

博士論文

米国ニューヨーク市ブライアントパークを主題とした  
広場空間におけるプレイスメイキング手法の検証と具体化

平成 25 年度

三友 奈々

筑波大学

## 目次

第1章 研究の目的と方法	1
1-1. 研究の背景と目的	1
1-2. 既往研究及び文献と本研究の位置付け	4
1-3. 研究の方法及び論文構成	6
1-4. プレイスメイキング (PM) とは	10
1. プレイスメイキングの原則 (PM 原則)	11
2. プレイスメイキングに関する指針 (PM 指針)	14
1-5. 本論文の研究の範囲	18
第1章註	22
第2章 PM 指針を用いた広場空間における PM 理念の検証	23
2-1. 本章の研究概要	23
1. 研究の背景と目的	23
2. 研究の方法	24
3. 調査の方法	25
2-2. 研究対象地の概要と調査結果	28
1. ブライアントパークの概要と調査結果	28
2. 日比谷公園の概要と調査結果	35
3. 大通公園の概要と調査結果	42
2-3. 広場空間における PM 指針を踏まえたデザイン視点とデザイン要素	48
1. PM 指針を踏まえたデザイン視点の分析	48
2. PM 指針を踏まえたデザイン要素の分析	50
2-4. 本章のまとめ	53
第2章註	54
第3章 ブライアントパーク修復プログラムにおける PM 手法の検証	55
3-1. 本章の研究概要	55
1. 研究の背景と目的	55
2. 研究の方法	57
3-2. 修復プログラムの概要	58
1. PM と修復プログラム	58

2. 再生プロジェクトにおける修復プログラムの位置付け	59
3. 修復プログラムの内容	61
3-3. 修復プログラムにおける目標	63
1. 外部動線の目標	63
2. 出入口の目標	64
3. 内部動線の目標	65
3-4. 修復プログラムにおけるデザイン行為	66
1. デザイン行為の確認	66
2. 修復プログラムにおけるデザイン手段	82
3. 修復プログラムにおけるデザイン対象	84
4. 修復プログラムにおけるデザイン段階	85
5. 修復プログラムにおけるデザイン目的	87
3-5. 本章のまとめ	90
1. 修復プログラムにおけるデザイン手法の分析	90
2. まとめ	93
第3章註	94

#### 第4章 ブライアントパークにおける短期イベントに関するPM手法の検証

4-1. 本章の研究概要	95
1. 研究の背景と目的	95
2. 研究の方法	97
4-2. 年間イベントの傾向から見た調査時期の選定	98
4-3. 短期イベントにおける設定	100
1. 調査対象イベント概要と調査方法	100
2. 中央芝生エリアにおける設定	112
3. 上部テラスエリアにおける設定	118
4. 噴水テラスエリアにおける設定	122
5. 読書部屋エリアにおける設定	126
6. 回転木馬横エリアにおける設定	133
7. 上部テラスレストラン対面エリアにおける設定	137
8. 5番街テラスエリアにおける設定	140
9. 短期イベントにおける設定のまとめ	142
4-4. 短期イベント以外の利用型滞留エリアにおける設定	150
1. 各エリアにおける設定	150
2. 利用型滞留エリアにおけるデザイン要素	154
4-5. 非利用型滞留エリアにおける設定	155
1. 各エリアにおける設定と滞留の仕方	155
2. 非利用型滞留エリアにおけるデザイン要素	160
4-6. 本章のまとめ	162

1. 短期イベント時期の設定から見た PM 手法の検証	162
2. まとめ	165
第 4 章註	166

## 第 5 章 ブライアントパークにおける長期イベントに関する PM 手法の検証

5-1. 本章の研究概要	167
1. 研究の背景と目的	167
2. 研究の方法	168
5-2. 年間イベントの傾向と調査時期の選定	169
5-3. 長期イベントにおける設定	170
1. 調査対象イベント概要と調査方法	170
2. スケートリンクエリアにおける設定	172
3. ホリデーマーケットエリアにおける設定	177
5-4. 長期イベント以外の利用型滞留エリアにおける設定	192
1. 各エリアにおける設定	192
5-5. 非利用型滞留エリアにおける設定	195
1. 各エリアにおける設定	195
5-6. 本章のまとめ	198
1. 長期イベント時期の設定から見た PM 手法の検証	198
2. まとめ	201
第 5 章註	202

## 第 6 章 結論

6-1. 結論	203
6-2. 総括：広場空間における PM 手法の具体化	205
1. PM の流れ	205
2. 広場空間におけるデザインのあり方	207
6-3. 展望：我が国の広場空間への PM 手法の導入に関する検討	213
6-4 今後の研究課題	218

参考文献

謝辞

### 本論文で使用する英略語の凡例

略	原 語	邦 訳
BPC	Bryant Park Corporation	ブライアントパーク・コーポレーション
GSA	U. S. General Services Administration	米国行政管理庁
NYPL	New York Public Library	ニューヨーク公立図書館
PM	Placemaking	プレイスメイキング
PPS	Project for Public Spaces	プロジェクト・フォー・パブリックスペース
ULI	Urban Land Institute	米国不動産協会

## 第1章 研究の目的と方法

### 1-1. 研究の背景と目的

近年、我が国の多くの地域では、そこに住む人々が集っていた喫茶店が衰退しつつある。また、公共空間についても、イベント時以外には閑散としている様子が見受けられ、地域の人たちにとってのお気に入りの場になっているとは言い難い。例えば、公園は単に通り返るだけの近道か、または特別な活動のための一過性の来園が目的となり、日常生活の一部として頻繁に通う、愛着のある場にはなっていない例が多い。

こうしたまちなかの居場所の損失により、地域の人たちの地域に対する愛着が減少し、地域社会の衰退を招くことが危惧されている。

米国の都市社会学者レイ・オルデンバーグ (Ray Oldenburg) は、1989年「The Great Good Place」の中で、フランスのカフェやイギリスのパブ等をその代表例として挙げ、都市の魅力を高める「サードプレイス (Third Place)」という概念を提唱した<sup>1)</sup>。これは、第一の場所 (ファーストプレイス) である家、第二の場所 (セカンドプレイス) である職場や学校、その両者を結ぶ中間の「第三の場所」を指し、都市居住者にはこの三つの場所が必要であるとしている。サードプレイスは、まちなかの居場所であると言え、そこは、コミュニティの中心であり、その地域にとって重要な場である。

サードプレイスは、その地域の人々にとって、自宅や職場からの精神的な逃げ場・安息の場となり、それらにおける人間関係を健全に保つことに寄与すると考える。

特に家族や学校の友人といった狭いコミュニティの中で日々を過ごしている子供達にとって、学校生活と同じような人間関係となってしまう子供達だけで成立している居場所だけでなく、地域の大人達と一緒に居ることのできる居場所も重要であると考えられる。また、職場を持たない高齢者や主婦にとって、精神的な安定や生きがいを含めた楽しみのためにも、様々な居場所を用意する必要があると考える。

現代の日本人には、常日頃から、自分の住むまちの中にいくつかのサードプレイスを持ち、その中にいくつかのお気に入りの居場所を持つことが重要である。

日本のカフェやレストランは、そのターゲットが絞られ、実際の利用者を見ても、性別・年代が似通った客層であることが多い。特に子供達や高齢者に配慮して、誰でも気兼ねなく気軽に毎日通うことができるまちなかの居場所が必要である。まちなかの居場所は、都市だけではなく、住んでいる人がいる限り、それらすべての地

域に必要不可欠である。我が国の至るところに多数存在し、無料である広場空間こそが、まちなかの居場所となる可能性を十分に秘めているし、なるべきであると考える。

まちなかの居場所は、その地域のコミュニティの中心として、そこに居る人達と交流することが望ましいと考えられていることも多い。しかし、そこに居る人達と交流することなく、ただそこで時を共有して過ごすこと、さらには、ほかに誰もいなくてもその場にいることで自分らしくいられるといった静的な活動をする場であることも、まちなかの居場所にとっては非常に重要な視点である。また、単に通路や近道として通過するのではなく、意図して通過する（立寄りを含む）場である場合もまちなかの居場所の重要な視点である。

本論文では、サードプレイスの中にお気に入りの居るところ（居場所）があれば、そこがその人にとってのまちなかの居場所であるとする。例えば、その人にとってある公園がサードプレイスであるならば、木陰のベンチ（お気に入りのいつも居るところ）がまちなかの居場所である。まちなかの居場所となるサードプレイスには、お気に入りの人や飲食、そこから見える景色、そこで聴こえる音、そこで感じる臭い等が伴う場合も考えられる。

本論における「居場所」とは、単なる居所ではなく、心的に愛着を持ったお気に入りの「どこか」である。まちなかの居場所とは、その「どこか」が、自宅以外にその人自身が住んでいるまち（または愛着を持っているまち）に存在している居場所を指している。

米国では「プレイスメイキング（Placemaking；以下PMと略）という考え方の下、公園、店舗の店先を含めた広場や街路といった広場空間（パブリックスペース）の創出・再生が行われている。それらは、近傍の住民や就業者のサードプレイスになるだけでなく、一部の広場空間は、観光客の「居場所」としても大変賑わっている。

多くの人々が訪れることが可能な広場空間は、PMによってサードプレイスとなり得るのではないか。

PMの考え方は、その適用例と実績からみて、広場空間をサードプレイスとして利用者に利用されるために広場空間を展開させる手法として有効な考え方の一つである。しかし、具体的な手法として整理されておらず、既往研究も見当たらない。

本論文は、PM 研究における基礎的な研究と位置づけ、事例研究を通して PM 手法を検証し、そのデザイン手法を具体化することを目的とする。

PM 手法の検証と具体化を踏まえて、我が国の広場空間への PM 手法の導入の検討を行い、サードプレイスやまちなかの居場所の創出・再生に寄与することを目指している。

本論文では、PM 手法の中でも、PM の考え方の下で行う物理的な場の設定行為に着目し、デザイン手法を中心に扱う。広場空間の事例を分析することで、PM 手法におけるデザイン視点やデザイン要素、デザイン主体を検証し、我が国の参考となる広場空間における PM 手法を具体化する。

本論文における「広場空間」とは、屋内外を問わず、公的私的を問わず、多くの人々が訪れることが可能な場をいうものとし、本論文は広場空間の事例として公園を取り上げる。

1971 年当時に雑誌「建築文化」に編まれた「特集 日本の広場」での公園の項で、「なんらかのかたちで人があつまりうる条件を備えた人工のオープンスペースではあるが、そのことはそのまま公園が広場として機能することを意味しない。」「公園の特性としての、待つ、休む、憩うといったアクティビティは、それが個人間で完結している限りにおいては、広場化の要因とはなり得ない。」とあり、「時間と空間を共有することによって生じる連帯感のなかに、ときには行為自体がなんらかの意味が付与されて（中略）公園は広場化される。」と記述されている<sup>2)</sup>。

前頁で先述した、「ほかに誰もいなくてもその場にいることで自分らしくいられる」ことは、一見、個人間で完結しているように思える。しかし、ある空間にいる間、ずっと誰にも邪魔されないという保証がなく、知らない誰かと時間と空間を共有（シェア）する可能性をはらんでいるという点で、そこは広場化していると言える。

また、そこが心的な拠り所であるとき、同時に同じ空間にいなかったとしても、知らない誰かと精神的な何かをシェアしているかもしれないという点で、そこは広場化していると言える。

広場空間がまちの中にある限り、その大小、種類を問わず、それは個人という範疇を凌駕している。



## 1-2. 既往研究及び文献と本研究の位置付け

まず、本論文と関係の深い文献を示す。

米国におけるPMに関する文献として、米国不動産協会（Urban Land Institute；以下、ULIと略）が発行している「プレイスメイキング 中心市街地、メインストリート、アーバンヴィレッジの開発」があり、専門家向けに都市全体の不動産価値の向上を目指したPMの概念が述べられている<sup>3)</sup>。Schneeklothらによる「プレイスメイキング コミュニティづくりにおける方法と実践」では、いくつかの事例について紹介している<sup>4)</sup>。

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（Project for Public Spaces；以下、PPSと略）による「オープンスペースを魅力的にする（邦題）」では、専門家だけでなく一般市民に向けて親しまれるための公共空間についてPMの概念を示している<sup>5)</sup>。

いずれの既往文献もPMについて扱ってはいるが、デザイン手法を具体的に説明しているわけではない。

また、我が国の広場空間に関する文献として、前頁で挙げた「特集 日本の広場」の復刻版で、都市デザイン研究体が編著者である「復刻版 日本の広場」が挙げられ、1971年当時の広場の要件や意義は、現代にも通ずる<sup>2)</sup>。日本建築学会が編著者である「まちの居場所」では、主に近年の国内の事例について成立経緯や経過を多数紹介することで、我が国の現代社会におけるまちの居場所の意義を述べている<sup>6)</sup>。

次に関連する既往研究として、以下が挙げられる。

コミュニティ施設の屋外スペースの構成と利用実態の研究（広田ら，2009）では、設計図面、利用実態、ヒアリング調査から、屋外スペースの利用向上につながる計画的指針を得ることを目的としているが、設備の配置といった物理的な空間の提案をしている<sup>7)</sup>。

広場空間を居場所として捉えた既往研究として、上海市黄浦公園を対象に市民の朝の利用活動の実態を考察した研究（李ら，2008）、大阪市靱公園を対象に人の居方と環境形成について考察した研究（荒川ら，2005）が挙げられ、いずれも観察調査から滞留者・利用者の行動を把握している<sup>8) 9)</sup>。

「物理的なものを用意したり展示したりすることだけではなく、運営の取り決めを決めること、来訪者へ関わることなどを含め、場所（の運営）成立させようとする営みを「しつらえ」と呼び、コミュニティ・カフェの場所のしつらえを考察した研究（田中ら，2007年）では、限定された地域における、その地域の利用者に対する「日々の実践としてのしつらえ」の特徴をヒアリング調査やアンケート調査明らか

にしている<sup>10)</sup>。

個々の事例における居場所の実態をつかんだ研究ではあるが、広場空間のあり方やデザイン手法について述べたものではない。

また、「都市生活者が構築する、都市生活に必要な場所」という視点で都内を対象地として行われた「職場周囲に構築される「サードプレイス」に関する研究」(林田ら, 2003)、「環境移行に伴う職場周囲の場所構築の変容に関する研究」(林田ら, 2004)等では、ある企業就労者のサードプレイスの傾向をアンケート調査からつかんでいるが、サードプレイスのあり方やデザイン手法について述べたものではない<sup>11) 12)</sup>。

日本公園緑地協会発行の調査資料によれば、我が国の身近な公園における利用は、徒歩通過 36% (平均滞在時間 56 秒)、自転車で通過 5% (同 49 秒) と単に通り抜けるだけの近道としての「通過利用」が最も多いことがわかる<sup>13) 註 1)</sup>。このことから、日本の公園がまちなかの居場所となり得ているとは言い難く、本論文の問題意識は、実状にも沿っている。

これまで、広場空間の居場所としての実態の研究はあるが、我が国における広場空間の居場所としてのあり方まで述べていない。また、米国で出版された PM に関する文献は見られるが、非常に概念的に説明されている。その中でいくつかの PM の事例は個別に取り上げられているが、具体的な手法も整理されておらず、曖昧であり、PM 自体を扱った既往研究も見当たらない。

本論文は、PM 研究における基礎的な研究と位置づけ、事例研究を通して PM 手法を検証し、そのデザイン手法を具体化することを目的とする。

PM 手法の検証と具体化を踏まえて、我が国の広場空間への PM 手法の導入に関する検討を行い、サードプレイスやまちなかの居場所の創出・再生に寄与することを目指している。

### 1-3. 研究の方法及び論文構成

本論文は、第1章序論に続き、本論である第2章から第5章、最後に第6章結論までの全6章で構成されている（図1-1）。

第1章では、本研究の位置付けを行った上で、研究の方法と論文構成を提示する。「PM原則」からPMの理念を把握するとともに「PM指針」を分析し、本論文の研究範囲を示す。また、PMの流れを仮説として提示する。

第2章では、PM指針で得られたデザイン視点を用いて、日比谷公園、大通公園、米国ニューヨーク市の中心部にあるブライアントパークにおける広場空間の使われ方の分析を行う。また、3公園において、PM指針から得られたデザイン要素をどの程度有しているかについて整理する。

第3章では、ブライアントパークに関する文献調査を通してPMの考えに基づいたデザイン手法について分析し、文献調査から得られたデザイン視点とデザイン要素を把握するとともに、第4章、第5章での現地調査に関する調査視点を得る。

第4章では、ブライアントパークの夏季の短期イベントの設定行為、第5章では、同公園の冬季の長期イベントの設定行為を観察調査し、それぞれの実態から得られたデザイン視点とデザイン要素を各章で示す。

以上の各調査で検証したデザイン視点とデザイン要素を踏まえ、第6章では実態に即したPMの流れを図示するとともに、広場空間におけるPM手法としてそのデザイン手法を具体化する。

最後に本論文の展望として、PM手法の検証と具体化を踏まえた我が国の広場空間へのPM手法の導入の検討を行う。

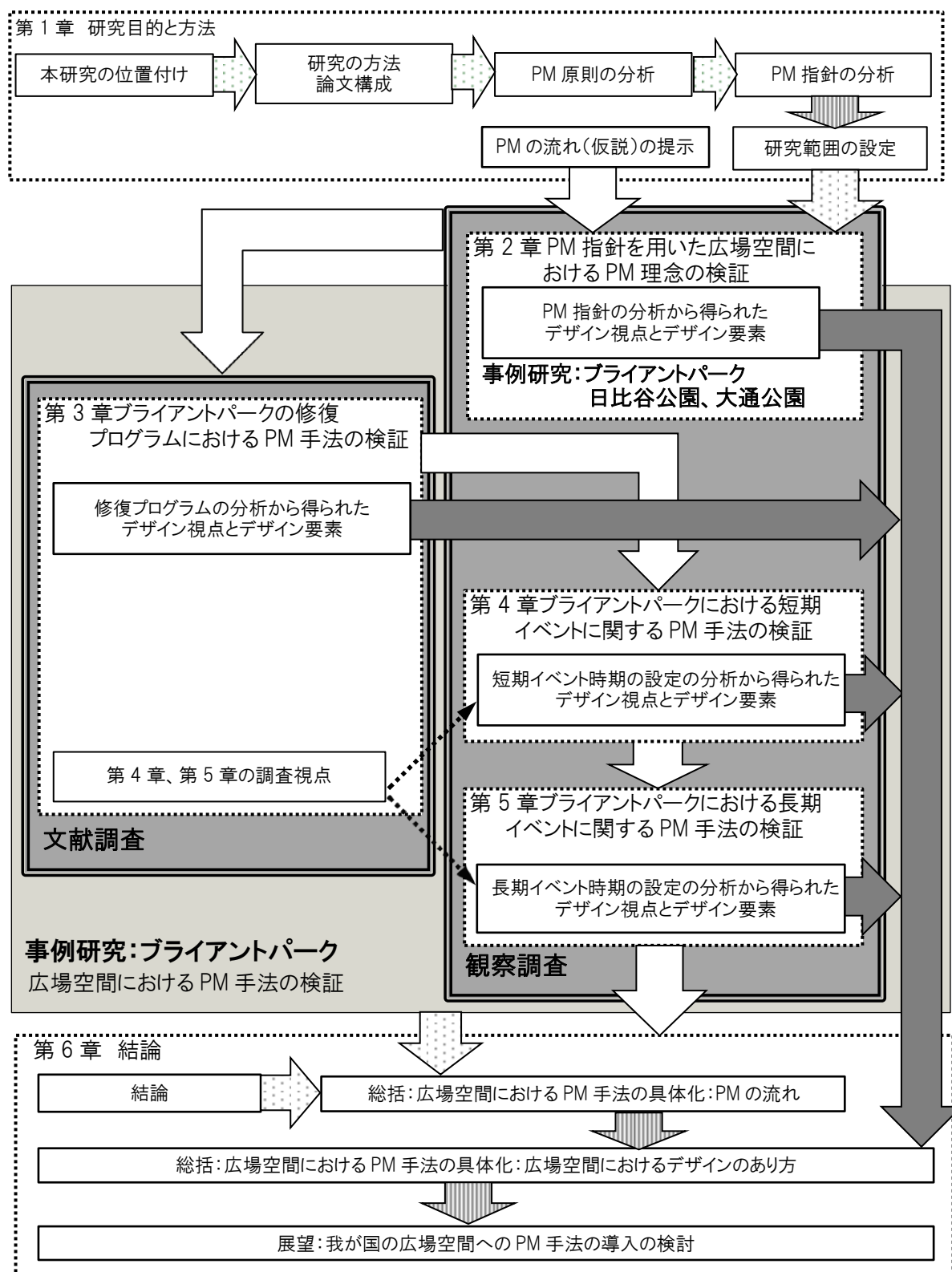


図 1-1 研究の方法及び論文構成

本論文に関する学会での発表論文等は、以下の通りである。

第2章に関して、以下の論文にまとめるとともに口頭発表及びポスター発表した。

- (論文) 「Design Factors and Elements on the Placemaking Concepts A Case Study of Bryant Park」 [査読有], Nana Mitomo, Kazuyoshi Watari (2010年11月), 8th ISAIA, pp1136-1139, 日本建築学会
- (口頭発表) 「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」, 三友奈々・渡 和由 (2010年7月), 第57回日本デザイン学会春季研究発表大会, pp304-305, 日本デザイン学会
- (ポスター発表) 「医療アナロジーで見るブライアントパークの再生」, 三友奈々 (2010年11月), 日本デザイン学会秋季企画大会ポスター展示「医療アナロジーによる地域再生デザイン学の実践」, 日本デザイン学会

第3章に関して、以下の論文にまとめた。

- (論文) 「プレイスメイキング概念におけるデザイン手法に関する考察—ブライアントパークにおける修復プログラムを事例として」 [査読有], 三友奈々 (2013年3月), 芸術工学会誌第61号, pp25-32, 芸術工学会

第4章に関して、以下の論文にまとめるとともに口頭発表及びポスター発表した。

- (論文) 「プレイスメイキングから見た公共空間の滞留に関する考察 米国ブライアントパークにおける設定行為に着目して」 [査読有], 三友奈々 (2013年9月), 芸術工学会誌第62号, pp55-62, 芸術工学会
- (口頭発表) 「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」, 三友奈々 (2011年6月), 第58回日本デザイン学会春季研究発表大会, pp130-131, 日本デザイン学会
- (口頭発表) 「デザイン構成要素から見た公共空間における利用者のセッティング行為」, 三友奈々 (2012年6月), 第59回日本デザイン学会春季研究発表大会, 演題番号9-04 (CD-ROM収録), 日本デザイン学会
- (ポスター発表) 「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」, 三友奈々・渡 和由 (2011年5月), 2011年度都市計画ポスターセッション, 日本都市計画学会

第5章に関して、以下の論文にまとめるとともにポスター発表した。

- (論文) 「Factors of Placemaking Concepts A Case Study of Bryant Park in Winter」 [査読有], Nana Mitomo, Kazuyoshi Watari (2011年9月), Academic Program Research Papers, UIA2011, pp562-567, 日本建築学会

- ・(ポスター発表)「Factors of Placemaking Concepts」, Nana Mitomo, Kazuyoshi Watari (2011年9月), Academic Program Poster Presentations, UIA2011, 日本建築学会

第4章及び第5章に関して、以下のポスター発表した。

- ・(ポスター発表)「公共空間の居場所化を目指したデザインに関する考察ープレイスメイキング概念から見たブライアントパーク」, 三友奈々 (2012年12月), 学内連携若手研究者ポスターセッション, 日本大学

第6章に関して、以下の口頭発表をした。

- ・(口頭発表)「公的空間の「居場所」化を目指すプレイスメイキング概念」, 三友奈々 (2013年11月), 第48回日本都市計画学会学術研究論文発表会ワークショップ「社会連携による公的空間のデザインと使い方の改善方策ー景観法10周年を視野に入れてー」パネラー, 日本都市計画学会

その他、PMに関連して、以下の論文にまとめるとともに口頭発表をした。

- ・(論文)「プレイスメイキング (Placemaking) の可能性」, 三友奈々・渡 和由 (2009年8月), 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」, pp107-108, 日本建築学会
- ・(論文)「居場所をつくる公共空間マネジメント」, 三友奈々・渡 和由 (2010年9月), 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」, pp93-94, 日本建築学会
- ・(口頭発表)「中心市街地における「プレイスメイキング」の試行ー学生、市民、行政の協働によるサードプレイスづくりの可能性」, 三友奈々・渡 和由 (2009年6月), 第56回日本デザイン学会春季研究発表大会, pp240-241, 日本デザイン学会

#### 1-4. プレイスメイキング (PM) とは

PM とは、「すべての人々が住んでいる地域において、自分自身を見つける場所に変換していく方法 (Schneekloth, 1995) <sup>4)</sup>」、「知覚している身の回りの環境、心に抱いている真意、構成している場の精神的なイメージにおける認識の過程 (Motloch, 2001) <sup>14)</sup>」、「(生活者が) 日常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 (Bohl, 2002) <sup>3)</sup>」であると定義されている。

同書では、「多くの人々の特殊な才能と技術、そして多くの経済的な要素やデザイン要素に対して、細心の注意を払ってそれらを調整することが必要で、大成功の作品を生み出すために、それらがすべて纏まり、取り組む必要がある映画づくりに非常に似ている (Bohl, 2002) <sup>3)</sup>」とも述べている。

アメリカ都市計画協会 (American Planning Association ; 以下、APA と略) は、プレイスメイキングに関する報告書の中で「プレイスメイキングという言葉は、様々な解釈や意味を持ち、一般的に受け入れられた一つではない定義が存在する」とし、プレイスメイキングとは、「地域の価値、歴史、文化、自然環境に端を発し、地域社会に根付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である。」と定義している <sup>15)</sup>。

米国の都市社会学者であるホワイト (William H. Whyte) の著書「小さな都市空間の社会 (社交) 生活」には、直接 PM の定義はされていないが、人間の行動観察の結果を分析することで、PM に対して示唆を与えている (Whyte, 1980) <sup>16)</sup>。

Place と Making を合わせた一単語で表される「Placemaking」は、単なるデザイン手法や設計手法ではなく、「個人の精神的な拠り所となる場を (主に) その人自身が住んでいる地域 (または愛着を持った地域) に創出・再生すること」であると言える。

## 1. プレイスメイキングの原則 (PM 原則)

### 1) PM 原則の概要

PM を行う主体は、プレイスメーカー (Placemaker) と呼ばれ、プレイスメーカーとしてデザイナーの役割は「望まれる感情を元気づけ、良質な心象 (メンタル・イメージ) を引き起こすように舞台装置として環境をデザインする必要がある (Motloch, 2001)」とされている<sup>13)</sup>。

米国の非営利団体の PPS は、コミュニティの発展に関心を持つ一般の人々に対して、彼らに優れたプレイスメーカーとなるための情報や技術、ネットワーク、知識を提供しており、「PM に関して優れた実践をし、情報・手段を有し、その国際的な中心 (Walljasper, 2007)」となっている<sup>17)</sup>。PPS の設立にあたってホワイトから影響を受けている。

PPS は、「我々は、場所に沿った計画とデザインをすること、PM のトレーニングと教育をすること、パブリックスペースを支え、唱道することの3点に対して準備ができています」と宣言し (PPS, 2008)、1975 年にニューヨーク市に設立されてから米国内で 50 州、世界中で 40 ヶ国 3,000 地域で PM のプロジェクトの実践を行っている (PPS, 2012 年 11 月現在)<sup>18) 19)</sup>。

上記の宣言とともに、PPS は、表 1-1 の通り PM の原則 (以下、PM 原則) を掲げて、PM の理念を広め、その実践を行っている。

そこで、PM の理念について把握するためにこの原則を分析する。

### 2) PM 原則の分析

PM 原則におけるデザインに関する項目として、2. に「not a design」がある。これは、デザインが PM に含まれないという意味ではない。PPS は、デザインに関する賞をとった公共空間のうちの多くが、素晴らしい空間 (Great Places) にならないことを指摘している。ここでの素晴らしい空間とは、デザイン性に優れたということではなく、利用者が利用しているかということである。

PM では、広場空間において、そのデザイン性が高いかどうかという意味以上に、いかに利用者に利用されているか、そのためにどのようなデザインが必要であるかを考慮する必要がある。

また、利用される「居場所」をデザインするためには、原則 7.8. にあるように、アイデアを行動に移す (実際に設計する) 際、利用者、利用のされ方、それぞれの関係性に配慮して空間を配置することが重要であるとしている。

以上の通り、PM 原則を分析した結果、PM におけるデザインとは単に意匠面を検討



することだけに留まらず、居場所を創出することである点を確認した。ただし、PM 原則は、PM における具体的な空間のあり方を示しているわけではないこともわかった。

表 1-1 PM 原則

		原則	原則 (加藤らによる訳, 2005) <sup>20)</sup>	原則 (原文 <sup>5)</sup> )
PM における基本的な考え方	1	PM において地域住民も専門家である。	コミュニティの人々は専門家である	The community is the expert.
	2	PM におけるデザインとは、居場所を創出することである。	デザインではない。場所をいかにつくりあげるか、だ	You are creating a place — not a design.
	3	居場所となり得るような広場空間を創出・再生することは一人では不可能である。	ひとりではできない	You can't do it alone.
	4	(広場空間に関わる公務員を含んだ) 専門家はすぐに「できない」と言うが、できないのではなく前例がないだけである。	彼らはいつも「それはできない」と言う	They'll always say "It can't be alone."
PM での計画及び計画を超えたテクニック	5	PM では、利用者や空間を観察することによって多くの発見や視点が得られる。	観察するだけでいろいろなことがわかってくる	You can see a lot by just observing.
	6	PM で重要なことは、皆で共有できる理想図をつくりあげることである	ビジョンをつくる	Develop a vision.
PM でのアイデアを行動に移す	7	PM における形態とは、イベントや活動を支えることである。	使い方や活動を支えるようにデザインする	Form supports function.
	8	PM では、空間、活動、利用者のつながりを創出することが重要である。	相互連携を意識して配置する	Make the connections. (または Triangulate)
PM における実行	9	PM では、ペチュニアの花を植えるように一人でもできる小さいことから始めることが重要である。	小さなことから始めよう	Start with the petunias.
	10	PM の実践において、予算は大きな問題ではない。	お金が問題ではない	Money is not the issue.
	11	PM において広場空間の居場所づくりに完成はない。	終わりはない	You are never finished.

## 2. プレイスメイキングに関する指針 (PM 指針)

### 1) PM 指針の概要

1-4-1. において、PM 原則は PM の理念を掲げてはいるものの、PM における具体的な空間のあり方を示しているわけではない点を指摘した。

そこで本項では、米国政府関連の公共施設を対象としたプロジェクトマネージャー用の指針 (Achieving Great Federal Public Spaces A Property Manager's Guide、以下 PM 指針) を分析して PM における具体的な空間のあり方を探る<sup>21)</sup>。

PM 指針は、米国政府の一機関である行政管理庁 (U. S. General Services Administration; 以下、GSA と略) の米国政府関連の建物・財産の管理を所管する部署 (Public Building Service) と PPS によって作成され、2007 年 7 月に発行されたものである。これは、誰でも入手可能な無償の PM に関する発行物・文献である (図 1-2)。

タイトルに公共空間 (public spaces) とあるが、これは、米国政府関連の公共施設を指している。この公共施設には、公共建築物である屋内 (interior) 及びその公共建築物に付随する広場やその周囲の公共空間を含んだ屋外 (exterior) が対象となっている。本論文における広場空間に含まれる、広場単体や公園単体を対象としたものではない。

PM 指針は、導入 (Introduction)、評価 (Evaluation)、解決策 (Solution)、実行 (Implementation) に続き、資料編 (Resources) の全 5 章で構成されている (表 1-2)。

表 1-2 PM 指針の目次

1章 導入
2章 評価…… 屋外…… マネジメント 屋内 デザイン セキュリティ イメージと美 出入口と動線 地域との関係
3章 解決策
4章 実行
5章 資料

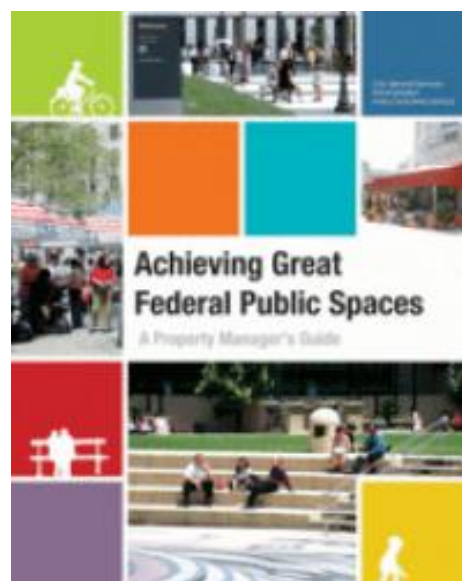


図 1-2 PM 指針の表紙  
(出典: Achieving Great Federal Public Spaces A Property Manager's Guide)

## 2) 空間評価項目

PM 指針の第 2 章評価には、屋外と屋内を対象として、それぞれに PM の視点で具体的な空間に対する評価項目 (Place Audit、以下 PM 空間評価項目) を設けている。屋外には、①マネジメント (Management)、②デザイン (Design)、③セキュリティ (Security)、④イメージと美 (Image and Aesthetics)、⑤出入口と動線 (Access and Circulation)、⑥地域との関係 (Neighborhood Connections) の 6 つの分野、屋内には「地域との関係」以外の 5 つの分野について記載されている。

屋外の PM 空間評価項目は、表 1-3 の通りである。

表 1-3 屋外の PM 空間評価項目

①屋外：マネジメント	
1	マネジメント主体は、一旦テナントの人々と訪問者がこの敷地に入ると、彼らの幸福と安全に対する責任を負っている。
2	マネジメント主体は建物の外側に歓迎している雰囲気を提供している。
3	この (公共施設の) 広場では、人々が友人と会ったり、訪問者と連れ立ったりしている。
4	(公共施設の) 広場は、目的地としてみなされ、ただ単に通り返るだけにはなっていない。
5	依頼された (代理) 業者が、(公共施設の) 屋外の公共空間でときどきイベントを開催している。
6	外側の (公共施設とは関係のない) グループが、(公共施設の) 屋外の公共空間でときどきイベントを開催している。
7	(公共施設の) 屋外の公共空間が、清潔であり、ゴミがない。
8	訪問者とテナントの人々がゴミを見つけたときにはそれを拾う。
9	植栽と花壇は季節ごとに変えられ、良く維持されている。
10	(公共施設の) 屋外の公共空間は、良好な修理がされている。
②屋外：デザイン	
1	(公共施設の) 屋外の公共空間のデザインは、公共の利用を誘発している。
2	テナントの人々と訪問者の双方のための十分な座席がある。
3	座るための様々な居心地のよい場所 (例：ベンチ、座れる腰壁 (シッティングウォール)、可動椅子、階段) がある。
4	座席が相互作用や利用を促進するように配置されている。
5	座る場所が目につき、歩行者をも歓迎している。
6	(公共施設の) 建物に入るテナントの人々が (公共施設の) 広場でランチをとっている。
7	(公共施設の) 広場がテナントの人々の打合せに使われている。
8	非公式で社会的な活動 (例：カードゲーム、パーティ) の集まりが (公共施設の) 広場で開催されている。
9	日光や風雨を遮る物が十分にある。
10	夜間において照明が十分にある。
11	人々が待ち合わせることができる場所として、重要な目立つものがある。
12	(公共施設の) 広場のデザインは、大規模な活動 (例：演奏、マーケット、実演) の集まりを支えている。
13	(公共施設の) 広場で小売のサービス (例：買い物、食べ物のサービス、郵便局) が行われている。
14	様々な人々が (公共施設の) 広場の利用を快適だと感じている。

③屋外：セキュリティ	
1	常設及び仮設のセキュリティ対策は、テナントの人々や訪問者を歓迎している。
2	セキュリティ対策は体の不自由な人々のアクセスを妨げていない
3	外縁部のセキュリティ対策は、十分に統一され、魅力的に関連づけられている。
4	セキュリティ対策は、(公共施設の) 建築物の屋外の状況に相応しい。
5	セキュリティ対策は、適正な規模であり、公共利用や人の流れを妨げていない。
6	(公共施設の) 屋外の公共空間は、定期的にパトロールされている。
7	(公共施設の) 建築物の周囲にあるすべての公共空間は、テナントの人々や訪問者にとって安全だと感じる。

④屋外：イメージと美	
1	(公共施設の) 建物の公共空間は、遠くから引き付けて魅力的である。
2	(公共施設の) 建物の公共空間は、その敷地を通過して移動しても引き付けて魅力的である。
3	目的の(公共施設の) 建物に接近する際、その建物が明らかである。
4	施設名が明瞭に示されている。
5	公共アートや展示がよく行われている。
6	(公共施設の) 常設の内装が高品質で良好な状態である。
7	ゴミ箱やリサイクル瓶、煙草の灰皿といった派生的な要素が敷地に相応しく、目立ちすぎている。
8	無味乾燥な壁が屋外のファサードの30%以下である。
9	公共利用(例：小売、情報センター、カフェ)が(公共施設の) 地上階に位置し、建物の外側から見える。
10	訪問者やテナントの人々が、(公共施設の) 屋外の公共空間から連邦政府の前向きな印象を受ける。

⑤屋外：出入口と動線	
1	正しい入り口を見つけることが、テナントの人々と訪問者にとって容易である。
2	(公共施設の) 建物の入り口につながる、明瞭で、まっすぐな通り道がある。
3	サインが方向や位置的な情報を十分に備えている。
4	(公共施設の) 屋外の公共空間は脇道から容易に接近できる。
5	(公共施設の) 建築物バリア法的设计基準における一連の規則に従って施設が造られている。
6	乗り物降り場が利便性良く入口近くに位置している。
7	公共交通と駐車場の位置が訪問者にとって分かりやすい。
8	従業員が駐車場や公共交通まで安全に歩くことができる。

⑥屋外：地域との関係	
1	(公共施設の) 建物周辺のエリアが安全だと感じる。
2	(公共施設の) 建物のテナントの人々と訪問者がしばしば近くの娯楽設備(例：小売り、娯楽、公園)に立ち寄る。
3	(公共施設の) この敷地は、この地域の活動中の不可欠な一部分である。
4	(公共施設の) 施設の周囲の通りは、横切ることが容易である。
5	公共交通の利用することが容易にできる(公共施設の) 建物である。
6	屋外の公共空間は、市の休憩のための施設と関連したデザインである。
7	混在した世代と人種による(公共施設の) 広場の利用は、全州から集まった人々のコミュニティを反映している。
8	(公共施設の) 建物の周りの地域は、望ましい職場環境の状況に明らかな影響を受けている。

### 3) 方策ポイント

PM 指針の第 3 章解決策には、マネジメント(実行、企画、維持) (Manage : Evaluate、Program、 Maintain)、利用に適したデザイン (Design for Use)、セキュリティの流れと統合 (Streamline and Integrate Security)、イメージと美の改善 (Improve Image and Aesthetics)、出入口と動線の強調 (Enhance Access and Circulation)、地域の資源の活用 (Access Local Resources) の 6 つの分野について、解決のための方策ポイント (Action Point;以下、PM 方策ポイント) が示されている。

PM 方策ポイントは解決期間の長さが考慮されて、短期、中期、長期に分けられて記載されている。

PM 空間評価項目と異なり、屋外と屋内に分けられて記載されていないが、PM 空間評価項目で示された、PM が目指す具体的な空間にするための要点が記載されている。

### 4) PM 指針の分析

PM 指針は、米国政府関連の公共建築物とそれに付随する広場や公共空間と限られた対象であったが、掲載された PM 空間評価項目及び PM 方策ポイントは PM が目指す具体的な空間のあり方を示唆し、デザイン視点であると考えられる。

## 1-5. 本論文の研究の範囲

本論文では、PM 指針で示された以下の PM 全体を研究対象とする（表 1-4）。

- ①マネジメント (Management)
- ②デザイン (Design)
- ③セキュリティ (Security)
- ④イメージと美 (Image and Aesthetics)
- ⑤出入口と動線 (Access and Circulation)
- ⑥地域との関係 (Neighborhood Connections)

本章で、PM 原則は、PM の理念を掲げてはいるものの、PM が目指す具体的な空間のあり方を示しているわけではない点、さらに PM 指針は、PM における具体的な空間のあり方を提示しているものの、具体的な手法まで言及していない点を指摘した。

そこで、第 2 章以降の事例研究では、PM 手法の中でも PM の考え方の下で行う、具体的な広場空間の創出方法として物理的な場の設定行為に着目し、デザイン手法を中心に扱うこととする。広場空間の事例を分析することで、PM 手法におけるデザイン視点やデザイン要素、デザイン主体を検証し、日本にとって参考となる広場空間における PM 手法を具体化する。

研究対象である広場空間は、屋内外を問わず、公的私的を問わず、多くの人々が訪れることが可能な公園、広場（商業施設の広場やキャンパスの広場を含む）、街路、親水空間等とし、本論文では、広場空間の事例として公園を取り上げる。

表 1-4 PM 指針の本論文での使用箇所

PM 指針の目次		PM 指針の内容		本論文での使用箇所
PM 指針の第 1 章	導入	(省略)		
PM 指針の第 2 章	評価	屋外	1. マネジメント 2. デザイン 3. セキュリティ 4. イメージと美 5. 出入口と動線 6. 地域との関係	・第 2 章の調査で使用
		屋内	1. マネジメント 2. デザイン 3. セキュリティ 4. イメージと美 5. 出入口と動線	
PM 指針の第 3 章	解決策	1. 最適な利用のための設備の配置 2. 日光や雨風をよけるための備え 3. 公共スペースの照明 4. 利用者と活動を支える基盤施設・設備の備え 5. 小売の導入		・第 2 章の調査で使用
PM 指針の第 4 章	実行	(省略)		
PM 指針の第 5 章	資料	(省略)		

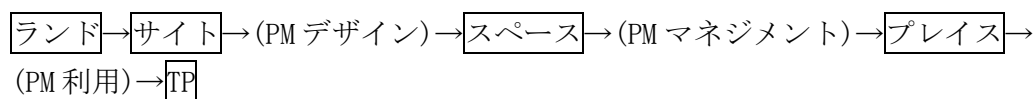


## 2. PM の流れ

### 1) PM の流れの提示

PM の全体像を示すためにその具体的な展開プロセスとして、仮設として PM の流れを提示する(図 1-3)。

この PM の流れは、第 3 章から第 5 章の事例研究の調査結果のまとめとして図示する。



- (1) ある地域の土地 (ランド) から、PM の考え方に基づいた対象地として、適切な敷地・区画 (サイト) を見出す (選定する) (再生の場合等で、あらかじめ「サイト」が選定されていることも考えられる)。
- (2) 対象地 (サイト) は、PM の考え方に基づいたデザイナーによる計画・設計 (PM デザイン) がされて PM 下での空間 (スペース) となる。
- (3) スペースは、PM の考え方に基づいたマネジメント主体による運営・管理 (PM マネジメント) がされて PM 下での場所 (プレイス) となる。
- (4) プレイスは、個々の自由な意志に基づいた利用者による多様な利用 (PM 利用) がされてサードプレイス (TP) となる。

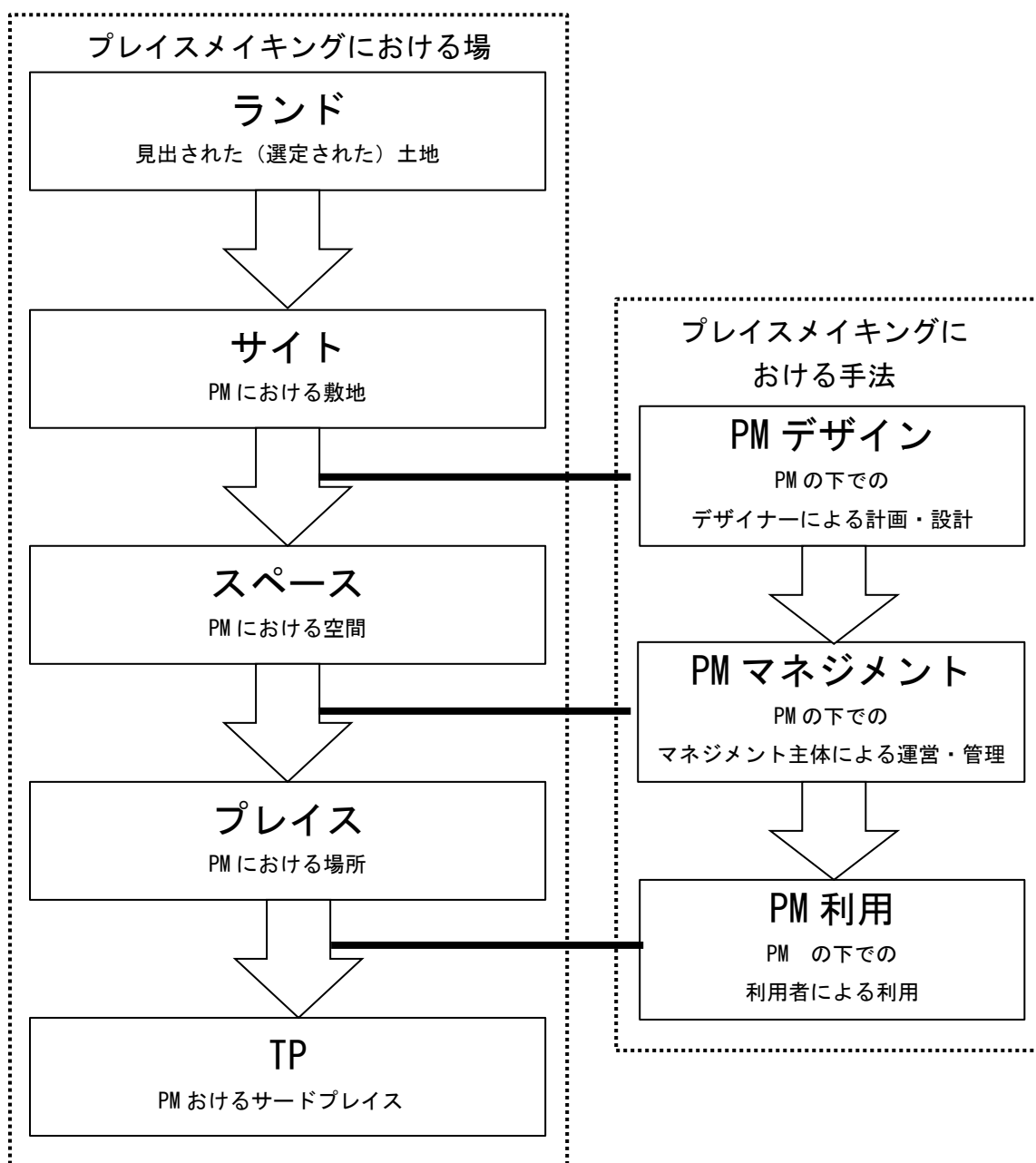


図 1 - 3 PM の流れ (仮説)

## 第1章

### 註：

註1)都市の住宅地に必ず置くことになっている54の住区基幹公園(街区公園、近隣公園、地区公園)に関する2001年秋季(9~11月)に行われた、大都市都市公園機能実態共同調査実行委員会による公園利用実態の調査結果を記載した(本調査における54の公園利用者の合計(平日・休日の合計)は35,000人以上。)。この調査によると、11区分した利用タイプの全体から見た各利用タイプの構成比率は、「徒歩通過36%」「親子での遊び12%」「その他12%」「犬の散歩8%」「休憩・会話6%」「自転車で通過5%」「健康運動5%」「散歩5%」「友達との遊び5%」「球技・競技等4%」「保育園等団体での遊び2%」であった。

## 第2章 PM 指針を用いた広場空間における PM 理念の検証

### 2-1. 本章の研究概要

#### 1. 研究の背景と目的

第1章において、PM 指針は、米国政府関連の公共建築物とそれに付随する屋外空間と対象が限られていたが、その内容から PM が目指す具体的な広場空間のあり方を示唆していると考えられる。PM 指針第2章に記載されている PM 空間評価項目は、PM 指針から得られるデザインする際に持つべき視点（デザイン視点）であると考えられることがわかった。

そのため、第2章では、実際に PM の考え方に基づいて実現されている広場空間を取り上げ、どの程度 PM 指針から得られたデザイン視点が該当するのかを確認する。

また、実際に PM の考え方に基づいて実現されている広場空間は、どの程度 PM 指針から得られた具体的なデザインを構成する要素（デザイン要素）を保有しているかについても把握する。

## 2. 研究の方法

実際に PM の考え方に基づいて実現されている広場空間として、米国ニューヨーク市にあるブライアントパークを取り上げる。

また、PM の考えの下でデザインされてはいないが、日本の広場空間の代表であると考えられる日比谷公園、大通公園についても、比較のために PM 指針から得られたデザイン視点とデザイン要素がどの程度該当するのかを確認する<sup>註2)</sup>。

### 1) PM 指針を利用したデザイン視点に関する調査

PM 空間評価項目を用いてそれぞれの対象地の現況の空間分析を行い、PM 指針から得られたデザイン視点がどの程度該当するのか確認する。

### 2) PM 指針を利用したデザイン要素に関する調査

はじめに PM における広場空間の構成体である具体的なデザイン要素について、PM 指針の第 3 章解決策から抽出する。どの程度のデザイン要素を有しているかについて、各研究対象地において現況の空間分析を行う。

### 3. 調査の方法

本章では、以下の通り PM 指針の第 2 章評価と第 3 章解決策を用いる（表 2-1）。

#### 1) PM 指針を利用したデザイン視点に関する調査

PM 指針の第 2 章評価のうち、PM 空間評価項目を用いて現地調査する（表 2-1）。

1-4-2. で述べたように、PM 指針はもともと米国政府関連の屋内、屋外を含む公共建築物を対象としている。本章では、広場空間として公園単体を評価することから、PM 空間評価項目にある「屋外の公共空間」を「公園」に、「テナントの人々」を「テナント及び周辺のオフィスの人々」に文言を読み替えて独自の PM 空間評価項目（公園用）を作成して使用する（表 2-2 の文言の読み替え前は表 1-3 「③屋外：デザイン」を参照。表 2-2 において読み替え後の文言には下線を引いている）。

