

居心地が良く、使われる公共空間をつくるために ー プレイスメイキングから考えるまちづくり ー

Ver.2.0



UR都市機構まちの空間形成・イノベーションワーキングチーム

はじめに

本資料は、「まちの改善に向けたプレイスメイキング検討会」でいただいたご意見を踏まえ、「居心地が良く、使われる公共空間をつくる」ための考え方をとりまとめたものです。

本資料は、現時点における「UR都市機構まちの空間形成・イノベーションワーキングチーム」としての考え方をとりまとめたものであり、今後まちづくりにおける実践を通じて、内容を更新していきます。

※「まちの改善に向けたプレイスメイキング検討会」概要

■開催日 平成30年3月6日 ～ 平成31年3月5日（全7回）

■構成員

座長 渡 和由 筑波大学芸術系 准教授

委員 中島 直人 東京大学大学院工学系研究科都市工学専攻 准教授
波潟 郁代 株式会社JTB総合研究所 執行役員企画調査部長
温井 達也 株式会社プレイスメイキング研究所 代表取締役
本木 陽一 一般社団法人場所文化フォーラム 専務理事
中山 靖史 UR都市機構東日本都市再生本部 事業企画部長

事務局 UR都市機構まちの空間形成・イノベーションワーキングチーム

オブザーバー 国土交通省都市局
一般財団法人日本不動産研究所
株式会社みずほ銀行
株式会社常陽銀行

※所属・役職については平成31年3月時点

※UR都市機構まちの空間形成・イノベーションワーキングチーム

まちの空間形成の具体的手法を検討する、UR内の横断的な組織

■南池袋公園



整備前



整備後

- ・上記の公共空間は、なぜ多様な人々に「使われる空間」に変化していったのか
- ・「使われていない空間」との違いは、どこにあるのか

公共空間の変化

時代背景の変化に合わせ、都市・公共空間は変化してきている

	時代背景	都市・公共空間
1960年代～ ：都市の成長期	○人口の増加 ○経済活動の急速な拡大 ○モータリゼーションの進展 ○都市機能の量的な不足	<u>モータリゼーションや 大規模開発を重視</u> 
近年 ：都市の成熟期	○人口の減少 ○経済活動の安定 ○モータリゼーションからの転換 ○都市機能の量的な充足	<u>「ひとの活動」に着目</u> 

公共空間の変化

海外においても、近年「ひとの活動」に着目して公共空間の再編を行っているエリアが増えており、それらの都市の競争力・存在感が強まりつつある



整備前



整備後

ニューヨークのタイムズスクエアでは、自動車による慢性的な渋滞が発生していたブロードウェイを歩行者空間化したことで、安全性が向上したことに加え、大規模な人々の憩いの空間が創出され、そのことが来訪者の増加につながっている。

写真出典：

(整備前) Project for Public Spaces ウェブサイト

([https://www.pps.org/article/times-square-debate-lays](https://www.pps.org/article/times-square-debate-lays-bare-the-importance-of-proactive-public-space-management)

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

(整備後) 中島委員提供

公共空間の変化

国土交通省も、ひと中心のまちづくりや公共空間の活用に関する施策を推進している

■「居心地が良く歩きたくなる」まちなかづくり支援制度

- ・“居心地が良く歩きたくなるまちなか”の形成等に資する空間創出や計画策定等への支援として、新たな予算措置や税制改正、法改正等の施策を推進中

例) ●まちなかウォーカブル推進事業

人中心の空間に転換するまちなかウォーカブル区域において、街路の広場化や公共空間の芝生化等への取組みに対し、予算措置を実施

●ウォーカブル推進税制

居心地が良く歩きたくなるまちなかの形成を目指す特定のエリアにおいて、公共施設整備等に併せて、民間による民地・建物低層部のオープン化に対し、固定資産税・都市計画税の軽減による課税特例を適用

●官民連携まちなか再生推進事業

官民によるエリアプラットフォーム構築やエリアのビジョン策定、公共空間での社会実験等のビジョン実現に向けた取組みに対し、補助金等による支援を導入

■公共空間活用のための制度措置

- ・道路占用許可（歩行者利便増進道路（ほこみち）制度創設）、河川占用許可、公園占用許可の特例、Park-PFI 等

公共空間の変化

新型コロナウイルスが世界的に蔓延する中、感染防止や密の回避、経済的な支援等のため、公共空間の実験的・積極的な活用検討が各地で進んでいる

■ 国内の動き

○ 道路占用の許可基準の緩和

- ・国土交通省は新型コロナウイルス感染症の影響を受ける飲食店等の支援のため、緊急措置としてテイクアウトやテラス営業などのための道路占有許可基準を緩和
⇒ 2021.1.19時点で、全国の約150の自治体で特例措置の適用事例があり、占有許可件数は全国で約360件

