



いBASHiO

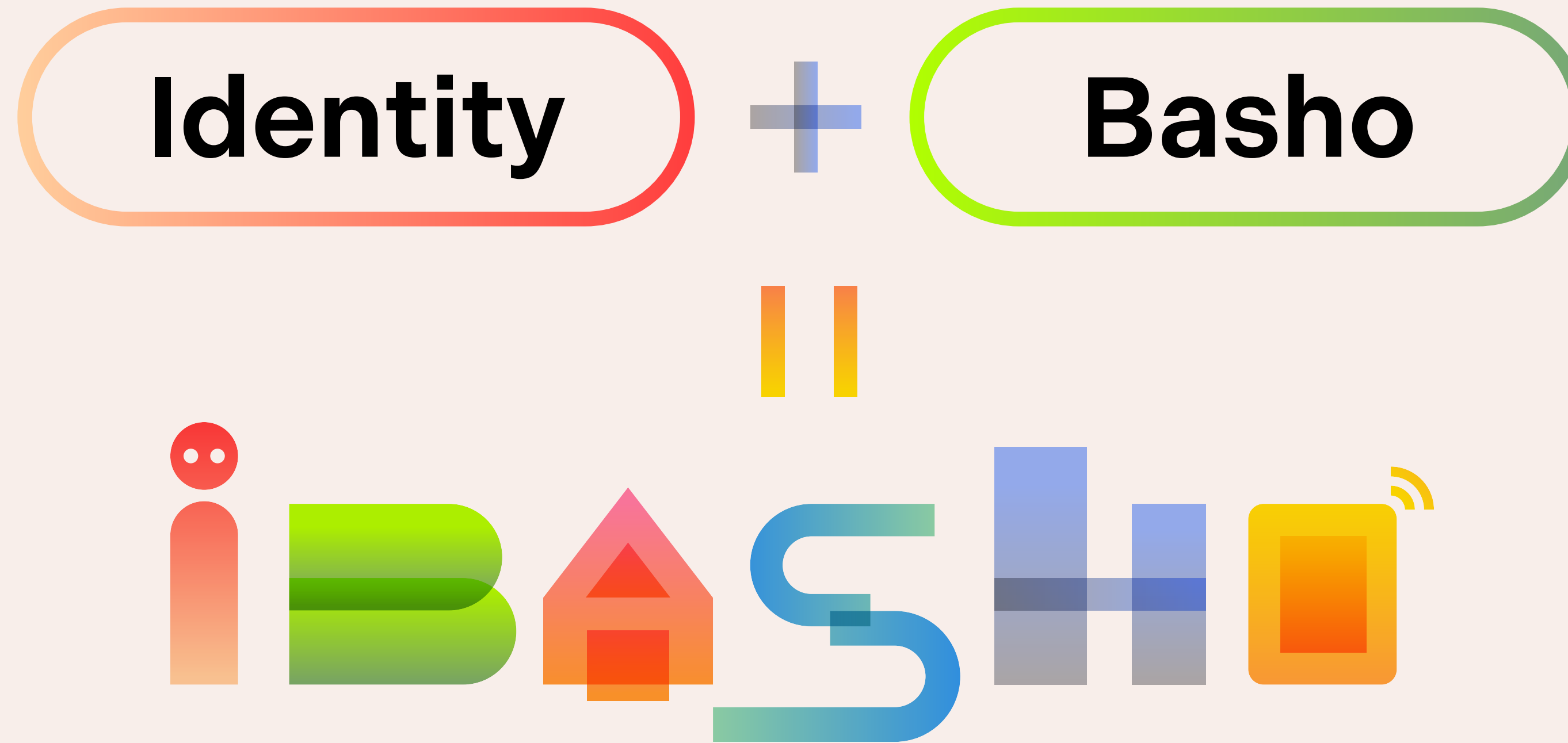
REPORT Vol.2

なんだかついつい居たくなる場所

SIGN
ING
Social Designing Company

YOMIKO^Y

KANKEN



居場所とは、「ひとりや誰かということで、
感情を満たせる様々な場所」と捉える。

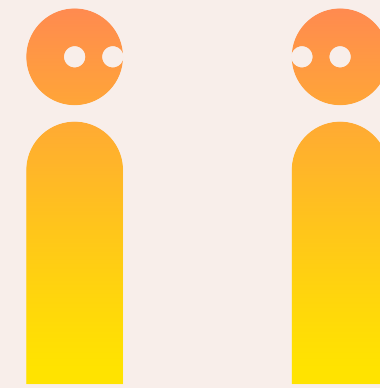
ペルソナでみる「イバシヨカルテ」



BASHO

“ワタシ”
イバシヨ

自分ひとりで感情を
満たすためのIBASHO



BASHO

“ワタシ”と“アナタ”
イイバシヨ

私と大事な誰かで感情を
満たすためのIBASHO

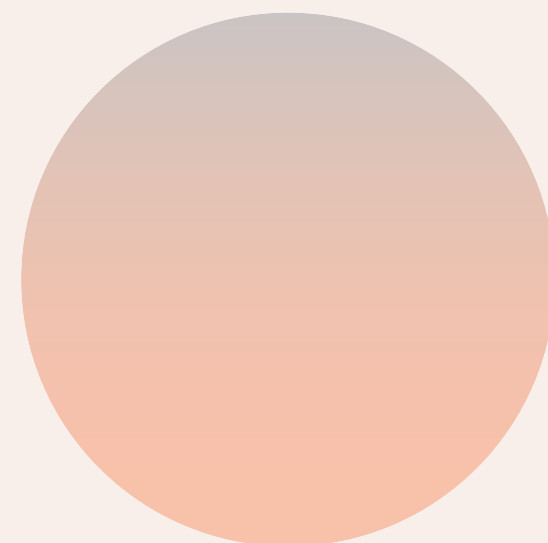
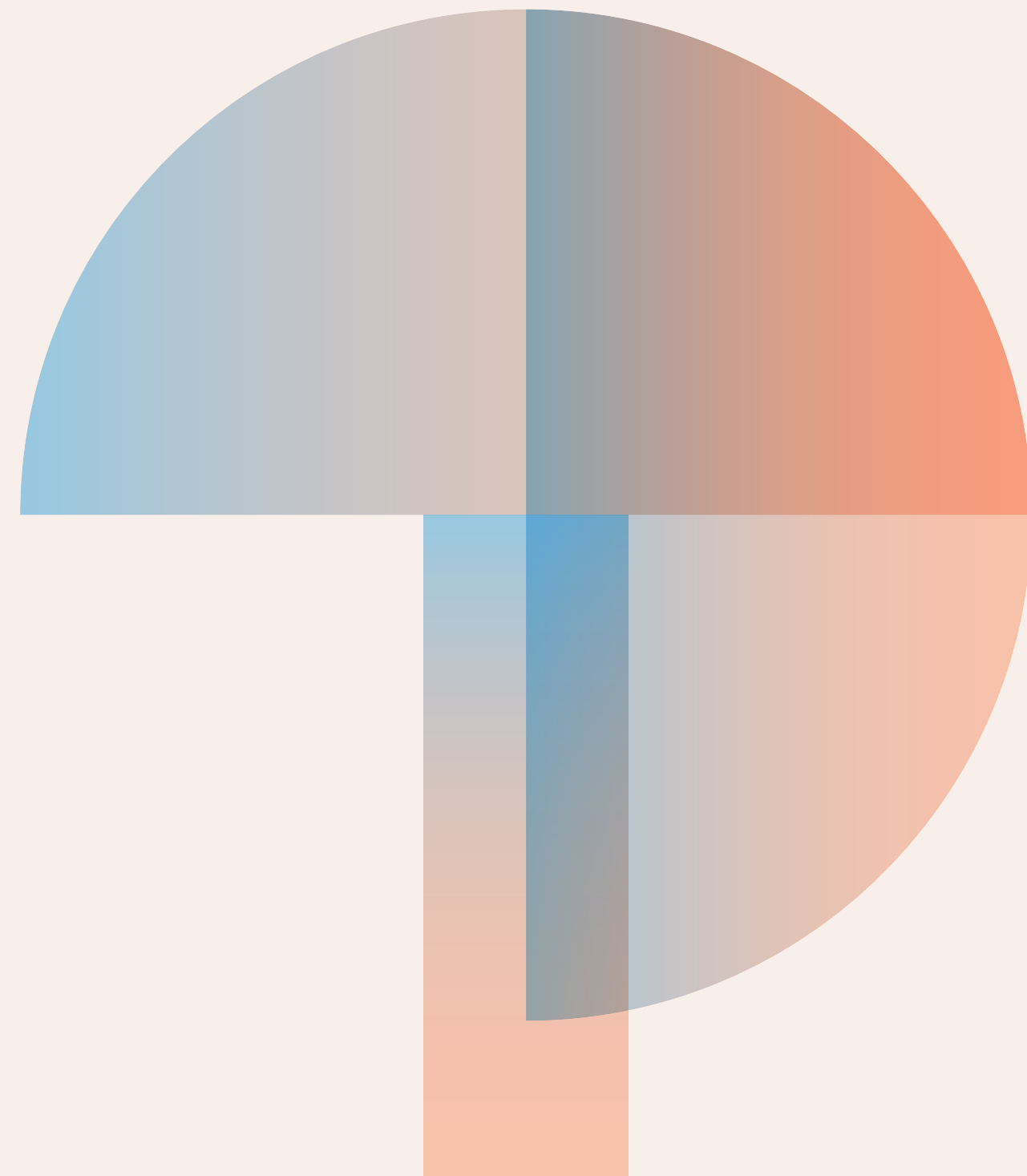


BASHO

“ワタシ”と“ミンナ”
ウイバシヨ

私と複数人以上で感情を
満たすためのIBASHO

3つの分類で場所と人の関係をとらえ直すことで、新しいビジネスを考える。



コロナが終わった日常で、さらに居場所を考える意味。

かつての日常に戻ったのではなく、DXが生活に馴染んだ日常になった。

「目的のある活動」「効率的な活動」がオンもオフも重視され
日常の何でもない時間の価値に光をあてにくい生活になった。

仕事時間・娯楽時間・睡眠時間・家事時間・教育時間については、
さまざまな幸せについての議論やチャレンジがなされている。

一方で目的のない時間はどうか？

目的のある行動をだけでなく、何でもない時間、
そこを幸せになれば、もっとみんなを人を幸せにできるのでは？

「なにげない」を、ウェルビーイングに。

余白の時間。無心な時間。目的と目的の間の時間・・・。

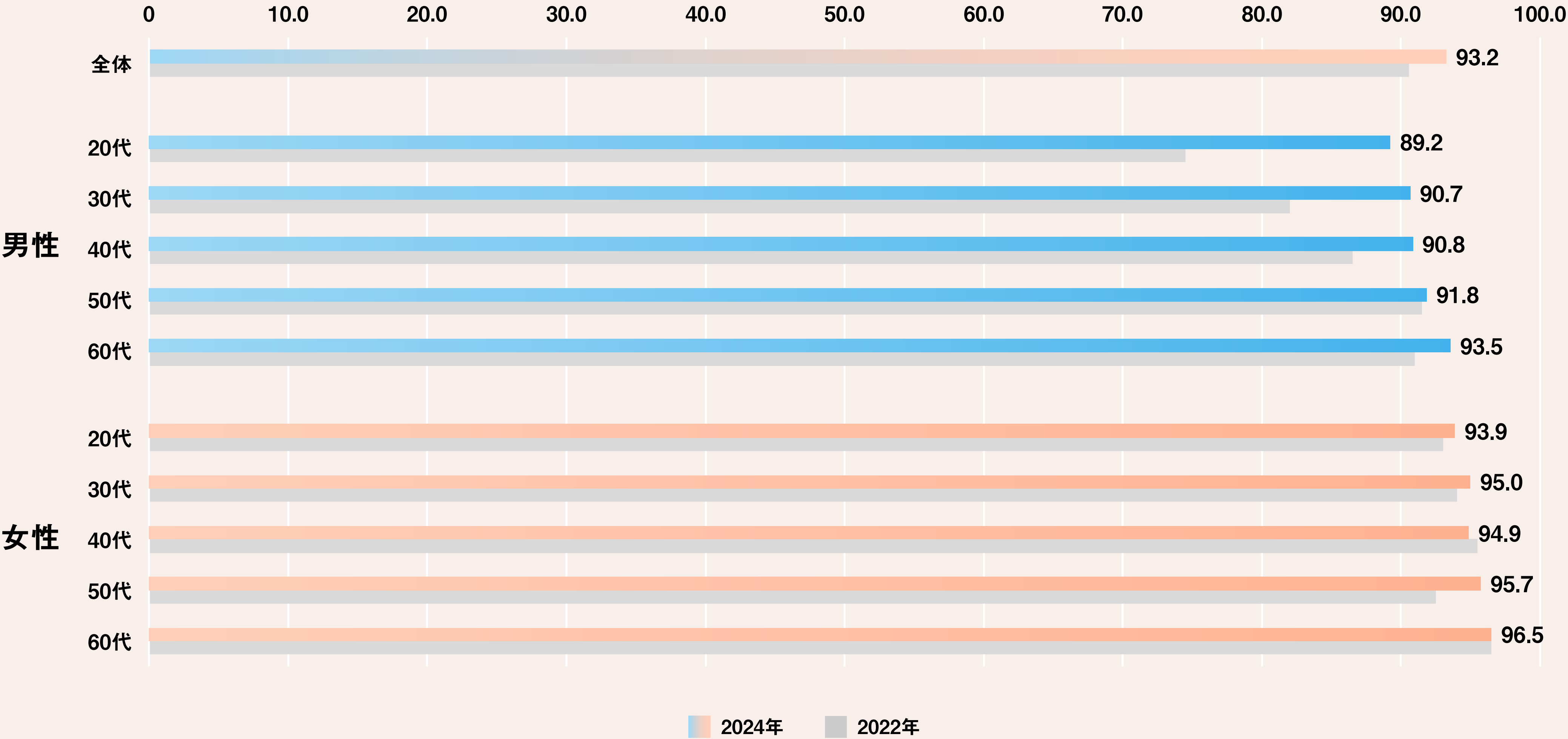
そこから人を幸せにする方法を考えることが、これからのウェルビーイングにつながる。

寄り道をする。どこかで座って誰かを待つ。

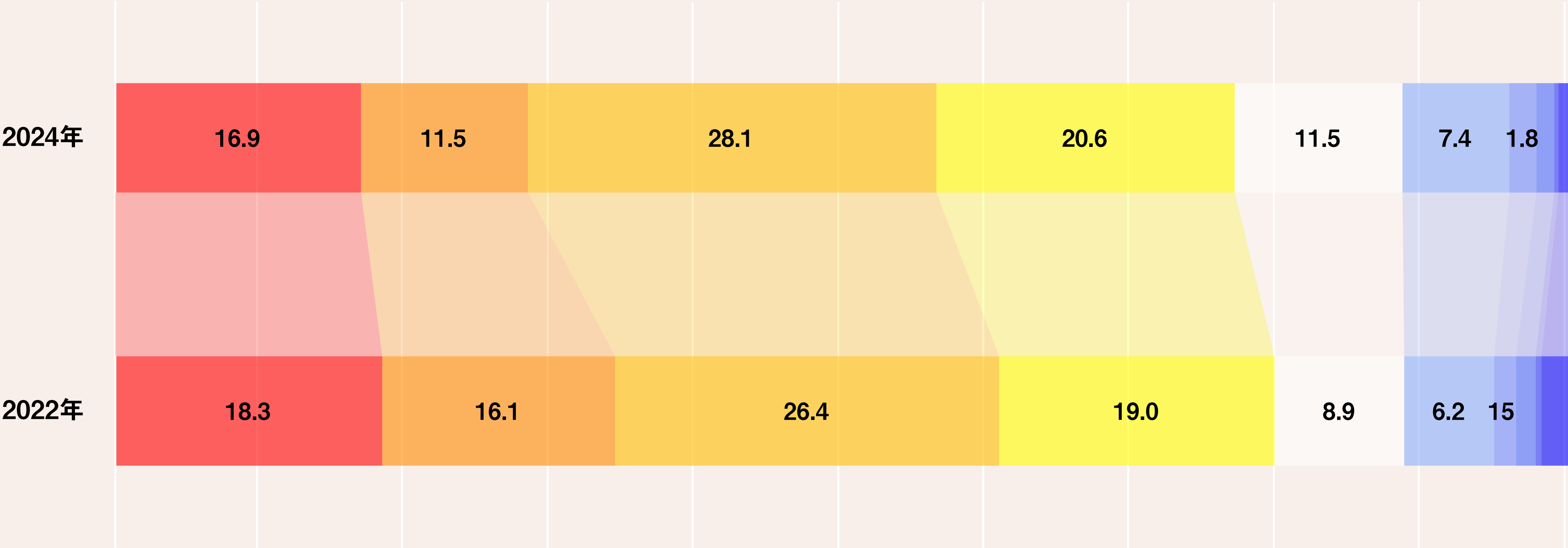
なんとなくすこしボーっとする。誰かとの活動を見る。誰かとすれ違う。

なにげないけど、なんだか幸せを感じられる。そんな時間は、リアルにある。

居場所は、前回調査時よりもその必要性が高まっている。



ただ、リアルでの活動が活発化した今、
居場所への満足度はやや低下している。



10点 とても満足している 9点 8点 7点 6点 5点 4点 3点 2点 1点 全く満足していない

目的もなく居られる場所や、とらわれない時間を求める人は多いが、
つくることが苦手な人も多い。

特に目的もなく居られる場所が欲しい

74.1%

何もとらわれず過ごす時間がほしい

70.3%

居場所を見つけたり探したりするのは苦手だ

75.8%

今回のレポートのテーマ

「なんだかついつい居たくなる」場所ってなんだろう？

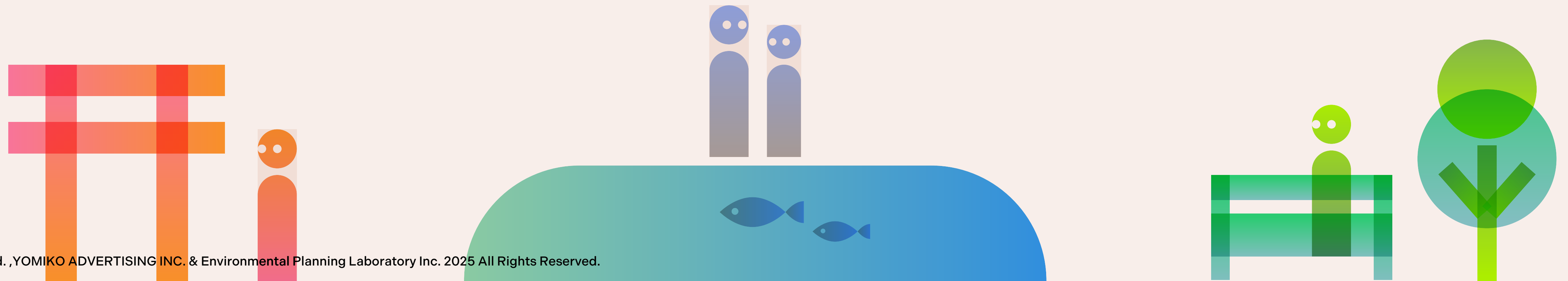
無目的だけど、ついつい居たくなる、そんな場所に人は何を求めているのだろうか？

その場所はどんな空間なんだろう？

そして

その場所で、人はどう変わって、どう幸せになるんだろう？

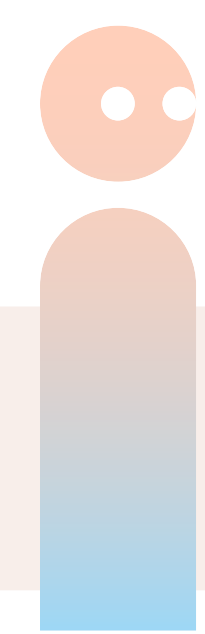
決して明確な答えがあるテーマではないけれどこの問いについて、様々な手法で探っていきます。





