２００２年度　修士設計

住空間の設計

－３つの設計競技を通じて－

２００３年1月

高知工科大学大学院
工学研究科　基盤工学専攻
社会システム工学コース　１０５５１３３
石田　計志

指導教員　吉田　晋

The Design of Residential Space
-through the three competitions-

Department of Infrastructure Systems Engineering

1055133

Keishi ISHIDA

Abstract

In recent years, people's life-style is becoming rich variation and unique. And the group of living is coming out variously, for instance, the group of living with parents, lover, friends, and single life and so on. But, residential space cannot be expressed with "nLDK". In fact, it can be said that there are few choices for people. All and sundry has the same form. Moreover, in life, to buy a home, it is not a certain thing repeatedly. For this reason, people had better have attachment to a home and residential space after purchasing.

Therefore, in the master's design, it aims at the followings.

- The proposal of form, which becomes a choice in addition to "nLDK".
- The proposal of residential space, which can continue having attachment.

These purposes are proposed through three competitions.

[KIRA-KIRA Box] thorough Annaka-Haruna housing prize

The proposal of the house, which is not the purpose, only lives.

- KIRA-KIRA Box that an inhabitant can use freely is including into the house.
- A town become pleasant by KIRAKIRA-Box's beings

[JINTORI GAME] through the residential space design competition

The proposal of a division of residential space with a LIFE-Box.

- The space isn't partitioned with the wall and the door.
- Space can be customized so that he may like him.

[VOID and MASS] through the sumai*machidukuri competition

The proposal of the town like "the yard in a city" whose people can find a favorite place with the combination of "void and mass".

- residential space → the site in Okinawa City

  If it sees in wide sense, the degree of public of void will become high.
- Each dwelling unit can take in sunlight, a wind, etc. freely by the louver.

Keyword: nLDK, residential space, public, private, void, mass, customize, attachment, favorite place, KIRAKIRA-Box, LIFE Box

修士設計要旨

住空間の設計
ー３つの設計競技を通じてー

社会システム工学コース　１０５５１３３
石田　計志

目的・構成

近年、人々の生活の仕方がバリエーション豊かになり、暮らし方にも個性がでてきているように思われる。家族で暮らす人々、他人と同居する人々、一人暮らしする人など、生活する単位も以前よりずっと多岐である。

しかし、住空間は、nLDK といった形式でしか表せない状態であり、選択のバリエーションが少なく、どれもこれも同じようなかたちをしている。

しかし、家を買うということは、人生の中においてそう何度もあることではなく、一世一代の買い物である。また、買うという行為に至るまでには非常に多くの時間や労力を費やすのに対して、手に入れた瞬間興味の対象から外れてしまい、買ったままの状態であるという人々が多いというのもひとつの現状である。買った後も、もっと家に対して愛着を持つべきであるし、持って欲しいと考える。

そこで本修士設計では、nLDK 以外の選択肢となりうるべき形式の提案と、住みながら住空間に対してずっと愛着を持ち続けられるようなひとつの住空間の提案を行うことを目的としている。

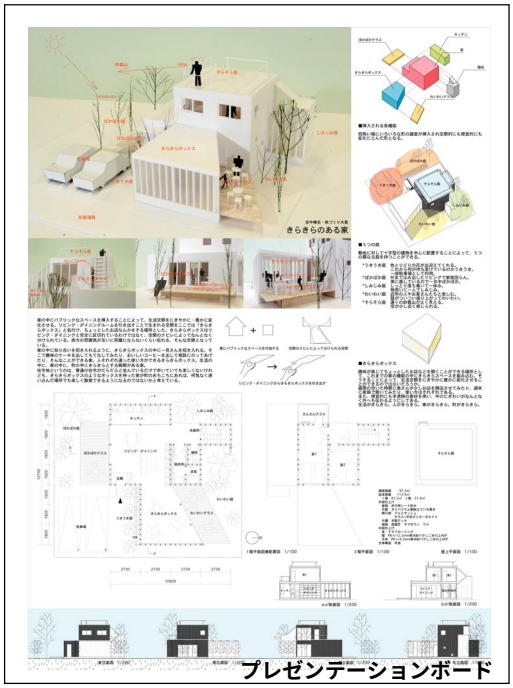
本修士設計は以下のような構成となっている。

１.では「安中榛名・家づくり大賞」（主催：ＪＲ東日本の新しい街づくり―未来図倶楽部事務局）を通じて戸建住宅における半パブリックな空間（「きらきらボックス」）を挿入し、住むためだけでない住空間の提案を行う。２.では「第１回住空間デザインコンペ」（主催：三井不動産・新建築社）を通じて、これまでの nLDK に加え、新しい選択肢となるような「ライフボックス」による住空間の分節化（「ＪＩＮＴＯＲＩ　ＧＡＭＥ」）の提案を行う。そして、３.では「第２０回すまい・まちづくり設計競技」（主催：まちづくり月間実行委員会・（財）住宅生産振興財団）を通じて、void（public）と mass（private）の組み合わせによって、それぞれの人がお気に入りの場所を見つけることが出来るような都市の中の庭となるようなまち（「みんなのにわがあるまち」）の提案を行う。最後にこれらの設計競技を通じて得られた住空間の独自性等について４.で述べる。

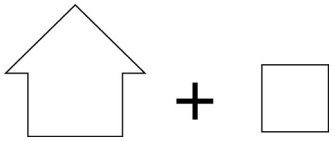
「きらきらボックスのある家」　安中榛名家づくり大賞を通じて

この設計競技は、長野新幹線安中榛名駅前に東日本旅客鉄道㈱が計画している 700 区画の新しい住宅地に対して１戸建住宅の提案を求めるものである。

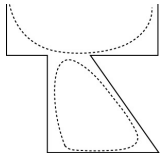
これまでは、nLDK 型と呼ばれる形式が住宅の一般解としてあり、多くの住宅はその平面によって構成されていた。だが現在の家族やそうでない人達の生活に合わなくなった部分があるのではないか。人々のライフスタイルは多様化し、住むためだけを目的とした家では欲求を満たすことができなくなってきたのではないか。そこで、住人が自由に使うことができる「きらきらボックス」（フリーなボックス）を挿入することにより、趣味の教室を開いたり、料理でおもてなしを行ったり、ギャラリーとして日々の成果を発表したりと、住むためだけでなく様々な活動が積極的に行われる家を提案する。



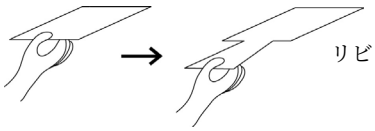
プレゼンテーションボード



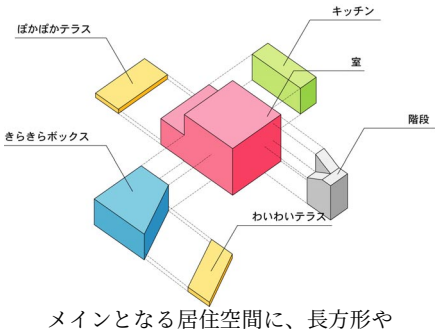
家にパブリックなスペースを付加する



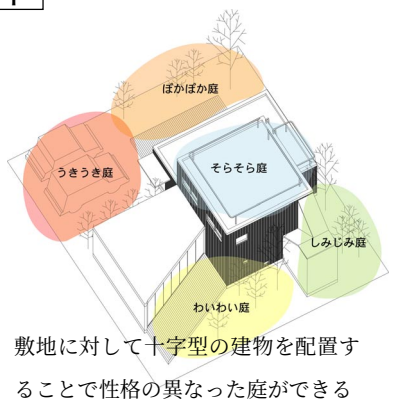
クビレによって分けられる空間



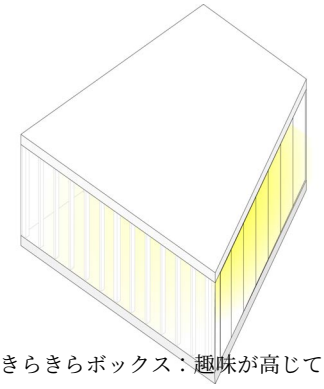
リビングおよびダイニングから引き出す



メインとなる居住空間に、長方形や台形などの形を挿入し空間的にも視覚的にも変化に富んだものとする



敷地に対して十字型の建物を配置することで性格の異なった庭ができる



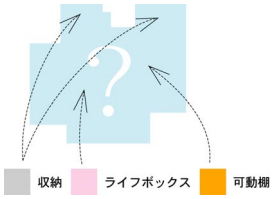
きらきらボックス：趣味が高じてちょっとした店等を開くことができる

「ＪＩＮＴＯＲＩ　ＧＡＭＥ」 第１回住空間デザインコンペを通じて

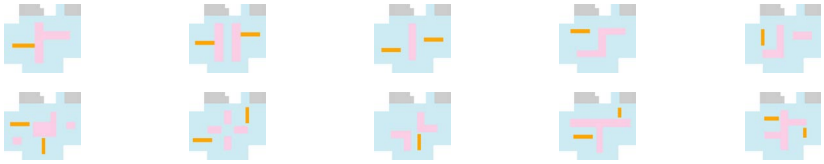
この設計競技は、いかに現実の生活を前提として「快適な居住空間」をつくり出すことができるか、単に装飾的であるものではなく、個人の嗜好性を生かしながらも誰もが快適に感じることができる住まいとは何かを広く求めるものである。

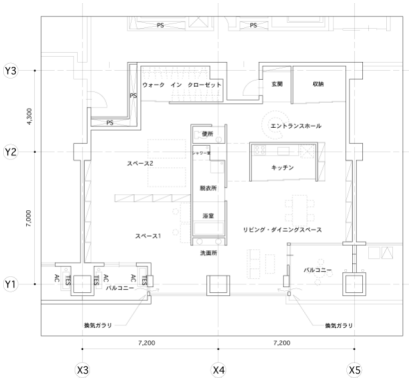
現在、建て売り住宅や賃貸住宅などではnLDKといった形式でしか表せない住戸がほとんどである。これでは性別も年齢も仕事も趣味も違う人々が同じような平面の住戸に暮らしているという奇妙な事態であると言える。また、自分のお気に入りのものがなかなか見つからず、仕方なくみんなと同じような部屋割りの住戸に住んでいるという人も少なからずいるはずである。最近は、住空間に対して関心が高まってきており、自分の城的な空間をつくりたいと思っている人も多いようである。しかし、なかなか自分の思うようにはできないのが現実である。

そこで、壁や扉などで空間を仕切り何々の部屋という風にはじめから決めてしまっておくのではなく、ライフボックスによる住空間の分節を行い暮らしながら家具などで自由に空間をカスタマイズすることができるnLDKに加え新しい選択肢となり得る居住空間を提案する。



大きな空間にキッチン・浴室・脱衣所・洗面所・便所などの水回りをひとつのおおきなボックス（ライフボックス）に納め、それを広い空間の中心部に配置する。そうすることによって空間が何となく緩やかに区切られ、ちょうどいいスペースが生まれるのである。それらのスペースを生活に合わせて可動棚でじぶんの好きなように仕切り生活をしていくのである。

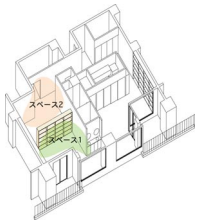




ここではライフボックスで分節した残りの空間を、エントランスホール・リビング・ダイニングスペース・スペース１・スペース２と表記しているが、これはひとつの使い方の例であって必ずしもこの形式になる必要はない。生活をすることによって徐々に変化する空間なのである。

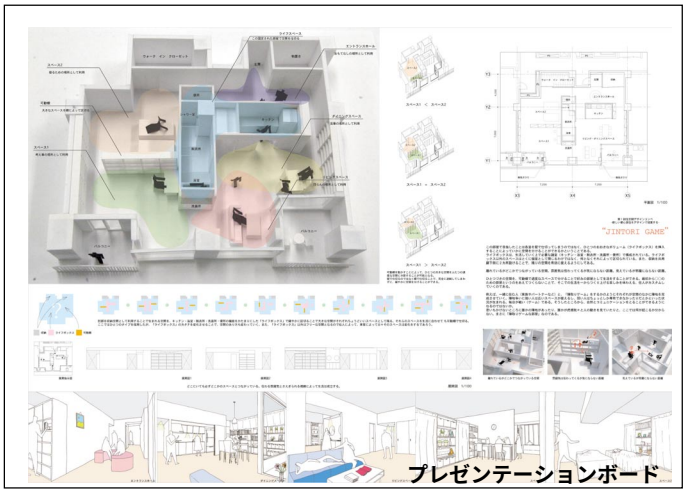








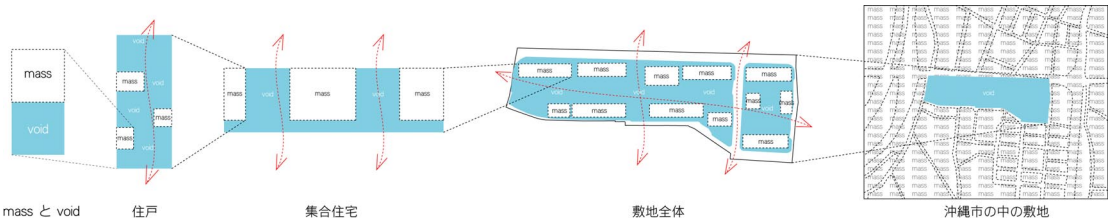
可動棚を動かすことによって、ひとつの大きな空間を適度な大きさに分節する。棚で仕切ることで緩やかに空間を分けられる。



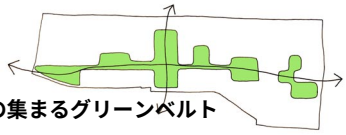
「みんなのにわがあるまち」 第２０回すまい・まちづくり設計競技を通じて

この設計競技は、課題地を含む４３.９ha の区域が土地区画整理事業として都市計画決定され、課題地周辺区域では都市基盤整備が終了したが、課題地（４.０ha）だけが残されたかたちとなり建物の建替えが行なわれず住宅等の老朽化が進んでいる。しかしこの区域全体は沖縄市きっての集客エリアで、商業地域としてポテンシャルの高い地域であり、残された課題地の整備は沖縄市の緊急な課題である。このような状況を踏まえ、複合商業施設及び住宅の具体的なアイディアを求めるものである。

これまでの集合住宅や団地などは、ヴォリュームとして非常に大きく外観もどれも同じような形式をしているので遠くからでもすぐにそれだと認識することができる。そのシンボル的な点を逆手に取ることにより、人でにぎわう楽しい集合住宅を考える。全体としては、void（public）と mass（private）の組み合わせによって、それぞれの人がお気に入りの場所を見つけることが出来るような都市の中の庭（オープンスペース）となるようなまちの提案をする。

