

広域秋葉原作戦会議マニフェスト2.0

2020年9月18日

広域秋葉原作戦会議

1. 広域秋葉原作戦会議とは

浅草・銀座・新宿・渋谷……東京には、各時代を象徴するまちがありました。戦後、電気街として復興を遂げた秋葉原は、90年代後半からオタク文化の勃興と共にまちの特異性に注目が集まるようになると、00年代以降は時代を象徴するまちとして日本のみならず世界中から人々を引き寄せるようになりました。

10年代以降は、大規模な再開発事業が完成し、インバウンド観光客を見据えて複数のホテルが進出してくるなど秋葉原の空間に新しい変化がみられました。また、オタク文化に関連しても、新たなライブエンターテイメントであるe-Sportsに関連する施設が増えたりしています。しかし、まちについてのイメージは、依然として00年代に成立したものを打破できておらず、空間の変化に伴った新たなビジョンも提示されていない印象を受けます。

こうした変化の中にあるにも関わらず、まちとして将来を見据えた新たなビジョンが提示できていない状況に対する危機感を持ち、それでも秋葉原が持つポテンシャルを信じて「広域秋葉原作戦会議」プロジェクトは発足しました。本プロジェクトでは、秋葉原の「辻」的性質に注目します¹。江戸時代からの歴史に目を向けると、秋葉原は周囲との深い関係性の中に生まれたまちでした。ヒト、モノ、コト（情報）を通じて周囲の文化が集まってくる交差点、すなわち「辻」として機能しているまちが秋葉原なのです。

そこで本プロジェクトでは、地理的にも意味的にも狭義の秋葉原に留まらず、秋葉原と周囲のまちを1つの広域エリア「Greater Akiba（グレーターアキバ）／広域秋葉原」として捉え、エリア全体の歴史と現状を踏まえながら、まちの進化と将来像を検討することにしました。秋葉原にある多種多様な文化資源の把握と、それらを生かした新たなまちの未来像の提示を行っていきます。

座長：庄司昌彦（武蔵大学社会学部教授）

PM：菊地映輝（国際大学GLOCOM研究員・講師）、井上奈智（東京文化資源会議事務局）

¹ 秋葉原の「辻」性に注目するきっかけは、岸川雅範氏（神田明神）、森田暁氏（東京都心近郊界限研究）らを中心とした議論によります。ここに記して御礼を申し上げます。



Greater Akiba (グレーターアキバ) / 広域秋葉原エリア図。ただし範囲が厳密に決まっているわけではなく、時代や文脈ごとにエリアの範囲は緩やかに変化します。

2. 問題意識と可能性

広域秋葉原作戦会議プロジェクトでは、広域秋葉原エリアに関して次のような問題意識と可能性を見出しています。

1. 世間のイメージ

問題：90年代後半以降に成立した秋葉原のイメージが、今もなお定着しており、まちを覆っています。また、まちに関する正しい現状把握を行うための材料が整備されておらず、既存イメージ（電気街、オタク街など）だけに基づいて、ビジネスやまちづくりが行われているのではないのでしょうか。

可能性：実際に秋葉原に目を向けると、次のイメージを作り出すための「種」が街中に存在しています。それはこれまで秋葉原が蓄えてきた文化資源や、そこに携わる人々の思い、あるいはe-Sportsなど現在増えつつある新たなライブエンタメ関連の店舗などです。そうした「種」を多くの人々が認識できるよう整理した上で可視化し、育てていけば、まちの新たなイメージを作り出せるのではないのでしょうか。

2. 秋葉原に関わる人々

問題：秋葉原の「辻」的性質が弱まり、秋葉原の内外で断絶が起きています。周囲との文化的な接続が弱まり、秋葉原内部でも人々のコミュニケーションの不足が目立ちます。小さい強固なコミュニティはあっても、秋葉原全体の連帯、ネットワークが弱体化すると、新型コロナウイルスのようなコミュニティを超えて広がる問題への対応や、災害など非常事態への対応が難しくなるのではないのでしょうか。

