フォース・プレイス
-メタバースがもたらすサード・プレイスの次なる潮流-

設計　村上研究室　4年　A21AB140　藪朱梨

Ⅰ.研究の概要
ⅰ.背景　ⅱ.言葉の定義　ⅲ.目的　ⅳ.位置づけ
Ⅱ.フォース・プレイスの条件
ⅰ.地域性を活かした体験
ⅱ.共創できる場
ⅲ.つながりを生み出す仕組み
Ⅲ.設計条件の整理
ⅰ.敷地計画
ⅱ.コンセプト
Ⅳ.設計に適用
Ⅴ.設計提案

1-1 背景

社会背景

1989　2000　2015　2020　2025　2030

自宅
ファースト・プレイス
職場・学校
セカンド・プレイス
※1 居心地のいい場所
サード・プレイス

SNSの普及

サード・プレイス 提唱
サード・プレイス 居場所の拡大
DEI制定（同時期にSDGs）
コロナ禍 孤独化が進行
SDGs 達成を目指す

社会の多様化・選択肢の増加

D&IからDEI(平等から公平)への変化の背景
個人の能力や特性を考慮し、誰もが平等な機会を与えられる

2030年に達成可能なターゲット、わずか16%
残りの84%は進捗が限定的か後退
日本の達成済みが【目標9「産業と技術革新の基盤をつくろう」】

メタバース
第4の場所　フォース・プレイス

DEIがより社会に馴染む
SDGsの達成に近づく

－問題点－
- スプロール現象
- トレードオフ
- 性別分離
- 若者が年長者がいない
- 便利への回帰

※1　アメリカの都市社会学者レイ・オルデンバーグが著書『The Great Good Place 』（1989）にて提唱

1-2 言葉の定義

フォース・プレイスの定義　価値観と世界観がゆるやかに共感した人々が集まったメタバース・コミュニティ

価値観 何を大切にするか
世界観 つくりたい未来・ビジョン

多様性 Diversity
DEI
受容性 Inclusion
公平性 Equity

定義	
メタバース	インターネット上で3DCGの技術を使って仮想空間を構築し、アバターを通じて人と人が繋がり活動を行う場。仮想世界。
DEI	すべての人に公正な機会を与えることで、人々が不当に偏った状況におかれることなく多様な背景を受容できる社会の実現。
SDGs	2015年9月に国連によって採択された「持続可能な開発目標」。
エシカル	人や社会・地球環境・地域・コミュニティ・建築に配慮した考え方や行動。
DAO	管理者がいない、明確な目的を持ったコミュニティ組織。

第4の場所
フォース・プレイス

メタバース
幅広い交友関係
地域性を活かした体験
メタバース
共創できる場
エシカル
つながりを生み出す仕組み
DAO

1-3 目的

フォース・プレイスの構築

Real
構築前（~2030年後を想定）

固定された 同期/先輩/後輩
自宅にいる存在は 家族又は一人
日中　朝夜　休日
決まった友人

孤(個)が加速していく/物理的な距離感

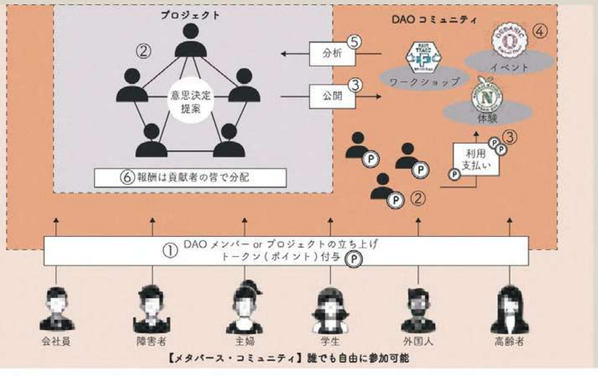
■ ファースト・プレイス　■ セカンド・プレイス

2-3

つながりを生み出す仕組み【DAO】Pt. 多彩な個人が自分らしく価値を発揮して共創していける環境

Metaverse

トップがいない組織	皆で方向性を決めて進む（意思決定）	報酬は貢献者皆で分配	誰でも匿名に参加可能



【メタバース・コミュニティ】誰でも自由に参加可能

メタバース内には自由に参加可能 国際的コミュニティ

選択

DAOメンバー → トークン付与 → 興味/関心があるPJTに参加

立ち上げメンバー → トークン付与 → 目的を決め進行をする

→ シミュレーションをし成果を上げる → 効果に基づきトークン付与 → もらったトークンは寄付/PJT内で買い物

1-4 位置づけ

分析結果　「つながり」や「自分らしくいられる場所」として考えられている

株式会社ブックマークス「勉強カフェ」
つながり を付加したフォースプレイス

未来に、つながる 場所
仲間に、つながる 場所
目標に、つながる 場所
人生に、つながる 場所

David Bartlett 氏「Innovation Studio 」
航空機による旅行を一層快適にし、
自宅に職場、カフェなどに続く、
居心地の良い「フォースプレイス」

