

中野区上高田 2・3 丁目における街区改善手法の実践

～木造密集市街地の再生のためのデザインシステムに関する研究（3）～

街区改善手法 デザインシステム 木造密集市街地

正会員	○ 大橋清和 *
同	瀬部浩司 **
同	阿部俊彦 ***
同	岡田昭人 ***
同	佐藤滋 ****

0. 研究の背景・目的

本論は、「木造密集市街地の再生のためのデザインシステムに関する研究（1）」*1 のデザインシステムにおける街区改善手法の有効性の検証を目的とする。街区改善手法は、デザインシステムにおいて、街区を一つの単位とし、住民主体による計画策定に始まり、事業の検討からその後の地域運営につなげていく一連の計画手法をさす。

研究の対象は、東京都中野区上高田 2・3 丁目（重点密集市街地）の特に危険性の高い約 1 ha のモデル街区とした。なお、当地区では、防災まちづくりを進めており、地区レベルの検討を「災害に強いまちづくり部会」*2 が行っている。

1. 街区改善手法の実践

1-1. 個別ヒアリングの実施

モデル街区に住んでいる地権者 25 名に個別ヒアリングを行った。

・今の暮らし（生活、家族）・将来の住まいについて・まちづくりについて（防災、商店街、福祉、環境など）

明らかになった事を図 1 にまとめた。モデル街区のガワに住んでいる方は、比較的広い道に面しているため、安全に対する意識が薄く、アンコ側では、危険意識が高い。また、高齢者が多いため福祉施設が欲しいといった防災だけでなく地域福祉に関する意見もあった。

1-2. 「建替えデザインゲーム」を用いたシナリオの検討

個別ヒアリングから得た現実の意向に沿った形でシナリオを作成し、地権者 3 名を対象に「建替えデザインゲーム」*3（写真 1）を実施した。

まず、災害時の避難路となる抜け道を検討するべきといった意見や、共同建替えにより広場を創出するといった意見が出された。これらの検討結果をもとに、街区計画案（図 2）を一つの目標像とし、まちづくり市民事業による共同建替えの事業モデル（図 3）の実現に向けた検討が始まった。共同建替え事業が、それだけで完成するのではなく、飛び地を含めた共同化や、小広場整備なども複合的にまちづくり会社が、主体となって事業を組み立てていくイメージである。

これらの街区計画案によって環境の変化を検証するために、延焼シミュレーション（図 4）だけでなく、模型を使った景観、さらには、日照のシミュレーション（図 5）を繰り返し行い、計画案を精査した。

1-3. 地域運営のためのガイドラインの検討・作成

また、ハード面の改善だけではなく、地域を運営していくために、普段のマナーなどの視点も含めたソフト面のガ

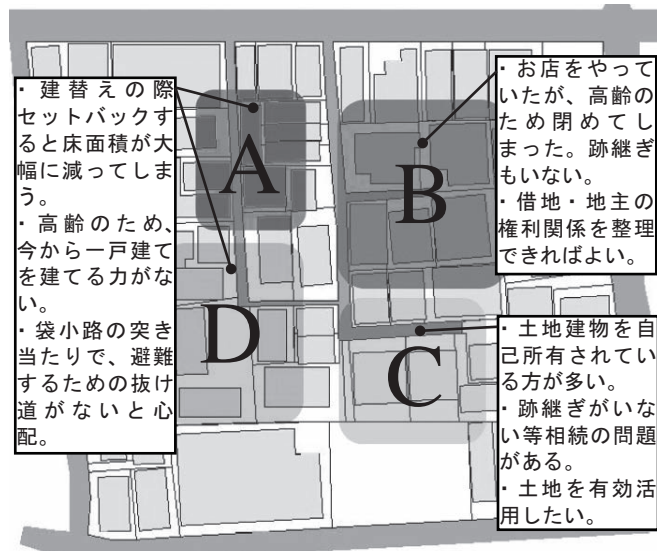


図 1、ヒアリング結果

イドラインの必要性が認識され、検討が行われた。

第 1 回のワークショップでは、現状のモデル街区の課題、資源について、スライドで写真を見ながら○×の旗を上げながら議論を進めた。（写真 2）さらに、将来の建替えに向けたルールや方策について議論がなされた。第 2 回では、ガイドラインのとりまとめを行った。ガイドラインの内容として、ゴミ出しのルールなどのマナーの項目から、災害時の避難道路や、建替え時のセットバックなどの防災の項目、さらに、隣近所とのコミュニケーションや、植栽の管理などの地域運営についての項目などが作成された。

