

平成 30 年 6 月 11 日現在

機関番号：12501

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2015～2017

課題番号：15K06348

研究課題名(和文)アイデンティティと表象の空間(Placemaking)に関する研究

研究課題名(英文)A Study on Identity and Representational Space (Placemaking)

研究代表者

木下 勇(Kinoshita, Isami)

千葉大学・大学院園芸学研究科・教授

研究者番号：80251148

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,700,000円

研究成果の概要(和文)：アイデンティティと表象の空間を視点にプレイスメイキングが持続可能なまちづくりの展開に寄与する要因を探ることを目的に以下の対象にてアクションリサーチに取り組んだ。1) Edible Way (食べられる道)：松戸市松戸地区に、布性のプランターバッグを沿道の住居・店舗の地先に置き、食べられる植物を植えて地域のセーフティネット向上に寄与した(2018グッドデザイン賞受賞)。2) 茅葺古民家を開くゴンジロー：館山市農村部塩見地区にある築100年以上の朽ち果てかけていた茅葺民家を7年かけて修復再生した。以上のことからプレイスメイキングは究極的には「場所における人々の関係性を創出すること」と結論づけた。

研究成果の概要(英文)：This study aimed at making clear the meaning and conditions of the placemaking contributing sustainable community development from the view point of identity and representational space. The following action researches were conducted. 1) Edible Way: Putting the cloth planter bag in front of houses and shops along the street at Matsudo district in Matsudo city, we asked each owner to take care of planter bag in which edible plants were planted. As a result, the communication of each people and pedestrians were enhanced. so that the safety network was also empowered. 2) Gonjiro, restoring old thatched roof house: Taking 7 years for the Restoration of the 100 years old thatched roof house nearly ruined, the house became the place of connecting the people in and out of the community. As a conclusion, we can say that most important thing of the placemaking would be making the connection of the people.

研究分野：都市計画

キーワード：プレイスメイキング まちづくり 食べられる景観 空き家 空き地 コミュニケーション セーフティネット

1. 研究開始当初の背景

これまで地域アイデンティティと持続可能性の観点から市街地再開発事業や復興まちづくりを検討してきた。市街地再開発事業の検討においてはスイスの都市再開発との比較から、アイデンティティという観点の重要性を認識し、その成果は「アイデンティティと持続可能性～「縮小」時代の都市再開発の方向～」(2012)¹⁾という出版物にまとめた。続いて、この観点から被災地の復興まちづくりについて検討してきた。その結果、復興公営住宅や防災集団移転促進事業等の制度的な事業はともすれば画一的風景を生み出しやすく、むしろ地域内の自主的な取り組みから生まれているまちづくりの動きに、より地域アイデンティティを意識したものが見られる点が注目された。その特徴としては下記の点が仮説的に把握された。

(1)内と外の化学反応：外部からの支援者（中には定着者も）と内部の人間（特に若い世代）の出会いと展開（例えば石巻2.0、南三陸町復興支援ネットワーク、クライストチャーチ Gap Filler など）、(2)行政の事業ではない市民・民間独自の事業展開（ソーシャルビジネス等）、自己組織化、(3)「つくる」を意識した創造的場づくり(Placemaking)。

これらの動きはルフェーベル(1974)が「空間の生産」²⁾で提起した「表象の空間」または、その言い換えの「第三の空間」(ソジャ 1996³⁾)と似た特性を有す。ルフェーベルの「空間はあるのではなく社会的に生産される」という提起からみた場合に、その創造的な表象の空間は制度化された既存の都市空間よりも大災害後の復興過程における、市民の自発的な取り組みにむしろ多くが見られる。それは災害によって多くを失い、その「アイデンティティ危機」ゆえにアイデンティティの意識化という心理学の見識⁴⁾と一致する。また岡部(2012)⁵⁾が縮小時代の都市の持続可能な方向として「空き」に着目している点とも重なる。これは場所の新たな意味づけ、人の関わりを生み出す Placemaking の動きにも通じる。

