

創造性を尊重した協議型デザイン・コントロール手法に関する研究

- 米国ポートランド市を事例に -

A Study on Design Control Respecting Designers' Creativity

- Case Study of the Design Review System and its Application in Portland, Oregon -

關佑也

Yuya Seki

One of the major issues of Japanese urban design/planning is to re-create attractive urban spaces that contribute to quality of life. For that reason, design review systems have been introduced by many municipal governments. However, current design review systems have been implemented only by municipal staffs, which do not involve citizens' opinion neither include legal support; design review turned out to be mere recommendation. That makes it impossible to control designs of developments. The purpose of this study is to explore how to work together with citizens and experts, while balancing Designers' Creativity and Accessibility in implementing design review through a case study of the design review system and its application in Portland, Oregon.

Key Words: Design Review, Creativity, Accessibility, and Portland
デザインレビュー、創造性、透明性、ポートランド市

0. 研究の背景と目的

日本の都市計画の課題の一つは、既成市街地の更新を通じて、都市空間の質の向上、生活環境の改善を図っていくことである。2004年に景観法が策定されたが、今後、空間の“質”をコントロールしていくためには、緩やかな基準であるデザイン・ガイドラインをもとに、設計者、行政と、市民や専門家で構成される第三者組織等による“協議”によりデザインが審査され決定される、個別対応型のコントロール手法が有力である。

これまでの国内のデザイン協議の事例研究から、次の課題があげられている¹⁾：

- 1) 透明性の欠如による、審査主体による提案の画一化、もしくは提案が抽象的になり無効化
- 2) 協議過程における協議参加主体の役割・参加形態に関する議論の必要性

透明性を確保した時に寄せられる多くの意見を協議に反映させ、申請者(デザイナー)の提示するデザインが、地区の空間の目標像を達成するのに貢献するよう、“協議”を通じてデザインを誘導することと、“デザイナーの創造性を尊重”することを、どう両立していくか、それが本研究の問題意識である。

一方、米国オレゴン州ポートランド市のデザインレビューは、“デザイナーの創造性を奨励したデザインレビュー”という評価を受けている^{2,3)}。また同市のデザインレビューでは、協議の全過程において、透明性が確保されている。よって、ポートランド市のデザインレビューの運用実態を調べることで、本研究の問題意識に対し、示唆を得ることが可能と考えられる。

本研究では、米国ポートランド市のデザインレビューの過程にお

ける協議内容と空間に着目し、「システム(制度、協議の運営)」と「実際の空間(デザイン・ガイドライン、事例ごとのガイドラインの解釈)」の両面から、デザインが決まっていくメカニズムを解明し、そこから“透明”かつ“デザイナーの創造性”を活かしたデザイン・コントロールの要点を探ることを目的とする。

1. オレゴン州・ポートランド市の都市計画システム

1-1. オレゴン州の都市計画法制度

「土地保全及び開発法」⁴⁾により、土地利用決定の基準となる総合計画を策定することが、全ての市とカウンティに義務付けられた。同法では、総合計画が個々の土地利用決定行為を拘束する「法的文書」として位置づけられている。

また、準司法的な土地利用決定に際し、事前の通知が必要なこと、通知には、決定の際どの基準を根拠に判断を下したのかの説明の必要性が述べられていること、市民参加の権利が保障されなければならないこと、計画規制上の決定は“所見(findings)”に基づいて行なわれなければならないこと、等を求めている¹⁾。

「公開会議に関する法律」⁵⁾では、法に基づく全ての政府の会議は、公開されなければならないこと、政府は、市民の参加やパブリック・コメントに関する、政府自身のルールを定めることができることを規定している。

1-2. ポートランド市の都市計画法体系

ポートランド市の都市計画法体系の特徴は次の通りである：

- 1) 法的に位置づけられた総合計画は、土地利用規制に関わる根本となる方針を示す；
- 2) ゾーニングコードは、総合計画マップの主要な実行手法；
- 3) 総合計画を地域ごとにより具体的にした、セントラルシティ計画や近隣計画；
- 4) 開発行為のゾーニングコード等の基準との適合性を審査する土地利用審査(デザインレビュー等)；
- 5) 建築行為の建築コード、配管コード等の基準との適合性を審査する建築許可審査；

土地利用審査と建築許可審査は、都市計画局(Bureau of Planning)により委任された開発サービス局(Bureau of Development Service,以下BDS)の開発審査部が実行に責任を負う²⁾。