WELLEX
Experience to enjoy life more
Learn, experience and enjoy with wellex

一般社会法人 Wellex「繋がれる場所」
つながり を大事にしたフォースプレイス

お気に入りであるだけではなく、
未来に、仲間に、目標に、
そして人生に つながる 場所

株式会社ローンディール「 4th place lab」
自分のやりたいことを探し、試してみる実験室

積極的に失敗できる場所
みんなに認められなくていい場所
応援しあえる仲間がいる場所
フォロワーからスターターになる場所

Taunaguhome 「自分らしさで繋がれる場所」
サードプレイス＋α＝フォースプレイス

つながる＋うまれるを感じる空間

自分らしさという個性の応援
つながることわかちあうこと

植山智恵 「4th Place」という新しい場とは
「意味づけ」や「自己革新」を可能にするコレクティブ（集団的）な場

- 意味づけの場
- 意図的なプログラム
- 否定をしない共感の場所
- 答えは存在しない
- 個々の選択を尊重する
- カリスマ不在の環境
- 持続的な つながり

3-1 敷地計画

桃花台ニュータウン　愛知県小牧市東部

1968年　建設計画発表
1972年　都市計画策定
1980年　入居開始
1987年　第一回桃花台まつり
1989年　東部市民センター開業
1991年　桃花台線運行開始（ピーチライナー）ピアーレ開業
1992年　桃花台中央公園完成
2000年　ピエスタ開業
2006年　桃花台線廃止(15年)

ピーチライナー

緑道

範囲地域	古雅・篠岡・城山・桃ケ丘・光ヶ丘
計画人口	40,000 人（ 1983 年 10 月時）
現在の人口	26,123 人（ 2011 年 1 月時）
現在の世帯数	9,125 世帯（ 2011 年 1 月時）
最寄駅	小牧原駅

2-1 フォース・プレイスの条件

地域性を活かした体験 Pt. 人とコミュニケーションや経済活動を行いつつ、高度なシミュレーションが可能

Metaverse Real

構築後（~2030年後を想定）

共創できる場

違う場所でも
同じ関係を持つ
同期/先輩/後輩

地域性を活かした体験

血縁関係なく
一緒に入れる**家族**

日中 朝夜 休日

たまたま知り合い
共感できた**友人**

メタバース

つながりを生み出す仕組み

心躍る探求/欠落感/ストレス耐性
社会的好奇心/高揚感の追求

SDGsやDEIが進んでいない地域

空き家 児童減少 利用者減少 空き地

データ収集

分析・シミュレーション

SDGsやDEIが発達した地域

支援型シェアハウス 貧困でも学習可能なサポート ワークショップ メタバースにより形成した場所

フィードバック

障害者支援 教育支援 コミュニティがある前提 フェアトレード 脱炭素

Metaverse

■ サード・プレイス ■ フォース・プレイス ■ ファースト・プレイス ■ セカンド・プレイス ■ サード・プレイス ■ フォース・プレイス

共創できる場

2-2

共創できる場 Pt. 地理的な制約を超えた共創の場を提供し、より多様なアイディアやソリューションが生まる

エシカル※2
「SDGs 目標12　つくる責任つかう責任」

環境 地域 人/社会 コミュニティ 建築

サーキュラーエコノミー	独自のコミュニティ
カーボンニュートラル	独立した経済圏
アップサイクル	メタバース
パーマカルチャー	ニュータウン
フェアトレード	有機農業

● 既存 ● 新規

共創できる場の流れ

Metaverse

志同士をつなぎ
コミュニティ拡大

つながりを生み出す仕組み

目標12「つくる責任つかう責任」
共創の場

志を具体的な
モノ・コトの形に

志を触発し新しい視点の
アイディアを創出

※2 エシカルは、SDGs全体にかかわる概念。中でも特に関連が深いのが目標12「つくる責任 つかう責任」

3-1 敷地計画

敷地分析

Real Metaverse

大口町 犬山市 多治見市 江南市 岩倉市 小牧市 春日井市 北名古屋市 豊山町 池之内 野口 篠岡 古雅 東部市民センター ピアーレ 光ヶ丘 上末 桃ケ丘 ピエスタ 桃花台中央公園 城山 大草 高根 ピーチライナー桃花台線

