

PORTFOLIO
2024

HARA YUINA

CONTENT

1	PROFILE	2
2	研究室プロジェクト	
	2-1. 渋谷 SMILE プロジェクト (B3)	3-5
	2-2. 神田ウォークアブルプロジェクト (B3)	6-7
	2-3.Park(ing)Day 神田 2021 (B3)	8-9
3	授業内課題	
	3-1. 空間デザイン演習 (B1)	10
	3-2. 都市デジタルシュミレーション (B2)	11-14
	3-3. 建築設計演習 (M1)	15-16
4	卒業論文 (B4)	
	4-1. 地域住民の能動性を誘発する空間とアクティビティに関する研究 - 喫茶ランドリー本店を対象として -	17-20
5	その他	
	5-1. コンペ提出作品 (ミライプロジェクト)	21
	5-2. イベント運営 (YELLOW JAZZ FESTIVAL / HELLO GARDEN)	22
	5-3. マーケット運営 (IKEBUKURO LIVING LOOP / グリーン大通り・南池袋公園)	23
	5-4. シャボン玉 KIOSK (IKEBUKURO LIVING LOOP/STREET KIOSK)	24

1 | PROFILE



ハラ ユイナ
原 唯菜

東京都市大学 大学院 環境情報学研究科 都市生活学専攻 博士前期課程 1 年
(2023 年 3 月 東京都市大学 都市生活学部 都市生活学科 卒業)

都市空間生成研究室 5 期生

分野：都市デザイン・まちづくり

2001 年 2 月 6 日生

Facebook : <https://www.facebook.com/yuina.hara.31>

▶ 使用可能ソフト

- ・Illustrator / 報告書作成・イベント会場レイアウト作成
- ・Photoshop / 報告書作成
- ・Indesign / 報告書作成 (本ポートフォリオ作成)
- ・ArchiCAD / 授業内課題・コンペでの 3D モデル作成
- ・Microsoft Word/ Excel/ PowerPoint (基本操作可)

▶ 都市空間生成研究室 (所属研究室)

都市デザインをテーマに、都市空間の生成の理論研究から実践研究まで実空間を対象とした実践型研究プロジェクトを行う研究室

○コンセプト

「日常の挨拶から世界平和まで」 都市をデザインし、その都市で生きることを考える。

「都市の個性を理解したい」 それぞれの都市に宿る個性と生成を探究する。

都市
空間
生成

教員：中島伸 (東京都市大学都市生活学部・同大学院環境情報学研究科准教授/都市デザイナー)

主なフィールド：神田・渋谷

発足：2017 年

2 | 研究室プロジェクト

2-1. 渋谷 SMILE プロジェクト



制作：東京都市大学都市空間生成研究室、日建設計総合研究所

現在、渋谷は駅を中心とした一極集中型のまちである。アフターコロナのまちづくりにおいて、ターミナル駅を中心とした一極集中型から、駅から少し離れた『**小さな拠点**』による**分散 & 連携型**へ、ニーズが高まるのではないかと考えた。本プロジェクトは、小さな拠点づくりの社会実験を通してまちづくり提案を行い、渋谷の可能性を探ることを目的としている。

11月に行われた Social Innovation Week (SIW) での提案発表と、SMILE 社会実験を通じて提案のブラッシュアップを行い、日建設計とともに成果報告会と最終成果物としての報告書の作成を行った。



期間：2021年4月～2022年1月

共同研究：株式会社 日建設計総合研究所 (NSRI)、一般社団法人渋谷未来デザイン

連携：東急、渋谷区

概要：地域とつながる小さな拠点づくり社会実験を通して、渋谷のこれからのまちづくり提案を実施する。

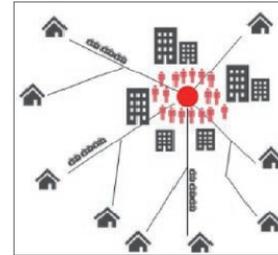
担当箇所：調査、提案立案 (2種類のSMILE・奥渋谷パブリックスペースマネジメント)

SIW での発表、報告書デザイン



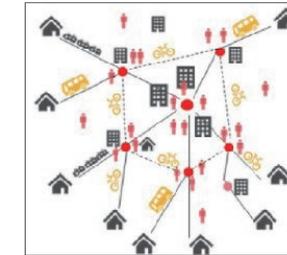
▶ プロジェクトの目的 - 「小さな拠点」で渋谷をもっと楽しく快適に -

【これまで】



ターミナル駅への「一極集中型」
鉄道を中心とした移動・開発

【これから】



小さな拠点による「分散 & 連携型」
地域密着型モビリティの重要度 UP

渋谷駅から少し離れた場所に SHIBUYA MOBILITY & INFORMATION LOUNGE を設置

SMILE の機能



つな木ファサード
(日建設計)



デジタルサイネージ
(DNP)



LUUP
パーソナルモビリティ

○コンセプト

渋谷のモビリティや渋谷の情報を、居心地のいい滞在空間において提供していくことで、SMILE を基点とした渋谷の地域への回遊を促します。

これにより、滞在空間を利用する人々・モビリティ事業者・情報発信を行う店舗の方々などの笑顔を生み出していくことを目指します。

(日建設計総合研究所資料より引用)

本プロジェクトは、渋谷の域内と域外の回遊を課題として調査し、ケーススタディとして奥渋谷エリアの回遊性向上を検討する。奥渋谷エリアの分析と提案のコンセプト、そしてそのコンセプトを達成するためのプロジェクト、マネジメントを提案することにより、奥渋谷の新たな在り方を提案する。

2 | 研究室プロジェクト

▶ 調査

渋谷駅から北西に約 500 m離れた場所に、「奥渋」と呼ばれているエリアがある。

現在では、東急百貨店から代々木八幡駅あたりまでの、北西方向に細長いエリアが奥渋と呼ばれているが、明確な範囲は決まっていない。奥渋は境界の雰囲気はあるが、明確な境界の無い曖昧な存在と考えられる。

【富ヶ谷一丁目商店街】

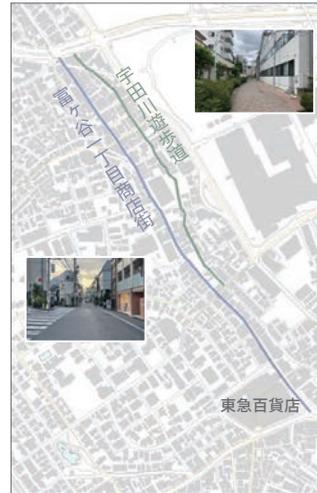
→車が一方通行の道路

- ・車通りが多く、駐車している車も多いため歩きづらい。
- ・個性的で魅力的な店が沢山あるが、距離が 550 mもあるため、歩いてめぐるにはやや長い。
- ・店舗が連続しておらず、にぎわいも途切れやすい。

【宇田川遊歩道】

→車両通行禁止の遊歩道

- ・建物が高い割に道の幅員が狭く、圧迫感がある。
- ・街灯が少なく、夜はかなり暗くなってしまふ。
- ・緑はあるが、植栽が多すぎて暗くなっているところもあった。
- ・遊歩道に面する建物はビルやマンションが多く、店舗が少ない。



▶ 課題整理

計画対象地である奥渋には、個人経営の魅力的な店舗があり、大人な落ち着いた雰囲気を醸成している。しかし、渋谷駅から約 500m 離れていることや、道路や遊歩道などの公共空間の魅力の欠如によって、訪れる人が少ない現状がある。

→奥渋をより魅力的なまちにするには、商店街・遊歩道・店舗につながりを持たせる要素をつくる必要がある。

【現在の奥渋の魅力】

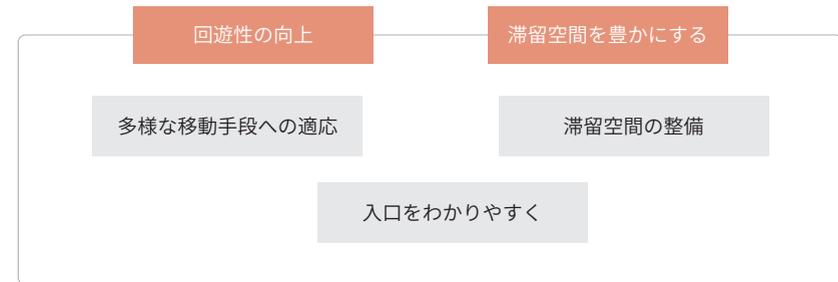
× まち全体としての魅力 ○ 店舗の魅力

【奥渋に必要な要素】

移動	滞留
空間デザイン	マネジメント

▶ 計画提案 - このまちが、奥渋になる -

個々に分かれてしまっている魅力を繋げる要素や街路空間のデザインを提案することで、具体的に奥渋がどこを指すのか明確な位置づけをし、個の魅力をつなぐ・広げていくことで、奥渋を明確な境界性を持った“まち”にしていく。それに加え、多様な交通手段への適応や滞留空間の整備、入口をわかりやすくすることで域内回遊を向上させ、奥渋をより魅力的な空間にしていく。



