

東京大学大学院新領域創成科学研究科
社会文化環境学専攻

2016 年度
修 士 論 文

公共的空間における人の居方と空間の潜在力に関する研究
Study on Mode of Being and Potential of Space in Public Space

2017 年 1 月 23 日提出
指導教員 出口 敦 教授

吉備 友理恵
Kibi, Yurie

目次構成

要旨

1 章 序論-空間の潜在力と人の居方がもたらす相乗効果

1-1	研究目的	2
1-2	問題意識	3
1-3	用語の定義	7
1-4	研究の位置づけ	8
1-5	研究の方法	10
1-6	論文の構成	12

2 章 デザインされた公共的空間の事例観察と分析

2-1	観察対象	14
2-2	観察方法	17
2-3	観察結果	
2-3-1	事例	18
2-3-2	特徴的な居方	47
2-3-3	小括	49
2-4	「プレイスシナジー (Place-Synergy)」の仕組み	51
2-5	第三者を対象とした類型化	
2-5-1	人の居方と第三者の関係	53
2-5-2	第三者の認知から行動までの過程	55
2-5-3	第三者に着目した公共空間の質的基準の基礎検討	57

3 章 「プレイスシナジー (Place-Synergy)」の検証

3-1	調査対象	59
3-2	調査・分析方法	
3-2-1	実地調査	60
3-2-2	都市活動の分類と活動量	62
3-3	調査結果	
3-3-1	南池袋公園	64
3-3-2	東急プラザ おもはらの森	65
3-3-3	JR 新宿駅新南改札前広場 suica の広場	66
3-4	活動量と第三者に着目した公共空間の質的基準による分析	70

4 章 プレイスシナジーデザインについての考察

4-1	公共空間の質の測り方	75
4-2	第三者を含んだ環境のデザイン	77

5 章 結論

5-1	各章の要約	80
5-2	今後の展望と課題	82
5-3	おわりに	84

文献リスト	86
補足資料	88

公共的空間における人の居方と空間の潜在力に関する研究

Study on Mode of Being and Potential of Space in Public Spaces

学籍番号 47-156737
氏 名 吉備 友理恵 (Kibi, Yurie)
指導教員 出口 敦 教授

1. 研究の背景と目的

本論文はデザインされた公共的な空間に人が居ることによって起こる相乗効果を、実際の人と空間を観察することでその仕組みを明らかにすることを目的とし、その指標・デザインする方法論について考察するものである。

公共空間は誰もが利用でき、各々が気持ちよく過ごすことができる場所であればならないが、その多くは整っているものの、安全面・防犯面といった守る側面が過度になりすぎて、逆に誰もそこに居られない窮屈なものになってしまっている。公共空間の良さは空間の物的要素だけではなく、そこに人がどう居るかということが大事である。ここで、問題となってくるのが「人と空間の関係を同時に扱う」概念がないことであった。「人がある空間に居る様子を取り扱う」鈴木^{*1}の「居方」をもとに、当たり前の感覚としてあったにも関わらず、扱われてこなかったこの概念に“場の相乗効果”という意味で『プレイスシナジー』と



いう言葉を提案し、公共“的”空間^{*2}の観察・分析

によってその仕組みを明らかにする。

2. デザインされた公共的空間の事例観察と分析

2-1. 観察対象と方法

都市部の公共的空間で観察された印象に残る居方や行動、空間構成などを写真と図面、野帳で記録する。本研究では原体験から得られるこの概念の基本的な質をより多く集めることを重要視し、①誰でも無料で利用できること②設計者・計画者によってデザインされていること以外に条件を絞らず、出来るだけ多くの事例を収集した。

2-2. 分析対象

観察を行った 68 カ所から特徴的な人の居方がみられたものを対象とする(表 1)。

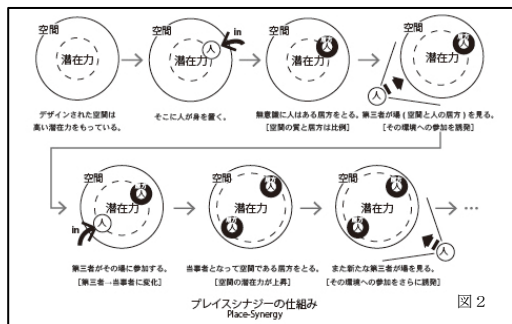
	公共的空間とした場所	場所	設計者	公共的空間の用途	屋内か屋外か
1	うめきた広場	グランフロント大阪	安藤忠雄建築研究所/目建設計	広場	屋外
2	全体	姫路サンクンガーデン	WAO渡辺篤志建築設計事務所	広場	屋外
3	電車一人居	新宿駅新南改札前広場suicaの広場	シナト	広場	屋外
4	フーチ座	新宿駅新南改札前広場suicaの広場	シナト	広場	屋外
5	円形座	新宿駅新南改札前広場suicaの広場	シナト	広場	屋外
6	ブロック座	新宿駅新南改札前広場suicaの広場	シナト	広場	屋外
7	段状	新宿駅新南改札前広場suicaの広場	シナト	広場	屋外
8	ヒルズアリーナ	東京ミッドタウン	ランドスケープ:EDAW (現AECOM)	広場	屋外
16	芝生	南池袋公園	ランドスケープ・プラス/久間建築設計事務所	公園	屋外
17	段状	南池袋公園	ランドスケープ・プラス/久間建築設計事務所	公園	屋外
18	電車を背にした座	宮下公園	アトリエ・ワン東京工業大学専任研究室	公園	屋外
19	ボルダリングエリアの横断	宮下公園	アトリエ・ワン東京工業大学専任研究室	公園	屋外
22	デッキ	枚方T-SITE	竹中工務店	デッキ	屋外
23	屋上デッキ	横浜大根橋	FOA	デッキ	屋外
28	屋上デッキ	あべのハルカス	竹中工務店	展望テラス	屋外
29	屋上テラス	東急プラザ表参道原宿 おもひはらの森	中村拓志/NAP建築設計事務所	屋上テラス	屋外
32	屋上公園	なんばパークス	大林組/THE JERDE PARTNERSHIP	屋上庭園	屋外
38	遊歩道	万世橋マーチエキュート	みかんべ/み/ジェイアール東日本建築設計事務所	遊歩道	屋外
40	真屋内の座席(特に正面)	中目黒高架下真座書店	東急設計コンサルタンツ	商業施設	屋外
41	リバーデッキ	万世橋マーチエキュート	みかんべ/み/ジェイアール東日本建築設計事務所	商業施設	屋外
42	商業施設ガラス廊下	なんばパークス	大林組/THE JERDE PARTNERSHIP	商業施設	屋外
46	ナガマ	アオーレ長岡	藤研吉	広場	半屋内
50	通路	2k540	交建設計	商業施設	半屋内
53	9階アトリウム	渋谷ヒカリエ	目建設計/東急設計コンサルタンツ	アトリウム	屋内
59	4階カルチャーコモン	枚方T-SITE	竹中工務店	休憩所	屋内
60	6,7階ラウンジ	枚方T-SITE	竹中工務店	展望ラウンジ	屋内
62	5階子供の本コーナー	枚方T-SITE	竹中工務店	商業施設	屋内
67	二階通路	SPIRAL	横文部+横総合計画事務所	通路、展示スペース	屋内

表 1

表 1

2-3. 分析

共通してみられた居方をまとめる(表²)と場^{※3}を構成する要素として人の居方と空間の物的要素だけでなく、他者の存在(第三者)が浮かび上がってきた。これをふまえてプレイスシナジーの仕組み(図¹)を整理し、第三者の存在が重要であることが明らかになった。その後、第三者を含めた環境として、人の居方と空間を2つの視点(「居方と第三者の関係」「第三者の認知から行動に至るまでの過程」)から捉え(図²)類型化を行い、公共空間の質を扱う基準の新たな項目として14項目を吟味した(表³)。



居方とその様子	原因	例（※場所名だけの場合は挙げた事例の部分全てに該当）
高密度の居合わせ	その場に接する道に人の流れが多い。 隅が気にならない視線の抜けや左側としての開放感。	・グランフロント大阪うめきた広場 ・六本木ミッドタウン芝生 ・suicaの広場状況、円形部分
抵抗感が高い場所での居方	きつかけがないと人が居にくい場合：地面と同じ高さになることに抵抗がある。それ以外に腰掛けとこまなを、それを見ている人は多いが実際に参加する人は少なかった。 地面と同じ質感にもかかわらず人が居る場合：GLからの高低差がある(ex.丘状、階段状、盛りこたつなど)	・南池袋公園芝生部分 ・大塚橋の先施展覧デッキ ・ミッドタウン芝生 ・家の島公園芝生 ・suicaの広場 ・浅野リバー・プレイス ・神戸国際会館大階段
通行が気にならない居方	人の流れが直後を通る場合： 通過する人の速度・距離・高さの調整 人の流れが目の前を通る場合：音・視線・人の数の調整	・万世橋マーチエキュートリバーデッキ ・おもはらの森円卓 ・スパイル地下 ・suicaの広場車庫部分 ・中目黒高層下層書店正面 ・おもはらの森階段 ・南池袋公園階段部分 ・六本木ミッドタウン芝生 ・丸の内ブリックスクエア ・東京国際フォーラム
他者の居方を見る	都市を見る人を見る：景色が見える方向をむいた椅子など留まる場所が二重になっている 人の居る場所を見る：その場を見ることが出来る留まる場所がある	・あべのハルカス ・京田辺海蔵堂デッキ ・大塚橋 ・シブスガーデン ・総務省サンクガーデン ・地下公園 ・電力T-tile ・アオーレ長岡 ・おもはらの森円卓 ・グランフロント大阪うめきた広場
属性の異なる居方の共存	パフォーマンスとの共存（演奏・ダンス等の練習）：運動にならない居る居るのほきや運動場の居分けが出来ている。近隣の状況、パフォーマンスに適した場所がある。 老若男女の共存：多様な人の目的が重なるコンテンツ、動線が交わる立地と入り口の多さ、高低差の少なさ（バリアフリー）	・新宿55広場 ・南池袋公園 ・suicaの広場 ・電力T-tile ・アオーレ長岡 ・新館55広場 ・東京国際フォーラム地下 ・南池袋公園階段部分 ・シブスガーデン ・ヒカリエボワイエ東通路
裏表がある居合わせ	どちら向きにも腰掛けられる場所がある。 どちらを向いても景色がある。	・アオーレ長岡 ・大塚橋デッキ ・南池袋公園 ・万世橋マーチエキュート
居場所を作る	可動式の家具（椅子・机・マット、座布団など）の提供、持参。	・アオーレ長岡 ・大塚橋デッキ ・南池袋公園 ・万世橋マーチエキュート
複製された居方	他者のある居方を肯定的に捉えた第三者がその居方を真似する。（特に抵抗感がある居方に対して）	・南池袋公園芝生部分 ・六本木ミッドタウン芝生 ・大塚橋 ・comune 246

表 2

表 2 にまとめた特徴的な居方例



抵抗感の低減

地面に座ることと目線の高さが歩いている人より低くなることへの抵抗感を芝生が丘状になっていることで低減し、道を歩く中で、ここで寝転ぼうと思えば道のどこからでもすぐに入れるアクセスのしやすさがあった。



居方のコピー

大塚橋では椅子ではなく、地べたに座る人が一人いると、その居方を見ている人が次々と真似をして同じように座ったり、より大胆に寝転んだりしていた。



居方を見る

ガラスを一枚挟んで、前の道を歩く人の方を向いて人が本を読んでいる。外からその様子は展示物のように丸見えで、そこでの居方を道行く人々に発信しているようだった。



表裏のある居方

リブに人が座る座面ほどの奥行きがあるので子供は膝立ちで景色の方を眺め、大人は地べたよりほんの少し高い鉄骨部分に座るといった光景が何組も見られた。

アクセシビリティ	場内	場外	場内	場外
場内が見えてそこから至るまでの距離が500m以内か	場内で行くのに一層以上の上下移動がないか	場内の過渡線の合計に対する入り口幅の割合が全体の4分の1以上あるか	清潔感があるか	
場内の中に見える見られるの関係をとるところがあるか	また、そこには滞留するところがあるか	物的要素として誰でも自由に入ることが出来るか（バリアフリー）		
場内全体を見渡せるか	場内に接する外部の道に人の流れが多い部分はあるか	場内に行くための入り口の数2つ以上あるか	場内を見ることが出来るその場所以外に滞留するところがあるか	
興味	外部から場内の存在を確認出来るか	場内に人以外の魅力的な風景・自然があるか	歩行速度を遅くする要因（となる興味をひく目的コンテンツ）はあるか	

表 3

3. プレイシナジの検証

3-1. 調査対象と方法

観察の結果より、まず良い公共空間、つまりプレイシナジが大きいものを対象とするため、Jan Gehl の評価基準※⁴に合計9項目以上あてはまっているものの中から、条件を揃えるため屋外空間に絞り、平面の型が異なるもの・立地が異なるもの・第三者が見る対象が異なるもの・接する外部の道の人の流れの多さが異なるものの特徴の異なる3つの事例を取り上げた。 ※表4

	JR新宿駅新南改札前広場 (suicaの広場)	東急プラザ表参道京宿 おもはらの森	南池袋公園 ※芝養生中のため芝生に入らず、見るだけ
12の評価基準	9	11	11
平面の型	外通型	中回型	中回型
立地 (アクセシビリティ)	直接	屋上	直接
見る対象は何か (興味)	都市	人	人
人通り (出会い)	多い	多い	少ない

suicaの広場エリア分け a.電車b.ブロックc.アーチd.円形

表4

調査はインターバルレコーダーによる定点での動画撮影で行い、人の動きが滑らかに見て取れるように1秒間に1回撮影した写真を1秒間に4コマ再生する動画とし、経過時間の分かるようにタイムスタンプを入れた状態で行う。また、撮影位置は対象とする場所で人が何をしているか具体的にわかる距離と位置から、人が一番多い時間帯のうち2～3時間を目安に撮影した。また、分析の際に人の行為の判別には細かく基準を設定することで、客観性を補った。行為の判断の基準は表6に示す。

3-2. 分析

公共的空間の良さは質の高い居方とその継続時間にある※⁴ことから、行為とその継続時間をかけた値の“活動量”と“行為の種類”をその良さを測るための指標として取り扱った。また、行為の質に関しては都

市空間での多様な活動を必要性的度合いに応じて分類したもの※表5を参照する。

必要活動	仕事や学校に行く、寝て膝を下す、バスを待つなどその場以外に目的を持った行為。
任意活動	よい眺めやよい天気を楽しむために膝を下す、お弁当を食べる、ヨガをするなどその場で何かをする目的を持った行為。
社会活動	都市空間で行われる人と人との社会的交流。そこには他の人や起こっていることを眺める行為など、目と耳だけの受け身のふれあいも数多く存在する。

※ヤン・ゲールが都市活動を必要性に応じて分類したもの。人間の街/Jan Gehl P.22-38 図p.29

表5

屋外空間の質と活動の関係を示す模式図 ※図3では屋外空間の質が高まると、任意活動が大きく増加し、活動水準が上がると社会活動の顕著な増加を引き起こすことを表している。

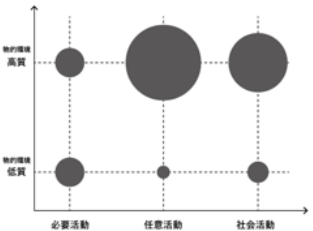


表6

図3

判断の基準

行動の分類	記号	判断の基準
話す	T	二人以上で必要なやりとり以外の「話すこと」を目的とした行為。向かい合う、目を合わせる、笑う、などから状況を判断。
飲む	D	缶・カップ飲料から飲む場合は飲むことを目的としていると判断してよい。ペットボトルやタンブラーなどカバンにしまえるものは、カバンにしまわず、近くに置くか手に持ち続けており、何度も飲むことがあれば目的とみてよい。
食べる	E	食べるは基本的な目的とみてよい。スナックやグミなどカバンにしまえるお菓子を省くため、3分以上その行為を行っていることを条件とする。
読む	R	本・新聞・雑誌・電子書籍 (iphone等携帯サイズは判別不可能のため、下記の記号「K」として扱う) などを指す。パンフレットや観光案内などはカウントしない。
眺める	S	①連続で3分以上見ている② (他の行為の途中または同時に) 景色や他者の行為の方を何度も見ている。目安として今回は5回以上とした。③滞在時間の半分以上見ている のいずれかに当てはまれば眺めるにあたる。※子供を遊ばせる、それを見守るとは異なるので注意!
遊ぶ	A	空間を使っている遊び。ゲーム機は除く。ex. 椅子からジャンプ、段差に寝転ぶなど
作業する	W	パソコン、手書き問わず。絵を描く、編み物をするなど何か作業をわざわざそこでしている状況。
寝る	H	5分以上動かない。目をつぶっている、つぶしている場合も含む。
寝転ぶ	L	背中がついていること。
子供を見守る	C	子供から視線が外れていない場合のみ。放置している場合は他の行動としてカウントしてよい。
携帯を使う	K	①5分以上続けて携帯をいじっている。②滞在時間の半分以上携帯をいじっている。以上のどちらかであればKと判断する。
待つ	M	誰かを待っている一瞬 (3分以内に席を離れる) だけそこにいる状態。そのままそこに滞在する場合はその他の行為としてカウントする。
写真を撮る	P	iphone等は含まない。自撮り、ドリンクなどのみの撮写も含まない。周りの環境を撮影しているもののみ対象。
うなだれる	U	動くか動かないかで寝ているとの違いを判断する。
直す	N	化粧、荷物整理、靴ひもを結ぶなど何か必要に迫られて行う行為。
ただそこにいる	I	どれにも当てはまらない何もせずただそこにいる状態。

青色:必要活動 灰色:必要活動

※任意活動と必要活動は基本的には要素数の多い方と判断するが、携帯を使いながらコーヒーを飲む (DK) のような要素が1:1の場合は必要活動と見なす。
※ただし、話すに関してのみその他の任意活動と合わせて行われた場合のみ、任意活動として扱う。

表3で第三者を含む視点として大きい項目を3つ (アクセシビリティ/出会い/興味) をあげており、それぞれの中から重要と思われるものを、事例を選別する際の基準にしている。
また、比較する際のデータは10分あたりの

表 7

JR新幹線新青森駅前広場 (wideの広場) ① 該当箇所：a,b,c,d		東急プラザ表参道森 おもはらの森 ②		青森県公園 ※芝生中のみ芝生に入れ ず、見るだけ ③	
種類	活動量	種類	活動量	種類	活動量
任意+社会 活動	4.14 59.64	5.45	80.90	7.17	138.17
全体	7.30 110.17	11.09	174.45	14.25	298.08
割合(%)	57 54	49	50	50	46

※データは10分あたりの平均

		南 東 公 園	定 正 公 園	お も て な ら い の 森	内 庭 公 園	南 海 公 園	SoL の 森 公 園	ブ リ ン ク	ア ー ツ	月 形 公 園
アクシ ョン ゾ ン グ ラ イ	1 緑地が見えてからここに至るまでの距離が500m以内か	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	2 緑地までの道にのり面上の上下動がないか	○	○	○	×	×	○	○	○	○
	3 緑地の境界線の合界にすぎず入り込めが割合が全体の4分の1以上あるか	×	×	○	○	○	○	○	○	○
	4 道幅があるか	×	×	○	○	○	○	○	○	○
	5 緑地の中心で見え始める期間をもっとあるか	×	×	○	○	×	○	×	×	×
出 会 い	6 また、ここ(5)には留まりとらえるか	×	×	○	○	×	×	×	×	×
	7 美的要素として見て自由にとらえられるか(リリアン)	○	○	×	×	×	×	×	×	×
	8 緑地全体を見渡せるか	×	×	×	×	×	×	×	×	×
	9 緑地に建てる外部の園にのり流れより多い部分はあるか	×	×	×	×	×	×	×	×	×
	10 緑地にいたときの人の目が数字が1よりあるか	○	×	○	○	○	○	○	○	○
緑 味	11 緑地に建てることである留まりとらえるか(その緑地は外に)	×	×	×	×	×	×	×	×	×
	12 外部から緑地の存在を確認出来るか	×	×	×	×	×	×	×	×	×
	13 緑地所入以外の緑的な風景 自然があるか	○	○	○	×	×	×	×	×	×
合計	歩行速度を遅くする要因(ここと同様もしくは同じフテンジ)はあるか	8	11	7	7	8	5	13	11	10
		7	7	7	7	7	5	13	11	10

の行為の質を高めることにも繋がるといえる。以上より、新たな課題とその方向性の大きくははずれていないことを確認することができた。

以上の結果と考察を踏まえて、第三者を含んだ環境に着目するとき、人間環境系の計画・デザインは(1)今後の公共的空間の質の測り方は安全性や防犯性、快適性といった基準以外に「その空間に参加しやすいか」という質の測り方が加わる必要があることと(2)実際のデザインへのフィードバック（アクセシビリティ・興味・出会いという観点から空間だけでなく、第三者を含めた環境を読み込む必要があることを考察した

プレイスシナジーには第三者の存在が重要であり、人が居る空間を見た人がその環境に参加し、その人もまたある居方をとる、というサイクルが連鎖的に起こることでその相乗効果はさらに高まることが分かった。また、それをデザインするということは、空間の物的要素や利用人数だけでなく、人と空間その両者の関係を考慮して行うものであり、その重要な視点として第三者が「その場に参加しやすいかどうか」を考慮していくことである。

※1 人の「居方」からの環境デザイン試論、鈴木毅、1997より
 ※2 公共的空間＝従来の公共空間と区別する為に使用。無料で誰でも利用できる公共の性格の空間
 ※3 現代人の居場所（生活文化シリーズ（3））、藤竹 暁 編、至文堂、2000年；場（Place）と空間（Space）の違い、人が愛着を持って過ごすかどうか
 ※4 人間の街 公共空間のデザイン Cities for People、Jan Gehl、北原 理雄（翻訳）、鹿島出版会、2014年 「公共空間の質を評価するための12の評価基準」
 ・建築計画読本、舟橋國男、大阪大学出版会、2004年
 ・パブリックライフ学入門、Jan Gehl（原著）、北原 理雄（翻訳）、鹿島出版会、2016年
 ・かくれた次元、Edward T.Hall、みすず書房、1970年

1 章 序論-空間の潜在力と人の居方がもたらす相乗効果

- 1-1 研究目的
- 1-2 問題意識
- 1-3 用語の定義
- 1-4 研究の位置づけ
- 1-5 研究の方法
- 1-6 論文の構成

1-1 研究目的

本論文はデザインされた公共的な空間に人が居ることによって起こる相乗効果を、実際の人と空間の様子を観察し、それに関する指標・デザインする方法論について考察するものである。

具体的な作業としては、主に都市の公共的空間でデザインがされているものを対象として人が居る様子とその周辺環境を観察し、収集することでその要素を類型化し、その状況が生まれる要因や、そこに含まれている様々な関係を分析する。

たとえば、ただ真ん中にぽつんとイスが置いてあるだけで誰も人のいない殺風景な広場と、人のスケールや視線の方向など設えに配慮がされていて、人が思い思いに過ごしている広場ではどちらがよい公共的空間かは明らかだろう。

このように、デザインされた空間においてその潜在力に人が無意識に反応し、その場である居方をとることで都市の豊かさを体験し、その居方がさらに空間の潜在力を高める。また、それを観た新たな人が反応し、反応した人同士も同じく緩やかに繋がる関係をもつといった連鎖が複合的に起こる。これが何度も繰り返されることで、空間の潜在力は高まり、人の居方も熟されていく。この相乗効果により、人が思い思いに過ごせる居心地のよい場が生まれる。

この研究では、デザインされた空間の潜在力と人の居方が生み出すこの相乗効果を表現するために“場の相乗効果”という意味を込めて『Place-Synergy(プレイスシナジー)』という言葉进行提案する。

本研究の第一目的は観察により収集した原データの読み込みを通じて、人の居方と空間の潜在力の関係を捉える視点を明らかにすること。次に、『Place-Synergy(プレイスシナジー)』が生まれる要素を分析、検証すること。最後にその指標をもとに、従来の環境デザインがどう変化するかについて考察することである。

また、これらの作業は、結果として「人の居方に関する研究」「多様な人を許容する空間のデザイン論」「他者と観察者を含んだ環境行動研究」に繋がるものとして位置づけることができる。

1-2 問題意識

この研究は筆者の日常的な都市体験の中から生じた2つの問題意識からスタートしている。1つ目は「公共的空間は誰もが利用でき、各々が気持ちよく過ごすことができる場所でなければならないが、現状として十分に利用されていない」ということ。そして2つ目は「空間に人が身を置くことで起こる相互作用(相乗効果)を取り扱う手法がない」ということの2つである。

1) 日本の都市の中によく使いこなされ、居心地の良い公共的な“居”場所はなぜこんなにも生まれにくいのか？

日本の公共空間の在り方に違和感を感じた2つの出来事がある。
筆者がある場所を訪れた際、綺麗に整備された緑豊かな公開空地で、ベンチではないが、ちょうど人がその上で寝転んだり座ったりできる高さの石の塀に、寝転んで気持ち良さそうにしている人がいた。私がその光景を見かけて、良いなと思って見ていた矢先、見回りの警備員が近づいてきて彼に「敷地内での寝そべり行為はご遠慮願います。」と注意したのだ。彼が立ち去ってしまったその後はまた、人の存在が感じられないただただ整った景色に戻ってしまった。

別の日、同じ場所を通ると今度は奇妙な光景があった。敷地内を流れる小川に足をつける納涼イベントを開催していたのだ。小川には普段ないアーケードが設けられ、2人ずつの座席に番号がついている区切られた座席と砂利が置かれていた。人々はお金を払って莫蔭と畳座布団を借り、小川に足をつける。席は空くのを待つ人がいるほど満員だ。その時の様子が下の写真である。これを見ると違和感が伝わるだろう。お金を払って公共的な空間の小川に足をつける不思議な光景とその前に立つ看板に書かれた「小川への立ち入りはご遠慮ください」という文字。実に矛盾だらけである。(写真1参照)

空間の潜在力を読み取り、自分で居場所を見つけて過ごしていた人は排除され、イベントとしてしかその場を楽しむ行為は許されず、出来たとしても型にはまった状態で、しかも有料でしか行えない。こんな窮屈な場所は果たして「公共」のための空間といえるだろうか？

ほったらかされている殺風景なところも、整ってるが思い思いに過ごせない窮屈なところも、人の居方が乏しいという点では同じくおよそ開かれた場所ではない。

おまけに「飲食禁止・寝転び禁止・長時間利用禁止」などとあらゆる行為を禁止する看板も目に付く。公共的空間は本来誰もが思い思いに、気持ちよく過ごすことが出来る空間ではないのだろうか。現代の公共空間は、安全面、防犯面といった守る側面が過度になりすぎて、逆に誰もそこに居られない窮屈なものになってしまっている。



写真 1

小川立ち入り禁止の看板とイベントとして足をつける人々

パブリックスペースは都市要素の一つで、それらが人々にとって都市の居場所となることで街に魅力を与え、人を社会的・文化的に豊かにする重要な役割を果たしていることは明らかである。

しかし、近代以降、日本の街は交通優先の区画整理事業、単体での建築法規、土地所有の細分化など様々な政治的、歴史的要因から公共的な居場所が生まれにくくなり、昔その役割を担っていた空き地、店先や縁側とその前の道など半私有半公共の曖昧な場所は消え失せていった。代わりに景観への配慮の高まりや公開空地制度によりオープンスペースが増えるなど街は綺麗に整備されているものの、設えや利用に対する配慮を欠き、“居”場所として機能していないものが多いのが現状である。

2) 人と空間は切っても切れないもので互いに影響し合っていることと、その相乗効果は意外にも意識されておらず、それを扱う方法もない(重要視されていない)のではないか?