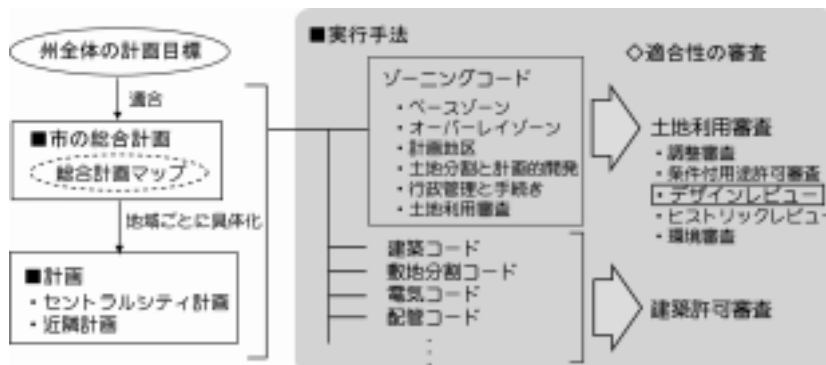


図1.ポートランド市の都市計画法体系

*正会員 (株)山手総合計画研究所

2. 都市計画体系上のデザインレビューの位置づけ

2-1. 総合計画

総合計画の「ポートランドの将来のビジョン」には、12の目標が掲げられ、それぞれ方針と目的が示されている。目標2の「都市開発」にはセントラルシティ計画の実行が、目標12の「アーバンデザイン」には、建築家やデザイナーの創造性を促進しながらデザインをコントロールすること、ポートランドのアイデンティティ・環境・歴史にとって、そしてその性格の向上にとって重要な地域において、デザインレビューを行なうことが盛り込まれている。

2-2. セントラルシティ計画

セントラルシティ計画は、機能別方針、地区別方針、ゾーニングマップから構成される。機能別方針は、セントラルシティ全域を対象とした、アーバンデザインや歴史的環境保全等12の方針から、地区別方針は、セントラルシティを構成する8つの地区毎のアーバンデザインプランから構成される。それぞれの方針について、実行戦略が設定され、アーバンデザインの方針の実行戦略には、デザインレビューを実施すること、地区毎のデザイン・ガイドラインを策定すること、近隣計画を策定することが設定されている。

2-3. リバー地区ビジョン計画

後にケーススタディとして取り上げるリバー地区では、セントラルシティ計画を受けて、リバー地区ビジョン計画が策定され、当地区の都市像が示され、その実現戦略をリバー地区開発計画で設定している。その中には、リバー地区のデザインの目標が設定されている。

2-4. 二つのデザイン・ガイドライン

セントラルシティ内でのデザインレビューの実施の際、二つのデザイン・ガイドラインが適用され、それらとの適合性が審査される。セントラルシティにおけるデザインの基本的な枠組みを提供する「セントラルシティ基本ガイドライン」と、枠組みを受け、それを補足し、当該地区に特有のデザイン上の論点に焦点をしばった「地区別ガイドライン」である。両者には「デザインレビューの目標」が設定され、前者はアーバンデザインの方針に基づいて、後者は地区別方針に基づいて設定されている。

ゾーニングコードには、これらデザイン・ガイドラインをデザインレビューの承認基準として、法的にも位置づけている。

3. 土地利用審査 / 建築許可審査

全ての新規開発、既存の開発の変更等には、建築許可が必要であり、建築許可審査が要求される。さらに、対象敷地の位置、申請された用途等によって、土地利用審査も課せられ、都市計画局による承認が、建築許可審査の前に必要となる。

開発の提案の内容やオーバーレイ・ゾーンにより、デザインレビュー、ヒストリック・デザインレビューなどが課せられ、また申請者の裁量で調整審査（開発基準の調整の適否を審査）、条件付用途許可審査を受けることができ、審査によって審査主体が異なる。また、それらは合併して一度に行なわれることもある^[3]。

3-1. デザインレビュー

デザインレビューでは、審査主体であるデザイン委員会により次のことが決定される：

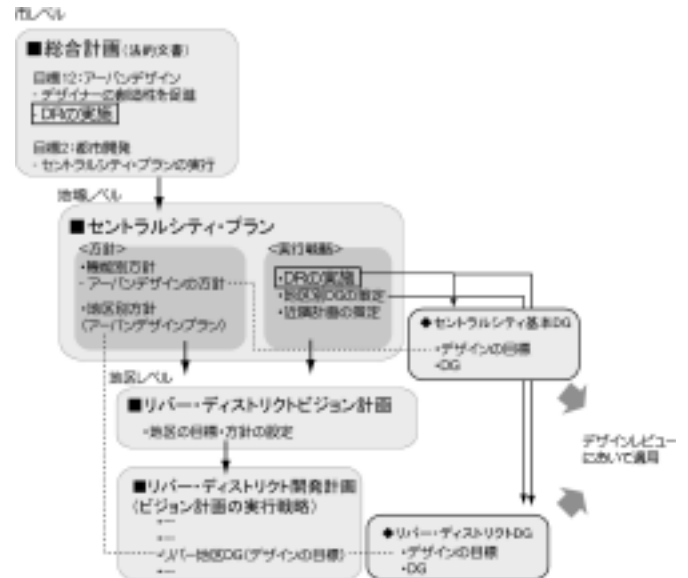


図2. 都市計画体系上におけるデザインレビューの位置づけ

- 1) ゾーニングコードの開発基準との適合性の承認
- 2) デザイン・ガイドラインとの適合性の承認
- 3) 調整、緩和措置の承認
- 4) 高さ・容積率ボーナス・容積率移転の承認

1)では、最高高さ、容積率、用途、駐車場・荷捌きに関する規定、建築線基準、一階の窓の長さ・面積、一階の用途、駐車場アクセス禁止街路が事前確定基準として定められており、それら基準との適合性の審査及び調整審査が行なわれる。

