

## 論点 1. プレイスメイキングとは

### ①プレイスメイキングという概念の定義

- ・ひとりひとりが自由に居心地のよい（快適に楽しく過ごせる）場所をつくること
  - ✓ 「ひとりひとり」とはだれか。居住者や来訪者も含むのか
  - ✓ 居心地の良さとは何か。クリーンだけでは物足りないのではないか
  - ✓ プレイスとは小さい場所、ディスティネーションとは違うのか
  - ✓ メイキングとは「作る」こと、デザインではないのか
- ・その場所を観察し、「その場所固有の生活文化」を捉える行為
- ・観光、旅行の概念に近い（時間、場、歴史、眺め、生活文化…）

### ②まちの改善に向けたプレイスメイキングの有効性

- ・都市の本質である公共空間を「ひとに使ってもらえる空間」にすることで、
  - ライフスタイルにあわせて、快適な空間で過ごす
  - そこで過ごす自分が好き（発信する）
  - 活動が活発になる（ひとの活動が見える）
  - 地域が選ばれる（都市のブランド）→ …（最初に戻る）

### ③今、プレイスメイキングが必要とされている理由

- ・ライフスタイルの変化にあわせて、まちのつくり方も変わる  
（ファーストプレイス（自宅）とセカンドプレイス（職場）の往復から、「サードプレイス」が現代社会において重要に）
- ・デザインしたものを完成させるのではなく、継続的な活動
- ・既にある都市空間を変えていく（空間のリノベーション）
- ・少しずつ時代にあわせながら実験していく（ずっと使っていけるもの）