

「京都市景観政策検討委員会第3回施策検討専門部会」 議事録

開催日時	令和8年3月31日（水）午後1時～3時30分
開催場所	京都市役所 分庁舎4階 第4会議室 ※一部の委員はオンライン参加
出席者 （委員は、五十音順）	部会長 門内 輝行（大阪芸術大学 教授、京都大学名誉 教授） 委 員 嘉名 光市（大阪公立大学大学院 教授） 〃 清水 重敦（京都工芸繊維大学 教授） 〃 宮城 俊作（Harvard University Graduate School of Design 客員教授、設計組織 PLACEMEDIA ファウンディングフェロー、宗教法人平等院 代表役員） 〃 山口 敬太（京都大学大学院 准教授） 〃 吉江 俊 （東京大学大学院 講師） 臨時招集委員 小原 亜紗子（市民公募委員） 〃 金野 千恵（京都工芸繊維大学特任教授、teco 株式会社 代表取締役） 〃 榊原 真歩（市民公募委員）
欠席者	委 員 平尾 和洋（立命館大学 教授、平尾アトリエ 主宰）
充足率	委員7名中6名出席（開始時刻時点。臨時招集委員は除く。）
事務局	都市計画局長 簀 哲也 都市計画局 建築技術・景観担当局長 文山 達昭 都市計画局 都市景観部長 岡田 圭司 都市計画局 都市景観部 景観政策課長 寺谷 淳 都市計画局 都市景観部 景観政策課歴史的景観保全担当課長 伊藤 真嗣 都市計画局 都市景観部 景観政策課都市デザイン担当課長 関岡 孝繕 都市計画局 都市景観部 景観政策課企画係長 高橋 諒 都市計画局 都市景観部 景観政策課歴史的景観保全担当係長 横川 祥一 都市計画局 都市景観部 景観政策課都市デザイン第二係長 鈴木 美和子 都市計画局 都市景観部 風致保全課長 橋本 操 都市計画局 都市景観部 広告景観づくり推進課審査担当課長 竹林 哲
会議の公開・非公開	公開
議 題	① 伝統文化の継承と新たな創造との調和を基調とする景観形成 ② “京都らしさ”を活かした個性ある多様な空間から構成される景観形成
資 料	資料1 説明資料 資料2 第2回施策検討専門部会のテーマに関する主な御意見 資料3 調査実施地区における施策展開状況 資料4 調査結果

議事の経過	
発言者	発言内容
事務局	定刻になりましたので、ただいまから令和 7 年度京都市景観政策検討委員会第 3 回施策検討専門部会を始めさせていただきます。本日は大変お忙しいなか、本部会に御出席を賜りまして誠にありがとうございます。 進行を務めさせていただきます、都市計画局景観政策課の寺谷です。どうぞよろしくお願いいたします。 会議開始の前に、本日の資料について確認をさせていただきます。 (資料の確認) 続きまして、会議の公開・非公開についてですが、本日の部会は、個人のプライバシー情報や、公開することで事業者の競争上または事業活動上の地位、その他正当な利益を侵害するおそれがある情報は含まれておりませんので、京都市市民参加推進条例に基づき公開とさせていただきます。皆様、御異議等ございませんでしょうか。 (異議なし) ありがとうございます。 それでは、傍聴者、報道関係者の方に入室していただきます。本日は、傍聴者が 3 名、報道関係者が 1 名来られております。 (傍聴者、報道関係者 入室) それでは、御審議に入っていただきます前に、本部会の成立について御報告をさせていただきます。本日は 7 名の部会委員のうち、6 名の方に御出席をいただいております。本日、平尾委員から欠席の御報告を頂戴しております。したがって、京都市景観政策検討委員会規則第 5 条第 3 項に規定する定足数の過半数を満たしておりますので、本日の部会が有効に成立していることを御報告させていただきます。 なお、本日は臨時招集委員といたしまして、小原委員、金野委員、榊原委員にご出席をいただいております。ここでご紹介をさせていただきます。どうぞよろしくお願いいたします。 続きまして、本日の議題について確認をさせていただきます。本日の議題は次第の上段に示しておりますが、前回に引き続きまして、1 つ目に「伝統文化の継承と新たな創造との調和を基調とする景観形成」、2 つ目に「“京都らしさ”を活かした個性ある多様な空間から構成される景観形成」という、この 2 つになります。 それでは、ここからの議事の進行につきましては、門内部会長にお願いしたいと思います。どうぞよろしくお願いいたします。
門内部会長	はい。雨の中を皆さんご苦勞様でございます。それでは、本日の議事を進めさせていただきます。まずは、事務局から資料の説明をお願いします。
事務局	(資料説明)
門内部会長	これから 90 分ほどフリーディスカッションに近いかたちで議論をしていただきますが、今手元に配られている地域特性調査等は見ているという前提でよろしいのでしょうか。
事務局	はい、もし質問がございましたら、答えられることは答えさせていただきますが、一つずつ説明すると資料が膨大なので、今回は割愛させていただければと思っております。

門内部長	要するに、20 年近く前に新景観政策を作って、それから効果が出てきたり、あるいは効果が出なかったりと、いろいろなことがこの 20 年近くの中で分かってきていると思います。 各地域を細かく見ると、たとえば新景観政策以降にどういう建物が入ってきて、その新しい建物がそれ以前の建物に対してどういう効果をもたらしているのかなど、いろいろと読めることがあるような気がします。その辺りを読み込んだ上で、多分、事務局も施策を考えられていると思いますが、必要であれば、適宜こちらの資料のほうからも、委員のほうからお気づきの点を質問していただければと思います。 それから、各委員には事務局が事前に説明をされているようで、そのときに各委員から出された意見もまとめていただいています。今日、私はそのメモを忘れてきましたし、この場でも共有されていないので、重複しても構いませんから、各委員のほうからご指摘いただければと思います。 また、全体の印象としては、本日の資料の「施策の方向」の辺りを見ていくと、今まで議論してきた内容を踏まえて、具体的な施策に落とし込んでいくことを展望し始めておられ、少し見えてきたかなという感じもあります。今日は、新景観政策における 5 つの基本的な考え方の中から、「伝統文化の継承と新たな創造との関係性」と「“京都市らしさ”を活かした個性ある多様な空間から構成される景観形成」の 2 つを取り上げ、それらを施策に落とししていくことについて、議論していただきたいと考えています。 これは前回から引き続くものですが、少し進化したこととして、施策の方向がかなり具体的に示されたのかというふうに感じています。そこで、今日はその 2 つのテーマを頭に置きながら、政策進化の方向性や、今後の施策のあり方、あるいは追加すべき視点や配慮すべき事項、たとえば景観協議を充実しようと思っても、それを担うことができる人はいるのかなど、いろいろな問題のご指摘があると思いますので、その辺りをご自由にお話しいただければと思います。それが今日の議論の趣旨です。 あとは流れに従って、どの順番とは言いませんけれど、関連する 이슈 を私のほうで適宜回していきます。どなたか先陣を切ってお話しいただける方はおられますか。では、清水委員、どうぞ。
清水委員	今回はコンテクストを重視する議論の回なので、そういうことかもしれませんが、よくよく考えますと、これまでのこの種の景観計画のゾーニングの中にコンテクストが自由に反映されているのは、景観レビューとか、そういう場面だけだと思います。景観計画の「歴史遺産型美観地区」などの文脈の中にコンテクストはなかったのではないかと、改めて見ると思わざるを得ません。 ですので、今回提案されている内容は、じつは景観計画のかなり抜本的な方針転換のようになると思うのですが、そういう意味で、私は非常に賛同いたします。 つまり、これは今までのやり方に対する反省みたいなものもきちんと議論しないと、全然違うことをすることになりかねないと思うので、その議論をきちんとしたほうがいいのではないかと思います。まずは、その指摘だけさせていただきます。
門内部長	今ご指摘いただいたように、新景観政策を導入した時は急速に破壊が進んでいた時期だったので、とにかくそれを止めようということで、かなり強引