2. まとめ

街区改善手法の実践から得られた知見を考察し、要点を以下の 4 点にまとめた。

①関係者が早期に合意するには、地区全体の計画合意を待つのではなく、小規模な街区単位の合意形成を同時多発的に進め、事業を連鎖させていく街区改善手法が有効である。地区全体の計画を先につくり、それに合わせていくまちづくりでは、行政が一旦手を引いてしまうと、その後が続かないという状況に陥ってしまう可能性もある。

②公共施設整備を伴わないで、細街路の整備を行う方法として、街並み誘導型地区計画による協調建替えがあげられる。しかし、それでも救えない無接道敷地や資金面で個別建て替えができないケースが集中するゾーンでは、共同建替えを行う。また、飛び地の権利者も共同建替えに参加するというような事業スキームにも対応可能である。このように複数の整備手法を街区内できめ細かに効果的に組み

立てていくことが街区単位であれば可能である。

③個別ヒアリングをもとにシナリオを組み立てて、建替えデザインゲームでそれを共有する。デザインゲームで導出された街区計画案、景観（注4）、日照、延焼等の多角的な街区環境シミュレーションを実施して評価する。このような一連のデザインプロセスを繰り返し行いながら、望ましい街区計画へと精査することが可能である。

④近隣住民が主体となって、街区計画の策定から地域運営のためのルールやガイドラインの検討を行った内容は、地区レベルの協議組織にも報告がなされ、地区全体の計画への反映のための検討も始まっている。本研究におけるデザインシステムは、街区レベル（近隣）と地区レベル（町会）のデザインから地域運営までを

相互に補完し合うことを導くシステムとしても有効である。

〈注1〉阿部俊彦他「木造密集市街地まちづくりにおける事前復興デザインシステム～木造密集市街地の再生のためのデザインシステムに関する研究（1）～」

〈注2〉上高田地区では、平成16～18年度にかけて「新井薬師駅前周辺まちづくりの会」で駅周辺まちづくりについて話し合ってきた。一方、大地震が起きた際に特に危険な地域である上高田2・3丁目を対象に、平成19年度から2年間の間、「まちづくり計画策定担い手支援事業」を活用して調査と話し合いを行ってきた。その後、町会関係者・住民・商業者のメンバーを中心に「安全で快適なまち」に改善していくために「災害に強いまちづくり部会」の活動がスタートした。

〈注3〉早田幸他「参加型計画策定における立体建替えデザインゲームに関する研究」日本建築学会計画系論文集（455）、149-158、1994-01-30

〈注4〉大橋清和「木造密集市街地における3次元シミュレーション技術とその有効性に関する研究」学術講演梗概集、F-1、都市計画、建築経済・住宅問題 2010、1071-1072、

