

## 2. プレイスメイキングの実践

---

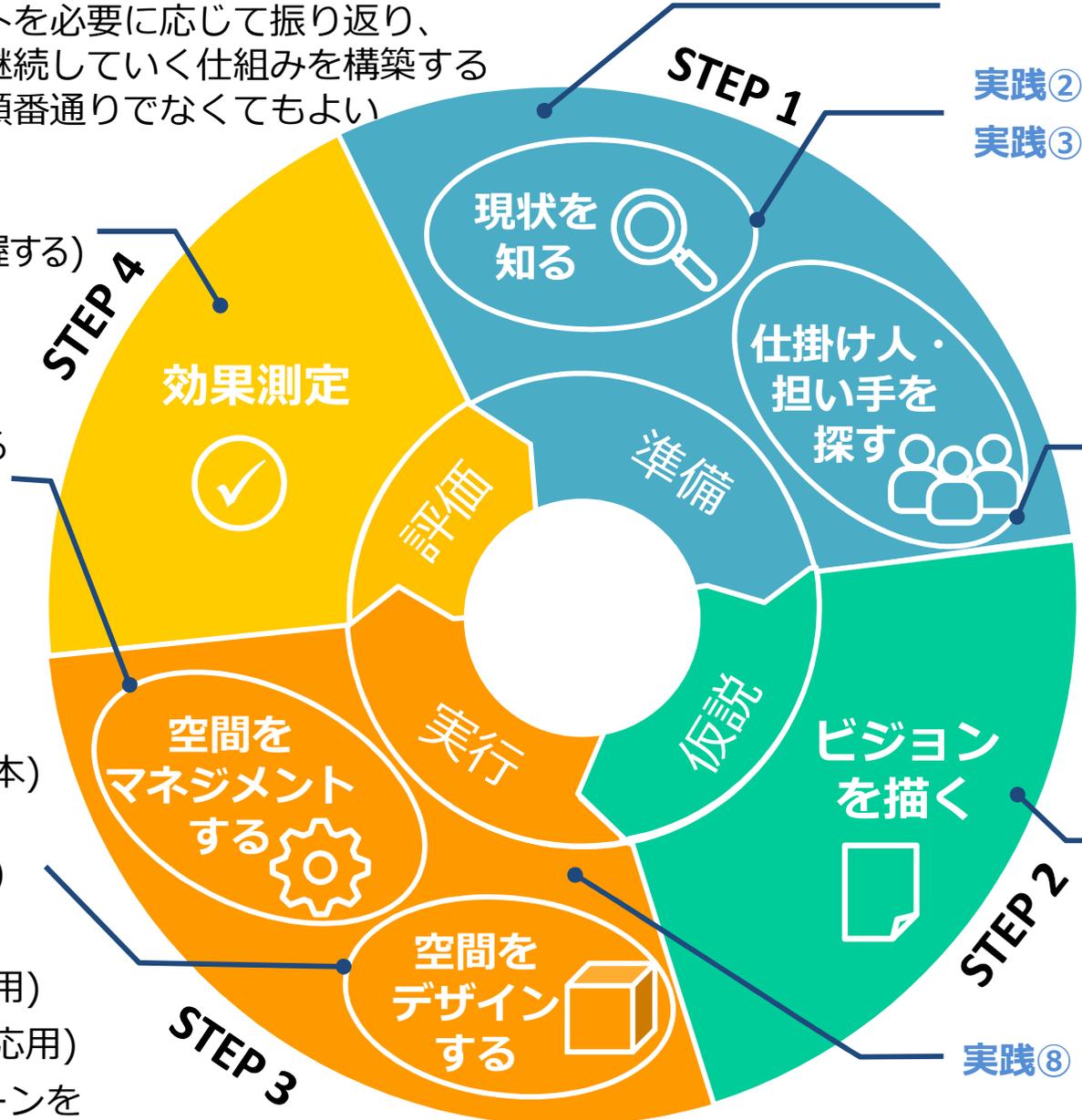
～プレイスメイキングの実践に向けた方法論を整理する～

# 2.1 プレイスメイキングの進め方

準備から評価までの4つのステップを実施し、これを繰り返し続けていくことが重要。  
この4つのステップには、18個の実践ポイントがある

※各ステップ・実践ポイントを必要に応じて振り返り、  
繰り返すことで、活動が継続していく仕組みを構築する  
※実践ポイントは必ずしも順番通りでなくてもよい

- 実践⑱ 効果測定  
(実施前後の変化を把握する)
- 実践⑯ 空間を手軽に管理する
- 実践⑰ 持続可能なイベントを実施する
- 実践⑨ 場の要素を組み合わせる
- 実践⑩ 可動椅子を並べる(基本)
- 実践⑪ 縁側のような自由な座り場をつくる(基本)
- 実践⑫ 日陰をつくる(基本)
- 実践⑬ 境界を曖昧にする(応用)
- 実践⑭ ギャップを生み出す(応用)
- 実践⑮ 有料ゾーン・無料ゾーンを設定する(応用)



- 実践① プレイスメイキングの目的を共有する
- 実践② まちの特徴を知る
- 実践③ まちのアクティビティを観察する
- 実践④ キーパーソン(仕掛け人)を探す
- 実践⑤ 実際のプレイヤー(担い手)を探す
- 実践⑥ アクティビティを想定する
- 実践⑦ 土地のDNAを組込む
- 実践⑧ とりあえずやってみる