○ 新型コロナ危機を契機としたまちづくりの方向性検討（2020.6～7）

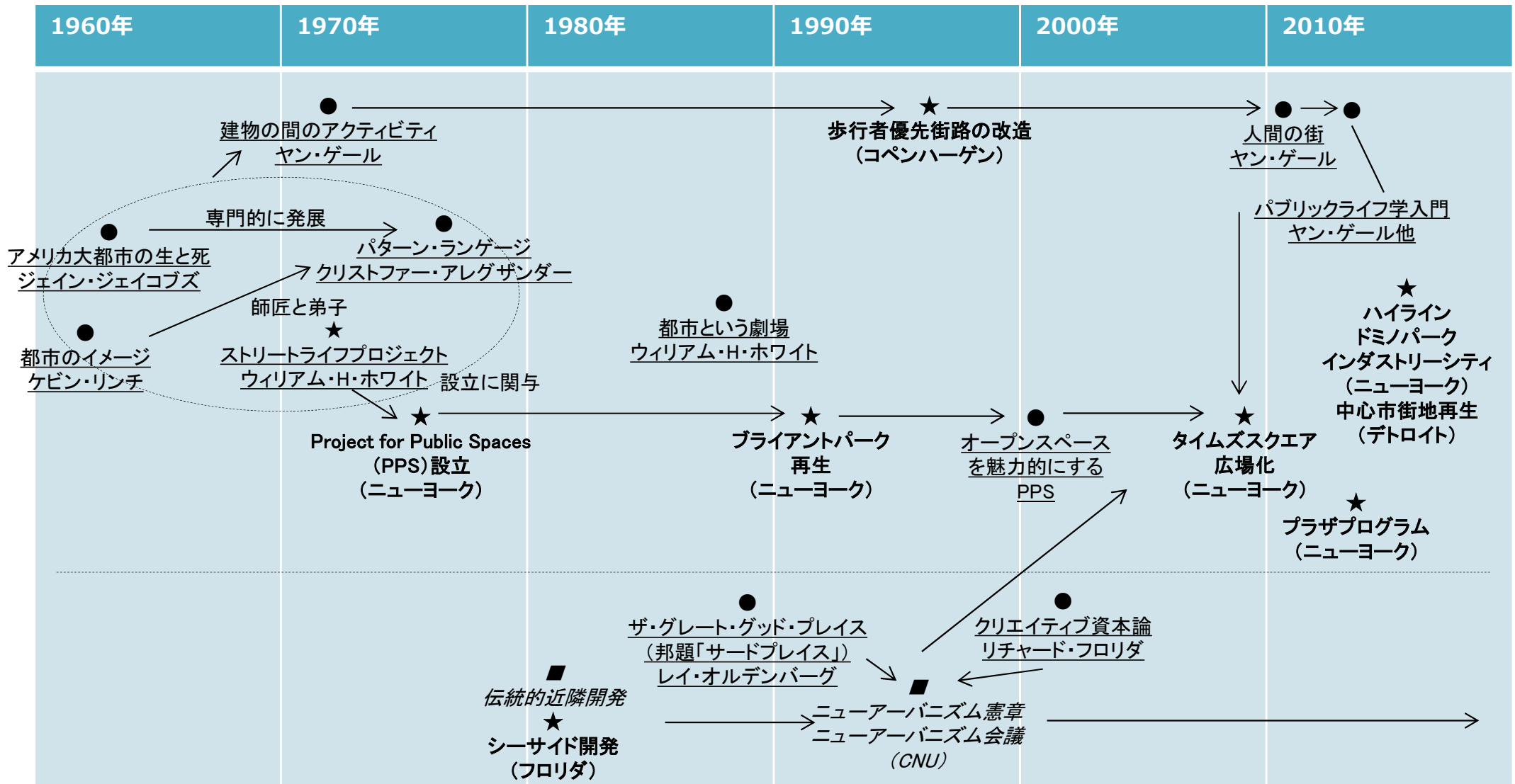
- ・国土交通省が、新型コロナ危機を踏まえ、今後の都市の在り方や都市政策について有識者や地方公共団体、民間事業者等にヒアリングを実施
⇒ コロナ禍での変化を踏まえ、オープンスペースの今後の新しい活用策等について言及

■ 海外の動き

- ・リトアニアのヴィリニュスでは、社会的距離を保ちながらレストランが開業できるよう、町全体を「大きなオープンエアカフェ」にするアイデアを市長が先導
- ・ニューヨークでは歩道上の対人距離を確保するため大規模な車道の歩行化（オープンストリーツプログラム）に係る取組み等が進んでいる

都市・公共空間に関する思想の系譜（近年の思想の系譜）

海外の都市・公共空間に関する思想の系譜を紐解くと、1960年代のジェイン・ジェイコブズの主張をはじめ、「ひとの活動」に着目した思想と研究が広がってきている



都市・公共空間に関する思想の系譜（ジェイン・ジェイコブズ）

ジャーナリスト・市民活動家である**ジェイン・ジェイコブズ**は、都市計画の専門家ではないものの、モータリゼーションが進展する時代において、当時の都市計画の弱点と動向を鋭い観察力で見抜いて、問題提起を行っている

■『アメリカ大都市の死と生』（1961）

○「都市の本質」に関する4つの提唱

- 過度に干渉せずに関係を築けること。
- その関係が、街路という公共的な場所を核として発達する。
- 街路の公共性を保つのは、そこに張りつく多様な商業経済活動と、「ついでに」活動。
- 買い物や雑用でやってきた人々が、人目を提供し、街路の治安を保つ。
それが逆に地域の商業的繁栄にもつながる。

○再開発・都市計画への批判

- 用途規制や巨大開発などを通じた土地利用の純粹化は、そうした「ついでに」活動を殺し、街路を殺し、結果として都市を殺してしまう。
- 目に見える単調さやつまらなさは、その結果でしかない。

○「都市の多様性」のための4つの条件

用途の混在 短い街区 年代の異なる建物 高密度の集積

これら4つの条件が必要不可欠（どれかひとつ欠けても有効に機能しない）

都市・公共空間に関する思想の系譜（ヤン・ゲール）

建築家である**ヤン・ゲール**は、モータリゼーションの進展により自動車が都市を支配していた時代に、人々のアクティビティに着目して分析を行い、都市計画・都市デザインにおいて公共空間を利用する人々とそのアクティビティに配慮する必要性を訴えている

■『建物のあいだのアクティビティ』（1971）

○屋外活動と屋外空間の質（→ 密接な関係）

- 物的環境のデザインを通じて、公共空間を利用する人と出来事の量、個々の活動が持続する長さ、展開する活動の種類に影響を及ぼすことができる

※屋外活動の三つの型：必要活動 任意活動 社会活動

■『人間の街』（2010）

○歩行者景観に関する「12の質的基準」

保 護	交通と事故からの保護——安全 ・歩行者の保護　・交通不安の除去		犯罪と暴力からの保護——治安 ・活気ある公共領域　・街路に注がれる眼差し ・昼夜を通じて展開する機能　・適切な照明		不快な感覚体験からの保護 ・風　・雨／雪　・寒さ／暑さ　・汚染 ・埃、騒音、照り返し	
	歩く機会 ・歩くためのスペース ・障害物の除去 ・良好な路面 ・万人への開放 ・興味深いファサード		たたずみ／滞留する機会 ・エッジ効果／たたずみ／滞留するための魅力的なゾーン ・たたずむための拠り所		座る機会 ・着座のためのゾーン ・利点の活用：眺望、日照、人々の存在 ・座るのに適した場所 ・休憩のためのベンチ	
	眺める機会 ・適度な観察距離 ・遮断されない視線 ・興味深い眺め ・照明（夜間）		会話の機会 ・低い騒音レベル ・「会話景観」をつくりだすストリートファニチュア		遊びと運動の機会 ・創造性、身体活動、運動、遊びの促進 ・昼も夜も ・夏も冬も	
快 適 性	スケール ・人間的スケールで設計された建物と空間		良好な気候を楽しむ機会 ・日向／日陰　・暖かさ／涼しさ　・そよ風		良好な感覚体験 ・良質なデザインとディテール　・良質な素材 ・すばらしい眺め　・樹木、植物、水	
喜 び						

都市・公共空間に関する思想の系譜（ウィリアム・H・ホワイト）

社会学者であり、ジェイコブズとも交流があった**ウィリアム・H・ホワイト**は、都市環境における人間の行動の観察を通して、社会的活動を生み出す公共空間の存在の重要性を指摘している

