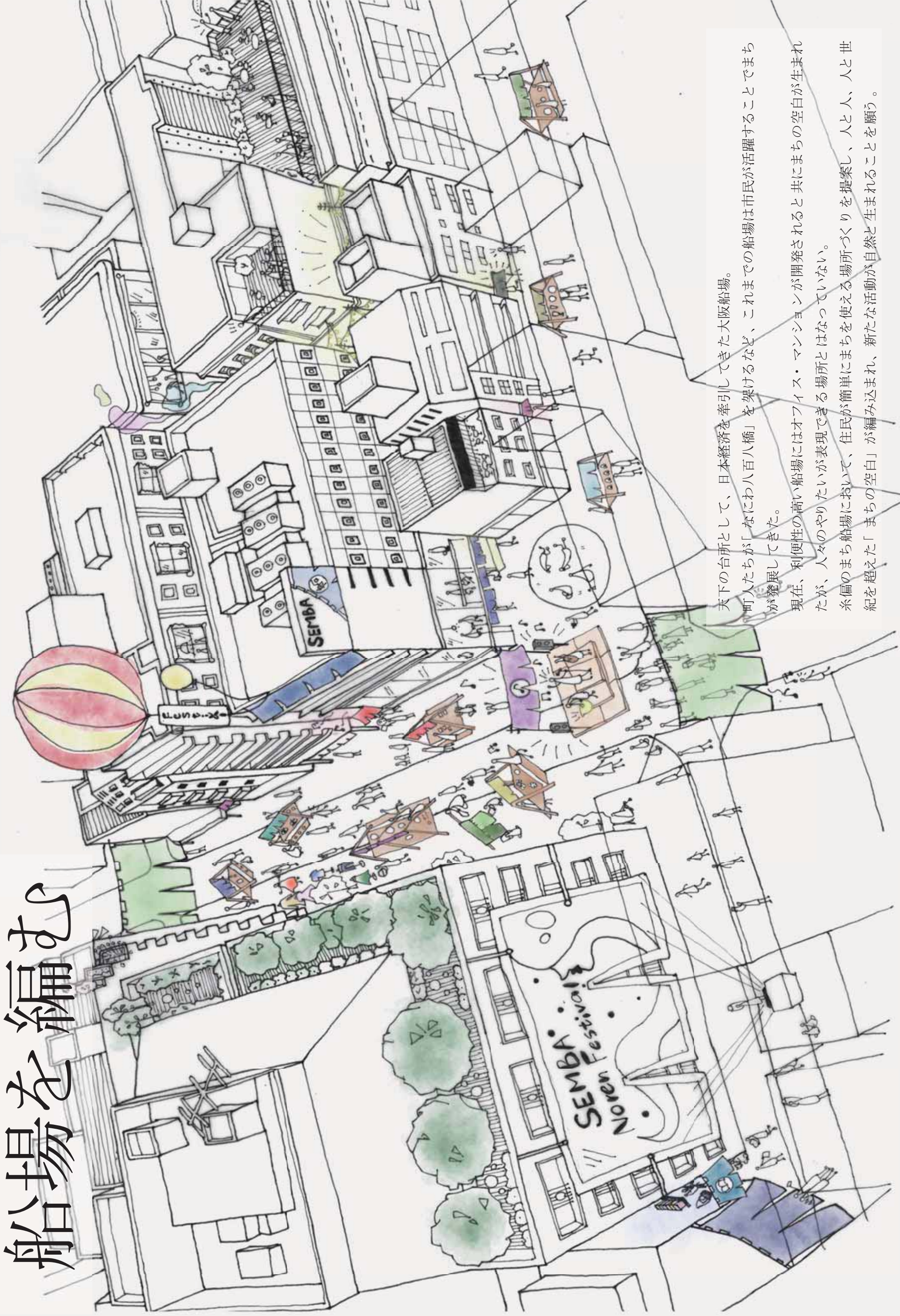


船場を編む



天下の台所として、日本経済を牽引してきた大阪船場。町人たちが「お八幡橋」を架けるなど、これまでの船場は市民が活躍することでもまちが発展してきた。現在、利便性の高い船場にはオフィス・マンションが開発されると共にまちの空白が生まれつつある。だが、人々のやりたい表現が溢れる場所とまではなっていない。永福のまち船場において、住民が簡単にまちを便する場所づくりを提案し、人と人、人と世を繋ぐ「まちの空白」が編み込まれ、新たな活動が自然と生まれることを願う。

1. 背景



