

# シブヤホンマチプレイスメイキング プレイスビジョン

Ver.1  
[2024.3.]



本町まちづくり協議会プレイスメイキング検討部会

# CONTENTS

1. シブヤホンマチプレイスメイキングのこと	3
1-1.シブヤホンマチプレイスメイキングとは	4
1-2.みらいの姿と3つの行動指針	8
1-3.プレイスビジョンとは	10
1-4.みんなで育てるプレイスビジョン	13
2. 本町でプレイスメイキングを進めていく視点	14
2-1.本町のまちについて	15
2-2.対象地を選ぶときの視点	23
2-3.シーンを生む、本町に暮らす・働く・学ぶさまざまな人々	26
3. 対象地別のプレイス・プラン	27
3-1.本町ひがし公園	29
3-2.本村ずい道公園	39
3-3.不動通り商店街沿道の道路用地	49
4. プレイスメイキングの進め方	63
4-1.プレイスメイキング検討部会の役割	64
4-2.プレイスメイキングのはじめかた	65
§. 付録	66
§-1.用語集	67
§-2.プレイス・ミーティングについて	68

# 1. シブヤホンマチプレイスメイキングのこと

1-1. シブヤホンマチプレイスメイキングとは

1-2. みらいの姿と3つの行動指針

1-3. プレイスビジョンとは

1-4. みんなで育てるプレイスビジョン

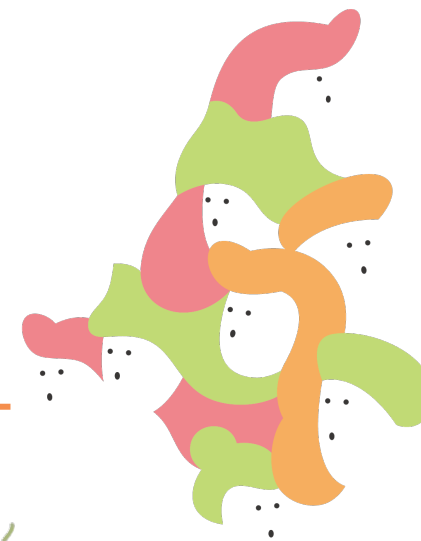
# 1-1. シブヤホンマチプレイスメイキングとは

## 1) シブヤホンマチプレイスメイキングとは??

日常的に訪れたいと思うような居心地のよい  
パブリックスペースや居場所を  
地域みんなが主体となって作り上げていくプロジェクト

期待される効果 (シブヤホンマチプレイスメイキングのなすべきこと)

- ✓ 災害時の共助の土台となるゆるやかな日常のつながり
- ✓ 地域への愛着の高まり



シブヤホンマチ  
PLACEMAKING



# 1-1. シブヤホンマチプレイスメイキングとは

## 2) 本町地区防災都市づくりランドデザインとの関係

本町地区では、令和3年3月に「本町地区防災都市づくりランドデザイン（以下、本町GD）」が策定されました。

本町GDとは、より一層の木造住宅密集地域の改善の推進に向け、防災性向上と併せてまちの魅力を高めていくため、本町に住みたい・訪れたいと思うような将来像とそれを実現するための方針を掲げた、渋谷区と地域の方々がともにまちづくりを進めていくための共通指針です。

プレイスメイキングについては、5つのまちづくり戦略のうち、「居場所」と「つながり」の2つの戦略を踏まえ、プログラム④「パブリックスペースを居心地の良い空間にするプログラム」でその必要性が位置付けられています。

本町GDはコチラから！



### ■ 「まちづくり戦略」のうちプレイスメイキングに関連する2つの戦略



居場所

#### 「もしも」のときに頼りになる「いつも」の居場所

日常時には、住んでいる人がふらっと外に出たくなるような居心地の良いなじみの空間として、災害時には、頼りになる場所として、公園や遊歩道等の公共施設を再編・再整備します。



つながり

#### 暮らしを豊かにする多様なつながり

趣味や活動などの多様なつながりによって本町に関わる人の毎日の暮らしを豊かにし、災害時の「共助」の基礎とするため、様々なコミュニティ形成を支援します。

# 1-1. シブヤホンマチプレイスメイキングとは

## 3) これまでの活動

### 2020年-2021年度

**まずはまちの人の声が聞きたい！まちに出て聞いてみた、みんなのニーズ！**

まちなかの居場所づくりに向け、様々な方々とお話しながら、まちの魅力や使い方のアイデアを募ったり、アイデアの一部を簡易的に実験してみたりして、まちの人のニーズなどを把握・検証しました。模型づくりをしながら、実際にどんな空間が欲しいかなど、まちなかの将来像も共有しました。

- 2020 | 調査、本町グッズの製作
- 2020.09 | 屋台で練り歩きヒアリングWS
- 2021.07 | 模型づくりWS
- 2021.10 | 模型づくりnight／水道道路を魅力的にしよう！Good Map!社会実験
- 2021.12 | 公園に寄り道しよう！

2020～2021年度の活動はアイデアブック第1弾としりまとめ



### 2022-2023年度

**プレイスメイキング検討部会を立ち上げました！**

プレイスメイキングを日常的な取組みとして定着させていくために、具体的にどんなことを、どんな体制でやっていくべきか、まちの皆さんと話し合っていく場として「プレイスメイキング検討部会」を立ち上げました。本町まちづくり協議会の活動の一部として、協議会との連携を図りながら、だれでも参加でき、実際の活動につながる新たな交流の場として活動していきました。

- 2022.10 | #1 プレイスメイキングレクチャー
- 2022.11 | #2 プレイスみつけるフィールドワーク
- 2022.12 | #3 プレイス・ゲーム シブヤホンマチ
- 2023.07 | #4 アイデアブックの紹介とホンマチのプレイスビジョンを考えるワーク!!
- 2023.11 | #5 オープンセッション -プレイス・ミーティング中間報告-
- 2024.02 | #6 プレイス・ビジョン報告会!! -プレイスの未来を共有しよう-

2022年度の活動はアイデアブック第2弾としりまとめ



# Focus 1 プレイスマイキングってなあに？

直訳すると「居場所づくり」。まちなかの公共施設、道路、路地、公園など、ちょっとした空間の居心地を良くし、身近な場所に人々の居場所をつくること、そのものを言います。



## プレイスマイキングのプロセス

プレイスマイキングのプロセスは、必ずしも同じ順序で行われるわけではありませんが、大きく5つのステップがあるとされています。

①場の設定と関係者の特定



②空間の評価と課題の特定



③プレイス・ビジョン&マネジメント戦略



④短期の実験



⑤継続的な評価と長期的な改善



photo by PPS

実験、改善を繰り返しながら定着させていくことがポイント!

## プレイスマイキングってどんな事例があるの？

千葉市の「HELLO GARDEN」や東京都目黒区の「みんなでつくる学大高架下」など、全国各地で行われています。

「HELLO GARDEN」は、「新しい暮らしの実験広場」をコンセプトに、それまでただの空き地だった場所を周辺の住民が自由に使える場所として開放されているオープンスペース。住民の人々自らが、イベントやワークショップ、屋外喫茶などの営業を行っているプレイスマイキングの事例です。

ぜひあなたもお気に入りの事例を探してみてください。

### HELLO GARDEN



出典：ソトノバ

### みんなでつくる学大高架下



出典：オンデザイン

## 1-2. みらいの姿と3つの行動指針

「本町地区防災都市づくりグランドデザイン」を踏まえ、日常的に訪れたいと思えるような居心地のよいパブリックスペースや居場所を、地域の人々でつくっていきます。

これにより、活動や交流がまちなかにあふれ、**まちなにできれば、今日もだれかと出会えるホンマチ**となることで、災害時の共助の土台となるようなゆるやかな日常のつながりや、まちで暮らす一人ひとりの本町への愛着心を高めていくことを目指していきます。

プレイスメイキングがもたらすホンマチのみらいの姿

**まちなにできれば、今日もだれかと出会えるホンマチ**



シブヤホンマチプレイスメイキングがなすべきこと

災害時の共助の土台となるような  
ゆるやかな日常のつながり



地域への愛着の高まり





# 1-2. みらいの姿と3つの行動指針

みらいの姿の実現に向け、シブヤホンマチプレイスメイキングを進めていく上での3つの行動指針を掲げます。

プレイスメイキングがもたらすホンマチのみらいの姿

まちにできれば、今日もだれかと出会えるホンマチ

そのために…

プレイスメイキングを進めていく上での3つの行動指針

## ひと

多様な関わり方  
をつくる



関わり方の多様な選択肢をつくることで、関わることへのハードルを下げ、仲間や緩いつながりを増やしていきます。

## 活動

まちなかに  
シーンを増やす



多様な活動を創出し、まちなかに様々なシーンを生み出していきます。

## 空間

やりながら  
アップデート



試行的アクションを繰り返し検証しながら、必要に応じてハード整備なども検討していきます。

## ✓ プレイスビジョンとは

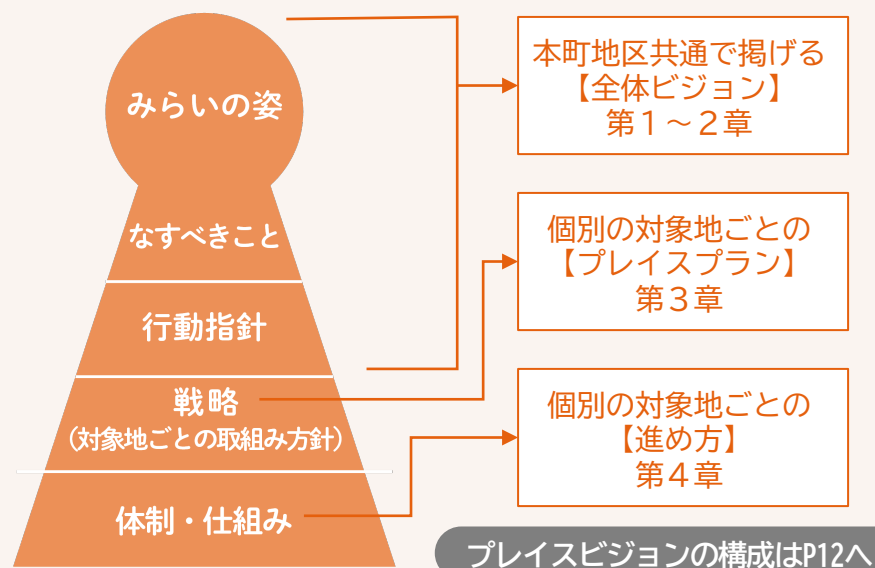
プレイスビジョンとは、本町のパブリックスペースを本町のみんなで居心地のよい場にしていくための共通指針です。

プレイスビジョンで掲げるみらいの姿の実現に向け、ここでまとめたアイデアや進め方などをものさしとしながら、活動を進めていきます。



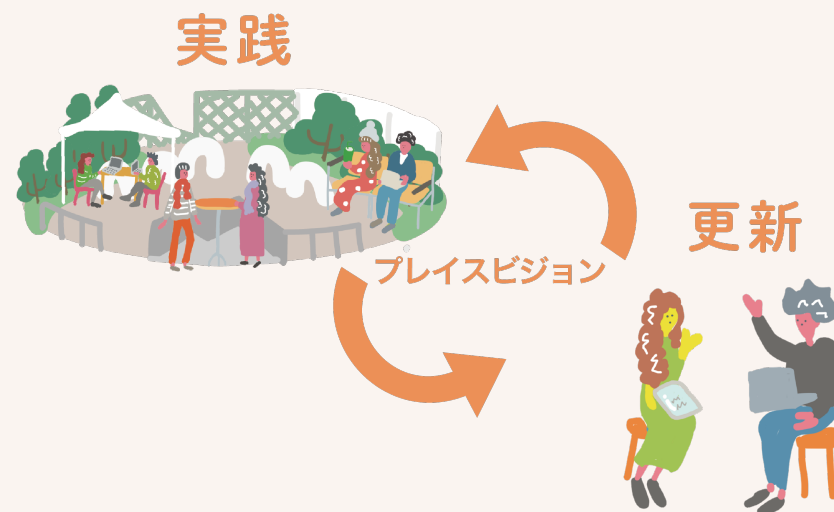
## ✓ プレイスビジョンに書かれていること

プレイスビジョンには、本町地区でプレイスメイキングを進めていくうえで目指すみらいの姿や行動指針などが書かれた「全体ビジョン」、対象地ごとのコンセプトや具体的な活動アイデアなどをまとめた「プレイスプラン」、それを進めていく上で必要な体制や仕組みをまとめた「進め方」が書かれています。



## ✓ ビジョンの更新

プレイスビジョンに基づき実践し、それを踏まえた改善点や新たに取り組むべき活動などがあれば、ビジョンを更新する。そのサイクルを重ねながらみらいの姿の実現を目指していきます。



## Focus2 プレイス・ミーティングによる対象地ごとのプラン検討

個別の対象地の検討にあたっては、対象地ごとにその場所の関係者やその場に関心のあるメンバーにより構成する「プレイス・ミーティング」を立ち上げ、議論を重ねてきました。

チームにより、現地で街頭インタビューをしたり、お試しアクションをしたり様々な方法でニーズを把握し、その場所ならではのプレイス・プランをとりまとめています。

定例ミーティング



試行実験



現地インタビュー



## 2) プレイビジョンの構成/使い方

### 目次

#### 1. シブヤホンマチプレイスメイキングのこと

- 1-1.シブヤホンマチプレイスメイキングとは
- 1-2.みらいの姿と3つの行動指針
- 1-3.プレイビジョンとは
- 1-4.みんなで育てるプレイビジョン

