

### 1. まちの改善に向けて

#### 問題意識：想定したとおりに使われていない公共空間（※）の存在

##### 公共空間を取り巻く状況の変化

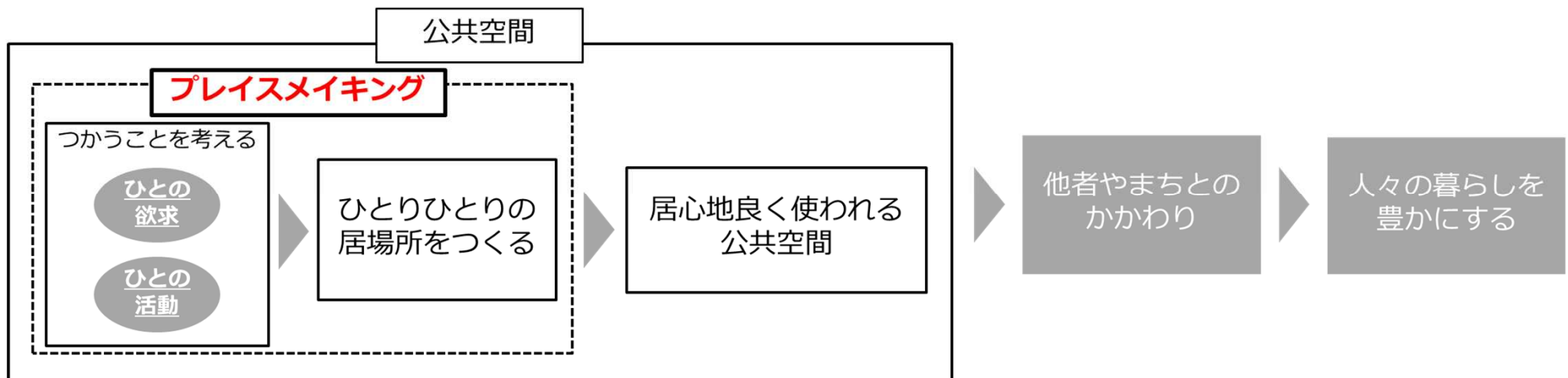
- ・時代背景の変化  
(都市の成長期(人口増、経済拡大等)→成熟期)
- ・海外の公共空間の変化  
(「ひとの活動」に着目した公共空間再編エリアの増加)
- ・海外の公共空間に関する思想・研究の変化  
(「ひとの活動」に着目した思想・研究の広まり)
- ・国の施策の変化  
(ひと中心のまちづくりや公共空間の活用に関する施策を推進)

##### 公共空間の可能性

- ・ひとの本質的な欲求(ひとを見たい、健康でいたい等)を受け入れ、多様な社会状況の変化にも対応することができるのではないか
- ・多様な活動が行われることにより、他者やまちとのかかわりが生まれ、人々の暮らしが豊かになるのではないか
- ・誰でもアクセスし、誰でも使うことができる自由があることから、都市にいる多様な人々にとって「居心地良く、使われる空間」になりうるのではないか

※ ここでいう公共空間とは、行政が所有・管理するものに限らず、公開空地等、民有地においても公共的な機能を持った空間も含める

ひとの欲求やひとの活動から、公共空間のあり方を考え(公共空間を“つくること”からよりも“つかうこと”から考える。考え方の転換)、公共空間にひとりひとりの居場所をつくる手法のひとつが **「プレイスメイキング」**



