

# 女川町震災復興における デザインとまちづくり

小野寺 康<sup>1</sup>

<sup>1</sup>正会員 土木学会 (〒102-0072 東京都千代田区飯田橋1-8-10 小野寺康都市設計事務所  
E-mail: yas@onodera.co.jp)

東日本大震災から今年で 10 年、一つの区切りを迎えた女川町は、今や“復興のトップランナー”とも呼ばれ、町民のみならず多くの観光客や訪問客、視察者などで賑わっている。女川町の復興のプロセスに直接かかわった立場から、事業推進に有効な二つのシステムとして、女川町復興まちづくりデザイン会議とコーディネータという職能について紹介する。また、女川駅前広場から海へと続くプロムナード「レンガみち」と水際の女川町海岸広場を主軸に構成される「シンボル空間」のデザインプロセスについて、沿道の「シーパルピア女川」を事例に解説する。さらに、デザイン会議のメンバーで且つシンボル空間の設計者という二つの立場から事業に関わった所感と、その検討プロセスで浮かび上がった課題等についても整理する。

**Key Words:** live with the sea, design conference, coordinator, bricolage, two positions

## 1. 海を眺めて暮らすまち

東日本大震災から今年で 10 年、宮城県で最大の被害とされる女川町の震災復興事業は一つの区切りを迎えた。

住宅地や学校等の公共用地は、今回の東日本大震災級の最大クラスである L2 津波の到達点よりも高い台地に造成し、その発生土砂を利用しながら、海岸付近の国道を L1 津波（数十年から百数十年に 1 度程度発生する比較的頻度の高い津波）の防潮堤代わりに嵩上げして、その間に商業業務地を集約的に整備した。

この商業業務地の主軸は、女川駅から海へ向かって伸びる幅員 15m の歩行者プロムナードで、敷き詰められた煉瓦によって「レンガみち」とよばれている。その線形は、元旦の日の出方向に正確に向いており、いわば再生への願いを込めた復興のシンボル軸だ。

レンガみちは現在、国道を抜けて海岸部まで到達し、女川湾に沿ってパノラマ状に展開する「女川町海岸広場」を貫通する形で完成した。そして、この海岸広場こそが水辺空間の主要部であり、まちの賑わいの臨界点とっていい。文字通り「最前線」となるこの水際エリアには、レンガみちのクライマックスにふさわしく、イベントステージや多目的利用の駐車場、アーティスティックな遊具公園「MASH PARK ONAGAWA (マッシュパーク女川)」と、さらには常設のスケートボードパークも整備された。それらの施設が生み出す新たなまちの営み

を、唯一の震災遺構である「旧女川交番」が静かに見守っている。

レンガみちを主軸とするこれら主要部の公共施設群は、「シンボル空間」と呼ばれ、筆者は女川町復興まちづくりデザイン会議のメンバーで且つこのシンボル空間のデザイン担当として復興まちづくりに尽力してきた。

本稿は、シンボル空間の検討経緯を中心に女川町の震災復興事業の実際を、直接の担当者という立場から当事者目線でリアルに報告するものである。



写真-1 海へと続く「レンガみち」(中央)と沿道施設

## 2. 女川町復興まちづくりデザイン会議

女川町の復興事業を強力に推進してきたエンジンとなったのが、「女川町復興まちづくりデザイン会議」だ。関係者が一堂に会し、まちのデザインをオープンに議論する場として 2013 年 9 月に設置された。主要メンバーは、須田善明町長をはじめ、学識者として平野勝也氏（東北大学大学院准教授）、プランナー宇野健一氏（アトリエU都市・地域空間計画室）とデザイナーの私で、この 4 人を前にしながら、町役場職員、町民はじめ事業関係者が一堂に会し、まちのデザインをオープンに議論してきた。会議室には模型やスケッチが次々と並び、計画からディテールまで、文字通り全てを大テーブルに載せて一気に決めてきた。まさに一気呵成を実践するこの検討手法は、小さな町だからそこできたとと言えるだろう。

この会議の合言葉は「復興のスピードは決して落とさない。しかしデザインの質には妥協しない」というものだ。決定段階でない設計図はどんどん修正されるなど、このやり方は一見すると手戻りが多そうに見える。確かにデザイン会議の議論と並行して、実際の設計業務にも携わる自分としては、通常の計画設計業務を 2~3 倍速で進めているような「体感速度」があった。しかし一方で、若干の手戻りが出たとしても、それは確実に良くなるという「手応え」を皆で共有する機会となり、その成功体験が復興事業を次々と推進するモチベーションへとつながっていった。