#### 2. 本町でプレイスメイキングを進めていく視点

- 2-1.本町のまちについて
- 2-2.対象地を選ぶときの視点
- 2-3.シーンを生む、  
本町に暮らす・働く・学ぶさまざまな人々

#### 3. 対象地別のプレイス・プラン

- 3-1.本町ひがし公園
- 3-2.本村ずい道公園
- 3-3.不動通り商店街沿道の道路用地

#### 4. プレイスメイキングの進め方

- 4-1.プレイスメイキング検討部会の役割
- 4-2.プレイスメイキングのはじめかた

#### §. 付録

- §-1.用語集
- §-2.プレイス・ミーティングについて

#### Q. シブヤホンマチプレイスメイキングってなあに？ なんでプレイスメイキングをやる必要があるの？

- ▶【1章】をチェック！  
このプロジェクトの活動目的などをまとめています。また、プレイスメイキングとは何か、事例などと併せて説明しています。

#### Q. プレイスメイキングはどんなところで進めると良いの？

- ▶【2章】をチェック！  
地域の皆さんからあげられた活動場所の候補をリストアップしています。また、どんな場所でプレイスメイキングを進めていくと有効か、場所を選ぶ上での視点を紹介しています。

#### Q. 具体的な活動場所、活動アイデアが知りたい！

- ▶【3章】をチェック！  
具体的な検討を行った対象地について、場所ごとのコンセプトや活動アイデアを「プレイス・プラン」として取りまとめています。

#### Q. どうやって関わったらいいの？

- ▶【4章】をチェック！  
まずは、「関わり方マップ」で自分がどんな関わり方をしたいか、できそうかを考えてみましょう。

#### Q. プレイス・ミーティングを立ち上げたい！

- ▶【付録】をチェック！  
「プレイス・ミーティングについて」で具体的な立上げ方や活動内容などをまとめています。

#### Q. これまでの活動を詳しく知りたい！

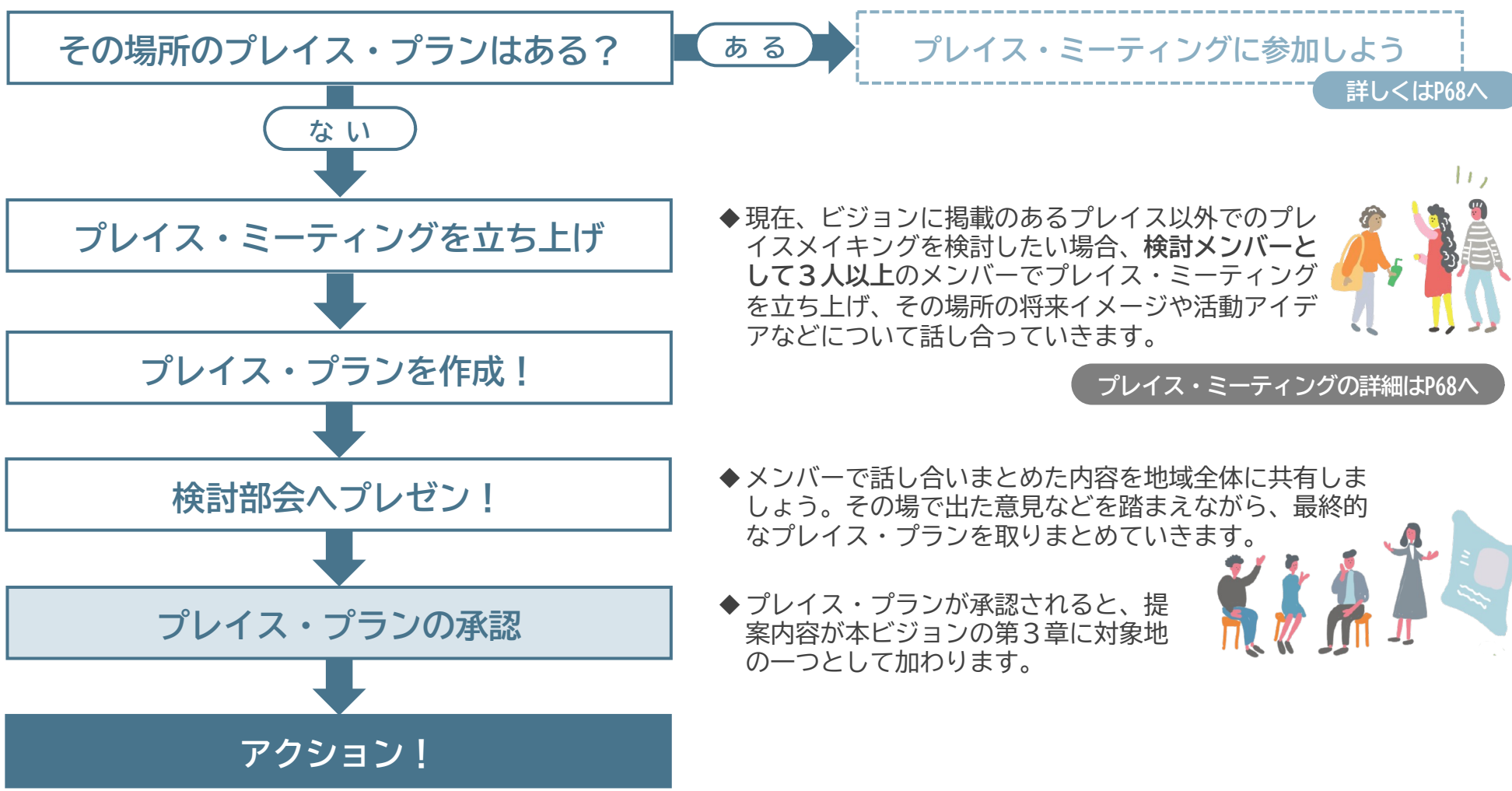
- ▶【付録】をチェック！  
これまでの活動は、アイデアブックとしてまとめています。



# 1-4. みんなで育てるプレイスビジョン

あなたにとって身近なあの場所でプレイスメイキングしたいなと思ったら、まずはみんなでやりたいことを共有するため、プレイス・ミーティングを立ち上げ、将来イメージや活用アイデアをまとめたプレイス・プランを作成しましょう。プレイス・プランを作成することで、プレイスの将来像を共有しながら、一緒に活動する仲間を集めていきましょう。

## あの場所でプレイスメイキングしたいな・・・とおもったら！



## 2. 本町でプレイスメイキングを進めていく視点

2-1.本町のまちについて

2-2.対象地を選ぶときの視点

2-3.シーンを生む、本町に暮らす・働く・学ぶさまざまな人々

住み慣れ、通り慣れたまちでも、改めて歩いてみると新しい発見がたくさんあります。気づかなかったまちの魅力や知らなかった歴史などとの出会いは、「将来、この場所でこんなことができたらいいな」と、ホンマチのみらいを考える大事な一歩です。

基礎データや現地でのフィールドワークを行い、その場所ならではのプレイスメイキングを考えていきましょう。

その場所 **ならでは** なプレイスメイキングを進めていくには？

### 客観 データから まちの特徴を掴む

- 1) 本町の土地  
地形、土地の使われ方 など
- 2) 本町のひと  
ホンマチに住む人、働く人、通学する人 など
- 3) 本町の資源  
オープンスペース、公共施設 など
- 4) 本町の防災  
一時集合場所、避難場所 など

次ページ以降にデータ集を掲載！

### 主観 その場所を訪れて 場の課題や可能性を評価する ～プレイス・ゲーム～

場の観察・評価・課題抽出を行うには、そこに関わる人たちとゲーム感覚で楽しみながら場の課題や可能性を把握できるまちあるき型ワークショップ「プレイス・ゲーム」が有効です。

プレイスゲームの詳細はコチラから！



# 2-1. 本町のまちについて

## 1) 本町の土地

### ① 地形

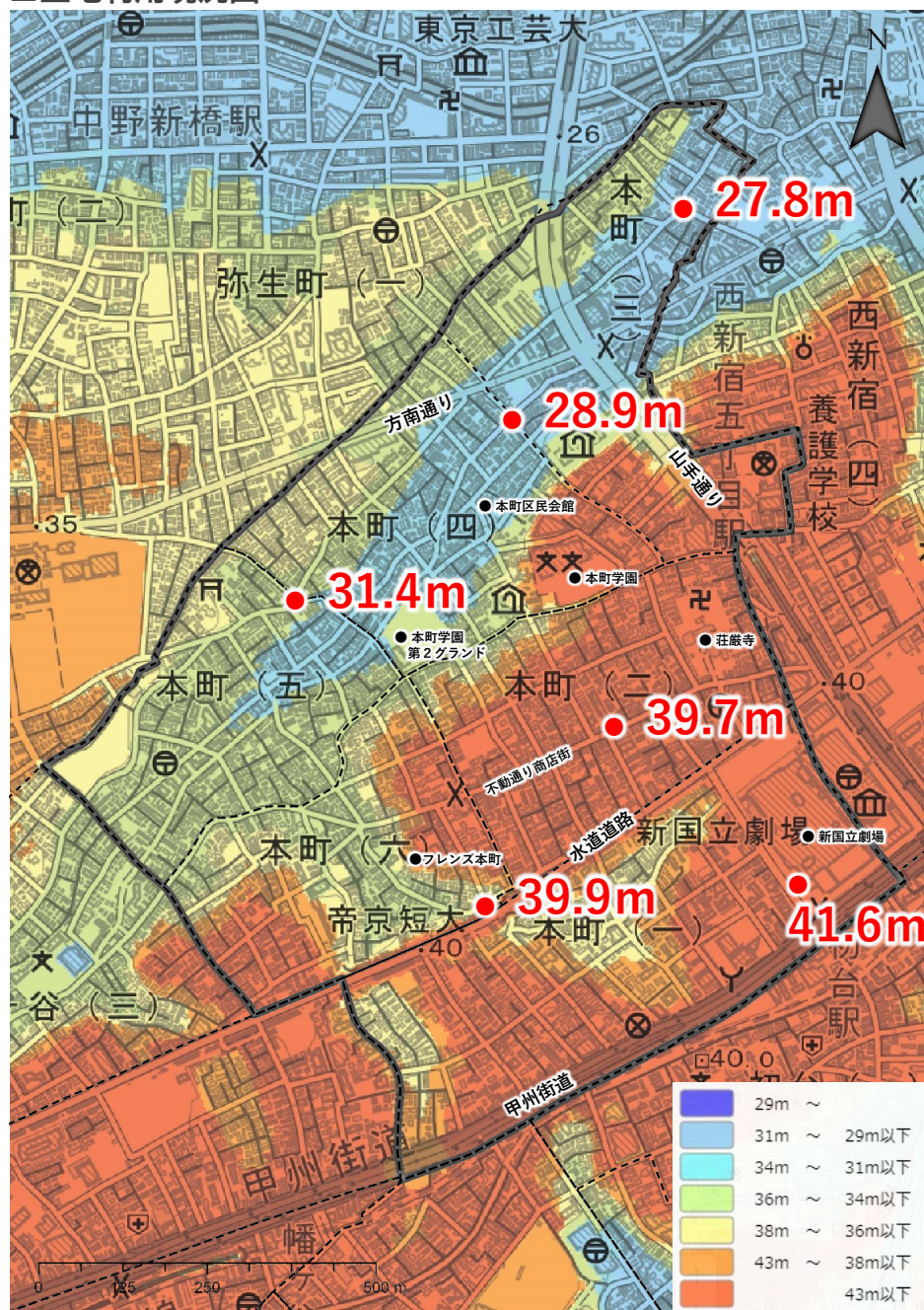
本町一帯は、武蔵野I段丘堆積物と東京層の境界部分に位置しており、これを境界に大きく地形が異なっています。

