

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

1. まちの改善に向けて

1.1 問題意識

■南池袋公園



整備前



整備後

- 上記の公共空間は、なぜ多様な人々に「使われる空間」に変化していったのか
- 「使われていない空間」との違いは、どこにあるのか

1.1 問題意識

現状

- 想定したとおりに使われていない公共空間（※）の存在
 - ※ ここでいう公共空間とは、行政が所有・管理するものに限らず、公開空地等、民有地においても公共的な機能を持った空間も含める
- 都心部の開発における公共空間のあり方の重要性の高まり
- 地方部等における開発圧力の低下

- まちづくりにおいて、**「空間づくり」の重要性**が意識されて然るべきではないか。特に**「公共空間」**において、もっと注意が払われるべきではないか。
- 「空間づくり」に当たっては、人間の滞在・歩行といった**「普遍的な「人間のアクティビティ」**をベースにすべきではないか。
- 「人間のアクティビティ」を前提とした場合、日本のタウンセンター・中心市街地における**「公共空間」**は、多くの場合、**「遠すぎる」「広すぎる」という共通の問題**に悩まされているのではないか。
- 「空間づくり」には、「センス（感覚）」に留まらない**「方法論」**があるのではないか。

1.2 公共空間の変化

時代背景の変化に合わせ、都市・公共空間は変化してきている

	時代背景	都市・公共空間
1960年代～ ：都市の成長期	<ul style="list-style-type: none">○人口の増加○経済活動の急速な拡大○モータリゼーションの進展○都市機能の量的な不足	<p>モータリゼーションや 大規模開発を重視</p> 
近年 ：都市の成熟期	<ul style="list-style-type: none">○人口の減少○経済活動の安定○モータリゼーションからの転換○都市機能の量的な充足	<p>「ひとの活動」に着目</p> 

1.2 公共空間の変化

海外においても、近年「ひとの活動」に着目して公共空間の再編を行っているエリアが増えており、それらの都市の競争力・存在感が強まりつつある



整備前



整備後

ニューヨークのタイムズスクエアでは、自動車による慢性的な渋滞が発生していたブロードウェイを歩行者空間化したことで、安全性が向上したことに加え、大規模な人々の憩いの空間が創出され、そのことが来訪者の増加につながっている。

写真出典：

(整備前) Project for Public Spaces ウェブサイト
(<https://www.pps.org/article/times-square-debate-lays-bare-the-importance-of-proactive-public-space-management>)
(整備後) 中島委員提供

1.2 公共空間の変化

国土交通省も、ひと中心のまちづくりや公共空間の活用に関する施策を推進している

■「居心地が良く歩きたくなる」まちなかづくり支援制度

・“居心地が良く歩きたくなるまちなか”の形成等に資する空間創出や計画策定等への支援として、新たな予算措置や税制改正、法改正等の施策を推進中

例) ●まちなかウォーカブル推進事業

人中心の空間に転換するまちなかウォーカブル区域において、街路の広場化や公共空間の芝生化等への取組みに対し、予算措置を実施

●ウォーカブル推進税制

居心地が良く歩きたくなるまちなかの形成を目指す特定のエリアにおいて、公共施設整備等に併せて、民間による民地・建物低層部のオープン化に対し、固定資産税・都市計画税の軽減による課税特例を適用

●官民連携まちなか再生推進事業

官民によるエリアプラットフォーム構築やエリアのビジョン策定、公共空間での社会実験等のビジョン実現に向けた取組みに対し、補助金等による支援を導入

■公共空間活用のための制度措置

・道路占用許可（歩行者利便増進道路（ほこみち）制度創設）、河川占用許可、公園占用許可の特例、Park-PFI 等

1.2 公共空間の変化

新型コロナウイルスが世界的に蔓延する中、感染防止や密の回避、経済的な支援等のため、公共空間の実験的・積極的な活用検討が各地で進んでいる

■ 国内の動き

○ 道路占用の許可基準の緩和

- ・国土交通省は新型コロナウイルス感染症の影響を受ける飲食店等の支援のため、緊急措置としてテイクアウトやテラス営業などのための道路占有許可基準を緩和

⇒ 2021.1.19時点で、全国の約150の自治体で特例措置の適用事例があり、占有許可件数は全国で約360件

○ 新型コロナ危機を契機としたまちづくりの方向性検討（2020.6～7）

- ・国土交通省が、新型コロナ危機を踏まえ、今後の都市の在り方や都市政策について有識者や地方公共団体、民間事業者等にヒアリングを実施

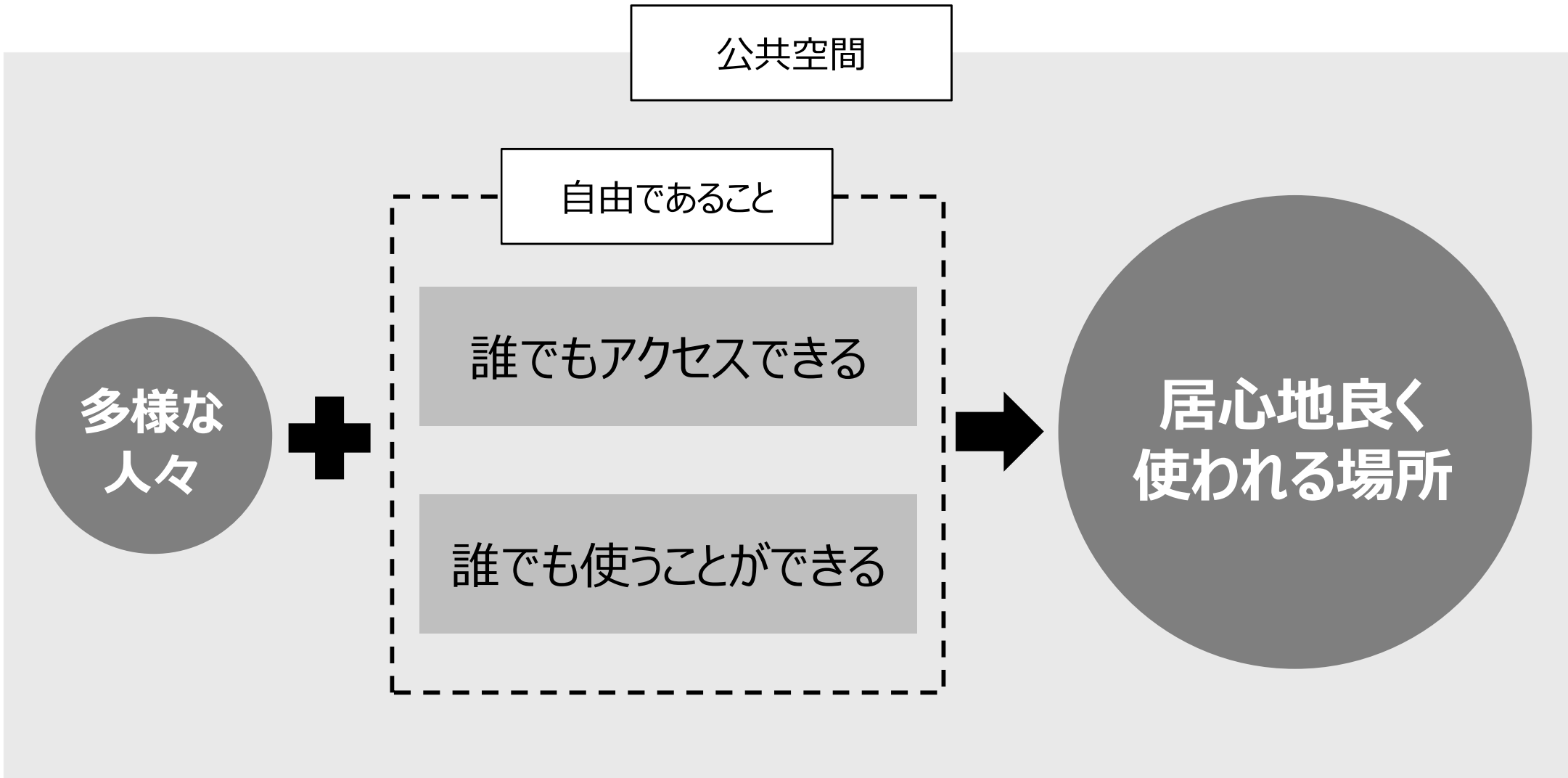
⇒ コロナ禍での変化を踏まえ、オープンスペースの今後の新しい活用策等について言及

■ 海外の動き

- ・リトアニアのヴィリニュスでは、社会的距離を保ちながらレストランが開業できるよう、町全体を「大きなオープンエアカフェ」にするアイデアを市長が先導
- ・ニューヨークでは歩道上の対人距離を確保するため大規模な車道の歩行化（オープンストリーツプログラム）に係る取組み等が進んでいる

1.3 公共空間の可能性

公共空間は、誰でもアクセスし、誰でも使うことができる自由があることから、都市にいる多様な人々にとって「居心地良く、使われる空間」になりうるのではないか



※『都市の魅力とは、自由があること』（三浦展「人間の居る場所」（而立書房、2016））

1.3 公共空間の可能性

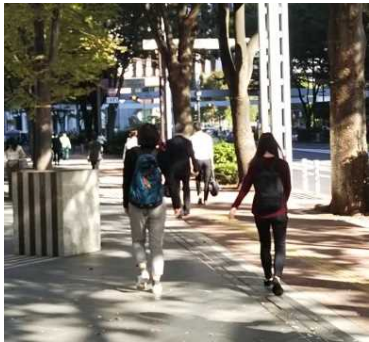
公共空間において、多様な活動が行われることにより、他者やまちとのかかわりが生まれ、人々の暮らしが豊かになるのではないか

■ 公共空間における人々の活動 (※ヤン・ゲール「公共空間における人々の活動の分類」より)

① 必要活動

多かれ少なかれ必要に迫られて行われる活動

- ・仕事や学校に行く
- ・バスを待つ
- ・客に商品を届ける



仕事に行く

② 任意活動

余暇的な性格の強い活動で、街で最も魅力的で人気のある活動の大半はこれに属する

- ・遊歩道をそぞろ歩く
- ・街をよく見るために立ち止まる
- ・よい眺め・天気を楽しむために腰をおろす



休憩する

③ 社会活動

①必要活動、あるいは②任意活動に付随して起こる行動で、他者（同じ空間にいる人、すれ違う人、他の活動の際にお互いの視野に入っている人などすべて）の存在が成立条件

- ・受け身のふれあい（他の人や起こっていることを眺める等）
- ・積極的なふれあい（居合わせた人と短い会話をする等）
- ・進んだふれあい（子供の遊び、市場、集会等）



他の人を眺める



会話をする

1.3 公共空間の可能性

公共空間は、ひとの本質的な欲求を受け入れ、多様な社会状況の変化にも対応することができるのではないか

公共空間

ひとの本質的欲求

- **ひとを見たい** (※1)
- **受け身のふれあい** (※2)
- **健康でいたい**

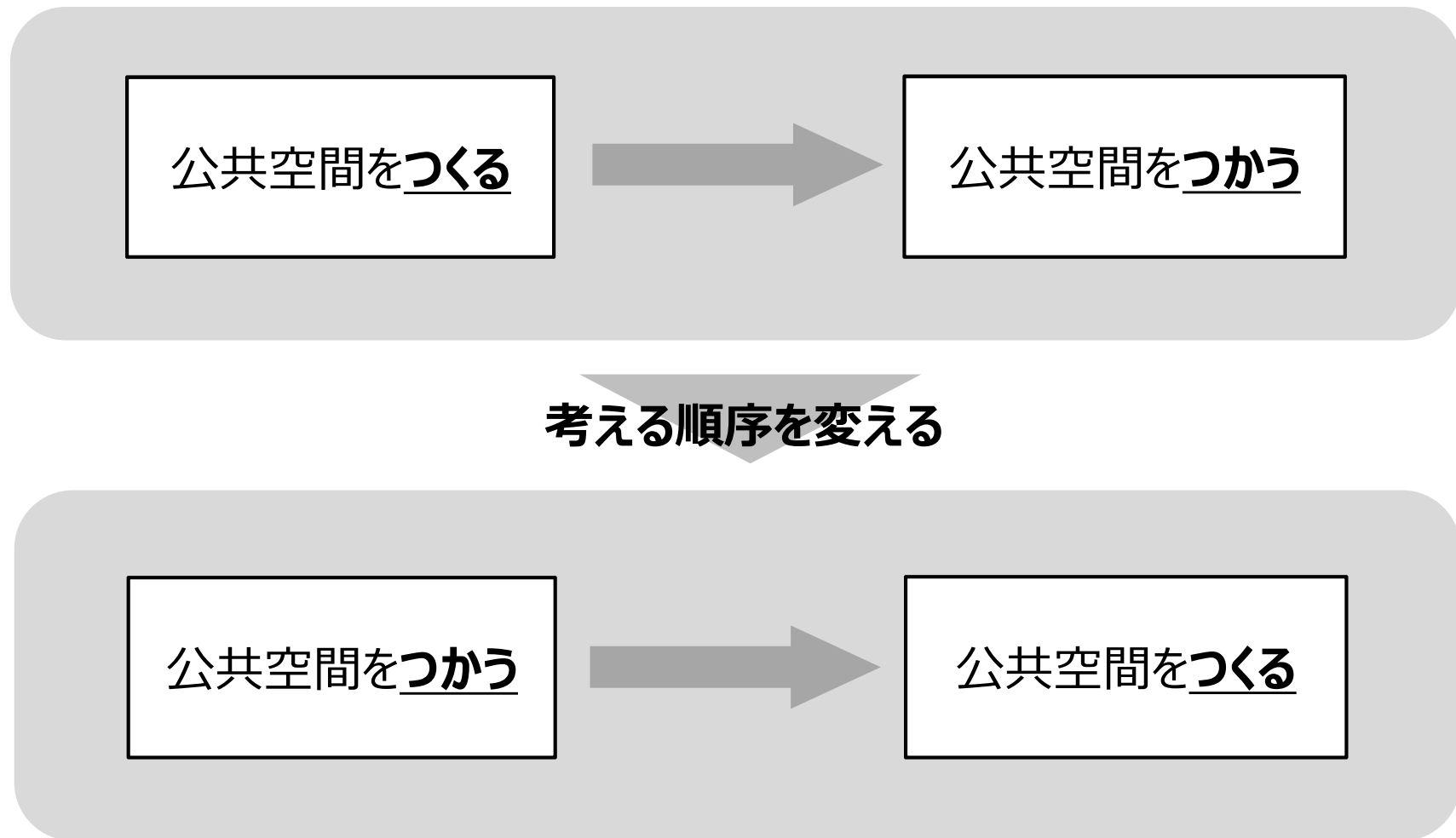
社会状況の変化

- **価値観の多様化**
- **競争社会の激化** (※3)
- **テクノロジーの進化** (※4)
- **長寿化 (超高齢社会)**

- ※1 『人びとがパブリックスペースにいる本当の理由とは、他の人びとのパブリックライフを見るためでもある。パブリックスペースでの見る／見られるの関係性が人びとを惹きつけている』(ヤン・ゲール、ピアギッテ・スヴァア (鈴木俊二、高松誠治、武田重昭、中島直人訳)「パブリックライフ学入門」(鹿島出版会、2016))
『人々が活動や他の人々を見るのが大好きだ』(ジェイン・ジェイコブズ (山形浩生訳)「アメリカ大都市の死と生」(鹿島出版会、2010))
- ※2 『受け身の目と耳のふれあいは他の種類のふれあい生まれる背景と出発点になる』(ヤン・ゲール (北原理雄訳)「人間の街」(鹿島出版会、2014))
『「焦点の定まらない相互作用」は、「その場にいる別の人自分が自分の視野に入る時に、その人を一瞬ちらりと見て、その人に関する情報を集める場合に起こるコミュニケーション」を指す』(アーヴィング・ゴッフマン (丸木恵祐、本名信行訳)「集まりの構造」(誠信書房、1980))
- ※3 『職業生活とキャリアを成功させる土台が個人主義と競争原理であるという常識を問い直すべきだ。いつも時間に追われ、孤独を感じる傾向がさらに強まれば、人間同士の結びつき・コラボレーション・人的ネットワークの重要性が極めて大きくなる』(リンダ・グラットン (池村千秋訳)「WORK SHIFT」(プレジデント社、2012))
- ※4 『テクノロジーが進化し、グローバル化が進展する世界では、やさしい言葉や温かい抱擁など、人間が常に必要としてきたささやかな要素の多くが失われる。温かみのある人間的な絆は、これまでより意識的に育まないと手に入らなくなる』(リンダ・グラットン (池村千秋訳)「WORK SHIFT」(プレジデント社、2012))

