

テーマ	「愛されるまちをつくる プレイスメイキング」
開催日時	令和4年3月16日(水) 19:00~21:00
形式	オンライン (Zoom ウェビナー)
申込者数	93名
講座内容	【第一部】事例紹介 (講演形式) 【第二部】対談
講師	三谷 繭子 (株式会社 Groove Designs 代表取締役) 安藤 哲也 (柏アーバンデザインセンター 副センター長)
進行役	武井 あずさ (千葉市 都市計画課)

2022年3月16日(水)、まちづくり公開講座「愛されるまちをつくる プレイスメイキング」をオンラインで開催しました。

プレイスメイキングの概念や、実践的な取り組み等々についてお二人の講師をお招きしてお話を伺いました。

### 【第一部】講義(概要)

三谷さん：

プレイスメイキングは1960年代にアメリカで生まれたと言われており、トップダウン型の開発等を行ってきた都市計画に対する批判から生まれた。あらゆる住環境において居心地の良い心的価値をつくり、生活の質を高める場所づくりの概念である。

まちでの「楽しい」「嬉しい」「心地よい」などの体験の積み重ねが愛着形成につながる。

その体験と空間づくりの接点がプレイスメイキングである。

Power of ten+によると、「place」は最少スケールの居場所づくりである。

公共空間というと、屋外の広場で考えがちだが屋内～半屋外～外部のグラデーションでプレイスメイキングや人の行動を考えることが必要。

環境資源(空間)を活かすプレイスメイキングを「8つの場の要素」(筑波大学渡准教授提唱)に分解すると、過ごしたくなる場所は複数の要素の組み合わせでできている。

福山駅前等歩道空間活用社会実験(OPENSTREET FUKUYAMA)では、「ミチ」をきっかけにした楽しい「マチ」づくりがコンセプト。元々はある商業施設の運営者が前の歩道でオープンカフェをやりたいと言ったことがきっかけである。

プレイスメイキングで「愛されるまち」に育てるには、

- ・日常生活の小さな連続的感動を生み出すこと
- ・プレイスメイキングによって都市という場を共有し、ともに作る感覚を養うこと
- ・まちと人々を結び付け、誇りと愛着を生み育てること

プレイスメイキングのはじめかた

- ①「8つの場」の視点から、まちのなかでプレイスメイキングをしている場所を見つける(＋写真を撮る)
- ②まちにすでにある「環境資源」を見つける
- ③居場所としてのポテンシャルを感じる場所(不動産)に仮設の要素(動産)を加える  
→「8つの場」のセットを参考に組み合わせてみる
- ④加えるもの(動産)はまず小さくトライアル。  
身の丈にあった・すぐにできる・可動のもの。

安藤さん：

柏アーバンデザインセンター（UDC2）は、柏セントラル（柏から半径 500m 以内）を対象に活動している、「公・民・学」が連携した都市・地域のデザイン・マネジメントのプラットフォームである。

元々、柏駅前にはまちづくり協議会があり、そごうの閉店をきっかけに UDC2 として法人化した。現在は 80 名ほどの会員がいる。UDC2 は柏セントラルグランドデザイン（民間の努力目標）の実現をミッションとしている。

グランドデザインの実現化のための短～中期的な取り組みの一つとして、LQC のマインドでできるところから着手するため各種社会実験（アクション）を実施し評価・見直しを行っている。

ヤン・ゲールによると、パブリックライフは「必要活動（通勤や通学など、義務的に人がやらなければならない活動）」「任意活動（散歩など、余暇的な活動）」「社会活動（他者の任意活動を眺める等の活動）」に分けられ、必要活動は空間の質に左右されない。

現在 UDC2 では「パブリックライフガイド」を作成中。空間の利用者にとっての使い方の指針であり、行政やステークホルダーなど、空間の所有者が整備する際の参考書にもなっている。

社会実験は、必ずしもイベントと常設の間ではない。常設ありきでまちを作っても上手くいかない。完成済みの空間も利活用だけで蘇ることもあり、利活用は手段であって目的ではない。「愛されるまちをつくる」ことが目的である。

#### ①アクションをする際の注意

- ・アクションをエリアビジョンに位置付けておくこと
- ・目立つ場所（公共空間）で実施すること
- ・「イベント」に見えないようにすること
- ・重要なことは「日常性」

②福祉としてのパブリックスペース（行政）と、営利としてのパブリックスペース（民間）がある。場所をよく見る。前者の場合、排斥の線引きをどうするか。

③にぎわっているところに滞留を作る利活用と、にぎわいを新たに生み出す利活用をする（マルシェや、マーケット、音楽など）がある。場所との関係をよく考える。

### 【第二部】質疑応答（抜粋）

Q. プレイスメイキングの失敗例があれば教えてほしい。

A. 柏の小柳町通りでは、行政と民間とで路面のデザインを調整して、道路脇の擁壁に腰かけられるよう、上に芝生を引くなどの実証実験を行った。飲食物を買いやすい環境が近くにあったことで空き缶やポイ捨てが多くなり（割れ窓理論）、行政もプランタを置くなど試みたが効果がなく、最終的には塀が立ち上がった。

Q. 企業と連携する場合はどのような工夫が必要なのか（企業がメリットを感じるように行政側で整理する等）、

A. 企業側のメリットを行政が考えても上手くいかない。双方が気軽に意見交換のできるような交流の場や組織があると良いかもしれない。

- Q. みんな違う楽しさや心地良さをどうやって選び、そこにしつらえたらいいのか。コツを知りたい。
- A. 必ずしも想定した使い方にならないかもしれないが、まずは調整しながらやってみることが大切。  
“みんな”という人はいない。まずは、自分が胸を張って気持ちいいという空間を作ることができているかを考えること。
- Q. 多様な人や世代が遠慮なく使用できたり、交流できるような空間をつくるにはどうしたらよいか。
- A. やり続けること。手入れしていることを見せていくこと。  
老若男女が混在しなくてもよく、エリアや時間帯が分かれていてもよい。
- Q. 維持・継続していく上で注意すべき点等があれば教えてほしい。
- A. 福山では、まちの人にとって関わりしろがある。  
人を巻き込むときに、無理をさせないことが大切。1年で結果が出るものではないので、行政には長い目で見てもらいたい。やめない限り失敗ではなく、やり続けていればうまくいく。楽しいと思えるギリギリのラインで無理をしないこと。