

## 2.3 展開編：プレイスメイキングを都市レベルに広げる

### 【検討会での主なご意見】

- 「プレイス」というのはもう少し多発的にいろいろなところで展開することで初めてまちが良くなる
- 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
- 歩行者動線がたくさんある（パーミアビリティ）ほうが、いろいろな選択肢が増え、行動のバリエーションができて、エリアの魅力が上がっていく
- 地域の資源の間にうまく動線を引いて、そういうものをつなぐような場所などを開発すると、おもしろいと思う

### 【事務局の理解】

- プレイスメイキングをまちの改善につなげるためには、公共空間ひとつだけでなく、敷地や街区を超えて、都市レベルで展開することが必要
- 公共空間や地域資源に複数のプレイスをつくり、それらの間に歩行者動線を複数つくることで、プレイスも動線も複数の選択肢をつくることが重要

### ひとのアクティビティから場所・目的地・都市のスケールを考え、それらの関係性を解き明かす

- どのような規模の都市も、最低10か所の目的地が連続的に近接しているべきであり、各目的地はより小さな10の場所によって構成されるべきである。そして、各場所は人びとが携わる事ができる活動や行為を最低10個は提供すべきである。

(Project for Public Spaces が提唱する「Power of 10+」の概念)

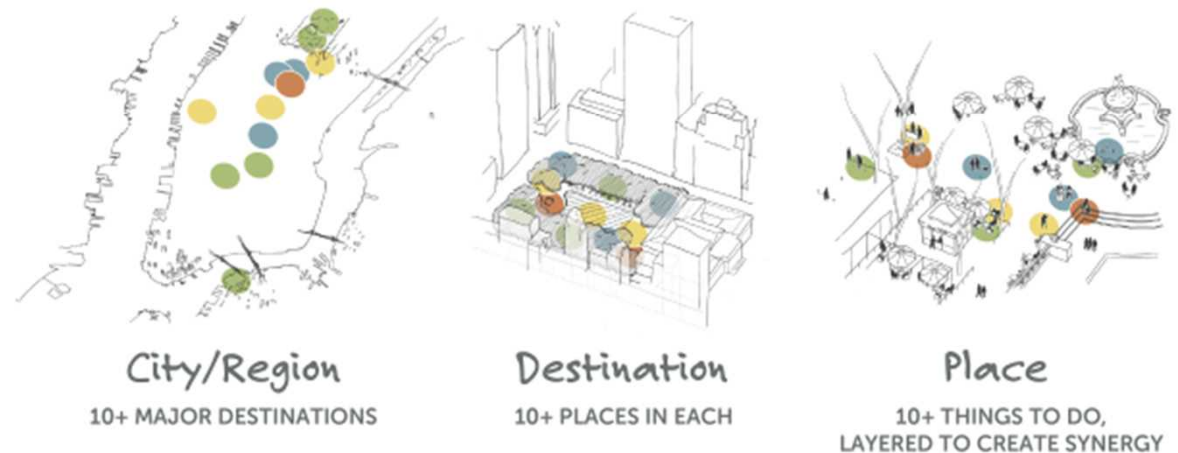
- 公共空間を中心として、都市スケールから敷地スケールまでの人の流れや空間に関する要素の関係性を考える
- 公共空間が都市において果たすべき役割、可能性、ニーズ等を俯瞰的な視点から検討し、位置づけることで、周辺地域への波及効果をイメージしやすくする

