

人の居場所・居方から考える都市デザイン

松下 幸司¹

¹非会員 株式会社アバンアソシエイツ (〒150-0002 東京都渋谷区渋谷 2-1-5
青山第1田中ビル, E-mail:k-matsushita@aaa.email.ne.jp)

都市景観を単なる構築環境のデザインの範疇にとどめるのではなく、人と人、人と都市との関係性のデザイン、都市デザインにまで踏み込んで考えることが、その豊かさの質を高めることに寄与する。本論では、都市デザインを人寄りの視点に立ち、都市における人と人、人と都市との関係性を人の居場所・居方から定義し、パターンのモデル化を試みたものである。

キーワード: 都市デザイン, 都市景観, 居場所, 居方

1. はじめに

(1) 研究の背景と目的

都市デザインは二つのデザイン、すなわち「構築環境のデザイン」と「関係性のデザイン」があると考えられる。前者は建物、或いは建物群を中心とするハードのデザイン、後者については目に見えにくいものであるが、人と人、人と都市が取り結ぶ関係性、ソフトのデザインである。都市公共空間の質の豊かさとは、人が都市と取り結ぶことができる関係性の多さ、質の良さに比例するといってもよい。

従来の「景観」は「構築環境のデザイン」に主眼が置かれており、「関係性のデザイン」が抜け落ちているのではないか。鈴木毅氏は「建築計画読本」¹⁾の中で次のように述べている。

環境の視覚的な問題を扱う「景観」は知覚と場所を結びつける重要な概念であり、この20年ぐらいで市民権を得てきたが、多くの場合、扱うのは無人の景観であり、その中に人間は登場しない。私は人の居る風景こそが都市の景観にとって一番大切であり、それを取り扱う枠組みが必要だと考える。

従来の都市デザイン研究では、人間をパチンコ玉のように密度を中心とした機能性によって捉え、単に人間の快適性の追及を目指したものが多かった。すなわち、都市デザイン研究は、都市の骨格に対する認識に終わり、人間が都市に対してどのような関わり合いをもとうとしているのか、或いはもっているのか、それによってどのような質がそこに生まれているのかというソフトに対する認識が欠けていると考える。

本論において、人と都市を取り結ぶ関係性を論じることと、都市公共空間の質の豊かさとはどのようなものなのかを明らかにしていきたい。人と都市との関係を論じるに当たり、人について居場所・居方について着目したのは二つの理由がある。第一に日本の都市公共空間にはヨーロッパの街路、広場のように居場所が少ないこと、第二に成功している都市公共空間について、「にぎわい」という言葉ひとつで人の居る様子が記述されることが多く、人の居る様子＝「居方」を表す言葉が貧困な現状であると考えるからである。

都市に居ること、都市の景観とは、田園に居ること、田園の景観とは異なる。人、情報、建物、インフラ、物が集積、交錯した場が都市であり、それだけ人が関係をとる要素は多い。都市公共空間において人がとりうる関係は、自己(主体)×他人、自己(主体)×都市(人々のアクティビティがあることを前提とした都市の構図)の二つが複合したものと考えることができる。

(2) 研究の視点

都市空間において人がとりうる関係は、主体(自己)×他者、主体(自己)×都市の二つが複合したものと考えることができる。

上記について、以下の視点から論を進めていきたい。

a) 「都市との関係」としての居方、「関係の複合」としての居場所：対他者、都市(構築環境)

