

報告書（「都市計画フィールドワーク」）

1. 都市のスポンジ化

郊外部でのスプロールの開発、中心市街地の空洞化等は、地形的性質、モータリゼーションの進展、市場原理など、人口や経済が増大する中で、様々な要因が複合的に作用した結果と考える。今後は、人口減少社会に転じ、都市も縮小する時代になっていく中で、都市空間は風船がしぼむように縮小するのではなく、穴が開いていくように、スポンジ的に縮小することが認識されてきている。

香川県は、平坦な地形、可住地面積が大きい等の要因から、開発圧力が広範囲におよぶこと、また、空き家率も全国的に高いという特性を持っている。そのため、人口減少社会に転じる中で、人口を都市空間に適切にフィットさせるためには、「都市のスポンジ化」を踏まえた新たな課題認識によって、今後の政策を展開していく必要があると考える。

2. 「都市計画フィールドワーク」の実施

都市計画やまちづくりの実施主体は市や町であるため、まず、その実務者に課題認識を持ってもらえる「場」が提供できないかと考えた。そのために、フィールドワークという点に着目し、実際のまちを観察し、皆で協働できるワークを企画した。この取組みを「都市計画フィールドワーク」と名付け、丸亀市と連携し簡易的なワーキングを含んだものとして制度設計するとともに、香川県都市計画協会と連携しフィールドワーク前日に専門家による講演会（座学）を行い、より質の高い普及啓発を試みた。

実際のワークの内容は大きくわけて次の通り。①イントロダクション（座学）としてスポンジ化の理屈を理解する。②まちあるきによって実際のまちを観察する③机上でできる「まちづくりデザインゲーム」を行う。④クロージングとして、まちづくりデザインゲームを実施した種明かしを行うといったものである。

【日時：9月13日10：00～15：30、場所：丸亀市役所＋丸亀市中心市街地をフィールドワーク

参加者：県内市町職員・県職員等約25名、主催：香川県都市計画課、講師：首都大学東京饗庭伸教授】



スポンジの穴（空き家・空き地等）は、インフラや建築上の物理的問題に加え個人的要因（相続や愛着）なども影響を与えるうえ、ランダムに発生する特長を持っていることから、柔軟な対応が必要となる。しかし、これらは行政だけでは対応が難しく、地域や民間、中間支援組織と連携すると効果的であるが、実際どのようにして取り組んでいけばよいかわからない場合が多い。まちづくりデザインゲームは、多様な人と人がつながるツールであると理解すると、このゲームを通して行われるワークは、市町の実務者のスキルアップに寄与すると同時に、これからのまちづくりに有効なものではないかと感じた。

3. さいごに

都市はスプロール的に拡大し、スポンジ的に縮小する。今回、私たちが実施した取組みを継続的に検討するとともに、さらに工夫しながら今後の展開を模索していきたい。

当日のアンケート調査より、下記の結果を得ている。（詳細は別途整理）

- ・今回のワークで都市のスポンジ化を理解できたか（アンケート回答者14のうち14がYesと回答）
- ・まちづくりデザインゲームは、まちの課題解決の手法となり得るか（12/14がYesと回答）
- ・ワークで認識した都市の課題は自分のまちの課題とリンクするか（13/14がYesと回答）