



# 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～



## 中間とりまとめ



2019.11.15 更新

社内プロジェクトチームで、「まちの改善に向けたプレイスメイキング検討会(座長:渡和由 筑波大学芸術系 准教授)」の外部有識者から得た意見を踏まえ、公共空間をつくる手法を自ら整理し中間とりまとめを行いました。

中間とりまとめ



# 0. はじめに

## ※「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** 2018年（平成30年）3月6日 ～ 2019年（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  
波瀲 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2019年（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

## ■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
  - ※ 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
- 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

- まちづくりにおいて、**「空間づくり」の重要性**が意識されて然るべきではないか。特に**「公共空間」**において、もっと注意が払われるべきではないか。
- 「空間づくり」に当たっては、人間の滞在・歩行といった**「普遍的な「人間のアクティビティ」**をベースにすべきではないか。
- 「人間のアクティビティ」を前提とした場合、日本のタウンセンター・中心市街地における**「公共空間」**は、多くの場合、**「遠すぎる」「広すぎる」という共通の問題**に悩まされているのではないか。
- 「空間づくり」には、「センス（感覚）」に留まらない**「方法論」**があるのではないか。

# 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

	時代背景	都市・公共空間
1960年代～ ：都市の成長期	<ul style="list-style-type: none"><li>○人口の増加</li><li>○経済活動の急速な拡大</li><li>○モータリゼーションの進展</li><li>○都市機能の量的な不足</li></ul>	<p><b>モータリゼーションや 大規模開発を重視</b></p> 
近年 ：都市の成熟期	<ul style="list-style-type: none"><li>○人口の減少</li><li>○経済活動の安定</li><li>○モータリゼーションからの転換</li><li>○都市機能の量的な充足</li></ul>	<p><b>「ひとの活動」に着目</b></p> 



## 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

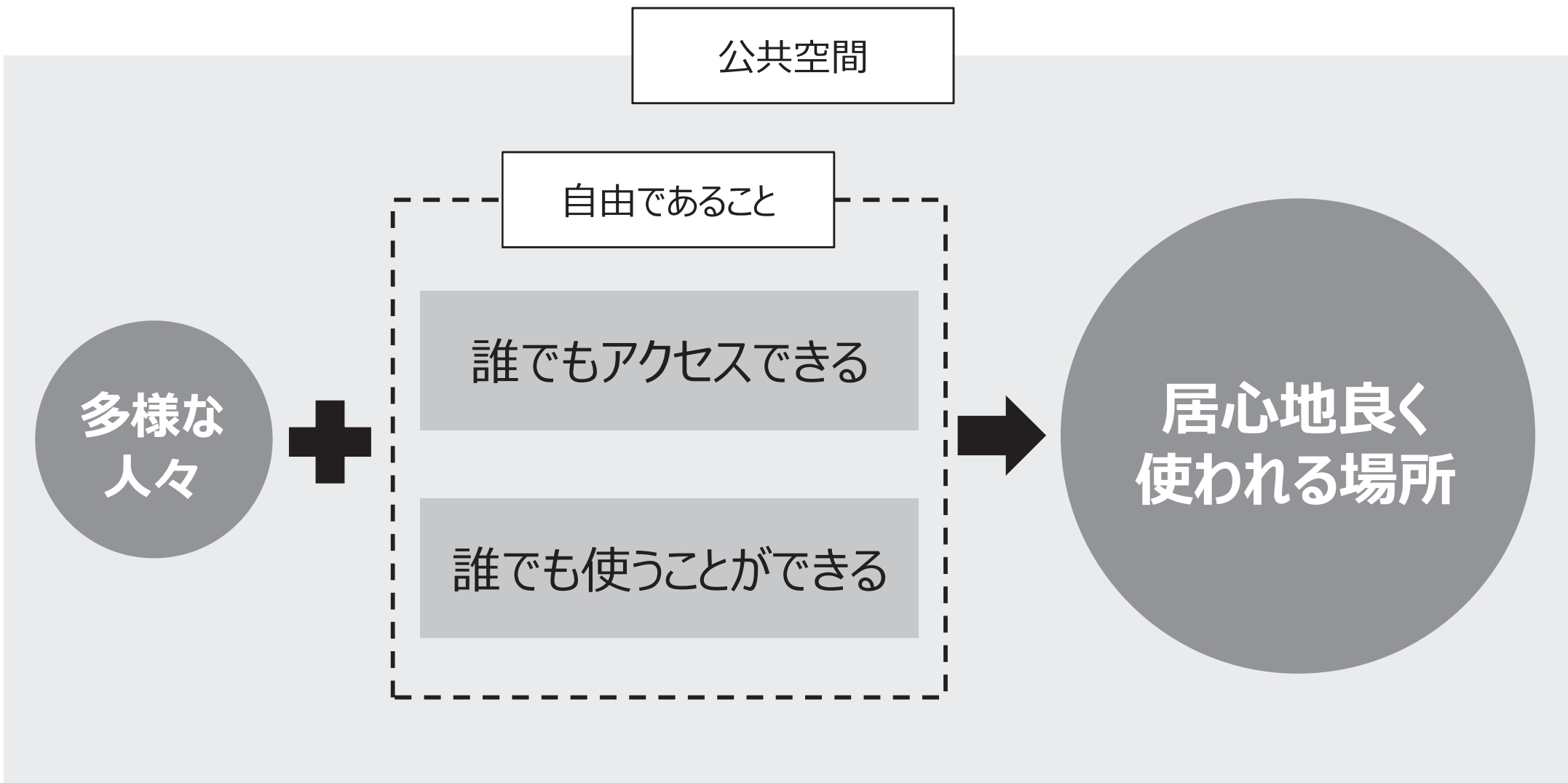
(<https://www.pps.org/article/times-square-debate-lays>