江戸時代は三井越後屋商店を以て、**様々な商店ののれん**を連ね、その後も織機問屋の存在を背景に、織機工業都市としての地位を固め、発展していた。



豊臣秀吉により造られた幕蓋の目的のまちは公開空地が通され、これが町の境に、この下は各町内の町衆によって管理され、**コミュニティが形成されていた**。現在も街の「隙間」として空間だけが残されている。



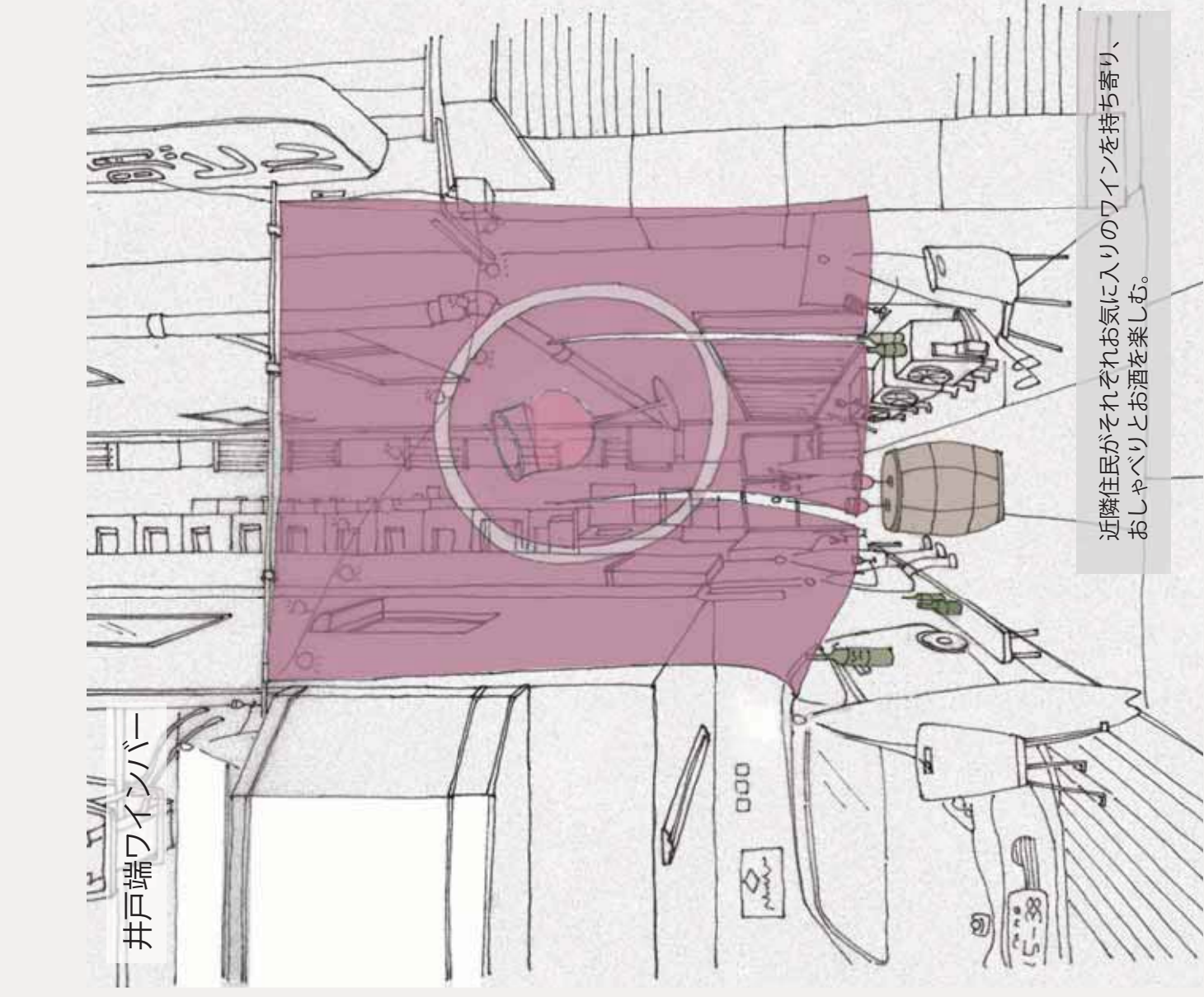
1939年、延べ床面積の増加と歩行者空間の確保のために行われた船場後退線。実際は後退の無による壁面線の不一致や個人の物が置かれ、**公共性が失われている**。



