

日本の公共的空間の整備・活用における プレイスメイキングの展開に関する研究

A STUDY ON THE PLACEMAKING FOR PUBLIC SPACES IN JAPAN

2015 年 2 月

工学院大学大学院工学研究科建築学専攻
園田 聡

目次

序章：研究の枠組み

- 序-1. 研究の背景と目的
- 序-2. 研究の方法
- 序-3. 既往研究の整理

第一章：プレイスの構成要素

- 1-1. プレイスの概念に関する言説の整理
- 1-2. プレイスの構成要素の役割と特徴
- 1-3. 小結

第二章：米国におけるプレイスメイキングの仕組み

- 2-1. プレイスメイキングの概要
- 2-2. プレイスメイキング・プランの概要
- 2-3. プレイスメイキング・プランの実例
- 2-4. 小結

第三章：日本の公共的空間の整備・活用の歴史と現状

- 3-1. 日本の公共的空間の歴史と特徴
- 3-2. 現代の公共的空間の特徴と課題
- 3-3. 小結

第四章：日本の先進事例における公共的空間の整備・活用手法

- 4-1. 道路空間を活用した公共的空間の整備・活用手法
- 4-2. 公園及び広場の新設による公共的空間の整備・活用手法
- 4-3. 中心市街地活性化事業での公共的空間の整備・活用手法
- 4-4. 低未利用地を活かした公共的空間の整備・活用手法
- 4-5. 公開空地の創出に伴う公共的空間の整備・活用手法
- 4-6. 小結

第五章：日本の先進事例におけるプレイスメイキングの計画手法及びプロセスの分析

- 5-1. 北鴻巣駅西口地区土地地区画整理事業（埼玉県鴻巣市）
- 5-2. ぱていお大門整備事業（長野県長野市）
- 5-3. わいわい！！コンテナ・プロジェクト（佐賀県佐賀市）
- 5-4. プレイスメイキングの計画手法及びプロセスとの比較
- 5-5. 小結

結章：プレイスメイキングの理念に基づいた公共的空間の整備・活用の展開に向けて

- 結-1. プレイスの成立要件に関する結論及び考察
- 結-2. プレイスメイキングの仕組みに関する結論及び考察
- 結-3. 日本におけるプレイスメイキングの実現化手法に関する結論と考察
- 結-4. 結び：新たな都市デザイン手法としてのプレイスメイキングの可能性

参考文献リスト

図表写真リスト

詳細目次

序章：研究の枠組み

序-1. 研究の背景と目的

序-1-1. 研究の背景

序-1-2. 研究の目的

序-1-3. 用語の定義

序-1-4. 研究の意義

序-2. 研究の方法

序-2-1. 研究の対象

序-2-2. 分析の方法

序-2-3. 論文の構成

序-3. 既往研究の整理

序-3-1. プレイスメイキングに関する研究

序-3-2. 公共空間に関する研究

序-3-3. 研究の位置づけ

第一章：プレイスの構成要素

1-1. プレイスの概念に関する言説の整理

1-1-1. 公共的空間の重要性

1-1-2. センス・オブ・プレイスの思想

1-2. プレイスの構成要素の役割と特徴

1-2-1. フォームの役割と特徴

1-2-2. アクティビティの役割と特徴

1-2-3. イメージの役割と特徴

1-3. 小結

第二章：米国におけるプレイスメイキングの仕組み

2-1. プレイスメイキングの概要

2-1-1. プレイスメイキングの理念と背景

2-1-2. Project for Public Spacesの概要

2-1-3. Space Diagramの概要

2-2. プレイスメイキング・プランの概要

2-2-1. 段階的整備のための計画手法

2-2-2. プレイスメイキング・プランの構成

2-3. プレイスメイキング・プランの実例

2-3-1. プレイスメイキング・プランの策定プロセス

2-3-2. プレイスメイキング・プランの内容

2-4. 小結

第三章：日本の公共的空間の整備・活用の歴史と現状

3-1. 日本の公共的空間の歴史と特徴

3-1-1. 公共的空間の発生

3-1-2. 公共的空間の機能・活動の多様化

3-1-3. 公共的空間の一般化

3-1-4. 公共的空間の定着

3-2. 現代の公共的空間の特徴と課題

3-2-1. 現代の公共的空間の概要

3-2-2. 現代の公共的空間に関する法律及び制度の概要

3-2-3. 日本の公共的空間の特徴と現在の法制度の課題

3-3. 小結

第四章：日本の先進事例における公共的空間の整備・活用手法

4-1. 道路空間を活用した公共的空間の整備・活用手法

4-1-1. 高崎市まちなかオープン・カフェ事業（群馬県高崎市）

4-1-2. 新宿モア4番街オープン・カフェ事業（東京都新宿区）

4-2. 公園及び広場の新設による公共的空間の整備・活用手法

4-2-1. 北鴻巣駅西口地区土地区画整理事業（埼玉県鴻巣市）

4-2-2. グランドプラザ整備事業（富山県富山市）

4-3. 中心市街地活性化事業での公共的空間の整備・活用手法

4-3-1. ばていお大門整備事業（長野県長野市）

4-3-2. フラノ・マルシェ整備事業（北海道富良野市）

4-4. 低未利用地を活かした公共的空間の整備・活用手法

4-4-1. わいわい！！コンテナ・プロジェクト（佐賀県佐賀市）

4-4-2. MAGIC BEACH プロジェクト（東京都江東区）

4-5. 公開空地の創出に伴う公共的空間の整備・活用手法

4-5-1：神田淡路町ワテラス（東京都千代田区）

4-5-2：中野セントラルパーク（東京都中野区）

4-6. 小結

第五章：日本の先進事例におけるプレイスメイキングの計画手法及びプロセスの分析

5-1. 北鴻巣駅西口地区土地区画整理事業（埼玉県鴻巣市）

5-1-1. 住宅地開発における公共的空間の整備・活用の背景

5-1-2. 北鴻巣地区の土地区画整理事業としての特徴

5-1-3. 公共的空間の整備段階における取り組みの特徴

5-1-4. 公共的空間の活用段階における取り組みの特徴

5-1-5. 居住者アンケート調査による検証

5-1-6. 整備段階・活用段階における関係者の連携体制

5-1-7. 事業の特徴

5-2. ばていお大門整備事業（長野県長野市）

5-2-1. 地方都市中心市街地における公共的空間の整備・活用の背景

5-2-2. 事業概要と経緯

5-2-3. 公共的空間の整備段階における取り組みの特徴

5-2-4. 地域資源の活用

5-2-5. 公共的空間の活用段階における取り組みの特徴

5-2-6. 事業の特徴

5-3. わいわい！！コンテナ・プロジェクト（佐賀県佐賀市）

5-3-1. 低未利用地を活用した公共的空間の整備・活用の背景

5-3-2. 事業概要と経緯

5-3-3. 公共的空間の整備段階における取り組みの特徴

5-3-4. 公共的空間の活用段階における取り組みの特徴

5-3-5. 公共空間整備の効果

5-3-6. 事業の特徴

5-4. プレイスメイキングの計画手法及びプロセスとの比較

5-4-1. 利用者が計画の策定及び実施プロセスに参加する

5-4-2. 適切な協力者及び利害関係者と協働する

5-4-3. 空間の整備から活用までを一貫して計画する

5-4-4. 周辺地域への波及効果を検討する

5-4-5. 計画の策定及び実行を戦略的に行う

5-4-6. プレイスメイキングの計画手法及びプロセスとしての応用可能性

5-5. 小結

結章：プレイスメイキングの理念に基づいた公共的空間の整備・活用の展開に向けて

結-1. プレイスの成立要件に関する結論及び考察

結-2. プレイスメイキングの仕組みに関する結論及び考察

結-3. 日本におけるプレイスメイキングの実現化手法に関する結論と考察

結-4. 結び：新たな都市デザイン手法としてのプレイスメイキングの可能性

参考文献リスト

図表写真リスト

序章：研究の枠組み

序章：研究の枠組み

序-1.研究の背景と目的

序-1-1.研究の背景

1) 生活の質の向上に資する公共的空間

日本の都市政策では、成熟社会型の計画、集約型都市構造への転換、「新たな公」を基軸とする地域づくり等が今後の国土形成計画として挙げられている¹。これらの政策によって実現されるべきは、国内各都市での生活の質、生活満足度の向上である。東京をはじめとする大都市圏のみならず、地方都市においても、中心市街地を軸にそれぞれの地域特性を活かした豊かな生活が実現されれば、生活者自身による居住地の「選択と集中」が起こり、必然的に公の政策や計画、都市経営資源や民間の経済活動の「選択と集中」が可能となり、集約型都市構造が形成される。その初期段階である生活の質の向上に関して、都市においてその生活の質（Quality of Life：QOL）の水準が可視化されやすいのが、不特定多数が利用する公共的空間である。まちなかの公共的空間で豊かな生活風景が創出されている都市は、市民が積極的に都市の中に出てきており、家や職場といった建物の中以外の場所で過ごす時間が長く、間接的には消費機会の増加にもつながると考えられる。質の高い公共的空間の存在が、市民の Public Life の機会やそれに伴う民間事業者の積極的な投資、開発を誘発し、結果として居住者の生活満足度も高められていくと考えられる。つまり豊かで多様な活動の受け皿となる公共的空間の質を高めることは、最終的に都市の魅力を高め、この先の日本の都市の目指すべき方向へと牽引する足がかりとなると言える。

2) 土地利用から見る公共的空間の可能性

現在、日本の都市地域（都市計画法に基づく都市計画区域として指定されることが予定されている地域）は全国で 10,247,000ha あり²、人口のほとんどはこの地域内に集中している。ここで仮に、公共的空間を「都市における非建築空間」とし、土地利用の視点からその状況を確認する。東京都区部を例に見ると、区部全体の土地利用のうち主に行政が所有・管理している「道路等」と「公園等」が併せて 28.5% あり、民地も含めた「未利用地等」と「その

¹ 国土交通省（2008）：国土形成計画（全国計画）について、p12 l4, p17 L2

² 国土交通省：土地利用基本計画における五地域（HP, <http://tochi.mlit.go.jp/seido-shisaku/tochi-riyou>）（2013 年 3 月 31 日現在）

他（屋外利用地）」が併せて 7.1%ある³。つまり、東京都区部では全ての土地のうち 35.6%が公共的空間であり、この空間の魅力を高めることができれば、都市全体に対して非常に大きなインパクトを与えることができる。自動車移動を前提とした土地利用が進み、低未利用地の増加も問題となっている地方都市中心市街地に関して言えば、公共的空間の比率はさらに高いと考えられるため、そこでの効果はより顕著に現れると考えられる。

3) 公共的空間の整備段階と活用段階の分離

日本の公共的空間は、国や自治体によって整備、管理される空間としての認知が一般的であり、市民がその空間ごとに定められた目的や規則に従って利用する立場であった。しかし、まちづくりへの市民参加の意識の高まりに伴い、「公共空間の計画策定や清掃等の維持管理への市民「参加」が増加し、その後は市民・行政・企業の「協働」へと姿を変えてきた」⁴という経緯がある。特に近年の公共的空間の整備・活用の現場では、道路占有許可の特例や河川敷地占用許可準則の特例等に見られるように、公共的空間の活用に関する規制緩和が進んでおり、実際に先進的な取り組みを実践した事例も出てきている。道路や公園、河川等といった、これまで公が所有し管理していた公共的空間に関しては、このような流れの中で民間事業者や NPO 法人、市民団体等による整備・活用プロセスへの参画の間口が開かれ始めていると言える。それは公共的空間をいかに整備するかという視点を中心に行われてきたこれまでの制度や仕組みづくり（土地区画整理事業における公園確保の基準や総合設計制度の公開空地等）の傾向が、いかに活用するかという視点にまで拡大してきていることを意味する。

しかしながら、その区分は整備段階と活用段階で明確に分離されており、それらを一貫した計画手法や制度体系はいまだ未整備のままである。その結果、活用の具体的想定がされないままに設計された空間、民間事業者等受け手側の管理運営ノウハウの欠如、活用の担い手の不足、「創り手（行政、設計者、デベロッパー、コンサルタント等）」と「使い手（市民、管理者、運営者等）」との連携の不足、空間の質や活用事業を評価する指標や体制の欠如、発展的な計画の視点の欠如といった様々な課題を抱える地域も多い。そのため、芽生え始めた公共的空間の再整備や利活用の流れを促進するためにも、整備段階から活用の在り方を見越した計画及び事業を可能にする公共的空間の整備・活用手法の構築が求められている。

³ 東京都（2013）：東京の土地利用 平成 23 年度土地利用現況調査結果の概要, p8

⁴ 杉田早苗、土井良浩（2012）：地域組織による公共空間の管理運営に関する基礎的研究 - 世田谷まちづくりファンド助成事業における市民活動を対象として -, 日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.47 No.3, pp.469-474, p469 左 L7

序-1-2.研究の目的

本研究は、生活の質の向上に資する公共的空間の整備・活用の実現にあたり、先進例として米国のプレイスメイキングの取り組みを取り上げその理念や手法の要点を解明し、その結果を踏まえて国内の先進事例の分析を通して日本の公共的空間での応用手法を明らかにすることで、日本の公共的空間の実情、整備・活用の仕組みに応じたプレイスメイキングの展開に関して有効な知見を得ようとするものである。

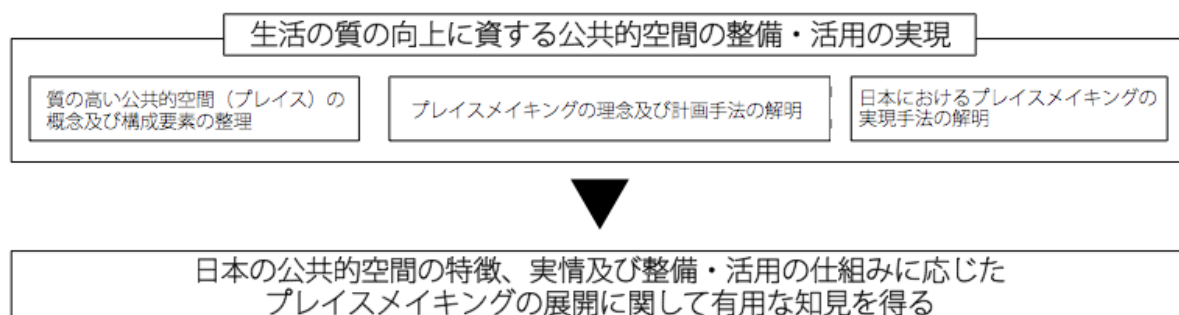


図 序-1-1 研究の目的（筆者作成）

序-1-3.用語の定義

1) 公共的空間

一般に使われる公共空間という言葉は法律上での定義はなく、日本の法律上は公共空地（こうきょうあきち）として記載されている。公共空地とは「一般住民が利用することのできるオープンスペースのうち、その土地の使用権が国や地方公共団体によって担保されているもの」⁵であり、都市計画法では公園、緑地、広場、墓園と並ぶ都市施設の一部として位置づけられている。井沢ら⁶は公共空間について「狭義的具体的には公物管理法により規定されている空間をいい、広義的抽象的には不特定多数の人びとの利用に供され、市民との節点の多い公共管理の空間」と定義している。これらの定義からわかるように、日本では公共空間とは基本的に国や地方公共団体が所有権を有し、管理するものであるという認識が一般的である。しかし、米国やヨーロッパの質の高い公共空間を持つ国々では「公共」の場だからこそ市民

⁵ 都市計画用語研究会（1998）：全訂 都市計画用語辞典，ぎょうせい，p114 右 L7

オープンスペースとは公園・広場・河川・農地など、建物によって覆われていない土地あるいは敷地内の空地の総称である（出典：全訂 都市計画用語辞典，p31）

⁶ 井沢知旦、浦山益郎（2001）：公共空間の公共一元管理から地域共同管理への移行に関する研究 -名張川河川改修と名張市新町区自治会の地域管理の場合-，日本都市計画学会，都市計画論文集 Vol.36，pp.67-72，p72 補注（1）

のために活用しなければならない」⁷という考えに基づき、公共空間とは所有や管理の形態ではなくその空間を利用する人びと、市民のものであると認識されている。この意識の差は、プレイスメイキングを実施する際にも非常に重要な意味をもつため、日本でも公共空間に対する認識を広く変革していく必要がある。そこで、本研究では従来の国や地方公共団体が所有・管理する空間という意味を超えて、より多様な人びとに利用され公共の利益に資する空間として捉えるという点を明確にし、これまでの公共空間との差異を示すために、あえて公共「的」空間呼ぶこととする。

公共的空間が指す具体的な空間は、一般的な認知に近い都市計画の土地利用区分上の原野、森林、水面、農地を除いた都市における非建築空間のうち、主に行政が所有・管理している道路、公園、広場等に加え、主に民間事業者等が所有している低・未利用地、公開空地等も含めた空間とする。ただ、三角ら⁸は「公共空間」は、公共性を伴った人びとの領有行為によって在来の制度資本を超え、公共性に支えられた共有空間として、都市の公私・内外空間の間に創りだされる。その領域は固定されたものでなく、人びとの活動に依存し、常に流動的である。共有空間は誰もがアクセスできる空間のことを言うが、「公共空間」であるにはそれだけでは充分とは言えず、それに加えて、自己と他者を繋ぐ空間であることがさらに求められる。」としている。ここで指摘されている「その領域は固定されたものでなく、人びとの活動に依存し、常に流動的である」という部分は、本研究で扱うプレイスやプレイスメイキングの概念においても非常に重要な点であり、先に触れた米国やヨーロッパでの公共空間の認識に共通する考え方であると言える。そのため、本研究で扱う公共的空間では、ハードとしての境界のみでなく人びとの活動の境界も、領域設定の重要な指標として扱うこととする。

2) プレイス

プレイスに関しては、第1章で行う分析を通して本研究での定義を定める。

3) プレイスメイキング

Linda. H Schneekloth らは著書⁹の中で、プレイスメイキングとは「すべての人びとが住ん

⁷ (財)都市づくりパブリックデザインセンター(2007):公共空間の活用と賑わいまちづくり, 学芸出版社, p21 右 L1

⁸ 三角健二郎、土屋敦夫(2005):市街地再生における「公共空間」の創出と中間団体の役割についての考察 大阪空堀地区の「からほり倶楽部」を事例にして, 日本都市計画学会 都市計画論文集 No.40-3, pp667-672, p669 左 L30

⁹ Linda. H Schneekloth, Robert G. Shibley (1995): PLACEMAKING The Art and Practice of Building Communities, John Wiley & Sons, Inc., p1 L1

でいる地域において、自分自身を見つける居場所に変換していく方法である」と記している。また、三友は研究¹⁰の中で、John L. Motoloch.の著書¹¹から引用し「日常の生活場面をより実在感のあるものにする心的価値をつくり、居場所としての満足感を高め、生活の質を高める計画概念」であるとしている。さらに Jay Walljasper¹²は、プレイスメイキングは「安全で活発に利用され、コミュニティの社会的活力及び経済を活性化するための触媒となり得るような公共空間を創出するために、コミュニティと協働すること自体もその言葉に内包する」としている。

これらの言説と研究対象とする公共的空間との関係性を整理し、本研究では、プレイスメイキングとは都市空間において愛着や居心地の良さといった心理的価値を伴った公共的空間を創出するボトムアップ型の計画概念と定義する。

序-1-4.研究の意義

本研究の意義は、1) プレイスメイキングの理念に基づく公共的空間の整備・活用手法を分析し、その計画手法の要点及び計画プロセスを体系的に整理すること、2) プレイスメイキングの計画手法及び計画プロセスと国内の先進事例を比較分析することで、日本の公共的空間の整備・活用の現状における課題と解決策を明らかにすること、3) プレイスメイキングの計画手法及び計画プロセスを拠り所とし、日本における整備から活用までを一体的に計画する公共的空間の創出手法の構築に寄与すること、の3点が挙げられる。

1) プレイスメイキングの理念に基づく公共的空間の整備・活用手法を分析し、その計画手法の要点及び計画プロセスを体系的に整理すること。

今後日本の都市が、政府の掲げる集約型都市構造へと向かって再編されていく際、序-1-1でも触れたように公共的空間の持つ価値や意義はより高まっていくと考えられる。国の報告書¹³においても「高度成長期に形成された都市では、増大する都市活動の場となる床面積の確保といった量的ニーズへの対応が一義的に考えられた。一方現在では、(中略)都市住民のニーズが高度化・多様化する傾向があり、より広い意味での生活の質の向上に資する都市環

¹⁰ 三友奈々 (2011): プレイスメイキングにおけるセッティング行為による空間の可変性, 日本デザイン学会研究発表大会概要集, 58, pp65-66, p65 左 L7

¹¹ John L. Motloch (2001): Introduction to Landscape Design, John Wiley & Sons, Inc.

¹² Jay Walljasper, PPS (2007): The Great Neighborhood Book A Do-it-Yourself Guide to Placemaking, New Society Publishers

¹³ 環境省水・大気環境局 (2006): 「感覚環境の街作り」報告書, p1 L22

境を都市更新にあわせて形成していくことが重要な課題と考えられる。」との指摘があるが、それは都市での生活環境に関してもあてはまる。政策的な後押しを受けて公園や公開空地といった公共的空間についてもこれまで積極的に供給されてきており、活用に関する規制緩和も進んでいるものの、その質は決して高いとは言えず、多くの都市ではまちなかでの豊かな暮らしに寄与する公共的空間を持ち合わせていない。その結果は、本来人びとの賑わいや Public Life の舞台となるはずの各都市の中心市街地の衰退が止まらない現状にも現れている。三角ら⁸は、建築主・所有者・占有者等の財産権を優先するまちづくりから、居住者の生活環境の充実という生活権を優先するまちづくりへと再編することを目指した既成市街地の生活空間の利用形態に関する検討の中で、人びとの領有行為によって在来の資本制度を超えて創り出された公共空間が、中心市街地の再生に有効であることを明らかにしている。しかしながら、コンパクトシティ政策を背景とした LRT の導入や富山グランドプラザの開設等で知られる富山市や、商店街の不動産の所有と利用の権利を分離し、大規模な連鎖型再開発によって快適な歩行空間と魅力的なテナントミックスを実現した高松市等、成功例と言われる地域が出てきてはいるものの、公共的空間を軸として都市の再生を実現した日本の地方都市は依然少数である。その一因として、公共的空間の質を高める手法及びその効果を周辺地域へと波及させ地区の再生へと結びつける手法が未成熟であることが挙げられる。具体的には、地区ごとの状況や対象となる公共的空間の種別等は当然異なるが、その前段階として公共的空間の質を高めることが都市の再生に寄与する重要な要因であるという認識や、公共的空間の質を高めるための戦略及び計画プロセス、関係する多様な主体との連携方法等に関するノウハウが欠如していると考えられる。

一方米国では、日本に先行して中心市街地の衰退が起こったが、様々な活性化策の結果、現在では多くの都市で豊かな生活環境を取り戻している。その一端を担っているのが公共的空間の質の向上である。街路空間の改良と商業機能の適正配置によって賑わいを取り戻したカリフォルニア州のサンタモニカや、地区内の公共的空間を活用するエリアマネジメントを導入したミネソタ州のセントポール、公共的空間の利用機会を高めるために画期的な公共交通システムを導入したオレゴン州のポートランドなどはその代表的な例である¹⁴。また、ニューヨークでは、1975年に NPO 組織 Project for Public Spaces（以下、PPS）が設立され、都市の公共的空間を主な対象としてプレイスメイキングの理念に基づく取り組みを進めて来

¹⁴ 倉田直道（2000）：中心街元気マニュアル，商店建築社，pp.44-45, 74-75, 82-83

た。現在までに米国の全 50 州、43 の国、3,000 以上のコミュニティで実践を行っている¹⁵。生活環境や制度体系、市民意識等が大きく異なる世界の各地でこれだけの実績を残せるのは、どのような地区においてもぶれることのないプレイスメイキングの理念や手法が確立されているからであり、それこそが日本で質の高い公共的空間を創出していくために欠けている点であるとも言える。さらにこれらの取り組みでは、単に公共的空間の質を高めるだけでなく、その効果が周辺へと波及し街の中心部全体で豊かな Public Life を創出することに成功していると同時に、そのプロセスをボトムアップで進めている。そこには、戦略的な計画づくりや多様な主体の参加、関連計画との連携等、成功の核となる要素があると考えられるが、そうした要点を明らかにし体系的に整理することで、日本での応用可能性を検討することができる。このように、質の高い公共的空間の整備・活用の先進事例としてその理念や手法を明らかにすることは、公共的空間の質を高めるための具体的アプローチが未成熟な日本の現状において、公共的空間を軸とした都市再生プロセスの一つの拠り所の形成に寄与すると言える。

2) プレイスメイキングの計画手法及び計画プロセスと国内の先進事例を比較分析することで、日本の公共的空間の整備・活用の現状における課題と解決策を明らかにすること。

先に指摘した通り、日本で質の高い公共的空間の整備・活用を推進し、その効果を周辺地域へと波及させ地区の再生へと結びつけていくためには、地区ごとの状況の差異に左右されない根本的なプレイスメイキングの理念の理解や手法の確立が必要である。そのため、本研究ではプレイスメイキングの理念に基づく取り組みで豊富な実績を持つ PPS を主たる対象とし、特にその計画手法に着目してプレイスメイキングの手法の要点を解明する。これまで、PPS に関しては日本でも書籍¹⁶が出版される等、一部の専門家や関係者の間では注目を集めてきた。近年では PPS の活動を参考とした専門家集団による空間の改善提案の必要性の指摘¹⁷や、国によるプレイスメイキング推進の取り組み¹⁸等もあり、PPS の取り組みを中心に日

¹⁵ Project for Public Spaces：公式ホームページ, <http://www.pps.org/> (2014 年 11 月 1 日閲覧)

¹⁶ Project for Public Spaces (訳：加藤源他) (2005)：オープンスペースを魅力的にする 親しまれる公共空間のためのハンドブック, 学芸出版社

¹⁷ 小出和郎 (2014)：良い景観・公共空間づくりの実績を積み上げていくために、都市づくりパブリックセンター、都市+デザイン第 3 2 号, pp19-23

¹⁸ 国土交通省まちづくり推進課官民連携推進室は、都市計画協会の機関誌「新都市 2014 年 4 月号」の特集記事「都市再構築の時代における戦略的な都市経営と公民連携まちづくり (プレイスメイキング) について」の中で、「国土交通省まちづくり推進課官民連携推進室においては、(中略) 地域住民等自らが、都市空間の魅力の向上として、まちの賑わい・活気を創出し、居心地を良くする「プレイスメイキング」を推進するものである。」と明記している。また、国土交通省都市局では、2014 年 9 月から 10 月にかけてのプレイスメイキング連続座談会「PLACE MAKING FORUM 2014」及び 2014 年 11 月の「PLACE MAKING SYMPOSIUM 2014」を主催している。

本においてもプレイスメイキングの手法を展開していく機運が高まっている。しかし、PPSの具体的な計画策定プロセスやプレイスメイキングのプロジェクトを対象とした研究は少なく、日本では渡¹⁹や三友²⁰の研究等ごくわずかであり、プレイスメイキングの複数の計画手法及び計画プロセスを体系的にまとめたものはない。日本でのプレイスメイキングの展開に関しては、茨城県下妻市中心市街地を対象として住民・行政・学生の連携によって仮設の屋外カフェスペースを設置し、地域住民のためのサードプレイスの創出を試行した研究²¹と、香川県のインフラ資産としてのため池を対象として、プレイスメイキングの観点からセンス・オブ・プレイス喚起のための装置として再生するための条件整備の検討をおこなった研究²²がある。いずれも国内でプレイスメイキングの手法を試行した貴重な研究であるが、一つの特定の場所での実験的試みであり PPS のプレイスメイキングの手法のプロセスが明確に応用されているわけではなく、研究の中でも米国の先進事例の調査分析からその要点を抽出することの必要性が指摘されている。そのため、本研究において米国のプレイスメイキングの計画手法及び計画プロセスを体系的に整理し、日本の先進事例における公共的空間の整備・活用手法との比較分析を通して、日本の制度体系及び計画・事業プロセスの課題と特徴を明らかにすることは、今後注力すべき計画上、事業上の要点を明確にすると同時に目指すべき方向性を示すことにつながると言える。

3) プレイスメイキングの計画手法及び計画プロセスを拠り所とし、日本における整備から活用までを一体的に計画する公共的空間の創出手法の構築に寄与すること。

PPS は世界の様々な国と地域でプレイスメイキングの実践を行うと同時に、世界中の優れた公共的空間の事例収集、調査を実施している。それらの分析を通して導き出されたプレイスメイキングの根幹を成す要素が、「素晴らしい空間を創造するための原則 (The Principles of creating great places)」と「空間性能ダイアグラム (The Place Diagram)」である²³。PPS はこの2つの要素を軸として各地でプレイスメイキングを実践しているが、その成果を研究

¹⁹ 渡和由 (2014)：住宅地のアクティブなコモンスペース - ウェルネスとプレイスメイキングを支えるデザイン -, 住宅生産振興財団, 家とまちなみ Vol.69, pp.2-7

²⁰ 三友奈々 (2013)：米国ニューヨーク市ブライアントパークを主題とした広場空間におけるプレイスメイキング手法の検証と具体化, 筑波大学 (博士論文)

²¹ 三友奈々、渡和由 (2009)：中心市街地における「プレイスメイキング」の試行 学生、市民、行政の協働によるサードプレイスづくりの可能性, 日本デザイン学会, 研究発表大会概要集 (56), pp.240-241

²² 角野憲次、他：プレイス・メイキングとしての歴史的な地域資産の保全・再生策に関する考察, 土木学会, 土木計画学研究・講演集 Vol.34,

²³ Project for Public Places (2000)：How to Turn a Place Around -A Handbook for Creating Successful Public Spaces-, Project for Public Places, Inc., pp16-19, pp33-77

として扱ったものは少なく、2013年にマサチューセッツ工科大学がまとめた研究レポート²⁴の中でも、複数の事例を扱っているものの事例毎の記載は概要程度であり、具体的な計画プロセスまでは踏み込んでいない。今後日本の公共的空間の整備・活用にプレイスメイキングの手法を応用するためには、「素晴らしい空間を創造するための原則」「空間性能ダイアグラム」のみならず、実際の計画プロセスを解明し、その要点を明らかにする必要がある。

また、日本の公共的空間の整備・活用については、事業種別や管理の管轄区分、各種制度によって様々な仕組みが存在している。整備に関してみれば、土地区画整理事業の設計標準や開発指針、総合設計制度の公開空地や東京都の民設公園制度等があり、いずれも都市の公共的空間の創出に寄与している。活用に関してみれば、道路や河川敷地の占用許可、指定管理者制度やアドプト制度、東京のしゃれた街並みづくり推進条例等があり、行政や民間企業等が所有・管理している都市の公共的空間の管理権限や利用権限を、適切な民間事業者や市民団体に委譲することで、より積極的な活用を促すものである。ただ、これらの仕組みは対象とする公共的空間の種別や規模、管理者との協議や制度活用プロセス等において細かく運用の規定が定められており、専門家やこうした分野に強みを持つ民間事業者の協力を得なければ活用が難しいものもある。また、その運用に関しても整備段階と活用段階とで明確に区分されており、一貫した制度体系とはなっていない。公共的空間に関する国土交通省の報告書²⁵では、公共的空間の賑わい創出に関する調査を通して「地元のまちづくり協議会等をベースにした利用の展開と行政の関与の縮小」や「日常的な利用の実現」等の方向性が望ましいと指摘している。さらに今後の公共的空間の賑わい利用推進に向けて「総合的施策による推進」「管理体制の確立」「意義認識」を軸とした具体的方策を提案している。しかしながら、この提案も既存の公共的空間の利活用促進が主題であるため、整備段階からの視座は含まれていない。このような状況から、米国の先進的な取り組みであり、整備から活用までを一貫して扱うことのできるプレイスメイキングの計画手法及びプロセスの要点を解明し、その要点を満たす日本の先進事例の分析を通して日本での応用方策を検討することは、新たな都市デザイン手法としての公共的空間の整備・活用モデル構築への寄与が期待できる。

²⁴ Department of Urban Studies and Planning, Massachusetts Institute of Technology(2013): "Places in the Making -How placemaking builds places and communities-"Massachusetts Institute of Technology

²⁵ 国土交通省都市・地域整備局（2003）：地方都市再生に資する都市公共空間の賑わい創出に関する調査報告書

序-2.研究の方法

序-2-1.研究の対象

本研究では、大きく三つの視点から対象を取り上げる。

一つ目は、質の高い公共的空間の整備・活用を通して実現すべきプレイスの在り方である。プレイスメイキングの手法を用いて創出していく望ましいプレイスについて、これまでの研究でどのような議論がなされてきたのか、またプレイスが成立するために必要な要件、状況がどのようなものかを整理する。ただし、本研究はプレイスの概念を定義することが主たる目的ではなく、あくまでプレイスメイキングの手法を日本で展開する際の目指すべき空間像を確認するための分析であるため、既往の研究及び文献等におけるプレイスの概念及び定義から、その成立要件を整理することをここでの目的とする。

二つ目は、プレイスメイキングの手法である。本研究では、都市にプレイスを実現するための一つの都市デザイン手法としてプレイスメイキングを捉え、豊富な実績を持つ PPS を取り上げ、特にその計画プロセスを対象として分析を行う。PPS の活動は米国を中心としており、地域の自治の仕組みや公共的空間に関連する制度等は日本と大きく異なる。そのため、ここでは国によって異なる自治システムや制度の差異に関わらず、プレイスメイキングの計画プロセスにおいて重要視すべき計画理念や多様な主体の連携、計画で扱う項目の領域等を分析の対象とする。それらを実際に策定された計画事例から明らかにし、一般化することで、日本での展開に結びつけることが可能になると言える。

三つ目は、プレイスメイキングの計画プロセスを実現している日本の公共的空間整備・活用の取り組みである。プレイスメイキングの理念や手法自体は日本では広く普及しているとは言えない状況であるが、直接的にプレイスメイキングの概念を掲げていなくともプレイスメイキングの計画手法における要点を満たしている取り組みが日本国内で複数確認できた。そこで、日本国内での公共的空間の整備・活用の先進事例を対象とし、米国でのプレイスメイキングの計画プロセスの要点に照らし合わせながら分析を行うことで、日本の公共的空間の特徴や関連する法制度等に則した形で実践可能なプレイスメイキングの手法が明らかにできると考えられる。

以上のことから、本研究では「質の高い公共的空間の整備・活用を通して実現すべきプレイスの在り方」「米国で実践されたプレイスメイキングの計画手法」「プレイスメイキングの計画手法の要点を満たす日本国内における公共的空間の整備・活用先進事例」を研究対象とし、それぞれの対象に関して「プレイスの成立要件」「プレイスメイキングの計画手法の要点」「日本の公共的空間の特徴や関連する法制度等に則したプレイスメイキングの手法の応用可能性」を解明する。

序-2-2.分析の方法

本研究は、「枠組み」「分析 1」「分析 2」「分析 3」「結論」の 5 つの部分からなる。

「分析 1」では、質の高い公共的空間及びプレイスメイキングの理念の根幹をなすプレイスという概念について、既往の研究及び文献等を用いてプレイスに関する言説の整理をおこなう。ここでの目的は、生活の質の向上に資する公共的空間 = プレイスとして捉えた際のプレイスの成立要件を明らかにすることであるため、既往の研究及び書籍等によって言及されているプレイスの概念及び定義を整理し、その結果を基にプレイスの構成要素を明らかにし、公共的空間においてプレイスと呼べる状態の成立要件を解明する（第一章）。

「分析 2」では、そのプレイスを実現するための手法としてプレイスメイキングを取り上げ、中でもその取り組みの先駆者であり長年の実践を通して豊富な実績を築いてきた PPS を主たる分析対象とする。ここでは、プレイスメイキングの理念の整理と、実際に PPS が策定したプレイスメイキングの計画の詳細分析を通して、プレイスメイキングの計画手法の要点を明らかにすることを目的とする。（第二章）。

「分析 3」では、はじめに文献や既往の研究から日本の公共的空間の歴史を整理し、第一章で明らかにしたプレイスの構成要素と照らし合わせることで日本の伝統的な公共的空間の特徴を明らかにする。次に現代の都市における公共的空間の整備・活用に関する仕組みの現状を把握し、課題を整理する（第三章）。次に国内の公共的空間の整備・活用の先進事例の整理をおこない、第二章で明らかにしたプレイスメイキングの計画手法の要点と比較することで、詳細な分析を行う事例を選定する（第四章）。そして、特にプレイスメイキングの計画手法の要点に合致する項目の多い 3 つの事例を取り上げて詳細の分析をおこなうことで、日本の公共的空間を創出する事業手法や法制度の枠組みの中でプレイスメイキングの理念及び計画手法を展開するためのより具体的な可能性を明らかにする。

序-2-3.論文の構成

本研究は、「枠組み」「分析 1」「分析 2」「分析 3」「結論」の 5 つの部分からなる。はじめに「枠組み」では、研究の背景、目的、方法、位置づけを示し、用語の定義をおこなう（序章）。「分析 1」では、質の高い公共的空間及びプレイスメイキングの理念の根幹をなすプレイスという概念について、既往の研究及び文献を用いてプレイスを巡る言説の整理をおこなった。その結果を基にプレイスの構成要素を明らかにし、公共的空間においてプレイスと呼べる状態の成立要件を解明する（第一章）。「分析 2」では、分析 1 で明らかにしたプレイスを実現する手法としてのプレイスメイキングの理念及び実践の事例を対象とし、計画策定に至るプロセスの仕組みを解明する（第二章）。「分析 3」では、第一章で明らかにしたプレイスの構成要素と照らし合わせすることで日本の公共的空間の特徴を明らかにする。次に公共的空間の整備・活用に関する現代の法制度等の仕組みや課題を把握（第三章）した上で、国内の先進事例を対象にそれらの課題をどのように克服して質の高い公共的空間を創出しているか明らかにする（第四章）。その中から、詳細を把握することのできた 3 事例を取り上げ、整備・活用の計画手法及びプロセスを含む詳細を整理し、プレイスメイキングの計画手法及びプロセスとの比較分析をおこなう（第五章）。

最後に「結論」では、以上の分析と考察から、日本での公共的空間の整備・活用においてプレイスメイキングの計画手法及びプロセスを、今後他地域へと展開していくために必要な取り組みと今後の課題について考察する（結章）。

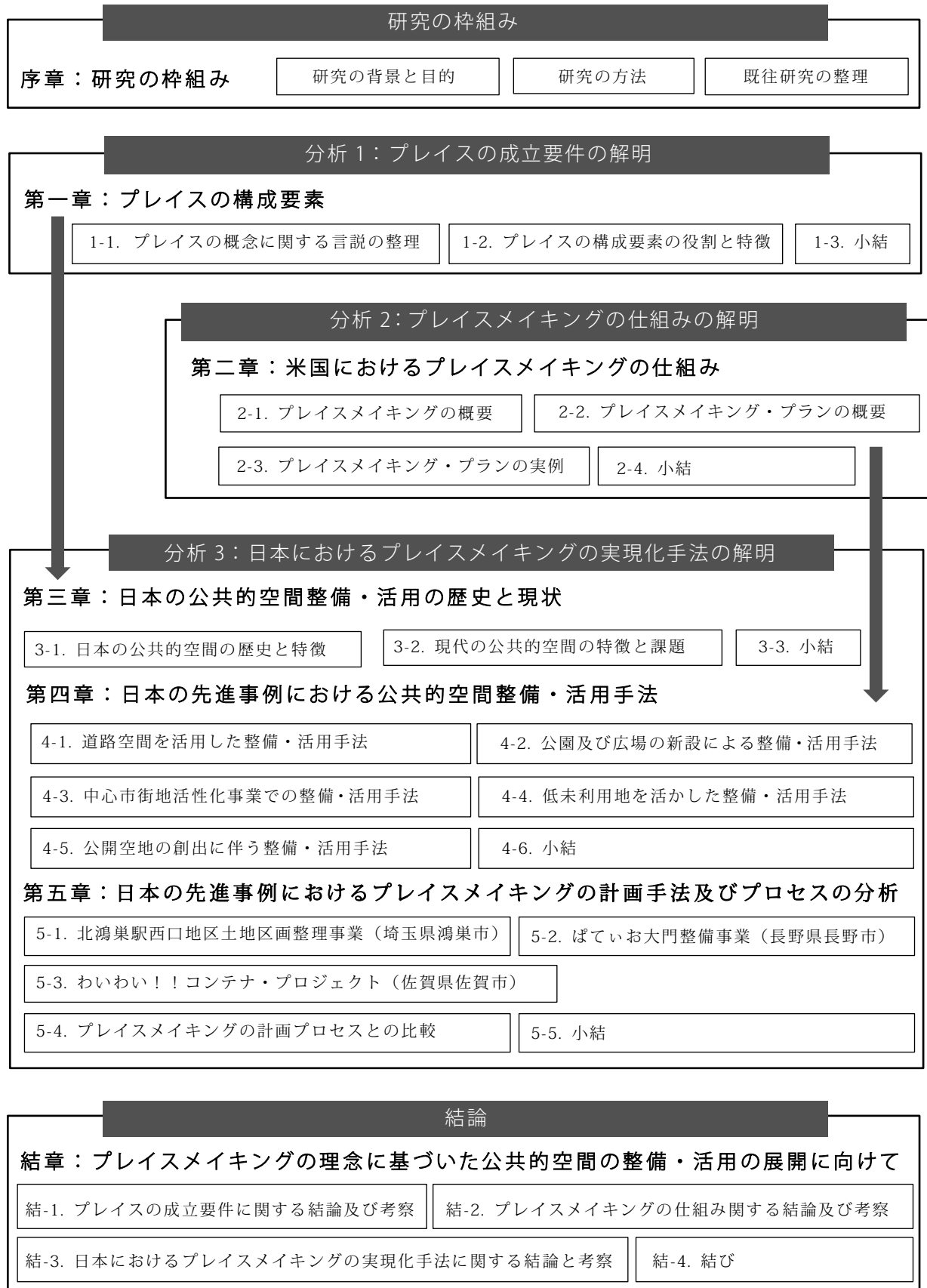


図 序-2-1 研究の構成（筆者作成）

序-3. 既往研究の整理

既往研究の整理にあたっては、以下の手順で対象とする研究の選定を行った。

① プレイスメイキングに関する研究について

日本都市計画学会の都市計画論文集、日本建築学会の計画系論文集、技術報告集、国立国会図書館、それぞれの論文検索システム及び国立情報学研究所の学術情報ナビゲータ(CiNii)を用いて、「プレイスメイキング(PLACEMAKING)」のキーワードで該当した論文を候補とし、その中から本研究で定義する「公共的空間」の整備・活用に関連するものを選定した(マンションの平面計画やオフィス空間での配置計画といった主に建築空間内部を対象とした研究は除外した)。また、プレイスメイキングの概念及び手法は日本では比較的新しい研究テーマであるため、査読付き研究論文以外の論考(機関誌への寄稿論文等)も対象とした。

上記の手順で、研究論文 9 編、研究論文以外の論考 4 編を対象として選定した。なお、海外ではプレイスメイキングに関する研究論文及び文献等が多数存在する。しかし本研究では概念整理において海外での文献を中心とした整理を行うものの、主題とする具体的なプレイスメイキングの展開に関する研究は日本国内を対象としているため、海外の研究論文及び文献資料は各章の中で適宜引用及び参考として扱うこととする。

② 公共空間に関する研究について

日本都市計画学会の都市計画論文集、日本建築学会の計画系論文集、技術報告集の論文検索システムを用いて、「公共空間」「パブリックスペース」のキーワードで該当した論文を候補とし、以下の条件を満たすものを選定した。なお、本研究では「公共的空間」という表記を使用しているが、これまでの研究では「公共空間」という表記が多く使用されていることから論文検索時は「公共空間」という表記で検索している。また、このキーワードで該当する研究は 100 を超え、本研究が対象とする空間及び内容と大きく異なるものも含まれるため、より具体的な絞り込みを行った。

- ・ 主題もしくは副題に「公共空間」もしくは「パブリックスペース」を含むもの
- ・ 主に日本国内の都市及び空間を対象としているもの
- ・ 本研究で定義する「公共的空間」の整備・活用に関連するもの

上記の手順で、研究論文 21 編を対象として選定した。また、公共空間という表記を使わずに具体的な道路や広場、公園等の表記を主題もしくは副題に含んだ研究は多く存在する。しかし本研究では個別具体的な空間の整備・活用における課題の局所的な解決手法(法制度、建築計画、組織運営、活用コンテンツ開発等)のみならず、公共的空間を巡るそのような多

様な課題や論点を含めた整備・活用の一連のプロセスの中でのプレイスメイキングの展開を対象とするため、公共空間という概念の中で対象空間の位置づけを行う段階から研究を行っている上記の研究のみを対象とした。

序-3-1. プレイスメイキングに関する研究

A-1. 三友奈々（2013）：米国ニューヨーク市ブライアントパークを主題とした広場空間におけるプレイスメイキング手法の検証と具体化, 筑波大学（博士学位論文）

2015 年 1 月現在は公開準備中であるが、A-2～A-5 のブライアントパークを対象とした一連の研究を中心として構成された内容となっている。

A-2. 三友奈々（2013）：プレイスメイキングから見た公共的空間の滞留に関する考察 - 米国ブライアントパークにおける設定行為に着目して -, 芸術工学会, 芸術工学会誌 Vol.62, pp.55-62

プレイスメイキングの先進事例である米国ニューヨーク市の Bryant Park を対象とし、現地での観察調査と管理・運営をおこなっている Bryant Park Corporation へのヒアリング調査を通して、公園内の滞留エリアにおける能動的滞留と受動的滞留の実態とそれらを生み出すデザインの関係性を明らかにしている。現地調査では、対象地での 1 週間のイベントの概要と各イベントでの運営者が行う設定行為（映像・音響機器やイス・テーブル等の設置・移動・調節）と参加者もしくは見学者が行う設定行為を詳細に整理し、イベント中の滞留の実態を観察、記録している。その上で、設定行為の主体と設定する対象物の関係やそれによる滞留行為の変化を分析することで、公園という公共的空間における利用者の滞留促す居心地の確保のためには、管理・運営者と利用者双方による主体的な設定行為が重要であることを明らかにしている。整備された公共的空間において、活用段階での管理・運営者と利用者双方による主体的な設定行為の重要性を詳細な観察調査に基づいて明らかにした示唆に富む研究であり、今後日本と米国での管理・運営体系や利用者意識の差異を踏まえた応用可能性の検討をおこなうことで、現場での汎用性を持つ研究成果となることが期待できる。

A-3. 三友奈々（2013）：プレイスメイキング概念におけるデザイン手法に関する考察 - 米国ブライアントパーク修復プログラムを事例として -, 芸術工学会, 芸術工学会誌 Vol.61, pp.25-32

A-4. 三友奈々（2011）：プレイスメイキングにおけるセッティング行為による空間の可変性, 日本デザイン学会研究発表大会概要集, 58

米国ニューヨーク市にある Bryant Park の芝エリア、上部テラス、噴水テラスを対象とし、その場所を利用する人が居心地の良いように自分の居場所を設える「セッティング」行為に着目した観察調査を実施している。また、併せて公園を管理・運営している Bryant park Corporation と PPS へのヒアリング調査も実施している。調査・分析を通して、イベント主催者や運営者と利用者の双方が「セッティング」行為をおこなうことによって空間の可変性が支えられていることを明らかにしている。

A-5. 三友奈々（2010）：プレイスメイキングにおける「利用されるデザイン」に関する考察 米国ブライアントパークを事例として, 日本デザイン学会研究発表大会概要集, 57

米国ニューヨーク市の Bryant Park を対象とし、PPS のデザインに関する評価項目に基づいて現地調査を実施している。評価項目は政府機関と PPS の連携によって作成されたもの（研究の中で評価項目自体については「評価者自身の価値観や力量により、場所の評価の良し悪しが分かれてしまう恐れがある」ことも指摘している）であり、調査の結果として対象地は可動イスを利用者自身が移動し自ら居心地の良い空間を創り出すことで、公共的空間における仮設性、可変性を持った個人的領域を創出している点に特徴があることを明らかにしている。今後他の公共的空間を対象とした調査も進め、デザイン評価項目を一般化することで日本での参考として応用する可能性についても触れている。

A-6. 三友奈々、渡和由（2009）：中心市街地における「プレイスメイキング」の試行 - 学生、市民、行政の協働によるサードプレイスづくりの可能性 -, 日本デザイン学会, デザイン学研究 研究発表大会概要集 Vol.56, pp.240-241

この研究では、茨城県下妻市の中心市街地を対象に、住民・行政・学生が仮設的に「まちなかカフェ」を設置・運営することによってプレイスメイキングを試行し、その成果と課題を明らかにしている。試行の具体的な内容は、学生による文献及び現地調査に基づいたプレイスメイキング案を用いて住民・行政も参加するワークショップを開催し、そこでの議論を踏まえて空き店舗に「まちなか交流の場」として「まちなかカフェ」を設置・運営するというものである。「まちなかカフェ」訪問者に対するアンケート調査の結果も踏まえた結論として、サードプレイスを生み出す計画の立案・検討・実行・運営までの一連のプロセスを行政・

住民・学生という多様な主体の協働によって実施したという点において、短期間かつ小規模ながらもプレイスメイキングの実践（試行）が日本でも可能であることが示されたとしている。研究の中でも触れられているが、今後米国等の先進的なプレイスメイキングの取り組みを参考にしながら日本でもこのような試行・実践をおこなっていくことで、日本の実情に則したより効果的なプレイスメイキング手法を確立することも可能であると考えられる。

A-7. 角野憲次、森下一男、土井健司、中西仁美（2006）：プレイス・メイキングとして歴史的な地域資産の保全・再生策に関する考察, 土木学会, 土木計画学研究・講演集 Vol.34 309,

香川県に古くから数多く存在するため池をセンス・オブ・プレイスを生み出す地域資産として捉え、高松市の小山池周辺地域における小山池の管理に関係する住民組織のネットワークを対象にプレイスメイキングの視点から調査をおこなっている。結論では、「センス・オブ・プレイスは場所の体験と知識によって強化される」とした上で、次の 6 項目を今後のプレイスメイキングに向けた可能性と課題として指摘している。

- ① 個人や集団にとっての特別な場所であること
- ② 場所によって描かれるアイデンティティの存在
- ③ 場所を通じて家族や友人間に共有される経験
- ④ 場所に対する深い知識と親しみ
- ⑤ 歴史資産としての位置づけ
- ⑥ 場所を管理することの誇り

この研究では、「センス・オブ・プレイス」と「地域資産（ソーシャル・キャピタル）」を軸に、ため池の管理・活用を通してセンス・オブ・プレイスを醸成するプレイスメイキングの過程が概念として整理されている。今後はこの一般化された概念を都市デザインの手法として具体的にどのように進めて行くのかを検討し、試行・検証していく必要がある。

A-8. 松隈政元、田口陽子、三島伸雄（2013）：地方都市中心市街地の空地における居場所形成に向けた実践とその空間分析, 日本建築学会, 技術報告集 Vol.42-19, pp.709-714

佐賀市で行われた低未利用地活用の社会実験「わいわい!!コンテナプロジェクト」の敷地において、専門家とのワークショップを通してデザインされた可変的装置（ストリートファニチャー）を用いた利用者の観察調査を実施している。その調査を通し、地方都市中心市街地の空地を活用したデザイン的取り組みが地域住民のための日常的な居場所創造に寄与するか

を実験的に検証し、その過程で形成される空間の特性を明らかにしている。結論として、可変的装置の木製キューブを用いることで、子どもの遊びを見守る空間やオブジェ的に配置して鑑賞する行為等が利用者の自発的な空間創出行動として見られたことを指摘し、利用者に解釈余地を与える空間デザイン手法の一つとなりえると考察している。

○研究論文以外の論考

a-1. 三友奈々 (2014)：プレイスメイキング -公的空間を居場所に-, 都市づくりパブリックセンター, 都市+デザイン 32号, pp.34-40

ここでは、Ray Oldenburg の「サードプレイス (原題：The Great Good Place)」を引用しながら街における居場所の重要性を指摘し、「公的空間」をデザインの力で居場所へと昇華プレイスメイキングの実例を紹介している。具体的には、米国ニューヨーク市の Bryan Park を対象とし、プレイスメイキングの原則及び公共的空間に関する指針と照らし合わせた空間評価及び再生経緯の整理を行っている。「公的空間」を居場所へと昇華するデザインの要点として、柔軟な滞留エリアのためのデザインと多様な座る場所のためのデザインに大別し、12 の項目を挙げている。その上で、日本の「公的空間」においては、多様な滞留や空間の使い方が発生することを見越した空間及び設備等のデザインと、空間の設計者や計画者だけでなくマネジメント主体による積極的なデザイン行為がより必要であると結論づけている。

プレイスメイキングの先進国である米国の実例調査をもとに、空間デザインの視点から日本での応用の要点を整理した重要な研究である。なお、この原稿は A-1 で挙げた論文の概要の一部をまとめたものである。

a-2. 渡和由 (2014)：住宅地のアクティブなコモン空間 - ウェルネスとプレイスメイキングを支えるデザイン -, 住宅生産振興財団, 家とまちなみ Vol.69, pp.2-7

日本におけるプレイスメイキング研究の第一人者である渡氏によるこの原稿では、米国と日本のプレイスメイキングの実例をコモン空間の創出という切り口からテーマごとに紹介している。ウェルネス環境の形成という視点からは、米国アーバイン市、デイビス市の取り組み、プレイスメイキングを支えるコモンビルディングの役割という視点からは、米国デイビス市、ニューヨーク市、日本の富山県富山市、奈良県奈良市、群馬県中之条町の取り組み、能動的な活動環境と交流の場の創出という視点からは、米国マウンテンビュー市、アーバイン市、サンタモニカ市の取り組みをそれぞれ取り上げている。そして日本でのアクティブな

コモン空間創出の先駆けとして、埼玉県鴻巣市、茨城県つくば市、宮城県仙台市等の例を挙げ、今後の日本でのプレイスメイキングの展開の可能性に言及している。

a-3. 持松友博 他 (2014) : 特集 都市再構築の時代における戦略的な都市経営と公民連携まちづくり (プレイスメイキング), 都市計画協会, 新都市 Vol.68-4, pp.28-58

公民連携によるまちづくりという視点でプレイスメイキングを捉え、主に遊休不動産のリノベーション事業を軸とした日本各地での取り組みについて、実務者の視点からのレポートがまとめられている。取り組みの主たる対象が建築物（地方都市の遊休不動産）であるため、公共的空間を対象とする他の研究とは異なるものの、日本の都市が抱える不動産的な課題の解決策としてプレイスメイキングを捉え新たな都市デザインの可能性を示している点で、参考となる資料であると考えられる。

a-4. 渡和由 (2004) : 「インテリア」がつくるまち - サイトプランニングとプレイスメイキングの実践 -, 住宅生産振興財団, 家とまちなみ Vol.50, pp.40-43

この原稿では、渡氏がこれまでに携わってきた取り組みが、「トランス・デザイン」「インテリアがつくるまちなみ」「サードプレイス」といったキーワードと共に紹介されており、その中で「プレイスメイキング」の取り組みとして、つくば市でのワークショップ実施や株式会社設立といった活動が紹介されている。複数の年代や都市デザイン思想との関連の中で、プレイスメイキングの位置づけや意義が読み取れる原稿である。

序-3-2.公共空間に関する研究

B-1. 杉田早苗、土井良浩 (2012) : 地域組織による公共空間の管理運営に関する基礎的研究 - 世田谷まちづくりファンド助成事業における市民活動を対象として -, 日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.47 No.3, pp.469-474

地域組織による公共空間の管理運営に関する基礎的研究であり、世田谷区の世田谷まちづくりファンド助成事業における市民活動を対象として、地域組織による公共空間の管理運営の活動実態、管理運営における権限や責任、公共性の担保や安全性の保持に関する実態と留意事項についての調査分析を行っている。世田谷区では、助成事業に採択された地域組織の約18%が清掃活動等にとどまらず拠点施設やビオトープ等の物的環境の設置も含めた公共空

間の管理運営を行っているが、管理協定を締結しているケースは少なく、行政からの管理運営権限の委譲には活動実績の蓄積を基とした信頼関係の構築が必要であることを指摘している。世田谷区の事例のみを対象としているが、世田谷まちづくりファンドは日本のまちづくり分野において先駆的な取り組みを実施してきた組織であり、そこでの地域組織による公共空間の管理運営の実態を明らかにしているという点において、日本の公共的空間の管理運営面での状況を把握できる価値ある研究であると言える。

B-2. 藤本和男、嘉名光市、赤崎弘平（2011）：公共空間を利用した外部地先利用空間の利用実態と評価に関する研究 - 広島市京橋川のケーススタディ -,日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.46 No.1, pp.63-68

この研究では、広島市京橋川で実施されている、河川緑地と隣接する民間敷地の地先を一体的に利用した地先利用型のオープンテラスを持つオープンカフェの社会実験を対象に、賑わい効果の経年変化の比較、利用実態の把握、利用実態と空間的特徴との関係の考察、利用者・事業者・管理者それぞれの評価の比較を行っている。結論として、3年前との比較において夜間の賑わい効果が向上していること、休憩利用・飲食利用共に一定時間の滞在があり水辺の賑わい創出に寄与していること、通行者動線との関係等において空間的特徴と利用実態の間に関係性があると考えられること、事業者の中には営業上の不安定さや空間形態に関する規制等に対して課題があるとの指摘があったこと、が明らかにされている。日本の公共的空間において活用の実践とその効果の検証をおこなっている点で示唆に富む研究であると言える。

B-3. 藤本和男、嘉名光市、赤崎弘平（2008）：公共空間を利用したオープンカフェの利用実態と住民意識に関する研究 -広島市京橋川河岸のケーススタディ-,日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.43 No.3, pp.619-624

広島市京橋川で実施されている、河川緑地に民間事業者が営業する店舗を常設した独立店舗型のオープンカフェの社会実験を対象に、周辺地区への影響を調査し賑わい創出効果を明らかにしている。調査はオープンカフェを対象とした交通量及び利用者数調査と、観察による利用実態調査、店舗から半径 200m の範囲の住民を対象としたヒアリング及びアンケート調査を実施している。調査から明らかになった結論として、店舗設置後の通行量の増加及び滞留行動の創出はまちの賑わい創出と安全性の向上に寄与していること、住民が日常的に利

用する施設となっていること、周辺住民の 70.2%が公共空間の商業利用に対して好意的であること等が指摘されている。日本での公共的空間の商業利用による周辺地域への影響及び周辺住民や利用者の意識を明らかにしている点で、今後の日本でのプレイスメイキングの展開においても示唆に富む研究であると言える。

B-4. 花野修平、横内憲久、岡田智秀（2007）：都市港湾の公共空間における「賑わい活動」の実施要件に関する研究 -京浜港における水域、護岸・岸壁敷および上屋の利用実態を通じて-
-日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.42 No.3, pp.151-156

京浜港の内港地区の公共空間（水域、護岸、埠頭の岸壁敷、上屋）を対象として、港湾における賑わい活動促進の実施要件を明らかにしている。具体的には、東京都品川区天王洲運河の WATER LINE、新芝運河の芝浦運河祭り、神奈川県横浜市の横浜トリエンナーレの 3 事例を対象にヒアリング調査と現地調査を行い、道路及び河川での賑わい要件と港湾での賑わい要件を比較しながら分析を行っている。調査・分析の結果として、港湾における賑わい活動を促進させる実施要件を水域利用、護岸利用、埠頭利用の 3 つに分類した上で、以下の 3 点に配慮すべきであると指摘している。

- ①主に物流関係者のみに与えられていた港湾法に基づく水域占用許可の対象を拡大する規制緩和措置等の行政支援が必要であること
- ②当該活動の実施は必ずしも即時的な内港地区の賑わいにはつながらないため、港湾背後地の状況として業務・商業施設の有無等、元々一定の賑わいがあるような適地を選定すること
- ③当該活動は地域活力・個性の創出であるため、地域住民や地元企業等と協議を重ね、管理者である行政との協調関係を構築すること

この研究は、都市の中でも土地利用や管理法が独特である港湾地区の公共空間における賑わい活動促進の実施要件を明らかにしているという点で、示唆に富む研究であると言える。

B-5. 天明周子、小林重敬（2006）：エリアマネジメントの視点から見た「東京のしゃれた街並みづくり推進条例」に関する研究 -公共空間の活用を中心に-
-日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.41 No.3, pp.331-336

この研究では、地区の魅力の向上には公共空間を活用したソフトマネジメントが必要不可欠であることを指摘した上で、東京都の「東京のしゃれた街並みづくり推進条例」（以下、しゃれ街条例）を対象に、その運用実態に関して行政資料調査と関連組織担当者に対するヒア

リング調査を実施している。結論として、自治体がエリアマネジメントを積極的に後押ししている点、公共空間活用の活用を広げた点等からしゅれ街条例の意義を明らかにしつつも、面積要件の設定や関連規制等に関する部分で課題が残ると指摘している。日本の公共空間活用における制度面での現状や課題を整理している点で、参考となる研究である。

B-6. 三角健二郎、土屋敦夫（2005）：市街地再生における「公共空間」の創出と中間団体の役割についての考察 -大阪空堀地区の「からほり倶楽部」を事例にして-,日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.40 No.3, pp.667-672

大阪空堀地区の地域組織を対象として、公共性のある空間の利用実態と関連する民間・非営利の団体について、観察調査、ヒアリング調査等を行っている。市街地再生において地域組織が創出した共有空間が公共性を持つことで、中心市街地の再生に有効性を発揮すると指摘している。その上で、公共性のある空間を介したまちづくりが備えるべき要点を以下のよう

- ①市民とまちづくりのテーマあるいは needs を共有すること
- ②地域資源を発見、活用しまちの魅力を高め、人々の交流を広げること
- ③中間団体（地域組織）自体が自立し、事業体としての能力を持っていること
- ④市民と協働で事業に取り組むこと

この研究ではプレイスメイキングという言葉は用いていないが、ここで挙げられている項目はいずれもプレイスメイキングの概念及び活動に通じるものであり、日本でのプレイスメイキングの展開において示唆に富む研究であると言える。

B-7. 渡辺直（2005）：公共空間の屋台政策に関する研究 -福岡市と呉市を事例に-,日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.40 No.3, pp.391-396

この研究は、日本の公共空間上における慣習的利用の一つである「屋台」に注目し、行政の公共空間管理施策としての「屋台政策」を対象として、道路上の屋台営業を巡る議論及び策定された施策内容を整理し、今後の公共空間利用に関する考察を行っている。具体的には、福岡県福岡市と広島県呉市の屋台政策を対象とし、屋台政策の背景及び方針、施策内容に関するヒアリング調査と現地調査、資料調査を通して比較分析を行っている。両市の施策を、ルールと利用許可、利用機会の公平性、受け皿的組織の必要性、という 3 点から比較分析した上で、ルールと利用許可をセットで制度整備することが有効であること、特例化するので

はなく利用機会が耕平に用意される制度が必要であること、組合のような受け皿的機能・組織が必要であることを指摘している。この研究、日本の公共的空間における伝統的かつ慣習的利用形態でありながら、制度的にも独特の規制や扱いがされている屋台に関して、管理者である行政の施策の整理と今後の公共的空間での屋台利用に関する課題及び配慮事項を示している点で、有用な知見を含んでいると言える。

B-8. 壺坂廣志、嘉名光市、赤崎弘平（2005）：大阪・船場における私有敷地内空間で構成されるパブリックスペースの実態とつながりについて，日本都市計画学会，都市計画論文集 Vol.40 No.3, pp.661-666

大阪の船場地区に存在する私有敷地内空間で構成されるパブリックスペースを対象とし、その所在、特徴、形成過程、形成要因（制度）との関わり等を調査し、魅力ある都市空間の形成に資する計画手法の参考として考察している。調査の結果、こうしたパブリックスペースは複数の要因によって空間のつながりが分断されているために、歩行も含めた利用ができずデッドスペースとなっている場所も多い一方、制度で創出された物ではなく歴史的な背景から生まれたつながりのある空間も存在することを明らかにしている。それらの空間を都市の魅力向上につなげるためには、その空間が存在する地域ごとの特性を踏まえた計画づくりと地域住民との合意に基づく運用ルール策定の重要であると結論づけている。この研究は、計画的に生み出されたものではなく、歴史的背景からその土地固有の特性を持つ公共的空間を発見し、それらを都市の魅力向上につなげる足がかりとして活用することを提言している点において、日本でのプレイスメイキングの展開に向けての知見を含むものであると言える。

B-9. 渡辺直、加藤浩司、宮脇勝、北原理雄（2001）：中心市街地の賑わい創出を目的とした公共空間利用実験 ―千葉市「都市景観市民フォーラム」を事例に―，日本都市計画学会，都市計画論文集 Vol.36, pp.793-798

この研究では、千葉市で行われた 2 つの公共空間利用実験を対象とし、実施に至るまでのプロセスを明らかにしている。具体的には、企画段階、調整段階、実施段階の 3 つのフェーズにおいて、それぞれ公共空間利用に係る法規制ならびに企画・検討事項の整理、許可申請に係る関係機関との調整・指導から実現要件の抽出、来場者に対するアンケート結果の分析を行っている。結論として、法規制の克服と積極的利用の実現要件に関しては、行政が関与する運営体制を担保として公共性を有することを示すことで、都市公園のオープンカフェ利

用や街路のパラソルギャラリーの利用許可を得られたこと、賑わいを創出する景観要素としての在り方に関しては、来場者アンケートの分析結果から賑わいの創出に対しては好意的な評価が得られた物の、景観の審美的効果に関しては改善・向上の余地があること、の2点が明らかにされている。プレイスメイキングの展開という視点からは、日本での公共的空間の活用の段階における法規制克服の手がかりを示しているという点で、示唆に富む研究であると言える。

B-10. 井沢知旦、浦山益郎（2001）：公共空間の公共一元管理から地域共同管理への移行に関する研究 -名張川河川改修と名張市新町区自治会の地域管理の場合-,日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.36, pp.67-72

この研究では、名張市の名張川における河川改修をきっかけとして公共空間の管理が公共団体による一元管理から地域住民組織との共同管理へと移行された事例を取り上げ、その効果、共同管理を可能とする条件、公共空間の新しい管理・運営の在り方について考察している。改修事業の経緯の整理や関係者へのヒアリング調査を通し、公共空間の地域共同管理プロセスとしては、河川に日常的に接する地域住民が自治会を通じて事業計画に積極的に関わると共に、公共用地（堤防道路）を無償提供して公共空間を共同で創出してきたことを指摘している。また公共空間の地域共同管理の条件としては、以下の5点を指摘している。

- ①住民の総意をとりまとめる自治会の民主的運営と、専門性を有する持続的な委員会体制の確立
- ②共同作業を通じた、地域の共益となる公共空間を実現するための地域住民の意思統一
- ③公共用地の提供を通じた公共団体（国・県・市）との共同での公共空間の創出
- ④公共団体（国・県・市）との信頼関係に基づく、段階的な公共空間整備
- ⑤公共空間と住民との日常的な接点

そして、地域共同管理による波及効果としては、地域自治の力量の向上、公共空間への景観的配慮に基づいた私有空間での建て替えや改修の実施、公共空間に対する共有財産意識の醸成、を挙げている。公共空間を対象とした、公共団体と地域住民との協働の重要性及び双方の合意形成に基づいた段階的な整備計画の作成及び事業実施の重要性を示している点において、日本でのプレイスメイキングの展開を検討する上で有用な知見を得られる研究である。

B-11. 山貫崇之、澤木昌典、鳴海邦碩（2000）：民間企業が提供するパブリックスペースの分布状況と利用実態に関する研究 -大阪市梅田周辺地区を事例に-, 日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.35, pp.1069-1074

この研究では、大阪市梅田周辺地区を対象として、民間パブリックスペースの分布、空間構成の特徴、人々の利用行動を調査分析し、その実態を明らかにしている。調査では、対象地区の民間パブリックスペースの分布を把握し、建築空間と非建ぺい空間を分類した上で、空間構成を整理し、利用実態の観察調査を行っている。その結果として、地面や植え込み等の座るために設えられた空間ではない場所で滞留行動が見られたこと、滞留者の多くが10代、20代の若年層であること、建築空間と非建ぺい空間では空間の自由度や利用者の行動に差異があること等が示されている。今後民間パブリックスペースを拡充していくためには、所有者である民間企業が時間的・空間的な自由度を高めて開放することが必要である一方で、それに伴う防犯や安全性の確保といった点についても併せて検討する必要があることを指摘している。この研究では、米国のプレイスメイキング研究でも行われている都市空間での観察調査を基礎とした調査分析が行われており、空間の特性や公共的空間が存在する周辺環境によってもたらされる特徴や課題を明らかにしているという点で、示唆に富むものであると言える。

B-12. 土田寛、積田洋（2010）：モール空間における嗜好空間の分析 -都市のパブリックスペースの研究（その3）-, 日本建築学会, 日本建築学会計画系論文集 No.656, p.2363

福島県郡山市、東京都八王子市、神奈川県横浜市、埼玉県川越市、群馬県前橋市の中心市街地に存在する公共空間を対象とし、良質なモール空間の整備を進めるための周辺環境整備に寄与することを目的とした、モール空間での利用者の行為や行動に関する調査を行っている。具体的な調査ではPM法とSD法という調査手法を用いて被験者（建築学科の学生20名）が実際にモール空間を歩いて実験を行った結果をまとめている。対象としたモール空間では、休憩行為、待ち合わせ行為、立ち話行為の3種類の行為それぞれを行う場合に好まれる空間が異なることや、そうした嗜好空間の現れ方が市街地でのモール空間の配置に関連していることを明らかにしている。日本の地方都市中心市街地に多くみられるモール空間での嗜好空間を把握する試みであり、日本のモール空間におけるプレイスメイキングを検討する際に参考となる研究であると考えられる。

B-13. 前田英寿、北沢猛、清家剛、佐々木龍郎、橘田洋子、丹羽由佳理（2009）：既製ユニット建築を使った小さな公共空間：千葉県柏市柏の葉地域における実証実験(建築計画), 日本建築学会, 日本建築学会技術報告集 Vol.15, No.29, pp.189-194

千葉県柏市柏の葉地域での仮設建築に使用する既成ユニット建築を用いた実証実験を通して、小規模な公共空間の設置によるまちづくりの汎用性のある方法論について考察している。この実証実験は UDCK の関係者の協力の下、東京大学の都市環境デザインスタジオの提案から生まれた取り組みであり、そのプロセスが 2007 年 6 月からの準備段階から 2008 年 3 月の運用段階まで順を追って記録されている。この実証実験から得られた小さな公共空間をまちづくりに活用するための要点として以下の 5 つが、今後のユニットハウスを公共空間に活用する際の課題として以下の 4 つが、それぞれ明らかにされている。

■小さな公共空間をまちづくりに活用するための要点

- ①新しい公共空間やサービスを構想する際、事例の参照が有効である。
- ②利用の促進や柔軟な運営には、建築設計と運用企画を同時検討する必要がある。
- ③企画段階では、具体案とともに、プロトタイプの抽山が不可欠である。
- ④小さな公共空間は小規模である。一体的に利用できる外部空間を併設する必要がある。
- ⑤活動当事者の常駐が最良である。

■ユニットハウスを公共空間に活用する際の課題

- ①小規模で迅速に製作設置するため、設計の誤差を施工で回復するのが難しい。
- ②実験では建築環境の自然化までは至らなかった。ダブルスキンや庇・柵子などの環境制御設備が新しい形態意匠をもたらす可能性がある。
- ③上物の移動性や迅速性に対し、基盤と基礎は在来工法にとどまっている。基礎の簡素化とインフラの自律化が待たれる。
- ④純ラーメンを活かし、構造体以外は改装が容易な素材や構造としたい

公共的空間を生み出す一つのツールとして、既成ユニット建築の可能性を実証した研究であり、プレイスメイキング手法の選択肢として知見が得られる研究であると言える。

B-14. 奥平純子, 郭東潤, 馮瑤, 斎藤伊久太郎, 北原 理雄 (2008): 仮設環境による公共空間のアクティビティ生成に関する研究 : 千葉市パラソルギャラリーにおけるにぎわい調査, 日本建築学会, 日本建築学会計画系論文集 Vol.73, No.623, pp.161-167

千葉県千葉市で、公共空間の景観形成への市民参加を促す企画の一つとして 2000 年から毎年開催されてきたパラソルギャラリーを対象とし、仮設環境による公共空間でのアクティビティ生成の有無とその内容を明らかにしている。具体的には、実施箇所を対象にビデオ撮影と目視によって観察し、その空間における人、物、事、の関係性を時間の流れの中で連続的に把握している。調査分析の結果として、パラソルギャラリー開催時には歩道の通行量が 1.7 倍に増加するうえ、人々の歩行速度が低下すること、人々の滞留は歩行者動線の主軸から適度に距離を保った場所で発生しやすいこと、パラソル内での人の動きが他の通行者の関心を引きつけていること、パラソル内の滞留者が展示物等を手に取ったりすることで、他の滞留者との交流のきっかけになっていること、が示されている。

歩道上で仮設的かつある種の小さな空間的領域を形成するパラソルをきっかけとした、人々の滞留行為における特徴を示しており、プレイスメイキングの道具の一つとしての可能性を示している点で参考となる研究であると考えられる。

B-15. 土田寛、積田洋 (2005): 休憩および待ち合わせ行為に関する嗜好空間の分析 : 都市のパブリックスペースの研究(その 2), 日本建築学会, 日本建築学会計画系論文集 No.596, pp.59-66

東京都内で特定街区制度に基づいて創出された 16 地区のパブリックスペースの中から 6 地区を選定し、待ち合わせ行為を想定した PM 実験を行っている。待ち合わせ行為を嗜好する空間をその程度も併せて具体的に捉えるため、嗜好空間図を作成し数量化を行い、前報で得られた休憩行為の嗜好空間図と比較分析し、行為別に空間構成との関係を数量的に明らかにしている。調査分析の結果として、休憩行為と比較して待ち合わせ行為は敷地外周部に隣接したエリアでよく行われること、行為の範囲はパブリックスペースの規模に影響されること、休憩行為と待ち合わせ行為はそれぞれの嗜好空間がエリアの空間構成と関係していること等がまとめられている。

公共的空間で行われる人々の滞留行為をタイプを分類し詳細に分析している点で、公共的空間で行われる人々のアクティビティ特性を把握する上で有用な知見を含む研究であると考えられる。

B-16. 積田洋、土田寛（2005）：休憩行為に関する嗜好空間の分析：都市のパブリックスペースの研究(その 1), 日本建築学会, 日本建築学会計画系論文集 No.591, pp.87-94

パブリックスペースの構成と質的評価を分析するために、そこでの行動・行為の実態を数量的な分析が可能な独自の調査方法（PM 法）を用いて把握し、それらと空間構成との関係性を明らかにしている。調査対象は東京都特別区内の特定街区制度によって創出されたパブリックスペースのうち 16 地区を選定しており、それらをクラスター分析によって類型化した後、利用者の行動・行為の把握調査を行い分析している。その結果、対象としたパブリックスペースは、面的・線的形状と歩道空間との接続の有無、レベル構成等の要因によって 8 つのクラスターに類型されること、休憩行為は空間構成との関連が強いこと、眺望の有無や地区内の主要動線と関連して利用者の嗜好空間が存在すること等が明らかにされている。

公共的空間での利用者の特性と空間構成の関係を明らかにする調査手法の検討や、それに基づく嗜好空間の特徴を明らかにしている点で、有用な知見を含む研究であると言える。

B-17. 井澤知旦、浦山益郎、清水奈緒（2004）：道路空間(歩道)の地域共同管理の可能性に関する研究：公共空間の公共一元管理から地域共同管理・運用への移行に関する研究, 日本建築学会, 日本建築学会計画系論文集 No.576, pp.109-116

公共空間としての道路を対象として、日本の道路管理の歴史の整理と道路活用事例としてのオープンカフェ事業に関する調査分析を行っている。その結果として、道路空間の地域協働管理・運用に向けた成立条件として、以下の 5 点を挙げている。

①空間的条件

オープンカフェ等の実施にあたっては、本来の利用である通行を阻害しない歩道幅員が必要であり、社会実験を通して通行量を勘案した最低幅員を検討する必要がある。

②法的条件

道路の管理・利用に関する法規制では、解釈や運用に不明瞭な部分があるため法令で明文化するか地域の状況に応じた条例の制定が望まれる。

③市民の支持

道路管理者及び交通管理者が制度運用を判断する際には、市民の広範な支持を得ることが大前提となっている。

④管理・運用体制

公共空間の多様な利用を可能にするためには、特定の個人や団体に限定されない地域代表

制を有する主体が担い手となり、地域と行政との共同管理が求められる。

⑤持続性

名古屋市の事例では行政が無料の休憩施設として設置し、民間がその管理に協力するという体制で実施したが、この体制では双方の負担が大きいため、地域主導による行政との共同管理が望ましく、それによって人的経済的な柔軟性や安定継続的な管理・運営体制が確保できる

公共的空間としての道路空間を仮設的に通行以外の利用に供するオープンカフェ事業等を実施する際の、日本の制度面での課題や望ましい管理・運営体制に関する要点を明らかにしている点で、プレイスメイキングの展開を実際に図る際の参考として示唆に富む研究であると言える。

B-18. 小林茂雄、箭内亮一、大野隆造（2000）：屋外公共空間に対する住宅の心理的支配に関する研究, 日本建築学会, 日本建築学会計画系論文集 No.529, pp.133-139

独立住宅が立ち並ぶ住宅地を対象とし、住宅の屋外公共空間へのテリトリーの拡張の様態を外来者の視点による評価から明らかにしている。具体的な調査は住宅占用領域が特定されず、居住者の生活行動が表出しないニュートラルな特性を持つ住宅展示場を対象とし、4つの住宅の固定的な要素に着目して実施している。その結果として、外来者に対する住宅の心理的支配は全体的に住宅の姿が大きく見える程強くなる、隣接する住宅同士は個々の領域に分別して意識されやすくなる、住宅の心理的支配は住宅の周辺に均等に形成される場合と局所的に形成される場合の2パターンが見られた、昼間に住宅の周辺に均等に心理的支配が形成された被験者は夜間でも光環境の状態に関わらず同様の心理的支配が形成された等がまとめられている。

B-19. 卯月盛夫（1999）：世田谷区における公共空間整備を中心とした都市デザイン施策の展開, 日本建築学会, 日本建築学会計画系論文集 No.523, pp.219-226

世田谷区の都市デザイン施策を、主に地区の公共空間整備がどのように事業連携して実施されてきたか、公共空間整備にどのように市民参加の手法が取り入れられてきたかという視点から調査分析している。具体的には都市デザイン室の機能と役割、都市デザイン事業の特徴、砧公園周辺の景観形成、参加の視点から見た公共空間整備という項目で調査分析結果を整理している。得られた知見として、以下の5つを挙げている。

- ①都市デザインの全体推進の前提として、基本計画における都市デザインの重点的な位置づけ、企画中枢部門における専門組織の設置、デザイン調整能力を有する人材の確保、予算と調整権限の付与等、庁内の位置づけとその態勢整備が重要であった。
- ②全区的な都市デザイン計画の策定や条例整備に先行して、特定重点地区での具体的な事業実践とその継続的な展開によって成果をあげてきた。
- ③重点地区とは大規模な公共建築の建設を契機にその周辺一帯を指定しており、その地区においては区の事業の調霊はもちろん、東京都と国および民間の開発業者との早期の調整によって様々な波及効果が生まれ、魅力的な景観形成が図られてきた。その際の条件としては、上下関係ではない「水平な話し合いの場」の設定と、調整の叩き台となる「基本的なデザイン方針」の提示およびそれに基づく「地区計画」の策定が重要であった。
- ④世田谷区が実践してきた市民参加手法には、市民アイデアコンペティション、設計コンペティション、ワークショップ、協議会、模擬実験、共同製作の6つがあり、前者の4つは「基本となる市民参加手法」といえる。
- ⑤都市デザインにおける市民参加については、計画全体にわたる各主体の参加のあり方を検討する「参加のプロセスデザイン」の考え方が採用されている。つまり市民参加の計画にあたっては、事業内容に最もふさわしい「基本となる市民参加手法」を選択し、さらにその短所を補うような別な参加の手法を組合せることが重要である。

行政における公共的空間を中心とした都市デザインの取り組みを行政内部の体制や計画・事業戦略から市民との協働手法まで、そのプロセスも含めて要点を整理している点で、公共的空間の利用者である市民も含めた多様な主体の協働で進めるプレイスメイキングの手法を日本で展開する際の参考として非常に有用な知見を含む研究であると言える。

B-20. 大野隆造、松田好晴（1999）：公共空間における他者の占有領域の知覚に関する研究, 日本建築学会, 日本建築学会計画系論文集 No.519, pp.93-99

人がある場所に位置した際にその人が一時的に占有したと他者からみなされる空間的広がりを「占有領域」と呼び、それが壁や柱などの空間構成要素の配置とその中での人の位置によってどのように変化するかを明らかにすることを目的とする。これによって、公共空間における人の居場所選択行動を予測する一要因が解明され、限られた空間で互いに妨害することなく共有できる空間を構成する手がかりが得られると考えられる。様々な配置の実寸大模型空間において、物理的要素や人の配置と居場所選択行動の関係を求め、次に物理的要素の

配置によって形成される空間を表現する言葉とその空間の広がりや縮尺模型を用いた実験により求め、それらの言葉によって居場所選択行動を説明することを試みている。人の身体まわりのパーソナルスペースの大きさが物理的な状況によって変動するのと同様に、他者の占有領域とみなされる広がりや空間構成要素の配置や他者の居方によってかなり伸縮することが明らかになった。

B-21. 曾根陽子、二神浩晃（1997）：集合住宅団地の外部空間における保全状況と保全意識に関する研究：公共空間における保全意識に関する研究 その 1, 日本建築学会, 日本建築学会計画系論文集 No.502, pp.203-209

東京都多摩ニュータウンのタウンハウス永山及び茨城県の 3 ヶ所の県営団地を対象として、建築と管理内容、保全意識の 3 つの視点から団地の外部空間に関する調査を行っている。各団地の配置計画や植栽管理の状況に関する現地調査や住民へのアンケート調査の結果、住棟配置やアクセス方法等の建築形態上の差異が外部空間の保全状況及び保全意識に影響を与える要因であると結論づけている。

序-3-3. 研究の位置づけ

国内で発表されたプレイスメイキングに関する研究は、三友や角野らによるもの等少数である。その中で、プレイスメイキングの根幹を形成する概念に結びつく研究としては、三友の Bryant Park を対象とした一連の研究（A-1～A-5）があり、この研究では管理・運営手法や人々の滞留行動に着目した観察調査を中心としており、米国大都市（ニューヨーク市）都心部の公園における活用段階でのプレイスメイキングの手法とその成果を明らかにしている点で多くの知見を得ることができる。日本でのプレイスメイキングの取り組みに関しては、地方都市中心市街地の空き家を活用してサードプレイスとなるまちづくりカフェを試行した三友・渡の研究（A-6）、公園として整備された地域資源であるため池に着目し、行政と地域組織による共同管理を通してセンス・オブ・プレイスを育むプロセスを考察した角野らの研究（A-7）、可変的装置の木製キューブを用いて公共的空間での利用者自身による居場所形成の様子を明らかにした松隈らの研究（A-8）の3編がある。いずれの研究も対象地での取り組みや研究者自身による試行実験を通して、プレイスメイキングの実践の中での具体的な手法や効果について分析・考察を行っており、日本でのプレイスメイキングの展開において有用な知見を含むものである。しかしながら、個々の取り組みや試行を都市デザイン手法として体系的に位置づけているわけではないため、実際に他地域で応用するためには様々な公共的空間整備・活用の手法や段階を整理し、それぞれの知見がその段階の中でどのように活かされるかを明確化し、整備・活用プロセス自体をデザインする際の要件をより汎用性のあるモデルとして考察する必要がある。

公共空間に関する研究は、道路や民間敷地を対象とした活用段階における管理・運営に関するものが多く見られ、中でも空間を活用する際の法律や条例といった制度論に関するもの（B-2,B-4,B-5,B-7）や、管理・運営を担う組織体制に関するもの（B-1,B-6,B-10,B-17）、実際に整備された公共的空間での試行・実証実験における人々の行動や行為の傾向に関するもの（B-3,B-9,B-11,B-12,B-15,B-16,B-18,B-20）、等に分類できた。これらの研究は日本の公共的空間に関する制度体系や管理・運営の担い手の実情、利用者の行動特性等をそれぞれ具体的に明らかにしており、今後プレイスメイキングの展開を検討する上で非常に有用な知見を含んでいる。こうした個別具体的な知見を、本研究で扱う整備・活用の段階を一貫したプレイスメイキングのプロセスデザインの中で適宜参照しながらその有効性を考察することで、日本でも汎用性のある新たな都市デザイン手法としてのプレイスメイキングモデルが構築できると考えられる。

表 序-3-1 既往研究リスト（筆者作成）

■ PLACEMAKINGに関する研究									
A-1	2013	三友奈々							米国ニューヨーク市ブライアントパークを主題とした広場空間におけるプレイスメイキング手法の検証と具体化
A-2	2013	三友奈々							プレイスメイキングから見た公共空間の滞留に関する考察 - 米国ブライアントパークにおける設定行為に着目して -
A-3	2013	三友奈々							プレイスメイキング概念におけるデザイン手法に関する考察 - 米国ブライアントパーク修復プログラムを事例として -
A-4	2011	三友奈々							プレイスメイキングにおけるセッティング行為による空間の可変性
A-5	2010	三友奈々							プレイスメイキングにおける「利用されるデザイン」に関する考察 米国ブライアントパークを事例として
A-6	2009	三友奈々	渡和由						中心市街地における「プレイスメイキング」の試行 - 学生、市民、行政の協働によるサードプレイスづくりの可能性 -
A-7	2006	角野憲次	森下一男	土井健司	中西仁美				プレイス・メイキングとして歴史的な地域資産の保全・再生策に関する考察
A-8	2013	松隈政元	田口陽子	三島伸雄					地方都市中心市街地の空地における居場所形成に向けた実践とその空間分析
■ PLACEMAKINGに関する資料（寄稿論文等）									
a-1	2014	三友奈々							プレイスメイキング - 公的空間を居場所にし、都市づくりパブリックセンター
a-2	2014	渡和由							住宅地のアクティブなコモン空間 - ウェルネスとプレイスメイキングを支えるデザイン
a-3	2014	持松友博 他							特集 都市再構築の時代における戦略的な都市経営と公民連携まちづくり（プレイスメイキング）
a-4	2004	渡和由							「インテリア」がつくるまち - サイトプランニングとプレイスメイキングの実践 -
■ 公共的空間に関する研究									
B-1	2012	杉田早苗	土井良浩						地域組織による公共空間の管理運営に関する基礎的研究 - 世田谷まちづくりファンド助成事業における市民活動を対象として
B-2	2011	藤本和男	嘉名光市	赤崎弘平					公共空間を利用した外部地先利用空間の利用実態と評価に関する研究 - 広島市京橋川のケーススタディ -
B-3	2008	藤本和男	嘉名光市	赤崎弘平					公共空間を利用したオーブンカフェの利用実態と住民意識に関する研究 - 広島市京橋川河岸のケーススタディ -
B-4	2007	花野修平	横内憲久	岡田智秀					都市港湾の公共空間における「賑わい活動」の実施要件に関する研究 - 京浜港における水域・護岸・岸壁敷および上屋の利用実態を通じて
B-5	2006	天明周子	小林重敬						エリアマネジメントの視点から見た「東京のしゃれた街並みづくり推進条例」に関する研究 - 公共空間の活用を中心に -
B-6	2005	三角健二郎	土屋敦夫						市街地再生における「公共空間」の創出と中間団体の役割についての考察 - 大阪空堀地区の「からほり倶楽部」を事例にして -
B-7	2005	渡辺直							公共空間の屋台政策に関する研究 - 福岡市と呉市を事例に
B-8	2005	壺坂廣志	嘉名光市	赤崎弘平					大阪・船場における私有敷地内空間で構成されるパブリックスペースの実態とつながりについて
B-9	2001	渡辺直	加藤浩司	宮脇勝	北原理雄				中心市街地の賑わい創出を目的とした公共空間利用実験 - 千葉市「都市景観市民フォーラム」を事例に -
B-10	2001	井沢知旦	浦山益郎						公共空間の公共一元管理から地域共同管理への移行に関する研究 - 名張川河川改修と名張市新町区自治会の地域管理の場合 -
B-11	2000	山貴崇之	澤木昌典	鳴海邦碩					民間企業が提供するパブリックスペースの分布状況と利用実態に関する研究 - 大阪市梅田周辺地区を事例に -
B-12	2010	土田寛	積田洋						モール空間における嗜好空間の分析 - 都市のパブリックスペースの研究（その3） -
B-13	2009	前田英寿	北沢猛	佐々木龍郎	清家剛 他				既製ユニット建築を使った小さな公共空間 - 千葉県柏市柏の葉地域における実証実験（建築計画）
B-14	2008	奥平純子	郭東潤	斎藤伊久太郎	瀧瑠 他				仮設環境による公共空間のアクティビティ生成に関する研究 - 千葉市パサルギヤラリーにおけるにぎわい調査
B-15	2005	土田寛	積田洋						休憩および待ち合わせ行為に関する嗜好空間の分析 - 都市のパブリックスペースの研究（その2）
B-16	2006	土田寛	積田洋						休憩行為に関する嗜好空間の分析 - 都市のパブリックスペースの研究（その1）
B-17	2004	井澤知旦	浦山益郎	清水奈緒					道路空間（歩道の）地域共同管理の可能性に関する研究 - 公共空間の公共一元管理から地域共同管理・運用への移行に関する研究
B-18	2000	小林茂雄	箭内亮一	大野隆造					屋外公共空間に対する住宅の心理的支配に関する研究
B-19	1999	卯月盛夫							世田谷区における公共空間整備を中心とした都市デザイン施策の展開
B-20	1999	大野隆造	松田好晴						公共空間における他者の占有領域の知覚に関する研究
B-21	1997	菅根陽子	二神浩晃						集合住宅団地の外部空間における保全状況と保全意識に関する研究 - 公共空間における保全意識に関する研究 その1

表 序-3-2 既往研究の概要と本研究の位置づけ (筆者作成)

	研究対象			事業フェーズ		周辺環境			非建築空間						対象空間						調査手法											
	概念	組織	制度	整備	運用	管理	活用	大都市圏	郊外	中心市街地	地方都市	公園	道路	コモン空間	民間敷地	暫定利用地	港浜	河川敷地	池	遊休不動産	空き家	仮設建築	戸建住宅地	屋台	資料・文庫	ヒアリング	アンケート	観察	空間評価	試行・実験		
■ PLACEMAKINGに関する研究																																
A-1																																
A-2	●			●	●			●				●														●						
A-3																																
A-4	●			●	●			●				●														●						
A-5	●			●	●			●																		●						
A-6				○	○					○											○										○	
A-7	○			○	○					○		○							○							●						
A-8							○			○		○																○			○	
■ PLACEMAKINGに関する資料(寄稿論文等)																																
a-1	●			●	●			●				●														●					●	
a-2	●			●	●	○		●		●		●	○	●												●					○	
a-3	●			○	○					○																					○	
a-4	○																									○						
■ 公共的空間に関する研究																																
B-1			○				○																			○						
B-2			○	○			○			○									○								○					○
B-3			○	○			○			○									○								○					○
B-4			○	○			○			○									○								○					○
B-5			○	○			○																			○						
B-6	○		○				○														○					○						
B-7			○				○																		○							
B-8				○			○																			○						○
B-9				○			○																			○						
B-10			○				○												○							○						
B-11			○				○																			○						
B-12																										○						
B-13				○																			○				○					○
B-14							○																			○						○
B-15								○																			○					○
B-16																											○					○
B-17				○			○																			○						○
B-18				○																				○			○					○
B-19				○								○														○						○
B-20	○																															
B-21																																
本研究	●	○	○	●	●	○	●	○		●	○	○	○	○	○	○	○							○		●	○	○			○	○

第一章：プレイスの構成要素

第一章：プレイスの構成要素

1-1. プレイスの概念に関する言説の整理

都市における公共的空間の果たす役割については研究の背景（序-1-1）で触れたが、ここでは国内外の文献及び既往の研究を参考に考察を行う。都市における公共的空間の在り方及び役割から、スペースをプレイスに変えていく際に鍵となる概念であるセンス・オブ・プレイスの要素、そして都市デザインの視点から見たプレイスの構成要素を対象として、文献及び既往の研究から概念整理を行う。

1-1-1. 公共的空間の重要性

1) 「公共」の意味

公共的空間について考える際にまず確認しておかなければならないことは、そもそも「公共」とはどのような意味を持つのかということである。これについては複数の研究者が齋藤の著書¹の記述を引用しているが、齋藤はその著書の中で大きく三つの視点から「公共」の意味を整理している。その三つとは、「公的な（Official）もの」「共通のもの（Common）」「開かれている（Open）もの」である（図 1-1-1）。

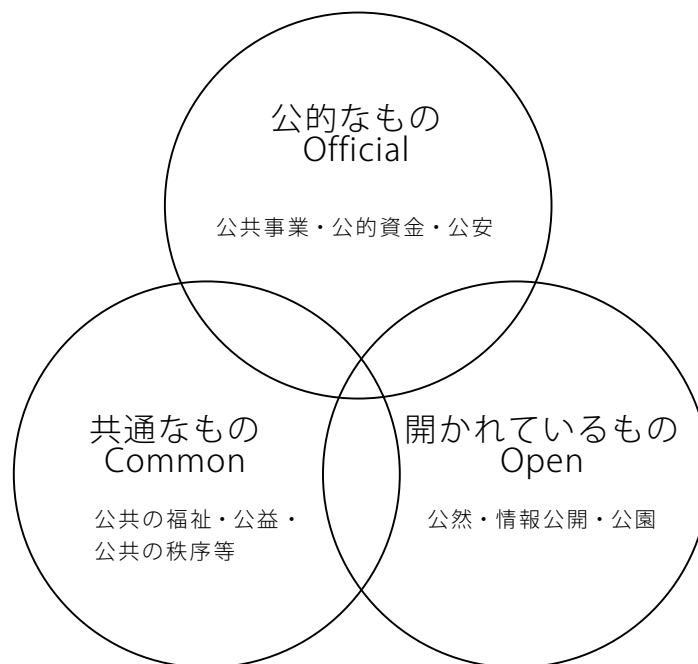


図 1-1-1 齋藤による「公共」の三つの視点（参考文献¹をもとに図として整理）

¹齋藤純一（2000）：公共性，岩波書店，ppviii-x

一つ目の Official とは、「国家が法や政策などを通じて国民に対しておこなう活動を指す」としており、例として、公共事業や公的資金、公安等の言葉が挙げられている。そして、「この意味での「公共性」は、強制、権力、義務といった響きを持つはずである」とも指摘している。二つ目の Common とは、「共通の利益・財産、共通に妥当すべき規範、共通の関心事などを指す」としており、例として、公共の福祉、公益、公共の秩序等の言葉が挙げられている。そして、「この意味での「公共性」は、特定の利害に偏していないというポジティブな含意をもつ反面、権利の制限や「受忍」を求める集合的な力、個性の伸張を押さえつける不特定多数の圧力といった意味合いも含む」と指摘している。最後に、三つ目の Open とは、「誰もがアクセスすることを拒まれない空間や情報などを指す」としており、例として、公然、情報公開、公園などの言葉が挙げられている。そして、「この意味での「公共性」はとくにネガティブな含みはないが、問題は、開かれてあるべきものが閉ざされているということだろう」と指摘している。また、これら三つの視点から「公共」という言葉の意味を整理したうえで、著書の中で用いる「公共的空間」とは、「不特定多数の人びとによって織りなされる言説の空間である」とし、「公共的空間」は「特定の場所を超えた空間といいかえることもできる」としている。これらの「公共」を巡る概念は政治理論・政治思想の専門家としての立場から整理されたものであるが、公共的空間が政治とのつながりの強い都市計画や都市デザインといった仕組みを背景に創出されることを考えれば、現実の空間においてもこれらの概念が反映される部分があると考えられる。

齋藤の整理に基づけば、本研究で扱う公共的空間とは、二つ目の Common 及び三つ目の Open の意味を満たすものであるが、後半で扱う公共的空間の整備・活用事例については空間の所有権及び整備・活用主体の区分が国や地方自治体か民間かは問わないため、一つ目の Official の意味は含む場合と含まない場合がある。そのため、本研究においてはこれら三つの視点は全てを満たすことは必要条件とはしない。また、研究対象とする日本と米国では、一般の人びとがこの「公共 (Public)」という言葉から受ける印象に差があると考えられる。三つ目の Open の概念に関しては日本、米国ともに共通すると考えられるが、用語の定義(序-1-3)で指摘した点に加え、西村²も「日本において公共性の源泉は「お上」にある」と指摘しているように、日本で公共空間といった場合、人びとの認識の中では Official の意味合いが強いと考えられる。一方、米国で公共的空間 (Public Space) といった場合は、行政の自治の仕組みや違いや市民の権利意識の高さから、Common の意味合いが強いと考えられる (表 1-1-1)。

²西村幸夫 (2005)：コモンズとしての都市，岩波書店，公共空間としての都市，pp5-27

これは Jane Jacobs の著書³等でも知られるように、米国では都市の在り方や公共的空間の必要性等を市民自身が考え、表明し、行政との協働（時には行政の決定を覆して勝ち取る）によって決定するというプロセスが根付いていることにも起因すると考えられる。そして、プレイスメイキングの目指す方向性は Official や Open な空間を、いかに地域の Common な空間に変えていくか、というものである。本研究では、このような日本と米国での公共性に対する認識の差異も踏まえた上で、公共的空間についての考察を進める。

表 1-1-1 日本と米国における「公共」の認識（筆者作成）

	公的なもの Official	共通な物 Common	開かれているもの Open
日本	◎	○	◎
米国	○	◎	◎

2) 公共的空間に対する関心の高まり

国土交通省は 2003 年の公共的空間に関する報告書⁴の中で「少子・高齢化社会の進展、環境への関心の高まりの中、「歩いて暮らせるまちづくり」を進めていくことがこれからのまちづくりの重要な方向性となっている。（中略）特に地方都市の中心市街地活性化等の地方都市再生を推進する上で、公共空間の賑わい創出が極めて重要となっており、（中略）道路、公園、広場等の公共的空間自体を賑わい創出の場として、より魅力あるものとする必要がある」と指摘している。また、西村らは、「ふたたび都市の公共性を問い直す時代に際して、都市空間の持つ意味合いがより重要性を増してきている。（中略）公共空間から都市の再生を問い直す視座を確立したい」として、2005 年に「公共空間としての都市」⁵を発表した。ここでは、都市の歴史や文化から振り返り、公共空間を軸に空間と仕組みの両面から都市再生の在り方やアプローチを提起している。さらに、2009 年には鳴海⁶が空間の所有や利用の権利等を横断した新たな空間概念としての自由空間を切り口に、街路を中心としたまちづくりの役割と可能性を論じている。そして近年では、シビックプライドやコミュニティデザイン、リノベーションといった多様な着眼点から公共的空間に対する取り組みが行われている。

このような公共的空間への関心の高まりの背景には、日本の公共的空間の特徴と、都市や

³Jane Jacobs（1961）：The Death and Life of Great American Cities, The Random House Publishing Group

⁴国土交通省都市・地域整備局（2003）：地方都市再生に資する都市公共空間の賑わい創出に関する調査報告書、「はじめに」（頁番号なし）L1

⁵西村幸夫他（2005）：公共空間としての都市, 岩波書店, p2 L7

⁶鳴海邦碩（2009）：都市の自由空間 -街路から広がるまちづくり-, 学芸出版社

建築の在り方の変化があると考えられる。もともと日本にはヨーロッパ諸国や米国と同等の意味での広場や公園というものはなく、道路や寺社仏閣の境内、江戸時代には明地等の空間を広場的に利用することで公共的な活動が行われてきた（日本の公共的空間の歴史と特徴に関しては第3章で詳述する）。その空間の使い方を利用者側が読み替えることによって、主たる機能とは異なる仮設的な広場が形成されてきたのである。そのようにして公共的に活用されてきた場所は「コミュニティの象徴となったり、様々な生活の場として機能してきた」⁷。しかし明治時代以降、海外から様々な都市文化や計画手法、建築様式等が流入したことに加え、関東では震災や戦災と言った都市改造の大きな契機もあいまって、都市の空間や建築はより明確な機能とそれに特化した地域、形態を持つようになった。具体的には用途地域、ゾーニング制度の導入による地区の機能純化や、モダニズム建築による屋内と屋外の空間の分離、ビルディングタイプごとの機能の明確化等である。こうした都市や建築の在り方の変化に関して間宮⁸は、「建物の内外を分かť境界だけでなく、町や都市においても異なる領域を分かť境界は独特な場を形成し、場としての境界は町や都市になくなくてはならぬ要素となっている。このことを現代の都市計画者たちは往々にして忘れがちである。というのも彼らはゾーニングの発想に立ち、町や都市を居住、商業、教育などの昨日によって分割しようとするからである。区域を分かť境界線は区域を分離分割するための線であり、この線によって囲い込まれたそれぞれの区域は特定の機能にもとづいて構成された同質的区域（居住地区、文教地区、商業地区など）となる」と指摘している。こうした都市計画的な変化に加え、民間事業者が所有管理するビルの増加、通勤時間の増大による自由時間の減少、住宅地の住民の属性の平準化等も影響して、都市の中の公共的な空間を利用者が読み替えて広場的に使いこなす、という日本古来の公共的空間の在り方は極端に難しいものになってしまった。そのような状況が変革の兆しを見せ始めたのは主に2000年代に入ってからであり、2003年に国土交通省が発表した「美しい国づくり政策大綱」では、戦後の復興期や高度経済成長期の施策によって都市の社会資本は量的には充足しつつあるものの、質の面でそれらが本当に魅力的なものとなってきたかということを自問している。国のこのような方向性の転換の流れの中で、近年になって都市再生特別措置法や中心市街地活性化法といった都市空間の形成に関わる法律の改正時に、公共的空間に関わる内容（道路占用許可の特例）が盛り込まれた事や河川敷地占用許可準則の特例といった公共的空間に関する規制緩和が実行され始めたことで、より

⁷平本一雄（1993）：新たな都市空間，ぎょうせい，p27 L1

⁸間宮陽介（2000）：グローバリゼーションと公共空間の創設，岩波書店，2025年日本の構想，pp.117-146, p129 L10

一層公共的空間の整備・活用を通じた豊かな都市空間実現への機運が高まっていると考えられる。そして、それらの仕組みを活用した先進事例も全国で生まれている。

3) 公共的空間が都市の中で果たす役割

都市の再生、特に地方都市中心市街地において公共的空間が重要な役割を果たすことは、研究の意義（序-1-4）でも触れたが、三角ら⁹の「人びとの領有行為によって在来の資本制度を超えて創り出された公共空間」という表現からもわかるように、公共的空間を実際に形成するのは空間のみでなくそこにいる人びとの活動によるところが大きい。それはつまり、質の高い公共的空間が形成されるということはそこには必ず人々の多様な活動があり、それだけの人が街に出てくる状況というのがいわゆる活気や賑わいがある状況であるとも言える。PPS はその著書¹⁰の中で、「街やコミュニティに生き活きとした公共的な空間がある場合には居住者は強いコミュニティ意識を持つ事になる。また、反対にそういった場がないときには人々はお互いに結びつきが希薄だと感じる事になる」と指摘している。公共空間デザインの第一人者である Jan Gehl も、「街を動きまわり滞留する人が増えると、一般に安全な街の可能性が高まる。人々が歩きたくなる街は、適度なまとまりのある構造を持っている。つまり、歩行距離が短く、魅力的な公共的空間があり、変化に富んだ都市機能を備えている。これらの要素は、都市空間のアクティビティと安心感を高める。そこでは街路に多くの目が注がれ、まわりの住宅や建物にいる人びとが街で起こっている出来事に積極的に参加する。」¹¹と指摘しており、都市における公共的空間の重要性を示唆している。日本国内においても、富良野市のフラノマルシェ、青森市のパサージュ広場、富山市のグランドプラザ、金沢市のプレーゴ、長野市のばていお大門等、中心市街地活性化の成功例とされる地域では公共的空間を中心とした広場や施設がその推進役を担っていることが多い。これらの都市では都市の再生に向けて、商業の活性化やまちなか居住の推進、公共交通の整備等の事業と連携して街のシンボルとなるような公共的空間を創出している。そうした場所が都市の再生に結びついているのは、単なる空間ではなく人びとの活動や想いを伴った「人のための広場」¹²として機能しているからであると考えられる。

⁹三角健二郎、土屋敦夫（2005）：市街地再生における「公共空間」の創出と中間団体の役割についての考察 大阪空堀地区の「からほり倶楽部」を事例にして、日本都市計画学会 都市計画論文集 No.40-3, pp667-672, p669 L30

¹⁰Project for Public Place（2000）：How to Turn a Place Around -A Handbook for Creating Successful Public Spaces-, Project for Public Spaces, Inc. p14 左 L13

¹¹Jan Gehl（2010）：Cities for People, Island Press, p14 L37

¹²山下裕子（2013）：再開発事業と連携した広場整備による中心商店街の賑わい創出 富山市まちなか賑わい広場「グランドプラザ」の事例研究、日本都市計画学会、都市計画 Vol.62 No.1, pp.30-33, p31 L32

しかし一方で、渡辺ら¹³が「近年、景観意識の高まりとともに、道路や公園などパブリックスペースの物理的な水準は大きく向上した。しかしそれら公共空間は形式的なハード整備にとどまり、都市生活を彩る「場」として機能するための、いかに使いこなすかというソフト面の視点については十分ではなかった」と指摘するように、多くの都市ではいまだにハード整備ありきの事業が多く、活用段階までを一体のものとして計画しなかったがために公共的空間の整備・活用やそれを契機とした都市の再生には至っていない。公共的空間を一種の地域資源と捉えて人びとの活動や思い入れを伴った「場」に変えていくためには、やはりそれを創出するプロセスの中で「作り手」と「使い手」の対話や協働が必要であると考えられる。土井ら¹⁴はセンス・オブ・プレイスを主題とした研究の中で、「近年の欧米での地域資産の活用を重視したコミュニティ再生の事例では、プレイスメイキングが中心概念と位置づけられることが多い。そこでは場所の重要性は帰属やコミットメントの意識を生み出すことにあると解釈される。プレイスメイキングとはこれらの意識を喚起し、人の交流や人と自然との交感を中心に据えた場所づくりを志向するものと言えよう」と述べており、都市の再生におけるプレイスメイキングの可能性と役割を指摘している。

こうした日本の状況に対して有効な成果をもたらす可能性をもったプレイスメイキングの手法の要点をより明確にするために、以降では人びとに活用され都市の再生に寄与するプレイスの概念とその構成要素について整理する。

¹³渡辺直他（2001）：中心市街地の賑わい創出を目的とした公共空間利用実験 千葉市「都市景観市民フォーラム」を事例に、日本都市計画学会，日本都市計画学会学術研究論文集，99.pp793-798, p793 左 L3

¹⁴土井健司他：センス・オブ・プレイスの歴史的文脈と人間－自然交流圏の質的向上に関する考察, p2 右 L15

1-1-2. センス・オブ・プレイスの思想

ここまで見てきたように、質の高い公共的空間とは単なる空間としてのスペースではなく、その空間が人びとの活動の舞台となり空間や街への想い入れ及び結びつきを強化する場としてのプレイスとなっている事が重要であると言える。ではスペースからプレイスへとなるためには具体的にどのような条件が必要なのかを、国内外の既往研究及び文献等から整理する。

原初的なプレイスの概念については地理学、人文学といった分野での文献が多くある。その中でもプレイスの概念形成に大きな影響を与えたのが Yi-Fu Tuan や Edward Relph である。Tuan は著書「トポフィリア」¹⁵の中で「トポフィリア」とは、人々と、場所（プレイス）あるいは環境との間の、情緒的な結びつきのことである。」と述べ、プレイスが人との結びつきを持つことの意味を指摘している。また Relph¹⁶は、場所の概念を Lukermann による考察（表 1-1-2）等を引用して整理したうえで「個性的で多様な場所はそこに住む人々の場所への深いかわりの現れであるという事であり、またそのような場所への愛着は、多くの人々にとって、人間との親しい関係と同じように必要かつ重要だという事である。」と述べており、場所が人との密接な関係性の中で形成される点と、生活における場所の重要性を指摘している。ここで言われている「我々の知識や位置づけ」や「場所への愛着」がセンス・オブ・プレイスと呼ばれるものであり、指摘の通りスペースをプレイスへと変えていく際の重要な要素となるものである。

表 1-1-2 Lukermann による場所の概念の考察（参考文献 ¹⁵（p29, L11）をもとに表として整理）

1. 位置という考え方	とりわけ他の事物や場所に関係する位置が絶対に基本的であるとする。位置はその内側の特徴「サイト」と他の位置との外部的関係「シチュエーション」によって記述できる。つまり場所は、空間的広がり「内側」と「外側」をもつ。
2. 場所は自然及び文化的諸要素の統合体である	「各々の場所は固有の秩序、つまり場所の調和性を持ち、それがその場所を隣接の場所から識別させる」。このことはどの場所もかけがえのない実体である事を明らかに意味する。
3. 全ての場所は、それらの相互作用と移動の空間のシステムによって互に関連している	全ての場所は循環構造の一部を成す
4. 場所には地域的な特色が与えられている	場所はより大きな地域の一部であり、かつ地域分化システムの中心である。
5. 場所は絶えず形成され、成長している	文化的・歴史的变化とともに新しい要素が加わり、古いものが消える。つまり場所は独自の歴史的要素を持つ。
6. 場所は意味を持つ	それらは人間の信念によって特徴づけられる。「地理学者はなぜ場所が人間の意識に実在の出来事として映るのかという事だけでなく、人々が場所に着いてどんな信念を持っているかを理解したいと望んでいる。人間の行動の根底にあって場所に順々に特徴を与えるのはただこの信念のみである」。

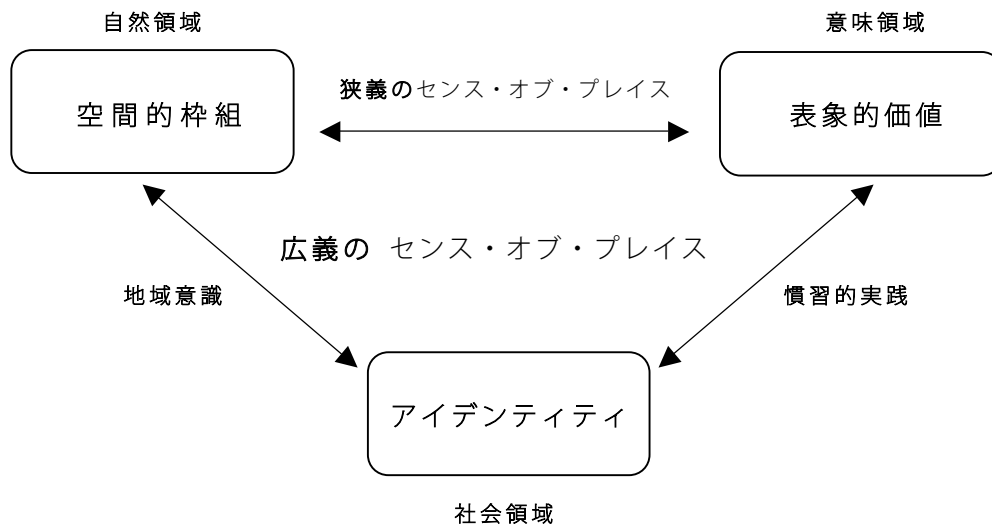
¹⁵Yi-Fu Tuan (1974) : Topophilia -A Study of Environmental Perception, Attitudes, and Values, Prentice Hall Inc., p27, L11

¹⁶Edward Relph (1999) : Place and Placelessness, Pion Limited

センス・オブ・プレイスは日本語で「場所性」、「場所らしさ」などと訳され、都市計画国際用語辞典¹⁷によると「ある土地が他の地域と差別化できるような、その土地のアイデンティティを表す風土的特質、文化的特質などを指す」ものとされている。さらに、「コミュニティに生活する人々が、そのセンス・オブ・プレイスを共有することにより、その住民のコミュニティへの帰属意識や責任感が醸成される。センス・オブ・プレイスを形成する要素はその場所固有の生態系やランドスケープだけでなく、祭り、宗教的儀式、民謡、舞踊、地域通貨といったその土地固有の文化も含まれる。」と指摘されている。この記述から、センス・オブ・プレイスとは単にその場所の空間的特徴を表すものではなく、その場所が生まれた背景やそこでの活動、そして長年の歴史の堆積によって形成されたその場所独特の文化や伝統芸能をも包括していることがわかる。Robert Hay はその著書「Toward a Theory of Sense of Place」¹⁸の中で人々の場所への意識に着目し「知覚的な領域」「情緒的な領域」「経験的な領域」という3つの領域における帰属意識によってセンス・オブ・プレイスが生まれると説明しており、それらは「場所のアイデンティティ」「場所への愛着」「場所への依存」といった要素に言い換えられるとしている。この指摘からも、センス・オブ・プレイスはスペースをプレイスへと変えていくうえで重要な要素であり、その形成に際してはその場所を認知する際の人々の知覚、情緒、経験といった感情的、感覚的要因によるところが大きいと考えられる。このような特徴と、より広範な分野での既往研究や文献調査の結果を踏まえ、土井らはセンス・オブ・プレイスの概念を図 1-1-2 のように整理している。土井らの整理では、センス・オブ・プレイスの概念は自然領域・意味領域・社会領域の3つの領域から構成されるとし、それらの相互作用を図化している。人為的な空間（都市空間）は自然領域に含まれ、先に触れた伝統文化や地域への帰属意識等は自然領域と社会領域の間の相互作用によって形成されるとしている。さらに自然領域と意味領域の間に生まれる狭義のセンス・オブ・プレイスのみではなく、その両者の存在に地域意識や慣習的実践が伴うことによって場所や人々自身のアイデンティティが創出もしくは強化される時、そこには社会領域が形成されると考えられ、自然領域、意味領域、社会領域の3つ要素が生まれている状態を広義のセンス・オブ・プレイスであるとしている。

¹⁷日本都市計画学会（2003）：都市計画国際用語辞典，丸善，p.K62, L1

¹⁸Robert Hay（1988）：Toward a Theory of Sense of Place, Trumpeter 5:4 Fall, p163, L10

図 1-1-2 土井らによるセンス・オブ・プレイスの概念整理（参考文献¹³より引用）

これらの文献や既往の研究で指摘されているセンス・オブ・プレイスの要素では主に土井らの言うところの意味領域もしくは社会領域の部分が大きいですが、それが創出されるプロセスには大きく3つの段階があると考えられる。まず根本として、活動の受け皿や特別な感情を抱く対象としての空間、もしくは一定の領域が必要であり、それが空間的枠組みとして規定される自然（山や川等）や人為的な空間としての都市空間（道や広場等）である。次に、それらの周辺に暮らす人々が日常的な生活の中で、特定の空間に対して他の空間とは異なる特徴や利用方法を見だし、何かしらの表象的価値が形成されることによって狭義のセンス・オブ・プレイスが生まれると言える。そして最後に、そこでの行為が慣習的になり、その場所が周辺地域を代表するような意識が人々に芽生えることで広義のセンス・オブ・プレイスが形成されられると考えられる。

ここまでに見てきた既往研究で言及されているプレイスの持つ要素を表 1-1-3 に整理する。いずれの研究においても、スペースがプレイスになるためには空間に対して人が抱く感情が重要な要素であるとしており、それが「価値付け」や「所属意識」、「愛着」といった言葉で表現されている。表現の差異はあるものの、こうした空間に対する利用者の想いはプレイスにとって欠くことのできない要素であると考えられる。さらに、そうした共通項に加えて Relph は「空間の環境」や「活動」を、Lukerman は「自然」や「文化的要素」、「循環型移動システムへの位置づけ」や「地域的要素」といった要素を挙げ、空間自体が持つ特色やそこでの起こる出来事の重要性についても言及している。さらに、土井らは「空間的枠組」と「表

象的価値」によって成り立つ狭義のセンス・オブ・プレイスに「アイデンティティ」の要素が付加されることで「広義のセンス・オブ・プレイス」に発展するプロセスを明らかにしている。これらのことからスペースからプレイスへと変わるためには、空間に対する利用者の想いに加え、その空間を取り巻く周辺環境や歴史的文脈、さらにそうした空間固有の特性が形成されるプロセス自体も重要な意味をもっていることが明らかになった。

表 1-1-3 既往研究におけるプレイスの持つ要素の整理（筆者作成）

研究者	スペース を プレイス に変える要素
Yi Fu Tuan	人びとの知識／利用者による価値付け
Edward Relph	利用者の所属意識／愛着／空間の環境／活動／意味
Lukerman	自然／文化的諸要素／循環型移動システムへの位置づけ 地域的特色／歴史的要素／人びとの信念
Robert Hay	場所の個性／愛着／場所への依存
土井ら	空間的枠組／表象的価値／アイデンティティ

地理学や人文学の観点からこのように分析されているセンス・オブ・プレイスの構成要素を、より具体的な項目に落とし込んで整理しているのが Matthew Carmona らの研究¹⁹である。Matthew Carmona らは、Relph の「空間に意味や個性、グループや共同体の所属意識が伴うことによってスペースがプレイスに変わる」という指摘や「フィジカル・セッティング (physical setting)」「アクティビティ (activity)」「ミーニング (meaning)」の3つは場所の個性を形作る最も基本的な要素である」という主張に言及した上で、Punter²⁰による都市デザインの考え方の中でのセンス・オブ・プレイスの構成要素を取り上げている。Montgomery の整理では、センス・オブ・プレイスの要素を「アクティビティ (Activity)」「フィジカル・セッティング (Physical Setting)」「ミーニング (Meaning)」の3つに分類し、それぞれについてより具体的な要素を挙げている（図 1-1-3）。アクティビティでは、土地利用や歩行者動線、音や匂いといった要素が挙げられており、フィジカル・セッティングでは、景観や建物の形態、ランドスケープや家具等が挙げられている。そしてミーニングでは、わかりやすさや文化活動団体、認知しやすい魅力や定性的な評価といった要素が挙げられている。これらの項目からもわかるように、この研究ではこれまで地理学的人文学的視点から語られてき

¹⁹Matthew Carmona 他(2003): Public Places Urban Spaces -The Dimensions of Urban Design-, Architectural Press, p99, 右 L27

²⁰J. Punter (1991): Participation in the design of urban space, Landscape Design, 200, pp. 24-27.

