

## 歩いて楽しい居住環境街区 三田市ウディタウン、すずかけ台のまちびらきゾーン

### 技術④

#### 1 - 気持ちの良い住宅地のかたち

奈良県大和郡山に稗田という環濠集落がある。昔のままの環濠の姿を残し、変化に富んだ路地空間を有する気持ちの良い集落で、大変美しい集住の形態を持っている。その航空写真（図1）を見ると、北側上方に、近代的手法でつくられた住宅街区が見える。変化に富んだ空間構成の稗田集落に比べ、機械的にならべられたかのような住宅街区は、明らかに単調、平坦で退屈だ。近代の効率主義は、住宅地区や住宅街区の計画から気持ちの良い空間をつくるというあたりまえの視点を失ってしまったのだろうか。道路の規準や日照条件といった効率主義、単一視点の標準的なルールだけでは、決して気持ちの良い空間はつukれないとすれば、どういった視点が必要なのだろうか。

街なみや都市景観の豊かさは、生活空間の豊かさであり、人々が生き生きと暮らすことのできるような環境に負うところが大きい。つまり、生活の舞台としての環境が、いかに、ふところ大きく、人々のさまざまな生活を温かく包み込むようにつくられているかということである。それを、われわれは、〈環境をいかに構造的につくるか〉といった捉え方をしている。環境が構造的に、つまりは、長期にわたって地域の骨になるように考えられているならば、結果的に生き生きとした生活の舞台、気持ちの良い住環境が自然に育まれていくような生活の舞台になるに違いない。住宅地の道路のつくり方を考えてみても、その道路の先には何がどのように見え、歩くにつれて、あるいは、車が進むにつれて、どのように変化していくのか、それがどれほどの気持ちよさにつながるのか、そういった、空間のあり様から考えていかなければならないだろう。交通量から決められる標準的な幅員や効率的な配置だけでは、個性的で愛着間のある風景、住宅地景観はつukれない。地域や周辺の固有の条件が背景にあり、そこで暮らす市民の生き生きとした姿や、生活の様が重ねあわされて、豊かな都市景観になる。背景となる環境の構造の質が問題なのである。



図1 稗田の環濠集落



図2 地図中央よりがすずかけ台の街びらき街区  
道路と道路広場が細やかな空間構成の絵姿

#### 2 - 街なみをつくる道路

環境を構造的につくるということは、建物の建たない空間、空地空間を環境の構造としてつくるという事でもある。建物は建ちならんで空間を規定する。だから、建ちならぶ建ちならび方が問題であり、その結果できあがる建物の建たない空間、その代表選手としてのとしての道の計画がとても重要だということになる。

「まちなみというが、そもそも、まちとは、一体どんな所か。お店があったり、働いている人がいたり、にぎやかで・・・と、いろいろな立場でいろいろな言い方があるが、根源的には、人間が集まって多く住んでいるところである。人が住んでいるからお店も成り立つのだ。その人々が家からいったん外に出たときに、もっとも多く他人と触れ合い、もっともひんぱんに時間を過ごすのが道である。近所の人たちとの日常的な交際の大部分は路上である。まちは、道と、それに付属した住居の2つで構成されていると言って良い。だから、世界中の良いと言われるまちの全ては、道を歩いて見ると楽しい。つまり、まちの大事な要素である道を、どう楽しくできるかということ考えた建物が建ちならんだまちが楽しいまちとも言える。」と、今は亡き建築家、宮脇壇も言っている。道空間のありようと建物の建ちならぶ様は密接な関係がある。

そうだとすれば、住宅地づくりにおいて重要な視点は、宅地割りそのもののあり方が、街路構成と一体的に検討されるべきだということになる。

ジム・マクラスキーは、その著『街並をつくる道路』（鹿島出版社）で、道路を四つのカテゴリーに分け、その一つとして街並（まちなみ）を作る道路をあげている。「〈街並をつくる道路〉は、歩行者のニーズが支配的で、車が低速で走るよう規制されている地区において使うのが適切である。・・・〈街並をつくる道路〉は、歩行の速度で楽しむことができる。そして、十分に統一がとれ、変化に

富み、それを使う歩行者に楽しみを与えることができるほど面白いものであると同時に、車は環境を損なわないスピードで走ることを可能とするのである。」



図3 アイストップのある道路景観

### 3 - 居住環境街区という考え方

われわれはいつも、集住環境のデザインを考える際に、構造化された空間が気持ちの良い住環境のベースになるということ意識する。構造化された空間は、特に独立住宅（一戸建て）の街区では、それがそのまま街の絵姿になり、あるいは地図になって、環境構造的な空間構成は視覚化される。（図2）

