

氏名（本籍）	その だ さとし 園 田 聡（埼玉県）
学位の種類	博士（工学）
学位記番号	博甲 第137号
学位授与の要件	学位規則 第4条 第1項
学位授与年月日	平成27年2月27日
学位論文題目	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
論文審査委員	主査 野 澤 康 副査 笥 淳 夫 山 下 てつろう 遠 藤 新 倉 田 直 道（工学院大学名誉教授） 有 賀 隆（早稲田大学教授）

論文要旨

都市における人々の多様な活動は、その都市の生活の豊かさを表す。通勤通学等の「必要活動」のみならず、散歩やレクリエーションといった「任意活動」、挨拶や会話、偶然の出会いといった他者の存在によって初めて成り立つ「社会活動」をいかに促進できるかが、活動の多様性を生み出す一つの基準となる。そしてそれらの活動の受け皿となるのがまちなかの公共的空間である（本研究では従来の国や地方自治体が所有・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するため、対象とする空間をあえて公共「的」空間と呼ぶこととする。公共的空間が指す具体的な空間は、都市計画の土地利用区分上の道路、公園、広場に加え、低未利用地や公開空地といった非建築空間及びそれに隣接し空間の活用に強い影響を与えていると考えられる建築空間とする）。日本の公共的空間は、元来社寺境内や道路、火除け地といった空間を利用者が主体となって一時的に占有し、仮設的な建築物を伴って広場的な活用をすることで成立してきた。しかし、近代的な都市計画手法や建築計画手法の導入による用途の純粹化や管理の厳格化によって、そのような伝統的な空間活用が困難になった。さらに、公共的空間を新たに創出する際にも、整備段階と活用段階の計画及び事業プロセスが分離していることが原因となり、具体的な利用のイメージや仕組みを想定しないまま整備され、結果として誰にも使われない空間が街の中に多く存在している。そうした空間は街に寂れた印象を与えるだけでなく、日常的な維持管理コストや固定資産税等の負担が所有者・管理者の財政を圧迫する負の遺産となっている。

そのような状況を改善する新たな都市デザインのアプローチとして、本研究では、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であるプレイスメイキングの手法を取り上げる。米国を中心に発達したプレイスメイキングの計画手法を解明し、日本の公共的空間の整備・活用の先進事例と比較分析することで、日本の公共的空間の整備・活用の実情に応じた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する。

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。

本研究は、「研究の枠組み（序章）」「分析1：プレイスの成立要件の解明（第一章）」「分析2：プレイスメイキングの仕組みの解明（第二章）」「分析3：日本におけるプレイスメイキングの実現手法の解明（第三章、第四章、第五章）」「結論（結章）」の5つの部分からなる。

第一章「プレイスの構成要素」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成すプレイスという概念について、主に米国の既往研究及び文献を用いて整理を行った。その結果から、プレイスという概

念はフォーム、アクティビティ、イメージの3つの要素から構成されること及びその要素を形成するためには都市のスケールから建築のスケールまでを横断的にデザインする必要があることを確認し、プレイスメイキングの理念及び手法を通して実現される空間の理想像がこれら3つの要素を備えたプレイスであると定義づけた。

第二章「米国におけるプレイスメイキングの仕組み」

では、第一章で明らかにしたプレイスを形成する、プレイスメイキングの理念及び計画手法とプロセスに関して分析を行った。ここではプレイスメイキングの取り組みの先駆者である、米国のProject for Public Spaces (以下、PPS) を対象とした。PPSは1975年の設立以来、米国の全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。本研究では、特に2013年にアメリカのデトロイトで策定された「A Placemaking Vision For Downtown Detroit」(以下、プラン)を取り上げ、計画・実施プロセス及びプランの構成を分析した。その結果、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、④周辺地域での連鎖的な活動を行うこと、⑤計画の策定及び実行のプロセスを戦略的に行うこと、の5点が重要であり、これらのプロセスを通してプレイスの3つの構成要素(フォーム・アクティビティ・イメージ)の形成を図っていることを明らかにした。そして、このようなプレイスメイキングの取り組みは、地域主体のプロセス・デザイン手法であるという点に最大の特徴があり、結果として地域の社会関係資本(Social Capital)を活用し強化することにもつながっていると結論づけた。