3-2. 審査手続き

開発プロジェクトの規模、位置などにより、手続き、 x 、 x を経ることとなる。手続きの土地利用審査では、申請事前協議と公開審査が課せられ、市の関連当局の代表や、近隣組織の代表、その他影響を受けうる組織の代表が招待され、提案されたデザインを巡って協議を行なう。（図3参照）

4. デザインレビューに関する法規定

4-1. デザインレビュー

デザイン地区内ではデザインレビューがコミュニティ・デザイン基準^[4]に従うことが求められる。デザインレビューは、開発が、敷地や地区の認識された特別なデザインの価値を高め、保全することを保障する。デザインレビューの手続きは、敷地が位置するデザイン地区や提案のタイプによって変わる。

4-2. 緩和措置/デザイン・ガイドラインの適用免除

“デザインレビューの要求をより良く満たす場合の緩和措置 (Modification)”が適用されると、敷地に関連する開発基準が緩和される。これらの緩和措置の承認を受けるためには、結果となる開発が、適用されるデザイン・ガイドラインをより良く満たし、結局のところ適用される規制の目的と矛盾しないことを、申請者が審査主体に示さなければならない。また、審査主体が、提案された開発が、ガイドラインに従うよりも、セントラルシティや地区毎のデザインの目標をより良く満たしていると判断した場合、いくつかのガイドラインは“適用免除(Waiver)”される。

これらのように、デザイナーの創造力に応じて、基準が緩和される仕組みが用意されている。

5. デザイン・ガイドラインの構成

5-1. セントラルシティ基本ガイドライン

デザイン・ガイドラインの最初に、セントラルシティのデザインの目標が書かれている。これを実現するべく、28のガイドラインがつけられている。それぞれのガイドラインは、背景、ガイドライン、ガイドラインが達成される例と、例を示す写真から構成されている。

5-2. 地区別ガイドライン

デザイン・ガイドラインの最初に、地区毎のデザインの目標が書かれている。これを実現するべく、21のガイドラインがつけられている。背景とガイドラインから構成される。文章のみで、写真等は一枚も使われていない。

両者とも「アーバンデザインの方針」に基づき、民間開発のデザインを通じて達成してもらいたい「機能」を示すガイドラインである。

6. 協議の運営からの分析

6-1. 協議過程における各段階の目的と各主体の参加形態

手続き デザインレビューの手続き(図-3)では、申請事前協議

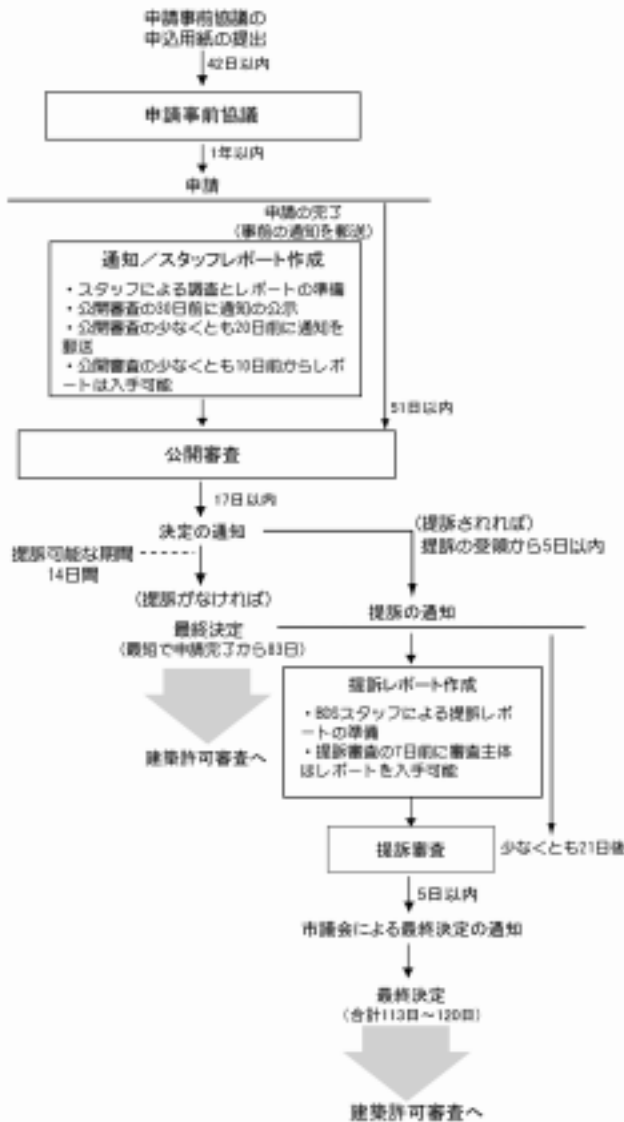


図-3. 土地利用審査手続き フロー

	申請事前協議	通知/ スタッフレポート作成	公開審査
申請者	・提案内容の具書 ・議決をもちにデザインを修正・発展		・提案内容の具書 ・議決をもちにデザインを修正・発展
市担当スタッフ	承認基準ガイドラインに基づきに関する情報提供	レポート作成	承認基準に関する情報提供
市の関連当局	承認基準に関する情報提供		承認基準に関する情報提供
デザイン委員会			申請者に代替案提示 議決の通知、 所見の修正
市民・専門家	(時間があればコメントできる)	誰でも回答できる	"市民からの抗議"