レポートのキーワード

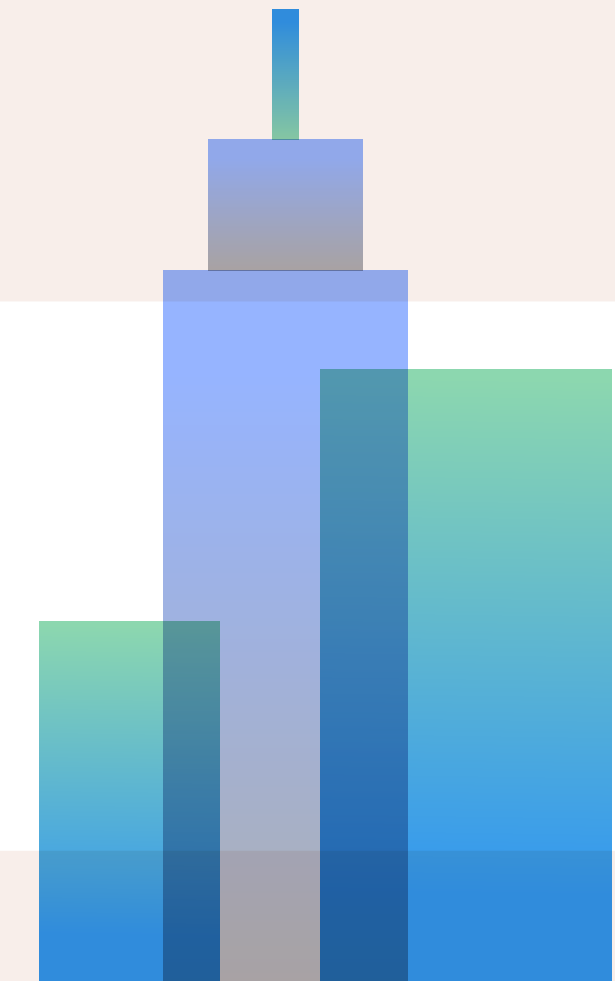
カンマプレイス



comma place

目的と目的のあいだにある、文章の読点、楽譜の休符のような無目的の場所。

その場所はどんな場所で、人はそこでどんな変化をするのか？



カンマプレイス

comma / place

がどうあればよいのか？
居場所を見つけるのが上手い
「居場所玄人」の分析から探る。

※「自宅」「公共空間」「商業空間」それぞれに居場所を持つ人。



家、公共の場、商業的な場。それぞれに一つ以上居場所を持つ人を 居場所玄人と捉え、彼ら进行分析。

調査概要

●対象者：
20-69歳男女／全国／2700サンプル

●調査方法：
インターネット調査

●実施時期：
2024年10月

●調査機関：
株式会社マクロミル

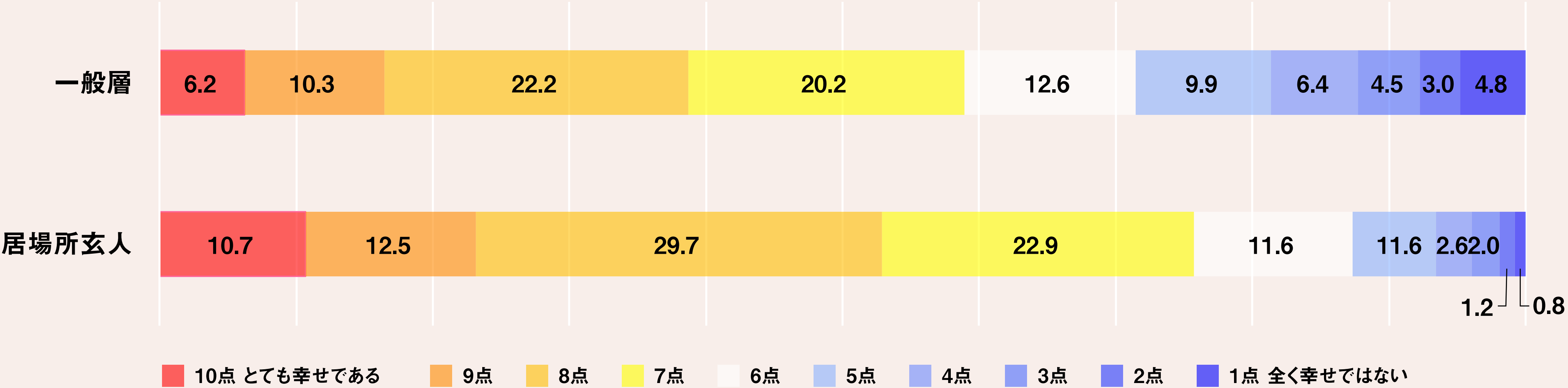
居場所玄人

定義：①自宅と②公共の場所(公園や図書館、道路空間など)と③お金を払う場所(商業施設やカフェ・バーなど)
の3つすべてに、少なくとも1つ居場所を持っている人。
出現率：10,9% （全体53336人中の5790人）

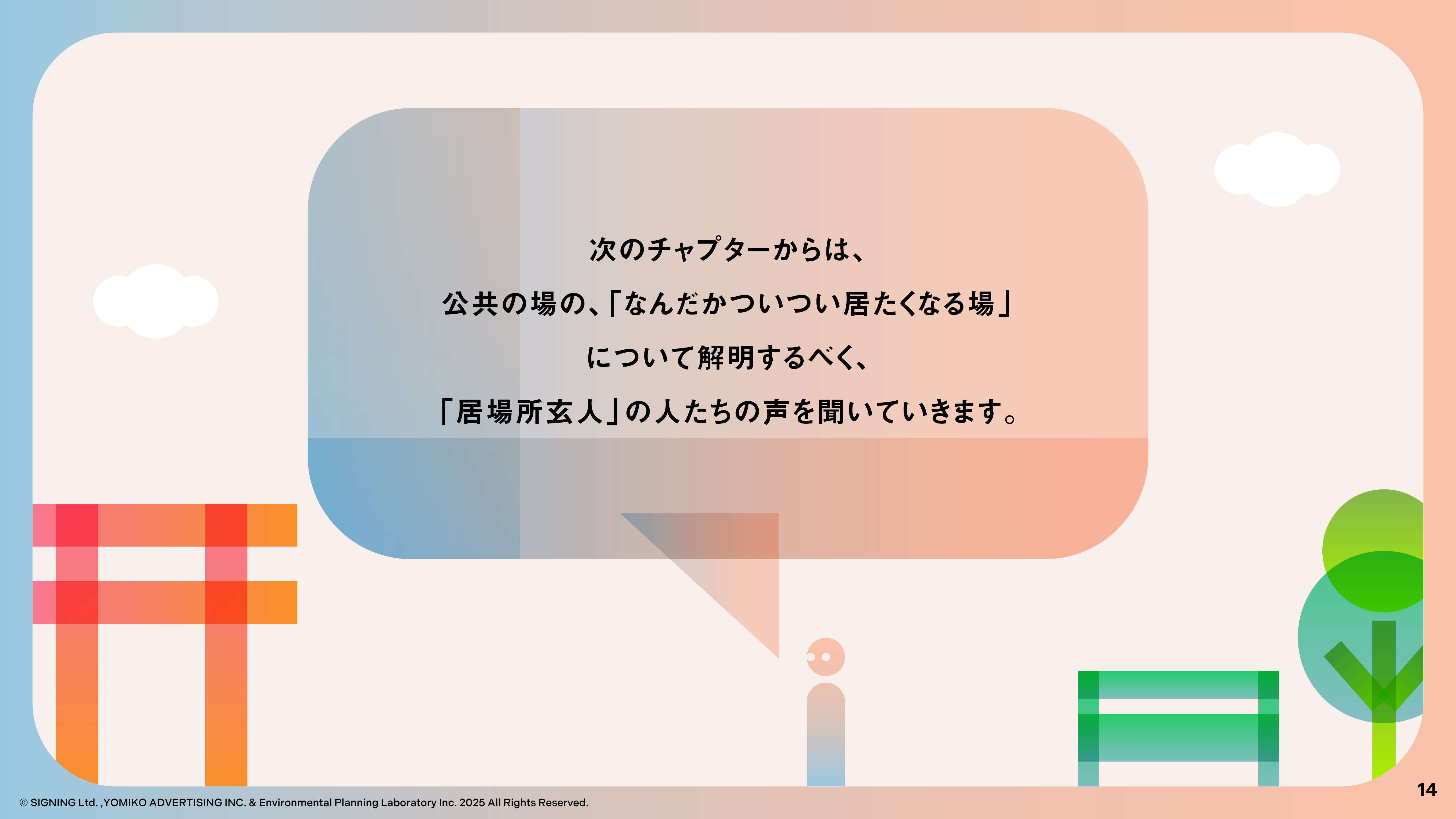
	男性	女性
全体	50.5	49.5
居場所玄人	58.5	41.5

	男性20代	男性30代	男性40代	男性50代	男性60代	女性20代	女性30代	女性40代	女性50代	女性60代
全体	8.6	9.1	11.3	11.9	9.6	8.1	8.7	11.0	11.8	10.0
居場所玄人	11.7	10.5	12.2	12.5	11.6	6.4	6.2	8.8	10.2	9.9

一般層よりも幸福度が高く、ウェルビーイングスコアも高い居場所玄人。



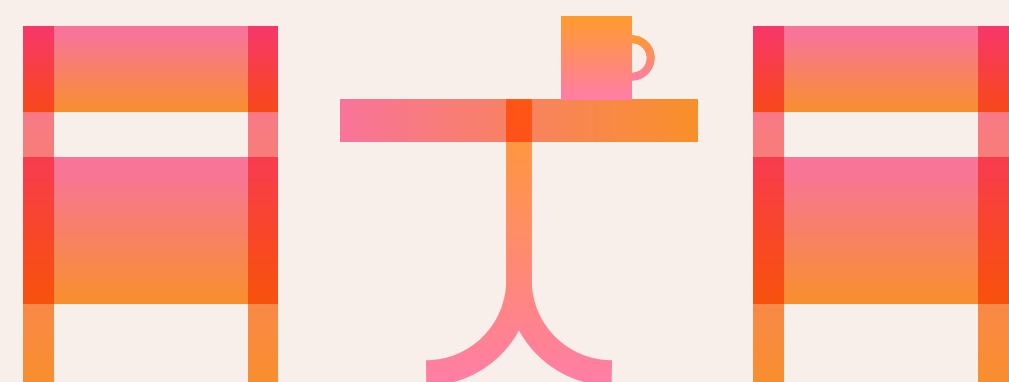
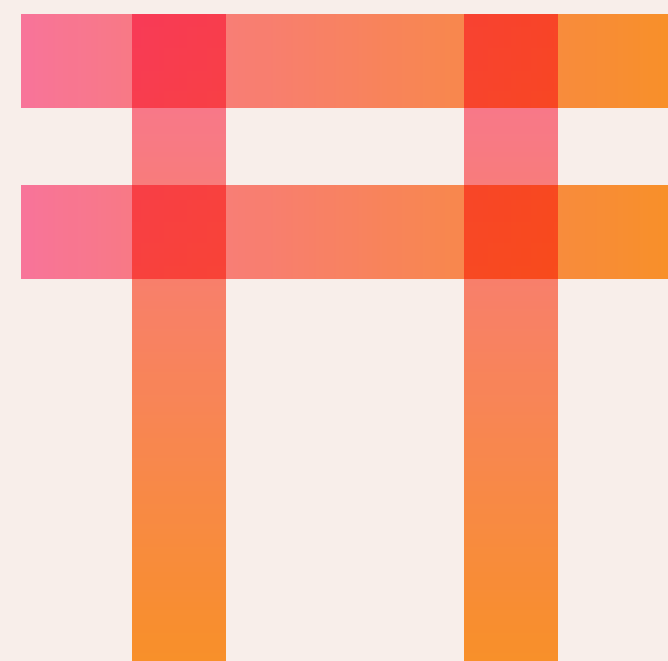
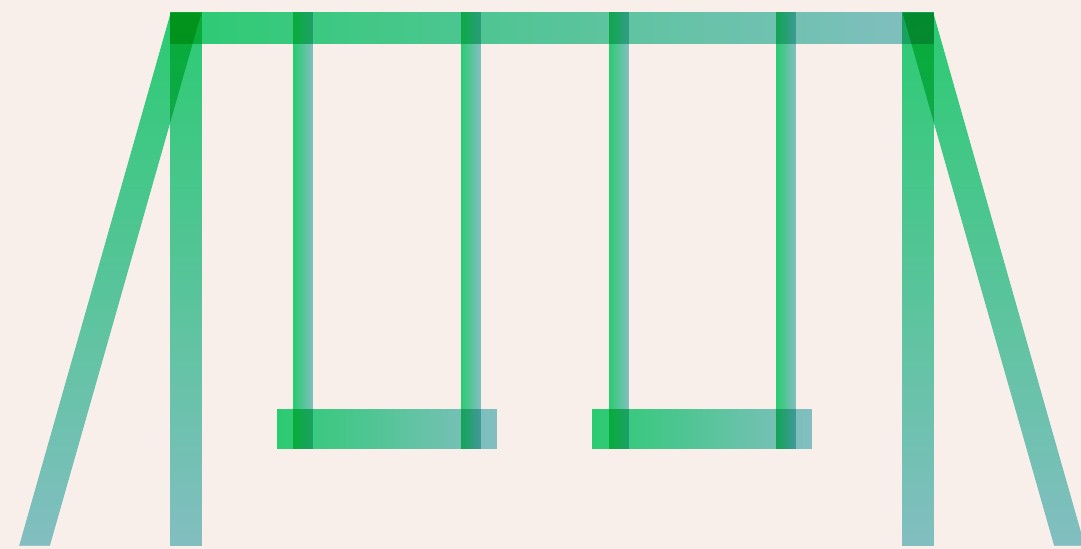
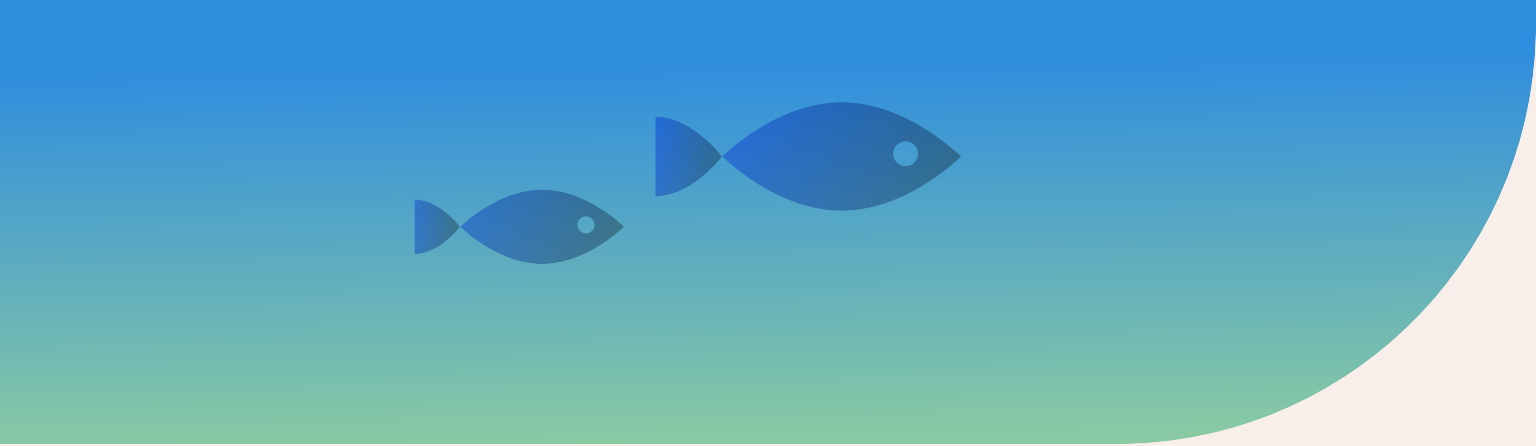
	仕事	お金	娯楽	人間関係	健康	生きがい	センス
一般層	5.4	4.9	5.8	5.9	6.0	5.8	5.5
居場所玄人	6.1	5.7	7.0	6.8	6.8	6.9	6.6



