

プレイスメイキングに関するキーフレーズ

●目的

- ・「プレイスメイキング」の重要性・必要性や方法論について社内外に広めていくためには、議論いただいた内容を整理し、自らの言葉で自信と説得力を持って説明することが重要と考えています。
- ・そのため、検討会でのご意見のうち、特にプレイスメイキングの重要性・必要性や方法に大きく関わるものをキーフレーズとして抽出・分類し、そこに事務局としての理解やまだ解消しきらない疑問点を加えました。
- ・整理の仕方も含め、議論・ご示唆をいただければと思います。

●目次

A. プレイスメイキングとは何か

- ① プレイスメイキングの目的
- ② プレイス・場の意味
- ③ メイキングの意味
- ④ 居心地のよさの正体（許容・包摂、実存感・他者の存在感）

B. プレイスメイキングを進めるポイント

- ⑤ 持続性
- ⑥ 自分事
- ⑦ パブリックとソーシャル
- ⑧ 土地のDNA

C. プレイスメイキングの方法論

<空間編>

- ⑨ 場セット
- ⑩ 境界の曖昧化
- ⑪ 動かせる椅子と縁側

<ソフト編>

- ⑫ 有料ゾーンと無料ゾーン
- ⑬ アクティビティの想定

A. プレイスメイキングとは何か

① プレイスメイキングの目的

【検討会での主なご意見】

- ・ 実存感を得られる人の居場所づくりの概念
- ・ 心地良さと楽しさを目指す場所と枠組づくり
- ・ プレイスメイキングとは、ひとりひとりのプレイスをどうするかということ
- ・ 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できる場所をつくる
- ・ ひとりひとりの主体的な利用を目標にして、それを促進すること。賑わいはその結果であって、賑わいが目的ではない

② プレイス・場の意味

【検討会での主なご意見】

- ・ 人が実存すると居心地がよと感じる「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

【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であり、従って、プレイス（場）とは小さな単位のものである

【確認事項】

- ・ それぞれの「プレイス」は互いに（悪い意味での）干渉を起こさないのか。また起こさないための工夫等があるものなのか

③ メイキングの意味

【検討会での主なご意見】

- ・ 「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
- ・ 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

④ 居心地のよさの正体（許容・包摂、実存感・他者の存在感）

【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という感じがある
- ・ 活動に参加していれば、そこに居ていいんだよと許してもらっている気がする。やることを用意してあげることもセットのような気がする
- ・ 人々のアクティビティで一番多いのは人を眺めること
- ・ 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
- ・ 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
- ・ プレイスメイキングの良い事例を見ると、ホームレスの人がいてもあまり気にならず、その他の楽しんでいる人がポジティブな感じをつくっている
- ・ 色々な分野の人の力量がうまく発揮できるようなフィールドをつくっていく

【事務局の理解】

- ・ 「自分の自由な行動」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「許容と包摂」が居心地の良さを形作るのではないか
- ・ 自分の自由な行動が許される状況では、自分の行動に意識がフォーカスされているため、「他人の活動」はぼんやりと意識されることとなり「雑然感」になって摩擦にはならないのではないか
- ・ 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。だから他人をなにげなく眺められることも重要
- ・ 実存とは「人間ひとりひとりの存在を大事にすること」であり、それをプレイスメイキング的に理解すると、「自立した個として自由にふるまう（居心地の良い場をつくる）ことが許容されながらも、集団に属しているという安心感を同時に感じる」と言えるのではないか

B. プレイスメイキングを進めるポイント

⑤ 持続性

【検討会での主なご意見】

- ・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もなり、イベントだけではだめだと感じる
- ・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
- ・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
- ・地域や課題に応じて、マネジメントもプログラミングも要らないプレイスメイキングがあってもよい

⑥ 自分事

【検討会での主なご意見】

- ・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
- ・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

【事務局の理解】

- ・自分にとって居心地の良い場（プレイス）を自らつくれることで、その場が「自分事」になり、愛着や気持ちよさにつながっていく
- ・「動かせる椅子」はそのための効果的な装置である
- ・プレイスメイキングを効果的かつ持続的に行うためには、初動期からイメージを明確にし、「自分事」となるようにしていくことが大事

⑦ パブリックとソーシャル

【検討会での主なご意見】

- ・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
- ・パブリックは不特定多数ではない。ソーシャルの積み重ねがパブリックになっていく。パブリックを自分事にするためにも顔が見える関係から積み重ねていくことが大事

【事務局の理解】

- ・「私」の積み重ねが「ソーシャル」、「ソーシャル」の積み重ねが「パブリック」。「パブリック」は、ひとりひとりによって構成されている

⑧ 土地の DNA

【検討会での主なご意見】

- ・ 場所に帰属する文化、置き換えのできない文化がその土地にはある
- ・ 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
- ・ 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

【事務局の理解】

- ・ 居心地の良さを作るのはひとりひとりであり、そのひとりひとはその土地に暮らしている。従って、その土地の持つ DNA(土地の個性や歴史、価値)を埋め込むことがプレイスメイキングにとって大事

C. プレイスメイキングの方法論

<空間編>

⑨ 場セット

【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、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**という概念。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

※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」、「巡り場」

- ・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

⑩ 境界の曖昧化

【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
- ・**屋根**があることや**上に広がっている**感じも重要
- ・**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

⑪ 動かせる椅子と縁側

【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され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良い**のではないかと

【⑨⑩⑪を通じた事務局の理解】

- ・一定の法則を踏まえれば、誰でも「居心地の良い場所」をつくるための基礎的条件を整えることができる

【⑨⑩⑪を通じた確認事項】

- ・法則によらない（よれない）部分は何か
- ・プレイスメイキングは個人主義の発達した欧米由来のものであるが、日本の国民性、気候風土、文化的背景といったものを反映させることが必要なのか。必要としたどういう点か

<ソフト編>

⑫ 有料ゾーンと無料ゾーン

【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
- ・中心部から離れた地区では、日常の掃除だけで大変なので、それだけきちんとこなして、あとは**人が休み、おしゃべりする程度**の空間ができていればよい

【確認事項】

- ・「無料ゾーンと有料ゾーンの共存」は、どのような点で重要なのか
- ・中心部から離れた地区では、無料ゾーンだけでよいのか

⑬ アクティビティの想定

【検討会での主なご意見】

- ・人々のライフスタイル、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
- ・**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

【確認事項】

- ・トータルの生活像を考えるに当たり、ひとりひとりの生活・アクティビティをどこまで具体的に想定すればよいのか

以 上