

論点 2. プレイスメイキングによって「つくる・改善する」方法論

①アプローチの方法

- ・ 行動調査やワークショップ、アンケート等により、空間の使い方を把握
 - ✓ どういうデータが必要か。データは重要ではないのか
 - ✓ その先の分析をどう行うか
 - ✓ どのように「観察」したらよいのか
 - ✓ 場所性（歴史性）をどのように紐解くのか
 - ✓ ライフスタイル・生活者像をどのように捉えるのか
 - ✓ トータルの生活像（場で過ごす時間）をどのように考えるか
 - ✓ 新しい開発での公共空間においても同じか

- ・ いろいろな人たちと交流するときに、人が動く動機

②ハードへの落とし込み（UR がすべきこと）

- ・ 本当に使われるものをつくる

- ・ 場（プレイス）周辺を囲む構造物（フレーム）をデザインする

- ・ デザインとは、その場所が持っている本質性などをきちんと伝えること

- ・ 計画するけれども、計画されていないような状態
 - ✓ 使い手が作り手になるために何ができるか
 - ✓ “動くイス”を置けば完成か
 - ✓ こういうアクティビティならこういう物理的な形状が良い、というリスト化は可能か

③経済的視点

- ✓ プレイスメイキングされた空間に近接することは不動産の経済価値を高めるのか（広めるための方法論）
- ✓ プレイスメイキングされた空間を維持していく（自立的にまわっていく）ための仕組みづくりとはなにか

以上