→域内回遊を向上することにより、奥渋が「まち」になる。

○ 4つの提案

- 1 | 2種類の SMILE
回遊を促す 2種類の拠点
- 2 | おくしぶ駅
奥渋を知ってもらう入口に
- 3 | 奥渋ロード
多様な移動形態に対応できる空間
- 4 | 奥渋 GREEN WAY
居心地の良いとどまり空間



○ 奥渋パブリックスペースマネジメント

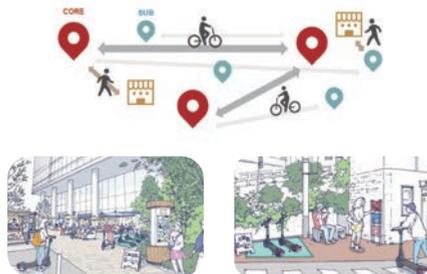
上記 4つの提案を実現させるための、マネジメント組織提案

2 | 研究室プロジェクト

2種類のSMILE



2種類のSMILEとは、SUB SMILEとCORE SMILEのことである。奥渋内の各所に、移動と滞留の拠点となる2種類のSMILEを設置し、回遊性の向上を目指す。



【CORE SMILE】

【SUB SMILE】

回遊性の向上

滞留空間を豊かにする

おくしぶ駅



奥渋というエリアを知ってもらうためには、まずは場所が必要である。そこで入口に「おくしぶ駅」を設置し、道の駅のような滞留空間と、通過点をつくる。



回遊性の向上

滞留空間を豊かにする

入口をわかりやすく

奥渋ロード



今後、電動モビリティが普及することを予想して、多様な移動形態に対応できる空間「奥渋ロード」を富ヶ谷1丁目にある商店街につくる。

1階部分はセットバックを行い、滞留空間を新たに作り出す。



回遊性の向上

滞留空間を豊かにする

多様な移動手段への対応

奥渋 GREEN WAY



歩くことにも留まることにも居心地の良さが感じられる、住・商が調和した緑あふれる癒しの空間を宇田川緑道につくる。

【遊歩道】

- ・休憩できる要素+外に溢れ出し
- ・業種：カフェ、雑貨屋
- ・業態：ショッピング中に一息入れるための店舗

違いを出す

【商店街】

- ・お店が並ぶ商店街の要素
- ・業種：レストラン・雑貨屋
- ・業態：食事、買い物が楽しめる店舗

回遊性の向上

滞留空間を豊かにする

滞留空間の整備

奥渋パブリックスペースマネジメント

現状① 多くの種類の公共空間を活用したいが、今の制度では実現が難しいものが多い。

現状② 複数の制度を利用するため、申請の手間がかかる。

様々な種類の制度を適用するために、奥渋パブリックスペースマネジメントが区や都にまとめて申請を行う。

→手続きを一元化することができ、申請が容易になる。

→区民の知恵や労力も積極的に取り入れることができるため、住民参加のまちづくりにつながる。

東京都・渋谷区

遊歩道の運営・管理



まとめて手続き、申請を行う

奥渋パブリックスペースマネジメント

LUUP

公開空地を活用する会社

奥渋に店舗を持つ人

2 | 研究室プロジェクト

2-2. 神田ウォーカブルプロジェクト



歩きやすい神田を目指して、神田のウォーカビリティ計測とパーキングデイの実践、まちづくり提案を実施するプロジェクト。

共同研究を行った2つの研究室と合同で、次項にあるPark(ing)Dayによる効果検証や、ウォーカビリティの調査を行い、地域住民とのワークショップを行いながら企画提案を行った。

○調査項目

日大建築：ITDP ウォーカブル指標に基づく調査（建築形態、都市構造、歩行者カウント調査）

日大海洋建築：ヘルスケアに着目した調査（ランニングステーションの分布と実態）

都市大：都市文脈調査（歴史・文化、人口、店舗分布、アクティビティ調査）



期間：2021年4月～2022年3月

共同研究：日本大学建築学科根上・泉山研究室、海洋建築学科菅原研究室

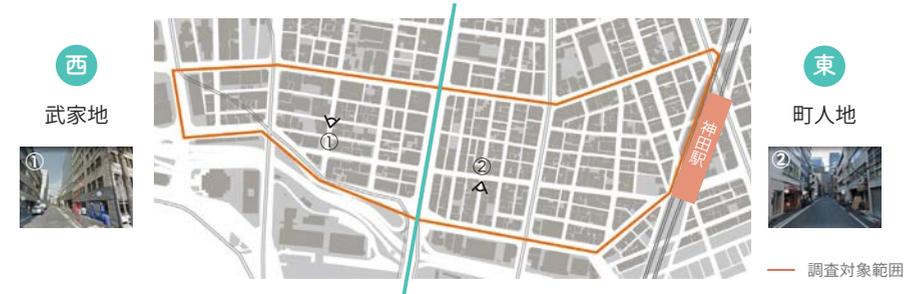
連携：ソトノバ、神田地域の町会、商店会、企業、千代田区

担当箇所：調査、提案立案、報告書作成、建築学会での研究発表（2022年9月予定）

▶ 課題整理 - 歴史から見る神田の特徴 -

○東西で差のある特性

江戸時代、西側は大名の上屋敷のほか、旗本、御家人などの屋敷も多く置かれる武家地であった。東側には、徳川家康が「江戸城」と城下町建設などのため、様々な職人を江戸に移住させており、同業の職人が集まる職人町も形成される町人地であった。



商業地であった名残から、東側に店舗が多く集積し、区画は小さい。反対に、西側は区画が大きく、オフィスの集積地となっている。

→現在でも西側と東側でまちの特性に差があることが明らかとなった。

○街路と路地のネットワーク

幅員4m未満を対象の路地と規定し、分布状況を調査した。

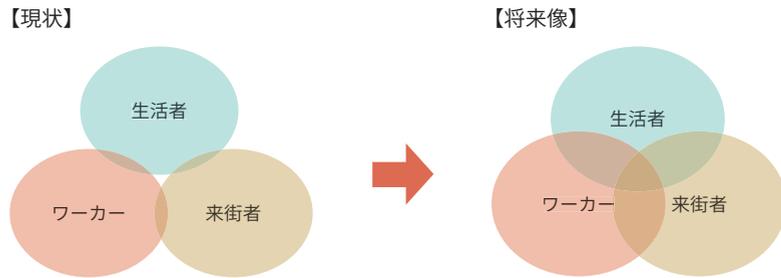
このエリアには路地が多く存在しており、特に東側に路地が多く存在していることが分かった。



また、神田の路地には飲食店があることも多く、散歩したくなる→歩きたくなる要素があることがわかった。しかし、ほとんどが通過するためだけの街路となっており、とどまりや交流を生む場が非常に少ない現状にあった。

2 | 研究室プロジェクト

▶ 計画提案 - 「出会い」と「発見」でまちを繋ぎ、さらに歩きたいまちへ -



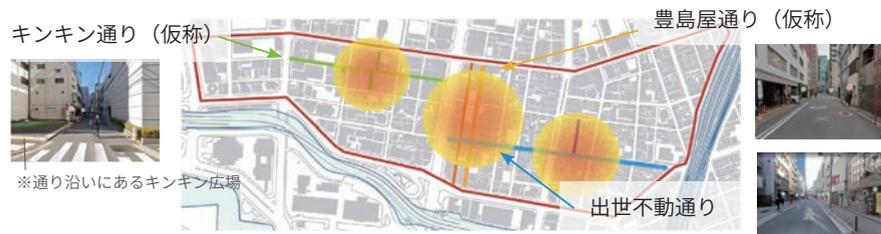
同じ空間にいる人の繋がりがあると、空間の共有意識が生まれ、「街に受け入れられている」「居ても良いのだ」という気持ちが強くなる

