



まちづくり情報サイト

「街元気」は、まちをもっと元気にしようとまちづくりに頑張る人を応援します



Tweet



サイトマップ

イベント・メルマガ

研修・オープン会議

学習教材・統計

コラム・事例紹介

タウンプロデューサー

まちづくり掲示板

政策関連情報

このサイトについて

コラム・事例紹介

ホーム > コラム・事例紹介 > 街と、人と、生きていく。 マチビト > 「プレイスメイキング」合意形成の新しい手法（前編）園田 聡さん

街と、人と、生きていく。
マチビト

まちづくりコラム

タウン誌事例集

マップ事例集

取組事例

地図から検索

「プレイスメイキング」合意形成の新しい手法（前編） 有限会社ハートビートプラン 園田 聡さん

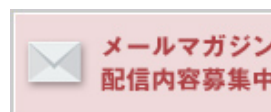
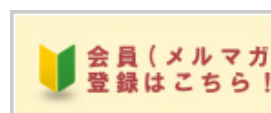


Tweet



有限会社ハートビートプラン 園田 聡さん（そのだ・さとし）

2009年工学院大学大学院修士課程修了。商業系企画・デザイン会社勤務を経て、2015年同大学院博士課程修了。博士（工学）。専門は都市デザイン、プレイスメイキング。現在は、有限会社ハートビート



検索

もっと詳しく検索する

プランのメンバーとして大阪・東京を拠点に全国各地でプレイスメイキングの理念・手法を用いた実践に取り組んでいる。工学院大学 客員研究員。埼玉県所沢市出身。34歳。

まちづくりの分野でも注目を浴びる、新しい時代の都市デザインの手法「プレイスメイキング」。それは、「愛着を持たれるような居場所」をどう創っていくか、そのプロセスをデザインする概念であるという。プレイスメイキングの研究者であり実践者である園田聡さんにお話を伺いました。

修士論文のテーマは中心市街地活性化協議会でした

大学で都市デザインを学んだ後、大学院では中心市街地の活性化について研究しました。2006年に中心市街地活性化法関連のいわゆるまちづくり三法が改正されたこともあって、修士論文の研究テーマは『中心市街地活性化協議会の組織運営と事業評価について』という壮大なテーマでした（笑）。

当時から、商店街再生のために補助金を入れてイベントをやる、という手法は賛否両論ありましたが、まず必要なのは「組織論」なんじゃないかと僕は思っていました。国が所轄して一気に市町村レベルの中心市街地活性化協議会を立ち上げるという構造の中で、都道府県というより道州制レベルの「中間支援組織」を作り、地域ごとの実情を反映したフォローアップや専門人材を派遣するといったことが必要なんじゃないかと思ったわけです。

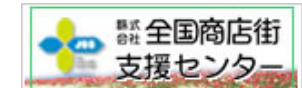
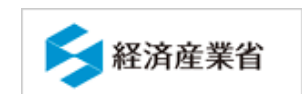
もう一つは「事業評価」、そこにすごく関心がありました。何かに取り組んだ時、何が成功だったのか、時代の流れの中でどう改善し、ビジョンを再構築していくのか。その時に紐解いたのが、日本の中心市街地活性化法の元になったイギリスの「タウンセンターマネジメント」。KPI（重要業績評価指標）やATCM（タウンセンターマネジメント協会）による会員サービスを参考に、もう少し成果と受益者負担が連動するような仕組みにして地域でチェックしていくといったことが必要なのではないか、といった趣旨の論文になりました。

当時、国内に127あった中心市街地活性化協議会すべてにアンケートを送付し実情をお聞きしました。自由記述欄に熱い想いを書いてくださった事務局の方もいらっしゃいましたね。

これから街をどう変えていくのかと考えた時に、自分たちの意識で動きがとれ、かつ街にコミットできるのは、行政組織よりも商店街などもう少し小さいエリアだと感じました。

卒業後、一旦は商業企画とインテリアデザインの会社に入社したのですが、直前にリーマンショックがあるなど思うところもあって、一年で大学の博士課程に戻りました。

博士課程では、都市デザインの分野で、場に入って点から街を変えていくという「プレイスメイキン



グ」という考え方が、アメリカを中心にあるので、それを研究したらどうかと恩師の先生からアドバイスをいただいたんです。調べていくうちにその面白さに魅せられて、プレイスメイキングの研究に没頭していきました。

