

市民のための公共デザインの極意 ニューヨーク市 チーフ・アーバンデザイナー インタビュー(その1)

ニューヨーク事務所

2030 年までに「全ての市民が住宅から徒歩 10 分以内で公園に行けるようにする」という目標を「PlaNYC」(後述)の中で高らかに掲げているニューヨーク市。何世代にもわたり、公園を最も大切な市の公共インフラのひとつとして位置づけてきたニューヨーク市には、広大な面積を持つ世界的に有名な「セントラルパーク」があるほか、近年は、廃線を利用した空中公園の「ハイライン」が新しい形態の公園として市民や観光客から人気を得ています。

西はハドソンリバー、東はイーストリバーに囲まれ、すでに十分な自然と魅力ある公園が数多くあるように思えるニューヨーク市が、更なる公共スペースの整備に力を入れるのはなぜでしょうか。ニューヨーク市の公共デザインについて、チーフ・アーバンデザイナー、アレックス・ウォッシュバーン氏にインタビューする機会を得ましたので、レポートします。

極意1 目標を明確にする

まず、ニューヨーク市のアーバンデザインの根本にあるのは、ニューヨーク市長期計画 (PlaNYC) です。利害が異なる市内の全ての部署が共有できる目標を明確に設定したという点が優れています。さまざまな部署がある中、共通目標なしに協働することは困難です。目標が明確になれば、達成のために最適な人材を登用し、進捗状況をチェックし、迷ったときも計画をベースに判断できます。目標設定はリーダーシップの鍵であり、リーダーが多くを語る必要はなくなります。また、政策のアイデアがいろいろなところから生まれやすくなるという利点もあります。



※ PlaNYC は、ニューヨークが繁栄するため、増加する人口を受入れ、社会基盤の充実と整備を図り、経済競争力を高めて、生活の質を向上させていくための 10 分野、132 の戦略 (INITIATIVE)。詳しくは、当事務所 HP (日本語翻訳版) を参照。

(<http://www.jlgc.org/TopicList.aspx?topicCategoryID=8&topicID=38&languageTypeID=2&controlType=Display>)

極意2 政策を都市計画によって実現するためデータを活用する

都市計画を通じて政策を実現させることがアーバンデザイナーの使命です。たとえば、深刻な肥満問題に悩むある地域では、歩く、自転車に乗る、階段を登るなどの運動が自然にで

きるような公共スペースをデザインしました。その地域に野菜・果物などの生鮮食品店がなかったため、都市計画を変更し、補助金を出して店の立地を促進しました。このように、問題を発見するためのツールとして地域のデータを活用しているのです。データを可視化し、分析することは非常に重要です。どこに問題が存在し、どうデザインすれば解決できるのか、その相関関係を調査することが大切なのです。他の部署のほとんどがデータを可視化することに慣れていない中、アーバンデザインは、統計学者、経済学者、人口統計学者ともコラボレートし、政策を実現することを使命とするパワフルな仕事です。

極意3 大切なのは歩行者の目線

良い都市計画とは何でしょうか。ウォッシュバーン氏は公共スペースをデザインするとき、いつも歩行者の視点で考えると言います。公共デザインは、富める者と貧しい者の混在する全ての市民のためのものです。この点で特定の人のためにする建築とは異なります。よって、公式な場だけでなく、非公式な場でも興味や関心の異なる人々の意見を聴取するようにしているそうです。

公式な場での意見聴取としては、ニューヨーク市には ULURP (ザ・ユニフォーム・ランド・ユーズ・レビュー・プロセス) という制度があり、大きな都市計画の変更やインフラ整備に際して、コミュニティボード、ボロー (ニューヨーク市に5つある行政区) の役員会等で同意を得なければなりません。非公式なものとしては、街に出て、市民と話し、普通の人々が求めるものは何かを探るようにしているそうです。この時に必要になるのがバランス感覚だと言います。意見を聞きながら、かつ、リーダーシップを発揮しなければならないのです。公務員は、時に公共の場に身をさらすことに対して臆病になるものですが、たとえ批判を受け、トマトをぶつけられるようなことがあっても、市民に交じり、誠実に語り合うことで学ぶことができ、そのプロセスで信頼を得ることができるのです。

極意4 計画は高価なグラフィックより手描きのデッサン

住民参加を促す手法として、象徴的な話を聞きました。ある地域の再開発の会合で、開発後の美しいグラフィックデザイン画を提示したところ、住民達は、なかなか話を聞かず、批判的な態度で反対しました。自分たちの意見も聞かずに何だという調子だったそうです。そこで今回は、まったく同じ構想を手描きのデッサンを使って説明しました。すると住民は身を乗り出し、意見を述べ、一緒に夢を描き始めたのです。自分たちの意見を反映できる余地を、手描きのデッサンの中に見出したからです。

住民が参加できる可能性を示すことは、とくに若い世代を引き込むのに効果的です。以来、ゴールを住民と共有することができる手描きのデッサンを、重要なアーバンデザインツールとして活用しているそうです。高価なグラフィックデザインを使うより、ずっと住民の心をつかむ効果があるのです。



職員が描いたデッサンで飾られた執務室で、熱心に語るアレックス氏



上：ハイラインのあるウエストサイド
右：グラフィックス画

市民の幸せを決める公共デザイン

市役所のアーバンデザイン課の壁は、手描きのデザイン画で溢れていました。行政が上から押し付ける計画では、市民は幸せになれません。歩行者の視線、普通に街を行き来する市民の生活を知るために、職員は街に出ていることが多いといいます。住民を引き入れ、対話を重ね、それをベースに、オフィシャルな場所で議論を深める。都市計画は、市民の幸せのためにあるという基本を一貫して守り続けている姿勢は、感動を覚えるほど真摯なものでした。次回、さらにレポートを続けます。

鷺岡所長補佐（和歌山県から派遣）

CLAIR