



Kashiwa Central PUBLIC LIFE GUIDE

柏セントラル パブリックライフガイド



Kashiwa Central
PUBLIC LIFE GUIDE

2022年3月

一般社団法人
柏アーバンデザインセンター
[UDC2]

What is your Public Life ?



CONTENTS

1. パブリックスペースとパブリックライフ

- 1-1. パブリックスペースの例
- 1-2. 近年の“パブリック”を巡る動き
- 1-3. 座談会①「パブリックスペースに関する世界の動向」

2. パブリックスペースを使いたいと思ったら！

- 2-1. 許可手続きに関する情報
- 2-2. 道路・通路を使いたい場合
- 2-3. ダブルデッキ・ウッドデッキを使いたい場合
- 2-4. 民間の土地を借りて地域にひらく「カシニワ制度」

3. パブリックスペースの活用例

- 3-1. 社会実験の効果と展望
- 3-2. ストリートパーティー
- 3-3. パブリックライフカシワ
- 3-4. カシワテラス
- 3-5. KIDIYS PARK
- 3-6. 子どもサンカク広場
- 3-7. デッキパーク
- 3-8. カシワヨルデッキ
- 3-9. ソラニワテラス
- 3-10. 子どもケイオク広場
- 3-11. 座談会②「柏の街のパブリックライフ」

4. 将来イメージ

- 4-1. 道路の将来イメージ
- 4-2. デッキの将来イメージ
- 4-3. 屋上の将来イメージ
- 4-4. 民地の将来イメージ

ガイドの目的

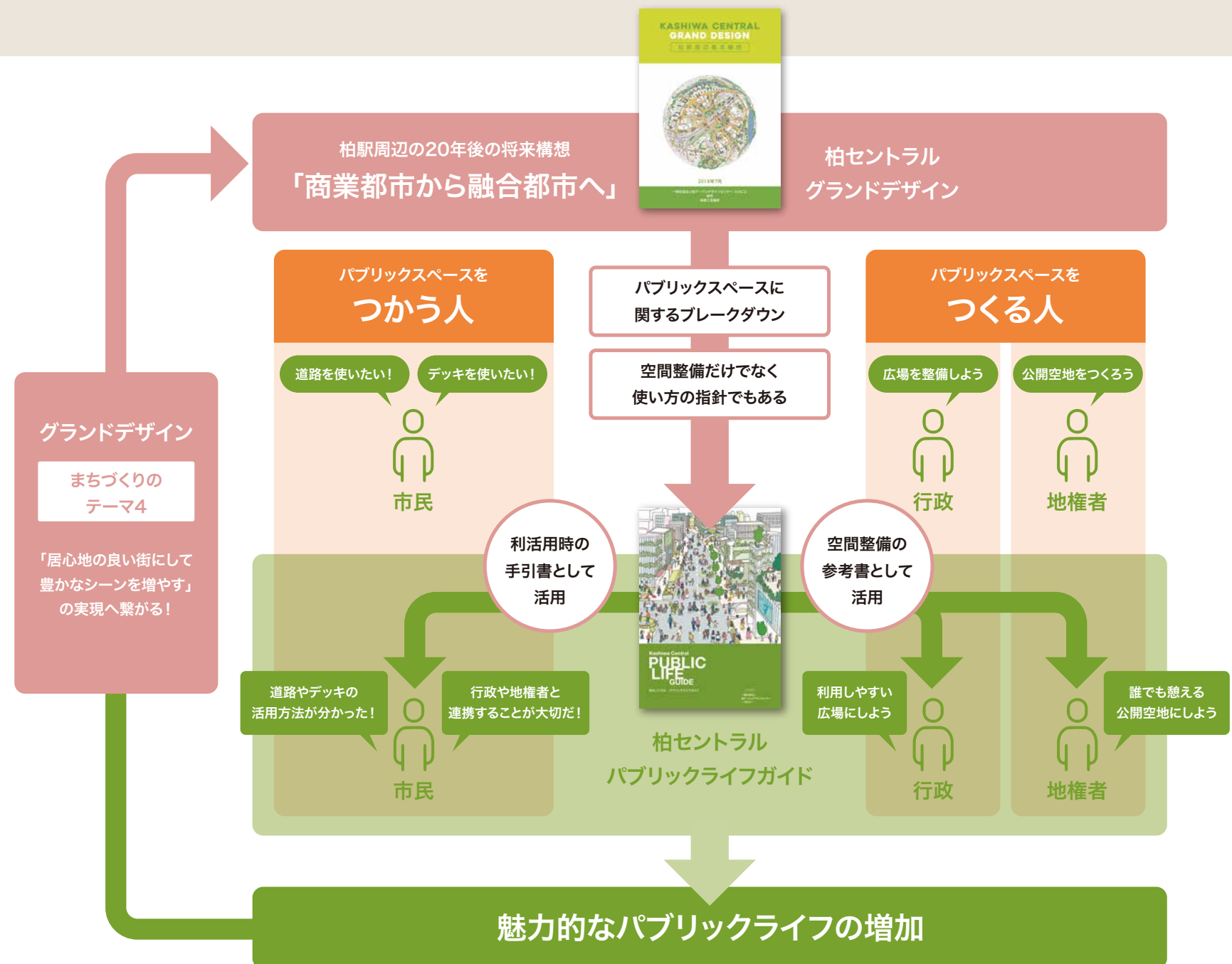
2018年7月にUDC2が策定した柏駅周辺の20年後の将来像を描いた「柏セントラルグランドデザイン-柏駅周辺基本構想-」(以降、「GD」と表記します)では、まちづくりの4つのテーマの1つに「居心地の良い街にして豊かなシーンを増やす」を掲げており、パブリックスペース(以降、「PS」と表記します)の設置や活用を謳っています。そこで、GD策定後にUDC2ではプレイスメイキングにおけるLQC※1の考えに基づき、PSを利活用する実証実験を複数実施してきました。

このたび、UDC2が2018年～2021年の4年間で実施してきた様々なPS系の実証実験の成果を整理し、PSの利活用および整備の指針となる手引書「パブリックライフガイド」を策定します。なお、PSという「空間」だけでなく、その空間で過ごす「人」が主役であることを表現するためパブリックライフと呼称しました。

本ガイドは、PSを利活用して商いやイベントを実施したい市民(つかう人)にとっては、実施する際の注意点や手順を参照していただくことを目指し、PSを整備する行政や地権者の方々(つくる人)にとっては、PSの使い方を具体的にイメージすることでハコモノではない空間づくりの参考にしていただくことを目指します。PSの整備と利活用が両輪で向上することで、柏セントラル※2の魅力が向上し、グランドデザインの実現に向けてまちづくりが進むことを期待します。

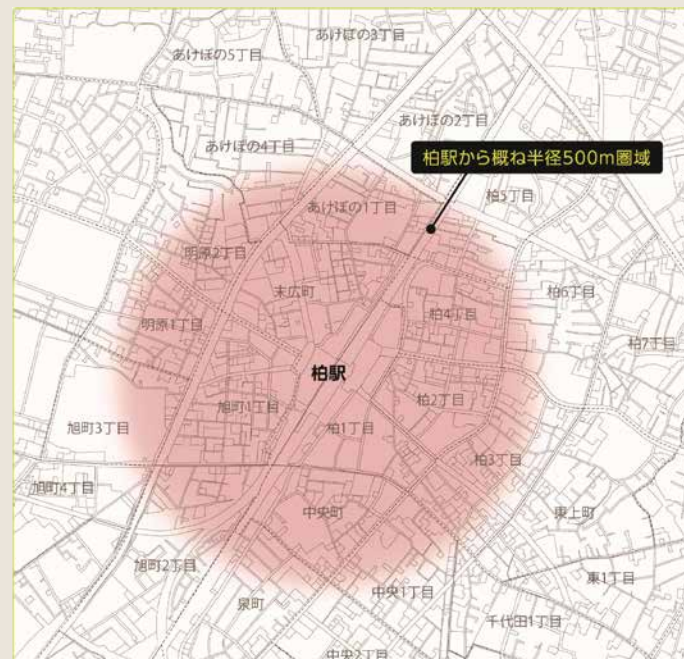
※1 LQC:Lighter, Quicker, Cheaperの略。気軽に、手早く、安価で、の意。

※2 柏セントラル:柏駅から概ね500m圏(抵抗なく歩ける範囲)のこと。UDC2がGDにおいて位置づけた。



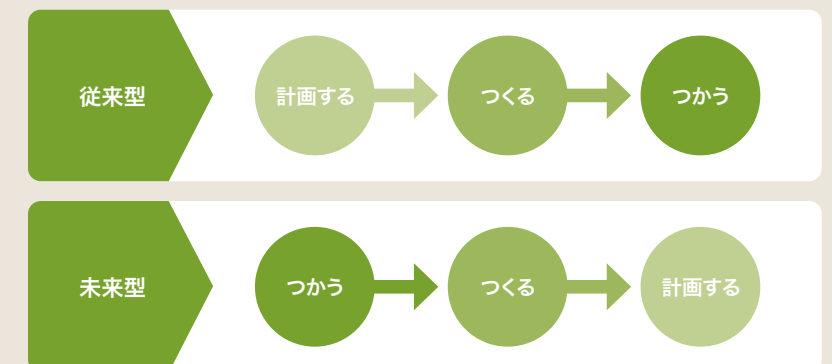
対象のエリア「柏セントラル」とは?

「柏セントラル」はGDの対象とする範囲で、柏駅から概ね半径500m圏(抵抗なく歩ける範囲)です。本ガイドは柏セントラルにおけるパブリックライフについて整理しています。



【参考】都市空間×人のパラダイムシフト

これまでは、計画する→つくる→つかうというウォーターフォール型で都市デザインは行われてきましたが、これからは、つかいながら→つくり→計画をアップデートしていく、というアジャイル型の(機動的な)都市デザインが求められています。



01

パブリックスペースと パブリックライフ

Public spaces and Public life

PS、オープンスペース、フリースペース、公共空間。
色々な呼び名がありますが、PSとは何なのでしょう。

国内ではPS＝公共空間と訳されやすいですが、
「公共」が所有する空間をPSと呼ぶわけではありません。
公的な性質を持つ空間がPSと呼ばれています。

1章では、まずPSとはどのような空間なのか。
そして、世界や国内でPSに関してどのような動きがあるのかをご紹介します。

パブリック スペースの例

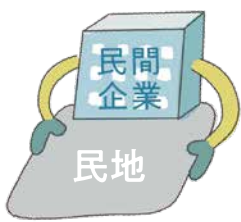
公用地

公用地はその名のとおり、「公」に使われている土地になります。そのため、協議する対象は基本的に行政(市役所)となります。道路系の場合は道路交通法の対象になりますので、警察にも協議する必要があります。なお、柏セントラルには公園系がありませんので割愛しています。



民地

民地はその名のとおり、「民間」が所有する土地になります。そのため、協議する対象は基本的にその土地を所有する民間企業や、管理している管理会社等となります。道路系と異なり警察との協議が不要となるため柔軟に進みそうですが、協議のフォーマットが無い場合、ケースバイケースとなる点や、民間のトラブルに発展しやすい点に注意が必要です。



道路

道路法上の道路。我々にとって最も身近な空間ですが、道路交通法上は基本的には交通のための空間であるため利活用のハードルは高く、道路管理者(柏市)および交通管理者(警察)との協議が必須になります。特に自動車の通行を止めようとする場合は、地域も含めた協議が必要になるため一層ハードルが高くなります。柏セントラルでは柏駅東口駅前通り(以降、「ハウディモール」と表記します)が毎週日曜日および祝日に時間帯によって歩行者天国になるため、この時間帯であれば協議が比較的スムーズに進みやすいです。ただし、地元商店街等との連携はまちづくりの視点から重要です。



ペDESTリアンデッキ

道路法上の道路。柏では「ダブルデッキ」と呼ばれています。自動車の存在を考えなくて良いところは活用上大きなメリットです。東口のダブルデッキは2013年度より都市再生推進法人を取得した(一財)柏市まちづくり公社により都市再生特別措置法に基づく「道路占用許可の特例」制度が適用されています(詳細は22頁)。活用のハードルは低いですが、活用可能な範囲が限定されており、規定の利用料がかかります。なお、ファミリカしわ前の「ウッドデッキ」もまちづくり公社が運用しており、同様に利活用が可能です。



通路

道路のように使っていますが、柏駅南口自由通路の場合は、法定外公共物という扱いになりますので、道路法上の道路ではありません。利活用のハードルは低そうに感じますが、所有と管理が行政と民間をまたがっている場合もあり、権利関係が複雑なところもあります。ただし、交通上安全を担保できるのであれば、前述の道路と同様に利活用できる可能性はあります。

駐車場

国内の中心市街地で増加している駐車場は利活用の視点で見るとポテンシャルの塊です。まちづくりのワークショップ等で「空いている駐車場を使いたい!」という意見は非常に多いですが、オーナーからすれば余計なトラブルを持ち込みたくないのが本音です。win-winな関係を構築することができれば可能性が見えるかもしれません。