■ Project for Public Spaces が提唱する「Power of 10+」の概念



### POWER OF 10+

HOW CITIES TRANSFORM THROUGH PLACEMAKING



<駅前等のエリア>  
最低10か所の  
目的地が近接

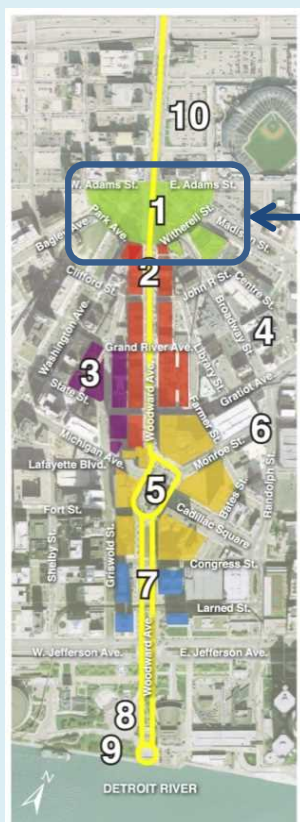
<エリアの中の目的地>  
最低10か所の  
小さな場所  
で構成

<目的地の中の「場所」>  
最低10個の  
活動・行為の  
提供

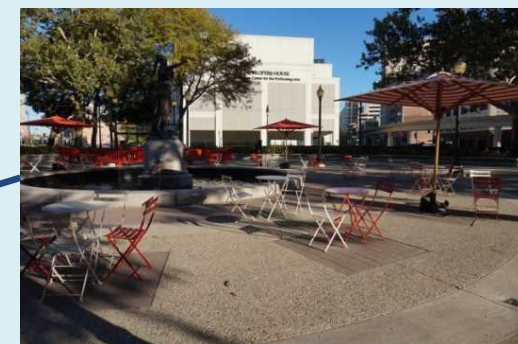
## 2.3 展開編：プレイスメイキングを都市レベルに広げる

経済面、安全面、自治体財政面でも課題の大きいデトロイト市では、中心部の再生に当たって、「アンカー」となる公共空間再生を核として、人々が集う場所を作りながら都市再生を進めることを計画。（Power of 10+の適用）

### デトロイト市における「Power of 10+」の適用



Grand Circus Park (左図 1)



East Fountain (左図⑥)



West Fountain (左図⑭)