主体と「都市との関係」：都市の居場所・居方をモデル化することにより、「関係の複合」としての居場所を捉えていく。

b) 「関係の複合」としての居場所：都市公共空間、オー

プンスペース

豊かな質をもつ都市公共空間とはどのようなものかを考える。

(3) 興味深い居方

私が興味深いと感じている「居方」を以下に紹介する。「にぎわい」という一言では捉えきれない、各人が思い思いに居場所を選択する自立的な居方である。

a) 都市と対峙する（こことあそこ）



写真-1 新宿サザンテラス

b) 人のアクティビティを通して都市を見通す

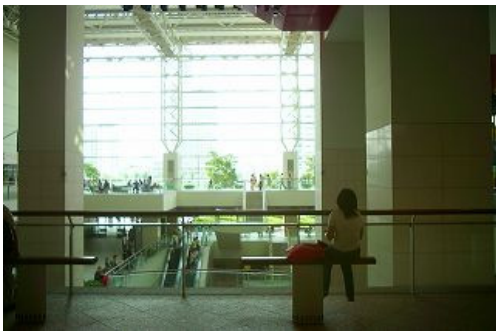


写真-2 クイーンズスクエア

c) いろいろな人がいて、ここに私がいる：共居



写真-3 三井55広場

2. 居場所・居方のモデル（都市モデル）

心理学者ピアジェは、「最初に刺激があるのではなく刺激への感受性がある。」と言っている。そう考えると、刺激体系（人間の反応を物の反応のように、環境を物理量でとらえること）としての環境という概念がもはや成

立しなくなる。刺激を顕在化させるのは外界ではなく、むしろ主体の方だということになるからである。

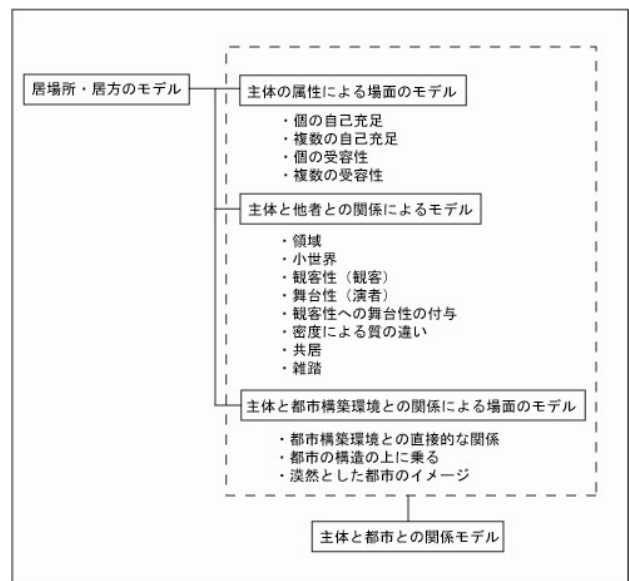
感受性の側から意味ありと認められる対象だけが、はっきりとした感覚内容として浮上してくるのである。つまり、感覚内容が存在するためには、客体が存在するだけでは不十分であり、主体側からの意味づけを必要とする。

例えば、椅子を見たときに、人間は椅子を座るものとして認識する。しかし同じ物を見たときに、ハエはどう認識するだろうか。おそらく、テーブルも椅子も同じようなものとして認識するだろう。即ち、椅子に対して人間の意味づけが働いたのであり、両者の間に存在する関係は単なる物理的モデルではない。

人と都市の関係を考えるときに、人が都市を人なりにどのようにしてとらえているのか、そこにどのような性格を読み取ることができるのか、ということの問題としていくことが大切である。

人と都市との関係を人寄りの言葉で記述しようと努めてみる。以下居場所・居方モデルの全体構成は（表-1）の通りである。

表-1 居場所・居方のモデル



主体と都市との関係モデルは、主体の属性による場面のモデル、主体と他者との関係によるモデル、主体と都市構築環境との関係による場面のモデルの三つの要素が複合されたモデルである。