■『都市という劇場』（1988）

ニューヨーク市都市計画の総合計画立案への参画（1969）を契機に、ニューヨーク市の公共空間における人々の行動を、カメラ等を用いて16年間にわたり詳細に記録。膨大な記録の分析を通して、公共空間の使われ方・あり方について提言

■ブライアントパークの改修（再オープン：1992）

ウィリアム・H・ホワイトが、当時荒廃していたニューヨーク市のブライアントパークを観察・分析し、これまでの人間行動の研究を踏まえ、問題点を指摘するとともに、再生指針を提案

主な指摘内容	主な提案内容
- 高い生垣・鉄格子に覆われ、周辺歩道と1.2mの高低差があることで、人の目が届かず、周辺から孤立している → 麻薬売人等の巢窟になっており、これが負の連鎖を呼んでいる - 食べ物を買う場所や、イベントがない - 何よりも座る場所がない	- 公園への視界を遮っていた生垣・鉄格子の除去 - キオスク、レストラン、小さなカフェの設置 - 季節や時間に応じたイベントの企画 - ベンチではなく、Movable Chairs（動かせる椅子）の設置 → 自由に向きと場所を変えられる椅子の設置により、利用者のエンパワメント※を強化できる

都市・公共空間に関する思想の系譜（Project for Public Spaces）

ウィリアム・H・ホワイト、フレッド・ケントにより1975年に創設された、ニューヨークの非営利団体である**Project for Public Spaces (PPS)**は、まちの公共的空間を日常的に利用する地域住民等と協働して「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」の理念と手法を用いながら、公共的空間の計画設計、活用の支援を行っている

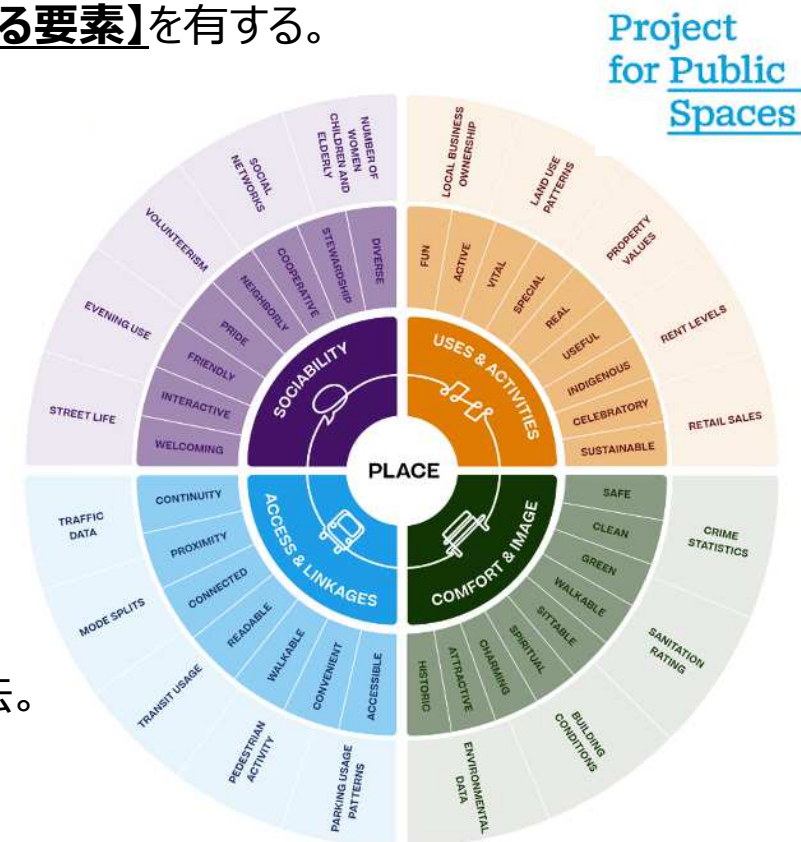
■ WHAT MAKES A GREAT PLACE ?

ほとんどの素晴らしい場所（Great Places）は、以下の**4つの【カギとなる要素】**を有する。

「アクセスと接続性」	エリアの中の他の重要な場所に アクセス しやすく、 接続が良い
「快適性とイメージ」	快適で良いイメージ を有している
「利用とアクティビティ」	その場所での アクティビティに従事する人々をひきつけている
「社会性」	人々が 何度も行きたいと思うような社会環境 を有している

■ PLACE GAME

- PPSが開発した、プレイスメイキングの導入部に当たる場所の評価手法。
- 多様なステークホルダー（行政、専門家、地域住民）が参加。
- 空間評価用のチェックシートを用いてまち歩きを行った後、場所のポテンシャルや課題等について議論するためのワークショップを実施。



出典： Project for Public Spaces ウェブサイト
(<https://www.pps.org/article/grplacefeat>)¹²

公共空間に関する視点の整理

※ヤン・ゲール「12の質的基準」及びProject for Public Spaces(PPS)「カギとなる要素」を基に事務局にて作成

視点		項目	説明	備考
空間 ・ヒューマン スケール ・隣接建物と の関係性	1	適切な規模 (平面的)	◆80m×40m（ヤンゲールのヒューマンスケールの広場の目安）に対して大きすぎず小さすぎないか 【滞留や活動空間としての適正】	ヤンゲール：12の質的基準「スケール」
	2	配置・レイアウト (平面的)	◆空間の適切な分節化がされているか（動線、滞留、活動空間等） 【大空間の中に小さな空間づくり】	ヤンゲール：12の質的基準「スケール」
	3	隣接建物 ＜用途・機能＞ (立面的)	◆1面でも建物に接しているか ◆賑わいを創出する建物があるか ◆100mの間に15-20店舗並んでいるか（店舗などの間口が5-6m） 【重要な知覚境界-地上より6.5m約3F】	ヤンゲール：12の質的基準「スケール」 PPS：カギとなる要素「利用とアクティビティ」
	4	隣接建物 ＜景観・デザイン＞ (立面的)	◆目の高さに接して美しい低層部のある建物や、まとまりのある魅力的なもの、中高層ビル等の1Fに小さな空間の組み込み（広場周辺に並木、屋台、パラソル、ストリートファニチャー等）があるか 【重要な知覚境界-地上より6.5m約3F】	ヤンゲール：12の質的基準「スケール」
	5	アクセス性、わかりやすさ	◆当該地への主要動線からのアクセスがしやすいか ◆駅・バスターミナル等の交通起点から500m以内か	PPS：カギとなる要素「アクセスと接続性」

