の東遊園地のアーバンピクニックの取り組みを御紹介いただきました。

- 快適な歩行空間、まちのにぎわいを創出する都市空間デザインの事例
メルボルンのレーンウェイは自然に発生したのではなく、意図的に作ったものである。社会実験をしながら、歩行者空間を改修している。
- まちのにぎわいを創出するためのソフト的な事例
「アーバンピクニック」の事例では、個人レベルの小さな活動を同時多発的に継続的に実施している。また「パーティシペイト メルボルン」では、場所のポテンシャルは評価するものの、むしろ活動者の熱量を大切にしている。自らが主催者になることによって、その場所に愛着をもってもらい、継続的に活動できるように支援していくことが必要である。
- まちのにぎわいを創出するための産学公民連携のありかた
アーバンピクニックの事例では、必ずしも最初から行政が積極的ではなかったが、行政とのイベント共催により、行政と情報共有し、徐々に行政の関与を深めていっている。公園の大規模改修を検討する時期と重なったこともあり、この活動を踏まえながら、行政はハードを中心に検討している。

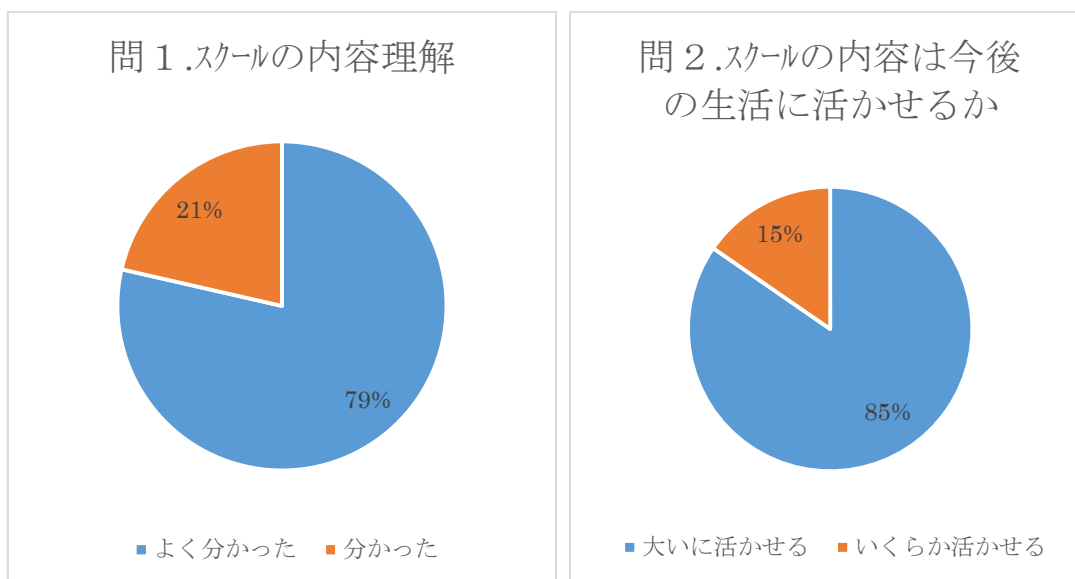
(7) アンケートまとめ

① 参加者属性

参加者 20 名のうち、アンケートに回答いただいた方は 14 名、回答率は 70%でした。



② 内容について



③ 内容に関する自由記述

- ランドスケープについて興味があるのですが、ただ設計をするだけでなく、その後の市民がどう、そのランドスケープに参加していくのか？という、これも、1つのデザインなのではないかと考えさせられました。
- 社会実験としての KOBE 東遊園地の取り組みのプロセス、メルボルンでのまちの取り組みと成果についてのお話。
- 市民参加の実例や公園の再生のストーリーが聞けて良かった。オープンスペースの実例や社会実験、行政との付き合いがとても参考になった。
- 市民に使ってもらう一主役の進め方。
- 市民が自発的に、行動を起こした事に感銘を受けました。気になったことは市域全体でこういう動きがあればもっと良いと思いました。また継続している方法をもっと教えてほしかった。
- 普段、仕事で公園整備に携わっておりますが、私の中のイメージは、「行政の思い」を反映するというのが街の整備でしたが、今回の講義を聞いて、少しいメージが変わりました。
- 市民が公園をつくるという新しい視点を学びました。
- 行政の方とのつきあい方、市民のまき込み方、100～150人はすごい。公園の交通の便もいいかも。
- 街づくり、空間づくりを行うにあたり、市民の方を消費者ではなく主催者にしていく。