可能性：秋葉原には多種多様な人々が集まっており、それぞれの人が自分の趣味や仕事に基づいて面白い活動をしています。人々が自由に活動しているということが秋葉原の強みであり、面白さでもあります。そうした人々の存在を内外に紹介し、緩やかなネットワークを形成していければ、秋葉原はもっと面白く強くなります。

3. まちづくりビジョン

問題：秋葉原の空間を更新し、新たな文化を生み出せるようにするまちづくりが必要です。しかし、そのために必要な新たな「まちづくりビジョン」が存在していないと考えます。その間に、新たなまちづくりの方向性を打ち出し成長してきた他地域（例えば池袋や渋谷）に、秋葉原が継承してきた面白さは埋もれてしまいそうです。また、2020年

には新型コロナウイルスが猛威をふるい、秋葉原のまちは大きなダメージを被りました。新型コロナウイルスを期に、新しい社会・生活・コミュニケーションのデザインが求められており、これからの秋葉原のまちづくりも当然そうした観点に基づくことが必要です。

可能性：これまで広域秋葉原作戦会議プロジェクトが開催したアイデアソンやラウンドテーブルでは、秋葉原に携わる様々な人々の考え方を知ることが出来ました。そこでは、それぞれの人が秋葉原の将来像のビジョンを持っていました。そうした個人が持つまちのビジョンを取り入れながらボトムアップでまちのビジョンを作っていく、そしてそのビジョンの実現を目指していくことができるのではないのでしょうか。

3. プロジェクト活動方針

① 広域秋葉原エリアの語り・データの整備

広域秋葉原エリアの客観的な状況が示されていないため、主体ごとに秋葉原の現状に対する認識が異なるという問題があります。広域秋葉原エリアに関するデータや、携わる人々の語りなどを収集・公開することで、対話や意思決定を生み出します。

【具体的施策】

- ・ 秋葉原に携わる人々の語りの収集と公開
- ・ 広域秋葉原エリアに関連した勉強会・セミナーの開催
- ・ 広域秋葉原エリア内の現状や課題についての調査と結果データの公表

② 秋葉原への「超辻性」の実装

秋葉原がかつて有していた「辻」的性質は、今日では十分に機能していません。ひとつには、周辺地域との連続性が薄れつつあること、また秋葉原内部に目を向けても、まちに関わる人々の間でのコミュニケーションが十分には成立していません。

本プロジェクトでは、秋葉原の「辻性」を復活させ、周辺地域との秋葉原の文化的な繋がりを強化すると同時に、行政・住民・事業者・観光客など秋葉原に関わるすべての人々が接点を持てる「場」の創出を目指します。秋葉原が本来有していた辻性は、秋葉原に周辺のみ

ちから情報や人が集まってくるというものでしたが、本プロジェクトでは、秋葉原の文化が周囲のまちに拡散していく新たな辻性（「超辻性」）の秋葉原への実装を目指します。

【具体的施策】

- ・ ネットワーキングイベントやワークショップの開催
- ・ 秋葉原内外のまちづくり組織との連携
- ・ スピンオフプロジェクトやスピンオフ実験の実施

③ 広域秋葉原エリアの将来像提示

これまでプロジェクトでは、アイデアソンやラウンドテーブルを開催し、秋葉原に携わる様々な人と対話を行ってきました。また、そうした試みを通じ、独自の都市計画マスタープランの提案も行いました。引き続き歴史的・社会的・地理的特性などに裏付けられた秋葉原の将来像の提示および具体化に向けた施策の提案を進めます。

その際、江戸時代から今日まで秋葉原のまちに継承されてきた固有性を生かしつつ、e-Sportsやライブエンタメなどの新しい文化資源を発展させることに着目していきます。また、そのためには社会的・空間的制度（まちづくりのための組織やルール、再開発など）の提案も含めた検討を行います。

【具体的施策】

- ・ 同人誌を含む書籍・資料を通じての将来像・ビジョンの発信
- ・ ステークホルダーを招いたまちの将来に関する討論イベントの開催
- ・ デザインコードやまちづくりガイドラインなどの開発、行政等への提案