公共空間に関する視点の整理

※ヤン・ゲール「12の質的基準」及びProject for Public Spaces(PPS)「カギとなる要素」を基に事務局にて作成

視点		項目	説明	備考
空間 ・ヒューマン スケール ・隣接建物と の関係性	6	使いやすさ、集まりやすさ	◆誰もが受け入れやすい空間か（バリアフリーなど） ◆混雑していない、邪魔されない空間か	PPS：カギとなる要素 「快適性とイメージ」
	7	まちの個性や地域性	◆特色ある地域等の取り込みや連携空間があるか	PPS：カギとなる要素 「快適性とイメージ」「社会性」
機会 ・利便性 ・快適性 ・多様性	8	歩く機会	◆適切な幅員や良好な路面が確保され、障害物がなく、誰でも歩くことができるか ◆目の高さに見て楽しいものがあるか	ヤン・ゲール：12の質的基準 「歩く機会」
	9	隣接建物際等での佇む・留まる機会	◆留まるのにほどよい壁、空間のエッジ、縁、建物の凸凹があるか	ヤン・ゲール：12の質的基準 「たたずみ／滞留する機会」
	10	座る機会	◆心地よいベンチが用意されており、カフェサービスの提供や、景観・眺望等によって、人々が活動を楽しんでいるか	ヤン・ゲール：12の質的基準 「座る機会」
	11	眺める機会	◆遮断されない眺め、興味深い眺め、視覚的触れあい、夜間の照明が確保されているか	ヤン・ゲール：12の質的基準 「眺める機会」
	12	会話できる機会	◆騒音がひどくなく、ベンチが相対的に配置され、会話しやすい環境になっているか	ヤン・ゲール：12の質的基準 「会話できる機会」

公共空間に関する視点の整理

※ヤン・ゲール「12の質的基準」及びProject for Public Spaces(PPS)「カギとなる要素」を基に事務局にて作成

視点		項目	説明	備考
機会 ・利便性 ・快適性 ・多様性	13	多様な活動ができる機会	◆遊び、運動、イベント、集会、音楽、パフォーマンス、祭りの場があるか	ヤン・ゲール：12の質的基準 「遊びと運動の機会」
	14	気候を快適に楽しむ機会	◆陽当たりに加えて木陰等の日陰が確保されており、緑等により季節を感じられるか ◆雨よけや暑さ寒さ対策が成されているか	ヤン・ゲール：12の質的基準 「良好な気候を楽しむ機会」
	15	良好な感覚体験 (デザイン、素材、水や緑、眺め等)	◆優れたデザイン・ディテール・材料が施されているか ◆樹木・草花等の多様な植栽があり、眺めが良好か	ヤン・ゲール：12の質的基準 「良好な感覚体験」
	16	多様な活動機会を提供する施設・設備等	◆可動イスやテーブルが配備されているか ◆日常時・非常時・イベント時それぞれで可変性のある施設や舞台設備等が備わっているか	PPS：カギとなる要素 「社会性」
運営管理	17	運営体制	◆運営主体や運営ルール等が明確化されているか ◆活動プログラムが実施され、適切な維持管理になっているか	PPS：カギとなる要素 「社会性」
	18	市民参加	◆市民が空間活用や運営に参加しやすい環境になっているか	PPS：カギとなる要素 「社会性」

公共空間の可能性

公共空間において、多様な活動が行われることにより、他者やまちとのかかわりが生まれ、人々の暮らしが豊かになるのではないか

■ 公共空間における人々の活動（※ヤン・ゲール「公共空間における人々の活動の分類」より）

①必要活動

多かれ少なかれ必要に迫られて行われる活動

- ・仕事や学校に行く
- ・バスを待つ
- ・客に商品を届ける



仕事に行く

②任意活動

余暇的な性格の強い活動で、街で最も魅力的で人気のある活動の大半はこれに属する

- ・遊歩道をそぞろ歩く
- ・街をよく見るために立ち止まる
- ・よい眺め・天気を楽しむために腰をおろす



休憩する

③社会活動

①必要活動、あるいは②任意活動に付随して起こる行動で、他者（同じ空間にいる人、すれ違う人、他の活動の際にお互いの視野に入っている人などすべて）の存在が成立条件

- ・受け身のふれあい（他の人や起こっていることを眺める等）
- ・積極的なふれあい（居合わせた人と短い会話をする等）
- ・進んだふれあい（子供の遊び、市場、集会等）



