

千代田区都市計画マスタープランをハックする ～広域秋葉原の2040年へ向けての構想～

東京文化資源会議「広域秋葉原作戦会議」プロジェクト

■ なぜ千代田区都市計画マスタープランをハックするのか

狭義の都市計画の方針を定めている従来型の都市計画マスタープランでは、多種多様な文化資源が豊かに存在し、それらの文化資源を多くの人々が自由に楽しむことで魅力が創発される秋葉原やその周辺地域の特徴をいかした豊かな未来を描くことが難しい。

東京文化資源会議「広域秋葉原作戦会議」プロジェクトでは、（広義の）文化資源を、秋葉原やその周辺地域を構成する最も重要な要素として捉え、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る。

そこで本提案では、千代田区都市計画マスタープランをハックする（自ら工夫して改善案を作り出す）。その際、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街の姿を計画・構想として示し、そのための施策・規制・誘導を提案する。

■ 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ある。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た。秋葉原で生まれ育つ稀有な文化は、いまやライブエンターテインメントとして展開しつつある。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e-sportsといった「コト消費」が秋葉原の強みである。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る。

(2) 秋葉原の歴史にみる「辻」性

現在の万世橋と昌平橋の中間に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あった。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服の市場があり、同じく西には神田青果市場があった。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った。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つであった。つまり、モノと人が集まり、文化が生まれ、そしてまた周囲へ伝播していく「辻」だったのである。

秋葉原は以上のように歴史的にみても「辻」性を持った地であるにも関わらず、現在の秋葉原ではその特性が十分に活かされていない。

(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複数存在している。その意味では、秋葉原的なライブエンターテイン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る。

この構想においては、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であろう。

先述した神田明神は、人々のコミュニティの核になる拠点であるが、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る。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られる。

