

## 【解説編】

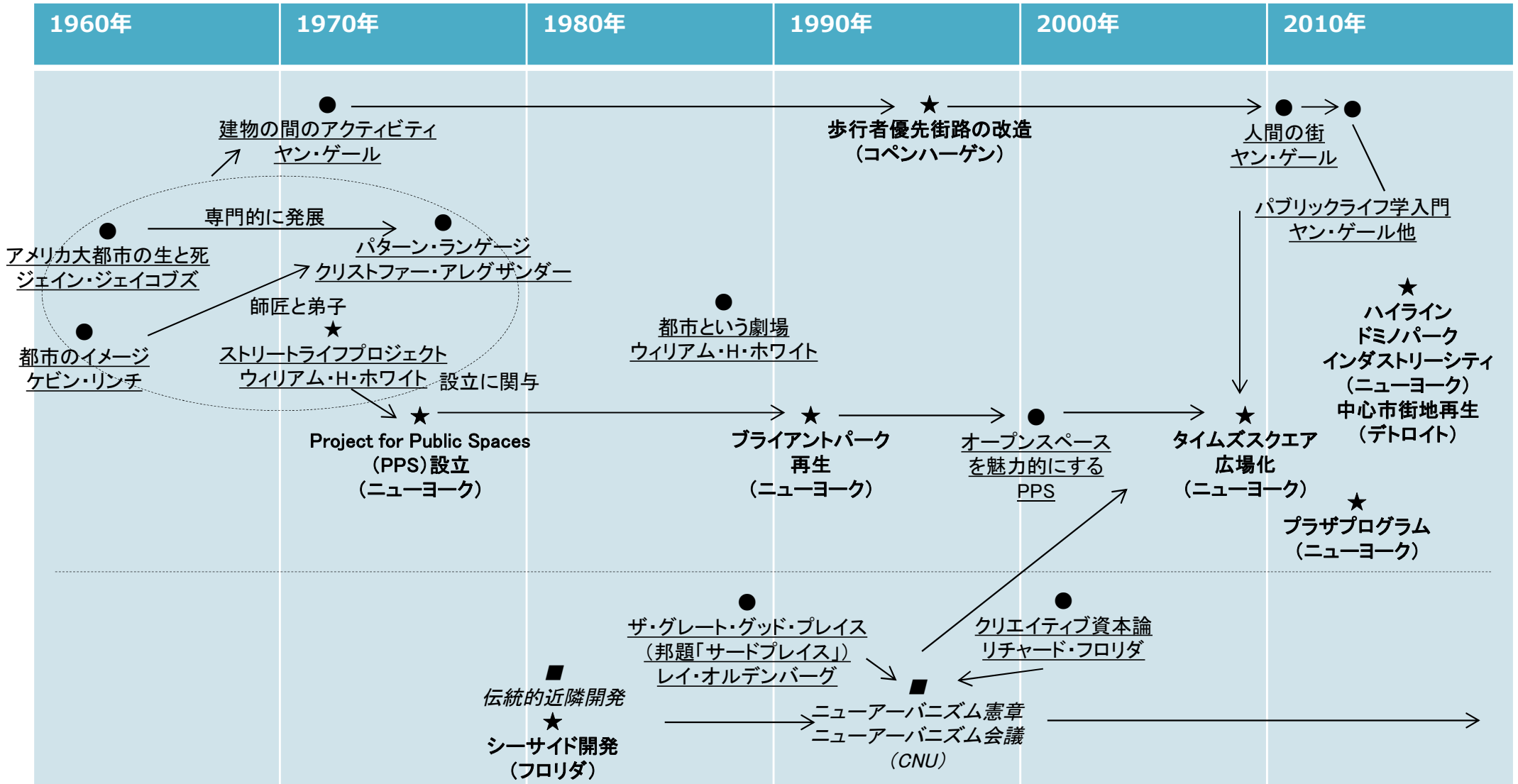
# 2. 都市・公共空間に関する思想の系譜

---

～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、「ついでに」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「ついでに」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	<b>交通と事故からの保護——安全</b> ・歩行者の保護 ・交通不安の除去	<b>犯罪と暴力からの保護——治安</b> ・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	<b>不快な感覚体験からの保護</b> ・風 ・雨／雪 ・寒さ／暑さ ・汚染 ・埃、騒音、照り返し		
	<b>歩く機会</b> ・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	<b>たたずみ／滞留する機会</b> ・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	<b>座る機会</b> ・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	<b>眺める機会</b> ・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）	<b>会話の機会</b> ・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
快適性					
喜び	<b>スケール</b> ・人間的スケールで設計された建物と空間	<b>良好な気候を楽しむ機会</b> ・日向／日陰 ・暖かさ／涼しさ ・そよ風		<b>良好な感覚体験</b> ・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"><li>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"><li>→ 麻薬売人等の巢窟になっており、これが負の連鎖を呼んでいる</li></ul></li><li>食べ物を買う場所や、イベントがない</li><li>何よりも座る場所がない</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>公園への視界を遮っていた生垣・鉄格子の除去</li><li>キオスク、レストラン、小さなカフェの設置</li><li>季節や時間に応じたイベントの企画</li><li>ベンチではなく、<b>Movable Chairs（動かせる椅子）</b>の設置<ul style="list-style-type: none"><li>→ 自由に向きと場所を変えられる椅子の設置により、<b>利用者のエンパワメント※を強化</b>できる</li></ul></li></ul>

※ 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