戦後の総合設計制度では、建物足元は公開空地を設けると、容積率を上げることができた。しかし、**容積率に縛られた公開空地は、空間は人のための場所となっていない**。



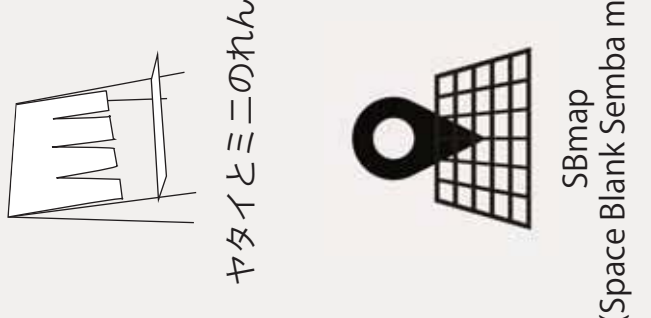
船場の建物と空地の図と地を反転させると、**建てつまった中に太閤路地、船場後退線、公開空地の世紀を超えた多くの「空白」が隠れていることが分かる**。



■船場で活きるアイテムについて

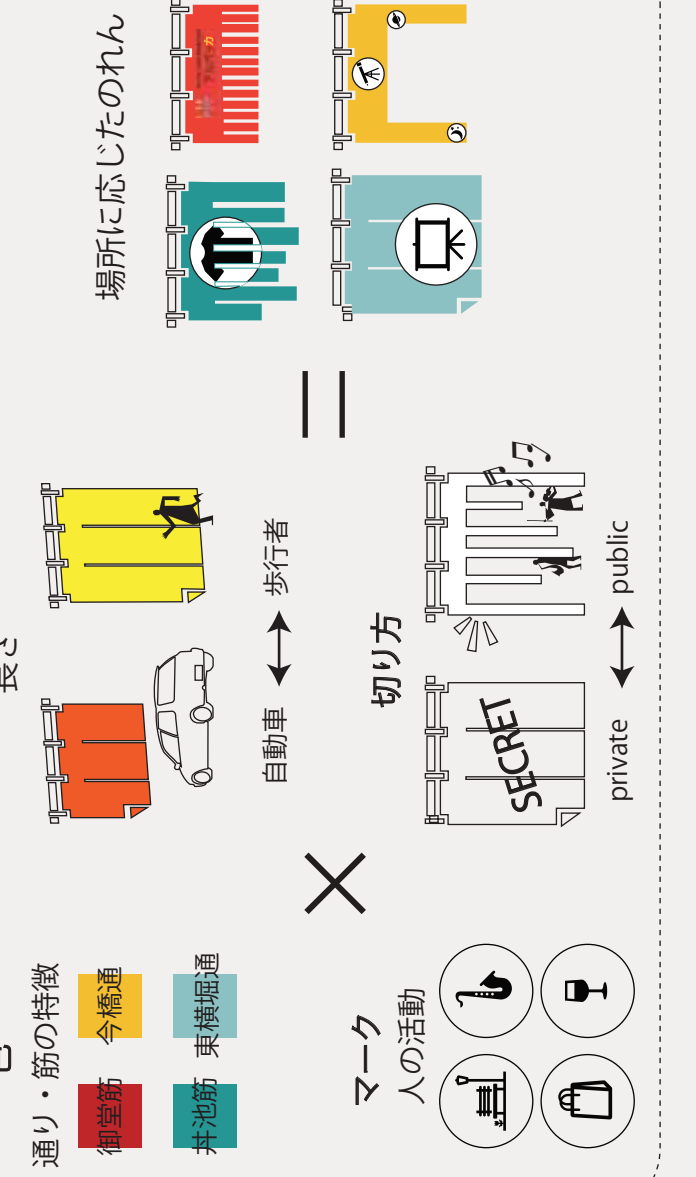
人々の関心を都市・空白に向けたアイテムとしてののれん・ヤタイを用いる。かつての木材業や繊維業等、古くから船場に息づく生業を活かし、人々の活動の拠点を住民、企業自らの手で作り上げる。