公共的空間において、環境行動論的立場からみると、建築・都市デザインがもたらす最大のものとして、そこに身を置くことでその環境の豊かさ（ここでは都市の魅力や気候、居心地の良さ、ただ同じ場所にいる他者との緩やかな一体感などの関係性の多さ）を体験できることが挙げられる。

環境が整えられていない場所は、空間の潜在力が低く、人はその豊かさに気づきにくい。そのため、建築・都市デザインは、環境を読み取り、時にはプログラムと兼ね合いながら、その場所のもつポテンシャルを引き出すために、強調したり切り取りながら空間を構成していくことで、人の流れや溜まりを誘発する役割を果たしている。このように、意図して作られた空間には人がそこに入ることによって、その場での体験を誘発し、豊かさを感じさせる高い潜在力があるといえる。

一方で人は、本人が意識していなくても、ただそこに居るだけで、周りとは様々な関係をもっている。心理学者ピアジェが「最初に刺激があるのではなく 刺激への感受性がある。」と述べるように、感覚内容が存在するためには、客体が存在するだけでは不十分であり、主体側からの意味づけを必要とする。つまり、人は空間の潜在力に対する感受性があり、自らが身を置く空間をどのように捉えてどう居るかを無意識に行っているのである。例えば、定住するときにある「住まい方」を選択しているように、空間の中に身を置くだけで、行為の他に無意識にある居方を選択している。（図1 参照）

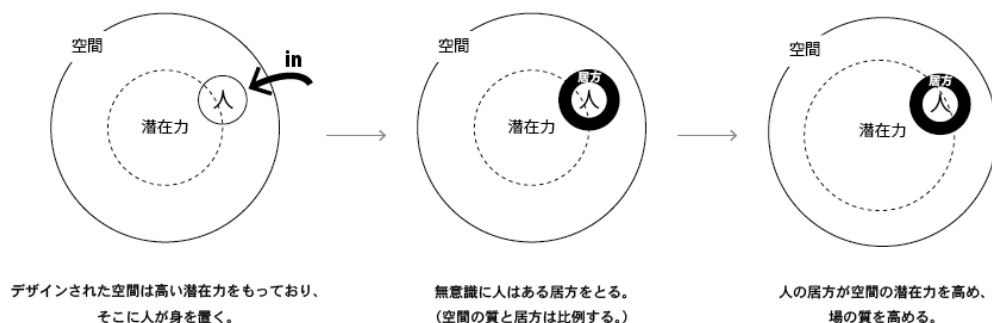


図1
空間の潜在力と人の居方の反応

デザインされた空間、つまり潜在力の高い空間に人が身を置くと、その潜在力に人は無意識に反応し、その場である居方をとることで都市の豊かさ(場の良さ)を体験する。そうして人がとった居方が第三者に見られるとき、その空間の印象にも影響し、居方の誘発にもなる。

1-3 用語の定義

・公共的空間

ここでは誰でも無料で利用出来る社会に開放された場所のことをさす。管理は行政でも市民でも企業でも誰が行っていても良く、屋内外も問わない。

・空間の潜在力

空間が人の行動に無意識に働きかける目に見えない力のことをさす。そこに人が身を置くことでその環境の豊かさ(都市の魅力や居心地の良さなど)を体験させる。

・人の居方

人がある空間に居る様子を取り扱う概念のことをさす。ある空間に身を置くとき、どのようにふるまうか、どう居られるか。⁽¹⁾

・場 (place) と空間 (space)

空間 (space) が根本的に自由で、何物にも帰属しないのに対し、場所 (place) は個人や社会にとって一定の意味や愛着が付与されているもの⁽²⁾⁽³⁾。そして、空間に意味や愛着を持って人が使いこなすことでそこに場が生まれる。

・プレイスシナジー (Place-Synergy)

本研究で空間の潜在力と人の居方がもたらす“場”の相乗効果という意味で提唱する概念のことをさす。デザインされた空間、つまり潜在力の高い空間に人が身を置くとき、その潜在力に人は無意識に反応し、その場である居方をとることで都市の豊かさを体験する。そうして人がとった居方が第三者に見られるとき、その空間の印象にも影響し、居方の誘発にもなる。

1-4 研究の位置づけ

空間に人のいる様子を扱う分野の位置付けを把握するためには、鈴木⁽¹⁴⁾が詳しく、ここではそれを参照した。

建築・都市デザインや建築計画、景観分野、心理学等では今まで人間-環境関係、社会集団と空間や行為と空間の対応関係、人と人の対応関係など数多くの研究がされてきたが、人が空間に「居る」状況、つまりその人が体験する環境そのものの質を取り扱う方法はまだない。

環境の視覚的な問題を扱う「景観」は知覚と場所を結びつける重要な概念であるが、多くの場合扱うのは無人の景観で、「観察者」と「無人の景観」の間に人が登場しない。整った無人の景観より、そこに人がどう居るかを含んだ風景こそ都市の魅力として大切にされるべきだと考える。

一方、空間内で人と人の関係を扱う学問として、エドワード・ホール⁽⁵⁾の提唱する「プロクセミックス」という概念がある。親密度において人と人の距離は変化するという普遍的な話題に尺度をつけ、近接学という分野を切り開いた重要な概念である。しかし、人と人との配置や関係が問題にされるが、そのときの彼らの背景となる空間を含めて扱うことはしない。

つまり、景観とプロクセミックスの間の領域、「空間に人が居る様子」を扱う分野がまだ研究されていないのである。この領域の先駆者とも言える鈴木は上で述べたように建築計画や景観学との違いをのべ、その間の領域が大きく抜け落ちていることを指摘し、この分野を扱うのに非常に重要な「居方」という概念⁽⁶⁾を生み出した。

それからこの十数年で人の居方関連の研究はいくつか行われている。

たとえば“場所”について隅谷⁽⁷⁾らは好きな場所アンケート調査から「自分の世界-他の世界」という分類基準をつくり、その中間にある「自分の世界と他者のせかいがふれあう場所」を重要な“場所”として抽出し、林田⁽⁸⁾らは居心地のいい場所についてアンケート調査から“場所”に関する様態表現について知見を得たが、これらは当事者がどう感じているかという主観的な意見から環境を捉えるに留まっており不十分である。

その後それを批判した小林⁽⁹⁾らが都市の中の”いい感じ”に人が居る場面をアンケート調査から収集し、その時の人の様子やそう感じた理由について知見を得てい

るが、観察者の感覚はそれぞれ異なる上、” いい感じ” という感覚の枠組みを捉えるに留まっている。

他にも松下⁽¹⁰⁾は都市における人と人、人と都市の関係を人の居場所・居方から定義しパターン化することを試み、ケーススタディからそのとりうる関係の多さが都市公共空間の質の豊かさに繋がると展開している。

本研究では評価軸を統一できることとあくまでも実際の状況から新たな視点を得るために、アンケートではなく観察という調査方法をとった。

また、その観察から得られた人が空間に居る状況を見る観察者をさらに外側から見る“第四者的視点”で『空間の物的な要素』だけではなく、そこに人が居て、『どういう居方をしているか』、さらに『空間と居方の相乗効果』と『それを見る第三者の存在』という4つの観点からその場の質を分析する。

1-5 研究の方法

研究の方法としては、まず、筆者が実際に訪れた公共的空間での人の居方と行為、空間の構成とデザインの観察をデータとする。具体的には、主として写真による記録、居場所となっている空間と人の流れの図面への書き込みや気づきを書いた野帳、下記の評価基準のチェックリストを用いる。（参考図1 参照）

保 護	交通と事故からの保護 — 安全 <ul style="list-style-type: none"> 歩行者の保護 交通不安の除去 	犯罪と暴力からの保護 — 治安 <ul style="list-style-type: none"> 活気ある公共領域 街路に注がれる眼差し 昼夜を通じて展開する機能 適切な照明 	不快な感覚体験からの保護 <ul style="list-style-type: none"> 風 雨/雪 寒さ/暑さ 汚染 埃、騒音、照り返し 
	歩く機会 <ul style="list-style-type: none"> 歩くためのスペース 障害物の除去 旅行な路面 万人への開放 興味深いファサード 	たたずみ/滞留する機会 <ul style="list-style-type: none"> エッジ効果/たたずみ/滞留するための魅力的なゾーン たたずむための拠り所 	座る機会 <ul style="list-style-type: none"> 着座のためのゾーン 利点の活用: 眺望、日照、人びとの存在 座るのに適した場所 休憩のためのベンチ 
	眺める機会 <ul style="list-style-type: none"> 適度な観察距離 遮断されない視線 興味深い眺め 照明(夜間) 	会話の機会 <ul style="list-style-type: none"> 低い騒音レベル 「会話景観」をつくりだすストリートファニチュア 	遊びと運動の機会 <ul style="list-style-type: none"> 創造性、身体活動、運動、遊びの促進 昼も夜も 夏も冬も 
快 適 性	スケール <ul style="list-style-type: none"> 人間的スケールで設計された建物と空間 	良好な気候を楽しむ機会 <ul style="list-style-type: none"> 日向/日陰 暖かさ/涼しさ そよ風 	良好な感覚体験 <ul style="list-style-type: none"> 良質なデザインとディテール 良質な素材 すばらしい眺め 樹木、植物、水 
喜 び			

参考図1 公共空間の12の質的指標
出典：ヤングール著、北原理雄訳、「人間の街」pp.246-247、2010

撮影には焦点距離 16mm～50mm のズームレンズを使用し、正対を意識して撮影することを心がけ、人の目で見える範囲から大きく外れない記録とした。当然撮影者である筆者の意志によって撮る対象や構図に恣意性が含まれるが、それは自身が第三者としてその状況を見たときに印象的に目に入る光景であり、その場の空気感・ポテンシャルを内包するデータとして扱うことにする。

また、対象を訪れた際、現在ある公共的空間の質に関する指標としてヤングール「公共空間の質を評価するための12の評価基準」⁽¹⁾に基づいてチェックリストを作成し、その空間が具体的にどうなっているか現在ある指標から事例評価も行った。

本文ではその中から特に特徴があったものを17施設32事例取り上げ、写真と人の流れと空間構成を示したダイアグラムとともに詳細に得られた気づきを記した。その後、特徴のある居方をその原因とともに考察し、分類を行う。以上から「場の相乗効果」の仕組みを明らかにし、「公共的空間の質の基準」の第三者に着目した場合の基礎となる項目をあげることを試みる。

その後、項目の検証のため3つの事例にて行動観察を行った。撮影は客観性を保つため、インターバルレコーダーによる定点での動画撮影をデータとする。撮影設定は人の動きが滑らかに見て取れるように1秒間に1回撮影した写真を1秒間に4コマ再生する動画とし、経過時間の分かるようにタイムスタンプを入れた状態で行う。また、撮影位置は対象とする場所で人が何をしているか具体的にわかる距離と位置（可能であれば鳥瞰での撮影）からとした。また、分析の際に人の行為の判別には細かく基準を設定することで、行動が心理的なものか生理的なものかを見極められるとして、客観性を補った。その後、得られたデータを「必要活動」と「任意活動+社会活動」分類し、「任意活動+社会活動」と「必要活動」のそれぞれについて「活動数×持続時間=活動量」と「活動種類」を10分ごとのデータとして求め、第三者の質的基準を元に3事例についてチェックリストにまとめたものとの比較を行った。

最後にそのデータを整理してその場で行われる活動の種類と継続時間に注目して求められた場合の活動量と、第三者に着目した質的評価を比較し、考察する。

1-6 論文の構成

次章以降の構成は以下の通りである。

2 章「デザインされた公共的空間の事例観察」においては、都市部の公共的空間の 53 箇所に実際に足を運び、そこで観察された人の行動や居方、空間構成や周辺環境、それぞれの関係性などに着目した具体的な観察結果を提示する。そこから得られた第三者の視点をもとに、類型化する。デザインされた空間の潜在力と人の居方から生まれる場の相乗効果「プレイスシナジー (Place-Synergy)」を考えるにあたって何に注目し、どういったことが検討されるべきかをまとめる。

3 章「プレイスシナジー (Place-Synergy) の検証」では、2 章で得られた結果から比較する 3 例を選び、具体的に人の行動調査をおこなって公共的空間の質を測る指標を検証した。

4 章「プレイスシナジーデザインについての考察」では第三者の視点からみた実際のデザインへのフィードバックやパブリックスペースの質の測り方、空間の潜在力と人の居方についての条件の整理を論じる。

5 章「まとめ」では論文全体の結論、自身の主張、今後の展望や見えてきた課題をまとめる。

注)

- (1) 1974 年、コペンハーゲンで都市計画専攻の学生のために、デンマーク王立芸術アカデミー建築学部でヤンゲール自身によって考案されたチェックリスト。改訂が繰り返され 43 から 12 の評価基準に絞られた。

文献)

- 1) 鈴木 毅、人の「居方」からの環境デザイン試論、1997 年
- 2) 藤竹 暁 編、現代人の居場所 (生活文化シリーズ (3))、至文堂、2000 年
- 3) Yi - Fu Tuan 著、山本浩 訳、空間の経験—身体から都市へ、筑摩書房、1993 年 11 月
- 4) 舟橋 國男 編、建築計画読本、大阪大学出版会、2004 年
- 5) Edward T. Hall 著、かくれた次元、みすず書房、1970 年
- 6) Jan Gehl 著、北原 理雄 訳、人間の街 公共空間のデザイン Cities for People、鹿島出版会、2014 年
- 7) 隅谷維子他 3 名、環境との関わり方からみた場所の意味とその構造に関する研究、日本建築学会近畿支部研究報告集、No. 39, pp. 301-304、1999 年 6 月
- 8) 林大作、舟橋國男、鈴木毅、木多道宏、『場所』の様態表現に関する基礎的分析—都市生活者の「居心地のいい場所」に見る人間—環境関係の研究—、日本建築学会計画系論文集 No. 579、pp. 45-52、2004 年 5 月
- 9) 小林茂雄、吉崎圭介、昼夜のオープンテラスでとられる会話行動の属性別特徴 夏期の新宿アイランドパティオを対象にしたケーススタディ、日本建築学会環境系集、No. 571, pp. 69-74、2003 年 9 月
- 10) 松下幸司、人の居場所・居方から考える都市デザイン、景観・デザイン研究講演集 No. 1, pp. 26-33、2005 年 12 月

2 章 デザインされた公共的空間の事例観察と分析

2-1 観察対象

2-2 観察方法

2-3 観察結果

2-3-1 事例

2-3-2 特徴的な居方

2-3-3 小括

2-4 「プレイスシナジー (Place-Synergy)」の仕組み

2-5 第三者を対象とした類型化

2-5-1 人の居方と第三者の関係

2-5-2 第三者の認知から行動までの過程

2-5-3 第三者に着目した公共空間の質的基準の基礎検討

2-1 観察対象

選定基準として、

- | |
|---|
| ①都市にある公共的空間
②空間が建築家または設計者によってデザインされているもの |
|---|

で、新建築、商店建築、建築雑誌、NIKKEI ARCHITECTURE、その他論文※等で情報収集し、その中から足を運べるものに行けるだけ行き、以下に実際に足を運んだ53カ所67場所の一覧を示す。（表1、2参照）

※今回の研究を行うにあたって、従来の公共空間という定義より広く観察対象を取りたかったことと、雑誌に掲載されてもほとんど触れられないような場所にも実際に行ってその場の原体験をもとに観察を行うことを重要視したため、公共的空間の枠組みを面積やプログラム、何年～何年の雑誌掲載等をあえて定義せずに進めた。また、撮影時においても撮影時期や長期の滞在から写真を撮るのではなく、偶発性を重要視しているため、そもそも私が第三者の一人として、その時その場所に行ったときに起こったことを撮影したものこそ本質を捉えているとする。

表1 観察対象

	公共的空間とした場所	場所	設計者	公共的空間の用途	屋内か屋外か
1	うめきた広場	グランフロント大阪	安藤忠雄建築研究所/ 日建設計	広場	屋外
2	全体	姫路サンクンガーデン	WAO渡邊篤志建築設計 事務所	広場	屋外
3	電車一人席	新宿駅新南改札前広場suicaの 広場	シナト	広場	屋外
4	アーチ席	新宿駅新南改札前広場suicaの 広場	シナト	広場	屋外
5	円形席	新宿駅新南改札前広場suicaの 広場	シナト	広場	屋外
6	ブロック席	新宿駅新南改札前広場suicaの 広場	シナト	広場	屋外
7	段状	新宿駅新南改札前広場suicaの 広場	シナト	広場	屋外
8	ヒルズアリーナ	東京ミッドタウン	ランドスケープ： EDAW（現AECOM）	広場	屋外
9	アリーナ席と滝側の席	新宿55広場	日本設計	広場	屋外
10	全体	柏の葉ゲートスクエア	銭高組	広場	屋外
11	パティオ	新宿アイランドタワー	日本設計	広場	屋外
12	ポンテ広場	OCAT(大阪シティエアターミナル)	日建設計	広場	屋外
13	丘状芝生	象の鼻パーク／テラス	小泉雅生/小泉アトリエ	広場	屋外
14	スペイン階段	池袋サンシャインシティ	三菱地所設計	階段広場	屋外
15	大階段	神戸国際交流会館	日建設計	階段広場	屋外
16	芝生	南池袋公園	ランドスケープ・プラス/久間建築設計事務	公園	屋外
17	段状	南池袋公園	ランドスケープ・プラス/久間建築設計事務	公園	屋外
18	電車を背にした席	宮下公園	アトリエ・ワン+東京 工業大学塚本研究室	公園	屋外
19	ボルダリングエリアの 橋詰	宮下公園	アトリエ・ワン+東京 工業大学塚本研究室	公園	屋外
20	前の大階段、公園	3331 Arts Chiyoda	佐藤慎也+メジロスタジオ	公園	屋外
21	公園と施設屋上テラス	福岡市水上公園 SHIPS GARDEN	スピングラスアーキテ クツ&リズムデザイン	公園	屋外
22	デッキ	枚方T-SITE	竹中工務店	デッキ	屋外
23	屋上デッキ	横浜大根橋	FOA	デッキ	屋外
24	なんばhatchの外部空 間から続くデッキ部分	港町リバープレイス	安井建築設計	デッキ	屋外
25	屋上デッキ	象の鼻パーク／テラス	小泉雅生/小泉アトリエ	デッキ	屋外
26	ボードウォーク	天王洲アイル	梓設計	デッキ	屋外
27	展望デッキ	羽田空港展望デッキ	梓設計	展望デッキ	屋外
28	屋上デッキ	あべのハルカス	竹中工務店	展望テラス	屋外
29	屋上テラス	東急プラザ表参道原宿 おもは らの森	中村拓志/NAP建築設 計事務所	屋上テラス	屋外
30	公園の手前の部分	品川シーズンテラス	NTTファシリティーズ	テラス	屋外
31	建物と建物の間	代官山ヒルサイドテラス	槇文彦	テラス	屋外
32	屋上公園	なんばパークス	大林組/THE JERDE PARTNERSHIP	屋上庭園	屋外

2章 デザインされた公共的空間の事例観察と分析

	公共的空間とした場所	場所	設計者	公共的空間の用途	屋内か屋外か
36	全体	丸の内ブリックスクエア	三菱地所設計都市環境計画部	庭園	屋外
37	アクロス山	アクロス福岡	日本設計+エミリオ・アンバース	庭園	屋外
38	遊歩道	万世橋マーチエキュート	みかんぐみ/ジェイアール東日本建築設計	遊歩道	屋外
39	全体	とんぼりリバーウォーク	大阪市建設局	遊歩道	屋外
40	蔭屋内の座席（特に正面）	中目黒高架下蔭屋書店	東急設計コンサルタント	商業施設	屋外
41	リバーデッキ	万世橋マーチエキュート	みかんぐみ/ジェイアール東日本建築設計	商業施設	屋外
42	商業施設ガラス廊下	なんばパークス	大林組/THE JERDE PARTNERSHIP	商業施設	屋外
43	店舗前の道	ログロード代官山	東急設計コンサルタント/ジェネラルデザイ	商業施設	屋外
44	福徳の森	日本橋再生計画	日本設計	公開空地	屋外
45	人工海岸	お台場海浜公園	東京ランドスケープ研究所	海岸	屋外
46	ナカドマ	アオーレ長岡	隈研吾	広場	半屋内
47	屋上テラス	東急プラザ銀座 キリコテラス	日建設計	テラス	半屋内
48	サンクンガーデン	御茶ノ水ソラシティ	大成建設	テラス	半屋内
49	コンコース	JR京都駅	原広司	駅	半屋内
50	通路	2k540	交建設計	商業施設	半屋内
51	全体	commune246	菅真樹 他	商業施設	半屋内
52	ナレッジキャピタル	グランフロント大阪	日建設計	アトリウム	屋内
53	9階アトリウム	渋谷ヒカリエ	日建設計/東急設計コンサルタント	アトリウム	屋内
54	ガラスホール	東京国際フォーラム	ラファエル・ヴィニオリ	アトリウム	屋内
55	アトリウム	KITTE	三菱地所設計/内装：隈研吾	アトリウム	屋内
56	1Fロビー	せんだいメディアテーク	伊東豊雄	ロビー	屋内
57	エントランスロビー	新国立美術館	黒川紀章	ロビー	屋内
58	9F祝祭広場	阪急梅田ビル	日建設計	広場	屋内
59	4階カルチャーコモン	枚方T-SITE	竹中工務店	休憩所	屋内
60	6,7階ラウンジ	枚方T-SITE	竹中工務店	展望ラウンジ	屋内
61	展望デッキ	浅草文化観光センター	隈研吾	展望台	屋内
62	5階子供の本コーナー	枚方T-SITE	竹中工務店	商業施設	屋内
63	棟と棟の間屋外空間	代官山蔭屋書店	クライン ダイサムアーキテクト	商業施設	屋内
64	吹き抜けに面したエスカレーター横席	クイーンズスクエア横浜	日建設計	商業施設	屋内
65	中2階	浅草文化観光センター	隈研吾	観光センター	屋内
66	前の公園、オープンスペース	武蔵野プレイス	伊東豊雄	公共施設	屋内
67	二階通路	SPIRAL	横文彦+横総合計画事務所	通路、展示スペース	屋内

2-2 観察方法

筆者が実際に訪れた公共的空間での人の居方と行為、空間の構成とデザインの観察をデータとする。具体的には、主として写真による記録、居場所となっている空間と人の流れの図面への書き込みや気づきを書いた野帳、下記の評価基準のチェックリストを用いる。

撮影には焦点距離 16mm~50mm のズームレンズを使用し、正対を意識して撮影することを心がけ、人の目で見える範囲から大きく外れない記録とした。当然撮影者である筆者の意志によって撮る対象や構図に恣意性が含まれるが、それは自身が第三者としてその状況を見たときに印象的に目に入る光景であり、その場の空気感・ポテンシャルを内包するデータとして取り扱うことにする。

また、対象を訪れた際、現在ある公共的空間の質に関する指標としてヤングールの「公共空間の質を評価するための 12 の評価基準」⁽¹⁾に基づいてチェックリストを作成し、その空間が具体的にどうなっているかの事例評価も行った。

本文ではその中から特に特徴があったものを 17 施設 32 事例(表 2 参照)取り上げ、撮影してきた写真と人の流れと空間構成を示したダイアグラムとともに詳細に得られた気づきを記した。なお、写真は全て筆者撮影によるものである。

表 2 今回取り上げた 17 施設 32 事例(網かけ)

公共的空間とした場所	場所	設計者	公共的空間の用途	屋内か屋外か	公共的空間とした場所	場所	設計者	公共的空間の用途	屋内か屋外か		
1	うめきた広場	グランフロント大阪	安藤忠雄建築研究所/日建設計	広場	屋外	36	全体	丸の内ブリックスクエア	三慶地所設計都市環境計画部	庭園	屋外
2	全体	経路サンクンガーデン	WAO造園建築設計事務所	広場	屋外	37	アタロス山	アタロス福岡	日本設計+エミリオ・アンバース	庭園	屋外
3	電車一人居	新宿駅新南改札前広場suicaの広場	シナト	広場	屋外	38	遊歩道	万世橋マーチエキュート	みかんくみ/ジェイ・アール東日本建築設計	遊歩道	屋外
4	アーチ座	新宿駅新南改札前広場suicaの広場	シナト	広場	屋外	39	全体	とんぼりリバーワーク	大阪市建設局	遊歩道	屋外
5	円形座	新宿駅新南改札前広場suicaの広場	シナト	広場	屋外	40	真屋内の座席(特に正面)	中目黒馬場下馬屋書店	東急設計コンサルタン	商業施設	屋外
6	ブロック座	新宿駅新南改札前広場suicaの広場	シナト	広場	屋外	41	リバーデッキ	万世橋マーチエキュート	みかんくみ/ジェイ・アール東日本建築設計	商業施設	屋外
7	段状	新宿駅新南改札前広場suicaの広場	シナト	広場	屋外	42	商業施設ガラス面下	なんばパークス	大林組/THE JERDE PARTNERSHIP	商業施設	屋外
8	ヒルズアリーナ	東京ミッドタウン	ランドスケープ: EDAA (現AECOM)	広場	屋外	43	店舗前の森	ログロード代官山	東急設計コンサルタン	商業施設	屋外
9	アリーナ座と流側の席	新宿55広場	日本設計	広場	屋外	44	福徳の森	日本橋再生計画	日本設計	公共空地	屋外
10	全体	柏の葉グレストスクエア	建築組	広場	屋外	45	人工海岸	お台場海浜公園	東京ランドスケープ研究所	海岸	屋外
11	パティオ	新宿アイランドタワー	日本設計	広場	屋外	46	ナカドマ	アオーレ長岡	隣研舎	広場	半屋内
12	ボンテ広場	OCAT(大塚シティアターミナル)	日建設計	広場	屋外	47	屋上テラス	東急プラザ銀座 キリコテラス	日建設計	テラス	半屋内
13	丘状芝生	象の鼻パーク/テラス	小泉雅生/小泉アトリエ	広場	屋外	48	サンクンガーデン	御茶ノ水ソラシティ	大成建設	テラス	半屋内
14	スベイン階段	池袋サンシャインシティ	三慶地所設計	階段広場	屋外	49	コンコース	JR京都駅	藤広司	駅	半屋内
15	大階段	神戸国際交流会館	日建設計	階段広場	屋外	50	通路	2k540	交建設計	商業施設	半屋内
16	芝生	南池袋公園	ランドスケープ・プラン/久間建築設計事務所	公園	屋外	51	全体	commune246	菅真樹 他	商業施設	半屋内
17	段状	南池袋公園	ランドスケープ・プラン/久間建築設計事務所	公園	屋外	52	ナレッジキャピタル	グランフロント大阪	日建設計	アトリウム	屋内
18	電車を背にした広場	宮下公園	アトリエ・ワン+東京工業大学建築研究室	公園	屋外	53	9階アトリウム	渋谷ヒカリエ	日建設計/東急設計コンサルタン	アトリウム	屋内
19	ボルダリングエリアの構想	宮下公園	アトリエ・ワン+東京工業大学建築研究室	公園	屋外	54	ガラスホール	東京国際フォーラム	ラファエル・ウィニオリ	アトリウム	屋内
20	前の大階段、公園	3331 Arts Chiyoda	佐藤博也+メジロスタジオ	公園	屋外	55	アトリウム	KITTE	三慶地所設計/内装: 隣研舎	アトリウム	屋内
21	公園と施設屋上テラス	福岡市水上公園 SHIPS GARDEN	スズンダラスアーキテクツ&リズムデザイン	公園	屋外	56	1Fロビー	せんだいメディアテーク	伊東豊雄	ロビー	屋内
22	デッキ	秋刀T-SITE	竹中工務店	デッキ	屋外	57	エントランスロビー	新国立美術館	黒川紀章	ロビー	屋内
23	屋上デッキ	横浜大根橋	FOA	デッキ	屋外	58	9F観察広場	阪急梅田ビル	日建設計	広場	屋内
24	なんばHatchの外部空間から観てデッキ部分	港町リバープレイス	安井建築設計	デッキ	屋外	59	4階カルチャーコモン	秋刀T-SITE	竹中工務店	休憩所	屋内
25	屋上デッキ	象の鼻パーク/テラス	小泉雅生/小泉アトリエ	デッキ	屋外	60	6.7階ラウンジ	秋刀T-SITE	竹中工務店	展望ラウンジ	屋内
26	ボードウォーク	天王洲アイル	特設計	デッキ	屋外	61	展望デッキ	浅草文化観光センター	隣研舎	展望台	屋内
27	展望デッキ	羽田空港展望デッキ	特設計	展望デッキ	屋外	62	5階子供の本コーナー	秋刀T-SITE	竹中工務店	商業施設	屋内
28	屋上デッキ	あべのハルカス	竹中工務店	展望テラス	屋外	63	橋と橋の間の屋外空間	代官山馬場書店	クライン・タイサムアーキテクト	商業施設	屋内
29	屋上テラス	東急プラザ後楽園前 おもはら広場	中村匠三/NAP建築設計事務所	屋上テラス	屋外	64	吹き抜けに面したエスカレーター構架	クイーンズスクエア横浜	日建設計	商業施設	屋内
30	公園の手前の部分	品川シーゾントラス	NTTファシリティーズ	テラス	屋外	65	中2階	浅草文化観光センター	隣研舎	観光センター	屋内
31	建物と建物の間	代官山ヒルサイドテラス	横文彦	テラス	屋外	66	前の公園、オープンスペース	武蔵野プレイス	伊東豊雄	公共施設	屋内
32	屋上公園	なんばパークス	大林組/THE JERDE PARTNERSHIP	屋上庭園	屋外	67	二階通路	SPIRAL	横文彦+横樹合計画事務所	通路、展示スペース	屋内