街路と路地のつながりをつくり、違う立場の神田の関係者同士が出会い、同じ空間を共有し、場合によっては交流を増やすことで「歩いて楽しい」を実現させる



▶ 計画詳細

神田対象地域内の3つの街路とそこから派生する路地をモデルとして抽出し、東西で差のある各街路特性に応じたテーマ設定によるウォーカブル向上に資する空間提案を実施し、歩くことで新たな発見・繋がりがあのような、ウォーカブルなまちづくり提案を行う。



まちのホーム拠点 - キンキン通り (仮称) -

人との交流が断続的であるキンキン通りを、様々な人が行き交うという特徴を活かし、人が集まる・留まるための要素を導入し、中長期的に多様な人の交流が促される空間を作り出す。



まちのラウンジ - 出世不動通り -

東側で店舗も多く、人の移動が多い出世不動通りでは、歩道が確保されている特徴を活かして、路地に人を呼び込み、数人のグループでのアクティビティが生まれる空間を作り出す。



まちなかのヌック - 豊島屋通り (仮称) -

ヌックとは、スコットランド語の「neuk (ヌーク)」が語源と言われ、広い空間ではないこじんまりとした、「温かくてここちのいい場所」という意味である。豊島屋通りは、比較的人が少ないという特徴を活かし、1人で過ごすことのできる静かでのびのびとした街路空間を作り出す。



2 | 研究室プロジェクト

2-3.Park(ing)Day 神田 2021



Park(ing)Dayとは、路上スペースを公園的空間（人のための空間）に変える取り組みで、毎年9月第3金曜日に世界中の都市で行われている。日本ではソトノバ主催のPark(ing)Day2021として全国4都市（神田、山形、塩尻、米子）で開催された。

2021年10月20日に東京都千代田区の内神田と錦町の2か所で開催された。2つのエリアにおいて、Park(ing)Day実践クラスに公募で集まった5、6人で構成された計4チームがそれぞれ企画から運営まで行った。その内、「内神田B」というチームで企画運営を行った。



実施日：2021年10月20日（活動期間：2021年7月～2021年11月）
 主催：神田ウォーカブル研究会
 協力：ソトノバ 後援：千代田区
 担当箇所：企画立案（内神田B）、Park(ing)Dayの実践

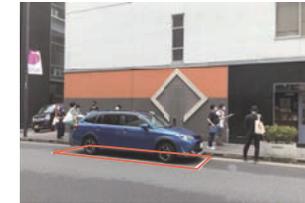
▶ 対象地概要 開催場所：神田千代田区内神田 神田豊島屋前

元祖居酒屋 豊島屋前



1596年に創業された豊島屋。「居酒屋を生み出した店」＝「元祖居酒屋」と言われている。

パーキングメーターの車一台分



通行止めをせず、片側に車を通しながらのパーキングメーターの活用。日本初の試みだった。

▶ 計画提案 - 居場所×酒屋「居・酒屋」をつくる！ -

東京最古の「酒屋」豊島屋本店の前に、人が軽く留まれる「居場所」を作る
居場所 × 酒屋 = (お酒は飲まない) 新しい「居×酒屋」を作る

why

- ・歩道が狭い
- ・歩道、道路が縁石で区切られている
- ・区画の間隔が狭い

「ただの通り道」
 → とどまる場、交流の場、休憩の場
 → **役割のある場**に

who

- ・近隣オフィスの会社員
- ・通りがかる会社員

what

喫茶店、井戸端会議、路地裏、居酒屋
 ≡コミュニケーションの場

道端に「居場所」をつくる
 (足を止める、留まる・休憩する、
 コミュニケーションをとる)

2 | 研究室プロジェクト

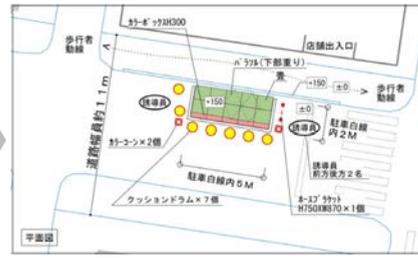
▶ 構想と準備

○ 構想

【初期案】



【最終設計】



- ・敷地が非常に狭い
→床座にすることで、少しでも広く見せる
- ・歩道との境目には高さ 150 mm の縁石があった。
→パレットを設置することで縁石と同じレベルに合わせ、歩道⇄敷地の接続をスムーズに
- ・豊島屋との関わり
→酒瓶と豊島屋・神田エリアに関する歴史資料をお借りすることができ、それを展示できる仕掛けづくりを行った。

○ 準備

前日までにパレットとカラーボックスの作成は済ませ、当日は設営と豊島屋さんから借りた酒瓶で照明を作成した。他にも、神田の情報誌や、神田のカレーマップを設置していた。



▲ 使用した什器と価格



▶ 実施と効果検証

○ まちの人とお話してみた



近くのビルで働く人

▶ ビルの上から見ていて、何やってるのかなど
気になって来てみました！

会社員の方

▶ ここに良い酒屋さんがいるの知りませんでした～！

行政の方

▶ 豊島屋さんの歴史について大変興味をもってくださりました。

学生の方

▶ チラシやサイトからの情報を見て興味を持ち、見に来ていただきました（都市開発系）



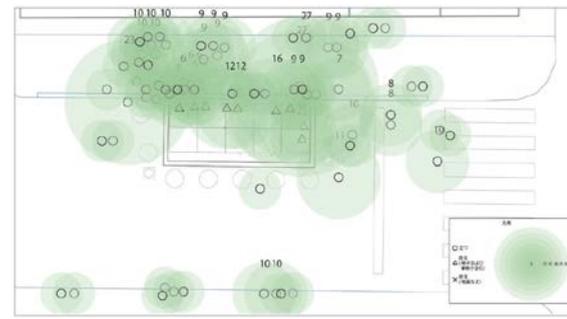
○ オフィス街で寝転んでみた



アンケートより

都会の空を眺めるのもいいものですね。天気の良い日は仕事したいですね。
(50代男性 / 会社員)

○ 効果検証（アクティビティマッピング調査）



狭い面積だったことや歩行者の通行量が多い出世不動通りに面していたことなどにより、「座る」「話す」というアクティビティが非常に多く起きた。また、物珍しさから「写真を撮る」人も数多くいた。街路を活用したことにより、通常時では起こり得ないアクティビティが起き、役割のある「居場所」をつくる事ができたと考えている。

3 | 授業内課題

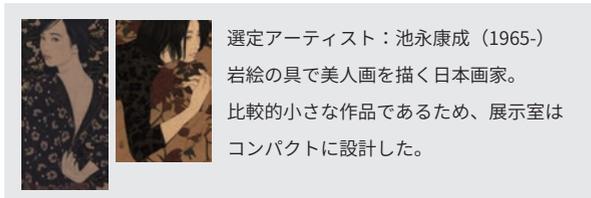
3-1. 空間デザイン演習

01. 池永康成美術館



CONCEPT：光と絵の表情を楽しむ美術館

池永康成の美人画が光によって変わる表情を楽しむことができる美術館。
展示室ごとにレベル差を設けることで、自然光の入り方や照明の当たり方を変化させ、絵の雰囲気により感じられる空間を計画しました。



選定アーティスト：池永康成（1965-）
岩絵の具で美人画を描く日本画家。
比較的小さな作品であるため、展示室はコンパクトに設計した。



期間：2019年9月～2019年11月

概要：課題「美術館のデザイン」アーティストと神田・万世橋という街の新しい関係を提案する。

1名アーティストを選定し、そのアーティストのための美術館を設計すること。

敷地：千代田区外神田1丁目 約865㎡

延べ床面積：約500㎡

02. 互助の生まれる集合住宅

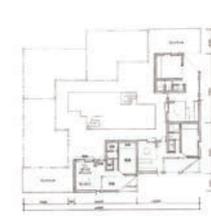


CONCEPT：暮らしを助け合える、和モダン住宅

江戸時代の人々が「互助」を大切にしていたように、現代の人々も互助の関係を大切にしてもらいたいと思い、計画しました。中心にある井戸を基点として、住人が集まれる場をつくり、各住戸には縁側を設置することで、自然と交流が生まれる空間を設計しました。