誰でもシンプルに使えるため、空地を Web 上でオープンデータ化。空白を利用する際、ネット上で利用予約が可能で、利用後に空間に関する口コミを行う。逆に、空白所有者が利用者を評価することができ、利用者と貸し手が互いに評価を行うこととなり、より良い空間の使いかたへと導かれる。



■のれんについて

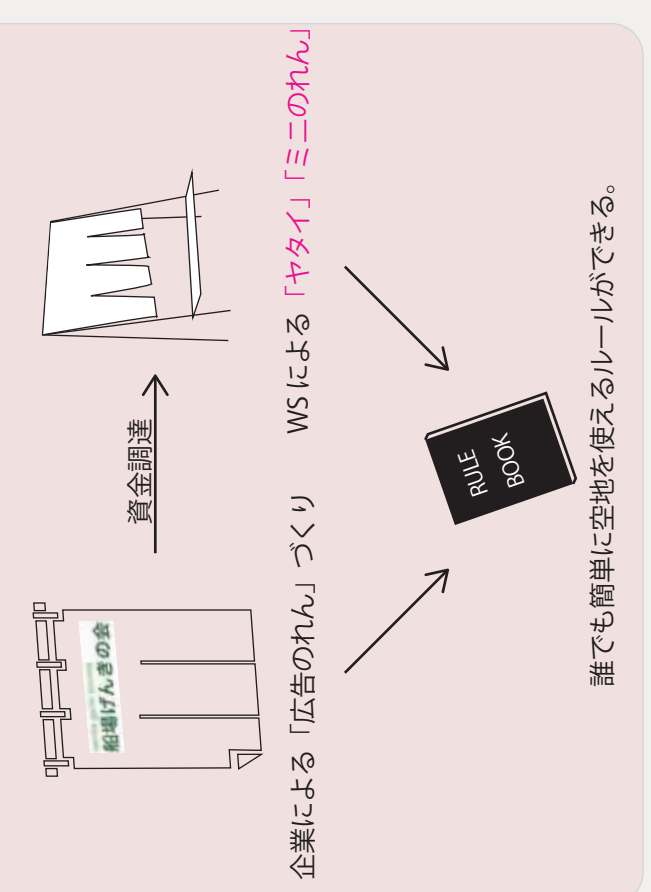
4つの要素によって多彩な空間を表現し、まちの特徴・活動場所を視覚化する。のれんの作成により「繊維業とまち」「住民とまち」「住民とまち」が編み込まれてゆく。