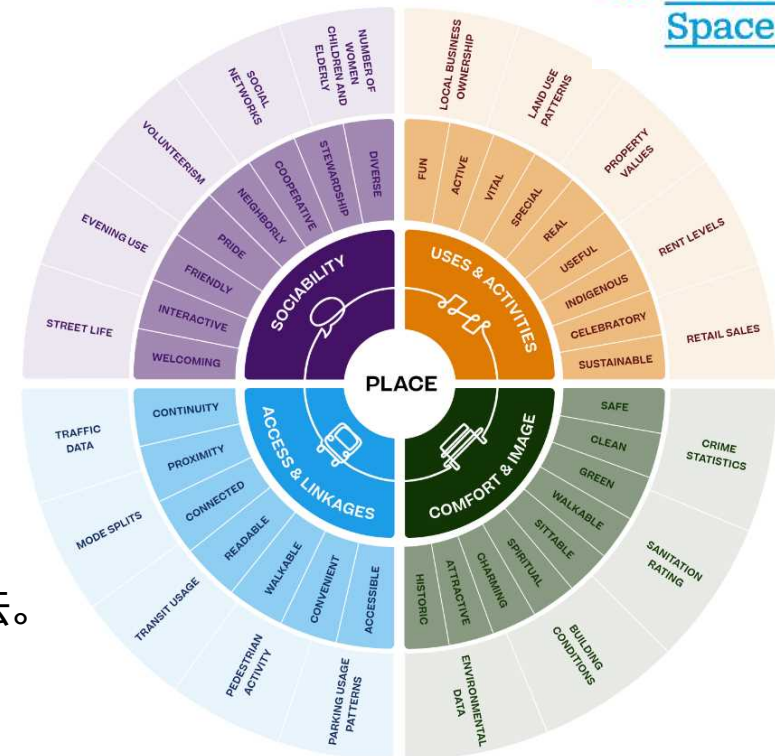
### ■ WHAT MAKES A GREAT PLACE ?

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 <b>アクセス</b> しやすく、 <b>接続が良い</b>
「快適性とイメージ」	<b>快適で良いイメージ</b> を有している
「利用とアクティビティ」	その場所での <b>アクティビティに従事する人々</b> をひきつけている
「社会性」	人々が <b>何度も行きたいと思うような社会環境</b> 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
<b>空間</b> ・ヒューマン スケール ・隣接建物と の関係性	1	<b>適切な規模 (平面的)</b>	◆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	<b>配置・レイアウト (平面的)</b>	◆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	<b>隣接建物 &lt;用途・機能&gt; (立面的)</b>	◆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	<b>隣接建物 &lt;景観・デザイン&gt; (立面的)</b>	◆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	<b>アクセス性、わかりやすさ</b>	◆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
<b>機会</b>  ・利便性 ・快適性 ・多様性	13	<b>多様な活動ができる機会</b>	◆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	<b>気候を快適に楽しむ機会</b>	◆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	<b>良好な感覚体験</b> (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	<b>多様な活動機会を提供する施設・設備等</b>	◆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」
<b>運営管理</b>	17	<b>運営体制</b>	◆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	<b>市民参加</b>	◆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）
- ウォークビリティ（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ビス市）



- ・カリフォルニア州デビス校の一部の敷地を使った、デ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

