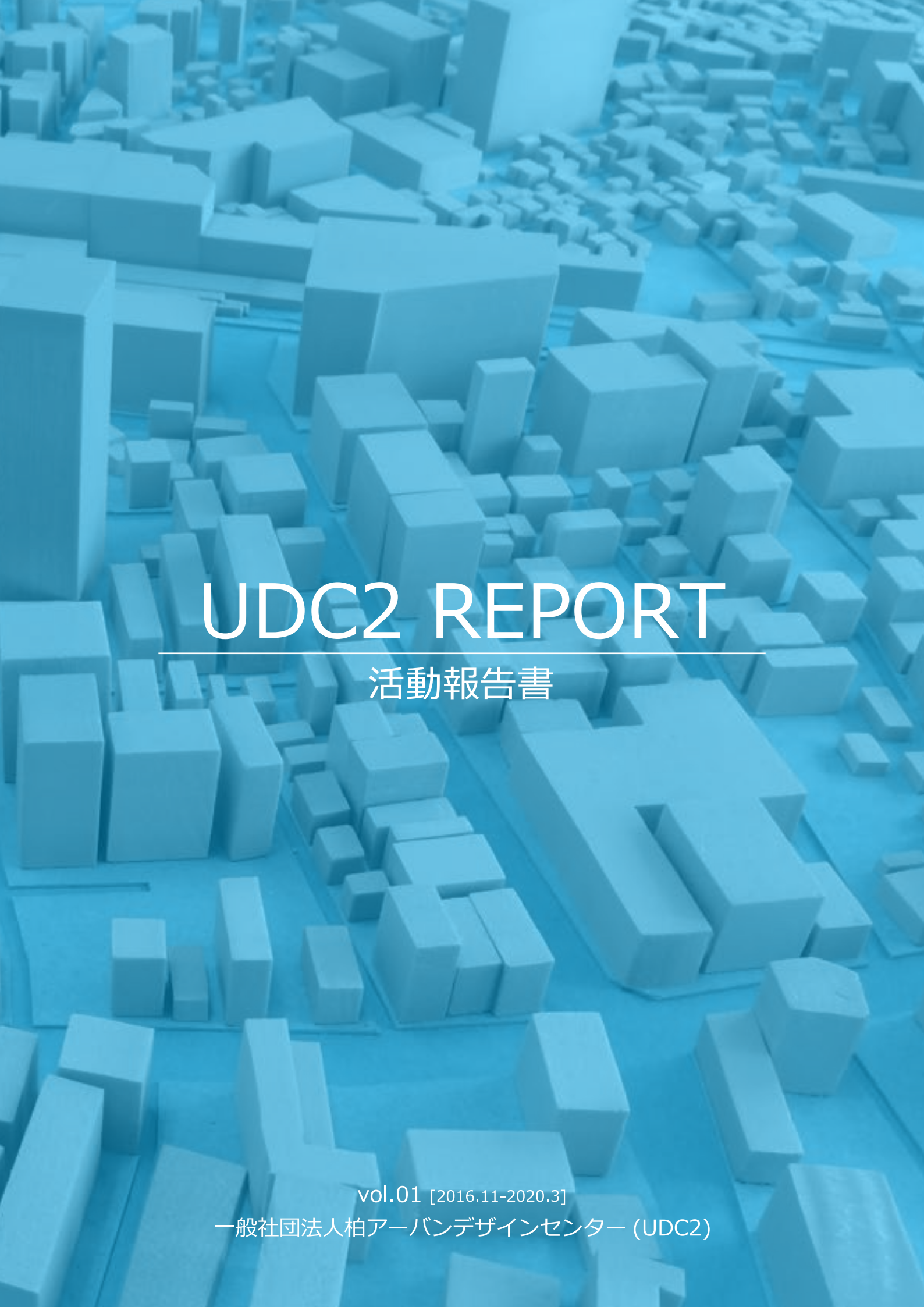


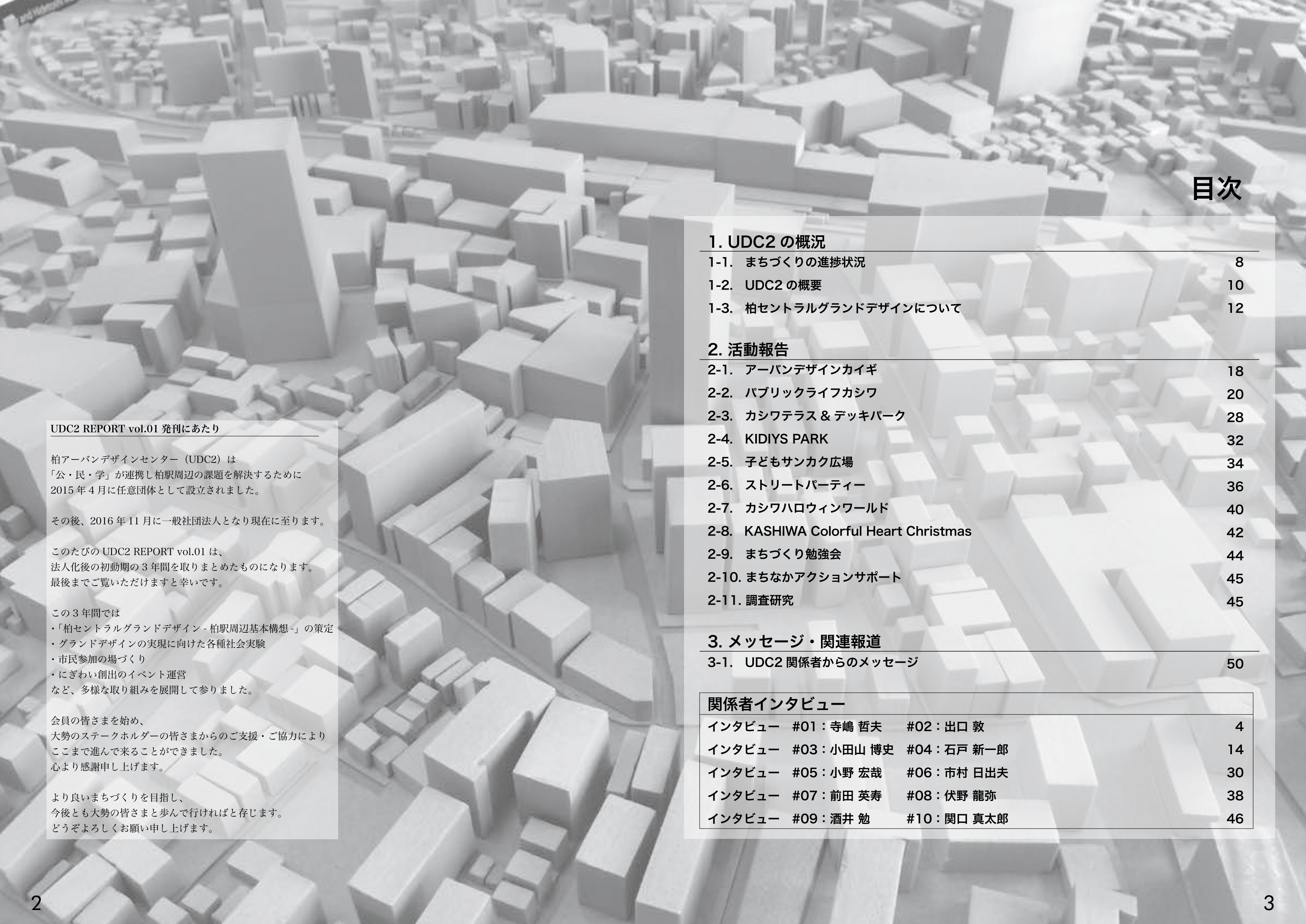


UDC2 REPORT

活動報告書

vol.01 [2016.11-2020.3]

一般社団法人柏アーバンデザインセンター (UDC2)



目次

UDC2 REPORT vol.01 発刊にあたり

柏アーバンデザインセンター（UDC2）は「公・民・学」が連携し柏駅周辺の課題を解決するために2015年4月に任意団体として設立されました。

その後、2016年11月に一般社団法人となり現在に至ります。

このたびのUDC2 REPORT vol.01は、法人化後の初動期の3年間を取りまとめたものになります。最後までご覧いただけますと幸いです。

- この3年間では
- ・「柏セントラルグランドデザイン- 柏駅周辺基本構想-」の策定
 - ・グランドデザインの実現に向けた各種社会実験
 - ・市民参加の場づくり
 - ・にぎわい創出のイベント運営
- など、多様な取り組みを展開して参りました。

会員の皆さまを始め、大勢のステークホルダーの皆さまからのご支援・ご協力によりここまで進んで来ることができました。心より感謝申し上げます。

より良いまちづくりを目指し、今後とも大勢の皆さまと歩んで行ければと存じます。どうぞよろしくお願い申し上げます。

1. UDC2 の概況

1-1. まちづくりの進捗状況	8
1-2. UDC2 の概要	10
1-3. 柏セントラルグランドデザインについて	12

2. 活動報告

2-1. アーバンデザインカイギ	18
2-2. パブリックライフカシワ	20
2-3. カシワテラス & デッキパーク	28
2-4. KIDIYS PARK	32
2-5. 子どもサンカク広場	34
2-6. ストリートパーティー	36
2-7. カシワハロウィンワールド	40
2-8. KASHIWA Colorful Heart Christmas	42
2-9. まちづくり勉強会	44
2-10. まちなかアクションサポート	45
2-11. 調査研究	45

3. メッセージ・関連報道

3-1. UDC2 関係者からのメッセージ	50
-----------------------	----

関係者インタビュー			
インタビュー	#01：寺嶋 哲夫	#02：出口 敦	4
インタビュー	#03：小田山 博史	#04：石戸 新一郎	14
インタビュー	#05：小野 宏哉	#06：市村 日出夫	30
インタビュー	#07：前田 英寿	#08：伏野 龍弥	38
インタビュー	#09：酒井 勉	#10：関口 真太郎	46

インタビュー #01	
寺嶋 哲生 Tetsuo Terajima	
所属 : 寺嶋地所株式会社 代表取締役 / UDC2 代表理事 経歴等: 1989 年日本大学大学院歯学研究科博士課程修了 (歯学博士)、 摘水軒記念文化振興財団理事長、寺嶋地所株式会社 代表取締役、 2010 年 11 月～2019 年 10 月まで柏商工会議所会頭、 UDC2 設立時より代表理事を務める。	
前に進む意志を共有するのが UDC2 の役割	

Q:「公・民・学」連携の拠点が存在することの意義を教えてください。
寺嶋: 柏駅周辺の中心市街地のためにできたのが UDC2 です。柏駅周辺は街の顔なので、ステータスをきちんと維持することは柏市のイメージとして大変重要です。このミッションに対して「公・民・学」連携で取り組む事は大変意義があることだと思います。
UDC2 の意義を具体的に 4 点挙げたいと思います。1 点目、現状を正しく共通して理解すること。2 点目、その現状を正しく理解した上で危機感を共有すること。各々が何となく感じてはいても、それぞれの視点からのアプローチしかできないので危機感の共有は中途半端になってしまいます。3 点目、共有した危機感に対してどういう処方箋を取れるのか。独自の立場だとバイアスがかかり、本当の正解が見出せないと思います。事業に対して、“学”が加わることで正しい処方箋を見出すことができると思います。そして 4 点目、正しい処方箋ができたなら踏み出す実行性です。それは“公”がイニシアチブを取らなければならない場合もありますし、一般市民を説得するために“学”がサポートする必要もあるし、時間に関して正しい処方箋を踏み出す勇気を“民”が持たなくてはいけない。この各々の役割と処方箋があること。それが「公・民・学」連携の意義であり、まちづくりが正しい方向に進んでいく原動力になると思います。

Q : GD についてお聞かせください。
寺嶋: 柏の街は再開発事業で大成功を収めた強い成功体験のある街です。これまでは従来型のイメージアップをするソフト事業だけで済んでいましたが、再開発事業から約 50 年が経過しましたので、これからハード整備へ転換しなければなりません。その意識付けができたのは GD だと思います。

Q : GD ができたことで民間のステークホルダーに何らかの効果がありましたか？
寺嶋: 今後に向けて、避けては通れない課題を GD が明文化したことで意識の共有ができたと思います。例えばそごうの撤退後、そごうと同時期にハード整備をした方々は真剣に取り組まなくてはいけないという気持ちの醸成ができました。GD はハード整備へ方針を変えて機能させるためのきっかけとなり、それに対する重要なツールになったと思います。

Q : 今後の UDC2 の課題についてはいかがでしょう？
寺嶋: 時代の変遷と共に、当初の計画が良い方向のまま続くとは思いませんから、その時々の方角性を速やかに修正していく作業が必要です。「公・民・学」が連携することはそうした修正作業の速度を早めることになると思います。時代の変化に対応する時に、それぞれの立場で取り組んでいては進まないこともありますから、「公・民・学」が連携していることは役に立つと思っています。そういう意味では、機敏に動ける機動力が試されている時期になってきたと感じます。

Q : 柏の街の魅力はどんな所にある？
寺嶋: 首都圏の一員であることです。日本の公共交通の中心となる東京と品川に鉄道が繋がっている“地の利”は極めて有利だと思います。それから自然災害に非常に強いことです。地震に強い面や洪水の心配がない“地の利”は、絶対的に有利だと思います。この地の利は、選ばれる街に繋がると思います。

Q : 新型コロナの影響はどうでしょう？
寺嶋: これまでは経済のパイは縮小しているにせよ、柏という街のステータスは保たれるという風に信じていましたが、今回のコロナのダメージは本来だったら 10 ～ 20 年かけて起きるはずだったダメージがこの 3 ヶ月で起きるという非連続的なダメージです。これはもう全く読めない。非常に心配です。
ただ、柏にとっては逆にアドバンテージになる可能性もあると思います。例えばテレワークが普及すれば都心に住む必要はなくなりますから、地政学的に安定している柏が住む街として選ばれる可能性は十分にあります。

Q : 最後に一言お願いします！
寺嶋: いつの時代も先行きは不透明な所にあります。諦めずに試行錯誤を繰り返しながら正解を見出してきました。それが今に繋がっています。皆で知恵を出し合って、前に向かって進む意志だけは必ず共有している必要があると思います。UDC2 は柏セントラルのあり方に対して深く関わるプラットフォームになっていくべきだと思います。

インタビュー #02	
出口 敦 Atsushi Deguchi	
所属 : 東京大学 教授 / UDC2 センター長・理事 経歴等: 1990 年東京大学大学院博士課程修了 (工学博士)、東京大学助手、 九州大学助教授、同大教授を経て、2011 年より現職。 一般社団法人 UDC イニシアチブ代表理事	
我々は、ちょっと先の未来を発信する	

Q:UDC2が法人化して3年間の動きについていかがでしょう？
出口: 様々なチャレンジをしてきたので、これからその成果をさらに伸ばしていく時期だと思います。もちろん一番大きいことは GD を策定したこと。また、社会実験も実施して柏が持つ可能性を追求した意義も大きいですし、人のネットワークが広がったことも良かったです。
街には一体感やまとまりが必要なので、街に関わる様々な人たちの繋がる力を活用して、街に文化的な魅力をもたらすことがこれからのまちづくりに重要だと思います。その母体、象徴としての UDC2 があることは非常に大きいと思います。

Q : GD についてお聞かせください。
出口: 街は明確な戦略を持つべきです。GD は民間が主導したことが大きな特徴で、街の関係者とワークショップを繰り返しながら作りました。それから、20 年後の数値目標を入れたことも大きな特徴です。
街が何を目指して将来どのような方向に進もうとしているのかを GD という明文化された発信方法で対外的にアピールした意味は大きい。それがこの街で起業したい人や、投資をしたい人を呼び込むことに繋がると思います。
また、再開発事業や個別建替を進める地権者が、GD を抛り所にしてそれぞれの役割を意識していただくことにも非常に役立っていると思います。GD があるので我々は「こういう方向を目指しているから協力してください」と説得力を持て言える。その意味はとても大きい。
UDC 方式は「公・民・学」連携の組織ばかりが強調されますが、もう一方の車輪として GD のようなビジョンも重要です。この二つの両輪が揃った柏はまちづくりを進めていく強力な体制が整ったと思います。

Q:UDC2 の特徴の一つは会員制度ですが、GD というビジョンとステークホルダーとの関係性を含めて、今後どのような所に力を入れていく必要がありますか？
出口: 我々は GD のような街の将来ビジョンを作り上げる必要があります。そのビジョンに基づいて街の点検や、街の進むべき方向を定めて、その方向に街の皆さんを束ねていく役割があると思います。あるいは半歩先ぐらいを行って見本を見せる。街の皆さんはお忙しいため、“今”を常に考えています。我々は 5 年～ 10 年先の未来を見据えた発信をして調整していくような役割があると思います。

Q : 「学」という組織があることの価値でしょうか？
出口: そうですね。学の役割は色々ありますが、一つはやっぱり調整する役割です。研究者という中立的な立場で、街が向かうべき方向性を皆さんと共有しながら調整をしていく。また、データの分析などの役割もあります。例えば、社会実験の調査・分析をして評価を街に返す。このように「学」の役割は大きくて必要だと思います。

Q : 大学生に研究対象として関心を持ってもらうにはどうすれば良いでしょう？
出口: 柏は大学生というよりも中学・高校生の街でしょうか。大学生が求める文化のコンテンツはちょっと違うと思います。それから柏は読み解かないと面白さが分からない街ですね。なので、読み解いた面白さを我々は若い世代に伝えてく必要があります。

Q : 先生が読み解く面白さとは？
出口: 表と裏がある街だということです。表には再開発事業の歴史があり、商店街のヒストリーがあります。もちろん近世からの歴史もある。一方、ウラカシと言われる裏の街がある面白さ。そこに回遊性が生まれる。ここにポテンシャルがあると思います。

Q : 表と裏の面白さを引き出すために、どういったアプローチがありますか？
出口: 表と裏の面白さとは、奥行きがあるということです。表と裏の存在の価値を街の人たちが共有して、お互いの存在を尊重・意識することだと思います。UDC2 も大規模再開発や中規模の事業者ばかりと繋がるのではなくて、小規模店の人達にもまちづくりを意識してもらい、互いの存在をもっと強く意識することが大事だと思います。

Q : 現在実施しているパブリックスペースに関する社会実験が結果として3密を避けるということで市民から重宝されています。こうした空間が都市にあることの大切さが、意外な視点から伝わっているように思います。
出口: 街には活用できそうなオープンスペースが結構あるので、3密に気をつけながら休憩スペースにできれば、それで助かる人が結構いると思います。この社会実験はそういう新しい意味が出てきましたよね。アクションを実施しているからこそ得られる知見がある。非常に素晴らしいことだと思いますよ。