7. 後期第5回概要

(1) 開催日時

平成30年3月17日(土) 15時から16時半

(2) テーマ

都市デザインのチカラ

(3) 話題提供者

小野寺 康氏(都市設計家)

／(有)小野寺康都市設計事務所 取締役代表

(4) 話題の概要

- 小野寺氏は「まちの設計家」として、「まちはデザインで変わることができるのか?」、「まちにとっていいカタチの結果をもたらすことがデザインにできるのか?」を探索されている。今回は今まで取り組まれてこられた事例について解説いただいた。
- 日向駅前広場 駅を焦点とするにぎわい中心づくり
 - 日豊本線の赤字ローカル線の駅の連続立体交差事業により、今まで鉄道で分断されていたまちの東西が駅前広場で結ばれることになった。
 - この駅を焦点とし、駅前広場を配置し、まちのにぎわいの中心とするとともにまち全体の活性化を図るデザインをつくる。
 - 当初の設計は駅前にロータリーがあり、駅前広場があるよくありがちなデザインであった。
 - 機能性から最初は直線でスタートしたが、違和感があり、日向にある西都原古墳のやわらかなランドスケープを表現するため、フリーハンドでデザイン。
 - 駅を焦点にするため、駅の改札にむけて広場から三日月型の導線をひいたが、恣意的になりすぎていた。何度もスケッチを積み重ね、ネガにすることで解決。
 - 東には港があり、西側には保存樹の銀杏があるので、このラインを軸とした。
 - 駅前にイベント広場を作ることも条件であったので、模型を作って住民参加のワークショップを盛んにやり、色々な人の意見を聞いた。
 - ◇ 日向には「日向ひよっとこ夏まつり」というユニークなお祭りがあり、従来は市役所前に芝生広場で開催していたので、芝生にすることにした。
 - ◇ 芝生は炎天下でも熱くならず保水性もあり、汚れも目立たず、傷んだところは張り替えればいいので、草むしりしななければならないが、スーパーな舗装材であり、綺麗な居場所をつくることができる。
 - ◇ おまつりでは、色々な場所で休んだり、座ったりするため、芝生に隆起をつくり、座れるようにした。エッジをたてて、裏表をはっきりさせ、両側に座

れるようにした。

- ☆ せせらぎと噴水と手押しポンプは市民の要望から。駅舎の方から流れてくるイメージで夜は光る。水を循環させており、回収した水を定期的に噴水で供給する仕組み。噴水は一定間隔で吹き上がる仕組みだが、手押しポンプを71回おせば噴き上がるとの都市伝説が流れ、子ども達がポンプを押したため、シャフトが折れた。手押しポンプのシャフトは1年ぐらいで折れるものではなく、業者も驚いていた。
- ☆ せせらぎの上に地元の杉の大型ベンチを設置。箸のかたちをしており、ぢぢやれではないが、箸みたいな橋である。

