

官能都市のデザインと プレイスメイキング エモーショナル環境が つくる魅力価値

筑波大学環境デザイン領域准教授

渡 和由



82年からGK設計で筑波博覧会、横浜博覧会、軽井沢タリアセンなどの会場計画と施設設計を主に担当。
90年渡米しTLACで日米の住宅地、都市デザインとランドスケープ・アーキテクチャ、都市・建築事務所KTGYで米国住宅地のサイトプランニング実務を行う。98年帰国し現職。
楽しく元気になる住環境をつくるサイトプランニングとプレイスメイキングをテーマに活動。

1. ジェイン・ジェイコブズの都市論

今から50年ほど前、米国の都市計画の専門家に大きな衝撃を与えた本がある。1960年代の初頭に出版された「アメリカ大都市の生と死」(1961年・全訳2010年)である。米国都市計画協会が選んだ1960年代における10冊の重要書籍のひとつになっている。ジェイン・ジェイコブズが、当時の都市計画の弱点と動向を鋭い観察力で見抜いて、問題提起を行った論説である。著者は、大街区型の再開発計画やニュータウン開発に異を唱える運動家であった。夫は建築家であったが、都市計画や建築の専門家ではない。今流に言えば、利用者の目線と女性の視点を持つ

人物が、以後の都市論の流れを変えたのである。

ジェイコブズの主張に関する専門家の論説も多い。私としては、その後の都市論への展開に関係するキーワードが、いくつも見つかる。例えば、「街路」「小街区」「活気」「人の目」「治安」「連続」「居合せ」「密度」「混在」「多様性」「プロセス」「小さな規模」「個別から一般へ」などである。いまだに大街区型の計画による都市再生と地方再生を進める可能性がある我が国では、まさに現代的な最重要課題を示唆する内容であると考ええる。

2. ジェイコブズ以後の都市デザイン論

米国のその後を俯瞰すると、ジェイコブズの主張の実現には、都市計画の枠組みの条件として、都市での生活コンテンツを具体的にイメージするデザイン領域が必要であると考えられる。米国では、それらの問いに答えるよう、様々な都市デザイン論が創出された。特に重要な理論は、1970年代後半に出版されたクリストファー・アレグザンダー著の「パターン・ランゲージ」（1977年・邦訳1984年）であると考えられる。その本には伝統的な都市の遺伝子的な要素とその必要性や魅力が写真・図式・文章で具体的に説明されている。またパターンと呼ばれる項目同士のつながりも分かる様に書かれている。まさに、ジェイコブズの主張を発展させ分かりやすい言語で、専門的に解説した図解書であると思える。また、この本は、「ニューアーバニズム」にも影響を与えて

いることが、取材でわかった。

そこで、本稿は、今後の我が国に役立ちそうなジェイコブズ以降の米国での都市論の展開と事例を中心に紹介する。大きく分けると「サステイナブル・デザイン」、「ニューアーバニズム」、「プレイスメイキング」の3つである。それらは、人の感覚器官を通して得られる総体的な快さを重視する「官能都市」の背景となる都市デザインの概念となると思われる。同時に、我が国で従来型の開発方法をくり返さないための示唆を含んだ事例と概念でもある。

私は、幸運にも下記に登場する偉大な実践者への取材や著書の翻訳を行う機会を得た。その経験から得た取材内容を俯瞰しつつ、つなげて論を進める。

3. サステイナブル・デザイン

1960年代は、ヒッピー文化が広がり、第一世代のエコロジカル運動が盛んになった時期である。また、専門家としては、イアン・マクハーグ、1961年からUCバークレー

建築学科でエコロジカル・デザインを教え始めたシム・ヴァンダーリンが活躍し始めていた。1970年代には、コルベツト夫妻が住宅地でその実践を提示して見せた。

エコロジカル・プランニングとデザイン・ウィズ・ネーチャー

「デザイン・ウィズ・ネーチャー」（1969年・邦訳1994年）の著書イアン・マクハーグは、ペンシルバニア大学でエコロジカル・プランニングを創設し、環境と土地利用の適合を図る計画論を確立した。調査段階では、地質、水系、気候、植生、野生生物、人類の文化歴史資源・社会生態などを重ね合わせる方法をとる。そして、生態系を総合的・重層的に評価し、地域特性を図化して見えるようにする。