前面空間(軒先やちょっとした空地)

建物の前面空間は利活用空間として十分な可能性があります。国土交通省が2020年に発表したグランドレベルデザインでは、建物の低層部と軒先空間と道路を一体的なデザインとすることで魅力が向上すると述べています。今後、建物オーナーはテナントへの付加価値として利活用しやすい前面空間を整備しておくことで物件の人气が向上するかもしれません。ただし、道路にはみ出してしまおうと前ページの道路の利活用と関わってしまうため、はみ出さないように十分な配慮が必要となります。



公開空地

一定規模以上の開発をする際に、敷地に設けた空地を一般に開放し、自由に通行または利用できるようにした区域を公開空地と言います。見た目は道路と繋がっていますが、民地になります。そのため、利活用する際はオーナー(管理組合等)との協議が必要になります。公開空地は所有するオーナー側からすると「自分たちの敷地」という認識が強く、公開せずに閉じてしまうトラブルも生じています。計画段階から行政とオーナーで、利活用の視点を含めた公開空地の在り方(使われ方)をしっかりと協議しておくことで、活きた公開空地が作られ、結果として都市全体の魅力向上に繋がると言えます。



協議上、点字ブロックをふさがないことは必ず求められます。什器などでふさがないことはもちろん、実施するイベント等によって集まる人混みでふさぐこともNGです。誘導員の設置や、人が集まるコンテンツは点字ブロックから離す等の工夫をすると良いです。

近年の“パブリック”を巡る動き

こちらは一般社団法人ソトノバが2021年7月に発表した「PLACE MAKING GUIDE」の抜粋です。PPSの提唱する「良いパブリックスペースに共通する4つの要素」ごとにチェックするポイントを整理しています。

良いパブリックスペースに共通する4つの要素

世界のプレイスメイキング※を牽引するProject for Public Spaces(以降、「PPS」と表記します)では、「良いパブリックスペースに共通する4つの要素」を提唱しています。PPSは、これらの要素をさらに分解し、場が良いものか悪いものかの判断を助けるツールとしています。

※プレイスメイキング:世界的なネットワークであるPlacemaking Xはプレイスメイキングを「コミュニティの中心としてPSを再考し、改革するために人々が一緒に集まって描く共通の理念」と位置づけています。つまり、空間のデザインや活用にとどまらず、地域のコミュニティとともに、PSを特別な場へと変えていくための考え方およびプロセスといえます。

つかう人

チェックが多い場所ほどPSとしてのポテンシャルが高いと言えますので、そうした場所を利活用すると良い場づくりがしやすいでしょう。

つくる人

チェックが多くなるような空間整備を目指すとも良いでしょう。「作ったが良いけど誰にも使われない」とならないよう予め利活用されることを意識しましょう。

社交性

「社交性」は場の特徴を際立たせるものですが、取り入れるのが難しい面もあります。高い社交性が見られる場では、人々の交流の機会やコミュニティのつながり、自分たちのものだという意識が存在しています。人々が友人に会い、隣人にあいさつし、知らない人と交流することが心地よく感じられるところでは、場所性(センス・オブ・プレイス)や場への愛着が高まり、コミュニティ及び社会的活動を豊かにすることにつながるでしょう。

チェックするポイント

- 友人と会うために遊びたい場所ですか？そこでは他の人が友人に会っていたり、たまたま出くわしたりしますか？
- 利用者はグループですか？お互いに話していますか？
- 利用者はお互いに顔や名前を知っているように見えますか？
- 利用者はその場を見に友人や親類を連れてきていますか？あるいは、場の特徴を誇りをもって伝えていませんか？
- 利用者はほほ笑んでいますか？お互いにアイコンタクトをしていますか？
- 定期的に、また意識的に場を利用していますか？
- 年齢層と人種グループや性別などの構成は、おおむねコミュニティを代表したものでしょうか？
- 利用者はごみを見つけたら拾いますか？

利用と活動

アクティビティはすばらしい場をつくる重要な要素です。人々が最初にその場を訪れ、何度も戻ってくる理由になります。また、アクティビティは場を特別でユニークなものにします。そこで何もすることがなければ、誰もいなくて使われない場になってしまいます。もしそのような状態になっているなら、何かを変えるべきという明確なサインといえるでしょう。この項目を評価する際は、次の原則を念頭に置くとよいでしょう。

- より多くのアクティビティが起こっており、参加できる機会があることが望ましい。
- 男性と女性のバランスがよいこと。
- 異なる世代の人々が空間を利用していること。(リタイア世代と小さな子ども連れは、他の人が働いている日中に空間を利用できる)
- 空間が一日を通して利用されること。
- 単独とグループいずれの利用者もいる空間が、単独の利用者だけがいる空間よりもよい。友人との滞在や交流が生まれ、楽しさが生まれる。
- 成功を決定づける最も重要な要因は、どれだけよく管理されているかにある。

チェックするポイント

- 場は人々に利用されていますか？それとも無人ですか？
- 異なる年代の人に利用されていますか？
- 利用者はグループですか？
- いくつの異なるアクティビティが起こっていますか？(歩く、食べる、野球をする、ゲームをする、リラクセスする、読書する、など)
- 空間のどの部分が使われていて、どの部分が使われていませんか？
- やることを選択肢はありますか？
- 管理者はいますか？またはその空間にだれが責任をもっているか分かりますか？

チェックするポイント

- 遠くからでも空間を見ることができますか？外からでも空間の内部を見ることができますか？
- 空間と隣接する建物の接続は良好ですか？もしくは、その空間はなにもない壁面に囲まれていますか？隣接する建物の利用者はその空間を使っていますか？
- その場所までは歩きやすいですか？例えばそこへ行くのに車が走っているところを急いで渡らなければなりませんか？
- 隣接するエリアとの間を歩道で移動しやすいですか？
- 特別な配慮を必要とする人に対応している空間ですか？
- その場所を通る道路と通路は人々が実際に行きたいと思っている場所につながっていますか？
- その場所に行くのに、バス、電車、自動車、自転車など、多様な交通手段を用いることができますか？
- 公共交通の乗り物は、図書館、郵便局、公園の入口といった目的地のそばの、使い勝手のよいところに配置されていますか？

よいパブリックスペースは訪れやすい、あるいは通りやすい場所で、遠くからでも近くでも視認しやすいものです。空間のエッジ(境界線)もアクセスしやすさにとって重要です。たとえば、ストリートに沿って商店が並んでいると、なにもない壁面や空地にくらべて歩いておもしろく、概して安全に感じられます。また、アクセスしやすい空間では公共交通の利便性が高いことが理想です。場へのアクセスしやすさは周辺への視覚的・物理的な接続で判断することができます。

邦訳・加筆
ソトノバ + Placemaking Japan



快適さと印象

空間が快適でよいイメージをもっていることは成功の鍵です。快適さの要素には、どれだけ安全性や清潔さを感じるかや、座れる場所があるかなどが含まれます。人々に座りたくなる場所の選択肢を与えることはとても重要ですが、往々にして過小評価されています。

快適さと印象

近年の“パブリック”を 巡る動き

心地良い場をつくる8つの場の要素

こちらは、UR都市機構 まちの空間形成・イノベーションワーキングチームがとりまとめた「居心地が良く、使われる公共空間をつくるために～プレイスメイキングから考えるまちづくり～Ver.2.0」の抜粋です。場をつくる際の基本的な考えとして、座り場＋複数の場を用意し、8つの場の要素を組み合わせることが心地よい居場所をつくることになると紹介されています。既にそこにある用途や機能を組み合わせつつ、空間の枠組み※を考えて、そこに場の要素を組み合わせるという考え方が求められます。

※空間の枠組み：椅子や屋根、樹木など個々のエレメントが相乗効果を生むように、相互の連携を意識して配置すること。

眺め場



座り場から見える景色に気を使うことが大切になる。

囲い場



座り場の周りを低い植栽、塀、椅子の背もたれなどで上手に囲むことにより快適性が向上する。

食場



座り場にテーブルと食事の提供があるとより長い滞在が起こる。

座り場



椅子など人が居られる座面を設置する。椅子には動かす自由があり、縁側には動く自由がある。両方を上手に組み合わせた空間づくりが重要。ウッドデッキやちょっとした段差も座り場になり得る。

陰り場



座り場の上から木陰、軒先、天蓋などで囲むことで快適性が向上する。

巡り場



案内図などにより空間内の複数の場を巡ることを誘導する。

話し場 (離し場)



話したくなる座り場など。距離感の調整できる椅子などは良いツールとなり得る。

灯り場



夜の座り場、食場を照らし人の気配を感じさせる。安心感に繋がる。

つかう人

「座り場」を設けることを基本として、そこから他の要素を連携させることで、居心地が良い場をつくることができます。

つくる人

「眺め場」「囲い場」「陰り場」などは後から設置することは難しいため、予め「座り場」と連携した位置に設置することを検討すると良いでしょう。

都市空間における3つの屋外活動

デンマークの建築家ヤンゲールは都市空間における活動を3つに分類しています。

著書「人間の街 公共空間のデザイン」では以下のように紹介されています。



必要活動

仕事へ行く。学校へ行く。バスを待つ。お客に商品を届けるなど、多かれ少なかれ必要に迫られて行う活動のことです。日常生活の一部に組み込まれていて、任意にはできません。私たちに選択の余地はありません。



任意活動

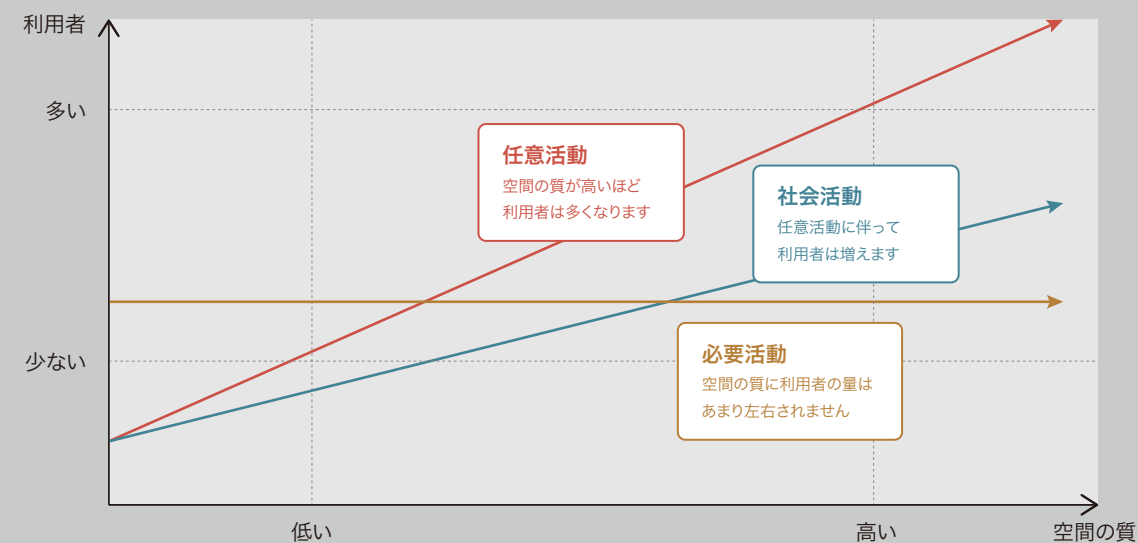
余暇的な性格の強い活動です。散歩をする、街をよく見るために立ち止まる、良い眺めやよい天気を楽しむために腰をおろすなど、娯楽の面を持っていて、楽しさを与えてくれます。この活動は、空間の質と重要な関係性があります。



社会活動

人々の存在が必要な、都市空間で行われる各種のコミュニケーションです。他の人の任意活動を眺めるような控えめな社会活動もあれば、知り合いとあいさつを交わし、おしゃべりをするなどの積極的な社会活動もあります。

こちらは都市空間の質と3つの屋外活動の関係を示す図です。空間の質に比例して、任意活動は増加します。豊かな屋外活動を誘引するには、安全性、治安の良さ、質の良い空間、ファニチュア類、良好な景観などが必要だということが分かります。任意活動が増加することにより、社会活動も増加し豊かなPSとなります。必要活動は空間の質を問わず、一定数が存在します。



