

プレイスメイキングによる中心市街地再生

泉山 隼威 | @RuizUMIYAMA (Twitter)
@ruilouis | @sotonoba | @placemakingx (Instagram)

都市戦術家 | プレイスメイカー
日本大学 理工学部 建築学科 准教授
一般社団法人ソトノバ 共同代表理事・編集長
一般社団法人エリアマネジメントラボ 共同代表理事
PlacemakingX, Regional Network Leader, Japan

20230523 | 中心市街地活性化評価・推進委員会第2回
※本資料の無断での転載・拡散を固く禁じます



略歴 泉山 隼威 | Rui IZUMIYAMA

都市戦術家 / プレイスメイカー
日本大学 理工学部 建築学科 准教授
一般社団法人ソトノバ 共同代表理事
一般社団法人エリアマネジメントラボ 共同代表理事
PlacemakingX Regional Network Leader, Asia, Japan

専門：都市計画・都市デザイン
都市経営・パブリックスペース・エリアマネジメント
プレイスメイキング・タクティカル・アーバニズム
ウォーカーブルシティ

1984年、北海道札幌市生まれ、埼玉県本庄市育ち
国土交通省GRASP、日本経済新聞、Greenz.jp、10+1website、
amanalNSIGHTSなど、多数のメディアで紹介されている。
2015年以降、300回を超えるKeynotes、ワークショップ、研修を
を行い、2021年、日経アーキテクチュア編集部が選ぶ建築家に2年連
続で選出される。

主な著書：
「タクティカル・アーバニズム・ガイド 市民が考える都市デザイン
の戦術」（晶文社、2023年）
「タクティカル・アーバニズム：小さなアクションから都市を大き
く変える」（学芸出版社、2021年）
「エリアマネジメント・ケースメソッド：官民連携による地域経営
の教科書」（学芸出版社、2021年）



11 Books Published



ソトノバ (2015-) 800+Post



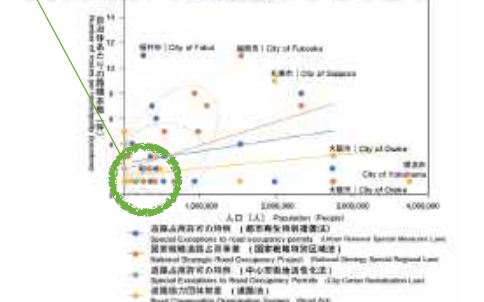
Media

中心市街地活性化法・道路占用許可の特例は都市再生整備計画／官民連携まちづくり制度とかぶっている

中心市街地活性化法	都市再生特別措置法
中心市街地活性化法 制定 1998	
2002	都市再生特別措置法 制定 - 都市再生特別地区、民間都市再生特別 - 都市再生特別地区、民間都市再生特別 - 都市再生特別地区、民間都市再生特別
2004	都市再生特別措置法 一部改正
2006	都市再生特別措置法 一部改正 - 道路占用許可の特例 - 道路占用許可の特例 - 道路占用許可の特例
2011	都市再生特別措置法 一部改正 - 道路占用許可の特例 - 道路占用許可の特例 - 道路占用許可の特例
2014	都市再生特別措置法 一部改正 - 道路占用許可の特例 - 道路占用許可の特例 - 道路占用許可の特例
2018	都市再生特別措置法 一部改正 - 道路占用許可の特例 - 道路占用許可の特例 - 道路占用許可の特例
2020	都市再生特別措置法 一部改正 - 道路占用許可の特例 - 道路占用許可の特例 - 道路占用許可の特例

道路占用許可の特例	人口	道路	面積
道路占用許可の特例	42	20	85
道路占用許可の特例	37	10	89
道路占用許可の特例	2	2	2
道路占用許可の特例	42	9	57

事例は2件、人口規模の小さな都市



事例は2件、人口規模の小さな都市

中心市街地活性化における中心市街地活性化制度の課題と可能性—認定基本計画・独自基本計画の達成度評価の分析を通して—、溝口晴、池田来可、泉山皇威、宇崎崎勝也、都市計画報告集 21(2) 251-257 2022年9月

