

居心地が良く、使われる公共空間をつくるために ー プレイスメイキングから考えるまちづくり ー



UR都市機構まちの空間形成・イノベーションワーキングチーム

0. はじめに

本資料は、「まちの改善に向けたプレイスメイキング検討会」でいただいたご意見を踏まえ、「居心地が良く、使われる公共空間をつくる」ための考え方をとりまとめたものです。

本資料は、現時点における「UR都市機構まちの空間形成・イノベーションワーキングチーム」としての考え方をとりまとめたものであり、今後まちづくりにおける実践を通じて、内容を更新していきます。

※「まちの改善に向けたプレイスメイキング検討会」概要

■開催日 平成30年3月6日 ～ 平成31年3月5日（全7回）

■構成員

座長 渡 和由 筑波大学芸術系 准教授

委員 中島 直人 東京大学大学院工学系研究科都市工学専攻 准教授
波瀨 郁代 株式会社JTB総合研究所 執行役員企画調査部長
温井 達也 株式会社プレイスメイキング研究所 代表取締役
本木 陽一 一般社団法人場所文化フォーラム 専務理事
中山 靖史 UR都市機構東日本都市再生本部 事業企画部長

事務局 UR都市機構まちの空間形成・イノベーションワーキングチーム

オブザーバー 国土交通省都市局
一般財団法人日本不動産研究所
株式会社みずほ銀行
株式会社常陽銀行

※所属・役職については平成31年3月時点

※UR都市機構まちの空間形成・イノベーションワーキングチーム

まちの空間形成の具体的手法を検討する、UR内の横断的な組織

1. まちの改善に向けて

1.1	問題意識-----	6
1.2	公共空間の変化-----	8
1.3	公共空間の可能性-----	12
1.4	居心地が良く、使われる公共空間をつくるために-----	15

2. プレイスメイキング

2.1 理論編

	プレイスメイキングの定義-----	20
理解①	“居場所”とは何か-----	21
理解②	“居場所づくり”とは何か-----	22
理解③	“実存感”とは何か-----	23
理解④	“心地よさ”とは何か-----	24
理解⑤	“楽しさ”とは何か-----	25
理解⑥	“場所”とは何か-----	26
理解⑦	“枠組み”とは何か-----	27
理解⑧	“一人一人の主体的な利用”とは何か-----	29
理解⑨	“賑わいはその結果”とは何か-----	30
理解⑩	“空間の共用”とは何か-----	31

2.2 実践編

プレイスメイキングの進め方	32
実践① まちの特徴を知る	35
実践② まちのアクティビティを観察する	36
実践③ キーパーソン・仕掛け人を探す	38
実践④ 実際のプレイヤーを探す	39
実践⑤ アクティビティを想定する	40
実践⑥ 土地のDNAを組込む	42
実践⑦ とりあえずやってみる	43
実践⑧ 場のセットを組み合わせる	44
実践⑨ ギャップを生み出す	46
実践⑩ 境界を曖昧にする	47
実践⑪ 可動椅子を並べる	48
実践⑫ 縁側のような空間をつくる	49
実践⑬ 空間を手軽に管理する	50
実践⑭ 有料ゾーン・無料ゾーンを設定する	51
実践⑮ 持続可能なイベントを実施する	52
実践⑯ 実施前後の変化を把握する	53
実践⑰ 基準に基づき空間をチェックする	54

2.3 展開編

プレイスメイキングを都市レベルに広げる	58
プレイスメイキングの都市への広げ方	61

1. まちの改善に向けて

1.1 問題意識

■南池袋公園



整備前



整備後


- 上記の公共空間は、なぜ多様な人々に「使われる空間」に変化していったのか
- 「使われていない空間」との違いは、どこにあるのか

1.1 問題意識

現状

- 想定したとおりに使われていない公共空間 (※) の存在
- 都心部の開発における公共空間のあり方の重要性の高まり
- 地方部等における開発圧力の低下

※ 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

- 
- **URは、公的デベロッパーとして、まちづくりを実践し、思いをかたちにする組織**
 - **まちを改善し、人々の暮らしを豊かにすることは、URの役割のひとつ**
 - **そのために、居心地が良く・使われる公共空間をつくり出していくことは、URが取り組むべき重要なテーマ**

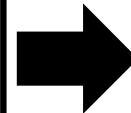
1.2 公共空間の変化

時代背景の変化に合わせ、都市・公共空間は変化してきている

1960年代～
：都市の成長期

時代背景

- 人口の増加
- 経済活動の急速な拡大
- モータリゼーションの進展
- 都市機能の量的な不足



都市・公共空間

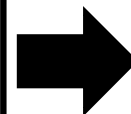
**モータリゼーションや
大規模開発を重視**



近年
：都市の成熟期

時代背景

- 人口の減少
- 経済活動の安定
- モータリゼーションからの転換
- 都市機能の量的な充足



都市・公共空間

「ひとの活動」に着目



1.2 公共空間の変化

海外においても、近年「ひとの活動」に着目して公共空間の再編を行っているエリアが増えており、それらの都市の競争力・存在感が強まりつつある



整備前



整備後

ニューヨークのタイムズスクエアでは、自動車による慢性的な渋滞が発生していたブロードウェイを歩行者空間化したことで、安全性が向上したことに加え、大規模な人々の憩いの空間が創出され、そのことが来訪者の増加につながっている。

写真出典：

(整備前) Project for Public Spaces ウェブサイト

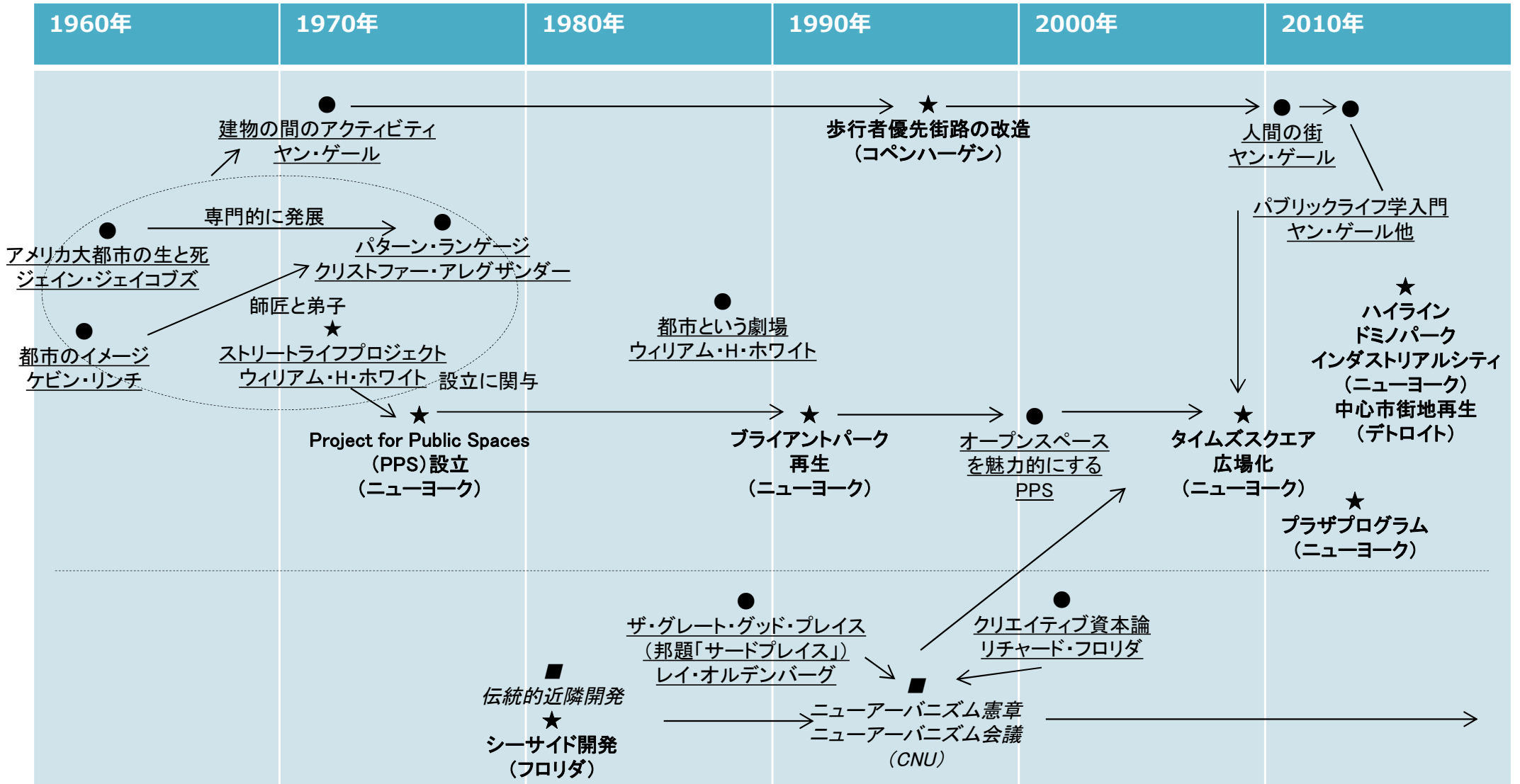
([https://www.pps.org/article/times-square-debate-lays](https://www.pps.org/article/times-square-debate-lays-bare-the-importance-of-proactive-public-space-management)

-bare-the-importance-of-proactive-public-space-management)

(整備後) 中島委員提供

1.2 公共空間の変化 (公共空間に関する思想の系譜)

海外の公共空間に関する思想の系譜を紐解いても、60年代のジェイン・ジェイコブズの主張をはじめ、「ひとの活動」に着目した思想と研究が広がってきている



1.2 公共空間の変化

国も、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している

■ひと中心のまちづくり

○都市の多様性とイノベーションの創出に関する懇談会

- ・都市経済・社会における「多様性」の進展を踏まえ、これらの集積・交流を通じた「イノベーション」の創出など、本格的な人口減少社会を迎える我が国における「都市再生」のあり方を検討

⇒ 中間とりまとめにおいて、“居心地が良く歩きたくなるまちなか”の形成の必要性について言及

○全国街路空間再構築・利活用推進会議

- ・街路空間を車中心から“人間中心”へ再構築・利活用する取組を全国に広げるため、各自治体の知見や課題、今後の可能性について議論

■公共空間の活用

○公共空間活用のための制度措置

- ・道路占用許可、河川占用許可、公園占用許可の特例、P-PFI 等

○公共公益施設の転用の柔軟化

- ・都市計画提案及び事業実施が可能に

1.3 公共空間の可能性

公共空間は、ひとの本質的な欲求を受け入れ、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

公共空間

ひとの本質的欲求

- **ひとを見たい** (※1)
- **受け身のふれあい** (※2)
- **健康でいたい**

社会状況の変化

- **価値観の多様化**
- **競争社会の激化** (※3)
- **テクノロジーの進化** (※4)
- **長寿化 (超高齢社会)**

- ※1 『人びとがパブリックスペースにいる本当の理由とは、他の人びとのパブリックライフを見るためでもある。パブリックスペースでの見る／見られるの関係性が人びとを惹きつけている』(ヤン・ゲール、ピアギッテ・スヴァア (鈴木俊二、高松誠治、武田重昭、中島直人訳)「パブリックライフ学入門」(鹿島出版会、2016))
『人々が活動や他の人々を見るのが大好きだ』(ジェイン・ジェイコブズ (山形浩生訳)「アメリカ大都市の死と生」(鹿島出版会、2010))
- ※2 『受け身の目と耳のふれあいは他の種類のふれあいが生まれる背景と出発点になる』(ヤン・ゲール (北原理雄訳)「人間の街」(鹿島出版会、2014))
『「焦点の定まらない相互作用」は、「その場にいる別の人が自分の視野に入る時に、その人を一瞬ちらりと見て、その人に関する情報を集める場合に起こるコミュニケーション」を指す』(アーヴィング・ゴッフマン (丸木恵祐、本名信行訳)「集まりの構造」(誠信書房、1980))
- ※3 『職業生活とキャリアを成功させる土台が個人主義と競争原理であるという常識を問い直すべきだ。いつも時間に追われ、孤独を感じる傾向がさらに強まれば、人間同士の結びつき・コラボレーション・人的ネットワークの重要性が極めて大きくなる』(リンダ・グラットン (池村千秋訳)「WORK SHIFT」(プレジデント社、2012))
- ※4 『テクノロジーが進化し、グローバル化が進展する世界では、やさしい言葉や温かい抱擁など、人間が常に必要としてきたささやかな要素の多くが失われる。温かみのある人間的な絆は、これまでより意識的に育まないと手に入らなくなる』(リンダ・グラットン (池村千秋訳)「WORK SHIFT」(プレジデント社、2012))