## 2.1 プレイスメイキングの進め方

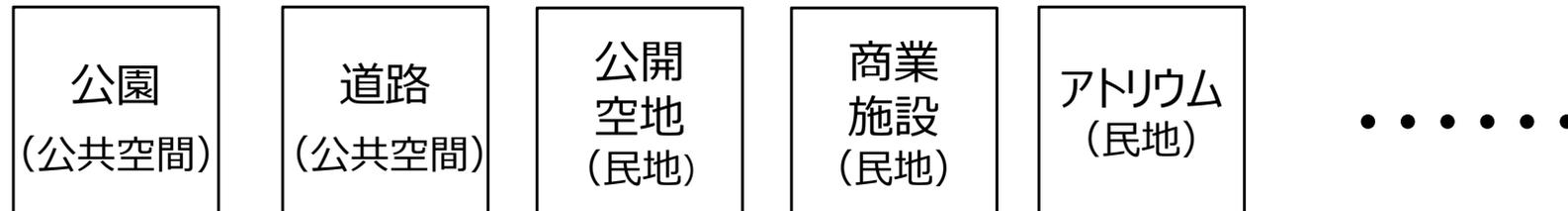
### ●プレイスメイキングのきっかけづくりは誰が行うのか？

⇒UR・自治体・開発事業者など、様々なケースが想定される



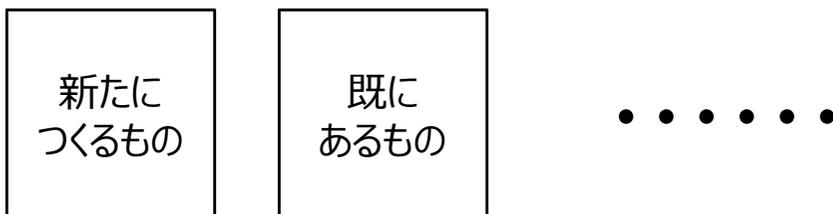
### ●プレイスメイキングの対象はどこか？公共空間か民地か？

⇒公共空間を主な対象とするが、民地も対象になりうる



### ●プレイスメイキングをどういった場合に活用するか？新たに作るものか既にあるものか？

⇒既にあるものの場合がイメージされやすいが、新たに作るものにも想定される



## 2.2 実践① プレイスメイキングの目的を共有する

### 【検討会での主なご意見】

- 最初にやらなければならないことは、誰が、どのような目的で、何を目指すかを関係者で持ち寄ること
- 都市計画やまちづくりというよりも、働き方改革・子育て支援・高齢者の居場所など、もう少し広い状況の中で生活を変えなければいけない。空間をどのように変えるかというよりも、生活をどのように変えるかを考える必要がある

### 【事務局の理解】

- プレイスメイキングを検討する場所のあるべき姿をイメージし、関係者と共有を図る
- 個々の場所のあり方を考える際には、まちの将来像にも思いを巡らしつつ、なぜその場所でやるかを考える
- まちの特徴や現状から、問題を把握・分析し、何を誰がどのようにやるか考え、課題を設定する