以下、（表-1）を構成するキーワード、その意味について記述する。

(1) 主体の属性による場面のモデル

a) 個の自己充足

「個」とは都市公共空間の中で仲間がいない一人である状態のことを指す。「自己充足」とは他者との関係をあえて求めようとせず、自分の世界に閉じこもることで満

足してしまう状態をいう。外にいるのだから、他者との関係を全く拒否しているわけではない。しかしそのつながりは極めて薄い。(図-1)

b) 複数の自己充足

「複数」とは外部空間において仲間と一緒にいる状態を指す。仲間との間には会話などの具体的なコミュニケーションがおこるために、都市との関わり合い方が「個」の時とは違った意味を帯びてくる。(図-1)

c) 「個の自己充足」と「複数の自己充足」の違い

個と複数とでは都市と関係の取り方の強さが異なる。複数になると相手とのコミュニケーションが存在するため、その度合いが強いほど都市に対する意識は薄らいでいく。もちろん例外もあって、複数であってもほとんど干渉し合っていない場合には、個と同じようなモデルとなる。複数の場合は、コミュニケーションが存在するときに、少なくとも主体は仲間の相手に対して関係を結んでいる。自己充足の場合、都市との関係はほとんどないと考えれば、個のほうが複数よりも自己充足の度合いが強いといえる。

d) 個の受容性

自分だけの世界をつくりあげようとするのではなく、周囲の都市と自己との関係を編み込みながら世界をつくりだそうとすること、その姿勢。(図-1)

e) 複数の受容性

個の受容性と異なる点は、複数であるためにそれだけ他者との関係の意識、都市との関係の意識が薄らぐという点である。しかし、複数の仲間内であってもお互いに干渉しあわなければ個と同じような関係が成り立つこともある。(図-1)

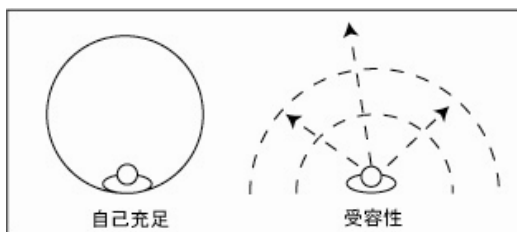


図-1 自己充足・受容性モデル

(2) 主体と他者との関係によるモデル

a) 領域

壁、建物、床面のテクスチャー、機能性などの物的要素により、明確に一つの場所であると意識されるような場所。一つの広場として計画されている場所。(図-2)

b) 小世界

ある特定の施設の公共空間、オープンスペースなど。一つの領域で構成されることもあれば、複数の領域により構成されることもある。(図-2)

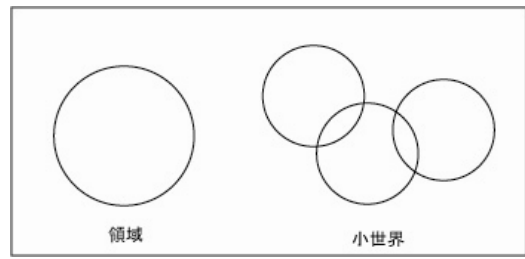


図-2 領域・小世界モデル

c) 観客性（観客）

公共空間、オープンスペースの中に居場所を確保しているとき、自分は劇場の観客であると意識されることがある。そのとき、主体は他者を見る側にまわっている。劇場は見る側にとってもある程度緊張感をもつことになる。緊張感を見る側の意識の強さに比例する。空間において主体が観客性をもつということは、それだけ他者との関係を強く意識するということである。しかし、「見る」という意識は「見られる」という意識に比べると自立性、積極性に欠ける。

この性質を居場所の問題として考える。見る場所は、劇場であればステージに対する観客席であり、必然的に見るべきものの周縁に偏ることが多くなる。したがって公共空間、オープンスペースにおいて、主体が観客としての立場を自認しているとき、居場所は空間の周縁になることが多い。

また、周縁にいる人が受容的であるときの姿勢は中央方向に向けられる。このとき主体の意識するベクトルは周縁から中央という一方向的な性質をもっている。すなわち居る位置だけで自由な居方に制約が加わることになる。

以上から観客性の居方のモデルを考える。まず一つ目は、主体が他者を縁から見るということである。二つ目は縁から中央方向を見るという一方向的な姿勢しか存在せず、他の縁にいる人と他者に対しての関係のとり方が同じであるということである。その二つの関係が同時に成り立つことによって観客性が実現する(図-3)。