1.3 公共空間の可能性

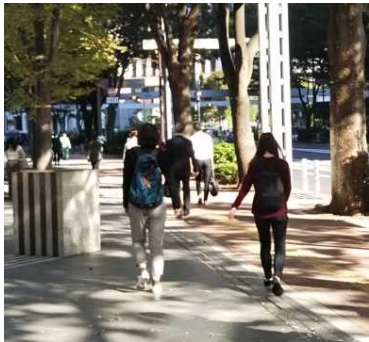
公共空間において、多様な活動が行われることにより、他者やまちとのかかわりが生まれ、人々の暮らしが豊かになるのではないか

■ 公共空間における人々の活動 (※ヤン・ゲール「公共空間における人々の活動の分類」より)

① 必要活動

多かれ少なかれ必要に迫られて行われる活動

- ・仕事や学校に行く
- ・バスを待つ
- ・客に商品を届ける



仕事に行く

② 任意活動

余暇的な性格の強い活動で、街で最も魅力的で人気のある活動の大半はこれに属する

- ・遊歩道をそぞろ歩く
- ・街をよく見るために立ち止まる
- ・よい眺め・天気を楽しむために腰をおろす



休憩する

③ 社会活動

①必要活動、あるいは②任意活動に付随して起こる行動で、他者（同じ空間にいる人、すれ違う人、他の活動の際にお互いの視野に入っている人などすべて）の存在が成立条件

- ・受け身のふれあい（他の人や起こっていることを眺める等）
- ・積極的なふれあい（居合わせた人と短い会話をする等）
- ・進んだふれあい（子供の遊び、市場、集会等）



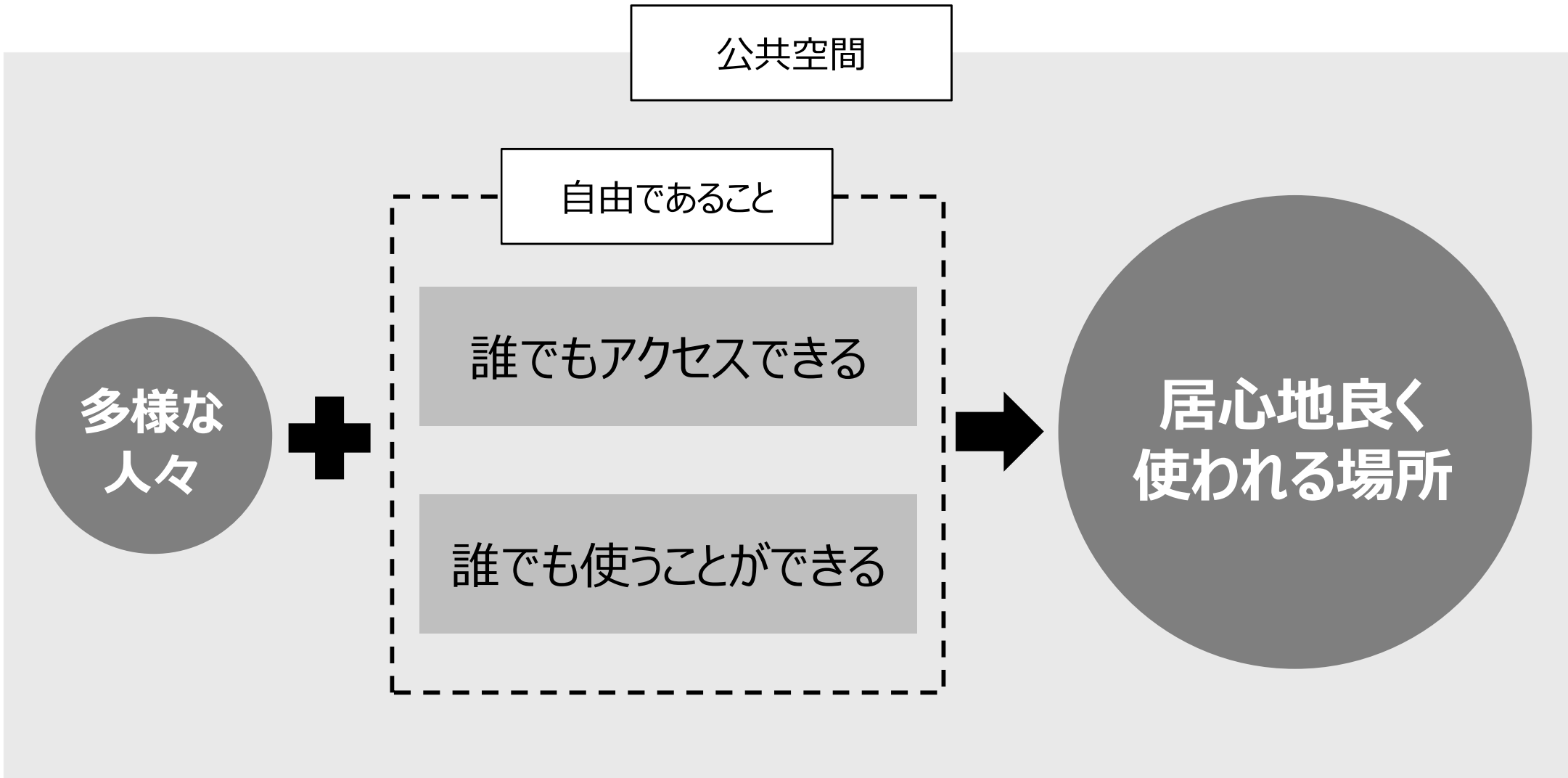
他の人を眺める



会話をする

1.3 公共空間の可能性

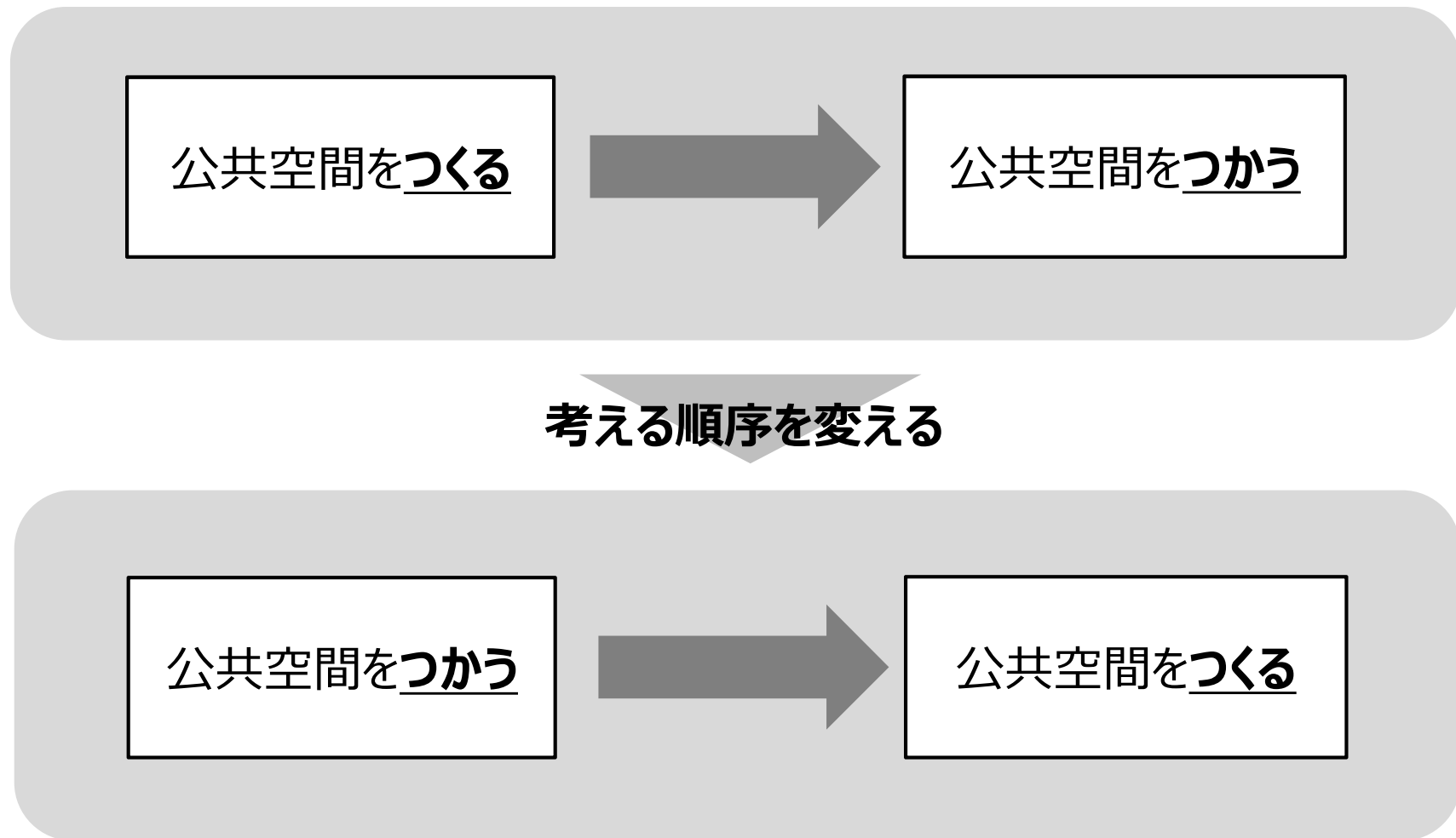
公共空間は、誰でもアクセスし、誰でも使うことができる自由があることから、都市にいる多様な人々にとって「居心地良く、使われる空間」になりうるのではないか