この時期は、国交省がプレイスメイキングを推進していこうと海外の第一人者を招いてシンポジウムを開催したり、プレイスメイキングに関する論文が国内でも発表されはじめるなど、徐々に認知度も上がってきたように思います。ちなみに僕の研究論文は、プレイスメイキングについて書いた博士論文としてはたまたま日本で二番目だったんです（笑）。



関連リンク

有限会社ハートビートプラン
「プレイスメイキング」合意形成の新しい手法（後編）

登録日 2019年3月25日（月曜）00:00

[よくあるご質問](#) [サイトマップ](#) [お問い合わせ](#) [リンク・バナーについて](#) [ご利用規約](#) [個人情報の取り扱いについて](#) [個人情報保護方針](#)

経済産業省（法人番号 4000012090001）
主催／経済産業政策局 中心市街地活性化室 事務局／株式会社 野村総合研究所
Copyright © Ministry of Economy, Trade and Industry.



まちづくり情報サイト

「街元気」は、まちをもっと元気にしようとまちづくりに頑張る人を応援します



Tweet



サイトマップ

イベント・メルマガ

研修・オープン会議

学習教材・統計

コラム・事例紹介

タウンプロデューサー

まちづくり掲示板

政策関連情報

このサイトについて

コラム・事例紹介

ホーム > コラム・事例紹介 > 街と、人と、生きていく。 マチビト > 「プレイスメイキング」合意形成の新しい手法（後編）園田 聡さん

街と、人と、生きていく。
マチビト

まちづくりコラム

タウン誌事例集

マップ事例集

取組事例

地図から検索

「プレイスメイキング」合意形成の新しい手法（後編） 有限会社ハートビートプラン 園田 聡さん

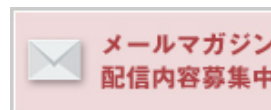
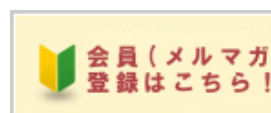


Tweet



有限会社ハートビートプラン 園田 聡さん（そのだ・さとし）

2009年工学院大学大学院修士課程修了。商業系企画・デザイン会社勤務を経て、2015年同大学院博士課程修了。博士（工学）。専門は都市デザイン、プレイスメイキング。現在は、有限会社ハートビート



🔍 サイト内検索

検索

🔍 もっと詳しく検索する

プランのメンバーとして大阪・東京を拠点に全国各地でプレイスメイキングの理念・手法を用いた実践に取り組んでいる。工学院大学 客員研究員。埼玉県所沢市出身。34歳。

プレイスメイキングについて教えてください

「プレイスメイキング」とは、都市デザインをトップダウンで行政が計画を作成するのではなく、様々な関係者を巻き込んでボトムアップでやっていくという手法です。

「プレイス」＝「愛着を持たれるような居場所」をどう創っていくか、プロセスをデザインする概念です。今までのデザインの対象は、空間をどう創るか、経済的にそれをどう持続させるかということでした。しかし、プレイスメイキングの手法は、そこに市民も専門家も行政も商業者も関わって、単純なボトムアップではなく、対等な立場で一緒に一つの場を育ていきます。それを点から展開し、街全体の価値として高めていく手法です。

プレイスメイキングには、ヨーロッパの流れとアメリカの流れの二つがあります。ヨーロッパの場合、建築・都市計画・ランドスケープなど専門家が都市の分析手法を行いながら、グランドレベルで人や生活にフォーカス・調査し、提案をしていく。どちらかと言うと、プロが提案したものを地元の行政・組織が進めていくというスタイルです。

対してアメリカの場合、計画を作ることよりも、まずは現場に入って観察することから始め、実際に事業所や地権者とそこで行うアクションについて一緒に話し合う。結果が出るまでずっと伴走するというスタイルです。