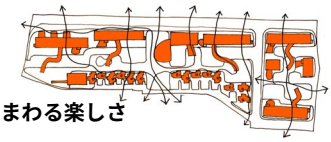


住宅→集合住宅→敷地全体→沖縄市の中の敷地　と広義に見ていくにしたがって void の public の度合いは高くなっていく。



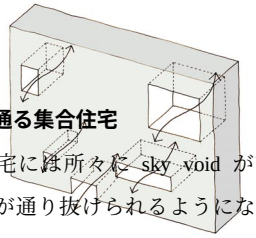
■人の集まるグリーンベルト

敷地の中央にみどりを配置し、人や風が通り抜けられるようにした。敷地の全体を歩いてまわることができ、各所に設けられた森・広場・庭で交流できる。



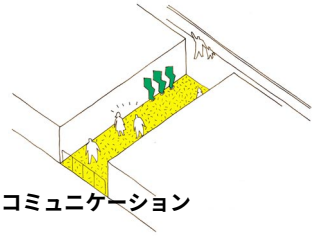
■歩きまわる楽しさ

敷地を囲うように配置された建物を自由に歩き回り、お気に入りの場所を探す楽しさがある。人それぞれ色々な楽しみ方が出来るようになっている。



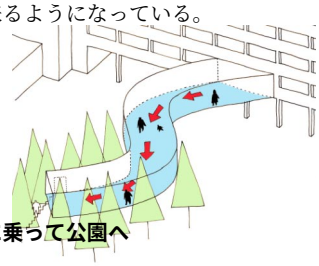
■風の通る集合住宅

集合住宅に点所々に sky void が設けられ、風が通り抜けられるようになっている。また、視覚的にも圧迫感を和らげる。



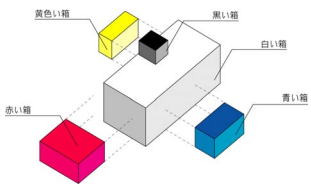
■空でコミュニケーション

集合住宅に設けられた sky void は、住人が自由に使うことができる sun park とし、おしゃべりをしたり待ち合わせしたりと、路地的な場所である。



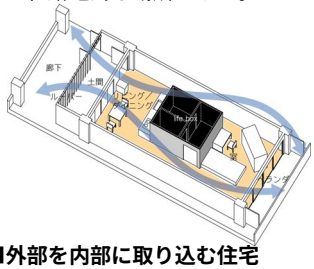
■波に乗って公園へ

集合住宅とグリーンベルトは wave bridge で結ばれており、直接アクセスすることができる。くねくね波打つその形は公園のアクセントとして場を引き締める。



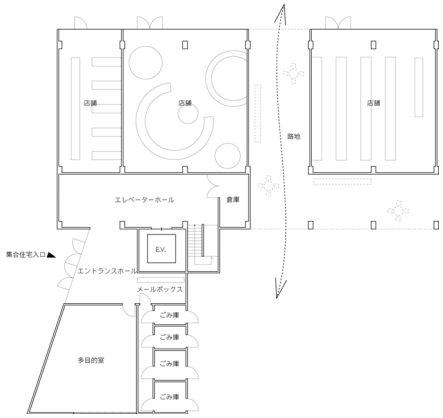
■自由な使い方ができる箱

戸建住宅は５つの箱で構成されている。各住戸にある赤い箱の使い方がそれぞれ違ったものになることによって、生活空間がにぎやかに豊かに変化する。



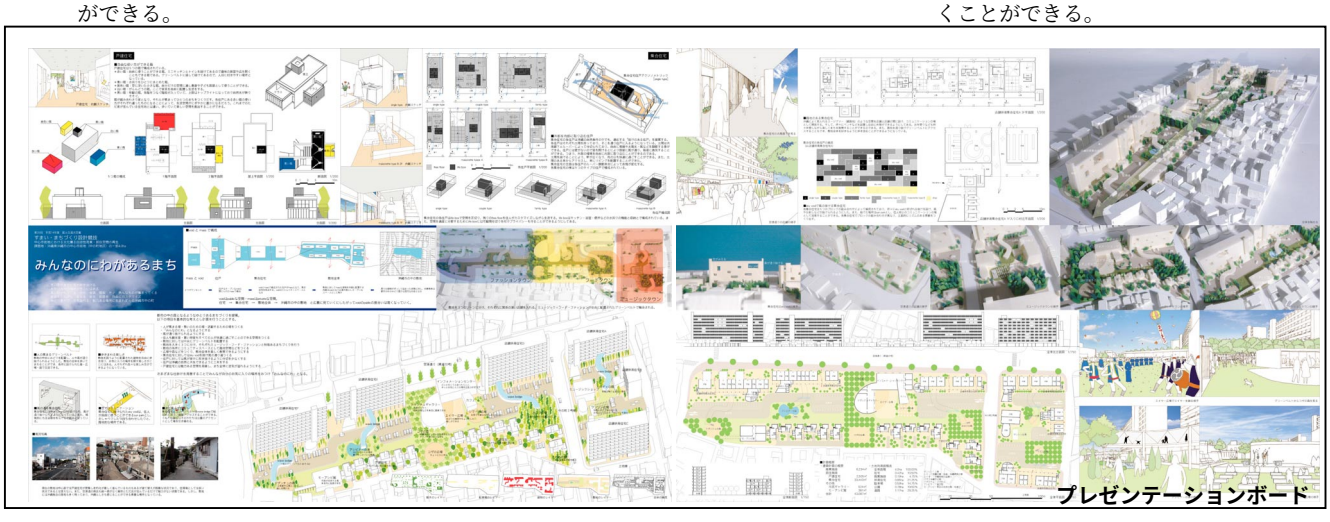
■外部を内部に取り込む住宅

各住戸には土間があり、共用廊下とルーバーによって仕切られており、自由に視線や太陽光・風などを調節する事ができる。



■路地のある集合住宅

細路地のような空間を店舗と店舗の間に設け、コミュニケーションの場として開放する。路地を通りグリーンベルトへ行くことができる。



プレゼンテーションボード

２００２年度　修士設計

住空間の設計　～３つの設計競技を通じて～

目次

はじめに　修士設計の目的と方法　1

１．きらきらのある家　安中榛名・家づくり大賞を通じて　3

1.1．設計条件等

1.1.1．　安中榛名・家づくり大賞　応募要項

1.1.2．　安中榛名に関する Q&A

1.1.3．　びゅうヴェルジェ安中榛名プロジェクト概要

1.1.4．　課題地の現状

1.2．設計の提案　*1

1.2.1．　コンセプト

1.2.2．　挿入される各機能の箱

1.2.3．　５つの庭

1.2.4．　きらきらボックス

1.2.5．　平面図

1.2.6．　断面図

1.2.7．　立面図

1.2.8．　模型写真

1.2.9．　提出図面

1.3．設計競技の審査結果―上位入選作品との比較

２．ＪＩＮＴＯＲＩ　ＧＡＭＥ　第１回住空間デザインコンペを通じて　２７

2.1．設計条件等　*2

2.1.1．　第１回住空間デザインコンペ　－新しい都心居住をデザインで提案する　応募要項

2.1.2．　第１回住空間デザインコンペに関する FAQ

2.1.3．　対象建物の図面

２－２．設計の提案

2.2.1．　コンセプト

2.2.2．　ライフボックスによる空間の分節化

2.2.3．　平面図

2.2.4.　可動棚による空間の調節
2.2.5.　模型写真
2.2.6.　展開図
2.2.7.　内観イメージスケッチ
2.2.8.　提出図面
2.3.　設計競技の審査結果―上位入選作品との比較

3. みんなのにわがあるまち　第２０回すまい・まちづくり設計競技を通じて　５５
3.1. 設計条件等　*3
3.1.1.　第２０回 すまい・まちづくり設計競技　応募要項
3.1.2.　質疑応答
3.1.3.　沖縄市について
3.1.4.　課題地の現状
3.2. 設計の提案
3.2.1.　コンセプト
3.2.2.　ダイヤグラム
3.2.3.　敷地から分かること
3.2.4.　ゾーニング
3.6.5.　構成
3.2.6.　敷地全体の平面図
3.2.7.　敷地全体の立面図・断面図
3.2.8.　敷地全体のアクソノメトリック
3.2.9.　敷地全体の模型写真
3.2.１０.　敷地全体のイメージスケッチ
3.2.１１.　戸建住宅のコンセプト
3.2.１２.　戸建住宅の平面図
3.2.１３.　戸建住宅の立面図
3.2.１４.　戸建住宅の断面図
3.2.１５.　戸建住宅の内観イメージスケッチ
3.2.１６.　集合住宅の居室のコンセプト
3.2.１７.　集合住宅の居室の平面図（５つのタイプ）
3.2.１８.　集合住宅の居室の内観イメージスケッチ
3.2.１９.　集合住宅のコンセプト

３.２.２０．集合住宅の平面図（店舗併用集合住宅 A を例とする）
３.２.２１．集合住宅のイメージスケッチ
３.２.２２．提出図面

４．結論ー住空間について　１０６

おわりに　１０８

参考文献
参考資料
附録

*1　安中榛名家づくり大賞応募要項より

*2　第１回住空間デザインコンペ応募要項より

*3　第２０回すまいまちづくり設計競技応募要項より

はじめに　修士設計の目的と方法

本修士設計では住空間についての提案・設計を行う。

近年、人々の生活の仕方がバリエーション豊かになり、暮らし方にも個性がでてきているように思われる。家族で暮らす人々・他人と同居する人々・一人暮らしする人など生活する単位も以前よりずっと多岐にわたっている。

食料や日用品・衣料品など生活に最低限必要なものしか手に入れることができなかった時代から、生活水準の向上に伴ってゆとりが生まれ、すまいに関心を示す人々が増えてきた。このことは、これまでは違う方面に向けられていた関心やお金や時間といったものが、すまいにも向けられる機会が増えたと言えるかもしれない。しかし、その興味の対象となった住空間は、nLDK といった形式でしか表せないものしかお目にかかれない状態であり、選択肢のバリエーションが少ない。どれもこれも同じようなかたちをしている。

さらに、生活が豊かになってきたとはいえ、家を買うということは、人生の中においてそう何度もあることではなく、一世一代の買い物である。しかし、これまでは買うまでは色々な種類の物件を調べたり、どんなものが良いか人に聞いたり、本を読んだりと買うという行為に至るまでには非常に多くの時間や労力を費やすのに対して、手に入れた瞬間興味の対象から外れてしまい、補修（リフォーム）や補強などはあまり行われず家は買った当時のままであるという人々が多いというのもひとつの現状である。買った後ももっと家に対して愛着を持つべきであると考えている。

そこで本修士設計では、**nLDK 以外にひとつの選択肢となりうるべき形式の提案**と、**住みながら住空間に対してずっと愛着を持ち続けられるような住空間の提案**を行うことを目的としている。

修士設計の方法としては３つの設計競技に参加し提案を行うこととした。架空のプロジェクトではなく、実際に建つであろう建物の計画をすることで、より現実味のある提案になるのではないかと考えている。

まず、一つ目として「安中榛名・家づくり大賞」（主催：ＪＲ東日本の新しい街づくり―未来図倶楽部事務局）では安中榛名駅前に計画されている宅地に対し、**半パブリックな空間（きらきらボックス**）を挿入した戸建住宅の提案を行う。

二つ目に、「第１回住空間デザインコンペ」（共催：三井不動産・新建築社）では、東京都千代田区九段南に計画中の高層集合住宅の一室に対し、**ひとつの大きなボリューム（ライフボックス**）による**居住空間の分節**の提案を行う。

最後に、「第２０回　すまい・まちづくり設計競技」（主催：まちづくり月間実行委員会・（財）住

宅生産振興財団）を通じて、沖縄市中の町の一角に void（public）と mass（private）の組み合わせによって、それぞれの人が**お気に入り**の場所を見つけられる、**都市の中の庭**（**オープンスペース**）となるようなすまい・まちの提案を行う。

以上に挙げたように、設計競技の参加を通じて住空間とはどのようなものかを考え、提案し、設計することを本修士設計とする。

１．　きらきらのある家　安中榛名・家づくり大賞を通じて

１．きらきらのある家　安中榛名・家づくり大賞を通じて

本章では安中榛名家づくり大賞（主催：ＪＲ東日本の新しい街づくり―未来図倶楽部事務局）を通じて、戸建住宅における半パブリックな空間（きらきらボックス）を挿入し、住むためだけでない住空間の提案を行う。

1.1．設計条件等　*1

以下に安中榛名・家づくり大賞の設計条件等を示す。

1.1.1．応募要項

長野新幹線安中榛名駅前に、東日本旅客鉄道㈱の 700 区画の新しい街づくりが始まっています。

高崎駅と軽井沢駅との中間に位置するこの駅は、榛名山・草津観光の新しい行動拠点として整備されました。駅は 2 つの尾根に囲まれ、駅前から妙義山系のパノラマビューが広がる桃源郷のような立地にあります。

新幹線で東京駅まで最短 64 分。この街は駅前ですから、ドアツードアで一時間ちょっとで通勤も可能です。近年の田舎暮らしブームで注目をでは、首都圏リタイアメントの定住需要、ＳＯＨＯの新幹線通勤、週末利用のセカンドハウス需要、浴びている著名リゾートでも、こんな短時間では通勤できないでしょう。また、最短 11 分で軽井沢駅まで行けますので、高原リゾート隣接という、新幹線駅前という立地特性が生み出した「まったく新しい立地ポテンシャル」を持った大規模住宅地です。

こんな立地ポテンシャルを持っているので、住まい方も多様。モニターアンケート降雪量の少ない立地ゆえに通年別荘利用などが明らかになっています。

このコンペは、主要眺望軸を妙義山にとった宅地にダイナミックな自然借景を活かした住まいづくりや、無限の可能性のあるこの立地環境を生かした多様なライフスタイルを想定した住まいづくりをテーマに広くアイディアを募る目的で行います。

別荘地と言えば、ある種の階層のみが享受するものであるとは、20 世紀の概念です。成熟化した日本では、住まいや暮らし方に癒しや安らぎを求めることが必然と言われる 21 世紀。

皆様の柔軟な発想を求めます。表現方法は平面・立面など基本与件以外は自由です。自分の思想を伝達しやすい手法を用いて表現ください。表現テクニックやデザイン性のみで審査することはありません。この地に住まう方々が何を望み、どう暮らすことが至上の喜びになるのか。そんなソフト的な表現を審査致します。

私どもは、このコンペを通じて、住まい手側に立脚し、生活自体をデザインしていくという、建築家本来の役割をお持ちの方々との出会いを期待しております。　　2002 年７月

主催　ＪＲ東日本の新しい街づくり―未来図倶楽部事務局

審査員

東日本旅客鉄道株式会社　事業創造本部

東日本旅客鉄道株式会社　上信越工事事務所

関根伸夫（環境美術研究所　代表）

上川勇治（街並工学研究所　代表）

オブザーバー

玉村豊男（仏文学者・エッセイスト）

山本麗子（料理研究家）

山崎朋彦（未来図倶楽部事務局　主宰）

応募資格

日本国内にいる者とします。資格等の有無は関係ありません。応募にあたっては、グループ・個人を問いません。また、事前の応募登録は必要ありません。

※応募者は審査員との一切の接触を行ってはなりません。

賞

最優秀賞・・・・１点　　500,000 円

優秀賞・・・・・３点　　100,000 円

佳作・・・・・・５点　　びゅう商品券 10,000 円

ただし、同時に開催される「安中榛名のガーデニング大賞」と合わせて、審査いたしますので、最優秀賞１点は本「安中榛名の家づくり大賞」が受賞するとは限りません。質疑応答

一切の質疑を受け付けません。

発表

審査の結果は入賞者に通知するとともに、未来図倶楽部ホームページにて掲載。

また、「日経アーキテクチュア」において掲載する予定です。

設計条件

宅地規模：８０坪が標準ですが、最大 160 坪程度とお考えください。

宅地形状：自由にお考えください。敷地配置は必要ありません。あくまで住宅と住宅付属物のアイディアを募集します。だだし、住宅アプローチ等が住まいの設計思想に関係するのであれば表現していただきたい。宅地盤面は平坦でありますが、斜面宅地、２段宅地を想定していただいても構いませ

ん。

建物規模：延床で原則 25 坪～35 坪でお考えください。ただし、コンパクト住宅、大型別荘でも構いません。

建物構造：主たる構造は、原則軸組・壁式の木造とします。軽量鉄骨等の混構造でも構いません。

建物用途：店舗等の併用も認めます。ただし、延床面積の 1/2 以上は住居とします。

その他　：景観への配慮から、３階建ては認めません。

提出図面等

提出サイズはA2 サイズとし、1 枚とする。

提出部数は１部とします。

着色等は自由です。

平面図、立面図、断面図だけは必須とします。縮尺が表示されていれば、大きさは自由です。

設計意図を表現するための文章表現は提出図面内に記入する。

パネル貼りは認めません。

提出方法

応募作品裏面に、連絡先住所、氏名（ふりがな)、年齢、連絡電話番号、Ｅ－ＭＡＩＬアドレス、を明記すること。また、これまでの住宅設計の実績を記載しても構いません。その表現は自由です。

提出先：〒150-0001　渋谷区神宮前 1-20-13　ＮＳビル２Ｆ

ＪＲ東日本の新しい街づくり―未来図倶楽部事務局

「安中榛名の家づくり」係　※郵送受付のみとする。

提出期限

平成１４年８月 31 日（当日消印有効）

応募作品の取り扱い

応募作品は返還しない。

応募作品を建築する希望者が発生した場合は、積極的に紹介する。

応募作品の著作権は応募者に帰属する。

応募作品は、本コンペを題材にした街づくりメーキングブック、コンセプトブック、新聞等の広告表現に主催者が自由に利用できるものとする。

1.1.2. 安中榛名に関する Q&A

Q：新幹線で安中榛名駅までどのくらい時間がかかりますか？

A：長野新幹線安中榛名駅から東京駅までは最短６４分です。また、周辺の中心都市高崎まで９分、著名なリゾート地軽井沢まで１１分です。

Q：東京から安中榛名までの新幹線料金はいくらですか。定期代はどのくらいになりますか。

A：長野新幹線で安中榛名駅から東京駅まで、普通車指定席の場合は 5,120 円（通常期)、自由席の場合は 4,610 円。(平成１４年１０月８日時点。季節によって料金が異なる場合があります。)特急料金は高崎～東京間と同額です。おトクな回数券や新幹線定期券もあります。東京から安中榛名までの新幹線定期券は１ヶ月の場合 105,510 円、３ヶ月の場合 300,690 円。大宮からの新幹線定期券は１ヶ月の場合 76,970 円、３ヶ月の場合 219,380 円です。(平成１４年１０月８日時点)

Q：安中榛名に止まる新幹線の本数はどのくらいありますか。

A：安中榛名駅に停車する長野新幹線は現在のところ上下線各９本です。上り電車は朝の通勤時間帯には１時間に１本停車、下り電車は朝夕の通勤時間帯に１時間に２本停車します。昼間は２時間に１本くらいの間隔になります。増便については現在のところ未定です。(平成１４年１０月１８日時点)

Q：新幹線以外の交通手段はありますか？

A：JR 信越本線磯部駅から磯部温泉郷、安中市街地を経て、安中榛名駅に至る定期路線バスがあります。

Q：車で行く場合の道順を教えてください。

A：上信越自動車道「松井田妙義インターチェンジ」から約２０分です。国道１８号から県道１２２号線で安中榛名駅方向に向かってください。高崎市街からは国道１８号線、県道２１１号、２１５号を経由して約３０分です。いずれも道路案内板の「安中榛名駅」の誘導にしたがってください。

Q：安中榛名駅から街まで何分ですか。

A：第１期に販売する予定の街区は、安中榛名駅まで一番近いところで徒歩５～６分、一番遠いところでは徒歩１５分くらいです。※不動産表示基準での時間計算

・立地・気候について

Q：開発面積と宅地形状を教えてください。

A：計画区画数約７００区画、開発面積約４８．６ha の大きな街づくりです。開発地は南向き斜面のひな壇になっていて、日当たりや通風、景観に配慮した造成を行っております。

Q：現地の標高を教えてください。

A：安中榛名駅が最も高い位置にあり標高３００m、一番低い地点で標高２３０m です。ちなみに、軽井沢の標高は約１０００m あります。

Q：現地の気候を教えてください。

A：２０００年のデータでは、軽井沢の積雪日が１４５日なのに対し、安中榛名では１４日です。２月の平均気温を比べると、軽井沢は－３．４℃、安中榛名は３．１℃、東京は６．１℃。８月の平均気温は軽井沢は２０．３℃、安中榛名は２７．４℃、東京は２７．１℃でした。軽井沢に近い気候のように思われがちですが、東京に近いとお考えください。ただ、自然に囲まれているので東京のような気化熱による暑さはないと言えます。

・生活基盤について

Q：駅前にスーパーやコンビニエンスストアはできますか。

A：現在のところ、駅前の店舗誘致は決定しておりません。現地は安中市街までは約５．６ｋm、車で約１０分の距離です。安中市街には、スーパーマーケットの「ヤオコー」、ホームセンター「セキチュー」があります。他にも、各種ロードサイド店や商店街などがあります。生協の宅配サービスも利用できるようにする予定です。また、榛名町方面も平成１５年度末に新しい幹線道路が開通する予定ですので、そちら方面の店舗も利用しやすくなります。

Q：病院はありますか。

A：大きい病院では碓氷（うすい）病院があり、住宅地から約５．１ｋm、定期路線バスで約１４分です。住宅地内の病院は現時点では計画しておりません。会員の中には、個人病院を開きたいという方もいらっしゃいますが確定事項ではないので、現時点では安中市街の病院をご利用いただくという回答になります。

Q：役所や郵便局は近くにありますか。

A：現地から秋間郵便局までは約０．９km です。安中警察署秋間駐在所まで約０．６ｋm、安中市市役所までは約５．６ｋmです。

Ｑ：学校や保育園は近くにありますか。
Ａ：現地から安中市立秋間小学校まで約０．８ｋｍ。私立秋間中央保育園まで約１．０ｋｍ。安中市立第一中学校まで約５．９ｋｍです。同志社大学を設立した新島襄ゆかりの新島学園中学校，高等学校までは約６．１ｋｍです。

・住宅設備について

Ｑ：上下水道、電気ガスの設備はどうなっていますか。
Ａ：水道は公営上水道、排水は安中市の集中汚水処理場による雨水汚水分流式、電気は東京電力（株)、ガスは集中供給方式で日本瓦斯（株）（予定）が供給します。

Ｑ：インターネット接続にＡＤＳＬは利用できますか。
Ａ：ADSL はご利用いただけません。そのかわり、ケーブルテレビが入りますので、ケーブルテレビ方式のインターネット接続が可能です。通信速度は ADSL と同等のものです。

Ｑ：住宅に温泉を引く計画はありますか。
Ａ：現時点で温泉を引く計画はありません。近くに磯部温泉がありますのでそちらをご利用いただいたほうが住民によけいなコストがかからないという判断です。平成１５年度末には安中榛名駅から榛名町・草津方面へつながる道路が完成する予定ですので、伊香保温泉、草津温泉などへのお出かけにも便利な立地となります。