※『都市の魅力とは、自由があること』（三浦展「人間の居る場所」（而立書房、2016））

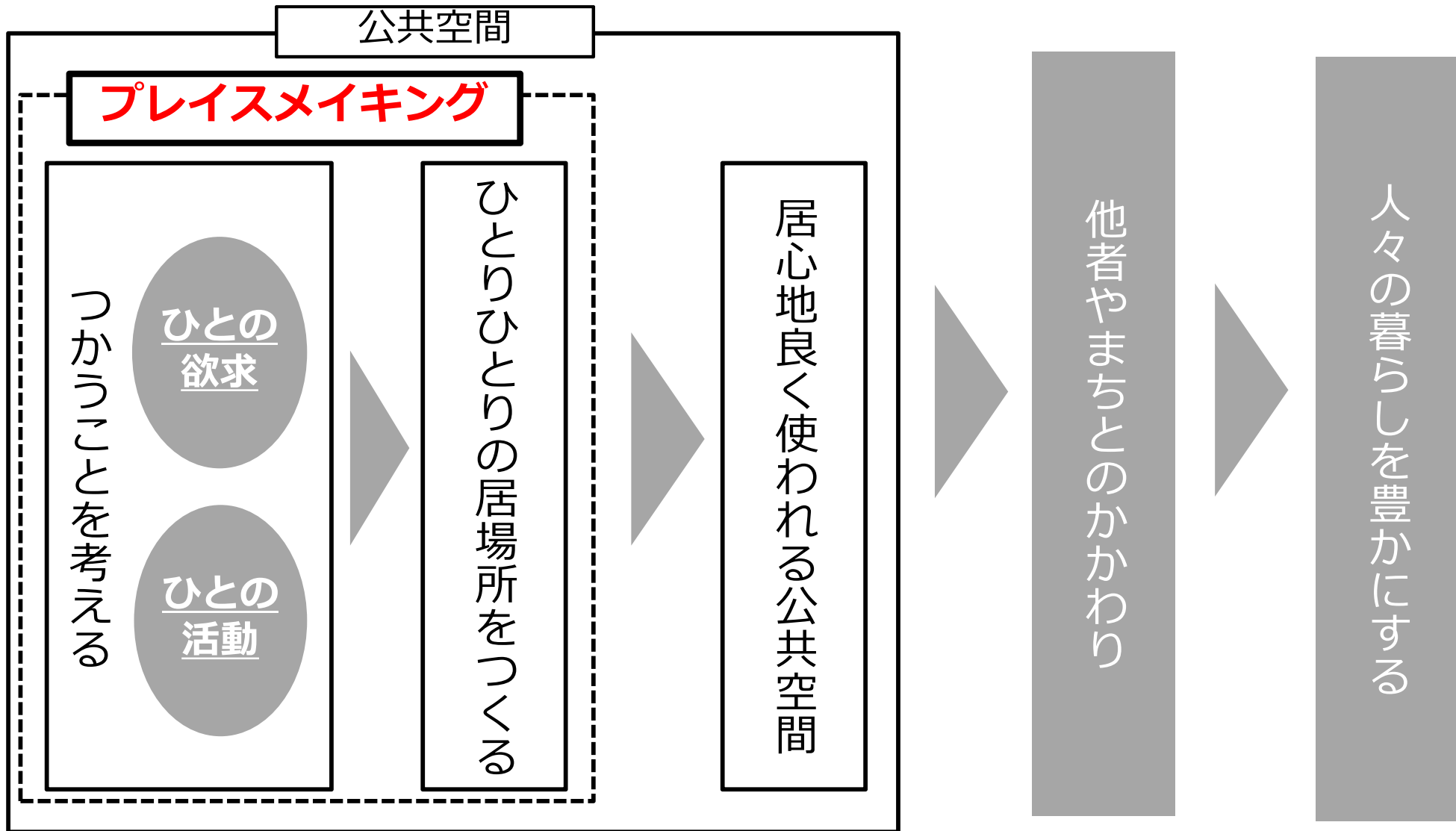
1.4 居心地が良く、使われる公共空間をつくるために

公共空間を“つくること”からよりも、公共空間を“つかうこと”から考える（考える順序を変える）ことが、居心地が良く、使われる空間の実現につながるのではないか



1.4 居心地が良く、使われる公共空間をつくるために

ひとの欲求やひとの活動から、公共空間のあり方を考え（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、使われる公共空間で、他者やまちとのかかわりが生まれ、人々の暮らしを豊かにする

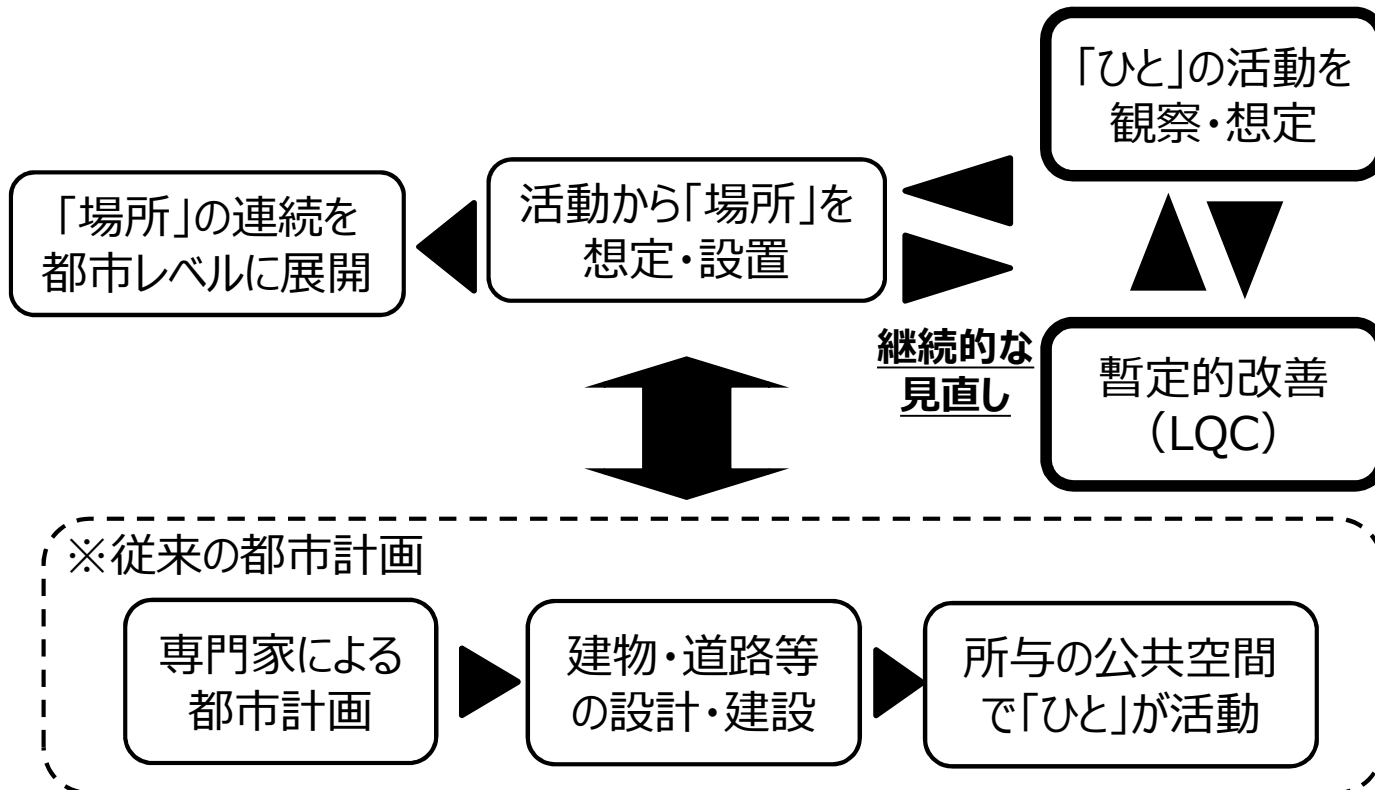


1.4 居心地が良く、使われる公共空間をつくるために

■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



1.4 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のポイント

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

■ Project for Public Spaces が提唱する「Power of 10+」の概念



POWER OF 10+

HOW CITIES TRANSFORM THROUGH PLACEMAKING



City/Region

10+ MAJOR DESTINATIONS



Destination

10+ PLACES IN EACH



Place

10+ THINGS TO DO,
LAYERED TO CREATE SYNERGY

<駅前等のエリア>
最低10か所の
目的地が近接

<エリアの中の目的地>
最低10か所の
小さな場所で構成

<目的地の中の「場所」>
最低10個の
活動・行為の提供

2. プレイスメイキング

～プレイスメイキングの本質を理解し、実践・展開に向けた方法論を整理する～

2.1 理論編：プレイスメイキングの定義

渡座長によるプレイスメイキングの定義に対して、事務局の理解を整理しました

■ 渡座長による定義

- 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

- 理解① “居場所”とは何か
- 理解② “居場所づくり”とは何か
- 理解③ “実存感”とは何か
- 理解④ “心地よさ”とは何か
- 理解⑤ “楽しさ”とは何か
- 理解⑥ “場所”とは何か
- 理解⑦ “枠組み”とは何か
- 理解⑧ “一人一人の主体的な
利用”とは何か
- 理解⑨ “賑わいはその結果”とは何か
- 理解⑩ “空間の共用”とは何か

2.1 理論編：理解① “居場所”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 「居場所」は人がいるというイメージを強調した概念。「場所」は人もいるけれども空間的な枠組みを含むような概念。「場」はもう少しスケールが小さく、椅子一つでもつくれるような概念
- 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

【事務局の理解】

- プレイスメイキングは個人個人を主体として考えていくもの
- 従って、プレイス（居場所）は小さく、かつ多様性に富むものである

南池袋公園



芝生広場は多様なプレイス（居場所）が生まれやすい

2.1 理論編：理解② “居場所づくり”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 人が居心地がよいと感じる「居場所」「場所」「場」をつくること
- 「メイキング」という言葉は「デザイン」とは違う
- 「デザイン」は設計図をつくって、それを別の誰かがつくるイメージだが、「メイキング」はもっと気軽に、自分で物をつくるところまでしてしまうイメージ
- 人が楽しく自主的にいろいろなアドリブをして、楽しい場所をつくっていく
- その場でつくるというクラフトの概念が今までは足りなかった。その場で人の手が加わったことに感動し、そこにいてよかったという感覚が生まれる

【事務局の理解】

- プレイスメイキングの「メイキング」には、自ら関わって何らかの手を加える「クラフト」の概念が入っている
- これは、後述する「一人一人の主体的な利用」に通じる大事な要素である

佐賀656広場



自ら動かすことができる設備があると、居場所が作りやすい

2.1 理論編：理解③ “実存感”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 人々のアクティビティで一番多いのは人を眺めること
- 人を見るということもあるけれど、実は人に見られる場であることも楽しい場づくり
- 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
- 隣の人と交流しないけれども、隣の人も好きで来ているという存在感が感じられるのがよい。入口の優しさのようなものがある。

【事務局の理解】

- “実存感”とは「自分の存在を感じた時に生まれる感覚」であり、それは、「個人として自由にふるまうという開放感と、集団に属しているという安心感を同時に感じること」と言えるのではないか
- “実存感”には他者とのかかわり（他者の存在感）が欠かせない

中野セントラルパーク パークアベニュー



自由で多様な活動が受け入れられているとともに他者がいることで安心感をつくっている

2.1 理論編：理解④ “心地よさ”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 自由に何でもやれと言われるとつらいなという感じがある
- そこで行えることがきちんとあると、そこに居ていいんだよと許してもらっている気がする。それはクラフト感に通ずるもので、眺めているだけでもいいし、交流もしなくてもよい。自由な自分の思いを否定されないような感じ

【事務局の理解】

- 「自分の自由な活動」が受け入れられることと、「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か
- 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

WaiWaiドーム下妻



- 屋根やスポーツ設備があることで、様々なスポーツができる
- その周囲に椅子やテーブルがあり、観覧することができる

2.1 理論編：理解⑤ “楽しさ”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 場所に帰属する文化（場所文化）というのは人が熱意を持って続けているものなので、人の自主性が集積して、さらにそこに楽しさがある

【事務局の理解】

- “楽しさ”とは、時を忘れて没頭すること。その根底には、熱意と自主性がある
- 熱意や自主性を持って居場所づくりに携われると楽しい。これは前述した、自ら関わって何らかの手を加える「クラフト」の概念に通じる要素である

わいわい!!コンテナ2



7年間社会実験として継続されており、運営者も楽しめる地域の憩いの場になっている

2.1 理論編：理解⑥ “場所”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 土地の個性や経てきた歴史、価値まで踏み込まなければいけない
- 地域の色々な生活スタイルの提示や、地域の資源を可視化することにより、地域を着るような意識を醸成できる。そういう意識というのは、自分をその地域に同期させる一つの重要なポイント
- 物の形をつくるという意味ではなく、場所が持っている本質をきちんと伝えるという意味での「デザイン」が必要

【事務局の理解】

- “場所”の持つ本質とは、土地の持つDNA（土地の個性や歴史、価値）である
- 土地の持つDNAをストーリーとして計画に埋め込むことで、その土地に愛着のある方々の共感（土地親和性）を得やすくなる

伊藤屋珈琲 高崎店



かつて薬屋だった建物や家具を活かしたカフェ。
その場所の歴史や価値が継承されている

2.1 理論編：理解⑦ “枠組み”とは何か

【検討会での主なご意見】

■空間の枠組み

- これから求められるのは既にある用途や機能を組み合わせつつ、空間の枠組みを考えて、そこに場のセットを組み合わせるという概念
- 場のセットとは、「座り場」「眺め場」「囲い場」「陰り場」「食場」「灯り場」「話し場」「巡り場」の8つの場要素のこと

■運営の枠組み

- 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
- イベントを自分で手掛けると大変さが分かり、イベント疲れのようになり、それだけではだめだと感じる。ハードルは高いけれど、そのもう一つ先に恒常的な場所づくりがある
- 週に2回行わないと日常化しない
- 使い方がわかってくれる人が出てくると、意外と楽になる。その場の体験力のようなことを蓄積していくといい