地区の南側から北側にかけて標高が下がっており、最大約14mの標高差があります。

データから読み取るホンマチkeyword

# 高低差

■土地利用現況図



出典：地理院地図



# 2-1. 本町のまちについて

## 1) 本町の土地

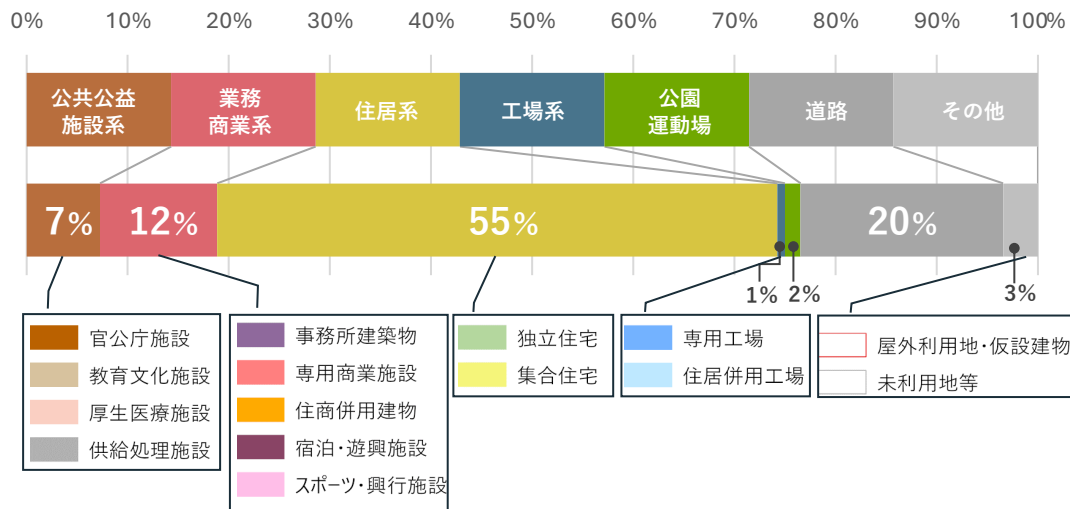
### ② 土地の使われ方

本町は、地区の半分強が住宅系用途を占める木造密集市街地です。

不動通り商店街や水道道路を中心に住商併用建物が見られるほか、地区を幹線道路沿道では、事務所系用途も見られます。

また、学校や寺社などを中心に大規模敷地が地区内に点在しています。

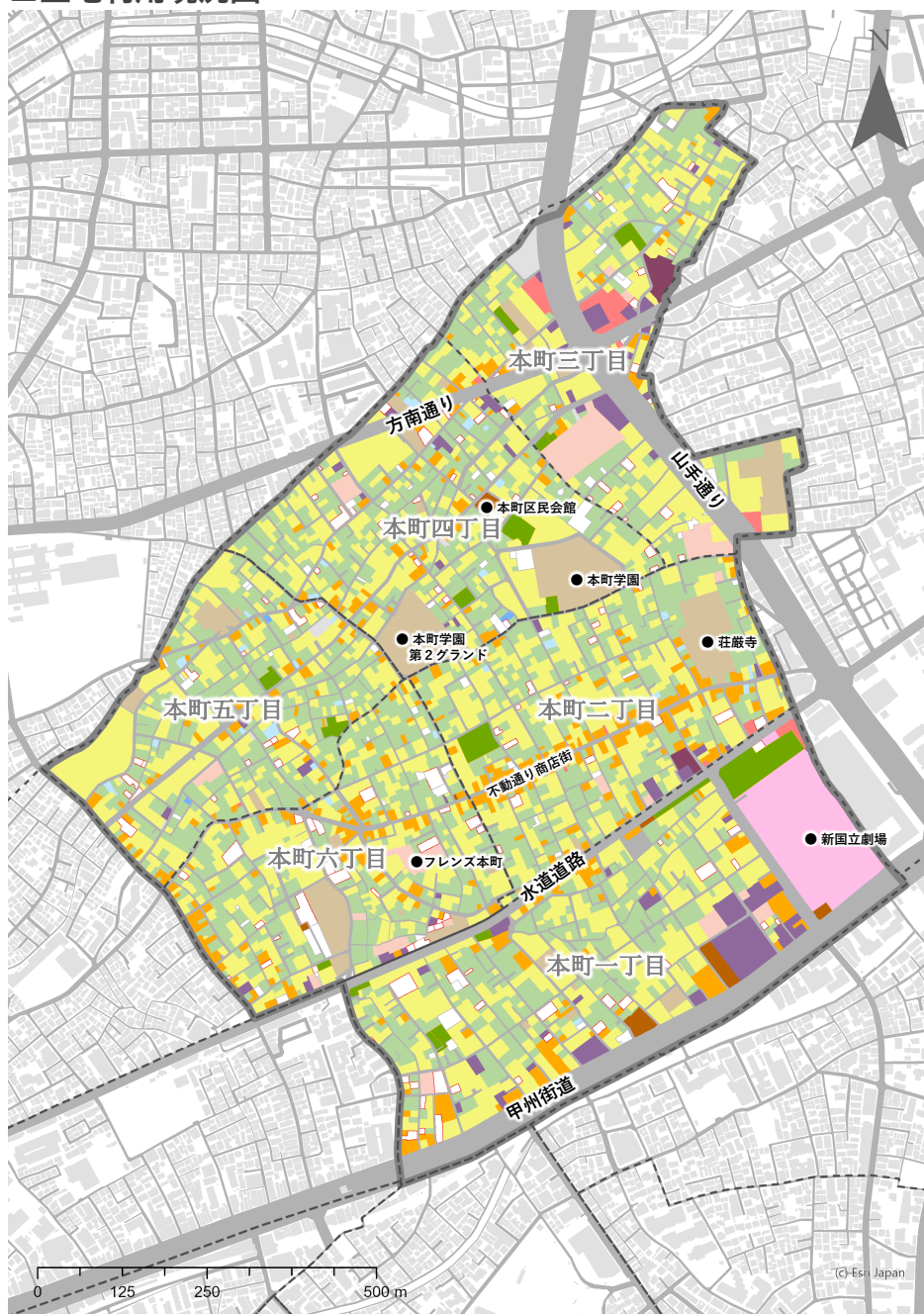
■土地利用の面積割合



データから読み取るホンマチkeyword

# 住宅地 # 商店街 # 幹線道路沿道に事務所  
# 学校や寺社などのまとまったオープンスペース

■土地利用現況図



出典：令和3年土地利用現況調査に加筆

# 2-1. 本町のまちについて

## 2) 本町のひと

### ① 本町に住む人

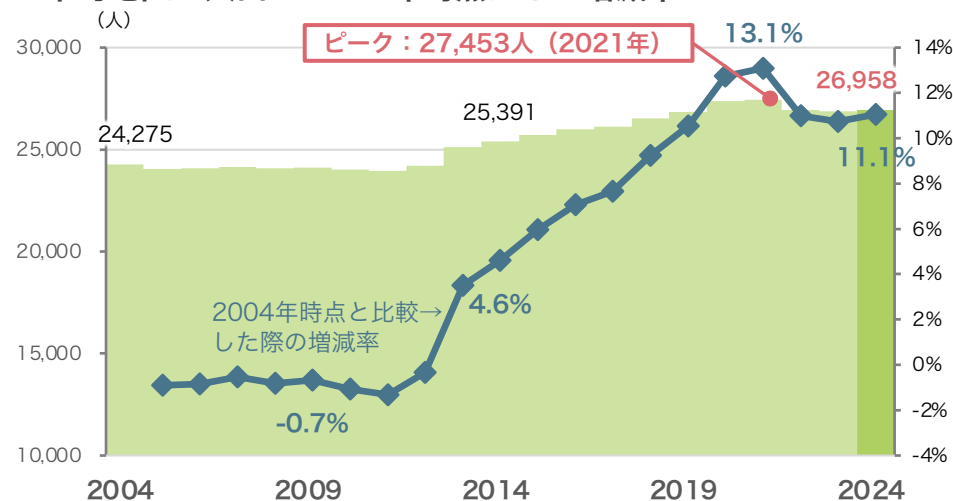
データから読み取るホンマチkeyword

# 駅から近い本町1・3丁目で人口増加率高い # 単独世帯の増加

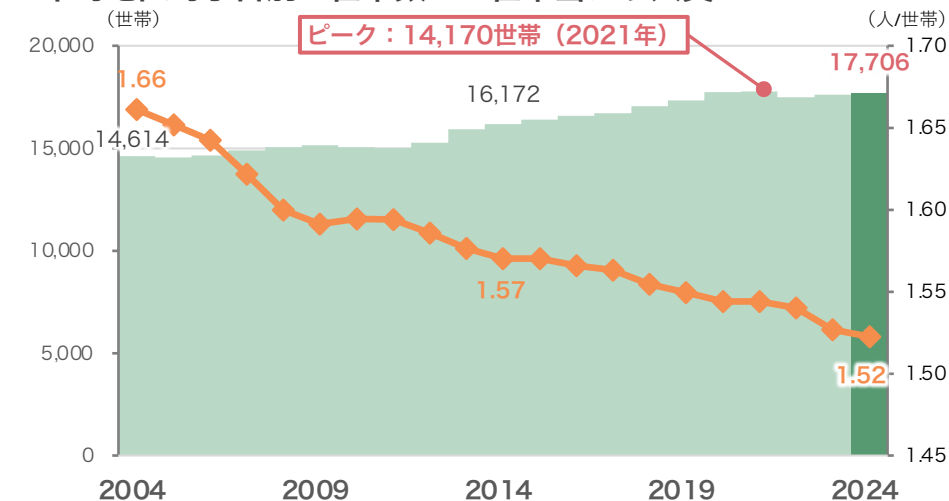
2024年時点の本町地区の総人口は26,958人で、20年前と比較すると1割程度増加傾向にあります。町丁目別にみると本町1丁目の人口が最も多く、20年間での変化をみると、駅から近い本町1、3丁目で増加率が高くなっています。

また、総世帯数は17,706世帯で、1世帯当たり人員は1.52人/世帯となっています。町丁目別にみると、人口と同様に本町1、3丁目で増加率が高いほか、本町四丁目も増加率が高い傾向となっています。