1階平面図



2階平面図

期間：2019年11月～2020年1月

概要：課題「集合住宅のデザイン」「集まって住む」ということには、どのような意味や価値があるのかを考え、上野毛の住宅街に集合住宅を設計すること。

敷地：東京都世田谷区上野毛3丁目

住戸：75㎡/戸 10戸 高さ制限：10m

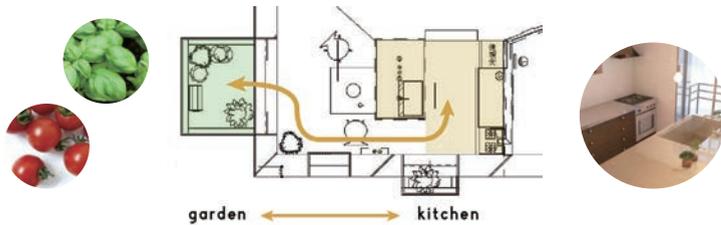
3 | 授業内課題

3-2. 都市デジタルシュミレーション

01. 料理が楽しくなる家



植物と料理が好きな夫婦のためのリノベーション。
ベランダで育てた野菜を収穫してそのままキッチンへ。
木をふんだんに使い、モダンながらも和風な要素を楽しみながら過ごせる部屋を計画した。



期間：2020年9月～2020年11月

概要：課題「住宅のインテリア・リノベーション」

激動の5~10年後を予測した「付加価値」を考え、既存住戸を刷新・デザインせよ。

2つ以上のインテリアのデザインを行う事。

○ TARGET

共働きの夫婦2人暮らし 30代前半

夫はサラリーマン、妻はインテリアデザイナーで、在宅で仕事をしている
料理・ガーデニングが趣味



断面①

壁を少なくし、レベル差によって
ゾーンを分けることで、
部屋を広く、開放的にみせている

断面①



+300
entrance livingroom kitchen

リビングは床高を高めに設定しているため、
腰掛けられるようになっている。

断面②

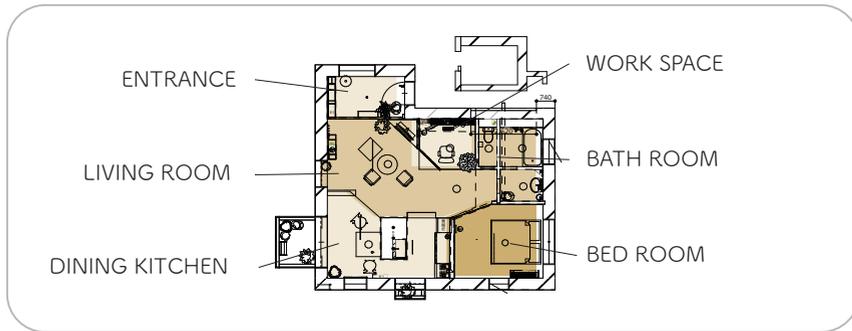


+450
balcony kitchen bedroom

寝室は床高をさらに上げ、天井高を下げた空間を狭くしている。

3 | 授業内課題

2-2. 都市デジタルシュミレーション



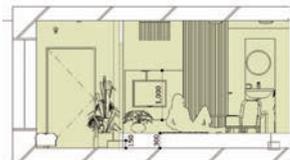
DINING KITCHEN

土間のような空間で料理と食事を楽しむキッチン



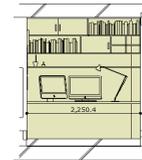
ENTRANCE LIVING ROOM

目線を低く、
木のぬくもりを感じるリビング



WORK SPACE

格子で目隠し、
集中して仕事する空間



BEDROOM

ローベッドで静かに眠りにつける寝室

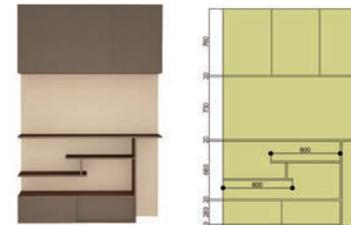
BATHROOM

すっきり、シンプルな水回り



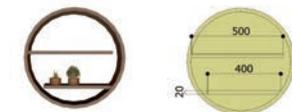
FURNITURE DESIGN

○ 下駄箱



違い棚をモチーフに、収納機能も備えたデザイン

○ 飾り棚



角のある家具が多くなりがちな住宅に、
アクセントとして円形の飾り棚をデザイン

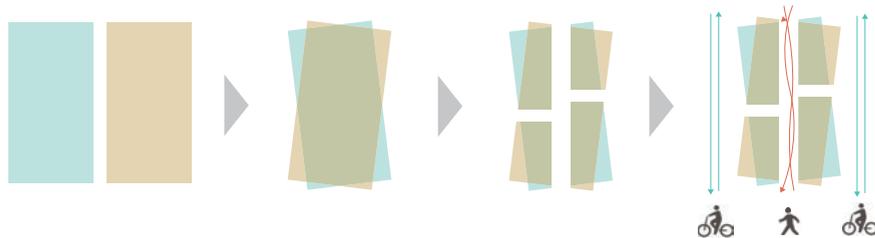
3 | 授業内課題

2-2. 都市デジタルシュミレーション

02. Winding Square



ヒトとモノが集まり、たくさんの出会いを生む高架下へ。
高円寺の街に開かれたこの場所に、フラッと寄ってみたり、のんびり過ごしてみたり。
”winding square”は、高円寺の人々の生活に寄り添う、にぎわいの拠点となる。



期間：2020年11月～2021年1月

概要：課題「高円寺高架下の商業施設リノベーション」

「暗い・うるさい・汚い」の3K高架下や既存の高円寺ストリートの文化背景を汲みつつも、
奔放なアイデアで高円寺の「リバース・ブランディング」を図るべし。

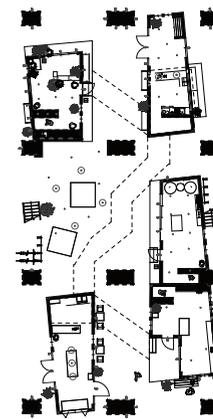
敷地：高円寺高架下

○ about architecture

2つの長方体をずらして重ねたような、2階建ての商業施設。

ずれたところに生まれた小さな空間を生かしてデザインしました。

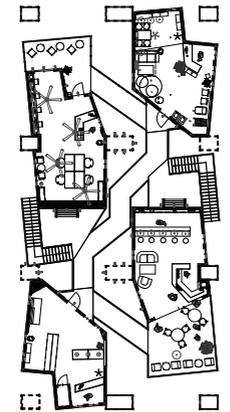
2階へは2つの階段がつないでいます。



1st floor



① ◀▶ ②



2nd floor

断面①



断面②



01. 抜ける視線



開放的で、施設全体がまちに開かれているような印象に。

02. あいまいな境界



想定していないアクティビティが生まれるキッカケに。

03. 可視化される賑わい



店舗の雰囲気や、賑わっている様子が呼び水に。

3 | 授業内課題

2-2. 都市デジタルシュミレーション

1ST FLOOR

01.flower shop

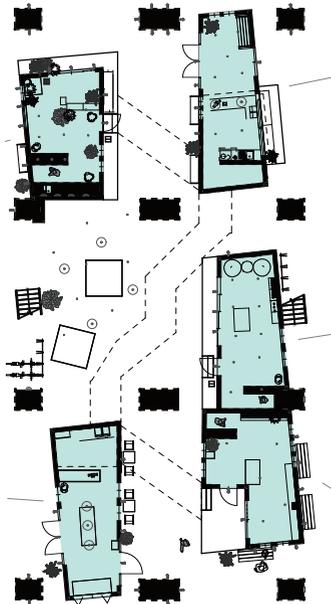


店内だけでなく、外にも商品をあふれ出して置くことができる

02.bakery



テイクアウトしたものを食べることができる座席が設置されている



03.coffee stand



テイクアウトの窓口からも購入が可能

04.knick-knack shop



05.book store



2ND FLOOR

01.coworking space



1人席だけでなく、4人掛けの席、ソファ席、テラス席があり、好みの席で仕事をすることができる。

02.clothes shop



○つなぐウッドデッキ
島状に分かれている店舗をつなぐ。
風が通り、開放的な通り道となっている。



03.antique furniture shop



04.cafe&bar



テラス席は賑わいの様子が外からも見え、自然と人の集まる場となっている。

○ Benefit&Lifestyle

ヒト×ヒト

高円寺の街に開かれたベンチでは、座っているだけでもたくさんの人が目に入る。通りかかった友人と世間話をしたり、面白かった本を共有してみたり、同じ趣味の人とも出会えるかも。