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

(整備後) 中島委員提供

# 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



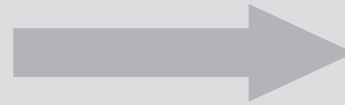
※『都市の魅力とは、自由があること』（三浦展「人間の居る場所」（而立書房、2016））



## 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

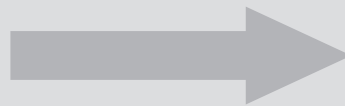
公共空間をつくる



公共空間をつかう

考える順序を変える

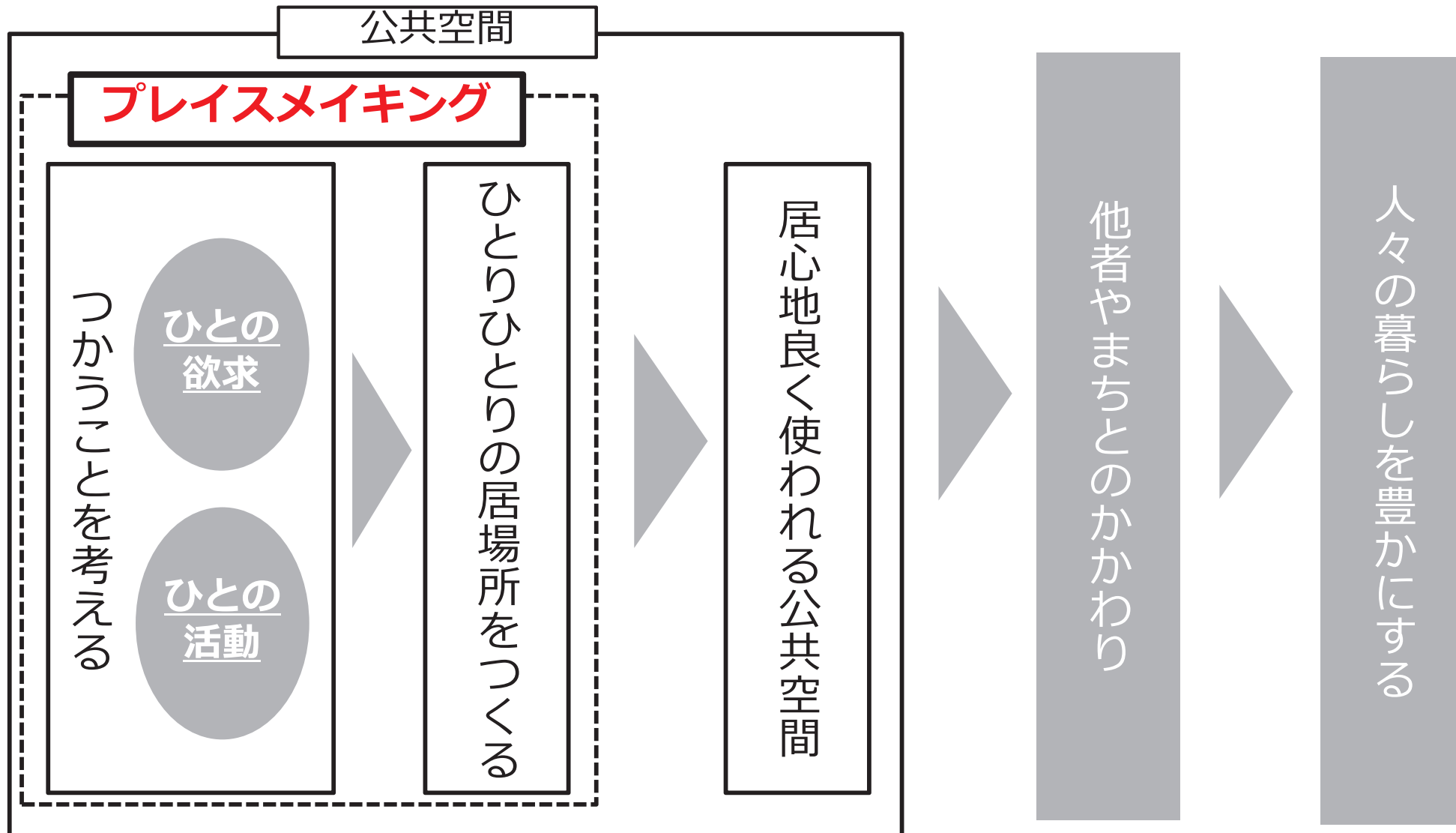
公共空間をつかう



公共空間をつくる

## 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、  
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



# 1.1 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ことで、社会的な自分の場と他者との距離をつくる賑わいはその結果で目的ではない
- 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