2-3 観察結果

2-3-1 事例調査

①枚方 T-SITE

a. 3階ウッドデッキ

特徴的な居方としては「多様な居方の共存」がみられた。駅から歩いてきた高齢女性2人がコンビニ弁当を食べるのと、女子大生が店内で購入したドリンクを飲みながら話す姿が同時に見受けられる。これはペデストリアンデッキと店内の二方向をつなぐデッキならではの光景で、年代の違う人と異なる行為が混在していた。

空間構成、デザインの面では既存のペデストリアンデッキとウッドデッキが段差なくフラットに地面が繋がる。そのため、場に入るまでの動線に段差はなく、直接入ることが可能である。（図2, 写真2 参照）また、人の流れをみると隣接するペデストリアンデッキから通過しながら目を向ける人が多い。

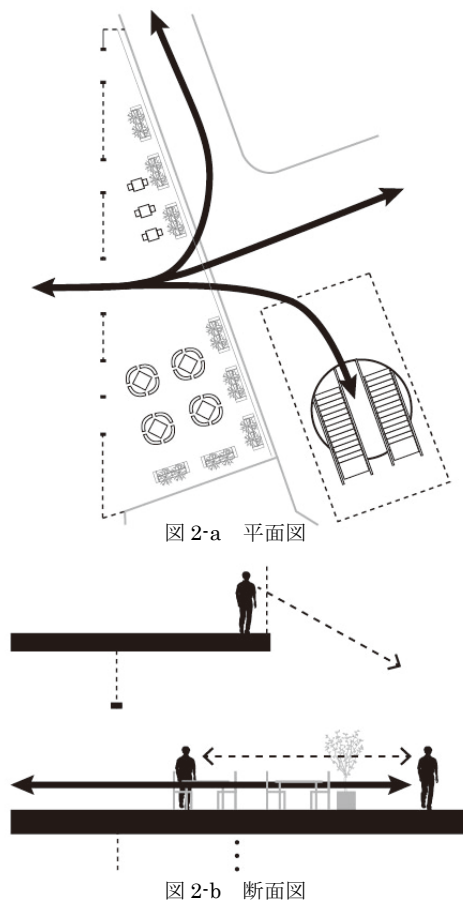


写真 2
ペデストリアンデッキとウッドデッキのつ
なぎ目を上から見る

ウッドデッキ部分はバッファが境界に置かれ、動線からも視線が程よく抜ける。また、店内の様子はガラス越しに伺える。しかし、抵抗感としては視線を遮るように作られたバッファがウッドデッキを囲んでしまい、店舗の座席のように見える部分もある。

★人の行動例：休む、食べる、飲む、話す、本を読む、携帯をいじる

b. 5階、子供の本コーナー

特徴的な居方としては「居方を見る」がみられた。本棚の中の読書スペースに子供が入って本を読む姿が本を探す人や親達から見えるように視界が抜けていたり、(図3, 写真3参照) 目立つ位置に配置されているため、購入目的で本を探す人と遊ぶ子供とそれを見守る親、全く関係なく食事をする人など本来の目的以外でその場に居る人の種類が多く共存していた。商業施設の中だが、購買目的なしに他のどの階より遠慮なく長居できていたのも特徴である。

空間構成、デザインの面では、机やイスをはじめ、本棚の中にまで商業施設にも関わらず滞留スペースが多く設けられていることや、本棚の周りを回遊する動線になっている。(図3-a参照) 動線からは本棚と本棚の切れ目からちらりと見えたり、棚の上部にいる子供達は外側から居る様子が伺える。(図3-b参照)

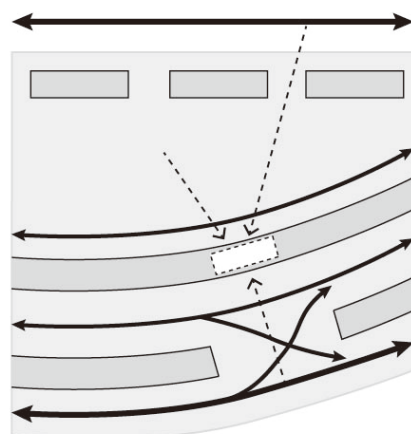


図 3-a 平面図

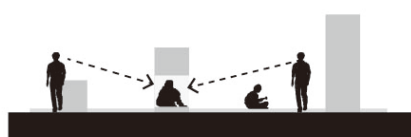


図 3-b 断面図



写真 3-a(上)本棚の中の居場所へ視線が抜ける



写真 3-b(下)本棚の中の居場所で本を読む子ども

しかし、ある意味コンセプト通りだが、子供達しか自由な振る舞いが出来ないため、誰でも使えるという事例ではなく、対象が限定された例として捉えられる。

★人の行動例：休む、食べる、飲む、遊ぶ、見守る、話す、本を読む、寝転ぶ、眺める

c. 4階、大きい吹き抜け（カルチャーコモン）

特徴的な居方としては「異なる領域の共存」が見られた。WSを体験している女性たち（有料域）とその周りで本を読んだり、居眠りしたり、話しながら飲み物を飲む人（無料域）がいた。この場の特徴としては、有料域と無料域の人が同じく空間に混在していることと、1つ上の階のから服抜け全体を眺められること、特に、後者の上から写真をとる人、様子を眺める人が多かったことが挙げられる。（写真 4-a, 図 4-b 参照）

空間構成、デザインの面では、上の階まで大きく吹き抜けているので室内にも関わらず、非常に開放感がある。マルシェと呼ばれる隣接する中心部の商品陳列コーナーは回遊性を持たせる小さな山になっており、ぐるぐると回遊していくうちにいろんなところを見て回るようになる。その結果、カルチャーコモンとの間にも空間に仕切りがないので商品を見ながら歩いているうちに大空間に出会ってしまい、また、その部分を眺めるポイントが上の階にある。（図 4-b 参照）つまり、4階で買い物をしている人の流れと上階の階段から降りてくる流れの2つが見受けられた。（図 4-a 参照）場に入るまでの動線は、同階からは段差なしで直接入ることができ、上の階からは直接だが1階分階段を下る必要がある。動同階からは近づくと吹き抜けと分かり、上階からは吹き抜け全体が眺められる。（写真 4-b 参照）

障害物としてあげられるのは「高低差」である。しかし、この時、上の階から気持ち良さそうにしている人を見て、その階段を下りていく人がいた。（ただ、下から上がってくる人は少なかった。）

★見られた行動例：休む、食べる、飲む、話す、本を読む、WSをする、居眠りをする、携帯をいじる

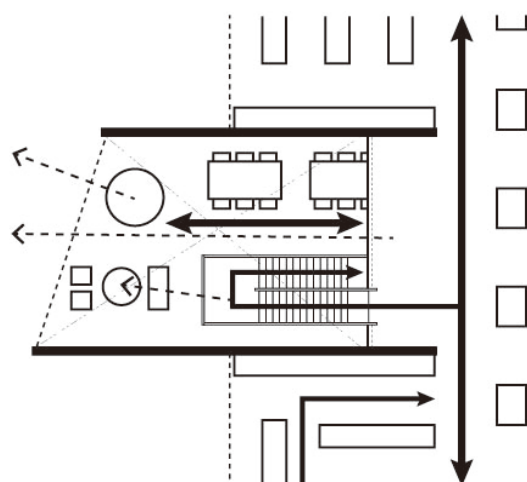


図 4-a 平面図

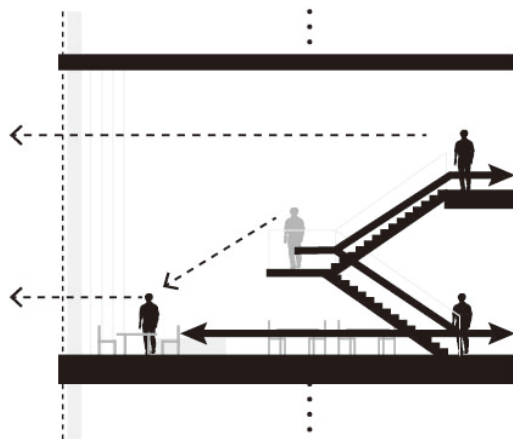


図 4-b 断面図

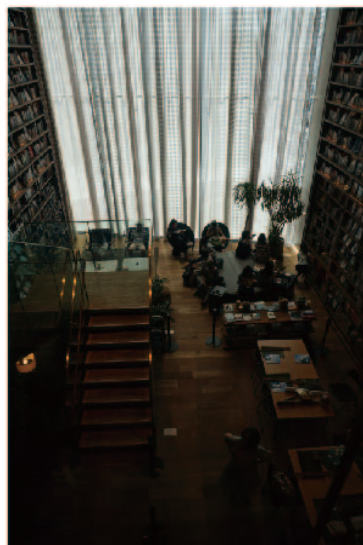


写真 4-a 5階から見下ろす

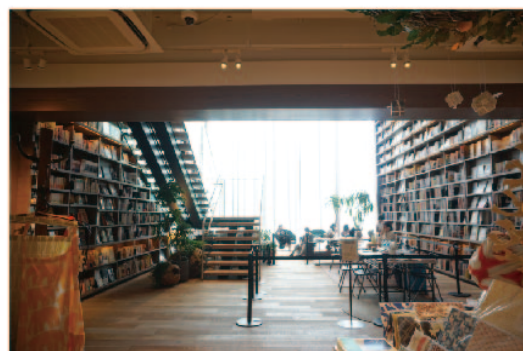


写真 4-b 4階から見る

d. 6、7階ラウンジ

特徴的な居方としては「（景観要素と）居方を見る」が見られた。静かで落ち着いた雰囲気、都市を眺めながら何かをする人が多く、その姿をエスカレーターから上がってきたときと目的を終えた帰りに人が居る様子を目にする。そのため、人の流れはエスカレーターから上がって来る人、用事を終えてエスカレーターに向かう人の2つが見受けられた。場に入るまでの動線に段差はなく、直接行く事ができる。（図 5-a 参照）中心のエスカレーターが銀行部分と動線を分けているが、視線を隔てていないので、そこに居る人を含めて都市が見える。（図 5, 写真 5 参照）

障害物となっているのは「高低差」である。建物の上層部分にあたるので目的のない人がふらっと訪れるにはややわかりにくい。

★見られた行動例：休む、飲む、話す、本を読む、眺める、居眠りをする、携帯をいじる

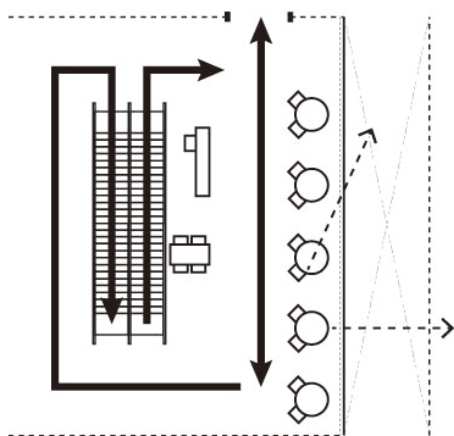


図 5-a 平面図

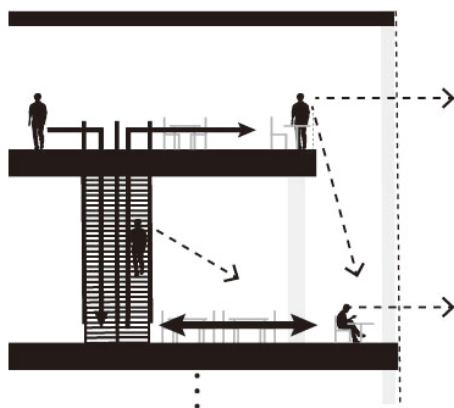


図 5-b 断面図

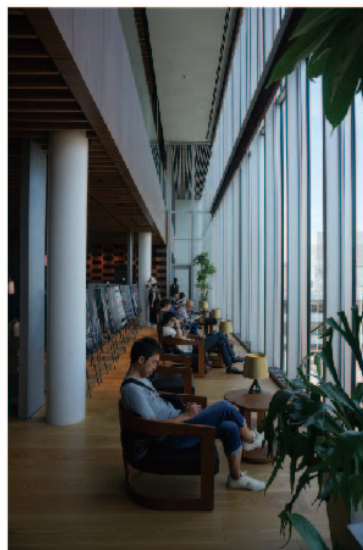


写真 5

6階部分で都市を向いて座る人々

全体としては、ライフスタイルのデパート（蔦屋書店を中核とした生活提案型商業施設）というキャッチコピーからも伺えるように、生活に密着したコンテンツを揃えており、幅広い年代が居るのが見受けられた。空間的にも大きい吹き抜けがいくつもあることで他の階が伺えるため階同士に繋がりを生んで人が行きにくい階上部へもうまく人を誘導している。また、居場所が商業施設の中に混ざるように沢山設けられていて、一つ一つの空間がヒューマンスケールで構成されているのも居心地の良さを生み出す大きな原因であった。

②中目黒蔦屋書店

特徴的な居方としては「居方を見る」が見られた。ガラスを一枚挟んで、前の道を歩く人の方（道路側）を向いて人が本を読んでおり、外からその様子は展示物のように丸見えでそこでの居方を道行く人々に発信しているようだった。居る人目線ではその場所は店内からは見えにくい隠れたスペースになっており、個室のようなヒューマンスケールの居心地の良さがある。（図 6-b、写真 6-a 参照）また、人の流れは駅から横断歩道をわたってくる大きい流れと、それに対して垂直な通行人の流れが見受けられた。（図 6-a 参照）この場に入るまでの動線は段差こそないが、直接はアクセスできず、一度店内から回り込む必要があるため、居場所を先にみつけて、そのあとから入り口を探すパターンが見受けられた。

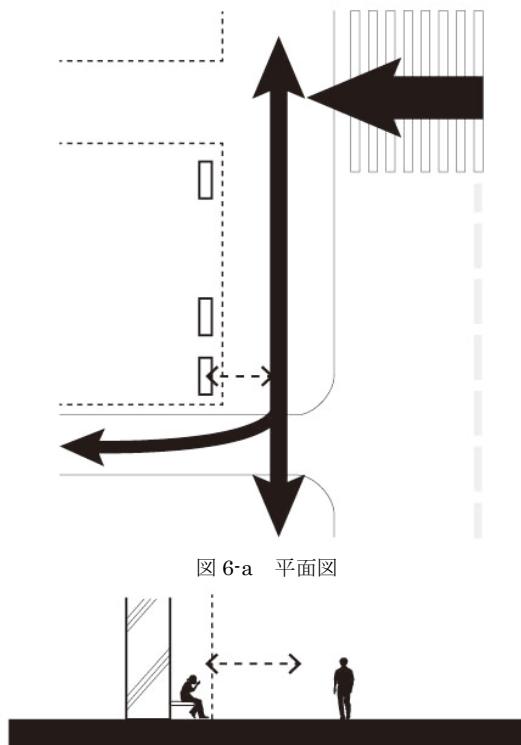


図 6-a 平面図

図 6-b 断面図



写真 6-a ガラス越しに人がいる様子を見る親子



写真 6-b 内部通路から店内を見る人

全体としては店がひと続きでなく、分棟のため半内部半外部の空間ができており、ふらっと来る人（目的を持たずに来る人）に対しての抵抗感を下げている。また、店と店の間や、あらゆる場所に凹みがあり、椅子や机が置かれることでそこで過ごしている人の居方が通過する人の目に触れる。（写真 6-b 参照）

★見られた行動例

本を飲む男性・女性・外国人、話しをする女性2人組、PC作業するサラリーマン、居眠りをする女性、携帯をいじる女性など

③南池袋公園

特徴的な居方としては「（景観要素と）居方を見る」が当てはまり、周辺に居る人が芝生部分とそこに居る人を見ているという構図が多く見受けられた。（写真7-b参照）使い方として面白かったのは入り口付近の座りやすい高さではない塀にいつも人が居て、上に乗ってあぐらをかいったり、座ったり、もたれて机のように使っている様子で、公園には珍しく全体として寝そべりが禁止されておらず、芝生・段状の居場所ともに寝転ぶ人が多かった。

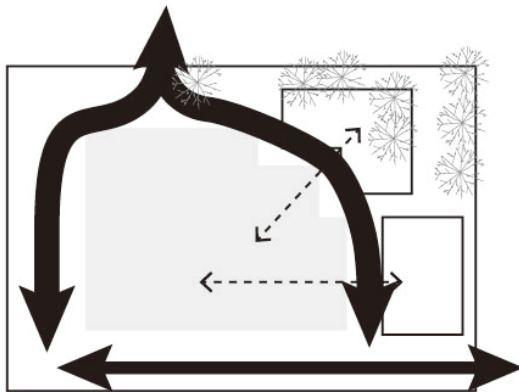


図 7-a 平面図



写真 7-a 芝生に置かれた絨毯と芝生を囲む領域



図 7-b 断面図



写真 7-b 段状の居場所から芝生を眺める人々

周辺の道は人通りがすごく多いわけではなく、入ってからは中央の芝生を囲むように回遊性のある領域が道のように存在しており、それに従って歩いていくと、利用者は公園全体を見渡すことができ、どこで他の人が何をしているかを歩きながら理解していくことができる。（写真7-a, 図7-a 参照）

しかし、芝生を見る人は多いが入ってそこに居る人はやはり少なく、若干敷居が高いように感じられた。(写真 7-a 参照)ただ、これを乗り越える手段として、併設された店舗がビニールシートではなくおしゃれな絨毯を貸し出しており、それを使うことで、芝生に人が入っていく様子も見ることができた。

★見られた行動例：休む、食べる、飲む、話す、本を読む、ヨガをする、寝転ぶ、居眠りをする、裸足になる、走る、勉強する、楽器を演奏する、宗教の勧誘、シャボン玉する、ピクニックする、子供を見守る

④スパイラル

特徴的な居方として「(景観要素と)居方を見る」が見られた。廊下の途中にあり後ろに人通りがあるにもかかわらず、人が都市に向かいくつろいでおり、その状況を見ながら通過するという構成である。人の流れは階段を上り下りする1本飲み見受けられた。動線からはその場に居る人の真後ろを通るため、常に人がいる様子を見渡せる。(図 8, 写真 8 参照)

しかし、建物内部かつ、2階から1階に階段を使って降りる人しかたどり着かない場所にあり、外からも見えにくいいため利用する人が限られている

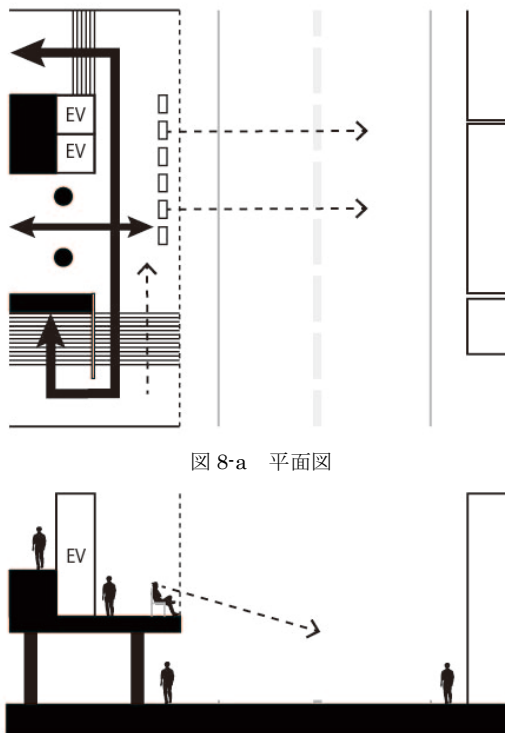


図 8-a 平面図

図 8-b 断面図



写真 8

通路の中にある居場所で都市を向いて座る人々

⑤おもはらの森

ゾーンとしては3つ、(1)が真ん中のテーブルとハイチェア部分、(2)が六角形のブロックの段差の部分、(3)が段差の上の個性のある椅子が置かれた景色の見えるフラットな部分があり、以下 (1) (2) (3) と表す。

全体として10～30歳代の人が多く、段差に腰掛けて中心の木と(1)に居る様子を見る人が多い。入り口が一つで、そこから入るとまず円形に沿って歩き、(1)にいる人と(2)にいる人を見ながら回遊するようになっている。(図9-a 参照) (1) (2)は動線から視界が抜けているが、(3)は段上に上がらないと木が生い茂っていてわからない。6階という立地に加え、女性向けの商業施設であることから誰でも訪れやすいわけではないと感じた。一般の人（ここに場所があると知らない人）は偶然ここに来るということは少ない場所である。しかし、商業施設というプログラムかつ、この建築物の作り（表参道の交差点に開くシンボリックなエントランスから3階へアクセスし、その後同じ方向にしかエスカレーターがつけられていないので半周しないと次の階にいけないため必然的に店が目に入りどんどん上へ登っていくという）により動線を上に上げる意図が伺える。

(1)の部分は残念なことに椅子がワイヤーで固定されており30cmほどしか自由がきかないため移動したり、一つ空いている席を他のところから持ってくるなどができず融通がきかない。中心の木が大きく対角線にいる人の存在が気にならず、この場所で唯一机があるため、PCや食事も安定しておけることから作業や食事で長時間利用する人もいる。

★見られた行動

本を読む女性、携帯をいじる男性・女性、食事をするカップル、飲みながら話すカップル・友達、机に突っ伏して居眠りする女性、景色を写真に撮る男性・女性、

(2)の部分は場所を作るブロックが厚み 225mm、一辺約 300mm となっており、六角形であることで座った時体の向く方向をバラバラにし、段差のどこにでも居場所を作れるようになっている。GL 付近と階段や樹木との間などの狭い隙間に丁度 2 人がおさまることが多く、ここでもヒューマンスケールを感じた。通過する人の歩くゾーンを挟んで真ん中で過ごす人と中心の木の方に視線が集まる。人数の多い集まりも受け入れている。(図 9-b, 写真 9-a 参照)

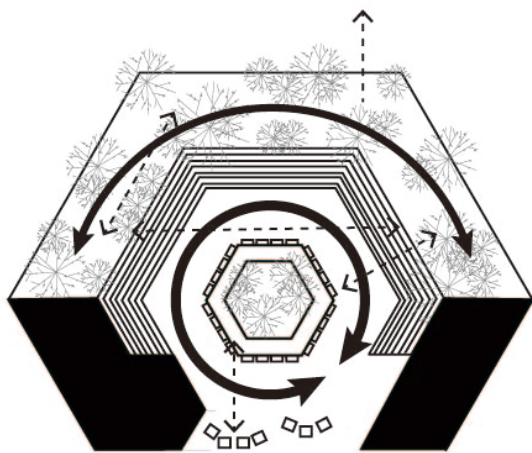


図 9-a 平面図



図 9-b 断面図



写真 9-a 中央と階段部分の様子を通路から見る



写真 9-b 階段上部の様々な種類の椅子

★見られた行動

飲みながら話すカップル・友達・家族、ただ話すカップル・友達・家族、PC 作業する男性、PC を開きミーティングする大学生たち、一息つく観光客、遊ぶ子供を見守る母、6 名以上の団体に話す男子高校生・男女・観光客
一番多い行動は 2 人で話す、20 代と顕著であった。

(3)木が生い茂っていること、展望への期待、個性的な居心地のいい椅子もあり、利用者は比較的このゾーンまで一度上がってくることが多かった。椅子は揺れるものや深く腰掛けて空を眺められるもの、ビーチチェアなどがありそれぞれから見え

る景色もそこでの居方も変わるため椅子の個性の重要性も感じた。ガラス面が3か所あり展望もいいためそれを見に来る人も多いが椅子に座れないからといって地面には座らない。(デッキでも段差と反対方向なので地べたという感覚が強いようだ)(写真 9-b 参照)

★見られた行動

寝転んで寝ている男性、空を見る女性、音楽を聴く男性、食べながら話す夫婦、話すカップル、飲みながら話すカップル

⑥ 2k540

特徴的な居方としては太い柱や壁の凹凸、路地のような側道に一人でひっそりと佇む人が多い。(図 10-a, 写真 a 参照)しかし、溜まりの空間が少なく、居たくても居着くことができずに立ち止まるが座らず立ち去る人も多かった。(図 10-b 参照)

全体としては道沿いに入り口が多数あり、外側を歩いてもガラス越しに店内が見えたり、その間から店舗が見えたり内側を歩く他の人が見えること、さらに通り抜けも出来ることから人がフラッと立ち寄れる路地のような歩行者空間ができています。ものづくりと販売を中心とした商業施設だが、観光客からただ通過する人までを受け入れる”落ち着いた商店街”のような空間になっている。しかし、テイクアウト可能なカフェの前に広めの椅子や柱に付属して設けられている椅子があるが、滞留できる場所がそこしかないのが勿体無い。落ち着いた静かな場所になっており、それを求めに訪れているような人と行動が多く見られたので、その雰囲気を引き継いだまま一人でいることができる場所がもっとあるといいなと感じた。

★見られた行動

本を読む女性、仕事をするサラリーマン、一息ついている高齢者、休憩しているサラリーマン、コーヒーを飲む男性、頭の中を整理する手帳OL、コーヒーを飲みながら話す外国人観光客と日本人男性、ガイドブックを読み相談する観光客、座りながら居眠りする男性、身なりを整える男性、など。

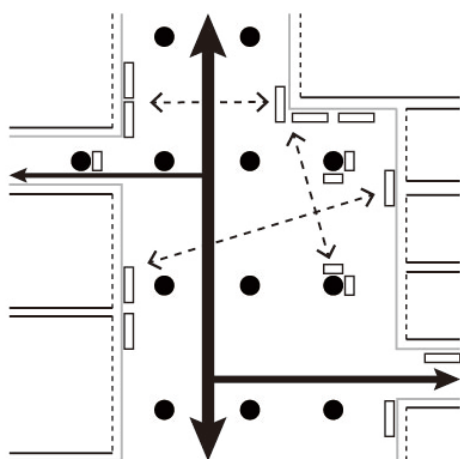


図 10-a 平面図



図 10-b 断面図



写真 10

高架下の店と店の間に人がいる様子

⑦アオーレ長岡

特徴的な居方としては「多様な居方の共存」が見られた。例えば、会話する高齢者と勉強する女子高生、デートするカップル、その前を通り過ぎる職員という多様な属性と行動が同じ空間で共存していたことが一番の特徴といえる。人の流れが市役所の中に広場と道が通っているようなつくりで、大通りから広場も見える。(図 11-a, 写真 11 参照) 場に入るまでに段差はなく、直接入ることができる。大通りからだけでなく、3階部分からナカドマを見ることも、その逆もできる。(図 11-b, 図 12, 写真 12 参照)

ヒューマンスケールを逸脱した持て余す空間では居心地が悪いと思いきや、クランク状と外壁と地面の素材の違いで領域を定めることや、可動式の椅子机がうまく抵抗感をなくしていた。(図 11-a 参照)

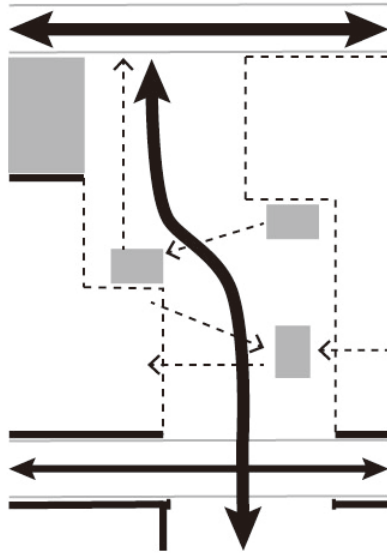


図 11-a 平面図

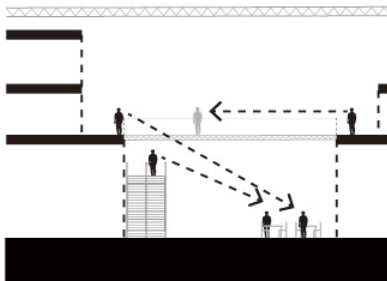


図 11-b 断面図



写真 11

ナカドマを通過する人とそこに居る人

全体としては、ハコの反転というコンセプトにも見られるように市役所というボリュームで考えられておらず、「市役所」という概念の周りを漂うアクティビティ（窓口、議会、アリーナ）を全て許容する市民のためのボイド空間（＝ナカドマ）を作ること、全てのアクティビティはナカドマに面するようになっている。長岡駅直通の三階連絡通路もあるが、大通りに面したマエニワからナカドマは境界なくつながり、視線が抜け、ナカドマにいる人々も自然と目に入る。道であり広場である（一体化）ナカドマは広く開放的であるが、動線と共存しながらクランク状の外壁により適度なまとまりを持ったオープンスペースに分節されているため居場所を作りやすくなっている。また、居場所になりうる地面の素材だけ木が貼られて

