

公共的空間の日常に根ざした利活用による地域づくりの推進 ～ 東海市太田川駅前広場における「まちなかピクニック」の実験的な取り組みから～

Machi-zukuri through Placemaking by Day-to-day Utilization of Public Space
- Experiment Approach in Tokai City -

吉村 輝彦

Teruhiko YOSHIMURA

要 旨

少子高齢化や人口減少の進展する中で、これまでに全国各地で、地域再生、そして、地方創生に向けて様々な施策が行われてきたが、ハード整備が中心であり、一過性のイベントの開催が多く取り組まれ、また、補助金に過大に依拠した取り組みも少なくなかった。しかも、公共空間や公共施設が整備されたものの、十分に利活用されず、結果的に周囲を含めて閑散とした状況／風景が広がっている地域も少なくなかった。そのような中で、近年、規制緩和を受け、道路、公園、駅前広場や公開空地等オープンスペース他の公共的空間を利活用した取り組み等が実施され、定常化や日常化を射程に入れた社会実験がますます広がってきている。今後、地域に既に存在している様々なハードの「空間」(スペース)を使いこなして、「場所」(プレイス)にしていけるのかが問われている。本論文では、近年の公共的空間やプレイスメイキングを巡る多彩な議論を整理し、今後求められる視点を示した上で、愛知県東海市太田川駅周辺地域における公共的空間の利活用の実験的な取り組みを事例としてとりあげ、その成果と今後の課題を論じることを踏まえて、今後の公共的空間の利活用のあり方を示した。

キーワード：公共的空間，利活用，プレイスメイキング，社会実験，シビックプライド，プロセスデザイン

1. はじめに

少子高齢化や人口減少の進展する中で、これまでに全国各地で、地域再生、そして、地方創生に向けて様々な施策が行われてきたが、ハード整備が中心であり、一過性のイベントの開催が多く取り組まれ、また、補助金に過大に依拠した取り組みも少なくなかった。しかも、公共空間や公共施設が整備されたものの、十分に利活用されず、結果的に周囲を含めて閑散とした状況／風

景が広がっている地域も少なくなかった。公共空間のありようを考えていくと、ジェイン・ジェイコブズ¹⁾や W. H. ホワイト²⁾も指摘しているように、賑わいや人が集まる魅力ある空間、アクティビティが生まれる空間、多様性を生み出す空間をどのようにつくっていくのが重要である。また、ヤン・ゲール³⁾が指摘しているように、パブリックスペースとパブリックライフの相互作用を考慮した空間やそこでのアクティビティをどのようにつくっていくのかを考えていく必要がある。公共空間や公共空間の整備、そして、利活用は、誰のために行うのか、何のために行うのか、どのように行うのか、そして、誰が行うのかが問い直されている状況である。

そのような中で、近年、公共空間や公共空間に対する人々への関心が広がってきた⁴⁾。従来、道路等の路上空間、広場、公園、河川他の水辺空間は、管理の視点から様々な規制がなされ、結果的にそれほど利活用されてこなかった。それが近年の規制緩和を受け、道路、公園、駅前広場や公開空地等オープンスペース、河川空間他の公共空間を利活用した「オープンカフェ」「路上イベント（マーケット、コンサート他）」等が実施され、定常化や日常化を射程に入れた社会実験がますます広がってきている。まちづくり会社や都市再生推進法人等による取り組みはエリアマネジメントを意識したものもあり、国でも、後押しする支援的政策環境の整備が見られるようになってきた⁵⁾。こうした公共空間の利活用、プレイスメイキングや社会実験の取り組み内容の特徴としては、地域文脈を尊重し、地域資源を活用したアクション志向であり、そのことを通じて、地域の価値の向上を目指していること、そして、シビックプライドの醸成を含めて「自分ごとのまちづくり」を展開しようとしていること、さらに、マネジメントの視点から「自立型のまちづくり」を実現していこうとしていることが挙げられる。

北原啓司が、「空間」を「場所」に変えるまち育ての大切さをしているように⁶⁾、今後、地域に既に存在している様々なハードの空間や施設をどのように使いこなしていくのか、あるいは、どのように地域づくりに活かしていくのかというソフトな取り組みが課題となっている。そして、様々な空間（スペース / space）が、ここを訪れる人々にとって、場所（プレイス / place）にすることができるのかが問われている。

1) ジェイン・ジェイコブズ (2010.4) 「アメリカ大都市の死と生」 鹿島出版会、原著は、Jane Jacobs (1961), "The Death and Life of Great American Cities".

2) ウィリアム・ホワイト (1994.7) 「都市という劇場～アメリカン・シティ・ライフの再発見～」 日本経済新聞社、原著は、William H. Whyte (1988), "City: Rediscovering the Center".

3) ヤン・ゲール著・北原理雄訳 (2014.3) 「人間の街：公共空間のデザイン」 鹿島出版会、原著は、Jan Gehl (2010.9), "Cities for People". ヤン・ゲール、ピアギッテ・スヴァア著・鈴木俊治他訳 (2016.7) 「パブリックライフ学入門」 鹿島出版会、原著は、Jan Gehl (2013.10), "How to Study Public Life".

4) 日本建築学会の総合雑誌である建築雑誌の Vol. 133 No. 1711 (2018 年 5 月) の特集は、「パブリックスペースからまちを動かす」である等様々な媒体で公共空間やパブリックスペースが特集されている。

5) 国土交通省都市局まちづくり推進課官民連携推進室 (2017.9) 「官民連携まちづくりの進め方～都市再生特別措置法に基づく制度の活用引き～」 (<http://www.mlit.go.jp/common/001202056.pdf>) (最終閲覧：2018 年 5 月)

6) 北原啓司 (2018.4) 「『空間』を『場所』に変えるまち育て～まちの創造的編集とは～」 萌文社

本論文では、近年の公共的空間の利活用やプレイスメイキングを巡る多彩な議論を整理し、今後求められる視点を示した上で、愛知県東海市太田川駅周辺地域における公共的空間の利活用の実験的な取り組みを事例に、その成果と今後の課題を論じることを踏まえて、今後の公共的空間の利活用のあり方を示していく。

2. 公共的空間の利活用やプレイスメイキングをめぐる議論

中心市街地の活性化や地域再生は、以前から多くの地域にとっての課題であり、まちの賑わいを取り戻していくために様々な施策が展開されてきた。そのような中で、近年の規制緩和も受けて、公共空間や公共的空間への関心が改めて広がっている⁷⁾と同時に、全国各地で公共的空間の利活用やプレイスメイキングによるまちの賑わいづくりのために多彩な実践や実験的な取り組みが行われている⁸⁾。

本章では、近年の公共的空間の利活用やプレイスメイキングをめぐる議論を踏まえて、未来を見据えた公共的空間の利活用のあり方を考える上で今後求められる視点を整理する。

2-1. 公共的空間の捉え方の多様性と公共性の拡張

本節では、公共的空間の捉え方の多様性と公共性が拡張していく状況を整理する。

そもそも、公共空間や公共的空間には、厳密な定義があるわけではない。法律上では、公共施設や公共空地、また、公開空地という言い方がある。多くの論文でそれぞれの定義が示されているが、例えば、泉山壘威他は、公共空間の定義として、「道路や駅前広場、水辺（河川敷地等）、

7) 以前にも、プロジェクトフォーパブリックスペース著・加藤源訳（2005.11）「オープンスペースを魅力的にする～親しまれる公共空間のためのハンドブック～」学芸出版社、原著は、Project for Public Place（2000）, "How to Turn a Place Around - A Handbook for Creating Successful Public Spaces -", Project for Public Spaces, Inc. や都市づくりパブリックデザインセンター編著、篠原修・北原理雄・加藤源他著（2007.5）「公共空間の活用と賑わいまちづくり～オープンカフェ／朝市／屋台／イベント～」学芸出版社等において様々な取り組みが紹介されてきた。

8) 近年では、馬場正尊 + Open A（2013.9）「RePUBLIC～公共空間のリノベーション～」学芸出版社、山下裕子（2013.10）「にぎわいの場 富山グランドプラザ～稼働率 100%の公共空間のつくり方～」学芸出版社、柴田久（2017.11）「地方都市を公共空間から再生する～日常のにぎわいをうむデザインとマネジメント～」学芸出版社、影山裕樹編著（2018.4）「あたらしい『路上』のつくり方～実践者に聞く屋外公共空間の活用ノウハウ～」学芸出版社、泉英明・嘉名光市・武田重昭編著、橋爪紳也監修（2015.10）「都市を変える水辺アクション～実践ガイド」学芸出版社、ミズベリング・プロジェクト事務局（2018.3）「ミズベリング・ビジョンブック～ミズベリングの現場から見えてきた水辺の未来～」ミズベリング・プロジェクト事務局等で多くの取り組みが紹介されている他、パブリックスペース（公共空間）特化型ウェブマガジンであるソトノバ（<http://sotonoba.place>）（最終閲覧：2018年5月）で様々な取り組みが紹介されている。

公開空地等を公に開かれた空間を主に指す⁹⁾とし、また、泉山壘威は、『公共性／パブリック』と『場としての空間／place』の定義を踏襲しつつ、活用の期待される、道路（街路のみではなく、駅前広場等も含む）、公園、河川敷地、特別な措置を取った広場（広場条例等）を指す¹⁰⁾としている。園田聡は、公共的空間という言葉を使用し、『従来の国や地方公共団体が所有・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し、これまでの公共空間との差異を示すために、あえて公共『的』空間と呼ぶこととする』としている¹¹⁾。出口敦他は、公共空間を、『土地の公有、私有に関わらず、不特定の人に公開されており、人々が出入りし、移動でき、佇むことができる営利を主目的としない空間』としている¹²⁾。さらに、鳴海邦碩は、『不特定多数の人びとが、一時的に、自由に、利用することの可能な空間』である自由空間という概念を示し、自由空間は、単に交通のみの場ではなく、そこは自然と出会い、人と出会い、さまざまな仕事や情報と出会う場であり、それが都市らしさを支えている、そして、自由空間こそが都市の魅力を表現しているとする¹³⁾。

こうした議論に関連して、馬場正尊¹⁴⁾等多くが、斎藤純一¹⁵⁾による、official（公的な）、common（共通の）、open（開かれている）という3つの「公共」概念を援用しながら問題提起を行っている。その中で、今村雅樹他は、パブリック空間という考え方を提起し、国家や行政に関する公的な（サービスが提供される）空間（official space）、特定の誰かにではなく、広い範囲の人びとに関係する共通の空間（common space）、多くの人びとに対して物理的にもしくは視覚的に開かれている空間（open space）、間にいる人びとを繋ぐ空間（connecting space）という4つに分類している¹⁶⁾。また、泉山壘威は、斎藤が挙げた3つに加えて、share（「共有する」行動（あるいは行動の結果、起きている状態））及びco-creation（「共につくる／共に創造する」）やco-management（「共に運営する／共に活用する」）に到達しているとしている¹⁷⁾。こうした議論を踏まえ、本論文では、『公共的空間』という言葉を使うことにする。

9) 泉山壘威・秋山弘樹・小林正美（2015.4）『都心部における『民有地の公共空間』の活用マネジメントに関する研究～『東京のしゃれた街並みづくり推進条例』・まちづくり団体登録制度の調査・分析を通して～』日本建築学会計画系論文集、第80巻 第710号、pp. 915-922、日本建築学会

10) 泉山壘威（2015）『公共空間活用を中心としたエリアマネジメントに関する研究～ビジネスモデルと検討プロセスの視覚化分析による考察～』明治大学大学院理工学研究科 2015年度 博士学位請求論文

11) 園田聡（2015.2）『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』工学院大学大学院工学研究科建築学専攻 学位論文

12) 出口敦・宋俊煥（2015.10）『公開空地等の公共空間ストック形成の潮流と変遷』都市計画、Vol. 64, No. 5, pp. 22-29、日本都市計画学会