4. 活動目標

短・中期目標

本プロジェクトでは、プロジェクト活動方針をもとに、今後1～5年以内の短・中期の活動目標として下記の4つを掲げ、順次実施していきます。

1. 秋葉原の人や情報を発信する音声・動画コンテンツ「広域秋葉原放送局」や、秋葉原についての各種講座の実施をまとめる枠組みとしての「アキバ大学（仮称）」の開始。
2. 区や事業者への空間形成についての提案。
3. 秋葉原地域の新たなエリアマネジメントの枠組みの検討。
4. 上記1～3の活動内容とノウハウをまとめた書籍の出版。

長期目標：新たな「ハレ」の場の創出

短・中期目標で挙げた活動が実を結んだ2030年の広域秋葉原エリアについて考えてみましょう。

まず、外神田3丁目のジャンク通りを中心としたエリアに存在する小さな箱で新たな文化が生まれ、秋葉原の街中に存在する小規模の劇場やイベントスペースを通じて文化はより大きく育っていきます。それら文化はまちの新たな広場である神田側の水辺で大きく花開き、そのまま神田川や中央通りを新たなモビリティ網を伝わる形で広域秋葉原エリア全体に広がっていくでしょう。上野の芸術文化や、御徒町・蔵前のものづくり文化など、秋葉原周辺のまちの文化と結びつき、それぞれの地域に秋葉原的な文化のエッセンスが埋め込まれていくでしょう。

そうした広域秋葉原エリアの新たな姿を象徴するものとして、広域秋葉原エリア全体を巻き込んだ新たな「ハレ」の場の創出を本プロジェクトの長期目標として構想しています。たとえば秋葉原の南北に貫く中央通りでは、歩行者天国で再びパフォーマンスが実施され、広域秋葉原エリア内最大のイベント会場である東京ドームでもイベントが開催されます。ここではe-Sports・アイドルパフォーマンスなどのライブエンタメのイベントや新たなものづくり、飲食文化などが展開されます。

そうした将来の実現に向け、広域秋葉原作戦会議プロジェクトは各種活動を推進していきます。

以上

■お問い合わせ先

広域秋葉原作戦会議PM 菊地映輝

eiki.g.kikuchi@gmail.com

東京文化資源会議ウェブサイト

<https://tcha.jp/>

【参考資料】 独自の都市計画マスタープラン

千代田区都市計画マスタープランは区の都市計画の基本的方針であり、広域秋葉原地域の都市計画の方針についても定めています。しかし、法制度上の制約もあり従来の都市計画マスタープランでは、これまで行政が出してきた都市計画マスタープランでは、広域秋葉原エリアの特長特徴を生かした未来像を描くのは難しかったと私たちは考えています。そこで、広域秋葉原作戦会議では、法制度上の都市計画マスタープランを意識しながらも、より柔軟で視野を広げた独自の都市計画マスタープランを提案し、それらの実現に向けた活動を展開していきます。

基本的な考え方

広域秋葉原作戦会議プロジェクトでは、例えばeSportsやアイドル文化なども含んだ、(広義の)文化資源を(広義の)文化資源を、秋葉原やその周辺地域を構成するもっと最も重要な要素の1つとして捉え、それらをより豊かなものとする、令和時代にふさわしい将来像を描いていく必要があると考えています。そこで独自の都市マスタープランでは、ある程度は都市計画的手法を意識するものの、秋葉原にふさわしい文化を実現するためのまちの将来像姿を計画・構想として示し、そのための施策・施策(規制・誘導・事業など)を提案します。

秋葉原の資源と課題

(1) 積層する時間・人・資源

秋葉原は江戸時代から現在にいたるまで、情報・通商・交通が交差する要衝地として機能し、デンキ、ゲーム、アニメ、アイドル、ものづくり等さまざまな文化の先駆けとなる人財・知財・部財・発想と行動が交流した地域です。すなわち、多様なジャンルのスタートアップの地としての役割を担い、産業・業種・業態が積層し続ける稀有で摩訶不思議な商都・マーケットを成してきました。秋葉原で生まれ育つ稀有な文化は、近年ではいまやライブエンターテインメントという側面でもして展開しつつあります。地下アイドルも含むアイドル文化やメイドカフェ、さらには近年広がりつつあるe-sportsといった「コト消費」が秋葉原の強みの1つです。そして、これを支えるデンキ、メディア、コンテンツは秋葉原の基層となる文化であり、今後の地域の発展のキーとなります。

