

## 第7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

### 【意見交換】

「資料2「まちの改善に向けたプレイスメイキング」(事務局の理解のまとめ)について」

#### ●公共空間の定義について

- ・ 「公共空間」という字を見ると、固定的に頭の中に道路とか公園というイメージがあって、それが払拭できない。「公共空間」という言葉の定義や範囲を整理した方がよい。
- ・ 公共空間を定義するのは難しいが、他の言葉との違いなど相対的な位置関係がある。それが整理されるとはっきりすると思う。  
「パブリックスペース」と「公共空間」、あるいは「コモン」という言葉をどう使い分けるのか整理するだけでもわかりやすい。  
また、ニューヨークだとパブリックスペースムーブメントの一番のキーワードは「シェア」。複数人にシェアされているのがパブリックスペースであるという考え方もある。

#### ●プレイスメイキングの進め方

- ・ 面的にすべてを整備するのは大変なので、プレイスメイキングはスポット的に行っていく。小さいものを足していけばいい、一つずつ改善していけばいい。  
プレイスメイキングの重要な概念は、軽く、簡単に進めること。それを増やしていくこと。
- ・ プレイスメイキングによって、より心地いい場所をつくるという概念を広めていこうとすると、プレイスメイキングをしていく様々な場面を想定した方がいい。  
例えば、更地の状態からどうつくっていくか、今あるものをどう手を入れていくか。あるいは、既にあるものを運営だけ少し変えるなど、シチュエーションをどう想定するかでプレイスメイキングの進め方は変わってくる。整備や運営のそれぞれの段階ごとに整理をした方がよい。
- ・ ウォークアブルシティやニューアーバニズムなどはヤンゲールのような身体的基準に近い考え方を持っていて、それを都市につなげるには都市計画との関係を検討といけない。

## ●プレイスメイキングを実践するにあたり

- ・ 可動椅子を置く前に、座れる場所がたくさんなければいけない。  
「居場所」なので、滞在できる座れる場所をたくさん整備する。イベントの間だけ広場化するのか、恒常的にどんなときでもそこに行けば座れたり、時間を過ごせるようになるのか、その辺のバランスが難しい。  
イベント広場ではなくて、日常的にも座れる・滞留できるという状態が続いていることが、プレイスメイキングの大事な部分。
- ・ 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。
- ・ 共用という概念は、そこに人が来て、それぞれが楽しもうとするときに邪魔されないという関係が重要。ブライアントパークでは、それがよくできていて、邪魔があまり感じられない。

## ●持続的に活用されるために

- ・ イベント疲れということがあるため、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。そこに関わる主体の方がエネルギーをかけ続けて、イベント疲れをする。また、運営を担当しすぎると、そこから抜けられないということがある。そうならないために、UR やコンサルタントなどはその場所でノリをつくって引いていくという役割が重要ではないか。  
まず、みんながソウルを持って集まり、そこでグルーブをつくり、ノリをつくって、最後はみんなで、これいいな、と共感できる状態をつくる。そこで運営したいという人が自主的に出てきたら身を引いて任せる。
- ・ 境界を曖昧にすることと空間を共用するということは、似て非なるもの。曖昧な空間で楽しませているけれども、ビジネスとして、プロとして入る際には、実はきっちりした線引きがある。  
そこが、空間を共用してもらっているけれども、枠組みなどつながってくる。やはり所有者と利用者、管理者は、場面によって曖昧になることもあるが、誰かが責任を持っている。  
曖昧であるけれども、責任者は必ずいる。その手綱をしっかり引いておかないと、実は無法地帯になってしまう。

## ● Power of 10+

- ・ ブロードウェイ沿いの広場を全てプレイスメイキング的に展開しつつ、ブロードウェイそのものも車線を減らしてつないだ。それによって、マンハッタンの都市構造そのものが歩行者優先のまちになった。  
一つの広場だとならないけれど、広場をつなげて、かつ、その線をつなげる。それは行政の都市計画的な仕事だと思うが、そういう構造。単純に散らばっているだけではなく、つないでるところもある。  
プラザプログラムやブロードウェイの歩行者空間化の他にも、デトロイトや愛知県の岡崎市などで進めている事例があるので、その事例を示したほうがわかりやすい。
- ・ 岡崎市ではぐるっとした歩行者専用橋をかけたり、社会実験である川辺の橋のたもとでカフェを開いたり、そういうことは全部基本的には回遊でつないでいくというビジョンが動き出している。つながってくると、まさにこの Power of 10 的なイメージになり、概念としては分かりやすい。

## ● UR の役割

- ・ プレイスメイキングは建築物から土地・都市開発、地べたまで、全てを一気貫通する概念で、UR が取り組むテーマとしては横串を刺すようなイメージがある。皆さんが入りやすく、興味あるテーマだと思うので、ぜひ社内理解の浸透をして、人の質を高めていく。  
そのきっかけになったら、こんなすごく良いことはないと思う。

## 【検討会全体について】

- ・ まちづくりの計画者の視点からと、まちの生活者の視点からうまく分けて、それらが合致していくことは非常に大事。  
これからの新しい都市生活像を導いていく、作り出していくような創造的なプレイスメイキングが、一人一人にとってより充実した暮らし方、過ごし方につながるという方法が大事。副題などに、「一人一人の楽しい暮らしをつくるために」とか「生み出すための」など、クラフト的な、自分でできるというようなことを含めたものがあるといいなと思った。
- ・ プレイスメイキングを、一人一人が作りつつも、専門家や支援するような人とか、そういうものがどのように養成できるか、どのようにそういう人材を生み出せるかという点が次のポイント。

- ・ 観光地から観光地へ一筆書きのように回るものから、今、拠点滞在型ということで、滞留時間を長くして、そこから、今日はこれ、明日はこれを行おうとなっているので、ひとが滞留することのできる居心地のいい空間や場所をつくることが重要になってきている。
- ・ ゆっくり、低く、時間をかけて、小さくというところに時代のニーズが大きく変わってきている。  
時代とともに UR に求められているものも変化する中、プレイスメイキングという、つかみどころもないが、時代に適合しながら、人に寄り添いながらニーズをつかんでいくような、その手法が合っている。
- ・ ソフトの話をしているとはいえ、あくまでデザイン、ハードのことから入っているというのは、すばらしいと思っている。ソフトの話をするソフトのことだけになりがち。
- ・ 資料 p7 で「かかわり合う」と出てくるその感じはすばらしいと思う。先日、全く違う仕事で、今、いかに人のかかわり合いが減ってきているかという話があった。  
かかわる機会、例えば法事や祭り、町内会の芋煮会やカルタ大会のようなものが今はほとんどない。そうすると、分断が起こり、人の心がすさんでいき、世の中変なことになっている。  
そのため、「かかわり合う」というのは社会的な意義はとても高い。
- ・ この検討会は、好きな人がやりたくて取り組んでいる感じがして、すごく楽しかった。  
資料 p11 に公共空間の役割として、「まちの特色」、「経済的に活性化」、「環境を改善」、「文化的な活動の舞台」とあるが、これらは全て「好き」という概念がもとになっている。それがいかに熱意を持って継続されているか。それが文化になるわけで、特別な活動でなくても、まちに出てぼんやり座っていることが好きな人、それは一つの文化。
- ・ プレイスメイキングというのは蜃気楼や逃げ水みたいだと思っている。少しわかったような気になると、またずっと離れるような感じがして。今回も完全に理解したという感じではない。今後も場面ごとで色々ご教授頂きたい。

以上