区画街路が格子状に配されて構成される一般的な独立住宅地構成手法は、基本的に住民の属するコミュニティの領域が明確ではないし、空間構成も拡散的であり、拠ってたつ構造的な空間にはなりにくい。車の通行という側面からも速度の低減をうながすような仕組みもなく、住居の前の道が気持ちの良い生活空間になりにくい。そこで、こういった従来の手法に対して、居住環境街区といった考え方を提案し、いくつかの地域で実現している。

環境構造的にも明確に意識でき、住民の属する領域性が明確で、かつ、生活道路の色彩の強い部分は車の通行速度を構造的に制限し、より生活道路の色彩の強い屋外空間を実現し、その安全な生活道路にとりつくように建ちならぶ家々は、その道路空間を気持ちよく包み込む、そんなまとまりのある街区単位が集まってできる住宅地である。基本的には、それぞれの街区について、街区中央に身近な屋外空間としての道路広場（または緑地広場）を持ち、街区内の道は、居住者と彼らのサービス対応以外の車が入って来ないように、L字型に配された幅員の少し狭い道で構成されている。居住区域道路と呼ばれる街区内のこの道は、異なる街区をつなぐ骨格の役目を果たし、街全体に、車からより安全で歩いて楽しい、いえなみ景観の

楽しめる歩行者中心の道のネットワークをつくりあげるといふ考え方なのである（図6～図9）

### 4 - すずかけ台の街なみ

この考え方が最初に具現化したのは神戸三田・国際公園都市のウディタウンの街びらきゾーン、すずかけ台であった。基本モデル〈かた〉としての居住環境街区のシステム（図10）が、具体の場所の条件に合うように変形され、それぞれ異なる〈かたち〉になってつながることによって、多くの個性的で構造的な場所がつくられ、それぞれの場所につき合うように住宅や生活が展開している（図11）。

L字型の道路は、歩く方向や車で走行する方向に行き止まりのような景観（アイストップ景観）を創りだし、相対する住宅にとっては、道路方向に視野の開けた眺望をもたらし、その応答関係が視覚的に表現されて好ましい街なみを作り出している。街区を結ぶ細い生活道路同士も、直角同士で交差するのではなく、歩行者優先の道だけが少しずれたくあて曲げ>といった日本の伝統的な集落に見られる迷路的空間構成手法によって、車から安全な交差点と見え隠れする豊かなアイストップ景観を作り出している（図12, 13）。



図4 緑豊かな街区内の道路広場



図5 ペーブされた街区内の道路広場



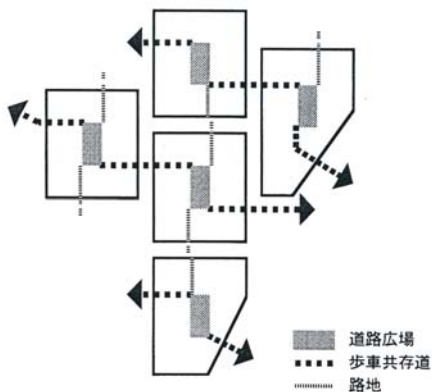


図 6

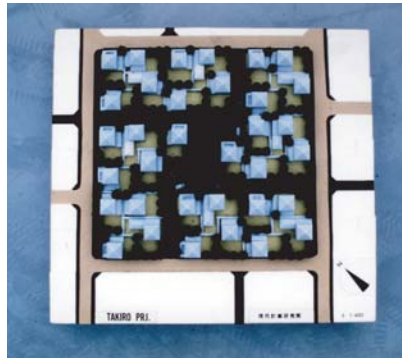


図 7

図 6 居住環境街区における明確な領域性と歩行者系ネットワーク

図 7 滝呂型居住環境街区 (TAKIRO ENVIRONMENTAL SYSTEM = TES) 1981年に提案され、1983年度まちづくり設計競技で優秀賞受賞。岐阜県多治見市滝呂では、提案後10年以上経て実現された

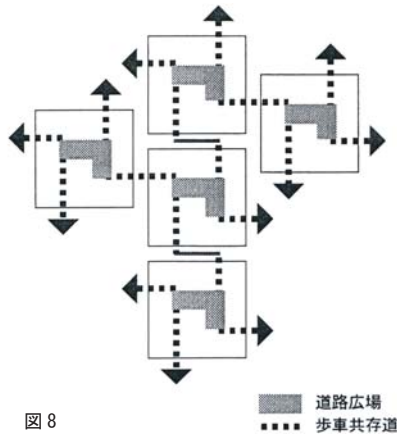


図 8

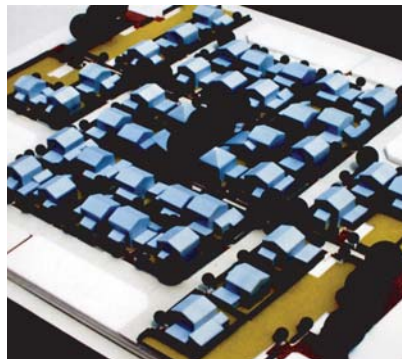


図 9

図 8 TES II は、寺本地区の環境特性、地区形状、条件につきあった展開

図 9 寺本型居住環境街区 (TAKIRO ENVIRONMENTAL SYSTEM = TES II)