2. 研究の目的

ルフェーベルの「表象の空間」(representational spaces)の要素にアイデンティティも含まれるが、ここでは我が国の開発事業がともすれば没場所性(Placelessness, レルフ 1976⁶⁾)という方向に進んでいる反省からアイデンティティを強調する概念として、これまでの研究の延長上に表象の空間(placemaking)に注目する。研究ではこのように借り物概念を我が国の精神風土にあてはめて展開するための概念整理も慎重に行なう必要がある。そのために広く文献調査と先進事例等の情報収集を行ない以下の三段階を目標とする。(1)表象の空間の概念をより明確にすること、およびアイデンティティとの関係も含

めてそれを成り立たせている具体的要素を明確にする。

(2) Placemaking が持続可能なまちづくりの展開に、どのような役割を有しているか、またその形態にはどのような空間があるのか、そして絶えずそのような場が形成、維持されるとしたらどのような社会システムが求められるか、を明らかにする。

(3) Placemaking についてアイデンティティおよび持続可能なまちづくりの展開の観点から逆に吟味して理論の充実をはかり、一般化への具体的な方法論を構築する。

3. 研究の方法

第一段階として内外の先進事例等の情報収集と関連文献の読破によりアイデンティティと表象の空間(Placemaking)の概念整理と持続可能なまちづくりのための指標を具体的に抽出する。第二段階は復興まちづくりの現場、および継続的まちづくりが課題の地域、そして海外の事例地におけるアイデンティティと表象の空間(Placemaking)の実態調査を実施する。またその過程で抽出した指標をもとに実験的に Design & Build のプロセスを試みて地域の持続可能なまちづくりへの展開の機会となるか評価まで行なう(必要とされる被災地を想定)。第三段階は上記のフォローアップと総括を行い、「Identity, Placemaking & Community (仮題)」という日英併記の報告書にまとめ、Web をも介して内外に情報発信を行ない、反応をモニタリングする。

4. 研究成果

(1) プレイスメイキングとは

プレイスメイキングとは、米国において1960年代頃頃から発展した計画概念であり、公共空間に多様な価値・意味を見いだすプロセスを伴い、運営・管理、教育、利用まで含まれた計画手法である。プレイスメイキングは、人間の基本的な活動であり、建設から園芸活動、掃除、模様替え、都市への理解など多岐にわたり、場所をつくる物理的な場所の変化や維持だけではなく、コミュニティや他の人々とのつながりをつくる方法である。日常の場所と人々との関係だけではなく、場所における人々との関係性も創造する手法である。Schneekloth & Shibley(1995)は、プレイスメイキングが近代化以降、建築家、デザイナーなど専門家の職業とされ、専門家が特別なものを提供する限り、専門家による活動は、人々の基本的な表現を否定することになると批判している。

プレイスメイキングの定義は、本国アメリカにおいても様々な解釈や意味をもち、定義もひとつではなく、明確な定義はなく今なお曖昧であることが指摘されている。以下、いくつかの定義を示す。①全ての人が自分達の住む場所の中に自分自身を発見できる場所に変わっていく方法、②地域の価値、歴史、文化、自然環境に端を発し、地域社会に根づいた再活性化プロジェクトを通して、公的な空間に価値と意味づけを加える過程、③都市計画に

おけるプレイスメイキングは、意味がある場所をつくるという人間の空間へのデザインのコミュニティアプローチである。

以上から、定義はさまざまであるものの、場所をつくり、つかう主体が中心にあり、行政や建築家、デザイナーからの一方的な供給ではなく、生活者の自発的な行為による場づくりの概念、手法であることがわかる。よって、本研究では、プレイスメイキングを、専門家からの一方的な供給ではなく、生活者自身が住む場所や愛着を持つ地域に、自発的に場を創出し活用する行為と仮説的に定義する。

(2) プレイスメイキングの実践

アイデンティティと表象の空間を視点にプレイスメイキングが持続可能なまちづくりの展開に寄与する要因を探ることを目的にその概念整理と指標化、役割や条件、持続可能なまちづくりへの理論化、方法論を探った。プレイスメイキングには様々な定義がある。ここでは多くの事例から、(居)場所性、固有性、創造性、表象性、関係性、社会性、自己組織性、日常性、滞留性、公開性という指標にまとめた。持続可能なまちづくりとの関係においては、担い手が重要となる。米国においては公共空間を対象としているが、この研究の結果、公と私の間にもその可能性が見られることが明らかとなった。私空間を公に開く、公を(顔の見える)私化することで継続的な担い手、人のつながりが保証される。方法論として Design & Build のアクションリサーチ的に取り組んだ以下の例においてもそのことが示された。