(2) 秋葉原の歴史にみる「辻」性

現在の万世橋と昌平橋の間には、江戸時代には筋違御門があり、その内側は「八辻が原」と呼ばれる広い空き地でした。ここは武家地と町人地との境目でもありました。そして、明治時代末から大正時代初めまでは、万世橋の南、中央通りの東には、江戸時代の伝統を組む和服古着や洋服既製の市場があり、同じく西には神田青果市場がありました。さらには、万世橋の北、東側には米穀問屋が軒を並べ、西側の神田明神下には、講武所芸者で知られる花街がありました。また、秋葉原地区の南端を流れる神田川および万世橋付近に存在した河岸は江戸・東京にとって重要な地理的要素の1つでした。1912年（明治45年）4月には中央本線のターミナルとして万世橋駅も開業しています。

上記の事実は、秋葉原が歴史的にみて「辻」性を持った地であることを示しています。辻とは道が十字形に交差することを意味しますが、ここでは単に、道路や鉄道が十字に交差しているというだけではなく、そこで東西南北から集まってきたモノが交換され、ひいては東西南北の文化が交差していく地が秋葉原であったことがわかります。現在でも中央通りとクロスする靖国通りや神田川、山手線と総武線の交差など辻的性質を持っていますし、道路と鉄道が立体的に交差するという新たな時代の「辻」的性質も見られます。しかし、それにも関わらず、現在の秋葉原ではその特性が十分に生かされていません。

(3) 江戸から続く地域文化との融合

江戸時代から今日まで、地域に住む人々の手によってユニークな地域文化が育まれてきました。たとえば神田明神では日本の三大祭にも数えられる祭礼「神田祭」が江戸時代から行われてきました。秋葉原地域には江戸や明治の時代から続く老舗の飲食店や小売店も少なからず存在しています。その意味では、秋葉原的なライブエンターテイメント文化の発展を目指すだけでなく、この地域に住む人々がこれまで守ってきた伝統や、地域の人々の日々の生活が安心・安全のままに保たれる必要があります。

そこで、秋葉原に生まれた新たな文化が地域文化を脅かさないように配慮し、2つの文化がより積極的に交わり新たな文化へと収斂するような工夫も今後は必要となるでしょう。

先に述べた神田明神は、人々のコミュニティの核になる拠点ですが、近年ではアイドルやe-Sportsに関連するイベントを積極的に開催するなど、この地域に存在する文化とライブエンターテイメント文化を繋ぐ取り組みが行われています。こうした取り組みが神田明神だけではなく、地域全体に広がっていくことで、新たな秋葉原としての文化が生まれると考えます。

文化を担う秋葉原のコンセプト

■「積層する文化のスタートアップサイトとしての秋葉原」

それぞれの時代に辻として機能してきた秋葉原では、デンキ・メディア・コンテンツのような深い知識が集積し、ライブエンターテイメントへ繋がってきました。これは積層した文化のスタートアップを秋葉原地域が担っていたことを意味します。そこで、独自の都市マスタープランでは、この文脈をいかす秋葉原を目指します。

キーワード：デンキ・メディア・コンテンツ、ライブエンターテインメント、超辻性

それぞれのコンセプトを実現する具体的な施策

(1) 神田川浮舞台の開発：

ライブエンターテイメント（アイドルライブやe-Sportsなど）やデンキ・メディア・コンテンツの新たな技術・機材を世界へ発信する、マーチエキュートと神田川北岸とを結ぶ「神田川浮舞台」の整備と神田川北岸地区の再開発を目指します。近年、ミズベリング等に代表される水辺空間の利活用が全国で進んでいますが、秋葉原エリアでも同種の活動を行う必要があると考えています。浮舞台はイベントが開催されるだけでなく、地域住民にとっての新たな憩いの場としての活用も可能です。なお、こうした考え方については、千代田区による「外神田一丁目計画基本構想」の中でも神田川沿いの再開発という部分で既に言及されています。