2. フェーズ

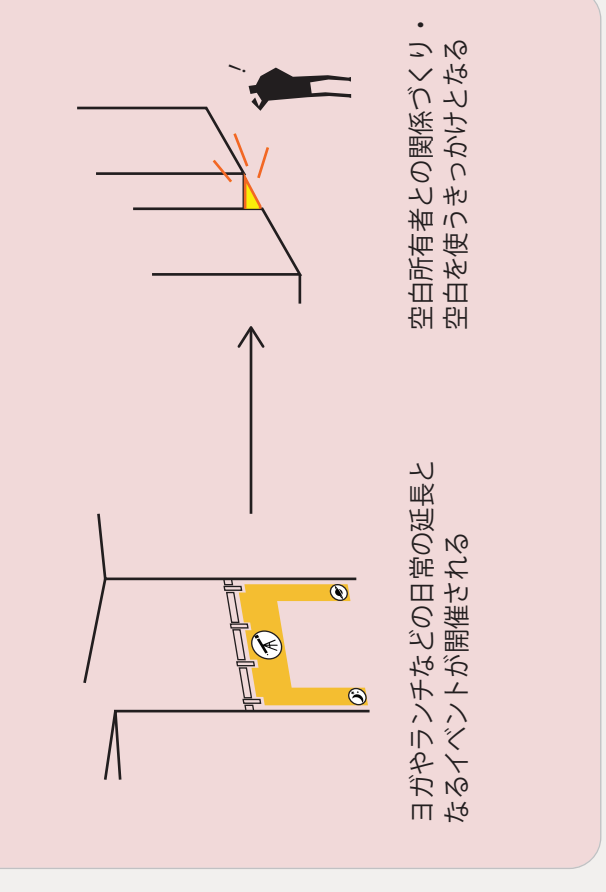
i. 街の空白を支える基盤づくり

繊維の歴史を契機に企業と船場はんきの会が繋がって住民が参加できるまちづくりへと続く。



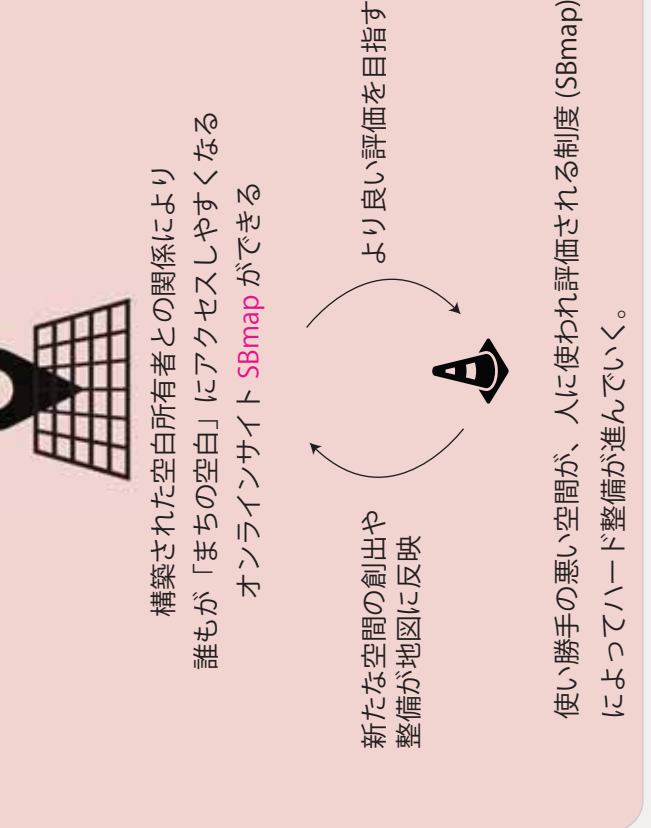
ii. 街の空白発見イベント

イベントに向け、船場はんきの会と空白所有者が繋がり、これまでの歴史ある空白が世紀を超え繋がり、使われる。