それが計画の条件となるのである。具体的な計画に際しては、様々な専門家がその地域特性データを共有し、協働しながら潜在的価値や開発適地を詳細に明らかにし、地域への最適なデザインを導き出す方法である。後にGIS（地理情報システム）の開発や発展にも寄与した。多様な専門分野を横断し協働する方法と、人の官能性を引き起こす環境への認識を築く基礎をつくった。

サステイナブル・コミュニティとエコロジカル・デザイン

シム・ヴァンダーリンは、カリフォルニア大学バークレー校で、エコロジカル・デザインを創設して、建築と地域環境の適合を計る設計論を確立した。日本の伝統的建築にも触発され、太陽熱を自然に制御し風を活用する設計方法論を政府の建築に活用したことで知られる。著書の「サステイナブル・コミュニティズ」（1986年）では、エコロジカル建築の概念をもとに、都市・郊外・歴史的な街区の統合のためのデザイン提言を行なっている。そこでは都市の環

境負荷を抑え、成長の限界を考慮した郊外都市開発こそがサステナビリティの最大の課題と提唱した。共著者であるピーター・カルソープは、伝統的な古い小さな街のつくられ方に社会的な持続可能性のヒントを得ている。1990年代には著書「エコロジカル・デザイン」（邦訳1997年）で、エッジ（境界領域）をデザインすることの重要性や社会的な人間のビオトープを意味する「アーバン・エコトーン」などの人間の生態的な官能性を重視する都市のありかたを示した。

農園住宅地「ビレッジ・ホームズ」

1970年代の後半、マイケル・コルベットとジュディ・コルベットは、先進的な住宅地「ビレッジ・ホームズ」を企画、設計、開発し、その後も居住、管理運営支援まで行った。分離されてしまった農と住の共存価値を提示・実践することを理念として1975年から建設が開始され、1982年に完成した約27.5haの計画住宅地である。家庭菜園、共同果樹園、市民農園など、住宅地の共有地や各戸の庭に、農の空間と活動が共生している農園型住宅地である。太陽熱活用の建築、夏のヒートアイランドを防ぐ道路沿いの高木、雨水が地中に最大限浸透する素堀の水路など環境負荷軽減の工夫がなされている。それらが景観的な魅力をつくりだしている。

また、米国の計画戸建住宅地で義務化されているホーム・オーナーズ・アソシエーション（HOA）もマネジメント組織が、住民の管理費を運用した自律的な農空間の管理と運営を持続性に行っている。

農との共生の魅力やマネジメントまで含めたサステナビリティを具現化したプロジェクトとして様々に取り上げられた。ラドバーンからの住宅地開発手法を踏襲しながらも、ジェイコブスが言う「多様性」「密度」や強烈な「アイデンティティ」をつくりだしている。食環境による生態的な官能性と持続可能な開発のイメージ形成に与えた影響は大きい。

この住宅地の中心的理念である「食べられる風景」（エディブル・ランドスケープ）は、江戸時代の日本の農村地域の政策が影響を与えた概念であると計画者から聞いた。

これらのサステナブル・デザインの動きに共通する概念は、固有の人間の暮らし方を生み出す多様性の確保とアイデンティティの持続である。



花や果実であふれるビレッジホームズの小径

4. 伝統を再構築するニューアーバニズム

ニューアーバニズムは、工業化社会や車社会などの急成長により失われた都市と人間の親和性を再生する大きな理

念を掲げている。急速な住宅量の供給と自動車依存により無秩序に郊外都市が広がった。そして郊外大型店によ

り活気を失った中心市街地が生まれた。それらの問題に対し、親密感のある小さな場や都市要素が混在してつながる伝統的なスモールタウンの価値を再構築する方法を提示した。現代社会での車の必要性も尊重しながら、歩行者にとって魅力的な都市環境を創り出す計画概念である。

