

居心地が良く、使われる公共空間をつくるために  
ー プレイスメイキングから考えるまちづくり ー

Ver.2.0



UR都市機構まちの空間形成・イノベーションワーキングチーム

## 0. はじめに

本資料は、「まちの改善に向けたプレイスメイキング検討会※」でいただいたご意見を踏まえ、UR社内のプロジェクトチームである「UR都市機構まちの空間形成・イノベーションワーキングチーム※」としての「居心地が良く、使われる公共空間をつくる」ための考え方をとりまとめたものです。

初版（Ver.1.0）からの主な変更点は以下の通りです。

- プレイスメイキングの実践ポイントが参照しやすいよう、構成を見直しました。  
（実践ポイントをまとめた本編（p7～55）終了後に、概念や思想等をまとめた「解説編」を設置（p56～98））
- これまでのURにおける実践等を踏まえて、プレイスメイキングの実践内容について見直しを行いました。（第2章2.2（p25～46））  
また、STEP3「実行」については、特に重要となるポイント（座り場（可動椅子の設置等）・陰り場）を「基本」とし、その他を「応用」として再整理しました。
- プレイスメイキングと関連性が高い人物やまちづくり概念等について整理を行いました。  
（解説編 第2章（p69～81））
- 日本の公共空間の使い方の特徴を整理し、プレイスメイキングとの関係性をまとめました。  
（解説編 第3章（p82～98））

# 0. はじめに

## ※「まちの改善に向けたプレイスメイキング検討会」概要

■開催日 2018年（平成30年）3月6日 ～ 2019年（平成31年）3月5日（全7回）

### ■構成員

座長 渡 和由 筑波大学芸術系 准教授

委員 中島 直人 東京大学大学院工学系研究科都市工学専攻 准教授  
波瀾 郁代 株式会社JTB総合研究所 執行役員企画調査部長  
温井 達也 株式会社プレイスメイキング研究所 代表取締役  
本木 陽一 一般社団法人場所文化フォーラム 専務理事  
中山 靖史 UR都市機構東日本都市再生本部 事業企画部長

事務局 UR都市機構まちの空間形成・イノベーションワーキングチーム

オブザーバー 国土交通省都市局  
一般財団法人日本不動産研究所  
株式会社みずほ銀行  
株式会社常陽銀行

※所属・役職については2019年（平成31年）3月時点

## ※UR都市機構まちの空間形成・イノベーションワーキングチーム

まちの空間形成の具体的手法を検討する、UR内の横断的な組織

## 【本編】

### 1. まちの改善に向けて

1.1	問題意識-----	8
1.2	公共空間の変化-----	10
1.3	公共空間の可能性-----	14
1.4	居心地が良く、使われる公共空間をつくるために-----	17

### 2. プレイスメイキングの実践

2.1	プレイスメイキングの進め方 -----	22
2.2	実践① プレイスメイキングの目的を共有する-----	24
	実践② まちの特徴を知る-----	25
	実践③ まちのアクティビティを観察する-----	26
	実践④ キーパーソン（仕掛け人）を探す-----	28
	実践⑤ 実際のプレーヤー（担い手）を探す-----	29
	実践⑥ アクティビティを想定する-----	30
	実践⑦ 土地のDNAを組込む-----	32
	実践⑧ とりあえずやってみる-----	33
	実践⑨ 場の要素を組み合わせる-----	34
	実践⑩ 可動椅子を並べる(基本)-----	37
	実践⑪ 縁側のような自由な座り場をつくる(基本)-----	38

実践⑫	日陰をつくる(基本)-----	39
実践⑬	境界を曖昧にする(応用)-----	40
実践⑭	ギャップを生み出す(応用)-----	41
実践⑮	有料ゾーン・無料ゾーンを設定する(応用)-----	42
実践⑯	空間を手軽に管理する-----	43
実践⑰	持続可能なイベントを実施する-----	44
実践⑱	効果測定(実施前後の変化を把握する)-----	45

### 3. プレイスメイキングの展開

---

3.1	プレイスメイキングを都市レベルに広げる-----	47
3.2	Power of 10+ -----	48
3.3	プレイスメイキングの都市への広げ方-----	50

## 【解説編】

### 1. 概念の整理

---

1.1	プレイスメイキングの定義-----	56
1.2	理解① “居場所”とは何か -----	57
	理解② “居場所づくり”とは何か-----	58
	理解③ “実存感”とは何か -----	59
	理解④ “心地よさ”とは何か -----	60
	理解⑤ “楽しさ”とは何か -----	61

理解⑥	“場所”とは何か-----	62
理解⑦	“枠組み”とは何か-----	63
理解⑧	“一人一人の主體的な利用”とは何か-----	65
理解⑨	“賑わいはその結果”とは何か-----	66
理解⑩	“空間の共用”とは何か-----	67

## **2. 都市・公共空間に関する思想の系譜**

2.1	都市・公共空間に関する思想の系譜-----	69
2.2	ジェイン・ジェイコブス-----	70
2.3	ヤン・ゲール-----	71
2.4	ウィリアム・H・ホワイト-----	72
2.5	Project for Public Spaces (PPS)-----	73
2.6	公共空間に関する視点の整理-----	74
2.7	ニューアーバニズム-----	77
2.8	まとめ-----	81

## **3. 日本における公共空間の使い方の特徴**

3.1	なぜ日本の歴史、気候、西欧との比較なのか-----	83
3.2	公共空間に関する歴史（日本の広場の特徴）-----	84
3.3	日本の気候への対応-----	87
3.4	公共空間活用に対する意識（日本と西欧の相違）-----	92
3.5	日本における公共空間の使い方の特徴（総括）-----	97