13) 鳴海邦碩（2009.10）『都市の自由空間～街路から広がるまちづくり～』学芸出版社

14) 斎藤純一（2000.5）『公共性』岩波書店

15) 馬場正尊+Open A（2013.9）『RePUBLIC～公共空間のリノベーション～』学芸出版社や馬場正尊（2015.10）『日本の公共空間の実態と可能性』都市計画、Vol. 64, No. 5, pp. 12-15、日本都市計画学会

16) 今村雅樹・高橋晶子・小泉雅生（2013.7）『パブリック空間の本～公共性をもった空間の今までとこれから～』彰国社

17) 泉山壘威（2015）『公共空間活用を中心としたエリアマネジメントに関する研究～ビジネスモデルと

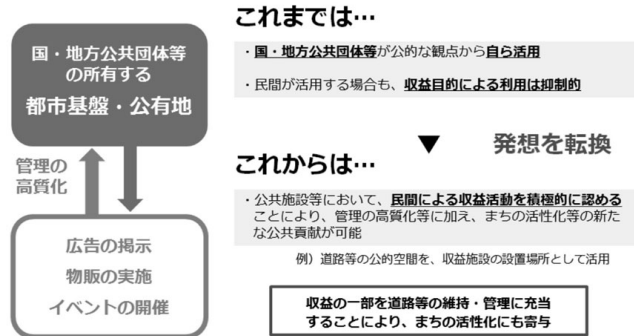


図1 都市基盤や公有地等の民間の収益活動等への開放 (2011年度～)

出典：国土交通省都市局まちづくり推進課官民連携推進室 (2017.9)「官民連携まちづくりの進め方～都市再生特別措置法に基づく制度の活用～」

なお、こうした公共的空間のありようが議論されると同時に、近年は、南後由和による「ひとり空間」や「都市のおひとりさま空間」の議論¹⁸⁾、そして、三友奈々による「交流しない居場所」の議論¹⁹⁾もある。三友奈々は、日本では、交流の大切さが強調されるが、パブリックスペースには、楽しみや交流を求める人たちが集う賑わいのエリアと一人や少数で静かにゆっくり過ごすエリアの両方が必要ではないかとしている。さらに、静かに過ごす居場所には、「ただそこで時をシェアして過ごす居場所」と「ほかに誰もいなくてもそこにいて自分らしくいられる居場所」があるとしている。

このように、従来の狭義の「公共」や「パブリック」の捉え方が拡張されてきており、そうした動きに合わせて、空間（スペース）における「公共」や「パブリック」のあり方だけではなく、開くか、開かないのかを含めた場所（プレイス）の形のあり方そのものも大きく変化している。さらに、空間（スペース）そのものを官民どちらかが所有しているのかに関わらず、空間（スペース）や場所（プレイス）を作る際に、そして、空間の利活用において、どのような主体が、どのような役割を担うことが望まれているのかが問われている。国土交通省も、「官民連携まちづくりの進め方」²⁰⁾において、空間の利活用について発想の転換の必要性を示している。

検討プロセスの視覚化分析による考察～ 明治大学大学院理工学研究科 2015年度 博士学位請求論文

18) 南後由和 (2018.1)「ひとり空間の都市論」ちくま新書。また、建築雑誌の Vol. 133 No. 1711 (2015年1月)の特集は、「日本のおひとりさま空間」である。

19) 三友奈々 (2016.3)「都市の透き間で自分らしく居こなす～『プレイスメイキング』」東京文化資源会議編「TOKYO 1/4 が提案する東京文化資源区の歩き方～江戸文化からポップカルチャーまで～」pp. 254-266, 勉誠出版

20) 国土交通省都市局まちづくり推進課官民連携推進室 (2017.9)「官民連携まちづくりの進め方～都市再生特別措置法に基づく制度の活用～」(<http://www.mlit.go.jp/common/001202056.pdf>) (最終閲覧：2018年5月)

2-2. プレイス論の広がりとプレイスメイキング

公共的空間への関心とともに、プレイス論やプレイスメイキングをめぐる議論も広がってきた²¹⁾。本節では、プレイス論の広がり、そして、近年注目されているプレイスメイキングの考え方を整理する。

プレイス論の射程は幅広い。「場づくり」や「居場所づくり」との関わりでは、多くの文献で引用されるレイ・オルデンバーグの「サードプレイス／第3の居場所」²²⁾があり、これに触発された議論は多岐に渡る。また、トュエン²³⁾等の人文地理学でのプレイス論やセンス・オブ・プレイス等の議論がある²⁴⁾。これに関連して、近年、プレイス・ブランディングという考え方も提唱されている。若林宏保他は、人文地理学でのプレイス論の議論を踏まえながら、プレイス・ブランディングを「分節された意味の空間」であるプレイスが、多様な人々の中に、高い密度で共有化されていくこと」と定義している²⁵⁾。他方で、高橋純平他は、「場の持つ魅力を引き出すためにその場を形成するサービスや商品、イベント、市民活動、建築物などの空間資源を整理特化させることで来訪者との関係を創る手法」と定義している²⁶⁾。

そのような中で、まちづくりの分野では、ジェイン・ジェイコブズ、W.H. ホワイト、ヤン・ゲール、Project for public spaces の他にも、場所の質を問うヒーリー²⁷⁾等のプレイスに関わる議論が行われてきた。以下では、こうした議論を踏まえながら、主に、公共的空間の利活用に焦

21) UR 都市機構は、2018 年 3 月から、「まちの改善に向けたプレイスメイキング検討会」を設置している。
(<https://www.ur-net.go.jp/aboutus/action/placemaking/machiindex.html>) (最終閲覧：2018 年 5 月)

22) レイ・オルデンバーグによれば、サードプレイスというのは、家庭と仕事の領域を超えた個々人の、定期的で自発的でインフォーマルな、お楽しみの集いのために場を提供する、さまざまな公共の場所の総称である。レイ・オルデンバーグ著、忠平美幸訳 (2013.10)「サードプレイス～コミュニティの核になる『とびきり居心地よい場所』～」みすず書房、原著は、Ray Oldenburg (1989), "The Great Good Place", Da Capo Press.

23) イーフー・トゥアン、山本浩訳 (1993.11)「空間の経験～身体から都市へ」ちくま学芸文庫、原著は、Yi Fu Tuan (1977), "Space and Place: The Perspective of Experience".

24) 園田聡 (2015.2)「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」工学院大学大学院工学研究科建築学専攻 学位論文

25) 電通 abic project 編、若林宏保・徳山美津恵・長尾雅信 (2018.4)「プレイス・ブランディング～地域から"場所"のブランディングへ～」有斐閣

26) 高橋純平・松本拓也・伊藤孝紀 (2011.6)「プレイスブランディングによる都市デザインの研究～名古屋駅周辺地区を対象とした基礎調査～」日本デザイン学会 第 58 回研究発表大会、日本デザイン学会

27) パッツィ・ヒーリーによれば、場所の質とは、「私たちを存在たらしめる」ものであること、また、「複数の関係性がある特定の時空間で束ねられた結果として生じる」ものである。パッツィ・ヒーリー著、後藤春彦監訳、村上佳代訳 (2015.9)「メイキング・ベター・プレイス～場所の質を問う～」鹿島出版会。原著は、Patsy Healey (2010), "Making Better Places: The Planning Project in the Twenty-First Century".

点を当てたプレイスメイキングの考え方を整理する。

プレイスメイキングを考えていく上では、1975年に設立され、アメリカでプレイスメイキングの実践、教育、普及活動を先導している Project for public spaces (PPS) の取り組みが先駆的であり、示唆に富む。Project for public spaces によれば、プレイスメイキングは、共同して公共空間をすべてのコミュニティの心臓部として新たに創造・発明することを人々に吹き込む（インスパイアする）取り組みである。単にすぐれた都市のデザインを促進するだけではなく、空間を定義づけ、現在進行形の進化を支援するような物理的、文化的及び社会的なアイデンティティに対する特別な注意を払うことにより、創造的な利用の形態を容易にする、としている²⁸⁾。

また、プレイスを創出するための11の原則（11 PRINCIPLES FOR CREATING GREAT COMMUNITY PLACES）が掲げられている²⁹⁾。以下、その原則を示す。

1. コミュニティの人々は専門家である (The community is the expert)
2. デザインではなく、場所をいかにつくりあげるか (You are creating a place, not a design)
3. ひとりではできない (You can't do it alone)
4. 彼らはいつも「それはできない」と言う (They'll always say, "It can't be done.")
5. 観察するだけでいろいろな事がわかってくる (You can see a lot just by observing)
6. ビジョンをつくる (Develop a vision)
7. 使い方や活動を支えるようにデザインする (Form supports function)
8. 相互連携を意識して配置する (Triangulate)
9. 小さな事から始めよう (Start with the petunias)
10. お金が問題ではない (Money is not the issue)
11. 終わりはない (You are never finished)

こうしたプレイスメイキングのアプローチの特徴を示したのが表1である。

28) まちの改善に向けたプレイスメイキング検討会（2018年3月6日）におけるUR都市機構 まちの空間形成・イノベーションWTによる「空間形成・イノベーションに関するこれまでの議論について」の資料における翻訳。原文は、Project for Public Spaces, WHAT IS PLACEMAKING? (<https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>)（最終閲覧：2018年5月）や Project for Public Spaces, "PLACEMAKING - What if we built our cities around places?" (<https://dn60005mpuo2f.cloudfront.net/wp-content/uploads/2016/10/Oct-2016-placemaking-booklet.pdf>)（最終閲覧：2018年5月）

29) 三友奈々（2016.3）「都市の透き間で自分らしく居こなす～『プレイスメイキング』」東京文化資源会議編「TOKYO 1/4 が提案する東京文化資源区の歩き方～江戸文化からポップカルチャーまで～」pp. 254-266, 勉強出版, 原文は、Project for Public Spaces, "ELEVEN PRINCIPLES FOR CREATING GREAT COMMUNITY PLACES" (<https://www.pps.org/article/11steps>)（最終閲覧：2018年5月）

表1 プレイスメイキングのアプローチの特徴³⁰⁾

Placemaking is	Placemaking is not
Community-driven	Top-down
Visionary	Reactionary
Function before form	Design-driven
Adaptable	A blanket solution or quick fix
Inclusive	Exclusionary
Focused on creating destinations	Car-centric
Context-specific	One-size-fits-all
Dynamic	Static
Trans-disciplinary	Discipline-driven
Transformative	One-dimensional
Flexible	Dependent on regulatory controls
Collaborative	A cost/benefit analysis
Sociable	Project-focused

出典：Project for Public Spaces, WHAT IS PLACEMAKING?

