

令和2年度アーバンデザインスクール第5回実績報告書

1. 開催日時

令和3年2月26日（金） 18時30分～20時00分

参加人数: UDCBK での視聴：3名、オンライン：20名＝計23名

※オンライン会議システムとUDCBKのオープンスペースでの視聴を併用

2. テーマ

「with/after コロナにおけるプレイスメイキング～南草津の公共空間の利活用に向けて～」

- 本スクールは、「これからの健幸都市に向けて～with/after コロナのまちづくり～」を共通のテーマとした5回シリーズで開催される連続講義の第5回目である。
- シリーズにおいては、新型コロナウイルス感染症をきっかけとして生じた新しい時代において、どのようなまちづくりを行っていくべきか。異なる分野の専門家を講師に迎え、多角的な視点から、「これからの健幸都市」を展望する。
- 第5回目の本スクールでは、愛知県豊田市などでのプレイスメイキングの事例から南草津の公共空間の利活用について、講師の園田聡氏に話題提供いただきながら、阿部俊彦氏（立命館大学工学部准教授）のコーディネートのもと展望していく。

3. 話題提供者

園田 聡 氏（ハートビートプラン・認定NPO法人日本都市計画家協会 理事）



4. 話題の概要

(1) 園田氏による講演

ア. パブリックライフ

- 公共空間の利活用において「パブリックライフ」という考え方を大切にしている。
- これは、コペンハーゲンのヤン・ゲール氏が提唱しているものであるが、まちでの活動には主に三つのものがあり、それは必要活動（通勤や買い物など）、任意活動（散歩やレクリエーション活動など）、社会活動（他者との活動、コミュニティ活動など）である。
- 特にまちでの暮らしの豊かさを映すのが、任意活動と社会活動である。
- そのための多様な活動の受け皿として、広場や道路、公共施設、カフェなど居場所となるパブリックスペースが大切になってくる。
- コロナ禍による「生活圏」の変化が起きている。移動が制限されることにより、在宅等での勤務が増加し、余暇においても近隣において過ごすことが多くなった。
- 住む場所を中心に歩ける範囲での環境がどれだけ豊かであるかということが、より重要になってきている。
- 例えば、愛知県豊田市の事例では、市街地において公共空間が占める面積はおよそ50%となっている。この空間が豊かになるかどうかということは、暮らしにおいてインパクトが大きい。

イ. プレイスメイキング

- 現在、場所を作っただけで活用されない空間が増えてきていることが問題視されている。そういった事態を防ぐためには、先にその空間でどのような活動が行われるかということを見越して空間をデザインしなければならない。
- また、デザインするプロセス自体に関係者が参加してもらうようにすることが大切であり、その手法がプレイスメイキングである。
- 公共空間は行政が所有する場所というイメージが強く、一般の市民が中々活用できるものではないと思われがちである。しかし、その場所が「共有のもの」と意識を持ってもらうことが重要である。
- そうすることで、まちに暮らす人々を単なる「消費者」ではなく、豊かさを共に創る「共創者」として捉えることができるようになる。
- プレイスメイキングでは、「友人とおしゃべり」や「スポーツをする」、「買い物をする」といったアクティビティから考える。これらのアクティビティが10以上展開されている場所を「プレイス」とし、さらに10以上のプレイスが集まる地区を「エリア」（駅前広場や街路など）とする。そして、10以上のエリアが集まる都市の中の中心的な市街地を「ダウンタウン」（商店街やビジネス街など）として考える。これらの考え方を「The Power of 10」という。

ウ. あそべるとよたプロジェクト（愛知県豊田市）の事例

（ア） フェーズ 1 「なぜやるか」を共有する

- 計画が長期になるほど、なぜこのようなことをやっているのかという認識を持ち続けなければならない。
- 2015 年から開始しているプロジェクトでは、名古屋鉄道豊田市駅の東口駅前ロータリーを歩行者専用の空間にして「ウォークブルで自立的なまちなかへ」向かうことを、豊田市が政策として計画した。
- しかし、自動車を前提としている社会において、いきなり土木事業を行っても上手くいかないと思われるので、まずは「活用（つかう）」について考えた上で、「再整備（つくる）」することを両輪として実現することとした。