第三章「日本の公共空間整備・活用の歴史と現状」

では、第二章で明らかにしたプレイスメイキングの理念及び手法を日本で応用するにあたり、日本と米国の公共空間の特徴の差異を確認するため、文献と既往研究を参考とし日本の公共空間の整備・活用の歴史と特徴を整理した。その結果、日本の伝統的な公共空間には、①空間が公共性を獲得するプロセスが重要であること、②思想もしくは生活との結びつきが強い空間が積極的に活用されてきたこと、③一時的な広場の利用が多く空間や設備が仮設的であること、といった特徴があり、地域の協働によって公共空間を形成していく素地があることを明らかにした。また、現代都市の公共空間においては、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、②公園や広場は近代になって国外から持ち込まれた空間概念であり、その空間の形態、規模、利用の仕方等が日本の広場化の文化とは異なっていること、③就業形態や属性の偏った居住環境等によって利用者の多様性が喪失したこと、④各種の法制度により管理方法が厳格化され、一般市民による広場化による活用のハードルが著しく高くなったこと、そして⑤公共的空間の整備段階と活用段階が、事業プロセス及び制度体系上で分離していること、といった課題があることが明らかになった。これらの背景を踏まえ、日本の公共空間を対象としたプレイスメイキングの取り組みの展開に際しては、プレイスの3つの構成要素のうち、特にアクティビティの要素に対する取り組みが重要であり、プレイスメイキングの5つの要点の中でも、利用者が計画策定及び実施に効果的に参加することや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に特に重要であると結論づけた。

第四章「日本の先進事例における公共空間の整備・活用手法」

では、日本の公共空間整備・活用の先進事例を複数取り上げ、第三章で明らかにした日本の公共空間を対象としたプレイスメイキングの取り組みの方向性と照らし合わせながら、事業手法(空間タイプ)を切り口にその特徴を整理した。その結果、道路占用許可の特例と活用プログラム(新宿区、高崎市)、土地区画整理事業とエリアマネジメント(鴻巣市)、公物管理法による位置づけの解除と独自の管理運営条例(富山市)、既存建築活用と公共交通機関(長野市)、広場の空間整備とテナント計画(富良野市)、低未利用地の戦略的暫定利用(佐賀市、江東区)、市街地再開発事業とエリアマネジメント(千代田区、中野区)、といったように既存の事業手法と活用促進制度を組み合わせることで、整備段階と活用段階の分離を防いでいることを明らかにした。このことから、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に限っては、日本の公共空間の整備・活用に関する事業及び制度の枠組みの中でも実現可能であると結論づけた。

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」

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、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、鴻巣市の事例ではまちのコンセプト・メイキングや公園の配置計画、住民組織による公園の自主管理体制の

構築といった取り組みで、長野市の事例では地域資源の活用や地元利用者に配慮した施設のテナントミックスといった取り組みで、佐賀市の事例では施工段階での利用者の参加や一定範囲内での連鎖的な活動展開といった取り組みで、それぞれ地域の固有性や愛着を醸成し、プレイスの3つの構成要素（フォーム・アクティビティ・イメージ）の形成を図っていることを明らかにした。また、今後プレイスメイキングの計画プロセスとして実効性を高めるためには、利用者の参加手法の多様化や連鎖的な活動展開、効果測定と改善プロセスの構築といった点において、PPSの計画手法を参考としながら改善を図ることが必要であると結論づけた。さらに、計画主体が空間の整備から活用まで一貫して関わる点という点において、業務の発注方式やその原資の確保、整備主体から管理運営主体への引き継ぎという点に関して、日本の事業手法及び制度の仕組みには課題があることを指摘した。しかしその解決に向けては、鴻巣市の取り組みを例に、計画主体が活動の初期から管理運営方法、活用方法及びその担い手を想定し、整備段階で原資確保のための仕掛けを行っておくことや、公共的空間の管理運営を地域組織が担うための枠組みづくりを戦略的に行うことで克服できる可能性があることを示した。

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」では、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。

日本での展開に際して、まず第三章で明らかにしたように日本には伝統的に地域の協働によってプレイスと呼べる公共的空間を形成していく素地があると言える。そして第四章及び第五章で明らかにしたように、既存の事業手法と活用促進制度を組み合わせることで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は実現可能である。その上で、プレイスメイキングの計画プロセスとしての実効性を高めるために、第二章で明らかにした個別具体的な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が有効であると言える。このような既存の事業手法及び活用促進制度の創造的再編集とプレイスメイキングの計画手法の拡充を通して、第一章で明らかにしたプレイスの3つの構成要素（フォーム・アクティビティ・イメージ）を満たし、地域の固有性を有した利用者の愛着を育む公共的空間を創出することが可能

であると考えられる。以上のことから、プレイスメイキングの理念及び計画手法は日本の公共的空間の整備・活用の質を高める都市デザイン手法として有効であることが明らかになった。