道路占用許可関連制度の細網的傾向と変遷からみた緩和規定の特徴及び課題—道路占用許可の特例、国家戦略道路占用事業及び道路協力団体制度を対象として—、泉山皇威、宇崎崎勝也、日本建築学会計画系論文集 88(804) pp.568-579、2023年2月

都市／エリア／プレイス | スケールごとの施策展開

better city

都市

自治体

- 都市計画マスタープラン
- 立地適正化計画
- 中心市街地活性化基本計画

better area neighborhood

エリア

自治体 + 地域 (民間, 市民, NPO)

- エリアビジョン
- ウォークブル／街路ネットワーク
- 駐車場集約化適正配置
- プラットフォーム検討

better place

プレイス

自治体 + 地域 (民間, 市民, NPO)

- プレイスビジョン
- 道路空間活用／ほこみち
- パークマネジメント Park-PFI
- アイレベルの検討
- イノベーション・交流拠点の創出



プレイスメイキング | Placemaking



世界に広がる Placemaking

アメリカからヨーロッパ、南米、オーストラリア、アセアン、アジアと広がる Placemaking. Placemaking Week は International Placemaking Week と各 Placemaking Week がある。アジアでは 2018 に Wuhan (武漢・中国)、2019 にマレーシア 日本では Placemaking Week JAPAN 2021 を2回

プレイスメイキングの定義は多様

プレイスメイキングは、
「人々が一丸となってコミュニティの中心
となってパブリックスペースを再構築する
ための共通の目的」である。

By PlacemakingX

プレイスメイキングは、
「人々が協力して、地域に健康、幸福、社
会的つながりをもたらす重要な公共空間を
創造するプロセス」である。

By Project for Public Spaces, How to Turn Place Around

Placemaking

プレイスを つくり 続ける

- ※固有名詞
- ※プレイスをつくりつづける現在進行形

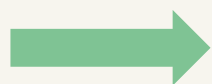
プレイスメイキングは
単なる場づくり／単発社会実験／
単発の公共空間活用ではない

プレイスメイキングとは



SPACE

存在だけの
「空間」



PLACE

思い入れのある
「場」

賑わい／活性化／回遊性／若者 | 抽象的な言葉を因数分解



泉山 壘威 | Rui IZUMIYAMA
@RuiIZUMIYAMA

自治体研修で禁止にした言葉。

#賑わい
#活性化
#回遊性
#若者

これらの言葉で済まされて議論が深掘りしないことが多い。この言葉が出たら因数分解して、何のことを言っているのか、具体的に考えよう。グループの中で共有しているようで、お互いにイメージしていることが違ったりするので避けよう。

午後1:19 · 2020年1月31日

素晴らしい場に育まれるプレイス・キャピタル

プレイスメイキングは、パブリックスペースへの働きかけを通じて、
多様な価値の実現を図るものです。



プレイス・ゲーム | プレイスメイキングガイド、ソトノバ、2021

目的地をつくるプレイスメイキング

Power of 10+ | 10種類以上の場所をつくる

都市の目的地をつくるには人の楽しみ方を増やし
多様性と数を増やしていく

▶プレイスの種類・量が多い状態 = 楽しむことを許容



目的地をつくるプレイスメイキング

Power of 10+ | 10種類以上の場所をつくる

- ・都市が成功するためには、人々を魅了する目的地が必要
- ・地域社会にアイデンティティとイメージを与え、新しい住民やビジネス、投資を呼び込むのに役立つ場所が必要

By Project for Public Spaces



図 1-13. 三軒茶屋における Power of 10+ の考え方

プレイスメイキング三軒茶屋2022年度活動報告書

PLACEMAKING JAPAN

Placemaking guide

PLACE GAME

プレイスメイキングガイド

プレイス・ゲーム

パブリックスペースを変えるきっかけを見つけよう!