つかう人

任意活動や社会活動が生じ得る場所を見定めて利活用すると発展の余地があるでしょう。居心地の良い場を作れば、必要活動が変化することもあり得ます。

つくる人

空間整備の際は安全性、治安の良さ、空間の質の良さ、ファニチュア類、良好な景観などに配慮することで豊かな屋外活動を誘引できるでしょう。

パブリックスペースに関する世界の動向

◎ 渡 和由

筑波大学
芸術系環境デザイン領域 准教授

◎ 泉山 塁威

日本大学理工学部建築学科 助教
一般社団法人ソトノバ 共同代表理事

◎ 田邊 優里子

株式会社オンデザインパートナーズ
Placemaking Japan

□ インタビュアー:安藤 哲也

UDC2副センター長

安藤: 最初に、PSについて国内と海外のこれまでの状況についてお考えを教えてください。

渡: 1980年代の話ですが、横浜と大阪でコミュニティ道路をつくる仕事をしていました。当時は可動式のイスを置くことなどは許されませんでしたから固定式のベンチを設置しました。また、広場論はありましたが実践までは至っていませんでした。今は可動式のイスを設置する社会実験などが多く実施されていて時代は変わったと感じます。銀座の中央通りでも歩行者天国が始まっており、道路利用の気配はあったと思いますが、興行的な気配でした。

アメリカでは1990年代からブレイスメイキングが始まり、商業施設がパークレットや屋外カフェのようなものをつくっていました。シンガポールでも商業施設でつくられており、小さな店舗が活用していました。こうした空間はポジティブな状況を作ることが大切です。

柏の街は2000年代頃、柏ルール※1によりかなりストリートを活用していたように記憶しています。まさにブレイスメイキングを仕掛けていた街だと思います。

泉山: 日本の特異性として戦後の闇市や学生運動などがきっかけで公共空間を規制する動きがありました。それをどう打破しているのか、というのが今の動きだと思います。2000年代は法制度が整っていませんでしたが、2010年代になり規制緩和がされ、大きく変わっていきました。富山グランドプラザや姫路の駅前広場などシンボルとなるプロジェクトも生まれていったと思います。最近のトレンドとしては大規模な空間をドンと作るよりも、岡崎や豊田のように小さな空間を連鎖させるエリアリノベーションがトレンドなのかなと思います。柏も同様でしょう。

海外はとにかく早いです。2010年代タイムズスクエアを歩行者空間化したり、パークレットがつくられたり、日本はこれらを追いかけています。この違いは法律の仕組みも大きいです。日本は国が一括して法律をつくり自治体は従いますが、アメリカなどは州独自の法律や自治体の制度できめ細やかな対応をしています。この差は大きいと思います。

田邊: ニューヨークで働いていた頃の経験談になりますが、ニュー YORKのPSでは大きな物と小さな物がありました。大きな物としてはブライアントパークやタイムズスクエア。これらは完成されている印象を受け、個人的には小さな物のほうが面白かったです。職場の近くにあったPOPS※2(図1)やコミュニティガーデンなど、小さい物を社会のシステムとして管理している点が素晴らしいです。

なぜPSが必要なのかと考えたのですが、ニューヨークでは仕方なく使っているのではないかと感じました。例えば、レストランは高額過ぎるからテークアウトで食べたりとか、地下鉄が危険だから自転車通勤とか、家の窓が小さすぎるから屋外に出てくるとか。今

の日本は家の中で豊かに暮らせているので、PSが果たして必要なのかなと感じています。

渡: まさしくアメリカではPSの課題の一つは犯罪でした。ブライアントパークは元々非常に治安が悪い場所だったのですが、そこにイスを設置したことで生まれ変わりました。常に人の目があることの効果です。アメリカのPSにはキオスクのような売店が必ずあります(図2)。人が見守っているから安心して過ごすことができます。夜になると灯り場となりますし、深夜はゲートを閉めてしまいます。こうした防犯環境設計※3が重要です。日本は防犯に疎いと思います。子どもが一人で通学する国なんて珍しい。良いPSにするには商業施設があり、人の目があることは重要で、防犯とブレイスメイキングは両輪であると言えます。このあたり柏の社会実験は上手く行っているように思いますがいかがですか。

安藤: 失敗もありますね。例えば、KIDIYS PARKは裏通りに面していたことで人の目が無かったため、しょっちゅうタバコやゴミが捨てられるようになりました。



図1 ニューヨークの街にあるPOPS



図2 ニューヨークの街にあるnewsstand

また、UDC2の社会実験ではありませんが、柏駅前の再開発でつくられた足下空間がゴミ捨て場のごとく荒らされてしまい結局封鎖になった例があります。自分なりに要因を考えたのですが、①監視の目が無かった、②酒類を提供する店舗が近隣にあった、③デザインがされていない空間だった、④商業地域なので不特定多数が利用していた、という4つを仮説として持っています。

そうした経験を踏まえ、社会実験をする対象地は維持管理が日常的にされている、もしくは容易に管理できる場所を選定すべきだと今は思っています。

渡: 日本は花見の文化があるように外で座って飲むのが好きな民族です。一方、アメリカは柵で囲われたところでしかアルコールを飲んではいけないです。公園でも同様です。日本のようにはなりません。

泉山: 騒ぐ人たちの排除もありますが、日本はホームレスがPSを使うことを排除しようとしませぬ。自治体の中にホームレスに関する窓口はあるわけなので、行政は横断的に

真剣に考えて欲しいところです。どうもキレイでにぎわいのある公園が求められているように思えてなりません。PARK-PFIのように民間が参入するようになってそれが加速しているように思います。「パブリック」の持つ意味を改めて再考したいところです。先ほどの商業地域の話ですが、用途地域と公園の中身はマッチングさせたほうが良いと思っています。例えば、オフィス街にある街区公園に遊具があっても誰も使わないです。それなら喫煙所があるほうがよほど使われる。地域の実態に合わせたPSをつくることが大切だと思います。

渡: 過去に筑波山の麓の商店街でイスを道路と軒先に、合計600脚並べて3日間酒盛りをしたことがあります。見守る人が必ずいて、老若男女がいるという状況を作れば、そうしたポジティブな状況を再度作りたいという要求が市民側から発生すると思います。面白い事例として、茨城県土木部土浦事務所がつくば市の大きな緑道でずっと社会実験を続けています。もちろん飲食は可能で、外からお店がデリバリーしても良い場所です。県がフェンスも作ってくれました。活用の促進を頑張っています。しかし、近隣店舗に声掛けしても面倒だからという理由で乗ってこない人は多いです。商業事業者の意識を少しずつ変えて行かないといけません。ポジティブな状況を示すことによって利用者のニーズが生まれ、そこに見守る人がいれば、行政の態度も緩和していくと思います。行政の方も一緒に空間を体験することは重要なので、場合によっては現場で打合せをするのも良いかもしれません。

田邊: ニューヨークで使っていたPSにはホームレスも若者もありました。お昼時は周りのオ

フィスワーカーと共存していたように思います。これは先ほどもお話ししたとおり、そこしかないみんなでそこを使っていました。

日本はPSをつくるのが嫌がられてしまいます。新たにつくるのであれば元々いた人たちに恩恵がないと受け入れられないのかもしれない。例えば自由が丘の緑道。景観としても良いですし、飲食する場所として使われています。周りの飲食店だけでなく街全体のバリューをアップしています。こうしたことがPSに求められるのかと思います。

渡: ブライアントパークはベンチ3つに対してゴミ箱が1つくらい割合でゴミ箱が設置されています。ゴミ箱がたくさんあるので、とにかくゴミ回収のスタッフが歩いています。昼はゴミ回収のスタッフと警備員、夜は警備員の目があることで人々は安心して利用することができます。ちなみに、ブライアントパークに置いてあるイスはまったく盗まれないそうです。ポジティブな場所になると悪意も発生しにくいのかかもしれません。

安藤: 日本も昔はそこら中にゴミ箱がありましたが、一斉に無くなりましたね。

泉山: 地下鉄サリン事件がきっかけですね。

渡: 最近話題の南池袋公園はゴミ箱が2カ所に設置されていますね。とても良いと思いました。

泉山: 南池袋公園のゴミ箱は豊島区が管理しています。潤沢な占用料が入っていることもあり、そこにお金をかけられるのだと思います。エリアマネジメントを考える上で、ゴミの問題は考えないといけないと思っています。商業地が汚くなっていってしまう。



オンライン対談の風景。左上から時計回りに、田邊、安藤、泉山、渡(敬称略)

パブリックスペースに関する世界の動向

〔 座談会① 〕

安藤：民間がPSに関わるとどのようなメリット・デメリットがあるのでしょうか。

泉山：民間がPSに関わったとしても正直そこではあまり収益が上がりません。むしろエリア内の他の場所の価値が上がるなど、副次的な効果があります(図3)。PSに民間が参入しても行政が管理運営していた頃とイコールにはなりません。行政・市民・民間の論理はそれぞれ違いますから、トライセクターとしてしっかり考えていくことが大切だと思います。

渡：PFIは確かに儲かませんが、PSに面しているテナントや店の価値が上がって、PSに向けた「座り場」などを提供してくれることが大切です。PARK-PFIならぬ、PARKside-PFI、もしくはSTREETside-PFIと言ったところでしょうか。

吉祥寺や下北沢がなぜにぎわっているかを考えるとヒントは多くて、にぎわっている街は建物が壁で閉ざされてはいないのです。先ほどの柏の事例でもありましたが、足下に保育園をつくる。建物の壁で街と断絶せずに手前に小さな店を貼り付ける。これらはニューアーバニズムの手法です。開口部をつくる。開口部を街にひらく。そこがPSと繋がっていく。最近はこのような『枠組み』づくりばかりを考えています。こうした取組みが街を編集していくことだと思いますし、UDC2のような組織があれば可能ではないでしょうか。枠組みをしっかり作ればアフオーダンスに沿い、人々はポジティブに使ってくれることが分かって来ました。UDC2が目指す『融合都市』を目指すためにも、こうした手法は重要だと思います。

安藤：『枠組み』についてもう少し詳しく教えてくださいいただけますか。

渡：まずは、配置計画です。どんなPSなのか、周辺はどんな用途になっているのか。そ

こにどういう開口部があるのか。周辺は何時まで営業しているのか。商業施設・業務施設によって異なります。一つの例ですが、とある建築事務所が夜まで仕事をしていて、夜はスナック営業をするという事例もあります。この事務所が夜の灯り場を作ったり、食場にもなっています。こういうことを行っている人たちがいて、これを仕掛けていくことが『編集』だと思いますし、UDC2ならできるのではないのでしょうか。こうしたことをオンデザインさんでは既に実施しているのではないのでしょうか。田邊さんにお伺いしたいです。

田邊：確かに最近『枠組み』づくりのような仕事は増えていますが、クライアントが行政なのか民間かによって大きく変わってくるように思います。特に行政が相手だと年度が変わると担当者が替わってしまい、せっかくの検討が引き継がれないということがあります。どのような工夫があるか、渡先生に教えてくださいいただけます。

渡：良い担当者がいたらその人が替わらないように市長にお願いしたりすることもありますね。枠組みの伝え方ですが、グラフィカルに示すことが重要だと思います。アメリカではパターンブックというものがあるのですが、新築する際、リノベーションする際、利活用する際のガイドブックです。こうした物があると、例えば耐震改修の際に参考にすることで、街が変わっていきます。こうしたガイドブックは漫画的なデザインが良いと思います。まちづくりは時間のデザインでもあるので、図面でも表現しきれないですし、文字ではなおさらです。今回のパブリックライフガイドはそれに近い物になりそうな気がします。こうした物は行政では作れませんからUDCという組織があることの強みだと思います。

安藤：今回のガイドはPSをつくる人とつかう人にそれぞれメッセージがあります。つくる



図3 パークPFIの事例「てんしば」 Photo by Takahisa Yamashita/ソトノバ

人とは地権者や行政ですが、UDC2がこれまで行ってきた社会実験の知見、成功もあれば失敗もありますが、そうした知見を届けたいという面。つかう人については、まちづくりトーク03で泉山さんから「一般の人はPSを使って良いなんて知らない。そんな教育を受けていない」というお話がありました。まさにこうした人達に「PSは使って良いんだよ。使う場合はこうやって使うんだよ」というメッセージを届けたいと思っています。

渡：とても良いことだと思います。

安藤：未来を見据え、これからのPSに必要なと思われることがあればお願い致します。

田邊：現在のまちづくりでは、社会実験がたくさんありますが、次に繋いでいけないと感じています(図4)。空間をつくる部署と、その後の運用する部署が違うだけで繋がって行きません。引き継いでいけるよう、ビジョンや枠組みを作っていくことが大切だと思います。ソフト面の維持管理の話は出てきており、これからの課題になると思いますが、個人的にはハード面まで一緒に考えなければいけないと思います。日本の公園がイマイチなのは、環境にあったハードになっていないからだと思います。湿気や朝露でいつも湿っていて座る気になれない木製のベンチや芝生、少し雨が降っただけいつまでもドロドロで通りたくない公園の舗装など。