図4. 各段階における各主体の参加形態

通知・スタッフレポート作成、公開審査の3段階で、各段階の目的と、各主体の参加形態(意見の出し方)が異なる。

6-1-1. 申請事前協議

目的: 提案と、市の各関連当局がもつ基準との適合性を確認するための各関連当局との質疑応答、デザインの早期の段階でアーバンデザインの観点からの論点の抽出、を目的とする。

参加主体: 主に申請者、BDSスタッフ、市の関連当局代表

BDSスタッフは、次のスタッフサービスを提供する:

- Process Manager : 手続きに関する情報提供
- Conference Coordinator : 申請事前協議の司会進行を担当
- City Planner : ガイドラインや開発基準に関する情報提供、ガイドラインを根拠にデザインに対しコメントを述べる

市の関連当局は、各局がもつ方針・基準を根拠に、論点を抽出する。近隣組織の代表もオブザーバーとして招待される。誰でも参加可能であるが、目的が上記のようにになっているため、パブリック・コメントは時間があるときのみと制限されている^[5]。

申請者はこれら論点をもとにデザインを修正・発展させ、申請事前協議から一年以内に土地利用審査の申請を行なう。

6-1-2. 通知・スタッフレポート作成

目的: 申請時の詳細なプランをもとに、公開審査で議論する“所見”や“論点(案)”を整理することを目的としている。

スタッフレポートの作成過程:

申請が完了したら、BDS 局長から市の関連当局や一般市民に対し通知する^[6]。通知には、審査の対象となる提案と周辺と関係を示す図面、提案の内容と提案に含まれる用途、土地利用審査の手続きの情報が含まれる。通知後、市の関連当局からの回答、市民からのメールや FAX(書かれた文書のみ)による回答により、申請された提案に対する意見を広く求める。BDS スタッフは、申請時に出された図面をもとに、適用される開発基準やデザイン・ガイドラインとの適合性を判断し、回答で得た意見も反映させ、各基準について所見をレポートに記入する。基準との適合が認められないと判断した場合、“論点(案)”として抽出する。

6-1-3. 公開審査

目的: 公開の場で、デザイナーに提示し、解決策を模索してもらって“論点”を確定することを目的とする。“市民による抗議”の機会を提供し、その内容からも論点を抽出する。論点の追加、所見の修正、論点となるデザイン要素に対し代替案の提示を行なう。

参加主体: 申請者、デザイン委員会、BDS スタッフ、市の関連当局代表、近隣組織、認定された組織の代表、一般市民が参加。

6-2. ケーススタディ

前節での整理を踏まえ、手続きのデザインレビューが行なわれた、Park Place Condominiums(以下 PPC)をケーススタディの対象として取り上げ、協議過程を見ていく。この提案には、13階150フィートの高さのタワーが含まれ、デザインレビューで高さボーナスの承認の是非も審査される。(図-5)

6-2-1. 申請事前協議

概略的な図面をもとに、土地利用審査で鍵となる論点があげられた。(図-6)

・街路レベルの立面と、一階レベルの窓の設えに、特別に注意を払わなければならないこと

・商業スペースの店頭は重要であること

・この開発と、周辺の独特な状況(敷地の南側の公園や歩行者空間や、敷地の東側のボードウォーク)との関係を考慮することが重要。エキサイティングな歩行者環境と、質の高い素材を用いた面白い建物のデザインを創造することが求められること。

・駐車場アクセスの調整審査の必要性
高さボーナスについて

6-2-2. 通知

申請事前協議から半年後に申請者はデザインを修正・発展させ、土地利用審査の申請を行なった(図-7)。通知後、近隣住民と隣接する公園の設計者から意見文書が BDS 宛に送られた。住民からは、この提案は高さボーナスの承認基準を満たしていないという意見が、公園の設計者からは、公園とこの提案の敷地間の歩行者広場のデザインに対する意見と代替案であった。また市の関連当局からも、各局が持つ基準との適合性の判断や意見を含む回答が BDS スタッフに送られた。

6-2-3. スタッフレポート作成

BDS スタッフは、適用される各基準について所見をレポートに記入した。寄せられた回答に含まれていた意見は、スタッフにより次の3つに**餉い分け**られた:

- 1) 高さボーナスに対する意見: 承認基準と適合しているとスタッフが判断 **所見**にその旨を記述
- 2) 歩行者広場のデザインに対する意見: ある承認基準と適合していないと判断 **“論点(案)”**として抽出(所見に、この基準は満たされていないと記述)。
- 3) 歩行者広場のデザインの**代替案** この時点では特に扱わず、申請者に一つの代替案として示すのみ。