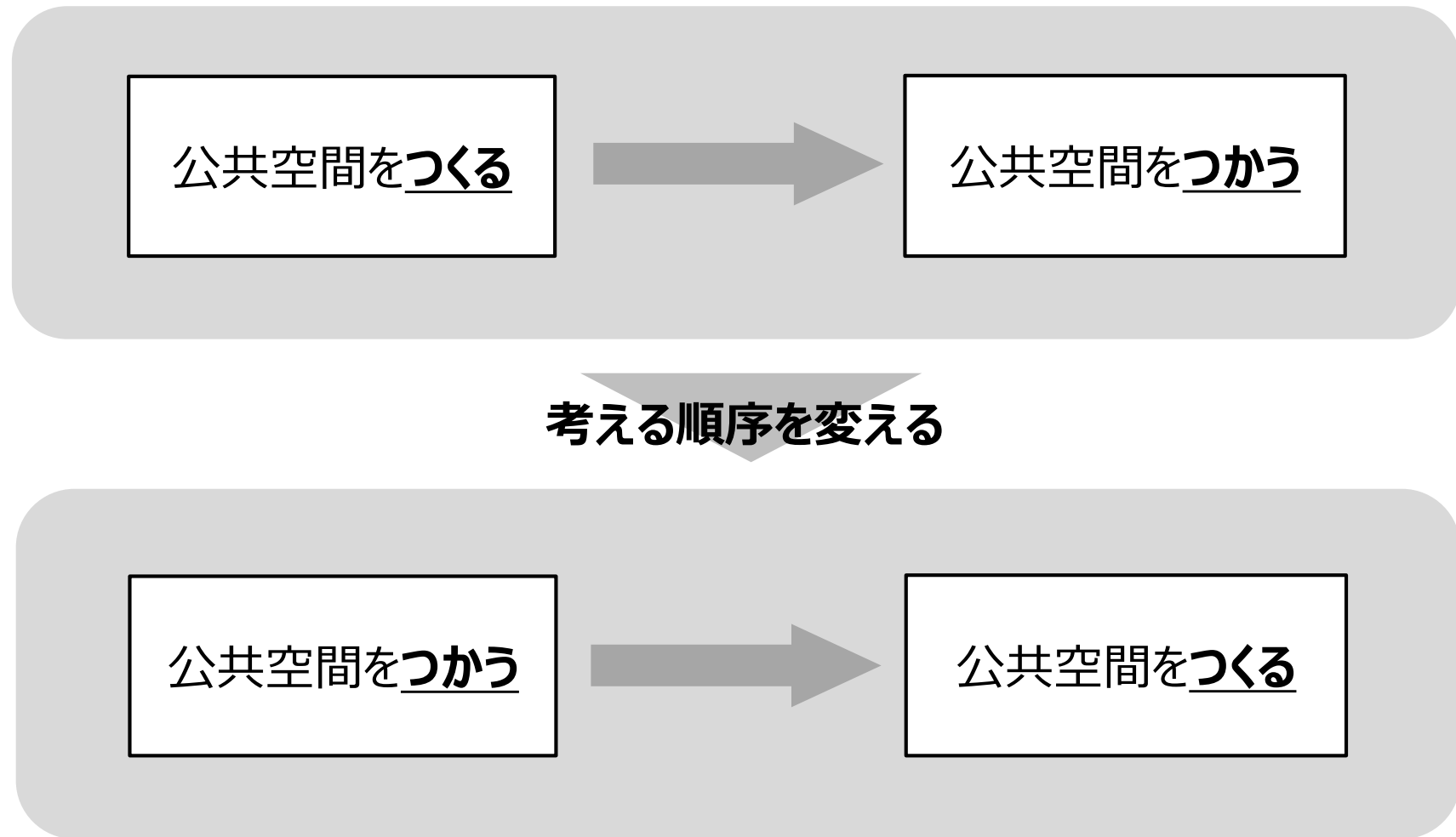
他の人を眺める



会話をする

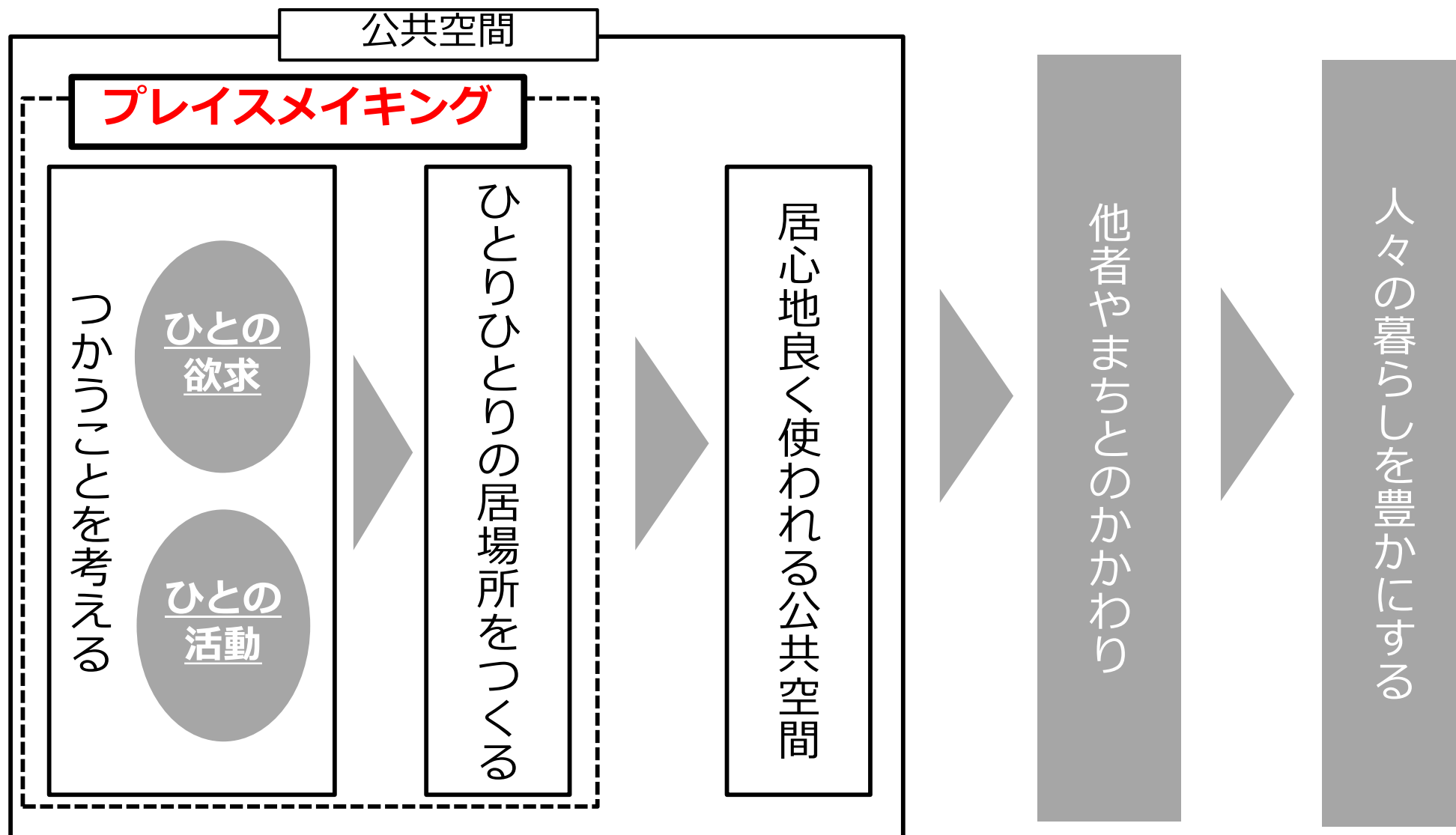
居心地が良く、使われる公共空間をつくるために

公共空間を“つくること”からよりも、公共空間を“つかうこと”から考える（考える順序を変える）ことが、居心地が良く、使われる空間の実現につながるのではないか



居心地が良く、使われる公共空間をつくるために

ひとの欲求やひとの活動から、公共空間のあり方を考え、
公共空間にひとりひとりの居場所をつくる手法のひとつが「**プレイスメイキング**」。
居心地が良く、使われる公共空間で、他者やまちとのかかわりが生まれ、人々の暮らしを豊かにする

