



技術解説

街造りににおけるデザイン・ガイドライン

加藤 晃規*

A Design Guide for Urban Development

Key Words : Design Guide, Positive Planning, Site Regulation, Architectural Design, Landscape Design

1. デザイン・ガイドラインとは

大規模な街づくりで、街全体のデザイン指針やランドスケープの有り様、あるいは個々の建築物や構築物のデザインをあらかじめ取り決めることが多くなった。このような指針をデザイン・ガイドラインと呼ぶ。あるいはデザイン・コードとも言う。一つの敷地に単体の建物を建てる場合は、建築基準法の単体規定や集団規定を守れば好きなようにデザインできる。しかし、大規模に面的開発を行う街づくりでは、個々の建物が勝手につくられたのでは困ることが多い。通常、大規模開発には全体を統括する開発コンセプトがあるし、その開発事業に複数の主体が係わっている。その開発プロセスも長い。もし、個々の敷地所有者が私権を主張して、勝手に建物をデザインしたらどうなるか。おそらく開発コンセプトは守れないだろうし、街並み景観もできにくい。そこで、基準法や都計法が定めている以上の私権の制限が必要になり、そのためにデザイン・ガイドラインが示される。

そこで、このデザイン・ガイドラインは誰が決めるのか。現行法の及ばない部分を扱うわけだから、普通開発デベロッパーが取り決めるこ

とになる。このデベロッパーには官も民もあり、要するに開発可能な土地を創出した事業者と見てよい。このデベロッパーが土地を分譲する前にデザイン・ガイドラインを決め、それを売る際の契約条件にするのである。あるいは管理規約に載せる。土地を買った事業者や個人はこのガイドラインに従って建物を建てる義務があり、それを遵守しなければ契約違反となる。

しかし、このデザイン・ガイドラインは今のところ紳士協定の性格が強い。土地を買った人は、これに違反したからといって即座に所有権を失うわけではない。また、法の枠内で計画がされていれば、建築確認申請は受理せざるを得ないのである。従って、デザイン・ガイドラインは、あくまで限られた場所で通用する、特殊な自主規制と言える。しかしそれ故に、法の定めた内容を超える私権制限ができるわけである。

このような民と民の協定であるデザイン・ガイドラインのメリットは何か。とりわけ開発者が、自らの首を絞める取り決めをなぜやるか。結論を言えば、質の高い環境を造り出すことで不動産価値を高められるという期待があり、そのために私権制限を設けたほうが得だとする判断がある。例えば、個々の建物がバラバラなデザインでつくられた街より、統一感のある街なみのほうが高級である。街の個性を造りやすい。住宅地では、いつまでも良好な住環境が保たれる土地のほうが商品価値が高い。広告を制限した商店街のほうが品がよい、などなどである。これらを実現するデザイン・ガイドラインなのである。



*Akinori KATO

1946年9月7日生

1971年京都大学大学院工学研究科建築学専攻修士卒

現在、大阪大学工学部環境工学科、助教授、工学博士、建築・都市環境デザイン

TEL 06-877-5111 ext. 5153

もう一つの要請は、基盤整備と上物整備をつなぐ道具としてデザイン・ガイドラインが有効であることによる。道路や公園は公共団体がつくるが、上物は民間が建設するのが普通だ。そこでともすれば、両者が全く別々に事業を行って、街の体裁をなさない地区ができあがるが多い。区画整理はしたけれど、そこにいつ、どんな街並みができるのかわからない、といっ

たケースはいくらでもある。これを避けるために、区画整理地区にデザイン・ガイドラインを設け、街の将来像を担保するのである。制度としては、このデザイン・ガイドラインを建築協定にしたり、公共サイドが地区計画として策定したり、あるいは景観形成地区に指定する道が用意されているが、これらについては本稿の趣旨ではないので別の機会に譲る。