プレイスメイキングがもたらす価値



まちづくりケース集

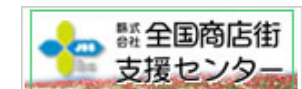


@machigenki

街元気 Facebook

経済産業省

中小企業基盤整備機構



そこで、僕がメインにやったのはアメリカ流の手法です。既にアメリカでは、1975年から「Project for Public Spaces」（以下、PPS）というNPOが、街に入る調査方法や利害関係者（ステークホルダー）との合意形成のタイミング、社会実験などを体系立てて整理してきました。PPSのチームは僕が現地でヒアリングをした当時（2017年）は20人程度で構成されていましたが、建築や都市計画が専門という方は2〜3人ぐらいで、あとはジャーナリスト、写真家、アーティストなど、いわゆるまちづくりの専門家と言われる人たちではありませんでした。ただ、現場でアクションする場合、ジャーナリストが記事にしてムーブメントを起こす、フォトグラファーがビジュアルとしてメッセージを伝える、不動産のスペシャリストが地権者との交渉を行うなど、複合的なチーム編成になっています。現場をどう動かして、どう合意形成するかまで手法論として確立されているんですね。

アメリカでは、そのやり方がうまくいく土壌として、寄付の文化があると思います。必ずしも、クライアントは行政ではなく、大きな企業や富裕層の寄付金でPPSに業務を委託し地域再生をしていくケースもよく見られます。もちろん、税金対策の意味もありますが。それに、地域再生の対象となるようなエリアは治安が悪い場合が多いので、地域が良くなればすぐに不動産価値やテナント賃料に反映されます。そこで、ビルオーナーがクライアントになる場合もあるわけです。

僕もPPSの手法を学び、それを日本の公共空間にどうやって応用していくかを研究してきました。

日本で従来からある住民参加型のワークショップの手法は、まずは誰が地域の看板を背負っている利害関係者かを考えてメンバーを集めるというのが最初だと思います。メンバーが決まると自ずと対象エリアが決まってくる。それによりどれくらいの予算で、どういうことをやるのか議論をした上で、計画や予算を作成し、アクションを起こしていく、という流れになりますよね。

それに対して、プレイスメイキングで掲げているのは、まずは「面白い場所を見つける」ということです。もしかしたら商店街の一角の空き地かもしれないし、どこかの公園かもしれない。そこで面白くことができそうだと感じたら、いわゆる「この指とまれ方式」で人を集め、3〜4人でも仲間が集まったら、まずはアクションを起こす。自分たちの考えやアクションが共鳴し、コトが現場で起き始める。それが評価されれば仲間が増える。最終的には、商店街組織やエリアマネジメント規模の人間が賛同し、次に何をしようかという展開になるんです。

その意思決定のプロセスが、従来型のワークショップや会議と違うんじゃないかと思っています。もちろん、どちらが良い悪いではなく、場所に合った方法があるという前提の話ですが、今までの日本のやり方では、最初から色々な人が入ってしまうので、逆になかなか意見がまとまりにくい場合が多いのではないのでしょうか。

せっかく良いアイデアが出ても、一人でも賛同しない人がいるとアクションが起こせなかったり、行政計画も民間計画も一応プランは作れますが、じゃあ一体誰がやるのか、成果が出なかった場合は誰が

責任をとるのか、といった議論に終始してしまい、結局アクションを起こすまでには至らない場合も多かったのではないのでしょうか。

プレイスメイキングの場合は、僕たちがまず、どういう立場の方まで合意形成しておけばいいか、など仕掛けかたのお手伝いをし、「最小限の意思決定のメンバー」ですぐにアクションを起こしてしまいます。やはり、コトが起こると周りにも説明しやすいんですね。最初は半信半疑だった人たちも、例えば1日だけでも場を活用して面白いコトが起こったのを見て、これは自分たちも参加しなくては、となってくるわけです。

とは言え、それほどスムーズに事が運ぶ訳ではありません。そこで、僕らが最初に使うのは主に公共空間の場合が多いんです。民地の場合、当然ながら利害関係のある既存組織は絶対に外せなくなり、その方たちの完全な合意形成が取れない限り動けなくなります。確実な収益が見込めるような事業の場合はもちろん民間事業者の方が方が意思決定が早く動きやすいのですが、収益性よりも公益性や公共性が重要で大きな利益が

出るわけではない取り組みの場合は合意形成にも時間がかかります。一方で公共用地の場合は、一応行政からは住民の意見を聴くように言われますが、意思決定は当然地権者である行政がすればいい話で、地域へは基本的なご挨拶はもちろんしますが、まずは新しいチャレンジを見守ってほしいとお伝えします。さらには社会実験という名の規制緩和の手法がとれます。

