

RP PM ロールプレイング プレイスメイキング

三河安城駅周辺は、公共用地が充足しているものの、人がつか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 (Role-Playing Place Making)** 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 3 つのプレイヤーが共創して行われる。それぞれの役割は状況によって流動的に変化する。



ユーザー
活動とともに楽しむ人



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

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



駅周辺には、人々が交流するための機能がない。

そこで、仮設的なものを用いて街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。

柔軟性・仮設性

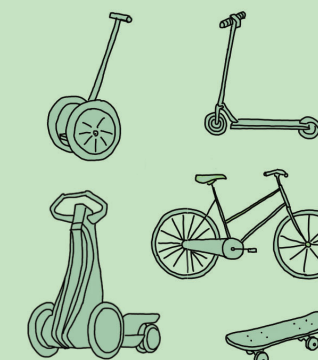
2 つなぐ



駅周辺は、線路による分断や街区の広さによりまちの魅力がつながりづらい。

そこで、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



駅周辺は、十分な幅員を持つ道路が多い。また、次世代自動車の研究開発企業が集積している。

そこで、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。

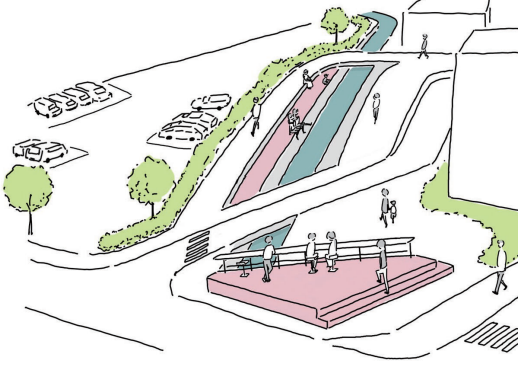
高架下ホール

薄暗い高架下空間を、通ってみたくするような空間に変えるために照明の演出をする。



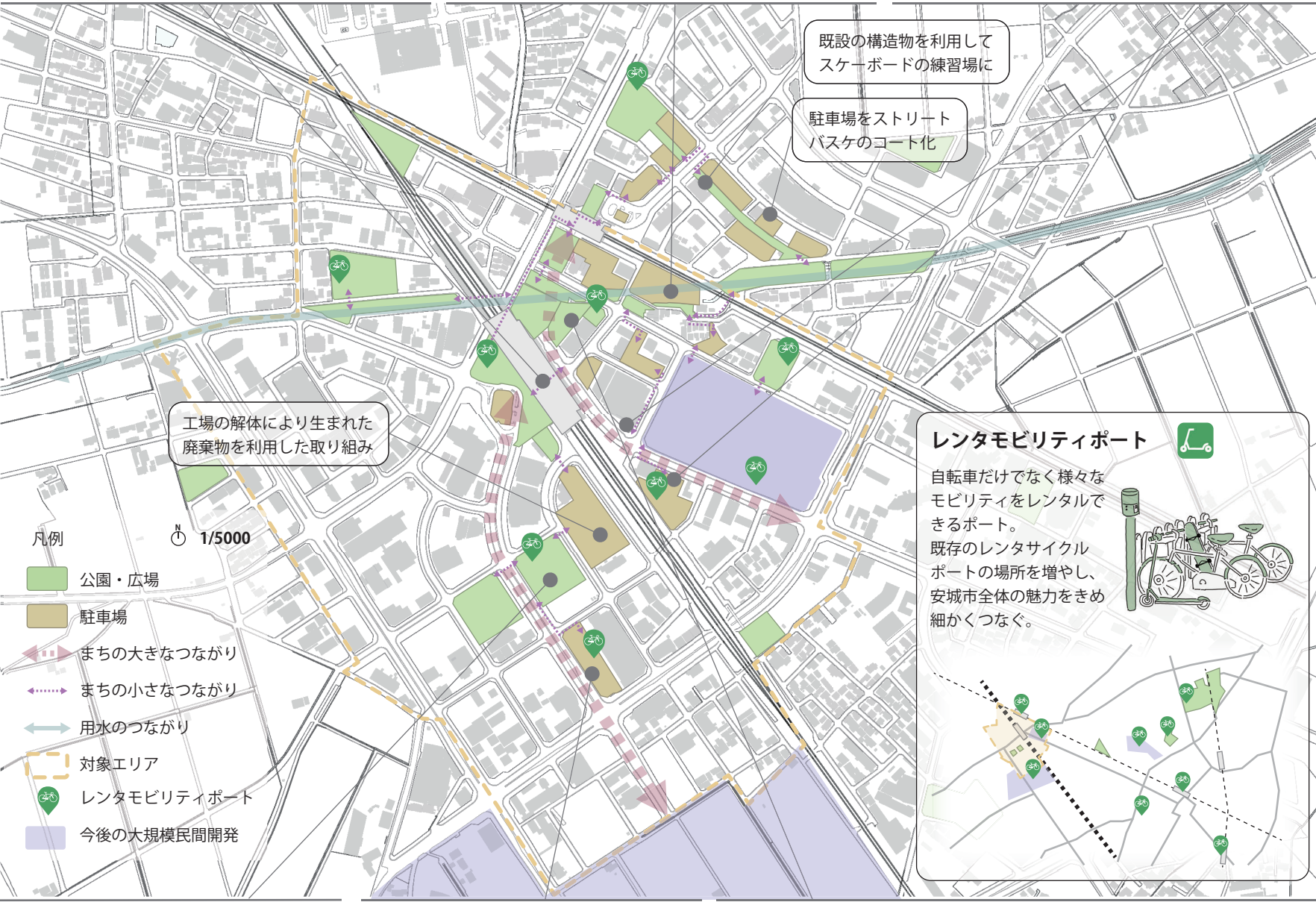
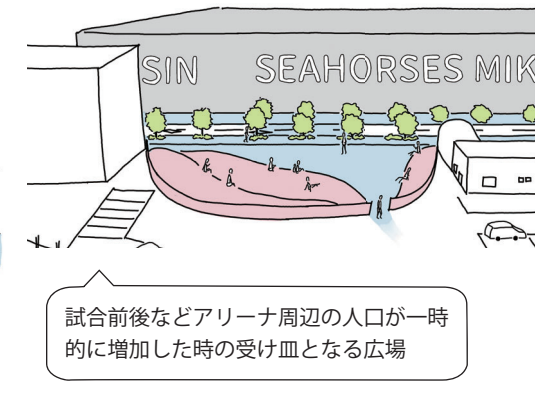
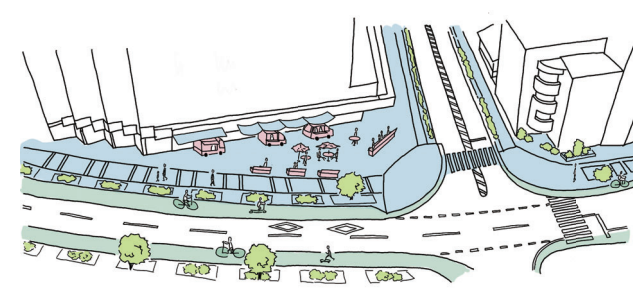
明治用水テラス