6-2-4. 公開審査

デザイン委員会は申請者に、提案のボリュームが最適な解である



図-5. PPC 鳥瞰図

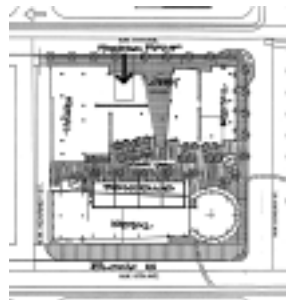


図-6. 申請事前協議時の図面

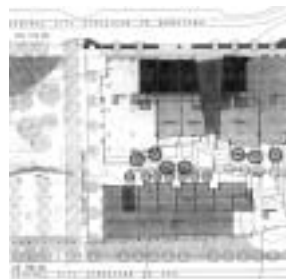


図-7. 申請時の図面

ことを示すことを要求した。このとき委員会により、高さボーナスに関する所見が修正され、論点も追加・確定され、それらがデザイナーに提示された。

その後の公開審査で、提案のデザインが含まれていた論点を解消するデザインをデザイナーが提示し、このデザインが承認された。

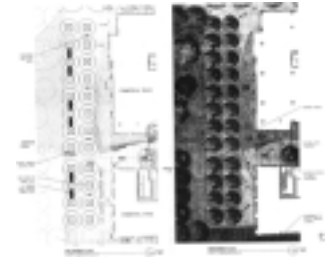


図-8. 承認された図面

7. デザイン・ガイドラインの解釈からの分析

リバー地区の6つの開発事例でのデザイン・ガイドラインの解釈を分析し、BDS スタッフやデザイン委員会により、どのような“論点”が提示されたかを明らかにする^[7]。

7-1. 各デザイン要素に適用されるガイドライン

スタッフレポートより、一つのデザイン要素に適用されるガイドラインの数を整理した(表1)。一つのデザイン要素を審査する際、複数のガイドラインが適用されているのがわかる。

申請時に適合性が承認されたデザイン要素	PPC	TP	ET	PB	PC	KP
素材	5	6	6	6	6	6
ファサード	5	5	5	6	6	5
一階部分の用途の配置	6	5	6	5	-	2
オーニング・キャノピー	6	1	-	4	7	-
コーナーのデザイン	5	1	-	6	1	-
入り口の配置	3	4	5	2	4	3

協議を経て決まっているデザイン要素	PPC	TP	ET	PB	PC	KP
一階部分と公共空間の関係のデザイン	5	4	6	10	4	6

表-1. 各デザイン要素に適用されるガイドライン。アルファベットは開発事例の名称。

7-2. デザイン・ガイドラインとその解釈からの分析

各ガイドラインの内容と、6つの開発事例での解釈から、敷地特性やデザイン要素に応じてどのように解釈されているかを整理した(表-2)。この分析により、次の結果が得られた:

- 1) 解釈の内容が、各開発事例を取り巻く敷地特性や建築計画、または同一の事例でもデザイン要素に対応して異なっている。柔軟にガイドラインを解釈し、所見や論点を抽出している。
- 2) 「ガイドライン」や「ガイドラインが達成される例」には書かれていない解釈もあった。これらは、ガイドラインの「背景」を根拠に、柔軟に論点を抽出したものであった。
- 3) 「背景」や「ガイドライン」の表現が特に抽象的なガイドライン(C6 など)の場合、特に例が多く示されている。その解釈を見ると、挙げられている例を根拠にして、提案されたデザインが抱えている問題点を指摘しているのがわかった。

7-3. 一つのデザイン要素に適用されるガイドライン群の分析

PPC の「一階部分と公共空間の関係のデザイン」(6つの開発事例において、協議を経てデザインが承認されたデザイン要素)に適用されたデザイン・ガイドラインの内容とその解釈を整理(表-3)し、次の結果が得られた:

- 1) 一つのデザイン要素に複数のデザイン・ガイドラインが適用されている。
- 2) そのガイドライン群によって、提案されたデザインでは、何の機

能達成されていて、何の機能が達成されていないか、このデザインの抱える問題は何かを、BDS スタッフやデザイン委員会が、敷地特性・建築計画に応じてガイドラインを解釈し、論点を抽出し、デザイナーに提示しているの分かる。

8. まとめ～透明性と創造性の両立の要点

8-1. 要点：協議の運営から

6章の分析より、“透明性”と“デザイナーの創造性”の両立を図る、協議の運営上の要点として、以下が挙げられる：

- 1) 3つの段階に分け、各段階の目的に応じて、誰でも参加可能ではあるが、各主体の参加形態(意見の出し方)を変えている
- 2) 通知の段階で一般市民から広く意見を求め、**その多くの情報をBDSスタッフがデザイン・ガイドラインを根拠に一度整理し**、“論点(案)”を抽出する
- 3) **公開審査で論点が確定し、論点のみをデザイナーに提示し**、デザイナーに多くの選択肢を示すことで、創造性を高めている

公開審査の場で、論点の追加、所見の修正も行なわれるため、また“市民による抗議”の場も設定されており、論点抽出の際の行政の恣意性が排除され、透明性が確保されている。(図9参照)

8-2. 要点：デザイン・ガイドラインとその解釈から

7章の分析より、“論点”とは、開発プロジェクトのデザインを通じて達成させたい機能であり、達成すべき機能を盛り込んだ各デザイン・ガイドラインを、一つのデザイン要素に重ねて照らし合わせ、**事例ごとに柔軟に解釈し**、アーバンデザインの目標を実現していく上で、そのデザイン要素の抱える**本質的な問題のみ抽出し、デザイナーに提示している**。(図10参照)