（イ） フェーズ 2 地区の潜在力を発掘する

- まずは既存の空間の活用可能性と利用ニーズを探るため、「The Power of 10」に沿って、駅周辺の広場を対象として実験を行うことにした。

（ウ） フェーズ 3 成功への仮説を立てる

- 行政が補助金を出してイベントをしてまちの人々が単に消費するというのではなく、人々がアイデアを持ち寄って、まちを面白く使いこなすことができれば、まちが自立的になっていくのではないかと考えた。

（エ） フェーズ 4 プロジェクト・チームをつくる

- プロジェクト開始当時、広場の管理者が行政や民間などバラバラであり、利用したいと思っても誰に話をすれば良いのかわからない状況であったため、そのことによって人々が広場を使いにくい状況が生まれているのではないかと考えられた。そのため、行政・民間の広場管理者と地元組織から成る「あそべるとよたプロジェクト推進協議会」を結成し、期間限定で使い方・利用料金・窓口を統一して、どのようなニーズがあるかを探ることとした。

（オ） フェーズ 5 段階的に試行する

- 次に、広場を利用する団体を募集する段階になり、30 団体ほどを広報や声掛けなどを通じて募った。
- 広場の利用では、音楽イベントやスケートボードなどを行う団体からニーズがあった。また、豊田市駅と愛知環状鉄道の新豊田駅を結ぶペDESTリアンデッキの広場において飲食サービス（カフェ、バーなど）を提供する場所をつくった。

(カ) フェーズ6 試行の結果を検証する

- 実験ののち、「人の数」ではなく「アクティビティの多様性」がいかに進んだかを調査した。
- 実験前には、広場に立ち止まっている人は、喫煙をしているだけだった。しかし実験期間中においては、複数の広場で社会活動（飲食や会話など）が創出され、テーマ・コミュニティの居場所形成（スケートボードなど）なども見られた。
- また、実験前の利用者はほとんどが成人・高齢者だったが、実験期間中においては、子どもや学生などの若年層の利用が4割ほどに高まった。

(キ) フェーズ7 空間と運営をデザインする

- 実験の成果を日常に常設するため、広場の空間と運営の在り方について考えた。駅前やペDESTリアンデッキの広場では「収益事業型」を導入し、民間の広場に関しては、「管理者支援型」として広場を活用しやすくするための方策等については行政も協力するかたちとした。その他の広場に関しては、「担い手発掘・育成型」として広場の活用の担い手を見つけるところから始めることとした。
- 広場の特性はそれぞれ異なるので、一つ一つ丁寧に見定めていくことが大切になる。
- その上で、実験の結果について土木事業を担う事業者と共有し、全体のデザイン監修を行うチームを設置することを提案した。



(ク) フェーズ8 常態化のための仕組みをつくる

- 受益者である沿道の民間の事業者による投資と取組み、行政と民間の役割分担を考えた。

(ケ) フェーズ9 長期的なビジョン・計画に位置づける

- 何らかのかたちで長期計画に掲げることで担当者等が代わっても当初の理念や熱量などを維持していく。時代に合わない計画をただ残して実行するのではなく、実験を行った上で、身の丈にあったものを策定することが重要である。

(コ) フェーズ 10 取り組みを検証し、改善する

- 現在は、将来の広場予定地「とよしば」で、より現実に近いかたちで長期間（約3年7か月）の実験を行っている。
- 芝生（約560㎡）とウッドデッキ、拠点施設から構成される広場で、滞留動機となるコンテンツを強化するため、民間事業者を公募し飲食施設やDIYができるアトリエ、SNS発信のためのスタジオなどをつくった。
- 学生たちが屋外の机で勉強したり、保育園の散歩で広場が利用されたり、人々が思い思いに適度な距離を保ちつつ広場に座ったりと、良いかたちのパブリックライフが生み出されている。こういった風景は日本のまちなかではあまりないのが実情で、このような風景をいかに作り出せるかが重要になってくる。
- 別の広場「新とよパーク」は、収益事業の成立可能性が低いため、民間事業者を公募することが難しかった。よって、地元や地域組織との協議を経て、広場を利用したいという希望者（コンテンツ・ホルダー）に担い手となってもらうこととした。
- スケーパーチームやアウトドアチーム、囲碁クラブ、子育てママ、市役所などが集まって、ディスカッションして出てきたアイデアを現場で実際に検証してみた。その中には、利用者同士が話し合っ、使い方について合意形成が行われていった。そして、実証結果を専門家によって設計要素に落とし込んでいった。
- また、ボール遊びや火の使用なども認められるよう予め自由度の高いルールを取り決め、自由と責任のもと、利用者による自治的な運営を行うようにした。
- 結果として、今ではテーマ・コミュニティで集まるスケートボーダーと地縁コミュニティの地元住民が互いに交流する光景も生まれた。