	に、コンテキスト抜きで、一般的なルールとして、各エリアの地域特性を十分に配慮する時間もなく作ったというところがありました。それが段々と政策も進化してきて、今のようにコンテキストを入れてルールを考える段階になったと考えています。 つまり、コンテキスト・フリーでやっていた段階から、地域ごとの歴史とか場所性などを見ながら、個別の場所に即して考えていくという段階へと、大きな進化を図ろうとしていると思います。 今、清水委員から、コンテキストを巡っての問題提起がございましたが、どなたか関連してご発言いただけますでしょうか。
吉江委員	どこかで関連するかもしれないので、いくつか発言しようかと思っていたのですが、コンテキストの話と、ガイドラインの話と、あとは小さな景観という施策の7つ目について話したいと思います。 コンテキストの話を先に申し上げると、今、エリアプロファイルを作られていて、すでに公開されています。その町並み版を拝見させていただいたのですが、そういうものをもっと充実させるということが施策のところに書かれてあったと思います。それが、今見ると非常に詳しいものもあるし、そうでないものもあるという印象です。別に全部統一のフォーマットで書けばいいかという難しいのですが、ただ、やや唐突に材料が並んでいるばかりで、どう受け止めていいか分からないという印象を受けました。 とにかく「このようなものがある」「あのこのようなものがある」ということが列挙されているので、それを見た人が「さあ、どうするか」と考えるのはなかなか難しいし、これについては、コンテキストということ言うと「ここにはこういうものがある」というものがただ並んでいるのがコンテキストと呼べるのかどうか、そういう点も問題として含んでいると思います。 前回、先生とそういう話があったと思いますが、たとえば歴史にしても、私は都市論をやっているので、それで言えば「このエリアにはこういうものがあります」ということがただ並んでいる状態では都市論とは言えなくて、それを何かつなぎ合わせてストーリーを作らなければ都市論とは言えません。要するに、空間の中でのつながりを言わないといけない。歴史も「何年に何があった」ということがただ並んでいるだけでは歴史ではなくて、その間に因果とか道理をつなげていかないと歴史にはならないわけです。 ですから、その辺りが難しいのですけれども、それを自分でやれと言っているのが、多分今のところのプロファイルであって、いずれにせよその負担が大きいので、何か手がかりがほしいと思うのではないのでしょうか。要は、今のエリアプロファイルの延長を考えておられると思いますが、コンテキストとわざわざ打ち出すからには、今いろいろな材料がある中で、どれをどのようにつないでいってコンテキストとして継承できるのかということについて、もう少しこちら側からサポートしてあげなければ、事業者側はなかなかうまくいかないのではないかと思います。それが1点です。 それから、エリアプロファイル自体も実態が並んでいるのではなく、「これを守ると何がいいのか」ということが分かりにくいと思いますので、まちの景観をコモンとして継承していくことが、自らの付加価値になることを示すことが必要だと思います。たとえば、ホテルをやっている人とか住宅をやっている人にとっても、それが結局は自分たちの付加価値になっていくというような目線も必要だと思うのです。その辺りの共通認識というか、何のた

	めにこれをやっているのかということが、きちんと自分事になるような伝え方が必要だろうと思いました。
門内部会長	コンテキストと一言と言っても、たとえば、ある町家が建っているときに、その隣に何が建つかという直接的なコンテキストもありますし、もっと背景的に「歴史的にはこういう地域で、こういう産業があつて」というようなコンテキストもあります。言語学などでも「コンテキスト (context)」という言葉と「シチュエーション (situation)」という言葉は使い分けたりしていて、より広いものはシチュエーションと言い、直接的な隣近所の関係とか、目に見える隣接関係、つながりの関係というのを切り分けたりしています。そのため、コンテキストそのものの意味や記述法を少し考えておく必要があるのではないかと常々思っています。 また、エリアプロファイルは、眺望景観創生条例を作るときにサーベイしたときのデータをそのまま入れてある状態です。
吉江委員	今「なるほど」と思ったのは、これまでは航空写真とか上から見たかなりマクロな地図が多いという印象があつて、アイレベルの写真がほとんどないと思っていました。それが、今日のスライドにあつたように、今回の委員会は基本的にアイレベルのものがたくさんあつたので、そういうものも入れていただくといいのではないかと思います。
門内部会長	出来合いのデータをそのまま公開したものですから、全くご指摘のとおりです。本当はコンテキストの捉え方から検討する必要があると思います。 たとえば以前、修徳学区で景観まちづくりをしたときに、今日来られている内藤委員とも一緒にやりましたが、100m くらい続く町並みの連続立面写真を作成し、そこに住まう人たちに集まってもらったところ、司会者なしで勝手に話が始まって、昔の話などが止まらないぐらい次々に出てきました。1 軒の家だけならその家のことをあれやこれや言わなければなりません、町並みを見ると、皆があれやこれやと言い始めて、とてもおもしろかったですね。止めなければ止まらないぐらい話をしていました。 そういう意味で、今提示されているコンテキストを叩き台として、住民とともに対話をしながら、アイレベルから見たコンテキストについて語り合うワークショップなどもやってもいいのではないかと思いますという感じがしましたね。 関連していかがでしょう。山口委員をお願いします。
山口委員	確かに、コンテキストならではの地域特性については、たとえば、風致保全計画にはかなり突っ込んで書いてありますが、界わい景観や歴史的景観保全修景地区など、それぞれ書き振りが少しずつ違うので、若干、統合していくという観点は重要かと思います。 特に「こうあるべき」とか「将来的にこのような景観を形成していこう」とか「ここに気をつけよう」というような強弱は、エリアごととか景観特性としてあります。ただ、それはかなり価値観の問題に関わるので、その価値観に関係するものをいきなり作れるかというと、これはなかなか骨が折れることだと思います。先ほど門内部会長が言われたように、やはり協議をしながら段々と輪郭を作っていくというのが重要なやり方ではないかと改めて思いました。 もう一つ、地域特性をある程度明らかにした後、それを踏まえた基準を超えた提案をどのように認めていくのかということについて、先ほど議論があったと思うのですが、これもやはり、提案の論理的な妥当性と言うの

	でしょうか、それが一定妥当であれば認めていくという手続きをとるということになるのかもしれませんが。しかし、その辺りの決め方というか、今まで優良デザインで美観風致審議会というルートではないルートがあるとするなら、どういうルートがいいのかというところを、私もまだ答えが出ていないのですが、考えなければならないと思います。 ただ、先ほどの 7 番のところで、やはりまちを育てていく人たちがさらに広がりをもって、その人たちの価値観がある程度ベースとしてまとまっていきさえすれば、そういうところも第 3 の道になっていくのではないかと思います。ただ、それがすぐにできるかというと、もしかすると難しいかもしれません。その辺りを育てていくプロセスをどのように設計していくのかということが、重要ではないかと思って見ていました。
門内部長	嘉名先生、大阪などではコンテキストの問題はどうですか。
嘉名委員	思いついたことを順番に話させていただきますが、まずデータをかなり細かく分析して見ていただいていると思います。その中で気づいたのは、事務局も言われたように、意匠的なつながりを保つために、たとえば庇とか軒とかそういうアイテムみたいなものをうまく連続性をつないでいくものとして使うという点です。それはコンテキストという意味合いだったと思いますが、逆に、それをすると悪目立ちというか、そういう意味で目立つものも結構あると思います。これについては、アイテムで誘導することの難しさみたいなことを改めて感じました。 それから、建物の高さが上がったり、下がったりするので、妻面が目立つということもあったと思います。 また、事務局の説明でもありましたが、敷地の併合やセットバックによって軒線が変わるということは、実際にはかなり起こっているということです。敷地の併合は景観だけの問題でもなくて、おそらく都市計画のルールなどでも敷地の最低限度を定めているかどうかとか、そういうことにも絡みますし、少し他のルールとの整合も見なければならないと思います。 セットバックに関しては、じつは車庫証明というルールを運用しているのは世界で日本だけなので、多分これからは敷地の中に駐車場が次々にあるということであるので、今まで保たれていたトラディショナルな通り景観が、基本的には崩れていく方向に作用することになります。それに対してどう向き合うかというのは、やはりしっかりと考えなければならないと改めて思いました。一方で他の国々は、そういう意味では町並みの連続性は担保されていますが、路上にズラリと路駐が並んでいるという状態で、どちらがいいのかという問題があります。しかし、いずれにしても日本は日本なりの応答を考えなければならないということかと思えます。 翻ると、京都は、街区が非常に安定しているという言い方をしますが、1200 年前の街区が今も残っているのに対し、通りや敷地は比較して不安定ですぐ変わってしまいます。そのすぐ変わってしまうものをどうしていくのかということが、問われているのかと改めて感じたところです。 それについて、私は今回気づいたことがあって、通りの景観について、先ほどの門内先生のご質問にお答えするならば、御堂筋はかなり細かくやっているとあります。個々の建物がどのように変化してきたかとか、敷地がどう併合してきたかとか、そこまで追いかけて、どのようにこれから景観