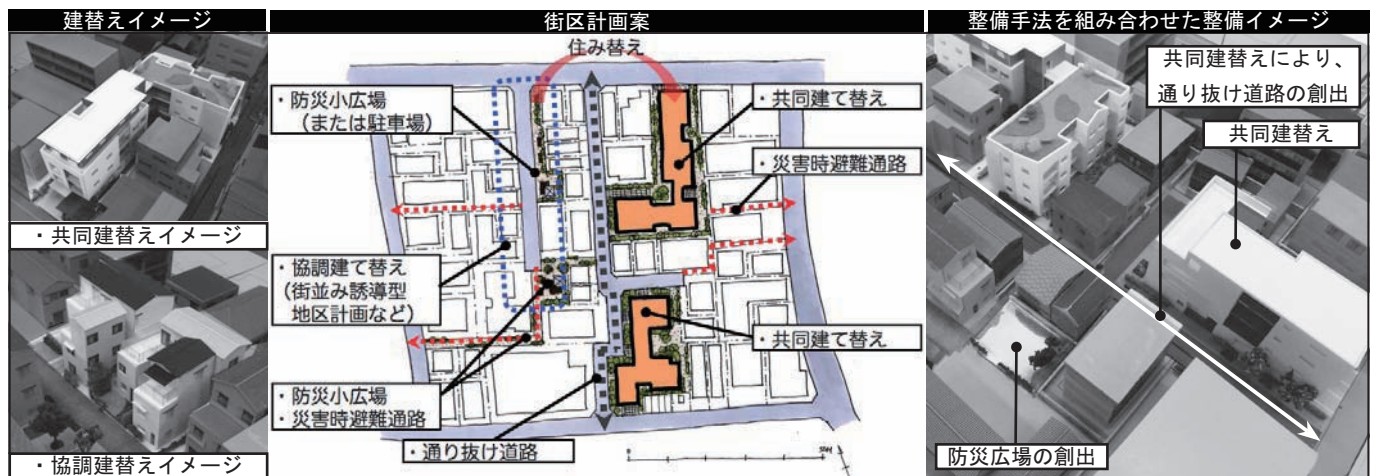


図2. 検討された街区計画案

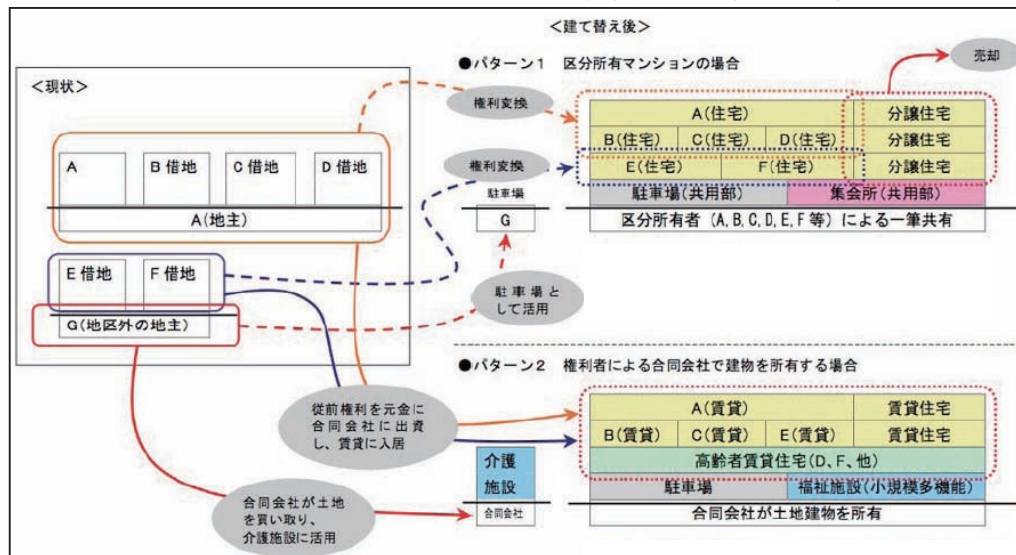


図3. 共同建替えの事業モデル



写真1. 建替えデザインゲームの様子



写真2. ガイドライン作成のためのワークショップの様子

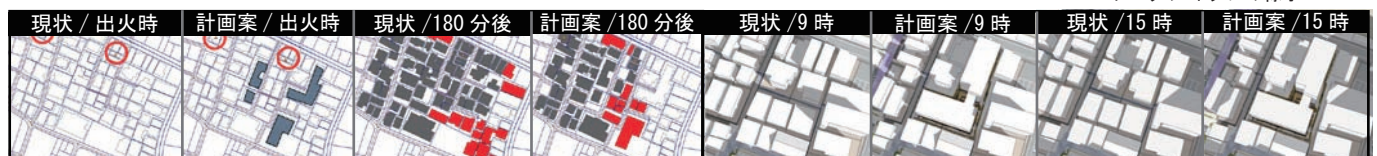


図4. 街区計画案の延焼シミュレーション

図5. 街区計画案の日照シミュレーション

* 早稲田大学創造理工学研究科 修士課程

** (株) アール・アイ・エー

*** 早稲田大学 都市・地域研究所 客員研究員

**** 早稲田大学理工学術院 教授・工博

*Master Course., Faculty of Eng., Waseda Univ

**Research Institute of Architecture

***Visiting Researcher, Institute of Urban and Regional Studies, Waseda University

****Prof., Faculty of Eng., Waseda Univ., Dr. Eng