関係者が集まり、課題や目的を共有する  
(イメージ)

## 2.2 実践② まちの特徴を知る

### 【検討会での主なご意見】

- 都市計画やまちづくりというよりも、働き方改革・子育て支援・高齢者の居場所など、もう少し広い状況の中で生活を変えなければいけない。空間をどのように変えるかというよりも、生活をどのように変えるかを考える必要がある
- 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

### 【事務局の理解】

- まちの社会課題は何か、社会課題にまちの構造がどう障壁になっているかを考える必要がある
- まちの実態をつかむために、調査を行う
- 調査にあたっては仮説を立て、調査結果をもとに仮説の検証を行う
- 対象地では「公共空間に関する視点」(p74~76) や、PLACE GAME (p73) も参考にしながら調査を行う。

### つくばスタイル



「つくばスタイル」は、つくばの「地域資源」を紹介しながら、つくばならではの「生活スタイル」を提示している

## 2.2 実践③ まちのアクティビティを観察する

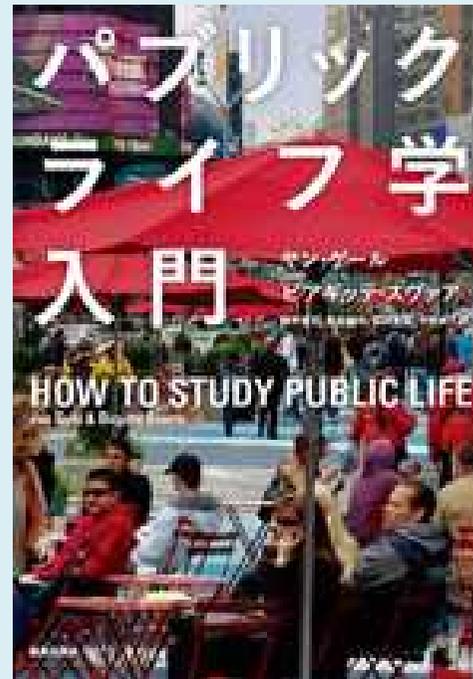
### 【検討会での主なご意見】

- **現地で人の分布や行動、特徴的な行動などを調査**して、それをデータ化して可視化するというのと、そういう行動がなぜそこで起きているのかということの説明するための空間特性の分析をして、これを比較考察することによって、どのように変えれば人の行動が変わるのか。ひいては、エリアの価値がどのように変化するのかということを示すことができる

### 【事務局の理解】

- まちの現状（どんな人がいて何をしているのか）を**自ら調査し体感することが重要**
- 添付の調査シートを参考に、平日・休日／朝・昼・晩の時間軸で観察する
- まちの雰囲気や特徴を知ることが目的
- 全体傾向だけではなく、例外的なところから気づきがある

### パブリックライフ学入門



都市空間の利用実態について、より深く理解することができ、ひいては空間をよりよく変えられる分析方法のカギとなるもの、それが「観察」です。  
(ヤン・ゲール)