１.１.３.　びゅうヴェルジェ安中榛名プロジェクト概要　*1

・マスタープラン

長野新幹線駅前、定住リゾートシティ

・７００区画の大規模街づくりプロジェクト

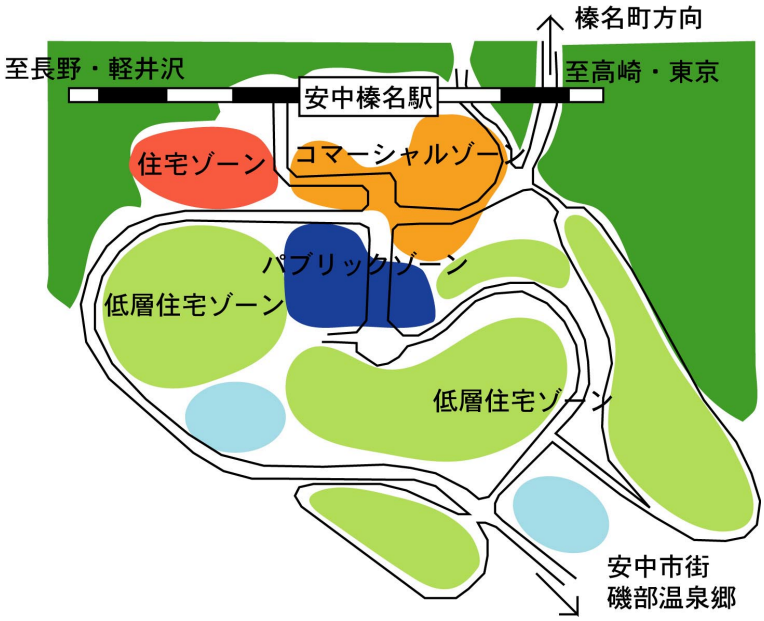
・眼前に広がる妙義山系を借景とする南向きの高台

・安中市街を中心とした、生活、教育文化施設の充実

・大自然、快適な都市型利便性を兼ね備えた「無限の可能性」

・軽井沢に最短１１分。東京に最短６４分

・著名リゾートに包まれた絶好のレジャー環境



開発面積：約４８．６ha　計画区画数：約７００区画　計画人口：約２，５００人

図１.１　びゅうヴェルジェ安中榛名のゾーニング

東京駅から長野新幹線に乗ることおよそ１時間。「安中榛名駅」に降り立つと眼前に自分を包み込む妙義山系のパノラマ、春には秋間梅林が眼下に広がる場所となっている。

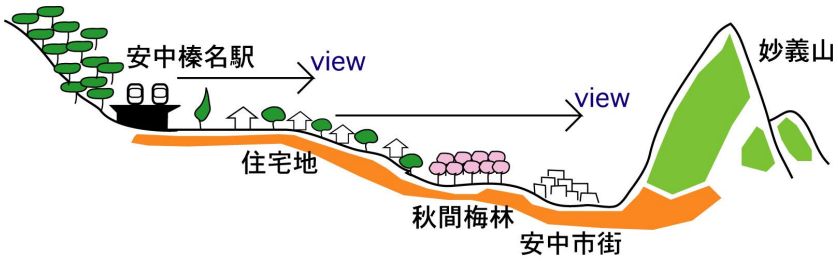


図１.２　びゅうヴェルジェ安中榛名の断面イメージ

・街並みのイメージ

心地よい散策やトレッキング・・・。この街では緑道でネットワークされている。

街それぞれのブロックにある７つの公園空間や、駅と住まいをつなぐ歩行者専用道路は、この街の表情をカタチづくっている。

宅地内のガーデニングと呼応する緑道は植栽で彩られる辻空間。

街をとりまく緑をやさしく取り込んでいく自然との共生を試みている。

・妙義山を借景とした公園・緑道の整備

車道の裏、閑静な住宅ゾーンには緑道という生活動線を組み入れている。

・潤いのある住環境を生み出す宅地間の緑地帯

のどかな田園スタイル。緑道越し・ガーデニング越しのコミュニティほど心地良いものはない。

・緑のネットワークとなる歩行者専用道路

歩者分離。車の通行量は少ないのに、大掛かりな緑道を計画している。車が視野に入らない落ち着いた街が演出される。

・無用な通過交通を排除するクルドザック道路

道は庭園空間にもなる。



図１.３　びゅうヴェルジェ安中榛名の街並みイメージ

出典　びゅうヴェルジェ安中榛名未来図倶楽部資料

・環境美術公園計画

敷地内に７カ所設けられる公園計画には、箱根彫刻の森美術館、都庁舎などのモニュメントをてがけた世界的アーティスト関根伸夫氏を起用。

７カ所それぞれにて周囲の環境を取り込んだ「環境美術」を展開。自然との調和、人との触れ合いを目指したアートが街全体に広がる住宅地づくりを志向。地元や会員など関係者も参加したモニュメントづくりも計画中である。



始まりの丘



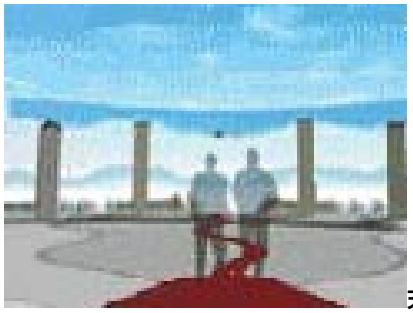
円座の庭



星見の丘



秋間の辻



天空の丘

図１.４　びゅうヴェルジェ安中榛名の公園イメージ

出典　びゅうヴェルジェ安中榛名未来図倶楽部資料

1.1.4.　課題地の現状

・現況写真




図1.5　課題地現状写真

現在課題地は、造成工事がなされている。「A 街区」の宅地造成も進み、石垣擁壁や緑道の植栽、芝生貼りなど着々とその姿を見せ始めている。

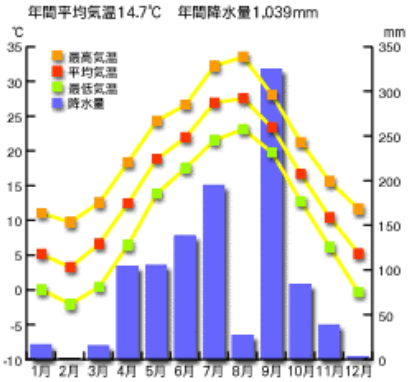
写真は安中榛名駅から徒歩 10 分圏にある宅地の写真である。宅地から妙義山系が見渡すことができる。

・安中榛名の気候

安中榛名現地は標高２３０～３００m。山々に囲まれた立地となっている。隣接する軽井沢とは碓氷峠で隔たり、まったく違う気候になっている。

東京に比べ年間降水量が少なく、気温は同様なものになっている。ただし、夏は東京に比べ気温がやや高いものの、降雨量が少なく、また、緑豊かな自然環境に包まれているため、東京近辺のようなヒートアイランド現象はなく、夕方より過ごしやすい気候となる。

冬の降雪量はほぼ東京に近く、日中の気温が東京と同様高くなるので、融雪してしまう。



DATA：2000年

月	降水量	最高気温	最低気温	平均気温	湿　度
1月	15.0	10.9	−0.1	5.0	64.5
2月	0.0	9.6	−2.2	3.1	55.6
3月	14.0	12.4	0.3	6.5	47.6
4月	103.0	18.2	6.3	12.3	57.6
5月	104.0	24.5	13.7	18.7	69.6
6月	137.0	26.5	17.4	21.8	75.0
7月	193.5	32.1	21.4	26.8	71.9
8月	26.0	33.4	23.0	27.4	71.7
9月	324.0	27.9	19.6	23.2	75.1
10月	83.0	21.1	12.6	16.5	73.6
11月	37.5	15.5	6.0	10.3	71.9
12月	2.0	11.5	−0.5	5.1	57.5

●冬日（最低気温０℃未満）：57日
●真冬日（最高気温０℃未満）：０日
●雪の降った日：18日
●雪の積もっている日：14日　　（data：前橋）

図1.6　安中榛名の気温・降水量

1.2. 設計の提案

今回提出した作品は、佳作に選出された。

その提出した図面の内容を以下に示す。

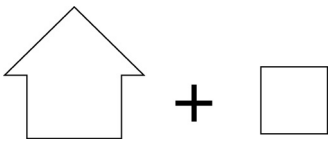
1.2.1. コンセプト

以下にコンセプトを挙げる。

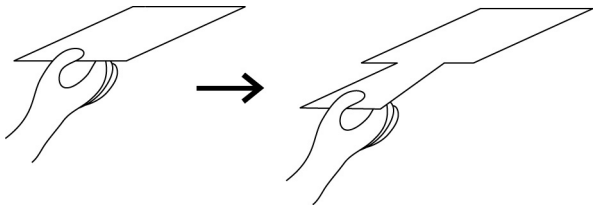
家の中にパブリックなスペースを挿入することによって、生活空間をにぎやかに・豊かに変化させる。リビングおよびダイニングルームから空間を引き出すことで生まれる場所を「きらきらボックス」と名付け、ちょっとしたお店なんかをする場所とした。きらきらボックスはリビング・ダイニングと完全に区切れているわけではなく、空間のクビレによってなんとなく分けられている。両方の雰囲気が互いに邪魔にならないくらい伝わる、そんな空間となっている。

家の中に知り合いを招き入れるように、きらきらボックスの中に一見さんを招き入れる。そこで趣味のケーキを出してもてなしてみたり、おいしいコーヒーを出して相談にのってあげたり、そんなことができる家。人それぞれ違った使い方ができるきらきらボックス。生活の中に、家の中に、町の中にきらきらとする瞬間がある家。

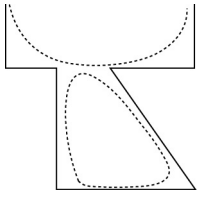
住宅地というのは、普通の住宅がだらだらと並んでいるだけで歩いていても楽しくないけれども、きらきらボックスのようなボックスを持った家が町のあちこちにあれば、何気なく迷い込んだ場所でも楽しく散策できるようになるのではないかと考えている。



家にパブリックなスペースを付加する

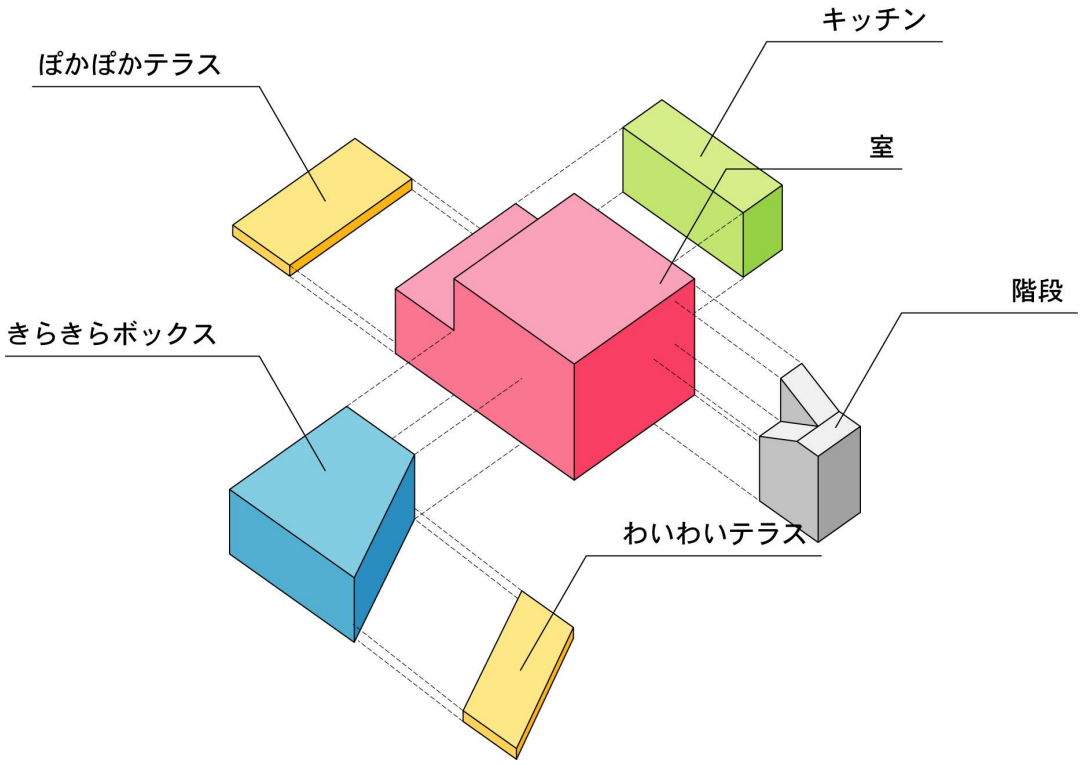


リビングおよびダイニングから
きらきらボックスを引き出す



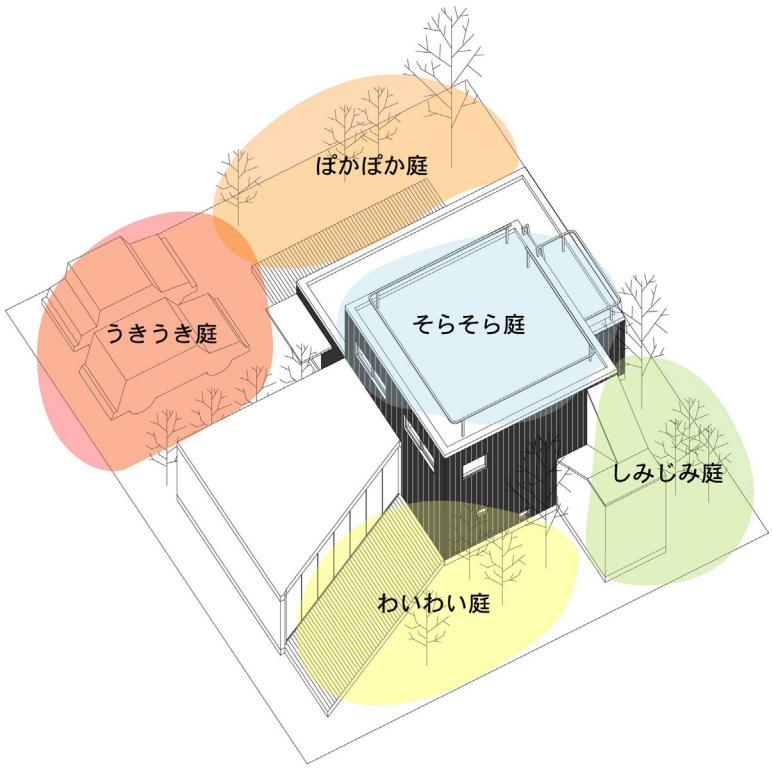
空間のクビレによって分けられる空間

1.2.2.　挿入される各機能の箱



生活の中心となる室をひとつの大きなボリュームにまとめ、その周りに長方形や台形などのいろいろな箱を挿入することで、空間的にも視覚的にも変化に富んだものとした。

1.2.3.　５つの庭



敷地に対して十字型の建物を中心に配置することによって、５つの異なる雰囲気の庭をつくることができた。庭は以下の５つである。

うきうき庭：色とりどりの花が出迎えてくれる。
これからどんな楽しい生活が待ち受けているのかうきうき。
（一部駐車場として利用）

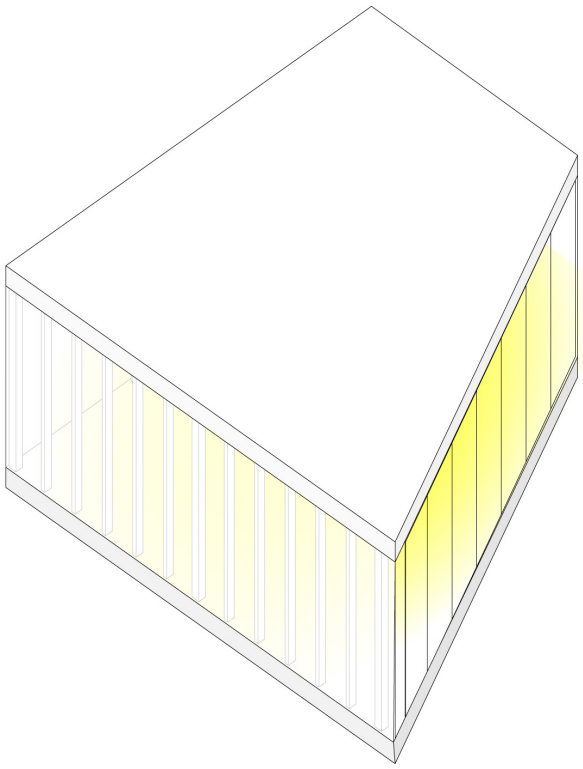
ぽかぽか庭：外まではみ出したリビングで家族団らん。
南に面しているので一日中ぽかぽか。