- 都市設計家の心得

- 都市（場所）のポテンシャルを引き出す。
- 歴史文化を継承する、つなぎ直す。
- 以前からそうであったような「説得力」がある風景を創る。

いわば、デザイナーなしのデザインである。欧州のサンマルコ広場などは1000年かけて作られている。

- 道後温泉本館周辺広場 モビリティ・デザイン＝街路再編による活性化

- 道後温泉本館は周囲を道路に囲まれていて、写真も撮れないような状況であった。
- この周囲の道路を付け替え、アーケードに接続する。この本館と道後温泉駅を人間中心にデザインし、歩行者空間化する。
- 道後温泉から裏道のアーケード街を経由し、歩いて駅まで行くルートを整備するため、アーケードと反対側にあった古い旅館を買い取り壊して道路を付け替えた。
- 伊予電鐵の線路の老朽化した敷石をプレキャストコンクリートに変えるため、不要になった敷石を道後温泉本館周辺広場の石畳に利用することにした。仮敷して車いすや人力車が使えるか公開で社会実験して安全性を確認したが、このことが新聞に報道され、敷石に価値があることを知った伊予電鐵が敷石を譲ってくれなくなった。広場の一部だけこの敷石で他のところと色が違うため、トリアビアとなっている。
- 道後温泉本館は傾斜地の中に建っているといっている、地区全体が傾斜地であった。勾配を平坦化し、一部のみ傾斜を残し、階段を確保した。
- これにより見通しが良くなり、以前からあったパチンコ屋の看板が目立つようになったので、自主的に撤去する、オープンカフェができるなど周りが変わり始めた。周囲の商店などからこちらも早く石畳にしてほしいと言われるなど反響が大きい。

- 出雲大社参道神門通り シェアードスペースによる道路再配分＋「表参道」広場

- 出雲大社の参道は自動車中心で歩行空間が取れず、商店が疲弊していた。
- 2013年の大遷宮にあわせて参道の道路を再配分し、にぎわいを取り戻す。
- 2013年は20年に一度の伊勢神宮の遷宮と60年に一度の出雲大社の大改修が重なる年でもある。
- 出雲大社と伊勢神宮は京都を真ん中に真逆の関係にある。市からの要請はにぎわい創出だけであったが、地域の誇りを取り戻すことも個人的な目的とした。
- 白線を移動して7メートルの車道を5メートルにするとともにセンターラインを取る社会実験を実施したところ、人の流れが変わった。歩車分離の逆の歩車共存(シェアードスペース)にすると車が必要以上に歩行者に配慮することがわかった。
- 原案では、白線移動し、参道らしく石畳にすることになっていたが、石畳は大型バスが通行できるよう縦並びであったが、歩行者優先を強調するため、「滲みだし」と石畳を横並びにすることとした。ワークショップで実物大の石畳を作り、市民と共に検討して決めた。
- 参道の前にある混雑していた「勢溜」交差点の改修
 - 「勢溜」交差点は坂道になっており、坂道を拡幅し、沿道の建物を建て替えた。
 - 坂道はワークショップで市民の意見を聞きながら、スロープ、階段ー平場ー階段ー平場で構成した。
 - 沿道の店舗が自発的にセットバックしてオープンスペースを設ける動きなどがでてきた。
 - ワークショップで、石畳の色、照明のカタチ、明るさ、間隔なども決めた。
- コーディネーターの必要性
 - 従来は都市計画家と建築家の仕事は分離されていたため、機能的な重視され、歴史や文化などの継承などが蔑ろにされていたが、これからのまちづくりは、両者を結び、都市のポテンシャルを引き出し、歴史文化を継承するコーディネーターが大切である。
- 女川町シンボル空間 海を眺めて暮らすまち
 - 女川町は東日本大震災の津波の被害で多くの方が亡くなったり、不明になったり、避難したりで2割程度人口が減少したまちである。
 - 震災復興にあたり、まちを二つに分断していた山を削り、ひとつにすることにした。これは町長(地域)の念願でもあった。
 - 防潮堤は作らず、駅をかき上げし、国道を事実上の防潮堤として施設を配置した。
 - まちのどこからでも海を眺めることができるよう、JR女川駅を中心に海に向かってプロムナードを整備した。
 - プロムナードは真ん中に海が見えるよう、2列並木として両側に商業施設を配置。
 - 2列並木は様々な樹種で構成して、急ぐ人は真ん中を通り、途中でも出入りしや