<駅前等のエリア>

<エリアの中の目的地>

<目的地の中の「場所」>

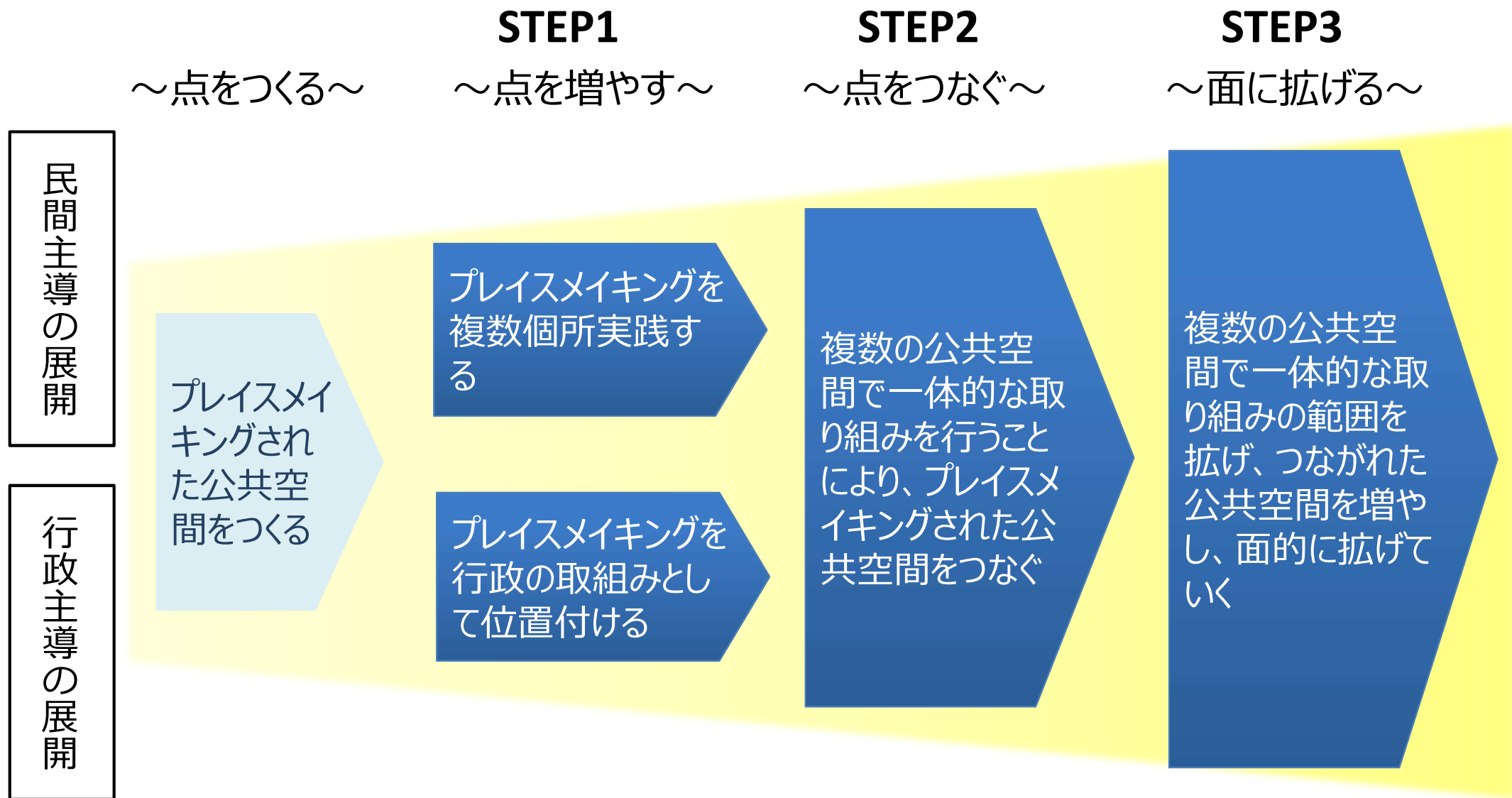


出典： Project for Public Spaces ウェブサイト、OPPORTUNITY DETROIT ウェブサイト をもとに検討会事務局作成  
 (https://www.pps.org/article/detroit-leads-the-way-on-place-centered-revitalization)  
 (http://opportunitydetroit.com/wp-content/themes/Opportunity\_Detroit/assets/PlacemakingBook-PDFSm.pdf)