しみじみ庭：しっとり落ち着いて一休み。
物思いに一人でしみじみ。

わいわい庭：近所の人やお客さんたちと楽しむ。
話がついつい盛り上がってわいわい。

そらそら庭：遠くの妙義山がよく見える。
空が少し近く感じられる場所。

1.2.4. きらきらボックス



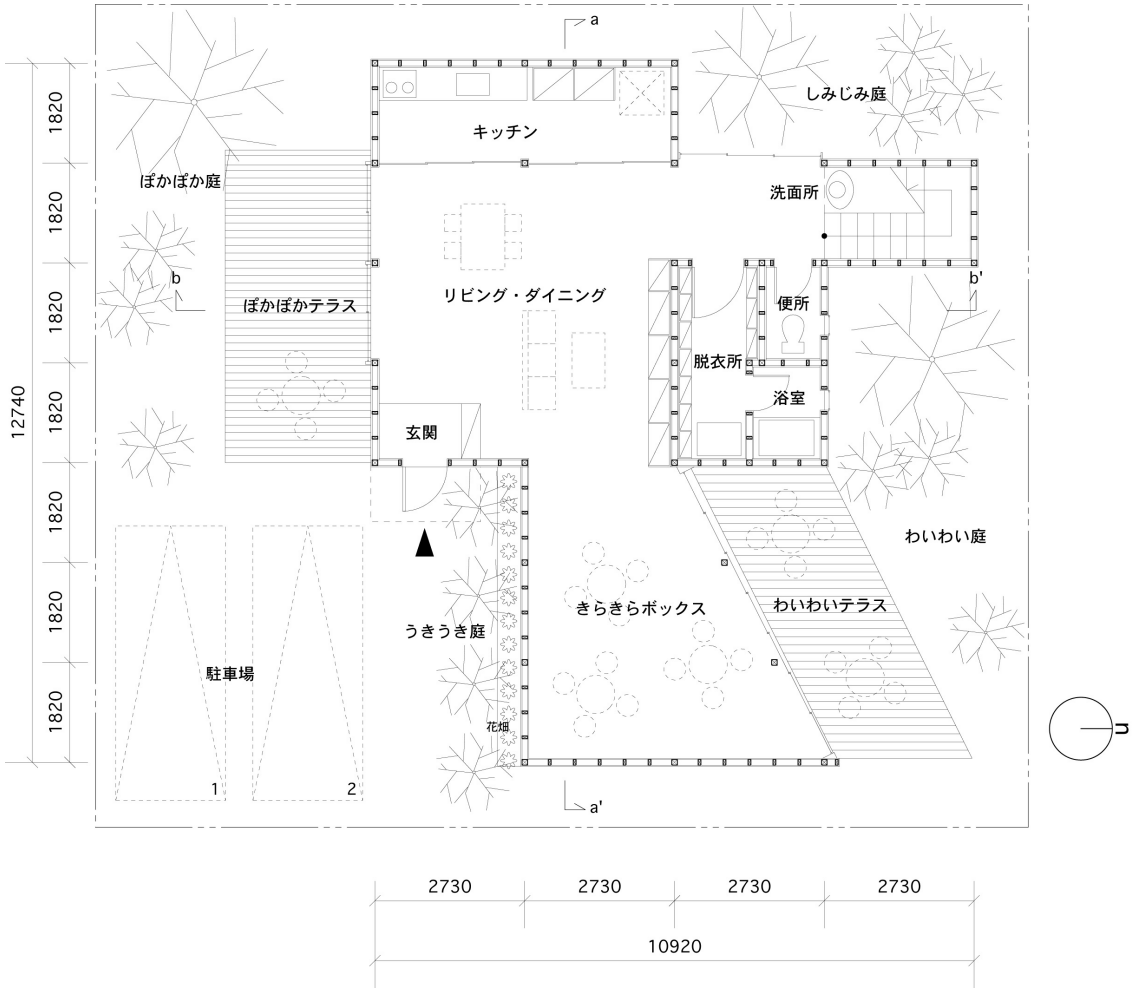
趣味が高じてちょっとしたお店などを開くことができる場所として、これまでの家の機能の中にきらきらボックスを組み込む。そうすることによって、生活空間をにぎやかに豊かに変化させることができるのではないだろうか。