BDS スタッフやデザイン委員会は、デザイン・ガイドラインの記述を根拠に、デザインの変更を要求している。ポートランド市のデザイン・ガイドラインは多くの例を示しているが、これは特定のデザインを規定するためではなく、これを根拠に提案が抱えている問題点を指摘できるようにするためである。

そして、両立の鍵は、いかに行政プランナーがデザイン・ガイドラインを創造的に解釈し、本質的な問題点を指摘できるかに掛かっている。

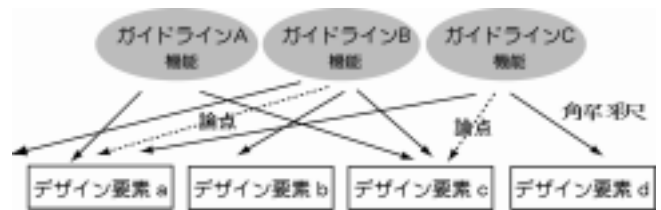


図10. 各ガイドラインとデザイン要素との関係

9. 日本の都市デザインへのフィードバック

次の4点を提言したい：

デザイン・ガイドラインの開発・発展

多主体がデザイン協議に参加してくるようになると、デザイン・ガイドラインには、承認基準や目指すべき都市像を示すものであるのに加え、**多くの意見の整理や合意形成の根拠としての機能、敷地特性ごとに柔軟に解釈し問題点を抽出し**、デザイナーの創造性を引き出す機能も果すことになる。これらの機能を最大限発揮できるよう、運用を通じて、デザイン・ガイドラインの“記述”・“表現”を修正・進化させていくことが必要である。法的拘束力を伴うデザイン協議を実行するには、問題点指摘の根拠となりうる具体的なデザイン・ガイドラインが必要となる。

“調整役”の必要性

日本においても、審査主体や申請者以外の主体からの**多くの意見を整理し、協議に反映させていくための“調整役”を担う主体が必要**であろう。

これまで“協議の場づくり”と“協議”を一括して、“専門家”ではない行政が担ってきたが、中には申請者との“協議”の役割を、行政でなく、市民や専門家からなる第三者機関(景観アドバイザー等)が行なう事例が増加している。その時行政は何をするべきか？

今後は、地元住民の意見を集約する地元密着型のまちづくり組織の育成を図ると同時に、行政プランナーが調整役となり、上記と合わせて何段階かで意見を整理する仕組みをつくってはどうか^[8]。

デザイン・ガイドラインの解釈

その“調整役”や審査主体が、具体的なデザイン・ガイドラインをいかに敷地特性・提案に応じて解釈し、デザインが孕んでいる問題点をデザイナーに提示できるかが要点である。

権力を牽制する体制づくり

以上を実行していく基盤として、裁量を伴うデザイン協議に法的拘束力を持たせるには、透明で民主的な協議の運営をすることが必須となる。ポートランド市では、デザイン委員会による決定事項に対し、市議会による提訴審査の仕組みを整備し、一定条件を満たす近隣組織には提訴審査の申請費用を免除するという権限が与えられている。このような権力を牽制する体制が、民主的なプロセスを監視し、デザイン協議の制度やデザイン・ガイドラインの改良に貢献している。日本でも、各主体の権限と役割、責任を明確にした制度・体制づくりが望まれる。(図11)