いて「この辺りいいですよ」とでも言わんばかりの柔らかい提案をしているようだった。椅子と机は軽く、動かせる程度のものなので人数や行為に合わせて好きなように居場所を作っていた。どの空間を取っても、職員も一般の人も使う動線上にたまりの空間があるのがいい。

★見られた行動

打ち合わせ資料をチェックするサラリーマン、机に体を預けながら話す男子高校生、勉強する男子高校生・女子高生、デートするカップル（お弁当を食べる）、市民団体の作業をする、6人で会話する高齢者のグループなど

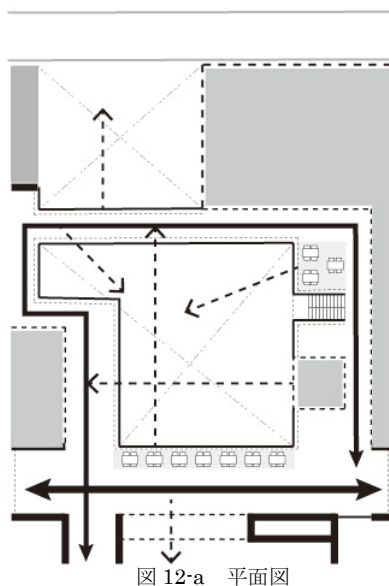


図 12-a 平面図

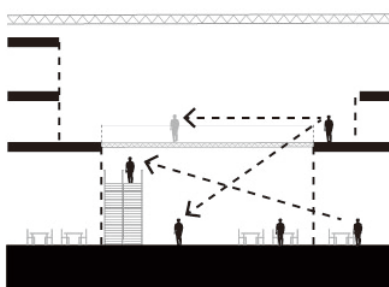


図 12-b 断面図



写真 12

3階の通路からナカドマとデッキを見る

⑧グランフロント うめきた広場 滝部分

特徴的な居方としては「裏表」が見られた。段差のはじまりが一段上がっていることで、広場の中心側を見る居方と水盤に面する下りの段にこしかける居方が裏表で存在する。(写真 13-a 参照) また、「居方を見る」という状況も生まれており、広場側からその場所はあまり見えないが、広場の外側や水盤の通路、向かいの道など少し離れた複数の場所からそこに人がいるのが見えるようになっている。その際、人が居るのを見る側にも溜まりの空間があり、人が立ち止まってそこに居る人を眺める場面が見られた。(図 13, 写真 13 参照) 駅から降りてくる大きな流れと、水盤の向かい側の 2 つの道、地下に行く滝と同じ位置にある階段を通る流れが見受けられた。図 13-a, b, 写真からもわかるように直接アクセスできるところからはあまり見えず、水盤をはさんで向こう側からはひとがいるのを見ることが出来る。水盤と滝は視覚を楽しませ、居場所を分ける役割だけでなく、都市の騒音を滝の音で心地よく消す役割も担っていた。

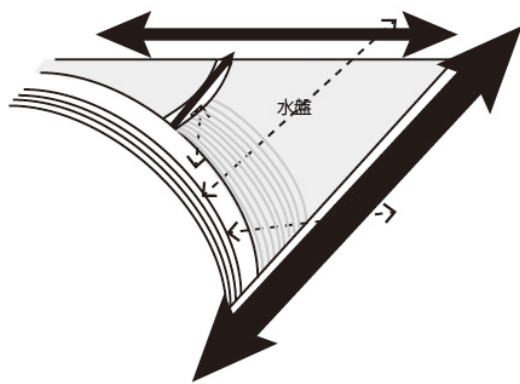


図 13-a 平面図

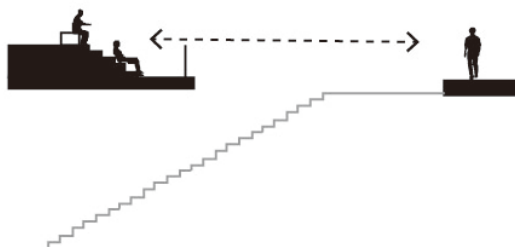


図 13-b 断面図



写真 13-a 水盤側から段差にいる人を見る

写真 13-b
道沿いにある低い段差に等間隔に腰掛ける人々

★見られた行動

座って話をしているカップル・友達・家族、景色を見る、携帯をいじる男性・女性、自撮りをする女子高生、飲み物を飲む女性たち、うなだれるおじさん、待ち合わせする男性など

⑨万世橋マーチエキュート

特徴的な居方としては「居方のコピー」が見られた。リバーデッキで川に向かって居る人を店内からガラス越しに見て、デッキに出入りできることを学び、直後に同じような居方をする人が非常に多かった。人の流れとしては秋葉原側からと神田川からの大きく二本の流れがある。

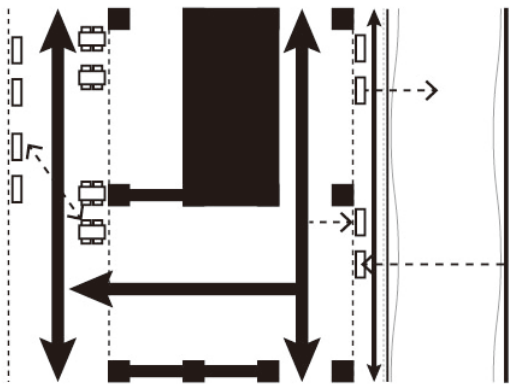


図 14-a 平面図



図 14-b 断面図



写真 14-a 秋葉原側からリバーデッキを見る



写真 14-b 神田側から通路を見る

- ・ リバーデッキ：秋葉原側からアクセスする場合川を挟んでデッキに居る人を確認することができる。また、内部は通路と空間が一体化しているのが特徴で、通過するたびに色々な店を否が応でも見てしまう。そのため歩く速度は緩やかになるし、デッキ部分にいる人を内部から発見することや、出入りする人を見

かける機会も多い。この経験がデッキ部分へ人を誘導するきっかけになっているのではないか。デッキにいる人は景色（川）の方向を向いているので内部からはその佇む姿が見え、本人は内部の人からはガラス越しかつ後ろから見られるため視線が気にならず、アーチの外構が人一人分ほどセットバックされて、適度なサイズ感の居場所ができている上、左右の視界を遮るのでデッキを歩いてくる人もあまり気にならない。（図 14, 写真 14-a 参照）

★見られた行動

景色を眺める男性・女性、景色を見ながら会話する夫婦・友達・カップル、食事をする OL・家族、お弁当を食べる OL、店内で購入したビールを飲む外国人、打ち合わせをするビジネスマン、電話をかける OL、携帯をいじる男性・女性など、

- ・ ビルとの間：神田側からのアクセスの場合道として通過する人も多く、人が居る場面に出会いやすい。店舗内部にイートインスペースがない（もしくは極端に少ないため）外にアクティビティを押し出している印象。また、店舗に関係なく同じ椅子が出されていることと、軽い椅子と机で動かすことも容易なので人数や行為に合わせて好きなように居場所を作っていた。（図 14, 写真 14-b 参照）

★見られた行動

店舗で購入したものを食べる・飲む男性・女性・家族・カップル・観光客、持ってきたお弁当を食べながら話すサラリーマン 2 人組、ただ座って話す夫婦、読書する高齢男性、など

(10) 大さん橋 屋上デッキ

特徴的な居方としては「表裏のある居方」が見られた。フェリーターミナル自体が海に向かって突き出しているため、視界が開けており、どちらを向いても気持ちがいいからか、椅子に対して表裏座る人がいる。また、「居方の多様性」も見られた。腰掛ける部分が長時間座りにくいものなので、地面に座りそれを背もたれにする人や、その上に器用に寝転ぶ人、椅子に座らず直接地面に座る人などただそこで眺めるという行為をするだけで多様な居方が見受けられた。(写真 15 参照)さらに、「(景観要素と) 居る人を見る」も見ることができ、都市、海、大さん橋、そこに佇む人を含めてその景色を見ている人が多くいた。(図 15-b 参照)

そして、「居方のコピー」も観察でき、その居方を見ている人が真似をして同じ居方をしたり、より大胆に寝転ぶ人までいた。(写真 15 参照)

場に入るまでの動線に段差はないがスロープになっている。見えたところに直接は行けないので、回り込む必要がある。(図 15-a 参照)

歩いているとそのままデッキ部分に上がってってしまう自然な動線で、芝生に入れないのが勿体無いが歩いていく中で座っている人の光景がだんだん見えてくる。

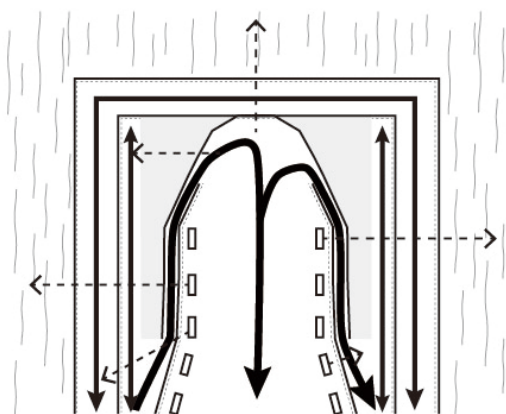


図 15-a

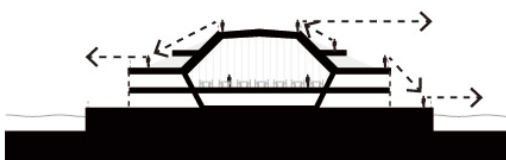


図 15-b



写真 15-a 椅子に座る人と地面に座る人



写真 15-b

地面に座る人、寝転ぶ人の居方が複製されている

また、別の場所では「居る人を見る」が見られた。階段状になっている部分では、そこに腰掛ける人、寝転人が多く、その様子は互いに向かい合う形で視界に入り、中央の通路を通る人からも見ることができる。また、上のデッキ部分からその様子を見ることもできる。(図 16, 写真 16 参照)

地面に座るなかでも、人が歩いている高さと同じところに座ることに抵抗感が大きい人も多かったが、側面のカフェでは段上の地面にすわるためのおしゃれな絨毯が貸し出されるなど、人が地面に座ることをうまく促す配慮を見かけた。

★見られた行動

眺める、座る、ただそこにいる、地べたに座りラジオを聞く男性、絵を描く男性、写真を撮るおじいちゃん、寄り添って話すカップル、走り回って遊ぶ子供、犬と散

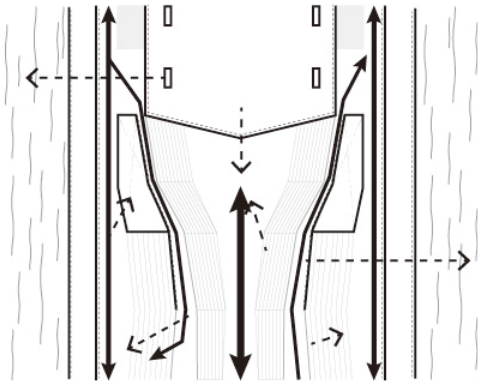


図 16-a 平面図

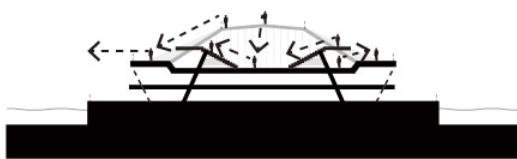


図 16-b 断面図



写真 16-a 通行する人が階段にいる人を見る



写真 16-b デッキから階段部分を見る人々

(11) 姫路サンクンガーデン

特徴的な居方としては「居る人を見る」が見られた。広場の様子を座って見ることが出来る場所が人の流れに面していくつか存在し、いつもだれかが居るほど使用されていた。(写真 17) また、「居る人を見る」も観察でき、広場の中でも子供が水辺で遊ぶ様子をその後ろの段差や塀から眺めるという人も見受けられた。人の流れは彫り込まれている広場に対し上を回遊できる動線と地下の商業施設か広場に行くために階段を降りてくる流れの2つが主であり、彫り込まれた位置にある広場なので周辺を歩くだけで、勝手に視界の中に入ってくる。そこに居る人たち自身も通行人とは距離もあり、高さが異なるため視線も気にならない。(図 17, 写真 17 参照)。

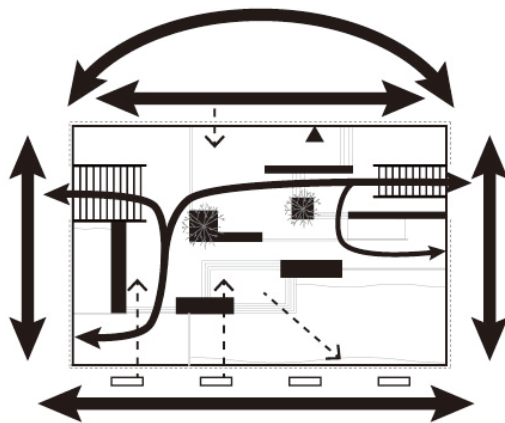


図 17-a 平面図

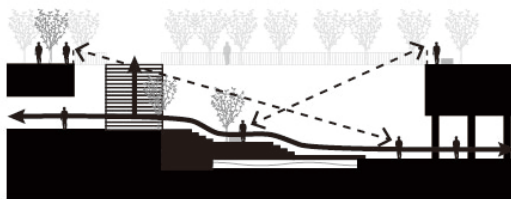


図 17-b 断面図



写真 17-a サンクンガーデンを見る人



写真 17-b 通路からサンクンガーデンを見る人とその先の広場を見る

塀の部分やこの広場全体を背景に見立てて写真を撮る姿が数多く見られた。眺望として見えるものが向かいの商業施設の飲食店の様子なのであまり眺める様子はなく、自分の居る側の空間を楽しんでいるように見られた。(suica の広場と同じく) スロープとエレベーターで空間内を回ることもできるのでお年寄り、ベビーカー連れの母なども来やすい場所になっている。子供が遊びまわれる浅い親水空間、坂、階

段、段差。場所を仕切る塀も腰掛ける椅子であり子供たちの遊具の役割も担っている。

★見られた行動

塀の部分をおしゃれな背景に見立てて写真を撮り合う女性2人組、自撮りする高校生達、塀や水辺で遊ぶ小さい子供達と見守る母、自撮りする高校生たち、遊びまわる子供と見守る親、飲み物飲みながら話すカップル、場所を背景にスナップ写真を撮り合う女子大生、日本津を塀に置いて立ち話する中学生たち、など

(12) suica の広場

全体としては、改札側から来た人、東西に横断する通行者側に開いてる部分と駅の線路を眺める二方向に開いている。全体がデッキ上になっており少し地面より高い位置にあるので「ここからは広場です」という意識の切り替えにもなっている。一つ一つはあくまでヒューマンスケールの居場所作りがされており、それらの多様なゾーンがつながり一つの大きな広場になっている。日中は非常に子供連れが多い（特に円）。駅近という立地、ベビーカーでも端から端まで移動できるスロープがあること、子供が遊びまわっても大きい声を出しても気にならないし、食事も自由にできる、電車を見たり段差を飛び越えたり走り回って遊ばせておくこともできる長時間居ても大丈夫な場所かつその日の人数構成によって居場所を選択できる多様な居場所が大変重宝されている。居場所が細分化されていたため、エリアごとに少しずつ触れる。（図 18-a 参照）

中央の階段型ステージ

特徴的な居方としては「密集」「居方のコピー」が見られた。他人同士にも関わらず、人と人の距離感が非常に近い。単純に人が多いこともあるが、やや湾曲した段上という部分で少しずつ居る高さや方向に差が生まれていることが原因ではないかと推測する。（図 18-a 参照）

また、「（景観要素）と居方を見る」も確認できた。階段の一番上の余りがちな空間にバーカウンターのような机を置くことで、ドリンク片手に居つく人も多く、ビルと線路と視界の抜けた空に人がいる光景は非常に絵になっていた。どうやって居場所をとるか分かりにくい場合でも見本となる居方が断続的に入れ替わり、存在し続けるので、気軽に使い安い印象を与えていた。また、三面あり階段状の山に成っ

ているので背後を気にせず座ることができるため、抵抗感も少なく、改札側とは面と向かわないよう角度が付けられている長さの異なる2辺と線路と景色に対して平行な1辺で構成されている。素材がウッドテイストで抵抗感なく座っている人が多組みられた。(写真 18-a 参照)特に景色を望む1辺は前の通路も比較的狭く、景色に向き合いやすくなっている。後ろから空いている場所に座りに行けるので居場所を選びやすい。

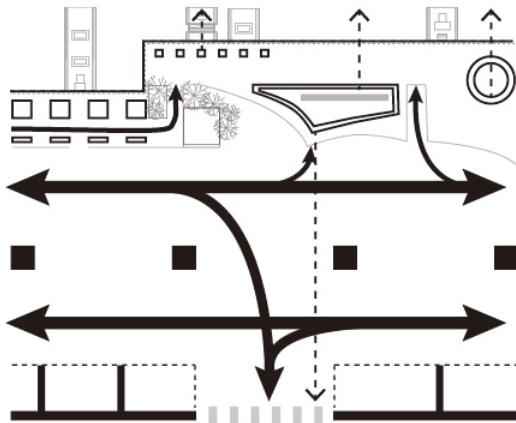


図 18-a 平面図



写真 18-a 高密度に人がいる中央の段状部分と都市

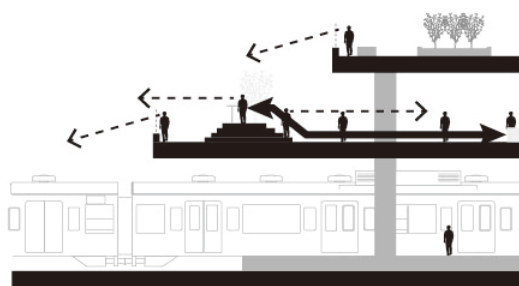


図 18-b 断面図



写真 18-b 線路を望む席を見る

電車

特徴的な居方としては「(景観要素と)居方を見る」が見られた。線路と向き合うような配置で一定間隔をあけて固定椅子が並んでおり、一人で滞在する人でも居やすく、二人でも話しにくい適度な距離である。アーチ側から中の動線に従ってきた人からはカーブを曲がると景色とそれを見る人の後ろ姿が正面に見える。(図 18-b, 写真 18-b 参照)

円形：

中心に木があることで対角線上の相手が気にならない（おもはらと同）座席を区切っているが1区画に2人も座れる1、2人サイズが絶妙。一番余白部分が周りに多く、ベビーカーを置きやすいこともあり、子供連れが一番いる場所になっていた。

ブロック：

人が前を通る以外は電車席と同じで景色と対峙する。中心の喧噪から少し外れていることもあり、やや落ち着いて居る雰囲気。

アーチ：

ボックスタイプとベンチタイプの椅子が交互に配置されボックスは掘り込まれ床が低くなっており、視線が交わらないように工夫されている。通りからは3か所からアクセスでき、歩いていく中で流れのまま広場の敷地内へ誘導できている。

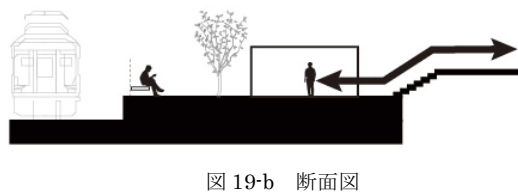
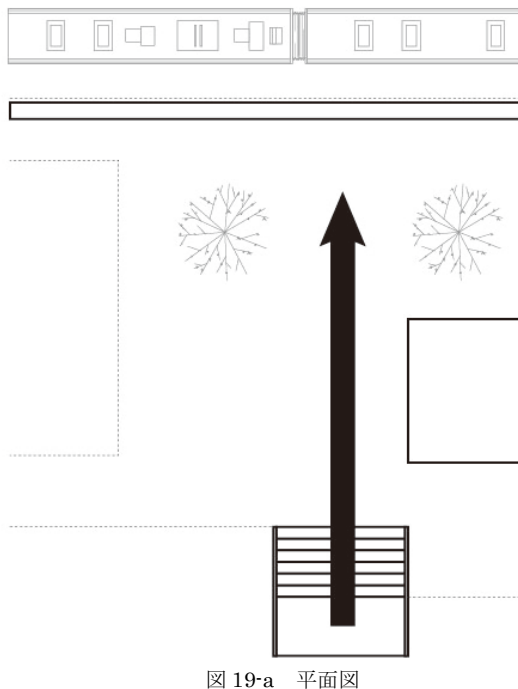
★見られた行動例

子供を見守る母親・父親・家族、お弁当を食べる家族、待ち合わせをする男性、ぼーっとするおじさん、コーヒーを飲みながら話す女子大生2～3人組、読書するOL、新聞を読む、荷物を整理する、化粧を直す、お弁当を食べる、近くで買ったもの飲む食べる、など

(13) 宮下公園

電車を背にした腰掛け

特徴的な居方としては「（景観要素と）居る人を見る」が見られた。公園内に入るとすぐ、電車を背に人が腰掛けている様子が伺える。公園のエントランス的部分が溜まりの空間になっており、そのときに都市を背景にした居方を見ることが出来た。（図 19、写真 19 参照）



ボルダリングエリア

特徴的な居方としては「居る人を見る」「領域の共存」が見られた。タイミングにはよってしまうが、有料エリアでボルダリングする男性を橋詰の部分から見ている男女、その後ろを人が通り過ぎる様子をちょうど見ることが出来た。(写真 20 参照)ボルダリングのエリアは通行者側に向けて開いていて、歩いている人が思わず立ち止まりそれを見ることができるようになっている。(図 20 参照)

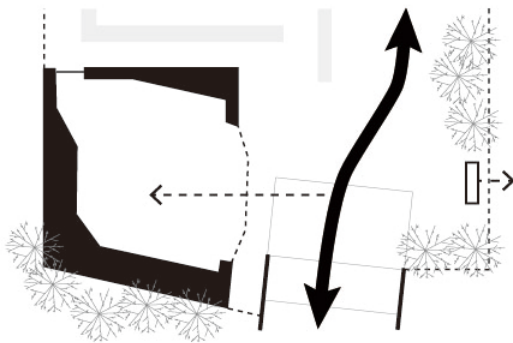


図 20-a 平面図

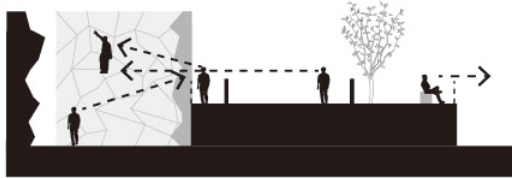


図 20-b 断面図



写真 20 ボルダリングをする人を見る人々

(14) あべのハルカス展望台

特徴的な居方としては「（景観要素と）居る人を見る」が見られた。展望台を見る構成は3層になっており、まず室内からガラス越し、次に木のふもとにある椅子とその周辺から、最後に小上がりのベンチから見る事が出来る。デッキに近づくまでにその先で既にある居方をとっている人たちを都市とともに捉えている。

「表裏」デッキから都市を見下ろすのと反対方向で、数段の段差がある部分に建物の外壁を見る方向に腰掛けて話す人たちも見受けられた。（図 21, 写真 21 参照）

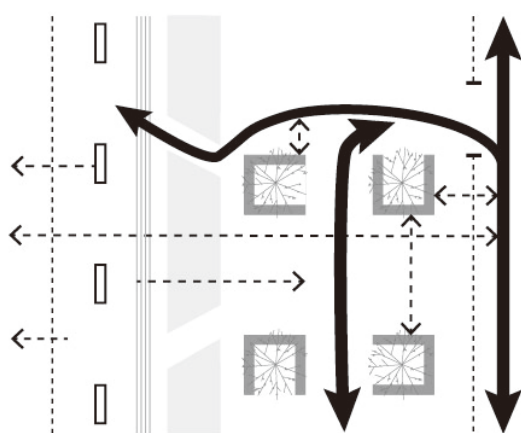


図 21-a 平面図

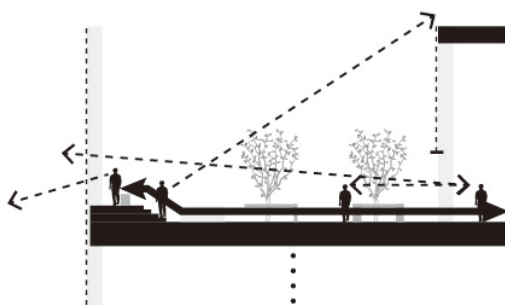


図 21-b 断面図



写真 21 入り口付近から都市を眺める人々を見る

(15) なんばパークス

・ガラス通路

特徴的な居方としては「居方を見る」が見られた。二階部分を歩いていると、上の階を結ぶガラス通路に人が居る様子を見ながら歩くことになる。(図 22, 写真 22-a 参照)しかし、そこまでの行き方がぱっと見て分からない。

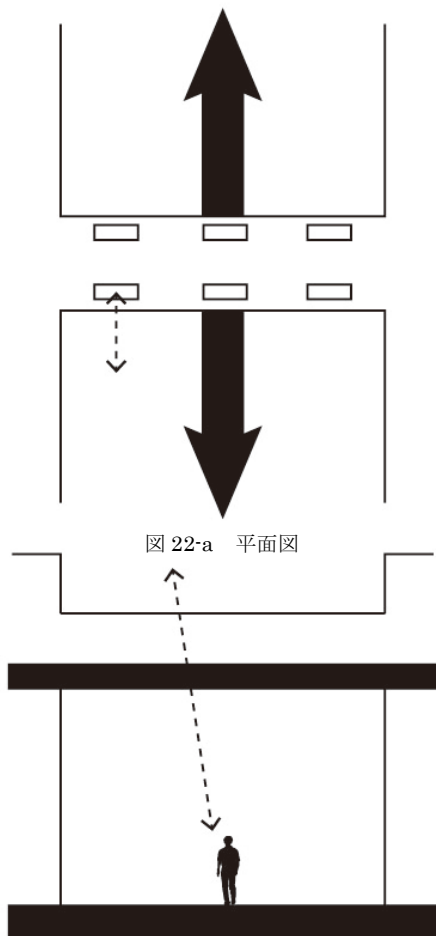


図 22-a 平面図

図 22-a 断面図



写真 22-a ガラスの通路に人の居場所があり、その下を人が通過する



写真 22-b

通路を挟んで向かい側にある階段広場を見る

また、撮影が困難で掲載しきれなかったが、他にも大きく回遊性がある園内を歩いていると、普通に歩いていると人がいるのがわからないような隠れた居場所がたくさんある。それらは向かい側からや脇道に入るとすぐに人がいることがわかるので完全に隠れている訳ではなく、見られることを意識しているのだと考えさせられた。(写真 22-b 参照)

(16) 渋谷ヒカリエ

特徴的な居方としては「表裏」「（景観要素と）居方を見る」が見られた。厚さ 100mm ほどのリブが人の居場所になっている珍しいケースで、リブ幅 400mm ほどあるため人が座る座面ほどの奥行きがあるので子供は膝立ちで景色の方を眺め、大人は地べたよりほんの少し高い鉄骨部分に座るという光景が何組も見られた。（図 23、写真 23 参照）地面はカーペットだったにもかかわらず、10cm でも高いところの方が座る可能性が格段に上がるのかと考えさせられた。

