

第1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

【プレイスメイキングとは何か】

- ・プレイスメイキングとは、一人一人のプレイスをどうするかということ。（その場所で過ごすことに）楽しさ、うれしさがあること。
- ・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ようなこと。
- ・人ひとりを考えるプレイスメイキングと、その枠組みをつくるサイトプランニングがある。

【場所（プレイス）の意義】

- ・公共空間が都市の本質。
「公共空間」や「都市」というものは、普遍性や抽象性、機能のようなところで捉えられるのに対し、固有性や具体性、意味、身体性などを意味する言葉が「場所」。
- ・普遍的に居心地いい、居心地がいいという要素を「場所」はもっている。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はず。
- ・観光においても、（その場所に）人に来てもらうためには、生活者の気持ちの動きを捉えて、選ばれる必要がある。最近、生活文化が観光資源になっている。

【プレイスメイキングで大切なこと】

- ・PPS（Project for Public Spaces）によれば、実践が大切であり、データに頼りすぎるべきではない。
- ・いろいろ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ことが重要。

【プレイスメイキングとデザイン】

- ・「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、自分で物をつくるまでしてしまうイメージ。
- ・「メイキング」が大事で、「プレイス」をできるだけ具体的に軽くつくること。
- ・プレイス自体はデザイン（するもの）ではないが、周りのフレーム（構造物など）はデザインが必要。
- ・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。

【プレイスメイキングの歴史的役割】

- ・プレイスメイキングが今言われているのには、歴史的役割がある。今の時代は新しく都市をつくる場合だけではなくっており、既にある都市空間を変えていく方法としてのプレイスメイキングがある。

【プレイスメイキングの対象】

- ・プレイスメイキングとは、今ある空間を変える話なのか、それとも新しいものに対してプレイスメイキングの考え方を入れていくのか、議論したい。
- ・リノベーションも新築も対象であり、ものを変える大きさの程度による違いといえる。
- ・既存の都市空間をどうとらえて、どういう新築をつくるかは、プレイスメイキングに含まれる。

【プレイスメイキングを考える切り口】

- ・使ってもらえる空間をどうやってつくるか。
- ・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違ってくる。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。
- ・人が動く動機には、経済的な側面のみならず、感動や気持ちよさや気持ち悪さといったものもある。
- ・ブランディング（想定している人たちにどう見られたいか）
- ・マーケティング（想定している人たちがどうすれば情報を得やすいか）
- ・場所が持つ歴史性を踏まえる。
- ・いろいろな都市で培われてきた生活文化を踏まえる。
- ・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。