次のチャプターからは、
公共の場の、「なんだかついつい居たくなる場」
について説明するべく、
「居場所玄人」の人たちの声を聞いていきます。

CHAPTER

居場所玄人、 それぞれのカンマプレイス



居場所玄人に聞いた 公共(オープンな)の居場所

緑道	鉄道の見える道	同じ趣味同士が集まる場所	開けた駐車場
立ち飲み屋	適度な雑踏	市民プール	花のある風景(植物園など)
裏路地	誰も来ない路駐出来る場所	子供との少年野球	家へ帰る通り道にある喫煙所
友達との輪	誰もいない海辺	江ノ島	駅ビル
橋の上	他者の思惑が交差しない所	公民館	駅のベンチや椅子
夜景の見えるところ	花々が自由に咲いているところ	献血センター	映画館
木漏れ日ロード	船着場	空港	運動場
無料の動物園	川沿いの緑地	空いている電車の車内	ランニングコース
牧草地	川にかかる橋の下の所	近隣の小川	ボランティア活動の場
防波堤	静かな場所(散歩)	近くの神社	びわ湖沿い
歩道橋の上	静かな音楽の流れる場所	橋の上	大きな駐車場での車の中
保育園までの田圃道	押し活の場所	教会	サイクリングコース
噴水の近く	人通りの少ない道	競輪場	コミュニティセンター
富士山が見える場所	人混みのなか	漁港	キャンプ場
賑やかなところ	職場工場の裏	気の合う神社	SNS



居場所玄人たちは、カンマプレイスでどんな心の変容をしているか？

カンマプレイスでの心の変容①

気持ちが落ち着いたり、嫌なことから解放される。

防波堤

波の音を聞きながら遠くを眺めて深呼吸ができる。

体内の老廃物が排出される気がして
リセットできる。

駅の構内

人の行き交う待合室で人間観察をしながら
ボーっとしているだけで安心・リラックスできる。

嫌なこと、気になることを、
一時的にせよ忘れることができる。

浜辺

浜辺は日常の何もかも忘れることができ
心を洗い流してくれるような気がする。

日頃は口にしない素直な
気持ちを曝け出せる。

図書館

無料で沢山の書物に出会って、楽しんだりできる。
時間にも縛られず、日常から解放される。

ほど良い緊張感を保ちつつ、
リラックスできる。

カンマプレイスでの心の変容②

いつもの自分を忘れて、一時的に誰でもない誰かになれる。

公園の寝ころべる芝生

草の匂いを感じながらゆっくり空を流れる雲を見ていると、
様々な不安を忘れ、心がふわっと軽くなる。

自分という存在を意識しなくてすむ。

電車の中

自分の空間は移動していない感じが好き。
誰も自分のことを知らないという環境が落ち着く。

仕事や妻・母である自分を忘れられる。

近くの川を渡る橋

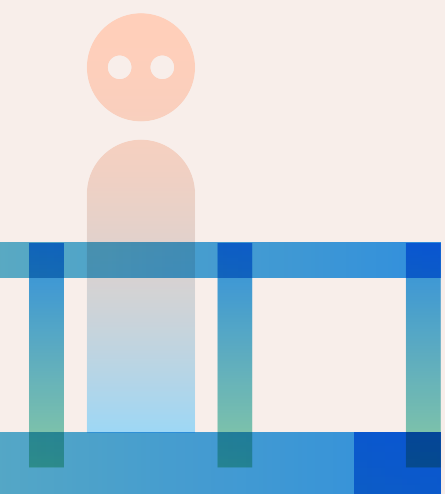
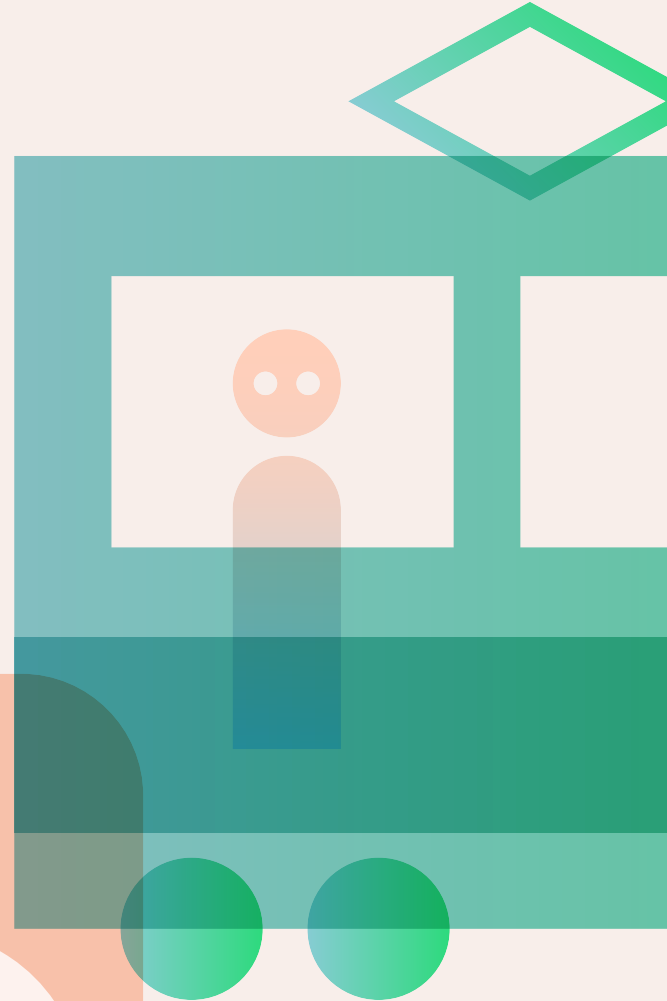
時間がゆったり流れるようなのどかな雰囲気が好き。
その普通さが心地いい。

地球に存在している一人の
平凡な人間であると感じる。

電車に見える公園

誰にも声をかけられず、ゆったりと一人で過ごす事が大切。
あえて人と関わらない時間を過ごせる。

何も考えず、ただうつろいを
感じるだけの自分。



カンマプレイスでの心の変容③

仮面を外したり自然と触れ合って、自分を見つめなおせる。

いつもの神社

歴史ある建物があり、雄大な時間の流れを
木々の成長をもって感じられる。

自分の小ささや鳥澁がましい考えを
見つめなおす事が出来る。

駅のホーム

駅のホームで知らない人ばかりの中にと、
普段じゃなく、違う場所につながる自分になれる。

人の目を気にして頑張らないでいい
取り繕わない自分になれる。

草花が自由に咲いているところ

安心して深呼吸ができる。ほっとして穏やかな気持ちになる。
優しい風に吹かれていたくなる。

自然と一体化し必要以上に
無理しようとしなくなる。

図書館

人との干渉が少なく、しかしながら自分の好奇心を
満たせるような文献や素材や映像作品がある

自分との向き合いによって
自分という人間の再解釈が生まれる。

カンマプレイスでの心の変容④

創造性を高め、新しい自分を見つけられる。

行きつけのカフェ

自分のことを気にかけていない人ばかりなら、
人が大勢のところの方が落ち着く。

思考がクリアになって、
自分に向き合える。

喫煙スペース

大勢の人がいても「ひとり」になれ、とりとめもない
思考を巡らせて楽しんだり、逆に無心になれたりする。

創造的な自分になれる。

自転車を漕ぐ時の公道

移動中の公道、風景が良いところを通ると
とくに創造性が高まる。

邪念が払拭され色々な
アイデアが浮かぶ。

散歩している道

鳴いている鳥や虫の声が聞こえてくる。
風を感じられる。とても心地よい。

色んな空想をして、
次も頑張れそうだと思う。

単なるリラックスや不安払拭だけでなく、
様々な自分に心を変えたくてカンマプレイスを使う姿が見えてきた。

カンマプレイスでの心の変容①

気持ちが落ち着いたり、
嫌なことから解放される。

カンマプレイスでの心の変容②

いつもの自分を忘れて、
一時的に誰でもない誰かになれる。

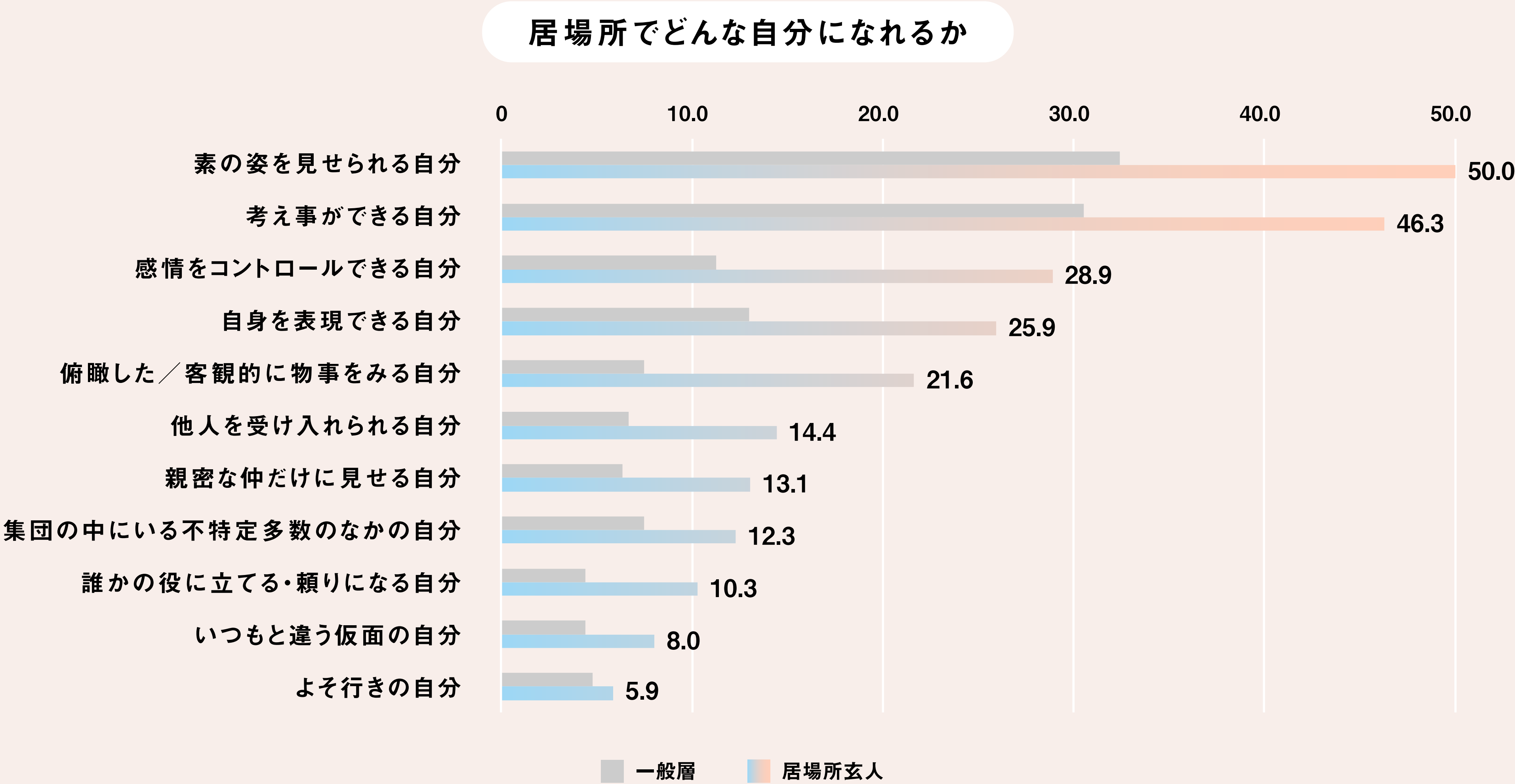
カンマプレイスでの心の変容③

仮面を外したり自然と触れ合って、
自分を見つめなおせる。

カンマプレイスでの心の変容④

創造性を高め、
新しい自分を見つけられる。

「素になれる」「考え事ができる」以外にも、
「自己表現できる」「俯瞰できる」「他人を受け入れられる」など様々な自己変化をしている。



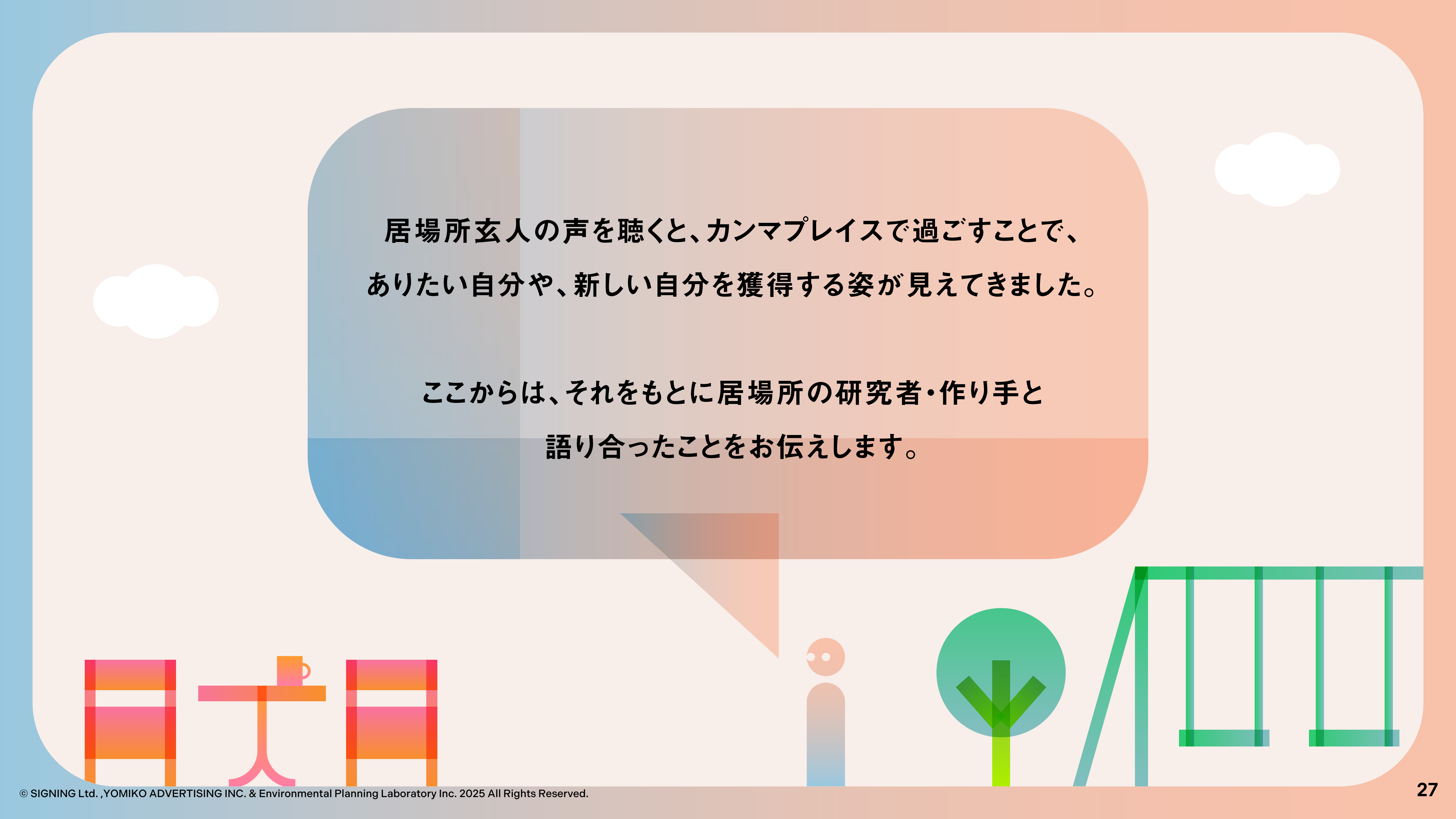
調査から見えてきた

カンマプレイス

comma place

が必要とされる理由





居場所玄人の声を聴くと、カンマプレイスで過ごすことで、
ありたい自分や、新しい自分を獲得する姿が見えてきました。

ここからは、それをもとに居場所の研究者・作り手と
語り合ったことをお伝えします。

Special Interview vol.1

居場所づくりに関わる人との語り場

そこに居るだけで 豊かさを感じる居場所を。

— 幸せを模索する人々の受け皿としての公共空間 —

お話を聞いた人



鈴木 美央さん

龍谷大学 経営学部商学科 准教授
O + Architecture Ltd. (オープラスアーキテクチャー合同会社) 代表

普段のお仕事や活動について教えてください!

龍谷大学で研究をしながら、O + Architectureという会社の代表として、実際のまちづくりにも携わっています。中でも、マーケットという小さな個の集合体がまちを変えていく、人々が集うことでまちが豊かになるということに興味があります。また、行政・企業のアドバイザーとして、公共空間や、商店街などの場づくりにも携わっています。



現代において、公共空間はどのような役割を担っているのでしょうか?

日本において、高度経済成長期には、公共空間があまり重視されていませんでした。でも今は、経済の成長も鈍化し、会社での地位向上や、購買とは別の方向で、人々は幸せを探しています。そんな、**幸せを模索する人々の受け皿を、公共空間が担う可能性がある**のではないかと考えています。**そこにいだけで豊かさを感じられたりするような公共空間**が今、必要とされているのではないのでしょうか。



そこにいだけで豊かさを感じられるような公共空間とは、具体的にどのような場所なのでしょう?