本調査では、試行的に広場空間として公園の実態に照らし合わせることを通して、PM 指針を踏まえたデザイン視点の現状を把握する。

表 2-1 PM 指針の目次と本章での使用する内容

PM 指針の目次		PM 指針の内容		本章での使用内容
PM 指針の第 1 章	導入	(省略)		(使用無)
PM 指針の第 2 章	評価	屋外	1. マネジメント <u>2. デザイン</u> 3. セキュリティ 4. イメージと美 5. 出入口と動線 6. 地域との関係	本論文第 1 章で分析した 2. デザインについて、本論文第 2 章で PM 指針から得られたブライアントパーク、日比谷公園、大通公園のデザイン視点の調査に使用。
		屋内	1. マネジメント 2. デザイン 3. セキュリティ 4. イメージと美 5. 出入口と動線	(使用無)
PM 指針の第 3 章	解決策	1. 最適な利用のための設備の配置 2. 日光や雨風をよけるための備え 3. 公共空間の照明 4. 利用者と活動を支える基盤施設・設備の備え 5. 小売りの導入		本論文第 2 章 2.2 において、1.~5. の具体的に提示された解決策にあるデザイン要素を抽出し、ブライアントパークにおいてデザイン要素の調査に使用。
PM 指針の第 4 章	実行	(省略)		(使用無)
PM 指針の第 5 章	資料	(省略)		(使用無)

表 2-2 PM 指針を踏まえたデザイン視点

PM 指針を踏まえたデザイン視点	
1	公園のデザインは、公共の利用を誘発している。
2	テナント及び周辺のオフィスの人々と訪問者の双方のための十分な座席がある。
3	座るための様々な居心地のよい場所(ベンチ、座れる腰壁(シッティングウォール)、可動椅子、階段)がある。
4	座席が相互作用や利用を促進するように配置されている。
5	座る場所が目につき、歩行者をもてなしている。
6	テナント及び周辺のオフィスの人々が公園でランチをとっている。
7	公園がテナント及び周辺のオフィスの人々の打合せに使われている。
8	非公式で社会的な活動(例:カードゲーム、パーティ)の集まりが公園で開催されている。
9	日光や風雨を遮る物が十分にある。
10	夜間、照明が十分にある。
11	人々が待ち合わせる場所として、重要な目立つものがある。
12	公園のデザインは、大規模な活動(例:演奏、マーケット、実演)の集まりを支えている。
13	公園で小売のサービス(例:買い物、食べ物のサービス、郵便局)が行われている。
14	様々な人々が公園の利用を快適だと感じている。

## 2) PM 指針を利用したデザイン要素に関する調査

PM 方策ポイントには、PM 空間評価項目で示された、PM が目指す具体的な空間にするための重要な要点が示されている。現地での調査の前に PM 方策ポイントから PM が目指す空間を形成する具体的なデザイン要素を抽出する。本章では、PM 指針を利用した広場空間におけるデザインについて扱うため、PM 方策ポイントのうち、PM 指針第 2 章の「デザイン」に対応した「利用に適したデザイン」のみを取り上げる。

「利用に適したデザイン」における解決の PM 方策ポイントは、最適な利用のための設備の配置 (Arrange Amenities to Optimize Use)、日光や風雨をよけるための備え (Provide Protection from Weather and the Elements)、公共スペースの照明 (Illuminate public spaces)、利用者と活動を支える基盤施設・設備の備え (Provide Infrastructure to Support Uses and Activities)、小売りの導入 (Introduce Retail) の 5 点が掲載されており、抽出したデザイン要素は、表 2-3 の通り 32 項目である。

把握したデザイン要素の一覧を用いて、現地では、どの程度デザイン要素を有しているのかについて実態を調査する。調査地が公園(屋外)のため、屋内に関する 3 項目を除く 29 項目に関して行う(屋内に関する項目についてグレーで示している)。

表 2-3 PM 指針を踏まえたデザイン要素一覧

期間	PM 指針を踏まえたデザイン要素
<b>1. 最適な利用のための設備の配置</b>	
短期	1. 打合せと昼食休憩のためのテーブルやイス
中期	2. 移動できる半常設の椅子、ベンチ、テーブル
	3. 非公式な(私的な)従業員の打合せのためのテーブル
長期	4. 芝生のエリア
	5. 座れる階段(シッティングステアーズ)や座れる腰壁(シッティングウォール)
<b>2. 日光や風雨をよけるための備え</b>	
短期	1. 障害物を取り除いた日陰のエリア
	2. テーブルと座るエリアのための小さいパラソル
中期	3. 融通の利く移動できる日陰構造物
	4. 天蓋形の庇(キャノピー)や日除け(オーニング)
	5. 大きな鉢植えに入った樹木
長期	6. 座るエリアや主要な通路にある常設の日陰、保護する物
	7. 樹木
<b>3. 公共空間の照明</b>	
短期	1. 歩道、入口、看板等、公共空間の照明
	2. 壊れた照明設備(がない)
中期	3. 建物の上方面接照明(床から天井に向けて照明を当てる)
	4. 歩道や樹木の照明
	5. 室内の照明
長期	6. 照明器具
<b>4. 利用者と活動を支える基盤施設・設備の備え</b>	
短期	1. イベント企画者に対応した仮設の電気サービスと音響システム
中期	2. キオスクやテーブルに対応した場所に備えつけるための強固な舗装
	3. 電気サービス、照明、音響システム
長期	4. 活動的でない利用(パッシブ利用)のための芝生エリア (例:テナントの人々のランチ、観客の座席といった活動的でない利用)
	5. 快適さを兼ねた警備上の設備 (例:座れる階段やステージ)
	6. 魅力あるものとして1度利用の(その利用しかできない)設備
	7. (屋内に)常設の展示パネル
<b>5. 小売りの導入</b>	
短期	1. 小売りワゴン
中期	2. 常設で屋外にある小屋(キオスク)
	3. 地上階に位置する建築物に組み込まれた構造の小売り
	4. テーブルと座席のあるカフェ
長期	5. 地上と同じ高さにある屋外に食事エリアのある外部カフェ
	6. 構造的に独立したレストランかカフェ
	7. 公共建築物内の地上階にレストランがある



## 2-2. 研究対象地の概要と調査結果

### 1. ブライアントパークの概要と調査結果

#### 1) 対象地の概要

米国ニューヨーク州ニューヨーク市のマンハッタン地区の中心に位置するブライアントパークは、1980年頃まで「ニードルパーク (Needle Park)」と呼ばれる麻薬取引業者の居場所（隠れ場、安息地 haven）であり、それ以外の人々に注意深く避けられていた地域であった (Berens, 1997)<sup>22)</sup> (図 2-1～図 2-2)。

1992年に再生事業がして、再びニューヨーク公立図書館 (New York Public Library、以下 NYPL) を含む約 3.89ha を開園した。

現在、米国ニューヨーク市に所在するブライアントパークコーポレーション (Bryant Park Corporation ; 以下、BPC) が運営・管理している。



図 2-1 ブライアントパークの立地 (出典 : BPC, Bryant Park Map and Guide)<sup>23)</sup>



図 2-2 ブライアントパークの鳥瞰図 (出典: BPC, Bryant Park Map and Guide)

## 2) 調査結果

### (1) PM 指針を踏まえたデザイン視点

調査場所：ブライアントパーク

調査時期：2008年10月

表 2-4 PM 指針を踏まえたブライアントパークにおけるデザイン視点

	PM 指針から得られたデザイン視点	調査結果
1	公園のデザインは、公共の利用を誘発している。	○かつては麻薬の取引が行われていたが再生され、近年では年間 600 万人以上の利用者が訪れている。
2	テナント及び周辺のオフィスの人々と訪問者の双方のための十分な座席がある。	○公園を訪れる人々が利用できる可動椅子が 4,500 以上ある。
3	座るための様々な居心地のよい場所がある。(ベンチ、座れる腰壁(シッティングウォール)、可動椅子、階段)	○可動椅子をはじめ、ベンチがあるほか、噴水の縁や階段に腰掛けることができる。 芝生エリアでは直に座ることができる。
4	座席が相互作用や利用を促進するように配置されている。	○可動椅子は自分の好きな場所に移動して座ることができる。 イベント時には可動椅子を並べて観客席にしている。
5	座る場所が目につき、歩行者をもてなしている。	○出入口と街路の間に座席が置かれている。公園周囲の街路からは、公園内の座る場所が目につく。公園内は、歩行者が通行する通路沿いや中央芝生エリアに可動椅子が置かれている。
6	テナント及び周辺のオフィスの人々が公園でランチをとっている。	○周囲のオフィスのビジネスマンがランチをとっている。
7	公園がテナント及び周辺のオフィスの人々の打合せに使われている。	△現地で、打合せだけすることは確認できなかったが、複数人でのビジネスマンがランチをとりながら話合う姿が見られる。 一人でパソコンに向かい、仕事をする姿が見られる。
8	非公式で社会的な活動(例:カードゲーム、パーティ)の集まりが公園で開催されている。	○ペタンクコートでペタンクが、チェスエリアでチェスが行われている。
9	日光や風雨を遮る物が十分にある。	○プロムナードにはモミジバスズカケノキが200本植えられている。 飲食施設付近にある、飲食による利用が多い場所のテーブルにはパラソルがついている。
10	夜間、照明が十分にある。	○夜間イベント時には適度に照明がある。 深夜から早朝は閉園するが、噴水やカフェを照らす照明、街灯がある。周囲のビルから照明をあてている。
11	人々が待ち合わせる場所として、重要な目立つものがある。	○園外の通りから見える噴水がある。

12	公園のデザインは、大規模な活動(例:演奏、マーケット、実演)の集まりを支えている。	<p>○夏の夜には中央芝生エリアでは定期的に映画観賞が行われる。</p> <p>冬はそのエリアがスケート場になり、その周囲に可動椅子が置かれる。</p> <p>その他、多くの大規模なイベントが開催されている。</p>
13	公園で小売のサービス(例:買い物、食べ物のサービス、郵便局)が行われている。	<p>○年間を通じて入口付近でカフェが営業している。</p> <p>屋外テラスのあるレストランが営業している。</p> <p>冬期のホリデーシーズンには、店舗(仮設建築物)が出現する。</p>
14	様々な人々が公園の利用を快適だと感じている。	<p>○近隣のビジネスマンや住民だけでなく、観光客も多く見られる。</p> <p>多国籍の利用が見られる。多年代の利用が見られる。子供連れが多い。</p> <p>一人客から多人数の利用が見られる。様々な利用の仕方が見られる。</p>

## (2) PM 指針を踏まえたデザイン要素

調査場所：ブライアントパーク

調査時期：2010年1月

表 2-5 PM 指針を踏まえたブライアントパークにおけるデザイン要素

期間	PM 指針から得られたデザイン要素	調査結果 * 註3)
<b>1. 最適な利用のための設備の配置</b>		
短期	打合せと昼食休憩のためのテーブルやイス	○：フランス式公園椅子(可動椅子)4,200脚*とフランス式カフェテーブル約800個*がある。
中期	移動できる半常設の椅子、ベンチ、テーブル	○：フランス式公園椅子(可動椅子)4,200脚*とフランス式カフェテーブル約800個*がある
	非公式な(私的な)従業員の打合せのためのテーブル	○：フランス式カフェテーブル800個*がある
長期	芝生のエリア	○：約4,450m <sup>2</sup> の芝生エリアがある
	座れる階段(シッティングステアーズ)や座れる腰壁(シッティングウォール)	○：座れる階段がある
<b>2. 日光や風雨をよけるための備え</b>		
短期	障害物を取り除いた日陰のエリア	○：木陰とパラソルのできる日陰がある
	テーブルと座るエリアのための小さいパラソル	○：パラソル約55個がある
中期	融通の利く移動できる日陰構造物	○：イベント用のパラソルがある
	天蓋形の庇(キャノピー)や日除け(オーニング)	○：天蓋型の庇の付いたキオスクがある
長期	大きな鉢植えに入った樹木	○：大きな鉢植えに入った樹木がある
	座るエリアや主要な通路にある常設の日陰、保護する物	○：樹木による日陰がある
	樹木	○：プラタナス(モミジバズカケ)220本*が植えられている
<b>3. 公共空間の照明</b>		
短期	歩道、入口、看板等、公共空間の照明	○：照明器具が設置されている シティライト(City Lights;近接ビルの屋上から公園内を照らす照明)が設置されている
	壊れた照明設備(がない)	○：壊れた照明設備はない もし、照明設備が壊れても、常時スタッフが見回っているためにすぐに修理される
中期	建物の上方向間接照明(床から天井に向けて照明を当てる)	○：噴水、キオスクのアップライトがある
	歩道や樹木の照明	○：照明器具が設置されている
長期	照明器具	○：公園中に照明器具がある
<b>4. 利用者と活動を支える基盤施設・設備の備え</b>		
短期	イベント企画者に対応した仮設の電気サービスと音響システム	○：大規模イベントにも対応している
中期	キオスクやテーブルに対応した場所に備えつけるための強固な舗装	○：キオスクやテーブルが置かれている5番街テラス、上部テラス、噴水テラスは、タイルで舗装されている

	電気サービス、照明、音響システム	○：公園利用者が利用できる電源設備があるほか、無線ネットワークも利用できる
長期	活動的でない利用(パッシブ利用)のための芝生エリア(例:テナントの人々のランチ、観客の座席といった活動的でない利用)	○：約 4,450m の芝生エリアは大規模イベントと芝生の手入れ時以外は活動的でない利用がされている
	快適さを兼ねた警備上の設備(例:座れる階段やステージ)	○：座れる階段がある
	魅力あるものとして1度利用の(その利用しかできない)設備	○：噴水、彫刻とモニュメント7つがある
<b>5. 小売りの導入</b>		
短期	小売りワゴン	×：小売りワゴンはないが、常設の小売りがある
中期	常設で屋外にある小屋(キオスク)	○：持帰りカフェ(コーヒーショップ、スープとサラダ扱うカフェ)を含む4つの小屋がある
	地上階に位置する建築物に組み込まれた構造を持つ小売り	○：NYPLに隣接したレストランとカフェがある
	テーブルと座席のあるカフェ	○：テーブルと座席のあるカフェがある
長期	地上と同じ高さにある屋外に食事エリアのある外部カフェ	○：地上と同じ高さにある屋外に食事エリアのあるカフェがある
	構造的に独立したレストランまたはカフェ	○：建築物単体でできたカフェがある



図 2-3 ブライアントパークの様子

## 2. 日比谷公園の概要と調査結果

### 1) 対象地の概要

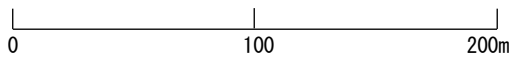
東京都千代田区に位置する日比谷公園は、日本で初めて都市計画（東京市区改正設計）により計画・設計・造成された近代洋風都市公園第一号である。1936年に開園し、開園面積約16.16haには、千代田区立日比谷図書館文化館、日比谷公会堂を有している。主な施設として、大音楽堂、大噴水、テニスコートがある（図2-4～図2-5）。



図 2-4 日比谷公園の立地

(出典：公益財団法人 東京都公園協会、みどりの周遊マップ、2011)<sup>24)</sup>





- | 記念物など |             | めずらしい樹木など |           |
|-------|-------------|-----------|-----------|
| A     | カモメの噴水      | 1         | アカガシ      |
| B     | 烏帽子石        | 2         | アカンサス     |
| C     | 豊穣(彫刻)      | 3         | アベマキ      |
| D     | 鶴の噴水        | 4         | アメリカキササゲ  |
| E     | 京橋の欄干柱      | 5         | アメリカズカケノキ |
| F     | 首賭けイチョウ     | 6         | ウンナンオウバイ  |
| G     | 墳輪(はにわ)     | 7         | オキナヤシ     |
| H     | ソーラー時計      | 8         | オリーブ      |
| I     | 自由の鐘        | 9         | カリリ       |
| J     | ルーバ・ロマーナ象   | 10        | カツラ       |
| K     | 自由の女神       | 11        | カナリーヤシ    |
| L     | 石           | 12        | キミガヨラン    |
| M     | 南極の石        | 13        | キンソケイ     |
| N     | 北極路開設記念碑    | 14        | ハナミズキ     |
| O     | ホセ・リサル博士記念碑 | 15        | シナサワグルミ   |
| P     | 麒麟の仔(彫刻)    | 16        | シンジ       |
| Q     | 松石(珪化木)     | 17        | ズカケノキ     |
| R     | 亀の噴水        | 18        | ストロブマツ    |
| S     | 日比谷見附跡      | 19        | セイヨウトチノキ  |
| T     | ペリカン噴水      | 20        | タイサンボク    |
|       |             | 21        | ハンカチノキ    |
|       |             | 22        | チシャノキ     |
|       |             | 23        | チノキ       |
|       |             | 24        | ナメノキ      |
|       |             | 25        | バクチノキ     |
|       |             | 26        | ベンオー      |
|       |             | 27        | フ         |
|       |             | 28        | ユボダイジュ    |
|       |             | 29        | ホンバイスビユ   |
|       |             | 30        | ホンダイジユ    |
|       |             | 31        | ミツカエデ     |
|       |             | 32        | ムクロジ      |
|       |             | 33        | メタセコイア    |
|       |             | 34        | モミジバズカケノキ |
|       |             | 35        | モミジバフウ    |
|       |             | 36        | ヤタイヤシ     |
|       |             |           | ヤマザクラ     |
|       |             |           | ヤマトアオダモ   |
|       |             |           | リュウゼツラン   |
- 
- |  |          |
|--|----------|
|  | レストラン・売店 |
|  | 水        |
|  | 飲料       |
|  | トイレ      |
|  | 誰でもトイレ   |
|  | ペット      |
|  | 公共電話     |

図 2-5 日比谷公園の配置

(出典：公益財団法人 東京都公園協会，都立日比谷公園マップ)<sup>25)</sup>

## 2) 調査結果

### (1) PM 指針を踏まえたデザイン視点

調査場所：日比谷公園

調査時期：2013年7月

表 2-6 PM 指針を踏まえた日比谷公園におけるデザイン視点

	PM 指針から得られたデザイン視点	調査結果
1	公園のデザインは、公共の利用を誘発している。	△公園を通過する利用者は多いが、滞留する利用者は少ない。
2	テナント及び周辺のオフィスの人々と訪問者の双方のための十分な座席がある。	△通過する利用者がすべて座ることのできる座席はなく、位置や形態が利用しづらい座席が見られる。
3	座るための様々な居心地のよい場所がある。(ベンチ、座れる腰壁(シッティングウォール)、可動椅子、階段)	×日陰のないベンチ、立入禁止の芝生エリアなど、居心地よく座る場所はほとんど見られない。
4	座席が相互作用や利用を促進するように配置されている。	×腰掛けづらく、複数人数で使いづらい距離に配置された丸い椅子をはじめ、座席が相互作用や利用を促進するように配置されていない。
5	座る場所が目につき、歩行者をもてなしている。	△出入口付近に座る場所はあるが、もてなしている雰囲気はほとんどない。
6	テナント及び周辺のオフィスの人々が公園でランチをとっている。	○周辺のオフィスの人々が一人でランチをとっている姿は見られる。
7	公園がテナント及び周辺のオフィスの人々の打合せに使われている。	×テナント及び周辺のオフィスの人々による複数人数での滞留は確認できなかったため、打ち合わせに使用されていることも確認できなかった。
8	非公式で社会的な活動(例:カードゲーム、パーティ)の集まりが公園で開催されている。	×3名以上での滞留はほとんど見られない。
9	日光や風雨を遮る物が十分にある。	△樹木はあるが、公園内の座席の上、動線の上に十分な日陰をもたらしていない。風雨を遮る場所は、建築物以外にない。
10	夜間、照明が十分にある。	△通過する利用者が多く、園路にそって照明があるが、滞留するには薄暗い。
11	人々が待ち合わせる場所として、重要な目立つものがある。	○図書館や大噴水がある。
12	公園のデザインは、大規模な活動(例:演奏、マーケット、実演)の集まりを支えている。	△日比谷公会堂、大音楽堂、小音楽堂といった音楽関係のイベントに対応できる施設はあるが、芝生エリアは立入禁止であり、それ以外にイベントに対応できる十分なスペースがあるとは言えない。
13	公園で小売のサービス(例:買い物、食べ物のサービス、郵便局)が行われている。	○様々な飲食店をはじめ、売店もある。

14	様々な人々が <u>公園</u> の利用を快適だと感じている。	△公園を通過する利用者として周囲のオフィスの人々が多く、滞留者は周囲のオフィスの人々の一人利用が多く見られる。多様な世代の利用は見られない。近隣に住居がほとんどない地域であることから、徒歩や自転車のみで訪れる利用者は少ないと考えられる。長時間滞留者はほとんど見られないことから快適だと感じているとは考えづらい。
----	---------------------------------	---

(2) PM 指針を踏まえたデザイン要素

調査場所：日比谷公園

調査時期：2013年7月

表 2-7 PM 指針を踏まえた日比谷公園におけるデザイン要素

期間	PM 指針から得られたデザイン要素	調査結果
<b>1. 最適な利用のための設備の配置</b>		
短期	打合せと昼食休憩のためのテーブルやイス	△：椅子はあるが自由に使えるテーブルはない。
中期	移動できる半常設の椅子、ベンチ、テーブル	×
	非公式な(私的な)従業員の打合せのためのテーブル	×
長期	芝生のエリア	△：芝生エリアはあるが常時立入禁止
	座れる階段(シッティングステアーズ)や座れる腰壁(シッティングウォール)	△：座れる階段はないが噴水の縁に座ることができる
<b>2. 日光や風雨をよけるための備え</b>		
短期	障害物を取り除いた日陰のエリア	△：日陰は少ない
	テーブルと座るエリアのための小さいパラソル	×
中期	融通の利く移動できる日陰構造物	×
	天蓋形の庇(キャノピー)や日除け(オーニング)	×
	大きな鉢植えに入った樹木	×
長期	座るエリアや主要な通路にある常設の日陰、保護する物	△：樹木による日陰があるが、座るエリアにはほとんど日陰はない
	樹木	○：園内に樹木がある
<b>3. 公共スペースの照明</b>		
短期	歩道、入口、看板等、公共スペースの照明	○：照明器具が設置されている
	壊れた照明設備(がない)	○：壊れた照明設備はない
中期	建物の上方向接照明(床から天井に向けて照明を当てる)	○：アップライトがある
	歩道や樹木の照明	○：照明器具が設置されている
長期	照明器具	○：公園中に照明器具がある
<b>4. 利用者と活動を支える基盤施設・設備の備え</b>		
短期	イベント企画者に対応した仮設の電気サービスと音響システム	○：大規模イベントにも対応している
中期	キオスクやテーブルに対応した場所に備えつけるための強固な舗装	○：動線上は強固な舗装がされている
	電気サービス、照明、音響システム	○：音楽イベントに対応している
長期	活動的でない利用(パッシブ利用)のための芝生エリア (例：テナントの人々のランチ、観客の座席といった活動的でない利用)	×
	快適さを兼ねた警備上の設備 (例：座れる階段やステージ)	×
	魅力あるものとして1度利用の(その利用しか	○：噴水がある

	できない)設備	
<b>5. 小売の導入</b>		
<b>短期</b>	小売りワゴン	× : 小売りワゴンはないが、常設の小売りがある
<b>中期</b>	常設で屋外にある小屋(キオスク)	○ : 常設の小売りがある
	地上階に位置する建築物に組み込まれた構造の小売り	○ : 飲食施設がある
	テーブルと座席のあるカフェ	○ : テーブルと座席のあるカフェがある
<b>長期</b>	地上と同じ高さにある屋外に食事エリアのある外部カフェ	○ : 地上と同じ高さ屋外に食事エリアのあるカフェがある
	構造的に独立したレストランかカフェ	○ : レストランとカフェがある



図 2-6 日比谷公園の様子

### 3. 大通公園の概要と調査結果

#### 1) 対象地の概要

北海道札幌市の大通公園は、1841年に北の官庁街と南の住宅・商業街とにわたる都心の火防線として設けられた。西1丁目から西13丁目（西8丁目と西9丁目は一街区）に合計12の街区に分かれた、全長約1.5km、約7.89haの特殊公園である（札幌市公園緑化協会，2013）。

東西の両端に札幌テレビ塔と札幌市資料館があるほか、主な施設として野外ステージ、サンクガーデン、噴水、遊水路がある（図2-4～図2-5）。



図 2-7 大通公園の立地

（出典：公益財団法人 札幌市公園緑化協会，

<http://www.sapporo-park.or.jp/odori/about/>，2013年7月参照）<sup>26)</sup>



凡例 Key

- 歩 Path
- 車道 Road
- 建物 Building, Wall
- 芝生 Lawn
- 花壇 Flowerbed
- 噴水・水路 Fountain, Aqua-playground
- 遊具 Playground equipment
- フェニカー Street furniture
- 樹木 Trees
- 花木 Flowering trees
- 彫刻・碑 Sculptures
- トイレ Restroom
- 身障トイレ Restroom (Wheelchair accessible)
- 水飲み場 Drinking fountain
- 公共電話 Public telephone
- 身障公共電話 Public telephone (Wheelchair accessible)
- エレベーター Elevator
- 交番 Police box
- 案内板 Information
- バス停 Bus stop
- 地下鉄駅 Subway station
- 町並み入口 Entrance to the underground shopping malls

彫刻・碑・モニュメント Sculptures and Monuments

- 1 花の子像 Mother and her child in flower
- 2 ベンソンの水飲み Fountain of Benson
- 3 開拓田の像 Mother of settlement
- 4 牧童の像 Herdsmen
- 5 湖風の像 Lake wind
- 6 石川匠木歌碑 Monument of poem by ISHIKAWA Takuboku
- 7 泉の像 Fountain
- 8 吉井勇歌碑 Monument of poem by YOSHII Isamu
- 9 聖恩碑 Monument of grace
- 10 日晴計 Sundial
- 11 開拓記念碑 Monument of early days of development
- 12 奉仕の通 Social work
- 13 漁民の像 Fishermen
- 14 集団帰国記念 Monument of overseas returnee
- 15 ブラック・スライド・マントラ Black Slide Mantra
- 16 有島甚郎文学碑 Monument of literature by ARISHIMA Takero
- 17 黒田清隆之像 KURODA Kiyotaka
- 18 ホーレス・ケプロン之像 Horace Capron
- 19 マイバウム Mai baum
- 20 若い女の像 Young woman

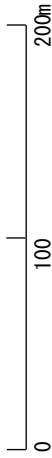


図 2-8 大通公園の位置(出展：札幌市，大通公園 Map & Guide) <sup>27)</sup>



## 2) 調査結果

### (1) PM 指針を踏まえたデザイン視点

調査場所：大通公園

調査時期：2013年7月

表 2-8 PM 指針を踏まえた大通公園におけるデザイン視点

	PM 指針から得られたデザイン視点	調査結果
1	公園のデザインは、公共の利用を誘発している。	○どの街区にも公園利用者を確認することができる。
2	テナント及び周辺のオフィスの人々と訪問者の双方のための十分な座席がある。	○十分なベンチの数が、園内の隅から隅まで設置され、日陰のベンチは利用されている。
3	座るための様々な居心地のよい場所がある。(ベンチ、座れる腰壁(シッティングウォール)、可動椅子、階段)	○多数のベンチのほか、芝生エリアも開放され、利用されている。
4	座席が相互作用や利用を促進するように配置されている。	×ベンチの配置は公園の中心を向いており、相互作用や利用を促進するような配置ではない。
5	座る場所が目につき、歩行者をもてなしている。	○園路に沿ってベンチが設置されている。
6	テナント及び周辺のオフィスの人々が公園でランチをとっている。	×テナント及び周辺のオフィスの人々に限らず、ランチをとっている人はほとんど見られない。
7	公園がテナント及び周辺のオフィスの人々の打合せに使われている。	×テナント及び周辺のオフィスの人々による複数人数での滞留は確認できなかったため、打ち合わせに使用されていることも確認できなかった。
8	非公式で社会的な活動(例:カードゲーム、パーティ)の集まりが公園で開催されている。	△自主的に音楽を聴かせ、数名が観客となっている活動が見られるだけだった。
9	日光や風雨を遮る物が十分にある。	△すべての樹木が公園内に十分な日陰をもたらしているとは言い難い。風雨を遮る場所は、テレビ塔、札幌市資料館といった建築物以外にはない。
10	夜間、照明が十分にある。	△夜間は相当薄暗く、人気はほとんどない。
11	人々が待ち合わせる場所として、重要な目立つものがある。	○札幌テレビ塔のほか、噴水がある。
12	公園のデザインは、大規模な活動(例:演奏、マーケット、実演)の集まりを支えている。	○夏はさっぽろ夏祭り・ビアガーデン、冬はさっぽろ雪まつりの会場となっているほか、一年中大規模なイベントが開催され、多くの住民と観光客でにぎわっている。
13	公園で小売のサービス(例:買い物、食べ物のサービス、郵便局)が行われている。	△春から秋にかけて北海道の味覚を販売するワゴンが設置される。イベントにより、飲食店が出現する。
14	様々な人々が公園の利用を快適だと感じている。	○住民だけでなく、観光客も多く見られる。 一人で、自転車で訪れる近隣住民が多く見られ、特に活動的な過ごし方をしているわけではない(休憩、人間観察をしている)。 子供から高齢者まで、幅広い利用が見られる。

(2) PM 指針を踏まえたデザイン要素

調査場所：大通公園

調査時期：2013年7月

表 2-9 PM 指針を踏まえた大通公園におけるデザイン要素

期間	PM 指針から得られたデザイン要素	調査結果
<b>1. 最適な利用のための設備の配置</b>		
短期	打合せと昼食休憩のためのテーブルやイス	○：十分なベンチの量がある
中期	移動できる半常設の椅子、ベンチ、テーブル	×
	非公式な(私的な)従業員の打合せのためのテーブル	×
長期	芝生のエリア	○：立入できる芝生エリアがある
	座れる階段(シッティングステアーズ)や座れる腰壁(シッティングウォール)	○：座れる階段がある
<b>2. 日光や風雨をよけるための備え</b>		
短期	障害物を取り除いた日陰のエリア	○：樹木による日陰がある
	テーブルと座るエリアのための小さいパラソル	×
中期	融通の利く移動できる日陰構造物	×
	天蓋形の庇(キャノピー)や日除け(オーニング)	×
	大きな鉢植えに入った樹木	×
長期	座るエリアや主要な通路にある常設の日陰、保護する物	○：樹木による日陰がある
	樹木	○：園内に樹木がある
<b>3. 公共スペースの照明</b>		
短期	歩道、入口、看板等、公共スペースの照明	△：照明器具が設置されているが暗い
	壊れた照明設備(がない)	○：壊れた照明設備はない
中期	建物の上方向接照明(床から天井に向けて照明を当てる)	○：アップライトがある
	歩道や樹木の照明	△：照明器具が設置されているが暗い
	室内の照明	×
長期	照明器具	△：公園中に照明器具があるが暗い
<b>4. 利用者と活動を支える基盤施設・設備の備え</b>		
短期	イベント企画者に対応した仮設の電気サービスと音響システム	○：大規模イベントにも対応している
中期	キオスクやテーブルに対応した場所に備えつけるための強固な舗装	○：動線やイベント開催するエリアは強固な舗装されている
	電気サービス、照明、音響システム	○：イベントに対応できる
長期	活動的でない利用(パッシブ利用)のための芝生エリア (例:テナントの人々のランチ、観客の座席といった活動的でない利用)	○：芝生エリアでは活動的でない利用がされている
	快適さを兼ねた警備上の設備 (例:座れる階段やステージ)	△：わずかだが座れる階段がある

	魅力あるものとして1度利用の(その利用しかできない)設備	○：噴水、特徴のある子供用の遊び場がある
<b>5. 小売の導入</b>		
<b>短期</b>	小売りワゴン	○：小売りワゴンで販売している
<b>中期</b>	常設で屋外にある小屋(キオスク)	×
	地上階に位置する建築物に組み込まれた構造の小売り	△：土産店1店ある
	テーブルと座席のあるカフェ	×
<b>長期</b>	地上と同じ高さにある屋外に食事エリアのある外部カフェ	×：夏季にビアガーデンイベントが開催されるが、常設はない
	構造的に独立したレストランかカフェ	×



図 2-9 大通公園の様子

## 2-3. 広場空間における PM 指針を踏まえたデザイン視点とデザイン要素

### 1. PM 指針を踏まえたデザイン視点の分析

PM 指針を利用したデザイン視点に関する調査を 14 項目に対して行った結果、以下の通りとなった。

- ・ブライアントパーク 13 項目○、1 項目△
- ・日比谷公園 3 項目○、6 項目△、5 項目×
- ・大通公園 7 項目○、4 項目△、3 項目×

デザイン視点 14 項目のうち、座席や座るエリア「座る」項目が 4 項目と最も多く、座ることは重要なデザイン視点である。「座る」項目に関して、日比谷公園は量や質、配置に関して改善する必要があるが、大通公園及びブライアントパークは、多様性のある十分な座る場所が用意されていると言える。特にブライアントパークは 4500 脚以上の可動椅子のほか、中央芝生エリアや階段に座る人々が多く見られ、園内中が座る人であふれている。

日光や風雨を遮る物に関して、ブライアントパークでは座席に付随して可動のパラソルが用意されている。また、園内の通路には樹木が植えられており、木陰の下を通過して移動することができる。この通路には園内を移動する人々の動線を妨げない範囲で可動椅子が置かれている。

日比谷公園や大通公園にも樹木があり、その木陰にベンチがあれば、そこに座っている人は見られる。しかし、日比谷公園は日陰が少なく、自分の日傘で日陰をつくっている女性が多く見られる（図 2-6）。大通公園では、南北に対照的にベンチが配置されているが、座っている人のほとんど全員が日陰のベンチ座っており、日の当たる方は使われていない。

小売りのサービスに関しては、物販や飲食イベントで仮設的な建築物による小売りで補完される期間を考慮すると比較的充実していると言える。これは、3つの公園ともに都心に位置し、公園利用者が多いためだと考えられる。

ランチをとる、打合せ、個人的な（非公式の）社会的な活動、大規模イベント活動といった「使われ方」について 4 項目あり、個人的な使い方から、大勢で使う使い方までを幅広く支える（support）ことが、広場空間に求められていることがわかる。様々な利用に対応することは、①公共の利用を誘発する、⑭様々な人々にとって居心地良く感じることに繋がると考えられる。

ブライアントパークでは、グループごとに話している内容を聞くことが困難であったため、それが打合せなのか、打合せでないのかは正確に確認できなかったが、複数人数でスーツ姿のビジネスマンがランチをとりながら話合う姿は多数見られる。一方、日比谷公園は、官庁街に接しているため、話しながら園内を移動するビジネスマンの姿はあったが、滞留して話合う姿（立ち止まる、座る）はほとんど見られない。

以上より、ブライアントパークは、他の2つの公園と比較しても、四季を通じて1人から多人数での多様な利用が見られ、多世代・多国籍の住民や就業者に愛着を持たれ、観光客にも活発に利用されるまちなかの居場所となっていると言える。

## 2. PM 指針を踏まえたデザイン要素の分析

ブライアントパーク日は、日比谷公園の約 1/4 倍、大通公園の半分の面積である（表 2-10、図 2-10）。

ブライアントパークは、29 項目中 28 項目のデザイン要素を保有している。BPC によると、NYPL を含まないブライアントパークの面積は約 2.43ha である。4,500 脚の可動椅子は、約 5.40m<sup>2</sup> に一脚の割合で置かれていることになる。樹木、花壇、キオスク、階段等のほか、人の動線もあり、実際に可動椅子が設置できる場所は限られるため、各々の可動椅子は 5.40m<sup>2</sup> よりも密度が高く設置されている。すべての可動椅子が 1.1 エイカー（約 4451.64m<sup>2</sup>）と言われる中央芝生エリアにすべて設置されたと仮定すると、約 0.99m<sup>2</sup> に 1 脚の割合となる。

計算上、テーブルは可動椅子 5.25 脚に 1 つの割合になるが、実際には、テーブルは 1～2, 3 人用である上、1 人での利用も多い。そのため、テーブルと一緒に使われていない可動椅子の方が多い。

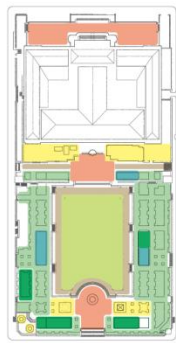
ブライアントパークでは、座る場所、日陰、飲食サービスの多様性と多さが魅力となり、多くの利用者が訪れていると考える。それらが高密度であると言える。

表 2-10 第 2 章の研究対象地の比較

公園名	位置	面積 (ha)	おおよその大きさ
日比谷公園	東京都千代田区	16.16	約 520m×約 310m
大通公園	北海道札幌市	7.89	約 1,500m（道路部分を含む）×約 65m
ブライアントパーク	米国ニューヨーク市	3.89	約 280m×約 140m

一方、日比谷公園、大通公園は、デザイン要素を保有していても、それらが適切な位置でない、十分な量を保有していない（低密度）と言える。

芝生エリアに関して述べる。ブライアントパークでは、その公園の最大の特徴とも言われるデザイン要素であり、人々を引き付けている。大通公園も、ブライアントパークほど広くはないが、芝生エリアに滞留するグループがいくつか見られる。日比谷公園の芝生エリアは、ブライアントパークと同程度の広さがあるにもかかわらず、立入禁止である上、芝生広場を座って眺める人も見られないことから、単にデザイン要素を保有していれば良いとは言えない。



ブライアントパークの大きさ



日比谷公園（赤枠はブライアントパークの大きさ）



大通公園（赤枠はブライアントパークの大きさ）

図 2-10 第 2 章の研究対象地の比較（同縮尺）



本調査のまとめとして、現地調査の結果を整理してブライアントパークにおけるデザイン要素を 11 要素に整理した（表 2-11）。

その結果、デザイン要素は、移動可能なデザイン要素と、移動不可能なデザイン要素に区別できることが分かった。特に移動不可能なデザイン要素は、簡単には創出や再生できないため、そのデザイン手法には特段の配慮が必要だと考える。



図 2-11 ブライアントパークのデザイン要素の様子

表 2-11 ブライアントパークにおけるデザイン要素の整理

	ブライアントパークのデザイン要素	移動可動状況	数
1	可動椅子	運営者・利用者ともに移動可能	約 4,500 脚
2	テーブル	運営者・利用者ともに移動可能	約 800 個
3	芝	—	約 4451,64m <sup>2</sup>
4	座れる階段(シッティングステアーズ)	—	1 箇所
5	樹木(木陰)	—	約 220 本
6	パラソル	運営者移動可能	約 55 個
7	日よけ(庇としてオーニングやキャンピー)	—	—
8	照明	—	—
9	飲食施設	—	6 施設
10	イベントのための電気・音響設備	運営者移動可能	—
11	アトラクション(噴水、像、回転木馬、ペタンクコート、卓球台)	—	—

## 2-4. 本章のまとめ

本章では、以下の通り、PM 指針を活用して、ブライアントパーク、日比谷公園、大通公園における空間の使われ方の実態を調査することで、どの程度デザイン視点、デザイン要素が当てはまるのかについて確認した。

PM 指針の第 2 章に掲載された PM 空間評価項目から、公園単体で使用できるように独自の PM 空間評価項目を作成したが、これらの項目は PM 指針から見たデザイン視点と考えることができた。3 公園に対して、実際に PM 指針から得られたデザイン視点がどの程度当てはまるのかを確認するために、現地で現況の空間の使われ方の実態を調査した。

その結果、ブライアントパークは 14 項目中 13 横目のデザイン視点が該当した。本調査結果からも、日比谷公園は 3 項目、大通公園は 7 項目のデザイン視点が該当したことと比較しても、ブライアントパークは PM の考えの下でデザインされたということができた。

また、PM 指針の第 3 章に掲載された PM 方策ポイントから PM が目指した空間を形成するデザイン要素を抽出し、これと照らし合わせて 3 公園の現況の空間分析を行った。その

結果、ブライアントパークは小売りワゴン以外のデザイン要素があり、PM を踏まえたデザイン要素を多数保有していると言える。

本章で得られた、PM 指針から得られたデザイン視点とデザイン要素は、PPS の PM の理念を反映しているため、第 3 章以降の調査結果の分析の参考とする。

## 第2章

### 註：

註2) 日比谷公園、大通公園におけるデザイン視点及びデザイン要素の調査では、先行して行ったブライアントパークと比較して、多い／少ない、該当する／該当しないといった判断をして調査結果を記載している。他の国内の広場空間と比較した評価ではない。

## 第3章 ブライアントパークの修復プログラムにおけるPM手法の検証

### 3-1. 本章の研究概要

#### 1. 研究の背景と目的

第2章では、我が国を代表する広場空間である日比谷公園、大通公園と比較しても、ブライアントパークは、PM理念に基づいたデザイン視点を持ち、デザイン要素を有していることが、実際の空間分析の結果から明らかとなった。

しかし、単に物理的にPM指針から見たデザイン要素を広場空間に設置するだけでは、ただちに利用者に利用されるわけではないと考える。

そのため、利用者に利用されるために、どのように広場空間を創出・再生するのか、そのデザイン手法について把握する必要がある。

そこで本章では、第2章で取り上げた、ブライアントパークを研究対象地とする。第2章の調査でPPSにヒアリングした結果、ブライアントパークは、明確なデザイン意図を持った修復プログラムをきっかけに再生されたことが判明した。

そこで、本章では、1981年に完成した、明確なデザインの意図をもったブライアントパークに関するPPSによるレポートの中にある修復プログラム(Restoration Program)の提案内容を分析し、PMにおけるデザイン手法について知見を得ることを目的とする。<sup>28)</sup>

また、本章では、第4章、第5章で扱う、現地での観察調査の調査視点を得ることも目的とする。

本論文では、論文全体の目的であるPM手法の検証と具体化のためにPM手法の中でもデザイン手法を扱うが、本章で扱う複数のデザイン行為が行われるひとまとまりをデザイン手法と考える。本章でのデザイン手法は修復(改修・再生)がそれに当たる(表3-1)。

表 3-1 デザイン行為の説明

<p><b>デザイン行為</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・「〇〇（デザイン対象）を ～（デザイン手段）する」こと</li><li>・一連のデザイン行為が集まり、デザイン手法となる</li></ul> <p>* <b>デザイン手法</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・本章では「修復（改修、再生）」を指す</li><li>・一連のデザイン行為のまとめ</li></ul>
--

## 2. 研究の方法

はじめに、PMと修復プログラムについて説明した上で、1992年の再開園に向けたブライアントパーク再生プロジェクトにおける修復プログラムの位置付けを述べる。

以上を踏まえて、以下の通り 3-3. 以降に文献調査及び分析を行う。

### 1) 目標 (Objectives) の分析

修復プログラムの外部動線、出入口、内部動線ごとに記載された目標を分析することで、修復プログラムの提案内容の基本的な考え方を把握する。

### 2) 提案 (Recommendations) 内容の分析

修復プログラムの提案内容からデザイン行為を確認し、それぞれ一つ一つのデザイン行為に関して、①デザイン手段、②デザイン対象、③デザイン目的、④デザイン段階について整理し、傾向を分析する。

①～④のそれぞれの傾向を踏まえて、修復プログラムにおけるデザイン手法について考察し、その結果を踏まえて修復プログラムにおけるデザイン視点、デザイン要素を提示する。

## 3-2. 修復プログラムの概要

### 1. PM と修復プログラム

かつて PPS は、PM を明示的に使用していなかったが、これまで PPS が発行した報告書や文献、ヒアリング調査から、PPS は設立当初の 1975 年から PM に基づいたデザイン行為を行ってきたと言える

そのため、1981 年に提案された、本論文で扱うブライアントパークに関するレポートも PM に基づいたデザイン手法であると考えられる。

この修復に関するレポートをまとめることは、設立したばかりの PPS にとって重要な業務であった。現在でも、PPS が米国内外の他のプロジェクトを実行する際に参考としている代表的なプロジェクトである。

一般的にデザイナーがデザインする際、最初（初期）の提案が、最もデザイナーの考えを反映して（デザイナーの設定したコンセプトに沿って）いると考えられる。そのため、本章では、本修復プログラムにおけるコンセプトは、PM であるとする。

PM におけるデザイン手法に関して考察するために、設立当時の PPS による考え方が最も反映され、また、デザイン行為が明文化されていることから、本章ではこの修復プログラムの提案内容を分析する。

## 2. 再生プロジェクトにおける修復プログラムの位置付け

再生に係るブライアントパークの調査や提案は、ニューヨークの大学院博士課程で環境心理学を学んでいた学生による、1970年初めの行動調査と分析をまとめた書籍（Nager/Wentworth, 1976）にはじまり、その後、1-1-4. で著書を挙げた、都市社会学者のホワイト(William H. Whyte)による、ビデオ撮影と観察で公園の利用調査と表 3-1 の提案を載せたレポート（Whyte, 1979）が挙げられる（Francis, 2003）<sup>29)</sup>。続いて、PPS による調査と修復プログラムを載せた本論文で扱うレポート（PPS, 1981）があり、1979年にホワイトによる提案、1981年にPPSによる提案が、ロックフェラー財団にそれぞれ提出されている（Thompson, 1997）<sup>30)</sup>。

1980年代には実際の設計者であるハンナ(Robert Hanna)とオーリン(Lurie Olin)による敷地分析<sup>註3)</sup>、詳細スケッチ、再デザインの検討が行われている。これらは、PPSのレポートの成果を受けて作成されている（Thompson, 1997）<sup>30)</sup>（図 3-1）。

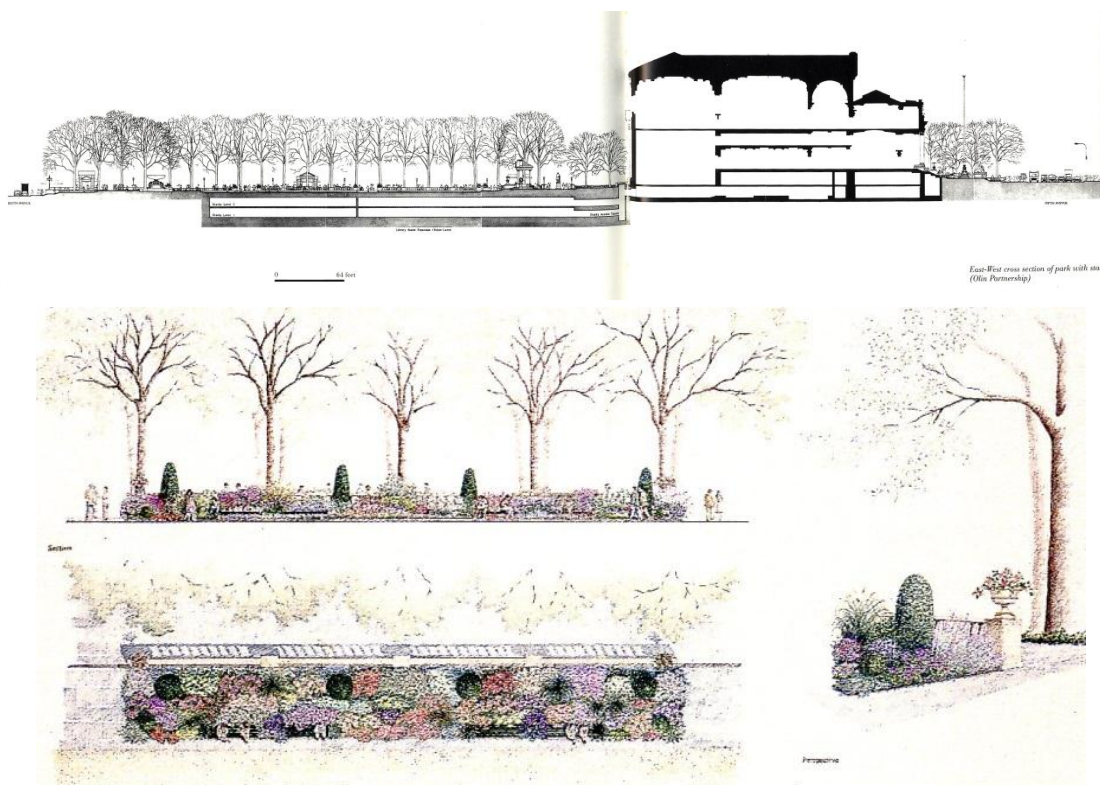


図 3-1 ハンナとオーリンによる図面の一部

（出典：Thompson, The Rebirth of New York City' s Bryant Park, 1997）<sup>30)</sup>



ランドスケープアーキテクトであるフランシス(Mark Francis)は、「ホワイトは観察によって得られた情報を多数の具体的な提案に書き換え(表3-2)、提案したこれらのアイデアすべてが最終デザインプログラムに採用されたわけではないが、それらは、ブライアントパークにとって極めて重要な再デザイン指針(the essential redesign agenda)となった」と考察している(Francis, 2003)<sup>29)</sup>。

当時のブライアントパークは、公園周囲は錬鉄フェンスで囲われた上、低木に覆われていた(図3-2)。そのため、公園周囲からの視界が遮られ、麻薬取引の場や犯罪の温床となっていたことを問題視し、提案1,2,4を提案したと考える。

また、視界の遮断とともに、公園への接近し難さ(出入口の悪さ)も周囲から遮断されたような雰囲気にしていただけと考えられ、提案3,4,5,6,7の提案が行われたと思われる。提案8,9は園内におけるランドマークとして、噴水とトイレを提案していると考えられ、実際に現在、提案8は待ち合わせ場所として、提案9は生け花が飾られ、スタッフが常駐するマンハッタン地区における屋外の最も安全な公共トイレとなっている。

このPPSのレポートは、先述した環境心理学と社会学の専門家の観察結果を参考に、PPSがデザイナーとして具体的なデザイン手法を修復プログラムとして提示している。これは、PMの理念が色濃く表れた資料である。

表3-2 ホワイトによる提案

1. 錬鉄フェンスの除去
2. 低木の除去
3. 公園内外の歩行者動線をより容易とするために欄干(バルストレイド <sup>註4)</sup> )における通路の切開
4. 6番街(アメリカ大通り)の階段における視覚的な出入口の改善
5. 現在ある階段と42丁目通りの中ほどにある幅広でゆるやかな傾斜を持つ第3の階段の用意
6. 体の不自由な人々のためのスロープのある道(斜路)の用意
7. 新しい階段を利用した図書館裏のテラスへの出入口の開放
8. 噴水の復活
9. カレールとヘイスティングス <sup>註5)</sup> による歴史的なトイレ建築の修復



錬鉄フェンス(左)  
(出典: Berens, Urban Parks and Open Space, 1997<sup>22)</sup>)