1. UDC2 の概況

1-1. まちづくりの進捗状況

1-2. UDC2 の概要

1-3. 柏セントラルグランドデザインについて

1-1. まちづくりの進捗状況

“商業都市”からの転換が求められる

1970年代、柏駅周辺は、東京への通勤圏に位置することから、高度経済成長期の団地・宅地開発に伴って人口が急増した。人口急増に伴って、複数の百貨店が進出するようになり、1972年には、全国初の駅前ペデストリアンデッキが設置され、にぎわいある「商業都市」が形成された。

1990年代には、そのにぎわいを機動力に、音楽やアートなどの多彩な市民活動が行われ、「ウラカシ」と呼ばれる若者

向けファッション文化が生まれるなど、多様なにぎわいが街に生まれた。

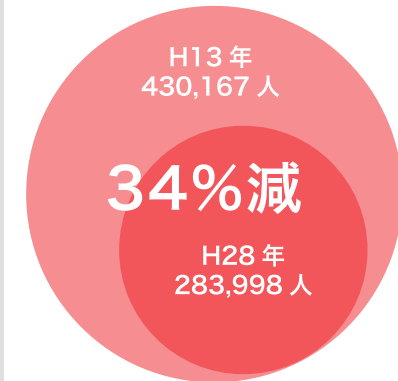
しかし、2000年代には、郊外に大規模なショッピングセンターが次々と立地し、つくばエクスプレスの開業に伴う沿線開発により、柏駅周辺のにぎわいが減少した。さらに、その衰退に追い打ちをかけるように、柏の街の象徴の一つでもあったそごう柏店が2016年に閉店し、中心市街地の更なる

衰退が懸念されるようになった。

このような状況を踏まえ、「商業都市」としての取組みだけでは、低下しつつある街の求心力を取り戻すことが難しいため、従来型の交流人口対策だけでない戦略的なまちづくりが求められるようになる。一方で、周辺地区の再開発事業や中小ビルの施設更新の時期とも重なっており、新たな街に生まれ変わるチャンスも溢れている状況である。

そこで、UDC2が他の関係団体と共に、まちづくりの課題を整理し、街として目指すべき一つのビジョンとしての「柏セントラルグランドデザイン」を策定することとなった。

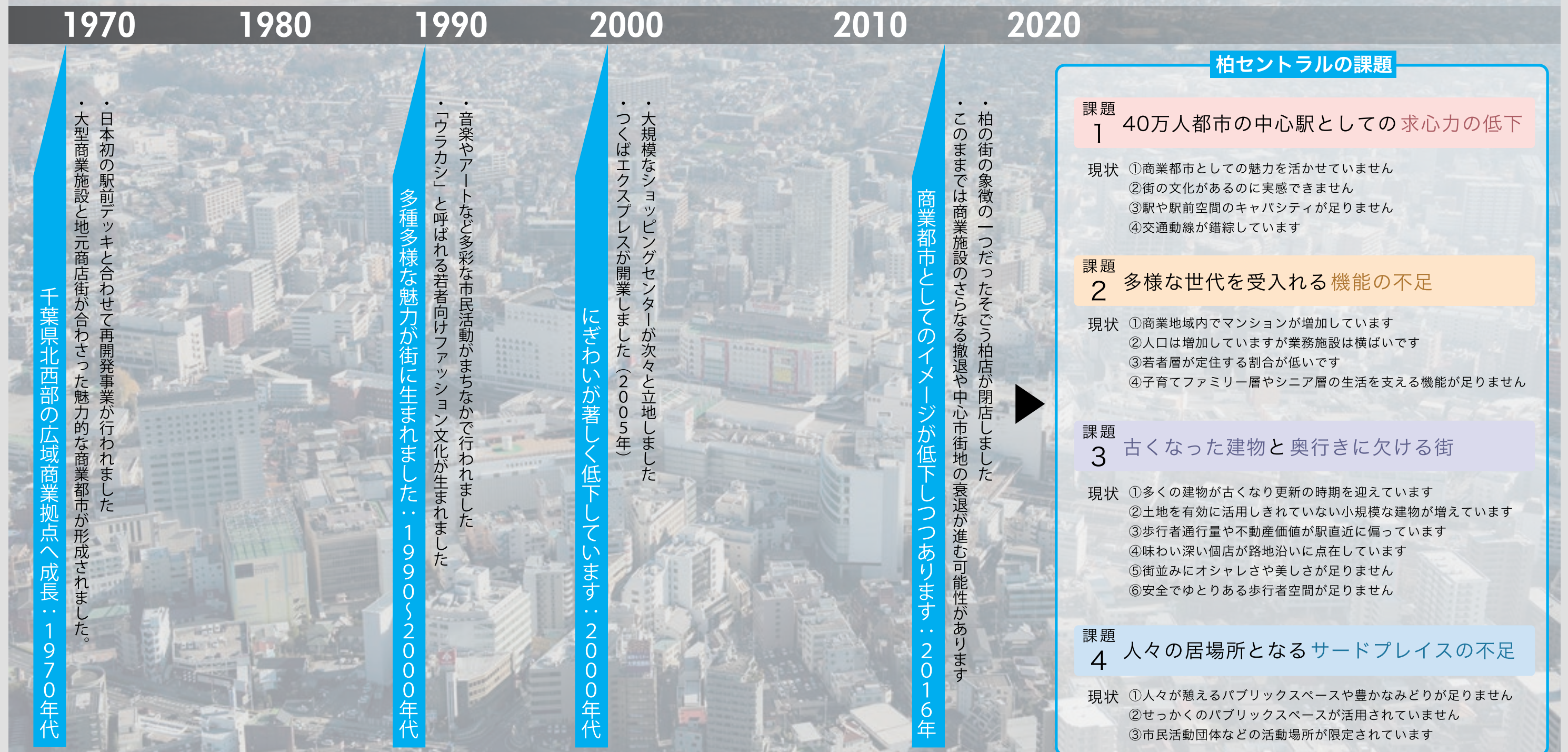
柏セントラルの商業施設利用者数推移



出典：
柏市の商圏とその構造（柏市商圏調査）H14年3月、H28年度柏市商業実態調査（ただし各自治体人口は4/1現在のもの）

【H13年データについて】現在の調査と手法が異なるため、時系列比較上H28年データを元に今回オリジナルでシミュレーション・算出したもの。

柏セントラルの変遷



1-2. UDC2 の概要

「公・民・学」が連携する課題解決型のまちづくり

UDC2 は、「公・民・学」が連携して取り組む課題解決型のまちづくり拠点である。UDC2 の始まりは、柏駅周辺のまちづくりプラットフォーム・シンクタンクとして活躍することを目的とし、2015 年 4 月に任意団体柏アーバンデザインセンターと、任意団体柏エリアマネジメント協議会が設立された。しかし、そごう柏店の閉店という街の危機的状況を踏まえ、よりスピード感をもって強力にまちづくりを推進する

ため、2016 年 11 月に 2 つの任意団体を統合し一般社団法人柏アーバンデザインセンターとして活動を新たにした。

UDC2 は全国に数あるアーバンセンターの一つとして、共にまちづくりの知見を共有しながらまちづくりに取組んでいる。その中でも UDC2 は 80 名を超える地元のステークホルダーが会員として参加し活動していることが特徴である。

沿革

1998 年 6 月
任意団体 柏駅周辺
イメージアップ推進協議会 設立

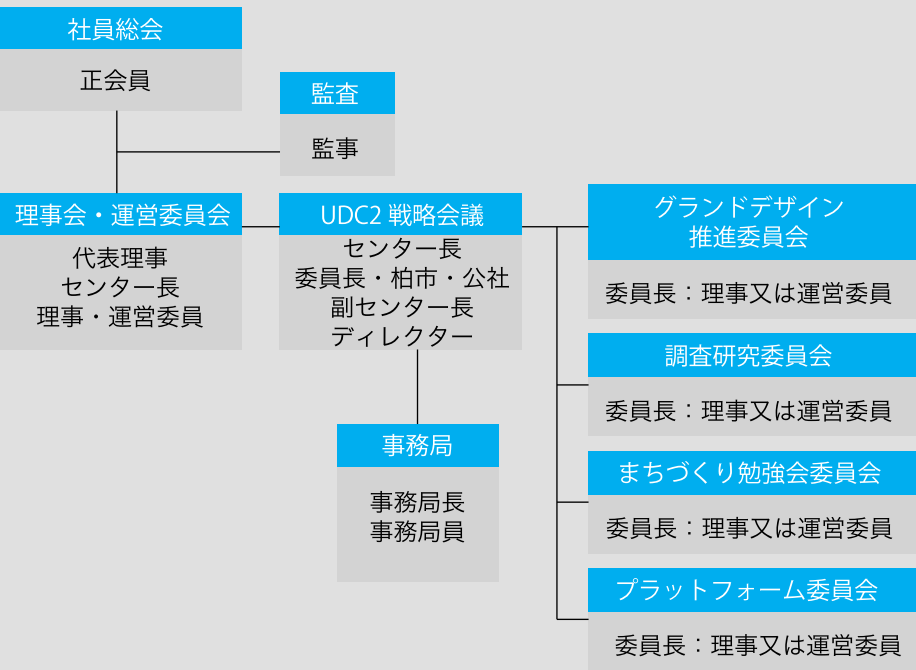
2015 年 4 月
任意団体 柏駅周辺
イメージアップ推進協議会 解散

任意団体
柏エリアマネジメント協議会 設立

任意団体
柏アーバンデザインセンター 設立

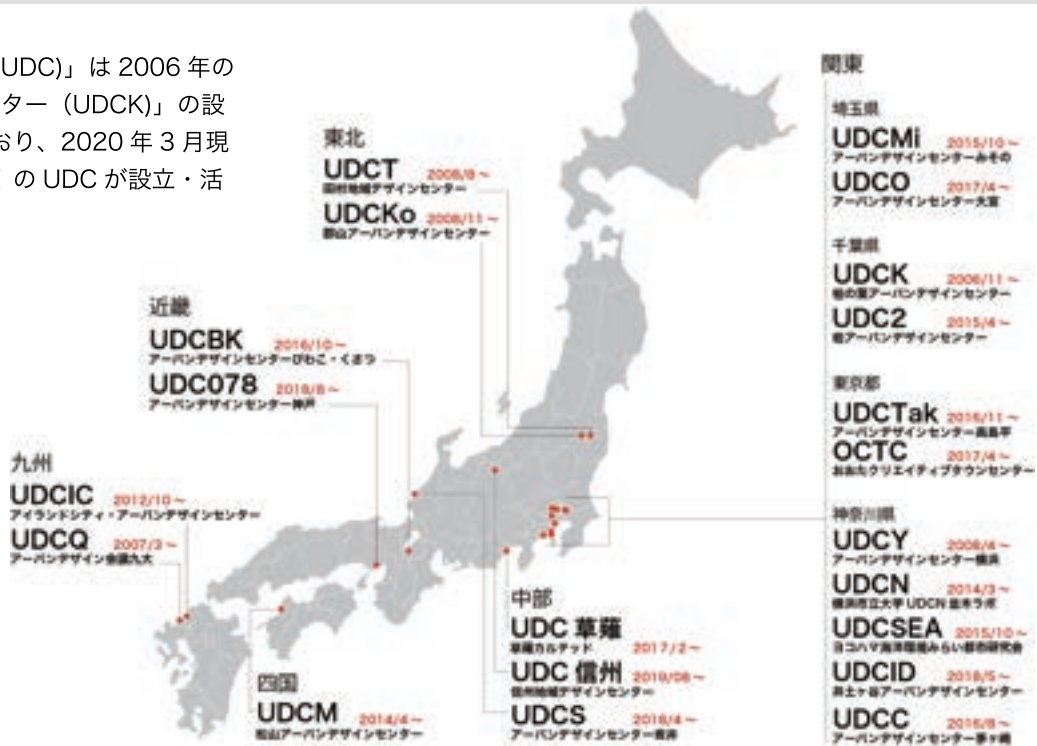
2016 年 11 月
2 つの団体を統合して、
一般社団法人
柏アーバンデザインセンター 設立

運営体制



全国の UDC

「アーバンデザインセンター（UDC）」は 2006 年の「柏の葉アーバンデザインセンター（UDCK）」の設立を皮切りに全国に展開しており、2020 年 3 月現在、UDC2 を含め全国で計 21 の UDC が設立・活動しています。



会員リスト

役員

代表理事	寺嶋 哲生	（寺嶋地所株式会社 代表取締役）
理事	出口 敦	（東京大学大学院 教授）
理事	石戸 新一郎	（商店街振興組合柏二番街商店会 理事長）
理事	市村 日出夫	（株式会社市村商事 代表取締役）
理事	小田山 博史	（柏商工会議所 会頭）
理事	酒井 勉	（一般財団法人柏市まちづくり公社 代表理事）
監事	田口 仁	（田口仁税理士事務所）
監事	伏野 龍弥	（柏商工会議所 専務理事）

（2020 年 3 月 31 日時点）

運営委員

小野 宏哉	（麗澤大学 教授）	寺嶋 憲夫	（柏駅前第一商業協同組合 代表理事）
前田 英寿	（芝浦工業大学 教授）	小池 貴	（東神開発株式会社 営業本部千葉事業部長）
浅野 芳嗣	（有限会社浅野 代表取締役）	大友 裕之	（株式会社丸井 柏マルイ・モディ店長）
金子 秀雄	（柏市商店会連合会 会長）	福士 正直	（株式会社富士不動産鑑定所 代表取締役）
岡田 敏英	（医療法人聖峰会 岡田病院院長）	細田 真一	（株式会社細田真一・建築・都市計画研究所 代表取締役）
影山 勝	（株式会社高島屋 柏店店長）	増谷 信一	（柏駅周辺防犯推進協会 会長）
徳永 幸一郎	（柏駅前通り商店街振興組合 理事長）	吉田 好彦	（吉田不動産株式会社 代表取締役社長）
小柳 満雄	（株式会社こやなぎ 代表取締役）	加藤 智康	（三井不動産株式会社 執行役員 開発企画部長）
坂巻 真一	（株式会社伊勢角 顧問）	南條 洋介	（柏市都市部長）
関口 真太郎	（有限会社東葉産業 代表取締役）	染谷 誠一	（柏市経済産業部長）
谷川 渡	（株式会社渡商会 代表取締役）		
田原 英生	（あさひ通り商店会 会長）		

計 24 名 * 別途、掲載を希望されない方あり（2020 年 3 月 31 日時点）

会員

柏商工会議所	株式会社京北スーパー	株式会社クリエすざき建設
寺嶋地所株式会社	今山住建株式会社	株式会社フーサワ
商店街振興組合柏二番街商店会	アイネットエージェンシー株式会社	大成建設株式会社
株式会社市村商事	K&K 株式会社	株式会社アビリティフォー
株式会社オーキッド	有限会社大起	金子 秀雄
田口仁税理士事務所	株式会社星広告	打林 國雄
麗澤大学	有限会社ユウシン	大山 球一
有限会社浅野	双葉企画株式会社	
医療法人聖峰会 岡田病院	有限会社スターズ	計 66 名
株式会社高島屋 柏店	株式会社成島組	* 別途、掲載を希望されない方あり
柏駅前通り商店街振興組合	浜島ビル株式会社	（2020 年 3 月 31 日時点）
株式会社こやなぎ	柏ビル管理株式会社	
株式会社伊勢角	フーサワ商事株式会社	
有限会社東葉産業	株式会社藤川商店	
株式会社渡商会	有限会社細田ビル	
あさひ通り商店会	東洋ビルディング株式会社	
柏駅前第一商業協同組合	株式会社ジェイコム千葉	
東神開発株式会社 営業本部 千葉事業部	特定非営利活動法人柏市インフォメーション協会	
株式会社丸井 柏マルイ・モディ	有限会社クリエイティブ柏	
株式会社富士不動産鑑定所	株式会社島田	
株式会社細田真一・建築・都市計画研究所	株式会社川和	
吉田不動産株式会社	株式会社エステート末広	
三井不動産株式会社	株式会社 The Kashiwa Tower Square	
株式会社穂高賃貸センター	医療法人深町病院	
株式会社西口アサノ	株式会社エール	

特別会員

出口 敦
一般財団法人柏市まちづくり公社
協米商店会
柏市商店会連合会
柏市
特定非営利活動法人柏市国際交流協会
柏駅周辺防犯推進協会

計 10 名
* 別途、掲載を希望されない方あり
（2020 年 3 月 31 日時点）

賛助会員

野村證券株式会社 柏支店
株式会社竹中工務店 東関東支店

計 3 名
* 別途、掲載を希望されない方あり
（2020 年 3 月 31 日時点）

運営スタッフ

センター長 出口 敦 （東京大学大学院 教授）
副センター長 前田 英寿 （芝浦工業大学 教授）
副センター長 藤原 久幸 （柏商工会議所 事務局長）
副センター長 長妻 克典 （柏市都市部 中心市街地整備課長）
副センター長 安藤 哲也※

ディレクター 藤田 直広※ （柏市中心市街地整備課）
ディレクター 所 英明

事務局員 東 明美※

（※は常勤スタッフ / 2020 年 3 月 31 日時点）

1-3. 柏セントラルグランドデザインについて

“商業都市”から“融合都市”へ

これまで示してきたような柏セントラルの課題を踏まえ、共有すべき将来ビジョンをより具体的に、「公・民・学」が連携してより実行力のある形で示す必要に迫られ、「柏セントラルグランドデザイン」は策定された。

グランドデザインでは、柏駅の東西を一体的にとらえ、今後20年間で目指すべき将来像をより具体的に描き、将来像を実現化するための仕組みや仕掛けを示している。また、実行する主体として、地権者、住民、事業者との協働や公と民との連携など多様な人々との関わり方を描くことで、それぞれの役割を明確にしている。

このグランドデザインを踏まえながら、次章以降で、これまでのUDC2の取組みを紹介し、将来像と現在のまちづくりの取組みの関りを説明していく。

*「柏セントラルグランドデザイン」の本編・資料編については、右記QRコードを参照のこと。



グランドデザインの目次

I. はじめに

II. 将来目標

III. まちづくりの4つのテーマと15の戦略

- テーマ1 街の魅力や拠点性を高めて交流人口を増やす
- テーマ2 多様なライフスタイルを支える環境を整えて定着人口を増やす
- テーマ3 巡る楽しみを高めて回遊人口を増やす
- テーマ4 居心地の良い街にして豊かなシーンを増やす