	形成をしていくのかを考えています。そのように、御堂筋だけは頑張っているようなところがあります。 今回、通りという単位でデータを見せていただきましたが、通りを単位として景観をつくろうという設定と、敷地単位で建物を申請させるという設定は根本的に発想が違うわけです。そこをどう調整するかという問題なのかというふうには思ったのです。これは設計演習などでやるときによくあるのですが、やはり優秀な設計をする人は、基本的に敷地だけでものを考えないですね。非常に頑張る人は通りの模型を全部作って、そこに敷地を置いて、そこでどういうものをデザインするかを考えます。そういう人もいます。つまり、どの範囲で設計させるのかという問題なのかと思ったのです。 そして、そのときに、もしかすると進め方や運用の仕方がキーになるのではないかって聞いていました。京都はプラトー（PLATEAU）が今 LOD2 か 3 ぐらいで、つまり、屋根と壁の区別はできていて、LOD3 は開口部なども全部表現できているということです。LOD3 までいけばおそらく自分の敷地以外のものを 3D 化して設計することは比較的やりやすいので、たとえばプラトーの 3D モデルの中で通り抜けさせるようなやり方をすれば、設計するという行為と、通り抜けのデザインをすることがリニアに運用できるかもしれないとは思ったりしていました。それが現実的なのかどうかは、私は技術屋ではないのでよく分かりませんが、もしそうなれば非常に検討しやすいし、議論もしやすいし、先ほど吉江先生が言われたような、解釈が難しいことも比較的理解しやすくなるのではないかって聞いていました。 さらに、そこにたとえば立命館大学さんが京都の古地図などを web で公開されているような、あのようなものも全部乗ってくると昔の町の絵のようなものから連続的に想起させることも方法としてできるのではないかという気もしていて、運用やツール、進み方などを工夫するというのは一つあるのではないかと思います。それが大きな話です。 それからもう一つ、マイクロ化するという話では、たとえば金沢市が「こまちなみ」という言い方をしています。基本的には大きくゾーニングしていくのですが、その中でやや特殊な場所とかスペシャルな場所、それから地域のまちづくりの機運が高いところなど、そういうところは別の扱いになっていて、はみ出させるようなやり方は確かにあるのではないかと思います。聞いていました。 最後に、これは違う話になるかも知れませんが、一方で全体を拝見していたときに思ったのは、やはりつくらない景観というか、建物が消失してしまったことに対しての応答が全然できていないことのもどかしさ、難しさみたいなことを改めて感じたということです。 先々週までミラノに行っていたのですが、あのような歴史都市を見ていると、基本的に常にどこかに仮囲いがあるという状態が定常ですので、そういう仮囲い景観みたいな話とか、建物が無くなることとか、動いていくものをどう扱うかみたいなことも、じつは今の景観のルールの中にはあまりないということを改めて思いました。最後の話はおまけです。以上です。
門内部長	日本の建築基準法や都市計画法というのは敷地主義なので、いろいろなことを決めるけれども、全部敷地の単位で守るという形になって、相隣関係とか関係性のデザインというのは法的に保証されていません。そういう面があるので、通り景観をやろうとすると「あの家とこの家の関係性」という話が

	出てくるし、一方で、町並みの研究をしているとセットバックの話も出てきます。つまり通り景観で大事なのは個々の建物ではなくて、建物が連続して一つの面を形成していることですが、その面がセットバックによって崩れてしまうわけです。 そういう意味で、日本では、通りという単位でのデザイン手法が意外となくて、個別の敷地の中の努力を積み重ねるしかありません。じつは新景観政策では、“底を作る”というルールを作ったのですが、私はそのとき、NHKの車で街中を回りながら底のないところに行って「ここに底を作ったほうがおかしくありませんか」という質問をされました。それで、私は「10年、20年経つうちに、次の人も底を作っていくと底景観ができていくというふうに考えています」と言ったら、放送されませんでした。 ミクロな関係づくりを積み重ねていくことで、少しスケールを上げたレベルで関係をコントロールしていくということです。中間的なミドルランドスケープをつくる手法が日本の都市計画の中にないので、それをまちづくりの仕組みとしてつくっていく必要があると、先ほどの嘉名先生のお話を聞きながら、いろいろと考えていました。 それから、国土交通省が新しく作ったプラトーのようなシステムなど、いろいろなデジタル技術が出てきているので、それらを活用することも有用だと思います。私は京都市の優良デザイン相談会の話し合いのときにいつも言っているのですが、絵を描いてみたり、模型を作ってみたりすることで、全体として見てみるとそれが合うかどうか分かります。一つの単体をつくる時も、全体の景観の中に入れてみると「なるほど」と分かるのです。パラメータを少しずつ変えて、いろいろな図面を作ってもらって、「これは良いのではないか」というところが見えてくることがあるわけです。そのようなミクロとマクロをつなぐ手法を作る必要があると常々感じています。 先ほどの「こまちなみ」の話は、吉江先生が最後のほうで言われていましたが、向こう三軒両隣ということですか。
吉江委員	言いそびれましたが、それについても、向こう三軒両隣でつくれるぐらいの町並みがあるということを非常に興味深く感じました。事前に話を伺ったときも、3軒ぐらいで景観がつくれるという視点はあまりありませんでした。ですから、設計のときは考えなくて、それは「景観がつくれる」という表現はしないと思っていました。 オーセンティシティ（Authenticity）の議論のときに、よくシャロン・ゾーキンの「由来（origin）」と「新しい始まり（new beginning）」が引用されますが、景観のアプローチにしても、「ここにはこういう特徴があるから」というような類型的なアプローチと、個別のアプローチのようなものが組み合わせられるべきだと思っていて、その個別のアプローチのほうで何か「新しい始まり」みたいなものにも対応できるような気がしました。 3軒ぐらいで景観がつくれるというのも、本当に隣に建っていなくても、向いとか、はす向かいとか、一つ飛ばしの隣でもいい、近接する3軒ぐらいで、もし息を合わせて何かをやりたいという取組みがあった場合、そういうものを支援するのも、もしかすると敷地横断型の景観形成支援みたいなものになるのではないかと思います。 たとえば、大阪市の鶴橋の「立ち寄り場ヨルン」を先月見ましたが、あれもある建築家が、3軒長屋の1軒が空いてしまったので真ん中の家を1,800

	万円で購入したところから始まっています。そこでは 1 軒だけで考えるのではなくて、隣の駐車場になっているところもお金を払って使わせてもらったり、敷地を越えていろいろなことをしています。駐車場が入っていますので、建物だけの話でもないのですが、そういう空地なども含めて、用途が違う 3 つ以上ぐらいのところで、意見を合わせながら「何かやりたい」という人に対して支援するというようなことが、1 つのまちづくりの景観の最小限の始まり方としてあってもいいのではないかと思います。 最近「創発」という言葉が言われていて、私の知り合いのアルマザン・ホルヘさんという慶応の先生もよく言われていましたが、彼はこれを鳥が群れを作って飛ぶ様子に例えています。あの形は風などに強い陣形だったりするという話ですが、そこには別にリーダーがいるわけではありません。鳥からすると、一羽一羽は自分とその周りしか見えていないので、近くの鳥たちが何をしているかということだけを考えて飛んでいる。それが集まると最終的に非常に合理的な形ができるわけです。そのことを「創発」と呼ぼうというのが、そういう考えのようです。 つまり、自分とその周りの 3 軒ぐらいの人たちで何かつくっていくというところから始まって、下から出来上がってくる景観と、一方でエリアを区分して「ここはこういう計画ができる」という景観のつくり方をするという、両方があるといいのではないかと思います。
門内部長	ミクロからできるということでは、昔、私の恩師の三村浩史先生が、向こう三軒ではなくて「向こう五～六軒両両隣」という言葉を言われていました。向こう三軒両隣と言われるところ、もう 1 軒ずつ幅を広げるということで「両両隣」という言葉も入れて話されていましたが、そのぐらいなら意見をまとめて何かをつくることができると考えたわけです。そういうミクロなまとまりをつくっていくインセンティブが与えられるようになると、つながりをつくっていくことができるのではないかと思います。 私は京都大学で教えていたときに、研究室の学生が「ボイド・トゥ・ボイド (void to void)」というプロジェクトを行いました。これは自分の家と隣の家の庭をつないでボイドをつくっていくというもので、そうすると緑地がつながっていく。そこで庭の利用協定を結べば、お互いにより大きな庭を共有して使うことができるというわけです。そのようにヴィイドをつないでいくことで、「風の道」ができたり、付き合いの場所ができたりするわけですね。そういう工夫をしたら何かボーナスをもらえるといった制度はあり得るのではないかと思います。 小原委員、何かございましたらどうぞ。
小原委員	着いていくのに大変ですが、今の先生方のお話をお聞きして、少し納得できたところがあります。今、一軒家に住んでいるのですが、引っ越したときに自分の“ご当地”のものを近所の方に配って、ご挨拶して仲良くさせてもらっています。そのように、最初に挨拶をして仲良くなれたと思っているのですが、そのお陰で何かもらったり、たとえば「うちの庭で咲いた花なので、あなたの家の敷地に植えてはどうか」と花をもらったりします。それでその花を植えると、その人の家の花とうちの花が一緒になって、何か共通点のあるような通りになったと思いました。 それで、今先生方が言われたように、向こう三軒両隣でも両両隣でも、何か新しい建築物が建つとか、外装を変えらなるとなったとき、きちんと絵を描い

