

## 第6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

### 【櫻田さま（日本不動産研究所）ご講演】

「プレイスメイキングの考え方に基づいて利活用されている広場等を含んだ不動産の評価（鑑定評価）について」

- ・ プレイスメイキングの考え方に基づいて利活用され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を見込んで評価することが重要
- ・ プレイスメイキングの考え方で広場等を利活用した場合に見込める便益は、広場等の使用料、広場等に面する1階店舗の賃料上昇分等の収益向上分が主となる。
- ・ 広場といってもマンションや商業施設など、どのような用途の建物に複合されるかによって適切なあり方は異なる。広場の機能と複合する建物の用途等との関係を考慮して検討する必要がある。
- ・ 広場等の便益を長期的に安定して発生させるという仮定を置かなければ、DCF（Discounted Cash Flow）法でプロジェクト評価することが難しくなる。そのため、マネジメントをする主体や活動を長期的に担保する手段・法的背景が明示されることが望ましい。
- ・ 広場等の便益が発生して価値が増加するという事例を蓄積して、一般的な情報として共有されることが必要。そのような状況になれば将来的に分かりやすい評価方法も考案できるとともに、市場への説明が容易になる。

### 【意見交換】

- ・ 広場や公園に利用価値があるとすると、その周辺にある店舗などの収益施設は、動線が見込める1階が望ましい。そうすれば、広場等の便益が不動産に帰着しやすい。
- ・ 広場や公園はいわゆるオープンスペースで、そこに可動式のキッチンカーや仮設店舗などがあるが、それらは通常は不動産ではなくて動産的な扱い。そういう動産も、都市機能の確保やマネジメントを何らかの形態で担保できれば不動産価値に化体する。

- ある都市に市場があって、その市場のそばにコンビニエンスストアが進出したという例がある。それは、コンビニエンスストアがその市場の賑わいやいろいろな人が集まるという歴史観のようなものに何らかの価値を認めただからと思われる。

【高松さま（スパースタックス・ジャパン(株) ご講演】

「プレイスメイキングの効果について」

- 戦略的にエリアを捉える
  - 「ツボ」を見つける
  - 場所の特性に応じたプレイスメイキングの方向性・空間像を考える
- 
- プレイスメイキングの効果については、人の流れが変わる・増えることが多くの場合は期待され、議論がされているが、それは場所による部分が多い。場所の特性を人の観点（人の空間認知や行動の観点）から客観的に理解することが大切。
  - エリア全体で人の動きを考えて戦略的に捉えることができると、人の動きをうまくつくることができたり、狙ったような価値の向上が目に見えてくる。これを最も綿密に戦略を立てているのがショッピングモール。
  - まちの中で、ここのツボを押す、つまりここの場所を変えると全体ががらっと変わる部分がある。まち全体にとって人の流れが変わることにつながる。
  - 人が集まるということは、それによっていろいろなことが起きる。そこからエリアの価値が上がっていく。

【意見交換】

- そのまちの空間構成をどのようにつくとどういうまちになるか、どうい道をつくとどうい動きがあつてどういアクティビティが起きるか考えることが重要
- 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。日本の街区は昔に比べ大きくなつているが、その中にどう歩行者動線をつくつていくか考える必要がある。

- ・ 周辺の空間の状況を見て、そこに少し居られる場所があるとか、一瞬立ち止まって周囲を見て、ちょっと座って、一緒にいる人と相談して、あっちに行ってみようかという行動が起きるとか、そういう場所をつくれば、少し先につながる。それがつながってきて間の場所の特性が変わり、そこに商売のポテンシャルが出てきて循環が起きるようなことがある。
- ・ 迷うというのは悪いことである反面、まちのおもしろさでもある。選択肢がたくさんあって、迷いながら行動することや、今日はここに行くけれど、違うときはこのエリアに行くとか、行動パターンが変わるといったバリエーションが今のショッピングモールではなかなかつくりにくい。そのようなまちのおもしろさを人の行動観察から出してくることができればいい。

#### 【意見交換（プレイスメイキングに関するキーフレーズについて）】

- 「プレイスメイキングとは何か」に関して
  - ・ ヤンゲールは、「プレイスメイキングという言葉だとハードなイメージがする。プレイスという言葉よりもヒューマンハビタット（生息・生息域）という言葉の方がパブリックライフの言葉の意味に近い」と言っている。
  - ・ 空間が活動をつくることもあるが、活動が空間をつくることもある。まちの主体となる人が育つと、またその場所を変えていったり、運営していったりする。そのダイナミズムが大事。
- 「プレイス・場の意味」に関して
  - ・ プレイス同士は、干渉を起こしたほうがいい。むしろ、バチバチ当たると、結果的に良い空間に変わり残っていく。若い人と高齢の方がバチバチ当たってしまうようなところはどうしたらいいのか考えるところからプレイスメイキングだと思う。
  - ・ 自由に座ることのできる場所を残しておく、隣同士の干渉が良い形でできる。また音量を調整して、みんなが会話できるようにするなどの配慮も必要。
- 「居心地のよさの正体（許容・包摂、実存感・他者の存在感）」に関して
  - ・ 個それぞれがあり、集団に属している。集団の中に個がいる。そういうことが成立するような矛盾の状況を忘れないようにする。個を大事にしなければ集団が成り立たないようにすべて一体である。ただ、それではどうやって楽しんでいいかわからないため、糊代や幅があるように見せることが

テクニックで技術論として必要。

- 我々がいろいろな地域を考えるときに、確かに自立した個はあるが、完全に自立しているわけではないし、その自立性を持たなければいけないということでもないと思う。
- 「プレイスメイキングの方法論」に関して
  - 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。

以 上