図4 社会実験「シブヤホンマチplacemaking」の様子

泉山：にぎわいやコミュニティがPSの大義になっています。商業都市として発展してきた柏であれば共感する世代は多いかもしれませんが、若い世代がPSに求めるものは変化していると思います。そのヒントは、UDC2のサンカク広場のような事例。福祉・子育てのような公共サービスとPSが絡まっていたほうがPSの可能性を深めますし、市民サービスにも直結してくると思います。まちづくりセクションと、そうした他のセクションとの横断が重要です。P S の 役 割 は 多 様 で あ る べ き で す。well-beingやSDGsが推進されると、そのような方向に向かっていくのではないのでしょうか。今はその過渡期だと思いますが、新たな方向性を示唆する事例が増えていくことで、そういうものが必要だねと社会が変化していくと思います(図5)。

柏は『融合都市』を目指すということで、住宅が増えていくわけですから、必要なPSは変化します。街の変化に応じて常にニーズを

キャッチアップし、求められているPSを提供していく必要があると思いました。

渡：この20年注目しているのは、働く場所とPSの関係です。例えば、何故ハイラインにGoogleが寄ってきて、建物をリノベーションして入居しているのか。答えはレクリエーションとカリラクゼーションができる場所だからです。こうした手法は日本の郊外都市はやりやすいはずで、河川敷や田畑に注目しています。そこに活動のインフラストラクチャーとプレイスをどう配置していくか。中心市街地から少し離れたところになりますが、結果中心市街地のバリューアップにも繋がると思います。

安藤：先ほど、田邊さんの発言に「アメリカなどは仕方なくPSを使っている面もある。今の日本は家の中で豊かに暮らせているのにPSが必要なのか」という提起がありました。これについていかがでしょうか。

渡：在宅が浸透しているとは言え、何らかの用事で外に出るのは必然なので、通り道にあるPSは良いにこしたことはありません。先ほど泉山さんの話にもありましたが、well-beingに日本も気付いてきましたのでそうした視点からも外に出ることは大切だと思います。

泉山：コロナウィルスの影響でPSの大切さに気付いた人は多いと思います。一人暮らしの人はよりメンタルが辛い状況が続いています。そうした人を受け入れる場所として、PSのようなサードプレイスは都市に必要だと思います。

安藤：PSの変遷や意義、そして今作っているガイドの可能性が見えたように思います。どうもありがとうございました。

- ※1 柏ルール：ストリートミュージシャンがダブルデッキ上で演奏する際に守ってもらうようお願いしている約束事
- ※2 POPS：Privately Owned Public Spaceとは、オフィスビルなどの民間施設が提供する、一般に開かれた広場など
- ※3 防犯環境設計：犯罪が発生しにくい環境を創るために、人的な防犯活動(ソフト面)とあわせて、建物、道路、公園等の物理的な環境(ハード面)の整備、強化等を行い、犯罪の起きにくい環境を形成するという考え方



図5 オーストラリアのインクルーシブパーク Photo by Rui IZUMIYAMA

02

パブリックスペースを 使いたいと思ったら！

How to use Public spaces

いざPSを見つけて「こんなことをしたい!」と思った時、
どうすれば良いのでしょうか？

2章では、PSの利活用をするために必要な許可手続きや
手続きの流れを紹介します。

2-1.

許可手続き等に関する情報



まずは場所を確保しよう

どこを使いたいかによって窓口は変わりますし、必要な手続きも変わります。公用地は公的な手続きが必要になりますが、民地の場合は土地の所有者などとの直接の交渉になります。以下の表をご参照いただき、手続きの流れを参考にしてください。

	活用予定の場所	窓口担当	必要な許可・届出
公用地	道路	柏市土木部道路総務課	道路占用許可
		柏警察署交通課規制係	道路使用許可
	通路	柏市土木部道路総務課	法定外公共物占用許可申請
	ダブルデッキ	(一財) 柏市まちづくり公社	KASHIWA W DECK 一柏駅前デッキ利活用プロジェクト
	ウッドデッキ		
民地	駐車場	土地を所有するオーナーや、面しているテナントなど	民地のため、 公的な手続きはなし
	前面空間		
	公開空地	土地を所有するオーナーや、面しているテナント、管理組合など	

こんなケースは別途手続きが必要です！

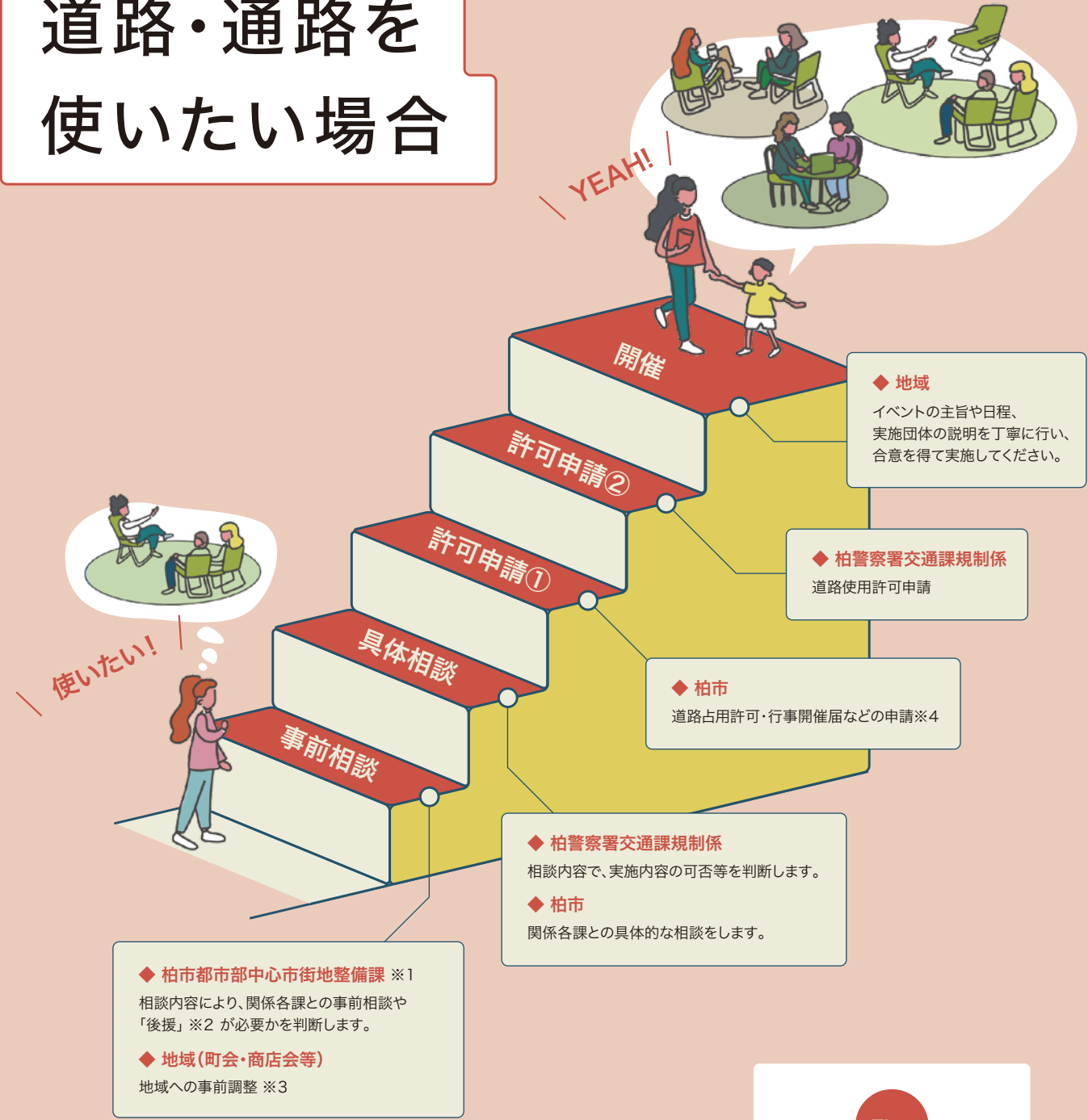
他にも公用地・民地を問わず、以下のような場合は、別途許可・届出が必要になります。

実施内容	窓口担当	必要な許可・届出
市の後援を受けるとき	各担当課と相談	柏市後援申込書
カシニワ制度を利用したい場合	柏市都市部住環境再生課	カシニワ制度に関する書式
屋外広告物を設置する場合	柏市土木部道路総務課	屋外広告物に関する様式
食品を扱う場合	柏保健所生活衛生課	行事開催届
火気※を使用する場合	柏市消防局	道路工事及び露店開設等届出書
焚き火など火を使う行為を行おうとする場合	柏市消防局	火災と粉らわしい煙を揚げる場合の届出
仮設建築物や看板・広告塔等を設置する場合	柏市都市部建築指導課	仮設建築物の許可 等

※火気：発電機やガスコンロ等

2-2.

道路・通路を使いたい場合



※1：柏セントラル内であれば窓口は柏市都市部中心市街地整備課ですが、柏セントラル外の場合は、柏市土木部道路総務課になります。

※2：「後援」とは市政の振興及び市民の教育、芸術、文化、福祉、スポーツ等の振興に寄与すると認められる行事に対し、主催団体からの申請に基づき承諾を行うものです。これまでの例では、にぎわいのイベント→中心市街地整備課や商工振興課、音楽のイベント→文化課、子育て支援イベント→子育て支援課などが後援を担当しています。

※3：町会や商店会が主体となるイベントがある場合もありますので事前の日程調整を行ってください。また、地域住民の日常生活を尊重し、エリアで働く人々の業務に支障がないよう十分に配慮してください。

※4：許可申請の種類により許可書交付までの期間が異なります。

Tips

企画を考える際は、事故が起らないよう安全面に十分配慮すること、通行の妨げにならないこと、音や臭いなどで迷惑をかけないこと、自分だけの利益だけでなく街のためになること、地域に根差し愛される企画となることを踏まえて検討してみましょう。

2-3.

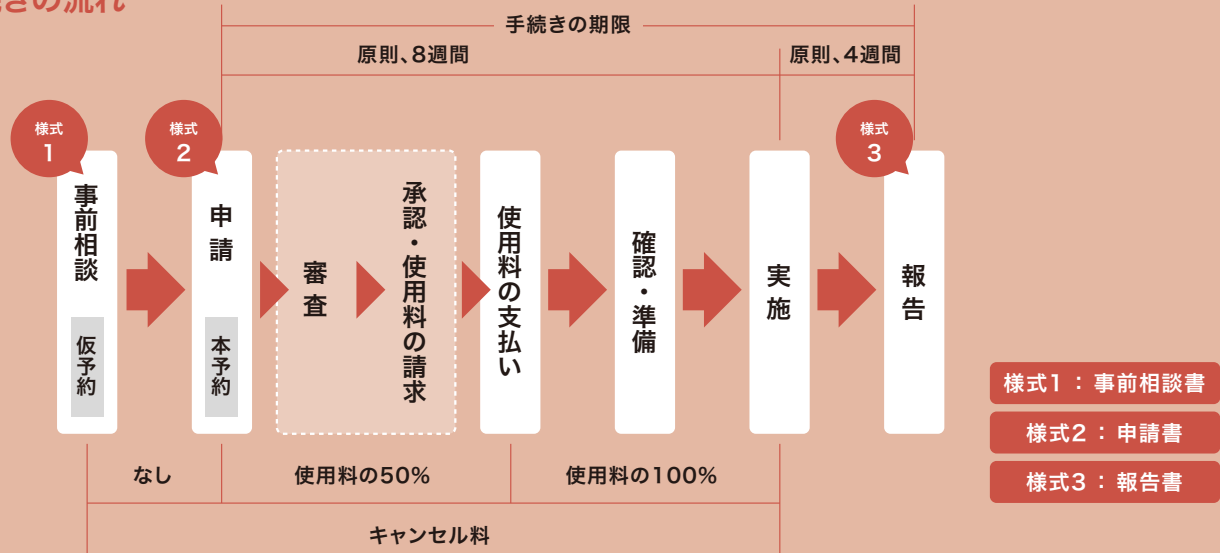
ダブルデッキ・ ウッドデッキを使いたい場合



KASHIWA W DECK
ー 柏駅前デッキ利活用プロジェクト
<https://kashiwa-wdeck.com>

柏駅東口のペDESTリアンデッキ (通称ダブルデッキ) と、ファミリかしわ前のウッドデッキはそれらの各デッキを様々なイベント等の会場として使用することができる仕組み「KASHIWA W DECK ー 柏駅前デッキ利活用プロジェクト」が設定されています。利活用したい場合は以下のよう
な手順で進める必要があります。使用方法や料金等の詳細は専用サイトをご覧ください。この制度をとおして、柏市の玄関口にふさわしい賑わ
いと魅力ある憩いの空間を創出することを目的に、道路占用主体である(一財) 柏市まちづくり公社が運用しています。

利活用手続きの流れ



過去の利活用事例



柏de
吹奏楽PARTY♪!

Kashiwa Special Soundsが実施したイベント。ダブルデッキにステージが設置され、大迫力の演奏がされた。



本と花の広場

柏まちなか図書館が実施したイベント。ウッドデッキに本棚と花がぐるぐると配置された。

Tips

利活用のために使用可能な区画は、全部で8つあります(上記専用サイト参照)。
位置や大きさもバラバラで、使用料金も変わるため、利活用の内容にあった区画を選ぶことが大切です。

2-4.