昼間の空いた時間に奥さんが少しお店を開店させてみたり、週末に家族で開いてみたりと使い方はそれぞれある。

このボックスをうまく活用すれば、生活がきらきら。人がきらきら。家がきらきら。町がきらきら。

1.2.5.　平面図

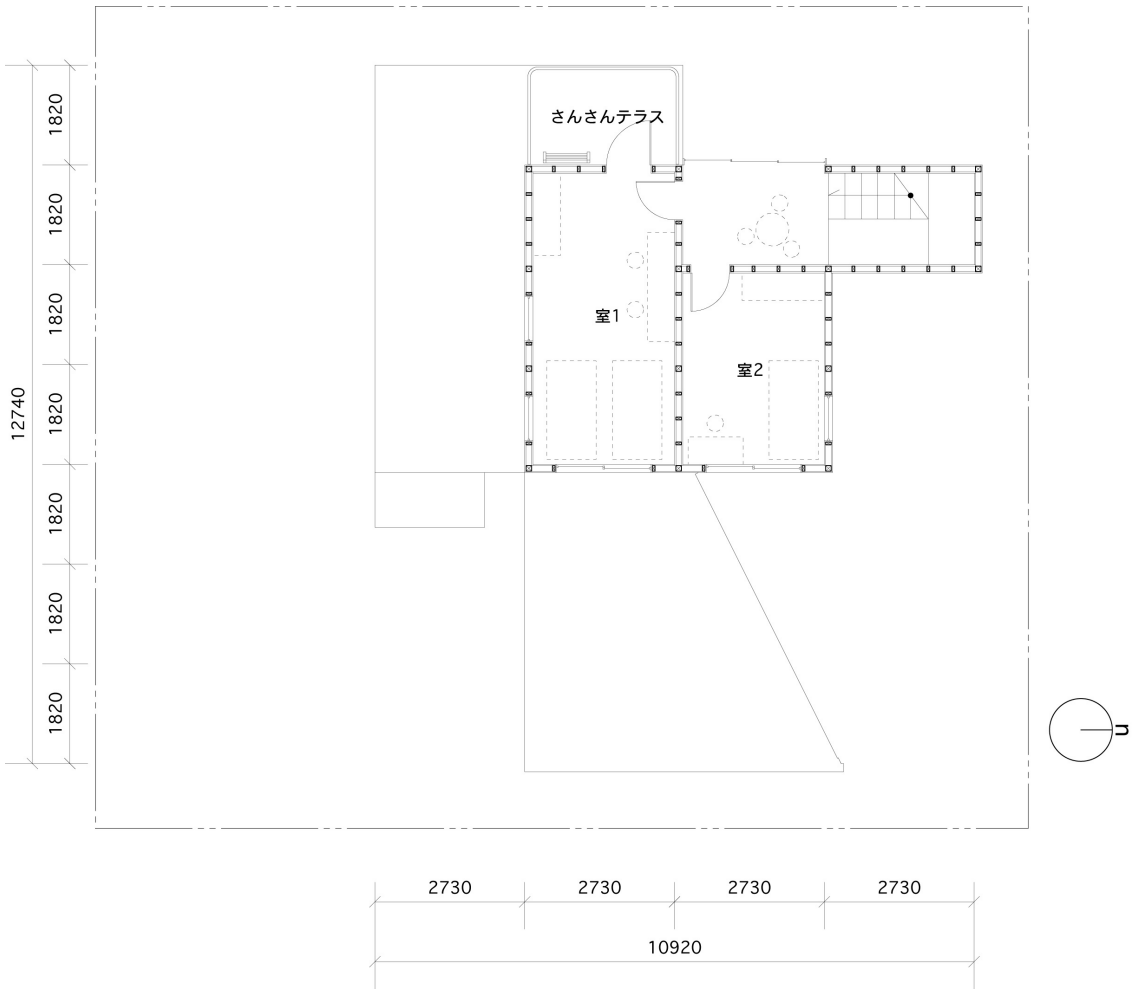
・１階平面図



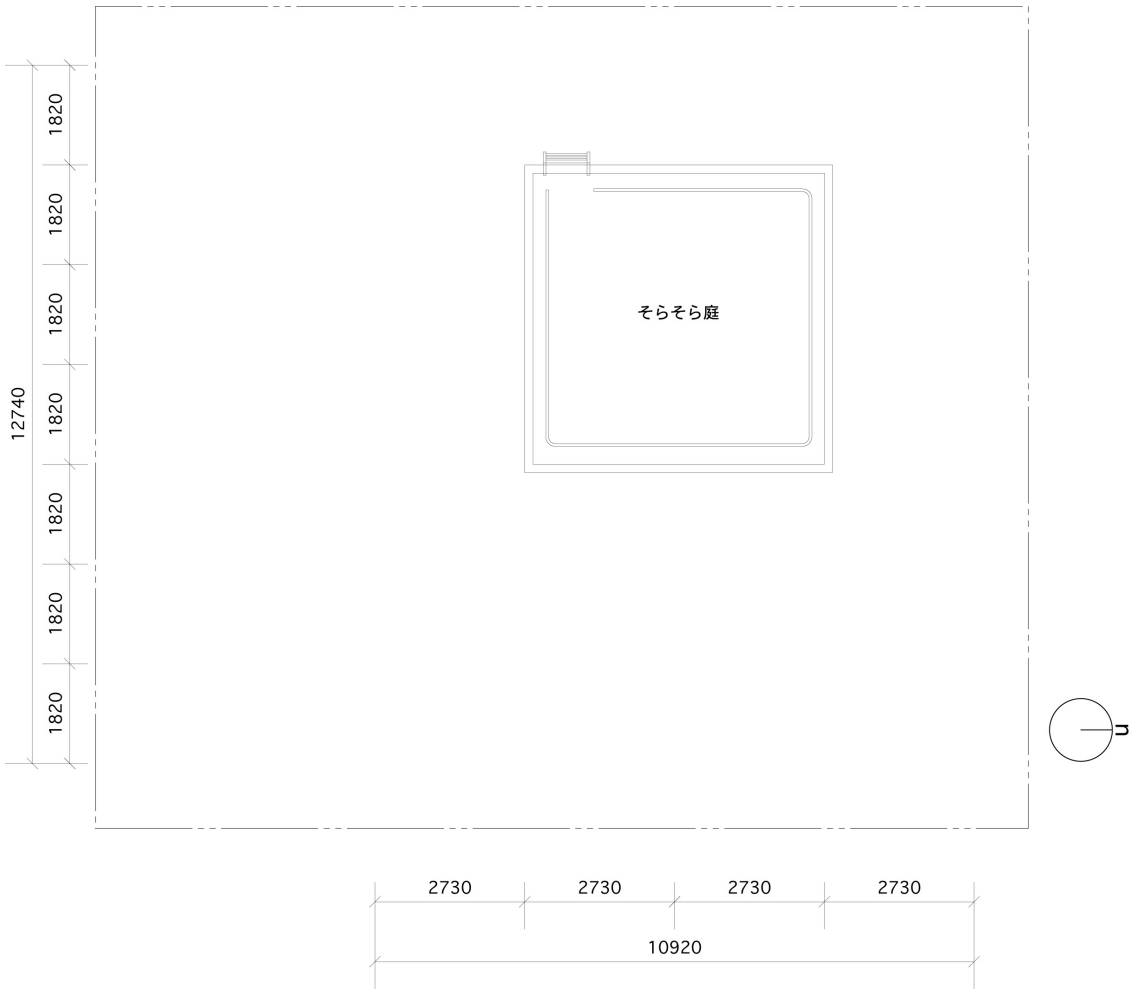
建築面積　　97.2 ㎡

延床面積　　112.9 ㎡　（１階 81.5 ㎡／２階 31.4 ㎡）

・２階平面図

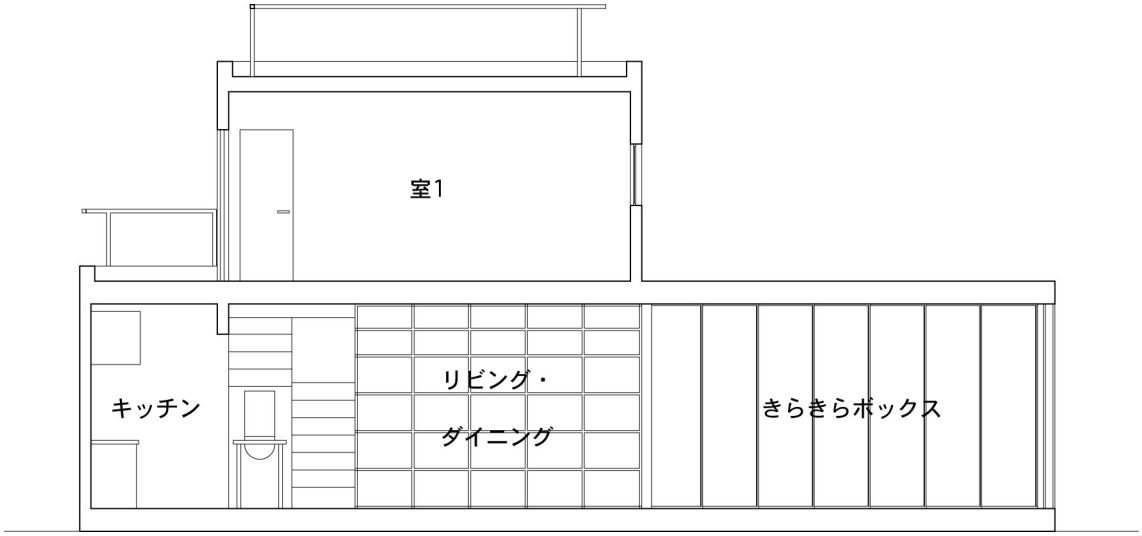

さんさんテラス
室1
室2
12740
1820
1820
1820
1820
1820
1820
1820
2730
2730
2730
2730
10920

・屋上階平面図

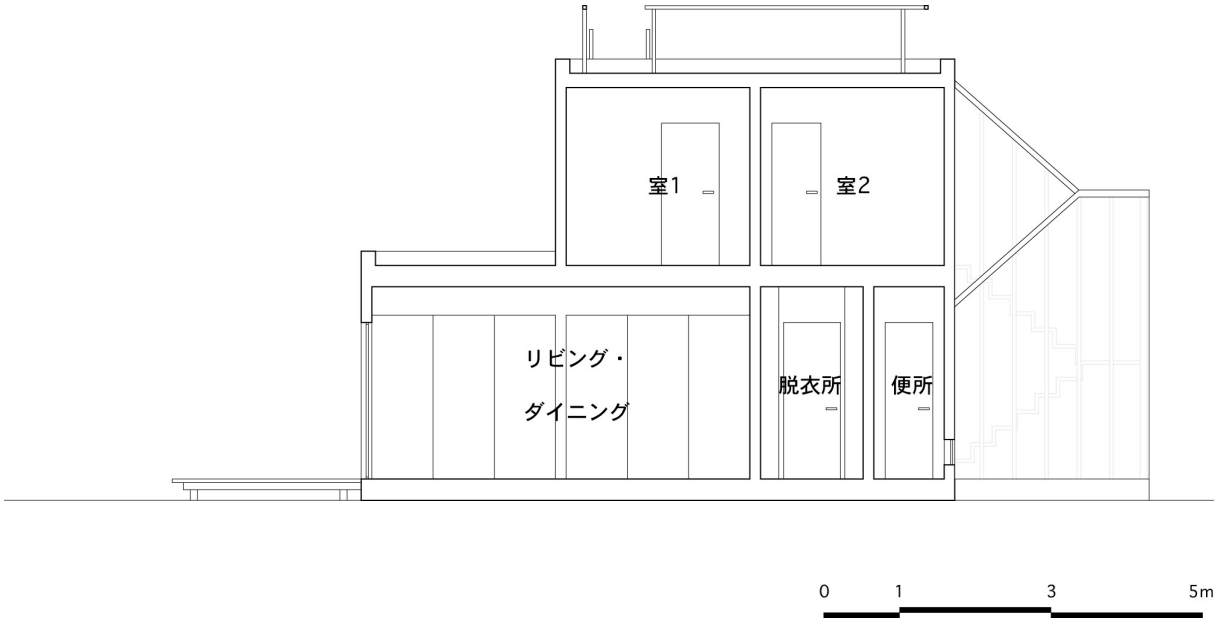

1820
1820
1820
1820
1820
1820
1820
12740
そらそら庭
2730
2730
2730
2730
10920

1.2.6. 断面図

・a-a'断面図

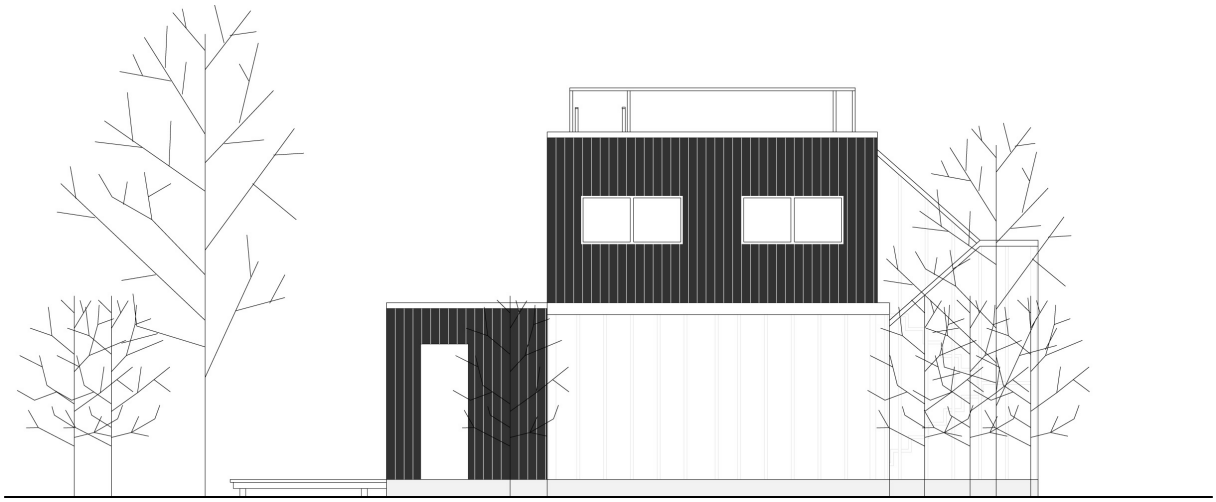


・b-b'断面図

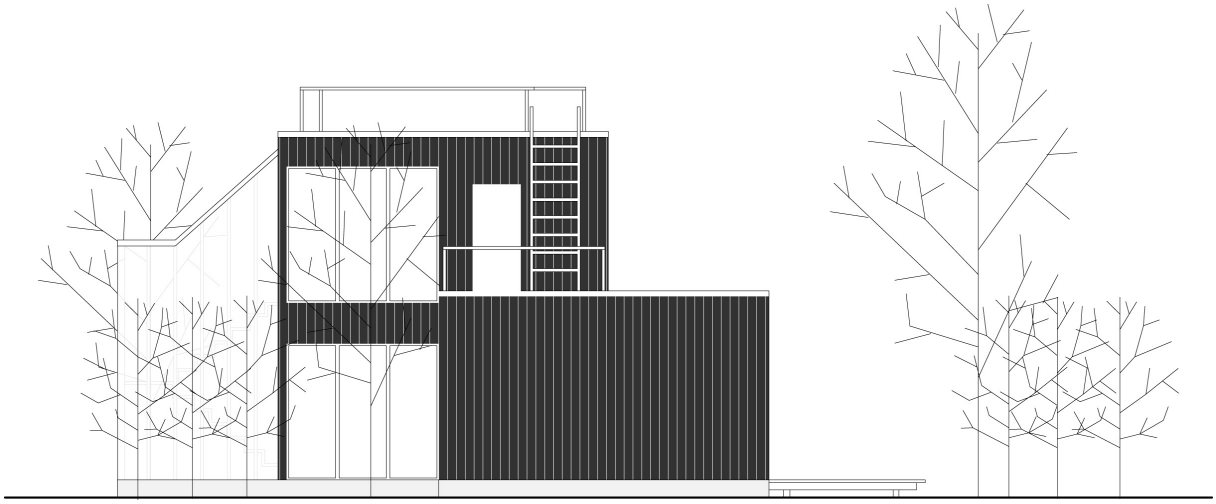


1.2.7.　立面図

・東立面図

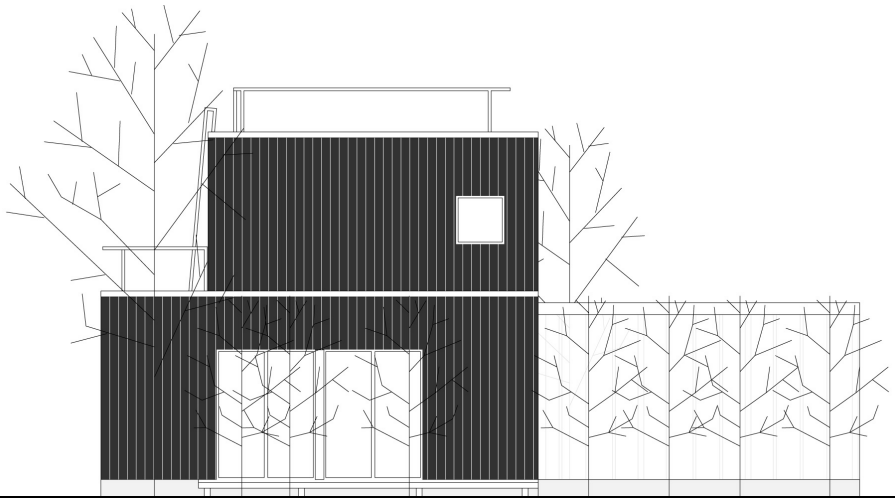


・西立面図

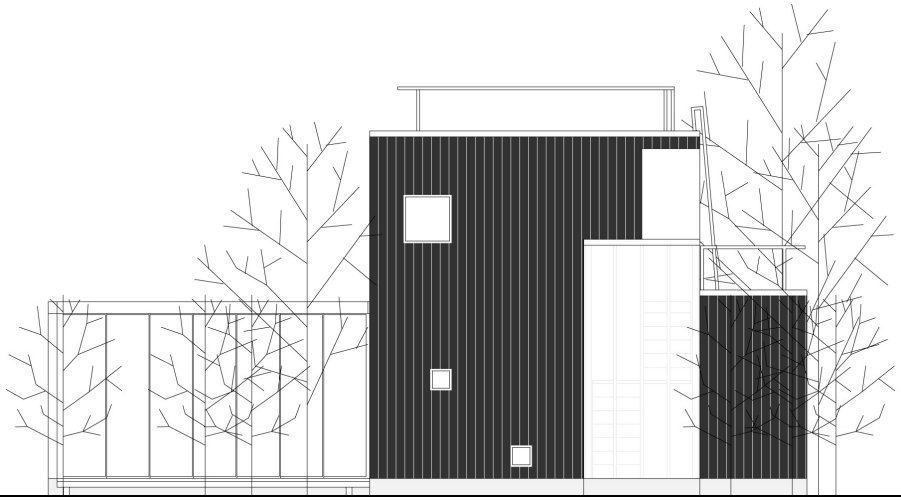




・南立面図



・北立面図





外部仕上げ

	屋根	歩行用シート防水
	外壁	ガリバリウム鋼板立てハゼ葺き
	開口部	アルミサッシュ　ガラス＋中空ポリカーボネイト
	外構	木製デッキ
	植栽	高麗芝　ヤマボウシ　ウメ

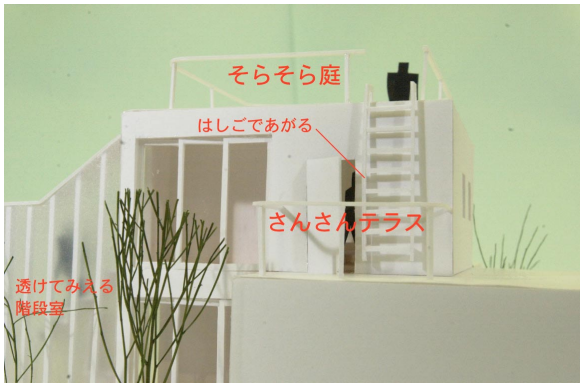
内部仕上げ

	床	ナラフローリング
	壁	PB　t=12.5mm 寒冷紗パテしごしの上 AEP
	天井	PB　t=9.5mm 寒冷紗パテしごきの上 AEP

主体構造　木造

1.2.8.　模型写真


妙義山
view
そらそら庭
一日中ぽかぽか
ぽかぽか庭
ぽかぽかテラス
きらきらボックス
しみじみ庭
駐車場
うきうき庭
わいわいテラス
わいわい庭
前面道路


そらそら庭
はしごであがる
さんさんテラス
透けてみえる
階段室

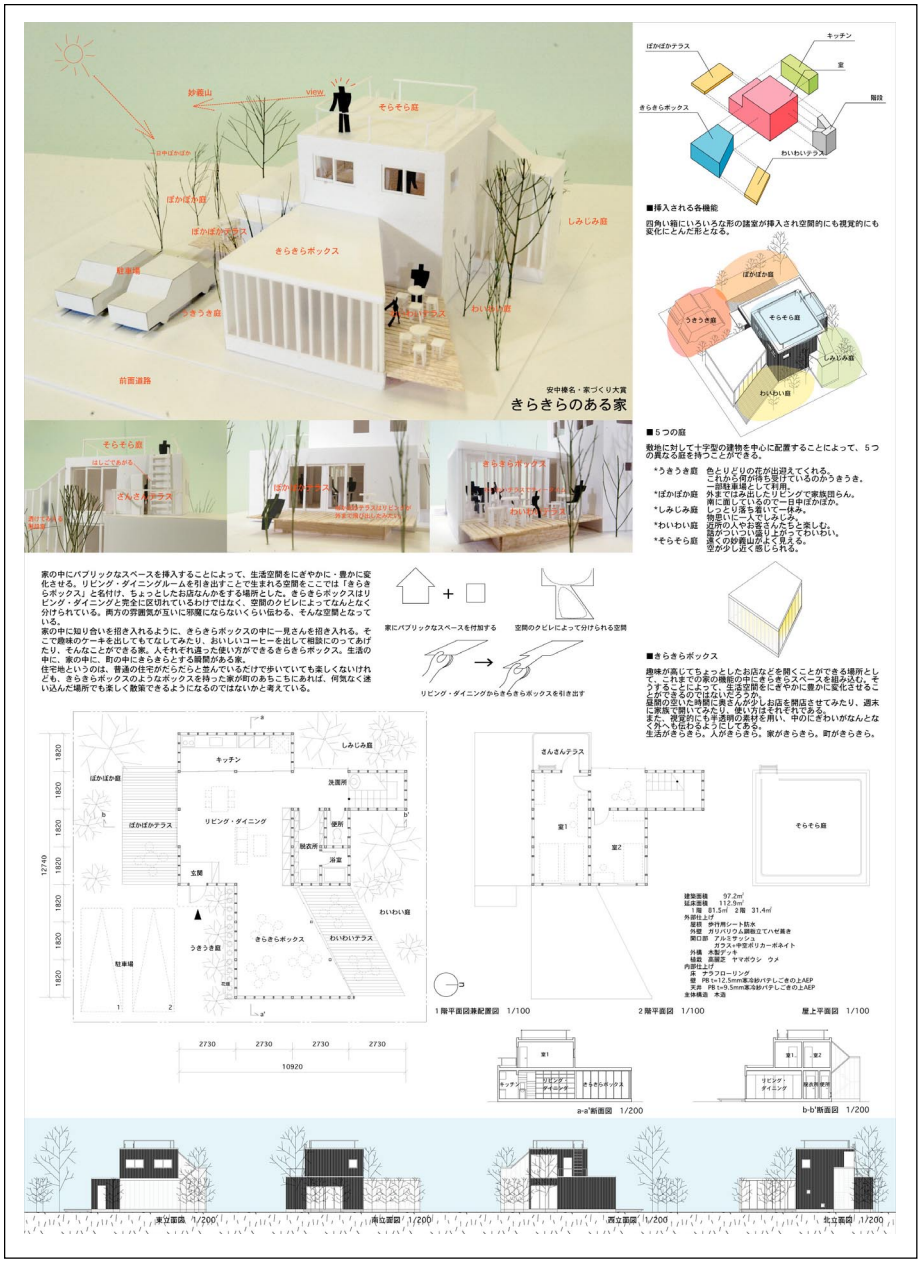

ぽかぽかテラス
ぽかぽかテラスはリビングが
外まで飛び出したみたい。


きらきらボックス
わいわいテラスでティータイム
わいわいテラス

1.2.9.　提出図面

提出した図面は以下のようなものである。

実際は Ａ２サイズ（594mm×420mm）であるが、縮小し Ａ３版にしたものを附録にて示すこととする。

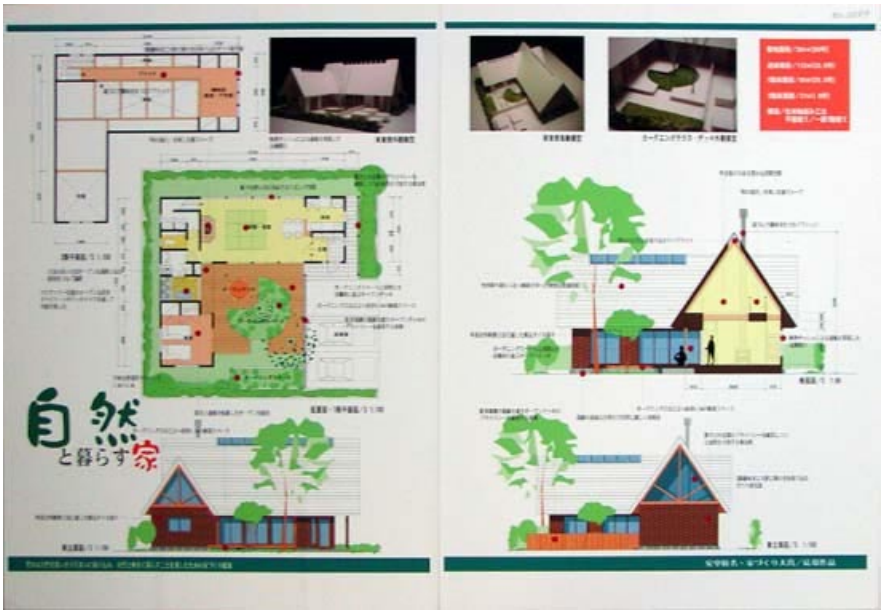


１.３.　設計競技の審査結果ー上位入選作品との比較

最優秀案

小見山　健次氏「自然と暮らす家」

群馬県　（株）エムロード環境造形研究所



出典　びゅうヴェルジェ安中榛名未来図倶楽部資料

「びゅうヴェルジェ安中榛名」は南雛壇住宅地。その地形とポジションから生まれる「日当たり」と「妙義山の眺望」を最大限に暮らしの中に取り入れた「Ｌ字型住宅プラン」。Ｌ字型住宅プランは一般住宅では裏方的な場所にレイアウトされる居室及び水回りを含め、すべて開放的に配置できる。さらに、廊下スペースが最小限に抑えられる特色がある。

この作品ではＬ字配棟によって包まれる庭をダイナミックにウッドデッキにつなぐことで、室内空間が屋外空間と一体化して、広々とした空間演出がなされている。居室から見るウッドデッキはプライベートな静的空間、リビングダイニングから見るウッドデッキはガーデニングスペース越しに眺望を取り入れた借景空間となる。

また、リゾートライフを印象付ける急勾配の屋根形状と小屋裏居室も印象的である。

最優秀案と比べると敷地の豊かな自然に対して、最大限に開放し自然を内部に取り込もうとしている点で劣っていたのかもしれない。しかし、建物に裏ができるという点では、優れているのではないだろうか。

優秀案

今井　俊介氏「棲まい方の再生」

東京都　民家トラスト（株）



出典　びゅうヴェルジェ安中榛名未来図倶楽部資料

古き良き時代の住宅資産を未来に継承させていく古民家。

この作品はコスト高となる古民家再生策に加え、現代住宅との混成という新しいアイディアを示唆している。住まいの中に懐かしい情景を見せてくれる古材利用は伝統美を与える空間技法によって完結する。また、「びゅうヴェルジェ安中榛名」の周囲には自然森を含め身近な借景空間が残っている。これらを再生された古民家の中に取り入れる風情は素敵である。

伝統的なものを取り入れたということで本作品とは違う様相をなしている。

優秀案

浅羽　昌之氏・橘田　彰信氏「Cross plan housing」

神奈川県　（株）アルメディア



Ｌ字型プランの発展型ともいえるクロスプラン。住宅で切り取られる四隅は、それぞれに意味のある庭を与えてくれる。眺望を活かした展望・坪庭付バスルーム、和室と濡れ縁で結ばれる和風庭園、アウトドアリビングとなる庭など、住まう人の視線によって異なる風景を住まいの中に組み入れる。また、この作品は、ローコストを狙ったユニットプラン化を考えている。

同じような考え方をしているが、ローコストをねらったという点が評価されたのだろう。

出典　びゅうヴェルジェ安中榛名未来図倶楽部資料

２．ＪＩＮＴＯＲＩ　ＧＡＭＥ　第１回住空間デザインコンペを通じて

２．ＪＩＮＴＯＲＩ　ＧＡＭＥ　第１回住空間デザインコンペを通じて

本章では第１回住空間デザインコンペ（主催：三井不動産・新建築社）を通じて、これまでの nLDK に加え新しい選択肢となるようなライフボックスによる住空間の分節化の提案を行う。

2.1. 設計条件等　*2

下記に第１回住空間デザインコンペの設計条件等を記す。

2.1.1.　第１回住空間デザインコンペ　－新しい都心居住をデザインで提案する　応募要項

・主旨

最近、建築家やデザイナーに居住空間の設計依頼をしてみたいというクライアントが増えています。また、デザイナーズ・マンションと呼ばれる集合住宅、マンションも増えてきました。雑誌や TV でも住空間に関する特集が多く組まれています。

われわれは今回、こうした変化のなかで、時代のニーズにあった「デベロッパーと建築家・デザイナーとの新しい関係」を探るひとつの機会として「住空間デザインコンペ」を企画しました。これは、いかに現実の生活を前提として「快適な居住空間」をつくり出すことができるか、あるいは、単に装飾的であるものではなく、個人の嗜好性を生かしながらも誰もが快適に感じることができる住まいとは何かを広く求めるものです。

実施計画が進行中の都心型マンションの１住戸を対象とし、デザイン性の高い居住空間の提案を求め、選出された最優秀案の提案者により販売用モデルルームのひとつが製作されます。つまりここでは、「快適であること、環境に配慮したものであること」、そして、「実際にモデルルームをつくることが可能な提案」であることが条件となります。

われわれはこのコンペを通して、集合住宅の新しい価値が創造されることと同時に共に同じ時代を生きる優れた建築家・デザイナーとの出合いを期待しています。

２００２年６月　共催　三井不動産・新建築社

協賛　INAX　エスアンドエイチジャパン　鹿島　キッチンハウス　清水建設　新日軽
セントラル硝子　竹中工務店　東京ガス　東芝エレベーター　東芝キャリア　フジテック
松下電器産業　三谷産業　三井建設　読売広告社　リライアンス　（五十音順）

・概要

審査員

光井純（建築家／シーザー・ペリ アンド アソシエーツ ジャパン代表）

妹島和世（建築家／妹島和世建築設計事務所代表、慶応義塾大学教授）

青木淳（建築家／青木淳建築計画事務所代表）

池谷邦昭（三井不動産住宅事業本部執行役員）

賞

最優秀賞・・・・１点　１００万円

優秀賞・・・・・２点　　５０万円

佳作・・・・・・５点　　１０万円

※最優秀案をもとにモデルルームのひとつが製作されます。

発表

審査の結果は入選者に通知すると共に、「新建築」２００２年１１月号およびホームページ、「こんにちわ」２００２年１１月号において発表致します。

2.1.3. 応募規定

コンペ対象

建物名：（仮称）九段南２丁目計画Ｃタイプ住戸ユニット

建物プロフィール

所在地　：東京都千代田区九段南２－１

地域地区：第２種居住地域、防火地域

敷地面積：2,１８９.９７㎡（６６１.５５坪）

建築面積：1,１９４.２０㎡（３６１.２４坪）

延床面積：１６,８８３.４２㎡（5,１０７.２３坪）

構　　造：鉄筋コンクリート造

階　　数：地上１５階　地下２階

高　　さ：５６.３５m

規　　模：６３戸　駐車場１０３台

工　　期：平成１４年８月～平成１６年７月（予定）

敷地は、緑豊かな千鳥ヶ淵に面する、都心でも希少な場所です。ここでは階高３,５００mm とスリムな構造体により、立地条件にふさわしい質の高い空間の確保が目指されています。住戸は約８０～約３００㎡ほどで、２４時間常駐管理やフロントサービスがある、都心でも特にハイグレードな分譲マンションです。また、総合設計制度による建物計画や敷地内の公開空地の確保、１階のギャラリーカフェ開設（予定）など地域間教徒の関係も大切にしています。

これらを前提に、ここでは基準階にある C タイプ住戸ユニット（約１４０㎡）を対象として、「デザイン」はいかに快適さを高められるのか、が期待されています。

応募資格

日本国内において設計・デザイン活動を行なっている者とし、建築士やインテリアコーディネーター、インテリアプランナーなどの資格を問いません。ただし、今回の対象物件の実施設計能力があることを前提とします。応募にあたってはグループ・個人を問いません。

また、応募にあたっては事前に応募登録が必要となります。

応募登録

本コンペに参加するためには、事前に下記 URL のホームページ上の登録画面から登録を行なってください。必要事項を記入すると後ほど e-mail で登録番号が交付されます。この登録番号は応募にあたって必要となりますので、各人で記録し保存してください。交付後の、登録番号に関する問い合わせには応じることができません。

また、同ホームページから対象物件の図面データおよび応募規定などをダウンロードすることができます。

＊応募登録は下記ホームページ以外からはできません。

http;//www.japan-architect.co.jp/j-kukan/

登録・応募作品提出締切

２００２年８月３０日（金）　持参の場合は正午まで、郵送は消印有効

応募図書

Ａ１サイズの規定用紙１枚で下記の内容をまとめて下さい。

・設計主旨・・・８００字以内で簡潔にまとめる。

・平面図、展開図、天井伏図など設計主旨を表現する図面（必ず図面には縮尺を記入すること。）
　また、仕上げ等詳細は設計主旨を表現するために必要となる場合には記入すること。

・その他・・・・パースや模型写真など設計意図を伝えるもの。

用紙

中判ケント紙あるいはそれに類する厚紙１枚（Ａ１サイズ５９４mm×８４１mm）におさめる。表現は青焼き、鉛筆、インキング、着色、写真貼付、プリントアウトなどいずれも自由。ただしパネル化は不可。

提出方法

応募作品裏面に登録番号、自宅住所、氏名（ふりがな）、年齢、電話番号および勤務先あるいは学校名、所在地、電話番号、e-mail を明記し、締切規定に従い下記提出先に持参または郵送してください。