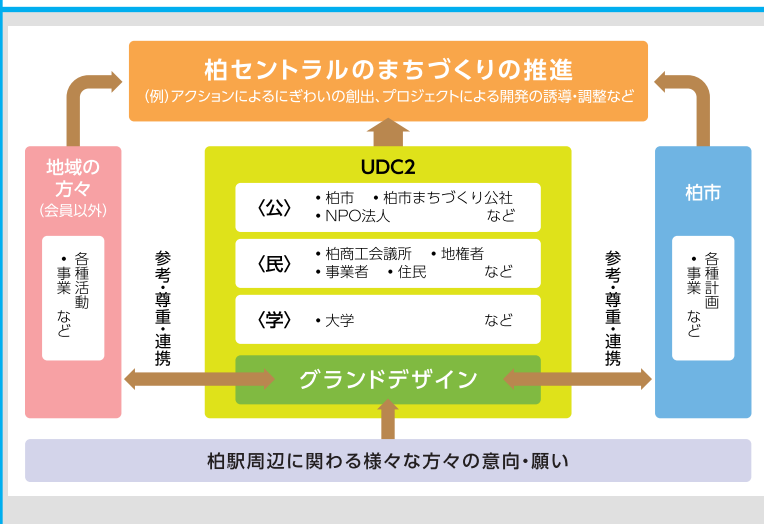
IV. まちづくりの方針

Column1

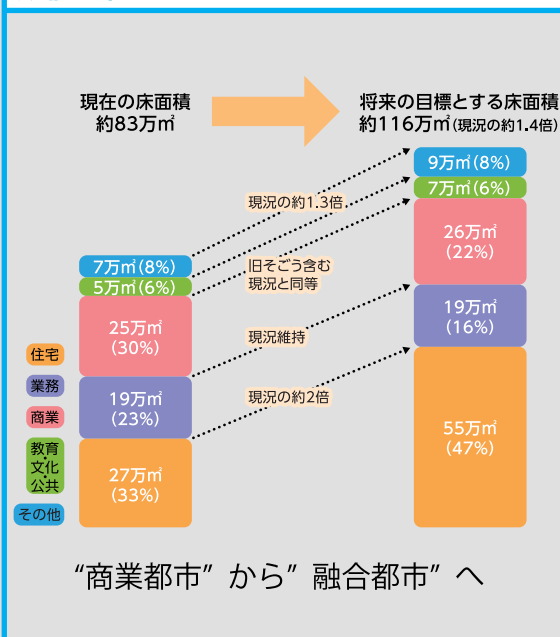
V. グランドデザインの実現に向けて

グランドデザインの実現に向けた仕組みづくり
アクションの実践・サポートによるグランドデザインの推進
プロジェクトのデザインによるグランドデザインの推進
グランドデザインの実現に向けた取組みと関係者の役割・連携
Column2

グランドデザインの位置づけ



数値目標



“商業都市”から“融合都市”へ

4つのテーマと15の戦略

テーマ1 街の魅力や拠点性を高めて交流人口を増やす



テーマ2 多様なライフスタイルを支える環境を整えて定着人口を増やす



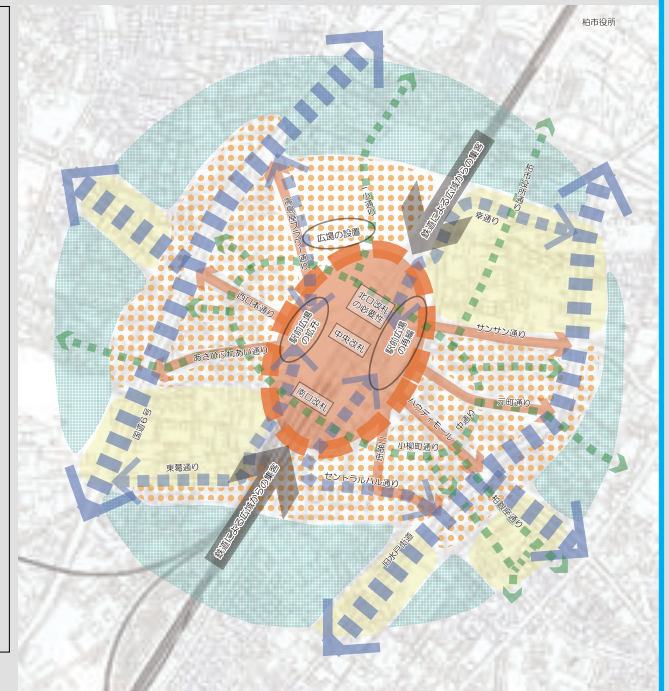
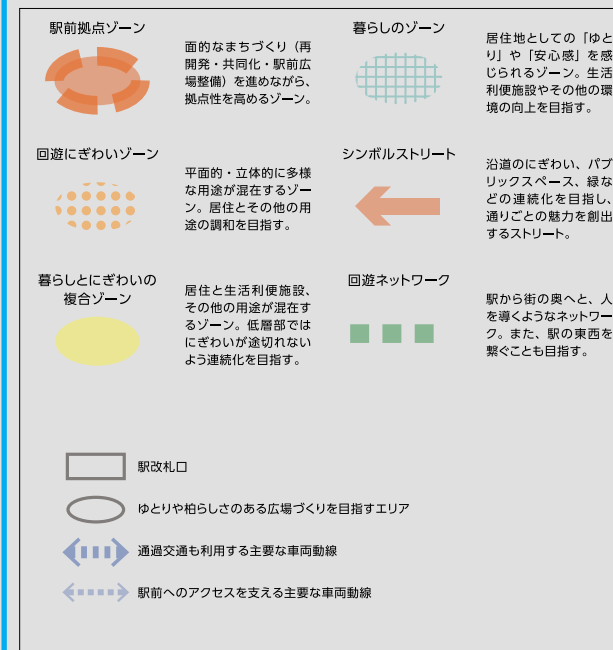
テーマ3 巡る楽しみを高めて回遊人口を増やす



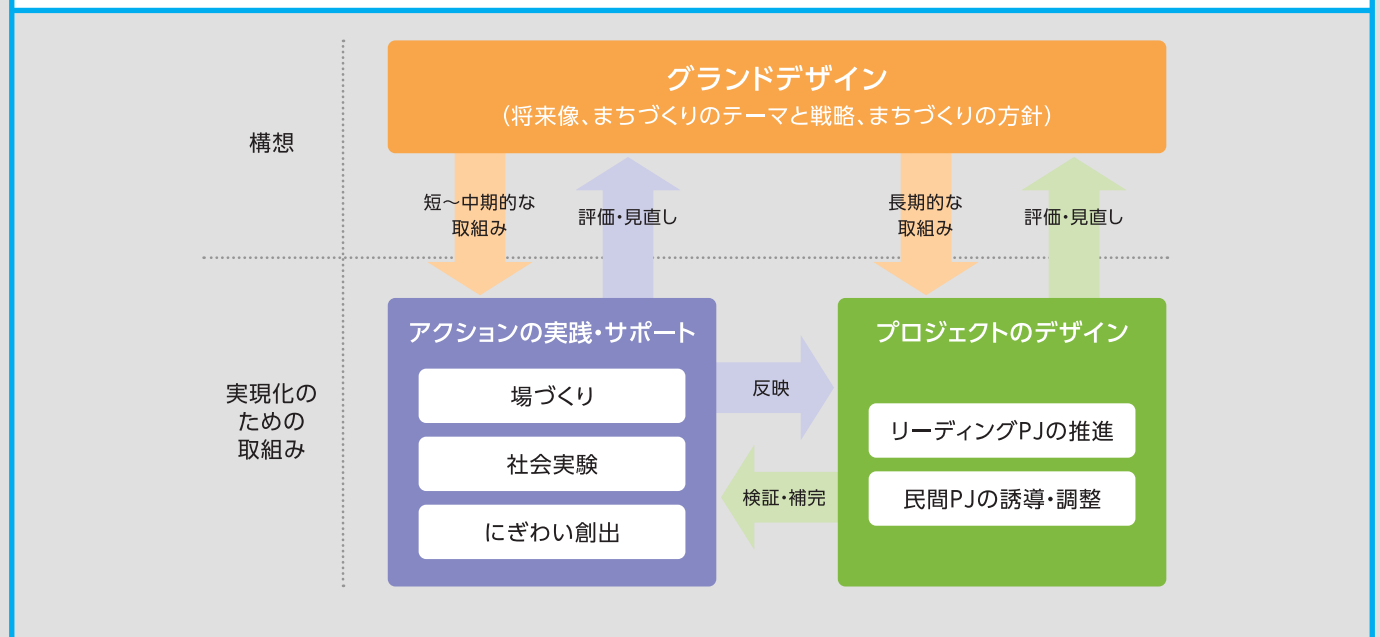
テーマ4 居心地の良い街にして豊かなシーンを増やす



まちづくりの方針図



グランドデザインの実現に向けた仕組みづくり



インタビュー #03

小田山 博史 | Hiroshi Odayama

所属 : 柏商工会議所 会頭 /UDC2 理事・グランドデザイン推進委員会 副委員長
経歴等: 1989 年三井不動産販売 (株) 退社後 (株) オーキッド設立。不動産オーナー側からの立場で事業提案を主体に自社ネットワーク、経験を生かしたコンサルタント事業を行う。
2019 年 11 月柏商工会議所 会頭就任現在に至る。

「発展していかなければならない」 という姿勢を示す



Q:「公・民・学」連携の拠点が存在することの意義を教えてください。

小田山: 柏駅周辺は昭和 48 年にそごうや高島屋がオープンして商業都市という形で発展してきました。しかし、それ以降のまちづくりは停滞していたと思います。そのため、民間や行政だけではなく学術的な知識を入れてまちづくりをしていかなければならないことに気が付いたことが、何よりも非常に大きな意味を持っていると感じています。また、GD ができたことで「柏セントラルのまちづくりは発展していかなければならない」という姿勢を広く一般市民の方々に PR できたと考えています。

Q:GD についてお聞かせください。

小田山: GD に対する期待度は非常に大きいです。今までのまちづくりの指針はトータルの部分を何も示していなかったと思いますし、個々の皆さんがトータルのなまちづくりという共通の認識を持って物事を動かしていたとも思えませんから、それを示した GD には価値があります。柏駅前前は商業都市という形で発展してきたわけですが、周辺部は商業的なまちづくりがなされなかったという部分も大きいと思います。もう一つ。駅前の再開発でまちづくりが完結してしまったかなという印象はあります。一番大きな課題は道路事情。道路が狭くてごちゃごちゃしており、駅前に車の集中があって大渋滞を起こしていました。それにもかかわらず、不具合な面の見直しを行わず、新たなステップのまちづくりがされてこなかったことは良くなかったと思います。GD のようなものが示されることによって、ようやく一人ひとりの地権者さんなり不動産オーナーが柏駅前地全体を一体と捉えて、自分の店舗なり建物を考えるきっかけになったと思います。これが柏セントラルの地域において浸透されることで、まちの統一感に繋がるのではないかと考えていますし、そうなって欲しいと考えています。

Q:GD の効果はいかがでしょうか？

小田山: 柏駅西口北地区の再開発事業では、GD の考えが使われるようになっていきますから効果はあると思います。特に居住機能を柏セントラルで約 2.5 倍にする数値目標が非常に大きく取り上げられます。街の将来を考えると、住居は大事ですから、住まいと業務・商業が共存していく街を目指していきたいです。

Q:柏駅西口北地区再開発に UDC2 が関われることはありますか？

小田山: 事業協力者は UDC2 と一緒に取り組むスタンスを持っているはずです。事業協力者側で UDC2 が入れる基盤を作っておいてから、地権者の方々の話を聞きに来るというスタンスならばスムーズに関われると思います。

Q:今後のUDC2の課題についてはいかがでしょう？

小田山: GD をもっと浸透させていきたいのが一番大きな希望です。GD は再開発のような大きなイメージと捉えがちですが、もっと小さな口ツトの中で実現させるべきことは多いと思います。例えば、商店街の顔作り。どこかの商店街と連携して GD を意識したものを形にしてみたいと思っています。具体的な形にすることができれば、まちづくりは良いものだと広く認識してもらえますから、GD の PR にもなり一層協力者が増えて取り組みやすくなると思っています。

Q:目に見えるものを仕掛けてみてはということですね？

小田山: その通りです。どこかの商店街でデザインガイドラインやルール作りなどが良さそうです。それから、GD の中に「容積が有効活用されていない」と表現されていますが、このボトルネックはコストだと思います。将来が見通せないで、借入れを沢山して容積率いっぱい建物を建てようという時代ではなくなって来ているのかもしれませんが。柏のような郊外型の都市は、コストを抑えた建物を建てることによって地権者側もテナント側も負担が少なくなる事により色々な事業展開ができると思います。これからの時代はそういう建物を増やしていくことが柏の街を活性化することになると考えています。

Q:最後に一言お願いします！

小田山: 柏が商業の街としてスタートして約 50 年が経ちました。これからは今後を見据えて街を作ることがものすごく大変だと思います。みんなが知恵を出し合い、自己中心にならずに共有していけば、スムーズなまちづくりができると思います。

インタビュー #04

石戸 新一郎 | Shinichiro Ishido

所属 : 柏二番街商店会 理事長 / 有限会社石戸画材ビル 代表取締役 / UDC2 理事・まちづくり勉強会委員会 委員長
経歴等: 1967 年いしど画材創業。1998 年柏駅周辺イメージアップ推進協議会、2002 年柏市インフォメーション協会、2003 年柏駅周辺防犯推進協会、2006 年 J O B A N アートライン柏の各種団体を設立し初代表に就任、柏駅周辺の街づくりに取り組む。現在、千葉県商店街振興組合連合会理事長。

街づくりには 「公・民・学」の役割と連携が重要



Q:「公・民・学」連携の拠点が存在することの意義を教えてください。

石戸: UDC2 は柏の街を民間の人達で作ることが基本スタンスになっていると思います。これまでは街の人が集まって街を考えるプラットフォームがなかった。“場”がないと先に進まないと考えていましたので、UDC2 という“場”を作れたことが最大の収穫だと思います。そして「公・民・学」が連携して物事を考える場があることはとても大事なことだと思います。また、全国の UDC の中でも UDC2 は特殊ではないでしょうか、行政や大学主導ではなく、住んでいる街の人が作ろうと考えてできた組織であることに一番価値があると思います。

Q:前身である柏駅周辺イメージアップ推進協議会からの変化はいかがでしょうか？

石戸: 1998 年に設立したイメージアップ推進協議会が活動してきた 20 年前と時代が大きく変わりました。情報化社会が進み、物事の仕掛けづくりがかなり違います。当時は街のイメージを明確にすることが重要と考え、その手段として“若者のまち柏”をテーマにイベントを展開し、街イメージが出来上がりました。しかし今は違います、一方通行から双方向に情報ツールが変わってきました。イベント中心では、街のイメージを作り上げることは難しい時代となりました。要するに、イメージアップ推進協議会の役割が終わったということです。これからの時代は情報をコントロールして、戦略・戦術をアカデミックなスタンスで情報発信しないと駄目なのだと思います。イメージアップのためのイベントは終わりではなく、新しい情報化社会に対応した事業が展開できる UDC2 が、これからの時代を担うものと考えています。

Q:GD についてお聞かせください。

石戸: 法人化してから活動した 3 年間は大きな仕事をしたと思います。その結果として GD が出来たことが大きな収穫です。このような計画は行政が作ることが一般的ですが、UDC2 が主体となって作ったことが価値のあることだし、UDC2 がなければできなかったと思います。課題としてはアプローチがまだまだ不足していることです。街を作る時に、ソフトとハードが表裏一体でないといけないと思っています、ハードの部分をソフト化するように、物の考え方を変えることが重要であると思います。街は、何もしないと立地の差がはっきりしてしまいます。柏が持つポテンシャルはとても強いので、街の人達がどのような街をつくりたいのか、明確な戦略を提案できなければバランスの悪い街になってしまうでしょう。それを改善するのが GD だと思います。

Q:GD の効果はいかがでしょうか？

石戸: できたばかりなのであまり感じられないのが現状です。UDC2 が核になりもっと関わっていくべきだと思います。「UDC2 が中心となって街の人達が街づくりを推進しなければいけない」と言っている割には、全然違うルールで街が動いている感じがします。

Q:リーディングプロジェクトの実現に向けて、UDC2 がグリップを取るべきだとお考えですか？

石戸: その通りです。まちづくりは結果が重要であるとだと思います。「一生懸命やりました」では意味がないのです。商売をやっている側からすると、柏の街がどのような過程で、どのような姿になるのか、街づくりのロードマップが見えないのは不安がつきまとうばかりです。自分達で開発事業を推進し街を変えようとした時に、越えなければならない多くのハードルを自らの組織で克服するには限界があります。これが今のまちづくりの現況です。限界の部分を超えるために、一緒になって考え方向性を見出すのが UDC2 だと思います。そういった所にアプローチができていない感じがするので、もっとサポートしなければならないと思います。

Q:アフターコロナで必要なまちづくりとは？

石戸: 飲食店を中心に多くの店が痛んでいるのが現実です。しかし、柏は人のネットワークができてきているし、皆さん努力しているので乗り越えることはできると思っています。一つの例として、「あすチケ柏!」というクラウドファンディングで 4,000 万円以上のお金が集まったことは、柏市民のアイデンティティの強さだと思います。柏は人材がそろっています。街の人のつながりで、この難局を乗り越えていけると考えています。ただし、街のあちこちで歪がでてくるとは思います。コロナに対しては、自分達が新しい姿とルールを作り上げない限り無理だと思います。誰かがやってくれると思うのは大間違いで、自分達がビジネスを始めた時や開店した時と同じように、新しいことを創造しない限り乗り越えられないと思っています。

Q:最後に一言お願いします！

石戸: UDC2 に期待することはとても大きいです。行政と民間が一緒になって街をつくることはもちろんのこと、大学の知識が加わるのがとても強みだと思っています。「公・民・学」の役割を明確にして目標に向かえば良い街になると思っていますので、これからも頑張りたいと思います。

2. 活動報告

- 2-1. アーバンデザインカイギ
- 2-2. パブリックライフカシワ
- 2-3. カシワテラス&デッキパーク
- 2-4. KIDIYS PARK
- 2-5. 子どもサンカク広場
- 2-6. ストリートパーティー
- 2-7. カシワハロウィンワールド
- 2-8. KASHIWA Colorful Heart Christmas
- 2-9. まちづくり勉強会
- 2-10. まちなかアクションサポート
- 2-11. 調査研究

2-1. アーバンデザインカイギ

UDC2 と市民を繋げる開かれたカイギ

アーバンデザインカイギはその名前のとおり“アーバンデザイン”に関して市民と広く語り合う場づくりを目的としてスタートした。アーバンデザインセンターは「公・民・学」が連携したまちづくり拠点であり、行政・事業者・大学などそれぞれの立場の専門知識が集積するためのプラットフォームを目指している。しかし、“街”の大部分は紛れもなく“市民”であり、「公・民・学」の“民”には当然“市民”も含まれる。市民の意見を伺うことはまちづくりの方針や取組みが地に足のついたものになるために重要だと考えている。

第1回はランドデザインに市民目線を取り込むことを目的にし「20年後、柏の街に生まれて欲しいシーン」を描くワークショップを開催した(図1)。カードを使用したゲーム形式だったので和気あいあいとワークショップは進み、最後は80名の思い描いたシーンが壁一面に並んだ。現実的なものから、突拍子もないものまで様々だったが、多くの市民が自分の街の将来と、自分がそこに関わっている姿を具体的に妄想することは大変重要である。