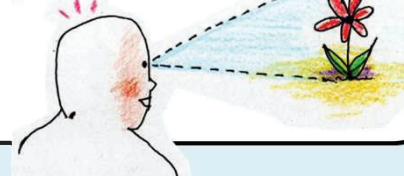
## 2.2 実践⑨ 場の要素を組み合わせる（8つの場要素）

### ■ 8つの場要素の組合せ

基本：座り場＋複数の場を用意（8つの場要素を組み合わせることで人の居場所をつくる）




**陰り場**  
座り場の上から  
快適に囲む木陰、  
軒先、天蓋等



**眺め場**  
座り場から見える景色に  
気を使う



**話し場/離し場**  
話したくなる  
座り場等  
距離感の調整  
できる椅子等



**囲い場**  
座り場の周りを  
快適に囲む低植栽、  
塀、椅子の背等




**座り場**  
人が居られる  
座面の設置  
椅子、縁側、  
敷物等



**巡り場**  
案内図などにより空間内の  
複数の場を巡ることを誘導



**灯り場**  
夜の座り場、食場を照らし  
人の気配を感じさせる



**食場**  
座り場にテーブルと  
食事の提供があると  
より長く滞留

出典：渡座長提供  
イラスト：大竹英理那氏









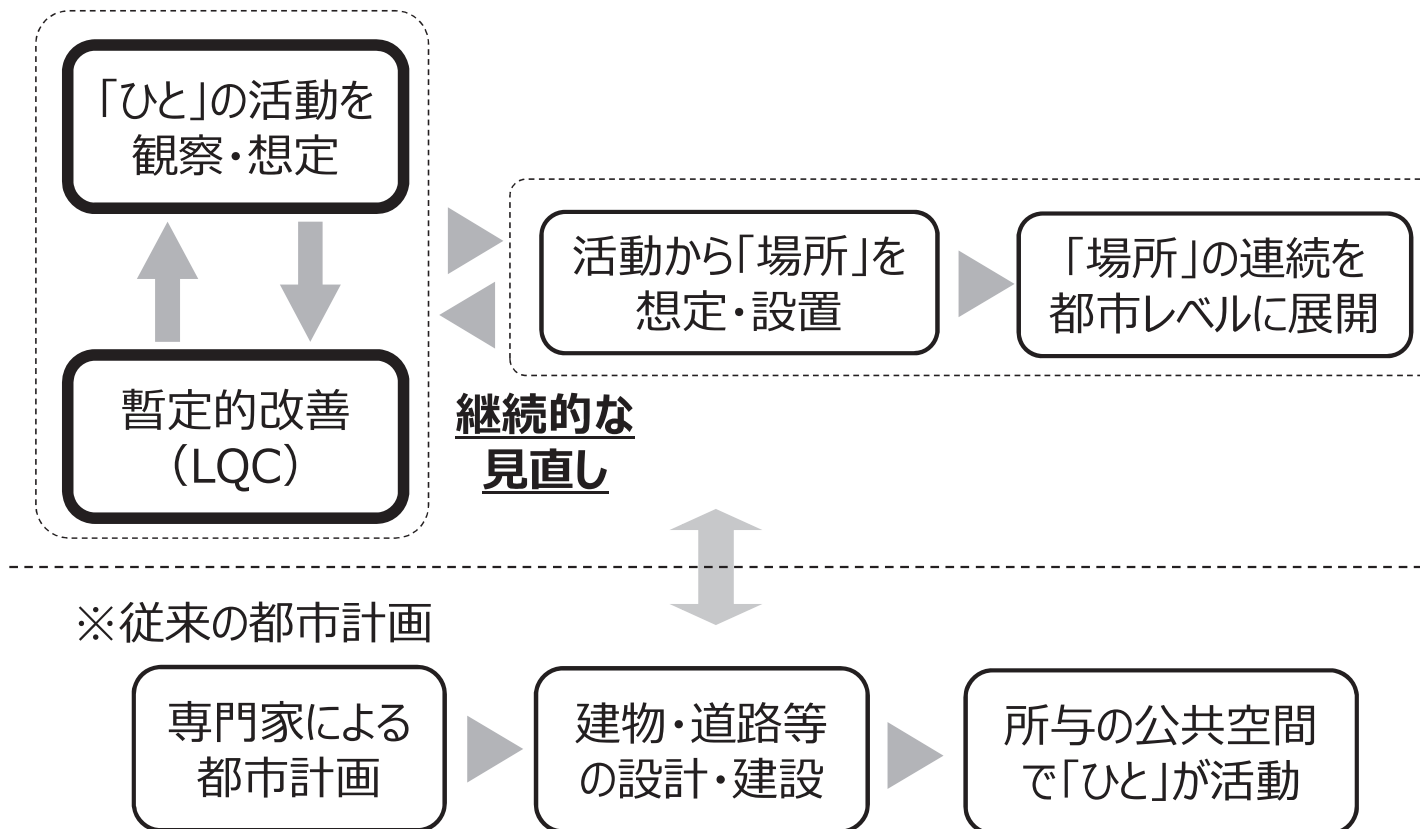


# 1.4 居心地が良く、使われる公共空間をつくるために

## プレイスメイキングのポイント①

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



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

写真出典： 検討会事務局撮影

# 1.4 居心地が良く、使われる公共空間をつくるために

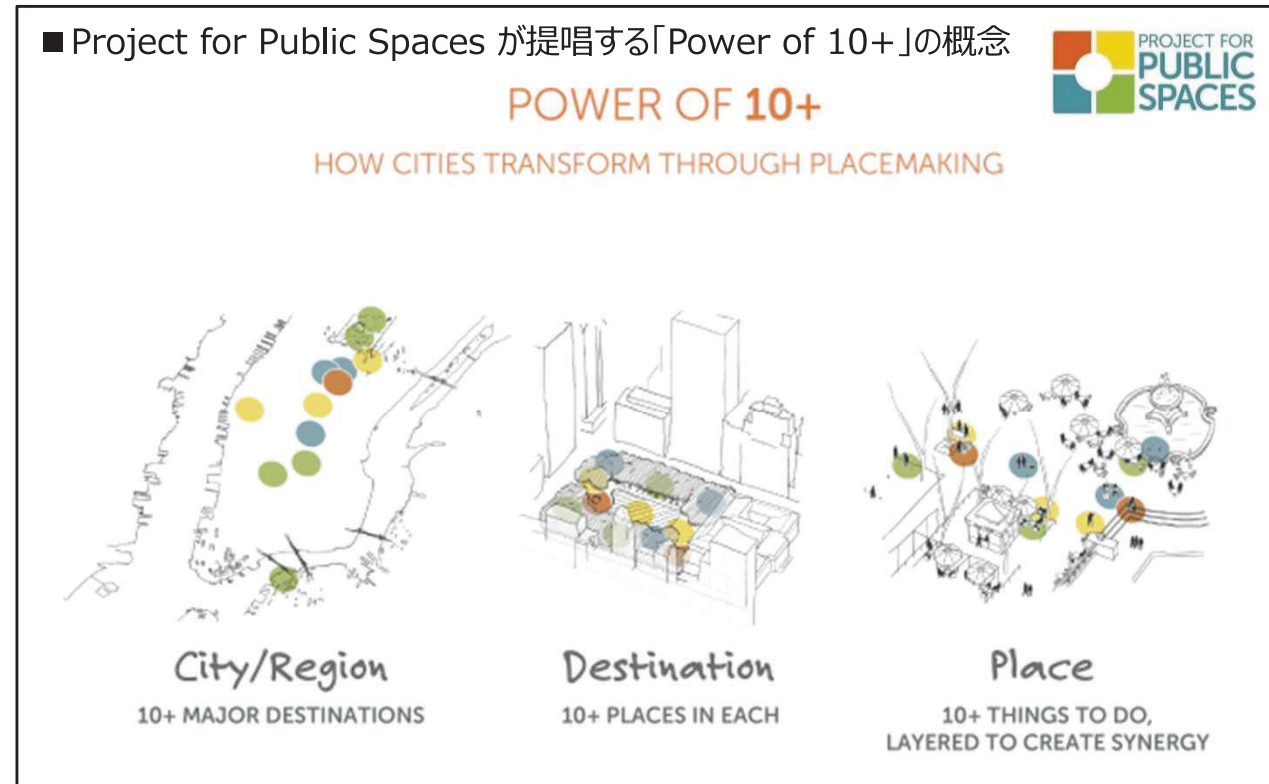
## プレイスメイキングのポイント②

### 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
- 周辺地域への波及効果をイメージしやすくするために、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