	たり、模型を作ったりして地域の方たちに見せて、「こんな家にしようと思うけれど、どうか」と理解をしてもらうという仕組みがあればいいと思いました。
門内部会長	ありがとうございました。ミクロに積み上げいく話とマクロなルールの話がありましたが、以前、宮城委員から、もう少し大きなスケールでモデル的な地区をつくって、そこをトータルにデザインするという意見が出されたような記憶があります。宮城委員はオンラインで出席されているので、議論の流れの中でお気づきこととか気になることがあれば、お願いします。
宮城委員	コンテキストの話について思っていることがあるので、話をさせていただいてよろしいでしょうか。今までの続きであれば、そのほうがいいのかと思いましたので。
門内部会長	はい。結構です。
宮城委員	今日のお話で、あるいは、これまでこの検討委員会でお話しされているコンテキストというのは、ほとんどのケースが解釈論ですよ。あるいは説明の論理を作るためのベースとして、そういうものを作っていこうという話になっていると思うのですが、実際にデザインする立場から見ると、コンテキストというのは、読み取り方の違いで全く違うものになる可能性が高いと思っています。創造の論理のためのベースとしてのコンテキストと、それから説明、あるいは今回の場合は政策なので施策のベースになるようなコンテキストというのは、本質的に違うのではないかと思います。この違いをきちんと認識した上でこの議論をしないと、やはり私は一方的になってしまうのではないかとこの危惧を非常に強く持っています。 つまり、読み取り方が違えば、当然コンテキスト自体も変わりますし、それを持って実際に設計し、デザインし、表現していくわけですから、当然、それらも変わっていくことになります。そうすると、解釈論として出てきたものと違ってきたときに、ではどこでどう折り合いをつけるのか、そういうことについての方向性をある程度示しておいていただかなければ、なかなかうまくいかないだろうと思います。多くの場合、これが許認可であったり、あるいは事業を進めていく中でいくつか越えていかなければならないハードルの一つになってしまったりしたときに、設計する側と表現する側、あるいは事業者側と行政側のコンフリクトというのが明確になるのではないかと思います。私はそれを京都で何度も経験しています。 その辺りは、先ほどご説明いただいた資料の後半部分に、具体的な施策として出てきている部分があって、これについては後ほど時間があればもう少しお話しさせていただこうと思っていたのですが、個人的にはここまでやってしまうのかという思いがあり、はっきり言って too much ではないかとも思っています。以前にも何度かお話ししましたが、箸の上げ下ろしまで指導されているような気になってくるわけです。単にそれは、創造的なものが生まれてくる芽を摘んでいるのではないかという以前の問題として感じるところがあるので、その辺りはもう少し丁寧に議論していただいたほうがいいのかと思っています。 あとは、極めてパーソナルな話で、資料の p.14 の「本日の議論について」のところで、前にも一度申し上げたかもしれませんが、あるいは先日個別にご説明いただいたときに申し上げたと思うのですが、「①：伝統文化の継承と新たな創造との調和を基調とする景観形成」について、極めてパーソナル

	な感想として「伝統文化の継承」という言葉はあまり安易に使わないほうがいいのではないかと考えています。これは担い手論に必ず還元されていく議論なので、私はこれについてはずっと気になっています。すみません。話が脱線したかもしれませんが。
門内部長	ありがとうございました。ただ今、調和という言葉が気になるというご指摘をいただき、また、解釈と創造ということであると、宮城委員が危惧されているのは、コンテキストがきれいに書かれていたら、それがルールになって、それで決めていくという形になってしまうのではないかとということだろうと思います。ただ、創造するときには、今まで見つかっていない、書かれていないことを発見し、新たなものを作っていくというところもあると考えます。その辺りのコンテキストの位置づけも気を付けなければ、コンテキストがルールになってしまうという問題も出てくるかもしれません。むしろ、コンテキストがきっかけになって新たな創造が生まれるようになればいいということもあると思います。その辺りについて、清水委員はいかがですか。
清水委員	お話を伺って「なるほど」と思いましたし、一方で、さすがに優れたデザイナーの方のご意見だとも思いました。そしてそれは、京都の中に新しくつくられるものすべてが創造性をめざしてよいのかということともイコールだと思います。ですから、全体の施策を重点的に捉えて、たとえば創造性を発揮する場所、あるいは伝統的な文脈をしっかりと受け継ぐ場所、あとはデザインコードのようなもので全体を規制していろいろなものが建たないようにする場所など、全体を一様にゾーニングするのではなく、景観の規制誘導の方針の濃淡をつけるようなゾーニングもあっていいのではないかと感じています。 つまり、100 の開発があったとして、すべてをレビューするわけにはいかないわけですから、そこにも濃淡をつける必要がありますし、しっかりと力を入れる場所については、然るべき場を設けるということです。いくつかの手法を重ねていくことが大事だと思いました。ただ、それは今回の提案に書かれていますが、それが全体としてどういう構造になっているのかがやや見えにくいので、それを改めて議論したほうがいいと思った次第です。
門内部長	いずれにしても、非常に重要なご指摘なので、気をつけなければなりません。気をつけないまま、宮城委員がご指摘されたような硬直したコンテキストになっていくと問題ですので、その辺りはまた制度設計しながらいろいろとご指摘いただいて、工夫していく必要があるかと思います。
宮城委員	今の話について、少しよろしいですか。清水先生の言われたことは全くそのとおりだと思います。だからこそ、先ほど門内先生が言及されたモデル地区のようなものをきちんとつくって、それを私は「デザイン特区」と言っていると思いますが、そういうところではコンテキストの問題とは一旦切り離したものとして、もちろん解釈した上で、それをデザインに乗せていくためのプロセスとか手法とか、そういうものとしてのコンテキストのようなものをしっかりと押さえていく。それはここで言われているようなコンテキストとは少し意味が違うという、そういうことができる機会と場所を用意することが前提だと思うのです。それができずに、恒常化したようなコンテキスト論になると、おそらく停滞するでしょうね。そういう気がします。
門内部長	それで先ほど、モデル地区の話をしていただいたということですね。

清水委員	私としては、優れたデザイナー、建築家の方に、コンテキストの正面からぶつかって良い作品をつくっていただきたいという思いがあります。コンテキストと切り離してという意味は、言っていた方がいいのですが、もちろん宮城先生は常にぶつかっておられると思いますし、ぜひ正面からぶつかって「さすが」という作品を提案していただきたいという気持ちもあります。
宮城委員	あまり手前味噌なことは言いたくないのですが、私のところでミュージアムを設計したときは、いろいろな抵抗がありました。ですが、結局は高く評価していただいていると思いますし、やはりあのようなことはどうしても必要になってくるのではないかと思います。 守るものはしっかりと守らなければならないと思うのですが、それだけではダメだと思うし、逆に言う守るものはきちんと線を引くということは、清水先生が言われたように大事なことだと思います。 ただ一方で、私に関しては文化財とか、あるいは文化的景観を含めてですけれども、文化的景観はいいのかな、そちらの保護の論理や保全の論理があまりにも広がり過ぎているという印象を持っています。私は京都でいろいろと仕事をしてきて、逆に行政のほうにはここまで一切タッチしてこなかったので、それを強く感じています。
門内部長	実際には、宮城先生のプロジェクトなどもいくつか京都市の優良デザイン相談会で議論させていただきましたが、そのときのコンテキストには、あるエリアプロファイルに記述されている特定のエリアのコンテキストだけではなく、かなり離れた遠くのコンテキスト、たとえば水のネットワークや地形のような広がりも含まれていると思います。クリエイティブなデザイナーの場合は、プロジェクトごとに、ミクロなところからマクロなところまで、自由にコンテキストの広がりをとっていきますね。 下手をすると、プロジェクトの周辺だけをコンテキストと考えていくケースもあるかもしれませんが、そういうものではなくて、もっとコンテキストをダイナミックに捉えて、それを創造の基盤にしていくということです。だからこそ、コンテキストというものの書き方や使い方というものを考えなければならぬと私も思っています。エリアデザインの問題と結び付けていかなければいけない。 やはり、スケール感は大事で、マイクロスケールからマクロスケールまでいろいろなスケールで展開していかなければならないので、重要な指摘をいただいたと思っています。 関連して、ご意見等はございますでしょうか。
事務局	すみません。本日ご欠席の平尾委員から事前に意見のメモをいただいておりますので、それをここで話しさせていただいてよろしいでしょうか。
門内部長	平尾委員から出されている意見ですね。お願いします。
事務局	(平尾委員の意見を代読) 何点かご意見をいただいておりますので、関連性のあるところからいくつかご紹介させていただきます。 資料の p.37～p.38 辺りのエリアプロファイルやコンテキストの部分について、平尾委員のご意見を紹介します。 「コンテキストを整理したエリアプロファイルは、歴史的エリアでは明確であるが、新しい街区形成を前提としたエリアで明解にできるかに疑問があ