例えば、仕事で嫌なことがあったときに、帰ってきた駅前のコンビニで肉まんを買って食べると少し元気になれたりしますよね。すべてがそれで解決するわけではないけれど、人は、そんな時間を少し挟むことで、切り替えができたりします。**公共空間は、安心できて、ほっとできるような場所であることが大事だと思いますが、それだけでなく、自分を俯瞰的に見つめ直すことができたり、ちょっと視点を変えて発想が沸いたりするような場所であるといいと思います。**



それはまさに、「カンマプレイス」のような場所ですね。
公共空間が「カンマプレイス」になりうるということでしょうか？

そうですね。常に消費を促され、消費に対して疲れを感じている現代の人々にとって、無償で居ることを許され、居るだけで豊かさを感じられるような公共空間は、「カンマプレイス」になりうるのではないのでしょうか。自分と向き合ったり、考え事をするために、一人になりたいけど、山奥で一人になりたいわけではない、そんな人の受け皿の役割も公共空間は担っているのかもしれない。



街に「カンマプレイス」を増やすためには、
どんな課題があるのでしょうか？

日本では、様々な“規制”が、街を豊かにすることを妨げているように思います。例えば道路も、海外では「ストリート」と呼び、オープンな空間として人々が自由に活動し、生活が染み出す様子がみられますが、日本において道路は、あくまで交通のための空間として、道路交通法による規制のもとに、使用が制限されています。日本では考えられませんが、ロンドンでは、ビルの公開空地を一次的に閉じただけで、そこでピクニックをしたかった人が怒りだすような光景も目にしたほど、街を自分たちが使う権利を当たり前のように主張するのです。



訪れる人が「カンマプレイス」を見つけられるような
公共空間をつくるために、鈴木さんはどのように考えていますか？

まちづくりにおいては、都市計画上「こうあるべき」という正しく豊かな都市生活の在り方が定義されている気がしますが、本来は、個人個人の感じ方や、感情に寄り添うことを大切にすべきだと考えています。人によってその都市に対する習熟度や、場所探し能力、街に対する経験値が異なる中で、評価の基準を一つに定めず、多様な視点を大切にすることが重要だと思います。ただし、「みんなのための場所」をつくろうとしても、かえって誰のための場所にもならなかったりするので、多様な人々を受け入れるために、最低限のルールだけを決めて、後は自由な使い方を許容するようなデザインができるといいと思います。



現代の人々がカンマプレイスを必要とする背景に、
「幸せ」や「豊かさ」に対する
価値観の変化が見えてきました。
日本においては、そういった変化に合わせて、
街づくりのルールを見直す必要があるのかもしれない。

Special Interview vol.2

居場所づくりに関わる人との語り場

街を自由に使いこなす、 街との“ゆるい”関わり方

— 街なかに見つける、自分を見つめなおすための場所 —

お話を聞いた人



石川 由佳子さん

一般社団法人 for Cities 共同代表理事
一般社団法人 Social Green Design 協会理事
Dear Tree Project 主宰 / watage ディレクター

普段のお仕事や活動について教えてください！

都市体験のデザインスタジオ「for Cities」では、東京、カイロ、ホーチミンなど国内外の都市で市民主体の小さな活動を街の中で企てています。そのほか、世界中のアーバンistのためのプラットフォームや学びの場などを企画・運営したり、神田にユース世代のためのアーバンデザインセンター「watage」の立ち上げも行いました。



様々な都市で活動されている石川さんから見て、
日本の都市はどのように映っていますか？

例えばベトナムには、雨季と乾季がありますが、気温差が大きいいため、日本に比較して屋外空間が非常に使いやすい気候です。そんなベトナムの街なかでは、路地の事を「ヘム」と呼び、コミュニティの場として使われています。そこでは、お葬式や結婚式などの行事が行われる他、植物など、市民の生活が路地に染み出し、自分たちの街をカスタマイズして、自由に使う風景がたくさん見られます。近年の日本の都市は、規制が多く、窮屈な印象を受けますが、**自分が暮らす街を、自由に使う意識と、他者が街を使うことを許容する「ゆるさ」が、もう少しあっていいのではないかと思います。**



確かに日本の街には、ルールが多く存在しますね。

ビルの共用部なんかも、もっと緩くていいのではないかと感じます。例えば、ビルの公開空地のような空間は、ビルの1階に大きく設けるのではなく、使いやすいサイズに細分化して散りばめるとか、共用部に利用者の私物が染み出すことを許容するとか、設計段階においても、運営段階においても、アップデートできる余地があるはずです。共用部に私物を置くことは、当たり前のように許可されない風潮にありますが、もっと自由に**共用部を使うことが許される考え方が広まれば、ビルにももっと豊かな場所が増えるのではないかと思います。**



「カンマプレイス」は、どのような人に必要とされていると思われますか？

近年、若い世代が、自分が本当にやりたいことを模索する姿や、自分らしい生き方がしたいという意志に触れる機会が多々あります。そのような人にとっては、はっとブレイクするような場所が必要だと思います。また、学生の多くは、決められたルールに縛られているように見えますが、そんな学生にとっても、安心して迷える場所があると良いのかもしれません。

石川さんがこれまでに会った「カンマプレイス」はどんな場所ですか？

オランダに滞在していた頃、街になかなか溶け込めずにいた自分を、地域とつないでくれたのが、地域のコミュニティガーデンのような場所でした。そこは、どんな立場の人間でも受け入れてくれる場所で、植物を植えたり、お茶をしたりしながら、その街の人との時間を過ごしました。そこでは、単純な作業ですが、**自分にも役割が与えられ、その場所に貢献できたことで、その場に居ることを許される安心感と、生成的なつながりを感じられた**記憶があります。



アムステルダムコミュニティガーデン



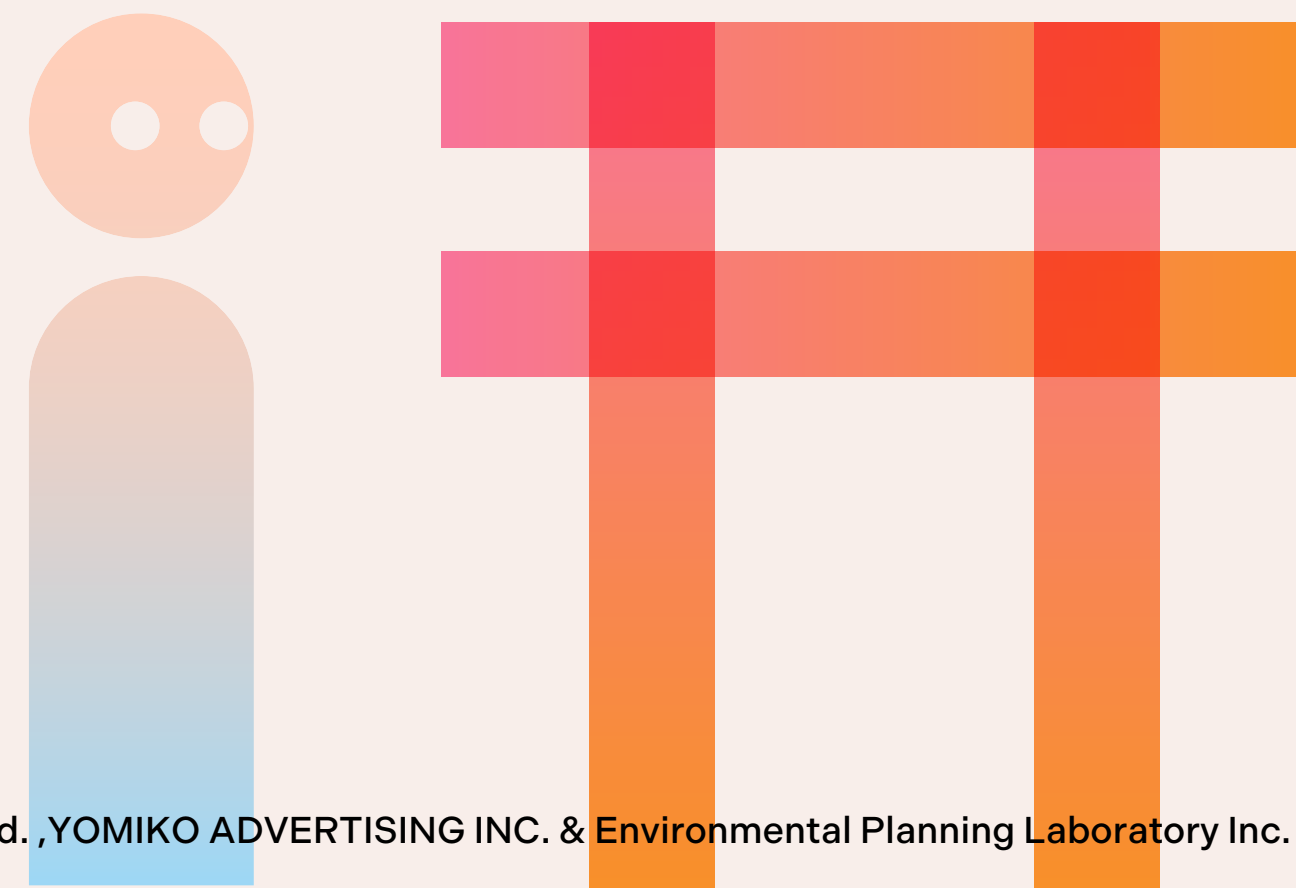
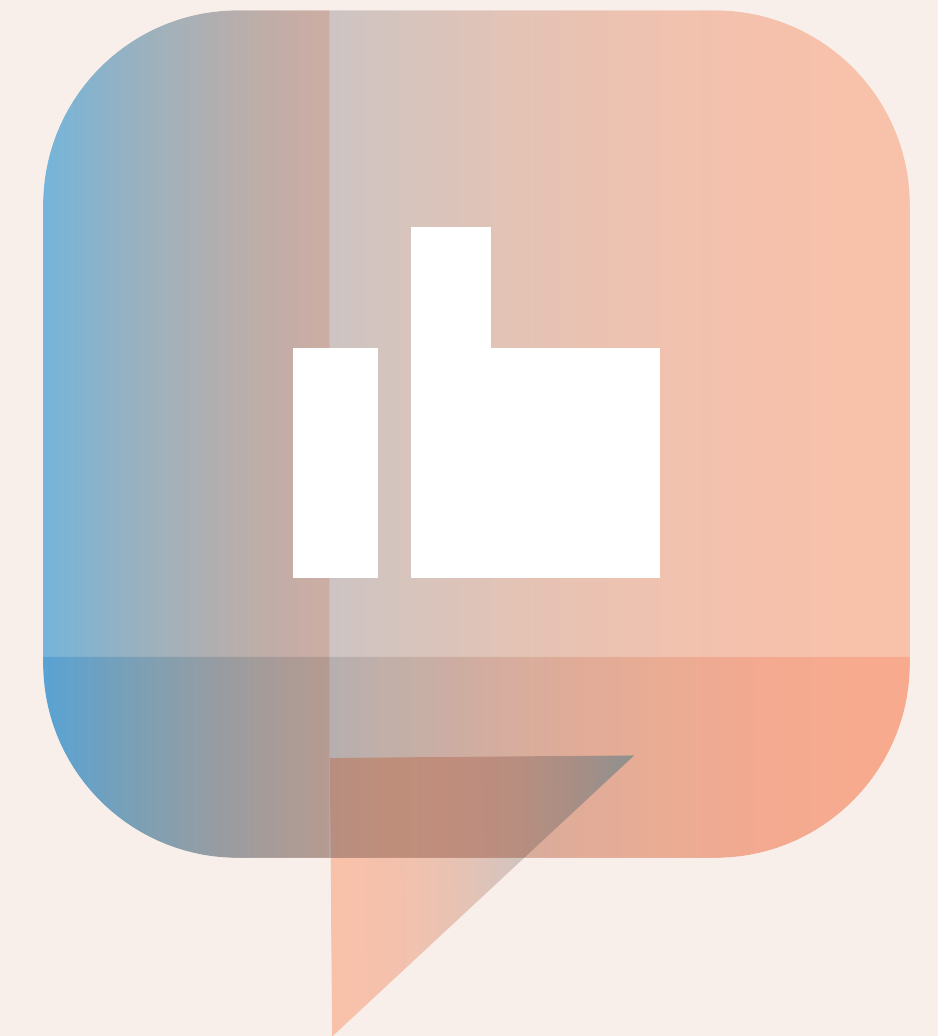
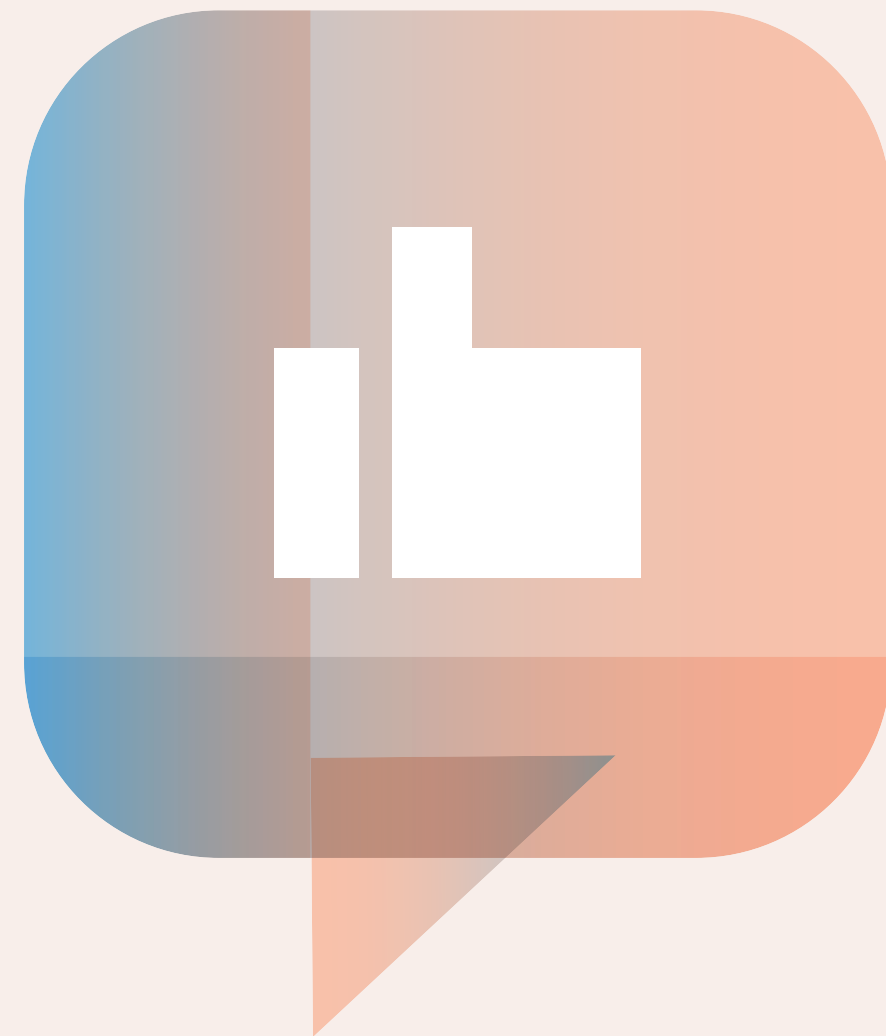
公共空間のような場所を、誰かにとっての「カンマプレイス」にするには、どのような工夫が必要だと思いますか？

公共空間は、みんなのものだけど、誰のものでもない、という状態であることが大切だと思います。カフェにいと、なぜかコーヒーを1杯飲んだらそのお店を出なければいけない感覚になりますが、そういった見えないプレッシャーで、自分がそこにいる権利を脅かされるようなことがあると、そこは自分が居ていい場所だと感じにくくなってしまいます。例えば禁止の看板などは、何か他者の意図を感じさせる要因です。**そこに居ることを許されているという安心感が感じられるような場づくりには、場所の使い道がある程度利用者に委ねる自由度が必要なのではないでしょうか。**

日本の街においては、それぞれの場所に対し、明確に“所有者”が存在し、自分の所有する場所以外と関わりを持つことは少ないのが一般的です。
しかし海外には、街を自分のもののよう**に使いこなす人（＝アーバニスト）がたくさん存在するのですね。**

