



建築歴史文化研究室
Architectural History and Culture Lab.

妻木 宣嗣

TSUMAKI, Noritsugu / Associate Professor

サード・プレイス 1 都市と町

The Third Place 1: CITY and TOWN

はじめに

昨今、都市部では特に近代化が進んでいる。その近代化につれて、憩いの場「サード・プレイス」なるものも変容している。そのような近代化する都市部でも、一部変わらない形を持った「熟成されたデザイン」なるものが存在する。

デザインというと、何か綺麗でお洒落なものを想像するかも知れない。実際、雑誌や作品集に登場するデザインは、格好よく、お洒落なモノ・コトが登場する。しかし綺麗・さっぱりしたモードをとり上げた店や空間ばかりではない。長年、様々な人々との会話や生活が培ったデザインもある。つまり、造形だけでデザインが成立するものもあれば、そこに「人」が介在して、はじめてデザインになる場合もあるといえよう。こうしたデザインを「熟成されたデザイン」、あるいは「こびりつくデザイン」「染み込むデザイン」としたい。本研究では、現代にも残る昔ながらの居酒屋を軸に、都市のスラムクリアランス（再開発）に「NO」をつきつけるべく「熟成されたデザイン」の現存している意味や必要性を分析・考察する。



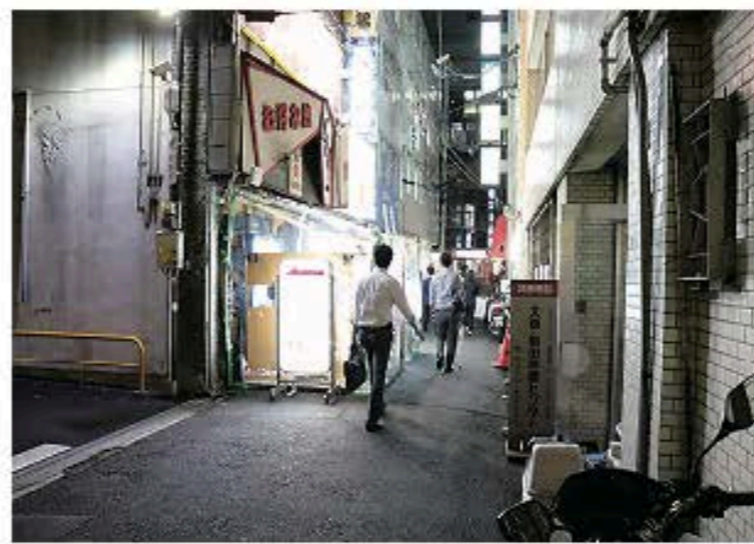
川淵 理久
KAWABUCHI, Riku

研究の方法

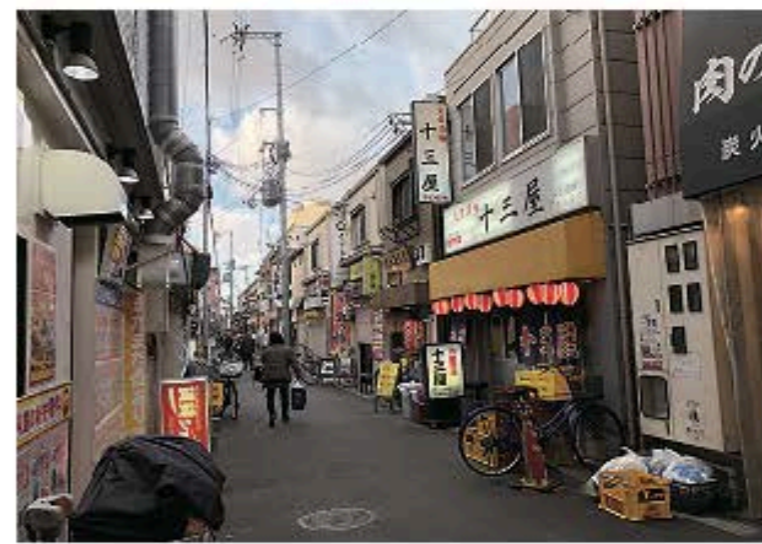
本研究では、梅田・十三・京橋の街を調査した。ここでは現場に可能な限り出向いて、料理の味わい・街の雰囲気などを分析するものである。分析の手順は以下の通り。①町を構成している範囲を地図上に示す。②町に出向き、情景を観察する。③店へ実際に入店し、その状況を把握し、考察する。④改めて街の意味を考える。以上である。

分析・考察

梅田でいえば、JRAの場外馬券売り場近辺の一角に、「都市の場末」を見いだすことができた。そこは中心都市とはまた違ったにぎわいをみせていた。また十三・京橋にも同じようなにぎわいのある街としての飲み屋がならぶエリアを読み取ることができた。飲み屋が街を