また、都市計画、交通計画、土木、建築などの専門性の分離をなくす問題意識から、憲章や規範集をつくり、この運動を民間の開発者や行政といっしょに検討する仕組みも開発してきた。新たな職能としてのタウンプランナーや調整役を育て、協働を引き起こす担い手の創出にも努力している。それらのビジョンを多くの分野で共有し、経済的・社会的・横断的な参画を促す協働型の計画実践論として発展している。

アワニー原則（表1）は、サステナブル・デザイン、ピ

レッジ・ホームズの開発者、その後のニューアーバニズム創始者の建築と都市デザインの専門家によって、1991年に地方自治体の幹部が集まる委員会において提唱された、持続可能な開発に向けた指針の提案である。従来の開発がもたらす問題を克服するため、歩行性や持続性を重視したコミュニティの原則と地域の原則、総合的な計画や参加の重要性を強調した実現のための戦略が示された。その後、1993年には、アワニー原則に関わったメンバーのうち5名と他の賛同者を組織し、ニューアーバニズム会議を設立した。さらに1996年にはニューアーバニズム憲章が策定され、その後、本として出版された。（邦訳はないが、PDFとして見る事ができる）

表1) アワニー原則（一部抜粋）

■コミュニティの原則(Community Principles)

- ①すべてのコミュニティは、住宅、商店、勤務先、学校、公園、公共施設など、住民の生活に不可欠なさまざまな施設・活動拠点をあわせ持つような、多機能で、統一感のあるものとして設計されなければならない。
- ②できるだけ多くの施設が、相互に気軽に歩いて行ける範囲内に位置するように設計されなければならない。
- ③できるだけ多くの施設や活動拠点が、公共交通機関の駅・停留所に簡単に歩いて行ける距離内に整備されるべきである。
- ④さまざまな経済レベルの人びとや、さまざまな年齢の人びとが、同じ一つのコミュニティ内に住むことができるように、コミュニティ内ではさまざまなタイプの住宅が供給されるべきである。
- ⑤コミュニティ内に住んでいる人びとが喜んで働けるような仕事の場が、コミュニティ内で産み出されるべきである。
- ⑥新たにつくりだされるコミュニティの場所や性格は、そのコミュニティを包含する、より大きな交通ネットワークと調和のとれたものでなければならない。
- ⑦コミュニティは、商業活動、市民サービス、文化活動、レクリエーション活動などが集中的になされる中心地を保持しなければならない。
- ⑧コミュニティは、広場、緑地帯、公園など用途の特定化された、誰もが利用できる、かなりの面積のオープンスペースを保持しなければならない。場所とデザインに工夫を凝らすことによって、オープンスペースの利用は促進される。
- ⑨パブリックなスペースは、日夜いつでも人びとが興味を持って行きたがるような場所となるように設計されるべきである。

⑩それぞれのコミュニティや、いくつかのコミュニティがまとまったより大きな地域は、農業のグリーンベルト、野生生物の生息境界などによって明確な境界を保持しなければならない。またこの境界は、開発行為の対象とならないようにしなければならない。

⑪通り、歩行者用通路、自転車用道路などのコミュニティ内のさまざまな道路は、全体として、相互に緊密なネットワークを保持し、かつ、興味をそえられるようなルートを提供するような道路システムを形成するものでなければならない。それらの道は、建物、木々、街灯など周囲の環境に工夫を凝らし、また、自動車利用を減退させるような小さく細いものであることによって、徒歩や、自転車の利用が促進されるようなものでなければならない。

⑫コミュニティの建設前から敷地内に存在していた、天然の地形、排水、植生などは、コミュニティ内の公園やグリーンベルトのなかをはじめとして、可能なかぎり元の自然のままの形でコミュニティ内に保存されるべきである。