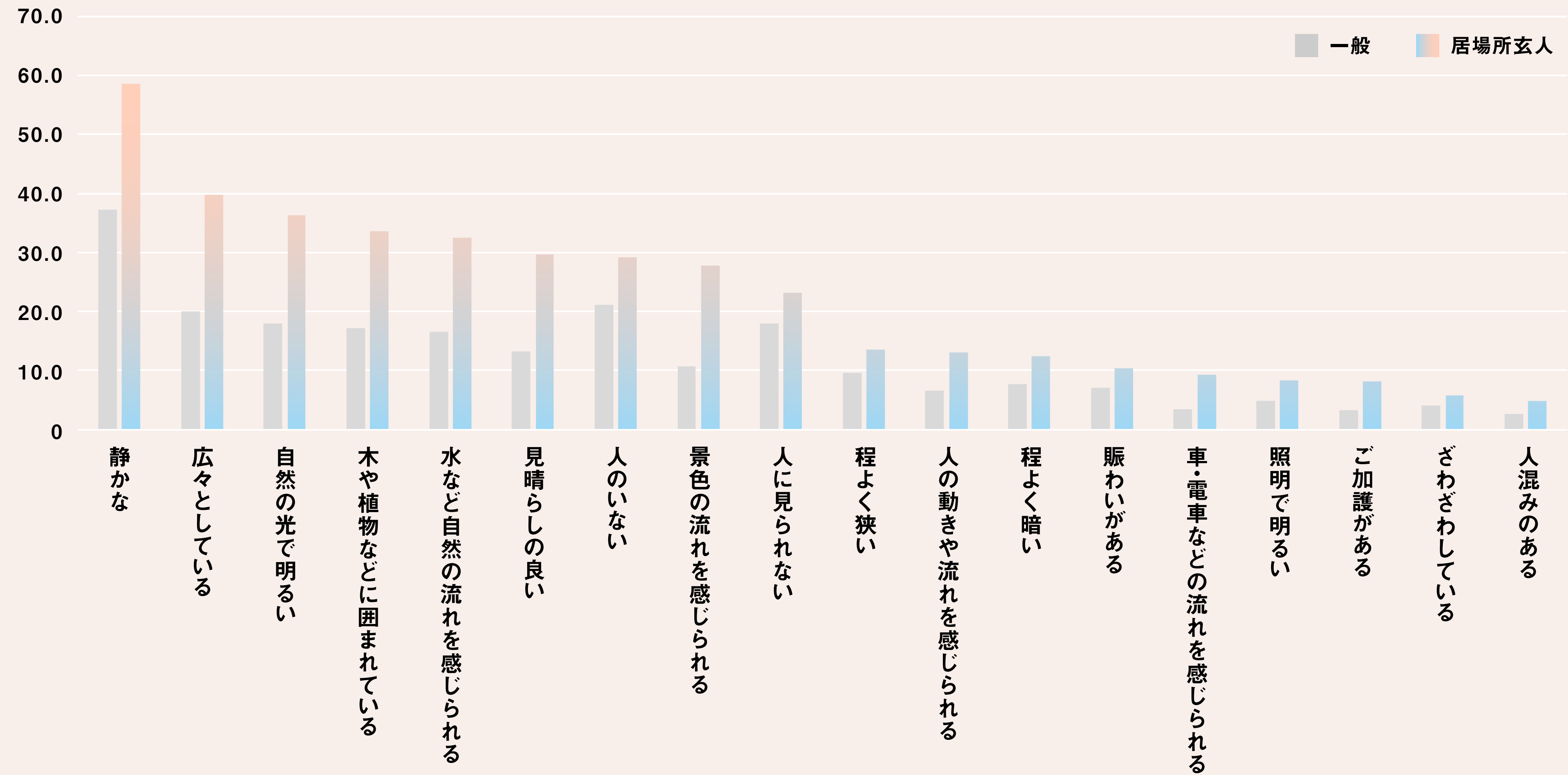
CHAPTER

居場所玄人の カンマプレイス評価



人は居場所に、色々な要素を求めている。この要素をより解像度を上げて分析をする。

居場所に求める空間要素



手法

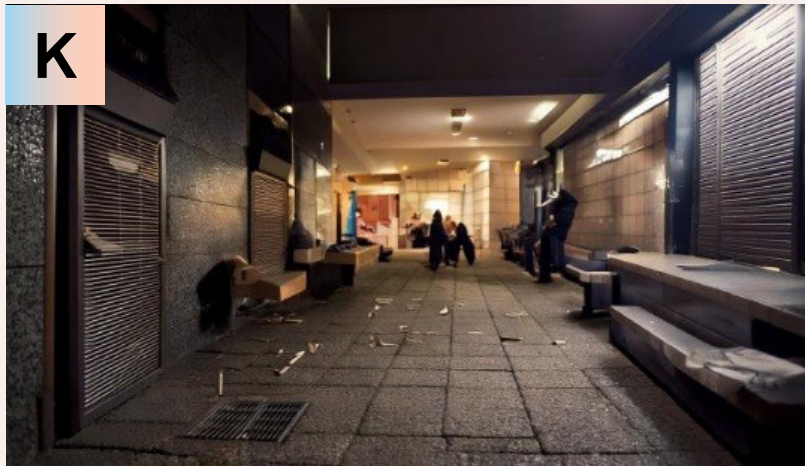
AI・iBASHO イメージサーベイ

仮想の公共の居場所について、
AIで12枚の画像を生成。

それらの画像を居場所として
評価してもらうことで
そのポテンシャルを探る。



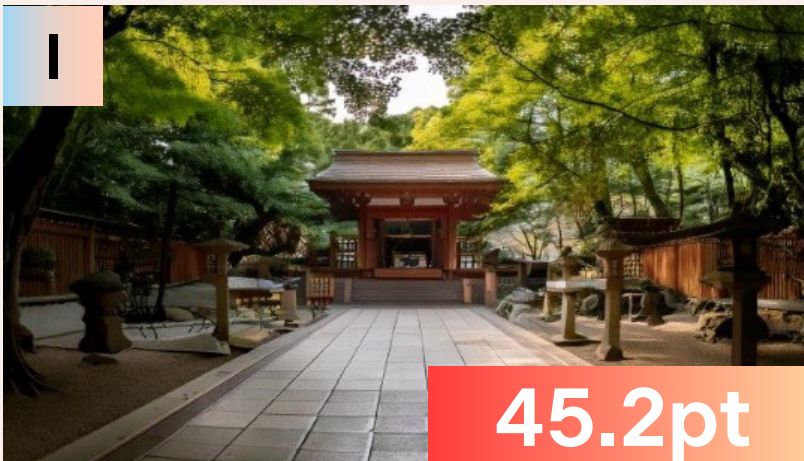
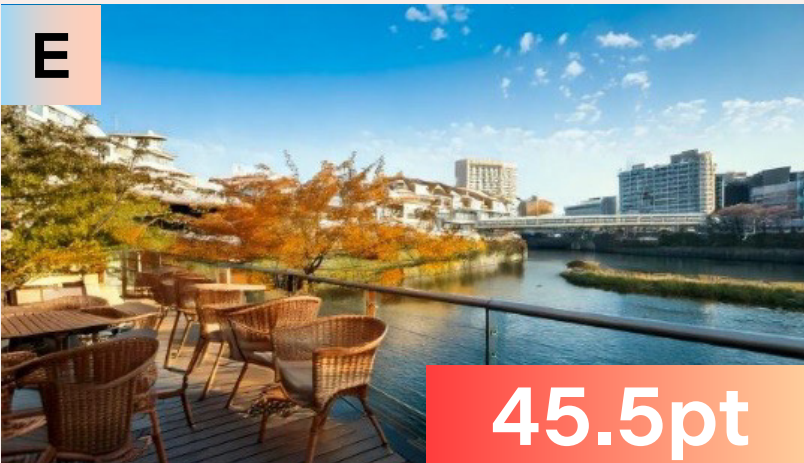
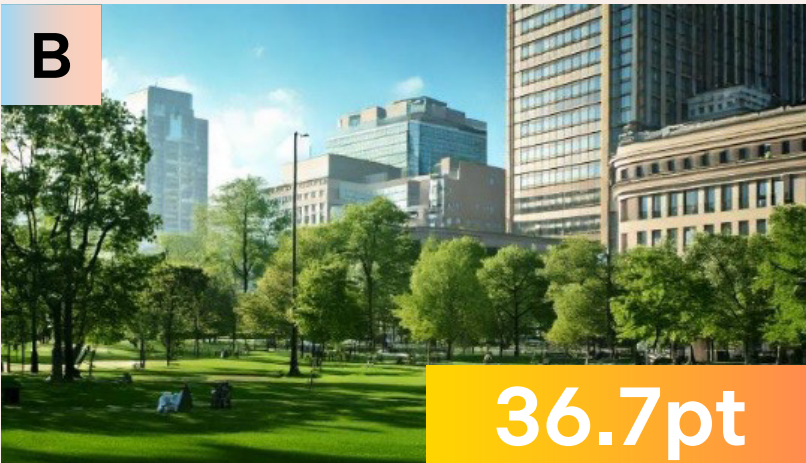
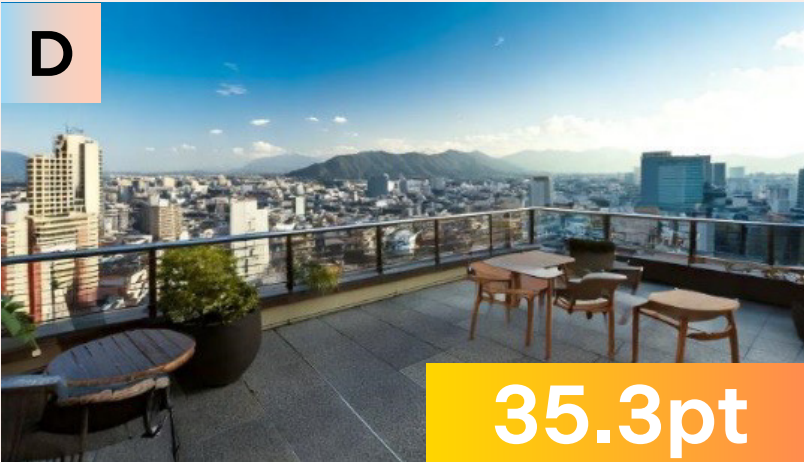
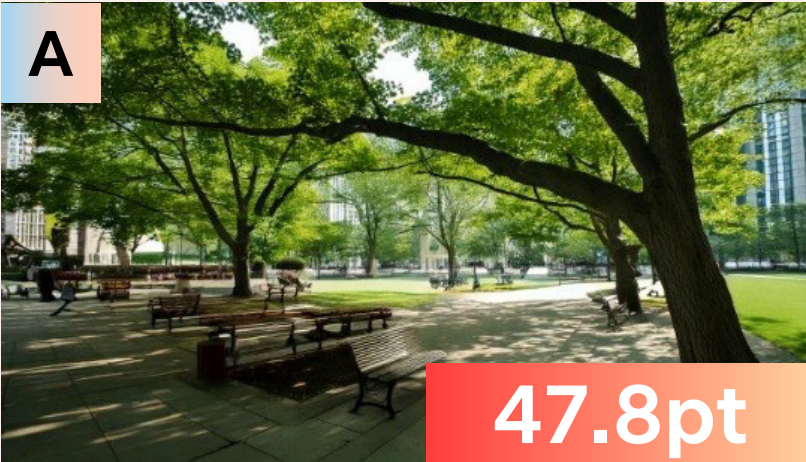
公共空間居場所
イメージ12枚

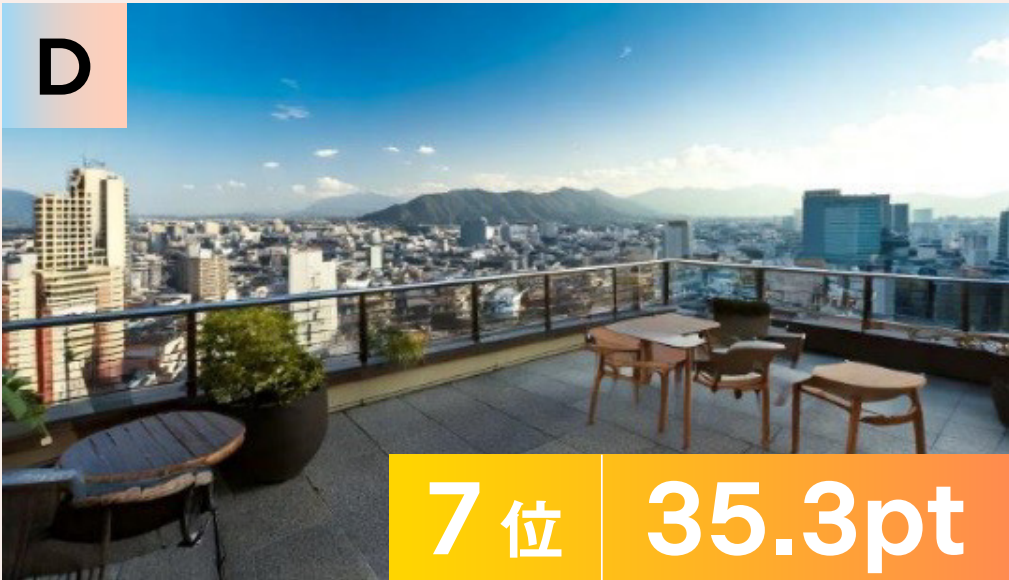
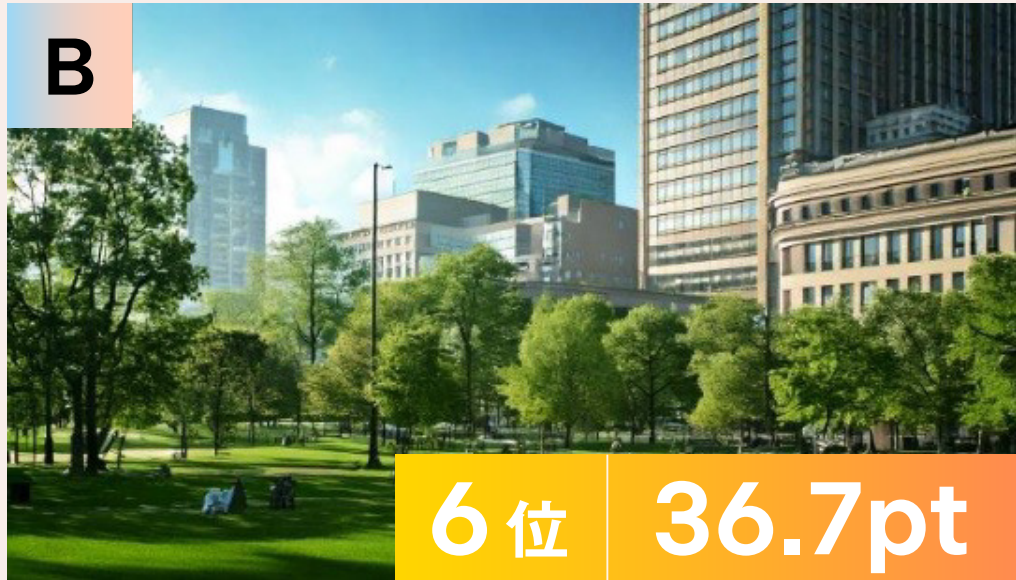
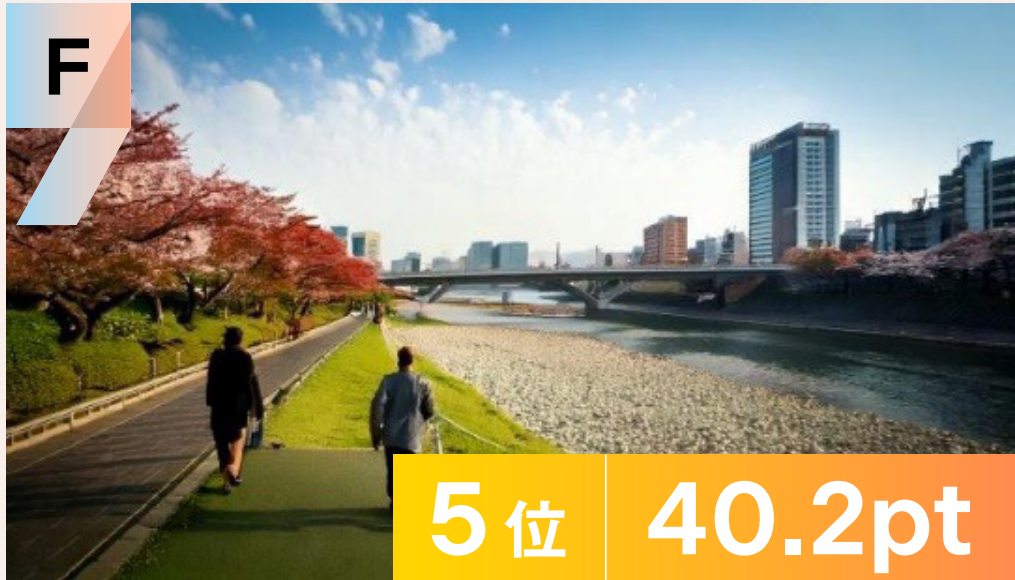
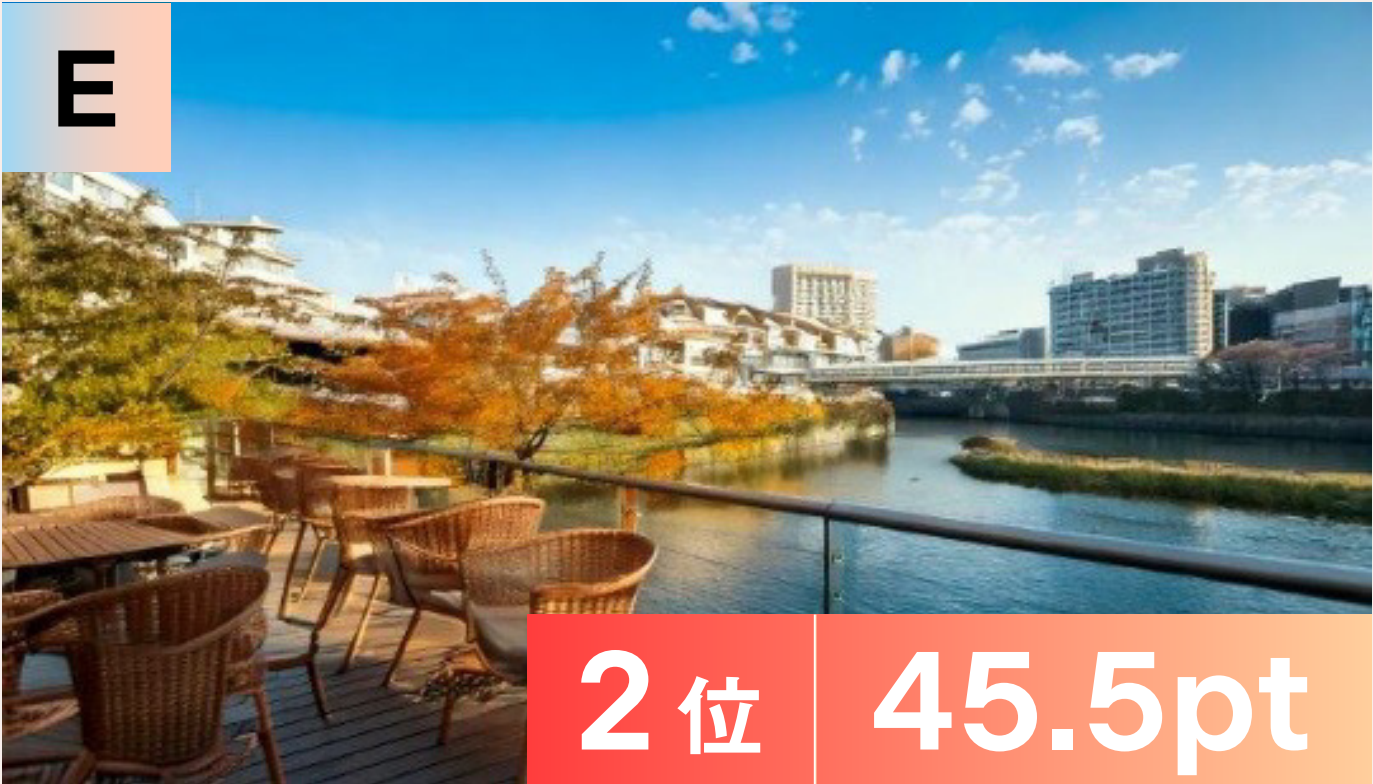


施設内居場所
イメージ3枚

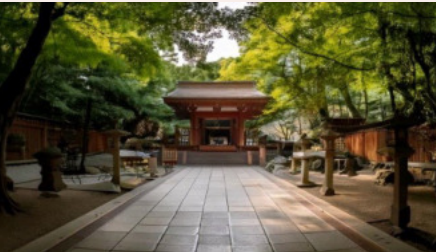
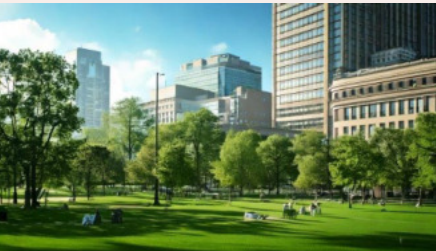


