

情報社会のまちづくりとしての タクティカル・アーバニズム

久 隆浩*

Tactical Urbanism as Community Development in Information Society

Takahiro HISA

Abstract

In recent years, cases of event-based community development utilizing public spaces have been developed around the world. This paper clarifies that these efforts, which are called placemaking and tactical urbanism, correspond to the transition from the modern era to the post-modern era, in other words, the shift from the industrial society to the post-industrial society and the information society. The analysis extracts keywords and features from the concepts of placemaking and tactical urbanism, and shows that they match the features of the information society. Tactical urbanism is an initiative in which citizens, who are small entities, connect with networks and use the power of networks to improve the attractiveness of cities. In addition, it responds to changes in the process of urban planning and community development, such as shift from a small number of planners working on large visions, plans, and projects to those in which citizens themselves build up small practices through trial and error, and from “plans” for the future to actual implementation to “trials.” Furthermore, it corresponds to the change of the subject, from the method of urban planning and urban development by the government and companies with power and resources, and the citizens themselves to take responsibility for the activities.

Keywords : ① community design ② post-modern society ③ change in urban planning ④ place making
⑤ community initiative

1. はじめに

大阪・中之島の「水都大阪」や愛知・豊田駅前の「あそべるとよたプロジェクト」のように、近年、公共空間を活用したイベント型まちづくりの事例が世界各地で展開されている。本論文では、プレイスメイキングやタクティカル・アーバニズムと呼ばれるこうした取り組みが、近代からポスト近代への時代の転換、言い換えれば工業社会から脱工業化社会、情報社会へのシフトに符合していることをあきらかにする。

プレイスメイキングについて取り上げた既往論文としては、室田の「市民活動による屋外コミュニティ空間の形成と滞留機能創出に関する研究」¹⁾、上野・山家の「民有空地の活用検討プロセスに関する実践的研究」²⁾、泉山・中野・根本の「人間中心視点による公共空間のアクティビティ評価手法に関する研究」³⁾、星の「札幌都心部における公民連携による公共空間ネットワーク形成」⁴⁾、泉山の「情報化時代のパブリックスペース政策」⁵⁾、三浦の「ストリート再生から持続可能なまちへ」⁶⁾、遠藤

受付：令和5年5月31日 受理：令和5年7月17日

*近畿大学総合社会学部 教授（都市計画，都市学）

DOI:10.15100/0002000105

の「サンフランシスコにおける道路の広場化デザインに関する考察」⁷⁾、蕭の「遊休空間を活用した地域住民提案型オープンスペースの特徴に関する研究」⁸⁾、中島・関谷の「ニューヨーク市タイムズ・スクエアの広場化プロセス」⁹⁾などがある。また、タクティカル・アーバニズムを取り上げた既往論文としては、泉山の「アメリカ発のタクティカル・アーバニズムとプレイスメイキングから見る、日本のパブリックスペースの課題」¹⁰⁾、泉山・中島・小泉の「公共空間活用における「参加型社会実験手法」としての「神田警察通り賑わい社会実験2017」の成果と課題」¹¹⁾などがある。

これら既往論文は、プレイスメイキングやタクティカル・アーバニズムに関する近年の事例を取り上げ、創出方法や利用形態の分析を行っている。これに対し、本論文は近代からポスト近代、言い換えれば工業社会から情報社会へといった時代の転換が、プレイスメイキングやタクティカル・アーバニズムを主流にしてきたことをあきらかにすることを目的としている。つまり、情報社会論と都市計画論に架橋することが本論文の特徴といえる。

分析では、プレイスメイキングやタクティカル・アーバニズムの概念からキーワードや特徴を抽出し、それが情報社会の特徴と符合することを示す。

2. プレイスメイキング

国土交通省も都市空間の魅力向上のための方策としてプレイスメイキングに注目しており、2015年2月には『都市空間の魅力増進の推進体制に係る基礎的調査』¹²⁾を発表している。この中で、プレイスメイキングの定義としてL. Schneekloth & R. Shibleyの「全ての人々が今住んでいる場所の中に自身を発見できる場所に変えていく方法である」という定義を紹介している。また、1970年代からニューヨークでプレイスメイキングを実践してきたNPOであるProject for Public Spacesのホームページからの引用として次のように説明している。「プレイスメイキングは、あらゆる都市において、全て