⑬すべてのコミュニティは、資源を節約し、廃棄物が最小になるように設計されるべきである。

⑭自然の排水の利用、干ばつに強い地勢の造形、水のリサイクリングの実施などをおして、すべてのコミュニティは水の効果的な利用を追求しなければならない。

⑮エネルギー節約型のコミュニティをつくりだすために、通りの方向性、建物の配置、日陰の活用などに十分な工夫を凝らすべきである。

出典：「サステナブル・コミュニティ」

著者：川村健一、小門裕幸（株学芸出版社 1995）

公共交通指向開発と住商混在による街の安心環境づくり

公共交通指向開発（TOD）は、前述のシム・バンダーリンと協同していたピーター・カルソープが提唱した計画理念である。公共交通の拠点から歩行圏内に歩行を促進する都市構造をつくる方法論である。規模や所有形式の異なる宅地、商業・業務地を住区に混在させることは、下記の伝統的近隣住区型開発にも共通するニューアーバニズムの重要な計画理念である。それは、暮らし方の選択肢を増やし、身近な公共空間の活用と家以外の居場所の多様化をもたらす。住居と職場以外の「第3の居場所」（サードプレイス）は、歩行の目的地をつくり、心身のリラクゼーションや健康を

促進する。その担い手を小型の商業施設にも求め、適切な公園や商店の混在によって街の日常的な歩行性と滞在性の魅力を創り出そうとするものである。

公共空間と住宅との見て見られる配置関係や商店の共存は、防犯性を高める防犯環境設計理論の自然監視策としても有効であるとアメリカでは考えられている。特に夜遅くまで営業している店舗の灯りは、屋外で過ごす人々にとって防犯的な安心をもたらす要素である。

「次世代のアメリカの都市づくり ニューアーバニズムの手法」が邦訳されており、その理論の一部を知る事ができる。

伝統的近隣住区型開発と「シーサイド」での試行

もうひとつの代表的な計画手法に伝統的近隣開発（TND）がある。伝統的で魅力のあるスモールタウンが持つ価値を再構築する方法である。1980年代には、ネオ・トラディショナリズム（新伝統主義）と呼ばれたニューアーバニズムの初期モデルは1982年に概成した「シーサイド」である。計画者のアンドレス・デュアーニとエリザベス・ブラターザイバーク（DPZ）は、立地的には不利な場所で新たな不動産価値を創出するため、人々に好かれ続ける遺伝的な要素を歴史的都市から探し求めた。

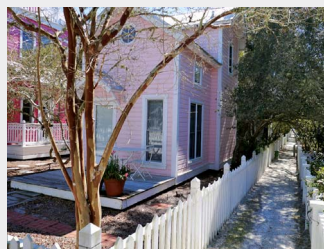
その原則を集約すると、要点は3つあると言う。用途と建築形式の多様性「ダイバーシティ」。歩きたくなる規模と街中に居場所がある「ウォークビリティ」。街の親密性を感

じさせる密度づくりと小型化を計る「コンパクトネス」である。

コード（都市と建築の形態規範）をもとに、複数の建築家が個性を発揮し、デザインの統一感と多様性を同時につくる協働の仕組みもつくった。建築素材は、あえて50年前までに流通していた物を使っている。だれもが修復可能な普遍的素材に限定する復元性と、好かれ続けるデザインとして住区のアイデンティティ、商業施設と街中のサードプレイスを創りだすことを、持続性の要点として開発している。

それらが功を奏し、DPZは、新たな不動産価値創出を実証してみせた。影響は全米に広がり、開発方法の普及に向かうことになった。DPZへの取材によれば、クリストファー・アレグザンダーのパタン・ランゲージが提示した都市の遺伝情報を、コードとしてより分かりやすく洗練された方法で形態化しているという。「異なる分野の専門家がそれぞれの立場で見ても理解できる共通の『絵』になっている。その意味で『パタン・ランゲージ』のできなかった、あるいは

はやらなかったまとめ方をしている。共通の言語、熟語をつくっているんだ。」とデュアーニは語っていた。



海を望むシーサイドの東屋（左）と海につながる砂の小径（右）

5. 「プレイスメイキング」と地域情緒づくり

「プレイスメイキング」は、日常の生活場面をより実存感のあるものにする場づくりの概念である。単なる空間ではなく、居心地良い心的価値をつくり、生活の質を高める居場所づくりの概念である。サードプレイスをつくる方法でもある。

プレイスメイキング理論は、ジェイン・ジェイコブズと1960年代以前から交流があった社会学者のウィリアム・ホ

ワイトの行動観察研究にもとづく理論が、居場所づくり概念に発展したものである。ホワイトは、フレッド・ケントとNPO「プロジェクト・フォー・パブリックスペース」(PPS)を1975年に創設した。この組織は、現在もフレッド・ケントを中心として都市の活性化とプレイスメイキングの普及を行っている。