公共空間の居場所評価が上回った画像が多く、
多くの人の居場所として機能するのは公共空間だと分かった。





居場所玄人と一般層の比較

		居場所玄人			一般層	
A		1 位	47.8pt	⋈	2 位	28.5pt
E		2 位	47.8pt	⋈	5 位	24.9pt
I		3 位	45.5pt	⋈	4 位	25.3pt
L		4 位	44.1pt	⋇	1 位	28.9pt
F		5 位	40.2pt	⋇	3 位	26.5pt
B		6 位	36.7pt		6 位	21.9pt
D		7 位	35.3pt		7 位	18.4pt

居場所玄人と一般層の比較

20代	30代	40代	50代	60代
L48.7 F46.7 E38.5 I38.5 B36.9 A34.9 D30.0	E30.0 F28.1 B26.7 I26.4 A25.0 L24.7 D20.0	L35.2 A31.6 F30.1 E21.7 D21.6 I18.5 B15.1	A25.0 I21.6 B18.3 E18.3 F18.3 L16.7 G13.4	A26.7 I25.1 L23.3 E20.1 B16.7 F13.3 D11.6

A

1 位

47.8pt

#ゆらぎ

#うつろい

#くらがり



1位	リラックスができる	74.8
2位	安心感を感じられる	37.5
3位	素でいられる	33.0
4位	ストレス発散できる	32.1
5位	気まま・自由になれる	30.5
6位	自分を取り戻せる	18.8
7位	集中・没頭できる	16.8
8位	悩みを忘れられる	15.8
9位	創造的になれる	14.0
10位	気分があがる	10.5

リラックスができる

12枚中 1 位

安心感を感じられる

12枚中 1 位

自分を取り戻せる

12枚中 1 位

FA

市街地のざわめきや鳥の鳴き声を感じながらスマホとコーヒー片手に脳を活性化したい。

ビル群の中の木々に覆われた空間なので仕事などから気持ちを切り離すことができる。

行き交う人を見て、何をしているのかとかぼーっと人間観察をするのが楽しそう。

食事も読書も睡眠もなんでも出来る場所なので、ちょっとした時間に行こうと思える心の支えとなる場所となりそう。

キーワード

用途としての自由性・木々の揺らぎや風感・人の動きの多様性・他者と自分の距離・安心だけでなく刺激

E

2 位

45.5pt

#ながれ

#うつろい

#ながめ



1位	リラックスができる	63.8
2位	ストレス発散できる	34.4
3位	気まま・自由になれる	29.2
4位	安心感を感じられる	28.0
5位	気分があがる	23.4
6位	素でいられる	22.1
7位	集中・没頭できる	16.0
8位	悩みを忘れられる	15.9
9位	創造的になれる	14.5
10位	語り合える	13.0

リラックスができる | 12枚中 2位

気分があがる | 12枚中 2位

創造的になれる | 12枚中 2位

FA

風と水を感じられて、ダブルで
ストレスを払拭してもらえそう。

木々の紅葉や水の音や風を
感じられ、心の洗濯が出来そ
うな場所。

静かな音の中に身を置いて、
考え事が捗る成長の場にで
きそう。

川を背後にして木々の季節
も感じることで良いアイ
ディアが得られる。

キーワード

川の流れや景色の移ろい・川という現実と離れた感覚・1人でも複数人でもいられる・リラックスもでき、創造性も高まる

I

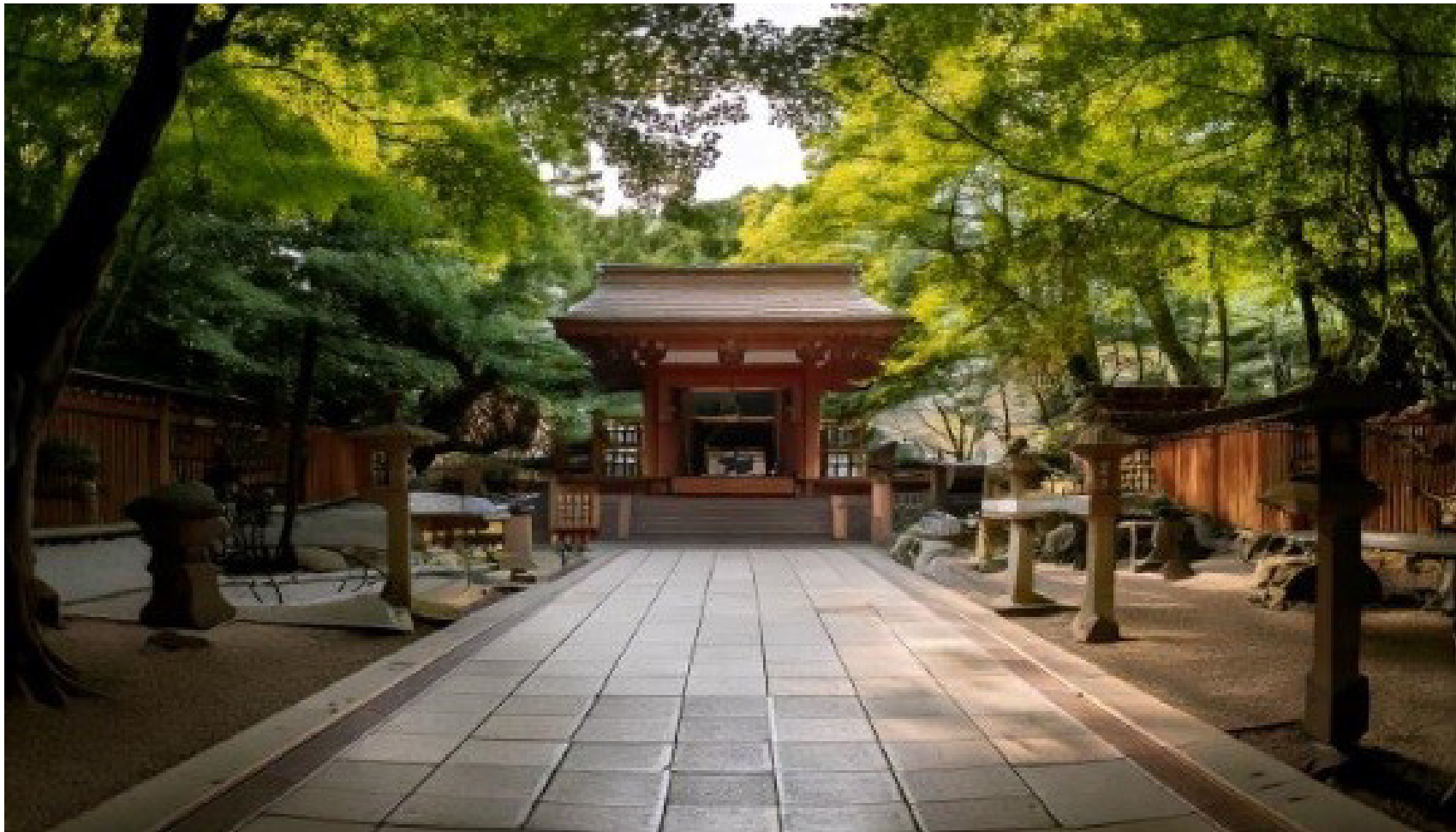
3 位

45.2pt

#まもり

#いってい

#しずけさ



1位	リラックスができる	46.8
2位	安心感を感じられる	36.9
3位	不安が払拭される	20.9
4位	素でいられる	20.6
5位	悩みを忘れられる	19.6
6位	ストレス発散できる	18.8
7位	集中・没頭できる	17.5
8位	自分を取り戻せる	16.7
9位	自分を高められる	15.4
10位	興味を深められる	14.4

リラックスができる | 12枚中 1 位

自分を高められる | 12枚中 1 位

興味を深められる | 12枚中 1 位

FA

静かそうでじっくりと自分の
考えに浸れそう。落ち着きも
あって好きな場所のひとつ。

神様と向き合っているようで
実は自分と向き合う事が出
来る。

助け合える空間。悩み事もな
んとかなりそうな気がする

人も少なく、神聖な場所なので
新しい自分を見つけられそう

キーワード

英気を養える/力をもらえる感・自分に向き合える・超越したものに守られる

L

4 位

44.1pt

#とどまり

#あかり

#しずけさ



1位	リラックスができる	59.7
2位	安心感を感じられる	34.1
3位	素でいられる	28.8
4位	ストレス発散できる	26.2
5位	気まま・自由になれる	23.3
6位	語り合える	23.2
7位	悩みを忘れられる	22.6
8位	集中・没頭できる	22.2
9位	自分を取り戻せる	16.8
10位	気分があがる	13.5

語り合える

12枚中 2 位

悩みを忘れられる

12枚中 1 位

集中・没頭できる

12枚中 1 位

FA

炎をみているうちモヤモヤしたものが消え去り何か新しい発想が浮かんで元気に馴れそうな居心地の空間になる場所。

炎の揺らぎが集中できると思います。一人でもよい空間だと思いますし、人と一緒でもよい空間だと思います。

一人でいるのか人といえるのかで変わりますが、火の音はとても落ち着き集中できるので良い状態になると思います。

火を見ることにより何も考えない時間を生み出せそう。

キーワード

火に集中することでここを開ける・普段とは違う非日常を味わえる・気の置ける人と居られる

F

5 位

40.2pt

#ながれ

#ながめ

#ひろがり



1位	リラックスができる	59.1
2位	ストレス発散できる	36.9
3位	気まま・自由になれる	34.5
4位	安心感を感じられる	27.0
5位	素でいられる	25.9
6位	悩みを忘れられる	18.6
7位	気分があがる	17.6
8位	不安が払拭される	14.7
9位	集中・没頭できる	13.4
10位	自分を取り戻せる	12.6

ストレス発散できる | 12枚中 1 位

気まま・自由になれる | 12枚中 1 位

FA

川の音や人々の声が刺激をもらえて悩みを払拭できそうな場所。

癒されそうだしたまにすれ違う人と挨拶をしたりなどちょっとした人の繋がりもありそうなのが良さそうだと思う

散歩道にできそうなわくわくしそうな雰囲気が良い

自然を感じておおらかな気持ちになり健康増進の空間。自分の健康を意識して体力向上を感じる居心地の良さ。

キーワード

開放感がある・流れに沿って歩いたり座ったりして過ごせる

B

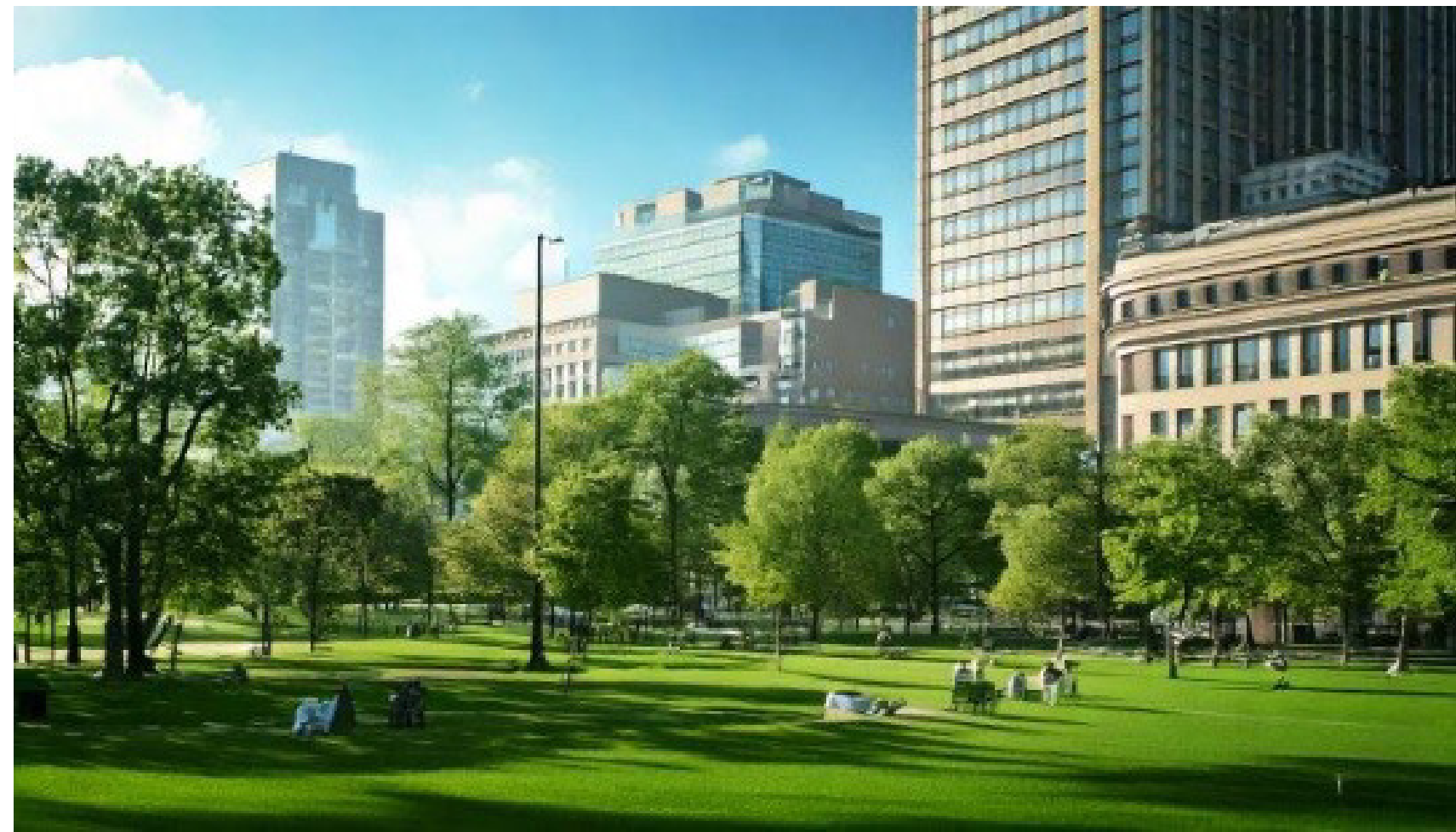
6 位

36.7pt

#うつろい

#ひろがり

#とどまり



1位	リラックスができる	55.5
2位	ストレス発散できる	36.7
3位	安心感を感じられる	28.8
4位	気まま・自由になれる	28.8
5位	素でいられる	20.9
6位	気分があがる	14.8
7位	悩みを忘れられる	14.3
8位	集中・没頭できる	12.6
9位	好きなことができる	12.5
10位	孤独感を感じなくなる	11.9

ストレス発散できる

12枚中 2位

好きなことができる

12枚中 2位

FA

緑が沢山あって、芝生があるのもすごく良いなと思いました。友達と語ったりしたら楽しそうだなと思いました。

明るくて広すぎる場所で、周り人や自然やビル街を見ていると、自分のやりたいことが見つけられそうな場所です。

疲れが吹き飛びそう。リフレッシュして、元気が出る場所。気持ちが前向きになる。

明るくて、広々としてて、そらが見える、開放的、人が少ない、人との距離が保てる。

キーワード

何人かで集まって好きなことができる・空の下で開放感を得られる・すきっとした気分になれる

D

7 位

35.3pt

#ながめ

#はなれ

#ひろがり



1位	リラックスができる	54.1
2位	ストレス発散できる	33.8
3位	気分があがる	31.4
4位	気まま・自由になれる	28.7
5位	安心感を感じられる	19.8
6位	刺激をもらえる	19.3
7位	悩みを忘れられる	17.2
8位	素でいられる	14.8
9位	いつもと違う自分になれる	13.7
10位	自分を取り戻せる	11.4

気分があがる

12枚中 1 位

いつもと違う
自分になれる

12枚中 2 位

FA

普段、属している世の中を遠い場所から眺められているというバランス

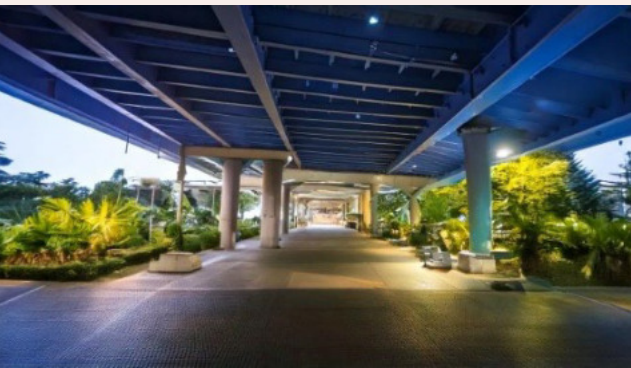
悩んでる時とか、この空間で発散できると思う特に高いところにいるから空気も澄んでると思う