iii. 使われ始める空白

構築した関係やアイテムにより空白は更に使いやすい場所となり好循環を生み出す。

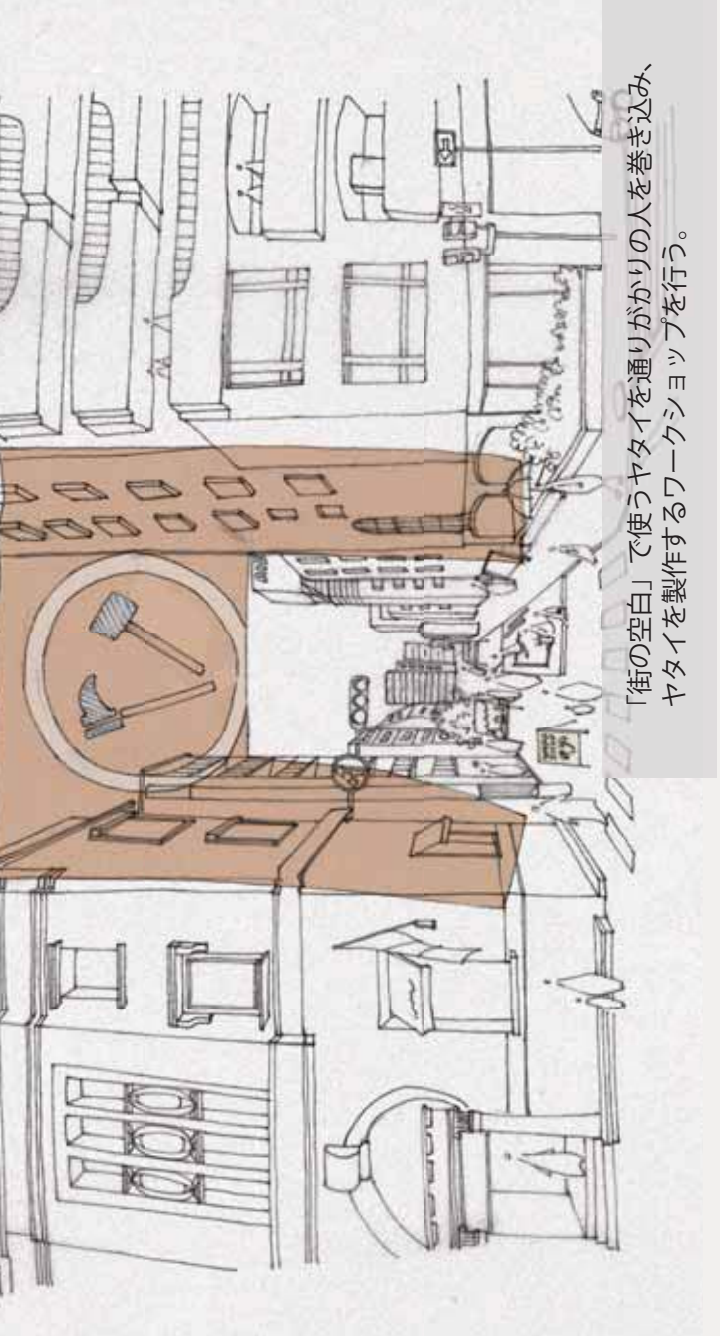


iv. 自由な使用と新たな活動の萌生

船場と人・人と人が編み込まれ新たな活動は生まれ続ける。



ヤタイワークショップ



「街の空白」で使うヤタイを通りかかっている人を巻き込み、ヤタイを制作するワークショップを行う。

出張社員食堂 (左) フラワーアート体験 (右)