る。たとえば、歴史的コンテクストが分かりやすい地域であれば作りやすかろうが、サウスベクトルのような新興地域にもコンテクストを認めるというのであれば、その具体、あるいは性状をまずは専門家等が示す必要があるのではないか」というご意見でした。

また、重点地区で「エリアプロファイルを作るにも重点のエリアが」というような言及が資料の中にもありますが、「重点エリアは歴史的な景観が非常に大切なところから、新しい景観をつくっていくというところまでの間に、3段階ほどのレベルを分けて試行場所を提案してみるのも手ではないか。たとえば、向日町駅の近くや桂川駅などの新しい景観形成のための都市計画的に重要なエリアも重点地区に入れるという考え方もあってよいのではないか」というご意見でした。

あとはデザインについて、アドバイザー制度という部分も資料の中に書かせていただいておりますが、その制度についても「基本的にアドバイザーのデザイン思考など属人性が強く、客観性に欠ける恐れがあるので、美風審における大規模案件など重要案件に限って運用するのが妥当ではないか。良いデザインとは何か、そこに基準はあるのか。設計者自らのデザイン評価に客観的信頼性が存在しないことを考えると、そのような考え方も重要ではないか。」あるいは、露見する内部についても、「インテリアなど変更の多い中身に関わる部分」については資料のほうに記載していますが、「景観的な制御は技術的に難しいのではないか」という感想をお持ちです。

それで「具体的にそういうことを考えるのであれば、何ができるのか、できることは何かということをもっとイメージして議論するべきである」というご意見をいただいております。

また、p.39～p.41に規制の充実を書いておりますが、平尾委員は「基本的に3つの方向性が考えられる」と言われています。1つ目に「これまでの基準運用でだめだった部分の是正」というもの、2つ目の方向性として「定性的に曖昧なものをより具体的に判定。スピードアップと誘導力を上げる」という部分、3つ目に「しっかり基準化する前に、大きく定性的な文言で設計書の工夫を促す」ということで、このように大きく3つに分けて、規制を充実するにも、誘導するにも、合理化するにも「この大きな3つを前提に考える必要があるのではないか」というご意見です。

そして、p.40に公共空間の話についても施策案として出しておりますが、これについても「公共空間として整理すべき。たとえば道の試案などをリストアップして考えてみるのはどうでしょうか」というご意見でした。

p.42についても「事業者にもコンテクストシートを提案させることは、良いアイデアだと思う。ただし、対象となる物件の基準というものについて考えるべきところがある」と思われているようで、「たとえば一定今までやっているような大規模な1000㎡とか1500㎡というものに対して、コンテクストシートを適用させるのか、あるいは歴史的に重点的な地域の抑制的なデザイン基準をクリアさせるためにこうしたものを用いるのか、ねらいをはっきりさせる必要があるのではないか」というご意見でした。

あとは向こう三軒両隣という小規模化した景観のイメージについても「これが群造形なのか、小さな景観協定なのか、そこが分かりにくい」という言い方をされています。「従来の景観法でもある景観協定の制度で、このようなことは対応できるのではないか、今回の提案では何が新しいのか、これで

	は分かりづらい」という感想をお持ちです。「よって、小規模化したとしても、複数の地権者によるコーポラティブ的取組みが続出するとは、自分は少し考えづらいと思っている。むしろ、大規模な事業者との協働を重視したほうがいい」というようなご意見です。 コンテキスト、エリアプロファイルは、デザインそのものについてメモを頂戴しております。
門内部会長	その点は、資料の中に入っているのですか。
事務局	平尾委員の意見のメモは入っていません。 資料の施策案に絞って、平尾先生のご意見を紹介させていただきました。
門内部会長	今、平尾先生のメモを拝見しているのですが、いろいろな施策について具体的な意見をそれぞれ書かれていて、コンテキストも施策の段階等、いろいろなレベルを設けてはどうかということが書かれています。 それはまた見ていただくということで、いろいろ意見を出されていますが、まだ話をされていない方はどの内容でも結構ですので、ご意見ございませんか。山口委員はいかがですか。
山口委員	敷地単位ではなく、景観の全体性を見ていくというときに、調査の中でも気になったのは、視線の透過とか抜けというものが効いてくる部分があるということでした。特に先ほど平尾先生が指摘されたガラス面の取り扱いのところで、駐車場もそうですが、建物の側面や空地など、そういうところについては、通りから見たときに、ガラス面が大きい場合は内部が見えてしまうので、それが歴史的な町並みと連続的なものかどうかは課題になる場合もあるだろうと思います。 駐車場のつくり方は、特に建築物と一体の工作物としてのあり方が、届出の段階や協議の段階でどこまでできているのかということも、場所に限りがあるかもしれませんが、課題があるのではないかと思います。 空地についても、逆にうまくやっている事例は、敷地の緑をうまくぼかしで使っていて、庇や壁面が連続しない部分も、緑でぼかすことで町並みの中での一体感というか、連続性を生み出している部分もあるのではないかと思います。そういう意味では、景観の全体性を高めるために、緑の質をどのように作っていくのかというのは、量の基準だけではなく、質の基準も少し考えてもいいのではないかと感じたところです。 また、駐車場のあり方について、デザイン誘導も景観形成誘導も、たとえば壁をどのように修景していくかというあり方等も、選択肢にかなりの幅があると思います。間口の大きさや敷地、奥行きなどいろいろあると思いますし、そういうところの基準も、すでにガイドラインである程度書かれていると思いますが、コンテキストを考えたときに、どのような選択をするのかということころは、もう少し考える余地があるのではないかと思います。 それから少し話がずれるのですが、先ほど嘉名先生も言われていたように、駐車場などは、そのものを減らす、共同化を進めるというのは直接の計画施策ではないのですが、景観の今後のあり方にとって重要な施策だと思いますので、他部局の施策との連携強化という視点も、いろいろなところで重要ではないかと思います。たとえば、電柱もそうですが、写真を見るとやはり電柱が目立つので、今後、無電柱化施策をどのように進めるかということについて、町並みの誘導とセットで進めるのは、今までも一定されていると思います。