第2回はランドデザインの中間案を示して、多くの市民と意見交換をしながら柏らしさや市民の視点をランドデザインへ反映させていくワークショップを行った(図2)。第1回に比べるとかなり具体的な話し合いになり、この場で修正していただいた表現がランドデザインに反映されることも多かった。

第3回はランドデザインが完成したことを伝えるために開催し、200名を超える方々がクレストホテルに集まった。柏駅周辺のまちづくりでこれだけの人数が集まったことは近年無いとのことで、ランドデザインや柏駅周辺まちづくりに対する市民の関心の高さが伺えた。さて、カイギ前半ではランドデザインの背景・目標・特徴などを市民へ分かりや

すく伝え、後半ではUDC2側のパネラー3名と市民パネラー3名、出口センター長をコーディネーターとするトークセッションを実施した(図3)。このトークセッションは参加者から非常に好評をいただくことができたが、好評な理由を大別すると主に次の3点だった。①UDC2パネラーからまちづくりへの本気度が伝わった ②完成までに何度もカイギを開いてくれたので透明性高くまちづくりが進み安心できた ③市民をパネラーとして登壇させたことから、我々市民と一緒に歩んでいこうというUDC2の気持ちを感じたとのこと。

第3回が非常に好評だったため、これを踏襲しアーバンデザインカイギは「年に1回UDC2の取組みを広く市民へ伝えるもの」という方針になり、第4回も同様の形式で開催した。第4回では第1部にUDC2の1年間の取組みを紹介。第2部はUDC2がこの1年間で特に協働した事業者をパートナーとして紹介した。第3部は昨年同様にトークセッションを実施(図4)。最後にコーディネーター役の出口センター長より「UDC2がサポートし、パネラー同士の横の繋がりを作るように」というミッションが出され、それが実現したのがKASHIWA Colorful Heart Chirstmas2019である(42頁参照)。

以上のようにアーバンデザインカイギは年に一度、UDC2の取組みや今後の方針を紹介し市民から意見をいただくという開かれたカイギであり、今後も継続的に実施していく予定である。一方、“アーバンデザインカイギ”という名称が「専門的な名称なので一般人が参加して良いのか分からない」「カイギとあるので、参加したら何か話さないといけないのか」などの誤解を孕んでいるため、より多くの市民へアプローチするための改善が求められている。



図1：柏の街に生まれて欲しい“シーン”を考えるWS



図2：模造紙に印刷したGD案に直接意見を書き込むWS



図3：市民パネラーが特に活躍したトークセッション



図4：昨年同様好評だったトークセッション

■アーバンデザインカイギ# 1

日時：2017年9月16日(土) 13時30分～17時
場所：パレット柏オープンスペース
内容：1部：パネルディスカッション
【コーディネーター】出口敦(UDC2センター長)
【パネラー】
・前田英寿(UDC2副センター長)
・小野宏哉(UDC2調査研究委員会委員長、麗澤大学副学長及び教授)
・寺嶋哲生(UDC2代表理事、柏商工会議所会頭)
・南條洋介(柏市都市部長)
2部：ワークショップ
【ファシリテーター】
・千葉晋也((株)石塚計画デザイン事務所 代表取締役(共同代表))
参加人数：70名

■アーバンデザインカイギ# 2

日時：2018年3月11日(日) 13時30分～17時
場所：パレット柏オープンスペース
内容：1部：挨拶：寺嶋代表理事、出口センター長
ランドデザイン【原案】の発表・質疑応答
【質疑応答】
・出口敦(UDC2センター長)
・前田英寿(UDC2副センター長)
2部：ワークショップ
参加人数：78名

■アーバンデザインカイギ# 3

日時：2018年7月22日(日) 14時～16時
場所：ザ・クレストホテル柏3階オークルーム
内容：1部：挨拶：寺嶋代表理事、秋山市長
ランドデザイン報告：前田副センター長
2部：トークセッション
【UDC2パネラー】
・石戸 新一郎(UDC2理事)
・関口 真太郎(UDC2GD検討委員会委員)
・染谷 康則(UDC2副センター長)
【市民パネラー】
・佐竹 芽依(江戸川学園取手高等学校2年)
・吉岡 亮兵(「ウラカシ百年会」会長)
・西藤 尚子(親子カフェ「チルドリンカフェ@柏の葉」)
【コーディネーター】
・出口 敦(UDC2センター長)
参加人数：220名

■アーバンデザインカイギ# 4

日時：2019年7月6日(土) 13時～15時
場所：ザ・クレストホテル柏3階オークルーム
内容：1部：挨拶：石戸理事、秋山市長
2部：今年度の取り組み：安藤副センター長
3部：パートナー紹介
・(一財)柏市まちづくり公社 代表理事 酒井氏
・三井不動産(株) 開発企画部長 加藤氏
・芝浦工業大学 都市デザイン研究室 教授 前田氏
・三協フロンティア株式会社 管理本部人事部 採用担当部長 田中氏
・株式会社ハレビノ 代表取締役 上野氏
4部：トークセッション
・関口真太郎(UDC2ランドデザイン推進委員会委員)
・高田昌之((株)高島屋 宣伝部柏店販売促進室室長)
・磯部好一(柏商工会議所青年部 まちづくり委員会 委員長)
・吉原美優(麗澤大学 2年)
【コーディネーター】
・出口 敦(UDC2センター長)
参加人数：120名

2-2. パブリックライフカシワ

柏の街のパブリックを考える



図2: パブリックスペースがワークショップ会場



図3: 柏セントラルのパブリックスペースを探した

柏の街に足りないものは何か

柏セントラル（柏駅からおよそ半径 500 m の範囲）には公園が存在しないため、市民がお金を使わずにゆっくりと過ごすことができる屋外の居場所（パブリックスペース）が不足している。これは子育て世代、若者世代、シニア世代から指摘をいただいており幅広い年代に共通した課題だと言える。本プロジェクトはこの課題に対して検討を深めるための社会実験である。

柏セントラルグランドデザインでは、4つのテーマの1つを「居心地の良い街にして豊かなシーンを増やす」と定めており、「パブリックスペースの設置・活用」を重要な15戦略に位置付けている。本プロジェクトは街の様々な場所へパブリックスペースを仮設的に整備し、空間体験の演出、担い手の育成、常設に向けた課題の共有などを目的として実施した。

社会実験の意義

「社会実験とは目指すべきビジョンが明確にあり、地元と一緒に楽しみながら実施するもの。目指すべきビジョンが無いものはただのイベント」という言葉があり、重要なポイントは目指すべきビジョンの有無である。柏セントラルにおいてはグランドデザインで20年後のビジョンを提示しており、パブリックスペースの将来的な数値目標を現状よりも9,000㎡増やすと定めているが、これは公共だけが担うものではなく民間でも担える内容である。例えば、店の軒先から開発行為に伴う空地などは民間の敷地であるため、柏セントラルの市民やステークホルダーにパブリックスペースの在り方や大

切さを訴えかけることは非常に重要である。社会実験の良いところは、本設をしてから変更をすることは大変な労力なので、スモールスタートで地域のニーズを知ることができる。そして地域に対してのメッセージを、空間体験を伴って伝えることができるところである。

本社会実験は5つの敷地で実施している。期間と対象地は下図のとおりである。（図1）



図1: パブリックライフカシワの対象地と期間

パブリックスペースキットの開発

本実験を実施するにあたり、まず考えたことは継続性と可変性、それから汎用性である。まちづくり業界において社会実験は一種のブームとなっており至る所で実施されているのが現状であるが、この現象はいわゆる安直なハード整備が「ハコモノ」と批判されるようになったために、ハード整備前にスモールスタートで地域のニーズ等を調査・実証することが重要だと気づいたためである。UDC2の場合、単発の社会実験で終わらずに、柏セントラル内で継続的かつ多発的にパブリックスペースが生じるような取り組みを目指したいと考えていた。そこで建築家と検討を始める際に、車輪を付けてど



図4: コンパクトに収納できるキット造

敷地①さいわいリビング

旧そごう立体駐車場跡地にマンション建設の計画が立ち、事業者とのグランドデザインに基づくデザイン協議から今回の社会実験の企画が生まれた。当該地でマンションを建設するに当たり、仮に空地进行をパブリックに開いた場合、どのような人々がどのような使い方をするのか。そうした検証を行うことを目的とした。

期間中は、解体工事中の仮囲いを一部3m程度セットバックし、そのスペースにパブリックスペースキットを設置した(図5)。安全性を重要視し協議を重ねたが、本設後は24時間開放する可能性を踏まえ今回の実験でも24時間開放することにした。結果、使われ方は非常に良く、3週間の間、1度も荒らされることは無かった。

なお、期間中はまちなかライブラリ(市民からの募集で集めた本を屋外に展示し、誰でも読めるようにする取組み)も併設したところ、夕方～夜に学生が多く利用していた。土日は近隣のマンションの若い子育て世代が多く利用していたが、これは柏セントラル内に公園が無いことから小さな子どもを家の近所で少し気晴らしに遊ばせる場所が不足しているためだということが分かった。

また、期間中に向かいのイタリアンレストランとのコラボレーションが起きたり、近隣の保育園のお散歩コースに設定されたりと(図6)、新たな展開も生じたが、特に後者は翌年の新たな取組みへ進化するきっかけとなった。

敷地②ちばぎんスクエア

社会実験の企画が進む中で柏駅西口でも同時に実施することを検討し、UDC2 会員である地元地権者に相談したところ、千葉銀行柏駅西口支店の軒先が対象地として挙がった。日常的には駐輪禁止の看板が立っており活用されていないエリアに、人工芝を敷きオープンカフェセットを配置した(図7)。日常的な利用としては、千葉銀行の利用者が一息つくのに頻繁に利用しており、主に携帯電話の操作が多かったように見える。天気の良い日は周辺のオフィスワーカーがランチを取っている姿も見ることができた。

非日常的な活用としては、日曜日の午前中に柏の市民活動団体による敷地全体での青空読書会の開催や(図8)、キッチンカーの出店要望もあったが、期間内の調整ができず実現できなかった。オフィスビルの軒先でキッチンカーの出店があれば恒常的な売り上げも見込めたと思われる。

課題としては、アンケートによるとオフィスの軒先であるためオフィス利用者しか使えないように見えるという声が多く、これについては空間デザインの工夫と恒常的に設置することができれば対処できる課題である。もう一つは、オープンカフェセットの出し入れを今回は地元地権者側で担っていたため、かなりの負担を強いてしまった。恒常的なパブリックスペースの設置を目指すのであれば、人的な負担を極力減らすための対処が必要であることが共有された。

敷地③サンサンパークレット

柏に限らず全国の中心市街地で共通の課題がスポンジ化^{※1}であり、柏も例に漏れず駐車場が増加している。特に平面駐車場が増加すると、街並みの統一感の喪失や治安の悪化など様々な課題が生じると言われている。当該地の社会実験はそうした駐車場の「負」のイメージを払拭することを目指した。平面駐車場が存在することで街並みが歯抜けになることが課題であるならば、その部分に広場を挿入してみるという実験である。

具体的には、サンサン通りにある三井のリパークの道路に面している3台分の駐車スペースを借り、人工芝やオープンカフェセットの設置およびフードトラックを配置した(図9)。向かいの道路から見ると、歯抜けだった駐車場のイメージは大きく変化しており、スーツ姿の会社員や学生など多様な世代が利用していた(図10～11)。フードトラックの業者からは「常設について、十分ポテンシャルを感じる」と概ね好感触であり、敷地1と同様に向かいのイタリアンレストランとのコラボも実現した。例えば、立地誘導促進施設協定制度(コモンズ協定)^{※2}を活用することができれば、平面駐車場の一部を地域で管理し、景観的な魅力を創出しながらも周辺の店舗の売り上げに貢献できるような仕組みを作ることができる。これらはステーキホルダーと課題認識が共有できれば実現に向けて動くこともあり得ると思われる。

※1：都市のスポンジ化：都市の拠点として都市機能や居住を誘導すべきエリアにおいても、小さな敷地単位で低未利用地が散発的に発生する現象。持続可能な都市構造への転換に向けた「コンパクト・プラス・ネットワーク」の取組を進める上で重大な支障となっている。

※2：コモンズ協定：空き地・空き家を活用して、交流広場、コミュニティ施設、防犯灯など、地域コミュニティやまちづくり団体が共同で整備・管理する空間・施設(コモンズ)についての、地権者合意による協定制度。



図9: 飛び出ている車止めが駐車場の証



図10: 植栽で囲うと内部の居心地が向上する



図5: カーブに沿って憩いの空間が突然現れる



図6: お散歩の途中に立ち寄る保育園児たち



図7: 植栽と連続した緑の空間が出現



図8: 穏やかな昼下りの読書会



図11: 道路の対面から臨む。新たな「景観」ができた

敷地④サンカク広場

敷地3と同様に駐車場の利活用の実験である。敷地3はポケットパークのような使い方をしたが、当該地の場合は駐車場全体を借りたので、イベント利用を前提とした企画を立てた。人工芝を敷き、木製パレットでテーブルを設置（図12）。最大の目玉は市民ワークショップで制作した屋台である（図13～15）。この屋台はパブリックスペースキットと同様に可動式で空き地があれば移動し、そこでイベントが開催できるように設計した。

社会実験の期間では、トークイベントや（図16）、地元大学生によるランタン作りワークショップ（図17）が開催された。その他にも映画の上映や、地元ライブハウスによるマーケット・音楽ライブなどの企画もあったが、残念ながら悪天候により中止となってしまった。なお当該地における取組みは、本実験の成果を踏まえ、次年度以降に“子どもサンカク広場”として新たな展開へと進むことになる。



図12: 奥行きのあるひろばができた



図14: イスの着色もセルフで



図16: トークイベントの様子。屋台が活用されている

敷地⑤柏セントラルパーク

柏セントラルパークは今回の社会実験において唯一の公有地であるダブルデッキ上で実施した実験である。ダブルデッキ（正式名称はサンサン広場）は、位置づけは道路なので、道路の利活用を促す社会実験ということになる。ただし前提として、都市再生推進法人である（一財）柏市まちづくり公社が管理する一定のエリアは、都市再生特別措置法に基づく“道路占用許可の特例制度”が適用されており通常の道路とは異なる柔軟な運用が可能となっている。

柏セントラルパークは1期と2期に分けて実験を行った。1期ではパブリックスペースキットおよびデッキ上の手すり部分へカウンターの設置を行った（図18～21）。2期では1期のアイテムに追加して、敷地1～敷地4で使用していた様々なアイテムをダブルデッキ上に集約し、より多くの人々が憩えるような空間づくりを行ったところ、老若男女問わず非常に大勢の人々に利用された（図22・23）。追加で、カウンター上に無料充電スポットを設置したところ、これも高校生からオフィスワーカーまで幅広い世代が利用していた。



図13: 屋台づくりワークショップの様子

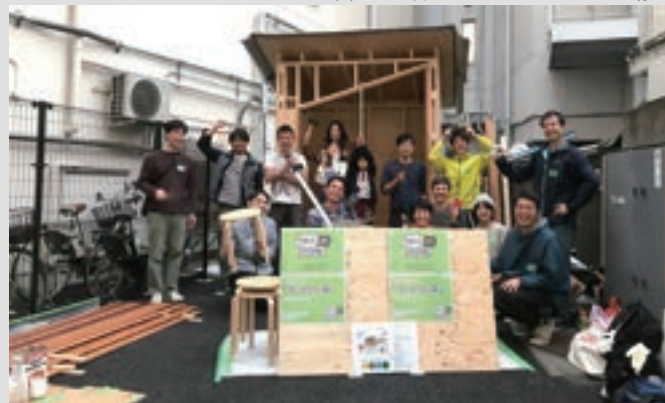


図15: 枠組み完成！



図17: ランタン作りワークショップの様子



図18: 車が来ない安全なあそび場として活用された



図19: ファミリーでござん！



図20: 手すりに付けたカウンター。立ち話スポットになった



図22: 2期は改札付近にもイスを設置



図23: 晴れた日にはピクニックも開催されていた



図21: 部活帰りの高校生。何度も通っているようで「俺のベッド」と言っていた

本実験の様子を見て、このキットを活用したいという申し出が複数あった。例えば、音楽ライブで客席として活用されたり（図24）、市民活動団体のイベントにてPSキットが売り場として活用されることもあった。また、無償で靴磨きをしている青年にも貸し出し即席の靴磨き空間ができた（図25）。“KASHIWA Colorful Heart Chirstmas2018”ではそれぞれのイベントエリアのスキマに多くの滞留機能を設置したことで、にぎわいと憩いの相乗効果が生まれダブルデッキ上に大変なにぎわいを生むことができた（42頁参照）。

これまでダブルデッキ上では照明柱に腰掛ける人々しか滞留しておらず、主に中年男性とシニア層が一人で座っていることが多かった（図26）。一方、本実験中は子育て世代や中高生世代が新たに滞留するようになっており、多世代を受け入れる空間へとダブルデッキが変質したと言える。

冒頭で述べたとおりダブルデッキ上は“道路”であるが、歩行者動線を邪魔しない限り様々な活用をすることは可能である。日常時は多くの歩行者が通過するだけの空間だが、滞留機能を設置することでこれだけの利活用をされることが分かった。今回の実験でダブルデッキ上のポテンシャルを改めて実感することができ、この成果を踏まえて次年度の社会実験“カシワテラス&デッキパーク”へと進むことになる。

ふりかえりと展望

本社会実験は以下の①～③を目的に常設化に向けた5つのケーススタディを行った。それぞれについてふりかえりたい。

①空間体験の演出

敷地によって差異はあるが、全体的に利用されており特にデッキ上は大変な利用者数だった。

パブリックスペースキットは都市空間を自分のリビングのように使いたくなる装置であり、若い世代を中心に上手く機能していた。

民有地で、利用して良いかどうか分かりにくいという指摘があったが、これは継続することや、空間の工夫で解決できる。

植栽などのみどりを求める声があった。みどりが多いと居心地が良くなることは理解できるが、管理者の負担が増大するため悩ましい。

②担い手の育成

取り組みを見て、関わりたいというプレイヤーが複数名現れた。そういったプレイヤーの掘り起こしは正しく社会実験の意義であるため、一つの成果だと言える。特に“ちばぎんスクエア”では地権者が自ら管理運営してくれたが、地権者

への負担が大きすぎたことは課題だと思われる。一人の地権者だけに負担を強いるのではなく、エリアにとって価値のあることだと共有し、支え合う仕組みを構築することが望ましい。

本実験を実施することに注力しており、十分な周知活動ができなかった。企画段階から広く街に対して声をかけることで、さらに担い手を発掘することはできたと思われる。

③常設に向けた課題の共有

利用者からは好評であり常設を求める声が多かった。その際の最大のハードルは日々の管理運営である。パブリックスペースキットおよびオープンカフェ什器の日々の出し入れをするスタッフとその収納場所が最たる課題である。常設をする際は、公的な機関が公益的な取り組みと見なして専属スタッフを配置するか、民間事業者にボランティアをお願いをするのではなく、win-winの関係性を持った取組みにできるかが肝になるだろう。