写真出典： 検討会事務局撮影

## 2.3 展開編：プレイスメイキングの都市への広げ方

民間主導・行政主導の両面から、プレイスメイキングされた公共空間を増やし、それらをつないでいくことで、プレイスメイキングが都市全体へ広げる

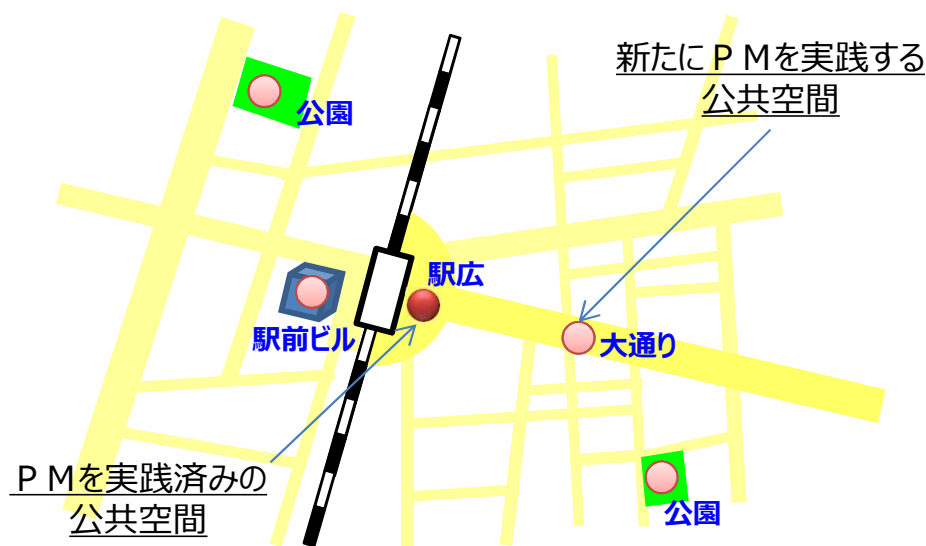


## 2.3 展開編：プレイスメイキングの都市への拡げ方

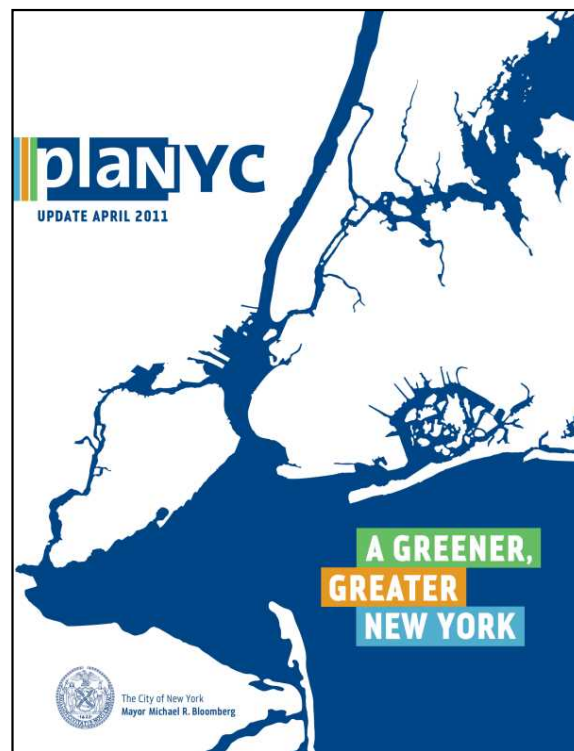
### STEP 1：点を増やす

プレイスメイキングを複数個所実践するとともに、プレイスメイキングを行政の取組みとして位置付けることで、さらにプレイスメイキングされた空間を増やしていく

#### <プレイスメイキングを複数個所実践する>



#### <プレイスメイキングを行政の取組みとして位置付ける>



#### PlaNYC(2007,2011)

市長直属のチームが作成した分野横断型の総合空間計画

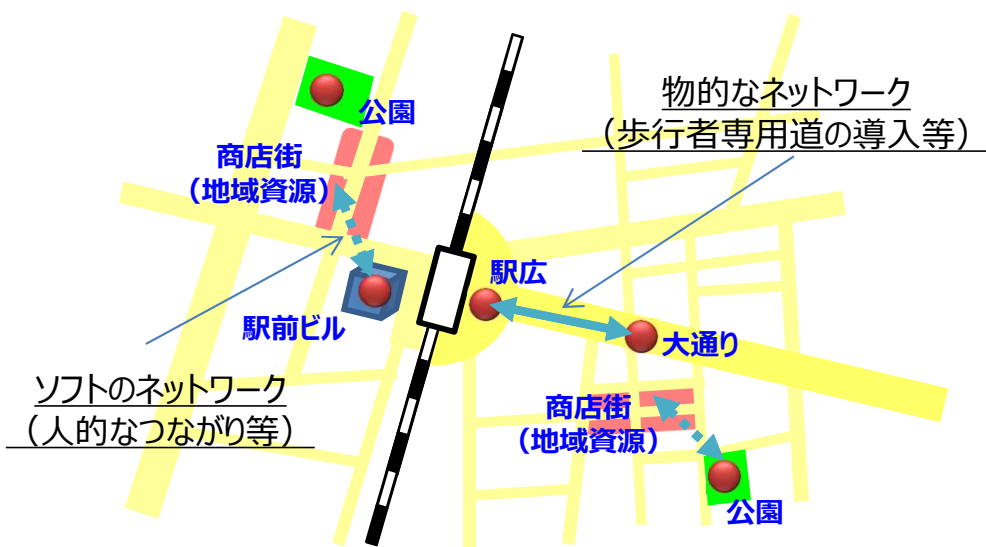
(例) 公共空間に関する政策目標  
「全てのニューヨーク市民が住宅から徒歩10分以内で公園に行けるようにする」