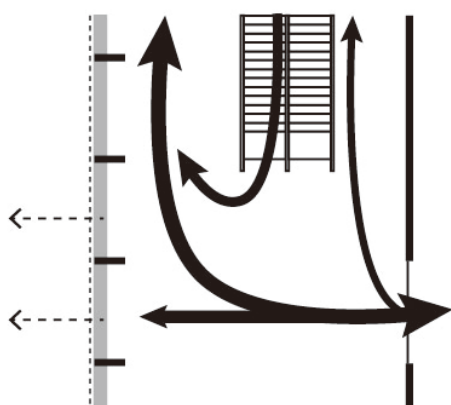


図 23-a 平面図

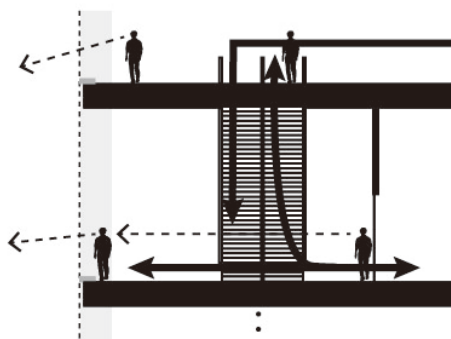


図 23-b 断面図



写真 23-a ホワイエを通過する人と窓際に溜まる人



写真 23-b

都市を眺める人とホワイエ側を向いて座る人

(17) 六本木ヒルズアリーナ

特徴的な居方としては「居方のコピー」「密集」が見られた。ある人が寝転んでいとその横で、新しいグループが足を伸ばしたり同様に寝転んだりする光景があった。また、芝生が丘状になっているため、微妙に高さや方向を変えることが出来る（固定された椅子では出来ない居方である）からか密集していても互いに気にならずに居ることが出来ていると感じた。（写真 24-a 参照）さらにそれを上から見る事ができる通路から覗き込む人々も見る事ができた。（写真 24-b 参照）

また、地面に座ることと目線の高さが歩いている人より低くなることへの抵抗感を芝生が丘状になっていることで低減し、道を歩く中で、ここで寝転ぼうと思えば道のどこからでもすぐに入れるアクセスのしやすさがあるのではないかと考える。

（図 24 参照）

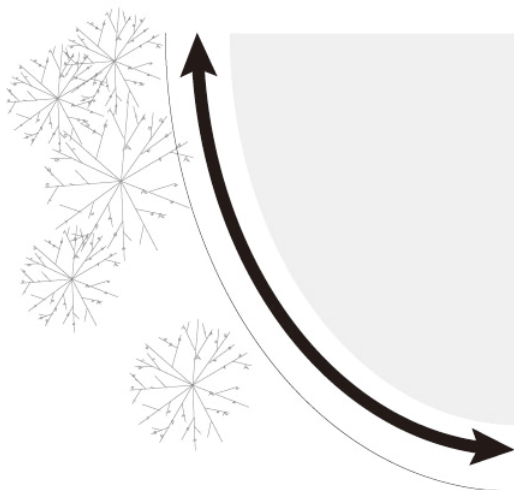


図 24-a 平面図



図 24-b 断面図



写真 24-a 芝生にいる人とその横を歩く人



写真 24-b aの様子を上から見る人

2-3-2 特徴的な居方

観察する中でその居方・居合せ方に特徴があったものをまとめる。(表 3 参照)

表 3 居方・居合せ方の特徴と原因

居方とその様子	原因	例（※場所名だけの場合は挙げた事例の部分全てに該当）
高密度の居合わせ	その場に接する道に人の流れが多い。 隣が気にならない視線の抜けや空間としての開放感。	・ グランフロント大阪うめきた広場 ・ 六本木ミッドタウン芝生 ・ suica の広場段状、円形部分
抵抗感が高い場所での居方	きっかけがないと人が居にくい場合：地面と同じ高さに座ることに抵抗感がある。それ以外に腰掛けるところが有る。 また、それを見ている人は多いが実際に参加する人は少なかった。	・ 南池袋公園芝生部分 ・ 大槓橋の先端展望デッキ
	地面と同じ質感にもかかわらず人が居る場合： GL からの高低差がある(ex.丘状、階段状、掘りごたつなど)	・ ミッドタウン芝生 ・ 象の鼻公園芝生 ・ suica 広場段状 ・ 港町リバープレイス ・ 神戸国際会館大階段
通行が気にならない居方	人の流れが真後ろを通る場合： 通過する人の速度・距離・高さ感の調整	・ 万世橋マーチエキュートリバーデッキ ・ おもはらの森円卓 ・ スパイラル廊下 ・ suica の広場電車席部分
	人の流れが目の前を通る場合：音・視線・人の数の調整	・ 中目黒高架下蔦屋書店正面 ・ おもはらの森階段 ・ 万世橋マーチエキュート ・ 南池袋公園段状部分 ・ 六本木ミッドタウン芝生 ・ 丸の内ブリックスクエア ・ 東京国際フォーラム ・ グランフロント大阪うめきた広場
他者の居方を見る	都市を見る人を見る：景色が見える方向をむいた椅子など留まる場所が二重になっている	・ あべのハルカス ・ 羽田空港展望デッキ ・ 大槓橋 ・ シップスガーデン
	人の居る場所を見る：その場を見ることが出来る溜まる場所がある	・ 姫路サンクンガーデン ・ 宮下公園 ・ 枚方 T-site ・ アオーレ長岡 ・ おもはらの森円卓 ・ グランフロント大阪うめきた広場
属性の異なる居方の共存	パフォーマンスとの共存（演奏・ダンス等の練習）： 迷惑にならないある程度の広さや劇場型の居分けが出来ている、近	・ 新宿 55 広場 ・ 宮下公園

2章 デザインされた公共的空間の事例観察と分析

	<p>隣の状況、パフォーマンスに適した場所がある。 ※他の居方共存が出来ていないものに関しては除く</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・南池袋公園 ・御堂筋遊歩道
	<p>老若男女の共存：多様な人の目的が重なるコンテンツ、動線が交わる立地と入り口の多さ、高低差の少なさ（バリアフリー）</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・suicaの広場 ・枚方 T-site ・アオーレ長岡
裏表がある居合わせ	<p>どちら向きにも腰掛けられる場所がある。 どちらを向いても景色がある。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・新宿 55 広場 ・東京国際フォーラム地下 ・南池袋公園段状部分 ・シップスガーデン ・ヒカリエホワイエ兼通路
居場所を作る	<p>可動式の家具（椅子・机・マット・座布団など）の提供、持参。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・アオーレ長岡 ・大栈橋デッキ ・南池袋公園 ・万世橋マーチエキュート
複製された居方	<p>他者のある居方を肯定的に捉えた第三者がその居方を真似する。 （特に抵抗感がある居方に対して）</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・南池袋公園芝生部分 ・六本木ミッドタウン芝生 ・大栈橋 ・commune246

2-3-3 小括

これまで、都市における公共的空間での人の行為・居方、居場所を形成するデザインに目を向けていた。しかし、ある場所を訪れた際、段差に人が座っているのを通行人が見て、立ち止まり、進路を変えて自分も同じように座る人が居たのである。また違う場所でも、腰掛ける場所があるにも関わらず、椅子ではない斜面に直に座って団欒する人々がいて、しばらくするとその場所に新しく来た人はさらに地べたで寝転ぶといったより自由な居方をとった瞬間に出会った。

また、これ以外にも空間に適合した良い居方が伝播するようなタイミングが多々あり、さらに”その場である居方をしている人を見る人”もよく見受けられていることに気づいた。このような経験と2-3-2で特徴がある人の居方や居合わせ方をまとめた結果にも、その原因に「人の流れ・既にその場に居る他者の存在」が絡む要素がいくつも得られたことから空間と人の居方を考える際、“第三者の存在”も重要視すべきであるという見解を得た。

つまり、観察者である第三者がその環境を良しと思えば、そこから自身の行為につながり、その環境に参加する。このサイクル(図 25 参照)が多ければ多いほど空間は使いこなされていき、常に複数の種類の行為・居方が共存する質の高い場所になっていく、ということである。

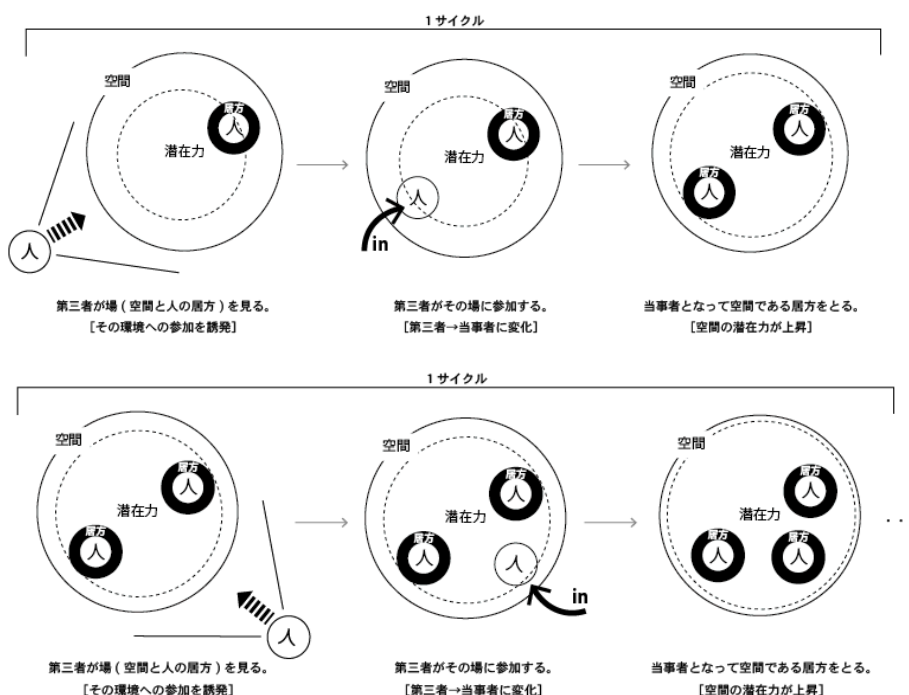


図 25 第三者が場に参加するサイクル

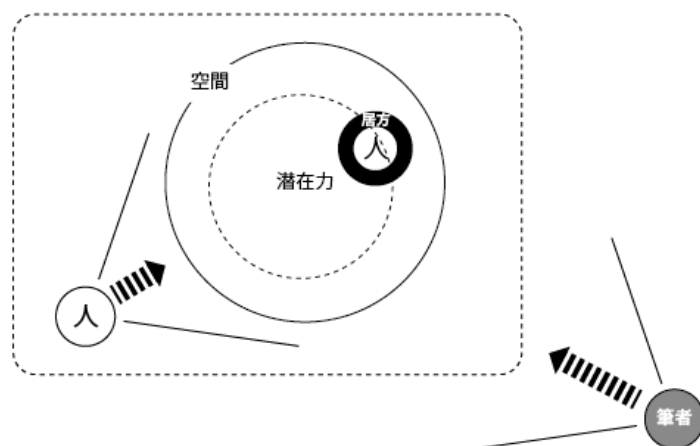
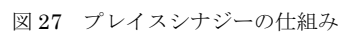


図 26 第四者の視点

以上のことから、人が空間に居る状況を見る第三者の存在が重要であり、第三者を含んだその環境をさらに外側から見る” 第四者” 的視点で捉えることが必要であるとわかった。(図 26 参照)



ヤン・ゲールも自身の著書※の中で都市のアクティビティと都市空間の質の相互作用と題してニューヨークの事例を挙げ、『質の高い都市空間が求められており、機会と充実した誘引を増やせば、都市アクティビティにもっと参加したいという欲求が高まる』と述べているように、この相乗効果は公共的空間を考えるにあたって、非常に重要なものである。

しかし、今までこの相乗効果に名前がつけられてこなかった。

そこで、空間の意図に適合した人の居方があってその人の居る空間が場になることから場の相乗効果という意味で「プレイスシナジー (Place-Synergy)」を提唱する。

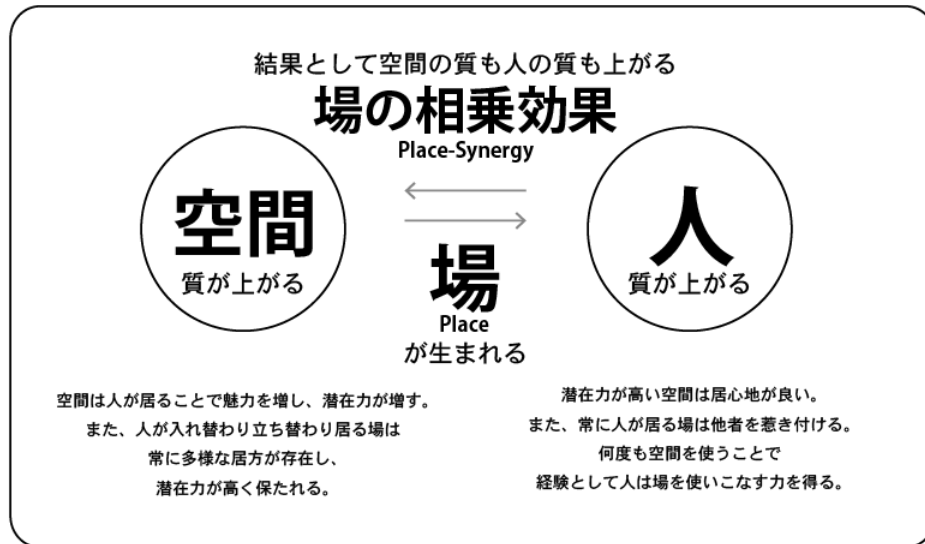


図 28 場の相乗効果

デザインされた空間、つまり潜在力の高い空間に人が身を置くと、その潜在力に人は無意識に反応し、その場である居方をとることで都市の豊かさを体験する。そうして人がとった居方が第三者に見られるとき、その空間の印象にも影響し、第三者の居方の誘発にもなるのだ。(図 28 参照)

2-5 第三者を対象とした類型化

これまでの考察で人と空間には相乗効果があること、場における人の居方は第三者の行為を誘発し、その環境に参加させる要因であることがわかった。ここでは得られたデータの類型化から相乗効果をさらに高める要素を導き、第三者と人の居方の関係を明らかにしたい。そこで、調査で訪れた53箇所 で得られた気づきと、抜粋し図式化した17箇所32空間のグルーピングにより、以下の2つの視点から類型化を行った。(表4 参照)

2-5-1 人の居方と第三者の関係

場に居る人と第三者を人と人の位置関係として捉えると”視線の関係”。次に、人がいる場所を場、第三者をその場を観ることができる人の流れとして捉えると”場と人の流れの関係”を考えることになる。

視線の関係を考察するにあたって、両者の位置関係を明確にするために”視線の角度”、空間として分節されているかどうかを明らかにするために”ガラスの有無”、人の他に観察する対象が存在するのかどうかを判断するために”第三者が観る対象が人なのか人の映り込む都市(風景)なのか”を判断基準にした。

また、場と人の流れの関係を考察するにあたっては、それらを構成している空間の断面構成を判断するために”高さ関係”を、空間の平面構成を判断するために”平面の型”を用いた。

平面の型とは人の流れの「通過」「回遊」の種類と、そこに場を「含むのか」「含まないのか」のパターンを掛け合わせた4パターンと人の流れの先に場がある「行き止まり」を加えた5パターンを指す。それらのパターンは複合される場合もある。(図29 参照)

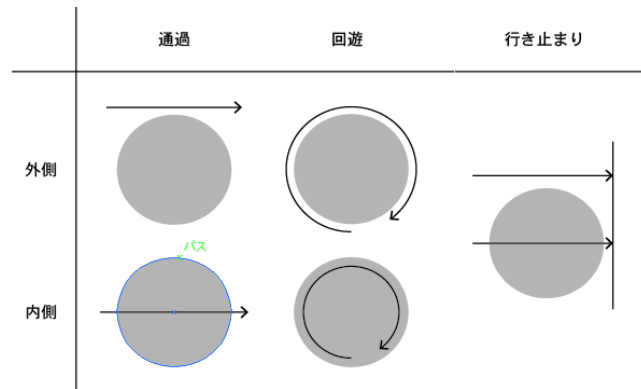


図 29 平面の型

以上より、場に居る人と第三者の関係を明らかにするためには

①視線の関係

└ 角度（見上げ、見下げ、正視）

└ ガラスの有無

└ 第三者が見る対象が人なのか人が映り込む都市なのか

②居場所と人の流れの関係

└ 高さ関係

└ 平面の型

が必要であるとわかった。

これをもとに類型化を行うと表 A のような結果が得たれた。

2-5-2 第三者の認知から行動までの過程

場に居る人を第三者がどう認知するかを考察すると”見る見られるの関係”。次に、第三者が人がいる場を観てからどうやって行くかを考えると”場と動線の関係”を考えることになる。

見る見られるの関係を考察するにあたって、両者の位置関係を明確にするために”視線の角度”、視線の方向性を考慮するために”向きの関係”を判断基準にした。

また、場と動線の間を考えると、それらを構成している空間の断面構成を判断するために”高さ関係”を、観察してから場までの過程に抵抗があるかを判断するために”アクセスの型”を用いた。

アクセスの型は動線が「直接」「回り込み」の2種類と、そこに高低差を「含むのか」「含まないのか」のパターンを掛け合わせた4パターンと見えるがその場に行けない「アクセス不可能」を加えた5パターンを指す。それらのパターンは複合される場合もある。(図30参照)

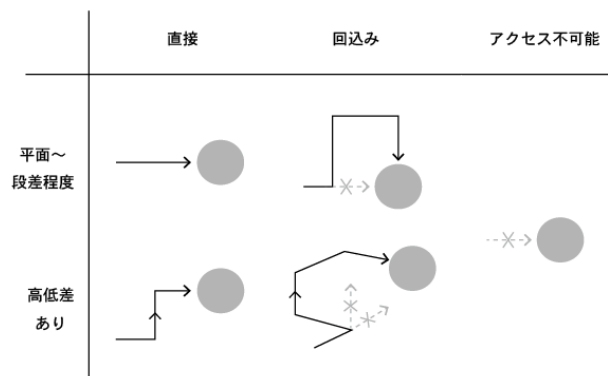


図30 アクセスの型

以上より、認知から行動までの過程を明らかにするためには

①視線の関係

└ 角度（見上げ、見下げ、正視）

└ 向き（対向、同方向、垂直）

②場と動線の関係

└ 高さ関係（場を基準とした）

└ アクセスの方法（直接、回りこみ、できない）

が必要であるとわかった。

これをもとに類型化を行うと表Bのような結果が得られた。

表4 第三者と人の居方の関係について

		A					B			
		視線の関係			居場所と人の流れの位置関係		視線の関係		居場所と動線の位置関係	
場所	居場所	角度（見上げ、正視、見下げ）※基準は第三者から	ガラス有・無	第三者が見る対象（人or人が映り込む都市）	平面の型（居場所と流れに着目した）	高さ関係※基準は第三者	角度（見上げ、正視、見下げ）※基準は第三者から	位置関係（対向、同方向、垂直）	高さ関係※基準は居場所	観測地から居場所までのアクセス（直接、回りこみ、アクセスでき
枚方Tsite	a.デッキ	正視	無	人	外通過型	0-m	正視	対向/同方向/垂直	0-m	直接
	b.5階子供の本コーナー	正視	有	人	外通過型/外回遊型	床より約25cm高	正視	垂直	床より約25cm高	直接
	c.4階カルチャーコモン	正視/見下げ	無/有	人	行き止まり型	なし/4.5m	正視/見下げ	対向/同方向/垂直	なし/4.5m	直接
	d.(6)7階ラウンジ	正視	有	人の居る都市	外通過型	0m	正視	同方向	0m	回り込み
中目黒高架下	蔦屋書店正面	正視	有	人	外通過型	0m	正視	対向	0m	回り込み
南池袋公園	a.芝生	正視	無	人	外回遊型	0m	正視	対向/同方向/垂直	0m	直接
	b.段上	見上げ	無	人の居る都市	中回遊型	1.5m	見上げ	対向/垂直	1.5m	直接
スパイラル	2F階段途中	正視	有	人の居る都市	中通過型	0m	正視	同方向/垂直	0m	直接
おもはらの森	a.円卓	正視/見下げ	無	人	中回遊型	0-3m	正視/見下げ	同方向	0-3m	直接
	b.階段	見上げ/見下げ	無	人	中回遊型	0-1.5m	見上げ/見下げ	対向/同方向	0-1.5m	直接
	c.段上	見上げ/正視	無	人	中回遊型	0-3m	見上げ/正視	同方向	0-3m	直接
2k540		正視	無	人	中通過型	0m	正視	同方向/垂直	0m	直接
アオーレ長岡	a.ナカドマ	正視/見下げ	無	人	中通過型	0-11.2m	正視/見下げ	対向/同方向/垂直	0-11.2m	直接
	b.3Fテラス	見上げ/正視	無	人	外通過型	0-11.2m	見上げ/正視	同方向/垂直	0-11.2m	直接
グランフロント大阪うめきた広場	滝の上	正視	無	人の居る都市	外通過型	0m	正視	対向/同方向	0m	回り込み
万世橋マーチエキュート	a.リバーデッキ	正視	無	人	中通過型	0m	正視	対向/同方向/垂直	0m	直接
	b.公開空地	正視	無	人	中通過型	0m	正視	垂直	0m	直接
大栈橋	a.鯨の背中	見上げ/正視/見下げ	無	人の居る都市	行き止まり型/中通過型/外通過型/中回遊型/外	0-5m	見上げ/正視/見下げ	対向/同方向/垂直	0-5m	直接/回り込み/アクセスできない
	b.階段と絵	見上げ/正視/見下げ	無	人	行き止まり型/中通過型/外通過型	0-7m	見上げ/正視/見下げ	対向/同方向/垂直	0-7m	直接/回り込み/アクセスできない
姫路サンクンガーデン		正視/見下げ	無	人/人の居る都市	中通過型/外回遊型	5m	正視/見下げ	対向/同方向/垂直	5m	回り込み
suicaの広場	a.電車	正視	無	人/人の居る都市	外通過型	0m	正視	対向/同方向/垂直	0m	直接
	b.ブロック	正視	無	人/人の居る都市	外通過型	0m	正視	対向/同方向/垂直	0m	直接
	c.アーチ	正視	無	人/人の居る都市	中通過型	0m	正視	対向/同方向/垂直	0m	直接
	d.円形	正視	無	人	外回遊型	0-0.5m	正視	対向/同方向/垂直	0-0.5m	直接
	e.段状	見上げ	無	人/人の居る都市	外回遊型	0-0.75m	見下げ	対向/同方向/垂直	0-0.75m	直接
宮下公園	a.電車を背に	正視	無	人の居る都市	行き止まり型	0m	正視	対向	0m	直接
	b.ボルダリング	見上げ/正視/見下げ	無	人	外通過型	0m	見上げ/正視/見下げ	同方向	0m	直接
あべのハルカス		正視	有	人の居る都市	行き止まり型/中回遊型	0m	正視	対向/同方向/垂直	0m	直接
難波パークス	a.ガラス通路	見上げ	有	人	中通過型	4-30m	見上げ	対向/同方向	4-30m	アクセスできない
	b.屋上庭園劇場	正視	無	人	中回遊型	0-4m	正視	対向/同方向/垂直	0-4m	回り込み
ヒカリエ		正視	有	人の居る都市	行き止まり型/中通過型	0m	正視	同方向/垂直	0m	直接
東京ミッドタウン		見上げ	無	人	外通過型	0-2m	見上げ	垂直	0-2m	直接
東京フォーラム		見上げ	有	人	中通過型	6m	見上げ	対向/垂直	6m	回り込み

2-5-3 第三者に着目した公共空間の質的基準の基礎検討

第三者の存在がプレイスシナジーをより多く生む重要な要素の1つであることから、既にある公共空間の質的基準※の新たな項目として第三者に着目した項目も検討される必要がある。

これまでの観察から得られた特徴的な居方・居合わせ方の原因（中でも第三者の存在）に着目し、「第三者がいかに関与するかの当事者になるか」

つまり

①アクセシビリティ

（その場に行くまでと行ってある居方をとるまでの抵抗感の少なさ）

②その場に出会う機会の多さ

③その場に興味を引く要素の多さ

に着目して、以下の14項目を挙げる。（表5参照）

表5 第三者の存在を考慮した公共空間の質的指標

アクセシビリティ	場所が見えてからそこに至るまでの距離が500m以内か	場所まで行くのに一層以上の上下移動がないか	場所の境界線の合計に対する入り口幅の割合が全体の4分の1以上あるか	清潔感があるか
	場所の中に見られるの関係をとりとるところがあるか	また、そこには滞留するところがあるか	物的要素として誰でも自由に入ることが出来るか（バリアフリー）	
出会い	場所全体を見渡せるか	場所に接する外部の道に人の流れが多い部分はあるか	場所に行くための入り口の数が2つ以上あるか	場所を見ることが出来るその場所以外に滞留するところがあるか
興味	外部から場所の存在を確認出来るか	場所に人以外の魅力的な風景・自然があるか	歩行速度を遅くする要因（となる興味をひく目的コンテンツ）はあるか	

表7 第三者を含む公共空間の質的基準

		第三者を含む公共空間の質的基準																																				
			枚方 Tsite	中目黒高架下 (蔦屋書店)	南池袋公園	スパイラル	おもはらの森	2k540	アオーレ長岡	グランフロント大阪うめきた広場	万世橋マーチエキュート	大棧橋	姫路サンクンガーデン	sui caの広場	宮下公園	アベノハルカス	難波パークス	ヒカリエ	東京ミッドタウン	東京フォーラム	せんだいメディアテーク	二子玉川 rise	新宿55広場	丸の内ブリックスクエア	浅草観光センター	東急プラザ銀座キリコテラス	新御茶ノ水ソラシティ	京都駅	大阪ステーションシティ屋上庭園	グランフロント大阪	KITTE	柏の葉ゲートスクエア	新宿アイランドタワーパティオ	代官山蔦屋書店	日本橋再開発pj(福徳の森)	日本橋再開発pj(丸の内アーバンテラス)		
アクセシビリティ	1	場所が見えてからそこに至るまでの距離が500m以内か	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
	2	場所まで行くのに一層以上の上下移動がないか	×	○	○	×	×	○	○	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	○	×	×	○	×	×	×	○	○	×	○	○	○	
	3	場所の境界線の合計に対する入り口幅の割合が全体の4分の1以上あるか	×	○	×	×	×	×	×	×	○	○	×	○	×	×	○	○	×	○	×	×	○	○	×	×	×	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	
	4	清潔感があるか	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	5	場所の中に見る見られるの関係をとりとるところがあるか	○	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○
	6	また、そこ(5)には滞留するところがあるか	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	○	×	×	×	○	○	×	×	○	○
	7	物的要素として誰でも自由に入ることが出来るか (バリアフリー)	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
	8	場所全体を見渡せるか	○	×	×	○	×	○	○	○	×	○	○	○	○	×	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○	○	×	○	○	○	○	×	○	○	○
出会い	9	場所に接する外部の道に人の流れが多い部分はあるか	○	○	×	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
	10	場所に行くための入り口の数2つ以上あるか	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	11	場所を見ることができる滞留するところがあるか(その場所以外に)	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○	○	×	×	×	×
	12	外部から場所の存在を確認出来るか	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	×	×	○	×	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○
興味	13	場所に人以外の魅力的な風景・自然があるか	○	×	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	○	×	○	×	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×	○	○
	14	歩行速度を遅くする要因 (となる興味をひく目的コンテンツ) はあるか	○	○	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×	×	○	×	×	○	○	○
合計			11	11	8	10	7	7	12	11	11	13	12	13	9	12	13	10	11	9	8	12	12	10	5	8	10	13	9	9	9	11	10	10	11	13		

表6 ヤンゲールの公共空間の12の質的基準

[illegible]

神戸国際会館	羽田空港展望台	池袋サンシャインシティスイスイン階段	天王洲アイルリバーデッキ	武蔵野ブレイス	お台場海浜公園	象の鼻公園	ログロード代官山	シップスガーデン	community 246	アクロス福岡	新国立美術館	豊島区庁舎庭園	代官山ヒルサイドテラス	阪急梅田ビル9F広場	品川シーズンテラス	331アーツ千代田	御堂筋遊歩道	OCATポント広場	港町リバーブレス	クイーンズスクエア		
○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
×	×	×	○	×	○	○	×	○	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	○	×		
○	×	×	○	○	○	○	×	○	×	×	×	×	○	○	×	○	○	○	○	○		
○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○		
○	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	×	○	○		
○	○	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○		
○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○		
○	○	○	×	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	○	○	○		
○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○		
○	○	○	○	○	×	×	○	×	○	×	×	×	○	○	×	×	○	○	○	○		
○	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○		
○	○	○	○	○	○	×	○	×	×	○	×	×	○	○	×	×	○	○	○	○		
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
13	13	8	12	6	8	10	12	10	8	8	10	12	8	11	9	10	11	10	8	7		