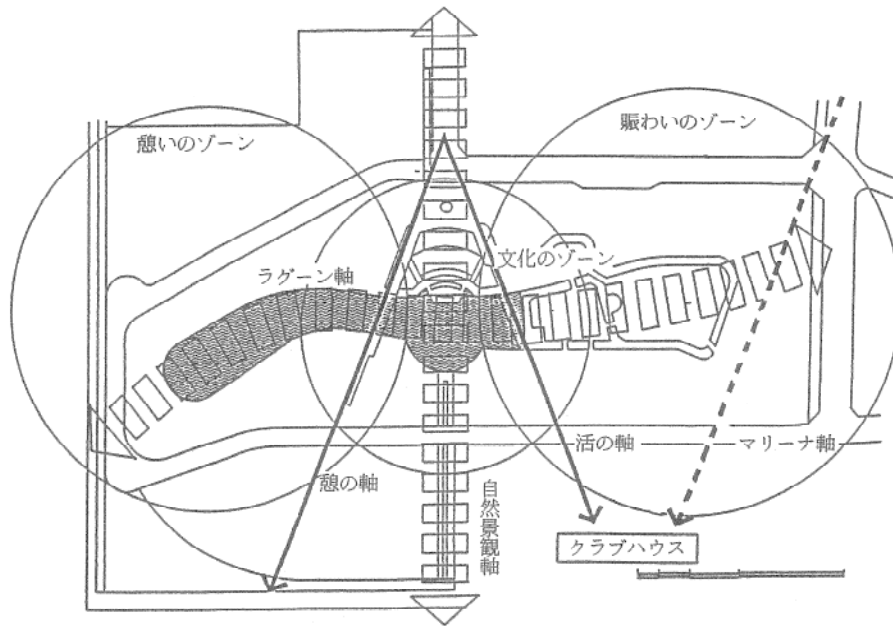


図1 23ヘクタールの開発地に示された景観ストラクチャー(西宮マリナシティ)

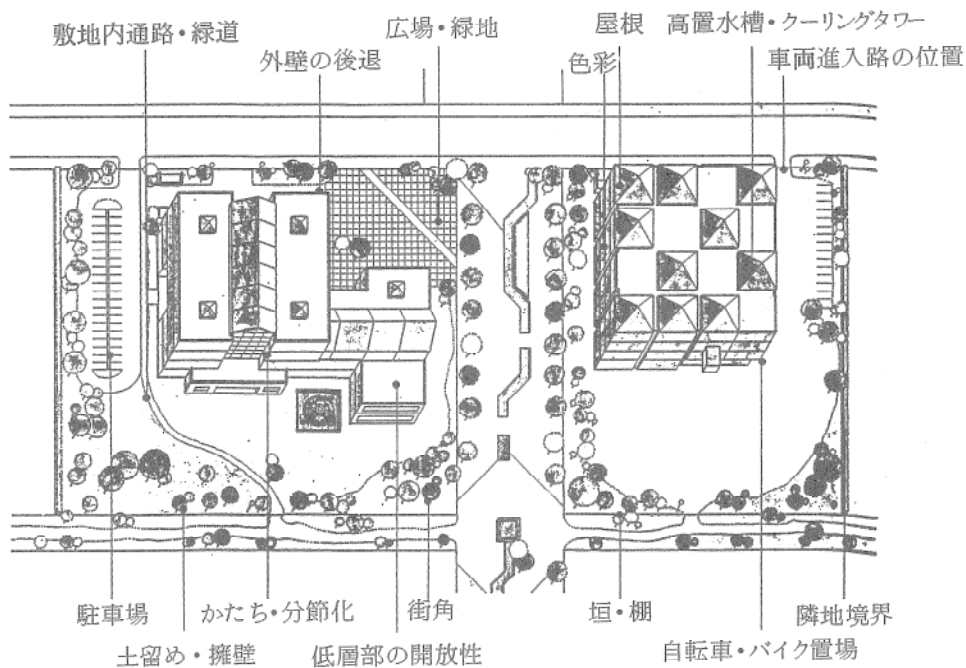


図2 デザインガイドラインの対象を示すキープラン(シーサイドももち, 商業ゾーン)

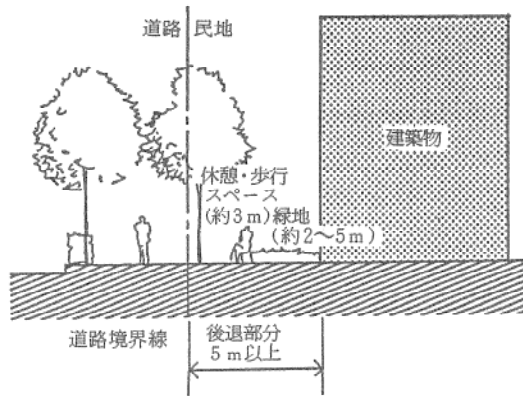


図3 敷地の利用計画を示すガイドライン
(西宮マリナシティ)