ヒト×モノ

はじめて見るアンティークな家具、個性的な古着、誰かが読み切った後の本。店をめぐるだけでも、思わぬ出会いが生まれるかも。

モノ×モノ

本を読みながらコーヒーを飲んだり、2階で買った家具にぴったりのお花が1階で売っていたり、様々な種類のテナントが集まることで、思わぬ組み合わせが発見できるかも。

3 | 授業内課題

3-3. 建築設計演習

"Entrance NIHONBASHI" - 人を動かす建築計画 -



"Entrance NIHONBASHI" は、日本橋というまちを知り、新たな出会いを生み出す入口となる。まちと建築、機能と機能をつなぐ「エントランス空間」をデザインすることで、日本橋のヒト・モノ・コトが交錯し、たえず動き続ける空間を計画した。

○「エントランス」の定義：「都市の入口」としてのエントランス
「エントランス」とは、一般的に「建物における入口」のことである。この施設では、「エントランス」という言葉を、建物だけでなく「都市の入口」としても意味づける。



期間：2023年4月～2023年5月
概要：課題「日本橋に設置する複合施設を計画する」
敷地：東京都日本橋1-1-1

▶ Back Ground：3方向からのアクセス

敷地は3方面が外部と接しており、「橋・川・まち」という特性の違うエリアからアクセスすることが可能である。

① 日本橋

江戸時代に架橋された日本橋は、五街道の起点となっている。今後、戦後の都市基盤整備によって作られた高速道路の地下化が予定されており、橋から空が見えるようになる。



② 川（日本橋川）

かつては舟運が日常的に行われ、賑わいのあった日本橋川だが、現在はほぼ利用されていない。川沿いの賑わいを取り戻すため、舟運や遊歩道の整備など、河川空間の開発が進められている。



③ 日本橋のまち

江戸期に発展し、歴史と伝統が根付いた日本橋。オフィスビルと老舗が立地するこのまちは、地域の特有の文化を引き継ぎながら、国際的な都市を目指した機能の更新が求められている。



▶ Concept：日本橋のエントランス

(i) 外部のつながり

まちを知る "エントランス"

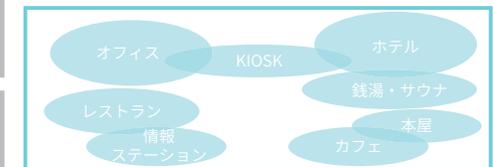
江戸期から発展した日本橋には様々な人がいる。日本橋に、人々が交錯し、それぞれの生活が透けて見える空間を計画することで、日本橋の文化を体感し、知るための入口となる。



(ii) 内部のつながり

機能が出会う "エントランス"

この建築では、オフィスとホテル、銭湯、レストランなど、異なる施設が機能を共有し合っている。機能同士を介する多数の入口と外部空間によって、ヒト・モノ・コトが交錯し、新たな生活様式が生み出される場となる。



3 | 授業内課題

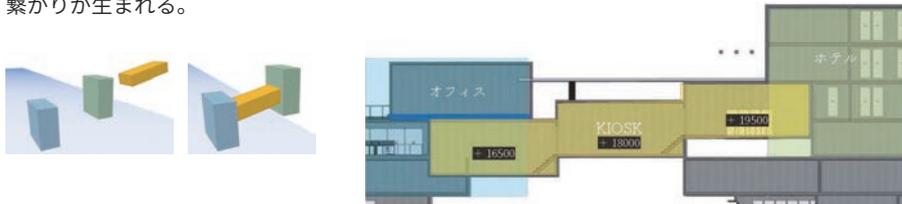
3-3. 建築設計演習

▶ Architecture Design : 出会いを生む、多様な入口空間

機能の入ったボックス同士を重ねて生まれたスペースを、「エントランス空間」として設定した。

つらぬく

「オフィス」と「ホテル」という交差しづらい部分を、商空間でつらぬくことで、ささやかな繋がりが生まれる。



かさねる

ボックスを縦・横方向の両方に重ねることで、お互いの雰囲気が滲み出る空間となる。

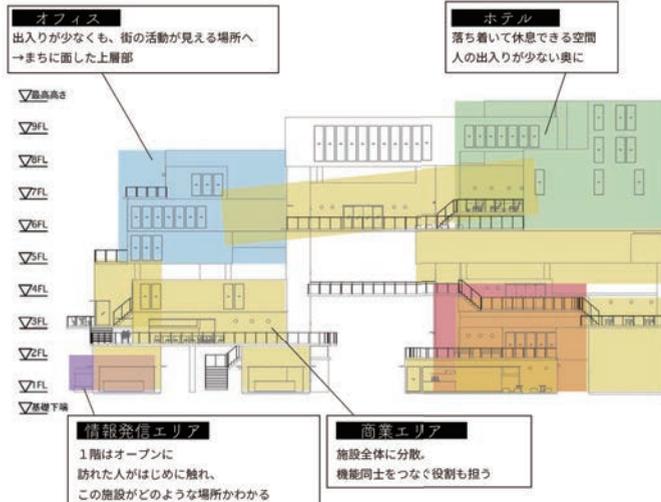


▶ ZONING : 落ち着きと賑わいのグラデーション

敷地の3面が外部と接しているため、「賑わいの生まれやすい部分」「落ち着きが必要な部分」を意図的に配置している。

06.ZONING 落ち着きと賑わいのグラデーション

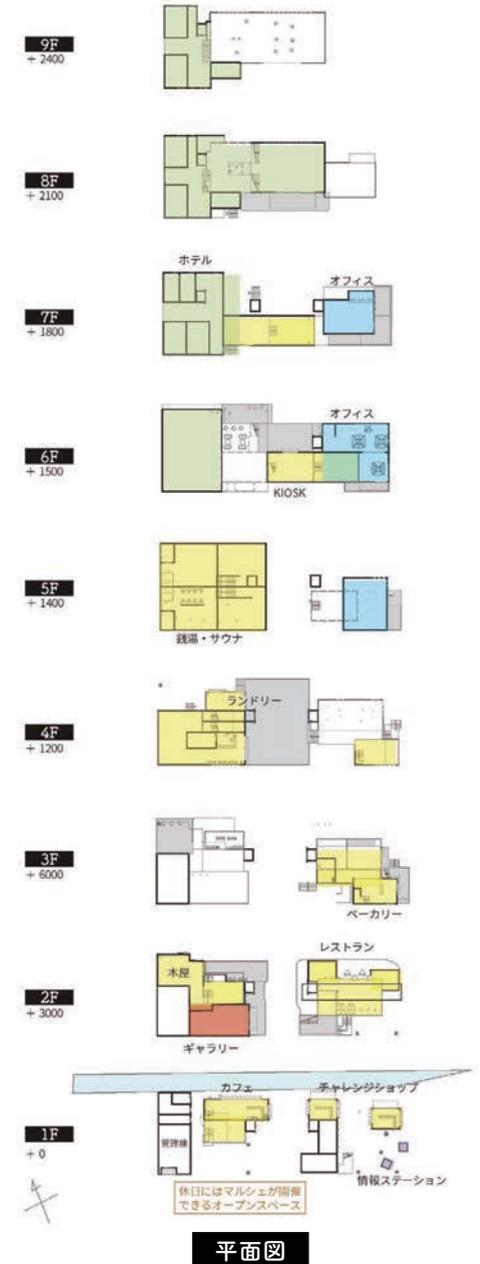
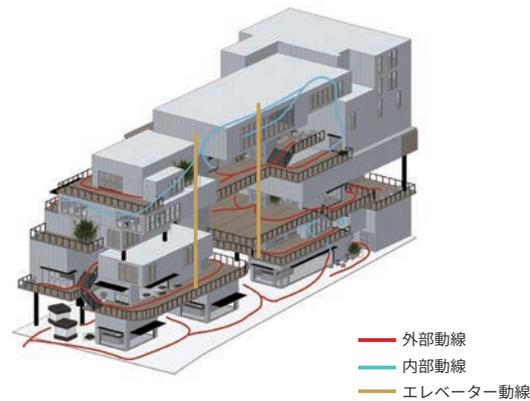
敷地の3面が外部と接しているため、「賑わいの生まれやすい部分」「落ち着きが必要な部分」を意図的に配置している。