敷地1は期間中24時間開放していたが一度もトラブルは生じず、利用者の属性や利用の仕方を掴むことができた。これらの結果は外構部のデザインに反映されており、社会実験の成果と言える。

全体を通して

期間中、UDC2の調査員を配置し各敷地でアンケート調査およびアクティビティ調査を行った。図27はアンケート結果の抜粋であるが、非常に大勢の利用者が肯定的に評価していることが分かる。冒頭で社会実験の意義は「地域に対してのメッセージを、空間体験を伴って伝えることができる」と述べたが、これは単発で止めた場合、地域へ疑問と不信だけが残ってしまうリスクもある。今回の成果を踏まえ今後も継続していきたい。

柏セントラルグランドデザインでは、「居心地の良い街にして豊かなシーンを増やす」を4つのテーマの1つと定めているが「居心地を良くする」とは「滞留人数」を増やすことよりも「滞留時間」を延ばすことである。滞留時間については、歩行者通行量や視線の高さ、空間の質などが関連してくると考えられる。一方、「豊かなシーンを増やす」とは都市空間における「アクティビティ」の種類を増やすことである。ヤングールも著書の中で「魅力的な都市にするためにデザインすべきものは“建物の集合体”でも“道路”でもない。“建物のあい

だのアクティビティ”である」と述べている。例えば、本実験では敷地1にて、けん玉を設置してみたところ、多くの人々が足を止めけん玉に興じていた（図28）。けん玉をしている本人も楽しく、また楽しんでいる人を眺めることも楽しいものである。そうしてアクティビティは連鎖していく。小さな工夫だがそうしたコトのデザインの連鎖が「豊かなシーン」を増やすことに繋がることも配慮したい。これについては「2-6. ストリートパーティー」がまさにこうしたことを体現している社会実験なので、ハードのデザインと、コトのデザインを上手く重ね合わせていきたいと思う。

次回以降は、「滞留時間を延ばす」ことと、「アクティビティを増やす」ことに主眼を置いて、「居心地の良い街にして豊かなシーンを増やす」ことを目指したい。（図29）



図 29：人工芝であそぶ子どもたち

クレジット

プロジェクト名：PUBLIC LIFE KASHIWA
主催：一般社団法人柏アーバンデザインセンター（UDC2）
共催：一般社団法人柏市まちづくり公社、三井不動産株式会社
後援：柏市
協力：有限会社東葉産業、有限会社細田ビル、麗澤大学、
柏駅前通り商店街振興組合、ウラカシ百年会、協栄商店会、
Pizzeria Famiglia、三井不動産レジデンシャル株式会社、
株式会社千葉銀行、Cucina Italiana Zinnia
制作協力：今山住建株式会社、株式会社クリエすずき建設、
株式会社小さな都市計画（ミリメーター）、
株式会社日建設計総合研究所、YADOKARI 小屋部、
つみぎ設計施工社、合同会社ガイダンス
デザイン設計（パブリックスペースキット）：株式会社小さな都市計画（ミリメーター）

関連する戦略



グランドデザイン3章
「まちづくりの4つのテーマと15の戦略より」



図 24: 美しい音色がダブルデッキに響き渡る



図 25: これはもはやパブリックなスタートアップ空間である



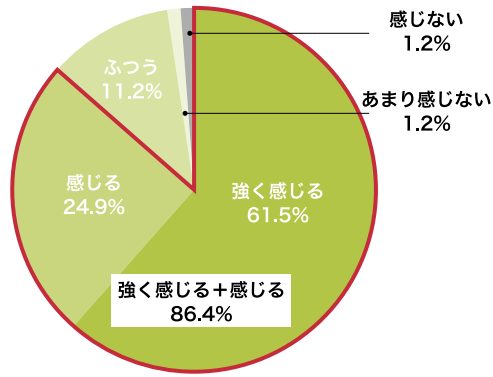
図 26: 40 万人都市の駅前の風景として疑問が残る



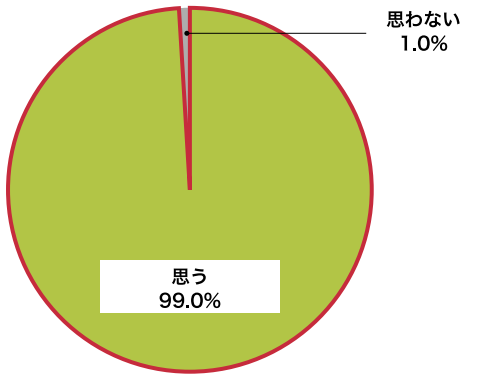
図 28：アクティビティを増やす工夫は大切である

図 27: 利用者へのアンケート調査

Q: こうした空間に魅力を感じますか？



Q: このようなパブリックスペースが今後も柏の街にあると良いと思いますか？



2-3. カシワテラス&デッキパーク

ダブルデッキのポテンシャルを探る社会実験

空間イメージを変質させる

2016年9月にそごう柏店が閉店し現在に至る。旧そごう前の空間は人がまばらに通行するだけの寂しい空間となっており、街のイメージを大きく損なっている。そこで1年という時限的なプロジェクトではあるが、この場所を「にぎわいと憩いの拠点」に変化させ駅前のイメージアップを図るべく、本社会実験は始まった（図1）。

本社会実験は、企画と基本設計を芝浦工業大学建築学部都市デザイン研究室（前田英寿教授）が行い、ユニットハウスの提供および実施設計・施工について三協フロンテア（株）が協力し、都市再生推進法人である（一財）柏市まちづくり公社がダブルデッキの運用を担当している。

ユニットハウスは三協フロンテア（株）が3基（約12坪）設置し、2基は「にぎわいハウス」として（株）ハレピノが、市内の食材を活かしたベーカリーを運営しており、残りの1基は「インフォハウス」としてUDC2が運営し、まちづくり情報の発信や各種イベントを実施しつつ、広く一般に貸し出している。「インフォハウス」は市民、企業、学生、主婦、誰でも利用可能であり、カシワテラスのコンセプトである「にぎわいと憩いの拠点」に繋がるような面白い取り組みがたくさん生まれることを期待している。このように関係者がそれぞれの特性を活かしながら連携しており、まさしくUDC2がめざす「公・民・学」連携まちづくりのモデルとなるプロジェクトと言える。

ダブルデッキのポテンシャルの高さ

2019年9月8日（日）、カシワテラスのオープニングとしてデッキパーティーを開催した（図2）。音楽の演奏やブース出店などデッキ上で様々な団体が催しを実施し、カシワテラスのオープンを祝った。当日はあまりの暑さのため出店者が次々とフェードアウトしていくというトラブルはあったものの、旧そごうが閉店してからずっと空いていた場所ににぎわいを創出する機能が配置されたことで大勢の市民が足を運んだ（図3・4）。その後の日常運用のフェーズに移行しても想定よりも非常に大勢の集客があり、ダブルデッキのポテンシャルの高さを認識できる。

柏市の都市再生整備計画（H31.3）では街の課題として「人々が憩えるパブリックスペースの不足」「パブリックスペースを活用したにぎわいや文化の育成」が、整備方針として「にぎわいと憩いのある空間の整備」が挙げられている。ダブルデッキは位置づけとしては“道路”ではあるが、国として道路空間の利活用を推奨しているため、そのポテンシャルの高さを活かし、「にぎわいと憩い」の拠点へと作り上げていくべきである。残りの社会実験期間で、どのように都市に開き、使い倒していくのかを継続的に実証していき、未来のダブルデッキの在り方について検討していきたい。

デッキ上に公園的機能を持たせる

さて、カシワテラスは順調に利用されているものの、JR柏駅前から距離があるため近づかなければ何が起きているか分からないという課題があった。これでは当初の目的である“イメージアップ”を十分に満たしているとは言えないため、ダブルデッキ上を全体的に作り変えるリニューアルを行った。

2020年1月よりダブルデッキに人工芝や木製ベンチ等を散在させ（図5）、またダブルデッキ上の手すりに緑色のフィルターを貼り、そこにこれまでに集めた市民の声を掲載した（図6）。このフィルターを眺めながら歩いているとカシワテラスに辿り着くよう、回遊性を生み出す仕掛けである。このダブルデッキ上の取り組みを「デッキパーク」と呼称しており、柏セントラルの課題の一つである公園不足を暫定的ではあるが解消できればと考えている。なお、本プロジェクトはデッキ上に対する取り組みなので、柏市まちづくり公社とタッグを組む、柏市や警察と協議を重ねた。

こうして、同年2月に施工が完了しデッキパークはオープンした。すると、ほぼ全てのベンチが利用されるようになり、人工芝によるイメージの変化も相まって好評をいただいている。利用者層に着目すると設置の前後で大きく変化したのは、中高生およびベビーカーを押している子育て世代が多く滞留するようになったことである（図7・8）。人工芝上で乳幼児が楽しく遊んでいたりと、中高生がベンチで仲間たちとお喋りしていたりといった風景が多く見られる。これまで柏セントラルでは若者の居場所が足りないという指摘や、子育て世代に優しくないという指摘を多々いただいていたが、空間を変化させることで十分に解決できうという実証に繋がった。これは前年度の「PUBLIC LIFE KASHIWA」でも同様であり、ダブルデッキの空間の質を向上させることで、利用者層が広がるという結果である。カシワテラス&ダブルデッキのアクティビティ調査は途中段階であるが、社会実験中は明らかにアクティビティの数が増加しており、ヤングールの言う「屋外空間の質が高まると任意活動（余暇的な活動）が大きく増加する」ということが実証されている。

クレジット

プロジェクト名：カシワテラス+デッキパーク
主催：一般社団法人柏アーバンデザインセンター（UDC2）
協力：三協フロンテア株式会社、
芝浦工業大学建築学部都市デザイン研究室（前田英寿教授）、
一般財団法人柏市まちづくり公社
デザイン設計（デッキパーク）：株式会社小さな都市計画（ミリメーター）

関連する戦略



ランドデザイン3章
「まちづくりの4つのテーマと15の戦略より」



図1: オープン日のカシワテラスの様子。何もないところに突然現れたので多くの市民が驚いていた



図2: オープニングセレモニー



図3: 物販の様子。大勢の客が足を止める



図4: パンをテイクアウトして外で食べるのが人気



図5: リニューアル後。駅前から「緑」が続く



図6: 手すりのガラス面にはたくさんの市民の声が貼ってある



図7: 学校帰りにお喋りする高校生たち



図8: ベビーカーを押す世代にも人気のスポットになった

インタビュー #05	
小野 宏哉 Hiroya Ono	
所属 : 麗澤大学経済学部 教授 /UDC2 運営委員・調査研究委員会 委員長 経歴等: 1982 年東京大学大学院 博士課程単位取得満期退学、1985 年東京工業大学大学院 博士課程単位取得満期退学、1990 年工学博士 (東京工業大学)、 1992 年麗澤大学国際経済学部 助教授に着任、1996 年教授、 2006-2007,2011-2019 年 副学長 を経て、2020 年より特任教授	
グランドデザインは分岐する	

Q:「公・民・学」連携の拠点が存在することの意義を教えてください。
小野: 大学から見た話ですが、ちょうど地域連携というキーワードがあり、地元との関係をもう少し積極的に考えたいと思っていました。例えば教育で見ると、商業都市で学生がどうやって関与できるか、社会に出ていく学生、あるいは出て行く前の学びの段階でも貴重な機会であるし、教員から見れば自分たちが持っている知見、あるいは抱えている研究テーマとも関係する部分がありますし、自分たちが及ばない問題や知見も、逆に現実の問題として取り組める場合もあります。興味深い位置付けだと私は思います。

Q:GD についてお聞かせください。
小野: GD は意思決定・合意形成の上で非常に大事なものとして決定的な存在だと思います。思いつきであるプランを出すということも当然今までにもあり得たわけだし、結果的にそういうこともあったと思いますが、今回のような形でGDを作ってから物を進めるということは、昔の感覚からすると決定的に重要な議論の中核が整ったと言い切って良いと思います。ここからプラスアルファで何を実現していくかと言う合意形成、あるいは工夫の段階がこれからの話だと思っています。

Q:今後のUDC2の課題についてはいかがでしょうか？
小野: ここまで色々なことを成し遂げましたが、このまま行くとどうなるかを把握しなければなりません。これは本来市役所が分かっているなければいけないことだけど、UDC2としてもこれから何もしなければどうなるかという簡単なベースラインを持つべきです。これはGDのベーシックな将来像だと思うので、GDベーシック（GDB）とします。どこかのビルを建てるとか建替えるとか事業者が計画をしているはずなので、それを踏まえるものです。次に、GDには戦略的な選択に基づくシナリオがあるので、これをGDチョイス（GDC）とします。選べばもう一つの将来像があり得るわけです。3つめは、比較優位に裏打ちされた先導的なまちづくりということで、今の内に仕込んでおくとか可能性が変わってきて柏にとってプラスになるだけでなく、他の地域から見ても新しい可能性がここで実現できるという意味では、加速的な可能性の像もあるのではということで、GDプロミシング（GDP）とします。

この3つを頭に置いて考えたら良いのではないかと。ほとんどの話はGDBで進むはずですが、選びながら実現するとGDCになる。可能性は少ないけれども非常に将来性の高いものは駅前の居住環境を良くして人を集めるということかなと思います。これはベーシックだけど、チョイスに基づくデザインでもあって、人が集まって魅力的な街にするためにUDC2が活躍できる場面は多いはずです。

Q:最後に一言お願いします！
小野: 首都圏の時間地図を書き直してみると、柏市はかつての優位性が変化しているのではないかと思います。常磐線があって、水戸街道や環状の国道があって、昔からターミナルとしての立地は恵まれていたのでそれなりの地域集積はありましたが、今では他の地域でも同じように交通関係のインフラやそれに伴う投資はして来たわけです。その変化を踏まえた位置付けをしないと間違った選択になりかねないということで、私が考えているのは首都圏の“限界地域”ですね。柏は東京から見れば川の外側ですから、首都圏に比べると限界的なマージナル（境界）な地域です。東京から見て交通的にターミナルだという理論だけで良いのかなと思います。将来的にマージナルな地域の考え方がガラッと変化した状況や、その上での可能性・ポテンシャルを踏まえて、東京と共存・共栄する戦略が必要ではないかと。限られた時間になります。UDC2としてもし人を集めて住ませたいのであれば、そこまで考えた居住環境を考えるほうが良くて、交通環境やIoT整備といった色々な制約もあるのですが、可能性として絵を描いて見せてはどうかと思っています。柏は首都圏の中で中心地ではないことによって、不動産投資のREITの対象外になっていたりしますが、逆に言うとリスクが小さい地域のはずなので、首都圏を支える機能のセキュリティ上の焦点になり得るという位置付けをして、東京に何かあった場合のリスク担保都市としてアピールする戦略も良いのかなと思っています。

インタビュー #06	
市村 日出夫 Hideo Ichimura	
所属 : 株式会社市村商事 代表取締役 /UDC2 理事・プラットフォーム委員会 委員長 経歴等: 昭和 30 年柏生まれ柏育ち ストリート・プレイカース元代表、L L P 柏兄弟元代表。 特定非営利活動法人 柏市インフォメーション協会 元理事長、 自営業（京葉ツーリスト柏・レオニダス柏）。	
街はもういないのか？	

Q:「公・民・学」連携の拠点が存在することの意義を教えてください。
市村: 3年間の活動を通して感じたことは、「公・民」だけで取り組んできた活動よりもすごくしっかりした活動になったということです。大学の先生方が関わることで1年間の目標がきちんと立てられてすごくスムーズに進んでいます。社会実験も一歩ずつ間違いなく進んでいる。“学”が入り彼らの知見を直に感じることで、他の街でのまちづくりの方法を沢山知ることができました。“学”が加わったことは大きな良い変化だと思います。私自身はプラットフォーム委員会の委員長を務めてきました。元々はストリートプレイカースという団体を起ち上げて様々な活動をやってきたのですが、今はプラットフォーム委員会として色々な市民団体をサポートしたり一緒に組んだりしながらイベントをやってきました。その中で感じるのは昔よりも弱体化しているイメージを持っています。それは規模が大きくなりすぎてまとまりではなく散らばってしまったことが原因かなと思っています。もっと共通項を持って一つのイベントとして仕上げた方が大きいウェーブを感じるし、終了後もまとまり感があるので、規模感を見極めてやっていく必要があるのかなと思います。

Q:GD についてお聞かせください。
市村: GD はすごく刺激を与えてくれたなと思います。最近柏セントラルの地権者が若返り、新たな世代と話す機会が持てるようになってきました。今後はその若い世代がGDに描かれたことを実際に自分達のものにしてもらいたいです。地権者達がこの考えに辿り着かないといけないので、もっとまとまっていくことが必要だと感じています。そのリーダーシップをUDC2が取るといいなと思います。

Q:今後のUDC2の課題についてはいかがでしょうか？
市村: プラットフォーム委員会としては毎年ディレクターが交代したりして、中々やりたいことができず悔しい部分もありました。街のあり方や商いの方法もこれからは変わっていく時代ですから、UDC2がその流れを掴み取っていくべきだし、それを期待しています。課題としては、UDC2の着地点や方向性を見出して結果を出すことが必要だと思います。今の時代はまちづくりを目的にイベントをやっても、全国的に成功事例が出てこない。それは柏も同じだと思います。色々イベントをやりながら模索しています。

Q:イベントの質が変わっているのでしょうか？
市村: そう思います。例えば、昔のミュージシャン達は取材を受けたりする時はすごく積極的だし、色々な人達が関わるのが当たり前でした。その人達が消えても、また新たな波ができる。その繰り返しがありました。最近はあまり爆発的に出てくる団体や個人が街にいないですね。これまでとは違う新しいウェーブを起こしたりできないかなと思っています。

Q:新しいウェーブには何が大切でしょうか？
市村: スケール感ですね。例えば、商店街は小さな規模だからこそ面白いアイデアが出て、それをすごい速度で実行する。そして仲間意識ができる。柏セントラルでイベントとなると大き過ぎると感じます。あとは、刺激的なリーダーが出てくると良いですね。と言いつつ、街の中の面白いことが昔と変わってきてしまったのかなとも思います。

Q:街の存在意義が変化したのでしょうか？
市村: そうですね。今はバーチャルな世界に移っているのかなと思います。何もかもがバーチャルで完結しているので、時間も場所も選ばずに熱中できてしまう。そこに街はいらないのか？って思ってしまう。一方で、人で溢れている街は今でも沢山あります。そういう街は何かしらの魅力に特化しているように思います。柏も何かに特化した街になれば良いと思っています。

Q:最後に一言お願いします！
市村: まちづくりは若い世代が活躍する場だと思います。今の柏は私を含めて上の世代がやり続けているので、新しい世代が入りづらくなってしまっていると思います。挑戦する人達がもっと大暴れしてくれば良いと思いますね。商店街では30代の人達が中心で取り組んでいるので、その人達が担ってくれればと思います。新しいツールや手法もいっぱい知っているし、やるのが早くて良い。是非リーダーシップを取ってもらいたいです。