■ 文化を担う秋葉原のコンセプト

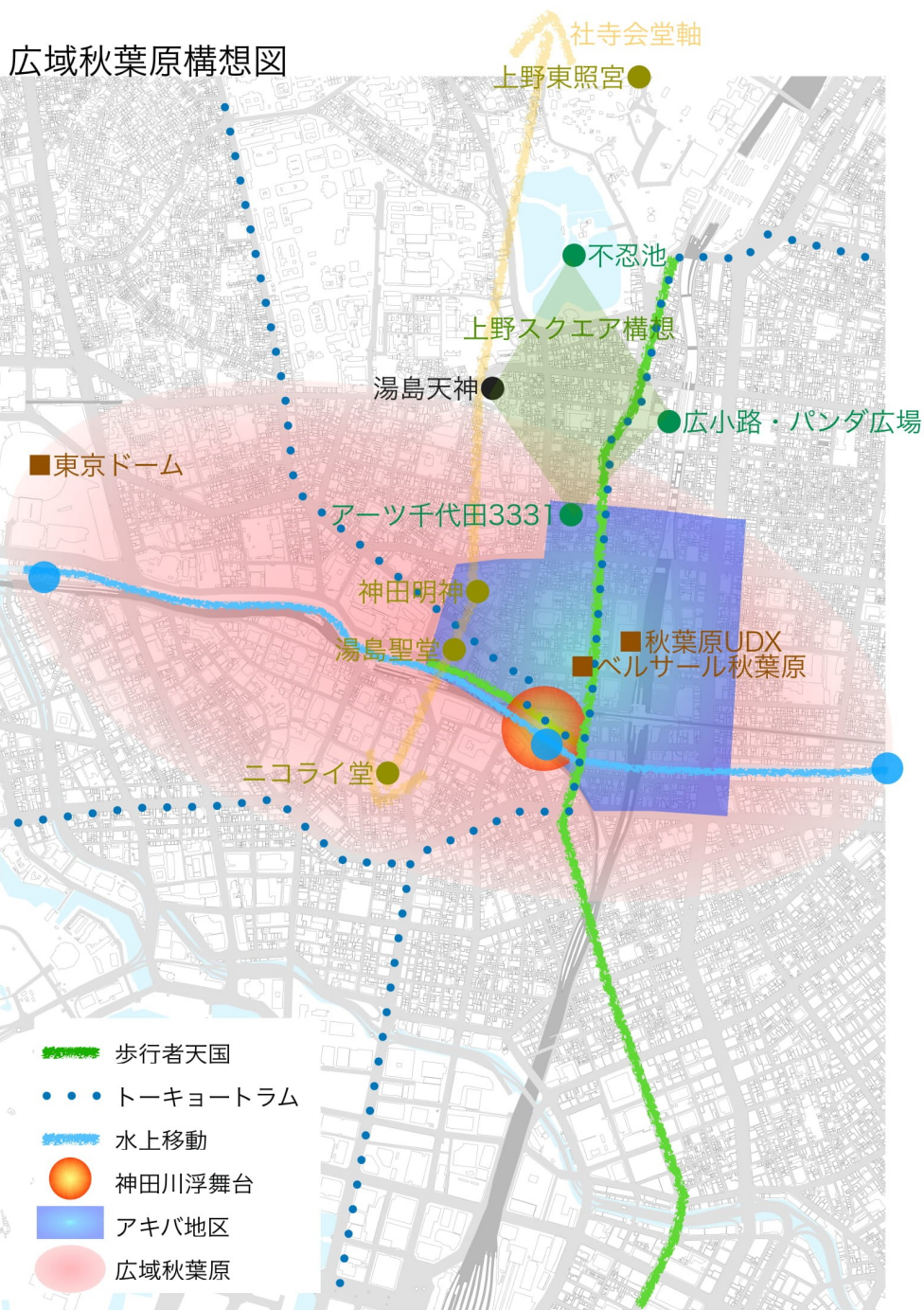
秋葉原の3世代フロアマップ



出展：鈴木淳・後藤春彦・馬場健誠（2015）「秋葉原における商業集積の重層的混在に関する研究-フロアー・マッピングを用いた業種立地の変化の分析-」, 日本建築学会計画系論文集, 80 巻, 712 号, pp. 1307-1317

「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ンメントへつながってきた。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、本提案ではこの文脈をいかす秋葉原を目指す。
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、辻



■ 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ンメント（アイドルライブやeスポーツなど）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が可能である。

なお、「外神田一丁目計画基本構想」でも神田川沿いの再開発について言及されている。

(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」を醸成している。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る。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（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）を導入する。その際には、この地域に住む人々の生活が安心・安全に維持されるという観点も盛り込む必要がある。

(3) 人と人、人と街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、人と街が濃い密度で接触することで文化が生まれ、育まれる。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、人と街との結びつきを強める。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する。

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、かつての物流の主役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する。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。