4500脚の自由なイスがある民主的な公園

そのPPSの企画で生まれたニューヨーク市の「ブライアントパーク」再生は、まさにジェイコブズの主張が現代的に活かされている公園である(※)。1990年初頭までのこの公園は治安の悪さで有名な場所であった。現在の公園には約4500脚の可動イスと800脚の可動テーブルが置かれている。夜間でも仕舞われずにそのまま出しっぱなしである。利用者が思い思いにイスとテーブルを設営できる。公園内には質の高い飲食を提供するキオスクやレストランが数ヶ所ある。至る所で日常的なイベントが毎日多数行われる。大きなイベントに関わる民間企業のスポンサー費や飲食店の賃料が主な資金源となって、行政に頼ること無く公園の管理と運営を継続できている。

ニューアーバニズムの宣言書にもブライアントパークが公共空間の再生活活性化事例として載っている。プレイスメイキングという言葉は使われていないが、ニューアーバニズムを担う取組として提示されている。

PPSへの聴取りで印象的だったのは、所員のエサン・ケント氏が語った、「ポジティブな行為は、さらにポジティブな行動を呼び込むという、ある種のセルフデザインの連鎖によって今の状況が創出された」という言葉である。

創設者のウィリアム・ホワイトは、広場や街路での行動を動画に記録しながら観察して研究を重ね、椅子を活用する方法論を実行してきた。

PPSは、椅子を置く枠組みとしての公園空間の再生設

計と防犯環境設計も提案している。例えば、季節や時間に応じたイベントの企画、木陰の確保、椅子の利用者に食品を提供する店舗の設置、周辺の街路からの園内への見通しの確保、キオスクやレストランの設置による見守り人の配置などである。

実際の運営は、PPSのアドバイスを受けながら民間企業の「ブライアントパーク・コーポレーション」社が、徹底したきめ細かな運営と管理を行っている。

園内の飲食店や物販店の管理、イベントの企画運営、現場の運営スタッフの管理、民間警備員の巡回、園内に多数あるゴミ箱のデザイン、頻繁なゴミ回収、トイレの頻繁な清掃とトイレ・コンシェルジュの常駐、各所で毎日多発的に行われるイベントの設営や支援などを行っている。会社の原資は、飲食・物販店の賃料、イベントや広告板のスポンサー料、周辺の不動産オーナーからの寄付金などによるもので、現在は行政からの支援金は無いという。

この運営管理会社の日常的な活動が、無料で利用できる心地良い場所づくりと賑わいづくりを支援している。また、同時に防犯的な自然監視に役立っている。PPSと公園内の管理事務所の職員によれば、「椅子は盗難される事はほとんどなく、劣化による廃棄と取り替えの必要はある」とのことだ。

ブライアントパーク内を3日間朝から夜まで観察したところ、セルフデザインの実態が一部見えてきた。

ここに来る人たちは、好きな場所で椅子に座りこんで、時間を過ごす。可動椅子を使っているため、自由度が高い。芝生へ椅子を持ち込むこともできる。

それぞれが椅子を動かして自分の環境を設営している。1人で複数の椅子を使う人もいる。同時に、自分が見たい風景や背景の場面設定もしている。座る目的やイベントや日光に応じて設営場所を変えて滞在する人もいる。

大きな屋外映画イベントや編み物集会などの小さなイベントが、常にどこかで行われている。そうした催事エリアに移動しても椅子が用意されている。

個々人が思い思いに自分の意思でその場に居る事で、公園全体の風景がつくり出されている。自立的に発生した個人の滞在場所が、公共空間内に露出して集合した風景である。

椅子に滞在する人はゆったりとした「静態」であるが、全体的な風景は時間とともに変化し続ける「動態」となる。動きのある風景を楽しむことができるので、特に目的が無くても飽きることがない。公園の中や外周を通過する人にとっ



人であふれる平日のブライアントパーク

ても緑地に囲われて能動的に場を楽しむ人々が目に映る。

多世代の人々がその場の状況を楽しむことによるある種の地縁共同体、静かに身の周りの環境に働きかけている「能動態」と言えそうな風景が発生している。この風景は、都市における「アーバン・エコトーン」であり「人間のビオトープ」の理想的な姿ではないかと感じられた。