2-4. KIDIYS PARK

民地を都市に開き、市民と使い倒す社会実験



ひろばの価値を伝えたい

西口みんなのひろば、正式名称「KIDIYS PARK（キッディーズパーク）」は、パブリックスペースが極めて少ない柏セントラルの課題を解決すべく、子どもから大人までだれもが自由に過ごせるひろばを整備するプロジェクトである。時限的な取り組みではあるが、こうしたまちづくりの種を蒔き「街にひろばがあるとこんな暮らしができるのか」という可能性を市民に伝えたいと考えている。他の地権者に渡すべきバトンを形作っていくことを目的としている。

市民参加で作り上げる

KIDIYS PARK は2回の市民ワークショップをとおして作られた。第1回は親子を対象とし、どんなひろばが欲しいかを考えるアイデアワークショップを実施した（図1）。第2回はセルフビルドで多くの参加者が実際に手を動かし、ひろばを作っていた（図2、3）。丸太のイスや柵に使用している材木については手賀沼森友会の協力を得て間伐材を使用している。なお、手賀沼森友会の方々はワークショップにも参加し、子どもたちに竹を使った様々なあそび等を教えてくれた。

利用者のモラルを信じる

グランドルールについても市民と一緒に検討した。一般的な公園では「ゴミを捨てない」「ボール遊びをしない」など、たくさんの禁止事項が掲示されているがKIDIYS PARK ではあえて「人に迷惑をかけることをしない!!」という一言にまとめた。禁止事項の羅列をするよりも、「迷惑」とは何かを利用者に考えてほしい。規制ばかりをするのではなく、市民を信じることもまちづくりの重要な視点である。

オープニング

2019年7月13日（土）にオープニングパーティーとして、トークイベントと焚き火ナイトが実施された（図4）。ワー

クショップ参加者が中心となり、大勢の市民が集まり、KIDIYS PARK のオープンを祝った。計画・施工段階に子どもたちも大勢関わっている、自分達で考えて作ったひろばが実際に完成したことに感動しているようだった。また、夜の焚き火ナイトではビルに囲まれた中心市街地で焚き火ができることの魅力は想像以上のものがあり好評だった。以降、焚き火ナイトは定例となり、月に1～2回のペースで開催されている。

市民が運営管理する

オープン後に市民主体の管理運営チーム（TEAM KIDIYS PARK）が立ち上がった。ワークショップの参加者が中心に集まり、一緒に KIDIYS PARK を使い倒していこうということで結成された。現在はUDC2 と彼らが協働して管理運営をしており、イベントの運営や日々の清掃なども積極的に関わっている。焚き火ナイトも彼らが中心に実施しており、夏には縁日も実施された（図5・6）。都市空間に市民が積極的に関われる場所を作れたことは一つの成果である。

利用実態

人通りの非常に少ない立地のため、平日の利用者は少ない状況である。富山グランドプラザで有名な山下裕子氏は「ひろばは集客施設にはならない。集客施設の隣にひろばがあつてこそ利用される」と述べており、正しくその通りだということが分かる。一方で、近隣の保育園が園庭代わりに利用しており非常に重宝されている。また、土日のイベント利用希望は数多くいただいております。柏セントラルにちょっとした屋外イベントスペースが足りていないことが分かる。特に前述の焚き火ナイトは非常に好評であり、市外からも焚き火のイベントをやりたいというオファーがある程である。近年、キャンプの人気は再燃しており、駅至近の立地でありながら、土や植物に触れ、火も使えるという場所は需要があるようだ。残りの期間、こうした空間が都市にあることの価値を市民に伝えることと、後継プロジェクトの検討を進めていきたい。



図1：更地を見てイメージを膨らませる



図2：看板も手づくり



図3：人工芝を張って行く



図4：西田司氏による都市のスキマに関する講演

KIDIYS PARK 利用状況

- 焚き火ナイト 計7回*2回は中止（UDC2/TEAM KIDIYS PARK）
- ワークショップ 計3回（UDC2）
- オープニングパーティー 計1回（UDC2）
- ストリートサッカー PANNA KNOCK OUT 1on1 体験会 計2回*1回は中止（TEAM KIDIYS PARK/（社）日本ストリートサッカー協会）
- その他
 - ・KIDIYS PARK まつり（TEAM KIDIYS PARK）
 - ・パパとあそぼう！くんせいと花火のタペ（柏 PapaShakeHands）
 - ・ScienceSaturday2019 in Nov in KIDIYS PARK（柏の葉サイエンスエデュケーションラボ）
 - ・やきいもで歌おう（KIDIYS PARK 畑チーム）
 - ・防災デイキャンプ in KIDIYS PARK （TEAM KIDIYS PARK）
 - ・もちつき大会（柏メンタルクリニック）
 - ・ぱぱとあそぼう！直火 DE バウムクーヘン（柏 PapaShakeHands）

クレジット

プロジェクト名：KIDIYS PARK
主催：一般社団法人柏アーバンデザインセンター（UDC2）
協力：有限会社東葉産業、手賀沼森友会
デザイン：合同会社 HOC
施工：株式会社クリエすずき建設

関連する戦略



グランドデザイン3章
「まちづくりの4つのテーマと15の戦略より」

2-5. 子どもサンカク広場

園庭のない保育園を救済するサテライト園庭

民間の力を借りた課題解決

柏に限らず、園庭が無くて困っている保育園は山ほどある。これは日本全国の中心市街地における共通課題と言えるだろう。このプロジェクトはそれを解決することを目的とした期間限定のプロジェクトである。

2018年に実施した「PUBLIC LIFE KASHIWA」にて保育園の園児たちが本実験エリアを頻繁に利用したことから、柏セントラルにおける保育園児たちの居場所の少なさを発見することができた。そこで柏セントラルの駐車場に可動式の遊具を設置し、園庭の無い保育園のサテライト園庭を設置できないかと考え、駐車場を所有するUDC2会員に相談したところ、趣旨に賛同をいただきUDC2が無償で借用することになった。その駐車場に子どもたちが楽しくあそべる遊具を設置し、複数の保育園がシフトを決め順番に貸し切りで利用するというプロジェクトをスタートさせた。民間の力を借りることで、子どもたちが安全に、健やかに、思い切りあそぶ場所を中心市街地に設けた事例になる。

プロの意見を聴く重要性

まず、柏セントラルに立地する7つの保育園にニーズ調査を実施したところ「毎日でも使用したい!」「公園でできない遊びができると良いな!」「近隣に公園が無いため、子ども達を遊ばせる場所が無くて困っている!」という意見をいただいた。

次に建築家に子どもパブリックスペースキットのアイデアを6案作っていただき(図1)、保育士の先生方とワークショップを行った(図2)。当初は保育園の子どもたちに人気投票してもらうことも検討したが、やはり子どものプロの方々の意見を伺うことにした。当初は安全性が求められると予想していたが、保育士の先生方の意見は予想外のものだった。安全な遊具なら既に保育園にある。日々困っているのは、公園の遊具が乳幼児のスケールに合わないこと。そのため、今回求められたのは“保育園以上公園未満”のスケールの遊具だった。この日は3つの保育園から先生が集まったが、全ての先生がほぼ共通の意見だった。

先生方の意見を踏まえ、提案をブラッシュアップし制作を進め、2つのオリジナル遊具(子どもパブリックスペースキット)が完成した。家型のジャングルジム“SUKE-SUKE”と、昇り降りや穴に入ったりするのが楽しい“YAMA-YAMA”である。



図1: 子どもキットのアイデア



図2: 保育園の先生方とのワークショップの様子



図4: お絵描きができるよう黒板を設置



図5: 昨年度のキットに接続できるデザイン

中心市街地の駐車場が子どものあそび場に

2019年6月18日、子どもたちがテープカットを行い、子どもサンカク広場はオープンした。子どもパブリックスペースキットはどれも子どもたちに大人気で、広場は子どもたちの嬉しそうな笑い声で溢れた。最初は SUKE-SUKE を家に見立てて中に入っていた子どもたちも、10分程で上に登れること気づき、グイグイ登っていた(図3)。他にも子ども達が自由にチョークでお絵描きできる黒板を設置している(図4)。なお、広場には昨年の社会実験「PUBLIC LIFE KASHIWA」で制作したパブリックスペースキットも設置し一体的に子どもたちが遊べるようにしている(図5)。

実施してからの効果

スタートしてから1年弱が経過した。当初は3つの保育園でスタートしたが、現在は4つに増え日替わりで利用されている。本敷地は出入りにアコーディオンタイプの門扉があるので、子ども達が道路に飛び出す危険がなく安全管理上とても良い。また、園庭の無い保育園は地域の公園を巡って園庭代わりに使っているわけだが、その際に保育園の先生方は周りに迷惑をかけないように細心の注意を払っている。自分たちが占拠することで使いたい人が使えないのではないかと、そんな配慮をしながら子ども達の安全管理をしているのだ。そうした意味で、本プロジェクトは伸び伸びと貸し切りで使えることから保育園の先生方のストレス軽減にも繋がっているようだ。

駐車場オーナーにヒアリングしたところ次のような嬉しい話を伺うことができた。「本敷地は裏通りの細い路地に面している駐車場だったので、これまで何度もゴミを捨てられたり、汚されたりして困っていたが、本プロジェクトがスタートしてからは一度も汚されることが無くなった」とのこと。これは割れ窓理論^{※1}であり、その空間が大切に使われているのであれば道行く人にも伝わるのだ。

本プロジェクトは一人の篤志家のお陰で成立しているプロジェクトである。今後、UDC2としてはこの実験を継続しつつ、一般解へ発展させていくための検討を継続していきたい。

※1: 環境犯罪学上の理論。アメリカの犯罪学者ジョージ・ケリングが考案した。「建物の窓が壊れているのを放置すると、誰も注意を払っていないという象徴になり、やがて他の窓もまもなく全て壊される」との考え方。

クレジット

プロジェクト名: 子どもサンカク広場

主催: 一般社団法人 柏アーバンデザインセンター (UDC2)

協力: 有限会社細田ビル

デザイン設計: 株式会社小さな都市計画 (ミリメーター)

施工: 株式会社クリエすずき建設

関連する戦略



グランドデザイン3章
「まちづくりの4つのテーマと15の戦略より」



図3: 子どもサンカク広場の全景。子ども10人程度なら楽しく・安全にあそべる。絶妙なスケール感が子どもの行動の幅を豊かにしている

2-6. ストリートパーティー

あそびの力で、公共空間を多世代の居場所へ変える



街の財産である歩行者天国を利活用する

柏駅東口のメインストリートであるハウディモールは約40年前から毎週日曜日と祝日は時間帯車両通行規制となっているが、調査したところ1年間で数回しか活用されていないことが分かった。現在、世界中で道路を人間が利活用するために開放するというムーブメントがあり、国内でも様々なまちで車両を通行規制して道路空間を利活用していくための社会実験が実施されている。つまり、どのまちも歩行者が自由に使える道路空間を作り出すために躍起になっている状況である。柏の場合、既に車両通行規制が当たり前になっているため、ハウディモールはとてつもないポテンシャルを有していることになる。この状況を鑑みてUDC2はポテンシャルの塊であるハウディモールの利活用について考えるための実験を始めた。それがストリートパーティーである。

ストリートパーティーを始めるにあたり道路空間の利活用について検討を行ったところ、柏駅周辺の課題として「子どもの居場所がない」「多世代交流ができる場所がない」といったものが挙げられた。そのため、道路空間でこれらの課題を解決することができないか検討をしたところ、参考になる事例がイギリスのロンドンに存在した。ロンドンでは2008年から、住民自治の下、特定の道路を月に一度あそび場へと開放する“プレイストリート”という活動が展開されている。家の近所に子ども達が安心してあそべる場所を、という考えから始まったが、ご近所のコミュニティを育む上でも非常に良い影響があるという。この事例を参考にハウディモールでも“あそび”をテーマにした道路空間の利活用実験を始めた。

あそびの力でゆるやかに街が変化する

実験を始める前は懐疑的な声も多かった。「何故、道路をあそび場にするのか」「柏駅周辺に子どもはいない」「道路を利活用する必要があるのか」といった具合だったが、実験的にみちあそびを実施してみたところ(図1)、想像以上の集客があった。子どもたちが次々と集まり、道路上で楽しそうにあそぶ風景を見ることができた。初回で手ごたえを感じたので第2回では消防団や柏市の防災安全課、麗澤大学などと連携し、防災・救急フェスタを併せて実施した。消防車・救急車の展示やミニ消防車乗車体験(図2)、防災体験ダンボール迷路(図3)、救急体験、ガレキ体験(図4)など、楽しく遊びながら学びもある内容だった。第3回からは商店街との連携が始まり、柏駅前通り商店街振興組合と共催するようになり、ストリートこたつや(図5)ストリート餅つき(図6)といった



図1：第1回の様子。どこからともなく子どもたちが集まる



図2：消防団とのコラボ企画



図3：麗澤大学の力作“防災迷路”



図4：被災時に裸足で歩く危険を伝える



図5：一気にファンが増えた“ストリートこたつ”



図7：“ストリート綱引き”やりますよ！で集まるノリの良い皆さん



図6：餅つき体験に喜んでくれるたくさんの親子



図8：ついに“ストリート占い師の館”まで登場

企画が生まれた。第1～2回は子ども向けの内容というイメージだったが、第3回から大人も一緒に楽しめる企画が生まれ、道行く人から「次はいつ?」「この企画、楽しみにしています」などと声をかけられることが多くなった。最新の第12回では、ストリート綱引き(図7)、ストリートおこと、ストリート占いの館(図8)などの企画も生まれ老若男女が楽しめるようになってきた。毎回1,000～2,000人規模が参加しており、一定のにぎわいを創出している。

なお、本プロジェクトで特筆すべきは市民参加の実行委員制度で成立している点である。毎回10～20人の市民が中心になり、自分たちがやりたいことを持ち寄り、各々が責任を持って楽しみながら実施している。UDC2は全体統括の立場であり、打合せの仕切りや、全体コンセプトの作成、チラシの作成、警察への申請などを担っている。実行委員の顔ぶれにより持ち寄る企画が異なるため、開催する度に様々な変容を見せるところも人気の秘訣である。この企画が楽しみで他市から足を運ぶ方々も増えており、毎回千葉市からベーゴマをレクチャーするために参加する方や、横浜市から実行委員として参加する方などもある程である。今後も継続的に実施し、道路空間利活用の一つの先進事例としていきたい。

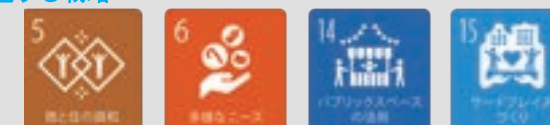
次のステップへ

次々と新たな企画が生まれ、担い手が着々と広がっている点は上手くいっている。しかし、ハウディモールにある沿道店舗との連携は未だに生まれていない。商店街の協力は得られているが、理想としてはプロジェクト当日に沿道店舗がにじみ出し、あそびと商いが道路空間に溢れることである。ストリートパーティーを実施することが沿道店舗にメリットを生じ、最終的にハウディモールの魅力向上に繋がることを目指していきたい。

クレジット

プロジェクト名：ストリートパーティー
主催：一般社団法人 柏アーバンデザインセンター (UDC2)
場所：ハウディモール
開催数：12回 (2017年4月-2020年1月)
開催時間：12:00～17:00頃

関連する戦略



グランドデザイン3章

「まちづくりの4つのテーマと15の戦略より」

インタビュー #07

前田 英寿 | Hidetoshi Maeda

所属 : 芝浦工業大学 教授 /UDC2 副センター長・運営委員・グランドデザイン推進委員会 委員長
経歴等: 1989 年東京大学工学部都市工学科卒業。同大学院を経て、
(株) 曽根幸一・環境設計研究所、(有) プレイス・デザイン代表、
柏の葉アーバンデザインセンター初代副センター長 (2007 ~ 09 年度)、2010 年より現職。
博士 (工学)・技術士 (建設)・一級建築士。

戦略的に新たな波をつくる

Q : G D についてお聞かせください。

前田 : 私は G D 検討委員長を務めさせていただいたので手前味噌になってしまいましたが、良く出来ているなと改めて思います。まちづくりの基本構想に絵だけではなく裏付けのある数値的な目標値を設定したところと、街の人たちへの共感を意識しデータや課題を整理しているところが客観的に読んでみても面白い視点だと思います。大学の授業で教材にできるんじゃないかと思っています。

Q : G D の課題についてはいかがでしょう。

前田 : 短時間で作り上げたために、リーディングプロジェクトを具体的に検討するまで行かなかった気がしています。リーディングプロジェクトのような現場の動きが先行する地域もあります。柏の G D は理論的にできている一方で、それをどのように実現していくかという点は少し姿が見えていないので、今後続編があっても良いと思います。

Q : 他地域ではどのような工夫をされましたか。

前田 : その地域では面的な再開発にコミットして欲しいというスタートでまちづくり協議会ができたので、リーディングプロジェクトをしっかりと描く必要がありました。柏駅西口北地区の再開発はまだ都市計画決定がされていないので、UDC 2 が関与するのはまだ早いと思います。だけど、ある程度の道筋ができれば、実際に大規模に動く再開発に UDC 2 は関与していくべきではないかと思っています。

Q : どのようなコミットの仕方があるのでしょうか。

前田 : 例えば UDC K では、駅前街区のアーバンデザイン方針というガイドラインを運用したり審査したりするアーバンデザイン委員会というものがありません。公・民間問わず、ハード整備について、チェック機能を果たしていました。また、調整池 (アクアテラス) では、ハード整備からその後の運営管理までを様々な関係主体と一緒に検討したと伺っています。UDC 2 が柏駅西口北地区の再開発でのコミットについては、例えばデザインレビューがあるかもしれない。UDC 2 が地権者の意見をまとめる役割ではないと思うけれど、今後検討が進む際に何らかの役割は生じるだろうと思います。



Q : 「公・民・学」が連携したことで生まれることはありますか。

前田 : “カシワテラス” は大学だけではやりきれないと思ったので、UDC 2 にお声掛けをさせてもらいました。最初に三協フロンテア㈱から話をいただいた際に、柏の街に相談すれば上手く行く気がしました。柏は昔からそうなのですが、良いアイデアを持ていくと、ノリ良くやってくれる街なのです。結果、上手く行ったと思っています。大学教員としてはまた何か面白いネタがあればご提案してやってみたいと思っています。