<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の実践

---

～プレイスメイキングの実践に向けた方法論を整理する～

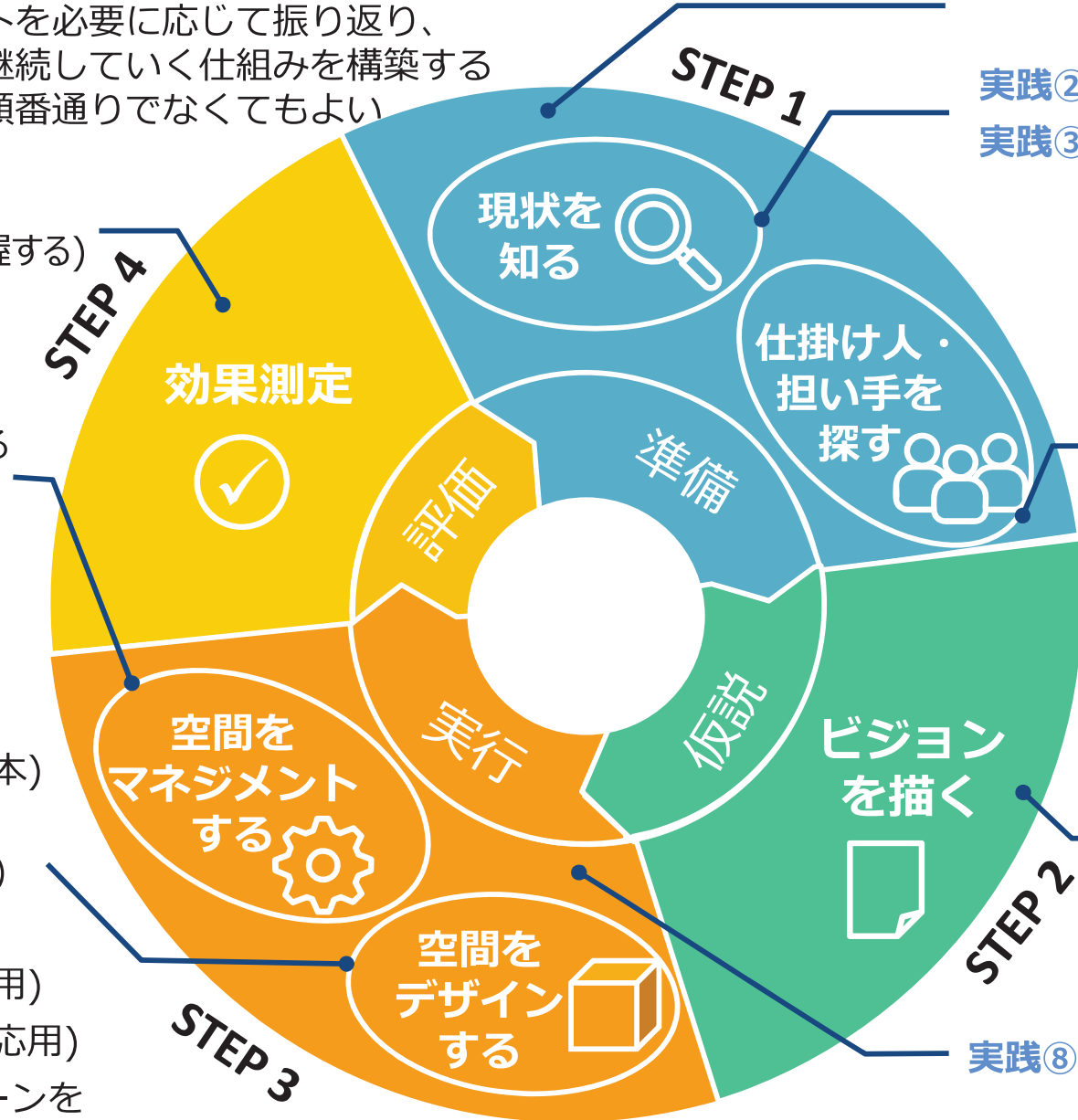


# 2.1 プレismeyキングの進め方

準備から評価までの4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4つのステップには、18個の実践ポイントがある

※各ステップ・実践ポイントを必要に応じて振り返り、  
繰り返すことで、活動が継続していく仕組みを構築する  
※実践ポイントは必ずしも順番通りでなくてもよい

- 実践⑱** 効果測定  
(実施前後の変化を把握する)
- 実践⑯** 空間を手軽に管理する
- 実践⑰** 持続可能なイベントを実施する
- 実践⑨** 場の要素を組み合わせる
- 実践⑩** 可動椅子を並べる(基本)
- 実践⑪** 縁側のような自由な座り場をつくる(基本)
- 実践⑫** 日陰をつくる(基本)
- 実践⑬** 境界を曖昧にする(応用)
- 実践⑭** ギャップを生み出す(応用)
- 実践⑮** 有料ゾーン・無料ゾーンを設定する(応用)



- 実践①** プレismeyキングの目的を共有する
- 実践②** まちの特徴を知る
- 実践③** まちのアクティビティを観察する
- 実践④** キーパーソン(仕掛け人)を探す
- 実践⑤** 実際のプレイヤー(担い手)を探す
- 実践⑥** アクティビティを想定する
- 実践⑦** 土地のDNAを組込む
- 実践⑧** とりあえずやってみる