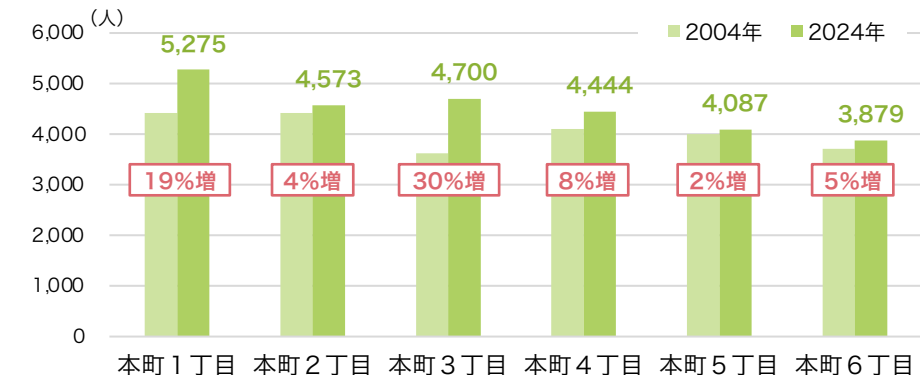
#### ■本町地区の人口と2004年時点からの増減率



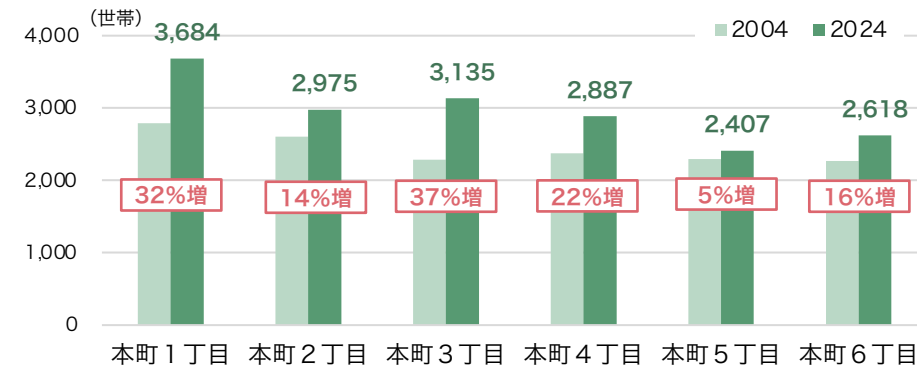
#### ■本町地区町丁目別の世帯数と1世帯当たり人員



#### ■本町地区町丁目別の人口 (2004年と2024年)



#### ■本町地区町丁目別の世帯数 (2004年と2024年)



※平成24年住民基本台帳法の一部改正以前の世帯数・人口には外国人を含まない。

出典：いずれも渋谷区住民基本台帳

## 2) 本町のひと

データから読み取るホンマチkeyword

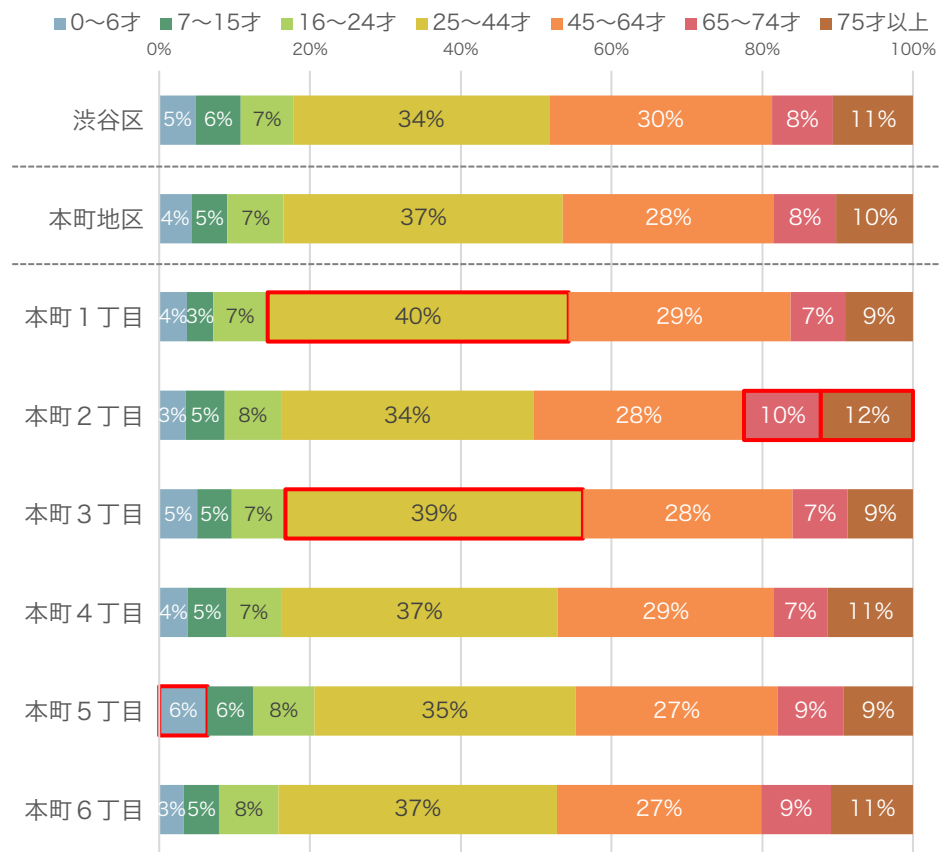
# 駅から近い本町1・3丁目で若い世代多い # 外国人比率高い

### ① 本町に住む人

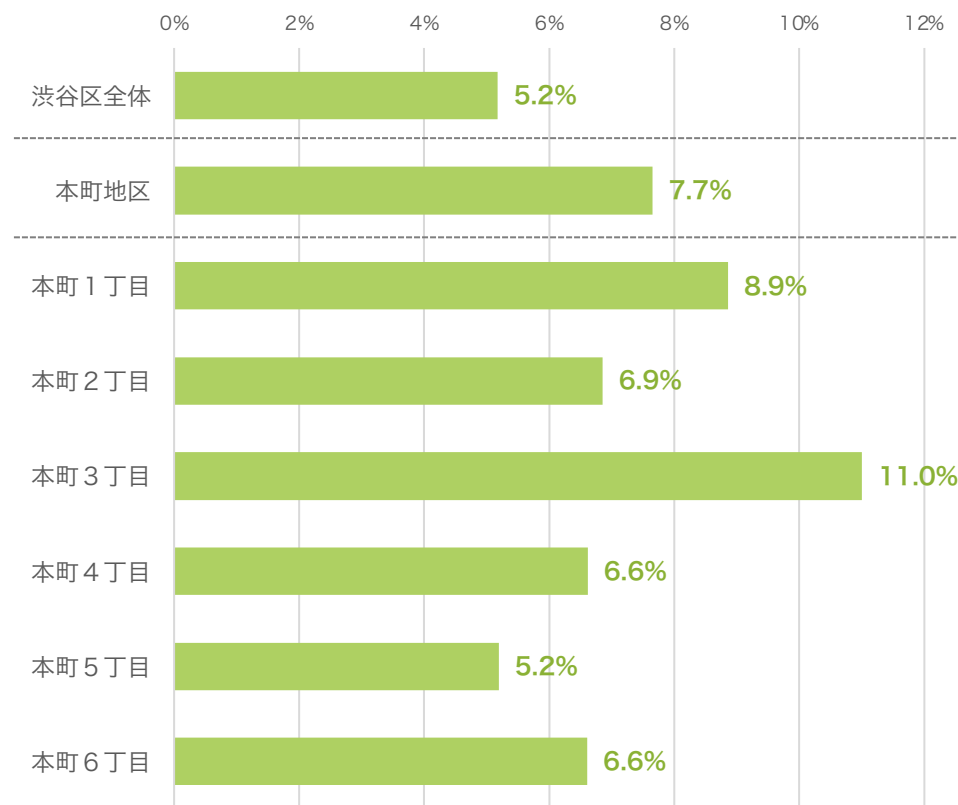
世代別人口比率をみると本町全体では、25～44才の人口比率が区全体よりも僅かに高くなっています。町丁目別にみると、人口増加率が高かった本町1、3丁目では25～44才の割合が高い一方で、本町2丁目は高齢者の割合が高い傾向にあります。

また、外国人人口比率をみると、区全体と比較して外国人の割合が高い傾向にあり、特に本町3丁目は11%と高くなっています。

#### ■本町地区町丁目別の世代別人口比率



#### ■本町地区町丁目別の外国人人口比率



出典：いずれも渋谷区住民基本台帳

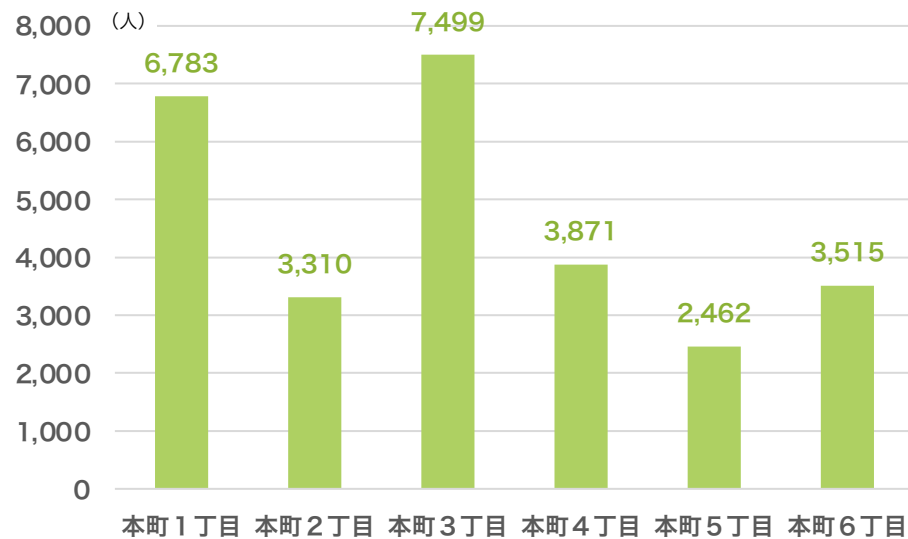
# 2-1. 本町のまちについて

## 2) 本町のひと

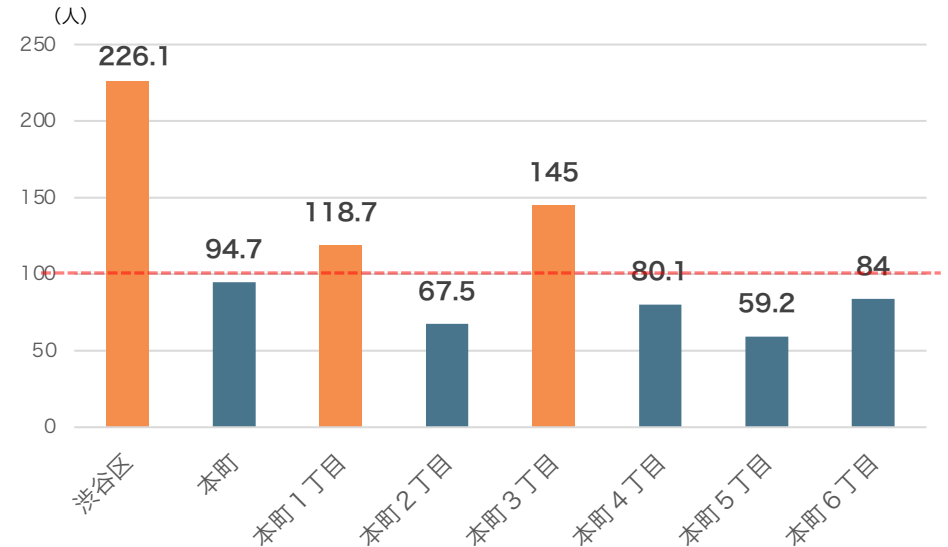
### ② 働く人、通学する人

本町地区で働くまたは通学する人（昼間人口）は、全体で約2.7万人で、町丁目別にみると本町3丁目が約7,500人で最も多くなっています。昼間人口比率（住んでいる人に対する昼間人口の比率）をみると、本町地区全体では約95%と住んでいる人の方が多いですが、昼間人口の多い、本町1、3丁目は、住んでいる人より、昼間人口の方が多くなっています

■本町地区町丁目別の昼間人口



■本町地区町丁目別の昼間人口比率



出典：令和2年国勢調査

データから読み取るホンマチkeyword

# 住んでいる人口の方がやや多い

# 本町1・3丁目は昼間人口多い

# 2-1. 本町のまちについて

## 3) 本町の資源

### ① オープンスペース

地区内には公園・児童遊園地が計14箇所あり、このうち9か所でトイレが設置されています。

地区内で最も大きい公園は、さくら公園（2,211㎡、670坪程度）となっています。地区全体としてはおおむね500㎡（150坪）程度の公園が多くなっています。

このほか、地区の北側を横断するように神田支流遊歩道が通っています。

また、地区内には不動通り沿いに荘厳寺、本町五丁目に幡ヶ谷氷川神社があります。

### ② 公共施設・公益施設

地区内には地域の交流スペースとして、フレンズ本町、本町区民会館、地域交流センター二軒家があります。

また教育施設については、小中一貫校の区立渋谷本町学園のほか、地区の東側に関東国際高校学校、西側に帝京短期大学があります。

データから読み取るホンマチkeyword

# 500㎡前後の公園が地区全体に点在

■土地利用現況図



出典：令和3年土地利用現況調査に加筆

## 3) 本町の防災

### ① 一時集合場所

本町地区では、区立学校の校庭や公園など計11か所が一時集合場所に指定されています。

#### ✓ 一時 (いっとき) 集合場所とは

災害の状況を見極め、避難場所へ避難するために一時集合する場所です。

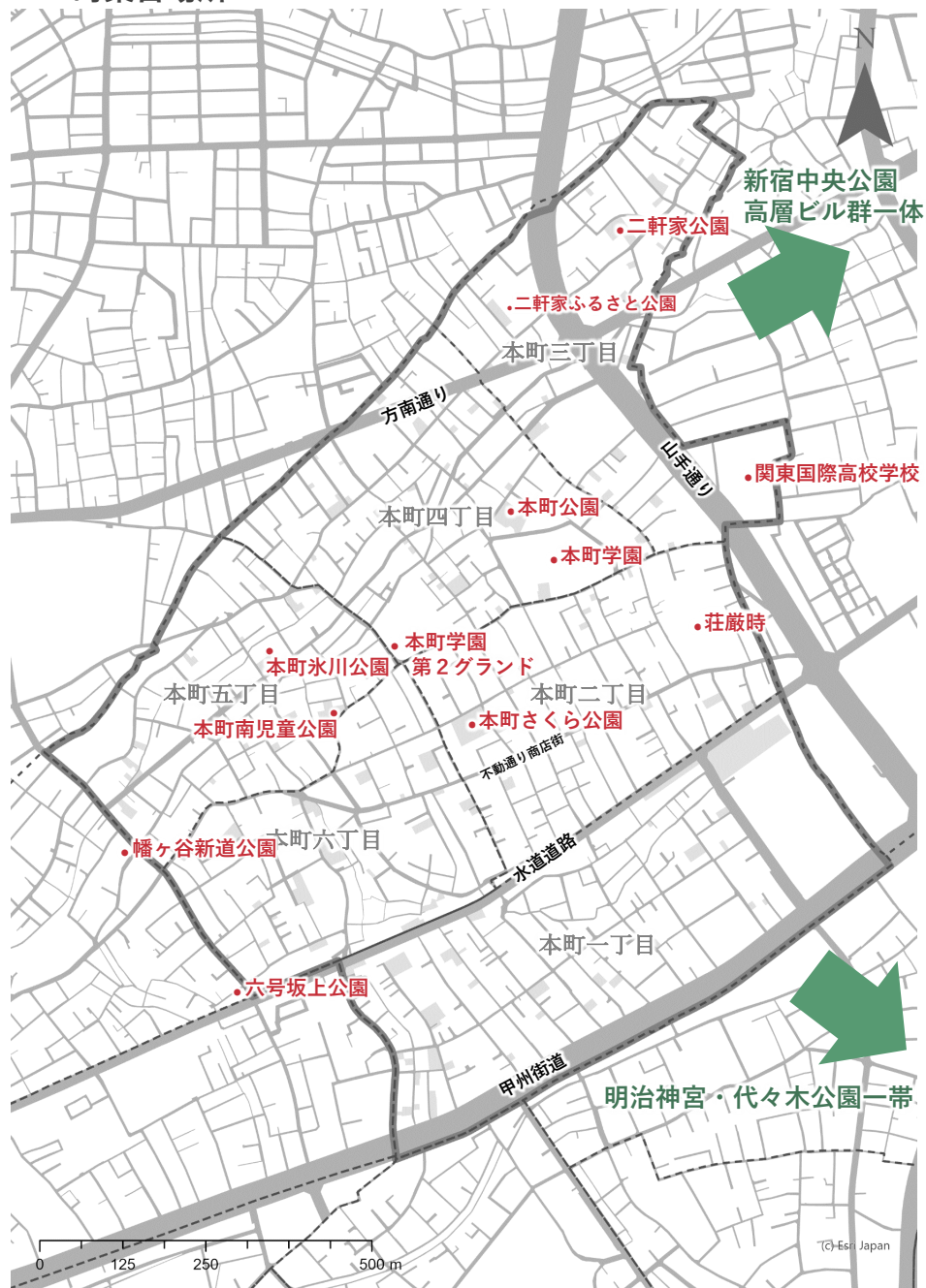
### ② 避難場所

本町地区の避難場所は、本町三丁目が新宿区内の新宿中央公園・高層ビル群一体、そのほかの町丁目は、明治神宮・代々木公園一帯となっています。

#### ✓ 避難場所とは

延焼火災やその他の危険から避難する場所で、渋谷区内9か所が指定されています。一時集合場所で災害の拡大状況等の様子を見ながら、自主防災組織のリーダー、区職員、警察官等の誘導により避難場所へ避難します。

