

自己紹介

三谷 萌子 Mayuko Mitani



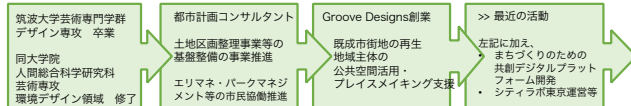
株式会社Groove Designs代表取締役
認定NPO日本都市計画協会理事
一般社団法人アーバンリスト 理事
(シティアボ東京 ディレクター)

Mission

人とまちの関係性をデザインする



経歴



なぜまちづくりにプレイスメイキング？

①まち・地域への愛着のうすさ



なぜまちづくりにプレイスメイキング？

②個人のアイデンティティ形成に寄与する「まちでの体験」



本日のお題

街路活動をしたくなる 環境づくり ～プレイスメイキングと 「8つの場要素」～



このシーンをどうみる？

だいたい
まちづくり側の人は

街路での
「活動」

まちに
活動（にぎわい）
が生まれた！



でも多分
この人側からみたら

まちなかでの
「体験・時間」

ちょっと本でも
読んでみようか
陽があったかくて
きもちいいわ～



「プレイス メイキングとは 即興的街路活動 である」

"If planning is composition and architecture is frozen music...
placemaking is improvisational Street performance." (by Fred Kent)



プレイスメイキング (Placemaking) とは

- 実存感[※]を得られる居場所づくりの概念
→居場所によってその人の感情・経験的価値をつくる。
- 「ひとりひとりの心地よさと楽しさをつくる居場所づくり。
使い手の主体的な利用を重視。
→街路活動（ストリートパフォーマンス）が起きやすい/したくなる
環境をつくること。
- 様々な人が自分らしくいられる様々な居場所がまちの中にある状態
→その連鎖が、歩いて心地よいウォーカブルな環境づくり
・ 連続的なウォーカブル体験につながる。

※実存感……「このまちに暮らして幸せだ」「気持ちのいい場所で過ごせて嬉しい」など、
居心地の良い空間と相まって日常の中での感動や幸せを実感すること。



プレイスメイキング (Placemaking) とは

歴史的経緯

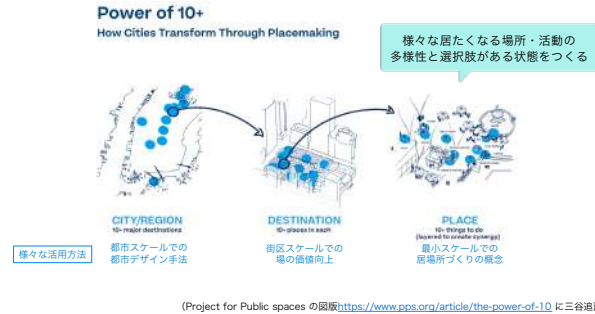
1960年代にアメリカで生まれたといわれている概念

背景・・・モータリゼーションによる郊外化
郊外開発による中心市街地の空洞化、商業の撤退
まちの個性の喪失
コミュニティの衰退 …等

→車や閉じられた建物によって人の活気が奪われ、都市から人やコミュニティが失われた。トップダウン型の開発などを行ってきた都市計画に対する批判から生まれた。



参考) 様々なスケールで考えるプレイスメイキング



プレイスメイキング=「公共空間」だけの概念ではない

屋内～中間領域（半屋外）～外部空間のグラデーションでまちは変わる
屋内外のプレイスメイキング+ストリートデザイン→ウォーカブル環境



心地よい日常の場のデザインに必要な要素



環境資源を活かすプレイスメイキング「8つの場要素」

1. 「座り場」 (すわりば)
2. 「眺め場」 (ながめば)
3. 「囲い場」 (かこいば)
4. 「陰り場」 (かげりば)
5. 「食場」 (しょくば)
6. 「灯り場」 (あかりば)
7. 「話し場」 (はなしば) + 「離し場」
8. 「巡り場」 (めぐりば)

提唱/渡 和由



1.座り場



- ・居場所の基本となる座面
- ・楽しく自主的に座りたくなる場
- ・自由に座れる場
- ・イスは可動性と自由度が高い
- ・縁側や敷物も自由度が高い



ひとつのエリアにも多様な座り場形態の選択肢



(ディレクターパーク/ポートランド)