※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。 18

## 3. プレイスメイキングの展開

---

～プレイスメイキングを都市レベルに広げるための方法論を整理する～

## 3.1 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

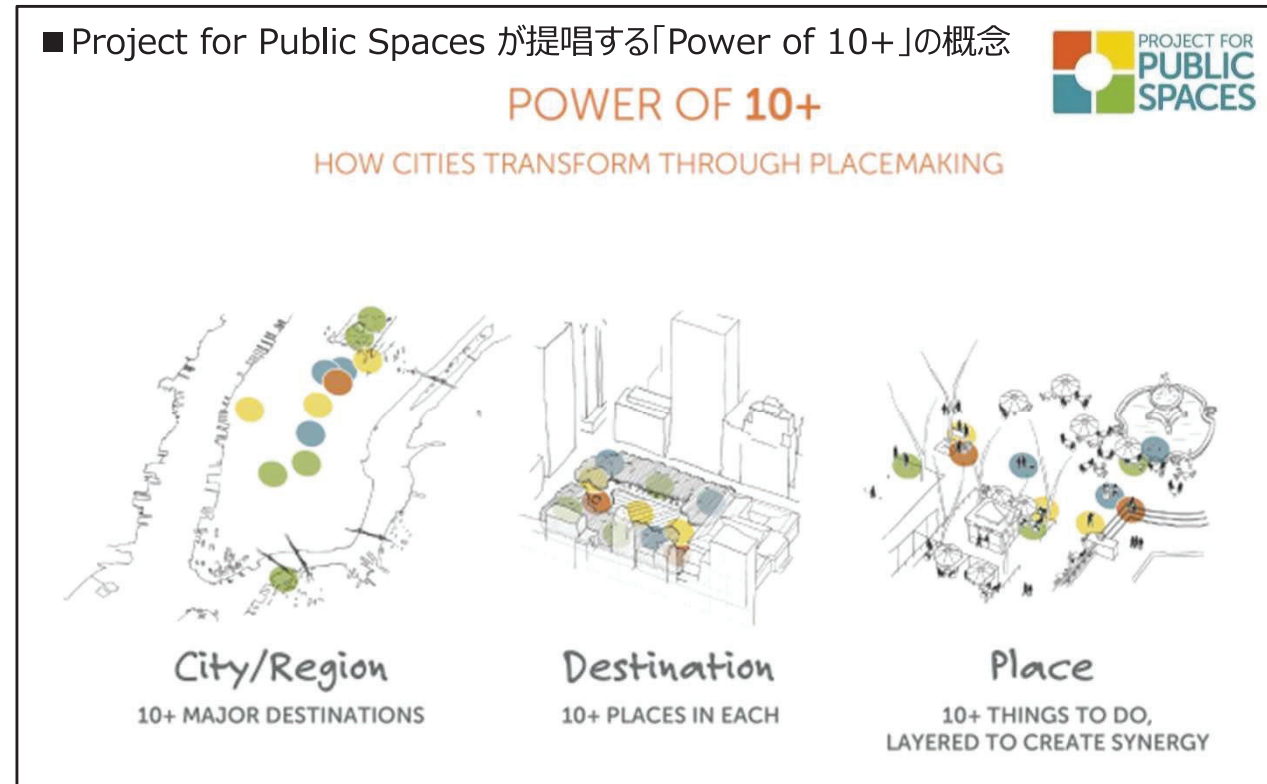


プレイスメイキングを都市レベルに展開するにあたっては、Project for Public Spaces が提唱する「Power of 10+」の概念を意識することが重要

- 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
- 周辺地域への波及効果をイメージしやすくするために、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