※ブライアントパークについては「三友奈々著 プレイスメイキングー公的空間を居場所に（都市+デザイン32号、公益財団法人 都市づくりパブリックデザインセンター発行）に詳しい。

シリコンバレーの路上レストラン

次の事例は、カリフォルニア州のシリコンバレーにあるマウンテンビュー市カストロ・ストリートである。駅から300m程の範囲にある両側の車道上にレストランの座席が点在する。車道の上には、人が座って食事をするための椅子とテーブルやパラソル、車線の仕切りには植栽プランターが多数並んでいる。ほど良い囲われ感があり街路樹の緑陰も



カストロ・ストリートのカフェ

心地よい。車道とともに歩道も同様に使われている所がある。その通りは、歩行者天国やトランジットモール用の道路ではなく、普通に自動車が通行する駅前のメインストリートである。物販店などは停車帯に使うことも許されているので、椅子を置く場所としては、線的な断続型の形態になる。

そのレストラン用空間は、もともと片道2車線で計4車線であったが道路を計3車線にすることによる再開発でつくられている。そこに座席などを置くため、または車の停車帯のために計画的に設計された。

車道を減らすことは、通常の再開発とは逆の方法である。その上、交通の妨げになりそうな事を行い、椅子などの管理に手間のかかる方法をあえて行っている。その空間の運営管理はレストラン経営者に任されている。その利用権は良い店の誘致にインセンティブとして役立っているという。

昼と夜の食事の時間は、様々なネームタグを下げた人々が、付近にあるIT系企業や大学などから集まって来る。食

事しながらくつろげる気兼ねないカジュアルな場として路上を楽しんでいる。

この事例は主にレストラン利用者が使う場所づくりであるので、だれでも平等に使える公共性があるとはいいがた

いが、飲食を触媒にした創造的な交流の場になっているようである。シリコンバレーのクリエイティブな人々が集う場所を提供するという意味では、地域の活性化に大きく寄与していると考ええる。

座って居られる公園マルシェ

デイビス市の中央公園では、水曜の午後と土曜の午前にファーマーズ・マーケットが開かれる。園内には常設のマーケット用屋根付きプラットホームと、椅子などを収納する倉庫、売店などがある。ここでは、主催する市民団体のスタッフがマーケット時に椅子とテーブルを設営する。利用者は食材などを買ってかえるだけでなく、市内のレストランやカフェの出張店舗からテイクアウトして食事や軽音楽のコンサートを楽しみながら滞在できる。仮設の遊具も設営されるので子供から高齢者まで全ての世代が集まってくる。車椅子の人でも自力で集まってくる。また、子連れの家族や若者が椅子やシートを持ち寄って芝生の上でのピクニックにやって来る。公園にだれでも座れる椅子を設営する最も普通に普及しそうな事例である。

市役所に聴取りを行って分かったことは、

特に公共的な賑わいを促進したい公園の周囲、主要街路、駅前などに面する「アクティブ・ゾーン」という公共空間の活用誘導エリアを都市計画課が設定してしたことだ。また、それぞれのオーナーと協議する仕組みをつくり、民地の公開空地部分や公共空間の利活用のために椅子などの設営を依頼して、民間の自主運営力によってプレイスメイキングを促進していた。

デイビス市中央公園でのファーマーズ・マーケット（撮影／三友奈々）



6. 「人間のビオトープ」のための椅子

ブライアントパーク、カストロ・ストリート、デイビス市中央公園の事例が示唆する共通点は、椅子が支える個人の五感の快適さ、人が自由に集まる場、人の属性を問わない気軽になれる場、直接会話が無くても、そこに居合わせた他者と共感を持てる都市の公的な場、そのような場をつくるための十分な座席の量、「あえて手間をかける」運営のデザイン、「人間のビオトープ」を想定した場づくり、の官能性ではないだろうか。都市の公共空間における椅子は、