景色が一望出来て新しい発見がありそうでわくわくする。

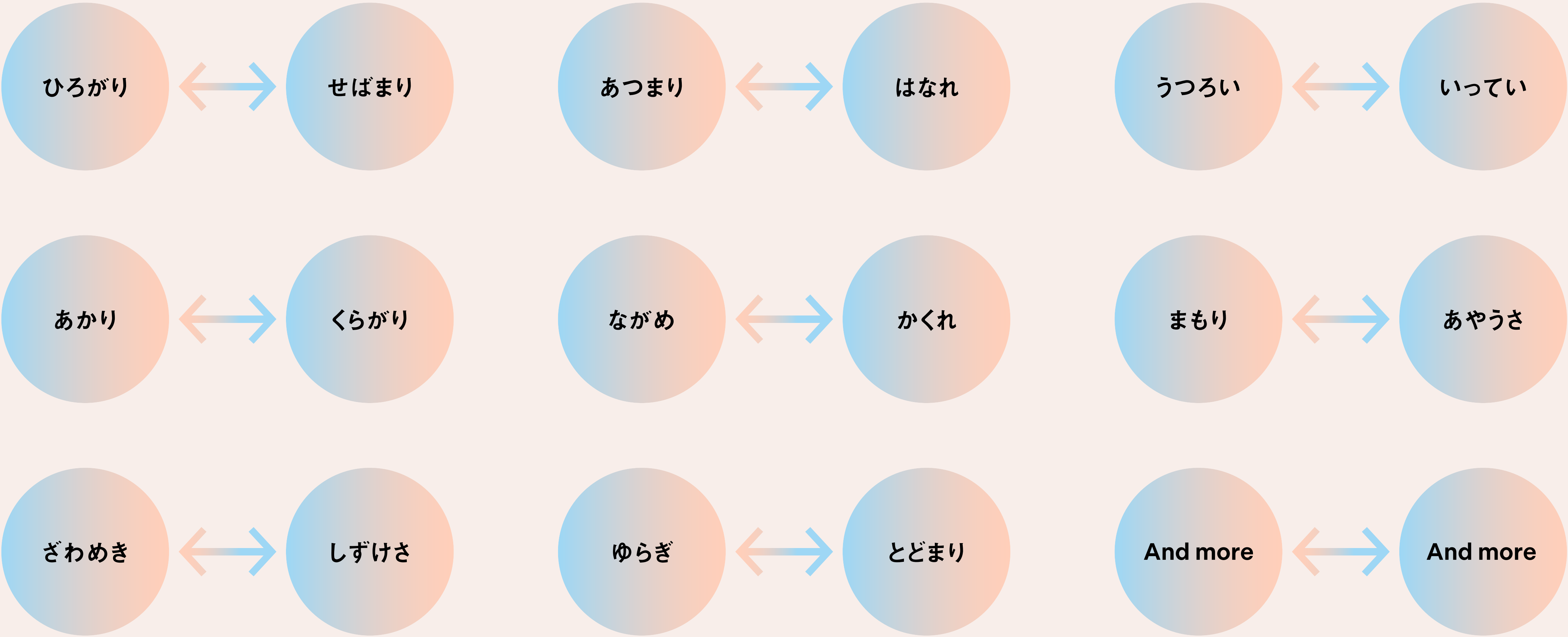
都会から少し遮断された空間で、周りがよく見渡せる

キーワード

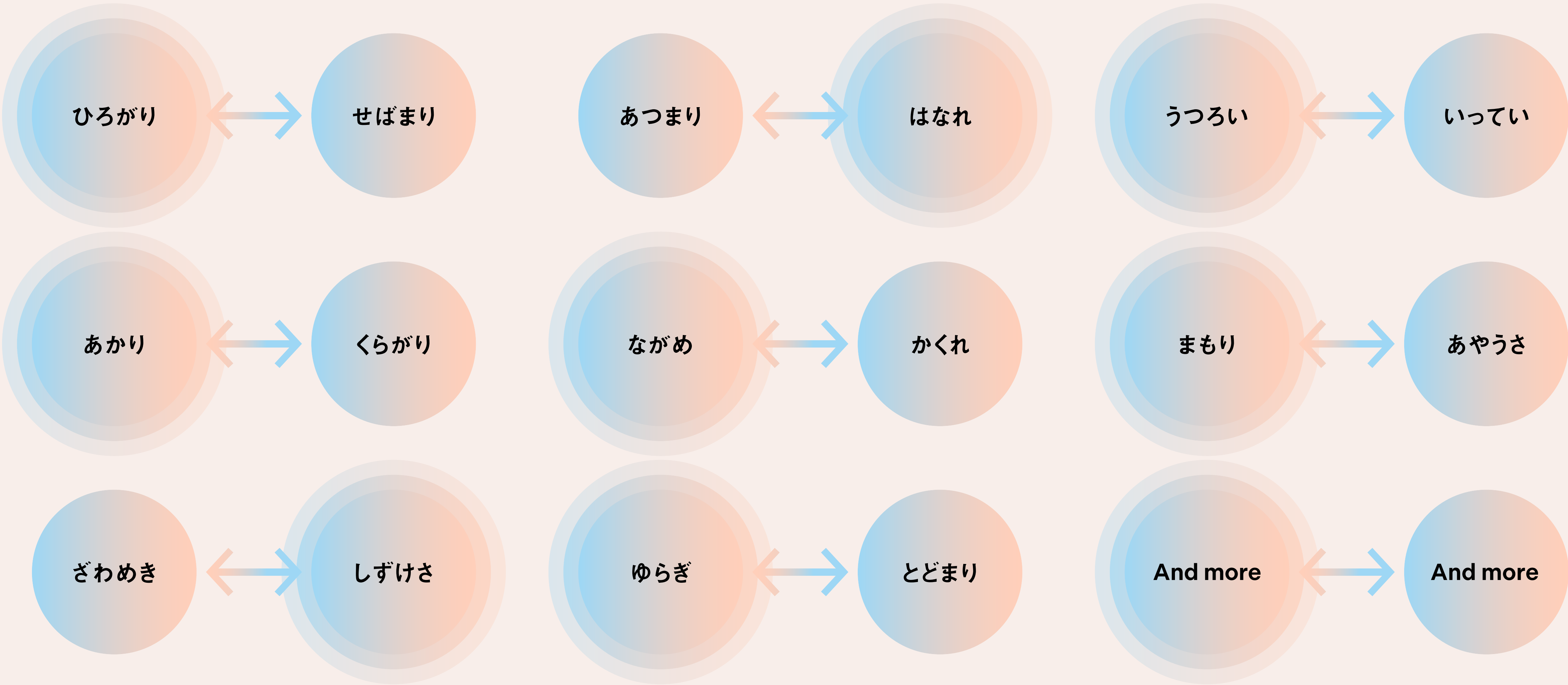
普段と違う視点・景色を一望できる・開放感があり、思考がクリアになる。

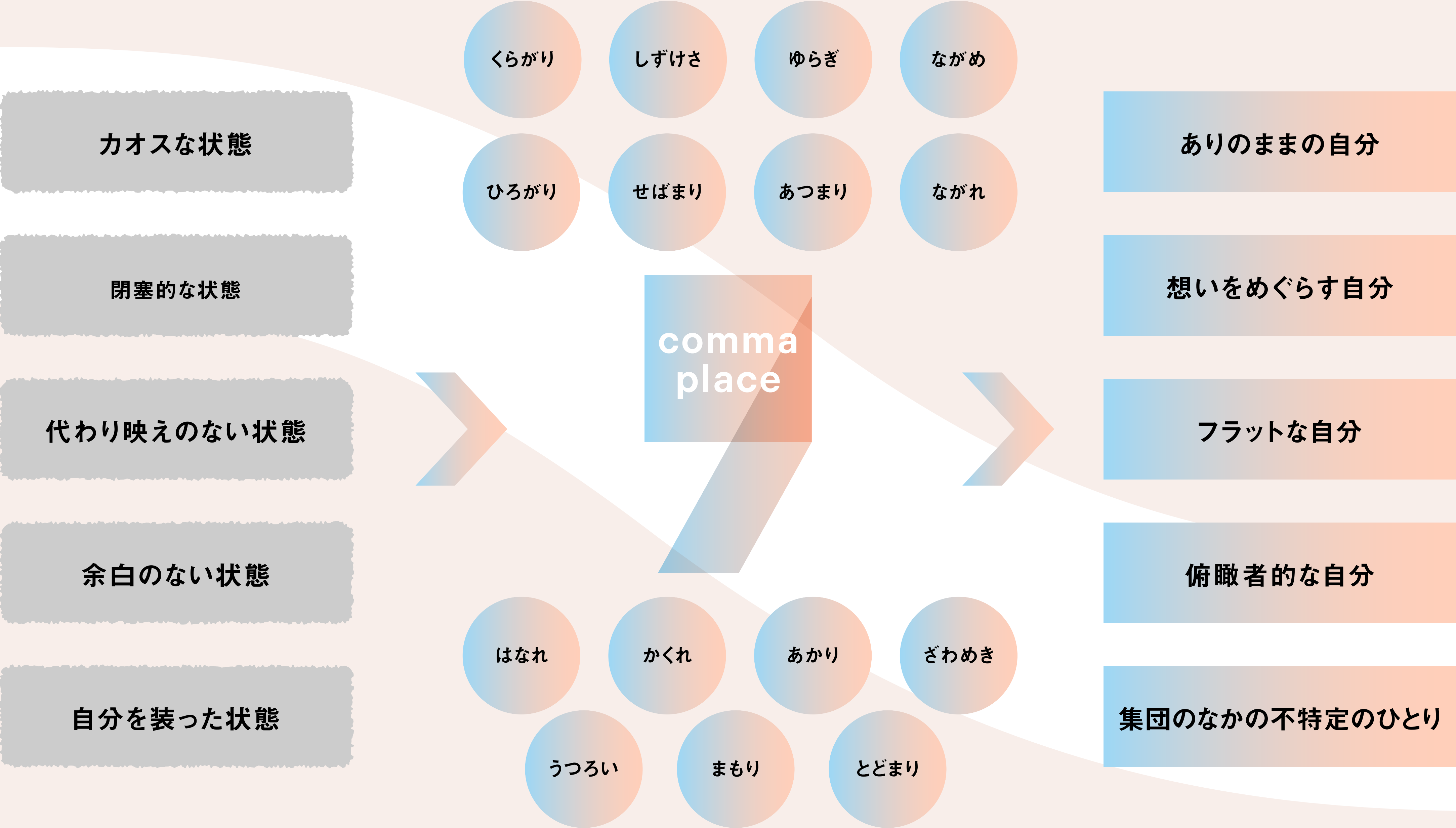
8 位	D 28.9pt		#せばまり #くらがり #かくれ	一人で落ち着いた時間を過ごせる・創造的な気持ちで考え事ができる。
9 位	C 25.6pt		#とどまり #あかり #ざわめき	価値観が合う人とお互いの関係を深められる。理解してもらえる。
10位	H 17.1pt		#ざわめき #あつまり #ひろがり	知らないことに出会えて刺激がもらえる。孤独感がなくなる。
11位	J 16.7pt		#ざわめき #あつまり #あかり	いつもと違う自分になれて、刺激がもらえる。一人じゃないと思える。
12位	K 9.3pt		#あやうさ #いってい #かくれ	凹んでいるときでも受け入れてくれそう。逆に落ち着ける。

カンマプレイス分析から見えてきた要素



二者択一論ではないが、このような要素がとくに好まれる。





カンマプレイスとして質をあげる5箇条

複数の空間要素が、相混ざって多様な感情や心の変容を受け入れてくれること。

色んな人の動きや出来事、季節の移ろいで、時々で違った場所であること。

ひとりでも、誰かとでも。いろんな行動を受け入れてくれそうなこと。

素の自分だけでなく、新しい自分や誰でもない人になれるような場であること。

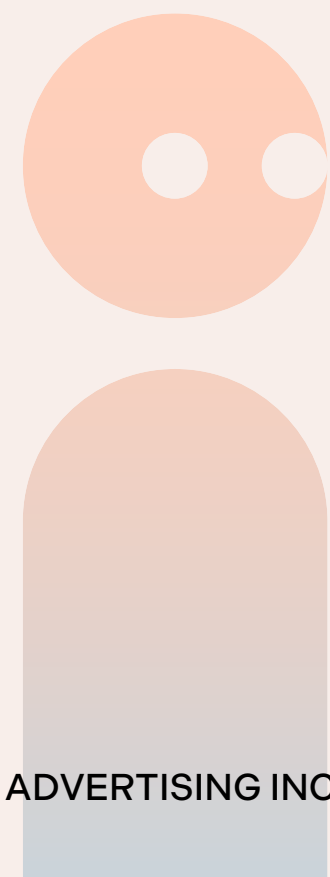
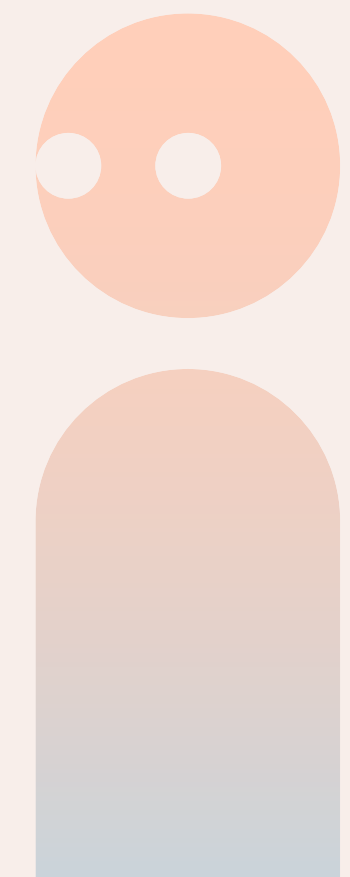
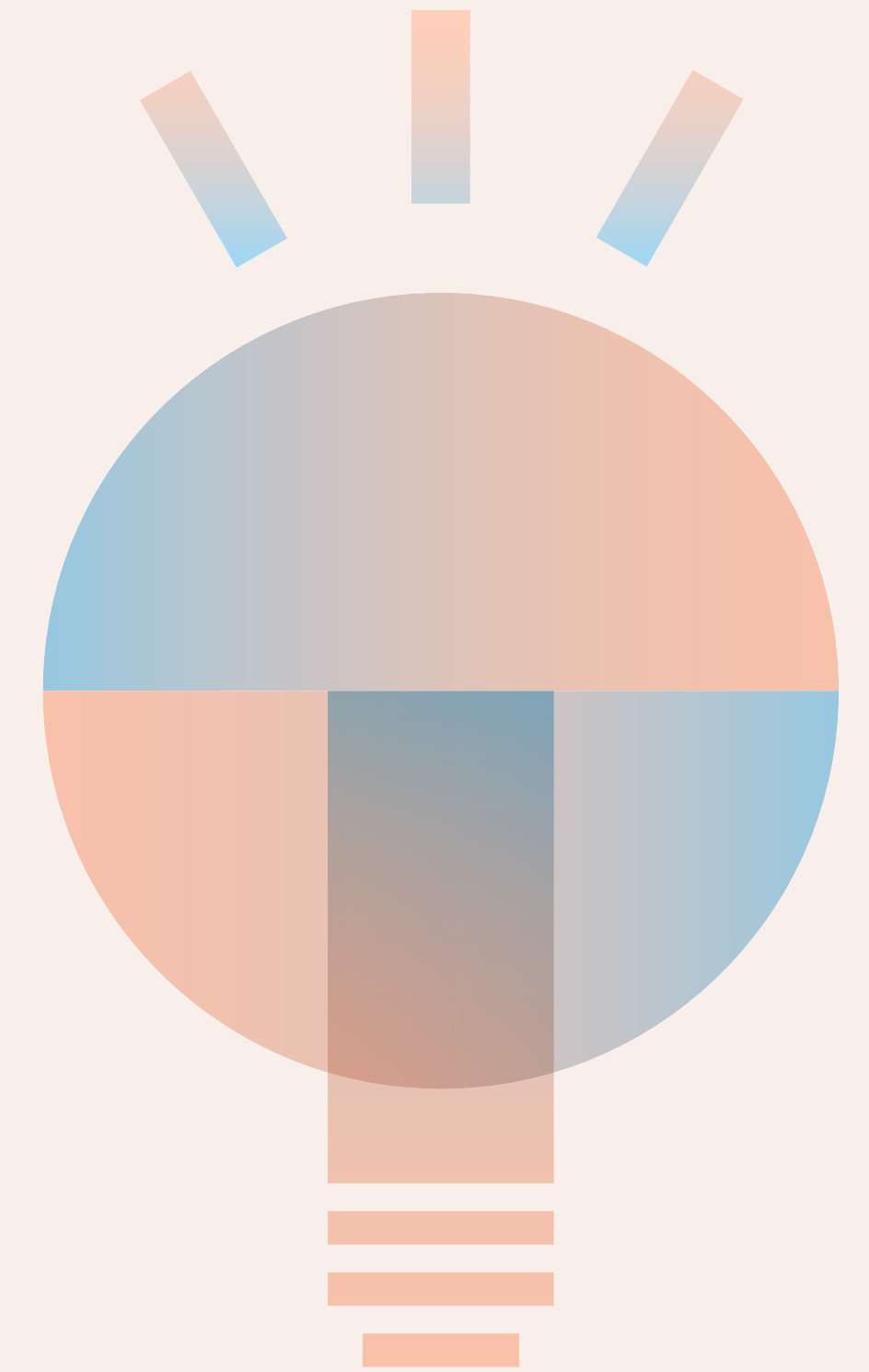
網羅的になりすぎず、いくつかの心の変容を逆算していること。

カンマプレイスIDEA

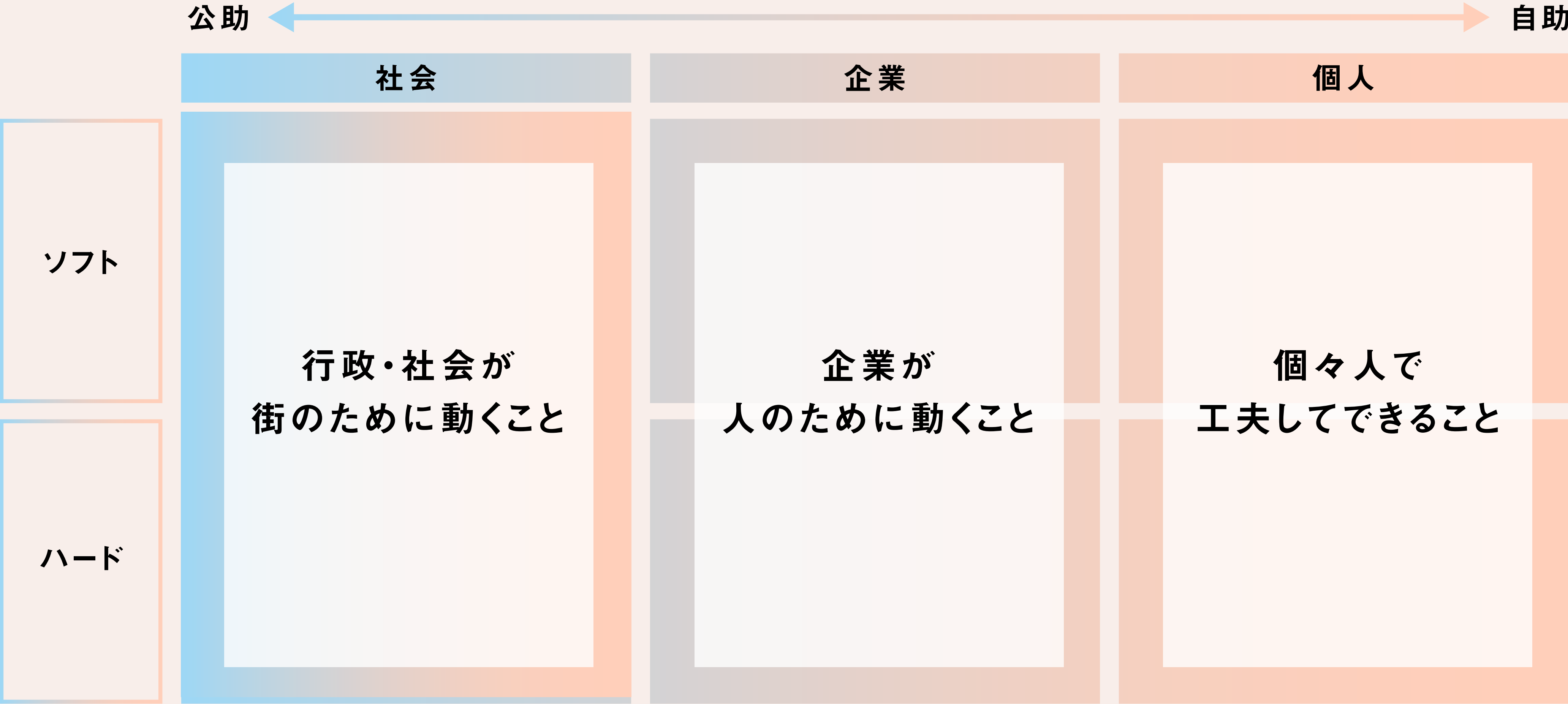
カンマプレイスが増えると個人が豊かになり
その積み重ねで社会全体も豊かになっていく。