たセンス・オブ・プレイスを都市デザインの視点から捉え、現代の都市空間においても共通する具体的な内容に変換している。これによって、今後実際にセンス・オブ・プレイスを持つ空間を創出する場合に、どのような要素に配慮することが重要なのかを示している点で非常に有用な知見を含んでおり、実際の都市デザインの取り組みの中でも参考となる研究であると言える。

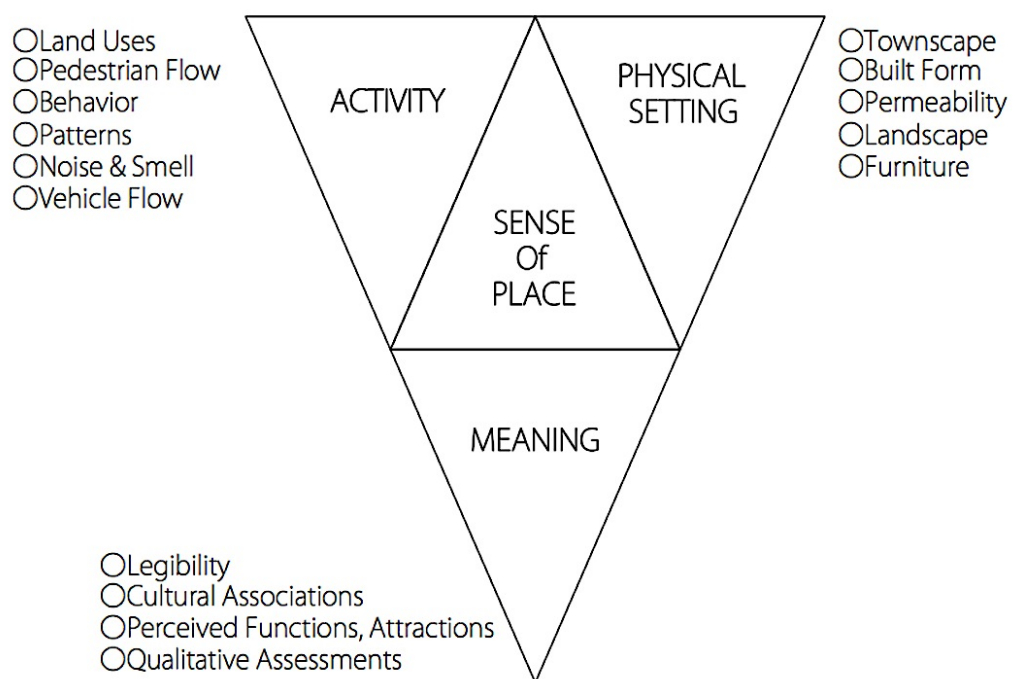


図 1-1-3 Punter によるセンス・オブ・プレイスの構成要素（参考文献¹⁹より引用）

ここまでに見てきたセンス・オブ・プレイスに関する研究及び言説を踏まえ、本研究におけるセンス・オブ・プレイスの概念は以下の3つの要素によって成り立つものとする。そしてその生成プロセス自体も重要であることから、都市デザインの視点から捉える公共的空間の整備・活用においてはそのプロセスデザインにも着目し研究の重要な視点とする。

■本研究でのセンス・オブ・プレイスの意義とその構成要素

都市に存在するスペースはセンス・オブ・プレイスを獲得することによってプレイスへと変化し、利用者をはじめとした多様な人々に愛着をもたれる豊かな空間となると考えられることから、センス・オブ・プレイスは都市デザインのアプローチを通して生活の質の向上に資する豊かな公共的空間を創出する際の、重要な要素であると言える。そして、センス・オブ・プレイスは以下の要素によって構成されるものとして扱うこととする。

①空間的枠組

自然の中で地理的要因によって形成された空間（山、河川、谷地等）や人為的操作によって形成された空間（集落、都市、道、広場等）であり、表象的価値の対象及び活動の受け皿となる物理的要素である。

②表象的価値

一定の範囲の空間に対する知識や体験に基づいて形成される愛着や帰属意識、象徴としての意味付け等であり、その空間に対する人々の心理的要素である。

③活動

一定の範囲の空間で行われる人々の行為であり、風土、歴史、文化等を反映する儀式や祭り、利用者の日常的な交流、滞留や通行といった行為も含む、実質的な機能的要素である。

1-2. プレイスの構成要素の役割と特徴

John Montgomery²¹の研究では、先のセンス・オブ・プレイスの要素と対応する形でプレイスが持つ要素についても整理している（図 1-1-4）。プレイスの分類ではアクティビティは共通であるが、センス・オブ・プレイスの分類の際のフィジカル・セッティングがフォーム(Form)に、ミーニングがイメージ(Image)にそれぞれ置き換えられている。プレイスの構成要素では内容がより具体的に挙げられており、アクティビティでは多様性やストリートライフ、人間観察やカフェ文化等が、フォームではスケール、ランドスケープ、空間と建物との比率、公共領域等が挙げられている。そしてイメージでは、象徴と思い出、受容性、心理的な近寄りやすさや都会的な印象、洗練された印象等が挙げられている。プレイスとは 1-1-2 で整理した空間的枠組み（物理的要素）、表象的価値（心理的要素）、活動（機能的要素）というセンス・オブ・プレイスの 3つの要素を満たし、図 1-1-4 で挙げられているフォーム、アクティビティ、イメージの各要素で挙げられている項目に対応している空間であると言える。この都市デザインの視点からのプレイスの構成要素の整理を基礎とし、フォーム、アクティビティ、イメージの各項目に関する既往研究及び文献資料を参照しながら、それぞれの頭目の詳細と意義、都市デザインのプロセスの中での配慮事項等について整理する。

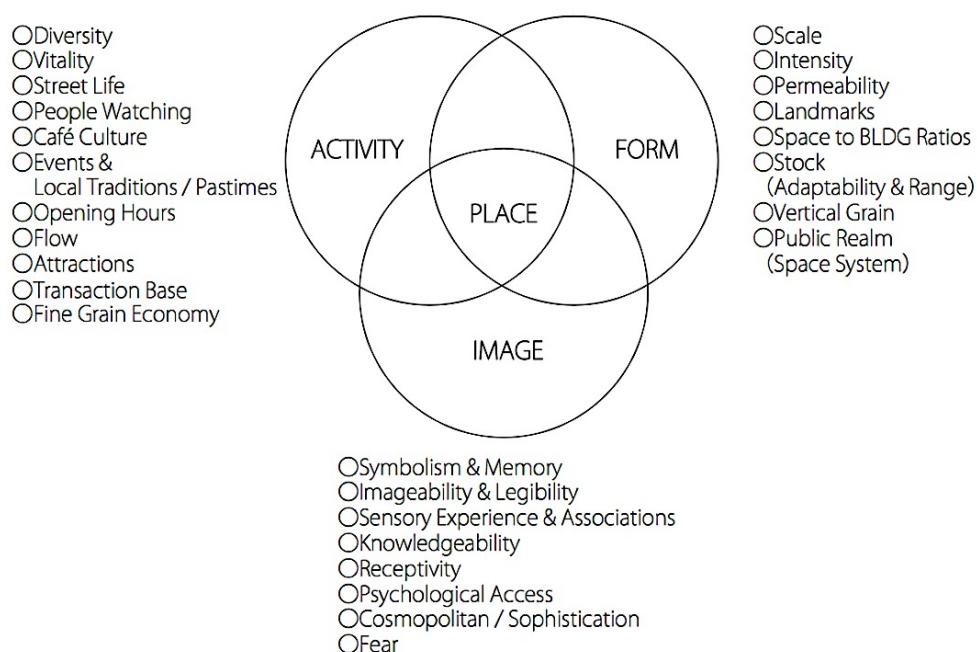


図 1-1-4 Montgomery によるプレイスの構成要素（参考文献²⁰より引用）

²¹ John Montgomery (1998) : Making a City: Urbanity, Vitality and Urban Design, Journal of Urban Design, Vol. 3, No. 1, pp. 93-116

1-2-1. フォームの役割と特徴

プレイスの構成要素としてのフォームに関する言説を、Montgomery によるプレイスの構成要素と照らし合わせながら整理する。フォームはその場所の物理的な特徴を規定するものであり、アクティビティやイメージに大きな影響を与える。

公共的空間の研究における先駆者の一人である Jan Gehl は、建築と屋外空間との関係性に関して記した著書²²の中で「人間の尺度に合わせて建物を設計することが大切である。(中略)それによって、結びつきが大きく左右される」として空間のフォームとアクティビティとの関連性を指摘している。ここで指摘されていることは具体的には建物の密度を高めることと街区を小規模に分節することによって街路でのアクティビティを高めることができるという、都市デザインの計画論である。また、「大きな公共的空間の規模を決めるときには、空間の境界を社会視野の限界に合わせるとよい。」とし、出来事が見える最大距離(70~100m)と表情が見分けられる最大距離(20~25m)を組み合わせる等、複数の社会視野の組み合わせが好ましいと述べている。これは Montgomery によるプレイスの構成要素のフォームに関する項目に照らし合わせると、規模 (Scale) や建物と空間との関係性 (Space to BLDG Ration) といった項目に該当する私的である。また、オランダの現代建築家 Herman Hertzberger はパブリック・スペースに関する著書²³の中で、設計者は「地域社会が個人的な責任を感じる」ことができるような共有空間をデザインすることが重要であるとしており、そうした空間で「地域社会を構成する一人一人がそれぞれのやり方で環境に貢献する事で、その環境とかわり合い、その中で一人一人が存在感を感じられるように」と述べている。この指摘からは、空間のフォームを適切にデザインすることで利用者のイメージに対して影響を与えることができることがわかる。また、集合住宅の共有空間のフォームに関しては「住居と住居を過度に切り離さないようにして、共同体への帰属意識を芽生えさせる機会を逃してはならない。この共同体への帰属意識は日常的な社会的接触の中に生まれ展開される」と述べており、適切な空間のフォームが日常的なアクティビティを誘発し、それによって場所は共同体への帰属意識というイメージが形成されるプロセスがより鮮明に指摘されている。これは私的な空間と公共的な空間の境界こそがイメージの形成に重要な役割を果たすことを示しており、フォームが内包する項目の公共的な領域 (Public Realm) に関連する記述として整理することができる。さらに、具体的なフォームのデザインに際しての留意点として「設計に際して建築

²² Jan Gehl (2010) : Life Between Buildings, Arkitektens Forlag, The Danish Architectural Press, p119, L12 p228, L6

²³ Herman Hertzberger (1991) : Lessons for Students in Architecture, Uitgeverij 010 Publishers, p43, L1

家が常に留意すべきことは、建物の利用者にそれぞれの部屋やスペースをどのように使うのかを決める自由をもたせる事だ。」「形態が使い方や体験を一方的に決めるのではなく、形態とはまた解釈されるものであり何かしら影響を受け得るものであるとすると、形態そのものも使い方や経験によって決定されるものといえる。」としており、フォームをデザインする際には実際にそこを利用する人々抜きには考えられないことを示唆しており、これは次章で詳述するプレイスメイキングの理念にも通じるものである。

カリフォルニア大学バークレー校の教員であった Clare Cooper Marcus らは大学での研究結果をまとめた著書²⁴の中で、Gibberd の「Town Design」、Eckbo の「Urban Landscape Design」、Cullen の「Town Scape」、Rudofsky の「人間のための街路」、Rowe and Koetter の「コラージュシティ」、Rob and Leon Krier の「Urban Space and Rational Architecture」、Rossi の「都市の建築」などを指して、「概して都市環境の設計者が単なる「思いつき」のヒントを得るのに役立っているそれらの本は、ふつうの人びとによる現実の空間の日常的な利用というずっと具体的な論点を探求するより、形態を分析するための普遍的な公理や有意義な方法に関心を持ち、非応用的なものになっている」と指摘している。Marcus の著書では、都市広場、近隣公園、ミニパーク、大学キャンパスの屋外空間、高齢者住宅の屋外空間、保育所の屋外空間、病院の屋外空間の 7 つのタイプを挙げ、それぞれについて設計者が配慮すべきデザインガイドラインが設計検討チェックリストとして示されている。都市広場を例にとると、はじめに予備的質問として広場の立地や周辺環境に関する項目が 8 つある。そして、規模、視覚的多様性、用途と活動、微気候、境界、サブ空間、通行、座具、植栽、レベルの変化、パブリックアート、噴水、彫刻、ペービング、食物、企画、露店、インフォメーションと標識、メンテナンスとアメニティといった大項目があり、その中に合計 110 の項目が挙げられている(表 1-2-1)。規模と視覚的複雑性の項目では、Kevin Lynch や Jan Gehl の示した広場の寸法を参照しながら広場のサイズを決定することや伊記載や空間のくぼみ等、視覚的に認知される空間の多様性を創出することを推奨している。次に用途と活動では、通り抜ける人と滞留する人がどちらも快適にいられることを基準に複数の配慮事項を挙げている。微気候とサブ空間の項目では、日向と日陰のバランスや広場での温度、また女性と男性で好む滞留空間が異なること等を指摘している。境界と通行の項目は関連が強く、周辺道路の車の環境や歩行者専用道かどうか、水平方向、垂直方向ともに人々が広場を利用する際に妨げとなるような段差

²⁴Clare Cooper Marcus and Carolyn Francis (1990) : People Place -Design Guidelines for Urban Open Space, Van Nostrand Reinhold Company-, p17, 左 L22

がないか、また意図的にサンクン広場とする場合はその深さが適切かといった項目が挙げられている。広場を計画する際には面する街路の状況や人々の通行量等に配慮することもあることがわかる。座具に関しての指摘は非常に具体的であり、イスやテーブル等の配置から、置く数の検討、座面の高さの設定、ベンチ等の材質、設置する間隔や向き等について詳細に記述されている。さらに、一次的座具のみでなく、二次的座具の有効性も指摘しており、花壇の縁等場合によってはベンチとして利用できるような座れる高さに設定しておくこと等が指摘されている。この点は Herman Hertzberger が指摘した利用者による解釈の余地を残したフォームのデザインに通じる考え方である。植栽は広場にアクセントをつける重要な要素であり、これに関してもその色彩や高さ、葉の形状、花の咲く時期や樹種のバリエーション、メンテナンスに考慮した選定と配置等が記載されている。レベルの変化については境界の項目と関連して、人々の通行やスムーズな移動を妨げないといった基本的なことから、視覚的に空間に奥行きをだすための配慮や植栽を活かした視線の誘導等の項目が挙げられている。次にパブリック・アート、噴水、彫刻、ペービングの項目は空間の印象を左右する重要な項目であり、その色やスケール交通の騒音との関係性、作品が与える印象等について指摘している。食物、企画、露店はその空間の活発な利用を促す直接的な要因になり得る項目であり、イベント時に座る場所やステージとなる場所、必要な設備や機材に関する項目、また周囲の飲食店の有無やファーマーズ・マーケットへの空間的対応、トイレや水飲み場の設置に関する項目が挙げられている。最後に、インフォメーションと標識、メンテナンスとアメニティの項目では、広場利用者に対する適切な案内表示や近隣の交通手段に関する案内、またゴミ箱の設置数や人々が座ることのできる芝生エリアへの水まきのタイミング等が指摘されている。

Marcus によるこの研究は、人々の都市広場での行動を実際に観察し、その分析を通して、居心地の良い広場の空間をデザインするために必要な配慮事項を明らかにしたものであり、Montgomery が示したプレイスの構成要素を実現するための建築デザインの手法として位置づけられる。これまでの地理学的、文化人類学的な分野でのプレイスに関する議論を、建築デザインとして実際の都市空間でいかにして実現するのかという段階で、公共的空間をデザインする際のフォームの在り方とその手法を具体的に示している点において、新規性と独自性のある研究であると言える。また、チェックリストの中に、用途と活動、食物、企画といった項目が含まれていることも重要であり、ここからもフォームとアクティビティとを結びつけて考えることの重要性が読み取れる。

表 1-2-1 都市広場のデザインガイドライン（参考文献²³（pp93-97）をもとに表として整理）

a	予備的質問
a-1	地区のパブリック・オープンスペースの分析に基づけば、提案している親切空間は歓迎され利用されることが予想されるか。
a-2	施主と設計者はその広場をどのような機能のために設計すべきかを既に決定しているか。そのような機能には、それとわかる建物の後退、移行ゾーン、昼休み時の急速、バスの待ち合わせ、歩道のカフェ、展示、パフォーマンス、あるいは街区の歩行者による通り抜けなどがある。
a-3	全開発のための敷地計画の最初の段階での広場の位置を決定することにおいて、あるいは特定の位置に決定された広場が最良の形態と細部になるかどうかを確かめることにおいて、街区の位置と空間のタイプとの相互関係が考慮されているか。例えば歩道と同一レベルのコーナーに位置づけることによってよく利用される可能性があること、あるいは街区の中程にクルドサック（袋小路）状に配置することによってオアシス風になる可能性があることを確かめているか。
a-4	900 フィート（270m）の誘致圏を前提にすれば、現在サービスを受けていない人々が提案している開発によってサービスを受けることになるか。
a-5	誘致圏内には昼休み時の利用者になる多くのワーカーがいるか。
a-6	その広場は多様な人々（勤労者、買い物客、旅行者）が利用する場所に位置しているか。
a-7	広場の位置は、ダウンタウンのための既存のあるいは提案されている歩行者システムに適合しているか。
a-8	その地方の気候は広場を設けることを正当化しているか。屋外空間が1年のうち3ヶ月未満しか利用されないようなら、パブリックな屋内空間を付加することを考慮すべきである。
b	規模
b-9	すべての位置と周辺との関係が異なっていることを勘案し、広場の寸法を制限することに関するリンチやゲールの示唆を考慮しているか。快適な寸法として、リンチは 25m×100m を、ゲールは 70m×100m（イベントを見物する最大距離）を提案している。
c	視覚的複雑性
c-10	その設計は、多様な形態、色彩、質感（噴水、彫刻、多様な座る場所、ヌーク（nook:窪み）とコーナー、植木と灌木、レベルの変化）を組み込んでいるか。
c-11	広場からの複雑な眺めが可能ならば、その設計はそれらを活かしているか。
d	用途と活動
d-12	広場はゆっくりする人々と通り過ぎる人々のいずれにも対応するよう設計されているか。あるいは両方の機能に対応するなら、それらが互いに妨害しあわないように広場とそれとわかるサブ空間を設けることにしているか。
d-13	広場を近道することを促すことを意図しているなら、歩道と広場の間のレベル差などの障壁は取り除くことにしているか。
d-14	人々が広場にとどまりゆっくりすることを促すために、密度の高い設え、魅力的な興味の中心となる要素、画定される端部などを活用しているか。コンサート、集会等の利用が予想されるなら、妨げる物がないオープンエリアを設けることにしているか。
d-15	広場設計は、男性は「前庭」経験＝パブリックな相互関係を強く好み、女性はリラックスし落ち着いた「裏庭」経験を強く希望するといった差異に注目しているか。
d-16	広場は、いわゆる空間や要素を「強固な物にする harden」のではなく、ヴァンダリズムや「望ましからぬ輩」の存在を最小限にする（あるいは群衆の中で目立たない存在にする）方策を講じて、よく利用されるように設計されているか。
e	微気候
e-17	その広場の敷地は、1年を通じて日差しを最大限受ける条件をもっているか。
e-18	夏が大変暑くなる地域では、植栽、天蓋、格子垣などによって日陰ができるよう考慮しているか。
e-19	市の政策として、パブリック・オープンスペースに達する日差しを現状維持するか、あるいは現状より多くするよう建物の高さや容積が規制されているか。
e-20	広場は、1年のうち少なくとも3ヶ月間、昼休み時に華氏 55 度（摂氏 12.8 度）以上になるか。ならないようならパブリックな屋内空間を付加することを考慮しているか。

e-21	昼休み時の平均気温が華氏 55 度（摂氏 12.8 度）以上の月間について日当り・日陰のパターンを描き出し、座るエリアをどこに位置づけるべきを考えているか。
e-22	隣接建物からの眩光が、広場に不快な視覚的状态や温度状態をつくり出さないか。
e-23	隣接建物からの反射光を広場の日陰エリアを明るくするために活用しようとしているか。
e-24	広場の風のパターンを事前評価しているか。夏にあまり暖かにならない都市では、風が強いことで広場が利用されない事態が生じないか。
f	境界
f-25	歩道を通行する人々の広場への視覚的・機能的アクセスを不可能にすることなく、舗装の変化や植栽等で境界を明示することによって広場を歩道とは別個の空間に見えるよう図っているか。
f-26	広場がオアシスとして機能するよう意図していない場合に、広場は少なくとも 2 つのサイドでパブリックな通路空間に接しているか。
f-27	植栽のような広場設計の特徴は、広場に注意を引きつけるようパブリックな通路空間へ延長しているか。
f-28	広場と歩道との間に必要とされるレベルの変化は 3 フィート（0.9m）以下にしているか。
f-29	広場と隣接建物との間の視覚的・機能的移行ゾーンが考慮されているか。座具・テーブル・デスクを窓かドアのいずれかのサイドに近すぎる位置場所に配置することによって、広場利用者が建物利用者いずれかのパーソナル空間が邪魔されていないか。
f-30	地上の建物の用途をオフィスや窓のない壁ではなく、小売り商店や喫茶店にすることによって、広場を活気づけるよう配慮しているか。
f-31	屋外で喫茶店の座具を使えるか。それは人々を惹き付けるような魅力的なカラーになるか。
f-32	広場の端部は、多様な座具と眺める機会を提供するべく多くのヌーク（窪み空間）やコーナーをもつように設計しているか。
g	サブ空間
g-33	それが大きい広場なら、利用者のために多様な実験的環境を提供するべくサブ空間に分割しているか。
g-34	サブ空間をつくり出すためにレベルの変化、植栽に多様性、座具の配列のような特徴を活用しているか。
g-35	サブ空間は、そのいずれにも利用者が孤立感を持たない形に他のサブ空間と分離しているか。
g-36	サブ空間は、すでにそこに誰かがいる場合にそこに入ること、まるで侵犯するよう感じない程度に広がっているか。
g-37	サブ空間は、一人や少人数でそこに座るのは物怖じすると感じたり、疎外されていると感じたりしない程度のスケールになっているか。
h	通行
h-38	広場は、既存のダウンタウンの通行パターンと整合するよう、あるいはその質を高めるような設計をしているか。
h-39	広場は、歩行を促すような安全な歩行者通路、モール、車乗り入れ禁止街路等からなるシステムに結びついているか。
h-40	ラッシュ時に人々がたどる歩道と建物入り口との間の直行経路を予想することに考慮しているか。
h-41	広場の空間構成は、広場周辺の喫茶店、銀行、あるいは小売り商店へ簡単にアクセスできるようになっているか。座具や眺める場所へのアクセスについてはどうか。近道あるいは楽しい通り抜けについてはどうか。
h-42	歩行者の流れを導く必要が希望があれば、あまり効果がないと分かっているペービングの色やパターンの変化ではなく、ウォール、プランタ、ボラード、あるいはレベルや質感の明確な変化を活用しているか。
h-43	広場設計は、歩行者は空間の中程を歩き、座る人は空間の端部に集まる傾向を考慮しているか。
h-44	広場は、身体障害者、高齢者、乳母車を押す親、カートを引く露天商のニーズに対応しているか。可能な場合には、斜路が階段に並行して配置されるか。あるいは全てのレベルにアクセスすることを可能にしているか。
i	座具
i-45	座具が広場利用を促す最も重要な要素であることを認識しているか。
i-46	座具は、ほとんどの広場で普通に見出される様々なタイプの座る人のニーズを満たしているか。

i-47	座具は、昼休み時間に日が当たる場所に、あるいは大変暑い場所では日陰になる場所に配置されているか。
i-48	広場の座具は、座る人は通り過ぎる他の人を眺めることが出来る場所に引き寄せられることを反映した位置や配置になっているか。
i-49	広場設計において、利用者が疎らなときに利用する人を怖じ気づかせるおそれがある「ベンチの海 sea of benches」をつくり出さないで座具の総容量を増加させるために、2 次的座具（草に覆われた築山、眺めのあるステップ、座れるウォール、座れる擁壁）を設けることを考慮しているか。
i-50	広場には 2 次的座具とほぼ同数の 1 次的座具が備えられることになっているか。
i-51	（芝生を除く）2 次的座具は、座面高さが 16～30 インチ（40～75 センチ）になるよう設計されているか。
i-52	ベンチは木製とすることを優先しているか。それらには、融通性のある使い方が出来るよう背もたれのない 3 フィート×6 フィート（0.9m×1.8m）のベンチを含めているか。
i-53	一部の座具は、人々が視線を合わせないで、あるいは相互関係なしに見知らぬ人の近くに座れるよう、直線状（ベンチ、ステップ、レッグ、）か外に向いたサークル状に配置されるか。
i-54	グループに対応するために、背もたれのない間口の広いベンチの設置、複数の座具の直行は位置、そして可動椅子と可動テーブルの設置を考慮しているか。
i-55	座具は、日当り、日陰、その中間を利用者が選択できるように配置されるか。
i-56	プランタや他の要素を配して、一部の座具にプライバシー感をつくりだしているか。
i-57	座具の向きは、水の眺め、遠望、エンターテインメントの眺め、木々の眺め、通行人への眺めを可能にするよう多様になるか。
i-58	座具は機能酔うな「暖かい」と感じられる材料でつくられるか。また「冷たい」と感じられる材料（コンクリート、金属、石材）、あるいは座ると衣服をいためるように見える材料は使わないようにしているか。
i-59	座具の適切な量を決定することにおいて、プロジェクト・フォア・パブリック・スペースによる広場面 30 平方フィートにつき座具の間口 1 フィート（10 平方メートルにつき 1m）という水晶値、あるいはサンフランシスコ・ダウンタウン・プランによる広場の周長 1 フィートにつき座具の間口 1 フィートというガイドラインに従っているか。
j	植栽
j-60	利用者の色彩・光・地表の勾配・匂い・音・質感についての認知の度合いを高め、豊かにするために、多様な植栽を活用しているか。
j-61	他のサブ空間に対しシスルーな効果がある事が望ましい場所には、鳥の羽のような葉を持つ、葉と葉の隙間の多い樹木を選んでいるか。
j-62	広場を周辺のレベルより低く（サンクンに）しなければならないなら、すぐに歩道レベルより上方に成長する樹木を植える事にしているか。
j-63	風の強い広場には、密に生い茂った樹木が強い風に合うと受けるようなダメージを減少させるために「樹冠 canopy」がオープンになる樹木を選んでいるか。
j-64	それらの色彩や匂いを考えて多様な一年草・多年草・灌木・樹木を選んでいるか。
j-65	成熟した植物の実際の高さや容量は、眺め・日陰・メンテナンスに関連づけて考慮しているか。
j-66	隣接建物の壁を目隠しする事が必要なら、光が建物の窓にいくよう樹種を選び、植える位置を決定しているか。
j-67	人が植栽エリアに座らざるを得なくなり、植物が傷む結果にならないよう、十分な量の座具を備える事にしているか。利用者が植栽エリアに座らなくて済むよう、プランタの座るウォールの奥行きを深くしているか。
j-68	芝生は、広場の全体的な性格に変化を付け、ピクニックする、眠る、読む、日光浴をする、寝そべる等のカジュアルな活動を促すよう設計しているか。
j-69	芝生エリアは、座ったり眺めたりする機会を改善すべく一段高くしているか。あるいは勾配がつけられているか。またより小規模なより親密感の有るエリアになり、「大草原」のような広大な広がりにならないよう配慮しているか。
k	レベルの変化
k-70	より小規模なサブエリアをつくり出すために、ほどほどだが見分ける事の出来るレベルの変化が幾箇所か広場設計に含まれているか。

k-71	レベルの変化を座るエリアと通行とを分離する手段として考慮しているか。
k-72	レベルの変化を採用するなら、レベル相互の視覚的つながりは維持されるか。
k-73	レベルの変化を組み込む場合に、身体障害者や乳母車を押す人々等のアクセスを可能にするために斜路を設ける事にしているか。
k-74	人々を眺めている間もたれることができるウォールや横木のある、高い位置の卓越した場所が設けられているか。
k-75	広場と歩道との間に劇的なレベルの変化（アップかダウンのいずれか）があると、広場はあまり利用されなくなる。このような変化を付けないようにしているか。
k-76	広場を周辺よりかなり低くしなければならないなら、人々がそこへ入る事を促す何らかの人目を惹く特徴を付ける事にしているか。
k-77	広場を周辺より高くしなければならないなら、植栽がその存在を「告知 announce」し、人を惹き付けるよう配慮しているか。
l	パブリックアート
l-78	パブリックアートを広場設計に含めるなら、それは楽しみと喜びの感じをつくり出し、遊びと創造性を刺激し、見物者相互のコミュニケーションを促す物になっているか。
l-79	人々は企画されているパブリックアートと交流するーそれに触る、それに登る、その中で遊ぶー事が出来るか。
l-80	そのアートは、少数のエリートではなく大部分の甲州に「語りかける speak」可能性を持っているか。
m	噴水
m-81	噴水や他の水関係の特徴を、その視覚的・聴覚的な魅力を考えて、広場設計に含めているか。
m-82	噴水の音が交通騒音をマスキングするように図っているか。
m-83	その噴水は広場空間とスケールがマッチしているか。
m-84	風が水をまき散らし、そのことで座るエリアが使えなくなる事はないか。もしそうなら、噴水を調整するためにフルタイムの庭師か広場管理人を常駐させる事が出来るか。
m-85	噴水は、広場の来訪者がそれと交流できるよう「自由に利用できる on hand」設計になっているか。
m-86	噴水を作動させる経常費は、噴水の作動を確認するように算出されているか。
n	彫刻
n-87	広場に彫刻的要素を使う予定なら、それらは広場そのものとスケールがマッチしているか。
n-88	経験できる彫刻、すなわち人がその周りに座れる、それに登れる、その形を変えられる彫刻がいくつ備えられるか。
n-89	彫刻は、広場の通行パターンや視線を妨げないように位置を決めているか。
n-90	広場が単に彫刻のための背景になっているという印象をつくり出さないよう、彫刻は広場の中心を外した位置に据える事にしているか。
o	ペービング
o-91	主要な通行経路は、広場利用者の主要な「希望線 desire line」に従っているか。
o-92	設計意図が歩行者流動を一定の経路へ導く事であるなら、歩行を妨げる場所には丸石が大きい砂利を使う事にしているか。
o-93	歩道から広場への移行ゾーンである事を、出入りを邪魔する事なく、標示するために、ペーピングの変化を採用しているか。
p	食物
p-94	食物の露店、食物のキオスク、あるいは屋内外カフェのようななんらかの食物サービスが広場の中や隣で利用できるよう図っているか。
p-95	弁当か露店で買い求めた食物のいずれかを座って食べる快適な場所は存在するか。
p-96	食事の便宜を増大させるためにレストランで見られる水飲み場・トイレ・電話を設ける事にしているか。
p-97	食物の包みや容器の散らかりを防ぐために、広場全域に十分な数と容量のくず入れを備える事にしているか。
q	企画
q-98	広場の管理方針は、一定期間の展示・コンサート・舞台芸術のような広場における特別なイベントを奨

	励しているか。
q-99	広場設計は、パフォーマンスのないときに座る、昼食をとる等に利用できる機能的なステージエリアを含んでいるか。
q-100	ステージは、歩行者の通行を不当に妨げないよう、また見物人が日差しにまともに向き合わないよう位置を考慮しているか。
q-101	見物人のために可動椅子が備えられるか。またそのような椅子を使わないときに収納する物置を近くに設ける事にしているか。
q-102	広場にイベントスケジュールや内容を書いたポスターを張り出せる、広場利用者がすぐ見る事が出来る場所が有るか。
q-103	イベントを知らせるのに使える何らかの方法ー装飾・幟・垂れ幕ーは考えられているか。
q-104	イベントの日に設営される一時的露店のための場所があるか。
r	露店
r-105	広場は露店を出せるよう設計してあるか。露店が開く事は、その空間を活性化し、セキュリティ確保の手段になり、周辺の小売り商店の人気を増大させる事が多い。
r-106	とりわけすでに昼休みの利用に人気のある広場、まずく利用され利用者を惹き付ける何かを必要としている広場、および多くの歩行者の有る歩道や公共輸送広場に露店を出す事を考慮しているか。
r-107	広場は、ファーマーズマーケットに利用できるエリアを設けるようにしているか。
r-108	マーケットや露店を設ける場合には、その施設へ注意を惹き付け、シェルターと日陰をつくり、ダウンタウンのスケールとコントラストをつけるために、そのエリアにカラフルな布製の「屋根」を設ける事にしているか。
r-109	露店かマーケットのエリアは、簡単にアクセスでき簡単に見つける事が出来るが定常的な広場の通行の妨げにならない場所に位置づけているか。
s	インフォメーションと標識
s-110	建物名前を明確に示し、日没後によく照明される事になっているか。
s-111	建物のメインエントランスは分かりやすいか。
s-112	建物に入ってすぐにインフォメーションデスク、レセプションデスクを見つける事ができるか。あるいは明確な標識が有るか。
s-113	訪問者にエレベーター、トイレ、電話、およびカフェテリアやコーヒーショップの位置を指し示す標識を備える事にしているか。
s-114	建物を出るときに駅やバスストップ、タクシースタンド、近くの街路への道を指示する明確な標識が備えられているか。
s-115	近隣地区のシンプルで明確なマップを掲示する事を考慮しているか。
t	メンテナンスとアメニティ
t-116	芝生を刈り揃えグリーンに保ち、萎れた花を取り除く等植栽をメンテナンスする適切なスタッフが配置される事になるか。メンテナンスに一定の疑問が残るなら、魅力的だがメンテナンスにあまり手のかからない植栽にするようつとめるべきである。
t-117	ゴミの溢れ出しを防ぐために、十分な数と容量のくず入れが備えられる計画になっており、しっかりとしたゴミ収集スケジュールが確立されているか。
t-118	座るためにも使われる芝生は、プランタの灌木と草花と同様に昼休み時には乾いているよう灌水される事になるか。

Marcus らは、建築デザインの視点から公共的空間の空間形態（プレイス）を捉え、主に広場の内側の空間において配慮すべき事柄をチェックリストとして整理した。一方、Ian Bentley らは都市デザインの視点から公共的空間の空間形態を捉え、周辺環境も含めたより広域な範囲でのデザイン手法について、配慮すべき事柄を整理している²⁵。日本語版の訳者である佐藤圭二はあとがきで「都市の評価は人に解釈され、そこへ行くことを選択されることによって決まる。人に選択されるように場所をデザインすることが、デザインの目標であり、人に選ばれるように反応する場所をデザインすることがデザイナーの役割である。」²⁵ (p246, L20) と述べ、Ian Bentley らが挙げた、人に選ばれる場所をデザインするための以下の 7 つキーワードの意義を説いている。

- ①行きやすさ（Permeability）
- ②多様性（Variety）
- ③わかりやすさ（Legibility）
- ④融通性（Robustness）
- ⑤視覚上の適切性（Visual appropriateness）
- ⑥豊かさ（Richness）
- ⑦個性化（Personalization）

これらのキーワードにはそれぞれ付随する具体的なデザインの内容がある（表 1-2-2）。それらを見ていくと、まずその空間へアクセスする際の「行きやすさ」については、周辺地域の通りと街区を分析し、プロジェクト対象地へのアクセスポイントを整理することや街区の規模、敷地内の通路の通し方といった交通計画や土地利用計画上の配慮事項が挙げられている。この項目と関連するのが「わかりやすさ」で挙げられている項目であり、Kevin Lynch²⁶が分類した都市の 5 つの要素（Paths, Nodes, Edges, Districts, Landmarks）を引用して解説している。まずは既存の状態でわかりやすさがどの程度あるのかを把握し、敷地とその周辺の空間要素を活かすような街区割と敷地内通路をデザインすることを指摘している。またディストリクトやパスに強い印象を持たせる場合には建物の高さを通りの幅の関係、いわゆる D/H に配慮することが挙げられている。これはフォームを構成する項目にある空間の強度

²⁵Ian Bentley 他（1985）：Responsive Environments, Elsevier Ltd.

²⁶Kevin Lynch（1960）：The Image of the City, Massachusetts Institute of Technology and President and Fellows of Harvard College

(Intensity) に該当する。そしてそれらを設定した上で、敷地内のノードを適切に配置することとわかりやすさが向上するとしている。この 2 つのキーワードで指摘されている内容は、都市計画及び都市デザインの分野で検討されるものであり、Marcus の都市広場に関するチェックリストの前提となる周辺環境を形成する段階である。また、「視覚上の適切性」においても、周辺環境や隣接する建物との関係性とデザインについて言及されており、地域のコンテクストの中から表現の拠りどころとなる形式を見つけ出すこと、また最終的には計画しているものがふさわしい見え方になっているかどうかを利用者のグループに確認しながら進めること等が記述されている。さらに、「多様性」に関しては、人々を引きつけるような用途の設定や開発・事業計画における経済的実現性等に関する項目も含まれており、ソフト面での検討も併せて行うことが結果として空間のフォームにも大きな影響を及ぼすという事実を指摘している。そして、「融通性」では屋外空間に面する地上階に活気生まれるよう計画することや、住宅の場合は私的な屋外空間も設けること、建物と公共的空間との境界をより幅広い用途に利用可能な空間とすること等が指摘されている。「豊かさ」に関しては視覚的複雑性として観点から、建物外観がどの位置からどれくらいの人に見えるかといった調査を行い、それに耐えられる仕上げやデザインとすること等が挙げられている。最後に「個性化」では、内装、内部と外部の境界、窓といった部分を詳細に遣唐使デザインすることで、空間のフォームに個性が生まれるとしている。

この文献を通して読み取れることの一つは、都市デザインの視点においても、対象空間のスケールを横断して計画すること、また経済的実現性や用途的なマネジメントについても都市デザインの計画の中で検討することが重要であるということである。日本では扱う空間のスケールによってその形態をデザインする主体が分業化されており、基本的に都市計画の分野から敷地内の建物に関わる詳細なデザインについて言及する機会は多くない。しかし、ここでの整理の仕方からわかるように、人に選択される場所をデザインするには配慮事項・検討事項を、スケールで分けるのではなくその形態の操作が意図する効果(7つのキーワード)によって分けるべきであり、その中でスケールを横断して検討することが重要なのである。Jan Gehl や Herman Hertzberger が指摘したフォームに対する基本的な考え方を踏まえた上で、都市的スケールの空間から個々の公共的空間（広場や公園等）まで、Marcus や Ian Bentley らが示した詳細な都市及び建築デザインを行っていくことによって、プレイスの構成要素として成り立つ空間のフォームが実現できると考えられる。

表 1-2-2 プレイスをデザインするためのキーワード（参考文献²⁴をもとに表として整理）

	デザイン・プロセスのキーワード	具体的なデザインの内容
1	行きやすさ（Permeability）	既存のリンクを使う 通りと街区のシステムのデザイン 通りの種類と交差点のデザイン 街区の大きさのチェック
2	多様性（Variety）	敷地のための用途設定 歩行者交通を集中させる 両立しにくい用途の関係づけ プロジェクトの価値の計算 計画コストの計算 経済的実現性のチェック
3	わかりやすさ（Legibility）	「わかりやすさ」の分析 わかりやすさと利用者 新と旧の空間要素の結合 ディストリクトの配置 強いパスの課題を持つディストリクト パスの囲み ノード 目印の連続性
4	融通性（Robustness）	融通性のある家族用住宅 好ましい建物の形態 活動的な建物の正面 インテリア：大きなスケールの融通性 内部空間：小さなスケールの融通性 住宅：プライベートガーデン スペースのエッジ 車両交通量が多い通り 共有される通りスペース 歩行者のスペース 微気候
5	視覚上の適切性（Visual appropriateness）	詳細な外観：仕様 視覚場のキューを探す コンテクスチュアル・キュー：周辺の場所 コンテクスチュアル・キュー：隣接する建物 ユース（用途）・キュー：多様性と融通性の支援 コンテクスチュアル・キューとユース・キューの結合
6	豊かさ（Richness）	視覚的な豊かさ 視覚的なコントラスト 見る距離、人数、時間 見る距離との関係 見る時間との関係
7	個性化（Personalization）	内壁 敷居 窓 建物の外観

1-2-2. アクティビティの役割と特徴

公共的空間におけるアクティビティに関しては、国内外の様々な既往研究及び文献で言及されている。デンマーク・コペンハーゲンのストロイエを始め、世界の都市の公共的空間の研究を行った Jan Gehl²¹ は屋外での活動を 3 つの型に分類している。すべての条件化で行われる活動としてまず挙げているのが「必要活動」である。「必要活動」とは、通勤通学や日用品の買い物、郵便配達や荷物の運搬等、少なからず義務的な要素を含むものであり、必要にかられて行われる活動を指す。この場合、人々にはその行為をしないという選択肢がないため、それを行う空間のフォームや質の影響はほとんど受けない。一方、「任意活動」と呼ばれる活動は空間のフォームや質の影響を大きく受ける活動である。「任意活動」は、利用者自身にその行為を行いたいという意志があり、時間や場所の制約がない場合にのみ行われる活動である。公園での散歩や屋外での飲食、レクリエーションのプログラムに参加するといった行為がこれにあたる。最後の「社会活動」は、これら 2 つの活動が発展した合成的な活動であると定義されている。「社会活動」が他の 2 つの活動と大きく異なるのは、そこに自分以外の他者の存在があって初めて成り立つという点である。個々の「必要活動」や「任意活動」の中で、人々が動き回り同時にその場所に存在することによって自然発生的に生まれる挨拶や会話、各種のコミュニティ活動や人をただ眺める人間観察といった行為が「社会活動」と呼ばれる。そして、都市の屋外空間において「任意活動」や「社会活動」に分類される活動をより多く生み出す事が重要であると指摘している。この点に関しては、社会学者であり観察を中心とした研究によって公共的空間の価値を示した William H. Whyte も、著書²⁷の中で「人を最も引きつけるのは人である。私がこの点を強調するのは、多くの都市空間はあたかもその逆が真であり、人間は混雑から離れた場所を最も好むかのように設計されているからである。」と述べ、その重要性を認めている。さらに、Gehl はその舞台となる公共的空間を計画するにあたり、「その場所の活動水準は、人の数、出来事の数、滞在時間で示される」とし、「別々の建物に働き住んでいる人々が同じ公共空間を使い、日常活動の中で出会う事が出来るかどうか」が重要であると述べている。その際、公共的空間と周囲の建築とを一体として考えることの重要性については、Bernard Rudofsky が公共的空間としての街路に関する著書の中で「街路は何も無い場所には存在し得ない。すなわち周囲の環境とは切り離すことができないのである。言い換えるなら、街路はそこに建ち並ぶ建物の同伴者にほかならない。街路は母体である。都市の部屋であり、豊かな土壌であり、また養育の場でもある。そしてそ

²⁷William H. Whyte (1988) : CITY, Bantam Doubleday Dell Publishing Group, p10, L12

の生存能力は、人々のヒューマニティーに依存しているのとおなじくらい周囲の建築にも依存している。」と指摘している。また、計画する際の考え方に関しては、これまでの都市計画は上空及び外側からの目線で「建築、空間、アクティビティ」の優先順位で計画してきたが、これでは豊かなアクティビティが生まれる可能性はなく、「アクティビティ、空間、建築」という順序で計画することが原則であるという Gehl の指摘²⁸からも、フォームとアクティビティの間には強い関係性があるだけでなく、それらを計画する際の順序にも重要な意味があることが確認できる。

このように、プレイスを構成する要素としてのアクティビティには、Jan Gehl が「必要活動」「任意活動」「社会活動」の 3 つに分類したように、空間のフォームとは関係なく必要にかられて営まれる行為と、環境や時間の状況によって営まれる行為、そしてそれらの発展的な形として他者の存在を前提とした行為に分けられることが確認できた。また「任意活動」や「社会活動」といった活動は、空間が与えられたことによって自然発生的に生まれるものではなく、都市や空間をデザインする際にそこで行われるアクティビティを想定した上で空間のフォームを決定することによって生まれるものであることも確認した。そうして創出されたアクティビティが公共的空間にとっていかに重要な要素であるかを間宮は次のように指摘している。「われわれは活動を最小の公共空間と呼んでもいい。(中略)活動は(通常の意味での)公共空間がなくても存在するが、公共空間は活動なしには存在しえない。この意味で、活動は公共空間を作る、とっていい」⁸ (p142, L10)。そして、三角らは、「「公共空間」は、公共性をもった人々の領有行為によって在来の制度資本を超え、公共性に支えられた共有空間として都市の公私・内外空間の間に創りだされる。その領域は固定されたものではなく、人の活動に依存し、常に流動的である。」⁹ (p669, L30) と述べている。つまり、プレイスの構成要素としてのアクティビティとは、「任意活動」や「社会活動」と呼べる行為が生まれる条件を備えた空間のフォームをデザインすることによって成り立ち、その多様性や数が公共的空間の本質的な価値を決めるものであると考えられる。

²⁸ Jan Gehl (2010) : Cities for People, Island Press, p206, L7

1-2-3. イメージの役割と特徴

プレイスを構成する要素としてのイメージに関しては、元来場所にはその都市の自然環境や風土に基づいた土地利用の形態や集落、道の配置があり、国や地域によって独自の様式が備わっているものであり、長い歴史の中で培われてきたその空間の利用の仕方というものそれぞれの場所に存在することが様々な文献や研究論文で指摘されている。土井らは研究の中で Williams, D.R. と Stewart, S の記述²⁹を取り上げ「個人や集団と場所との関係を感じおよび意味・信念・価値の総体的な結びつきと捉え、場所に関する経験と知識によってセンス・オブ・プレイスが強化される。また、場所に根ざした教育によって地域のセンス・オブ・コミュニティが高まり、自然や歴史文化や関するローカルな知識の共有によって、市民はセンス・オブ・プレイスを高めるための投資や共同活動すなわちプレイスメイキングの重要性を認識すると論じている。」^{13 (p8, L32)} と指摘しており、これはイメージを構成する項目の知識 (Knowledgeability) と合致する。都市の歴史の中で共有されるイメージという観点では、米国の都市史学者であり建築家でもある Dolores Hayden がプレイスに関する重要な文献の1つである著書の中で、「場所の力 (The Power of Place)。それはごく普通の都市のランドスケープに秘められた力である。共有された土地の中に共有された時間を封じ込み、市民の社会的な記憶を育む力である。」^{30 (p4, L2)} と述べている。この著書では主として米国の労働者階級の人々の歴史と都市の空間とを結びつけて語られており、多くの人々に共有される都市の記憶としてのパブリック・ヒストリーについて記述している。より個人的な段階での人と場所との結びつきについても「都市のパブリック・ヒストリーを育むための戦略の一つは、社会の記憶のみならず場所の記憶も確実に利用することである (例えば、場所の記憶には、ある都市に始めてやって来た時の記憶やその都市へ寄せる感情的な愛着と言ったもの、街路の名前やその位置に関する認知的記憶、自宅と仕事を往復する日常の通勤といった身体的な記憶が含まれるだろう)」^{30 (p73, L3)} と指摘しており、イメージの構成要素の感覚的な経験 (Sensory Experience) という観点からプレイスにおけるイメージの役割を明らかにしているものとして位置づけられる。そして「この著書は研究者や実務家、市民の3者に向けたものである」^{30 (p15, L11)} と著者が語っているように、こうしたプレイスのイメージは現代の都市空間においても創造することができるものであると言える。

イメージを形成する空間のデザインに関しては、フォームの箇所でも紹介したオランダの

²⁹Williams, D.R. and Stewart, S (1998) : Sense of place: An elusive concept that is finding a home in ecosystem management, Journal of Forestry, 96 (5), pp.18-23

³⁰Dolores Hayden (1995) : The Power of Place -Urban Landscapes as Public History-, MIT Press

建築家 Herman Hertzberger が、公共的空間のパブリックとプライベートの概念を用いて次のように述べている。「パブリックとプライベートという概念は、アクセシビリティ（近づきやすさ入りやすさ）、維持管理や責任の所在、所有権と管理との関係性等によって空間の性格が徐々に変化してゆく、その相対性の中に見出され理解されるのである。」²² (p11, 右 L1) これはその空間に入っても良いかどうか（公共的な空間か私的な空間か）を判断する際の 1 つの基準が、イメージの構成要素の心理的なアクセス（Psychological Access）にあることを指摘している。そしてその空間に心理的に近づきやすいと感じるかどうかは、その空間の運営や管理、責任といったものがどこに帰属するのかということも重要な要素であることを表している。Hertzberger はそれを踏まえた上で空間のフォームをデザインする際に、「空間構成の初歩的な原則を使って、隔離と開放の感じに非常に多くの段階を設定する事ができる。隔離されている感じは開放感の程度と同じように、最新の注意をもってつくりだされねばならない。そうすれば周囲を無視し得るという状況から、一緒にいたいと望むという状況まで、本当に多様に交際し得る状況を備える環境を創造できることになり、自分の望むような他人との関係を空間に求める事ができる。」²² (p204, 左 L6) と述べており、創り出された空間の印象とわかりやすさ（Imageability and Legibility）もまた、人々のイメージを左右する重要な要素であることわかる。そして、そうした空間に対するイメージは公共的空間のイスの配置ひとつとっても影響を与えていることを Edward T. Hall が指摘している。「公共の場所での机やイスの配置は、会話の程度と明瞭な関係を持っている。鉄道の待合室のように、イスが何列かに固定して堅苦しく並べてある空間は、会話を阻害する傾向がある（離社会的空間）。ヨーロッパの歩道にあるカフェのテーブルのような配置は、人々を互いにひきつける傾向がある（集社会的空間）。」³¹（写真ページ 13 および 14）この指摘は、空間の印象とわかりやすさ（Imageability and Legibility）に加え、空間の受容性（Receptivity）も人々のイメージに影響を与える要素であることを示唆している。

このように、プレイスの構成要素としてのイメージは、その空間のフォームによって大きく異なることが確認できた。適切な空間のフォームを与えれば、人々はその空間に対して好意的なイメージを抱き利用する。多くの人々が利用している光景や個々のアクティビティが、さらに良いイメージを与え、その空間を体験する人々を呼び込む。このような望ましい循環を生み出すことが、プレイスメイキングに期待されていると言える。

³¹Edward T. Hall (1966) : The Hidden Dimension, Doubleday & Company, Inc.

1-3. 小結

本章では、プレイスの構成要素の整理としてセンス・オブ・プレイスとプレイスの概念を対象に、既往研究及び関連文献からその構成要素を整理した。そして、プレイスを構成する要素については、フォーム、アクティビティ、イメージという各要素を形成する項目に関して、それらの役割や創出する際の配慮事項についてより詳細な整理を行った。これらのプロセスを通し、以下のことが明らかになった。

1) センス・オブ・プレイスは以下の3つの要素によって構成される

都市に存在するスペースはセンス・オブ・プレイスを獲得することによってプレイスへと変化し、利用者をはじめとした多様な人々に愛着をもたれる豊かな空間となると考えられることから、センス・オブ・プレイスは都市デザインのアプローチを通して生活の質の向上に資する豊かな公共的空間を創出する際の、重要な要素であると言える。そして、本研究ではセンス・オブ・プレイスは以下の3つの要素によって構成されるものとして扱うこととする。

① 空間的枠組（物理的要素）

自然の中で地理的要因によって形成された空間（山、河川、谷地等）や人為的操作によって形成された空間（集落、都市、道、広場等）であり、表象的価値の対象及び活動の受け皿となる物理的要素である。

② 表象的価値（心理的要素）

一定の範囲の空間に対する知識や体験に基づいて形成される愛着や帰属意識、象徴としての意味付け等であり、その空間に対する人々の心理的要素である。

③ 活動（機能的要素）

一定の範囲の空間で行われる人々の行為であり、風土、歴史、文化等を反映する儀式や祭りといった非日常的なものや宗教的背景を含むものから、その場所の通行、休憩、飲食行為や会話や交流といった日常的な行為も含む、実質的な機能的要素である。

2) プレイスはセンス・オブ・プレイスの 3つの要素を満たし、以下の 3つの要素に対応して構成された空間である。

都市に存在することで人々や周囲の環境に対して良好な影響を及ぼすことのできるプレイスは、単なる空間としてスペースがセンス・オブ・プレイスを獲得することで実現する。プレイスは、センス・オブ・プレイスの構成要素と比較し、より具体的な項目の集合としてフォーム、アクティビティ、イメージの 3つ要素から成り立つ。また、古く歴史を遡れば人々の営みの中で自然発生的にセンス・オブ・プレイスが形成され、生活空間で特別な意味を持つプレイスへと変化する状況が多く見受けられた。しかし、人工的に創出された現代の都市空間においては、特定の空間がセンス・オブ・プレイスを獲得するための人為的な取り組みが必要である場合がほとんどであり、その取り組みの 1つがプレイスメイキングである。

① フォーム

フォームはアクティビティとイメージを形成する基盤となる要素であり、空間を体験する人の行動を無意識に誘導する力を持つ。そのため、都市的スケールの空間から個々の公共的空間に至るまで、人と空間とが対話し、人々の主体的な空間の解釈や利用の発想を促すよう詳細な都市及び建築デザインを行っていくことが重要である。

② アクティビティ

プレイスの構成要素としてのアクティビティとは、「任意活動」や「社会活動」と呼べる行為が生まれる条件を備えた空間のフォームをデザインすることによって成り立ち、その多様性や数が公共的空間の本質的な価値を決定する重要な要素である。

③ イメージ

空間に対するイメージは、その空間の歴史等に対する知識、自身が訪れた際の感覚的な体験、公的領域と私的領域との境界操作による心理的な近づきやすさ、そこにいることを許されるような空間の受容性等によって形成されている。そのため、適切な空間のフォームを与えれば、人々はその空間に対して好意的なイメージを抱き利用するようになり、より多くの人々が利用している光景や個々のアクティビティが、さらに空間のイメージを向上させ、プレイスの形成につながる。

また、これら 3 つの要素の関係性には形成される過程に序列があり、フォームが最初に物理的な空間の質や領域を規定し、次にそれに則したアクティビティが誘発される。イメージはフォームとアクティビティの複合的な体験の感覚によって形成されるため、他の 2 つの要素の質に大きく左右される傾向があると考えられる。そしてその生成プロセス自体も重要であることから、都市デザインの視点から捉える公共的空間の整備・活用においてはそのプロセスデザインにも着目し研究の重要な視点とする。

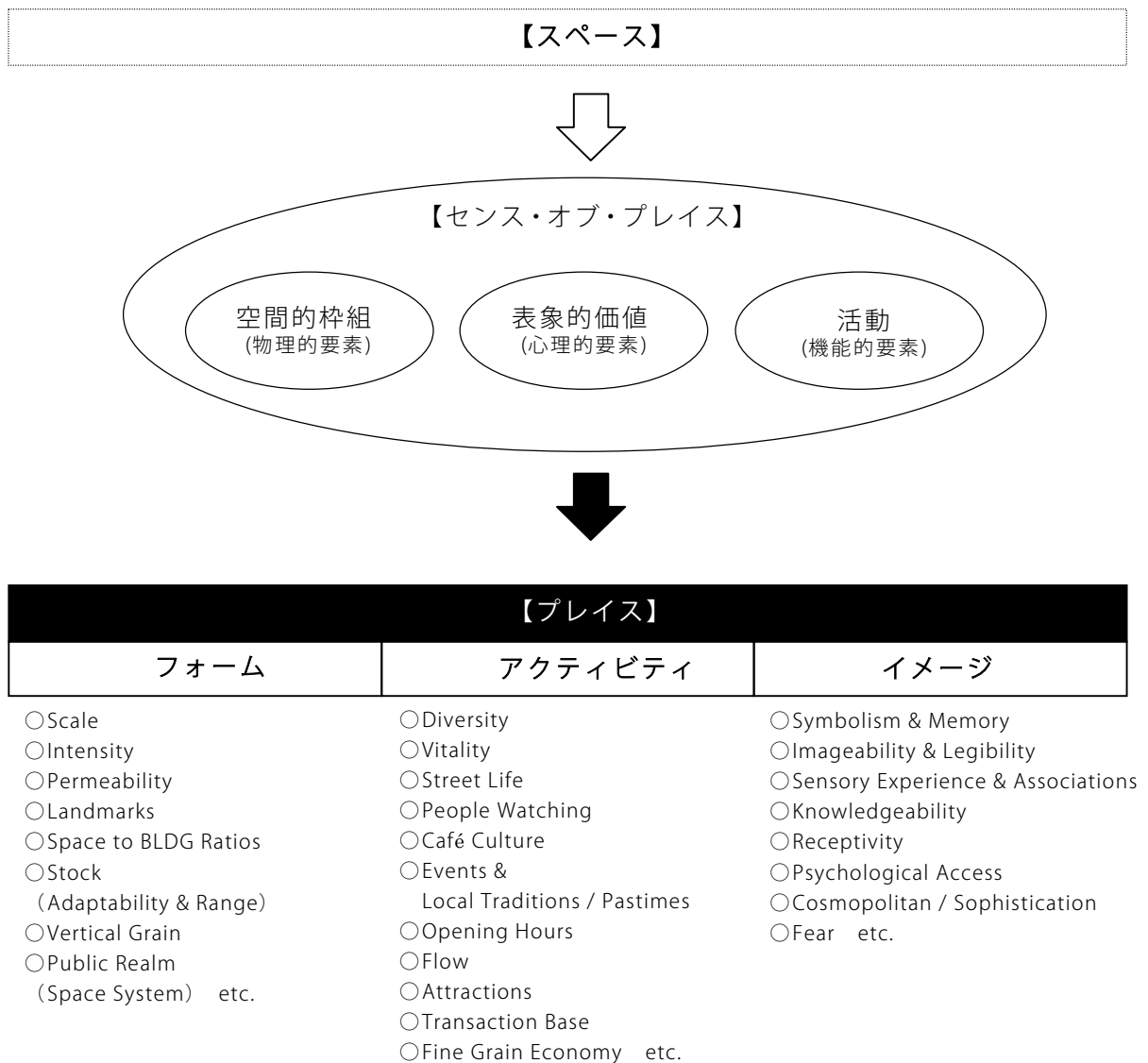


図 1-3-1 センス・オブ・プレイス及びプレイスの構成要素（筆者作成）

第二章：米国におけるプレイスメイキングの仕組み

第二章：米国におけるプレイスメイキングの仕組み

本章では、第一章でその構成要素を整理したプレイスを生み出すプレイスメイキングの計画手法を明らかにする。1-2「プレイスの構成要素」では、プレイスの構成要素であるフォーム、アクティビティ、イメージのそれぞれに関して、参考文献や既往研究からそれらのより具体的な内容（図1-1-4）に対するデザイン手法や配慮事項を整理した。プレイスメイキングは、広義ではそこで示した都市及び建築の設計手法も含め、そうした具体的な設計や事業計画を進めていく際のプロセスを構築する手法である。つまりプレイスメイキングが対象とするのは空間そのもののみではなく、空間の整備・活用計画の策定及びその実施プロセスであると言える。本章で米国におけるプレイスメイキングの手法を明らかにし、次章以降の日本の公共的空間の整備・活用の先進事例と比較することで、日本でのプレイスメイキングの展開に際して有用な知見を得ることができると考えられる。

2-1. プレイスメイキングの概要

2-1-1. プレイスメイキングの理念と背景

序-1-3で、本研究でのプレイスメイキングの定義を「都市空間において愛着や居心地の良さといった心理的価値を伴った公共的空間を創出する計画概念」とした。ここでは、プレイスメイキングの理念を整理し、公共的空間の整備・活用を通じた都市デザインにおいてプレイスメイキングが果たす役割を確認する。

1) プレイスメイキングの理念

プレイスメイキングの理念については、序-1-3での定義の際に参考となる研究及び文献を挙げたが、それらをもとにあらためて確認する。Linda. H Schneekloth らは著書の中で、プレイスメイキングとは「すべての人びとが住んでいる地域において、自分自身を見つける居場所に変換していく方法である」¹(p1, L1)と記している。また、三友は研究の中で、John L. Motloch. の著書²から引用し「日常の生活場面をより実在感のあるものにする心的価値をつくり、居場所としての満足感を高め、生活の質を高める計画概念」³(p65, 左 L7)であるとしている。プレイ

¹Linda. H Schneekloth, Robert G. Shibley (1995) : PLACEMAKING The Art and Practice of Building Communities, John Wiley & Sons, Inc.

²John L. Motloch (2001) : Introduction to Landscape Design, John Wiley & Sons, Inc.

³三友奈々 (2011) : プレイスメイキングにおけるセッティング行為による空間の可変性, 日本デザイン学会研究発表大会概要集, 58, pp65-66

スメイキングの実践の先駆者である PPS は組織のホームページ⁴で「プレイスメイキングは、様々な都市において全てのコミュニティの中心として公共的空間（Public Space）のイメージを再構築する謙虚な活動である。そして、それは公共的空間を創出・改善する活力を人々に与える変革のアプローチでもある。プレイスメイキングは、人と共有する場所との繋がりを強化する。プレイスメイキングは、人々が共有する価値を最大化するために、協力して公共的空間を形成する方法である。地域密着型の住民参加に根ざし、公共的空間の計画、設計、管理、運営に横断的に跨る。ただ単に良い公共的空間のデザインを進める以上に、プレイスメイキングは、場所の特性を際立たせ、その継続的な成長を手助けする活動と（文化的、経済的、社会的、生態学的な）繋がりの広がりを生み出しやすくする。プレイスメイキングは、この星の現在と未来を協力的、意識的に形作っていくための手法である。」と紹介している。

これらの言説で指摘されているのは、プレイスメイキングは、都市に人々の居場所を生み出し、プレイスメイキングのプロセスを経て創出された公共的空間は人と場所との結びつきを強化するということである。そして Jay Walljasper⁵の、プレイスメイキングは「安全で活発に利用され、コミュニティの社会的活力及び経済を活性化するための触媒となり得るような公共的空間を創出するために、コミュニティと協働すること自体もその言葉に内包する」という指摘からもわかるように、プレイスメイキングの理念に基づいて行う公共的空間の整備・活用の一連のプロセスに住民や利用者が参加すること自体が人と場所との結びつきや地域への帰属意識を強化する要因であり、そのプロセス・デザインがプレイスメイキングの本質であると考えられる。

2) プレイスメイキングの背景と展開

次にプレイスメイキングの役割を確認する。米国の公共的空間を中心とした都市計画及び都市デザインの歴史を概観しながらプレイスメイキングの理念と手法が確立される過程を確認し、都市における公共的空間の存在がもたらす効果と併せてプレイスメイキングの役割を整理する。なお、プレイスメイキングを巡る米国の歴史的背景に関しては、2013年にマサチューセッツ工科大学から発表されたプレイスメイキングに関するレポート⁶、各種関連文献を参考に整理する。

⁴PPS：公式ホームページ、http://www.pps.org/reference/what_is_placemaking/, (2014年12月1日閲覧)

⁵Jay Walljasper (2007)：The Great Neighborhood Book A Do-it-Yourself Guide to Placemaking, New Society Publishers

⁶Department of Urban Design Studies and Planning, Massachusetts Institute of Technology (2013)：Places in the Making, Massachusetts Institute of Technology

①プレイスメイキングの理念及び手法形成の背景

○1960年代まで（大規模開発を中心とした都市の拡大）

1960年代までの米国の都市計画は人口増加や自動車の普及を背景に、ゾーニング制度の確立、国家住宅法の制定及び改正、連邦高速道路法の制定といった都市計画体系を構築し、大規模開発、郊外を中心とした道路建設及び住宅地開発、スラム・クリアランス⁷等を軸に進められてきた。その結果、郊外部や都市の縁辺部に人口が移り中心市街地が衰退するドーナツ化現象が引き起こされ、都市の中心部は街としての歴史や個性を失い、商業活動や人の往来が希薄になり、治安や居住環境が悪化するという状況に陥っていった。そのような都市の状況に対して危機感を持った複数の専門家や市民団体が、都市再生のための新たな理念や計画手法を本格的に提唱しはじめたのが1960年代である。

○1960年代（プレイスメイキングの理念形成の礎となる新たな都市論の登場）

1960年に発表されたKevin LynchのThe Image of the City⁸は都市空間の認知に関する新しい考え方を示し、その後の都市計画及び都市デザインに多大な影響を与えた文献の一つである。この著書では、都市空間での体験を通して人々がどのように都市を認知し、そしてそれを表現し第三者に伝える際にどのようなキーワードを用いて記述するかという視点で行われた広範な調査の結果が示されている。調査の一つでは、被験者に日常的に生活している都市の地図を記憶のみを頼りに作成させ、その作成過程や記述される街の空間や目印、道路等を記録している。そうすることで実際に存在している街の空間や建物が被験者にとっては必ずしも全て意識されているわけではなく、特徴的な建物や思い出のある空間が地図に記載され、たとえ規模が大きな建物や都市構造上で主要な街路等であっても被験者の生活に密接に関わりあうものでなければ記憶の中では重要なものとして記録されていないことが明らかにされている。このような調査の膨大な蓄積と考察の結果、現代の都市デザインにおいても活用されている道路(Paths)、縁(Edges)、地域(Districts)、結節点(Nodes)、象徴物(Landmarks)という5つの要素(Elements)が導き出された。19世紀の終わりから続いてきた機械的で効率性を重視し、それまでの人間味あるヒューマンスケールの都市空間を破壊しながら都市を作

⁷不良住宅の密集や住宅の老朽化が進んだ地区において、自治体が事業主体となって土地を買収し、不良住宅や老朽化した住宅を除去し、土地を整地した上で公共賃貸住宅を建設して地区内の貧困層を低家賃で居住させる一連の事業。

⁸Kevin Lynch (1960): The Image of the City, Massachusetts Institute of Technology and President and Fellows of Harvard College

り替えるような都市計画の潮流の中で、このような人の知覚から都市の構成要素を抽出し、それらを都市デザインの手法に応用するという考え方は大きなインパクトを与えた。

The Image of the Cityが発表された翌年の1961年には、Jane JacobsのThe Death and Life of Great American Cities⁹が出版されている。ここでは、著者自身がニューヨーク市のGreenwich Villageの住人としての体験を通じた考察がまとめられており、大規模開発やスラム・クリアランスプロジェクトによって多様性があり個性的な街が一掃され、画一的で用途ごとにゾーニングされた整然とした街並に置き換えられていくことへの危機感を示し、混合用途でヒューマンスケール、人種やアクティビティの多様性のある街がいかに価値あるものかを訴えている。そして、見ず知らずの人間が集まりながらも過度に干渉せずに関係を築けるという都市の本質が、街路をはじめとする公共的空間によって支えられていること、その公共性を担保しているのが周辺に存在する多様な商業経済活動とそれに伴う「ついで」の活動であることを示した。その上で、当時の用途規制や巨大な再開発によって街の土地利用の純粋化を進めることは、そうした都市の本質を破壊する行為であると指摘し、実際に計画されていた都市開発計画を変更させるまでの大きな動きに発展した。

また、1967年には米国の都市プランナー組織であるAmerican Institute of Plannersが、1938年に定めた憲章を修正し、都市計画の定義を見直すと共にアドボカシー・プランニング

(Advocacy Planning)と呼ばれる都市計画の新たな理念を提唱した。その中心人物であるPaul Davidoff¹⁰は「都市とは、そこに住む住民であり、彼らの生活であり、彼らの政治的、社会的、文化的、経済的な機関なのである。都市プランナーは、物的計画、経済計画、そして社会計画に関与することになるだろう」とし、物的計画のみを扱う傾向が強かったこれまでの都市計画の理念を批判した。そして、都市計画が扱う範囲を拡張することの必要性を説き、その際に重要なのがアドボカシー・プランニングの考え方であるとした。具体的には、市の定めた既存の計画等に問題がある場合、その計画が適用される地域の市民を中心に専門家が協働して代替案を提示し、その改善を求めるというものである。アドボカシー・プランニングの根底にある認識は、「どのような合理的な意思決定過程においても、価値判断の要素が含まれるのは避けがたく、価値中立的な立場からの適切な都市計画はありえない」¹¹というものであり、従来の広く一般市民を対象とした「公共の利益」のためではなく、特定の個人やグルー

⁹Jane Jacobs (1961): The Death and Life of Great American Cities, The Random House Publishing Group

¹⁰Paul Davidoff (1965): Advocacy and Pluralism in Planning, JAPA November, p336, L35

¹¹大野輝之 (1997): 現代アメリカ都市計画, 学芸出版社, p40,L9

プのための都市計画手法として定義されているところに新規性がある。Paul Davidoffはアドボカシー・プランニングの意義として以下の3つを掲げている。

1. 市の定めた計画に対する代替案の存在及び内容を広く一般に周知する手段となる
2. 市民や専門家から代替案が提示されることで、市自身も自らが定めた計画に対する市民の支持を得る為に計画の質の向上を図ることになる
3. 市の計画を批判する者には、単なる批判のみで終わるのではなくより優れた代替案を示すことを強いることとなる

このようなボトムアップ型の都市計画の理念及び手法の登場は、同じく特定の個人やグループのための計画手法であるプレイスメイキングにたいしても大きな影響を与えている。

さらに、1968年には哲学者のHenri Lefebvreが、今日のプレイスメイキングの活動において重要な概念となっている「都市への権利（The right to the city）」の概念を提唱¹²した。この概念についてDavid Harveyは「都市への権利は、都市の資源を個人が自由に享受できる権利よりはるかに重要である。それは都市空間を変えることで私たち自身を変える権利である。そしてそれは、都市化のプロセスを再構築する為の力の集合に依存する点において、個人の権利というよりも共同体の権利である。私たち自身の都市や私たち自身を見つめ直し変革する自由は、人権の中でも最も重要な権利の一つでありながら最も軽視されている。」¹³と説明している。都市や公共的空間のトップダウン型の管理体系を否定し、都市に住む人々が自分自身の存在を感じることができ、地域や共同体への帰属意識を感じられる環境として都市や公共的空間を自分達自身で管理・運営していこうとするこの概念は、その後多くの人々に認知されるようになり、公共的空間を主な対象とするプレイスメイキングの活動においても影響を与えた。そして、仕事をするオフィスや家族と暮らす家ではなく、より多様な人が存在しながらも自分らしい時間を過ごすことができる都市の公共的空間の重要性を訴えたこの考え方は、後にRay Oldenburgが「第三の場所（Third places）」¹⁴と呼ぶことになる場所も含めたプレイスの価値の根幹を支えるものとなっている。

¹²Henri Lefebvre (1968) : Le Droit à la ville,

¹³David Harvey (2008) : The Right to the City, New Left Review 53, p1, L24

¹⁴Ray Oldenburg (1989) : The Great Good Place, Da Capo Press, p57, L12

○1970年代（プレイスメイキングの理念の確立）

このような都市計画及び都市デザイン手法の変革の流れの中で1970年代には、社会学者でありPPS設立の中心人物でもあるWilliam H. Whyteがより分析的な手法を用いて都市の公共的空間における人々の行動や振る舞いに関する調査分析を行っている¹⁵。William H. Whyteは、米国の都市の公共的空間を対象に写真や映像で記録を撮りながら、公共的空間で人々がどのような行為や振る舞いをしているのか、そしてそれらの行為が行われる空間にはどのような特徴があるのかといったことを詳細に調査し、分析している。その結果として、都市における人々の社会的な活動（挨拶や会話、待ち合わせ等）が行われる場所には、空間としての共通する特徴があり、そのような社会的活動を生み出す公共的空間の存在が都市において重要な役割を果たしていると指摘している。このような公共的空間に関する研究活動の成果を基礎とし、1975年にWilliam H. Whyteの弟子にあたるFred KentによってPPS（Project for Public Spaces）が設立された。PPSは、1960年代から広がり始めた人間らしい都市を取り戻そうという都市デザインの大きな動きの中で、それまでのWilliam H. Whyteによる研究の成果に基づいたプレイスメイキングの活動を展開していくこととなる。その活動の特徴の一つは、対象となる地域においてその街の公共的空間を日常的に利用する住民や地域の利害関係者と協働しながら、プレイスを生み出していくというボトムアップ型のアプローチにある。これはアドボカシー・プランニングの理念を、公共的空間を対象とした実践手法として体系化したものであるとも捉えられる。専門家が地域の住民とできることから取り組み、まちの公共空間をスペースからプレイスに変えていくプレイスメイキングの理念と手法は、従来の大規模な範囲を対象に政治家や専門家によるトップダウン型で進められてきた都市計画や都市デザインのアプローチとは異なる、地域主体の新たな時代の都市デザイン手法であると言える。

また、1977年にはChristopher AlexanderのA Pattern Language¹⁶が出版されている。彼もまたこれまでのトップダウン型の都市デザインや建築デザインの流れに反発していた人物であり、この著書は様々な建築や都市のデザイン要素を分解し、それらを状況に合わせて組み合わせることで使い手側が望む環境や状況を創出できる、まさに民主的な建築的言語辞典と呼べる構成でまとめられている。彼の信念でもあった「人々は自分自身の家や街路や共同体を、自分自身のためにデザインすべきである」という考え方は、プレイスメイキングの根幹を成す理念にもつながっている。

¹⁵William H. Whyte（1980）：The Social Life of Small Urban Spaces, Project for Public Spaces Inc.

¹⁶Christopher Alexander（1977）：A Pattern Language - Towns, Buildings, Construction, Oxford University Press

○1980年代（公共的空間への関心の高まりとプレイスメイキングの実践）

1980年代に入ると、自動車中心の都市計画に対する批判から、街路を中心とした公共的空間を歩行者のための空間として取り戻そうという気運がより一層高まっていく。そうした傾向の中で、Donald AppleyardのLivable Street¹⁷やJan GehlのLife Between Buildings¹⁸といった著書が発表される。Donald Appleyardは都市における街路の重要性と役割を示した。Jan Gehlは、屋外における活動を「必要活動」「任意活動」「社会活動」の3つに分類し、特に「任意活動」と「社会活動」を増やし、その質を高めることが都市の豊かさにつながると述べた。そして、それらの活動の受け皿となる公共的空間の重要性を説き、公共的空間を形作る周辺建築物との関係性の中で空間を計画・設計するにあたり、どのような点に配慮すべきかを指摘した。

このように、これまでは都市論や政策論として扱われることが多かったプレイスやプレイスメイキングの概念が、80年代に入るとより具体的な空間の在り方や計画論の中で扱われるようになり、都市計画のみならず建築計画との連携の重要性も認知されることとなる。

○1990年代（空間の設計手法としてのプレイスメイキングの展開）

1990年代では、その傾向がより加速し、第一章でも取り上げたClare Cooper Marcusらのように公共的空間の設計ガイドラインとして扱われるケースも見られるようになる。特に、ニューアバニズムの登場以降はより具体的かつ多様な解釈の中でプレイスやプレイスメイキングの概念が扱われている。ニューアバニズムは、ゾーニング制度や郊外の戸建て優先の住宅地開発によって引き起こされた都市の郊外化と、それによる諸問題を解決する為に提唱された理論であり、歩行圏内のコンパクトな市街地を形成し、その中で多様な用途を混合させると共に公共交通機関を移動手段の中心とすることで、人と自然が共存する環境配慮型の都市形成を目標としている。その具体的手法の特徴としては、近隣地区と呼べる範囲を基本単位として地域を体系的に計画する点や、建築の形態規制等を用いて良好な空間の構築を図るガイドラインを定める点等が挙げられる。その中で、目指すべき空間や地区のイメージに関する基準の中でプレイスメイキングの理念や、公共的空間の活用イメージに言及される場合が多い。このように、1980年代からの具体的な空間形成を主眼としたプレイスメイキングの理念の応用は、1990年代に入り、形態規制ガイドライン等の体系的な理論として発展した。

¹⁷Donald Appleyard (1982): Livable Street, University of California Press

¹⁸Jan Gehl (2010): Life Between Buildings, Arkitektens Forlag, The Danish Architectural Press

○2000年代（既存空間の改善及び活用手法としてのプレイスメイキングの展開）

近年では、これまでの新たな都市の計画手法としての位置づけから、既存の都市や公共的空間の再生手法として再び注目を集めている。都心部での再開発は活発に行われているものの、全体的には社会情勢の影響もあり、都市は成熟期を迎え、都市計画及び都市デザインの課題も既存の建築ストックの活用や道路空間の再配分といった資源の再編及び改善に関するテーマに移行している。それらの課題に対し、行政と専門家の協働により、プレイスメイキングの理念を取り入れた政策を立案するプロジェクトが世界各地で展開される一方で、PPSが2000年に発行した著書¹⁹は日本語にも翻訳され2006年に出版されており²⁰、2007年にはJay WalljasperとPPSの共著で、地域の人々が自らプレイスメイキングの取り組みを始めるためのガイドブック⁴も出版されている。このように、プレイスメイキングの理念及び計画手法は新たな課題の解決に向けた事業に取り入れられると同時に、PPSを中心にその理念や手法を体系化して広く専門家や市民に周知するための啓蒙啓発活動も積極的に行われている。こうした点において、多くの行政の財政が逼迫している中で、住民や利害関係者と専門家が協働しボトムアップで地域の環境改善を図るプレイスメイキングの計画手法は、あらためてその価値を見いだされていると言える。

ここまで整理したように、米国におけるプレイスメイキングの概念は、地域の個性や歴史を反映しないトップダウン型の大規模開発や、都市の郊外化を引き起こすきっかけをつくったそれまでの都市計画に対する批判から生まれた1960年代の都市論を背景に、アドボカシー・プランニングの理念を反映したボトムアップ型の都市デザイン手法として形成されてきたことが確認できた。1990年代以降、空間の設計論や体系化された形態規制ガイドライン等、様々な形でプレイスメイキングの概念や手法が世界各地で応用され、行政が策定する計画においても、プレイスメイキングという言葉が使用される例が増えてきている。本研究では、そうした中でも1975年の設立以来、米国全50州を含む世界43の国と地域の3000以上のコミュニティでプレイスメイキングのプロジェクトを実践してきた蓄積をもとにその計画手法及びプロセスを体系化し、今なお世界のプレイスメイキングの活動の先駆者でありつづけていることから、計画手法及びそのプロセスの調査対象としてPPSを取り上げることとする。

¹⁹PPS (2000) : How to Turn a Place Around –A Handbook for Creating Successful Public Spaces-, Project for Public Spaces, Inc.