民間の土地を借りて地域にひらく 「カシニワ制度」



カシニワ制度の詳細はこちら
※カシニワ(おうち)の制度もあります
<https://www.city.kashiwa.lg.jp/kashiniwa>

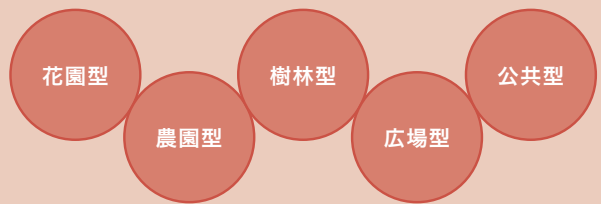
社会実験のような短中期的な利活用とは異なり、土地を借り上げるにより一定期間の継続した利活用ができるのが「カシニワ制度(おにわ)」です。「カシニワ」は「かしわ(柏)の庭」と「かす(貸す)庭」をかけた造語で、身近にある空き地を、地域の人々が手を加え、みんなが使える「地域の庭」にすることで、柏の緑を守っていきこう・増やしていこうと2010年に誕生し、現在は自由な発想で使えるよう生まれ変わっています。カシニワ制度を活用することで、空き地など維持管理に困っている土地や、ちょっとした空間を誰もが使えるPSへと作り変えていくことが可能となります。

2つの制度

制度① 「カシニワ情報バンク」	土地所有者と利活用希望者をマッチングさせる仕組み。	制度② 「カシニワ公開」	自分(たち)の庭・スペースを開放し、みんなで使えるようにする仕組み。
--------------------	---------------------------	-----------------	------------------------------------

カシニワに該当する5つのタイプ

5つのタイプに当てはまる活動であれば何でもできます。より具体的な使い方については、土地所有者と活動団体との間で自由に決められます。詳細は上記のサイトをご覧ください。



登録の手順

※担当は柏市都市部住環境再生課



過去の利活用事例

路地裏マルシェ

毎週水曜日に開催していたが、利用者からの反応がよく、店舗「ろじまる」に発展した。

Tips

一定の条件を満たせば「カシニワ制度助成金」を受けることができます。
詳しくは交付窓口の「(一財) 柏市みどりの基金」のホームページをご覧ください。

03

パブリックスペースの 活用例

Examples of Public spaces utilization

UDC2ではGDに基づき、
PSの設置や活用、サードプレイスの創出などに繋がるような
社会実験を実施してきました。

3章では、UDC2が実施してきたPS系の社会実験を振り返り、
これからの柏の街に必要なパブリックライフについて専門家を交えた対談を行っています。

社会実験の効果と展望

期間

2021



子どもケイオク広場
[3-10]

社会実験の効果

これまでのまちづくりは机上で理想を語る形式が主流でしたが、現在は空間を実際に活用しながら理想の姿を語り合う形式がとられることも増えています。これを社会実験と呼んでいます。実際の空間を活用することで、理解が深まるだけでなく、ステークホルダーを可視化し、彼らが自分事としてまちづくりを考えるきっかけにもなります。また、PSという屋外空間で実施することにより多くの人の目に留まり、街への関心を高める効果もあります。UDC2では2017年から大小様々な社会実験を実施してきました。概ね好評をいただいております。デッキパークやソラニワテラスは常設を望む声が多く寄せられました。さいわいリビングでは、社会実験の成果を踏まえマンションの外構部のデザインがされました。また、サンカク広場が子どもサンカク広場になり、それをきっかけに子どもケイオク広場が生まれるといった好循環も起きています。

社会実験の展望

既存の空間であっても活用を見直すだけで、その空間の魅力が増すことは十分有り得ます。大切なことはその空間をどのようにしたいかというビジョンを持ち、その実現性や妥当性、持続性を測るための実験であるべきだということです。社会実験の成果は目に見えにくい部分がありますが、実施することにより空間のあり方や、空間の利活用手法などノウハウがストックされていくことは街として大きな財産になります。今後も、空間をつくる前、できた後を問わず、積極的に社会実験を仕掛け、街の新たな可能性を発掘することを目指します。

2019



KIDIYS PARK
[3-5]



子どもサンカク広場
[3-6]

1年
～



デッキパーク
[3-7]



カシワテラス
[3-4]

2018



さいわいリビング
[3-3]



ちばぎんスクエア
[3-3]

1ヶ月
～



カシワヨルデッキ
[3-8]

2020



ソラニワテラス
[3-9]

2021



サンカク広場
[3-3]



サンサンパークレット
[3-3]

1日
～



柏セントラルパーク
[3-3]

2017



ストリートパーティー
[3-2]

民地

公用地

ストリートパーティー

狙いと内容

「子どもの居場所がない」「多世代交流ができる場所がない」という柏セントラルの課題を解決すべく、“あそび”をテーマにした多世代交流を道路空間で創出することを目指しています。市民参加の実行委員会を立ち上げ、各自が提供できるコンテンツを持ち寄り、道行く人に展開しています。皿回しやけん玉、ベーゴマといった昔あそびから、ドラムや箏の体験、科学実験などの体験コーナー、人工芝を道路に敷き詰めてのアウトドアリビング作りなど内容は多岐に渡ります。

How to

行政やステークホルダーの場合、担い手を丁寧に探すことが大切です。委託して適当に脈を切らずに終わりでなく、一緒にその場所をつくりあげる気概のあるパートナーを探しましょう。市民の場合、道路上で楽しいことをしたいという要望は多そうですが、行政や地元の方々としっかりした調整を事前に行うことが大切です。



8つの場の要素

“座り場”や“話し場”は多く存在しますが、それ以外の場はあまり生まれていません。道路空間を1日だけ活用する実験なので、多様な場は生まれにくいですが、沿道店舗と連携した“食場”の創出や、暑い季節には“陰り場”があるとさらに楽しい空間ができるかもしれません。

都市空間における3つの屋外活動

様々な企画が催され、多くの“任意活動”が生じています。もともと人通りが多く、“必要活動”は常に一定数存在しています。それらの方々が関心を示し立ち止まるだけで連鎖的に“任意活動”が生じます。当然、そこから派生してあそんでいる人を眺めるという“社会活動”も多く生まれています。

効果と展望

多世代交流のシーンも多く創出され、担い手が着々と広がっている点は良い点です。しかし、商店会の協力は得られているものの、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ません。実験当日に沿道店舗が道路上ににじみ出し、あそびと商いが道路空間に溢れることが理想的です。本実験が沿道店舗にメリットを生み、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ます。

POINT

本実験は市民参加の実行委員制度で実施しています。毎回数十名の市民が中心となり、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ます。

アクセスと接続

ガーランドを飾ることで駅を降りてすぐに楽しそうな雰囲気が伝わります。駅直近でアクセスは非常に良いです。

利用と活動

多くのアクティビティが生まれ、老若男女が集い、単独もグループも存在します。実行委員が運営するため、管理も問題ありません。

快適さと印象

歩行者天国であるため快適です。座る場所は多く存在しますが、それ以上に人が集まるため足りないと言えます。

社交性

老若男女が“あそび”をとおして交流し、新たな人間関係が構築されます。子ども達の笑い声も響き大変楽しい空間になります。



パブリックライフ カシワ

狙いと内容

ランドデザインが完成し、すぐに着手できる内容として「パブリックスペースの設置と活用」から着手することになりました。本実験は街の様々な場所へPSを仮設的に整備することにより、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ました。1.5ヶ月間で5つの社会実験を実施。①柏セントラルパーク、②さいわいリビング、③ちばぎんスクエア、④サンサンパークレット、⑤サンカク広場。なお、①は公用地、②～⑤は民地です。

How to

行政やステークホルダーの場合、その場所が本当に居心地が良くなるポテンシャルがあるかを予めしっかりと検討しましょう。「空いているから使おう」だけでは居心地の良い場所とはなりません。市民の場合、公用地よりも民地のほうが活用するためのハードルは低いですがいずれにせよしっかりした調整が大切です。

囲われてて
居心地良いな



申請

①柏セントラルパークのみ道路（ダブルデッキ）のため、
・道路占用許可
・道路使用許可
他は民地のため個別協議のみで、申請は無し

アクセスと接続

いずれも道路に面している場所（もしくは道路上）なのでアクセスは良好でしたが、隣接している建物と接続はしていません。

利用と活動

デッキ上は常に利用されていましたが、他の敷地は利用者の数がまばらでした。その分、滞留時間が長くなっていました。

これ、
俺のベッドね！



快適さと印象

人工芝も併せて設置したことにより快適な印象を与えることができました。ゴミなどの問題も期間中はありませんでした。

社交性

グループで訪れ利用している人たちも多くなりました。公園がないため、親子で公園の代わりに利用しているケースもありました。



8つの場の要素

“座り場”や“話し場”は全体的に設置。敷地によっては“食場”、“陰り場”も設置することができました。特に“食場”は滞留時間も増え経済活動も生じるので居心地を向上させるために重要だと感じました。

都市空間における3つの屋外活動

期間が長い社会実験ほど“任意活動”が生じていました。これは「次回来た時にこんなことをしてみよう」という行動変容を促した結果です。なお、空間がしっかり作られていた実験ほど“社会活動”が多く生まれており、空間の質に伴い滞留時間が延びているためと考えられます。

効果と展望

敷地によって差異はありましたが、全体的に順調に利用されていました。大きなトラブルも無く、利用者からは好評であり常設を求める声も多かったですが、最大のハードルは日々の管理運営になります。清掃、監視などの地道な業務がPSの質を保つ重要なポイントです。なお、②さいわいリビングでは、社会実験の結果を踏まえ外構部の常設デザインがされました。社会実験の成果と言えます。

POINT

柏セントラル内で継続的かつ多発的にPSが生じるように、車輪付きのキットを開発しました。キットが空地に設置されると、どこでも簡易的な居場所になるというコンセプトです。



3-4.

カシワテラス

狙いと内容

2016年9月にそごう柏店が閉店したことで、旧そごう前の空間は人通りが減少し寂しい空間となりました。そこで、この空間にユニットハウスを設置することで「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りました。ユニットハウスは2基を地元事業者がベーカリーとして運営。1基をUDC2が運営し、レンタルスペースとして一般に貸し出しました。社会実験の終盤は「朝活・夕活」と題し、体験型コンテンツを提供できる市民を公募したところ、多くの市民が参加し毎日のように多様な活動が展開されました。

How to

ユニットハウスを設置し、遊休地をPSとして再生する手法はスポンジ化していく中心市街地において有効な対応策となる可能性があります。常駐するスタッフの確保や、上下水道の設置など難しい問題もありますが、それ以上にできることの幅が広がりますので、まちづくり組織で数基所有するという方法もあるかもしれません。



申請

- ・道路占用許可
- ・道路使用許可
- ・仮設建築物の許可 等

アクセスと接続

駅の改札から出てすぐに見える場所なのでアクセスは良好でしたが、若干の距離があったため人を強く誘導するには至りませんでした。

利用と活動

カシワテラスの前にオープンカフェエリアを設置していたため、そこでの飲食や雑談・仕事など多様な風景が生まれました。



快適さと印象

地元事業者が常に常駐していたため、維持管理は行き届いていました。また、ベーカリーは女性利用者が多いため、多くの女性が利用していました。



社交性

朝活・夕活の講師と生徒の関係が生まれました。また、習い事をしている風景を眺める人々も訪れるようになりました。



8つの場の要素

“座り場”が“食場”や“話し場”として機能しており、カシワテラスの中やオープンカフェの parasol で“陰り場”も設置することができました。夜はテラス自体が“灯り場”となりました。当初カシワテラスはガラス張りで中が見えすぎたため、途中から目隠しとなるような緑色のフィルムを貼り“囲い場”となるよう配慮しました。

都市空間における3つの屋外活動

ダブルデッキ上は圧倒的に“必要活動”が多いですが、カシワテラス周辺は多くの“任意活動”が生じていました。なお、朝活・夕活を実施している時などは“社会活動”も多く生まれ、人が楽しそうに過ごしている場所には人がさらに寄ってくることが分かりました。

効果と展望

ベーカリーのほうはコロナの影響を受けているものの、全期間をとおして一定以上利用されており好調でした。一方でレンタルスペースのほうは当初の想定に比べ多くの利用があったとは言い難い状況でしたが、終盤の「朝活・夕活」から大きく利用され始めました。「文化」や「自分たちの居場所」が市民を集めるキーワードになるのではないかと思います。ダブルデッキを市民の居場所へと転換していく可能性を感じました。

POINT

公・民・学が連携することにより可能となったプロジェクトです。企画と基本設計を学が、ユニットハウスの提供および実施設計・施工を民が、テラスの設置許可や運用を公が担いました。

3-5.