低木(右)  
(出典: Thompson, The Rebirth of New York City's Bryant Park, 1997<sup>30)</sup>)

図3-2 再生前のブライアントパークの様子

### 3. 修復プログラムの内容

PPS によるレポート「Bryant Park-Intimidation or Recreation? (ブライアントパーク-脅迫するか、休憩するか(楽しむか)?)<sup>28)</sup>」は、PPS でのヒアリング時(2008年10月)に筆者が手に入れることができた、PPS が関与したブライアントパークに関する最も古い資料である。

タイトルにある intimidation (脅迫する) には、レポートが提出された当時、麻薬取引の場であるだけでなく、犯罪の温床となっていたことが背景にあり、このレポートを活用することで、今は脅迫する場となっている公園を休憩する(楽しむ)場にしようという意味が込められていると考える。

また、レポートの内容は、観察結果である現状報告に続き、本論文で使用する修復の具体的な提案を修復プログラムとして掲載している。そのため、タイトルにある recreation には、re-creation (改造、再創造) の意も含まれていると推察される。

レポートとは言うものの、我が国で見かける報告書の類とは異なる。ページ数は提案部分の方が報告部分より多く、報告部分の調査の結果と分析は、提案を裏付ける役割を果たしている。

修復プログラムには大項目として、外部動線、出入口、内部動線に合計8つの全体目標 (General Objective)、各エリアに36つの目標が掲載されている。また出入口、内部動線に合計13つの全体提案 (General Recommendations) 各エリアに79つの提案が挙げられている (表3-3, 図3-3)。

表 3-3 修復プログラムの内容

大項目名	目標数	提案数
各エリア名		
外部動線	1*	0*
①42丁目通り	2	9
②6番街(アメリカ大通り)	1	3
出入口	4*	4*
①41丁目通り入口	2	3
②6番街(アメリカ大通り)広場	3	6
③42丁目通り入口	2	4
④42丁目通り上部テラス入口	3	1
⑤42丁目通り図書館細道	2	4
⑥図書館正面テラス通路	2	3
⑦40丁目通り入口	2	2
内部動線	3*	9*
①上部テラス	4	7
②40丁目通り小道	3	8
③噴水テラス	2	4
④42丁目通り小道	3	12
⑤中央芝生	4	4
⑥図書館前テラス	1	9
合計(大項目*のみ)	8	13
合計(各エリアのみ)	36	79

註) エリアの前の丸囲み数字は図 3-3 と対応している

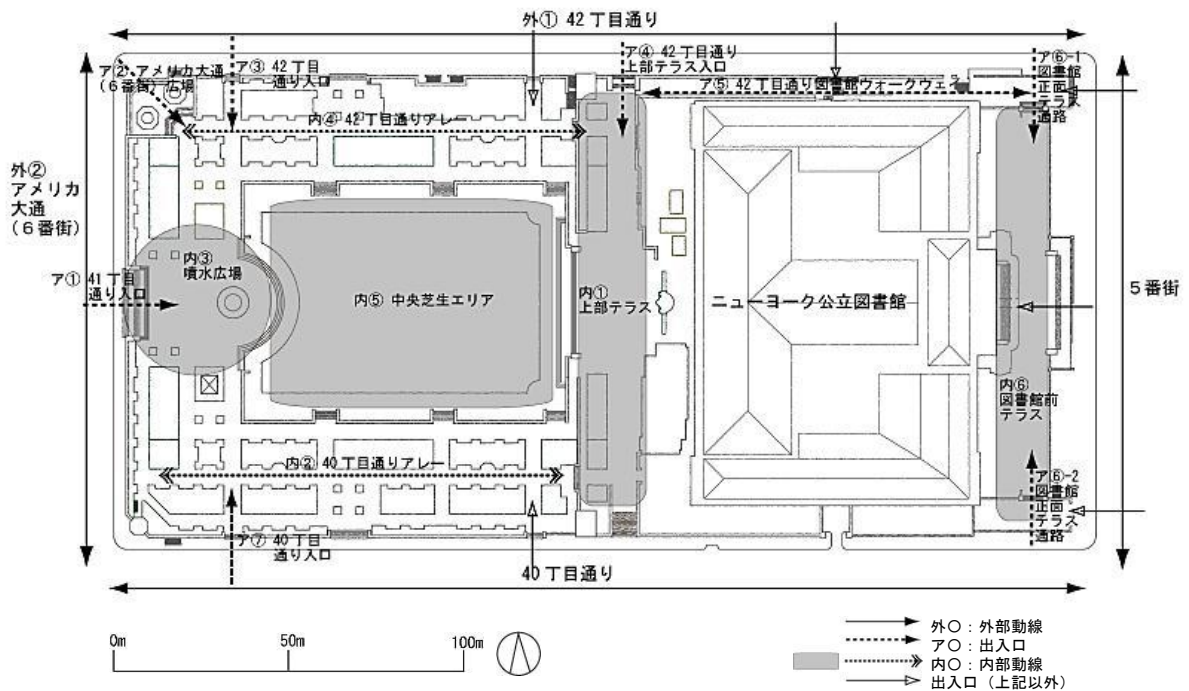


図 3-3 修復プログラムに記載されている各エリアの位置

(出典: PPS, Bryant Park-Intimidation or Recreation?, 1981<sup>28</sup>) をもとに作成)

### 3-3. 修復プログラムにおける目標

#### 1. 外部動線の目標

修復プログラムで特筆すべき点は、園外の街路における外部動線（External Circulation）についても言及している点である（表 3-4）。園外への視覚的な影響とともに公園の良い雰囲気をも園外へ「滲み出す」ことを目標としている。これは、後述する 3-3-2. 出入口の目標に「人々を引き付けるための望ましい活気のある境目」との文言が見られることから、公園を取り囲む街路の歩道（5 番街、6 番街、40 丁目通り、42 丁目通り）を通行する人達に公園の存在（在処）を示すことだけでなく、その魅力を少しでも享受できるようにとの配慮であると考えられる。

表 3-4 修復プログラムにおける外部動線の全体目標

項目	全体目標
外部動線	<p>ブライアントパークは、公園を使う人々にだけでなく、通り過ぎる人にも視覚的な影響を持つべきである。公園周囲の歩道への公園の視認性とその歩道との関係性を強めることは、必ずしも公園のやすらぎの場所としての質を落とすわけではない。</p> <p>我々の全体的な目標は、その歩道から公園の意識を向上させ、公園の敷地境界を越えて、公園の雰囲気が広げることである。</p> <p>具体的な公園の境目（エッジ）に関しては：</p> <p>（註：以降、具体的な提案に続く）</p>

## 2. 出入口の目標

修復プログラムにある出入口（Access）を提案した地図（PPS, 1981）<sup>28)</sup>によると、変更不要が8(4, 4)箇所に対して、新規12(6, 6)箇所、再検討4(4, 0)箇所とあり、出入口はその数を倍にするだけでなく、極力各入口の拡張をも求めている<sup>註6)</sup>。そのうち、重要な7つの出入口についてのみ、具体的な提案が示されていると考えられる（表3-10～表3-17）。

出入口の項では、街路から園内への出入口だけでなく、園内における出入口も提案されており、その点は内部動線における提案と関連していることから鑑みても重要である（表3-5）。当時でも、中央芝生は、魅力のあるエリアとして位置付けられていたが、中央芝生に到達するまでのアクセスは脆弱であり、問題視されていた。新規に提案された地図に掲載された出入口は、すべて中央芝生へのものであり、既存の出入口の両側に新規の出入口を追加することで、この既存の出入口を拡張する提案となっている。

表 3-5 修復プログラムにおける出入口の全体目標

項 目	全 体 目 標
出入口	入口の幅は、公園の個々の部分における活動に必要な量を反映するべきである。人々を引き付けるための望ましい活気のある境目（エッジ）に沿って、入口はできる限り広くすべきである。 公園の静寂なエリアでは、公園周囲の歩道とあまり接触をしないため、それは好ましくない人によって、コントロールを妨げる、単に困った事態を反映するだけの入口となる可能性がある。
	接近地点は、一つの論点として（話題として）安全性が持ち出されるべきである。公園の訪問者は窮屈なところに閉じ込められることなく、公園の中に入った外に出たりと動くことができるということを認識（自覚）できる。
	体の不自由な人々のために、はっきりとわかる出入口を公園の3方向側に用意すべきである。
	すべての入口は、昼でも夜でも遠くから認識されるべきである。

### 3. 内部動線の目標

内部動線（Internal Circulation）の全体的な目標は、訪問者の動線の選択肢を増やすことである。また、内部動線をデザインコントロールすることで、中央芝生エリアや各テラスを横切る人を減らし、座席を増やすことを目標としている（表3-6）。

表 3-6 修復プログラムにおける内部動線の全体目標

項 目	全 体 目 標
内部動線	内部の通り抜けられる動線を用意して選択肢を増やすため。
	中央芝生の周囲の遊歩道の利用を活性化することによって、中央芝生の真ん中を横切って歩くことを人々に思いとどませるため。
	欄干に沿って、より多様な人々を収容する（受け入れる）ため。

### 3-4. 修復プログラムにおけるデザイン行為

#### 1. デザイン行為の確認

3-3. で修復プログラムにおける目標を整理したが、その目標のためにいったい具体的に何をどうすればよいのかについて明らかにするために、修復プログラムにある各提案におけるデザイン行為に着目する。本章で扱う修復プログラムにおけるデザイン行為とは、「○○（デザイン対象）を～（デザイン手段）する（表 3-1）」こととする。

修復プログラムには、園外を含めた 15 箇所及び出入口と内部動線は全体的な点から、合計 78 の提案がされており、その中に合計 92 の具体的なデザイン行為を確認することができる。

外部動線に関するデザイン行為は表 3-8 から表 3-9、出入口に関するデザイン行為は表 3-10 から表 3-17、内部動線に関するデザイン行為は表 3-18 から表 3-24 である。

表 3-7 修復プログラムにおけるデザイン行為の総数

大項目	デザイン行為	デザイン手段	デザイン対象	デザイン目的	デザイン段階			
					基	常	仮	コ
外部動線 合計数	12	16	17	19	4	5	1	2
出入口 合計数	27	30	35	48	17	5	4	1
内部動線 合計数	53	57	62	122	19	15	12	6
総数	92	103	114	189	40	25	17	9

表 3-7～表 3-24 デザイン段階の表記

凡例 基・・・基盤施設・設備段階  
 常・・・常設備品段階  
 仮・・・仮設備品段階  
 コ・・・コンテンツ段階

表 3-8 外部動線におけるデザイン行為

外部動線 デザイン行為	デザイン 手段	デザイン 対象	デザイン 目的	デザイン 段階			
				基	常	仮	コ
42 丁目通り							
物売り、新聞売り場、電話ボックスを舗道の縁石側に移動する	移動する	物売り 新聞売り場 電話ボックス	サ施設 外動線		○		
芸術家、展示、情報といったような遊歩道の雰囲気 を創出する新しい舗道の縁石側における利用 を追加する	追加する	利用	活動 情報 雰囲気 活気				○
	創出する	雰囲気					
公園の個性を高めることができる、歩行者レベル の照明設備を用意する	用意する	照明設備	雰囲気 照明		○		
混雑しないと思われる場所に 42 丁目通りに沿っ て座る場所を用意する	用意する	座る場所	座席			○	
公園の端の活動を損なうことなく、できる限り最大 限（約 19.8m）入口の幅を広くする	広くする	（入口の） 幅	入口	○			
42 丁目通りと公園の両方に（飲食物を）出す売り 場を公園の端に用意する	用意する	売り場	飲食		○		
錬鉄フェンスを擁壁から取り外す	取り外す	フェンス	圧緩和		○		
低木を取り除き、好ましい場所に花観賞用植物を 追加することで、景観の修復を継続する	継続する	景観の修 復	修景 圧緩和				
	取り除く 追加する	低木 花観賞用 植物		○			
街路にある掲示板に公園のイベント情報を提供 する	提供する	情報	情報				○
42 丁目通り 合計数	12	13	15	2	4	1	2





図 3-4 42 丁目通りの再生前（左上）

（出典：PPS, Bryant Park-Intimidation or Recreation?, 1981）<sup>28)</sup>

42 丁目通りの修復プログラムに掲載された提案（透視図）（右上）

（出典：PPS, Bryant Park-Intimidation or Recreation?, 1981）<sup>28)</sup>

42 丁目通りの現在（筆者撮影，2010. 6）（左下）

表 3-9 外部動線におけるデザイン行為

外部動線	デザイン 手段	デザイン 対象	デザイン 目的	デザイン 段階			
				基	常	仮	コ
デザイン行為							
6 番街（アメリカ大通り）							
公園の高さを擁壁の高さまで低くしながら、40丁目通りと42丁目通りの間の公園の周囲の歩道に隣接した公園のこのエリア（6番街）を再景観整備する	再景観整備 低くする	エリア 高さ	修景 圧緩和	○			
42丁目通りの入口を再設計する	再設計	入口	入口	○			
擁壁から錬鉄フェンスを取り外す	取り外す	フェンス	圧緩和		○		
6 番街（アメリカ大通り） 合計数	4	4	4	2	1	0	0



図 3-5 6 番街（アメリカ大通り）の再生前（左上）  
（出典：PPS, How to Turn a Place Around, 2000）<sup>5)</sup>

6 番街（アメリカ大通り）の再生前（左下）  
（出典：Thompson, The Rebirth of New York City's Bryant Park, 1997）<sup>30)</sup>

6 番街（アメリカ大通り）の修復プログラムに掲載された提案（透視図）（右上）  
（出典：PPS, Bryant Park-Intimidation or Recreation?, 1981）<sup>28)</sup>

6 番街（アメリカ大通り）の現在（筆者撮影, 2010. 6）（右下）

表 3-10 出入口におけるデザイン行為

出入口 デザイン行為	デザイン 手段	デザイン 対象	デザイン 目的	デザイン 段階			
				基	常	仮	コ
出入口（全体的な提案から抽出）							
階段を4段またはそれ以下の中間の踊り場を持つ 斜面に変更する	変更する	階段	圧緩和	○			
図書館の前の階段と同様に、低層で長く続く階段 を利用する	利用する	階段	内動線	○			
接近地点の両側では、昼でも夜でもはっきりと目 立つ、新しい照明設備を用意する	用意する	照明設備	照明		○		
狭い入口近くで「ガウントレット（2列に並んだ 人々）」の雰囲気を生み出すことで、好ましくない 人による、ぶらぶら過ごすことを誘発するような 座席を取り除く	取り除く	座席	座席 清潔			○	
出入口（全体的な提案から抽出） 合計	4	4	4	2	1	1	0

表 3-11 出入口におけるデザイン行為

出入口	デザイン 手段	デザイン 対象	デザイン 目的	デザイン 段階			
				基	常	仮	コ
デザイン行為							
41 丁目通り入口							
3 つの等間隔の階段の間に幅広い踊り場を建造することによって、噴水広場に前庭を創出する	創出する	前庭	座席 活気	○			
	建造する	踊り場					
食べ物の物売りを手配する	手配する	食べ物の 物売り	飲食 利用				○
大道芸人によって前庭の利用を活性化させる	活性化す る	利用	活気 活動				○
	—	大道芸人					
41 丁目通り入口 合計	4	5	6	1	0	1	1

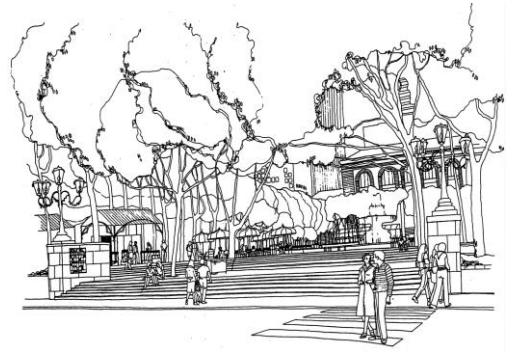
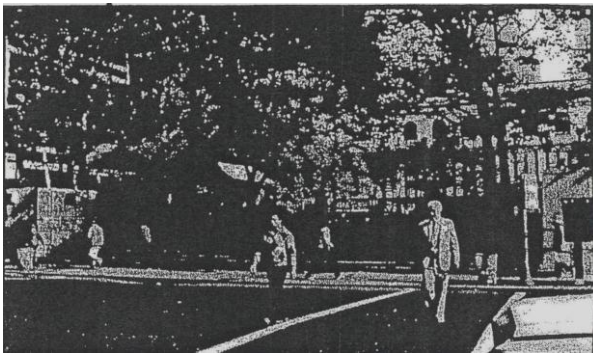


図 3-6 41 丁目通りの再生前（左上）と修復プログラムに掲載された提案（透視図）（右）

（出典：PPS, Bryant Park-Intimidation or Recreation?, 1981）<sup>28)</sup>

41 丁目通りの再生後の入口の階段（左下）

（出典：Thompson, The Rebirth of New York City's Bryant Park, 1997）<sup>28)</sup>

表 3-12 出入口におけるデザイン行為

出入口	デザイン 手段	デザイン 対象	デザイン 目的	デザイン 段階			
				基	常	仮	コ
デザイン行為							
6 番街（アメリカ大通り）							
サイドウォークの勾配により、エリアを推移する連続した広場を設置する	設置する	広場	焦点		○		
より小さい台座に置いて広場の中心に像を移動する	移動する	像	混雑 飲食	○			
サイドウォークよりむしろアメリカ大通り広場に手押し車販売場所を用意する	用意する	(販売) 場所	接近 座席 内動線 圧緩和	○			
二重階段と像の基礎と擁壁を取り替えながら、 像の基礎と擁壁を取り除く	取り除く	基礎 擁壁	不自由 接近	○			
	取り替える	基礎 擁壁					
6 番街広場の脇に体が不自由な人々のための出入口を用意する	用意する	出入口	雰囲気	○			
広場に大きな樹木を植える	植える	樹木	焦点		○		
6 番街（アメリカ大通り） 合計	7	9	11	5	1	0	0

表 3-13 出入口におけるデザイン行為

出入口	デザイン 手段	デザイン 対象	デザイン 目的	デザイン 段階			
				基	常	仮	コ
デザイン行為							
42 丁目通り入口							
舗道の縁石側に新聞売場と電話ボックスを移動する	移動する	新聞売り 場 電話ボッ クス	サ施設 接近		○		
42 丁目通り入口の東側から、その入口を地下鉄入口へ拡張する	拡張する	入口	入口	○			
提案された 42 丁目通りカフェのすぐ東に新しい入口を用意する	用意する	入口	入口 内動線	○			
現在ある位置から、42 丁目通り中間街区入口を西に再建する	再建する	入口	入口	○			
42 丁目通り入口 合計	4	5	6	3	1	0	0

表 3-14 出入口におけるデザイン行為

出入口	デザイン 手段	デザイン 対象	デザイン 目的	デザイン 段階			
				基	常	仮	コ
デザイン行為							
42 丁目通り上部テラス入口							
公園周囲の歩道と上部テラスの間に中間踊り場を用意する	用意する	踊り場	内動線 飲食 活気	○			
42 丁目通り上部テラス入口 合計	1	1	3	1	0	0	0



図 3-7 42 丁目通り上部テラス入口の再生前（左）と修復プログラムに掲載された提案（透視図）（右）  
（出典：PPS, Bryant Park-Intimidation or Recreation?, 1981）<sup>28)</sup>

表 3-15 出入口におけるデザイン行為

出入口	デザイン 手段	デザイン 対象	デザイン 目的	デザイン 段階			
				基	常	仮	コ
デザイン行為							
42 丁目通り図書館細道							
	高くされた細道から植樹エリアを取り除く	取り除く	(植樹)エ リア	安全	○		
	(現在、5番街からの歩行を視覚的に妨げている)ベンチを取り外し、建物から欄干までより幅広い歩行に適した路面を用意する	用意する	路面	視界 内動線	○		
		取り外す	ベンチ				
	細道に沿って緑陰樹(日陰を作る木)を追加する	追加する	樹木	日陰 内動線	○		
	図書館入口の近くに公園周囲の歩道から細道への体の不自由な人々のための通路を用意する	用意する	通路	不自由 内動線	○		
42 丁目通り図書館細道 合計		5	5	7	3	1	0

表 3-16 出入口におけるデザイン行為

出入口	デザイン 手段	デザイン 対象	デザイン 目的	デザイン 段階			
				基	常	仮	コ
デザイン行為							
図書館正面テラス通路							
	40 丁目通りから、及び 42 丁目通りから図書館前まで新しい階段のある入口を用意する	用意する	入口	視界 内動線	○		
	40 丁目通りと 42 丁目通りの入口の端で、図書館前全面テラスの中間の高さで食べ物サービス提供する	提供する	サービス	視界 飲食		○	
	街路の物売りと電話ボックスを舗道の縁石側に移動する	移動する	物売り 電話ボッ クス	飲食 外動線		○	
図書館正面テラス通路 合計		3	4	6	1	1	1

表 3-17 出入口におけるデザイン行為

出入口	デザイン 手段	デザイン 対象	デザイン 目的	デザイン 段階			
				基	常	仮	コ
デザイン行為							
40 丁目通り入口							
	中央街区入口にある 2 段階を斜路に取り替える	取り替 える	階段	不自由 内動線 活動	○		
	40 丁目通り入口を監視する	監視する	入口	安全		○	
40 丁目通り入口 合計		2	2	4	1	0	1

表 3-18 内部動線におけるデザイン行為

内部動線	デザイン 手段	デザイン 対象	デザイン 目的	デザイン 段階			
				基	常	仮	コ
デザイン行為（全体的な提案から抽出）							
歩行者の流れと対応する新しい接近地点を利用して、欄干を通る中央芝生エリアへの通路を開放する	開放する	通路	内動線 内入口	○			
		接近地点					
芝の周囲の欄干の角に接近地点を用意する	用意する	接近地点	活気 内入口	○			
遊歩道から中央芝生エリアに複数の接近地点を用意する	用意する	接近地点	内入口	○			
上部テラスからテラス階段の最下部へ昼食時の娯楽エリアを移動する	移動する	(娯楽) エ リア	座席 認識			○	
小道の中央細道及び上部テラスへのそのつながりを開発する	開発する	細道	外動線 認識 内動線	○			
欄干細道の中央部分において、テーブルとイスを利用して（位置の）高い座わるエリアを用意する	用意する	座わるエ リア	座席 活気 集団			○	
中央芝生エリアから欄干へ、中央小道細道や現在ある欄干細道から小道へ通じる新しい入口を利用して、（位置の）高い座席エリアへの通路を用意する	用意する	通路	内動線	○			
中央芝生エリアにおける生垣を刈り取る（現在の 1.5m から元来の 60cm にする）	刈り取る	生垣	視界 内動線			○	
1 年生植物の色とりどりの展示と低木で、遊歩道と欄干の間の植栽花壇を修復する	修復する	植栽花壇	活気 修景			○	
内部動線（全体的な提案から抽出） 合計	9	9	17	5	0	4	0



表 3-19 内部動線におけるデザイン行為

内部動線 デザイン行為	デザイン 手段	デザイン 対象	デザイン 目的	デザイン 段階			
				基	常	仮	コ
上部テラス							
テラスの北端にある建築物をフルサービスの食べ物売り場として再生利用する	再生利用する	建築物	入口 飲食 活気 安全 認識		○		
		食べ物売り場					
売りに隣接して、売り場店員によって維持されたテーブルとイスを対象としたエリアを用意する	用意する	(テーブルとイスを対象とした)エリア	座席		○		
図書館のすぐ裏の使われていないエリアの北の一部を、年間を通じた仮設展示館(パビリオン)として開発する	開発する	エリア	利用 年間 サ施設			○	
		仮設展示館	飲食 活気 座席 終日				
晴れている間は、ブライアント像の脇と後ろの周辺エリアの中まで公共施設の屋外利用を拡大する	拡大する	利用	利用				○
ブライアント像の南、図書館裏の使われていないエリアにレストランを建設する	建設する	レストラン	飲食 利用 終日 安全 清潔		○		
上部テラスへの階段の起点にあたる中央芝生エリアに、娯楽プログラムの(活動の)中心を移動する	移動する	(娯楽プログラムの(活動の)中心)	座席 圧緩和				○
残っている植樹されたエリアと公園の設置物を修復する	修復する	(植樹された)エリア 設置物	修景 修復			○	
上部テラス 合計	7	10	23	1	3	1	2

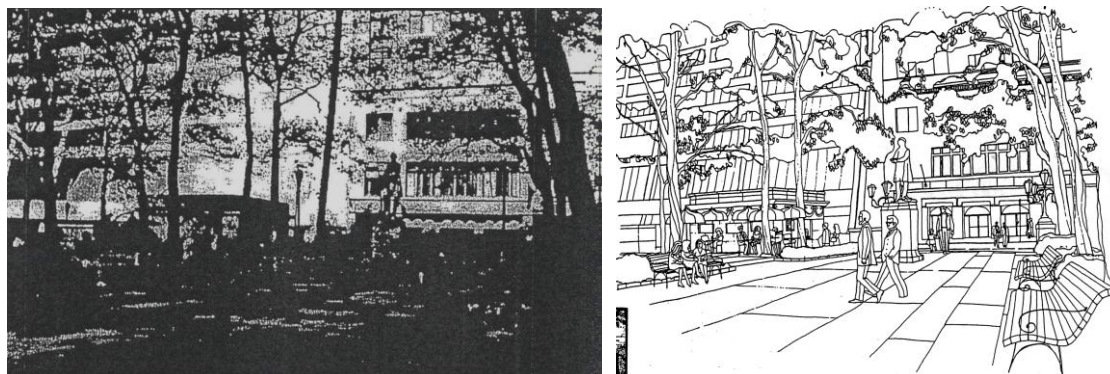


図 3-8 上部テラスの再生前(左)と修復プログラムに掲載された提案(透視図)(右)  
(出典: PPS, Bryant Park-Intimidation or Recreation?, 1981)<sup>28)</sup>

表 3-20 内部動線におけるデザイン行為

内部動線 デザイン行為	デザイン 手段	デザイン 対象	デザイン 目的	デザイン 段階			
				基	常	仮	コ
40 丁目通り小道							
細道からはずれた入込（引っ込み）に追加の座席を設置する	設置する	（追加の）座席	座席居心地			○	
中央芝生エリアを見渡せるテーブルとイスを利用して、欄干に沿って（周囲より）高いテラスを用意する	用意する	テラス テーブル イス	座席 視界			○	
欄干に沿って、小道の中央ほど道から、また中央芝生エリアから、（周囲より）高い座るエリアへの通路を用意する	用意する	通路	内動線	○			
小道の中央細道に沿って、像の台座を備えつける	備えつける	台座	焦点		○		
小道の6番街側に接したエリアを再修景する	再修景する	エリア	修景 視認 混解消 開放	○			
公園の整備された庭の現在の位置において芸術家居住（アーティストインレジデンス）プログラムを提供する	提供する	プログラム	活動 交流 サ施設				○
ピクニックエリアを新しい景観に取り替える	取り替える	エリア	修景	○			
40丁目通りと6番街の角に隣接する公共トイレを用意する	用意する	トイレ	サ施設 開放 清潔 認識 接近		○		
40 丁目通り小道 合計	8	10	19	3	2	2	1



図 3-9 42 丁目通り小道の再生前（左）と修復プログラムに掲載された提案（透視図）（右）  
（出典：PPS, Bryant Park-Intimidation or Recreation?, 1981）<sup>28)</sup>

表 3-21 内部動線におけるデザイン行為

内部動線 デザイン行為	デザイン 手段	デザイン 対象	デザイン 目的	デザイン 段階			
				基	常	仮	コ
噴水テラス							
広場の北側、南側、東側に沿ってテーブルとイスを用意する	用意する	テーブル イス	利用 内動線			○	
本の屋台店の機能を移動させ、拡張させる	移動する 拡張させる	(本の屋台 店)の機能	利用 サ施設			○	
噴水広場の前庭に食べ物売りを設置する	設置する	食べ物売 り	飲食 終日			○	
噴水にふさわしい劇的な水を使った出し物を企画する	企画する	出し物	静寂 活気				○
噴水テラス 合計	5	5	8	0	0	3	1

表 3-22 内部動線におけるデザイン行為

内部動線	デザイン 手段	デザイン 対象	デザイン 目的	デザイン 段階			
				基	常	仮	コ
42 丁目通り小道							
公園の北西の角における入口エリアを再検討する	再検討する	(入口) エリア	認識 入口	○			
6 番街に隣接し小道を再修景する	再修景する	小路	修景 緩和	○			
ロウエル噴水へ続く中央小道において本の屋台店の機能を集中させる	集中させる	(本の屋台店の)機能	サ施設 認識			○	
覆い隠されていないエリアに、本の屋台店に隣接した、新しい座わるエリアを用意する	用意する	座るエリア	座席			○	
42 丁目通りからロウエル噴水に続く細道から、すべてのベンチを取り除く	取り除く	ベンチ	内動線		○		
42 丁目通りとロウエル噴水小道に沿った欄干を取り除く	取り除く	欄干	居心地 開放 接近		○		
42 丁目通り入口で年間を通じたカフェを用意する	用意する	カフェ	飲食 座席 年間	○			
欄干に隣接して、東西細道に沿った中ほどに、上がった（高い位置にある）座るエリアを用意する	用意する	座るエリア	座席 視界		○		
欄干細道と中央小道に沿って、引っ込んだ座席を用意する	用意する	引っ込んだ座席	座席 集団		○		
中央小道細道にふさわしい焦点として、中央小道に沿って像の台座を用意する	用意する	台座	焦点		○		
常設の食べ物売り場のそば、カフェを提供する可能性のあるエリアにブライアントパークカフェを移転させる	移転する	カフェ	飲食 安全 入口		○		
視覚的な障害となっている背が高いまま（伸び放題）の灌木（枝がむらがり生える樹木）を排除しながら、小道のすべてのエリアにおける至るところの景観を修復する	修復する	景観	視界 修景	○			
	排除する	灌木					
<b>42 丁目通り小道 合計</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>24</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>0</b>

表 3-23 内部動線におけるデザイン行為

内部動線 デザイン行為	デザイン 手段	デザイン 対象	デザイン 目的	デザイン 段階			
				基	常	仮	コ
中央芝生							
小道と中央芝生エリアの間の自由な活動を可能にする、芝の北側と南側における多様な接近地点を用意する	用意する	接近地点	認識 接近 内動線	○			
中央芝生エリアと中央芝生エリアに隣接したベンチの脇に木陰をつくる樹木を植える	植える	樹木	日陰 利用 活気	○			
上部テラスから、テラス階段の最下部の位置に昼の娯楽を移動する	移動する	娯楽	座席 活気 内動線 混解消				○
(芝土の) プログラムを開発する	開発する	プログラム	修景				○
中央芝生 合計	4	4	11	2	0	0	2

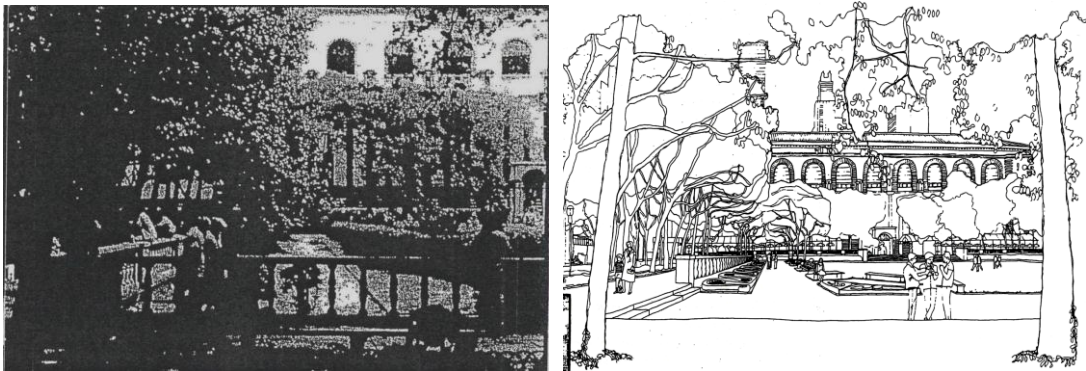


図 3-10 中央芝生の再生前（左）と修復プログラムに掲載された提案（透視図）（右）  
 （出典：PPS, Bryant Park-Intimidation or Recreation?, 1981）<sup>28)</sup>

表 3-24 内部動線におけるデザイン行為

内部動線	デザイン 手段	デザイン 対象	デザイン 目的	デザイン 段階			
				基	常	仮	コ
図書館前テラス							
テラスの植樹エリアを再修景する	再修景する	(植樹)エリア	座席 情報 飲食 雰囲気 修景	○			
図書館の正面にふさわしい照明を再設計	再設計	照明	雰囲気 終日		○		
噴水を通る水の流れを増やし、低い位置の小さな池を変更する可能性を模索する	増やす 模索する	水の流れ 可能性	認識		○		
可動テーブルとイスのために、噴水に隣接して（位置の）高い座わるエリアを用意する	用意する	座るエリア	座席 視界	○			
欄干に隣接した（位置の）高い座わるエリアを用意する	用意する	座るエリア	座席 視界	○			
42 丁目通りに隣接したエリアを対象に北テラスにカフェを用意する	用意する	カフェ	飲食 座席 安全		○		
噴水の座席エリアとカフェの座席の間に緩衝樹木を用意する	用意する	樹木	居心地	○			
南テラスでの整然とした景観に引っ込んだ座席を用意する	用意する	引っ込んだ 座席	座席 居心地		○		
二つの低い入口テラスにおいて、景観（の美）を高め、座席を追加する	高める 追加する	景観 座席	修景 座席			○	
図書館前テラス 合計	11	11	20	4	4	1	0

## 2. 修復プログラムにおけるデザイン手段

修復プログラムから外部動線 16 語、出入口 30 語、内部動線 57 語の合計 103 語のデザイン手段の単語を抽出する（表 3-8～表 3-24）。

デザイン手段として抽出した合計 103 の単語をその意味から「用意、創出、追加、企画、監視」、「排除」、「移動、取替」、「再生、活用、検討、継続、集中」として 13 分類し、さらに大分類として 4 分類する（表 3-25）。

修復プログラムから得られたデザイン手段の全体から見た割合を図 3-11 に示す。将来のことに備えて、必要な物を予測してそれを準備する、用意する場合に使用する語である「provide」に代表される「用意」が 35%を占める。ゼロから新たにつくり出す「創出」とは区別して分類した「用意」が、「用意」を含むデザイン行為は、3-4-4. デザイン目的で後述する「滞留性」のためのイスや「移動性」を確保するための動線を「用意」する提案に使用され、居場所としての場を設えたり、整えたりする内容となっていることがわかる。その時点の改善を示している「再生」、「追加」、「移動」のデザイン目的がそれぞれ約 1 割である。

これらと同程度の割合で「排除」がある。これは、新たに創出するのではなく、修復を扱うプログラムであるために見られる、特徴的なデザイン手段であると言える。デザイン手段が「排除」であるデザイン行為のデザイン目的のうち 75%が「緩和（圧迫を緩和するため）」である（3-4-5 に後述）。空間的な圧迫感、視覚的や心理的な圧迫感にもつながり、居心地が悪くなり、居場所としての場の質を下げると考えられる。不要なものを排除することで、それがあつたところが空き、他の用途に活用できたり、開放感が生まれたりする。特に視覚的に遮断する不要なものであれば、犯罪者の隠れ場となることも考えられる。その点からも PM 手法にとって、「排除」は重要なデザイン手段であると言える。

僅かな割合ではあるが、設計・計画とは一見異なると思える「活用」「検討」「企画」「監視」「継続」「集中」といったデザイン手段も見られる。これらは、居場所は物理的な場をつくり出すだけでは成立しないことが読み取れ、それらのデザイン手段は、「排除」とともに PM 手法の特徴であると考えられる。

表 3-25 修復プログラムから得られたデザイン手段の出現数

手段分類	手段大分類	原文単語	出現数
		註) 数字は出現数を示す。ただし、数字がない単語は出現数が1である。	
1	用意	provide 35, arrange	36
2	創出	develop 4, create 2, plant 2, place, establish, set, build	12
3	追加	add 4, increase 2, extend 2, expand, enhance	10
4	企画	design	1
5	監視	monitor	1
6	排除	remove 9, reduce, cut, eliminate, low	13
7	移動	relocate 9	9
8	取替	replace 3	3
9	再生	re-landscape 4, re-design 2, restore 2, rebuild, recycle, rehabilitate	11
10	活用	use, encourage, open	3
11	検討	redefine, explore	2
12	継続	continue	1
13	集中	focus	1

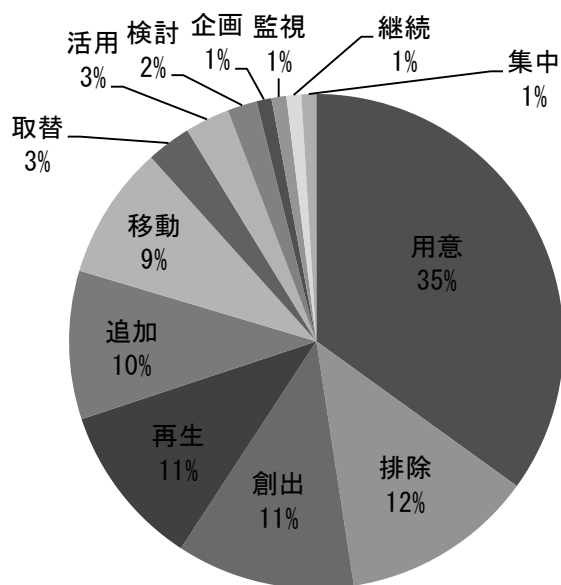


図 3-11 修復プログラムから得られたデザイン手段の全体から見た割合 (N=103)



### 3. 修復プログラムにおけるデザイン対象

3-4-1. で確認した 92 のデザイン行為から、外部動線 17、出入口 35、内部動線 62 の合計 114 語デザイン対象にあたる単語を抽出した（表 3-8～表 3-24）。

デザイン対象として抽出した合計 112 単語を「座席/座る場所（テーブル含む）」「植物」「飲食」「利用/イベント/活動」「アクセス」「入口」「サービス施設」「フェンス/欄干（バルストレイド）」「照明/公園設置物」「広場/テラス」「階段/踊り場」「像/台座」「建築物」「高さ/舗装」「雰囲気/可能性」の 15 種類に分類し、それぞれのデザイン対象が全体に占める割合を図 3-12 に示す。

「座席」16%、「植物」15%の後に、「飲食」11%、「利用」10%と続いている。ここでは、単なる物理的な場だけでなく、利用者の行動を含めてデザイン対象になっていることが読み取れる。また「座席」をデザイン対象に含むデザイン行為が最も多いが、これは、3-4-5. で後述する「コンテンツ非利用型滞留性」を高めていると考えられる。

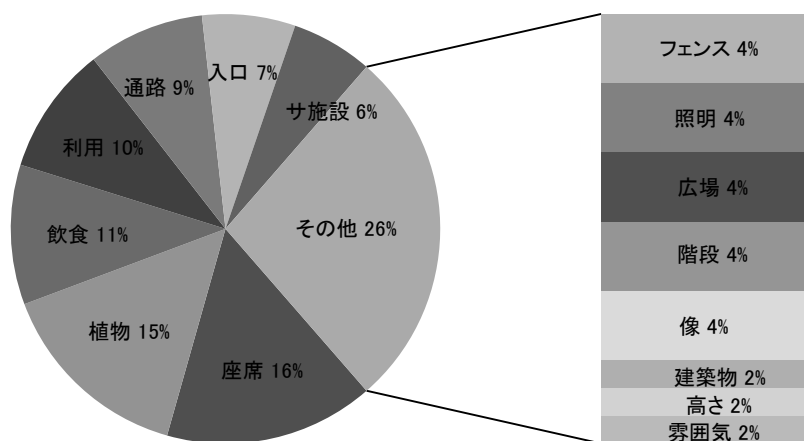


図 3-12 修復プログラムから得られたデザイン対象の全体から見た割合（N=112）

#### 4. 修復プログラムにおけるデザイン段階

3-4-1. で確認した92のデザイン行為をより詳細に分析するため、表3-26の通りデザイン行為の段階をデザイン段階として4段階に分類した。

固定的要素とは、「基本的に固定されているもの」であるが、それを対象としたデザイン段階を「基盤施設・設備」「常設備品」の両段階とする。また、半固定的要素は、「敏速で容易な変化が可能であり、実際にも変化する」ものであり、それを対象としたデザイン段階を「仮設備品」段階とし、非固定的要素は、「人の場所の占め方やセッティングの使い方や、変化する空間的關係、体の位置や姿勢」等であり、活動を対象とした「コンテンツ」段階とする (Rapoport, 1982)<sup>31)</sup>。

各デザイン行為におけるデザイン段階を検討する際、修復プログラムの提案内容から判断しているため、同じデザイン対象であるとしても、デザイン段階は異なる場合が見られる<sup>註5)</sup>。

外部動線、出入口、内部動線における各デザイン段階の合計数は表3-8～表3-24の通りである。

表 3-26 デザイン段階

デザイン段階	表 3-7～表 3-24 での表記	説明	専門分野
基盤施設・設備	基	公園の固定的要素のうち、インフラストラクチャーである基盤（取り外せない）に関わる段階	土木・ランドスケープ
常設備品	常	公園の固定的要素のうち、付随する常設のファニチュアである施設・付属物（取り外せる）に関わる段階	建築物
仮設備品	仮	公園の半固定的要素であるに付随する可動施設・付属物（動かせる）に関わる段階	エクステリア
コンテンツ	コ	公園上での非固定的要素である活動に関わる段階	イベント等

「基盤施設・設備」「常設備品」「仮設備品」「コンテンツ」の4段階における外部動線、出入口、内部動線について、それぞれの割合を示す(図3-13、図3-14)。

修復プログラムは、PM手法のうち、設計・計画にあたるデザイン手法を示しているため、デザイン段階も「基盤施設・設備」段階43%、「常設備品」段階27%と公園の基盤整備である、施設・設備、建築物に関するデザイン行為が70%を占める。

一方、一見すると設計・計画手法ではなく、マネジメント手法に含まれると考えられる「仮設備品」段階が20%、また「コンテンツ」段階が10%と合計30%を占める。

また、外部動線、出入口、内部動線は、4段階のすべてに含まれることもわかる。

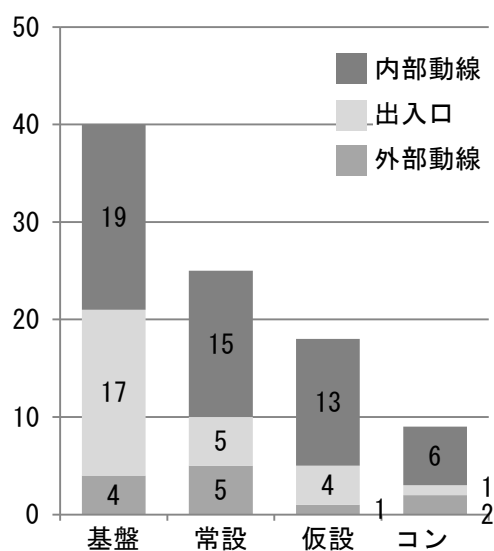


図3-13 修復プログラムから得られた  
デザイン段階の全体から見た割合 (N=91)

図3-13~図3-14 デザイン段階の表記  
凡例 基盤・・・基盤施設・設備段階  
常設・・・常設備品段階  
仮設・・・仮設備品段階  
コン・・・コンテンツ段階

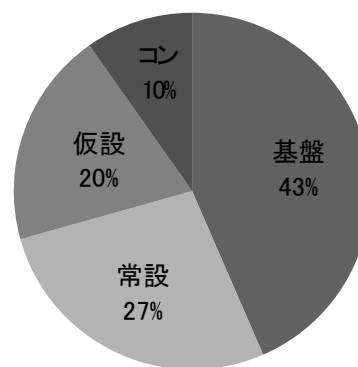


図3-14 修復プログラムから得られた  
デザイン段階の段階別割合 (N=91)

## 5. 修復プログラムにおけるデザイン目的

デザイン行為が何を目的になされたかについて明らかにするために、各行為のデザイン目的を検討する。各提案に目的が記載されている場合、それをデザイン目的として採用する。各提案に具体的に目的が記載されていない場合、全体目標または各エリア目標で言及されていれば、それを参考に各デザイン項目におけるデザイン目的を検討する。また目的が明らかであるために目的が記載されていない場合も見受けられたため、その場合はその目的をデザイン目的として記載する（表 3-8～表 3-24）。

以上の検討より、外部動線 19、出入口 48、内部動線 122 の合計 189 のデザイン目的を確認した。

デザイン目的は、32 種類確認することができ、その内容から「コンテンツ利用型滞留性」「コンテンツ非利用型滞留性」「移動性」「整備性」「可視性」「利用性」「接近性」に 7 分類する（表 3-27、図 3-15、図 3-16）。デザイン目的は、その内容から PM の基礎的なデザイン視点と考えることができる。

滞留性は、楽しみやサービスを提供することで活動しながらの滞留を促す「コンテンツ利用型滞留（以下、利用型滞留）性」と居心地を良くすることで滞留を促す「コンテンツ非利用型滞留（以下、非利用型滞留）性」に分けたが、それぞれ 25%、22%と合わせて約半数を占める。

デザイン目的として最も多かった「座席」は、座席や座る場所の確保、追加に関するデザイン行為である。利用型滞留性で最も多くを占めた「飲食」と非利用型滞留性で最も多くを占めた「座席」は、同じエリアにおけるデザイン行為で見られたことから、これらは同エリア内で近接して配置することが求められていることがわかる。

また、園内の動線である「内動線」、園内の各エリア間の入口である「内入口」を含む「移動性」が 17%、園外の動線「外動線」、街路から公園の入口「入口」を含む「接近性」は 6%であった。3-2-3. で述べたように修復プログラムは、外部動線、出入口、内部動線を大項目として掲載しているため、一見、すべての提案にあるデザイン行為のデザイン目的は「移動性」「接近性」となるように思えるが、詳細にデザイン行為を分析すると、実際の「移動性」と「接近性」デザイン目的は、合わせて 23%に留まることがわかる。

表 3-27 デザイン目的分類

	分類	分類説明（利用者視点で説明）	目的	説明
1	コンテンツ 利用型滞留 （利用型 滞留）性	利用者が主体的、積極的に楽しんで滞留する	飲食	園内に飲食施設を設置するため
			活気	賑いや活性化のため
			サ施設	園内にサービス施設を設置するため
			利用	利用を増やすため、場所を占有するため
			活動	活動を創出するため
			情報	情報発信、展示するため
2	コンテンツ 非利用型滞留 （非利用型 滞留）性	利用者が居心地良く感じて留まる	交流	他の訪問者と交流するため
			座席	座席や座る場所の確保、追加のため
			安全	安全を確保するため
			雰囲気	公園との良い雰囲気を調和させるため
			居心地	居心地良くするため
			清潔	清潔にする、清潔を維持するため
3	移動性	利用者が移動しやすい	内動線	園内の動線を確保、追加するため
			接近	訪問者が目的地まで接近しやすくするため
			内入口	園内の中央芝生やテラスへの入口を確保するため
			解消	混雑を解消するため
4	整備性	利用者の安全確保等のために修繕する	修景	景観を改修するため
			緩和	圧迫を緩和するため
			開放	見通し良くするため
			修復	壊れたものを修復するため（修景除く）
5	可視性	利用者にとって公園内部を見やすくし、認識する	視界	開けた視界を確保するため
			認識	公園や施設を視認・認識させるため
			焦点	訪問者の焦点を創出するため
6	利用性	利用者が公園を使いやすい	終日	早期利用や夜間利用をして、終日利用するため
			不自由	体の不自由な人々に対応するため
			集団	グループ利用に備えるため
			照明	夜間の照明を提供するため
7	接近性	利用者が公園に近づきやすい	年間	年間利用するため
			入口	入口の魅力向上のため（追加、拡張、活気）
			外動線	園外の動線を確保するため

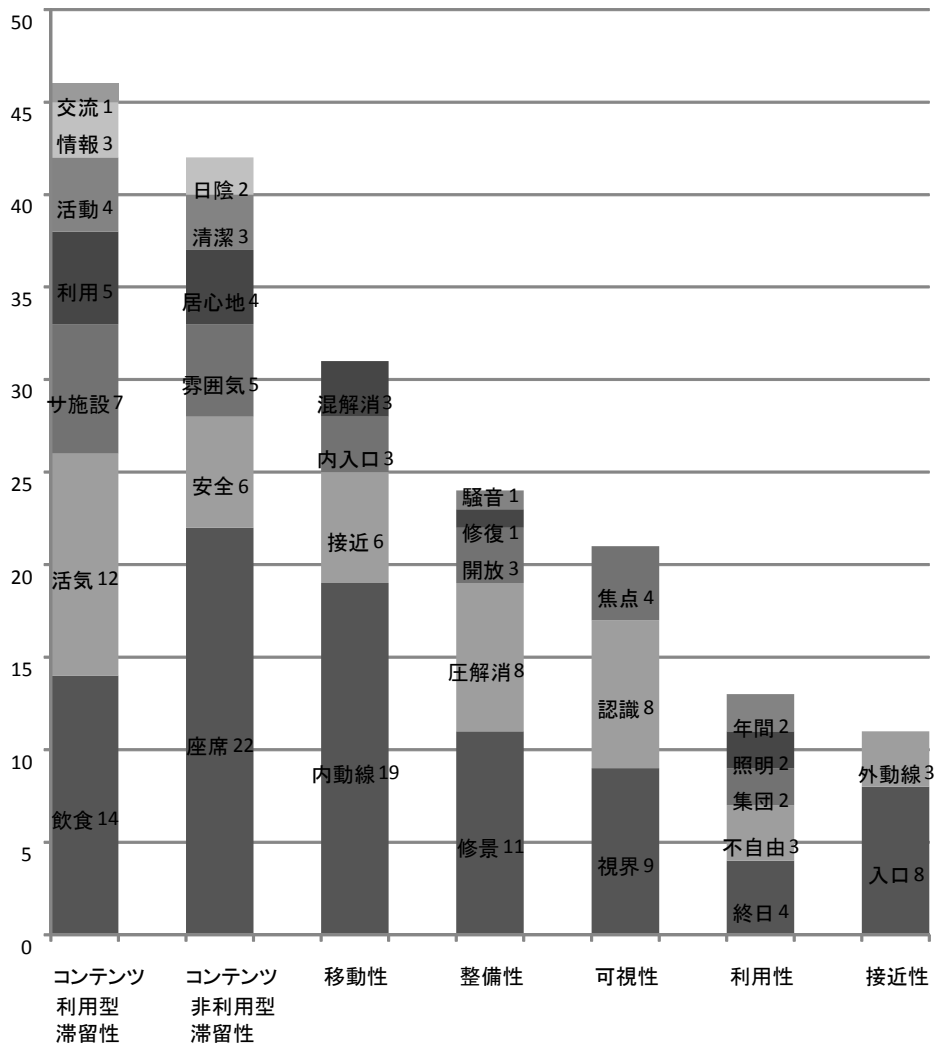


図 3-15 修復プログラムから得られた各デザイン目的の数 (N=189)