#### ■ 一時集合場所



出典：令和3年土地利用現況調査に加筆

## 2-2. 対象地を選ぶ時の視点

### 1) プレイスメイキングの種

このマップに上がっているのは、プレイスメイキング検討部会や本町まつりで地域の方からあがった「今後活用が期待されるプレイス」です。

#### -本町で暮らす人々の共通

##### 目的地となってる「公園」の活用

全体として、まちに点在する「公園」に多くの関心があがっており、子どもたちの遊びや季節の植栽などを楽しみに訪れるなど、本町で暮らす人々にとって共通の目的地となっています。

特に本町さくら公園や本町公園など、まちのシンボリックな公園は、日頃から子どもや親子を中心に多くの住民の人が訪れています。

一方で、公園への遊具の設置やトイレの改善等を望む声が多くあがっています。

また、小さな公園や空地などに関しても、少し一息つけるような工夫が必要です。

#### -暮らしを支える「商店街」を

##### 中心としたまちの交流拠点

不動通り商店街や6号坂通り商店街などの「商店街」は、このまちでの暮らしを支える地域にとっての中心的な場所でまちの人からの関心も高く置かれています。

さらなる商店街の活発化への期待の声も多く、買い物の際に休息できたり、商店街を中心とした賑わいや交流活動ができる場などが求められます。

#### ■今後活用が期待されるプレイス



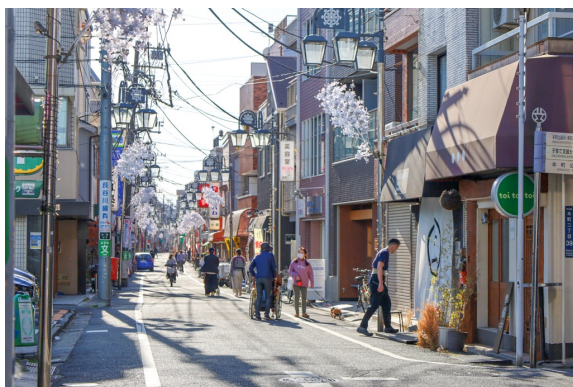
## 2-2. 対象地を選ぶ時の視点

### 2) 4つの視点

ここでは、実際にプレイスメイキングを進めていくにあたり、その活動を地域に広めていくうえで有効な場所を選定するための4つの視点を紹介します。

#### 視点1：みんなが集まる場所

まちのシンボリックな場所やアクセスしやすい場所や、視認性に優れた場所で始めることで、様々な人の目に留まり、一緒に活動をしていく仲間が集まったり、多くの人から居場所づくりの共感を得ながら、まち全体でプレイスメイキングの機運を高めることが期待できます。



#### 視点2：まちとの関係性

店舗や公共施設など、対象となるプレイスの周辺にどのような施設があるかで、利用者や活動内容のイメージがより具体化されます。

また、それら周辺施設との連携によりその場所ならではの活動が生まれることが期待されます。





## 2-2. 対象地を選ぶ時の視点

### 2) 4つの視点

#### 視点3：空間のポテンシャル

植栽や日当たりの良さも快適な空間を作っていく上での重要な要素となります。

また、少し手を加えるだけで居場所創出の手助けとなる既存のベンチやオブジェクトがあるかどうか、簡単にアクションにつなげていくための重要な要素となります。



#### 視点4：いざというとき

##### 活動の拠点にもなる場所

地区内には、一時集合場所や防災設備が整った公園・グラウンドが複数あります。

このような場所を日頃からプレイスメイキングで活用していくことで、自然と身近な避難場所を認識でき、いざという時に役立ちます。



## 2-3. シーンを生む、本町に暮らす・働く・学ぶさまざまな人々

住宅地、商店街、業務地、学校など多様な側面を持つ本町には、住民やワーカー、学生など様々な人がまちを利用しています。

具体的な利用者のイメージを膨らませ、関係する人たちとネットワークを持ちながら、プレイスメイキングを進めることで日ごろからのつながりを深めていくこともできます。

### ■イメージ

利用者	平日				休日
	朝	日中	夕方	夜	
住民（高齢者）	○	○	○		○
住民（子ども、親子）	○	○	○		○
住民（若い世代）	○			○	○
周辺企業で働くワーカー	○	○	○		
地区内の学校に通う学生	○		○		○
商店会		○	○	○	○
福祉施設利用者	○	○	○		○
バス停利用者	○	○	○		○
ボーイスカウト 渋谷第14団	○	○			○
公共施設の利用者 (本町区民会館、フレンズ本町など)		○	○		○
周辺で活動するアーティスト		○	○	○	○
地区内のカフェなどに 訪れた来街者		○	○	○	○

# 3. 対象地別のプレイス・プラン

3-1.本町ひがし公園

3-2.本村ずい道公園

3-3.不動通り商店街沿道の道路用地

# 3. 対象地別のプレイス・プラン



## これまでに具体的な検討を行った対象地

- (1) 本町ひがし公園 . . . . . P29
- (2) 本町あざい道公園 . . . . . P39
- (3) 不動通り商店街沿道の道路用地 . . . . . P49

本町のあの場所でも！みんなで増やそうプレイス・ビジョン！  
詳しくは、P13へ！



## それぞれのプレイス・プランで書かれていること

- I コンセプト**  
その場所が持つ特性や課題を整理しながら、対象地を活用するにあたってのコンセプトを掲げています。
- II みらいのシーンと取組み方針**  
コンセプトを実現していく上での基本方針を示すとともに、それにより生まれる場のイメージをみらいのシーンとしてイラストで表しています。
- III 活動アイデア**  
具体的なアクションプログラムの概要を示し、それを実施するにあたって一緒に活動していくことを想定する関係者や課題を整理しています。
- IV 実現に向けて**  
場を運営していくための体制や必要なハード整備など、持続的なプレイスメイキングを進めていく上での検討事項などを整理しています。

# PLACE.1

## 本町ひがし公園



住所 : 本町3丁目45-7

町会 : 本町東町会

大きさ : 410㎡

設備 : 水飲み、パーゴラ、マンホールトイレ、  
かまどベンチ など



## “ちょっと座っていこっか”からはじまる ご近所ラウンジ

本町ひがし公園は、本町地区の北側に位置し、高低差のある地形の低地部分にある公園です。

周辺には、住宅のほか、事業所や老人ホーム、リハビリテーション病院など大規模な福祉施設やなども立地しています。

園内は、芝生が特徴的な空間で、まとまった空間が広がっているほか、かまどベンチやマンホールトイレがあり防災設備が整っていますが、ベンチなど座り場が少ないのが課題です。

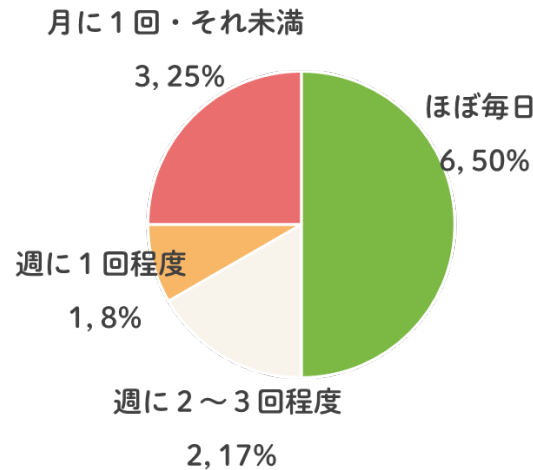
犬の散歩など周辺住民や、周辺施設への来訪者やワーカーがバス待ちなどのちょっとした時間調整でも利用されています。

そこでちょっと腰掛けに立ち寄ったのをきっかけに、そこにいた人同士で会話が生まれ、新たな活動が生まれていく、まちなかのラウンジのような場を目指してきます。

そんな日ごろからのつながりや、園内の防災設備なども日常的に活用することで、いざという時も、みんなが集まり活動できる場としていきます。

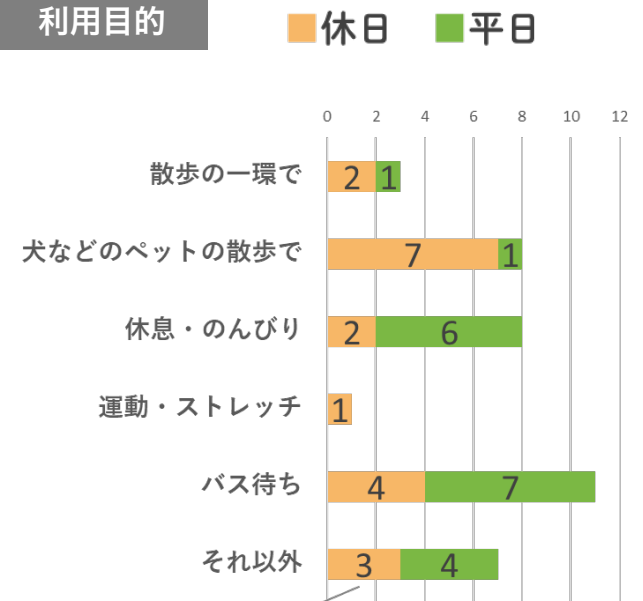


利用頻度



※令和6年2月10（土）及び14日（水）実施の街頭アンケート調査より

利用目的



手洗い、駐輪、時間調整、植栽の鑑賞  
つばめの里での防災イベントの際に立寄る

1. ラウンジ空間としての  
クオリティアップ

2. 防災設備の活用

3. 負担にならない小さな役割づくり

4. 周辺への広がり



## 3-1 本町ひがし公園 III 活動アイデア

# 1. ついついのんびりアメニティストンド

## このアクションで生みだしたいシーン

- 自由にイスを出し入れして、思いのままに居心地よい空間をつくり出す住民
- 読み聞かせをする高齢者とそれを聞く子どもたち
- お気に入りの本を読むのを日課に訪れる近所のひと
- 直接会ったことがない人同士の本を通じたコミュニケーション
- ボードゲームで遊ぶまちの人たち

## プログラム概要

- 本やボードゲームなど誰でも自由に利用できる滞在促進ツールが入ったボックスの設置。
- 自由に出し入れできる折り畳みイス。
- 基本的に常駐の管理人などは不在で、ボックス内のものは自由に使用することができる。
- ボックス内には、本の感想などを自由に書くことができるノートを設置し、まちの人たちがノートを通じたコミュニケーションが取れるようにする。

## 活動時間帯

常時

## 利用者イメージ

- 地域住民
- 周辺施設利用者やワーカー
- バス待ち利用者 など



## 1. ついついのんびりアメニティストンド

### 日常化に向けたステップ

#### STEP1

- 本を持ち寄る単発イベントを実施する
- 短期で本を置いてみる。

#### STEP2

- 定期的な管理などの体制を検討する

#### STEP3

- ワークショップでみんなで本棚製作

### 実現に向けた課題

- 定期的な管理に向けた運営スキーム
- 公園内への棚の設置にあたる占用許可

HELLO GARDEN (千葉市)



## 3-1 本町ひがし公園 III 活動アイデア

# 2・遊びながら学ぼうサイ！プロジェクト

### このアクションで生みだしたいシーン

- まちなかのひとがかまどベンチなどを使いこなし、日頃からイベントをやっている
- 多様な世代の人が集まって交流
- それぞれ自分の得意を持ち寄って出展している

### プログラム概要

- 町会やボーイスカウト渋谷第14団と連携した地域イベント
- かまどベンチなど園内の防災設備を活用した飲食提供などを行う

### 活動時間帯

日常（基本的には日中）

### 利用者イメージ

- 地域住民（世代問わず）
- 周辺施設利用者

## 2・遊びながら学ぼうサイ！プロジェクト

### 日常化に向けたステップ

#### STEP1

- 1 デイイベントを実施する。

【ねらい】

- ✓ 防災設備を使用することの課題やハードルを把握
- ✓ 仲間をみつめる

#### STEP2

- イベント実行チームを立ち上げる。

【ねらい】

- ✓ イベントの企画や定着化に向けた仕組みづくり

#### STEP3

- 毎月きまった曜日・時間の開催を繰り返すことで定番化させ、地域に定着化させる

### 実現に向けた課題

- 防災設備の利用にあたる手続き
- 定着化に向けた負担のないチームづくり

#### パークキャラバン（横浜市）



## 3-1 本町ひがし公園 III 活動アイデア

### 3・ついでマネジメント

#### このアクションで生みだしたいシーン

- 犬の散歩のついでに花に水やりをやる住民
- 毎日、通勤でバスを利用する際（ついで）にアメニティスタンドの施錠を行う住民
- ペットの散歩で出た糞は、コンポストに入れるホンマチ循環生活

#### プログラム概要

- ペットの散歩や通勤・通学など、毎日、公園を訪れる・通りがかる住民が、そのついでに、植栽の水やりや清掃、園内アメニティの管理を分担して行うことで、ひとりひとりの負担はできるだけ小さく、住民みんなで維持・管理できる仕組みの構築。
- ペットの糞を土にかえるコンポストの設置。