(<https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>) (最終閲覧：2018年5月)

こうした Project for public spaces の議論をも踏まえて、園田聡は、プレイスメイキングを、「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」と定義している³¹⁾。また、三友奈々は、プレイスメイキングを、「個人の精神的な拠り所となる場をその人自身が住んでいる地域や愛着を持つ地域に創出・再生すること」としている³²⁾。さらに、阿部大輔は、プレイスメイキングを、「建築的に設計された、あるいは、すでに存在する『スペース (space)』が、その利用を通して日常生活の場としての『プレイス (place)』へと変えていく営為」とし、「都市空間がその利用を通して固有の『場所性』

30) 翻訳された表として、三谷繭子 (2016.8) 「パブリックスペースを『人の居場所』に変えていく！ J・ジェイコブズから脈々と続く「プレイスメイキング」(後編)」(2016-8-5) (<http://sotonoba.place/whatisplacemaking2>) (最終閲覧：2018年5月)、三友奈々 (2017) 「人に寄り添う場をつくる『プレイスメーカー』」「都市+デザイン」第35号, pp. 27-30, 都市づくりパブリックセンター, 温井達也 (2018.2) 「戸建住宅地管理論～自律共生型社会による」結エディットがある。

31) 園田聡 (2015.2) 「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」工学院大学大学院工学研究科建築学専攻 学位論文や園田聡・倉田直道 (2012.9) 「公共空間の創出における Placemaking 手法に関する基礎的研究～地方都市中心市街地を対象として～」日本建築学会大会学術講演梗概集 (東海), pp. 1153-54, 日本建築学会

32) 三友奈々 (2013.12) 「米国ニューヨーク市ブライアントパークを主題とした広場空間におけるプレイスメイキング手法の検証と具体化」筑波大学大学院人間総合科学研究科 学位論文、三友奈々 (2015) 「プレイスメイキングの定義・原則と場の評価項目に関する考察～プロジェクト・フォー・パブリックスペースによる原則と指針を通して～」日本デザイン学会研究発表大会概要集, 62, 日本デザイン学会、三友奈々 (2016.3) 「都市の透き間で自分らしく居こなす～『プレイスメイキング』」東京文化資源会議編「TOKYO 1/4 が提案する東京文化資源区の歩き方～江戸文化からポップカルチャーまで～」pp. 254-266, 勉誠出版

(sense of place / その場所らしさ) を獲得すること」であるとしている³³⁾。

このように、プレイスメイキングの考え方は、公共空間の利活用を考えていく上で、重要な視点を提示している。公共空間に、単に何か置いてみる、また、何かアクティビティを起こしてみるといったことで、スペースがプレイス化するわけではなく、そこで創発的なコミュニケーションが生まれること、何か関わってみたいと思える愛着や誇り（シビックプライド）を育てていくことができる取り組みになっているのかによって、実際に生まれる風景は異なってくる。

2 - 3. 公共空間の利活用やプレイスメイキングにおける「日常性」

本節では、公共空間の利活用やプレイスメイキングを進める際に持つべき視点を整理する。

柴田久は、地方都市の公共空間の再生において、「日常性」「波及性」「継続性」の3つの原則が重要であると指摘している³⁴⁾。柴田久によれば、第一に、公共空間は、イベント開催に利用されることも多く、駐車台数や施設自体の規模に関して休日の来訪客（非日常）の利用が設計条件として強く影響するケースも多い。いかに普段から使われる場所となり得るか、その「日常性」こそが、にぎわいを支え続ける根本であるとする（「日常性」）。第二に、整備された公共空間だけで人の動きや消費活動が完結しないこと、それらの施設を拠点としながら、周辺への回遊が促される工夫を十分検討しなければならないとする（「波及性」）。第三に、多額の補助金や予算がつくことで過剰な施設をつくることのないよう、身の丈にあった施設の継続的運用について考えておく必要があるとする（「継続性」）。その上で、柴田久は、まちとの日常の関係や市民との日常関係をデザインすることの大切さを説いている。

光永早織は、愛媛県の松山市の城山公園で取り組まれているピクニックイベントでは、「居場所」「日常」「持続性」が鍵であるとしている³⁵⁾。

この取組の目的は「公園の居場所化」です。学校や職場、お気に入りのカフェなど人によって色々な居場所があると思いますが、その中に「公園」をプラスしたい。

居場所が多いほどきっと人生は楽しいし、公園は誰の居場所にもなり得る。そういう想いから、ピクニックイベントを企画しました。

コンセプトは「日常」です。

ピクニックイベントは公園利用のきっかけであって、いつまでも続けるものではありません。

33) 前田英寿・遠藤新・野原卓・阿部大輔・黒瀬武史 (2018.5) 「アーバンデザイン講座」彰国社

34) 柴田久 (2017.11) 「地方都市を公共空間から再生する～日常のにぎわいをうむデザインとマネジメント～」学芸出版社

35) 光永早織 (2017.11) 「公園は賑わいの核になる？「おしゃピク」から始める松山の「公園まちづくり」」(2017-11-2) (http://sotonoba.place/park_picnic_matsuyama) (最終閲覧：2018年5月)

こういったイベントが無くても日常的に公園を楽しむ文化が根付くことが重要なので、飲食店のブースをずらっと並べたり、個人ではできないような大掛かりなことはしないと決めています。有りがたいことに、色々な方からアクティビティ協力のお話をいただきましたが、日常的に行うことができないものはお断りしてきました。

そして、重要なのが「持続性」。

UDCM は公的な組織ですが、このイベントに補助金はありません。少額ですが、メンバーで資金を工面し、ピクニックグッズのレンタル料で運営費用を賄う予定です。収益が出た場合には、次の事業に充当します。将来的には、カフェなど園内にある施設がこの役割を担えるよう、今回のイベントを通してピクニックグッズの貸出による収益モデルを検証します。

さらに、影山裕樹は、多様な市民が集う屋外の公共空間をつくるには、異なる階層に属する人たちが、偶然出会ってしまう場所をどうつくるかとの問題意識から、「異なるコミュニティをつなぐこと」の重要性を指摘している³⁶⁾。

公共的空間の利活用やプレイスメイキングを進める上では、そして、シビックプライドの醸成につなげていくためには、「日常性」に根ざした取り組みにしていこうこと、あるいは、新しい日常や風景を作るということを意識していくことが大事になる。そして、一次的で、一過性の非日常の取り組みに終わらずに、日常に根ざすことで継続性や持続性を確保することが大切であり、波及効果を生み出していくことが重要である。その上で、多様な人たちが異なるコミュニティをつなぐ可能性がある公共的空間の利活用やプレイスメイキングを行うことが重要である。

2-4. 日常的な風景を作るための社会実験やイベント

地域再生や地方創生に関わり全国各地で様々なイベントが行われてきた。イベントが行われる時には、その場には、多くの集客があり、イベントが行われない時には、閑散としている風景は多くのまちで見られるだろう。本節では、イベントや社会実験の考え方を整理する。

まず、イベントとはどのような性格を持つ取り組みであろうか、そして、そもそも地域再生や地方創生に資する取り組みなのであるか。イベントが交流人口を増加させ、人口減少社会を克服するという宮地克昌は、擬似的に創り出した出来事をイベントと呼んでいる³⁷⁾。大西直良は、日常と異なる「賑わい」をつくりだすことがイベントを実施することであるとしている³⁸⁾。このようにイベントは、「日常」とは異なる「非日常」を生み出す。

一方で、1999年頃から盛んに取り組みされてきた社会実験が近年さらに広がっている。社会実

36) 影山裕樹編著 (2018.4) 「あたらしい『路上』のつくり方～実践者に聞く屋外公共空間の活用ノウハウ～」学芸出版社

37) 宮地克昌 (2017.4) 「わかる！イベント・プロデュース」戎光祥出版

38) 大西直良 (2009.6) 「イベントの技術～ローコスト・ハイリターン / 街が賑わう協働演出～」長崎出版

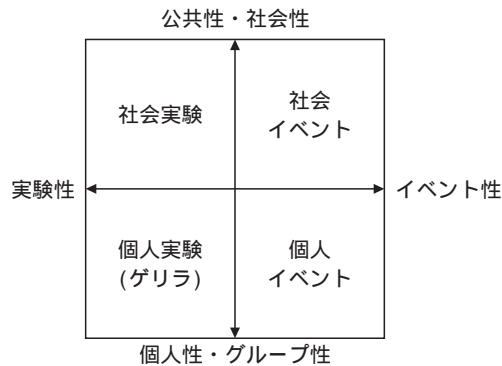


図2 社会実験とイベントの整理マトリックス

出典：泉山壘威（2017.10）「連載＝タクティカル・アーバニズム 5 タクティカル・アーバニズムのロングタームチェンジとは何か？」ランドスケープデザイン，第116号，pp. 106-111，マルモ出版

験は、新たな施策を本格的に導入する前に、場所や期間を限定して地域の人々とともに試行する取り組みであり、そのことを通じて、新たな施策の課題や効果等を本格導入の前に把握できる³⁹⁾。社会実験は、一見して「イベント」にも見えるが、泉山壘威は、社会実験とイベントの違いを整理マトリックスとして図2のように整理している⁴⁰⁾。

その上で、泉山壘威は、最近の社会実験を、「制度認定型社会実験」「整備誘導型社会実験」「市民公募型社会実験」の3つに分類している⁴¹⁾。「制度認定型社会実験」は、規制緩和に伴う特例の認定を受けるために、実験的な検証と運営実績を得るために社会実験を実施するものである。「整備誘導型社会実験」は、具体的な広場や街路等の公共空間整備を控え、その設計デザインへの反映や運営の検証、運営実績のために社会実験を実施するものである。「市民公募型社会実験」は、市民や街にゆかりのある人が公募によって社会実験にプレイヤーとして一定期間参加することで、将来の運営者の発掘や運営の練習、市民ニーズの収集・参加等を狙うために社会実験を実施するものである。

以下の表2は、西村浩が、乙川リパーフロンティアフォーラム2017における講演において、イベントと社会実験のアプローチの違いを示したものである。イベントは、特別な非日常的な空間を作ることに對して、社会実験はあくまで日常を作るためであり、将来、生活がこんな風になっ

39) 国土交通省道路局（2008.3）「社会実験：道路施策の新しい進め方」（<http://www.mlit.go.jp/road/demopro/about/pamphlet.pdf>）（最終閲覧：2018年5月）

40) 泉山壘威（2017.10）「連載＝タクティカル・アーバニズム 5 タクティカル・アーバニズムのロングタームチェンジとは何か？」ランドスケープデザイン，第116号，pp. 106-111，マルモ出版

41) 泉山壘威（2017.12）「連載＝タクティカル・アーバニズム 最終回 タクティカル・アーバニズムの日本における展開可能性：戦略と戦術を補完しながら都市・地域再生につなげる」ランドスケープデザイン，第117号，pp. 108-113，マルモ出版

表2 イベントと社会実験のアプローチの違い

	イベント	社会実験
特 徴	非日常的 一時的	日常的 持続的
目 標	集客数 盛り上がり	持続性 ライフスタイルの実現
運営主体	公共性の高い組織主体	民間主体
資 金	公的支援（補助金等）中心	民間事業中心
評 価 軸	来場者の満足度 （デマンド側の評価）	運営の体制・仕組み・持続性 （サプライ側の評価）

出典：yamada takuo 「社会実験とイベントの違いを，乙川リバーフロントフォーラム 2017『QURUWA の未来の歩き方』で教えてもらいました」（2017 年 10 月 4 日）
<http://dotgraphy.com/otogawa/entry-165.html>（最終閲覧：2018 年 5 月）

たらいいな，それを続けるためにはどうしたらいいのだろうということで実験を行うとしている⁴²⁾。

このように，非日常を意識して実施されるイベントに対して，新たな日常性を生み出していくための社会実験のアプローチがある。とはいえ，三友奈々は，「日本でイベントと言うと，地域の外から人が集まるほどの規模で，予算も人手もかかる，年に 1 回ほどの大々的に行う『非日常イベント』を指すことが多い」としながらも，「季節限定であっても，毎週，同じ曜日の同じ時間に同じエリアで音楽演奏やマーケットをやっている。誰が運営側なのかよくわからないほど，誰も楽しんでいる。」ような「日常イベント」の可能性を指摘している⁴³⁾。こうした議論を踏まえると，空間（スペース）や場所（プレイス）を作る際には，いかに日常性を生み出していくのかを意識したアクティビティやその運営を見越した上で，公共的空間の利活用に取り組んでいく必要がある。

2 - 5. シビックプライドと公共的空間の利活用のプロセスデザイン

公共的空間の利活用やプレイスメイキングの進め方は，従来までの行政主導によるトップダウン

42) yamada takuo 「社会実験とイベントの違いを，乙川リバーフロントフォーラム 2017『QURUWA の未来の歩き方』で教えてもらいました」（2017 年 10 月 4 日）<http://dotgraphy.com/otogawa/entry-165.html>（最終閲覧：2018 年 5 月）や加納実久「社会実験は単なるイベントじゃない!? 乙川リバーフロントフォーラム 2017『QURUWA の未来の歩き方』レポート」<http://otogawa.jp/known/riverfrontforum2017/>（最終閲覧：2018 年 5 月）