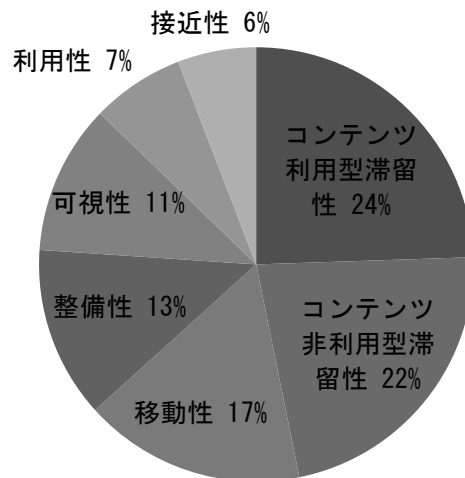


図 3-16 修復プログラムを踏まえたデザイン目的の全体から見た分類別の割合 (N=189)

### 3-5. 本章のまとめ

#### 1. 修復プログラムにおけるデザイン手法の分析

修復プログラムにある提案に関するデザイン段階を分析した結果、デザイナーによる基盤施設・設備段階や常設備品段階のデザインだけでなく、マネジメント主体が係わる仮設備品段階、コンテンツ段階が合わせて全体の30%を占め、PM手法にマネジメント主体によるデザイン行為の必要性も判明した。

1-5-2. で仮説として示したPMの流れに関して、本章の文献調査の結果を踏まえたPMの流れを示す(図3-17)。

本公園の修復プログラムを対象とした各デザイン行為の結果より、新たに作り出すだけでなく、必要に応じて、減らすデザイン手段を講じる必要があることも、PMにおけるデザイン手法において重要である。

このようにデザイン手段には「減らす」手段が含まれることから、なくした方がよいデザイン要素が含まれるという点で、本章で扱ったデザイン対象がすべてPMの理念に則ったデザイン要素であると考えすることはできない。しかし、特に手段大分類が「増やす」であるデザイン対象は、確実に修復プログラムから見たデザイン要素であると考えることができる。

2-4-3. でデザイン要素には移動可能なものと移動不可能なものの二つがあることを指摘したが、基盤施設・設備段階と常設備品段階のデザイン対象は移動不可能なデザイン要素、仮設備品段階とコンテンツ段階のデザイン対象は移動可能なデザイン要素であり、デザイン段階の分析から広場空間をデザインする際には、移動可能なデザイン要素のデザインについても、配慮する必要性が明らかとなった。

これは、上述したように、広場空間が利用者に利用されるためには、現地で移動可能なデザイン要素を扱うマネジメント主体によるデザイン行為が重要であること示しているだけでなく、移動可能なデザイン要素自体のデザイン(意匠)の重要性も指摘していると考えられる。

移動可能なデザイン要素は、該当する広場空間とは関連のないデザイナーがデザインするプロダクト製品(商品等)であるか、該当する広場空間に設置することを目的としてデザインされた創作物であると考えられる。そのどちらも、利用者の利用を促進するデザインであるとともに、その広場空間に違和感なく馴染み、その空間に相応しいデザインであることが重要である。

既存の中から移動可能なデザイン要素を選択したり、新たに創出する移動可能なデザイン要素のためのデザイナーを選定したりする行為は、マネジメント主体が行うデザイン行為であると考えられる。移動可能なデザイン要素の量、質、色、形状についての適切な選択とともにその導入時期、設置場所、配置方法をPMの理念に基づいて検討して、デザイン（導入、設置、配置）することは、特にマネジメント主体が行う重要なデザイン行為であると考えられる。

また、単なる物理的環境だけでなく、利用者の行動を含めてデザイン対象となっていること、利用者を滞留させることが最大のデザイン目的となっていることから、PM指針と同様に修復プログラムから見てもPMにおけるデザイン手法において最も重要な点は、デザイナーは利用者視点でデザインをすることであると言える。



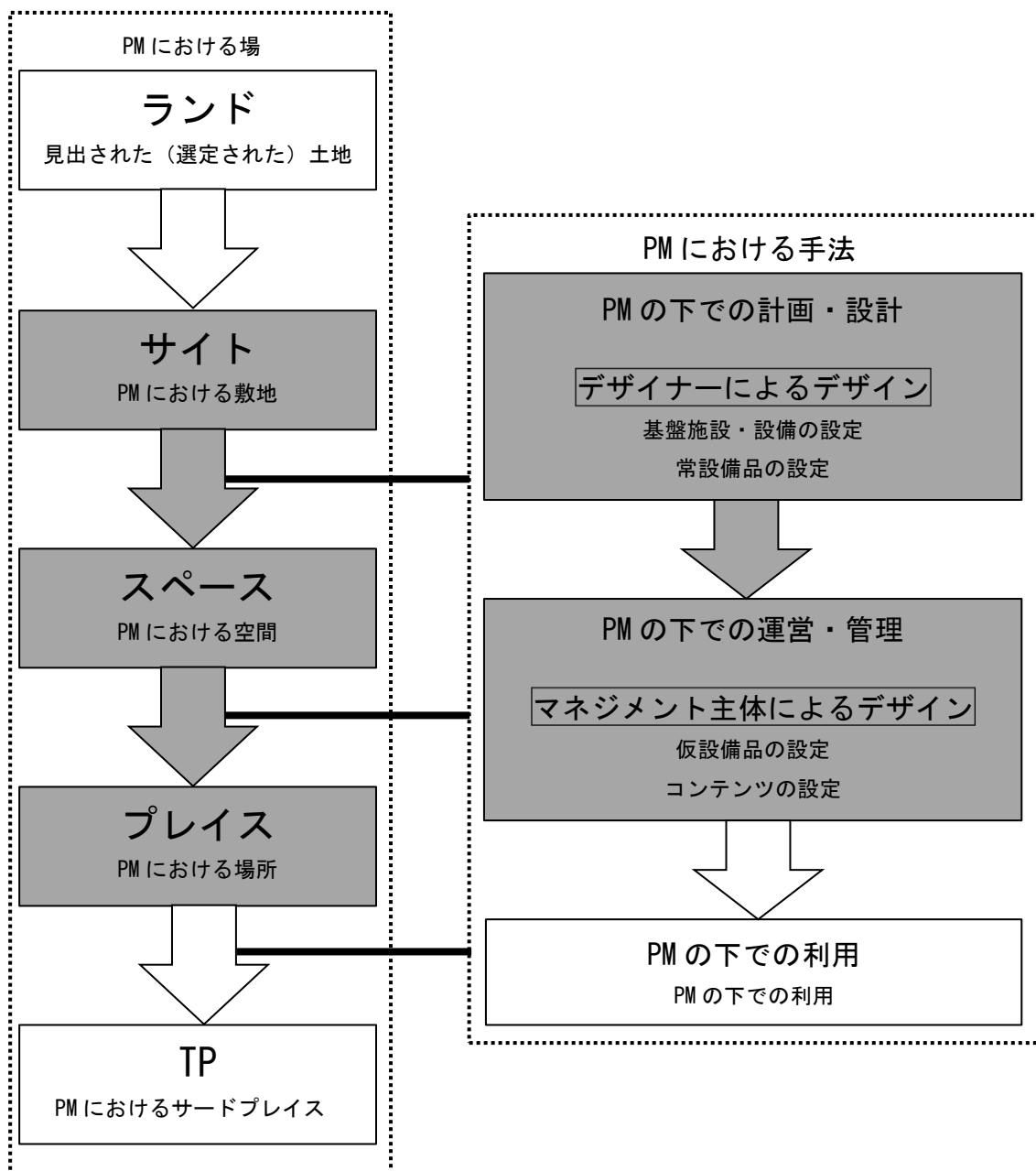


図 3-17 修復プログラムにおける PM の流れ  
(第 3 章調査結果)

## 2. まとめ

ブライアントパークを再生するきっかけとなった明確なPMのデザイン意図をもった修復プログラムに掲載された提案内容を分析した結果、デザイン対象として「座席／座る場所」、デザイン目的として「座る場所の確保」がそれぞれ最も数多く取り上げられ、「座る場所」が修復におけるデザイン要素として重要であることが明らかとなった。

また、提案内容のデザイン目的はその内容から「利用型滞留性」、「非利用滞留型性」、「移動性」、「整備性」、「可視性」、「利用性」、「接近性」の向上として7分類でき、これらはPMの基礎的なデザイン視点であると考えられることがわかった。

広場空間には、活気ある賑わいを求める利用者と、静かに過ごしたい利用者のどちらも訪れる可能性があり、実際に両者は混在していると考えられる。

そのため、楽しみやサービスを提供することで活動しながらの滞留を促す「利用型滞留エリア」、居心地良くすることで滞留を促す「非利用型滞留エリア」といった「滞留」のデザインが重要であるという、第4章、第5章での現地調査の視点を得た。

また、PMから見た修復プログラムにおけるデザイン目的は、両滞留性に続き、移動性が17%を占めた。そのうち67%が内部動線の項目であったことから、園内では、移動しやすさではなく、PMにおける移動性である、園内の楽しい雰囲気を楽しむながら移動できることが求められていることもわかった。

以上より、広場空間がまちなかの居場所として利用者に利用されるためには、利用型滞留性と非利用型滞留性の相反する要素が共存しながら、一方で移動性の確保も必要があると考えられる。そのために、基盤施設・設備及び常設設備品の配置や形状がPMに沿っていることが前提ではあるが、マネジメント手法における仮設備品（ブライアントパークでの可動椅子等）や内容（ブライアントパークでのイベント等）の設定を適切な箇所に相当量を配置すること、つまり、意図的に利用型滞留性と非利用型滞留型性、移動性を損なわない空間を維持・創出することがPMにおけるマネジメント主体に求められるデザイン行為であると考えられる。

### 第3章

#### 註：

註3) 1992年に完成したブライアントパークの再生の設計者であるハンナ (Robert Hanna) とオーリン (Lurie Olin) は1976-1996年ハンナ/オーリン (Hanna/Olin) (事務所名) にて共同でランドスケープ建築と都市デザインに携わった。

註4) バルストレイド (balustrade) とは欄干のこと。本公園では、中央芝生エリアを囲む、装飾された柵上の工作物を指す。

註5) カーレル (John Mervin Carrere) とヘスティング (Thomas Hesting) は、共同で1902-1911年にニューヨーク公共図書館 (NYPL) を設計した建築家である。

註6) 出入口合計数 (外動線による出入口数, 内動線による出入口数) を示す。外動線による出入口とは、園外の街路から公園内への出入口、一方、内動線による出入口とは、園内の中央芝生エリアや各テラスへの出入口を指す。

註7) 例えば、デザイン対象が「seating (座席)」の場合、常設備品か仮設備品か報告書の提案内容から判断している。

## 第4章 ブライアントパークにおける短期イベントに関するPM手法の検証

### 4-1. 本章の研究概要

#### 1. 研究の背景と目的

第3章でブライアントパークの修復プログラムにおけるPM手法を検証した結果、仮設備品段階、コンテンツ段階におけるマネジメント主体によるデザイン行為が全体のデザイン行為から見て30%に上ることが判明した。これは、PM手法では、デザイナーがデザインせず、マネジメント主体がデザインに関わる段階が重要であることを示していると考えられる。

しかし、広場空間において、マネジメント主体が物理的に仮設備品やコンテンツといったデザイン要素をただ揃えるだけでは、ただちに利用者に利用されるわけではないと考える。また、第3章で導かれた、活気ある賑わい（利用型滞留）と静かな落ち着き（非利用型滞留）は、相反しているように思えるが、公園に限らず、利用者のまちなかの居場所として両方とも広場空間に求められている。

そこで、デザイン要素は、PMの理念に則って適切に設置・配置されなければ、両滞留性を持った広場空間にはなり得ないのではないかとの仮説を立て、本章では、前章から引き続いてブライアントパークを取り上げ、現地で観察調査を行う。どのように利用型滞留エリアと非利用型滞留エリアを共存させているかについて実態を把握し、そのデザイン視点とデザイン要素を得ることを目的とし、特にマネジメント主体によるデザイン行為のうち、移動可能なデザイン要素の設置・配置する設定行為に焦点を当てる。

本章では、ブライアントパークにおける代表的な利用型滞留エリアであり、デザイン段階が仮設備品段階や内容段階に関わるイベントに着目する。イベントは、それ自体が広場空間を活発に利用してもらうこと（人を集めて賑わいを出すこと）を目的としたデザイン要素であると言える。そのため、マネジメント主体によって意図的に移動可能なデザイン要素が設定されていると考えられることから、どのようにデザイン要素が設定され、利用型滞留エリアとして創出・維持が行われているかを掴みやすいと考え、イベントに着目することとする。

なお、本章における「設定」とは、PMの理念の下である意味を持った場を設える（設置・配置）ことを指す。これは空間的なことだけでなく、人や物、事も対象としており、

「設定する」ことを設定行為としている。

本論文では、論文全体の目的である PM 手法の検証と具体化のために PM 手法の中でもデザイン手法を中心に扱うが、それは、一連のデザイン行為の集まりである。本章で扱う設定行為は、PM 理念を下に行われるデザイン行為のうちの一つである。

## 2. 研究の方法

ブライアントパークで年間に開催されているイベントを概観し、その傾向から、本章の目的を達成する上で最適な調査時期を選定する。

選定した調査時期に現地を訪問し、開催されているイベントのデザイン要素の設定行為、イベント以外の利用型滞留エリア、非利用型滞留エリアについて観察調査を行う。また、情報収集・情報確認して観察調査を補完するため、PPS 及びBPC に対するヒアリング調査を行う。

### 1) 年間イベントの傾向と調査時期の選定

本章の目的を達成するために最適な調査時期と期間を選定するため、ブライアントパークで行われている年間 600 以上のイベントに関して、その傾向を把握する。

### 2) 短期イベントにおける設定の観察調査

利用型滞留のうちイベントに関するデザイン視点・デザイン要素を得るために、マネジメント主体によるデザイン行為のうち、移動可能なデザイン要素の設定行為（どのように設置・配置するのか）を観察調査する。調査にあたり、マネジメント主体の行為を観察するだけに止まらず、デザイン要素自体にも着目し、どのように利用型滞留エリアが設定されていくかについて、把握する。

### 3) 利用型滞留エリアに関する短期イベント以外のデザイン要素の観察調査

イベント以外の利用型滞留エリアに関するデザイン視点を得るため、飲食施設及びアトラクションについて観察調査を行う。本公園における飲食施設及びアトラクションは、すでに仮設備品やコンテンツが内包された空間となっていることから、その設定の実態と滞留の実態、デザイン要素の組合せを調査する。

### 4) 非利用型滞留エリアに関するデザイン要素の観察調査

利用型滞留エリアと非利用型滞留エリアの共存についてデザイン視点を得るために、非利用型滞留エリアについて、各エリアの滞留の実態を調査する。また、どのようなデザイン要素が非利用型滞留エリアに設定されているのかについて把握するために、3)と同様にデザイン要素の組合せを調査する。

## 4-2. 年間イベントの傾向から見た調査時期の選定

ブライアントパークでは、基本的に誰でも参加でき、参加料は無料のイベントを開催している。その数は600以上に上ることから、2010年度の年間イベントの傾向を掴むために、まず、開催日時、開催エリア、イベント内容について本公園のウェブサイトから情報収集する（BPC, 2010）<sup>32)</sup>。

その結果、春季から夏季期間と秋季から冬季期間で、イベントに関する異なる特徴が見られる。

春季～夏季では、毎日複数の異なるイベントが活発に開催されており、各イベント時間は数時間単位である。例えば、月曜日の夜は映画祭イベントといったように、おおよそ曜日ごとにイベントが固定化されている。春季より夏季の方がイベントの数も種類も多く、夏季を中心にイベントが企画されている。BPCによれば、公園を利用者も夏季が最も多い。

一方、秋季～冬季は数か月に渡るイベントが中心で、春季～夏季ほど活発ではなく単発で数時間単位のイベントが開催されていた。秋季より冬季を中心としたイベントが企画されている。

季節によってイベントの開催傾向が異なる理由として、東京以上に寒暖の差が激しいニューヨークは四季が明確である。そのため、それぞれの季節に合わせたイベントを開催しているためであると考えられる。

年間のイベントを概観した結果、ブライアントパークのイベントの開催エリア（以下イベントエリア）は、限なく様々なエリアで開催され、各エリアでは異なるイベントが開催されていることも判明した。特に、春季～夏季では、一日で複数のエリアで異なるイベントが開催されている。

日本の多くの公園で見られるイベント広場のようにイベントを行うエリアが一か所に固定されているわけではないと言える。

以上より、本論文では、短期イベントが一日に複数回開催される夏季期間、中長期イベントが数日に渡って開催される冬季期間におけるイベントを対象として、それぞれ観察調査を行うこととする。

一日にイベントの回数が最も多い時期が、イベントのデザイン要素の設定行為を最も多く観察できると考えられることから、本章における調査時期は夏季（短期イベント時期）とする。本章では、どのように利用型滞留エリアと非利用型滞留エリアを共存させているかについて実態を把握し、そのデザイン視点とデザイン要素を得ることを目的

としている。一日にイベントの回数が最も多いということは、イベントに関する利用型滞留エリアの変化を最も多く観察することができるとも言える。このことから短期イベントが活発に行われている夏季期間は、現地での観察調査をするのに最適な時期であると考えられる。夏季期間のイベントは、おおよそ曜日ごとに同じ名称のイベントが開催されているため、調査期間は1週間とする。

なお、イベントの開催傾向の異なり、中長期イベントが開催される冬季期間は次の第5章で扱う。



#### 4-3. 短期イベントにおける設定

##### 1. 調査対象イベント概要と調査方法

###### 1) 調査対象イベント概要

調査期間：2010年6月

調査名：短期イベントにおける設定に関する調査

###### (1) 調査対象イベントの選定

事前に本公園のウェブサイトにて情報収集し、1週間の調査期間内に32回20種類のイベントが開催されることを把握していたが、実際に本章で扱う対象イベントとするか否かについて、イベント毎に判断した結果、23回17種類のイベントを対象とすることとする（BPC, 2010）<sup>32)</sup>。実際に現地で観察調査をしたところ、32回20種類のイベントが大きく2種類に分けられることが判明したため、本章の目的と照らして、事前の情報収集で得た数より本章で扱う対象イベント数が減少している。

イベントは主催者が現場にいて、他の参加者とともに参加する「参加型イベント」とイベント開始時刻前から道具が置かれて（イベントエリアが設定され続け）、そこに参加者が自分の好きな時に個人的にイベントを体験する「体験型イベント」に分けられる<sup>註8)</sup>。

本章では、イベント前の設定行為が観察可能である「参加型イベント」である23回17種類のイベントを対象とすることとする。調査対象エリアは表4-1及び図4-1、図4-2の通りである。表4-1の各エリアの大きさは、BPCが作成したイベントプランニングガイドから抜粋したため、実際の寸法というよりはむしろ、イベントで実際に使用できる範囲を示していると考えられる（BPC, 2013）<sup>33)</sup>。

公園内にニューヨーク公立図書館（New York Public Library；以下、NYPL）の建築物があるが、NYPLの建築物及びNYPLにおける移動可能なデザイン要素（NYPLでの仮設備品及びイベントを含むコンテンツ）は本章の調査対象外とする。調査対象期間におけるNYPLにおけるイベントはNYPLの主催であり、NYPLの館内（屋内）で行われ、BPCのイベントとして取り扱われていない（ブライアントパークのウェブサイトやパンフレットにも取り扱いはない）ことから、判断している。

ただし、それに関連して公園内に屋外の読書部屋（Reading Room）エリアがあるが、他のエリアと同様に調査対象とする。つまり、読書部屋エリア及び読書部屋における移動可能なデザイン要素（読書部屋エリアでの仮設備品及びイベントを含むコンテンツ）は公園の一部として扱う。

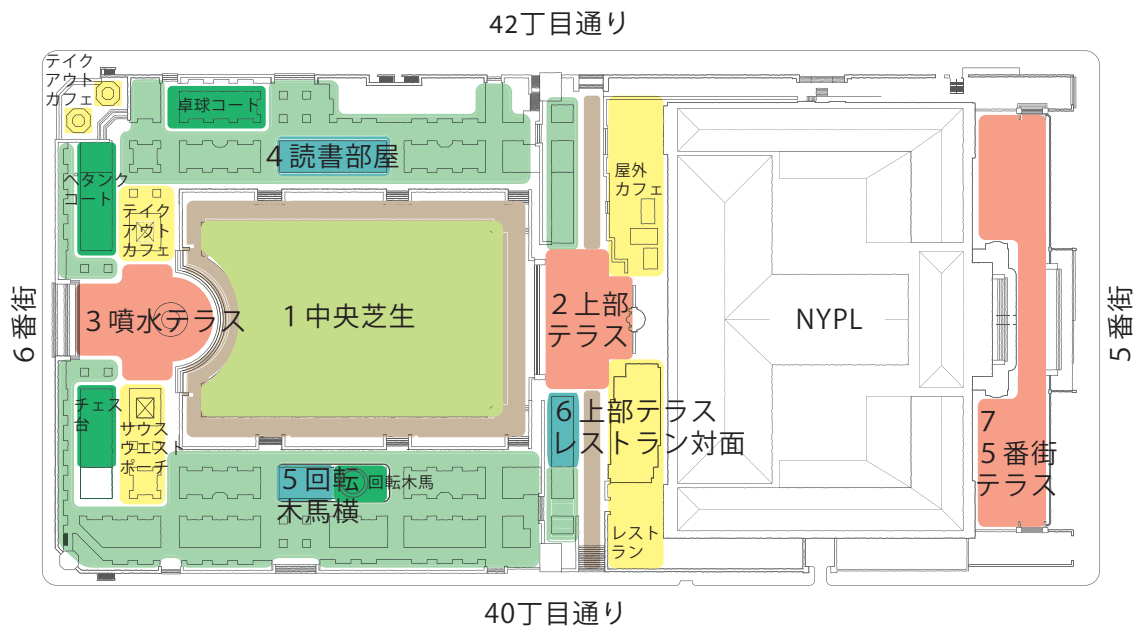


図4-1 夏季調査の対象エリア

表4-1 夏季調査の対象エリアの大きさ

調査対象エリア名	おおよその大きさ	備考
1 中央芝生	53.68m×73.98m=3,971.25m <sup>2</sup>	180ft×280ft
2 上部テラス	42.67m×16.46m=702.35m <sup>2</sup>	56ft×13ft
3 噴水テラス	26.33m×20.06m=528.18m <sup>2</sup>	56ft×87ft
4 読書部屋	9.42m×28.99m=273.09m <sup>2</sup>	説明の記載なし
5 回転木馬横	9.41m×12.77m=120.17m <sup>2</sup>	説明に寸法の記載なし
6 上部テラス レストラン対面	寸法の記載なし 約 100m <sup>2</sup>	説明の記載なし
7 5番街テラス	(43.07m+31.46m+41.45m) ×10.91m=1,265.34m <sup>2</sup>	15,000ft <sup>2</sup>
備考	Bryant Park Event Planning Guide に長さの記載のないエリアに関しては、地図(本論文 p102)を参照して算出。各長さは、フィート表示に0.3048を乗じてメートル換算した数値。	実際にBryant Park Event Planning Guide に記載された数値。 単位ftはフィート。

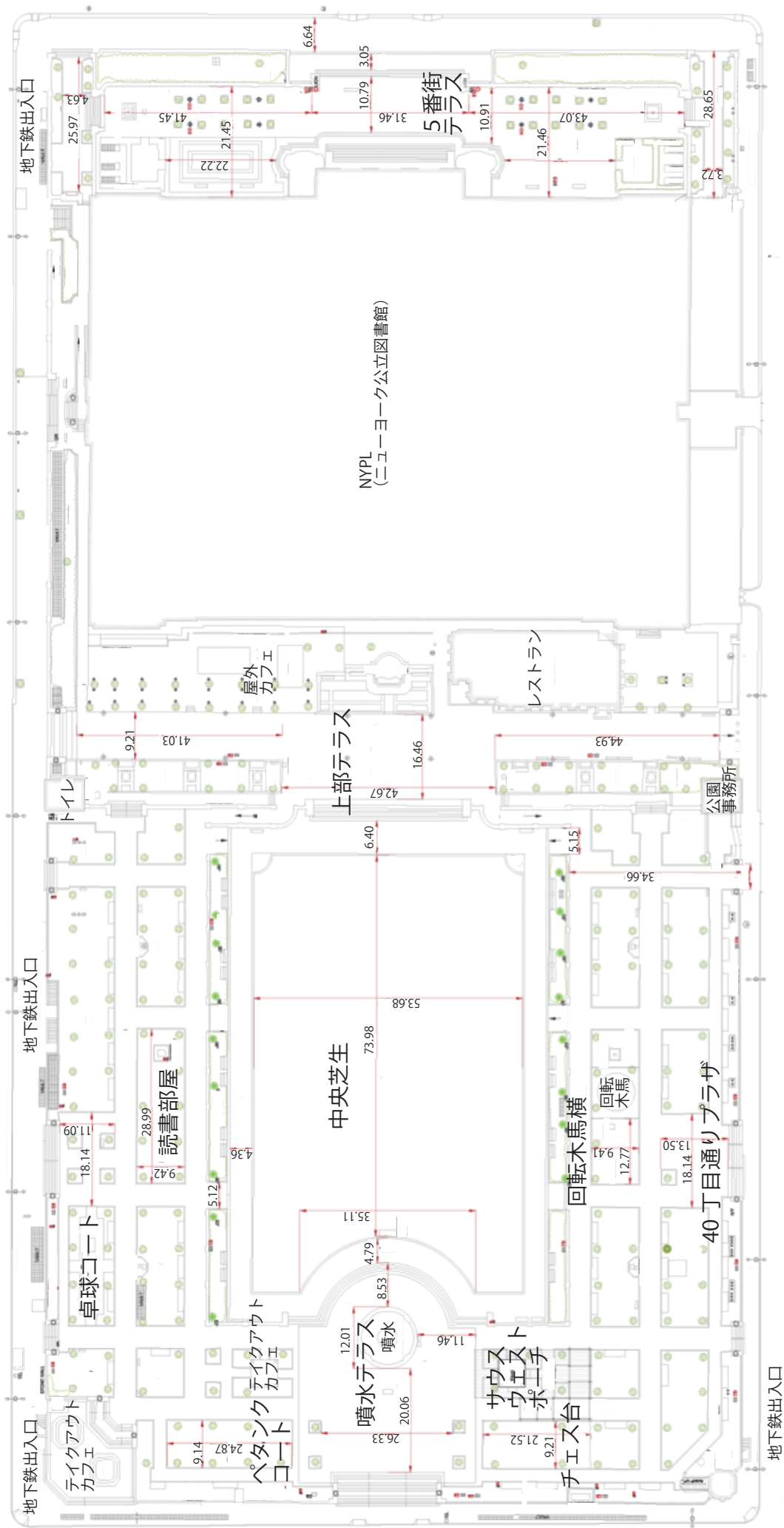


図4-2 ブライアントパーク各エリアの寸法 (出典：BPC, Bryant Park Event Planning Guide)

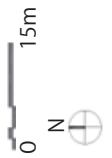


表 4-2 夏季調査対象時期のイベント一覧

番号 開催 順	イベント 名称 (本論文 で使用)	イベント 名称 (原文)	イベント説明 ※すべて無料	2010 年度における 開催時期 曜日	BPG 以外のスポン サー、講師等	エリア名称
1	太極拳	Bryant Park Tai Chi	・あらゆる年齢、レベル に対応している。	5 月 4 日～9 月 30 日の火曜日と木曜 日	太極拳チュアン センター	噴水テラス
2	ピアノ コンサ ート	Piano in Bryant Park	・ランチタイムに合わ せ、演奏者が週ごと に変わる交代制。演奏 者は毎週 1 人で 2010 年は計 22 名。	5 月 12 日～10 月 15 日の平日	音楽パフォーマ ンス基金	上部テラス
3	ヨガ(上 部テラ ス／中 央芝生)	Bryant Park Yoga	・あらゆる年齢、レベル に対応している。マッ トを貸出(持参可)。	5 月 4 日～9 月 30 日の火曜日と木曜 日	ルルレモン・ア スレチカ	中央芝生/ 上部テラス
4	逐語訳 ライター 一編	Word for Word Writers	・本に関するイベント。	6 月 24 日～8 月 12 日の木曜日に計 8 回	HSBC 銀行	読書部屋
5	フェン シング	Bryant Park Fencing	・フェンシングの経験 も、道具も不要であ る。 ・道具は貸与される。	4 月 9 日～6 月 25 日の金曜日	マンハッタンフ ェンシングセン ター	5 番街テラス
6	逐語訳 子供編	Word for word Kids	・本に関する子供用イ ベント。	7 月 19 日～8 月 21 日の土曜日に計 8 回	HSBC 銀行	読書部屋
7	絵本読 み聞か せ	Flaubert Frog	・絵本を紙芝居のよう に読み聞かせる子供 用イベント。 ・クイズやゲームも 行われる。	6 月 19 日～8 月 21 日の土曜日	ホート文化ソサ イティ	回転木馬横
8	子供向 手品	Le Carrousel Magique	・手品を見せる子供 用イベント。 ・観客を手品に参 加させる。	6 月 28 日～8 月 8 日の日曜日	マンデーナイ ト・マジック	回転木馬横
9	映画祭	HBO Bryant Park Summer Film Festival	・18 年間続いている 国内最初の屋外映画 祭。 ・1936-1979 年の 古典映画を上映。	6 月 21 日～8 月 23 日の月曜日に計 10 回	HBO (ケーブル テレビ)	中央芝生
10	映画に 関する 逐語訳	Word for Word Reel Talks	・映画祭に合わせた イベント。	6 月 21 日～8 月 23 日の月曜日に計 10 回	HSBC 銀行	読書部屋
11	バード ウォッ チング	Meets the Birds	・珍しい鳥類を間近 で観察。	5 月 11 日～9 月 28 日の火曜日	アルカディア・ バードサンク チャー・教育 センター	回転木馬横
12	逐語訳 読書ク	Word for Word Book	・本に関するイ ベント。	6 月 29 日～8 月 24 日の火曜日の計 5	オックスフォ ード大学出版	読書部屋

	ラブ編	Club		回		
13	編み物	Bryant Park Knits	・初心者向けのクラス。 ・毛糸と編み物張りは支給。	6月22日～8月31日 日火曜日	ゴッタ・ニット	上部テラス ストラン対面
14	詩の逐語訳	Word for Word Presents Poetry	・最近の詩に関するイベント。	6月1日～9月14日 日火曜日（日没） 9月のみ昼	HSBC 銀行	読書部屋
15	作家による逐語訳	Word for Word Author	・作家自身による本に関するイベント。	5月19日～8月25日 日水曜日	HSBC 銀行	読書部屋
16	ジャズコンサート	Bryant Park After Work	・帰宅時間に行われる音楽イベント。 ・毎週演奏者（チーム）は変わる交替制。 ・ジャズ演奏またはシンガーソングライターの演奏。	5月5日～9月1日 水曜日	オックスフォード大学ジャズオーケストラ（6/30のみ）	噴水テラス
17	逐語訳特別イベント	Word for Word Special Event	・本に関するイベント。	不定期	HSBC 銀行	読書部屋

## (2) 対象イベントの開催時間

表 4-3 夏季調査対象イベント一覧に記載した開始・終了時間は、公開情報による (BPC, 2010)<sup>32)34)</sup>。映画祭イベントは、開催エリアの中央芝生エリアが解放される時間午後 5 時、映画祭の開始時間は日没と公開され、終了時刻は特に公開されていない。そのため、終了時刻は現地で確認した時間を記している。

なお、BPC は、調査時 (2010 年 6 月) の開園時間を午前 7 時、閉園時間を午後 11 時とウェブサイトやパンフレットで公表し、出入口のサインでも表示しているが、実際にはその時間は厳密ではない。日によって多少前後するが、午前 7 時より前に開園し、深夜 12 時過ぎに閉園していることを現地で確認している。

表 4-3 短期イベントにおける調査対象イベントの一覧

番号 開催 順	イベント名	イベント時間 (2010年6月)							合計 時間	空間名
		24 木	25 金	26 土	27 日	28 月	29 火	30 水		
1	太極拳	0730 0830					0730 0830		2	噴水テラス
2	ピアノコンサート	1230 1430	1230 1430			1230 1430	1230 1430	1230 1430	10	上部テラス
3	ヨガ	1800 1900					1000 1100		2	中央芝生/ 上部テラス
4	逐語訳ライター編	1830 2000							1.5	読書部屋
5	フェンシング		1300 1400						1	5番街テラス
6	逐語訳子供編			1200 1300					1	読書部屋
7	絵本読み聞かせ			1300 1400					1	回転木馬横
8	子供向手品				1300 1400				1	回転木馬横
9	映画祭					1700 2300			6	中央芝生
10	逐語訳編					1830 1930			1	読書部屋
11	バードウォッチング						1130 1400		2.5	回転木馬横
12	逐語訳読書クラブ編						1230 1345		1.25	読書部屋
13	編み物						1330 1500		1.5	上部テラスレ ストラン対面
14	逐語訳ポエム編						1900 2030		1.5	読書部屋
15	逐語訳作家編							1230 1345	1.25	読書部屋
16	ジャズコンサート							1800 1900	1	噴水テラス
17	逐語訳特別編							1900 2015	1.25	読書部屋

### (3) イベントの参加人数

表 4-4 の各エリアにおけるイベント参加数は、総数が多い順に並べ、図 4-1 の各エリアの番号と対応させている。

BPC によると、調査時期の 1 日の公園利用者人数の概数は平均 2～3 万人であり、その数は映画祭の行われる月曜日が特に多い。年間の合計利用者数は約 600 万人と言われている。人数は、BPC によって出入口で数えられ、イベント参加者数だけでなく、園内を通過する者も含まれている<sup>註9)</sup>。

本調査における参加者人数は、イベント中に増減があるため、おおよそ開催時間の中間にあたる時間に参加している人数とする。\*を付した参加者数は、多人数、また動きがあるイベント等の理由で正確な数を数えることが不可能だったが、ヒアリング結果を踏まえた、実際に把握できたおおよその人数となっている。

対象イベントは、大規模（200 名以上）3 回、中規模（50～199 名以下）11 回、小規模（49 名以下）9 回が 7 つのエリアでそれぞれおおよそ 1～2.5 時間開催される。ただし、映画祭イベントのみ 5 時間程度かかっているが、先述した通り、実際に映画が上映されている時間は 2 時間程度である。



表 4-4 短期イベント調査における各エリアにおけるイベント参加者数

(調査期間 2010 年 6 月)

各エリア名	24 木	25 金	26 土	27 日	28 月	29 火	30 水	各空間 合計	参加者 エリア別 平均人数
① 中央芝生	ヨガ (中央 芝生) 400 名* (1.0)				映画祭 9,000 名* (5.0)			9,400 名* (6.0 時間)	4,700.0* 名
② 上部テラス	ピアノコン サート 104 名 (2.0)	ピアノコン サート 147 名 (2.0)			ピアノコン サート 51 名 (2.0)	ヨガ (上部 テラス) 128 名 (1.0) ピアノコ ンサート 185 名 (2.0) 113 名 (2.0)	ピアノコ ンサート 185 名 (2.0)	728 名 (11.0 時間)	121.3 名
③ 噴水テラス	太極拳 54 名 (1.0)					太極拳 60 名 (1.0)	ジャズコ ンサート 200 名* (1.0)	314 名 (3.0 時間)	104.6 名
④ 読書部屋	逐語訳ライ ター編 28 名 (1.5)		逐語訳子 供編 57 名 (1.0)		映画に関 する逐語 訳 16 名 (1.0)	逐語訳読 書クラブ 編 25 名 (1.25) 詩の逐語訳 31 名 (1.5)	作家によ る逐語訳 70 名 (1.25) 逐語訳特 別イベン ト 150 名* (1.25)	377 名 (8.75 時間)	53.9 名
⑤ 回転木馬横			絵本の読み 聞かせ 36 名 (1.0)	手品 17 名 (1.0)		バードウ オッチン グ 14 名 (2.5)		67 名 (4.5 時間)	22.0 名
⑥ 上部テラスレ ストラン対面						編み物 18 名 (1.5)		18 名 (1.5 時間)	18.00 名
⑦ 5 番街テラス		フェンシ ング 17 名 (1.0)						17 名 (1.0 時間)	17.00 名
合計名数 (概算) 合計時間	586 名* (5.5 時間)	164 名 (3.0 時間)	93 名 (2.0 時間)	17 名 (1.0 時間)	9,067 名* (8 時間)	389 名 (10.75 時 間)	605 名 (5.5 時 間)	10,921 名* (35.75 時間)	
参加者 曜日別 平均名数	146.5 名*	82.0 名	46.5 名	17 名	3022.3 名	55.6 名	151.3 名*		474.8 名 ※72.4 名 (中央ローン除く)

## 2) 調査の方法

現地では、研究対象とするイベントが開催される各エリアにおいて、設定行為を観察調査する。イベントは数時間単位で、異なるエリアで行われるため、それぞれのエリアで調査する。

- ① イベント開始前に、各イベントを開催するエリアにおいて、コンテンツ利用型滞留に関する設定行為を観察する。
- ② 対象とするイベントの開始から終了時間までの①と同じエリアにおけるコンテンツ利用型滞留を観察する。
- ③ イベント後の①と同じエリアの様子を観察する。

○BPC 及び PPS に対するヒアリング調査で観察調査に関する情報収集・確認をし、調査を補完する。

### (1) 設定行為に関して

本調査では、設定行為を「○○を（設定対象）を～（設定手段）すること」とする。表 4-5 の通り「設定対象」は設定者に設定される対象物であり、「設定手段」は設定者が設定する手段である。調査結果は、1 種類の設定対象に対して 1 つの設定行為が対応するように行為が発生した順に整理する。

表 4-5～表 4-11 において「設定対象」は下線を引き、「設定手段」は□で囲んでいる。

設定行為は当日のみを観察している。そのため、映画祭のスクリーンやピアノコンサート等の楽器等、夏季のシーズンを通して設定されている対象に関する設定行為は本調査で扱っていない。

なお、設定者自らの居心地を確保するために自分で調整できる、ある程度の自由度（自分の居やすいように居られる余地）があると考えられる場合の設定行為に関して、設定行為の文頭に\*を付す。

特に対象物を動かす設定行為では、以下のように区分して記載する。

- ・ 調節する：完全に持ち上げないで僅かに動かす、向きを整える
- ・ 移動する：完全に持ち上げてエリア内や近くに動かす
- ・ 設置する：エリア外から意図的に持ってきて置く

また、設定対象が可動椅子による席に関しては、以下のように区分する。

- ・ 観客席：イベント参加者の席
- ・ 見学席：イベント参加者（の動き）を見学している見学者の席

- ・ 出演席：イベント出演者の席

なお、「観客席」に関して、見物する（観る）イベント以外の席に関しても、便宜上「観客席」とする。イベントはイベントに参加している参加者以外にも、イベント参加者を見学している見学者もコンテンツ利用型滞留エリアとして享受しているため、イベントに参加していると考える。

## (2) 設定主体と設定者に関して

表 4-5～表 4-11 のうち、「設定主体」は設定するという意志を持つきっかけとなる人や団体、「設定者」は実際に設定対象を設定する人や団体である。「設定主体」と「設定者」は同じ場合が考えられる。

## (3) 設定目的に関して

「設定目的」は、設定主体が、設定対象を設定する目的を記載している。

## (4) 設定位置に関して

「設定位置」は設定対象が設定される位置であり、あらかじめ公表されたエリア内で行われていれば○、エリア外は●、エリア内と外のエッジは△、公園外は◎で区分する。

## (5) 設定後に関して

「設定後」は、イベント後の設定対象の扱いについて記載する。

イベント後にBPCが撤去する行為には■、すべてそのまま据え置れる（片づけない。）行為、例えば、可動椅子はイベント用に設定するが、据え置れる（片づけない）場合は□、参加者が持ち帰る行為（設定対象が人場合はそこからいなくなる）は、×で区分する。

以上の調査結果は、次ページ以降でエリアごとに記載し、分析する（イベントの記載の順番は調査期間中の開催順である）。

表 4-5 本章での用語の定義

用語	説明
設定行為	当日行われる設定行為。
設定行為 (自由度有)	居心地確保のために自分で調整できる、ある程度の自由度（自分の居やすいように居られる余地）があると考えられる場合の設定行為。
設定対象	設定される対象物。特に設定対象が可動椅子による席は以下の通りとする。
設定手段	設定する動作のこと。
設定主体	設定する意志を持つきっかけとなる人や団体。
設定者	実際に設定対象を設定する人や団体。
設定目的	設定主体が設定対象を設定する目的。
設定位置	設定対象が設定される位置。
設定後	イベント後の設定対象の扱い。

## 2. 中央芝生エリアにおける設定

### 1) 中央芝生ヨガイベントの設定

#### (1) 中央芝生ヨガイベントの設定の実態

表4-6の通りイベント参加者は、中央芝生において自分で確保した場所にヨガマットを設定する。参加者の多くは若い女性であり、ヨガの格好をしたまま、ヨガマットを持参して集まり、ほとんどの参加者が、イベント終了後、そのままの格好で公園から出ていく。

運営者のイベントの準備は、ヨガマットを持参していない参加者へのヨガマットの貸し出しが主である。運営者は事前に直接の物理的な空間の設定は行ってはいるが、参加者の個々のヨガマットの設定の位置を促し、イベントに備えてエリア全体の設定をするために個々の参加者の設定を誘導している。

特にヨガに興味深いのは、見学者による見学席の設定である。これは、運営者が設定した席ではなく、見学者である多くの男性が自主的に中央芝生エリアを取り囲んだ土の部分のNYPL側（イベントを後ろから見学することになる位置）に可動椅子を設定した見学席である。このイベントの参加者は約400名であるが、見学者も200名以上見られる。

#### (2) 中央芝生ヨガの設定の分析

イベント終了後、参加者が一部の見学者と合流したことから、一部の見学者は参加者の同行者と考えられる。しかし、大多数は単にヨガをしている参加者を見物している見学者である。

このような見学者は、イベントを発端としているが、イベントに直接参加せずに間接的に利用型滞留をしていると考えることができる。これは、本イベントが、視認性の高い開放されたエリアで行われたために見学者が集まりやすかったからだと考えられる。また、偶々、公園に立ち寄った公園利用者だけでは200名は集まりづらいと考えられることから、夏季の木曜日18時から19時に中央芝生ヨガが行われることを把握している市民が集まったと考える。

また、ヨガは中央芝生エリアの芝の上で行われているが、このエリアは、通路（実際、イベント時以外は動線と可動椅子でコンテンツ非利用型滞留をする人と通行人で混在している）で取り囲まれている。この余裕のある空間があったため、集まった見学者が可動椅子を設定して利用型滞留しやすかったと考えられる。ほとんどの見学者は途中で席を立たずに最後まで見学している。

本イベントは、中央芝生の開放性と余裕のある空間によって、見学者が集まりやす

く、見学者が滞留しやすいイベントとなっている。

## 2) 映画祭イベントの設定

### (1) 映画祭イベントの設定の実態

映画のスクリーンは仮設であるが、夏季の期間は噴水と中央芝生の上に常に置かれている。表 4-6 の通り当日の早朝から、BPC による芝生の手入れ、芝生への立入禁止のサイン設置が行われ午後 5 時に開放されるまで中央芝生エリアに入ることは一切できない。当日の事前の準備として、中央芝生エリアの周囲の通路には可動椅子を映画館のように整列させて並べて、本イベント参加者のための座席（観客席）として設定している。このエリア周囲の通路は、映画祭のイベントの日は幅の狭い通路を確保して、それ以外は観客席と変化する。この観客席と中央芝生エリアの間は行き来ができないように設定される。

午後 5 時に中央芝生エリアが開放されると、ピクニックのように敷物を置いて自分の位置を設定し、飲食をとりながら開演を待つ参加者によって短時間で埋め尽くされる。このエリアでは可動椅子の設置は禁止されている。エリアには入口が 2 箇所設定され、そこでは、ニューヨーク市警による持ち物検査が行われる（通路の観客席を含めた、中央芝生エリア以外の参加者は持ち物検査を受ける必要はない）。

映画祭イベントが行われる中央芝生エリアに場所取りをする参加者の多くは学生を中心とした地元の若者である。開始時間までの間に、大人達は中央芝生エリアの周囲の通路上にある観客席に座るか、園内のあいているところで自ら設定した可動椅子を座席としている。イベントが始まる頃には、自ら可動椅子を設置して観客席を設定して映画を鑑賞している参加者で、このエリアだけでなく、可動椅子が許可されている中央芝生エリア以外の園内の至るところが映画イベントの観客席で埋め尽くされる。

BPC のウェブサイトやパンフレットの公表によると、イベントは日没（当日は午後 8:31）に開始されることになっているが、実際には少し暗くなりスクリーンが見えやすくなった午後 8:50 頃に上映が開始されたことを現地で確認している。

### (2) 映画祭イベントの設定の分析

中央芝生エリアは、立ち入ることができない時間帯でも、その周辺に滞留する日利用型滞留者が見られる。早朝からの芝生の手入れ、午後 5 時まで立入禁止、イベント時の可動椅子の使用禁止は、すべて芝生の保護を目的とした設定行為であるが、これらは映画祭イベントに対応するだけでなく、美しい芝生を眺めるという非利用型滞留を促す役割もあると考える。

また、ニューヨーク市警による持ち物検査を行う出入口の設定は、イベントエリアの安全性を担保し、安心感を高める設定であると考えている。

映画祭イベントは、夏季における本公園での最も大きなイベントであり、月曜日の夜に行われることは市民にかなり浸透している。毎回1万人程度の参加者があると言われ、このエリアとエリア周囲の通路にある観客席だけでは座る場所が不足している。園内の至るところに自ら観客席を設定する行為が見られたが、実際、スクリーンの裏と樹木で遮られる場所以外、園内の至る所から映画を見ることが現地調査でも確認している。

映画の上映がはじまると、園外まで一斉に笑い声が聞こえるほど一体感のある、利用型滞留エリアとなる。参加者自らの設定行為も含めて、夏季のニューヨークにおける週1回の屋外映画館として設定されている。

表 4-6 中央芝生エリアにおける設定行為

イベント名	設定主体	設定者	設定目的	事前の設定行為（当日のみ）	設定位置	設定後
中央芝生						
中央芝生ヨガ	運営者	参加者	イベントエリア	・初めての参加者（位置の定まらない参加者）を適切な位置に案内する	○	×
		参加者	自分のエリア	＊参加者自ら持参した、または運営者から借りたヨガマットを設置する	○	×
		見学者	見学席	＊可動椅子を自分の席として移動する	●	□
映画祭	運営者		内容	・専門のトラックから映像を投影する	●	■
	運営者		電源	・公園脇に停車した電源トラックから電源を供給する	◎	■
	運営者		芝生	・芝を手入れする（散水、芝刈）	○	□
	運営者		芝生	・芝生の閉鎖を知らせるサインを設置する	○	■
	運営者		観客席	・可動椅子を移動して並べる	△	□
	運営者		観客席	・並べた可動椅子をロープで固定する	△	■
	運営者		イベントエリア	・園内にある倉庫から、エリアと周囲（土部分）の境にパーテーションを設置する	△	■
	運営者		安全	・ニューヨーク市警が参加者の所持品を検査する	△	×
	運営者	参加者	施設	・19:00以降、男性のトイレ利用者は、女子トイレ混雑緩和のため、案内された園外のトイレを利用する	◎	□
	運営者	参加者	施設	・19時以降、女性のトイレ利用者のうち一部は、イベント時間中のみ、女子トイレに変更した男子トイレを利用する	●	□
	運営者	参加者	観客席	＊持参したレジャーシートを設置する	○	×
		参加者	飲食物	＊持参した飲食物をレジャーシートの上に並べる	○	×
		参加者	観客席	＊可動椅子を自分の席として移動する	●	□