そのための人を露わにする小さな公共施設であると言える。

人のための場所づくりには座る機能が不可欠である。椅子は、人ひとりを支える基本的な座るための道具である。家や施設の中には普通に置かれている。しかし、軽くて可動であるために、公園や広場、街路などの屋外の公共空間で使うには管理が難しい。そのため、米国でも日本でも管理が楽な固定式の石材や金属製のベンチが使われてきた。

その常識をくつがえすのが米国のプレイスメイキングの主要な手法なのである。身体が都市環境にさらされ、居合わせる人々や緑への距離が近くなる椅子のもたらす、箱型施設と真逆の透明性も見逃せない。

既存の空間資源を活かすことがプレイスメイキングの基本である。軽微な再整備とフルメンテナンス運営によって活性化を計る仮設性の高いコミュニティビジネス型の方策は、今後の日本にも求められると考えられる。

7. 「エモーショナル環境」と魅力要素の構造化

ニューアーバニズム創始者のDPZらの指導者でもあった建築家ロバート・スターンは、居住地の「ローカル・エモーション(地域的情緒)」創出を提唱した。都市は歴史的モチーフ、自然資源を尊重し、地域情緒を演出する設えを持つべきであるという。愛され続ける持続可能な都市には、魅力要素の構造化が不可欠であるということである。

米国の都市は地形や歴史的モチーフ、自然要素を尊重し楽しめる設えが都市の中心地や水辺など境界部などに必ず設けられている。街のあちこちには人のエモーションをかき立てる要素が点在し、ところによっては線や面として感じられる。それらはケビン・リンチの言うように都市のイメージ

を創り、人々に働きかけ魅力要素として記憶されている。リンチの著書のタイトルにもあるサイトプランニングは、そのプロセスを計画的に構築する方法であると考ええる。

その意味で、米国での土地の価値創造は、生活の質を生み出す情報構築(インフォメーション・アーキテクチャ)とも考えられる。この場合、情報の内容は情緒的資産「エモーショナル・エステイト」である。

その視点で考えるとデザインの役割は、事物に接して心の中に生じる思い、感じ、物事を見たり聞いたりして起こる心の動きをつくる「景感」づくりでもある。

8. 才能が育つ官能的な環境へ

ニューアーバニズムのブレーンでもある経済学リチャード・フロリダは「才能は不足しており、人材確保の競争が起こっている。もしあなた方開発者がクオリティ・オブ・ライフとクオリティ・オブ・プレイスを持たなければ、ベストの人材を得る事はできないだろう。」とアメリカの講演会で断言していた。

多くのアメリカ人は自分自身でビジネスを起こし独立して「ナレッジ・ワーカー」と同等になる夢を持っている。彼等

はお金だけでは満足しない。彼等は 仕事と遊びのミックス、屋外での遊びやレクリエーションの近接、住処と仕事場の合体とサービス／レクリエーションの利便性などを求める。彼等のライフスタイルの居場所としてクオリティ・オブ・プレイスを欲しがると述べている。

グーグル本社や他の地域での社屋の立地を見に行ってもその事が理解できた。

このことは、新たな創造的ワーカーは、官能的な環境を

求めていることを示唆している。日本でもそうありたいと願う。デュアーニ氏は「日本だっていいアーバニズムの事例と伝統があるんだから、それぞれみんなをよく考えようよ。」と私に言い残した。

我が国でも居住地の開発や再開発が民間主導で行われている、住環境の質、生活の質、集合的な地域の価値をつくることへのさらなる必要と意識変革が起きている。郊外化の拡大、車依存の高まり、商業施設の大型化、中心市街地の空洞化、治安の悪化など米国のたどった社会状況が我が国でもだいぶ前から進行中である。不動産価値

に関わる官能的な要因も米国と同様の方向に変移することが考えられる。

一方でそんな米国の建築・都市・環境デザイン界に与えた官能的な日本文化の影響は大きい。現在でも米国の先導者は日本の知見を多く学んでいると言う。「なぜ日本がビレッジ・ホームズのような事例をつくれないのか？ 日本なら創れるはずだ。我々は日本から学んだのに。」とジュディ・コルベットに言われたことがある。我が国の足下にある文化資源を再確認する必要があるだろう。日本なら「官能都市」をつくれるのだから。