## 2.2 実践③ まちのアクティビティを観察する

調査項目については下記内容を参考とし、実施する

### ①通行量調査：

毎時5分間、歩行者・自転車の通行量を方向別・属性ごとに記録

### ②滞留行動調査：

毎時間ごとに発生している主なアクティビティを属性も含めて記録

### ③移動状況調査：

対象エリアを通行する対象者の移動状況を記録

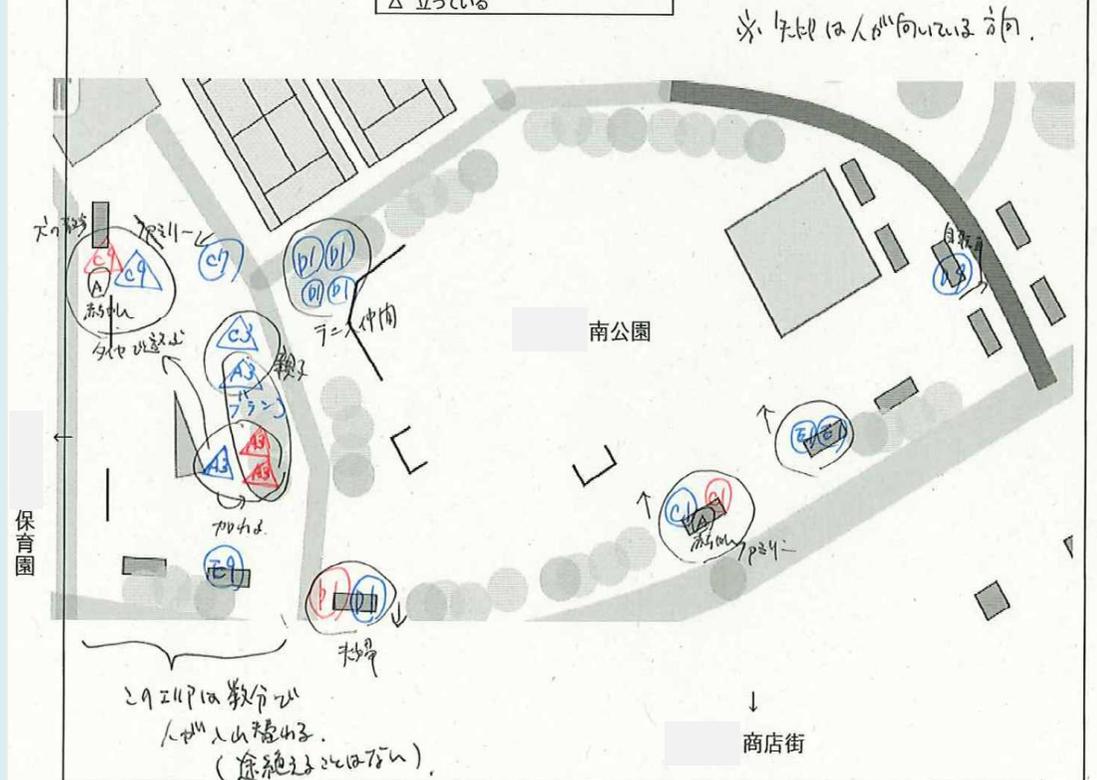
### ④公共交通利用調査：

駅前広場やバス停等において、バス等の利用者属性を記録

### ■滞留行動調査シート

|      |                    |    |     |
|------|--------------------|----|-----|
| 調査日時 | 令和2年10月11日(日) 13時台 | 天候 | くもり |
| 調査場所 |                    |    |     |

| 性別               | 行動内容                |
|------------------|---------------------|
| 青 男性             | 1 話している             |
| 赤 女性             | 2 飲食している            |
| 年齢層              | 3 楽しむ(買い物、遊び、読書など)  |
| A 子供・小中学生(15歳以下) | 4 バス・タクシー待ち         |
| B 高校生・学生(16~24歳) | 5 道に迷っている様子         |
| C 若年層(25~39歳)    | 6 喫煙                |
| D 中年層(40~64歳)    | 7 スマホを使う            |
| E シニア層(65歳以上)    | 8 PCを使う             |
|                  | 9 その他(信号待ち、休憩、作業など) |
|                  | 滞留状況                |
|                  | ○ 座っている             |
|                  | △ 立っている             |



## 2.2 実践④ キーパーソン(仕掛け人)を探す

### 【検討会での主なご意見】

- 最初にやらなければならないことは、誰が、どのような目的で、何を目指すかを関係者で持ち寄ること
- その場に対してのビジョンを持たなければ空間づくりができない。そのビジョンは誰が主体で共有していくのか、誰とどうつくっていくかなど、入口の方法論として整理した方がよい

### 【事務局の理解】

- 関係者が誰なのか、居場所をつくり育てるキーパーソン（特に行政）は誰なのか、を理解・共有すること
- 居場所をつくるためには、多様な専門家の参画が必要
- 自分の意見だけを押し付けない 自分の思いを持った上で意見を聞く
- 課題を共有する、同じ熱量を持つ