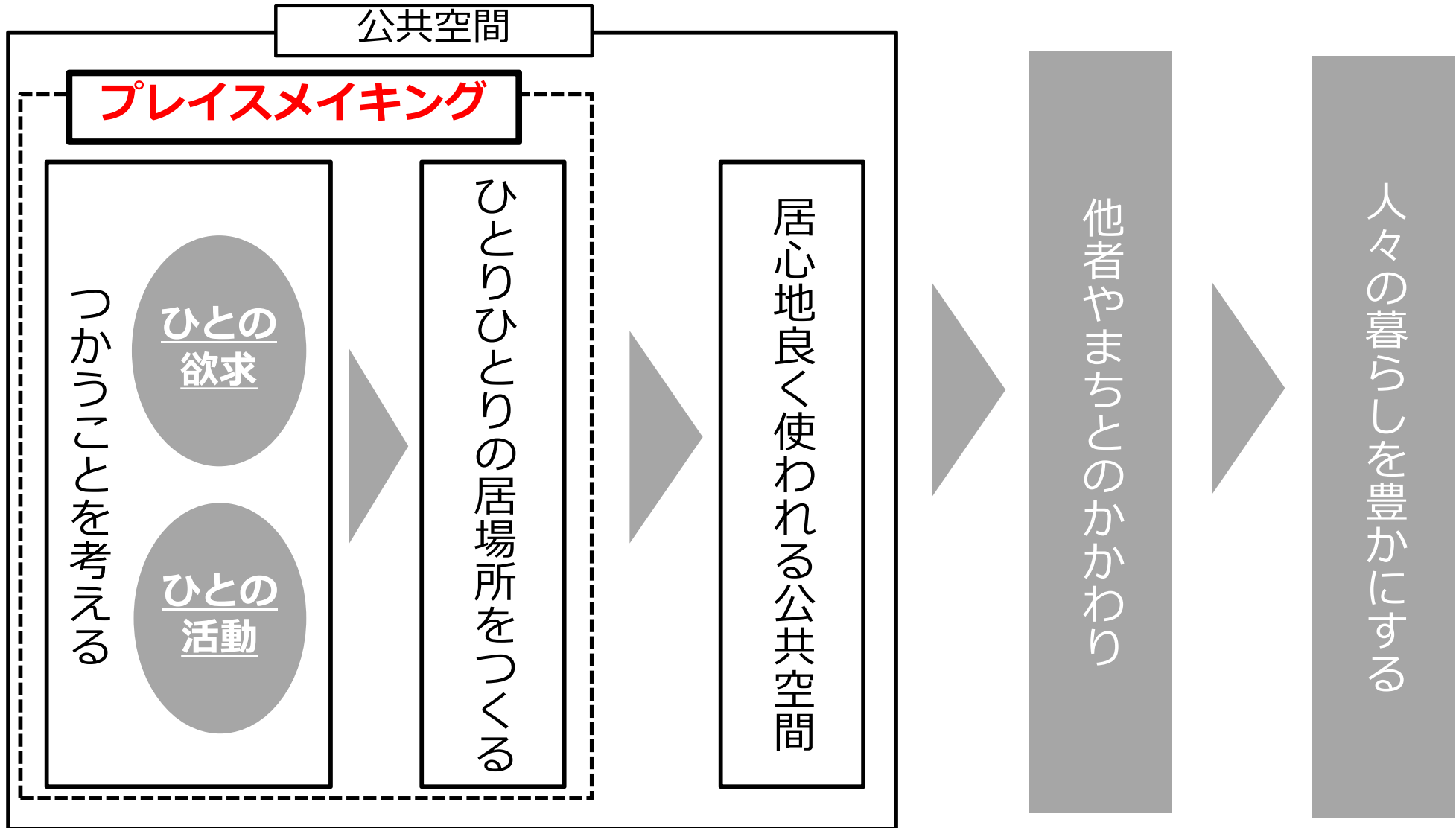
1.4 居心地が良く、使われる公共空間をつくるために

公共空間を“つくること”からよりも、公共空間を“つかうこと”から考える（考える順序を変える）ことが、居心地が良く、使われる空間の実現につながるのではないか



1.4 居心地が良く、使われる公共空間をつくるために

ひとの欲求やひとの活動から、公共空間のあり方を考え、
公共空間にひとりひとりの居場所をつくる手法のひとつが「プレイスメイキング」。
居心地が良く、使われる公共空間で、他者やまちとのかかわりが生まれ、人々の暮らしを豊かにする

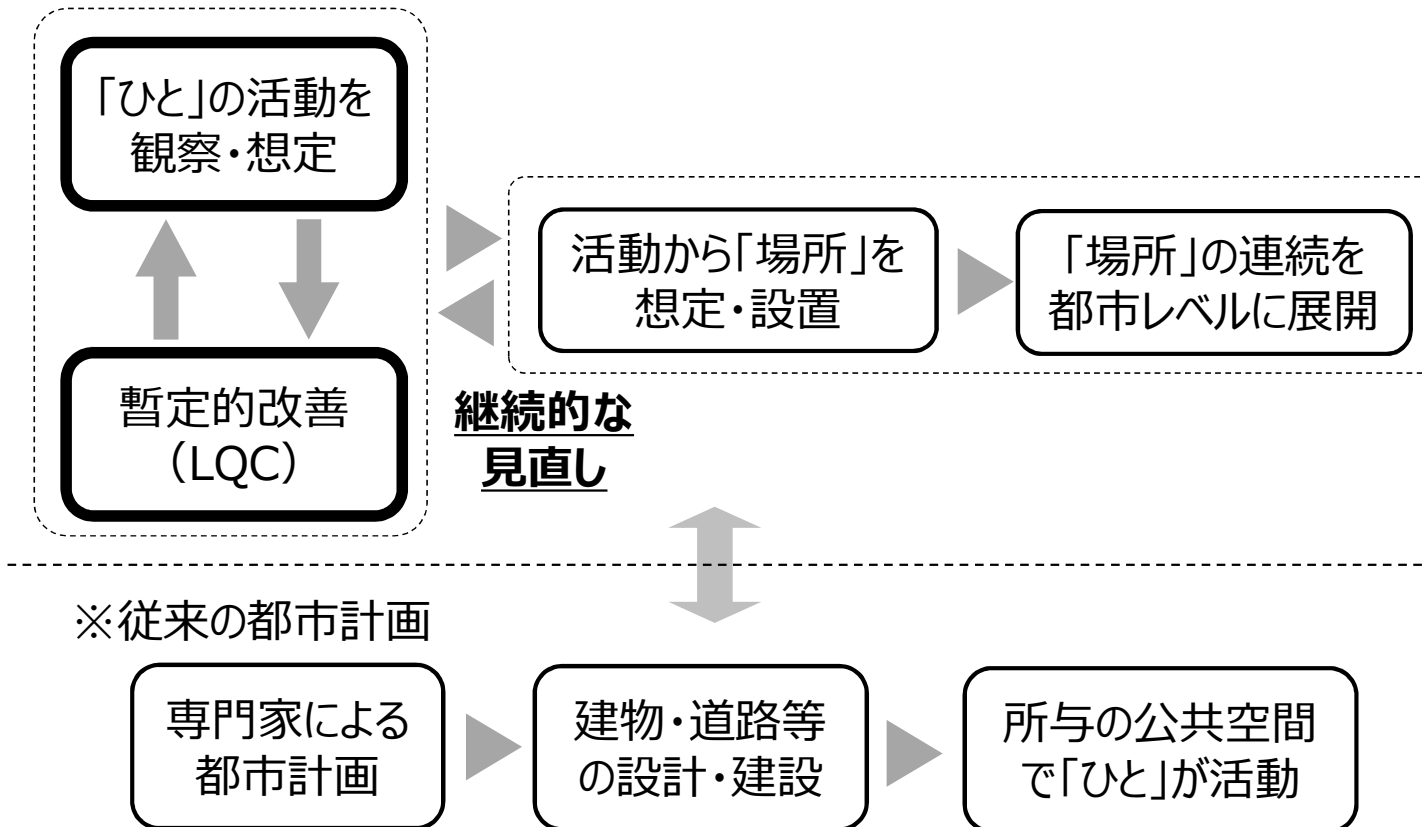


1.4 居心地が良く、使われる公共空間をつくるために

プレイスメイキングのポイント①

すぐに行動に移せるものから取り組んでみる。そして、場所のあり方を考え続ける

- まず、簡単に・素早く・安くできることから取り組む（LQC : Lighter, Quicker, Cheaper）
- プレイスの可能性を示すことで、利害関係者の行動を促す
- 誰もが参加可能なプロジェクトを実施し、その成果を検証しながら長期計画へ結び付けていく



1.4 居心地が良く、使われる公共空間をつくるために

プレイスメイキングのポイント②

ひとのアクティビティから場所・目的地・都市のスケールを考え、それらの関係性を解き明かす

- どのような規模の都市も、**最低10か所の目的地が連続的に近接**しているべきであり、**各目的地はより小さな10の場所によって構成**されるべきである。
そして、**各場所は人びとが携わる事ができる活動や行為を最低10個は提供**すべきである。

(Project for Public Spaces が提唱する「Power of 10+」の概念)

- 公共空間を中心として、都市スケールから敷地スケールまでの人の流れや空間に関する要素の関係性を考える
- 周辺地域への波及効果をイメージしやすくするために、公共空間が都市において果たすべき役割、可能性、ニーズ等を俯瞰的な視点から検討し、位置づける



<駅前等のエリア>
最低10か所の
目的地が近接

<エリアの中の目的地>
最低10か所の
小さな場所
で構成

<目的地の中の「場所」>
最低10個の
活動・行為の
提供

2. プレイスメイキングの実践

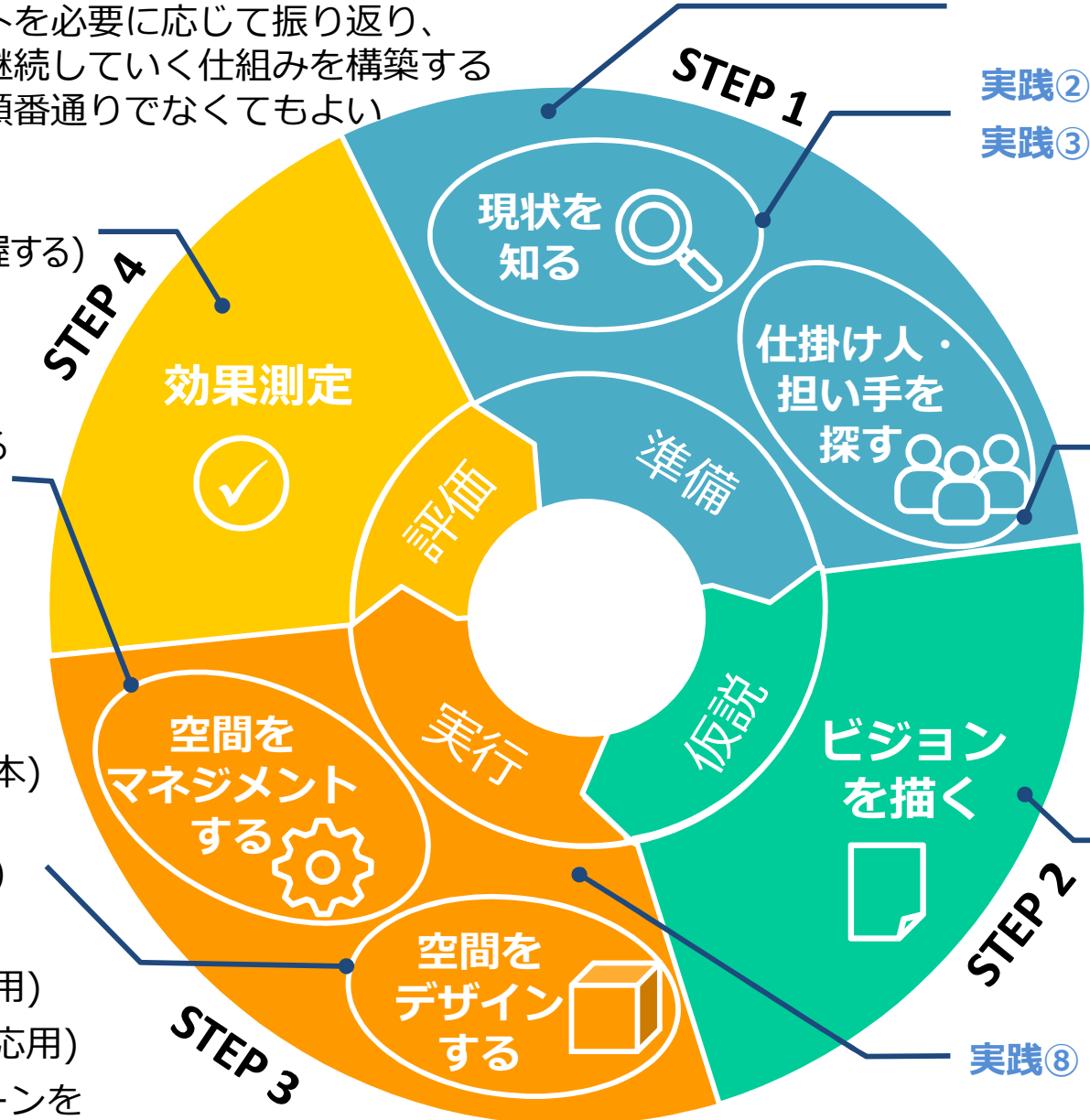
～プレイスメイキングの実践に向けた方法論を整理する～

2.1 プレイスメイキングの進め方

準備から評価までの4つのステップを実施し、これを繰り返し続けていくことが重要。
この4つのステップには、18個の実践ポイントがある

※各ステップ・実践ポイントを必要に応じて振り返り、
繰り返すことで、活動が継続していく仕組みを構築する
※実践ポイントは必ずしも順番通りでなくてもよい

- 実践⑱ 効果測定
(実施前後の変化を把握する)
- 実践⑯ 空間を手軽に管理する
- 実践⑰ 持続可能なイベントを実施する
- 実践⑨ 場の要素を組み合わせる
- 実践⑩ 可動椅子を並べる(基本)
- 実践⑪ 縁側のような自由な座り場をつくる(基本)
- 実践⑫ 日陰をつくる(基本)
- 実践⑬ 境界を曖昧にする(応用)
- 実践⑭ ギャップを生み出す(応用)
- 実践⑮ 有料ゾーン・無料ゾーンを設定する(応用)

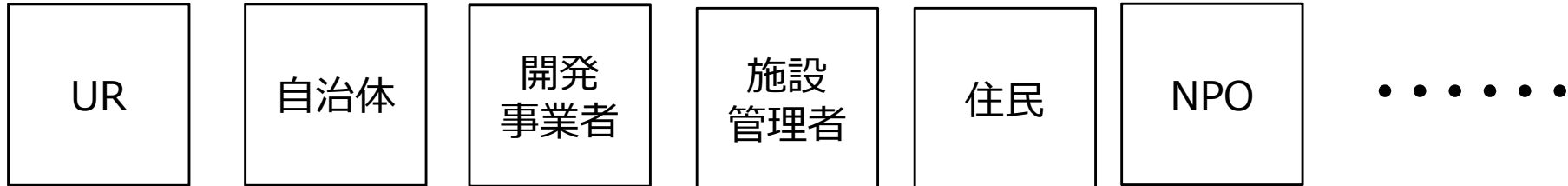


- 実践① プレイスメイキングの目的を共有する
- 実践② まちの特徴を知る
- 実践③ まちのアクティビティを観察する
- 実践④ キーパーソン(仕掛け人)を探す
- 実践⑤ 実際のプレイヤー(担い手)を探す
- 実践⑥ アクティビティを想定する
- 実践⑦ 土地のDNAを組込む
- 実践⑧ とりあえずやってみる

2.1 プレイスメイキングの進め方

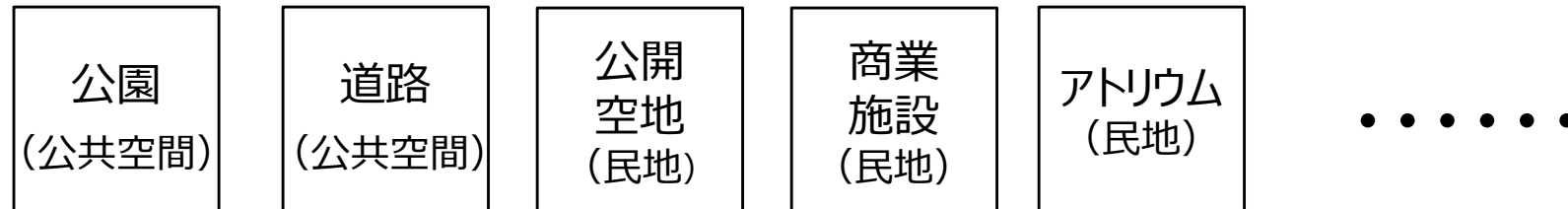
●プレイスメイキングのきっかけづくりは誰が行うのか？

⇒UR・自治体・開発事業者など、様々なケースが想定される



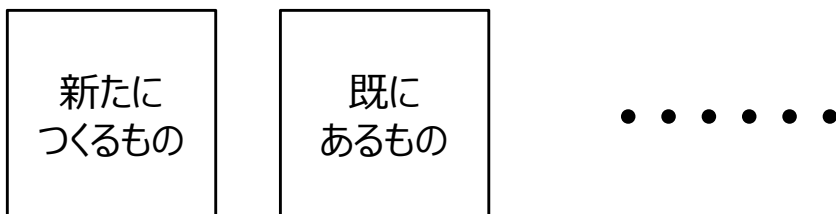
●プレイスメイキングの対象はどこか？公共空間か民地か？

⇒公共空間を主な対象とするが、民地も対象になりうる



●プレイスメイキングをどういった場合に活用するか？新たに作るものか既にあるものか？

⇒既にあるものの場合がイメージされやすいが、新たに作るものにも想定される



2.2 実践① プレイスメイキングの目的を共有する

【検討会での主なご意見】

- 最初にやらなければならないことは、誰が、どのような目的で、何を目指すかを関係者で持ち寄ること
- 都市計画やまちづくりというよりも、働き方改革・子育て支援・高齢者の居場所など、もう少し広い状況の中で生活を変えなければいけない。空間をどのように変えるかというよりも、生活をどのように変えるかを考える必要がある

【事務局の理解】

- プレイスメイキングを検討する場所のあるべき姿をイメージし、関係者と共有を図る
- 個々の場所のあり方を考える際には、まちの将来像にも思いを巡らしつつ、なぜその場所でやるかを考える
- まちの特徴や現状から、問題を把握・分析し、何を誰がどのようにやるか考え、課題を設定する



関係者が集まり、課題や目的を共有する
(イメージ)

2.2 実践② まちの特徴を知る

【検討会での主なご意見】

- 都市計画やまちづくりというよりも、働き方改革・子育て支援・高齢者の居場所など、もう少し広い状況の中で生活を変えなければいけない。空間をどのように変えるかというよりも、生活をどのように変えるかを考える必要がある
- 地域の色々な生活スタイルの提示や、地域の資源を可視化することにより、地域を着るような意識を醸成できる。そういう意識というのは、自分をその地域に同期させる一つの重要なポイント

【事務局の理解】

- まちの社会課題は何か、社会課題にまちの構造がどう障壁になっているかを考える必要がある
- まちの実態をつかむために、調査を行う
- 調査にあたっては仮説を立て、調査結果をもとに仮説の検証を行う
- 対象地では「公共空間に関する視点」(p74~76) や、PLACE GAME (p73) も参考にしながら調査を行う。