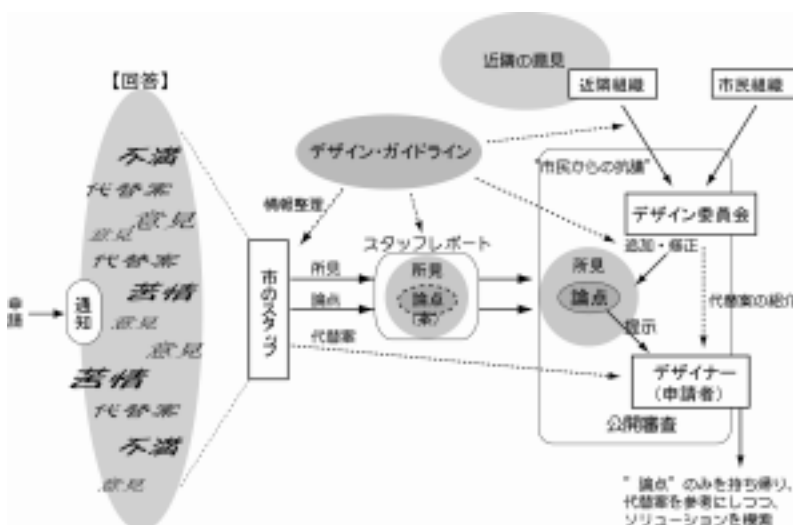


図9. 協議の運営のフロー

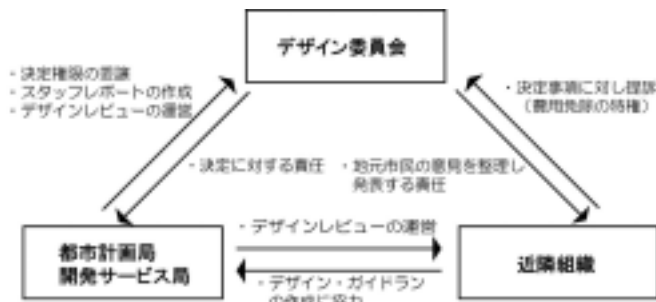


図-11. 権力の牽制

【補註】

[1] これは、どの方針やガイドラインを用いたかを明確に示し、各プロジェクトをこれらガイドラインに照らし合わせて評価し、どのように一致、不一致しているかを評価し、どのように問題点が解決されたかを説明しなければならないことを意味する。この法律により、熟達した方針の書き方と意思決定のアプローチへ導くきっかけとなった。

[2] BDS は、都市計画局が新しく計画を策定する際やゾーニング修正、デザイン・ガイドライン策定を行う際、公開審査の場で助言できる。また、建築許可審査で適用される建築コードは、デザインレビューにおいて開発審査部が審査する建築のデザインに影響を与え、デザインレビューが課せられた提案は、最終的には建築許可審査も申請しなければならない。それゆえ、一つの局内に両審査を行なう部を置くことにより、効率的に審査を行なうことができるという利点もあり、現在の体制になった。

[3] ただし、用途に関する調整審査は、デザインレビューとは別個に行なわれる。

[4] デザイン・オーバーレイ・ゾーン内のある地区では、申請者はデザインレビューを受けるか、数値基準からなるコミュニティ・デザイン基準に従うかを選択できる(2 Track System)。後者は非裁量的審査であり、費用や時間がかかるデザインレビューの代替となる手続きを提供する。

[5] 市は、申請前に近隣組織と協議することを、申請者に強く推薦している。法的には位置づけられていない。

[6] 公開審査の少なくとも20日前までに、BDS局長は地域交通機関、メトロ、オレゴン交通局、UGB内ならば敷地から400ft以内の土地所有者、UGB外なら500ft以内の土地所有者、敷地の位置するところの認定された組織、敷地から1,000ft以内の全ての認定されている組織に、申請があったことを告げる通知を郵送する。

[7] この事例の選定理由は、6つの事例全て、公園やLRTの駅や線路、歩行者広場といった公共的な空間と接している。ポートランド市のアーバンデザインの方針に、歩行者空間の環境の向上があげられている。これを実現するため、一つ一つの開発のデザインを丁寧にコントロールしているはずである。また、建築計画・敷地計画の違いから、各々の敷地特性は異なっている。さらに全事例ともパブリック・コメントの機会が多い手続きを経たものである。本研究のケーススタディの対象として、適切であると考えられる。

[8] 東京都荒川区のマンション要綱の事例⁶では、自治会が機能しており、市民の意見を自治会長が取りまとめ、それを“協議役”である自治体に委ねているが、このような地区はまれで、都市部のようにコミュニティがなくなりつつある地区では、このような機能を果たす組織がならず、いかに市民の意見を取りまとめていくかが課題とされている。

【主要参考文献】

- 1) 李政炯(1998)「都市設計手法による既存市街地の景観整備デザイン・コントロール手法に関する研究」東京大学博士論文 他多数
- 2) Punter, John (1999) “Design Guidelines in American Cities” Town Planning Review
- 3) ヨコハマ都市デザインフォーラム(1992)「Urban Design Report」
- 4) オレゴン州法 ORS Chapter 197
- 5) ORS Chapter 192
- 6) 窪田亜矢(2001)「高層マンション計画に対する施策についての一考察～荒川区の「マンション要綱」を対象として」都市住宅学会

各種制度については、Title33 Planning & Zoning Code を参考にした。

- 【インタビュー】
- ・ Selid, Ruth. City Planner, BDS (18th/Sep, 2nd/Oct, 16th/Dec, 18th/Dec, 22nd/Dec/2003)
 - ・ Harrison, Michael S. Chief Planner, Bureau of Planning (25th/Sep/2003) 他

表-2. ガイドライン B1 の解釈

ケーススタディの対象とする 6 プロジェクトのスタッフレポートから、ガイドライン B1 が各プロジェクトでどのように解釈されたかを整理し、類型化した。アルファベットは解釈のタイプ、下線が引かれたものは 6 プロジェクトの中で唯一の解釈、網掛けされた解釈は、“背景”から読み取った解釈、×印のついた解釈は論点としてあがったものである。