のコミュニティの中心として公的空間(Public Space)を再びイメージし直す謙虚な活動である。そして、それは公的空間を創出・改善する元気を人々に与える変革のアプローチでもある。プレイスメイキングは、人と共有する場所との繋がりを強化する。プレイスメイキングは、人々が共有する価値を最大化するために、協力して公的空間を形成する方法である。地域密着型の住民参加に根ざし、公的空間の計画、設計、管理、運営に横断的に跨る。」

プレイスメイキングは、「1960年代にアメリカで提唱された、あらゆる住環境において居心地の良い心的価値をつくり、生活の質を高める場所づくりの概念」¹³⁾である。均質で無機質な「空間」(space)を、私たちと関わりがあり意味のあるものとしての「場所」(place)にしていく行為がプレイスメイキングである。

3. タクティカル・アーバニズム

タクティカル・アーバニズムはM. LydonとA. Garciaによって提唱されたものであるが、タクティカル・アーバニズムについて彼らは次のように説明している。「私たちの町や都市の住みやすさの改善は、通常、通り、ブロック、または建物の規模から始まります。大規模な取り組みにはそれなりの場所がありますが、漸進的で小規模な改善は、より大きな投資を行う方法としてますます見られています。このアプローチにより、多くの地元の関係者が、実質的な政治的および財政的コミットメントを行う前に、新しい概念をテストすることができます。認可される場合もあれば、認可されない場合もあるこれらの行動は、一般に「ゲリラ・アーバニズム」、「ポップアップ・アーバニズム」、「都市修復」、または「DIYアーバニズム」と呼ばれます。」¹⁴⁾

著書の副題であるShort-term Action for Long-term Changeが示すように、短期間の活動を積み重ね長期の変化をうみだしていくのである。『大辞泉』によると「戦略」(strategy)は「組織などを運営していくについて、将来を見通しての方策」であり、「具体的・実際的な

「戦術」(tactics) に対して、より大局的・長期的なものをいう。」と定義されている。長期的なビジョンにもとづいて計画を策定していた従来の都市計画に対して、具体的な活動にもとづいて魅力をつくりだすものとして Lydon と Garcia は tactical と名付けたのである。

『現代美術用語辞典』では、タクティカル・アーバニズムについて次のように説明している。「世界的な広がりを見せる市民主導の都市改善運動、またその方法論。社会実験や暫定利用などの「安価で速い、小さな変化」を積み重ねて知見を蓄積しながら、施設の建設や制度設計といった都市計画レベルの「高価で遅い、大きな変化」のあり方に影響を与えることを目的とする。従来のトップダウン型の都市計画とは根本的に異なる、市民による直接的な都市改変の実験と実現がその特質であり、「戦術的(タクティカル)」の語が冠される所以である。」¹⁵⁾

4. 情報社会の特徴とタクティカル・アーバニズム

(1) 小さな実践を積み重ねる

ニューヨークでは、社会実験を通してタイムズスクエアが歩行者専用化したように、とりあえずの実践から始めるのが、プレイスメイキングやタクティカル・アーバニズムの手法である。従来の都市計画が、大きなビジョンづくりから始めるのに対し、小さな実践を積み重ねて都市の魅力をつくりだす、この思考～実践の順序が逆転しているのが特徴である。これは計画的に物事を進めていく工業社会の方法論から実験を繰り返していく情報社会の方法論への転換と捉えることができる。著書『第3の波』で社会の変化を大局的に捉えた A. Toffle は、『富の未来』のなかで次のように述べている。「第一の波の富の体制は、主に栽培に基づいており、第二の波の富の体制は製造に基づいていた。これに対して第三の波の富の体制はサービス、思考、知識、実験に基づくものという性格を強めているのである。」¹⁶⁾ 彼の言う「第一の波」の時代は農業社会、「第二の波」の時代は工業社会、「第三の波」の時代は情報社会であり、情