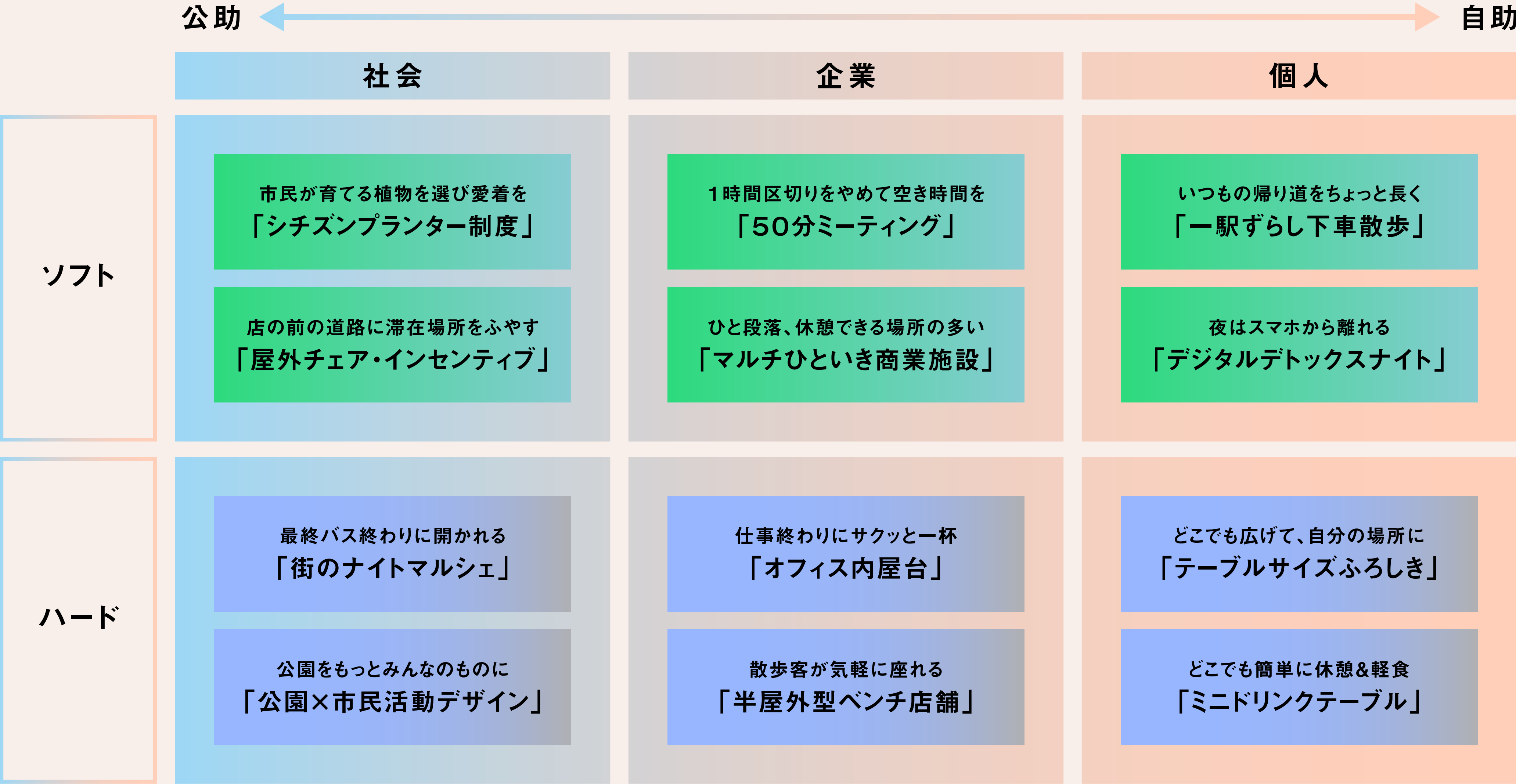
しかし、カンマプレイスは、個人の意識の切り替えや工夫だけで
作られるもので決してはないはず。

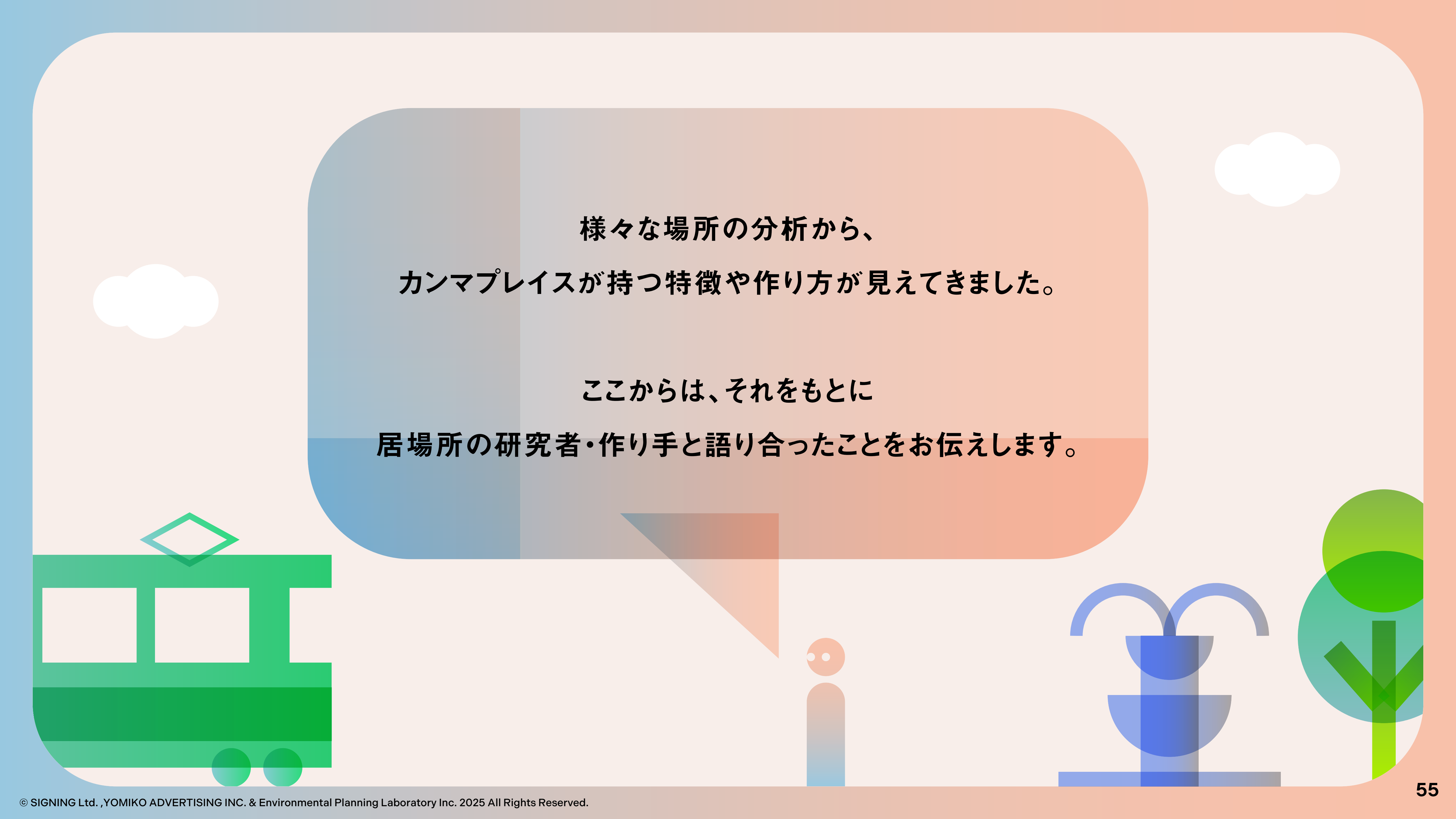
ここでは、いろんなプレイヤーそれぞれがつくる
カンマプレイスの例を記載します。



カンマプレイスIDEAは、①社会②企業/団体③個人というプレイヤーのレイヤーとA空間物理的な「ハード」、Bサービス・仕組みなどのソフトに分けて考えられる。







様々な場所の分析から、
カンマプレイスが持つ特徴や作り方が見えてきました。

ここからは、それをもとに
居場所の研究者・作り手と語り合ったことをお伝えします。

Special Interview vol.3

居場所づくりに関わる人との語り場

「ただ、ぼーっと居られる場所」を 街に生み出すために

ーアート・植物・パブリックファニチャーを取り入れた居場所づくりー

お話を聞いた人



牧野 圭さん

三菱地所株式会社 丸の内運営事業部。
1989年東京生まれ。不動産デベロッパーにて資産管理や再開発に携わる一方、全国各地でアートプロジェクトの企画運営を行うユニット「YOMAFIG.」を立ち上げ。

普段のお仕事や活動について教えてください！

丸の内・有楽町エリアを中心にした街区の再開発やアセットマネジメント業務を担当しながら、個人では「YOMAFIG. (ヨマフィグ)」でアートと不動産の可能性を追求したさまざまな試みを展開しています。大規模開発から半径数メートルの範囲まで、ヒューマンスケールで居場所を考えています。



「場づくり」に対して感じる課題感は？

街に人々の居場所が不足していると感じます。特に東京は、ベンチや名前のつかないような小さなポケットパークが極端に少ない。僕の立ち位置（街開発をする立場）から最も足りないと思うのは「**ただ居られる場所**」（＝お金や目的がなくてもいることができる場所）です。どんどん排他的・占有的・有料化していく潮流の中で、目的がない場所が**少なくなっているのではないのでしょうか。**



牧野さんが考えるカンマプレイスって？

自分の立場を忘れ、無自覚になれる場所＝カンマプレイスだと思います。それができるのが街なかのベンチ。他にもアートや植物も、街なかにあるとそれを見ているだけでぼーっとできますよね。また、それらは「目置き」の役割も担ってくれます。



ベンチ、アート・植物などの「目置き」には、どんな効果があるんですか？

ベンチやアート、植物を置くことで、無自覚になれる場所を街なかに増やす効果があると思います。そういった場所が多い街は、居心地がよくなりまた来たくないと考えています。

人間は退屈に耐えられない生き物なので、意識も含め焦点を変えつづけられる「目置き」の存在が必要です。アートに目を置くと、必ず視線が流れ、アートの背景などを考えたり、思考のレイヤーも変わっていきます。現代においてはスマートフォン上の流れに皆目を置いて依存しているので、それをアートに置き換えることができれば、豊かな時間になるのではないのでしょうか。

例えば、僕が携わった「Marunouchi Bloomway」という企画があります。丸の内仲通りから、仲通りに面する 2つのビルを連結する通路に月替りで花壇を配置し、東京駅前・仲通りを歩く人々を引き込み、楽しんでいただくという取り組みです。これまではオフィスビルのただの貫通通路だった場所が「花壇がある散歩道」という居場所を作ること、建物の内と外をつなげ、新たな魅力拡大＝バリューアップを実現するというもので、評判は上々です。



Marunouchi Bloomwayの実際の写真 左)6月のアジサイ 右)7月の七夕

アートのような「ないよりあった方が絶対にいいけれど、儲けが出づらいもの」を取り入れるのって難しくないですか？

アートを取り入れるとき、アートだけで儲かるかどうかにはこだわりすぎないようにしています。街全体への投資の一部がアート、と考えることで、回収も街全体から行える、と整理することを意識しています。アートは単体でみたら高いと感じるかもしれませんが、主語を街やビルと考えると費用対効果は高いくらいではないでしょうか。アートに限らず、街全体にとってどうかということは常に考えています。



バリューアップした新東京ビル

街にアートや植物、パブリックファニチャーを置くことで「ただぼーっと居られる場所」をうみだすことができるんですね。
豊かなカンマプレイスづくりのヒントをいただきました！

Special Interview vol.4

居場所づくりに関わる人との語り場

街に「無目的」に 人々が集まれるイベントを

一街の人と人をつなぐマルシェー

お話を聞いた人



鈴木 魁さん

三井不動産レジデンシャル(株)プロジェクト推進部 まちづくり企画推進室。
住民のコミュニティを作るきっかけを提供したいという想いから生まれた「太陽のマルシェ」の企画・運営を担当。

普段のお仕事や活動について教えてください!

中央区・勝どき駅に近い「月島第二児童公園」で毎月1回開催されている「太陽のマルシェ」の運営に携わっています。2013年からスタートして、2024年で11周年を迎えました。



「勝どきエリア」にはどんな課題があったのですか?

勝どきは以前、築地や豊洲晴海で働く水産関係者の住宅地だったのですが、現在は様々な職業の人が住む多様な街に変化していましたし、2011年に発生した東日本大震災の発生により、当時開発が進んでいた勝どきエリアを中心に、コミュニティの希薄化や居住エリアとしての利便性の低下が懸念されていました。住宅開発を行いつつ、その地域に住む人々の交流や新旧住民のコミュニケーション活発化を支援することでエリアの価値向上を実現することが必要でした。



「太陽のマルシェ」の運営方針は?

無目的に集まれる場所を提供することを重視し、運営側の存在を前面に出さないよう心がけています。出店者に対するルールを最小限に抑え、自由な雰囲気特徴的です。
地元住民の意見も積極的に取り入れています。あえてテーマや意味付けを行わないからこそ、そこに集う人たちの自由な思いで楽しむことができる――まさにiBASHOの「i=私」を大事にする場所作りだと思います。



「太陽のマルシェ」を定期開催している効果を教えてください！

当初は勝どきエリアのブランドアップと外部からの来訪者増加が主目的でしたが、現在は地元住民の満足度向上にも寄与していると感じます。地元住民と外部からの来訪者の交流の場として機能し、勝どきの魅力を広める役割を果たしているんです。

常設ではなく「月1回の定期開催」というのもポイントです。この希少性により、太陽のマルシェは「あくまできっかけ」とすることができます。地元の店舗や近隣の人とつながりができれば、太陽のマルシェが開催されていない時でも自発的に交流が生まれ自然と地域が活性化することを狙っています。

また、太陽のマルシェに出店しているのは必ずしも地元店舗だけでなく、離れた地域の特産物店舗もあります。太陽のマルシェをきっかけに地域の店舗にも足を運んでもらうことで地域経済が期待されるため、「月1回の定期開催」という条件を大切にしています。



勝どきエリアのこれからの新規開発に向けてどのように取り組まれているか教えてください！

新規開発では、「太陽のマルシェ」を意識しながら目的に縛られない柔軟な空地を設けることを重要視しています。ルールを厳しくし過ぎず、多様な使い方ができる空間が理想的です。

人数や音量などの使用制限が厳しすぎる広場は結局使用されず空き地となってしまう、逆に問題視されています。

法律の面でも、開発規制で一定の空地確保が義務付けられていますが、その活用も開発業者の責任です。建物を建てるだけでなく、エリアマネジメントや賑わいの創出が新規開発において重要課題だと思っています。



元々住んでいた方と街に訪れる方が自然に交わるマルシェを定期的に行っていることが、エリア全体の価値向上につながっていくんですね。

無目的に集まれる場所は、勝どきに関わる多くの人にとって大切な居場所になっているのを感じました。

今回のiBASHO REPORT Vol.2では

カンマプレイスというキーワードをもとに公共空間での
居場所の必要性和新しい可能性を探っていきました。

このレポートをもとに様々なチャレンジが増えていくことを
願って、レポートの終わりとさせていただきます。



STAFF

Research

藤田 剛士 (YOMIKO)
秦 瞬一郎 (YOMIKO)
亀山 淳史郎 (SIGNING)
鷺尾 和彦 (SIGNING)
秋和 悟之 (環境計画研究所)
大久保 和博 (M&A)
高橋比香理 (YOMIKO)
伊藤 晋吾 (YOMIKO)
原口真央 (YOMIKO)

Design

森田賢吾 (Hi! Design)
小林喜佐斗 (MATO)

Public Relation

塚越奈央 (SIGNING)
三浦枝奈 (SIGNING)
齋藤由希子 (SIGNING)

Research Deta

定量調査

調査対象: 20～69歳の男女 / 2700サンプル
調査地域: 全国
調査方法: インターネットリサーチ
調査時期: 2024年10月
調査実施機関: 株式会社マクロミル
※調査用画像は「Adobe Firefly」を使用して作成

Share with everyone

本レポートの内容は出典表記を頂くことでどなたでも使って頂けます。

【出典表記】
SIGNING 「IBASHO REPORT vol.2」

【発行元】
SIGNING Ltd. / YOMIKO ADVERTISING INC. /
Environmental Planning Laboratory Inc.

詳細データのお問合せはこちらまで。
contact@signing.co.jp