① Edible Way (食べられる道) (松戸市、千葉大学江口亜維子・木下勇教授他)



図1：エディブルウェイ コンセプト図



図2：エディブルウェイプロセス図

松戸市松戸地区において、松戸駅から千葉大学松戸キャンパスまでの約1kmの沿道の住宅・店舗前の空きスペースにプロジェクトロゴをプリントした布製のプランターバッグを設置し、野菜やハーブを育て「エディブル・ランドスケープ(食べられる景観)」づくりを行った。同時に、当エリアの



図3：エディブルウェイのランドスケープ

中央に位置する空き家を活用し、収穫物の一部を持ち寄って参加住民と調理し、食べる共食活動を行った。

コミュニケーションを促し、コミュニティの形成に寄与するとされるエディブル・ランドスケープは、近年、欧米を中心に、公共空間で活発に展開され、町中に食べられる植物が育てられ、市民たちが「食」に関する様々な活動を行うことで、地域再生につなげるという動きが広がる。しかし、これまでの研究で、日本では食べられる植物が公共空間に植えられた際に「究極には個人の口に入るといふことであり、私物化以外の何物でもない」という極論から撤去に至った事例があり、公共空間におけるエディブル・ランドスケープ形成の課題が示されていた。本研究では、私的な営みでありながら、公道との敷地境界で展開される為、公共的な意味をもち、沿道の景観にも影響を及ぼす「地先園芸」と組み合わせ、エディブル・ランドスケープ実現させた。

2016年9月から学生が個別に訪問し、プロジェクトへの賛同が得られた住民の住宅の前にプランターを設置し始め、近所同士のつながりや路上でのコミュニケーションなどから、2017年末までに47箇所、100個近くのプランターが設置された。

実践とその参与観察、聞き取り調査より、プランターを設置した場所では、日常的な園芸活動の機会に、近所同士のみならず、見知らぬ人とも沿道でのコミュニケーションの機会が増えた。お揃いのプランターで植物を育てたため、植物の成長具合の違いを観察するために、地域内を歩くようになった人もおり、歩く機会が増えることで、自然と顔をあわせる機会が増えるため、結果的にコミュニケーションの機会が増える。また、空き家において収穫物を使い、共につくり、共に食べる共食活動により、それまで挨拶程度の関係性の住民同士がゆっくり話すようになり、関係が深まった。

周辺住民に対して行ったアンケート結果からは、プランター設置後の変化として、野菜の成長を見る楽しみ、歩く楽しみができたことがわかり、地域内を歩く楽しさを提供することができたと言える。プロジェクトの評価としては、地域の緑化、景観改善といった物理的な環境改善への貢献が評価、期待された。

公共空間においてエディブル・ランドス

ケーブルの展開が難しい日本では、民地側から一人一人の住民の手により地先園芸的に展開することで、それが実現可能であり、景観としても周辺住民の評価を得られることができた。そして、地域で課題とされる人のつながりや、コミュニケーション不足といったコミュニティのつながりへの貢献も、評価された。

「コミュニケーション機会の増加、質の向上」「地域を歩く楽しみの創出」「地域愛着、帰属意識」「地域活動同士の協働」などコミュニティのつながりづくりに寄与する要素だけではなく、地域のパン屋やレストランで食材として使われたことから、「ローカルビジネスとの連携の可能性」や、「身近で新鮮で安全な野菜を育てる」「タネとりをし、植物バンクや地域内循環の仕組みづくりの可能性」など、ローカルフードへの可能性も見出された。また、園庭のない保育園前での展開では、「園芸活動体験」「食育への貢献」「自然観察」などプランターという小さな自然ながら学びの場としての価値も見出され、通りで野菜を育てることが、世代を問わず多くの人が様々な発見をし、「エディブルウェイの生態系」「アート作品への展開」など多様な価値が見出された。

沿道でのエディブル・ランドスケープは、園芸活動を主としたプレイスメイキングであり、人々の日常的なコミュニケーションの機会の創出に貢献し、人と人、人と場所のゆるやかなつながりを生み出した。
(2017年度グッドデザイン賞受賞)

