

# 提案趣旨説明書

〈作品タイトル〉

## ロールプレイングプレイスメイキング

〈提案の趣旨〉

三河安城駅周辺は、公共用地が充足しているものの、人が使うための仕掛けがなかった。近年、まちをつかう活動が行われだしており、さらに発展させていくためには、能動的にまちに関わる人を増やしていく必要がある。そこで、**ロールプレイングプレイスメイキング(RPPM)** を提案する。

RPPM とは、まちに関わる**プレイヤー**が、**アイテム**を駆使し、**アクションプラン**に基づいて、まちをつかいたおしていく活動のことである。

### プレイヤー

RPPM は**メイカー**（活動の主体となる人）、**サポーター**（活動を支える人）、**ユーザー**（活動とともに楽しむ人）の3つのプレイヤーが共創して行われる。

### アイテム

アイテムは**つくる**・**つなぐ**・**モビる**の3つの要素に分かれる。

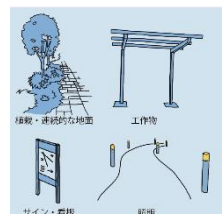
#### 1 つくる

仮設的なものを用いてまちなかに機能を埋め込み、人々が街を歩きたくなるようなきっかけをつくる。



#### 2 つなぐ

歩道や公園、駐車場などに対して共通のデザインルールを設け、対象地全体の一体感を生む。



#### 3 モビる

様々なパーソナルモビリティを各所に配備し、モビリティを使うこと自体を楽しむ取り組みを行う。



### アクションプラン

まず、十分に使われていない低未利用地を **つくる** により、活動の拠点となる場所が生まれる。

つぎに **つなぐ** **モビる** により、活動が周辺へ派生し、拠点同士がつながる。それによって、また新しい拠点が生まれる。

2026年のアリーナの完成により、求心力がさらに増す。

このアクションを実行するためには、常に小さなアイデアをまちで実験的に試し、成果と改善点を可視化したうえで、次のアクションを決めることが重要である。

このRPPMによって、プレイヤーが自らの手でまちをつかいたおすプロセスを楽しむことで、三河安城が通過されない魅力的なまちになることを期待する。