(2) スタートアップの基層を育む「アキバ地区」の景観誘導および土地利用規制・誘導施策

アキバ地区（構想図参照）においては、中央通り沿い（ガワ）の雑居ビル群やそれらのファサードに設置された看板類が「アキバラしさ」を醸成しています。一方で、比較的狭い幅員道路に接する市街地（アン）では、比較的廉価な家賃、細やかなコミュニケーションを実現する「狭い」空間、豊かな思考を誘発する多分野の共生などが地区の特徴となっています。防災等の課題に配慮しつつ、この地区の特徴と景観を継承するために、アキバの特徴を規定しながらも、ある意味で猥雑さすら許容するデザインコードを定めるとともに、非ジェントリフィケーションを担保する都市計画的規制・誘導（高さ制限、最高敷地規模・リノベーション促進施策・バリアフリー化など）を導入します。その際には、この地域に住む人々の生活の安全が維持されるという観点も盛り込む必要があるでしょう。

(3) 人と人、人とまちとの接触で生まれる文化を育むスローな移動のネットワーク

人と人、人とまちが濃い密度で接触することで文化が生まれ、育まれます。そのために、歩行者天国を丸の内～秋葉原～上野と連続させて実現して東京の中心での人と人、人とまち

との結びつきを強めます。歩行者天国の一部重要なエリアではパフォーマンスを積極的に支援します。

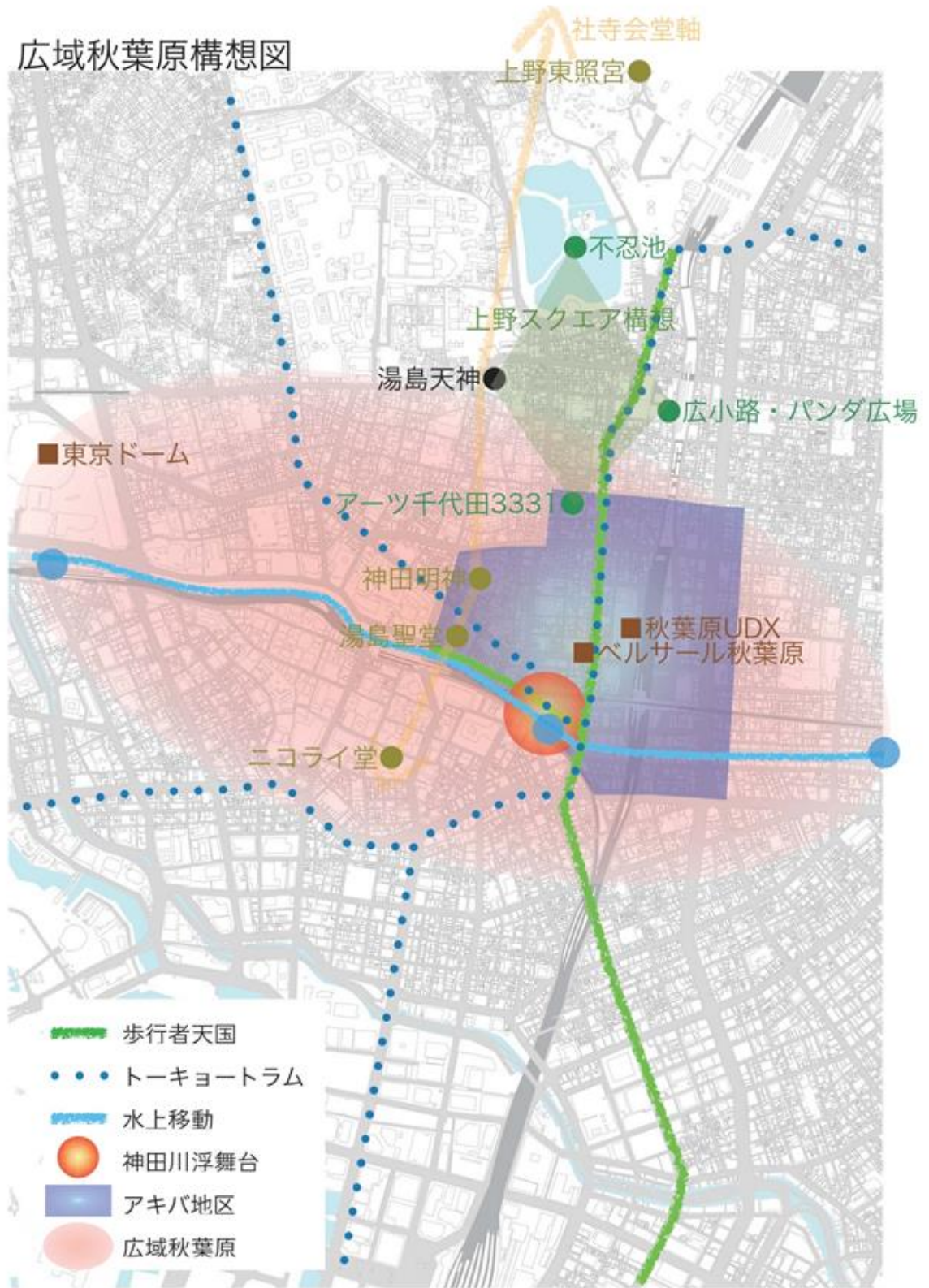
また、神田川浮舞台を起点に東京ドームから浅草橋（隅田川）とをつなぐ、かつての物流の主演であった水上移動を、文化をつなぐスローな移動のネットワークとして導入します。さらに、スローなモビリティとしてのトラムを地域に導入しアキバ地区のトランジットモール化を目指します。これは、人を中心とした新しい時代の東京の象徴となるでしょう。

