

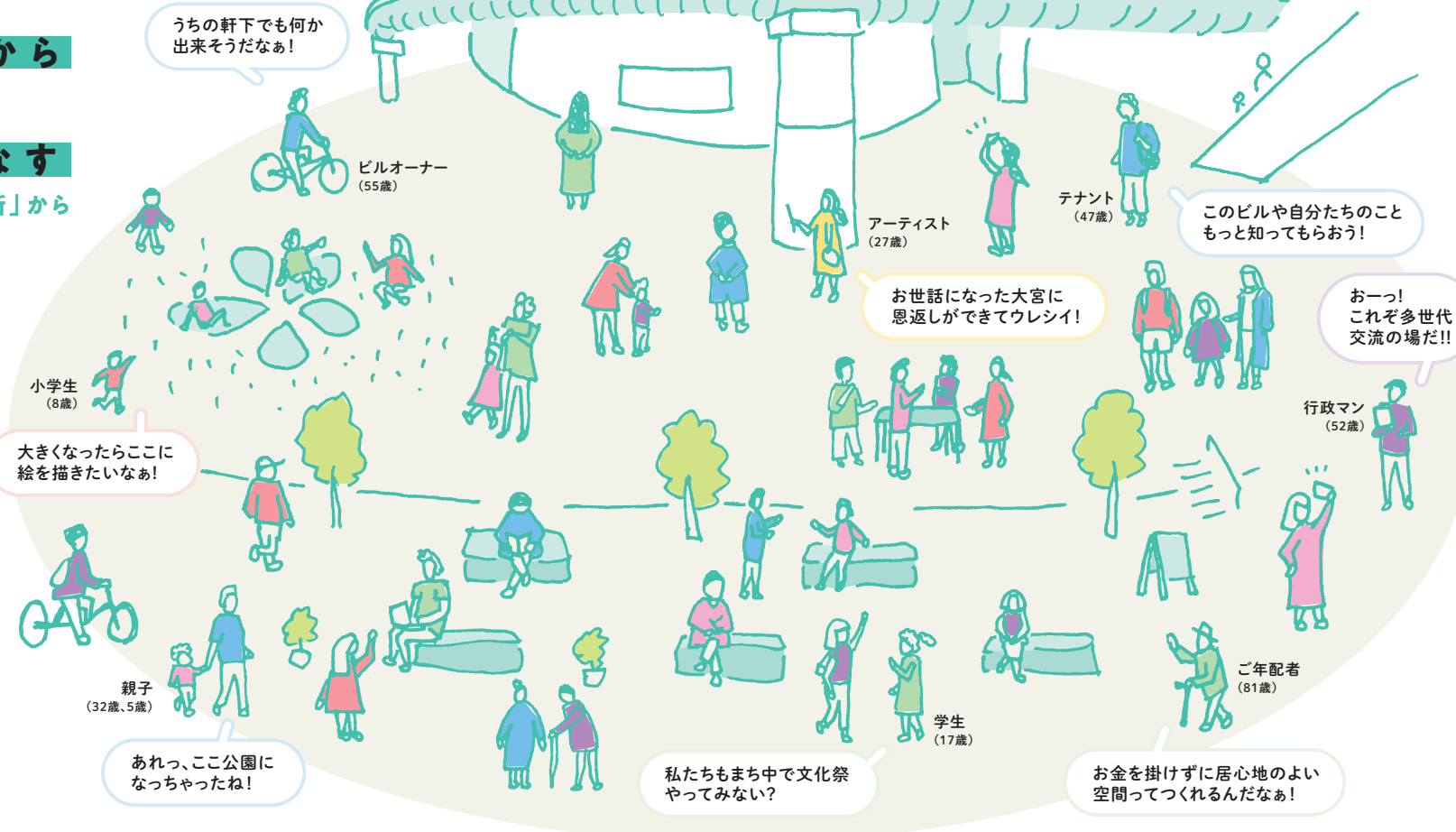
JACK OMIYA JACK



**JACKから
大宮を
使いこなす**
「住んでいる場所」から
「私のまち」へ

1 Background / Player まちへの想いを持つ住民が プレイヤーになる価値

再開発が進む大宮西口エリア。便利に生まれ変わっていく西口周辺に期待と寂しさを感じる西口在住・通勤の住民を中心に本企画を計画しました。駅東西を繋ぐ連絡通路の新設計画軸上に位置し、人々の滞留やまち全体への回遊を促す場所として重要な役割を持つ、JACK大宮南側広場。広場空間が持つポテンシャルを活かし、これまでの通過動線として人々が通り過ぎるだけでない、行き交う人々が日常的・恒常的に活用し、「大宮西口らしさを育む場の創出」、「周辺エリア価値の維持向上」を地域全体で考え、カタチにしていきます。



