

Q 魅力的なまちをつくるには、
どんなことが必要ですか？

A 歩行など、スローな移動に適した
まちづくりを考える必要があります。



**ウォーカブルなまちづくりに
注目が集まっています。**

魅力的なまちとはどんなまちでしょうか？ オープンカフェに人々が集うヨーロッパのまち、または露店が立ち並ぶアジアのまちなどに魅力を感じるとすれば、それは「人のためのまち」だからかもしれません。戦後復興期に経済成長を優先して整備してきた日本のまちの多くは、効率的に移動することに重きをおいた車中心のまちです。しかし今、日本に限らず世界の多くの都市で、まちを車中心から人中心の空間へと転換する取り組みが進められています。歩行は車での移動と比べてゆっくりなので、空間の影響を大きく受けます。活発な路上活動は「歩道のパレエ」と表現されます。歩くのが楽しい場所は、魅力的なまちと言えるのではないでしょうか。また、人の価値観は多様で何を楽しいと感じるかは様々です。楽しさを評価するためには、人の意識構造を解析するような研究も必要です。

**文理融合的アプローチで、
まちや人を解析します。**

私の研究室では、歩行に関する都市の構造やデザインについて、工学的な手法を使って解析しています。例えば、国内外の都市空間の360度動画やCGでつくった仮想の都市空間をVRで疑似体験して評価実験を行います。実験的な空間を疑似体験した人々からの「いいね」という声があれば、実際のまちもよい方向に変わっていくのではないのでしょうか。歩行空間の整備には、そういった実験的な取り組みが重要になってきます。歩行を通してまちを研究するには、機能性はもちろん、空間の快適性、歴史や文化といった地域性まで幅広い視点が必要です。また、都市の空間特性やそれに対する人の意識構造を解析するには、VR、CG、AIといった最先端の技術も必要です。このような文理融合的アプローチが研究の面白さだと感じています。



中村 一樹 先生

Nakamura Kazuki

学生時代を京都やロンドンで過ごし、歩いてまちをまわる楽しさを知りました。一方で、名古屋で育った経験から車の便利さも欠かせないと思っており、これらが共存しながら生活の質を高められるようなまちづくりに興味をもっています。

お気に入りアイテム



**各国の時代背景を反映した
キャラクター**

『ジョジョの奇妙な冒険』は、私が海外に興味を持つきっかけになった漫画です。産業革命時のイギリス、戦時中のアメリカ、高度成長期の日本など、各国のさまざまな時代を舞台に話が展開されるのが面白く、勉強にもなります。