▶ Flow Line Plan

: 上下の感覚的な距離を近付ける

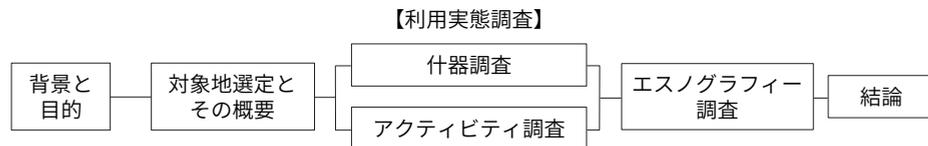
外部を周遊でき、エントランスが連続するよう設定している。階高のボックスに加えて、+1500のレベルのボックスを混在させることで、ゆるやかに周遊することができ、建物上層部と下層部の感覚的な距離を近づけている



4-1. 地域住民の能動性を誘発させる空間とアクティビティに関する研究 - 喫茶ランドリー本店を対象として -



近年、人間中心の公共空間活用が広がりを見せている。今後、公共空間が日常的に活用される場を目指していく中で、**地域住民の能動性を誘発する空間整備とその計画手法**が重要になると考えられる。本研究は、人々にとって目的外の随意的活動を誘発し、第一義的な施設用途以上の能動的な活動が生まれる場を「**能動的空間**」と定義する。能動的空間の先行事例である「喫茶ランドリー本店」を研究対象地とし、能動性が誘発されるプロセスを明らかにすることで、能動的空間という観点から喫茶ランドリーの空間計画及び設計手法について考察することを目的とする。



期間：2022年4月～2023年2月
対象地：喫茶ランドリー本店

▶ 研究背景と目的

○背景

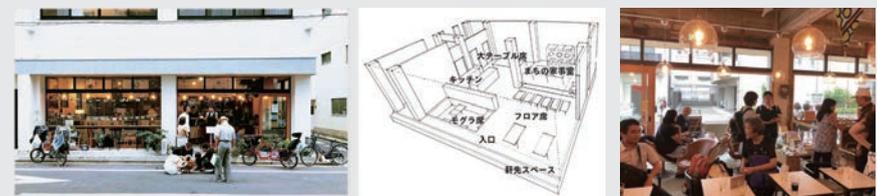
近年、人間中心の公共空間活用が広がりを見せており、各地で公共空間活用の一環として、賑わいを創出するための社会実験が数多く行われている。社会実験からさらに活動をより日常化するために、道路をパークレット化し、将来的に常設化することを目指した企画も多い。

日常化を志向する上で、公共空間ではなく民地内で私設でありながら、地域に開放し、場の貸し出しを行う等、地域住民の活動の能動性を誘発している場がある。こうした場では、公共空間より自由度の高い活動も可能であり、日常的に住民主導の活動が起きている。今後、公共空間が日常的に活用される場を目指していく中で、**地域住民の能動性を誘発する空間整備とその計画手法**が重要になると考えられる。

○目的

本研究は、人々にとって目的外の随意的活動を誘発し、第一義的な施設用途以上の能動的な活動が生まれる場を「**能動的空間**」と定義する。能動的空間の先行事例である「喫茶ランドリー本店」を研究対象地とし、能動性が誘発されるプロセスを明らかにすることで、能動的空間という観点から喫茶ランドリーの空間計画及び設計手法について考察することを目的とする。

■ 喫茶ランドリー本店（東京都墨田区千歳 2-6-9）



「どんな人にも自由なくつろぎ」をキャッチコピーにつくられた、両国にある喫茶店。洗濯機・乾燥機やミシン・アイロンを備えた「まちの家事室」があることが特徴的な「**私設公民館**」である。場をレンタルすることも可能で、地域住民主導の多様な利用が見られる。

4 | 卒業論文

▶ 研究対象地について

○選定理由

通常営業時から多様なアクティビティが起きている他、機会の提供として行っている店内のレンタル利用は、オープンから1年間の間に200以上の活動に利用された。また、自主開催のイベントは行わず、訪れた人からのアイデアで活動が起きていることから、能動性の発現がより顕著に起きている場として選定した。

○設計意図の分析

オーナーである株式会社グランドレベルの田中元子氏、大西正紀氏への取材記事や、田中元子氏の著書、大西正紀氏の論説より抜粋し、設計意図の整理を行った。喫茶ランドリーは、「ハード」「ソフト」「コミュニケーション」の3つの要素が互いに相乗効果をもたらすよう設計されている。

■補助線のデザイン

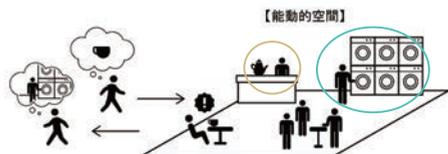
空間を自分の道具として見立ててくれるよう、想像を引き立てるデザインがされている。
→場のレンタル、設備の充実



「ルール」や「使い方」のサインが無い！

○小結

喫茶ランドリーでデザインから言及されている能動性の誘発要素は、「空間的要素」と「人的要素」の2つに分類できると考えられる。また、通常営業時の利用実態、利用者視点からこの場がどう認識されているのかはまだ言及されていないため、本研究では、**利用者の場への認識から、能動性が誘発される要因を探る。**



空間的要素

建築デザイン・設備の充実 など

人的要素

全力の応援・スタッフと客の関係性 など

■スタッフと客のニュートラルな関係性

スタッフは、「お店の人」としてではなく、「○さんというひとりの人間」としてその場に立つことが求められる。

客に対して「よかったら、何でも使ってみてくださいね」と声をかけ、客からの「やってみたい」が見えたときには、実現のための全力のサポートを行う。喫茶ランドリーでは、これを「**全力の応援**」と呼んでいる。

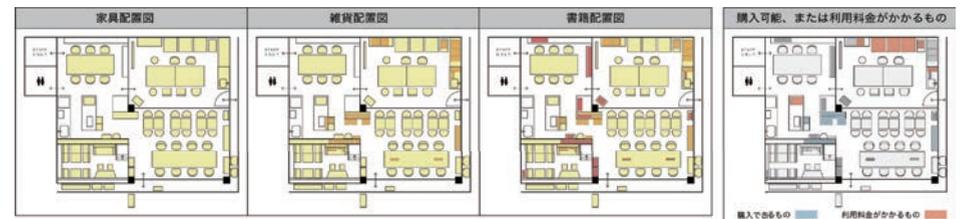
▶ 調査① 喫茶ランドリーの利用実態調査

喫茶ランドリーの利用実態を把握するため、「什器調査」と「アクティビティ調査」の2種類の調査を行い、空間的要素と人的要素を抽出する。

○什器調査

目的：喫茶ランドリーの現状を把握し、能動性が誘発される**空間的要素**を探る。

内容：どんな什器が置かれているのか、家具や雑貨の種類や設置されている場所を調査。



【種類】

・机と椅子は、高さ・幅・材質・動かしやすさに差があり、店内の利用目的に応じて適切なものを選択でき、その選択可能な幅も広い。
・家具や雑貨の中には、喫茶用途とランドリー機能に対応したもの以外のものも置かれていた。

【配置】

・書籍は特定の場所に固まらず、店内に分散して手の届きやすい位置に置かれていた。
・料金を支払わないと利用できないものや、購入することができるものなど、利用方法に関わらず、全ての什器が混在して置かれていることが特徴として明らかとなった。



まとめ

- ・店内に配置された什器は、それぞれのエリアの特性を形作っていた。
- ・一定数動かすことのできる家具があることや、自由に持ち運ぶことができる雑貨によって、その特性も使う人によって様々に変化する可能性がある。

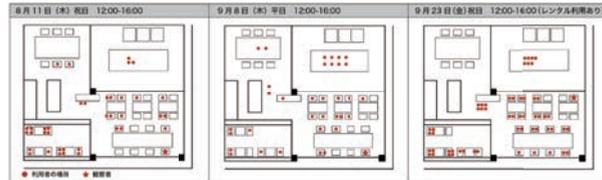
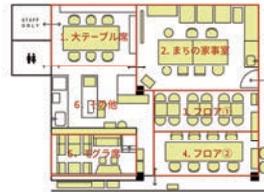
4 | 卒業論文

○アクティビティ調査

目的：喫茶ランドリーの現状を把握し、能動性が誘発される空間的・人的要因を探る。
 内容：一定時間観察し、どこで、どのようなアクティビティが行われているのかを調査。