2 Landscape / Scene こんな風景・シーンをつくります

普段は通り過ぎるだけの場所にベンチや芝生、交流を促すストリートファニチャーを設置し、人が立ち止まり、滞在、交流するきっかけとなるような空間をつくります。

子どもの遊び場

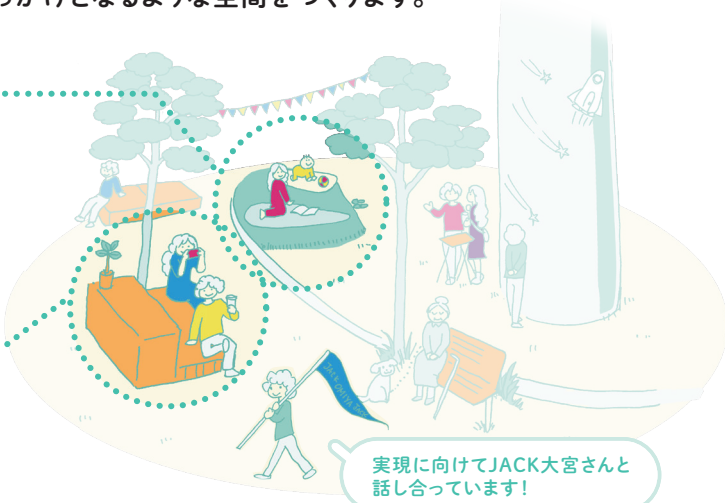
Scene 1

芝生の上で靴を脱いで休憩したり、遊んだりできる空間。自由に読める絵本なども置き、親子がゆったり過ごせます。

多様な居場所

Scene 2

座面が低いパレットベンチに腰掛けて過ごせる空間。テーブルや植栽などを設置して思い思いに寛げる雰囲気を作ります。



3 Method / Strategy まちを使いこなすきっかけ: プレイスメイキング

プレイスメイキングとは、地域のコミュニティとパブリックスペースを特別な場所に変えていく考え方・プロセスです。一般社団法人ソトノバが公開している「プレイスメイキング・ガイド」を使ってワークショップを主催し、地域の方々と共にJACK大宮南側広場を居心地の良いパブリックスペースに変えていきます。

1 プレイスゲーム実施

2 プレイスビジョン策定

3 社会実験の実施

4 継続的な評価と改善



「場の評価フォーム」を使って南側広場を評価します。フォームを使うことで誰もが同じ視点で評価することができます。



グループで、①場所の機会と課題、②すぐにできること、③長期的な改善、④実践するためのパートナーを整理します。



ビジョンをもとに社会実験を実践します。手持ちの道具で「手軽に、早く、安く」やってみて、使われ方を調査します。

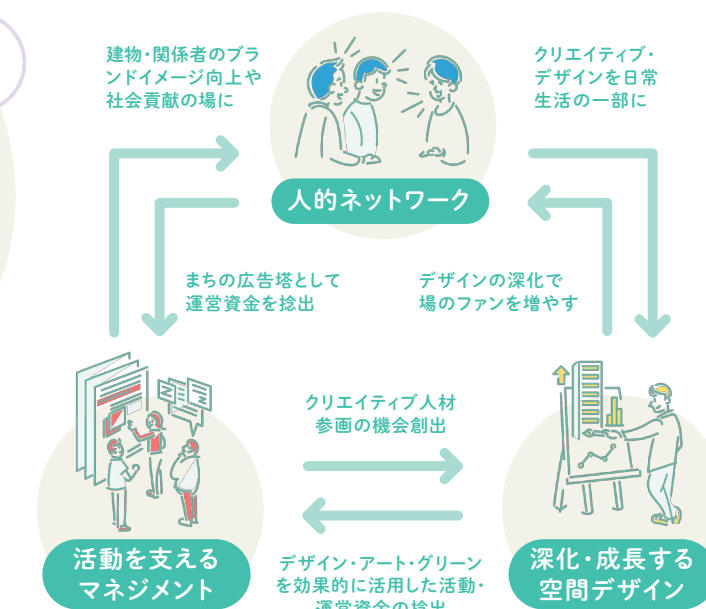


長期的なビジョンの実現に向けて、社会実験で見つけた課題の改善方法を考え、次の社会実験に反映していきます。

4 Sustainability 「つづく」仕組みで、まちを支える

- ✓ 多様なステークホルダーを「結び付ける」人的ネットワーク
- ✓ 「活動資金は、その場で稼ぐ」活動を支えるマネジメント
- ✓ 「つくって終わり」から、「深化・成長する」空間デザイン

地域住民に広く愛される空間となり得るポテンシャルを持つJACK大宮南側広場での活動を持続的なものとし、日常の風景へと成長させていくために、3つの柱を据えています。大切なのは何か一つに偏るのではなく、3つの柱のバランスを常に意識しながら、それぞれを磨き続けること。この取り組みを継続してノウハウを積み重ねることで周辺にも活動が波及し、実践が進むような未来を描いています。



出典: <https://sotonoba.place/place-game-guide>