つくばスタイル



「つくばスタイル」は、つくばの「地域資源」を紹介しながら、つくばならではの「生活スタイル」を提示している

2.2 実践③ まちのアクティビティを観察する

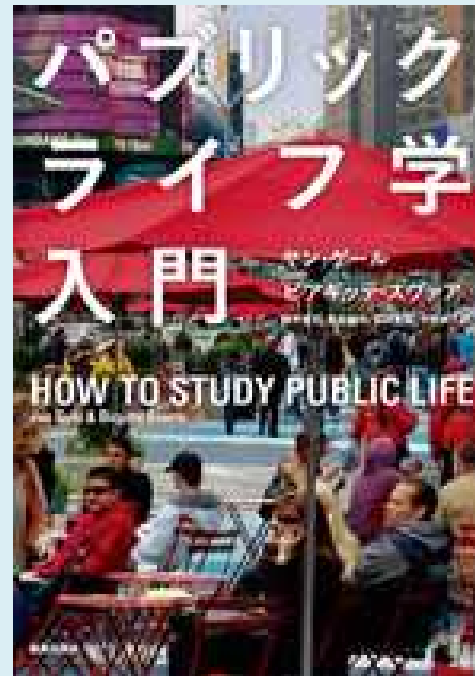
【検討会での主なご意見】

- **現地で人の分布や行動、特徴的な行動などを調査**して、それをデータ化して可視化するというのと、そういう行動がなぜそこで起きているのかということの説明するための空間特性の分析をして、これを比較考察することによって、どのように変えれば人の行動が変わるのか。ひいては、エリアの価値がどのように変化するかということを示すことができる

【事務局の理解】

- まちの現状（どんな人がいて何をしているのか）を**自ら調査し体感することが重要**
- 添付の調査シートを参考に、平日・休日／朝・昼・晩の時間軸で観察する
- まちの雰囲気や特徴を知ることが目的
- 全体傾向だけではなく、例外的なところから気づきがある

パブリックライフ学入門



都市空間の利用実態について、より深く理解することができ、ひいては空間をよりよく変えられる分析方法のカギとなるもの、それが「観察」です。
(ヤン・ゲール)

2.2 実践③ まちのアクティビティを観察する

調査項目については下記内容を参考とし、実施する

①通行量調査：

毎時5分間、歩行者・自転車の通行量を方向別・属性ごとに記録

②滞留行動調査：

毎時間ごとに発生している主なアクティビティを属性も含めて記録

③移動状況調査：

対象エリアを通行する対象者の移動状況を記録

④公共交通利用調査：

駅前広場やバス停等において、バス等の利用者属性を記録

■滞留行動調査シート

調査日時	令和2年10月11日(日) 13時台	天候	くもり
調査場所			

性別	行動内容
青 男性	1 話している
赤 女性	2 飲食している
年齢層	3 楽しむ(買い物、遊び、読書など)
A 子供・小中学生(15歳以下)	4 バス・タクシー待ち
B 高校生・学生(16~24歳)	5 道に迷っている様子
C 若年層(25~39歳)	6 喫煙
D 中年層(40~64歳)	7 スマホを使う
E シニア層(65歳以上)	8 PCを使う
	9 その他(信号待ち、休憩、作業など)
	滞留状況
	○ 座っている
	△ 立っている



2.2 実践④ キーパーソン(仕掛け人)を探す

【検討会での主なご意見】

- 最初にやらなければならないことは、誰が、どのような目的で、何を目指すかを関係者で持ち寄ること
- その場に対してのビジョンを持たなければ空間づくりができない。そのビジョンは誰が主体で共有していくのか、誰とどうつくっていくかなど、入口の方法論として整理した方がよい

【事務局の理解】

- 関係者が誰なのか、居場所をつくり育てるキーパーソン（特に行政）は誰なのか、を理解・共有すること
- 居場所をつくるためには、多様な専門家の参画が必要
- 自分の意見だけを押し付けない 自分の思いを持った上で意見を聞く
- 課題を共有する、同じ熱量を持つ

まちの改善に向けたプレイスメイキング検討会（第5回）



実際に関係者で集まって、議論を重ねていくことが重要（イメージ）

2.2 実践⑤ 実際のプレーヤー(担い手)を探す

【検討会での主なご意見】

- 地域で活動している組織やお母さんたちの団体などいろいろあり、まちを使いたいなどいろいろな意見があると思う。そういう人たちとつながると、将来的にもこのパブリックスペースを自分たちの場所として使う人たちが出てくる
- ニューヨークのプラザ・プログラムは、市が先に広場を整備してから活動主体を募集するのではなく、活動主体のほうから、ここを広場化したいという提案をしてもらう
- 通勤路の花植えに参加して、通勤するときに自分が植えた花があるなどか、何か心惹かれるような仕掛けを入れることが自分事にするはじめての一步

【事務局の理解】

- 人がまちをつくる →まずは共感する人を増やし、そのまちに関わる人(担い手)を探す
- 仮にSTEP 1で見つからなくても、担い手を探すための仕掛けづくりを継続して行っていく

ウェルネスシティつくば桜



関係者が集い、マイタウン“テクパクマップ”を作成

2.2 実践⑥ アクティビティを想定する

【検討会での主なご意見】

- 人々のライフスタイルや時間の使い方によって、同じ空間でも使われるか否かは変わってくる。欧米と日本の違いもある。トータルの生活像をどのように考えるか
- 地域で活動している組織やお母さんたちの団体などいろいろあり、まちを使いたいなどいろいろな意見があると思う。そういう人たちとつながると、将来的にもこのパブリックスペースを自分たちの場所として使う人たちが出てくる
- 例えば、公園の中にいろいろなプレイス・ミニゾーンのようなものを想定してみる

【事務局の理解】

- トータルの生活像を考えるには、時間帯や属性など様々な切り口でアクティビティを想定することが重要
- アクティビティの種類の多さはその場所が持つ可能性の大きさを示す
- 自分がそこで何をしたいかを考える。また、何が起きるか、何が起こって欲しいかを考える

南池袋公園



芝生広場、デッキに様々なプレイスが想定されていて、そこで多様なアクティビティがある

2.2 実践⑥ アクティビティを想定する

アクティビティを想定するときは、①必要活動 ②任意活動 ③社会活動の3つに分類を意識する

その際、実践①のプレイスメイキングの目的の共有やアクティビティ調査をベースに、現在のニーズやまちの潜在的なニーズ、将来の社会全体のあり方も加味して想定するとより多様なアクティビティが想定できる

①必要活動

多かれ少なかれ必要に迫られて行われる活動

- ・仕事や学校に行く
- ・バスを待つ
- ・客に商品を届ける



仕事に行く

②任意活動

余暇的な性格の強い活動で、街で最も魅力的で人気のある活動の大半はこれに属する

- ・遊歩道をそぞろ歩く
- ・街をよく見るために立ち止まる
- ・よい眺め・天気を楽しむために腰をおろす



休憩する

③社会活動

①必要活動、あるいは②任意活動に付随して起こる行動で、他者（同じ空間にいる人、すれ違う人、他の活動の際に互いの視野に入っている人などすべて）の存在が成立条件

- ・受け身のふれあい（他の人や起こっていることを眺める等）
- ・積極的なふれあい（居合わせた人と短い会話をする等）
- ・進んだふれあい（子供の遊び、市場、集会等）



他の人を眺める



会話をする

(※ヤン・ゲール「公共空間における人々の活動の分類」より)

2.2 実践⑦ 土地のDNAを組込む

【検討会での主なご意見】

- 土地の個性や経てきた歴史、価値まで踏み込まなければいけない
- 地域の色々な生活スタイルの提示や、地域の資源を可視化することにより、地域を着るような意識を醸成できる。そういう意識というのは、自分をその地域に同期させる一つの重要なポイント
- 物の形をつくるという意味ではなく、場所が持っている本質をきちんと伝えるという意味での「デザイン」が必要

【事務局の理解】

- 土地の持つDNA（土地の個性や歴史、価値に加え、周辺との関係性）を把握することが重要
- 土地の持つDNAをストーリーとしてビジョンに埋め込むことで、その土地に愛着のある方々の共感（土地親和性）を得やすくなる



解説編 1 : 理解⑥“場所”とは (p62)

さん歩の駅サン・SUNさぬま



筑波山、寺院、農業用の池を借景したカフェ
その場所の歴史や景観資源が継承されている

2.2 実践⑧ とりあえずやってみる

【検討会での主なご意見】

- まず社会実験をして、実際につくってみると、今まで何が足りなかったか、本当はこういう活動が望まれていたということが見えてくる。空間が先ではなくて活動が先
- いきなり椅子をたくさん買って、管理棟を建ててというのはハードルを感じるため、もう少し入口を低くする方法もある。（たとえば、自分の椅子を家から持ってきてくるなど）

【事務局の理解】

- 簡易な実践であれば、軌道修正が可能。とりあえずやってみる
- やってみることでみんなに変化を見せるとともに、次やることへの不安が減る
- その場所の将来像の仮説を持っておいて、とりあえずやってみた結果を振り返り、仮説を考え直し続ける

多摩中央公園プレイスメイキング社会実験（多摩PARK LIFE SHOW）



公園の改修整備を行うに当たって、市民向けに社会実験を実施。
市民から様々な提案があり、公園の新たな使い方ニーズが見えてきた

2.2 実践⑨ 場の要素を組み合わせる

【検討会での主なご意見】

- これから求められるのは既にある用途や機能を組み合わせつつ、空間の枠組みを考えて、そこに場のセットを組み合わせるという概念
- 場のセットとは、「座り場」「眺め場」「囲い場」「陰り場」「食場」「灯り場」「話し場/離し場」「巡り場」の8つの場要素のこと
- まずアクティビティを設定し、開口部と建物の箱とそこでの場のセットを並行して設置・運営する
- 可動椅子を置いただけでは人は集まらない。飲食の提供、屋根や囲いが必要

【事務局の理解】

- 具体的なアクティビティが起きるためには「場」の要素が必要
- 屋根、囲い、飲食の提供、椅子など「～したくなる」ための「場」を設置運営する
- 他者や周りの環境のかかわりを想像して、何をどこに置くべきか決める



解説編 1 : 理解①“居場所”とは (p57)
理解②“居場所づくり”とは(p58)
理解⑦“枠組み”とは(p63~64)

中之条町ふるさと交流センター「つむじ」



開放的で心地よい空間にいくつかの場がセットされている

2.2 実践⑨ 場の要素を組み合わせる（8つの場要素）

■ 8つの場要素の組合せ

基本：座り場＋複数の場を用意（8つの場要素を組み合わせることで人の居場所をつくる）

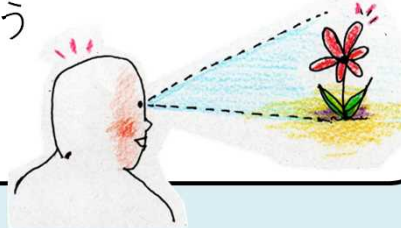
陰り場

座り場の上から
快適に囲む木陰、
軒先、天蓋等



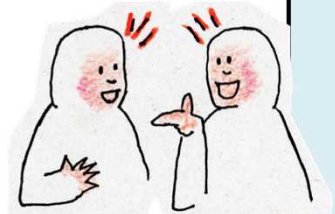
眺め場

座り場から見える景色に
気を使う



話し場/離し場

話したくなる
座り場等
距離感の調整
できる椅子等



囲い場

座り場の周りを
快適に囲む低植栽、
塀、椅子の背等



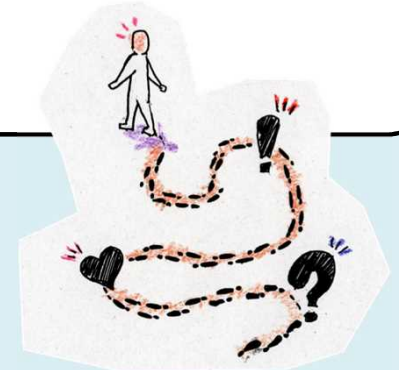
座り場

人が居られる
座面の設置
椅子、縁側、
敷物等



巡り場

案内図などにより空間内の
複数の場を巡ることを誘導



灯り場

夜の座り場、食場を照らし
人の気配を感じさせる



食場

座り場にテーブルと
食事の提供があると
より長く滞留



出典：渡座長提供
イラスト：大竹英理那氏

2.2 実践⑨ 場の要素を組み合わせる



2.2 実践⑩ 可動椅子を並べる(基本)

【検討会での主なご意見】

- 「居場所」は人がいるというイメージを強調した概念。「場所」は人もいるけれども空間的な枠組みを含むような概念。「場」はもう少しスケールが小さく、椅子一つでもつくれるような概念
- 椅子の向きを変えるだけでもそれはプレイスメイキングになる
- 動かせる椅子は200脚くらいまでがやりやすい

【事務局の理解】

- 可動椅子は向きを変えたり、動かしたりすることで、自ら自分の居心地のよい空間をつくることができるもの
- 誰でも自由に過ごせる場のシンボル。まずは、可動椅子を置くから始める



解説編 1 : 理解③“実存感”とは (p59)
理解④“心地よさ”とは(p60)
理解⑧“一人一人の主体的な利用”とは(p65)
解説編 3 : 公共空間に関する歴史(p84)

ブライアントパーク



自由に動かせるひとつひとつの椅子がひとりひとりの居場所をつくっている

2.2 実践⑪ 縁側のような自由な座り場をつくる(基本)

【検討会での主なご意見】

- 欧米的な個人主義の文化では自分の意思で椅子を動かせる椅子が合っている。一方、日本人は協働の文化を持つことから、縁側のように一人のものではなく、どんな座り方もできるところに佇む方が気持ちがいいのではないかと
- 縁側と椅子、両方あってほしい

【事務局の理解】

- 椅子には動かす自由があり、縁側には動く自由がある
- 縁側はちょっと譲り合ったり、一緒のものを眺めるという協働意識が芽生える
- 椅子と縁側の両方を上手に組み合わせた空間づくりが日本にはなじむ
- ウッドデッキや、ちょっとした段差も、縁側としての役割を果たす



解説編 1 : 理解③“実存感”とは (p59)
理解④“心地よさ”とは(p0)
理解⑧“一人一人の主體的な利用”とは(p65)

左近山みんなのにわ



ウッドデッキによって生まれた縁側のような自由な空間。自由に座ったり、寝転ぶ等、ひとの自由な居場所づくりを促す

2.2 実践⑫ 日陰をつくる(基本)

【検討会での主なご意見】

- 日差しが強くても**木陰がない場所が多い**。今ある資源をうまく使って、日陰の位置がどこにあるのかということも重要
- プレイスメイキングというと意外と屋根がないことが多いが、**屋根が重要だと思っている**
- 日を浴びて運動するものであればそういう形に作ればよいし、そうでなければ**全天候で使えるよう屋根があったほうがよいとも思う**

【事務局の理解】

- **様々な気候に対応**できるよう、屋根や木陰の活用が重要
- 地域ごとの気候特性に応じた計画をすることが重要
- 想定するアクティビティの内容に合わせて、**半屋内・半屋内といった空間の選択肢を持たせる**



解説編3：日本の気候への対応(p87~91)

安満遺跡公園



大屋根の下で、日差しや雨を気にすることなく過ごすことができる

2.2 実践⑬ 境界を曖昧にする(応用)

【検討会での主なご意見】

- 入江や路地、建物で囲われているところなど、**内部空間の外部化、外部空間の内部化(半分外・半分中)**したところに人は行きたくなる
- **グランドレベルは全部パブリックスペース**。その境界を取り除いて、中なのか、外なのかわからないような中に溶け込めるとすごく楽しそう
- **境界は曖昧であっても、その空間の責任は明確にすべき**

【事務局の理解】

- 屋内・屋外・半屋外の**境界を曖昧**にして、いずれの場所でも複数の目的を許容できるようにすることが重要
- 境界を曖昧にすると、その場所に入りやすくなる
- 境界を曖昧にすることが、自由な活動を生み出し、新たなパブリックとなる



解説編 1 : 理解⑩“空間の共用”とは (p67)

解説編 3 : 公共空間に関する歴史 (p85~86)

公共空間活用に対する意識 (p92~96)

おおさわ縁側カフェ



屋根があって、靴を履いたまま座れる場所。外のような気持ち良さと、中のような落ち着きがある

2.2 実践⑭ ギャップを生み出す(応用)

【検討会での主なご意見】

- 人はギャップに弱い。ギャップを許容できる、あるいは最初からそこにギャップを生み出すようなつくり方をする発想が必要
- 自分が持っているその場所に対するイメージと違うイメージであった時に、人はワクワクしたり楽しくなる

【事務局の理解】

- 人は街で新しい発見（ギャップ）を探している
- 人々の自由な行動が誰かのワクワクを生み出す。それこそが都市に暮らす魅力でもある



解説編 1 : 理解⑤“楽しさ”とは (p61)

筑波大学病院



外来待合室に可動椅子を並べて、入院患者のコンサート会場にしている

2.2 実践⑮ 有料ゾーン・無料ゾーンを設定する(応用)

【検討会での主なご意見】

- 普通の街路でただ通過する人を呼び込むよりも、無料で人が集まってくる広場で楽しいことをして人を呼び込む方が、人を呼び込みやすい
- 有料ゾーンと無料ゾーンがあると、無料ゾーンに座るひとも有料ゾーンでテイクアウトして、居心地がいいとそこに滞留する。そこは相互に関連しあっていて、有料ゾーンでのビジネスを助けている。その方法はそれぞれのケースで異なるが、重要なマネジメントの項目である

【事務局の理解】

- 無料ゾーンは公共空間ならではの魅力
- 飲食店等の有料ゾーンを利用する人が無料ゾーンを利用し、無料ゾーンを利用する人が有料ゾーンを利用するといった相互作用が生じる

三菱一号館広場



広場に面して店舗の飲食スペースが設けられており、有料ゾーンと無料ゾーンが一体的に利用されている

2.2 実践①⑥ 空間を手軽に管理する

【検討会での主なご意見】

- すばらしい公共空間をつくり上げるためには、デザイン、マネジメント、プログラムが必要。デザインをして、ある空間を変えるだけでなく、それを維持していく、そして良くしていくということ
- マネジメントはルールや規制、清潔さのようなことをある程度保ちつつも、適度なカオスや偶然性とのバランスをどうとるか
- 計画するけれども、計画されていないような状態が良い

【事務局の理解】

- よい公共空間は、マネジメントとプログラムによる持続性がある
- 全てを決めきらず、余地を残すことで、柔軟な対応ができる
- 管理者が管理しやすい仕組みをつくる
(軽くて動かしやすい可動椅子、メンテナンス不要の芝生、すぐ近くにある備品倉庫、ユーザーが守るべきルールを減らすなど)