²⁰加藤源、鈴木俊治、服部圭郎、加藤潤（訳）（2006）：オープンスペースを魅力的にする，学芸出版社

表 2-1-1 プレイスメイキングの理念形成及び発展に関わる主な文献の整理（筆者作成）

年代	プレイスメイキングの理念に関連する主な文献		
	都市論	計画論	プロセス論
1960年代	1961年 <u>○The Death and Life of Great American Cities</u> (Jane Jacobs) 1966年 <u>○The Hidden Dimension</u> (Edward T. Hall) 1968年 <u>○Le Droit à la ville</u> (Henri Lefebvre) 1969年 <u>○Streets for People</u> (Bernard Rudofsky)	1960年 <u>○The Image of the City</u> (Kevin Lynch) 1965年 <u>○Advocacy and Pluralism in Planning</u> (Paul Davidoff)	
1970年代	1972年 <u>○What Time is This Place</u> (Kevin Lynch) 1974年 <u>○Topophilia</u> (Yi-Fu Yuan)	1977年 <u>○A Pattern Language</u> (1977年：Christopher Alexander)	1975年 【Project for Public Spaces 設立】
1980年代	1980年 <u>○The Social Life of Small Urban Spaces</u> (William H. Whyte) 1981年 <u>○Livable Street</u> (Donald Appleyard) 1988年 <u>○City</u> (William H. Whyte) <u>○Toward a Theory of Sense of Place</u> (Robert Hay) 1989年 <u>○The Great Good Place</u> (Ray Oldenburg)	1985年 <u>○Responsive Environment</u> (Sue McGlynn & Ian Bentley) 1987年 <u>○Life Between Buildings</u> (Jan Gehl)	
1990年代	1995年 <u>○The Power of Place</u> (Dolores Hayden) <u>○Great Street</u> (Allan B. Jacobs) 1998年 <u>○Sense of place</u> (Williams, D.R. and Stewart, S) 1999年 <u>○Place and Placelessness</u> (Edward Relph)	1990年 <u>○People Place</u> (Clare Cooper Marcus & Carolyn Francis) 1991年 <u>○Lessons for Students in Architecture</u> (Herman Hertzberger) 1993年 <u>○The Next American Metropolis</u> (Peter Calthorpe) <u>○Making Better Places</u> (Richard Hayward & Sue McGlynn) 1995年 <u>○Placemaking</u> (Lynda H. Schneekloth & Robert G. Sgibley) 1998年 <u>○Making a City</u> (John Montgomery)	1991年 <u>○Participation in the design of urban space</u> (J. Punter)
2000年代	2004年 <u>○Public Spaces Public Life</u> (Jan Gehl) 2008年 <u>○The Right to the City</u> (David Harvey) 2010年 <u>○Cities for People</u> (Jan Gehl) <u>○Naked City</u> (Sharon Zukin) <u>○Becoming Places</u> (Kim Dovey)	2001年 <u>○Introduction to Landscape Design</u> (John L. Motloch) 2002年 <u>○Placemaking</u> (Charles C. Bohl) <u>○Making Places Special</u> (Gene Bunnell) 2003年 <u>○Public Places Urban Spaces</u> (Matthew Carmona 他)	2000年 <u>○How to Turn a Place Around</u> (Project for Public Spaces) 2007年 <u>○The Great Neighborhood Book</u> (Jay Walljasper & PPS) 2013年 <u>○How to Study Public Life</u> (Jan Gehl)

②プレイスとしての公共的空間の存在が都市にもたらす効果

PPSはその著書の中で、都市において公共的空間が重要である理由として「街の特色となる」「街を経済的に活性化する」「周辺の環境を改善する」「文化的な活動の舞台になる」¹⁹ (pp14-15) といった項目を挙げている。これらは、Jane Jacobs や Henri Lefebvre らの思想を背景に、William H. Whyte が考現学的な視点での調査活動を通して見いだした公共的空間の重要な役割である。さらに、組織のホームページ²¹ではプレイスとしての公共的空間が都市にもたらす効果がより具体的に挙げられている（表 2-1-2）。その中には、視覚的な快適性やより良い環境の質といった空間的な効果だけでなく、不動産価値の向上やより魅力的な仕事といった経済的効果、誇りとボランティア精神やより文化的な体験や相互作用、社会性の向上といった文化的、社会的効果も含まれており、これらはまさに豊かな都市の形成に必要な要素であり、米国ではその役割を公共的空間が担っているということである。このような公共的空間のもたらす効果や存在価値は日本でも専門分野では議論がされているものの、一般の利用者まで含めてここまで明確かつわかりやすい形で認知されていない。そのため、手法論としてのプレイスメイキングを応用するのみではなく、あくまでもその背後にあるこのような理念や公共的空間が都市において果たす役割の重要性を合わせて伝えていくことが必要不可欠であると言える。そしてその際に忘れてはならないのが、そのような効果を発揮できるのは第一章で整理したようにスペースとしての公共的空間ではなく、センス・オブ・プレイスを獲得したプレイスのみであるということである。

表 2-1-2 で挙げられている項目は、フォーム、アクティビティ、イメージの3つの構成要素を持ったプレイスを創出することによって、その存在が周辺環境や利用者に対して及ぼす効果であるため、物理的に公共的空間を都市の中に配置するということではなく、プレイスメイキングのプロセスを通してプレイスとしての公共的空間を創出することが必要なのである。現代の都市空間は古くからの歴史の上に成り立つものであるが、実際に現在我々が利用している公共的空間の多くは都市計画や建築計画を通して人為的に生み出された空間であり、歴史的な出来事の舞台となる等の特殊な状況を除いて自然発生的にセンス・オブ・プレイスが形成されることは考えにくい。そのためプレイスメイキングの理念と手法を用いて、戦略的に対象となる空間にセンス・オブ・プレイスを生み出すことをしなければ、公共的空間は単なるスペースとなり先述のような効果を期待することはできないと言える。そして日本で

²¹PPS：公式ホームページ, <http://www.pps.org/>（2014年12月1日閲覧）

もそのような状況は同様であり、土井ら²²は「価値観変化と国土利用の実態との間には、常にタイムラグが見られる。従来においては我々の価値観変化はセンス・オブ・プレイスとともに生じてきたが、情報化により実体験を伴わず変化する傾向が顕著になってきたため、価値観の変化速度は空間のそれに比して遥かに大きくなっている。したがって、国土の長期的な質の向上のためにはこのタイムラグの拡大傾向を念頭に置いた上での、到達点を見通した先行的なビジョンづくりが必須である。このためには、多様な市民が共有できる象徴的なセンス・オブ・プレイスをわかりやすい空間ビジョンとして示す仕組みやプロセスが必要となる。」と指摘しており、都市の公共的空間にセンス・オブ・プレイスを創出することで都市空間の質の向上を図るプレイスメイキングの理念と計画手法は、まさにその役割を担うことができる都市デザイン手法となり得ると言える。

表 2-1-2 プレイスとしての公共的空間が都市にもたらす効果（PPSの資料¹⁹をもとに表として整理）

コミュニティ意識の醸成と明確化	健康増進
より多くのコミュニティ組織	身体的活動の増加
誇りとボランティア精神	新鮮な食材の購入機会
健全性と価値の恒久化	より高い防犯性
公共による管理へのニーズの減少	より高い社会的許容性
自主的な運営	環境的な健康の強化
地域経済の構築と支援	より良いアクセシビリティの創出
小規模な起業家精神	より歩きやすく
経済開発	歩行者と自転車利用者の安全
不動産価値の向上	公共交通との連携
地元資本と地域価値	車と駐車場に対するニーズの減少
より魅力的な仕事	時間と資金のより効果的な運用
より多くの税収	利用行為相互のより強固なつながり
公共サービスへのニーズの減少	
社会的相互作用	快適性の増進
社会性の向上	視覚的な快適性
より文化的な体験や相互作用	総合的なシミュレーション
多様な住民の誘致	帰属意識
より多くの女性、高齢者、子供を	より高い防犯性
より多くの民族／文化的多様性	より良い環境の質
コミュニティの創造性促進	開放感

²²土井健司、杉山郁夫、柴田久、中西仁美：センス・オブ・プレイスの歴史的文脈と人間－自然交流圏の質的向上に関する考察, p11, 左 L11

2-1-2. Project for Public Spacesの概要

1) PPSの活動エリア

PPSはここまでに確認した歴史的な背景の中で、公共的空間を持続的なプレイスへと変えていくことでより強固な地域の共同体を構築するという理念のもと、1975年にFred Kentによって非営利活動団体として設立された。先述の通り、Fred KentはWilliam H. Whyteの弟子にあたる人物であり、PPSの活動の基盤となっているのもWilliam H. Whyteの研究成果である。PPSはその研究成果に基づき、各地の行政や地域の物件を所有する不動産事業者、公共的空間の近隣に住む住民組織や大学、病院等、多様な主体と協働しながら活動を行っており、設立以来、米国全50州を含む世界43の国と地域の3000以上のコミュニティでプレイスメイキングのプロジェクトを実践している。図2-1-1に示したのはこれまでPPSがプレイスメイキングの活動を実施した都市である。この図からもわかるようにこれまでのプロジェクトは米国やヨーロッパが多いが、南米やアフリカ、アジアでのプロジェクト実績もあり、プレイスメイキングの理念や手法が世界中で応用可能な汎用性を持っていることがわかる。



図 2-1-1 PPSが実施したプロジェクトの分布図（PPSの資料²¹より引用）

2) PPSのプロジェクトの類型

また、プレイスメイキングの対象も幅広い。表2-1-3はPPSのホームページで公開されているプロジェクト実績をまとめたもの（2014年6月現在）である。1975年の設立以来、これまでに283のプロジェクトを実施しており、その中で最も多いのが交通の分野でのプロジェクトである。これは街路を対象とするプロジェクトで歩行者のみでなく自動車や公共交通に関連した検討も行っているためであり、やはり都市における公共的空間の中でも街路が非常に重要であり関心が高いことを表している。次に多いのがマルシェ等の市場に関するプロジェクトである。米国ではマルシェの文化が根付いており、近年では地域で生産されたオーガニックの農産物等を扱うファーマーズマーケットの人気の高い。公共的空間の視点から見ると、既存の広場や街路の活用策として実施される場合も多く、時間帯で区切った実施や暫定利用としての実施プログラムとして汎用性が高い。地域や中心市街地の分野では、複数のタイプの公共的空間の活用やプログラムを通して地域の共同体意識の形成・向上や街の賑わい創出を図っている。このような取り組みは、プレイスと言える公共的空間の存在やその創出プロセス自体が周辺地域に対して波及的な効果をもたらす代表的な例であると言える。また、公園や広場も公共的空間の象徴と言える空間であり、三友の一連の研究で対象としていたニューヨーク市のBryant Parkのプロジェクトも含まれている。その他にもトレーニングの分類では、公共的空間の特性を把握するための評価プログラムの開発や、これまでの取り組み及び研究活動の成果を取りまとめたガイドブックの作成等を行っており、実践の中で得られた知見や手法を一般化し他地域へと応用していく為の活動も実施していることが読み取れる。

表 2-1-3 PPSが実施したプロジェクトの分類（PPSの資料²¹をもとに表として整理）

空間タイプ	プロジェクト数
交通	57
市場	37
地域	31
公園	27
中心市街地	27
広場	22
市民センター	18
トレーニング	17
多用途	12
水辺	10
大学キャンパス	10
米国以外の都市	15
合計	283

3) PPSの活動の原則

さらに、PPSは作成したガイドブック²³や著書¹⁹の中で、プレイスメイキングの活動において配慮すべき素晴らしい空間を創造するための原則（Principles of creating great places）をまとめている。

①コミュニティの人々は専門家である

その公共的空間を日常的に利用する人々は、その空間が地域でどのような役割を果たしているかという最も価値のある客観的な視点や見識を教えてくれる。また、彼らはその空間を改善していく為の重要な課題を明らかにすることにも貢献してくれる。彼らのアイデアや才能を発見し取り入れていくことは、活発な活動が行われる成功的な場を創出する上で必要不可欠である。

②デザインではなく、場所をいかにつくりあげるか

デザインは場を創出するための構成要素としてたいして重要な要因ではない。たいていの場合、アクセスや活動、経済的な機会、プログラムの計画をしっかりと立てる方がデザインよりも重要である。

③ひとりではできない

豊かな公共的空間には、革新的なアイデアの提供や金銭的もしくは政治的サポート、計画された活動の補助をしてくれるようなパートナーが必要である。パートナーは、プロジェクトの推進やプログラムによって生まれた公共的空間への望ましい変化をより強力に拡大してくれる存在である。

④彼らはいつも「それはできない」と言う

あるアイデアが、組織がコントロールできる範囲や管轄を超える際、職員は「それはできない」というが、それはたいてい「私たちはこれまでそのようなやり方でやったことがない」という意味である。主張し続け、コミュニティの中のリーダーをはっきりさせ、ビ

²³PPS（2008）：A Guide to Neighborhood Placemaking in Chicago, Project for Public Spaces and Metropolitan Planning Council

ジョンを共有し、支援体制を築くことが重要である。そして時には、地元の議員に計画を説明し協力を取り付けることも必要である。

⑤観察するだけでいろいろな事がわかってくる

人々は時折彼らの希望に合わせて作り替える為に過剰な範囲にまで手を伸ばしてしまう。高くなった縁石は腰掛ける場所として使われたり、郵便物を分類したり、貝の調理にまで使われる事がある。その場所を注意深く観察すれば、空間がどのように使われているのかが見えてくる。

⑥ビジョンをつくる

公共的空間のビジョンは、その空間の個性、活動、利用方法や地域における存在意義を示すものである。このビジョンは近隣住民やオフィスワーカー、その空間に関わりを持つ人々によってつくられるべきものである。

⑦使い方や活動を支えるようにデザインする

たいていの場合、人々は空間を作った後にそこをどう使うかを考える。しかし、空間のデザインや改修案を検討する段階から常に活発に利用されるための工夫を意識しなければならない。そして不必要に高価なランドスケープやモニュメントはやめて低コストでデザインすることや、まだ十分に使える状態の空間を改修したりはしないことも重要である。

⑧相互連携を意識して配置する

相互連携に対するコンセプトは、そこでの活動をより立てるために隣り合う要素それぞれの関係性をどう扱うかということに深く関連している。例えば、ベンチとゴミ箱、コーヒーマシンのキオスクをバス停の近くに配置すればそれらは相乗効果を持つ。なぜならば、それらは仮に独立していたとしても、バスを待っている人や歩行者にとってはより便利なものだからである。

⑨小さな事から始めよう

道端に花を植えるようなごく短期的なアクションであっても、アイデアを実践することになり、何かアクションを起こそうとする人々を励ますことにもなる。そうした活動は、

空間体験や評価、長期的な計画の次のステップへ結果を活かすことで空間の可能性を広げることにつながる。

⑩お金が問題ではない

お金がないことを行動しないことの言い訳に使う場合は多い。純粹に公共的空間の改善だけのために資金がつくことは稀であるため、公共的空間自体が秘めている潜在的な価値やより創造的な課題解決のきっかけとしての価値を常に意識しておくことが重要である。公共的空間の立地や活動の水準、周囲からの視認性等は、そうした空間を活性化し価値を高める資源と成り得る要素である。

⑪終わりはない

公共的空間が成功するかどうかの要因の約80%はその運営にかかっている。それは、毎日の、毎週の、季節ごとの利用に適した場所は適切な運営によってもたらされるからである。その時々によって異なる利用ニーズの変化に確実に対応するためには、それに呼応して対応できるような体制をいかに構築するかが課題となる。よい運営体制というのは、より柔軟な環境を提供する。

これら11の原則からは、プレイスメイキングの活動がそのプロセス自体も重要視していることが伺え、公共的空間の質を高めるのと同様もしくはそれ以上に、プロセスに主体的に関わることで自体によって場所への愛着や地域固有性を育むことにつながることを示していると考えられる。公共的空間の評価に際しては、William H. Whyteが取り組んでいた観察調査を基本としていること、利用者となる地域住民を信頼し協働することも重要な原則の一つであるとされている。また、周辺の民間事業者や地元議員、活動に理解のある投資家を巻き込むことも重要な要素として挙げられている。このように、建築デザインや都市デザインとして公共的空間の形態をどのようにつくっていくかという観点だけでなく、プロジェクトマネジメントや組織体制の観点も含めて、活動を推進する為の要件を総合的かつ明快に整理している点において、この11の原則は日本での展開においても参考にすべき知見を多く含んでいると言える。そして、対象とする公共的空間が、空間の形態（フォーム）、活動（アクティビティ）、そして印象（イメージ）の各分類において必要な項目を持つプレイスとなるためには、これらの原則に基づいたプロセスのデザイン自体から取り組む必要があると考えられる。

2-1-3. Space Diagramの概要

プレイスメイキングの取り組みを通して実現する豊かな公共的空間の特性について、PPSは世界の1,000ヶ所以上の公共的空間を調査分析し、魅力的な公共的空間が共通して持つ4つの特性を以下のようにまとめている(表2-1-4)。その4つとは、アクセスとつながり(Access & Linkages)、快適性とイメージ(Comfort & Image)、使い方と活動(Uses & Activities)、社会性(Sociability)であり、各項目にはそれぞれ定性的要素と定量的要素に分けられた詳細項目が含まれている。項目の数だけで言えば定性的な項目の方が多く、ここでも心理的価値の有無が大きく影響するプレイスの特性が現れていると言える。また、定量的要素に関しても空間そのものの物理的な形態に関するものではなく、社会的ネットワークの有無や歩行者の活動、家賃水準や地元事業者率等、プレイスの存在によって影響を受けると考えられる周辺環境に関する項目が多いことも特徴である。PPSが実施するプレイスメイキングのプロジェクトでは、この指標をもとに対象となる公共的空間を評価し、プロジェクトを通してより多くの項目で高い値を実現することを目指しており、このように明確で統一された空間の評価基準を用いることで、取り組みの成果を明確化するとともに、計画手法の汎用性を高めていると考えられる。

表2-1-4 魅力的な公共的空間が持つ4つの特性（PPSの資料¹⁹をもとに表として整理）

	アクセスとつながり	快適性とイメージ	使い方と活動	社会性
定性的要素	継続性	安全	楽しみ	多様性
	近さ・近接性	清潔度	活動	面倒見のよさ
	つながり具合	緑化度	活力	協力
	わかりやすさ	歩きやすさ	特別性	近所のまとまり
	歩きやすさ	座りやすさ	本物らしさ	プライド
	利便性	精神性	使いやすさ	親近感
	行きやすさ	魅惑	地域固有性	交流しやすさ
		魅力・魅力度	祝祭性	包容力
		歴史		
定量的要素	交通データ	犯罪統計	地元事業者率	女性・子供・高齢者の数
	交通機関分担	衛生度評価	土地利用パターン	社会的ネットワーク
	公共交通の利用	建物の状態	不動産価値	ボランティア精神
	歩行者の活動	環境データ	家賃水準	夜間の利用
	駐車場利用パターン		小売業売上高	路上の活気

2-2. プレイスメイキング・プランの概要

2-2-1. 段階的整備のための計画手法

1) Step by Step Guide

ここからは、具体的な公共的空間を対象としてプロジェクトを実施する際のPPSの計画手法を整理する。PPSは先述の11の原則に基づいてプレイスメイキングの活動を進めていくが、プロジェクトの進行手順について、実践的なガイドも作成している。ここでは米国シカゴ市で実際に用いられたプレイスメイキングのガイド¹⁹に基づいてその進行手順の内容を確認する。そのガイドはStep by Step Guideと呼ばれるものであり、4つの大項目の中に11の具体的アクションの手順が記載されている（表2-2-1）。それらの項目について、どのような内容で、何に配慮しながらプロジェクトを進めて行くのかを確認する。

表2-2-1 Step by Step Guideのプロジェクト進行手順（PPSの資料²³（pp31-44）をもとに表として整理）

準備をする	Step 1：公共的空間の課題を抽出する
	Step 2：対象地を選定する
	Step 3：主要な利害関係者を明確にする
近隣エリアを評価する	Step 4：情報を収集する
プレイス・プランを作成する	Step 5：プレイス評価ワークショップを開催する
	Step 6：ワーキング・グループと共に、アイデアを行動に翻訳する
	Step 7：視覚的な概念プランを作成する
	Step 8：概要報告書とプレゼンテーションを作成する
プレイス・プランを実行する	Step 9：短期計画を実行する
	Step 10：デザインと運営の長期計画を作成する
	Step 11：効果測定を行い、改善して実行する

Step 1：公共的空間の課題を抽出する

まず行うべきことは、自分自身の近隣、地域で公共的空間に関心を持つ仲間や利害関係者を集めて自分たちで簡易的な空間評価を行うことである。その際、その地域で重要であると考えられる10カ所の公共的空間を設定し、それらについてPPSが考案した公共的空間の自己診断評価リスト（Do it Yourself Checklist）に沿って各公共的空間の特徴と課題を明確化することが重要である。

Step 2：対象地を選定する

次に、評価の結果を参考にしながらプロジェクトの対象地を選定する。取り組みが必要な公共的空間の典型は、現在は全く利用されていないもしくは利用者が極端に少ないが近隣で新たな開発や道路整備等の予定がある場合や、その公共的空間の状況を変えることで周辺地域の賑わい回復が見込めそうな場合、または地域の住民や民間事業者等の関係者がその空間自体に対して心理的な価値を感じている場合である。こういった場所は、安全性や楽しめる環境、人を惹き付ける要素、日常的な生活動線との関連といった主要な要素に配慮して改善することで、魅力的な空間へと変えていける可能性がある。

Step 3：主要な利害関係者を明確にする

対象地を選定したら、次にその活動の成果によって恩恵を受ける可能性がある関係者を中心に活動の協力者を集めることが必要である。主な対象となり得るのは以下のような人々である。

- ① 友人や近所に住む人々
- ② 対象地近隣の商店や事業所
- ③ 長くその地域に住んでいる住民
- ④ NGO等の非営利活動団体
- ⑤ 地域の市民活動団体
- ⑥ 通り沿いやインフラを共有している街区のオフィス
- ⑦ 地元行政や地域の専門家
- ⑧ 個人的に専門的な能力を持った人々

Step 4：情報を収集する

協力者が集まったら、対象地に関する本格的な情報収集を行う。基本となるのは現地での観察調査であり、そこから得られる情報は非常に価値がある。また、PPSが考案したその手法は長年様々な地域で実績を挙げてきたものであり、その有効性は実証されている。さらに、対象地や周辺地域に関する統計資料等の定量的データは、調査結果やプロジェクトの提案に対してより高い信頼性を与える手助けとなる。

Step 5：プレイス評価ワークショップを開催する

観察調査や資料収集の結果を基にしたプレイス評価ワークショップは、参加者への気づきや共同体意識、直感的アイデアや知見を与える絶好の機会となる。地域の利害関係者達は、対象地の可能性と課題を的確に指摘し、その空間をプレイスへと変えていく創造的なアイデアとそれを周辺の不動産資源に波及させていくためのプロセスまで提案してくれる。小さな子どもから高い専門知識を持った専門家まで、全ての人々がそれぞれの立場で対象地の評価を行うことができる。その方法は小さなグループをつくったり、特定に業種の人々がより専門的で具体的な検討をするワーキングをつくったりすることもあり得る。そして最も重要なのは、参加者自身がそのワークショップ自体を楽しめること、対象となる公共的空間や地域の特徴、参加しているメンバー同士のことをより深く理解しあえることである。

Step 6：ワーキング・グループと共に、アイデアを行動に翻訳する

ワークショップを通して各参加者からは多くの素晴らしいアイデアが生まれてくる。その次にすべきことは、そのアイデアを実行する為のワーキング・グループになってくれるメンバー（可能であればその地域に影響を与えることができる人を含める）を募ることである。ワーキング・グループの役割は参加者によって出された個々のアイデアを評価し、ビジョンとして整理し、より具体的な提案へとまとめあげることである。そして、ワーキング・グループはその提案を進めていくことに対して強みを持っているメンバーを含んでいることが重要である。

Step 7：視覚的な概念プランを作成する

次のステップはPPSがVisual Concept Planと呼んでいるプランを創ることである。なぜなら、公共的空間とは視覚的な存在であり、短期的な計画であっても目に見えて変化や影響を与えることを実施する必要があるからである。その作業は建築家のような専門的な立場の人の役割のように思えるが、実際には地域の協力者の人々は公共的空間を改善しより利用されるようにするための鋭い視点をきちんと持っている。その手段は図や絵でも構わないし、そうしたことが得意なメンバーがいなければ写真のコラージュ等でプランを作成しても問題ない。そこに参加した人々の特徴や能力に合った形でプランを作り上げることが重要である。

Step 8：概要報告書とプレゼンテーションを作成する

プランの作成が終わったら、プレイス評価ワークショップ及びワーキング・グループでの取り組みの簡単な概要報告書を作成し、Visual Concept Planを補完する道具として活用する。概要書はプランのより詳細な解説や、短期的計画と長期的計画について、それぞれの優先順位と実施する際の協力者の候補も添えた内容で作成する。そして、プランには入らなかったアイデアや理想的な協力者のリスト、短期的な活動に必要な予算とその調達方法についても記載するのが望ましい。そしてその成果をポスターやスライドショー、ウェブサイト等のビジュアルなツールを通して、協力者の候補や行政、議員、地域住民の人々等に伝えていく。

Step 9：短期計画を実行する

プランを実行に移すことは、プレイスメイキングのプロセスにおいて最も重要なステップである。グループの熱が冷めないうちに、結果が見えやすい取り組みからすぐに実行するのが最良である。人々のアイデアが実現されることは、協力者の意識を活動につなぎとめ勇気づけることにつながるのである。そして対象となる公共的空間に新たな活動を付加することは、短期的な計画の中で最も効果的な取り組みである。清掃活動や設備への塗装等は住民組織で始められる最も簡易的な取り組みであり、それに触発されて、ファーマーズマーケットや路上販売、自転車フェア等の活動が始まるだろう。それらのアイデアは大きな資金を必要とせず、賛同者が複数集まればすぐにでも実行できる取り組みである。

また、ワーキング・グループは定期的に集まってそれぞれの取り組みの進捗状況や成果を共有する必要がある。問題や課題を明確化し、それらを乗り越える為の新たな方法、次の活動を検討することが重要である。そしてその中で、次の活動をいつ、誰と始めるのか、そのためにどのような準備や新たな協力者が必要かを判断しなければならない。

Step 10：デザインと運営の長期計画を作成する

短期的な計画はより複合的な改善策を盛り込んだ長期的計画に基づいて実行しなければならない。

① デザインの長期的計画に関して

短期的な活動を実践するのと同様に、その空間をどのように改善していくのかという長期的な計画をつくることも重要である。このステップでは、都市計画や地域政策、交通や公園管理等の行政の各担当部局の参加が必要になってくる。また、併せて建築家や技術者、造園家といった専門的な職種の人々の協力も必要であり、これらのメンバーの協力を得て、プランを現実のものへと落とし込んでいく。PPSではこのグループをデザイン・チームと呼んでいる。

ワーキング・グループでは、短期的な活動の評価を行い、それに基づいてフォロー・アップのワークショップ開催や次のステップの確認、新たな協力者の検討等を行う必要がある。また、必要に応じて長期的計画を修正することも検討する。そして日頃からニュースや写真等でメンバーに状況を伝え、成功や喜びを共有することで、その公共的空間に対するセンス・オブ・プレイスを醸成していくことが重要である。

PPSでは、デザインの長期的な計画を運営していくにあたって、以下のことを提案している。

- ・ Step8で作成した概要報告書を常に参照し、活動のプロセスの中でそれを新たな協力者の勧誘に活用する。
- ・ ワーキング・グループをプロジェクトのクライアントとして位置づける。そしてデザイン・チームはワーキング・グループの同意を得る為に報告をする。これによってワーキング・グループは、状況に応じて意思決定をするために必要な人物を新たなるグループに招き入れることになる。
- ・ 活動の節目のタイミングで、ワーキング・グループとデザイン・チームの定期的なミーティングを開催し、活動や成果の検討を一緒に行う。
- ・ そのミーティングを、新しく浮き彫りになった問題をどう扱うかを検討するアイデア出しの場としても活用する。
- ・ 優れた公共的空間や人々に影響を与えたアイデア等の事例を常に参照しながら議論、活動を続ける。
- ・ 建築家やデザイナーに対して「それはしたくない」ということを言うのを恐れてはいけない。ただし、その場合は代案を併せて提示することが重要である。
- ・ デザイン・チームが全てを完成させる前に、新しいアイデアに対して許可を得たり意見をもらう場として公聴会を開催する。

- ・ 地元メディアや公共広告を通して提案するプランに人々の関心を惹き付ける。

② 運営計画に関して

行政がゴミの回収や維持管理、照明等の基本的な活動しか行っていない状況では、地域団体や経済団体等が公共的空間に関してより深く関わる活動ができる。人々がより使いやすく近寄りやすい場所になるような活動をコンスタントに続けることでその活動の認知を高めることができる。こうした活動はホテルのもてなしに近いものである。ホテルでは、ゲストや将来ゲストになる可能性のある人々のために常に相手のニーズに則した行動をしており、それがリピーターを生むことにつながっている。優れたホテルでは施設の単純な維持管理のみでなく、花瓶やバナー、カラフルな家具等詳細な部分に至まで配慮している。それは公共的なエリアでの飲食の提供や居心地のよいカフェ等にも及んでおり、そうした心配りのおかげで空間を楽しむことができる。

多くの場合、運営が解決すべき課題は、都市の中で近所付き合いや職場、ボランティア活動以外での人との出会いがないことである。いくつかの先進的な場所では、新しい組織がそうした要望に応える空間を都市に提供し始めている。運営をより深く理解する為には、利用者に対するインタビュー等を通してその空間に何を望んでいるのかを理解し、彼らがやっていることをリスト化し、新たな要望と現状とを比較した上で、作成した長期的計画をよりよくしていくことが重要である。

Step 11：効果測定を行い、改善して実行する

ここまで来ると、活動の成果を他の場所へと展開して行くことが可能になる。その際、他の場所へと展開するにあたって以下のことを考えなければならない。

- ① その場所は地域の中でどのような問題を解決しなければならないのか。
- ② 短期的な計画を実施する際に、投資してくれる協力者はいるか
- ③ ワーキング・グループはどのような役割を担うべきか。現在のワーキング・グループが新しいプロジェクトを行うのか、それとも新たなワーキング・グループを立ち上げるべきか。

- ④ そこには全てのプロジェクトに目を配り、運営できるようなプレイスメイキング組織へのニーズがあるか。
- ⑤ 仮にそのニーズがあるのであれば、どのように資金調達やサポート得るか。
- ⑥ その地域で類似の活動を行っている組織とどのように協力できるか。

このガイドに基づくプロセスの特徴を整理すると、まずはプレイスメイキングの対象とする敷地をいきなり決めるのではなく、一度地域全体の主要な公共的空間（約10ヶ所）を調べた上で相応しい敷地を選定していることである。ここで周辺の公共的空間の状況を把握しておくことで、最終的に長期計画を作成する際に最初に取り組む敷地の位置づけや周辺地域への波及効果、都市への影響といった項目が検討できると考えられる。次に主要な利害関係者を明確にしている点に関してわかることは、プレイスメイキングの取り組みを始める人物はこの時点で一定期間での活動のゴールやそれによって創出される環境、その恩恵を受ける人や組織、活動に必要な協力者の想定等といった事業に必要な最低限の要件整理ができている必要があるということである。つまり、プレイスメイキングの計画手法はボトムアップ型ではあるが、日本の「市民主体のまちづくり」と言われる活動とは大きく異なり、できることから始めて続けていけばやがていつかは何かしらの成果を挙げることができるというフォアキャストのアプローチではなく、地域を俯瞰的に観察し、最初に活動をすべき場所を対象に目指すべきゴールを設定し、その活動の利害関係者を整理した上で協力を要請して組織を編成して取り組むというバックキャストのアプローチなのである。そして活動の初期（Step1～3）の段階でこの整理ができているからこそ、プレイス・プランの作成段階（Step4～8）でも議論の焦点を明確にした上で論理的根拠のあるプランを作成することができると考えられる。そして短期計画の実行（Step9）も、「できること」から始めるとはしていながらも、同時に長期計画にきちんと位置づける（Step10）ことで、その活動が「やるべきこと」であるという意識を関係者が共有できる配慮がなされている。このような確かな戦略性を持ちながら、誰もが行動を起こしやすい手順を整理してプレイスメイキングの理念と計画手法の要点をわかりやすくまとめている点から、このガイドが非常に質の高いツールであると言える。

2) Do It Yourself Checklist

プレイスメイキングのプロセスは、複数のプロジェクト候補地における非公式な空間評価の取り組みからスタートする。この取り組みは、周辺地域や街全体の中から関心を持っている個性的な人物やグループを探し出し、協働して実施することが望ましい。協力者と共に、まずはその地域で活発に利用されている公共的空間と改善すべき公共的空間をリストアップし、それぞれの空間の所在を地図に落とし込む。そして、Do It Yourself Checklist（以下、リスト）に沿って各空間の評価を行う。その際、地図、対象空間の平面図、カメラもしくはビデオカメラを併せて活用することで、後の議論や確認がスムーズに行える。

リストはSpace Diagramの4つの項目に沿って構成されている。リストのチェック項目を表2-2-2に示す。「アクセスとつながり」では、歩いてその空間へ入る際の周辺道路の状況や入口の視認性、標識や地図といったサインの有無、複数の交通手段が確保されているかといった内容が設定されている。次に「快適性とイメージ」では、座る場所の選択可能性や天候の変化に対応できる設備の有無、清潔感や安全性といった内容に加え、利用者の男女比に関する項目も設定されている。「使い方と活動」では、利用者の年齢や属性、個人利用かグループ利用か、アクティビティの種類やその実施場所に加え、空間のフォームと開催されるイベントの親和性、イベントや活動の周辺地域への貢献度に関する項目も設定されている。最後に「社会性」では、利用者を観察することによって判別する内容が多く含まれており、利用者が互いに会話をしているか、利用者同士が知り合いもしくは顔見知りか、他人同士であっても目線を合わせる機会があるか、その空間で友人と偶然出会う可能性があるか、といった項目が設定されている。これらのリストの項目からわかるのは、Space Diagramで挙げられている項目の中でも定性的要素に関するものが多く、基本的に現地での観察調査に基づいた評価を行うための内容になっているということである。これは、公共的空間の状態を把握するにあたっては、統計や図面情報から分かる情報ではなく、まず実際の状況や利用者の様子を抛りどころとして捉えるべきであるという姿勢を表しており、社会学的研究から生まれたプレイスメイキングの理念を反映していると言える。そして、観察を中心とした評価項目で構成することで、誰でもリストを利用することができ、プレイスメイキングの取り組みを始めるハードルを下げるとともに、ボトムアップで進めていくための手法としての配慮も含まれていると考えられる。

表 2-2-2 Do It Yourself Checklist の項目（PPS の資料²³（pp48-49）を翻訳）

アクセスとつながりに関する項目
離れた場所からでも入口が見えるか
その空間で何が行われているかわかりやすいか
入居テナントの業種や昨日はわかりやすいか
そしてそれに関する情報やサイン、視覚的な標識等が設置されているか
標識や地図、周辺情報等は十分にあるか
その空間へは行きやすいか（車道を横切らずに行けるか）
人の動線に合わせた歩道や路地、道路の配置がされているか
そこへ行く為に複数の交通手段が用意されているか（バス、電車、車、自転車等）
ユニバーサル・デザインに配慮されているか
車が歩行者の空間を占有もしくは通行を妨げていないか
快適性とイメージに関する項目
その空間は離れた場所から見た場合やその中に入っても、良い第一印象を持てるか
男性よりも多くの女性がいますか
そこには日陰や日向等、座る場所の選択肢が複数あるか
天候の変化に対応できる設備や備品があるか（傘や屋根の東屋等）
その空間はゴミが散らかっておらず清潔か
その空間及び周辺の地区は安全だと感じられるか
その空間は人々の利用のニーズに応えられているか
使い方と活動に関する項目
利用者がいますか
多様な年齢や属性の人に利用されているか
人々は一人で利用する傾向が強いのか、それともグループでのりようする傾向が強いのか
複数の種類の活動が行われているか（散歩や飲食、読書やミーティング等）
その空間の多くの箇所が利用されているか
そこでやれることの選択肢が明確にわかるか（イベントスケジュールやその会場等の情報の掲示）
それはイベントや活動が開催されていることの証明になる
また、そのイベントの主催者や管理者に関する情報が掲示されているか
その空間のデザインは、そこで開催されるイベントに関係するもしくはサポートするものになっているか
管理者の表示もしくはその空間の担当がわかるものは設置されているか
その空間を利用することやそこでの活動は、来街者や周辺就労者の利益につながっているか
社会性に関する項目
その空間で友人と会える可能性はあるか
利用者は互いに会話をしているか
利用者は笑顔か
利用者同士は知り合いもしくは顔見知りか
利用者は知り合いをその空間に連れてきているか
他人同士であっても目線を合わせることがあるか
人種や年齢の多様性は地域のコミュニティの属性を反映するものか
利用者はゴミを見つけたら自主的に拾っているか
周辺就労者はその空間の管理や活用を支援（ボランティア等）しているか

3) The Power of 10

PPSでは、計画を策定する際、The Power of 10と呼ばれる考え方を採用している。The Power of 10とは「豊かな中心市街地には最低でも10の目的地となる場所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、それぞれの場所は人々が携わる事が出来る活動や行為を出来るだけ多く(10以上)提供すべきである」²⁴という考え方である（図2-2-1）。都市の全ての要素を包括的に扱うのではなく、公共的空間の整備・活用という切り口に特化することで、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連する要素の関係性がより明確になることが、この手法の大きな特徴である。また、実際に詳細のプレイスメイキング・プランを策定するのはいくつかの広場や公園であったとしても、都市においてそれらの場所の果たすべき役割、可能性、ニーズ等を俯瞰的な視点から検討し、位置づける作業を活動の初期段階に実施することで、活動のゴールや周辺地域での波及効果をイメージしやすくすると同時に、長期計画へ向けた骨組みを形成する狙いがあると考えられる。このThe Power of 10の考え方が、Step by Step GuideのStep1における地域の10ヶ所の公共的空間の課題抽出における拠りどころとなっている。

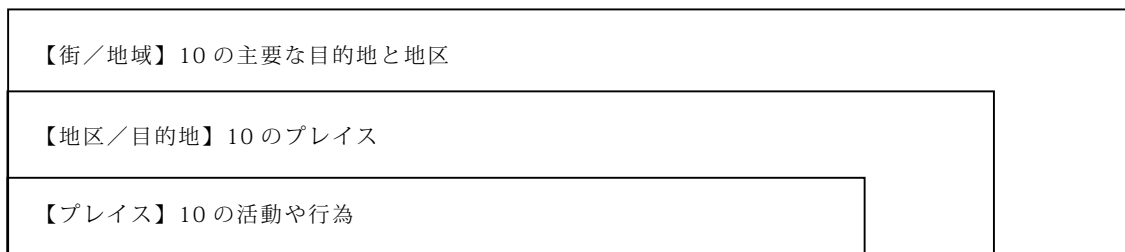


図2-2-1 The Power of 10のイメージ（PPSの資料²³（p.12）をより引用）

²⁴PPS（2013）：A Placemaking Vision For Downtown Detroit, Rock Ventures LLC

4) Lighter, Quicker, Cheaper (LQC)

PPSは短期的な取り組みを素早く実行する手法をLighter（簡単に）、Quicker（素早く）、Cheaper（安く）と名付けその頭文字をとってLQCと呼んでいる。そして「LQCは、世界で最も成功的な公共的空間のいくつかをプロデュースした地域の開発戦略である。その手法は低リスク・低コストであり、コミュニティの創造的なエネルギーを資源とするため、プレイスのための新たな活用策や財源を効率的に生み出すことができる。」と述べている。ここではPPSの資料²⁵をもとにそのLQCの考え方や手法を整理する。

まず、LQCの最大の特徴は、かけられる時間や予算、労力に合わせて様々な形で実施することができることである。プレイス・プランを作成した後、すぐに行動に移せるものから取り組んでみて、実践しながら状況を改善していくための第1歩となる取り組みである。また、こうした実験的な取り組みでは、その場所を改善するための新たなイメージを構築したり、アイデアを試したり、新たな利用方法を考案するためのデモンストレーションともなる。デモンストレーションを通して市民にそのプレイスの可能性を示すと同時に、協力を得ようとする利害関係者を実際の行動に移させるための有力な根拠ともなる。

多くの場合、PPSではLQCとして空間のアメニティとパブリック・アートに関する活動から始める。それに次いでイベントや一般の人々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と結びつけていく。これらの活動は目に見える形で一定の成果が期待できる低リスク・低コストのプログラムであるため、空間の管理と運営に必要な財源を効率化しつつも、人々が楽しめる快適な空間を提供することができる。以下にその具体的なLQCの取り組み例を示し、その内容を確認する。

① アメニティとパブリック・アート

可動式のイスから本やゲーム・キオスク、アメニティ等の快適性と新しい活動をもたらす仕掛けを、低コストかつ素早く提供する。同様に、パブリック・アートを巡回させること（特にそれが見る人との対話を促すような作品であれば）は短期間に空間を変化させ、再びその場所を訪れる動機を提供することになる。

② イベントと参加可能なプロジェクト

²⁵PPS：Lighter, Quicker, Cheaper, 公式ホームページ <http://www.pps.org/>（2014年12月1日閲覧）

イベントは、その空間のモニュメント性や地域の個性・資源のショーケースを築くための創造的なプラットフォームを提供する。こうしたイベントは、地域ビジョンや利用者の意見や評価に基づいた追加的なデザインとプログラムを試す体験的な機会として捉えることができ、回数を重ねる度に新たなアイデアを試行することができる。

③簡易的な開発

多くの資金を投資して行う大規模開発と異なり、既存空間の再利用や仮設建造物の設置は最小限のコストで重要な変化を起こせる取り組みである。LQCで実施するこのような簡易的な開発は、未活用の空間と地区の個性を変えることができ、長期的な計画を立案・実施するためのパートナーを引きつけることができる。既存の建物は改修して用途転換することが可能であり、小屋や海洋輸送用コンテナ、張力構造のものは創造的な新しい利用者呼び込むことに寄与する資源である。

④地域資源や協力者（Opportunity）の明確化

PPSは必要な専門的能力を持った組織を構築し、組織内部で互いに刺激しあえる関係性を築くために、行政職員も含め地域の利害関係者と協働する。両者が協働して地域の個性や資源、魅力や協力者を顕在化し、地域の多様な主体が独自のキャンペーンや計画を行うための協議会を設立するサポートも行っている。

⑤実施計画

PPSが立案する短期の活動計画は、地域の協議会が長期的な計画を検討する際の道しるべとなる。仮にアメニティのような資源を含む場合、企画されたイベントや会場レイアウトはある意味で様々なニーズを把握する簡易的な市場調査としても位置づけることができる。また、中長期の戦略的な計画は、短期的な効果をより成熟したビジョンへと昇華し、将来的な投資や開発の枠組みへと導くために欠かせないものである。そして、さらなる協力者を引きつけるきっかけともなる。これらの計画は以下の内容を含んでいる。

- ・ 中長期的な空間プログラムと詳細に計画された建物（暫定利用）
- ・ 全ての重要な空間のコンセプト・イメージと配置計画
- ・ テナント誘致と運営戦略
- ・ 将来の開発の段階的計画

- ・ 前例とベンチマーク
- ・ 公共的空間・私有空間双方へのデザインと運営ガイドライン

中長期の計画項目に含まれている段階的整備の具体的な例を示す。写真2-2-1は米国デンバー市で策定されたプレイスメイキング・プランの段階的整備のイメージである。現状の計画敷地は未舗装の街路であり、右側の一角に何台か自動車が停められているものの歩行者は皆無であり周辺一帯は閑散としている（左上）。そのような状況に対し、LQCの最初の一環として可動式の植栽ポッドで車道と歩道の空間を分節し、空間のフォームを適切な規模に整えた上でキッチンカー等を用いたイベントを実施している。この実験的な取り組みによってこの場所の使い方の可能性を例示している（右上）。中期的な取り組みでは、歩道空間にペーブメントを施し、固定式ベンチ等のストリート・ファニチャーを設置して日常的な利用を促している（左下）。そして最終的には、車道への中央分離帯の設置や周辺建物の開発と商業テナントの誘致、歩行者空間のさらなる整備と合わせて、人々が日常的に利用し、都市のアメニティとなる空間へと整備していくビジョンが視覚的に表現されている（右下）。



写真2-2-1 公共空間の段階的整備の例（PPSの資料²⁶より引用）

²⁶ PPS（2011）：Brighton Boulevard：Managing Traffic while Creating Place, Context Sensitive Solutions.org

このように、LQCの取り組みでは、まず短期的に実現可能なプログラムを低リスク・低コストで展開してその効果を検証する。その際、パブリック・アートやストリート・ファニチャー等の人々の関心や評価を得られやすい、成果が比較的期待しやすいものから取り組んでいる。そして、実験的な取り組みでの成果を利用者や関係者と共有しつつ、次第に実施範囲やプログラムの内容を拡大していくという手法になっている。ただし、まずは短期的な取り組みから始めるものの、将来的にどのような完成像をイメージしているのかが伝わるように、中長期に向けた段階的な整備計画も作成し、視覚的な表現をまとめていることが重要であると考えられる。目の前の小さな取り組みに集中しつつも、その先のゴールを関係者が常に共有することで、活動の意義や次のステップの活動が意識できる仕組みとなっている。費用やリスクの少ない実験的なプログラムから実践し、小さくとも場所の可能性と成果を関係者と共有しながら長期計画へと位置づけて次の活動へと移行していくというアプローチは、関係者の熱意の向上や成功体験の共有、プランの着実な実施という点で日本で応用する際にも効果的な手法であると考えられる。

2-2-2. プレイスメイキング・プランの構成

次に、実際にPPSによって策定され、その計画に沿って活動が進められている米国デトロイト市のプレイスメイキング・プラン²⁴を取り上げ、プランの構成を整理する。

このプレイスメイキング・プランで記載されている内容は、大きく4つのセクションに分類することができた（図2-2-2）。冒頭では、デトロイト市でプレイスメイキングを実施する必要性の説明と、プレイスメイキングの活動を通して目指す公共的空間のイメージがSpace Diagramを用いて説明されている（プレイスメイキングの理念）。次にプレイスメイキングの手法としてThe Power of 10とLQCの解説があり、デトロイト市の地域資源と都市構造を整理した上で、このプランが策定されるまでのプロセスが記載されている（プレイスメイキングの手法）。そして具体的なプレイスメイキングの活動を実施する対象地として、Campus Martius/Cadillac Square、Grand Circus Park、Capitol Parkの3つの公共的空間が挙げられている。各プロジェクトは、プロジェクトの目標と地域の歴史、課題、長期的な目標、LQCの目標、LQCと付属計画の概要で構成されており、地区の分析から課題の抽出、それに対する短期、長期の計画が記載されている（各プロジェクト）。そして最後に、各プロジェクトに記載された内容の実施スケジュールが一覧で記載されている（実施計画）。

プレイスメイキング・プランの特徴の1つは、中心市街地全域を俯瞰的に捉えて地域の資源となる空間で周辺への波及効果が期待できるThe Power of 10を選定するという都市スケールの内容から、具体的な対象地におけるイスやテーブル等の配置、季節ごとのイベントプログラムの設定（LQC）といった家具スケールの内容までを包括的にまとめている点である。一般的な都市計画のプランではこのスケールの間には膨大な関連事項が出てくるが、プレイスメイキング・プランでは基本的に公共的空間を切り口としているためスケールを横断していてもプランの主題が明確であり、理解しやすい構成となっている。また、LQCの内容では対象地のどのエリアにどのようなアメニティやストリート・ファニチャーを設置すべきかといった詳細な指摘や季節ごとのイベント・プログラム等についての記載があるため、このプランを見た人は部分的にであっても自分が協力することができる、もしくは参加してみたいと思う活動を具体的にイメージすることができる。これは、専門家や行政のための各種の計画と大きく異なる部分である。そして、3ヶ所の対象地での個々の具体的な取り組みがいつ実施されるのかが一目でわかる一覧の実施スケジュール（図2-2-3）で整理されている点からも、周辺地域や関連事業との連携を視野に入れた戦略的な取り組みであることが読み取れる。

図 2-2-2プレイスメイキング・プランの構成 (PPSの資料²⁰をもとに筆者作成)

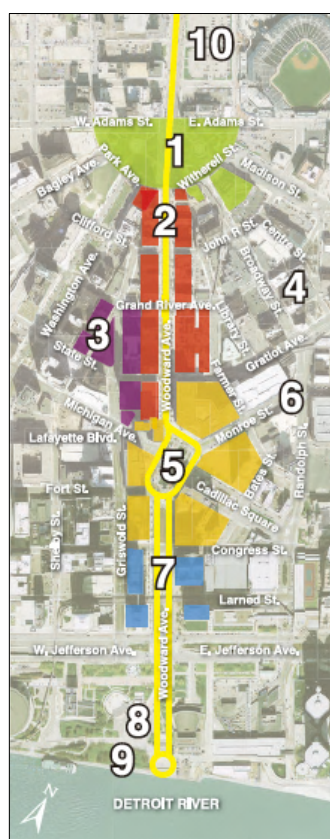
	2013				2014				2015			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
Campus Martius 2.0 Sidewalk Activation												
CBD Lobby Activation (Art)												
M-1 Construction Coordination												
Communicate Placemaking Vision for Downtown Detroit												
City of Detroit, Downtown Detroit Partnership, and Rock Ventures 2013 Programing Coordination												
2013 Lighter, Quicker, Cheaper Fundraising Three Public Spaces												
2013 Lighter, Quicker, Cheaper Activation Three Public Spaces												
2013 Three Public Spaces – Maintenance and Programing Structure Defined and Implemented												
Traffic Study for Road Diets & Closures												
Woodward Avenue Esplanade Study												
Long Term – Three Public Spaces												
Three Public Spaces – LT Maintenance and Programing Structure Defined and Implemented												
BIZ Structure Designed and Approved												
Non-BIZ Funding Sources Defined and Approved												
Capital Improvement Installations												
Final Design Implementation												
Annual Programing Defined and Implemented												
Implement Road Diets – Three Public Spaces												
Jefferson Avenue Crossing Improvements												
Woodward Avenue Esplanade Implementation												

図 2-2-3 プレイスメイキング・プランの実施スケジュール (PPSの資料²⁴より引用)

2-3. プレイスメイキング・プランの実例

2-3-1. プレイスメイキング・プランの策定プロセス

今回取り上げるデトロイト市では、プレイスメイキングの活動を実施するにあたり、Step by Step GuideのStep1にあった地域の公共的空間の評価をPPSと利害関係者とが共同で行ったうえで、後述する計画策定プロセスを通して、市街地の中央を南北に貫くWoodward Avenue Promenadeを軸とした10の場所を選定している（図2-3-1）。その中で具体的な活動の計画が策定されたのは1.Grand Circus Park/1500Woodward District、3.Capitol Park、5.Campus Martius/Cadillac Square の3カ所である。これら3カ所の公共的空間については、先述したようにプロジェクトの目標と地域の歴史、課題、長期的な目標、LQCの目標、LQCと付属計画の概要で構成されており、地区の分析から課題の抽出、それに対する短期、長期の計画が整理され、プランに記載されている。



1	Grand Circus Park/ 1500 Woodward District
2	Woodward Avenue Promenade
3	Capitol Park
4	Paradise Valley
5	Campus Martius/Cadillac Square
6	Monroe Entertainment/Greektown
7	Woodward Avenue Esplanade
8	Hart Plaza
9	RiverWalk
10	Entertainment District

図2-3-1 DetroitのThe Power of 10（PPSの資料²⁴より引用）

次に、このプランの特徴の1つは利害関係者がプランの冒頭に明記されていることである(図2-3-2)。ここに記載されているのは、デトロイト市や中心市街地の事業者共同体等であり、プラン策定の推進役としてPPSとデトロイト市のコミュニティセンターの名が記載されている。これは、単にこのプランの利害関係者を記載しているだけではなく、受益者負担の原則に基づいて、記載された組織が多様な形でプラン策定に積極的に協力したということも表している。活動に取り組む組織の体制を明記することで責任を明確化すると共に、今後長期的に活動を推進していくにあたって取り組みに興味を持った人や組織が、複数のチャンネルにコンタクトを取れる選択肢を提示することにもつながっている。

さらに異なる特徴としてプラン策定のプロセスが挙げられる。PPSはこのプランの内容を検討するにあたり、2012年の11月と12月にデトロイトの1000を超えるコミュニティに様々な方法で意見を聞いている。その方法がStakeholder Interviews, Focus Groups, Placemaking Workshop, Holiday Placemaking Huts, Happy Hour Workshop の5つである。日本の市民参加ワークショップ等では、通常1つのプロジェクトについて計画の策定段階（基本構想、基本計画、運営計画等）で分けて参加者を募ることはあっても、1つの段階で複数の参加手段を用いることは稀である。しかし、プレイスメイキングのプロセスでは、計画策定にあたりここでは5つの異なる方法を用いており、なおかつそれらは参加者の規模や議論の深度において差をつけた戦略的な位置づけがなされている。以下に各参加手法の概要を整理する。

①Stakeholder Interviews

ここでは、中心市街地の主な利害関係者と中心市街地に関わる組織の代表者にインタビューを実施し、公共的空間の現状や利用状況に関する課題、今後の活用に向けたニーズを収集している（表2-3-1）。

②Focus Groups

中心市街地の潜在的な利用者を顕在化させ、公共的空間を活性化する役割を担うことのできる既存の組織と共に、3つのテーマを絞った会合を開催した。3つのテーマとは、住民組織が中心市街地でどのような変化を望んでいるか、またどのように活動に参加するか（Community Development Organizations）、公共的空間に飲食を供給する役割を果たすフード・トラックとフード・ベンダーについてどのような機会と課題があるか（Food Entrepreneurs）、Detroit Opera House やスポーツチーム、近くの映画館も含めて、Grand

Circus Parkにおいてどのようなプログラムを展開できるか（Detroit Entertainment District Association）である。

③Placemaking Workshops

このワークショップは、中心市街地にある3つの主要な公共的空間を評価し、それらを安全で活気ある場所に変える手法としてLQCが有効であることを示すために3回に分けて開催した。参加者は複数のグループに分かれて現地で公共的空間の評価を行い、その後各対象地にどのような魅力があるかというテーマでブレイン・ストーミングを行った。この3回のワークショップには合計で27の地区から90名が参加した。

④Holiday Placemaking Huts

この企画では 2012年の休日のイベントの期間中、市内のHoliday Marketにディスプレイを設置して、市民に対し公共的空間が不足している現状に対し共に考えることを呼びかけた。参加者に4つのシールを渡し、それぞれ自分の好きな活動やアメニティに投票してもらう形式でイベントを実施し、デトロイト中の166の地区から800名を超える人が参加した。

⑤Happy Hour Workshops

このワークショップでは、中心市街地の労働者と住民をコミュニティセンターでのHappy Hour Workshopに招待した。そこでは、リラックスしたカジュアルな雰囲気の中で、中心市街地にある主要な3つの公共的空間の活用のアイデアに関して議論がおこなわれた。このHappy Hour Workshopには40名以上が参加し、好きな活動やアメニティに対する投票や多様な新しいアイデアがだされた。

このように、プレイスメイキングのプラン策定のプロセスでは、利害関係者である行政や事業者へのインタビューに始まり、住民や労働者、地域コミュニティの活動団体等、多様な関係者の直接的な参加の機会を設けている。その参加形態も多様であり、Holiday Placemaking Hutsのようなカジュアルで不特定多数の人が参加するものから、Focus Groupsのように、少人数で特定の分野に関して議論を深めるものまで、その目的と参加者に合わせてふさわしい手法を採用している点も大きな特徴である。計画に盛り込む活動や手法の精度を高めるための少人数や特定の属性を持ったグループでの議論と、より多くの人にプレイスメイキングの

活動への関わりを感じてもらうきっかけを提供するイベント形式のワークショップ等、こうした参加手法の多様性も、プレイスメイキングの活動への関与を通じて対象となる公共的空間へのセンス・オブ・プレイスを醸成する戦略の1つであると言える。



図2-3-2 計画の序章に記載されている利害関係者（PPSの資料²⁴より引用）

表2-3-1 PPSがインタビューした組織のリスト（PPSの資料²⁴より引用）

Downtown Detroit Partnership (DDP)
Detroit Economic Growth Commission (DEGC)
The City of Detroit Planning Commission
The M-1 Rail
The Riverfront Conservancy
Midtown Detroit
The Boll Family YMCA
Developers

2-3-2. プレイスメイキング・プランの内容

このようなプロセスを経て策定されたプレイスメイキングの具体的なプロジェクトの取り組みについて、Campus Martius/Cadillac Squareを例に見ていく。

デトロイト市中心市街地全体の状況としては、路上駐車の高さや歩行者空間の未整備等に起因する街路空間の賑わいの欠如、中心部と港湾部との連携の欠如、新規出店する商業店舗やオフィス需要の減少等が課題として挙げられている。そのような状況に対し、市の中心部と南の港湾部をつなぐThe Woodward Promenadeを軸に、それに接する3ヶ所の公共的空間でプレイスメイキングの活動を実施することで人々の活動を誘発し、地域を再生するというのがこのプランでの大きなビジョンである。その中で、Campus Martiusは多くのオフィスビルに囲まれデトロイトの中心的な広場として認知されてきたものの、現在は平日夕方の帰宅ラッシュの時間帯しか広場を利用する人がおらず閑散としてしまっている。また、周辺のビルの低層部も商業的利用が少なく活気がないため、余計に寂れた印象を与えている。一方のCadillac Squareもかつては様々な業界の展示会場として賑わってきた歴史があるが現在は活気を失っているため、なんらかの対策を必要としている状況である。しかし、この2つの公共的空間は立地的にも街のハブとなる場所にあり、近隣にはエンターテインメントの集積エリアとして再開発される予定の地区もあるため、今後賑わいを取り戻せる潜在的な可能性を秘めている。そこで、プレイスメイキングのプロセスを通して居心地の良い公共的空間としての環境を改善し、若い起業家のためのシェアスペース創出や周辺商業施設との連携を高めることで、平日、週末を問わず人々が集い、中心市街地活性化の起点となることをこのプロジェクトのビジョンとして掲げている。

このビジョン達成のための活動の内容は、Space Diagramの3つの項目（社会性以外の項目）に沿って具体的な課題とそれに対する改善提案が示されている（表2-3-2）。アクセスとつながりに関しては、広場に接するWoodward Avenue等の広幅員道路が近隣の街区からの利用者を遠ざけてしまっていることや歩行者空間の幅員が狭いこと、また近隣の飲食店に活気がないこと等を課題として指摘している。それらに対し、可能な道路については車道の車線数を減らして歩行者空間へと道路空間を再配分すること、また広場の入口や交差点付近では植栽の配置間隔を広げて人が入りやすくすることを提案している。近隣店舗の賑わいに関しても、マーケット等のイベント時には道路を封鎖してその賑わいを周辺地域に波及しやすくする措置をとることを提案している。次に快適性と印象については、Cadillac Squareにアメニティや特徴が不足していること、Campus Martiusのビストロの横のエリアが未活用のままであるこ

と、地元のアーティストやパフォーマーを結びつける機会が不足していることが課題となっている。改善提案としては、かつて中心市街地に置かれていた彫刻をCadillac Squareに戻すことに加えて可動式のイスやプランター、ベンチ等のアメニティを増やすことや公園利用者がより長く滞留し、アーティスト地元の人々に関わるきっかけを生み出すためにwi-fiを導入すること等があげられている。最後に活動と利用に関する項目では、子どもや家族連れ、夕方や週末に訪れる若者向けのプログラムを増やすこと、飲食店が少ない状況を改善するためにワイン・ビールフェスティバルなどのイベント主催者を探すと同時に、南側の芝生エリアにビアガーデンとsurf loungeを追加し、そこには日陰をつくるためのパラソルと、夕方の照明のためにひも付きのビアガーデンスタイルのライトスタンドを設置して居心地の良い空間を演出すること、Cadillac Squareを、常設のマーケットと半常設のマーケットや食べ物のキオスク、花の出店や屋外のバーなどがあるマーケット広場へと変えることが提案されている。他にも、夏の夜の屋外映画館や冬のスケートリンクの設置、年間に開催するイベントの回数と内容等についての詳細な計画も記載されており、周辺の道路空間の再配置から、季節ごとのイベントの内容と頻度まで、スケールやソフト・ハードの領域を横断した計画が盛り込まれていることが明らかになった。そして、Step by Step Guideの流れに沿って、これらの改善提案を対象地のどの場所で展開するかを広場の図面上にわかりやすく落とし込んでいる

（図2-3-3）。さらにこれらの活動が実を結び、ビジョンが実現されたCampus Martius/Cadillac Squareの将来像がイメージ写真として示されている（図2-3-5）。

このようにスケールやハード・ソフトの境なく、対象とする公共的空間に必要な活動を1つ1つ詳細に検討して提案しているために、専門家のみならず一般の協力者にも具体的なイメージがもちやすいプランになっていると言える。また、植栽の配置やイス等の追加といったすぐにでも実施できる内容と、周辺の道路空間の再配分や飲食店の誘致といった専門的な検証やアプローチを必要とする内容を並列に記載することができるのは、プレイスメイキング・プランを策定した後の取り組みの優先順位や短期的・長期的活動のプロセスが、汎用性を持つStep by Step Guideによってイメージできているためであると考えられる。そして、図2-3-3や図2-3-4で示したようなわかりやすく質の高い視覚的な表現を作成することは、LQCの即時的な取り組みから行政との協議を要する長期的な計画の策定まで、関わる人々が常に目指すべきゴールと現在の活動の位置づけを共有できるという点で、非常に効果的な手法であると考えられる。

表2-3-2 Campus Martius/Cadillac Squareの課題と改善提案（PPSの資料²⁴をもとに表として整理）

	課題	提案
アクセスとつながり	Woodward AvenueはCampus Martiusとその周辺の要素との間の壁になってしまっている。信号はわかりづらく、いくつかの交差点では横断歩道もない。	Campus Martius周辺の道路を減らし、公園周辺の歩道を拡張する。街路は、車がスピードを落とし歩行者がどこでも安全に渡れると感じるような「共有された」空間であるべきである。そうすれば、歩道はモノを売ったり何かの活動をするための場としての余裕を持つ事ができる。また、公園への入口を広げるために、交差点では植栽の間隔を広げる。
	Cadillac Squareは片側2車線の道路とそこでの路上駐車によって周辺の建物から切り離されている。広場の東側半分もまた、それを二分する通りによって分断されている。	
	Woodward Avenueがレストランや商店とともに活気を取り戻さなければ、歩いて気持ちの良い場所ではない。	歩行者に優しいマーケット広場を創出するために、Cadillac Squareの両側の道路を封鎖する。
	Woodwardの歩行者の少ないエリアで、ここ1～2年のうちにM-1 light railが建設される。	
	Campus MartiusとCadillac Square周辺の歩道は、モノを売ったりアウトドアで食事をしたりするには幅員が狭い。	イベントに関する情報掲示板や道案内のサインを増設する。
	中心市街地には自転車専用レーンや駐輪場が整備されていない。	
快適性と印象	Cadillac Squareは魅力的ではあるが、Campus Martiusと比較するとその快適性や印象を高めるようなアメニティや特徴を欠いている。	かつてデトロイトの中心市街地にあり、優雅な市庁舎のドームを形づくりそれらを讃える公園をデザインしたFour Civic Virtues sculpturesをCadillac Squareの西側に戻す。
	Campus Martiusのビストロの横のエリアは未活用のままであり、ビストロの裏側は何の特徴もない壁面を周囲の通りに向けている。	Campus Martiusに飲食物のキオスクと座る場所を備えたサブ空間を付け加えるべきである。Cadillac Squareに可動式のイスやプランター、その他のアメニティを追加する。そしてもともとCadillac Squareに置かれていた市政200年を祝う“Bicentennial Chair”を復元することも検討する。
	地元のアーティストやパフォーマーを結びつける機会がもっと必要である。	公園の利用者がより長く空間内に留まるようwi-fiを導入する。
	公衆トイレがひとつもない。	
活動と利用	Campus MartiusとCadillac Squareでの活動（現在はこの時間帯でもほとんどない）をつなげて活気を取り戻す必要がある。	1 週間の間、昼も夕方も活発に利用されるように、Campus Martiusでのプログラムを追加する。
	素晴らしい場所では、子ども達や家族連れ、夕方や週末に観衆となる若者のためのプログラムを用意している。	家族連れや子ども向けのプログラムを追加する。
	特別なイベントの期間を除いて近所のビストロが食事のできる唯一の場所である。	より多くのスポンサーやモーターショーやワイン・ビールフェスティバルなどのイベント主催者を探す必要がある。また、南側の芝生エリアにビアガーデンとsurf loungeを追加し、そこには日陰をつくるためのパラソルと、夕方の照明のためにひも付きのビアガーデンスタイルのライトスタンドを設置する。Cadillac Squareを、常設のマーケットと半常設のマーケットや食べ物、花の出店や屋外のバーなどがあるマーケット広場へと変える。
	広場周辺の建物は1階の活気を失っている。もしくは賑わいが表に出ていない。	2つの想定が可能だが、Cadillac Squareに計画的にカフェや活気が広場の外まで溢れ出すような露店を並べる。

図2-3-3 Campus Martius/Cadillac Squareの整備計画（PPSの資料²⁴をより引用）



写真 2-3-1 Campus Martius/Cadillac Squareの整備前の状況（PPSの資料²⁴より引用）



図2-3-4 Campus Martius/Cadillac Squareの整備イメージ（PPSの資料²⁴より引用）



写真 2-3-3 計画実施時の様子 1（PPSの資料²⁴より引用）

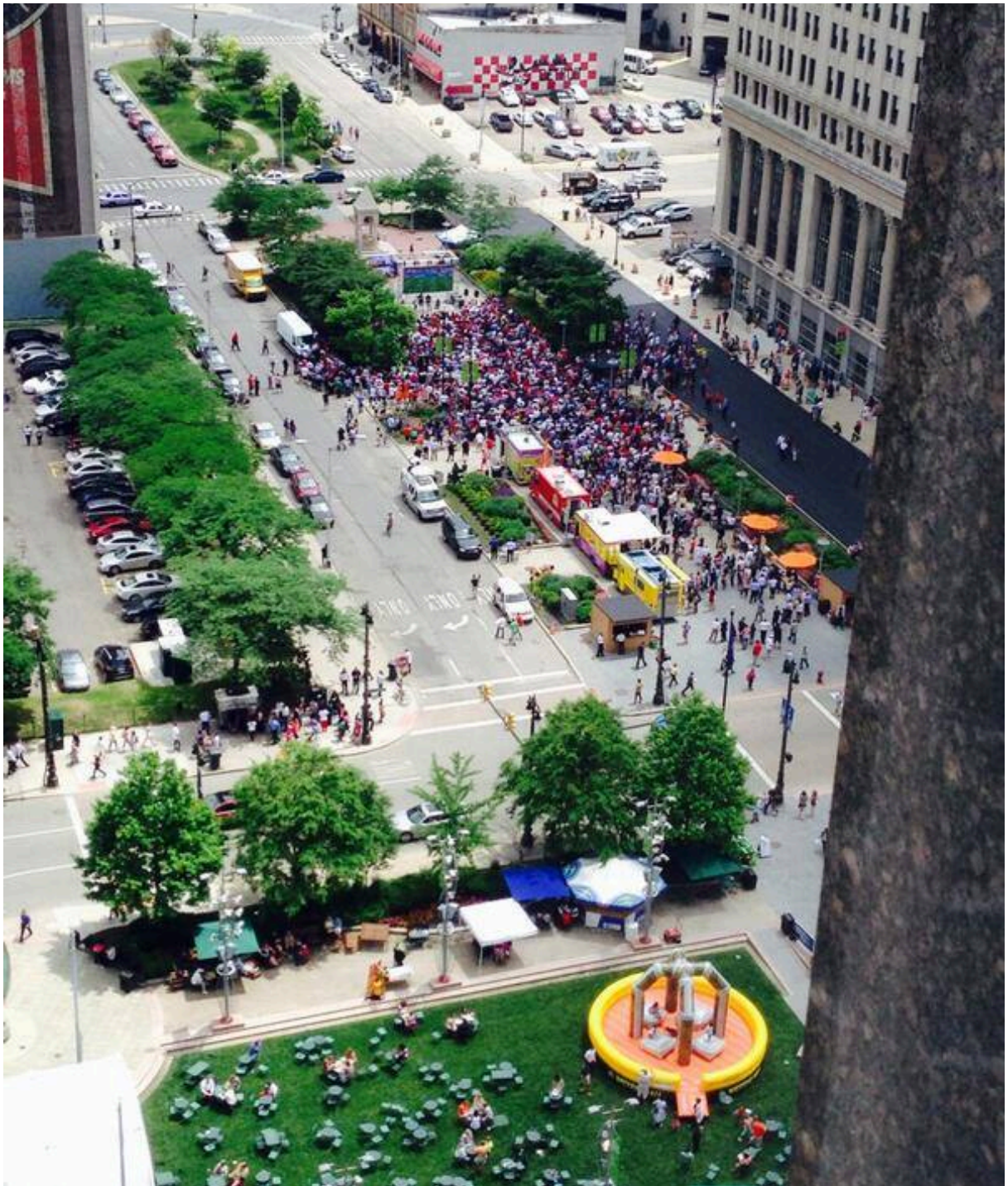


写真 2-3-4 計画実施時の様子 2（PPSの資料²⁴より引用）

2-4. 小結

第二章では、米国におけるプレイスメイキングの手法に関して、前半では各種文献を参考にプレイスメイキングの理念形成及びその展開の背景と経緯を整理した。その上で、後半ではPPSを対象に、公開されている各種資料を用いて具体的なプレイスメイキングの手法や実例を通してプレイスメイキングの計画手法を調査した。本章で明らかになった都市デザイン手法としてのプレイスメイキング理念及び計画手法の要点を以下に整理する。

1) プレイスメイキングの理念は、特定の個人やグループの利益を認め、ボトムアップ型で取り組むアドボカシー・プランニングの思想を背景として形成された。

プレイスメイキングは、従来の広く一般市民を対象とした「公共の利益」のためではなく、特定の個人やグループのための都市計画手法として定義されたアドボカシー・プランニングの思想を背景とした理念を持ち、ボトムアップ型の都市デザイン手法として提唱された。

2) PPSが体系化したプレイスメイキングの計画手法及びプロセスは、公共的空間の整備から活用までを一貫して行う戦略性持ち、地域と専門家の協働を軸としたアプローチである。

日本の「市民主体のまちづくり」に見られるフォアキャストのアプローチではなく、公共的空間の質を高めることで都市の環境改善を図るという明確な目的とそのためのプロセスを持つバックキャストのアプローチに基づく計画手法及びプロセスである。

3) 地域の利害関係者や利用者がプレイスメイキングのプロセスに参加すること自体が、場所への愛着や地域固有性を育むことにつながる「人と場所」の関係性のデザインである。

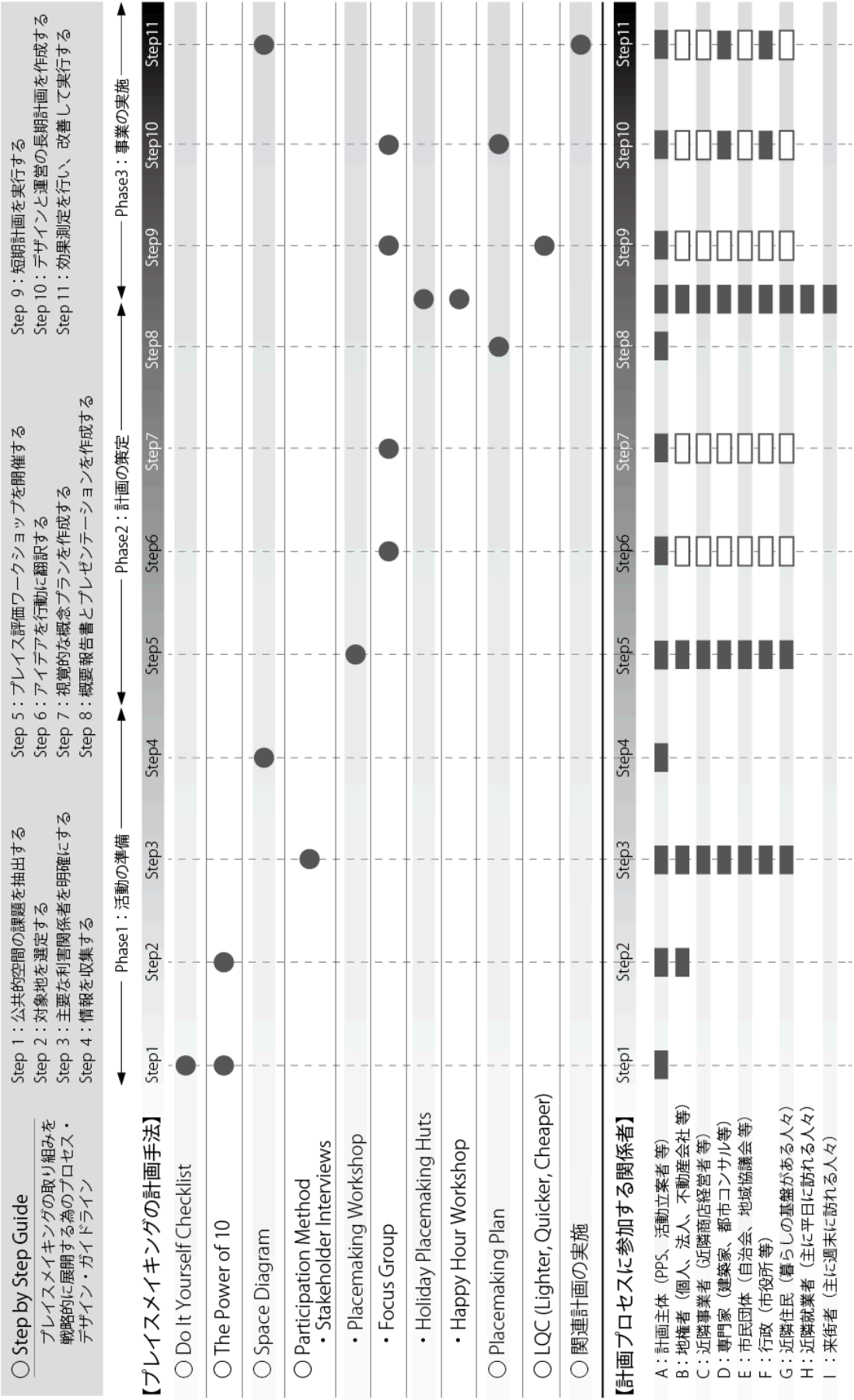
11の原則でもあったように、地域の人々と専門家や地権者の関係性は基本的に対等であり、それぞれの強みや特徴を活かせるようなプロセス・デザインの手法としてプレイスメイキングの計画手法は構成されている。そして、地域の多様な関係者がその一連のプロセスに携わること自体によって、自分たちの力で地域を変えることができるという実感と、その場所に対する愛着を育んでいると考えられる。

4) PPSが体系化したプレイスメイキングの計画手法及びプロセスは、戦略的な活動プロセスと実効性のある計画を支える多様な計画手法を備えている。

都市における対象地の位置づけを初期段階で明確にすることで長期計画へ向けた骨組みを形成するthe power of 10、明確で統一された空間の評価基準としてプレイスメイキングの目指す空間像を具体化するSpace Diagram、短期的に実現可能なプログラムを低リスク・低コストで展開してその効果を検証し、成果を関係者や潜在的な協力者に示すことができるLQC、戦略的な計画プロセスを明快に解説し、プレイスメイキングの活動の立ち上げを支えるStep by Step Guide等、プレイスメイキングの取り組みを的確に実践するための多様な計画手法を内包している。本章で明らかにしたプレイスメイキングの計画手法及び概要を表2-4-1に、プレイスメイキングの計画プロセスを図2-4-1にそれぞれ示す。

表 2-4-1 プレイスメイキングの計画手法及び概要（PPSの資料^{19,23,24}をもとに表として整理）

手法		概要
Do It Yourself Checklist	評価指標（簡易版）	<p>プレイスメイキングの取り組みをスタートする際に用いる空間評価のためのチェックリスト。Space Diagramの4つの項目をベースとし、誰もが利用できるよう観察調査を基本とした定性的要素に関する項目を中心に構成されている。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. アクセスとつながり 2. 快適性とイメージ 3. 使い方と活動 4. 社会性
Space Diagram	評価指標	<p>以下の4つの大項目の中で定性的要素と定量的要素に分かれた公共的空間の評価項目が設定されており、現状の評価及び活動後の効果測定の指針ともなっている。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. アクセスとつながり 2. 快適性とイメージ 3. 使い方と活動 4. 社会性
The Power of 10	敷地選定手法	<p>対象とする公共的空間の状況を周辺地域の環境から敷地内の環境まで、横断的に把握するための手法である。</p> <p>把握する空間規模のイメージは、街／地域、地区／目的地、プレイス、の3段階である。</p>
Participation Method	参加手法（5種類）	<p>利用者が計画の策定や実施といったプレイスメイキングの活動に、効果的に参加するための参加手法。対象者や目的に応じて以下の5つの手法を使い分けている。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stakeholder Interviews 2. Focus Group 3. Placemaking Workshop 4. Holiday Placemaking Huts 5. Happy Hour Workshop
Placemaking Plan	計画構成（理念から実施計画まで）	<p>利害関係者や利用者との協働によってまとめるプレイスメイキングの計画書。都市スケールから家具スケールまでを横断した空間のフォーム、アクティビティ、イメージに関する内容がコンパクトにまとめられている。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. プレイスメイキングの理念 <ul style="list-style-type: none"> ・なぜその場所でプレイスメイキングが必要か ・目指すべきプレイスの構成要素 2. プレイスメイキングの手法 <ul style="list-style-type: none"> ・The Power of 10／LQC／地域の資源／プレイスメイキングのプロセス 3. プロジェクト <ul style="list-style-type: none"> ・目標と地区の歴史／課題／長期的な目標／LQCの目標／LQCと付属計画の概要 4. 実施計画（実施スケジュール）
LQC	実施手法（短期的）	<p>プレイスメイキングの取り組みの中で、短期的かつ簡易的に実行できる内容を試行するための手法であり、主に以下のような特徴がある。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 低コスト・低リスクで実施する 2. 簡易的ですがすぐに実行できる内容から取り組む 3. この活動は長期的な取り組みの試行実験の意味を持つ 4. この活動の成果は利害関係者や行政と協働するための説得材料となる 5. ワークショップから実施までの期間を短くすることで、関係者の参加の機会を増やすとともに、意欲を向上させる



※凡例 ●：そのステップで用いられている手法 ■：参加するのが望ましいとされる関係者 □：プロジェクトの状況や目的に応じて、参加するのが望ましいとされる関係者

図 2-4-1 プレイスメイキングの計画プロセス (PPS の資料 19,23,24 をもとに筆者作成)



図 2-4-2 図 2-4-1 の引用箇所及び編集箇所対応図 (筆者作成)

資料調査を通して明らかにしたプレイスメイキングの計画手法及び計画プロセス及びデトロイトの事例調査の結果から、PPSが体系化したプレイスメイキングの計画手法には以下の5つの要点があると考えられる。

① 利用者が計画策定及び実施に効果的に参加すること

（検討する内容や目的に応じた参加者及び参加手法を選択し、状況によって使い分ける）

○この項目に対応する計画手法

2-1-1. Principles of Creating great places（素晴らしい空間を創造するための原則）

2-2-1. Do It Yourself Checklist

2-3-1. Participation Method

（1. Stakeholder Interviews／2. Focus Group／3. Placemaking Workshop／

4. Holiday Placemaking Huts／5. Happy Hour Workshop）

先述の通り、プレイスメイキングはアドボカシー・プランニングの思想を背景とした理念を持ち、ボトムアップ型の都市デザイン手法として提唱された計画手法であるため、その計画プロセスに公共的空間の利用者となる住民や地域の関係者が参加することが非常に重要であると言える。ただ、その際に計画プロセスのどの時点で、どのような関係者が参加するかを戦略的に計画して取り組むことが必要になる。今回取り上げたPPSの計画手法では、主に上記の3つの計画手法を用いて利用者の効果的な参加を図っていたことから、本項目をプレイスメイキングの計画手法の要点であると判断した。ここでは、2-3-1で整理した5つの参加手法（Participation Method）について、あらためて確認する。デトロイトの事例では、活動の段階と目的に応じて以下の5つの参加手法を用いていた。

1. Stakeholder Interviews（幅広い関係者へのヒアリング）

この手法は対象とする公共的空間及びその周辺の整備に関わりを持つ利害関係者に対するヒアリング調査であり、活動の最初期に用いられた。調査対象は行政や地権者、不動産事業者や商店経営者、スポンサー候補、住民、市民団体等と幅広く、この手法を通してその後の取り組みで協働する個人や団体を明確にすることが目的とされている。

2. Focus Group（テーマごとのワーキング・グループでの検討）

この手法は地域の課題や対象地での特定の活動（例えば飲食物の提供等）に関して、複数のテーマを設定し、そのテーマに特に関わりの強い人や団体をメンバーとするワーキング・グループを組成し、検討するものである。広く関係者の意見を取り入れるだけでなく、対象とする公共的空間での課題解決において専門性を要求される内容については、それぞれのテーマに特化した関係者に協力を仰ぎ、より具体的で実効性のある提案をつくりあげる点が特徴であると言える。

3. Placemaking Workshop（多様な関係者でのプレイスメイキング・プランの検討）

この手法はプレイスメイキングの活動の核となるプログラムである。上記の手法で得られた情報も踏まえて地域から多様な参加者を募り、対象地に対する取り組みの内容や目指す空間イメージ、活動のシーンについて検討し、プレイスメイキング・プランとしてまとめる。

4. Holiday Placemaking Huts（作成したプランへの意見聴取（来街者等の不特定多数））

ここでは、ワークショップとワーキング・グループでの検討結果をまとめた視覚的な提案イメージを作成した上で、地域イベント等の催しでそれらを展示し、来場者らに投票してもらう。これは、ワークショップやワーキング・グループといった手法では参加することのできないより多くの市民（デトロイトでは166地区の800名以上の市民）からの意見や提案に対する反応を確認するために用いられている。また、その際にプレイスメイキングの活動の背景となっている地域の公共的空間の現状を周知するプログラムも実施することで、取り組みの価値を示し、理解者を増やす工夫をしている点も特徴の1つである。

5. Happy Hour Workshop（作成したプランへの意見聴取（オフィスワーカー））

ここでは、4の手法と同様の狙いで、その対象を対象地近隣のオフィス・ワーカーとし、アフターファイブの時間にカジュアルな雰囲気の会場で意見聴取や議論を行っている。

このように、PPSでは、計画プロセスのどの時点で、どのような関係者が参加するかを戦略的に計画して取り組むこと、という点において上記の5つの参加手法を使い分けることで対応している。これらの参加手法は日本で取り入れる際にも障壁は少なく、行政主体の市民参加ワークショップの多くが形骸化している日本の現状に対する有用性も高いと考えられる。

②適切な協力者及び利害関係者と協働すること

(地権者や民間事業者、専門家や行政、市民等、それぞれの強みを活かした役割分担をする)

○この項目に対応する計画手法

2-1-3. Principles of creating great places

2-2-1. Lighter, Quicker, Cheaper (LQC)

2-3-1. Participation Method

(1. Stakeholder Interviews／2. Focus Group／3. Placemaking Workshop／

4. Holiday Placemaking Huts／5. Happy Hour Workshop)

これもアドボカシー・プランニングの思想に通じるものである。今回取り上げたPPSの計画手法では、主に上記の3つの計画手法を通じて地域の協力者及び利害関係者との連携を図っていたことから、本項目をプレイスメイキングの計画手法の要点であると判断した。ここでは、2-1-3で示した素晴らしい空間を創造するための原則（Principles of creating great places）について、あらためて確認する。この原則は、プレイスメイキングの活動に関わる全ての関係者が意識して活動に取り組む必要のある本質的な内容であった。ここで記載されているのは以下の11項目である。

表 2-4-2 素晴らしい空間を創造するための原則（PPSの資料¹⁹をもとに表として整理）

1.コミュニティの人々は専門家である	5.観察するだけでいろいろな事がわかってくる	9.小さな事から始めよう
2.デザインではなく、場所をいかに作りあげるか	6.ビジョンをつくる	10.お金が問題ではない
3.ひとりではできない	7.使い方や活動を支えるようにデザインする	11.終わりはない
4.彼らはいつも「それはできない」と言う	8.相互連携を意識して配置する	

特に、1～3の項目については対象とする公共的空間及びその地域において、適切な協力者と利害関係者を見つけ出し、協働することの必要性を示す内容である（表2-4-3）。1つ目の「コミュニティの人々は専門家である」という項目に関しては、地域の課題や特徴、ニーズ等をより詳細に把握しているのは住民や地域組織であり、そうした人々と協働することの重要性和有効性を指摘している。デトロイトの事例では、Focus Groupの段階でワーキング・グループを組成する際に、「公共的空間に飲食を供給する役割を果たすフード・トラックとフード・

ベンダーについてどのような機会と課題があるか(検討委員:Food Entrepreneurs)」、「Detroit Opera House やスポーツチーム、近くの映画館も含めて、Grand Circus Parkにおいてどのようなプログラムを展開できるか(検討委員: Detroit Entertainment District Association)」、「住民組織が中心市街地でどのような変化を望んでいるか、またどのように活動に参加するか(検討委員: Community Development Organizations)」という3つのテーマを設定し、それぞれのテーマに対する検討は地域の既存組織を中心としている。従来はヒアリング調査や会議は行っても基本的には街の状況の分析を専門家が行い、行政との間で解決の為の計画作成を進めていた。しかし、プレイスメイキングの計画プロセスでは、専門家がサポートはするものの、検討及び計画作成の主体は地域の既存組織であり、その後の試行や本格実施についてもここで組成されたワーキング・グループが行うという点が特徴である。また、利害関係者としても行政や街の活性化組織だけでなく、主にスポンサーとしての役割を担う不動産企業や鉄道事業者とも協働し、それを計画書の冒頭に明記している。日本においても、中心市街地活性化法に基づく中心市街地活性化協議会等では幅広い関係者が検討委員として参加し、協議が行われている。しかし、一部の成功的な地域を除いては、多様な関係者を入れたために合意形成に時間と労力を要し、結果として組織の機動力を低下させるデメリットの方が大きいという状況を招いている。プレイスメイキングの取り組みでは、多様な協力者や利害関係者と協働する中でも、それぞれが協議すべきテーマと役割を明確にし、適切な役割分担をすることで活動する組織としての機動力を確保していると言える。こうした点において、適切な協力者及び利害関係者と協働することはプレイスメイキングの計画手法においても重要であり、日本での展開を検討する際にも有用な知見を得られるものであると考えられる。

表 2-4-3 原則1～3で記載されている内容(PPSの資料¹⁹を翻訳)

1. コミュニティの人々は専門家である	その公共的空間を日常的に利用する人々は、その空間が地域でどのような役割を果たしているかという最も価値のある客観的な視点や見識を教えてくれる。また、彼らはその空間を改善していく為の重要な課題を明らかにすることにも貢献してくれる。彼らのアイデアや才能を発見し取り入れていくことは、活発な活動が行われる成功的な場を創出する上で必要不可欠である。
2. デザインではなく、場所をいかにつくりあげるか	デザインは場を創出するための構成要素としてたいして重要な要因ではない。たいていの場合、アクセスや活動、経済的な機会、プログラムの計画をしっかりと立てる方がデザインよりも重要である。
3. ひとりではできない	豊かな公共的空間には、革新的なアイデアの提供や金銭的もしくは政治的サポート、計画された活動の補助をしてくれるようなパートナーが必要である。パートナーは、プロジェクトの推進やプログラムによって生まれた公共的空間への望ましい変化をより強力に拡大してくれる存在である。

③計画主体が空間の整備から活用まで一貫して関わること

（創出するアクティビティを想定し、それに必要な空間の整備と管理・運営手法を選択する）

○この項目に対応する計画手法

2-2-1. Lighter, Quicker, Cheaper (LQC)
2-2-2. Placemaking Plan

先の素晴らしい空間を創造するための原則の2つ目にあった「デザインではなく、場所をいかにつくりあげるか」という項目と7つ目の「使い方や活動を支えるようにデザインする」という項目が示す通り、プレイスメイキングの取り組みが対象とするのは公共的空間の空間的操作のみではなく、そこが積極的に利用者に活用される為の管理・運営方法やイベント等のプログラム案も含めた総合的な内容である。今回取り上げたPPSの計画手法では、主に上記の2つの計画手法を用いて計画主体が空間の整備から活用まで一貫して関わっていたことから、本項目をプレイスメイキングの計画手法の要点であると判断した。ここでは、2-2-1で整理したLighter, Quicker, Cheaper (LQC) の手法について、あらためて確認する。

この手法は、PPSが「LQCは、世界で最も成功的な公共的空間のいくつかをプロデュースした地域の開発戦略である。その手法は低リスク・低コストであり、コミュニティの創造的なエネルギーを資源とするため、プレイスのための新たな活用策や財源を効率的に生み出すことができる。」と述べているように、低リスク・低コストで実施可能な取り組みを、Focus Groupの段階で組成したワーキング・グループが中心となっていく点に最大の特徴がある。そして、素晴らしい空間を創造するための原則の9～11（小さなことから始めよう・お金が問題ではない・終わりはない）の項目に合致する手法でもある。PPSでは、LQCの取り組みの特徴を表2-4-4に示す5つの項目で整理していた。可動式のイス等の快適性と新しい活動をもたらす仕掛けを低コストかつ素早く提供し、多くの利用者が参加できるイベントの開催等を通して計画を実践しながら改善を繰り返して計画内容の効果を検証することで、長期的な空間整備の内容をより効果的なものとしていくことがこの手法の大きな目的の1つである。また、写真2-4-1のように段階的な整備を行い、取り組みの効果を利害関係者や行政と確認しながら進めることで合意形成を円滑に進める工夫も、関係者の合意形成に時間を要する日本の活動の現場においても、有用性が高いと考えられる。

表 2-4-4 LQCの取り組みの特徴（PPSの資料²³を翻訳）

1. アメニティとパブリック・アート	可動式のイスから本やゲーム・キオスク、アメニティ等の快適性と新しい活動をもたらす仕掛けを、低コストかつ素早く提供する。同様に、パブリック・アートを巡回させることは短期間に空間を変化させ、再びその場所を訪れる動機を提供する。
2. イベントと参加可能なプロジェクト	イベントは、その空間のモニュメント性や地域の個性・資源のショーケースを築くための創造的なプラットフォームを提供する。またイベントは、地域ビジョンや利用者の意見や評価に基づいた追加的なデザインとプログラムを試す体験的な機会として捉えることができ、回数を重ねる度に新たなアイデアを試行することができる。
3. 簡易的な開発	多くの資金を投資して行う大規模開発と異なり、既存空間の再利用や仮設構造物の設置は最小限のコストで重要な変化を起こせる取り組みである。LQCで実施するような簡易的な開発は、未活用の空間と地区の個性を変えることができ、長期的な計画を立案・実施するためのパートナーを引きつけることができる。既存の建物は改修して用途転換することが可能であり、小屋や海洋輸送用コンテナ、張力構造のものは創造的な新しい利用者呼び込むことに寄与する資源である。
4. 地域資源や協力者の明確化	PPSは必要な専門的能力を持った組織を構築し、組織内部で互いに刺激しあえる関係性を築くために、行政職員も含め地域の利害関係者と協働する。両者が協働して地域の個性や資源、魅力や協力者を顕在化し、地域の多様な主体が独自キャンペーンや計画を行うための協議会を設立するサポートも行う。
5. 実施計画	PPSが立案する短期の活動計画は、地域の協議会が長期的な計画を検討する際の道しるべとなる。仮にアメニティのような資源を含む場合、企画されたイベントや会場レイアウトはある意味で様々なニーズを把握する簡易的な市場調査としても位置づけることができる。また、中長期の戦略的な計画は、短期的な効果をより成熟したビジョンへと昇華し、将来的な投資や開発の枠組みへと導くために欠かせないものである。そして、さらなる協力者を引きつけるきっかけともなる。これらの計画は以下の内容を含んでいる。 <ul style="list-style-type: none"> ・中長期的な空間プログラムと詳細に計画された建物（暫定利用） ・全ての重要な空間のコンセプト・イメージと配置計画 ・テナント誘致と運営戦略 ・将来の開発の段階的計画 ・前例とベンチマーク ・公共的空間・私有空間双方へのデザインと運営ガイドライン



写真2-4-1 公共的空間の段階的整備の例（再掲）

④周辺地域で連鎖的な活動を行うこと

（対象空間周辺の道路や建物用途の方向性も検討し、複数の公共的空間で連鎖的に取り組む）

○この項目に対応する計画手法

2-1-3. Space Diagram
2-2-1. The Power of 10
2-2-2. Placemaking Plan

プレイスメイキングの特徴の1つは具体的な取り組みを実施する公共的空間の内部のみでなく、その周辺に対しても好影響をもたらすことである。今回取り上げたPPSの計画手法では、主に上記の3つの計画手法を用いて周辺への波及効果についても検討していることが読み取れたため、本項目をプレイスメイキングの計画手法の要点であると判断した。ここでは、2-2-1で整理したSpace Diagram及びThe Power of 10の手法について、あらためて確認する。

まずSpace Diagramの項目では、特に定量的要素の項目に関して「交通機関分担」や「地元事業者率」、「家賃水準」や「小売業売上高」をはじめとして対象とする公共的空間のみでなく周辺地域の情報から読み取り必要のある内容が設定されているものが多かった（表2-4-5）。これは、活動の対象とするのはあくまでも公共的空間が中心であるが、そこを適切に整備、管理・運営し、利用者が積極的に活用したくなる状態を整えるためには、周辺環境との関係性が重要になることを示している。また、The Power of 10の手法では、プレイスメイキングの取り組みを行う公共的空間を選定する際に、街全体の中での地区や公共的空間の位置づけから、空間内での利用者の行為の内容まで、スケールを横断した検討を行う必要があるとしている。このこともまた、公共的空間の活用を促進することによって創出される人々の活動が、結果的に周辺へと波及し、街全体の環境向上につながることを想定していると考えられる。こうした視点からの調査及び検討を基に作成されたデトロイトのプレイスメイキング・プランのCampus Martius/Cadillac Squareに関する課題と改善提案では、「Cadillac Squareに可動式のイスやプランター、その他のアメニティを追加する。」、「南側の芝生エリアにビアガーデンとsurf loungeを追加し、そこには日陰をつくるためのパラソルと、夕方の照明のためにひも付きのビアガーデンスタイルのライトスタンドを設置する。」といったLQCの手法で短期的に取り組める内容から、「Cadillac Squareに計画的にカフェや活気が広場の外まで溢れ出すような露店を並べる。」といった沿道の店舗や事業者配慮した内容、「Campus Martius周辺

の道路を減らし、公園周辺の歩道を拡張する。街路は、車がスピードを落とし歩行者がどこでも安全に渡れると感じるような「共有された」空間であるべきである。そうすれば、歩道はモノを売ったり何かの活動をするための場としての余裕を持つ事ができる。また、公園への入口を広げるために、交差点では植栽の間隔を広げる。」といった周辺の道路空間の再配分にまで言及した内容が記載されている。このように、日本の行政であれば公園管理課、産業振興課、道路管理課等の複数の担当課に分かれて管理されている内容が、公共的空間に関する計画書に盛り込まれ、実際に実行されているという点は、都市デザイン手法としてのプレイスメイキングの大きな特徴であると言える。そして、公共的空間の整備段階と活用段階とが分離していることによって活用されない空間が多く存在している日本の都市においては、行政が複数の担当部署を横断して対応する為の体制づくりに課題が残るものの、このような計画作成及び実施が可能になれば、その効果はより大きなものになると考えられる。

表2-4-5 魅力的な公共的空間が持つ4つの特性（再掲）

	アクセスとつながり	快適性とイメージ	使い方と活動	社会性
定性的要素	継続性	安全	楽しみ	多様性
	近さ・近接性	清潔度	活動	面倒見のよさ
	つながり具合	緑化度	活力	協力
	わかりやすさ	歩きやすさ	特別性	近所のまとまり
	歩きやすさ	座りやすさ	本物らしさ	プライド
	利便性	精神性	使いやすさ	親近感
	行きやすさ	魅惑	地域固有性	交流しやすさ
		魅力・魅力度	祝祭性	包容力
		歴史		
定量的要素	交通データ	犯罪統計	地元事業者率	女性・子供・高齢者の数
	交通機関分担	衛生度評価	土地利用パターン	社会的ネットワーク
	公共交通の利用	建物の状態	不動産価値	ボランティア精神
	歩行者の活動	環境データ	家賃水準	夜間の利用
	駐車場利用パターン		小売業売上高	路上の活気

【街／地域】10の主要な目的地と地区	
【地区／目的地】10のプレイス	
【プレイス】10の活動や行為	

図2-4-3 The Power of 10のイメージ（再掲）

⑤計画の策定及び実行のプロセスを戦略的に行うこと

(LQCによる試行的取り組みの成果を持って、行政の定める上位計画にその活動を位置づける)

○この項目に対応する計画手法

2-2-1. Step by Step Guide
2-2-1. The Power of 10
2-2-2. Placemaking Plan

最後にPPSが実践するプレイスメイキングの最大の特徴は、ここまで整理してきた個々の計画手法を、戦略的な計画プロセスとして体系化した点にある。今回取り上げたPPSの計画手法では、主に上記の3つの計画手法を用いて戦略性の高い計画プロセスを実現していることが確認できたことから、本項目をプレイスメイキングの計画手法の要点であると判断した。ここでは、2-2-1で整理したStep by Step Guideについて、あらためて確認する。

2-2-1では、このガイドの特徴として次の3点を挙げた。

1. 対象とする敷地をいきなり決めるのではなく、一度地域全体の主要な公共的空間（約 10ヶ所）を調べた上で相応しい敷地を選定していること
2. プレイスメイキングの取り組みを始める人物は、活動の初期段階で一定期間での活動のゴールやそれによって創出される環境、その恩恵を受ける人や組織、活動に必要な協力者の想定等といった事業に必要な最低限の要件整理ができている必要があるということ
3. 短期計画の実行（Step9）も、「できること」から始めるとはしていながらも、同時に長期計画にきちんと位置づける（Step10）ことで、その活動が「やるべきこと」であるという意識を関係者が共有できる配慮がなされていること

1つ目の特徴については、こうすることによって、最終的に長期計画を作成する際に最初に取り組む敷地の位置づけや周辺地域への波及効果、都市への影響といった項目が検討できると考えられ、「空間の整備から活用までを一貫して計画すること」や「周辺地域への波及効果を検討すること」という視点につながるものである。

2つ目と3つ目の特徴は、プレイスメイキングの計画手法及びプロセスが、「できることから始めて続けていけばやがていつかは何かしらの成果を挙げることができる」というフォアキャストのアプローチではなく、「地域を俯瞰的に観察し、最初に活動をすべき場所を対象に目指すべきゴールを設定し、その活動の利害関係者を整理した上で協力を要請して目標を達成するために必要な組織を編成して取り組む」というバックキャストのアプローチであることを示している。そしてそのための手段として、「利用者が計画策定及び実施に効果的に参加すること」や「適切な協力者及び利害関係者と協働すること」という視点が生まれ、そのための計画手法が取り入れられていると言える。

このように、「計画の策定及び実行のプロセスを戦略的に行うこと」に関しては、Step by Step Guideでプレイスメイキングの計画プロセスをモデル化し、The Power of 10をはじめとした各種の計画手法が、各Stepに対応する形で用いられている。そして、策定されるプレイスメイキング・プランも、複数のプロジェクト対象地及びその周辺地区の概要から個々の敷地でのイスの設置場所やイベント・プログラムまでを一貫して記載する構成と成っている。このことから、PPSが取り組むプレイスメイキングの活動は、プロセス・デザイン、計画手法、計画書の構成、実施手法が明確な役割を持ち、連動して機能する戦略性の高い都市デザイン手法であることがわかる。

表2-4-6 Step by Step Guideの進行手順と用いる手法の対応（PPSの資料^{23,24}をもとに対応表として整理）

Step by Step Guideの進行手順	計画手法
Step 1：公共的空間の課題を抽出する	○Do It Yourself Checklist ○The Power of 10
Step 2：対象地を選定する	○The Power of 10
Step 3：主要な利害関係者を明確にする	○Stakeholder Interviews
Step 4：情報を収集する	○Space Diagram
Step 5：プレイス評価ワークショップを開催する	○Placemaking Workshop
Step 6：ワーキング・グループと共に、アイデアを行動に翻訳する	○Focus Group
Step 7：視覚的な概念プランを作成する	○Focus Group
Step 8：概要報告書とプレゼンテーションを作成する	○Placemaking Plan (○Holiday Placemaking Huts) (○Happy Hour Workshop)
Step 9：短期計画を実行する	○Focus Group ○LQC
Step 10：デザインと運営の長期計画を作成する	○Focus Group ○Placemaking Plan
Step 11：効果測定を行い、改善して実行する	○Space Diagram

○プレイスメイキングの計画手法の5つの要点

①利用者が計画策定及び実施に効果的に参加すること

（検討する内容や目的に応じた参加者及び参加手法を選択し、状況によって使い分ける）

②適切な協力者及び利害関係者と協働すること

（地権者や民間事業者、専門家や行政、市民等、それぞれの強みを活かした役割分担をする）

③計画主体が空間の整備から活用まで一貫して関わること

（創出するアクティビティを想定し、それに必要な空間の整備と管理・運営手法を選択する）

④周辺地域での連鎖的な活動を行うこと

（対象空間周辺の道路や建物用途の方向性も検討し、複数の公共的空間で連鎖的に取り組む）

⑤計画の策定及び実行のプロセスを戦略的に行うこと

（LQCによる試行的取り組みの成果を持って、行政の定める上位計画にその活動を位置づける）

PPSの活動では、これらの要点を満たしたプレイスメイキングの取り組みを行う中で、対象地へのセンス・オブ・プレイスを醸成し、都市における公共的空間の価値を高めていると考えられる。そして、40年に渡る活動を通して世界各地で成果を挙げてきたこれらの計画手法及び計画プロセスは、国や地域の多様性に対応しうる汎用性を持つと言える。そのため、日本でもこのようなプレイスメイキングの活動を展開することで、生活の質の向上に資するプレイスとしての公共的空間の創出が可能になると考えられ、特にボトムアップ型で空間の整備から活用までを一貫して計画し、実行するためのParticipation MethodやLQCの手法、計画策定から実施、他敷地への展開までを戦略的に行う為のStep by Step Guideは、空間の整備と活用の分離によって引き起こされている日本の公共的空間の抱える課題を解決するための新たな都市デザイン手法としての有用性を持つと考えられる。よって、この5つの要点を軸としたプレイスメイキングの計画プロセス対応図を図2-4-3として作成し、日本の事例分析に用いることとする。また、このように地域が主体となってボトムアップ型で進められるプレイスメイキングの計画プロセス及び計画手法は「地域の人々が、地域の資源を用いて、地域のために取り組むためのプロセス・デザイン」であると言える。プレイスメイキングのプロセスで最も必要となるのは、個々の地域が持っている潜在力のある空間や土地、そこを主体的に変えていこうとする住民及び住民組織、そして行政や専門家、利害関係者といった地域の社会関係資本であり、その資本を用いて得られた成果がさらに地域の社会関係資本を強化するという循環を生み出すことにつながる。

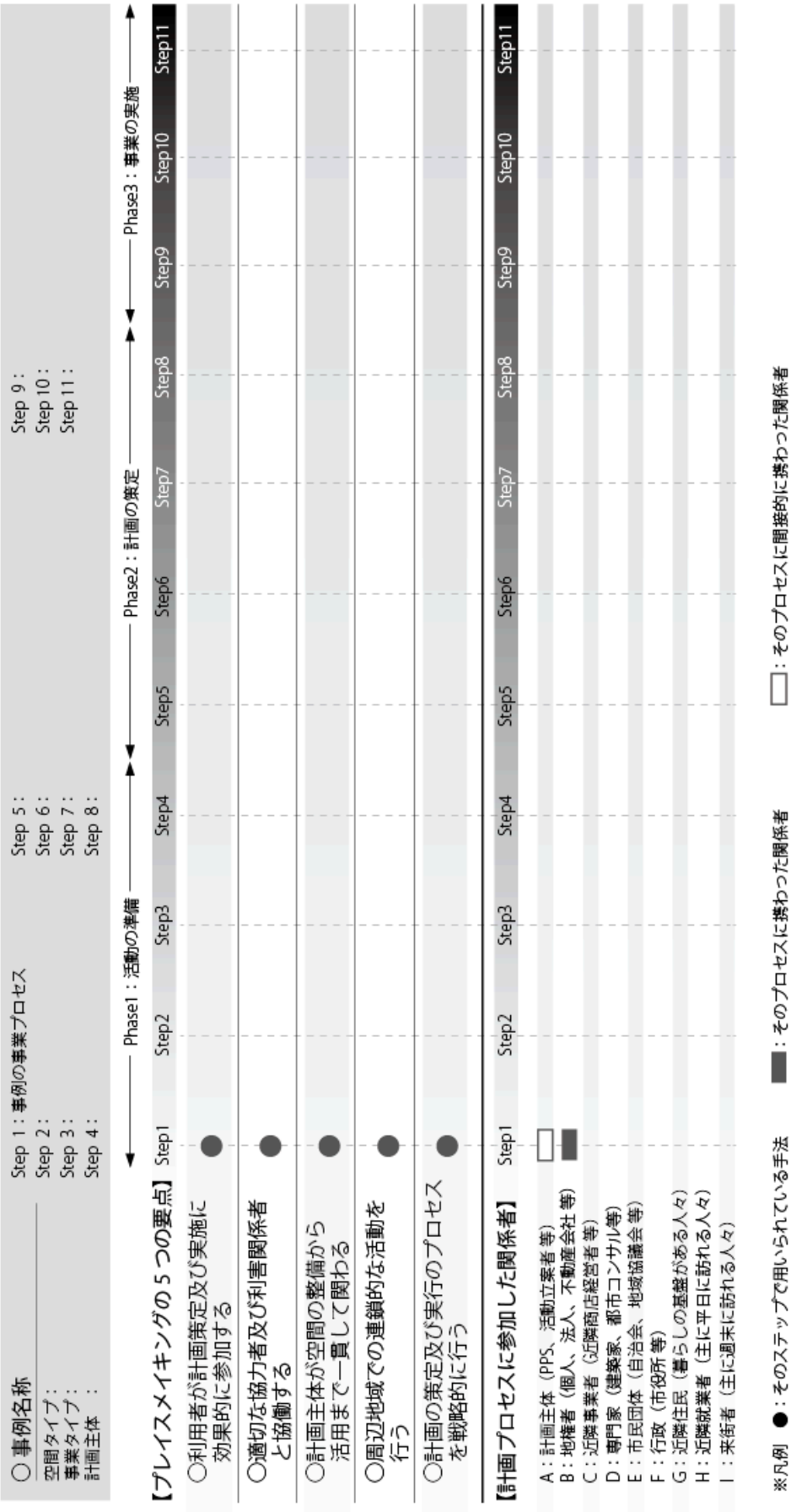


図 2-4-4 プレイスメイキングの計画プロセス対応図（筆者作成）

元図表リスト（原文）

○図 2-2-1 The Power of 10のイメージ
（出典 PPS（2008）：A Guide to Neighborhood Placemaking in Chicago, Project for Public Spaces and Metropolitan Planning Council）



○図 2-2-2 プレイスメイキング・プランの構成
（出典 PPS（2013）：A Placemaking Vision For Downtown Detroit, Rock Ventures LLC）



Contents

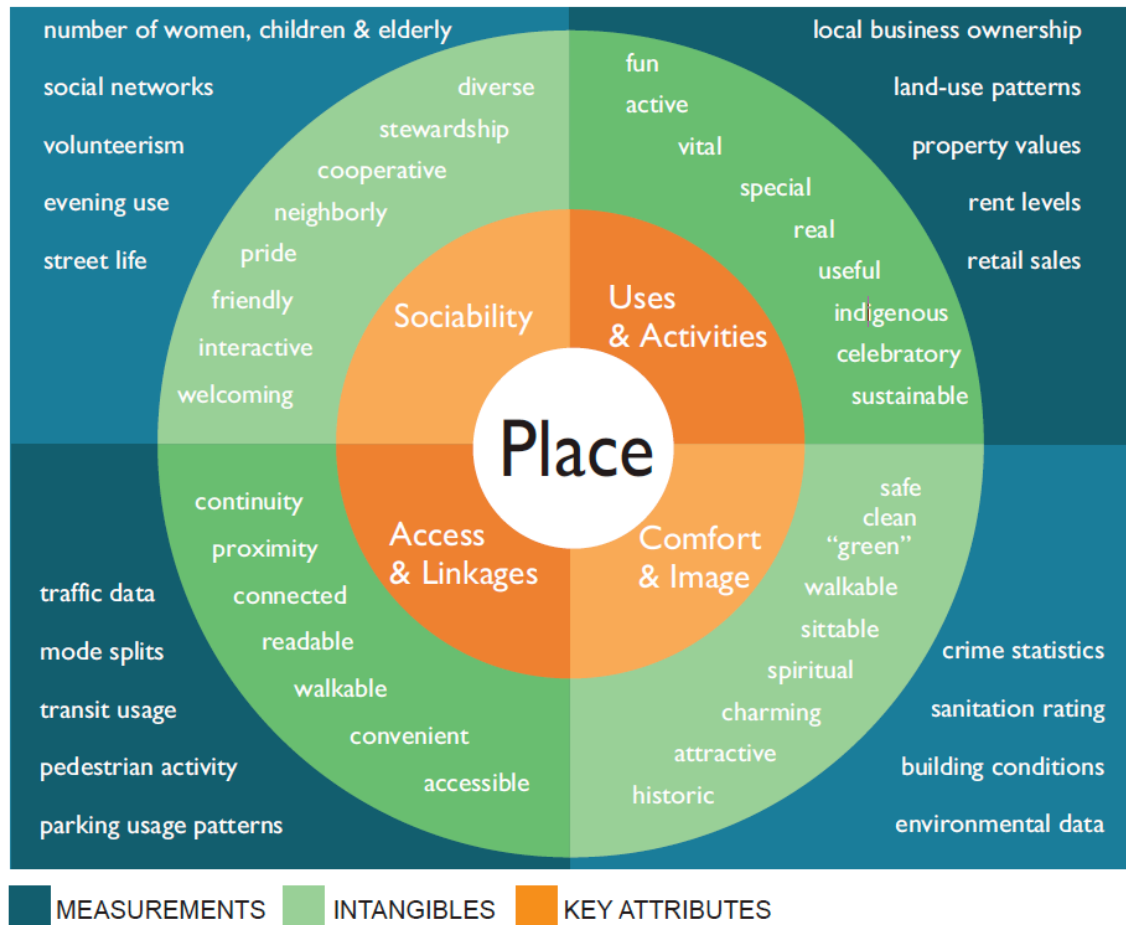
The Art Of Placemaking	
A New Vision For Downtown Detroit.....	5
Why Placemaking For Detroit?	6
What Makes A Great Place?	8
The Power Of 10.....	10
Lighter, Quicker, Cheaper (LQC)	12
The Placemaking Process For Downtown Detroit.....	14
Opportunities.....	16
The Woodward Promenade: Linking The Destinations	20
Campus Martius / Cadillac Square	
Vision.....	25
Context.....	25
Issues	26
Long-Term Vision	28
Lighter, Quicker, Cheaper (LQC) Vision	33
LQC And Additional Programing Summary.....	37
Capitol Park	
Vision.....	41
Context.....	41
Issues	42
Long-Term Vision	43
Lighter, Quicker, Cheaper (LQC) Vision	48
LQC And Additional Programing Summary.....	51
Grand Circus Park	
Vision.....	54
Context.....	54
Issues	56
Long-Term Vision	58
Lighter, Quicker, Cheaper (LQC) Vision	63
LQC And Additional Programing Summary.....	67
Action Plan	
Action Plan Schedule.....	70

○表 2-1-2 プレイスとしての公共的空間が都市にもたらす効果

(出典 PPS：公式ホームページ, <http://www.pps.org/> (2014年12月1日閲覧))

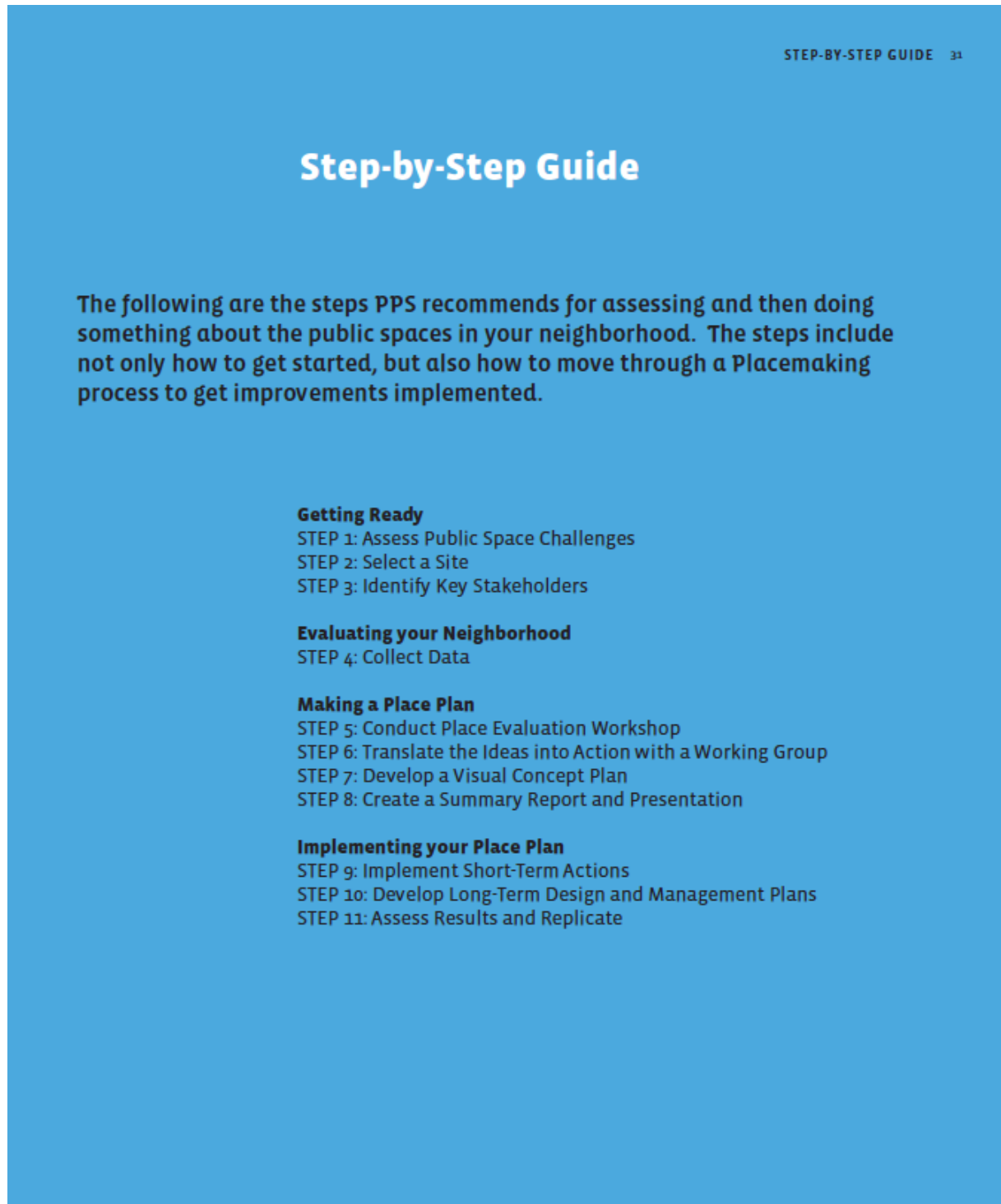
○表 2-1-4 魅力的な公共的空間が持つ4つの特性

(出典 PPS (2000) : How to Turn a Place Around -A Handbook for Creating Successful Public Spaces-, Project for Public Spaces, Inc.)



