

第2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

【プレイスメイキングとは】

- ・働いている人だけではなく、一般的に広いユーザーについて考えた方がよい。ファーストプレイス、セカンドプレイスという議論だけを進めていくと、働いている人だけに目を向けてしまうため何かこぼれ落ちる可能性がある。
- ・第1回検討会での「デザイン」と「メイキング」の違いというのは、簡単に言うと「コンストラクション」と「メイキング」の違い。
- ・規制はある一つの目的を達成するために設けられるが、プレイスメイキングは複数の目的を許容する場所をつくる。例えば、色々な目的で、食事もできる、仕事もできる、恋もできる、叱られることもできる。そういういろいろなものが許容できる場所をつくる。

【「つくる・改善する」方法論】

●マインド（≒行動規範）を変える

- ・相手の身になって考える必要がある。行動規範的に「プレイス」を意識することで、こう見られたい、こうあって欲しいということを、まずそれぞれの人が思うことによって変わってくる。
- ・「使う側のマインド」と「URがすべきこと」には親和性がある。
- ・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考える必要がある。
- ・市民が交流できるような公共施設を貸し切るとき、ほかの市民が外からのぞいたり、周辺に入り込んでもいいようにするのもひとつのアイデア。
- ・やる気を出させる方向、エネルギーを積極的に前に出すような方向へハードのセッティングやルールの考え方などを変えていかないといけない。提案してもだめだしされるのと同じで、みんなが場所に対して諦めてしまう。

●ハードへの落とし込み

- ・規制やルールに言及しないと、ハードへの落とし込みはできない。
- ・雑然感が大事。雑然としている中に身を置くことは意外と居心地がよい。
- ・入り江や路地、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・半分中）したところに人は行きたくなくなる。
- ・グラウ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、外なのかわからないような中に溶け込めるとすごく楽しそう。
- ・いわゆる公園や駅前広場など建物の中ではないパブリックスペースがいろいろなところに広がっているので、それをトータル的に見て役割分担したり、使い方をそれぞれの特徴に合わせていく。

●だれに訴求するのか

- ・能動的に活動する人と眺めるだけの人がいて、眺めるだけの人がメジャー。
- ・自由な人はいるけれども、自由に何でもやれと言われると、それだけでつらいという感じがある。
- ・自由にやると対極ができ、中間の人は居心地がよく、市場性ができる。
- ・「みんな」というのはいない。「個」の要求の集合として「みんな」がいる。個人の要求に応えなければ、みんなの要求には応えられない。
- ・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、何を指すかを関係者で持ち寄ること。

【郊外駅前の公園を議論の題材として】

●現状の課題

- ・静かになるよう、周辺の喧騒や建物との関係をあえて切っている公園。30年、40年前に求められた公園の機能。
- ・そもそも人に使ってもらおうようにつくっていないのではないか。通路や芝生はあるが、具体的にどう使うかということが考えられていないのではないか。
- ・場所に魅力がないからさわりたくないということ。そこは最初のハードルとしてすごく高く、デザインの力が必要。
- ・公園と周囲の建物の関係性があまりできていない。周囲の建物をうまく隣接させて、建物内部で発生したアクティビティが公園にも出てくるようにすると使いやすくなる。
- ・一人一人が「自分の公園」と思うことが重要。
- ・管理人や公園に常駐する人がいない。そういう人が色々なイベントを企画してくれる。

●プレイスメイキングによって「つくる・改善する」方法

- ・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)
- ・パブリックな公園で何をするか。トランペットを吹いたり、チェスをしたりということを実行は許容すべき。
- ・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のもよい。特定の目的に使う場合は建物を建てるなど、何らかのハードをしつらせることが必要かもしれない。
- ・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。
- ・イベントを行うことで、イベントそのものの効果もあるが、関心を持った人

が集まって、そこをどうしたいか考える効果もある。

- つくって終わりではなく、使いながら、メンテナンスしながら、また変えていくという持続的なエネルギーをかけ続けられる仕組みにしておかないといけない。
- 海外の公園では、商業施設の地代で整備費を賄ったり、民間企業がイベントをしてスポンサー料と使用料を取っている。富山市のグランドプラザもそうしている。そういう方法を取り入れれば、多少の管理運営資金が得られる可能性がある。
- 価値観を変える。目的を 2 つくらい持たせて思い切ったことを展開するのもひとつの手段。
- 公園に通り抜けがあるというのは財産。駅前広場と少し似ている。駅前広場もほとんどが移動動線だが、少しベンチを置くと、人が動いている姿を見て楽しかったり、賑わいの中に自分を置くようなことができる。

以 上