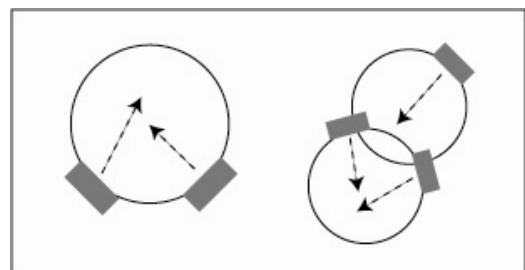


図-3 観客性モデル

<例>

・広場の周縁のベンチに座り、中心方向のアクティビティを見る。(写真-4)



写真-4 六本木ヒルズ

d) 舞台性（演者）

公共空間において居場所を確保しているとき、自分は劇場の舞台上にいるパフォーマーであると認識されることがある。このとき主体は他者から見られる側にまわっている。主体は見る方の意識がどうであれ、見られる自分としての意識を強く持つのである。「見られる」という意識は「見る」という意識に比べると自立性、積極性に勝るものといえる。

この性質を居方、居場所の問題として考える。舞台性を帯びた場所はどのような場所であろうか。人の目を集める場所を考える。まずは広場の真中部分である。ここは広場の周縁にいる人々の目を集めることになり、舞台性を帯びやすい。

また、舞台性は各自が自立して、自分なりの姿勢を確保していることを意味している。つまり周囲にいる他者とは姿勢のとり方が一方的でなく、多方向的であることを指している。

以上二つの関係が合わさったものとして舞台性が成立する。この関係をモデル化する（図-4）。まず一つは周囲から見られるということ、二つ目は多方向への姿勢が存在するということである。（図-4）

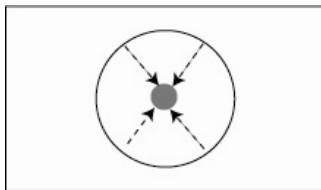


図-4 舞台性モデル

<例>

- ・広場中央に位置するカフェテラス



写真-5 三井55広場

e) 観客性への舞台性の付与

観客性は主体が周縁に居場所を確保することによって起こることであるが、この観客性に舞台性の要素が付与されることがある。結論から言うと、舞台性の要素1. 周辺から見られる、2. 多方向の視線、姿勢のうち、1の意味が付与されるのである。

1の意味を付与するものは物的要素であり、それには以下の3種類が考えられる。

A：高さ（物理的要素）

高い場所に居場所を確保することにより、他者により主体が見られるという状況が成立しやすくなる。しかし、高いところにあるために安全上の問題から視線を遮るような物的要素があると、高い場所であっても舞台性を帯びることは難しい。（写真-6、7）

<例>

- ・広場の周縁にあるステージ、大階段など。



写真-6 三井55広場 写真-7 アークヒルズ

B：テーブルなどの家具（モノ的要素）

テーブルなどの家具が設置されると、その場所にある程度の領域が確保される。それは居場所を主張するものになり、視線を集めやすくなる。（写真-8）

<例>

- ・路上カフェのカフェテラスのテーブル群



写真-8 六本木ヒルズ

C：滝、彫刻などのシンボル（環境的要素、背景）

周縁の壁面に手が加えられ、人の目を引くようなものがつくられていると、その前に居るだけで視線を集めやすくなる。

<例>

- ・広場にある修景施設としての滝、噴水など。（写真-4）

A, B, Cの関係について考える。Aが最も人が積極的に居場所を選んでいることになり、以下B, Cの順に積極性が弱くなっていく。Aの場合、居場所を規定するモノは何もなく、自分で見つけ出し、作りだしていく

しかない。しかしBになると、居場所を規定するものが存在する。そのモノを自分、あるいは自分の領域にしてしまおうとする積極性は見られるので、Aよりは自己の位置付けが弱くなる。Cになると、環境的要素の存在により、その周囲の場所全体が居場所であることを主張してしまい、自分で選ぶという主体的な感覚が欠落していく。よってCはBよりも自立性に欠けたものになる。