写真-2 女川町復興まちづくりデザイン会議の様子

## 3. コーディネータが生み出すコラボレーション

女川町の震災復興のプロセスにおいても一つ特徴的なのは、コーディネータというポジションを置いて有効に機能させたことだ。

末祐介氏を中心とする㈱建設技術研究所・中央復建コ

ンサルタンツ(株)共同企業体にコーディネート業務が発注され、デザイン会議の事務局のみならず、その事前・事後に商業事業者や一般住民と行政、施工現場、デザイン会議で交わされる会話や「声」をコーディネータが繋ぎ、調整していった。

まちづくりデザイン会議で言えば、各メンバーは会議の外では一つのデザインチームとなる。学識者、プランナー、デザイナーという役割分担はあっても、コーディネータの存在によって「領域侵犯」は自由。その関係性がデザインの質を高めたことは間違いない。また、シンボル空間のデザインは、事あるごとに事業者や住民参加のワークショップでも個別テーマとして議論され、スケッチや模型を幾度も壊しては作り直し、議論を重ねてプランと造形を練り上げた。

女川町は、住民、行政、学識者、設計者、施工者など、全員がフラットで、且つ同じ方向を向きながら、「復興」という大きなビジョンに向かっていく。そんな感覚が現場にはいつも流れていたが、それを実現させたのが復興まちづくりデザイン会議とコーディネータというシステムなのだ。

## 4. ブリコラージュ型のデザインプロセス

### (1) レンガみちの基本コンセプト

実際に空間デザインがどのように行われたのか、レンガみちとその沿道のテナント型商店街「シーパルピア女川」を事例に解説する。

レンガみちは、駅前広場の正面を起点として海へ延びる。そのためにもまず、駅前広場の交通ロータリーは駅舎側面に置いた。これは、筆者が関わった駅前広場としては、姫路駅（姫路市）や東京駅丸ノ内広場と同じ構成である。

レンガみちは、市街地においては商業エリアの主軸となり、二列並木が照明柱やベンチと重なってヴィスタ景を形成し、その焦点に海を“生け捕る”形だ。この構成は、景観効果だけを狙ったものではない。動線を中央と両側の 3 本に分け、中央部を主動線としつつ、両側の並木と建物間を積極的に沿道側で空間利用を促進する狙いがあった。沿道は、テナント型商店「シーパルピア女川」や「地元市場ハマテラス」、まちの居間となる「女川町まちなか交流館」、水産体験施設「あがいんステーション」といった諸施設が集約する。そのうち、シーパルピア女川とハマテラスは、地元の若手を中心となって設立したまちづくり会社「女川みらい創造株式会社」が建設し運営している。女川町から土地を借り受け、自ら設計者をプロポーザルで選び、テナントを募集してその収益性から施設内容を調整したものだ。

## (2) シーパルピア女川とレンガみちの一体デザイン

シーパルピア女川的设计者として選ばれたのは東 利恵氏（東 環境・建築研究所）である。彼女に決まったのを聞いてすぐに連絡を取り、レンガみちの図面を持ってデザイン調整をお願いした。「レンガみちのデザインを食べてもらいたい」という意図で、どういうことかという、二列並木のレンガみちは、一步間違うと権威主義的なバロック調のデザインに陥りやすい。そうしないためにも、並木の樹種は様々で、配置のピッチをわざと不規則にして、それに絡むベンチの形状も変化させていたが、さらにその上で沿道の外構デザインが積極的に広場に侵食する形で主従関係を建物側に置きたかったのだ。



図-1 レンガみちとシーパルピア女川の平面図



写真3 レンガみちと沿道建物が創り出した賑わいの光景

東氏はこのアイデアをすぐに了解し、建築を大小に分割配置しながら複数の中庭や様々な通り抜け通路が組み合わされた施設群としてデザインしてくれた。中庭の舗装がレンガみちに侵食し、仮設のボードデッキが張り出して、眺望テラスとなって点在する。この構成は、レンガみちを歩きながら自然と建物に吸い寄せられる効果があると同時に、ここで創り出した賑わいを周辺の自立再建型の商業業務地へ回遊的につなぐ仕掛けになっている。加えて、この商業業務エリア内には、無料の町営駐車場がサテライト的に分散配置されているから、事業