43) 三友奈々（2016.3）「都市の透き間で自分らしく居こなす～『プレイスメイキング』」東京文化資源会議編「TOKYO 1/4 が提案する東京文化資源区の歩き方～江戸文化からポップカルチャーまで～」pp. 254-266，勉誠出版

ン型の進め方とは異なる様相を見せている。本節では、シビックプライドの考え方を紹介した上で、公共的空間の利活用やプレイスメイキングの進め方や今後のプロセスデザインのあり方を整理する。

シビックプライドとは、伊藤香織によれば、「この都市をより良い場所にするために自分自身に関わっている」「自分がこの都市の未来をつくっている」というこのまちを良くしていこうとする、ある種の当事者意識に基づく自負心のことである⁴⁴⁾。単なる文化史跡や伝統的な行事の存在に根ざした愛着、郷土愛、まち自慢ではなく、何らかの形でまちに関わるということが重要である。そして、田中元子は、マイパブリック「自家製の公共」をすすめ、グランドレベルの取り組みの大切さを指摘しているように⁴⁵⁾、公共を、みんなのこととして気張らずに、自分でもできることを、自分ごととして楽しく進めていくことが重要である。

泉山壘威は、パブリックスペースでシビックプライドを育むには、まず地域や場所に愛着を持ってもらう必要があるとし、その上で、パブリックスペースを使いこなす、パブリックスペースに参加する、プログラムに参加する、パブリックスペースを自らつくる、管理して育てる、愛着のムーブメントを広める、という6つのステップがあるのではないかと提起している⁴⁶⁾。こうしたステップは、従来の取り組みとは大きく異なっている。

そして、各地で取り組まれている公共的空間の利活用やプレイスメイキングの実践は、近年、注目されているタクティカル・アーバニズム (tactical urbanism)⁴⁷⁾ と親和性があり、地域づくりのプロセスのあり方を問い直す状況にある。

従来から行われてきた行政主導の確定的なマスタープランのもとで、青写真 (ブループリント)

44) 伊藤香織 (2018.3) 「シビックプライドとコミュニケーションポイント」Thinking, 第19号, pp. 2-8, 彩の国さいたま人づくり広域連合, 伊藤香織 (2016.10) 「シビックプライドが地域の価値を再定義する」worksight (2016年10月3日) (<https://www.worksight.jp/issues/831.html>) (最終閲覧: 2018年5月), 伊藤香織+紫牟田伸子監修 (2015.9) 「シビックプライド2【国内編】都市と市民のかかわりをデザインする」宣伝会議, 伊藤香織 (2017.10) 「都市環境はいかにシビックプライドを高めるか」日本都市計画学会 都市計画論文集, Vol. 52 No. 3, pp. 1268-1275, 日本都市計画学会。また, 彩の国さいたま人づくり広域連合 政策情報誌 Thinking の第19号 (2018.3) の特集は, 「シビックプライド~いま, 地域に必要なこと~」である。

45) 田中元子 (2017.12) 「マイパブリックとグランドレベル~今日からはじめるまちづくり~」学芸出版社

46) 泉山壘威 (2018.3) 「シビックプライドを育むパブリックスペース~愛着を育むプレイスメイキングとタクティカル・アーバニズム~」Thinking, 第19号, pp. 25-31, 彩の国さいたま人づくり広域連合

47) 建築ジャーナル (2017.10) 「特集 タクティカル・アーバニズム~合法的都市ジャック!」建築ジャーナル, No. 1271, pp. 4-21, 企業組建築ジャーナル, 荒井詩穂那 (2016.5) ソトノバ「『タクティカル・アーバニズム』とはなにか。アクションから始まる仮設空間指向のプロセスとは?」(2016-5-26) (<http://sotonoba.place/tactical-urbanism>) (最終閲覧: 2018年5月)

を描き、明確な（確定的な）目標を設定し、その達成のために、目標を個別要素に分解し、資源を動員して事業を実施する、あるいは、行政が上意下達的に受け皿組織を使いながら事業を展開するという計画的・戦略的（ストラテジック）な取り組みからの転換が求められている。

タクティカル・アーバニズム（戦術的まちづくり）のアプローチの特徴は、まず市民がアクションを起こして、道路や公園等の身近な公共的空間を市民にとって有益な空間へと改変する試みを通じて、そのまちとの相性を検証し、その反応を踏まえ、実態に合った計画検討等段階的のプロセスを踏んでいくことである。そして、こうしたアクションから公共的空間の利活用やそれに係る様々な規制について市民と行政が議論する契機としようというムーブメントである。タクティカル・アーバニズムの提唱者である Mike Lydon & Anthony Garcia が、その本質的な価値を、「長期的変化のための短期的アクション（short-term action for long-term change）」と表現しているように⁴⁸⁾、行政主導のトップダウン的に、マスタープランやゾーニングに基づく計画的・戦略的（ストラテジック）にまちのかたちをつくってきた従来型の都市計画に対して、小さな事業／アクションを実験的に展開し、その「成功体験」の「見える化」や「見せる化（魅せる化）」を積み重ねていくことを通じて、市民主導のボトムアップ的に、実践的・戦術的（タクティカル）にまちを変えていく、そして、育んでいく。その上、当初は個々の取り組みに過ぎなかったものが連鎖し、さらに、他の取り組みへと波及し、さらに、新たな取り組みを誘発させ、全体としてまちを漸進的に再生させていくことにもつながってくる⁴⁹⁾。

その上で、泉山壘威によれば、タクティカル・アーバニズムやプレイスメイキングの考え方には共通点があり、テスト（実験）をする（Lighter, Quicker, Cheaper）、自ら場をつくる（Do It Yourself）、場を運営する（プレイス・マネジメント）を挙げている⁵⁰⁾。"Lighter, Quicker, Cheaper" は、"Simple, Short-term, and Low-cost" も近い概念であるが、「手軽に、素早く、安価に」活動に取り組むことが特徴であり⁵¹⁾、まずは、できることから小さなアクションを始め、繰り返し行うことが新たな日常を創出していく上で重要になる。

こうしたタクティカル・アーバニズムやプレイスメイキングの考え方、そして、プロセスデザ

48) Mike Lydon & Anthony Garcia (2015), "Tactical Urbanism - Short term Action for Long-term Change - ", Island Press,

49) 関連して、エリアリノベーションの考え方がある。馬場正尊 + Open A 編著、明石卓巳他著（2016.5）「エリアリノベーション～変化の構造とローカライズ～」学芸出版社

50) 泉山壘威（2017.8）「連載＝タクティカル・アーバニズム 4 市民やコミュニティ主導のプレイスメイキングとタクティカル・アーバニズムをいいたとこ取りで使おう！ 2 概念の整理からみるタクティカル・アーバニズム」ランドスケープデザイン、第 115 号、pp. 100-105、マルモ出版

51) Project for Public Spaces, THE LIGHTER, QUICKER, CHEAPER TRANSFORMATION OF PUBLIC SPACES (<https://www.pps.org/article/lighter-quicker-cheaper>)（最終閲覧：2018 年 5 月）

インの捉え方から、今後の地域づくりのプロセスのありようを構想すると、まずは、まちをよく観察し、状況を判断する。それに基づき、方向づけを行い、その上で何を行うのか決心し、実行していく、というプロセスが重要になってくるだろう。還元主義的で、直線的なアプローチではなく、むしろ、柔軟に状況に応じて取り組みを進めていくことが、今後の地域づくりに求められるだろう。さらに、PDCA（Plan->Do->Check->Action）アプローチと対比される観察（Observe）判断（Orient）決定（Decide）実行（Act）というループで進めるOODAアプローチ⁵²⁾や、試行錯誤とダイナミズム、多元的な価値、多様な市民による調査活動や学びを大事にする「順応型ガバナンス（adaptive governance）」の考え方は、今後の地域づくりのプロセスのありようを考える上で、重要な視点を提示している⁵³⁾。

このように、地域において、多様な主体が、緩やかにビジョンを共有しながら、より弾力的な（柔軟な）プラットフォームから、自発的に小さなアクション志向で、「まずはできることからやってみる」ことから始め、状況に応じた展開をしていくことが重要になってくる。その上で、タクティカル・アーバニズムの本質が「長期的変化のための短期的アクション（short-term action for long-term change）」であるように、未来を見据えて取り組みを展開していくことを忘れてはいけない。

3. 愛知県東海市太田川駅周辺地域における事業展開

3-1. 東海市の取り組み

本章では、愛知県東海市太田川駅周辺地域における公共的空間の活用の実験的な取り組みの背景となる、東海市のこれまでの取り組みについて、第6次総合計画（2014年度～2023年度）や総合戦略（2015年10月）、都市計画マスタープラン（2011年度～2023年度）、都市再生整備計画（2010年度～）、そして、中心市街地活性化計画（2011年6月に策定及び認定、その後適宜変更改定。また、市独自で2016年3月に策定）から、その位置づけや取り組みの方向性を見ていく。

愛知県東海市では、太田川駅周辺地域を、知多半島の玄関口・市の顔にふさわしい魅力ある中心市街地と位置づけており、その実現のために様々な施策を講じてきた。

52) 田中靖浩（2016.5）「米軍式 人を動かすマネジメント」日本経済新聞出版社

53) 宮内泰介（2013.2）「なぜ環境保全はうまくいかないのか～現場から考える「順応的ガバナンス」の可能性」新泉社や宮内泰介（2017.3）「どうすれば環境保全はうまくいくのか～現場から考える「順応的ガバナンス」の進め方」新泉社

第6次総合計画（2014年度～2023年度）⁵⁴⁾では、東海市の将来都市像として、「ひと 夢 つなぐ 安心未来都市づくり」を位置づけている。そして、東海市総合戦略（2015年度～2019年度）⁵⁵⁾では、基本目標の中に、「地域活性化・にぎわい創出」があり、次世代の成長分野をはじめ魅力ある産業の創出により地域が活性化し、多くの人が集い交流しにぎわいを創出することが挙げられている。また、目標実現のための基本的方向と具体的な施策としては、市内に多くの人々が住み、多くの人々が訪れることにより、まちのにぎわいが生まれる環境を整備することが挙げられている。

東海市都市計画マスタープラン（2011年度～2023年度）⁵⁶⁾では、都市づくりの理念として、「ひと 夢 つなぐ 安心未来都市づくり」を位置づけている。そして、都市づくりの目標の中で、「活力を生み、持続的な発展を支える都市づくり」を挙げている。ここでは、「本市の中央部に位置し、公共交通結節機能を有する太田川駅周辺においては、土地区画整理事業等による都市基盤整備を引き続き継続するとともに、市街地再開発事業等により商業機能や居住機能をはじめ様々な都市機能の集積・複合化を進めるなど、本市の顔となる都市拠点（にぎわい拠点）の形成を目指す」としている。その上で、目標実現のための基本方針は、以下の通りである。

- ・ 太田川駅周辺における商業機能や居住機能、複合型文化施設や大学をはじめとする教育文化、子育て支援をはじめとする福祉等、様々な都市機能の集積
- ・ 駅前広場整備や歩行者専用道路の整備等、太田川駅周辺における公共交通結節機能の強化・充実
- ・ 太田川駅周辺土地区画整理事業及び多様な都市機能集積に向けた駅西地区市街地再開発事業の円滑な推進
- ・ バリアフリー化の推進、ユニバーサルデザインの導入等による太田川駅周辺での移動環境の改善、充実
- ・ 新規の産業立地需要に応える受け皿としての工業団地や産業・物流拠点、研究開発拠点等の整備
- ・ 広域交通体系の利便性を最大限発揮できる市域西部の新田地区等における優良農地の保全等に配慮した新たな産業用地の確保

54) 第6次東海市総合計画（2014年度～2023年度）(<http://www.city.tokai.aichi.jp/12717.htm>)（最終閲覧：2018年5月）

55) 東海市総合戦略（2015年10月）(<http://www.city.tokai.aichi.jp/15877.htm>)（最終閲覧：2018年5月）

56) 東海市都市計画マスタープラン（2011年度～2023年度）(<http://www.city.tokai.aichi.jp/12366.htm>)（最終閲覧：2018年5月）