A, B, Cの複合的な関係の存在が、他者との関係を豊かなものとする。

以上の内容をモデル化する(図-5)。周縁でありながら、観客性と舞台性の双方の意味を帯びるものである。

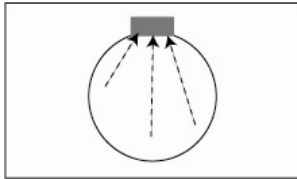


図-5 観客性への舞台性の付与モデル

f) 密度による質の違い

個人の自立性を考えるとき、人の密度の問題が生じる。ここでいう問題とは、密度が高ければ高いほど公共空間は賑いがあるという認識の上ではなく、「過度な密度は個人の自立性を阻害するものである」という認識の上で立っている。

「舞台性」は真中にある主体が自由な姿勢をとることができることと、周囲から見られる存在であることにその価値があった。しかし、密度が増すことにより、自由にとることができるはずだった姿勢が他者の存在により妨げられ、「見られる」という性格も、過度な密度になるにつれて、ますます薄れたものになっていく。更に、「私は他の人と一緒の状態にいる」という他者に従属した意識が生じてくるのである。このとき最早、主体の自立した居方は影をひそめてしまう。

「観客性」についても同様である。密度が低い、人がポツポツといる状態のときには、周縁にいるとしても、その居場所を個人が自分から選びとったという積極性が高く、自立的な居方に通じるところがある。しかし、密度が過度に増してくると、「舞台性」のときに比べて更に他者への依存的感覚が増してくる。ますます自立性が失われていく。

したがって、自立的な居方が実現するためには、主体と他者との間にある程度の距離が物理的且つ心理的に必要で、適度な密度であることが必要である。(図-6)

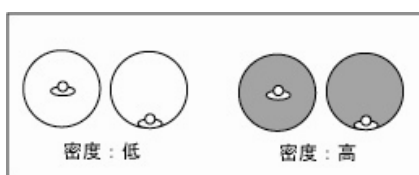


図-6 密度モデル

g) 共居

私が最も興味がある居方の一つ。都市にいるとき、「ああいう人がいて、こういう人がいて、そして私がここにいて」という漠然とした意識をもつことがある。お互いに積極的にふれあいを求めたり、干渉しあったりすることはない。個人個人、またはグループは、お互いに独立してこの場所にいるのである。他者がある程度の適度な密度でいて、その有様を主体が見ることができ、色々なことをする人がいるときに、この状態は生じる。また、「舞台性」、「観客性」はある程度定位している人の割合が高いことを前提としているのに対し、「共居」はある程度人々のアクティビティに流動性があるのと同時に、色々な方向に人々が行き交っている状況も共存している。そうした多くのアクティビティが共存する状態が都市ならではの醍醐味であると考えられる。主体は何となく私はここにいてということ了他者との関係性の中で感じ取っている。このとき、主体が居る場所が領域として意識され、他の領域を見通すことができるときに、それらの領域が絡み合い、小世界が形成されていく。これをモデル化する。(図-7)

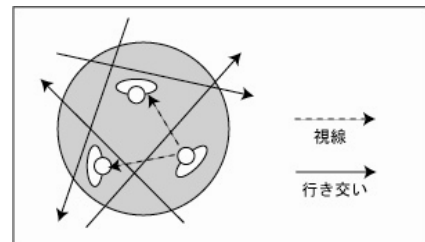


図-7 共居モデル

<例>

・移動する人、談笑する人、読書する人、佇む人、休息する人、電車を待つ人など、人のアクティビティが多層構造のフロアでダイナミックに展開する。(写真-9)