 解説編3：公共空間に関する歴史(p84)

中之条町ふるさと交流センター「つむじ」



管理者が管理しやすい可動椅子を使用している

2.2 実践⑱ 持続可能なイベントを実施する

【検討会での主なご意見】

- 自分でイベントを手掛けると大変さが分かり、**イベント疲れ**のようになる
- イベント疲れということがあるため、イベント疲れを起こさないよう**持続的なエネルギーをかけ続けられる仕組み**、時間軸的な推移をどのようにしていくのかを考える必要がある
- 常にイベントを打ち続けなければいけない気がしてしまうが、**本来は活動してくれる人が勝手に出てくるようにすることが理想**
- イベントだけではだめだと感じる。そのもう一つ先に**恒常的な場所づくり**がある

【事務局の理解】

- 背伸びしたイベントは継続しない
- **イベント開催者が開催しやすくなる環境をつくる**（賃料を下げる、設備を用意する、手続きの簡略化等）
- **イベントを日常に繋げていくことが重要**
- **イベントのためのイベントにならないよう注意する**

 解説編 1 : 理解⑦“枠組み”とは(p63~64)

高知 街路市



江戸時代から続く街路市。台風の時でも、常連さんがたくさん買い、お店の人もサービスをする。そういう人間らしい関係性が成り立っている

2.2 実践⑱ 効果測定（実施前後の変化を把握する）

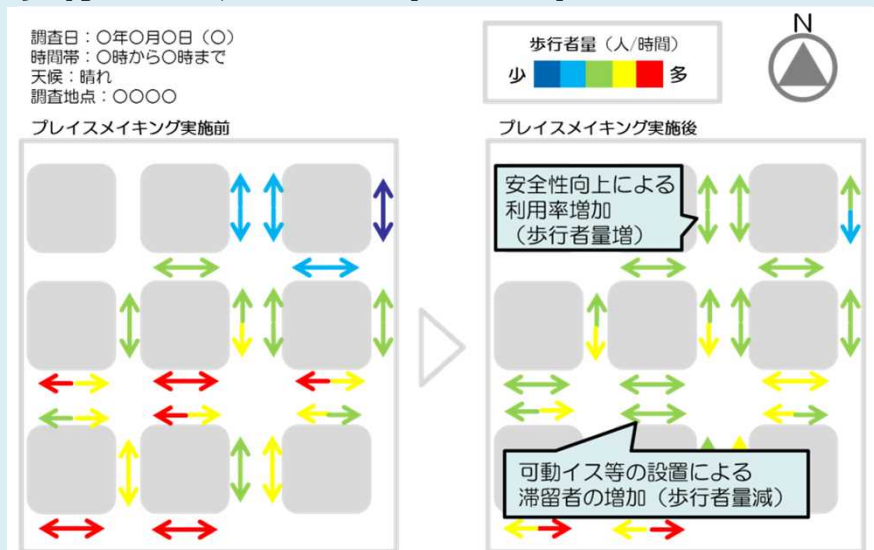
【検討会での主なご意見】

- エリア全体で人の動きを考えて戦略的に捉えることで、歩行者流動の変化などの狙った価値の向上が見えてくる。統計的な優位性よりも、場所の特性を理解するために意味のある情報を得る。データを可視化して議論に生かす
- 例えばニューヨークでは地域経済に与える影響ということで、広場周辺のお店の売上を測定している
- 広場等を含んだ不動産の経済価値を評価する場合は、広場等の利活用によって発生する便益（広場等の使用料、広場等に面する1階店舗の賃料上昇分、収益向上等）を見込んで評価することが重要
- 単純に人数や賑わいということで効果を測るものではない

【事務局の理解】

- 効果を示すことは、人々の共感を得るには重要な要素**
- プレイスメイキングの実施により、設定した課題が解決され、まちのあるべき姿にどの程度近づいたかを検証する
- プレイスメイキング実施前後の様々な指標を設定・比較し、定量的・定性的にその効果を確認する（例：歩行者流動、経済価値、ヒアリング結果等）

歩行者量の分布調査（イメージ）



プレイスメイキング前後の歩行者流動調査をし、可視化する

3. プレイスメイキングの展開

～プレイスメイキングを都市レベルに広げるための方法論を整理する～

3.1 プレイスメイキングを都市レベルに広げる

【検討会での主なご意見】

- 「プレイス」というのはもう少し多発的にいろいろなところで展開することで初めてまちが良くなる
- 色々なことが同時多発的に起こっている状態が望ましい
- 歩行者動線がたくさんある（パーミアビリティ）ほうが、いろいろな選択肢が増え、行動のバリエーションができて、エリアの魅力が上がっていく
- 地域の資源の間にうまく動線を引いて、そういうものをつなぐような場所などを開発すると、おもしろいと思う

【事務局の理解】

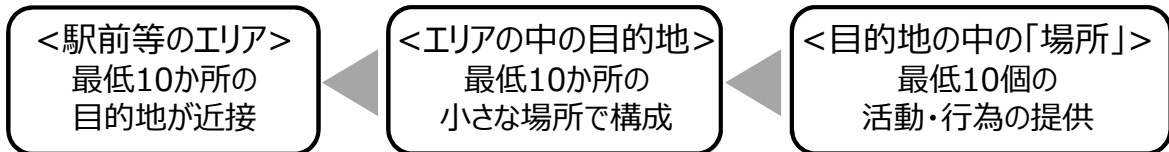
- プレイスメイキングをまちの改善につなげるためには、公共空間ひとつだけでなく、敷地や街区を超えて、都市レベルで展開することが必要
- 公共空間や地域資源に複数のプレイスをつくり、それらの間に歩行者動線を複数つくることで、プレイスも動線も複数の選択肢をつくることが重要

プレイスメイキングを都市レベルに展開するにあたっては、Project for Public Spaces が提唱する「Power of 10+」の概念を意識することが重要

- どのような規模の都市も、**最低10か所の目的地が連続的に近接**しているべきであり、**各目的地はより小さな10の場所によって構成**されるべきである。
そして、**各場所は人びとが携わる事ができる活動や行為を最低10個は提供**すべきである。

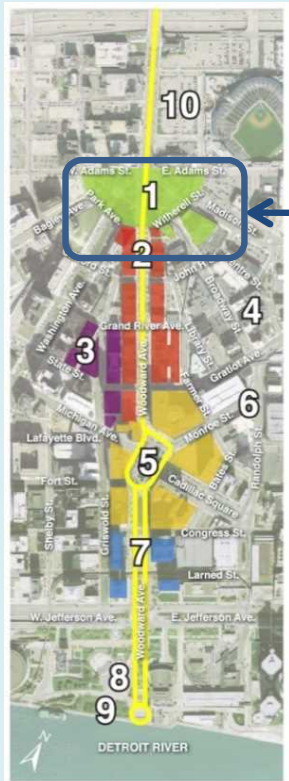
(Project for Public Spaces が提唱する「Power of 10+」の概念)

- 公共空間を中心として、都市スケールから敷地スケールまでの人の流れや空間に関する要素の関係性を考える
- 周辺地域への波及効果をイメージしやすくするために、公共空間が都市において果たすべき役割、可能性、ニーズ等を俯瞰的な視点から検討し、位置づける

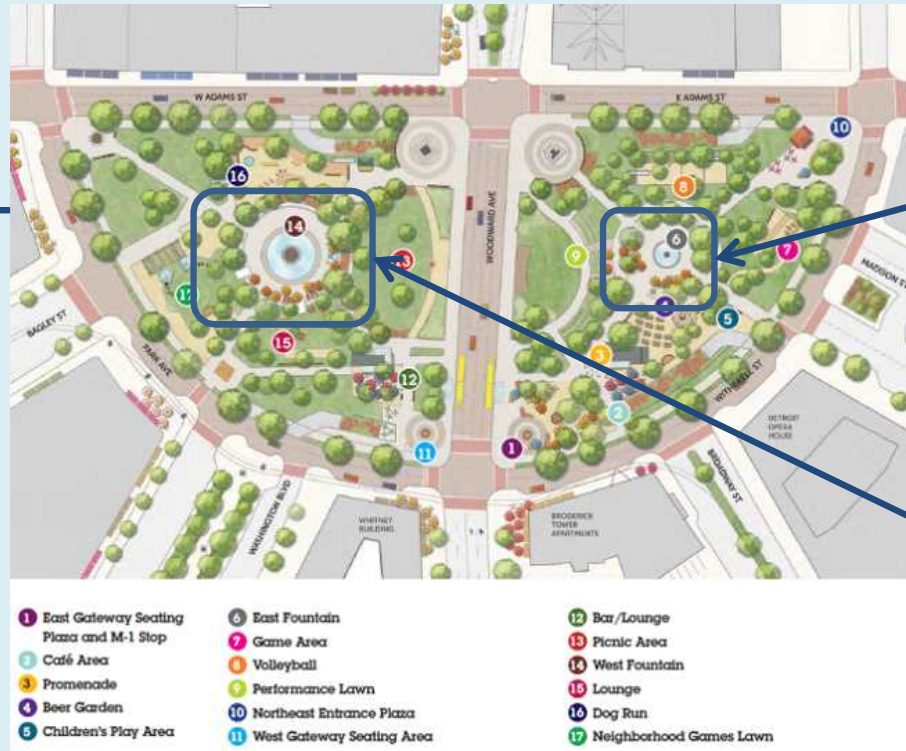


3.2 Power of 10+ (デトロイト市における適用事例)

経済面、安全面、自治体財政面でも課題の大きいデトロイト市では、「Power of 10+」の概念を取り入れ、中心部の再生に当たって「アンカー」となる公共空間再生を核として、人々が集う場所を作りながら都市再生を進めている



<駅前等のエリア>



Grand Circus Park (左図1)

<エリアの中の目的地>



East Fountain (左図⑥)



West Fountain (左図⑭)

<目的地の中の「場所」>

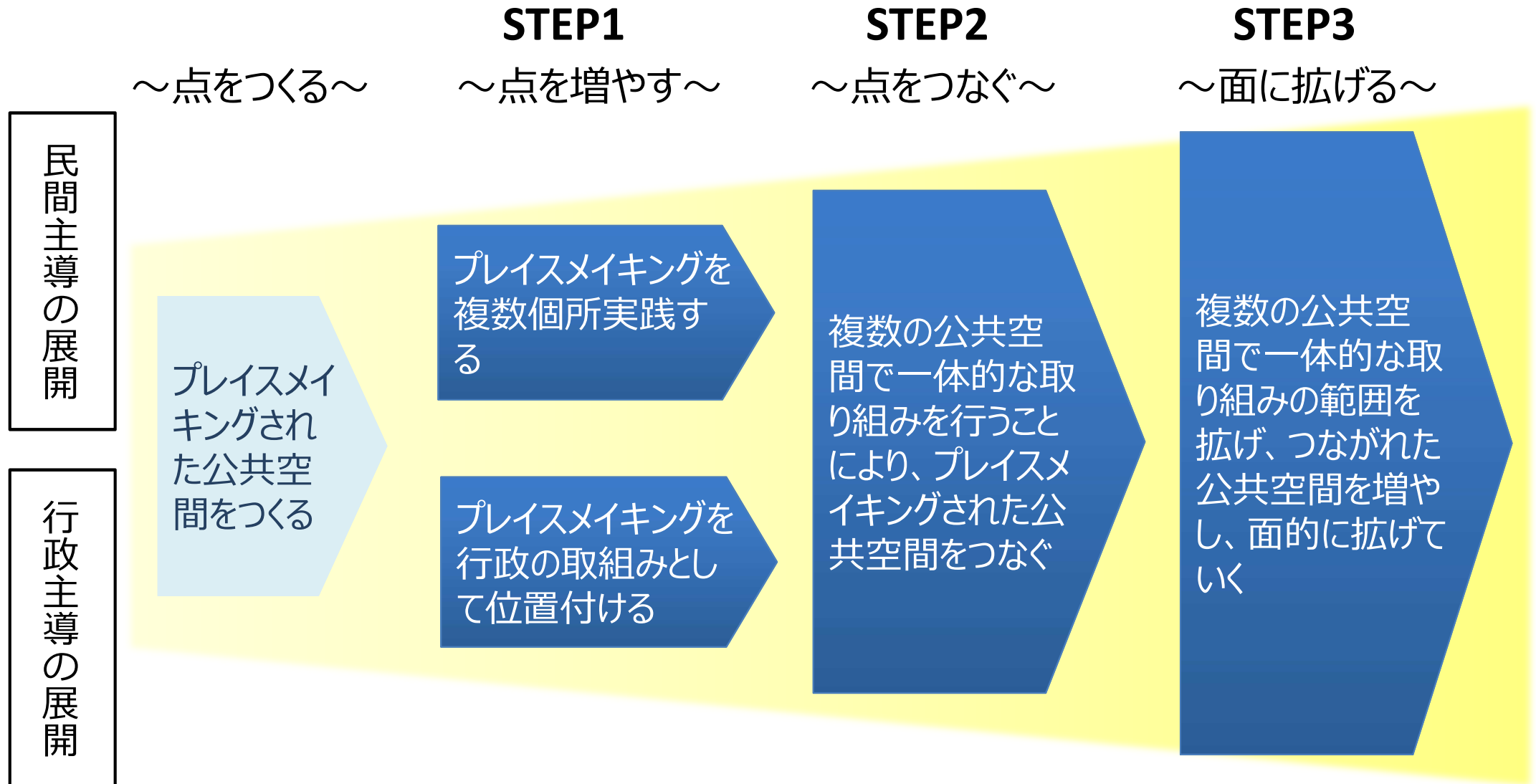
出典： Project for Public Spaces ウェブサイト、OPPORTUNITY DETROIT ウェブサイト をもとに検討会事務局作成
 (https://www.pps.org/article/detroit-leads-the-way-on-place-centered-revitalization)
 (http://opportunitydetroit.com/wp-content/themes/Opportunity_Detroit/assets/PlacemakingBook-PDFSm.pdf)

写真出典： 検討会事務局撮影



3.3 プレイスメイキングの都市への拡げ方

民間主導・行政主導の両面から、プレイスメイキングされた公共空間を増やし、それらをつないでいくことで、プレイスメイキングを都市全体へ拡げる

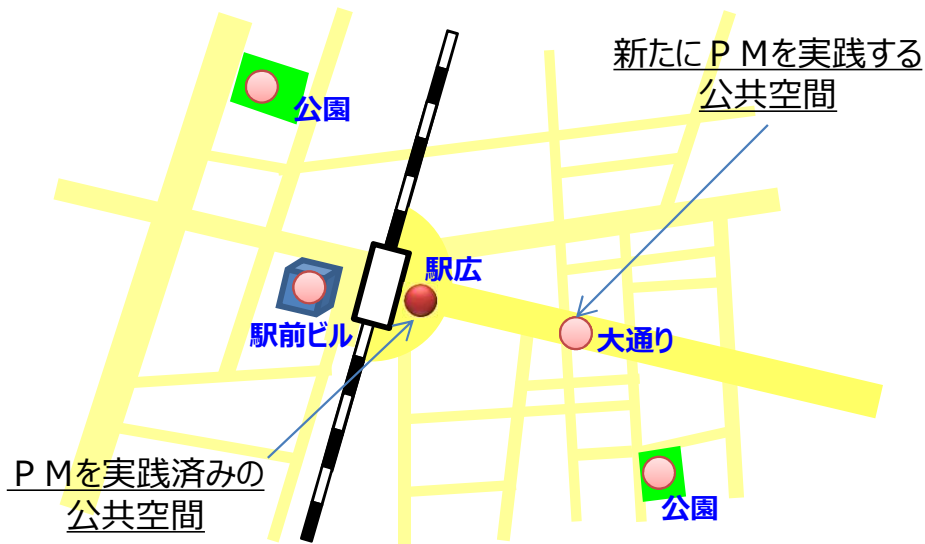


3.3 プレイスメイキングの都市への拡げ方

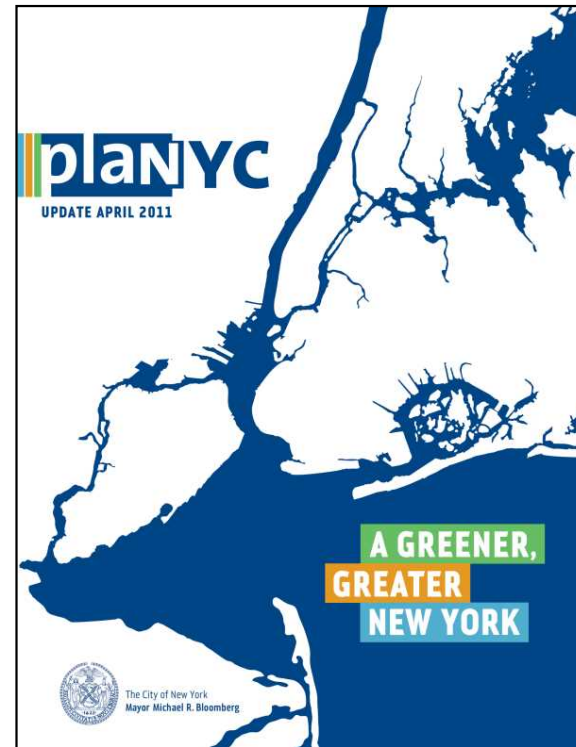
STEP 1 : 点を増やす

プレイスメイキングを複数個所実践するとともに、プレイスメイキングを行政の取組みとして位置付けることで、さらにプレイスメイキングされた空間を増やしていく

<プレイスメイキングを複数個所実践する>



<プレイスメイキングを行政の取組みとして位置付ける>



PlaNYC(2007,2011)