②茅葺古民家を開くゴンジロウ（館山市、東京大学岡部明子教授他）



図4：五年かけカヤ葺き替えて開かれたゴンジロウ

農村部塩見地区にある築100年以上の朽ち果てかけていた茅葺民家を2011年より、7年かけて修復再生している。1年目は蔵に残された150束の茅を使い、雨漏りを防いだ。茅が自生するところを探し、毎年、冬に茅を刈り、秋に葺き替え、5年ほどかけて屋根の葺き替えが一周した。茅と職人を探すのも困難な今日、学生が度々行って手をいれるうちに、半信半疑であった周囲の住民の目も変わり、何かと世話を焼いてくれるようになった。手慣れない都会の若者と地元の高齢者が居合わせたところに、コミュニティが芽生えた。また、屋根から下ろした古茅は、そのまま田畑の堆肥となる。地域のお年寄りに誘われ、学生たちが畑を

耕すようになり、世代間連環に身を委ねるようになった。

2年目に廃屋状態であった別棟の炊き場に大人数の調理ができるキッチンを設け「廃屋キッチン」ができた。道側に開いた「廃屋キッチン」は村のキッチンの構えをし、地元の住民とゴンジロウに集い、飲み食いする機会が増えた。さらに、人が集まる機会が増えたこと土足のまま屋根の下で集まる空間が欲しくなり、主屋に土間を潰してつくられていた台所を撤去し、土間を戻した。土間が戻ったことで、ゴミ出しついでなど、ちょっとしたことでも立ち寄る機会が増え、段々とゴンジロウは開かれていった。

ゴンジロウに関わるきっかけは「この古民家を救いたい」という思いだったが、それを実現しようと右往左往するうちに、即物的に「古民家再生」することが必ずしも目的ではないことに気づいた。いろいろな人が関わる状況をつくり出すことに注力することで、茅葺根の葺き替えが結果的にできたといえる。

屋根の葺き替えにあたって、主戦力は学生たちだった。原則として自主的な課外活動であったとはいえ、ここを対象に論文を書いたり、卒業設計をしたりすると決めた学生にとつ



図5：環境のつながりで成り立つ茅葺民家

ては、卒業するために必死でやらざるをえないことだった。地域再生を仕事としている行政の人たちにも、重要な役割があった。彼らもまた、有無をいわずやらなければならない人たちだった。他方、古民家ファンやエコ生活志向の人たちは、受け身でまぐれだっ

た。当たり前だが、「好き」の延長で行なう活動は、必要に迫られた活動より弱いし続かない。うるさいばかりで戦力にはならないが、ハイセンスを気取る人たちが、こういうものに熱心になっている様子は、「なんでこんなことをしているんだろう」とときには自問したくなる学生たちの背中を押してくれる。

そして、誰よりも頼りになったのが、近所の人々だった。彼らは、ここに住んでいるから逃げ隠れできない。お誘いした時点では渋い顔をしているが、いざ学生たちが慣れない焚き火をしていたり、要領の悪い手つきで作業しているのを目の当たりにすると、見ていられなくていつのまにかリーダーになっている。そこには、「茅葺きを守ろう」という共通の目的意識など存在しない。それぞれに皆異なった思惑で関わり出した人たちが、その年の葺き替えの終わった屋根をいっしょに見上げると、不思議と、踊ったり、歌ったり、飲んだり、食べたり、宴が自然と生まれるものだ。開かれた古民家を、排除されてない場所として維持するために、コトを仕掛けた側の役割として、共通の価値観を持つ仲よし仲間が強まりかける度に、意識的にちよつと違った人を誘っていた。

プレイスメイキングとは、「人々が主体的に場所を改変し維持することに加えて、コミュニティや他の人々とのつながりをつくること。さらには、場所における人々の関係性を創出すること」だという。まさに、ゴンジロウプロジェクトが、試行錯誤してやってきたことに他ならない。そして、関わるそれぞれの目的はともかく「茅で屋根を葺き替える」という共同作業が、プレイスメイキングの有効な手法だったといえるのではないだろうか。茅屋根の葺き替えは、伝統的に集落総出で行なわれていたことが示すように、フツウの人がそれぞれでできることで関わることができ、多くの人手を必要とし、茅屋根というひとつの大きなものを成し遂げることができる。さらに、毎年の茅刈りから古茅の始末としての畑仕事まで、他の作業ともつながっている。