○表 2-2-1 Step by Step Guideのプロジェクト進行手順

(出典 PPS (2008) : A Guide to Neighborhood Placemaking in Chicago, Project for Public Spaces and Metropolitan Planning Council)



○表 2-2-2 Do It Yourself Checklistの項目

(出典 PPS (2008) : A Guide to Neighborhood Placemaking in Chicago, Project for Public Spaces and Metropolitan Planning Council)

48 APPENDIX

www.placemakingchicago.com

Do-it-Yourself Checklist

Do-it-Yourself Checklist

Use this list to assess the most important places in your neighborhood.

Access

yes no

- | | | |
|--------------------------|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Is the entrance visible from a distance? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Is it easy to identify what is going on in the place? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Is the primary use or mission of the tenant agencies easily identifiable? That is, are there signs or other visual cues that convey information about it? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Is there adequate directional signage, maps and location information? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Can people easily get there (e.g. they don't have to dart through traffic)? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Do sidewalks, paths, or roads match up with the directions in which people wish to go? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Can people use a variety of transportation options (bus, train, car, bicycle) to get to the place? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Does the place function for people with special needs (is it ADA-compliant)? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Do vehicles dominate pedestrian use of the space or prevent them from getting to it? |

Comfort & Image

yes no

- | | | |
|--------------------------|--------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Does the place make a good first impression, both from afar and upon entering? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Are there more women present than men? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Is there a choice of places to sit (for example, either in the sun or shade)? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Is there appropriate weather protection (umbrellas, shelters, etc.)? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Is the space clean and free of litter? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Does the space and surrounding area feel safe? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Does the place meet the needs of the people using it? |

Do-it-Yourself Checklist

Uses & Activities

- | yes | no | |
|--------------------------|--------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Are people present? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Is the place used by a range of ages and types of people? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Do people tend to use the space alone, or do they cluster in groups? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Do several types of activities occur – for example, walking, eating, relaxing, reading, socializing, meetings, etc.? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Are many or most parts of the space used? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Are there obvious choices of things to do – that is, evidence of events and activities that take place (e.g. a schedule, a stage)? Is there information about who is responsible for events? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Does the place's design relate to and support events that take place there? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Is there a management presence or other evidence that someone is in charge of the place? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Do the uses and activities benefit building visitors and employees? |

Sociability

- | yes | no | |
|--------------------------|--------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Would you choose to meet your friends in this place? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Are people talking with each other? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Are they smiling? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Do people seem to know each other by face or name? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Do they bring visitors to this place? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Do strangers make eye contact with each other? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Is there a mix of ages and ethnic groups that generally reflects the community at large? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Do people tend to pick up litter when they see it? |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Do building employees volunteer to help program or maintain the place? |

○表 2-3-2 Campus Martius/Cadillac Squareの課題と改善提案

(出典 PPS (2013) : A Placemaking Vision For Downtown Detroit, Rock Ventures LLC)

Issues

Access and Linkages

- » Woodward Avenue creates a barrier between Campus Martius and the surrounding uses. Traffic lights are confusing and crosswalks are non-existent at some intersections.
- » Woodward Avenue, until it comes alive with retail and restaurant uses, is not a pleasant place to walk, whether up to Grand Circus Park or down to Hart Plaza and the waterfront.
- » The M-1 light rail will be under construction for 1-2 years, discouraging pedestrian activity on Woodward.
- » Sidewalks around Campus Martius and Cadillac Square are not wide enough for vending and outdoor dining.
- » Cadillac Square is cut off from buildings surrounding it by streets with on-street parking on both sides and two lanes of traffic — while the eastern half of the square is also cut off by a bisecting street.
- » The downtown lacks bike lanes and bike racks for the new bike-riding population.

Comfort and Image

- » Cadillac Square is attractive, but compared with Campus Martius, lacks amenities and special features which could enhance its comfort and image.
- » The areas flanking the Bistro in Campus Martius are underutilized and the back of the Bistro presents a blank façade to surrounding streets.
- » There are more opportunities to engage local artists and performers.
- » There are no public restrooms.

Activities and Uses

- » The potential to link activities in Campus Martius to Cadillac Square, which is vacant most of the time, could be expanded.
- » While still a great space, there are a lot of opportunities to add uses and activities to enliven the areas and expand programming; such as for children and families, and for young adult audiences in the evenings and on weekends.
- » While the Bistro is an important destination, it is virtually the only place to eat except during special events.
- » Buildings around the Square lack active ground-floor uses and if those uses do exist (such as the Hard Rock Café in the Computware Building), they do not have a positive exterior presence.

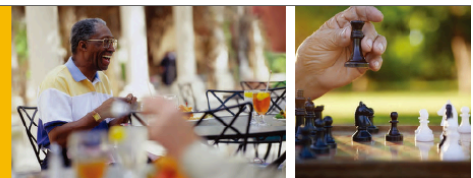


26

27

Long-Term VISION
vision

Campus Martius \ Cadillac Square



Opportunities – Long Term

Access and Linkages:

- » Reduce the roadway around Campus Martius and widen the sidewalk around the park. The street should be a “shared” space where cars go slowly and pedestrians feel safe crossing anywhere. The sidewalk will have more room for vendors, games and activities.
- » Open up the plantings, especially at corners and intersections, to widen entrances into the park.
- » Provide more wayfinding signage and information about events.
- » Close the streets on either side of Cadillac Square to create a large, pedestrian-friendly Market Square.

Uses and Activities:

CAMPUS MARTIUS

- » Increase programming at Campus-Martius to ensure its activation all week long, daytime and evenings.
- » Provide more programming for families and activities for kids.
- » Look for more sponsors and rental opportunities (car shows, wine and beer festivals, etc.)
- » Add a beer garden and surf lounge to the south lawn, with umbrellas for shade and beer garden-style lights (strung over the tables) for evening lighting; chess tables and other games.

28

29

Campus Martius \ Cadillac Square Long-Term VISION



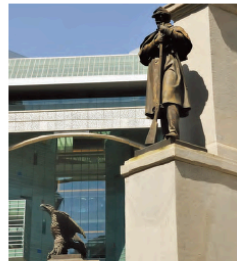
31

CADILLAC SQUARE

- » Transform Cadillac Square into a Market Square with a permanent Market Hall and semi-permanent market and food kiosks, a flower stall and an outdoor bar.
- » Line Cadillac Square with cafés that project out, two stories where possible, and outdoor dining that spills onto the plaza.

Comfort and Image:

- » Restore the Four Civic Virtues sculptures that once graced the dome of City Hall to downtown Detroit and design a garden that celebrates them at the east end of Cadillac Square. A modern fountain or sculpture can be the featured centerpiece and plaques can provide information regarding the history of the downtown.
- » Add more "sub-places" with food kiosks and seating to Campus Martius.
- » Add movable seating, planters, and other amenities to Cadillac Square.
- » Consider restoring the original "Bicentennial Chair" which originally was placed in Cadillac Square to celebrate the city's 200th Anniversary.
- » Provide Wi-Fi to encourage park users to linger.



32

第三章：日本の公共的空間の整備・活用の歴史と現状

第三章：日本の公共的空間の整備・活用の歴史と現状

第一章のイメージに関する記述で触れたように、元来場所にはその都市の自然環境や風土に基づいた土地利用の形態や集落、道の配置があり、国や地域によって独自の様式が備わっているものであり、長い歴史の中で培われてきたその空間の利用の仕方というものがそれぞれの場所に存在する。そのため、日本でプレイスメイキングの取り組みを展開するためには、そのプロセスを通して形成すべき日本独自のプレイスの特徴を整理し、把握する必要がある。よって、第三章では文献資料を中心に日本の公共的空間の歴史を整理し、伝統的な公共的空間の特徴を明らかにする。その上で、日本の公共的空間の整備・活用においてプレイスメイキングの理念及び計画手法を展開するにあたり、現在の公共的空間の整備・活用における整備手法及び管理・運営の制度体系を整理し、その特徴と課題を明らかにする。

3-1. 日本の公共的空間の歴史と特徴

日本の公共的空間の歴史は、都市デザイン研究体がその著書¹の中で体系的にまとめている。ここではその内容を参考に、時代ごとの公共的空間の在り方や利用形態を確認し、日本独自の公共的空間の特徴が形成される経緯を整理する。この文献では、日本の公共的空間を広場という視点から捉えている。しかし、ここで扱われている空間は西洋の広場と形態的に同義ではなく、「社会的・経済的にせよ政治的にせよ、人間を相互に関係づける装置であり、いかなる人工のオープン・スペースもその関係づけに利用されれば、それは広場といわれる舞台のひとつであったと定義するならば、それはたしかに（日本にも）存在してきた」¹（p6, 左 L12）という意味での広場、つまり空間の形態ではなく、空間の機能として広場的な役割を果たしてきた日本独自の公共的空間を対象としている。この点については文献の中でも、「私たち日本の広場は“広場化することによって存在してきた”のである。広場というのは、ただ広びろとした物理的な空間という意味ではない。“広場化”という主体的な行動があって初めて存在できる人工のオープン・スペースなのである。」¹（p6, 右 L15）と明言しており、日本の広場を「広場化という主体的な行動を通して、宗教的・社会的・経済的・政治的コミュニケーションの節点として利用される人工のオープン・スペース」¹（p7, 右 L4）として再定義している。本章ではこの定義に従い、日本の公共的空間の歴史を時代ごとに整理し、その特徴を明らかにする。

¹都市デザイン研究体（2009）：復刻版 日本の広場，彰国社

3-1-1. 公共的空間の発生（主に縄文時代～古墳時代）

日本の原始的な公共的空間は、集団で生活する際の住居機能の一部を担う形で生まれたとされている。縄文時代には、小さな集落の中央に広場状の空間があり、そこでは主に採取してきた貝や木の実、食料とするための動物の加工が行われていた。加工された後、食事もその広場でとられていたと考えられており、現代の台所とダイニングルームを兼ねた空間であったと言える。そこでは共同の加工作業や食事を通してコミュニケーションが図られ、最小単位での交流が生まれていたと考えられる。また、この年代の遺跡の調査から、同じ場所で宗教的儀式も行われていたことがわかっており、原始から日常的機能としての利用と非日常的機能としての利用が共存していたとされている。

弥生時代に入ると、生活の基盤がこれまでの狩猟から農耕へと変化したことにより広場の在り方も変化した。縄文時代には集落の中央部にある広場状の空間が、生活機能としての台所やダイニングルームと宗教的儀式の場を兼ねていたが、この時代には生活機能としての役割は残るものの、宗教的儀式の場は切り離されて独立したと考えられている。生活の基盤が狩猟から農耕に変わったことで集落の中でも社会的階級が生まれた。集落の人々は田植えの際に豊穡祈願の儀式を行っていたが、これを取り仕切っていたのが集落の中での権力者であった。収穫された米は集落の外部に立てられた高床式の倉庫に備蓄されることとなり、豊穡祈願等と合わせて神への祈りを捧げる宗教的儀式の場も、集落中央の広場状空間からこの倉庫のある場所で行われることとなり、この高床式の建物が神殿化されていく。これが後の神社の源流の一つとなったと考えられている。

古墳時代には、農耕社会によって生まれた社会階級の中でも位の高い者とそうでない者の差が拡大していった。そして位の高い者を中心に行楽という活動が生まれる。集落中央の広場状空間から集落外の高床式建物の前へと移ってきた宗教的儀式の場が、ここではさらに集落から離れ、自然の美しい山や丘、海や泉の周辺等に移されていった。そのような流れで生まれた儀式の一つは歌垣（かがい）と呼ばれ、主に春と秋に行われた。歌垣に参加できたのは農民の中でも位の高い一部の人々であったが、そこでは人々が集まって食事や酒、歌や躍り等の行為が行われ、日本の民族行事の原点となったと考えられている。

このように、日本の原始的な公共的空間は集落の中の生活機能の一部として発生し、やがて単純な生活機能のみならず、宗教的儀式の場や行楽の場としての役割を持つようになった。それに伴い、一つの公共的空間で交流する人々の数も増えていったと考えられる。当初生活に必要な場として生まれたものが、次第に多様な役割を担い生活に潤いを与える街のアメニティとして用いられるようになってきた歴史が確認できた。そして、集落の広場状空間、高床式建物、歌垣の場としての自然、いずれの場合にも交流のみを目的とした空間を新しく作るのではなく、本来的には異なり役割を持っている空間を一時的に別の用途（儀式や行楽等）に用いることで広場化するという行為が、原始から行われてきたことが確認できた。

表 3-1-1 日本の原始的な公共的空間の概要（参考文献¹（pp7-8）をもとに表として整理）

	生活機能、宗教的儀式（縄文時代）	生活機能、宗教的儀式（弥生時代）	行楽の場（古墳時代）
立地	集落の中の広場	集落の中の広場／集落外の神殿	山、丘、海、泉 等
形態	竪穴住居が馬蹄形もしくは環状に配置され、その中心に設けられた	竪穴住居が馬蹄形もしくは環状に配置されたもの／高床神殿	-
規模	直径 50m(千葉県姥山貝塚)、100m×200m（長野県尖石遺跡）等、集落の規模による	集落の規模による	-
活動	貝や木の実、けものの共同加工場（火焚場） 共同の饗宴の場（大きな石皿） 共同の台所、食堂、居間 祭祀等の宗教的儀式の場（祭器）	生産物加工場 共同の饗宴の場 共同の台所、食堂、居間 祭祀等の宗教的儀式の場 （この機能のみ高床神殿に移る）	踊り 飲食 歌 等 ※春と秋に行われた

3-1-2. 公共的空間の機能・活動の多様化（主に奈良時代～鎌倉時代）

古墳時代には、日本の公共的空間の一部は生活機能から切り離され、行楽という新たな活動の場としての機能を持つようになった。そして時代が進む中で、さらに多様な活動が公共的空間で行われるようになる。歌垣から宗教的儀式がなくなり、行楽の要素のみが残ったものは高市と呼ばれた。これは人が集まる場所の意味であり、遠近の男女（身分の高い農民）が酒肴を携えて集まり、歌や躍り、飲食を楽しんだ。市場の「市」とは直接的には関係ないが、交通の便の良い場所で発達していたことから、後に市場の「市」として発展したものもあると考えられている。その交易の場としての市は、立地条件の良い交通の要衝で発展し、多くの人々や品物が集まった。特に飛鳥地方は人の往来や物資の交流が激しかったため、複数の市が生まれた。こうした市を広場化していきたいのは、飛鳥京や藤原京の官人（貴族）であり、外国人の歓迎の場としてりようされたり他国へ赴任する官人の壮行の宴が催されたりもしていた。また、人々が多く集まる場所であることから罪人の刑の執行等の政治的なデモンストレーションの場ともなっていた。平安時代には、元来馬場として設けられていた 300m×400m 程の広さの土地で、天皇が群臣に宴を賜る場として宴の松原と呼ばれる公共的空間が生まれた。ここでは、毎年 4 月 28 日に行われる駒ひき、5 月 5 日に行われる駒くらべと五月の節会、10 月 5 日に行われる射馬はじめ等の宮廷における年中行事が行われ、官僚機構の体制内のコミュニケーションを図るための場として機能していたと考えられている。

表 3-1-2 古代に公共的空間で行われていた活動の概要（参考文献¹（pp9-10）をもとに表として整理）

	高市	市	宴の松原
立地	泉（大井）があり、風光明媚で山海の珍味が容易く手に入る場所	交通の要衝、舟運の終着場等 （自然発生的） ※ただし京内の市は官設であり、都市の中で明確な位置づけをもつて計画された	豊楽院、右近衛府、大歌所、内膳司等の諸官衛ブロックに囲われた地域
形態	-	平城京では長方形 平安京では十字形	-
規模	-	平城京では 6 町分 平安京では 12 町分	300m×400m 程
活動	宗教的な役割がない点以外は歌垣と同様	交易／説教／罪人の処刑 等	元来は馬場 （宮廷における年中行事等で天皇が群臣に宴を賜る） 駒ひき／駒くらべ／五月の節会／射馬はじめ

3-1-3. 公共的空間の一般化（主に室町時代～安土桃山時代）

これまでは主に社会的地位の高い農民や貴族によって整備され、利用されてきた日本の公共的空間が、中世になると身分の低い一般の農民にも開かれるようになった。また、寺社仏閣ではレクリエーションの多様化も起こり始める。

室町時代に地域住民の自治的共同体として農村や都市で生まれた惣は、これまで領主等によって分割され、ある一定の地区に集まって生活していながらも積極的な関わりのなかった人々に、地縁的な共同体意識を生み出した。ここでは、地区の問題に対して人々が集まって議論した。その会場となったのは地域の神社やお堂等で、惣掟として自分たち独自のルールづくりをするところもあった。社寺以外の場所としては、共同井戸や共同便所、干場等に利用されていた街区内の小規模な広場もよく利用されていた。また、一揆の際にも地域の神社や一部の寺の境内は農民達が集う場所として利用されている。一揆は権力者に対する年貢の減免や徳政令の発布の要請、荘園領主に対する要求等が主たる目的であったため、荘園領主の一種でもあった寺院よりも、地区の拠りどころとなっていた神社がより多く利用された。ただ、その結果農民達が攻撃を受けて没落すると、その拠点とした神社の建物も一緒に破壊されることもあった。このような農民や住民による社寺境内の利用とは別に、レクリエーションとして社寺境内を広く一般に開放して行われる活動もあった。

寺では、一揆に代表される農民の反発によって年貢を減免せざるを得なくなったこと等から、財政的に貧窮する場所も出てきていた。そこで、建物の修繕や再建の費用を調達するために、勧進が広く行われるようになった。その際に、効果をより大きくするために田楽や猿楽等の芸能興行を同時に開催する寺もあった。こうした興行を主催するのは領主や貴族であったが、その目的も踏まえ一般の民衆も参加は認められていた。勧進と同様の目的で、本尊や秘仏を一般に公開する開帳も資金調達の手段として多く使われた。ただ、この場合も一般の民衆も参加できるものの、主たる対象は武士や貴族であった。

一般民衆がこうした活動の主役となるのは、民衆自身も成長してきた中世後半であり、神事や躍りといった形で各種の活動が行われた。奈良天満宮では、宮馬場の松の植え替えや祈雨の相撲が行われ、特に相撲は人気が高かった。祈雨の相撲は日照りが続いた時に行われる慣例的なものであるが、中には合計 120 番の取り組みが行われた場合もあり、実質的にはレクリエーションとして行われていたと考えられる。また、風流や躍りは応仁の乱以降に特に盛んになるが、これは様々な格好で拍子物や歌を歌いながら街を練り歩くものであり、民衆のレクリエーションとしての意味に加え、将軍や貴族に自分たちの富を誇示する活動でもあ

った。そのため政治的なデモンストレーションの意味合いも持っており、民衆が主役となる活動であった。

表 3-1-3 中世の民衆主体の活動の概要（参考文献¹（pp11-14）をもとに表として整理）

	一揆	惣結合（惣：住民の自治的共同体）	躍り （風流や躍りは室町中期からあるが、盛んになるのは応仁の乱以後）
場所	神社（一部寺院）等	地域の堂等を集会所として利用	街路 等
活動	年貢の減免、徳政令発布の要求	地域の問題の評定、協議	躍り
参加主体	主に農民	郷内（一定範囲の地域）の住民	一般民衆

表 3-1-4 中世の社寺境内を中心としたレクリエーション的活動の概要
（参考文献¹（pp11-14）をもとに表として整理）

	開帳	神事 （神芸における芸能が郷民の成長に伴いアミューズメント化した）	勧進
場所	寺社仏閣の境内 大社の場合、宮馬場と称されるオープン・スペース （諏訪神社下社の場合：77m×168m 程度）	寺社仏閣の境内、宮馬場 （奈良天満宮では 120m×100m 程の宮馬場があった）	寺社境内、河原
活動	従来は武士の練武場だが、開帳時には一般民衆に開放した（室町時代以降）	猿楽／相撲 ※名目上は祈雨の相撲と称されているが、事実上は郷民が相撲銭を共同出資し、興福寺の大乗院が管理をおこなうレクリエーションとなっていた（奈良天満宮）	猿楽／曲舞／相撲／琵琶 ※勧進自体は寺社の建物や備品の修繕費を集める事を指し、上記の芸能興行はその効果を高める事を目的に行われた
参加主体	一般民衆（開帳時）	一般民衆	主に貴族や武家（室町時代の終わり頃から一般の民衆の比率が高くなった）

3-1-4. 公共的空間の定着（主に江戸時代）

中世は特に後半にかけて、これまで社会的地位の高い者や貴族が主として行ってきた公共的空間の広場化が、一般の民衆にまで広がっていった時代である。その流れの中で、寺社境内や街路、市も広く一般民衆によって広場化されてきたが、この時代の市が近世まで継承された例は極めて稀であった。その理由は、中世において商業は賤業であったために都市の中で主要な土地に市を設ける事ができなかったことや、時代が進むにつれて経済交流も変化していき、もともとの市がその結節点から外れたことが挙げられている。そのような状況の中で、近世では新たな公共的空間が創出されると共に、社寺境内でもこれまでに以上に広場化の動きが活発になっていく。

近世の新たな公共的空間の一つが高札場である。高札場は室町時代に生まれ、近世に入って都市空間の中でその存在が定着した。江戸時代では、大高札場が6ヶ所と御高札場が35ヶ所に設けられており、その設置場所は橋詰や町辻、追分等の人の移動が激しい場所であった。これらの場所は多くの人が集まることや町の中でも一定の広さが確保されている点等から広場化が起こりやすい条件が整っていたが、幕藩体制の法の威信を保つ神聖な場所という高札場の位置づけから現状に管理されており、一般民衆による広場化はほとんど許されなかった。このような幕府や藩から民衆へのトップダウンの一方的なコミュニケーションの場という高札場とは反対に、一般民衆が主体となって積極的に広場化されていったのが火除け地である。

火除け地は町の中で火災が発生した際の延焼防止（特に江戸城や重要な橋梁、寺院等）と火災時の避難場所として、広小路という形で江戸では最大約90ヶ所、他に名古屋や大阪にも設けられていた。火除け地はその役割の性格上、火災時以外の日常的な機能を持たないため一般民衆によって積極的に広場化されていった。例として両国広小路では、午前中青物市が開催され物販店の機能を持ち、昼間には見世物の興行と茶屋によってレクリエーションの場となる。そして夜には5月の終わりから8月の終わりにかけて納涼が行われていた。納涼の期間は茶屋の深夜営業が許可され、芝居、軽業、髪結、占い、虫売り等の様々な興行が行われた。この際に打ち上げられる花火は、江戸の民衆にとって最大の催しであった。

また、古くから広場化の対象となってきた社寺境内も、近世になって公共的空間としての認識がより強く一般民衆の間で定着した。神社はこれまで、一揆の拠点や自治的共同体の拠りどころとして広場化されてきたが、近世以前の時代ではかならずしも現在のような集落に住む人々に近い存在であった訳ではない。中世の集落では農民の中にも複数の社会的階級が存在しており、基本的に神社はその上位にいる人々のための氏神であった。それが近世にな

って社会構造や変化、解体される中で農民の多くが自営農民となり、それに伴って神社と一般農民との結びつきも以前に増して強固になり、地域の精神的拠点としての位置づけが定着していった。その背景として、農業生産の共同管理の必要があり、集落全体が一つの強固なコミュニティを形成していたことが、コミュニティの広場を成立させる基盤であった。その上で、神社で行われる様々な行事が地域的共同体としての村への帰属意識を高める儀礼となっていたと言える。一方寺院の場合は、施設の建造や修復の費用を提供していた伝統的な檀家衆を失ったために、経済力に余裕がでてきていた一般民衆を対象とした資金調達の手段が拡大していった。それが開帳等の行為であり、一般民衆に向けた開帳に合わせて境内や門前に現れる見世物や掛茶屋がアミューズメント的な人気を博し、集客力のある一部の寺院はアミューズメントセンター化していた。また、四国八十八ヶ所等いくつかの地方ではこうした寺院がネットワーク化され、それを人々が順に回ることによりその行楽的要素も強くなっていった。このようなアミューズメントセンターとしての広場化に傾倒し、境内の建物は寺院本来の機能を失ってしまった場所もあるが、明治期の初期等、産業革命や資本主義が押し進められ新たな街並や生活のスタイルが形成されていく中で、広場化された寺院が近代的なレクリエーション施設や現代都市の盛り場との橋渡しの役割を担っていたとも考えられる。

表 3-1-5 近世の主な公共的空間の活動の概要（参考文献¹（pp15-18）をもとに表として整理）

	高札場	神社	火除け地
場所	人の往来の激しい場所 （橋詰、町辻、追分、関所前、村名主屋敷前等）	おおよそ一つの集落に一ヶ所	江戸に約 90 ヶ所
活動	公の告知 ※高札場は法の威信を保つために神聖視されており、広場化の条件を備えた場所であっても管理が厳しく、一般民衆による広場化はほぼなかった。	様々なコミュニティ活動 ※農業生産の共同管理の必要があり、集落全体が一つの強固なコミュニティを形成していた事が、コミュニティの広場を成立させる基盤であった。その上で、神社で行われる様々な行事が地域的共同体としての村への帰属意識を高める儀礼となっていた。	本来の役割は延焼防止、避難所 ※日常的には一般民衆によって積極的に広場化された。 平時：見世物、青物市、茶屋 納涼：見世物、茶屋、芝居、軽業、髪結、占い、虫売り 等
参加主体	上からのコミュニケーションの場	集落の農民	一般民衆

ここまで、都市デザイン研究体の著書を参考に日本の公共的空間の歴史を整理してきた。その内容から明らかになった、伝統的な日本の公共的空間の特徴を以下に示す。

①空間が公共性を獲得するプロセスの重要性

都市デザイン研究体が「神道に由来する日本人の価値観とも関係し、物的表現よりも人間活動の過程とその様式の方により多く関心が持たれる事で、行事や出来事を通して広場化しようという姿勢につながっていく。」と指摘しているように、日本の公共的空間においては都市の中で主たる機能を持っている空間を利用者となる人々が、積極的に公共的利用の可能性を探ることで広場化されてきたことが確認できた。これは欧米とは異なり、元々広場のような公共的空間の形態を持たなかった日本において、既存の空間を主たる機能とは異なる活用をすることで公共性を高め、広場的に利用するという日本独自のプレイスメイキングの歴史であったとも考えられる。また、こうして広場化された空間は、その領域を物理的要因ではなく人々のアクティビティの広がりによって規定されるため、公共的空間としての境界が曖昧であることが多いのも特徴的である。

②思想もしくは地域との結びつきが強い空間の活用

歴史的に地域の共同体との結びつきが強い神社や訪れる人々が思想的なつながりを持つ寺院、近隣の共同体で管理していた道路や火除け地といった場所が積極的に広場化されてきたことから、主たる機能においても人々の生活に結びつきが強い場所、すなわち空間に対するイメージがある程度確立されている空間が広場化される傾向があると言える。

③空間の仮設性

本来は別の主たる機能を持った空間を公共性の高い活動によって活用することで広場化する日本の公共的空間では、その状態は有限な状況であり、用いられる建築物や道具等（屋台、茶屋、見世物小屋等）も仮設的である。それゆえに広場化された状態での永続性は持たないが、それぞれの建築物や道具は様々な空間に対応することができる汎用性のある空間装置であるとも言える。

3-2. 現代の公共的空間の特徴と課題

3-2-1. 現代の公共的空間の概要

前節では原始から近世までの日本の公共的空間の変遷を確認してきた。ここからは、その歴史も踏まえて明治期以降の近代及び現代の公共的空間について、その種類ごとに役割と活用のされかたを中心に確認する。

日本の都市空間における近代化とは、これまで見てきたようにその土地に結びつき複合的な利用出されてきたあらゆる空間を細分化し、その機能と領域、管理の帰属者をより明確化してゆくものであった。近代化の中で日本が取り入れたドイツや米国を中心とする欧米の都市計画手法は、用途指定や区画整理等によって都市基盤の整備を行い、都市における空間や利用の「余白」を排除したと言える。このことは都市デザイン研究体も指摘しており、日本の公共的空間の特徴である広場化の行為は領域確定の方向性とは逆行するものであり、こうした計画手法とも対立したと述べている。そして、近代の都市計画手法による領域の確定は、「空間の規定」と「行為の規定」の2段階でおこなわれるとし、それによってこれまで状況に応じて主たる機能とは異なる活動を持ち込む広場化の行為を行うことが非常に困難になったと考えられる。

1) 河原

都市を貫流する河川は、多くの場合、混み合った都市の中に広々としたオープン・スペースのひろがりを保証する役割も担っていると言える。かつての歌垣から始まり、現代でも水の流れのある河川の空間はその存在自体が人々にとって都市のアメニティとして認知される貴重な空間資源である。都市デザイン研究体は、河川が広場化するための条件として、①水がきれいなこと、②河原がほどよい広さであること、③都市の中心部ないしはその至近距離にあること④、都市的な整備がある程度なされていること、の4つを挙げている。現代でも河川敷地の活用に関する法制度の緩和等の要因もあり、河川敷地をプレイスとしての公共的空間として見直し活用しようという取り組みが活発になってきている。

2) 寺院境内

古く飛鳥・奈良時代の寺院境内は一つの聖域であり広場化するのは困難であったが、平安時代に入ると仏の姿が自然の中にも求められたのと同時に空間も変化し、境内と俗界との境界は比較的曖昧になったために、広場化の可能性が高まった。また、寺院は本寺=檀家の関係

で結ばれており、檀家は必ずしも寺院周辺の同一地域に居住していないことや、度々移転することもある等、神社と比べると地域住民との結びつきは弱いため、神社のように一つの集落に深く根ざしたコミュニティ・センターとしての広場化はされにくい。しかしながら、檀家が一町内を超えて広がっていることにより、より広域なコミュニティのセンターとして機能しやすい面があると言える。空間としては、神社では社殿等の内部空間は広場化されず主に外部のオープン・スペースが広場化の舞台となるが、寺院では広場化される外部のオープン・スペースは少ないものの、主要堂宇内部の外陣も広場化される事がある。そのため、近世で建物の修繕費確保のために興行を積極的に行いアミューズメントセンター化していった寺院の中には、その宗教的価値や重要性を喪失したものもあった。

都市デザイン研究体はこのような寺院の歴史や特性を整理した上で、寺院が広場化される条件として以下の項目を挙げている。

- 1.当該寺院の知名度が高い事
- 2.当該寺院の立地が交通結節点や盛り場に近いか

3) 神社境内

神社の歴史は寺院の伝来よりもはるかに古いが、広場化していく経緯については寺院とほぼ同じ過程を辿っている。神社は本来、自然環境との結びつきが非常に強固であり、建物は二義的な要素に過ぎない。そのため、敷地内に十分な屋内スペースを持たず、コミュニティ施設としての広場化行為も屋外で可能な活動に限られる傾向がある。また、寺院が血縁集団としての檀家に支えられているのに対し、神社は地縁集団としての氏子に支えられている。そのため、土地の人びとにとっては神社の方が共通の施設としてはるかに親しみやすかった。立地の特性としては、寺院の敷地が比較的閉じた地形（凹）を好むのに対し、神社の敷地は開かれた地形（凸）に多い。これはその敷地からの眺望が素晴らしいことを意味しており、その点でも住民から親しまれていた。さらに、寺院の宗教行事が多くの場合境内の中だけで完結するのに対し、神社の行事はしばしば敷地の外に出る。祭礼は神体の巡行を基本要素とするため、神輿や山車の形をとって氏子地域を練り歩くが、神の所在が境内を成立させるとすれば、この時には町中が境内化するといえる。この点はその土地の歴史や結びつきとはさほど関係性の強くないアクティビティによって広場化される寺院と比較し、年中行事が町の歴史と強い結びつきを持っており、居住者の一体感を醸成し、ますます神社境内と町とを不離のものとしている神社は、イメージの強度が寺院より強い空間であると考えられる。

4) 公共敷地

過去には宮馬場や火除け地等の空間が広場化されてきた。都市デザイン研究体は、近現代において広場化されてきた公共敷地の最も典型的なケースは、農山村の小中学校であると推察できるとしている。その主な理由として、1つ目は小学校に通うのは地域住民の子どものみであり、実生活の上でも一種の地域センターであることに加え施設そのものが税金でまかなわれていること、2つ目は立地的に村のほぼ中心に位置していること、そして3つ目は日本の歴史的事情からして、自由に有効に地域住民が広場化しうる空間は小学校しかなかったこと、であるとしている。しかし、近年では都市の拡大やライフスタイルの変化による生活時間構造の分裂、治安上の問題等の様々な要因により、小学校の広場化は減少傾向にあると指摘している。広場化されることのある地域の小学校以外の公共敷地としては、庁舎や文化会館といった公共施設の市民広場等と呼ばれる敷地がある。しかし、近年でこそ計画プロセスへの市民参加が進んできているが、その多くは自治体の管理者や建築家といった専門家の間で議論した結果として設けられることが多く、必ずしも地域住民の要請に密着していたとは言えない。第一章で整理したように、プレイスとしての公共的空間はフォーム、アクティビティ、イメージの3つの要素を満たすことで成り立つため、日本の広場化においてもこの条件を満たす必要があるとすれば、こうした空間の多くはアクティビティとイメージの要素が欠落している場合が多いと考えられる。都市デザイン研究体はこうした公共施設の敷地が広場化されにくい主な理由として、以下の5つを挙げている。

- ①自治体側における管理方針が広場化されることを望んでいない
- ②公共施設の新築用地に郊外地が選ばれ、人が集まりにくく広場化しにくい
- ③周辺環境との都市計画的な位置づけがされていない
- ④建築家が独立性の高い完結した広場をつくりたがること
- ⑤自治体の予算が少なく、行事が行われないこと

5) 道路

都市デザイン研究体は、道路広場は代用広場の典型的な例であり、道路が広場化する条件としてはフィジカルな空間の条件よりも、法制・慣習などにより、道路が広場的空間に“解放”されることが条件となると指摘している。広場化する道路の都市内における立地は、歩行者天国はその地区において最も代表的な商店街、市の立つ場合は主要な商店街からはややはずれた交通量のあまり多くない道路であるとしており、いずれにせよ、代替の交通路があるか、あまり交通のない通りであることが共通した条件になっている。欧米では伝統的に道路上のオープン・カフェやマルシェといった活用方法が根付いており、日本においても江戸時代の広小路の活用や商店の沿道での商品陳列などといった形で活用されてきた。このような道路の活用及び広場化に関して、公共的空間に関する著書²の中で鳴海は、徳川期に出された法令の中での街路空間に関するものを示し、道路空間を対象とした民衆の広場化の動きと管理者としての幕府の対応がその都度活発に行われていたことを指摘している。このような面からも、道路に対する人々の広場化の欲求が高かったことが伺える。現代においても、道路活用の最大の課題は法律上の規制をいかに乗り越えるかという部分であることはよく言われているが、近年は河川敷地と同様規制緩和が進み、特定のプロセスを経ることでこれまでより比較的簡易に道路空間を活用することができる。詳細は河川敷地に関する制度と合わせて後述する。また道路空間としては、表通りに対してクラスター状にとりつく路地一般を指す横町も広場化されることがあり、店舗が発展するプロセスで捉えた場合、定期市（屋台）→常設市（屋台）→横丁→屋内店舗街という流れがあることも指摘している。

表 3-2-1 街路空間管理に関する教令の構成（参考文献²（p48）から引用）

	街路における通行及び乗物に関するもの（51件）	街路空間利用・占用に関するもの（103件）	街路の整備・清掃に関するもの（89件）
内 訳	街路における通行に関するもの（38件）	商業的利用及びその他の利用に関するもの（59件）	街路空間の整備・清掃に関するもの（52件）
	乗物に関するもの（13件）	建築物による占用に関するもの（27件）	外国使節来朝時等における街路整備に関するもの（37件）
		火事の際の利用に関するもの（17件）	

²鳴海邦碩（2009）：都市の自由空間，学芸出版社

6) 町角

ここでは、商業地域のセンター的な位置にある道路交差点に面する部分を町角として定義している。町角は大抵その都市の中で最高の地価を示す場所であり、その価値は 2 軸の交点であり地域の焦点とも言える都市構造的な強さ、両面からの見通しがよく建物のイメージビリティの高さ、歩行者のアクティビティの節点となる、といったことにあると指摘している。歩行者にとっては主として横断歩道の信号待ちの滞留点としての凝縮性が生むアクティビティであり、そこに装置として信号、時計、道路表示板、交番、ポスト、公衆便所、新聞売り、靴磨き、等が存在し、広場化が進行している。通行量の多い街路に接する商業系のビルでは、この滞留性を自己敷地内に取り込む意図で道路と連続した敷地内広場を設ける場合も多いとされ、新宿紀伊国屋の例等が挙げられている。町角は社寺や公共敷地のような単一の機能を持った建築によって構成される場所ではなく、道路や沿道建物、街灯や街路樹、店舗の業態等、街中の多様な要素が関係しあって形成される複合的な空間である。しかし、先の指摘にもあったようにその立地特性から、町のランドマークとなり得る点において公共的空間としてのイメージの要素が非常に重要な場所である。こうした強みを強化するためには、建物単体の建築デザインのみならず、周辺環境も合わせてコントロールする都市デザインの役割が大きくなってくると言える。次の項目からは主に近代以降になって生まれた空間の形態について確認していく。

7) 公園

日本にはもともと公園という概念は存在せず、日本で初めての公園が開設されたのは明治 6 年のことである。明治政府は、二回の上知令によって社寺の境内の主たる領域を除いてその他すべての境内付属地の上知を命じた。上知された土地は、小学校、厚生・福祉施設、官公庁、病院、都市公園などの公共施設として転用されていくこととなる。そうした流れの中で、東京では明治 6 年（1873 年）に浅草公園（浅草寺境内）、上野公園（寛永寺境内）、芝公園（増上寺境内）が整備された。これらの公園は現在主に都市公園法によって整備・管理されている。公園は誰もが利用できる空間として広く一般に開放されているが、都市デザイン研究体は、「集まった人びとの間に相互のコミュニケーションがあり、それを通して意識の共有が行われるときに、空間的なひろがりとしての公園は、状況としての場である広場へ変貌する。（中略）なんらかの共通の目的のために多くの人びとが公園に集合するとき、公園は広場化する。公園の特性としての、待つ、休む、憩うといったアクティビティは、それが個人間で完結し

ている限りにおいては広場化の要因とはなりえず、時間と空間を共有することによって生じる連帯感のなかに、ときには行為自体になんらかの意味が付与されて、それが不確定なハプニングへの期待という状況へ凝縮するときに、公園は広場化される」¹ (p56, 左18) と指摘している。これはまさに空間のフォームとして公園を整備するのみでは不完全であり、そこで利用者による主体的なアクティビティが伴うことが重要であるということを示している。公園は基本的には常に全ての民衆に開かれた空間であり、多様な日常的活動の場として地域コミュニティの核としての広場となりうる空間である。しかしながら、これまで見てきたように日本の公共的空間は空間が持つ主たる機能とは異なる部分で日常生活との接点を人々が自ら見だし、主体的に広場化することで形成されてきた歴史がある。公園は確かに広場として利用するのに最も相応しい空間であると言えるが、その立地が日常生活の動線上にあることや、周辺環境によるアクティビティの誘発がある等の条件を伴って始めて活発に利用される可能性が出てくるものである。日本で整備されている公園の全てがかならずしも活発に利用されていない背景には、このような歴史的要因や都市デザイン及び空間デザインとしての十分な配慮がなされていないことがあると考えられる。また、管理・運営面においても、行政が管理する公園の多くは周辺住民等からのクレームを防ぐためにそこでの行為に対して様々な禁止項目が設定されていることが多く、利用者の利用の構想力をそぐ一因となっている。活発な利用によるプレイスとしての公園を生み出すには、こうした整備面、管理・運営面の両面から状況を変えていくことが必要であると言える。

8) 駅前広場

日本の駅舎建築はドイツを手本として建築されてきた。駅の主機能は基本的に人と物資の流れを適切に処理することであり、駅前広場もその一部として当初から現在まで交通広場として考えられてきた。特に、駅から町へと人々を輸送するバスやタクシー等が乗り入れるこの空間は、いかにそれらの交通を効率的に捌くが最重要課題であり、広場という名がついてはいるものの、機能としては明らかに交通処理のための道路として扱われている。しかし、膨大な数の人が集まる町の玄関口という点から、そうした人々を対象とした民間の様々な施設がここに駅前に集中し、本来広場が持つプレイスとしての公共的空間への回帰の動きも見られるようになってきている。特に東京の JR、私鉄、地下鉄等複数の路線が乗り入れる駅では日々膨大な数の人の集積があり、駅を起点として副都心やオフィスの開発が行われてきた。そしてその膨大な数の人による多様なアクティビティは強く広場化を要求してきた。駅前広場は本来の意味での広場としてのアクティビティを形成し、町に対する深いイメージを形成する潜在力を持った重要な都市機能である。そのため、今後交通処理としての視点から、人のアクティビティを受け止める場としての視点に切り替え、その 2 つの機能を両立させた上でいかに良質なフォームを創出できるかが要点になると言える。

9) キャンパス

大学のキャンパスも歴史の中では新しい公共的空間の形態である。教育施設としての明確な機能と管理者を持つものの、都市におけるその敷地規模の巨大さから、学生や教職員のみならず近隣の人々にとっても公共的性格を持った空間であると言える。民間の商業建築や工場と比較しても、広大な敷地に比較的低層の建物が並ぶ空間の印象は開放的であり、特にその大学に所属する人々にとっては、日常的に訪れ、多くの時間を過ごす空間として高い公共性を感じる場所になり得ると考えられる。そして大学キャンパスの建設時には、開放的でありながらも一定の機能が敷地内で完結することが求められるとともに配置計画の自由度も高いため、プレイスとしてのフォーム、アクティビティ、イメージの形成を念頭においてデザインすることで非常に質の高い空間を生み出せる可能性を持っていると言える。

1.0) 団地

団地もキャンパス同様、都市の近代化に伴って生まれた比較的新しい空間のまとまりである。多くの住戸が集まる団地における広場は、機能面では近隣住区の考え方に基づいた施設が配置されており集会所や団地内商店街、診療所やサービス系業種の店舗等が多く見られる。そしてそれらの施設と公園が敷地内に適切に配置されることで、計画上は理想的な住環境が形成されている。その中でも、住民達が集う集会所やコミュニティー・センターといった施設を核として、豊かな公共的空間や自然を活かした人々の活発な活動を生み出す試みが続けられてきたが、そこにアクティビティを創出し、イメージを形成してプレイスと呼べるレベルまで達している団地は皆無に近いと言える。その原因は複数ある。1つは、多くの団地が中層または高層の集合住宅であるため、個々の住戸は玄関を開けると片廊下型の通路か階段室型の階段の踊り場につながっており、機能的かつ効率的に住戸を配置することを優先した結果、戸建て住宅にあるような軒先空間や前庭、隣近所で共有していた会所地のような共有空間は排除されてしまったことである。そうした空間の代わりに集会所が設けられているが、集会所はあくまで目的を持って集まる場所であることや、その空間を共有する単位が日常的に接する人の単位より大きいこと等から、その場所に対する共有意識や帰属意識、愛着等を育むのは容易ではない。住宅地において人々が自然と会話しアクティビティが誘発される単位というのは、基本的には目的を持たずとも近隣の人と出会い、小さな単位で共有している安心感や無意識の愛着を持てる軒先空間や会所地、路地のような公共的空間であると言える。2つ目の原因は年齢層、所得層、就業形態の均質化である。産業が近代化するにつれて家から遠方の職場へと毎日通勤するいわゆるサラリーマンの就業形態が大幅に増加した。そのため平日の日中に団地内にいるのは主婦や高齢者といった一部の属性の人々のみになる。また、特に分譲形式の団地の場合、必然的に入居する世代や所得が一定の層に絞られるため、団地の居住する人々の多様性が減少する。さらにテナントとして営業している団地内商店街の経営者も、必ずしも団地内居住者とは限らないため、団地の公共的空間への愛着や帰属意識も希薄になる。都市もしくは建築の計画上は必要な機能や空間が適切に配置されていたとしても、このような状態でプレイスと呼べる状況を生み出すのは非常に困難であると言える。

このように、歴史の移り変わりの中で立地や管理制度等が様々に変容しているとしても、日本古来の公共的空間が受け継がれている場所（社寺境内や路地）は、現代においてもプレイスとしての役割を比較的維持することができていると考えられる。しかし、近代以降に欧米を規範とした都市計画の中で生み出されてきた新しい公共的空間は、これまでの日本独自の公共的空間の在り方を十分に踏まえていないことや都市施設としての効率的な機能整備を優先したこと、社会や産業構造の変化に伴い人々の生活様式が大きく変わったこと等の理由から、人々の生活に根ざしたプレイスとはなれず、単なる空間としてのスペースにとどまっているものが多いと言える。これは、都市の中で主たる機能を持っている空間を利用者となる人々が、積極的に公共的利用の可能性を探ることで広場化されてきた日本独自の公共的空間の形成プロセスが成立しにくい状況や、主たる機能においても人々の生活に結びつきが強い場所、すなわち空間に対するイメージがある程度確立されている空間が広場化される傾向があったにも関わらず、空間に対する人々の結びつきが希薄になるという状況を生み出す原因となっていると言える。このような伝統的な公共空間の在り方と現在の公共的空間の在り方の違いを図 3-2-1 に示す。

【近世までの伝統的な公共的空間の在り方】

町家	商店	社寺境内
主機能	主機能	主機能
広場の利用	広場の利用	広場の利用

高札場（橋詰等）	道路	火除け地
主機能	主機能	主機能
広場の利用	広場の利用	広場の利用



【現代の公共的空間の在り方】

戸建て住宅・集合住宅	商業ビル（テナント化）	社寺境内
主機能	主機能	主機能
		広場の利用

公共敷地	道路	公園
主機能	主機能	広場の利用の専用空間

図 3-2-1 伝統的な公共的空間の在り方と現代の公共的空間の在り方の対比（筆者作成）

3-2-2. 現代の公共的空間に関する法律及び制度の概要

現代の日本の公共的空間の利用に関する法制度に関しては、2003 年に国の報告書³の中で整理されている（表 3-2-2）。なお、ここでは基本的に国や地方公共団体が管理する空間を主とし、社寺境内や団地、キャンパス等の民地に関してはそれぞれにより異なる法制度が適用されるため、その基本として共通する建築基準法や食品衛生法等についてのみ言及することとする。公共的空間の利用に関してはそれぞれの空間ごとに定められた管理法と地方公共団体の条例等によって、管理主体及び管理の原則、その空間を使用する際に必要な手続き等が規定されている。伝統的に広場化が行われてきた道路や河川についても、現代では詳細な利用規則が定められており、当然のことながらその主たる機能に関する項目が法律の基本的な部分を構成しているため、公共的空間としての副次的な利用は原則禁止するという姿勢になっている。しかし、度々触れているように近年ではこうした公共用地の使用に関する規制緩和が行われ、部分的には以前より活用しやすい状況が生まれている。また、明治以降に誕生した公園に関しても、その中で設置可能な施設等についての規定があり、それに加えて管理する自治体独自の条例によって詳細な利用規則が設けられる場合が多い。ただ、公園に関しても道路や河川敷地と同様、貴重な都市の空間資源としてより積極的に活用すべきであるという議論は出ており、今後多様な利用に対する柔軟性が高まっていくことが期待できる。そのような近年の傾向も含め、空間の種別ごとに基本となる法律の要点を確認し、プレイスメイキングの実施に際して関連する点を整理する。

表 3-2-2 公共的空間の利用に関する主な法制度（国土交通省の資料³（p5）より引用）

対象	関連法	地方公共団体の条例等	
全般	地方自治法	公有財産規則	
道路	道路法令・道路交通法	道路占用規則等	露店市場管理条例 屋台指導要綱
公園	都市公園法	公園条例等	
河川	河川法（河川敷占有許可準則）	準用河川占有条例等	
海域	港湾法・漁港漁場整備法・海岸法	港湾管理条例、漁港管理条例等	
公開空地	建築基準法	総合設計許可要綱・実施細目等	
飲食利用	食品衛生法	-	

³国土交通省都市・地域整備局（2003）：地方都市再生に資する都市公共空間の賑わい創出に関する調査報告書，国土交通省

1) 道路

道路に関しては、主に道路の整備や占有に関する内容が定められている道路法⁴と主に道路の安全や交通処理に関する内容が定められている道路交通法⁵の2つの法律について整理する。道路法に定められている道路の種別を表 3-2-3 に示す。この他に、港湾法の道路や公園道・園路、道路運送法の道路や私道、農道や林道等の道路があるが、これらは道路法の道路とは別に定められている。一般的に、道路を公共的空間として活用する場合に対象とするのは、高速自動車国道以外の道路の車道、歩道、緑地帯、ペDESTリアン・デッキ、橋梁、駅前広場、地下街等である。これらの道路空間において、一定の物件や施設等を設置し継続して道路を使用することを道路の占有と呼び、交通以外の目的で道路空間を利用する際には道路法に基づく道路管理者の道路占有許可及び道路交通法に基づく警察（所轄警察所長）の道路使用許可を得る必要がある。ここで言う物件や施設とは次に示す7つである。

- ①電柱、電線、変圧塔、郵便差出箱、公衆電話所、広告塔その他これらに類する工作物
- ②水管、下水道管、ガス管その他これらに類する物件
- ③鉄道、軌道その他これらに類する施設
- ④歩廊、雪よけその他これらに類する施設
- ⑤地下街、地下室、通路、浄化槽その他これらに類する施設
- ⑥露店、商品置場その他これらに類する施設
- ⑦前各号に掲げるものを除く外、道路の構造又は交通に支障を及ぼす虞のある工作物、物件又は施設で政令で定めるもの

道路を占有する際は、道路の主たる目的である自動車や人の通行を妨げないことが前提となるが、道路を公共的空間として活用しようとする場合にはこの手続きが大きな障壁となってきた。その1つが無余地性と呼ばれるものである。屋台や出店、オープン・カフェ等、上記の項目に該当するものを用いて道路の活用を行う場合には道路管理者から道路占有許可を得る必要があるが、その際の許可基準として、占有しようとする物件が道路の敷地以外に余地がないこと（無余地性）と、占有しようとする場所及び構造が政令に適合していることが

⁴道路法の目的（第一章、第一条）：この法律は、道路網の整備を図るため、道路に関して、路線の指定及び認定、管理、構造、保全、費用の負担区分等に関する事項を定め、もつて交通の発達に寄与し、公共の福祉を増進することを目的とする。

⁵道路交通法の目的（第一章、第一条）：この法律は、道路における危険を防止し、その他交通の安全と円滑を図り、及び道路の交通に起因する障害の防止に資することを目的とする。

ある。この無余地性がネックとなっているのは、電柱や水道管の工事等で占用許可を得る場合と異なり、公共的空間として道路を活用する際には占有する場所がそこでなければならない理由を証明することが難しいためである。この無余地性を証明するために、申請者側の手続きはより煩雑なものとなり、道路空間活用の障壁となってきた。しかし、近年になってこの無余地性の基準を緩和する制度が創設された。2011年に改正施行された都市再生特別措置法の中に、にぎわい・交流の創出のための道路占用許可の特例として、都市再生整備計画に記載されたものに関しては無余地性の基準を適用除外とすることが盛り込まれたのである。特例の対象となった施設は「都市の再生に貢献し、道路の通行者及び利用者の利便の増進に資する次の施設であって、施設等の設置に伴い必要となる道路交通環境の維持及び向上を図るための措置が併せて講じられているもの。」とされ、具体的には以下の通りである。

① 広告塔又は看板で、良好な景観の形成又は風致の維持に寄与するもの

② 食事施設、購買施設その他これらに類する施設で、道路の通行者又は利用者の利便の増進に資するもの

※道路を通行する際に一般に派生する需要を満たすもの。例えば、オープン・カフェ、キオスク、案内所、休憩所などが想定される。

※食事施設・購買施設等は新たに占用許可の対象として認められることとなった。

③ 自転車駐車器具で自転車を賃貸する事業の用に供するもの

※ベンチ、花壇、街灯等、上記以外の施設については、従来通り無余地性の基準が適用されるが、にぎわい創出に必要な施設として、別途道路占用許可を申請することが可能である。

これを受け、翌年11月には新宿区でこの特例制度を活用した全国初の常設オープン・カフェが道路上に開設される等、道路空間活用の自由度が高まっている。そして2014年の中心市街地活性化法の改正の中にも、この道路占用許可の特例措置が盛り込まれており、今後地方都市においてもより積極的な道路空間活用の動きが期待されている。

ただ、道路交通法に基づく警察の道路使用許可の手続きについては依然として申請や協議に時間を要する状況であり、交通機能という道路本来の役割と豊かな公共的空間としての道路活用の取り組みとのバランスをいかに判断するかの基準が明確でないことが課題となっている。また、その協議の内容や流れに関しても全国的に統一された基準がなく、各地の警察と申請者がその都度手探り状態で行っているのが実情であるため、理念としての道路空間活

用の認識の共有と、その協議プロセスの明確化と統一を今後図っていく必要があると考えられる。この点に関しては、道路活用事例としてのオープン・カフェ事業に関する調査分析を行った井澤らの研究においても、道路の管理・利用に関する法規制では「解釈・運用に不明瞭さが残るため、法令で明文化するか、地域の状況に応じた条例の制定が望まれる。」⁶ (p115, 左 L22) との指摘がされており、制度運用の際の前提として、道路を公共的空間として積極的に活用することに対する市民の広範な支持を得ることが前提となるとしている。また、道路空間を使用した社会実験に関する渡辺らの研究では、法規制の克服と積極的利用の実現要件に関して「公共空間利用において「公共性」、つきつめれば「行政関与」こそが、その積極的利用の許可を得るうえで最も重要な要件である。」⁷ (p796, 右 L25) としており、まずはこうした個別具体的な知見を参考としながら実際に道路空間を公共的空間として積極的に活用する取り組みを実施及び継続していく中で、社会的な認知や関係者間でのコンセンサスを築き上げていく必要があると考えられる。

表 3-2-3 道路法で定める道路（国土交通省の資料⁸より引用）

道路の種類		定義	道路管理者	費用負担
高速自動車国道		全国的な自動車交通網の枢要部分を構成し、かつ、政治・経済・文化上特に重要な地域を連絡する道路その他国の利害に特に重大な関係を有する道路 (高速自動車国道法第4条)	国土交通大臣	高速道路会社 (国、都道府県 (政令市))
一般国道	直轄国道 (指定区間)	高速自動車国道とあわせて全国的な幹線道路網を構成し、かつ一定の法定要件に該当する道路 (道路法第5条)	国土交通大臣	国 都道府県(政令市)
	補助国道 (指定区間外)		都道府県 (政令市)	国 都道府県(政令市)
都道府県道		地方的な幹線道路網を構成し、かつ一定の法定要件に該当する道路 (道路法第7条)	都道府県 (政令市)	都道府県(政令市)
市町村道		市町村の区域内に存する道路 (道路法第8条)	市町村	市町村

⁶井澤知旦、浦山益郎、清水奈緒（2004）：道路空間(歩道)の地域共同管理の可能性に関する研究：公共空間の公共一元管理から地域共同管理・運用への移行に関する研究，日本建築学会，日本建築学会計画系論文集 No.576, pp.109-116

⁷渡辺直、加藤浩司、宮脇勝、北原理雄（2001）：中心市街地の賑わい創出を目的とした公共空間利用実験 -千葉市「都市景観市民フォーラム」を事例に-，日本都市計画学会，都市計画論文集 Vol.36, pp.793-798

⁸国土交通省：道路行政の簡単解説，<http://www.mlit.go.jp/road/sisaku/dorogyousei/>（2014年12月1日閲覧）

2) 公園

公園に関しては、主に都市公園法⁹で定める公園のうち住区基幹公園（街区公園、近隣公園、地区公園）を対象として整理する。都市公園法で定めている都市公園とは地方公共団体や国が設置する公園または緑地であり、表 3-2-4 のように分類されている。ここからわかるように日本では近隣住区¹⁰の考え方をベースとしてその規模や機能の異なる多様な公園の整備がおこなわれてきた。2012 年現在の国内の都市公園面積の合計は、全国 102,393 ヶ所で約 120,217ha にものぼり、国民一人当たりの面積は約 10 m²となっている¹¹。国土交通省では「都市公園は都市住民のレクリエーションの空間となるほか、良好な都市景観の形成、都市環境の改善、都市の防災性の向上、生物多様性の確保、豊かな地域づくりに資する交流空間など多様な機能を有する都市の根幹的な施設」として位置づけており、国としては今後も積極的に都市公園の整備を進めていく方針であるとしている。公園の敷地内に設置される公園施設としても、園路・広場をはじめ修景施設や休養施設、遊戯施設や運動施設、教養施設や管理施設等を定めており、便益施設の中には一部のものを除いた売店・飲食施設も位置づけられている。また、公園施設に含まれないものであっても必要だと判断され、公園の風致・美観を害さず公園施設の保全や公園の利用等に支障をきたさないものであれば、公園管理者の公園占用許可を受けて占用物件として設置することができる。条文で示されているのは以下の 7 つである。

- ①電柱、電線、変圧塔その他これらに類するもの
- ②水道管、下水道管、ガス管その他これらに類するもの
- ③通路、鉄道、軌道、公共駐車場その他これらに類する施設で地下に設けられるもの
- ④郵便差出箱、信書便差出箱又は公衆電話所
- ⑤非常災害に際し災害にかかった者を収容するため設けられる仮設工作物
- ⑥競技会、集会、展示会、博覧会その他これらに類する催しのため設けられる仮設工作物
- ⑦前各号に掲げるもののほか、政令で定める工作物その他の物件又は施設

このように、法律面では多様なアクティビティを誘発するための方策が提示されている都

⁹都市公園法の目的（第一章、第一条）：この法律は、都市公園の設置及び管理に関する基準等を定めて、都市公園の健全な発達を図り、もつて公共の福祉の増進に資することを目的とする。

¹⁰幹線街路等に囲まれたおおむね 1km 四方(面積 100ha)の居住単位

¹¹国土交通省都市局（2012）：都市公園等の面積・箇所数の推移，国土交通省ホームページ 都市公園データベース

市公園であるが、現実には利用されない公園も多数存在することの要因として次のことが考えられる。公園は人々の憩いや交流そのものが主たる機能であるが、そのための設え（利用しやすい舗装、動線計画やイス・テーブル等の設備）や活用を誘発するプログラムが十分に用意されていない。その理由の1つは管理者の多くが行政であり、利用の公平性の確保、望ましくない利用（浮浪者の居座りやクレームにつながる活動）の排除、を優先した結果、積極的な設備の設置や特定の属性の人を対象としたプログラムの実施が行いにくい状況にあると考えられる。また、土地区画整理事業における公園用地確保の規定等もあり土地利用の面積としては増加しているものの、その立地や規模、形状といった空間のフォームに関しては、かならずしも望ましい設計がされているわけではなく、建築物の開発用地としては利用しにくい区画を公園用地にするといった消極的な判断によって整備されている場合も少なくない。これらの理由から人々に利用されなくなった公園は、単に魅力的でないだけでなく日常生活で接点を持たない場所になってしまい、不法投棄や若者の夜間の滞留行為等によって地域の治安悪化につながる場合もある。池邊は公園の価値向上に関する研究¹²の中で、より具体的に次の7つの条件に当てはまる公園は不良資産化していると指摘している。

条件 1. 景観の阻害要因になっている

条件 2. 美しい公園（緑や花）として認識されていない

条件 3. 愛されていない、または、苦情の多い公園

条件 4. 樹木が繁茂しすぎる、または、空間の小ささに比して大きくなりすぎているため、たとえ剪定しても強剪定となり美しい樹木として維持されない

条件 5. 灌木が古いまたは、機械的な剪定により痛んで花つきが悪く本来の用を足していない

条件 6. 灌木の剪定が不十分な状態が続き高さが高くなり、足下が透け、頭頂部のみに葉が密集しているような汚い植栽になっている

条件 7. 半径 2 キロ以内にほぼ同じ形状、類似樹種、類似遊具の公園があり、同じ状態にある

このような状況の公園はそのまま放置すれば周辺地域にとって負の影響を与えることになるが、それを防ぎ、より魅力的な公園として再生するためにはこれまでにない新たな評価指標を用いて公園を評価すべきとしている。

¹²池邊このみ（2014）：公園の価値を高めるためになすべきこと -不良資産化した公園に新しい命を吹き込み、地域活性化に寄与する空間であることを社会に示す-、公益財団法人東京都公園協会、都市公園 No.205 pp.4-8

新たな評価指標とは以下の 8 つである。

- ①商品性・市場性・投資対象としての評価
- ②集客力（周辺の住宅地・商業地・業務地の客層）
- ③空間の持つポテンシャル（変化の可能性）
- ④金・物・人の提供源の有無あるいは確保の可能性
- ⑤公園がコミュニティで果たしている機能
- ⑥公園が街を豊かにしているか
- ⑦街を楽しくする空間となっているか
- ⑧訪れたいもしくは住みたい街となるために公園は寄与しているか

池邊の提唱するこの新しい評価指標には、プレイスを形成するフォーム、アクティビティ、イメージの要素に該当し、プレイスメイキングに共通する視点も含まれている。このような項目を満たすことに加え、人々のアクティビティそのものを目的とするに相応しい空間のフォームと設えが必要であり、なおかつその整備プロセスに利用者となる人々が積極的に関わって空間をつくりあげることが望ましい。法律上、公園を設置するのは国や地方自治体であったとしても、その整備プロセスに利用者となる人々が参加することで、自分たちの憩いや活動の場としての意識や空間自体に対する愛着を醸成することにつながると言える。また、整備された後の公園の管理・運営に関しても行政に任せきりにするのではなく、利用者が主体的に管理・運営に携わり、自分たちで利用方法やルールの設定・共有をすることが望ましい。近年では、アドプト制度や指定管理者制度、パーク・マネジメント等の仕組みを活用することで、利用者が直接的に公園の管理・運営に関わる機会を生み出すことが可能である。これらの仕組みを積極的に活用し、望ましい在り方を利用者自身が主体的に考え行動することで、仮に他の利用者や周辺住民が不利益を被るような状況が発生した場合にも、管理者に対してただクレームを言うのではなく、今後の対応に関しても利用者であり管理者である自分たち自身で協議し、対応するという体制を築いていくことができると考えられる。

表 3-2-4 都市公園法で定める公園（国土交通省の資料¹³より引用）

種類	種別	内容
住区基幹公園	街区公園	もっぱら街区に居住する者の利用に供することを目的とする公園で誘致距離 250m の範囲内で 1 箇所当たり面積 0.25ha を標準として配置する。
	近隣公園	主として近隣に居住する者の利用に供することを目的とする公園で近隣住区当たり 1 箇所を誘致距離 500m の範囲内で 1 箇所当たり面積 2 ha を標準として配置する。
	地区公園	主として徒歩圏内に居住する者の利用に供することを目的とする公園で誘致距離 1 km の範囲内で 1 箇所当たり面積 4 ha を標準として配置する。都市計画区域外の一定の町村における特定地区公園（カントリーパーク）は、面積 4 ha 以上を標準とする。
都市基幹公園	総合公園	都市住民全般の休息、観賞、散歩、遊戯、運動等総合的な利用に供することを目的とする公園で都市規模に応じ 1 箇所当たり面積 10～50ha を標準として配置する。
	運動公園	都市住民全般の主として運動の用に供することを目的とする公園で都市規模に応じ 1 箇所当たり面積 15～75ha を標準として配置する。
大規模公園	広域公園	主として一の市町村の区域を超える広域のレクリエーション需要を充足することを目的とする公園で、地方生活圈等広域的なブロック単位ごとに 1 箇所当たり面積 50ha 以上を標準として配置する。
	レクリエーション都市	大都市その他の都市圏域から発生する多様かつ選択性に富んだ広域レクリエーション需要を充足することを目的とし、総合的な都市計画に基づき、自然環境の良好な地域を主体に、大規模な公園を核として各種のレクリエーション施設が配置される一団の地域であり、大都市圏その他の都市圏域から容易に到達可能な場所に、全体規模 1000ha を標準とし配置する。
国営公園		主として一の都府県の区域を超えるような広域的な利用に供することを目的として国が設置する大規模な公園にあつては、1 箇所当たり面積おおむね 300ha 以上を標準として配置する。国家的な記念事業等として設置するものにあつては、その設置目的にふさわしい内容を有するように配置する。
緩衝緑地等	特殊公園	風致公園、動植物公園、歴史公園、墓園等特殊な公園で、その目的に則し配置する。
	緩衝緑地	大気汚染、騒音、振動、悪臭等の公害防止、緩和若しくはコンビナート地帯等の災害の防止を図ることを目的とする緑地で、公害、災害発生源地域と住居地域、商業地域等とを分離遮断することが必要な位置について公害、災害の状況に応じ配置する。
	都市緑地	主として都市の自然的環境の保全並びに改善、都市の景観の向上を図るために設けられている緑地であり、1 箇所あたり面積 0.1ha 以上を標準として配置する。但し、既成市街地等において良好な樹林地等がある場合あるいは植樹により都市に緑を増加又は回復させ都市環境の改善を図るために緑地を設ける場合にあつてはその規模を 0.05ha 以上とする。（都市計画決定を行わずに借地により整備し都市公園として配置するものを含む）
	緑道	災害時における避難路の確保、都市生活の安全性及び快適性の確保等を図ることを目的として、近隣住区又は近隣住区相互を連絡するように設けられる植樹帯及び歩行者路又は自転車路を主体とする緑地で幅員 10～20m を標準として、公園、学校、ショッピングセンター、駅前広場等を相互に結ぶよう配置する。

¹³ 国土交通省：都市公園の種類, http://www.mlit.go.jp/crd/park/shisaku/p_toshi/syurui/（2014 年 12 月 1 日）

3) 河川

日本の河川は河川法¹⁴に基づいてその管理が行われている。河川法はこれまで治水と利水の2つの観点から運用されてきたが、1997年の大幅な法改正に伴い、この2つに加えて河川環境の整備と保全が目的に明記された。これによって、地域の意見を反映した河川整備の計画制度が導入されることとなった。この法律で定める管理の対象は、一級河川、二級河川、準用河川とこれらの河川に係る河川管理施設、公共の水流、公共の水面（湖や池等の自然水面と調整池等の人工水面）である。これらの河川敷地を公共的空間として活用する際に、河川区域内の土地を占有する場合、工作物の新築・改築・除却をする場合、土地の掘削や盛り土等の形状変更をする場合には、国土交通省令の定めにより河川管理者に許可を得る必要がある。このうち、河川敷地を占有する際の基準が定められている河川敷地占用許可準則に関しては、2004年に特例措置が設けられ、河川局長が指定した区域における社会実験として占用施設の拡大や民間事業者による占用の許可等が試行されてきた。この取り組みの結果、2011年からは特例措置が一般化され、河川局長による区域指定ではなく全国の河川管理者が占用の区域、占用施設、占用主体を指定することが可能となった（表 3-2-5）。具体的には、占用施設と占用主体について以下の点が変更された。

○占用施設

これまでの公園、運動施設、橋梁、送電線等の公共性又は公益性のある施設に、広場、イベント施設とこれらと一体をなす飲食店、オープン・カフェ、広告板、広告柱、照明・音響施設、バーベキュー場等と、日よけ、船上食事施設、突出看板が加えられた。

○占用主体

これまでは地方公共団体、公益事業者等の公的主体のみであったが、これらに加えて民間事業者（協議会等において適切と認められた事業者）が加えられた。

2004年からの社会実験の1つである広島県京橋川でのオープン・カフェの取り組みを対象とした藤本らの研究¹⁵ではその効果に関して、休憩利用・飲食利用共に一定時間の滞在があり

¹⁴河川法の目的（第一章、第一条）：この法律は、河川について、洪水、津波、高潮等による災害の発生が防止され、河川が適正に利用され、流水の正常な機能が維持され、及び河川環境の整備と保全がされるようにこれを総合的に管理することにより、国土の保全と開発に寄与し、もつて公共の安全を保持し、かつ、公共の福祉を増進することを目的とする。

¹⁵藤本和男、嘉名光市、赤崎弘平（2011）：公共空間を利用した外部地先利用空間の利用実態と評価に関する研究 - 広島市京橋川のケーススタディ -, 日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.46 No.1, pp.63-68

水辺の賑わい創出に寄与していることや店舗設置後の通行量の増加及び滞留行動の創出はまちの賑わい創出と安全性の向上に寄与していること、住民が日常的に利用する施設となっていることや周辺住民の約70%が公共空間の商業利用に対して好意的であること等を指摘している。さらに特別措置が一般化されてからは東京や大阪でも新たな河川敷地活用の取り組みが実施されており、河川に関しても公共的空間としてのより積極的な活用が期待される。

表 3-2-5 河川敷地占用許可準則の占用特例における河川管理者の動き
(京都府の資料¹⁶をもとに表として整理)

「都市・地域再生等利用区域」の指定	<p>○治水上、利水上の支障等を生じることがない区域であること</p> <p>○地域住民への周知、意見提出の機会の確保</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">「河川敷地の利用調整に関する協議会等」の活用（河川管理者、地公体等で構成） 地元市町村の同意等の手法でも可</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">地域の合意を図る</p>
「都市・地域再生等占用方針」の策定	<p>① 占用許可を受けられる施設名の定め</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 広場、イベント施設、遊歩道、船着場、船舶係留・上下架施設 ・ (上記施設と一体をなす) 飲食店、売店、オープンカフェ、広告板、広告柱、照明・音響施設、キャンプ場、バーベキュー場、切符売場、案内所、船舶修理場、自動販売機等 ・ 日よけ、突出看板、川床 ー堤内側のビル、家屋等から突出した建築物の一部と想定 ・ 船上食事施設 ー船舶を係留施設に係留し営業、出水時には移動されるもの ・ その他都市及び地域の再生等のために利用する施設 <p>② 許可方針の定め</p> <p>施設共通又は施設ごとの特性等を踏まえた占用の許可を可能とする要件、付すべき許可条件等の考え方</p>
「都市・地域再生等占用主体」の決定	<p>< 占用許可を受けられる者 ></p> <p>○ 従来の占用主体（公的占用者）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 営業活動を行う事業者等(NPO、権利能力なき社団含む)を施設使用者として選定し、使用契約を締結して占用施設を使用させることができる。 ・ 当該事業者が施設を設置して使用する場合も想定 ・ 施設使用者から施設利用料を得る場合の条件 * 周辺施設を含む占用施設の維持管理及び良好な水辺空間の保全、創出を図るための費用に用いること * 施設利用料の徴収、活用状況を年一回以上報告すること <p>○ 「河川敷地の利用調整に関する協議会等」において適切と認められた営業活動を行う事業者等</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 地元市町村の同意等地域の合意が確認できる手法でも可 <p>○ 営業活動を行う事業者等</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 河川管理者が自ら利用調整を行い、適正な管理を担保

¹⁶ 京都府（2011）：河川敷地占用許可準則の一部改正の概要，河川敷地占用許可準則の改正について

4) 公開空地

狭義の公開空地は、建築基準法による総合設計制度¹⁷に基づいて建築物の敷地内に設けられる一般に開放され自由に通行や利用ができる空地を指す。しかし、一般的には総合設計制度以外の制度も含めて敷地内に設けられる同様の空地を含めて用いられることも多いことから、本研究においても各制度によって呼称が異なる空地も総称して公開空地と呼ぶこととする。公開空地は、各制度の中で都市に設けることで公園や広場等と同様に地域環境の向上につながるものとして位置づけられており、その面積や形状に応じて建物の容積が割り増しされる仕組みとなっている。公開空地を確保することで容積率規制の緩和が受けられる特例制度は9つある。また東京都は、独自の条例に基づき指定された地区毎に、貢献内容に応じた容積率緩和のルールを定めた街区再編まちづくり制度を定めている。この制度もまた公開空地の確保による容積率規制の緩和が可能である（表 3-2-6）。

ここでは公開空地の概要として総合設計制度を対象に確認する。総合設計制度における公開空地の具体的な内容（規模、形状、有効面積の算定方法等）は各地方公共団体の要綱によって定められている。東京都総合設計許可要綱では、公開空地は「計画建築物の敷地内の空地又は開放空間のうち、日常一般に公開される部分で、第3章第2の1(1)に定める公開空地の規模・形状の基準に適合する帯状又は一団の形態をなすものをいう。」と定義されている。第3章第2の1(1)では公開空地の規模・形状の基準が示されており、そこでは歩道状空地、貫通通路、アトリウム、水辺沿い空地、広場状空地、公開空地に含まれるピロティ等及び人工地盤等、の6つの形状が公開空地として定められている。規模に関する詳細な基準は割愛するが、東京都では公開空地の質の基準も定めており、「公開空地の質は、「公開空地等のみどりづくり指針」に適合した上で、次に掲げる事項について、実施細目に定める基準に適合するよう努めること」とし、周辺の緑との連続性、樹種の多様性、既存樹木の保全・活用、樹高の高い木の植栽、芝生、水面等による被覆、建築物上の緑化（屋上、壁面、ベランダ）、を挙げている。これらはいずれも公開空地及び建築物の緑化に関するものであり、その空間のフォームのデザインやアクティビティの誘発、イメージの醸成等に関する内容は含まれていない。そのため、総合設計制度を用いたこれまでの多くの開発では、容積率規制緩和のた

¹⁷敷地内に広い空地を有する建築物の容積率等の特例（総合設計制度：建築基準法第五十九条の二）：その敷地内に政令で定める空地（公開空地）を有し、かつ、その敷地面積が政令で定める規模（500㎡）以上である建築物で、特定行政庁が交通上、安全上、防火上及び衛生上支障がなく、かつ、その建ぺい率、容積率及び各部分の高さについて総合的な配慮がなされていることにより市街地の環境の整備改善に資すると認めて許可したものの容積率又は各部分の高さは、その許可の範囲内において、第五十二条第一項から第九項まで、第五十五条第一項、第五十六条又は第五十七条の二第六項の規定による限度を超えるものとすることができる。

めの道具として機械的に公開空地を設計するのみで、完成後はほとんど活用されないような空間になっている例も多い。この傾向は総合設計制度に限らず、公開空地の設置によって容積率制限の緩和を受けられる他の制度でも同様である。

そのような状況の中で、2003年に東京のしゃれた街並みづくり推進条例が施行され、条例の中に盛り込まれたまちづくり団体の登録制度を通して、一定の条件¹⁸を満たした公開空地等を、地域のにぎわいを向上させる活動として弾力的に利用することが可能となった。この制度に登録することができるまちづくり団体は、活動の持続性や透明な機関運営を確保する観点から特定非営利活動法人・一般社団法人・一般財団法人・株式会社などの法人格を備えた団体に限られているが、登録することにより以下のメリットが得られる（登録有効期間は3年間だが、更新は可能）。

①通常は無料の公益的イベントのみが開催可能であるが、それらに加えて、次の活動のうち内容等がまちの活性化に資すると認められるものは一定の条件の下で行うことができる。

ア) 有料の公益的イベント※1（コンサート、展覧会など）

※1 参加費を徴収して行うイベント

イ) オープン・カフェ（既存飲食店舗に面したスペースの確保など）

ウ) 物品販売（屋台、フリーマーケット、物産市など）

②通常は活動日数が年間180日までとされているが、有料の公益的イベントは年間180日まで可能であり、無料の公益的イベント、オープン・カフェ等は活用日数の制限がない。

③通常は活用の都度、事前申請が必要であるが、登録期間中のイベントの事前申請等の手続を一部省略できる。

この条例の施行によって、40のまちづくり団体（2014年10月1日現在）がこの制度に登録し、公開空地等の空間の活用を実施している。この東京のしゃれた街並みづくり推進条例を対象にエリアマネジメントの観点から調査・分析を行った天明ら¹⁹の研究では、自治体がエリアマネジメントを積極的に後押ししている点や公共空間活用の幅を広げた点等からしゃ

¹⁸特定街区、再開発促進区を定める地区計画、総合設計制度、都市再生特別地区のいずれかの制度を用いて整備された公開空地等のうち、団体の活動対象地域で都市開発プロジェクトの区域面積が1ヘクタール以上かつ、活用できる公開空地等の面積がおおむね1,500平方メートル以上（※活用できる空地の面積は空地の合計の25%以内。都市再生特別地区を除く。）であること

¹⁹天明周子、小林重敬（2006）：エリアマネジメントの視点から見た「東京のしゃれた街並みづくり推進条例」に関する研究 -公共空間の活用を中心に-、日本都市計画学会、都市計画論文集 Vol.41 No.3, pp.331-336

れ街条例の意義を評価している。そして今後に向けての課題としては、面積要件の設定や関連規制等に関してより幅広い公開空地等を対象とし、運営の柔軟性を高めること等を指摘している。これらの課題の解決や活用されやすい空間のフォームの整備に向けて、公開空地については空間整備の段階から管理・運営を見越したデザインが求められている。特に東京では、公共的空間の利用者が近隣住民のみならずビル内で働く多くのオフィスワーカーや休日の買い物客といった遠方からの来街者が多くを占めるため、そうした人々がプレイスとしての良好なイメージを抱く仕掛けをいかにつくるかという点が重要になると考えられる。

表 3-2-6 公開空地の確保により容積率規制の緩和を受けられる制度
(国土交通省の各制度の資料²⁰をもとに表として整理)

制度名称	創設年	関連記述
連担建築物設計制度	1935	既存建築物の存在を前提とした合理的な設計による複数建築物について、容積率制限等の規制を同一敷地内にあるものとみなして一体的に適用する。 ※「容積率規制等について」（国土交通省）参照
一団地の総合的設計制度	1950	総合的設計による複数建築物について、容積率制限等の規制を同一敷地内にあるものとみなして一体的に適用する。
総合設計制度	1961	敷地内に一定割合以上の空地を確保する建築計画について、市街地の環境の整備改善に資すると認められる場合に、容積率制限の緩和等を行う。
特定街区	1961	一定以上の幅員の道路に囲まれた街区等において、良好な環境と健全な形態を有する建築物を建築し、併せて有効な空地を確保すること等により市街地の整備改善を図るため、有効な空地の規模等に応じた容積率制限の緩和等を行う。
高度利用地区	1969	地が細分化され公共施設整備が不十分な地区等において、建築物の敷地等の統合の促進、小規模建築物の建築の抑制、敷地内の有効な空地の確保により土地の高度利用と都市機能の更新を図るため、建築面積の最低限度等を定めるとともに、建ぺい率の低減の程度等に応じて容積率制限の緩和等を行う。
街並誘導型地区計画	1995	統一的な街並みを誘導するため、壁面の位置の制限、建築物の高さの最高限度等を定めるとともに、前面道路幅員による容積率制限、斜線制限を適用除外とする。
再開発等促進区	1998	工場跡地等相当規模の低未利用地区等において土地利用の転換を円滑に推進し良好なプロジェクトを誘導するため、地区内の公共施設の整備と併せて容積率制限の緩和等を行う。
高度利用型地区計画	2002	適正な配置及び規模の公共施設を備えた土地の区域において、建築物の敷地等の統合の促進、小規模建築物の建築の抑制、敷地内の有効な空地の確保により土地の高度利用と都市機能の更新を図るため、建築面積の最低限度等を定めるとともに、建ぺい率の低減の程度等に応じて容積率制限の緩和等を行う。
都市再生特別地区	2002	都市再生に貢献し土地の高度利用を図るため、都市再生緊急整備地域内において、既存の用途地域等に基づく規制にとらわれず自由度の高い計画を定めることにより、容積率制限の緩和等を行う。
街区再編まちづくり制度（東京都）	2003	密集市街地などまちづくりの様々な課題を抱える地域において、細分化された敷地の統合や行き止まり道路の付替えなどを行いながら、共同建替え等のまちづくりを進める事により、魅力ある街並みを実現しようとする制度である。 ※「街区再編まちづくり制度」（東京都都市整備局）参照

²⁰ 国土交通：住宅・建築_規制・誘導, <http://www.mlit.go.jp/jutakukentiku/>, (2014年12月1日閲覧)

5) 飲食利用

飲食店営業を行う際には食品衛生法²¹に基づいた都道府県知事による営業許可が必要となり、許可を得るためには各都道府県が定めた施設・設備等の基準に適合している必要がある。公共的空間において飲食物の提供を行う際もこの法律を遵守する必要がある、オープン・カフェや屋台等の営業においても保健所の検査を受け、営業許可を得なければならない。ただし、期間の限られているオープン・カフェの社会実験等では、道路上にイスやテーブル等は設置するものの飲食店の店員が屋外の席まで飲食物をサービスすることはせずに、利用者が近隣の飲食店で持ち帰り用のものを購入した後にそのイスに座って飲食するという形をとることで、この手続きを受けずに実質的なオープン・カフェの形態を実現していることもある。これは単純に営業許可を得るための手続きを省略するということだけではなく、近隣店舗の店員が屋外の席までサービスするのは店舗の営業効率上負担が大きいこと、動線的に歩道を歩く人々の通行の妨げになる恐れがあること、道路上に常設の店舗を建築するためには手続き的にも経営的にも明確な見通しが立たなければ難しいこと等、様々な要因が重なり合っている結果であると考えられる。

第二章のデトロイトの取り組みでもあったように、利用者の滞在時間を延ばし、そこでのアクティビティの多様性や他者とのコミュニケーションを創出するという意味で、公共的空間の整備・活用においてカフェやレストラン等の飲食物を提供する機能の存在は非常に重要である。かならずしも公共的空間の中に常設の飲食店がなければ成立しないわけではないが、周辺の既存店との連携やキッチンカーの導入も選択肢として検討し、飲食物の提供を通して人々のより長い時間の滞在とアクティビティの多様性を誘発することが望ましいと言える。

²¹食品衛生法の目的（第一章、第一条）：この法律は、食品の安全性の確保のために公衆衛生の見地から必要な規制その他の措置を講ずることにより、飲食に起因する衛生上の危害の発生を防止し、もつて国民の健康の保護を図ることを目的とする。

3-2-3. 日本の公共的空間の特徴と現在の法制度の課題

日本では日常的な利用において主に道路空間が欧米の広場的な役割を果たしてきた歴史があり（非日常的には社寺境内が主）、その空間の持つ主たる機能とは異なる形で空間のフォームを読み取り活用することによって、広場的なアクティビティを創出する広場化が日本の伝統的な公共的空間創出の手法であった。しかし、3-2 で見てきたように現代の公共的空間は近代的な都市計画や建築計画の手法によって新たに生み出された形態のものも多く（公園や駅前広場等）、市民による積極的な活用が根付いているとはいいがたい。その主な理由として以下の5つが明らかになった。

- ①都市施設の効率化や用途の純化、主機能を優先する傾向の強化によって広場化の余地がなくなっていること。特に道路に関しては、自動車の普及によって基本的に自動車交通が最優先であり、歩行者はその妨げとなるという位置づけに変わった。
- ②公園は公共的空間の象徴とも言える空間だが、近代になって国外から持ち込まれた概念であり、その空間の形態、規模、利用の仕方が日本の広場化の文化とは異なっていること。
- ③社会構造や就業形態、属性の偏った居住環境等によって、地域の公共的空間を利用する人々の多様性が喪失したこと。特に郊外の団地や住宅地ではその傾向が顕著である。
- ④公物管理法によって公共的空間の管理が厳格化され、利用者を主体とした伝統的な広場化による活用のハードルが著しく高くなったこと。
- ⑤公共的空間の整備段階と活用段階が、事業手法及び活用制度の体系上で分離していること。

①と③は近代的な都市計画や建築計画の手法の導入によって生じた弊害であり、両者は密接に関連し合う内容である。そのため公共的空間の在り方という視点のみでは解決ことは困難だが、近年ではそうした状況の反省から都市の用途や居住者、来街者の多様化を図るために適度な用途の混合も重要であることが認識され、都市計画の分野でも団地再生や中心市街地活性化といった動きの中で先進的な取り組みが生まれてきている。また、より小さな視点で捉えれば、大規模な再開発や土地区画整理事業を逃れ、周辺に建物用途や居住者の多様性が残っている場所では、公共的空間をうまく活かすことで利用者の多様化や異なる属性の人々の交流を促進することも考えられるため、今後プレイスメイキングの理念と手法を用いることで地域を変革していく可能性も残されていると言える。

②については、この課題を克服して地域に根付いている公園とそうでない公園の差が大き

い。地域に根付いている公園は、元々その地域において歴史的に意味のある場所であり市民の日常的な生活動線上に設けられているもの（例：所沢航空記念公園（埼玉県所沢市））や公園内もしくは隣接敷地の施設と連携しレクリエーションや文化的交流を提供しているもの（例：上野恩賜公園（東京都台東区））、多様な催しの開催によって話題や体験を発信するもの（例：代々木公園（東京都渋谷区））やパーク・マネジメントの導入によって新たな公園の活用を試みているもの（例：有馬富士公園（兵庫県三田市））等があり、それぞれにその立地特性を活かした取り組みがされている。そしてどの公園においても共通するのは日常的な管理が行き届いていることと、維持管理にとどまらない積極的な運営を行っていることである。かつての社寺境内の管理者が興行を行うことで広場化の流れが一般化したように、一般市民の発意による日常的な広場化が難しい場所では、まずは管理者側が積極的に空間活用の可能性を示し、訪れる人々の利用の構想力を刺激して主体的な活用の動きを誘発する必要がある。そして比較的規模の大きな公園に関しては先に挙げたものをはじめ様々な先進事例が生まれているので、それらの取り組みから得られる知見を応用して実践することが望ましいと言える。ただ、街区公園や児童公園といった比較的小規模な公園に関しては、大規模な公園とは求められる役割や利用者層、そこかけられる人や予算の規模も異なるため、視点を変えたアプローチが必要となる。そうした場所においては、より身近な手法としてのプレイスメイキングが有効に働くと考えられる。

④で挙げた状況は多くの公共的空間に共通している課題である。3-2-2 でそれぞれの空間に関する主な管理法について整理したが、いずれの場合もその空間が担っている主たる機能が最優先であるため、その機能とは異なる利用をしようとする場合には専門的な内容を含んだ手続きをする必要がある。そのため公共的空間として広場化する行為が行政や民間企業、専門家等を抜きには成り立たない状況となってきた。確かに、3-1 で整理した日本の公共的空間の歴史を振り返れば、これまでも広場化する空間は本来の管理者によって許可の判断が下され、広場的な利用がその空間全面や長期間に保証されることはなく、あくまで本来の機能を妨げない限りで許可されるという状況は変わっていない。道路や河川敷地の占用許可の特例やまちづくり団体の登録制度による空間の積極的活用といった制度整備も進んできている。ただし、やはりそうした制度を利用するにも専門的な知識や経験、場合によっては法人格等を必要とするため、今後より人々に愛され活発に利用される空間を創出していくためには、専門的な制度活用のやりとりを理由にトップダウン型で公共的空間を提供するのではなく、専門家や行政の協力を得ながらも空間の主たる利用者となる人々とその空間に関わる利

害関係者がいかに協働してそのハードルをクリアして活用するプロセスを築き上げるかが重要になると言える。

⑤の項目に関しては、公園や公開空地において特に重要な課題であると言える。これらの空間はそこでの人々の公共的な利用及び活動を促進すること自体が主たる機能となるため、本来はそのためのデザインが最も施しやすいと言える。しかしながら、公園に関しては、土地地区画整理事業における公園用地確保の規定等もあり土地利用の面積としては増加しているものの、建築物の開発用地としては利用しにくい区画を公園用地にするといった消極的な判断によって整備されている場合も少なくない上に、管理者の多くが行政であり利用の公平性の確保、望ましくない利用（浮浪者の居座りやクレームにつながる活動）の排除、を優先した結果、積極的な設備の設置や特定の属性の人を対象としたプログラムの実施が行いにくい、といった理由から整備段階、活用段階の両面において、積極的な活用を促すアプローチはされていない。また公開空地に関しては、総合設計制度をはじめとする各制度の公開空地の設置に関する要件の中に、その空間のフォームのデザインやアクティビティの誘発、イメージの醸成等に関する内容は含まれていないため、多くの開発で容積率規制緩和のための道具として機械的に公開空地を設計するのみで、完成後はほとんど活用されないような空間になっている例が多い。こうした課題を改善し、完成後の利用のされ方を想定して整備を行い、利用者が主体となって積極的な活用を行う状況を構築する為には、従来の広く一般市民を対象とした「公共の利益」のためではなく、特定の個人やグループのための計画手法であるプレイスメイキングの計画手法は有効であると考えられ、それによって整備段階と活用段階が連動した公共的空間の創出が可能になると考えられる。

3-3. 小結

第三章では文献資料を中心に日本の公共的空間の歴史を整理し、伝統的な公共的空間の特徴を明らかにした。その上で、現在の公共的空間の整備・活用における整備手法及び管理・運営の制度体系を整理し、その特徴と課題を明らかにした。

1) 日本の伝統的な公共的空間の特徴

日本では元来、道路や社寺境内等のそれ自体が本来的な主たる機能を持った空間を、周辺住民等が公共的空間としての応用可能性を発見し、一時的に本来機能とは異なるアクティビティを持ち込んで広場化することで日頃の機能とは異なる公共的空間として利用し、そのイメージを共有してきた。そのため、日本の公共的空間は欧米の広場のように公共的な活動のためにデザインされたものではなく、公共的空間としての確立されたフォームのあり方は存在しない。人々は日常的に利用する各種の機能をもった空間から、元々備わっているそのフォームや管理の状況といった面で公共的利用に適しているかどうかを判断し、個々の活動にあった設備や備品等を付加することで公共的空間としてのフォームを仮設的に構築してきた。こうした日本の空間活用の文化は、地域の多様な関係者との協働で進めるプレイスメイキングの理念と共通するものであり、ボトムアップ型のプロセスの素地があると言える。

また、そのような空間は人々が本来的な主たる機能として日常的に利用する中で地域の共有空間としてのイメージが元々形成されている場合が多い（商売人による道路空間の私的利用や、宗教上の心理的価値を持つ社寺等）。そのため公共的空間としてのセンス・オブ・プレイスという点では、プレイスを構成する3つの要素のうち、広場化する際に創出されるその空間の主たる機能とは異なるアクティビティの役割が特に大きいと考えられる。日常的には人の通行や物の輸送に供される道路空間を祭りの際に舞台や縁日の空間として活用する、神道や仏教といった心理的拠りどころとなっている社寺の境内で地域の集会や興行を行う、といった行為は空間のフォームではなく人々のアクティビティの変化によって、プレイスとなるきっかけが生まれていると言える。それによって元々備わっている空間のフォームや日常的な空間に対するイメージが大きく変化する点が日本独自の公共的空間の特徴であると言える。3-1ではこれらの日本の伝統的な公共的空間の特徴を以下のようにまとめた。

①空間が公共性を獲得するプロセスの重要性

（本来的な主たる機能を持った空間を一時的に広場化することによって公共的空間とした）

②思想もしくは地域との結びつきが強い空間の活用

（日常の生活動線となっている道路や火除け地、心理的な拠りどころとなっている社寺といった、人々が元々その空間に対する親しみや結びつきを感じる空間が広場化の対象となる）

③空間の仮設性

（広場化が起こるのはほとんどの場合が一時的（一日の中の特定の時間や季節毎の行事等）であるため、その空間のフォームは仮設的に整備されることが多い）

また、3-2 の前半では、そのような日本の伝統的な公共的空間に対し、近代以降に欧米を規範とした都市計画の中で生み出されてきた新しい公共的空間は、これまでの日本独自の公共的空間の在り方を十分に踏まえていないことや都市施設としての効率的な機能整備を優先したこと、社会や産業構造の変化に伴い人々の生活様式が大きく変わったこと等の理由から、人々の生活に根ざしたプレイスとはなれず、単なる空間としてのスペースにとどまっているものが多いことが確認できた。このような伝統的な公共空間の在り方と現在の公共的空間の在り方の違いを下図を用いて整理した。

【近世までの伝統的な公共的空間の在り方】

町家	商店	社寺境内
主機能	主機能	主機能
広場化	広場化	広場化
公共敷地	道路	火除け地
主機能	主機能	主機能
広場化	広場化	広場化



【現代の公共的空間の在り方】

戸建て住宅・集合住宅	商業ビル（テナント化）	社寺境内
主機能	主機能	主機能
		広場化
公共敷地	道路	公園
主機能	主機能	広場的利用の専用空間

図 3-3-1 伝統的な公共的空間の在り方と現代の公共的空間の在り方の対比（再掲）

2) 日本の現在の公共的空間が抱える課題

3-2 の後半では明治以降の近代的な都市計画や建築計画の手法の導入によって新たに生み出された空間も含めて、特に各空間の管理法や制度面から現代の日本の公共的空間の特徴を整理した。時代の流れの中で日本の公共的空間を取り巻く環境は大きく変化し、空間の種類や地域によっては上記の伝統的な特徴を継承することが困難な状況も生まれていることが確認できた。その原因として、ここでは以下の5つの項目を明らかにした。

- ①都市施設の効率化や用途の純化、主機能を優先する傾向の強化によって広場化の余地がなくなっていること。特に道路に関しては、自動車の普及によって基本的に自動車交通が優先であり、歩行者はその妨げとなるという位置づけに変わった。
- ②公園は公共的空間の象徴とも言える空間だが、近代になって国外から持ち込まれた概念であり、その空間の形態、規模、利用の仕方が日本の広場化の文化とは異なっていること。
- ③社会構造や就業形態、属性の偏った居住環境等によって、地域の公共的空間を利用する人々の多様性が喪失したこと。特に郊外の団地や住宅地ではその傾向が顕著である。
- ④公物管理法によって公共的空間の管理が厳格化され、利用者を主体とした伝統的な広場化による活用のハードルが著しく高くなったこと。
- ⑤公共的空間の整備段階と活用段階が、事業手法及び活用制度の体系上で分離していること。

これらの課題を、日本でのプレイスメイキングの計画プロセス及び計画手法の導入、という観点から考えると以下の点において解決を図る必要があると考えられる。

①については、機能性を優先するあまり人々の居場所が高い目的性を持った建築物（オフィスビルや商業施設）の内部空間に押し込まれてしまっているため、空間の改善と併せて公共的空間で過ごすことの価値を再認識することから始める必要がある。そして、街なかの空間というのは必ずしも機能と空間が1対1で対応しているわけではなく、時間帯や目的に応じて1つの空間を複数の活動場所として利用することが可能であるという意識付けも重要になる。特に道路空間は、法的位置づけから通行「のみ」のための空間として認識され、立ち止まることすら望ましくないとされるほど管理が厳しい状況である。しかし、元来広場の概念を持たなかった日本の街において、道路は歴史的にも重要な公共的空間であり、より積極的な利活用が望まれている。そのため、LQCのような試行を通して活用の実例をつくり、道路管理に対する認識や可能性を現場レベルから変革していく必要があると言える。

②については、これまで日頃から街の人々の生活動線に近い道路や精神的な拠りどころとなっていた社寺境内を公共的な場として活用してきた日本に、ある意味では公共的な活動専用の空間が入ってきたことで、その活用が定着する場所とそうでない場所が存在している。土地区画整理事業では、事業用地の3%以上を公園とすることが義務づけられるなど、明治初期の導入以後積極的に公園がつくられてきた。実際に人々に活用されている公園は日常的な生活動線に近いものや、生活動線から外れていても規模が大きく高い目的性を持ったものが多い一方、生活動線からは離れた位置にあるものや管理と人の目が行き届かないものは、望ましくない利用者の存在等によって、逆に地域の不安材料となっている。こうした状況は、地域単位で生活動線との結節や周辺環境も含めた設えの改善等を行うことで一定程度解決を図る事ができると考えられ、その際にプレイスメイキングの戦略的なプロセス・デザインが有効に働くことが期待される。

③については、プレイスメイキングの取り組みの主体となる「地域の多様な関係者」の不在にもつながる重要な課題である。この部分に関しては、より広域での土地利用計画等による部分が大きいため短期での解決は難しい課題ではあるが、居住者の属性に偏りがある分、そうした人々のニーズやウォンツを把握し、公共的空間の的確な改善案が提示できれば効果も大きいと考えられる。その際、地域で実際に動ける人や組織がどの程度いるか、また様々なアイデアやノウハウを取り入れる為の外部協力者をいかにして招き入れるかが課題となる。

④については、空間のアクティビティの多様性を阻害する最大の要因となっている。①とも関連して空間の管理も厳格化され、利用者を迎え入れるための雰囲気をつくるべき入口に禁止事項を羅列した看板が掛けられている公園や公開空地も少なくない。この点については、所有者・管理者・運営者のつながりを強化するか、逆に管理権限や運営権限を理解ある他者に任せ権限を移譲することが1つの解決策であると言える。また、利用者側も、地域で共有している公共的空間の使い手としての意識を持ち、トラブルや望ましくない利用が発生した際に人のせいにならず、自分ごととして解決を図っていく姿勢が重要であり、その基礎をプレイスメイキングの取り組みの中で形成することが期待できる。

⑤については、第五章の事例でも詳述するが、プレイスメイキングの効果が大きく発揮される課題の一つである。新設する空間に関しては、整備後どのように利用されるかをきちんと想定し、管理運営も含めて地域が自立的に担える仕組みを構築していくことが重要である。また、地域固有性や場所への愛着を育む為にも整備から活用までを一貫したプロセスで行い、そこに利用者となる人々や地域の多様な関係者が携わる状況を生み出すことが重要である。

このように、これらの課題を克服するためには、必要に応じた法制度の改正による規制緩和や公共的空間の活用に対する管理者の理解、活用プロセスの明確化と簡略化や利用者への啓蒙啓発等、国や地方公共団体、専門家が取り組むべき内容も多い。ただし一方では空間の種別を問わず、空間の管理者と利用主体の連携強化や道路空間の沿道商業経営者の協力、既存の空間を対象にできることから始めるプレイスメイキングのLQCの手法の応用やその取り組みをボトムアップ型のプロセスで進めること等、利用者や利害関係者が主体となって活動を始めることが可能な内容も多く残されている。そして、伝統的に利用者である市民が自ら積極的に既存の空間を広場化してきた日本の歴史を振り返れば、今後求められているのはボトムアップ型で現在の公共的空間を取り巻く環境を改善していくことであり、その理念と手法の両面においてプレイスメイキングはその有効なツールとなり得ると考えられる。

第四章：日本の先進事例における公共的空間の整備・活用手法

第四章：日本の先進事例における公共的空間の整備・活用手法

第三章で明らかにしたように、現代の公共的空間では、都市施設の効率化や用途の純化、主機能を優先する傾向の強化によって広場化の余地がなくなっていること、公園は公共的空間の象徴とも言える空間だが、近代になって国外から持ち込まれた概念であり、その空間の形態、規模、利用の仕方が日本の広場化の文化とは異なっていること、社会構造や就業形態、属性の偏った居住環境等によって、地域の公共的空間を利用する人々の多様性が喪失したこと、公物管理法によって公共的空間の管理が厳格化され、利用者を主体とした伝統的な広場化による活用のハードルが著しく高くなったこと、公共的空間の整備段階と活用段階が、事業手法及び活用制度の体系上で分離していること、といった要因によって伝統的な広場化の活動による公共的空間の整備・活用は困難な場合が多い。しかしながら、道路の占用許可の特例や民間及び市民団体による公共的空間の積極的活用等、既存の法制度の中でも新たな取り組みを実践する地区も出てきている。本章では、先進的な事例を整理し、現在の日本の公共的空間が抱える課題をいかにして解決しているかを明らかにする。本章で取り上げる先進事例は以下の10件である。

4-1：道路空間を活用した公共的空間の整備・活用事例

- 4-1-1：高崎市まちなかオープン・カフェ事業（群馬県高崎市）
- 4-1-2：新宿モア4番街オープン・カフェ事業（東京都新宿区）

4-2：公園及び広場の新設による公共的空間の整備・活用事例

- 4-2-1：北鴻巣駅西口地区土地区画整理事業（埼玉県鴻巣市）
- 4-2-2：グランドプラザ整備事業（富山県富山市）

4-3：中心市街地活性化事業での公共的空間の整備・活用事例

- 4-3-1：ぱていお大門整備事業（長野県長野市）
- 4-3-2：フラノ・マルシェ整備事業（北海道富良野市）

4-4：低未利用地を活かした公共的空間の整備・活用事例

- 4-4-1：わいわい！！コンテナ・プロジェクト（佐賀県佐賀市）
- 4-4-2：MAGIC BEACH プロジェクト（東京都江東区）

4-5：公開空地の創出に伴う公共的空間の整備・活用事例

- 4-5-1：神田淡路町ワテラス（東京都千代田区）
- 4-5-2：中野セントラルパーク（東京都中野区）

4-1. 道路空間を活用した公共的空間の整備・活用事例

4-1-1. 高崎市まちなかオープン・カフェ事業（群馬県高崎市）

都市再生特別措置法による道路占用許可に基づくオープン・カフェ事業（地方都市中心市街地）

1) 事業の概要及び経緯

高崎市まちなかオープン・カフェ事業は、高崎市中心市街地地区において実施されている道路空間の占用許可を活用した事例である。区域設定にあたっては、「行政・文化・医療機能のコアゾーン」と「商業・交通機能のコアゾーン」という2つのコアゾーンを結ぶ東西方向の都市軸に囲まれた区域を中心に設定している。この区域の歩道上等でテーブル・イス・パラソル等による市道及び県道の一部を占用することでオープンカフェを実施しており、2014年4月時点では16か所（地先歩道利用型10店舗、地先公共用地（民間用地）利用型6店舗）での実施となっている。