B1: Reinforce and Enhance the Pedestrian System			
空間のタイプ(デザイン要素)	プロジェクト	ガイドラインの解釈	類型化
公共歩道と建築の対応関係	PPC	・歩道から建物の入り口へのアクセスは直接で便利	a
	TP	・サインの設置。文字が入り口の場所を認識させる。	b
		・照明	c
		・歩道から入り口へのアクセスは直接的で便利。	a
	ET	×ランドスケープはこのプロジェクトにとって重要。スクリーン・ウォールとランドスケープがお互いに補強しあうようにすることで、歩行者の関心が向上される。	d
		・4 辺とも広い歩道を確保	e
		・新しい窓の開口は、ファサードを活気付け、ポर्टランドの歴史的な倉庫地区の中心に活発な印象を与えうる。主要なファサードの新しい店頭と入り口が、歩道を活気付ける。	f
		・街路樹が安全な歩行空間ゾーンを定義	g
		・照明が夜間の安全性を向上させる。	c
	PC	・ベンチとプランターを歩道に提案	h
		×サインと照明のプログラムの提示が必要	a,b
		・住人は 4 つの出入口から中庭まで、そして他の出入口まで通路を通して到達できる。	i
KP	・KT の樹木の並び、コーナーの入り口の格子、11 番通りのレンガのプランターの間のオープニングを通じた歩行者の流れは、この建物内の多様な空間を楽しみ、多様な集える場を許容する。	h	
歩道状広場のデザイン	PPC	×KT のデザインが、公園からこの敷地、そして北側の将来の公園を含む他のブロックへの人の流れを促すようにすべき。	l
		×KT 内の芝生の面積を縮小し、人の流れを良くするよう移動すべき	m
		×ベンチを設置するなどして、公園や歩行者を眺められるようすべき	h
		・KT は東西をつなぐ通路として機能する。	n
		(×修正後)・KT のデザインが、公園からこの敷地、そして北側の将来の公園を含む他のブロックへの人の流れを促す。	l
	(×修正後)・ベンチが設置され、公園への眺めと歩行者の風景への眺めが提供される。	h	
	TP	×Irving 沿いのランドスケープ、ベンチ、照明の設置 (修正後)・Irving 通りにランドスケープ、ベンチ、照明が設置された。	c,h c,h
PB	・KT が歩行者空間のネットワークを形成	l	
建築と歩道状広場の対応関係	TP	×Irving 通りに、デッキ、ポーチ、階段等が侵入している。	o
		(修正後)・デッキの縮小、玄関や小道の配置の変更により歩行者空間への影響が抑えられた。	o
	KP	×住宅の入り口にサインが提案されていない。	b

表-3. 一つのデザイン要素に適用されたガイドライン

PPC の一階部分と公共空間の関係のデザインの審査の際に適用されたデザイン・ガイドラインとその解釈を整理した。

ガイドライン	A3-1: Provide convenient linkages...
デザインを通じて達成させたい機能	ウォーターフロントや隣接する近隣間との歩行者ネットワークを地区全域で創出することで、歩行者の安全性、利便性、喜び、快適性を改善すること。
ガイドラインの解釈	Kearney Tract はオープンスペースと公共のアクセスを提供。移動したり、ベンチで休憩したり、商業テナントの窓を眺めたり、商業スペースにアクセスしたりするのに十分なスペースを提供。
ガイドライン	A8: Contribute to a Vibrant Streetscape
デザインを通じて達成させたい機能	建築(民間の敷地)の中と外(公共空間)を視覚的、物理的につなげて、歩行者に興味深い街路景観を創出すること。
ガイドラインの解釈	一階部分に商業用途+大きな窓からの眺めを提供している。
承認時のガイドラインの解釈	(デザイン修正後) 中庭のコーナーの商業スペースは、公園側(KT 側)を向いている。 ガラスハウスのテラスは、公園側(KT 側)を向いている。
ガイドライン	B1: Reinforce and Enhance the Pedestrian System
デザインを通じて達成させたい機能	・歩行者のアクセスルートを創出+街区間で連結させネットワークを形成すること。 ・歩道を性格ごとに 4 つのゾーンに定義し、それぞれの目的に応じてデザインし、機能を向上させること。
ガイドラインの解釈	×KT のデザインが、公園からこの敷地、そして北側の将来の公園を含む他のブロックへの人の流れを促すようにすべき。 ×KT 内の芝生の面積を縮小し、人の流れを良くするよう移動すべき。 ×ベンチを設置するなどして、公園や歩行者を眺められるようすべき。 ・KT は東西をつなぐ通路としては機能している。
承認時のガイドラインの解釈	・KT のデザインが、公園からこの敷地、そして北側の将来の公園を含む他のブロックへの人の流れを促す。 ・ベンチが設置され、公園への眺めと歩行者の風景への眺めが提供される。
ガイドライン	B1-1: Provide human scale and interest to buildings along sidewalks and walkways.
デザインを通じて達成させたい機能	・上記の歩道のゾーンのうち、建築の正面ゾーン(frontage zone)に、ヒューマンスケールな要素を取り入れ、歩行者に楽しさと関心を提供すること。
ガイドラインの解釈	×完全な照明、サインのプログラムは、ヒューマンスケールを創出するのに貢献しうる。
承認時のガイドラインの解釈	・照明、サインのプログラムは、ヒューマンスケールを創出するのに貢献している。
ガイドライン	B5: Make Plazas, Parks and Open Space Successful
デザインを通じて達成させたい機能	・建物の要素、パブリックアート、噴水、ランドスケープの要素の向きや表現は、隣接するオープンスペースの性格や異なった利用を強調し、向上させうる。それを通じてアメニティを向上させること。
ガイドラインの解釈	・タワーの一階部分の商業や、ガラスハウスの屋上のテラス、低層の建物の商業スペースは公園側(KT 側)を向いている。