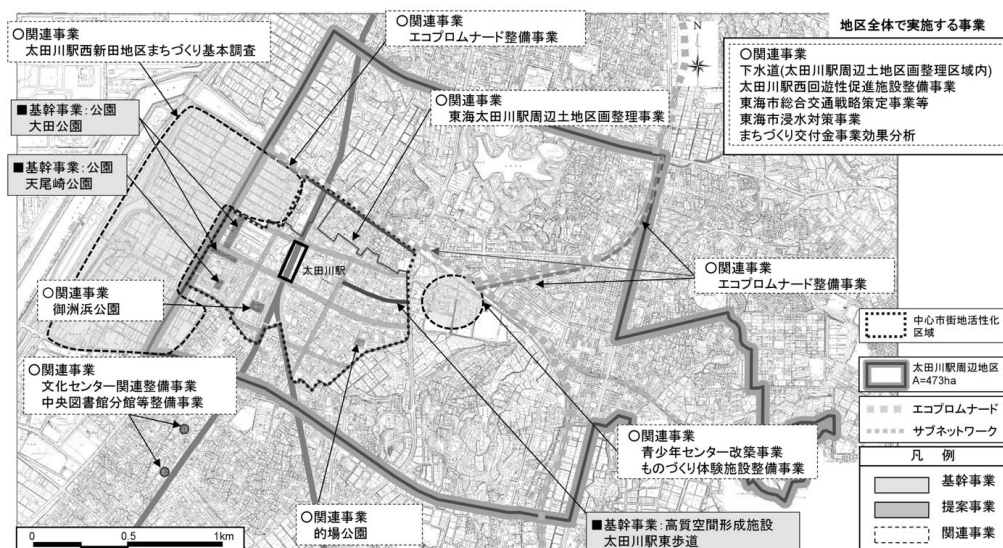


図3 太田川駅周辺地区（愛知県東海市）整備方針概要図

出典：都市再生整備計画 太田川駅周辺地区（2015年3月）（2017年9月第2回変更）

都市再生整備計画⁵⁷⁾では、目標として、東海市の玄関口にふさわしいにぎわいと魅力を感じられる都市拠点の形成を挙げ、より具体的に、駅前を中心とした、コンパクトな都市環境の形成、健康で快適に暮らせる、人と環境にやさしい都市空間の形成、持続可能なにぎわい創出に向けた学び・交流の場の形成、を示している。図3は、都市再生整備計画における太田川駅周辺地区の整備方針の概要を示したものである。

旧中心市街地活性化計画（2011年6月）⁵⁸⁾では、中心市街地活性化のコンセプトとしては、「人と人をつなぎ、交流から生み出すにぎわい溢れるまちづくり」が挙げられている。そして、基本的方針として、安全・安心で快適なまちづくり、商業の活性化による魅力あるまちづくり、地域の顔としての役割をもつまちづくりが示され、これに対して、目標として、街なか居住の推進～住みたくなるまちづくり～、来訪者の回遊性の拡大～訪れたくなるまちづくり～、が定められている。

また、新中心市街地活性化計画（2016年3月）^{59）}では、活性化に向けた取り組みの基本的方針として、すべての人が安心・安全で快適に暮らせるまちづくり、商業の活性化による活気あ

57) 都市再生整備計画（2010 年度～）（<http://www.city.tokai.aichi.jp/4135.htm>）（最終閲覧：2018 年 5 月）

58) 東海市中心市街地活性化計画 (2011 年 6 月) (<http://www.city.tokai.aichi.jp/13076.htm>) (最終閲覧: 2018 年 5 月)

59) 東海市中心市街地活性化計画 (2016 年 3 月) (<http://www.city.tokai.aichi.jp/16041.htm>) (最終閲覧: 2018 年 5 月)

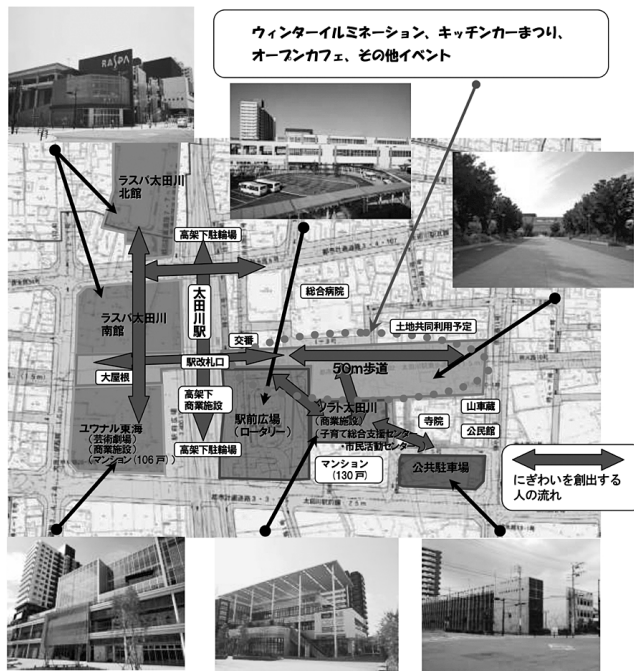


図4 地区の活性化事業の展開イメージ

出典：東海市中心市街地活性化基本計画（2016年3月）

るまちづくり、人と人との交流によるにぎわいのあるまちづくり、が示され、それぞれに対して、街なか居住の推進～住みたくなるまちづくり～、地域経済の活性化～飲食・買い物したくなるまちづくり～、来訪者の拡大～訪れたくなるまちづくり～という目標が定められている。図4は、東海市中心市街地活性化基本計画（2016年3月）に示された地区の活性化事業の展開イメージである。

3-2. 中心市街地における目標の達成状況と今後の課題に対する認識

3-2-1. 都市再生整備計画に見る取り組み評価

都市再生整備計画では、主要な指標として、「太田川駅の乗降客数（人/日）」「まちの公園・街路樹などに満足している人の割合（％）」「太田川駅前イベント広場のイベント平均参加者数（人/回）」、その他の指標として「駅前イベント広場のイベント回数（回）」が設定されている。東海市社会資本整備総合交付金評価委員会で示された評価結果が図5である。

3-2-2. 中心市街地活性化基本計画他に見る取り組み評価

旧中心市街地活性化基本計画（2011年6月）では、「中心市街地の居住人口（人）」や「中心市街地の歩行者・自転車通行量（休日）（人）」という指標を設定している。なお、第6次総合計画においても、「第5章 都市基盤」の「中心市街地を活性化する」において、「中心市街地エリ

指標1:**太田川駅の乗降客数(人/日)**

➢名古屋鉄道株式会社公表による、太田川駅の1日平均の乗降客数
・都市拠点へのアクセス性向上や来訪者数の増加の度合いを評価する指標。

平成29年度

評価値:16,896人/日(○)
(平成23年度実績:13,784人/日)

平成29年度目標:14,170人/日

指標2:**まちの公園・街路樹などに満足している人の割合(%)**

➢市民生活の現状についてのアンケート(該当する小学校区内)
・人と環境にやさしい都市の形成の効果の度合いを評価する指標。

平成29年度

評価値:75.8%(○)
(平成24年度実績:60.7%)

平成29年度目標:65.7%

指標3:**駅前イベント広場のイベント参加者数(人/回)**

➢駅前イベント広場のイベント1回当たりの参加者数
・にぎわい創出のための各種施策効果の度合いを評価する指標。

平成29年度

評価値:1,407人/回(×)
(平成25年度実績:5,800人/回)

平成29年度目標:5,800人/回

その他指標1:**駅前イベント広場イベント開催回数(回)**

➢駅前イベント広場の1年度あたりのイベント開催回数
・指標3「太田川駅前イベント広場のイベント平均参加者数」を補完。

平成29年度

評価値:138回
(平成24年度実績:74回)

図5 目標を定量化する指標(数値目標)と数値達成状況

出典:東海市社会資本整備総合交付金評価委員会資料(2017年11月28日)

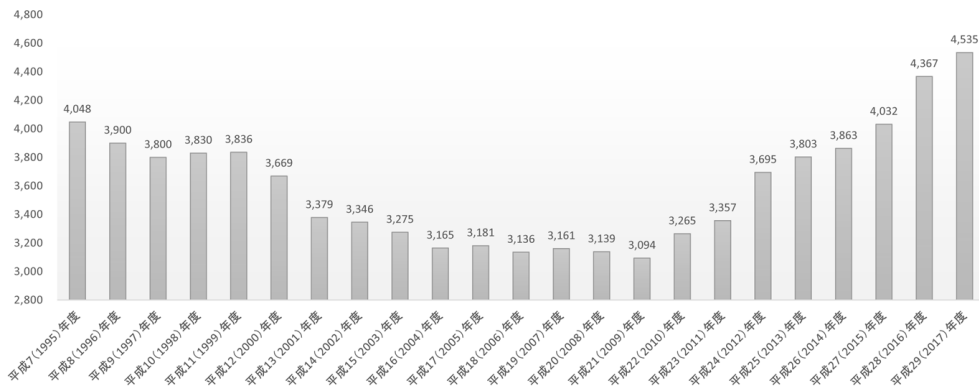


図6 中心市街地の居住人口の増加

アの人口(人)」が指標となっている。「認定中心市街地活性化基本計画の最終フォローアップに関する報告(2016年3月)」や「中心市街地活性化基本計画(2016年3月)」,そして,「2016年度まちづくり報告書(主要施策報告書)」や「第6次総合計画 指標等一覧表」等を参考に,中心市街地の居住人口の推移を示したのが図6である。事業の進捗に合わせて,中心市街地の居住人口は,着実に増加してきた。

また,中心市街地の歩行者・自転車通行量(休日)に関して,「認定中心市街地活性化基本計画の最終フォローアップに関する報告(2016.3)」や「中心市街地活性化基本計画(2016年3月)」に基づく推移を示したのが図7である。事業の進捗に合わせて,中心市街地の歩行者・自転車通行量は,増加してきた。

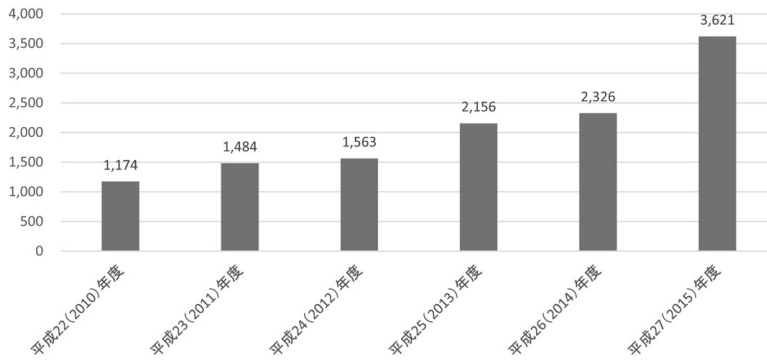


図7 中心市街地の歩行者・自転車通行量（休日）

この評価を踏まえた今後について、「認定中心市街地活性化基本計画の最終フォローアップに関する報告（2016年3月）」では、「歩行者・自転車通行量は増加し、目標指標は達成しているが、駅前イベント広場の参加者調査の結果から、イベント参加者の多くはイベント参加を目的としての来街者であり、他の施設等への回遊行動に結びついていない。イベント参加者の約3分の1は、駅前イベント広場に「初めて来た」「ほとんど来ない」と回答している一方で、約半数は、イベント等の開催があれば駅前イベント広場に来ると回答しており、魅力あるイベント等の開催によって交流人口の増加を図る」としている。

こうした中心市街地活性化基本計画（2011年6月）の評価を踏まえ、新しく策定された中心市街地活性化基本計画（2016年3月）では、3つの目標を定め、それぞれに対して、指標が定められている。目標1に対しては、中心市街地の居住人口（現状値（2015年度）= 4,032人、目標値（2020年度）= 4,440人）が、目標2に対しては、中心市街地の商店数（現状値（2015年度）= 112店、目標値（2020年度）= 140店）が、目標3に対しては、中心市街地に整備された公共施設の利用者数（年間）（現状値（2015年度）= 160,397人、目標値（2020年度）= 362,100人）という指標が設定されている。