## 2.3 展開編：プレイスメイキングの都市への拡げ方

### STEP 2：点をつなぐ

複数の公共空間でソフト・ハード両面から一体的な取り組みを行うことにより、プレイスメイキングされた公共空間をつなぐ

### <プレイスメイキングされた公共空間をつなぐ>

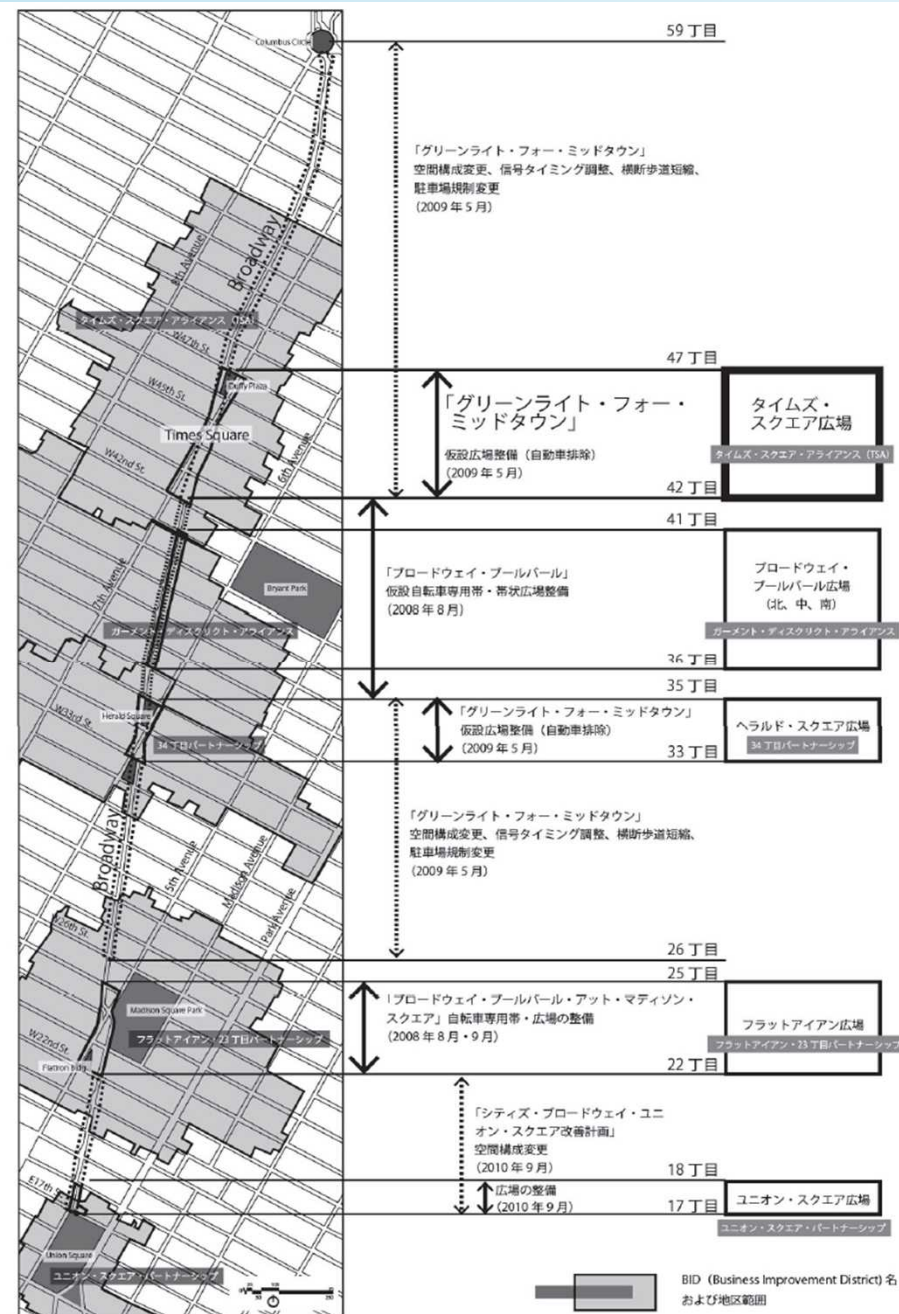


#### ブロードウェイ

- 長期環境計画「PlaNYC」の中で、全市民が徒歩10分圏内に公園にアクセスできる考えが示された
- これに基づき整備された広場が連なり、ブロードウェイ全体の価値が高まった

出典： 中島直人，関谷進吾，「ニューヨーク市タイムズ・スクアの広場化プロセス BID設立以降の取り組みに着目して」，日本建築学会計画系論文集 第81巻 第725号，1549-1559，2016年7月 63