KIDIYS PARK

狙いと内容

UDC2会員の土地を時限的に借り、子どもから大人までだれもが自由に過ごせるひろばを、市民参加の手法を取り入れながら整備するプロジェクトです。PSが極めて少ない柏セントラルで、ひろばがある暮らしを広く伝えることを目的としました。市民参加として、親子によるひろばづくりデザインワークショップ、次に誰でも参加可能なセルフビルドワークショップを行い、完成に至りました。その結果、完成後は市民主体の管理運営チームが生まれ、様々な催しが自主的に展開されるようになりました。

How to

行政やステークホルダーの場合、空間を開放しても関心がある市民と繋がるのが難しいでしょう。事前の人材発掘をしっかりとすること、維持管理を市民に丸投げしないことが大切になります。市民の場合、見ず知らずの地権者の土地を借りるのは現実的に難しいですがカシワ制度を活用することでマッチング等の支援を受けることができます。

ひろばづくりも
自分たちで！

思い切り
アート体験！

お披露目
トークイベント
開催中！



申請

・火災と紛らわしい煙を
揚げるときの届出（焚き
火ナイトにて）

アクセスと接続

裏通りであったため視認性は悪く、存在に気付かない人も多かったと思われます。前面道路との境界の視認性は良好でした。

利用と活動

大勢の利用はありませんでしたが、近隣の住民が犬の散歩や団らん、また保育園の子ども達が定期的に利用していました。

快適さと印象

隠れ家のような場所だったので快適性は高かったと思われますが、人の目が行き届かずゴミのポイ捨てや喫煙などの問題が数多く発生しました。

社交性

日常時はあまり発生しませんでした。イベント時は多くの交流が生まれました。

8つの場の要素

手づくりのベンチや、座れる丸太などの“座り場”を多く設置しました。それらは“食場”や“話し場”としても機能していました。夏場は特に“陰り場”のニーズが多くありましたが、本実験では設置まで至りませんでした。

都市空間における3つの屋外活動

裏通りと言う特性から“必要活動”はほぼありません。当初はひろばをつくることで“任意活動”や“社会活動”が多く生まれることを期待していましたが、そもそもの人通り（必要活動）が無い場所では、その他の活動が生じづらいことが分かりました。

効果と展望

日常的な利用者は決して多くはありませんでしたが、市民参加のプロセスを重要視したことにより、愛着を持つ市民が多く育ち市民主体の管理運営チームが生まれたことは良かった点です。このチームがUDC2と協働し企画や管理運営を行いました。また、彼らの企画する焚き火ナイト等のイベントにより、市の内外から人が集い、多様な交流が生まれたことも良い点です。民地を都市にひらき、そこに市民が関わるというPS運用の一つのモデルになりました。

POINT

ストリートパーティー実行委員に声掛けをし、本実験の運営にお誘いしました。まちづくり活動の経験者が携わることでワークショップなどの安定感が増しました。

金魚すくい
楽しい！



3-6.

子ども サンカク広場

狙いと内容

全国の中核市街地で起きている共通課題の一つはスポンジ化です。駐車場や空き地などが増加しており、にぎわいの低下や治安の悪化が懸念されています。本実験は園庭が無くて困っている保育園を救済するために、民間の駐車場をUDC2が借り、保育園の園庭に作り変えるという期間限定のプロジェクトです。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しています。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ました。

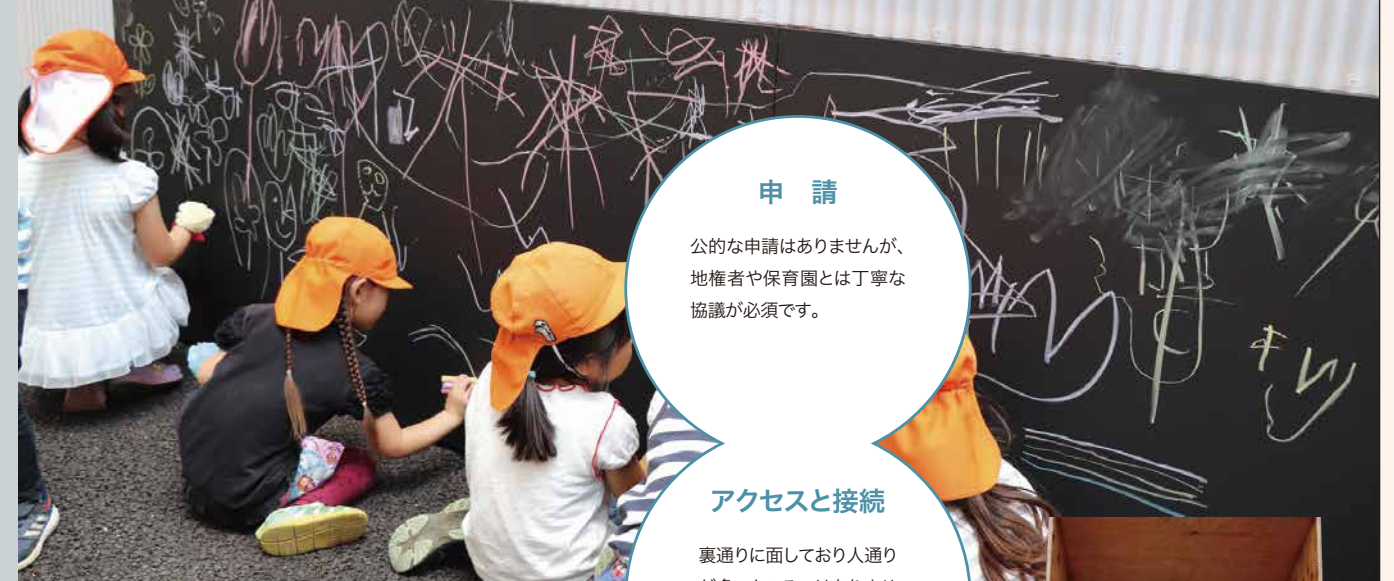
How to

行政の場合、こうしたプロジェクトを増やしたいのであれば、協力いただいた地権者へ税制優遇や容積率ボーナスなどの何らかのメリットを用意することが大切です。市民の場合、見ず知らずの地権者の土地を借りるのは現実的に難しいですがカシニワ制度を活用することでマッチング等の支援を受けることができます。

みんな
こっちだよー！



楽しいね！



申請

公的な申請はありませんが、地権者や保育園とは丁寧な協議が必須です。

アクセスと接続

裏通りに面しており人通りが多いところではありません。利用者は申請のあった特定の保育園に限定しています。



利用と活動

平日の午前中だけではなく、商業都市の裏路地に子ども達の楽しそうな声が響き渡っています。これは住宅街であれば騒音とされる可能性もありますが、商業都市ゆえに問題となりませんでした。

快適さと印象

これまでゴミを投げ捨てられることも多かった駐車場ですが、一目で子どもの遊具と分かるものが置かれたことで、ゴミ捨てがピタリと止んだそうです。

社交性

特定の保育園が利用しているため、新たな社交性は生じていません。



8つの場の要素

駐車場をあそび場に作り変える社会実験であるため該当しません。

都市空間における3つの屋外活動

駐車場という“必要活動”の場を、あそび場という“任意活動”の場所に作り変えています。子ども達が遊んでいる様子を眺められるようにすれば、周辺に“社会活動”が生まれると推測されますが、当該地はそのような空間を確保していません。

効果と展望

利用している保育園からは非常に好評をいただいています。子ども達が楽しそうに遊んでいることはもとより、貸し切りで利用できるため安全管理が容易であることや、他の利用者との競合が無いことなどが理由です。地権者としても、これまで何度も汚されて困っていた駐車場が、本実験が始まってからは一度も汚されることが無くなったと喜んでいました。本実験は一人の篤志家のお陰で成立しています。UDC2としてはこれを一般解へ発展させていくことが大切だと考えています。

POINT

保育園の先生方とワークショップを行い、本当に子ども達が必要とするスケール(保育園以上公園未満というスケール)の遊具をゼロからつくり上げています。



3-7.

デッキパーク

狙いと内容

カシワテラスは順調に利用されているものの、柏駅前からやや距離があるため発見しづらいという課題がありました。そこで2020年1月よりダブルデッキに人工芝や木製のイスを散在させつつ、手すりに緑色のフィルムを貼りました。フィルムにはこれまでに集めた市民の声が印刷されており、人工芝やフィルム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誘導する仕掛けです。なお、柏セントラルの課題の一つである公園不足を改善できればという思いも込めてデッキパークと呼称しました。

How to

公用地の場合、道路管理者、交通管理者とのしっかりとした協議が必須になります。民地の場合は土地・建物所有者や主に低層部のテナントとの協議が必須になるでしょう。いずれも維持管理の問題が重要になります。



申請

- ・道路占用許可
- ・道路使用許可

アクセスと接続

駅の改札から出てすぐに見える場所なのでアクセスは良好です。デッキ上なので交通上危険が無く、多くの人が安心して利用しています。

利用と活動

ベビーカーを押す母親が子どもを遊ばせたり、大人がノートPCで仕事をしたり、シニア世代が休憩をしたり、多種多様な使われ方をしています。

快適さと印象

人工とは言え大きな面積の緑があることは良い印象を与えます。日陰が全く無いので、夏場や雨天時は利用者が誰もいなくなります。

社交性

特に中高生を中心に多くのコミュニケーションが生まれています。登校・下校時に雑談をしたり、待ち合わせをしたりしています。

8つの場の要素

“座り場”となるよう多くのイスを設置しました。その結果、“話し場”と“食場”が多く生まれました。また、イスが無くても人工芝に座るという若者が増えており、事実上全てのエリアが“座り場”として機能し始めています。

都市空間における3つの屋外活動

ダブルデッキ上は圧倒的に“必要活動”が多いですが、デッキパーク上(人工芝の上)は多様な“任意活動”が生じていました。時間帯によって利用層がガラリと変わるため、“任意活動”も変化し、それに伴い“社会活動”も様々な変化をしています。

効果と展望

天気の良い日はほぼ全てのイスが利用されており、若者世代を中心に若男女問わず利用されるようになりました。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ます。カシワテラスをスタートする際に掲げた「にぎわいと憩いの拠点」という目標のうち、「憩い」については十分にカバーできたと言えます。しかしながら、整備が完了した直後にコロナ禍になってしまい、十分な取組みを行えない状態が続いています。

POINT

人工芝について、点字ブロックを避けることは当然として、ダブルデッキの利用者を調査し、歩行者のメイン動線避けるような位置・形状で設置しています。

外で食べるの
楽しい！

外で絵を描くと
気持ち良いんだよ

3-8.

カシワ ヨルデッキ

狙いと内容

これまでの社会実験で実施してこなかった「夜間」「経済活動」というタイプの社会実験を目指すことになりました。そこで、近年はビルの屋上をオシャレなバーにするルーフトップバーが流行しているため、ダブルデッキをバーにするという企画を立てました。しかし、コロナウィルスの影響により、バー企画は不可となり、最終的に販売行為をしない無人の屋台を夜間にディスプレイすることになりました。クリスマスの時期だったため、イルミネーションの要素も持たせています。

How to

道路上の場合、道路管理者、交通管理者とのしっかりとした協議が必須になります。また今回はコロナのため実施不可となりましたが、飲食を扱う場合は保健所への届出や、出店者の調整をするためには地元との協議も欠かせません。

鉄琴なんて弾くの
学生以来だよ！



申請

- ・道路占用許可
- ・道路使用許可

アクセスと接続

駅の改札から出てすぐに見える場所なのでアクセスは良好です。日常には無かった灯りがデッキ上に点在し、多くの人が関心を寄せていました。

利用と活動

屋台ごとに異なるアクティビティを誘発する仕掛けが施してあったため、様々なアクティビティが生まれました。

ゲーム屋台で
ワイワイ！！



快適さと印象

屋台の灯りが安心感を与え、良い印象を与えていました。日頃見ない風景に喜び、写真を撮っている人が多くいました。

社交性

音楽の屋台では鉄琴が潤滑油になって、見ず知らずの人の間でもコミュニケーションが生まれていました。

8つの場の要素

同時に実施しているデッキパークが“座り場”“話し場”を創出しています。屋は“食場”としても活用されていましたが、冬の夜に飲食をする人はほぼいませんでした。本実験は新たにイルミネーション屋台という“灯り場”を創出することができ、それらが複数あったことで“巡り場”としても機能していました。

都市空間における3つの屋外活動

夜間でもダブルデッキ上は多くの“必要活動”が存在しますが、本実験によって屋台に人が立ち寄り複数の“任意活動”が生じていました。灯りがある場所に人は集まり、そうした人々を眺めるという“社会活動”も生まれていました。

効果と展望

音楽屋台で鉄琴を弾く人や、ゲーム屋台であそぶ若者たちなど、無人の屋台でも多くの人が関心を持って関わっていました。これも一つの成果ではありますが、当初の企画通りに実施できていれば、売り手と買い手のコミュニケーションや、それを眺める人の存在など、ダブルデッキ上のアクティビティは一層豊かになったでしょう。コロナが沈静化した際は是非再度チャレンジをしたいと思います。

POINT

実験当初は屋台をダブルデッキに広く散りばめたのですが、ある程度寄せたほうが利用者の居心地が良いことが分かりました。そういったスケール感の実験しながら調整すると良いでしょう。



3-9.