市長直属のチームが作成した分野横断型の総合空間計画

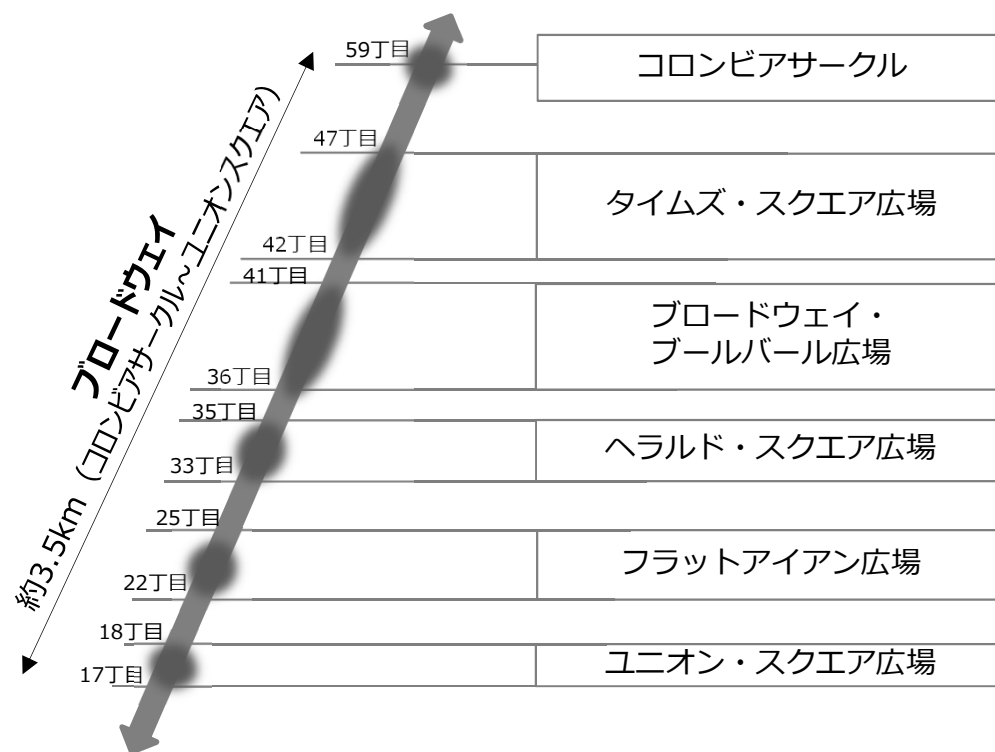
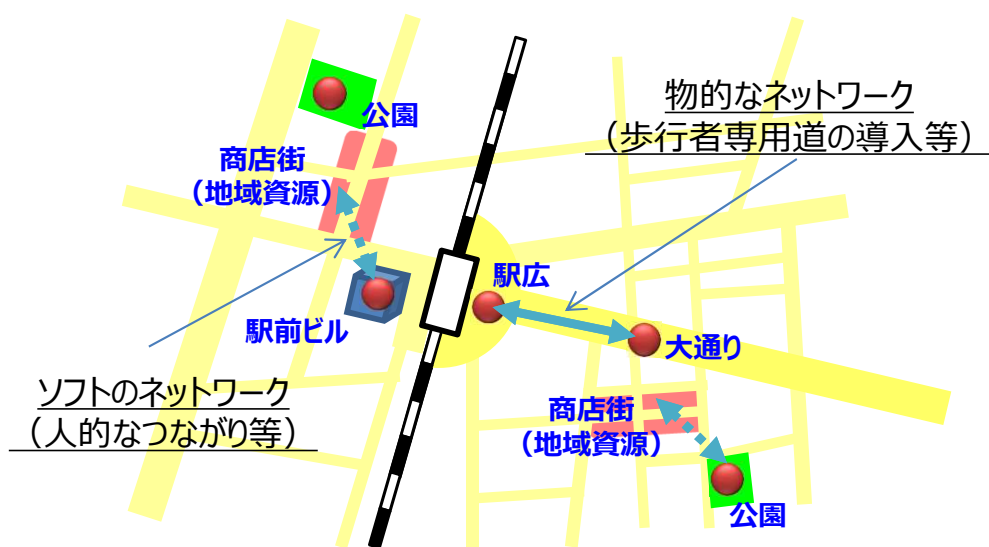
(例) 公共空間に関する政策目標
「全てのニューヨーク市民が住宅から徒歩10分以内で公園に行けるようにする」

3.3 プレイスメイキングの都市への拡げ方

STEP 2 : 点をつなぐ

複数の公共空間でソフト・ハード両面から一体的な取り組みを行うことにより、プレイスメイキングされた公共空間をつなぐ

<プレイスメイキングされた公共空間をつなぐ>



ブロードウェイ

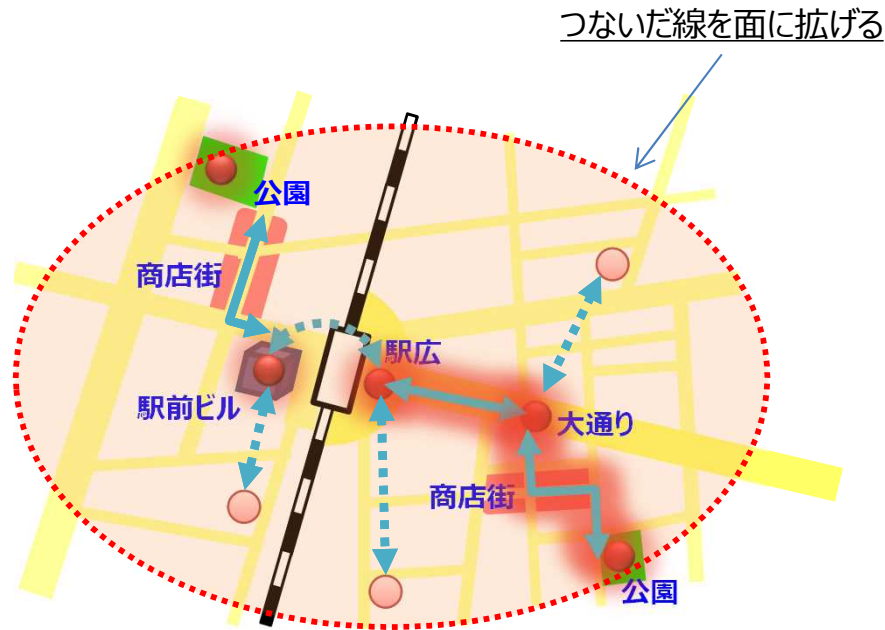
- 長期環境計画「PlaNYC」の中で、全市民が徒歩10分圏内に公園にアクセスできる考えが示された
- これに基づき整備された広場が連なり、ブロードウェイ全体の価値が高まった

3.3 プレイスメイキングの都市への拡げ方

STEP 3 : 面に拡げる

複数の公共空間で一体的な取り組みの範囲を拡げ、つながれた公共空間を増やし、面的に拡げていく

<プレイスメイキングされた公共空間を面に拡げる>



デトロイト市の事例



- 1 East Gateway Seating Plaza and M-1 Stop
- 2 East Fountain
- 3 Bar/Lounge
- 4 Café Area
- 5 Game Area
- 6 Picnic Area
- 7 Volleyball
- 8 Promenade
- 9 Performance Lawn
- 10 West Fountain
- 11 Beer Garden
- 12 Lounge
- 13 Children's Play Area
- 14 Northeast Entrance Plaza
- 15 Dog Run
- 16 West Gateway Seating Area
- 17 Neighborhood Games Lawn



出典 : Project for Public Spaces ウェブサイト
(<https://www.pps.org/article/detroit-leads-the-way-on-place-centered-revitalization>)
OPPORTUNITY DETROIT ウェブサイト
(http://opportunitydetroit.com/wp-content/themes/Opportunity_Detroit/assets/PlacemakingBook-PDFsm.pdf)⁵³

3.3 プレイスメイキングの都市への拡げ方

～更なる展開～

プレイスメイキングを公共空間だけでなく、商業施設・オフィス・住宅・農地などへの活用が考えられるのではないか

シェアグリーン南青山



乃村工藝社 RESET SPACE (RE/SP)



【解説編】

1. 概念の整理

～プレイスメイキングの本質を理解する～

1.1 プレイスメイキングの定義

渡座長によるプレイスメイキングの定義に対して、事務局の理解を整理しました

■ 渡座長による定義

- 実存感を得られる人の居場所づくりの概念
- 心地よさと楽しさを目指す場所と枠組みづくり
- 一人一人の主体的な利用を促進することで、社会的な自分の場と他者との距離をつくる賑わいはその結果で目的ではない
- 屋内・屋外・半屋外の空間の共用を促進

- 理解① “居場所”とは何か
- 理解② “居場所づくり”とは何か
- 理解③ “実存感”とは何か
- 理解④ “心地よさ”とは何か
- 理解⑤ “楽しさ”とは何か
- 理解⑥ “場所”とは何か
- 理解⑦ “枠組み”とは何か
- 理解⑧ “一人一人の主体的な利用”とは何か
- 理解⑨ “賑わいはその結果”とは何か
- 理解⑩ “空間の共用”とは何か

1.2 理解① “居場所”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 「居場所」は人がいるというイメージを強調した概念。「場所」は人もいるけれども空間的な枠組みを含むような概念。「場」はもう少しスケールが小さく、椅子一つでもつくれるような概念
- 規制はある一つの目的を達成するために設けられるが、プレイスメイキングは複数の目的を許容する場所をつくる

【事務局の理解】

- プレイスメイキングは個人個人を主体として考えていくもの
- 従って、プレイス（居場所）は小さく、かつ多様性に富むものである

南池袋公園



芝生広場は多様なプレイス（居場所）が生まれやすい

1.2 理解② “居場所づくり”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 人が居心地がよいと感じる「居場所」「場所」「場」をつくること
- 「メイキング」という言葉は「デザイン」とは違う
- 「デザイン」は設計図をつくって、それを別の誰かがつくるイメージだが、「メイキング」はもっと気軽に、自分で物をつくるところまでしてしまうイメージ
- 人が楽しく自主的にいろいろなアドリブをして、楽しい場所をつくっていく
- その場でつくるというクラフトの概念が今までは足りなかった。その場で人の手が加わったことに感動し、そこにいてよかったという感覚が生まれる

【事務局の理解】

- プレイスメイキングの「メイキング」には、自ら関わって何らかの手を加える「クラフト」の概念が入っている
- これは、後述する「一人一人の主体的な利用」に通じる大事な要素である

佐賀656広場



自ら動かすことができる設備があると、居場所が作りやすい

1.2 理解③ “実存感”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 人々のアクティビティで一番多いのは人を眺めること
- 人を見るということもあるけれど、実は人に見られる場であることも楽しい場づくり
- 雑然感が大事。雑然としている中に身を置くことは意外と居心地がよい
- 隣の人と交流しないけれども、隣の人好きで来ているという存在感が感じられるのがよい。入口の優しさのようなものがある

【事務局の理解】

- “実存感”とは「自分の存在を感じた時に生まれる感覚」であり、それは、「個人として自由にふるまうという解放感と、集団に属しているという安心感を同時に感じること」
- “実存感”には他者とのかかわり（他者の存在感）が欠かせない

中野セントラルパーク パークアベニュー



自由で多様な活動が受け入れられているとともに他者がいることで安心感をつくっている

1.2 理解④ “心地よさ”とは何か

【検討会での主なご意見】

- **自由に何でもやれと言われるとつらい**なという感じがある
- そこで行えることがきちんとあると、**そこに居ていいんだよ**と許してもらっている気がする。それはクラフト感に通ずるもので、眺めているだけでもいいし、交流もしなくてもよい。自由な自分の思いを否定されないような感じ

【事務局の理解】

- 「自分の自由な活動」が受け入れられることと、「他人の自由な活動」を受け入れることといった**「包摂と許容」**が心地よさを形作る
- 自由には、何もしない自由もある
- **多様な活動を受け入れられることが包摂の第一歩**。それは、**思いもよらぬ出会い**や相乗効果を生む

WaiWaiドーム下妻



- 屋根やスポーツ設備があることで、様々な活動ができる
- その周囲に椅子やテーブルがあり、観覧することができる

1.2 理解⑤ “楽しさ”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 場所に帰属する文化（場所文化）というのは人が熱意を持って続けているものなので、人の自主性が集積して、さらにそこに楽しさがある

【事務局の理解】

- “楽しさ”とは、時を忘れて没頭すること。その根底には、熱意と自主性がある
- 熱意や自主性を持って居場所づくりに携われると楽しい。これは前述した、自ら関わって何らかの手を加える「クラフト」の概念に通じる要素である

わいわい!!コンテナ2



2011年より社会実験として継続されており、運営者も楽しめる地域の憩いの場になっている

【検討会での主なご意見】

- 土地の個性や経てきた歴史、価値まで踏み込まなければいけない
- 地域の色々な生活スタイルの提示や、地域の資源を可視化することにより、地域を着るような意識を醸成できる。そういう意識というのは、自分をその地域に同期させる一つの重要なポイント
- 物の形をつくるという意味ではなく、場所が持っている本質をきちんと伝えるという意味での「デザイン」が必要

【事務局の理解】

- “場所”の持つ本質とは、土地の持つDNA（土地の個性や歴史、価値に加え、周辺との関係性）である
- 土地の持つDNAをストーリーとしてビジョンに埋め込むことで、その土地に愛着のある方々の共感（土地親和性）を得やすくなる

さん歩の駅サン・SUNさぬま



筑波山、寺院、農業用の池を借景したカフェ
その場所の歴史や景観資源が継承されている

1.2 理解⑦ “枠組み”とは何か

【検討会での主なご意見】

■空間の枠組み

- これから求められるのは既にある用途や機能を組み合わせつつ、空間の枠組みを考えて、そこに場のセットを組み合わせるという概念
- 場のセットとは、「座り場」「眺め場」「囲い場」「陰り場」「食場」「灯り場」「話し場/離し場」「巡り場」の8つの場要素のこと

■運営の枠組み

- つくって終わりではなく、使いながら、メンテナンスしながら、また変えていくという持続的なエネルギーをかけ続けられる仕組みにしておかないといけない
- イベントを自分で手掛けると大変さが分かり、イベント疲れのようになり、それだけではだめだと感じる。ハードルは高いけれど、そのもう一つ先に恒常的な場所づくりがある
- 週に2回行わないと日常化しない
- 使い方がわかってくれる人が出てくると、意外と楽になる。その場の体験力のようなことを蓄積していくといい

1.2 理解⑦ “枠組み”とは何か

【事務局の理解】

- “枠組み”には、空間の枠組み（配置計画）と運営の枠組みがある
- 空間の枠組みは、椅子や屋根、樹木など個々のエレメントが相乗効果を生むように、**相互の連携**を意識して配置することが重要である
- 運営の枠組みは、無理なく続けられる**持続性**や、平日・土日や朝・昼・晩といった**時間による変化**を考慮する必要がある

富山グランドプラザ



- ガラスの屋根に覆われた空間の中で、スクリーンが見やすい位置や日陰に椅子が置かれている
- 椅子は可動のもので地下に収納されており、管理者が簡単に出し入れすることができる

1.2 理解⑧ “一人一人の主體的な利用”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 「主体的に活動する」とは、利用者自らが何らかの魅力を感じてその場に行き、その場で過ごす、あるいは自分で場をつくらうとすること
- 場所のづくり手と使い手を明確に分けないで、「担い手」になることが重要
- 一人一人が「自分の空間」とすることが重要

【事務局の理解】

- “主体的”とは、自分事にすること
- つくり手と使い手を明確に分けず、一人一人がその場の担い手になる

わいわい!!コンテナ2



当初は9割が運営組織、1割が市民主体による活動だったが、現在は逆転し、9割が市民主体、1割が運営組織による活動

1.2 理解⑨ “賑わいはその結果”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 賑わいづくりではなく、たまたま集まっている状態が賑わいに見える
- 私たちはソーシャルをまとう一部で、パブリックを担う一部。私たちが主体的に動かないと「公」も「共」も進まない。「私」の積み重ねが「公」そのもの。一個人の強い思い、行動力、当事者意識によって実現する

【事務局の理解】

- 一人一人の活動が積み重なって、賑わいになる。大事なのは、一人一人の活動
- 「私」は「公（パブリック）」や「共（ソーシャル）」を構成する要素である

中野セントラルパーク パークアベニュー



水景施設で思い思いに遊ぶこどもたち。それを見守る親。友人たちと過ごす学生。通り過ぎる人や、ベンチから眺めている人。一人一人の活動が集まって、賑わいになっている

【検討会での主なご意見】

- 入江や路地、建物で囲われているところなど、**内部空間の外部化、外部空間の内部化（半分外・半分の中）**したところに人は行きたくなる
- **グランドレベルは全部パブリックスペース**。その境界を取り除いて、中なのか、外なのかかわからないような中に溶け込めるとすごく楽しそう
- **境界は曖昧であっても、その空間の責任は明確にすべき**

【事務局の理解】

- “空間の共用”とは、屋内・屋外・半屋外の**境界を曖昧**にして、いずれの場所でも複数の目的を許容できるようにすること
- 境界を曖昧にすると、その場所に入りやすくなる
- 境界を曖昧にすることが、自由な活動を生み出し、新たなパブリックとなる