3-2-3. 行政改革推進計画に見る取り組み評価

第6次東海市行政改革大綱推進計画⁶⁰⁾では、「市民とのパートナーシップの構築」という項目があり、「市と市民との役割分担」において、「都市利便増進協定に基づく公共空間の活用」の項目で、「イベント実施回数（回）」が、また、「太田川駅周辺の公共施設等の管理方法の検討」の項目で、「太田川駅の乗降客数（人/日）」という指標が設定されている。

60) 第6次東海市行政改革大綱推進計画 (<http://www.city.tokai.aichi.jp/4304.htm>)（最終閲覧：2018年5月）

表3 「イベント実施回数」に関わる目標設定と実績

平成 24 (2012) 年度	平成 25 (2013) 年度	平成 26 (2014) 年度	平成 26 (2014) 年度	平成 27 (2015) 年度	平成 27 (2015) 年度	平成 28 (2016) 年度	平成 28 (2016) 年度	
実績	実績	管理目標	実績	管理目標	実績	管理目標	実績	出 典
						50	62	第6次東海市行政改革大綱推進計画（H28年度～H30年度）及びH28年度進行状況報告書
				24	55	30		第6次東海市行政改革大綱推進計画（H27年度～H29年度）及びH27年度進行状況報告書
12	15	15	24	18		-	-	第6次東海市行政改革大綱推進計画（H26年度～H28年度）及びH26年度進行状況報告書

表4 「太田川駅の乗降客数」に関わる目標設定と実績

平成 24 (2012) 年度	平成 25 (2013) 年度	平成 26 (2014) 年度	平成 26 (2014) 年度	平成 27 (2015) 年度	平成 27 (2015) 年度	平成 28 (2016) 年度	平成 28 (2016) 年度	平成 29 (2017) 年度	平成 29 (2017) 年度	
実績	実績	管理目標	実績	管理目標	実績	管理目標	実績	管理目標	実績	出 典
						16,000	18,566			第6次東海市行政改革大綱推進計画（H28年度～H30年度）及びH28年度進行状況報告書
	14,541			15,500	17,623	16,000		16,500		第6次東海市行政改革大綱推進計画（H27年度～H29年度）及びH27年度進行状況報告書
14,000		14,000	14,818	14,500		15,000				第6次東海市行政改革大綱推進計画（H26年度～H28年度）及びH26年度進行状況報告書

なお、「太田川駅の乗降客数（人／日）」は、総合戦略の進行管理の指標ともなっている。ここでは、重要業績評価指標（KPI）として、1日当たりの名鉄太田川駅乗降客数を設定しており、基準値として14,541人（2013年度）、目標値14,700人（2019年度）を挙げている。

第6次東海市行政改革大綱推進計画の進行状況報告書を踏まえて推移を整理したのが表3及び表4である。事業の進捗に合わせて、イベント実施回数や太田川駅の乗降客数は増加してきた。

3-3. (株)まちづくり東海により取り組み

東海市では、中心市街地活性化事業（ソフト的取り組み）の推進により中心市街地である太田川駅周辺の賑わい創出と活性化を図ることを目的に、(株)まちづくり東海が、2011年4月1日に設立された。また、2015年3月9日には、都市再生推進法人に指定された。まちづくり東海の主たる事業内容は、目的達成のための中心市街地の活性化と地域のにぎわいづくり等であり、実



図8 太田川駅東・どんでん広場の案内チラシ



図9 太田川駅西・大屋根広場の案内チラシ

際には、指定管理事業の他、都市再生推進法人であることを活かして、道路占有許可の特例や都市利便増進協定の締結を踏まえた事業や民間まちづくり活動促進事業等を行ってきた。

主な具体的な取り組みとしては、以下が挙げられる。

- ・オープンカフェ事業：

公共空間の友好的利用を図る目的で、市と都市利便増進協定を締結しており、道路占有許可の特例等により、駅前の道路空間（スペース）を利用して、ガーデンセットやパラソル等を用いたオープンカフェを実施し、来訪者がより長く滞留でき、また、憩うことができるように周辺の店舗と協力して実施する取り組み。

- ・太田川駅前広場維持管理業務：

駅東のロータリー、東西イベント広場の清掃及び樹木管理業務並びに駅東の水景施設（噴水設備）等の維持管理業務他の取り組み。

- ・太田川駅前イベント広場管理運営事業：

市の指定管理を受けている東西イベント広場において、自社事業に加えて、市民・地域団体、大学、民間事業者等のイベント等への支援の取り組み。

- ・観光物産プラザ管理運営事業：

市の指定管理を受けている観光物産プラザにおいて、特色ある品揃えにより、売上の向上を目指すとともに、ピアガーデン等の主要事業や周辺施設での各種イベント開催に合わせて、協賛イベントを企画する等多くの人にプラザに立ち寄ってもらう工夫を凝らすとともに、プラザのイベント等の情報を積極的に発信する取り組み。

都市再生推進法人としてのまちづくり東海の特徴的な取り組みは官民連携によるエリアマネジメントである。

道路占用許可の特例は、道路空間を活用して、まちのにぎわい創出等に資するために道路を占有する場合に許可基準の一部を緩和する特例制度である。従来、道路の占用許可は、道路法において、道路の敷地外に余地が無く、やむを得ない場合（無余地性）で一定の基準に適合する場合に許可できることとされていた。これに対して、まちのにぎわい創出や道路利用者等の利便の増進に資する施設については、都市再生特別措置法に規定する都市再生整備計画に位置づける等の一定の条件の下で、無余地性の基準を緩和できることとした制度である。特例の対象施設としては、広告塔又は看板で、良好な景観の形成又は風致の維持に寄与するもの、食事施設、購買

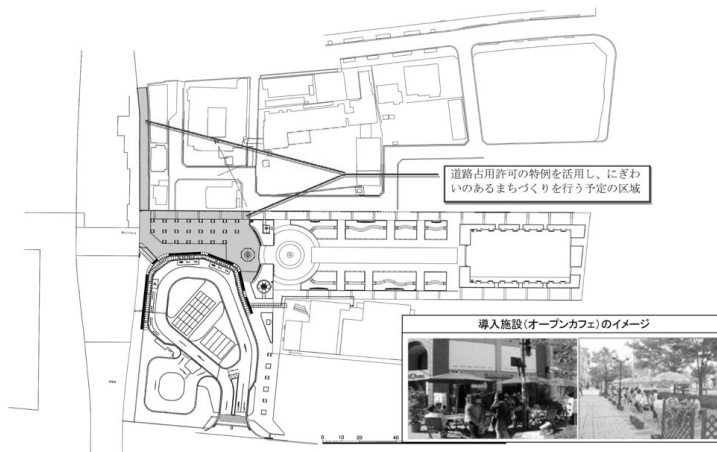


図 10 太田川駅東地区における道路占用許可基準の特例

出典：都市再生整備計画 太田川駅周辺地区（2015年3月）（2017年9月 第2回変更）

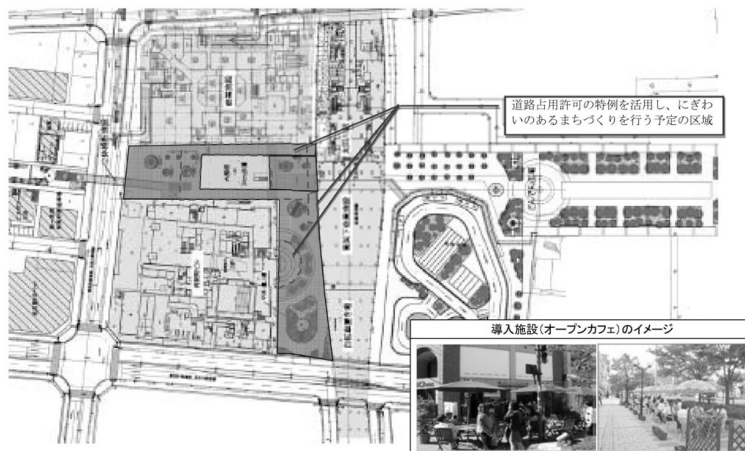


図 11 太田川駅西地区における道路占用許可基準の特例

出典：都市再生整備計画 太田川駅周辺地区（2015年3月）（2017年9月 第2回変更）

施設その他これらに類する施設で、道路の通行者又は利用者の利便の増進に資するもの、自転車駐車器具で自転車を賃貸する事業の用に供するもの、が挙げられている。東海市太田川駅周辺地区における取り組みを示したのが図 10 及び図 11 である。

都市利便増進協定は、まちのにぎわいや憩いの空間を創出する広場等について、居住環境にも資するよう、地域住民が自主的な整備・管理を行うための協定制度である。地域住民（地権者等）同士（土地所有者としての自治体や道路管理者も）が締結したものを市町村が認定することにより、良好な居住環境の確保や地域の活性化等、地域主体の公共的な取り組みを促進するとともに、市町村と適切に役割分担を図りながら、まちづくりを促進することが可能となる。特に、都市利

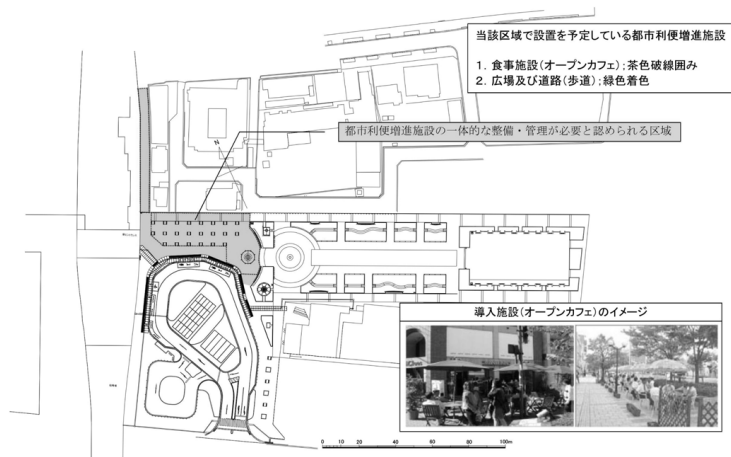


図 12 太田川駅東地区における都市利便増進協定に基づく取り組み
出典：都市再生整備計画 太田川駅周辺地区（2015 年 3 月）（2017 年 9 月 第 2 回変更）



図 13 太田川駅西地区における都市利便増進協定に基づく取り組み
出典：都市再生整備計画 太田川駅周辺地区（2015 年 3 月）（2017 年 9 月 第 2 回変更）

便増進施設の整備や設置に関するルールのみならず、管理に関するルールを協定事項として定めることができる。地域住民が共同で利用する地域の広場・緑地の清掃・利用に関するルールやイベント等を組込むことで、より地域に密着したまちづくりに関する協定が締結できる。東海市では、都市利便増進協定を、駅東地区では、2016年2月16日に、駅西地区では、2017年12月25日に締結した。太田川駅周辺地区における取り組みを示したのが図12及び図13である。

実際に、太田川駅前東西イベント広場（東：どんでん広場、西：大屋根広場）では、自社事業としてのイベントに加えて、市民・地域団体、大学、民間事業者等のイベント等への支援を行っている。これまでに、まちづくり東海による「太田川ホットサマーガーデン」や「ANIMAN～春の宴～」等、東海市観光協会による「ウィンターイルミネーション」、星城大学まちづくり実行委員会による「ドリームこども商店街」他が開催されてきた。こうしたイベントは、どちらかと言えば、一時的な取り組みであり、非日常を意識した取り組みとなっている。それに対して、