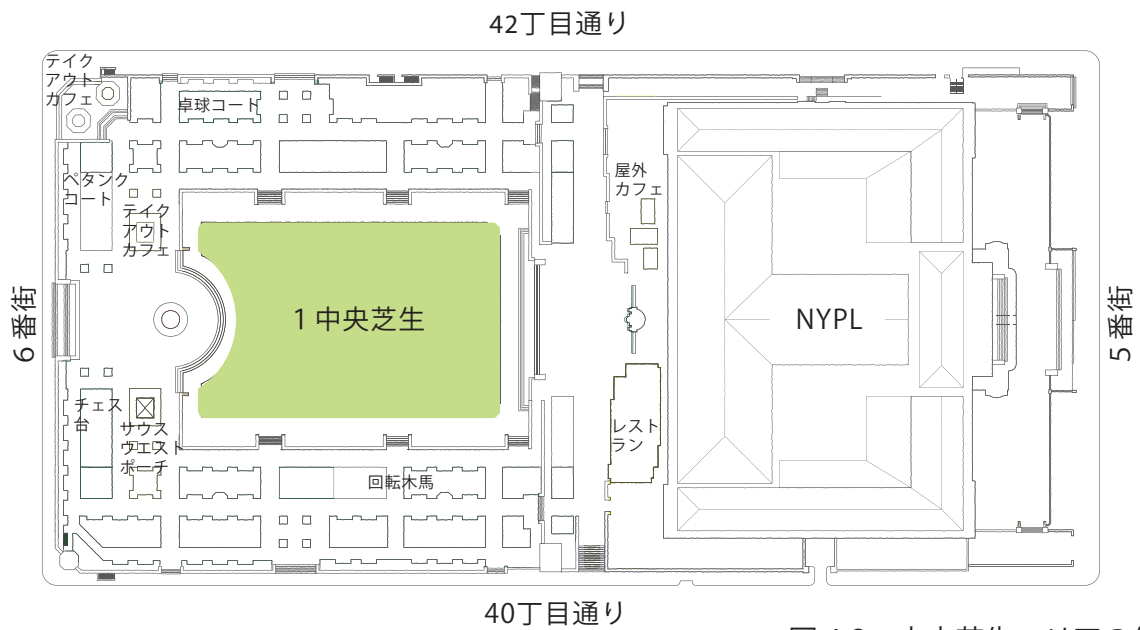


図 4-3 中央芝生エリアの位置

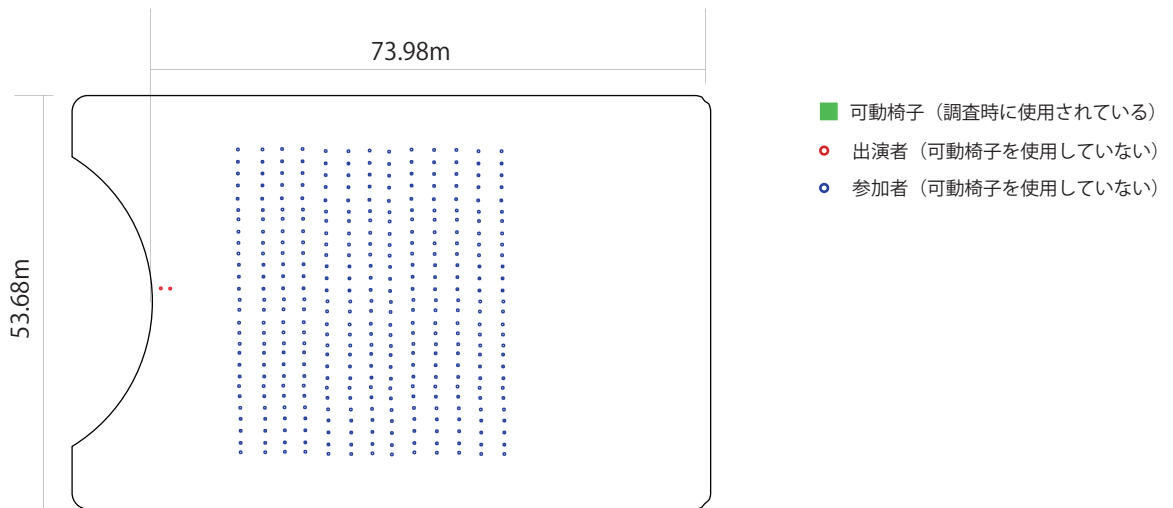


図 4-4 中央芝生ヨガの設定の平面イメージ

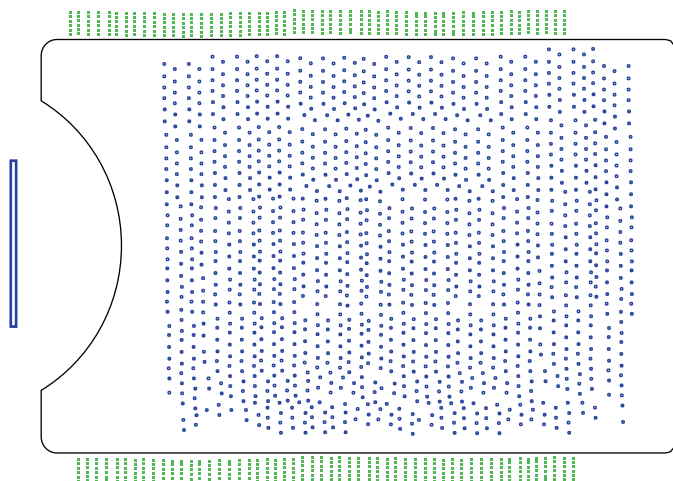


図 4-5 映画祭の設定の平面イメージ





図 4-6 中央芝生ヨガイベントの様子



図 4-7 映画祭イベントの様子①



図 4-8 映画祭イベントの様子②

### 3. 上部テラスエリアにおける設定

#### 1) ピアノコンサートイベントの設定

##### (1) ピアノコンサートイベントの設定の実態

夏季の月曜日から金曜日には毎日開催されているが、表4-7の通り、毎回事前にBPCによりイベントに備えたエリアの設定が行われている。本イベント用にデザインされたパラソルを倉庫から運び、もともと上部テラスにある可動椅子に専用のクッション（座布団）を20枚程度敷くことで、中心となる観客席を設定する。映画祭イベントのように観客席は整列して設置されない。クッションが置かれたメインの観客席は約20席しかないため、その周辺のクッションが置かれていない可動椅子に座る参加者が多数見られる。

イベント終了後は、パラソルとクッションのみ倉庫に撤去している。

##### (2) ピアノコンサートイベントの設定の分析

今回調査したイベントの中では、運営側では最も手のかかる設定が行われていると言える<sup>註10</sup>。

上部テラスは、園内の主要な動線を含んでいること、カフェとレストランに近接していることから、昼時に園内を移動する多数の公園利用者が出演者の近くを通り過ぎる。そのため、参加者自らが設置した観客席とその通行人の動線が混在し、混雑している。曲の終了後に拍手を送るといった、ゆっくり落ち着いて演奏を聴いている参加者は少なく、バックミュージックとして生演奏を聴きながら、飲食や歓談をしている参加者が多い。

夏季の平日の昼時は、園内全体があいている可動椅子がないほど、非利用型滞留者を含めた公園利用者であふれている。特に本エリアは、最も混雑しているエリアであり、賑やかに歓談して時を過ごす利用型、非利用型に関わらず、多くの滞留者によって占められている。

日本と比較してもともと静かに小声で話す人は少ないが、ピアノの音に負けまいと、より大声で話す多数の人によって、ピアノの音はかき消されてしまっている。本イベントエリア（上部テラスエリア）の端ではほとんど曲として聴こえず、その端や外では、ピアノの音色を聴こうとしている参加者は確認できない。

#### 2) 上部テラスヨガイベントの設定

##### (1) 上部テラスヨガイベントの設定の実態

日陰にマットを設定する人が多く（日向45名、日陰77名）、インストラクターを中心とすると参加者の設定位置の分布は左右非対称である。その他、参加者の多くが若い女性であることや主催者側の準備、設定の誘導については、中央芝生ヨガと同様である

(表 4-7)。

## (2) 上部テラスヨガの設定の分析

参加者の設定位置が左右非対称なのは、このイベントが日中の炎天下に行われ、日向側は、床面がタイルで相当熱く、また仰向けに寝たときに眩しくないようにとの理由からだと思われる。途中からの参加者や途中で退場する参加者は見られない。中央芝生ヨガと比較して、イベントエリアの周囲に余裕がないため、参加者を見ている観客は周囲に可動椅子を置いて座ることがし難いためか、数人が立って見学している。

表 4-7 上部テラスエリアにおける設定行為

イベント名	設定主体	設定者	設定目的	事前の設定行為 (当日のみ)	設定位置	設定後
上部テラス						
ピアノ演奏	運営者		観客席	・ 楽器 (ピアノ) 付近にテーブルを移動する	○	□
	運営者		観客席	・ 園内にある倉庫から本イベント用にデザインされたパラソルをテーブルに設置する	○	■
	運営者		観客席	・ 可動椅子を上段パラソルのあるテーブルに移動する	○	□
	運営者		観客席	・ 園内にある倉庫から可動椅子に本イベント用にデザインされたクッションを設置する	○	■
	運営者		内容	・ (すでに設置されている) 楽器 (ピアノ) を準備する (音合わせ)	○	□
	運営者	参加者	観客席	* 運営者が観客席として並べた可動椅子を自らの座席として座る前に調節する	○	□
		参加者	観客席	* 可動椅子を自らの座席として調節する	○	□
上部テラスヨガ	運営者	参加者	イベントエリア	・ 初めての参加者 (位置の定まらない参加者) を適切な位置に案内する	○	□
		参加者	自分のエリア	* 参加者自ら持参した、または運営者から借りたヨガマットを設置する	○	■



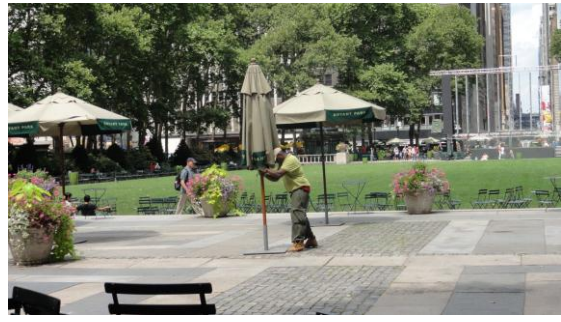


図 4-12 ピアノコンサートイベントの様子

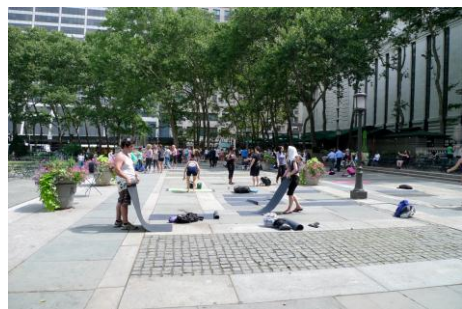


図 4-13 上部テラスヨガイベントの様子

## 4. 噴水テラスエリアにおける設定

### 1) 太極拳イベントの設定

#### (1) 太極拳の設定の実態

表 4-8 通り、本イベントは噴水テラスの中心で行われるが、イベント前に非利用型滞留で使用された可動椅子が据置されているため、そこから事前に可動椅子を排除するというイベントに備えたエリアの設定を行っている。

太極拳を行う参加者を見る観客は、入れ替わり立ち代わり訪れる。自ら可動椅子やサウスウエストポーチの可動寝椅子を設定して見学している。観客の多くは最初から最後までイベントを見学していない。

#### (2) 太極拳イベントの設定の分析

午前 7 時半からイベントが行われる。開始時間前に非利用型滞留を行っている人はほぼ皆無であることから、可動椅子の排除というマイナスの設定行為は滞りなく行われている。

初心者はほとんど見られず、火曜日と木曜日の毎回通っている参加者が多い。ときどき飛び入りで参加する観光客も見られるが、常連の参加者についていけないためか、最後まで参加せずに短時間で断念している。太極拳の参加者の前で自分も同じようなポーズをとり、記念写真を撮影する観光客が数組見られる。これらは、このイベントが噴水テラスという、人通りのある 6 番街からの視認性が高いエリアで設定されていることが大きいと思われる。

噴水エリアは、地下鉄駅から降りてオフィスに向かう通勤客の動線にもなっていることから、太極拳のイベントは、動線を妨げない位置で行うように設定されている。後から参加する初心者は、邪魔にならない運営者に促された位置で行う。先を急ぐ通勤客の隣で、動きの少ない太極拳をする参加者との対比は、ブライアントパークがニューヨークの中心であるために見ることができる興味深い光景として、見学者や観光客を引き付けている。

### 2) ジャズコンサートイベントの設定

#### (1) ジャズコンサートイベントの設定の実態

演奏者は、楽器の音合わせ、演奏位置についての準備として設定が行われる(表 4-8)。また座って演奏する演奏者は、自分の演奏しやすい位置に調節して可動椅子を設定する。噴水テラスエリアやその周辺にある可動椅子を移動して、観客席を整列して並べる。

## (2) ジャズコンサートイベントの設定の分析

あらかじめ設定された、噴水テラスエリアの観客席が参加者数と比較して少ないため、イベント開始から座れない立ち見の参加者が多い。

6番街から視認性が良いため、参加者の人だかりが目につく。また大人数でジャズを演奏するイベントのため音が比較的大きく、園外まで演奏音が聴こえるため、偶々公園音脇を通り過ぎる人々が立ち寄る姿が見られる。

そのため、演奏が進むほど参加者が増えるが、このエリアに空間の余裕がないため、かなり混雑している。観客席である可動椅子に座っていない限り、落ち着いて演奏を楽しむことはし難い。

表 4-8 噴水テラスエリアにおける設定行為

イベント名	設定主体	設定者	設定目的	事前の設定行為（当日のみ）	設定位置	設定後
噴水テラス						
太極拳	運営者		イベントエリア	・可動椅子をエリア外に排除する	○	□
	運営者	参加者	イベントエリア	・初めての参加者（位置の定まらない参加者）を適切な位置に案内する	○	×
	参加者		自分のエリア	*自分が好きな位置につく（自分の身体を好きな位置に設置する）	○	×
	見学者		見学席	*可動椅子を自らの座席として調節する	●	□
	見学者		見学席	*可動リクライニングシートを自らの座席として調節する	●	□
ジャズコンサート	運営者		電源	・園内にある倉庫から電源設備を運び、設置する	○	■
	運営者		音源	・園内にある倉庫から音響機器を運び、設置する	○	■
	運営者		内容	*演奏者自身が持参した楽器を調整する（音合わせ）	○	×
	運営者		出演席	*可動椅子を調節する	○	□
	運営者		観客席	・可動椅子を移動して並べる	○	□



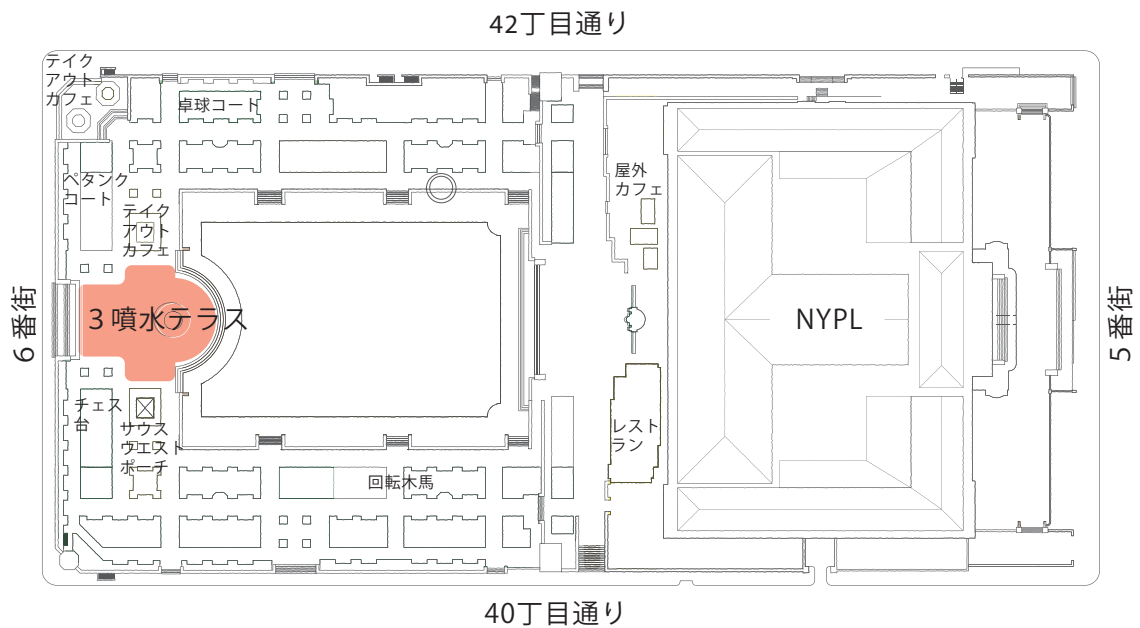


図 4-14 噴水テラスエリアの位置

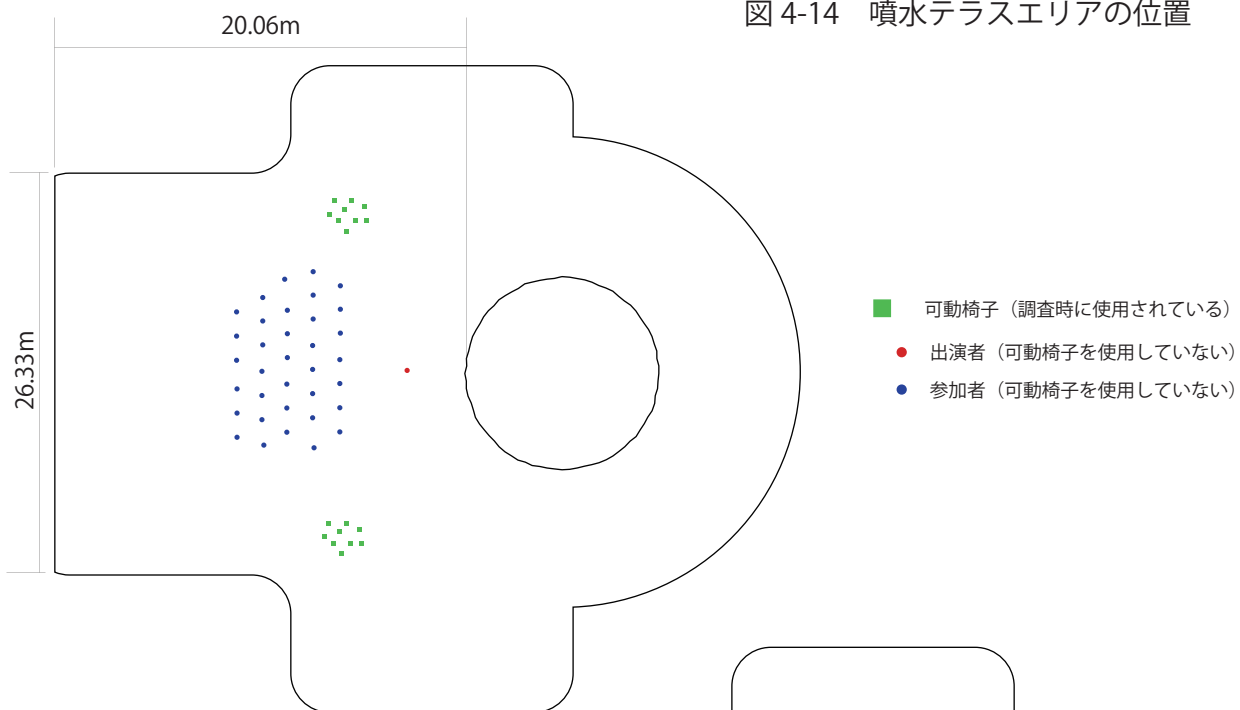


図 4-15 太極拳の設定の平面イメージ

図 4-16 ジャズコンサートの設定の平面イメージ

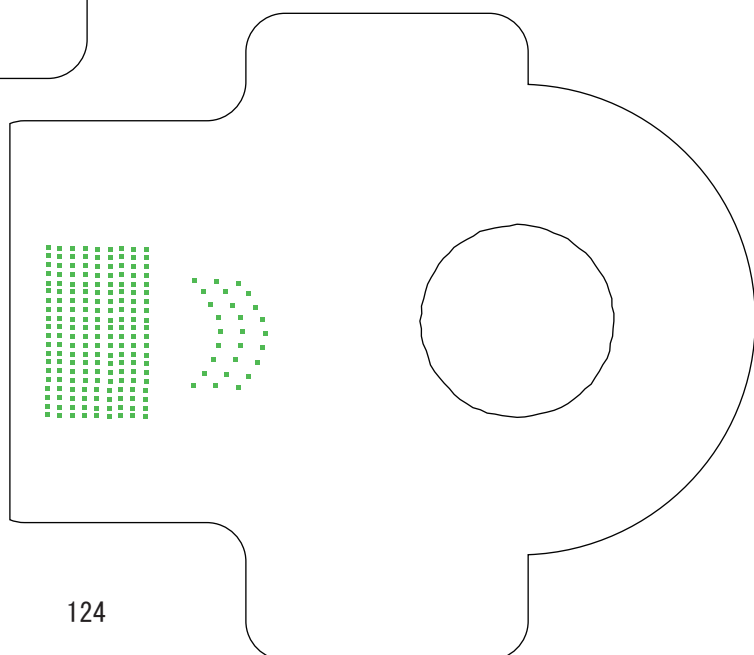




図 4-17 太極拳イベントの様子



図 4-18 ジャズコンサートイベントの様子

## 5. 読書部屋エリアにおける設定

### 1) 逐語訳ライター編イベントの設定

#### (1) 逐語訳ライター編の設定の実態

数名の BPC スタッフによって、倉庫から運んだ音響設備を設置し、音響の設定が行われる。また、読書部屋エリアにあらかじめあった可動椅子を移動して観客席の設定が行われる。

#### (2) 逐語訳ライター編イベントの設定の分析

可動椅子は、運営者によってある程度整列して設定されるが、参加者が設定しなおす行為が見られる。これは、参加者が出演者を見やすい位置に自ら調節するためである。

### 2) 逐語訳子供編の設定

#### (1) 逐語訳子供編イベントの設定の実態

音響設備と可動椅子の設定は逐語訳ライター編と同様である。また、参加者が増えるにしたがって参加者自らの観客席の設定により、その数は増加する。

#### (2) 逐語訳子供編イベントの設定の分析

後述する回転木馬横エリアには、子供用の可動椅子があるが、読書部屋エリアにはその数が少ないことから、子供用のイベントであっても、通常の可動椅子を設定している。

本イベントにおける可動椅子の調整（再設定）や増加の設定行為は、親子で近接して座るためと考えられる。読書部屋エリアは常時可動椅子が豊富にあり、参加者自らが可動椅子を確保しやすいことも、座席の増加しやすさにつながっていると考えられる。

### 3) 逐語訳映画編イベントの設定

#### (1) 逐語訳映画編の設定の実態

音響設備の設定は逐語訳ライター編と同様である。読書部屋エリアにおける他のイベントとは異なり、このイベントのみ読書部屋エリアから見ると斜めに可動椅子が設定される。

#### (2) 逐語訳映画編イベントの設定の分析

本イベントは、同日に行われる映画祭イベントに関連している。映画祭イベントのスクリーンに向かって観客席を配置するために可動椅子は、読書部屋から見て斜めに設定されている。

### 4) 逐語訳読書クラブ編イベントの設定

#### (1) 逐語訳読書クラブ編イベントの設定の実態

音響設備と可動椅子の設定は逐語訳ライター編と同様である。

#### (2) 逐語訳読書クラブ編イベントの設定の分析

逐語訳ライター編と同様に可動椅子の参加者が設定しなおす行為は、参加者が出演者を見やすい位置に自ら調節するためである。

### 5) 逐語訳ポエム編イベントの設定

#### (1) 逐語訳ポエム編の設定の実態

音響設備と可動椅子の設定は逐語訳ライター編と同様である。

#### (2) 逐語訳ポエム編イベントの設定の分析

逐語訳ライター編と同様に可動椅子の参加者が設定しなおす行為は、参加者が出演者を見やすい位置に自ら調節するためである。

### 6) 逐語訳作家編イベントの設定

#### (1) 逐語訳作家編イベントの設定の実態

音響設備と可動椅子の設定は逐語訳ライター編と同様である。

参加者が増えるにしたがって、自らの観客席の設定により、その数は増加する。

#### (2) 逐語訳作家編イベントの設定の分析

園外まで音（声）が聞こえ、また園外の脇を通る人たちから読書部屋エリアのイベントがよく見える。興味のある作家であれば、飛び入りで途中から参加できることが参加者の増加につながっている。

読書部屋エリアは、後方に若干空間的余裕があり、その位置からでも出演者は見ることができるため、そこを中心に座席は増加する傾向がある。

### 7) 逐語訳特別編イベントの設定

#### (1) 逐語訳特別イベントの設定の実態

音響設備と可動椅子の設定は逐語訳ライター編と同様である。

参加者が増えるにしたがって、自らの観客席の設定により、その数は増加する。

#### (2) 逐語訳特別編イベントの設定の分析

逐語訳作家編同様に、園外までもイベントが行われていることがわかるため、興味があれば、飛び入りで参加できる。このイベントは参加者の人だかりが人を呼び、その数が増加している。

表 4-9 読書部屋エリアにおける設定行為

イベント名	設定主体	設定者	設定目的	事前の設定行為（当日のみ）	設定位置	設定後
読書部屋						
逐語訳ライター編	運営者		音源	・園内にある倉庫から音響機器を運び、設置する	○	■
	運営者		観客席	・可動椅子を移動して並べる	○	□
	参加者		観客席	*可動椅子を自分の席として移動する	○	□
	運営者	参加者	観客席	*運営者が観客席として並べた可動椅子を座る前に調節する	○	□
逐語訳子供編	運営者		音源	・園内にある倉庫から音響機器を運び、設置する	○	■
	運営者		観客席	・可動椅子を移動して並べる	○	□
	見学者		見学席	*可動椅子を自分の席として移動する	○	□
	見学者		観客席	*可動椅子を自分の子供用の席として移動する	○	□
	運営者	参加者	観客席	*座る前に運営者が観客席として並べた可動椅子を調節する	○	□
	見学者		観客席	*ベビーカーを親の座席（可動椅子）の隣に設置する	○	×
逐語訳映画編	運営者		音源	・園内にある倉庫から音響機器を運び、設置する	○	■
	運営者		観客席	*可動椅子を移動して中央芝生エリアのスクリーンに向かって並べる	○	□
	運営者	参加者	観客席	*座る前に運営者が観客席として並べた可動椅子を調節する	○	□
逐語訳読書クラブ編	運営者		音源	・園内にある倉庫から音響機器を運び、設置する	○	■
	運営者		観客席	・可動椅子を移動して並べる	○	□
	参加者		観客席	*可動椅子を自分の席として移動する	○	□
	運営者	参加者	観客席	*座る前に運営者が観客席として並べた可動椅子を調節する	○	□
逐語訳ポエム編	運営者		音源	・園内にある倉庫から音響機器を運び、設置する	○	■
	運営者		観客席	・可動椅子を移動して並べる	○	□
	参加者		観客席	*可動椅子を自分の席として移動する	○	□
	運営者	参加者	観客席	*座る前に運営者が観客席として並べた可動椅子を調節する	○	□
逐語訳作家編	運営者		音源	・園内にある倉庫から音響機器を運び、設置する	○	■
	運営者		観客席	・可動椅子を移動して並べる	○	□
	参加者		観客席	*可動椅子を自分の席として移動する	○	□
	運営者	参加者	観客席	*座る前に運営者が観客席として並べた可動椅子を調節する	○	□
逐語訳特別編	運営者		音源	・園内にある倉庫から音響機器を運び、設置する	○	■
	運営者		観客席	・可動椅子を移動して並べる	○	□
	参加者		観客席	*可動椅子を自分の席として移動する	○	□
	運営者	参加者	観客席	*座る前に運営者が観客席として並べた可動椅子を調節する	○	□

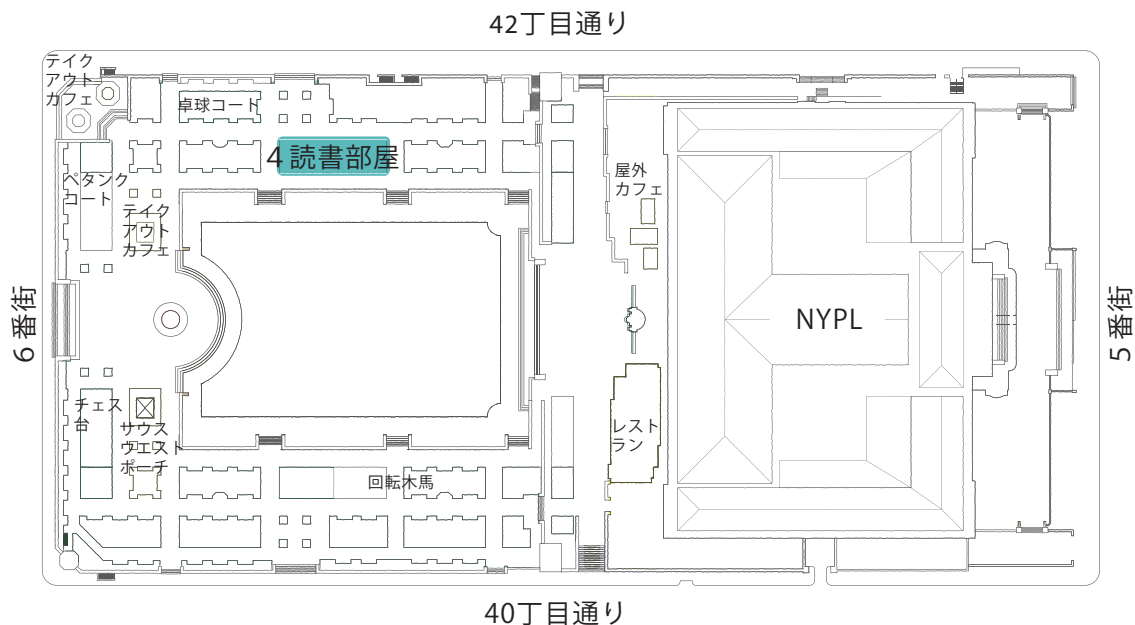


図 4-19 読書部屋エリアの位置

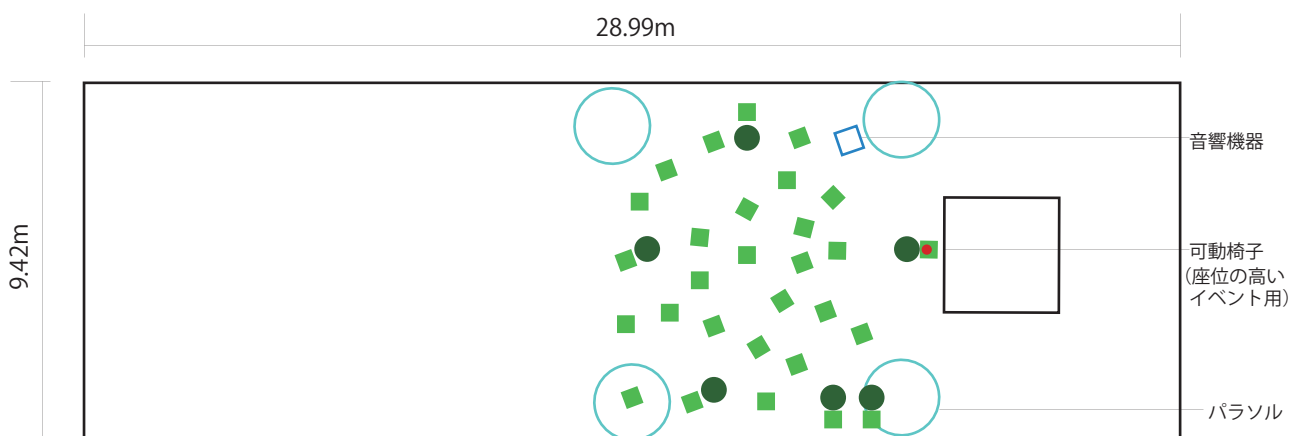


図 4-20 逐語訳ライター編の設定の平面イメージ

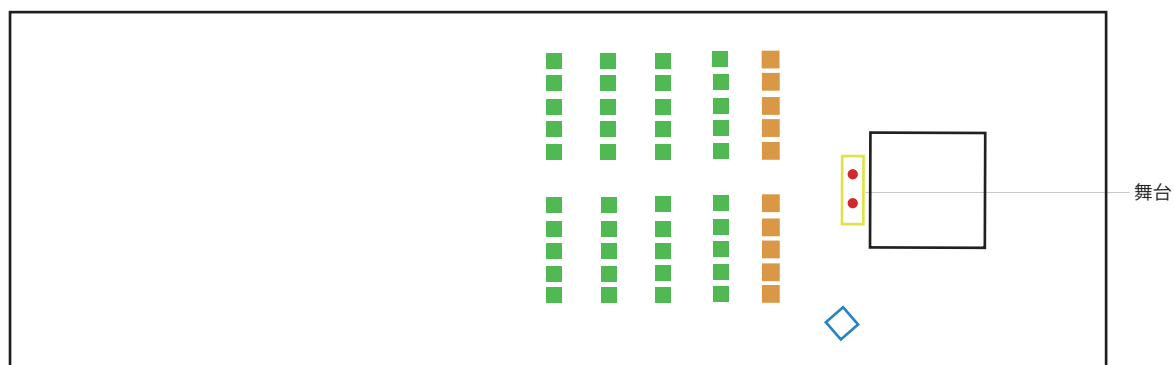


図 4-21 逐語訳子供編の設定の平面イメージ

- 可動椅子 (調査時に使用されている)
- 可動椅子 (調査時に使用されていない)
- 子供用可動椅子 (調査時に使用されている)
- 子供用可動椅子 (調査時に使用されていない)
- テーブル
- 出演者 (可動椅子を使用していない)
- 参加者 (可動椅子を使用していない)

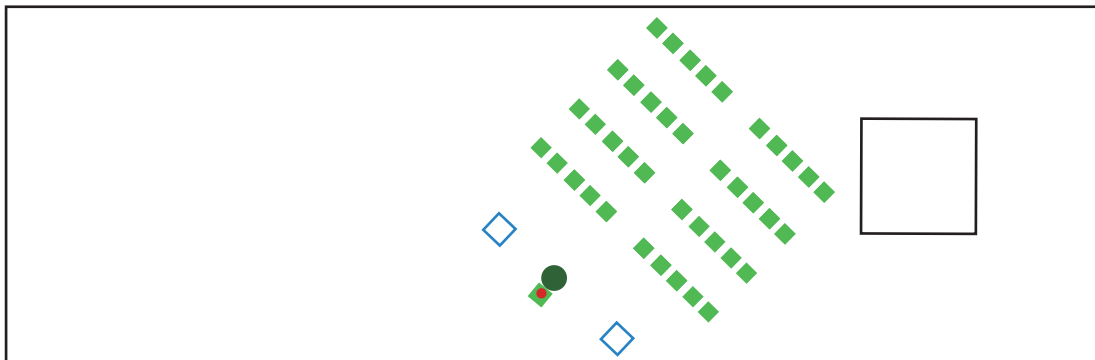


図 4-22  
逐語訳映画編の  
設定の平面  
イメージ

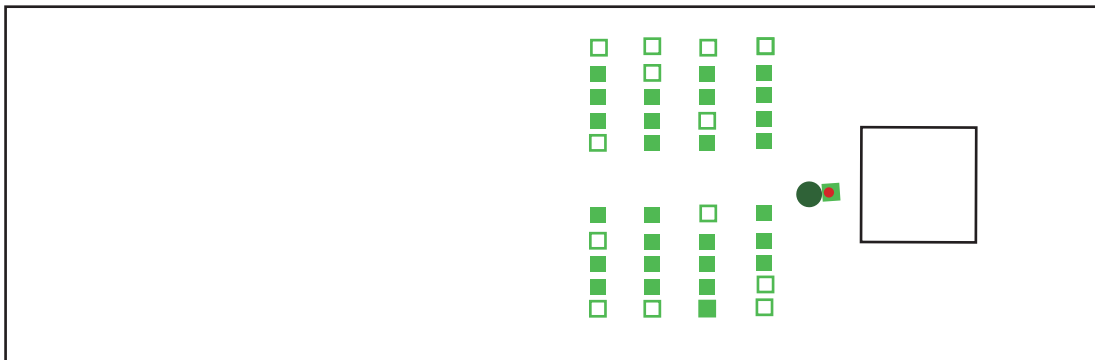


図 4-23  
逐語訳読書  
クラブ編の  
設定の平面  
イメージ

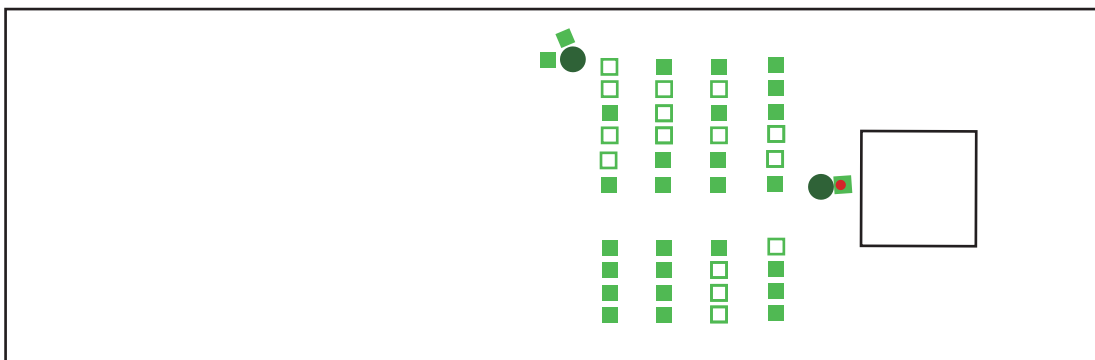


図 4-24  
逐語訳ポエム編  
の設定の平面  
イメージ

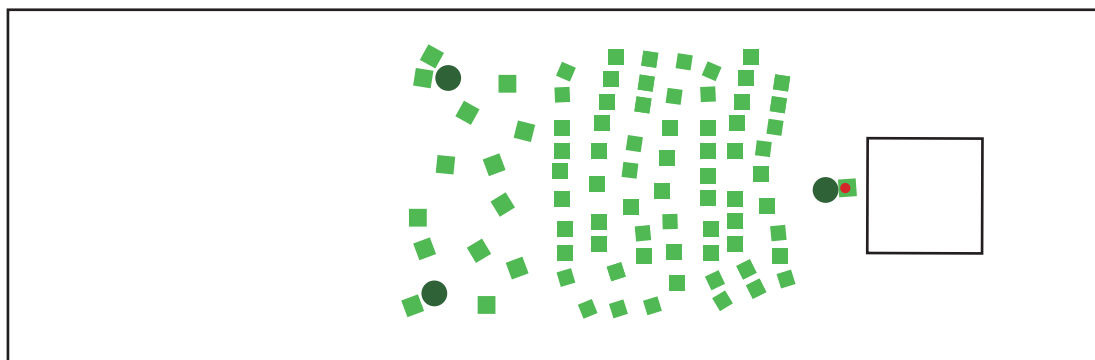


図 4-25  
逐語訳作家編の  
設定の平面  
イメージ

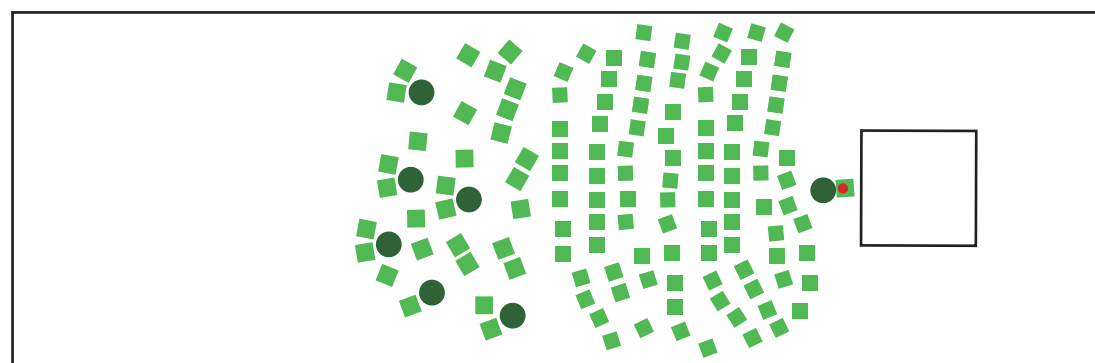


図 4-26  
逐語訳特別編  
の設定の平面  
イメージ

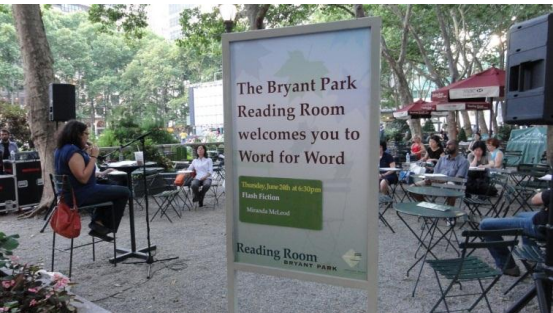


図 4-27 読書部屋エリアにおけるイベントの様子①





図 4-28 読書部屋エリアにおけるイベントの様子②

## 6. 回転木馬横エリアにおける設定

### 1) 絵本読み聞かせイベントの設定

#### (1) 絵本読み聞かせイベントの設定の実態

絵本を紙芝居のように読み聞かせ、子供と対話しながら進めていく。子供向けに衣装を含めた出し物の設定が行われる。回転木馬横エリアには、非利用型滞留用に子供用の小さい可動椅子がある。そのため、これを活用して、前方に子供用の可動椅子が子供用の観客席として整列して並べられる。後方に一般の可動椅子が大人用の観客席として設定される。

#### (2) 絵本読み聞かせイベントの設定の分析

イベントが始まると、小さな子供の脇に親が自分の観客席を設定する様子、子供が乗ったベビーカーから出演者が見えるように設定する様子、子供の動きに対応するために参加者（親）による絶え間ない可動椅子の微調整の様子が見られる。これらは、子供向けのイベントならではの参加者による設定行為だと言える。

### 2) 子供向手品イベントの設定

#### (1) 子供向手品の設定の実態

絵本読み聞かせイベントと同様、出し物の設定、子供用観客席の設定、大人用観客席の設定が行われる。

#### (2) 子供向手品イベントの設定の分析

イベント後の子供向けイベントならではの観客による設定行為は、絵本読み聞かせイベントと同様である。

子供向けの手品であるが、本格的なものであったため、大人が立ち止まって見る姿が見られる。しかし、子供連れでないと参加者が自ら観客席を設定する様子は見られない。

### 3) バードウォッチングイベントの設定

#### (1) バードウォッチングイベントの設定の実態

参加者が鳥を見やすいように設定する。本エリアの際（エッジ）で行われる。

#### (2) バードウォッチングイベントの設定の分析

ウェブサイトやパンフレットでは回転木馬横エリアと公表されている。実際はエリアの横の通路にはみ出した場所で行っている。そのため、通路を通行する公園利用者がイベントの脇を通過している。鳥が見やすいように出演者・参加者ともに立ったままで、観客席は設定されていない。

回転木馬が常設の園内で唯一の子供用のアトラクションだから、その横にあたる本エリアは子供用のイベントが設定されていることが多いが、本イベントは特に子供用とは謳っておらず子供から大人まで参加している。

表 4-10 回転木馬横エリアにおける設定行為

イベント名	設定主体	設定者	設定目的	事前の設定行為（当日のみ）	設定位置	設定後
回転木馬横						
絵本読み聞かせ	運営者		日陰	・園内の倉庫からパラソルを運び、樹木間に設置する	△	■
	運営者		観客席	・子供用可動椅子を移動してエリア前方に並べる	○	□
	運営者		見学席	・可動椅子を移動してエリア後方に並べる	○	□
	運営者		内容	・イベント用の衣装を装着する	○	×
	見学者		観客席	*子供用可動椅子を自分の子供用として移動する	○	□
	見学者		見学席	*可動椅子を自分の見学席として移動する	○	□
	運営者	見学者	見学席	*運営者が移動して並べた子供用の可動椅子（観客席）の脇に親が可動椅子を自分の見学席として移動する	○	□
	見学者		観客席	・運営者が観客席として並べた子供用可動椅子を絶え間なく自分の子供用として調節する	○	□
	見学者		観客席	・ベビーカーを親の座席（可動椅子）の隣に設置する	○	×
子供向手品	運営者		観客席	・子供用可動椅子を移動してエリア前方に並べる	○	□
	運営者		見学席	・可動椅子を移動してエリア後方に並べる	○	□
	運営者		内容	・イベント用の衣装を装着する	○	×
	見学者		観客席	*子供用可動椅子を自分の子供用として移動する	○	□
	見学者		見学席	*可動椅子を自分の見学席として移動する	○	□
	運営者	見学者	見学席	*運営者が移動して並べた子供用の可動椅子（観客席）の脇に親が見学席（自分用）として可動椅子を移動する	○	□
	見学者		観客席	・運営者が観客席として並べた子供用可動椅子を絶え間なく調節する	○	□
	見学者		観客席	・ベビーカーを親の座席（可動椅子）の隣に設置する	○	×
ボードウォーキング	運営者		内容	・鳥を並べる	○	■
	運営者	参加者	内部動線	・参加者を誘導する（参加者が園路の端に移動する）	●	×

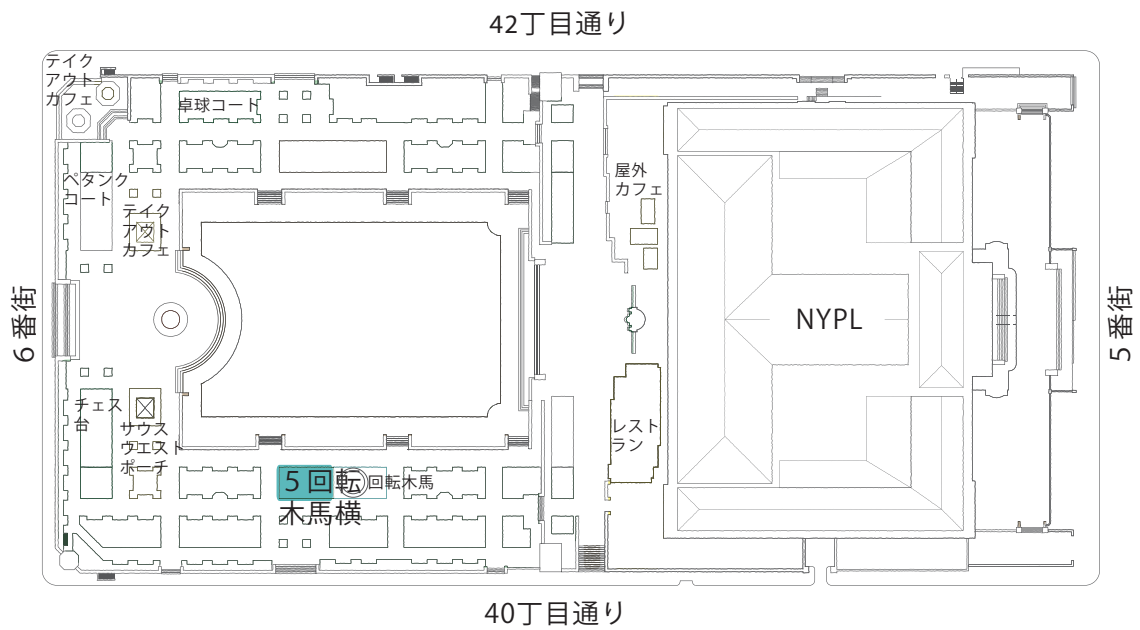


図 4-29 回転木馬横エリアの位置

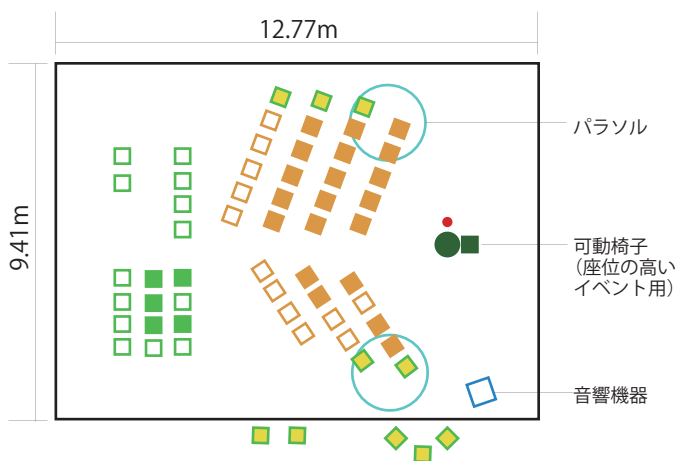


図 4-30 絵本読み聞かせの設定の平面イメージ

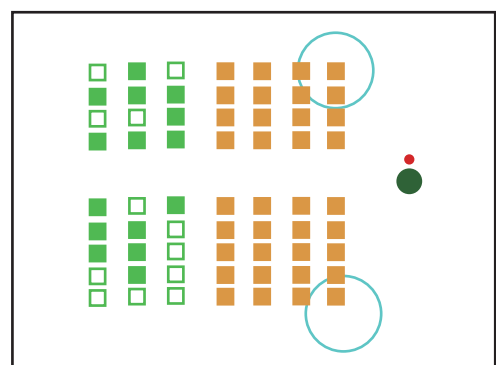


図 4-31 子供向手品の設定の平面イメージ

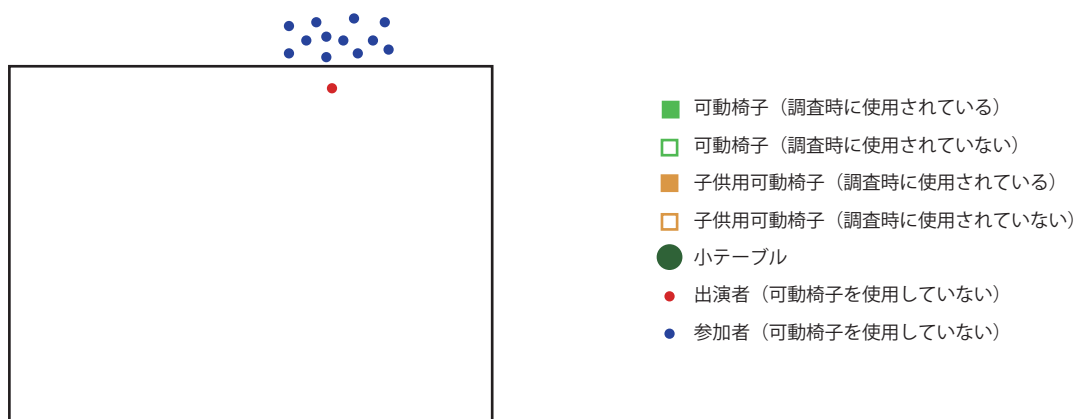


図 4-32 バードウォッチングの設定の平面イメージ



図 4-33 絵本読み聞かせイベントの様子



図 4-34 子供向手品イベントの様子



図 4-35 バードウォッチングイベントの様子

## 7. 上部テラスレストラン対面エリアにおける設定

### 1) 編み物イベントの設定

#### (1) 編み物イベントの設定の実態

常時、このエリアに置かれている非利用型滞留のためのテーブルを一行に並べ、テーブルに合わせて参加左者席として可動椅子を設定する。

#### (2) 編み物イベントの設定の分析

出演者がマイクを使って講義形式で編み物を教えているわけではなく、参加者で集まって静かに編み物をしながら、講師が回って個人的に教えている。

音も動きもほとんどなく、今回研究対象としたイベントとしては最もイベントであるとわかりづらく、他のイベントと異なり、イベントに気付いて足を止める公園利用者はいない。

日中は炎天下であり、歓談する受動的滞留者で溢れている真夏の屋外の本エリアで、静かに編み物をするのに最適な環境だとは考えづらい。しかし、このエリアは樹木があるために日陰となり、また、動線も兼ねた上部エリアから一段上がっていることで、個室のように心理的に落ち着く能動的滞留エリアとして設定されている。参加者は編み物の準備を自らして訪れていることから、リピーターの多いイベントになっていると考える。