3 章 「プレイスシナジー (Place-Synergy)」 の検証

3-1 調査対象

3-2 調査・分析方法

3-2-1 実地調査

3-2-2 都市活動の分類と活動量

3-3 調査結果

3-3-1 suica の広場/シナト

3-3-2 おもはらの森/NAP

3-3-3 南池袋公園/ランドスケープ・プラス

3-4 活動量と第三者に着目した公共空間の質的基準による分析

3-1 調査対象

第2章の観察結果より、まず良い公共空間、つまりプレイスシナジーが大きいものを対象とするため、ヤンゲールのチェックリストの合計が9項目以上あてはまっているものの中から、条件を揃えるため屋外空間に絞り、平面の型が異なるもの・立地が異なるもの・第三者が見る対象が異なるもの・接する外部の道の人の流れの多さが異なるものという特徴の異なる3つの事例を取り上げた。(表8参照)

表8 対象とした3例の特徴の比較表

	JR 新宿駅新南改札前広場 (suica の広場)	東急プラザ表参道原宿 おもはらの森	南池袋公園 ※芝養生中のため芝生に入らず、見るだけ
12の質基準	9	11	11
平面の型	外通過型	中回遊型	中回遊型
立地 (アクセシビリティ)	直接	屋上	直接
見る対象は何か (興味)	都市	人	人
人通り (出会い)	多い	多い	少ない

suica の広場エリア分け a.電車 b.ブロック c.アーチ d.円形

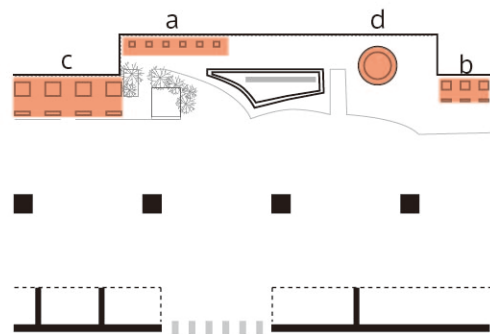


図31 suica の広場エリア分け

3-2 調査・分析方法

3-2-1 実地調査

第2章に対して第3章においては、客観性を保つため、インターバルレコーダーによる定点での動画撮影をデータとする。撮影設定は人の動きが滑らかに見て取れるように1秒間に1回撮影した写真を1秒間に4コマ再生する動画とし、経過時間の分かるようにタイムスタンプを入れた状態で行う。また、撮影位置は対象とする場所で人が何をしているか具体的にわかる距離と位置(可能であれば鳥瞰での撮影)からとして、人が一番多い時間帯のうち2～3時間を目安に撮影する。

また、分析の際に人の行為の判別には細かく基準を設定することで、客観性を補った。以下に判断の基準を記す。(表9参照)

表9 判断の基準

行動の分類	記号	判断の基準
話す	T	二人以上で必要なやりとり以外の”話すこと”を目的とした行為。向かい合う、目を合わせる、笑う、などから状況を判断。
飲む	D	缶・カップ飲料から飲む場合は飲むことを目的としていると判断してよい。ペットボトルやタンブラーなどカバンにしまえるものは、カバンにしまわず、近くに置か手に持ち続けており、何度も飲むことがあれば目的とみてよい。
食べる	E	食べるは基本的に目的とみてよい。スナックやグミなどカバンにしまえるお菓子を省くため、3分以上その行為を行っていることを条件とする。
読む	R	本・新聞・雑誌・電子書籍(iphone等携帯サイズは判別不可能のため、下記の記号”K”として扱う)などを指す。パンフレットや観光案内図などはカウントしない。
眺める	S	①連続で3分以上見ている②(他の行為の途中または同時に)景色や他者の行為の方を何度も見ている。目安として今回は五回以上とした。③滞在時間の半分以上見ているのいずれかに当てはまれば眺めるにあたる。※子供を遊ばせる、それを見守るとは異なるので注意!
遊ぶ	A	空間を使っている遊び。ゲーム機は除く。ex、椅子からジャンプ、段差に寝転ぶなど
作業する	W	パソコン、手書き問わず。絵を描く、編み物をするなど何か作業をわざわざそこでしている状況。
寝る	H	5分以上動かない。目をつぶっている、つぶしている場合も含む。
寝転ぶ	L	背中がついていること。

3 章 「プレイスシナジー (Place-Synergy)」の検証

子供を見守る	C	子供から視線が外れていない場合のみ。放置している場合は他の行動としてカウントしてよい。
携帯を使う	K	①5分以上続けて携帯をいじっている。②滞在時間の半分以上携帯をいじっている。以上のどちらかであればKと判断する。
待つ	M	誰かを待っている一瞬（3分以内に席を離れる）だけそこにいる状態。そのままそこに滞在する場合はその他の行為としてカウントする。
写真を撮る	P	iphone等は含まない。自撮り、ドリンクなどのみの接写も含まない。周りの環境を撮影しているもののみ対象。
うなだれる	U	動くか動かないかで寝ているとの違いを判断する。
直す	N	化粧、荷物整理、靴ひもを結ぶなど何か必要に迫られて行う行為。
ただそこにいる	I	どれにも当てはまらない何もせずただそこにいる状態。

無色：必要活動または社会活動 灰色：必要活動

※任意活動と必要活動は基本的には要素数の多い方と判断するが、携帯を使いながらコーヒーを飲む（DK）のような要素が1：1の場合は必要活動と見なす。

※ただし、話すに関してのみその他の任意活動と合わせて行われた場合のみ、任意活動として扱う。

3-2-2 都市活動の分類と活動量

ヤン・ゲールは都市空間における多様な活動を必要性の度合いに応じて明快に分類できるとし、必要に応じていつでも行われる“必要活動”からその場の質が良い場合に起こる余暇的性格の強い“任意活動”までの尺度でそれらを表した。また、社会活動は他者との社会的交流のため、場に他に居る人々の存在が必要である。

(表 10 参照)

表 10 都市活動の分類

必要活動	仕事や学校に行く、疲れて腰を下ろす、バスを待つなどその場以外に目的を持った行為。
任意活動	よい眺めやよい天気を楽しむために腰を下ろす、お弁当を食べる、ヨガをするなどその場で何かをする目的を持った行為。
社会活動	都市空間で行われる人と人との社会的交流。そこには他の人や起こっていることを眺める行為など、目と耳だけの受け身のふれあいも数多く存在する。

また、下記の屋外空間の質と屋外活動の関係を示す模式図では屋外空間の質が高まると、任意活動が大きく増加し、活動水準が上がると社会活動の顕著な増加を引き起こすことを表している。

(図 32 参照 出典：ヤン・ゲール「人間の街」p. 29 より作成)

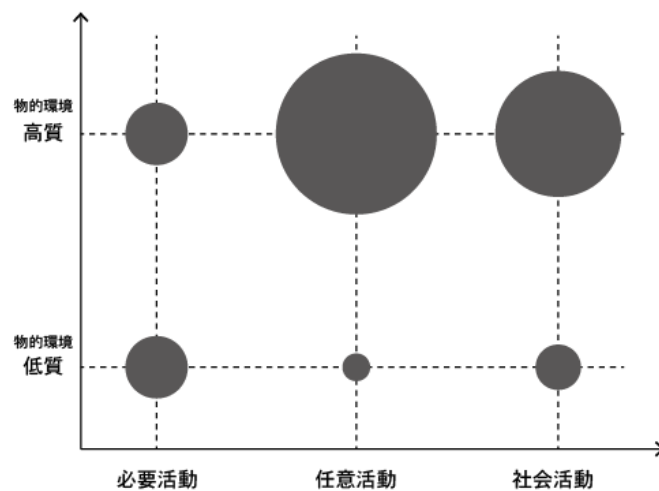


図 32 屋外空間の質と屋外活動の関係を示す模式図

公共空間の質を高めるためには、利用人数を単純に増やすだけでは意味がなく、同じことをしていても意味がない。それぞれの行為の質と多様性が重要である。行

為の質と持続時間は比例するので「活動数×持続時間＝活動量」※と定義し、都市空間の魅力を表すひとつの値として取り扱う。

以上より、今回着目するのは「任意活動と社会活動」の「種類」と「活動量」である。これらを用いて、データを分析する。

3-3 調査結果

3-3-1 南池袋公園

基本情報

設計者 総合プロデュース・公園設計 ランドスケープ・プラス

建築設計 久間建築設計事務所

竣工 2016 年

広さ 7818.50 m²

運営 「南池袋公園をよくする会」

所在地 東京都豊島区

掲載号：新建築 2016 年 7 月号 40-45 頁

調査結果表

※今回、南池袋公園は調査期間内にどうしても芝生の養生が終わらず、
芝生内に立ち入りが出来ない状態での行動観察となってしまうため完全なデータが得られていない。

表 11-a 全活動と任意(+社会)活動の種類の数

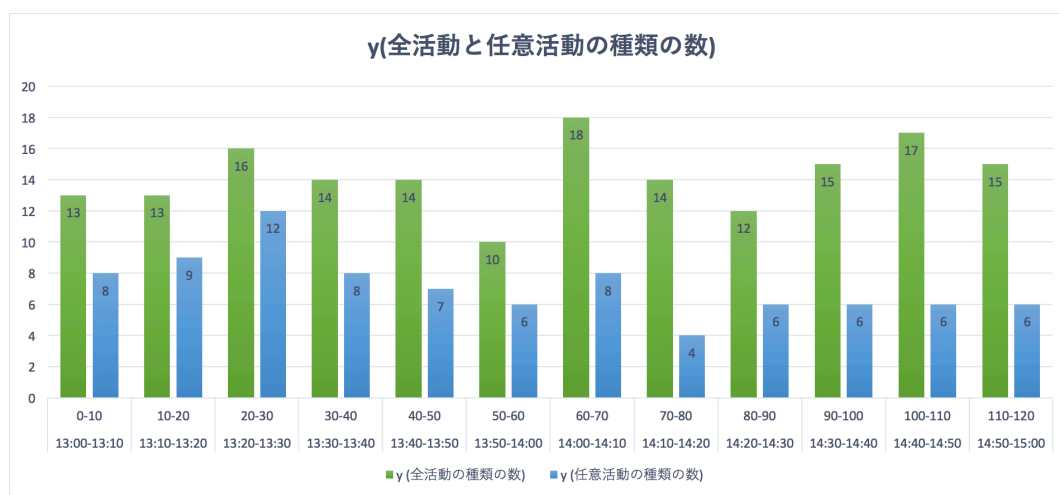
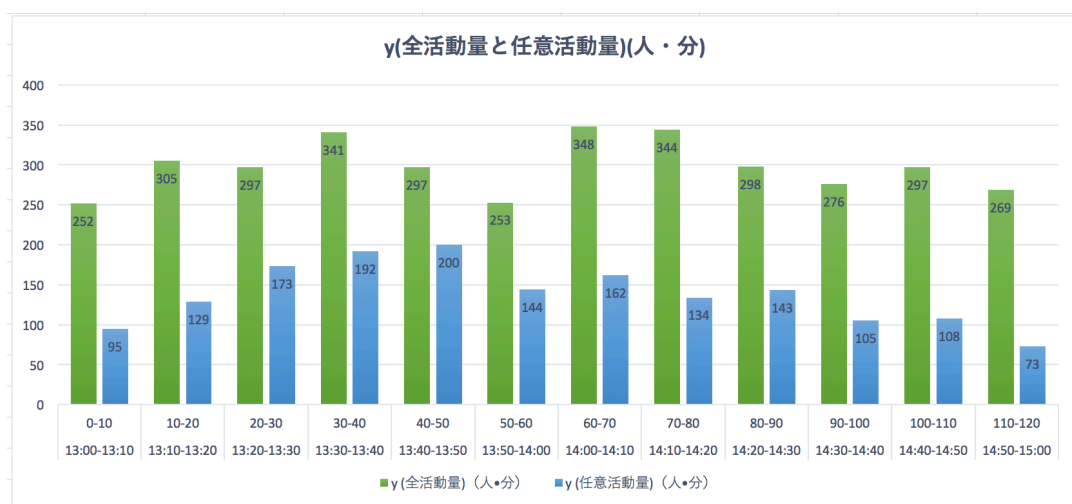


表 11-b 全活動量と任意(+社会)活動量



3-3-2 東急プラザ表参道原宿 おもはらの森

基本情報

設計者 中村拓志/NAP 建築設計事務所+竹中工務店

竣工 2012 年

広さ 1662.98 m²

運営 東急不動産株式会社

所在地 東京都渋谷区

掲載号：新建築 2012 年 5 月号 148-155 頁

調査結果表

表 12-a 全活動と任意(+社会)活動の種類の数

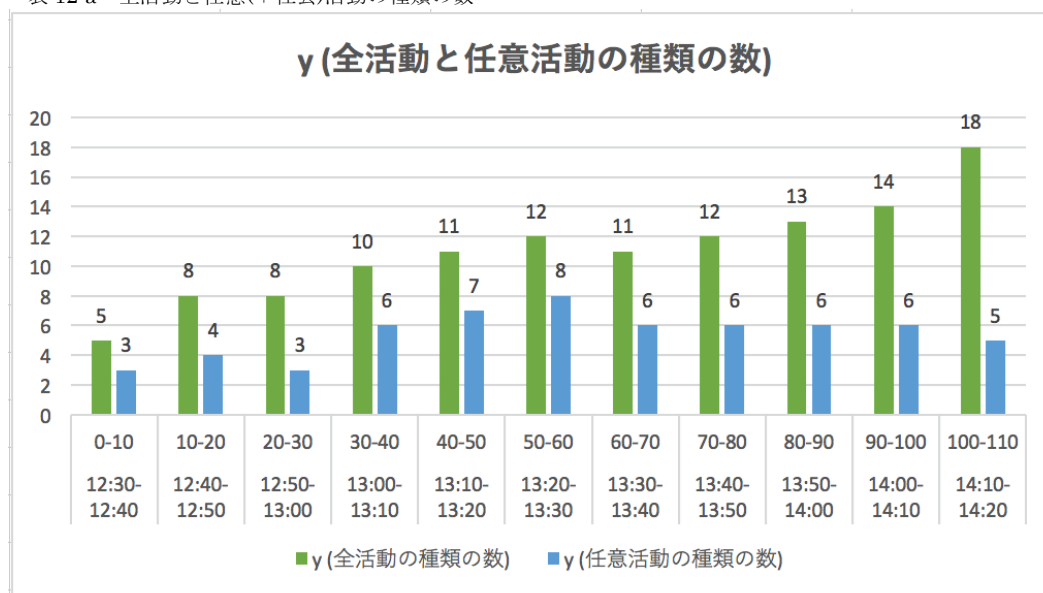
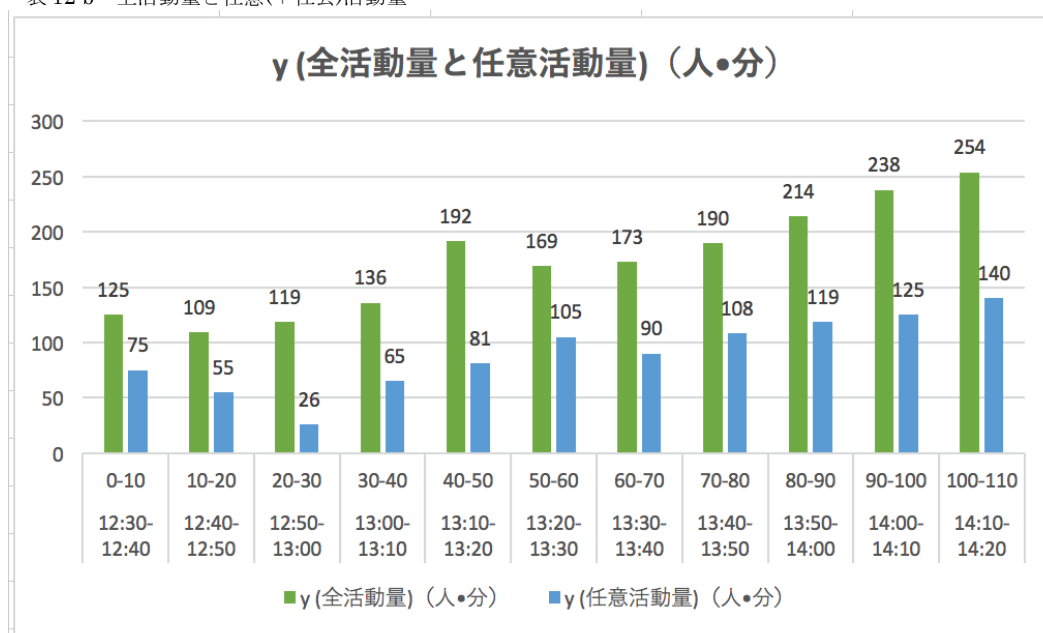


表 12-b 全活動量と任意(+社会)活動量



3-3-3 JR 新宿駅新南改札前広場 suica の広場

基本情報

設計者 株式会社シナト (+JR 東日本建築設計事務所)

竣工 2016 年

広さ 2000.00 m²

運営 株式会社ジェイアール東日本ビルディング

所在地 東京都新宿区

掲載号 : LANDSCAPE DESIGN 109 2016 年 8 月号 38-45 頁

調査結果表 : 電車席

表 13-a 全活動と任意(+社会)活動の種類の数

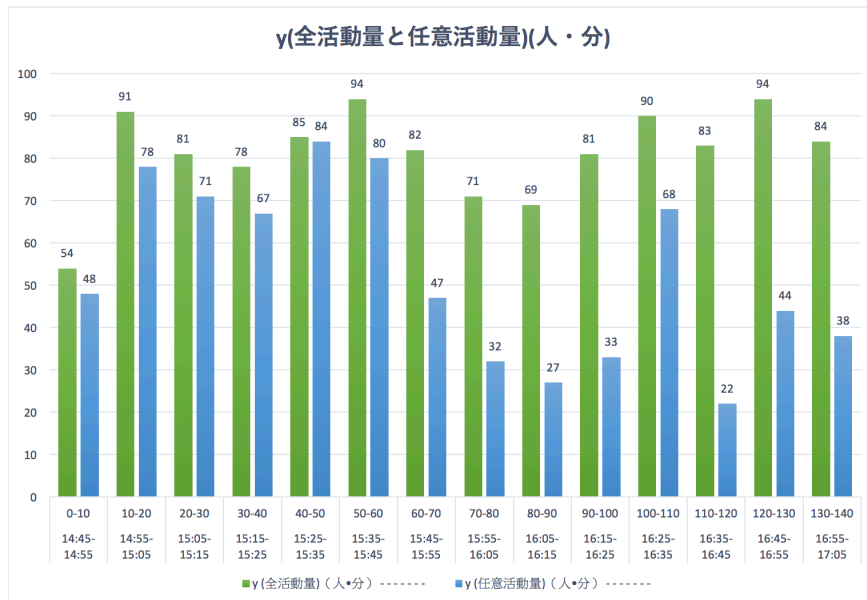
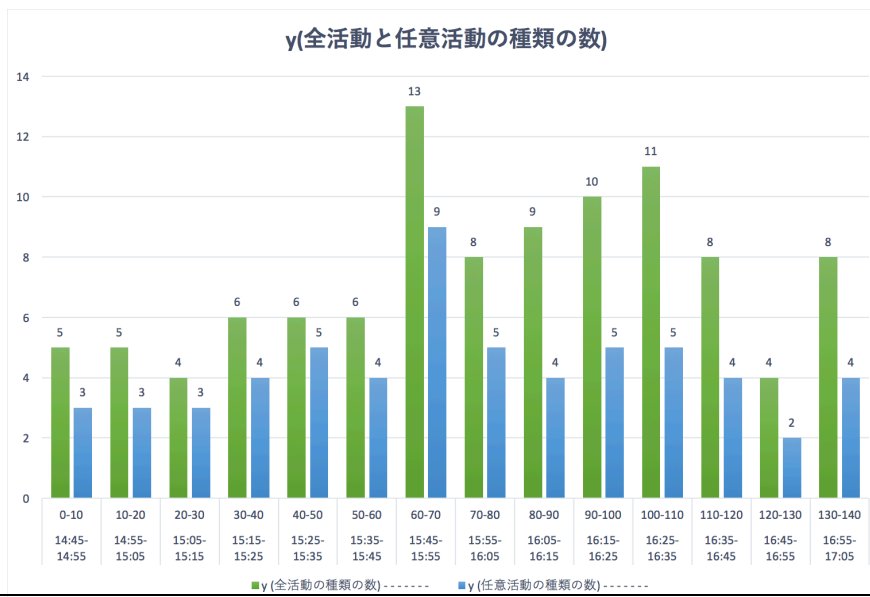


表 13-b 全活動量と任意(+社会)活動量



調査結果表：ブロック席

表 14-a 全活動と任意(+社会)活動の種類の数

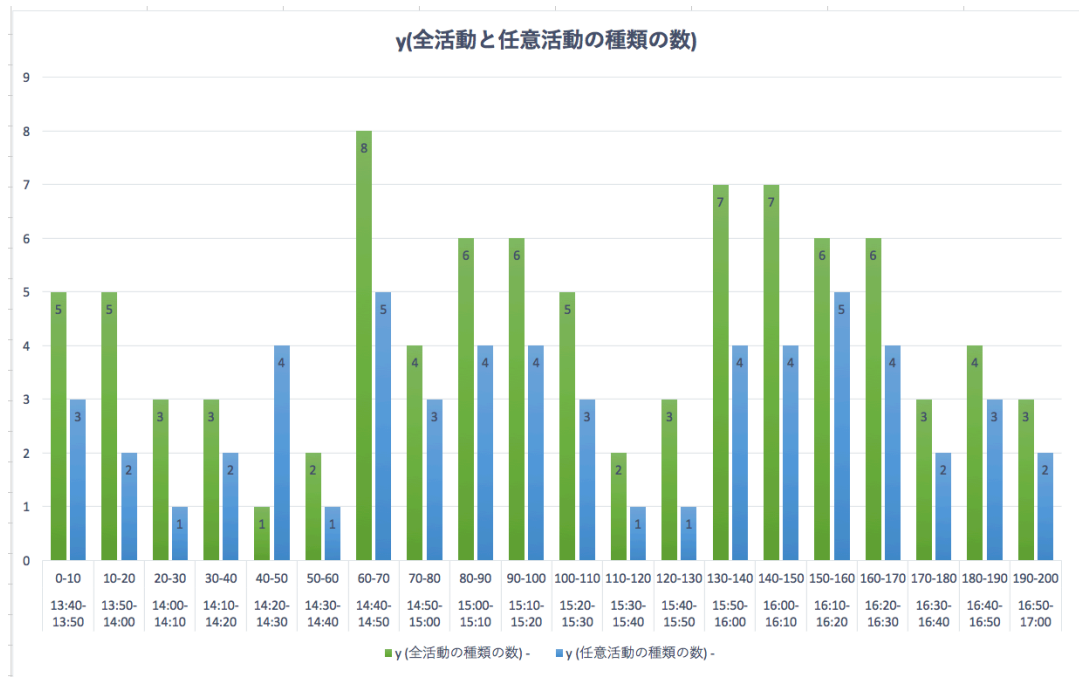
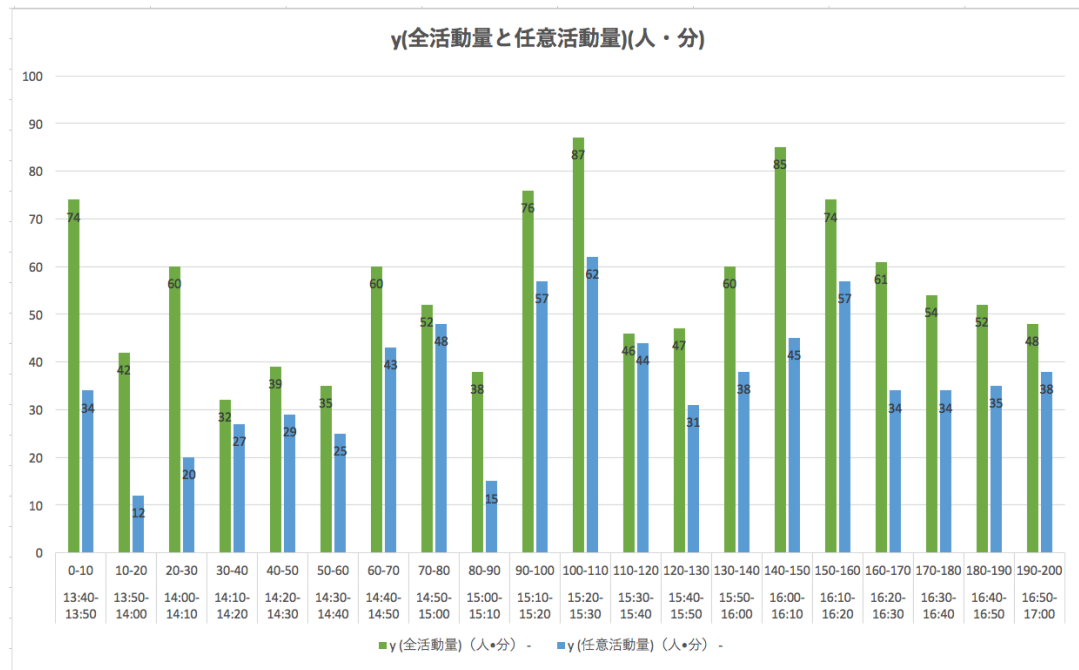


表 14-b 全活動量と任意(+社会)活動量



調査結果表：アーチ席

表 15-a 全活動と任意(+社会)活動の種類の数

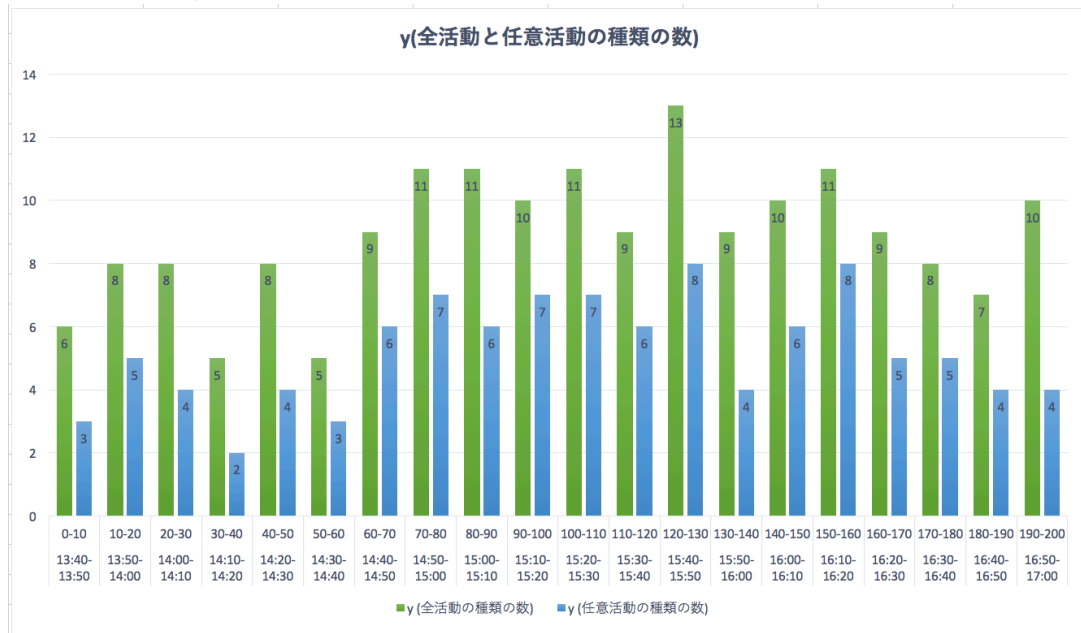
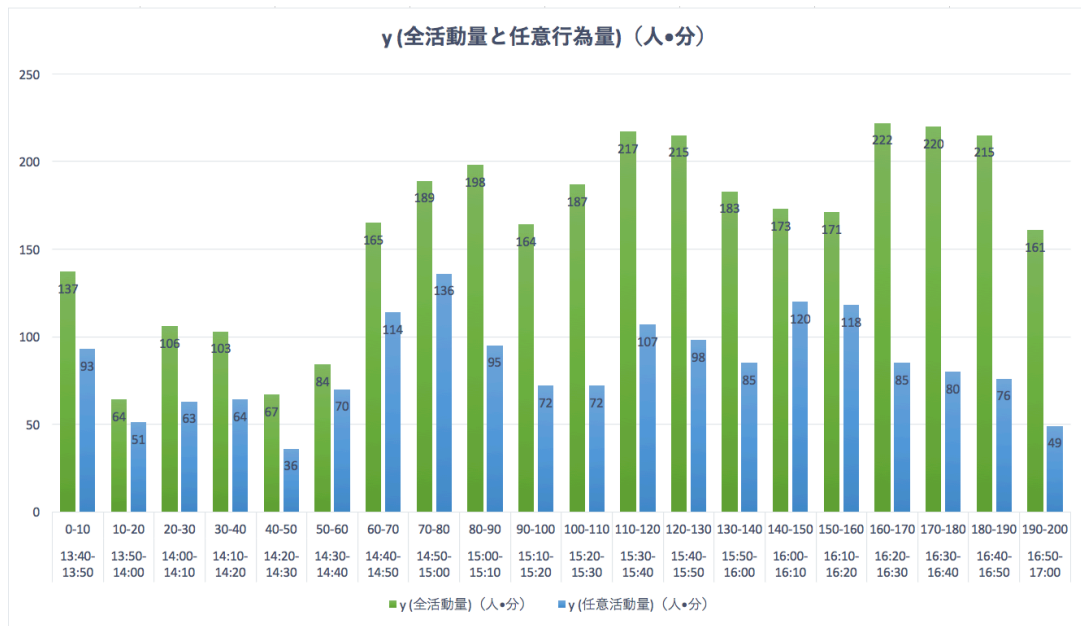