エ. プレイスメイキングがもたらす価値

- 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プロセス・デザインであり、そこに関わることで愛着が生まれてくる。行政やコンサルタントが使い手と一緒に協働したり、市民自らが活用の仕方を考えたりすることによって、社会関係資本が活用・強化されて、まちの力が上がっていくことが重要になる。

オ. プレイスメイキングの応用として南草津での展開に向けて

- まずは、取り組みのゴール設定を関係者で共有することが重要となる。単に経済的な「交換価値」が生まれるということだけでなく、アクティビティが多様になるといった「利用価値」、利用者同士のネットワークの機会が創出されるといった「社会的価

値」など様々な価値が存在する。それらの価値の中で何を重視するのか議論していく必要がある。

- 議論する中で四つほど論点がある。「空間デザイン」においては、沿道の店舗や道路占有・使用について考えてみる。その際は、「私」を主語として、この空間で何かを始めようとする時、そのことが周りの住民や事業者、行政にとってどんな価値があるのかを思考する。
- 次に、少し引いた視点である「コンテンツデザイン」では、プレイヤーやエリアについて考える。季節、曜日、時間ごとに利用者を想定することで、将来的に居心地の良い場所がつくられることによって、どのような価値が生み出されるかを思い描いてみる。
- さらに、「都市デザイン」において、生活動線や都市機能の配置を考える。例えば、ウォカブルなまちを掲げた時には、目的地となるような場所（公共施設やお店など）を一つでもまちに増やしていくことが重要になる。
- 最後に、「交通デザイン」では、自動車や移動手段について考える。歩行者優先の空間をつくる時、それを可能にする道路計画が備わっているかどうかを見ていく必要がある。
- ビジョンを実現するためのアプローチとしては、上から都市計画を利用者に向けて下ろしていくのではなく、利用者の「潜在的な」ニーズ・ウォンツから始めて、どんなまちにしていきたいかを考えることが重要である。
- 行政、民間、学（大学など）がそれぞれの適正に応じた役割で得意分野を発揮することが大切である。
- 多様な活動の「受け皿」としての公共空間を創出することで、まちの居場所の増加、生活の質の向上、まちへの愛情の醸成などが期待でき、将来的な都市間競争の中においても「選ばれる都市」として勝ち抜ける可能性が高まる。



(2) コーディネーターの阿部氏の講評

- 南草津で課題となっている交通についても、いきなり自動車を排除すると自動車の利用者から反発が来てしまう。そうではなくて、駅前の空間を使って、どのように面白いことができるかということを考えることから始めるのが重要だと感じる。
- 講演いただいたことを、UDCBK を活用しながら、アイデアを持っている人やニーズを持っている人たちといっしょに、一つずつ実践していくことが大切になるのだと思う。

(3) 及川センター長の講評

- プレイスメイキングという具体的な手法を使って快適なパブリックライフをつくるというお話を聞き、中でもプロセス・デザインの重要性について学ばせていただいた。
- 今回のスクールでは「これからの健幸都市に向けて～with/after コロナのまちづくり～」をテーマとして、医療に重点を置いた話題などもあり、5回とも多くのことが学べ、有意義であったと思う。

5. 質疑応答

(1) Q: 豊田市では公園の使い方を考える際、色々な人に声掛けされたということだが、どのような方法を実践したのか。

A: 公共空間を利用したいと思っている人たちはマイノリティになっていることが多い。例えば、中高生などはお金もなく移動手段が限られているので、徒歩圏内での居場所を必要としているが、大人に混じってそういった実情を訴える場所がない。子どもに限らず、子育てママなど結果的にマイノリティになってしまっている人