写真-9 クイーンズスクエア

h) 雑踏

「雑踏」とは流動する人々が更に密度を増している状態をいう。「群衆」という言葉もこれと共通するところが

ある。他者との関係が更にあやふやになる。都市との関係は漠然としたものになってくる。街路においてこの状態を見かける。領域はどこからどこまでかはっきりしない。主体はこの中にいるとき、都市に対してあやふやなイメージをもつ。浅草にいれば浅草の、銀座にいれば銀座という都市のイメージを抱くのである。そのイメージは人によって異なることもあるが、唯一言えることは、単に雑踏を介した他者との関係だけではなく、建物のファサード、交通、情報など、色々なものが絡み合った都市の総体との関係と言える。

また雑踏とは主体が群衆の中の一人となることであり、一人の自立した個人としての価値が薄まってしまうのではないだろうか。これをモデル化する。領域ははっきりしないのであるから、それを不定形の曲線で表すことにする。(図-8)

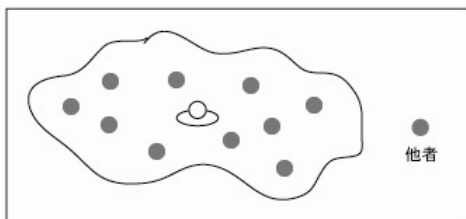


図-8 雑踏モデル

(3) 主体と都市構築環境との関係による場面のモデル

a) 都市構築環境との直接的な関係

都市に居場所を確保するとき、他者を介在しない、都市の構築環境(建物、建物群、街路、交通などの都市の形をつくるエレメント)との関係をとることがある(眺めるなどの直接的な居方のかたちをとる場合がある)。都市と人との間に対話の関係を生じさせることは、都市公共空間を計画するときの前提となるべき事項で、これを自立的な居方と呼ぶ。他者に対して自立的であると同時に、都市の構成要素に対しても自立的であることが、都市の中で自立するということになる。積極的に都市の構成要素との関係をとるとは、どのようなことなのだろうか。

都市の構成要素と主体との関係のとり方を考える。先ず、これを考える上で背景となる空間認識について、例を挙げながら考える。先ずは歌川広重の絵である。目の前には江戸の代表的な町の景観が拡がり、その向こうには富士を臨むことができる。つまり様々な距離関係を二次元の面的にとらえるのである。次にルネッサンス以降の視覚的側面を重視する都市計画により、透視図の技法が生まれ、都市を三次元の立体としてとらえる認識方法が生まれた。以上のような二つの認識方法を複合させることが現在の都市を認識するには必要であるし、主体がどのように都市を見てとっているかは単純な認識モデルでは捉えきれないものである。

人は都市との対話を求めているという認識に立ち、人と都市との間にはどのような関係が成立しているかを考えていきたい。

<例>

・川べりから対岸に拡がる都市を眺める。主体と都市の構図との間には、川という不連続な境界が存在する。不連続とは、両者の間を容易に行き交うことができない、分断性が強いことを意味する。「ここ」と「あそこ」という感覚が生まれる。都市×自分という対峙的な関係が強くなり、主体の居方の自立性が高まる。また、都市の連続するファサードということも「対峙」の関係を成立させる大切な要素である。人は面的に都市をイメージすることができることは先に述べた。人は二次元的なファサードと対面することにより、都市との直接的な対話をすることができる。：対峙性(都市と対峙する)(写真-10)



写真-10 リバーピア吾妻橋

・広場の奥隅の一角に座り、東京タワー方向を眺める。主体は他者との関係を介在しないで都市の構成要素との関係を保つことができるようになっている。三次元的な高層ビル群、且つ東京タワーとの関係をとることによって、東京という都市のイメージをふくらませることができるのではないか。：象徴性(写真-11)



写真-11 六本木ヒルズ

b) 都市の構造の上に乗る(都市を見通す)

パースペクティブはルネッサンス以降の、視覚的側面の至上主義によって生まれ、その後の機能主義とからみあって、近代都市計画の基本路線となってきた。「都市の構造」とは計画段階で計画者に意図されていて、その景色を眺めることは計画者の意図に嵌ってしまっている場合を意味する。(写真-12)