※UR都市機構と一般社団法人ソトノバとの共同研究により実施

プレイスメイキングの5ステップ

1

【関係者とキックオフ】
コミュニティに出会い、ステークホルダーを特定する

2

【場所の可能性を発見】
場所を評価し、問題を明らかにする

3

【目指したいビジョン】
プレイスビジョン

4

【短期間の実験】
LQC：手軽に、素早く、安価に

5

【結果をいかして改善・発展】
継続的な再評価と長期的な改善

Place Game



Place Game



まち歩き
評価



ディスカッ
ション



シェア

①場所の特徴・可能性

②すぐできるアクション

③一歩先のアクション

④連携パートナー

プレイスダイアグラム：4つの要素

What Makes a Great Place?

社交性
利用と活動
アクセスと接続
快適さとイメージ



Project for Public Spaces



プレイスビジョン・ケースブック



プレイスメイキングデイズin宇都宮

Power of 10+



プレイスメイキングデイズ | ポップアップエンゲージメント



プレイス評価を用いたプレイスサーベイ

5-2. 各ポテンシャルプレイスの整理

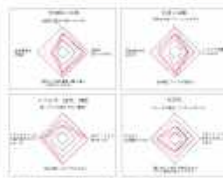
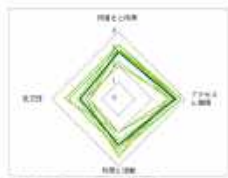
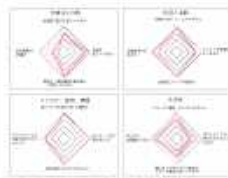
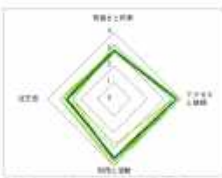
1. キャロットタワー広場

本場が旧日本郵政本館跡の地に位置するキャロットタワー広場。児童遊園地が併設して広場であり、周辺には飲食店やカフェの店舗が立ち並んでいる。プレイスメイキングデイズでは、駅前にある中央公園が緑の空間として、また、キャロットタワー広場の児童遊園地が遊べる空間として、一方で、「お家が近い」という要素が強いことから、広場に集まる可能性が高いと考え、広場の活用を促すための施策を検討することになった。



2. 三軒茶屋公園

三軒茶屋公園は、駅前広場の一角に位置する公園。児童遊園地が併設されている。プレイスメイキングデイズでは、駅前にある中央公園が緑の空間として、また、キャロットタワー広場の児童遊園地が遊べる空間として、一方で、「お家が近い」という要素が強いことから、広場に集まる可能性が高いと考え、広場の活用を促すための施策を検討することになった。



【プレイスメイキングデイズで得た課題】

- ・安全性が低い
- ・社会的つながりがない
- ・お家が近いという要素が強い
- ・広場が狭い

【児童遊園地から見たプレイスの可能性】

- ・キャロットタワー広場の一角に位置する公園。児童遊園地が併設されている。
- ・駅前広場の一角に位置する公園。児童遊園地が併設されている。
- ・駅前広場の一角に位置する公園。児童遊園地が併設されている。

【プレイスメイキングデイズで得た課題】

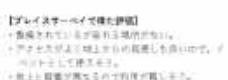
- ・安全性が低い
- ・社会的つながりがない
- ・お家が近いという要素が強い
- ・広場が狭い

【児童遊園地から見たプレイスの可能性】

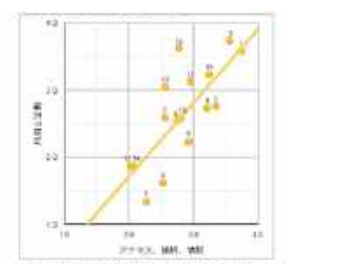
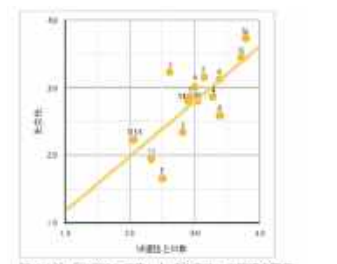
- ・キャロットタワー広場の一角に位置する公園。児童遊園地が併設されている。
- ・駅前広場の一角に位置する公園。児童遊園地が併設されている。
- ・駅前広場の一角に位置する公園。児童遊園地が併設されている。