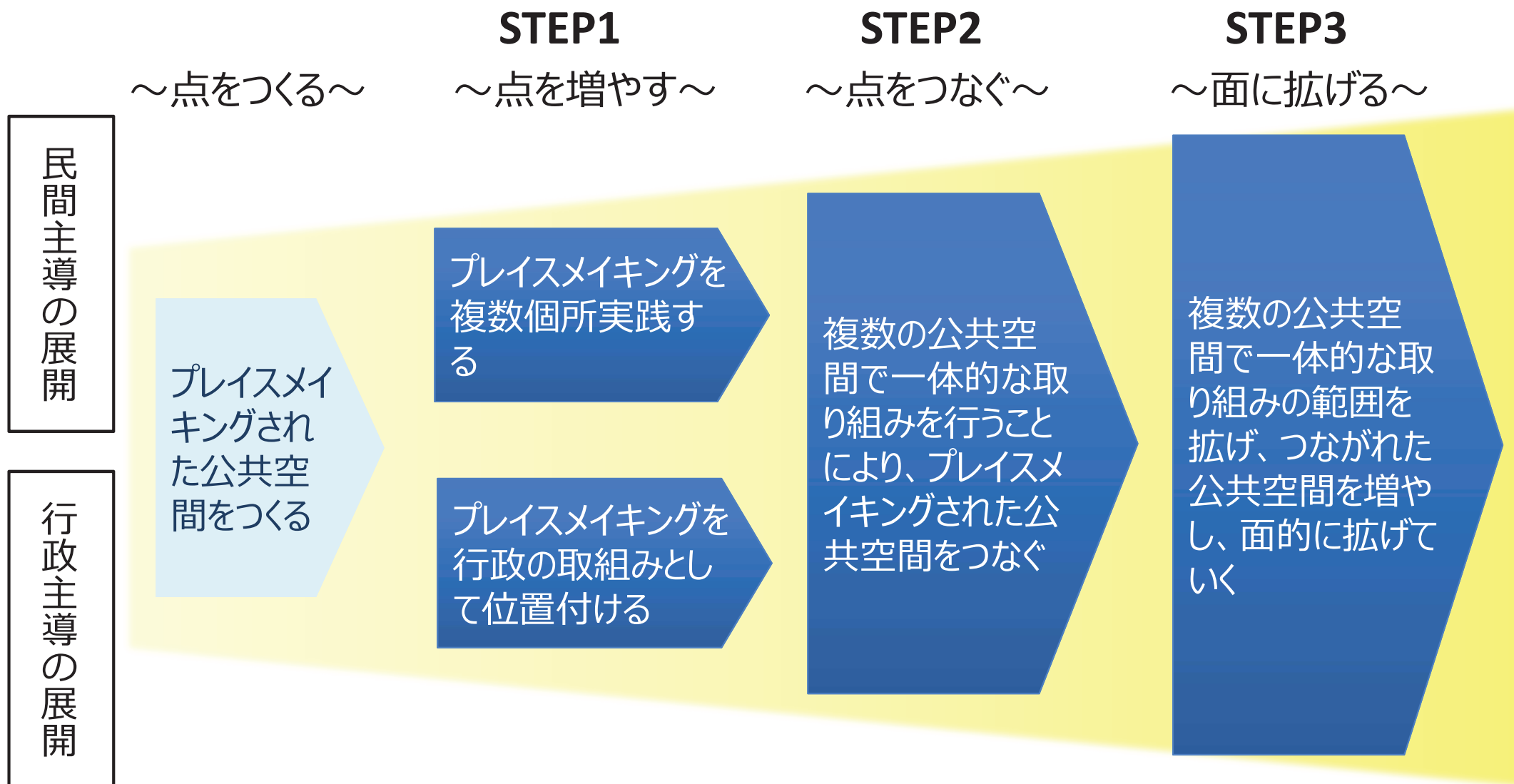
<駅前等のエリア>  
最低10か所の  
目的地が近接

<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

### 3.3 プレイスメイキングの都市への拡げ方

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を都市全体へ拡げる

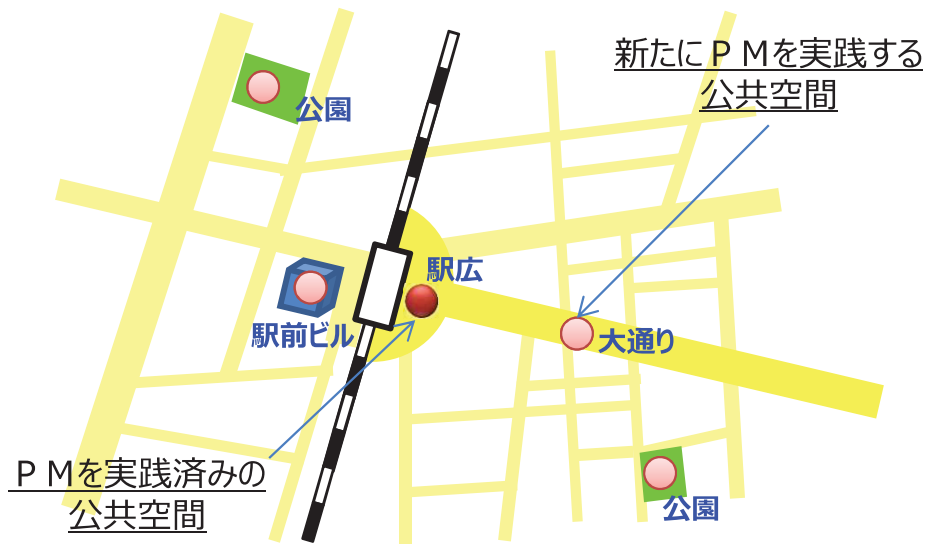


# 3.3 プレイスメイキングの都市への拡げ方

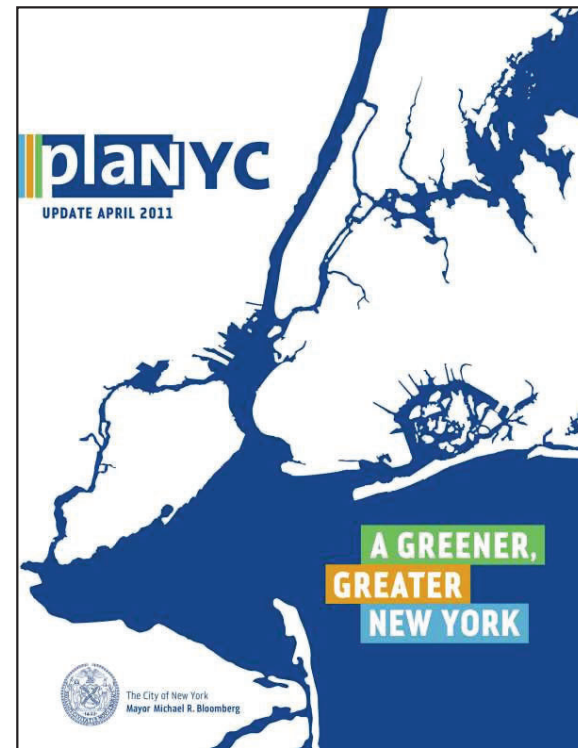
## STEP 1 : 点を増やす

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