駅前を流れる明治用水を利用した親水空間を整備する。



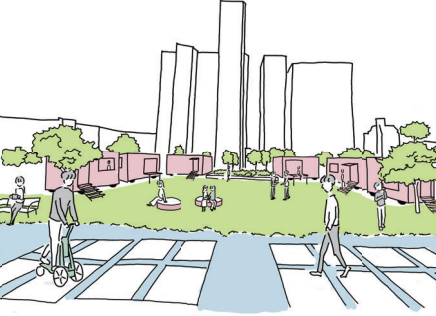
アリーナストリート

駅とアリーナをつなぐ動線は、連続的なデザインにより統一感を感じる空間にする。また、民地と連携して、移動販売車の誘致やテラス空間を整備する。



安城パークオフィス

ツインパークに、安城のスタートアップの支援及び、周辺企業で働く人々と暮らしている人々が交流する場を創出する。



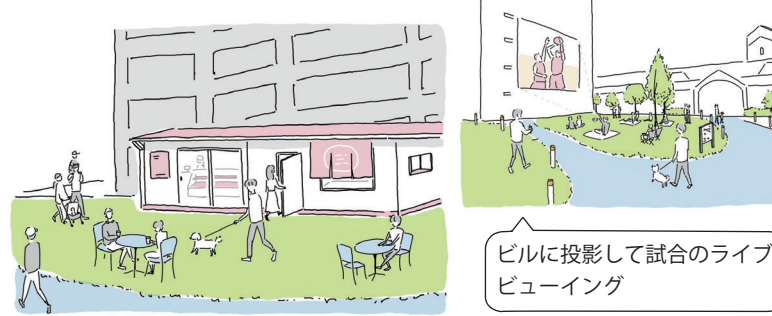
まちなかマルシェ

スーパーの駐車場で周辺農地で取れた野菜等の食材を販売し、地産地消を推進する。



八総プレイフルプレイス

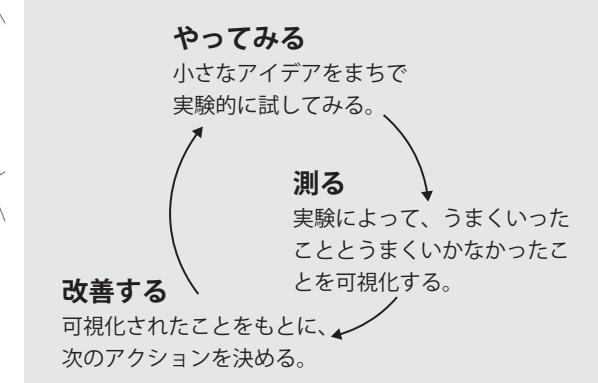
まちをつかう活動を行う拠点。活動のための倉庫、カフェを内包した仮設空間を設ける。日常的に地域の人が訪れ、活動に興味を持つきっかけとなるような空間にする。



アクションプラン

アクションプランによって RPPM を推進していく。

プロセス



段階的なアクション

段階が進んでも、プロセスを回しながら、随時戦略を更新していく必要がある。