2.1 理論編：理解⑦ “枠組み”とは何か

【事務局の理解】

- “枠組み”には、空間の枠組み（配置計画）と運営の枠組みがある
- 空間の枠組みは、椅子や屋根、樹木など個々のエレメントが相乗効果を生むように、**相互の連携**を意識して配置することが重要である
- 運営の枠組みは、無理なく続けられる**持続性**や、平日・土日や朝・昼・晩といった**時間による変化**を考慮する必要がある

富山グランドプラザ



- ガラスの屋根に覆われた空間の中で、スクリーンが見やすい位置や日陰に椅子が置かれている
- 椅子は可動のもので地下に収納されており、管理者が簡単に出し入れすることができる

2.1 理論編：理解⑧ “一人一人の主體的な利用”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 「主体的に活動する」とは、利用者自らが何らかの魅力を感じてその場に行き、その場で過ごす、あるいは自分で場をつくらうとすること
- 場所のつくり手と使い手を明確に分けないで、「担い手」になることが重要
- 一人一人が「自分の空間」とすることが重要

【事務局の理解】

- “主体的”とは、自分事にすること
- つくり手と使い手を明確に分けず、一人一人がその場の担い手になる

わいわい!!コンテナ2



当初は9割が運営組織、1割が市民主体による活動だったが、現在は逆転し、9割が市民主体、1割が運営組織による活動

2.1 理論編：理解⑨ “賑わいはその結果”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 賑わいづくりではなく、たまたま集まっている状態が賑わいに見える
- 私たちはソーシャルをまとう一部で、パブリックを担う一部。私たちが主体的に動かないと「公」も「共」も進まない。「私」の積み重ねが「公」そのもの。一個人の強い思い、行動力、当事者意識によって実現する

【事務局の理解】

- 一人一人の活動が積み重なって、賑わいになる。大事なのは、一人一人の活動
- 「私」は「公（パブリック）」や「共（ソーシャル）」を構成する要素である

中野セントラルパーク パークアベニュー



水景施設で思い思いに遊ぶ子どもたち。それを見守る親。友人たちと過ごす学生。通り過ぎる人や、ベンチから眺めている人。一人一人の活動が集まって、賑わいになっている

2.1 理論編：理解⑩ “空間の共用”とは何か

【検討会での主なご意見】

- 入江や路地、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・半分の中）**したところに人は行きたくなる
- **グラ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、外なのかかわからないような中に溶け込めるとすごく楽しそう
- **境界は曖昧であっても、その空間の責任は明確にすべき**

【事務局の理解】

- “空間の共用”とは、屋内・屋外・半屋外の**境界を曖昧**にして、いずれの場所でも複数の目的を許容できるようにすること
- 境界を曖昧にすることが、自由な活動を生み出し、新たなパブリックとなる