たちをよく知っている行政などを通じて、直接話をしに行った。

6. まとめ

- 公共空間（パブリックスペース）を利活用する場合、行政が上から場所を与えるのではなく、その場所の利用者とともにまちに人々の居場所をつくっていくことが大切になる。
- そのための手法としてプレイスメイキングがあるが、これは、地域の人々が、地域の資源を使って、地域に居場所を創出する一連のデザインのプロセスに参画することでもある。そして、そのことにより、まちの価値も向上していく。
- 南草津エリアにおいても、利用者のニーズをもとに多様な活動が展開されるパブリックスペースの在り方について考え、まちなかに居場所を増やしていくことで、まちに住む人々の生活の質も向上し、まちとしての魅力の向上につながっていくと考えられる。

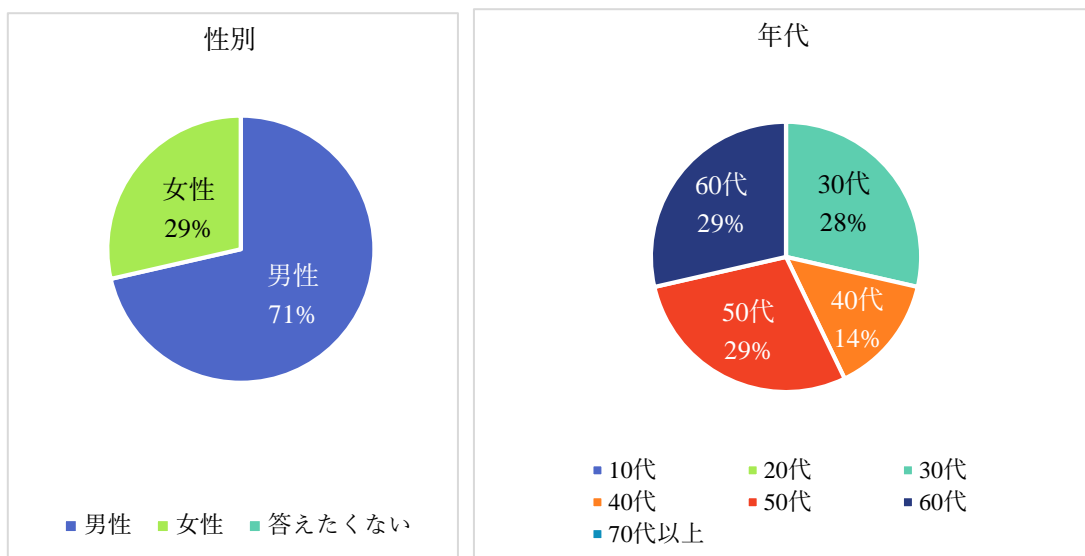
7. 令和2年度アーバンデザインスクールの修了者について

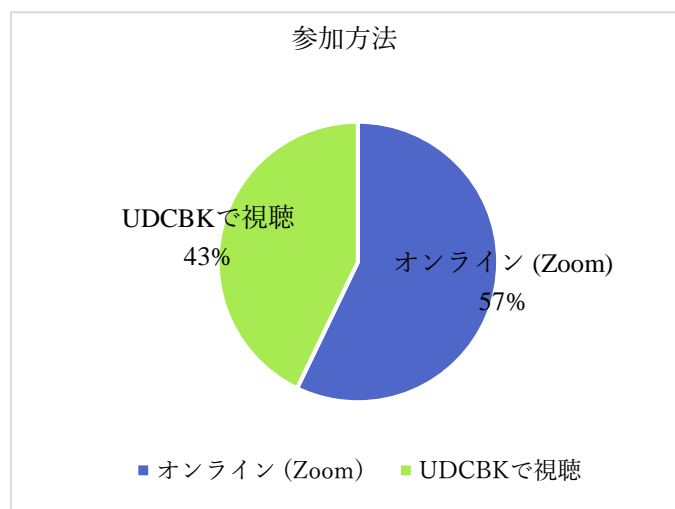
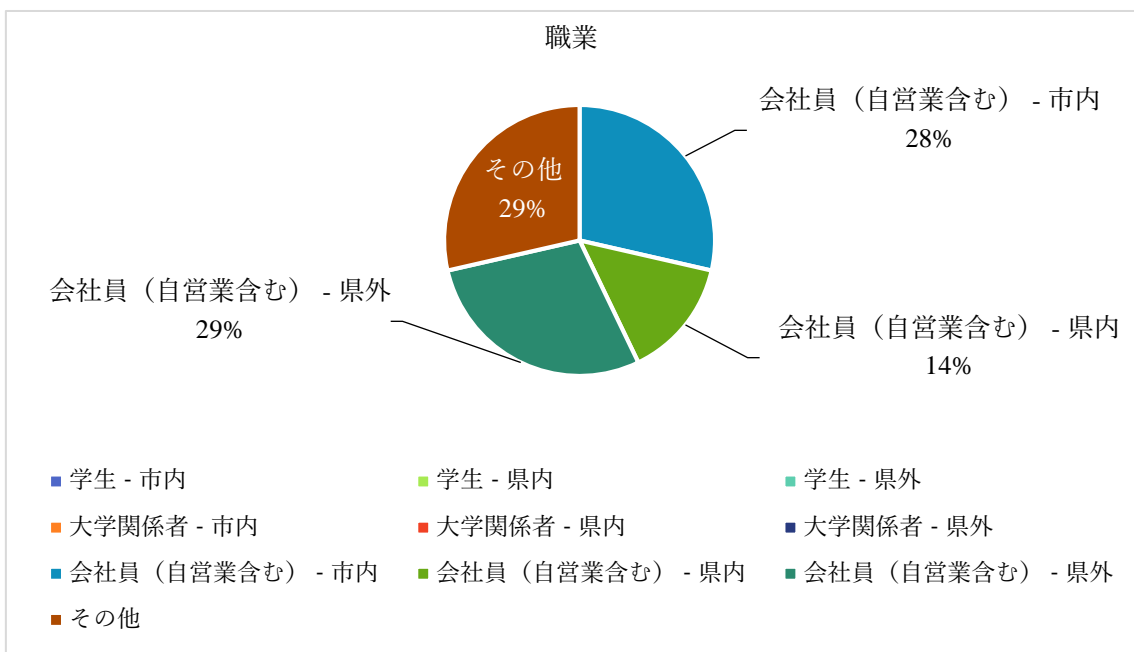
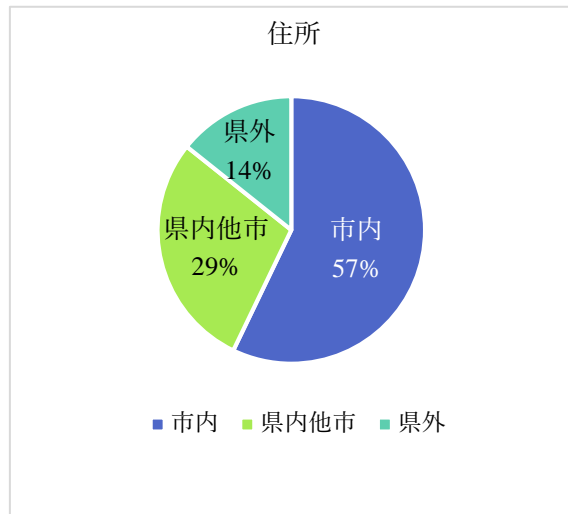
- 今年度のスクールを修了（全5回の内、3回以上受講）されたのは9名の方で、オンライン上で及川センター長より修了証書が授与された。