### まちの改善に向けたプレイスメイキング検討会（第5回）



実際に関係者で集まって、議論を重ねていくことが重要（イメージ）

## 2.2 実践⑤ 実際のプレイヤー(担い手)を探す

### 【検討会での主なご意見】

- 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
- ニューヨークのプラザ・プログラムは、市が先に広場を整備してから活動主体を募集するのではなく、活動主体のほうから、ここを広場化したいという提案をしてもらう
- 通勤路の花植えに参加して、通勤するときに自分が植えた花があるなとか、何か心惹かれるような仕掛けを入れることが自分事にするはじめての一步

### 【事務局の理解】

- 人がまちをつくる →まずは共感する人を増やし、そのまちに関わる人(担い手)を探す
- 仮にSTEP 1で見つからなくても、担い手を探すための仕掛けづくりを継続して行っていく

### ウェルネスシティつくば桜



関係者が集い、マイタウン“テクパクマップ”を作成

## 2.2 実践⑥ アクティビティを想定する

### 【検討会での主なご意見】

- 人々のライフスタイルや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
- 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
- 例えば、公園の中にいろいろなプレイス・ミニゾーンのようなものを想定してみる

### 【事務局の理解】

- トータルの生活像を考えるには、時間帯や属性など様々な切り口でアクティビティを想定することが重要
- アクティビティの種類の多さはその場所が持つ可能性の大きさを示す
- 自分がそこで何をしたいかを考える。また、何が起きるか、何が起こって欲しいかを考える

南池袋公園



芝生広場、デッキに様々なプレイスが想定されていて、そこで多様なアクティビティがある

## 2.2 実践⑥ アクティビティを想定する

アクティビティを想定するときは、①必要活動 ②任意活動 ③社会活動の3つに分類を意識する

その際、実践①のプレイスメイキングの目的の共有やアクティビティ調査をベースに、現在のニーズやまちの潜在的なニーズ、将来の社会全体のあり方も加味して想定するとより多様なアクティビティが想定できる

### ①必要活動

多かれ少なかれ必要に迫られて行われる活動

- ・仕事や学校に行く
- ・バスを待つ
- ・客に商品を届ける



仕事に行く

### ②任意活動

余暇的な性格の強い活動で、街で最も魅力的で人気のある活動の大半はこれに属する

- ・遊歩道をそぞろ歩く
- ・街をよく見るために立ち止まる
- ・よい眺め・天気を楽しむために腰をおろす



休憩する

### ③社会活動

①必要活動、あるいは②任意活動に付随して起こる行動で、他者（同じ空間にいる人、すれ違う人、他の活動の際に互いの視野に入っている人などすべて）の存在が成立条件

- ・受け身のふれあい（他の人や起こっていることを眺める等）
- ・積極的なふれあい（居合わせた人と短い会話をする等）
- ・進んだふれあい（子供の遊び、市場、集会等）



他の人を眺める



会話をする

(※ヤン・ゲール「公共空間における人々の活動の分類」より)

## 2.2 実践⑦ 土地のDNAを組込む

### 【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】

- 土地の持つDNA（土地の個性や歴史、価値に加え、周辺との関係性）を把握することが重要
- 土地の持つDNAをストーリーとしてビジョンに埋め込むことで、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



解説編 1 : 理解⑥“場所”とは (p62)

### さん歩の駅サン・SUNさぬま



筑波山、寺院、農業用の池を借景したカフェ  
その場所の歴史や景観資源が継承されている

## 2.2 実践⑧ とりあえずやってみる

### 【検討会での主なご意見】

- まず社会実験をして、実際につくってみると、今まで何が足りなかったか、本当はこういう活動が望まれていたということが見えてくる。空間が先ではなくて活動が先
- いきなり椅子をたくさん買って、管理棟を建ててというのはハードルを感じるため、もう少し入口を低くする方法もある。（たとえば、自分の椅子を家から持ってきてくるなど）

### 【事務局の理解】

- 簡易な実践であれば、軌道修正が可能。とりあえずやってみる
- やってみることでみんなに変化を見せるとともに、次やることへの不安が減る
- その場所の将来像の仮説を持っておいて、とりあえずやってみた結果を振り返り、仮説を考え直し続ける