表 15-b 全活動量と任意(+社会)活動量



※ 段状になっている部分は今回許可を得て撮影を行った箇所からでは線路に面している面での行為が撮影しきれなかったため、不採用とした。

調査結果表：円形席

表 16-a 全活動と任意(+社会)活動の種類の数

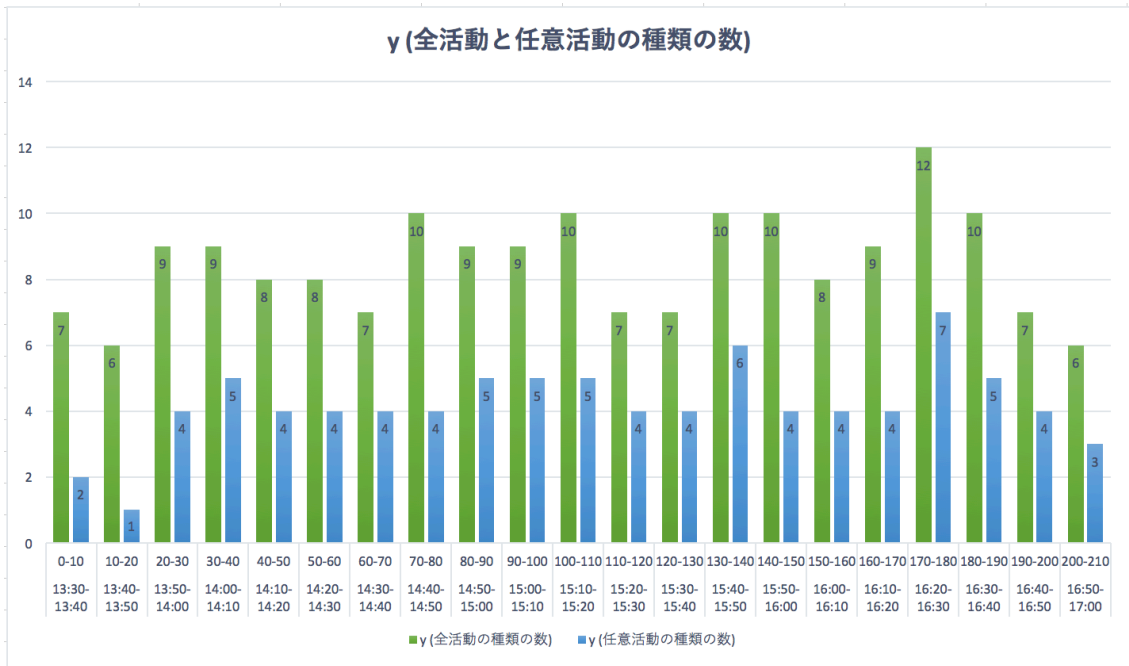
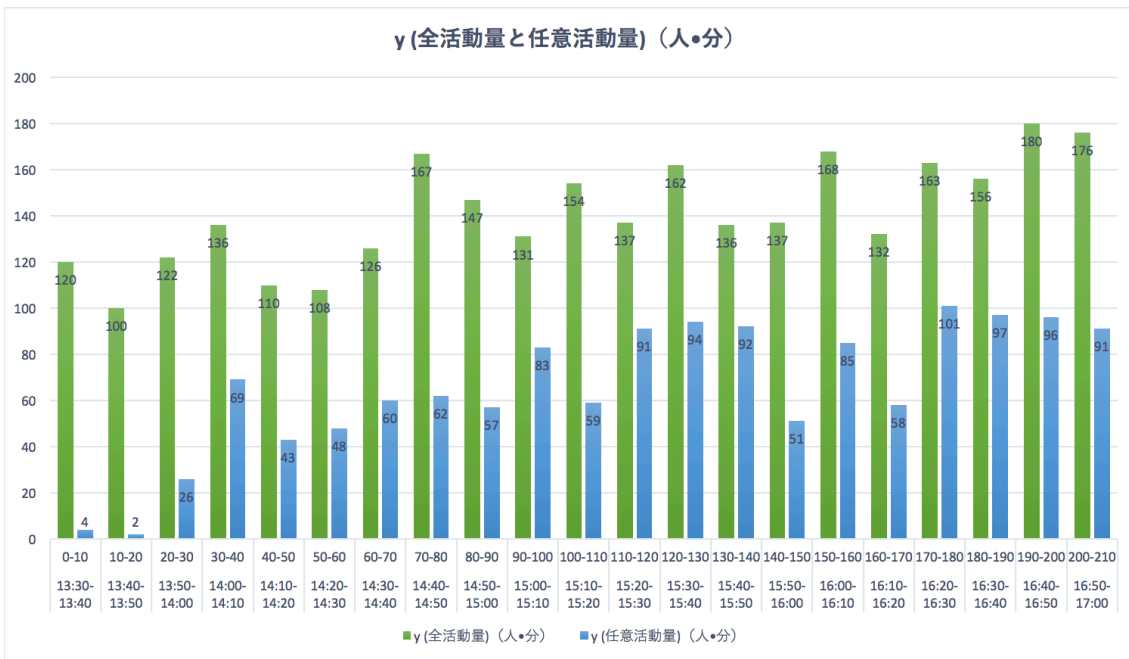


表 16-b 全活動量と任意(+社会)活動量



3 章 「プレイスシナジー (Place-Synergy)」の検証

3-4 任意活動量と第三者視点に着目した公共空間の質的基準による分析

ここでは、第三者視点が場の質に関わるのかの検証を行う。

表 17 対象とする 3 事例の第三者視点に着目した公共空間の質的基準

第三者を含む公共空間の質的基準			南 池 袋 公 園	芝 生	段 状	お も は ら の 森	円 卓	階 段	段 上	sui ca の 広 場	電 車	ブ ロ ック	段	アー チ	円 形
アクセ シビ リティ	1	場所が見えてからそこに至るまでの距離が500m以内か	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	2	場所まで行くのに一層以上の上下移動がないか	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○
	3	場所の境界線の合計に対する入り口幅の割合が全体の4分の1以上あるか	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	4	清潔感があるか	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
出 会 い	5	場所の中に見る見られるの関係をとるところがあるか	○	○	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	×
	6	また、そこ(5)には滞留するところがあるか	○	○	○	○	○	×	×	○	×	×	×	○	×
	7	物的要素として誰でも自由に入ることが出来るか(バリアフリー)	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○
	8	場所全体を見渡せるか	×	○	○	×	×	○	×	○	×	×	○	×	×
興 味	9	場所に接する外部の道に人の流れが多い部分はあるか	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○
	10	場所に行くための入り口の数2つ以上あるか	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	11	場所を見ることができる滞留するところがあるか(その場所以外に)	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○
	12	外部から場所の存在を確認出来るか	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○
合 計	13	場所に人以外の魅力的な風景・自然があるか	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	14	歩行速度を遅くする要因(となる興味をひく目的コンテンツ)はあるか	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
合計			8	11	11	7	8	7	5	13	11	10	12	12	10

2-5-3で第三者を含む視点として大きい項目が3つ(アクセシビリティ/出会い/興味)をあげており、それぞれの項目の中から重要と思われる要素を、事例を選別する際の基準にした。(表 17 参照)この比較からその指標がずれていないことを確認することが目的である。

また、比較する際のデータは 10 分あたりの平均から求めた「全体活動量分の任意活動量の割合」、「全体の活動種類分の任意活動の種類割合」を用いた。(表 11-16 を元に作成)

表 18 「全体活動量分の任意活動量の割合」と「全体の活動種類分の任意活動の種類割合」の比較

	JR 新宿駅新南改札前広場 (suica の広場) 該当箇所 ; a,b,c,d		東急プラザ表参道原宿 おもはらの森		南池袋公園 ※芝養生中のため芝生に入れ ず、見るだけ	
	種類 (種)	活動量 (人数×持続時間)	種類 (種)	活動量 (人数×持続時間)	種類 (種)	活動量 (人数×持続時間)
任意+社会 活動(平均)	4.14	59.64	5.45	89.90	7.17	138.17
全体(平均)	7.30	110.17	11.09	174.45	14.25	298.08
割合(%)	57	54	49	50	50	46

※データは 10 分あたりの平均

suica の広場エリア分け a.電車 b.ブロック c.アーチ d.円形 (図 31 参照)

1) ヤン・ゲールの指標(参考図 1 参照)から得られたポイント数に関して suica の広場とおもはらの森を比較すると(表 18 参照)、ゲールの基準では suica の広場は騒音や風など「不快な感覚体験からの保護」と、日向やそよかぜなど「良好な気候を楽しむ機会」において、ポイントを得られず、9/12pt と 11/12pt のおもはらの方が質が高いとされた。しかし、第三者視点の指標に基づく、6 階にあり、入り口が 1 つしかないおもはらは「場所まで行くのに一層以上の上下移動がないか」「場所の境界線の合計に対する入り口幅の割合が全体の 4 分の 1 以上あるか」「外部から場所の存在を確認出来るか」など 6 項目が×で、8/14pt となり、13/14pt の suica の広場の方がより質が高いという結果が得られた。

これを検証するために、実際の行為の種類と量を見てもみると、上の表より、suica の広場の方が「任意+社会活動」の割合としては「種類」、「活動量」共に suica の広場の方が質が高いといえる。ただ、種類と量の多さそのもので比較すると、面積の関係などはあれど、おもはらの森の方が共に値が大きいということに着目したい。おもはらの森はふらっと立ち寄るよりそこにくることを目的とした人が来ることと、飲食店が併設されていることから一人当たりの滞在時間が長く、活動量が多くなったと考えられる。

そして、ここで新たに見えてきたのは「場所が知られているか」ということである。現に、おもはらの森は看板こそあれ、初見では中々たどり着けない場所なのにも関わらず、観光客も多く訪れているのはまとめサイトや海外観光サイトなどに掲載され情報が認知されているからである。その場所の情報がネットや雑誌でどの程度発信されているかという項目も重要で、今後検討されるべき項目であるということがわかった。

2) 次に、立地に関しておもはらの森と南池袋公園を比較する(表 18 参照)。おもはらの森は地上 6 階にあり、隣接する道に人通りは多いが直接アクセスすることが出来ない。対して南池袋公園は隣接する道に人通りは少ないが直接のアクセスが出来る。これらについて筆者の指標は共に 8/14pt であったため、立地条件に関して普通人は上下の移動幅と平面での移動幅であれば、上下の移動の方が圧倒的に抵抗感が強いことから、人通りが少なくても GL に場所が有ることの方が強いと考え、南池袋公園の方がより質が高いという結果が出ると仮定をしていた。

しかし、表を見て分かるようにおもはらの森と南池袋公園は同じくらいの結果となった。この原因として、直接アクセスできるかどうかの問題だけではなく、表参道原宿の交差点という日本でも有数の人通りのある場所では、たとえ 6 階であろうと「一般的に地上と同じくらいの人通りとして数えられるのではないか」という点と実際に街を歩いて目には見えないが、「メディアに取り上げられることで、1 階にあるのと同じほど認知されている」点が考えられる。

アクセシビリティを考えることは的外れではなさそうだが、項目の検討やそれぞれの場所の背景の違いが影響するため、より事例を重ねて、丁寧に比較する必要があることがわかった。

3) 最後に、第三者にとっての見る対象(興味)に関して suica の広場と他の 2 つを比較した。このとき、suica の広場内で都市を見るエリアは a, b, c の 3 カ所なので、その三カ所での平均値を取り直し、以下の表に改めてまとめた。

表 19 「全体活動量分の任意活動量の割合」と「全体の活動種類分の任意活動の種類割合」の比較 2

	JR 新宿駅新南改札前広場 (suica の広場) 該当箇所 ; a,b,c		東急プラザ表参道原宿 おもはらの森		南池袋公園 ※芝養生中のため芝生に入れ ず、見るだけ	
	種類 (種)	活動量 (人数×持続時間)	種類 (種)	活動量 (人数×持続時間)	種類 (種)	活動量 (人数×持続時間)
任意+社会 活動(平均)	4.13	57.80	5.45	89.90	7.17	138.17
全体(平均)	6.90	99.79	11.09	174.45	14.25	298.08
割合(%)	59	58	49	50	50	46

※データは 10 分あたりの平均
suica の広場エリア分け a.電車 b.ブロック c.アーチ d.円形 (図 31 参照)

おもはらの森と南池袋公園では第三者が見る対象は「人」であるが、suica の広場では都市を見ている人越しの「都市」を見ている。ここでは見る対象が異なると行為の質が異なるのかどうか検証を行う。都市を見ている部分だけで平均をとった新たなデータを比較すると(表 19 参照)、明らかに「任意+社会活動」の割合が「種類」、「活動量」とともに増加しているといえる。

つまり、第三者にとって、見る対象が人の居方とその先の都市であることは、第三者自身の行為の質を高めることにも繋がるといえる。

以上より、実際の「任意活動+社会活動」の種類と活動量の全体に対する割合から、第三者視点での質的基準を検証するにあたり、新たな課題とその方向性の大きくははずれていないことを確認することができた。

4 章 プレイスシナジーデザインについての考察

4-1 公共空間の質の測り方

4-2 第三者を含んだ環境のデザイン

4-1 公共空間の質の測り方

現在あるヤングールの 12 の項目による公共空間の質の測り方（参考図 1 参照）と今回のプレイスシナジーデザインをふまえて考案した第三者からみた公共空間の質の測り方を比較する。（表 6.7 参照）

表 6・7 より、ヤン・ゲールの公共空間の質の測り方は、安全性や防犯性、快適性を重要視していることから、例えば大阪ステーションシティの屋上庭園の評価が高いことが伺える。それに対して第 3 者からみた公共空間の質の測り方は、プレイスシナジーを生むため第三者が認知出来るためのアクセシビリティ、出会い、興味を重要視している。これによって同じ大阪ステーションシティの屋上庭園であっても評価が異なることが分かる。従来のゲールの指標では測ることが困難であった空間と人の関係性、人と環境の関係性が第三者からみた公共空間の質の測り方には存在する。プレイスシナジーデザインは公共空間の定義を再考するための鍵となるのではないだろうか。

また、横浜大さん橋やアオーレ長岡などではゲールの 12 の項目による公共空間の質の測り方と第三者からみた公共空間の質の測り方の評価が一致しているものが多い。このことからプレイスシナジーデザインは、全く異なる概念ではなく従来の公共空間の評価の仕方の延長とも言えることが出来る。実際に、ゲール自身も時代が変化するとともに、公共空間における必要活動と任意活動の行為の種類において、人の活動を見る（群衆、個人）という項目が必要活動から任意活動へと移行し重要な項目の 1 つであると述べている。このように、公共空間の指標は一部を除き流動的なものである。プレイスシナジーデザインによる公共空間は、その場だけではなく場を作る全ての環境を巻き込む良さがある。公共空間における居方は計画され内的に起こるものではなく計画され外的に引き起こされることのようにも捉えられる。今後、公共空間の質の測り方は従来の安全性や防犯性、快適性といったものを重視した基準以外に、「その場を作る環境がどう変化するか」「第 3 者とその空間に参加しやすいか」という質の測り方が加わると考える。

4-2 第三者を含んだ環境のデザイン

表 20 第三者視点に着目した公共空間の質的評価項目と追加項目

アクセシビリティ	場所が見えてからそこに至るまでの距離が 500m 以内か	場所まで行くのに一層以上の上下移動がないか	場所の境界線の合計に対する入り口幅の割合が全体の 4 分の 1 以上あるか	清潔感があるか
	場所の中に見る見られるの関係をとりとるところがあるか	また、そこには滞留するところがあるか	物的要素として誰でも自由に入ることが出来るか（バリアフリー）	
出会い	場所全体を見渡せるか	場所に接する外部の道に人の流れが多い部分はあるか	場所に行くための入り口の数が 2 つ以上あるか	場所を見ることが出来るその場所以外に滞留するところがあるか
興味	外部から場所の存在を確認出来るか	場所に人以外の魅力的な風景・自然があるか	歩行速度を遅くする要因（となる興味をひく目的コンテンツ）はあるか	

+場所が知られているか

改めて今回筆者が作った評価の項目をしてみる。

「第三者がいかに当事者になるか」を

①アクセシビリティ

（その場に行くまでと行ってある居方をとるまでの抵抗感の少なさ）

②その場に出会う機会の多さ

③その場に興味を引く要素の多さ

で捉えた。当事者のための居場所の誘発だけでは今後もパブリックスペースは変わらず思うように使われないままである。今後はその場所が上で挙げた項目の「アクセシビリティ・出会い・興味」具体的には人（第三者）の「流れ、視点、立地」とどう関わるかが大切となる。

実際のデザインについて考察すると、アクセシビリティ（その場に行くまでと行ってある居方をとるまでの抵抗感の少なさ）において、建物を建てる敷地の条件を変更することは不可能であるため、周辺環境、立地環境を詳細に捉える必要がある。特に、その場所が人の流れが多い場所から見てどのように見えるのか、

そこから敷地までのアクセスの過程でどのような建物がありどのような経験を
するのか、アイストップやシークエンスの考慮は必要不可欠である。

出会いについては、第三者が観察するための一時滞留領域を設ける必要がある。
観察時間が長ければ長いほどその場に参加する可能性もあがり、また、第三者を
さらに観察する人も現れ、プレイスシナジーが生まれる。具体的には、場所全体
を見渡せるような開けた場所に固定式ではない椅子や机を設けること、複数の方
向からのアクセスを考えその動線が交わるような動線計画が挙げられる。また、
観察者が場に参加しやすいような抵抗感のないデザインも考慮すべきである。

興味については、周辺を歩いている人でも認知できるような視覚的なデザイン
と気がついたらその場所へ入り、参加しているような無意識に行為を誘発するデ
ザインが挙げられる。後者は周辺を歩いている人がどのような流動性を持ち歩い
ているのかを分析しその流れを引き込む必要がある。例えば、角を曲がるときの
流れはふくらみを持った流れであるのか、または、最短距離であるふくらみのな
い流れなのかを考慮した上で、人の流れの形をそのまま延長するようなデザイン
が考えられる。

これに加えて、3章の考察で得られた「場所が知られているか」という項目を
ではその場所がいかに関係メディアに取り上げられ、街を歩いていて出会ったかの
ように、たとえばネットでそのことを知る機会がどれだけあるかということも重要
な指標になる。

以上より、

プレイスシナジーをデザインするということは、空間の物的要素だけでも、利用
人数だけでもなく、人と空間その両者の関係を考慮して行うものであり、その重
要な視点として第三者が「その場に参加しやすいかどうか」を考慮していくこと
である。

5 章 結論

5-1 各章の要約

5-2 今後の展望と課題

5-3 おわりに

5-1 各章の要約

1 章 序論-空間の潜在力と人の居方がもたらす相乗効果

1 章では研究の枠組みを述べた。まず、本研究の目標（「人の居方と空間の潜在力の関係を捉える視点を明らかにすること。」「プレイスシナジーが生まれる要素を分析すること。」「その指標をもとに、従来の環境デザインがどう変化するかにについて考察すること」）と、研究背景となる2つの問題意識を述べ、まだ名前のない「デザインされた公共的な空間に人が居ることによって起こる相乗効果」を表現するために『プレイスシナジー』という言葉を提案した。さらに、研究方法と関連研究を説明し、研究の立ち位置を示した。

2 章 デザインされた公共的空間の事例観察と分析

都市部の公共的空間に実際に足を運び、そこで観察された印象に残った居方や行動、空間構成などを写真と図面、野帳で記録し、共通してみられた特徴的な人の居方、居合わせ方をその原因とともにまとめると、人の居方と空間の物的要素だけでなく、他者の存在（第三者）が浮かび上がってきた。それをふまえてプレイスシナジーの仕組みを整理し、それを増やすための重要な観点として、第三者の存在を述べた。その後、第三者を含めた環境として、人の居方と空間を2つの視点（「居方と第三者の関係」「第三者の認知から行動に至るまでの過程」）から類型化を行い、公共空間の質を扱う基準の新たな項目の基礎として14項目を吟味した。

3 章 「プレイスシナジー（Place-Synergy）」の検証

この章では実際の行為のうち、質の高いものとその継続時間および種類を選別し、2章で得られた第三者に着目した14の公共空間の質的基準の結果と比較しながら、その基準が有効であるか検証した。

まず、比較する3例を選び、定点撮影による具体的な行動観察を行い、人の多い日中のその場にいるひとりひとりの行動・属性・滞在時間を調査した。その後、ヤン・ゲールの都市活動の分類に基づき、「必要活動」と「任意活動+社会活動」に分けた。公共空間の質を高めるためには、利用者がただ多いだけでも全員が同じ行為をしていても意味がなく、その場所での質の高い行為とその多様性が重要であることを説明し、第三者に着目した公共空間の質的基準が有効であることを明らかにするため「任意活動と社会活動」の「種類」と「活動量」をグラフ化して、データを分析した。「場所がどれだけ知られているか」という新しい検討項目への気づきや、細

分化すべき項目など一概に言えない部分も多かったが全体の方向性としての的を外してはいないことが確認できた。

4 章 プレイスシナジーデザインについての考察

最後に、2、3章の結果と考察を踏まえて、第三者を含んだ環境に着目するとき、人間環境系の計画・デザインがどのように変貌するかを考察した。4-1で今後の公共的空間の質の測り方は安全性や防犯性、快適性といった基準以外に「その空間に参加しやすいか」という質の測り方が加わる必要があると考察し、4-2で実際のデザインへのフィードバック（つまり、アクセシビリティ・興味・出会いという観点から空間の潜在力と人の居方についての条件の整理）を考察した。以上より、プレイスシナジーをデザインするということは、空間の物的要素だけでも、利用人数だけでもなく、人と空間その両者の関係を考慮して行うものであり、その重要な視点として第三者が「その場に参加しやすいかどうか」を考慮していくことであるとした。

5-2 今後の展望と課題

課題

今回の研究を行うにあたって、従来の公共空間という定義より広く観察対象を取りたかったことと、雑誌に掲載されてもほとんど触れられないような場所も実際に行き、原体験に含まれる基本的な質をもとに観察を行うことを重要視したため、公共的空間の枠組みを屋内外、面積やプログラム、何年～何年の雑誌掲載等あえて定義せずに進めたが、今後は事例を引き続き集めると同時に、詳細に事例を取り扱えるよう特定の場所や特定の背景を持った場所に絞った行動観察調査が必要である。

現段階では撮影した人の行動の継続時間や種類を機械では判別できないが、人の流れや視線に関する調査であれば、アイトラッキングや位置情報による人の流れの可視化をはじめとするビッグデータの活用により、正確なデータが得られるだろう。

また、実際の「必要活動」と「任意活動」、「社会活動」における基準を出す際に、3章の事前調査として、調査中の野帳や動画分析中に明らかにいい居方だと思われたものを集め、より正確に行動の性質を判断できるようにしたい。

今後の展望

プレイスシナジーがもたらすものは3つある。

- 1) 公共的空間の新たな視点による質的評価
- 2) 公共的空間の設計指標
- 3) 専門家の必要性をまもる

まず、1) 公共的空間の新たな視点による質的評価については、今までの公共空間は安全性や防犯性、快適性といった基準で禁止や保護が加速し、「使ってもいいかわからないから使わない方がいい」という考えになってしまっている人々を、いかに惹き付けられるかを指標とした「その空間に参加しやすいか」という質の測り方が重要である。

次に、2) 公共的空間の設計指標については、今回4-2で考察したように、第三者がいかに当事者になるか」を

①アクセシビリティ

(その場に行くまでと行ってある居方をとるまでの抵抗感の少なさ)

②その場に出会う機会の多さ

③その場に興味を引く要素の多さ

という3つの項目、具体的には人（第三者）の「流れ、視点、立地」とどう関わることが大切となる。人の流れや環境の延長で、第三者を意識したデザインをするとき、これらが役立つといえる。

最後に、3) 専門家の必要性については最近非常に多く聞かれるようになったWSや市民参加型のパブリックスペースはもちろん大事だが、専門家が必要ないということにはならない。何をやっているかわからないと思われがちなデザインがアートではなく意味があるものだと理解されやすくなるのではないか。空間の潜在力を引き上げ、第三者の動きや環境も含めて考えることが出来るのはやはり建築や都市デザインを専門にするものの仕事であると立場を明確にできる。

また、一般の人が利用者数でその場所を評価するのではなく、活動量で本当の意味での場の評価を行うことが出来たり、第三者の関与できる環境が整っているかも、判断基準になっていく。

これはやや遠い話だが、「場所が知られているか」という項目がその公共的空間の質的指標として実証されていけば、今はまだ需要の薄い建築業界におけるPR（プレスリリース）の重要性を展開する根拠にも繋がると考える。

このように、建築・都市空間と人を両方同時に扱うためには、両者の橋渡しをする概念と実際にそれを取り扱う人材が必要であることは明確である。

5-3 おわりに

本研究から得られた知見を以下にまとめる。

- ・プレイスシナジーという概念

人と空間のあいだには相乗効果が生まれる。今まである意味当たり前に存在してきたのに扱われてこなかったこの概念に「プレイスシナジー」という名前をつけ、その仕組みを明らかにした。（図 27 参照）

デザインされた空間、つまり潜在力の高い空間に人が身を置くと、その潜在力に人は無意識に反応し、その場である居方をとることで都市の豊かさを体験する。そうして人がとった居方が第三者に見られるとき、その空間の印象にも影響し、第三者の居方の誘発にもなる。この関係が重なることでより質の良い“場”が生まれる。

- ・重要な要素としての第三者の存在

プレイスシナジーの仕組みの中で第三者の存在がこのサイクルを生み出す大きな要因であることが分かった。（図 25 参照）

- ・「利用者数ではなく活動量と種類」

公共空間の質を高めるためには、利用者がただ多いだけでも全員が同じ行為をしていても意味がなく、その場所での質の高い行為とその多様性が持続して行われること（＝任意・社会活動の種類と活動量（活動数×継続時間））が重要であることがわかった。これにより、第三者に着目した公共空間の質的基準を吟味した。

- ・「当事者ではなく第三者」に着目した 14 項目の公共空間の質的指標

今回の分析で挙げた 14 項目は大きく 3 つの枠組みに分かれた。

①アクセシビリティ（その場に行くまでと行ってある居方をとるまでの抵抗感の少なさ）、②その場に出会う機会の多さ、③その場に興味を引く要素の多さである。

また、検証結果から②においては実空間だけでなくメディアという視点も得られた。

プレイスシナジーという今まで確実に存在していた重要な概念にも関わらず、なぜか名前が付けられてこなかった感覚を言語化し、検証することがこの論文の最たる目的であった。空間の潜在力と人の居方には相乗効果があり、その重要な観点として第三者の存在があることも明らかにした。