8. アンケートまとめ

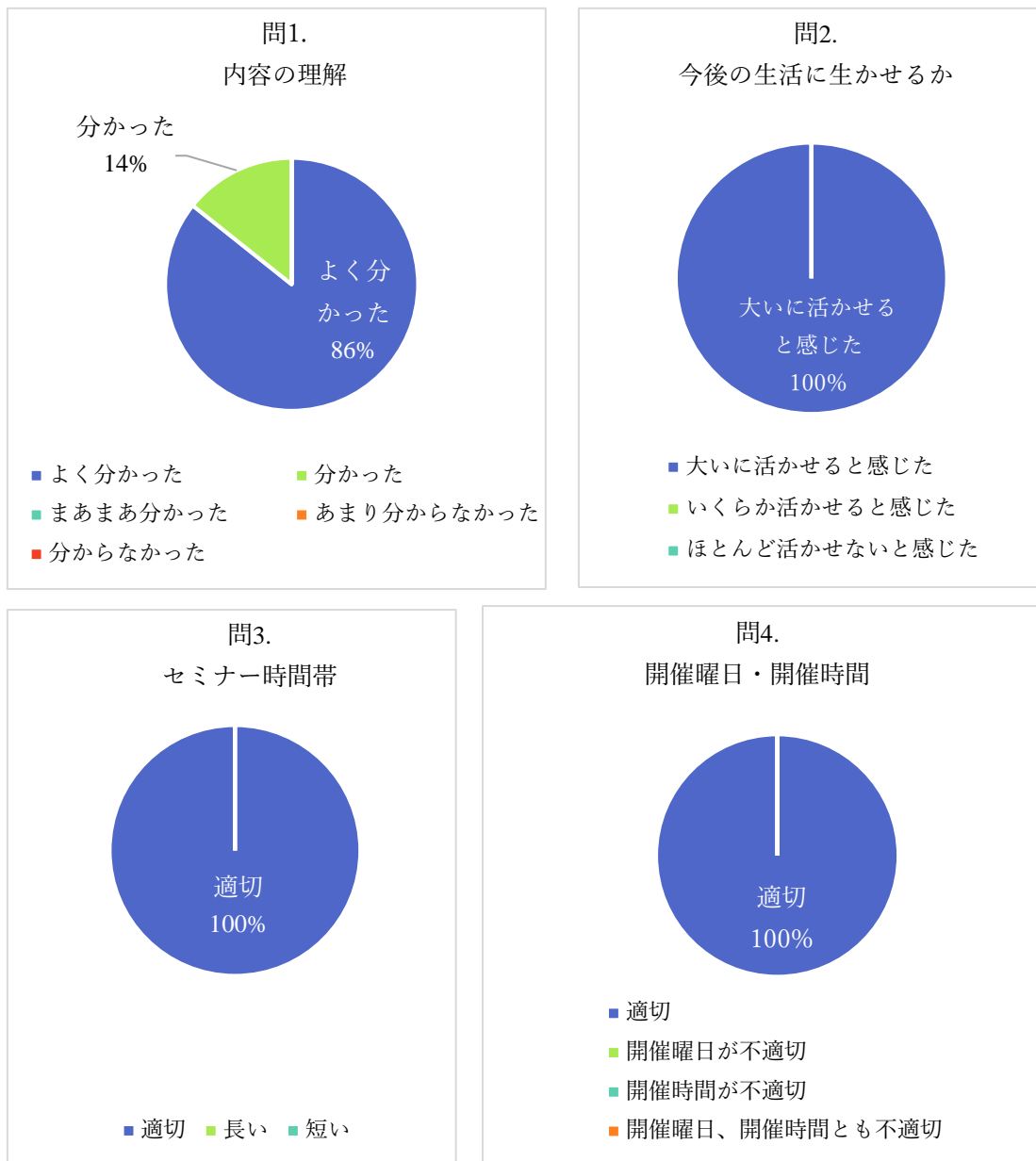
参加者23名のうち、アンケートに回答いただいた方は7名、回答率は30%だった。

(1) 参加者属性





(2) 内容について



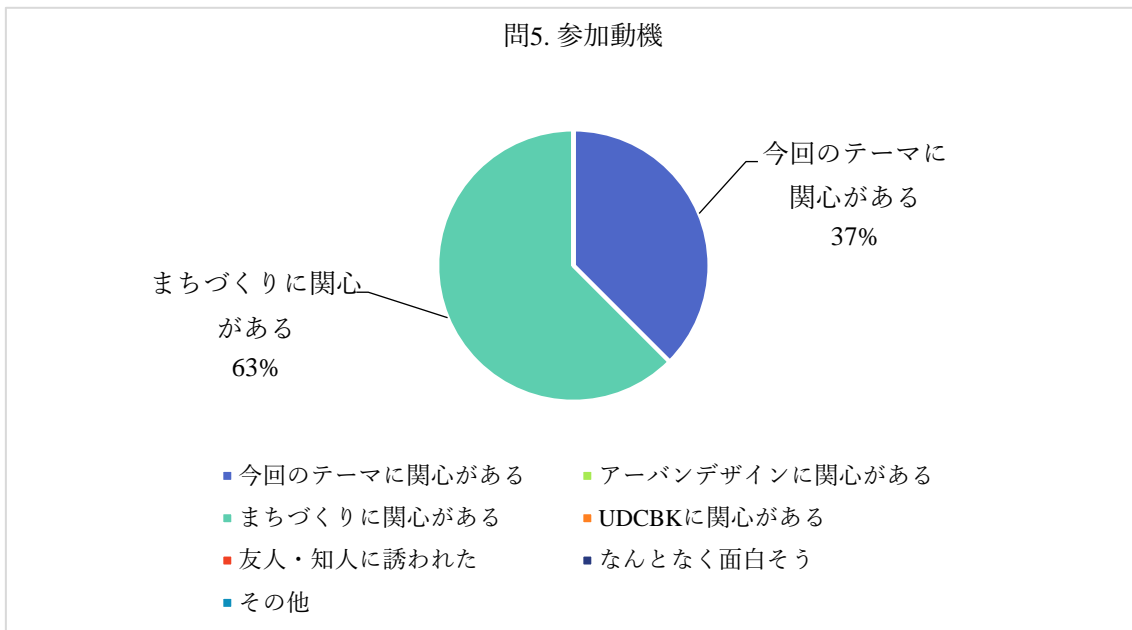
【自由記入欄回答】

問3. 時間はどうでしたか。

回答なし

問4. 開催曜日、開催時間は適切でしたか。

回答なし



【自由記入欄回答】

問6. それぞれに関心のあるテーマについて御自由に記載ください。

- 大津市でも歴史的風致維持向上計画が策定されて 50 年以上経過する建造物と人々の営みを未来に伝える事業が始まります。
- アーバンデザインではないですが このまちづくりにも今夜の先生のお話が参考になると感じました。(60代男性)
- 1人でも始められそうなまちづくり活動。(50代男性)
- 都市計画や緑地公園のあり方に興味をもちました。学びを深める為に、放送大学の「緑地環境の計画」宮城俊作教授の授業を受けることにしました。草津のリアルな状況に触れながら学びを深めてより現実を見る目を持っていけると嬉しく思います。これからもどうぞよろしく願いいたします。(50代女性)
- 草津の交通施策など(40代男性)

【自由記入欄回答】

問7. 今回、印象に残ったこととその理由をお聞かせください。

- Public Life と Public Space の考え方が2つの事例でよくわかりました。草津市民ではないですがいつも興味深くて参考になるセミナーをありがとうございました。また機会がありましたら受講したいと思います。(60代男性)