### 多摩中央公園プレイスメイキング社会実験（多摩PARK LIFE SHOW）



公園の改修整備を行うに当たって、市民向けに社会実験を実施。  
市民から様々な提案があり、公園の新たな使い方ニーズが見えてきた

## 2.2 実践⑨ 場の要素を組み合わせる

### 【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、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/離し場」「巡り場」の8つの場要素のこと
- まずアクティビティを設定し、開口部と建物の箱とそこでの場のセットを並行して設置・運営する
- 可動椅子を置いただけでは人は集まらない。飲食の提供、屋根や囲いが必要

### 【事務局の理解】

- 具体的なアクティビティが起きるためには「場」の要素が必要
- 屋根、囲い、飲食の提供、椅子など「～したくなる」ための「場」を設置運営する
- 他者や周りの環境のかかわりを想像して、何をどこに置くべきか決める



解説編 1 : 理解①“居場所”とは (p57)  
理解②“居場所づくり”とは(p58)  
理解⑦“枠組み”とは(p63~64)

### 中之条町ふるさと交流センター「つむじ」



開放的で心地よい空間にいくつもの場がセットされている

## 2.2 実践⑨ 場の要素を組み合わせる（8つの場要素）

### ■ 8つの場要素の組合せ

基本：座り場＋複数の場を用意（8つの場要素を組み合わせることで人の居場所をつくる）

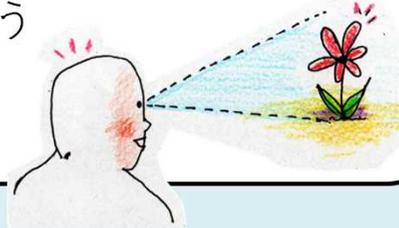
#### 陰り場

座り場の上から  
快適に囲む木陰、  
軒先、天蓋等



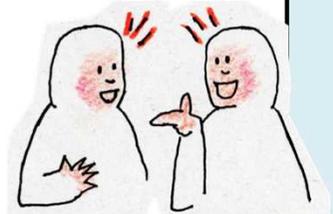
#### 眺め場

座り場から見える景色に  
気を使う



#### 話し場/離し場

話したくなる  
座り場等  
距離感の調整  
できる椅子等



#### 囲い場

座り場の周りを  
快適に囲む低植栽、  
塀、椅子の背等



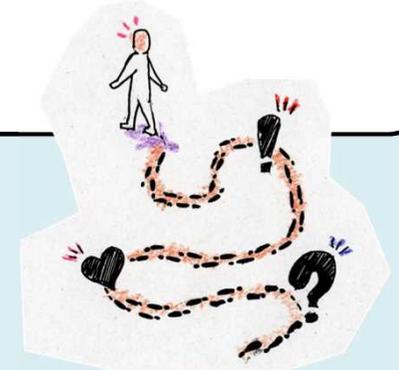
#### 座り場

人が居られる  
座面の設置  
椅子、縁側、  
敷物等



#### 巡り場

案内図などにより空間内の  
複数の場を巡ることを誘導



#### 灯り場

夜の座り場、食場を照らし  
人の気配を感じさせる



#### 食場

座り場にテーブルと  
食事の提供があると  
より長く滞留



出典：渡座長提供  
イラスト：大竹英理那氏

## 2.2 実践⑨ 場の要素を組み合わせる



## 2.2 実践⑩ 可動椅子を並べる(基本)

### 【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
- 椅子の向きを変えるだけでもそれはプレイスメイキングになる
- 動かせる椅子は200脚くらいまでがやりやすい

### 【事務局の理解】

- 可動椅子は向きを変えたり、動かしたりすることで、自ら自分の居心地のよい空間をつくることができるもの
- 誰でも自由に過ごせる場のシンボル。まずは、可動椅子を置くから始める



解説編 1 : 理解③“実存感”とは (p59)  
理解④“心地よさ”とは(p60)  
理解⑧“一人一人の主体的な利用”とは(p65)  
解説編 3 : 公共空間に関する歴史(p84)

### ブライアントパーク



自由に動かせるひとつひとつの椅子がひとりひとりの居場所をつくっている

## 2.2 実践⑪ 縁側のような自由な座り場をつくる(基本)

### 【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せ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いいのではないかと
- 縁側と椅子、両方あってもいい