報社会では「思考、知識、実験」が富を生み出すと指摘している。

M. Lydon と A. Garcia もコンピュータのオペレーティングシステムの開発を事例に、こうした試行錯誤的で漸進的な向上を都市デザインに取り入れるモデルとしてタクティカル・アーバニズムを捉えている。オペレーティングシステムの開発について、彼らは「プロトタイプから素早くバージョンアップを重ね、修正を加えながら進化していくことが一般的なのである」¹⁷⁾ と述べている。そして、「このような柔軟に変化を重ねるアプローチを、都市に実践できないだろうか」¹⁷⁾ ということでタクティカル・アーバニズムの方法論を提唱した。

今村仁司の『近代性の構造』¹⁸⁾ の副題は「企て」から「試み」へ、である。1968年のパリ五月革命とプラハの春が、近代の「企て」に対して変革を起こそうとする市民側の「試み」であると位置づけている。近代においては、人びとはたえず未来を先取りするために未来に向けての「企て」を行ってきた。都市計画も未来に向けての「企て」の一つである。それに対する抵抗の実践、それを「試み」と呼んでいる。F. Guattari も『三つのエコロジー』¹⁹⁾ の中で「小さな実践を試行錯誤的に積み重ねて変革をおこなう」ことを述べている。

また、「戦略」と「戦術」という対比では、M. Certeau の『日常実践のポイエティック』²⁰⁾ が想起される。この本も、今村の『近代性の構造』と同じく1968年のパリ五月革命を契機に書かれたものである。まさに Certeau は、都市計画と私たちの日常実践としての歩行を対比させている。都市計画は「匿名の普遍的な主語」として都市を創造し、隅々まで管理を行き届かせようとする。しかし、それに反し私たちは自由に都市の中を歩行する。こうした日常実践を彼は「戦術」と呼んでいる。これはタクティカル・アーバニズムの tactics の意味するところと重なってくる。

M. Lydon と A. Garcia は、ジェイン・ジェイコブズが「都市計画には都市を機能させるための「戦術(タクティクス)」が欠如しているこ

とを指摘している」¹⁷⁾と述べている。「長期的な戦略を描けたとしても、実際にそれを動かして、多くの人々が関わりながら変化をもたらすことが、必ずしも十分になされているわけではなかった」と言う。住民一人ひとりができることは小さなことである。そのために住民が関わり都市や社会を動かしていくには、小さな実践が求められることになる。ジェイコブズの後継を自称する R. Gratz は『都市再生』の中で「都市の養育 (urban husbandry)」という概念を出しているが、「都市の養育」とは「「点在する小コミュニティ」で「ゆるやかで自然で、過激でない変化、ほんとうの社会的、経済的要求にこたえるような変化」を「多くの参加者がすこしずつ力を出し、小さな変化から大きな違いを作っていく」²¹⁾ことであると説明している。「多くの参加者がすこしずつ力を出し、小さな変化から大きな違いを作っていく」、この手法はまさしくタクティカル・アーバニズムである。

(2) 市民主体のボトムアップ型まちづくり

タクティカル・アーバニズムの第二の特徴として、市民主体のボトムアップ型の活動である点が挙げられる。これは従来の行政主導のボトムダウン型の都市計画へのアンチテーゼである。

『第3の波』²²⁾の中で Toffler は、生産と消費が分離した第二の波の時代から、第三の波の時代には再び生産と消費が融合していくと述べており、生産=消費者 (prosumer) が重要になると指摘しているが、都市空間におけるサービスを享受する消費者としての市民が、みずから場所を生み出す生産者へと転換していくことも、情報社会におけるタクティカル・アーバニズムの特徴といえる。また、タクティカル・アーバニズムの実践には SNS の普及も大きく影響している。SNS の情報によって、日本だけではなく世界中の実践事例を容易に手に入れることができる。また、実践のための仲間づくりや広報も SNS で簡単にできる。こうした点もタクティカル・アーバニズムの広がりにつながっている。

M. Lydon と A. Garcia はタクティカル・アーバニズムが求められる背景には「大不況」「変動する人口動態」「インターネットの普及」があるとしている¹⁴⁾。リーマンショックによる大不況で経済的に厳しくなり、高齢化が進み市民力やコミュニティ力も低下する中で、インターネットを通してつながりあう市民が活動を担う、そして実践事例をシェアすることで手法が拡散していく。