実施日：2022年8月11日(木)祝日、9月8日(木)平日
 9月23日(金)祝日の計3日、12:00～16:00の4時間

アクティビティを起こした場所については、下記6つのエリアに区画分けしてプロットした。



・アクティビティは店内で分散している
 ・喫茶用途とランドリー機能に対応したアクティビティ以上のものが発生していた
 →同じ家事室で起きたアクティビティでも、日や時間によって異なる使い方がされており、幅広い活動が起きていることがわかった。

■ 着目したアクティビティ

①店内を小学生が利用していたこと
 →小学生はスタッフの子供で、学校からそのまま来店し、自由に過ごしていた。
 ②洗濯機が高頻度で稼働していた
 →スタッフが利用していて、什器がただ置いてあるだけになっておらず、使われている様子が見えることで、店内にいる人々に利用方法が間接的に伝わっているのではないかと考えた。

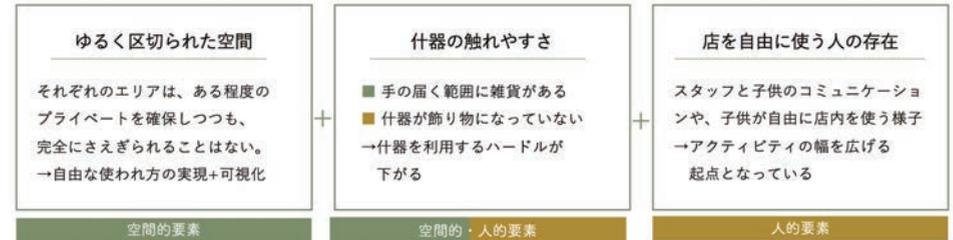


▶ 利用実態調査まとめ

喫茶ランドリーの現状：

様々なアクティビティが同時多発的に起きており、その活動が活発で可視化されている

■ 考えられる要因



以上の3点が能動性を誘発するキッカケになっているのか、エスノグラフィーの作成と分析を通してさらなる調査を行う。

▶ 調査② エスノグラフィー調査

○調査概要

通常営業時、レンタル利用時の2つの状況において、スタッフとして喫茶ランドリーに関与し、エスノグラフィーを作成した。そこで起きた事を観察者としての自分の視点を交えつつ、できる限り状況の記述を行った。エスノグラフィーによって記述されたものを調査①にて抽出された要素と併せて分析し、能動性を誘発するプロセスを明らかにする。

【調査日程】

- ・通常営業時
 11/11、11/13 11:00-16:00
 11/18 15:00-19:00 (夜の喫茶ランドリーまで)
- ・レンタル利用時
 日時：11/26、11/28 (刺繍教室)



4 | 卒業論文

○調査結果と分析

分析①

エスノグラフィー調査において、客が個別に判断して、能動的に行動したと考えられる行為に着目する。

「店内にいた客のほとんどが自主的に食器を返しに来てくれた。」

→「お店が忙しい状況」+「食器を返した人」を認識した客が能動的に行動を起こした。

(11月27日 13:20 記述)
このあたりで、お客さんの食事が終わりはじめる。「ごちそうさまです」と、みんな食器を持ってきてくれる。たぶんはじめに誰かが持ってきてくれたからみんな持ってきてくれるのかな?と思う。

↓ 10分前

(13:10 記述)
ここまでまあまあ忙しく、レジ受けとドリンクを作る。途中、今日シフトではないKさんが来店。おそらく洗濯物を取りに来た。私含め3人いたけれど、割と忙しかつたので、きたものからKさんが運んでくれる。

フロア②の女性が食器を返しながら、帰宅する前にお手洗いにいく。

この事例より、客はアクティビティの行為前に「〇〇した方がいい」という情報を環境などから受け取り、アクティビティが発生していたことが明らかとなった。この環境や情報、もしくはスタッフの行為は、客に「〇〇した方がいい」と認識させる機能があったと考えられる。

分析②

会話はさらなる能動性を引き出す要因にもなっていると考えられるため、関係者の組み合わせごとに会話の内容の分析を行った。

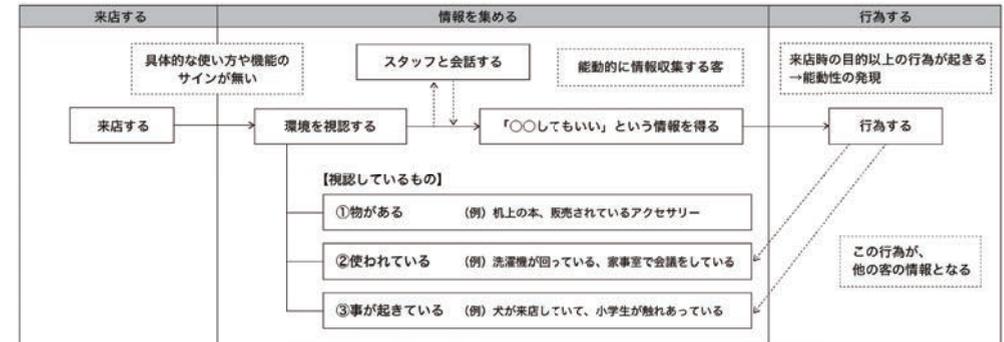
内容の多くは、店のルールや使い方に関する質問
スタッフは丁寧に質問に答え、実際に付き添って使い方を教えている場面が何度もあった。

店内にルールや使い方が記載されたサインが無いことで、客が直接スタッフへ質問し、会話する機会が自然に増えていた。口頭でルールが伝えられることで、「〇〇してもいい」という、より能動性の高い情報を得ることが可能となっていた。

○小結

客はアクティビティの行為前に「〇〇した方がいい」「〇〇してもいい」という情報を環境などから受け取り、アクティビティが発生していたことが明らかとなった。調査①にて抽出した空間的・人的要素は、「〇〇してもいい」と認識させる機能があったと考えられる。また、会話も客にとっての情報源となったことで能動的な行為が引き出されていたことが明らかとなった。

▶ 研究結果の総括と考察



喫茶ランドリーを訪れた人々は、店内に具体的な機能のサインが無いために、環境を視認したり、スタッフに質問をしたりすることで、店内でのルールや過ごし方、可能なアクティビティの情報を集めていた。そして、環境や会話から「〇〇してもいい」という情報を受けとることで、能動的にアクティビティを起こしていた。

→喫茶用途とランドリー機能に対応した行為以上に多様な行為が発現していたことが明らかとなった。

■ 情報を受け取るために見ているもの

- ①物がある
アクティビティのツールとなる家具や雑貨の視認性が高く、手に取りやすい場所に適切に配置されていることで、店内で行うことができるアクティビティの情報として認識されていた。
- ②物が使われている
ただ物が配置されているだけでなく、実際に使用されている様子が見えることで、使い方の情報として認識していた。
- ③事が起きている
アクティビティだけでなく、「食器を返却する」といった振舞い方も視認し、情報として認識していた。

このようにして発生したアクティビティは店内で混在し、人々が相互に影響を与え合う関係性が成立していたことが明らかとなった。



今回は、喫茶ランドリーを対象として能動性を誘発するプロセスを明らかにすることを目的としていたが、他の事例でも同様の結果を得ることができるのか、引き続き調査が必要である。

5-1. コンペ提出作品（ミライプロジェクト）

パースペクティブからライフスペクティブへ
-暮らしを目抜く小さな拠点-



これから人々の活動の中心となる通りは、これまでの目抜き通りのように、スケールが大きく、一点透視的に突き進むような通りから、よりヒューマンスケールに近づいて、人々の活動に視線が移る、多点透視的な通りが必要なのではないかと考えた。特に、住宅地と商業地の間の空間、人々の暮らしの活動の中心となる拠点としての目抜き通りを計画した。



期間：2021年6月～2021年7月（落選）

概要：株式会社三菱地所設計設立20周年特別企画「+ミライプロジェクト」

募集テーマ：「目抜き通りーそして、そこにたつ建物」

各応募エリア内に実在する「通り」を設定し、通りに面する建物や通りそのものを自由にデザインし、目抜き通りを提案してください。通りの規模や、通称の有無、敷地における現状の建物などの有無は問いません。