### 【事務局の理解】

- 椅子には動かす自由があり、縁側には動く自由がある
- 縁側はちょっと譲り合ったり、一緒のものを眺めるという協働意識が芽生える
- 椅子と縁側の両方を上手に組み合わせた空間づくりが日本にはなじむ
- ウッドデッキや、ちょっとした段差も、縁側としての役割を果たす



解説編 1 : 理解③“実存感”とは (p59)  
理解④“心地よさ”とは(p0)  
理解⑧“一人一人の主體的な利用”とは(p65)

### 左近山みんなのにわ



ウッドデッキによって生まれた縁側のような自由な空間。自由に座ったり、寝転ぶ等、ひとの自由な居場所づくりを促す

## 2.2 実践⑫ 日陰をつくる(基本)

### 【検討会での主なご意見】

- 日差しが強くても**木陰がない場所が多い**。今ある資源をうまく使って、日陰の位置がどこにあるのかということも重要
- プレイスメイキングというと意外と屋根がないことが多いが、**屋根が重要だと思っている**
- 日を浴びて運動するものであればそういう形に作ればよいし、そうでなければ**全天候で使えるよう屋根があったほうがよいとも思う**

### 【事務局の理解】

- **様々な気候に対応**できるよう、屋根や木陰の活用が重要
- 地域ごとの気候特性に応じた計画をすることが重要
- 想定するアクティビティの内容に合わせて、**半屋内・半屋内といった空間の選択肢を持たせる**



解説編3：日本の気候への対応(p87~91)

### 安満遺跡公園



大屋根の下で、日差しや雨を気にすることなく過ごすことができる

## 2.2 実践⑬ 境界を曖昧にする(応用)

### 【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】

- 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が重要
- 境界を曖昧にすると、その場所に入りやすくなる
- 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



解説編 1 : 理解⑩“空間の共用”とは (p67)

解説編 3 : 公共空間に関する歴史 (p85~86)

公共空間活用に対する意識 (p92~96)

### 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

## 2.2 実践⑭ ギャップを生み出す(応用)

### 【検討会での主なご意見】

- 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
- 自分が持っているその場所に対するイメージと違うイメージであった時に、人はワクワクしたり楽しくなる

### 【事務局の理解】

- 人は街で新しい発見（ギャップ）を探している
- 人々の自由な行動が誰かのワクワクを生み出す。それこそが都市に暮らす魅力でもある



解説編 1 : 理解⑤“楽しさ”とは (p61)

### 筑波大学病院



外来待合室に可動椅子を並べて、入院患者のコンサート会場にしている

## 2.2 実践⑮ 有料ゾーン・無料ゾーンを設定する(応用)

### 【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方が、人を呼び込みやすい
- 有料ゾーンと無料ゾーンがあると、無料ゾーンに座るひとも有料ゾーンでテイクアウトして、居心地がいいとそこに滞留する。そこは相互に関連しあっていて、有料ゾーンでのビジネスを助けている。その方法はそれぞれのケースで異なるが、重要なマネジメントの項目である

### 【事務局の理解】

- 無料ゾーンは公共空間ならではの魅力
- 飲食店等の有料ゾーンを利用する人が無料ゾーンを利用し、無料ゾーンを利用する人が有料ゾーンを利用するといった相互作用が生じる

### 三菱一号館広場



広場に面して店舗の飲食スペースが設けられており、有料ゾーンと無料ゾーンが一体的に利用されている

## 2.2 実践⑯ 空間を手軽に管理する

### 【検討会での主なご意見】

- すばらしい公共空間をつくり上げるためには、デザイン、マネジメント、プログラムが必要。デザインをして、ある空間を変えるだけでなく、それを維持していく、そして良くしていくということ
- マネジメントはルールや規制、清潔さのようなことをある程度保ちつつも、適度なカオスや偶然性とのバランスをどうとるか
- 計画するけれども、計画されていないような状態が良い

### 【事務局の理解】

- よい公共空間は、マネジメントとプログラムによる持続性がある
- 全てを決めきらず、余地を残すことで、柔軟な対応ができる
- 管理者が管理しやすい仕組みをつくる  
(軽くて動かしやすい可動椅子、メンテナンス不要の芝生、すぐ近くにある備品倉庫、ユーザーが守るべきルールを減らすなど)