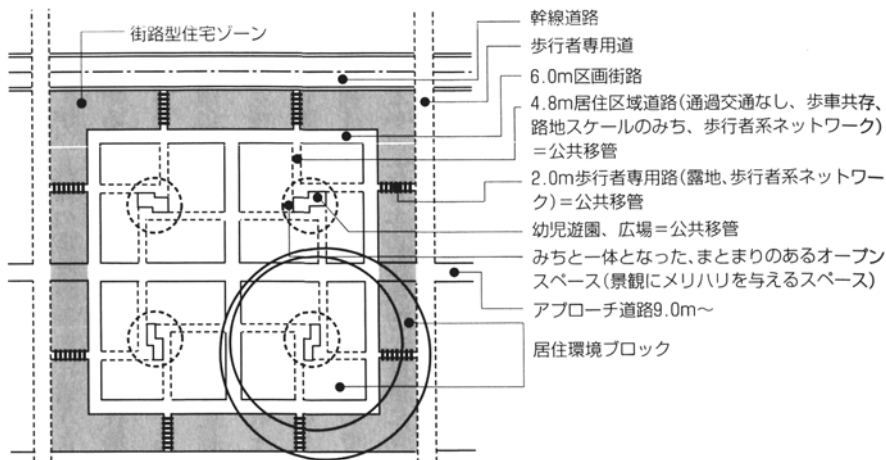


図 10 ウッドィタウンすずかけ台の居住街区の基本モデル



図 11 すずかけ台の街区構成  
居住環境街区基本モデルが変形して連なり多様な場所を形成する

## 5 - 街なみ外構の整備、街なみ素材の開発

街びらきに際しては、住宅と外構が一体的なモデル街区として分譲された。この段階ででのわれわれの役割は、街なみの骨格ともなる外構の整備であった。そこで、この街にさまざまな形で使われていくにふさわしい共通の街なみ素材を開発し、連続的に使っていくことを提案した。素材の持つ質感は、空間の質を決定付ける重要な要素である。時間に耐え、時と共に味わいを増し、季節の移ろいや天候の変化に微妙に応答するような質感が重要で、こういった視点で選ばれた素材の持つ質感や、素材に秘められた存在感が、生活空間総体の表情の背景となり、あるいは触媒となって、生活空間の質を高めるのに貢献する。こういった素材が連続して使われているような街は、アイデンティティも高く、美しい。このプロジェクトで開発したスプリットブロックは、天然の種石を骨材にし、工場生産品でありながら決してその割肌が一様にならないという、偶然性を考慮に入れたものである。形状は、一五〇ミリ×五〇〇ミリとして、通常ブロック（二〇〇ミリ×四〇〇ミリ）よりも細いプロポーションとした。屋外階段の蹴上寸法と合致して、目地のあつた綺麗な階段も作れる。さらに、積んだときに目地が深い影になるようなディテール上の工夫も織り込んだ（図14）。ブロックは一つだけ見るとどうということのないものであるが、連続して使われたときに、豊かで柔らかい質感を呈する。石炭を採った廃材のシャモットを骨材にして、微妙なピンク色が自然な感じになるようにした。水に濡れるとさらに深みを増す。

そんなこんなで、土木の工事監理まですることになった。日頃は建築の設計をしているわれわれだが、ここでは建築は設計せずに、住宅街区の設計、基準となる場所にかかる制度の改変、地区計画の制定、まちなみのデザイン、材料の開発、土木工事の設計と工事監理までやったという例である。

うれしいことに、この街は、いつ行ってもゴミ一つ落ちていないし、道路からしか見れないようなところにまで住人の手になる花が咲き乱れている。入居者が変わり、住宅の形が変わっても、街の環境の骨格は変わらないし、育まれてきた街の雰囲気も変わらない。

この街は、入居後一〇年を経て兵庫県さわやかまちづくり賞を受賞している。構造的な環境を骨格にして、生活者のかたがたがつくりあげた見事な住環境である。



図12 アイストップのある幅員4.5mの居住区域道路



図13 あて曲げの手法によるズレがおもしろい



図14 開発された街並み素材（スプリットブロック）

### すずかけ台街びらきゾーン 1986年

兵庫県三田市すずかけ台（ウッディタウン内）

敷地面積：27,120㎡ 戸数：87戸 他

掲載紙：『都市環境デザイン』学芸出版社

『都市の近未来像』学芸出版社

『都市環境デザインの仕事』学芸出版社

家とまちなみ0209

受賞：兵庫県さわやかまちづくり賞（住都公団）