事業の検討段階では、都市再生整備計画の具体的な協議に入る前に道路管理者（市道、県道）と警察と現地調査を実施した。有効幅員の考え方（有効幅員の考え方について、地方都市で人通りが少ないことから、まずは賑やかさを創出することが重要という判断で市の管理課、警察ともに理解を得られた。）や占用物件、占用エリアなどを現地で確認したことで、関係者間で共通認識が得られ、その後の協議を円滑に進めることが出来た。また、参加店舗は高崎まちなかオープン・カフェ推進協議会（以下、協議会）の定める運用基準に従い、原則店舗の前面でオープンテラスを設けており、ここでの賃料収入（出店者1店舗2万円の会費（テナント料）を協議会に納めている）を清掃や環境美化の費用に充てている。



写真 4-1-1 実施時の様子（高崎市資料¹より引用）

¹高崎まちなかオープンカフェ推進協議会：高カフェ HP（<http://www.takasakicci.or.jp/takacafe/>）（2014年12月1日閲覧）

表 4-1-1 事例概要（筆者作成）

名称	高崎市まちなかオープン・カフェ	所有者	高崎市・群馬県
所在地	群馬県高崎市	管理・運営者	高崎市 高崎まちなかオープン・カフェ 推進協議会
空間タイプ	市道・県道	組織形態	行政・協議会
管理法	道路法・道路交通法	管理委託形式	道路占用許可
都市タイプ	地方都市中心市街地	活動内容	オープン・カフェの運営 道路の維持管理 緑化事業 清掃活動 等
事業手法	道路占用・道路使用		
用途地域	商業地域		
事業面積	-	利用者参加	×
事業主体	高崎市 高崎まちなかオープン・カフェ 推進協議会	主な関連計画	都市再生整備計画 高崎市就寝市街地地区
供用開始	2013 年	周囲との連携	地域イベントへの協力 等

表 4-1-2 事業経緯（高崎市の資料²より引用）

	高崎市	高崎商工会議所等
2012.1～	事業の企画立案	
2012.7～	オープン・カフェ推進協議会の設置	
2012.9		社会実験の実施
2012.11～	都市再生整備計画の協議・同意・変更	
	特例道路占用区域の指定（占用主体の選定）	
2013.3		道路占用許可の申請
2013.4	道路占用の許可	
		オープン・カフェ運営開始

²高崎市（2013）：国土交通省都市局主催官民連携制度活用セミナー講演資料（PPT 資料）

2) 事業の対象範囲

下記の図 4-1-1 の範囲において、図 4-1-2 のように各箇所での実施範囲を定めている。

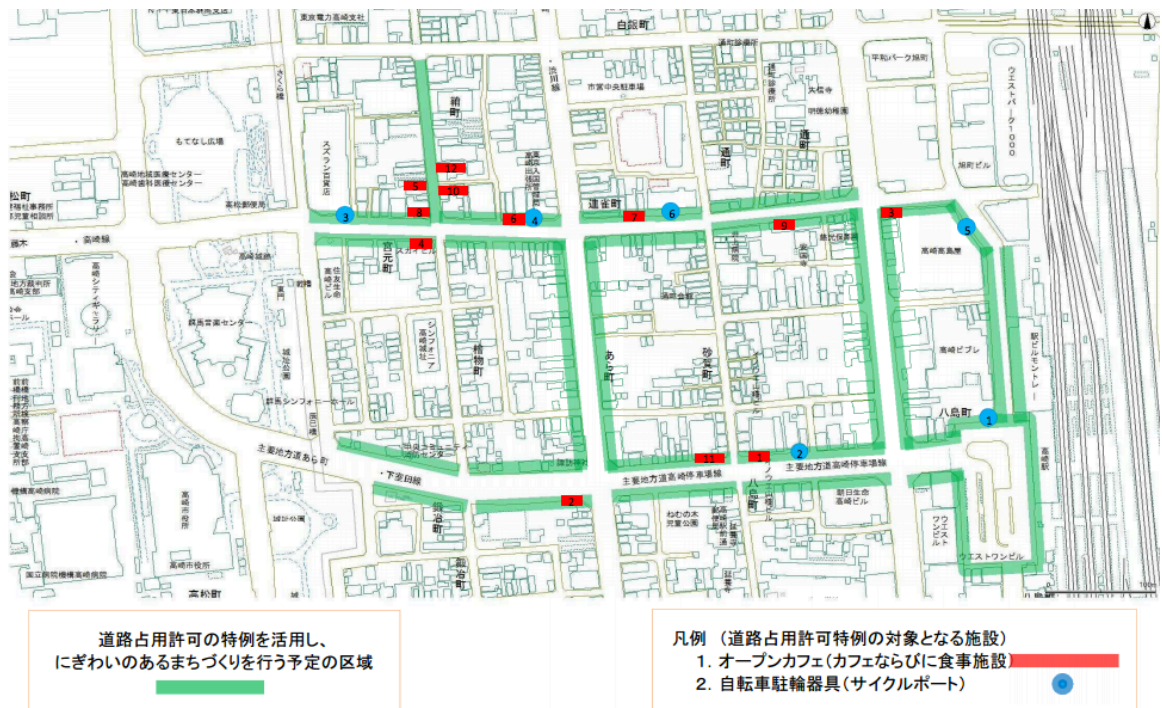


図 4-1-1 オープン・カフェ事業を実施する箇所の配置図（高崎市の資料³（p.7）より引用）

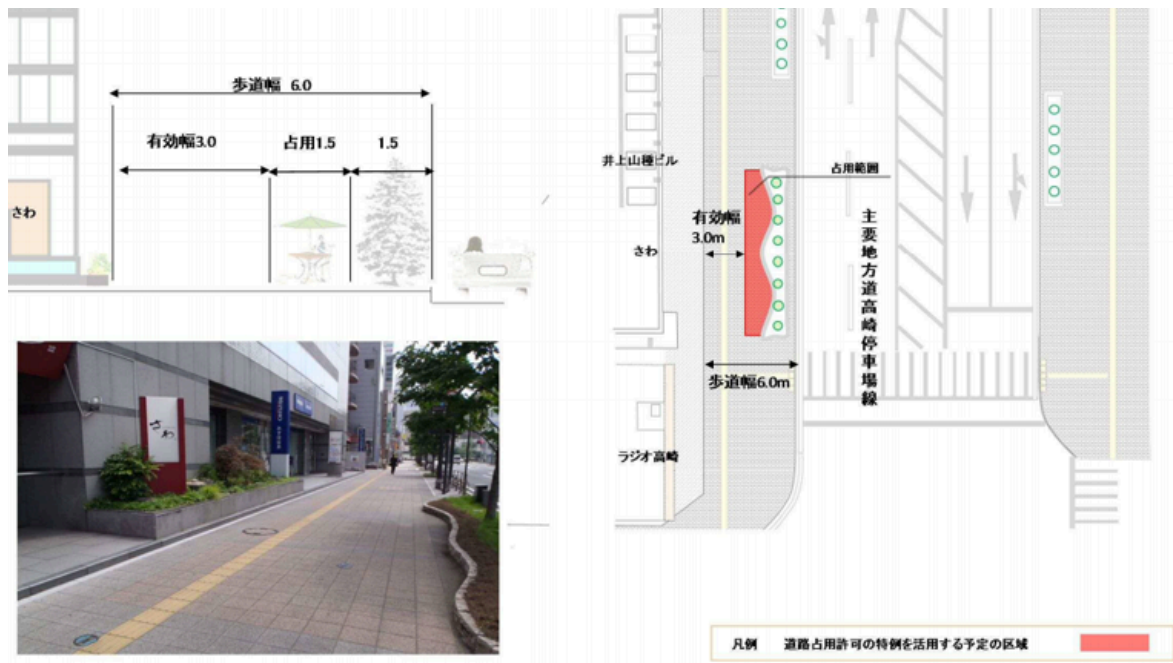


図 4-1-2 各箇所でのオープン・カフェの実施計画図（高崎市の資料³（p.8）より引用）

³高崎市（2013）：都市再生整備計画（第5回変更）高崎市中心市街地地区

3) 活動の内容

1. 事業の位置づけ等について

既存の都市再生整備計画（計画期間 2011 年度～2015 年度）を変更し、計画区域の整備方針のうち、「まちなか回遊性の向上」における関連事業としてオープンカフェ事業を位置付けている。また、道路占用許可特例（都市再生特別措置法 46 条 10 項）を活用して「オープンカフェ（カフェならびに食事施設）の設置」を行っている。

2. 道路占用について

都市再生整備計画の計画期間に準じ、道路占用許可特例の期間を 3 年間（2013 年度～2016 年度）に設定し、更新は都市再生整備計画の更新に伴い実施する予定となっている。占用物件はテーブル（パラソル付き）、椅子（道路法第 32 条第 1 項第 7 号のうち、道路法施行令第 7 条第 8 号、食事施設、購買施設その他これらに類する施設として占用を許可）となっており、占用範囲をテーブル、椅子、パラソルの個々で占用するのではなく、「建物間口×占用可能奥行」分の占用面積でエリアとして申請をしている。オープン・カフェに必要な物品がそのエリア内に占用されている考え範囲が定められている。なお、オープン・カフェは既存店舗の一部として取り扱っているため、改めて食品衛生法の許可を得ることは必要ない。

3. 占用料等の支払いについて

道路管理者へは道路占用料、警察への道路使用料の許可申請費用、キャンペーンの実施（広告宣伝）費用等が必要となっている。オープンカフェは地域の気候に合わせて、4 月～11 月に 8 ヶ月間の実施となり、県道の占用料（5 店舗分）は 105,035 円（8 ヶ月分）、市道の占用料（6 店舗分、市道については 1/2 減免措置を実施）は 63,780 円（8 ヶ月分）が必要となる。また、店舗地先利用のため、インフラ、ライフライン、建築物のコストはかからず、テーブル、椅子等は協議会の事務局である高崎商工会議所が一括購入し（経費は市からの補助金）、各店舗に無償貸与している。事業実施期間中は、基本的には各店舗の敷地内で備品が保管されている。

4. 協議会への加入について

協議会に入っていないメンバーが椅子やテーブルを設置した情報を入手した場合には、協議会及び道路管理者に報告することとなっているが、その場合は協議会への参加を促すという形で対応している。

4) 推進体制

協議会は、高崎商工会議所、中心市街地商店街、出店者（カフェ経営者等）、高崎料理飲食業組合連合会、行政機関（高崎市産業政策課）によって構成されている。協議会の中では商工会議所がリーダーシップをとって推進しており、社会実験の実施にあたっては商工会議所が検討体制づくり（協議会の委員選定）、出店者の調整、出店ルール決定、物品（パラソル等の機器）手配等を行っている。また周辺店舗等関係者との意見調整に向けて、食事施設等の占用許可基準等について「H23.10.20 国道利第 20 号通知」の規定に基づき、飲食店や商店街の関係者を委員に迎えて意見調整を図る「地方公共団体を含む地域住民・団体等の関係者からなる協議会等」を組織した。占用許可の申請についても、各店舗で占用許可の申請を出すのではなく協議会として一体的に申請を出している。さらに、オープンカフェに起因する通行者や通行車両への事故に対しては、占用主体である協議会で保険に加入し、事故への対応に備えている。また「高崎まちなかオープンカフェ運用基準」を定め、「衛生管理には十分に注意を払い、万一食品衛生法に基づく規制に係る違反等が発生した場合は、全て出店者の負担と責任において対処します。」「屋外においては、調理を行わず、また、火気を使用しません。」等の衛生管理や安全性への配慮に関する事項を設けている。

表 4-1-3 道路の占用及び使用に関する手続きの窓口（高崎市の資料²より引用）

行政窓口	高崎市商工観光部産業政策課
道路占用許可	群馬県高崎土木事務所 / 高崎市建設部管理課
道路使用許可	高崎警察署

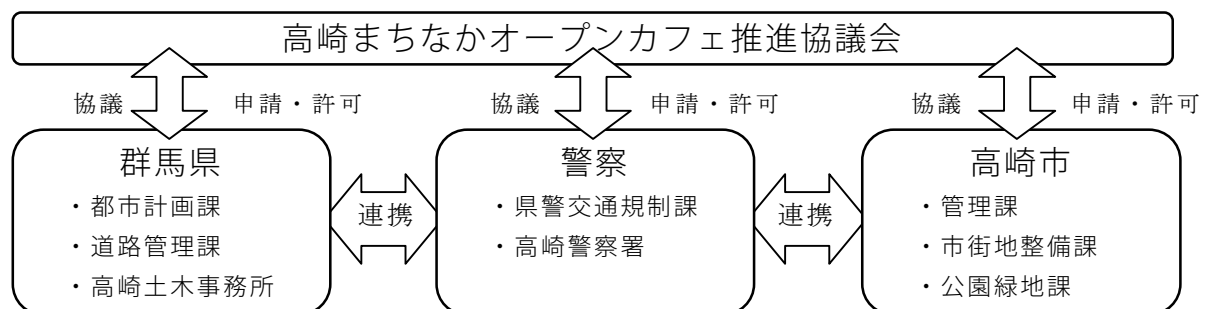


図 4-1-3 事業関係者の体制図（高崎市の資料²より引用）

5) 整備・活用の特徴

- ① 商工会議所が事務局として、推進主体の中心となり、多様な主体（高崎市役所各課、商工会議所、商店経営者等）による議論と社会実験、事業の成果を踏まえ、着実に参加店舗を増やしている（社会実験時 10 店舗→本実施時 12 店舗→2014 年 10 月現在 16 店舗）。
- ② 事業に必要な備品購入や保険加入、出店ルール等の運用等については、様々な関係者が関わる推進主体により一括して行われている。
- ③ 都市再生整備計画に位置付けられた事業主体として、同計画に位置付けられている事業を推進している。
- ④ 共通のデザインのパラソル、テーブル、椅子を占有主体が提供することにより、まちなかの景観に一体性を生んでいる。



写真 4-1-2 各箇所の実施イメージ（高崎市資料¹より引用）

4-1-2. 新宿モア 4 番街オープン・カフェ事業（東京都新宿区）

都市再生特別措置法による道路占用許可に基づくオープン・カフェ事業（大都市都心部）

1) 事業の概要及び経緯

新宿駅前商店街振興組合が主体となり、新宿区が全面的に活動の支援を行っている。実施地区は東京都新宿区の新宿三丁目、2本の幹線道路（靖国通り、新宿通り）の間に位置する区道が対象である。対象地区では、1986年に新宿区と新宿駅前商店街振興組合で「新宿モア街づくり協定書」を締結、1990年には「区道の維持に関する協定」を締結し、官民連携によるまちづくり活動がスタートした。その後、違法駐車や放置自転車、ホームレスによる占拠等が問題となり、道路の適正利用の為の措置として、2004年からオープン・カフェの社会実験が実施される。7年間に渡り社会実験としてオープン・カフェを実施してきたが、道路上の店舗設置の法的根拠が曖昧なことや仮設建築物に限られる等の課題をはらんでいた。そこで、2011年の都市再生特別措置法の一部改正（道路占用許可基準の特例を創設）を契機に、本格実施に踏み切り、2012年に全国初の公道上の常設オープン・カフェとして本格実施に至った。本格実施にあたって都市再生整備計画の策定が行われたが、道路占用に関しては7年間の社会実験の蓄積があったため、警察や消防との協議も長年の状況を理解した上で進められた。事業開始までの経緯を表4-1-4に示す。この事業では、歩道のみでなく車道も含めた占有であり歩行者が安全にアクセスできる配置となっている。オープン・カフェは原則、年中無休で営業している。事業の概要及びオープン・カフェの営業時間を表4-1-5、表4-1-6にそれぞれ示す。

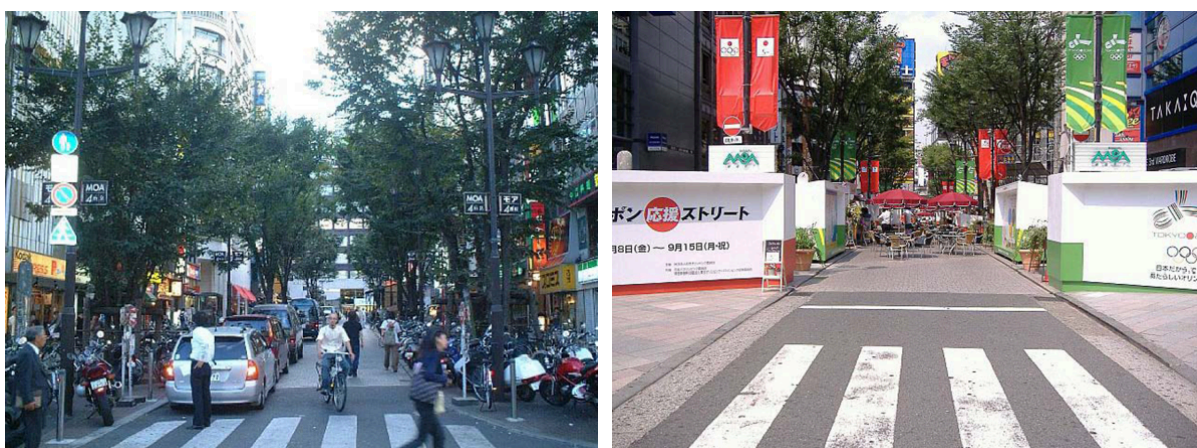


写真 4-1-3 オープン・カフェ実施前の様子（左）と実施後の様子（右）（新宿区の資料⁴より引用）

⁴新宿区（2013）：道路を活用したオープンカフェ事業，都市再生特別措置法に基づく官民連携制度の推進検討調査報告書【参考資料】，p.7

表 4-1-4 事例概要（筆者作成）

名称	新宿モア 4 番街オープン・カフェ	所有者	新宿区
所在地	東京都新宿区	管理・運営者	新宿区 新宿駅前商店街振興組合
空間タイプ	区道	組織形態	行政・任意団体
管理法	道路法・道路交通法	管理委託形式	道路占用許可
都市タイプ	大都市都心部	活動内容	オープン・カフェの運営 道路の維持管理 緑化事業 清掃活動 等
事業手法	道路占用・道路使用		
用途地域	商業地域		
事業面積	-	利用者参加	×
事業主体	新宿区 新宿駅前商店街振興組合	主な関連計画	都市再生整備計画 新宿駅・四ツ谷駅周辺地区
供用開始	2013 年	周囲との連携	地域イベントへの協力 等

表 4-1-5 事業経緯（新宿区の資料⁴（p.10）をもとに筆者作成）

	東京都公安委員会 新宿警察署	新宿区 新宿区（道路管理者）	新宿駅前商店街振興組合
2005.10		社会実験としてオープン・カフェを設置	
2011.3		都市再生整備計画を策定	
2011.10	都市再生特別措置法が一部改正（道路空間を活用して道路占用の特例制度が創設） ※新宿区は、継続的に取組みを実施する方策として道路占用許可の特例制度を活用したオープン・カフェの事業実施を企画。		
2012.4	関係機関の協議開始		
2012.9			新宿駅前商店街振興組合によるオープン・カフェ等の事業計画の策定、自主審査基準、ルールの整備
	特例道路占用区域の指定）について、東京都公安委員会から同意		
2012.10	所轄警察署（新宿警察署）特例道路占用区域の指定について協議成立	特例道路占用区域を公示、占用主体の選定	新宿区及び新宿駅前商店街振興組合による協定書の締結
			占用許可申請
		道路占用許可	
2012.11	オープン・カフェのオープン		

2) 事業の対象範囲

下記の図 4-1-4 の範囲において、図 4-1-5 のように実施範囲を定めている。

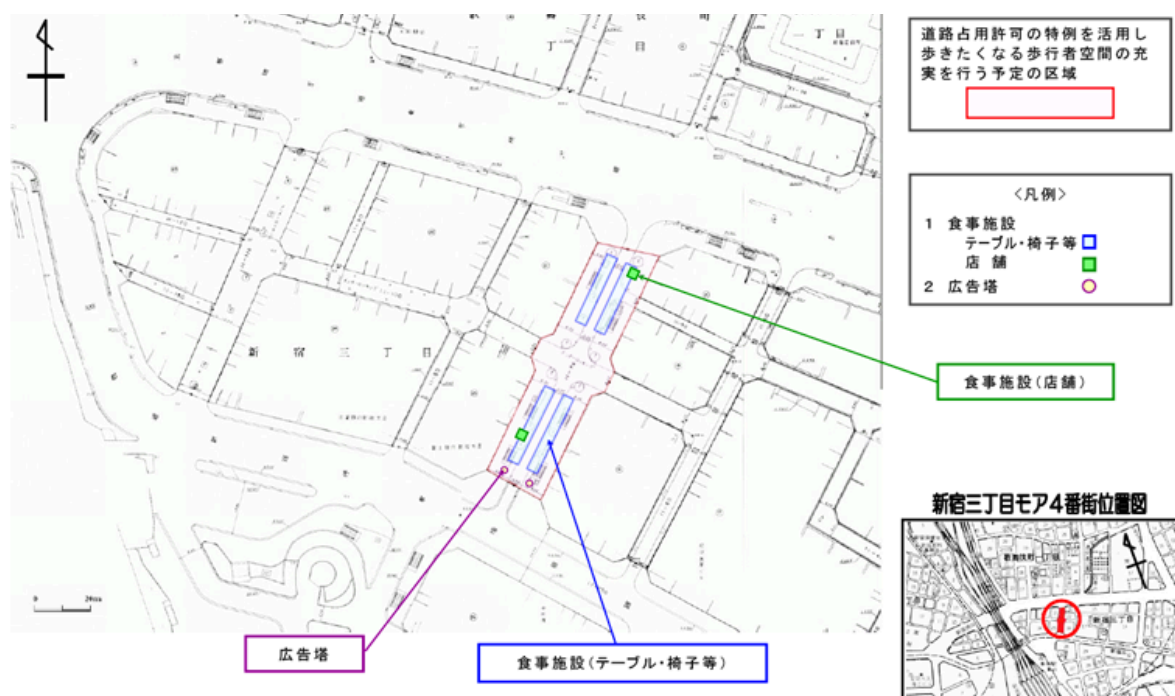


図 4-1-4 オープン・カフェ事業を実施する箇所の配置図（新宿区の資料⁵より引用）

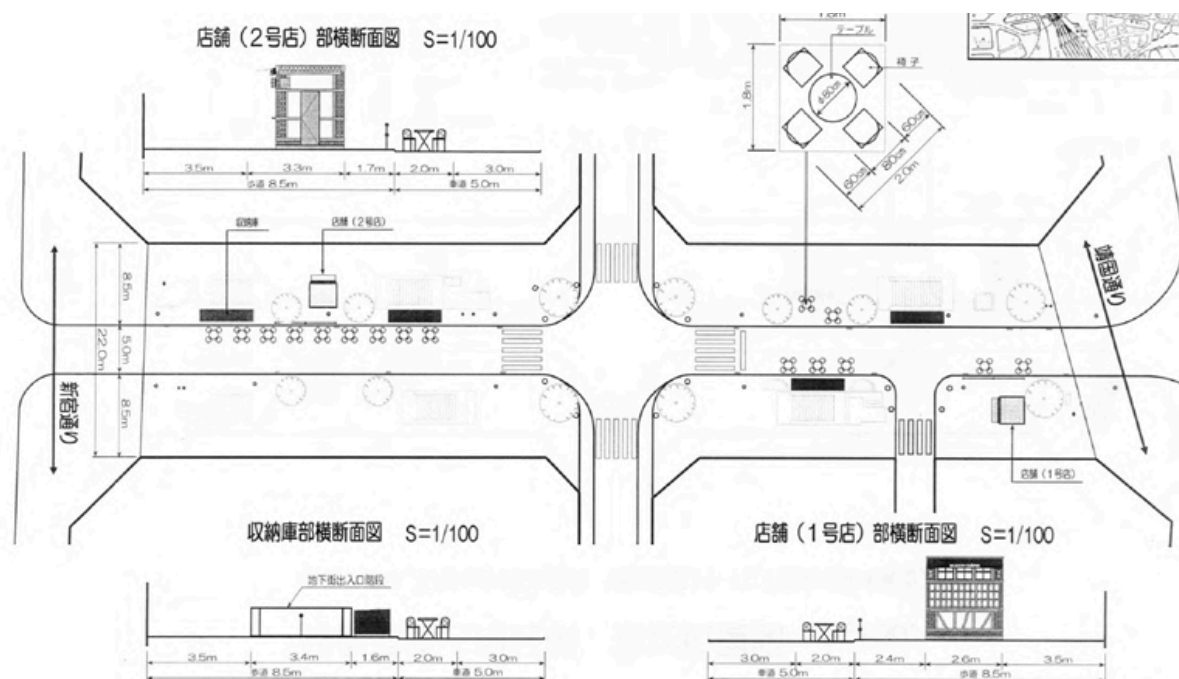


図 4-1-5 各箇所でのオープン・カフェの実施計画図（新宿区の資料⁶より引用）

⁵新宿区（2013）：都市再生整備計画（第2回変更）新宿駅・四ッ谷駅周辺地区, p.7

⁶新宿区みどり土木課（2013）：新宿モア街・計画～実現までの経緯 説明資料第1版, p15

3) 活動の内容

1. 事業の位置づけ等について

道路占用許可の特例を受けるにあたり、都市再生整備計画（計画期間 2011 年～2015 年）の中にオープン・カフェ事業に関する内容が追記された。

2. 道路占用について

この事業の中では占用物件として、店舗（食品販売）、テーブル、椅子、フラワーポット、テーブル・椅子の収納庫、広告塔 4 基（野立て広告）（塔 2 基、ポール 2 基）の物件が許可されている。また、道路上に食事施設等の範囲のわかるカーペットを敷設しており、食事施設等は 2 か所の場所ごとに赤・青にして、パラソルは赤系（えんじ色）の色付けをしている。店舗や収納庫の設置に関しては、道路の地下に地下街があり、その出入口階段があるため、階段出入口背後等の歩行者交通の支障の少ないところに設置されている。歩道は歩行者通路の有効幅員 3.5m 以上、車道は自動車通路の有効幅員 3.0m が確保されている。デジタルサイネージ 2 機が、新宿駅側の入り口部分（新宿通りに面する）に新宿通側に表面を向けて設置されているが、モア 4 番街は、靖国通り側から新宿通りに向けての一方通行であり、自動車運転者からは広告版の裏面しか見えないようになっている。

3. 事業費について

この事業では新宿駅前商店街振興組合が占用主体となっており、年間 120 万円の道路占用料を支払っているが、カフェ事業者からの年間 720 万円の賃料収入がある。この収入を財源として、道路や周辺の清掃や地域イベントへの協力等も積極的に行っている。事業費の内訳を表 4-1-6 に示す。

表 4-1-6 事業費の内訳（新宿区の資料⁴（p.13）をもとに表として整理）

分類	科目	金額（単位：円）
イニシャルコスト	水道、排水設備	1,260,000
	電気設備	2,420,000
	建築物（店舗）、収納庫	10,000,000
ランニングコスト	道路占用料（年間） （道路環境の維持向上経費含）	1,200,000
収入	カフェ事業者からの賃料（年間）	7,200,000

4) 推進体制

事業推進のために、占用主体である新宿駅前商店街振興組合に加えて、新宿区の関係各課と新宿警察署、新宿消防署とで協議会が設立されている（図 4-1-3）。占用主体の選定に際しては、違法駐車対策や放置自転車対策に継続的に関わることができ、かつ、道路環境の維持向上のためのオープン・カフェを無休で実施することが可能な占用主体として、地元商店街以外には難しいことから、選定委員会の設置、提案募集及び選定委員会による審議を省略し、地元の新宿駅前商店街振興組合が占用主体として選定された。常設化に至る以前の 7 年間に渡って社会実験を実施してきた実績も高く評価された。

また、社会実験時には、道路環境の改善策であったことから道路占用料は免除されていたが、現在は区条例も改正し、食事施設等の占用料を徴収している。徴収した道路占用料は、占用主体による道路環境の維持向上に資する活動支援費用に充てることとなっており、本事業への区の一般財源の充当軽減に寄与している。商店街振興組合は、この事業の中でブロック舗装の修繕費用の負担、街灯の設置・管理、防犯カメラの設置や防犯パトロールや報知自転車の指導啓発、放置自転車への札付け、定期的な道路清掃も実施している。

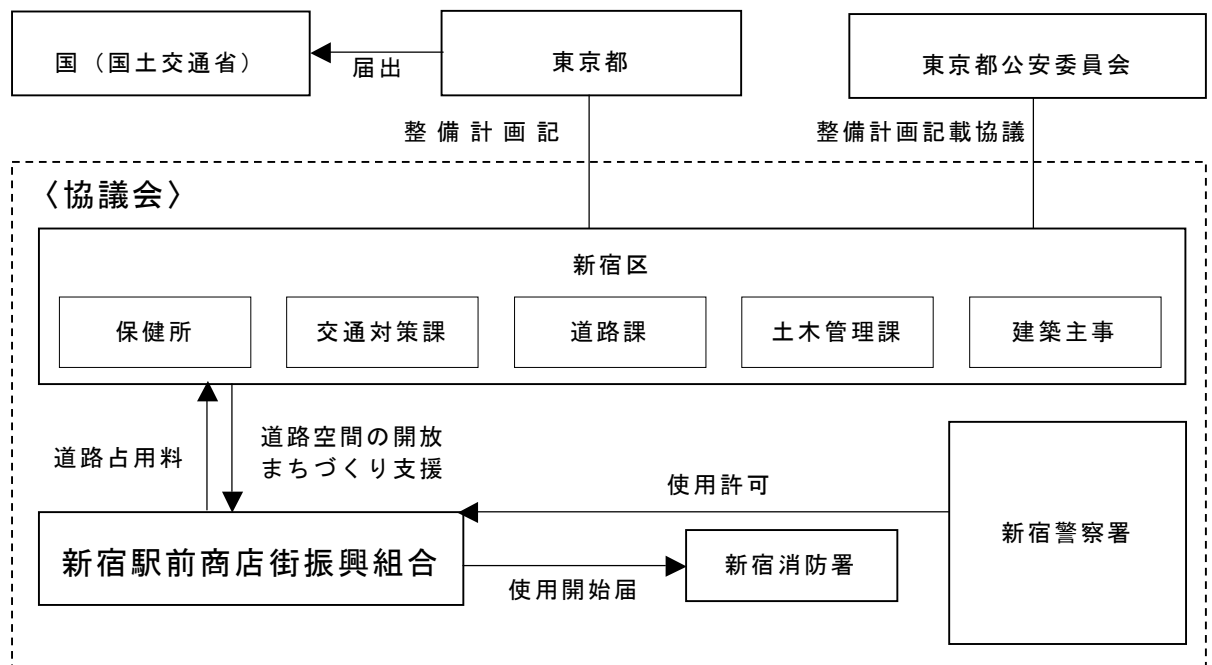


図 4-1-6 事業関係者の体制図（新宿区の資料⁴（p.12）をもとに図として整理）

5) 整備・活用の特徴

①行政と地元商店街振興組合が連携して道路上にオープン・カフェを常設した日本初の事例であるが、年社会実験を積み重ねていた事もあり、行政、商店街振興組合、警察、消防、保健所といった関係組織の間に信頼関係が構築されていた。

②社会実験時期の効果は以下の通りであり、来街者への安全・安心感が供与され、オープン・カフェとしての道路空間の活用が多くの人に評価される土壌を形成した。

1. 約 100m の区間に実験前に存在していた違法駐車車両（10～20 台）が、皆減した。
2. 歩道や車道上に約 200 台あった放置自転車が 10 台程度まで減少した。
3. 放置ゴミと共に 20 人程度のホームレスの荷物により不法に占拠された状態であったが、所轄警察署や新宿区福祉担当部課との合同見回りで改善効果が見られた。

③カフェの収益の一部を周辺的环境整備に充てることで、事業利益を地域に還元する仕組みが実現された。

④元々は違法駐輪や違法駐車対策の社会実験として始まったが、現在は道路環境の改善にとどまらずカフェの存在によりまちの賑わいの創出や地域との協働体制の確立といった点でも成果が生まれている。



写真 4-1-4 オープン・カフェの様子（筆者撮影）

4-2. 公園及び広場の新設よる公共的空間の整備・活用事例

4-2-1. 北鴻巣駅西口地区土地区画整理事業（埼玉県鴻巣市）

土地区画整理事業 + 住民組織のエリアマネジメントによる公共的空間創出事業

1) 事業の概要及び経緯

この事業は埼玉県鴻巣市の JR 北鴻巣駅に隣接する約 9.3ha の土地を土地区画整理事業によって整備し、その中で生まれたすみれ野中央公園と歩行者専用道を中心とする公共的空間の管理・運営を住民主体のエリアマネジメント組織（NPO 法人）が担っている事例である。土地区画整理事業の実施にあたり、まちづくりコンサルタントの（株）サポートが業務代行方式で事業を推進し、環境デザイナーで筑波大学准教授の渡氏と連携してまちのコンセプトづくりや公共空間を軸とした土地利用を実現している。具体的には、地区内の公共用地を集約した約 4,000 m²の公園を駅に近接して配置し、その公園が積極的に活用されるための附属施設（集会所やスポンサー花壇、時間貸し駐車場等）を設置している。また、この公園を中心とした地区内の歩行者専用道や各宅地の庭の植栽等についても景観のガイドラインを定め、地区住民が主体となったエリアマネジメント組織が公園の管理やガイドラインの運用を行っている。これについては、事業期間中から住民組織による公園の自主管理を想定し、住民主体のエリアマネジメント組織立ち上げに向けた準備作業（必要な人材の発掘、組織としての実績づくり、行政との事前協議等）を、区画整理事業を推進した民間事業者が実施しており、事業完了後、住民主体のエリアマネジメント組織が公園の指定管理業務を市から受託するという流れで実現している。この組織は、公園の維持管理事業を主としながらも、景観のガイドラインの運用や地域住民の交流促進イベント開催といった活動を展開し、愛される地区づくりを目指して活動している。



写真 4-2-1 中央公園の様子 1（（株）サポートより提供）

表 4-2-1 事例概要（筆者作成）

名称	すみれ野中央公園	所有者	鴻巣市
所在地	埼玉県鴻巣市	管理・運営者	NPO 法人エリアマネジメント北鴻巣
空間タイプ	都市計画公園	組織形態	NPO 法人
管理法	都市公園法	管理委託形式	指定管理者制度
都市タイプ	地方都市郊外住宅地	活動内容	公園の維持・管理 公園整備イベントの開催 季節イベントの開催 駐車場・駐輪場の管理業務 集会所の管理・運営 等
事業手法	土地区画整理事業		
用途地域	第一種中高層住宅専用地域		
事業面積	約 4,400 m ²	利用者参加	◎：整備段階／活用段階
事業主体	北鴻巣駅西口地区土地区画整理組合 株式会社サポート（業務代行者）	主な関連計画	北鴻巣駅西口地区 地区計画
供用開始	2009 年	周囲との連携	イベント時の企画 等

表 4-2-2 事業経緯（北鴻巣駅西口土地区画整理組合の資料⁷（p.3）をもとに表として整理）

2004.8	北鴻巣駅西口土地区画整理組合設立準備会 設立総会
2004.11～2005.9	地権者戸別ヒアリング実施（1～3 回）
2004.12	組合設立認可
2005.1	北鴻巣駅西口土地区画整理事業施工に伴う業務委託に関する協定締結
2005.3	仮換地指定（指定率 100％）
2005.5	起工式（地鎮祭）
2008.1	NPO 法人エリアマネジメント北鴻巣設立認可
2008.10	使用収益の開始（全域）
2009.4	まち開き（まち開きイベント開催）
2009.4	すみれ野中央公園指定管理者業務 受託（NPO 法人）
2010.12	区画整理登記完了
2011	組合解散認可

⁷北鴻巣駅西口土地区画整理組合：北鴻巣 暮らしの手引き（花とおはなしできるまち 北鴻巣すたいる）

2) 事業の対象範囲

土地区画整理事業によって新設される街区公園の多くは、設計標準や開発指針に基づいた、利用者アクセスの公平性確保の観点から、一定の面積や宅地数ごとに分散させて整備する場合が多い。しかし北鴻巣地区では、サイトプランニングを担当した環境デザイナーと、業務代行者である都市計画コンサルタントの連携によって、中央公園と住民との接点を極力増やし、住民が中央公園を「自分ごと」として捉えられるよう動線的、視覚的に連続性が感じられる集約型の配置計画としている。さらに調整池を地下化し、中央公園の外周長を増やす（幅約 175m×奥行き約 25m）ことで中央公園に面する宅地を増やし、中央公園と宅地との間に借景の関係性を構築している。また、中央公園に面さない住戸に対しても、前面道路の突当りにアイストップとして中央公園が見えるよう計画されている。

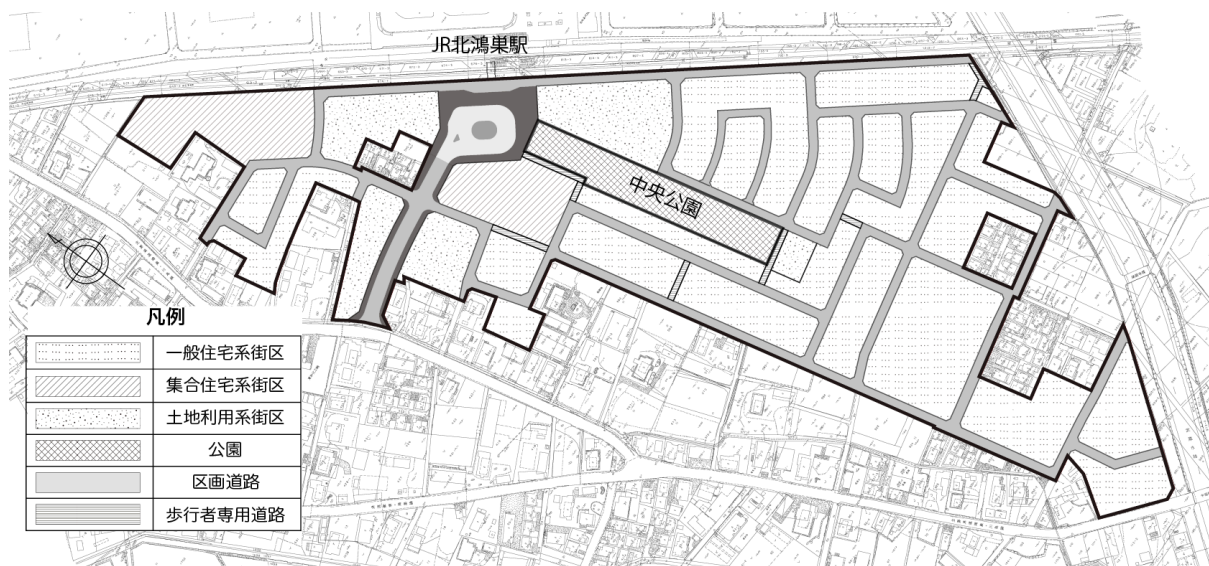


図 4-2-1 土地利用計画図（(株) サポートの資料⁸より引用）



図 4-2-2 中央公園の修景計画図と隣接宅地の街角花壇（(株) サポートの資料⁷より引用）

⁸ (株) サポート（2012）：事業に込めた 4 つの想い～北鴻巣駅西口土地区画整理事業～，区画整理，（公社）街づくり区画整理協会，pp.12-16

3) 活動の内容

エリアマネジメント組織では正会員が各部会の中心的役割を担い、以下に記載した各種の事業を実施しており、主に公園の維持管理を行うまちづくり部会以外にも、ガイドラインの運用を行う景観指導部会やスポンサー募集、視察対応を行う広報活動部会等、単なる公共空間の指定管理業務にとどまらず多様な活動を展開している。地域住民の交流促進イベント等も積極的に開催する事で、その舞台となる公共空間や地区への愛着を育んでいる。この地区は土地区画整理事業によって整備された地区であるため、公共空間を軸とした土地利用計画が実現され、日常の生活動線において公園と地域住民との接点が大きくなるよう配慮されている点が非常に重要な特徴である。さらに、公共空間と宅地との間に景観的一体感を創出し、それをエリアマネジメント組織が運用するガイドラインによって維持する事で質の高い空間を実現、維持している。また、空間整備の段階から、時間貸し駐車場の配置やスポンサー花壇の設置、有料で貸出可能なスペックの集会所の建設等、事業完了後のエリアマネジメント組織の財源確保につながる仕掛けを施している。このように、土地区画整理事業の計画段階から環境デザインの専門家と連携した事で、まちのコンセプトの明確化や公共空間を軸とした土地利用計画、事業完了後の環境維持に向けた取り組み等が実現していると言える。

表 4-2-3 エリアマネジメント組織の活動内容（北鴻巣駅西口土地区画整理組合の資料⁷（p.34）より引用）

部会名称	活動内容
A.広報活動部会 【組織統括部門】	1.視察対応（まちの紹介） 2.スポンサー企業報告資料作成及び募集 3.イベント告知、各種案内活動(広報) 4.公園の指定管理者制度検討
B.資金計画部会 【資金管理部門】	1.会費徴収及び案内送付 2.日々の資金管理（予算の消化状況報告） 3.決算報告（総会）及び事業報告（件） 4.収入管理(スポンサー花壇振込案内等)
C.まちづくり部会 【維持管理部門】	1.スポンサー花壇、テラコッタ、コモンガーデン、公園植栽の維持管理 2.ストリート花壇植替イベント、地域クリーン活動 3.アップルパーク駐車場の芝目地メンテナンス
D.イベント部会 【クリエーション部門】	1.各種イベントの企画・運営（ラジオ体操、クリスマスイベント、交流会等）
E.景観指導部会 【住環境管理部門】	1.建築外溝ガイドラインによる地区内建物・外溝の審査及び指導 2.防犯パトロール兼巡回、パトロール中の軽微な清掃（ゴミの確認）

4) 推進体制

事業完了後の公共的空間の管理・運営を担っているエリアマネジメント組織は、基本的にはすみれ野地区に住む住民が主体となって組織の運営をおこなっている。主な活動は公園の維持管理や地域住民の交流促進イベントの開催、景観ガイドラインの運用等であるが、植栽に関する知識を持つ人（樹木医）、ガイドラインの運用に関わる建築の知識を持つ人（建築士）、組織の経理ができる人（税理士）といった専門的な知識やスキルを必要とする人材を、住民の中から発掘し組織運営の担い手として育てている点も、大きな特徴である。組織の拠点は、地区内の集会所の一部を事務局として利用しており、事務局に常駐する担当者（事務局長 1 名と事務スタッフ 1 名、計 2 名のシフト制）については月額で給与を支払っているが、それ以外は参加した作業（公園の植栽管理作業等）に対してアルバイト料を支払うという形をとっている。運営会議の出席や季節イベント開催時の準備等に関しては、原則、ボランティアである。エリアマネジメント組織では 4 つの会員種別（正会員、一般会員、賛助会員、ボランティア会員（住民は正会員もしくは一般会員））を設け、種別ごとの権利と責任を明確化することで、会員の不平不満の原因を解消している。正会員は活動部会に所属して中心的な役割を担って活動を進めている。また、会議への参加や季節イベントの準備等はボランティアであるが、月 1 回の公園管理イベントへの参加に関しては、アルバイト料を支払う事で組織としての利益を会員である住民に還元し、資金の使途の透明化やモチベーション維持の一助としている点も特徴の 1 つである。

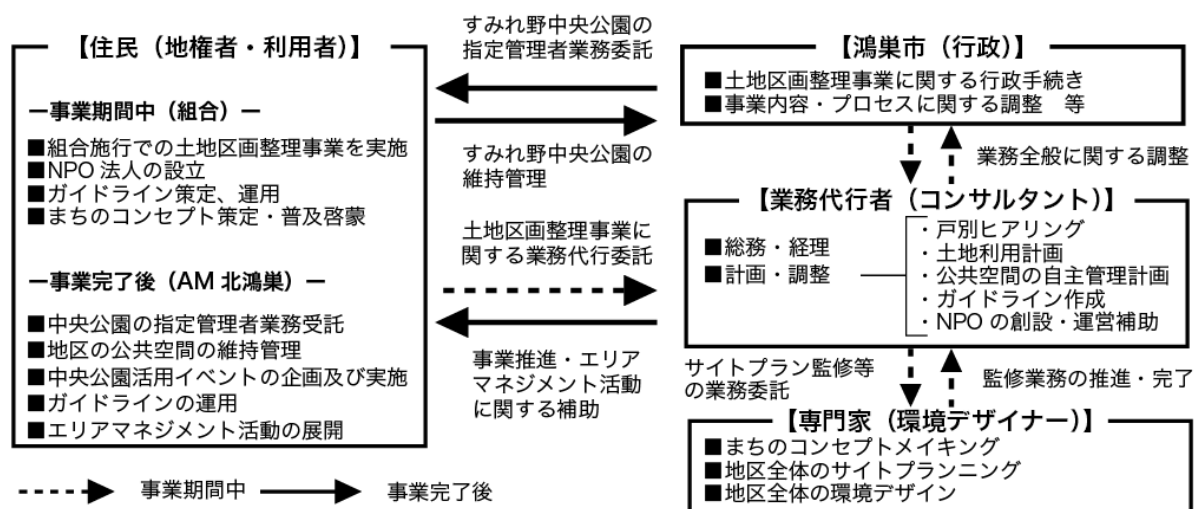


図 4-2-3 事業関係者の体制図（筆者作成）

5) 整備・活用の特徴

- ①土地区画整理事業であることを活かし、空間の整備段階から公共的空間を軸とした土地利用計画を作成し、それに必要な建築及び設備面での形態やルールを形成した
- ②土地区画整理事業を契機として、公共空間（公園や歩行者通路）の整備から住民主体のエリアマネジメント組織（NPO 法人）による自主管理、交流イベント等の活用までを戦略的な事業プロセスにより実現した。
- ③区画整理の事業期間中から、将来的に公共空間を住民自らの手で管理運営していく事を想定し、エリアマネジメント組織立ち上げに向けた準備を進めてきた。
- ④エリアマネジメント組織の立ち上げや初期の運営等に関してはコンサルが主体となって推進したが、現在では基本的に住民自身の手によって組織が運営されている。
- ⑤単なる公園の指定管理業務にとどまらず、住宅の敷地も含めた景観ガイドラインの運用や地域住民の交流促進イベントの開催等、質の高い居場所づくりの活動を展開している。
- ⑥組織の運営に必要な専門的な知識やスキルを持った人材を、地区の住民の中から発掘し、活動の担い手として育てている。



写真 4-2-2 中央公園の様子 2（筆者撮影）

4-2-2. グランドプラザ整備事業（富山県）

道路の付け替えによるまちなか広場の整備と公物管理法での位置づけ解除による自由度の高い管理・運営

1) 事業の概要及び経緯

グランドプラザは富山市の中心市街地、総曲輪地区に位置する広場である。この事業は、2007年2月に認定を受けた富山市中心市街地活性化基本計画の中に位置づけられた27の事業のうちの1つである。現在の広場に隣接する、総曲輪通り南地区と西町・総曲輪地区の2地区で再開発事業が計画されており、この2地区の再開発事業に合わせて事業区域内に通っていた市道を中央に集約し、両側の再開発ビルをセットバックさせることで広場空間を創出した事例である。事業の計画段階では、市民が参加するグランドプラザ活用委員会の中で事業計画及び完成後の広場の運営検討を行われ、その議論と平行しながら富山市と設計者、運営者の間で空間の設計に関する議論が行われた。設計段階では、富山市と隣接する2つの再開発地区との間で具体的な権利関係や意匠等の調整を行うとともに、完成後の運営の基準となる富山市まちなか賑わい広場条例を制定した。空間活用の自由度を高めるために道路法上の道路認定を廃止し、都市計画法及び都市公園法上の広場の指定も行っていない。また、壁を設けず排煙を確保した屋根とする等の工夫をすることで屋外広場とし、建築基準法や消防法による制限も極力受けないよう配慮している。



写真 4-2-3 グランドプラザ外観（筆者撮影）

表 4-2-4 事例概要（筆者作成）

名称	グランドプラザ	所有者	富山市
所在地	富山県富山市	管理・運営者	株式会社まちづくりとやま
空間タイプ	広場 (法的位置づけはしていない)	組織形態	株式会社
管理法	富山市まちなか賑わい広場条例	管理委託形式	指定管理者制度
都市タイプ	地方都市中心市街地	活動内容	広場の維持・管理 利用希望者への貸出業務 イベントの開催 駐車場の管理業務 関連施設の運営 等
事業手法	市街地再開発事業		
用途地域	商業地域		
事業面積	約 1,400 m ²	利用者参加	◎：整備段階／活用段階
事業主体	富山市 株式会社日本設計（設計者）	主な関連計画	富山市中心市街地活性化基本計画
供用開始	2007 年	周囲との連携	各種まちづくり活動 等

表 4-2-5 事業経緯（グランドプラザ事務所の資料⁹（p.3）をもとに表として整理）

2003.7	街なか活用懇話会にて、グランド通り再整備の検討が始まる
2004.8	（仮称）グランドプラザ活用委員会発足
2004.12	（仮称）グランドプラザ実施基本設計業務 指名プロポーザル
2005.6	（仮称）グランドプラザ実施基本業務委託契約
2005	「広場の整備費用の一部負担に関する協定書」、「広場の維持管理及び運営に関する協定書」締結
2005	富山市まちなか賑わい広場条例 制定
2006.5	工事着手
2006.8	愛称名をグランドプラザに正式決定（名称：富山市まちなか賑わい広場）
2006.11	グランドプラザ大型映像装置設置業務 公募型プロポーザル
2007.8	工事完了
2007.9	オープン（社会実験として市が管理・運営 ～2010）
2010.4	指定管理者制度により、（株）まちづくりとやまが管理委託を受ける

⁹グランドプラザ事務所：グランドプラザ使用案内

2) 事業の対象範囲

先述の通り、この広場空間は再開発事業を契機に付け替えを行った道路空間（廃道）を軸に設けられている。具体的には、元々2地区の間にあった道路が幅員約4.5m（市道①）であり、そこに総曲輪通り南地区内の幅員約5mの道路（市道②）、西町・総曲輪地区内の幅員約3.6mの道路（市道③）の2つを集約し、さらに建物をセットバックすることで、幅員約21m、延長65mの広場空間を整備している。道路の付け替えの流れを図4-2-4に、グランドプラザの平面を図4-2-5にそれぞれ示す。



図 4-2-4 道路の付け替えによる空間整備の計画図（参考文献¹⁰（p.22）より引用）

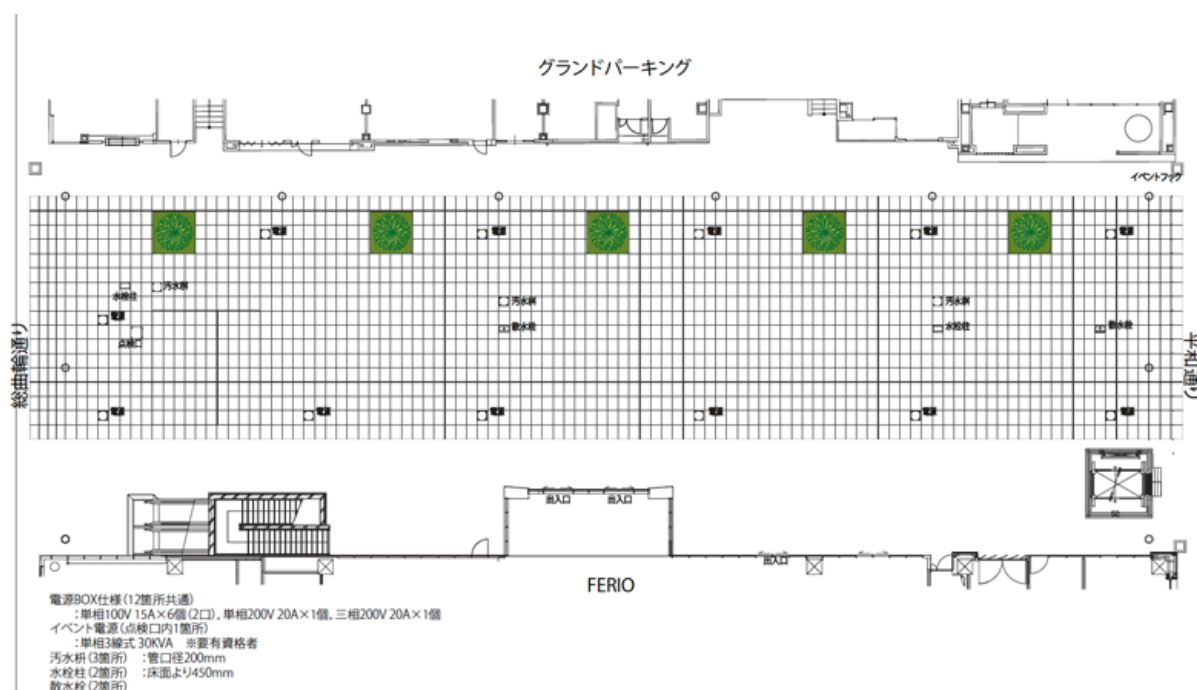


図 4-2-5 グランドプラザの平面図（グランドプラザ事務所の資料⁹（p.7）より引用）

¹⁰ 山下裕子（2013）：にぎわいの場 富山グランドプラザ 稼働率 100%の公共空間のつくり方，学芸出版社

3) 活動の内容

グランドプラザを管理・運営するまちづくり富山は自主企画のイベントも開催するが、外部からの持ち込み企画も非常に多く、年間で大小含めて 1,000 を超える企画が行われている。その礎を築いたのが、利用したいが資金がない市民団体や NPO とスポンサーとなる企業をつなぐマッチングイベントや、「使用目的が中心市街地の活性化にふさわしいかどうか」という占用許可の基準設定といった取り組みである。これらの仕組みにより、誰もがまずは使ってみようと思える文化を育て上げた。外部団体が広場を利用する際の料金表を表 4-2-6 に示す。

表 4-2-6 広場の貸出料金表（上：夏料金 下：冬料金）
（グランドプラザ HP <http://www.grandplaza.jp/application.html> より引用）

使用料金 (円・税別)			午前4時間 10:00～14:00	午後4時間 14:00～18:00	夜間4時間 18:00～22:00	全日12時間 10:00～22:00
専用使用	全面 (1年前より受付)	平日	¥ 28,000	¥ 35,000	¥ 35,000	¥ 70,000
		土日休日	¥ 80,000	¥ 100,000	¥ 100,000	¥ 200,000
	半面 (1年前より受付)	平日	¥ 20,000	¥ 25,000	¥ 25,000	¥ 50,000
		土日休日	¥ 56,000	¥ 70,000	¥ 70,000	¥ 140,000
	1/5面 (2ヶ月前より受付)	平日	¥ 12,000	¥ 15,000	¥ 15,000	¥ 30,000
		土日休日	¥ 24,000	¥ 30,000	¥ 30,000	¥ 60,000
行為使用	移動店舗・ パフォーマンス等 (1ヶ月前より受付)	平日	¥ 1,200	¥ 1,500	¥ 1,500	¥ 3,000
		土日休日	¥ 2,000	¥ 2,500	¥ 2,500	¥ 5,000
大型映像装置(専用使用時のみ)			¥ 12,000			

使用料金 (円・税別)			午前4時間 10:00～14:00	午後4時間 14:00～18:00	夜間4時間 18:00～22:00	全日12時間 10:00～22:00
専用使用	全面 (1年前より受付)	平日	¥ 21,000	¥ 26,000	¥ 26,000	¥ 50,000
		土日休日	¥ 60,000	¥ 75,000	¥ 75,000	¥ 150,000
	半面 (1年前より受付)	平日	¥ 14,000	¥ 17,500	¥ 17,500	¥ 35,000
		土日休日	¥ 40,000	¥ 50,000	¥ 50,000	¥ 100,000
	1/5面 (2ヶ月前より受付)	平日	¥ 6,000	¥ 7,500	¥ 7,500	¥ 15,000
		土日休日	¥ 12,000	¥ 15,000	¥ 15,000	¥ 30,000
行為使用	移動店舗・ パフォーマンス等 (1ヶ月前より受付)	平日	¥ 1,200	¥ 1,500	¥ 1,500	¥ 3,000
		土日休日	¥ 2,000	¥ 2,500	¥ 2,500	¥ 5,000
大型映像装置(専用使用時のみ)			¥ 12,000			

4) 推進体制

グランドプラザの管理・運営は当初から市民主体で行うことが想定されていたが、実際に運営を開始してからの問題点の洗い出し等を行ってから管理を移行する方が良いとの判断から、オープンから約3年間は富山市が直営で管理・運営を行った。その後、まちづくりとやまが指定管理者として管理・運営を引き継いだ。この3年の間に既に休日の稼働率100%を達成している。管理・運営を引き継いだまちづくりとやまは市民団体のGPネットワークと協働しながら活動を進めている。GPネットワークは広場設備の清掃ボランティアの募集やまちづくりセミナー等をはじめ、広場を利用するきっかけとなるイベントを企画する等、幅広く広場活用の活動に協力している。さらに、グランドプラザ活用委員会では構想期から学識経験者や市民も含めた広場の管理・運営体制の検討が行われてきており、グランドプラザ運営協議会では広場の運営方針や企画の協議等、具体的な個々の案件に関して関係者による議論が行われている。

資金面に関しては、運営事務所での人件費や家賃、自主イベント費等で年間約4,300万円が支出されている。それに対して広場の使用料収入は年間約1,300万円あり、差額分の約3,000万円を富山市が指定管理費として負担する形で経営が成り立っている。今後は市民による幅広い広場の利用や居心地の良い空間づくりのための管理を保ちつつ、可能な限り経営的に自立する方向性を模索していくことが求められている。

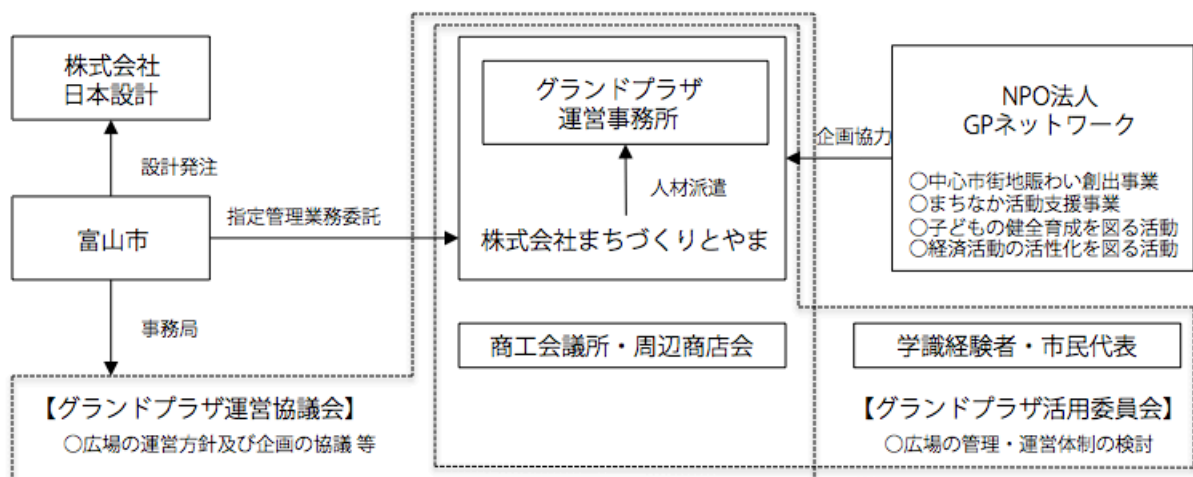


図 4-2-6 事業関係者の体制図 (筆者作成)

5) 整備・活用の特徴

- ①市街地再開発事業を契機に市道の付け替え及び隣接建物のセットバックによって、まちなかの中心部に広場空間を創出した。
- ②活用の幅を広げる為に道路の指定を廃止し、都市計画法や都市公園法における広場の指定も行わず、市独自の条例によって管理・運営を行っている。
- ③予算的にも余裕を持たせる（総工費約 15 億 2,000 万円／平米単価約 108 万円）ことで、空間の質の向上を図ると同時に、建築基準法や消防法の基準に配慮した設計で屋外広場の指定を受けることで、利用の自由度がより広げられた。
- ④占用許可に関しては「使用目的が中心市街地の活性化にふさわしいかどうか」を基準とすることで、より多くの人や団体がイベントや企画の主催者として広場を利用できるよう配慮している。
- ⑤利用に関する禁止事項をあらかじめ設けるのではなく、利用者間での配慮やモラルの向上によって居心地の良い空間を保つことを目標に掲げて実践し、効果を挙げている。



写真 4-2-4 グランドプラザ竣工時の様子
(グランドプラザ HP <http://www.grandplaza.jp/application.html> より引用)



写真 4-2-5 グランドプラザ内部の様子：夏（筆者撮影）

4-3. 中心市街地活性化事業での公共的空間の整備・活用事例

4-3-1. ぱていお大門整備事業（長野県長野市）

古い商家や蔵を一体的に改修し、多様な公共的空間を持つ中心市街地活性化拠点施設として再整備

1) 事業の概要及び経緯

この事業は、地区の歴史的建築物が残る一画の地権者及び建物所有者を含む住民組織から、まちづくり会社である株式会社まちづくり長野（以下、まちづくり長野）が、土地を事業用定期借地（建物は無償譲渡）によって借り受け、それらの建物を活かし公共的空間を軸とした中心市街地活性化の拠点施設として整備・活用した事例である。

ぱていお大門は、長野駅から北に伸びる中央通りと国道 406 号線が交差する善光寺の門前に位置している。この一帯はかつて宿場町として多くの善光寺参拝客等で賑わうとともに卸問屋が軒を連ねる問屋街でもあった。2000 年に土地の一角が売却されるという話が持ち上がったことをきっかけに、地権者など地元住民の組織である（有）長野大門会館がこの土地を取得した、活用案として、歴史ある民家や土蔵を活かした地域の活性化拠点として整備する計画がまとめられた。その後、事業主体を当時 TMO の指定を受けていた地域密着型のまちづくり会社、まちづくり長野に移した。まちづくり長野は地権者と 20 年間の事業用定期借地契約を結び、2003 年に建設をスタートし、2007 年に「ぱていお大門」をオープンした。借地権契約の合意形成に関しては、12 人の地権者のほぼ全員が古くからこの土地で事業を営んでおり、元々地権者同士のつながりがあったこと等から比較的順調に進んだ。総事業費は約 556,360 千円であったが、そのうち建物の整備に関する費用は経済産業省の中小商業活性化総合支援補助金の補助対象となっており、国、市、まちづくり長野が 1/3 ずつ負担した（まちづくり長野の負担分に関しては、商工組合中央金庫が無担保無保証の融資をおこなった）。建物整備以外の事業費については、地元企業等からの建設協力金で賄われている。



写真 4-3-1 施設の外観（左）と中庭の様子（右）（筆者撮影）

表 4-3-1 事例概要（筆者作成）

名称	ばていお大門	所有者	株式会社まちづくり長野 (土地は事業用定期借地契約)
所在地	長野県長野市	管理・運営者	株式会社まちづくり長野
空間タイプ	中心市街地活性化拠点施設	組織形態	株式会社
管理法	建築基準法 等	管理委託形式	-
都市タイプ	地方都市中心市街地	活動内容	施設の維持・管理 施設の運営 イベントの開催 駐車場の管理・運営 地域の活動への協力 等
事業手法	民間開発事業		
用途地域	商業地域		
事業面積	3,112 m ² (敷地面積)	利用者参加	○：整備段階
事業主体	株式会社まちづくり長野	主な関連計画	長野市中心市街地活性化基本計画
供用開始	2007 年	周囲との連携	周辺地域でのまちづくり活動 等

表 4-3-2 事業経緯 ((株)まちづくり長野の資料をもとに筆者作成)

2000	大門地区の一角の土地及び建物が売却されるとの話が持ち上がる
2001	(有) 長野大門会館が売却の話が出た土地を買収
2001	(有) 長野大門会館による「パティオ DAIMON 計画」作成
2003.5	(株) まちづくり長野が TMO 認定を受ける
2003.8	建設コンサルタント業務 プロポーザルにてエーシーエ設計に決定
2003.9	リノベーション補助金交付決定
2004.1	連担建築物設計制度による一団地認定
2004.2	解体工事着手
2004.4	既存建物改修・新築工事着工
2004.10	完成
2004.11	グランドオープン
2005.10	第 5 回土地活用モデル大賞 都市みらい推進機構理事長賞 信州ブランドアワード 2006 特別賞
2005.11	第 19 回長野市景観賞

3) 活動の内容

ばていお大門の特徴の一つとして、年間を通して多くの観光客で賑わうエリアでありながら、施設全体の売上に占める地元客の割合が高いことが挙げられる。ばていお大門では地元住民にも日常的に施設を利用してもらうための工夫として、飲食系テナントの割合を高くする、物販系テナントはお土産物だけでなくインテリアショップや生活雑貨店なども誘致する、レストランやバーを誘致し、夜間も営業する店舗を一定数確保する、などの取り組みを実施している。飲食店の種類が豊富であれば、観光客より施設を訪れる頻度の高い地元住民にとっても選択の幅が広がる。それに加え夜間も営業している店舗を入れることで、観光客の少ない平日夜などに地元客の利用を促す狙いがある。さらに物販店も、お土産物の店舗ばかりであれば当然地元の住民が購入する機会は少なくなるが、観光客であっても地元住民であっても自宅で日常的に利用する家具やインテリア雑貨であれば、地元客の購買機会も見込むことができる。ばていお大門は、開業初年度の施設売上高が 480,000 千円(純利益は約 5,000 千円)であり、その後も黒字経営を続けている。また、まちづくり長野は、中央通りの向かい側にある表参道もんぜん駐車場をはじめ、市内の別の活性化施設の運営等もおこなっており、こちらも 3 年目以降は安定した利益をあげている。

表 4-3-3 ばていお大門事業概要 ((株)まちづくり長野の資料¹¹)をもとに表として整理)

敷地面積	3,112.68 m ² (約 942 坪) 賃借 3,048.96 m ² 、取得 63.72 m ²
延床面積	2,508.95 m ² (約 758 坪)
建物棟数	15 棟 (改修 11 棟、新築 4 棟)
筆数	12 筆 (賃借 11 筆、取得 1 筆)
テナント	15 店舗 (飲食 8、物販 5、サービス 1)
事業費	総事業費約 556,360 千円
契約形態	土地所有者：事業用定期借地契約 (20 年間) テナント：建物賃貸借契約 (15 年間)
来場者数	年間約 70 万人 (レジ通過客数約 33 万人)
受賞	「第 5 回土地活用モデル」理事長賞/(財)都市みらい推進機構 「平成 19 年度長野市都市景観大賞」大賞/長野市 「平成 20 年度都市景観大賞」美しいまちなみ賞/「都市景観の日」実行委員会

4) 推進体制

まちづくり長野は、元々長野商工会議所を中心として設立されたまちづくり会社であり、正社員3名、嘱託及びパート社員36名で業務をおこなっている。ばていお大門の敷地内には、改修を施した11棟の歴史的な商家や蔵と、新築した4棟をあわせて15棟の建物があり、それぞれの建物には飲食、物販、サービスといった商業店舗が入居している。施設運営者としてのまちづくり長野がテナントの賃料を回収し、地権者への借地料の支払いや建物の維持管理、運営計画の策定、販促活動等をおこなっている。建物の整備に関しては、事業敷地内に残された歴史ある11棟の商家と蔵は、プロポーザルで選出された地元の設計事務所によって、1棟1棟の傷み具合に合わせた丁寧な改修がおこなわれた。その過程で、なまこ壁等の特徴的な部分は、当初からあったものを修復・再現している。さらに、薨を再現する等して、表参道沿い（敷地西側）の街並みとの景観的一体感の創出にも配慮している。また、敷地内の樹木については可能な限り伐採しないで済む計画とし、新たに植樹する木に関しても善光寺の裏山をイメージさせる植栽計画としている。建物だけでなく、敷地内の既存樹木や庭園を併せて可能な限り保存し、新たな植栽にも地域に由来するコンセプトを持たせて計画することによって、敷地内の景観的、空間的なまとまりを創出している。このような細かな配慮をして既存の建物や樹木を極力そのままの形で活用する一方で、「蔵楽庭（中庭）」に面する敷地中央の旧3連蔵は約2ヶ月かけて8m切の曳き家をおこない、人々の活動の中心となる公共空間の広さを確保している。活用を見越した適切な空間設計と、既存の地域資源の保存・改修をおこなうことも、地域住民の利用を促す重要なポイントであると考えられる。

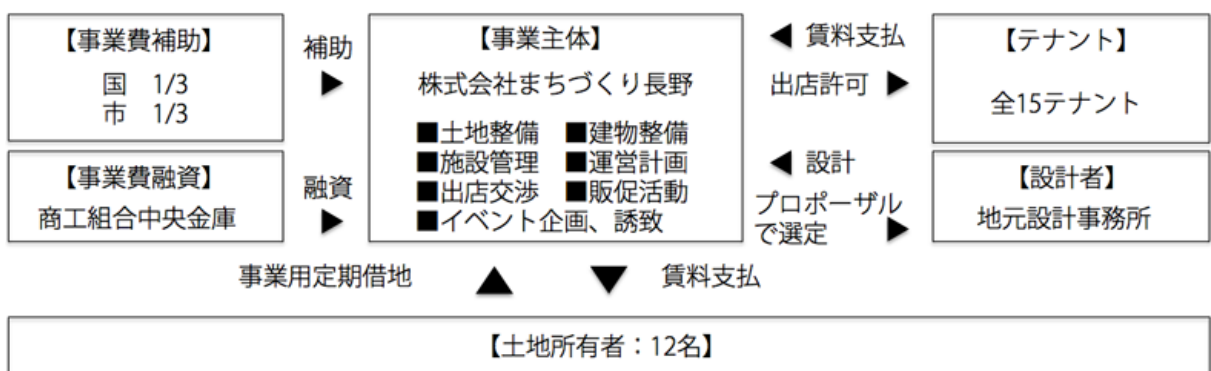


図 4-3-2 事業関係者の体制図（筆者作成）

5) 整備・活用の特徴

- ① イベント等の非日常的な利用と、回遊や休憩等の日常的な利用の両方に対応できる公共空間を確保する建物配置となっており、公共空間にも、広場や路地、中庭といった多様な形態や使い方のできる空間を設ける事で、多様なアクティビティを促している。
- ② 可能な限り既存の建築物を残して改修することでまちの記憶を引き継ぐ施設としており、敷地周辺の景観や街との連続性にも配慮したデザインとすること。
- ③ 空間の特徴や地域資源を十分に活用するために、施設運営においても空間整備に携わった事業者が積極的に関わっている。
- ④ テナント選定に際しては、地域住民の利用にも配慮した業種業態及び営業時間の検討を行っている。
- ⑤ 飲食店の比率を増やし、幅広い営業時間の店舗の確保し、地域住民の利用も見込める物販店を選定することで観光客と地元住民の双方が楽しめる施設としている。



写真 4-3-2 多様な公共的空間（筆者撮影）

4-3-2. フラノ・マルシェ整備事業（北海道富良野市）

広場状空間を軸とした配置計画及びテナント計画によって周辺地域へ波及効果をもたらした施設整備

1) 事業の概要及び経緯

フラノマルシェは富良野市中心市街地活性化基本計画のコンセプト「ルーバン・フラノ」構想¹¹にもとづいて計画された活性化施設である。フラノマルシェは3棟からなり、ファーマーズマーケット オガール、スイーツカフェ サボール、富良野物産センター アルジャン、テイクアウトショップ フラディッシュの4つのゾーンの他に、タウン情報センター・インフォメーションフラノも併設している。以下の4つのコンセプトを掲げている。

- 「フラノマルシェ」はまず何よりも富良野市民が「地元の食文化（食べること・作ること）」を楽しむための空間であり、大勢の市民が集い、語らい、このまちに生きる楽しさと豊かさを享受する「市民の憩いの場」である。
- 「フラノマルシェ」は「富良野の農と食の魅力」を内外に発信し、観光客や日々の交流者を「まちなか」へといざなう「おもてなしの拠点」でもある。
- 「フラノマルシェ」はそこに集う人々に、さまざまな「まちの情報」を提供し、まちなか回遊へとつなぐ「まちの情報発信基地」である。
- 「フラノマルシェ」は市民・商業者・観光客など、大勢の人々が自由に集い、交流の輪を広げる「まちの縁側」である。

富良野市の人口は約24,000人であるにも関わらず、このフラノマルシェには年間約74万人（2012年度）もの人が訪れ、地域の賑わいの拠点として機能している。また、近隣住民の利用も多く、周辺商店との共存も図るテナント構成とする等、地方都市中心市街地における公共的空間を持つ活性化拠点施設の在り方として注目されている事業である。



写真 4-3-3 エントランスの様子（左）と敷地中央の広場（右）（筆者撮影）

¹¹「ルーバン」とは「ルーラル（田舎）」と「アーバン（都会）」を合わせた造語で、「都会の魅力と、田園の魅力を併せ持つ、ちょっとしゃれた田舎町」を意味しており、「ルーバン・フラノ」には都市的な感性を持って、快適で心豊かな田園都市を自分たちの力で育んでゆこうという、市民の熱い思いが込められている。

表 4-3-4 事例概要（筆者作成）

名称	フラノマルシェ	所有者	富良野市
所在地	北海道富良野市	管理・運営者	ふらのまちづくり株式会社
空間タイプ	中心市街地活性化拠点施設	組織形態	株式会社
管理法	建築基準法 等	管理委託形式	-
都市タイプ	地方都市中心市街地	活動内容	施設の維持・管理 施設及び直営店舗の運営 イベントの開催 テナントとの連携企画の立案 等
事業手法	民間開発事業		
用途地域	近隣商業地域		
事業面積	約 6,600 m ² （敷地面積）	利用者参加	○：整備段階
事業主体	ふらのまちづくり株式会社	主な関連計画	富良野市中心市街地活性化基本計画
供用開始	2010 年	周囲との連携	イベント時の企画 等

表 4-3-5 事業経緯（富良野市中心市街地活性化協議会の資料¹²をもとに筆者作成）

2003.10	ふらのまちづくり株式会社 設立
2006.10	中心市街地活性化法改正（まちづくり三法改正）
2008.11	富良野市中心市街地活性化基本計画 認定
2009.4	戦略補助事業 申請（経済産業省）
2009.5	基本設計開始
2009.7	戦略補助事業 認可（経済産業省）
2009	工事着工
2010.4	オープン

¹²富良野市中心市街地活性化協議会（2009）：「ルーバン・フラノ」構想 都市と田園の魅力を併せ持つ、住みよく活気あるまちづくりをめざして、平成 20 年度北海道中心市街地・商店街活性化フォーラム報告書（PPT 資料）

2) 事業の対象範囲

フラノマルシェは以下のテナント及び空間で構成されている。

①ファーマーズマーケット

(有機野菜・特別栽培物などの売り場。農家のお年寄りや婦人層の生きがいつくり)

②テイクアウト主体の飲食モール

(地元素材を活かした名物づくり。既存飲食店との競合を避けるため原則テイクアウト店舗)

③スーパーショップ (加工食品を主体とする土産店)

④スイーツカフェ (地元菓子業者の協力のもと)

⑤イベント広場 (下図中央の薄色の部分)

⑥タウン情報センター (まちづくり会社事務所)

⑦大型駐車場 (バスの乗務員用休憩室併設)



図 4-3-3 建物配置図（富良野市中心市街地活性化協議会の資料¹³をもとに図面データ化）

3) 活動の内容

フラノマルシェは富良野市中心市街地活性化基本計画に位置づけられた事業であることから、以下の役割を担う空間として計画されており、これらの機能を果たすためにふらのまちづくり株式会社を中心となって施設の運営を行っている。

①市民・商業者・観光客の交流・滞留拠点

→まちなかのにぎわいの復活

②交流人口の獲得とまちなか回遊の誘導（タウン情報の拠点）

→商店・飲食店の外貨の獲得（パイの拡大）

③地産地消による健康な食文化の推進

→新鮮な地元食材による市民の安心安全な食生活

④富良野の食文化の対外的 PR（パブリシティ効果）

→あらたな観光客の獲得

⑤富良野野菜のブランドイメージの向上と高付加価値販売

→生産者の所得増大

表 4-3-6 フラノマルシェの概要と成果（参考文献¹³より引用）

敷地面積	約 6,600 m ²
建築面積	約 1,650 m ²
駐車場面積	約 2,310 m ² （乗用車 90 台収容）
建設費	約 2 億 5,000 万円（自己資金 1 億 5,000 万円 補助金 1 億円）
年間来場者数	2010 年度：555,000 人 2011 年度：668,000 人 2012 年度：745,000 人
1 日あたり来場者数	上半期（4 月～9 月） 平日：1,500～4,000 人 土日祝日：4,000 人～10,000 人 下半期（10 月～3 月） 平日：500 人～2,000 人 土日祝日：2,000 人～3,000 人
道内・道外比率	道内：80% 道外：20%
顧客リピート率	初めて訪れた：55% 2 回目：16% 3 回以上：27%（2011 年 10 月調査）
売上高	約 5 億 1,000 万円（2012 年度）

¹³西本伸顕（2013）：フラノマルシェの奇跡，学芸出版社，

4) 推進体制

フラノマルシェの計画については、富良野市中心市街地活性化協議会のフラノマルシェ推進プロジェクトチームを中心に、議論が重ねられてきた。その中で、単なる観光地の商業施設としてではなく、地元住民も含めた来場者の居心地の良い滞在空間となる施設とする基本方針が定められた。国の補助事業として実施する為の協議の中で、当初の計画案から変更された点も少なくないが、市民も含めた多様な関係者が参加する協議会でつくりあげた基本方針を最後まで貫いた事業である。その一部が、敷地中央に設けられた広場や店の外に設けられたテラス席、広場に面して配置されたカフェ等に現れている。

施設の管理・運営は事業主体であるふらのまちづくり（株）が担っており、全 8 テナントの取りまとめや商品開発のサポート等も行っている。また、8 つのテナントのうち 6 つが飲食系の業態だが、近隣の既存店舗との競合を避ける為にカフェ以外の店は原則持ち帰りのみの販売となっている点も特徴の 1 つである。2010 年度に独立行政法人中小企業基盤整備機構北海道支部によって実施された「富良野市中心市街地商業活性化診断・サポート事業 C 型報告」によれば、フラノマルシェの波及効果は、建設投資額約 3 億 7,000 万円に対し約 1.59 倍の約 5 億 9,000 万円であるとされている。

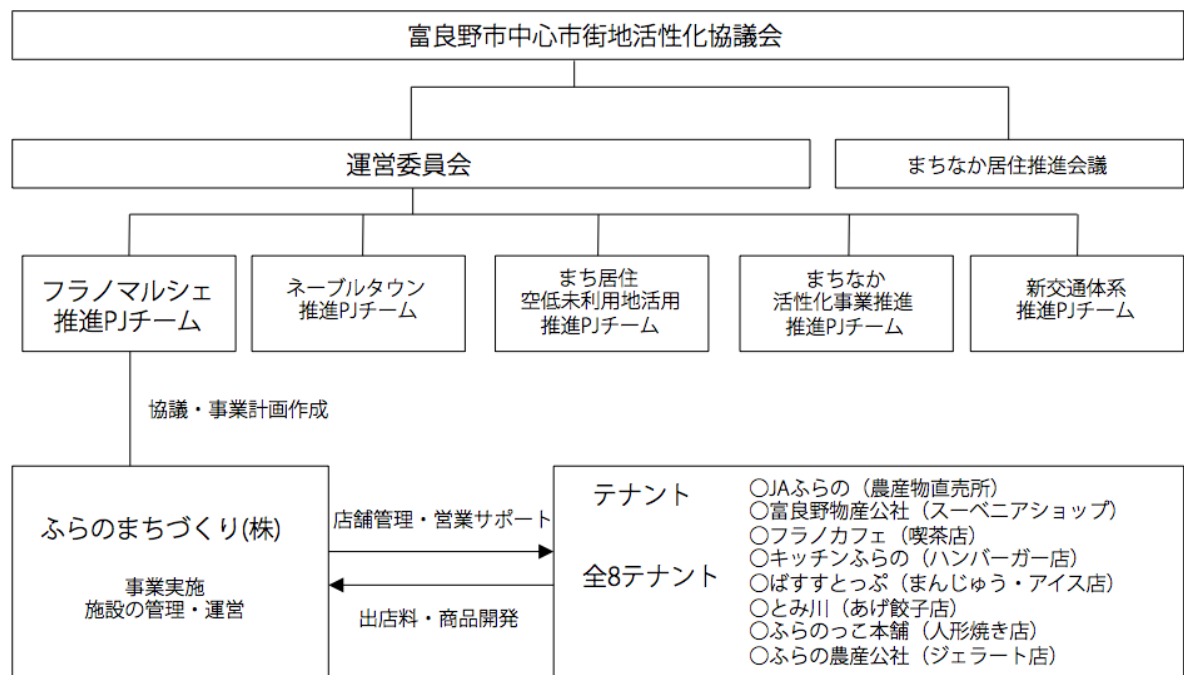


図 4-3-4 事業関係者の体制図（筆者作成）

5) 整備・活用の特徴

- ①車社会の土地で、利用者が滞留し周辺のまちを回遊することをコンセプトとした施設を建設し、効果をあげている
- ②施設の効果もあり年間の観光客入込み客数が10倍近く増加し、施設内に座って食事ができるレストランや食堂を設けなかったことで来場者が周辺の既存店舗へと流れ、相乗効果を生んでいる。
- ③中心市街地活性化協議会の関係者及びふらのまちづくり（株）が中心となり、行政に任せられるのではなくあくまで民間や市民主導で計画を作成し、実施した。
- ④施設の中央に広場を設け、ベンチやパラソル等で公園のような雰囲気を演出し、店舗も広場に向けてオープンに顔をつくることで空間としても滞留を促す設えを実現している。



写真 4-3-4 広場及び店舗の様子（筆者撮影）

4-4. 低未利用地を活かした公共的空間の整備・活用事例

4-4-1. わいわい！！コンテナ・プロジェクト（佐賀県佐賀市）

低未利用地を市が借地し、芝生とコンテナの広場に転用する連鎖的な公共的空間創出の社会実験

1) 事業の概要及び経緯

この事業は、佐賀県佐賀市の中心市街地において、民間地権者が所有する土地を佐賀市が借地し、芝生とコンテナの設置によって広場化した社会実験である。株式会社ワークヴィジョンズ、NPO 法人ユマニテ佐賀、佐賀市を中心とした地域の協働体制が構築され、事業が推進された。佐賀市では、街なかに関わる多様な関係者（自治会、商店会、民間事業者、大学教授等）によって構成される街なか再生会議での検討を経て、旧中心市街地活性化基本計画をベースにした佐賀市街なか再生計画を 2011 年に策定した。わいわい！！コンテナ・プロジェクトは、この計画の中で実践プログラムを推進するための社会実験として位置づけられている。プロジェクトの対象敷地は、佐賀市街なか再生計画の範囲内の低未利用地を佐賀市が借地する形で用意された。プロジェクト対象地の空間デザイン及びコンテナの設計は、街なか再生会議の座長でもある株式会社ワークヴィジョンズの西村氏が行った。コンテナは地元の建設会社が海上輸送用コンテナを利用して制作し、市に社会実験施設としてリースしている。プロジェクトの第 1 弾は 2011 年 6 月から 2012 年 1 月まで実施され、2012 年 6 からは敷地を変えて第 2 弾が実施され現在も継続している（2014 年 10 月現在）。プロジェクト第 2 弾の敷地周辺では、日常的に広場を利用する人が増えた賑わいが生まれたことから、飲食店等が新たに开店する等周辺への好影響も見られており、プロジェクト終了後の第 1 弾敷地も、市が土地を買い取りコンテナを撤去した芝生のための広場として一般に開放されている。



写真 4-4-1 事業実施前の様子（左）と実施後の様子（右）（（株）ワークヴィジョンズの資料¹⁴(p.7)より引用）

¹⁴ワークヴィジョンズ（2012）：平成 23 年度佐賀市街なか再生社会実験実施業務報告書

表 4-4-1 事例概要（筆者作成）

名称	わいわい！！コンテナ	所有者	一般地主 (佐賀市が事業用定期借地契約)
所在地	佐賀県佐賀市	管理・運営者	まちづくり機構ユマニテさが (佐賀市街なか再生会議の事務局)
空間タイプ	低未利用地	組織形態	NPO 法人
管理法	建築基準法 等	管理委託形式	-
都市タイプ	地方都市中心市街地	活動内容	施設の維持・管理 施設の運営 イベントの開催 地域の活動への協力 等
事業手法	社会実験		
用途地域	商業地域		
事業面積	623 m ² (1 期) / 353 m ² (2 期)	利用者参加	◎：整備段階 + 活用段階
事業主体	佐賀市街なか再生会議	主な関連計画	佐賀市街なか再生計画
供用開始	2011 年	周囲との連携	周辺商店経営者への販促の場の提供 地域団体とのイベント企画立案 等

表 4-4-2 事業経緯（（株）ワークヴィジョンズの資料^{15,15}をもとに表として整理）

2011.3	佐賀市街なか再生計画策定
2011.6	わいわい!!コンテナ 1 開始（社会実験）
2012.1	わいわい!!コンテナ 1 終了 ※社会実験終了後、サガン鳥栖がコンテナを借りて店舗を運営
2012.6	わいわい!!コンテナ 2 開始（社会実験） ※2014 年度で 3 年目を迎え、2014.6 現在も継続中
2013.12	サガン鳥栖(店舗)が、わいわい!!コンテナ 1 の敷地からわいわい!!コンテナ 2 の敷地近隣に移転 ※第 1 期敷地は市が買い取り、コンテナを撤去して原っぱ化
2013～	わいわい!!コンテナ 2 の敷地に面する通り沿いに、新たな店舗やシェアオフィス等が相次いで出店

¹⁵ワークヴィジョンズ（2014）：平成 25 年度佐賀市街なか再生プログラム推進事業報告書

2) 事業の対象範囲

プロジェクト 1 は、4 核の一つである佐嘉神社に近い砂利敷きの青空駐車場だった敷地を市が借地して実施された。前面道路に対して開かれた芝生広場をつくり、西側にコンテナを寄せ、その間にウッドデッキを設ける配置としている。プロジェクト 2 では、周辺商業への波及効果やプロジェクト 1 対象地と併せて回遊性を創出することを勘案し、4 核の 1 つである呉服町名店街沿いの敷地が選定された。ここでも、市が民間の土地を借地して社会実験を実施している。敷地面積は減少したが、プロジェクト 1 での経験を踏まえ、コンテナの配置やプログラムにも大きな変更を加えている。プロジェクト 1 では 6 基のコンテナ全てを連結した 1 つの空間としたが、プロジェクト 2 では 5 基のコンテナを 4 ヶ所に分散した配置とし、それぞれ「交流コンテナ」「読書コンテナ」「チャレンジコンテナ」「WC コンテナ」の 4 つの機能を割り振っている。

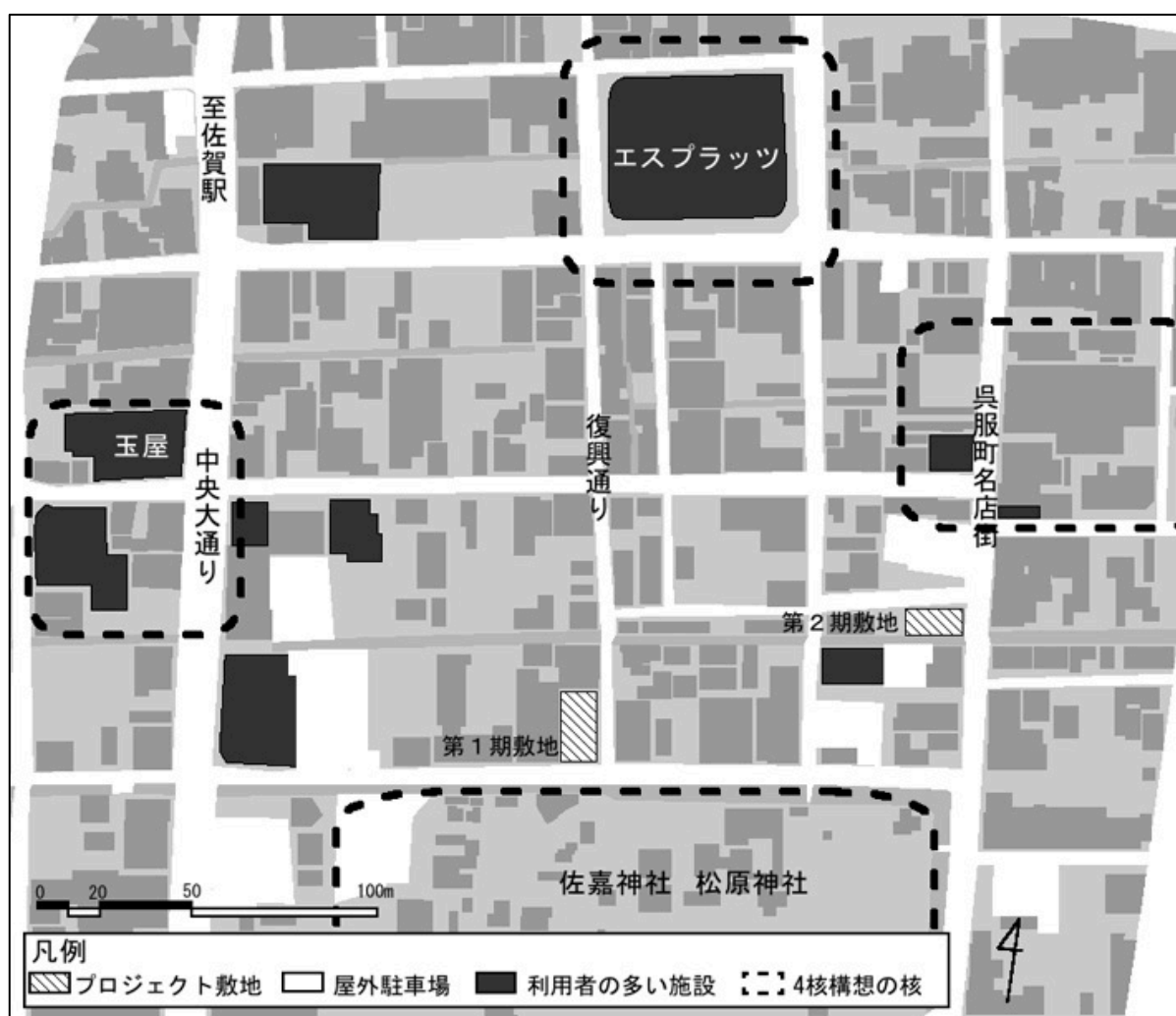


図 4-4-1 プロジェクト敷地位置図 ((株) ワークヴィジョンズの資料^{16(p.1-3)}をもとに一部編集)

3) 活動の内容

この事業では、管理・運営を担うユマニテ佐賀が主催するもの以外にも、地域の大学や市民団体をはじめとした外部団体と連携し多様なイベントを開催している。第1弾では、6基のコンテナを連結し、漫画と雑誌等の図書館及び閲覧休憩スペースとして広場内に設置した。第2弾では、5基のコンテナを4カ所に分散して配置し、それぞれ図書館、無料のレンタルスペース、チャレンジショップ、トイレといった機能が割り当てられているが、コンテナスペースにバリエーションをつけたことで、より多様な活動が生まれており、敷地内でのイベントも、展示会やコンサート、BOOK マルシェや子ども向け企画等、様々なプログラムを実施し利用者の多様化を促進した。また、敷地内では近隣の商店経営者による商品の販売やPR等も許可し、周辺商業との連携も積極的に図ることで街なかの活性化につなげる狙いがある。なお、チャレンジショップでは物販の場合に限り、売上の5%を利用料として徴収し、芝生広場及びコンテナの維持管理や運営費の補助に充てている。

表 4-4-3 事業概要（(株)ワークヴィジョンズの資料^{15,16}をもとに表として整理）

	わいわい!!コンテナ 1	わいわい!!コンテナ 2
主催	佐賀市街なか再生会議	
事務局	NPO 法人まちづくり機構ユマニテさが	
実施機関	2011.6～2012.1	2012.6～（2014.6 現在も継続中）
時間	10：00～19：00（冬季は 18：00 まで）	11：00～19：00
設備等	雑誌、絵本、漫画等（閲覧用） 写真や絵の展示スペース テーブル 20 台、イス 60 席／ トイレ 1 水、湯、インスタントコーヒーの提供 ※湯は乳児のミルク用、 ※コーヒーはセルフサービス	【読書コンテナ】 ミニ図書館／街なかの情報発信 【交流コンテナ】 子どもの遊び場／市民活動等 【チャレンジコンテナ】 チャレンジショップ／展示 【トイレコンテナ】 男女兼用／おむつ交換用ベッド
施設管理	常駐平日 2 名、休日 3 名	常駐平日 2 名、休日 2 名
効果の把握	アンケート、ヒアリング及び 来場者の測定等	アンケート、ヒアリング及び 来場者の測定等
敷地面積	623.6 m ²	353.8 m ²
建築面積	コンテナ : 88.6 m ² ウッドデッキ : 100.0 m ² 高麗芝 : 230.0 m ²	コンテナ : 88.6 m ² （合計） ウッドデッキ : 6.0 m ² 高麗芝 : 165.0 m ²

4) 推進体制

この事業に関しては、建築家である株式会社ワークヴィジョンズの西村氏が中心となり、プロジェクトを推進しており、日常的にプロジェクト対象地に常駐するのは NPO 法人ユマニテ佐賀のスタッフである。街なか再生会議の事務局を務めている NPO 法人ユマニテ佐賀が、プロジェクトの運営スタッフを派遣している。このプロジェクトは社会実験として実施しているため、アンケート調査等によって定期的に効果測定を実施し、街なか再生会議でその結果と今後の展開について協議を行っている点も特徴の1つである。また、佐賀大学や佐賀県建築士会等の外部団体との連携によるイベント企画や研究協力、登録した近隣店舗の販促協力（施設内へのチラシの設置や来館者向けの出前の取り次ぎ）等、地域との関わり強化の取り組みも積極的に実施している。特にプロジェクト第2弾では、市民団体や地元クリエイターとの連携による企画開催や、体験型の連続セミナーの運営、芝生広場を活かした子ども向けテニス教室等、プログラムの内容を充実させることでリピーターの確保を図っている。プロジェクト第2弾の無料で借りられる交流コンテナは、複数の市民サークルが定期的な活動拠点として利用し、自主的な活動ルールの作成や展示会、コンサート等を通して、新たなコミュニティ活動の場として認知されている。さらにチャレンジコンテナは、様々な利用者が期間限定で出店や展示をおこなって商売を実践することで、地域に根ざしたビジネスや活動のインキュベーターとしての役割を担っている。なお、スタッフは平日2名、休日3名が常駐し、利用者の対応や効果測定のアンケート等を実施した。

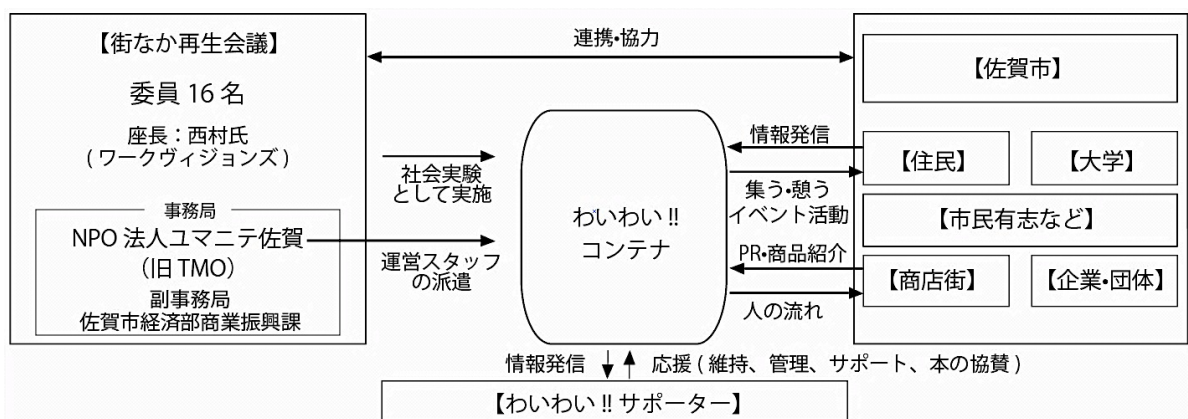


図 4-4-2 事業関係者の体制図（筆者作成）

5) 整備・活用の特徴

- ①このプロジェクトは佐賀市の中心市街地再生計画の一貫として実施されているため、計画段階では自治会や商店会、民間事業者や大学教授といった多様な関係者による検討が行われている。
- ②計画の検討委員会で事務局を担当していた NPO 法人が、プロジェクト実施時においても運営スタッフを派遣している。
- ③街なか再生計画という包括的な計画の中に位置づけることで、単発の低未利用地利用にとどまらず、連鎖的な事業展開（プロジェクト第 1 弾、第 2 弾）へとつながっている。
- ④民有地を市が借地する、地元建設業者がコンテナを制作し市にリースする等、地元の関係者と連携することで事業費用を低く抑えている。
- ⑤街なかエリアの低未利用地を対象に複数の敷地で事業を展開することで、効果測定と改善のプロセスを比較的短期に反映しやすい。



写真 4-4-2 プロジェクト 1 の様子（左）とプロジェクト 2 の配置（右）（(株)ワークヴィジョンズの資料^{15,16}より引用）



写真 4-4-3 敷地背後のクリーク（左）とコンテナ内の様子（右）（筆者撮影）

4-4-2. MAGIC BEACH プロジェクト（東京都江東区）

埋め立て地の未利用地をコンテナのマルシェ空間や芝生のイベントスペースへ転用した暫定利用事業

1) 事業の概要及び経緯

この事業は、東京都江東区豊洲 6 丁目に東京ガス用地開発（株）が所有している約 10,000 ㎡の土地の暫定利用プロジェクトとして計画され、2014 年 6 月にオープンした。この施設は「多世代の交流」「来街動機づくり」「周辺への回遊促進」「街の新たな付加価値の創造」「滞留性の向上」「文化活動の促進」という埋め立て地である豊洲地区の活性化に必要な効果を狙い、「メディアイベント、情報発信、多目的ホールやスポーツ施設などの開発が同時に予定され、開催されるイベントや催事、テナント各店の魅力を効果的に組合せ相乗効果を図りながら、地元地域活性化に寄与することを目的」としている。施設は大きく 3 つのエリアに分けて異なるコンセプトが設定されている。1 つ目は、コンテナを活用した店舗が立ち並ぶ「WHITE LINE」と名付けられたエリアであり、ここでは全長 100m を超える小さな街を形成している。2 つ目は、550 坪の敷地に 550 トンの白い砂を敷き詰めたカフェ「THE BEACH 55」である。ここではフレンチスモークのバーベキューやアルコールも含むドリンク類を提供しており、パーティー利用等の際には貸し切れることもできる。最後は 3 つのエリアに区切ることも可能な芝生敷きのイベントエリア「AREA-S」である。ここはセンター（約 1,150 ㎡／約 1,000 人収容）、レフト（約 350 ㎡／約 350 人収容）、ライト（約 350 ㎡／約 350 人収容）の 3 つのエリアから成り、イベント時にはステージが組み立てられ、子供用の大型遊具が設置されたりするが、日常的には一画が持ち込み可能なバーベキュースペースとして営業している。



写真 4-4-4 エントランスの様子（左）とイベントエリアの様子（右）（筆者撮影）

表 4-4-4 事例概要（筆者作成）

名称	Another style town MAGIC BEACH	所有者	東京ガス用地開発
所在地	東京都江東区	管理・運営者	(株)産経新聞社 リクリエーションズ(株)
空間タイプ	低未利用地	組織形態	株式会社
管理法	建築基準法 等	管理委託形式	-
都市タイプ	大都市湾岸地域（埋め立て地）	活動内容	施設の維持・管理 施設の運営 イベントの開催 等
事業手法	暫定利用		
用途地域	工業地域		
事業面積	約 10,000 m ²	利用者参加	×
事業主体	(株)産経新聞社 リクリエーションズ(株)	主な関連計画	豊洲地区 地区計画
供用開始	2014 年	周囲との連携	-

表 4-4-5 事業経緯（筆者作成）

1997.11	土地区画整理事業 事業計画決定（東京都施行）
1999.11	築地市場の豊洲移転を東京都が正式要請
2002.7	築地市場の移転について東京都と合意に到達
2004.9	仮換地指定開始
2006.7	豊洲地区まちづくりガイドライン 策定
2012.7	事業用地の隣地にバーベキュー施設を中心としたアウトドアパーク「WILD MAGIC」 オープン
2014.6	MAGIC BEACH オープン
2016.10	暫定利用期間終了 予定

2) 事業の対象範囲

図 4-4-3 に青色で示した範囲が MAGIC BEACH の敷地である。このエリアは豊洲地区地区計画が掛けられており、隣駅の市場前駅周辺への築地市場の移転や、2020 年のオリンピックの際には選手村の建設が計画されている。