 解説編3：公共空間に関する歴史(p84)

### 中之条町ふるさと交流センター「つむじ」



管理者が管理しやすい可動椅子を使用している

## 2.2 実践⑱ 持続可能なイベントを実施する

### 【検討会での主なご意見】

- 自分でイベントを手掛けると大変さが分かり、**イベント疲れ**のようになる
- イベント疲れということがあるため、イベント疲れを起こさないよう**持続的なエネルギーをかけ続けられる仕組み**、時間軸的な推移をどのようにしていくのかを考える必要がある
- 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**
- イベントだけではだめだと感じる。そのもう一つ先に**恒常的な場所づくり**がある

### 【事務局の理解】

- 背伸びしたイベントは継続しない
- **イベント開催者が開催しやすくなる環境をつくる**（賃料を下げる、設備を用意する、手続きの簡略化等）
- **イベントを日常に繋げていくことが重要**
- **イベントのためのイベントにならないよう注意する**

 解説編 1 : 理解⑦“枠組み”とは(p63~64)

### 高知 街路市



江戸時代から続く街路市。台風の時でも、常連さんがたくさん買い、お店の人もサービスをする。そういう人間らしい関係性が成り立っている

## 2.2 実践⑱ 効果測定（実施前後の変化を把握する）

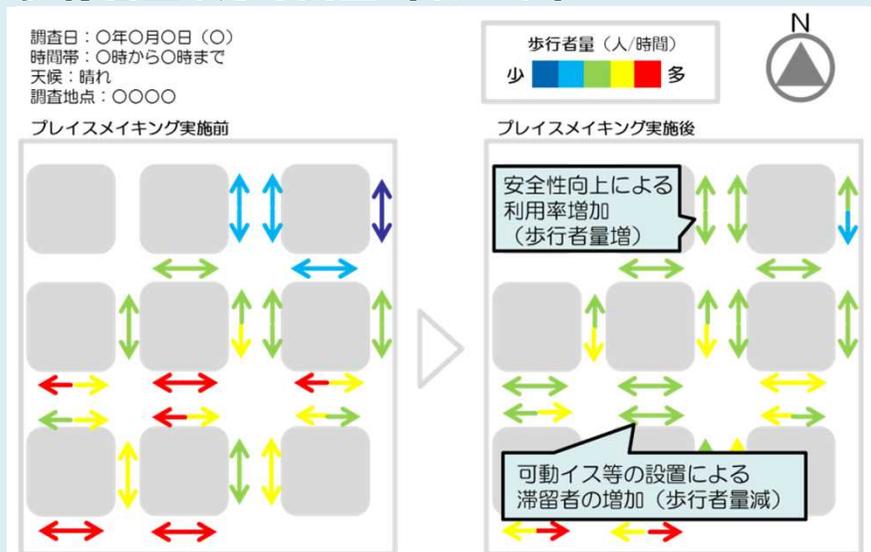
### 【検討会での主なご意見】

- エリア全体で人の動きを考えて戦略的に捉えることで、歩行者流動の変化などの狙った価値の向上が見えてくる。統計的な優位性よりも、場所の特性を理解するために意味のある情報を得る。データを可視化して議論に生かす
- 例えばニューヨークでは地域経済に与える影響ということで、広場周辺のお店の売上を測定している
- 広場等を含んだ不動産の経済価値を評価する場合は、広場等の利活用によって発生する便益（広場等の使用料、広場等に面する1階店舗の賃料上昇分、収益向上等）を見込んで評価することが重要
- 単純に人数や賑わいということで効果を測るものではない

### 【事務局の理解】

- 効果を示すことは、人々の共感を得るには重要な要素**
- プレイスメイキングの実施により、設定した課題が解決され、まちのあるべき姿にどの程度近づいたかを検証する
- プレイスメイキング実施前後の様々な指標を設定・比較し、定量的・定性的にその効果を確認する（例：歩行者流動、経済価値、ヒアリング結果等）

### 歩行者量の分布調査（イメージ）



プレイスメイキング前後の歩行者流動調査をし、可視化する