

第5回 まちの改善に向けたプレイスメイキング検討会 での主なご意見

【渡先生のご講演】

「場の配置と空間の枠組みづくり」

- ・プレイスメイキングとは
 - ・「魅力ある環境づくり」に向けたプレイスメイキングを促すには
 - ・環境資源を活かすプレイスメイキングの要素
-
- プレイスメイキングとは
 - ・人が実存と居心地を感じる「居場所」「場所」「場」をつくること。「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。
 - ・一人一人の主体的な利用を目標にして、それを促進するということ。賑わいはその結果であって、賑わいが目的ではない。
 - ・オープンスペースというと「開く」ということが目的になりがちだが、実はその中でもクローズした環境をつくることが重要。飲食ができることも重要なポイント。
-
- 「魅力ある環境づくり」に向けたプレイスメイキングを促すには
 - ・地域の色々な生活スタイルの提示と、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。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。
 - ・共感した人がそこに集まってくる。さらに、外に出て巡り歩くことで、全体の地域を自分の居場所化していく。
 - ・「主体的に活動」ということは、利用者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。そういう方々に魅力的な環境資源を用意することが重要。
-
- 環境資源を活かすプレイスメイキングの要素
 - ・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、さらにそこに空間の枠組みを考えて、場のセットをそこに組み合わせるといった概念。重要なことは、まずアクティビティの想定、エッジの想定、開口部、建物の箱、

そこでの場のセットを並行して設置・設営・運営すること。

- ・日常の風景が楽しく芸術的になるということで、そこで一つの魅力が発揮できるのではないか。

【意見交換】

- ・通常であれば商業や業務などで考えるが、人の行動の場からまちを見ることは非常におもしろいし、やはり人ひとりひとりの行動はおもしろい。
- ・プレイスメイキングのときの広さはテニスコート 2 面分くらいの空間が対応しやすい。それ以上広くなると居場所感が消えてくる。椅子は 200 脚くらいが設営する側もやりやすい。300 脚になると少し疲れる。
- ・上に広がっている感じも重要な点。富山のグランドプラザもそう大きくはない。ただ天井は高く、非日常感がある。
- ・日本人はあまり椅子を動かさない。そこに設営されたとおりに座る。でも、慣れてくると自分で動かすようになる。
- ・見るということもあるけれど、実は見られる場であることも楽しい場づくりで、芸術的な場になるということもあるのではないか。
- ・広場が好きな人がそこに来ている。隣の人と交流しないけれども、隣の人も好きで来ているという存在感が感じられるのもポイント。入口の優しさのようなもの。
- ・「芸術」は、普通にそこに居る人の頭の中がハッピーになる、楽しくなるということ。自己の解放のような感じ。今までと風景が全然違って見える、絵のように見える。日常、身の回りにある風景が額縁をつくることによって、あるいは、そこに何か少ししゃれた飲み物があるだけで違って見える。その程度の話。小さな感動のある風景。

【事例を基にした意見交換】

●プレイスメイキングを実践するためのプロセス

- ・一般の人の普通のアクティビティはたばこを吸うとかだと思うが、この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。

- ・ここがどういう場所かということ意外とみんな知らない。例えば、西荻窪の二十数件の裏通りのお昼の賑やかさなんて、たぶんみんな知らないだろう。そういうものはきちんとプロットして、うまく活かして、それが新しい価値を生むようにしていった方がいい。
 - ・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。そうすると、もう一つ踏み込んだ、この場所らしい猥雑感も入った広場ができるかもしれない。
 - ・長期勝負で、場合によっては地価が上がるまで待つ後で回収するとか、行政と資産を交換するとか、そういうことはURであればできるのではないか。
- プレイスメイキングを理解してもらうための方法
- ・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と考えた方が、プレイスメイキングの効果を理解してもらいやすい。
 - ・何か従前の姿を思い起こすような、例えば路地の感じが伸びているとか、そういうことはデザイン面で考える必要がある。
 - ・新たにつくる広場や大きな公園で何をするのか、今あるアクティビティだけではなく、どういうアクティビティが望まれるのか。そこがはっきりしないと、行政としても何とも言いようがない。それこそ、また使わない広場をつくるだけと思われるかもしれない。
 - ・普通の絵だけではなくて、初期の段階で動的な絵を見せた方がいい。
 - ・瞬間的なプラスマイナスでは経済的ではなくなってしまうものがあっても、時間をかければより良いものになるとか、効果がここだけではなくて周辺にも及ぶとか、そういうところを含めて対応して、それを証明してみせる役割がURにはあるのではないか。

以 上