ソラニワ テラス

狙いと内容

柏セントラルには、緑が少なく、ゆっくり過ごせるパブリックスペースがないことが課題です。現在の柏駅南口自由通路は多くの人が利用していますが、利用実態としては通過する人や、まちあわせする人が使うだけの空間となっています。そこで、当該地にベンチや屋台を植栽とセットで配置することにより、自由通路を豊かなパブリックスペースと化し、多様なアクティビティの創出を図ります。

How to

この場所は、線路上空かつ背面に広告があるという場所の制約があり、広告の邪魔をしない設えや線路上空に物が投げ込まれないような仕組みが必要のため、広告管理会社や鉄道事業者への事前調整が大切です。また、搬入については周辺事業者に協力を仰ぐことで利便性を高めることができます。物販など屋台出店にあたっては、周辺商業事業者との連携を図ることも大切です。

緑があると
落ち着くなあ〜

外で仕事も
良いね

申請

・法定外公共物占用許可申請

アクセスと接続

自由通路は誰でも利用ができ、アクセスしやすい場所にあります。ただ、階段を使つてのアクセスがメインとなり、バリアフリーに課題があります。

利用と活動

利用者は、老若男女と幅広く、単独もグループも存在します。読書をしたり、食事をとったり、屋台で買い物したり、多様なアクティビティが生まれています。

快適さと印象

緑とセットでベンチが置かれることで快適性が高い空間となっています。また、人工的な風景に緑が置かれることで落ち着いた印象をあたえています。

社交性

南口を利用する人が多世代にわたるため、多様な世代に利用され、グループ利用などもあり、多様なコミュニケーションが生まれました。

8つの場の要素

ベンチにより“座り場”、“食場”、“話し場”が生まれ、植栽により部分的に“囲い場”が生まれました。また、広告の壁面が時間によっては“陰り場”をつくっていました。

都市空間における3つの屋外活動

もともと通行する人が多く、“必要活動”は常に一定数存在しています。そこに、植栽とタイプの異なるベンチがあることで、植栽を眺めるや読書をするなどの多くの“任意活動”が生じました。それに伴い、他者を眺めるといった“社会活動”もある程度生まれています。

効果と展望

多世代が利用する空間として、多様なアクティビティが生まれ、柏セントラルに緑豊かな風景が生まれた点は良い点です。常設を望む声も多くごたえを感じました。一方で、屋台については出店者が少なく認知度も低かったため、事業的な効果は検証できませんでした。改札至近という好立地を活かした事業は検討の余地がありそうです。

POINT

本実験は植栽とセットで居場所をつくることで、場所の雰囲気を変えることができました。植栽を専門に扱う事業者が携わったことで、管理の質が向上しました。その場で販売できるなど、事業者側へのメリットを提供できるとwin-winになると考えられます。



3-10.

子ども ケイオク広場

狙いと内容

柏セントラルには多くの建物が立ち並んでおり、新たに広場や公園のようなPSを確保することは難しい状況です。そこで本実験は、日常的に利活用されていない建物の屋上をPSとすることにより、新たな機能を持たせることを目的とします。機能は2つあり、1つは「子どもサンカク広場」のようなサテライト園庭、もう1つは建物内で働く従業員の休憩場所です。ビルの屋上を2つの顔を持つ空間へつくり変えるという実験になります。

How to

ステークホルダーの場合、屋上を有効に活用したくてもアイデアや管理運営に困ると思います。そこにまちづくり組織が介入することで公と民の境界を取り払うことが可能になります。市民の場合、地域のニーズとステークホルダー側の利害が一致すれば実現に近づけるでしょう。ただし、民間のビルを借りるのであれば、ビル内の安全管理が必須となるので、しっかりとした事前調整が重要です。

ここは僕の
家だぞー！

落書きし放題！

申請

公的な申請はありませんが、地権者や保育園とは丁寧な協議が必須です。

アクセスと接続

民間ビルの屋上なので、広場へはビルの従業員と利用申請のあった保育園に限定しています。

利用と活動

子どもたちは安全に囲われた空間内で走り回ったり、寝転んだりすることが可能となりました。

のぼれないよぉ～

快適さと印象

保育園は貸し切りで使用できるので、通常の公園と違い安全管理が容易です。また、無機質な屋上に良質な空間が生まれ、休憩時の快適性が上がっています。

社交性

遊んでいる園児と、休憩している従業員が同じ空間を使うことにより、挨拶などの交流は生まれています。

8つの場の要素

子ども達にとってはあそび場であり該当しません。一方で休憩する従業員にとっては“座り場”となり、“話し場”や“食場”としても活用されています。

都市空間における3つの屋外活動

もともと屋上の一部は喫煙所として使われていたため喫煙や休憩といった“任意活動”は存在していました。今回の実験により、園児にとっては遊ぶという“任意活動”が、従業員にとってはそれを眺めるといった“社会活動”が新たに発生しました。

効果と展望

柏駅周辺には、公園がなく緑やちょっと休める憩いの場がありません。そのような場を作ろうと思っても、市有地はほとんどなく民有地に頼らざるを得ない状況の中で、未活用の建物屋上を利用していくことで、不足している機能が駅周辺に溢れていくことになります。本実験が、ビルオーナーにとって活用のきっかけとなり、多種多様な屋上利用に繋がることを目指します。

POINT

中心市街地は老朽化した建物も多く、屋上が有効利用されているケースは少ないです。本実験では民間ビルの屋上が公的な要素を担うという点がチャレンジしているポイントです。

柏の街の パブリックライフ

◎ 前田 英寿

芝浦工業大学教授、
UDC2副センター長

◎ 風澤 俊一

フーサワ商事株式会社代表取締役社長、
UDC2運営委員

◎ 鈴木 亮平

NPO法人
urban design partners balloon理事長

◎ 染谷 菜摘

NPO法人Sunshine Garden理事長、
株式会社聖建ファーム代表取締役

□ インタビュアー：安藤 哲也

UDC2副センター長

安藤：柏セントラルの現在のPSについてどう感じていますか。

風澤：PSと聞いて思い浮かぶのはダブルデッキしかありません。ただ、ダブルデッキは人が歩いていたり、溜まっていたりする姿しか見ません(図1)。良いPSでは和んだり、交流したり、憩いの場として機能しています。



図1 日常のダブルデッキの様子

ダブルデッキはさながら、行き場を失った人たちの終着駅に見えます。

染谷：柏の街で育ちましたが、PSは思い浮かばないです。どこに行くにもお金を払っていたように思います。近年、柏セントラル内によくPSが生まれたと思える開発もありましたが、無法地帯となってしまう、結局閉じられて終わりました。柏は汚い物が集まるような風潮があり、都内のようにきれいではない印象です。

UDC2のデッキパークのおかげで、ダブルデッキに子連れが増えたように思います(図2)。

鈴木：学生時代、柏に来ることが多かったのですが、当時の印象としては歩いていて楽しかったです。ただ、PSで滞在していたかと言うと、確かにそういう思い出はありません。ウラカシや銀座通りなどの店を巡るのが楽しかったのですがその印象が強いです。今の柏セントラルはチェーン店が増えているので街の魅力が下がっていると感じます。だからこそPSに力を注ぐという考えはあるのかもしれませんが。昔は屋台があったりして、街の使いこなし方が面白かったです。使う側の作法や意識が昔と変化してきているので、現代版にアップデートできると良いと思います。



図2 デッキパークの日常風景

前田：PSは比較的新しい概念だと思います。スターバックスがオープンカフェを始めた時などはビックリしたのを覚えています。ヨーロッパなどではもちろん見たことがありますが、日本でこれをやるのかと驚きました(図3)。先ほどの説明で柏セントラルには公園・広場が無いと言う話がありましたが、ここは用途地域が商業地域なので無くても仕方ないと思います。しかし、今は商業地域でマンションが増えているため、居住環境の向上も視野に入れていく必要が生じており、そうした意味でPSの必要性はあるのかもしれませんが。UDC2はこれまでアドホック的にPSを見付けて実験をしています。柏セントラルのPSはまだまだ途上にあるのでこれはこれで良いですが、今後は大規模開発に併せて整備するか、という考えもあると思います。



図3 ヨーロッパのオープンカフェ

安藤：ご自身の事業・研究・活用の視点から、「こんなPSがあったら良いなあ」という理想像を教えてください。

染谷：柏市には主に3つのエリアがあります。柏駅、柏の葉、それから旧沼南町。柏セントラルはアーバンで、沼南は田園風景です。個人的には柏セントラルは二子玉川の駅前が理想像です。二子玉川では高島屋の屋上に田んぼをつくって農業を行っており、合鴨が多摩川から来たりしていました。柏セントラルでPSを新たに作るのであれば、そうした農業や自然を駅前に持って来ると言う考え方もあるのではないのでしょうか。子ども達がみどりに親しめる機会をつくれると良いと思います。アーバンと農・自然がミックスするような街が理想です。人間の心が癒され、豊かになっていくように思います。

鈴木：住宅街で公園が足りないから民間の土地をPSにしようと思ったのがカシニワです。違うパターンがでないか検討した結果、販売場所として活用したのが路地裏マルシェです(図4)。ビジネスとしての魅力が増すので、PSには事業者とのチャレンジを組み合わせるのが重要だと思います。商業地域であるからこそ、事業者が商いを行い、うまく使いこなしていく。PSでそうしたチャレンジが生み出される街は面白いと思います。



図4 路地裏マルシェ

前田：二子玉川が柏セントラルの理想という考えは面白いと思いました。二子玉川は二子玉川ライズを通り抜けた先には多摩川があったり、高級な住宅地があったり、丘があったりと奥行きがあります。この点は柏セントラルでも参考になると思います。柏セントラルで言えば、やっぱり手賀沼(図5)。それから個人的には野間土手ですね。柏駅から半径500mだけでものを見ると伝わりますが、野間土手は東口で言えばレイソルスタジアムのほうまで続いていますし、西口も一小通りなどは野間土手の名残でしょう。半径1〜2kmに広げて都市を見たら、また違う絵が見えてくると思います。半径500mより外側の後背地をどうやって柏セントラルに持って来るかが大切です。過去に研究室の学生が松戸と柏を比較研究したことがありました。松戸はそうでもないのに、なぜか柏セントラルは飽きてしまう。その理由を探りました。一つの考えとしてですが、柏は何でも駅前に集まっています。都市の構造的にも吹き溜まりのようになっています。一方の松戸は駅とかつての宿場町が離れているとか、駅から少し歩けば川があったり、みどりがあったり。散策する楽しみがあるので。柏セントラルにはその辺りが欠けているように思います。

中心市街地の社会実験はどうしても人工的になります。そして終わったら撤去せざるを得ません。例えば、社会実験を実施したら、終わった時にそこに小さな木を植えていく。それから〇〇㎡以上の建替えをしたら木を植える、などのルールを作れたら、街全体がPSになっていくと感じました。ニューヨークでは都市開発に際して公開空地にアートの設置が奨励されました。そのためパブリックアートが色々作られました。柏でも何かそうしたコモンができれば良いなと思います。

安藤：UDC2の「柏セントラル駅まちビジョン」の中で、「まちの共用部」という考え方を示していますが、そこがコモンとしての役割を持てると良いですね。



図5 手賀沼の風景

前田 英寿

芝浦工業大学教授、
UDC2副センター長

染谷 菜摘

NPO法人Sunshine Garden理事長、
株式会社聖建ファーム代表取締役

[座談会②]

風澤: 柏セントラルのPSは消費する空間になってほしいと思います。消費には2種類あって、一つは時間の消費。今の柏は通行と待ち合わせしかいないのですが、憩いとか交流とかそうした使われ方がされるようになれば、時間を消費してくれるようになるのかなと思います。もう一つはもちろんお金の消費です。融合都市を目指すとは言え、柏は商業都市としての顔もありますから、商売に役立つようなPSであってほしいと思います。

前田: お金の消費ですが、どんなことに消費するイメージでしょうか。

風澤: 例えば僕自身はアークヒルズの蚤の市が好きなのですが、あの場所では食事・買い物・交流が生まれています。そこで骨董品などを買うことを楽しみにしている人たちはいますね。同じお金を使うのであれば、柏ではなく、蚤の市で骨董品を買おうという考えになるようです。

染谷: ハンドメイドミニマルシェ柏という団体が定期的にダブルデッキでマルシェを実施しているのですが(図6)、これが回を増すごとにファンが増えて、結構皆さん楽しくてお金を使ってしまうんですね。このイベン