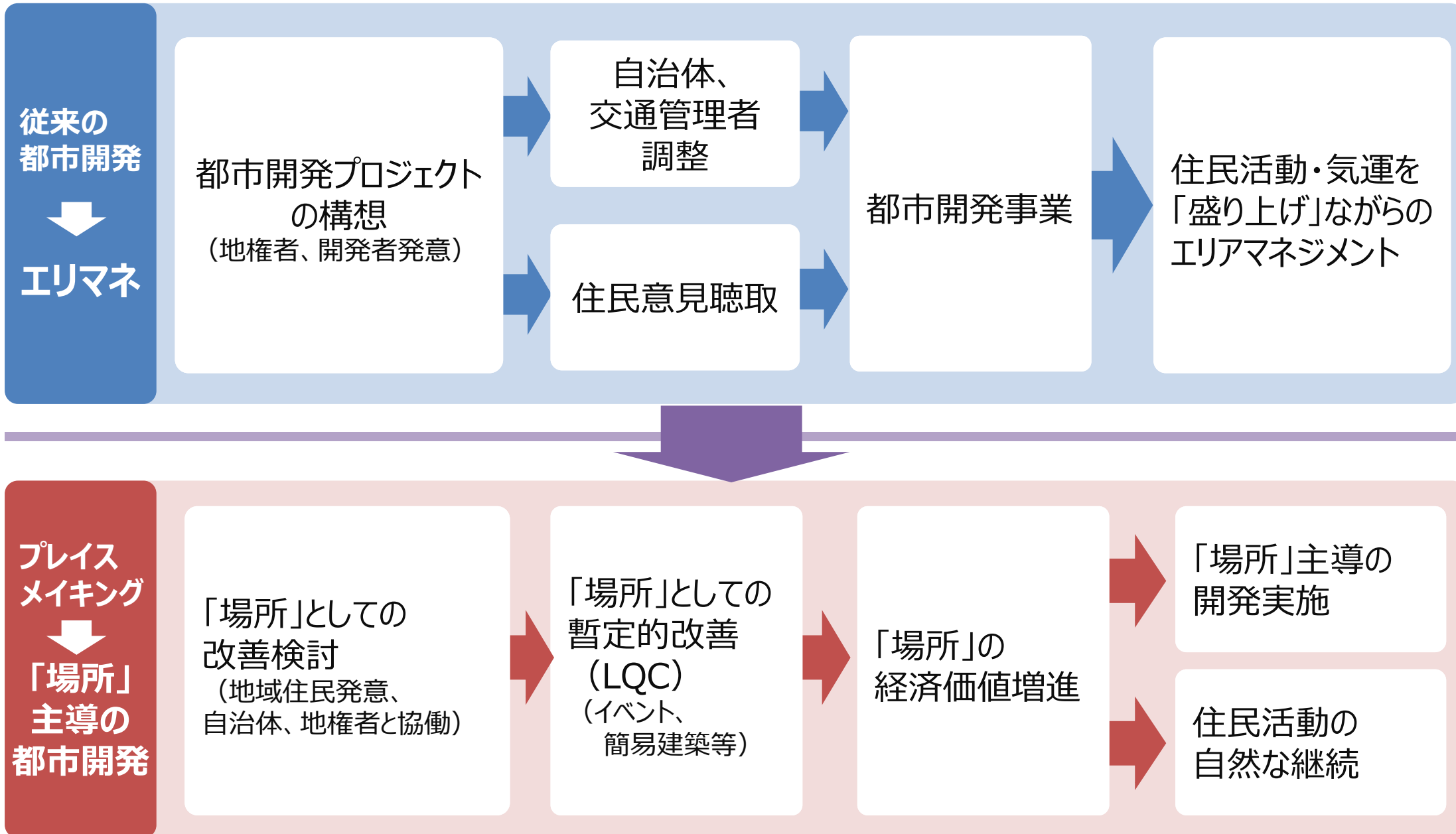
おおさわ縁側カフェ



屋根があって、靴を履いたまま座れる場所。外のような気持ち良さと、中のような落ち着きがある

2.2 実践編：プレイスメイキングの進め方

■まずは考え方を転換し、場所から考える



※ LQC : Lighter, Quicker, Cheaper

2.2 実践編：プレイスメイキングの進め方

準備から評価までの7つのステップを実施し、これを繰り返し続けていくことが重要。
この7つのステップには、17個の実践ポイントがある

実践⑬

実施前後の変化を把握する

実践⑭

基準に基づき空間をチェックする

実践⑮

空間を手軽に管理する

実践⑯

有料ゾーン・無料ゾーンを設定する

実践⑰

持続可能なイベントを実施する

実践⑧

場のセットを組み合わせる

実践⑨

ギャップを生み出す

実践⑩

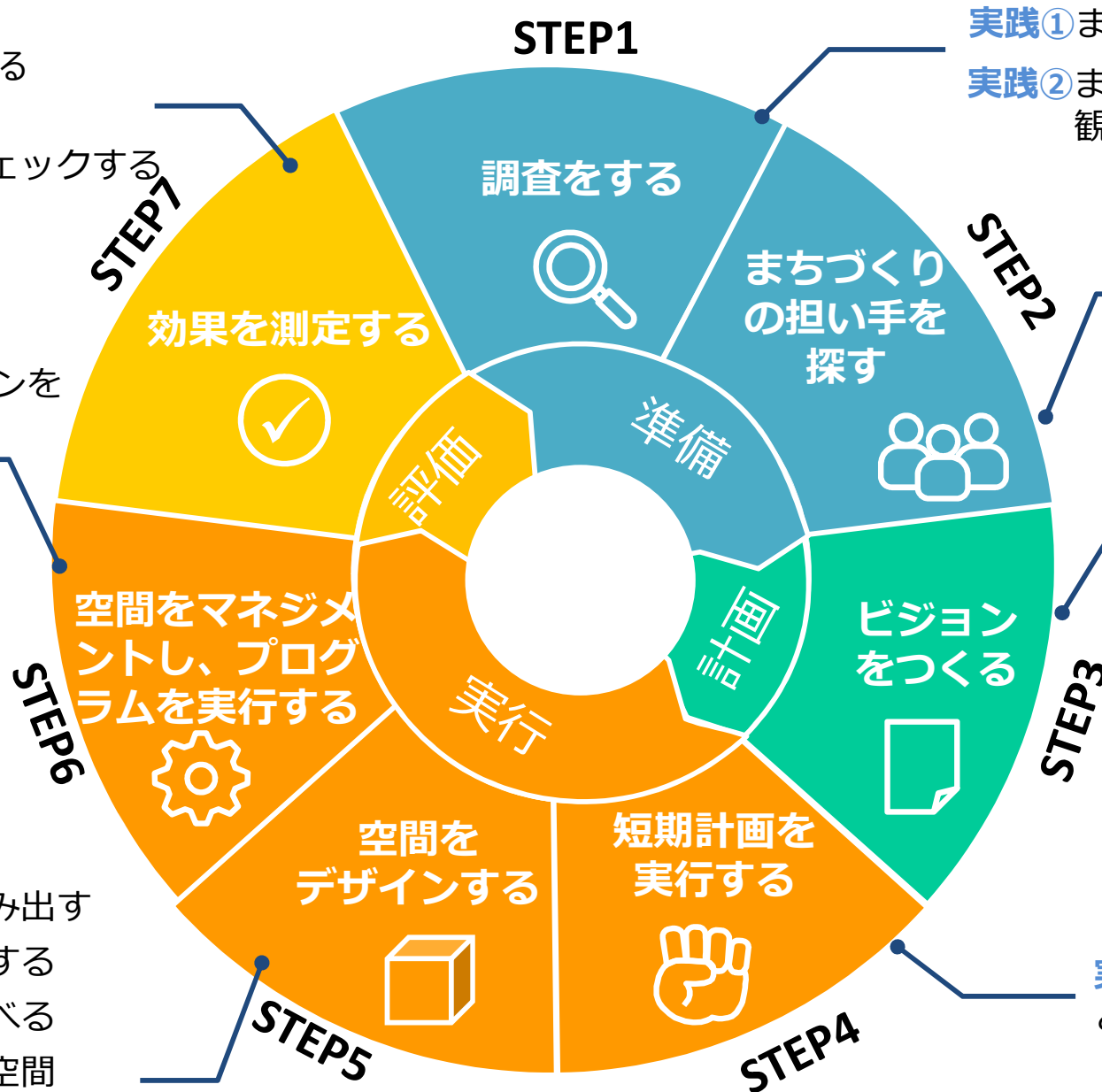
境界を曖昧にする

実践⑪

可動椅子を並べる

実践⑫

縁側のような空間をつくる



STEP1

調査をする



実践①まちの特徴を知る

実践②まちのアクティビティを観察する

STEP2

まちづくりの担い手を探す



実践③

キーパーソン・仕掛け人を探す

実践④

実際のプレイヤーを探す

STEP3

ビジョンをつくる



実践⑤

アクティビティを想定する

実践⑥

土地のDNAを組込む

STEP4

短期計画を実行する



実践⑦

とりあえずやってみる

STEP5

空間をデザインする



STEP6

空間をマネジメントし、プログラムを実行する



STEP7

効果を測定する

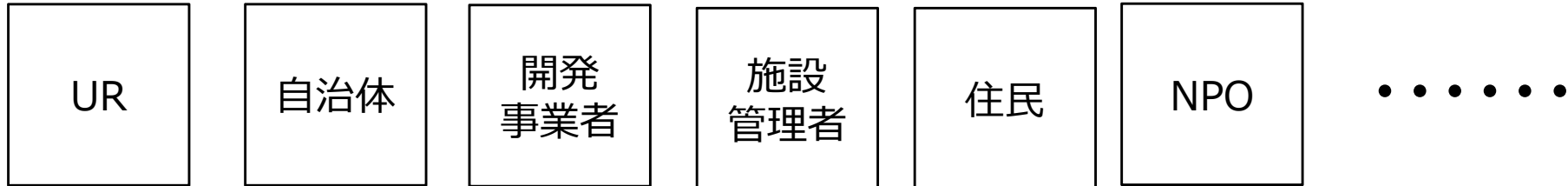


※上図はPPSによるstep by step guideを参考に事務局が作成したものです。

2.2 実践編：プレイスメイキングの進め方

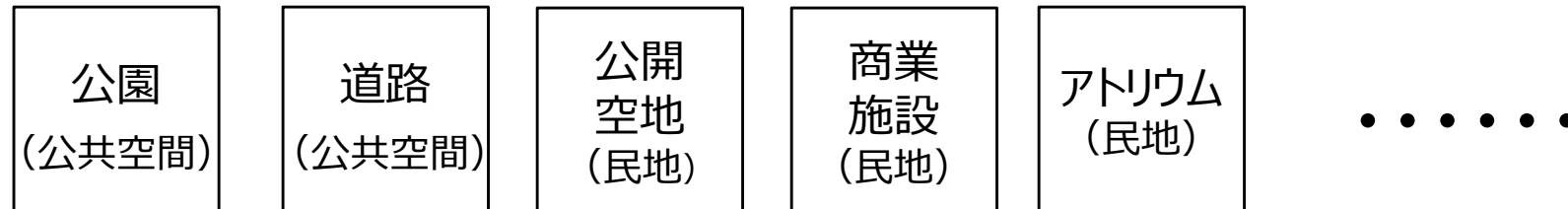
●プレイスメイキングの主体は誰か？

⇒UR・自治体・開発事業者など様々な主体が想定される



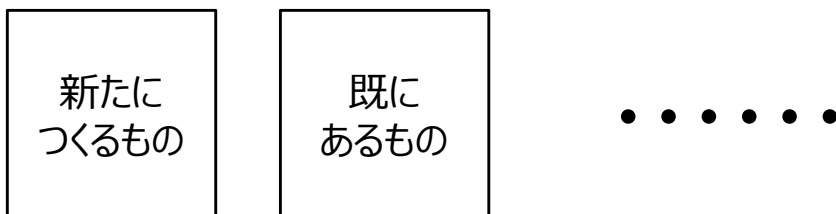
●プレイスメイキングの対象はどこか？公共空間か民地か？

⇒公共空間を主な対象とするが、民地も対象になりうる



●プレイスメイキングをどういった場合に活用するか？新たに作るものか既にあるものか？

⇒既にあるものの場合がイメージされやすいが、新たに作るものにも想定される



2.2 実践編：実践① まちの特徴を知る

【検討会での主なご意見】

- 都市計画やまちづくりというよりも、働き方改革・子育て支援・高齢者の居場所など、もう少し広い状況の中で生活を変えなければいけない。空間をどのように変えるかというよりも、生活をどのように変えるかを考える必要がある
- 地域の色々な生活スタイルの提示や、地域の資源を可視化することにより、地域を着るような意識を醸成できる。そういう意識というのは、自分をその地域に同期させる一つの重要なポイント

【事務局の理解】

- 今の（あるいは今後の）社会課題は何か、社会課題にまちの構造がどう障壁になっているかを考える必要がある
- 自分自身で、まちの本質をつかむ
- 調査の前には、ある程度の仮説を立ててみる

つくばスタイル



「地域資源」の可視化をすることで、まちの本質をつかむ。その地域ならではの「生活スタイル」提示などにより「地域を着る」意識の促進することもできる

2.2 実践編：実践② まちのアクティビティを観察する

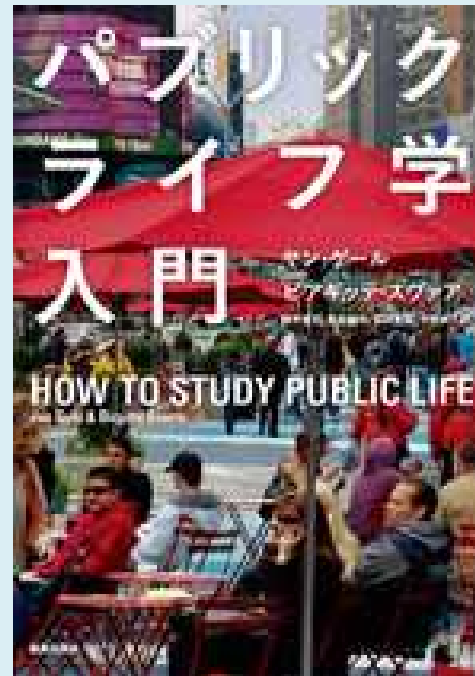
【検討会での主なご意見】

- **現地で人の分布や行動、特徴的な行動などを調査**して、それをデータ化して可視化するというのと、そういう行動がなぜそこで起きているのかということの説明するための空間特性の分析をして、これを比較考察することによって、どのように変えれば人の行動が変わるのか。ひいては、エリアの価値がどのように変化するのかということを示すことができる

【事務局の理解】

- まちの現状（どんな人がいて何をしているのか）を**自ら調査し体感することが重要**
- 添付の調査シートを参考に、平日・休日／朝・昼・晩の時間軸で観察する
- まちの雰囲気や特徴を知ることが目的
- 全体傾向だけではなく、例外的なところから気づきがある

パブリックライフ学入門



都市空間の利用実態について、より深く理解することができ、ひいては空間をよりよく変えられる分析方法のカギとなるもの、それが「観察」です。
(ヤン・ゲール)

2.2 実践編：実践② まちのアクティビティを観察する

調査項目については下記内容を参考とし、実施する

- ①通行量調査：毎時10分間、歩行者・自転車の通行量を属性ごとに記録
- ②滞留行動調査：毎時間ごとに発生している主なアクティビティを記録
- ③移動状況調査：対象エリアを通行する対象者の移動状況を記録

■ 滞留行動調査シート

滞留行動調査

時間： 15:30 - 16:30

場所：

天候： 曇り

2018/6/14

性別
青 男性
赤 女性
年齢層
A 子供・小中学生 (0~15歳)
B 高校生・学生・若者 (16~29歳)
C 中年層 (30~64歳)
D シニア層 (65歳以上)
行動
1 話している
2 飲食している
3 楽しむ (買い物、遊び、ゲーム、読書など)
4 バス・タクシー待ち
5 道に迷っている様子
6 喫煙
7 スマホ又はPCを使う
8 その他 (信号待ち、休憩、作業など)
滞留状況
○ 座っている
△ 立っている

例：話している/座っている/16~29歳/女性 → (1A)

2.2 実践編：実践③ キーパーソン・仕掛け人を探す

【検討会での主なご意見】

- 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、何を目指すかを関係者で持ち寄ること
- 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

【事務局の理解】

- 関係者が誰なのか、居場所をつくり育てるキーマン（特に行政）は誰なのか、を理解・共有すること
- 居場所をつくるためには、多様な専門家の参画が必要
- 自分の意見だけを押し付けない 自分の思いを持った上で意見を聞く
- 課題を共有する、同じ熱量を持つ

まちの改善に向けたプレイスメイキング検討会（第5回）



実際に関係者で集まって、議論を重ねていくことが重要（イメージ）

2.2 実践編：実践④ 実際のプレーヤーを探す

【検討会での主なご意見】

- 地域で活動している組織やお母さんたちの団体などいろいろあり、まちを使いたいなどいろいろな意見があると思う。そういう人たちとつながると、将来的にもこのパブリックスペースを自分たちの場所として使う人たちが出てくる
- ニューヨークのプラザ・プログラムは、市が先に広場を整備してから活動主体を募集するのではなく、活動主体のほうから、ここを広場化したいという提案をしてもらう
- 通勤路の花植えに参加して、通勤するときに自分が植えた花があるなとか、何か心惹かれるような仕掛けを入れることが自分事にするはじめての一步

【事務局の理解】

- 人がまちをつくる →まずは共感する人を増やし、そのまちに関わる人（担い手）を探す
- 仮にSTEP 2で見つからなくても、担い手を探すための仕掛けづくりを継続して行っていく

ウェルネスシティつくば桜



関係者が集い、マイタウン“テクパクマップ”を作成

2.2 実践編：実践⑤ アクティビティを想定する

【検討会での主なご意見】

- 人々のライフスタイルや時間の使い方によって、同じ空間でも使われるか否かは変わってくる。欧米と日本の違いもある。トータルの生活像をどのように考えるか
- 地域で活動している組織やお母さんたちの団体などいろいろあり、まちを使いたいなどいろいろな意見があると思う。そういう人たちとつながると、将来的にもこのパブリックスペースを自分たちの場所として使う人たちが出てくる
- 例えば、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

【事務局の理解】

- トータルの生活像を考えるには、時間帯や属性など様々な切り口でアクティビティを想定することが重要
- アクティビティの種類の多さはその場所が持つ可能性の大きさを示す
- 何が起きるか、何が起こって欲しいかを理解することが、どうデザインするかにつながる

南池袋公園



芝生広場、デッキに様々なプレイスが想定されていて、そこで多様なアクティビティがある

2.2 実践編：実践⑤ アクティビティを想定する

アクティビティを想定するときは、①必要活動 ②任意活動 ③社会活動の3つに分類を意識する。

その際、STEP1のアクティビティ調査をベースに、現在のニーズやまちの潜在的なニーズ、将来の社会全体のあり方も加味して想定するとより多様なアクティビティが想定できる。

①必要活動

多かれ少なかれ必要に迫られて行われる活動

- ・仕事や学校に行く
- ・バスを待つ
- ・客に商品を届ける



仕事に行く

②任意活動

余暇的な性格の強い活動で、街で最も魅力的で人気のある活動の大半はこれに属する

- ・遊歩道をそぞろ歩く
- ・街をよく見るために立ち止まる
- ・よい眺め・天気を楽しむために腰をおろす



休憩する

③社会活動

①必要活動、あるいは②任意活動に付随して起こる行動で、他者（同じ空間にいる人、すれ違う人、他の活動の際に互いの視野に入っている人などすべて）の存在が成立条件

- ・受け身のふれあい（他の人や起こっていることを眺める等）
- ・積極的なふれあい（居合わせた人と短い会話をする等）
- ・進んだふれあい（子供の遊び、市場、集会等）



他の人を眺める



会話をする

(※ヤン・ゲール「公共空間における人々の活動の分類」より)

2.2 実践編：実践⑥ 土地のDNAを組込む

【検討会での主なご意見】

- 土地の個性や経てきた歴史、価値まで踏み込まなければいけない
- 地域の色々な生活スタイルの提示や、地域の資源を可視化することにより、地域を着るような意識を醸成できる。そういう意識というのは、自分をその地域に同期させる一つの重要なポイント
- 物の形をつくるという意味ではなく、場所が持っている本質をきちんと伝えるという意味での「デザイン」が必要

【事務局の理解】

- “場所”の持つ本質とは、土地の持つDNA（土地の個性や歴史、価値）である
- 土地の持つDNAをストーリーとして計画に埋め込むことで、その土地に愛着のある方々の共感（土地親和性）を得やすくなる

伊藤屋珈琲 高崎店



かつて薬屋だった建物や家具を活かしたカフェ。
その場所の歴史や価値が継承されている

2.2 実践編：実践⑦ とりあえずやってみる

【検討会での主なご意見】

- まず社会実験をして、実際につくってみると、今まで何が足りなかったか、本当はこういう活動が望まれていたということが見えてくる。空間が先ではなくて活動が先
- 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）

【事務局の理解】

- 簡易な実践であれば、軌道修正が可能。とりあえずやってみる
- やってみることでみんなに変化を見せるとともに、次やることへの不安が減る
- その場所の将来像の仮説を持っておいて、とりあえずやってみた結果を振り返り、仮説を考え直し続ける