←分析結果

- 集中して団地が多い
- 空き家が各地区に多数
- 小中学校での児童が減少化傾向
- ロススペースが多数
- 高齢者の利用が多い
- 全体的に利用者が少なく郊外で利用している

敷地情報→

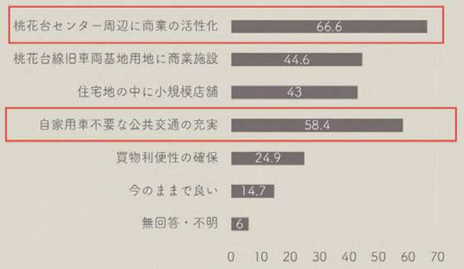
- 地上3階建て
- 桃「Peach」祭「Festa」で言葉を合わせた名称
- 地上4階建て(1,4階は駐車場)
- 桃「Peach」遊び「Play」快適「Amenity」余暇「Resort」創造「creare」で言葉を合わせた名称
- 面積の大半は空き地
- ファースト・プレイス
- サード・プレイス
- セカンド・プレイス
- フォース・プレイス
- 提案敷地

Real Metaverse

コンセプト

Real Metaverse

商業の活性化について



人物像

桃花台地区における現状及び課題

- 遊び場や学習スペースが少ない
  遊びに行くなら市外へ行ってしまう
- 住宅地の中で小規模な店舗の
  誘導・充実
- 公共交通で商業施設への行きやすさ
  暮らしやすいまちづくりへの対応

都市計画マスタープラン　地域別構想

自然景観や訪れて楽しい施設などを地域資源を活かし
憩いと交流のあるまち

東部復興構想

"人がつながり、支え合い、チャレンジし続けるまち"
豊かな自然、快適な住環境と多様な産業が
共存するままちづくり

市民アンケート調査の結果について_東部地域　小牧市都市計画マスタープラン_概要　東部振興構想_2022-2030

桃花台線旧車両基地用地を用いたメタバース・コミュニティの場

実際に愛知県小牧市東部にある桃花台ニュータウンの空き地を使い、フォース・プレイスを形成しました。この地に在住する人もいれば、全国や世界中の人が桃花台ニュータウンのメタバース・コミュニティに出入りできます。世界中にもメタバース・コミュニティであるフォース・プレイスは存在し、桃花台ニュータウンはそのなかのひとつです。桃花台ニュータウンは桃の木が多くあるため、地産地消のテーマでメタバース・コミュニティに参加するメリットが想定されます。

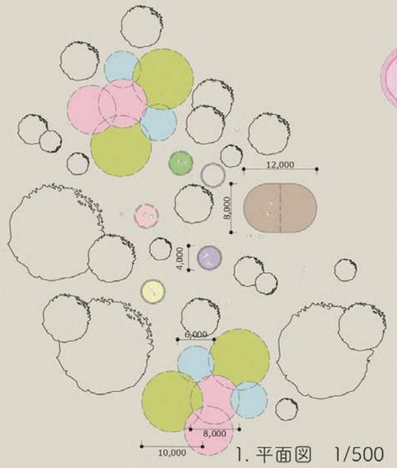
エシカル活動

共創の場としてメタバース・コミュニティを前提にエシカル活動があります。挙げられる内容はサーキュラーエコノミーや脱炭素等の環境問題、アップサイクルや有機農業等の人や社会、地域問題の解決に向けてコミュニケーションをとりながらシミュレーションをしていきます。

DAO やメタバースでエシカル活動することで、物理的に離れていてもコミュニケーションを取ることができ、SDGs の貢献にも繋がります。

※フォース・プレイスの条件を参照

全体図

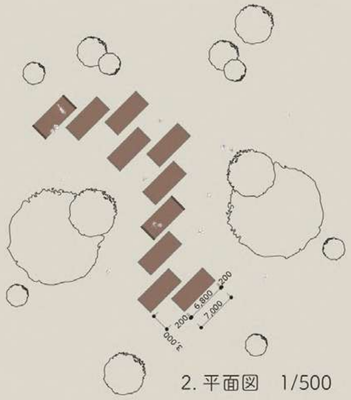


1. 平面図　1/500

ON　OFF

01 ランプの集い場

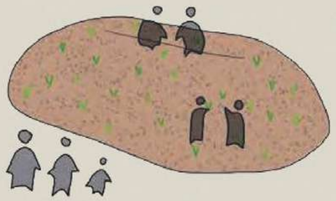
空室時はランプがついておらず、入室することで多色のランプが灯ます。定まった動きをしないため、ランプ同士が反発や木々に絡まるなど自由飛行が特徴です。より多くの人が利用することで多彩な灯が見られます。