プレイスメイキングは、場所を超え、世代を超えて広がっていく波紋であり、それらが重なり合った環境に私たちは暮している。

(3) 結論

以上のことからプレイスメイキングは究極的には「場所における人々の関係性を創出すること」と結論づけた。

参考文献・注

- 1) 木下勇・ハンス・ビンダー・岡部明子(2012)『アイデンティティと持続可能性～「縮小」時代の都市再開の方向～』萌文社 (日英併記)
- 2) ルフェーベル Lefebvre, H. (1974, 斎藤日出次訳 2000) 『空間の生産』青木書店
- 3) ソジャ,E. (1996, 加藤正洋訳 2005) 『第三空間』青土社
- 4) エリクソン,E.H. (1968 岩瀬庸理 1973) 『アイデンティティ』金沢文庫 p.56, p.309
- 5) 岡部明子 (2012) 「〈空き〉を協働リノベで『みんなの空間』に」『建築とまちづくり』 n408 6-12
- 6) レルフ Relph, E. (1976, 高野・阿部・石山訳 (1991) 『場所の現象学』筑摩書房

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計7件)

- ①三輪律江・木下勇・中西正彦, 保育施設による公園活用とパークマネジメントの可能性と課題についての一考察、都市計画論文集, 査読有, Vol. 52, No. 3 (日本都市計画学会学術研究論文発表会論文), 日本都市計画学会, 2017, 739-746
- ②江口亜維子「食べられる道プロジェクト Edible Way Project」食と緑の科学 HortResearch 71, 査読無, 千葉大学大学院園芸学研究科, 2017, 4-5
- ③Drianda, R.P., Kinoshita, I., The Safe and Fun Children's Play Spaces: Evidences from Tokyo, Japan and Bandung, Indonesia, The Journal of Urban Design, 査読有, Vol. 20, 2015
DOI:10.1080/13574809.2015.1044507, Taylor and Francis, 437-460,
- ④Isami Kinoshita, Japanese Movements on Children's Participation and Child-friendly City. Human Rights Education in Asia-Pacific, 査読有, Vol. 6, 2015. 13-26,
- ⑤ Isami KINOSHITA, Helen WOOLEY, Children's Play Environment after a Disaster: The Great East Japan Earthquake, Children 2015, 2, 査読有, Special Issue "The Role of Play in Children's Health and Development" doi:10.3390/children2010039, 2015. 39-62
- ⑥Isami KINOSHITA, Cross Cultural Design Collaboration: Community Design by the International Collaboration of Students, PAYZAJ MIMARLIGI EGITIM ÖGRETİM CALISTAZI BILDIRILER KITABI, Akdeniz University, 査読有, 2015. 47-66
- ⑦木下勇、レジリエンス向上への公と私の新たな役割、学術の動向、査読無、2015. 7, Vol. 20, No. 7、pp. 10-17

〔学会発表〕(計9件)

- ① Theresa Casey (UK), Sudeshna Chatterjee (India), Maria Assi (Lebanon) Isami Kinoshita (Japan), Plenary Session: Unleashing the power of play... in situations of crisis, IPA 20th Conference Calgary, 14. Sep. 2017
- ②江口亜維子, Mariia Ermilova, 阿部健一, 江花達也, チョウ・カンテイ, 曹翊, 陸麗穎, 地本真菜, 木下勇, 「住民参加型の食べられる景観づくりがもたらす多様な価値: 松戸市における EDIBLE WAY 食べられる道プロジェクトを事例に」, 平成 29 年度 公益社団法人日本造園学会関東支部大会 ポスター発表, 2017 年
- ③ Isami KINOSHITA, Place-making by Children in the Case of Traditional Festival in Japan, Book of Abstracts, Child In The City Conference, 7th - 9th November 2016 in the city of Ghent, Belgium, p. 60
- ④木村亜維子, Mariia Ermilova, 江花達也, チョウ・カンテイ, 阿部健一, Alice Hammar, 木下勇, 「食べられる景観 (エディブルランドスケープ) を活用した予防的セーフティネットの構築」, 平成 28 年度 公益社団法人日本造園学会関東支部大会 ポスター発表, 2016 年, 奨励賞受賞
- ⑤ KIMURA Aiko, KATO Fumitoshi, KIMURA Takeyo, KINOSHITA Isami, 'Curry Caravan;