おおさわ縁側カフェ



屋根があって、靴を履いたまま座れる場所。外のような気持ち良さと、中のような落ち着きがある

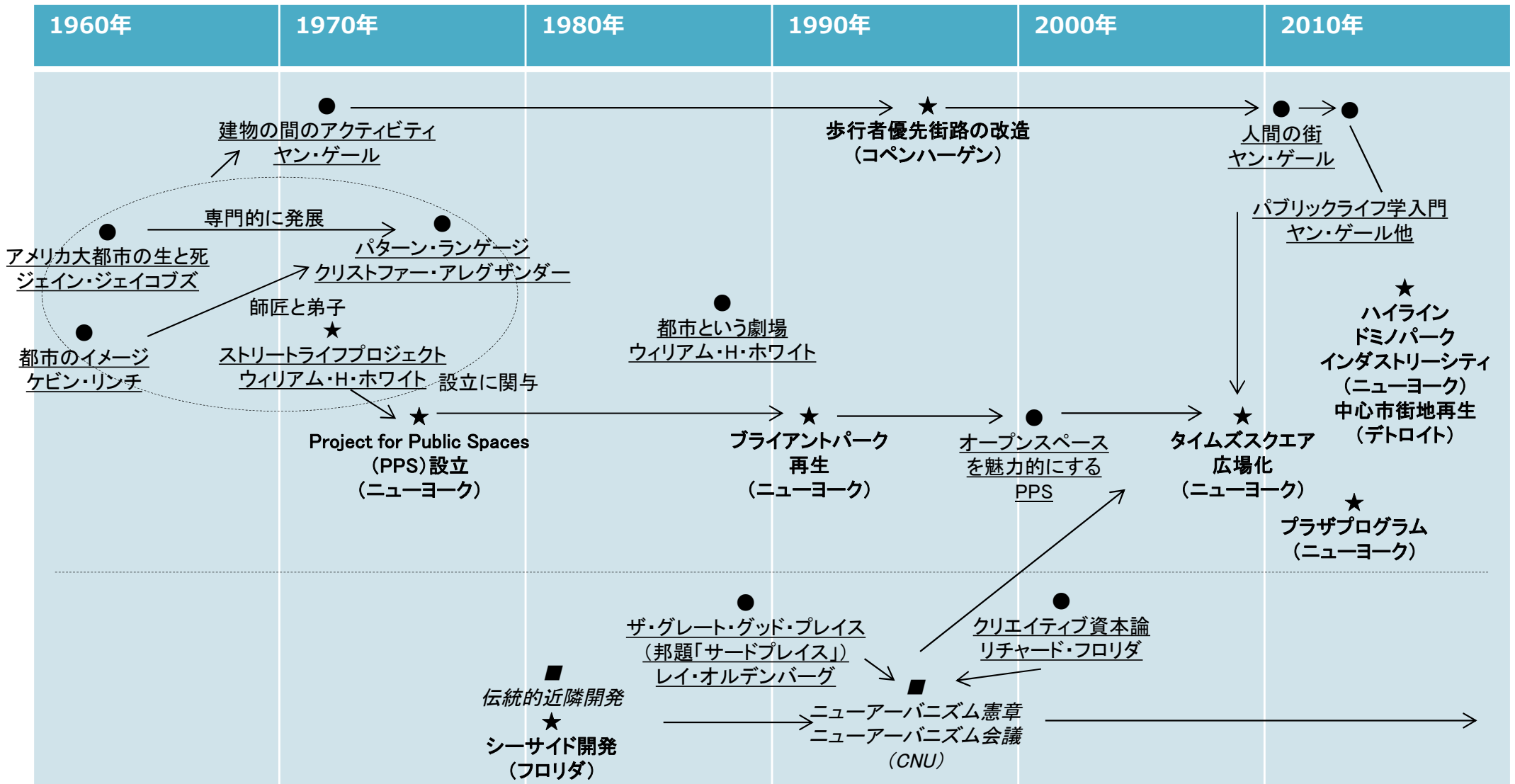
【解説編】

2. 都市・公共空間に関する思想の系譜

～プレイスメイキングに関連する、または影響を与えている思想を確認する～

2.1 都市・公共空間に関する思想の系譜（近年の思想の系譜）

海外の都市・公共空間に関する思想の系譜を紐解くと、1960年代のジェイン・ジェイコブズの主張をはじめ、「ひとの活動」に着目した思想と研究が広がってきている



2.2 都市・公共空間に関する思想の系譜（ジェイン・ジェイコブズ）

ジャーナリスト・市民活動家である**ジェイン・ジェイコブズ**は、都市計画の専門家ではないものの、モータリゼーションが進展する時代において、当時の都市計画の弱点と動向を鋭い観察力で見抜いて、問題提起を行っている

■『アメリカ大都市の死と生』（1961）

○「都市の本質」に関する4つの提唱

- 過度に干渉せずに関係を築けること。
- その関係が、街路という公共的な場所を核として発達する。
- 街路の公共性を保つのは、そこに張りつく多様な商業経済活動と、「ついでの」活動。
- 買い物や雑用でやってきた人々が、人目を提供し、街路の治安を保つ。
それが逆に地域の商業的繁栄にもつながる。

○再開発・都市計画への批判

- 用途規制や巨大開発などを通じた土地利用の純粹化は、そうした「ついでの」活動を殺し、街路を殺し、結果として都市を殺してしまう。
- 目に見える単調さやつまらなさは、その結果でしかない。

○「都市の多様性」のための4つの条件

用途の混在 短い街区 年代の異なる建物 高密度の集積

これら4つの条件が必要不可欠（どれかひとつ欠けても有効に機能しない）

2.3 都市・公共空間に関する思想の系譜（ヤン・ゲール）

建築家であるヤン・ゲールは、モータリゼーションの進展により自動車が都市を支配していた時代に、人々のアクティビティに着目して分析を行い、都市計画・都市デザインにおいて公共空間を利用する人々とそのアクティビティに配慮する必要性を訴えている

■『建物のあいだのアクティビティ』（1971）

○屋外活動と屋外空間の質（→密接な関係）

- 物的環境のデザインを通じて、公共空間を利用する人と出来事の量、個々の活動が持続する長さ、展開する活動の種類に影響を及ぼすことができる

※屋外活動の三つの型：必要活動 任意活動 社会活動

■『人間の街』（2010）

○歩行者景観に関する「12の質的基準」

保護	交通と事故からの保護——安全 ・歩行者の保護 ・交通不安の除去	犯罪と暴力からの保護——治安 ・活気ある公共領域 ・街路に注がれる眼差し ・昼夜を通じて展開する機能 ・適切な照明		不快な感覚体験からの保護 ・風 ・雨／雪 ・寒さ／暑さ ・汚染 ・埃、騒音、照り返し		
	歩く機会 ・歩くためのスペース ・障害物の除去 ・良好な路面 ・万人への開放 ・興味深いファサード	たたずみ／滞留する機会 ・エッジ効果／たたずみ／滞留するための魅力的なゾーン ・たたずむための拠り所	座る機会 ・着座のためのゾーン ・利点の活用：眺望、日照、人々の存在 ・座るのに適した場所 ・休憩のためのベンチ	眺める機会 ・適度な観察距離 ・遮断されない視線 ・興味深い眺め ・照明（夜間）	会話の機会 ・低い騒音レベル ・「会話景観」をつくりだす ストリートファニチュア	遊びと運動の機会 ・創造性、身体活動、運動、遊びの促進 ・昼も夜も ・夏も冬も
快適性						
喜び	スケール ・人間的スケールで設計された建物と空間		良好な気候を楽しむ機会 ・日向／日陰 ・暖かさ／涼しさ ・そよ風		良好な感覚体験 ・良質なデザインとディテール ・良質な素材 ・すばらしい眺め ・樹木、植物、水	

2.4 都市・公共空間に関する思想の系譜（ウィリアム・H・ホワイト）

社会学者であり、ジェイコブズとも交流があった**ウィリアム・H・ホワイト**は、都市環境における人間の行動の観察を通して、社会的活動を生み出す公共空間の存在の重要性を指摘している

■『都市という劇場』（1988）

ニューヨーク市都市計画の総合計画立案への参画（1969）を契機に、ニューヨーク市の公共空間における人々の行動を、カメラ等を用いて16年間にわたり詳細に記録。膨大な記録の分析を通して、公共空間の使われ方・あり方について提言

■ブライアントパークの改修（再オープン：1992）

ウィリアム・H・ホワイトが、当時荒廃していたニューヨーク市のブライアントパークを観察・分析し、これまでの人間行動の研究を踏まえ、問題点を指摘するとともに、再生指針を提案

主な指摘内容	主な提案内容
<ul style="list-style-type: none">高い生垣・鉄格子に覆われ、周辺歩道と1.2mの高低差があることで、人の目が届かず、周辺から孤立している<ul style="list-style-type: none">→ 麻薬売人等の巣窟になっており、これが負の連鎖を呼んでいる食べ物を買う場所や、イベントがない何よりも座る場所がない	<ul style="list-style-type: none">公園への視界を遮っていた生垣・鉄格子の除去キオスク、レストラン、小さなカフェの設置季節や時間に応じたイベントの企画ベンチではなく、Movable Chairs（動かせる椅子）の設置<ul style="list-style-type: none">→ 自由に向きと場所を変えられる椅子の設置により、利用者のエンパワーメント※を強化できる

※ 自らの力を自覚して行動するようになること

2.5 都市・公共空間に関する思想の系譜 (Project for Public Spaces)

ウィリアム・H・ホワイト、フレッド・ケントにより1975年に創設された、ニューヨークの非営利団体である**Project for Public Spaces (PPS)**は、まちの公共的空間を日常的に利用する地域住民等と協働して「スペース」から「プレイス」に変えていく、「プレイスメイキング」の理念と手法を用いながら、公共的空間の計画設計、活用の支援を行っている

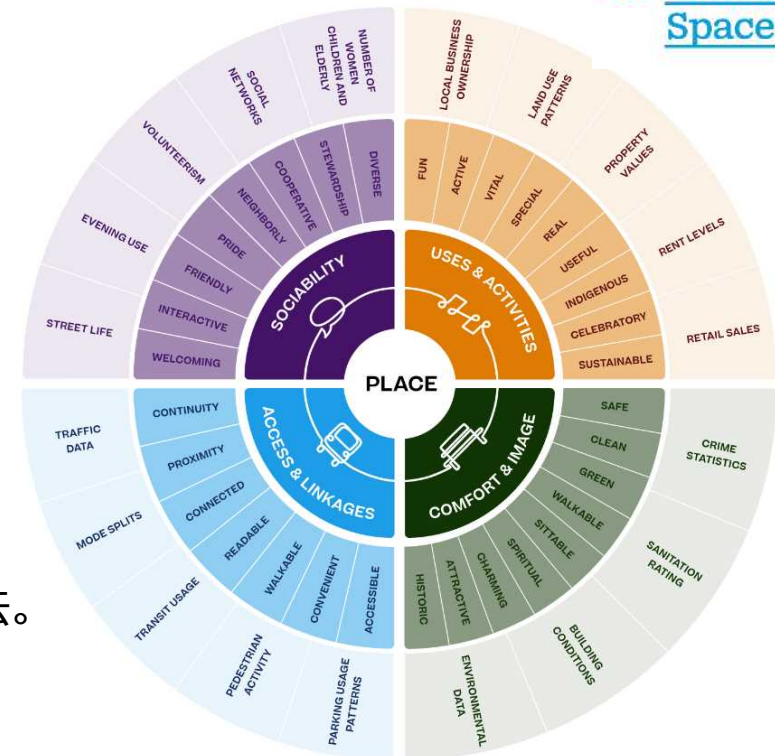
■ WHAT MAKES A GREAT PLACE ?

ほとんどの素晴らしい場所 (Great Places) は、以下の**4つの【カギとなる要素】**を有する。

「アクセスと接続性」	エリアの中の他の重要な場所に アクセス しやすく、 接続が良い
「快適性とイメージ」	快適で良いイメージ を有している
「利用とアクティビティ」	その場所での アクティビティに従事する人々 をひきつけている
「社会性」	人々が 何度も行きたいと思うような社会環境 を有している

■ PLACE GAME

- PPSが開発した、プレイスメイキングの導入部に当たる場所の評価手法。
- 多様なステークホルダー（行政、専門家、地域住民）が参加。
- 空間評価用のチェックシートを用いてまち歩きを行った後、場所のポテンシャルや課題等について議論するためのワークショップを実施。



出典： Project for Public Spaces ウェブサイト
(<https://www.pps.org/article/grplacefeat>) 73

2.6 公共空間に関する視点の整理

※ヤン・ゲール「12の質的基準」及びProject for Public Spaces(PPS)「カギとなる要素」を基に事務局にて作成

視点		項目	説明	備考
空間 ・ヒューマン スケール ・隣接建物と の関係性	1	適切な規模 (平面的)	◆80m×40m（ヤンゲールのヒューマンスケールの広場の目安）に対して大きすぎず小さすぎないか 【滞留や活動空間としての適正】	ヤンゲール：12の質的基準「スケール」
	2	配置・レイアウト (平面的)	◆空間の適切な分節化がされているか（動線、滞留、活動空間等） 【大空間の中に小さな空間づくり】	ヤンゲール：12の質的基準「スケール」
	3	隣接建物 <用途・機能> (立面的)	◆1面でも建物に接しているか ◆賑わいを創出する建物があるか ◆100mの間に15-20店舗並んでいるか（店舗などの間口が5-6m） 【重要な知覚境界-地上より6.5m約3F】	ヤンゲール：12の質的基準「スケール」 PPS：カギとなる要素「利用とアクティビティ」
	4	隣接建物 <景観・デザイン> (立面的)	◆目の高さに接して美しい低層部のある建物や、まとまりのある魅力的なもの、中高層ビル等の1Fに小さな空間の組み込み（広場周辺に並木、屋台、パラソル、ストリートファニチャー等）があるか 【重要な知覚境界-地上より6.5m約3F】	ヤンゲール：12の質的基準「スケール」
	5	アクセス性、わかりやすさ	◆当該地への主要動線からのアクセスがしやすいか ◆駅・バスターミナル等の交通起点から500m以内か	PPS：カギとなる要素「アクセスと接続性」

2.6 公共空間に関する視点の整理

※ヤン・ゲール「12の質的基準」及びProject for Public Spaces(PPS)「カギとなる要素」を基に事務局にて作成

視点		項目	説明	備考
空間 ・ヒューマン スケール ・隣接建物と の関係性	6	使いやすさ、集まりやすさ	◆誰もが受け入れやすい空間か（バリアフリーなど） ◆混雑していない、邪魔されない空間か	PPS：カギとなる要素 「快適性とイメージ」
	7	まちの個性や地域性	◆特色ある地域等の取り込みや連携空間があるか	PPS：カギとなる要素 「快適性とイメージ」「社会 性」
機会 ・利便性 ・快適性 ・多様性	8	歩く機会	◆適切な幅員や良好な路面が確保され、障害物がなく、誰でも 歩くことができるか ◆目の高さに見て楽しいものがあるか	ヤン・ゲール：12の質的基準 「歩く機会」
	9	隣接建物際等での佇む・ 留まる機会	◆留まるのにほどよい壁、空間のエッジ、縁、建物の凸凹がある か	ヤン・ゲール：12の質的基準 「たたずみ／滞留する機 会」
	10	座る機会	◆心地よいベンチが用意されており、カフェサービスの提供や、景 観・眺望等によって、人々が活動を楽しんでいるか	ヤン・ゲール：12の質的基準 「座る機会」
	11	眺める機会	◆遮断されない眺め、興味深い眺め、視覚的触れあい、夜間の 照明が確保されているか	ヤン・ゲール：12の質的基準 「眺める機会」
	12	会話できる機会	◆騒音がひどくなく、ベンチが相対的に配置され、会話しやすい 環境になっているか	ヤン・ゲール：12の質的基準 「会話できる機会」

2.6 公共空間に関する視点の整理

※ヤン・ゲール「12の質的基準」及びProject for Public Spaces(PPS)「カギとなる要素」を基に事務局にて作成

視点		項目	説明	備考
機会 ・利便性 ・快適性 ・多様性	13	多様な活動ができる機会	◆遊び、運動、イベント、集会、音楽、パフォーマンス、祭りの場があるか	ヤンゲール：12の質的基準 「遊びと運動の機会」
	14	気候を快適に楽しむ機会	◆陽当たりに加えて木陰等の日陰が確保されており、緑等により季節を感じられるか ◆雨よけや暑さ寒さ対策が成されているか	ヤンゲール：12の質的基準 「良好な気候を楽しむ機会」
	15	良好な感覚体験 (デザイン、素材、水や緑、眺め等)	◆優れたデザイン・ディテール・材料が施されているか ◆樹木・草花等の多様な植栽があり、眺めが良好か	ヤンゲール：12の質的基準 「良好な感覚体験」
	16	多様な活動機会を提供する施設・設備等	◆可動イスやテーブルが配備されているか ◆日常時・非常時・イベント時それぞれで可変性のある施設や舞台設備等が備わっているか	PPS：カギとなる要素 「社会性」
運営管理	17	運営体制	◆運営主体や運営ルール等が明確化されているか ◆活動プログラムが実施され、適切な維持管理になっているか	PPS：カギとなる要素 「社会性」
	18	市民参加	◆市民が空間活用や運営に参加しやすい環境になっているか	PPS：カギとなる要素 「社会性」

2.7 都市・公共空間に関する思想の系譜（ニューアーバニズム）

アメリカでは、1980年代初頭より、伝統的な価値を再評価し、ひとに好かれ続けるまちづくりを目指す“**ニューアーバニズム**”というまちづくりの概念・デザイン論が台頭してきており、ニューアーバニズムを実現する取組として、**プレイスメイキング**の概念が提示されている

○ニューアーバニズムとは

背景：**自動車社会の急激な進展**がもたらした**様々な都市問題**（既成市街地の空洞化、交通渋滞等）の発生

ニューアーバニズム

上記社会問題の解決のため、**多様性・コミュニティ・ヒューマンスケール**等の**伝統的な価値を再評価し**、**ひとに好かれ続けるまちづくり**を目指す、**まちづくりの概念・デザイン論**

ニューアーバニズムを実現する**具体の取組のひとつ**

プレイスメイキング：**ひとの居場所づくりの概念**

○ニューアーバニズムのエッセンス

- **コンパクトネス**（街の親密性を感じさせる密度づくり、小型化）
- **ウォーカビリティ**（歩きたくなる規模、街中の居場所の存在）
- **ダイバーシティ**（用途・建築様式・所得の多様性）

→ **現在の日本の都市政策に合致**
（ウォークブル推進事業等）

2.7 ニューアーバニズムの理念を基に開発された事例

■シーサイド（フロリダ州ペンハンドル郡）



- フロリダ州の北西部、メキシコ湾を臨む地に開発された、ニューアーバニズムの初期プロジェクト。
- 広さ80エーカー（約32ha）に、350戸の戸建住宅、200のアパートメント、200室のプチホテル群、商業施設、スポーツ施設、教会等から構成。
- 徒歩圏内に、住民たちが交流しあうスペース（多目的広場）とフットパスを配置。
- 伝統的なアメリカ南部の小さな街の形態をベースに、コード（都市と建築の形態規範）を設定し、デザインの統一性と多様性を同時に実現。
- 建築資材を誰もが修復可能な普遍的素材に限定すること、好かれ続けるデザインとして住区のアイデンティティや、商業施設と街中のサードプレイスを創り出すこと等、まちの持続性を重視して開発。

