

機関番号：12102  
 研究種目：研究活動スタート支援  
 研究期間：2009～2010  
 課題番号：21800008  
 研究課題名（和文）コミュニティ再生を目的としたプレイスメイキング手法の日本における導入可能性の検討  
 研究課題名（英文） Study on a Possibility to Apply Placemaking Methods into Japan for Purpose of Community Revitalization  
 研究代表者 三友 奈々 (MITOMO NANA)  
 筑波大学・大学院人間総合科学研究科・研究員  
 研究者番号：30512925

## 研究成果の概要（和文）：

まちなかに「サードプレイス」を創出・再生するために、米国のブライアントパークの事例を通して、プレイスメイキングにおけるガイドラインを用いて「利用されるデザイン」の要因と要素を明らかにした。本公園では、夏季の調査において、可動イスを中心に可変性のある空間が有効に働いていること、冬季の調査において、店舗の透明性等によって、「利用されるデザイン」なり、居場所となっていることがわかった。

## 研究成果の概要（英文）：

This study has a topic of “placemaking” for making third places in urban area. This study refers to the guideline for public spaces published by U.S. General Service Administration (GSA) and Project for Public Space (PPS). Through on-site research at Bryant Park in NYC, this study figures out following specific topics of placemaking. Movable chairs are the essential design elements for “Design for Use”. The most places of park are usable as flexible space in summer. This study explains findings of transparency of shop design in winter.

## 交付決定額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2009年度	910,000	273,000	1,183,000
2010年度	960,000	288,000	1,248,000
年度			
年度			
年度			
総計	1,870,000	561,000	2,431,000

研究分野：環境デザイン学

科研費の分科・細目：生活科学／生活科学一般／住環境

キーワード：プレイスメイキング

サードプレイス

居場所

## 1. 研究開始当初の背景

近年、わが国では、個人のプライベートな「まちなかのお気に入りの居場所」であるサード

プレイスが減少している。第一の場所である住居、第二の場所である職場や学校、その両者の中間にあたる「第三の場所」であるサードプレイスは、米国の社会学者レイ・オルデ

ンバーグが提唱した概念である。  
また、日本では、あまり活発に利用されていない公共空間を頻繁に目にする。  
一方、米国では、公園や広場、街路（ストリート）等の至るところで屋外の公共空間の活発な利用が見られる。

## 2. 研究の目的

米国の環境デザイン分野では、コミュニティ再生の一つの解決策として「プレイスメイキング」が行われ、公共空間の活発な利用につながっている例が見られる。それらの空間は、近隣の住民や就業者にとって、まちなかのお気に入りの場所であるサードプレイスになっていることも多い。

そのため、本研究では、「プレイスメイキング」の概念やその手法について、ブライアントパークを中心に米国の先進事例を通して明らかにすることを目的とする。

「プレイスメイキング」とは、「日常生活の生活場面をより実存感のあるものにする心的価値をつくり、居場所としての満足感を高め、生活の質を高める」計画概念である。計画概念ではあるが、居場所づくりの手法でもあり、運営・管理、教育、利用までをも包括している。

特にプレイスメイキングにおいてのデザインとは、いかに利用者に利用されるかという「利用されるデザイン (Design for Use)」について重視しているため、本研究でもその点に着目する。

## 3. 研究の方法

事例について報告書等の資料を収集する文献調査、現状を把握する観察調査、先の2調査を補完する関係者へのインタビュー調査を行う。

文献調査は、対象地に関連するもののほか、プレイスメイキングに関する文献も対象とする。

現状を把握する観察調査は、主に米国ニューヨーク市にあるブライアントパークで行う。また、関係者へのインタビューは、プレイスメイキングを世界的に牽引している米国の非営利団体プロジェクト・フォー・パブリックスペース (PPS) を中心に、ブライアントパークにおける調査では、ブライアントパーク財団 (BPC) を中心に行った。

## 4. 研究成果

プレイスメイキングにおける「利用されるためのデザイン」の要因や構成要素について、米国ブライアントパークを中心に整理した。ブライアントパークは、春から秋の天気の良い平日には一日2~3万人もの訪問者が訪れる公園である。現在、運営・管理上、税金は使われておらず、飲食施設からの賃料、スポンサー宣伝料、BIDを通じた公園周辺の不動産所有者からの寄付、プログラムやイベントに関わる使用料から、収入を得ている。かつては、多くの麻薬取引の場として犯罪の温床となっていたが、その後行った大規模な再生事業は1992年に終了し、現在では多くの利用者にとってサードプレイスとなっている。

### (1) プレイスメイキングにおける「利用されるデザイン」の要因

「すばらしい米国政府の公共空間を目指して-不動産マネージャーガイド」は、米国の一機関であるジェネラル・サービス・アドミニストレーション (GSA) と PPS の共同で作成されたプレイスメイキングの具体的な評価項目が掲載されている唯一の発行物である。