表 4-11 上部テラスレストラン対面エリアにおける設定行為

イベント名	設定主体	設定者	設定目的	事前の設定行為（当日のみ）	設定位置	設定後
上部テラスレストラン対面						
編み物	運営者	テーブル		・一つの大きなテーブルとなるように複数のテーブルを隣接して並べる	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
	運営者	観客席		・テーブルを取り囲むように可動椅子を並べる	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
	参加者	内容		・編み物の道具を調整する	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

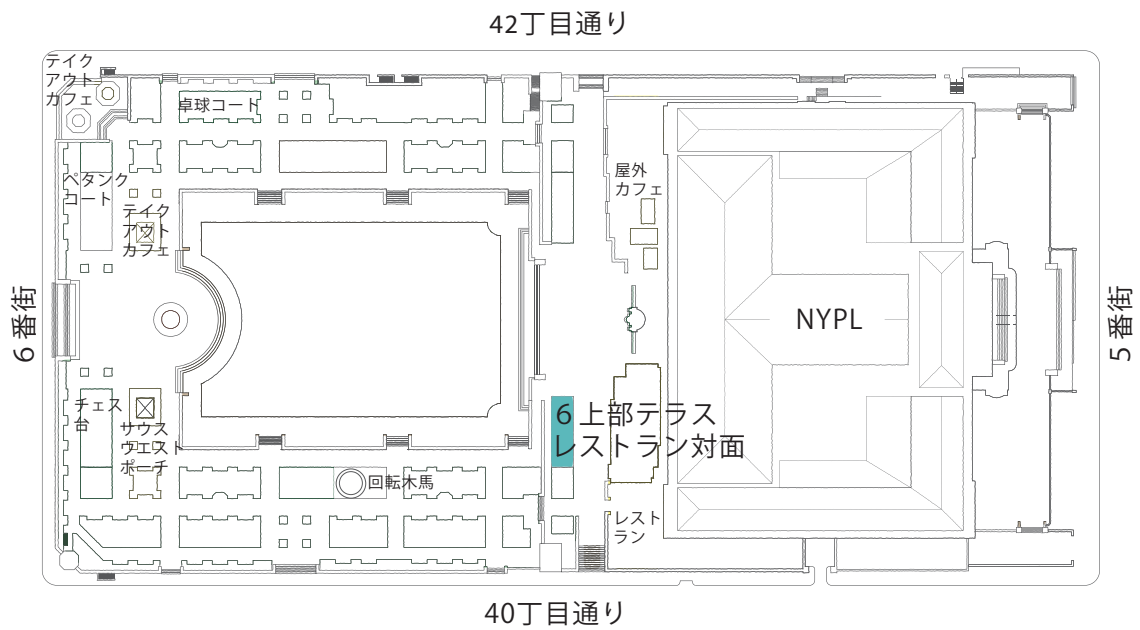


図 4-36 上部テラスレストラン対面エリアの位置

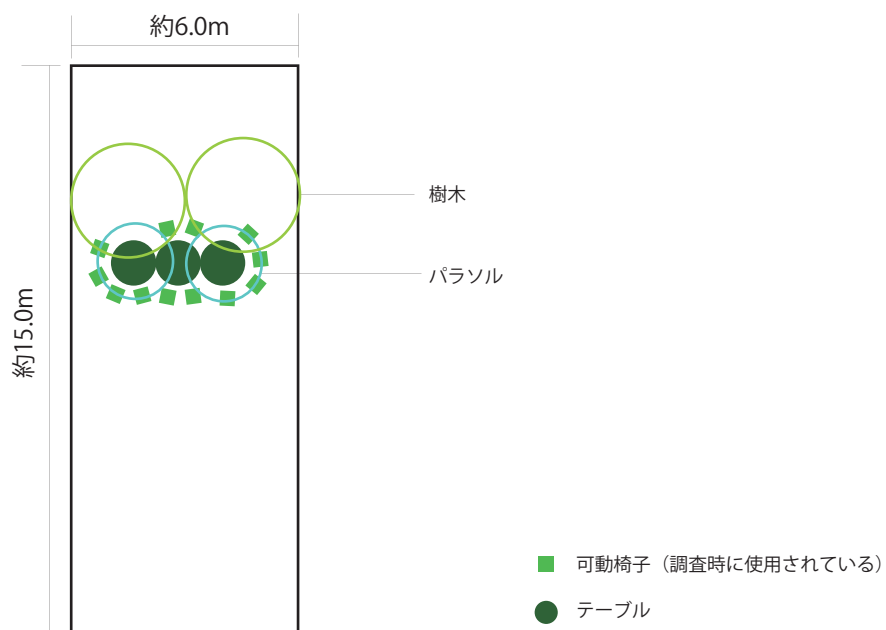


図 4-37 編み物の設定の平面イメージ



図 4-38 編み物イベントの様子



## 8. 5 番街テラスエリアにおける設定

### 1) フェンシングイベントの設定

#### (1) フェンシングの設定の実態

樹木間に腰高のパーテーション、受付（防具受渡）、荷物置場としてテーブルが設定される。パーテーションも、テーブルもこのエリアにあったものを移動して設定している。

#### (2) フェンシングイベントの設定の分析

フェンシングは、5 番街テラスの一部が樹木とパーテーションで仕切られて個室のような設定がされ、参加者及び参加者以外（通行人）の安全に十分配慮している。

本エリアは、人通りの多い5 番街から NYPL に入る正面玄関に位置しているため、NYPL の利用者が立ち止まって見物する姿が見られるが、余裕のある空間がないため、見学者は入れ替わりながら常時 10 名ほどである。入れ替わらない見学者は、参加者の同行者である。参加者は子供から大人まであり、1 対 1 の個人指導が本格的に行われているが、防具の準備が必要なためか、途中参加者は見られない。

表 4-12 5 番街テラスエリアにおける設定行為

イベント名	設定主体	設定者	設定目的	事前の設定行為（当日のみ）	設定位置	設定後
5 番街テラス						
フェンシング	運営者	イベントエリア		・図書館への動線とエリアの境である樹木の間にはパーテーションを設置する	△	■
	運営者	受付		・テーブルを受付（防具受渡）として設置する	○	□

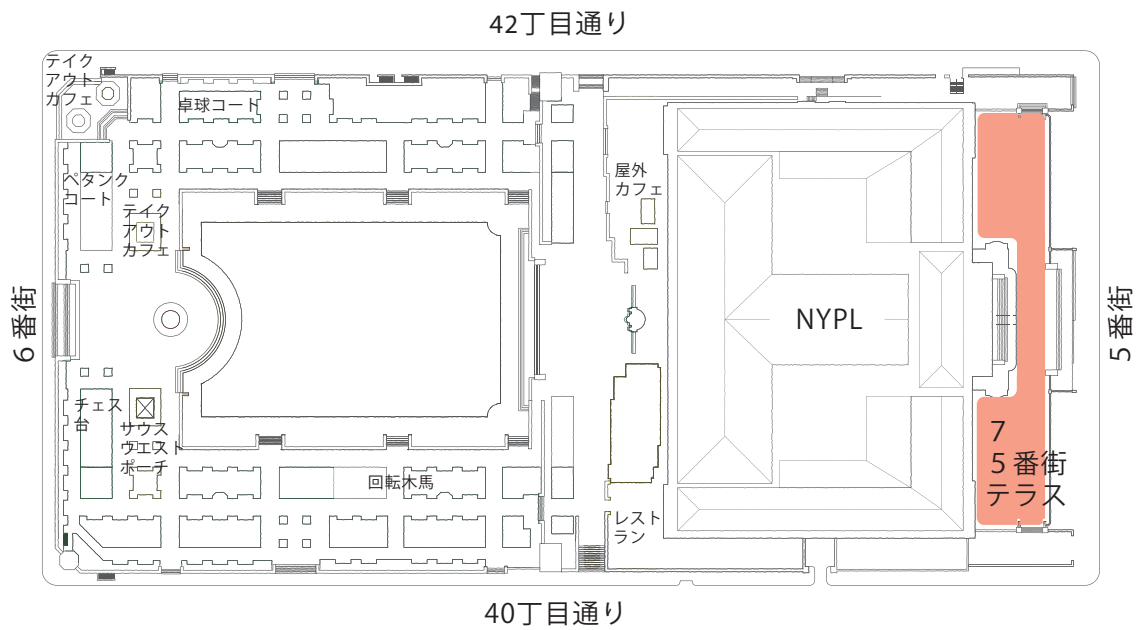


図 4-39 5番街テラスエリアの位置

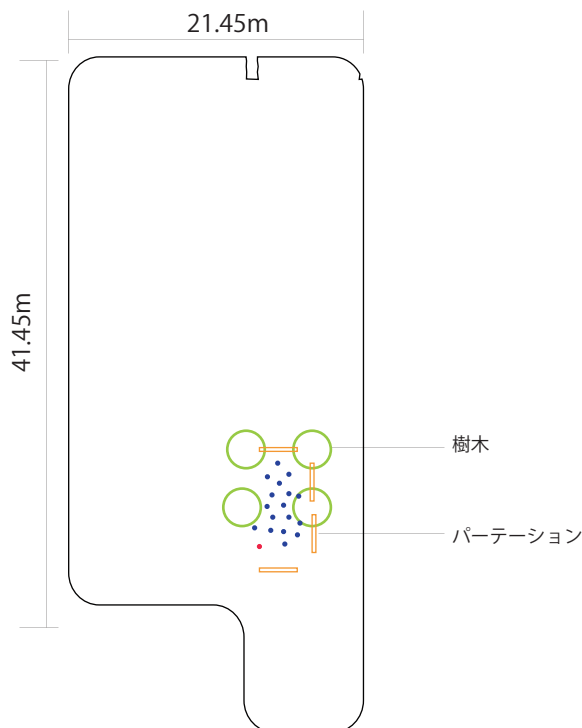


図 4-40 フェンシングの設定の平面イメージ

- 可動椅子 (調査時に使用されている)
- テーブル



図 4-41 フェンシングイベントの様子

## 9. 短期イベントにおける設定のまとめ

調査期間における対象イベントでの設定行為は、合計 88 行為である。一つの設定行為に対して、それぞれ一つの設定主体と設定者の組合せ、設定目的、設定手段、設定位置、設定後の状況が対応するため、それぞれ 88 ずつとなる。

### 1) 短期イベントにおける設定主体と設定者

設定主体と設定者が同じであった設定行為は以下の 3 型の組合せが見られる。

- ① 運営者（設定主体及び設定者）：マネジメント主体（イベント出演者を含む）による設定行為
- ② 参加者（設定主体及び設定者）：イベント参加者による設定行為
- ③ 見学者（設定主体及び設定者）：イベントに直接参加はしないが、イベント参加者を見学する者による設定行為

（見学者：イベント自体ではなく、イベントに参加している人やその動きを見物する人。イベント自体を見ている人は参加者。）

一方、設定者と設定主体が異なった設定行為は、以下の 2 型見られる。

- ④運営者（設定主体）と参加者（設定者）
- ⑤運営者（設定主体）と見学者（設定者）：①で運営者が設定した後に見られる見学者による設定行為

また、④はその内容から以下の 2 型にわけることができる。

- ④-1 運営者+参加者：マネジメント主体が誘導した参加者による設定行為
- ④-2 運営者+参加者：①で運営者が設定の後の参加者による設定行為（表 4-6 及び表 4-8 のグレーの部分）

以上より、設定主体と設定者から見た設定行為は以下の通り合計 6 型あることがわかる（図 4-42）。

表 4-13 設定行為の種類

設定行為分類名	説明	行為数	図 4-42 の表記
①運営者設定行為	マネジメント主体による設定行為	45	運営者
②参加者設定行為	イベント参加者による設定行為	12	参加者
③誘発的見学者設定行為	イベント参加者を見学する者による設定行為	14	見学者
④-1 二次的参加者設定行為	マネジメント主体が誘導した参加者による設定行為	8	運営者+参加者
④-2 間接的参加者設定行為	行為①で運営者が設定の後の参加者による設定行為	6	運営者+参加者
⑤二次の見学者設定行為	行為①で運営者が設定の後の見学者による設定行為	3	運営者+見学者

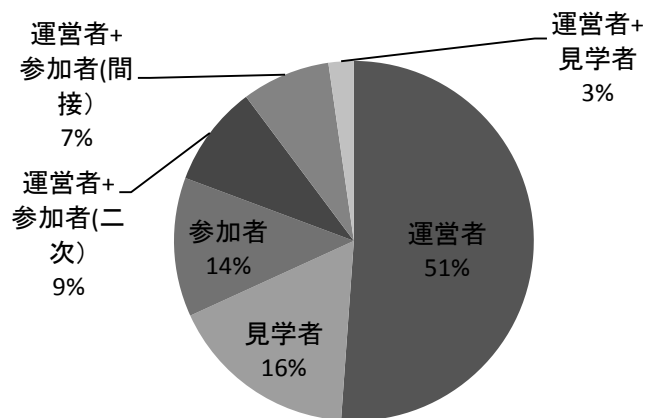


図 4-42 夏季調査から得られた各設定行為の  
設定者と設定主体の組合せの全体から見た割合 (N=88)

全体から見たそれぞれの設定行為の割合は図 4-42 の通りである。

設定主体ごとに 5 種類の行為をわけると、運営者による行為①、参加者による行為②、行為④-1、行為④-2、見学者による行為③となる。

イベントでの設定行為は、運営者が設定主体・設定者である行為①であると予想していたが、実際には、行為①は全体の半数に留まる。残りは、行為②、行為③、行為④がほぼ同程度である。

参加者が設定者である行為は、設定主体が運営者である場合を含めると、34%となる。このことから、ブライアントパークのイベントは利用者の設定行為が加わることで、成立していると言える。参加者が行う行為④-1 及び行為④-2 も、設定行為のきっかけは運営者であり、またイベント参加者を見る見学者による行為③も間接的ではあるが、きっかけは運営者である。そのため、設定者がマネジメント主体でない行為②から行為④-2 も、マネジメント主体によるデザイン行為であると考えることができる。

イベント開始前は、運営者が自ら行う行為①と運営者が誘導する行為④-1 により準備が行われ、イベント開始直後は、参加者による行為②、その後、行為①で設定された対象をさらに設定しなおす行為④-2 が見られる。行為③は、太極拳やヨガをしている参加者を見物する見学者による行為のため、イベント開始後に見られる

設定行為の順序は、すべてのイベントが行為①からはじまる。イベント開始 (イベント開始前からはじまり開始後も続く行為も含む) までにイベントを準備する設定行為は 56 行為が確認され、そのうち、86%が行為①である。行為④-1 は、イベント開始前しか見られず、イベント準備の設定行為である。イベント開始後に行為が見られるイベントは 14 イベントある。その中でイベント開始後の最初の行為として、

行為②が 11 イベントで見られ、そのうち 9 イベントが行為②の後に行為④-2 が確認できる。

## 2) 短期イベントにおける設定目的

設定目的は、全部で 15 種類あり、全体のほぼ半数を「観客席」が占める (図 4-43)。これは、主にイベント参加者の座席自体を設定する行為が主であるが、その席を確保するための行為も含んでいる。

設定目的の傾向を把握するために 5 分類したところ (図 4-44)、座席確保が全体の 60% となり、座席確保のうち 81% が観客席となったことから、短期イベントの設定行為は座席確保、とりわけ観客席を確保することが主な行為である。

イベントエリアの確保に関わる設定は 13% であることから、座席確保の 60% と合わせて 73% がイベントに備える空間的な設定作業であると言える。また、イベントの内容に直接関わる設定行為が 21% である。以上の 3 つで全体の 94% を占め、イベントの空間とコンテンツに直接関係のある設定行為である。

イベントで利用型滞留者が増加することから園内が混雑することから、その解消・緩和のための設定行為が 3 行為見られる。より居心地良く滞留することを目的とした設定行為も 3 行為見られる。

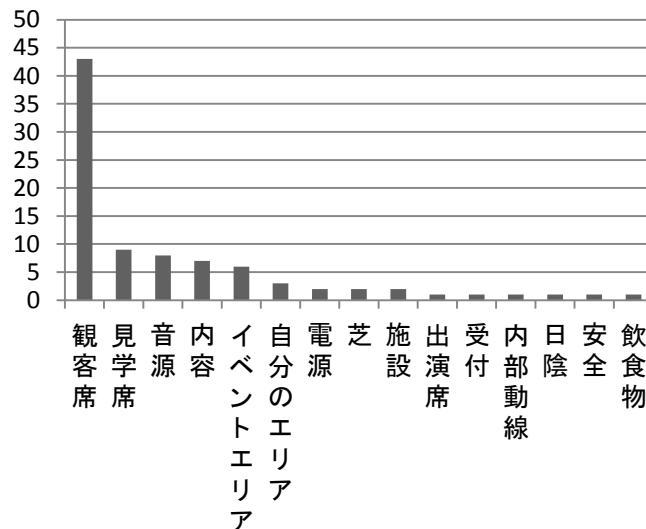


図 4-43 短期イベント調査から得られた設定行為の設定目的数 (N=88)

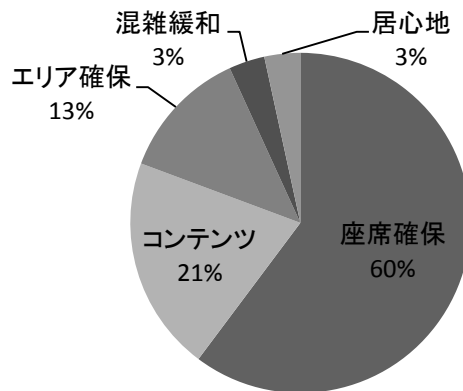


図 4-44 短期イベント調査から得られた設定目的分類の全体から見た割合 (N=88)

### 3) 短期イベントにおける設定手段

設定手段のうち、特に対象物を「動かす」設定行為は以下のように区分し、それぞれ全体から見た割合はそれぞれ以下のようになる。

- ・調節する：完全に持ち上げないで僅かに動かす、向きを整える (37%)
- ・移動する：完全に持ち上げてエリア内や近くに動かす (20%)
- ・設置する：エリア外から意図的に持ってきて置く (16%)

上記の3種類の設定手段で全体から見て64%を占め、特に可動椅子について調節する、移動するが多く見られる。

また、同様に「並べる」設定行為も、主に可動椅子を観客席として整列して並べる行為である（厳密に規則正しく並べるわけではなく、おおまかに整列させる程度である。）。

「減らす」設定行為として「排除する」が1行為あったが、これも対象物は可動椅子である。第3章で見られた「増やす」設定行為のような大掛かりな設定手段は見られない。

#### 4) 短期イベントにおける設定対象

設定対象は、園内全体で約 4500 脚ある可動椅子（可動子供椅子を含む）が、全体の 51%を占める。トイレ(2 行為)、芝 (1 行為) 以外はすべて移動可能な設定対象である。

参加者(4 行為)、自分の身体 (1 行為) は、人の身体であるため、公園のデザイン要素にはならないが、イベントごとにそれぞれ特有のデザイン要素であると考えられる。

設定対象のうち座る場所である「座席」は、設定対象の全体から見て 66%となり、短期イベントの設定は、座席を対象とした設定行為が最も多い。一方、イベントの内容を指す「コンテンツ」は 19%に留まる。

設定目的でも触れたが、当日のイベントの前の設定行為は、コンテンツ自体の設定行為は全体の設定目的の 21%に留まり、イベントを行うための空間的な設定行為が 73%を占めている。

なお、設定目的では「座席確保」が 60%であるのに対し、設定対象では「座席」が 66%と異なっている。例えば、太極拳は可動椅子を使わないが、非利用型滞留によって放置されている可動椅子を「排除する」設定行為をしている。この場合、設定目的は「座席確保」ではなく、「エリア確保」であるが、設定対象は「座席」であるため、差異が生じている。

設定対象のうち可動椅子が占める割合が③読書部屋エリア 72%、⑤回転木馬横エリア 67%と閉鎖的で小規模なエリアで高い。可動椅子は園内いたるところに放置されているが、この 2つの空間は、主要な動線から外れた部屋のような一角であり、可動椅子が常時密集しているエリアである。これらのエリアでは設定対象として、可動椅子が重要となるイベントが多い。

一方、各テラスエリア（②上部テラスエリア、④噴水テラスエリア、⑦5 番街テラスエリア）はその割合は低い。各テラスエリアは園内の動線も兼ねており、先の 2つのエリアに比べて可動椅子への依存度は低いイベント（フェンシング、ヨガ、太極拳）も見られる。①中央芝生エリアでは、多数の参加者となる映画祭では可動椅子は芝生を守るためにその上での使用禁止となっている（映画祭では、①中央芝生エリア周囲の土の部分に可動椅子は置かれる）。

## 5) 短期イベントにおける設定位置

短期イベントにおける設定位置は、各イベントの「エリア内 (83%)」やイベントエリアを区切る際 (きわ) 「エッジ 7%」で全体から見て 9 割を占める。すべてがイベントエリアの内部ではない (図 4-45)。

「エリア外 (7%)」とはいえ、トイレ以外は、当該イベントのエリアの周囲であり、映画祭以外は、イベントエリア内部とその周囲で行われている。「公園外 (3%)」は 2 行為であり、両方とも映画祭に関する設定行為である。一つは、映画祭で相当の電力量が必要なため、公園の脇に電源設備を備えたトラックから電源の供給を受けている設定行為であり、園内にこのトラックが入る余地はない。

もう一つは、映画祭の多数の参加者による園内のトイレの行列を少しでも緩和するため、園内の男子トイレを閉鎖して一時的に女子トイレとしている。そのため、男子トイレは公園の外のトイレを使用していることから、「公園外」の設定行為となっている。

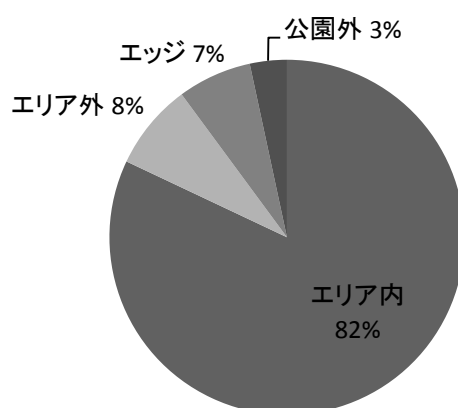


図 4-45 短期イベント時期の各設定位置の全体から見た割合 (N=88)



## 6) 短期イベントにおける設定後の状況

短期イベントが終了して設定行為を片づける「撤去」は全体から見て23%に留まる(図4-46)。一方、参加者が持参した設定対象、出演者自身の楽器や衣装は、持ち込んだ設定者がそのまま持ち帰る「持帰」は17%である。

それ以外の60%の設定対象は「据置」かれる。特に、運営者によって観客席として「並べ(る)」られた可動椅子は、イベント中には参加者によって設定しなおされ(④-2 二次的参加者設定行為)、また参加者自身によって観客席が設定されて増やされ、イベント終了後には、イベント前と同様に並んではない。イベント後もそのままの状態ですえ置かれた可動椅子は、非利用型滞留者によって、非利用型滞留のために個人個人の設定がしなおされる。観客席としての列は消滅するが、また翌日にイベントがあれば、観客席としての設定行為が行われる。

可動椅子は、利用される、または通行の妨げになるので退かされる等の理由で、運営者か公園利用者に動かされるまで、閉園後も倉庫に片づけられることなく、そのままそこに据え置かれている。

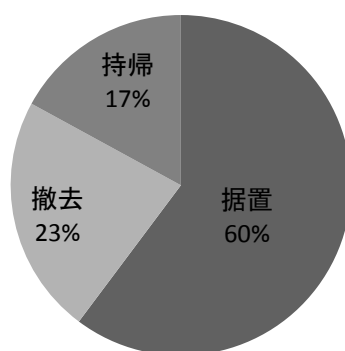


図4-46 全設定行為から見た設定後の状況の全体から見た割合 (N=88)

## 7) 自由度のある設定行為における居心地の確保について

表中に\*を付した自らの居心地を確保するために自分で調整できる、ある程度の自由度（自分の居やすいように居られる余地）があると考えられる場合の設定行為は、バードウォッチング、編み物、フェンシング以外で、設定行為全体の25%（35行為）に見られる。そのうち77%（25行為）の設定対象が可動椅子（子供可動椅子を含む）であり、マネジメント主体が主導して設定する利用型滞留ではありながら、イベント参加者の居心地を生み出すことに寄与していると考えられる。

#### 4-4. 短期イベント以外の利用型滞留エリアにおける設定

はじめに短期イベント以外の利用型滞留エリアである飲食施設及びアトラクションについて、利用型滞留の実態を調査する。次に、利用型滞留エリアにおける可動椅子と可動椅子以外のデザイン要素の組合せについてまとめる。

##### 1. 各エリアにおける設定

###### 1) 飲食施設における設定

###### (1) 飲食施設における設定

短期イベント以外の利用型滞留エリアとして、常設の飲食施設であるレストラン (Bryant Park Grill) 及びサウスウエストポーチ (Southwest Porch)、テイクアウトカフェ (ウィッチクラフトカフェ ; Witchcraft Café) がある。また、レストランの隣に位置する、夏季のみ営業の屋外の飲食施設である屋外カフェ (ブライアントパークカフェ ; Bryant Park Café) がある。

レストランとサウスウエストポーチ、屋外カフェには、テーブルと可動椅子が設置されており、給仕スタッフがいる。

###### (2) 飲食施設に関する利用型滞留の分析

テイクアウトカフェは、注文し、品物を受け取った後、持ち帰る (園外に持ち出す) 利用者より、園内に留まって飲食する利用者の方が多い。テイクアウトカフェの利用者はその周囲にある可動椅子に座るか、昼時で行列ができ混雑している場合は園内の別のエリアに移動して飲食をとる。

特にリピーターの公園利用者は、自分にとってのお気に入りの滞留エリアである、中央芝生エリアや上部テラスエリア等に移動して、可動椅子に座るか、直接、芝生や階段 (シッティングステアーズ) に座って飲食をとっている。



図 4-47 夏季の飲食施設の様子

## 2) アトラクションにおける設定

### (1) アトラクションにおける設定

読書部屋エリアは、NYPLの一部としての位置付けがされているが、実際にはBPCが運営している。読書部屋エリアでは開催されている多くの短期イベントの合間は、常に設置されている棚の中にある書籍を自由に閲覧できる利用型滞留エリアとなっている。

回転木馬 (Le Carousel) は、子供用のメリーゴーランドの小型版である。スタッフがチケットを販売し、機器の操作している。回転木馬横エリアでは子供用の短期イベントが開催される。

卓球台、チェスコート、ペタンクコートのエリアは、短期イベントとしてトーナメントが開催される以外の時間帯も、その愛好者が集っている。私的にプレイをする利用者を見る見学者も多く見られる。

### (2) アトラクションに関する分析

読書部屋エリアは、園内でも比較的静かな空間である。腰高の本棚に入った書籍を常備し、子供用の絵本や小さい可動椅子が用意されているため、老若男女がその書籍の閲覧、自分で持ち込んだ新聞や雑誌を読んでいる。

利用者は、常備している本だけでなく自分で持ち込んだ書籍や新聞を読んだり、ノートパソコンで仕事をしたりする姿が見られる。緑が多い園内で、読書部屋エリア専用の臙脂色のパラソルは一際目を引き、目印となっている。このエリアのテーブルには静かに過ごすように注意書きがあり、イベント時以外は静かな空間である。静かな利用型滞留エリアであるため、本を読まずに単に静かに過ごしたい非利用型滞留者もわずかだが見られる。

回転木馬では、回転木馬に乗る子供を見る親が取り囲む。子供用イベントの開始を待ったり、イベント終了後にそのまま居残ったりして、このエリア一帯は親子連れの利用型滞留者が多い。

卓球台、チェスコート、ペタンクコートのエリアは、複数の人数がいないとゲームが成立しないため、悪天候、早朝、夜間に関しては、利用型滞留者は見られない。

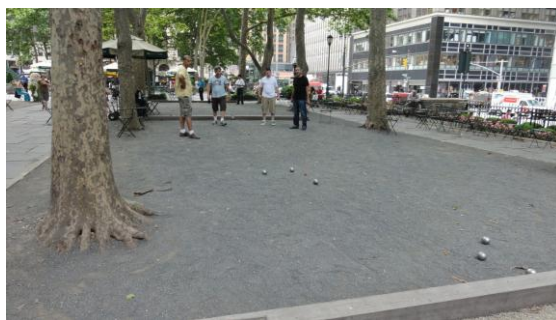


図 4-48 夏季のアトラクションの様子

## 2. 利用型滞留エリアにおけるデザイン要素

4-3. で短期イベントによる利用型滞留調査を行った結果、設定対象として可動椅子が51%となり、重要なデザイン要素となっている。また、イベントがあったエリアでは、イベント終了後も、参加者が可動椅子に座ったままの状態である非利用型滞留が見られる。

以上より、短期イベント以外の利用型滞留に関する可動椅子とそのほかのデザイン要素との組み合わせの実態を把握するためにその調査する。

2-3-2. で抽出したブライアントパークのデザイン要素について、可動椅子と可動椅子以外の組み合わせは以下の通り 12 型見られる(表 4-14)。

表 4-14 短期イベント以外の利用型滞留エリアにおける  
可動椅子とそれ以外のデザイン要素の組み合わせ

2 要素の組合せ	3 要素の組合せ	4 要素の組合せ	5 要素の組合せ
可動椅子+飲食施設	可動椅子+テーブル+飲食施設	可動椅子+テーブル+樹木+飲食施設	可動椅子+テーブル+樹木+パラソル+飲食施設
可動椅子+アトラクション	可動椅子+テーブル+アトラクション	可動椅子+テーブル+樹木+アトラクション	可動椅子+テーブル+樹木+パラソル+アトラクション
	可動椅子+樹木+飲食施設	可動椅子+テーブル+パラソル+飲食施設	
	可動椅子+樹木+アトラクション	可動椅子+テーブル+パラソル+アトラクション	
2	4	4	2

## 4-5. 非利用型滞留エリアにおける設定

最終的に、活気ある賑わいを求める利用型滞留と静かな居心地を求める非利用型滞留を広場空間に共存させる実態を把握するため、以下の非利用型滞留エリアを取り上げ、可動椅子の設定を中心に非利用型滞留者がどのように非利用型滞留をしているのかについて調査する。

### 1. 各エリアにおける設定と滞留の仕方

#### 1) 中央芝生エリアにおける非利用型滞留

先述した通り、短期イベントである映画祭の当日の午前中は、BPC による芝刈りや水やりの管理が行われている。また、大規模イベントの前後は、芝生を休めるという理由で立入禁止の看板が立ち、利用できない。芝生の上は利用できないが、芝生の周囲に可動椅子を移動して、芝生を見ながら飲食や歓談をする非利用型滞留者が多く見られる（図 4-49）。

いつでもこのエリアに入れるわけではないからか、芝の上に入れるときには多くの利用者が芝の周辺から可動椅子を自ら持って、好きな場所に好きな場所に設定する。一つの可動椅子をオットマンのようにし、二つの可動椅子にリラックスして座る姿や芝に直に寝る姿等、自宅に近い過ごし方が見られる。

日陰はない芝生の上で、日光浴をするニューヨーカーや観光客が多く見られる。芝生のおかげで、舗装のタイルが熱を持った他のテラスエリアよりも、かなり涼しく感じる。

#### 2) 上部テラスにおける非利用型滞留

上部テラスは、舗装がタイルのため、また動線が混雑して人が多いために炎天下では相当暑く感じる。飲食をとる非利用型滞留者は、パラソルが設置されたテーブルを利用している。樹木の下を含めて日陰で過ごす人が多い。

上部テラスは、40 丁目通りと 42 丁目通りをつなぐ主要な内部動線となっており、通過する公園利用者とのエリアの非利用型滞留者が混在し、一概に移動しやすいとは言えない。ただし、公園の楽しい雰囲気を楽しみながら移動する移動性が見られる（図 4-50）。

#### 3) 噴水テラスにおける非利用型滞留

朝晩は、通勤客の通勤路の一部になっている。地下鉄のブライアントパーク駅を降りて 6 番街から園内に入り、40 丁目通りに抜ける人が多く見られ、足早に通過する途中で、一部の公園利用者にとって園内で東の間の休憩をとる非利用型滞留エリ



アとなっている（図 4-51）。

日中は、持帰りカフェを利用した飲食する利用型滞留者と、自分で飲食物を持ち込んだ非利用型滞留者の混在が見られる。

#### 4) 回転木馬横における非利用型滞留

子供向けの短期イベントが行われるエリアである。回転木馬を利用した後、または短期イベントの前後に非利用型滞留する親子連れが多い。このような利用型滞りに付随した非利用型滞留だけではなく、子供用の可動椅子が置かれていることで、非利用型滞留のみをする親子連れも見られる。

#### 5) 上部テラスレストラン対面における非利用型滞留

内部動線も兼ねた上部テラスから地盤面が 1 段高いため、比較的落ち着いて非利用型滞留ができる。また、木陰になるので、昼時に飲食をする非利用型滞留者が多い（図 4-52）。可動椅子は 1 つあくと、すぐに別の公園利用者が少し移動して、同行者の人数や混み具合に応じて設定しなおして利用している。

#### 6) 5 番街テラスにおける非利用型滞留

ブライアントパークの中心を中央芝生エリアと考えると、5 番街テラスは NYPL を挟むので裏側に思える。しかし、このテラスは NYPL 入口の正面に位置し、ニューヨークで最も賑わう 5 番街に面しているという点で重要な非利用型滞留エリアである（図 4-53）。

5 番街から立ち寄って飲食をする非利用型滞留者や待ち合わせをする非利用型滞留者が見られるが、炎天下で暑く、いずれも短時間である。可動椅子や木陰が少ないため、長時間のコンテンツ非利用型滞留者は他のエリアと比較して少ないが、このテラスの地盤面は歩道より高いため、5 番街をやや見下ろす空間となり、NYPL の前の階段に座って 5 番街の賑わいを眺める非利用型滞留者が常時見られる。

ブライアントパークの一部ではありながらも、実際の利用者にとっては NYPL 前の広場または 5 番街にある広場空間としての非利用型滞留エリアの役割を果たしていると考えられる。

#### 7) 通路における非利用型滞留

通路には、通行人の動線の邪魔にならないように可動椅子を設定して 1 人から数人の集団ではない滞留が見られる（図 4-54）。



図 4-49 夏季の非利用型滞留  
(中央芝生エリアとその周辺)の様子



図 4-50 夏季の非利用型滞留（上部テラスエリア）の様子



図 4-51 夏季の非利用型滞留（噴水テラス）の様子



図 4-52 夏季の非利用型滞留（上部テラスレストラン対面）の様子



図 4-53 夏季の非利用型滞留（5 番街テラス）の様子



図 4-54 夏季の非利用型滞留（通路）の様子

## 2. 非利用型滞留エリアにおけるデザイン要素

### 1) 非利用型滞留におけるデザイン要素

2-3-2. で抽出したブライアントパークにおけるデザイン要素にのうち、非利用型滞留に関する可動椅子と可動椅子以外の組み合わせは以下の通り 8 型見られる (表 4-15)。

公園利用者が非利用型滞留をする場合、どのデザイン要素と組み合わせで (どの位置に) 可動椅子を設定するかは、意図的であることも、無意識的であることも、どちらも考えられるが、利用者は自身の好む場所に可動椅子を調整・移動することで、そのほかのデザイン要素の恩恵を受けて、自分にとってより居心地の良い滞留の場を設定している。

表 4-15 短期イベント以外の利用型滞留エリアにおける  
可動椅子とそれ以外のデザイン要素の組み合わせ

2要素の組合せ	3要素の組合せ	4要素の組合せ
可動椅子+テーブル	可動椅子+テーブル +樹木	可動椅子+テーブル +樹木+パラソル
可動椅子+芝	可動椅子+テーブル +パラソル	
可動椅子+樹木	可動椅子+芝+樹木	
可動椅子+パラソル		
4	3	1

### 2) 可動椅子に着目した非利用型滞留

非利用型滞留だけでも、可動椅子とそれ以外のデザイン要素の組合せが 9 通り見られることは、近隣の就業者や住民だけでなく、多国籍の訪問者といった、様々な公園利用者が、それぞれにとって居心地の良い居場所づくりを促進していると考えられる。

本公園の非利用型滞留の特徴として、①多年代の利用、②1人～多人数の利用を挙げることができる。①のうち、例えば、ベビーカーと可動椅子をうまく設定することで、居場所を作っている例、②では、1人の場合、ビジネスマンがノートパソコンを利用して仕事をする光景が見られる。これは、園内に無料で無線インターネットが整備されていることが大きな要因として挙げられる。このことは常連訪問者

の一部に浸透している(2010年時点)。一方、あまり知られていないこととして、公園の数か所に電源(コンセント)があるが、電源に関する利用型滞留であり、これもパソコン利用者にとって役立つものになっている。

## 4-6. 本章のまとめ

### 1. 短期イベント時期の設定から見た PM 手法の検証

運営者がイベントを設える設定（設置・配置・設え）行為は、調査対象イベント全体の 51%に留まり、イベント参加者、イベント参加者を見学する「見学者」も積極的に関与し、いくつかのイベントでは参加者や見学者が当初の予定エリアの外にまで滲み出していることも判明した。

広場空間において「空間」を「場所」にする設定行為は、運営者によるものだけでなく、参加者によるもの、観客によるものがあるが、すべての設定行為のきっかけは運営者であることもわかった。

利用型滞留エリアであるイベントが終了して、非利用型滞留エリア（イベント以外の使用）になるときは、当日には設定されないピアノコンサートのピアノと映画祭のスクリーン以外は、音響等必要な道具を撤去するだけである。イベントのために設定された設定対象のうち全体の 60%は、イベント終了後もそのままそのエリアに「据置」かれ、中でも可動椅子はすべて「据置」かれることも明らかとなった。観客席として並べられていた可動椅子は、個人的な利用をする非利用型滞留者によって、それぞれの設定がされて、列は消滅する。毎日それが繰り返されることで、各エリアは使われ続けている空間となっている。

利用型滞留と非利用型滞留が時間帯によって同じエリアで「推移」しており、短期イベントにおいて、

- ①マネジメント主体によるデザイン
- ②利用者によるデザイン

の双方が見られた点について、本章の調査結果のまとめとして PM の流れを図示する（図 4-55、図 4-56）。

夏季の非利用型滞留の実態調査は、第 3 章のデザイン目的の非利用型滞留性の中で、最も割合高かった「座席」を取り上げ、本公園で自由に使用できる可動椅子の設定を中心に行った。可動椅子とそれ以外のデザイン要素との組合せは、内部動線と花壇以外の至る所に分布していることがわかった。その最大の理由は、可動椅子が利用者も調節・移動できること、可動椅子と組み合わせることができるその他の多様なデザイン要素が広範囲に存在するからであると考えられる。

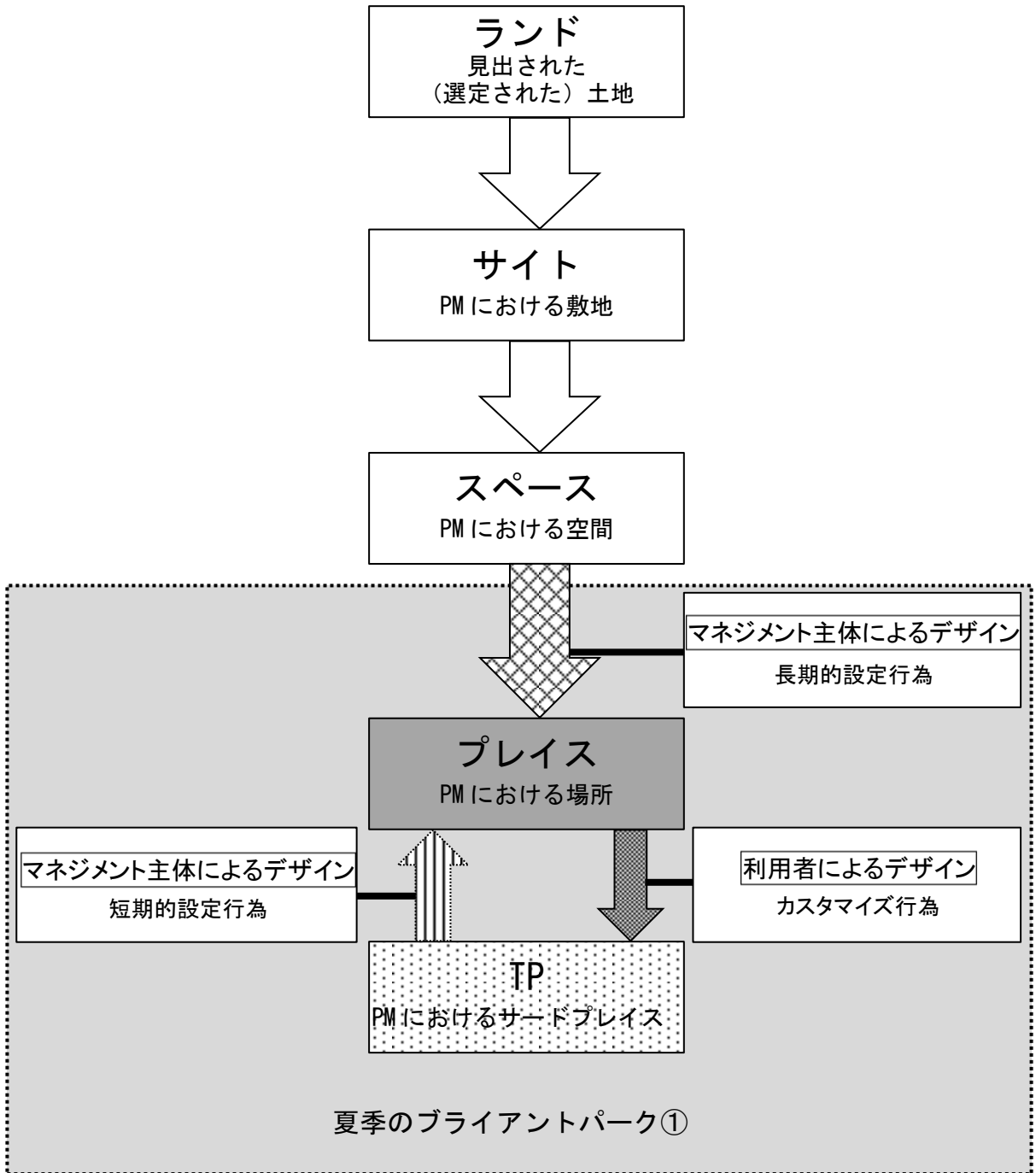


図 4-55 短期イベント時期の PM の流れ  
(第 4 章調査結果)



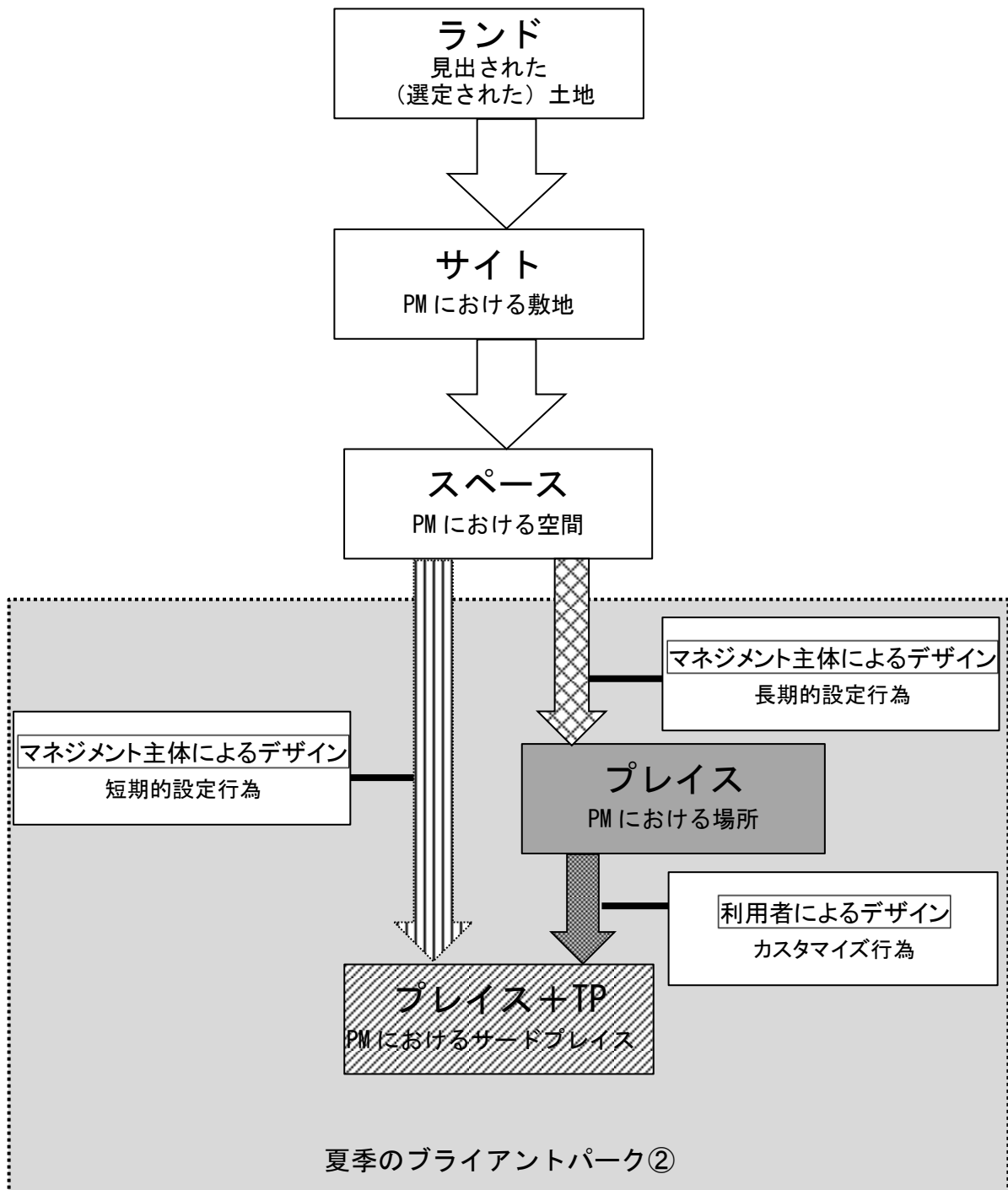


図 4-56 短期イベント時期の PM の流れ  
(第 4 章調査結果)

## 2. まとめ

各エリアが使われ続けられている理由として、イベントの種類によって、またどちらかの滞留かに固定せずにフレキシブルにデザインされ、フレキシブルにマネジメントされていることが大きいと考えられる。

利用型滞留と非利用型滞留が時間帯によって同じエリアで「推移」、この「推移」は「据置」された可動椅子が媒体となっていたことから、両滞留エリアの共存という点で「可変性のある各エリア」及び「可動椅子」が、ブライアントパークにおける重要なデザイン要素であると言える。

「推移」させるためにデザイナーに必要なデザイン視点は、どちらの滞留にも対応できる空間を創出することであると考えられる。例えば、特別なイベントにしか使えない利用型滞留のための装置や施設で満たすこと、非利用型滞留のために視覚的・心理的に樹木で囲み過ぎること等は、どちらかの滞留しか考慮していない過度なデザインであり、避けなければならない。

しかし、単にデザイナーが物理的にデザイン要素を揃えるだけでなく、マネジメント主体による毎次の即応的な設定行為と利用者による主体的な設定行為が両滞留を促すためには必要である。その意味で、自身の緻密な設定行為に加え、利用者の設定行為を促進する設定行為が、マネジメント主体に求められるデザイン視点である。

## 第4章

註：

註8) 体験型イベントとして、まず、調査期間中のすべての週に41丁目通りにある5番街テラスで行われた「ピアノ演奏 (Play Me I' m Yours)」が挙げられる。ピアノ演奏は、資料上は開催時間が朝8時から夜10時まで長時間に渡り行われることになっているが、現地調査の結果、イベント運営者はイベントエリアにおらず、ピアノが設置されており、数人の参加者が個人的に短時間に演奏している状況だった。そのため、参加型イベントではなく、体験型イベントと判断した。また、6月27日(日曜日)午前11時からチェスエリアで行われる予定であったチェストーナメント (Chess Tournament) は、実際にはトーナメントは行われておらず、時間中チェスを個人的に楽しんでいるか、誰もチェスを行っていない状況が見られた。そのため、参加型イベントではなく、体験型イベントと判断した。6月30日(水)午後6時から午後9時まで、サウスウエストポーチで行われた、ゲームナイト (Game Night) は、サウスウエストポーチ内のイベントとして位置付けられている。このポーチは、骨組の壁と天井でできた常設備品である。その中に仮設備品の可動寝椅子があり、飲食施設として機能している。そのため、ゲームナイトは、イベントとして扱わない。

註9) 単に近道として公園を横切る利用は少ない。なぜなら、園内は相当混雑しており、急いで通過したい人が通るとは考えづらく、園内を通過する訪問者も数分であるが公園を楽しんでいる様子が見られる。

また、BPCに公園利用者数の集計方法、正確な人数等の詳細を訪ねたが、出入口でのカウントしている、男女別の統計であること以外は明らかにされなかった。

なお、各イベント参加人数もその正確な数は明らかにされなかったが、人数を数えることが可能なイベント(少人数でかつ動きが少ないイベント)に関しては、BPCがイベントの途中に目視でカウントしている様子が見られた。

註10) 本調査の対象外であるピアノ演奏とピアノコンサートについての違いについて、設定対象は同じピアノであるが、ピアノ演奏の方は、公園利用者が弾きたいときに弾く(同行者に聴かせる程度)、ピアノコンサートはプロが弾くことを聴いて楽しむイベントである。ピアノ演奏は、事前にウェブサイトのみの情報公開で、パンフレットでの記載はなく、またわかりづらい位置にあったため、大部分の時間が利用されていなかった。しかし、偶然ピアノを発見した、複数人連れの若者が連れのために演奏している光景はわずかながら見られた。目抜き通りである5番街に面しており、都心の雑踏で、他の利用者にはピアノの音色はほぼ聴こえないので、その音色が聞こえる範囲が利用者の個人的な場となっていると考えられる。

## 第5章 ブライアントパークにおける長期イベントに関するPM手法の検証

### 5-1. 本章の研究概要

#### 1. 研究の背景と目的

第4章では、第3章で得られた現地での観察調査の調査視点である「滞留」を促すデザイン手法について、短期イベントが開催される夏季に調査を行った。

本章では、連続した複数日に渡るイベントが開催される冬季（2010年12月）に調査を行い、デザイナーがデザインする際のデザイン視点とともに、マネジメント主体がデザインに関わる際のデザイン視点を明らかにすることを目的とする。