2.7 ニューアーバニズムの理念を基に開発された事例

■ザ・クロッシングス（カリフォルニア州マウンテンビュー）



- ・サンフランシスコから南に約60km、シリコンバレーの中心地から程近いマウンテンビュー市に位置する、1960年代の郊外型ショッピングモールの跡地に建設された開発。
- ・広さ18エーカー（約7.2ha）に、店舗、スーパーマーケット、計359戸の戸建・集合住宅、低所得者用タウンハウス、アパートメントといった、**多様な住宅形式、多様な階層の人々が共に住まうミクストユースな住宅地**。
- ・**交通拠点（鉄道駅）を核として歩けるスケールのまち**を形成している、公共交通指向型開発（TOD）。
- ・比較的高密度な住宅地の中に、3か所の**パブリックなオープンスペース**を配置。周辺の建築と一体となり、変化のあるランドスケープを形成するとともに、見晴らしを良くすることにより、子どもや高齢者等、利用者の安全に配慮。

2.7 ニューアーバニズムの理念を基に開発された事例

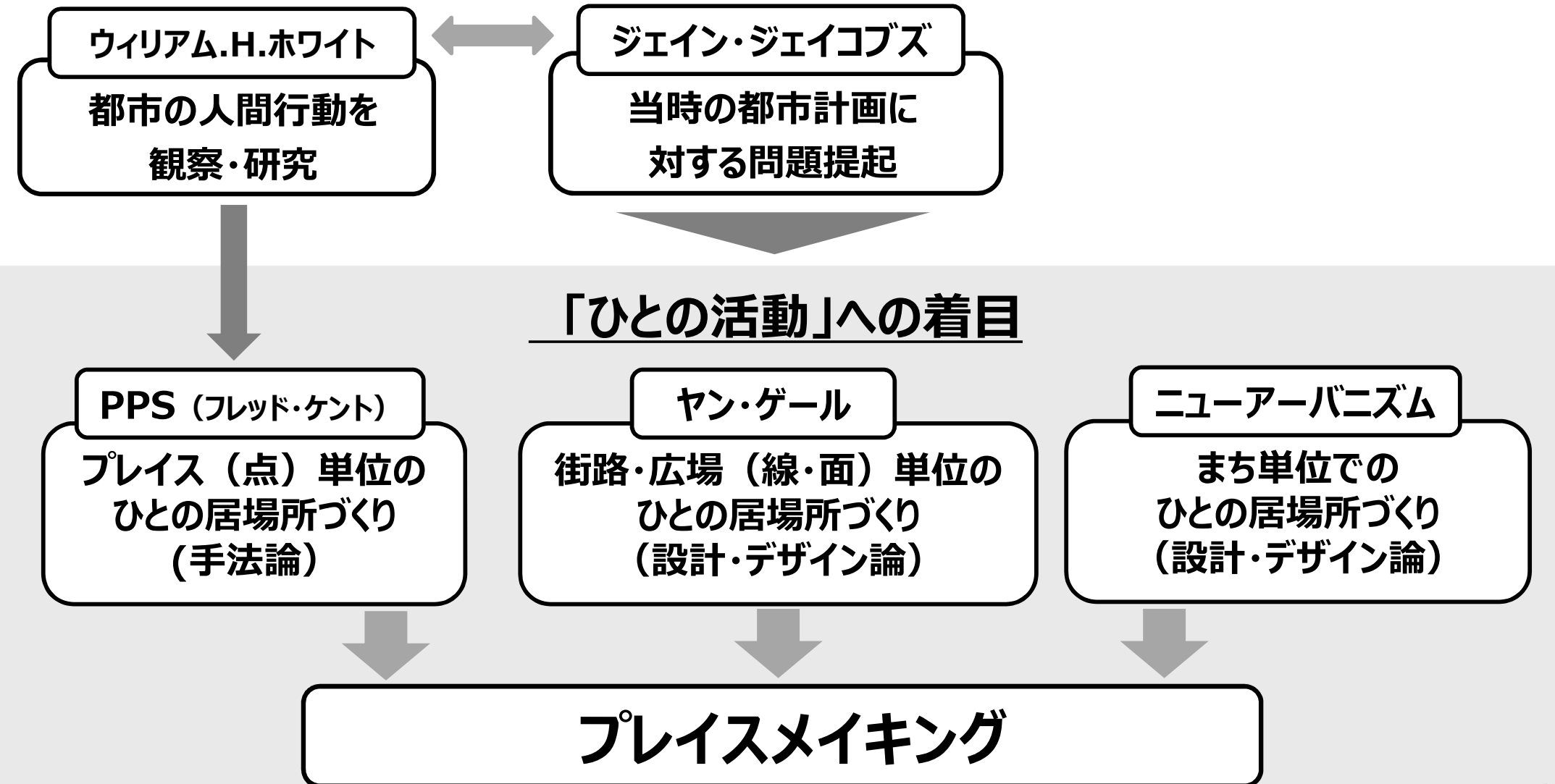
■ アギービレッジ（カリフォルニア州デイビス市）



- カリフォルニア州デイビス校の一部の敷地を使った、デイビス市中心地区への高速道路からの入口に位置する、**小規模な混在型住宅地**。
- 広さ12エーカー（約5ha）に、29戸の住宅、商業施設、大学の施設、オープンスペース、バイクロードなどで構成。
- どの家も道路に面してフロントポーチがあり、前庭も塀で囲うことはせず、**美しくフレンドリーな街並み**を形成。歩道は大きすぎず、**人がすれ違うのに適度な幅員**を確保。
- **開放的な飲食店**を中心に構成された商業施設に囲まれた、「デイビスコモンズ」と呼ばれる**緑地広場**が存在。緑地広場と商業施設に沿って配置された**自由に座れる常設の稼働イスやテーブル**、また夜も営業する商業施設からの**見守りや窓の明かりが与える安心感**が、人々の自由な居場所を支えている。

2.8 都市・公共空間に関する思想の系譜（まとめ）

以上のように、モータリゼーションや大規模開発を重視してきた都市・公共空間については、ジェイン・ジェイコブズの問題提起をきっかけに、「ひとの活動」を重視する考え方が広まり、その結果、ひとの居場所づくりの手法のひとつである「プレイスメイキング」の概念が形成されてきている



【解説編】

3. 日本における公共空間の使い方の特徴

～「仮設的・可変的な活用」と「境界の曖昧性・空間の伸縮性」～

3.1 なぜ日本の歴史、気候、西欧との比較なのか

【検討会での主なご意見】

- いろいろな都市で培われてきた生活文化の中には、**プレイスメイキング的なこと**はいくらでもある。我々が日本でプレイスメイキングを考えるのであれば、**歴史**をしっかり勉強、当然そういうものを踏まえながら、活かす必要がある
- **気候**などを配慮しないと、それこそ使われないものになってしまう
- 西欧は昔から**個人主義**が強いが、日本では個の確立はそれほどでもないので、そのような人たちが本当に心地よくいられる空間とはどのようなものか
- 西欧的な個人主義の**文化**と、日本人のもう少し協働の**文化**では、たたずんだときの気持ちよさの感覚が異なるのではないかと、直感としては思うことがある

【文献より】

- 人々が座り、歩き、自転車に乗る、その場所の**気候**条件は、都市空間の快適さと満足に最も大きな影響を及ぼす要因のひとつである。
～「人間の街」(ヤン・ゲール著(北原理雄訳)、鹿島出版)～

【事務局の理解】

- 日本でプレイスメイキングを実践するにあたっては、**歴史**や**気候**、**公共空間活用に対する西欧との意識の違い**を踏まえることが必要である

3.2 公共空間に関する歴史（日本の広場の特徴）

【文献より※】

- 江戸時代までの日本には、西洋等にあるような一般的な独立した広場はなく、広場は「本来広場でないオープン・スペースを広場化することによって存在してきた。」
- 「広場化の過程のなかで、屋台、掛茶屋、見世物小屋など、さまざまの装置が持ち込まれる。これらはいずれも移動できるものであり、仮設的なもので土地に定着していない。」
- 「たとえば、江戸の広小路に置かれていた掛茶屋などは、将軍お成りのときには撤去しなければならなかった。」

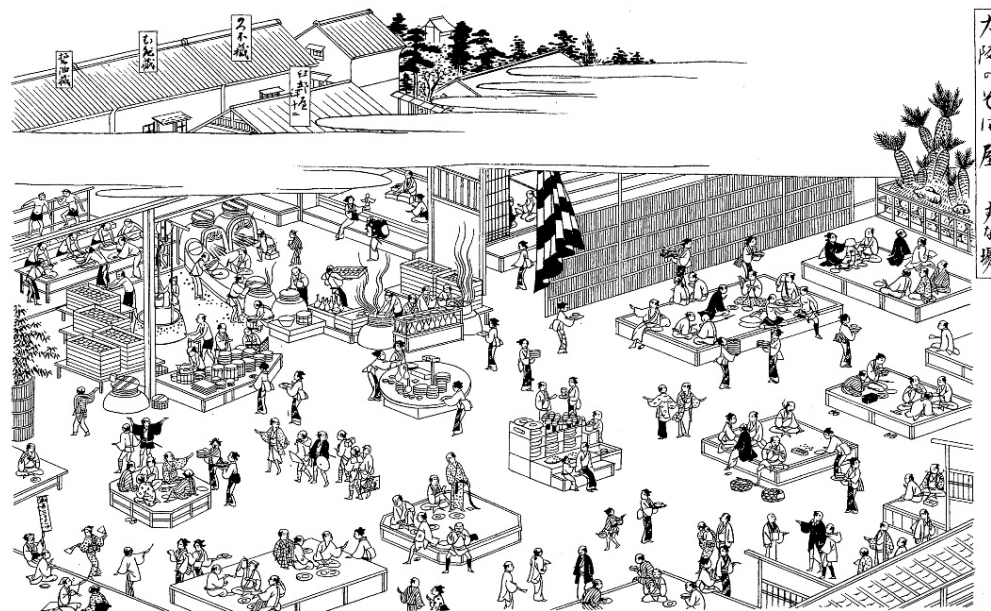
～「日本の広場」(都市デザイン研究体編著、彰国社)～

※「 」内は文献からの引用であるが、読みやすくするため事務局にて言葉を補足。以下同様。

【事務局の理解】

- 日本はもともとプレイスメイキング的なことを行っていた
- 特に、土地に定着していない**仮設的なもの**は、古くから使われている

江戸時代 大阪のそば屋



画像出典：三谷一馬 絵

3.2 公共空間に関する歴史（日本の広場の特徴）

【文献より】

- 「**空間の伸縮**」は「主として道路の広場化のときに現れ、基本的には**伝統的な日本建築の特性**」つまり「**わが国の間仕切りは直接には襖、障子、格子、戸板など、取りはずしが自在である**」ことに、これは由来している。」取りはずすことにより、「**店の間は道路空間と連続**し、広場化された空間は日常時よりそれだけ拡大されたのである。」
～「日本の広場」(都市デザイン研究体編著、彰国社)～
- **縁側**は「夜間および風雨の激しいあいだはこれ(=**雨戸**)によって戸締まりをする。」雨戸を開けているときは「一時的な来客には縁側で応接することが多」く「火鉢やタバコ盆を持ち出し、茶や菓子を出す。夏の夕方などは、なかの畳敷の部屋よりもはるかに涼しく、**目前の庭とも相俟って格好の気晴らしの場所**となる。」「子供たちが遊ぶ場所でもある。」

～「日本人の住まい」(E.S.モース著、八坂書房)～



写真出典：(左)事務局撮影、(右)渡座長提供

3.2 公共空間に関する歴史（日本の広場の特徴）

【事務局の理解】

- 日本建築はもともと境界を曖昧にできる構造となっており、戸締りをしつつ空間を伸縮させることで、そこで自由な活動を創造的に行ってきた

江戸時代 茶屋



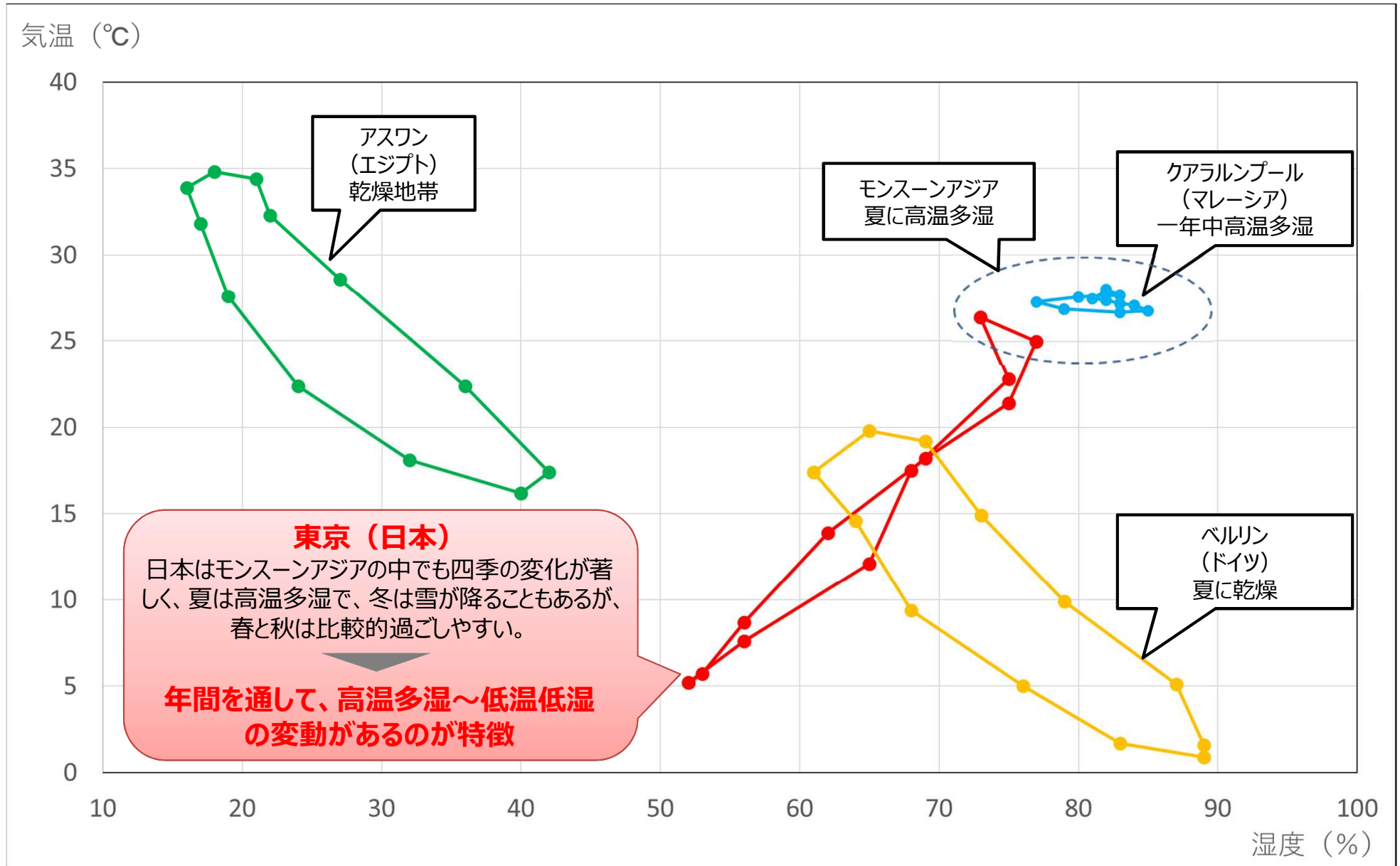
3.3 日本の気候への対応

【文献より】

- 「亜熱帯から温帯にわたる我が国では夏の太陽はあまりに強く、戸外に長く立ちつくすことは生理的に耐えがたい。またモンスーン地帯に属することで、雨量も雨天の日も多く、しばしば強風を伴う。」
～「日本の広場」(都市デザイン研究体編著、彰国社)～
- 日本は「夏が高温、冬が低温で、気温の年比較差が大きく、四季が明瞭である。」
～「世界がわかる地理学入門」(水野一晴著、筑摩書房)～
- 高緯度で特に冬の半年間の日光が乏しい西欧の人々は「日光浴を、夏の間にも熱心にやっておこうとする。夏の公園や広場はこの日光浴の人で充たされている。我々がやや暑さを感じて日陰をえらんで歩くような時にさえも、人々は日向のベンチに坐してじっと日光を浴びているのである。」
～「風土－人間学的考察－」(和辻哲郎著、岩波書店)～

3.3 日本の気候への対応

■ 気温・相対湿度の月別平年値※¹に関するクライモグラフ※²



※¹ 東京については、気温・相対湿度ともに、30年間（1981年～2010年）の平均値

※² 縦軸に湿球温度、横軸に相対湿度をとり、その毎月の平均値を記入し、月の順に直線で結んだ図

3.3 日本の気候への対応

■年間降水量の平年値*

降水量 (mm)