すいようにした。

- 先行して駅前広場をオープン。プロムナードなど商業エリアは造成中であったため、町長は挨拶で「皆さん、周囲を見てください。絶賛造営中です。」と言われた。
- 商業エリアについては地元の若手がまちづくり会社を作り、建築家として星野リゾートを手掛けている東理恵さんを選んだ。
- 商業施設は分棟とし、わざとずらして路地を作った。後ろにも商業施設が建設される予定なので、後ろにも人が流れるようにした。また公共事業のプロムナードと商業エリアはデザインを統一し、一体化した。
- 1月1日元旦の初日の出の時に日の昇るポイントにプロムナードの中心に正確にあたっている。町長の発案である。駅舎を背に初日の出がみえる場所である。

(5) 主な質疑応答

- (再開発事業は) 誰がお金を出すか、誰が土地をだすかなど反対意見も多くでると思うが、どのように纏めていくのか？
 - 私のところに依頼がくる案件は日向駅のように落ち込んだまちであったり、出雲の場合は何度も浮かんでは消え、浮かんでは消えていたりする案件である。出雲の場合は2013年に大遷宮があり、それに向けて予算化していた。出雲の話があったのは2011年の3月11日の午前である。午後に東日本大震災が起こったので、運命的に感じている。
 - まちの人に対してみんなどうしたいと聞くのではなく、自分がベストと考える案をわかりやすく模型にして議論すること。ネガティブな意見に対しては説明するが、いいと思う意見が出た場合は取り上げて、すぐに模型を作り直す。
 - こうすると結構威力のあるキャッチボールができ、参加者も(いい意見をだせば、すぐに問いいれてくれるので)手ごたえを感じてくれる。
 - ワークショップで前に立つ人は説得しない。オープンマインドで案を提示し、話を聞く。デザイナー対住民ではなく、デザイナーと住民が同じ方向を見る。案を前にデザイナーの存在を消す。このまちをよくしたいという手ごたえをお互い感じる事が大切である。
 - 出雲大社のワークショップの総合コーディネーターは東工大の桑原先生である。先生は環境哲学の専門で(住民合意形成をテーマに)まちづくりに関わっている。その先生の話では、ワークショップに中学生をいれること。こうすると大人たちは私利私欲の話ができなくなる。
- 駅前広場のデザインをみたが、公共交通の視点がないように感じるが。
 - その点は今後考えていかなければならない。

(6) まとめ

小野寺先生からは街路空間の再構成にあたり、合意形成のプロセスについてお話しただいた。専門家としてベストと思われるものをデッサンや模型として提示し、良い意見については、目の前でデッサンを書き換えたり、模型を作り直したり、否定的な意見については、社会実験などによるデータをもとに議論していることは参考になりました。

● 快適な歩行空間、まちのにぎわいを創出する都市空間デザインの事例

日向駅前広場、道後温泉本館周辺広場、出雲大社神門通り、女川町シンボル空間いずれの事例もデザインにより、自然と人々の動きや活動が創出されています。またその動きや活動も設計者の誘導ではなく、活動の観察から導き出されていることが重要であると考えます。

● まちのにぎわいを創出するためのソフト的な事例

新しいソフトを創出するというより、その場所の昔からの活動を評価し、新しい場所でもできるというレベルではなく、さらに良い活動ができるよう、デザインの工夫をされています。