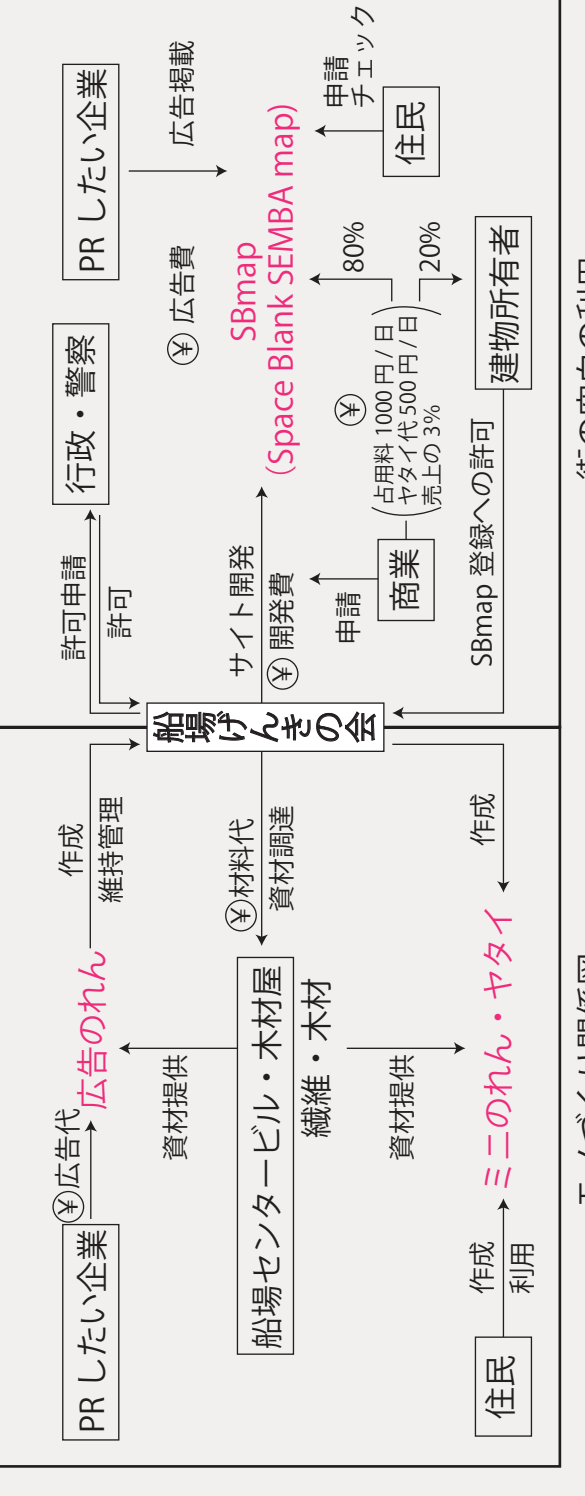


左は船場の店舗が会社と契約して、空地に出張で社員食堂を出している。右は出張センターがフラワーアート体験を行い企業イメージ向上を図っている。一連して同じ色の暖簾をかけることにより、視覚的に通りやすさを演出する。

3. マネジメント

■関係図

船場はんきの会を中心として、「ここで活動するための基盤のモノづくり」と「街の空白を誰でもいっつも簡単に使えるような仕組みづくり」を進める。



■街の空白使用ルールの改正

まちの空白	公開空地	船場後退線	ススキ
歩行者の通行と利用が可能 (非営利のみ)	歩行者空間の確保	民有地や形状の問題から占用不可	
営利目的の利用も申請を行い必要に応じて使用料を払うことで可能とする。ただし、空白所有建物が営利目的の利用を行う場合は無料とする。			

■まちの空白使用の料金・所有者のメリットについて

CAFE 営利	非営利目的	建物利用者
1日1000円+売り上げの3% (既存の店舗のオープンカフェ化は0円)	0円	〇建物利用者 ・企業がモニターを行える ・自社商品をアピールできる ・社員の福利厚生向上 ・社外空間の利用 ・社員食堂業者との提携 〇オーナー ・店舗のオープンカフェ化は無料 ・占用料の20%が入る