2. 平面図　1/500

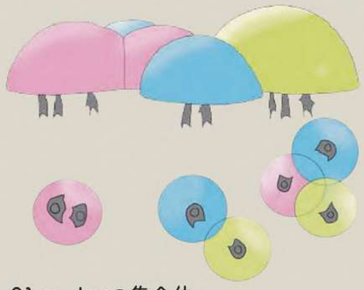
02 ダンボールハウス

アップサイクルできる身近なモノの1つとして、古紙やダンボールがあります。簡易的に再現できることもメタバースならではです。小さな発想は多くの人を楽しませることが可能です。身近なものほどアップサイクルに着眼点を向け、試すことでエシカルな活動に繋がります。



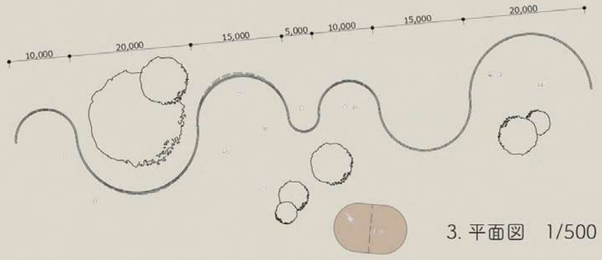
01 コーヒー畑

フェアトレード商品のなかでも認知度が高いコーヒーの畑をつくり、栽培のシミュレーションが可能です。世界中のコーヒーの成長過程やコーヒー好きのコミュニティが生まれます。またコーヒーかすを土壌改良や肥料としての生産シミュレーションも考えられます。

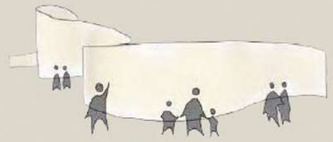


01 コットンの集合体

コットンのふわふわした形をイメージし、自分の領域を可視化しました。複数に集まれば大きくもなり、違う色同士集まれば、中間領域が生まれます。

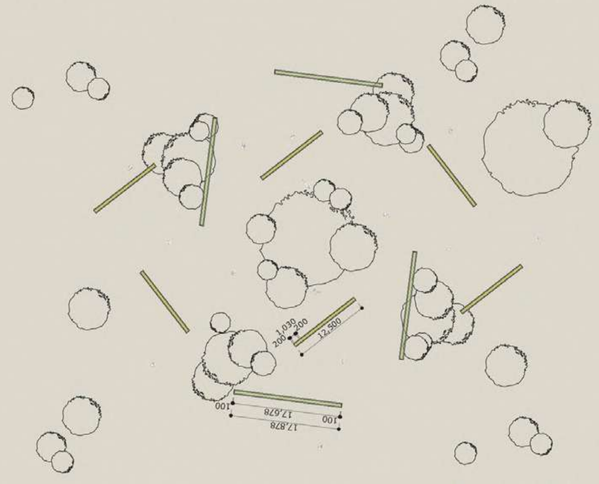


3. 平面図　1/500

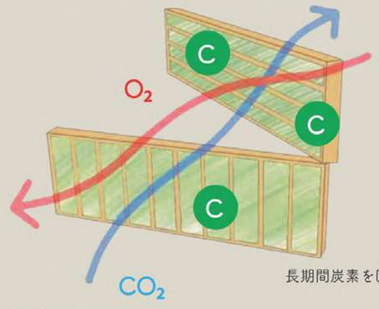


03 学びのスクリーン

世界中に存在するフォース・プレイスでどのようなメタバース・コミュニティが行われているかが見られるスクリーン。



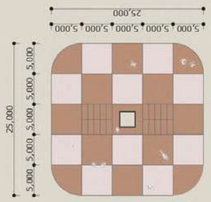
4. 平面図　1/500



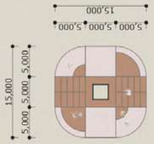
長期間炭素を固定

04 脱炭素の実験

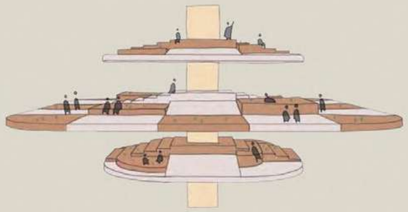
地球温暖化防止のために脱炭素社会に向けたサスティナブル木造が進んで見られます。世界共通で問題となっている環境的な事象をメタバースで実験しつつ、コミュニティの場として存在を目指しました。