#### 活動時間帯

日常（基本的には日中）

#### 利用者イメージ

- ペットの散歩で訪れる人
- よく公園に来る人
- 通勤・通学で通りがかる人、バス停を利用する人

## 3・ついでマネジメント

### 日常化に向けたステップ

#### STEP1

- 町会や地域住民とのワークショップの開催



【ねらい】

- ✓ マネジメントの必要性の共有
- ✓ それぞれが関われることを考える機会

#### STEP2

- マネジメントチームづくり

【ねらい】

- ✓ 日常的管理に向けた役割分担



#### STEP3

- 常時メンバー募集

### 実現に向けた課題

- 住民一人ひとりの場づくりに関する意識向上
- メンバー集め

## 1) 巻き込みたい関係者・団体

- ① 町会
  - ・プレイスビジョンの共有
  - ・町会としての課題やニーズの把握
- ② ペットの散歩で訪れる住民
- ③ ボーイスカウト渋谷第14団
  - ・イベント時の連携



出典：渋谷どこでも運動プロジェクトHP

## 2) 必要なハード整備

- アメニティストンド
- リードフック
- コンポスト



出典：公益財団法人  
横浜市緑の協会HP



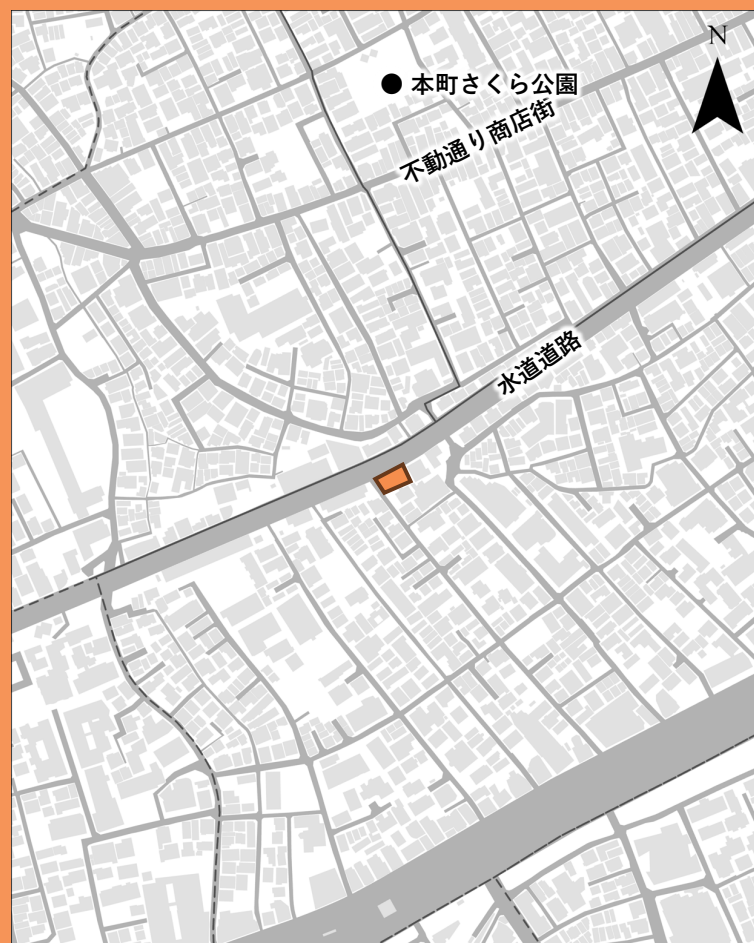
出典：NewSphere

## 3) 実現に向けて活用できそうな制度

- 自主管理花壇制度（渋谷区）
- 渋谷どこでも運動プロジェクト（渋谷区）

## PLACE.2

# 本村ずい道公園



住所 : 本町1丁目60-2

町会 : 本町一丁目町会

大きさ : 284 m<sup>2</sup>

設備 : 水飲み、自販機



## コミュニティラウンジ・トンネルパーク

本村ずい道公園は、地区の南側、水道道路（都道431号線）沿道に位置しています。バス停が近くにあり、利便性の高い公園です。

しかし、交通量が多く、無機質な公園で、夜は暗く、人通りが少ないことが課題です。

一方、周辺には個人経営のカフェや六号坂商店街・帝京短期大学が立地、さらに水道道路沿いにはアーティストの創作スペースなどが点在し、ササハタハツや北渋プロジェクトをはじめとするアート・カルチャーの流れがあります。

そこで、アートをきっかけとして、様々な人々がつながるきっかけになる、ずいどう（トンネル）のような役割を持つ公園となることを期待しています。

ずいどう＝トンネル

コミュニティをつなぐトンネルパークにしたい！



本村ずい道公園の様子  
ひつじの遊具が特徴的。



公園の下にあるトンネル（本村隧道）





## 3-2 本村ずい道公園 II みらいのシーンと取組み方針

1. みんなの「できる」  
「やりたい」の実現

2. 夜も安心して過ごせる

3. ホンマチからの  
新しいカルチャーの発信

4. 地域を超えたコミュニティの接続  
の第一歩となるまちへの関わり



## 3-2 本村ずい道公園 III 活動アイデア

# 1・fromずい道公園！カルチャー発信実験場

### このアクションで生みだしたいシーン

- 若手アーティストが自分の活動を表現できる
- 周囲も刺激を受けて、様々な空間が自由に活用される
- 他のアーティストが、さらに集まってくる
- 通りすがりの人たちが、気になって寄っていく
- 日常時も公園を使う人が増える
- 日常時、アーティストがギターの練習をしている
- 参加してくれた人が、地域に興味を持つようになる
- 本町で新しいカルチャーが生まれる

### プログラム概要

- アートをテーマにしたWS
- まちかどサイレントDJ
- 屋外でのヨガ
- 出張コーヒー



アートをテーマにしたWSのイメージ

### 活動時間帯

非日常：休日午後

### 利用者イメージ

- 地域住民（世代問わず）
- 親子
- 学生
- アーティスト
- 商店街

## 3-2 本村ずい道公園 III 活動アイデア

# 1・fromずい道公園！カルチャー発信実験場

### 日常化に向けたステップ

#### STEP1

- まずは自分達や地域の人が持っているものでイベントを実施し、場を試してみる。

#### STEP2

- 前回の効果検証を行い次にの企画検討に繋げる
- 予算や関係者を増やし、テーマ性を持ったその場所らしいイベントの開催をする

#### STEP3

- 定期的なイベントの運用や管理などの体制を検討する

### 実現に向けた課題

- 予算の確保
- 継続的に関わってくれる住民
- 公園の使用許可



まちかどDJのイメージ

## 3-2 本村ずい道公園 III 活動アイデア

# 2・くつろぎ空間大作戦！

### このアクションで生みだしたいシーン

- ちょっと一息、コーヒー飲んでくつろぐ人がいる
- 会話をしたり、本を読んだり、考えごとをしたり、誰もが自由に過ごしている
- 子連れの親子が遊びにきている
- 公園の景観がよくなる
- 暗くなっても安心して立ち寄れる
- 井戸端会議をきっかけにコミュニティが生まれる
- キッチンカーが出店しにやってくる

### プログラム概要

- 誰でも自由に利用できる座り場を設置する
- ボロボロの案内板を、綺麗に改修する
- 雑多に生い茂った植栽を手入れする
- 暗くなってもあかりの灯る照明の設置
- 日や雨が除けれる屋根スペースの設置



現在の公園看板の様子

### 活動時間帯

日常（基本的には日中）

### 利用者イメージ

- 子連れの親子
- 散歩途中の地域の人
- 別の用事で遊びに来た来街者

## 2・くつろぎ空間大作戦！

### 日常化に向けたステップ

#### STEP1

- 単発イベントで、手持ちの椅子やテーブルなどを置いてみるなど、空間を設えるイメージづくりを行う
- 地域の人たちと、案内板の清掃を行う
- 継続的な活動によって、活動の周知を行いながら仲間を集める

#### STEP2

- 空間更新のデザインを検討する
- 予算の確保や協力者探しを行う

#### STEP3

- できる限り地域の人たちと什器などの設置を行う
- 定期的な清掃や管理などの体制を構築する

### 実現に向けた課題

- 設置に向けた改修の費用
- 事業計画



座ってくつろげる場所のイメージ（笹塚駅）

## 3-2 本村ずい道公園 III 活動アイデア

### 3 ・ 夜のリビング

#### このアクションで生みだしたいシーン

- ・ 星を見ながら都会で自然を感じられる
- ・ 焚き火を囲みながら談話する
- ・ 1日疲れた体をヨガで伸ばしていく
- ・ 日中のみならず夕方～夜の公園の使い方を考えられるようになり公園の自由度があがる
- ・ あかりが灯り、いつでも人のいる気配を感じる
- ・ 下校や帰宅時間も安心して帰れる
- ・ 自由でありながら、皆がルールを守って使える
- ・ 本町の新たなカルチャーが生まれる

#### プログラム概要

- ・ アウトドアシネマ
- ・ 焚き火を囲む
- ・ ナイトピクニック
- ・ ナイトYOGA
- ・ お酒の提供
- ・ プロジェクションマッピング

#### 活動時間帯

非日常（基本的には夕方～夜）

#### 利用者イメージ

- ・ 地域住民（20～50代）
- ・ 帰宅途中の人
- ・ 外国人

## 3・夜のリビング

### 日常化に向けたステップ

#### STEP1

- 近隣への周知と理解を促す
- 単発のイベントとしてアウトドアシネマやナイトヨガなどを行う

#### STEP2

- 予算の確保や協力者探し、さらに継続的に実施できる体制を検討する
- 誰もがマナーを守って使えるルールづくりを検討する

#### STEP3

- 屋外照明の常設設置や空間の整備を行う

### 実現に向けた課題

- 騒音計などで音量を監督する
- 飲酒などマナーを守って使うためのルールづくり
- 近隣への理解を得る



## 3-2 本村ずい道公園 IV 実現に向けて

### 1) 巻き込みたい関係者・団体

- ① 周辺地域のアーティストやプレイヤー
  - ・空間の使いこなし
  - ・プレイスビジョンの共有
- ② 帝京短期大学や商店街など
  - ・地域への参画
  - ・プレイスビジョンの共有
  - ・地域の課題やニーズの把握
  - ・イベント時の連携
- ③ 活動に興味を持ってくれた人
  - ・活動の企画や運用

▼ずい道公園をモデルとした、地域との連携のイメージ



### 2) 必要なハード整備

- 案内板の改修
- 座り場の設置
- 照明の設置
- 日除け/雨除けになる屋根
- イベント時や災害時にもものを収納できる倉庫
- 水道や電源など基本的なインフラ

### 3) 活用制度

- ササハタハツや北渋プロジェクトとの連携



## PLACE.3

# 不動通り商店街沿道の道路用地



住所 : 本町2丁目60-2

町会 : 本町二丁目町会

商店会 : 渋谷区不動通商店街振興組合

大きさ : 235㎡

## 気づいたら、人と街が育つ空き地 “まち” と “みんな” ではぐくむ空き地

本道路用地は、不動通り商店街と本町さくら公園へと向かう道の交差部に位置しています。周辺は、低層ビルや戸建住宅が立ち並び、コンパクトなスケール感の街並みが特徴です。