約3.5km (コロンビアサークル〜ユニオンスクエア)

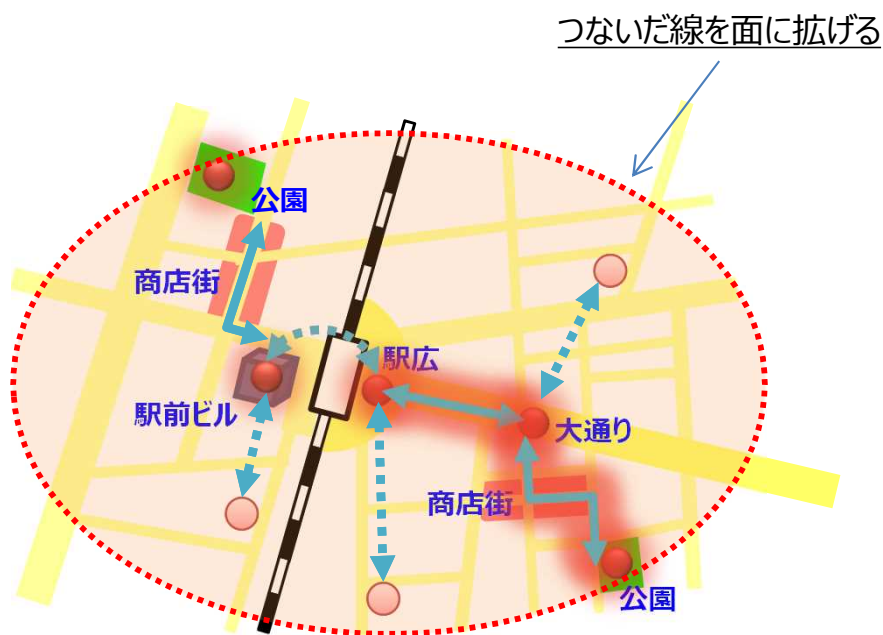


## 2.3 展開編：プレイスメイキングの都市への広げ方

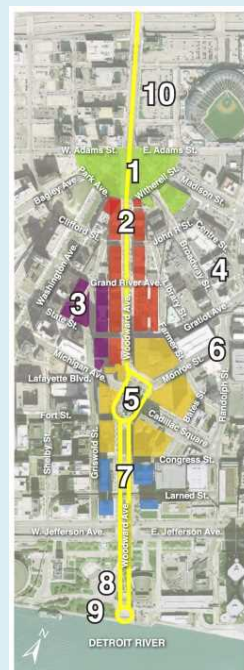
### STEP 3：面に広げる

複数の公共空間で一体的な取り組みの範囲を広げ、つながれた公共空間を増やし、面的に広げていく

### <プレイスメイキングされた公共空間を面に広げる>



#### デトロイト市の事例



- 1 East Gateway Seating Plaza and M-1 Stop
- 2 East Fountain
- 3 Bar/Lounge
- 4 Café Area
- 5 Game Area
- 6 Picnic Area
- 7 Promenade
- 8 Volleyball
- 9 Performance Lawn
- 10 West Fountain
- 11 Beer Garden
- 12 Lounge
- 13 Children's Play Area
- 14 Northeast Entrance Plaza
- 15 Dog Run
- 16 West Gateway Seating Area
- 17 Neighborhood Games Lawn



出典： Project for Public Spaces ウェブサイト

(<https://www.pps.org/article/detroit-leads-the-way-on-place-centered-revitalization>)

OPPORTUNITY DETROIT ウェブサイト

([http://opportunitydetroit.com/wp-content/themes/Opportunity\\_Detroit/assets/PlacemakingBook-PDFsm.pdf](http://opportunitydetroit.com/wp-content/themes/Opportunity_Detroit/assets/PlacemakingBook-PDFsm.pdf))<sup>64</sup>

## 2.3 展開編：プレイスメイキングの都市への拡げ方

### ～更なる展開～

プレイスメイキングを公共空間だけでなく、商業施設・オフィス・住宅・農地などへの活用が考えられるのではないか

シェアグリーン南青山



乃村工芸社 RESET SPACE (RE/SP)