「打ち水大作戦」にあわせたコーヒースタンド実験（2017年8月1日）



- UR本社ビル 1階にコーヒースタンドを設置
- オフィス内での休憩時間に外で休憩したいといったニーズが見えてきた

2.2 実践編：実践⑧ 場のセットを組み合わせる

【検討会での主なご意見】

- これから求められるのは既にある用途や機能を組み合わせつつ、空間の枠組みを考えて、そこに場のセットを組み合わせるという概念
- 場のセットとは、「座り場」「眺め場」「囲い場」「陰り場」「食場」「灯り場」「話し場」「巡り場」の8つの場要素のこと
- まずアクティビティを設定し、開口部と建物の箱とそこでの場のセットを並行して設置・運営する
- 可動椅子を置いただけでは人は集まらない。飲食の提供、屋根や囲いが必要

【事務局の理解】

- 具体的なアクティビティが起きるためには「場」のセットが必要
- 屋根、囲い、飲食の提供、椅子など「～したくなる」ための「場」を設置運営する
- 他者や周りの環境のかかわりを想像して、何をどこに置くべきか決める

中之条町ふるさと交流センター「つむじ」



開放的で心地よい空間にいくつもの場がセットされている

2.2 実践編：実践⑧ 場のセットを組み合わせる



2.2 実践編：実践⑨ ギャップを生み出す

【検討会での主なご意見】

- 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する発想が必要
- 自分が持っているその場所に対するイメージと違うイメージであった時に、人はワクワクしたり楽しくなる

【事務局の理解】

- 人は街で新しい発見（ギャップ）を探している
- 人々の自由な行動が誰かのワクワクを生み出す。それこそが都市に暮らす魅力でもある

筑波大学病院



外来待合室に可動椅子を並べて、入院患者のコンサート会場にしている

2.2 実践編：実践⑩ 境界を曖昧にする

【検討会での主なご意見】

- 入江や路地、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・半分の中）**したところに人は行きたくなる
- **グラ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
- **境界は曖昧であっても、その空間の責任は明確にすべき**

【事務局の理解】

- “空間の共用”とは、屋内・屋外・半屋外の**境界を曖昧**にして、いずれの場所でも複数の目的を許容できるようにすること
- 境界を曖昧にすることが、自由な活動を生み出し、新たなパブリックとなる

おおさわ縁側カフェ



屋根があって、靴を履いたまま座れる場所。外のような気持ち良さと、中のような落ち着きがある

2.2 実践編：実践⑪ 可動椅子を並べる

【検討会での主なご意見】

- 「居場所」は人がいるというイメージを強調した概念。「場所」は人もいるけれども空間的な枠組みを含むような概念。「場」はもう少しスケールが小さく、椅子一つでもつくれるような概念
- 椅子の向きを変えるだけでもそれはプレイスメイキングになる
- 動かせる椅子は200脚くらいまでがやりやすい

【事務局の理解】

- 可動椅子は向きを変えたり、動かしたりすることで、自ら自分の居心地のよい空間をつくることができるもの
- 誰でも自由に過ごせる場のシンボル。まずは、可動椅子を置くから始める

ブライアントパーク



自由に動かせるひとつひとつの椅子がひとりひとりの居場所をつくっている

2.2 実践編：実践⑫ 縁側のような空間をつくる

【検討会での主なご意見】

- 欧米的な個人主義の文化では自分の意思で椅子を動かせる椅子が合っている。一方、日本人は協働の文化を持つことから、縁側のように一人のものではなく、どんな座り方もできるところに佇む方が気持ちが良いのではないかと
- 建物の境界の曖昧なところが縁側。縁側と椅子、両方あってもいい

【事務局の理解】

- 椅子には動かす自由があり、縁側には動く自由がある
- 縁側はちょっと譲り合ったり、一緒のものを眺めるという協働意識が芽生える
- 椅子と縁側の両方を上手に組み合わせた空間づくりが日本にはなじむ

まちなか交流広場「ステージえんがわ」



自由に座ったり、寝転んだりできる縁側。隣の人と不思議な距離感が生まれる

写真出典：三条市HP

<https://www.city.sanjo.niigata.jp/index.html>

2.2 実践編：実践⑬ 空間を手軽に管理する

【検討会での主なご意見】

- すばらしい公共空間をつくり上げるためには、デザイン、マネジメント、プログラムが必要。デザインをして、ある空間を変えるだけではなくて、それを維持していく、そして良くしていくということ
- マネジメントはルールや規制、清潔さのようなことをある程度保ちつつも、適度なカオスや偶然性とのバランスをどうとるか
- 計画するけれども、計画されていないような状態が良い

【事務局の理解】

- よい公共空間は、マネジメントとプログラムによる持続性がある
- 全てを決めきらず、余地を残すことで、柔軟な対応ができる
- 管理者が管理しやすい仕組みをつくる
(軽くて動かしやすい可動椅子、メンテナンス不要の芝生、すぐ近くにある備品倉庫、ユーザーが守るべきルールを減らすなど)

中之条町ふるさと交流センター「つむじ」



管理者が管理しやすい可動椅子を使用している

2.2 実践編：実践⑭ 有料ゾーン・無料ゾーンを設定する

【検討会での主なご意見】

- 普通の街路でただ通過する人を呼び込むよりも、無料で人が集まってくる広場で楽しいことをして人を呼び込む方が、人を呼び込みやすい
- 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

【事務局の理解】

- 無料ゾーンは公共空間ならではの魅力
- 飲食店等の有料ゾーンを利用する人が無料ゾーンを利用し、無料ゾーンを利用する人が有料ゾーンを利用するといった相互作用が生じる

三菱一号館広場



広場に面して店舗の飲食スペースが設けられており、有料ゾーンと無料ゾーンが一体的に利用されている

2.2 実践編：実践⑮ 持続可能なイベントを実施する

【検討会での主なご意見】

- 自分でイベントを手掛けると大変さが分かり、イベント疲れのようになる
- イベント疲れということがあるため、イベント疲れを起こさないよう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
- 常にイベントを打ち続けなければいけない気がしてしまうが、本来は活動してくれる人が勝手に出てくるようにすることが理想
- イベントだけではだめだと感じる。そのもう一つ先に恒常的な場所づくりがある

【事務局の理解】

- 背伸びしたイベントは継続しない
- イベント開催者が開催しやすくなる環境をつくる（賃料を下げる、設備を用意する、手続きの簡略化等）
- 一人で抱え込まず、共感する人を広げ、空間の特性に応じた持続可能なイベントを実施する
- イベントを目的化しない

高知 街路市



江戸時代から続く街路市。台風の時でも、常連さんがたくさん買い、お店の人もサービスをする。そういう人間らしい関係性が成り立っている

2.2 実践編：実践①⑥ 実施前後の変化を把握する

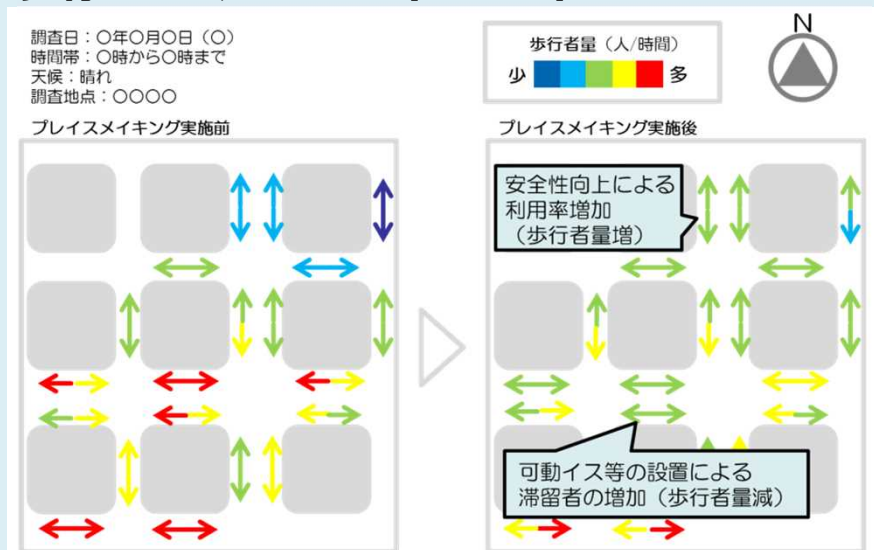
【検討会での主なご意見】

- エリア全体で人の動きを考えて戦略的に捉えることで、歩行者流動の変化などの狙った価値の向上が見えてくる。統計的な優位性よりも、場所の特性を理解するために意味のある情報を得る。データを可視化して議論に生かす
- 例えばニューヨークでは地域経済に与える影響ということで、広場周辺のお店の売上を測定している
- 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（広場等の使用料、広場等に面する1階店舗の賃料上昇分、収益向上等）を見込んで評価することが重要
- 単純に人数や賑わいということで効果を測るものではない

【事務局の理解】

- **効果を示すことは、人々の共感を得るには重要な要素**
- プレイスメイキング実施前後の様々な指標を比較して、その効果を説明する（例：歩行者流動、経済価値等）

歩行者量の分布調査（イメージ）



プレイスメイキング前後の歩行者流動調査をし、可視化する

2.2 実践編：実践⑱ 基準に基づき空間をチェックする

【検討会での主なご意見】

- プレイスメイキングによってつくる空間（ハード）への落とし込みに係る法則化の可能性はあるのか。それは原則として一般化できるのかどうか、センスに頼らない対応はどの程度可能か
- プレイス自体はデザインするものではないが、プレイスの周りのフレーム（構造物等）にはデザインが必要
- 空間をつくるときに、空間の価値を高める取組を評価するという考え方が必要

【事務局の理解】

- 良い空間をデザインする際には一定の法則がある
- 良い空間をチェックするために、ヤンゲールの「12の質的基準」を用い、18の視点に整理した

12の質的基準

保護	交通と事故からの保護 —安全 ・歩行者の保護 ・交通不安の除去	犯罪と暴力からの保護 —治安 ・活気ある公共領域 ・街路に注がれる眼差し ・昼夜を通して展開する機能 ・適切な照明	不快な感覚体験からの保護 ・風 ・雨／雪 ・曇り／曇さ ・汚染 ・埃、騒音、照り返し
	歩く機会 ・歩くためのスペース ・障害物の除去 ・良好な路面 ・万人への開放 ・興味深いファサード	たたずみ／滞留する機会 ・エッジ効果／たたずみ／滞留するための魅力的なゾーン ・たたずむための拠り所	座る機会 ・着座のためのゾーン ・利点の活用：眺望、日照、人々の存在 ・座るのに適した場所 ・休憩のためのベンチ
快適性	眺める機会 ・適度な観察距離 ・遮断されない視線 ・興味深い眺め ・照明（夜間）	会話の機会 ・低い騒音レベル ・「会話景観」をつくりだす ストリートファニチュア	遊びと運動の機会 ・創造性、身体活動、運動、遊びの促進 ・昼も夜も ・夏も冬も
	スケール ・人間的スケールで設計された建物と空間	良好な気候を楽しむ機会 ・日向／日陰 ・暖かさ／涼しさ ・そよ風	良好な感覚体験 ・良質なデザインとディテール ・良質な素材 ・すばらしい眺め ・樹木、植物、水