(4) 秋葉原独自の文化振興のための広域秋葉原特区認定

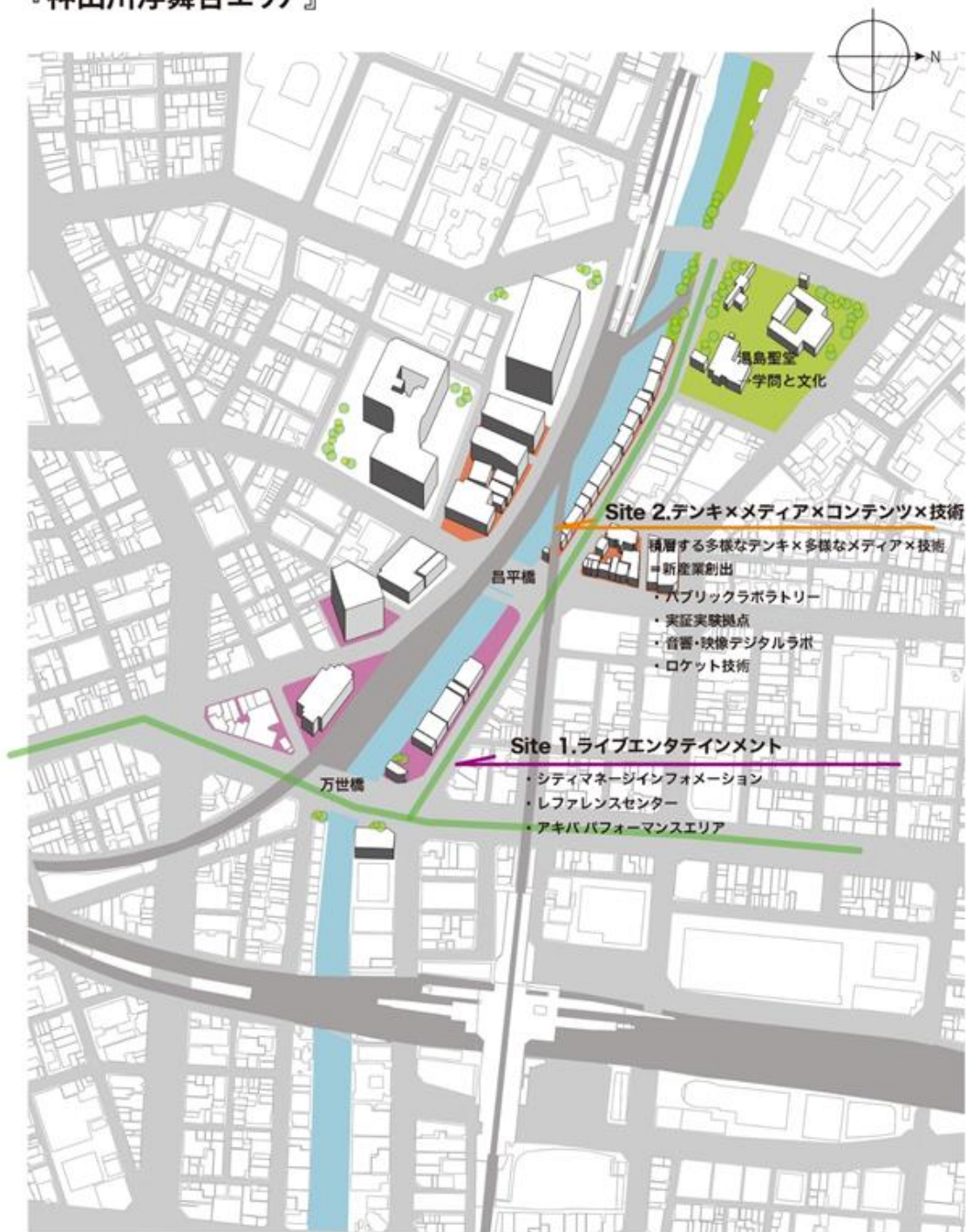
神田川浮舞台やアキバ地区でのソフト的な成功、周辺地域との連携による相乗効果を促進するために、(1)ライブエンターテインメント、(2)デンキ・メディア・コンテンツ（プログラミング&アート）、(3)研究開発、(4)実証実験・発表／パフォーマンスに関連する各種規制緩和を進める「広域秋葉原特区」を認定し、その実現を図ります。