## 2. 研究の方法

第4章では、一日に複数回行われる短期イベントについて扱ったため、イベントの設定についてその行為を観察調査することが可能であった。しかし、本章で扱う長期イベントは、連続した日数の間、仮設備品が設定されたまま開催される。そのため、イベントが設定された後の実態であるイベントの設えの状態（設定されたままの状態）とその維持のされ方を把握する観察調査を行うこととする。

選定した調査時期ではイベント以外の利用型滞留に関する観察調査も行い、イベントと合わせて利用型滞留エリアのデザイン視点を得る。また、短期イベント時と同様に非利用型滞留エリアについても調査を行う。

### 1) 調査時期の選定

第4章で把握した年間イベントの傾向を踏まえて、長期イベント時の設定を観察するのに最適な時期を選定する。

### 2) 長期イベントにおける設定の現地調査

利用型滞留のうち、イベントに関するデザイン視点とデザイン要素を把握するために長期イベントにおける仮設備品との設えの状態及びその維持のされ方について、実態を現地で観察し、分析する。

### 3) 利用型滞留エリアに関する長期イベント以外のデザイン要素の観察調査

長期イベント時期における利用型滞留エリアのデザイン視点を得るために、イベント以外の利用型滞留エリアについて調査する。

飲食施設は、常設備品の建築物であり、また冬季限定の飲食施設も、連続した日数の間は仮設で設置されている。そのため、夏季の短期イベントと異なり、どのように設定するかは観察調査できない。2)と同様に設定の状態及びその維持のされ方について実態を把握する。

### 4) 非利用型滞留エリアに関するデザイン要素の観察調査

長期イベント時期のコンテンツ利用型滞留エリアと非利用型滞留エリアの共存についてのデザイン視点を得るために、非利用型滞留エリアについても調査を行う。非利用型滞留エリアについて、特に夏季と異なるデザイン視点を得ることを目的に実態を観察調査する。

## 5-2. 年間イベントの傾向から見た調査時期の選定

4-2. で概観したように年間イベントにおける開催形態の傾向として、大きく春季～夏季、秋季～冬季で異なる。前者は、曜日ごとに短時間のイベントが行われており、春季より夏季の方がその数が多い。また、後者は、冬季に本公園でもっとも長期間に渡るイベント上位2つが開催される。

ブライアントパークにおける、最も長期のイベントは10月末から翌年2月末まで行われるスケートリンク (Citi Pond at Bryant Park) であり、次は、11月初旬から1月中旬まで行われるホリデーマーケット (The Holiday Shops at Bryant Park) である。

これらは、毎年、ホリデーシーズン<sup>註11)</sup>を跨いで開催されているイベントであり、園内の仮設備品の設定の規模<sup>註12)</sup>も、調査当時では、上位のイベントである(どちらも2010年度の場合)(BPC, 2010)<sup>35)36)</sup>。

以上より、複数日に渡る長期のイベントとして、年間で最も長いスケートリンク、次に長い期間のホリデーマーケットの両イベントが同時に開催されている期間である2010年12月を本章の調査時期とする。

### 5-3. 長期イベントにおける設定

#### 1. 調査対象イベント概要と調査方法

##### 1) 調査対象イベント概要

調査期間：2010年12月

調査名：長期イベントにおける設定に関する調査

夏季調査と同様、コンテンツ利用型滞留エリアについて、滞留性だけでなく、第3章で得られたデザイン視点である「移動性」、「整備性」、「可視性」、「利用性」、「接近性」についても考慮して表5-1のイベントについて調査する。

同期間において短期イベントがいくつか開催されているが、本章では長期イベントの設定について扱うため、この時期の短期イベントは、スケートリンクで開催される短期イベント以外は本調査の対象としない<sup>註13)</sup>。

表 5-1 対象イベント一覧

番号 開催 順	イベント 名 (本論文 で使用)	イベント 名(原文)	説明	2010年度の 開催時期、曜日、時 間	主催者・協力 者 (スポンサ ー、講師等)	エリア名
1	スケート リンク	Citi Pond at Bryant Park	2010年度は6年度目にあたる スケート場 無料	・2010年10月29日 ～2011年2月27 日	BPC  シティバンク	中央芝生
2	ホリデー マーケット	The Holiday Shops at Bryant Park	2010年度は9年度目にあたる 無料(ただし、店舗で買い 物、飲食をする場合、購入 代金がかかる)	・2010年11月5日 ～2011年1月2日 ・19店舗のみ2011年 1月16日まで	BPC  アップシロン ベンチャーズ	中央芝生以 外の園内全 体

##### 2) 調査の方法

冬季における長期イベントは、期間中、スケートリンクやホリデーマーケットの店舗が仮設で設置され続けている。そのため、設定された後の実態を観察調査し、設えの実態として、配置やデザイン、設えの維持を把握する。

### (1) スケートリンクイベント に関して

スケートリンクだけでなく、スケートリンクに付随する施設（「スケート事前予約・インフォメーションセンター（Advance Reservations & Information Booth）」、「スケートパビリオン Skating Pavilion」）及び見学席（スケートをする人を見物する席）について調査する。

なお、スケートリンク脇に位置する仮設レストラン「セルシウス（バー、イベントスペース含む、Celsius at Bryant Park）」は、長期イベントでなく飲食施設のため、5-4. で扱う。

### (2) ホリデーマーケットイベントに関して

本章で扱うホリデーマーケットは、多数の店舗が集積したマーケットイベントである。そのため、本調査では、ホリデーマーケットの店舗（BPCによってイベントとして位置付けられた仮設店舗）は飲食を扱う店舗を含めて、すべてホリデーマーケットの一環であり、長期イベントとして扱うこととする。

長期イベントの設定における調査は以下の通り進める。

- ①ブライアントパークのウェブサイトで、ホリデーマーケットに出店する店舗の業種を調査する。
- ②出店者の多くは個人経営の小規模店舗であるため、インターネット上で情報が少ない。そのため、①で業種が判明しなかった店舗は、現地でその業種を確認する。
- ③現地で、各店舗の配置、外観、サイズ、内容、運営、開口部について観察調査する。

現地での調査は上記の通りに行うが、実際には公園利用者にとってホリデーマーケットの飲食施設も、セルシウスを含むホリデーマーケット以外の飲食施設も、どちらも飲食施設であることに変わりはないため、本章ではその点を考慮して、観察調査を行うとともに結果を分析、考察することとする。



## 2. スケートリンクエリアにおける設定

### 1) コンテンツ利用型滞留エリアの配置

#### (1) コンテンツ利用型滞留エリアの配置の実態

中央芝生エリアは、春季から秋季にかけて本公園の最大の魅力であるが、冬季は仮設的に地盤面を上げることでスケートリンクへと変貌する。スケートリンクを囲むように可動椅子が見学席として設置される。見学席がある地盤面はスケートリンクと同じ高さである。可動椅子は整列して並べられているわけではなく、夏季の中央芝生エリアが非利用型滞留エリアであるときのように見学者が自由に調節して座っている。

見学者は、スケートリンクの参加者の同行者（親や友人）だけではなく、単に公園に立ち寄った公園利用者も見られ、混在してイベント参加者であるスケーターを見物している。

スケートパビリオンと回転木馬の間にスケート事前予約・インフォメーションセンターが置かれ、行列に並ぶことなく、入場や情報収集ができるようになっている。

スケート事前予約・インフォメーションセンターから公園の中央に向かって、スケートリンクとの間に、スケートパビリオンがある。このパビリオンでは、以下のスケート参加者が求める以下のサービスが行われている。

- ・ スケート靴のレンタル (Skate Rentals)
- ・ 無料ロッカー (Lockers)
- ・ 手荷物預かり (Bag Check)
- ・ スケートレッスン (Skating Lessons)
- ・ ギフトショップ (Gift Shop)
- ・ 写真店 (Ice Pix)
- ・ パーティルーム (The Pond Party Room)
- ・ ATM (Citi ATMs)
- ・ スケート靴の刃磨き (Skate Sharpening)
- ・ 軽食ショップ (Ice Bites Snack Shop)

#### (2) 利用型滞留エリアの配置に関する分析

スケートリンク周囲の見学席には、短期イベント調査時にチュウ王芝生エリアであるヨガで見られたような参加者とは関係のない見学者と、子供イベントに見られたような参加者と関係のある親のような見学者が混在している。

また、もう一つのホリデーマーケットイベントで飲食物を購入した利用型滞留者の混在も見られる。一つのエリアに二つのイベントの滞留者が混在することは夏季の調査では見受けられなかった。

## 2) 利用型滞留エリアの維持

### (1) 利用型滞留エリアの維持

スケートリンクは、一日に数回、スタッフによって点検・清掃され、氷面は維持されている。また、スケートリンク上は、常時スタッフが滑っており、危険な走行や立ち止まっているスケーターに注意を与え、安全を担保している。

### (2) 利用型滞留エリアの維持に関する分析

年間を通して常時見回っている警備スタッフに加えて、冬季には園内を見回るスタッフが増員される。これは、夏季と比較して、スケートリンクのサービス施設及びホリデーマーケットの仮設店舗、セルシウスの仮設飲食店舗によって、園内全体が見渡しづらい（見通しが悪い）ためだと考えられる。

見回りスタッフは園内を隈なく見回るだけでなく、非常に親切に公園利用者に対して案内等をする。いつでも公園利用者が見つけやすいように遠くからでも目立つ蛍光色の上着を着用している。

## 3) 利用型滞留エリアの運営

### (1) 利用型滞留エリアの運営

夏季のヨガやフェンシングのイベントにおいて道具の貸与も無料であったが、スケートリンクにおけるスケート靴のレンタルには13ドルの料金がかかる（2010年）。また、入場料が無料であるため相当な行列ができることから、ファストパス（行列に並ばずに優先的に入場できるチケット）が販売されている。

### (2) 利用型滞留エリアの運営に関する分析

ブライアントパークでは、年間600以上開催されるすべてのイベントが無料であることを謳っている。これは、分け隔てなく参加したいと願う、多くの参加者を極力集めることで、イベントを利用して利用型滞留を促すこと、さらにはイベント参加の有無にかかわらず公園利用者を増加させることが目的だと考えられる。

スケートリンクは靴のレンタルに費用がかかるが、自らスケート靴を持参して行列に並びさえすれば、スケートリンク自体には無料で入ることができる。

またスケートリンク上で開催される短期イベントは、スケートリンクに入らずに無料で観客席（この短期イベント時以外はスケートリンクイベントの見学者席、または非利用型滞留エリアの座席である。）で観覧できる。そのため、スケート靴やファストパスの料金を支払うことで利用型滞留を妨げているというよりは、むしろ、スケート靴を持参しないより多くの利用者や多忙な利用者にもスケートリンクを広く開放して、利用型滞留を促進していると考えられる。

可動椅子を設定するだけの短期イベントとは異なり、スケートリンクはその設置や維持に相当の費用がかかることから、スケート靴やファストパスの料金を徴収することは参加者に受け入れられていると考える。また、ニューヨークにあるロックフェラーセンターやセントラルパーク等の他のスケートリンクは、入場料がかかる。ブライアントパークのスケートリンクは同公園の他のイベントと同様に入場料は無料であり、極力多くの参加者を集めてコンテンツ利用型滞留を促すことに寄与していると考えられる。

#### **4) スケートリンクでの短期イベントの開催**

##### **(1) スケートリンクでの短期イベントの開催**

スケートリンク上では、短期イベントが開催される。スケートリンクの周囲の可動椅子による観客席（スケートリンク上で短期イベントが開催される時間帯以外の、スケートリンクが通常開放されている時間帯はスケートリンク用の見学席）に座ってイベントに参加できる。先述した通り、スケートリンク上で行われる短期イベントは無料である。

##### **(2) スケートリンクでの短期イベントの開催に関する分析**

スケートリンクのオープンに合わせたイベント、休日の子供向けのイベントが開催され、スケートをしない公園利用者にも対応した、利用型滞留を創出している。

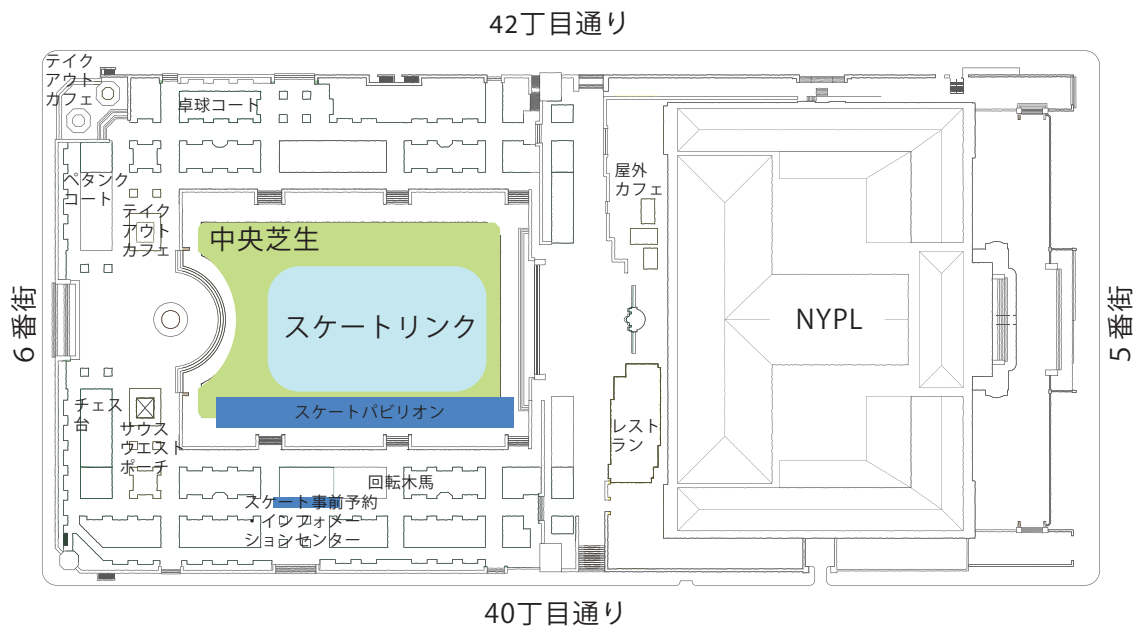
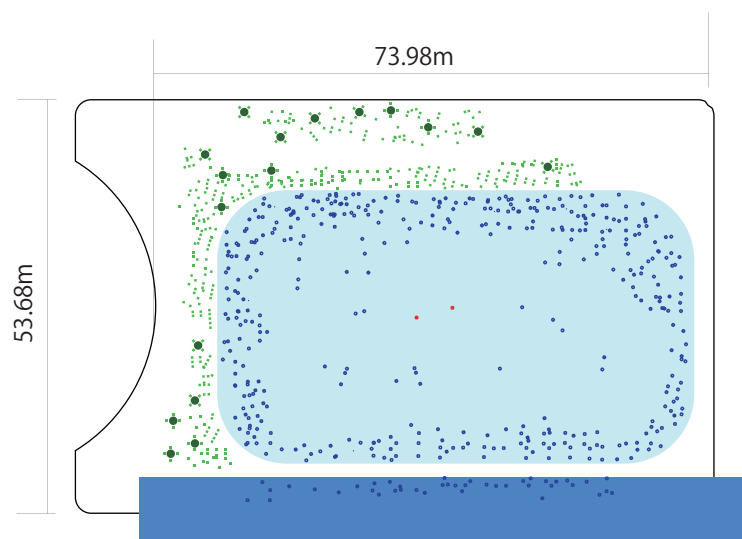


図 5-1 スケートリンクエリアの設定の位置



- 可動椅子 (調査時に使用されている)
- テーブル
- 出演者 (可動椅子を使用していない)
- 参加者 (可動椅子を使用していない)

図 5-2 スケートリンクの設定の平面イメージ



図 5-3 スケートリンクイベントの様子

### 3. ホリデーマーケットエリアにおける設定

ホリデーマーケットエリアにある店舗内の利用型滞留を中心に調査する。店舗周囲における利用型滞留（可動椅子に座ってホリデーマーケットで購入した飲食をとる等）に関しては、非利用型滞留エリアと重複していたことから 5-5. で扱う。

#### 1) 店舗の配置

##### (1) 店舗の配置の実態

スケートリンクを取り囲むように配置された仮設店舗は、南から時計回りに（中央芝生エリアを囲むように回転木馬から上部テラスにかけて）マーケット主催者によりアルファベットと番号が振られている（図 5-5）。樹木に沿った園路は、キオスク（Jewel Box Kiosk）と呼ばれる、期間中に店舗となる小さい家の形態の仮設建築物が建ち並ぶ。

##### (2) 店舗の配置に関する分析

ショップは、様々な業態が隣り合うように配置される（図 5-5）。これは多様な人々に合うショップが見つかりやすくなることにつながる。多年代、多国籍の人々が、サードプレイスになり得るショップに出会う可能性が高くなる。上部テラスエリアを南北に抜ける最も人通りの多い動線は、西側に店舗が連なっているため、連続性のある商店街（賑わいのある街路）のようである（図 5-6）。ニューヨークのホリデーシーズンにおける主要なショッピングの場の一つに変貌する。

特に出入口付近には飲食物を扱う店舗が配置され、公園の脇の通りを歩いている人を引き付け、園内に入る人々を歓迎している雰囲気を出している。最も大きい出入口には年間を通した常設のカフェがあるが、ホリデーマーケットの飲食店は、それをうまく補完している。

#### 2) 店舗の外観

##### (1) 店舗の外観の実態

宝石箱のようなキオスクは、1853年から1854年にかけてブライアントパークで行われたニューヨーク博覧会を収容した、クリスタルパレスを思い起こさせる外観となっている（Seiger, 2010）<sup>37)</sup>。キオスクは、それぞれの店主によってインテリアが好みに装飾される。店舗の壁と天井が透明であるために、インテリアはそのまま外観にも表れている。

##### (2) 店舗の外観に関する分析

透明なデザインである店舗のうち特にその外壁は、中の商品、スタッフ、客が良く

見え、賑わいの創出、防犯、売上向上に効果があると考え。店舗の入りやすさは、店側にとっても、客側にとっても重要である。店側にとっては、商品が見やすいことから、客を店に呼び込みやすい。特に本イベントは、視覚的に優れた商品が多いことから、見て欲しくなるかどうかという点が重要であり、店舗の外観に表出しているインテリア自体が、店舗の宣伝をしているという点で看板の役割も果たしている。

客の側から考えれば、商品が見やすいので、ある程度目星をつけて店内に入りやすいという点が利点として挙げられる。先客がいるかどうか（その先客がどのような人かどうか）店員がどのような人かも事前にわかる。店舗面積が小さいために多くが対面販売なので、店舗に入ったら、会話をしなければならない。あらかじめ内部の様子がわかることは、世界中から観光客が訪れ、多民族都市であるニューヨークでは、非常に重要なことだと考える。公園自体が入りやすくても、これらの店舗が入りづらいと利用型滞留は生まれづらいと考えられることから、店舗のデザインにも配慮が必要である。

ほかに店舗の内部が見える利点として、それぞれのショップの派手でバラバラで大きな看板が不要になることも挙げられる。各ショップには屋根の真下に、どの店も同じデザイン店の番号とサインが白字で書かれているのみである。

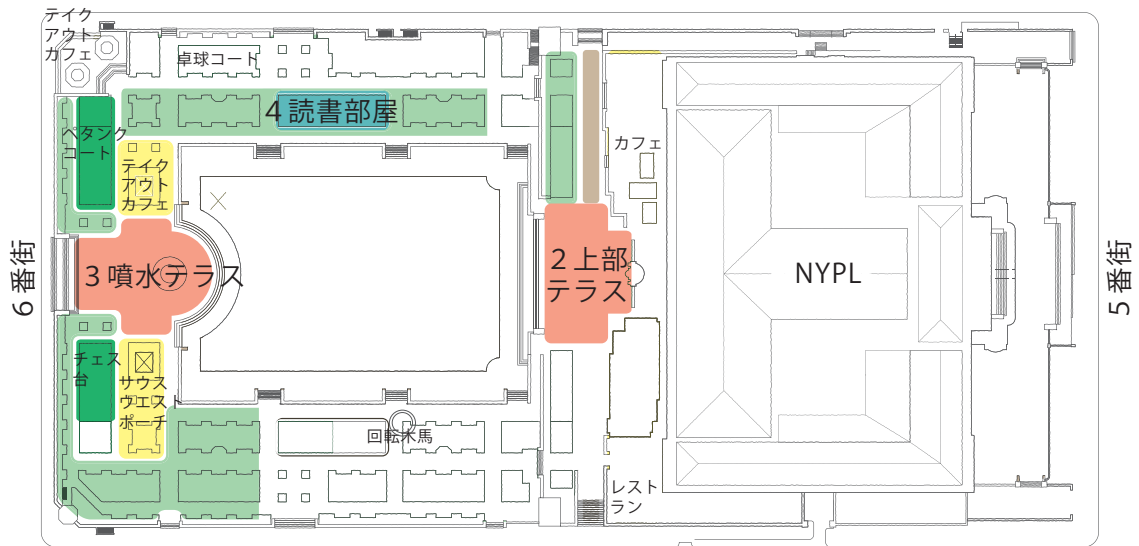
看板がないことは、先入観をなくすことにつながり、当初は立ち寄る予定がなかった店舗にも利用者が興味を持ち、ぶらぶら歩く楽しみを創出している。派手な看板がないことは、イベント全体に統一感をもたらし、ホリデーシーズンの幻想的な雰囲気を生み出している(図 5-5)。

キオスクは天井も透明なため、夜間には一つ一つの箱自体が光っているように見える。スケートリンクと図書館の間に位置するホリデーツリーとともに人々を引き付けている(図 5-5)。

閉店後も、照明をつけている店舗や、商品だけを照らしている照明をつけている店舗は多い。夜間で人の気配が少なくなる中、ホリデーシーズンの幻想的な雰囲気は際立ち、閉店後も昼間とはまた違った魅力のあるぶらぶら歩く楽しみを提供している。

開店前・閉店後に訪れた客が、透明な壁を通して店内をのぞいている光景が見られたことから、夜間の広告効果もあると考える。

42丁目通り



40丁目通り

図 5-4 ホリデーマーケットエリアの設定の位置

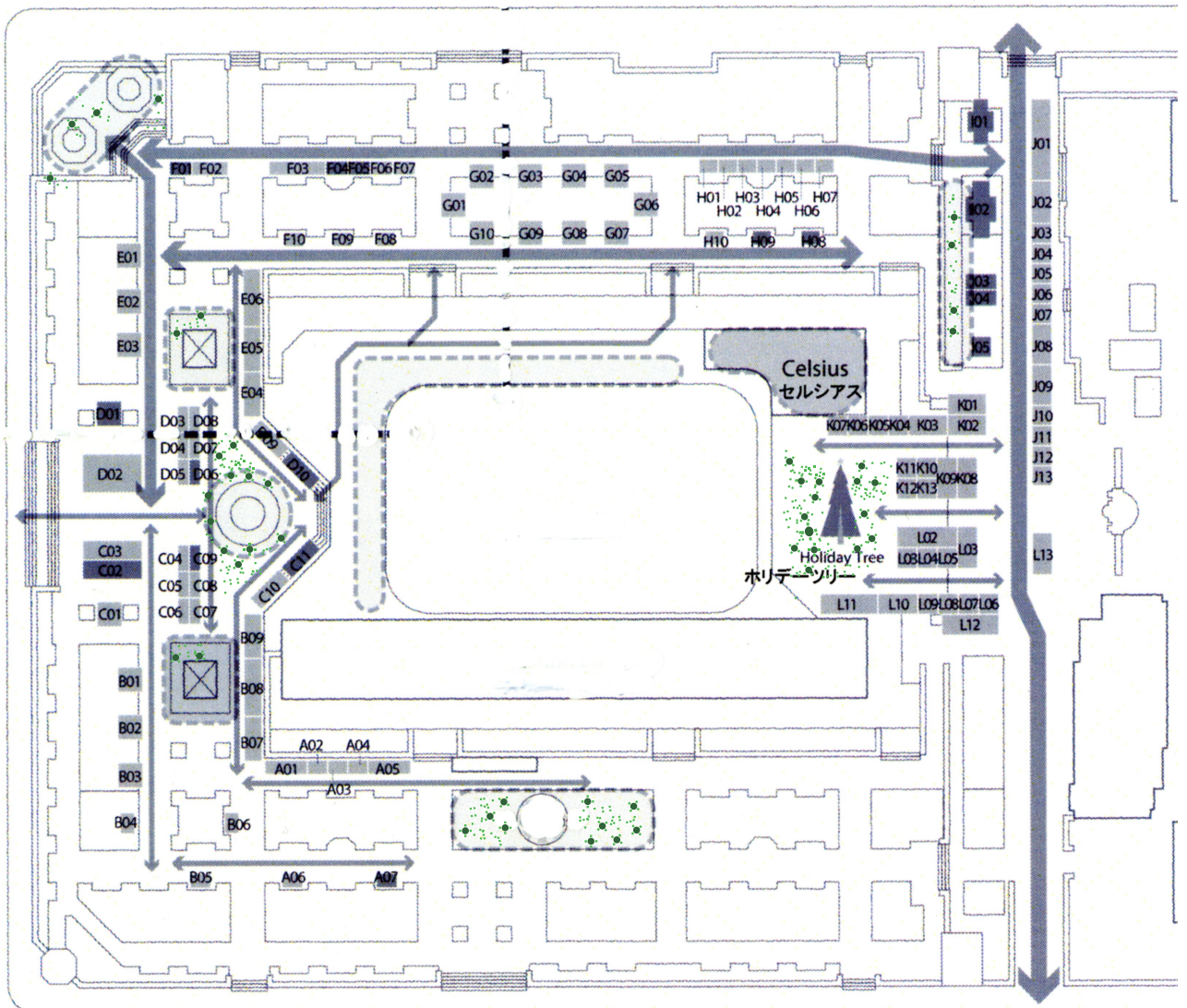


図 5-5 ホリデーマーケットの設定の平面イメージ

■ 可動椅子 (調査時に使用されている)    → 参加者の動線  
● テーブル    □数字 ホリデーマーケットの店舗





図 5-6 ホリデーマーケットイベントの様子

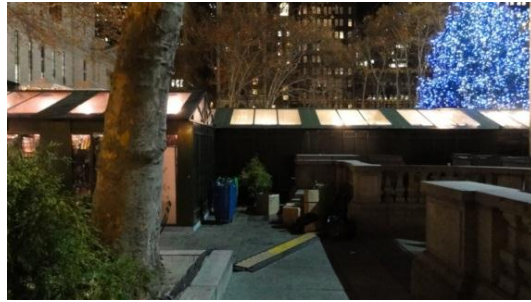


図 5-7 ホリデーマーケットイベント（夜間）の様子

### 3) 店舗のサイズ

#### (1) 店舗のサイズの実態

現地調査の結果、ホリデーマーケットのキオスクの大きさは、5型に分類できる(表5-2)。1店舗当たり複数のキオスクを使用している場合、または1つのキオスクを複数の店舗で使用している場合があるため、キオスクの数と店舗の数は同数ではない。表5-2の通り、表5-3から表5-5のS、M、L、Kは店舗にあるキオスクの大きさを示している。アルファベットの後にある数字は、その店舗のキオスクの数である(例 K1/2:特大サイズ半分)。

表 5-2 キオスクのサイズ

キオスクの分類	表 5-3 から表 5-5で の表記	キオスクのサイズ 筆者の観察による	キオスク の数	店舗の数
小サイズ	S	約 1.8m×2.7m	35	30
中サイズ	M	約 2.7m×5.4m	79	49
大サイズ	L	約 3.6m×3.6m	25	27
巨大サイズ	K	約 7.2m×8.1m	2	3
定形外サイズ ※小・中・大サイズ以外	I	- *店舗番号 101-店舗番号 104	3	4

#### (2) 店舗のサイズに関する分析

多数の小さいサイズのキオスクを配置して店舗を仮設で設定したことは、このイベントの成功要因であると考えられる。

店舗の面積を必要最小限にし、各キオスクの間を空けることで、公園の外の通りからでも公園の中央のスケートリンクでスケートをしている人々等の活動が見える(図5-8)。

これは、園外の街路を通行している人々に、公園に入ってみようと思わせる。園内に足を踏み入れた人々には、奥まで行ってみようという気にさせ、公園を回遊する行為を誘発する。一つ一つキオスクのサイズを小さくすることは、公園内が見通せ、死角がなくなるため、防犯上の効果も高い。

日本の郊外のショッピングセンターにしばしば見られる一つの大きな建築物(箱)をつくり、その中を分けるという方法では、奥を見通せず、その建築物の外に人は出てくる可能性は低い。

小さいキオスクの数を増やすことで、ショップの種類が増え、多様な人々に気に入られるサードプレイスが生まれやすい。その結果、本公園は多様な人々にとってのサードプレイスである店舗が集積した、サードプレイスである公園となっていると言える。



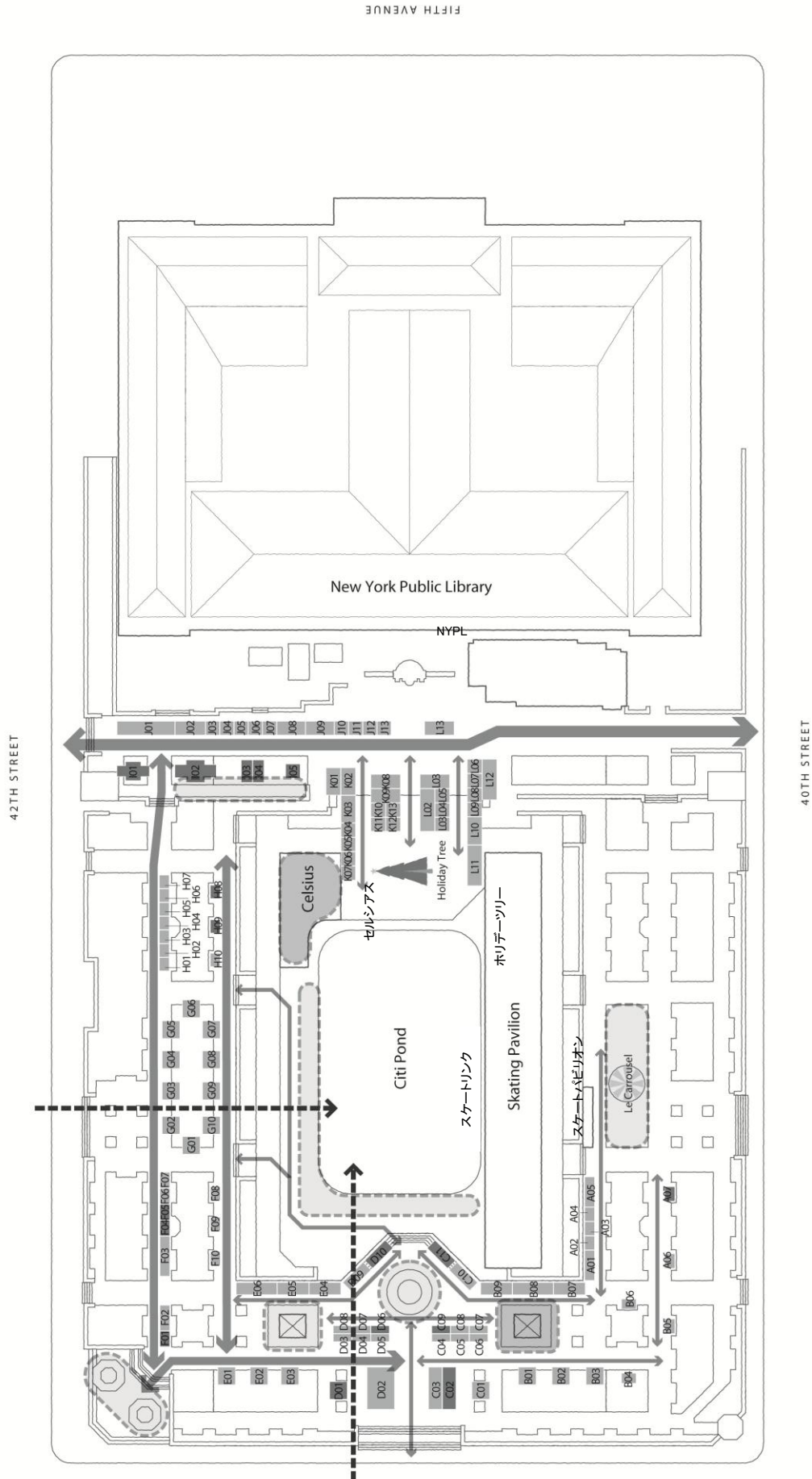


図 5-9 ホリデーマーケットの店舗の間から見えるスケートリンク (----->で図示)

#### 4) 店舗の内容

##### (1) 店舗の内容の実態

すべての店舗は、地域に根差した、手作りの芸術的な品物を扱うことが重要視され、マーケット主催者によって選ばれている (Seiger, 2010)<sup>37)</sup>。

現地で調査した結果、各店舗で売っている商品は表 5-3 の通りである。ある一つのものにこだわっている店舗はその商品を記している。

イベントパンフレットには「120 店舗を超える」とありながら、実際には同じパンフレットの地図には 117 店舗しか記載されていない (BPC, 2010)<sup>35)</sup>。現地で確認したところ、店舗番号 A4 番の店舗はないため (店舗番号 A4 の位置にキオスクはあるが品物はなく店舗として営業していない。)、調査時のホリデーマーケットで営業している店舗数は 116 店である。



図 5-10 ホリデーマーケットの店舗の様子

表 5-3① 店舗の一覧

		店舗名 (原文)	身 回 品	化 粧 品	衣 料 品	服 飾 品	装 飾 品	芸 術 品	食 料 品	商品	サイズ	開口部	店員数
A	01	Cell Phone Fun	○							携帯電話のケース	S	1.5+3	2
A	02	Imagine skincare Organics		○						化粧品	S	3	2
A	03	Farache Fashion			○					衣料	S	3	1
A	05	Yunka Mini Clocks	○							時計	S	3	2
A	06	The New York Times				○				靴	S	3+3	1
A	07	Yona' s Gourmet Delights						○		飲食物	S	3	1
B	01	5th & Madison	○							キャンドル	L	6	1
B	02	Zsa Zsa Jewels Silver Accessory from Turkey					○			アクセサリー	L	6	1
B	03	Grand Bazaar-From Istanbul to New York	○							照明	L	6	2
B	04	White Llama					○			アクセサリー	S	3	1
B	05	Bara Boheme Accessary					○			アクセサリー	S	3	1
B	06	Eda & Betty By:Nicole Massarelli					○			アクセサリー	S	3	1
B	07	Clazzi & Qool					○			アクセサリー	M2	3+3+3	2
B	08	Dekco						○		額	M3	3+3+3	2
B	09	NYC Touch			○					衣料	M2	3+3	1
C	01	Ireland in Prints				○				帽子	L	3	1
C	02	Perugina Baci						○		チョコレート	K1/2	3+3+3	2
C	03	Once Upon a Christmas	○							インテリア飾り	K1/2	3+3+3	1
C	04	Josh Bach Men' s Gifts & Accessories				○				ネクタイ	L1/2	1.5	1
C	05	Mushmina				○				靴	L1/2	3	1
C	06	The Raw Art						○		額	L1/2	3	1
C	07	Donna C Designs					○			アクセサリー	L1/2	3	1
C	08	Animal pillows	○							枕	L1/2	3	1
C	09	Coffee & cupcakes						○		カフェ	L1/2	3	1
C	10	Just Bubbly		○						入浴道具	M2	3	1
C	11	Kettle Corn NYC								ポップコーン	M2	3+6	4
D	01	The Artisans of New York						○		美術品	L	3	1
D	02	DavidJulia				○				ストール	K	3+3	2
D	03	KTCollection NYC Accessary					○			アクセサリー	L1/2	3	1
D	04	Silly Puppets	○							ぬいぐるみ	L1/2	3	1
D	05	BrooklynMade			○					衣料	L1/2	3	1
D	06	Daisy' s Gifts						○		飲食物	L1/2	3	1
D	07	Wells-Ware					○			アクセサリー	L1/2	3	1
D	08	ArtPhoto New York						○		写真	L1/2	3	1
D	09	Soapology		○						石鹸	M2	1.5+1.5	1
D	10	Crepe Cafe						○		飲食物	M2	3+3	3
E	01	Two Angels					○			アクセサリー	L	3	1
E	02	Himalayan Artwear				○				帽子	L	3	1
E	03	Vikolya					○			アクセサリー	L	3	1
E	04	Friction Accessary					○			アクセサリー	M2	3+3	2
E	05	GarceOliver					○			アクセサリー	M2	3+3	2
E	06	Santa' s Workshop	○							インテリア飾り	M3	3+3+3	2

表 5-3② 店舗の一覧

		店舗名 (原文)	身 回 品	化 粧 品	衣 料 品	服 飾 品	装 飾 品	芸 術 品	食 料 品	商品	サイズ	開口部	店員数
F	01	Mmm...Enfes							○	飲食物	S	3	1
F	02	Down on the Farm				○				帽子	S2	3+3	1
F	03	The Stone Flower					○			アクセサリー	S3	3+3+3	1
F	04	No Chewing Allowed!							○	飲食物	S	3	1
F	05	The Sweet Shop							○	飲食物	S	3	1
F	06	TopStar Gallery							○	額	S	3	1
F	07	Mujus					○			アクセサリー	S	3	1
F	08	Scent in a Basket	○							インテリア飾り	S	3	1
F	09	NYC Subways circa 1980							○	写真	S	3	1
F	10	Lucky Lady					○			アクセサリー	S	0	1
G	01	Matal Park	○							衣料	L	3	1
G	02	Global Gift				○				帽子	L	6	2
G	03	the soapcreek company		○						石鹸	L	3	2
G	04	Ninova				○				ベルト	L	3	1
G	05	Mladen' s Silver Accessary					○			アクセサリー	L	0	1
G	06	Northern Tribe NY			○					衣料	L	6	1
G	07	Long Island Candle Factory	○							キャンドル	L	3	1
G	08	Ruffluv	○							ぬいぐるみ 子供服	L	6	1
G	09	The Walking Art							○	額	L	6	1
G	10	Studio Manhattan Vintage							○	額 アクセサリー	L	0	1
H	01	Karma Krafting					○			アクセサリー	S	3	2
H	02	Blue Point							○	美術品	S	3	1
H	03	Elementem Art & Design Co.							○	額	S	3	1
H	04	by boe					○			アクセサリー	S	3	1
H	05	Encircling Warmth				○				マフラー	S	3	1
H	06	Made From Coins					○			アクセサリー	S	3	1
H	07	Heart Art	○							インテリア飾り	S	3	1
H	08	Anna' s Pizza							○	飲食物	S	3	1
H	09	Vegetarian Oasis							○	飲食物	S	3	2
H	10	Pink Cloud Gallery	○							時計	S	3	1
I	01	Carter & Cavero Old World Olive Oil Company							○	飲食物 (オリーブオイル)	I	3	2
I	02	Max Brenner							○	飲食物 (チョコレート)	I	3+3	2
I	03	Big Apple Cider							○	飲食物 (アップルサイダー)	M2	3+3+3	1
I	04	Dumpling Soup House							○	石鹸	M2	3+3	2
I	05	Sophie' s							○	カフェ	L	3	1



表 5-3③ 店舗の一覧

		店舗名 (原文)	身 回 品	化 粧 品	衣 料 品	服 飾 品	装 飾 品	芸 術 品	食 料 品	商品	サイズ	開口部	店員数
J	01	Sabon		○						石鹸	L	3+3	6
J	02	Arm Candy by Nahui Ollin				○				靴	L	3+3	1
J	03	Momo Glassworks					○			アクセサリ	L	3	1
J	04	Kizmet Yogawear			○					衣料	L	3	1
J	05	Little Village Crafts					○			アクセサリ	L	1.5	1
J	06	Seasnal Illuminations	○							インテリア飾り	L	3	1
J	07	Wonder warmers	○							身回品	L	3	2
J	08	Lucid New York					○			アクセサリ	L	3+3	1
J	09	G&N NY				○				帽子	L	3	1
J	10	Cala Design				○				靴	L	3	1
J	11	Studio Manhattan Art+Dsign						○		美術品	L	3	1
J	12	Dynomighty				○				財布	L	3	1
K	01	Animated Closet			○					衣料	L2	1.5+3	1
K	02	Country Herbs	○							ぬいぐるみ	L2	3+3	1
K	03	St. Petersburg Collection	○							インテリア飾り	L2	3+3	1
K	04	Guru New York					○			アクセサリ	L	3	1
K	05	BearHanda & Buddies				○				帽子	L	3	1
K	06	Sandra Baquero Designs			○					衣料	L	3	1
K	07	Bora					○			アクセサリ	L	1.5	1
K	08	Dazzle Studios					○			アクセサリ	K1/4	3+3	2
K	09	Windhorse				○				帽子	K1/4	3	1
K	10	Veripritti					○			アクセサリ	K1/8	3	1
K	11	Karma Kiss	○							キャラクターグッズ	K1/8	3	1
K	12	Kate Laine Accessary					○			アクセサリ	K1/8	3+3	1
K	13	Recycled Planet store	○							身回品	K1/8	3	1
K	14	Sigmund pretzel shop						○		飲食物(プリッツェル)	K1/8	3	1
L	01	Kashmir Moon New York			○					衣料	K1/4	0	1
L	02	The North Pole	○							インテリア飾り	K3/8	3+3+3+3	1
L	03	Karma Living Lifestyle	○							インテリア小物	K1/8	3+3	1
L	04	Mistura Timepieces	○							腕時計	K1/8	3	1
L	05	Brazillan Decor					○			アクセサリ	K1/8	3	1
L	06	Helen' s Gems					○			アクセサリ	L	1.5+3	1
L	07	New West KnifeWork	○							ナイフ	L	1.5	1
L	08	Fine Art-New York to Paris						○		美術品	L	0	1
L	09	Exotic Handmade Accessary					○			アクセサリ	L	1.5	1
L	10	j-wave	○							文房具	L2	3	1
L	11	It' s Always Christmas in New York	○							インテリア飾り	L3	3	1
L	12	United Leather				○				靴	L3	1.5	1
L	13	Wild Kingdom				○				帽子	L2	3	1

## (2) 店舗の内容に関する分析

総店舗数に占める割合が多い順に宝石類を扱う「装飾品」、衣服、日用品である「身回品」、アクセサリ以外で身につける帽子やベルト等の「服飾品」、その場で飲食できる飲食物を含んだ「食料品」、主にアーティスト自らの作品を扱う「芸術品」、衣服である「衣料品」、化粧品のほか、石鹸等を含んだ「化粧品」の業態別に7分類する(表5-4、図5-11)。

本イベントがホリデーシーズンにあたるため、クリスマスの贈り物やクリスマス商品を扱う店舗が多く見られる。また、既製品を売る、世界的に有名なニューヨークの店舗もいくつかあるが、個人の作品を販売している店舗も多い。

表 5-4 各店舗の商品分類と全体に占める割合

分類	内容	店舗数	全体に占める割合%
装飾品	アクセサリ類 (宝石等)	30	25.9
身回品	日用品	26	22.4
服飾品	衣服以外の衣料品 (ベルト、帽子等)	18	15.5
食料品	飲食物	17	14.7
芸術品	写真、絵画、額等	12	10.3
衣料品	衣服	8	6.9
化粧品	化粧品、石鹸等	5	4.3

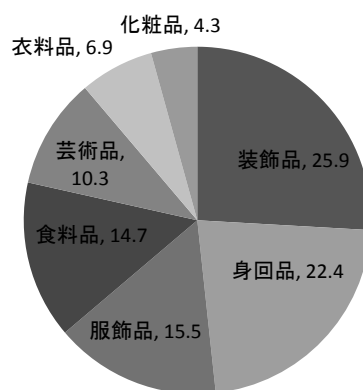


図 5-11 各仮設店舗の商品分類と総店舗数に占める割合 (%) (N=116)

## 5) 店舗の運営

### (1) 店舗の運営の実態

店舗の運営として、各店舗の店員数を調査した（表 5-3）。

### (2) 店舗の運営に関する分析

キオスクが小サイズ、中サイズの大きさを、飲食物以外を扱う多くの店舗で店員数は一人である。昼時や夕食時などは「すぐにもどってきます」といったメモが入口に貼り付けられていたり、隣の店の店員が対応したりすることで、無人の時の対応をしている。

特に週末、飲食物を扱う店舗には、順番待ちの列ができるので、多くの店舗では店員の数を増やして対応している。家族経営の店舗も見られる。芸術品を扱う店舗では、アーティスト自らが絵画や写真を販売している例も多く見られる。

同時期に行われているスケートリンク見学者が相当数いるため、警備を行うイベント用のスタッフが、ホリデーマーケットイベントの見回りも兼ねて行っている。ほかに年間を通して常時いる警備スタッフもホリデーマーケットについても警備している。

## 6) 店舗の開口部

### (1) 店舗の開口部の実態

厳寒の中でも出入口を開放したままの店舗が多く見られた（表 5-3）。表 5-3 の開口部の数字は、900mm を 1 単位として記入している（例 3+3:1 店舗で 2 箇所ともに 270mm の開口部がある）。店舗の外観で透明性について指摘したが、実際に開放している場合はまったく障壁が無い、透明を超えた状態である。飲食店では、客の出入口は特に設けられておらず、腰高の開口部で注文を受けたり、品物・金銭の受け渡しをしたりしている（図 5-12）。

一時的に大雨大風を伴う嵐が訪れた際には、商品を守るためにすべての店舗で開口部は閉鎖されている。冬季限定の仮設カフェであるセルシラス（5-4. で後述）をはじめとした飲食施設、スケートパビリオンの建築物内に避難したため、屋外にいる公園利用者はほとんど見られない。嵐が止むと、すぐに各店舗の開口部は開放され、雨や落ち葉の処理が行われ、再び客である参加者を迎い入れる準備がされる。

### (2) 店舗の開口部に関する分析

開口部を開けたままにしておくことは、店舗の入りやすさだけでなく、内部動線の活性化につながる。第 3 章で広場空間における PM から見た「移動性」とは、単に移動しやすいことより、園内の楽しい雰囲気を楽しみながら移動することであると述べた。

このことから、開口部を開けたままにすることは、ドアという物理的障害が取り除かれるため、客はドアの開け閉めの動作が不要である。このことは、各店舗の内側も園内の内部動線の一部であると考えることができる（店舗の外部と店舗の内部に境界がない）。

さらに、大きい店舗であれば二面（二か所）以上の開放をすれば、そのまま店舗を通過することができ、より園内の内部動線の一部として位置付けることが可能である。物理的な障壁のない状態は、心理的な障壁も取り除く効果があると考えられ、広場空間における「移動性」を高める上で、重要である。



図 5-12 ホリデーマーケットイベントの店舗の開口部

## 5-4. 長期イベント以外の利用型滞留エリアにおける設定

長期イベント以外の利用型滞留エリアである飲食施設及びアトラクションについて、利用型滞留の実態を調査する。

### 1. 各エリアにおける設定

#### 1) 飲食施設における設定

##### (1) 飲食施設における設定

年間営業している飲食施設であるレストラン及びサウスウエストポーチ（、持帰りカフェにおいて、使われ方は短期イベント調査をした夏季と同様であった。ただし、レストランの設定は、冬季の寒さ（風、雨雪）対策がされていた(図 5-13)。

冬季期間には、レストラン脇にある夏季限定の屋外カフェ（Bryant Park Cafe）は閉鎖されるが、冬季限定の仮設カフェ「セルシウス」がスケートリンクを見下ろせる位置で営業される(図 5-11)。セルシウスは、透明な壁面と天井を備え、カフェのほか、レストラン、バーも兼ねている。

冬季のニューヨークでは、しばしば日中でも氷点下になることがあるが、そのような中でも観光客を含めた多くの公園利用者が屋外でランチをとる光景が見られる。しかし、特に長期間滞留する公園利用者、特に高齢者や子連れ、また天気の良いときには、セルシウスの利用が多く見られる。

##### (2) 飲食施設に関する分析

広場空間において、セルシウスのような壁と天井のある飲食施設を冬季に設置することは、広場空間全体を活用するためにも必要不可欠である。その際、このセルシウスのように、屋外と室内の境目が感じられないつくりをすることが、その建築物の周辺との調和において重要である。また、ホリデーマーケットのキオスクのデザインを含めた店舗の商品と同様、透明で室内が見え、それ自体が魅力的であることは、広場空間の利用者の増加に寄与すると考える。



図 5-13 冬季の飲食施設の様子

## 2) アトラクションにおける設定

### (1) アトラクションにおける設定

読書部屋エリアは、ホリデーマーケットの店舗に囲われており、この期間は読書をする人は見られない。回転木馬、卓球コート、ペタンクコート、チェス台は、夏季と同様の設定である。

### (2) アトラクションに関する分析

回転木馬は、長期イベントであるスケートリンクに参加できないほどの小さい子供のコンテンツ利用型滞留エリアとして、冬季期間においても利用者が見られる(図5-14)。

回転木馬以外は、冬季のアトラクションの利用型滞留は夏季と比較して少ない。理由は、そもそも公園全体の訪問者が夏季と比較して減少することが挙げられるが、長期イベントのうちスケートリンクの規模や集客力(利用者)が既存のアトラクションと比較してかなり規模の大きい利用型滞留エリアとなっていることも大きな要因であると考えられる。また、もう一つの長期イベントであるホリデーマーケットの店舗により、各エリアが仮設店舗に囲まれた裏側となり、視覚的に見えづらく、それらのエリアに近づき難いことも考えられる。



図 5-14 冬季のアトラクションの様子  
(回転木馬)

## 5-5. 非利用型滞留エリアにおける設定

5-3 において長期イベントの設定について調査した際、スケートリンク及びホリデーマーケットの周辺には長期イベント参加者・見学者である利用型滞留者と、居心地良く過ごす公園利用者である非利用型滞留者が滞留するエリアに重複が見られる(図5-15)。

つまり、スケートリンク自体及びホリデーマーケットの店舗自体は、利用型滞留エリアとして設定されているが、スケートリンク周辺、ホリデーマーケット周辺に座って留まることができる滞留エリアは、公園利用者の非利用型滞留エリアであると同時に、両イベントの参加者・見学者にとっての利用型滞留エリアも兼ねている。そのため、これらのエリアは、どちらの滞留かにかかわらず、本項で扱うこととする。現地では、夏季と同様に可動椅子を中心として公園利用者が滞留しているエリアの状況を観察調査する。