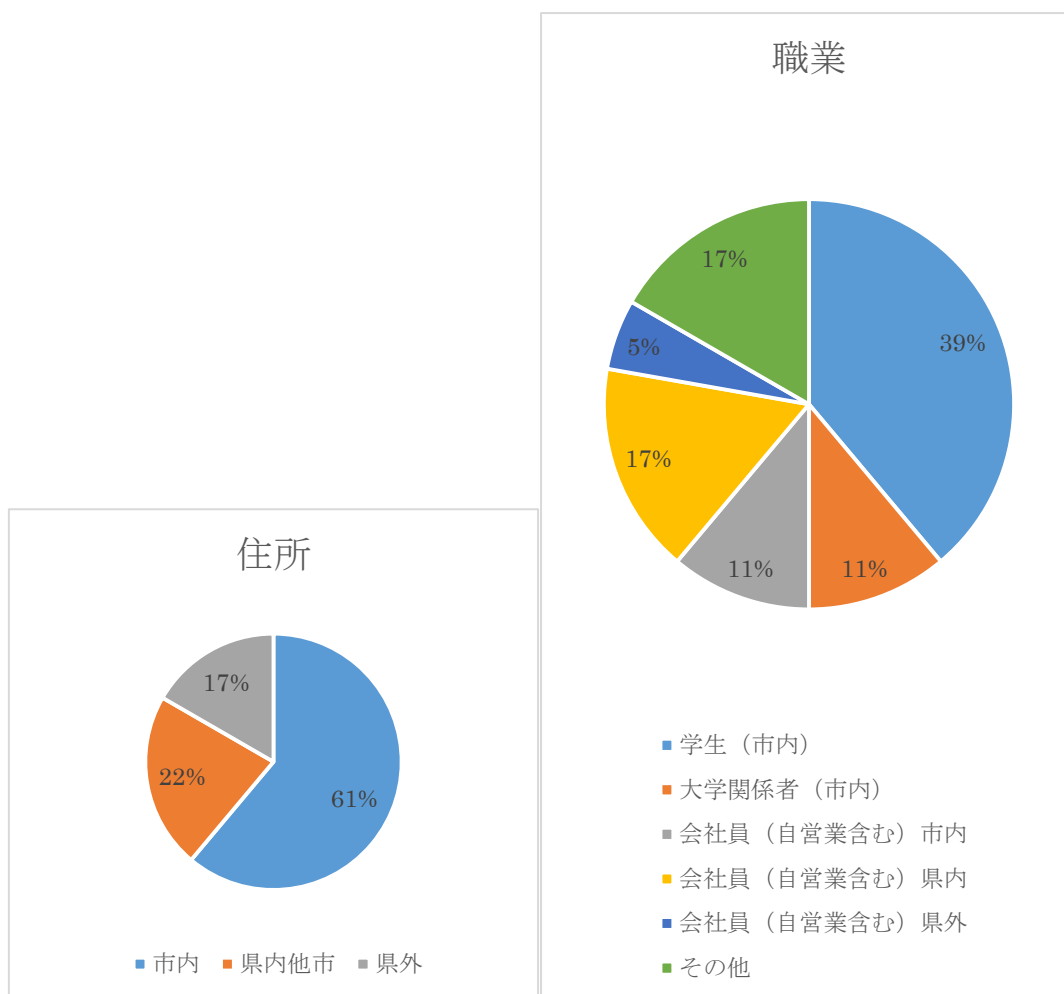
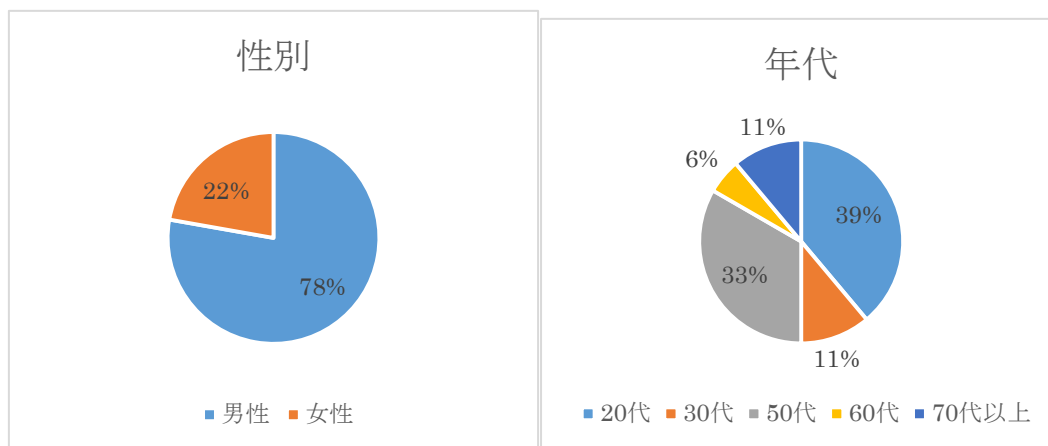
● まちのにぎわいを創出するための産学公民連携のありかた