以上

広域秋葉原構想図

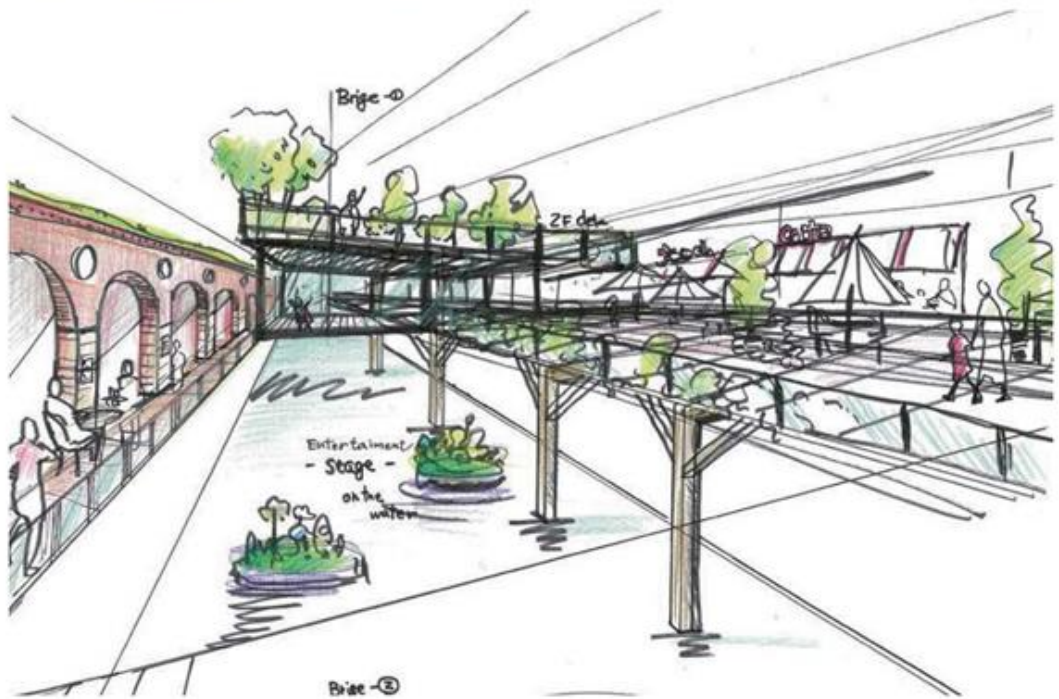


広域秋葉原 『神田川浮舞台エリア』

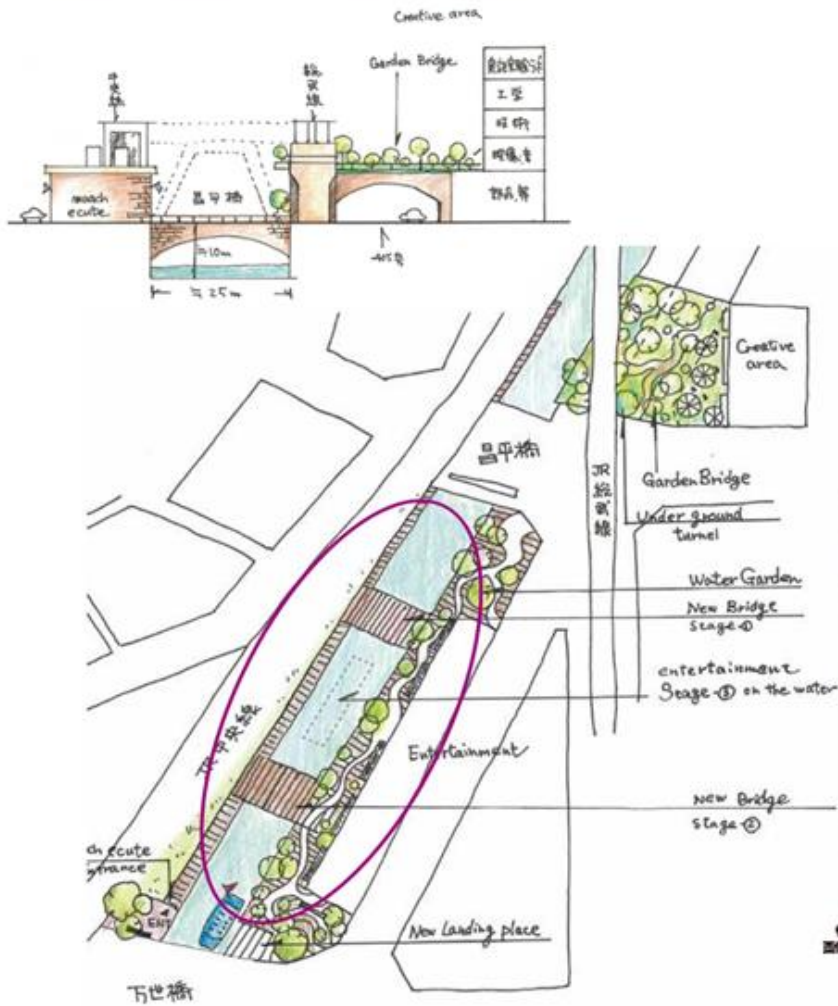


イメージスケッチ

Site1. 『神田川浮舞台エリア』ライブエンタテインメント



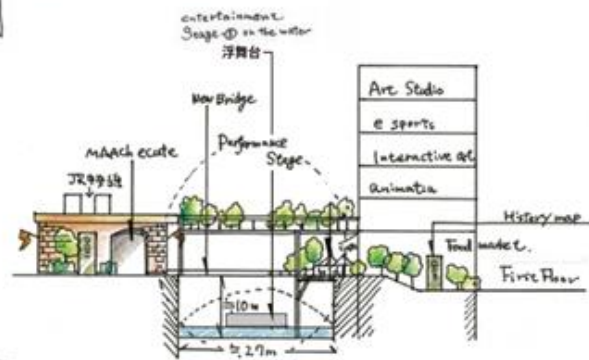
Site2. デンキ×メディア×コンテンツ×技術



参考: Watershed (英国プリストル市)
 画像: Watershed Facebook ページより



Site 1. ライブエンタテインメント



浮き舞台観客席イメージ
 参考: ドックヤードガーデン (横浜市)
 画像 (上): ブログ「よーちゃんのおよつと一軍コーナー」より
 画像 (下): 目黒ハマダブルグッチフェスタ in ドックヤードガーデン Facebook ページより