提出先

（株）新建築社　〒１１３－８５０１東京都文京区湯島２－３１－２
「住空間デザインコンペ」係
tel.０３－３８１１－７１０１（代表）

質議

質疑応答はメールのみで受け付けます。代表的な質問はホームページ上の FAQ にて解答いたします。

e-mail:j-kukan@japan-architect.co.jp

その他

・応募作品は、未発表作品に限ります。

・本コンペの応募作品の著作権は応募者に帰属しますが、入賞作品の発表に関する権利は共催者が保有します。また、截優秀賞受賞者は、入賞賞金とは別途に、後日、三井不動産とデザイン監修業務の契約を行なうこととなります。

・応募作品は返却しませんので、必要な場合はあらかじめ各自複製をしておいてください。

・同一作品の他設計競技との二重応募はご遠慮ください。

・応募作品の一部あるいは全体が他者の著作権を侵害するものであってはなりません。また、雑誌や書籍、Web など著作物から画像を使用しないこと。著作権侵害の恐れがある場合は共催者の判断により入賞を取り消すことがあります。

・応募作品について、後日著作権侵害やその他の疑義が発覚した場合は、すべて応募者の責任となります。また、入賞後の応募者による登録内容の変更は受付けできません。

２.１.２.　第１回住空間デザインコンペに関する FAQ

０１．外観は変更できるか？

Ｑ：建物全体の外観やサッシュ、断面形状などを変更してもよいのでしょうか。

Ａ：いずれの場合も以下項目の変更はいっさいできません。また、本コンペの提案はあくまでも（仮称）九段南２丁目計画Ｃタイプ住戸ユニット１室について行なってください。

０２．水回りの提案は？

Ｑ：キッチンや洗面スペースなど水回りが平面図に表記されていないのですが、応募者が位置や機能・サイズなどを提案してもよいのでしょうか。

Ａ：　応募規定や対象物件の図面データの中で規定されていないことは、コンペの趣旨に沿って応募者が各自決定してください。ただし、すでに共用廊下に規定されているパイプスペースはその位置を動かすことはできません。また、キッチンなど水回りは「Ｙ１～Ｙ２：床下２００mm、Ｙ２～Ｙ３：床下３００mm」の条件を元に排水勾配（機械圧送は不可）を考慮した上で自由に配置できるものとします。キッチンなど水回りの機能やサイズは各自が提案してください。

０３．Ｃタイプ住戸ユニットは何階か？

Ｑ：応募規定の趣旨に「１住戸を対象」とありますが、図面によれば「（仮称）九段南２丁目計画 Ｃタイプ住戸ユニット」は３階から１１階まで９ユニットあります。今回対象となるのは何階のユニットですか。

Ａ：対象となる階を決めてしまうのではなく、住戸ユニットがどの階であってもマッチする提案を、１住戸を対象として応募してください。

０４．暖冷房ユニットは？

Ｑ：図面よりガス温水暖冷房システム（TES）が導入予定であることがわかりますが、屋外機やエアコンの設置位置や設置数、サイズに規定はありますか。

Ａ：ガス温水暖冷房システムの熱源機および冷暖用室外機は小さいバルコニー（Ｘ３通り付近のバルコニー）に設置する予定です。サイズは熱源機が４８０×２５０×７５０mm（２台）、冷房用室外機が Ｈ８４０×Ｗ８５０×Ｄ３００mm（２台）です。また屋内の条件は「快適であること」を前提に、応募者が各自で提案してください。

０５．　玄関は変更できる？

Q：上記の FAQ のなかで「玄関の位置は変更できません」とありますが、玄関の正確な位置と玄関扉のサイズおよび素材を教えてください。また、玄関の若干の位置変更や内廊下側の開口部や勝手口を提案してもよいのですか。

A：基本的にはすべて図面で規定されているサイズや寸法は、平面的にも断面的にも変更はできません。ただし、玄関の位置に関してはアルコーブのなか（Ｘ４通りから２,３００mm までと、Ｙ３通りから１,６５０mm まで程度）で応募者が設定することができることとします。また、玄関開口のサイズは８５０×２,０００mm で、扉の素材は甲種防火扉を前提に各自で決めてください。しかし、内廊下側の開口部の新規設定や玄関の増設はできません。

０６．　天井はどうなる？

Q：天井の意匠を検討するために防災機器等を特定したいので、本計画の消防法上の適用項目を教えてください。

A：適用項目は消防法消防特例２５３号（２方向非難　非開放型）となります。なお、共用住宅用スプリンクラーは全階に設置することになります。

０７．　換気や開口、バルコニーの詳細は？

Q：具体的な居室の大きさや数、家族構成を想定し提案するために、換気システムの考え方や開口部などの詳細を教えてください。

A：換気システムは２４時間機械換気を想定しています。また開口部は、大きいバルコニー（Ｘ５通り付近のバルコニー）に面する開口は片引き（有効高さ H＝２,７００m）の組み合わせ。小さいバルコニーに面する開口は引き違い（有効高さ H＝２,５００m）と片引き（有効高さ H＝２,５００m、掃出し窓）の組み合わせ。ふたつのバルコニーに挟まれた外壁に面する開口は嵌め殺し（有効高さ H＝２,２００mm）です。いずれの場合にも上記の開口部の種類およびサイズは、変更できません。また、家族構成や居室の数、広さは応募規定に従い、応募者が各自提案してください。

０８．柱や梁の扱いは？

Q：「建物プロフィール」の中に、「階高３,５００mm とスリムな構造体」とありますが、天井高の想定も含めた提案をしたいのですが、梁の位置や成は変更できますか。

Ａ：応募にあたっては、アイディアの如何に関わらず、電気・空調など機能を確保した上で、梁や壁・柱などの寸法を変更することなく提案してください。ただし、天井の高さや壁面の仕上など内装部分については応募者の提案に委ねます。寸法は、各柱が９００×９００mm 境界壁は厚１５０mm で住戸ユニット内に耐震壁はありません。また梁は以下の寸法で、図２.１の躯体貫通制限を守ってください。

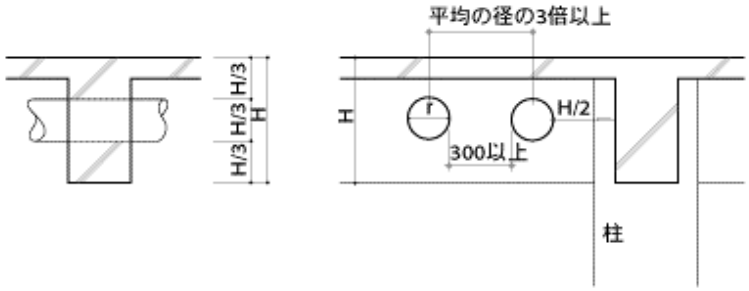
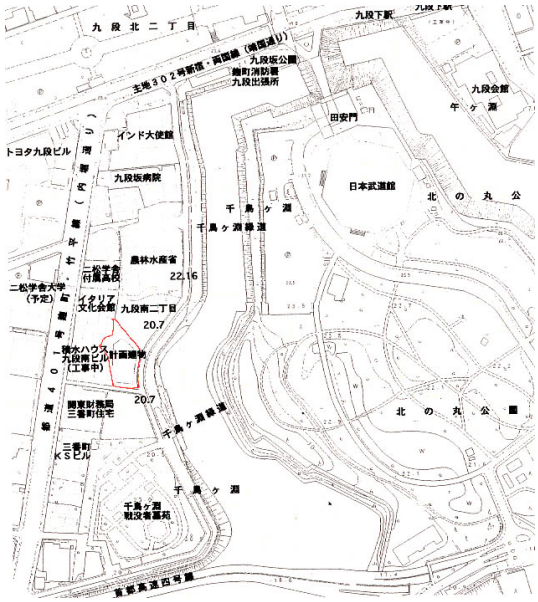


