

# 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  
波瀾 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