A communicative placemaking approach for resilience of local communities', 10th CONFERENCE OF THE PACIFIC RIM COMMUNITY DESIGN NETWORK: AGENCY AND RESILIENCE, pp. 380-392, 2016

⑥ Isami KINOSHITA. The Bottom Up Movement of Townscape Conservation in Japan, Proceedings of 2015 International Conference on Architectural History and Heritage Conservation Study, 199-207 中国建築工業出版社 湖南大学建築学院

⑦ 木下勇, 震災復興における居住の安定とコミュニティ空間～クライストチャーチの事例から, 日本建築学会大会学術講演梗概集 (関東), 2015年9月, 13339-13342, 選抜梗概

⑧ 木村 亜維子, 木下 勇, 阿佐ヶ谷住宅における commonspace の形成とその意義に関する研究, 日本建築学会大会学術講演梗概集 (関東), 2015年9月, 1165-1166

⑨ 木村亜維子・木下勇, 「“共”の場づくりによる地域アイデンティティ表出」日本建築学会都市計画委員会, 2015年度日本建築学会大会都市計画部門研究協議会資料「時空間的不確実性を包含する都市のプランニング」, 2015, 49-52

[図書] (計9件)

① Isami KINOSHITA (2017) Children's Exiting Neighborhood Exploration Event, David de la Pena, Diane Jones Allen, Randolph T. Hester Jr. Jeffrey Hou, Laura J. Lawson and Marcia J. McNally ed. "Design As Democracy - Techniques for Collective Creativity", Island Press 115-121 ISBN 9781610918473

② 岡部明子 (2017) 「都市への権利: SDGsの示す「誰も置き去りにしない」世界のために」『世界』2017年9月号 161-172頁

③ 岡部明子 編 (2017/04,05) 「特集: 東京の公空間・共空間」『地域開発』v619 1-56頁

④ 岡部明子 (2017) 「12. 人口減少の適応策と緩和策」220-241頁 「13. 規模縮小下のまちづくり」242-261頁 宮本みち子・大江守之 (2017) 『人口減少社会の構想』放送大学教材

⑤ 岡部明子・岸田一輝ほか (2016) 「座談会: 〈ゴンジロウプロジェクト〉からみえてきたもの」松永桂子・尾野寛明 編著 (2016) 『シリーズ田園回帰: ローカルに生きるソーシャルに働く』農山漁村文化協会 24-46頁

⑥ 木下勇 (2015) 「子どもと生活ガバナンス」「住まいと生活ガバナンス」「環境と生活ガバナンス」, 『生活ガバナンス研究』(宮本みち子・奈良由美子編), 放送大学大学院文化科学研究科教科書, NHK 出版, 74-97, 187-208, 230-251

⑦ 木下勇 (2015) 「まえがき」「住まいの冒険～おや?の契機としての事象」「地域・まちの変容と主体形成」「環境共生と主体性」「主体性を求めて」「あとがき」, 木下勇他住総研編著『住まいの冒険』, 4-8, 13-33, 75-93, 162-171, 193-196, 萌文社

⑧ 木下勇, 住まいの冒険-生きる場所をつくるということ, 住総研『すまいろん』, 12-13 2015. 7

⑨ 木下勇, 子ども参画の復興まちづくり『蠢動する子ども・若者』 増山均 森本扶 斎藤史大編 本の泉社, 2015, 178-186

[その他]

ホームページ等

<http://www.applekin.server-shared.com/P/lacemaking/Welcome.html>

6. 研究組織

(1) 研究代表者

木下 勇 (KINOSHITA, Isami)
千葉大学大学院園芸学研究科 教授
研究者番号: 80251148

(3) 連携研究者

岡部 明子 (OKABE, Akiko)
東京大学大学院新領域創成科学研究科教

授

研究者番号: 70361615

(4) 研究協力者

江口 亜維子 (EGUCHI, Aiko)
千葉大学大学院園芸学研究科博士後期課程