例えば、駅前広場でマルシェイベントをする場合、その土地がどこかの商店街組織のエリアに入っていたとしても、行政としては公募という方法をとらざるを得ない。すると、組合に所属していない面白い若い事業者が、しがらみを気にせず参入できるんです。クオリティの高い事業者を選ぶと人が集まり、その結果を見た商店街組織も一定のイメージを持って協力できるという図式です。

もちろん、それでも納得しない方々もいて、現場に入ると怒られたりもします。「俺たちが長年頑張ってきたのによそから来て一体なんなんだ？」と。ですが、その状況を打破しようと思うと今までのレ

多様な活動の受け皿としての「公共空間」



ールの上では難しい。この指とまれ方式で協力的な方がいるのであれば、その方たちが動ける状況をどう作るかがポイントになってきます。行政絡みの場合がやりやすいのは、公平性の観点というロジックで、柵（しがらみ）をうまく外せるところ。さらに、人口減少により歳入が減っていく中で、公共空間の維持管理に知恵を絞る必要もあります。

一方で、民間に関しては明確なWin-Winの関係をお互いに共有することが大切で、単純な理想論やあるべき論ではコトは動かないので、必要となるキーマンのところには顔を出して一緒に飲みに行く。先方が帰らない限り僕らも帰らず、結局朝4時みたいなことも。まあ、よくある話ですが（笑）。

こうした手法は、最初は点からですが、最後は一定の成果が見え、その事実をベースにした合意がとれたところで、はじめて計画を策定していきます。必要であれば行政計画にも位置付けます。今までの「合意形成→計画づくり→アクション」という順番を、「小さな合意形成→アクション→合意形成→計画づくり」にするということです。正にプロセスの反転ですね。

プレイスメイキングの11の原則

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

有限会社ハートビートプラン
「プレイスメイキング」合意形成の新しい手法（前編）

登録日 2019年3月26日（火曜）00:00

[よくあるご質問](#) [サイトマップ](#) [お問い合わせ](#) [リンク・バナーについて](#) [ご利用規約](#) [個人情報の取り扱いについて](#) [個人情報保護方針](#)

経済産業省（法人番号 4000012090001）

主催／経済産業政策局 中心市街地活性化室 事務局／株式会社 野村総合研究所

Copyright © Ministry of Economy, Trade and Industry.



コラム・事例紹介

ホーム > コラム・事例紹介 > 街と、人と、生きていく。 マチビト > 「プレイスメイキング」合意形成の新しい手法（後編）園田 聡さん - 2ページ目

街と、人と、生きていく。
マチビト

まちづくりコラム

タウン誌事例集

マップ事例集

取組事例

地図から検索

「プレイスメイキング」合意形成の新しい手法（後編） 有限会社ハートビートプラン 園田 聡さん

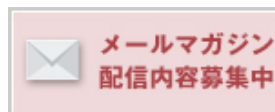
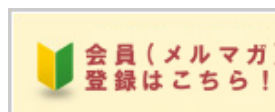
これからのまちづくりの手法とは

大きな話になりますが、行政組織が市民の総意を持って何かをやっていくのはなかなか難しく、新しい自治の単位が必要になってきているのではないかと感じています。それを実現する手法としてプレイスメイキングは馴染むのではないのでしょうか。

例えば、僕が今関わっている愛知県豊田市の人口は約43万人です。豊田市内にある1,000平米の広場をどうにかしようと思った時に、43万人全員がその広場を使うことはあり得ないわけです。であれば、近隣の合意があれば充分ではないのでしょうか。

商店街についても、もう少し手を打たなければならない部分はピンポイントになってきているように思います。今までのように公平性を重んじ、みんなで意思決定をする、みんなでやる、その「みんな」という概念からすると、ある一点だけでまずは行動を起こしてみようとする、それは不平等であるという話になってしまいます。そこで、プレイスメイキングの手法を活用することで、実際にアクションを起こすことが可能になってくるのではないのでしょうか。

まちづくりの成功事例を語る時に「キーマンがいたからできた」とか「あれは特殊なケースだ」といった言葉をよく聞きますが、必ずしもそうではないと思います。当然、地域ごとにオーダーメイドであるべきだし、モデル化するようなものではないのですが、特定の個人がいたからできたことも、プレイスメイキングという視点で見ると、それは「最初に指を立てた人だった」となる。実は、その指にとまった人がキーマンの次にいて、最終的にそれがオーソライズされ、エリアとして認知、拡大していく。今まで、なんとなく現場ごとの事象だったものを、もう一度プロセスの作り方を紐解いていくことで、