トを目的にして柏駅に来て、街を散策しお金を落とすような流れも生まれています。これはまさに時間とお金の消費かなと思います。

鈴木: 出店者さんはお店を持っている人たちですか。

染谷: いえ、持っていないです。ハンドメイド業界は出店が厳しいらしく、初出店だと受け入れてもらえないことも多いらしいのですが、このイベントは新人さんでも受け入れています。チャレンジの場になっていますね。

前田: 農業で言うところの直売所のイメージですね。

鈴木: マルシェを6〜7年やって来ての感想ですが、農家では20〜30代の若手事業者さんが増えています。親が現役のうちに自分のスタイルを模索している印象です。そのため結構チャレンジングなことをします。スーパーだと変わった野菜は売れませんが、柏はオーナーシェフのレストランも多いのでそうしたところで取り扱ってもらえることもあります。



図6 ハンドメイドミニマルシェ柏

また、柏は海外の人が結構住んでいます。母国の野菜で日本であまり売っていないものを扱うと、ものすごく喜ばれます。翌週には10人くらい友達を連れて来たりして。そして農家側も現地の食べ方を教えてもらったりしながら、コミュニティが生まれていくこともあります。

前田: やはり産業をどう創出するかが要だと思います。今回のパブリックライフガイドでそういった部分をサポートできると良いと思います。例えば、土浦駅前の星野リゾートBEB5土浦は自転車がコンセプトのホテルで非常に面白いです。街の魅力づくりは空間だけでなく、こうした産業を関連させなければ持続性がないと思います。

鈴木: UDC2の社会実験ソラニワテラスに出店した農家は、ダブルデッキでも、路地裏マルシェでも出店しています。3つのPSで出店したわけですが、どの場所も特徴が異なっていたそうです。例えばダブルデッキでは人がゆっくり歩く。そのため、野菜を見て行こうかなという感覚になる。一方のソラニワテラ

スは通行速度が速いので買い物をしようという感覚は無いのですが、座って焼き芋を食べようかなという気持ちは生まれたり。このようにそれぞれのPSの持つ特徴と、産業が関連すると面白いと思います。

染谷: 観光産業で言えば、柏市はフィルムコミッションが弱いです。以前もストリートミュージシャンの撮影をしたいという方がいたのですが、関連部署が協力的ではなかったために、他の自治体に行ってしまいました。街を使ってもらえば宣伝になります。PSにはそうした産業を生み出す可能性もあるのではないのでしょうか。

安藤: 先に語った理想像に至るために、柏駅周辺ではどんな取組みが必要だと思われますか？

鈴木: ウラカシ百年会にヒアリングをしたことがあるのですが、面白いことを何かやりたいという気持ちでした。農家も若返って来ています。燻っている人たちが暴れてもいい場を作ることが大事だと思います。事業者は発展をしたいので、色々とチャレンジをしたがります。そういう人たちを叩かないで伸ばすことが肝要かと。

柏セントラルは家賃が高いので、安い場所を借りてPSを上手に使って席数を増やす

という手法もあり得るのかなと思います。食事はみんな行う行為ですので、人を繋ぐ良いツールです。地産地消や農は柏セントラルのキーワードになると思います。

染谷: 街を自分ごととして捉えられる意識を作れないかなと思っています。自分の家だと思えば誰もボイ捨てなんてしないはず。自分たちが変われば街も変わると思います。

街に関わると知り合いが増えていきます。自分の子どもを介して一層増えました。これも愛着を育む一つの要因になると思います。街に興味を持ち知りたいと思う、街のことが自分ごとになる、それが柏らしさに繋がると思います。PSがこうしたきっかけになればと思います。

風澤: 2つあると思っています。1つは利活用できる空間と、そのための許可をいかに分かりやすく簡単にできるか。例えば現在でも、ハウディモールの利用をしなくても警察に行くことも知らない人はたくさんいます(図7)。提出する書類を知らないし、どういうルールで運用されているかも知りません。

もう1つは街の中に座れる場所をたくさんつくることです。我々の世代が若い頃はダブルデッキやハウディモールの縁石部分など、直接座っている若者がたくさんいました。道路に直接座るのは景観が良くない

かもしれませんが、少なくとももっと座れる場所が街の中にあっても良いと思います。

前田: PSは都市産業ありきだと思いますので、産業を考える必要があります。そして、街の中で産業を興すのにプラットフォームをつくるだけでは弱いと考えています。何かしらの形で一点突破しないものは動かないのではないかと。枠組みは後から考えれば良いと思います。それを踏まえて、柏セントラルに必要な次のテーマは食+農ではないかと思います。人間が生きる上で重要な要素として衣食住と言いますが、そのうちのどれかをテーマにしないと弱いと思います。柏セントラルのPSでこうしたテーマを展開できると面白くなると思いました。

安藤: 今回の対談と、先日実施した対談を重ね合えると柏の街に必要なPSが見えてくるような気がします。皆さん、ありがとうございました。



図7 休日のハウディモール
せっかくの歩行者天国も活用されていない。

風澤 俊一

フーサー商事株式会社代表取締役社長、
UDC2運営委員

鈴木 亮平

NPO法人
urban design partners balloon理事長

04

将来イメージ

Future images of Public life in
Kashiwa central

1 章では、PSとは何か、国内外でどのような動きがあるのかをご紹介しました。

2 章では、いざPSを使いたいと思った際に、どのような手続きが必要でどのような手順を踏めば良いのか。また、デッキ上やカシニワ制度を活用したい場合についてもご紹介しています。

3 章では、2017年からのUDC2の社会実験を振り返り、PSの利活用に関する様々なタイプの事例をご紹介しています。“つかう人”にとっては使い方の参考になりますし、“つくる人”にとっては実際の使われ方を視野に入れることで生きた空間づくりの参考になります。

4 章では、これらを踏まえて20年後の柏セントラルのパブリックライフをイメージしたスケッチパースを作成しました。道路、ダブルデッキ、屋上、民地という4パターンで作成していますが、これだけに留まらず、より多くの空間が豊かに活用されることを期待します。

道路の 将来イメージ



10のシーンを探してみてください！

- ☐ 道路上にオープンカフェがいっぱい！
- ☐ パークレットでのんびり休み
- ☐ カラフルなオーニングが良い感じ！
- ☐ キッチンカー専用スペースが道路に！
- ☐ ストリートサッカー楽しそう！
- ☐ ウッドデッキも最高だね！
- ☐ イス持って行って良いの？
- ☐ 今日は車は入れませんよ！
- ☐ えっ、こんなところでキャンプ!?
- ☐ 緑化し過ぎちゃったビル

デッキの 将来イメージ



10のシーンを探してみてください！

- ☐ ユニットハウスで美味しい食事を買おう！
- ☐ すやすや…デッキ上で寝れるなんて
- ☐ ここのオープンカフェは屋根があって良いね
- ☐ こんなところで植物が買えるんだ！
- ☐ ミュージシャンに大人気のステージはこちら！
- ☐ 今日のミニ広場教室は屋外ヨガでーす！
- ☐ ビルとデッキが一体的に繋がってるね！
- ☐ ジャグリングやってるよ！皆さん、見て行って！
- ☐ この木、タイヤが付いていて動くんです
- ☐ ダブルデッキ de ダブルダッチ！

屋上の 将来イメージ



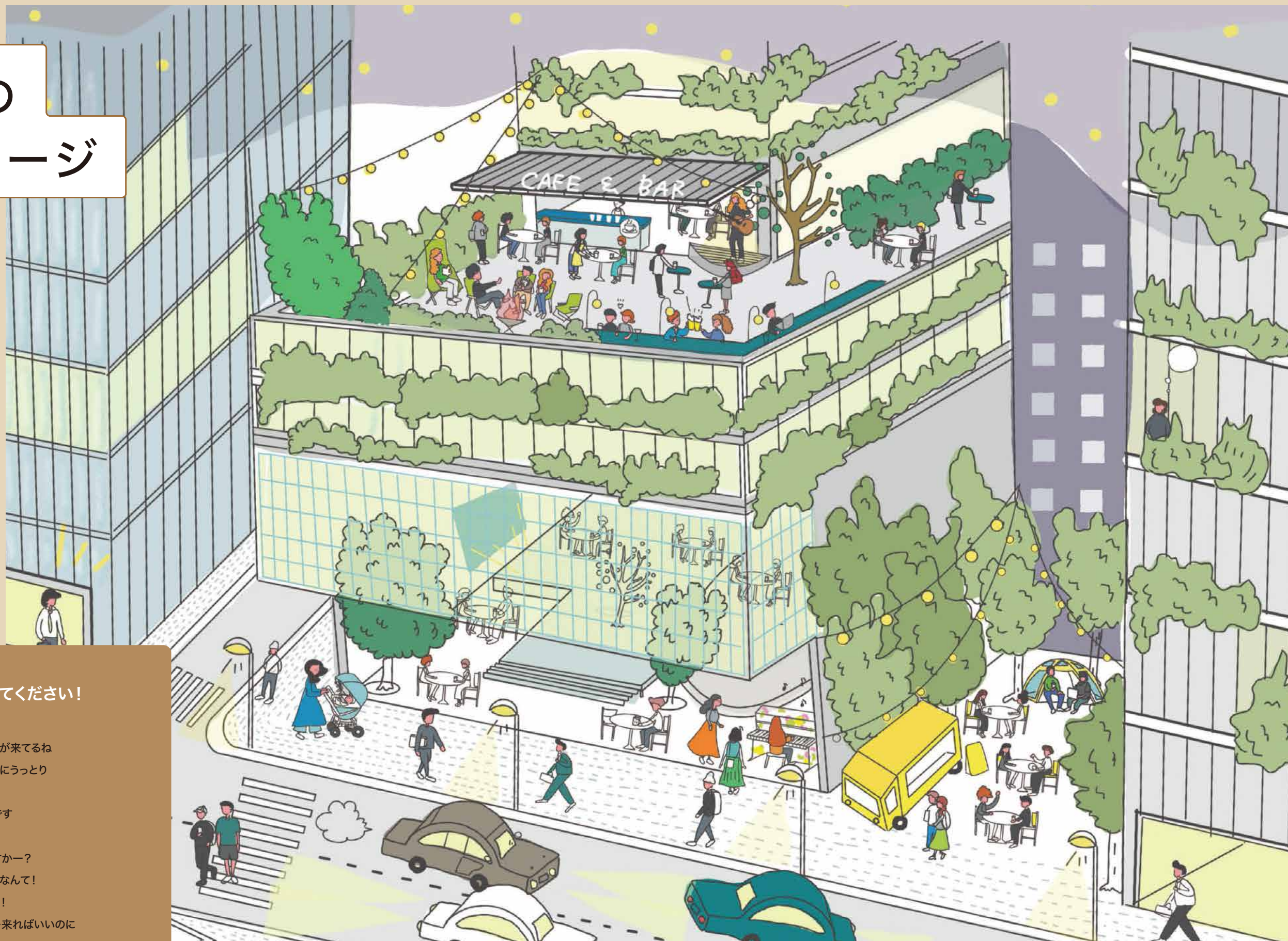
10のシーンを探してみてください！

- ☐ 屋上なのに緑がたくさん！
- ☐ スケートで大ジャンプ！屋上から落ちない？
- ☐ すばりだい楽ー！
- ☐ 子どもを見守りながらママはゆっくりコーヒープレイク
- ☐ ここならボリュームを気にせずに音楽コンサートできちゃう！？
- ☐ 植物のお世話が大好きなんです
- ☐ 映画を観ましょう！スクリーンはなんとお隣のビル！！
- ☐ ビルの屋上でお米が取れるんです！
- ☐ あらら、ハンモックでぐっすりですね
- ☐ ここでサッカーは止めてね

民地の 将来イメージ

10のシーンを探してみてください！

- ☐ ポケットパークにキッチンカーが来てるね
- ☐ ストリートピアノの美しい音色にうっとり
- ☐ 歩道が広くて歩きやすいね
- ☐ ここで仕事するのが好きなんです
- ☐ 照明がとっても素敵！
- ☐ こだわりのコーヒーいかがですかー？
- ☐ こんなところで焚き火ができるなんて！
- ☐ 仕事も終わったし、今日は乾杯！
- ☐ 羨ましそうに覗いているなあ…来ればいいのに
- ☐ あれ？こんなところでもキャンプ!?



Kashiwa Central PUBLIC LIFE GUIDE

柏セントラル パブリックライフガイド

発行日 2022年3月

発行	一般社団法人柏アーバンデザインセンター(UDC2)
協力	柏市、一般財団法人柏市まちづくり公社、 市民活動サポートコーナー、NPO法人urban design partners balloon、 芝浦工業大学建築学部都市デザイン(前田英寿)研究室、東京理科大学(西田司・高柳誠也)
ロゴデザイン	株式会社小さな都市計画
編集	株式会社オンデザインパートナーズ
誌面デザイン	ハシゴデザイン