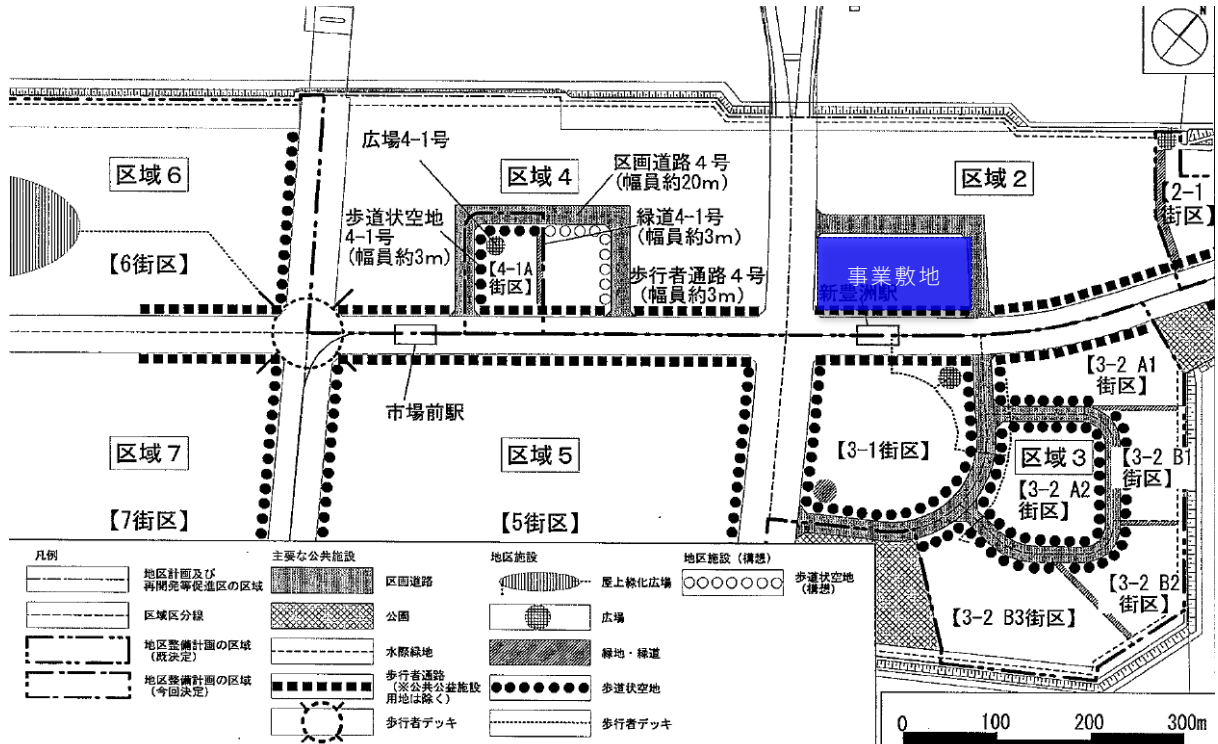


図 4-4-3 プロジェクト敷地位置図（江東区の資料¹⁶より引用）



図 4-4-4 AREA-S 配置図（MAGIC BEACH HP <http://www.area-s.jp>より引用）

¹⁶江東区（2012）：豊洲地区地区計画，計画図 2-4（区域 4）

3) 活動の内容

この事業は、(株)産経新聞社とリクリエーションズ(株)が共同で運営を行っている。施設のプロデュースや企画を担っているリクリエーションズ(株)は、海に入らなくても本格的なリゾート感を味わえる空間として施設全体のコンセプトを設計した。そして3つのエリアそれぞれに、スポーツ・アウトドアショップが並ぶコンテナモール(WHITE LINE)、白い砂を敷き詰めたバカンスカフェ(THE BEACH 55)、メディア連動型イベントスペース(AREA-S)というテーマを設定して運営している。営業時間は夏季と冬季で変動する。また、THE BEACH 55では地域貢献プロジェクトの一環として、オープン前の白い砂浜を開放し、近隣の子供達に自由に遊べる場として提供するといった活動も行っている。

4) 推進体制

東京ガス用地開発(株)の土地の活用を(株)産経新聞社とリクリエーションズ(株)が共同で担い、運営している。施設の店舗やカフェで使用しているコンテナは(株)乃村工芸社の「マチハコ」を利用している。「マチハコ」は、より低コストかつ短期間で建物を設置し、イベント等の限られた期間での仮設空間を提供する目的で開発されたサービスである。また、THE BEACH 55での地域貢献プロジェクトは今後も継続していく予定である。

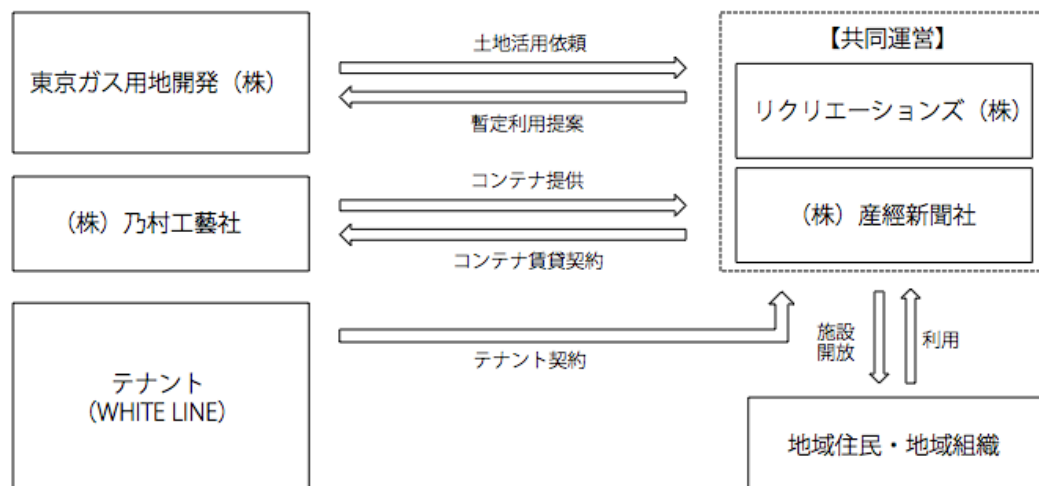


図 4-4-5 事業関係者の体制図 (筆者作成)

5) 整備・活用の特徴

- ①低未利用地の暫定利用でありながら、コンセプトのはっきりした施設として質の高いサービス空間として整備している。
- ②既存のコンテナサービスを活用し、仮設的な建築物であっても施設の雰囲気合った空間を整備している。
- ③物販、飲食、イベントスペースと、多様な業種のプログラムを用意することで、利用者が長時間滞在しても楽しめる構成としている。



写真 4-4-5 MAGIC BEACH の店舗エリア（左）と白い砂浜のあるカフェエリア（右）（筆者撮影）



写真 4-4-6 隣接する WILD MAGIC のバーベキューエリアの様子（筆者撮影）

4-5. 公開空地の創出に伴う公共的空間の整備・活用事例

4-5-1. 神田淡路町ワテラス（東京都千代田区）

学生マンションの設定やエリアマネジメント組織の設立による公開空地を軸とした地域づくり

1) 事業の概要及び経緯

この事業は、近年複数の再開発事業が計画され都市の再整備が進む御茶ノ水・淡路町エリアで実施された市街地再開発事業による公開空地の整備・活用事例である。ワテラスは廃校となった旧淡路小学校を種地として開発され、2棟のタワーを中心にオフィス、レジデンス、アトリウム、コミュニティ施設、商業施設、学生マンション、公園といった構成となっている。事業実施にあたっては①オープンスペースと快適な歩行者空間の創出、②定住人口回復に向けた多世代住宅の整備③周辺道路の無電柱化等による街並み形成、④公園機能の再編・拡充による緑地の創出、⑤生活支援店舗（スーパー等）の整備、⑥地域活性化に寄与するコミュニティ施設・学生ボランティア支援施設の整備、⑦屋上緑化・保水性舗装等のヒートアイランド対策、⑧地域防災及び帰宅困難者支援の活動拠点の整備、⑨タウンマネジメント組織によるまちづくりの新たな取り組み、といった地域貢献の内容も掲げている。大きな特徴は、公開空地と隣接する公園を軸としたエリアマネジメントを行っていることと、「学生の居住を推進するとともに、様々な地域活動への参加の機会を提供し、学生が地域に根付いた活動をサポートする」ことを目的とした学生マンションを設置していることである。このマンションに住む学生は、入居条件として一定の地域活動に参加することが義務づけられており（ポイント制）、エリアマネジメントや地域活動の重要な担い手となっている。公共的空間の管理・運営は、この事業を機に設立された一般社団法人淡路エリアマネジメントが行っており、開発事業者である安田不動産が事務局を務めている。



写真 4-5-1 WATERRAS の公開空地の様子（左）と隣接する都市計画公園（右）（筆者撮影）

表 4-5-1 事例概要（筆者作成）

名称	神田淡路町 WATERRAS	所有者	安田不動産株式会社
所在地	東京都千代田区	管理・運営者	一般社団法人淡路エリアマネジメント
空間タイプ	公開空地 + 土地計画公園	組織形態	一般社団法人
管理法	建築基準法 等 都市公園法	管理委託形式	東京のしゃれた街並みづくり推進条例
都市タイプ	大都市都心部	活動内容	公共的空間の維持・管理 公共的空間の運営 イベントの開催 地域活動への協力 等
事業手法	市街地再開発		
用途地域	商業地域		
事業面積	10,416 m ²	利用者参加	◎：整備段階 + 活用段階
事業主体	安田不動産株式会社	主な関連計画	都市再生特別地区
供用開始	2013 年	周囲との連携	地域活動への協力 地域団体とのイベント企画立案 等

表 4-5-2 事業経緯（WATERRAS HP <http://www.yasuda-re.co.jp/waterras/> をもとに表として整理）

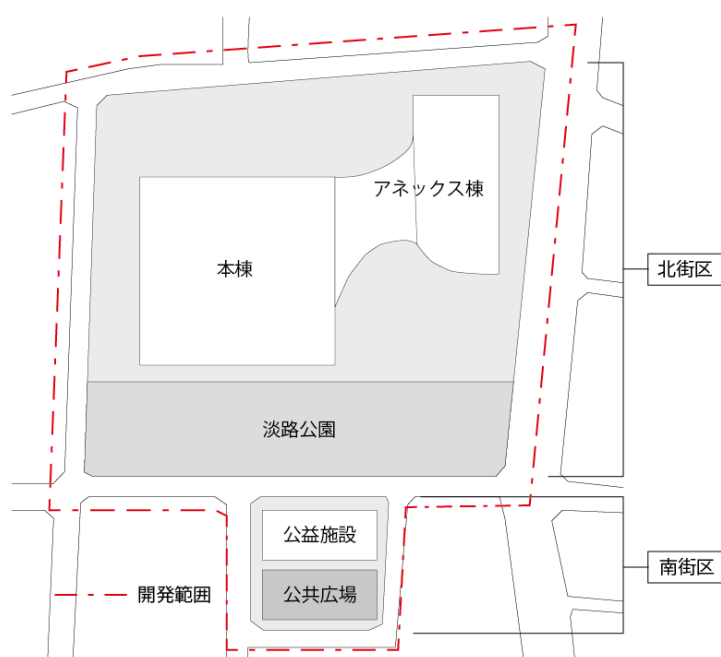
1997.7	「淡路地域街づくり計画推進協議会」発足
2001.4	「淡路町二丁目地区再開発準備組合」発足
2007.4	都市計画決定
2008.6	組合設立認可
2009.9	権利変換計画認可
2010.3	北街区（WATERRAS）工事着工
2012.2	北街区（WATERRAS）上棟
2012.12	「一般社団法人淡路エリアマネジメント」発足
2013.2	北街区（WATERRAS）工事竣工
2013.4	WATERRAS グランドオープン

2) 事業の対象範囲

この事業は、北街区と南街区の二つの敷地で構成されており、北街区では、事務所・住宅・コミュニティ施設、駐車場からなる本棟と事務所・店舗・学生用賃貸住宅からなるアネックス棟、地区内に南側の淡路公園の再整備の一体的な開発を行い、南街区には、千代田区の公益施設と公共広場が整備されている（表 4-5-3、図 4-5-1）

表 4-5-3 建築概要（（株）安田不動産の資料¹⁷より引用）

街区	北街区		南街区
敷地面積	約 10,416 m ²		約 663 m ²
容積率	990%		550%
延床面積	約 129,000 m ²		約 3,730 m ²
規模	本棟	アネックス棟	地上 8 階地下 1 階 高さ約 35m
	地上 41 階地下 3 階 高さ約 162m	地上 15 階地下 2 階 高さ約 70m	
主な用途	事務所、住宅、店舗、 コミュニティ施設、駐車場	事務所等、店舗 学生賃貸用住宅	公益施設 (保育所、福祉施設)

図 4-5-1 プロジェクト敷地位置図（（株）安田不動産の資料¹⁸より引用）

¹⁷淡路町二丁目西部地区市街地再開発組合・安田不動産（株）・（一社）淡路エリアマネジメント（2013）：神田淡路町に新たなシンボルが誕生 4 月 12 日（金）「ワテラス」グランドオープン（プレスリリース資料）

¹⁸淡路町二丁目西部地区市街地再開発組合・安田不動産（株）・東急不動産（株）・東京建物（株）（2011）：淡路町二丁目西部地区第一種市街地再開発事業 街区名称「ワテラス」に決定（プレスリリース資料）

3) 活動の内容

公共的空間の活用を軸にエリアマネジメントを行う一般社団法人淡路エリアマネジメントは、新旧住民、就労者、学生が神田淡路地域で交流し、地域コミュニティが活性化することを目的とし、①地域交流活動、②学生居住推進活動、③地域連携活動、④環境共生・美化活動の4つの活動を行っている（表4-5-4）。具体的には、まちの地域資源にスポットを当てた特集やイベント情報等の地域の魅力を発掘し、発信する地域情報誌の発行、人々の交流のきっかけとなる季節イベントのプロデュース、日本全国の物産品を集めたマルシェの開催、多様なテーマの講座・教室・セミナーの開催、「神田花暦園」をコンセプトに整備された庭園でのガーデニング講座の開催、まちの清掃活動を行っている。また、事業敷地内の公共的空間及び公園に留まらず、周辺地域の既存団体やイベントと連携を図りながら、淡路町地域を盛り立てる活動を展開している。

そうした地域活動の担い手となる学生向けのワテラススチューデントハウスは、入居条件として地域活動への参加が義務づけられており、年間を通じたポイント制によって個々の学生の活動状況を管理している。ここに入居する学生は（一社）淡路エリアマネジメントの学生会員となり、地域活動の参加することで周辺相場より低い家賃で部屋を借りることができる。ワテラススチューデントハウスはアネックス棟の最上階（14階、15階）にあり、入居者専用ラウンジや共用キッチン、中庭といった設備を利用することもできる。

表 4-5-4 エリアマネジメント活動の4本柱
（（一社）淡路エリアマネジメントのHP¹⁹より引用）

①地域交流活動	再開発で整備されるワテラスコモン（コミュニティ施設）や広場、公園を用いて、淡路地域に関わる住民、学生、企業、就労者などが交流を深められる新たな仕組みをつくり、地域交流を推進する。
②学生居住推進活動	ワテラススチューデントハウス（学生マンション）の運営を通じて学校と連携を図りながら、学生が地域に根ざして居住しつつ、地域活動に積極的に参加する仕組みをつくる。
③地域連携活動	町会やNPO団体などの既存の活動団体が、淡路地域の交流促進に資する活動を展開できるよう、連絡調整を図りつつ協力体制を築く。
④環境共生・美化活動	再開発区域内だけでなく周辺地域も含めた環境共生・美化に努め、良好な環境の維持・更新を図る為の活動を推進する。

¹⁹（一社）淡路エリアマネジメント：法人HP <http://www.awaji-am.com/waterras/areamanagement/>，（2014年12月1日閲覧）

4) 推進体制

エリアマネジメントの取り組みは図 4-5-2 に示す枠組みで、地域の多様な関係者と連携しながら進めている。その中心的役割を果たす（一社）淡路エリアマネジメントは、再開発組合からの資金と、安田不動産グループから派遣される人材によって運営されている（図 4-5-3）。

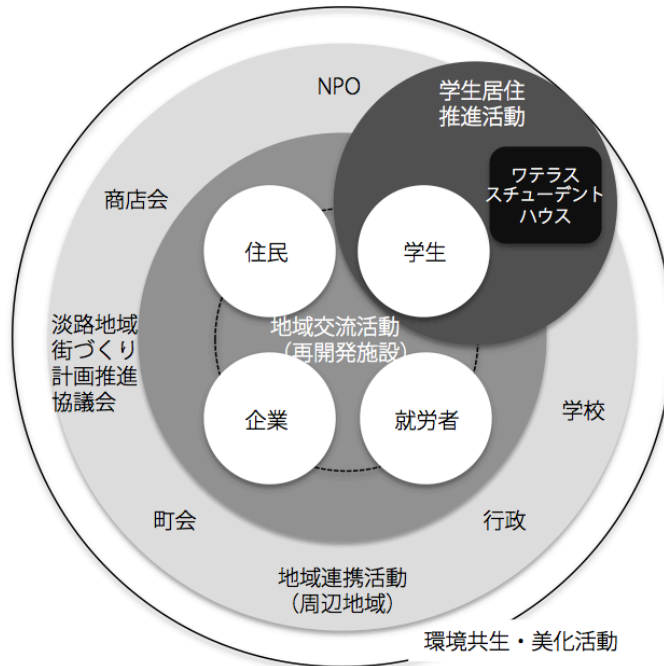


図 4-5-2 エリアマネジメント活動の枠組み（（株）安田不動産の資料¹⁸より引用）

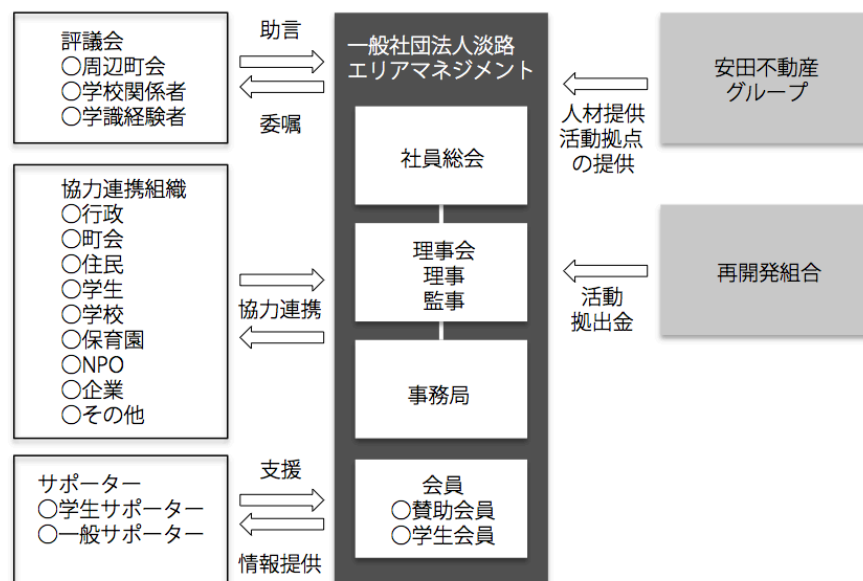


図 4-5-3 事業関係者の体制図（（一社）淡路エリアマネジメントの HP²⁰をもとに図として整理）

5) 整備・活用の特徴

- ①この事業では、再開発事業によって創出された公開空地と隣接する都市計画公園を一体的に管理・運営し、積極的に活用している。
- ②事業主体であるデベロッパーが一般社団法人のエリアマネジメント組織を設立し、事業の完了後も地域に関わりながら公共的空間を活用している。
- ③計画施設内に学生専用マンションを設け、地域活動に参加することを条件に入居させるという仕組みを設けることで、地域の活動に若い力を取り入れる工夫をしている。
- ④計画段階から地域の多様な組織や人々と連携し、事業完了後もエリアマネジメント組織を通して事業範囲内に捕われない幅広い活動を展開している。



写真 4-5-2 公開空地に隣接するオープン・カフェの様子（筆者撮影）



写真 4-5-3 都市計画公園との境界（左）と公開空地に面するコミュニティ施設（右）（筆者撮影）

4-5-2. 中野セントラルパーク（東京都中野区）

公開空地と都市計画公園の一体的整備と、民間・大学・行政の連携による公共的空間の積極的利用

1) 事業の概要及び経緯

この事業は、中野駅前にあった警察大学校跡地を種地とした約 16.8ha にも及び広大な再開発エリア「中野四季の都市（まち）」の中核を成す大規模再開発事業である。2001 年に警察大学校が府中市に移転するまでは駅前の好立地でありながら地元住民の生活とは切り離された場所であったが、移転を機に中野区が「中野駅周辺まちづくり計画」を策定（2005 年）し、2007 年には国から民間への土地処分が行われた。2012 年には中野セントラルパークが竣工、2013 年には明治大学、帝京平成大学が開校し、地域の新たな顔となっている。この事業はオフィスを中心に、商業施設や賃貸住宅、コンベンションホールや貸会議室等からなる複合施設であり、その中心に都市計画公園（中野四季の森公園）と隣接して公共空地が整備された。「中野四季の都市（まち）」内には、明治大学、帝京平成大学、早稲田大学の 3 つの大学もあり、オフィスワーカーと併せて約 20,000 人の新たな昼間人口が創出された。そうした人々と地域住民の憩いの場となっているのが、それぞれ約 1.5ha の都市計画公園と公共空地である。民間の公共空地でありながら隣接する都市計画公園と一体的に整備された空間には、大小 11 のウッドデッキが配置され、その上にデザインされたイスとテーブル並び、無線 LAN のアンテナまで設置されている。昼時にはキッチンカーが乗り入れランチを提供する等、オフィスワーカーと学生が多い地区の特徴に併せた空間や設備、ソフト面でのプログラムが組まれている。こうした配慮により、施設で働くオフィスワーカーや学生にとっては緑豊かで仕事の打ち合わせや議論の場としても利用でき、地域住民や来街者にとっては賑わいがありくつろげる空間として認知され、多様な活動が混在する豊かな公共的空間として機能している。



写真 4-5-4 都市計画公園から見た公共空地（左）とパラソル設置時の様子（右）（筆者撮影）

表 4-5-5 事例概要（筆者作成）

名称	中野セントラルパーク	所有者	東京建物株式会社
所在地	東京都中野区	管理・運営者	東京建物株式会社
空間タイプ	公開空地 + 土地計画公園	組織形態	株式会社
管理法	建築基準法 等 都市公園法	管理委託形式	東京のしゃれた街並みづくり推進条例
都市タイプ	大都市都心部	活動内容	公共的空間の維持・管理 公共的空間の運営 イベントの開催 地域活動への協力 等
事業手法	市街地再開発		
用途地域	第1種中高層住居専用地域		
事業面積	約 15,000 m ² （公共用地）	利用者参加	○：活用段階
事業主体	東京建物株式会社	主な関連計画	再開発等促進区を定める地区計画 中野4丁目地区 地区計画
供用開始	2012 年	周囲との連携	地域活動への協力 地域団体とのイベント企画立案 等

表 4-5-6 事業経緯（東京建物（株）の資料²⁰をもとに表として整理）

2001.7	警察大学校等移転跡地土地利用転換計画案
2003.10	東京のしゃれた街並みづくり推進条例施行
2005.5	中野駅周辺まちづくり計画
2007.8	国から民間への土地処分
2009.6	東京都都市計画決定告示
2010.6	本体工事着工
2012.5	中野セントラルパーク 全体竣工
2013.4	明治大学・帝京平成大学開校
2014.3	早稲田大学国際コミュニティプラザ オープン
2014.4	中野中学校開校

²⁰東京建物株式会社、鹿島建設株式会社、昭栄株式会社、日本土地建物株式会社、戸田建設株式会社（2012）：「中野セントラルパーク」全体竣工のお知らせ（プレスリリース資料）

2) 事業の対象範囲

中野セントラルパーク自体は 2 棟のオフィスビルと 1 棟の住宅、公共空地から成っているが、建物の配置計画や植栽計画は周辺の開発エリア及び都市計画公園と一体的に考えられており、地区全体で一年を通して豊富な緑が感じられる等、各事業同士の調和が図られている。

表 4-5-7 建築概要（東京建物（株）²¹の資料より引用）

名称	イースト	サウス	レジデンス
敷地面積	6,045 ㎡	23,836 ㎡	938 ㎡
建築面積	約 3,800 ㎡	約 8,900 ㎡	約 500 ㎡
延床面積	約 39,000 ㎡	約 151,500 ㎡	約 1,700 ㎡
建物高さ	約 50m	約 99m	約 19m
階数	地上 10 階地下 2 階	地上 22 階地下 1 階	地上 5 階
主要用途	事務所、商業	事務所、商業、 コンベンションホール	賃貸住宅



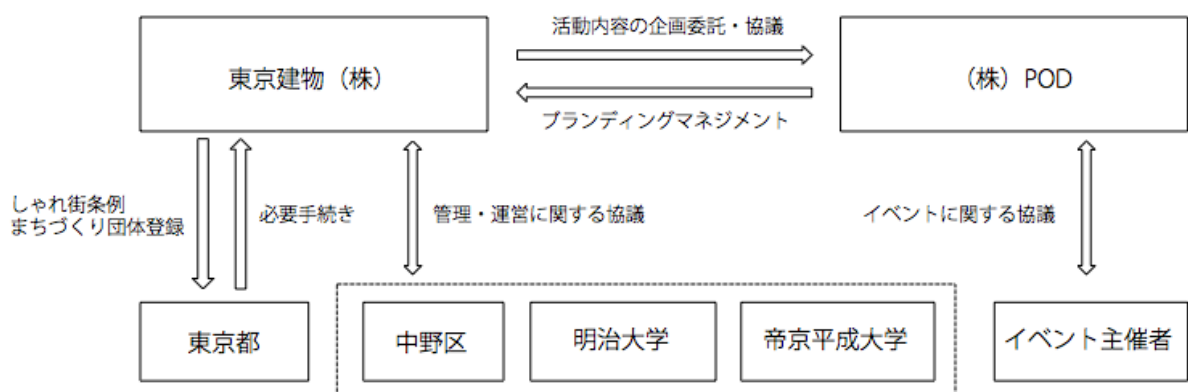
図 4-5-4 プロジェクト敷地位置図（東京建物（株）の資料²¹より引用）

3) 活動の内容

公共空地は東京建物（株）が、東京のしゃれた街並みづくり推進条例に基づくまちづくり団体制度を活用して管理・運営を行っている。活用プログラムとしては、移動式屋台や縁日イベント、フリーマーケットやマルシェの開催等を実施している。また、夏まつりの企画では、オフィスに入居する企業の社員や学生、地元団体等にも出演を依頼し、そこでの交流や企画を通して企業や大学のブランドアピールや出演者同士のコミュニケーションの活性化も図っている。

4) 推進体制

先述の通り、中野セントラルパークの公共空地は事業者である東京建物（株）が管理・運営を行っている。その際、東京のしゃれた街並みづくり推進条例に基づくまちづくり団体制度を活用することで、年間のイベント開催日数等の制限の緩和を受け、自由度の高い活用ができる環境をつくりだしている。また、この開発のブランディング計画の作成及びブランディングマネジメントについては、まちづくりや不動産開発・運営に関するプロデュース企業である（株）PODと連携している。事業完了後の公共空地の管理・運営に関しても（株）PODと連携することでより多様で質の高い企画を立案することが可能になっていると考えられる。また、管理者である東京建物（株）を中心に、中野区、明治大学、帝京平成大学とも管理・運営に関する定期的な打ち合わせを実施し連携を図っている。



5) 整備・活用の特徴

- ①この事業では、再開発事業によって創出された公開空地と隣接する都市計画公園を一体的に管理・運営し、積極的に活用している。
- ②事業主体であるデベロッパーが東京のしゃれた街並みづくり推進条例のまちづくり団体登録制度を活用し、事業の完了後も地域に関わりながら公共的空間を活用している。
- ③再開発エリア内の大学や企業、区とも定期的に管理・運営に関する打ち合わせの機会を設け、地区全体での連携体制を築いている。
- ④ウッドデッキやパラソル用の設備、無線 LAN 等、公共的空間の活用促進及び滞在時間の延長に寄与する設備を設けている。



写真 4-5-5 公共空地に設置されたデッキとストリート・ファニチャー（筆者撮影）



写真 4-5-6 入口の様子（左）と建築と公共空地との境界部分の様子（右）（筆者撮影）

4-6. 小結

1) 道路空間の活用による公共的空間の整備・活用事例

道路空間の活用においては、道路の占用許可及び使用許可をいかにクリアするかが最大の課題であるが、ここで取り上げた高崎市と新宿区の事例では、都市再生特別措置法に基づく道路占用許可の特例を用いることで課題を克服している。また、高崎市の事例では街の一定の範囲内に複数のオープン・カフェを展開することで、面的な活用の風景を創出し中心市街地全体へとその効果を波及させようという狙いが見られた。今後の課題としては、占用許可を得ているオープン・カフェの周辺環境を併せて整備し、より居心地の良い空間としていく必要がある。特に新宿区の事例では、休日にはオープン・カフェ周辺の人通りが非常多いことや、座った時に視界に入る景観が決して居心地の良いものではないこと等から、落ち着いて長い時間滞在していただける空間とはなっていない。そのため、次のステップとしてオープン・カフェ周辺環境を改善し、より長い時間そこに滞在したいと思わせる空間づくりに取り組むことが望まれる。

2) 公園及び広場の新設による公共的空間の整備・活用事例

鴻巣市の事例では、土地区画整理事業であることを活かして空間の整備段階から公共的空間を軸とした土地利用計画を作成し、それに必要な建築及び設備面での形態やルールを形成した。併せて、将来的に公共的空間を住民自らの手で管理運営していく事を想定してエリアマネジメント組織立ち上げ、公園の指定管理業務にとどまらず、住宅の敷地も含めた景観ガイドラインの運用や地域住民の交流促進イベントの開催等、質の高い居場所づくりの活動を展開することで、整備段階から活用段階までの一貫した取り組みを実現している。富山市の事例では、道路の指定を廃止し、都市計画法や都市公園法における広場の指定も行わず、市独自の条例による管理・運営とすることで活用の幅を広げている。そして、条例によって広場の使用料を定めて運用することで、その使用料収入（年間約 1,300 万円）を運営経費に充て、行政による財政的負担（指定管理業務委託費）を軽減している。この 2 事例で明らかになったように、事業手法は異なるもののいずれも整備段階から活用段階を見越した空間整備及び、管理・運営主体の想定をしている点が非常に重要である。また、鴻巣市の場合は都市計画公園の管理・運営を指定管理者制度を活用して NPO 法人の住民組織に、富山市の場合は道路指定及び都市計画法による広場指定を行わずに設置した上で管理・運営をまちづくり会社、それぞれ計画的に委託することでより柔軟な活用が実現されている。

3) 中心市街地活性化事業での公共的空間の整備・活用事例

長野市と富良野市の2事例は、ともに中心市街地の活性化に寄与することを期待されている施設における公共的空間であるため、敷地内の商業機能の果たす役割がより重要である。長野市の事例では、飲食店の比率を増やし、幅広い営業時間の店舗の確保し、地域住民の利用も見込める物販店を選定することで観光客と地元住民の双方が楽しめる施設としている。また、可能な限り既存の建築物を残して改修することでまちの記憶を引き継ぐ施設としており、敷地周辺の景観や街との連続性にも配慮したデザインとしている点で、よりその土地に馴染む公共的空間が整備されている。富良野市の事例では、施設の中央に広場を設け、ベンチやパラソル等で公園のような雰囲気を出し、店舗も広場に向けてオープンに顔をつくることで空間としても滞留を促す設えを実現している。また、施設内に座って食事ができるレストランや食堂をあえて設けなかったことで来場者が周辺の既存店舗へと流れ、相乗効果を生んでいる点で周辺地域へ好影響を与える空間となっている。このように、地方都市中心市街地における公共的空間及び施設の整備・活用の場合は、空間のフォームや景観といったハード面と、周辺の地元事業者と競合しないテナント・ミックスといったソフト面の両面に配慮した計画とすることが特に重要であると言える。

4) 低未利用地を活かした公共的空間の整備・活用事例

佐賀市の事例は、街なか再生計画の一貫として実施されているため、計画段階では自治会や商店会、民間事業者や大学教授といった多様な関係者による検討が行われており、計画の検討委員会で事務局を担当していたNPO法人が、プロジェクト実施時においても運営スタッフを派遣している。また、街なか再生計画という包括的な計画の中に位置づけることで、単発の低未利用地利用にとどまらず、連鎖的な事業展開（プロジェクト第1弾、第2弾）へとつながっている。そして、街なかエリアの低未利用地を対象に複数の敷地で事業を展開することで、効果測定と改善のプロセスを比較的短期に反映しやすいという点も重要である。江東区の事例では、低未利用地の暫定利用でありながら、コンセプトのはっきりした施設として質の高いレクリエーション空間を整備している。設備としても空間プロデュースを専門とする企業のコンテナを利用した仮設建築提供サービスを活用し、仮設であっても施設の雰囲気に合った建築空間を整備している。また、東京の都心部ということもあり物販、飲食、イベントスペースと、多様な業種のプログラムを用意することで、利用者が長時間滞留しても楽しめる構成とし、暫定利用の事業としては非常にエンターテインメント性の強い取り組みを

実施している点が特徴である。このような仮設的な空間の活用は日本の伝統的な公共的空間の在り方にも通じるものであるが、この2事例から、現代のニーズや立地特性に合った整備・活用を行うことで、日常的にも活発に利用される空間を創出することが可能であると言える。

5) 公開空地の創出に伴う公共的空間の整備・活用事例

大都市都心部の再開発事業である千代田区と中野区の事例では、いずれも事業で整備された公開空地と隣接する都市計画公園を一体的に計画し、管理法の枠組みの中で可能な限り積極的に活用している。千代田区の実例では、事業主体であるデベロッパーが一般社団法人のエリアマネジメント組織を設立し、事業の完了後も地域に関わりながら公共的空間を活用している。さらに計画施設内に学生専用マンションを設け、地域活動に参加することを条件に入居させるという仕組みを設けることで、地域の活動に若い力を取り入れる工夫もしている点が特徴であった。中野区の実例では、事業主体であるデベロッパーが東京のしゃれた街並みづくり推進条例のまちづくり団体登録制度を活用し、事業の完了後も地域に関わりながら公共的空間を活用しており、再開発エリア内の大学や企業、区とも定期的に管理・運営に関する打ち合わせの機会を設け、地区全体での連携体制を築いている。さらに、設備面でもウッドデッキやパラソル用の設備、無線 LAN 等、公共的空間の活用促進及び滞在時間の延長に寄与する設備を設けている。このように、公開空地の創出を伴う再開発事業では事業完了後も事業主体が積極的に公共的空間の活用の関わり、計画段階からそのために必要な設備及び仕組みを想定して整備することが重要であることが、この2事例から明らかになった。

本章では、第三章で明らかにした現代の日本の公共的空間が抱える課題に対し、様々な事業計画上の工夫や既存制度の活用を通じてそれらを克服し、積極的に利用される空間の整備・活用を実現している先進事例の特徴を明らかにした。既存の事業制度や法制度の活用の組み合わせによる類型を表 4-6-1 に示す。これらの事例は、各空間タイプ（道路、公園、広場等）における整備・活用の先進事例として有用な知見を含むものである。しかし、本研究ではこれらの先進事例の計画及び事業プロセスについて、さらにプレイスメイキングの視点から比較分析し、整備段階から活用段階まで一貫した公共的空間の計画手法としての特徴及び今後の課題を明確にすることで、日本の公共的空間におけるプレイスメイキングの展開に関して有用な知見を得ることを目的としている。そのため、次章ではこれらの先進事例の中から計画及び事業プロセスの詳細を把握することができた 3 事例を取り上げ、米国におけるプレイスメイキングの計画手法及び計画プロセスとの比較分析を行う。

表 4-6-1 各事例の整備・活用手法の類型（筆者作成）

道路占用許可の特例 + 活用プログラム	高崎市／新宿区（道路）
土地区画整理事業 + エリアマネジメント	鴻巣市（都市公園）
公物管理法による位置づけの解除 + 広場条例	富山市（広場）
既存建築物活用 + 公共交通機関との連携	長野市（中心市街地活性化拠点施設）
広場状の配置計画 + 隣接建物のテナント計画	富良野市（中心市街地活性化拠点施設）
低未利用地の暫定利用 + まちなかエリアでの連鎖的展開	佐賀市／江東区（低未利用地）
市街地再開発事業 + エリアマネジメント	千代田区／中野区（公開空地）

第五章：日本の先進事例におけるプレイスメイキングの 計画手法及びプロセスの分析

第五章：日本の先進事例におけるプレイスメイキングの計画手法

及びプロセスの分析

本章では第四章で取り上げた事例のうち、計画及び事業プロセスの詳細を把握することができた鴻巣市、長野市、佐賀市の事例を取り上げ、それぞれの取り組みの中でのプレイスメイキングの理念及び計画手法に通じる活動の有無と、その具体的な内容を明らかにする。3つの事例は、その事業規模や事業手法、創出された空間や関連施設の役割等が大きく異なることから、はじめに各事例の事業の詳細と公共的空間の整備・活用における特徴を整理する。その上で、第二章で明らかにしたプレイスメイキングの計画プロセスと比較し、プレイスメイキングの計画手法に通じる活動の有無とその内容を明らかにし、日本の事業手法や法制度、公共的空間の抱える課題の中での応用可能性について考察する。

5-1. 北鴻巣駅西口地区土地区画整理事業（埼玉県鴻巣市）

5-1-1. 住宅地開発における公共的空間の整備・活用の背景

1954年の土地区画整理法制定以降、全国 11,618 の地区、344,457ha の土地で土地区画整理事業が実施されてきた¹。344,457ha という規模は、全国の市街地（人口集中地区：DID）の約 3 割に相当する面積であり、その中で全国の開設済の街区公園、近隣公園、地区公園の約 5 割に相当する約 14,000ha の公園が創出されている²。しかしながら土地区画整理事業によって整備される公園等の公共的空間は、整備後、行政に移管することを前提に管理効率優先の計画・設計がなされ、空間や管理方法が画一的になる場合が多い。さらに、細かな利用規則を設定しすぎたために、結果的に誰にも利用されなくなり治安の悪化やバンダリズムの温床となる等の問題³を抱える地区もある。こうした課題を解決し愛着を持たれる公共的空間を創出するためには、管理制度や計画手法の改善に加え、事業開始時点から完成後の公共的空間の活用を見越して空間整備を行っていく、戦略的事業プロセスを実現することが重要である。また、近年では土地区画整理事業を巡る状況も変化している。その 1 つが事業範囲の小規模化であり、近年では地区面積が 10ha に満たない事業が全体の 6 割以上にのぼる⁴。事

¹2012 年 3 月末までに事業認可を受けた地区及び面積（出典：国土交通省都市局市街地整備課（2012）：平成 24 年度版区画整理年報、財団法人区画整理推進機構）

²国土交通省都市局市街地整備課（2012）：平成 24 年度版区画整理年報、財団法人区画整理推進機構

³東京都公園協会において公園のバンダリズムに関する研究（菅井真里：公園緑地におけるバンダリズムの傾向に関する研究、都市公園 146 号, pp.89-94, 1999.9）が表彰を受ける（第 35 回（財）東京都公園協会賞受賞）等、公園における破壊行為やそれに伴う治安の悪化は大きな課題として認識されている。

⁴一般に「小規模」の面積的な定義はないものの、1999 年の都市再生区画整理事業創設以来、補助が受けられる事

業範囲を小規模化することにより、地権者の合意形成を図りやすくなる、事業期間が短縮でき事業効果が早期に得られる、既成市街地の低未利用地再編等でも事業が可能になるといったメリットがある。このような近年の傾向である小規模区画整理にエリアマネジメントを導入する事で、「街づくり契機の多様化、都市計画的な意義づけによる開発行為との差別化、即時的効果、多様なニーズへの対応、土地利用のマッチング」⁵といった効果が得られると考えられている。本章で取り上げる北鴻巣駅西口土地区画整理事業地区（以下、北鴻巣地区）も、施行面積 9.3ha と比較的小規模であり（表 5-1-1）、事業完了後は地権者でもある住民を主体とした NPO 法人が公共的空間の管理運営を中心とした地区のマネジメントを行っているという点で、近年の傾向を反映していると言える。その中でも北鴻巣地区は、これまでの土地区画整理事業では重要視されてこなかった公共的空間の整備・活用に注力し、場づくり（placemaking）の視点にたった様々な工夫と取り組みを事業当初から事業完了後までの一貫した戦略的事業プロセスに基づいて行ってきたことで居住者に愛着を持たれる公共的空間を実現しているという点で、先進的な事例であるといえる。

住宅地の公共的空間に関して、齊藤⁶は国内外の住宅地の共有空間に関して、特に管理運営の視点から分析をおこない、住環境マネジメントの重要性を示しており、その中で「開発から管理・更新を一連のプロセスとして捉える」ことの重要性についても指摘している。また、木多は住宅地における公共的空間の果たす役割についての研究⁷の中で、千里ニュータウン地区内の「ひがしまち街角広場」を中心に、住宅地における公共的な場の形成が関係者の信頼関係を基礎として住環境運営において重要な役割を果たしていることが明らかにされている。

こうした住宅地開発における公共的空間の整備・活用を取り巻く状況から見ても、プレイスメイキングの理念及び計画手法を用いて愛着を持たれる公共的空間を実現することの必要性は高いと言える。なお、北鴻巣地区における公共的空間とは、地区内に整備された公園及び歩行者専用通路を指す。

業の下限面積が緩和されたこともあり、2007～2011 年度の 5 年間における施行地区全 340 地区のうち 218 地区が地区面積 10ha 以下となっている（出典：国土交通省都市局市街地整備課（2012）：平成 24 年度版区画整理年報、財団法人区画整理推進機構）

⁵久保建（2008）：小規模区画整理推進におけるエリアマネジメントのあり方、区画整理フォーラム 2008, p15

⁶齊藤広子（2011）：住環境マネジメント-住宅地の価値をつくる-, 学芸出版社

⁷木多道宏（2012）：地域文脈からみた「まちの居場所」の形成に関する研究-キーパーソンの課題解決行為に基づく千里ニュータウン「ひがしまち街角広場」の形成過程の考察-, 日本建築学会計画系論文集第 77 巻第 675 号, pp.1023-1031

5-1-2. 北鴻巣地区の土地区画整理事業としての特徴

土地区画整理事業としての特徴の1つは 46.91%という高い減歩率にある⁸。その実現経緯は 5-1-3 で詳述するが、小規模な面積の中でも高い減歩率を実現することによって公園緑地用地を集約した地区の顔となる公共的空間として 4,000 m²を超える中央公園の確保が可能となった（表 5-1-2）。さらに事業期間の短縮も重要な要素である。北鴻巣地区では組合設立準備会が設立されてから約 1 年 4 ヶ月で事業化し、2005 年の組合設立認可後からは約 5 年という早さでまち開きに至っている（表 5-1-3）。事業関係者へのヒアリング調査（表 5-1-4）からも、事業期間を短縮し完了の時期を明示することで、地権者である住民のより具体的な土地利用の要望や生活のイメージを引き出し、まちづくりへの意欲が高い状態のまま、事業完了後のエリアマネジメント段階への移行が可能になったことがわかった。そして、こうした状況を生み出したのは業務代行方式の活用によるところが大きい。民間事業者が組合の運営に関する事務、換地・設計・造成等といった事業の施行に関する相当部分を一括して代行するこの事業手法はまだ例が少なく、中でもコンサルタントが業務代行者の委託を受けている例は近年でも全体のわずか 2.4%しかない⁹。

北鴻巣地区では土地区画整理事業としてのこうした様々な工夫のもとに、事業が進められた事によって、プレイスメイキングの計画手法に通じる戦略的事業プロセスの基盤が築かれたと言える。

表 5-1-1 北鴻巣地区事業概要（北鴻巣駅西口土地区画整理組合の資料¹⁰（p.4）より引用）

事業名称	北鴻巣駅西口土地区画整理事業
事業主体	鴻巣市北鴻巣駅西口土地区画整理組合
施行面積	93,007.79 m ²
施行期間	2005 年 12 月 9 日～2012 年 3 月 31 日
総事業費	2,463,000 千円
組合員数	99 名
平均減歩率	46.91%

⁸2007～2011 年度の 5 年間における施行地区全 340 地区の平均減歩率は 37.13%（組合施行に限ると平均減歩率は 43.37%（出典：国土交通省都市局市街地整備課（2012）：平成 24 年度版区画整理年報，財団 法人区画整理推進機構）

⁹2007 年度～2011 年度の 5 年間における施行地区全 340 地区のうち、コンサルタントによる業務代行方式での施行地区は 8 地区のみ（出典：国土交通省都市局市街地整備課（2012）：平成 24 年度版区画整理年報，財団 法人区画整理推進機構）

¹⁰北鴻巣駅西口土地区画整理組合：北鴻巣 暮らしの手引き（花とおはなしできるまち 北鴻巣すたいる）

表 5-1-2 土地の施行前後対照表（北鴻巣駅西口土地区画整理組合の資料¹⁰（p.4）より引用）

	施行前		施行後	
	面積(m ²)	割合(%)	面積(m ²)	割合(%)
道路	13,510.98	14.53	21,146.40	22.74
水路	2,948.98	3.17	-	-
駅前広場	-	-	2,936.07	3.16
公園緑地	-	-	4,391.11	4.72
公共用地計	16,459.96	17.70	28,473.58	30.62
宅地	10,989.04	11.82	40,336.36	43.37
農地	62,478.03	67.17		
その他	2,512.07	2.70		
宅地計	75,979.14	81.69		
保留地	-	-	24,197.85	26.01
測量増減	568.69	0.61	-	-
合計	93,007.79	100.00	93,007.79	100.00

表 5-1-3 事業の経緯（表 4-2-2 再掲）

2004/08/01	北鴻巣駅西口土地区画整理組合設立準備会 設立総会
2004/11～2005/09	地権者戸別ヒアリング実施（1～3回）
2005/12/09	組合設立認可
2006/01/13	北鴻巣駅西口土地区画整理事業施工に伴う業務委託に関する協定締結
2006/03/28	仮換地指定（指定率 100%）
2006/05/14	起工式（地鎮祭）
2006/12/01	用途地域の変更
2008/10/23	使用収益の開始（全域）
2009/04/11	まち開き（まち開きイベント開催）
2010/11/12	換地処分
2010/12/08	区画整理登記完了
2011	組合解散認可

表 5-1-4 事業関係者ヒアリング調査概要（筆者作成）

対象者	ヒアリング項目	調査日
業務代行者であるコンサルタント 代表取締役社長（当時）	<ul style="list-style-type: none"> ・ 事業経緯 ・ 事業手法 ・ 事業コンセプト ・ 事業への想い 等 	2013 年 1 月 11 日
業務代行者であるコンサルタント 北鴻巣地区担当（当時）	<ul style="list-style-type: none"> ・ 事業経緯 ・ 事業手法（詳細） ・ 事業の連携体制 ・ NPO 設立の狙い ・ NPO の制度 等 	2012 年 8 月～ 2014 年 4 月 (計 15 回)
環境デザイナー（大学准教授） サイトプランニング監修	<ul style="list-style-type: none"> ・ 業務範囲 ・ コンセプトづくり ・ プランニングの概要と狙い、特徴 等 	2013 年 2 月 22 日
NPO 法人エリアマネジメント北鴻巣 事務局長	<ul style="list-style-type: none"> ・ NPO 設立経緯 ・ NPO の制度と活動 ・ 活動の課題 等 	2013 年 1 月～ 2014 年 3 月 (計 6 回)
北鴻巣地区住民の方々（4 名） <ul style="list-style-type: none"> ・ 親子：（母 40 代、娘 20 代）／在住 5 年 ／戸建て住宅 ・ 男性 1：30 代／在住 4 年／マンション ・ 男性 2：60 代／在住 5 年／戸建て住宅 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 地区の印象 ・ 公園の利用 ・ NPO の活動 等 	2013 年 1 月 19 日、 3 月 16 日、 2014 年 1 月 19 日



写真 5-1-1 中央公園の様子 2（写真 4-2-2 再掲）

5-1-3. 公共的空間の整備段階における取り組みの特徴

1) 地区の顔となる中央公園の配置計画

土地区画整理事業によって新設される街区公園の多くは、設計標準や開発指針に基づいた、利用者アクセスの公平性確保の観点から、一定の面積や宅地数ごとに分散させて整備する場合が多い。しかし北鴻巣地区では、サイトプランニングを担当した環境デザイナー（以下、専門家）と、業務代行者であるまちづくりコンサルタント（以下、業務代行者）の連携によって、中央公園と住民との接点を極力増やし、その空間を「自分ごと」として捉えられるよう動線的、視覚的に連続性が感じられる集約型の配置計画としている（図 5-1-1）。さらに調整池を地下化し、中央公園の外周長を増やす（幅約 175m×奥行き約 25m）ことで中央公園に面する宅地を増やし、宅地との間に借景の関係性を構築している（図 5-1-3）。また、中央公園に面さない住戸に対しても、前面道路の突当りにアイストップとして中央公園が見えるよう計画されている（図 5-1-4）。これらの空間のデザインに関する配慮は、プレイスの構成要素であるフォームに関する項目で挙げられている Scale や Space to BLDG Ratios、イメージに関する項目で挙げられている Imageability and Legibility や Psychological Access に該当するものであると言える。

このような配置計画が実現できた要因は、業務代行者と地権者との信頼関係にある。業務代行者では事業化に向けて地権者全員への戸別訪問を実施し、「使う・貸す・売る」の3つの選択肢を基本として提示した上で、税金対策や資産継承等、地権者の抱える不安を解消しながら土地利用意向を丁寧に汲み上げていった。その中で、事業の開始から完了までを一括して推進する役割を担う業務代行者と地権者との信頼関係を構築することで、減歩率や換地位置の設定も含めて業務代行者が全権的な委任を受ける事が可能となった。また、当初の事業計画範囲は現在の2倍以上あるものだった（図 5-1-2）が、まず事業化することを最優先して合意形成が可能であると想定される範囲まで縮小し、さら事業期間の短縮を図るために新しく設定した事業計画範囲内であっても、同意の得られない所有者の土地は計画範囲から外した。これらの土地区画整理事業のプロセスにおける工夫を重ねることで、高い減歩率の実現と、照応の原則に縛られない換地計画が可能としている。

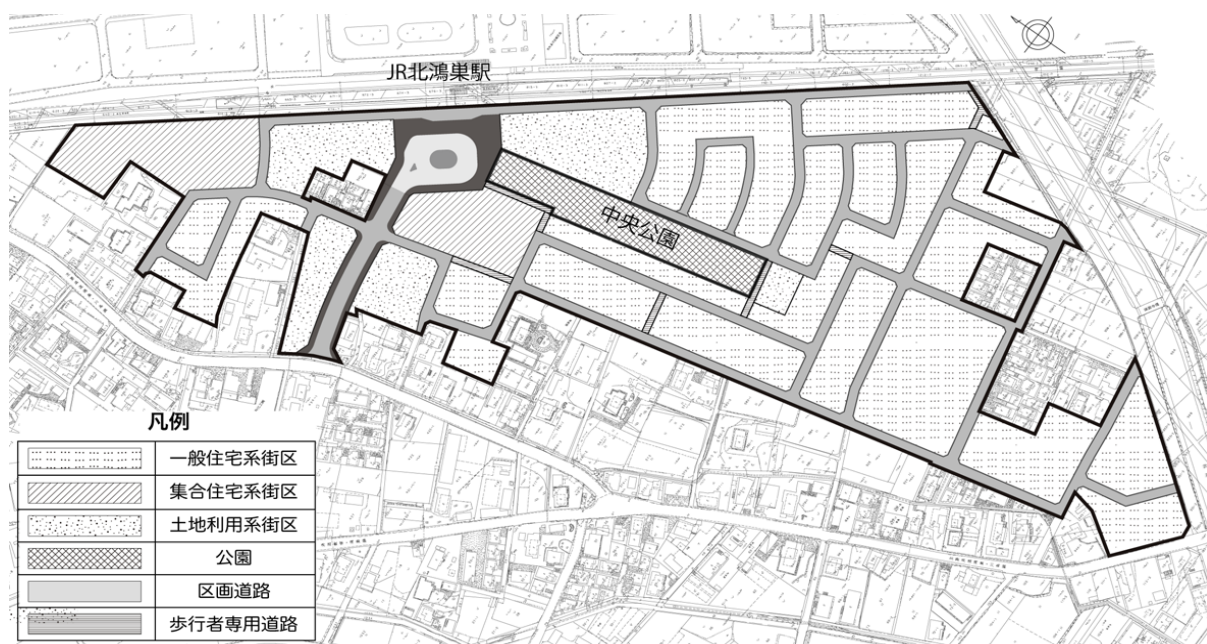


図 5-1-1 土地利用計画図（図 4-2-1 再掲）



図 5-1-2 当初の事業計画範囲との比較図（（株）サポートの資料¹¹をもとに筆者作成）

¹¹（株）サポート（2012）：事業に込めた4つの想い～北鴻巣駅西口土地区画整理事業～，区画整理，（公社）街づくり区画整理協会，pp.12-16



図 5-1-3 宅地の植栽と中央公園の借景の関係（筆者作成）



図 5-1-4 中央公園をアイ・ストップとする配置計画（図 4-2-2 再掲）



写真 5-1-2 中央公園遠景（(株) サポートより提供）



写真 5-1-3 中央公園の様子 1（写真 4-2-1 再掲）



写真 5-1-4 ストリート花壇の様子（左）とまちかど花壇の様子（右）（(株) サポートより提供）

2) 地域の個性を活かしたまちのコンセプト

北鴻巣地区では、居住者がまちの将来像を共有するためのツールとして、まちのコンセプトが作成された。専門家によって鴻巣市の地場産業である花卉産業にちなんだ「花と緑と共に育つまち」を軸に、「ひとや世代の交流があるまち」「一人ひとりが主役、参加するまち」「ルールがつなぐ安心のまち」という 4 つのコンセプトが提案された。4 つのコンセプトの具体策として、効果的な中央公園の配置、住民による公園の自主管理、スポンサー花壇の設置、拠点としての集会所(住民が交流できるよう広いキッチンとダイニングルーム、テラスを設けた)の設置、建築外構ガイドライン（以下、ガイドライン）の作成、コンセプトブックの作成等、ハード・ソフトの両面において様々なプログラムが実行された。業務代行者へのヒアリングでは、まちのコンセプトの存在により、行政との折衝においても地域性や住民の自主性が尊重された事業となることが伝わり、管理形態や土地利用の調整等が速やかに進んだと指摘された。このように、地区全体や公共的空間に対する考え方を設定し、居住者が共有することは、プレイスの構成要素であるイメージの形成に寄与する取り組みであると言える。

3) 景観整備に資する建築外構ガイドライン

ガイドラインに記載されている項目は表 5-1-5 に示す 9 つである(詳細は HP 参照¹²⁾)。このガイドラインは、紳士協定として住民組織¹⁰⁾によって運用されており、調和のとれた景観の創出と維持を通して、北鴻巣地区の不動産価値や住環境維持にも役立てる狙いがある。中央公園のみならず、宅地においてもガイドラインに基づいた景観的配慮を施すことで、借景による視覚的に豊かな環境を創出する基盤が形成されている。具体的には、公園の樹木の高さ及び配置間隔を調整し、住宅からの視線の抜けの確保や、公園に面する建物をセットバックして花壇を設ける等の配慮が施されている(図 5-1-3)。さらに景観上重要な角地部分や街路沿いの花壇については、個人の敷地内であっても住民組織が植栽の選定や維持管理をおこなっている点も特徴である。また、ガイドラインの数値基準の根拠として、事前に「高木緑陰の確保」「地面保水力の確保」「熱吸収の抑制」「建築、敷地緑化」の 4 つの指標で熱環境シミュレーションを行い、舗装や植栽等の工夫により真夏の温度上昇を 5℃抑制できる事を示し、住民にも理解しやすいよう可能な限り定量的、多面的な表現でガイドラインによる効果を表現する工夫もおこなっている。こうした建築や外構の形態をコントロールすることによって地区全体としての空間のフォームを統一し、エリアとしてのイメージ形成を図っている。

¹²⁾NPO 法人エリアマネジメント北鴻巣：北鴻巣すたいる, <http://park3.wakwak.com/~erimane/download.html>

表 5-1-5 建築外溝ガイドライン記載項目
(北浦駅西口土地区画整理組合の資料¹⁰(p29-32)をもとに表として整理)

敷地内緑化基準
<ul style="list-style-type: none"> 敷地面積 150～200 m²の範囲では 3m 以上の高木を 2 本以上植える事とする 3m 以上の高木 1 本は、1m 以上の中木 4 本で置き換え可能とする 敷地面積 200 m²以上では 150 m²毎に 2 本以上を追加する
敷地沿道部整備基準
<p>【標準地：敷地の 1 方向のみ接道する敷地】</p> <ul style="list-style-type: none"> 接道部分の奥行き 1m 以上の部分に緑化もしくは景観舗装を施す 駐車場面積の約 40%は緑を確保し舗装材は透水性のあるものとする 他 <p>【角地：敷地の 2 方向が接道する敷地】</p> <ul style="list-style-type: none"> 入口以外を奥行き 0.5m の植栽帯で囲う事とする (200 m²以上の個人住宅の場合は奥行き 0.75 m²以上) 植栽帯は「敷地面積による緑化基準」を優先的に施し、道路側から緑が感じる事ができるよう配慮する
緑被率
<ul style="list-style-type: none"> 緑被率＝緑被面積／緑被対象面積 透水面積率＝(緑被面積＋透水性舗装面積)／対象面積(駐車場面積)とし、それぞれ 40%程度確保する事とする
駐車場：緑化
<ul style="list-style-type: none"> 駐車スペース地表面の 40%程度に芝生など地被植物を施す。確保が困難な場合は、周囲の植栽緑化や地被目地、透水性舗装等との組み合わせにより、同等の保水性能を持たせる <p>※緑被率＝緑被面積／対象面積</p>
駐車場：透水性
<p>緑被率：周囲の植栽緑化面積が不足する場合、透水性化粧舗装の比率を高くするなど、同等の保水性能を持たせる</p> <p>舗装色：熱吸収を抑えるため低明度（暗色）素材の採用を避ける。色彩数値</p>
アプローチ
<p>植栽：緑被確保状況に係らずアプローチ周辺の景観緑化に努める</p> <p>舗装：駐車スペースと連続する場合、駐車スペース緑被確保と景観緑化を併せて実施する</p> <p>舗装色：熱吸収を抑えるため低明度（暗色）素材の採用を避ける</p>
建築物色彩・素材
<ul style="list-style-type: none"> 全般・屋根・外壁・配棟・舗装・外装色・素材・緑化において定められた各項目を実施する（詳細は省略） <p>【建築物の色彩構成について】</p> <ul style="list-style-type: none"> ベースカラー70%（基調色） アソートカラー25%（従属色） アクセントカラー5%（強調色） <p>各項目において、建物単体でのバランス、周囲との調和に配慮した配色とする</p>
色彩数値基準：外壁
<ul style="list-style-type: none"> 赤系の色相について、明度が 6 以上から 8.5 未満の場合は彩度を 4 以下とする。明度が 8.5 以上の場合は彩度を 1.5 以下とする 黄系の色相について、明度が 6 以上 8.5 未満の場合は彩度を 4 以下とする。明度が 8.5 以上の場合は彩度を 2 以下とする その他の色相に関しては、明度が 6 以上から 8.5 未満の場合は彩度を 2 以下とする。明度が 8.5 以上の場合は彩度を 1 以下とする
色彩数値基準：屋根
<ul style="list-style-type: none"> 赤系の色相について、明度が 6 以上から 8.5 未満の場合は彩度を 4 以下とする。明度が 8.5 以上の場合は彩度を 1.5 以下とする 黄系の色相について、明度が 6 以上 8.5 未満の場合は彩度を 4 以下とする。明度が 8.5 以上の場合は彩度を 2 以下とする その他の色相に関しては、明度が 6 以上から 8.5 未満の場合は彩度を 2 以下とする。明度が 8.5 以上の場合は彩度を 1 以下とする

5-1-4. 公共的空間の活用段階における取り組みの特徴

1) NPO 法人エリアマネジメント北鴻巣の概要

公共的空間活用上の特徴は、住民主体の自主管理組織である NPO 法人エリアマネジメント北鴻巣（以下、AM 北鴻巣）の活動に集約される。北鴻巣地区では業務代行者と住民との事前協議を通して、まちのコンセプト実現のためには、その中心である中央公園の管理運営を自らおこなうことが重要であるという共通認識が住民の間で築かれていた。また、行政にとっても管理業務を住民組織へ委託することで市民との協働推進、管理業務の軽減といったメリットがあった。そうした背景から AM 北鴻巣は、事業完了と共に鴻巣市から中央公園の指定管理業務を委託され、まちのコンセプトを軸に表 5-1-7 に示す各種の具体的な活動を実施している。また、AM 北鴻巣は中央公園の指定管理者を選定する際に評価基準となる組織の実績をつくるため、土地区画整理事業の事業期間中から集会所の運営等をはじめ少しずつ活動を開始していたため、自治会やマンション管理組合に先行して設立された独立組織として、地区全体の公共的空間の質の維持向上に努めている（図 5-1-4）。また、自治会という組織の性格や予算では実施が難しいイベントの企画・運営やスポンサーの獲得、ガイドラインの運用等の活動もおこなっており、北鴻巣地区における住民活動の中心的存在となっている（表 5-1-6）。



図 5-1-5 地区の住民組織の概要（ヒアリング（表 5-1-4）をもとに筆者作成）

表 5-1-6 住民組織の役割の比較（ヒアリング（表 5-1-4）をもとに筆者作成）

	AM 北鴻巣	すみれ野自治会	マンション管理組合
対象者	北鴻巣地区中心だが 地区外からも入会可	北鴻巣地区居住者 (マンションは除く)	マンション居住者のみ (地区内に2棟)
会員数	330名(世帯)	125名(世帯)	83名 / 122名(世帯)
設立年	2008年1月	2009年4月	2010年3月
主な活動範囲	中央公園 歩行者専用道 集会所 駅前ロータリー花壇 北鴻巣地区内の花壇 北鴻巣地区内の外構	個々の宅地周辺 住宅の前面道路 集会所	マンション敷地内 集会所
主な活動内容	表 5-1-7 参照	ごみ捨て場の管理 市広報の回覧 住宅の前面道路の清掃 等	ごみ捨て場の管理 市広報の回覧 共用部の清掃 等

2) 柔軟性のある会員制度

AM 北鴻巣では4つの会員種別を設けており、北鴻巣地区の居住者は基本的に全員が正会員(運営者的立場)もしくは一般会員(協力者的立場)として活動に参加することになる(表 5-1-6)。2014年1月現在の会員数は正会員23名、一般会員307名となっている。賛助会員及びボランティア会員は主に地区外の組織からの協力を想定した種別であるが、現時点ではその登録はない。これらの種別を設けた狙いの1つは、種別ごとに活動への参加度合いや権利(議決権)の差を事前に明確化することで、参加者に不公平感を抱かせないためである(図 5-1-6)。

こうした自主管理の活動をエリアマネジメントとして実施する場合に、費用負担や活動の負担は負わないにも関わらずその活動によって生まれた利益や良好な環境のみ享受する、いわゆるフリーライダーの問題をあらかじめ排除するための仕組みである。また、別の狙いとしては、北鴻巣地区に住む若い世代が出産や子育て、会社勤め等で活動に参加しにくい時期、子どもの独立後や定年退職後等の活動に参加しやすい時期といった生活の変化に応じて会員種別を変更することで、参加の度合いを変えられるようにするという点もある。こうした仕組みを積極的に取り入れている背景には、地区内に高齢の地権者が住む戸建て住宅から、若い家族向けの分譲マンション、単身者向け賃貸アパートといった多世代向けの住宅が混在し

ており、多様な属性やライフステージの人々がそれぞれにあった参加の仕方ができるよう配慮する必要があったということがある。現在はまち開きから 5 年しか経過していないためそうした意向での会員種別変更の実績はないが、今後年数が経過するに連れて、この会員制度の有効性が顕在化すると考えられる。

表 5-1-7 AM 北鴻巣の会員種別一覧（北鴻巣駅西口土地区画整理組合の資料¹⁰（p.34）より引用）

会員区分	正会員	一般会員	賛助会員	ボランティア会員
対象者	個人	個人	個人・団体	公共機関
資格	運営に従事	活動参加	組織賛助	ボランティア活動
年会費	6,000 円	6,000 円	6,000 円	0 円
議決権	あり	なし	なし	なし
会員数	23 名	306 名	1 団体	0

※会員数は 2014 年 9 月現在の実績

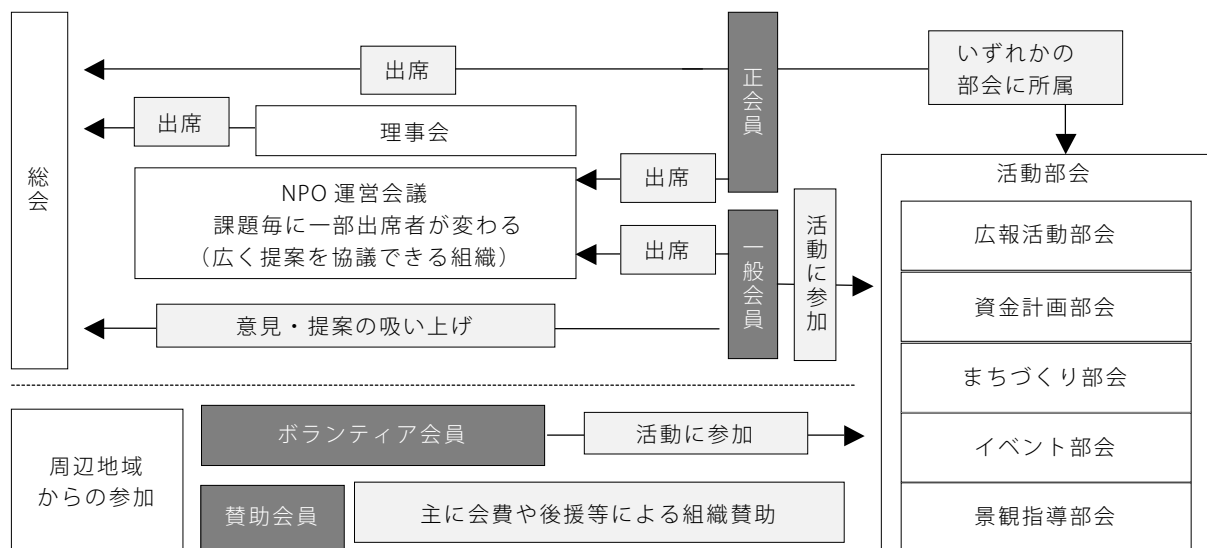


図 5-1-6 AM 北鴻巣の運営体制（北鴻巣駅西口土地区画整理組合の資料¹⁰（p.33）より引用）

3) 活動内容

AM 北鴻巣では先述の通り、正会員が表 5-1-7 の A～E の部会に分かれて各々の活動を推進している。活動の主軸を担う C のまちづくり部会では地区内の公共的空間の維持管理活動を毎月おこなっている。植栽管理もイベントとして実施し、居住者の中の花や樹木の専門家が参加者への指導もおこなっており、景観を維持すると同時に参加者が自宅の庭の手入れにも応用可能な知識を学ぶ場にもなっている。さらに、活動後は隣接する集会所で簡単な飲食物が提供され、住民同士の交流を深める有効な機会ともなっている。それに加えて D のイベント部会が、ラジオ体操やクリスマス会など地区外の住民との交流機会も創出している(表 5-1-8)。E の景観指導部会はガイドラインに基づいた地区内建物・外構の審査、指導をおこなっている。こうした事業後の維持管理体制が構築されていることで公共的空間の質が保たれ、居住者の定期的な交流機会が創出されていると言える。また、プレイスメイキングの視点から見れば、計画の策定や LQC の取り組みの実施といった段階から始めて、最終的には恒常化した状態の公共的空間を住民や利用者が自分たちで管理・運営していくというのは、その場所がプレイスとして地域に根付いた 1 つの目安とも言えるため、北鴻巣地区での取り組みはプレイスとしての公共的空間を創出するという点からも優れた事例であると言える。

表 5-1-8 AM 北鴻巣の部会と活動内容（表 4-2-3 再掲）

部会名称	活動内容
A.広報活動部会 【組織統括部門】	1.視察対応（まちの紹介） 2.スポンサー企業報告資料作成及び募集 3.イベント告知、各種案内活動(広報) 4.公園の指定管理者制度検討
B.資金計画部会 【資金管理部門】	1.会費徴収及び案内送付 2.日々の資金管理（予算の消化状況報告） 3.決算報告（総会）及び事業報告（件） 4.収入管理(スポンサー花壇振込案内等)
C.まちづくり部会 【維持管理部門】	1.スポンサー花壇、テラコッタ、コモンガーデン、公園植栽の維持管理 2.ストリート花壇植替イベント、地域クリーン活動 3.アップルパーク駐車場の芝目地メンテナンス
D.イベント部会 【クリエイション部門】	1.各種イベントの企画・運営（ラジオ体操、クリスマスイベント、交流会等）
E.景観指導部会 【住環境管理部門】	1.建築外溝ガイドラインによる地区内建物・外溝の審査及び指導 2.防犯パトロール兼巡回、パトロール中の軽微な清掃（ゴミの確認）

表 5-1-9 2012 年度開催イベント概要（NPO 法人エリアマネジメント北鴻巣提供資料¹³より引用）

	内容	開催日	天候	参加人数
1	公園整備イベント(草取り)	4/7	晴	28
2	公園整備イベント(植栽植え替え)	4/28	晴	26
3	公園整備イベント(オープンガーデン)	5/19	晴	43
4	公園整備イベント(駐車場、花壇手入れ)	6/9	雨	15
5	公園整備イベント(植栽剪定)	6/23	晴	41
6	公園整備イベント(草取り)	7/21	雨	27
7	季節イベント(流しそうめん)	8/18	晴	150
8	視察イベント(小布施町視察)	9/1	晴	24
9	公園整備イベント(ペンキ塗り)	9/8	晴	44
10	季節イベント(さつまいも堀り)	10/13	晴	50
11	公園整備イベント(草取り)	10/20	晴	39
12	季節イベント(コンサート)	11/3	晴	420
13	季節イベント(テラコッタ植栽講習会)	11/9	晴	21
14	公園整備イベント(植栽植え替え)	11/17	晴	26
15	公園整備イベント(駐車場、花壇手入れ)	11/24	晴	100
16	公園整備イベント(植栽剪定)	12/8	晴	34
17	季節イベント(クリスマス会)	12/8	晴	79
18	公園整備イベント(植栽剪定)	1/19	晴	26
19	公園整備イベント(植栽剪定)	2/16	晴	15
20	公園整備イベント(草取り)	3/16	晴	46



写真 5-1-5 2013 年クリスマス会の様子（筆者撮影）



写真 5-1-6 2014 年流しそうめんの様子（筆者撮影）

¹³NPO 法人エリアマネジメント北鴻巣（2013）：平成 24 年度公園イベント参加者 人数集計表

4) 財源確保の仕組み

AM 北鴻巣が中央公園の指定管理を受託してから、2014 年度で 4 年目を迎えるが 2011,2012 年度の収支は黒字であり持続的な運営がなされている。2012 年度の会計収支計算書をもとに作成した AM 北鴻巣の主な収支項目とその割合を表-9 に示す。

2012 年度の予算額は約 1,540 万円だが、そのうち約半分は前年度からの繰越金であるため表中の科目からは外している。その他の収入の 69%は指定管理者委託業務やスポンサー花壇事業、駅前マンションの外構管理業務を中心とした事業収入であり、会員からの会費収入は 26%となっている。特に駐車場関連業務や集会所貸出業務については、収入に占める割合は低いものの、土地利用計画策定段階から AM 北鴻巣の財源確保に活かすことを見越して、時間貸し駐車場や広いキッチンとダイニングルーム等を備えた集会所を整備した結果である。ここにも戦略的事業プロセスの効果があらわれている。また AM 北鴻巣では、会員としてまちの維持管理に従事している住民に労働対価として賃金を支払い、組織の収益の一部を参加者に還元している。このように、公共的空間の管理運営をおこなう組織が財政的に自立して運営されているということは、住民自らの手で中央公園を中心とした公共的空間の質を保っていくために必要不可欠な事柄であると言える。

表 5-1-10 AM 北鴻巣の主な収支項目（NPO 法人エリアマネジメント北鴻巣提供資料¹⁴より引用）

収入		支出	
科目	割合	科目	割合
指定管理者委託業務	31%	パート職員人件費	14%
会費	26%	花苗費	12%
スポンサー花壇収入	22%	維持管理活動費	10%
駅前マンション外構管理業務	7%	事務局人件費	10%
駐車場駐輪場維持管理業務	4%	各種イベント費	7%
駅前広場管理業務	4%	アドバイザリー費	4%
イベント収入	1%	広告活動費	2%
寄付金	1%	福利厚生費	2%
すみれ野集会所貸出	1%以下	固定資産取得費	1%
スポンサー花壇プレート代	1%以下	積立金	10%
雑収入（自動販売機収入等）	4%	その他経費（水道光熱費等）	28%
合計	100%	合計	100%

※繰越金(収入)及び予備費(支出)を除いた科目での割合

¹⁴NPO 法人エリアマネジメント北鴻巣（2013）：平成 24 年度 特定非営利活動に係る事業 会計収支計算書

5-1-5. 居住者アンケート調査による検証

1) 居住者アンケート調査の概要

本章では、居住者アンケート調査の結果を基に、これまでに明らかにした公共的空間の整備・活用上の取り組みの効果を検証する。調査概要を表 5-1-10 に示す。対象は AM 北鴻巣の全会員であり、調査票を 339 世帯に配布し回収率は 23.59%であった。回答方法は選択肢式とし、一部記述式の設問も設けた。回答者の性別(Q4,n=80,SA)は男性が 51%、女性が 49%であり、ほぼ同数。回答者の年齢(Q5,n=80,SA)では 30代が 35%で最も多く、次いで 40代(26%)、50代(17%)の回答者が多かった(図 5-1-7)。居住形態(Q1,n=80,SA)に関しては、地区内の戸建て住宅に住む回答者が 33%、地区内に 2 棟あるマンションに住む回答者が 2 棟合計で 41%、北鴻巣地区外に住んでいるが AM 北鴻巣の会員となっているという回答者も 15%いた。アンケートは、回答者の属性、地区のまちづくり制度の認知度に関して、中央公園の利用実態に関して、AM 北鴻巣の活動への理解、参加に関して、北鴻巣地区への愛着・イメージに関しての 4 項目で構成している。全ての設問と回答方式及び回答数を表 5-1-11 に示す。

表 5-1-11 居住者アンケート調査概要（筆者作成）

対象	NPO 法人エリアマネジメント北鴻巣会員（すみれ野地区居住者）
調査期間	2014 年 1 月 30 日 配布
回答方法	選択肢式（一部自由記述式）
配布・回収方法	配布：ポスティング 回収：郵送（返信用封筒）
配布数	339（世帯）
回収数	80（世帯）
回収率	23.59%
設問項目 （全 31 項目）	<ul style="list-style-type: none"> ■ 回答者属性（6 項目） ■ 地区のまちづくり制度の認知度に関して（4 項目） ■ すみれ野中央公園の利用実態に関して（6 項目） ■ NPO 活動への理解、参加実態に関して（11 項目） ■ 地区への愛着、イメージに関して（4 項目）

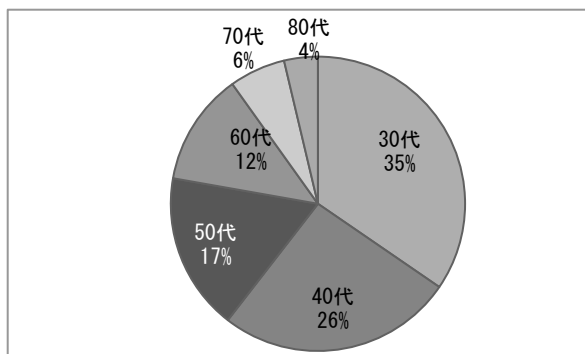


図 5-1-7 回答者の年齢（筆者作成）

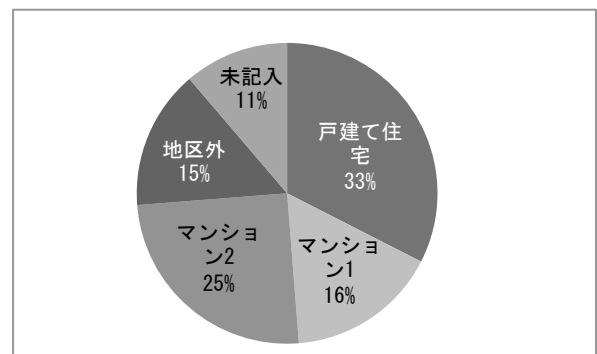


図 5-1-8 回答者の居住形態（筆者作成）

表 5-1-12 居住者アンケートの全設問及び回答数一覧（筆者作成）

設問番号	設問	回答数・回答方式
回答者属性		
Q1	居住地区、在住年数	n=80, SA
Q2	居住動機	n=80, MA
Q3	住居の位置	n=80, SA
Q4	回答者の性別	n=79, SA
Q5	回答者の年齢	n=80, SA
Q6	世帯人数	n=80, SA
地区のまちづくり制度の認知度に関して		
Q7	「4つのコンセプト」を理解しているか	n=80, MA
Q8	「7つの思い」を理解しているか	n=80, MA
Q9	ガイドラインに基づいた住環境をつくれているか	n=73, SA
Q10	景観維持作業（水やり、剪定、花植え替え等）に要する時間（1日あたり）はどの程度か	n=74, SA
中央公園の利用実態に関して		
Q11	中央公園を利用する頻度はどの程度か	n=80, SA
Q12	1回あたりの滞在時間はどの程度か	n=69, SA
Q13	中央公園ではどのように過ごすか	n=80, MA
Q14	中央公園には、誰と何人で行くことが多いか	n=57, MA
Q15	中央公園の存在がきっかけで生まれたと感じるものがあるか	n=80, MA
Q16	中央公園は回答者にとってどんな存在か	n=80, MA
AM 北鴻巣の活動への理解、参加に関して		
Q17	AM 北鴻巣の活動内容を理解しているか	n=80, SA
Q18	季節イベントへの参加経験はどの程度か	n=80, SA
Q19	植栽管理活動への参加経験はどの程度か	n=80, SA
Q20	集会所の利用経験はあるか	n=80, MA
Q21	AM 北鴻巣が地域で果たす役割をどう認識しているか	n=80, MA
Q22	AM 北鴻巣があつて良かったと感じたエピソード （記述式）	n=29
Q23	AM 北鴻巣の活動に参加しにくい場合その理由は何か	n=62
Q24	4つの会員種別の効果を感じるか	n=65, SA
Q25	多世代が活動に参加しやすくするためのアイデア （記述式）	n=13
Q26	AM 北鴻巣の活動に積極的に参加したいか	n=73, SA
Q27	AM 北鴻巣の活動で実現したいアイデア（記述式）	n=14
北鴻巣地区への愛着、イメージに関して		
Q28	北鴻巣地区での暮らしに満足しているか	n=78, SA
Q29	北鴻巣地区に AM 北鴻巣の活動や中央公園があることに対して、その存在が「まちの個性」だと感じるか	n=77, SA
Q30	北鴻巣地区への愛着があるか	n=78, SA
Q31	この地区に住み続けたいか	n=74, SA

2) まちづくり制度の認知と中央公園の利用実態

最初に、AM 北鴻巣が掲げるまちづくりの「4つのコンセプト」を理解しているかという設問(Q7,n=80,MA)では、視覚的に理解しやすい「花と緑と共に育つまち」の認知が最も高かった。(図 5-1-9)。また、まちのコンセプトに基づいて策定されたガイドラインについて、「ガイドラインに基づいた住環境をつくれているか」という設問(Q9,n=73,SA)では、82%の住民が「つくれている」と回答している(残り 18%は「つくれていない」と回答)。このことから、住民自身がまちのコンセプトを理解した上で、公共的空間だけでなく自らの敷地においても良好な住環境を維持する努力をしていることが確認できた。次に、中央公園の利用頻度(Q11,n=80,SA)と滞在時間(Q12,n=69,SA)に関する設問では、「毎日」(8%)、「2~3日に一度」(15%)という回答もあったが最も多かった回答は「1週間に一度」(19%)であり、1回あたりの滞在時間については「5分~10分」と「15分~30分」との回答が併せて57%となっている。2人以上で利用する際に一緒に利用する相手(組み合わせ)(Q14, n=57,MA)としては、夫婦や友人、親子といった回答が多く幅広い世代の利用が確認できた。また「中央公園の存在がきっかけで生まれたと感じるものがあるか」という設問(Q15,n=80,MA)では、最も回答の多かった「緑豊かな住環境」(n=39)に次いで、「住民同士の交流」(n=31)、「住民と他地区の人との交流」(n=31)の2項目が多く、計画時に意図した通り中央公園が住民同士の交流促進の舞台となっていることが確認できた(図 5-1-10)。さらに、「中央公園は回答者にとってどんな存在か」という設問(Q16,n=80,MA)では、「地区の個性を表す場所」(n=28)を筆頭に、「遊び場所」(n=27)、「生活の憩いの場所」(n=26)という回答が続き、「この街の自慢の場所」(n=19)という回答も多くあり、中央公園の空間デザインとAM 北鴻巣の活動の両面により中央公園が居住者の生活に密着した地区の象徴として認識されていることが明らかになった(図 5-1-11)。

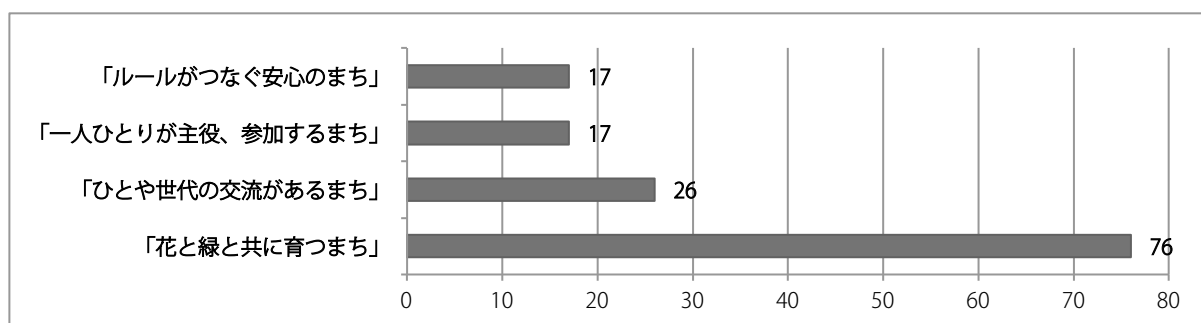


図 5-1-9 「4つのコンセプト」を理解しているか」への回答（筆者作成）

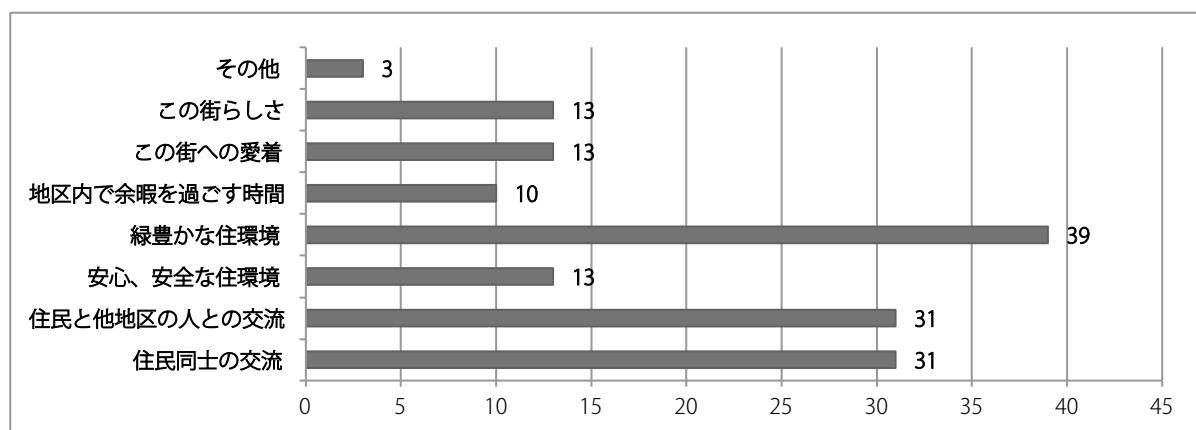


図 5-1-10 「中央公園の存在により生まれたと感じるもの」への回答（筆者作成）

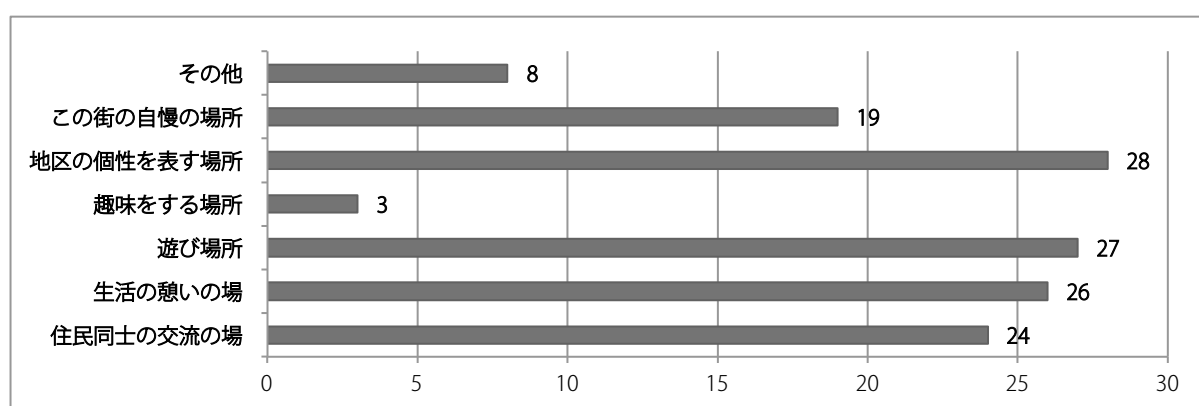


図 5-1-11 「中央公園は回答者にとってどんな存在か」への回答（筆者作成）

3) AM 北鴻巣への理解と地区(公共的空間)のイメージ

次に「AM 北鴻巣が地域で果たす役割をどう認識しているか」という設問(Q21,n=80,MA)では「植栽管理活動による緑の維持」(n=68)といった認知しやすい管理活動に対する回答が多かったが、「イベントの開催によるエンターテインメント提供」(n=45)や「住民同士の交流の機会の提供」(n=33)といった回答も多くあった(図 5-1-12)。記述式回答においても「NPOの各種の活動により自然に住民同士のコミュニケーションが図られている」といった意見も多数あったことから、中央公園を中心とした AM 北鴻巣の交流促進活動によって居住者の交流が活性化されていることが明らかになった。「季節イベントへの参加経験はどの程度か」という設問(Q18,n=80,SA)でも、回答者の85%が一度は参加しており、23%は毎回参加しているとの回答であった(図 5-1-13)。さらに「4つの会員種別の効果を感じるか」という設問(Q24,n=65,SA)でも回答者の80%が「効果的である」と回答しており、4-2で示した会員制度の特徴が居住者にも認知され効果的に機能していることが確認できた(図 5-1-14)。そして、「北鴻巣地区に AM 北鴻巣の活動や中央公園があることに対して、その存在が「まちの個性」だと感じるか」という設問(Q29,n=77,SA)では、65%の回答者が「個性を感じる」と回答しており(図 5-1-15)、「北鴻巣地区に愛着があるか」という設問(Q30,n=78,SA)では、76%の回答者が「愛着がある」と回答している(図 5-1-16)。これらの結果から、AM 北鴻巣による公共空間の自主管理及び積極的な活用の活動が、65%の住民にとっては地区の独自性に結びつくものとして認知されていることが明らかになった。また、そうした取り組みが一因となって北鴻巣地区に対する住民の愛着が育まれており、中央公園はその舞台及び象徴として機能していると考えられる。

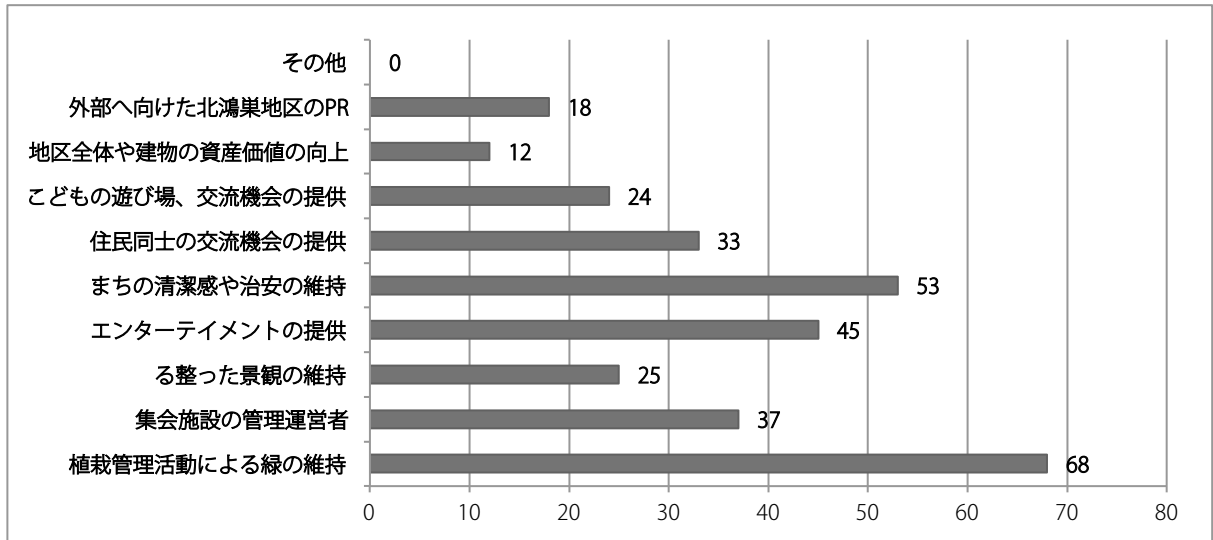


図 5-1-12 「AM 北鴻巣が地域で果たす役割とは」への回答（筆者作成）

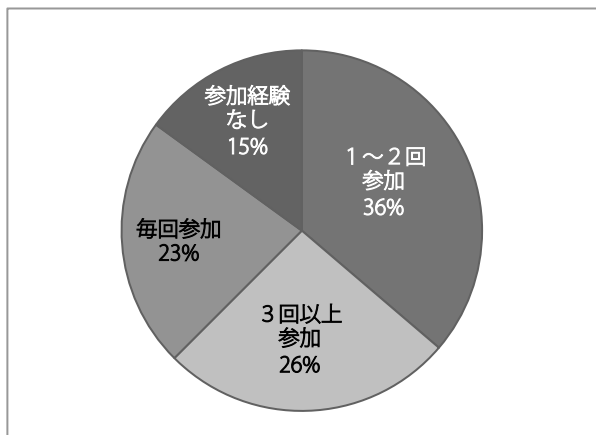


図 5-1-13 「季節イベントへの参加頻度」への回答

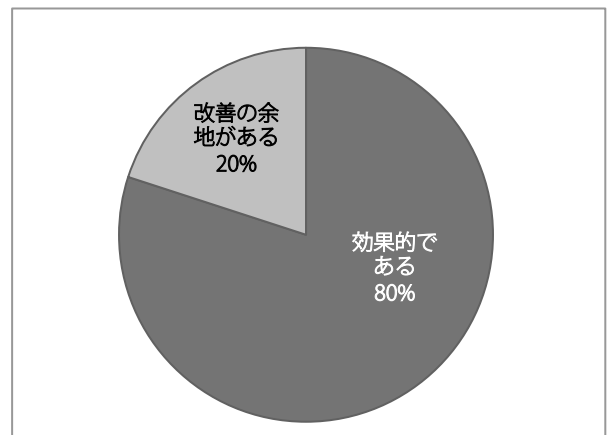


図 5-1-14 「会員種別の効果」への回答
(共に筆者作成)

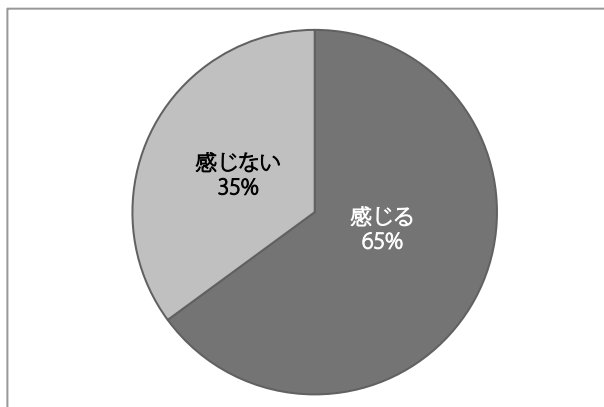


図 5-1-15 「北鴻巣地区に個性を感じるか」への回答

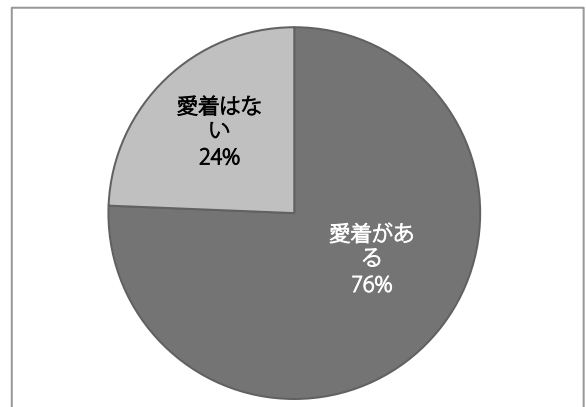


図 5-1-16 「北鴻巣地区に愛着があるか」への回答

(共に筆者作成)

5-1-6. 整備段階・活用段階における関係者の連携体制

最後に、戦略的事業プロセスにおける関係者の連携体制について、整理する。まず、事業化に向けて 2004 年から業務代行者により全地権者の個別ヒアリングが実施された。その後 2006 年 1 月から、業務代行方式の採用により業務代行者が事業の開始から完了まで一貫して事業推進の役割を担うことが可能となった。その翌年、サイトプランニング監修業務という形で専門家が事業に加わる。土地区画整理事業の典型や業界の常識に捕われない、専門家による狙いを持ったプランやデザインを業務代行者が事業の枠組みに落とし込み実現していくという協働体制が構築された。その中で、住民による公共空間の自主管理が計画され、業務代行者による NPO 法人設立業務を通して 2008 年に AM 北鴻巣が NPO 法人の認可を得る。そして事業完了後、事業期間中から集会所の管理活動を始め実績を積んできていた AM 北鴻巣が、鴻巣市から中央公園の指定管理業務を受託し、地区の本格的なエリアマネジメント活動を展開していった。

このように業務代行者が、地権者(事業化以前、事業完了後)、行政(事業化から事業完了後まで)、専門家(事業前半から後半にかけて)といった主な関係者との間で、事業プロセスに応じた適切な役割分担と信頼関係に基づく緊密な連携体制を築いてきた(図 5-1-17)。これによって、愛着を持たれる公共空間とするための取り組みが実現したと言える。

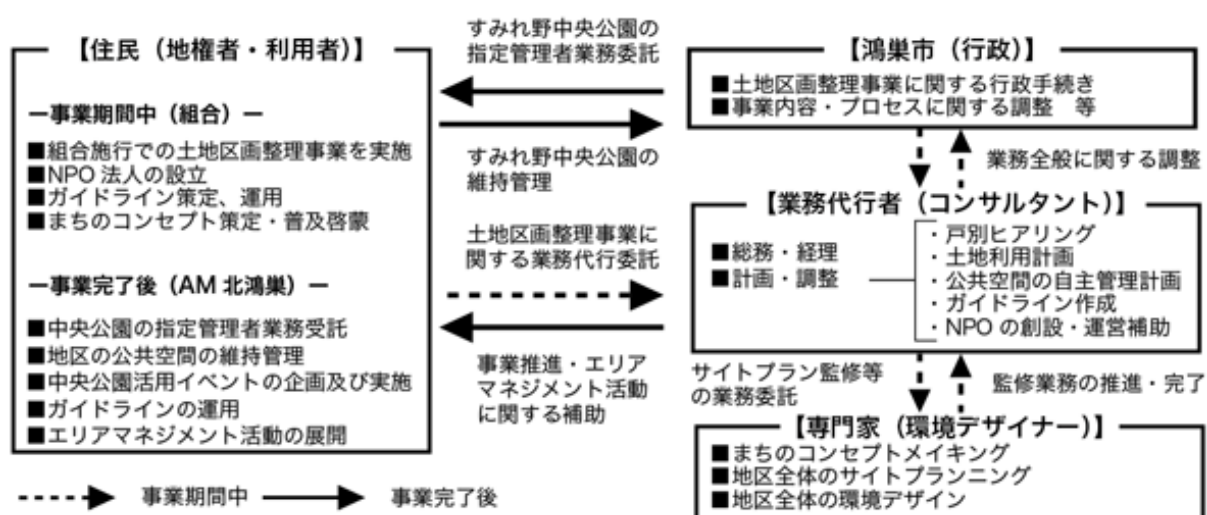


図 5-1-17 事業関係者の連携体制図（表 4-2-3 再掲）

5-1-7. 事業の特徴

北鴻巣駅西口地区土地区画整理事業（埼玉県鴻巣市）の事例では、居住者に愛着を持たれる公共的空間の整備・活用における戦略的事業プロセスの構築に関して、以下のことが明らかになった。

- 1) 土地利用計画策定において、公共的空間と利用者との接点をより大きくすること、公共的空間と宅地との間に景観的一体感を創出すること、また、空間の整備段階から将来的に自主管理組織の財源確保に資する施設整備を検討することの3点が特に重要である。
- 2) 住民組織による公共的空間の自主管理において、権利と責任を明確化した会員制度を設定すること、公共的空間の維持管理のみならず住民同士の交流を促す活動を展開すること、安定した財源を確保することによって継続的な活動及び公共的空間への愛着創出につながっている。
- 3) 事業関係者の緊密な連携に基づき、地権者の土地利用意向を丁寧に吸い上げ、信頼関係を構築すること、開始から完了まで一貫して事業に携われる業務代行方式を活用すること、空間の質を高める環境デザインの専門家とそれを事業の枠組みに落とし込める事業コンサルタントとが協働すること、住民組織と行政との信頼関係築き、公共的空間の管理権限の委譲を受けることの4点が、1)、2)で挙げた取り組みを可能とする戦略的事業プロセスの礎となっている。

上記の要点を踏まえた戦略的事業プロセスを構築することで、居住者及び利用者に愛着を持たれるプレイスとしての公共的空間の整備・活用が実現されると言える。このようなプロセス・デザインが、今後の土地区画整理事業による住宅地開発において積極的に取り入れられることを期待したい。その一方で、今後の自主管理組織の運営に関しては、居住者アンケート調査においても、活動の担い手不足や新規住民への継続的なコンセプト周知の困難さ、地区外への活動のPR不足や次世代への活動継承問題といった新たな課題が指摘されており、持続的な公共的空間の運営手法や組織体制に関する研究の蓄積とその成果の普及が引き続き求められていると言える。

5-2. ぱていお大門整備事業（長野県長野市）

5-2-1. 地方都市中心市街地における公共的空間の整備・活用の背景

日本の中心市街地活性化に関する動きとしては、2014年2月12日に「中心市街地の活性化に関する法律の一部を改正する法律案」が閣議決定され、第186回国会に提出された。この改正案では、効果の高いプロジェクトへの重点支援や中心市街地活性化協議会（以下、中活協議会）を通じた地元意見の反映強化等が盛り込まれている。これは都市において重要な地区や事業において国が「選択と集中」を推進することであり、そのプロセスにおいても地域の様々な利害関係者と協働して取り組むことの必要性を再度訴えていると言える。そうした状況の中で、中心市街地活性化の拠点施設に関してもこれまで多かった観光客やイベント参加者といった一時利用者のための施設ではなく、地域に根ざし周辺住民にも日常的に利用される施設となることが重要視されてきている。その点については、今回取り上げる長野市のぱていお大門は来場者の60%が地域住民であり、施設企画や運営等のソフト整備、土地活用や景観形成等のハード整備の両面において高い評価を受けている¹⁵。ここでは、ぱていお大門の開発事業者であり施設の運営もおこなっている株式会社まちづくり長野（以下、まちづくり長野）へのヒアリング調査（表 5-1-1）及びアンケート調査（ぱていお大門を含む複数の中心市街地活性化拠点施設運営者が対象、表 5-2-2）と、公開されている各種資料に基づいて分析を行う。

これまで、中心市街地の活性化拠点施設に関しては、複数の活性化拠点施設をタイプごとに類型化した上で、都市構造と施設タイプの関係性を明らかにした研究¹⁶や、既存建築物を活性化施設として再利用した事例に関する研究¹⁷、施設の経済波及効果に関する研究¹⁸等があるが、いずれも事業プロセスにおける空間整備から管理運営までの一貫性や、地域住民の施設利用の重要性については深く言及していない。よって、ここでは長野市のぱていお大門を対象にプレイスメイキングの理念及び計画手法に通じる計画プロセスの詳細を明らかにするとともに、公共的空間を併せ持つ中心市街地の活性化拠点施設としての特徴及び周辺地域との関係性や再生のための取り組みについても考察することとする。

¹⁵表 5-2-3 の授賞歴の他、経済産業省が主催するまちづくり情報サイト「街元気」の人材育成事業の研修先に選定される等、ソフト面での評価も高い

¹⁶伊勢谷俊光、朴喜潤、佐藤滋（2005）：地方都市中心市街地における活性化拠点施設整備に関する研究，日本建築学会大会学術講演梗概集（近畿），pp.539-540

¹⁷椎橋勇太、今田太郎（2002）：既存建築物の再利用に関する計画的研究 -長浜市「黒壁」におけるケーススタディ-，日本建築学会大会学術講演梗概集（北陸），pp.221-222

¹⁸垣内恵美子、林岳（2005）：滋賀県長浜市黒壁スクエアにおける観光消費の波及効果と政策的インプリケーション，日本都市計画学会都市計画論文集 No.40-1, pp.30-39

表 5-2-1 ヒアリング調査概要（筆者作成）

実施日	2012 年 8 月 7 日(火) 12:30～14：00
実施場所	長野市権堂まちづくりセンター
対象者	(株)まちづくり長野 タウンマネージャー 越原照夫氏
主なヒアリング 項目	<ul style="list-style-type: none"> ・まちづくり長野の組織及び事業概要 ・ばていお大門の事業概要と経緯 ・ばていお大門の特徴(空間整備、管理運営、資源活用) ・ばていお大門の関連事業(表参道もんぜん駐車場)

表 5-2-2 アンケート調査概要（筆者作成）

対象	中心市街地活性化基本計画に記載されている 滞留型商業施設を運営している事業者
調査期間	2014 年 1 月 15 日 発送
回答方式	選択肢式
配布・回収方法	郵送による配布・回収
発送数	15
回収数	7 ¹⁹
回収率	46.67%
アンケート項目	<ul style="list-style-type: none"> ・施設の現状について(建築面積、来場者数、売上高等) ・施設の整備について(事業経緯、事業費、資源活用等) ・施設の利用者について(利用者属性、滞在時間等) ・まちへの影響について(中心市街地での回遊性等) ・施設の役割について(中心市街地での施設の役割) ・施設の課題について（施設の管理運営上の課題）

¹⁹返信のあった 7 施設は、ばていお大門(長野市)、フラノマルシェ(富良野市)、パサージュ広場(青森市)、紅の蔵(山形市)、小江戸蔵里(川越市)、プレーゴ(金沢市)、夢 CUBE(奈良市)である。

5-2-2. 事業概要と経緯

ばていお大門の敷地を図 5-2-1 に、事業概要及び事業費内訳を表 5-2-3、表 5-2-4 にそれぞれ示す。ばていお大門は、長野駅から北に伸びる中央通りと国道 406 号線が交差する善光寺の門前に位置している。この一帯はかつて宿場町として多くの善光寺参拝客等で賑わうとともに卸問屋が軒を連ねる問屋街でもあった場所である。事業用地となった一角は紙、下駄、金物問屋が立ち並んだ場所であり、歴史ある民家や土蔵、商家等の建物が取り壊されずに一連の街並みとして残されていた。