写真1 太田川駅東どんでん広場での tukurite の取り組み（2018年3月27日撮影）



写真2 太田川駅東どんでん広場でのどんでん朝市の取り組み（2018年4月17日撮影）



写真3 アル・トゥ・エンの取り組みを示すチラシ

出典：まちづくり東海のブログから（<http://tm-tokai.com/archives/3534>）

より日常に根ざした、あるいは、新しい日常を生み出していく取り組みとしては、外部事業者が実施するアル・トゥ・エン（maruto 企画主催）、tukurite やどんでん朝市（なないろ工房主催）があり、これらは、どちらかといえば、日常に浸透していく可能性がある取り組みである。

3 - 4. まとめ

東海市は、太田川駅周辺地域において、土地区画整理事業、市街地再開発事業、鉄道の連続立体交差事業を三位一体的に都市基盤の整備をこれまで進めてきた。こうしたまちなかの賑わい創出を目指した事業展開を通じて、太田川駅前イベント広場（駅東：どんでん広場、駅西：大屋根広場）を含めたハード整備が進められた。また、近年の官民連携によるまちづくりの流れを受けた意欲的な取り組みが行われてきた。そして、太田川駅前イベント広場では様々なイベントが行われ、駅前イベント広場のイベント回数も着実に増加しており、土日には非日常的なイベントによる集客がある。とはいえ、こうしたイベント参加者の多くはイベント参加を目的としており、このエリアでの回遊行動に結びついておらず、また、こうした参加者は必ずしもリピーターではない。参加者をさらに増加させるために、非日常のイベントを繰り返すことが望まれているわけではない。事業展開の結果、中心市街地の居住人口、太田川駅の乗降客数、中心市街地の歩行者・自転車通行量は増加しているものの、平日日中は閑散としているのが日々の風景となっているのが実情である。これらを踏まえると、公共的空間の利活用やプレイスメイキングにおいて期待される日常性の創出につながる場づくり、多様な関心のある人々が出会う場づくり、コミュニケーションの場づくり、そして、まちの賑わいづくりになっているのかどうかについては課題が多い。

4. 「OTAGAWA まちなかピクニック」の実験的な取り組み

4 - 1. 日常に根ざした公共的空間やプレイスメイキングの先駆的取り組み

全国各地で様々な公共的空間の利活用やプレイスメイキングの実践や社会実験が取り組まれている。本節では、太田川駅周辺地域における取り組みを検討する際に参考となる、いくつかの取り組みの根底にある想いやコンセプトを紹介する。

・神戸市の神戸東遊園地における「Urban picnic」⁶¹⁾

「Urban picnic」は、神戸市中央区の東遊園地パークマネジメント検討協議会による神戸市の神戸東遊園地において行われている公園活性化の社会実験であり、アウトドアライブラリーとファーマーズマーケット等からなる取り組みである。

61) 神戸市・神戸東遊園地における「Urban picnic」(<http://urbanpicnic.jp>)（最終閲覧：2018年5月）

神戸の都心に広がる東遊園地。

旧居留地の東側にある河川敷を、外国人専用のプレイグラウンドとしたところからこの公園の歴史ははじまりました。約 150 年の歴史のなかで様々な使いかたを経験した東遊園地でしたが、近年はルミナリエや神戸まつり等の大規模なイベント時を除くと、あまり利用されていない公園でした。

この公園を、特別なイベント開催のときだけではなく、市民のアウトドアリビングとして、日ごろから、もっと楽しく、もっと大切に使いたら、まち全体がもっとすてきになる。2014 年から「デザイン都市・神戸」創造会議などの場で、民間からそんな声が上がりました。この公園がもつ大きな可能性を確かめるために、市民有志が神戸パークマネジメント社会実験実行委員会を組織し、社会実験の構想がスタートしたのです。

東遊園地パークマネジメント社会実験の主要プログラムは、アウトドアライブラリーとファーマーズマーケットの 2 本立て。2015 年の年初から本格化した企画は、神戸市役所が共催者として参画し、「東遊園地を育てるこころみ、はじまる」をキーコピーとして、6 月に 2 週間実施することができました。

仮設の芝生を敷き、都心と自然を同時に楽しむ神戸らしいライフスタイルを発信したいという想いから、イベント名を「アーバンピクニック」としたこの社会実験には、多くの市民が訪れ、東遊園地の可能性を実感することができました。

(中略)

東遊園地には大きな可能性があります。

「市民がシェアするアウトドアリビング」・「都心の価値を高めることができる」・「コンパクトシティ神戸の核となる」といった公園がもつ大きな可能性を、今回の社会実験を通してさらに引き出すとともに、市民と行政がともにチャレンジするこの一年が、神戸の都心全体の今後の整備と長期的な発展につながることを願っています。

・松山市の城山公園におけるピクニックイベント⁶²⁾

松山市の城山公園において、「公園まちづくり@松山」による日常に根ざしたピクニックの取り組みである。

* ピクニックイベントの意義 *

このイベントのポイントは「日常」です。

私たちのイベントはきっかけづくりであって、いつまでも続くものではありません。

62) 公園まちづくり@松山 (2017.9)「ピクニックイベントの意義」(2017.09.27) (<https://park365.amebaownd.com/posts/3009243>) (最終閲覧：2018 年 5 月)、光永早織 (2017.11)「公園は賑わいの核になる？「おしゃピク」から始める松山の「公園まちづくり」」(2017-11-2) (http://sotonoba.place/park_picnic-matsuyama) (最終閲覧：2018 年 5 月) や光永早織 (2018.4)「「もっと手軽にピクニックを！」住民が仕掛ける公園まちづくり@松山」(2018-4-2) (<http://sotonoba.place/20180402koenmachidukuri>) (最終閲覧：2018 年 5 月)

こういったイベントが無くても、人々が公園を楽しむようになり、公園が「居場所」に、ひいては「賑わいの核」となることを目指しています。

そのため、飲食店のブースをずらっと並べたり、個人ではできないような大掛かりなことはしないと決めています。

色々な人に協力してもらいながら、小さな賑わいの種を蒔くことができれば……

幸いなことに、イベントをきっかけに「私も協力したい!」というお声掛けをいただくこともあり、協力の輪が広がっていることを実感しています。

・池袋駅周辺地域における「IKEBUKURO LIVING LOOP」⁶³⁾

豊島区の池袋駅周辺地域において、グリーン大通りエリアマネジメント協議会による、池袋グリーン大通りと南池袋公園を会場とした「アウトドアリビング」の取り組みである。

暮らしをデザインする3日間

若葉が色づく池袋駅東口グリーン大通りにハンモックやたくさんファニチャーが出現。
おいしい料理に、手づくりとこだわりの楽しいマルシェとワークショップが並び、
芝生鮮やかな南池袋公園と繋がる「緑のアウトドアリビング」に生まれ変わります。

この3日間はまちなかを歩いて巡る楽しさも。

"local meets local"

地元のおいしいと楽しいに出会い、味わい、語り、遊び、くつろぐ。

今年は金曜の夕暮れと共にスタート。日常を劇場に、夜のまちなかも彩っていきます。

大人がまちでの過ごし方を少し変えてみると、子供たちの未来が少し豊かになる。

今と未来の暮らしをデザインする3日間、

心地よい初夏の空の下をたっぷり楽しみましょう。

・岡崎市の乙川リバーフロント地区（乙川エリア）における「おとがワ！ンダーランド」⁶⁴⁾

「おとがワ！ンダーランド」は、岡崎市の乙川リバーフロント地区（乙川エリア）において、行われている水辺空間活用の実験的な取り組みである。

おとがワ！ンダーランドは、乙川を“わ！楽しい！”がつまった場所に変える水辺空間活用の実験的プロジェクトです。

63) グリーン大通りエリアマネジメント協議会「IKEBUKURO LIVING LOOP」(<http://ikebukuropark.com/livingloop/>) (最終閲覧：2018年5月) や馬場未織 (2017.11) 「『日常を、劇場へ』。～通りと公園から池袋の居心地を変える挑戦～」(<https://re-re-re-renovation.jp/projects/2280>) (最終閲覧：2018年5月)

64) 岡崎市「おとがワ！ンダーランド」(<http://otogawonderland.jp>) (最終閲覧：2018年5月)

自由と責任のもと“乙川でやってみたい”を実現し、この場所を使いこなすことで、乙川にちょっと先の日常の未来を描き出し、まちなかに広げていきます。

今年は実施期間を延ばし、豊かな水辺空間の使い方の発見と新たな使い手の発掘を目指します。

ご飯を食べたり、乾杯したり、体を動かしたり、くつろいだり、遊んだり、学んだり、散歩したり、仕事したり、語り合ったり。

そんな日常的な使い方を生み出し、乙川から新たなライフスタイルの発信を行っていきます。みんなが“乙川でやってみたい”を実現して、“水辺でできること”を広げていき、乙川を何気ない日にも訪れたいくなる「みんなの庭」にしていきませんか？

・豊田市駅周辺における「あそべるとよたプロジェクト」⁶⁵⁾

あそべるとよたプロジェクトは、「あそべるとよた推進協議会」による、豊田市駅周辺にある開けた空間を、人の活動やくつろぎの場として開放し、愛着を持てる場所として、使いこなしていく取り組みである。

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。現在は日常的なにぎわいが少なく、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。

プロジェクトが生まれた経緯と目的

豊田市では、都心のにぎわいや回遊性を向上させるため、「(仮)都心環境計画」の策定を進める中で、名鉄豊田市駅周辺を市民等の活動の場として位置付け、まちなか広場の整備検討をしています。この計画の策定により、豊田市の都心は'クルマ'中心から、'ひと'中心へ大きく変わろうとしています。

そこで、都心のまちなかの広場が、ハードの整備だけでなく、市民等の活動とまちなかのにぎわい拠点として、広く活用されるものとなるよう、まずは、現存のまちなかの広場を活用していく試行を進めていきます。その中で、将来の広場の活用アイデアや担い手を発掘し、それをハード整備に反映させていきます。

このプロジェクトは、一過性のイベントではなく、日常的ににぎわいのある風景づくりを目指し、ルールが異なる官と民の広場の管理者が協力して、一体的に活用できるしくみを整えます。

・佐賀市における「わいわい!!!コンテナ」

佐賀市街なか再生会議による、街なかで誰もが自由に楽しむことができる「空き地リピング」の取り組みであり、「わいわい!!!コンテナ」と「わいわい!!!コンテナ2」がある。

65) 豊田市「あそべるとよたプロジェクト」(<http://asoberutoyota.com>) (最終閲覧：2018年5月)

「わいわい!!コンテナ」⁶⁶⁾

人と人との『間』をつなぐ。
ちょっとした時間の『間』を埋める。
街なかの『間』を楽しむ

この社会実験は、街なかに賑わいを取り戻すための取り組みです。コンテナを使った図書館と広場を設置することで、街なかにたくさんの人々に訪れていただくことを期待しています。

コンテナ図書館には、国内外から厳選して集めた雑誌や、絵本、マンガがあります。外には、松原川に面した心地よいテラスや、皆さんのアイデアで自由に使える芝生広場があります。小さな子ども達からお年寄りの方々まで、世代を超えて楽しめる空間がここには用意されています。

ここが市民の方々に愛され大切にされる場となり、街なかの賑わい再生への架け橋となることを心から願っています。

「わいわい!!コンテナ 2」⁶⁷⁾

街なかで『集う』
街なかで『出会う』
街なかで『発見する』

「わいわい!!コンテナ」は街なかで誰もが自由に楽しむことができる「空き地リビング」です。ご利用は無料です。

「わいわい!!コンテナ」は、皆さんのご利用が多かったため、平成 25 年 4 月以降も開設期間を延長して開館していくことになりました！

これからの一年間引き続き、寛（くつろ）ぎの時間に、友達との待ち合わせに、お昼休みの休憩に、仲間とのダベリングに、親子で子どもとの団らんにご利用下さい。

(中略)

佐賀特有の風景であるクリークに面した新たな敷地では、わいわい!!コンテナ 1 で好評頂いた国内外から厳選して集めた雑誌や絵本、マンガが自由に閲覧できる「図書館コンテナ」のほか、子供たちからお年寄りまで、天候を気にすることなく憩い、集える「交流コンテナ」、チャレンジショップの出店やギャラリーとしての利用など、市民の皆さんのアイデアと工夫で様々な使い方ができる「チャレンジコンテナ」を展開しています。