図２.１　躯体貫通制限図

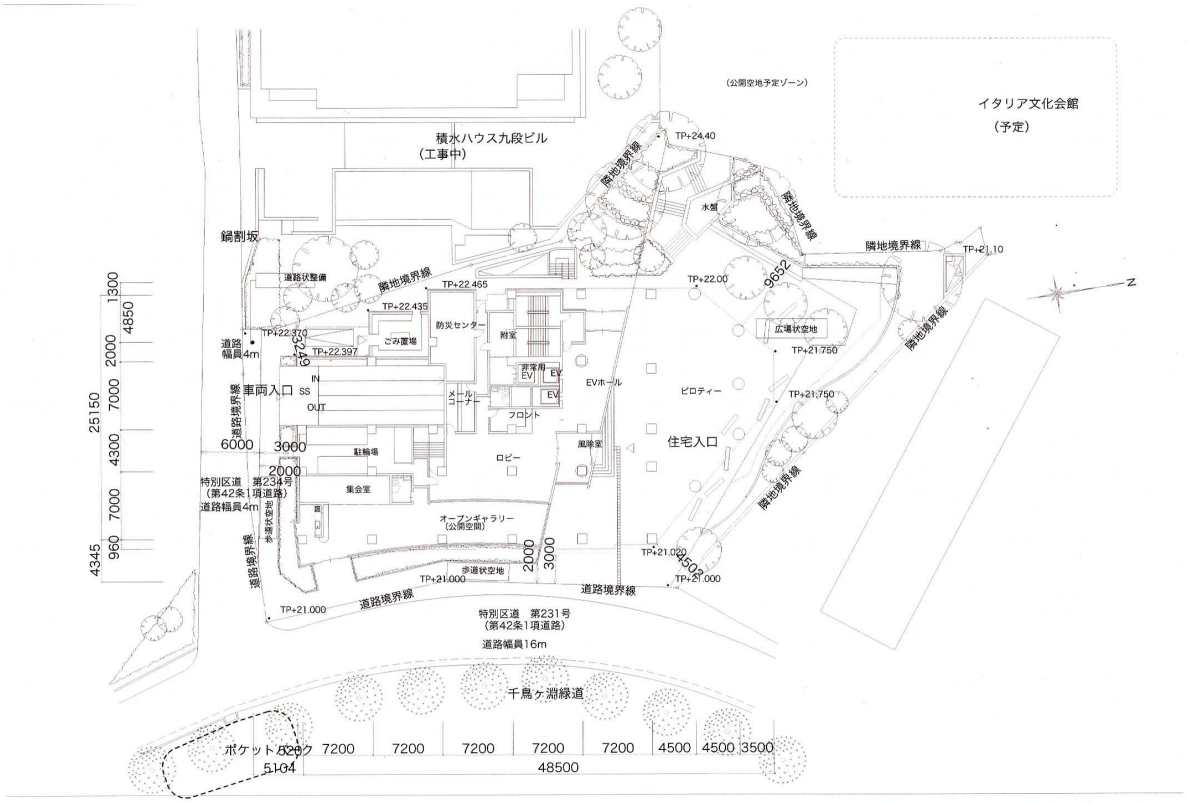
2.1.3.　対象建物の図面

・位置図

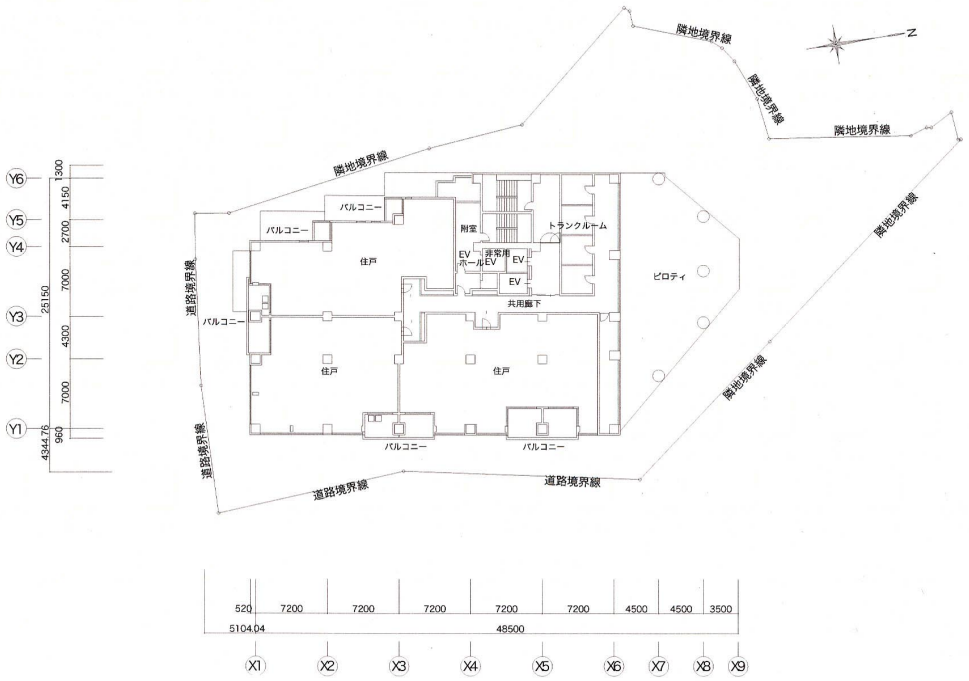
東京都千代田区九段南２－１（赤で囲っている部分が対象建物の敷地である。）



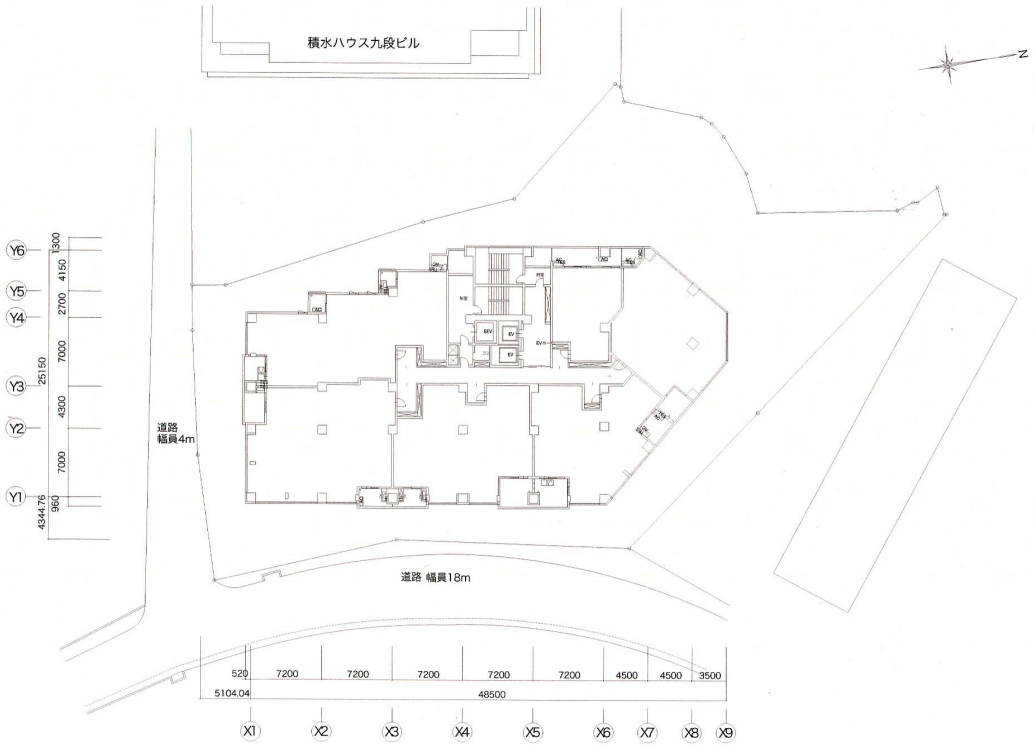
・１階平面図



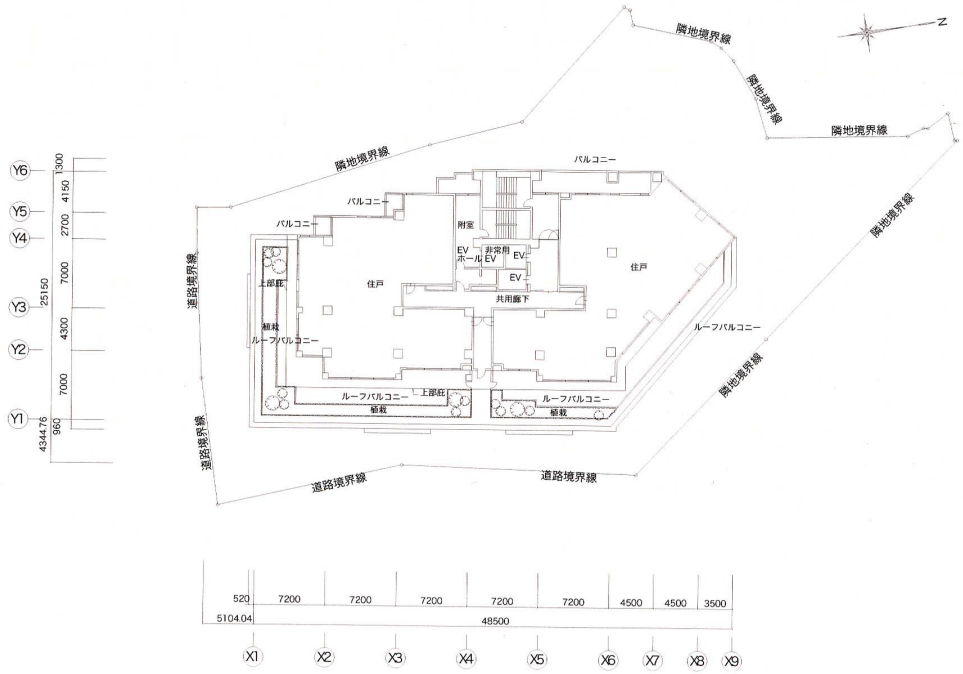
・２階平面図



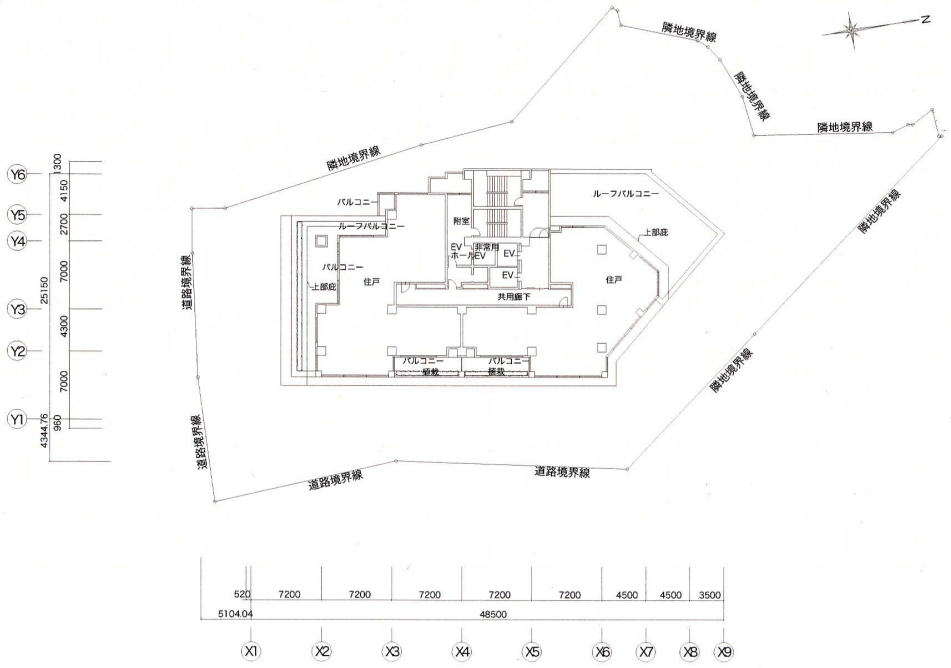
・基準階平面図（３階～１１階）



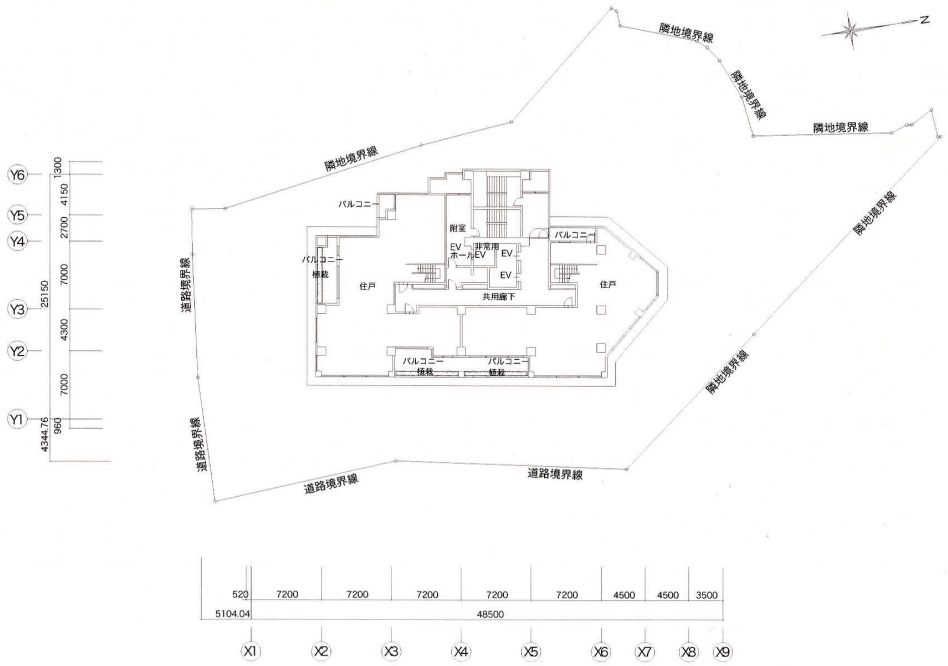
・１２階平面図



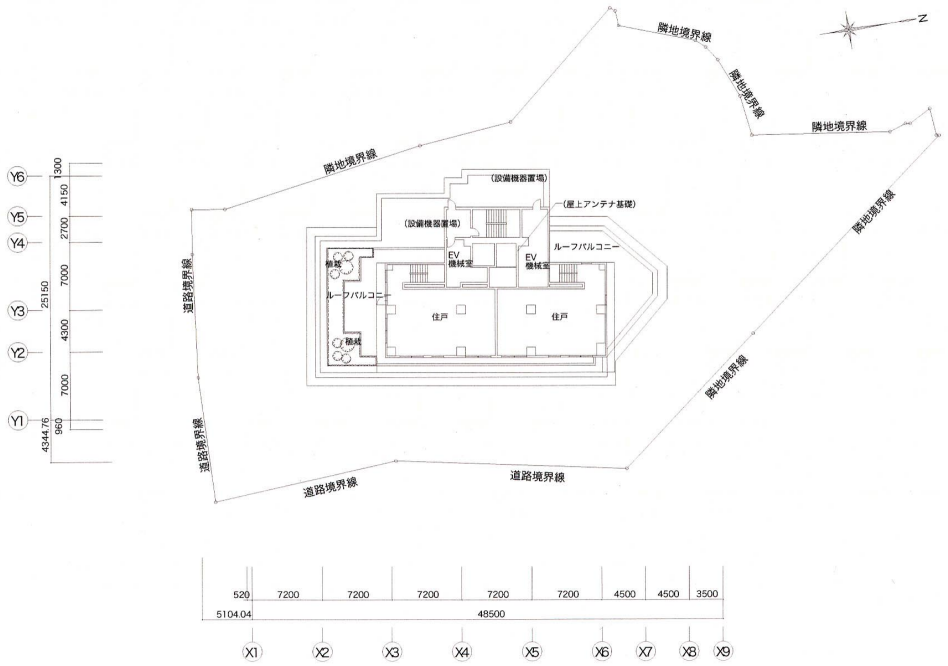
・１３階平面図



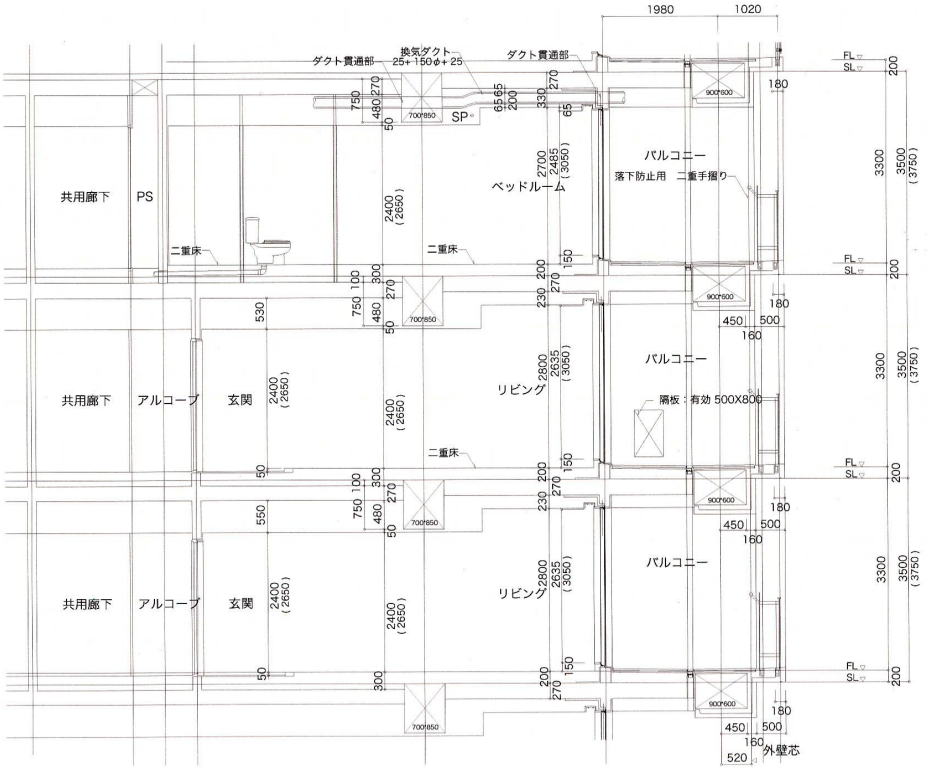
・１４階平面図



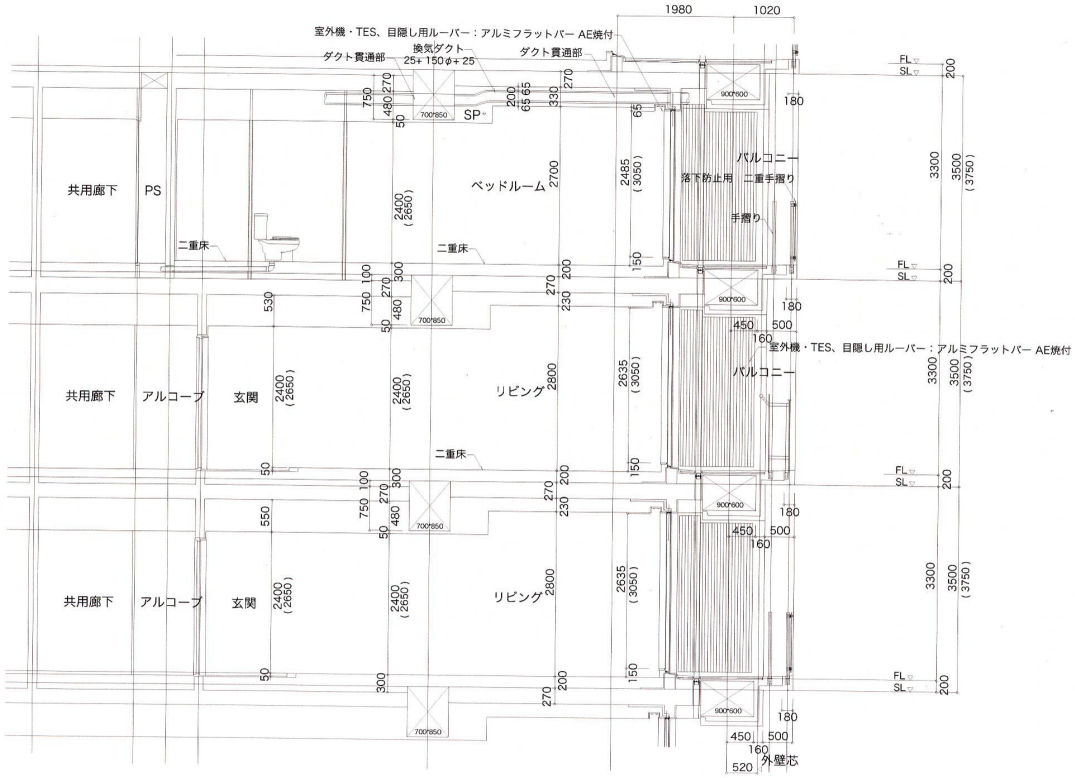
・１５階平面図



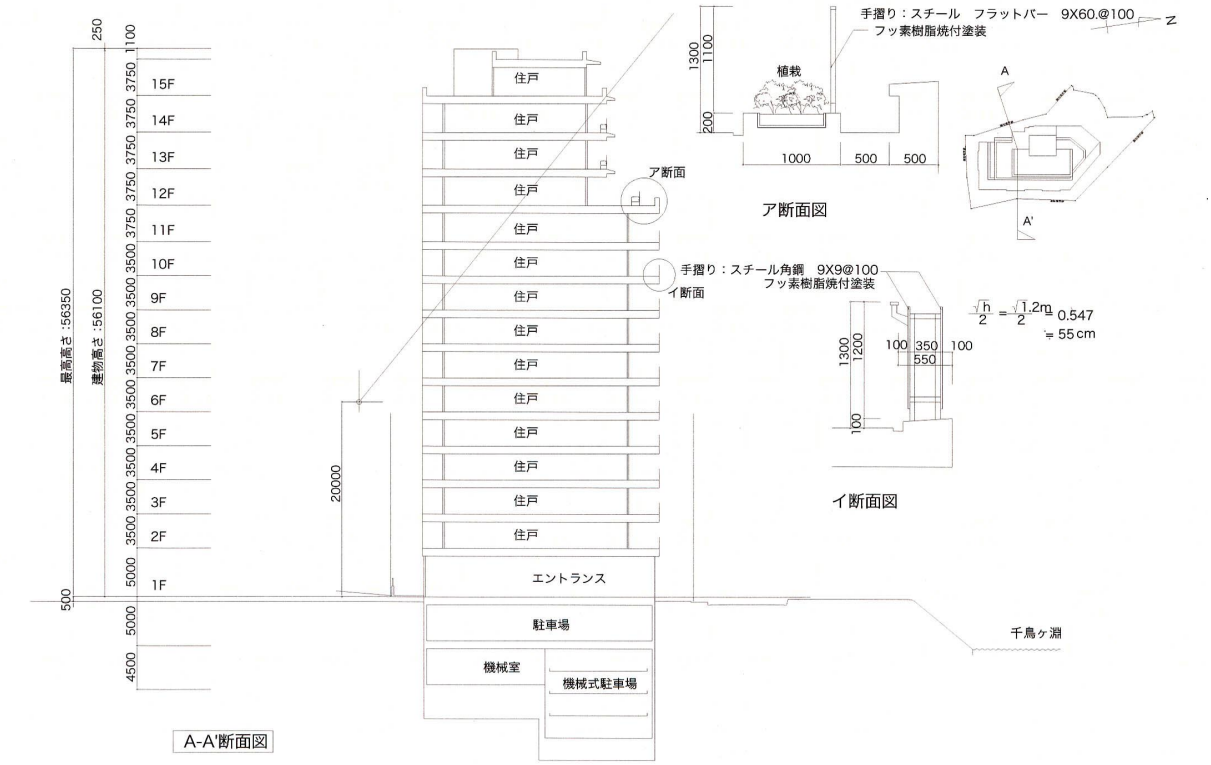
・バルコニー断面詳細図１



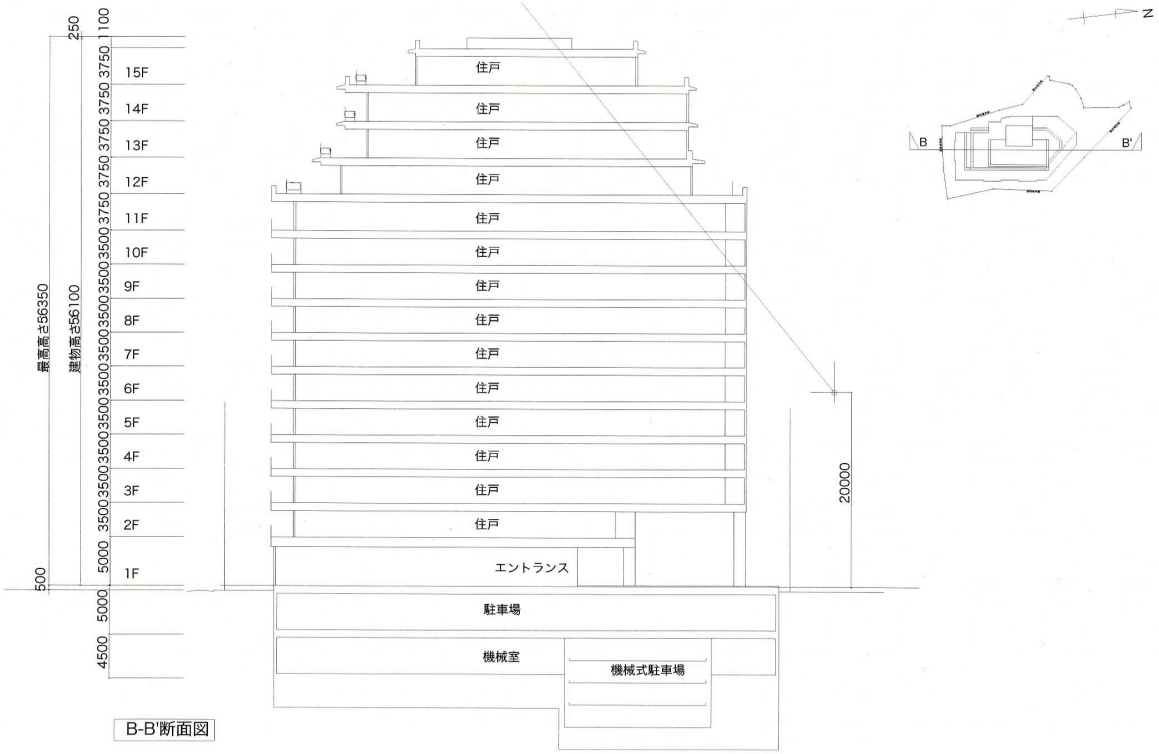
・バルコニー断面詳細図２



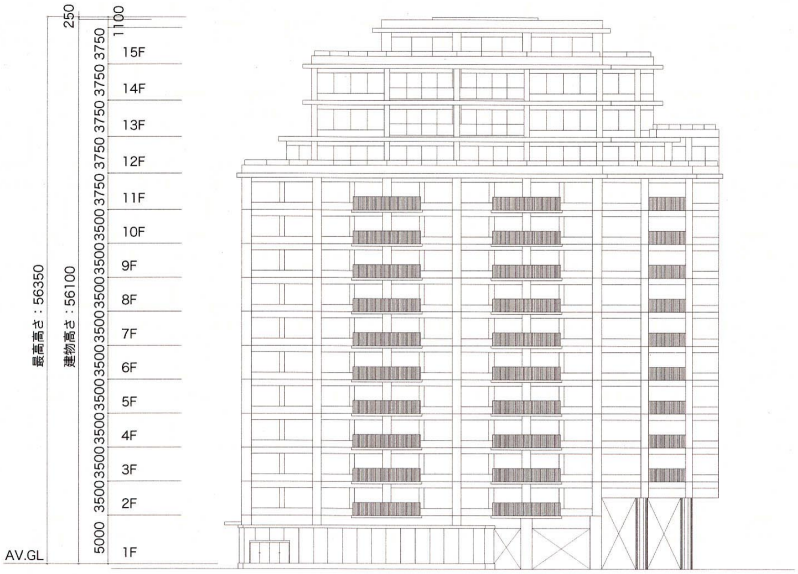
・断面図１


手摺り：スチール　フラットバー　9X60.@100
フッ素樹脂焼付塗装
植栽
ア断面
ア断面図
手摺り：スチール角鋼　9X9@100
フッ素樹脂焼付塗装
イ断面
イ断面図
A
A'
最高高さ :56350
建物高さ :56100
15F
14F
13F
12F
11F
10F
9F
8F
7F
6F
5F
4F
3F
2F
1F
住戸
エントランス
駐車場
機械室
機械式駐車場
千鳥ヶ淵
20000
A-A'断面図

・断面図２


最高高さ56350
建物高さ56100
15F
14F
13F
12F
11F
10F
9F
8F
7F
6F
5F
4F
3F
2F
1F
住戸
エントランス
駐車場
機械室
機械式駐車場
B
B'
20000
B-B'断面図

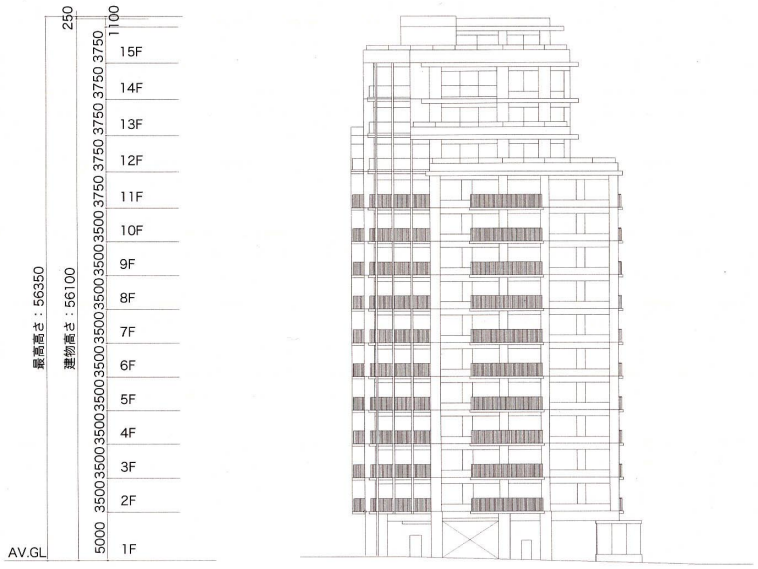
・東側立面図


最高高さ：56350
建物高さ：56100
250
1100
3750
3750
3750
3750
3750
3500
3500
3500
3500
3500
3500
3500
3500
3500
5000
15F
14F
13F
12F
11F
10F
9F
8F
7F
6F
5F
4F
3F
2F
1F
AV.GL