小野寺先生の事例は行政の計画ありきではあるが、場所と目的、おそらく予算が確定しているだけで、あとは専門家の自由に任せています。また専門家は独断ではなく、ワークショップなど頻繁に実施し、ステークホルダーの意見を聞き、良いアイデアについては受け入れていることがポイントであると考えます。

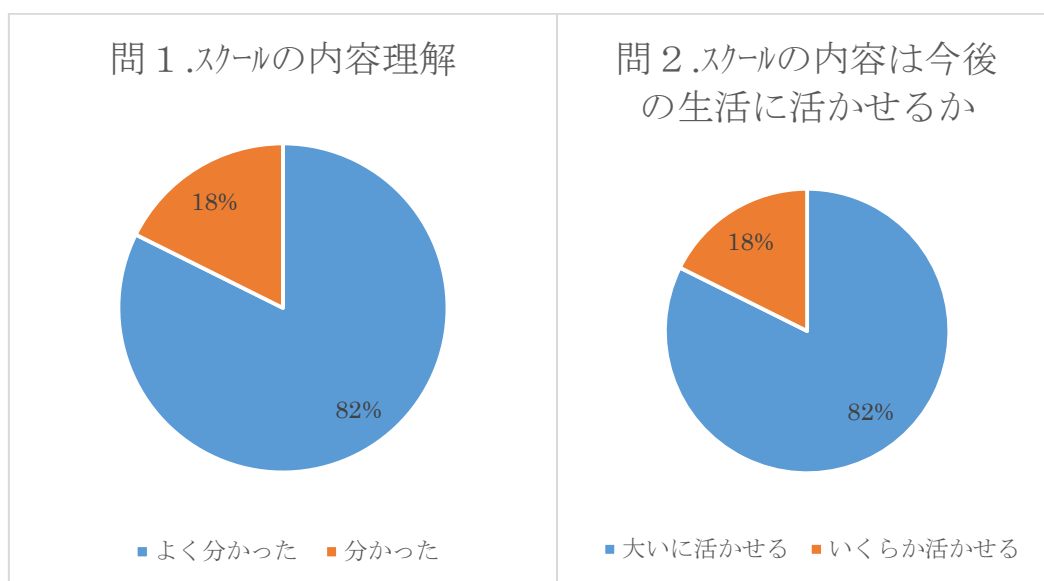
(7) アンケートまとめ

① 参加者属性

参加者 25 名のうち、アンケートに回答いただいた方は 18 名、回答率は 72%でした。



② 内容について



③ 内容に関する自由記述

- まちづくりは、熱意のある行政職員が1人でもいればやりやすいという点、市民もワークショップという形で都市のデザインにかかわれるというデザインが、その周囲の人や街の意識がかわって派生して街が変わること。
- 日向の事例において、デザインプロセスを紹介して頂いたことが、とても分かりやすかった、外部の人間では、プロセスを知ることがなかなかできないので、これからもあるととても参考になります。
- スタディモデル（模型）を使つての住民との対話を重ねてまちのデザイン構築。
- 女川や出雲大社のプロジェクトもそうですが、ただデザイナーが提案するだけでなく、住民と共につくろうという意気の良い町をつくっていくのではないかと思います。
- 出雲大社参道神門通り、京を中心に伊勢と軸線が通り、陽と陰を成すといったシェアスペースという概念とテクニック。
- いろいろな人とのつながりで素敵な町が生まれる。市長や行政の方の熱も大事ということ、デザインを始める前に歴史を調べるといこともとても素敵だと思った。
- 歩道の舗装のにじみ出し、これがすごくおどろき、面白いと思った。「デザイナーの存在を消す」という言葉にもおどろいた。建築やデザインを重視したものはまず建築家と名前が出るというイメージがあったので。