論文審査要旨

本研究は、わが国の都市に数多くある公共的空間を新たに創出する際に、「つくるプロセス」と「使うプロセス」「維持・管理するプロセス」が分離しており、結果として誰にも使われない空間が街の中に多くできてしまっているという問題意識からスタートしている。そのような状況を改善するための新たな都市デザインのアプローチとして、本研究では、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であり、米国で先進的に用いられているプレイスメイキングの手法を取り上げている。

本研究の意義・目的は、以下の3点に要約される。

- 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。
- 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。

本論文は、研究の枠組みを整理した序章と第一章～第五章、結章の7つの章で構成されている。

第一章「プレイスの構成要素」では、プレイスメイキングの根幹となるプレイスは、フォーム、アクティビティ、イメージの3要素から構成され、プレイスメイキングの理念・手法により実現する公共的空間はこれら3つの要素を適切に備えたプレイスであるべきとした。

第二章「米国におけるプレイスメイキングの仕組み」では、米国のProject for Public Spaces (PPS)のプレイスメイキング実践事例を収集し、特にデトロイトでの実践事例を詳細に分析した。その結果、第三章以下で取り上げる日本の公共的空間の整備・活用にも応用可能な5つの要点、すなわち、①利用者の計画策定・実施への

効果的参加、②適切な関係者の協働、③空間整備から活用までの一貫した計画、④周辺地域への波及効果の検討、⑤プロセスの戦略性を抽出した。また、プレイスメイキングの取り組みは、地域主体のプロセスデザイン手法であるという大きな特徴を持ち、結果としてそれが社会関係資本の活用・強化につながることも明らかにした。

第三章「日本の公共的空間整備・活用の歴史と現状」では、文献をもとにわが国の公共的空間整備の歴史をまとめ、現状のプロセスや法制度の課題を明らかにした。その中で、わが国の公共的空間には、伝統的に地域協働によって空間形成される素地があるが、現代の公共的空間整備の仕組みは、縦割りが進むなど課題が多いことを指摘した上で、そこにプレイスメイキング手法を持ち込む意義及びわが国で用いる場合のポイントを明確にした。

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」では、わが国における公共的空間整備・活用の先進事例を収集し、事業手法や制度体系を切り口にその特徴や課題を整理した。また、第二章で得られた5つの要点と各事例のスキームとの対応関係を詳細に分析した。こうした先進事例の整理から、わが国の公共的空間整備の既存のプロセスでも整備段階から活用段階まで一貫して実施していくという、プロセスメイキングの重要な点を実現していくことは可能であることを導き出した。

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」では、第四章で取り上げた先進事例のうち3事例（鴻巣市、長野市、佐賀市の事例）を取り出し、さらに詳細を調査・分析した。その結果、わが国の公共的空間整備では、第二章で指摘した5つの要点のうち、①利用者の計画策定・実施への効果的参加、④周辺地域への波及効果の検討に改善が必要であることを指摘した。また、計画主体が空間整備から活用まで一貫して関わることに関しては、わが国の事業手

法や制度の仕組みには多くの課題が残されているが、解決の可能性の萌芽も見られたことを明らかにした。

そして、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」では、ここまで各章で明らかになったことを改めて整理し、それらをもとに本論文のまとめを行った。その結果、本研究で取り上げたプレイスメイキング手法を用いることは、わが国においても、良好な公共的空間をつくり、持続的に市民がそれを活用していくために有効であることが明らかになった。また、現状のわが国の事業や制度の仕組みの中でも、ある程度はこのプレイスメイキング手法を実現可能であるが、さらに発展的に応用していくためには制度など、実務上の課題も残されていることを明確にした。

公開発表会は1月28日（水）夜に行われ、平日にも関わらず学内外から70名を超える聴講者（特に学外からは研究者だけではなく実務家も含まれていた）が参加して下さった。このことから、本研究のテーマが時宜を得て注目されているものであることがわかる。公開発表会では、申請者のプレゼンテーションに対して、審査員や聴講者から、アメリカで構築された理論を日本に適用する際にどのような点がポイントとなるのか、従来からあるわが国の手法や仕組みではなく、プレイスメイキング手法を用いたからこそ初めて得られることは何か、などの質問や、計画から管理までの一貫性やプロセスの戦略性に関する意見、わが国の既存制度をどうするべきかに関する積極的な示唆や実務で使えるまでの研究発展などを求めた今後の研究に対する期待など、予定時間を超えて活発な意見交換が行われた。

以上のことを総合して、本申請論文は博士（工学）を授与するにふさわしい十分な成果をあげているものと認められる。