3,000

2,500

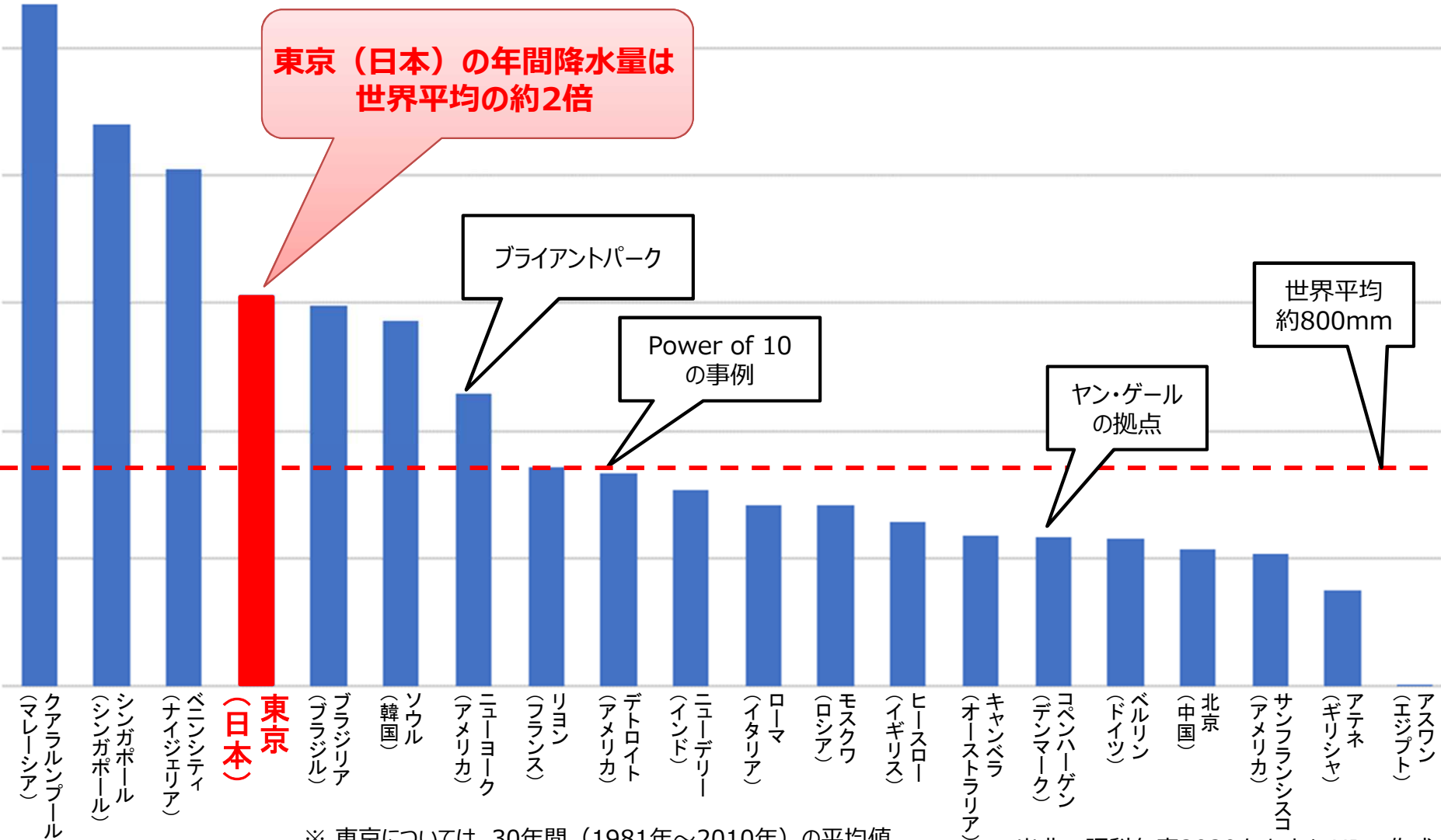
2,000

1,500

1,000

500

0



東京 (日本) の年間降水量は世界平均の約2倍

ブライアントパーク

Power of 10の事例

ヤン・ゲールの拠点

世界平均 約800mm

* 東京については、30年間 (1981年~2010年) の平均値

3.3 日本の気候への対応

【文献より】

- 江戸時代までは「寺院が広場化されることは、本堂や庫裡(くり)を使えるという点で、**木陰**の多い神社境内は夏の日差しを避けられる点で、好都合であった」。
～「日本の広場」(都市デザイン研究体編著、彰国社)～
- 「**庇**は、一般に家の縁側などのような開放部を直射日光や雨から守る役割を果たしている。」
～「日本人の住まい」(E.S.モース著、八坂書房)～
- 降雪地方には昔の「**雁木**」もあるが、今は「**アーケード街**」が都心付近の主役になっている」。
～「かいわい－日本の都市空間－」(材野博司著、鹿島出版会)～

【事務局の理解】

- 日本では昔は、**寺院や神社**のほか、空間の伸縮の例である**道路空間と連続した店の間**、**庭と連続した縁側と庇**が、日差しや雨を避けて活動できる場所として機能していた



3.3 日本の気候への対応

【文献より】

- 「わが国では、とくに夏においては両国橋広小路の納涼や縁日などのような夜の行事による広場化が多くみられる」。

～「日本の広場」(都市デザイン研究体編著、彰国社)～

【事務局の理解】

- 日本は気候の変化が激しいことから、日差しや雨を避けるためには、物理的な対応以外に、居心地の良い時間帯や天候や季節を選ぶということも有効な策であり、仮設性と親和性がある



歌川広重

「東都名所高輪廿六夜待遊興之図」

(神奈川県立歴史博物館蔵)

二十六夜待は7月26日の夜に、月の出を待って拝む風習のことであるが、芝高輪や深川の海辺、また湯島や神田の高台は人々で賑わい、月見客相手の店や芸人も出た。

3.4 公共空間活用に対する意識（日本と西欧の相違）

【文献より】

- 「西欧の家の中では外にいる時と同じように靴をはいているのに、わが国では家の中では靴をぬいでいる」 「靴をはいたまま暮らす西欧的雰囲気とは、独立した個の対立による外的秩序の空間であり、靴をぬいで暮らす日本的雰囲気とは、わけへだてのない個の集合による内的秩序の空間である」。
- 「西欧の生活の中には外的秩序の考え方があり、日本の住いの中で行われるようなことが外で行われる。教会で祈り、公園で休み、レストランで食事をし、広場で談笑するということになるのである。」
- 「わが国では伝統的に(略)家族を中心に一軒ごとに内的秩序を保ってき」ており、「内的秩序には外的秩序にはない親密感や安心感があり、住む人々に仲間意識やくつろぎを与えてくれる。」
- 「西欧のように外から内に向かったの統一の方法もあるであろうけど、わが国の場合、内から外への統一の方法も十分に考えられると思うのである。」建物内部にいる者にとっては、「前面道路のような、自分の家と深いかわりあいをもっている部分を内部化して「内部」と考えてみる。さらに領域を拡大して、町内まで内部化して「内部」と考えてみる。」ことができる。

～「街並みの美学」(芦原義信著、岩波書店)～

3.4 公共空間活用に対する意識（日本と西欧の相違）

【文献より】

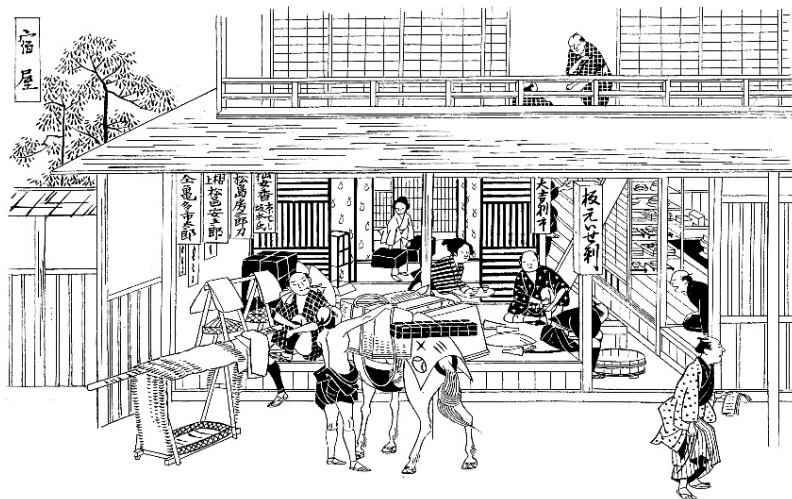
- 建物の外部にいる者の視点から考えると、昔の日本では、店の多くは「住居と店とが一つの屋根の下にあり、(略)家の造り自体が開放的なので、客は店頭で買い物をしながらも、奥の部屋で食事をしている家族の様子をかいま見ることもあ」る。
- 旅籠は「ふつう、通りに面しており、開放的なただずまいを見せている。そして、いかにも旅籠らしいなごやかな雰囲気が漂っている。日本では、いたるところにこのような施設があるので、国内旅行は気楽に寛いだ気分ですることができる。」

～「日本人の住まい」(E.S.モース著、八坂書房)～

- 「祭礼のときには表の建具がはずされることがある。屏風祭りのときなどとくにそうであり、この場合は道行く人に当家自慢の屏風を見せるために、店の間の格子をはずし、そこに屏風を立てる。このほかさまざまな理由で、ハレの日には住宅の家の建具や格子がはずされる。」

～「日本の広場」(都市デザイン研究体編著、彰国社)～

江戸時代 旅籠



倉敷屏風祭



画像・写真出典：(左) 三谷一馬 絵 (右) 京あそび 屏風祭り展 in 倉敷

3.4 公共空間活用に対する意識（日本と西欧の相違）

■ 西欧と日本の意識等の相違点

※「風土－人間学的考察－」(和辻哲郎著)、「街並みの美学」(芦原義信著) を事務局にて整理

		西 欧	日 本
自然		<p>夏に乾燥(暑さと湿気が別)⇒雑草・害虫・洪水等災害が少ない</p> <p>自然が人間に対して従順、 自然に対して支配的(自然を人工的に支配)</p> <p>人間中心的な立場の創設、人間の活動の激成</p>	<p>夏に高温・多湿⇒雑草・害虫・洪水等災害が多い、食物豊穡</p> <p>自然に対して 受容的(人間は単純に自然に抱かれておればよい) 忍従的(自然は人間に対抗を断念されるほどに強大な力)</p> <p>人工的な手段よりも、自然自身の力を巧みに利用</p>
	人間社会	<p>自然だけでなく人間を支配・征服するための闘争が発生</p> <p>自分の生命を護るために、部族を異にする者が団体を結成し、 共同の敵に対して、共同して防衛 共同を危うくすることは自分の存在をも危うくすることになる</p> <p>城壁の内部において利害に基づく個人の間の社交 が行われる 家族もまた経済的利害による個人の結合と理解</p>	<p>生命を危うくする敵を想定して共同する必要がない</p> <p>家族の間での自然な情愛に基づく 距てなき生活を重視 社交的な公共生活を営まない</p>
空間意識	外部空間	<p>個人の社交を行う場として、公共的な場所への関心が高い ⇒ 外部に独立した広場を形成</p>	<p>社会の出来事に関心が薄く、都市を共同的に営もうとしない ⇒ 外部に独立した広場がない</p>
	内部空間	<p>個人の社交を行う場所として、家の内部と外部を区別しない ⇒ 室内でも靴を履く習慣</p>	<p>家の内部と外部を区別し、内部は外部よりも上位の空間秩序 ⇒ 室内では靴を脱ぐ習慣</p>

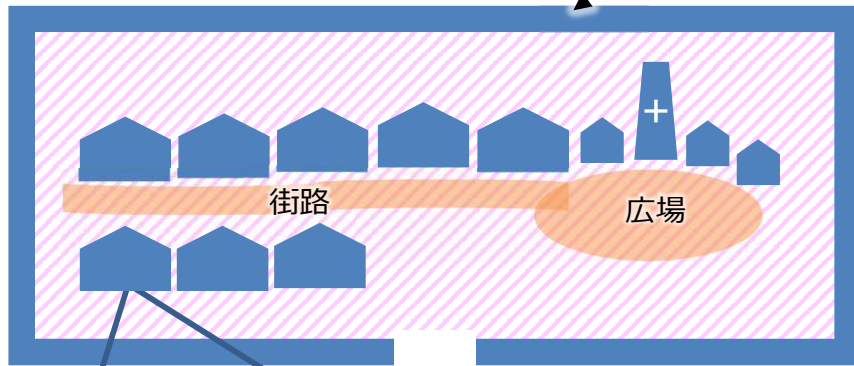
3.4 公共空間活用に対する意識（日本と西欧の相違）

■ 西欧と日本の伝統的な都市・建物のイメージ

※「風土－人間学的考察－」(和辻哲郎著)、「街並みの美学」(芦原義信著) をもとに事務局にてイメージ化

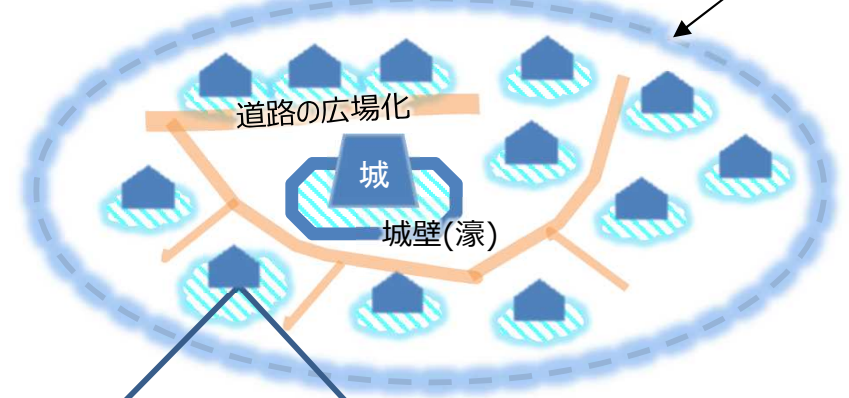
西欧の伝統的な都市のイメージ

都市の境界が明確（城壁）



日本の伝統的な都市のイメージ

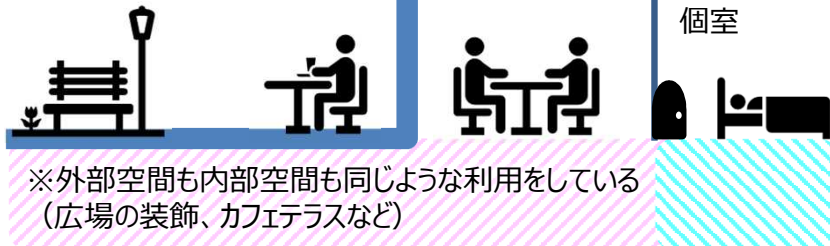
都市の境界が曖昧



西欧の建物イメージ

※内部と外部は石造りの壁で明確に仕切られる

建物内部

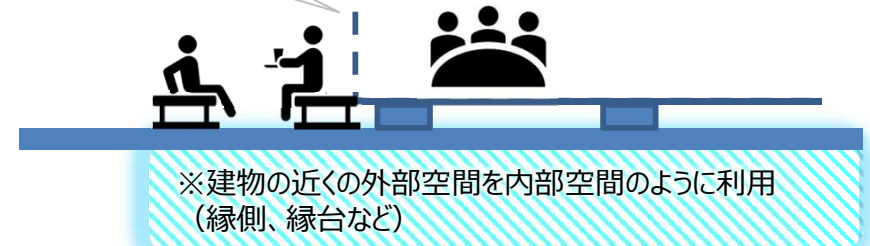


※外部空間も内部空間も同じような利用をしている（広場の装飾、カフェテラスなど）

日本の建物イメージ

※木造建築のため内部と外部を仕切る壁が薄い（もしくは透過性がある）

建物内部



※建物の近くの外部空間を内部空間のように利用（縁側、縁台など）

靴を履く空間（外的秩序）

靴を脱ぐ空間（内的秩序）

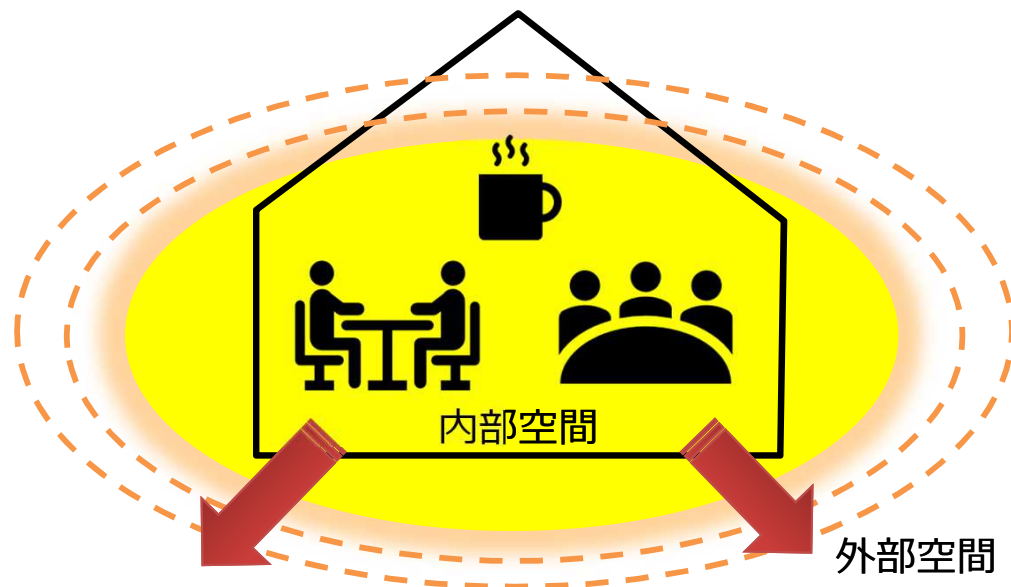
3.4 公共空間活用に対する意識（日本と西欧の相違）

【事務局の理解】

- 日本では、店の間、縁側、旅館の入口、ハレの日の住宅などの境界が曖昧な部分から、わけへだてのない雰囲気が外部ににじみ出ている空間を好む傾向が見られる
- また、境界が曖昧な部分が隣接していなくても、花見をするときのゴザに象徴されるように、外部においても内部にいるようなわけへだてのない雰囲気が味わえる空間を好む傾向が見られる

日本の空間意識イメージ

～内できつろぐ・内を外にひろげる（にじみだす）～



3.5 日本における公共空間の使い方の特徴（総括）

【公共空間の使い方の歴史】

- 江戸時代における広場的な空間の中では、屋台等の様々な装置を持ち込み、仮設的な使い方がされており、プレイスメイキングに近いことを行っていた



概念編②で述べたクラフトの概念や実践⑩で述べた管理しやすい仕組みに通じるものがあり、現代の日本でも受け継ぐべき要素

【日本の気候への対応】

- 他国に比べて、日本の気候は一年間の移り変わりが激しい
- 屋外では雨に降られることが多く、夏の直射日光を避ける必要がある



実践⑫で述べた日陰（屋根）をつくることがポイントになり得るあわせて、季節・時間の違いを踏まえた使い方を設定する工夫が必要

【日本と西欧の公共空間活用に対する意識の違い】

- 西欧に比べて、日本はどちらかということと家族を中心として内にくつろぐ傾向がある一方、内を拡大して外を楽しむ傾向がある



外の居心地の良さに繋げるには、実践⑬で述べた境界を曖昧にする工夫や、建物の足元と隣合う屋外空間を一体的利用するような工夫が必要

3.5 日本における公共空間の使い方の特徴（総括）

日本でのプレイスメイキングにおいては、

- ・縁側・庇 等に象徴される境界の曖昧性・空間の伸縮性 を公共空間にセットし、
- ・その空間を状況（気候等）に合わせて仮設的・可變的に活用する

ことがポイント

スターバックス 鎌倉御成町店



中之条町ふるさと交流センター「つむじ」