	あとは、駐車場を抑制する方法とか、都市計画で、特に大規模ブロックなどでは低層の用途との関わり方が大きいので、都市計画と景観の連携など、その辺りも他分野との施策連携の強化において、景観に関わる部分はどのようなものがあるのかというところで、強化にも力を入れるというのは一つ重要な視点ではないかと思います。
門内部会長	ありがとうございます。今大きなテーマでやっていますが、実際の町並み形成の中では、緑や緑地をどう入れていくのか。あるいは空隙というか、風や視線の抜けの問題等をどのように扱うのかといった問題があります。特に日本の場合は都市の中の固定資産税があまり高くないので、土地の低度利用という形で駐車場の問題があります。駐車場も1軒1軒で持つのではなく、数軒がまとまってモビリティセンターのような形で共用の駐車場をつくれれば、個々の宅地がもっと広く使えることになります。そのように視野を広げて考える、駐車場も景観として大きなファクターになります。 それから、今は緑の問題があまり出ていませんが、それは第1の自然の問題の中で扱う予定にしています。今は第3と第4の問題を中心に施策の検討を進めています。経済の活性化の問題や、活力の問題、自然との共生の問題など、いろいろなところで考える施策とこれから混ぜていかなければならないので、色々な問題を総合的に考えていく必要があります。 この辺りで、岡田さんや文山さんなど行政側から意見はありませんか。もう少しこういうこともあるのではないかとか、言っていきたいほうがいいかと思います。よろしくお願いします。
岡田部長	都市景観部長の岡田です。コンテキストについては非常に重要だと思っております。前は係長で景観政策に関わりましたが、岡崎の文化的景観の少し前の段階で、北区の中川に関わって、文化的景観の話をしていたわけで、そのときにいろいろな景観の勉強もさせていただきました。 景観は、やはり人間が見てどう感じるかということだと思っていますので、まちの中にいて、あるいは、これは北区の中川で話したのですが、住民の方々に対して「皆さんはなぜ中川にずっとお住まいなのですか。それはその地域にいて心地いいからですよ。要するに、普段生活している中で見ている景色が自分にとって最高の景色に見える。だからこそ景観がいいと感じるところにお住まいになられているのですよね」と話したところ、皆さんは「なるほど」「そういうふうに言われたのは初めてだ」というような感じで言われていました。やはり、人間は見て、感じて、つまり、目で見ただけではなく、音や匂いやいろいろな感じ方があるのですが、そういうものも含めて考えていくと、何となくですが、文化的景観というキーワードが出てきたときに、まさにそこに行き着いていくと感じています。 そういう意味では、コンテキストをしっかりとお示ししながら、先ほどコンテキストの情報だけではなくて、それをどのように使っていけるかという話もありましたが、それもまさしくそのとおりだと思っています。 全く違う話に飛んでしまったら申し訳ないのですが、料理をするときに、皆さんはレシピ等で材料を用意されて、それをどのように料理したら最後に食べられるものができるかを考えると思います。つまり、プロフィール等で材料だけを示して、それをどう料理したらいいのかというところまでお示しすると分かりやすくなるのではないかと思います。また、若い方に聞くと、最近は本を見て料理をすることはないらしくて、YouTubeを見て、そのとお

	りに作っているようですし、動画配信については、景観も何回かの話の中でシークエンスであるとか、動画で示してはどうかということも言っていたので、そういうこともやっていかなければなりませんし、今日、プラトーの話も出ましたけれど、新しい技術をどんどん入れて、行政的な話になりますが、そこで手続きとの関係性をうまく整理していく必要があるのではないかと考えております。 そういう意味では、今日、いただいたいろいろな意見を行政手続きとどう絡めていくのかということ、最後は行政のほうでしっかりと考えなければならぬと感じているところです。雑駁な話で申し訳ございません。以上でございます。
門内部会長	ありがとうございます。吉江委員、他に用意してこられてまだ話されていないことがあれば、どうぞ。
吉江委員	用意してきたことは話したのですが、伺っていて考えたことがいくつかあります。 今の料理の例えでいうと、料理ができるようになると、材料を見ただけでいろいろな種類の料理を思いつくと言われます。それは宮城先生の言われる領域だと思いますが、確かにおもしろい発想の比喻だと思って伺いました。 それで、今触れられていない点について申し上げますと、ガイドラインの運用のところ、デザインコードの基準を定性的にする云々のところは、私も真鶴のときに定性的にして考えてもらうという話をしましたが、要するに、あれは「こうしよう」とは書いていません。「こういう目的のために最大限の注意を払え」などと凄いのことが書かれていても、方法は書かれていない。目的しか書かれていなくて、どうすればいいのかというところを問いかけているという話ですが、その場合、それはそれで事業者側に負担があつて、事業者側から「難しい」と思われているという話もありました。 要するに、定性的にするということと、それに対して評価する側は、計画者側のコンセプト提出のようなことに確かに対応しなければ成り立たないだろうということです。同時に、3 つ目として、定期的な説明会とか、あるいは一方的に「こういう目的です」と目的を示すだけの説明会ではなくて、実践者側からのフィードバックを得るような機会もあるといいだろうということです。デザインコードの定性化というのは、基準の定性と、コンセプト提出、これはコンテキストシートと言われるものと一緒だと思いますが、それを提出することと、3 つ目に実践者側からのフィードバックを得ること、つまり定性的基準を運用するときのフィードバックを得る機会を定期的に設けるという、その 3 つが揃っていないといけないだろうということを、ガイドラインについては思いました。 それから、オープンスペースの話も少し出ていますが、あまり議論になっていないと思います。私はオープンスペースの研究をしていますが、その一つの切り口として、やはり言葉が結構混乱するので整理したほうがよいだろうと思っています。「公共空間」というのは、日本語の使い方では行政が持っている空間のことになります。「パブリックスペース」というのは英語になっているだけなので意味がないのですが、日本語では「パブリックスペース」は行政が持っている空間という意味を少し脱色させる意味になって、美術館とミュージアムの関係のようになります。たとえば、スヌーピーミュージアムというのは、スヌーピー美術館では成立しなさそうなものをミュージ

	アムと呼ぶという、そのように片仮名のほうが広い用語になるというのが日本語の用語になっています。 いずれにせよ、その辺りをきちんと整理すると、「公共空間」は行政の持つ空間で、それに対して「パブリックスペース」は、行政だけではなくて民間が持っている空間も含めた空間というふうに言われていますが、やはり道路や公園や公開空地や広場というようなところは、ある程度大きな空間になっています。 さらに家の前の外構や少しだけセットバックした民地など、小さな空間も含めて呼ぼうとすると、今、英語圏なら「パブリック・レルム（Public Realm）」という言い方があります。日本語なら公共的領域という言い方になると思いますが、このパブリック・レルムは、東京だと高輪ゲートウェイとか、大阪ではグラングリーンで多分使われている言葉だと思います。あの辺りのパブリック・レルムのデザイン、オープンスペースと言ってもいいですが、所有者の異なるそれらのスペースを、どう一体的につながりを考えていくかというような、そういう発想でここのデザインも考えていけるといいだろうと思いました。 一応、私の整理としては、「公共空間」が一番狭くて、「公共的空間」というと少し広くなって、最後が「パブリック・レルム」公共的領域という 3 段階の、所有に応じた言葉の使い方があるということです。これは補足的な意見です。
門内部長	ありがとうございます。先ほど岡田さんからご指摘いただいたのは、こういう施策を展開することによってどのような価値を実現するのかという、それには美しさや快適さなどの価値があると思いますが、そういうものを施策の手法としてメインで出していくと、手法のための手法のような形になるということです。これは全体として京都のまちにどのような価値を生み出していくのかということと関係しているので、その辺りもきちんとトータルで議論しなければならないのではないかと思います。 以前、鷺田清一先生と鼎談をしたときに、鷺田さんは、たとえばパリならパリでとても大事にしていることがある、それぞれのまちが大事にしている価値があると言われていて、そういうものがまちをつくっていく原理になっていると言われていました。その辺りについても、昔のものをそのままスティックに保つという意味ではなく、常に創造していかなければならないというふうに考えられます。 私は新景観政策については最初の段階から関わっていましたが、あの頃はいろいろと政策を作っていく中で、とにかく緊急性があるということで、高さ規制などもかなり粗くて、眺望景観にしても何百メートルの範囲でするなど、かなり画一的に推し進めてきたところがあります。それに対して、コンテキストとか、そこに住んでいる人はどうなったのかとか、アイレベルでものを見たらどうなるのかとか、そういう価値や意味の問題を考えていくような形の政策などを考えていかなければなりません。 ですから、平尾委員が出されたように、エリアのコンテキストも場所によってルール作り方も違うのではないかと思います。そういう意味では、新景観政策制定後 20 年経って新しく打ち出す政策というのは、前の取りあえず思い切って作ろうとしていたときに 1.0 だとすると、2.0 としてはもう少し