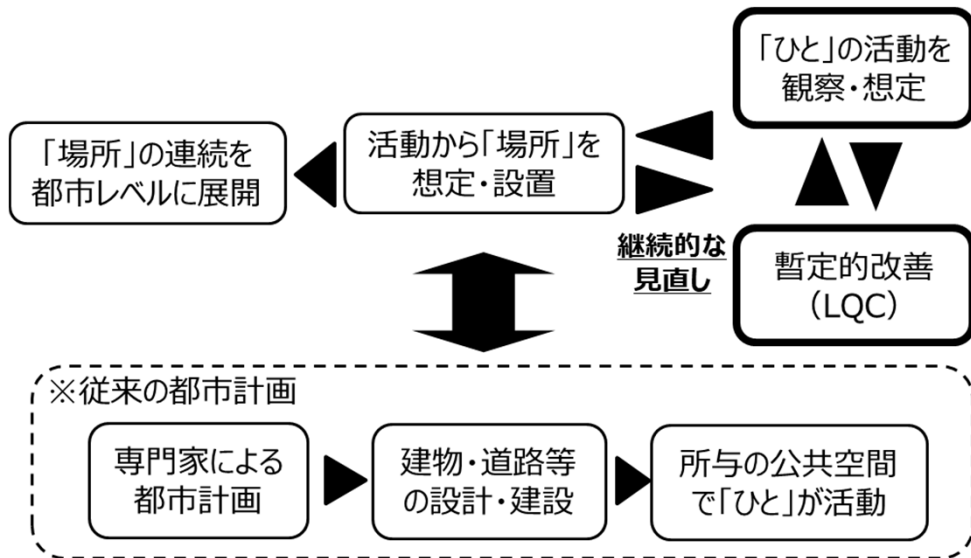
# 居心地が良く、使われる公共空間をつくるために

－プレイスメイキングから考えるまちづくり－

## 1. まちの改善に向けて ～プレイスメイキングのポイント～

すぐに行動に移せるものから取り組んでみる  
そして、場所のあり方を考え続ける

- ・ まず、簡単に・素早く・安くできることから取り組む (LQC : Lighter, Quicker, Cheaper)
- ・ プレイスの可能性を示すことで、利害関係者の行動を促す
- ・ 誰もが参加可能なプロジェクトを実施し、その成果を検証しながら長期計画へ結び付けていく



ひとのアクティビティから場所・目的地・都市の  
スケールを考え、それらの関係性を解き明かす

- ・ どのような規模の都市も、最低10か所の目的地が連続的に近接しているべきであり、各目的地はより小さな10の場所によって構成されるべきである。そして、各場所は人びとが携わる事ができる活動や行為を最低10個は提供すべきである。  
(Project for Public Spacesが提唱する「Power of 10+」の概念)
- ・ 公共空間を中心として、都市スケールから敷地スケールまでの人の流れや空間に関する要素の関係性を考える
- ・ 公共空間が都市において果たすべき役割、可能性、ニーズ等を俯瞰的な視点から検討し、位置づけることで、周辺地域への波及効果をイメージしやすくする



出典： Project for Public Spaces ウェブサイト (<https://www.pps.org/article/the-power-of-10>)

# 居心地が良く、使われる公共空間をつくるために

－ プレイスメイキングから考えるまちづくり －

## 2. プレイスメイキング ～理論編～

○「まちの改善に向けたプレイスメイキング検討会」渡座長によるプレイスメイキングの定義

- **実存感**を得られる人の**居場所づくり**の概念
- **心地よさ**と**楽しさ**を目指す**場所**と**枠組み**づくり
- **一人一人の主体的な利用**を促進するもの  
**賑わいはその結果**であり、目的ではない
- 屋内・屋外・半屋外の**空間の共用**を促進

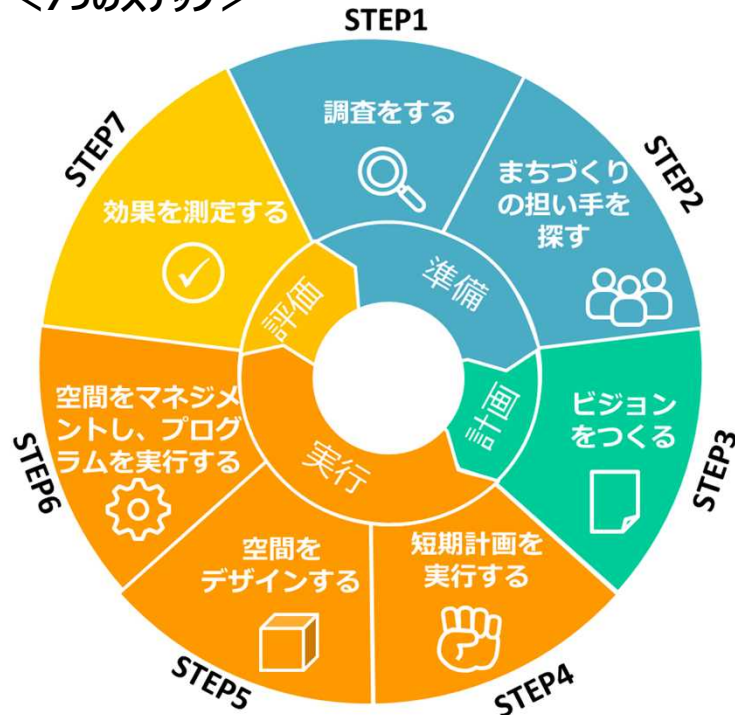
○この定義の各概念について、事務局としての理解を整理

例：「**心地よさ**」：「自分の自由な活動」が受け入れられること、「他人の自由な活動」を受け入れることといった「**許容と包摂**」が**心地よさを形作る**のではない。  
自由には、何もしない自由もある。**多様な活動を受け入れられること**が包摂の第一歩。それは、**思いもよらぬ出会い**や相乗効果を生む。