こうした市民主体の活動は、いわゆる「新しい公共」としても位置づけられる。鷺田清一は「日本社会は明治以降、近代化の過程で、行政、医療、福祉、教育、流通など地域社会における相互支援の活動を、国家や企業が公共的なサービスとして引き取り、市民はそのサービスを税金やサービス料と引き替えに消費するという仕組みに変えていった」²³⁾と指摘する。近代化によって消費者となった私たちは、「提供されるサービス・システムにぶら下がるばかりで、じぶんたちで力を合わせてそれを担う力量を急速に失っていった。いいかえると、これらのサービス・システムが劣化したり機能停止したときに、対案も出せねば課題そのものを引き取ることもできずに、クレームつけるだけの、そういう受動的で無力な存在に、いつしかなくなってしまっていた。」²³⁾しかし、Toffler も指摘するように、情報社会では市民が生産者になることも可能になり、それが公共的な活動に及ぶことで「新しい公共」となっていく。タクティカル・アーバニズムはこうした変化に位置づけることができる。

新しい公共による社会システムは「ガバナンス」と言える。「ガバメント」と「ガバナンス」の違いについて、次のような説明がなされている。「ガバメントは政府が上の立場から行なう、法的拘束力のある統治システムである。一方、ガバナンスは組織や社会に関与するメンバーが主体的に関与を行なう、意思決定、合意形成のシステムである。」²⁴⁾つまり、従来の行政主導のトップダウン型の都市計画は「ガバメント」であるのに対して、住民主体のボトムダウン型の活動であるタクティカル・アーバニズムは

「ガバナンス」といえる。

小林重敬は『都市計画はどう変わるか』の中で、都市を動かす力として「行政によるコントロールの力（規制）」「民間企業によるマーケットの力（市場）」「近隣社会によるコミュニティの力（協働）」の3つの力があると整理している²⁵⁾。また「良質な社会を志向する新たな社会関係を構築するということは、地域に関わる地権者、商業者、住民、開発事業者などがつくる社会的組織によって「地域価値」を高めるための活動をするのである。それらの社会的組織は、都市づくりの担い手として、お互いの信頼関係を築いたうえで、「創ることへの参加」を通して、まちづくり活動を行う」²⁵⁾と述べている。これはいわゆる「エリアマネジメント」のことであり、「近隣社会によるコミュニティの力」によるまちづくりである。タクティカル・アーバンズムもこうした動きと軌を一にするものである。

さらに市民のネットワークで社会秩序を構築する点では、インターネットにおける「Web3」へのシフトも同様の方向を向いている。Web1.0の時代は、インターネットが普及しはじめた1990年代半ばから2000年代半ばまでを指すが、ユーザーはウェブサイトの情報を閲覧するだけの一方向の情報の流れであった。それがGAFAと呼ばれるビッグテックの登場によって、ビッグテックが提供するプラットフォーム上でユーザー同士が相互の情報交換ができるようになった。さらにWeb3ではプラットフォームを介さずに、ユーザー同士が直接情報交換できるようになる（図1）。

Web1.0, Web2.0は中央集権型と捉えることができる。Web1.0では、ユーザーがサーバーに置かれた情報を読みに行く一方通行の情報の流れであったが、Web2.0ではプラットフォームを介してユーザー同士が情報交換できるようになった。しかし、情報はビッグテックと呼ばれる企業群に集中管理されている状況であった。それに対し、Web3ではブロックチェーン技術を使ってユーザー自らが協働して情報を管理できるようになる。ブロックチェーン技術の発明による仮想通貨の発行、流通は、今まで中央銀行が通貨の信頼性を保証してきたくみを根本的に変えてしまうことになった。

Web3の登場で組織論でも「分散型自律組織」（DAO：Decentralized Autonomous Organization）が注目されている。分散型自律組織は完全にフラットな組織で、意思決定も構成員全員の投票で行われる。このようなフラットな組織形態で民主的な意思決定がなされる社会への移行と、市民が力を合わせ活動を展開していくタクティカル・アーバンズムの動きは方向性が合致している。