5-1. 平面図　1/500



5-2. 平面図　1/500



05 カカオ塔

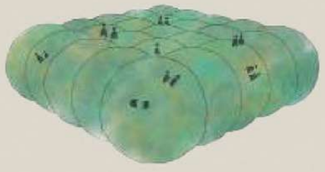
発展途上国が抱える深刻な問題の1つに、児童労働があります。フェアトレード商品であるチョコレートにもカカオ生産で問題がのこるなか、関わりやすいチョコレートをテーマに考える場を設けました。

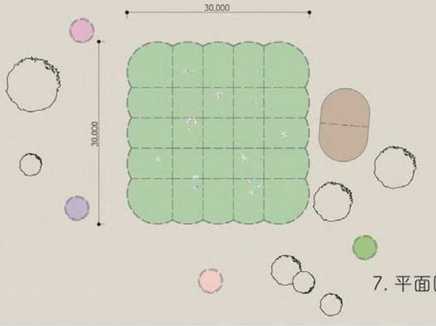
N
4

6. 平面図　1/500

07 有機農業

エシカル活動のひとつ、有機農業はフェアトレードやオーガニックに繋がります。環境への配慮や科学肥料や化学合成農薬の不使用が推進されています。環境的シミュレーションができるメタバースで有機農業に貢献できる作物を生み出したり、生産過程でコミュニケーションがとれることができます。





7. 平面図　1/500

06 海洋プラスチックごみ

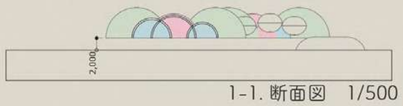
サーキュラーエコノミーでもプラスチックの取り扱いは最も重要なテーマとされています。世界でもプラスチックの環境漏出と資源枯渇の対する危機感が高まっています。そこで海に着眼点を向け、海洋プラスチックのゴミ問題をシミュレーションしました。循環型なシミュレーションの工程を可視化し、「海」をテーマに環境的実験とコミュニティの場を形成しました。