Q : 法人化して3年間の取組みを振り返っていかがでしょう。

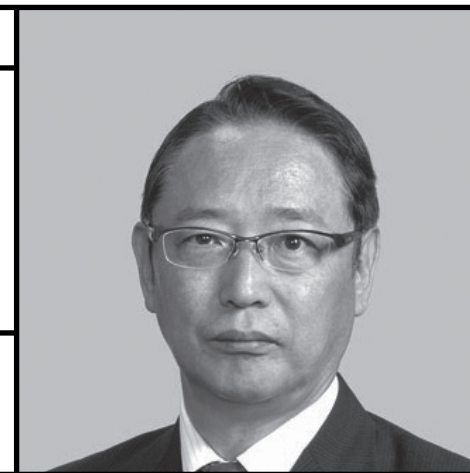
前田 : 最初は G D を作ろうというところからスタートしましたね。委員会で何度も検討を深めました。それと並行して定期的にストリートパーティーなど色々なアクティビティづくりを続けて来ましたね。安直な比較はできませんが、他のまちづくり組織と比べてもきちんと取り組んでいるのではないかと私は思っています。柏セントラルのような中心市街地でまちづくりに取り組むことはすごく難しいと思いますので、それを踏まえると、さらに良くやっていると思います。「石の上にも3年」と言いますが、やはり新しい波を作らなければならないと感じています。最初の3年間はまずは G D を作り、G D に関わる社会実験をしています。これは良いです。ただ、同じことをずっと繰り返しているとノウハウが蓄積されるので成功はできるのですが、街の人々の驚きや関心は段々下がって行くように思います。G D の実現や UDC 2 の組織再編などは基本的に G D から生まれているため、やはり今までの継続に見えてしまいます。そのため、次の何か新しい波、新しいことを考えておいた方が戦略的には良いと思います。すごく素晴らしいことでも、あまりにも長く続けるとそれは惰性になって行く可能性がある、その点を少し心掛けたほうが良いのではないかと思います。

インタビュー #08

伏野 龍弥 | Tatsuya Fushino

所属 : 柏商工会議所 専務理事 /UDC2 監事
経歴等: 2011 年 柏商工会議所専務理事就任
2011 年 柏の葉アーバンデザインセンター理事 (現任)
2013 年 柏市まちづくり公社理事 (現任)
2016 年 UDC 2 監事

UDC2 の役割は危機感の共有



Q : 「公・民・学」連携の拠点が存在することの意義を教えてください。

伏野 : 法人化の背景が一番重要だったと思います。柏駅周辺の危機感を共有するための調査があり、その調査結果を踏まえて「将来像を描かないと生き残れない」というところからスタートしているので、その危機感を共有することが UDC2 の存在している意義、法人化した一番の意味だと思います。また、危機感の共有だけでなく、組織の自立も重要だと思っていましたので、法人化することで自前で資金調達もできて活動していける。それが UDC2 に与えられた使命だと思っていました。

Q : 法人化後の動きはいかがですか？

伏野 : 一番大変だったのは、会員さんを増やしていくことです。元々関りがある人だけではなく、新たな地権者にどう参加してもらうかということが一番重要だと思っていました。せっかくプラットフォームを作っても、地権者の人が本当に危機感を持って関わってもらわないと意味がありません。そのために必要なことは、御用聞きのような形で話を聞くことだと考えました。だから UDC2 はそれができる組織にしたいし、実際にそういう活動をしてきました。

Q : G D についてお聞かせください。

伏野 : 最大のポイントは数値目標を作ったことだと思っています。会議の中で色々な話が出ましたが、具体的な数値目標を持ったビジョンをそれまで見たことはなかったし、これは凄いと思いました。この数値目標が本当に達成できるのかとても関心があるし、すごく重要だと思っています。それから「4つのテーマと15の戦略」のアイコンを作ったこと。これでイメージが湧きやすくなったと思っています。検討時に考えたことは今もその精神が残っているし、駅前のあるべき姿として多くの方が共有できると思います。G D を作った効果として感じていることは、「パブリックライフカシワ」で実施した「さいわいリビング」ですね。あのプロジェクトは派手ではないけど、マンション事業者が企画段階から UDC 2 に相談し、UDC 2 が G D に基づいた意見を述べて企画が生まれた。結果として、低層部に商業施設が入ることになったことは、G D の成果だと思っています。

Q : G D の数値目標は全国的に見てもあまりないと思っています。これは「公・民・学」連携で作ったからこそでしょうか？

伏野 : それは全くその通りだと思います。従来の商業都市から住環境都市という融合都市に転換していく大きな流れの中で、住宅の面積をいくつにするという話は、行政計画では勝手に書けないと思います。UDC2 だからこそ書けたのだと思いますね。

Q : 今後の UDC2 の課題についてはいかがでしょう？

伏野 : ソフト事業については素晴らしい展開ができていると思います。今実施している「カシワテラス」もすごく良いと思います。課題としては、ハードの部分、特にリーディングプロジェクトを具体化していくこと。これが1番の課題だと思います。簡単に行くことではないけど、「さいわいリビング」のように具体化したものもあるし、今後しそうなものもあるので、ぜひ形にしていってほしいと思います。それと、旧そごう跡地はすごく大きな問題。民間の事業だから UDC 2 も行政も物を言える立場では無いのですが、3年間放置状態なので駅前の顔として問題だと思います。ここが何らかの形になってくると良いです。そういう意味では 2020 年度に取り組む、柏駅東西をつなぐ俯瞰的な将来イメージを描いていく「柏セントラル駅まちビジョン」は、G D の具体化策としてすごく重要だと思うし、期待をしています。

Q : これまでの取組みを通じて、柏は商店街や会議所といった民の方々と行政の距離が近いと感じます。これは柏特有だと感じますが何か理由があるのでしょうか？

伏野 : 柏は元々江戸時代に軍用馬の放牧地で何もないところでした。そこに鉄道を誘致して柏駅を作るところからスタートしたので、みんなが柏に来て自分達のやりたいことをやっていく、そういう文化がすごくあるのだと思います。また、柏には、懐が深い人達がたくさんいるおかげで、事業者同士の競合が少ないように感じます。この二つが特徴としてあります。これが柏のバックボーンみたいなところがあるので、公・民の距離が近いのだと思います。

2-7. カシワハロウィンワールド シビックプライドを醸成するイベント



本プロジェクトがスタートするきっかけになったのは地元発意で実施された2016年の柏ハロウィンワールドパレードである。これまで柏は連携してハロウィンのイベントを実施してこなかったため、パレードを核としつつ街として応援しようという話が生まれ、UDC2は2017年から柏ハロウィンワールドの事務局を務めることになった。2017年は残念ながら台風直撃により中止になったが、2018年・2019年は無事に開催することができた。

2018年はハロウィンワールドパレードプロジェクト実行委員会によるハロウィンパレードや(図1)、柏青年会議所による仮装コンテスト、西武台千葉高校による吹奏楽部演奏(図2)、手づくりての市によるマーケット、高島屋写真館によるダブルデッキ上でのフотスポット(図3)、音街かしわによる音楽ライブ(図4)など、様々な企画が同日に開催され盛り上がりを見せた。

2019年は新たな試みとしてパレード&ウォークラリーが実施された。これはスタンプの代わりに各スポットでオリジナル缶バッジをもらい、柏セントラルの地図が印刷されたトートバッグに缶バッジを一つずつ付けていくという試みである。プロダクトのデザインが素晴らしかったため非常に好評だった(図5)。UDC2としては、ウォークラリーのゴールをカシワテラスとしてもらうことで多くの市民にカシワテラスを知ってもらう良いきっかけとなった(図6)。その他にも多くの関係者が各々の企画を実施し、柏セントラルを盛り上げた。

ハロウィンと言うと渋谷のイメージが強烈でまちづくりとしてはネガティブな要素が付いて回る。しかし、柏におけるハロウィンは昼の顔であり、クリーンで朗らかな企画となっており、子ども達を中心に置かれていることが特徴である(図7)。柏ハロウィン(通称カシハロ)を通して、子ども達が柏の街を一層好きになることを願う。



図1：ハウディモールの様子



図2：吹奏楽が雰囲気を作る



図4：音楽ライブによるにぎわい



図6：カシワテラスもハロウィン仕様

クレジット

プロジェクト名：カシワハロウィンワールド

主催：柏ハロウィンワールド実行委員会

後援：柏市

開催日：2018年10月28日(日) 10:00-17:00

2019年10月27日(日) 10:00-

関連する戦略



グランドデザイン3章
「まちづくりの4つのテーマと15の戦略より」



図3：目を引くフотスポット



図5：オリジナルバッグ&缶バッジ



図7：ダブルデッキ上にお姫様がたくさん

2-8.KASHIWA Colorful Heart Chirstmas 街全体でクリスマスのキックオフ！



「柏の街はクリスマスの時期、それぞれの主体がバラバラに動くので集客力や統一コンセプトに欠ける。何らかの連携を図れないか」という相談があった。そこで、大型商業施設、商店街、市民活動団体、大学などへ働きかけ、関心がある団体と連携しクリスマスのキックオフイベントを実施することになった。2018年は“パン祭り”“各種マーケット”“リアル宝探し”が連携し（図1、2、3）、2019年は“音”“光”“食”の3つの柱を中心に“謎解きラリー”や“マーケット（雨天で中止）”が連携した（図4、5）。特に“光”として実施した“Chandellede Noel～みんなで作る光の夜～”では昼に親子向けのワークショップでデコレーションしたキャンドルを用意し（図6）、夜はそれらのキャンドルを柏駅東口ウッドデッキに配置し美しいキャンドルアートを作り上げた。これはウッドデッキ完成以来の取組みであり、大勢の人々が写真を撮りに集まった（図7）。

また、いずれもグランドデザインのフューチャーデザインロゴである“Colorful Heart”のクリスマスバージョンを統一のロゴとして制作し、街の至る所を彩った（図8、9、10）。

クレジット

プロジェクト名：KASHIWA Coloful Heart Christmas

場所：柏駅東口ダブルデッキ、ハウディモール等

主催：柏クリスマス実行委員会

後援：柏市

協力：柏二番街、一般財団法人まちづくり公社

開催日：2018年11月25日（日） 10：00-17：00

2019年11月24日（日） 10：00-19：00

内容：かしわパン祭り、ウラカシクリスマスマーケット、クリスマス宝さがし、手づくりての市拡大版、学生クリスマスマーケットなど



図1：大勢の人であふれるダブルデッキ

関連する戦略



グランドデザイン3章
「まちづくりの4つのテーマと15の戦略より」



図2：大人気だったパン祭り



図3：手作りての市拡大版



図4：2019年は音楽ライブも実施



図5：二四立証倶楽部による謎解きラリー



図6：キャンドルを昼の間にデコレーション



図7：ウッドデッキでキャンドルナイト



図8：高島屋ステーションモールの様子



図9：ハウディモールのフラッグ



図10：ダブルデッキ上のフラッグ

2-9. まちづくり勉強会

まちづくりの担い手を育み、新しい風を柏の街に

新たな担い手の発掘と育成

まちづくりの取組みを固定メンバーで共有するだけでなく、広く市民に開くことにより新たな担い手の発掘と育成をすべく、本プロジェクトは始まった。単発で講師がそれぞれの取組みをレクチャーをする“まちづくり勉強会”（図1）と、もう一步専門的にまちづくりを学びたい人向けには全4回の連続講座を受講する“まちづくりスクール”（図2）を実施した。

また、国内の先進事例を視察に行き見識を深める“まちづくり視察会”（図3）も実施している。



図2：まちづくりスクールチラシ

2016 年度		2018 年度		2019 年度	
年度					
回数	第 1 回	第 2 回	第 1 回	第 2 回	第 1 回
日時	2016 年 12 月 26 日	2017 年 2 月 1 日	2019 年 2 月 13 日	2019 年 3 月 7 日	2019 年 9 月 11 日
講師	柏市交通政策課 柏市道路整備課	須田義大氏 (東京大学生産技術研究所次世代モビリティ研究センター (ITS センター) センター長)	岡崎正信氏 (オ ガー ル プ ラ ザ 株 式 会 社 代 表 取 締 役 他)	福岡孝則氏 (東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科 准教授 他) ゲスト:三牧浩也氏 (UDCK 副センター長 他)	西村浩氏 (株式会社ワークヴィジョンズ 代表取締役 他)
テーマ	柏市交通計画および 柏市道路計画	自動運転の動向と次世代モビリティデザイン	公民連携による地域活性化～オガールプロジェクトの取組み～	オープンスペースを核に住みやすい都市をつくる	空きの使い方が変われば、ひょっとしたら、まちは変わるんじゃないかと思っている、今日この頃のお話
参加者	42 名	38 名	約 80 名	約 80 名	約 80 名

まちづくりスクール

2016 年度		2017 年度			
年度					
回数	第 1 回	第 1 回	第 2 回	第 3 回	第 4 回
日時	2016 年 11 月 27 日 (日) 11 : 00-17 : 00	2017 年 10 月 7 日 (土) 10 : 00-11 : 30	2017 年 10 月 21 日 (土) 10 : 00-12 : 15	2017 年 11 月 4 日 (土) 10 : 00-12 : 15	2017 年 11 月 18 日 (土) 10 : 00-12 : 15
講師	山下 裕子氏 (広場ニスト／全国まちなか広研究会) 中野 卓氏 (東京大学大学院博士課程)	出口 敦 氏 (UDC2 センター長／東京大学大学院 教授)	千葉 晋也 氏 (株式会社石塚計画デザイン事務所 共同代表)	園田 聡 氏 (有限会社ハートビートプラン 研究員)	石井 秀和 氏 (株式会社南荘石井事務所 代表取締役)
テーマ	まちなか広場 ワークショップ	地域資源を活かす都市デザイン・マネジメント～アーバンデザインセンターの事例から～ (講義)	まちの担い手ってどんな人？ 自分たちが街ににぎわいを作るなら？ (講義・ワークショップ)	プレイスメイキング！「空間」を「居場所」にしよう (講義・ワークショップ)	民間所有の場を地域に開く ～街の価値をあげる不動産～ (講義・トークセッション)

まちづくり視察会

2017 年度		2019 年度	
年度			
日時	2017 年 8 月 24 日, 25 日	2019 年 11 月 27 日 (火), 28 日 (水)	
視察行程	1 日目 豊田市視察 2 日目 岡崎市乙川地区視察	1 日目 佐賀市 (わいわいコンテナ) 2 日目 武雄市 (武雄図書館)	
参加者	8 名	9 名	



図1：まちづくり勉強会開催風景



図3：まちづくり視察会風景

2-10. まちなかアクションサポート

市民主体のプロジェクトを応援する

ランドデザインでは市民が主体となった「にぎわいの創出」を重要だと示しており、本事業はそのような市民活動団体等のまちづくり活動をサポートする事業である。

多様な活動をサポートすることにより、柏セントラルの「にぎわい創出」「イメージアップ」「居心地の向上」「駅周辺の回遊創出」などを目指しており、2017 年度からの 3 年間では右表のとりのサポートを実施した。

支援した活動の効果検証や、どのようにランドデザインにフィードバックされるのか、などの課題が挙げられており、本事業自体のブラッシュアップが求められている。

年度	2017 年度	2018 年度	2019 年度
助成金額総計	493 万円	296.4 万円	290 万円
助成団体	12 団体	14 団体	12 団体

助成団体一覧	
本活倶楽部	一般社団法人柏ウェディングスタイルフォーラム
CAMPASS project	音楽の街かしわ実行委員会
Chiba cawaii club ママ部 (CCC ママ部)	二四立証倶楽部
JOBAN アートラインかしわ実行委員会	柏 MUSIC SUN 実行委員会
Kashiwa Special Sounds	柏ウェストサイドフェス (柏ストリートラクビー)
RIPPLE 柏	柏でよりみちアディショナルタイムズプロジェクト
ウラカシ百年会	柏の葉サイエンスエデュケーションラボ
ストリート・プレイカーズ	柏ハロウィンワールドパレードプロジェクト実行委員会
ストリート・プレイカーズでの市・野菜市部会	柏洋酒文化広報部
できる街プロジェクト	麗澤 JIC Japan Studies プロジェクト・チーム
まちなか学校 project	麗澤大学ヒューマンライブラリー

2-11. 調査研究

データに基づいたまちづくり戦略

街のシンクタンクを目指し、「公・民・学」が横断的に柏セントラルにフォーカスした基礎的な調査・分析・研究を進めている。街の課題を発見するためには正しい現状把握が必要であり、様々なデータからランドデザインをはじめ、その他の戦略の実現に繋げることを目指す。

2017 年度は既存調査で分析されていない部分を中心に情報を整理し、ランドデザインの方向性検討に資する分析結果の提供を目標とした「柏駅前再開発のポテンシャルおよび最適不動産用途の検討に係る調査」を行った。具体的には、①柏駅周辺の基礎調査および将来見通し、②不動産市場予測に基づく地権者・関係者の開発意識調査、③後背地を含む産業連関・居住環境シナリオ調査の3つのブロックに分けて調査・分析を行い、柏駅前の開発ポテンシャルの把握や柏駅前の最適不動産用途の検討を行った上で、中心市街地のみならず後背地の特性・将来性を踏まえた開発内容の検討を行った。

2018 年度は「産業連関分析による柏セントラル可能性調査」では、実施する施策が、経済へどのような影響を及ぼすかを計測・予測し、どのような施策が地域経済の活性化に影響を及ぼすかについて、調査・分析を行った。具体的には、①柏市地域産業連関表の産業項目を柏セントラルに適した産業分類への拡張し、②ランドデザインの数値目標「駅周辺歩行者交通量」の増加による経済波及効果を試算した。「柏セントラルの商業・業務の実態調査」では、柏セントラルに出店している店舗の業態と駐車場の立地を調査し、ランドデザインで掲げる「『機能』の種類ごとの目標」を参考に、エリ

ア別・業態別に今後のあるべき姿を検討した。

2019 年度は各種社会実験に対する調査および「柏セントラル駐車場現況調査」を実施している（継続中）。中心市街地で増加傾向にある駐車場を時間貸、月極、専用などに分類しながら経年変化を可視化することを目的としている。

なお、これらの調査結果については定期的に UDC2 の会員を対象とした報告会を実施しており、調査・研究により得た知見を地域のステークホルダーへ還元することを目指している。



図4：調査研究報告会の様子

インタビュー #09 酒井 勉 Tsutomu Sakai 所属 : 柏市役所 都市部 理事 /UDC2 理事・プラットフォーム委員会 副委員長 経歴等: 平成元年 4 月 柏市役所入庁 平成 30 年度から令和元年度 一般財団法人柏市まちづくり公社代表理事	
ダブルデッキを街のタッチポイントに	

Q：UDC2 に 2 年間関わって何を感じましたか？
酒井: 柏市は昭和 40 年頃、人口が 10 万人ぐらいました。その後、常磐線の複々線化や駅前の再開発事業が行われ、昭和 50 年には人口が 20 万人を超え倍増しました。ちょうどそのころ、そごうや高島屋がオープンし、同時期にダブルデッキも整備されました。多くの人々で賑わう新しい駅前の姿が幼いころの記憶として鮮明に残っています。これらの施設は柏市民にとって駅前の象徴となっていました。しかし、そごうが平成 28 年 9 月に閉店してしまったことで、駅前のシンボルの一つがなくなってしまいました。これは非常にショックでしたが、一方で商業都市としてのこれまでのまちづくりの転換期を迎えたとの危機感が関係者の間で共有できたのではないかと思います。これまでは行政職員として駅前を表舞台からしか見てこなかったのですが、UDC2 にかかわることで舞台裏を覗くことができました。まちづくりを進めるためには、人と人との繋がりや、ステークホルダーがそれぞれ密接に関連しているため、特に既成市街地のまちづくりの進め方の難しさを実感したところです。「公・民・学」連携の UDC2 の運営に携わりことができ、その中で新たな人との出会いをいただき、貴重な 2 年間を経験することができました。