そのような状況の中、2000 年に土地の一角が売却されるという話が持ち上がった。これをきっかけに、貴重な地域資源である大門町の街並みを保全するため、翌 2001 年に地権者をはじめとした地元住民の組織である（有）長野大門会館がこの土地を取得した。そして、住民組織による試行錯誤を経て取得した土地の活用案として、歴史ある民家や土蔵を活かした地域の活性化拠点として整備する「パティオ DAIMON 計画」がまとめられた。その後、計画が当時の TMO 構想²⁰に認定されたことや、事業実施にあたっては都市デザインや建築設計、流通等の分野における専門的な人材が必要になったこと等から、事業主体を当時 TMO の指定を受けていた地域密着型のまちづくり会社、株式会社まちづくり長野（以下、まちづくり長野）に移した。まちづくり長野は事業対象地の地権者と 20 年間の事業用定期借地契約を結び、2003 年に既存建物を活用した中心市街地活性化の拠点施設の建設をスタートし、2007 年に「ばていお大門」をオープンした。借地権契約の合意形成に関しては、12 人の地権者のほぼ全員が古くからこの土地で事業を営んでおり、元々地権者同士のつながりがあったこと等から比較的順調に進んだ。総事業費は約 556,360 千円であったが、そのうち建物の整備に関する費用は経済産業省の中小商業活性化総合支援補助金の補助対象となっており、国、市、まちづくり長野が 1/3 ずつ負担した（まちづくり長野の負担分に関しては、商工組合中央金庫が無担保無保証の融資をおこなった）。建物整備以外の事業費については、地元企業等からの建設協力金で賄われている。

²⁰TMO（Town Management Organization）は、中心市街地における商業の活性化を中心としたまちづくりの運営を担う組織として中心市街地活性化法（1998 年）の中で位置づけられていた。この法律に基づいた中心市街地活性化基本計画を作成した市町村は、事業及びその事業を推進するにふさわしいものをまとめた TMO 構想を作成し、その推進役を認定構想推進事業者として認定するというプロセスが用いられていた。TMO になることができたのは、商工会、商工会議所、特定会社又は公益法人であって政令で定める要件に該当するもの（政令では地方公共団体による出資要件等を規定）、その他中小小売商業高度化事業の総合的な推進を図るのにふさわしい者として政令で定める者（政令で NPO を規定）であった。しかし、TMO は自主財源を持たず市町村の下請け的な存在となってしまうことや、行政よりの組織であったために民間からの積極的な協力が得られなかったこと等から多くの都市では効果的に機能せず、2006 年の中心市街地活性化法改正の際に廃止され、現在法律上では消滅した組織である。



図 5-2-1 事業位置図（筆者作成）

表 5-2-3 事業概要（表 4-3-3 再掲）

敷地面積	3,112.68 ㎡（約 942 坪）賃借 3,048.96 ㎡、取得 63.72 ㎡
延床面積	2,508.95 ㎡（約 758 坪）
建物棟数	15 棟（改修 11 棟、新築 4 棟）
筆数	12 筆（賃借 11 筆、取得 1 筆）
テナント	15 店舗（飲食 8、物販 5、サービス 1）
事業費	総事業費約 556,360 千円
契約形態	土地所有者：事業用定期借地契約（20 年間） テナント：建物賃貸借契約（15 年間）
来場者数	年間約 70 万人（レジ通過客数約 33 万人）
受賞	「第 5 回土地活用モデル」理事長賞/(財)都市みらい推進機構 「平成 19 年度長野市都市景観大賞」大賞/長野市 「平成 20 年度都市景観大賞」美しいまちなみ賞/「都市景観の日」実行委員会

表 5-2-4 事業費内訳（(株)まちづくり長野の資料をもとに表として整理）

総事業費：556,360千円			
事業費内訳（単位：千円）		予算内訳（単位：千円）	
建築工事費	489,380	借り入れ	150,000
外構工事費	31,660	補助金（国）	144,880
施工監理費	15,000	補助金（市）	144,880
土地取得費	5,700	建設協力金	116,600
その他	14,620		
合計	556,360	合計	556,360

5-2-3. 公共的空間の整備段階における取り組みの特徴

この事業の特徴の1つは都市の構造と事業対象地の立地との関係性にある。図 5-2-1 に示した通り、ばていお大門の敷地は、JR 長野駅から善光寺方面に伸びる中央通りと国道 406 号線が交わる交差点の角地に位置しており、北側は国宝・善光寺へと続く参道である。観光に訪れる車利用者にとっても、街なかを歩く歩行者にとっても明快な立地であり、長野駅と善光寺を結ぶ長野の街の都市軸上に位置している。この立地を活かし、周辺の駐車場を統合する形で、まちづくり長野が中央通りを挟んだ西側に表参道もんぜん駐車場を整備して車利用者の利便性を高めている。さらに、敷地北側にバス停と駐輪スペースを設けることで、公共交通利用者や近隣に住む自転車利用者にとってもアクセスしやすいように配慮している(図 5-2-2)。また、施設敷地への入口も 4 ヶ所あり、建物の瓦屋根をくぐる入口(西側入口)や小さな広場を抜ける入口(北側入口 1)、さらに隣地の路地に接続した裏道的な入口(東側入口)等のバリエーションを設けることで、それぞれの入口で異なった空間体験ができるように設計されている。次に建物の配置は、北側のメインアプローチとしての「おもてなし広場」、建物の裏手を有効活用してかつての路地の雰囲気を再現している「蔵しっく通り」、そして複数の店舗に四方を囲まれた中庭となっている「蔵楽庭(中庭)」という、性格の異なる 3 つの屋外公共的空間を中心に構成されている(図 5-2-2)。敷地内で最も面積の大きい公共的空間である「蔵楽庭(中庭)」は、ステージの設置や展示がおこなえる広さを備えたフレキシブルな空間となっており、観光客や地元客向けの各種イベントの舞台として活用されている(写真 5-2-1 左)。「蔵しっく通り」も、主機能は店舗へのサービス動線であるが、一般の利用者が通っても違和感を抱かないよう、壁面や舗装には他の公共的空間と同様の仕上げが採用されている。また、敷地内街路に木製の大きなベンチを配置する、カフェにオープンテラスを設けるといった工夫により、気軽に休める場所も用意されている(写真 5-2-1 右)。こうした都市から家具スケールまでの様々な仕掛けによって、非日常的な空間活用と日常的な空間活用の両方のニーズに対応し、観光客のような一時利用者と地元客のような来訪頻度の高い利用者双方にとって居心地の良い空間を生み出している。これらの配慮は第一章でプレイスを創出する為のアプローチ(図 1-3-2)として整理した都市デザインのアプローチに該当するものである。ばていお大門では、こうした一体感のある建物配置と連続した公共的空間を実現するために連担建築物設計制度を活用しており、その詳細は田中の研究²¹⁾によって明らかにされている。

²¹⁾ 田中友章(2008): 連担建築物設計制度を活用した複数敷地区画整備の研究 -長野市・ばていお大門の敷地計画に関する考察-, 日本建築学会大会学術講演梗概集(中国), pp.1127-1128

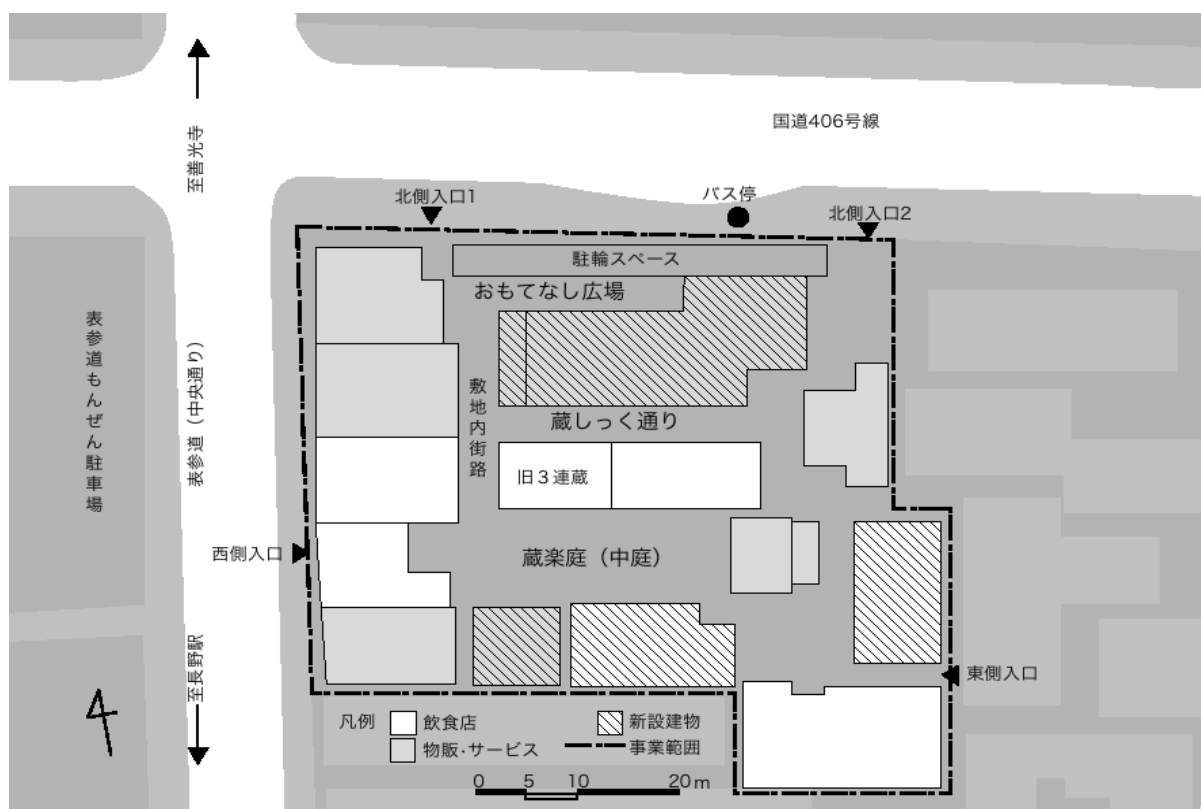


図 5-2-2 ばていお大門配置図 (図 4-3-1 再掲)



写真 5-2-1 多様な公共的空間 (写真 4-3-2 再掲)

左上：おもてなし広場 右上：敷地内街路 左下：蔵しっく通り 右下：蔵楽庭（中庭）

5-2-4. 地域資源の活用

先に触れたように、大門町は元々卸問屋が軒を連ねる問屋街であり、事業用地にも紙、下駄、金物問屋等の歴史ある商家や土蔵等の建物が街並みとして残されていた(写真 5-2-2 左)。これらの貴重な地域資源を街並みとして活かすため、まちづくり長野は 12 名の地権者から 20 年間の事業用定期借地で土地を借り上げるとともに、無償贈与で既存の建物を取得した。これらの建物は、江戸時代から続く商家の住居及び店舗や明治政府のたばこ専売所、明治中期に建てられた 3 階建て楼閣や茶室等であり、まちの歴史を語る上でも重要な建築物である。こうして残された歴史ある 11 棟の商家と蔵は、設計者選定のプロポーザルで選出された地元の設計事務所によって、1 棟 1 棟の傷み具合に合わせた丁寧な改修がおこなわれた(写真 5-2-2 右)。その過程で、なまこ壁等の特徴的な部分は、当初からあったものを修復・再現している。さらに、藁を再現する等して、表参道沿い（敷地西側）の街並みとの景観的一体感の創出にも配慮している（図 5-2-3, 図 5-2-4）。

また、敷地内の樹木については可能な限り伐採しないで済む計画とし、新たに植樹する木に関しても善光寺の裏山をイメージさせる植栽計画としている。建物だけでなく、敷地内の既存樹木や庭園を併せて可能な限り保存し、新たな植栽にも地域に由来するコンセプトを持たせて計画することによって、敷地内の景観的、空間的なまとまりを創出している。このような細かな配慮をして既存の建物や樹木を極力そのままの形で活用する一方で、「蔵楽庭（中庭）」に面する敷地中央の旧 3 連蔵は約 2 ヶ月かけて 8m の曳き家をおこない、人々の活動の中心となる公共的空間の広さを確保している。活用を見越した適切な空間設計と、既存の地域資源の保存・改修を行うことも地域住民の利用を促す重要なポイントであると考えられる。



写真 5-2-2 事業前の街並み（左）と改修中の既存建物（右）（(株)エーシーエ設計の資料²²より引用）

²² (株) エーシーエ設計 (2005)：ばていお大門 蔵楽庭（パンフレット）

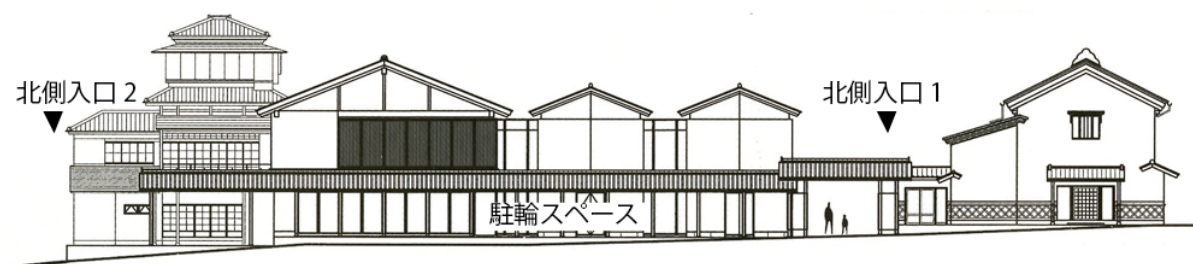


図 5-2-3 北側(善光寺側)立面図 ((株)エーシーエ設計の資料²²より引用)



図 5-2-4 西側(表参道側)立面図 ((株)エーシーエ設計の資料²²より引用)



写真 5-2-3 善光寺の裏山をイメージした植栽 (筆者撮影)

5-2-5. 公共的空間の活用段階における取り組みの特徴

まちづくり長野と事業関係者との関係図を図 5-2-5 に示す。まちづくり長野は、元々長野商工会議所を中心として設立されたまちづくり会社であり、出資者の構成は表 5-2-5 のようになっている。正社員 3 名、嘱託及びパート社員 36 名で業務をおこなっている(表 5-2-6)。ばていお大門の敷地内には、改修を施した 11 棟の歴史的な商家や蔵と、新築した 4 棟をあわせて 15 棟の建物があり、それぞれの建物には飲食、物販、サービスといった商業店舗が入居している。これらのテナントは、まちづくり長野が「中心市街地活性化の拠点となる施設は観光客の利用と地元住民の利用のバランスが重要である」との考えに基づいて選定しており、施設全体の業種業態のバランスや地域での役割を踏まえた運営をおこなっている²³。施設運営者としてのまちづくり長野がテナントの賃料を回収し、地権者への借地料の支払いや建物の維持管理、運営計画の策定、販促活動等をおこなっている。

ばていお大門の特徴の一つとして、年間を通して多くの観光客で賑わうエリアでありながら、施設全体の売上に占める地元客の割合が高い（全体の 60%）ことが挙げられる。タウンマネージャーの越原氏へのヒアリング調査の中でも、「地方都市中心市街地の活性化拠点施設では、観光客はもちろんだが、日常的な賑わいや収益を生み出すために地元住民にとっても魅力的な施設であることが非常に重要である」との指摘があった。そのため、ばていお大門では地元住民にも日常的に施設を利用してもらうための工夫として、飲食系テナントの割合を高くする、物販系テナントはお土産物だけでなくインテリアショップや生活雑貨店なども誘致する、レストランやバーを誘致し、夜間も営業する店舗を一定数確保する、等の取り組みを実施している(表 5-2-7)。飲食店の種類が豊富であれば、観光客より施設を訪れる頻度の高い地元住民にとっても選択の幅が広がる。さらに、カフェ以外の飲食店舗は 21 時前後まで営業しており、「oldies bar マイライフ」は 24 時 30 分まで営業している。夜間も営業している店舗を入れることで、観光客の少ない平日夜などに地元客の利用を促す狙いがある。さらに物販店も、お土産物の店舗ばかりであれば当然地元の住民が購入する機会は少なくなるが、観光客であっても地元住民であっても自宅で日常的に利用する家具やインテリア雑貨であれば、地元客の購買機会も見込むことができる。こうしたテナント選定の工夫は、施設の売上に占める地元客の割合の高さ(アンケート調査を実施した 7 つの滞留型商業施設の平均値は 51%だが、ばていお大門は 60%である)や、客層(年齢層は 20 代、30 代が多く、性別では女

²³3 年度目以降はオーナーの経営判断をより尊重し、運営をテナント会に委ねている。まちづくり長野は全体のアドバイザーとして関わっている。

性が 73%を占めている)にも少なからず影響していると考えられる(表 5-2-8)。そうした施設運営上の工夫は施設の業績にも現れており、ばていお大門は開業初年度の施設売上高で 480,000 千円(純利益は約 5,000 千円)を記録し、その後も黒字経営を続けている。また、まちづくり長野は、中央通りの向かい側にある表参道もんぜん駐車場をはじめ、市内の別の活性化施設の運営等もおこなっており、こちらも 3 年目以降は安定した収益をあげている。

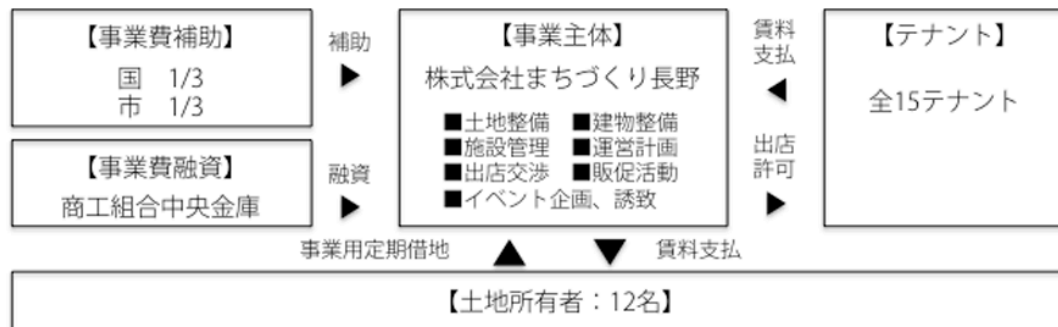


図 5-2-5 事業関係者の関係図 (図 4-3-2 再掲)

表 5-2-5 まちづくり長野出資構成 ((株)まちづくり長野の資料より引用)

出資者	株主数	出資額(千円)	出資比率(%)
長野商工会議所	1	26,000	30.59
長野市	1	10,000	11.76
中小企業者(商店街、商業者等)	68	12,000	14.12
大企業者(流通、建設、金融、放送等)	16	31,100	36.59
その他(NPO、個人)	6	5,900	6.94
計	92	85,000	100.00

※2011 年 11 月現在

表 5-2-6 まちづくり長野会社概要 ((株)まちづくり長野の資料より引用)

名 称	株式会社まちづくり長野
設 立	2003 年 1 月 17 日
資本金	85,000 千円
代表者	代表取締役社長 加藤 久雄 (長野商工会議所 会頭)
役 員	12 人
従業員	正社員 3 人、嘱託及びパート 36 人
株主数	92 人

※2011 年 11 月現在

表 5-2-7 ばていお大門テナント一覧 ((株)まちづくり長野の資料及びばていお大門 HP をもとに筆者作成)

テナント名	業種	内容	営業時間
Café de Kampoh	飲食	漢方を使った茶やスープの店	11:00~18:00
森乃珈琲店 曇り時々晴れ	飲食	カフェ、ライブスタジオ	10:00~18:00 スタジオ: ~22:00
カフェ+まち案内 えんがわ	飲食	カフェ、タウン情報誌編集室	10:00~19:00
リストランテ カンパネッラ	飲食	フレンチイタリアンレストラン	11:30~14:00 17:30~20:30(LO)
日本料理 旬花	飲食	日本料理、懐石料理	11:30~14:30 16:30~21:30
四季食彩 YAMABUKI	飲食	四季の食材にこだわった料理	11:00~15:00 17:00~21:00
あったかめし屋 太郎	飲食	鮮魚、木島平産米を使った料理	11:30~14:00 17:30~21:00
とうふごのみ 豆や	飲食	豆腐料理	11:00~15:00 17:00~21:00
Oldies Bar マイライフ	飲食	楽器を弾き、歌えるライブバー	18:30~24:30
おやき村長野分村 大門店	物販	いろいろ焼きのおやき、地酒等	10:00~18:00
かんてんぱぱ ショップ	物販	手作りゼリー等の寒天製品	10:00~19:00
ギャルリ夏至 大門店	物販	暮らしの道具・アート作品販売	11:00~18:00
Granary with ACTUS	物販	北欧家具、インテリア雑貨	11:00~19:00
クラクサ	物販	クラフト雑貨店	10:30~18:00
トリート ドレッシング	サービス	婚礼貸衣装	10:00~19:00 (完全予約制)

※2014年5月現在

表 5-2-8 施設運営者に対するアンケート調査結果(施設利用者に関する設問を抜粋) (筆者作成)

設問	項目	ばていお大門	7施設平均 ^{注2)}
利用者の種別	地域住民	60%	51%
	観光客	40%	49%
利用者の性別	男性	27%	37%
	女性	73%	63%
利用者の年齢層	10代	1%	4%
	20代	22%	23%
	30代	33%	31%
	40代	12%	19%
	50代	16%	13%
	60代	15%	8%
	70代	1%	2%

注2) 返信のあった7施設は、ばていお大門(長野市)、フラノマルシェ(富良野市)、パサージュ広場(青森市)、紅の蔵(山形市)、小江戸蔵里(川越市)、プレーゴ(金沢市)、夢 CUBE(奈良市)である。

5-2-6. 事業の特徴

ぱていお大門（長野県長野市）の事例では、地域住民に利用される公共的空間を軸とした中心市街地活性化拠点施設の整備・活用プロセスに関して、以下のことを明らかにした。

1) 施設立地と空間整備

- ・まちの都市軸上に立地していることに加え、車、公共交通、自転車等、複数の交通手段に対する配慮がなされていること
- ・イベント等の非日常的な利用と、回遊や休憩等の日常的な利用の両方に対応できる公共的空間を確保する建物配置とすること
- ・公共的空間にも、広場や路地、中庭といった多様な形態や使い方のできる空間を設ける事で、多様なアクティビティを促すこと

2) 地域資源の活用

- ・歴史的な建築物の残る場所では、可能な限り既存の建築物を残して改修することでまちの記憶を引き継ぐ施設とすること
- ・敷地周辺の景観や街との連続性にも配慮したデザインとすること
- ・既存の建築物や樹木等を残しながらも、利用者の使い勝手が良い空間となるような建物配置とすること

3) 管理運営手法

- ・空間の特徴や地域資源を十分に活用するために、施設運営においても空間整備に携わった事業者が積極的に関わること
- ・テナント選定は、地域住民の利用に配慮した業種業態及び営業時間の検討を行うこと
- ・その際、飲食店の比率増大、幅広い営業時間の店舗の確保、地域住民の利用も見込める物販店を選定すること

最も重要なのは、上記の取り組みを一貫しておこなっていくことである。多様な交通手段への対応等のハード面での工夫は、利用者の来場頻度や滞在時間の増加には欠かせない配慮であり、その結果、テナントも長時間の営業が可能になっていると言える。その上で、歴史的な建物を収益性のある商業施設に転用することで、古くから住民に親しまれてきた地域資源の活用にもつながっている。このように、いずれかの項目単体ではなく、全ての項目が連動してこそ、地域住民にも利用され愛される公共的空間及び施設になると考えられる。

5-3. わいわい！！コンテナ・プロジェクト（佐賀県佐賀市）

5-3-1. 低未利用地を活用した公共的空間の整備・活用の背景

国内の低未利用地の状況に関して、国土交通省では「低未利用地は、少子高齢化の進行、産業構造の変化等により(中略)増加してきており、この傾向は、今後人口減少が本格化するにつれて、さらに拡大することが予想される」²⁴と指摘しており、その傾向は地方都市においても同様である。管理が不十分な低未利用地は、防犯・防災面で地域住民の不安要素となるためだけでなく、街の印象を悪化させ、それに伴い人々の来街機会の減少、新たな商業店舗の出店や住宅及び事業所の建設の減少といった負の効果が起こる要因ともなるため、適正な活用が望まれている。本研究で扱う低未利用地とは、国土交通省の定める低未利用地の定義²⁵に即した土地を指す。

低未利用地の活用に関する研究としては、全国 37 都市を対象に、20 年間に渡る低未利用地の土地利用転換の実態を定量的に把握した研究²⁶や、全国 134 件の低未利用地活用事例を分析し、活用時の課題を明らかにした研究²⁷、自治体が所有している低未利用地を対象に、住民主体で暫定利用した事例の利点と課題を明らかにした研究²⁸等がある。それぞれの研究では、低未利用地が増加傾向にあることの検証、有効活用の活動内容(初動期のみ)及び主体の類型化、暫定利用プロセスの類型化等の結論が示されているが、いずれの研究においても、低未利用地の連鎖的な活用プロセス及び活用による周辺への波及効果については言及していない。その他の研究も、土地の権利関係や税制の課題を指摘するにとどまるものが多い。このような点からも、プレイスメイキングの理念及び計画手法に通じる先進事例として佐賀市の事例を分析することは、今後増加する傾向にある全国の低未利用地における活用策としてプレイスメイキングの計画手法が応用可能性を持つか否かを検討する有用な参考となり得ると考えられる。このような背景を踏まえ、ここでは、佐賀市のわいわい！！コンテナ・プロジェクト（以下、プロジェクト）に関して、プロジェクトの開始時点から 3 年経過時点までの事業プ

²⁴国土交通省：土地総合情報ライブラリー 低・未利用地の活用・管理、国土交通省 HP, <http://tochi.mlit.go.jp/generalpage/675>

²⁵国土交通省では、低未利用地を「適正な利用が図られるべき土地であるにもかかわらず、長期間に渡り利用されていない「未利用地」と、周辺地域の利用状況に比べて利用の程度（利用頻度、整備水準、管理状況など）が低い「低利用地」の総称」と定めている（出典：国土交通省：土地総合情報ライブラリー 低・未利用地の活用・管理、国土交通省 HP, <http://tochi.mlit.go.jp/generalpage/675>）

²⁶阿部正太郎、中川大、松中亮治、大庭哲治（2011）：地方都市中心部における低未利用地の経年変化の実態把握 -37 都市 3 時点の住宅地図を用いた低未利用地データベースに基づいて-, 日本都市計画学会都市計画論文集 Vol.46 No.3, pp.313-318

²⁷宇奈木崇広、安藤正雄（2007）：低・未利用地の有効活用事例に関する考察 -地域と活用用途、管理・運営主体の関係についての分析-, 日本建築学会大会学術講演梗概集(九州), pp.325-326

²⁸白石英里、森永良丙、木本康介（2012）：地域住民による低・未利用公有地の活用プロセスの実態 -地方自治体が所有する低・未利用地の暫定利用についての研究 その 1-, 日本建築学会大会学術講演梗概集(東海), pp.205-206

プロセスやプロジェクトに対する利用者意識、周辺への波及効果等を分析し、低未利用地活用を連鎖的に実施していく際の要点や、面的な展開による効果を明らかにし、日本におけるプレイスメイキングの計画手法としての応用可能性について考察する。調査分析に際しては、プロジェクトに関する各種資料と、プロジェクト推進の中心的役割を果たした、株式会社ワークヴィジョンズ代表取締役の西村浩氏へのヒアリング調査（表 5-3-1）をもとに事例を分析する。

表 5-3-1 ヒアリング調査概要（筆者作成）

実施日	2014 年 5 月 16 日(金)16:00～17:30
実施場所	株式会社ワークヴィジョンズ 東京事務所
対象者	株式会社ワークヴィジョンズ 代表取締役 西村浩氏
主なヒアリング 項目	<ul style="list-style-type: none"> ■ プロジェクトの事業概要と事業経緯 ■ プロジェクトの組織体制 ■ 空間整備及び管理運営上の特徴 ■ 周辺地域への波及効果 ■ 連鎖型整備の狙いと今後の展望

5-3-2. 事業概要と経緯

佐賀市では、中心市街地の活性化を図るため、旧中心市街地活性化法（以下、旧中活法）に基づく中心市街地活性化基本計画（以下、中活基本計画）を改訂した、佐賀市街なか再生計画²⁹（以下、再生計画）を2011年3月に策定した。（株）ワークヴィジョンズがまとめた資料³⁰では、この再生計画を中心に計画策定段階の2010年から2013年までの取り組みのプロセスわかりやすく整理されている（図5-3-1）。この中で、街の特定のエリアを対象とした4核構想³¹を定めており、プロジェクトは、その構想の中で「実践プログラムを推進するための社会実験」として位置づけられている。具体的には街なかの低未利用地を市が借地し、コンテナを用いた雑誌図書館と芝生広場に転用して一般に開放することで、来街者の増加、利用者の交流促進と街なかの回遊性の創出を促し、アンケート調査によってその効果の検証をおこなう社会実験である。このような市民の活動拠点をつくることで、回遊性や時間消費の行動を生み出し、最終的には近隣商業の再生につなげる狙いがある（図5-3-2）。プロジェクトの経緯と概要を、それぞれ表5-3-2、表5-3-3に示す。

プロジェクトは2011年6月から2012年1月までの「わいわい!!コンテナ1（以下、プロジェクト1）」と、2012年6月からの「わいわい!!コンテナ2（以下、プロジェクト2）」に分けて実施されており、芝生広場及びコンテナの管理運営は、街なか再生会議の事務局でもあるNPO法人まちづくり機構ユマニテさが（以下、ユマニテ）がおこなっている（図5-3-4）。ユマニテは元々、旧中活法時に佐賀商工会議所内に創設されたTMOであり、タウンマネジメントに関する各種の事業をおこなってきた。その後、中活法の改正等もあり、2009年にNPO法人の認証を受け、現在の組織体制となっている。

²⁹佐賀市（2011）：佐賀市街なか再生計画、

³⁰（株）ワークヴィジョンズ（2012）：平成23年度佐賀市街なか再生社会実験実施業務報告書

³¹図5-3-2にある、エスプラッツ（北側）、呉服町周辺（東側）、佐嘉神社周辺（南側）、玉屋（西側）の4ヶ所を核とし、その内側のエリアに対して重点的に取り組みを展開していく構想。

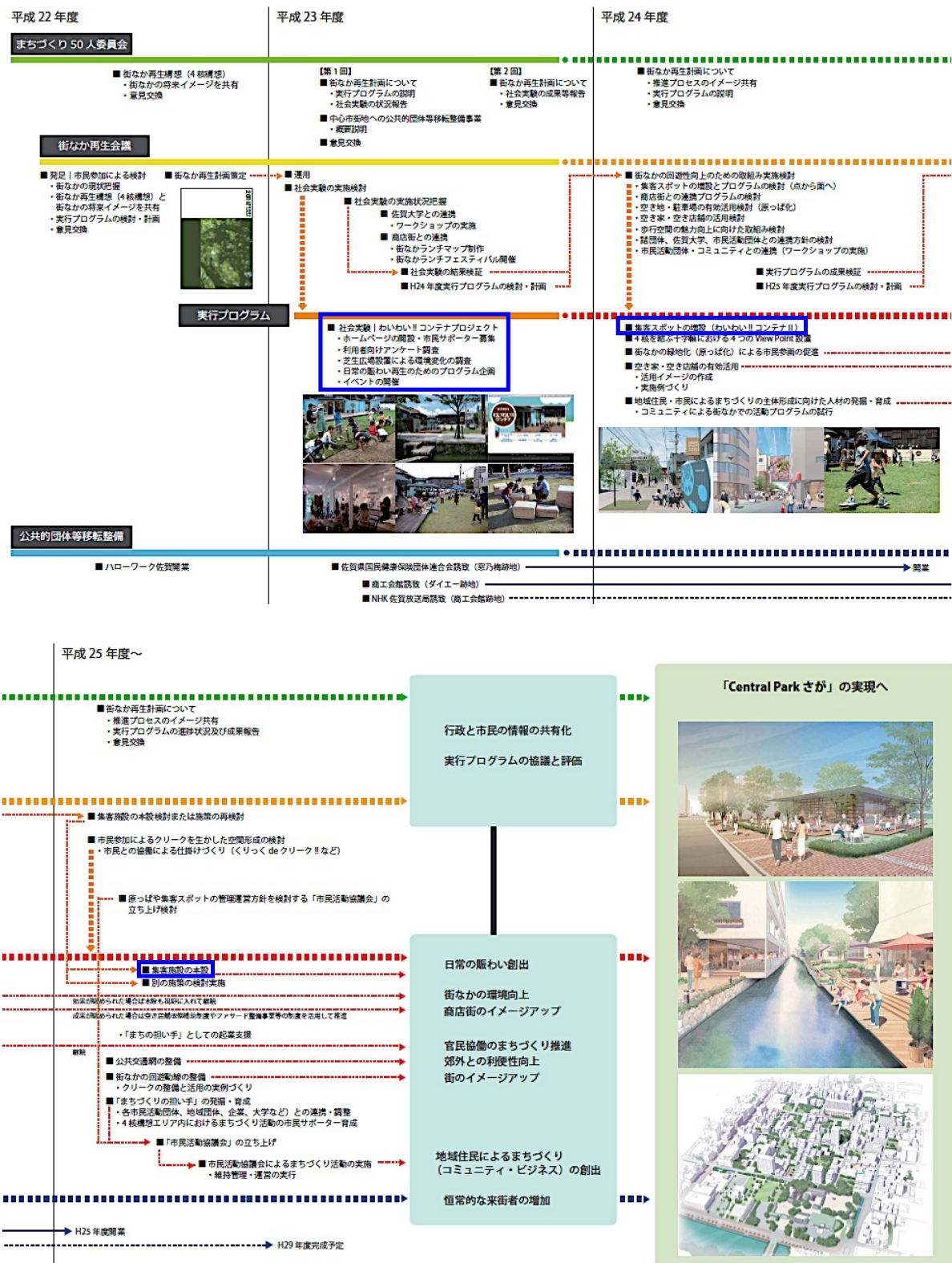


図 5-3-1 街なか再生の推進プロセス（(株)ワークヴィジョンズの資料³⁰（pp.72-73）より引用）

※ 集客施設の開設 で囲った部分がプロジェクトに関する記述

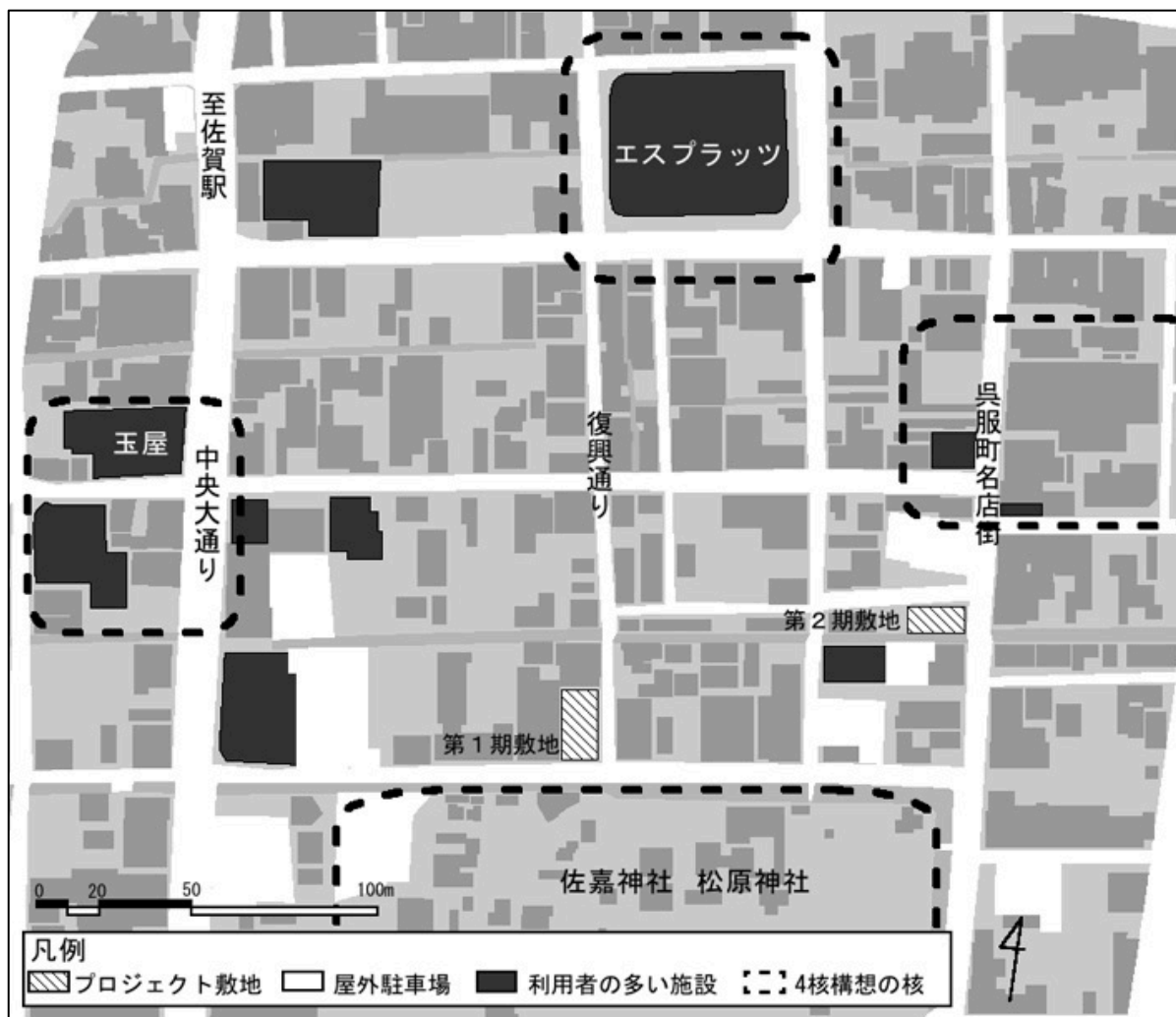


図 5-3-2 プロジェクト敷地位置図（図 4-4-1 再掲）

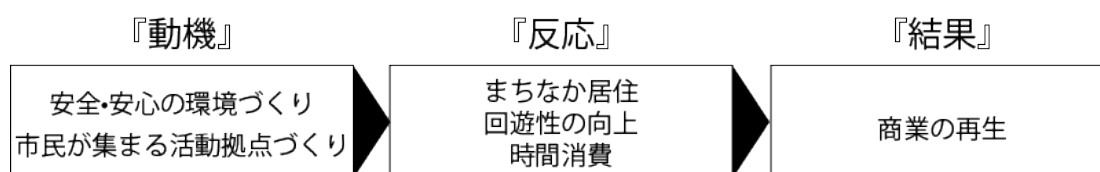


図 5-3-3 商業の再生プロセス（(株)ワークヴィジョンズの資料³²（p.1-46）より引用）

³²（株）ワークヴィジョンズ（2014）：平成 25 年度佐賀市街なか再生プログラム推進業務報告書

表 5-3-2 プロジェクトの経緯（(株)ワークヴィジョンズの資料³²をもとに表として整理）

時期	プロジェクトの動き
2011年3月	佐賀市街なか再生計画策定
2011年6月	わいわい!!コンテナ1開始（社会実験）
2012年1月	わいわい!!コンテナ1終了 ※社会実験終了後、サガン鳥栖がコンテナを借りて店舗を運営
2012年6月	わいわい!!コンテナ2開始（社会実験） ※2014年度で3年目を迎え、2014.6現在も継続中
2013年12月	サガン鳥栖(店舗)が、わいわい!!コンテナ1の敷地からわいわい!!コンテナ2の敷地近隣に移転 ※第1期敷地は市が買い取り、コンテナを撤去して原っぱ化
2013年～	わいわい!!コンテナ2の敷地に面する通り沿いに、新たな店舗やシェアオフィス等が相次いで出店

表 5-3-3 プロジェクトの概要（表 4-3-3 再掲）

	わいわい!!コンテナ1	わいわい!!コンテナ2
主催	佐賀市街なか再生会議	
事務局	NPO 法人まちづくり機構ユマニテさが	
実施機関	2011.6～2012.1	2012.6～（2014.6 現在も継続中）
時間	10：00～19：00（冬季は18：00まで）	11：00～19：00
設備等	雑誌、絵本、漫画等（閲覧用） 写真や絵の展示スペース テーブル20台、イス60席／ トイレ1 水、湯、インスタントコーヒーの提供 ※湯は乳児のミルク用、 ※コーヒーはセルフサービス	【読書コンテナ】 ミニ図書館／街なかの情報発信 【交流コンテナ】 子どもの遊び場／市民活動等 【チャレンジコンテナ】 チャレンジショップ／展示 【トイレコンテナ】 男女兼用／おむつ交換用ベッド
施設管理	常駐平日2名、休日3名	常駐平日2名、休日2名
効果の把握	アンケート、ヒアリング及び 来場者の測定等	アンケート、ヒアリング及び 来場者の測定等
敷地面積	623.6 m ²	353.8 m ²
建築面積	コンテナ：88.6 m ² ウッドデッキ：100.0 m ² 高麗芝：230.0 m ²	コンテナ：88.6 m ² （合計） ウッドデッキ：6.0 m ² 高麗芝：165.0 m ²

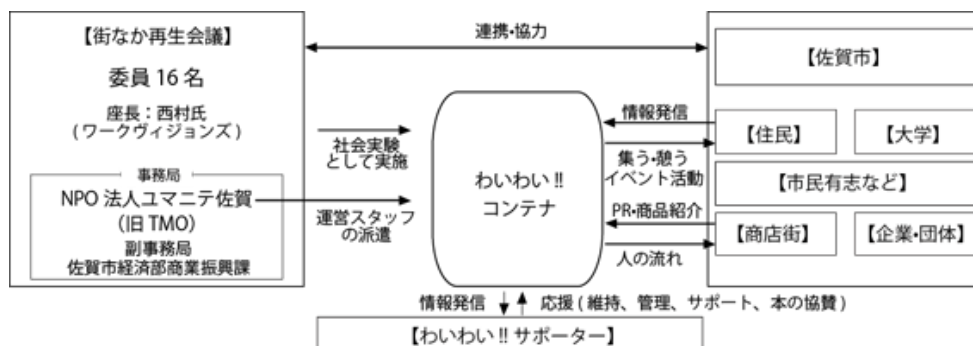


図 5-3-4 プロジェクトの位置づけ及び運営体制（図 4-4-2 再掲）

5-3-3. 公共的空間の整備段階における取り組みの特徴

プロジェクトの大きな特徴は、4 核構想に基づき複数の低未利用地を連鎖的に公共空間へと転用していく計画だということである。そのため、プロジェクト 1 と 2 の連携や、周辺への波及効果の連続性を考慮し、4 核構想の計画範囲内に絞って対象地が検討された(図 5-3-2)。

プロジェクト 1 は、4 核の一つである佐嘉神社に近い砂利敷きの青空駐車場だった敷地を市が借地して実施された(写真 5-3-1)。民間の土地を借地することで、初期費用を抑えられるうえ、登記上は民地であるため、活用方法(営利的な利用等)の幅が広がるというメリットもある。雑誌や漫画の図書館として設置されたコンテナは、地元の建設会社が自費で中古の海上輸送用コンテナを改良して製作し、それを市が社会実験施設としてリースで借り入れる形で設置されている。これにより、市としてはさらに経費を削減でき、建設会社としては社会実験終了後に別のリース先に貸すことで、新たな収益事業への展開につながっている。プロジェクト 1 では、前面道路に対して開かれた芝生広場をつくり、西側にコンテナを寄せ、その間にウッドデッキを設ける配置としている(図 5-3-5)。この芝生とウッドデッキの整備についても、近隣住民や市の職員らが協働で施工することで、つながりの意識やこの場所への愛着を育むことが意図されている(写真 5-1-2)。芝張りの作業は、2011 年 5 月に佐賀市街なか再生会議の主催イベントとして実施され、雨にも関わらず子どもや周辺住民 50 名が参加した。こうした各段階での取り組みを経て、プロジェクト 1 は 2011 年 6 月にオープンし、社会実験が終わる 2012 年 1 月末までに 14,863 人もの人々に利用された。社会実験終了後は、周辺住民からの継続希望が多数あったことや、J1 のプロサッカークラブ・サガン鳥栖がコンテナの借り手として名乗りを上げたことから、社会実験としての取り組みは終了するものの、設備等はそのまま残し、2013 年までサガン鳥栖のサテライトショップとして運営された。2014 年からは、サガン鳥栖の施設がプロジェクト 2 の敷地近くに移転したこともあり、市がプロジェクト 1 の土地を買い取り、コンテナを撤去して、芝生のための原っぱとして市民に開放している。社会実験時の運営プログラムやその効果等については、プロジェクト 2 とあわせて後述する。プロジェクト 2 では、周辺商業への波及効果やプロジェクト 1 対象地と併せて回遊性を創出することを勘案し、4 核の 1 つである呉服町名店街沿いの敷地が選定された(図 5-3-2)。ここでも、市が民間の土地を借地して社会実験を実施している。敷地面積は減少したが、プロジェクト 1 での経験を踏まえ、コンテナの配置やプログラムにも大きな変更を加えている。まず、プロジェクト 1 では 6 基のコンテナ全てを連結した 1 つの空間としたが、プロジェクト 2 では 5 基のコンテナを 4 ヶ所に分散した配置とし、それぞれ「交流コン

テナ」「読書コンテナ」「チャレンジコンテナ」「WC コンテナ」の4つの機能を割り振っている（図 5-3-5）。この変更に関して、西村氏は「プロジェクト 1 では1つの空間で多世代が集まり交流が生まれたものの、静かに本を読みたい人や会話を楽しみたい人、遊び回る子ども達等、目的の異なる人が同じ時間に同じ空間にいる場合、ワンルームの空間では音の問題等を解決できなかった」と指摘している。また、分棟とした4ヶ所の配置も、デッキや芝生広場を囲うような位置関係とし、屋外スペースを舞台に見立てたイベント利用等にも対応することを想定して決められている。さらに、コンテナスペースの機能についても、プロジェクト 1 の際の読書や交流といった役割に加え、将来的に店舗経営を志す人がチャレンジショップとして利用できる「チャレンジコンテナ」を追加している。これによって、プロジェクト 1 に比べ、街なかの商業活性化に対しても貢献する取り組みであることがより明確に打ち出された。この試みは、多くの人が集まる場所で自らの店の宣伝や商品販売をおこなうこともできるという点で、近隣の既存商店経営者からも支持を得ている。なお、プロジェクト 2 でも芝張りイベントを開催し、整備段階からの利用者参加を継続している。



写真 5-3-1 プロジェクト 1 従前従後の様子（写真 4-4-1 再掲）



写真 5-3-2 芝生張りの様子（左）とレンガ敷きの様子（右）（(株)ワークヴィジョンズの資料³⁰より引用）

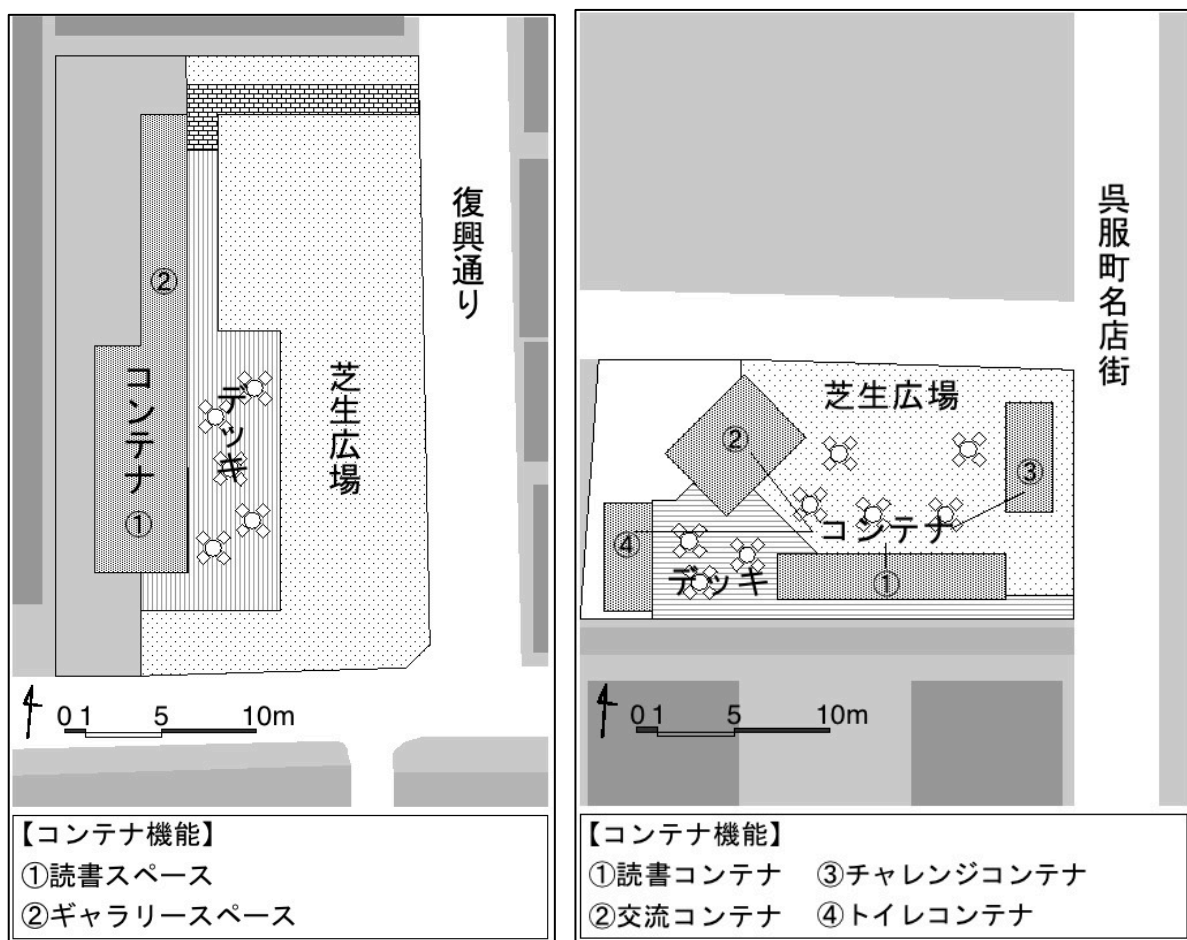


図 5-3-5 プロジェクト1 配置図（左）とプロジェクト2 配置図（右）
（共に(株)ワークヴィジョンズの資料³²をもとに筆者作成）



写真 5-3-3 完成後のプロジェクト1の様子（左）とプロジェクト2のコンテナ配置（右）
（写真 4-4-2 再掲）

5-3-4. 公共的空間の活用段階における取り組みの特徴

次に、芝生広場及びコンテナの管理運営手法について分析する。先述のように芝生広場及びコンテナの管理・運営はプロジェクト 1、プロジェクト 2 とともにユマニテが担っている。プロジェクト 1 では、平日 2 名、休日 3 名のスタッフが常駐し、施設管理や施設案内、周辺店舗の案内等をおこなった。敷地内でのイベントでは、展示会やコンサート、BOOK マルシェや子ども向け企画等、様々なプログラムを実施し利用者の多様化を促進した。また、佐賀大学や佐賀県建築士会等の外部団体との連携によるイベント企画や研究協力、登録した近隣店舗の販促協力（施設内へのチラシの設置や来館者向けの出前の取り次ぎ）等、地域との関わり強化の取り組みも積極的に実施した。プロジェクト 2 では、市民団体や地元クリエイターとの連携による企画開催や、体験型の連続セミナーの運営、芝生広場を活かした子ども向けテニス教室等、プログラムの内容を充実させることでリピーターの確保を図っている。さらに、プロジェクト 2 ではコンテナを分棟にしたことで、運営の幅も広がった。無料で借りられる交流コンテナは、複数の市民サークルが定期的な活動拠点として利用し、自主的な活動ルールの作成や展示会、コンサート等を通して、新たなコミュニティ活動の場として認知されている。また、チャレンジコンテナは、様々な利用者が期間限定で出店や展示をおこなって商売を実践することで、地域に根ざしたビジネスや活動のインキュベーターとしての役割を担っている。なお、チャレンジコンテナでは物販の場合に限り、売上の 5% を利用料として徴収し、芝生広場及びコンテナの維持管理や運営の費用に充てている。こうした運営プログラムの多様化は、プロジェクト 1 での教訓をプロジェクト 2 で活かした結果であり、この点は連鎖的な整備による 1 つのメリットであると言える。また、この地区はいたるところに歴史的な資産である用水路が流れているため、プロジェクト 2 では敷地背後に流れるクリークに向けても開口部を設けて眺望を確保する等、コンテナ利用者に対して地域資源を意識させる配慮も行っている（写真 5-3-4）。



写真 5-3-4 敷地背後のクリーク（左）とコンテナ内の様子（右）（写真 4-4-3 再掲）

5-3-5. 公共空間整備の効果

最後に、プロジェクト1、2の効果を検証する。検証にあたっては、プロジェクトに関する報告書³²のアンケート調査結果を参考とする。まず、プロジェクト実施期間中の来場者は、表5-3-4に示したように年々大幅に増加している。来場者、来街者、近隣事業者を対象に実施したアンケート調査（表5-3-5）では、「プロジェクト2ができて街なかに来る頻度が増えたか」という設問（来場者対象,n=456,SA）に対し、53%が「増えた」と回答している（図5-3-6）。「プロジェクト2ができて良かったことはなにか」という設問（来場者対象,n=456,SA）では、50%が「街なかに憩いの場ができた」、24%が「新たなコミュニティができた」と回答している（図5-3-7）。さらに、「来街目的及び街なかでの過ごし方は」という設問（来場者対象,n=456,SA）では、34%が「わいわい!!コンテナ」を挙げており（図5-3-8）、こうした人々の意見が実際に利用者数の大幅な増加として表れていると考えられる。

次に、プロジェクト開始後の街の印象に関するアンケート結果について分析する。「プロジェクト2ができて街なかに変化があったか」という設問（来場者・来街者・近隣事業者対象,n=595,SA）では、「街のイメージが明るくなった」が42%、「子どもの姿をよく見かけるようになった」が26%、「人通りが増えた」が21%の回答を得ており（図5-3-9）、プロジェクトの実施が街に良い影響を与えていると認識されていることを示している。また、近隣事業者の40%が「宣伝・広報等でプロジェクト2を利用した事がある」と答えており（近隣事業者対象,n=46,SA）、その効果に関しても、72%が「効果があった」と回答している（近隣事業者対象,n=18,SA）。最後に、「社会実験終了後のプロジェクト2に関して」という設問（来場者・来街者・近隣事業者対象,n=595,SA）では、77%が「残してほしい」、16%が「増やしてほしい」と回答しており（図5-3-11）、来場者をはじめとした関係者から、強い支持を得ている。

このように、プロジェクトは低未利用地の有効活用のみならず、街なかのイメージ向上及び近隣商業の再生という面でも波及効果を発揮し、関係者から高い評価を受けていることが明らかになった。

表 5-3-4 3年間の施設利用者数（(株)ワークヴィジョンズの資料³²（p.1-19）より引用）

	2011 年度(P1)	2012 年度(P2)	2013 年度(P2)	13 年度-12 年度
4 月	-	-	3,349	-
5 月	-	-	4,663	-
6 月	1,731	1,657	3,513	+1,856
7 月	1,857	3,399	6,025	+2,626
8 月	2,303	2,865	5,959	+3,094
9 月	2,255	2,985	6,565	+3,580
10 月	2,432	3,083	6,768	+3,685
11 月	1,790	2,172	8,130	+5,958
12 月	1,212	1,550	6,842	+5,292
1 月	1,283	1,483	4,958	+3,475
2 月	-	3,816	5,084	+1,268
3 月	-	4,964	-	-
合計	14,863	27,974	61,856	+30,834

※P1：プロジェクト 1 / P2：プロジェクト 2

表 5-3-5 来場者、来街者、近隣事業者へのアンケート調査概要
（(株)ワークヴィジョンズの資料³²（pp.1-20~1-21）より引用）

実施主体	株式会社ワークヴィジョンズ（協力：ユマニテ）		
対象者	来場者	来街者	近隣事業者
実施期間	2013 年 4 月 1 日～ 2014 年 3 月 8 日	2013 年 9 月 3 日～ 2013 年 10 月 31 日	2013 年 9 月 18 日～ 2013 年 10 月 31 日
調査対象	来場者の中から、属性等を 不特定に選定	玉屋、エスプラッツの 2 ヶ所で属 性等を不特定に選定	4 核構想エリアの平日昼間営 業の店舗及び飲食店等
調査方法	スタッフが調査票を配布、 記入後回収	スタッフが調査票を配布、記入後 回収	スタッフが調査票を配布、記入 後回収
回答者数	456 名	93 名	46 事業者

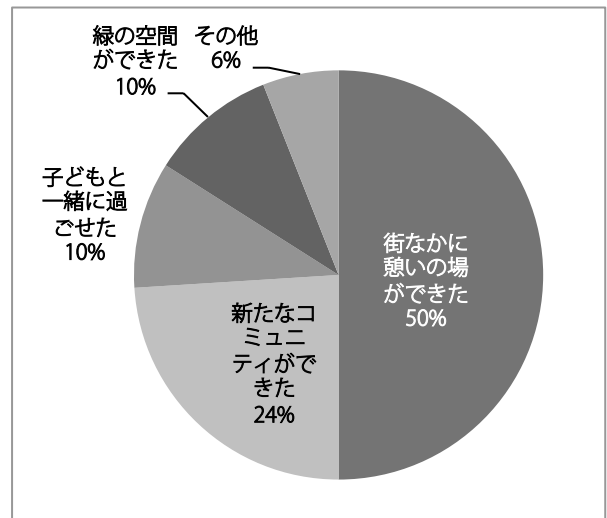
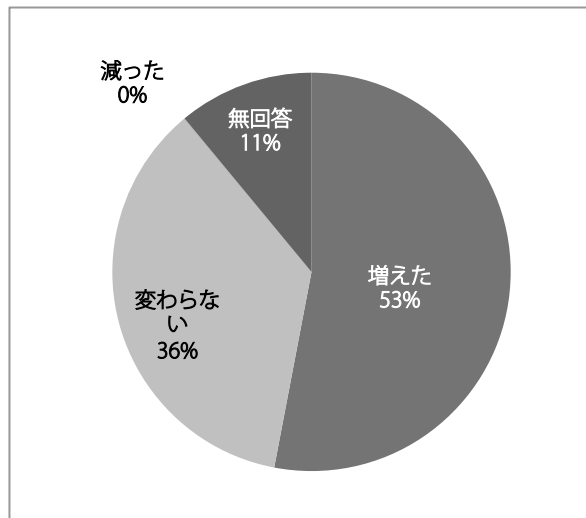


図 5-3-6 プロジェクト 2 完成後の来街頻度 図 5-3-7 プロジェクト 2 によって得られたと感ずること
((株)ワークヴィジョンズの資料³²(p.1-25)より引用)

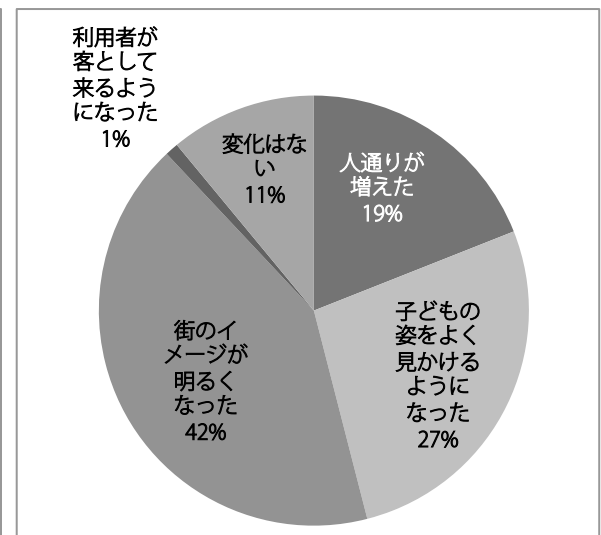
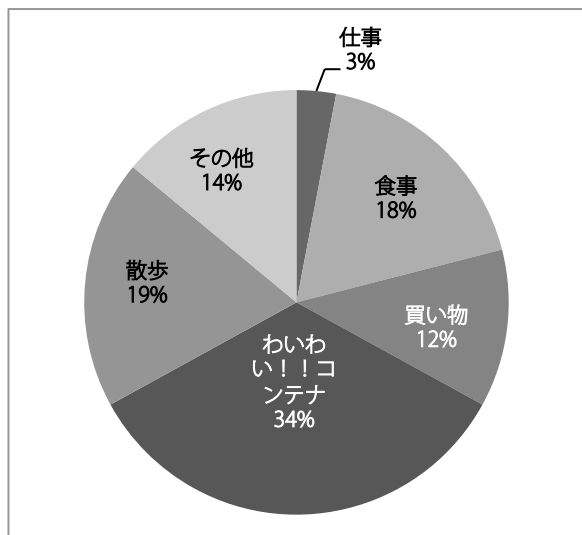


図 5-3-8 中心市街地への来街目的及び過ごし方 図 5-3-9 プロジェクト 2 によって生じたと感ずる変化
((株)ワークヴィジョンズの資料³²(p.1-24, p.1-26)より引用)

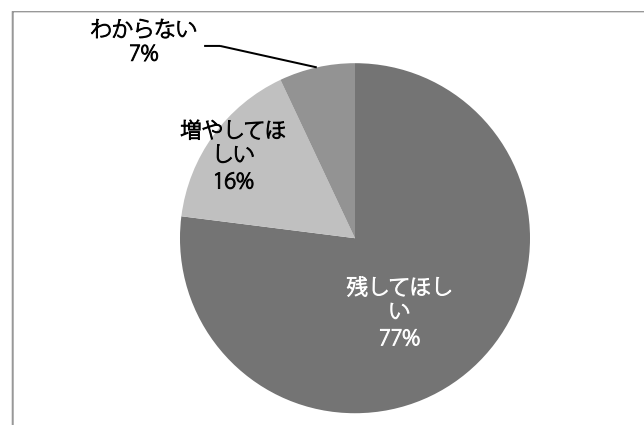


図 5-3-10 プロジェクト 2 終了後の扱い ((株)ワークヴィジョンズの資料³²(p.1-27)より引用)

5-3-6. 事業の特徴

わいわい！！コンテナ・プロジェクト（佐賀県佐賀市）の事例では、低未利用地を連鎖的に公共的空間に転用する整備プロセス及び、中心市街地でそれを展開することによる波及効果に関して、以下の点が明らかになった。

1) 包括的な計画への位置づけ

- ・プロジェクトが再生計画の4核構想の中に位置づけられていることで、単発的な低未利用地の有効活用にとどまらず、連鎖的な展開が実践できたと言える。
- ・また、再生計画の4核構想によって、計画範囲が特定のエリアに限られていたため、連鎖的な公共的空間の整備が「点から面へ」と広がり、周辺地域の商業の再生及び地域イメージの向上に結びついたと考えられる。

2) 土地所有者及び地元企業との連携

- ・低未利用地（民地）を市が借地することで、初期費用を抑えると共に公有地ではないため活用（営利的な利用等）の幅が広がった。
- ・公共的空間に設置するコンテナの建設を自らおこなうのではなく、地元企業が製作し市が借りるという形にすることで、協力企業にとっても新たな収益事業への展開という成果が生まれている。

3) 整備プロセスへの利用者の参加

- ・プロジェクト1、プロジェクト2共に、芝張りイベントを通して公共的空間の整備に利用者が参加する機会を設けたことで、完成後の利用者の関心が高まったと考えられる。

4) 利用ニーズに即した空間整備と運営システムの構築

- ・プロジェクト2では、コンテナを分割して配置することで、複数の利用ニーズに応えると共に、活動の多様化を実現している。

5) 周辺商業との連動性の確保

- ・プロジェクト1、2共にプロジェクト敷地内での飲食物の提供は、自動販売機の設置やセルフサービスのインスタントコーヒー程度にとどめており、周辺の飲食店との競合を回避している。
- ・プロジェクト2では、チャレンジショップの運営や、近隣商店による営業行為及び販売促進行為を許可する等、周辺商業の活性化にもより積極的に貢献している。

低未利用地の活用を連鎖的に進めていくためには、初期から連鎖的整備の計画をたてることが重要である。また、取り組みに対する効果測定を定期的におこない客観的な評価を確認することで、他敷地への展開の際に、より質が高く実効性のある内容への改善が的確に実行できるといえる。さらに、公共的空間として整備する場合も、敷地内の計画にとどまらず、いかに周辺との相乗効果を生むかという視点が重要である。特に低未利用地の増加が著しい地方都市等では、計画範囲を一定のエリアに絞り込み「点から面へ」と活用を広げ、低未利用地の活用が周辺地域の活性化につながることを示すのが望ましい。それによって、低未利用地を活用した公共的空間の連鎖的整備に対する理解も深まると考えられる。

5-4. プレイスメイキングの計画手法及びプロセスとの比較

ここまで、第四章で評価の高かった鴻巣市、長野市、佐賀市の3つの事例について、事業及び計画の概要から具体的な公共的空間の整備・活用プロセスの中での計画手法までをそれぞれ明らかにした。各事例は位置づけられている計画や事業の種類が異なるため、取り組み全体を直接的に比較することは難しいが、事業の段階を区切り、そこでの局所的な計画手法を比較することは可能である。よって、ここからは第二章で明らかにしたプレイスメイキングの計画プロセスと各事例の計画プロセスを事業の段階ごとに比較し、日本の事業手法や既存制度の中でのプレイスメイキングの実現可能性について考察する。第二章で明らかにしたプレイスメイキングの計画手法の要点は以下の5つである。

○プレイスメイキングの計画手法の5つの要点

①利用者が計画策定及び実施に効果的に参加すること

（検討する内容や目的に応じた参加者及び参加手法を選択し、状況によって使い分ける）

②適切な協力者及び利害関係者と協働すること

（地権者や民間事業者、専門家や行政、市民等、それぞれの強みを活かした役割分担をする）

③計画主体が空間の整備から活用まで一貫して関わること

（創出するアクティビティを想定し、それに必要な空間の整備と管理・運営手法を選択する）

④周辺地域での連鎖的な活動を行うこと

（対象空間周辺の道路や建物用途の方向性も検討し、複数の公共的空間で連鎖的に取り組む）

⑤計画の策定及び実行のプロセスを戦略的に行うこと

（LQCによる試行的取り組みの成果を持って、行政の定める上位計画にその活動を位置づける）

5-4-1. 利用者が計画策定及び実施に効果的に参加する

まず「利用者が計画策定及び実施に効果的に参加する」こと（検討する内容や目的に応じた参加者及び参加手法を選択し、状況によって使い分ける）に関して、各事例での取り組みを整理する。

1) 鴻巣市の事例

鴻巣市の事例は土地区画整理事業であることから、事業の開始時に計画主体となる業務代行者が事業計画範囲内の全ての地権者（多くが事業完了後の公園利用者となる住民であり、一部は AM 北鴻巣設立の担い手となった）に対し、個別訪問によるヒアリングを実施している。そこで個人資産としての土地の活用方法に関する基本的な意向を確認すると同時に地権者との信頼関係を築き、土地利用に関する全面的な委任を受けることで、その後の土地利用計画や換地計画を作成する際の自由度を高めている。その後、換地計画案に対する意見聴取を経て中央公園の配置等を決定していることから、ワークショップ等の手法は用いていないものの、公共的空間の配置及び空間のフォームに関する計画に地区内の全ての地権者（将来的な公共的空間の利用者）が関与していると言える。さらに、事業期間中から、事業完了後の公共的空間をどのように管理・運営していくか、どのような活動を行っていくかを地権者をはじめとした住民主体で検討し、最終的に AM 北鴻巣の設立に至っている。そして、事業完了後は市の公園として位置づけられた中央公園の指定管理業務を AM 北鴻巣が受託し、住民による自主管理を行っている。このように、公共的空間の計画策定に向けた事前調査段階、計画策定段階、事業完了後の管理・運営段階の 3 つの段階において、利用者の積極的な参加が確認できた。

【参加の手法及び機会】

- 計画策定に向けた事前調査段階：土地利用意向調査（全戸面談）
- 計画策定段階：換地計画の確認・協議（地権者への説明）
- 事業実施段階：公園部分の施工参加
- 事業完了後の管理・運営段階：住民組織による自主管理

2) 長野市の事例

長野市では、事業のきっかけが地権者を中心とした地元有志の組織（（有）長野大門会館）による事業予定地の取得（歴史的な建築物が残る土地を、民間事業者による乱開発から守るための一体的な土地の取得）及びその活用計画の立案だったことから、公共的空間の整備・運営の発意は地権者及び建物所有者であったと言える。その後、事業化に向けての計画主体はまちづくり長野に移され事業計画の策定及び実施が行われるが、その過程においても（有）長野大門会館とまちづくり長野が協働し、施設計画に関する住民説明会も開催している。事業完了後は、施設の運営事業が市の中活基本計画に位置づけられたことから、定期的（基本的に年に1回）に来場者に対するアンケート調査が実施されている。このように、公共的空間を含めた施設整備計画策定の発意、計画策定段階、事業完了後の管理・運営段階の3つの段階において利用者の参加が確認できた。

【参加の手法及び機会】

- 計画策定の発意：地元有志組織による素案の立案（用地取得含む）
- 計画策定段階：計画主体との事業化計画策定協議
住民説明会
- 事業完了後の管理・運営：来場者アンケート

3) 佐賀市の事例

佐賀市では、プロジェクトが位置づけられている再生計画の策定段階で市民参加による検討が行われている。それを基にした事業実施の段階では、芝生張りやレンガ通路の敷設といった施工段階で周辺住民がプロセスに参加している。空間のフォームをつくる段階から、その施工プロセス自体をアクティビティとして利用者参加で実施している点は LQC の手法に通じるものであると考えられる。また、事業完了後の全体的な管理・運営はユマニテが担っているものの、プロジェクト 2 の交流コンテナでは利用者である市民団体同士が協議の上利用のルールを作成する等、部分的ではあるが利用者が直接的に運営に携わっている。さらに、プロジェクト 1 の際から一貫して、通年に渡って来場者アンケートを実施しており、事業の高架測定を行うと同時に可能な部分に関してはその結果を管理・運営に反映している。このように、公共的空間の整備計画策定段階、事業実施段階、事業完了後の管理・運営段階の 3 つの段階において利用者の参加が確認できた。

【参加の手法及び機会】

○計画策定段階：上位計画の策定協議

プロジェクトに関する協議（社会実験）

○事業実施段階：施工プロセスのイベント化

○事業完了後の管理・運営：利用者による自主管理（一部）／来場者アンケート）

5-4-2. 適切な協力者及び利害関係者と協働する

次に「適切な協力者及び利害関係者と協働する」こと（地権者や民間事業者、専門家や行政、市民等、それぞれの強みを活かした役割分担をする）に関して、各事例での取り組みを整理する。

1) 鴻巣市の事例

鴻巣市の事例では、都市計画コンサルタント（計画主体）が土地区画整理事業の業務代行者となり、事業当初から完了まで一貫して事業を推進している。その中で、地権者とは 5-4-1 で示したように、事前調査の段階から信頼関係を築き、地権者を中心とした地区住民が事業完了後の公共的空間の管理・運営を担う存在となっている。行政とは業務全般に関する調整及び中央公園の管理業務に関して指定管理者制度を導入することの協議を行っている。また、まちのコンセプト・メイキング及び土地利用計画も含めたサイト・プランニングに関しては環境デザイナーと協働して取り組んでいる。さらに植栽の管理に関しては、住民の中から長年農業教育に携わってきた樹木の専門家を発掘し、AM 北鴻巣の会員の指導役として毎月の植栽管理活動への協力を仰いでいる。また、利害関係者との協働に関しては、中央公園をはじめとした地区内の植栽について、花卉が鴻巣市の地場産業であることから地元の花卉市場と協力して植栽を調達し、定期的に花の植え替えも行っている。そして、スポンサー花壇を設置して企業からの協力を募ることで、間接的にはあるが民間企業との協力関係も構築している。このように、計画主体、行政、地権者、地区内住民、住民組織（NPO 法人）、専門家（環境デザイナー）、産業団体、住民の中の専門家、民間企業といった協力者及び利害関係者と協働して事業を推進していることが確認できた。

【協力者及び利害関係者】

計画主体（都市コンサルタント）／行政／地権者、地区内住民、住民組織（NPO 法人） 専門家（環境デザイナー）／産業団体／専門性を持った住民／民間企業

2) 長野市の事例

長野市の事例では、まちづくり長野（計画主体）が事業化のための計画策定から完成後の施設の管理・運営までを一貫して行っている。事業の発端となったのは地元有志の組織の発意によるため、その後も組織のメンバーである地権者及び近隣住民と協働で計画策定を進めている。行政はまちづくり長野の出資者でもあるが、この事業を中活基本計画の中でも位置づけることによって、中心市街地全体での役割や次の事業展開に向けての足がかりをつくることに貢献している。また、設計者に関しても地域資源を活かした計画を実現できるよう、設計者選定プロポーザルを経て地元の設計事務所を選定しており、地域の実情や土地の性格に精通した専門家と協働することが可能になった。さらに、施設に入居するテナントに関しても、業種業態に応じて地元事業者とナショナルチェーンを適切に組み合わせ、観光客と地域住民双方にとって魅力的なテナント・ミックスを実現している。このように、計画主体、行政、地権者、地域住民、専門家（建築事務所）、地元事業者（商業）といった協力者及び利害関係者と協働して事業を推進していることが確認できた。

【協力者及び利害関係者】

計画主体（まちづくり会社）／行政／地権者／地域住民／専門家（建築事務所） 地元事業者（商業）

3) 佐賀市の事例

佐賀市の事例では、まちなか再生会議の座長を務めた西村氏率いる（株）ワーク・ヴィジョンズが計画策定段階から事業経過及び成果のとりまとめまでを一貫して担っている。プロジェクトが位置づけられている再生計画の策定は市民参加で実施され、そのメンバー以外の周辺住民も施工プロセスや交流コンテナの自主的運営に積極的に携わっている。行政はまちなか再生会議で検討された計画案を市の計画として位置づけ、プロジェクト実施の際には市の名義で土地を借地する等積極的な協働体制を敷いている。また、コンテナの開発及び建設は地元の建設会社が担い、それ市にリースする形をとっているため、他の場所でも応用可能な自社のビジネスツールとして活用している。完成後の施設の運営はかつて TMO に認定されていた NPO 法人が担っている。さらに、社会実験終了後のプロジェクト 1 のコンテナを借り受け、プロジェクト 2 に近接してスポーツ・バーを出店したサガン鳥栖（プロサッカークラブ）もこの地域ならではの協力者である。そして敷地内での販促活動やコンテナ利用者への出前を行う近隣商店経営者も間接的な協力者である。このように、計画主体、行政、地権者、地域住民、専門家（建設会社）、運営主体（NPO 法人）、プロスポーツチーム、近隣商店経営者といった協力者及び利害関係者と協働して事業を推進していることが確認できた。

【協力者及び利害関係者】

計画主体（建築設計事務所）／行政／地権者／地域住民／専門家（建設会社）

運営主体（NPO 法人）／プロスポーツチーム／近隣商店経営者

5-4-3. 計画主体が空間の整備から活用まで一貫して関わる

次に「計画主体が空間の整備から活用まで一貫して関わる」こと（創出するアクティビティを想定し、それに必要な空間の整備と管理・運営手法を選択する）に関する各事例での取り組みを整理する。

1) 鴻巣市の事例

鴻巣市の事例では、計画はあったものの合意形成が図れず長年滞っていた土地地区画整理事業を、範囲を大幅に縮小し、先進的な各種の取り組みを合わせて実現したものである。そのため、地権者の合意形成、事業範囲の設定、土地利用計画の作成、公共的空間を中心としたサイト・プランニング、まちのコンセプト・メイキング、借景を生む環境デザイン、景観を維持向上するための建築外構ガイドラインの開発及び運用、中央公園の自主管理、公共的空間を活用した積極的な活動の展開、といった事業に関わる全てのプロセスを、サポートが中心となり、一貫して推進した。これによって、公共的空間の配置や周辺建物との関係性の構築等といったフォームに関わる要素、住民組織による公共的空間の自主管理、活動の多様化に寄与する集会所の設置や組織の財源確保につながるスポンサー花壇の設置等といったアクティビティに関わる要素、まちのコンセプトの設定や地場産業との連携といったイメージに関わる要素、といったプレイスを構成する 3 つの要素全てを関連づけて計画することが可能になったと言える。

【空間の一貫した整備・活用のための計画及び実施内容】

地権者の合意形成／事業範囲の設定／土地利用計画の作成／
 公共的空間を中心としたサイト・プランの作成／
 まちのコンセプト・メイキング／借景を生む環境デザインの計画作成／
 景観を維持向上するための建築外構ガイドラインの開発及び運用／
 住民組織による中央公園の自主管理の実現／
 住民組織による公共的空間を活用した積極的な活動の展開

2) 長野市の事例

長野市の事例では、地元有志の組織が発案した計画を、まちづくり会社が事業化し、設計者の選定、多様な利用者を獲得する為のテナント・ミックス、施設完成後の管理・運営までを一貫して推進した。これにより、地域資源である歴史的建築物を活かしたりノベーションや多様な公共的空間の創出等といったフォームに関わる要素、地域住民と観光客の双方に魅力を感じさせるテナント・ミックスや公共的空間での滞留を促す効果もある異なる業態の飲食店の誘致等といったアクティビティに関わる要素、近隣地域のデザイン・ガイドラインへの対応や地元事業者（商業）の誘致等といったイメージに関わる要素、といったプレイスを構成する3つの要素全てを関連づけて計画することが可能になったと言える。

【空間の一貫した整備・活用のための計画及び実施内容】

活性化拠点施設としての事業計画の作成／設計者の選定／地域資源の活用方法の検討／
多様な公共的空間を創出するための建物配置計画の作成／
近隣地域との景観の調和を図るファサード・デザインの検討／
多様な利用者を獲得するためのテナント・ミックス／施設完成後の管理・運営

3) 佐賀市の事例

佐賀市の事例では、市民参加の協議会で策定された計画に位置づけられているプロジェクトを、地元出身の建築家が代表を務める事務所が中心となり、敷地の選定から空間の設計、利用者の参加機会の創出や近隣商店経営者との連携、NPO 法人による管理・運営や定期的な効果測定までを一貫して推進した。これにより、地域の核となる地区での敷地設定や活用の自由度を担保する原っぱ的空間の設計等といったフォームに関わる要素、子供から大人まで親しみが持ちやすい芝生広場の設置や目的の異なる複数のコンテナ設置による多様な活動の創出等といったアクティビティに関わる要素、芝生張り等の施工過程への利用者参加や近隣商店経営者との連携等といったイメージに関わる要素、といったプレイスを構成する 3 つの要素全てを関連づけて計画することが可能になったと言える。

【空間の一貫した整備・活用のための計画及び実施内容】

プロジェクト対象地の選定／空間の設計／仮設コンテナの設計／
 コンテナの多様な活用方法の検討／コンテナの配置計画の作成／
 利用者の参加機会の創出／NPO 法人による管理・運営の検討／
 利用を促すイベント・プログラムの検討／近隣商店経営者との連携方法の検討／
 定期的な効果測定／他敷地への連鎖的展開の計画作成

5-4-4. 周辺地域で連鎖的な活動を行う

次に「周辺地域で連鎖的な活動を行う」こと（対象空間周辺の道路や建物用途の方向性も検討し、複数の公共的空間で連鎖的に取り組む）に関する各事例での取り組みを整理する。

1) 鴻巣市の事例

鴻巣市の事例では、中央公園が地区のシンボルとして認識されるよう、JR 北鴻巣駅の駅前広場に接する形で配置された。中央公園に面する住宅は、宅地の庭と公園の植栽が借景の関係を築けるよう植栽の高さや配置に配慮がなされている。中央公園に面する場所に集会所が設けられており、公園利用者が気軽に立ち寄れ、イベント時に拠点となるよう広々としたキッチンやダイニングルームが備えられている。交通機関に関しては、鉄道駅に隣接した立地を活かして中央公園脇の駅に近い箇所に時間貸し駐車場を設け、車の利用者に対してもわずかながら徒歩で中央公園を歩く機会を設けている。駅に面した土地に商業店舗ような区画を設けているが、リーシングが難航し空いたままの区画が多い。また駅の反対側の商店等との連携案も会議の話題には上がるが、現状では具体化できていない。地区外の周辺住民及び市民団体等に対しては、季節ごとのイベントの際に積極的に参加を促しており、実際に小中高の吹奏楽部や合唱部、地域の音楽サークル等の参加実績がある。また、自治体組織とは別に独立して活動しているため AM 北鴻巣の会員の中にも少数ではあるが地区外の住民もおり、周辺住民を受け入れやすい組織体制となっている。

【周辺への波及、調和に関して具体的な取り組みを行っている項目】

- 狙いを持った敷地選定
- 周辺環境を考慮した建物配置
- 周辺環境を考慮した施設用途
- 周辺住民との連携
- 市民団体等との連携

上記の 5 つの項目に関して、具体的な取り組みを実施している。

2) 長野市の事例

長野市の事例は、施設が善光寺と長野駅を結ぶ都市軸上に立地しており、交差点の角地であることも人々のイメージの形成に有効に働いていると考えられる。建物の配置に関しても、前面の幹線道路から施設に入った利用者がスムーズに隣接する敷地の路地へ抜けられるよう動線を設計する等、周辺環境との連続性を意識したものとなっている。施設の用途も、先述の通り観光客と地域住民の双方にとって魅力的になるよう配慮したテナント構成となっている。西側の道路を挟んだ対面する土地にまちづくり長野が運営する時間貸し駐車場を建設し、敷地北側には駐輪場とバス停を設け、バス利用者のために屋根のある待ち合い空間を設ける等、各種の交通手段に配慮した計画となっている。周辺商業者、周辺住民、市民団体等に関しては、施設内の公共的空間を活用したイベントの内容によっては連携して開催することもあるが日常的に積極的な連携を図っているとはいえない。

【周辺への波及、調和に関して具体的な取り組みを行っている項目】

- 狙いを持った敷地選定
- 周辺環境を考慮した建物配置
- 周辺環境を考慮した施設用途
- 公共交通機関との連携

上記の4つの項目に関して、具体的な取り組みを実施している。

3) 佐賀市の事例

佐賀市の事例では、再生計画で定めた計画範囲の中でプロジェクト対象地を選定しており、プロジェクト 2 では結果的にその隣地や周辺で波及的に新規出店や新たな事業の計画が生まれている。プロジェクト 2 では、プロジェクト 1 での教訓を踏まえてコンテナを分散配置しているが、この操作はコンテナ利用者の満足度及び敷地内での空間の多様性を向上させることが主たる目的であるため、周辺環境に対しての影響は少ないと考えられる。施設用途に関しては、特にプロジェクト 2 において、読書スペースや交流スペース、チャレンジ・ショップ等、公益的な用途から商業的な用途まで限られた面積の中でも多様性を持たせており、周辺住民の日常的な利用及びリピーターの確保に効果を発揮していると考えられる。プロジェクト 2 の敷地の前面道路は歩行者専用道であることもあり、交通機関との連携に関する具体的な取り組みは、現状では行われていない。プロジェクトの近隣商店経営者は、スタッフに申請することで敷地内で販促活動等を行うこともでき、それを機に来店客が増加したという経営者もあり（アンケート調査での回答）、部分的にはあるが波及効果を生んでいると言える。プロジェクト対象地の周辺にはマンション等の集合住宅もあり、スタッフが常駐する芝生の広場とコンテナの公共的空間は子供達の日常的な居場所となっている。また、市民団体や地域のテーマ型コミュニティの主催に寄る持ち込みイベントも開催されており、多様な人々にとって存在価値のある空間となっていると考えられる。

【周辺への波及、調和に関して具体的な取り組みを行っている項目】

- 狙いを持った敷地選定
- 周辺環境を考慮した施設用途
- 周辺商業者との連携
- 周辺住民との連携
- 市民団体等との連携

上記の 5 つの項目に関して、具体的な取り組みを実施している。

5-4-5. 計画の策定及び実行のプロセスを戦略的に行う

次に「計画の策定及び実行のプロセスを戦略的に行う」こと（LQC による試行的取り組みの成果を持って、行政の定める上位計画に活動を位置づける）に関する各事例での取り組みを整理する。

1) 鴻巣市の事例

鴻巣市の事例は土地区画整理事業であるため、必要に応じて土地利用計画や換地計画が変更されることはあるものの、基本的には事前に作成した事業計画に基づいて事業が進められた。ただし、事業完了後の住民組織主体の公共的空間の管理・運営におけるエリアマネジメントの取り組みは、日本の住宅地におけるエリアマネジメントの活動としても特徴的なものであり、都市コンサルタントや行政、国からの視察やヒアリングも多い。現段階では希望的観測になるが、今後継続的に活動を行っていく中で一連の計画手法や管理・運営の手法が適切に評価され、この地区での取り組みが市の上位計画等に正式に位置づけられる可能性も考えられる。

2) 長野市の事例

長野市の事例は、地元有志の組織の発意で事業が計画されたが、実施の際にはまちづくり長野が推進役を担い、国や市からの補助金も活用され中心市街地活性化拠点施設の成功例として各種の表彰等も受けている。こうした実績が評価され、2007 年に策定された改正中活法に基づく長野市の中活基本計画では「ぱていお大門運営事業」として市の計画に正式に位置づけられている。改正前の旧中活法時代から位置づけを与えられて実施された事業であるとはいえ、完成後の施設の運営事業が内閣総理大臣による認定を必要とする計画に位置づけられているというのは、ボトムアップ型で実現した事業の評価の 1 つの指標として意義あることであると言える。

3) 佐賀市の事例

佐賀市の事例は、先述の通り再生計画に位置づけられた実行プログラムとして実施されたものであり、市の計画での正式な位置づけを得たうえで実施された事業である。しかしながら、その推進役は民間の建築設計事務所が担い、計画策定段階での協議に加え、施工段階での利用者の参加機会の提供や芝生広場及びコンテナの自由度の高い活用プログラムは、実際に事業を進める中での気づきやプロジェクト 1 で得た教訓から改善されてきた取り組みでもある。こうした点では、市の計画に基づいた事業であるとはいえ、計画プロセスにおける LQC の手法に近い取り組みの試行や、利用者の主体性を引き出す運営方法等はボトムアップ型の取り組みに近い環境だからこそ実現できたと考えられる。また、低未利用地を活用した連鎖的な公共的空間整備のスムーズな実施やプロジェクト 2 の敷地沿道への波及効果の動き等は、事前に戦略的に練られた計画があったからこそ短期間に実現もしくは顕在化してきているとも言える。そのため、長期的及び広域の計画策定を事前に行うことによって事業実施が円滑に進むものと、小規模でも試行的に実践し、後から計画への位置づけを検討する方が取り組みやすいもの等、その取り組みの性格に合った計画や制度を適切に活用することで、より効果が発揮されやすい環境が築けると考えられる。

5-4-6. プレイスメイキングの計画手法及びプロセスとしての応用可能性

国内 3 事例の特徴を、プレイスメイキングの計画手法の 5 つの要点と比較して整理した。また、プレイスメイキングの計画プロセスと各事例での取り組みの対応を図 5-4-1～図 5-4-3 にまとめた。これらの結果から、日本の事業手法及び法制度の枠組みを踏まえたプレイスメイキングの計画手法及びプロセスの応用可能性について考察する。

1) プレイスメイキングの担い手に関して

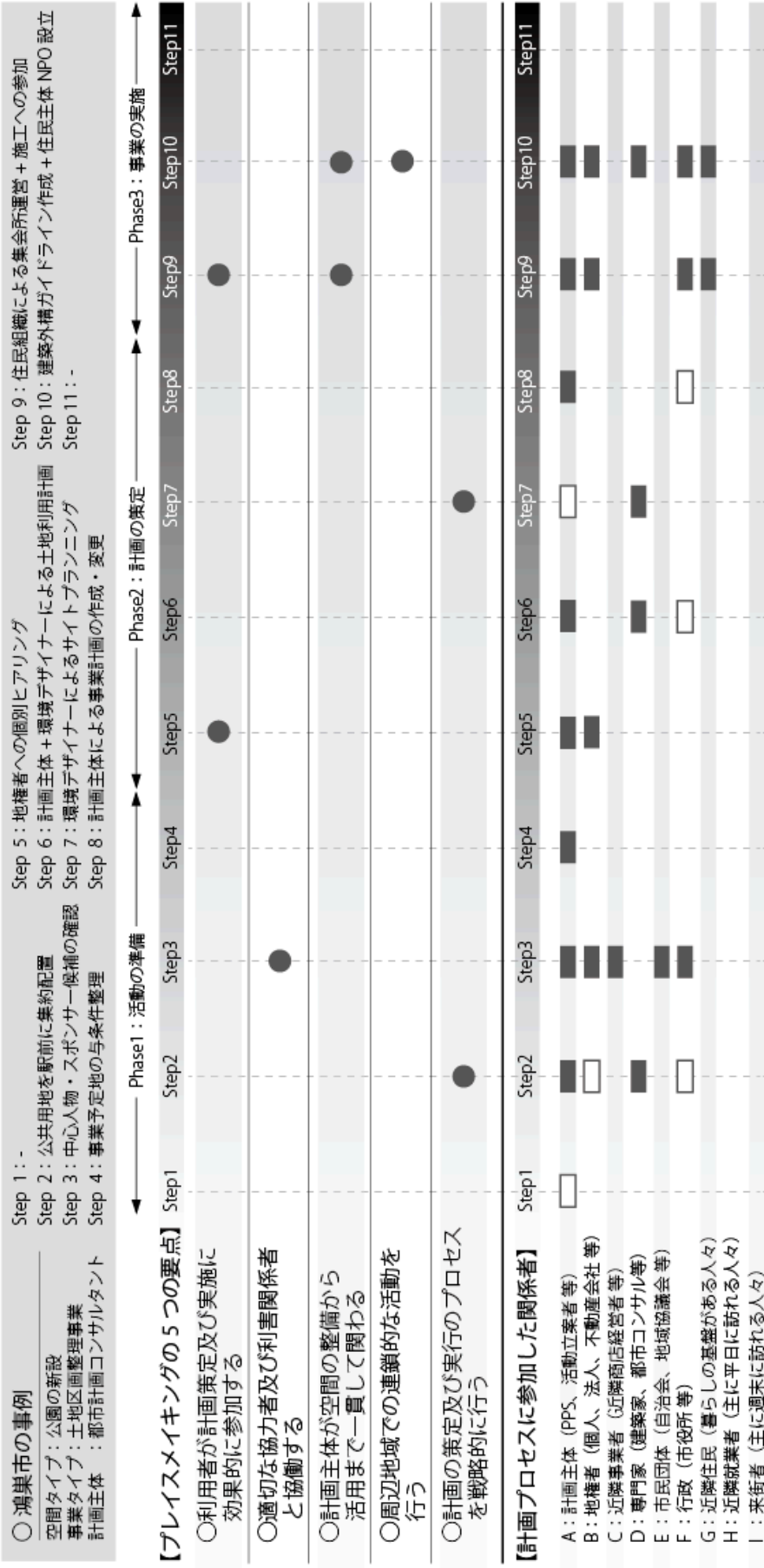
今回取り上げた 3 事例では、それぞれ都市計画コンサルタント（鴻巣市）、まちづくり会社（長野市）、建築設計事務所（佐賀市）が事業の推進役を担っている。これらの計画及び事業主体は、プレイスメイキングを掲げて取り組んでいるわけではないが、計画及び事業プロセスの中で部分的にプレイスメイキングの理念に通じる手法を用いていた。日本では PPS のような公共的空間の専門家組織は現状存在しないため、各地での取り組みにおいて、その事業や計画の枠組みにあった専門家組織その役目を担う場合が多いと考えられる。そのため、長期的には PPS のような公共的空間の整備・活用の専門家組織を設立することが望ましいが、短期的にはそれぞれの担い手が専門とする事業手法（土地区画整理事業、市街地再開発事業、中心市街地活性化関連事業、公園や公開空地の利活用等）の枠組みの中で、プレイスメイキングの理念及び計画プロセスをどのように反映させ、整備段階と活用段階を一貫して計画及び実施する取り組みとするかを検討していくことが求められる。これまでは、今回取り上げた 3 事例のような取り組みはそれぞれの事業手法を専門とする関係者の中で、それぞれ「土地区画整理事業としての」「中心市街地活性化拠点施設としての」「低未利用地活用としての」成功事例として扱われてきた。しかし、今後はこうした事業手法や活用制度、担い手の異なる先進的事例から得られた知見を公共的空間の戦略的な整備・活用としてのプレイスメイキングの先進事例として一般化し、他地域で公共的空間の整備・活用を行う際に、その計画及び事業主体となる組織が、それぞれの事業手法や担い手の専門性の中で応用可能な手法論としてまとめていくことが必要である。その際に、これまでのような土地区画整理事業の先進事例、低未利用地活用の先進事例、といった区分で捉えるのではなく、公共的空間を対象とするプレイスメイキングの実現手法として捉え、それを各地の都市が抱える公共的空間を巡る課題や既存の計画の中で、対象地の属性や状況に対してどのように応用するかという観点で検討することで、地域や中心市街地全域といった範囲での公共的空間の整備・活用を計画する都市デザイン手法としての発展性を持ち得ると考えられる。

2) プレイスメイキングの計画プロセスに関して

今回取り上げた 3 事例では、先に整理したようにプレイスメイキングの計画手法 5 つの要点ごとに、それぞれ独自の取り組みを行っていた。その中でも、鴻巣市の戦略的な土地利用計画（空間の整備から活用までを一貫して計画する）や住民組織による公園の自主管理組織設立とエリアマネジメントの展開（計画の策定及び実行を戦略的に行う）、長野市の地元有志組織による用地取得と活用計画立案（利用者が計画策定及び実施に効果的に参加する）や公共交通機関との連携及び地域住民に配慮したテナント構成（周辺地域への波及効果を検討する）、佐賀市の周辺商店経営者及び地元企業との連携（適切な協力者及び利害関係者と協働する）やプロジェクトの連鎖的な展開（計画の策定及び実行を戦略的に行う）といった取り組みは、効果的かつ応用可能性も高いと考えられるため、今後他地域での公共的空間の整備・活用の取り組みにおいて積極的に取り入れられていくことを期待したい。一方で、プレイスメイキングの計画プロセスとしての視点からみると、利用者の参加や短期的な取り組みの実施、公共的空間の評価及び効果測定といった段階に関して改善の余地がある。利用者の参加と短期的な取り組みに関しては、鴻巣市と佐賀市の事例の一部で施工段階での参加（住民による植栽の設置活動や芝張りイベント）がみられるが、その他は計画策定及び事業実施の中で必要な従来型の協議会や説明会の実施に留まっており、デトロイトの事例で行われたようなターゲットやテーマを複数設定した多様な参加の機会は設けられていない。また、公共的空間及び取り組み自体の評価や効果測定に関しても、来場者（居住者）アンケートや通行量調査（中活法に基づくフォローアップ：長野市）以外の具体的な取り組みは行われていない。PPS では、Space Diagram 及び Do It Yourself Checklist を用いて公共的空間の評価を行い、その結果に基づいて計画検討や実施プログラムの改善を行っている。日本の場合は、公共的空間の整備・活用に限らず、こうした効果測定を行って改善や次の計画策定を行うという検証段階の取り組みが行われない場合が多い。その背景には、統一された評価指標の欠如や評価を行う外部専門家の不在及び連携体制の欠如といった要因が考えられるが、最も大きいのは整備段階と活用段階が分離しているため事業主体が公共的空間の完成後まで関わる機会が著しく少なく、一度空間を整備するとあとは管理・運営者がその条件の中で可能な選択肢を模索して取り組むしかない状況になっていることである。今回取り上げた 3 事例では、いずれも公共的空間の整備後の活用段階において主体として活動を推進しているため、その立場を活かし、PPS の Space Diagram をはじめとした既存の評価指標を参考としながら定期的に効果測定を行い、継続的に空間や活動の改善を図っていくことが必要であると言える。

3) プレイスメイキングの展開に向けた課題

今回取り上げた 3 事例では、部分的にはあるがそれぞれにプレイスメイキングの理念につながる取り組みを行っていることが確認できた。ここでは、今後日本でプレイスメイキングの理念及び計画手法の展開を目指すにあたっての課題を整理する。まず、今回の 3 事例からわかるのは、長野市以外の 2 事例は公共的空間の整備・活用の計画以前により広域の計画もしくは事業の実施が決定しており（佐賀市は街なか再生計画、鴻巣市は土地区画整理事業）、その一環として取り組まれている事例であり、公共的空間の整備・活用に対する課題設定や目標設定から始まった活動ではないということである。部分的にであってもプレイスメイキングの理念に通じる取り組みを行っている事例を対象として分析することで、日本での応用可能性を検討することが本章の目的であるため、そのような状況自体はここでは問題としていない。しかし、アドボカシー・プランニングの思想を背景に生まれたプレイスメイキングの理念を踏まえれば、今後日本での展開を図る際には、ボトムアップ型の都市デザイン手法である強みを活かした利用者や地域組織発意の取り組みとして普及していくことが望ましいと言える。そのためには、今回の 3 事例で見られた計画策定及び事業実施段階での取り組みも重要だが、その前段階としてどのように利用者や地域組織が公共的空間の整備・活用に関与する可能性があるかを検討し、活動に携わる入口部分のプロセスを構築する必要がある。その際、プレイスメイキングの理念の普及と併せて Step by Step Guide のように計画及び活動プロセスを体系化した日本版のプレイスメイキング・ガイドを作成し、日本の公共的空間の整備・活用に関する都市計画体系、事業手法及び法制度の枠組みの中で実施可能な計画プロセス及び計画手法を明確にすることが重要であると考えられる。また、活動の推進役となる担い手が、整備段階から活用段階まで一貫して関われる状況を整備することも必要である。具体的には専門家組織に対する発注形式が課題となる。公園や道路、広場的空間のといった公共的空間の多くはその所有及び管理が行政である。その場合、利用者や地域組織からの発意であっても、プレイスメイキングの取り組みの推進役となる専門家組織との契約は行政経由となる場合が多いと考えられる。しかし、現在の日本の公共事業はその多くが入札制度での発注である上、整備段階と活用段階が分離して管轄されていることが多い為、その 2 つの段階を一貫して単独の事業者が請け負うことは現実的には困難であると言える。そのため、プレイスメイキングの活動自体の計画手法及び計画プロセスの普及・充実を図ると同時に、そうした活動の担い手が整備段階から活用段階まで一貫して携われる環境を整えるための行政の体制及び発注形式の改善も必要である。



※凡例 ●：そのステップで用いられている手法
 ■：そのプロセスに携わった関係者
 □：そのプロセスに間接的に携わった関係者

図5-4-1 豊巣市の計画プロセスとプレイスメイキングの5つの要点との対応図(筆者作成)

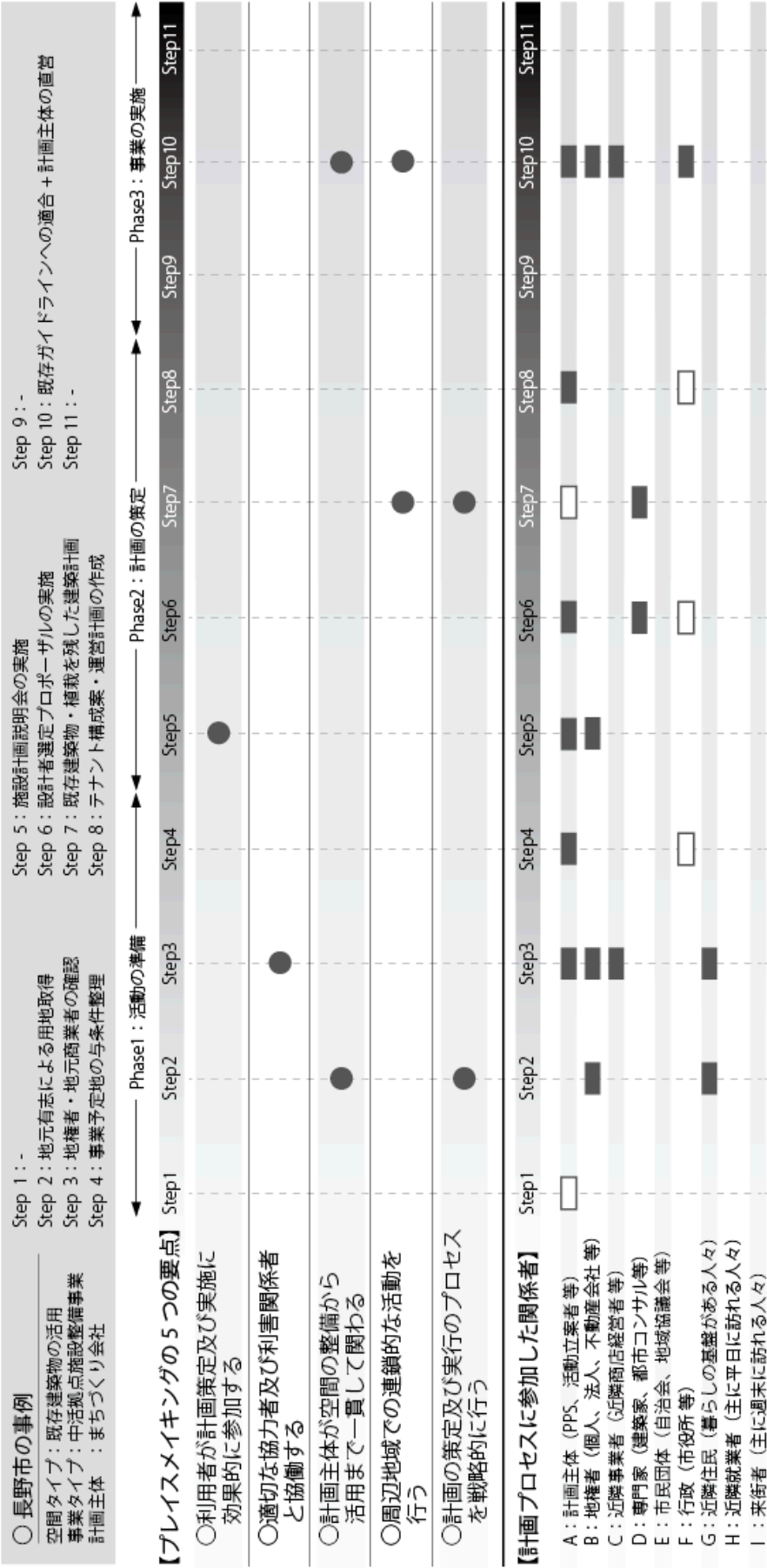


図 5-4-2 長野市の計画プロセスとプレイスメイキングの5つの要点との対応図（筆者作成）

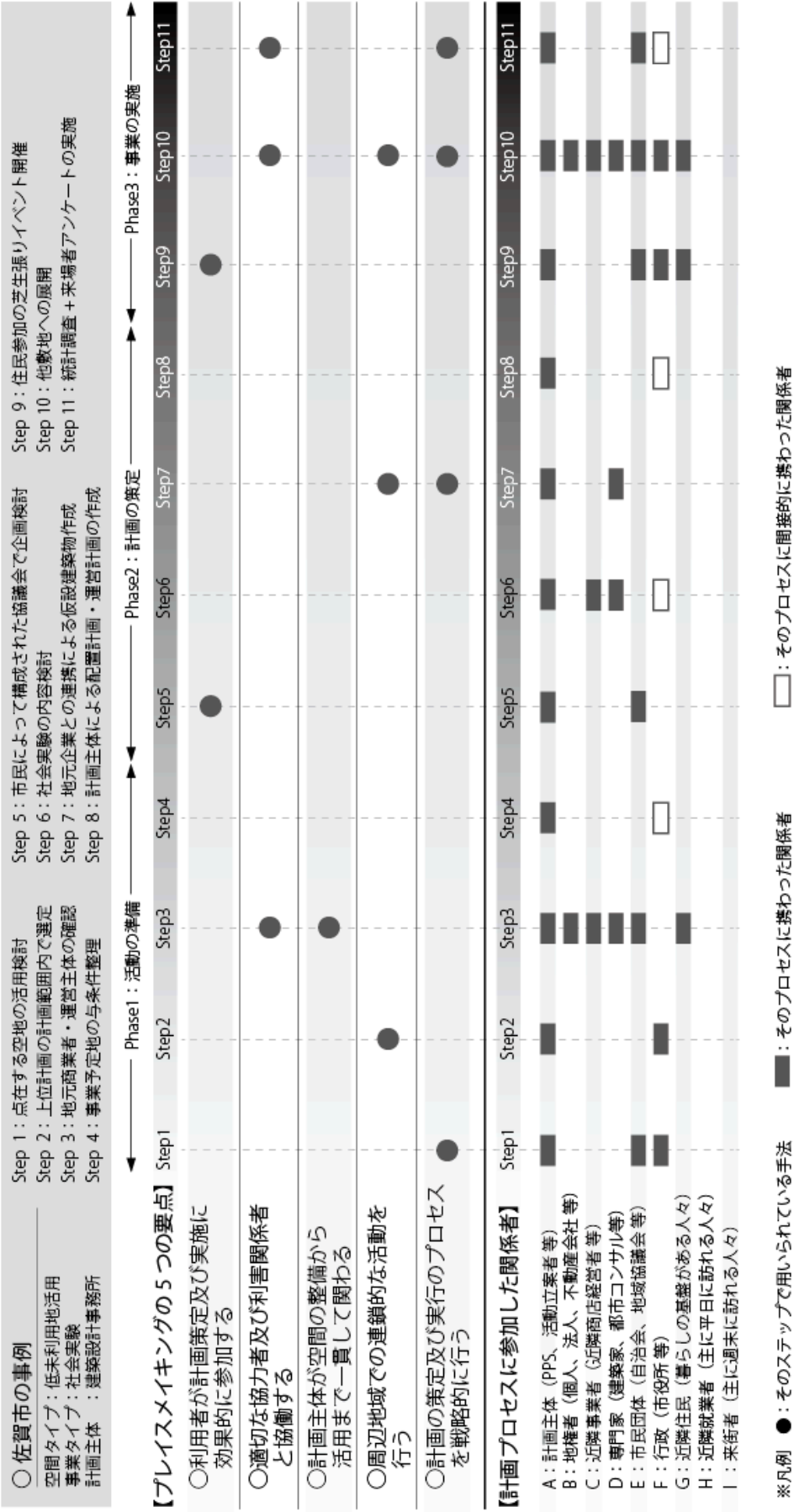


図 5-4-3 佐賀市の計画プロセスとプレイスメイキングの5つの要点との対応図（筆者作成）

5-5. 小結

本章では第四章で取り上げた事例のうち、計画及び事業プロセスの詳細を把握することができた鴻巣市、長野市、佐賀市の事例を取り上げ、それぞれの取り組みの中でのプレイスメイキングの理念及び計画手法に通じる活動の有無と、その具体的な内容を明らかにした。その上で、第二章で明らかにしたプレイスメイキングの計画プロセスと比較し、プレイスメイキングの計画手法に通じる活動の有無とその内容を明らかにし、日本の事業手法や法制度、公共的空間の抱える課題の中での応用可能性について考察した。3 事例の取り組みとプレイスメイキングの計画手法の 5 つの要点を比較した結果、それぞれ以下の項目について、プレイスメイキングの計画プロセスに通じる特徴があることを明らかにした。