海洋プラスチックごみで形成した水場

脱炭素の実験中

アップサイクルやフェアトレードをテーマにコミュニケーション

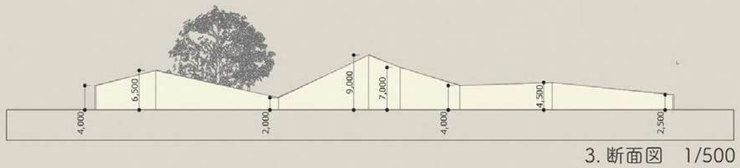
浮遊する創作物



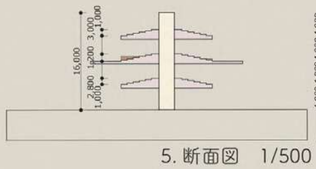
1-1. 断面図　1/500

1-2. 断面図　1/500

2. 断面図　1/500

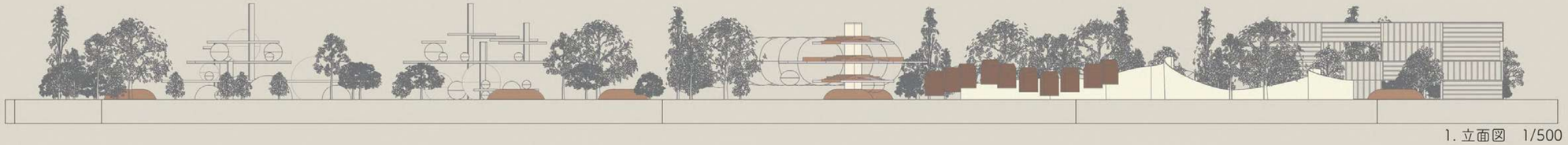


3. 断面図　1/500

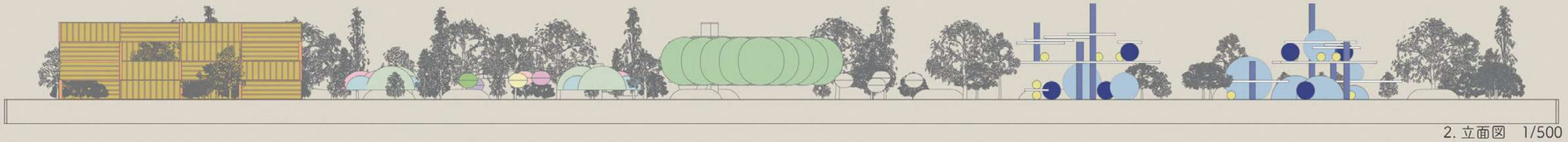


5. 断面図　1/500

4. 断面図　1/500

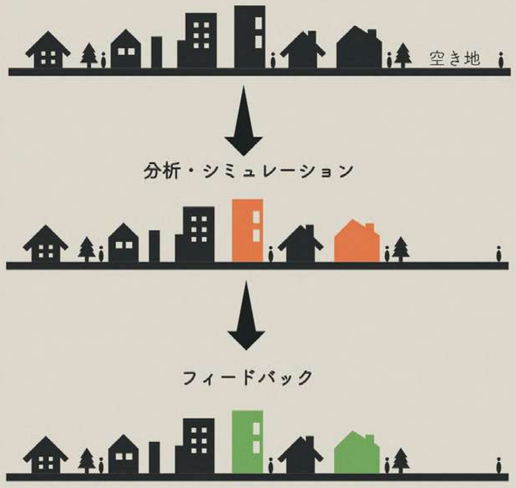


1. 立面図　1/500



2. 立面図　1/500

設計提案 2



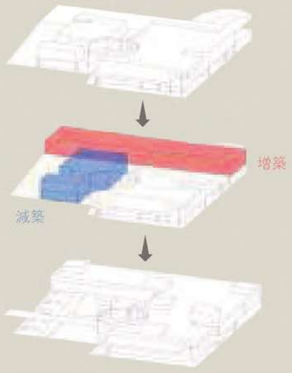
メタバースとリアルの関係性

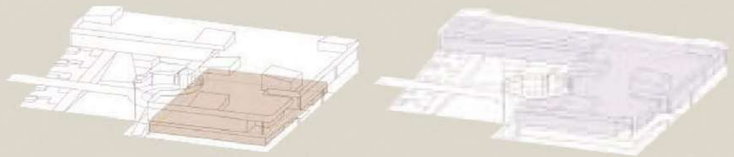
メタバースでは環境的なシミュレーションの他、場所の居心地の良さのシミュレーションも可能です。年齢層による利用者の増減や空き店舗の増加が見られる桃花台ニュータウンの 2 つの場所をさらに居心地の良い場所にするためにメタバース・コミュニティでシミュレーションし、フィードバックした結果を想定して設計しました。
さらにエシカルの活動拠点地となるような空間のプランニングも想定してしました。

共創空間のアクティビティと環境

コミュニケーションのための空間	創造のための空間	支援のための空間
次の施策を考える **タクティカルルーム** 個人でまとめ上げる **フォーカスエリア** 記録・配信のための **スタジオ** アイデアを具現化する **メイカースペース** アイデアを発信する **ギャラリー**	企業文化を発信する **エントランス** 情報を蓄積し共有する **ライブラリ** スタッフが働く **バックオフィス** 飲食を提供する **カフェ / キッチン** 共創活動を支援する **ストレージ**	共に考えアイデアを出す **ワークショップ** アイデアを詰め・研ぐ **プロジェクトルーム** 集団で学び共有する **セミナールーム** 外の人と気軽に働く **コワーキングスペース** お互いの絆を深める **ラウンジ**