本道路用地は、将来的には道路としての整備が予定されていますが、商店街の貴重なパブリックスペースとしてのポテンシャルがあります。

一方で現在は、常時フェンスに囲われた状態で、近寄りたがたい雰囲気が課題として上がりました。

そこで幡ヶ谷氷川神社例大祭にあわせて敷地を開放してみたところ、人目につきやすい立地や立ち寄りやすさなど、様々な可能性が見えてきました。

地域の方が継続的に関わり、誰もが接点を持てる居場所として、みんなでこの空間を育てていきます。

商店街の沿道という立地を活かし、まちと商店・企業との協働や共創の仕組みをつくり、さらにその環を広げます。



前面道路（商店街）



敷地の状況



敷地解放時の様子



敷地解放を経て見えてきた可能性

商店街の中で  
あそぶことのできる  
機会

人やまち、  
植物をはぐくむ

くつろげる空間

本棚を設置：  
ふらっと立ち寄れる  
くつろぎと交流が  
生まれるベンチ

地面をキャンパス  
に！  
お絵描きイベント

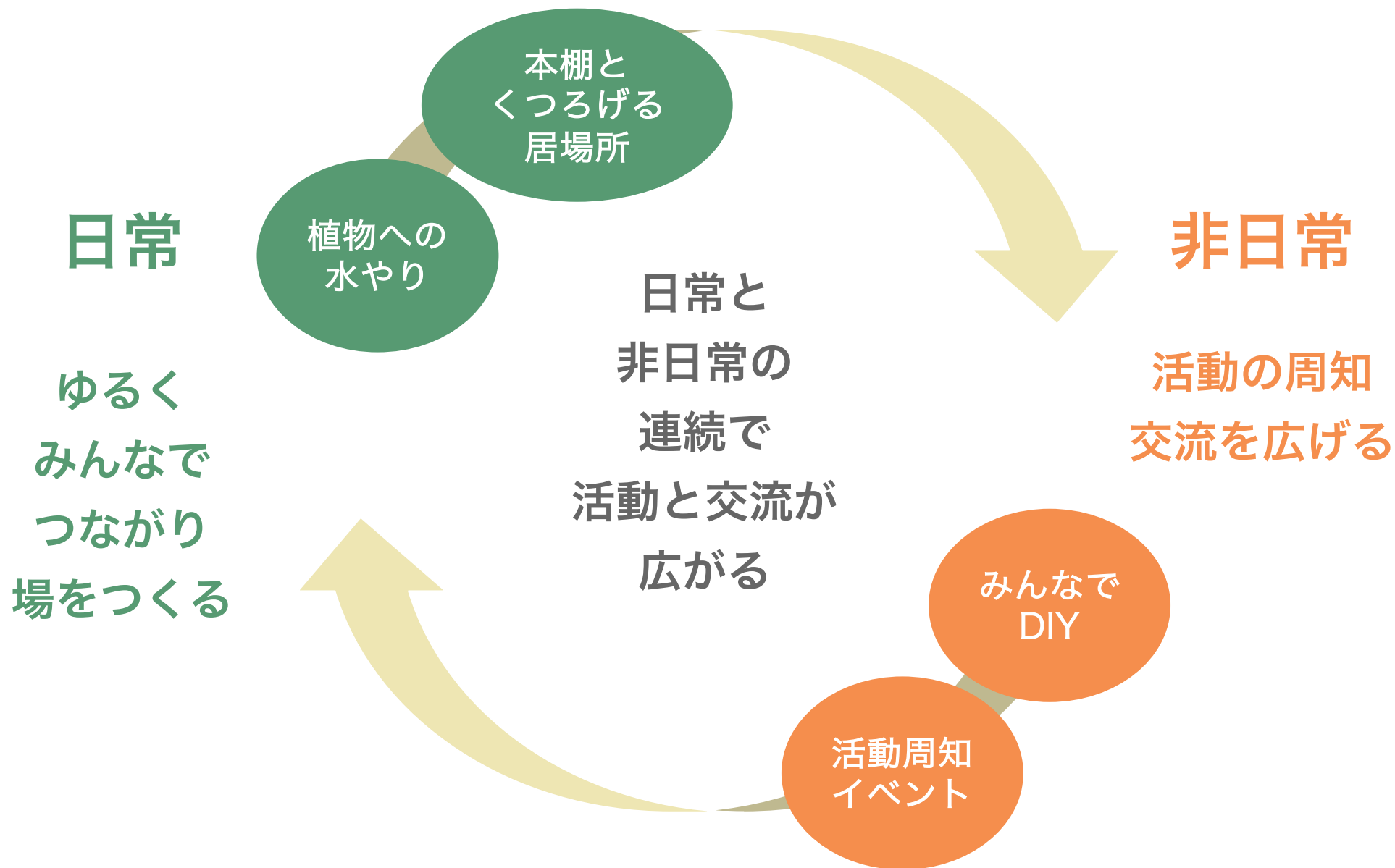
水やり用の雨水タンク

DIYでみんなで  
居場所づくり

植物への水やり



## 日常と非日常のサイクル



## 3-3 不動通り商店街沿道の道路用地 III 活動アイデア

### 1 居心地いい場所、自分たちでDIY

非日常

このアクションで生みだしたいシーン

- ・ 一から一緒に場を作ることによる、地域の方々の参加意欲や場の愛着の高まり
- ・ 地域の方々同士の交流

イベント

#### プログラム概要

- ・ 廃材等を使ったプランターや本棚、ベンチ作り

#### 活動時間帯

- ・ 日中

#### 利用者イメージ

- ・ 地域の住人（親子もwelcom)
- ・ 地域の保育園・幼稚園も巻き込みたい

## 1 居心地イイ場所、自分たちでDIY

非日常

### 日常化に向けたステップ

#### STEP1

- 予算検討
- デザインを作る
- 材料を集める



#### STEP2

- 告知、参加者を集める



#### STEP3

- Let's DIY

### 実現に向けた課題

- 材料（予算捻出または寄付）
- DIYができる人



出典：キュースタジオ

# 3-3 不動通り商店街沿道の道路用地 III 活動アイデア

## 2・植物への水やりを通じた交流

日常

### このアクションで生みだしたいシーン

植物を通じた日常のつながりの創出

- ・植物による癒しの空間づくり
- ・植物の成長を通じた地域の方々のコミュニケーション
- ・地域活動への気軽な参加による、世代・性・国籍などを越えた繋がり創出

### プログラム概要

- ・黒板などの伝言ボード（又はネット上の掲示板、ノートなどもあり得る）を通じて、日々の水やり報告  
上記によるメッセージ交換で、ほっこりする。
- ・基本的にあまり水やりが必要でない植物にする  
（例えば、たんぽぽ、多肉植物など）
- ・無人運営
- ・水やりすることで「水やりマイスター」等の称号付与  
や非日常で行うイベント参加特典

### 活動時間帯

- ・日中

### 利用者イメージ

- ・在住者・在勤者だれでも
- ・近隣の学校・幼稚園・保育園
- ・近隣商店街



## 2・植物への水やりを通じた交流

日常

### 日常化に向けたステップ

#### STEP1

- DIYでできたプランターの完成
- 伝言ボードの設置

#### STEP2

- スタート告知・集客  
「種まき又は植物を植える」会の実施
- ハッシュタグなど案内・拡散

#### STEP3

- 伝言ボードに植物の特性の記載など  
(例えば、週一回の水やりでOKなど)  
無人で運営できる仕組みの定期的フォロー

### 実現に向けた課題

- 伝言ボード又はノート of 材料費  
(要検討：天候に左右されないこと)
- 植物の種や苗の費用
- 定期的な見回りの仕組みの枠組みづくり  
・原則無人経営だが、定期的なフォローが必要。





## 3・本棚とくつろげる居場所

日常

### このアクションで生みだしたいシーン

- ・ 誰もが気軽にくつろいでいる
- ・ ノートなどで感想を共有することによるコミュニケーション
- ・ 子どもへの読み聞かせなどイベントによる世代を超えた地域の繋がりの強化

### プログラム概要

- ・ 自由に手に取れ、借りれる本棚の設置
- ・ 自由に感想を書けるノート、鉛筆の設置
- ・ 誰かに読んで欲しい本、絵本の寄贈の随時受付
- ・ 基本的には良心に任せる無人運営
- ・ 定期的なボランティアによる子ども向け読み聞かせイベントの実施（雨天中止）

### 活動時間帯

- ・ 本の読める明るさのある時間帯
- ・ 天候の良い日
- ・ 本の貸出・返却はいつでも

### 利用者イメージ

- ・ 地域の住民（特に子ども）

## 3・本棚とくつろげる居場所

日常

### 日常化に向けたステップ

#### STEP1

- イベントでの本棚、ベンチの作成
- 並行して運用ルールの策定
- 運用上法令、条例に触れる点がないか確認（本棚、ベンチの設置や利用時間など）

#### STEP2

- 本の収集
- 読み聞かせの企画

#### STEP3

- 運用開始
- 告知—現地でのポスター掲出

### 実現に向けた課題

- 実際の運営・管理を誰がやるのか
- 他の公園と同様の課題による想定利用者の敬遠
  - 喫煙者とタバコのポイ捨て
  - ゴミの不法投棄
  - ホームレスの長時間占拠



大阪の商店街の公園の事例  
出典：<https://hws06.osakazine.net/e696587.html>

## 3-3 不動通り商店街沿道の道路用地 III 活動アイデア

### 4・活動の周知と接点をつくるイベント

非日常

#### このアクションで生みだしたいシーン

- ・ 子どもを中心に地域の方々がワイワイガヤガヤ楽しそうに過ごす姿
- ・ チョークでたくさんの絵を描きながら遊んでいる子どもたち
- ・ フリーマーケットで出品した商品の思い出を話しているひと
- ・ 空き地のそばを通った人達が楽しそうな雰囲気と音（声）につい目を取られてしまう

#### プログラム概要

- ・ 道路用地を開放してのミニイベント企画
- ・ アスファルトらくがきイベント
- ・ リサイクルフリーマーケットイベント
- ・ お休み処

#### 活動時間帯

- ・ 日中

#### 利用者イメージ

- ・ 地域の子ども
- ・ 地域の大人
- ・ ふらっと通りかかった人

## 4・活動の周知と接点をつくるイベント

非日常

### 日常化に向けたステップ

#### STEP1

- イベントの計画（実現に至るまでに、どんなアクションが必要か確認）

#### STEP2

- 小さく実現  
（あまり集客等は気にせず  
まずはやってみる）
- 出店者は無理せず身内から始めてみる

#### STEP3

- イベントの振り返り（KPT）
- イベントの仕組化  
（楽に計画・実行が  
できるようにする）

### 実現に向けた課題

- 道路用地を開けるために区への依頼が必要
- 出店者が集まるか等やってみないと  
見えない点がある
- 集客
- 定例化するための課題（区のリソース等）



道路用地での実験的な実施事例

## 1) 巻き込みたい関係者・団体

- ① 地域住民や保育園・幼稚園・学校
  - ・ 日常活動への参加
  - ・ 活動の企画や運用
- ② 商店街や地域施設
  - ・ 地域の課題やニーズの把握
  - ・ イベント時の連携
- ③ 周辺企業
  - ・ 協創の方法を探る



## 2) 必要なハード整備

雨水タンクの設置



フェンスの交換

今もフェンスはあるが、印象を良くしたい！

## 3) プロジェクト実現のための予算捻出方法

- ・ 企業を巻き込み協賛を得る
- ・ 道路用地にてイベントを実施し、その売上を充てる
- ・ 商店街や町会との連携イベントとして実施する
- ・ 助成金等の検討