<例>

・街路上のブリッジ上からパースペクティブの効いた構図を眺める。



写真-12 六本木ヒルズ

c) 漠然とした都市のイメージ

誰でも都市に対して何らかのイメージをもっている。眺めるといふ直接的な姿勢をとらずとも、浅草にいれば浅草の、銀座にいれば銀座のイメージをもつ。先に述べたように雑踏の街路にいるときにこの印象をもつことが多い。もちろんこの場合だけでなく、家にいるときでも、働いているときにでもこのイメージは常に存在するものである。

「雑踏」は他者との関係とこの「漠然とした都市のイメージ」が主体によって編み合わされたものである。(写真-13)



写真-13 秋葉原電気街

(4) 都市との関係=対他者、対都市

主体と都市との関係は今までに説明してきた(1)主体の属性による場面のモデル、(2)主体と他者との関係によるモデル、(3)主体と都市構成要素との関係による場面のモデルの関係が複合されたものである。その関係性が多く存在すればするほど、都市空間が豊かな質をもつ空間であり、豊かな都市景観を生み出すポテンシャルをもっているといえる。

主体はその様々な関係性の中から自分に合った、その時自分が求めた関係を選びとることができる。

都市には人のアクティビティがあることが重要であり、価値がある。アクティビティが無いとすれば、無人の廃

墟建築群の中に一人ポツンと居ることがどのような状況であるかを想像すればすぐに分かるだろう。つまり、都市構築環境の中に他者が居て、はじめて主体=自己にとって都市空間がもつ意味を語るができると言えまいか。以上をモデル化すると下図のようになる。(図-9)

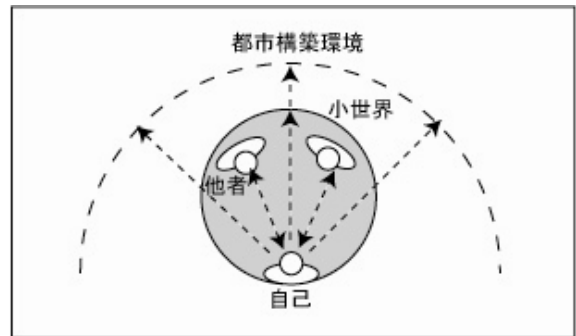


図-9 主体(自己)と都市との関係モデル

3. 豊かな都市空間・都市景観の形成に向けて

(1) 豊かな質の都市デザインとは

豊かな関係を含む小世界としての都市公共空間をつくる条件はどのようなものか。以下デザインにも絡んでくるが、試論を展開してみる。

a) 都市公共空間内部に人と物的環境の様々な関係から小世界が成立している。

○「公共空間の中に都市の縮図的な性格がある」

都市モデル(2.(1)、(2)、(3)で述べたモデル)を各公共空間について当てはめることができる。そのモデル構成による主体と都市の関係が複合的であればあるほど(関係のとり方が多ければ多いほど)豊かな質の都市公共空間となる。

b) 小世界が成立し、より豊かになるポイント

○「自立した個人として居場所をもっている」

適度な密度で人がいることにより、他者との関係に埋没せず、ある程度の緊張感を維持している。よって主体の自立性を認めることができる。言い換えれば、居場所を自分なりに選択し、積極的に環境に働きかけることができる。

○「色々な属性の人々がいること」

単一の属性の人々だけで場が占められてしまうと、お互いの中に緊張感が無くなり、お互いに自立性を認める機会が無くなってしまう。空間の利用の仕方も限られてくるので、居場所に発生する対他者、対都市との関係も限られてくる。自立のあり方が様々なかたちをもって現れる。

