

「居心地のよい空間づくりを語るシンポジウム

～西武新宿線沿線でつながる暮らしとまち～

三友先生 講演資料

「居心地の良いまちなかの居場所づくりープレイスメイキングの考え方ー」

日本大学 三友奈々

1. プレイスメイキング(Placemaking)とは

- ・そこに住む(働く・学ぶ)皆さん自身で自分(たち)が心地良く過ごす場所をつくる(設える・見つける)こと。
- ・住民の皆さんが主役。行政や事業者、専門家は裏方で役割は住民の皆さんの支援(許可・調整)。
- ・場所とは、施設・空間だけでなく、広義には集まり・コミュニティも含まれる。
- ・プレイスメイキングの専門家はプレイスメーカーと呼ばれている。

2. プレイスメイキングの原則とは

・米国ニューヨークの団体プロジェクト・フォー・パブリックスペース(PPS)がプレイスメイキングの実践を先導している。

・原則1にそこに住む専門家という意味で「地域の人々も専門家」が挙げられている。

・原則6のLQCとは「より手軽に、より早く、より安く」という意味で、まずは試行してみることを勧めている。

PPSによるプレイスメイキングの原則

1	地域の人々も専門家
2	デザインとは居場所を創出すること
3	居場所となり得るような公的空間を創出・再生することは一人では不可能
4	利用者や(利用されている)空間を観察することによって多くの発見や視点を得られる。
5	皆で共有できる理想図を持つことが重要
6	ペチュニアの花を植えるように手軽に、早く、安く、一人でもできる小さいことから始めることが重要(LQC)
7	(利用される)空間、活動、利用者のつながりを創出することが重要
8	(公務員をはじめとした)専門家達は「それはできない」と発言するが、不可能という意味ではなく、経験(前例)がないだけである
9	形態とはイベントや活動を支えること
10	実践において予算は大きな問題ではない
11	パブリックスペースにおける居場所づくりに終わりはない

出典:PPS ホームページ

3. プレイスメイキングにおける社会実験とは

・期間や場所を限定し、実際の空間で実施する実験・試行のこと。

・道路(車道)を広場空間に設える例:通常の自動車交通を止めて、仮設ファニチャーを設置する。

緊急車両をはじめとした自動車交通に影響がないか、歩行者は安全かといったことを確認し、社会実験がうまくいけば、イベント時の設置や常設設置につながる。

・公園や広場をより魅力ある空間に設える例:常設のファニチャー(ベンチ)を補足する形で仮設ファニチャーを設置する。新たなファニチャーがどのように使われるか、利用者や活動に合っているかといったことを確認し、社会実験がうまくいけば、公園や広場における再整備の設計・計画に反映される。

4. まちなかの居場所とは

- ① 地域のコミュニティの中心としてそこに居る人達と積極的に交流する場所・集まりとして
- ② そこに居る人達と交流することなくただそこで時を共有(シェア)して過ごす場所として
- ③ ほかに誰もいなくてもそこにいることで自分らしくいられる場所として

5. 先進事例

- ① (写真左):ブライアントパーク(米国ニューヨーク市)

園内に多数の可動椅子が用意されており、利用者自ら好きな場所(位置・向き)に設えて、交流せずに一人でも居心地良く過ごすことができる。

- ②(写真右):ハイライン(米国ニューヨーク市)

廃線跡地である細長い空間に動線と滞留場所が共存し、歩行者も滞留者もどちらも居心地良く過ごすことができる。