【プレイスサーベイで得た課題】

- ・安全性が低い
- ・社会的つながりがない
- ・お家が近いという要素が強い
- ・広場が狭い



プレイスの要素
 ・快適性と印象
 ・社交性
 ・アクセスと接続
 ・利用と行動
 2つに正の相関



ポテンシャルプレイスの抽出

アクションプラン
 プレイス戦略の検討



Placemaking Japan



Placemaking Japan | プレイスメイカー図鑑



イノベーション地区をつくるウォカブルとプレイスメイキング

A. 物理的資産

ウォカブル施策

1. 歩きやすい街路グリッド：

- ・人と企業とのつながりを強化
- ・イノベーション地区の基盤

2. パブリックスペース：

- ・交流、学習、ネットワーキング促進/デザインマネジメント

3. ビルの1階 (アイレベル)：

- ・コーヒーショップ、カフェ、集会所など
- ・つながり、快適、かつ魅力的な空間として活性化

B. 経済的資産

4. スタートアップの近接性：

- ・個人事業主、企業、スタートアップの空間が近接した場所に集中
- ・手頃な価格のワークスペース

5. 大企業の研究施設と企業やファームの近立地：

- ・新たなイノベーション「暗号解読」に貢献

6. 商品化支援の技術移転オフィス (TTO) の立地：

- ・大学キャンパス内ではなく、人々や企業がイノベーションを行う場所に設置



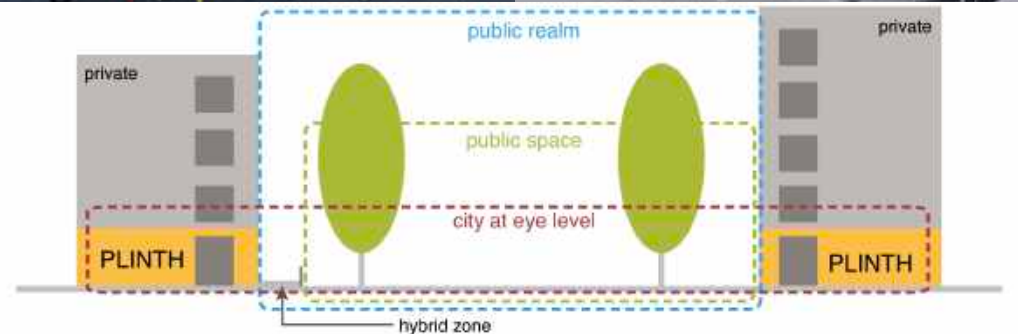
C. ネットワーク資産

7. イノベーションの公民空間への浸透：

- ・新興企業のインキュベーション、学習の促進、人と企業のネットワークの強化
- ・プログラミングが民間のイノベーションスペースとパブリックスペースに浸透

出典：Advancing a new wave of urban competitiveness: The role of mayors in the rise of innovation districts, The Anne T. and Robert M. Bass Initiative on Innovation and Placemaking, PPS(Project for Public Spaces), June 2017

アイレベル | 優れた1階をどうつくるか



THE CITY AT EYE LEVEL Hans Karssenberg & Jeroen Laven (public developers)

ストリートに面する1階の活動の連続性

- ・通りに面する1階の80%以上は入口又は窓とすることを義務付け

Provide continuity of ground floor activity along streets and laneways



Figure 40 - 80% of the ground level heritage for both streets corridors, including streets and laneways. The 80% calculation includes the surface area of the combined ground floor elements.