	し意味や価値を考えた段階に政策を進化させていくことが大きな狙いの一つとしてあります。 もう一つは、規制法のような形で、とにかくこれまでは「してはいけない」という規制を掛けていくことがメインだったのですが、これからは創造性を発揮できるようにするとか、それを後押ししていくようにするとか、そういうことが重要になると思います。意味で、規制と創造の関係をどう考えるのかというのは、今までもいろいろと意見が出てきているわけですが、大きな言葉で言えば、規制法的なものから創造法的なものへ展開していくということかとも思われます。 また、今までは「京都らしさ」と一言で言っていましたが、いろいろなスケールをきちんと入れて、マイクロなスケールからマクロなスケールまで、いろいろな段階で重ね合わせて「京都らしさ」を重層的に作っていくという、そういう意味で、景観政策の中にスケール感を入れていくことが、結構大事なことであるのではないかと思います。最近の都市論では、プラネタリアーバニズムが注目されていますが、その流れでもスケールの問題が話題になっていますし、特に景観の場合は、エリアを越えて遠くのエリアまで見えたりします。 ですから、景観法を作ったときは、都市計画法の地区計画のテーマとして景観を入れればよかったけれども、景観の問題はそのエリアをはるかに超えていくし、都市計画エリア自体が国土の中で4分の1くらいしかないので、都市計画法だけで景観の問題をカバーすることが難しいという背景がありました。また、各地域で特性を決めなさいという地方分権型の法律として取り急ぎ作ったわけです。そういう景観が持っている、スケールを超えていく問題があるので、今回コンテキストの問題を考えると、スケール論を入れたような形を考えたいというのが、私が感じていることです。 宮城委員よろしいですか。いろいろとご指摘いただいていますので、何かご意見はございませんか。
宮城委員	施策の中でいくつか気になったところがあったのですが、p.42 にアプローチの公開として、コンテキストを共有するという話がありました。これは凄くいいことではないかと思いますので、ぜひやっていただきたい。これ全部ではないと思いますが、それぞれのところで誰がどういう読み取り方をしたか。それは後に続くものです。特定の地域だけではなく、いろいろな読み取り方があるのだということが分かるものですので、これについては非常に有効だと思いました。ただ、一方で気になったのは、ここまでやるのかということもいくつかありました。 それからもう一つ、私は「誘導」という言葉が大嫌いで、これは完全に行政用語だと思うので、行政として、施策として使うならお使いになってもいいと思いますが、言葉として適切なのかどうかという気がしています。 「伝統文化」という言葉もそうです。先ほど申し上げたように、私はこのような景観の話をするときは「伝統文化」という言葉を使うのは止めておいたほうがいいと思います。「伝統文化」というのは、基本的に個別に非常にスペシフィックな担い手の議論と必ずつながっていかなければならないので、それを一般的な施策の中に盛り込むことは、私自身には若干抵抗があります。

	やや話がずれましたが、同じように「誘導」という言葉を何か違う言葉に、もう少し設計者の主体性というものを出せるような言葉にできないかと感じています。もちろんやり取りの中で主体性が発揮できるようなプロセスがあればそれで十分ではないかということもあると思いますが、そこが少し気になりました。 あと「デザインコード」という言葉も「ガイドライン」という言葉も気にはなっています。言い方は悪いのですが、若干古いような感じがします。もう少し創発的に行政と、あるいは施策と、設計者、事業者がうまく高めあっていくことができるような、そういうやり方も含めて、もう少し積極的な取り組みをポジティブに捉えるような言葉にならないでしょうか。まだネガティブなものを排除しようという意識が強く出ているような気がするので、それが少し気になりました。 それから、アドバイザーに関しても、必要な場合と必要ではない場合があります。これは平尾先生が前回か前々回に言われていたと思いますが、いくつかのグレードを付けたときに、真ん中辺りのところはアドバイザーからいろいろな助言を得ることによって、はるかに良くなるというケースも出てくると思うので、それはやればよいと思います。ただ逆に、全部に適用しなくてもいいのではないかと、そういう気がしています。以上です。
門内部会長	ありがとうございます。言葉遣いについては「誘導」などは昔から都市計画において、インセンティブということによく言われてきましたが、広い意味でいうと、もう少し全体として対話型のやり方ができるように、一方向的ではなく双方向的にできればいいと感じているところです。 ここで、オンラインで参加されている金野先生と榊原委員にもご発言いただきたいと思います。まず、金野先生は3時までということですので、今までお聞きになったとこで、どの観点からでも結構ですので、ご発言いただければと思います。
金野委員	今日の議論を聞いていて、調査のエリアの拡大について説明いただき、丁寧に進められているという印象がありました。最初の調査エリアのマッピングについて、どのように分節が顕在化するのかというところが、コンテキストと結びつく点かと思っていましたが、ここのゾーニング、切り分けが10エリアあるのは、本来、もう少し面の重なりがあるのではないかと思います。恐らく歴史的なことによって、ある時代は一つに括れたり、ある時代はぐると回ることに意味があったり、またある時代は通りが際立っていたり、そういうコンテキストの重なりみたいな状況が、歴史ある都市、京都の特徴だろうと思っていました。 もしかすると、エリアは通りを挟んだ両隣というようなきれいな形というよりは、コンテキストの重なりとして「この敷地をどう捉えていくか」というように読めるような、面の一部や通りの一部かもしれませんし、向こう三軒両隣にもこのような特徴もあり得ますし、エリアの特徴からは外れていた、あるいはエリアの際立った特徴を持つものや、エリアに囲まれたエリアだったり、そういう解釈というものもあるのだろうと感じて、このコンテキストを重なり合っている中でどう読み、それに新しい位置づけを与えていくかということに開かれたデータベースになるといいと思いました。「このエリアに入ったら、こういう規制の中でやってください」というよりも「そうい

	ったコンテキストの重なりの中に提案をしてください」というような、そういう可能性があるのではないかと思います。 恐らく、清水先生や宮城先生が言われていたのは、昔のことをそのまま今に応用するというのではなくて、どうメカニズムを理解するかという話ではないかと思いましたので、その辺りの可能性が開かれるといいのではないかと思います。 そういう計画の可能性を開いた上で、どういうことを評価していくのか、どういう大きなビジョンに向かっていくのかというのは、やはりモデル地区を作って実践してみる。あるいはそれをベースに評価の場を作っていくということが重要ではないかと思いました。もちろん、ある程度の方向性のもとに発信はすると思うのですが、そのビジョン自体が出てきた時点によってどんどん更新されていくとか、場が定期的に設けられて、そこに有識者がいれば、地域の方も入ってくるというような場ができて、硬直しない協定あるいは制度作りになっていくのではないかと思います。
門内部会長	ありがとうございます。よろしいですか。金野委員から非常に重要な指摘があったのは、エリアが固定的に決まっていて、その中でコンテキストが重層しているというよりも、観点によってはそのエリアのコンテキストの広がりが変わってくる。そのような「ずれたコンテキストの重なり合い」を考えていく必要があるので、開かれた重なりの中でコンテキストを見ていくということが大事だというご指摘かと思いました。ありがとうございます。 榊原委員、ご発言いただければと思いますので、よろしくお願いします。
榊原委員	今の金野先生のお話を聞いて、また事前の説明を受けたときに私が思っていたことは似ていると感じました。 コンテキストについて、私は京都で生まれ育ったわけではないので、設計事務所にいて新しい敷地を与えられるたびに「ここはもともとこういう場所だった」という話を聞くことが多々ありましたが、洛中洛外が中と外の二つの関係性で成り立つように、いろいろなレイヤーというか、コンテキストの重なりがその場所、場所を関係づけているというのは、京都に来て独特だと思ったので、そういうものが、先生が言われているように、もう少し取り上げられるといいのではないかと思います。 もう一つは、個人的なことになるのですが、最近、私は洛西ニュータウンの団地から下賀茂のほうへ引っ越してきました。それで、まちの更新の早さが物凄く違うことを感じていて、古いものでも新しいものでもどんどん壊されていく様を目の当たりにすると、壊されたものを別の場所に使うとか、更新の早さに応じてモノの流れを取り締まるような制度があったらと思っています。たとえば、先ほどの資料の中で、コンテキストはマテリアルから作られるという指摘をされた文章がありましたので、そういうところがもう少し物理的にコンテキストをつなぐということもあり得るのではないかと思います、そういうインフラの整備みたいなところがもう少しあってもいいのではないかと思います。
門内部会長	ありがとうございます。いろいろと意見が出てきたと思いますが、その他にいかがでしょうか。はい、清水先生、どうぞ。
清水委員	基準作りのような話と、レビューなどを組み合わせてやっていくという話になっていくと思いますが、レビューのほうは門内部会長が指導されて、景