以上のようなデザイン・ガイドラインが取り扱う対象は、概略、次の5種類に分類されると思われる。

- ①対象地区全体の景観ストラクチャー
- ②公共空間のデザイン
- ③民有敷地の利用計画
- ④建築物および建物設備のデザイン
- ⑤外構的な付属施設のデザイン

以下それぞれの内容について説明してみたい。

2. 街のイメージをもたらす景観ストラクチャー

①は、魅力的な街並みを具体化してゆくために必要な、広域的な風景の脈絡(シナリオ)である。それは、②から⑤までの内容を定めるためのマスタープログラムにもなる。計画対象地区の中に、軸性、回遊性、連鎖性、ネットワーク性、シンボル性などを設定し、風景の中に現われる様々な要素を点や線や面などの手法で関連づけ、領域を構造化するのである。そこでは、自然軸、文化軸、回遊路、都市ゲート、ゾーンイメージ(住宅、商業、レクリエーションなど)、デザイン・モチーフなどの設定を行う。これらをはっきりさせることで、目指す街の空間イメージを多数の人に共有してもらおうことができるのである。

3. パブリックスペースやコモンスペースのデザイン

②の公共空間には海や川や池などの水域、緑地・公園、道路空間などがある。それらは一般に公共団体の守備範囲だが、大規模開発ではデ

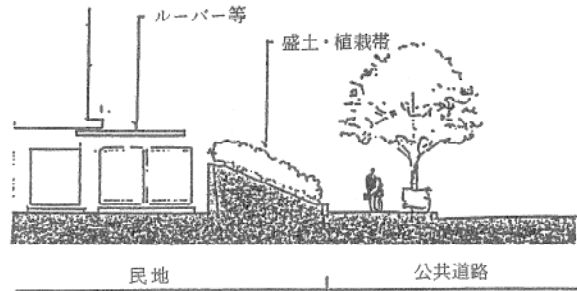


図4 設備を隠すデザインの模式図(西宮マリナシティ)

ベロッパが整備して、それを公共に移管するやり方がとられる。そこで先行して公と民のあいだで協議を行いながら、水域利用の姿、護岸デザイン、道路のレイアウトや経過、植栽の方針などをデザイン・ガイドラインとして示すのである。特に道路空間は、歩行者がうける印象に重点を置き、その快適性を増す道路の平面構成や断面構成、歩車の共存形態、植栽や交通標識のデザインなどを決める。最近では、無電柱化はもちろんのこと、バス停、休憩所、駐車スペースのありかたなどもガイドラインに含まれるようになった。また、公共空間は多くの人々が往来利用する動線であるから、①の景観ストラクチャーを具体的に演出する主要な空間でもある。そこで歩行者の視線を遠くまで開放したり、意図的にさえぎったりする演出も必要になる。ここでは、近景、中景、遠景と言った分類で景観づくりが行われる。

この公共空間に隣接する民有地の敷際は公共的<空間>である。また民境界の敷際も同様な性格をもつ。そこでこれらの空間をコモンスペース(共有空間)として位置づけ、その規模や形態を③で決めておくことが行われる。私有地の一部を公共的な利用に提供することが目的で、敷際から敷地内に、街角広場、通路(モール)、緑道、遊び場などを設け、誰でも利用できる姿に誘導するのである。いわば私有地に公共空間のデザイン論理を適用することになり、それはしばしば、大きな私権制限につながる。しかし、このコモンスペースに良質な景観や利用形態を担保できれば、現行法のもとでは困難な街造りができ、街のイメージアップにもつながる。この考え方のもとに大規模開発で導入されつつあり、最近では、この敷地の利用計画で

はさらに細かく、壁面線の位置指定や建物斜線の制限などを織り込み始めている。また、駐車スペースや駐輪場の位置、ごみおき場やアンテナ設置場所、サービス動線の位置、敷地の垣や柵の形態や材質などについても取り決めるケースが増えている。

このようなデザイン・ガイドラインを遡れば、第二次大戦後の英国で研究されてきた、良好な住宅地開発を積極的に計画するポジティブ・プランニングの考え方に行き当たる。それをうけて日本の住宅地では、③の項目で、法が決めている住戸密度や住宅類型の上乗せ規制を示して、将来現出する住環境を明確に担保する試みもある。