日本人にはなじみやすい縁台型



キャスターをつけて縁台も可動にできる
(SOGAWA BASE/富山)



座面が広いと子連れや女性にも使いやすい
(OPEN STREET FUKUYAMA/福山)



2.眺め場



- 座面のある場／良い眺めの対象となる場
- 自分で眺めの方向を選択できる場
- 「地域の資源を眺める縁側」となる場



自分が心地よく過ごせる居場所をみつけれられる
池の「眺め場」



(多摩中央公園)



その地域らしい空間資源・まちなみを借景する「眺め場」



3.囲い場



- 人が屋根や壁などで快適に囲まれる場
- 低い植栽や塀、高木の枝葉、イスの背なども要素となる



路上の花壇+簡易植栽+イス+テーブルによる「囲い場」



(OPEN STREET FUKUYAMA/福山)



池の縁石+ベンチ+人と焚き火を囲む「囲い場」



(多摩パークライフショー/多摩中央公園)



4.陰り場



- 日陰になっている場
- 樹木の緑陰、屋根や庇、パラソルやテントなどの陰



静的な木陰の居場所「陰り場」+ 動的な子どもの遊び場



シェードと緑による「陰り場」+ 「眺め場」



(SHEREGREEN AOYAMA)



5.食場



- 食べ物を提供する場
- または食べ物を持ち込める場
- 食べる行動を起こしたくなる場
(人の滞留時間が増す)



駐車場の縁に設置したフードカートによる「食場」



(ポートランド)



キオスク型の店舗+アートによるブラザ型「食場」



(ニューヨーク)



6.灯り場



- 人の気配または人が居る、
灯りのある場
- 店、職場、家の室内からもれる
「イン照明」が効果的



透過性の高い店舗が夜は明かりに。 屋内外のアクティビティが人を自然監視する防犯環境設計



写真/渡和由
(デビスコモンズ/デビス)



建物側の明かりがステージ照明がわりの「灯り場」。 歩行空間をはさんでベンチが客席に。



(カミハチキテル/広島)



7.話し場／離し場



- 気軽に話を聞ける場
 - 気軽に話かけられる人の居る場
- 「離し場」
- 話をしないで一人で居ることもできる場
 - 隣の人と距離を取れる場



小さな子ども連れでも気を使わずに集まれる「話し場」



(Grays Ferry Triangle/フィラデルフィア)



ひとりでも居心地のいい「離し場」+「囲い場」



(ブライアントパーク/ニューヨーク)



8.巡り場



- 複数の魅力的な場のつながり
- ひとつの場から他の場に、楽しく自主的に移動したくなる領域



(台東区谷中)

行きたくなる良質なオープンスペース+シェアサイクルポート エリア連携の「巡り場」づくり



(Grays Ferry Triangle/フィラデルフィア)

場要素の組み合わせによる環境づくり

居たくなる場は
要素の組み合わせで
できている



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山崎節子(建築家)より

＼これであなたもプレイスメイキング脳！？／ みなさんに実践してほしいこと①

<みつめる編>

- 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されている場所を見つける (+写真を撮る)
- ②プレイスメイキング上手な人・お店などを見つける
- ③まちにすでにある「環境資源」を見つける



＼プレイスメイキング実践の第一歩／ みなさんに実践してほしいこと②

<加える・つくる編>

- ①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
- ②周囲の環境（建物開口部・眺め・人の活動動線）との関係性、使われ方を想像して、なにをどこに置か決める。
- ③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。
- ④本設の際は、アクティビティを先に配置した計画。
そこから開口部や公共空間・建築の関係性を決める。

＼プレイスメイキングを支えるしくみ／ みなさんに実践してほしいこと③

<支える編>

- ①プレイスメイキング上手な人たちがプレイスメイキングしやすい素地を整える
→合法的にできるようにサポートをする
- ②公営+民営+（利用者の）自営のためのゆるやかな連携



プレイスメイキング×ウォーカブルシティの価値

- 日常生活の小さな連続的感動を生み出す
- プレイスメイキングによって都市のパブリックスペースを共有し、ともにつくる体験
- まちと人々を結びつけ、誇りと愛着を生み育てる