### 1. 各エリアにおける設定

#### 1) 園内全体の滞留

両滞留エリアに重複が見られた理由として、ホリデーマーケットとスケートリンクの二つのイベントエリアの仮設備品の設定が園内の広範囲に渡り、余った僅かな部分で滞留エリアの設定を行ったためだと考えられる。つまり、滞留エリア自体の数も面積も少ないため、両滞留の混在が起こったと考える。

夏季冬季に関わらず、どの滞留エリアも特に利用型滞留者用か非利用型滞留者用かどちらかの利用をするような制限の区分けはされていない。しかし、冬季の場合、滞留できそうなエリア(可動椅子が置かれているエリア)を訪れた公園利用者は、利用型滞留か非利用型滞留かに関わらず、そこにある可動椅子に座って滞留するが多い。

また、冬季は、座って留まる利用型滞留の参加者を含めた公園利用者が夏季と比較して少ない。厳寒の中ではできる限り人を集中させる方が、温かさを感じるとともに安心感があり、居場所と感じやすいと考える。

#### 2) スケートリンクエリアにおける滞留

スケートリンクの周囲は観客席となっているため、スケートリンクを見物している見学者がコンテンツ利用型滞留をしている。このエリアでは、どの位置からもスケートリンクがよく見えるために、またスケートリンクイベントの参加者と会話をするために、スケートリンク(の上のスケーター)を見物する見学者が多いと考えられるが、ホリデーマーケットの途中で休んでいたり、店舗で購入した飲食物をとったりする利用型滞留者も見られる。園内で最も目立つ、最も広い滞留エリアとなっていることから、非利用型滞留者も見られる。



### 3) 噴水テラスエリアにおける滞留

噴水テラスエリア付近には、ホリデーマーケットの店舗のうち飲食を扱う店舗が集積している。そのため、このエリアでは、飲食する利用型滞留者が多く見られるが、一部に非利用型滞留者も見られる。

### 4) 回転木馬横エリアにおける滞留の実態

夏季と同様、子供向けの短期イベントが開かれ、子供用アトラクションである回転木馬の横に位置するため、親子連れのコンテンツ非利用型滞留が見られる。

### 5) ホリデーツリー周囲における滞留の実態

冬季の上部テラスエリアは、ホリデーマーケットの店舗に占められて、夏季のようにまとまって滞留できないため、このエリアがそれに代わる非利用型滞留エリアの役割を果たしていると考えられる。

公園の中央より東側（図書館側）には、可動椅子に座って滞留できるエリアがこのエリアしかないことから、コンテンツ利用型滞留とコンテンツ非利用型滞留の混在が見られる。特にスケートリンクエリアに隣接しているため、スケートリンクの見学者、ホリデーマーケットの参加者のコンテンツ利用型滞留も見られる。

### 6) 上部エリア屋外カフェ対面における滞留の実態

このエリアはホリデーマーケットの主要動線から見ると、店舗の裏側（店舗と中央芝生エリアの間）に当たる。主要動線からは見えづらい位置にあるが、動線から隔離され、また狭い分、落ち着いて滞留できる。近くにある飲食を扱うホリデーマーケットの店舗から購入して、飲食する利用型滞留が見られる。



図 5-15 冬季の非利用型滞留の様子

## 5-6. 本章のまとめ

### 1. 長期イベント時期の設定から見た PM 手法の検証

連続した複数日に渡るイベントが開催される冬季（2010年12月）に調査を行い、長期イベントでの「滞留」を促すデザイン手法を検討した結果、利用型滞留と非利用型滞留が同時に同じエリアで「融合」していた。これは、厳寒のために座って留まる公園利用者が夏季と比較して少ないことから、利用者を集約させて賑わいを演出し、冬季の広場空間の寒々しさを軽減する効果を狙っていると考えられる。

長期イベントにおいても、マネジメント主体によるデザイン、利用者によるデザインが見られた。本章の調査結果をPMの流れとして図示する（図5-16）。

長期イベントでは、イベントの期間中、長期間に渡って設定される仮設備品を常設備品のように捉え、維持・管理されながら、イベントが運営されていることがわかった。

長期イベント時期における設定を観察調査・分析し、得られたデザイン視点は以下の通りである。

活動や商品の内容を視覚化（目立たない建築物、空間を遮らない建築物）する。

- ・仮設備品であるキオスク（仮設建築物）を透明にすることで、店の内部がわかりやすくなり、人々を引き付ける。

- ・仮設備品であるキオスクを小さくすることで、園外の歩道からでも公園の奥の方の活動（ブライアントパークの場合は、スケートをしている人々）が見え、人々を引き付ける。

座ることができる滞留エリアを点在させる。

- ・座ることができる滞留エリアと飲食店を近接させる。飲食店の利用が増え、そこで飲食しながら滞留する人が生まれ、賑わいを創出させる。

出入口を入りやすくする。

- ・公園出入口に飲食店を配置することで、公園周囲の街路を通行している人々を公園の中に誘導しやすい。

- ・仮設・常設を問わず、各店舗の出入口を開けておくことで、店主の歓迎する態度を表すことができる。

- ・面倒を見続ける人がいる空間（面倒を見続けられている空間）は、利用者にとって居心地が良い。店舗は各店員が、公園は警備スタッフが面倒を見続けている。

過剰ではないセキュリティ対策をする。

ブライアントパークの再生前に麻薬取引エリアとなっていたのは、周囲の通りからの見通しが悪く、園内での見渡せない、麻薬密売人が隠れるのに好都合だったためである。このことから、死角が多い広場空間の場合、居場所としての安心感のため、過剰に機器に依存しすぎないセキュリティ対策は重要であると言える。

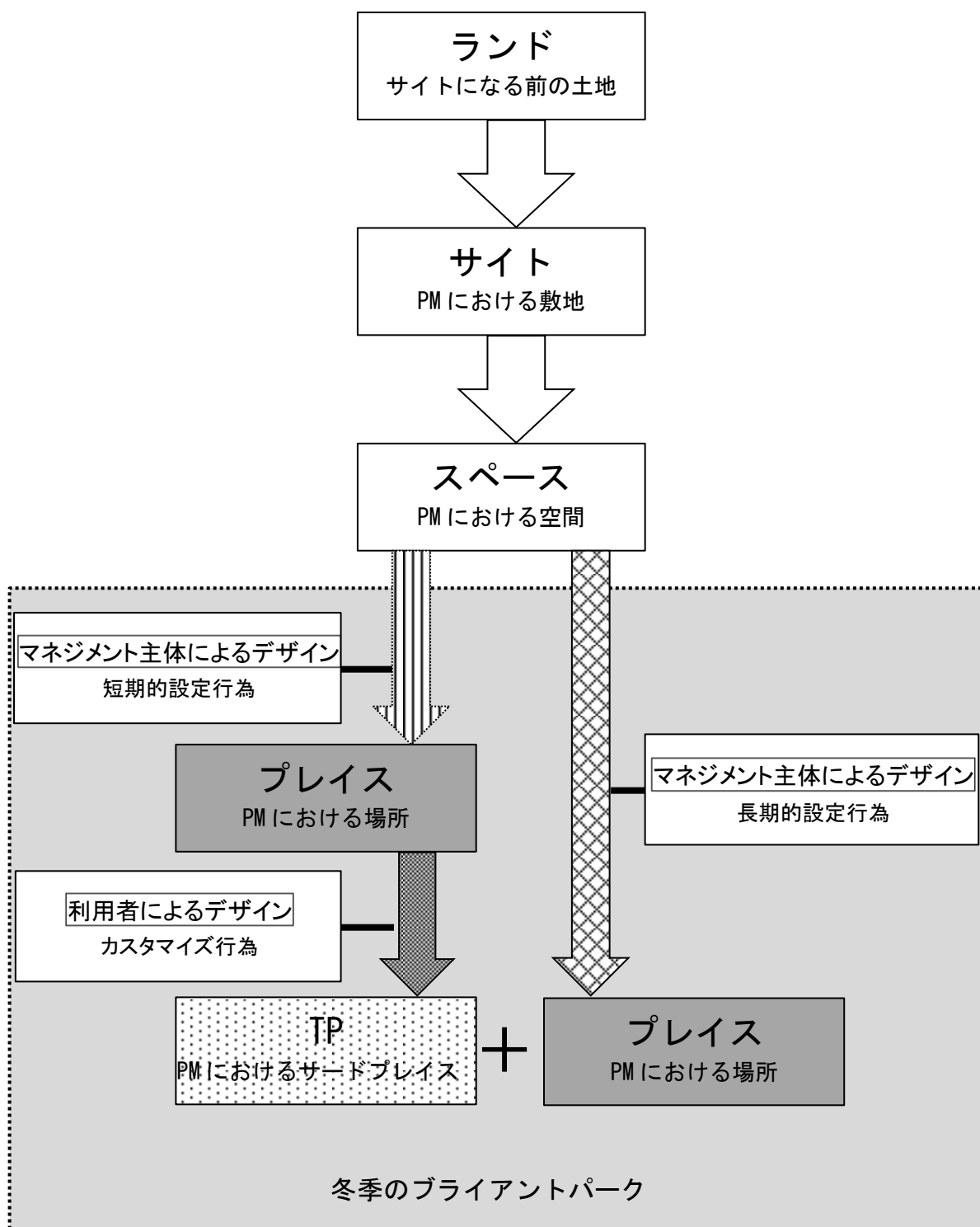


図 5-16 冬季イベント時期の PM の流れ

## 2. まとめ

短期イベントに続き、長期イベントにおいても、マネジメント主体によるデザイン、利用者によるデザインが見られた。

屋外の広場空間を扱うマネジメント主体が持つべきデザイン視点は、利用者の滞留を促すデザイン要素の設定を天候や季節に応じて適宜行うことである。

ブライアントパークにおける冬季の長期イベントは、「スケートリンク」と「ホリデーマーケット」であるが、どちらも大規模な空間の設定が必要であり、マネジメント主体だけでなくデザイナーもその設定行為を行っていると考えられる。特に後者のイベントでは、店舗から店舗へ楽しみながらの移動が見られたことから、この「コンテンツ利用型移動」を生み出すことが、屋外で長時間滞留し難い厳寒の時期にも広場空間を活性化するためにデザイナーに求められるデザイン視点であると考えられる。

註：

註 11) 米国におけるホリデーシーズンとは、11月下旬のサンクスギビングデーから12月25日のクリスマス頃までであり、一斉に長期休暇を取得し、帰省する時期となる。

註 12) 中央芝生エリアに収まらない、周囲で可動椅子に座っている観客を考慮すると、夏季の映画祭イベントの面積規模も大きいと考える。これは、ブライアントパークにおける参加者数が最も多いイベントであるが、本論文では、映画祭は短期イベントに該当するため、第4章で扱っている。

註 13) 調査期間内に短期イベントとして、2010年12月10日及び13～16日（月～金曜日）にスケートリンク北側でジャグリング（Bryant Park Juggling）、11日（土曜日）に回転木馬脇で子供向けのイベント（Flaubert Goes Fishing in Bemidji）、12日（日曜日）に回転木馬横で子供向けのイベント（Le Carrousel Magique）、14日（火曜日）にサウスウエストポーチで企業のトップの講演会（A Conversation with CEO Gary Kelly）が行われた。

## 第 6 章 結論

### 6-1. 結論

本論文における結論は以下の通りである。

広場空間における PM 手法では、デザイナー、マネジメント主体、利用者のすべてがデザイン行為を行うデザイン主体である。

広場空間における PM 手法とは、デザイナーとマネジメント主体が、利用者のデザイン行為を促すデザイン視点に基づいて、各デザイン要素をデザインすることである。



広場空間がまちなかの居場所となるためには、デザイナーはマネジメント主体、利用者に対しての、マネジメント主体は主に利用者に対してのデザイン行為を誘発するデザイン要素をデザイン（創出・再生・設定）することが必要である。

つまり、広場空間における PM 手法とは、単にいくつかのデザイン要素を用意することではなく、デザイナー及びマネジメント主体がデザイン視点に基づいて、デザイン要素をデザイン（創出・再生・設定）することである。

広場空間における PM 手法で最も重要なデザイン視点は、デザイナー及びマネジメント主体自らが、愛着を持った利用者の一人としてそこを頻繁に利用したいと思う広場空間をデザインできるかどうかである。専門家から見た一般的な利用者像としてではなく、本当の意味で一利用者の立場に立つことが、最も重要なデザイン視点である。

## 6-2. 総括：広場空間における PM 手法の具体化

### 1. PM の流れ

第 1 章で PM の具体的な展開プロセスとして PM の流れについて仮説を提示したが、第 2 章から第 5 章の事例研究で PM 手法の検証を行った結果、以下の通り、広場空間における PM の流れの全体像を具体化することができた（図 6-1）。

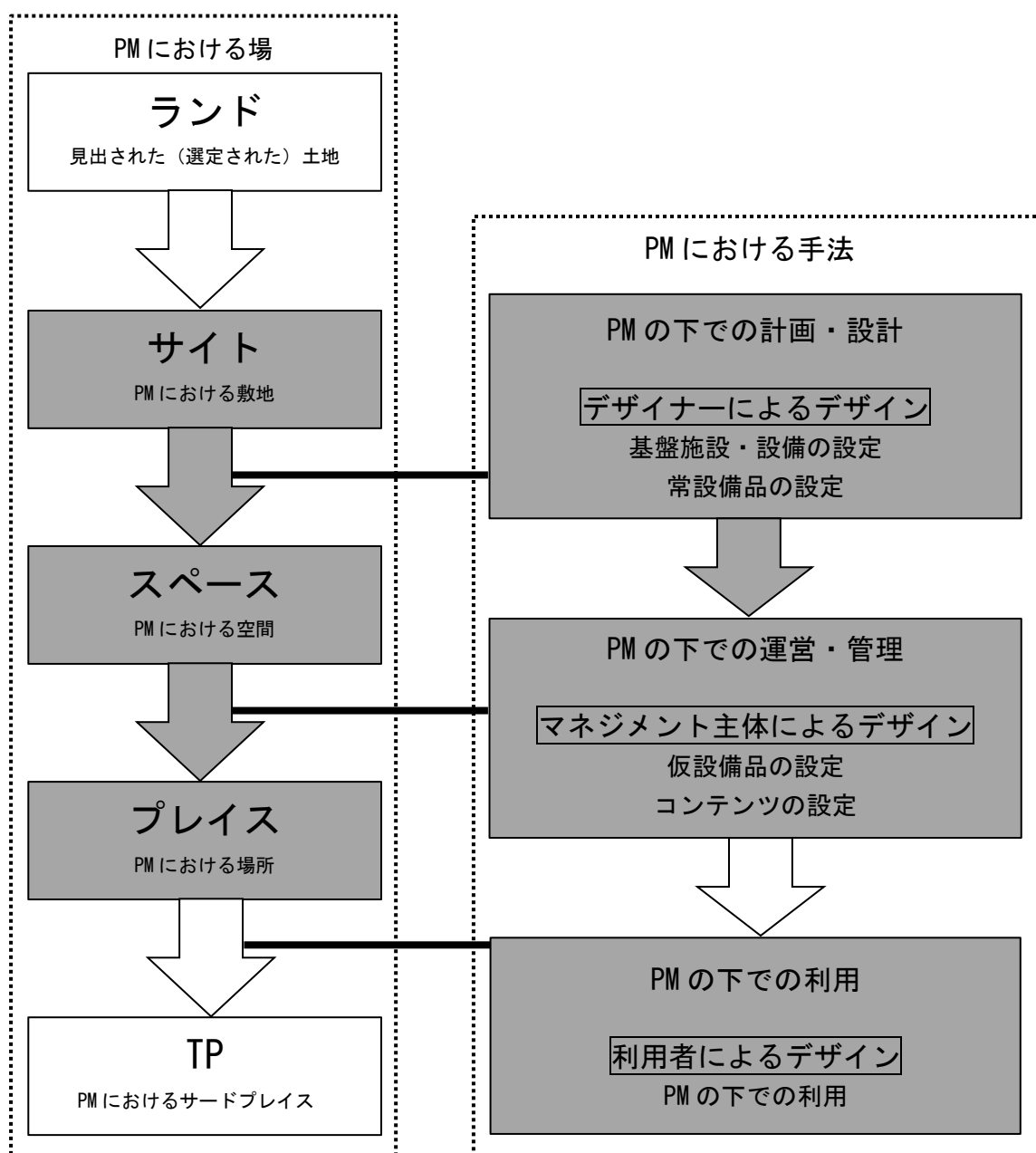


図 6-1 PM の流れ

プレイスメイキングにおけるデザインとは、デザイナーが行う行為だけでなく、マネジメント主体による「スペース」から「プレイス」に変える行為、利用者による「プレイス」から「TP」に変える行為も含まれている。こうしたすべてのデザイン行為は、広場空間が TP となるのに必要不可欠なデザイン行為である。

本論文では、専門家だけでなく、その場所を利用する利用者も含めて、広場空間に関わるすべての人が、プレイスメーカーであることがわかった。

PM 手法には、デザイナー、マネジメント主体、利用者のすべての主体が、広場空間において物理的な場の設定を行う PM デザイン主体であり、本論文では事例研究の分析を通して、PM 原則（表 1）の基本的な考え方である「1. PM において地域住民も専門家である。」「3. 居場所となり得るような公共的空間を創出・再生することは一人では不可能である。」を検証することができたと考える。

また、PM において「利用に適したデザイン」として、デザイナーのデザイン行為、マネジメント主体のデザイン行為、どちらの主体も、利用者視点でデザインすることが求められている。さらに PM における利用者の設定行為とは、自分の居場所を得るために、与えられたプレイスを居心地の良いように TP に設える（整える）こと、「カスタマイズ行為」であると考えられる。

## 2. 広場空間におけるデザインのあり方

広場空間が利用者の自由な意志に基づいて多様に利用されて TP になることを目指した PM 手法において、デザイナーとマネジメント主体に求められる重要なデザイン要素に関するデザイン行為は以下の通りである。

### 1) 柔軟性のあるエリアのデザイン

- ・デザイナーは、広場空間の中に利用型滞留エリア、非利用型滞留を狙ったエリア、どちらの滞留もできるエリアを混在させること。
- ・マネジメント主体は、利用型滞留エリアの位置や規模を調整して設定することで、非利用型滞留を見込んだエリアの位置や規模をコントロールすること。

広場空間を利用者に利用されて TP となるためには、時間や季節に応じて利用型滞留と非利用型滞留を同時間に共存させる必要がある。サイトからスペースにする際の滞留エリアの配置等の工夫だけでなく、スペースをプレイスにする PM マネジメントの際も滞留エリアの設定に配慮するといったデザイン行為が重要である。滞留エリアの面積を十分に確保できない場合や利用者の少ない場合、利用型滞留エリアと非利用型滞留エリアを同じエリアにすることも視野に入れることが、PM デザインだけでなく PM マネジメントでも求められる。

### 2) 多様な座席のデザイン

- ・可動性のある装置のみならず、利用型滞留、非利用型滞留のどちらにも対応できる量と質の座る場所をデザイナー、マネジメント主体の双方で用意すること。
- ・利用者が自らの位置を調整して居心地良く過ごせ、座ることを誘発するデザイン要素をデザイナーが用意すること。

広場空間における座席は、自らの位置を調整して居心地良く過ごせる質が求められる。芝生や座れる階段のように、座ることを誘発するデザインをしたデザイン要素を意図的に導入することも、利用に応じた配置、利用者に応じた多様性に対応するために、座席の量の確保と座席の多様性の観点からも重要である。

「座席」は、利用者視点とともにそのマネジメントのしやすさまで配慮しないと、座らない座席を産むことになるため、特に配慮が必要なデザイン要素である。

どこに座るのが落ち着くのか、座って何をするのかは、その時々で利用者によっても異なるため、多様な座る場所は、利用型滞留、非利用型滞留のどちらにも不可欠であり、広場空間が利用者に利用されて TP となるために重要なデザイン要素であると考えられる。座る場所のない広場空間は座って滞留する居場所がないため、TP になり難い。

また、座る場所は、例えば、可動椅子であれば、どんな可動椅子でも良いわけではなく、居心地の良さが求められる。

### 3) 可動椅子の運営デザイン

PMにおいて、居場所には居心地の良い座る場所が不可欠である。本研究で可動椅子が重要な設定対象であることが判明したが、単に可動椅子を導入し、設置するだけでは利用者視点のマネジメントとは言えない。椅子のデザインは家具デザイナーが行うが、どの椅子（色、形、大きさ）を買うか、何個買うかの選択、またどこに配置するか、どのように利用するかについては、マネジメント主体が行うデザインである。

利用者に「わたしの公共空間にあるわたしの可動椅子（居場所）」と思わせるような、利用者視点を持ったマネジメントができるかが重要である。本研究で扱った個々の目的に沿った設定行為をはじめ、イベント時以外の利用者の設定行為（カスタマイズ行為）をも見込んだ可動椅子自体の運営が広場空間全体の「居場所化」につながると考える。

### 4) 「居こなし」を誘発するデザイン

ある人にとって、ある広場空間が TP の場合、その中で自分の居場所をカスタマイズすることに関して、洋服を「着こなす」感覚で広場空間自体を身にまとう感覚「居こなし」について考察する。実際に空間なので、着ることはできないが、そこに身体を置くための衣服の様な柔軟で可変性のある設えをつくり、それを利用者自身の意志で調整できるイメージである。

同じ洋服を着用していたとしても、着こなししている人と、ただ着ている人、服に着られている人と様々である。着こなししている人は、自分の体形や顔だけでなく、性格や職業に伴う動き、その日の予定を踏まえて、色や形を組み合わせ身に着けていると思われる。センスの良し悪しはあるが、着心地（肌触りが良いといったことだけでなく、自分が着たい気に入ったものを着たい着方で着るという意味合いを含む）は最良だと考える。

同じ可動椅子でも、居こなしして（いるように見える）いる人は、居心地が良いと感じているのではないか。むしろ、TP の中に自分にとって居心地良くカスタマイズした居場所を作り上げている人が、居こなししているとも言えるだろう。

人それぞれ、体形は異なるし、行動も異なる。自分に合った可動椅子と自分の関係、それを設置するところ、自分の視線、他人の視線を考えた向き・高さ、日陰日向を考えた位置等、その TP での、自分にとっての最適の設定（カスタマイズ行為）をし、その居場所で居心地良く過ごすことができれば、居こなししていると言える。

居こなすことが可能である TP を目指した、スペースの提案がデザイナーには求められるし、プレイスの運営がマネジメント主体には求められる。利用自身の居こなしを誘発する仕掛けや仕組みといったデザイン要素が、広場空間が TP となるためには必要である。

最初は、マネジメント主体から与えられたプレイスであったものが、利用者は自ら設定することで、愛着を持ち、自らカスタマイズ行為（設定）をして居場所を創出することで、プレイスは、TP となるきっかけを持てる。

## 5) 出迎える入口デザイン

入口を歓迎した雰囲気にするのは、PM において重要である。本論文では、公園を対象としたが、駅前や商店街の入口もまちにおける入口であり、地域住民の愛着をもたらすだけでなく、訪問者へのまちの興味をひくためにも、マネジメント主体が主体的に手をかけたいと切望するようになるためにも、そのデザインは重要である。

多くの広場空間に出迎える人員を割くことは現実的ではないため、入口自体が歓迎するデザインとなっていることが重要である。人を引き付けながらも人を流すデザインが、PM における出入口には求められている。入口からの動線を妨げないように滞留する場を設けることによって、滞留している人々の存在が後から来る人を歓迎しているようにデザインできれば、PM において最良の出入口となる。基盤施設・設備をデザインすることが難しい場合でも、常設ファニチュアや仮設ファニチュア、コンテンツ（花やサイン、イベント）で歓迎することは十分に可能である。

PM における出入口のデザイン手法における配慮すべき主な点は、以下の通りである。

- ・ 昼でも夜でも見つけやすい
- ・ 誰でも出たり入ったりしやすい（身体が不自由な人々にも配慮する）
- ・ 賑わいが適度にある（混雑し過ぎていない）
- ・ 安全で、清潔である
- ・ アクティブエッジである（外部に良い雰囲気が滲み出している、存在が認識されている）
- ・ 内部アクセスにつながっている

## 6) 「コンテンツ利用型移動性」と「コンテンツ非利用型移動性」を合わせ持つ内部動線のデザイン

PM での広場空間内の動線（内部動線）は、単に移動することではなく、公園の楽しい雰囲気を享受できること「コンテンツ非利用型移動性」を高めることが重要である。これは、広場空間の周囲の動線（外部動線）が、公園の雰囲気を享受できるようにデザインするよう求めていることと同様である。公園を通過することで僅かな時間でも楽しい雰囲気を味わいたいと意図的に園内を通過する多数の利用者を引き付けるデザインである。

我が国で見られるように、近道のために公園を通過するのであれば、滞留した利用者で混雑した公園内を歩くことは避けるだろう。そのため、本公園内を通過する利用者は、

僅かの時間でも公園の楽しい雰囲気を体験することを求めていると考えられるし、実際にそのように見受けられる。

歩いて楽しい街路と同様、歩いて楽しい内部動線を広場空間ではデザインする必要がある。閑散時の安全性、相応しくない利用の排除も同時に必要だが、適度な量の健全な利用があれば、どちらも問題がないと考えられ、基盤施設・設備段階におけるデザイン行為で、内部動線を妨げない場を確保し、そこに仮設備品設定やコンテンツデザインでサービス（イベントや座席を含む）を提供することが、PMにおいて重要である。

第3章で、デザイン目的の第3位が移動性となったが、移動性は、例えばマーケットイベントで考えると、いくつかの店舗に入って品定め、買い物をするコンテンツ利用型移動性（自分から楽しみを享受する）」と店舗の脇を通過する（外観が透明なので店内や商品が目に入る、飲食のいい香りがする）「コンテンツ非利用型移動性（五感で楽しみを享受する）」の二通りが考えられる。移動について、コンテンツ利用型移動性とコンテンツ非利用型移動性の両方の向上を考えることは、商業施設や商店街におけるデザイン視点にもつながると考える。

## 7) 静的な滞留エリアのデザイン

内部動線をデザインする際、楽しい雰囲気を遠くから静かに享受できるように、静的な滞留エリアに配慮することも重要である。人間観察、昼食、読書、出会い、リラックスする場である。本来、米国における公園の役割の一つとして求められている、静かに過ごしたい利用者の居場所は、広場空間に求められている役割の一つだと考える。そのため、静的な滞留エリアを確保しつつ、活気ある公園をデザインすることが配置等の工夫でなされるべきである。

## 8) 「囲まれ感」のあるデザイン

誰でも出入りできたとしても、過剰に囲われて死角の多い広場空間は、犯罪者が隠れるのに好都合であったり、子供が視界に遮られたりして犯罪を生みやすい。しかし、ある程度囲われたエリアは、心理的に落ち着くため TP になりやすいと考え、そのバランスに配慮してデザインすることが重要である。広場空間をデザインする際、視界を遮らない開放的なエリアの確保に考えがとられがちであるが、利用者が落ち着くための、適度に囲われ感のあるエリアも適所にデザインすることが求められる。

広場空間と周囲の街路との地盤面は、街路を通行する人から過度に見え過ぎず、一方でまったく見えないことのないように街路の人通り・交通量からデザインすることが、安心と安全の両面から重要である。

日本でよく見られる密集した低木や低い塀は、子供のボール遊び等で安全だと思われがちであるが、犯罪者が意図的に隠れたり、子供が無意識に隠れてしまったりするため、誰でも利用できる広場空間として望ましくない。

利用者自身からは園内が見渡せるが、自分は誰からも見られていない（と感じる）エリア、例えば、樹木を背景にしたベンチ等が多い広場空間は、その場が落ち着くために居場所になりやすい。その場合、樹木の裏にあたる部分、つまりベンチと反対側が空間的に「裏側」のデザインとなり、犯罪やいたずらが起きないように配慮が必要である。

## 9) 「安心感」を生むデザイン

PMでは、過剰なセキュリティ対策は求めている。これはTPに必要な居心地の良さが失われることを避けるためだと考える。敷地の境界を示すために広場空間の周囲を低い柵等で囲う必要があったとしても、公園の内部の人の活動が周囲の通りから良く見えるようにすべきである。

居心地の良さに通じるが、安心感は広場空間が利用者にとってTPとなるために重要な要素の一つであると考え。園内に座っていると、他人からの心地よい視線を感じる。園内では、多くの小さな子供達のはしゃいでいる様子や芝地に熟睡している若者も多く見られる。お互いに好き勝手に過ごしつつ、隣や周りの気配をほどよく感じ、心地よい安心感をもたらすために、適度な距離感をデザインすることが重要である。

## 10) 清潔感のあるトイレのデザイン

特に子供や女性にとって、すぐに行くことのできる清潔で安全なトイレがある広場空間はTPになりやすい。外出先で気軽に入ることができるトイレは、まちの中にある一定数必要であり、観光客や訪問者などが見つけやすく、立寄りやすい広場空間は、その候補地として最適である。

トイレは、それ自体が清潔であったとしても、そこにアクセスするまでに危険を感じる、トイレ自体に危険を感じるといったことが原因で、設置されていても使われていないことも多い。樹木に囲われ過ぎない、主要動線から離れすぎないといった、広場空間内での位置やデザインを配慮すべきである。また、トイレが多すぎる（しかし、使われていない）、少なすぎる（イベント時には混雑している）といったことが、一部の広場空間でしばしば見受けられる。トイレの適切な数は、その広場空間内での位置やデザインとともに配慮すべき事項である。

## 11) 清潔感を維持するデザイン

8)で挙げたトイレに限らず、広場空間が清潔であれば、TPになりやすいと考える。そのため、出来る限り、掃除をするスタッフや、植栽を手入れスタッフ等の働く姿を利用者の目に触れさせることが重要である。手をかけて面倒を見られている広場空間の代表である、テーマパークや商業施設の滞留エリアでは、ゴミをそのまま放置する利用者はほとんど見られない。もし、放置されたとしても、すぐにスタッフによって片づけら



れている。滞留エリアにゴミが置かれていないと、すぐに別の利用者が利用するためにずっと利用され続ける滞留エリアになる。

また、ゴミ箱は、デザイン性が高く、広場空間に調和しながらも適度に目立ち、清潔感があるものが良い。自らのゴミは自ら捨てる意識を高めるゴミ箱のデザインと、清掃スタッフによって、広場空間の清潔感が維持され、利用者に愛着を持たれる TP になると考える。

## 12) 飲食施設のデザイン

静的な利用型滞留と非利用型滞留における飲食は、デザイン手法においては同じであると考えられる。本論文では、実態調査のため、便宜上、利用型滞留における飲食は、園内で調達するが、非利用型滞留における飲食は園外で調達するとしたが、実際に利用者にとってはどちらも同じ飲食であることに変わりなく、デザイン手法上は、同様に扱って問題ないと考える。

PM では、滞留を促すために、飲食施設に代表されるサービスと座席の両滞留性が相互作用し合うように配置することが重要である。

飲食に代表される静的な利用型滞留の場合、利用型滞留エリアであるプレイスと非利用型滞留エリアである TP が同エリアで共存することが可能であることから、そのエリア周囲のイベントや飲食施設の配置、動線をデザインすることが求められる。

### 6-3. 展望：我が国の広場空間へのPM手法の導入に関する検討

#### 1) 都市部以外の広場空間への適用の課題

我が国では、特に「街の応接室」である店舗が衰退した地域において、近傍の住民や就業者にとってのサードプレイスの役割が広場空間に求められていると考える。

職場（セカンドプレイス）を持たない専業主婦や高齢者にとって、サードプレイスは精神的な拠り所として非常に重要であり、自宅近隣にある広場空間はその一つの選択肢となり得る。

東日本大震災による被害においても、コミュニティの消失・分散が問題となっており、その再生が求められ続けている。一部の地域では、住民や協力者によってコミュニティのための施設がつくられ、コミュニティ再生に寄与していると考えられるが、予算も協力者も知恵すらもないコミュニティはまだ存在していると思われる。地方では、カフェ等の店舗やコミュニティ施設でも、都市とそれらと異なり、そこを出入りする人が限定されてくる（顔なじみになる）可能性が高い。

小さいコミュニティの場合、人間関係が良好な場合は問題ないが、柵が強すぎる場合も多々見受けられる。精神的な安定や生きがいを含めた楽しみのために、都市部以外の地域のサードプレイスにこそ、意図的に様々な人たちに対応する多数の居場所を用意する必要性に迫られている。

多くの広場空間は、基本的に無料で利用できるという点で、特に高齢者や子供達にとってのサードプレイスになりやすいと考えられる。本論文の知見を活かして、多世代にとってのサードプレイスとなり得る多様な利用を見込んだ広場空間の創出・再生が望まれる。

#### 2) 利用を促す運営者による設定行為の必要性

現状の日本の広場空間において、「スペース」を「プレイス」にする設定行為は、運営者によるものが多く、参加者による設定行為、観客による設定行為はほとんど見受けられない。そのため、公園利用者の設定行為を促す運営者の設定行為を積極的に意図的に行う必要がある。

また、運営者が設定したイベントをきっかけにはじめて広場空間を訪れた利用者が、その後、イベント自体が目的でなくても再度そこを訪れることが続くと、その広場空間はその利用者にとっての恒常的なTPになり得ると考える。

そのため、まずは運営者が利用型滞留エリアを目的ごとに設定し、利用者と協働して「プレイス」にし、その広場空間の全体（全域）と周囲（周辺）の価値を高め、雰囲気

を良くすることで、非利用型滞留エリアが創出されやすくなり、利用者がイベント時以外にも何度も訪れることで、利用者は個々にプレイスを TP に主体的に昇華させる。

現代の日本において、公共空間を含めた広場空間が果たす社会的な役割は、地域住民にとっての TP の一つとなることだと考えられ、そのために運営者が地域住民と協働してプレイスにすることが重要である。その一つの方法として、本研究では PM を取り上げることでその示唆を得ることができたと考える。

### 3) 日本人にあった滞留エリアのデザインの必要性

一般的に米国では、自宅であるファーストプレイス、勤務先・通学先であるセカンドプレイスが近接しており、その他に自分の住む地域の中に居場所としてサードプレイスがコミュニティ再生や地域活性化に必要だと考えられている。

一方、東京近郊では、遠距離通勤・通学が多く見られ、必ずしも、サードプレイスがコミュニティ再生に寄与する自宅近隣にあるとは限らない。そればかりか、長時間労働により、自宅と勤務先の行き来だけで、サードプレイス自体を持たない人も多いと考えられる。

サードプレイスを持ちづらい日本では、利用型滞留エリアと非利用型滞留エリアは、常時、広場空間のどこかに必ず存在させることが重要であると考えられる。いつ訪れても居場所が確保できる TP が、日本人には必要なのではないか。

それは、夏季のブライアントパークのように各エリアに役割を分担させて柔軟に移動しても良いが、ある程度固定化された利用型滞留エリア（イベントのためのエリア、アトラクション、飲食のエリア等）と、ある程度固定化した非利用型滞留エリア（利用型滞留エリアや主要内部動線、通りから離れた静かなエリア）を設定することで、日本では広場空間が TP になりやすいと考える。

特に非利用型滞留エリアは、誰かにとっての「居場所」であると考えられる。本論で言う居場所とは、その人自身が自分らしく心地良く居られる場所であり、共通する居心地の良さはあるが、リピーターとなった公園利用者は、特にこの木陰が落ち着く、特にここからの眺めが気に入っていると、こだわりの居場所が非利用型滞留エリアのどこかに存在していると思われる。そのため、特に非利用型滞留エリアは、行きつけの喫茶店のように、いつ行ってもこのエリアは、非利用型滞留エリアとして確保し、落ち着いて座ることができるようにすべきである。

### 4) 利用を集中させるデザインの必要性

第2章では、日比谷公園と大通公園についても PM 指針を使用したデザイン視点の空間評価を行ったが、ブライアントパークと比較すると居場所としての空間の評価は高くなかった。東京都心部にある日比谷公園、札幌都心部にある大通り公園に限らず、我が国の多くの広場空間は居場所としての空間の評価は必ずしも高くないが、居場所としての役

割を求められ続けていると考える。

日比谷公園は、ブライアントパークの約4倍、大通公園はそれの約2倍の面積である。公園全体を隈なく利用することを目指して、まずは、公園の一部のエリアを集中して運営（利用）することが重要であると考え。その際に本論文で扱った事例研究での知見が活用できると考える。

例えば、可動椅子の導入の際、ブライアントパークのやり方をそのまま踏襲することは難しいと考える。ブライアントパークでは園内の至るところに据え置かれたままであり、一つ一つ監視されているわけではなく、イベント利用以外では片づけられることもない。BPCヒアリング時に可動椅子の盗難はないという見解であったが、我が国では盗難に関して非常に配慮せねばならない。可動椅子を誰が（どの主体が）管理する（面倒を見る）のか、どのように管理するのかが決まらなると可動椅子が導入（購入）されない。

このことから、公園全体ではなく、一部の目の届く限定された範囲で可動椅子を導入する、その周辺にイベントや飲食施設を配置するといった集中させることが、我が国の広場空間の利用を活発化するための第一歩となると考える。

#### 5) 居心地につながる安心感をデザインする必要性

非常に友好的な対応をする米国と異なり、日本の場合、警備員や場合によっては警察官が見回ったとしても、非常に威圧的・業務的であるように感じる。そのため、必要最小限の人数の動員とすべきである。

また、わが国で不特定多数の人々が利用するからと言って、広場空間において過剰に監視カメラを設置するのは、居心地が低減するためにPMにとって望ましくない。安全性が高まっても安心感が減少する。その結果、広場空間を利用する人が減り、より危険性が増すことに米国では気が付きはじめている。機器に監視されるのではなく、そこを利用する他人を含めた人の目でその広場空間を見守ることが、PMが求める安心感を持ったセキュリティである。より多くの人々に利用されることが、より安心感を生む広場空間となる。

#### 6) 意識を改善する必要性

我が国への適用として、最も重要だと考えられるのが、規制し過ぎない管理が必要であるという点である。禁止事項ばかりのルール化し過ぎた管理では、利用されない。利用を促すためには、利用者がどのように利用したいかといった視点にたった管理団体が、「管理主体が決めたルールやイベントで利用者に使わせる」という意識ではなく、「利用者が使いたいように使うためには管理主体に何ができるのか」といった視点を持つことが重要である。今後の管理団体は、公園全体を維持するための管理をするだけではなく、公園を「運営」という視点がなければならない。

日本の公園は入口がわかりづらいばかりか、立派な公園であるほど、禁止事項が並んだ巨大でデザイン性の乏しいサインを見ることが多い。これはPMに相反するものであり、「削除」するデザイン手段により撤去するマイナスのデザイン手法が求められる。

物理的なデザイン要素を創出・再生しても、意識を変化させなければ、活発な利用は望めないと思われる。PMの理念に沿った意識を持ち、デザイナーもマネジメント主体もデザイン要素をデザインすれば、都市の広場空間は多くの人たちにとってのTPになり得ると考える。

PM手法は、デザイン視点とデザイン要素を取り上げたが、その前提となる、根底となるのは、意識の問題であり、そこが我が国に欠落している点であることを改めて強調したい。

また、利用者側の意識の問題もある。公園では、公園でしかできないこと、自宅の庭ではできないことを積極的に取り組む姿勢が必要である。誰かがやっているからやる、誰かがやっていないからやらないという日本人の特性を逆手にとって、海外での広場空間の魅力的な使い方に感銘を受けた人たちから、その使い方を真似して積極的に愛着を持った利用をすることが求められる。その利用の仕方を他の人達が真似することで、日本中の公共空間がサードプレイスとなり、一人の人が複数の使い方によって複数のまちなかの居場所を持つことにつながる。

そして最も大切なことは、自分の地域にある広場空間は、その運営主体や管理主体のものではなく、自分の家や庭の延長にあるという意識である。それは自宅のように、自分勝手に広場空間を利用するという意味ではない。自宅を手入れし、愛着を持つのと同じように広場空間も自分のものとして意識を向けることが、利用につながり、利用者個々の精神的な安定にもつながると考える。

## 7) 四季と天候に対応したデザインの必要性

ブライアントパークのあるニューヨーク市は、我が国以上に四季がはっきりしており、四季に応じたイベントを開催していることは、非常に参考となる点である。ブライアントパークにおける冬季期間の中期的なイベントの開催、夏季期間の平日夜間のイベントの開催は、我が国の都市の広場空間が閑散とすることから、特に本論文の知見を活かすべきである。

また、我が国での広場空間で問題となる雨に関して、ブライアントパークの冬季期間に見られた屋内での滞留空間を設置することから知見が得られ、解決すると考える。晴れの日でも周囲の景観に馴染む、できる限り小さい、視界を遮らない、壁面や天井が透明なデザインの建築物が望まれる。

この屋内の滞留空間は、雨だけでなく、酷寒猛暑時にも有効であり、特に子供や高齢

者にとって広場空間を TP とするためにも必要なデザイン要素である。

#### 8) PM 理念を理解したデザイナーによるデザインの必要性

6-2-2. では、広場空間におけるデザインのあり方を非常に具体的に述べることで、我が国の広場空間が居場所となる際の改善策を示している。基盤施設・整備段階や常設設備段階のデザイン要素は、中長期的な計画をたてて修復せざるを得ないと考えるが、適切な箇所に適切に予算が配分され、PM を理解した適任のデザイナーがデザインすることが望まれる。

また、マネジメント主体は、日々の運営上の見直しを行った上で、具体化したデザインのあり方を踏まえて、戦略的に利用者の「カスタマイズ行為」を促進するデザイン行為をすることが今後、我が国の広場空間が利用者にとって居場所となることに寄与すると考えられる。

#### 9) 想定を超える利用に対応するデザインの必要性

どんなにデザイナーが想定しても、運営していく中でマネジメント主体が望む利用型滞留の形は変化するし、利用者の非利用型滞留も多様化することが考えられる。今後、我が国において、想定を超える両滞留があること自体を予め十分にデザインすることが、広場空間に関わるデザイナーには求められ、その際、本論文で明らかにした PM による広場空間のデザインのあり方は有効であると考えられる。

#### 6-4. 今後の研究課題

本論文では、PMの明確化を目指す基礎的研究として、事例研究を通してその検証と具体化を行った。

今回文献調査で扱ったPPSによる修復プログラムの提案がブライアントパーク再生プロジェクトの基本構想であると考えれば、実際の設計者のハンナとオーリンによる提案は実施設計である。この提案の一部は、実際の図面やスケッチでまとめられている(Thompson, 1997)ことから、それらから彼らの当初の設計意図との差異について分析し、今回扱ったPPSの提案がそれらにどの程度反映されているかを検証することが、PM手法を確立するために求められる。

また、ブライアントパークは、ニューヨークという世界の中心都市の中心部に位置することから、広場空間としては特別な事例だと考える。そのため、対象地の立地や周辺環境との関係を考慮し、環境デザイン的な観点からも調査を加えた検証も必要である。

今回の対象は公園単体にとどまったが、本研究の成果を活用して、広場や街路といった広場空間についても同様の調査を行い、広場空間がTPとなるための普遍的なPM手法について明らかにする必要がある。そして、将来的には広場空間全体のPM手法についても確立することが望まれる。

どのデザイン要素がどの程度あるかについて、定量的な把握だけではなく、どのような利用者がどのようにデザイン要素を利用しているかについて、定量的に把握し、具体的にPM手法にフィードバックすることが、PMが目指す、利用や利用者のためのデザインに求められる。特に非利用型滞留において、デザイン要素の組合せと利用のされ方(飲食、読書等)の関係性について、利用者の属性を含めて分析することが、広場空間がTPとなることに大いに寄与すると考える。

将来的な研究の展望として、広場空間の「居場所」化を目指した手法は、PMだけではないと考えられることから、国内外を含めて居場所となり得ている事例を選定し、そのデザイン手法について明らかにすることが必要であると考えられる。PMに関する研究だけに留まらず、様々な手法や理念に取り組むことで、さらにPMの明確化とその意義につながると考える。

## 参考文献

### 第1章

- 1) Ray Oldenburg, *The Great Good Place*, Paragon House, pp14-19, 1989
- 2) 都市デザイン研究体編著, 復刻版 日本の広場, 彰国社, p56, 2009  
(註: 建築文化 1971年8月号「特集 日本の広場」の復刻版)
- 3) Charles C. Bohl, *Place Making: Developing Town Centers, Main Streets, and Urban Villages*, ULI, 2002
- 4) Lynda H. Schneekloth, *Placemaking The Art and Practice of Building Communities*, John Wiley & sons, Inc., pp1-18, 1995
- 5) PPS, *How to Turn a Place Around: A Handbook for Creating Successful Public Spaces*, 2000  
(註: 18)加藤源監訳, オープンスペースを魅力的にする 親しまれる公共空間のためのハンドブック, 2005 は邦訳版)
- 6) 日本建築学会編, まちの居場所, 東洋書店, 2010
- 7) 広田直行, 松本豊, コミュニティ施設における屋外スペースの構成と利用実態—横浜市地区センターを対象として, 日本建築学会技術報告集, 第15巻, 第31号, pp859-864, 2009
- 8) 李華, 鈴木毅, 奥俊信, 木多道宏, 松原茂樹, 田中康裕, 中国の都市公園における市民の朝の利用活動に関する研究, 日本建築学会計画系論文集, 第633号, pp2365-2372, 2008
- 9) 荒川文子, 鈴木毅, 木多道宏, 松原茂樹, 都市の公園における人の居方と環境形成に関する研究, 日本建築学会大会学術講演梗概集, pp1059-1060, 2005
- 10) 田中康裕, 鈴木毅, 松原茂樹, 奥俊信, 木多道宏, 日々の実践としての場所のしつらえに関する考察, 日本建築学会計画系論文集, 第620号, pp103-110, 2007
- 11) 林田大作, 舟橋國男, 木多道宏, 職場周囲に構築される「サードプレイス」に関する研究, 日本都市計画学会都市計画論文集, 第38号, pp 433-438, 2003
- 12) 林田大作, 舟橋國男, 鈴木毅, 木多道宏, 環境移行に伴う職場周囲の場所構築の変容に関する研究, 日本建築学会計画系論文集, 第576号, 67-74,, 2004
- 13) 大都市都市公園機能実態共同調査実行委員会編集, 公園は今, (社)日本公園緑地協会発行, p13, 2003
- 14) Motloch, J., *Introduction to Landscape Design*, John Wiley & sons, Inc., pp242-261, 2001
- 15) Al Zelinka and Susan Jackson Harden, *Placemaking on a Budget: Improving Small Town, Neighborhoods, and Downtowns Without Spending a Lot of Money*, p1, APA, 2005
- 16) William H. Whyte, *The Social Life of Small Urban Spaces*, PPS, 1980



- 17) Jay Walljasper, The Great Neighborhood Book A Do-it-Yourself Guide to Placemaking, New Society Publishers, pp1-6, 2007
- 18) PPS, Placemaking(PPS の団体概要), 2008
- 19) PPS, <http://www.pps.org/> (PPS のウェブページ), 2012 年 11 月参照
- 20) 加藤源監訳, オープンスペースを魅力的にする 親しまれる公共空間のためのハンドブック, 2005
- 21) GSA and PPS, Achieving Great Federal Public Spaces A Property Manager' s Guide, 2007

## 第 2 章

- 22) Garvin, A. and Berens, G., Urban Parks and Open Space, Urban Land Institute, pp44-57, 1997
- 23) BPC, Bryant Park Map and Guide, 2008 入手
- 24) 公益財団法人 東京都公園協会, みどりの周遊マップ, 2011
- 25) 公益財団法人 東京都公園協会, 都立日比谷公園マップ, 2012
- 26) 公益財団法人 札幌市公園緑化協会, <http://www.sapporo-park.or.jp/odori/about/>, 2013 年 7 月参照
- 27) 札幌市, 大通公園 Map & Guide, 2013 入手

## 第 3 章

- 28) PPS, Bryant Park-Intimidation or Recreation?, pp37-74, 1981
- 29) Francis, M., Urban Open Space-Designing for User Needs, Island Press, pp40-57, 2003
- 30) Thompson, W., The Rebirth of New York City' s Bryant Park, Space Maker Press, pp4-63, 1997
- 31) エイモス・ラポポート (Rapoport, A) 著, 高橋鷹志監訳, 花里俊廣訳, 構築環境の意味を読む (The Meaning of the Built Environment, The University of Arizona Press, 1982), 彰国社, 2006

## 第4章

32)BPC, <http://bryantpark.org/plan-your-visit/calender.html?date=2010-06-20> (2010年6月15日参照)、<http://bryantpark.org/plan-your-visit/calender.html?date=2010-06-27> (2010年6月15日参照)

33)BPC, Bryant Park Event Planning Guide, 2013 入手

34)BPC, Bryant Park Spring Event2010 (パンフレット), 2010

## 第5章

35)BPC, The Holiday Shops at Bryant Park 2010 Holiday Shopping Guide, 2010

36)BPC, <http://bryantpark.org/plan-your-visit/calender.html?date=2010-12-05> (2010年12月1日参照)、<http://bryantpark.org/plan-your-visit/calender.html?date=2010-12-12> (2010年12月1日参照)

37)Karen E. Seiger, Markets of New York City, The Little Bookroom, pp157-159, 2010

### 註) 本論文中の写真について

第2章、第4章、第5章のすべての写真、第3章の一部の写真(筆者撮影と明記)は、すべて筆者がそれぞれの調査時に撮影したものである。

それ以外の写真に関しては、出典を明記している。

## 謝辞

筑波大学大学院鈴木雅和教授には、本論文のご指導を賜るとともに、副査としてご審査いただきました。筑波大学大学院花里俊廣教授には、本論文の主査として、同じく山本早里准教授には、副査として、札幌市立大学学長蓮見孝教授には、外部副査としてご審査いただきました。

日本大学岸井隆幸教授には、本論文のご指導を賜りました。

筑波大学渡和由准教授には、PM に関してご教授いただきました。

本論文のご指導・ご審査いただいた先生方と共に、筑波大学の先生方、日本大学の先生方、神戸芸術工科大学の先生方ほか、ご心配をおかけし、温かくお見守りくださった多くの先生方に深甚の謝意を表します。

大変親切にしてくださった PPS 及び BPC のスタッフの皆様にも、心より御礼申し上げます。

2013 年 12 月

三友奈々