ピエスタ





支援のための空間

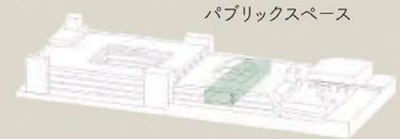
検討中の空間

パブリックスペース

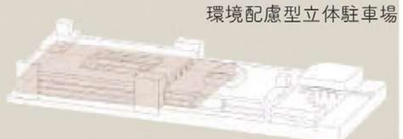
ピアーレ

パブリックスペース

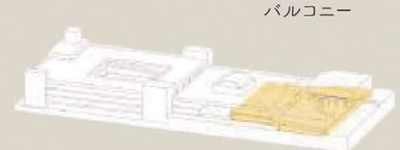
環境配慮型立体駐車場



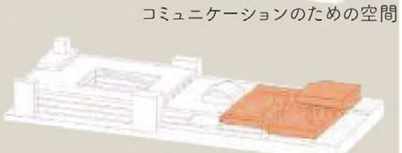
バルコニー



コミュニケーションのための空間



支援のための空間

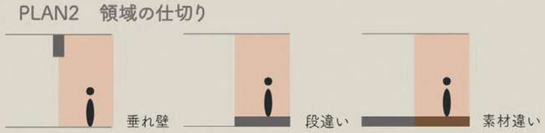


創造のための空間

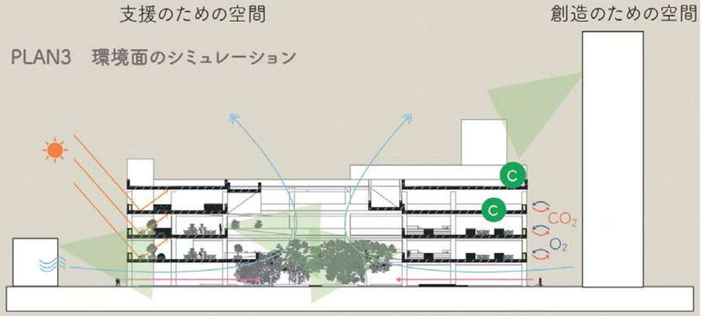
PLAN1　空間の在り方

決まった場所、空間　　点在する活動拠点

PLAN2　領域の仕切り



PLAN3　環境面のシミュレーション



A-A′ ピアーレ断面図 1/500

1 階 ワークショップ

1 階 パブリックスペース

2 階 思案中の空間

ピエスタ

1 階 コワーキングスペース

ピアーレ

5 階 パブリックスペース

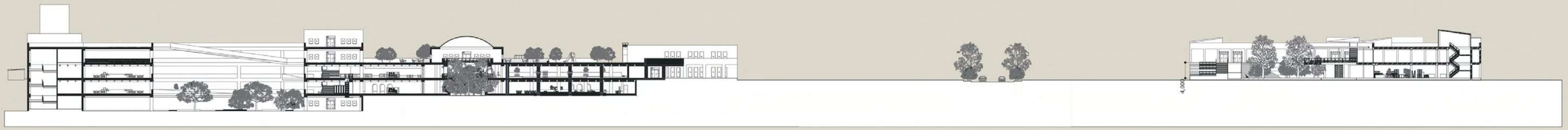
1 階 セミナールーム