プレイスシナジーは人と空間を一緒に評価することができる可能性を秘めた概念である。

この領域が今後広まることを期待して、これを本論文の結論とする。

文献リスト

- 1) 鈴木 毅、「人の「居方」からの環境デザイン試論」、1997 年
- 2) 藤竹 暁、「現代人の居場所（生活文化シリーズ（3））」、至文堂、2000 年
- 3) Yi - Fu Tuan、山本浩、「空間の経験—身体から都市へ」、筑摩書房、1993 年 11 月
- 4) 舟橋 國男、「建築計画読本」、大阪大学出版会、2004 年
- 5) Edward T. Hall、「かくれた次元」、みすず書房、1970 年
- 6) Jan Gehl、北原 理雄 訳、「人間の街 公共空間のデザイン Cities for People」鹿島出版会、2014 年
- 7) 隅谷維子他 3 名、「環境との関わり方からみた場所の意味とその構造に関する研究」、日本建築学会近畿支部研究報告集、No. 39、pp. 301-304、1999 年 6 月
- 8) 林大作、舟橋國男、鈴木毅、木多道宏、「『場所』の様態表現に関する基礎的分析—都市生活者の「居心地のいい場所」に見る人間—環境関係の研究—」、日本建築学会計画系論文集 No. 579、pp. 45-52、2004 年 5 月
- 9) 小林茂雄、吉崎圭介、「昼夜のオープンテラスでとられる会話行動の属性別特徴 夏期の新宿アイランドパティオを対象にしたケーススタディ」、日本建築学会環境系論文集、No. 571、pp. 69-74、2003 年 9 月
- 10) 松下幸司、「人の居場所・居方から考える都市デザイン」、景観・デザイン研究演集 No. 1、pp. 26-33、2005 年 12 月
- 11) 日本建築学会、「建築・都市計画のための調査・分析方法」、井上書院、2012 年 06 月
- 12) Jan Gehl、北原 理雄 訳、「パブリックライフ学入門」、鹿島出版会、2016 年
- 13) Jan Gehl、「建物のあいだのアクティビティ」、鹿島出版会、2011 年
- 14) 武者英二、永瀬克己、近藤一彦他、「建築と人間の対応に関する研究—個体距離(3)・(4)」、日本建築学会大会学術講演梗概集、pp. 1183-1186、1980 年
- 15) 小林正美、「市民が関わるパブリックスペースのデザイン 姫路市における市民・行政・専門家の創造的連携」、2015 年
- 16) 足立裕己、鈴木毅、奥俊信、木多道宏、松原茂樹、「場面と空間構成から見た年パブリックスペースデザインに関する人間—環境関係分析」、日本建築学会近畿支部研究報告集、pp. 93-96、2006 年
- 17) 小林健治、鈴木毅、新村岳広、木多道宏、舟橋國男、「人がいる場面記述にみる人間—環境関係の基礎的分析—都市の中の” いい感じ” に人が居る場面の研究—」、日本建築学会計画系論文集、No. 589、pp. 77-83、2005 年 3 月
- 18) 井川雅裕、小池博、小林正美、「都市計画における公私利用の空間特性に関する研

文献リスト

究-パブリックスペースの考察からサードプレイスの意義と創出について-」、
日本建築学会大会学術講演梗概集 pp. 149-150、2006 年 9 月

- 1 9) 塚本由晴、貝島桃代、田中功起、中谷礼仁、篠原雅武、佐々木啓、能作文徳、
東京工業大学塚本由晴研究室、「コモナリティーズ ふるまいの生産」、LIXIL 出版、
2014 年
- 2 0) 北村信太郎ほか4名、「連続するオープンスペースにおける共有形態に着目した滞
留行動分析」、景観・デザイン研究講演集 No. 9、pp. 44-52、2013 年 12 月

補足資料

おもはらの森定点観察動画分析原データ

	経過時間	人数	属性	行為(ID	滞在時	場所番号	来た方向	帰る方	memo
	12:30~								
1		彼氏 ハット	3	ETK	10	6	-	b	
2		彼女 おかっぱ	3	ETK	10	6	-	b	
3		彼氏 ジャケ	3	ETK	10	6	-		
4		彼女 羽織もの	3	ET	10	6	-		
5		彼氏	3	ET	10	5	-	b	
6		彼女	3	ET	10	5	-	b	
7		父	4	ET	10	4	-	b	
8		母	4	ETC	10	4	-	b	
9		子	1	ETC	10	4	-	b	
10		永眠の淑女	3	L	10	4	-	-	
11		女1	4	ET	10	3	-	b	
12		女2	4	ET	10	3	-	b	
13		おばあちゃん	5	ER	5	3	bcdc	a	
	12:40~								
1		彼氏 ハット	3	ETK	10	6	-	b	
2		彼女 おかっぱ	3	ETK	10	6	-	b	
3		彼氏 ジャケ	3	ETK	10	6	-		
4		彼女 羽織もの	3	ET	10	6	-		
5		彼氏	3	ETS	1	5	-	b	
6		彼女	3	ETS	1	5	-	b	
7		父	4	ET	8	4	-	b	
8		母	4	ETC	9	4	-	b	
9		子	1	ETC	8	4	-	b	
10		永眠の淑女	3	L,K	10	4	-	-	
11		女1	4	ET	10	3	-	b	
12		女2	4	ET	10	3	-	b	
13		おばあちゃん	5	ER	10	3	bcdc	a	
14		男1 足	3	T	1	(3)	d	a	
15		男2 足	3	T	1	(3)	d	a	
	12:50~								
1		彼氏 ハット	3	TK	10	6	-	b	
2		彼女 おかっぱ	3	TK	10	6	-	b	
3		彼氏 ジャケ	3	EK	10	6	-		
4		彼女 羽織もの	3	EK	10	6	-		
7		父	4	ET	6	4	-	b	
8		母	4	ETC	2	4	-	b	
9		子	1	ETC	2	4	-	b	
10		永眠の淑女	3	L,K	10	4	-	-	
11		女1	4	ET	1	3	-	b	
12		女2	4	ET	1	3	-	b	
13		おばあちゃん	5	ER	1	3	bcdc	a	
14		男1 足	3	T	10	(3)	d	a	
15		男2 足	3	T	10	(3)	d	a	
16		男 黒い一人	3	K	2	3	a	a	
17		夫 黒	4	T	10	3	a	b	
18		嫁 黒	4	T	10	3	a	b	
19		母1	3	ET	3	4	b	b	
20		子1	2	ET	3	4	b	b	
21		母2	3	ET	3	4	b	b	
22		子2	2	ET	3	4	b	b	
23		女 黒ローブ	4	EK	2	5	b	b	
	13:00~								012-242
3		彼氏 ジャケ	3	EK	10	6	-		
4		彼女 羽織もの	3	EK	10	6	-		
10		永眠の淑女	3	L,K	10	4	-	-	
17		夫 黒	4	T	4	3	a	a	
18		嫁 黒(消える)							
19		母1	3	ET	10	4	b	b	
20		子1	2	ET	10	4	b	b	
21		母2	3	ET	10	4	b	b	
22		子2	2	ET	10	4	b	b	
23		女 黒ローブ	4	EK	10	5	b	b	
24		女 見えん1	3	T	10	(4)	acdd	a	124-
25		女 見えん2	3	T	10	(4)	acdd	a	124-
26		おばあちゃん セカンド	5	E,R,S,P	10	3	a	a	135-
27		女 黒ずくめ1	4	ET	5	6	b		124-
28		女 黒ずくめ2	4	ET	5	6	b		135-
29		女 赤帽氏	3	T	6	3	a		135-
30		女 赤帽氏つれ	3	T	6	3	a		242-512
	13:10~								242-512

3		彼氏 ジャケ	3	EK	10	6	-		
4		彼女 羽織もの	3	EK	10	6	-		
10		永眠の淑女	3	L,K	10	4	-	-	
19		母 1	3	ET	10	4	b	b	-506
20		子 1	2	ET	10	4	b	b	-506
21		母 2	3	ET	10	4	b	b	-512
22		子 2	2	ET	10	4	b	b	-512
23		女 黒ローブ	4	EK	10	5	b	b	
24		女 見えん 1	3	T	10	(4)	acdd	a	
25		女 見えん 2	3	T	10	(4)	acdd	a	
26		おばあちゃん セカンド	5	E,R,S,P	10	3	a	a	
27		女 黒ずくめ 1	4	ET	10	6	b		124- 242-512
28		女 黒ずくめ 2	4	ET	10	6	b		124- 242-512
30		女 赤帽氏つれ	3	T	7	3	a	a	135- 242-357
31		女 黒帽子	3	ETK	3	3	c	a	307-353
32		女 黒帽子つれ	3	ETK	3	3	c	a	307-353
33		彼氏 冴えない	3	T	6	(4)	b		323-512
34		彼女 黄ばんだスカート	3	T	6	(4)	b		323-512
35		彼氏 見えない白いもの	3	T	7	(3)	a		328-512
36		彼女 見えない 白いパンツ	3	T	7	(3)	a		328-512
37		謎 1	3	T	4	(3)	a	a	339-440
38		謎 2	3	T	4	(3)	a	a	339-440
39		女 ばばあ 1	4	ET	5	5	a		349-512
40		彼氏 帽子灰色キャップ	4	T	4	3	a	a	401-501
41		彼女 帽子 マスク	4	T	5	3	a		401-512
42		子供 水色のも	2	A	1	(4)	d	b	432-449
13:20~									512-742
3		彼氏 ジャケ	3	EK	10	6	-		3avi-
4		彼女 羽織もの	3	EK	10	6	-		3avi-
10		永眠の淑女	3	L,K	10	4	-	-	
23		女 黒ローブ	4	EK	10	5	b	b	3avi-
24		女 見えん 1	3	T	1	(4)	acdd	a	022-611
25		女 見えん 2	3	T	1	(4)	acdd	a	022-611
26		おばあちゃん セカンド	5	R,S,P	9	3	a	a	055-721
27		女 黒ずくめ 1	4	ET	10	6	b		124- 242-3avi-
28		女 黒ずくめ 2	4	ET	10	6	b		124- 242-3avi-
33		彼氏 冴えない	3	T	10	(4)	b		323-3avi-
34		彼女 黄ばんだスカート	3	T	10	(4)	b		323-3avi-
35		彼氏 見えない白いもの	3	T	1	(3)	a		328-512-523
36		彼女 見えない 白いパンツ	3	T	1	(3)	a		328-512-523
39		女 ばばあ 1	4	ET	10	5	a		349-512-3avi-
43		女 外人美女	3	K	2	4	dc	b	530-620
44		男 若め	3	ES	10	4	b		534-3avi-
45		女 ばばあ 2	4	ET	10	5	a		450-512-551-3avi-
46		父 3人組	5	ET	7	(5)	b	b	555-616-639-900
47		娘 1 3人組	3	ET	8	(5)	b	b	555-900
48		娘 2 3人組	3	ET	8	(5)	b	b	555-900
49		男 外人黒サングラス	2	ESK	6	5	a		608-3avi-
50		女 フラベチーノ 黒髪ロング	3	EK	3	3	b		652-3avi-
51		オバハン 1 集団	5	SP	3	(3)	d	a	654-800
52		オバハン 2 集団	5	SP	3	(3)	d	a	654-800
53		オバハン 3 集団	5	SP	3	(3)	d	a	654-800
54		オバハン 4 集団	5	SP	3	(3)	d	a	654-800
13:30~									742-016(3avi)
3		彼氏 ジャケ	3	EK	10	6	-		3avi-
4		彼女 羽織もの	3	EK	10	6	-		3avi-
10		永眠の淑女	3	L,K	10	4	-	-	
23		女 黒ローブ	4	EK	10	5	b	b	3avi-
27		女 黒ずくめ 1	4	ETS	10	6	b		124- 242-3avi-
28		女 黒ずくめ 2	4	ETS	10	6	b		124- 242-3avi-
33		彼氏 冴えない	3	T	10	(4)	b		323-3avi-
34		彼女 黄ばんだスカート	3	T	10	(4)	b		323-3avi-
39		女 ばばあ 1	4	ET	10	5	a		349-512-3avi-
44		男 若め	3	ES	10	4	b		534-3avi-
45		女 ばばあ 2	4	ET	10	5	a		450-512-551-3avi-
46		父 3人組	5	ET	5	(5)	b	b	555-616-639-900
47		娘 1 3人組	3	ET	5	(5)	b	b	555-900
48		娘 2 3人組	3	ET	5	(5)	b	b	555-900
49		男 外人黒サングラス	2	ESK	10	5	a		608-3avi-
50		女 フラベチーノ 黒髪ロング	3	EK	10	3	b		652-3avi-
51		オバハン 1 集団	5	SP	1	(3)	d	a	654-800
52		オバハン 2 集団	5	SP	1	(3)	d	a	654-800
53		オバハン 3 集団	5	SP	1	(3)	d	a	654-800

54		オバハン 4 集団	5	SP	1	(3)	d	a	654-800
55		女 ニコイチ1	3	TM	8	(3)	d		811-3avi-
56		女 ニコイチ2	3	TM	7	(3)	b		827-3avi-
57		女 母待ち迷いばっち	3	KM	3	4	b		929-3avi-
58		彼女 首元白 フラベ	4	ET	3	3	b		935-3avi-
59		彼氏 メガネ フラベ	4	ET	2	3	b		946-3avi-
60		女 迷い待ちの母	4	ET	1	4	b		001-3avi-
	13:40~								0016(3avi)-0246(3avi)
3		彼氏 ジャケ	3	EK	10	6	-		3avi-0743(3avi)
4		彼女 羽織もの	3	EK	10	6	-		3avi-0743(3avi)
10		永眠の淑女	3	LK	10	4	-	-	
23		女 黒ローブ	4	EK	9	5	b	b	3avi-0213(3avi)
27		女 黒ずくめ1	4	ETS	7	6	b	b	124- 242-3avi-0156(3avi)
28		女 黒ずくめ2	4	ETS	7	6	b	b	124- 242-3avi-0156(3avi)
104		男 白パーカー 23と入れ替え き	3	EK	1	4	b	-	0235(3avi)-end
33		彼氏 冴えない	3	T	1	(4)	b	a	323-3avi-0029(3avi)
34		彼女 黄ばんだスカート	3	T	1	(4)	b	a	323-3avi-0029(3avi)
39		女 ばばあ1	4	ET	10	5	a		349-512-3avi-0742(3avi)
44		男 若め	3	ES	10	4	b		534-3avi-0657(3avi)
45		女 ばばあ2	4	ET	10	5	a		450-512-551-3avi-0742(3avi)
49		男 外人黒サングラス	2	ESK	10	5	a	a	608-3avi-0545(3avi)
50		女 フラベチーノ 黒髪ロング	3	EKS	10	3	b	a	652-3avi-0456(3avi)
55		女 3コイチ1	3	TM	10	(3)	d	a	811-3avi-0358(3avi)
56		女 3コイチ2	3	TM	10	(3)	b	a	827-3avi-0358(3avi)
57		女 母待ち迷いばっち	3	KM	10	4	b	b	929-3avi-0803(3avi)
58		彼女 首元白 フラベ	4	ET	10	3	b	b	935-3avi-0447(3avi)
59		彼氏 メガネ フラベ	4	ET	10	3	b	b	946-3avi-0415(離席)-0447(3avi)
60		女 迷い待ちの母	4	ET	10	4	b	b	0001-3avi-0448-0506-0803(3avi)
61		謎 女?1	3	T	5	(3)	d	d	0104(3avi)-0222(3avi)
62		謎 女?2	3	T	5	(3)	d	d	0104(3avi)-0222(3avi)
63		女 グレーコート 黒帽子	3	SW	7	6	b		0105(3avi)-4avi-
64		女 白い荷物置く 見えない	3	SK	4	(4)	d	-	0143(3avi)-4avi
65		女 ピンク1 大	3	ET	1	(4)	bc	d	0225(3avi)-0316(3avi)
66		女 ピンク2 小	3	ET	1	(4)	bc	d	0225(3avi)-0316(3avi)
67		女 マスク 青コート	3	EK	1	6	b	b	0229(3avi)-0642(3avi)
68		男1 あぐら	3	ET	0	(3)	d		0245(3avi)-4avi-
69		男2 あぐらの付き添い	3	ET	0	(3)	d		0245(3avi)-4avi-
	13:50~								0246(3avi)-0516(3avi)
3		彼氏 ジャケ	3	EK	10	6	-		3avi-0225(離席)-0340(戻る)-0743(3avi)
4		彼女 羽織もの	3	EK	6	6	-		3avi-0743(3avi)
10		永眠の淑女	3	LK	10	4	-	-	end
104		男 白パーカー 23と入れ替え き	3	EK	10	4	b	-	0235(3avi)-end
39		女 ばばあ1	4	ET	10	5	a		349-512-3avi-0742(3avi)
44		男 若め	3	ES	10	4	b		534-3avi-0657(3avi)
45		女 ばばあ2	4	ET	10	5	a		450-512-551-3avi-0742(3avi)
49		男 外人黒サングラス	2	ESK	10	5	a	a	608-3avi-0545(3avi)
50		女 フラベチーノ 黒髪ロング	3	EKS	9	3	b	a	652-3avi-0456(3avi)
55		女 3コイチ1	3	TM	5	(3)	d	a	811-3avi-0358(3avi)
56		女 3コイチ2	3	TM	5	(3)	b	a	827-3avi-0358(3avi)
57		女 母待ち迷いばっち	3	KMC	9	4	b	b	929-3avi-0449(離席)-0503(戻る)-0803(3avi)
58		彼女 首元白 フラベ	4	ET	8	3	b	b	935-3avi-0447(3avi)
59		彼氏 メガネ フラベ	4	ET	8	3	b	b	946-3avi-0415(離席)-0447(3avi)
60		女 迷い待ちの母	4	ETC	9	4	b	b	0001-3avi-0448-0506-0803(3avi)
63		女 グレーコート 黒帽子	3	SW	10	6	b	-	0105(3avi)-end
64		女 白い荷物置く 見えない	3	SK	10	(4)	d	-	0143(3avi)-4avi
65		女 ピンク1 大	3	ET	2	(4)	bc	d	0225(3avi)-0316(3avi)
66		女 ピンク2 小	3	ET	2	(4)	bc	d	0225(3avi)-0316(3avi)
67		女 マスク 青コート	3	EK	9	6	b	b	0229(3avi)-0642(3avi)
68		男1 あぐら	3	ET	10	(3)	d	-	0245(3avi)-4avi-end
69		男2 あぐらの付き添い	3	ET	10	(3)	d	-	0245(3avi)-4avi-end
70		3人組 男 青いアウター	3	T	8	(4)	d	b	0300(3avi)-0506(3avi)
71		3人組 女1 黒いコート	3	T	7	(4)	d	d	0300(3avi)-0427(離席)-0504(戻る)-0831(3avi)
72		3人組 女2 白いコート	3	TS	5	(4)	d	d	0335(3avi)-0427(離席)-0504(戻る)-911(3avi)
73		女 3コイチ3	3	T	1	(3)	a	a	0346(3avi)-0358(3avi)
74		謎1 白い袋 見えない	3	ET	5	(3)	d	-	0354(3avi)-4avi-end
75		謎2 白い袋 見えない	3	ET	5	(3)	d	-	0354(3avi)-4avi-end
76		女 黒 コーヒー	3	EKM	1	6	b	-	0512(3avi)-end
	14:00~								0516(3avi)-0746(3avi)
3		彼氏 ジャケ	3	EK	10	6	-		3avi-0225(離席)-0340(戻る)-0743(3avi)
4		彼女 羽織もの	3	EK	10	6	-		3avi-0743(3avi)
10		永眠の淑女	3	LK	10	4	-	-	end
104		男 白パーカー 23と入れ替え き	3	EK	10	4	b	-	0235(3avi)-end
39		女 ばばあ1	4	ET	10	5	a		349-512-3avi-0742(3avi)

44	男	若め	3	ES	7	4	b	b	534-3avi-0657(3avi)
45	女	ばばあ2	4	ET	10	5	a		450-512-551-3avi-0742(3avi)
49	男	外人黒サングラス	2	ESK	2	5	a	a	608-3avi-0545(3avi)
57	女	母待ち迷いぼっち	3	KMC	10	4	b	b	929-3avi-0803(3avi)
60	女	迷い待ちの母	4	ETC	9	4	b	b	0001-3avi-0449(離席)-0503(戻る)-0700(離席)-0712(戻る)-0803(3avi)
63	女	グレーコート 黒帽子	3	SW	10	6	b	-	0105(3avi)-end
64	女	白い荷物置く 見えない	3	SK	10	(4)	d	-	0143(3avi)-end
67	女	マスク 青コート	3	EK	7	6	b	b	0229(3avi)-0642(3avi)
68	男1	あぐら	3	ET	10	(3)	d		0245(3avi)-4avi-end
69	男2	あぐらの付き添い	3	ET	10	(3)	d		0245(3avi)-4avi-end
71	3人組 女1	黒いコート	3	T	10	(4)	d	d	0300(3avi)-0427(離席)-0504(戻る)-0831(3avi)
72	3人組 女2	白いコート	3	TS	10	(4)	d	d	0335(3avi)-0427(離席)-0504(戻る)-911(3avi)
74	謎1	白い袋 見えない	3	ET	10	(3)	d	-	0354(3avi)-4avi-end
75	謎2	白い袋 見えない	3	ET	10	(3)	d	-	0354(3avi)-4avi-end
76	女	黒 コーヒー	3	EKM	10	6	b	-	0516(3avi)-end
77	男	黒ハット ダウンジャケット	4	ES	10	4	b	b	0512(3avi)-0021(4avi)
78	女1	Vグレー	4	TK	10	3	a	-	0517(3avi)-end
79	女2	グレーコート	4	T	10	3	a	-	0517(3avi)-end
80	彼氏	外人 半袖水色	3	ET	8	(5)	b	b	0543(3avi)-0048(4avi)
81	彼女	黒髪黒い	3	ET	8	(5)	b	b	0543(3avi)-0048(4avi)
49	男	外人黒サングラス	2	ESK	2	3	b	a	608-3avi-0545(席替え)(3avi)-0613(席替え)(3avi)-0653(3avi)
49	男	外人黒サングラス	2	ESK	3	(4)	b	a	608-3avi-0545(席替え)(3avi)-0613(席替え)(3avi)-0653(3avi)
82	女	ぼっち飲食 茶色の袋	3	EK	2	4	b	b	0709(3avi)-0846(3avi)
14:10~									0746(3avi)-0100(4avi)
10		永眠の淑女	3	LK	10	4	-	-	end
104	男	白パーカー 23と入れ替え き	3	EK	10	4	b	-	0235(3avi)-end
57	女	母待ち迷いぼっち	3	KMC	1	4	b	b	929-3avi-0449(離席)-0503(戻る)-0700(離席)-0712(戻る)--0803(3avi)
60	女	迷い待ちの母	4	ETC	1	4	b	b	0001-3avi-0448-0506-0803(3avi)
63	女	グレーコート 黒帽子	3	KL	10	6	b	-	0105(3avi)-end
64	女	白い荷物置く 見えない	3	SK	10	(4)	d	-	0143(3avi)-end
68	男1	あぐら	3	ET	8	(3)	d	a	0245(3avi)-4avi-0033(離席)
69	男2	あぐらの付き添い	3	ET	10	(3)	d	-	0245(3avi)-4avi-end
71	3人組 女1	黒いコート	3	T	3	(4)	d	d	0300(3avi)-0427(離席)-0504(戻る)-0831(3avi)
72	3人組 女2	白いコート	3	TS	6	(4)	d	d	0335(3avi)-0427(離席)-0504(戻る)-911(3avi)
74	謎1	白い袋 見えない	3	ET	10	(3)	d	-	0354(3avi)-4avi-end
75	謎2	白い袋 見えない	3	ET	10	(3)	d	-	0354(3avi)-4avi-end
76	女	黒 コーヒー	3	EKM	10	6	b	-	0516(3avi)-end
77	男	黒ハット ダウンジャケット	4	ES	7	4	b	b	0512(3avi)-0021(4avi)
78	女1	Vグレー	4	TK	10	3	a	-	0517(3avi)-end
79	女2	グレーコート	4	TK	10	3	a	-	0517(3avi)-end
80	彼氏	外人 半袖水色	3	ET	9	(5)	b	b	0543(3avi)-0048(4avi)
81	彼女	黒髪黒い	3	ET	9	(5)	b	b	0543(3avi)-0048(4avi)
82	女	ぼっち飲食 茶色の袋	3	EK	4	4	b	b	0709(3avi)-0846(3avi)
83	二人組 女	赤帽子	3	ET	10	(4)	b	-	0746(3avi)-end
84	二人組 女	黒オカッパ	3	ET	10	(4)	b	-	0746(3avi)-end
85	謎	スニーカー	3	S	5	(3)	d	d	0752(3avi)-0903(3avi)
86	3人親子 父		4	ET	9	6	b	-	0758(3avi)-end
87	3人親子 母		4	ETK	9	6	b	-	0758(3avi)-end
88	3人親子 ベビー		1		9	6	b	-	0758(3avi)-end
89	デブ二人 女	黒帽子	4	ET	9	5	b	-	0806(3avi)-end
90	デブ二人 女	モッズ	4	ET	9	5	b	-	0806(3avi)-end
91	男親子 父	ダンディー	5	SM,KM	7	4	a	-	0821(3avi)-end
92	母と赤ちゃん 母	青いコート	3	S	5	(5)	b	-	0900(3avi)-end
93	母と赤ちゃん 赤		1		5	(5)	b	-	0900(3avi)-end
94	二人組 見えない1		3	T	4	(3)	d	-	0005(4avi)-end
95	二人組 見えない2		3	T	4	(3)	d	-	0005(4avi)-end
96	女	ピンクのカバン	4	T	3	(3)	a	-	0009(4avi)-end
97	男	ピンクの彼氏	4	T	3	(3)	a	-	0009(4avi)-end
98	女	茶色アウター 一人	4	KS	2	3	b	a	0019(4avi)-0044(4avi)
99	彼氏	黒モッズ	4	ET	1	(5)	dc	-	0032(4avi)-0038(移動)-0039(着席)-end
100	彼女	グレーコート	4	ET	1	(5)	dc	-	0032(4avi)-0038(移動)-0039(着席)--0057(離席)-0106(戻る)-end
99	彼氏	黒モッズ	4	ET	1	4	dc	-	0032(4avi)-0038(移動)-0039(着席)-end
100	彼女	グレーコート	4	ET	0	4	dc	-	0032(4avi)-0038(移動)-0039(着席)--0057(離席)-0106(戻る)-end
14:20~14:21									0100(4avi)-0116(4avi)
10		永眠の淑女	3	LK	1	4	-	-	end
104	男	白パーカー 23と入れ替え き	3	EK	1	4	b	-	0235(3avi)-end
63	女	グレーコート 黒帽子	3	KL	1	6	b	-	0105(3avi)-end
64	女	白い荷物置く 見えない	3	SK	1	(4)	d	-	0143(3avi)-end
68	男1	あぐら	3	ET		(3)	d	a	0245(3avi)-4avi-0033(離席)
69	男2	あぐらの付き添い	3	ET	1	(3)	d	-	0245(3avi)-4avi-end
74	謎1	白い袋 見えない	3	ET	1	(3)	d	-	0354(3avi)-4avi-end
75	謎2	白い袋 見えない	3	ET	1	(3)	d	-	0354(3avi)-4avi-end
76	女	黒 コーヒー	3	EKM	1	6	b	-	0516(3avi)-end

78		女1 Vグレー	4	TK	1	3	a	-	0517(3avi)-end
79		女2 グレーコート	4	TK	1	3	a	-	0517(3avi)-end
83		二人組 女 赤帽子	3	ET	1	(4)	b	-	0746(3avi)-end
84		二人組 女 黒オカッパ	3	ET	1	(4)	b	-	0746(3avi)-end
86		3人親子 父	4	ET	1	6	b	-	0758(3avi)-end
87		3人親子 母	4	ETK	1	6	b	-	0758(3avi)-end
88		3人親子 ベビー	1		1	6	b	-	0758(3avi)-end
89		デブ二人 女 黒帽子	4	ET	1	5	b	-	0806(3avi)-end
90		デブ二人 女 モッズ	4	ET	1	5	b	-	0806(3avi)-end
91		男親子 父 ダンディー	5	SM,KM	1	4	a	-	0821(3avi)-end
92		母と赤ちゃん 母 青いコート	3	S	1	(5)	b	-	0900(3avi)-end
93		母と赤ちゃん 赤	1		1	(5)	b	-	0900(3avi)-end
94		二人組 見えない1	3	T	1	(3)	d	-	0005(4avi)-end
95		二人組 見えない2	3	T	1	(3)	d	-	0005(4avi)-end
96		女 ピンクのカバン	4	T	1	(3)	a	-	0009(4avi)-end
97		男 ピンクの彼氏	4	T	1	(3)	a	-	0009(4avi)-end
99		彼氏 黒モッズ	4	ET	1	4	dc	-	0032(4avi)-0038(移動)-0039(着席)-end
100		彼女 グレーコート	4	ET	1	4	dc	-	0032(4avi)-0038(移動)-0039(着席)--0057(離席)-0106(戻る)-end
101		女 一人 白い袋	4	S	1	(4)	b	-	0100(4avi)-end
102		親子 青い子ども	2	ET	1	(3)	a	-	0112(4avi)-end
103		親子 赤い母	4	ET	1	(3)	a	-	0112(4avi)-end