

2. プレイスメイキング

～プレイスメイキングの本質を理解し、実践・展開に向けた方法論を整理する～

2.1 理論編：プレイスメイキングの定義

渡座長によるプレイスメイキングの定義に対して、事務局の理解を整理しました

■ 渡座長による定義

- 実存感を得られる人の居場所づくりの概念
- 心地よさと楽しさを目指す場所と枠組みづくり
- 一人一人の主体的な利用を促進するもの
賑わいはその結果であり、目的ではない
- 屋内・屋外・半屋外の空間の共用を促進

- 理解① “居場所”とは何か
- 理解② “居場所づくり”とは何か
- 理解③ “実存感”とは何か
- 理解④ “心地よさ”とは何か
- 理解⑤ “楽しさ”とは何か
- 理解⑥ “場所”とは何か
- 理解⑦ “枠組み”とは何か
- 理解⑧ “一人一人の主体的な
利用”とは何か
- 理解⑨ “賑わいはその結果”とは何か
- 理解⑩ “空間の共用”とは何か

2.1 理論編：理解① “居場所”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 「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
- 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する場所をつくる

【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
- 従って、プレイス（居場所）は小さく、かつ多様性に富むものである

南池袋公園



芝生広場は多様なプレイス（居場所）が生まれやすい

2.1 理論編：理解② “居場所づくり”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 人が居心地がよいと感じる「居場所」「場所」「場」をつくること
- 「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
- 人が楽しく自主的にいろいろなアドリブをして、楽しい場所をつくっていく
- 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
- これは、後述する「一人一人の主体的な利用」に通じる大事な要素である

佐賀656広場



自ら動かすことができる設備があると、居場所が作りやすい

2.1 理論編：理解③ “実存感”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 人々のアクティビティで一番多いのは人を眺めること
- 人を見るということもあるけれど、実は人に見られる場であることも楽しい場づくり
- 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
- 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がよい。入口の優しさのようなものがある。

【事務局の理解】

- “実存感”とは「自分の存在を感じた時に生まれる感覚」であり、それは、「個人として自由にふるまうという開放感と、集団に属しているという安心感を同時に感じること」と言えるのではないか
- “実存感”には他者とのかかわり（他者の存在感）が欠かせない

中野セントラルパーク パークアベニュー



自由で多様な活動が受け入れられているとともに他者がいることで安心感をつくっている

2.1 理論編：理解④ “心地よさ”とは何か

【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なという感じがある
- そこで行えることがきちんとあると、そこに居ていいんだよと許してもらっている気がする。それはクラフト感に通ずるもので、眺めているだけでもいいし、交流もしなくてもよい。自由な自分の思いを否定されないような感じ

【事務局の理解】

- 「自分の自由な活動」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」が心地よさを形作るのではないか
- 自由には、何もしない自由もある
- 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

WaiWaiドーム下妻



- 屋根やスポーツ設備があることで、様々なスポーツができる
- その周囲に椅子やテーブルがあり、観覧することができる

2.1 理論編：理解⑤ “楽しさ”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 場所に帰属する文化（場所文化）というのは人が熱意を持って続けているものなので、人の自主性が集積して、さらにそこに楽しさがある

【事務局の理解】

- “楽しさ”とは、時を忘れて没頭すること。その根底には、熱意と自主性がある
- 熱意や自主性を持って居場所づくりに携われると楽しい。これは前述した、自ら関わって何らかの手を加える「クラフト」の概念に通じる要素である

わいわい!!コンテナ2



7年間社会実験として継続されており、運営者も楽しめる地域の憩いの場になっている

2.1 理論編：理解⑥ “場所”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 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や、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できる。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
- 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

【事務局の理解】

- “場所”の持つ本質とは、土地の持つDNA（土地の個性や歴史、価値）である
- 土地の持つDNAをストーリーとして計画に埋め込むことで、その土地に愛着のある方々の共感（土地親和性）を得やすくなる

伊藤屋珈琲 高崎店



かつて薬屋だった建物や家具を活かしたカフェ。
その場所の歴史や価値が継承されている

2.1 理論編：理解⑦ “枠組み”とは何か

【検討会での主なご意見】

■空間の枠組み

- 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、空間の枠組みを考えて、そこに場のセットを組み合わせるという概念
- 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」の8つの場要素のこと

■運営の枠組み

- 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
- イベントを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なり、それだけではだめだと感じる。ハードルは高いけれど、そのもう一つ先に恒常的な場所づくりがある
- 週に2回行わないと日常化しない
- 使い方がわかってくれる人が出てくると、意外と楽になる。その場の体験力のようなことを蓄積していくといい

2.1 理論編：理解⑦ “枠組み”とは何か

【事務局の理解】

- “枠組み”には、空間の枠組み（配置計画）と運営の枠組みがある
- 空間の枠組みは、椅子や屋根、樹木など個々のエレメントが相乗効果を生むように、**相互の連携**を意識して配置することが重要である
- 運営の枠組みは、無理なく続けられる**持続性**や、平日・土日や朝・昼・晩といった**時間による変化**を考慮する必要がある

富山グランドプラザ



- ガラスの屋根に覆われた空間の中で、スクリーンが見やすい位置や日陰に椅子が置かれている
- 椅子は可動のもので地下に収納されており、管理者が簡単に出し入れすることができる

2.1 理論編：理解⑧ “一人一人の主體的な利用”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 「主体的に活動する」とは、利用者自ら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
- 場所のつくり手と使い手を明確に分けないで、「担い手」になることが重要
- 一人一人が「自分の空間」とすることが重要

【事務局の理解】

- “主体的”とは、自分事にすること
- つくり手と使い手を明確に分けず、一人一人がその場の担い手になる

わいわい!!コンテナ2



当初は9割が運営組織、1割が市民主体による活動だったが、現在は逆転し、9割が市民主体、1割が運営組織による活動

2.1 理論編：理解⑨ “賑わいはその結果”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 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
- 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

【事務局の理解】

- 一人一人の活動が積み重なって、賑わいになる。大事なものは、一人一人の活動
- 「私」は「公（パブリック）」や「共（ソーシャル）」を構成する要素である

中野セントラルパーク パークアベニュー



水景施設で思い思いに遊ぶ子どもたち。それを見守る親。友人たちと過ごす学生。通り過ぎる人や、ベンチから眺めている人。一人一人の活動が集まって、賑わいになっている

2.1 理論編：理解⑩ “空間の共用”とは何か

【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・半分の中）**したところに人は行きたくなる
- **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
- **境界は曖昧であっても、その空間の責任は明確にすべき**

【事務局の理解】

- “空間の共用”とは、屋内・屋外・半屋外の**境界を曖昧**にして、いずれの場所でも複数の目的を許容できるようにすること
- 境界を曖昧にすることが、自由な活動を生み出し、新たなパブリックとなる

おおさわ縁側カフェ



屋根があって、靴を履いたまま座れる場所。外のような気持ち良さと、中のような落ち着きがある