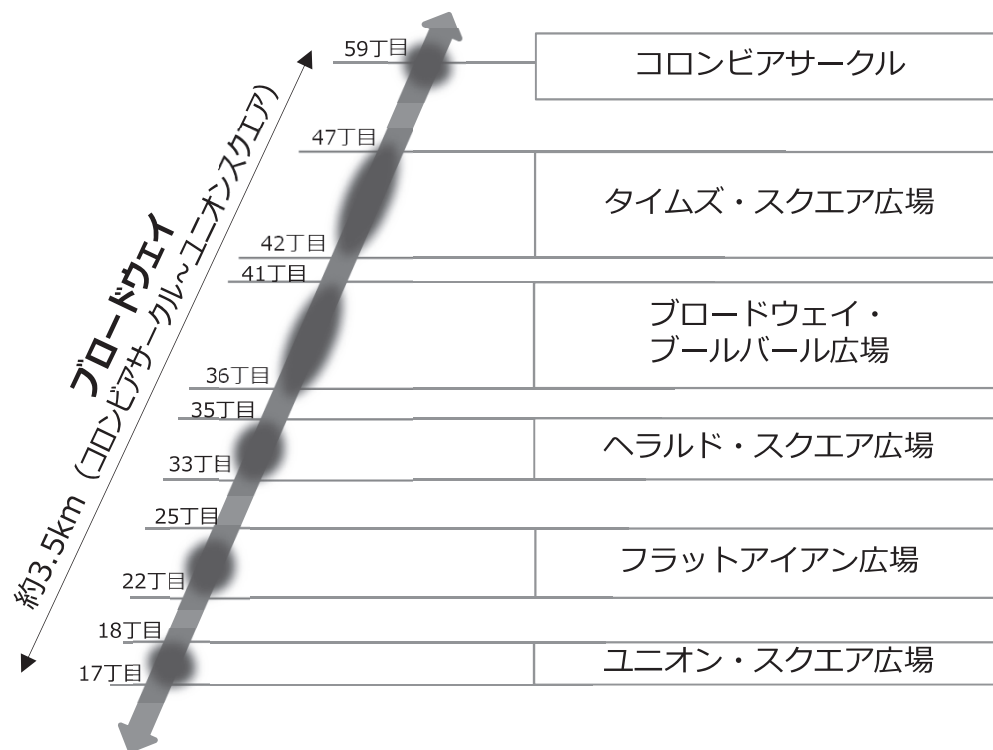
(例) 公共空間に関する政策目標  
「全てのニューヨーク市民が住宅から徒歩10分以内で公園に行けるようにする」

### 3.3 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



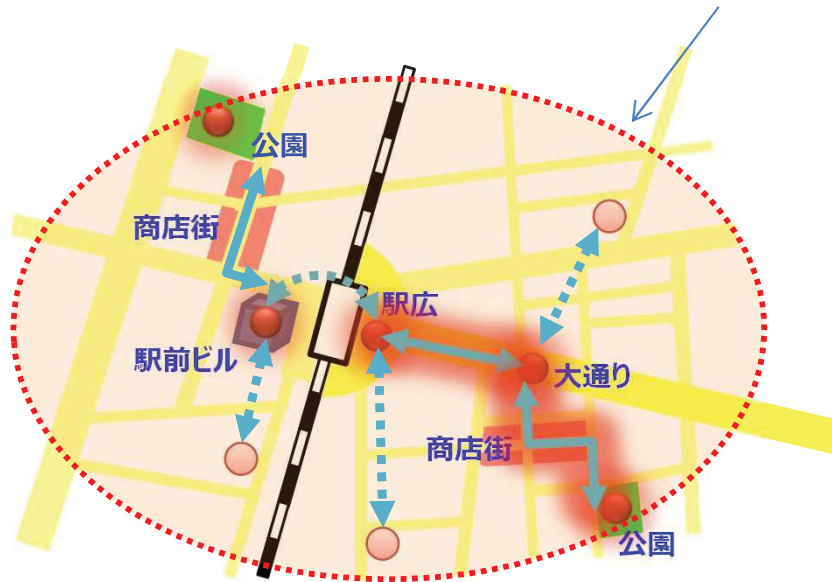
# 3.3 プレイスメイキングの都市への拡げ方

## STEP 3 : 面に拡げる

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

### <プレイスメイキングされた公共空間を面に拡げる>

つないだ線を面に拡げる



### デトロイト市の事例



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