## 2. プレイスメイキング ～実践編～

○プレイスメイキングの実践に当たっては、準備から評価までの7つのステップ、17個の実践ポイントがあり、これらを繰り返して続けることが重要

<7つのステップ>



<17個の実践ポイント>

STEP1	①まちの特徴を知る
	②まちのアクティビティを観察する
STEP2	③キーパーソン・仕掛け人を探す
	④実際のプレイヤーを探す
STEP3	⑤アクティビティを想定する
	⑥土地のDNAを組込む
STEP4	⑦とりあえずやってみる
STEP5	⑧場のセットを組み合わせる
	⑨ギャップを生み出す
	⑩境界を曖昧にする
	⑪可動椅子を並べる
	⑫縁側のような空間を作る
STEP6	⑬空間を手軽に管理する
	⑭有料ゾーン・無料ゾーンを設定する
	⑮持続可能なイベントを実施する
STEP7	⑯実施前後の変化を把握する
	⑰基準に基づき空間をチェックする



「②まちのアクティビティを観察する」  
まちの現状を自ら調査し、体感することが重要



「⑧場のセットを組み合わせる」  
「～したくなる」ための「場」を組合せ、設置する

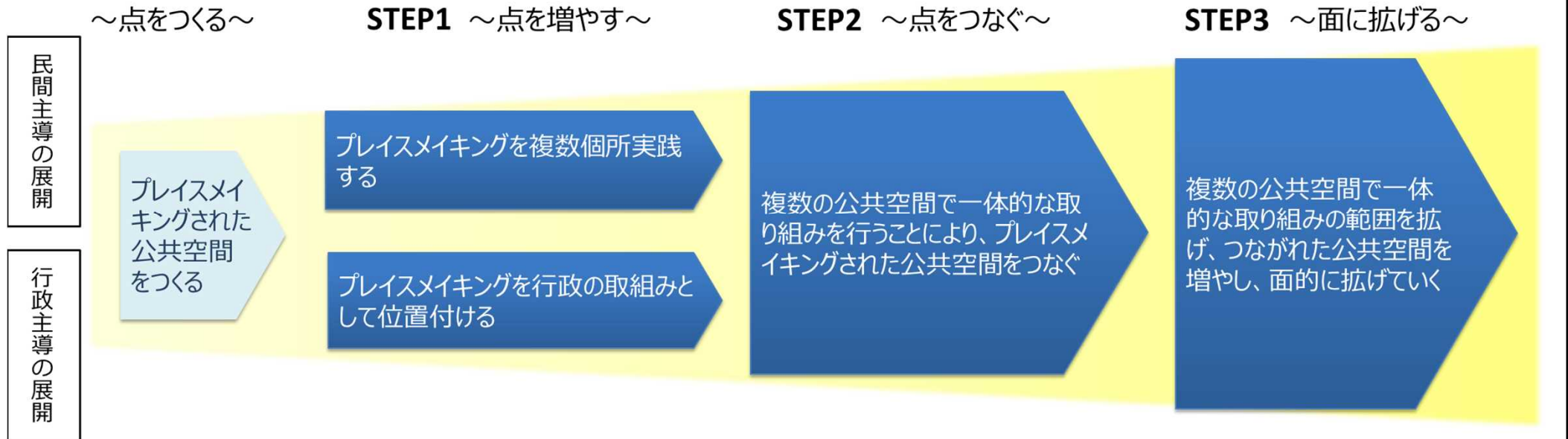
# 居心地が良く、使われる公共空間をつくるために

－ プレイスメイキングから考えるまちづくり －

## 2. プレイスメイキング ～展開編～

○プレイスメイキングをまちの改善につなげるためには、公共空間ひとつだけでなく、敷地や街区を超えて、**都市レベルで展開**することが必要

**民間主導・行政主導の両面**から、プレイスメイキングされた**公共空間を増やし**、それらを**つないでいく**ことで、**プレイスメイキングを都市全体へ拡げる**



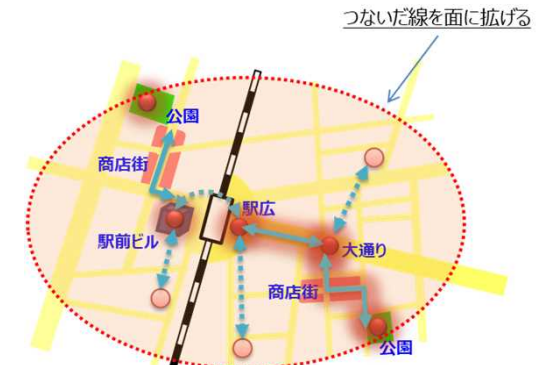
※プレイスメイキング拡大のイメージ



<プレイスメイキングを複数個所実践する>



<プレイスメイキングされた公共空間をつなぐ>



<プレイスメイキングされた公共空間を面に拡げる>