

提出日 2019年〇月〇日

氏名：泉山 壘威  
所属：東京大学先端科学技術研究センター  
学年または身分：助教

**研鑽タイトル Research Title**

プレイスメイキング手法(Place Game)研究と国際的ネットワークの構築  
ーPlacemaker Week ASEAN 2019の参加を通じて

**渡航先 Visited Institution**

シンガポール、マレーシア

**渡航期間 Traveling Period**

2019年11月1日ー10日

**研修概要 Research outline**

今回の研修の目的は、国内でも議論されるプレイスメイキングについての議論やネットワークを構築することと、具体的な手法である、Place Gameを体感し、研究の素材とすることである。

また、関連して、シンガポールでは、ASEANの中で先駆的にプレイスメイキングの取り組みを始めており、マレーシア入りする前に、パブリックスペースの視察や政策背景をインタビューした。

**研修先について About the laboratory visited**

シンガポール：URA：Urban Redevelopment Authority

マレーシア

・クアラルンプール／ペナン：Placemaker Week ASEAN 2019

**研修内容 What you learned**

シンガポールでは、URA：Urban Redevelopment Authorityを訪問し、プレイスメイキングやプレイスマネジメントの政策について、インタビューを行った。Pilot BIDの仕組みが興味深く、エリアマネジメントの仕組みを制度設計する前に、実験的なモデル地区を10地区公募、選定し、実績と評価、フィードバックをもとに、BID制度を検討するものである。また、Tanjong Pagar地区の視察を行い、プレイスメイキングの取り組みを現地調査した。

※BID：Business Improvement District：ビジネス改善地区であり、米国など世界中で広がるまちづくり組織の安定財源と受益者負担の仕組みである。

マレーシアでは、Placemaker Week ASEAN 2019（主催：Think City、支援：PlacemakingXなど）に参加した。

まず、1-2日目は、世界遺産のあるペナン島・ジョージタウンに団体移動した。ジョージタウンをフィールドに7つのグループに分かれ、Place Gameワークショップに参加した。Place Gameは、地域コミュニティがそれぞれの場所を現状診断できるツールキットであり、またグループワークを行う際の視点整理や議論の精度向上に役立つ。7つのグループ

それぞれ対象地を歩き、Place Gameで場所を評価し、議論、短期長期の提案を検討するワークを行い、発表、ディスカッションを行った。終了後は懇親会に参加し、参加者の交流を深めた。2日目はジョージタウンの主要なスポットのツアーに参加し、クアラルンプールにバス移動した。バスではバスインタビューを行い、プレイスメイキングの世界のキーパーソン（アメリカ、オランダ、マレーシアなど）のプレイスメイキングノ考え方を議論した。

3日目は、クアラルンプールのクラン川沿いが対象地のPlace Gameに参加した。手法は、前回と一緒であったが、最初に、PPS (Project for Public Spaces) によるレクチャがあり、プレイス（場所）の考え方の理解ができた。クラン川沿いには3つのグループに分かれ、Place Gameによる場所の評価とディスカッションをし、全体に向けて発表した。

4日目は、High Level Meeting: Placemaking Curriculum in Higher Education Institutionsに参加し、プレイスメイキングの教育について、レクチャとグループディスカッションを行った。夕方には、PlacemakingXのミーティング参加し、プレイスメイキングノ世界的な動きについて、議論した。

5日目は、オープニングキーノート、パネルディスカッションなど、本会議の会場雰囲気、大規模（200名程度）で行われた。The City at Eye-Level Asia networking sessionでは、アジアのプレイスメイキングのネットワークについてのワールドカフェで議論をした。その後、Community Placemakingのセッションで、ミニプレゼンを行い、日本のプレイスメイキングのトレンドについて紹介し、ディスカッションを行った。夜は交流会でネットワークや交流を図った。

6日目は、パネルディスカッションやセッションなどに参加した。プレイスメイキングの様々なテーマ、議論に触れ研鑽した。夜は交流会でネットワークや交流を図った。

7日目は、PlacemakingXのミーティング参加し、プレイスメイキングノ世界的な動きについて、議論した。

#### 研修先で特に印象に残ったこと The most impressive thing

アメリカ、ヨーロッパ、アジアのプレイスメイキングの議論や交流に参加をして、英語での情報交流で世界は動いていることと、そこに日本があまり入りきれておらず、日本は独自に議論や交流をしているということに気づいたことが印象的であった。これは自身も英語の研鑽を引き続き、積み重ね、世界の実践者たちとアイデアをシェアし、交流し、あるいは一緒に研究やプロジェクトを行って行くことを目指していきたいと感じた。また、経済的には、日本よりも低いかもしれないASEANの国々の実践が非常にレベルが高く、日本も負けていられないと思うくらいに、多様かつ実践的であったことに気づいた。国や宗教、文化などの違いで、プレイスメイキングやまちの課題は異なっているが、市民や専門家の熱意が高いのは変わらない。そういった人たちと英語で繋がり、交流して行くことを引き続き、機会を作り、行っていきたいと感じた。

※研修先でのご自分の写真を数枚添付してください。Please add your photos taken at the destination.