5. 都市計画の変遷における位置づけ

佐藤滋は「21世紀型の新たな都市計画システム」として、次のような特徴を指摘している²⁶⁾。

- ①地域性、場所性に対応して、多様な主体の相互作用により、都市空間の自然な変容・生成プロセスを実現する
- ②事前確定的な都市像ではなく、動的なプログラムにより漸進的に生み出される都市空間

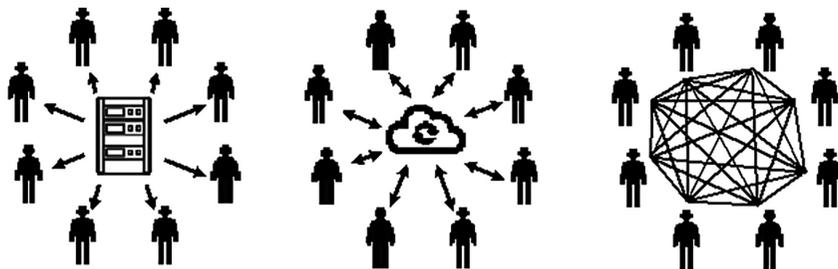
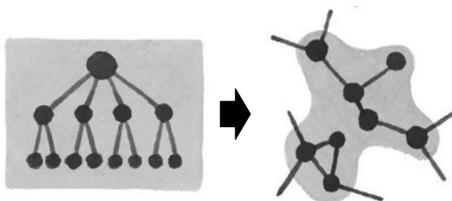


図1 Web1.0からWeb3への変化

を都市像とする

①はいわゆるエリアマネジメントを指すものであり、多様な主体が大きな変化ではなく小さな変化で自然な変容・生成プロセスを実現することを示している。また②は、大きなマスタープランを描き実現してきた従来の都市計画に対して、アドホックなプログラムによって少しずつ都市空間を生み出していくことを指摘している。『現代美術用語辞典』が指摘する「施設の建設や制度設計といった都市計画レベルの「高価で遅い、大きな変化」のあり方」に対抗して「社会実験や暫定利用などの「安価で速い、小さな変化」を積み重ねること、「従来のトップダウン型の都市計画とは根本的に異なる、市民による直接的な都市改変の実験と実現がその特質」という説明は、まさにこの内容と符合するものである。

また、馬場正尊が提唱する「エリアリノベーション」は「時間をかけてまちを大きく変えるまちづくりではなく、共感・賛同する人々や事業者を集め、共に「小さく試す」ことによって、少しずつエリアに変化を起し、イメージや価値を変えていくまちづくり」²⁷⁾であるが、馬場は「エリアリノベーション」の背景にあるまちづくりの変化について、「マスタープラン型から、ネットワーク型へ」の変化であると述べている²⁸⁾。(図2) これは佐藤が言うところの②の変化と同じである。「マスタープラン型が演繹手法的計画であるとするならば、後者のネットワーク型が帰納法的計画である」²⁸⁾としている。情報社会の進展によって組織形態も「階層型組織」から「ネットワーク型組織」



マスタープラン型の計画 演繹法的・ツリー構造
ネットワーク型の計画 機能法的・アメーバ型

図2 計画の構造変化²⁸⁾

へと転換しているが、こうした変化と軌を一にするものである。

そして「エリアリノベーション」の特徴として「空間ができるプロセスの逆転」を挙げている。「計画する人」→「つくる人」→「使う人」という順番で物事が動く。これが近代の空間のつくられ方であり、ヒエラルキーでもあった。²⁸⁾しかし、エリアリノベーションでは「まず、使う人が、使い方や使う場所を探しだす。現場の実践的な使われ方の発想から物事が始まる。」²⁸⁾(図3)従来の都市デザインのプロセスとタクティカル・アーバニズムのプロセスの違いを説明する泉山墨威の図も同様の差異を示している²⁹⁾。(図4)