①利用者が計画策定及び実施に効果的に参加することに関して

各事例では、それぞれ以下のような参加の手法及び機会を設定していた。

鴻巣市の事例

- 計画策定に向けた事前調査段階：土地利用意向調査（全戸面談）
- 計画策定段階：換地計画の確認・協議（地権者への説明）
- 事業実施段階：公園部分の施工参加
- 事業完了後の管理・運営段階：住民組織による自主管理

長野市の事例

- 計画策定の発意：地元有志組織による素案の立案（用地取得含む）
- 計画策定段階：計画主体との事業化計画策定協議
住民説明会
- 事業完了後の管理・運営：来場者アンケート

佐賀市の事例

- 計画策定段階：上位計画の策定協議
プロジェクトに関する協議（社会実験）
- 事業実施段階：施工プロセスのイベント化
- 事業完了後の管理・運営：利用者による自主管理（一部）／来場者アンケート

②適切な協力者及び利害関係者と協働することに関して

各事例では、それぞれ以下のような参協力者及び利害関係者と協働していた。

鴻巣市の事例

計画主体（都市コンサルタント）／行政／地権者、地区内住民、住民組織（NPO 法人） 専門家（環境デザイナー）／産業団体／専門性を持った住民／民間企業

長野市の事例

計画主体（まちづくり会社）／行政／地権者／地域住民／専門家（建築事務所） 地元事業者（商業）

佐賀市の事例

計画主体（建築設計事務所）／行政／地権者／地域住民／専門家（建設会社） 運営主体（NPO 法人）／プロスポーツチーム／近隣商店経営者

③計画主体が空間の整備から活用までを一貫して関わること

各事例では、それぞれ以下のような内容を通して整備から活用までの一貫した取り組みを実現していた。

鴻巣市の事例

地権者の合意形成／事業範囲の設定／土地利用計画の作成／
 公共的空間を中心としたサイト・プランの作成／
 まちのコンセプト・メイキング／借景を生む環境デザインの計画作成／
 景観を維持向上するための建築外構ガイドラインの開発及び運用／
 住民組織による中央公園の自主管理の実現／
 住民組織による公共的空間を活用した積極的な活動の展開

長野市の事例

活性化拠点施設としての事業計画の作成／設計者の選定／地域資源の活用方法の検討／
 多様な公共的空間を創出するための建物配置計画の作成／
 近隣地域との景観の調和を図るファサード・デザインの検討／
 多様な利用者を獲得するためのテナント・ミックス／施設完成後の管理・運営

佐賀市の事例

プロジェクト対象地の選定／空間の設計／仮設コンテナの設計／
 コンテナの多様な活用方法の検討／コンテナの配置計画の作成／
 利用者の参加機会の創出／NPO 法人による管理・運営の検討／
 利用を促すイベント・プログラムの検討／近隣商店経営者との連携方法の検討／
 定期的な効果測定／他敷地への連鎖的展開の計画作成

④周辺地域での連鎖的な活動を行うこと

各事例では、周辺地域への波及、周辺地域との調和に関してそれぞれ以下のような取り組みを行っていた。

鴻巣市の事例

- 狙いを持った敷地選定
 - 周辺環境を考慮した建物配置
 - 周辺環境を考慮した施設用途
 - 周辺住民との連携
 - 市民団体等との連携
- 上記の 5 つの項目に関して、具体的な取り組みを実施している。

長野市の事例

- 狙いを持った敷地選定
 - 周辺環境を考慮した建物配置
 - 周辺環境を考慮した施設用途
 - 公共交通機関との連携
- 上記の 4 つの項目に関して、具体的な取り組みを実施している。

佐賀市の事例

- 狙いを持った敷地選定
 - 周辺環境を考慮した施設用途
 - 周辺商業者との連携
 - 周辺住民との連携
 - 市民団体等との連携
- 上記の 5 つの項目に関して、具体的な取り組みを実施している。

⑤計画の策定及び実行のプロセスを戦略的に行うこと

各事例では、それぞれ以下のような取り組みを行うことで、計画及び実行のプロセスを戦略的に進めていた。

鴻巣市の事例

土地区画整理事業であるため作成した事業計画に基づいて事業が進められた。事業完了前から、事業完了後の住民組織主体の公共的空間の管理・運営を見越して、そのための仕組みをハード・ソフトの両面において構築した。住民組織によるエリアマネジメントの取り組みは、日本の住宅地におけるエリアマネジメントの活動としても特徴的なものと言える。

長野市の事例

地元有志の組織の発意で事業が計画され、まちづくり会社が推進役を担った。事業完了後、2007年に策定された改正中活法に基づく長野市の中活基本計画の中に「ぱていお大門運営事業」として正式に位置づけられている。旧中活法等の下地があったとはいえ、ボトムアップ型で実現した事業が後に市の計画に位置づけられた先進的な事例であると言える。

佐賀市の事例

市民及び民間中心で協議され、最終的に市の計画として策定された街なか再生計画の中で実行プログラムとして位置づけられた取り組みである。計画策定段階での協議に加え、施工段階での利用者の参加機会の提供や芝生広場及びコンテナの自由度の高い活用プログラムは、計画プロセスにおけるLQCの手法に近い取り組みであると言える。また、利用者の主体性を引き出す運営方法等はボトムアップ型の取り組みに近い環境だからこそ実現できたと考えられる。また、低未利用地を活用した連鎖的な公共的空間整備のスムーズな実施は、事前に戦略的に練られた計画があったからこそ短期間に実現もしくは顕在化してきているとも言える。

これら 3 事例とプレイスメイキングの計画手法の 5 つの要点との比較分析の結果を踏まえ、日本の事業手法及び法制度の枠組みを踏まえたプレイスメイキングの計画手法及びプロセスの応用可能性について考察し、その結果を以下の 3 点を軸に整理した。

- 1) プレイスメイキングの担い手に関して
- 2) プレイスメイキングの計画プロセスに関して
- 3) プレイスメイキングの展開に向けた課題

まず、プレイスメイキングの担い手に関しては、事業手法や活用制度、担い手の異なる先進的事例から得られた知見を公共的空間の戦略的な整備・活用としてのプレイスメイキングの先進事例として一般化し、他地域で公共的空間の整備・活用を行う際に、その計画及び事業主体となる組織が、それぞれの事業手法や担い手の専門性の中で応用可能な手法論としてまとめていくことが必要であると結論づけた。

次にプレイスメイキングの計画プロセスに関しては、日本の場合、効果測定を行って改善するという検証段階の取り組みが行われない場合が多く、その最大の要因は整備段階と活用段階が分離しているため事業主体が公共的空間の完成後まで関わる機会が著しく少なく、一度空間を整備するとあとは管理・運営者がその条件の中で可能な選択肢を模索して取り組むしかない状況になっていることであると指摘した。その上で、今回取り上げた 3 事例のように公共的空間の整備後の活用段階において主体として活動を推進している場合はその立場を活かし、PPS の Space Diagram をはじめとした既存の評価指標を参考としながら定期的に効果測定を行い、継続的に空間や活動の改善を図っていくことが必要であると結論づけた。

また、今後日本でプレイスメイキングを展開するにあたり、ボトムアップ型の都市デザイン手法であるプレイスメイキングの強みを活かし、利用者や地域組織発意の取り組みとして普及していくことが望ましいと指摘した。そのためには、どのように利用者や地域組織が公共的空間の整備・活用に関与する可能性があるかを検討し、活動に携わる入口部分のプロセスを構築する必要がある、プレイスメイキングの理念の普及と併せて Step by Step Guide のように計画及び活動プロセスを体系化した日本版のプレイスメイキング・ガイドを作成し、日本の公共的空間の整備・活用に関する都市計画体系、事業手法及び法制度の枠組みの中で実施可能な計画プロセス及び計画手法を明確にすることが重要であると結論づけた。そして最後に、活動の推進役となる担い手が整備段階から活用段階まで一貫して関われる状況を整備

することも必要であり、具体的には専門家組織に対する発注形式が課題となると指摘した。現在の日本の公共事業はその多くが入札制度での発注である上、整備段階と活用段階が分離して管轄されていることが多く、その 2 つの段階を一貫して単独の事業者が請け負うことは現実的には困難である。そのため、プレイスメイキングの活動自体の計画手法及び計画プロセスの普及・充実を図ると同時に、そうした活動の担い手が整備段階から活用段階まで一貫して携われる環境を整えるための行政の体制及び発注形式の改善も必要であると結論づけた。

この課題を、プレイスメイキングの計画手法及びプロセスとして戦略的な事業計画を用いて取り組むことで克服した例として、鴻巣市の事例における事業段階ごとの契約形式と財源確保のための取り組みを取り上げ、その詳細を示す。図 5-5-1 に示すように、鴻巣市の事例では事業の構想段階から事業完了後の管理・運営段階まで、都市計画コンサルタント（以下、専門家組織）が一貫して推進役を担っている。構想段階から実施段階までの契約形式や原資については、業務代行方式を活用した土地区画整理事業としては一般的なものであるが、事業完了後の管理・運営段階においても公園の指定管理者である NPO 法人とアドバイザリー契約を結ぶことで、公共的空間を中心とした地域運営に関わっている点が非常に特徴的である。このアドバイザリー契約のための原資となっている NPO 法人の収入の上位 5 項目は、表 5-1-10 で示した通り、指定管理業務委託費、会費、スポンサー花壇収入、駅前マンション外構管理業務委託費、駐車場駐輪場維持管理業務委託費である。このうち、スポンサー花壇収入、駅前マンション外構管理業務委託費、駐車場駐輪場維持管理業務委託費に関しては、地区の土地利用計画及び設備配置計画の段階で、スポンサー花壇区画の設置、公園に面して一体感を演出するマンションの外構設計、時間貸し駐車場の駅前区画への配置（収益性向上への配慮）といった、計画段階、事業実施段階でのハード整備に関する配慮によって確保された財源であると言える。また、指定管理業務委託費と会費に関しては、事業計画段階から住民組織による自主管理を想定した公園の環境設計及び行政との協議、単純な公園管理に留まらずエリアマネジメント活動を行うことを想定した会費の金額設定と規約（原則、地区内の住民は全世帯が会員となることとしている）設定といった、ソフト整備に関する配慮によって確保された財源である。鴻巣市の事例では、こうした戦略的な事業計画によって事業完了後の NPO 法人の活動財源を確保し、それを元手として専門家組織と直接アドバイザリー契約を結ぶことで、行政の発注形式の課題の影響を受けることなく、整備段階から活用段階まで一貫して公共的空間に携わることを可能にしている。

このように、空間整備の段階から計画可能な事業に関しては、事業完了後の公共的空間の管理・運営を行政に移管せず（もしくは指定管理者制度を活用して）住民組織や地域組織等が担う計画とし、それらの組織と専門家組織が直接契約を結ぶ形態をとることで、専門家組織が整備段階から活用段階まで一貫して活動の推進役を担う体制を構築することが可能であると言える。そして、住民組織や地域組織の活動財源を確保するために、財源確保の仕組みを空間整備の計画段階から戦略的に実施することが重要である。このような、プレイスメイキングの計画プロセスに通じる戦略的な事業計画を立案及び実行することで、日本の公共的空間が抱える最大の課題であった整備段階と活用段階の分離を打開し、プレイスメイキングの取り組みの担い手が2つの段階を横断して活動する状況を創出することができると考えられる。

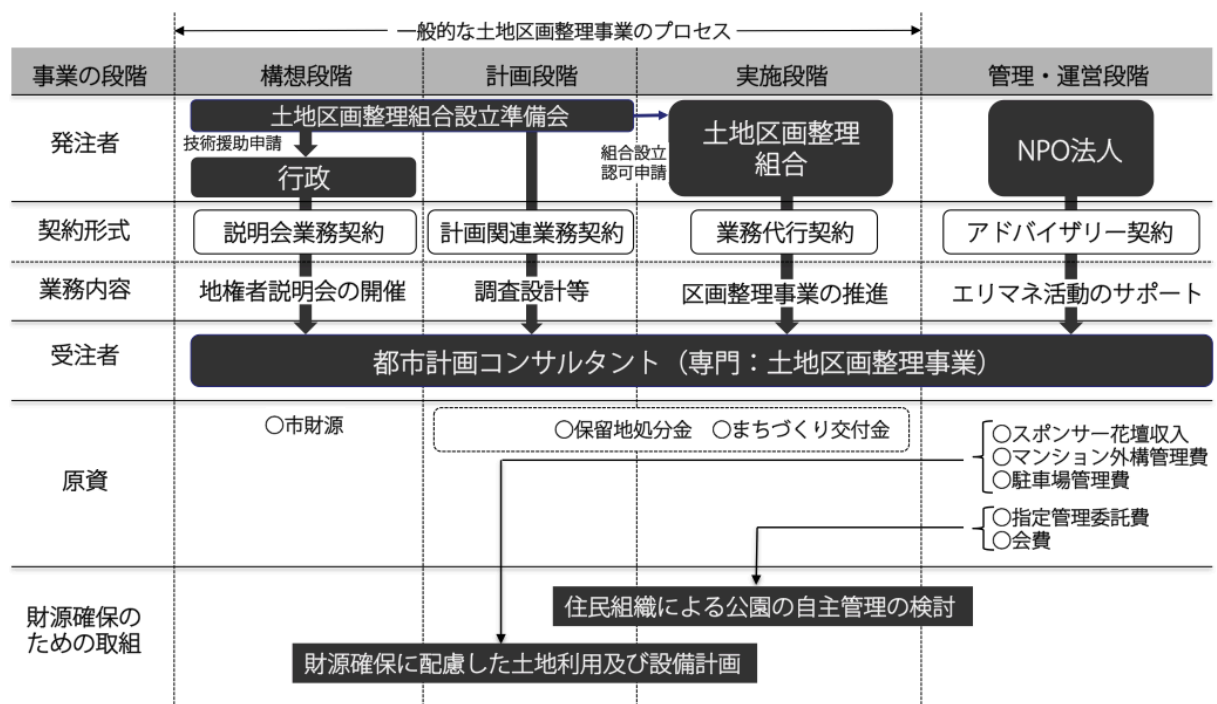


図 5-5-1 鴻巣市の事例における事業段階ごとの契約形式と財源確保のための取り組み（筆者作成）

結章：プレイスメイキングの理念に基づいた公共的空間の
整備・活用の展開に向けて

結章：プレイスメイキングの理念に基づいた公共的空間の整備・活用の 展開に向けて

結-1. プレイスの成立要件に関する結論及び考察

第一章では、プレイスの成立要件の解明として、センス・オブ・プレイスとプレイスの概念を対象に既往研究及び関連文献からその構成要素を整理した。そして、プレイスを構成する要素については、フォーム、アクティビティ、イメージという各要素を形成する項目に関して、それらの役割や創出する際の配慮事項についてより詳細な整理を行った。その結果としてセンス・オブ・プレイスの構成要素及びプレイスの構成要素を図結-1-1 と合わせ、以下のようにまとめた。

1) センス・オブ・プレイスの構成要素

① 空間的枠組（物理的要素）

自然の中で地理的要因によって形成された空間（山、河川、谷地等）や人為的操作によって形成された空間（集落、都市、道、広場等）であり、表象的価値の対象及び活動の受け皿となる物理的要素である。

② 表象的価値（心理的要素）

一定の範囲の空間に対する知識や体験に基づいて形成される愛着や帰属意識、象徴としての意味付け等であり、その空間に対する人々の心理的要素である。

③ 活動（機能的要素）

一定の範囲の空間で行われる人々の行為であり、風土、歴史、文化等を反映する儀式や祭りといった非日常的なものや宗教的背景を含むものから、その場所の通行、休憩、飲食行為や会話や交流といった日常的な行為も含む、実質的な機能的要素である。

2) プレイスの構成要素

① フォーム

フォームはアクティビティとイメージを形成する基盤となる要素であり、空間を体験する人の行動を無意識に誘導する力を持つ。そのため、都市的スケールの空間から個々の公共的空間に至るまで、人と空間とが対話し、人々の主体的な空間の解釈や利用の発想を促すよう詳細な都市及び建築デザインを行っていくことが重要である。

② アクティビティ

「活動は公共空間がなくても存在するが、公共空間は活動なしには存在しえない。」という意味において、アクティビティはプレイスの最も重要な構成要素である。

③ イメージ

空間に対するイメージは、その空間の歴史等に対する知識、自身が訪れた際の感覚的な体験、公的領域と私的領域との境界操作による心理的な近づきやすさ、そこにいることを許されるような空間の需要性等によって形成されている。そのため、適切な空間のフォームを与えれば、人々はその空間に対して好意的なイメージを抱き利用するようになり、より多くの人が利用している光景や個々のアクティビティが、さらに空間のイメージを向上させ、プレイスの形成につながる。

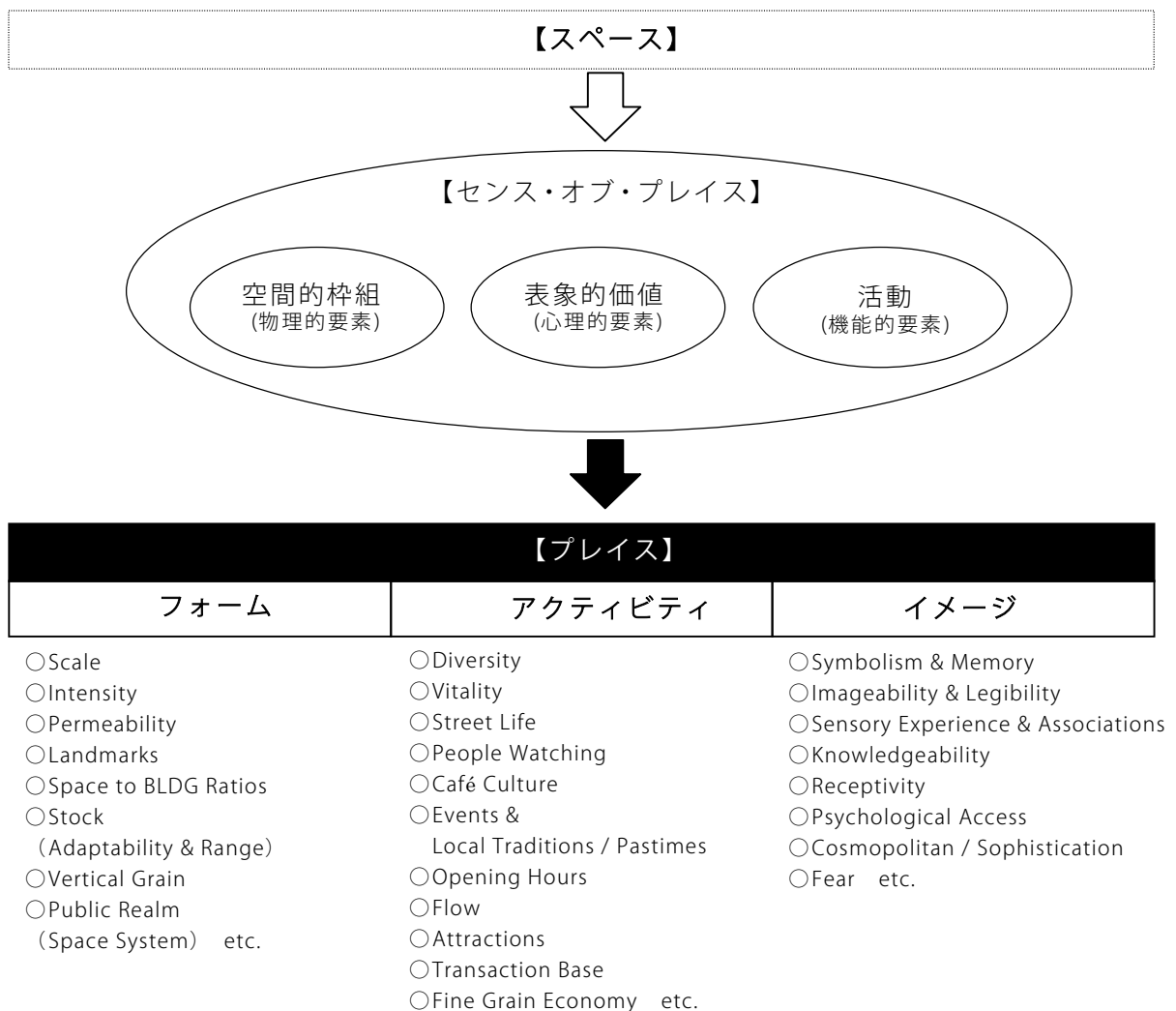


図 結-1-1 センス・オブ・プレイス及びプレイスの構成要素（図 1-3-1 再掲）

結-2. プレイスメイキングの仕組みに関する結論及び考察

第二章では、米国におけるプレイスメイキングの手法に関して、前半では各種文献を参考にプレイスメイキングの理念形成及びその展開の背景と経緯を整理した。その上で、後半ではPPSを対象に、公開されている各種資料を用いて具体的なプレイスメイキングの手法や実例を通してプレイスメイキングの計画手法を調査し、以下の3点がプレイスメイキングの特徴であることを確認した。

1) プレイスメイキングの理念は、特定の個人やグループの利益を認め、ボトムアップ型で取り組むアドボカシー・プランニングの思想を背景として形成された。

プレイスメイキングは、従来の広く一般市民を対象とした「公共の利益」のためではなく、特定の個人やグループのための都市計画手法として定義されたアドボカシー・プランニングの思想を背景とした理念を持ち、ボトムアップ型の都市デザイン手法として提唱された。

2) PPSが体系化したプレイスメイキングの計画手法及びプロセスは、公共的空間の整備から活用までを一貫して行う戦略性持ち、地域と専門家の協働を軸としたアプローチである。

日本の「市民主体のまちづくり」に見られるフォアキャストのアプローチではなく、公共的空間の質を高めることで都市の環境改善を図るという明確な目的とそのためのプロセスを持つバックキャストのアプローチに基づく計画手法及びプロセスである。

3) 地域の利害関係者や利用者がプレイスメイキングのプロセスに参加すること自体が、場所への愛着や地域固有性を育むことにつながる「人と場所」の関係性のデザインである。

11の原則でもあったように、地域の人々と専門家や地権者の関係性は基本的に対等であり、それぞれの強みや特徴を活かせるようなプロセス・デザインの手法としてプレイスメイキングの計画手法は構成されている。そして、地域の多様な関係者がその一連のプロセスに携わること自体によって、自分たちの力で地域を変えることができるという実感と、その場所に対する愛着を育んでいると考えられる。

4) PPSが体系化したプレイスメイキングの計画手法及びプロセスは、戦略的な活動プロセスと実効性のある計画を支える多様な計画手法を備えている。

都市における対象地の位置づけを初期段階で明確にすることで長期計画へ向けた骨組みを形成するthe power of 10、明確で統一された空間の評価基準としてプレイスメイキングの目指す空間像を具体化するSpace Diagram、短期的に実現可能なプログラムを低リスク・低コストで展開してその効果を検証し、成果を関係者や潜在的な協力者に示すことができるLQC、戦略的な計画プロセスを明快に解説し、プレイスメイキングの活動の立ち上げを支えるStep by Step Guide等、プレイスメイキングの取り組みを的確に実践するための多様な計画手法を内包している。

表 結-2-1 プレイスメイキングの計画手法及び概要（表2-4-1再掲）

手法		概要
Do It Yourself Checklist	評価指標（簡易版）	<p>プレイスメイキングの取り組みをスタートする際に用いる空間評価のためのチェックリスト。Space Diagramの4つの項目をベースとし、誰もが利用できるよう観察調査を基本とした定性的要素に関する項目を中心に構成されている。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. アクセスとつながり 2. 快適性とイメージ 3. 使い方と活動 4. 社会性
Space Diagram	評価指標	<p>以下の4つの大項目の中で定性的要素と定量的要素に分かれた公共的空間の評価項目が設定されており、現状の評価及び活動後の効果測定の指針ともなっている。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. アクセスとつながり 2. 快適性とイメージ 3. 使い方と活動 4. 社会性
The Power of 10	敷地選定手法	<p>対象とする公共的空間の状況を周辺地域の環境から敷地内の環境まで、横断的に把握するための手法である。</p> <p>把握する空間規模のイメージは、街／地域、地区／目的地、プレイス、の3段階である。</p>
Participation Method	参加手法（5種類）	<p>利用者が計画の策定や実施といったプレイスメイキングの活動に、効果的に参加するための参加手法。対象者や目的に応じて以下の5つの手法を使い分けている。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stakeholder Interviews 2. Focus Group 3. Placemaking Workshop 4. Holiday Placemaking Huts 5. Happy Hour Workshop
Placemaking Plan	計画構成（理念から実施計画まで）	<p>利害関係者や利用者との協働によってまとめるプレイスメイキングの計画書。都市スケールから家具スケールまでを横断した空間のフォーム、アクティビティ、イメージに関する内容がコンパクトにまとめられている。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. プレイスメイキングの理念 <ul style="list-style-type: none"> ・なぜその場所でプレイスメイキングが必要か ・目指すべきプレイスの構成要素 2. プレイスメイキングの手法 <ul style="list-style-type: none"> ・The Power of 10／LQC／地域の資源／プレイスメイキングのプロセス 3. プロジェクト <ul style="list-style-type: none"> ・目標と地区の歴史／課題／長期的な目標／LQCの目標／LQCと付属計画の概要 4. 実施計画（実施スケジュール）
LQC	実施手法（短期的）	<p>プレイスメイキングの取り組みの中で、短期的かつ簡易的に実行できる内容を試行するための手法であり、主に以下のような特徴がある。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 低コスト・低リスクで実施する 2. 簡易的ですがすぐに実行できる内容から取り組む 3. この活動は長期的な取り組みの試行実験の意味を持つ 4. この活動の成果は利害関係者や行政と協働するための説得材料となる 5. ワークショップから実施までの期間を短くすることで、関係者の参加の機会を増やすとともに、意欲を向上させる

○ Step by Step Guide											
プレイスメイキングの取り組みを戦略的に展開する為のプロセス・デザイン・ガイドライン				Step 1：公共的空間の課題を抽出する Step 2：対象地を選定する Step 3：主要な利害関係者を明確にする Step 4：情報を収集する				Step 5：プレイス評価ワークショップを開催する Step 6：アイデアを行動に翻訳する Step 7：視覚的な概念プランを作成する Step 8：概要報告書とプレゼンテーションを作成する			
				Phase1：活動の準備				Phase2：計画の策定			
				Step1	Step2	Step3	Step4	Step5	Step6	Step7	Step8
				Step9	Step10	Step11	Phase3：事業の実施				
【プレイスメイキングの計画手法】											
○ Do It Yourself Checklist				●							
○ The Power of 10				●							
○ Space Diagram							●				●
○ Participation Method ・ Stakeholder Interviews						●					
・ Placemaking Workshop								●			
・ Focus Group									●		●
・ Holiday Placemaking Huts										●	
・ Happy Hour Workshop										●	
○ Placemaking Plan											●
○ LQC (Lighter, Quicker, Cheaper)										●	
○ 関連計画の実施											●
【計画プロセスに参加する関係者】											
A：計画主体（PPS、活動立案者等）				■		■	■	■	■	■	■
B：地権者（個人、法人、不動産会社等）					■	■					
C：近隣事業者（近隣商店経営者等）						■					
D：専門家（建築家、都市コンサル等）						■					
E：市民団体（自治会、地域協議会等）						■					
F：行政（市役所等）						■					
G：近隣住民（暮らしの基盤がある人々）						■					
H：近隣就業者（主に平日に訪れる人々）						■					
I：来街者（主に週末に訪れる人々）						■					

※ Step 6 の Focus Group では、テーマごとに住民や市民団体、専門家や近隣事業者等の適切な関係者を招集し、ワーキング・グループを組成する

図 結-2-1 プレイスメイキングの計画プロセス (図 2-4-1 再掲)

また、PPS の活動では、以下の 5 つがプレイスメイキングの計画手法の要点であり、特にボトムアップ型で空間の整備から活用までを一貫して計画し、実行するための Participation Method や LQC の手法、計画策定から実施、他敷地への展開までを戦略的に行う為の Step by Step Guide は、空間の整備と活用の分離によって引き起こされている日本の公共的空間の抱える課題を解決するための新たな都市デザイン手法としての有用性を持つと考えられると結論づけた。そして、この 5 つの要点を軸としたプレイスメイキングの計画プロセス対応図を図 2-4-3 として作成し、日本の事例分析に用いることとした。また、地域が主体となってボトムアップ型で進められるプレイスメイキングの計画プロセス及び計画手法は「地域の人々が、地域の資源を用いて、地域のために取り組むためのプロセス・デザイン」であると言え、地域の社会関係資本を用いて得られた成果がさらに地域の社会関係資本を強化するという循環を生み出すことにつながることに言及した。

○プレイスメイキングの計画手法の5つの要点

①利用者が計画策定及び実施に効果的に参加すること

(検討する内容や目的に応じた参加者及び参加手法を選択し、状況によって使い分ける)

②適切な協力者及び利害関係者と協働すること

(地権者や民間事業者、専門家や行政、市民等、それぞれの強みを活かした役割分担をする)

③計画主体が空間の整備から活用まで一貫して関わること

(創出するアクティビティを想定し、それに必要な空間の整備と管理・運営手法を選択する)

④周辺地域での連鎖的な活動を行うこと

(対象空間周辺の道路や建物用途の方向性も検討し、複数の公共的空間で連鎖的に取り組む)

⑤計画の策定及び実行のプロセスを戦略的に行うこと

(LQCによる試行的取り組みの成果を持って、行政の定める上位計画にその活動を位置づける)

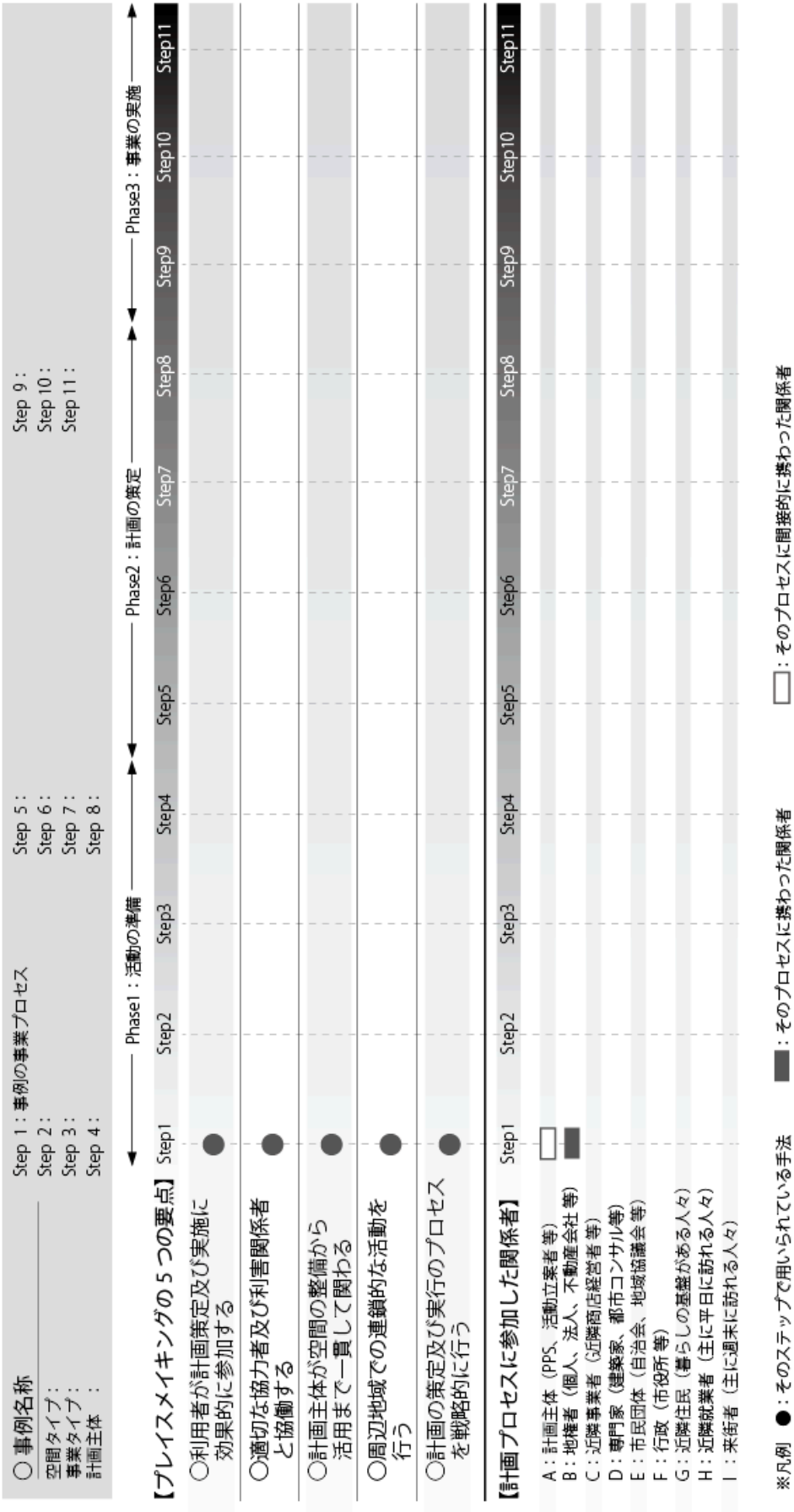


図 結-2-2 プレイスメイキングの計画プロセス対応図（図 2-4-3 再掲）

結-3. 日本におけるプレイスメイキングの実現化手法に関する結論と考察

第三章では、日本の伝統的な公共的空間におけるプレイスの歴史と特徴を把握し、第四章以降での具体的手法論の前提条件を明らかにするため、参考文献を基に整理を行った。その結果、日本では元来、道路や社寺境内等のそれ自体が本来的な主たる機能を持った空間を、周辺住民等が公共的空間としての応用可能性を発見し、一時的に本来的機能とは異なるアクティビティを持ち込んで広場化することで日頃の機能とは異なる公共的空間として利用し、そのイメージを共有してきたことが確認できた。さらに、日本の公共的空間は欧米の広場のように公共的な活動のためにデザインされたものではなく、公共的空間としての確立されたフォームのあり方は存在せず、人々は日常的に利用する各種の機能を持った空間から、元々備わっているそのフォームや管理の状況といった面で公共的利用に適しているかどうかを判断し、個々の活動にあった設備や備品等を付加することで公共的空間としてのフォームを仮設的に構築してきたことが明らかになった。そして、そのような空間は人々が本来的な主たる機能として日常的に利用する中で地域の共有空間としてのイメージが元々形成されている場合が多いため、公共的空間としてのセンス・オブ・プレイスという点では、プレイスを構成する3つの要素のうち、広場化する際に創出されるその空間の主たる機能とは異なるアクティビティの役割が特に大きいと考えられると結論づけた。そうした日本の公共的空間の伝統的特徴を以下の3点及び図結-3-1にまとめた。

①空間が公共性を獲得するプロセスの重要性

（本来的な主たる機能を持った空間を一時的に広場化することによって公共的空間とした）

②思想もしくは地域との結びつきが強い空間の活用

（日常の生活動線となっている道路や火除け地、心理的な拠りどころとなっている社寺といった、人々が元々その空間に対する親しみや結びつきを感じる空間が広場化の対象となる）

③空間の仮設性

（広場化が起こるのはほとんどの場合が一時的（一日の中の特定の時間や季節毎の行事等）であるため、その空間のフォームは仮設的に整備されることが多い）

【近世までの伝統的な公共的空間の在り方】

町家	商店	社寺境内
主機能	主機能	主機能
広場化	広場化	広場化
公共敷地	道路	火除け地
主機能	主機能	主機能
広場化	広場化	広場化



【現代の公共的空間の在り方】

戸建て住宅・集合住宅	商業ビル（テナント化）	社寺境内
主機能	主機能	主機能
		広場化
公共敷地	道路	公園
主機能	主機能	広場的利用の専用空間

図 結-3-1 伝統的な公共的空間の在り方と現代の公共的空間の在り方の対比（図 3-3-1 再掲）

また、現代の公共的空間を巡る状況や法制度についても整理し、現代的な課題として以下の5点を明らかにした。そして、それらの課題が日本でのプレイスメイキングの展開において、どのような関係性を持つかについても言及した。

- ①都市施設の効率化や用途の純化、主機能を優先する傾向の強化によって広場化の余地がなくなっていること。特に道路に関しては、自動車の普及によって基本的に自動車交通が最優先であり、歩行者はその妨げとなるという位置づけに変わった。
- ②公園は公共的空間の象徴とも言える空間だが、近代になって国外から持ち込まれた概念であり、その空間の形態、規模、利用の仕方が日本の広場化の文化とは異なっていること。
- ③社会構造や就業形態、属性の偏った居住環境等によって、地域の公共的空間を利用する人々の多様性が喪失したこと。特に郊外の団地や住宅地ではその傾向が顕著である。
- ④公物管理法によって公共的空間の管理が厳格化され、利用者を主体とした伝統的な広場化による活用のハードルが著しく高くなったこと。
- ⑤公共的空間の整備段階と活用段階が、事業手法及び活用制度の体系上で分離していること。

①については、空間の改善と併せて公共的空間で過ごすことの価値を再認識することから始める必要がある、街なかの空間というのは時間帯や目的に応じて1つの空間を複数の活動場所として利用することが可能であるという意識付けも重要になる。そのため、LQCのような試行を通して活用の実例をつくり、まちなかの公共的空間に対する認識や可能性を現場レベルから変革していく必要がある。

②については、生活動線からは離れた位置にあるものや管理と人の目が行き届かないものは、望ましくない利用者の存在等によって、逆に地域の不安材料となっている。こうした状況は、地域単位で生活動線との結節や周辺環境も含めた設えの改善等を行うことで一定程度解決を図る事ができると考えられ、その際にプレイスメイキングの戦略的なプロセス・デザインが有効に働くことが期待される。

③については、より広域での土地利用計画等による部分が大きいいため短期での解決は難しい課題ではあるが、居住者の属性に偏りがある分、そうした人々のニーズやウォンツを把握し、公共的空間の的確な改善案が提示できれば効果も大きいと考えられる。その際、地域で実際に動ける人や組織がどの程度いるか、また様々なアイデアやノウハウを取り入れる為の外部協力者をいかにして招き入れるかが課題となる。

④については、所有者・管理者・運営者のつながりを強化するか、逆に管理権限や運営権限を理解ある他者に任せ権限を移譲することが1つの解決策であると言える。また、利用者側も、地域で共有している公共的空間の使い手としての意識を持ち、トラブルや望ましくない利用が発生した際に人のせいにせず、自分ごととして解決を図っていく姿勢が重要であり、その基礎をプレイスメイキングの取り組みの中で形成することが期待できる。

⑤については、新設する空間に関しては、整備後どのように利用されるかをきちんと想定し、管理運営も含めて地域が自立的に担える仕組みを構築していくことが重要である。また、地域固有性や場所への愛着を育む為にも整備から活用までを一貫したプロセスで行い、そこに利用者となる人々や地域の多様な関係者が携わる状況を生み出すことが重要である。

第四章では、第三章で明らかにした現代の都市の公共的空間が抱える課題に対し、様々なアプローチでそれを克服し、活発に利用される公共的空間を創出している国内の先進事例を複数取り上げ、その特徴を整理した。各事例では、活用の取り組みを可能とする規制緩和制度の活用（新宿区、高崎市）、活用段階を見越した空間整備及び事業の実施（鴻巣市、富山市、千代田区、中野区）、商業機能と公共的空間の連携（長野市、富良野市）、低未利用地を暫定的に活用した公共的空間の整備・活用（佐賀市、江東区）といった多様な取り組みによって、活発に利用される公共的空間の整備・活用を実現していることを明らかにした。

そして、既存の事業制度や法制度の活用の組み合わせによる類型を表 4 として整理した。

表 結-3-1 各事例の整備・活用手法の類型（表 4-6-1 再掲）

道路占用許可の特例 + 活用プログラム	高崎市／新宿区（道路）
土地区画整理事業 + エリアマネジメント	鴻巣市（都市公園）
公物管理法による位置づけの解除 + 広場条例	富山市（広場）
既存建築物活用 + 公共交通機関との連携	長野市（中心市街地活性化拠点施設）
広場状の配置計画 + 隣接建物のテナント計画	富良野市（中心市街地活性化拠点施設）
低未利用地の暫定利用 + まちなかエリアでの連鎖的展開	佐賀市／江東区（低未利用地）
市街地再開発事業 + エリアマネジメント	千代田区／中野区（公開空地）

第五章では、第四章の先進事例のうち、詳細を把握することができた 3 事例（鴻巣市、長野市、佐賀市）を取り上げ、その整備・活用手法及びプロセスの詳細を明らかにし、①利用者が計画策定及び実施に効果的に参加すること、②適切な協力者及び利害関係者と協働すること、③空間の整備から活用までを一貫して計画すること、④周辺地域への波及効果を検討すること、⑤計画の策定及び実行のプロセスを戦略的に行うこと、というプレイスメイキングの計画手法及び計画プロセスとの比較分析を行った。その結果、各事例とも既存の事業の枠組みや活用制度を組み合わせることで整備から活用までを一貫して計画していることが確認できた。

①利用者が計画策定及び実施に効果的に参加すること

各事例では、それぞれ以下のような参加の手法及び機会を設定していた。

- 1) 鴻巣市 計画策定に向けた事前調査段階：土地利用意向調査（全戸面談）
 計画策定段階：換地計画の確認・協議（地権者への説明）
 事業実施段階：公園部分の施工参加
 事業完了後の管理・運営段階：住民組織による自主管理
- 2) 長野市 計画策定の発意：地元有志組織による素案の立案（用地取得含む）
 計画策定段階：計画主体との事業化計画策定協議／住民説明会
 事業完了後の管理・運営：来場者アンケート
- 3) 佐賀市 計画策定段階：上位計画の策定協議
 プロジェクトに関する協議（社会実験）
 事業実施段階：施工プロセスのイベント化
 事業完了後の管理・運営：利用者による自主管理（一部）／来場者アンケート

②適切な協力者及び利害関係者と協働すること

各事例では、それぞれ以下のような参協力者及び利害関係者と協働していた。

- 1) 鴻巣市 計画主体（都市コンサルタント）、行政、地権者、地区内住民、住民組織（NPO 法人）、専門家（環境デザイナー）、産業団体、住民の中の専門家、民間企業
- 2) 長野市 計画主体（まちづくり会社）、行政、地権者、地域住民、専門家（建築事務所）、地元事業者（商業）
- 3) 佐賀市 計画主体（建築設計事務所）、行政、地権者、地域住民、専門家（建設会社）、運営主体（NPO 法人）、プロスポーツチーム、近隣商店経営者

③計画主体が空間の整備から活用までを一貫して関わること

各事例では、それぞれ以下のような内容を通して整備から活用までの一貫した取り組みを実現していた。

- 1) 鴻巣市 地権者の合意形成／事業範囲の設定／土地利用計画の作成／
公共的空間を中心としたサイト・プランの作成／
まちのコンセプト・メイキング／借景を生む環境デザインの計画作成／
景観を維持向上するための建築外構ガイドラインの開発及び運用／
住民組織による中央公園の自主管理の実現／
住民組織による公共的空間を活用した積極的な活動の展開
- 2) 長野市 活性化拠点施設としての事業計画の作成／設計者の選定／地域資源の活用方法
の検討／多様な公共的空間を創出するための建物配置計画の作成／
近隣地域との景観の調和を図るファサード・デザインの検討／
多様な利用者を獲得するためのテナント・ミックス／施設完成後の管理・運営
- 3) 佐賀市 プロジェクト対象地の選定／空間の設計／仮設コンテナの設計／
コンテナの多様な活用方法の検討／コンテナの配置計画の作成／
利用者の参加機会の創出／NPO 法人による管理・運営の検討／
利用を促すイベント・プログラムの検討／近隣商店経営者との連携方法の検討
定期的な効果測定／他敷地への連鎖的展開の計画作成

④ 周辺地域での連鎖的な活動を行うこと

各事例では、周辺地域への波及、周辺地域との調和に関してそれぞれ以下のような取り組みを行っていた。

1) 鴻巣市 狙いを持った敷地選定

周辺環境を考慮した建物配置

周辺環境を考慮した施設用途

周辺住民との連携

市民団体等との連携

上記の 5 つの項目に関して、具体的な取り組みを実施している。

2) 長野市 狙いを持った敷地選定

周辺環境を考慮した建物配置

周辺環境を考慮した施設用途

公共交通機関との連携

上記の 4 つの項目に関して、具体的な取り組みを実施している。

3) 佐賀市 狙いを持った敷地選定

周辺環境を考慮した施設用途

周辺商業者との連携

周辺住民との連携

市民団体等との連携

上記の 5 つの項目に関して、具体的な取り組みを実施している。

⑤計画の策定及び実行のプロセスを戦略的に行うこと

各事例では、それぞれ以下のような取り組みを行うことで、計画及び実行のプロセスを戦略的に進めていた。

- 1) 鴻巣市 土地地区画整理事業であるため作成した事業計画に基づいて事業が進められた。事業完了前から、事業完了後の住民組織主体の公共的空間の管理・運営を見越して、そのための仕組みをハード・ソフトの両面において構築した。住民組織によるエリアマネジメントの取り組みは、日本の住宅地におけるエリアマネジメントの活動としても特徴的なものと言える。
- 2) 長野市 地元有志の組織の発意で事業が計画され、まちづくり会社が推進役を担った。事業完了後、2007年に策定された改正中活法に基づく長野市の中活基本計画の中に「ばていお大門運営事業」として正式に位置づけられている。旧中活法等の下地があったとはいえ、ボトムアップ型で実現した事業が後に市の計画に位置づけられた先進的な事例であると言える。
- 3) 佐賀市 市民及び民間中心で協議され、最終的に市の計画として策定された街なか再生計画の中で実行プログラムとして位置づけられた取り組みである。計画策定段階での協議に加え、施工段階での利用者の参加機会の提供や芝生広場及びコンテナの自由度の高い活用プログラムは、計画プロセスにおける LQC の手法に近い取り組みであると言える。また、利用者の主体性を引き出す運営方法等はボトムアップ型の取り組みに近い環境だからこそ実現できたと考えられる。また、低未利用地を活用した連鎖的な公共的空間整備のスムーズな実施は、事前に戦略的に練られた計画があったからこそ短期間に実現もしくは顕在化してきているとも言える。

これら3事例とプレイスメイキングの計画手法の5つの要点との比較分析の結果を踏まえ、日本の事業手法及び法制度の枠組みを踏まえたプレイスメイキングの計画手法及びプロセスの応用可能性について考察し、その結果を以下の3点を軸に整理した。

- 1) プレイスメイキングの担い手に関して
- 2) プレイスメイキングの計画プロセスに関して
- 3) プレイスメイキングの展開に向けた課題

プレイスメイキングの担い手に関しては、先進事例から得られた知見を一般化し、他地域で公共的空間の整備・活用を行う際に、それぞれの事業手法や担い手の専門性の中で応用可能な手法論としてまとめていくことが必要であると結論づけた。プレイスメイキングの計画プロセスに関しては、PPSのSpace Diagramをはじめとした既存の評価指標を参考としながら定期的に効果測定を行い、継続的に空間や活動の改善を図っていくことが必要であると結論づけた。また、今後日本でプレイスメイキングを展開するにあたり、ボトムアップ型の都市デザイン手法であるプレイスメイキングの強みを活かし、利用者や地域組織発意の取り組みとして普及していくことが望ましいと指摘した。そのために、プレイスメイキングの理念の普及と併せてStep by Step Guideのように計画及び活動プロセスを体系化した日本版のプレイスメイキング・ガイドを作成し、日本の公共的空間の整備・活用に関する都市計画体系、事業手法及び法制度の枠組みの中で実施可能な計画プロセス及び計画手法を明確にすることが重要であると結論づけた。そして最後に、活動の推進役となる担い手が整備段階から活用段階まで一貫して関われる状況を整備することも必要であり、具体的には専門家組織に対する発注形式が課題となると指摘した。

この課題に関しては、鴻巣市の事例における事業段階ごとの契約形式と財源確保のための取り組みを取り上げ、その解決手法についても考察した。その結果、空間整備の段階から計画可能な事業に関しては、事業完了後の公共的空間の管理・運営を行政に移管せず住民組織や地域組織等が担う計画とし、それらの組織と専門家組織が直接契約を結ぶ形態をとることで、専門家組織が整備段階から活用段階まで一貫して活動の推進役を担う体制を構築することが可能であると論じた。そして、住民組織や地域組織の活動財源を確保するために、財源確保の仕組みを空間整備の計画段階から戦略的に実施することが重要であると結論づけた。

結-4. 結び：新たな都市デザイン手法としてのプレイスメイキングの可能性

各章で明らかにした 1) プレイスの構成要素、2) 米国におけるプレイスメイキングの仕組み、3) 日本におけるプレイスメイキングの実現化手法に関する項目を整理し、プレイスメイキングの計画手法及び計画プロセスの日本での応用可能性について考察した。

1) 質の高い公共的空間を実現するための計画手法としての応用

日本での展開に際しては、第五章の 3 事例の分析を通して明らかにした個別具体的な手法及び第四章で取り上げた空間タイプごとの先進事例で実施している手法を、プレイスメイキングの理念に基づき統合的に用いることで、既存の事業の枠組みや制度の範疇であっても整備段階から活用段階までの一貫した計画策定及び事業実施が可能であると考えられる。具体的には、土地地区画整理事業へのエリアマネジメントの導入（鴻巣市）、市街地再開発事業へのエリアマネジメントの導入（千代田区、中野区）、道路占用許可の特例の活用（高崎市、新宿区）、公物管理法による位置づけの解除（富山市）、公共的空間の多様性創出と隣接建築物の戦略的なテナント・ミックス（長野市、富良野市）、低未利用地の戦略的暫定利用（佐賀市、江東区）といった事業手法及び制度活用の取り組みである。また、行政主催の市民参加ワークショップをはじめとした既存の参加手法の多くが形骸化している中で、利用者の効果的な参加手法や戦略的な計画プロセスをボトムアップ型で進めるという点に関しては、第二章で分析した米国の事例から取り入れることのできる手法（Participation Method, Step by Step Guide）を応用することが効果的であると考えられる。参加の機会を設ける際には、計画プロセスにおいてなぜ利用者の参加が必要なのかという動機付け、利用者の参加もしくは協力者との協働を通して何を達成するのかという目標設定、目標を達成するために誰に参加してもらうべきかというターゲット設定、そして、どのような参加形態が最も効果的かという手段選択といった部分の検討が非常に重要である。その点において、デトロイトで実施された参加手法は計画及び実施プロセスの中での参加機会が効果的に設定されていたと言える。プレイスメイキングのこうした多様な参加手法を日本の事業プロセスや日本人の気質に合わせて体系化し、実践を重ねていくことは、比較的簡易に取り入れることが可能であると言える。また、参加手法に関しては公共的空間の整備・活用のみならず、行政が策定する各種計画や公共施設建設に伴う市民ワークショップといった場でも応用可能であると考えられる。

2) プレイスメイキングの専門的職能の確立

短期的には既存の事業の枠組みや制度の中で、本研究で明らかにしたプレイスメイキングの計画手法及び計画プロセスを取り入れながら日本の実情に則した形で実践を重ねて行くことが重要であり、効果を測りやすいと言える。そして、その場合の専門的立場の受け手となるのは志ある都市計画及び都市デザインのコンサルティング事務所やプランナーである。ただ、将来的にはプレイスメイキングの専門家組織を組成し、全国の公共的空間の整備・活用の現場でプレイスメイキングの取り組みをコーディネートすることが望ましい。そうすることで、公共的空間を主軸とした都市デザインの手法やプロセスに関する知見が集約され、より優れた手法の開発にもつながると考えられる。また、第一章で整理したように、プレイスメイキングの概念は元来非常に広義に渡るものであり、その理念や概念を統一された形で普及させるのは容易ではない。そのためプレイスメイキングの理念や計画手法を実践として展開していくことで、その意義や可能性を体感的に広めていくことが有効であると考えられる。

その際に大きな課題となるのが業務の発注方式と、地方自治体が定める計画への位置づけであり、特に業務の発注方式に関しては現状では行政からの発注は入札形式が多く、公共的空間の計画策定段階、事業実施段階、活用段階までを一貫して1つの組織と随意契約を結ぶのは非常に難しいことは第五章で論じた。鴻巣市の事例を取り上げこの課題に対する解決手法の1つの方向性を示したが、既存の公共的空間の改修段階や空間整備を伴わない活用のみでの取り組みの場合は前提条件が異なるため単純に応用することは難しい。また、プレイスメイキングの概念が普及し専門的組織の地位が確立されるまでは、1つの組織が一貫して全ての行程を請け負うことのリスクも常に懸念事項として挙げられるであろう。米国では、民間企業やファンド等が住民組織や地域団体のスポンサーとなり、その資金でPPSに業務を発注する例も多いが、文化や制度体系といった背景の差異を考慮すれば日本で同様の展開を期待することは難しい。そのため、発注方式に関しては今後時間をかけて行政の仕組みを変えていくと同時に、クラウドファンディング等の様々な仕組みを活用して地域団体が独自の財源を獲得し、直接専門家と契約する方法を検討することも必要である。

3) 新たな都市デザイン手法としてのプレイスメイキングの可能性

第二章の前半で整理したように、プレイスメイキングの理念の根底には、地域の個性や歴史、地域の意向を反映しないトップダウン型の大規模再開発やスラム・クリアランス等の都市政策に対する批判から生まれたアドボカシー・プランニングの思想がある。そのため、公共的空間に限らないボトムアップ型の新たな都市デザイン手法としての可能性も持ち合わせている。特に、定性的・定量的要素を含めた統一の公共空間評価指標を用いるため取り組みの汎用性が高まること、個別の公共的空間の整備・活用プロジェクトの役割を上位計画で位置づける事で、周辺への波及効果やその他の計画との関連性が整理しやすくなること、計画された内容を段階的に推進する事で関係者の合意形成や効果測定が実施しやすくなること、ステークホルダーや関係者の属性に合わせた多様な参加機会を提供する事で、より実効的なニーズ把握や活動の担い手の確保が可能になること、周辺道路の整備方針からイベント・プログラムまでを一貫して計画する事で、管轄者の異なる取り組みの目的や効果が共有しやすくなること、といった特徴に関しては、日本の都市デザイン行政においてもその有用性が高いと考えられる。このようなプレイスメイキングの特性を活かし、新たな都市デザイン手法として発展することを期待したい。最後に、本研究を通して明らかにしたプレイスの成立要件及び米国におけるプレイスメイキングの仕組みと、日本の公共的空間におけるプレイスメイキングの展開プロセスを図結-4-1に示す。

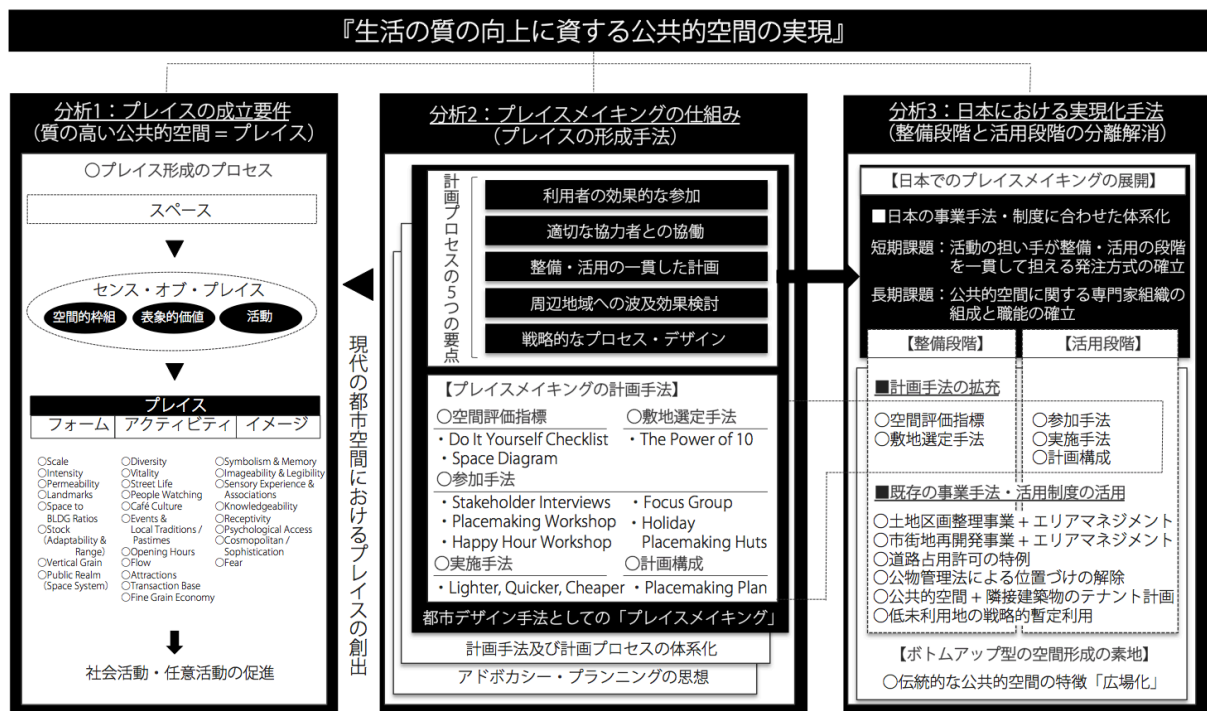


図 結-4-1 プレイスメイキングの展開プロセス (筆者作成)

参考文献リスト

参考文献リスト

序章：研究の枠組み

- ・国土交通省：国土形成計画（全国計画）について
- ・国土交通省：土地利用基本計画における五地域（2013年3月31日現在）
- ・東京都（2013）：東京の土地利用 平成23年度土地利用現況調査結果の概要
- ・杉田早苗、土井良浩（2012）：地域組織による公共空間の管理運営に関する基礎的研究 - 世田谷まちづくりファンド助成事業における市民活動を対象として -, 日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.47 No.3, pp.469-474
- ・都市計画用語研究会（1998）：全訂 都市計画用語辞典, ぎょうせい, p114
- ・井沢知旦、浦山益郎（2001）：公共空間の公共一元管理から地域共同管理への移行に関する研究 - 名張川河川改修と名張市新町区自治会の地域管理の場合 -, 日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.36, pp.67-72
- ・（財）都市づくりパブリックデザインセンター（2007）：公共空間の活用と賑わいまちづくり, 学芸出版社
- ・三角健二郎、土屋敦夫（2005）：市街地再生における「公共空間」の創出と中間団体の役割についての考察 大阪空堀地区の「からほり倶楽部」を事例にして, 日本都市計画学会 都市計画論文集 No.40-3, pp667-672
- ・Linda. H Schneekloth, Robert G. Shibley（1995）：PLACEMAKING The Art and Practice of Building Communities, John Wiley & Sons, Inc.
- ・三友奈々（2010）：プレイスメイキングにおける「利用されるデザイン」に関する考察 米国ブライアントパークを事例として, 日本デザイン学会研究発表大会概要集, 57
- ・John L. Motloch（2001）：Introduction to Landscape Design, John Wiley & Sons, Inc.
- ・Jay Walljasper（2007）：The Great Neighborhood Book A Do-it-Yourself Guide to Placemaking, New Society Publishers
- ・環境省水・大気環境局（2006）：「感覚環境の街作り」報告書
- ・三角健二郎、土屋敦夫（2005）：市街地再生における「公共空間」の創出と中間団体の役割についての考察 大阪空堀地区の「からほり倶楽部」を事例にして, 日本都市計画学会 都市計画論文集 No.40-3, pp667-672
- ・倉田直道（2000）：中心街元気マニュアル, 商店建築社, pp.44-45, 74-75, 82-83
- ・Project for Public Spaces：公式ホームページ, <http://www.pps.org/>
- ・Project for Public Spaces（訳：加藤源他）（2005）：オープンスペースを魅力的にする 親しまれる公共空間のためのハンドブック, 学芸出版社
- ・小出和郎（2014）：良い景観・公的空間づくりの実績を積み上げていくために, 都市づくりパブリックセンター, 都市+デザイン第32号, pp19-23
- ・渡和由（2014）：住宅地のアクティブなコモン空間 - ウェルネスとプレイスメイキングを支えるデザイン -, 住宅生産振興財団, 家とまちなみ Vol.69, pp.2-7
- ・三友奈々（2013）：米国ニューヨーク市ブライアントパークを主題とした広場空間におけるプレイスメイキング手法の検証と具体化, 筑波大学（博士論文）
- ・三友奈々、渡和由（2009）：中心市街地における「プレイスメイキング」の試行 学生、市民、行政の協働によるサードプレイスづくりの可能性, 日本デザイン学会, 研究発表大会概要集（56）, pp.240-241

- ・角野憲次、他：プレイス・メイキングとしての歴史的・地域資産の保全・再生策に関する考察, 土木学会, 土木計画学研究・講演集 Vol.34,
- ・Project for Public Place (2000): How to Turn a Place Around -A Handbook for Creating Successful Public Spaces-, Project for Public Spaces, Inc.
- ・Department of Urban Studies and Planning, Massachusetts Institute of Technology (2013): "Places in the Making -How placemaking builds places and communities-"Massachusetts Institute of Technology
- ・国土交通省都市・地域整備局 (2003): 地方都市再生に資する都市公共空間の賑わい創出に関する調査報告書
- ・三友奈々 (2013): 米国ニューヨーク市ブライアントパークを主題とした広場空間におけるプレイスメイキング手法の検証と具体化, 筑波大学 (博士学位論文)
現在、公開準備中のため入手不可
- ・三友奈々 (2013): プレイスメイキングから見た公共的空間の滞留に関する考察 - 米国ブライアントパークにおける設定行為に着目して -, 芸術工学会, 芸術工学会誌 Vol.62, pp.55-62
- ・三友奈々 (2013): プレイスメイキング概念におけるデザイン手法に関する考察 - 米国ブライアントパーク修復プログラムを事例として -, 芸術工学会, 芸術工学会誌 Vol.61, pp.25-32
- ・三友奈々 (2011): プレイスメイキングにおけるセッティング行為による空間の可変性, 日本デザイン学会研究発表大会概要集, 58
- ・三友奈々 (2010): プレイスメイキングにおける「利用されるデザイン」に関する考察 米国ブライアントパークを事例として, 日本デザイン学会研究発表大会概要集, 57
- ・三友奈々、渡和由 (2009): 中心市街地における「プレイスメイキング」の試行 - 学生、市民、行政の協働によるサードプレイスづくりの可能性 -, 日本デザイン学会, デザイン学研究 研究発表大会概要集 Vol.56, pp.240-241
- ・角野憲次、森下一男、土井健司、中西仁美 (2006): プレイス・メイキングとして歴史的な地域資産の保全・再生策に関する考察, 土木学会, 土木計画学研究・講演集 Vol.34 309,
- ・松隈政元、田口陽子、三島伸雄 (2013): 地方都市中心市街地の空地における居場所形成に向けた実践とその空間分析, 日本建築学会, 技術報告集 Vol.42-19, pp.709-714
- ・三友奈々 (2014): プレイスメイキング -公的空間を居場所に-, 都市づくりパブリックセンター, 都市+デザイン 32号, pp.34-40
- ・渡和由 (2014): 住宅地のアクティブなコモン空間 - ウェルネスとプレイスメイキングを支えるデザイン -, 住宅生産振興財団, 家とまちなみ Vol.69, pp.2-7
- ・持松友博 他 (2014): 特集 都市再構築の時代における戦略的な都市経営と公民連携まちづくり (プレイスメイキング), 都市計画協会, 新都市 Vol.68-4, pp.28-58
- ・渡和由 (2004): 「インテリア」がつくるまち - サイトプランニングとプレイスメイキングの実践 -, 住宅生産振興財団, 家とまちなみ Vol.50, pp.40-43
- ・杉田早苗、土井良浩 (2012): 地域組織による公共空間の管理運営に関する基礎的研究 - 世田谷まちづくりファンド助成事業における市民活動を対象として -, 日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.47 No.3, pp.469-474
- ・藤本和男、嘉名光市、赤崎弘平 (2011): 公共空間を利用した外部地先利用空間の利用実態と評価に関する研究 - 広島市京橋川のケーススタディ -, 日本都市計画学会, 都市計画

論文集 Vol.46 No.1, pp.63-68

- ・藤本和男、嘉名光市、赤崎弘平（2008）：公共空間を利用したオープンカフェの利用実態と住民意識に関する研究 -広島市京橋川河岸のケーススタディ-,日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.43 No.3, pp.619-624
- ・花野修平、横内憲久、岡田智秀（2007）：都市港湾の公共空間における「賑わい活動」の実施要件に関する研究 -京浜港における水域、護岸・岸壁敷および上屋の利用実態を通じて-,日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.42 No.3, pp.151-156
- ・天明周子、小林重敬（2006）：エリアマネジメントの視点から見た「東京のしゃれた街並みづくり推進条例」に関する研究 -公共空間の活用を中心に-,日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.41 No.3, pp.331-336
- ・三角健二郎、土屋敦夫（2005）：市街地再生における「公共空間」の創出と中間団体の役割についての考察 -大阪空堀地区の「からほり倶楽部」を事例にして-,日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.40 No.3, pp.667-672
- ・渡辺直（2005）：公共空間の屋台政策に関する研究 -福岡市と呉市を事例に-,日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.40 No.3, pp.391-396
- ・壺坂廣志、嘉名光市、赤崎弘平（2005）：大阪・船場における私有敷地内空間で構成されるパブリックスペースの実態とつながりについて, 日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.40 No.3, pp.661-666
- ・渡辺直、加藤浩司、宮脇勝、北原理雄（2001）：中心市街地の賑わい創出を目的とした公共空間利用実験 -千葉市「都市景観市民フォーラム」を事例に-,日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.36, pp.793-798
- ・井沢知旦、浦山益郎（2001）：公共空間の公共一元管理から地域共同管理への移行に関する研究 -名張川河川改修と名張市新町区自治会の地域管理の場合-,日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.36, pp.67-72
- ・山貫崇之、澤木昌典、鳴海邦碩（2000）：民間企業が提供するパブリックスペースの分布状況と利用実態に関する研究 -大阪市梅田周辺地区を事例に-,日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.35, pp.1069-1074
- ・土田寛、積田洋（2010）：モール空間における嗜好空間の分析 -都市のパブリックスペースの研究(その3)-, 日本建築学会, 日本建築学会計画系論文集 No.656, p.2363
- ・前田英寿、北沢猛、清家剛、佐々木龍郎、橘田洋子、丹羽由佳理（2009）：既製ユニット建築を使った小さな公共空間：千葉県柏市柏の葉地域における実証実験(建築計画), 日本建築学会, 日本建築学会技術報告集 Vol.15, No.29, pp.189-194
- ・奥平純子、郭東潤、馮瑤、斎藤伊久太郎、北原理雄（2008）：仮設環境による公共空間のアクティビティ生成に関する研究：千葉市パラソルギャラリーにおけるにぎわい調査, 日本建築学会, 日本建築学会計画系論文集 Vol.73, No.623, pp.161-167
- ・土田寛、積田洋（2005）：休憩および待ち合わせ行為に関する嗜好空間の分析：都市のパブリックスペースの研究(その2), 日本建築学会, 日本建築学会計画系論文集 No.596, pp.59-66
- ・積田洋、土田寛（2005）：休憩行為に関する嗜好空間の分析：都市のパブリックスペースの研究(その1), 日本建築学会, 日本建築学会計画系論文集 No.591, pp.87-94
- ・井澤知旦、浦山益郎、清水奈緒（2004）：道路空間(歩道)の地域共同管理の可能性に関する研究：公共空間の公共一元管理から地域共同管理・運用への移行に関する研究, 日本建築

- 学会, 日本建築学会計画系論文集 No.576, pp.109-116
- ・小林茂雄、箭内亮一、大野隆造（2000）：屋外公共空間に対する住宅の心理的支配に関する研究, 日本建築学会, 日本建築学会計画系論文集 No.529, pp.133-139
- ・卯月盛夫（1999）：世田谷区における公共空間整備を中心とした都市デザイン施策の展開, 日本建築学会, 日本建築学会計画系論文集 No.523, pp.219-226
- ・大野隆造、松田好晴（1999）：公共空間における他者の占有領域の知覚に関する研究, 日本建築学会, 日本建築学会計画系論文集 No.519, pp.93-99
- ・曾根陽子、二神浩晃（1997）：集合住宅団地の外部空間における保全状況と保全意識に関する研究：公共空間における保全意識に関する研究 その1, 日本建築学会, 日本建築学会計画系論文集 No.502, pp.203-209

第一章：プレイスの構成要素

- ・齋藤純一（2000）：公共性, 岩波書店
- ・西村幸夫（2005）：コモンズとしての都市, 岩波書店, 公共空間としての都市, pp5-27
- ・Jane Jacobs（1961）：The Death and Life of Great American Cities, The Random House Publishing Group
- ・国土交通省都市・地域整備局（2003）：地方都市再生に資する都市公共空間の賑わい創出に関する調査報告書
- ・西村幸夫他（2005）：公共空間としての都市, 岩波書店
- ・鳴海邦碩（2009）：都市の自由空間 -街路から広がるまちづくり-, 学芸出版社
- ・平本一雄（1993）：新たな都市空間, ぎょうせい
- ・間宮陽介（2000）：グローバリゼーションと公共空間の創設, 岩波書店, 2025 年日本の構想, pp.117-146
- ・三角健二郎、土屋敦夫（2005）：市街地再生における「公共空間」の創出と中間団体の役割についての考察 大阪空堀地区の「からほり倶楽部」を事例にして, 日本都市計画学会 都市計画論文集 No.40-3, pp667-672
- ・Project for Public Place（2000）：How to Turn a Place Around -A Handbook for Creating Successful Public Spaces-, Project for Public Spaces, Inc.
- ・山下裕子（2013）：再開発事業と連携した広場整備による中心商店街の賑わい創出 富山市 まちなか賑わい広場「グランドプラザ」の事例研究, 日本都市計画学会, 都市計画 Vol.62 No.1, pp.30-33
- ・渡辺直他（2001）：中心市街地の賑わい創出を目的とした公共空間利用実験 千葉市「都市景観市民フォーラム」を事例に, 日本都市計画学会, 日本都市計画学会学術研究論文集, 99.793-798
- ・土井健司他：センス・オブ・プレイスの歴史的文脈と人間－自然交流圏の質的向上に関する考察,
- ・Yi-Fu Tuan（1974）：Topophilia -A Study of Environmental Perception, Attitudes, and Values, Prentice Hall Inc.
- ・Edward Relph（1999）：Place and Placelessness, Pion Limited
- ・日本都市計画学会（2003）：都市計画国際用語辞典, 丸善
- ・Robert Hay（1988）：Toward a Theory of Sense of Place, Trumpeter 5:4 Fall

- Matthew Carmona 他(2003): Public Places Urban Spaces -The Dimensions of Urban Design-, Architectural Press
- J. Punter (1991): Participation in the design of urban space, Landscape Design, 200, pp. 24-27.
- John Montgomery (1998): Making a City: Urbanity, Vitality and Urban Design, Journal of Urban Design, Vol. 3, No. 1, pp. 93-116
- Jan Gehl(2010): Life Between Buildings, Arkitektens Forlag, The Danish Architectural Press
- Herman Hertzberger(1991): Lessons for Students in Architecture, Uitgeverij 010 Publishers
- Clare Cooper Marcus and Carolyn Francis (1990): People Place -Design Guidelines for Urban Open Space, Van Nostrand Reinhold Company-
- Ian Bentley 他 (1985): Responsive Environments, Elsevier Ltd. (訳書 2011: 感応する環境, 鹿島出版会)
- Kevin Lynch (1960): The Image of the City, Massachusetts Institute of Technology and President and Fellows of Harvard Collage
- 間宮陽介(2000): グローバリゼーションと公共空間の創設, 岩波書店, 2025 年日本の構想, pp.117-146
- 土井健司、杉山郁夫、柴田久、中西仁美: センス・オブ・プレイスの歴史的文脈と人間－自然交流圏の質的向上に関する考察,
- Williams, D.R. and Stewart, S (1998): Sense of place: An elusive concept that is finding a home in ecosystem management, Journal of Forestry, 96 (5), pp.18-23
- Dolores Hayden (1995): The Power of Place -Urban Landscapes as Public History-, MIT Press
- Herman Hertzberger(1991): Lessons for Students in Architecture, Uitgeverij 010 Publishers
- Edward T. Hall (1966): The Hidden Dimension, Doubleday & Company, Inc.

第二章：米国におけるプレイスメイキングの仕組み

- Linda. H Schneekloth, Robert G. Shibley (1995): PLACEMAKING The Art and Practice of Building Communities, John Wiley & Sons, Inc.
- 三友奈々 (2011): プレイスメイキングにおけるセッティング行為による空間の可変性, 日本デザイン学会研究発表大会概要集, 58, pp65-66
- John L. Motloch (2001): Introduction to Landscape Design, John Wiley & Sons, Inc.
- Jay Walljasper(2007): The Great Neighborhood Book A Do-it-Yourself Guide to Placemaking, New Society Publishers
- Department of Urban Design Studies and Planning, Massachusetts Institute of Technology (2013): Places in the Making, Massachusetts Institute of Technology
- Kevin Lynch (1960): The Image of the City, Massachusetts Institute of Technology and President and Fellows of Harvard Collage
- Jane Jacobs (1961): The Death and Life of Great American Cities, The Random House Publishing Group
- Henri Lefebvre (1968): Le Droit à la ville,
- David Harvey (2008): The Right to the City, New Left Review 53

- Ray Oldenburg (1989) : The Great Good Place, Da Capo Press
- William H. Whyte (1980) : The Social Life of Small Urban Spaces, Project for Public Spaces Inc.
- Project for Public Place (2008) : A Guide to Neighborhood Placemaking in Chicago, Project for Public Spaces and Metropolitan Planning Council
- Project for Public Place (2000) : How to Turn a Place Around -A Handbook for Creating Successful Public Spaces-, Project for Public Spaces, Inc.
- Project for Public Spaces : 公式ホームページ, <http://www.pps.org/>
- 土井健司、杉山郁夫、柴田久、中西仁美 : センス・オブ・プレイスの歴史的文脈と人間－自然交流圏の質的向上に関する考察,
- Project for Public Place (2008) : A Guide to Neighborhood Placemaking in Chicago, Project for Public Spaces and Metropolitan Planning Council
- Project for public spaces (2013) : A Placemaking Vision For Downtown Detroit, Rock Ventures LLC
- Project for Public Spaces : Lighter, Quicker, Cheaper -Transform Your Public Spaces Now-, PPS 公式ホームページ <http://www.pps.org/>
- 土井健司、杉山郁夫、柴田久、中西仁美 : センス・オブ・プレイスの歴史的文脈と人間－自然交流圏の質的向上に関する考察,

第三章：日本の公共空間整備、活用に関する仕組みの現状

- 都市デザイン研究体 (2009) : 復刻版 日本の広場, 彰国社
- 鳴海邦碩 (2009) : 都市の自由空間, 学芸出版社
- 国土交通省都市・地域整備局 (2003) : 地方都市再生に資する都市公共空間の賑わい創出に関する調査報告書, 国土交通省
- 井澤知旦、浦山益郎、清水奈緒 (2004) : 道路空間(歩道)の地域共同管理の可能性に関する研究 : 公共空間の公共一元管理から地域共同管理・運用への移行に関する研究, 日本建築学会, 日本建築学会計画系論文集 No.576, pp.109-116
- 渡辺直、加藤浩司、宮脇勝、北原理雄 (2001) : 中心市街地の賑わい創出を目的とした公共空間利用実験 -千葉市「都市景観市民フォーラム」を事例に-, 日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.36, pp.793-798
- 国土交通省都市局 (2012) : 都市公園等の面積・箇所数の推移, 国土交通省ホームページ 都市公園データベース
- 池邊このみ (2014) : 公園の価値を高めるためになすべきこと -不良資産化した公園に新しい命を吹き込み、地域活性化に寄与する空間であることを社会に示す-, 公益財団法人東京都公園協会, 都市公園 No.205 pp.4-8
- 藤本和男、嘉名光市、赤崎弘平 (2011) : 公共空間を利用した外部地先利用空間の利用実態と評価に関する研究 - 広島市京橋川のケーススタディ -, 日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.46 No.1, pp.63-68
- 花野修平、横内憲久、岡田智秀 (2007) : 都市港湾の公共空間における「賑わい活動」の実施要件に関する研究 -京浜港における水域、護岸・岸壁敷および上屋の利用実態を通じて-, 日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.42 No.3, pp.151-156

- ・天明周子、小林重敬（2006）：エリアマネジメントの視点から見た「東京のしゃれた街並みづくり推進条例」に関する研究 -公共空間の活用を中心に-, 日本都市計画学会, 都市計画論文集 Vol.41 No.3, pp.331-336

第四章：日本の先進事例における公共的空間の整備・活用手法

- ・国土交通省（2013）：国土交通省都市局主催官民連携制度活用セミナー講演資料
- ・国土交通省都市局（2014）：都市再生特別措置法に基づく官民連携制度の推進検討調査報告書
- ・山下裕子（2013）：にぎわいの場 富山グランドプラザ, 学芸出版社
- ・馬場正尊+OpenA（2013）：RePUBLIC 公共空間のリノベーション
- ・清水義次（2014）：リノベーションまちづくり 不動産事業でまちを再生する方法
- ・小林正美（2014）：駅および駅前広場整備における市民参加型再生手法 -姫路市の事例-, 2014 年度日本建築学会大会（近畿）都市計画部門 パネルディスカッション資料「地方都市の「駅」を中心とした市街地再生手法」, 日本建築学会 都市計画委員会, pp. 15-20

第五章：日本の先進事例におけるプレイスメイキングの計画手法及びプロセスの分析

- ・山下裕子（2013）：にぎわいの場 富山グランドプラザ, 学芸出版社
- ・小林正美（2014）：駅および駅前広場整備における市民参加型再生手法 -姫路市の事例-, 2014 年度日本建築学会大会（近畿）都市計画部門 パネルディスカッション資料「地方都市の「駅」を中心とした市街地再生手法」, 日本建築学会 都市計画委員会, pp. 15-20
- ・国土交通省都市局市街地整備課（2012）：平成 24 年度版区画整理年報, 財団法人区画整理推進機構
- ・久保建（2008）：小規模区画整理推進におけるエリアマネジメントのあり方, 区画整理フォーラム 2008, p15
- ・齊藤広子（2011）：住環境マネジメント-住宅地の価値をつくる-, 学芸出版社
- ・木多道宏（2012）：地域文脈からみた「まちの居場所」の形成に関する研究-キーパーソンの課題解決行為に基づく千里ニュータウン「ひがしまち街角広場」の形成過程の考察-, 日本建築学会計画系論文集第 77 巻第 675 号, pp.1023-1031
- ・NPO 法人エリアマネジメント北鴻巣：北鴻巣すたいる,
<http://park3.wakwak.com/~erimane/download.html>
- ・伊勢谷俊光、朴喜潤、佐藤滋（2005）：地方都市中心市街地における活性化拠点施設整備に関する研究, 日本建築学会大会学術講演梗概集(近畿), pp.539-540
- ・椎橋勇太、今田太一郎（2002）：既存建築物の再利用に関する計画的な研究 -長浜市「黒壁」におけるケーススタディ-, 日本建築学会大会学術講演梗概集(北陸), pp.221-222
- ・垣内恵美子、林岳（2005）：滋賀県長浜市黒壁スクエアにおける観光消費の波及効果と政策的インプリケーション, 日本都市計画学会都市計画論文集 No.40-1, pp.30-39
- ・田中友章（2008）：連担建築物設計制度を活用した複数敷地区画整備の研究 -長野市・ぱていお大門の敷地計画に関する考察-, 日本建築学会大会学術講演梗概集(中国), pp.1127-1128
- ・国土交通省：土地総合情報ライブラリー 低・未利用地の活用・管理、国土交通省 HP,

<http://tochi.mlit.go.jp/generalpage/675>

- 阿部正太郎、中川大、松中亮治、大庭哲治（2011）：地方都市中心部における低未利用地の経年変化の実態把握 -37都市3時点の住宅地図を用いた低未利用地データベースに基づいて-, 日本都市計画学会都市計画論文集 Vol.46 No.3, pp.313-318
- 宇奈木崇広、安藤正雄（2007）：低・未利用地の有効活用事例に関する考察 -地域と活用用途、管理・運営主体の関係についての分析-, 日本建築学会大会学術講演梗概集(九州), pp.325-326
- 白石英里、森永良丙、木本康介（2012）：地域住民による低・未利用公有地の活用プロセスの実態 -地方自治体が所有する低・未利用地の暫定利用についての研究 その1-, 日本建築学会大会学術講演梗概集(東海), pp.205-206
- 佐賀市（2011）：佐賀市街なか再生計画
- 株式会社ワークヴィジョンズ（2013）：平成25年度佐賀市街なか再生プログラム推進業務報告書

図表写真リスト

図・表・写真リスト

序章：研究の枠組み

- ・図 序-1-1 研究の目的
- ・図 序-2-1 研究の構成
- ・表 序-3-1 既往研究リスト
- ・表 序-3-2 既往研究の概要と本研究の位置づけ

第一章：プレイスの構成要素

- ・図 1-1-1 齋藤による「公共」の三つの視点
- ・図 1-1-2 土井らによるセンス・オブ・プレイスの概念整理
- ・図 1-1-3 Punter によるセンス・オブ・プレイスの構成要素
- ・図 1-1-4 Montgomery によるプレイスの構成要素
- ・図 1-3-1 センス・オブ・プレイス及びプレイスの構成要素
- ・表 1-1-1 日本と米国における「公共」の認識
- ・表 1-1-2 Lukermann による場所の概念の考察
- ・表 1-1-3 既往研究におけるプレイスの持つ要素の整理
- ・表 1-2-1 都市広場のデザインガイドライン
- ・表 1-2-2 プレイスをデザインするためのキーワード

第二章：米国におけるプレイスメイキングの仕組み

- ・図 2-1-1 PPS が実施したプロジェクトの分布図
- ・図 2-2-1 The Power of 10 のイメージ
- ・図 2-2-2 プレイスメイキング・プランの構成
- ・図 2-2-3 プレイスメイキング・プランの実施スケジュール
- ・図 2-3-1 Detroit の The Power of 10
- ・図 2-3-2 計画の序章に記載されている利害関係者
- ・図 2-3-3 Campus Martius/Cadillac Square の整備計画
- ・図 2-3-4 Campus Martius/Cadillac Square の整備イメージ
- ・図 2-4-1 プレイスメイキングの計画プロセス
- ・図 2-4-2 図 2-4-1 の引用箇所及び編集箇所対応図
- ・図 2-4-3 The Power of 10 のイメージ（再掲）
- ・図 2-4-4 プレイスメイキングの計画プロセス対応図
- ・表 2-1-1 プレイスメイキングの理念形成及び発展に関わる主な文献の整理
- ・表 2-1-2 プレイスとしての公共的空間が都市にもたらす効果
- ・表 2-1-3 PPS が実施したプロジェクトの分類
- ・表 2-1-4 魅力的な公共的空間が持つ 4 つの特性

- ・表 2-2-1 Step by Step Guide のプロジェクト進行手順
- ・表 2-2-2 Do It Yourself Checklist の項目
- ・表 2-3-1 PPS がインタビューした組織のリスト
- ・表 2-3-2 Campus Martius/Cadillac Square の課題と改善提案
- ・表 2-4-1 プレイスメイキングの計画手法及び概要
- ・表 2-4-2 素晴らしい空間を創造するための原則
- ・表 2-4-3 原則 1～3 で記載されている内容
- ・表 2-4-4 LQC の取り組みの特徴
- ・表 2-4-5 魅力的な公共的空間が持つ 4 つの特性（再掲）
- ・表 2-4-6 Step by Step Guide の進行手順と用いる手法の対応

- ・写真 2-2-1 公共的空間の段階的整備の例
- ・写真 2-3-1 Campus Martius/Cadillac Square の整備前の状況
- ・写真 2-3-3 計画実施時の様子 1
- ・写真 2-3-4 計画実施時の様子 2
- ・写真 2-4-1 公共的空間の段階的整備の例

第三章：日本の公共的空間の整備・活用の歴史と現状

- ・表 3-1-1 日本の原始的な公共的空間の概要
- ・表 3-1-2 古代に公共的空間で行われていた活動の概要
- ・表 3-1-3 中世の民衆主体の活動の概要
- ・表 3-1-4 中世の社寺境内を中心としたレクリエーション的活動の概要
- ・表 3-1-5 近世の主な公共的空間の活動の概要
- ・表 3-2-1 街路空間管理に関する教令の構成
- ・表 3-2-2 公共的空間の利用に関する主な法制度
- ・表 3-2-3 道路法で定める道路
- ・表 3-2-4 都市公園法で定める公園
- ・表 3-2-5 河川敷地占用許可準則の占用特例における河川管理者の動き
- ・表 3-2-6 公開空地の確保により容積率規制の緩和を受けられる制度
- ・図 3-2-1 伝統的な公共的空間の在り方と現代の公共的空間の在り方の対比
- ・図 3-3-1 伝統的な公共的空間の在り方と現代の公共的空間の在り方の対比（再掲）

第四章：日本の先進事例における公共的空間の整備・活用手法

- ・図 4-1-1 オープン・カフェ事業を実施する箇所の配置図
- ・図 4-1-2 各箇所でのオープン・カフェの実施計画図
- ・図 4-1-3 事業関係者の体制図
- ・図 4-1-4 オープン・カフェ事業を実施する箇所の配置図
- ・図 4-1-5 各箇所でのオープン・カフェの実施計画図
- ・図 4-1-6 事業関係者の体制図

- ・図 4-2-1 土地利用計画図
- ・図 4-2-2 中央公園の修景計画図と隣接宅地の街角花壇
- ・図 4-2-3 事業関係者の体制図
- ・図 4-2-4 道路の付け替えによる空間整備の計画図
- ・図 4-2-5 グランドプラザの平面図
- ・図 4-2-6 事業関係者の体制図
- ・図 4-3-1 ばていお大門配置図
- ・図 4-3-2 事業関係者の体制図
- ・図 4-3-3 建物配置図
- ・図 4-3-4 事業関係者の体制図
- ・図 4-4-1 プロジェクト敷地位置図
- ・図 4-4-2 事業関係者の体制図
- ・図 4-4-3 プロジェクト敷地位置図
- ・図 4-4-4 AREA-S 配置図
- ・図 4-4-5 事業関係者の体制図
- ・図 4-5-1 プロジェクト敷地位置図
- ・図 4-5-2 エリアマネジメント活動の枠組み
- ・図 4-5-3 事業関係者の体制図
- ・図 4-5-4 プロジェクト敷地位置図
- ・図 4-5-5 事業関係者の体制図

- ・表 4-1-1 事例概要
- ・表 4-1-2 事業経緯
- ・表 4-1-3 道路の占用及び使用に関する手続きの窓口
- ・表 4-1-4 事例概要
- ・表 4-1-5 事業経緯
- ・表 4-1-6 事業費の内訳
- ・表 4-2-1 事例概要
- ・表 4-2-2 事業経緯
- ・表 4-2-3 エリアマネジメント組織の活動内容
- ・表 4-2-4 事例概要
- ・表 4-2-5 事業経緯
- ・表 4-2-6 広場の貸出料金表（上：夏料金 下：冬料金）
- ・表 4-3-1 事例概要
- ・表 4-3-2 事業経緯
- ・表 4-3-3 ばていお大門事業概要
- ・表 4-3-4 事例概要
- ・表 4-3-5 事業経緯
- ・表 4-3-6 フラノマルシェの概要と成果
- ・表 4-4-1 事例概要
- ・表 4-4-2 事業経緯
- ・表 4-4-3 事業概要

- ・表 4-4-4 事例概要
- ・表 4-4-5 事業経緯
- ・表 4-5-1 事例概要
- ・表 4-5-2 事業経緯
- ・表 4-5-3 建築概要
- ・表 4-5-4 エリアマネジメント活動の 4 本柱
- ・表 4-5-5 事例概要
- ・表 4-5-6 事業経緯
- ・表 4-5-7 建築概要
- ・表 4-6-1 各事例の整備・活用手法の類型

- ・写真 4-1-1 実施時の様子
- ・写真 4-1-2 各箇所の実施イメージ
- ・写真 4-1-3 オープン・カフェ実施前の様子（左）と実施後の様子（右）
- ・写真 4-1-4 オープン・カフェの様子
- ・写真 4-2-1 中央公園の様子 1
- ・写真 4-2-2 中央公園の様子 2
- ・写真 4-2-3 グランドプラザ外観
- ・写真 4-2-4 グランドプラザ竣工時の様子
- ・写真 4-2-5 グランドプラザ内部の様子：夏
- ・写真 4-3-1 施設のファサード（左）と中庭の様子（右）
- ・写真 4-3-2 多様な公共的空間
- ・写真 4-3-3 エントランスの様子（左）と敷地中央の広場（右）
- ・写真 4-3-4 広場及び店舗の様子
- ・写真 4-4-1 事業実施前の様子（左）と実施後の様子（右）
- ・写真 4-4-2 プロジェクト 1 の様子（左）とプロジェクト 2 の配置（右）
- ・写真 4-4-3 敷地背後のクリーク（左）とコンテナ内の様子（右）
- ・写真 4-4-4 エントランスの様子（左）とイベントエリアの様子（右）
- ・写真 4-4-5 MAGIC BEACH の店舗エリア（左）と白い砂浜のあるカフェエリア（右）
- ・写真 4-4-6 隣接する WILD MAGIC のバーベキューエリアの様子
- ・写真 4-5-1 WATERRAS の公開空地の様子（左）と隣接する都市計画公園（右）
- ・写真 4-5-2 公開空地に隣接するオープン・カフェの様子
- ・写真 4-5-3 都市計画公園との境界（左）と公開空地に面するコミュニティ施設（右）
- ・写真 4-5-4 都市計画公園から見た公共空地（左）とパラソル設置時の様子（右）
- ・写真 4-5-5 公共空地に設置されたデッキとストリート・ファニチャー
- ・写真 4-5-6 入口の様子（左）と建築と公共空地との境界部分の様子（右）

第五章：日本の先進事例におけるプレイスメイキングの計画手法及びプロセスの分析

- ・図 5-1-1 土地利用計画図（再掲）
- ・図 5-1-2 当初の事業計画範囲との比較図
- ・図 5-1-3 宅地の植栽と中央公園の借景の関係

- ・図 5-1-4 中央公園をアイ・ストップとする配置計画（再掲）
- ・図 5-1-5 地区の住民組織の概要
- ・図 5-1-6 AM 北鴻巣の運営体制
- ・図 5-1-7 回答者の年齢
- ・図 5-1-8 回答者の居住形態
- ・図 5-1-9 「「4つのコンセプト」を理解しているか」への回答
- ・図 5-1-10 「中央公園の存在により生まれたと感じるもの」への回答
- ・図 5-1-11 「中央公園は回答者にとってどんな存在か」への回答
- ・図 5-1-12 「AM 北鴻巣が地域で果たす役割とは」への回答
- ・図 5-1-13 「季節イベントへの参加頻度」への回答
- ・図 5-1-14 「会員種別の効果」への回答
- ・図 5-1-15 「北鴻巣地区に個性を感じるか」への回答
- ・図 5-1-16 「北鴻巣地区に愛着があるか」への回答
- ・図 5-1-17 事業関係者の連携体制図（再掲）
- ・図 5-2-1 事業位置図
- ・図 5-2-2 ばていお大門配置図（再掲）
- ・図 5-2-3 北側(善光寺側)立面図
- ・図 5-2-4 西側(表参道側)立面図
- ・図 5-2-5 事業関係者の関係図（再掲）
- ・図 5-3-1 街なか再生の推進プロセス
- ・図 5-3-2 プロジェクト敷地位置図
- ・図 5-3-3 商業の再生プロセス
- ・図 5-3-4 プロジェクトの位置づけ及び運営体制
- ・図 5-3-5 プロジェクト1 配置図（左）とプロジェクト2 配置図（右）
- ・図 5-3-6 プロジェクト2 完成後の来街頻度
- ・図 5-3-7 プロジェクト2 によって得られたと感じること
- ・図 5-3-8 中心市街地への来街目的及び過ごし方
- ・図 5-3-9 プロジェクト2 によって生じたと感じる変化
- ・図 5-3-10 プロジェクト2 終了後の扱い
- ・図 5-4-1 鴻巣市の計画プロセスとプレイスメイキングの5つの要点との対応図
- ・図 5-4-2 長野市の計画プロセスとプレイスメイキングの5つの要点との対応図
- ・図 5-4-3 佐賀市の計画プロセスとプレイスメイキングの5つの要点との対応図
- ・図 5-5-1 鴻巣市の事例における事業段階ごとの契約形式と財源確保のための取り組み

- ・表 5-1-1 北鴻巣地区事業概要
- ・表 5-1-2 土地の施行前後対照表
- ・表 5-1-3 事業の経緯（再掲）
- ・表 5-1-4 事業関係者ヒアリング調査概要
- ・表 5-1-5 建築外溝ガイドライン記載項目
- ・表 5-1-6 住民組織の役割の比較
- ・表 5-1-7 AM 北鴻巣の会員種別一覧
- ・表 5-1-8 AM 北鴻巣の部会と活動内容（再掲）

- ・表 5-1-9 2012 年度開催イベント概要
- ・表 5-1-10 AM 北鴻巣の主な収支項目
- ・表 5-1-11 居住者アンケート調査概要
- ・表 5-1-12 居住者アンケートの全設問及び回答数一覧
- ・表 5-2-1 ヒアリング調査概要
- ・表 5-2-2 アンケート調査概要
- ・表 5-2-3 事業概要（再掲）
- ・表 5-2-4 事業費内訳
- ・表 5-2-5 まちづくり長野出資構成
- ・表 5-2-6 まちづくり長野会社概要
- ・表 5-2-7 ばていお大門テナント一覧
- ・表 5-2-8 施設運営者に対するアンケート調査結果
- ・表 5-3-1 ヒアリング調査概要
- ・表 5-3-2 プロジェクトの経緯
- ・表 5-3-3 プロジェクトの概要（再掲）
- ・表 5-3-4 3 年間の施設利用者数
- ・表 5-3-5 来場者、来街者、近隣事業者へのアンケート調査概要

- ・写真 5-1-1 中央公園の様子 2（再掲）
- ・写真 5-1-2 中央公園遠景
- ・写真 5-1-3 中央公園の様子 1（再掲）
- ・写真 5-1-4 ストリート花壇の様子（左）とまちかど花壇の様子（右）
- ・写真 5-1-5 2013 年クリスマス会の様子
- ・写真 5-1-6 2014 年流しそうめんの様子
- ・写真 5-2-1 多様な公共的空間（再掲）
- ・写真 5-2-2 事業前の街並み（左）と改修中の既存建物（右）
- ・写真 5-2-3 善光寺の裏山をイメージした植栽
- ・写真 5-3-1 プロジェクト 1 従前従後の様子（再掲）
- ・写真 5-3-2 芝生張りの様子（左）とレンガ敷きの様子（右）
- ・写真 5-3-3 完成後のプロジェクト 1 の様子（左）とプロジェクト 2 のコンテナ配置（右）
（再掲）
- ・写真 5-3-4 敷地背後のクリーク（左）とコンテナ内の様子（右）（再掲）

結章：プレイスメイキングの理念に基づいた公共的空間の整備・活用の展開に向けて

- ・図 結-1-1 センス・オブ・プレイス及びプレイスの構成要素（再掲）
- ・図 結-2-1 プレイスメイキングの計画プロセス（再掲）
- ・図 結-2-2 プレイスメイキングの計画プロセス対応図（再掲）
- ・図 結-3-1 伝統的な公共的空間の在り方と現代の公共的空間の在り方の対比（再掲）
- ・図 結-4-1 プレイスメイキングの展開プロセス
- ・表 結-2-1 プレイスメイキングの計画手法及び概要（再掲）
- ・表 結-3-1 各事例の整備・活用手法の類型（再掲）

謝辞

私が都市デザインの分野を志すきっかけとなったのは、学部 1 年生の倉田教授（当時）の課外講義で横浜の街を歩いたことがきっかけだったように思います。言葉としては知っていたものの、都市という巨大で複雑なものも本当にデザインすることができるのだということを知ったのはこの時初めて実感し、都市デザインという分野であれば自分のやりたかったこと実現できると思えました。そしてプレイスメイキングの概念やプロセスを初めて知った時も 10 年以上前のあの日と同様に、この概念を持ってすれば自分の抱いていた都市の課題を望ましい形で解決できると感じました。自分の人生の転換点となる経験をさせていただき、ライフワークとなるテーマとの出会いを与えていただいた倉田直道先生に、最初に感謝の気持ちをお伝えしたいと思います。大学入学当初から、長年に渡り本当にありがとうございました。

本論文の執筆にあたっては、倉田先生をはじめ、本当に多くの方々にご支援、ご指導をいただきました。支えてくださった皆様、お世話になった皆様に心より御礼申し上げます。

野澤康先生には、本論文についてのご指導のみならず、日常的な研究活動やプロジェクト、学生指導等を通して、研究者、教育者としての理念や姿勢を学ばせていただきました。倉田先生と同じく学部生時代からお世話になってきた野澤先生の下で論文執筆最後の一年を過ごせたことは、私にとって大きな財産になりました。本当にありがとうございました。遠藤新先生には、米国と日本を横断する研究テーマの扱い方や研究論文としての構成から、細部の表現に至るまで、本論文の審査後まで親身にご指導いただきました。ありがとうございました。山下てつろう先生、寛淳夫先生、早稲田大学の有賀隆先生には、本論文の審査員をお引き受けいただき、多角的な視点から内容に関するご意見をいただきました。どうもありがとうございました。また、星卓志先生、篠沢健太先生、村上正浩先生をはじめ、建築学部の先生方には、なかなか論文がまとまらない私の状況をいつも気にかけていただき、アドバイスや励ましの言葉をいただきました。ありがとうございました。学外では、筑波大学の渡和由先生、日本大学の三友奈々先生には、日本では数少ないプレイスメイキングの研究者として、本論文へのアドバイスのみならず今後の日本での普及・発展や職能として在り方等について、議論の機会を何度もいただきました。本当にありがとうございました。

そして、本論文の研究対象事例として取り上げさせていただいたプロジェクトの関係者の皆様にも、多大なるご協力をいただきました。鴻巣市では、学部生時代の研究室同期で北鴻巣地区の担当だった西村雅博さん、(株)サポートの皆様、一瀬隆一様、木村忠彦様をはじめとした NPO 法人エリアマネジメント北鴻巣の皆様、アンケートにご協力いただいた住民の皆様に感謝を申し上げます。長野市では、(株)まちづくり長野の皆様にはアヒリング及び資料提供にご協力いただきました。佐賀市では、(株)ワークヴィジョンズの西村浩様、田村柚香里様、NPO 法人ユマニテさがの皆様にはアヒリング及び資料提供にご協力いただきました。皆様の長年の取り組みを取り上げさせていただくことができたからこそ、本論文が成立していると考えています。本当にありがとうございました。また、業務や学会活動を通して実務者の立場からアドバイスや議論の機会をいただいた(株)都市環境研究所の小出和郎様、土橋悟様、大学の同期でもある高野哲矢様にも大変お世話になりました。ありがとうございました。

日頃、外部の研究会で一緒に活動している若手実務者の皆様や、研究室の枠に留まらず細かな作業までサポートしてくれた学生のみなさん、様々な分野で活躍し合うたびに良い刺激を与えてくれた学生時代の友人にも、大変お世話になりました。ありがとうございました。最後になりましたが、仕事を辞めて研究の道に戻る時も、想定していた以上に研究に時間がかかるとなった時も、そして今後新しい働き方でチャレンジしていきたいと伝えた時も、何も言わずに支え続けてくれた家族に感謝を伝えたいと思います。本当にありがとうございました。

本論文を完成させ、ようやくプレイスメイキングの研究及び実践のスタートを切ることができました。今後プレイスメイキングの活動をライフワークとし、日本に一つでも多くの豊かなパブリック・プレイスを生み出していくことで皆様のご支援やご指導に対する恩返しをしていければと考えておりますので、今後ともどうぞよろしくお願い致します。

2015 年 2 月 新宿キャンパス 26 階院生室にて