(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する。

「千代田区都市計画マスタープランをハックする～広域秋葉原の2040年へ向けての構想～」

発行日：2019年8月11日

発行者：東京文化資源会議「広域秋葉原作戦会議」プロジェクト

URL：<https://tcha.jp/pts/greater-akiba/>

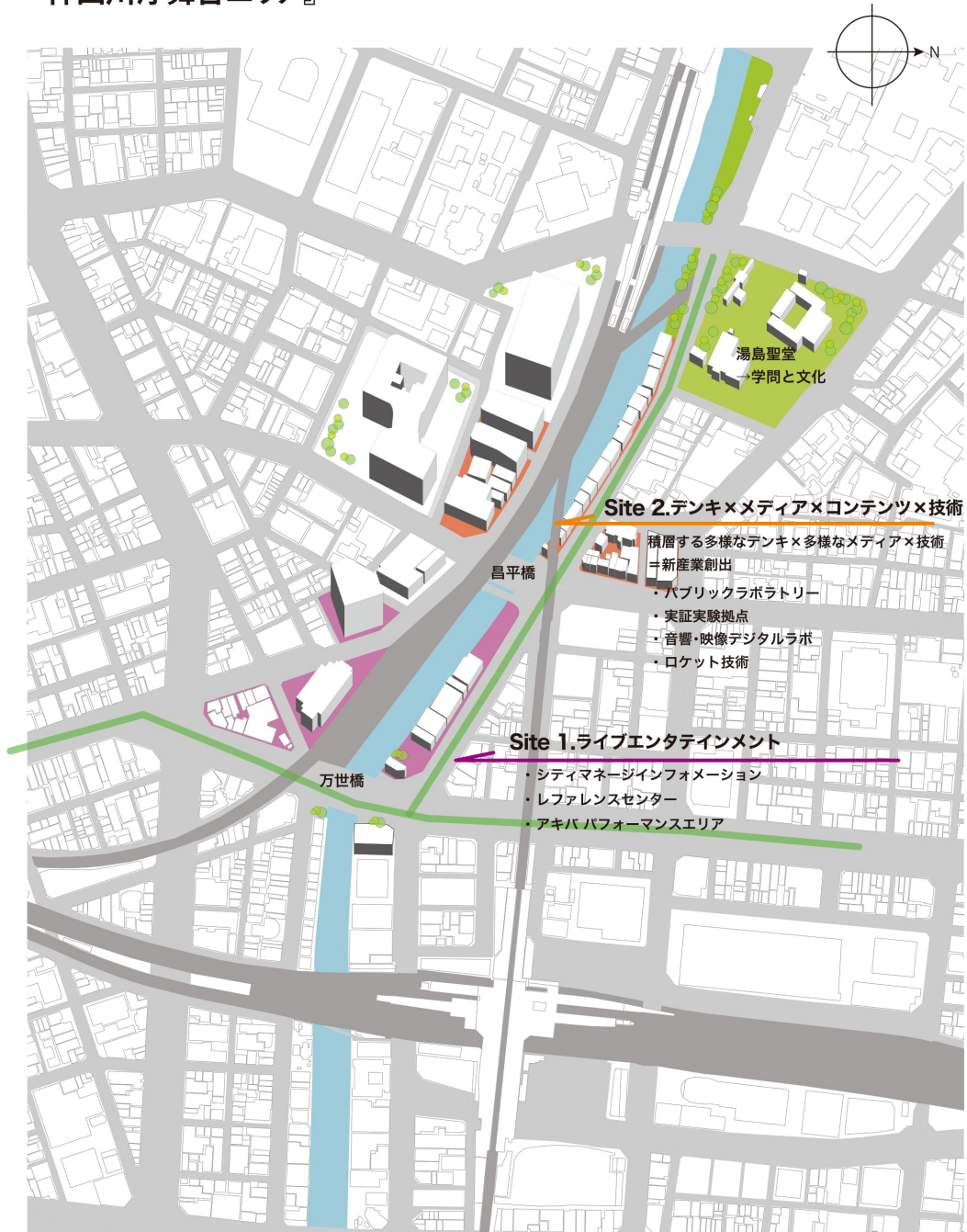
Twitter：@greater_akiba

本文章に関するお問い合わせは下記までお願いいたします。

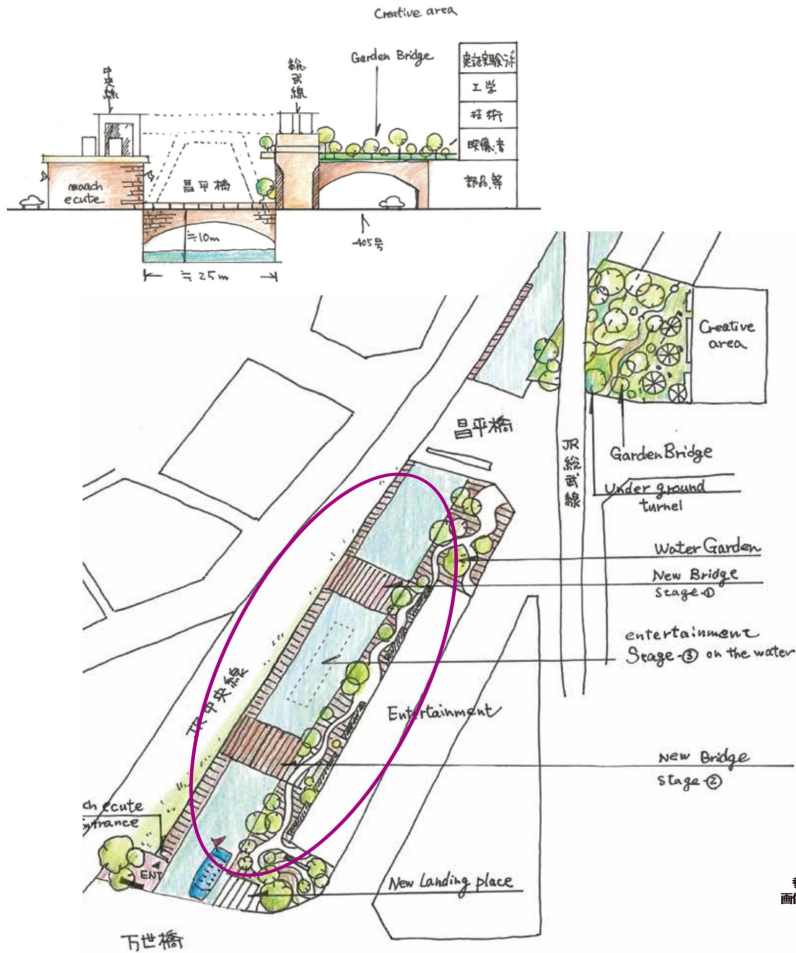
eiki.g.kikuchiあつとgmail.com ※あつとを@に変換してお送り下さい。

担当：菊地

広域秋葉原 『神田川浮舞台エリア』



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

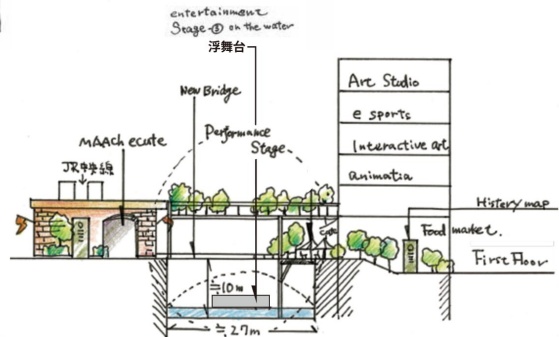


AKIBA History map
(Information)

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「よーちゃんのちよっとー服コーナー」より
画像 (下)：ヨコハマダブルタッチフェスタ in ドックヤードガーデン Facebook ページより



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