熟成させる。昨今のデザイン的見た目からは確かに良くないかもしれないが、活気のある街並みを醸し出している。この街の状態は重要な要素であり、多くの都市には見られない要素である。大阪駅の路地・京橋・十三、このにぎわいをどうみるのか。猥雑な汚い街とみるだけでよいのであろうか。街としてのこびりついたものを熟成したデザインとして評価できるのではないだろうか。長年かけて、熟成する街・路地がある。こうした街の良さも考慮に入れたデザインをするべきだ。デザインは、確かに機能的・美的に構成されたものも指すが、長年の人々との会話・やりとりで、自然とできあがっていくものも、そのひとつに含まれるだろう。そして熟成していく街の都市とは違うデザインは、サード・プレイスなる概念として現代社会に必要なのだろう。



サード・プレイス 2 街と宿り木

The Third Place 2: Somewhere to Drop by in Town

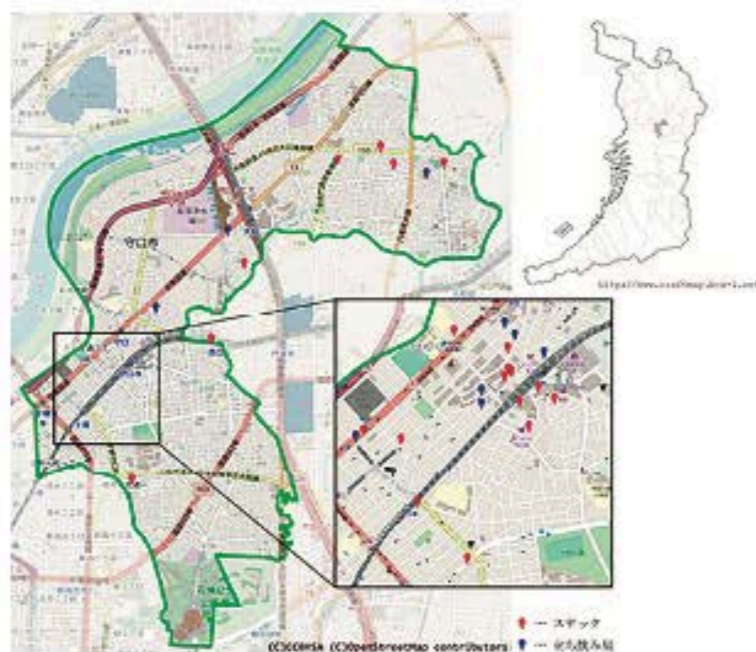
はじめに

さて街や郊外の住宅地で、宿り木のような役割を担っているのが、人々の「行きつけの飲み屋」である。仕事に疲れた人たちの憩いの場であると共に、かなりの熟成度、こびりつき度である。本省察は、小さな街や住宅地にはどこにでもある、人々の「行きつけの飲み屋」について主に考える。

本論

・データ収集

ここでは、大阪府守口市を事例にスナックと立ち飲み屋の数を調べた。図の右上に示したものが守口市の位置である。青マーカーで示したのが立ち飲み屋、赤マーカーで示したのがスナックである。大阪を職場にして



いる人も多いにもかかわらず、これだけの数の飲み屋が市内に点在しているのは驚くべきことだろう。

・「サード・プレイス」なる概念

ではなぜ仕事を終えて、真っ直ぐ家に帰らずに、ふらっと立ち飲み屋やスナックに立ち寄るのか。これは社会学者である、レイ・オルデンバーグ氏の「サード・プレイス」なる概念を当てはめることで、ある程度理解できる。

結論的に言えば、人は職場と家庭だけを行き帰りするだけではなく、その間に息抜きをする時空間が必要であるという概念である。それが居酒屋であったり、ショットバーであったり、習い事であったりと、それはいろいろあるが、都市・地域にはこういったサード・プレイスの役割を担う社交場が必要であるという理論である。地域のコミュニティの中心となり、人々の営みを活性化、そして熟成させていく。新しく人工的に造られたニュータウンには、この考えが欠けている。意識的につくるものではなく、自然発生的にできてくるものであることも、サード・プレイスの重要なポイントだろう。

・サード・プレイスとデザイン

結果的に立ち飲み屋やスナックは、長い年月をかけた店員と客との関係性のなかで熟成したデザイン空間であることがわかる。にぎやかな会話もない空間は、いくら良いデザインでもただの入れ物である。これらの存在になるには人が必要であり、なおかつ人と人との

交流（にぎやかな会話）が必要である。立ち飲み屋やスナックをデザインするには、そういったところを意識する必要がある。人と時間が飲み屋としての空間を熟成させる。先ほど述べたサード・プレイス的な役割も担うわけである。

調査結果・考察

以上、街の中の飲み屋について考察を試みた。そこから出てきたのは、オルデンバーグのサード・プレイスという概念や、店の熟成といったキーワードであった。デザインはデザイナーだけがつくるわけではない。デザイナーは、あくまでもお膳立てをし、あとはそこを利用する人々との交流や会話によって熟成されていくデザインもあるという考えを提示した。熟成を考慮してデザインすることが、デザイン本質の一つであるのではなかろうか。それでこそ、良いデザインということになる。デザインして、後は知らないふりでいることは叶わない。使い捨ての世の中であるからこそ、大切な価値観である。

幡山 莉菜

HATAYAMA, Rina