者は自ら駐車スペースを用意する必要がなく、敷地を最大限に活用できる。訪れた人々も、手近なところで車を停めて、自然と海を背景にまちをぶらぶらしたくなるというのがこの商業業務エリアの狙いなのだ。

## 5. 震災復興における「デザイン」の役割

### (1) 震災復興にデザインは機能するのか

震災復興事業というものに業務として本格的に関わるのは今回が初めてと言っていい。初期には、震災復興事業において「デザイン」は本当に役に立つのだろうか、という戸惑いがあったことを白状する。

自分は都市設計家として、これまで人間が生きられる都市空間の形成において、形を決めるプロセスそのものにデザインは内在すべきと考えてきたし、それを高いレベルで実践してきたという自負もあった。ここでいうデザインとは「設計」と同義語で、単に表層の意匠をいうのではなく、総合的なビルディング・プロセスとしての計画・設計行為を指しており、形を決定する行為全般を意味する。機能性、合理性、経済性と快適性や美意識を、同じレベルで同時に考えるというスタンスだ。

それでも、いざ震災復興の現場に初めて向かう段になって、本当にこの考え方は通用するのだろうかという不安があったということだ。少なくとも事業主体側においては「デザイン」の優先順位は低いのではないかと思っていた。

だが、結論から言えばそれは杞憂に終わった。

スピードを落とさず質をキープするという女川町の震災復興の姿勢については既に述べたが、これを実現するプロセスにおいて、「アイデアを伝え共有する」、関係者の思いや意見を「形に集約する」という結果が常に求められた。そこに通常的设计業務の基本的なメソッドであるスケッチや模型はとても有用だったし、さらに、昨今はデザインをまとめるのに住民参加型ワークショップが一般的だが、そのスキルも確実に機能した。

### (2) 二つの立場が生みだした混乱

2012年に呼ばれ、やがて女川町復興まちづくりデザイン会議のメンバーとして本格的に参画する形になり、まちづくりのコンセプトからディテールに至るまで、主に都市デザインの立場から議論に参加し、実際にまちの主要部である「シンボル空間」のデザインも担当した。

この同時進行は、自分自身にとっては全体と部分がトータルで把握できて、思考を進めやすい形であったが、震災復興事業を包括的に受託しながら事業実施を調整するUR（独立行政法人都市再生機構）や公共施設コンストラクション・マネジメントを実施する鹿島・オオバ女

川町震災復興事業共同企業体にとっては、少なからず混乱を招いたようだ。「先生」なのか「業者」なのか、こいつはどっちなのだ？といったところであろうか。実が得られるならどうでもいいじゃないかというのは、デザインする側の勝手な考えであり、組織運営にとっては注意すべき問題を少なからず含んでいるというのは、今後このような事業を推進する際の課題となるだろう。

## 6. まとめ

冒頭に述べたように、今年ようやくレンガみちは海へと到達し、「女川町海岸広場」としてパノラマ状に水辺に展開した。女川町海岸広場の諸施設は、商業者や住民参加のワークショップで、スケッチや模型を幾度も壊してはまた作り直し、議論を重ねて練り上げたものだ。多目的利用の駐車場とステージの関係、レンガみちから人を誘導する動線計画に加え、園路や緑地にイベント設営のために必要なテント配置のアンカーを埋め込むアイデア

もここから生まれた。「やっとレンガみちの使い方が分かってきた」という商業者の言葉に議論の手応えが頭れている。彼らは言う——出来上がった空間デザインをただ使うのではなく、「使い倒す」のだ、と。



写真4 遊具公園 MASH PARK ONAGAWA で遊ぶ子供たち

## DESIGN AND TOWN DEVELOPMENT OF THE ONAGAWA-CHO IN THE GREAT EARTHQUAKE RECONSTRUCTION

Yasushi ONODERA

Onagawa Town, which has been 10 years since the Great East Japan Earthquake, is now crowded with not only the townspeople but also many tourists, visitors, and inspectors. From the standpoint of being directly involved in the reconstruction process of Onagawa Town, I will introduce the "Onagawa Town Reconstruction Town Development Design Conference" and the "Coordinator" system as two effective systems for the town promotion. In addition, I will explain the design process of the "symbol space" that is composed mainly of the promenade "Renga-Michi" that leads from the Onagawa station square to the sea and the coastal square. In addition, we will summarize the impressions of being involved in the project from the two standpoints of being a member of the design conference and the designer of the symbol space, and the issues that emerged in the process.