	観レビュー制度ができあがってすでに 5 年ほど経ったのではないかと思います。もっと経っていますか。
門内部長	平成 30 年からです。
清水委員	私は最初の制度設計から関わらせていただいて、その後、委員を務めるとともにアドバイザーを 8 年間させていただいています。これがとてもよいと私は思っていて、今行われている議論のモデルケースにすでになっていると思います。 それで、8 年間やっても全く方法論が定まりません。毎回「分からない」「難しい」の連続で、それを分かったふうな口を利いて話していますが、もう少し関係者の中で議論を煮詰めて、どこまでしっかりした方法論ができるかどうか分かりませんが、ある程度の大枠の方法論ができたほうがいいだろうと思います。それができると、今日行っている議論のガイドラインではなく、レビューのための方法論としてそのまま使えると思います。これは世界的に見ると結構行われていますが、多分、京都流の方法論がそこで提示できると思いますので、新しい施策の中の重要な打ち出し点になるのではないかと思います。今は「何をやっているのか」「私たちは何を毎回悩んでいるのか」ということが、この政策検討委員会の皆さんに共有されていない感じがありますので、それを是非していただきたいと思います。 その会は歴史的景観アドバイザーなので、今日の話の中で文脈、コンテキストは歴史だけではないという話を何回もされていて、そうだと思うのですが、取りあえず歴史ベースでコンテキストを考えるときの悩みとか難しさ、その中でも無理矢理に捻り出している方法論みたいなものがある程度あると思うので、それを共有されたほうがいいのではないかと思います。
門内部長	景観デザインレビューは、2018 年からのでもう 7~8 年になりますし、私が関わっている優良デザイン促進制度は、2011 年からのでもう 15 年やっています。その優良デザイン促進制度のときに、いつも「景観デザインレビューはどうなっているか」と聞くのですが、それが結構参考になっています。要は、我々がデザインを見ながらいろいろと議論するときに、見落とししているところとかが分かって随分と参考になりますので、デザイン実践のときにも、それに従えというのではなく、参考にしようまく使えるようにするとよいのではないかと思います。そうすると「こういう観点があるのだけれど」ということで、つつい私たちは設計のディテールの話になるのですが、意外と参考になっているので、今のご指摘はよく分かります。 他にはいかがでしょうか。
山口委員	⑦の「計画のサポート」のところで、コンテキストに基づいて創造性を発揮するに当たっての根拠や手続き論について思ったことをコメントさせていただきますが、ある意味、きめ細やかな基準や方針だけではなく、それに基づきながらもはみ出たところで、今はないけれども、将来の目標とか、ビジョンをセットでしっかりと発信して、それをアップデートしていくことによって、それに基づいた創造性というのは認めやすくなる、そういう立て付けになるのではないかと理解しています。 そのときに、この目標というのは、先ほどの議論にあったように敷地で閉じずに、パブリックスペースも含めて、そこでどのような活動が生まれて、どのような景観が生まれて育つかという、ある種のハードではなくてソフトの施策も含めて描かれるものだと思います。これをエリアベースで一体で考

	えて、多分、これもいろいろなレイヤーがあって、先ほど言われたように 3 軒もあれば 6 軒もあれば、もう少しマクロな通りもエリアもあると思いますので、それをいろいろなアプローチで、かつ統合的に一つに限らずに議論できる動態的なビジョンの仕組みというか、それを許容するような仕組みみたいなものができる、と、どんどん進化していくと思います。 ここからの民間事業者は、3 月に提案されたり、地元のご意見があったり、そこにある種の育てるプラットフォームのようなものができる、まさにこの景観施策の進化にもなりますし、地域景観づくり協議会で今までやってきたようなことについても、ある種連携できるような部分もあるのではないかと思います。まさに「サウスベクトル」とか、それこそ梅小路、四条の周辺とか、コンテキストがまだ弱いようなところは逆に創造性のほうが大きく発揮できる部分があると思いますので、その辺りをうまく全体で設計できる、といいのではないかと思います。
門内部長	今ご指摘いただいたこととの関連で言いますと、じつは以前、都市計画と景観政策を結び付けるために、地域ごとのビジョンを作ろうという施策を策定しています。そのときは「地域ごとのビジョンを共に創り、創造していくプロセスを展開するのを誘導する」ということで、つまりデザインの創造性を発揮する仕組みを考えたことがあって、「地域で作成したビジョンを実現するためであれば、インセンティブをあげましょう」というような話になっていました。そうすると、ビジョンがあると都市計画的な制度と景観の話が結びつくわけですが、当時議論していたのは、地域ごとのビジョンをどのようにして構築するかという論点でした。 それが第 3 ルートの話につながっています。「今はこうだけれど、将来はこうしたいので、そのためには高さを少し緩和してほしい」というように、地域で話し合ったビジョンに基づいて緩和していくという議論をしていたことを今思い出しました。2018 年、19 年頃のことだったかと思います。 ですから過去にやった施策についてももう一度見直して、さらに進化させていく必要があるのではないかと思います。 嘉名委員に少しコメントをいただきたいと思います。
嘉名委員	ちょうどよい先生への振りになったかと思っていますのですが、私が言おうと思っていたのは、今門内先生が言われたこととかなり近くて、要するに敷地単位のボリュームの格差が大きくなっているということに対し、都市計画の容量が敷地単位で定められている中で、現況はその上限でつくるものと、そうではないものとマチマチの状態、それをこれから 20 年、30 年先の京都の景観として考えたときに、本当にリゾーニングなどを考えずにこのまま進んでいいのだろうかということです。本質的にはそういうことではないかという気がします。 つまり、土地を有効活用したいと思う人は容積一杯に建てる、それをしない人は建てないということが、現実のまちのつくられ方だとすると、そこを整えるということは、そういう意味では無理矢理に何か制約を嵌めなければ自然には成立しないという話になるので、それが多分、制度の息苦しさなり難しさということだと思います。 そうであれば、やはり、これから京都の都市活動がこのエリアでどの程度求められるのかということをしつかりと見極めながら、そこでリゾーニングみたいな話と組み合わせていくということが、本来なら然るべきことだろう

	と思います。ただ、それがとても難しいことだということは、私も都市計画をやっているので理解していますが、やはり申し上げるべきかと思います。 一方で、たとえば京都駅前のように、これから未来を見据えたときに、新しい機能や役割を付与するべきではないかと思うようなところは、これからのことを考えてルールを見直せばいいし、その中で景観を考えればいい。それは先ほどから議論に出ているような、たとえばデザインディストリクトというような出口かもしれません。そのような議論になるのではないかというふうにも思っています。 もう一つ、細かい話になりますが、今回はゾーンごとにそれぞれのルールを見せていただき、そのルールに基づいて建物がどう変わっているかということを見せていただいたということで、その中でもたとえば堀川などは、都市計画がそうになっているわけですが、幹線道路沿道だけが容積率が高いので、基本的にはそのゾーンだけ高い建物が建つということになっています。 これは大阪の御堂筋なども同様で、御堂筋も沿道で規制をかけているのですが、じつは御堂筋沿道よりも 1～2 本内側に入ったところのタワマンのほうがはるかに高くなっています。 京都の洛中については、住宅は容積率不算入が多いので物凄いいものになってしまいます。つまり、沿道の景観形成をしているのに、沿道の景観形成の裏のゾーンから沿道の背後がよく見えるとか、要はゾーンごとにはそれなりに整合がとれているけれども、ゾーンの境界では変な状況が起きるみたいなことが結構あるわけです。ですから、そういう観点は京都でも見ておいたほうがいいのではないかと思います。 たとえば、堀川沿道は、堀川の通りで見たらそれなりにまとまっているように見えますが、1 本裏に入ると、堀川に建っているビルの裏側ばかりが見えるというような少し変なところがありますので、そういうゾーン間の調整みたいなことも目配りしなければならないのではないかと思います。
門内部長	以前、京都市景観デザイン会議において、建築士の人たちが集まって街なかを歩くことで、ゾーンの境界が道の真ん中だったことに伴う問題が発生していることが発見されました。具体的には、道の右側と左側で高さの違う町並みができてしまったという、そういう想定外のことが起きていました。法律というのは力がないように見えて、長い時間をかけると結構力がありますので、そのように景観を誘導してしまうわけです。 他にはいかがでしょうか。3 時 5 分までの予定を過ぎてしまいましたが、言い残していることとか、気づいたこととか、本来のことも含めて、何かございますでしょうか。 特にないようでしたら、予定の時間を過ぎておりますので、本日の審議はここまでにしたいと思います。事務局におかれましては、本日のご意見を参考に取り続き検討を進めていただければと思います。 それでは、事務局に進行をお返しいたします。
事務局	門内部長、議事の進行をどうもありがとうございました。また、委員の皆さまも貴重なご意見をたくさんいただきまして、ありがとうございます。参考にさせていただきます。 それでは、以上をもちまして、本日の部会を終了させていただきます。次回の検討会は 6 月初頭に開催する予定で、はじめに全体会を実施し、その

	後、この施策検討専門部会に移行してご議論していただくという予定にしております。 それでは、本日は長時間にわたり、ご審議いただき、誠にありがとうございました。オンラインでご出席いただいている委員の皆さま、ご退出をお願いいたします。どうもありがとうございました。
--	---