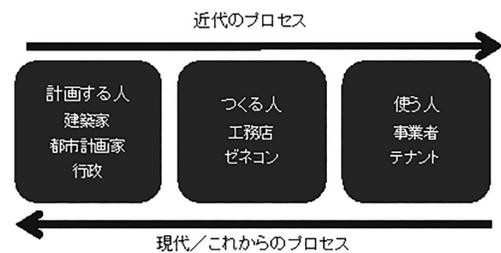


図3 空間形成プロセスの変化²⁸⁾

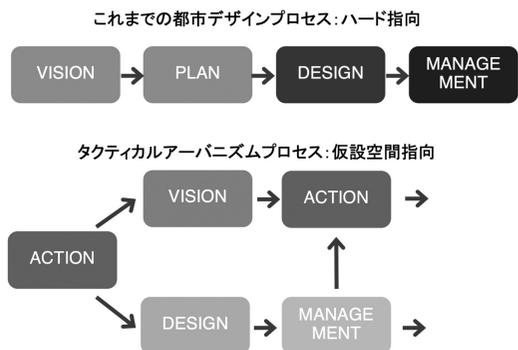


図4 従来型都市デザインプロセスとタクティカル・アーバニズムプロセス²⁹⁾

6. おわりに

以上見てきたように、タクティカル・アーバニズムは、小さな存在である市民がネットワークでつながりネットワーク力で都市の魅力に向

上させていく取り組みであり、まさしく情報社会の進展がもたらしたものであるといえる。

ハーバーマスは、近代の特徴を「システムによる生活世界の植民地化」と指摘した³⁰⁾。複雑化、巨大化する政治システムと経済システムが、コミュニケーション的行為の場である生活世界を侵食している。この文脈では、タクティカル・アーバニズムはコミュニケーション的行為を再構築する試みであると捉えられる。

最後に、改めてタクティカル・アーバニズムを支える社会の変化について整理を行う。第一に、都市計画、まちづくりのプロセスの変化である。少数の計画者が大きなビジョンや計画、事業を動かすことから、市民みずからが小さな実践を試行錯誤的に積み重ねていくことへの転換、未来に向けての「企て」から実践の「試み」への転換が挙げられる。第二に、主体の変化である。権力や資力をもった行政や企業が都市計画やまちづくりを行い、市民がそれを享受するやり方から、市民みずからが活動を担うことへの変化がある。言い換えれば、空間の消費者であった市民が空間の生産者へと転換するということである。こうした変化の一つの現象としてタクティカル・アーバニズムを位置づけることができる。

小林重敬は「近代都市計画の仕組みは、先進諸国では20世紀半ばまでに一応の完成を見たが、その後、1980年代後半になると都市のあり方が変化し、新しい都市計画の仕組みが模索されるようになった」²⁵⁾と指摘している。近代都市計画を牽引してきた「アテネ憲章」に代わり欧州都市計画家評議会が「新アテネ憲章」を策定したのが1998年、その前段として1990年に「都市環境における緑書 (green paper)」, 1991年に「ヨーロッパ2000: 共同体の領域での開発の前途」を発表している。1980年代中頃をインターネット黎明期とされているが、都市計画、まちづくりの変化もインターネットの進展と並行して進行していると考えられる。1960年代に生まれたプレイスメイキングの概念が、近年爆発的に広がっているのも、こうした時代の変化が影響しているといえる。そ

して、こうした1980年代後半からの都市計画の転換の流れにタクティカル・アーバニズムは位置づけられるのである。

タクティカル・アーバニズムの提唱者である Lydon と Garcia も、タクティカル・アーバニズムが世界的に活発化している背景には「大不況 (The Great Recession)」「人口構成の変化 (Shifting Demographics)」「市民経済構築の道具としてのインターネット (The Internet as a Tool for Building the Civic Economy)」があると指摘している³¹⁾。不況によって経済力で都市を改造していくことができなくなった。また、高齢化によって市民活動の体力が低下している。しかし一方で、インターネットを活用して市民がつながり市民力を発揮することができるようになった。まさしく、ネット社会への転換における都市計画の変化としてタクティカル・アーバニズムの台頭がある。