4. 景観形成のための建築物

④では、建築物の高さや形態それに色彩などについてのガイドラインが示される。望ましい群構成の視点から、統一感をもちつつメリハリのある街なみが目標にされ、ゾーンごとに高さを変えたり、建物ボリュームを設定したり、建物群の基調色を決めたりする。また、屋根の形態や壁面の開口面積は景観に大きく影響するから、勾配屋根か陸屋根か、屋根群のつくる造型、壁の開口率、およびそれらの材質感などについて詳細なデザイン・ガイドラインが示される。場合によればモデル的な図が描かれ、スカイラインやファサードの具体的な構成も示される。

街並みからすれば、単調な景観は最も避けなければならない。そこで特別な建物を選んでランドマークや街角建築に指定することも行われる。これにあたる建物は個性的な形態が許され、そのことによって地区全体を象徴したり、街なみを演出する役割が与えられる。いわば街のアクセント造りだ。

建築物の外観には多数の設備が顔を出す。高置水槽、クーリングタワー、アンテナなどの屋上設備、バルコニーや階段や排気口などの壁面付帯設備、受水槽や機械室や電柱などの地上設備、などがある。そこで④では、これらの配置や形態も示される。さらに、夜間のライトアップを考える時代を反映して、照明設備のガイドラインにあわせて夜景づくりが示されることも

増えつつある。

5. 景観形成のための外構要素

開発地内には建築物以外に多くの付属施設が存在するが、⑤はそれらのデザインについてガイドラインを示したものである。なかでも広告物と案内標識(サイン)は景観に多大な影響を及ぼすから、その規制や望ましいデザインが示される。それらが恒久的なものか仮設的か、あるいは自家用か公共用かによって異なるが、その設置位置や大きさや色彩などを制限するケースが多い。さらに、より積極的に景観を形成させようとする場合は、民地内の緑被率を設定したり、建築物と調和する高質なランドスケープ・デザイン(とりわけペープメントのデザイン)を示す場合がある。③で既述した垣や柵のデザイン、駐車スペースやごみおき場のデザインはもちろん、屋外ファニチャーの統一的なデザインに及ぶこともある。

この屋外ファニチャーに該当する施設は次のような分類があり、最近では、いずれも工業デザインの分野としても注目されている。

- ・休憩系施設；ベンチ、シェルター、パラソル、テントなど
- ・衛生系施設；ごみ箱、吸い殻入れ、水のみ場、足あらい場、トイレボックスなど
- ・交通系施設；手すり、車止め、ガードレールなど
- ・売店系施設；キオスク、自動販売機など
- ・情報系施設；電話ボックス、掲示板、広告看板など
- ・修景系施設；時計塔、プランター、ゲート、バナーなど
- ・照明系施設；街灯、投光器、ネオンサインなど

6. おわりに

デザイン・ガイドラインは、街づくりのプロセスをより詳細にコントロールして、個性的でヒューマンスケールの街を造る手法と言ってよい。多くの人に係わる街造りだけに、それは、具体的、現象的なルールとして示されねばならない。しかし、どうしてもそこには開発制御といった性格が否定できず、創造性を重視する立

場からデザイン・ガイドラインの功罪について様々な意見がある。それにもかかわらず、もし私たちが良い街の確たるイメージをもっていれば、それをもとにデザイン判断の価値基準や常識を示すことは有用であろう。また、法の及ばないところでの空間変化に対しても、ユーザーの立場から、守ってほしいデザイン上の項目を示すことは大切である。そうした意味で、このデザイン・ガイドラインは質の高い環境を示す、教育啓蒙の書でもあろう。

筆者としては、この種のデザイン・ガイドラインが、大規模開発とりわけウォーターフロント開発で、新しい街を造りだしてくれることを期待しているのである。

参考文献

- 1) 「西宮マリナシティ デザインガイドライン」西宮マリナシティ開発株式会社(1991)
- 2) 「シーサイドももち アーバンデザインマニュアル」シーサイドももち住宅用地開発協議会(1988)
- 3) 西山康雄「イギリスにおける住宅地デザイン・ガイドに関する研究」都市計画(別冊18号) pp.397-402(1983)
- 4) 西山康雄「エセックス州のデザイン原理とデザイン・ブリーフ」都市計画(別冊23号) pp.211-216(1988)