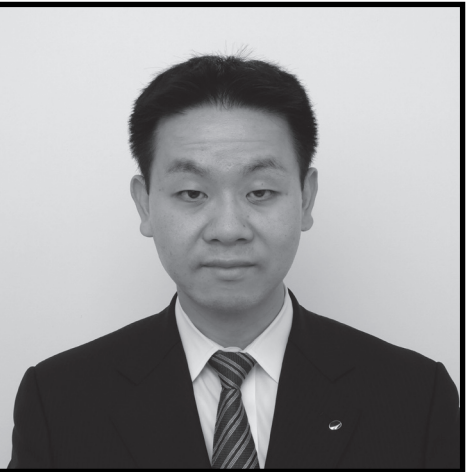
Q：まちづくり公社の特徴は何でしょうか？
酒井: まず、公社のメリットは行政も民間も二の足を踏んでしまうような事業でも、公社の理念の一つである“住み続けたいワクワクするまち”につながることでできる事業であれば速やかに展開できる事です。行政がまちづくりに関与する時は、計画や予算の手続きで迅速に対応することは難しいですが、公社はその時に最適な事業が立ち上がったなら、それを速やかに実行できる機動力と瞬発力が一番の強みだと思っています。

Q：公社は都市再生推進法人を取得していますが、どんなことを行ってきましたか？
酒井: ダブルデッキは道路に位置付けられていますが、都市再生特別措置法に基づいた道路占用の特例を用いて収益事業等を行っています。例えば「カシワテラス」やスターバックスのオープンカフェで、従来の制度では困難な活動を展開しています。また屋外広告事業も行っています。一見地味な事業に見えますが、柏駅は乗降客数が 1 日に約 20 万人ほどいるので、その宣伝効果はとても大きいものです。今後、デッキ上で民間や公共の様々な情報を大型デジタルサイネージで提供できるよう計画していますので、楽しみにしててください。

Q：ダブルデッキはポテンシャルがありますか？
酒井: 築 50 年近いダブルデッキですが、まだまだ使い切れていない部分があると思います。例えば、今回の社会実験では、無機質な床に人工芝を張るだけですごく雰囲気が変わった。ちょっとした仕掛けでこんなに印象が変わり、人々の憩いの場となることができる。もっと知恵を出し合えばダブルデッキはこれまでと全く違う魅力溢れる空間にできると思います。ダブルデッキは市民のシンボルでありこれまでも郷土愛の象徴となっていました。そんな大切な場所で自分たちのやりたいことが実現できる空間になったらもっと素敵です。まちづくりは、きっかけが重要です。多世代が街に関心を持つタッチポイントとして、ダブルデッキの役割は重要だと考えます。

Q：GD についてお聞かせください。
酒井: GD の良いところはやはり一つの指標として建物用途の数値目標を立てたことですね。行政計画ではないからこそ思い切った数字の提案ができ、すごい事だと思います。また、GD のフューチャーメッセージとして、「Colorful heart- ひびきあって、かしわ-」のロゴマークを作ったことも良かったです。2018 年～2019 年はクリスマスの時期に柏セントラルの様々な場所で使用されており、今後もシンボルとして色々と活用してもらえたら良いなと思います。今後、もっと GD をまちに浸透させていく必要があると思うのですが、「4 つのテーマと 15 の戦略」や「まちづくりの方針図」のような分かりやすい図表をピックアップした概要版を作ってはどうか。柏の街の将来像を小・中学生にも届けることで、若い世代がまちづくりに参画したいと思えるような PR にもなるのかなと感じます。

Q：今後の UDC2 の課題についてはいかがでしょう？
酒井: 将来的なハード整備に繋げるためにパブリックスペースでの社会実験を継続できたことは良かったです。20 年後の数値目標に向けてこの 2 年でどう前進したのかは整理しておくと思います。また、GD に記載された「奥行きのある街」のイメージについてですが、柏駅から 15 分も歩くと大堀川や防災公園など身近に自然に触れることのできる場所もあります。駅中心部から少し外れた場所も含め、巡る楽しみのあるまちはとても魅力的です。柏セントラルエリアだけでなく柏の街全体を俯瞰しながら、中心市街地の活性化を考えることも必要だと思います。

インタビュー #10 関口 真太郎 Shintaro Sekiguchi 所属 : ㈱東葉産業代表取締役社長 / UDC2 運営委員・調査研究委員会 副委員長 経歴等: 2000 年慶應義塾大学経済学部経済学科卒業後、㈱大塚商会入社。 2002 年㈱東葉産業入社、2003 年同社代表取締役社長就任（現職）。 同年柏市西口本通り商店会専務理事、柏市商店会連合会理事就任（いずれも現職）。 2013 年（一社）千葉県宅地建物取引業協会東葛支部幹事就任（現職）。	
地権者として街に姿勢を示す	

Q：UDC2 を一般社団法人化した時のお話を教えてください。
関口: 前身のエリアマネジメント協議会に参画していなかったステークホルダーをもっと巻き込んで「オール柏駅中心市街地」のような体制を作ることを目指しました。そのためには、組織や人事を一新しなければいけないということで法人格を取得しました。何よりも基本構想を持たなければならぬだろうということで GD を作ろうという話になりました。「公・民・学」が連携するのが UDC。民間が単独でやる事業でもなければお固い行政計画のようなものでもない。先進的なまちづくりの知見を、学の方々が参画いただいたことでご教示いただけた。だからこそ UDC2 を核にして GD やまちづくりの体制ができたのだと思います。

Q：GD についてお聞かせください。
関口: GD を短期間で作れたということが最大の成果であると思っています。2016 年 3 月に柏そごうの撤退が報道されて、柏全体、特に中心市街地では大激震が走りました。いつか来る話がたまたまこのタイミングで起きたわけですが、不幸中の幸いだったのは既に UDC2 の法人化に向けて動いていたことでした。そごうが閉店することになったことも後押しとなり、短期間で GD を策定できたので、その意味では良かったと思っています。もちろん、時間をかければ、行政の総合計画のように GD に基本構想だけでなく基本計画やアクションプランも盛り込む方法もあったかもしれませんが、当時はスピード感が非常に大事でした。また、行政の基礎調査を踏まえて、資料編も合わせて作れたことや商業一辺倒からレジデンスを中心にした複合用途への転換を目指すと共に用途別の床面積の数値目標を具体的に示すことができたことも良かったです。「公・民・学」が連携し、それぞれの役割を果たすことができたので、この GD が一定水準のものとして短期間で作れたのだと思います。

Q：GD の効果はいかがでしょう？
関口: まずは柏セントラルにおいて目指すべき将来像が共有されたことが成果です。この街がどこに向かって行くかははっきり示せたことが一番良かったことだと思います。

Q：今後の UDC2 の課題についてはいかがでしょう？
関口: GD が完成して目指すべき将来像はできました。ただし、目標が 20 年後ということもあり、そこに行くまでのロードマップがはっきりしていませんので、これからの具体的な変化が見えにくいところが最大の問題だと思います。そうすると、GD に遠心力が働いて段々影響力が低下してしまうことを危惧しています。どうい

う手法で GD を実現させていき、どういうアクションプランを実行していくのかを考えなければいけないと思います。もう一つは、GD を絵に描いた餅にしないために、柏セントラルの方々のコミュニケーションの場を増やしていかなければならないと思います。なぜならば、GD は白紙に絵を描いているのではなくて、既成市街地のハードの更新ビジョンを描いているので、柏セントラルの方々を巻き込まなければ実現できません。もちろん、巻き込むことができて、実現は簡単なことではありませんから、そこが大きな課題だと思います。今回のような活動レポートを用意していただいていることは、そのコミュニケーションのためのツールの一つなのかなと思います。

Q：社会実験について何かご意見はありますか？
関口: 「ちばぎんスクエア」では会社として関わりましたが、オープンカフェセットの出し入れやパラソルの開閉など、当社グループの社員に継続して頼むという意味で特定の人だけでやるものなかなか大変でした。「KIDIYS PARK」は、社会実験をやるのに良い土地はないかと相談をいただいていたこともあり、協力することができました。いずれにせよ、大したことはできていません。

Q：今回の協力ではまだ足りてないでしょうか？
関口: GD 策定に携わった身として、これだけでは足りないと思っています。もっと地権者として汗をかかないと。ただ、UDC2 に関わっている者として街に姿勢を示すことは良いと思いました。地権者としてのまちづくりへの関わり方とか貢献方法を、目に見える形で示すことに意義があるのかなと。このことが柏セントラルの中で拡がり、続いていけば良いなと思います。私も 30 代前半くらいまでは、先代から引き継いで間もない自らの企業グループの事業で多忙だったこともあり、まちづくりは外部環境を変えようとする試みであり、成功率が高くなく非効率なものと何となく思っていました。柏セントラルのステークホルダーである地権者がまちづくりに積極的にかかわり、これを推進していくのか否かでも、このエリアの不動産マーケットの明暗を分けるかもしれないと思うようになり、微力ながら UDC2 に参画しております。柏セントラルの地権者の方で、同じようにお考えになって、協働していただく方が増えたら嬉しいですね。

Q：UDC2 の戦略会議の中で唯一の若い世代ですが、その点についてはいかがですか？
関口: GD は 20 年後の将来像ですからそのスパンで物を考える若い世代は必要です。まちづくりを持続的なものにするためにも、若くて新しいメンバーを増やしていくことは重要でしょうね。

3. メッセージ・関連報道

3-1. UDC2 関係者からのメッセージ

3-1. UDC2 関係者からのメッセージ

長妻 克典



UDC2 副センター長
(柏市中心市街地整備課長)

「公・民・学」連携を謳ってアーバンデザインセンターが生まれたのが2006年、柏市北部に位置する柏の葉キャンパス駅前にあるUDCKであり、現在、全国の21箇所で開催するUDCの総本山である。一方柏駅周辺のまちづくりを担うUDC2は、2015年に設立されました。これまでも既成市街地として数多くの活動が営まれていましたが、2016年柏そごうの閉店から危機感が強まる中、『柏セントラルグランドデザイン』を策定し、まちづくりの4つのテーマと15の戦略を掲げ「課題を踏まえた将来の方向性」を明示し取り組んで来ました。

4年に渡り取り組んできた事業を1冊のレポートとして、成功事例はもちろん、上手く進んでいない事業の原因や新たな課題をまとめ、「公・民・学」が連携して今後に繋げていければと考えます。

安藤 哲也



UDC2 副センター長

柏に来て5年が経ちました。本当にたくさんの人たちの顔が浮かびます。いつもUDC2を支えて・応援していただき心から感謝しています。

GDは20年後の将来像。実現に向けて逆算的に何が必要かを考えるバックキャストिंगの視点が大切です。一方で目の前で生じた課題に対して迅速に対応できる組織でもありたいと思っています。そのため、PDCAサイクルではなくOODAループこそがUDC2に相応しいと考えています。

「公・民・学」連携のUDCという仕組みはいくつかの弱点は感じるものの、補って余りある可能性があります。一筋縄ではいかない仕事ですが、街の人（幅が広い言葉です）にとって何が本当に幸せに繋がるのかを考え、動き続けたいと思います。

藤田 直広



元UDC2ディレクター
(柏市交通政策課)

3年間を振り返り、将来ビジョンの策定から公共空間の利活用を中心とした社会実験、シンクタンク機能としての調査研究、「公・民・学」の課題解決型プラットフォームとして多くの方々と関わり、事業を実施してきました。

この組織の強みとして特に感じたことは3つ。判断の速さ、ポジティブな思考で推進していく「スピード感」。民間の方々の感度を理解した上での「歩み寄り」。他人事でない関係者「パートナー」が集まってくることです。行政だけでは難しく、UDC2だからこそできる課題解決の可能性を大きく感じています。個人として、クリエイティブなことは実践できていませんが、行政を「つなぐ」という役割だけは少し担えたかと。(「つなぐ」より「仲間(関係者)にする」という感覚かな。)

柏駅周辺の課題は尽きない状況だと思います。引き続き、会員の皆様をはじめ、大学、まち、民間、行政の様々な方々にUDC2を支えていただきたいと思います。

所 英明



元UDC2ディレクター
(柏市地域支援課・地域づくりコーディネーター)

2019年4月～翌年3月までの1年間、週1日相当の勤務でディレクターを務めました。担当したのはプラットフォーム委員会(柏クリスマスと柏ハロウィンワールド)と、まちなかアクションサポートという助成金事業でした。

UDC2としてのメインの事業は、UDC2が中心になってまとめた柏駅を中心とする市街地のグランドデザインと、それに基づいたまちづくりになりますが、ぼくが担当したふたつの事業の主役は飽くまでも中心市街地の百貨店や各種商業施設、NPOや市民活動団体等のまちのプレーヤーであり、我々の役割は彼らの事業を結びつけ発展させるようなプラットフォーム(共通の受け皿)の用意であったり、意欲的な市民団体等への助成により、その団体と共に市街地の賑わいや活性化に寄与することでした。少人数で様々な取り組みをしているUDC2として、割けるリソースは限られている中、どう工夫できるかが課題になると感じています。

関 華子



元UDC2リサーチアシスタント
(2020年3月芝浦工業大学大学院修士課程修了、同4月より(株)日本設計)

研究室でお世話になっていた前田英寿先生の紹介で、大学4年次にインターンシップ、大学院在学中に約1年半、リサーチアシスタントを務めました。

UDC2は道路やダブルデッキ上の社会実験など場づくりを実践すると同時に、市民のコミュニティ形成や地元事業者との協力体制を築くなど地域に根ざしたソフト面の取り組みを行っていました。こうした活動を可能にしたのは、まちづくりの関わり方に柔軟性を持たせているところだと感じています。UDC2には市民がふらっと立ち寄れる気軽さがあり、まちづくりへの参加のハードルを下げる役割も果たしています。私としては、こういう場に学生がもっと積極的に関わり、街に刺激を与えて欲しいと思います。

吉原 美優



アーバンデザインカイギ参加
(KIKAI、麗澤大学)

2019年度のアーバンデザインカイギに登壇させていただいてから、様々な面でUDC2さんと活動させていただきました。2019年の柏クリスマスでは企画の実行をサポートしていただいたこともあり、UDC2の皆さんのおかげで柏の街を歩き交う方々にクリスマスキャンドルライトアップを見ていただくことができました。「若いから」「経験を積んでないから」「まだまだ柏のことを知らないから」そんな理由でまちづくりから遠ざかってしまうのはもったいない。柏セントラルの街を考えるたくさんの人が行き交う場所だからこそかけがえのない出会いと経験が得られる場所です。今後もたくさんの方と一緒に柏を考えていきたいと思っています。

佐竹 芽依



アーバンデザインカイギ参加
(青山学院大学 / ストリートパーティー実行委員)

私が初めてUDC2に関わったのは、高校1年生の3月でした。あれから3年が経ち、柏駅周辺に緑が少ないからといって緑の制服を身にまとうこともなくなりました。

活動中に素敵だと思ったことは、イベントで通りすがりの人と関わったと思ったら、いつの間にか次のイベントなどで一緒に準備をしていることです。私はUDC2のおかげで、柏の見え方が変わり、柏のことがさらに好きになりました。人と人との繋げ、新たな活動を生み出し、関わった人のまちの見え方を変えるのがアーバンデザインセンターなのかもしれません。

これからもUDC2の皆さんと、これを手にしているあなたと一緒に、柏市を盛り上げていけることを楽しみにしています！

◇ 関連報道

掲載日(放映日)	媒体	内容
2018/6/3 ~	J-COM「ど・ろーかる」	ストリートパーティー#5
2018/6/8	千葉日報	ストリートパーティー#5
2018/7/23	朝日新聞	アーバンデザインカイギ#3
2018/7/25	建設通信新聞DIGITAL	アーバンデザインカイギ#3
2018/7/27	柏市民新聞	アーバンデザインカイギ#3
2018/8/1	日本経済新聞	アーバンデザインカイギ#3
2018/9/2 /	J-COM「ど・ろーかる」	ストリートパーティー#6
2018/9/3 /	朝日新聞	ストリートパーティー
2018/10/1 /	MANAGEMENT SQUARE 10	グランドデザイン
2018/10月放映	台湾公共テレビ放送局	ストリートパーティー#6
2018/10/24	朝日新聞	パブリックライフカシワ1
2018/10/26	柏市民新聞	パブリックライフカシワ1
2018/12	建築ジャーナル	パブリックライフカシワ
2018/11/9	柏市民新聞	柏ハロウィンワールド2018
2018/12/8	朝日新聞	ストリートパーティー
2018/12/11	千葉日報	柏カラフルハートクリスマス
2018/12/25	朝日新聞	そごう柏店駐車場跡来夏着工予定
2019/1/1	新都市	グランドデザイン
2019/1/11	柏市民新聞	ストリートパーティー#8
2019/2/1	MANAGEMENT SQUARE 2019-2	グランドデザイン
2019/3/5	ストリートデザイン・マネジメント：公共空間を活用する制度・組織・プロセス	ストリートパーティーなど
2019年度	地方創生カレッジ	エリアマネジメント～立ち上げから自走まで～
2019/4/26	柏市民新聞	パブリックライフカシワ2
2019/6/28	柏市民新聞	子どもサンカク広場オープン
2019/6/28	柏市民新聞	KIDIYS PARK オープン
2019/7	J-COM「ど・ろーかる」	第4回アーバンデザインカイギ
2019/7/12	柏市民新聞	第4回アーバンデザインカイギ
2019/7/31	東葛まいにち新聞	KIDIYS PARK
2019/8/23	柏市民新聞	カシワテラス来月完成
2019/12/25	くらし HOW マガジン	街のファンづくり
2019/12/27	リビングかしわ	ストリートパーティー
2020/3	国交省	ストリートデザインガイドライン—居心地が良く歩きたくなる街路づくりの参考書—
2020/3	フリーマガジン“PICK UP”	街を元気にする会社「UDC2」



■ UDC2 REPORT vol.01 2016.11-2020.03

2020年5月31日発行

編集・発行：

一般社団法人柏アーバンデザイン
センター (UDC2)

写真・イラスト：

UDC2 作成

本誌記事・写真・イラスト等の
無断転載を禁ずる

問い合わせ先：

UDC2

〒277-0005

千葉県柏市柏 1-5-18

TEL: 04-7166-5000

Email: info@udc2.jp

WEB: <https://www.udc2.jp/>

開館時間：平日 10:00 - 17:00

「UDC2」で検索! フォローしてね! /

LINE@