Figure 41 - Windows, grilles, door and window frames provide depth, texture, and usability contribute to high-quality street interfaces. These architectural elements are intentionally excluded from the 80% calculation in order to encourage their adoption.



Design Requirements

[P4-1] Development in:

- General Development Areas and laneways in Special Character Areas, should meet the following ground level frontages requirement.
- Streets in Special Character Areas, must meet the following ground level frontages requirement. **Mandatory**
- At least 80 per cent of the combined length of the ground level interface of a building to streets and laneways are an entry or window.
- This measurement excludes:
 - Sign-risers to a height of 700mm.
 - Shutters.
 - Window and door frames.
 - Windows that have clear glazing without stickers or paint that obscures views.
- The ground floor frontage requirement does not apply to the development of a building in a heritage overlay or heritage graded building. Development of a heritage building should maintain or increase compliance with the following ground level interface requirement.

駐車場出入口制限は

- ▶都市再生整備計画かつ滞在快適性等向上区域内で駐車場出入口設置制限
- ▶立地適正化計画・駐車場配置適正化区域
- ▶都市再生緊急整備地域・都市再生駐車施設配置計画で可能

出典：CENTRAL MELBOURNE DESIGN GUIDE

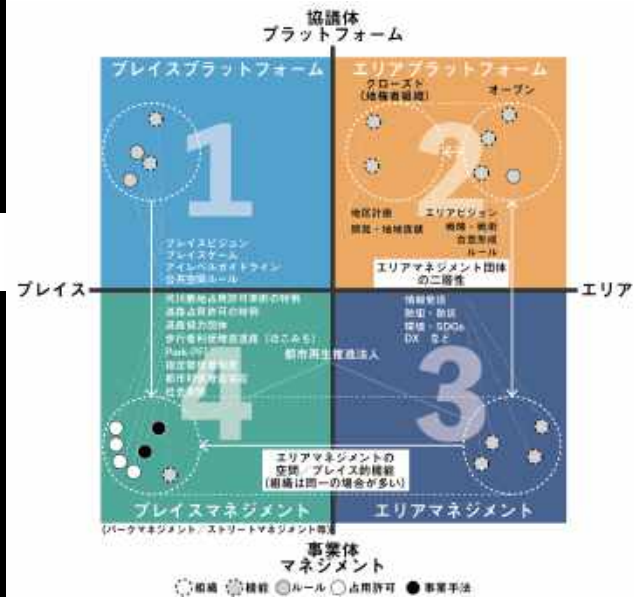
プレイスメイキングの検討は地域主導または公民連携

プレイスホルダー

- ・プレイヤー
- ・場所関係者
- ・ステークホルダー
- ・利害関係者

プレイスプラットフォームの構築

- ・プレイスビジョン
- ・プレイスゲーム
- ・アイレベルガイドライン
- ・イノベーション交流拠点の検討
- ・事業化



都市／エリア／プレイス | スケールごとの施策展開

better city

都市 自治体

better area neighborhood

エリア 自治体 + 地域 (民間, 市民, NPO)

better place

プレイス 自治体 + 地域 (民間, 市民, NPO)

- ・都市計画マスタープラン
- ・立地適正化計画
- ・中心市街地活性化基本計画
- ・エリアビジョン
- ・ウォークアブル／街路ネットワーク
- ・駐車場集約化
- ・プラットフォーム検討
- ・プレイスビジョン
- ・道路空間活用／ほこみち
- ・パークマネジメント Park-PFI
- ・アイレベルの検討
- ・イノベーション・交流拠点の創出

日常的なパブリックライフを過ごせる場所を



Thank
you

泉山 壘威 | @RuizUMIYAMA (Twitter)
@ruilouis | @sotonoba | @placemakingx (Instagram)

都市戦術家 | プレイスメイカー
日本大学工学部建築学科 准教授
一般社団法人ソトノバ 共同代表理事・編集長
一般社団法人エリアマネジメント・ラボ共同代表理事
PlacemakingX, Regional Network Leader, Japan

質問箱



プロフィール