# 4. プレイスメイキングの進め方

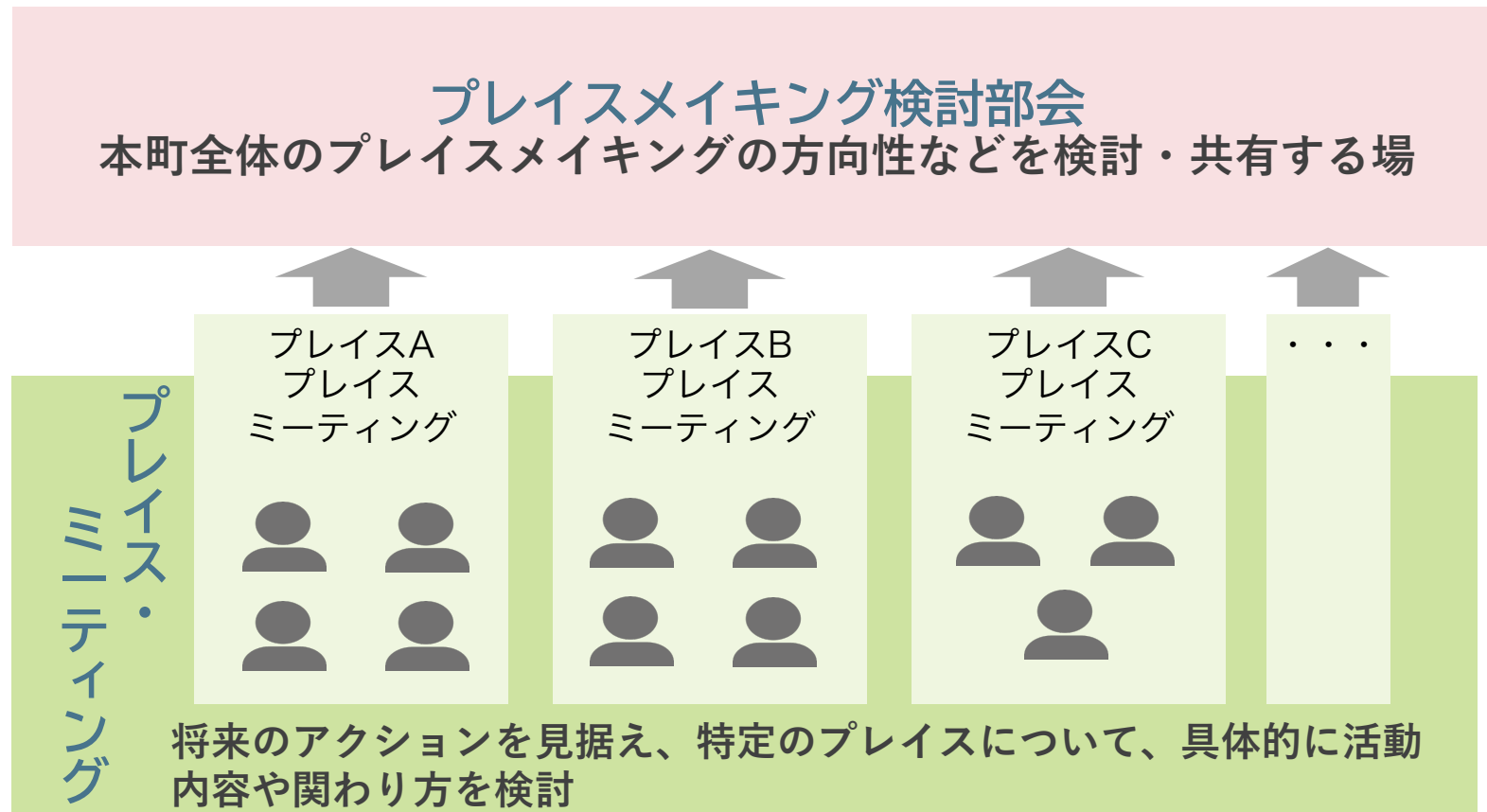
4-1. プレイスメイキング検討部会の役割

4-2. プレイスメイキングのはじめかた

# 4-1. プレイスメイキングの進め方

## 1) プレイスメイキング検討部会の役割

本町全体のプレイスメイキングの方向性などを検討・共有する場として、プレイスメイキング検討部会等の機能を継続していきます。

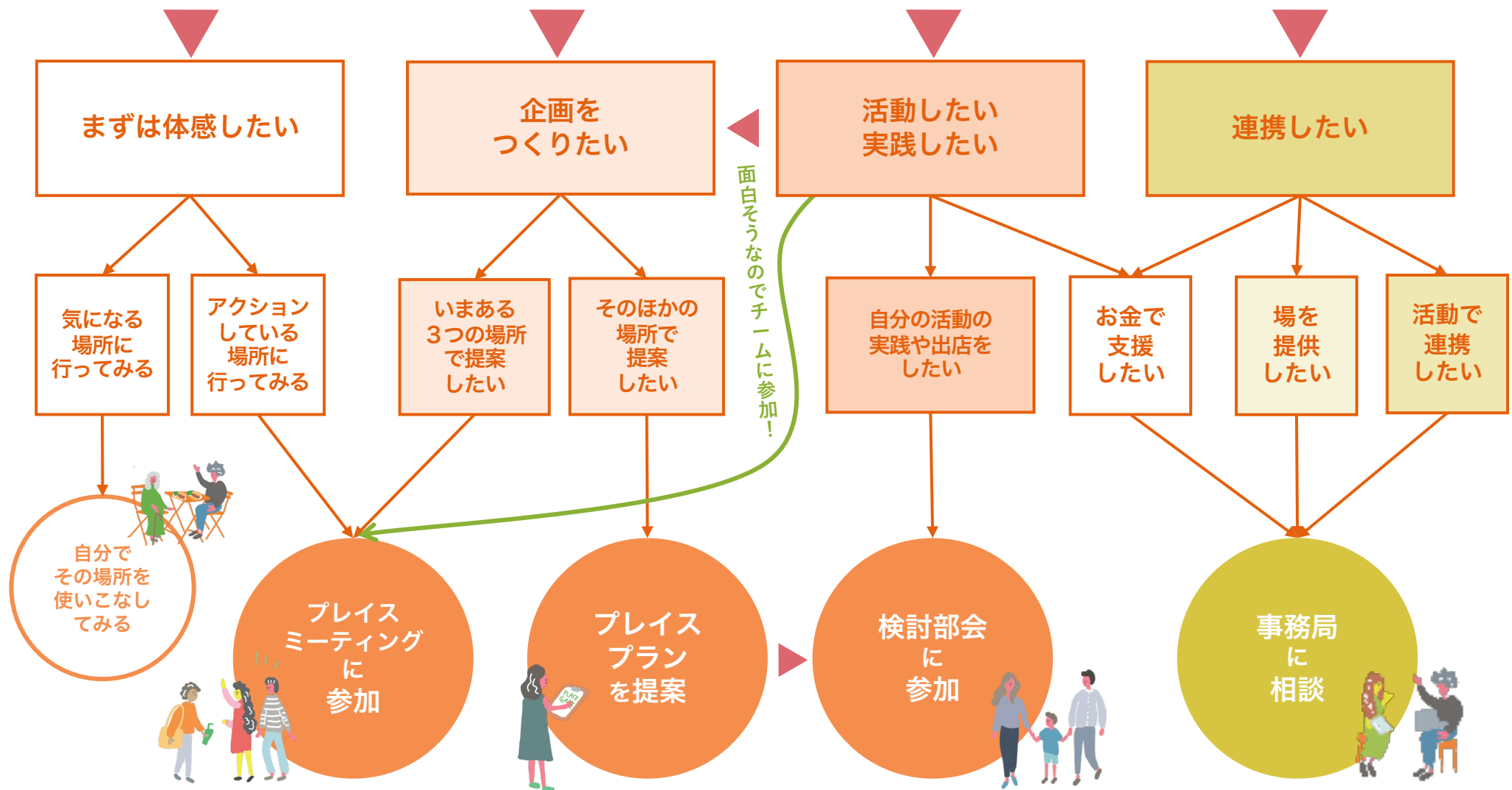




## 4-2. プレイスメイキングのはじめかた ~関わり方マップ~

プレイスビジョンに共感したら、早速あなたもシブヤホンマチプレイスメイキングに関わってみましょう。関わり方はひとそれぞれ。まずは自分がどんな関わり方をしたいか、できそうかを考えてみましょう。

### プレイス・ビジョンに共感！



# §. 付録

§-1.用語集

§-2.プレイス・ミーティングについて

# §-1.用語集

## プレイス 【place】

日本語に直訳すると「場所」。ここでは、スペース（space）が存在するだけの空間であるのに対し、プレイス（place）は思い入れのある場という意味として使用しています。

## プレイスメイキング 【placemaking】

地域のコミュニティを中心にパブリックスペースを再考し、特別な場へと変えていくための考え方およびプロセスのことをプレイスメイキングといいます。

プレイスメイキングにより、まちなかの空間を市民にとって居心地よい空間に変えていくことで、暮らしやすく誇りあるまちとしてまちの魅力を高めていくことが期待されることから、全国各地でその取組は広がっています。

## プレイス・プラン 【place-plan】

プレイスビジョンで掲げる将来像の実現に向け、具体的な活用コンセプトや活動アイデアなどを対象地ごとに表現したもので、プレイスビジョンの一部に含まれます。

## パブリックスペース 【publicspace】

誰もが自由に入出りできる開放的な空間のこと。日本語に直訳すると「公共空間」ですが、官公庁施設のみならず、商業施設や民間ビルの広場など、民間敷地の空間も含まれます。

## プレイスビジョン 【place-vision】

地域のコミュニティの場となるパブリックスペースについて、誰がどのように使うかといった場の方向性や空間の使い方、短期的・長期的改善のアクションプランなどを担い手の視点で整理したもので、作成後も関係者間の継続的なコミュニケーションツールとなるものです。

## プレイス・ミーティング 【place-meeting】

対象地ごとのプレイス・プランを検討するため、その場所の関係者や場に関心のあるメンバーにより構成するワーキンググループです。

本町地区やその場に関心を持つ人であれば、だれでも参加が可能です。

## §-2. プレイス・ミーティングについて

### プレイス・ミーティングの活動目的

具体的な対象地でプレイスメイキングを進めるにあたり、その場所のコンセプトや活動アイデアなどを検討し、プレイス・ビジョンに入れ込んでいきます。

#### プレイス・ミーティングで話し合うこと

##### 対象地に関する

#### ① コンセプトとそれを実現するための基本方針

その場所でプレイスメイキングをやっていく意味やねらい

#### ② 活用アイデア

具体的な活用アイデアについて、いつ、だれによるプログラムかをセットで提案  
また、それをやることで、本町のまちなかにどんなシーンが生まれるか

#### ③ 空間イメージ

提案するプログラム内容を実施する場合の、空間の使い方イメージ

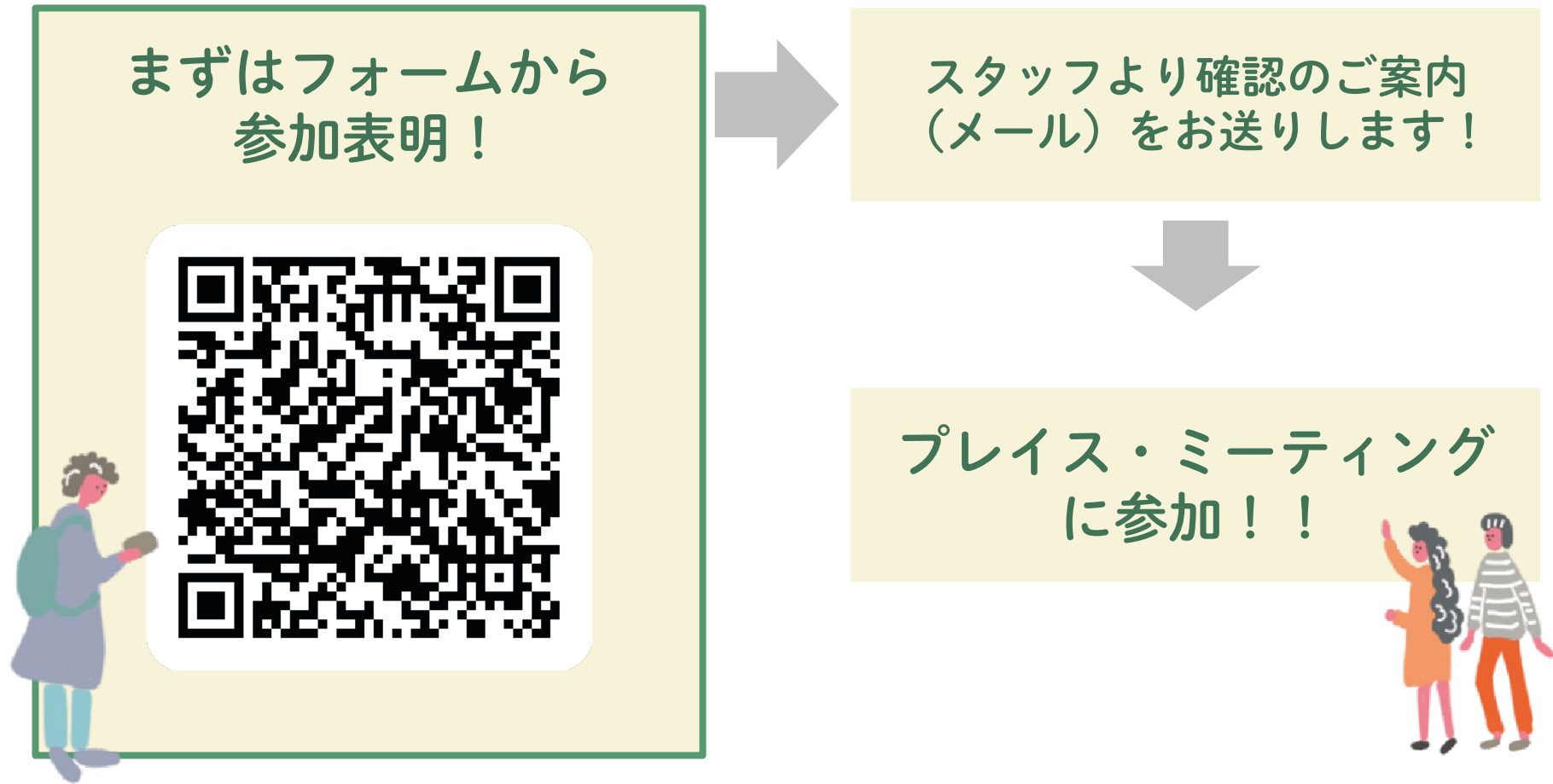
#### ④ 実現に向けて必要な体制や長期的視点でに改善が必要なこと

実現に向けた具体的な進め方を提案



## §-2. プライス・ミーティングについて

# プレイス・プランを掲げている対象地の プレイス・ミーティングに参加したい場合



※ご登録後、入力いただいたメールアドレスに、事務局より確認のご連絡をさせていただきます。  
※確認のご案内メールは、当プロジェクトを運営支援している一般社団法人ソトノバよりお送りさせていただきます。

## §-2. プライス・ミーティングについて

### 新たなプレイス・ミーティングの立ち上げたい場合

既にプレイス・プランをまとめている対象地以外で、新たにプレイス・プランを検討したい場合、

**検討メンバーとして3人以上**

のメンバー収集が可能な場合、

プレイス・ミーティングの立ち上げを検討します！



※プレイス・ミーティングの立ち上げを希望する方は、事務局までご連絡ください。

# プレイス・ミーティングのルール

活動を発信しよう！

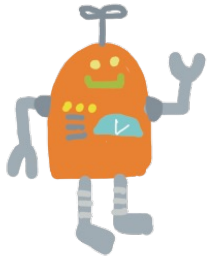


興味ある人がいつでもメンバーとして参加できるように、  
検討状況の発信を随時行っていきましょう！

仲間を増やしていこう！



## §-2. プレイス・ミーティングについて



### プレイス・ミーティングに関するよくある質問

Q：プレイス・ミーティングへの参加の条件はあるの？

A：

特に条件はございません！

その対象を居心地よい場所にしていきたい！という思いがあれば、どなたでも参加いただけます！

Q：プレイスメイキング検討部会に参加したことないけど  
参加しても大丈夫？

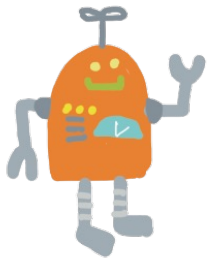
A：

もちろんご参加いただけます！

これまでの活動経緯などについては、スタッフより改めてご案内させていただきます。



## §-2. プライス・ミーティングについて



### ライス・ミーティングに関するよくある質問

Q：すべての回のライス・ミーティングに参加できないといけなの？

A：

全ての回に参加できなくても大丈夫です！

興味のある対象地があれば、まずはどんなことを話し合っているのか様子を見に、お気軽にご参加ください！

Q：複数のライス・ミーティングを  
掛け持ちすることはできるの？

A：

掛け持ちも可能です！ライス・ミーティングは、できる限り、開催日をずらして実施しますので、興味のある場所があればどんどんご参加ください。

# シブヤホンマチプレイスメイキング プレイスビジョン Ver.1

発行年：2024年3月

本町まちづくり協議会プレイスメイキング検討部会

お問い合わせ：本町まちづくり協議会事務局

渋谷区まちづくり推進部まちづくり第一課

tel：03-3463-2947 mail：sec-machi1suishin@shibuya.tokyo

編集・運営支援：一般社団法人ソトノバ

イラスト：(株)オンデザインパートナーズ