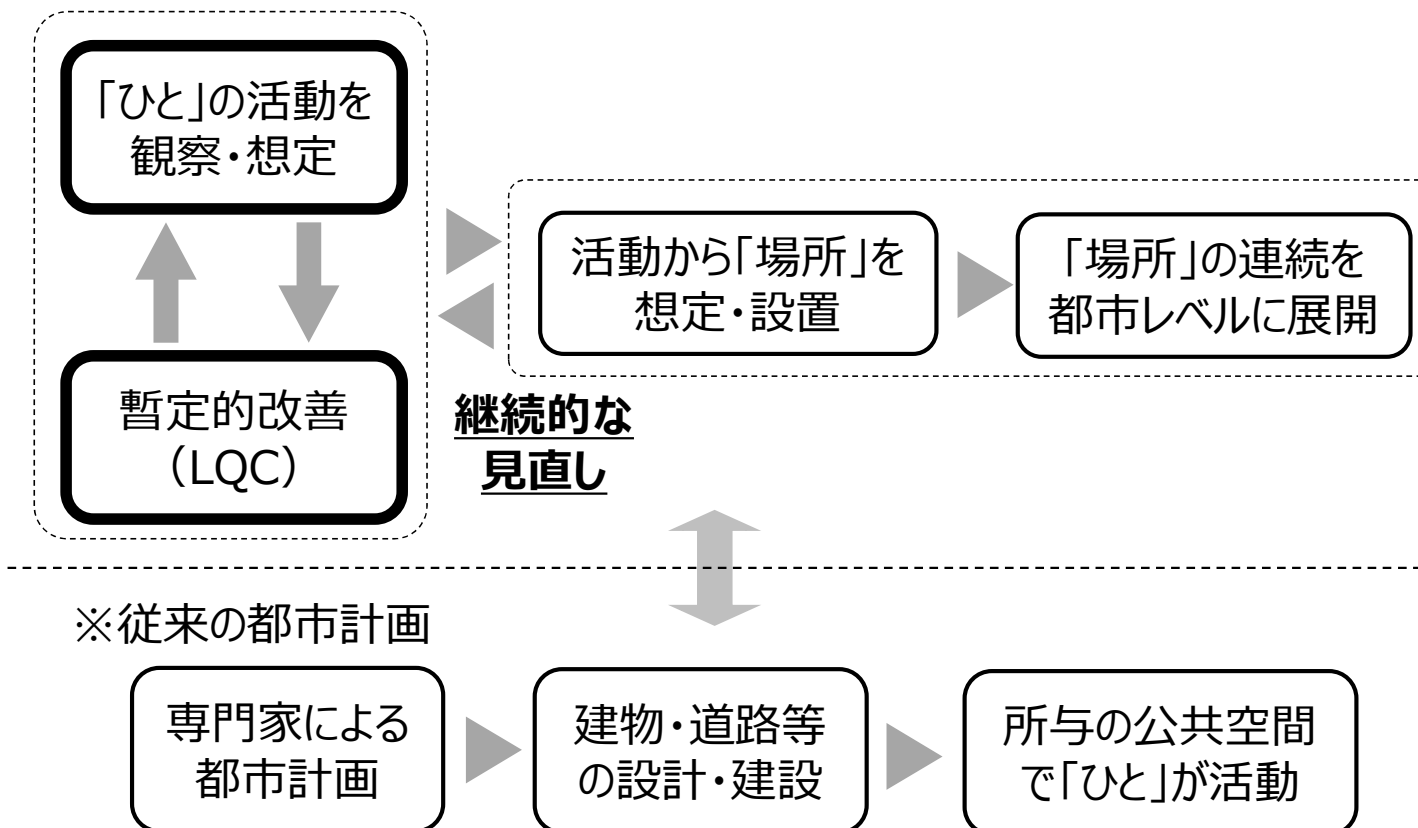


居心地が良く、使われる公共空間をつくるために

プレイスメイキングのポイント①

すぐに行動に移せるものから取り組んでみる。そして、場所のあり方を考え続ける

- ・ まず、簡単に・素早く・安くできることから取り組む（LQC : Lighter, Quicker, Cheaper）
- ・ プレイスの可能性を示すことで、利害関係者の行動を促す
- ・ 誰もが参加可能なプロジェクトを実施し、その成果を検証しながら長期計画へ結び付けていく



居心地が良く、使われる公共空間をつくるために

プレイスメイキングのポイント②

ひとのアクティビティから場所・目的地・都市のスケールを考え、それらの関係性を解き明かす

- どのような規模の都市も、**最低10か所の目的地が連続的に近接**しているべきであり、**各目的地はより小さな10の場所によって構成**されるべきである。
そして、**各場所は人びとが携わる事ができる活動や行為を最低10個は提供**すべきである。

(Project for Public Spaces が提唱する「Power of 10+」の概念)

- 公共空間を中心として、都市スケールから敷地スケールまでの人の流れや空間に関する要素の関係性を考える
- 周辺地域への波及効果をイメージしやすくするために、公共空間が都市において果たすべき役割、可能性、ニーズ等を俯瞰的な視点から検討し、位置づける



<駅前等のエリア>
最低10か所の
目的地が近接

<エリアの中の目的地>
最低10か所の
小さな場所で構成

<目的地の中の「場所」>
最低10個の
活動・行為の提供

プレイスメイキングの進め方

準備から評価までの4つのステップを実施し、これを繰り返し続けていくことが重要。

この4つのステップには、18個の実践ポイントがある

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

実践⑱ 効果測定

(実施前後の変化を把握する)

実践⑯ 空間を手軽に管理する

実践⑰ 持続可能なイベントを
実施する

実践⑨ 場の要素を
組み合わせる

実践⑩ 可動椅子を並べる(基本)

実践⑪ 縁側のような自由な
座り場をつくる(基本)

実践⑫ 日陰をつくる(基本)

実践⑬ 境界を曖昧にする(応用)

実践⑭ ギャップを生み出す(応用)

実践⑮ 有料ゾーン・無料ゾーンを
設定する(応用)