🔍 もっと詳しく検索する

説明ができるのではないのでしょうか。

これまでお話ししてきたことは、アメリカのやり方を輸入して、今から新しいことをやろうとしているわけじゃないんです。実は、日本でも昔からずっと行われ、成果を上げてきたスタイルを、プレイスメイキングというフレームを通して見ているわけです。そこには、何か共通する大事なもの、エッセンスがあるのではないのでしょうか。成功事例を表面だけマネするのではなく、プロセスを共有することが大切だと思います。

行政も民間も住民も基本は対等で、専門が違っただけで何かのプロフェッショナルであるわけです。プレイスメイキングを切り口に、地域のソーシャルキャピタルとリソースを生かした新しい取り組みから、地域の様々な課題を解決していきたい。僕らはそのきっかけづくりをお手伝いしたいと考えています。

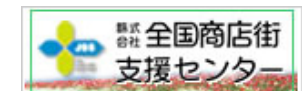
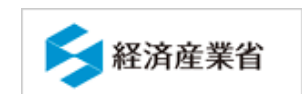
地元の方が気づかないことに光を当て、教えるのではなく一緒に行動することで「実感」していただきたい。将来、「俺たちでできるからあいつらは必要ないな」と、言っていただくのが理想です。僕らの仕事は無くなっちゃいますけどね（笑）。

豊田市まちなか広場基本計画・利活用・デザイン(あそべるとよたプロジェクト)

- ☐ H27～継続中
- ☐ 所在地：愛知県豊田市
- ☐ テーマ：公共空間のリノベーション／エリアマネジメント／計画策定・調査
- ☐ エリア特性：広場／商業集積地

駅前のペデストリアンデッキの架け替えに伴い、ゼロから合意形成の体系を組んだ。例えば、市民ワークショップを企画する際、まずは活用の話から入り、既存の空間で社会実験をやりながら、新しく造り替えるものはどういうものがあるのか、どんな

事業者がいるのか、市民がどのような恩恵を受けるのかを考えていった。デッキの上で暫定的に開業した店舗の売り上げから、ハードへどれくらいの規模の投資をすべきかを検証。翌年は土木、ランドスケ



ープ、建築の設計事務所にも参加してもらい、考えた成果を元に空間のデザインを検討した。専門家が
見て、出来ること出来ないこと、やるべきことやるべきではないことを整理した上で、市民に諮って合
意形成されたものを最終的に利害関係者（バス・鉄道事業者、商工会議所等）に報告し、決定していく
流れだ。この時に、話を持っていく順番を間違えると、提案全部が止まってしまうこともあり得るの
で、まずは体制を作ることが重要である。

豊田式プレイスメイキング



あそべるとよた
プロジェクト
とは？



みんなでアイデアを持ち寄り、まちをもっと面白く
とよたのまちなかを本気であそぶ、つかいこなす！

あそべるとよたプロジェクトは、豊田市駅周辺にある開けた空間“まちなかの広場”を、“人”
の活動やくつろぎの場として開放し、さらにはとよたの魅力を伝え、とよたに愛着を持てる場
所として、使いこなしていく取組です。現在は日常的にぎわいが少なく、発表の場として使う
ことも難しい、まちなかの広場。そんな場所で、市民・企業・行政が一体となってアイデアを
出し合い、みんなの“やってみたい”ことを実現しながら、より使いやすい広場に生まれ変わ
るための継続的なしくみを創っていきます。広場を舞台に、日常の風景を自分たちでつくり、
まちをつくっていきませんか。



とよたのまちなかを本気であそぶ、つかいこなす！



1 2

関連リンク

有限会社ハートビートプラン
「プレイスメイキング」合意形成の新しい手法（前編）

登録日 2019年3月26日（火曜）00:00

[よくあるご質問](#) [サイトマップ](#) [お問い合わせ](#) [リンク・バナーについて](#) [ご利用規約](#) [個人情報の取り扱いについて](#) [個人情報保護方針](#)

経済産業省（法人番号 4000012090001）
主催／経済産業政策局 中心市街地活性化室 事務局／株式会社 野村総合研究所
Copyright © Ministry of Economy, Trade and Industry.