提出物：A1サイズ 片面横使い1枚

担当箇所：研究室メンバーと2人でチームを組み、提案立案・3Dモデル作成を行った。



▶ 提案 3つの図形パターンからなる滞留空間

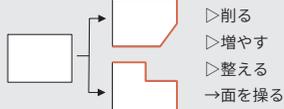
セットバックした街並みに加えて、角地の切り取り、路地空間の活用と小さな拠点の設置、通りの中の滞留の拠点の整備を行う。これによって賑わいの面が増え、フォーカスポイントを分散することができ、生まれた賑わいに人々の活動が見える。また、3つの図形には滞留時間をコントロールする役割もあり、通過と滞留のエリアを分けることで、滞留の快適さと回遊性が向上し、歩いて楽しい通りとなる。



滞留時間長 ↑	<p>■ 四角 可変性が高く、利用者によって自由な使い方ができる空間。地域の小さな拠点として最も大きな役割を持つ。</p>	
	<p>▲ 三角 短期的な滞留空間の創出を行う。また、通りから路地の見通しが良くなり、四角の滞留スペースへの誘導にもなる。</p>	
	<p>● 丸 かつてベンチが置かれていた場所に高さの違う円柱を並べた。ベンチよりもより一時的な滞留を生む空間としている。</p>	
短 ↓		

▶ 3つの効果

○暮らしの可視化



多面的に建築物やストリートをみることで、人による賑わいだけでなく空間としての動きや賑わいを演出することができる。

○暮らしのアップデート



日常の小さなアクションが感じられる、人々の「毎日」を目抜けるストリートとなるために、朝活・夜活を推進していく。

○地域の革新



まちのさらなるアップデートとして、現在ある元町通り沿いの滞留空間の分散・滞留空間を分散させ、路地にも賑わいを広げる。

5-2. イベント運営 (YELLOW JAZZ FESTIVAL)



「YELLOW JAZZ FESTIVAL」は、西千葉にある HELLO GARDEN で開催したジャズイベント。同じ学部の友人がインターンとしてイベントの企画を行い、その運営の手伝いとして参加した。当日は大人から子供まで多くの人立ち寄り、大盛況のイベントとなった。

【イベント概要】

西千葉生まれのジャズイベント 『Yellow Jazz Festival』

11月21日(土) 16:00~ HELLO GARDEN にて開催!

指定席: 25席限定 お一人様 1000円 (ワンドリンク付き) 自由席 (立ち見): 無料



開催日: 2020年11月21日 15:30-19:00

主催: YELLOW JAZZ FESTIVAL 実行委員会

後援: HELLO GARDEN

場所: HELLO GARDEN

〒263-0023 千葉県千葉市稲毛区緑町 1-18-8

担当箇所: 運営補助、会場レイアウト・動線計画作成
出演者としても参加

▶ 会場レイアウト作成と動線計画

以下の点に留意し、計画を行った。

- 広い敷地ではない
→ 出演者と観客の動線を被せない
- 屋外での開催
→ 楽器を扱うため、雨天時の対応も考慮する
- 開始が日没の時間
→ 演者が目立つよう照明を取り付けなければならない



▶ 当日の様子



16:00に開演し、5つのバンドが演奏を行った。当日はカフェスタンドも出ており、飲み物や食べ物を片手に演奏を楽しむ人々が多かった。老若男女問わず多くの人が集まった。



【日没前】



【日没後】

ライブは日没にかけて行われた。屋外という事もあり、音を聴きつけた近所の人々がだんだんと集まり、終演直前には、敷地からあふれるほどの観客が集まっていた。犬の散歩のついでに寄った人、一度車で通り過ぎたものの、気になって車を停めて戻ってきた人までいた。

5-3. マーケット運営 (IKEBUKURO LIVING LOOP)



「IKEBUKURO LIVING LOOP」は池袋東口エリアを中心に、リビングのように居心地の良いまちなかりビングな日常をつくり、地域の関係性を育む公共空間活用プロジェクト。その活動のうちの1つであるマーケットにボランティアとして参加し、2022年度からは事前準備から関わるメンバーとして、会場のレイアウトを考えるなど、運営にも参加している。

【イベント概要】

南池袋公園とグリーン大通りの一部で地元の作家や飲食店、池袋駅沿線の生産者などが出店。豊島区内だけではなく池袋駅沿線などの生産者とネットワークをつくり、ゆるやかに繋がり合う生活圏でローカルの人やものの循環が生まる「池袋文化圏」を育む。合わせてストリートファニチャーを設置するなど、居心地の良い空間づくりを行う。



主催：グリーン大通りエリアマネジメント協議会 GAM
 共催：豊島区
 企画運営：株式会社 nest / 株式会社グリップセカンド / 株式会社サンシャインシティ / 株式会社良品計画
 活動期間：2021年9月～
 担当箇所：運営、会場レイアウト作成、当日配布マップ作成



▶ 会場レイアウト作成

当日の店舗とファニチャーの配置を行っている。

- ・ 出店者同士の新たな関係性作り
→ 関連性の高い店舗は隣に配置
- ・ 居心地の良い環境づくり
→ 店舗とストリートファニチャーの関係性
飲食店の近くにはテーブルを設置。
- ・ 歩きたくなる空間づくり
→ 飲食の店舗を連続させ、回遊性を高めた



▲ 作成した当日配布マップ

▶ 当日の様子 スペシャルマーケット (2023年11月3～5日)

○ グリーン大通り

飲食店やアクセサリショップ、ワークショップを行う店など、1日当たり約60店舗並んだ。2023年度はローカルブースを作り、池袋だけではなく地域の店舗がいくつか集まって出店する場所も設けられた。

配置したファニチャーも飲食等で利用された他、活動風景の写真を展示する「まちなかりビング展」も企画し、まちなかりビングな日常を来場者に伝えるような場となった。



○ 南池袋公園

循環をテーマに、コンポストや洋服のリペアを行う店舗が並んだ。他にも子供向けの出店もあり、芝生では多くの人々が滞在した。



5-4. シャボン玉 KIOSK (IKEBUKURO LIVING LOOP)



IKEBUKURO LIVING LOOP の企画の一つである「STREET KIOSK」に出店（全6回）。大人から子供まで誰でも滞在することができる居場所づくりを目指し、ツールとしてシャボン玉を貸し出した。期間後半には、建築学生の友人のプロジェクトである二畳建築とコラボし、シャボン玉カーを設置。ファニチャーでの新たな過ごし方を提案することができた。

【イベント概要】

非喫煙者である私は、「タバコ休憩」で生まれる独特なコミュニティに小さな憧れがありました。そこで見つけたのが、「東京シャボン玉倶楽部」タバコの代わりに、シャボン玉で一服?!是非池袋で、STREET KIOSK でやってみたい!と思いました。シャボン玉片手にお喋りしたり、ポーッとしたり。過ごし方は自由!一緒に「シャボン玉休憩」しませんか?



開催期間：2023年10月～2023年12月（全6回）

会場：STREET KIOSK (IKEBUKURO LIVING LOOP)

グリーン大通りあおぞら銀行前ストリートファニチャー

※参加費無料・予約不要・飛び入り参加大歓迎

※この活動は、「東京シャボン玉倶楽部」(<https://www.facebook.com/shabondama.with.me>)の活動を参考にしています。



▶ 当日の様子・成果

全6回の開催で57名が来店。まちの人たちと多様な関わりを持つことができ、来店者がこの場所と関わりを持つきっかけを作ることができた。特に印象的だった場面がいくつかあった。

① 小さな常連さん

シャボン玉 KIOSK にほぼ毎回来てくれた親子がいた。家でつききりの育児が大変な時に、来店して遊んでいってくれた。



② 単身高齢世帯の女性

よくファニチャーに滞在している女性。回を重ねるごとに、話すようになり、後半では一緒にシャボン玉を吹いた。



③ 商談に来たサラリーマン

会場正面のビルに商談に来た男性。商談前の休憩としてファニチャーに滞在した。シャボン玉片手に話し、商談にいっところをその場にいたスタッフと見送った。



▶ コラボ企画 シャボン玉 KIOSK × 二畳建築 (12/5.12/17)

二畳建築は、軽トラの上の2畳の空間に建築を作り、チャレンジしたい人の手助けをするプロジェクト。シャボン玉カーを制作してもらい、寒さを凌げつつ、靴を脱いでリビングのようにつろげる空間を作った。中にもシャボン玉液を入れた灰皿を設置してあり、シャボン玉が楽しめる。