実践① プレイスメイキングの
目的を共有する

実践② まちの特徴を知る

実践③ まちのアクティビティを
観察する

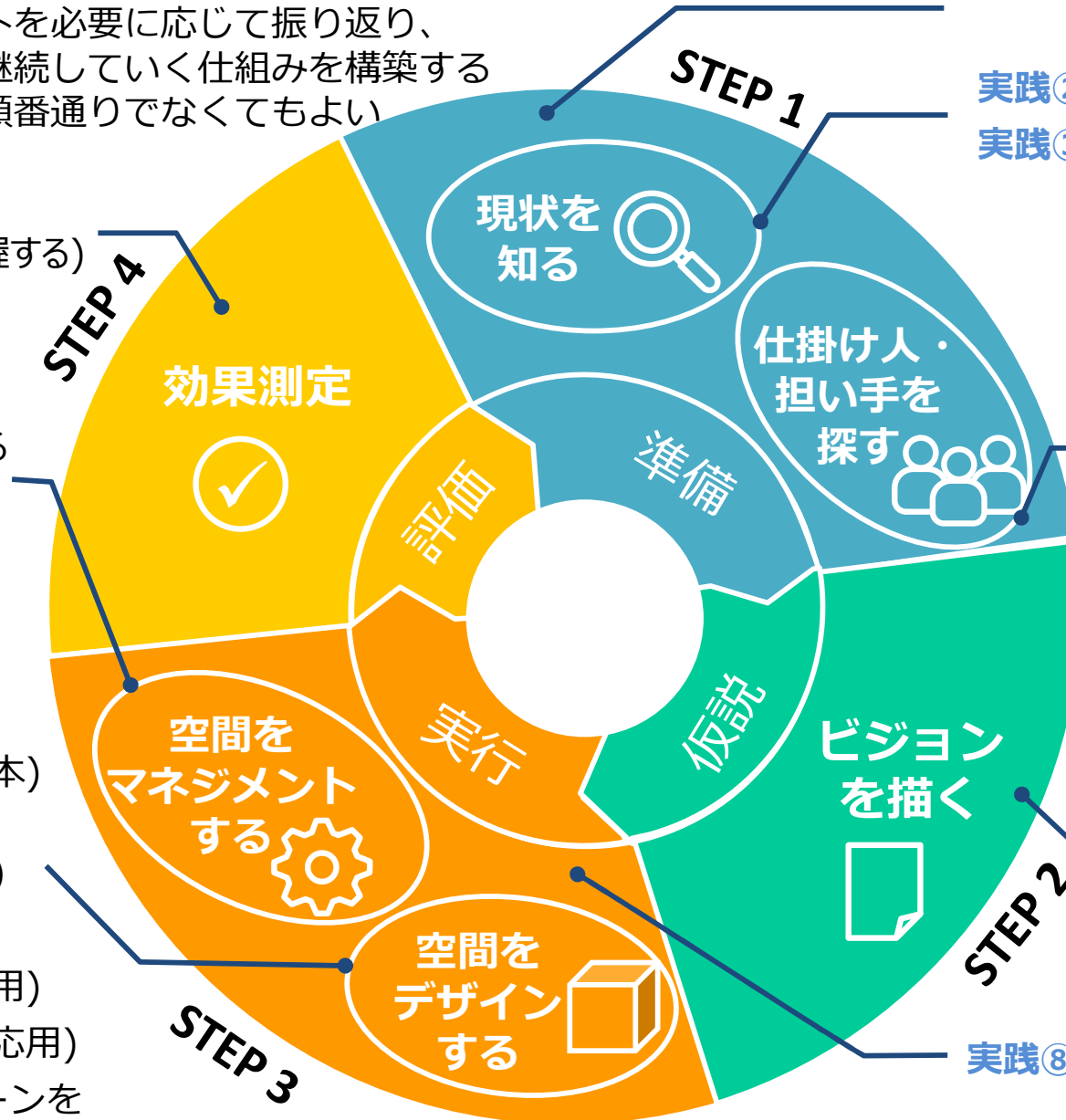
実践④ キーパーソン(仕掛け人)
を探す

実践⑤ 実際のプレイヤー(担い
手)を探す

実践⑥ アクティビティを
想定する

実践⑦ 土地のDNAを組込む

実践⑧ とりあえずやってみる



※上図はPPSによるstep by step guideを参考に事務局が作成したものです。 21

実践⑨ 場の要素を組み合わせる

【検討会での主なご意見】

- これから求められるのは既にある用途や機能を組み合わせつつ、空間の枠組みを考えて、そこに場のセットを組み合わせるという概念
- 場のセットとは、「座り場」「眺め場」「囲い場」「陰り場」「食場」「灯り場」「話し場/離し場」「巡り場」の8つの場要素のこと
- まずアクティビティを設定し、開口部と建物の箱とそこでの場のセットを並行して設置・運営する
- 可動椅子を置いただけでは人は集まらない。飲食の提供、屋根や囲いが必要

【事務局の理解】

- 具体的なアクティビティが起きるためには「場」の要素が必要
- 屋根、囲い、飲食の提供、椅子など「～したくなる」ための「場」を設置運営する
- 他者や周りの環境のかかわりを想像して、何をどこに置くべきか決める



解説編 1 : 理解①“居場所”とは (p57)
理解②“居場所づくり”とは(p58)
理解⑦“枠組み”とは(p63~64)