2.3.4 階 バックオフィス

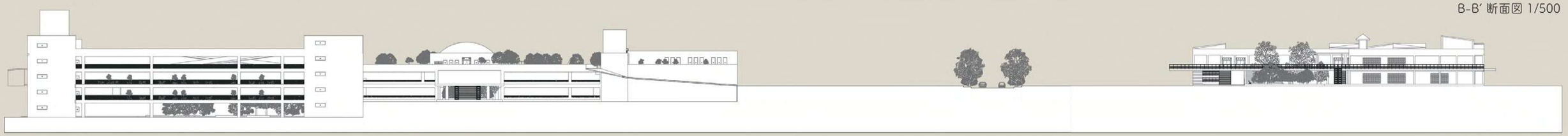
2 階 スタジオ

3 階 バルコニー

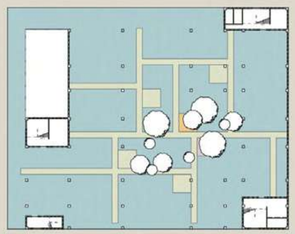
3 階 ライブラリ



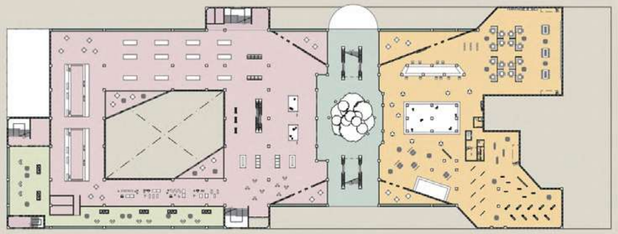
B-B′ 断面図 1/500



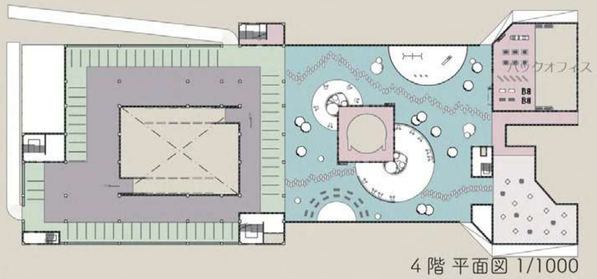
C-C′ 立面図 1/500



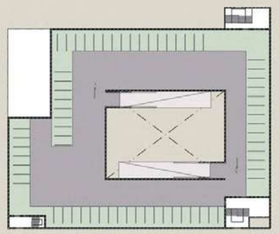
1 階 平面図 1/1000



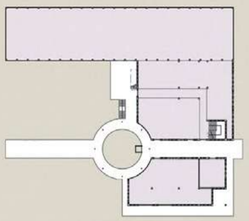
2 階 平面図 1/1000



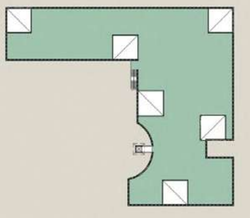
4 階 平面図 1/1000



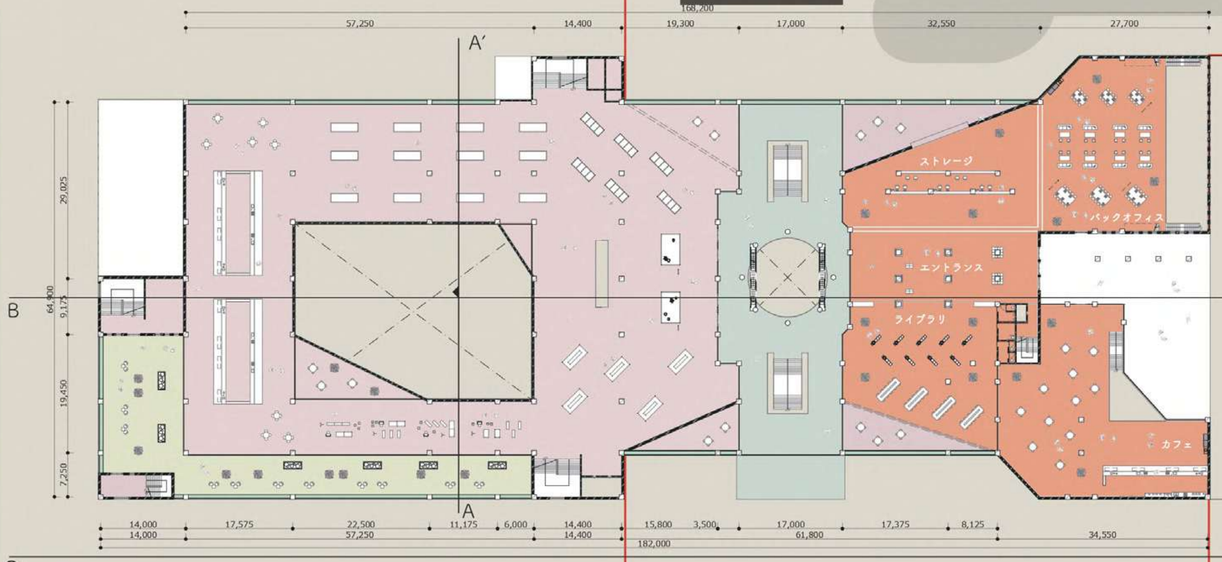
5 階 平面図 1/1000



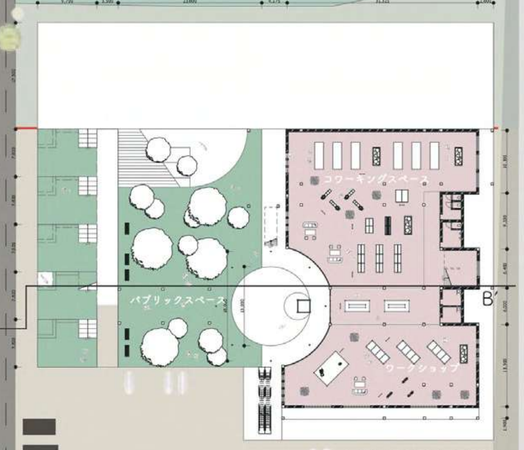
2 階 平面図 1/1000



3 階 平面図 1/1000



3 階 平面図 1/500



1 階 平面図 1/500