これは、導入、評価、解決策、改善、資料編からなる。このうち、2章評価の屋外空間におけるデザインに掲載された評価項目を用いて、ブライアントパークにおける「利用されるデザイン」の要因は、可動イスを中心とした仮設性のある座る場所と、芝エリアを中心とした可変性のある空間であることを整理した。

### (2) プレイスメイキングにおける「利用されるデザイン」の構成要素

(1) で用いたガイドの3章解決策から、プレイスメイキングにおける「利用されるデザイン」のための構成要素を抽出し、現地でブライアントパークの実態と照らし合わせた。その結果、多くの構成要素がブライアントパークには備わっていることが判明した。

### (3) プレイスメイキングにおける可動イスを中心とした構成要素

(2) から、さらにブライアントパークの構成要素を整理したところ、11項目となった。そのうち、観察調査から、ブライアントパークのイスは可動イスであるため、利用者がイスを動かすことで、他の構成要素と組み合わせ

せて自身の居場所をセッティングしていることが観察調査から判明した。そのため、可動イスと他の構成要素の組み合わせの型を現地調査から確認した。可動イスという座る場所を自ら動かし、様々な構成要素と組み合わせることができることは、近隣の就業者や住民だけでなく、多国籍の住民や観光客といった多様な訪問者に対応でき、それぞれにとっての居心地の良い居場所づくりを行うことに寄与していると言える。

#### (4) プレイスメイキングにおけるセッティング行為

(1) において、仮設性のある座る場所と可変性のある空間があることが、ブライアントパークが居場所と成り得ている要因であるとわかったが、本公園がどのように利用されて居場所と成り得ているかについて、特に利用者の多い夏季のイベント時とイベント時以外を観察することにより整理した。イベント時には、イベント主催者である管理者が、イベントをしやすいように可動イスを座席にする等して、イベント用に場所をセッティングしている。イベント時、イベント時以外に関わらず、仮設性のある座る場所として、可動イスをセッティングすることで、一つの空間を多様に利用することがより可能になり、可変性のある空間の魅力を高め、より多くの人にとっての居場所となり得ていると考える。

#### (5) プレイスメイキングにおける冬季の「利用されるデザイン」の要因

冬季にブライアントパーク最大のイベントの一つである「ホリディショップ」が開催される。真冬の日本では、公園をはじめとした公共空間の利用者が顕著に減少している様子が見られる場所も多いが、本公園では、夏季より減少するものの、真夜中まで混雑する日も多い。芝エリアは、冬季の間はスケート場になる。そこを中心に店舗を配置している点、ショップを透明性のあるデザインにしている点、多様な手作りの品物をデザイナー自らが売っている点、特に飲食店舗と可動イスを利用した溜まれる場所が近接している点、スケート場の観客席に可動イスを利用している点等が、冬季においてもブライアントパークが居場所と成り得ている要因だとわかった。

#### 5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文] (計4件)

① Mitomo N. and Watari K., Factors of Placemaking Concepts A Case Study of Bryant Park in Winter, UIA2011Tokyo The 24<sup>th</sup> World Congress of Architecture, 査読有, 2011年, 掲載決定

② Mitomo N. and Watari K., Design Factors and Elements on the Placemaking Concepts A Case Study of Bryant Park, Proceeding of the 8<sup>th</sup> ISAIA, 8<sup>th</sup> International Symposium on Architectural Interchanges in Asia, 査読有, 2010年, pp1136-1139

③ 三友奈々・渡和由, 居場所をつくる公共マネジメント-プレイスメイキング視点で見たブライアントパーク-, 日本建築学会, 2010年度日本建築学会大会(北陸)建築社会システム委員会「建築ストックを活用した新たなビジネスモデルのための技術とデザイン」, 査読無, 2010年, pp93-94

④ 三友奈々・渡和由, プレイスメイキング(placemaking)の可能性-米国における居場所づくりの概念と手法-, 日本建築学会, 2009年度日本建築学会大会(東北)建築社会システム委員会「建築の価値を高めるプロパティマネジメント」, 査読無, 2009年, pp107-108

[学会発表] (計3件)

① 三友奈々, プレイスメイキングにおけるセッティング行為による空間の可変性, 日本デザイン学会, 日本デザイン学会第58回春季研究発表大会概要集, 2011年6月, 千葉工業大学

② 三友奈々・渡和由, 公園における可動イスを中心とした居場所づくりの構成要素の実態, 日本都市計画学会, 日本都市計画学会2011年度都市計画ポスターセッション, 2011年5月, 東京大学

③ 三友奈々・渡和由, プレイスメイキングにおける「利用されるデザイン」に関する考察 米国のブライアントパークを事例として, 日本デザイン学会, 日本デザイン学会第57回春季研究発表大会概要集 pp304-305, 2010年6月, 長野大学

6. 研究組織

(1) 研究代表者

三友 奈々

(MITOMO NANA)

筑波大学・大学院人間総合科学研究科・研究員

研究者番号：30512925

(2) 研究分担者

( )

研究者番号：

(3) 連携研究者

( )

研究者番号：