また商店街やエスプラッツなどと連携しながら、街なかの新たな情報をどんどん発信していきます。

66) 佐賀市「わいわい!!コンテナ」(<http://www.waiwai-saga.jp/about/part1/>) (最終閲覧：2018 年 5 月) や西郡幸子 (2017.1) 「街なかの空き地に年 7 万人来場～建てずに“原っぱ”で勝負する～」(<http://re-re-re-renovation.jp/projects/1155>) (最終閲覧：2018 年 5 月)

67) 佐賀市「わいわい!!コンテナ 2」(<http://www.waiwai-saga.jp/about/>) (最終閲覧：2018 年 5 月)

わいわい!!コンテナ2でたくさんの方々にお会いできるのを楽しみにしています。

このように、公共的空間の利活用やプレイスメイキングでは、より日常に根ざした、あるいは、新しい日常を生み出していく取り組みをしていくことで、より持続的な取り組みとなっていく。

4-2. 「OTAGAWA まちなかピクニック」の取り組みの概要

太田川駅周辺地域において、どのような取り組みをしていくことで、公共的空間の利活用が生み出す可能性を「見える化」し、「魅せる化」することができるのだろうか。全国各地での取り組み実践を踏まえながら、新たな日常の創出の可能性を検討するために、実験的な取り組みを行った。

まず、2016年度には、東海市と協力して、太田川駅前西側の大屋根広場での「あそべる大屋根広場 2day's (2016年9月16日(金)及び17日(土))」を開催した。ここでは、大屋根広場に実験的に人工芝を敷設し、その上でアクティビティを行った。人工芝を敷設することで、人々が気楽にこの場に立ち寄ることや空間の設えとしての可能性が関係者によって共有された。その後、太田川駅前東側歩道での「路上カフェ太田川駅前 DAYS」の一環としてキッチンカーを利用した取り組み(2017年2月8日(水)~10日(金))を実施した。ここでは、「食」を介する取り組みの可能性を見ていった。

2016年度における取り組み成果を踏まえ、2017年度は、東海市の「2017年度大学連携まちづくり推進事業」⁶⁸⁾として「OTAGAWA まちなかピクニック」事業に取り組んだ。この事業は、全国各地で取り組まれてきた実践事例や伊藤香織のピクニック活動⁶⁹⁾を踏まえ、太田川駅前西側の大屋根広場を、誰もが滞在して心地よい、また、いろいろな人やコトに出会えて、楽しい時間を過ごせるような、ピクニックができる場として一時的に設え、人の交流を生み出していく実験的な取り組みとして展開した。実際に、秋には、2017年11月14日(火)~15日(水)、11月27日(月)~29日(水)、12月4日(月)の6日間、また、春には、2018年3月7日(水)、3月14日(水)の2日間実施した。

大屋根広場における空間の設え(デザイン)では、外部からのアドバイスや学生のアイデアをも踏まえて、東海市やまちづくり東海と連携し、この空間(スペース)を、木と緑の色のある雰

68) 大学連携まちづくり推進事業制度は、「大学の教育・研究活動」や「学生の活力」を生かした地域課題の解決や地域の活性化等の一層の推進を図るとともに、地域社会との関わりのなかで得られる学生の学びと成長の機会を創出するものとして位置づけられている。「2018年度大学連携まちづくり推進事業」(<http://www.city.tokai.aichi.jp/18342.htm>) (最終閲覧: 2018年5月)

69) 伊藤香織 (2015.10) 「ピクニックで公共空間を切り拓く」都市計画, Vol. 64, No. 5, pp. 46-47, 日本都市計画学会



写真4 「あそべる大屋根広場 2day's」の様子 (2016年9月)



写真5 「路上カフェ太田川駅前 DAYS」の様子
(2017年2月)



写真6 「路上カフェ太田川駅前 DAYS」の様子
(2017年2月)



写真7 「OTAGAWA まちなかピクニック」の
様子 (2017年11月)



写真8 「OTAGAWA まちなかピクニック」の
様子 (2017年12月)



写真9 「OTAGAWA まちなかピクニック」の様子 (2018年3月)



写真10 ランチボックス (2017年11月)



写真11 ランチボックス (2017年12月)



写真12 ランチボックス (2018年3月)

困気を持つ場として仮設的に設え、ここで人々が一時を過ごしたり、また、人と人が出会ったり、遊んだり、楽しんだりできる交流の場所／広場（プレイス）とすることにした。実際には、大屋根広場の下に人工芝を敷設し、人々が気軽にこの場に入ってきたり、時には、そこで佇んだり、気楽に木製ベンチに座ったりしていた。そして、人々がテーブルを使って卓球やゲームをしたり、ハンモックでくつろいだり、人工芝の上でボール遊び等を楽しんでいた。

さらに、食を媒介させた取り組みでは、地域に根ざした料理研究家からもアドバイスを受けながら、地元野菜を用いたランチボックスやランチ等の商品開発を行った。秋には、11月27日(月)及び12月4日(月)の2日間において、「くらそっと ユウナル東海店」と連携し、ランチボックス等の販売を行った。また、春には、3月7日(水)及び3月14日(水)の2日間において、太田川駅

表5 「OTAGAWA まちなかピクニック」を訪れた人

日 時	2017 年						2018 年		総計
	11/14 (火)	11/15 (水)	11/27 (月)	11/28 (火)	11/29 (水)	12/4 (月)	3/7 (水)	3/14 (水)	
参加者	30	60	95	110	130	75	60	90	650

前憩いの場キッチンの取り組みの一環として、キッチンカーを活用し、ランチボックス等の販売を行った。

4 - 3. 「OTAGAWA まちなかピクニック」の取り組み成果及び今後の課題

「OTAGAWA まちなかピクニック」の取り組みでは、子育て中のママ、高校生、高齢者、通リすがりの会社員等多くの人々（計8日間で、のべ650名）が、この場を気にかけ、また、気楽にこの場を訪れ、それぞれのやり方で滞在し、楽しい一時を過ごしていた（表5）。

大屋根広場に人工芝が敷設してあることやまちなかピクニックへ誘うハンモックや卓球台がこの場に設置されていることで気にかかる人が相当数見受けられた。何をしているのかと気軽に声をかけてきた人がいたり、ママと子どもが帰り道にハンモックやボール遊びをしたり、東海市芸術劇場にいた高校生が休憩時間に訪れて、卓球を楽しんでいた。結果的に、人々に対して屋外空間である大屋根広場は、活動の表現の場であること、このような形で利活用することができること、そして、誰でも思いを持って小さなアクションに取り組むことができることを見える化し、合わせて、見せる（魅せる）化することができた。

「OTAGAWA まちなかピクニック」の取り組みは、多くの人々の協力のもとで企画検討から実施まで行われた。こうしたプロセスを通じて、多様な主体の連携に向けた信頼の醸成を行ってきた。そして、地域の多様な人々と連携した取り組みを行うことを通じて、この場でさらに地域の多様な人々と出会い、つながりを作ることができた。また、地域づくりに何らかの関心がある人が潜在的に多くいることや地域においてつながりが連鎖していくことを改めて確認できた。さらに、単発で一過性の非日常的なイベントではなく（一時的な集客を狙うのではなく）、日常に根ざした取り組みを行うことで、地域の人々と気軽に話すことができ、交流することができた。その点で、単に空間（スペース）を設えることやランチボックス等を販売することだけに注力するのではなく、地域との多様なコミュニケーションが事業実施において不可欠である。こうした地域の多様な人々との新たなつながりが次の取り組みへと発展していく可能性がある。また、地域に根ざしたランチボックス等の開発と販売という食を介在させた取り組みを通じて地域で食に関わる多くの人々とながっていくことができた。合わせて、東海市を含めて知多半島の持つ様々な地域資源や食に関わる人々の魅力を再発見することができた。こうした食を通じた出会いやつながりは、今後の地域づくりにおいて様々な可能性がある。

学生が地域の人々と連携し、ともに活動することで、地域をより深く知る、また、地域の人々と出会うきっかけにすることができた。これは、地域への何らかの関わりを通じた地域への愛着（シビック・プライド）を育むことにつながっていった。学生にとっては、自らのアイデアを生かした取り組みが展開できたことで、学生自身が地域の多様な人々と連携した地域づくりをしていくことの意義を実感でき、さらに、そのためのノウハウやスキルを得ることができた。こうした取り組みに関わることの意義を多くの学生にどのように伝え、彼らの自らのアクションを誘発していくことにつなげていくことができるのかが今後の課題である。

今回の取り組みに関して、より創発的な取り組みにしていくためには、そして、より波及効果を生み出すためには、多くの人が情報発信したくなる空間の設えや魅力的なアクティビティ（ヨガ、音楽、ワークショップ他）の充実（アクティビティの組合せ等）とともに、他の多くの団体と連携した取り組みを進めていくことが必要である。また、事前の広報等の積極的な情報発信をしていくことが重要であるが、同時に、この場を訪れる多くの人が自ら情報発信していきたいような仕掛け（インスタ映えする見せ方（魅せ方）等）との連動が必要である。今回これらに十分に組み込まなかったことは課題である。さらに、持続的な取り組みにしていくためには、関わる人の輪が広がっていくことが不可欠である。多くの人にとってのきっかけとなる、あるいは、気づきを生み出す仕掛けをしていくことで、より多くの人を巻き込んでいくことは今後の課題である。

その上で、こうした公共的空間を利活用した取り組みを推進する上で、マネジメントの観点から自立的な事業展開の仕組みを内包していくことが不可欠となる。さらに、個々の取り組みだけではなく、エリア全体を射程に、緩やかなビジョンを共有しながら、様々な取り組みを全体的にプロデュース、あるいは、コーディネートしていくエリアマネジメント戦略と地域や日常に根ざした小さな実験（アクション）を積み重ねていく戦略に基づく取り組みをしていくことの重要性を改めて実感した。エリア全体としてこうした役割を誰が担うのかを明確にして取り組むことが今後の課題になるだろう。

5. おわりに

地域の公共的空間の利活用のあり方が問われているが、太田川駅前西側の大屋根広場における「OTAGAWA まちなかピクニック」の実験的な取り組みを通じて、新たな日常風景の創出（日常に根ざした、人々が自ら創り出す賑わいづくり）に向けた取り組みの一例を示すことができた。また、この取り組みは、公共空間の利活用の可能性の見える化、そして、見せる（魅せる）化を通じた多様な人々が関わるきっかけづくりでもある。

公共的空間の利活用の取り組みを進める上では、ハードとソフト、そして、地域に根ざしたマインドを組み合わせることで、また、一過性の非日常的な取り組みよりも、日常に根ざした取り組みにつながることを意図することで、空間（スペース）が、気楽にふらっと関われる／行ってみたくなる場所（プレイス）となる。また、地域との多様なコミュニケーションが促され、さらに、地域における多様な人々のつながりを育み、そうしたつながりが新たなアクションを生み出す可能性がある。なお、公共的空間をもっと活かす、もっと使うだけではなく、公共的空間から稼ぐといったマネジメントの発想も今後求められるだろう。

引き続き、多くの人を巻き込みながら、取り組みを積み重ね、成果を見える化し、また、取り組みの波及性や持続性を見極め、ブラッシュアップしていきたい。さらに、小さなアクションから始めて大きく育てていくこと、そして、一人一人ができる小さな取り組み（アクティビティ）と多くの人に関わる可能性がある取り組みとを重ね合わせていくことを進めていきたい。

参考文献

- ・吉村輝彦（2017.9）「マネジメント・アプローチによる地域まちづくりの展開」日本福祉大学経済論集，第55号，pp. 89-105，日本福祉大学
- ・穂坂光彦・平野隆之・朴兪美・吉村輝彦共編著（2013.3）「福祉社会の開発：場の形成と支援ワーク」ミネルヴァ書房