○「様々な居方をしていること」

居方の多様性は居場所のアフォーダンスの豊かさを示すものであり、それは公共空間の豊かさにつながっていく。

○「通り抜けの動線を多くもっていること」

そこに用が無くてもそこを通ったりすることで、そこに生まれるドラマの一構成要素となる。外の人が入りやすくなり、色々な居方を生み出すことになる。

一方向でない多方向の動線は様々な方向に行き交う光景を生み出し、ああいう人がいて、こういう人がいて、この私が居るといふ「共居」の状態を実現しやすくなる。

○「小ドラマをサポートする物理的なきっかけがあること」

一つの領域には中心と周縁が存在し、「舞台性」「観客性」が生じるが、そこに物理的な仕掛けを加えることにより、周縁の性格が変化して舞台性を帯び、より複雑な関係を人と人の間に生み出し、一つの領域の中に色々な場面の折り重なった状態をつくることができる。色々な関係をつくり出すことは、自立した個人の居場所を増やすことになる。

○「公共空間を構成する構築環境（建物群など）との対話があること」

建物群が程よく目を引くものであることにより、建物群全体の骨格が把握できることが大切である。即ち、小世界を構成する建物群のファサードはのっぺりとしたものではなく、豊かな表情をもち、目を引くものであることが必要となる。

○「ある程度の広がりが必要」

アルコーブ的な場所では、自己充足、複数充足などの他者に対して閉じた関係が多くなり、様々な関係のとり方を拒否するものになってしまう。

空間に適度な広がりがあることによって、ここは定位を主目的とする場所、向こうは動線としての場所というように、他者との様々な状態と向き合うことができ、都市のイメージを膨らませていくことができる。

○「小世界として閉じすぎず、さらに周囲の都市との関係をもつこと」

人が容易に小世界の中に入ってくることができることが必要である。そのためには、周辺都市との視覚的な関係、連続性、抜けをもつことが条件となる。

都市と人との関係とは、対「他者」、対「建物群（都市公共空間＝小世界）」、対「都市」という三つのレベルで論じられるべき事柄であり、小世界で閉じてしまうと、最後の「都市」との関係性を切り捨てることになってしまう。

○「周囲の都市との調和」

ディズニーランドのような異世界と感ぜられるものであってはいけぬ。異世界は周囲の都市から分離され、個人の意識も必然的に分離される。

視覚的にも機能的にも周囲の都市に対して開放的であることが必要である。

4. まとめと課題

都市デザイン、都市空間の質の豊かさとは、人が都市に対してとりうる関係の多さ、質の豊かさに比例するのであって、単なる「にぎわい」や「快適性」ではない。

都市景観：「都市デザイン」＝「構築環境のデザイン」＋「人と都市との関係性のデザイン」の一側面であり、都市デザインのポテンシャルを上げることが、都市景観を豊かな質のもとすることに寄与する。「人と都市との関係性のデザイン」を、本論においては人の居場所・居方を表す言葉、モデル化により概念化してきた。つまり、それらの言葉、モデルの多様性が都市空間の質の豊かさを表すことに寄与するといえる。

具体的に都市デザインを豊かな質のものにするには、対他者、都市公共空間、その周辺都市というヒエラルキーをもった単位においてそれぞれ人と都市との関係のモデルが入れ子のように実現することが必要である。

今後は具体的な都市事例を調査することにより、その地域の評価を行い、課題を浮き彫りにすることで本論を検証、発展させ、より良い都市デザイン、都市景観形成のために今後の再開発などのプロジェクトにおいて本論で述べた方法論を具現化することが目標である。

また、発展的展開として、本論では人と都市との関係性を静的な居場所・居方として捉えてきたが、今後は動的なシーケンシャルなものとして捉える枠組みも必要であろう。それによって都市空間の連続性、地域デザイン全体を捉えることも可能になると思われる。都市イメージは都市の中を動き回り、体験することで人の記憶の中にインプットされるものでもあるからだ。

参考文献

- 1) 鈴木 毅、体験される環境の質の豊かさを扱う方法論、建築計画読本：舟橋國男編著、大阪大学出版会 pp.117-126、2004