2.2 実践編：実践⑰ 基準に基づき空間をチェックする～公的空間に関する検証・調査（18の視点）

※ヤングール「12の質的基準」及びProject for Public Spaces(PPS)「カギとなる要素」を基に事務局にて作成

調査の視点		項目	説明
空間調査 ＜空間＞ （ヒューマンスケール、隣接建物との関係性）	1	適切な規模 （平面的）	◆80m×40m（ヤングールのヒューマンスケールの広場の目安）に対して大きすぎず小さすぎないか 【滞留や活動空間としての適正】 <ヤングール:12の質的基準「スケール」より>
	2	配置・レイアウト （平面的）	◆空間の適切な分節化がされているか（動線、滞留、活動空間等） 【大空間の中に小さな空間づくり】 <ヤングール:12の質的基準「スケール」より>
	3	隣接建物 ＜用途・機能＞ （立面的）	◆1面でも建物に接しているか ◆賑わいを創出する建物があるか ◆100mの間に15-20店舗並んでいるか（店舗などの間口が5-6m） 【重要な知覚境界-地上より6.5m約3F】 <ヤングール:12の質的基準「スケール」より> <PPS:カギとなる要素「利用と活性化」より>
	4	隣接建物 ＜景観・デザイン＞ （立面的）	◆目の高さに接して美しい低層部のある建物や、まとまりのある魅力的なもの、中高層ビル等の1Fに小さな空間の組み込み（広場周辺に並木、屋台、パラソル、ストリートファニチャー等）があるか 【重要な知覚境界-地上より6.5m約3F】 <ヤングール:12の質的基準「スケール」より>
	5	アクセス性、わかりやすさ	◆当該地への主要動線からのアクセスがしやすいか ◆駅・バスターミナル等の交通起点から500m以内か <PPS:カギとなる要素「アクセスと接続性」より>

2.2 実践編：実践⑰ 基準に基づき空間をチェックする～公的空間に関する検証・調査（18の視点）

※ヤンゲール「12の質的基準」及びProject for Public Spaces(PPS)「カギとなる要素」を基に事務局にて作成

調査の視点		項目	説明
空間調査 ＜空間＞ (ヒューマンスケール、隣接建物との関係性)	6	使いやすさ、集まりやすさ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 誰もが受け入れやすい空間か（バリアフリーなど） ◆ 混雑していない、邪魔されない空間か ＜PPS:カギとなる要素「快適性とイメージ」より＞
	7	まちの個性や地域性	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 特色ある地域等の取り込みや連携空間があるか ＜PPS:カギとなる要素「快適性とイメージ」「社会性」より＞
人との 関わり調査 ＜機会＞ (利便性、快適性多様性)	8	歩く機会	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 適切な幅員や良好な路面が確保され、障害物がなく、誰でも歩くことができるか ◆ 目の高さに見て楽しいものがあるか ＜ヤンゲール:12の質的基準「歩く機会」より＞
	9	隣接建物際等での佇む・留まる機会	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 留まるのにほどよい壁、空間のエッジ、縁、建物の凸凹があるか ＜ヤンゲール:12の質的基準「たたずみ／滞留する機会」より＞
	10	座る機会	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 心地よいベンチが用意されており、カフェサービスの提供や、景観・眺望等によって、人々が活動を楽しんでいるか ＜ヤンゲール:12の質的基準「座る機会」より＞
	11	眺める機会	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 遮断されない眺め、興味深い眺め、視覚的触れあい、夜間の照明が確保されているか ＜ヤンゲール:12の質的基準「眺める機会」より＞
	12	会話できる機会	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 騒音がひどくなく、ベンチが相対的に配置され、会話しやすい環境になっているか ＜ヤンゲール:12の質的基準「会話できる機会」より＞

2.2 実践編：実践⑰ 基準に基づき空間をチェックする～公的空間に関する検証・調査（18の視点）

※ヤンゲール「12の質的基準」及びProject for Public Spaces(PPS)「カギとなる要素」を基に事務局にて作成

調査の視点		項目	説明
人との 関わり調査 <機会> (利便性、快 適性多様性)	13	多様な活動ができる機会	◆遊び、運動、イベント、集会、音楽、パフォーマンス、祭りの場があるか <ヤンゲール:12の質的基準「遊びと運動の機会」より>
	14	気候を快適に楽しむ機会	◆陽当たりに加えて木陰等の日陰が確保されており、緑等により季節を感じられるか ◆雨よけや暑さ寒さ対策が成されているか <ヤンゲール:12の質的基準「良好な気候を楽しむ機会」より>
	15	良好な感覚体験（デザイン、素材、水や緑、眺め等）	◆優れたデザイン・ディテール・材料が施されているか ◆樹木・草花等の多様な植栽があり、眺めが良好か <ヤンゲール:12の質的基準「良好な感覚体験」より>
	16	多様な活動機会を提供する施設・設備等	◆可動イスやテーブルが配備されているか ◆日常時・非常時・イベント時それぞれで可変性のある施設や舞台設備等が備わっているか <PPS カギとなる要素「社会性」より>
運営に関する 調査 <運営管理>	17	運営体制	◆運営主体や運営ルール等が明確化されているか ◆活動プログラムが実施され、適切な維持管理になっているか <PPS カギとなる要素「社会性」より>
	18	市民参加	◆市民が空間活用や運営に参加しやすい環境になっているか <PPS カギとなる要素「社会性」より>

2.3 展開編：プレイスメイキングを都市レベルに広げる

【検討会での主なご意見】

- 「プレイス」というのはもう少し多発的にいろいろなところで展開することで初めてまちが良くなる
- 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
- 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
- 地域の資源の間にうまく動線を引いて、そういうものをつなぐような場所などを開発すると、おもしろいと思う

【事務局の理解】

- 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
- 公共空間や地域資源に複数のプレイスをつくり、それらの間に歩行者動線を複数つくることで、プレイスも動線も複数の選択肢をつくることが重要

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

■ Project for Public Spaces が提唱する「Power of 10+」の概念



POWER OF 10+

HOW CITIES TRANSFORM THROUGH PLACEMAKING



City/Region

10+ MAJOR DESTINATIONS



Destination

10+ PLACES IN EACH



Place

10+ THINGS TO DO,
LAYERED TO CREATE SYNERGY

<駅前等のエリア>
最低10か所の
目的地が近接

<エリアの中の目的地>
最低10か所の
小さな場所で構成

<目的地の中の「場所」>
最低10個の
活動・行為の提供

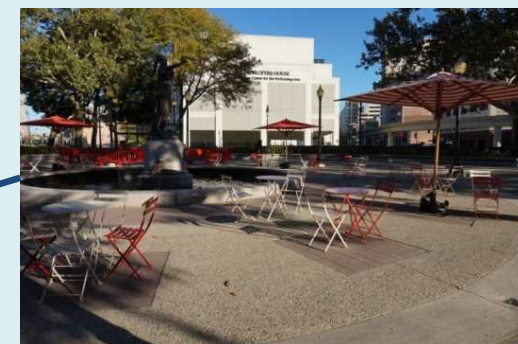
2.3 展開編：プレイスメイキングを都市レベルに広げる

経済面、安全面、自治体財政面でも課題の大きいデトロイト市では、中心部の再生に当たって、「アンカー」となる公共空間再生を核として、人々が集う場所を作りながら都市再生を進めることを計画。（Power of 10+の適用）

デトロイト市における「Power of 10+」の適用



Grand Circus Park (左図 1)



East Fountain (左図⑥)



West Fountain (左図⑭)

<駅前等のエリア>

<エリアの中の目的地>

<目的地の中の「場所」>

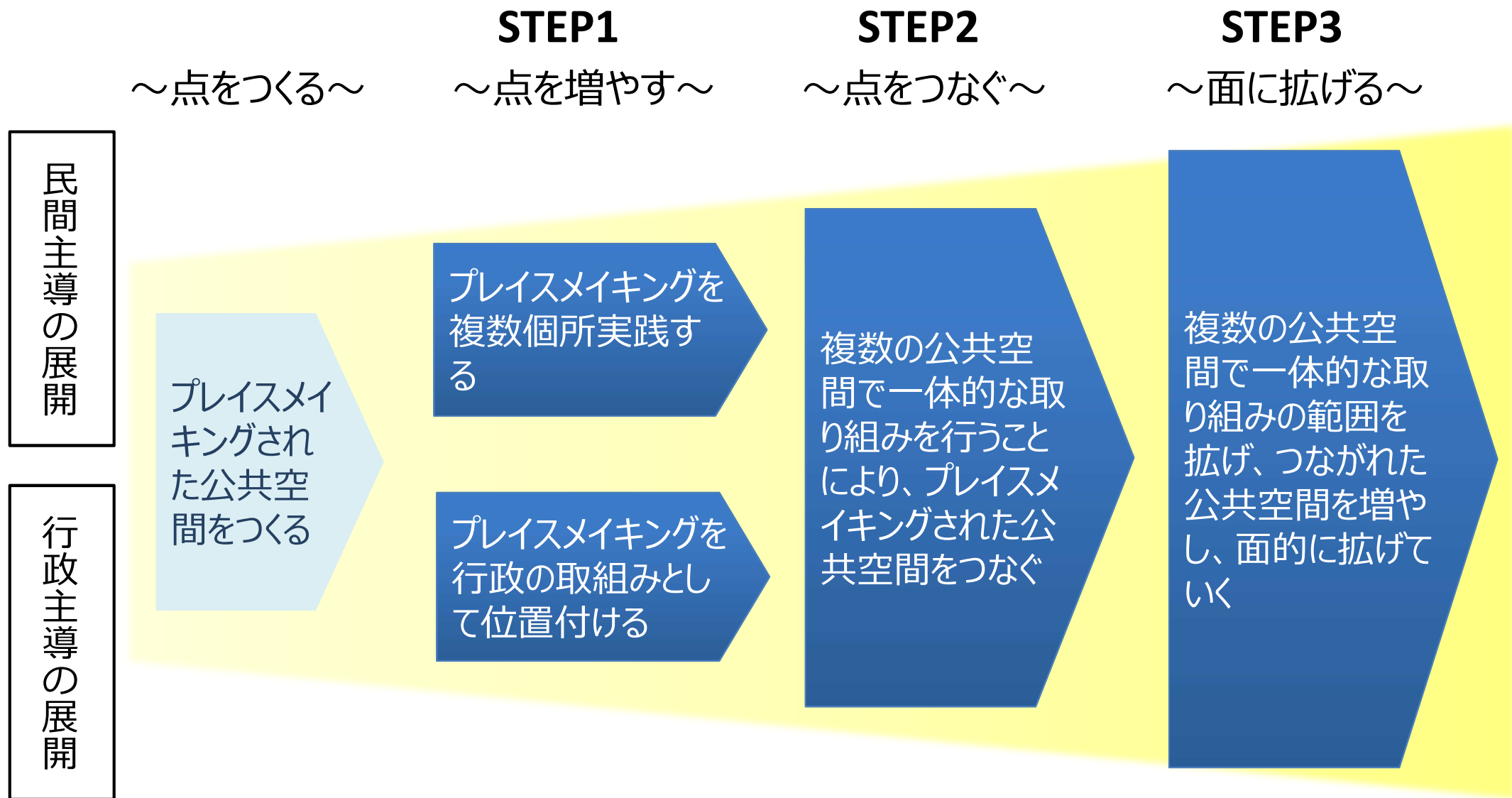


出典： Project for Public Spaces ウェブサイト、OPPORTUNITY DETROIT ウェブサイト をもとに検討会事務局作成
 (https://www.pps.org/article/detroit-leads-the-way-on-place-centered-revitalization)
 (http://opportunitydetroit.com/wp-content/themes/Opportunity_Detroit/assets/PlacemakingBook-PDFSm.pdf)