中之条町ふるさと交流センター「つむじ」



開放的で心地よい空間にいくつかの場がセットされている

実践⑨ 場の要素を組み合わせる（8つの場要素）

■ 8つの場要素の組合せ

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

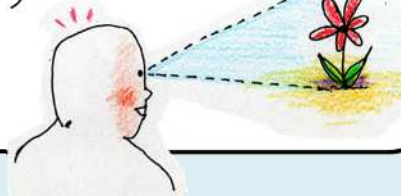
陰り場

座り場の上から
快適に囲む木陰、
軒先、天蓋等



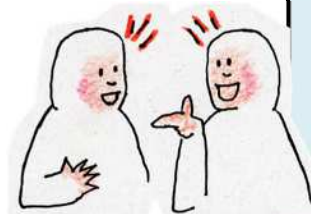
眺め場

座り場から見える景色に
気を使う



話し場/離し場

話したくなる
座り場等
距離感の調整
できる椅子等



囲い場

座り場の周りを
快適に囲む低植栽、
塀、椅子の背等



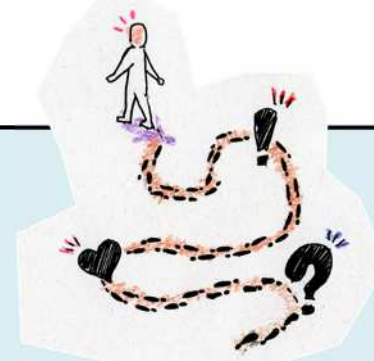
座り場

人が居られる
座面の設置
椅子、縁側、
敷物等



巡り場

案内図などにより空間内の
複数の場を巡ることを誘導



灯り場

夜の座り場、食場を照らし
人の気配を感じさせる



食場

座り場にテーブルと
食事の提供があると
より長く滞留



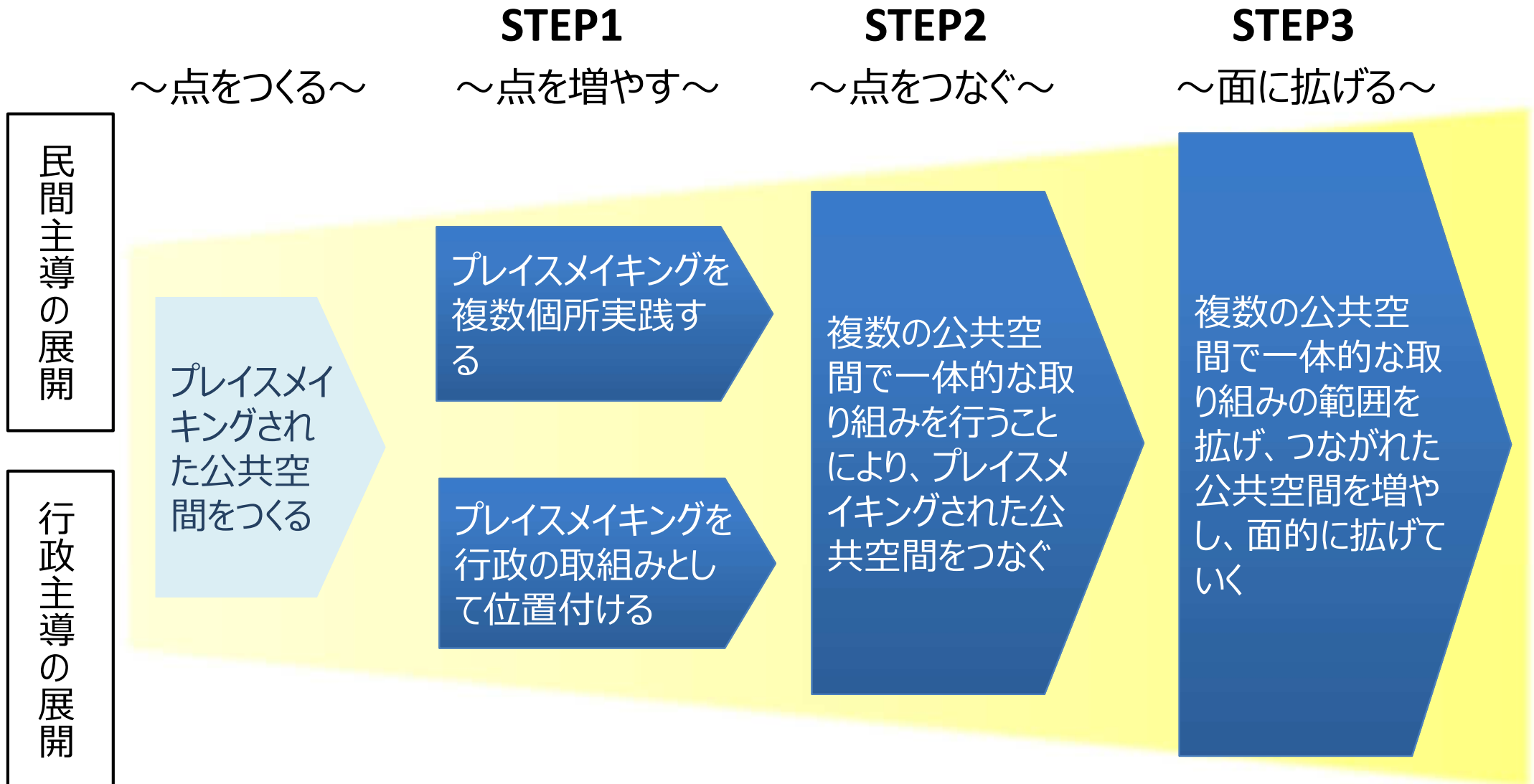
出典：渡座長提供
イラスト：大竹英理那氏

実践⑨ 場の要素を組み合わせる



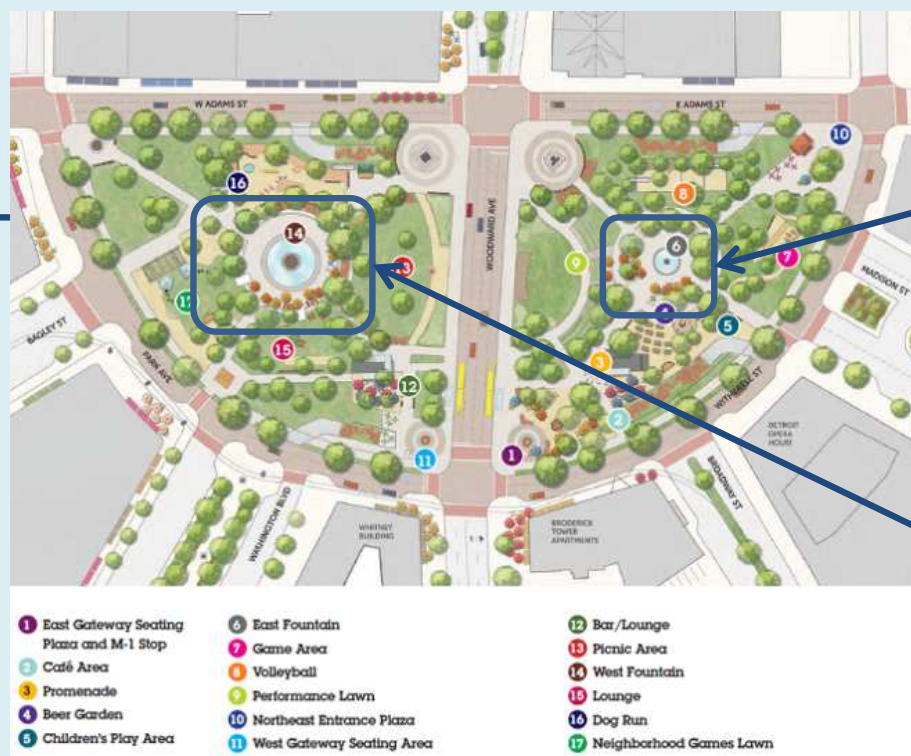
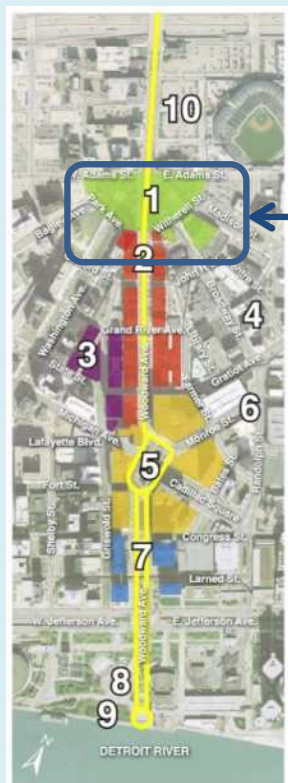
プレイスメイキングの都市への広げ方

民間主導・行政主導の両面から、プレイスメイキングされた公共空間を増やし、それらをつないでいくことで、プレイスメイキングを都市全体へ広げる



Power of 10+（デトロイト市における適用事例）

経済面、安全面、自治体財政面でも課題の大きいデトロイト市では、「Power of 10+」の概念を取り入れ、中心部の再生に当たって「アンカー」となる公共空間再生を核として、人々が集う場所を作りながら都市再生を進めている



Grand Circus Park（左図1）



East Fountain（左図⑥）



West Fountain（左図⑭）

<駅前等のエリア>

<エリアの中の目的地>

<目的地の中の「場所」>



出典： Project for Public Spaces ウェブサイト、OPPORTUNITY DETROIT ウェブサイト をもとに検討会事務局作成
(<https://www.pps.org/article/detroit-leads-the-way-on-place-centered-revitalization>)
(http://opportunitydetroit.com/wp-content/themes/Opportunity_Detroit/assets/PlacemakingBook-PDFSm.pdf)
写真出典：検討会事務局撮影