- 市民プラットフォーム→市民ワークショップの話が一番印象に残った。理由は、今回のお話は非常に共感することが多く、印象に残ることばかりであったが、特にまちづくりのステップの中で、「市民ワークショップ」は市民として参加でき、いろいろな立場の意見が集まる場になると感じたから。(60代女性)
- 園田さんの講演はたくさんの共感と学びがありました。また、講演後の意見交換もとても有意義でした。ぜひ、何かの形で繋がれたらと思います。UDCBKとも何かの形で繋がれたと思いますので、来年度も引き続き宜しくお願いします。(30代男性)
- 駅前で自由に使える空間。自由に使う為、関わる人の地味な活動。(50代男性)
- 低リスク・低コストでまずはやってみるということの大切さを感じました。「美味しいコーヒーが飲みたい」という気持ちからスタートし「この指とまれ」で活動が進み広がっていくのがすごいと思いました。やってみないとティファールの電源が飛ぶと分からないですね。それをやらせてもらえるチャレンジを応援するまちの器の大きさが「住み続けたくなる・選ばれる街」になる秘訣なのではないかと思いました。
- 街のブランドは作ってもらうのではなく、作る側にまわりたいですね。工程を共有するからこそ愛着が生まれるという部分は強く共感します。町に出ると知り合いと出会える、そういう街は素敵です。(50代女性)
- 空間を工夫するだけであだけの人の集まりに影響すること(40代男性)