参考文献

- 1) 室田昌子「市民活動による屋外コミュニティ空間の形成と滞留機能創出に関する研究」『日本建築学会計画系論文集』758号, 2019
- 2) 上野正也・山家京子「民有空地の活用検討プロセスに関する実践的研究」『日本建築学会技術報告集』64号, 2020
- 3) 泉山壘威・中野 卓・根本春奈「人間中心視点による公共空間のアクティビティ評価手法に関する研究」『日本建築学会計画系論文集』730号, 2016
- 4) 星卓志「札幌都心部における公民連携による公共空間ネットワーク形成」『日本建築学会技術報告集』68号, 2022
- 5) 泉山壘威「情報化時代のパブリックスペース政策」『計画行政』43巻4号, 2020
- 6) 三浦詩乃「ストリート再生から持続可能なまちへ」『日本不動産学会誌』33巻2号, 2019
- 7) 遠藤新「サンフランシスコにおける道路の広場化デザインに関する考察」『日本建築学会計画系論文集』725号, 2016

- 8) 蕭闊偉「遊休空間を活用した地域住民提案型オープンスペースの特徴に関する研究」『都市計画論文集』55巻3号, 2020
- 9) 中島直人・関谷進吾「ニューヨーク市タイムズ・スクエアの広場化プロセス」『日本建築学会計画系論文集』725号, 2016
- 10) 泉山墨威「アメリカ発のタクティカル・アーバニズムとプレイスメイキングから見る, 日本のパブリックスペースの課題」『日本不動産学会誌』33巻2号, 2019
- 11) 泉山墨威・中島 伸・小泉秀樹「公共空間活用における「参加型社会実験手法」としての「神田警察通り賑わい社会実験2017」の成果と課題」『都市計画論文集』53巻3号, 2018
- 12) 国土交通省都市局『都市空間の魅力増進の推進体制に係る基礎的調査』, 2015
- 13) 三栗野鈴菜「プレイスメイキングを説き直そう!居場所をつくるために大切なスタンスとは」『ソトノバ』2017-11-20, https://sotonoba.place/20171006table_place-making (2023-7-17)
- 14) Lydon, M., Garcia, A. "Tactical Urbanism: Short-term Action for Long-term Change", 2012
- 15) 現代美術用語辞典, <https://artscape.jp/art-word/index.php/> タクティカル・アーバニズム (2023-7-17)
- 16) Toffler, A., Toffler, H. "Revolutionary Wealth" Knopf, 2006, (邦訳)『富の未来』講談社, 2015
- 17) M. ライドン, A. ガルシア「タクティカル・アーバニズムとは」『タクティカル・アーバニズム』学芸出版社, 2021
- 18) 今村仁司『近代性の構造』講談社, 1994
- 19) Guattari, F. "Les Trois Écologies" éditions Galilée, 1989, (邦訳)『三つのエコロジー』大村書店, 1993
- 20) Certeau, M. "L'Invention du Quotidien" Union générale d'éditions, 1980. (邦訳)『日常実践のポイエティック』国文社, 1987
- 21) Gratz, R. "The Living City" Simon & Schuster, 1989, (邦訳)『都市再生』晶文社, 1993
- 22) Toffler, A. "The Third Wave" William Morrow, 1980, (邦訳)『第三の波』日本放送出版協会, 1980
- 23) 鷲田清一『しんがりの思想』KADOKAWA, 2015
- 24) 『ASCII.jp デジタル用語辞典』KADOKAWA, <https://yougo.ascii.jp/caltar/> ガバナンス(2023-7-17)
- 25) 小林重敬『都市計画はどう変わるか』学芸出版社, 2008
- 26) 佐藤滋「21世紀型の新たな都市計画システム」『都市計画の挑戦—新しい公共性を求めて』学芸出版社, 2000
- 27) 門真市「門真市駅周辺エリアリノベーション」https://www.city.kadoma.osaka.jp/soshiki/machizukuri/5/machisaisei/machisan_rododochi/machidukuri/kadomashieki_renovation/15805.html (2023-7-17)
- 28) 馬場正尊「エリアリノベーションとは」『エリアリノベーション』学芸出版社, 2016
- 29) 荒井詩穂那「『タクティカル・アーバニズム』とはなにか。」『ソトノバ』2016-5-26, <https://sotonoba.place/tactical-urbanism> (2023-7-17)
- 30) Habermas, J. "Theorie des kommunikativen Handelns" Suhrkamp Verlag, 1981 (邦訳)『コミュニケーションの行為の理論』未来社, 1985
- 31) Lydon, M. et al. "Tactical Urbanism: Volume 2", 2012