写真出典： 検討会事務局撮影

2.3 展開編：プレイスメイキングの都市への広げ方

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が都市全体へ広げる

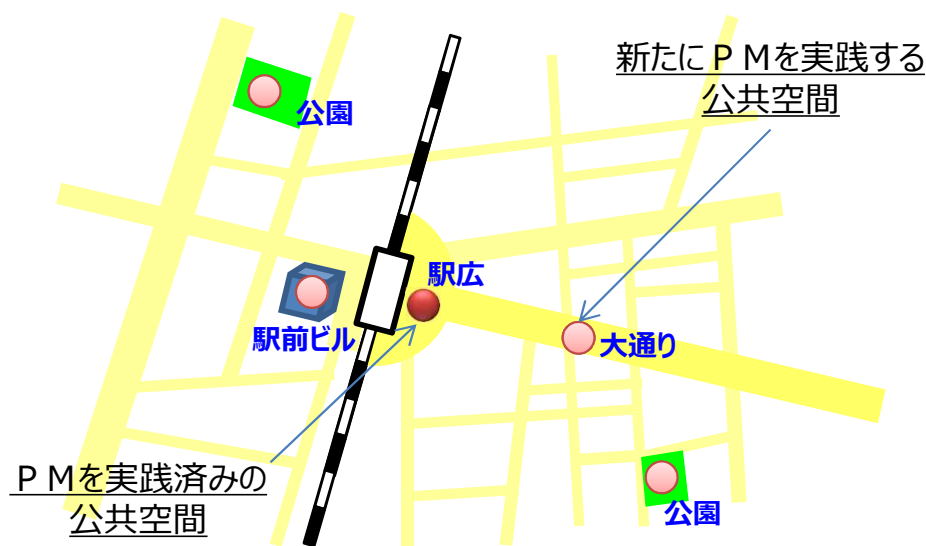


2.3 展開編：プレイスメイキングの都市への拡げ方

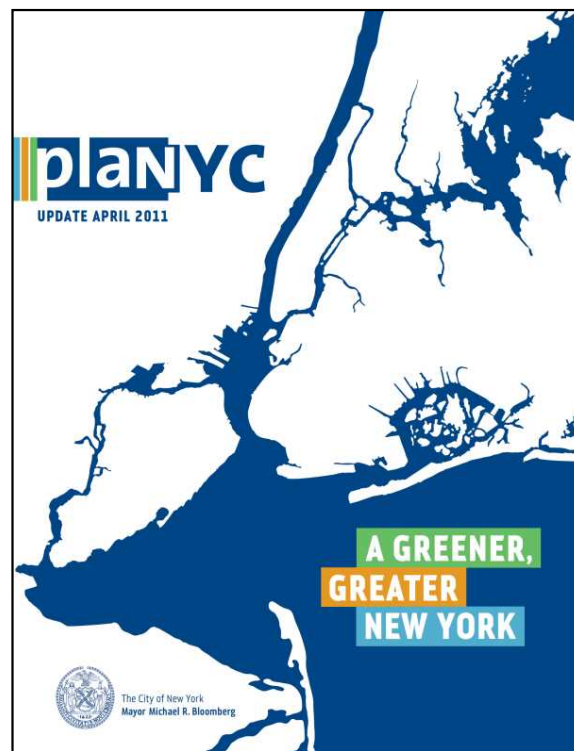
STEP 1：点を増やす

プレイスメイキングを複数個所実践するとともに、プレイスメイキングを行政の取組みとして位置付けることで、さらにプレイスメイキングされた空間を増やしていく

<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を行政の取組みとして位置付ける>



PlaNYC(2007,2011)

市長直属のチームが作成した分野横断型の総合空間計画

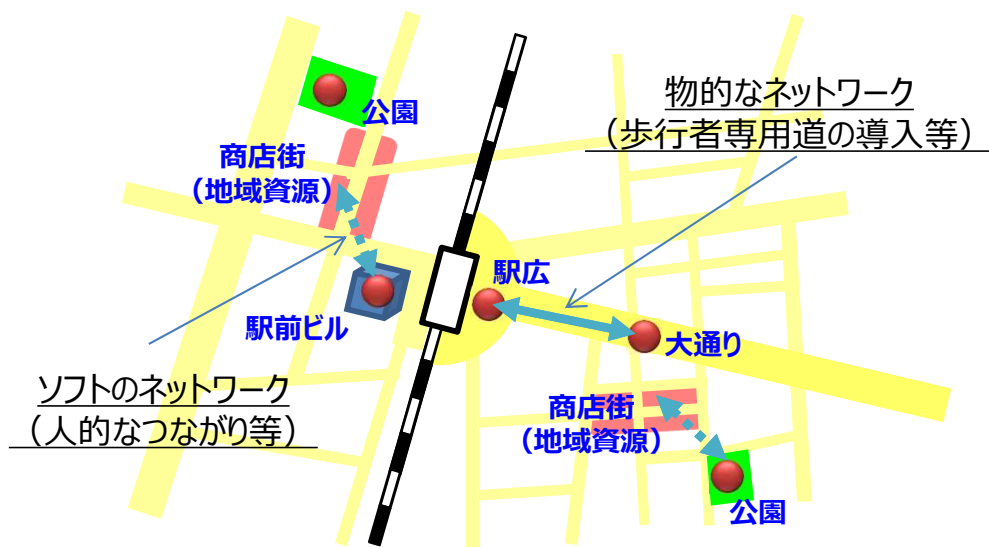
(例) 公共空間に関する政策目標
「全てのニューヨーク市民が住宅から徒歩10分以内で公園に行けるようにする」

2.3 展開編：プレイスメイキングの都市への拡げ方

STEP 2：点をつなぐ

複数の公共空間でソフト・ハード両面から一体的な取り組みを行うことにより、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つなぐ>

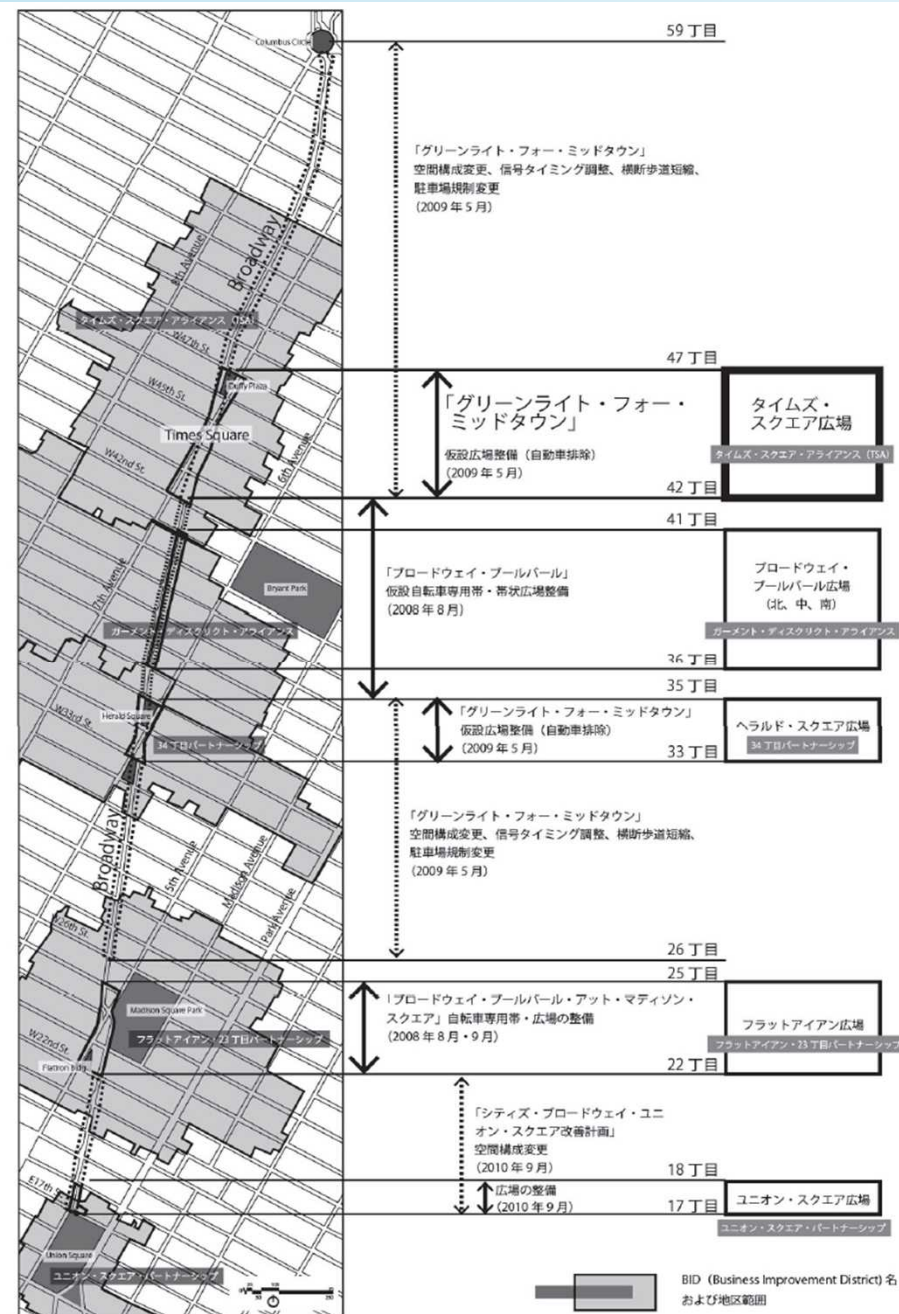


ブロードウェイ

- 長期環境計画「PlaNYC」の中で、全市民が徒歩10分圏内に公園にアクセスできる考えが示された
- これに基づき整備された広場が連なり、ブロードウェイ全体の価値が高まった

出典： 中島直人，関谷進吾，「ニューヨーク市タイムズ・スクアの広場化プロセス BID設立以降の取り組みに着目して」，日本建築学会計画系論文集 第81巻 第725号，1549-1559，2016年7月 63

約3.5km (コロンビアサークル〜ユニオンスクエア)

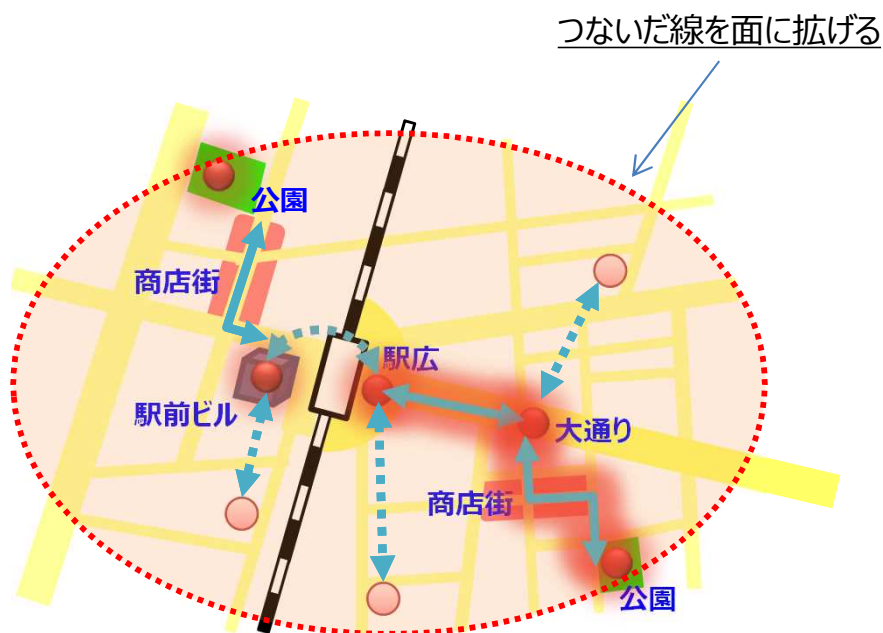


2.3 展開編：プレイスメイキングの都市への広げ方

STEP 3：面に広げる

複数の公共空間で一体的な取り組みの範囲を広げ、つながれた公共空間を増やし、面的に広げていく

<プレイスメイキングされた公共空間を面に広げる>



デトロイト市の事例



- 1 East Gateway Seating Plaza and M-1 Stop
- 2 East Fountain
- 3 Bar/Lounge
- 4 Café Area
- 5 Game Area
- 6 Picnic Area
- 7 Promenade
- 8 Volleyball
- 9 Performance Lawn
- 10 Beer Garden
- 11 West Fountain
- 12 Lounge
- 13 Children's Play Area
- 14 Northeast Entrance Plaza
- 15 Dog Run
- 16 West Gateway Seating Area
- 17 Neighborhood Games Lawn



出典： Project for Public Spaces ウェブサイト

(<https://www.pps.org/article/detroit-leads-the-way-on-place-centered-revitalization>)

OPPORTUNITY DETROIT ウェブサイト

(http://opportunitydetroit.com/wp-content/themes/Opportunity_Detroit/assets/PlacemakingBook-PDFsm.pdf)⁶⁴

2.3 展開編：プレイスメイキングの都市への拡げ方

～更なる展開～

プレイスメイキングを公共空間だけでなく、商業施設・オフィス・住宅・農地などへの活用が考えられるのではないか

シェアグリーン南青山



乃村工藝社 RESET SPACE (RE/SP)