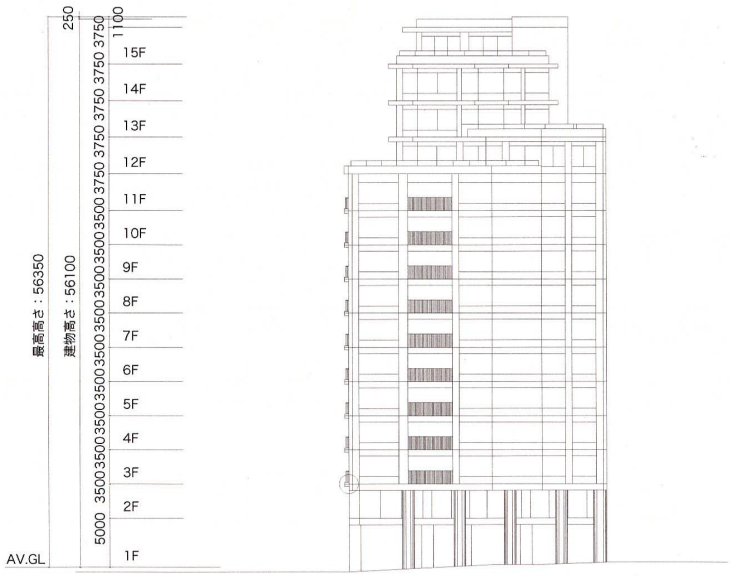
・西側立面図


最高高さ：56350
建物高さ：56100
250
1100
3750
3750
3750
3750
3750
3500
3500
3500
3500
3500
3500
3500
3500
3500
5000
15F
14F
13F
12F
11F
10F
9F
8F
7F
6F
5F
4F
3F
2F
1F
AV.GL

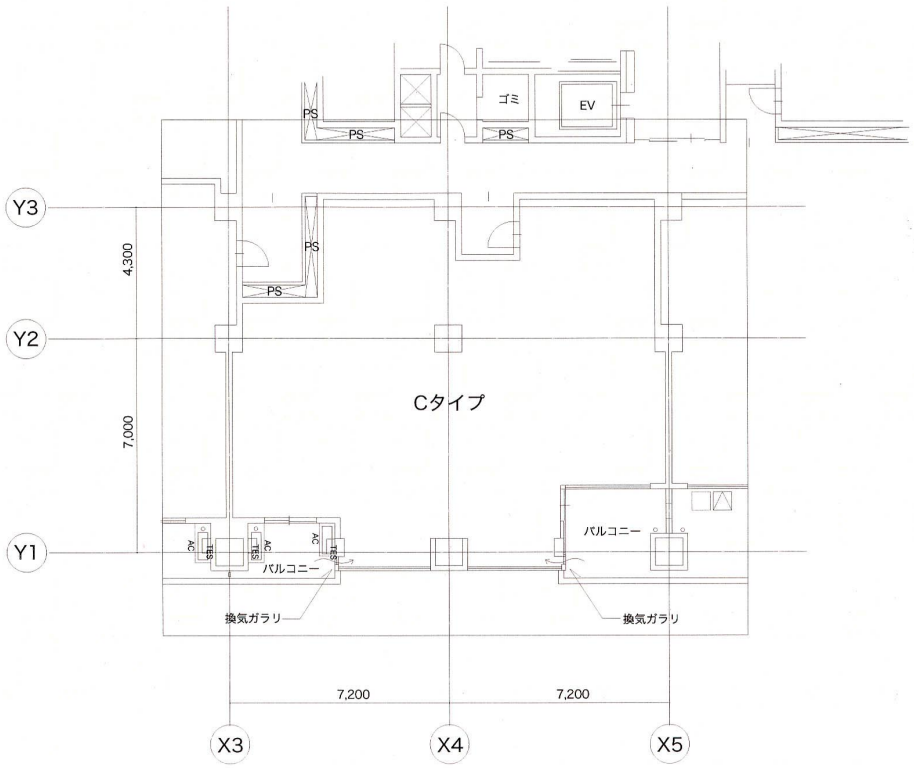
・南側立面図


最高高さ：56350
建物高さ：56100
250
1100
3750 3750 3750 3750 3750 3500 3500 3500 3500 3500 3500 3500 3500 3500
5000
15F
14F
13F
12F
11F
10F
9F
8F
7F
6F
5F
4F
3F
2F
1F
AV.GL

・北側立面図


最高高さ：56350
建物高さ：56100
250
1100
3750 3750 3750 3750 3750 3500 3500 3500 3500 3500 3500 3500 3500 3500
5000
15F
14F
13F
12F
11F
10F
9F
8F
7F
6F
5F
4F
3F
2F
1F
AV.GL

・対象住戸平面図


PS
PS
PS
ゴミ
EV
Y3
Y2
Y1
4,300
7,000
PS
PS
Cタイプ
バルコニー
AC
TEL
AC
TEL
AC
TEL
バルコニー
換気ガラリ
換気ガラリ
7,200
7,200
X3
X4
X5

2.2.　設計の提案

提出した図面の内容を以下に示す。

2.2.1.　コンセプト

以下にコンセプトを挙げる。

この部屋で目指したことは各室を壁で仕切ってしまうのではなく、ひとつのおおきなボリューム（ライフボックス）を挿入することによっていかに空間を分けることができるかということである。

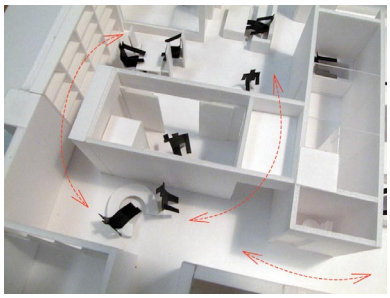
ライフボックスは、生活していく上で必要な諸室（キッチン・浴室・脱衣所・洗面所・便所）で構成されている。ライフボックス以外のスペースはとくに個室として閉じるわけではなく、何となくそれによって区切られている。また、収納を共用廊下側に２カ所設けることで、残りの空間を有効に使えるようにしてある。

離れているがどこかでつながっている空間。雰囲気は伝わってくるが気にならない距離。見えているが邪魔にならない距離。

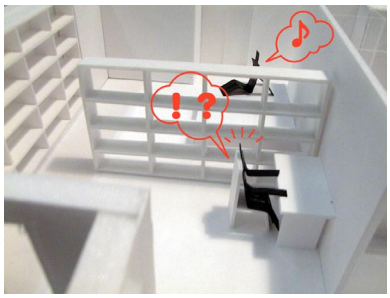
ひとつづきの空間を、可動棚で適度なスペースで分けることで好みの部屋として生活をすることができる。最初から○○のための部屋というのをあえてつくらないことで、そこでの生活を一からつくり上げる楽しみを味わえる、住人がカスタムしていくのである。

例えば、一緒に住む人（家族やパートナーなど）と、「陣取りゲーム」をするかのようにそれぞれが空間のなかに陣地を完成させていく。陣地争いに強い人は広いスペースが使えるし、弱い人はちょっとしか専有できなかったりだとかといった状況が生まれる。毎日が戦い（ゲーム）である。そうしたところから、自然とコミュニケーションをとることができるようになるのではないか。

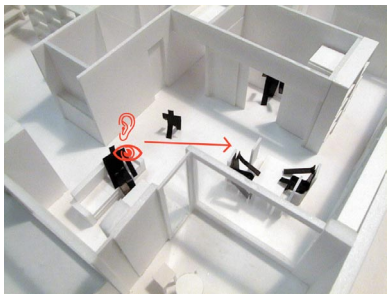
思いもかけないところに誰かの陣地があったり、誰かが虎視眈々と人の動きを見ていたりと、ここでは何が起こるか分からない。まさに「陣取りゲームな部屋」なのである。



離れているがどこかでつながっている空間

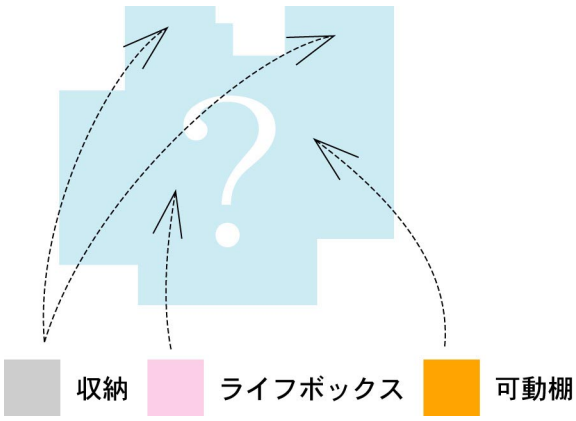


雰囲気は伝わってくるが気にならない距離



見えているが邪魔にならない距離

2.2.2.　ライフボックスによる空間の分節化

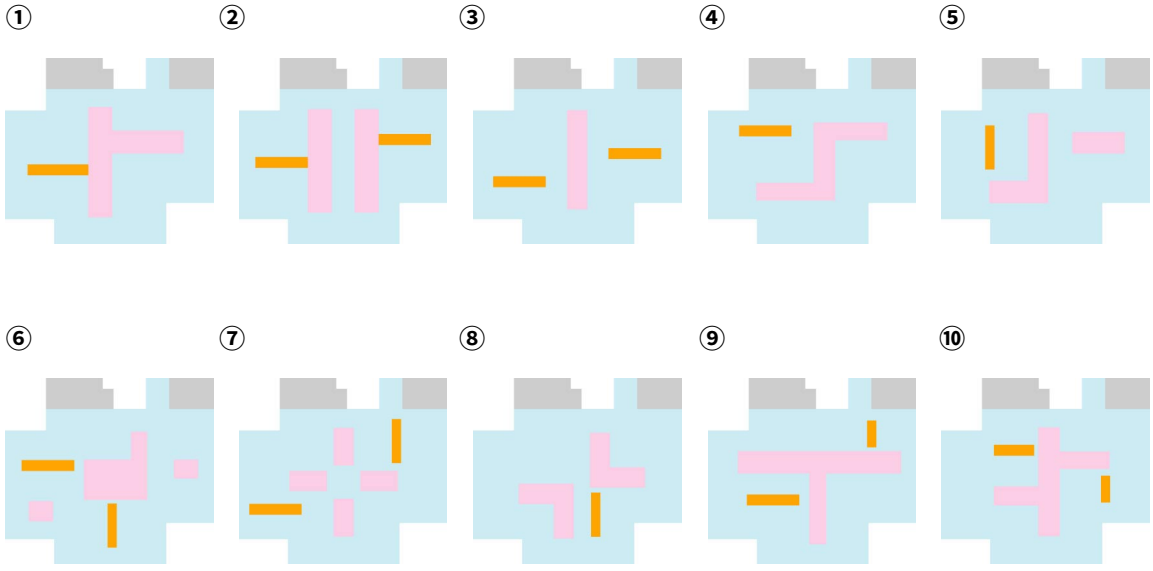


凹部を収納空間として利用することによって残りの空間はきれいな長方形へと近づく。その整った空間にキッチン・浴室・脱衣所・洗面所・便所などの水回りをひとつのおおきなボックス（ライフボックス）に納め、それを広い空間の中心部に配置する。そうすることによって空間が何となく緩やかに区切られ、ちょうどいいスペースが生まれるのである。それらのスペースを生活に合わせて可動棚でじぶんの好きなように仕切り生活をしていくのである。

ここではひとつの形のライフボックスと採用したが、ライフボックスの形を変化させることで、空間のあり方は変わっていくだろう。また、ライフボックス以外はフリーな空間となるので住人によって、来客によってひびスペースは変化するだろうと考えた。

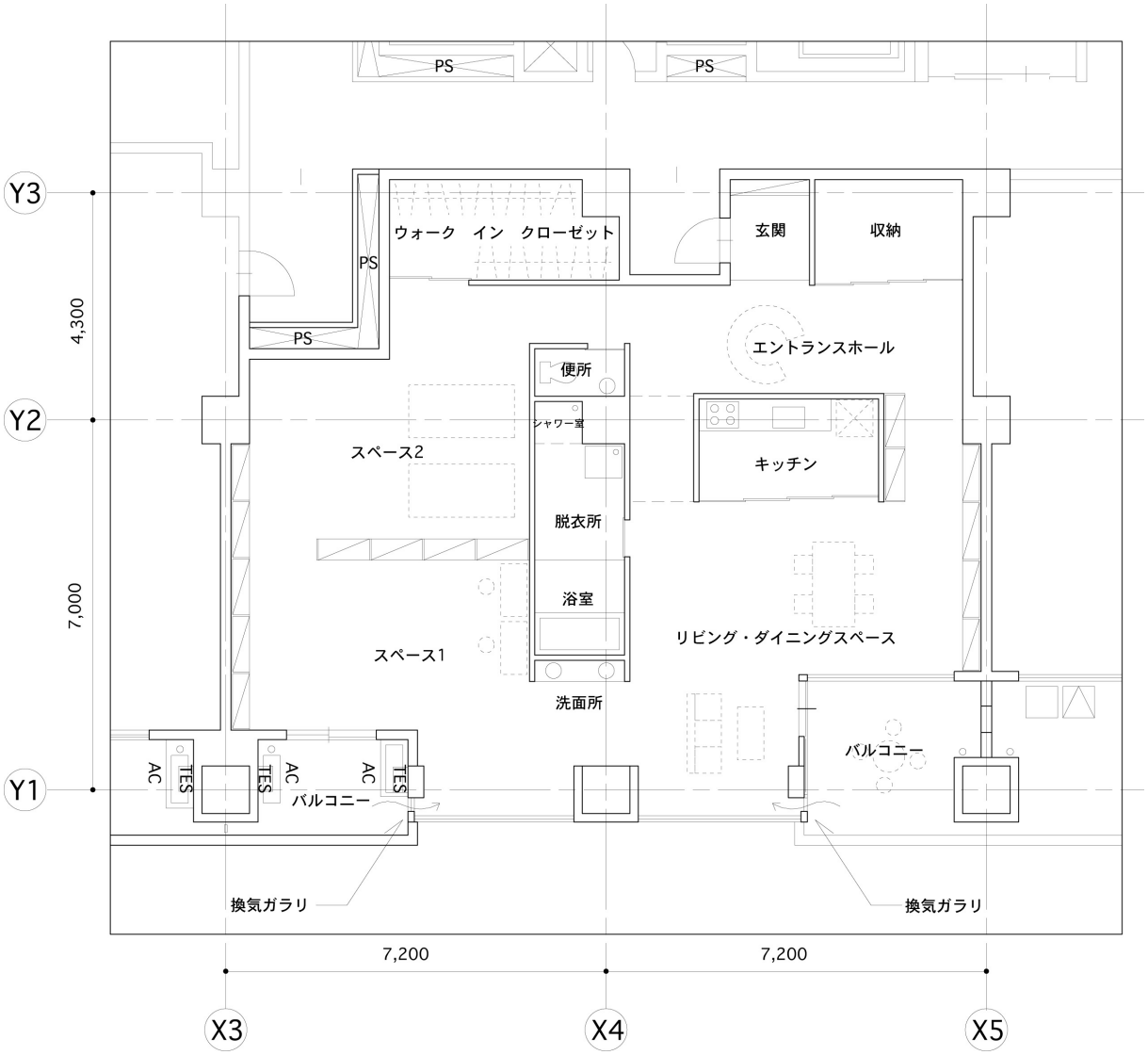
ライフボックスで空間を分節することによって、残りを住人が自由にカスタマイズすることができるようになるのである。

ライフボックスの配置例



今回は①のタイプの配置を採用することとした。

2.2.3. 平面図

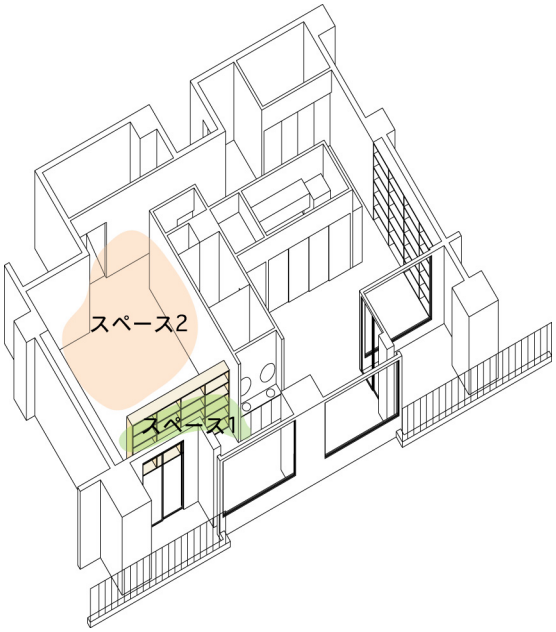


ここではライフボックスで分節した残りの空間を、エントランスホール・リビング・ダイニングスペース・スペース１・スペース２と表記しているが、これはひとつの使い方の例であって必ずしもこの形式になる必要はない。生活をすることによって徐々に変化する空間なのである。

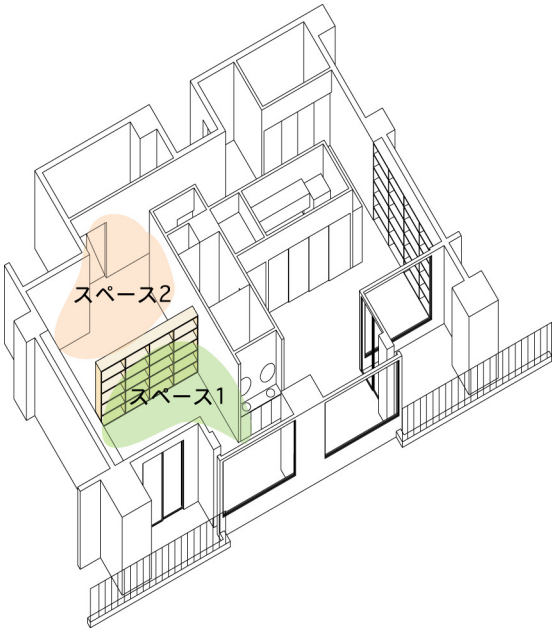
2.2.4.　可動棚による空間の調節

可動棚を移動させることによって、ひとつの大きな空間をふたつの適度な空間に調節できる。

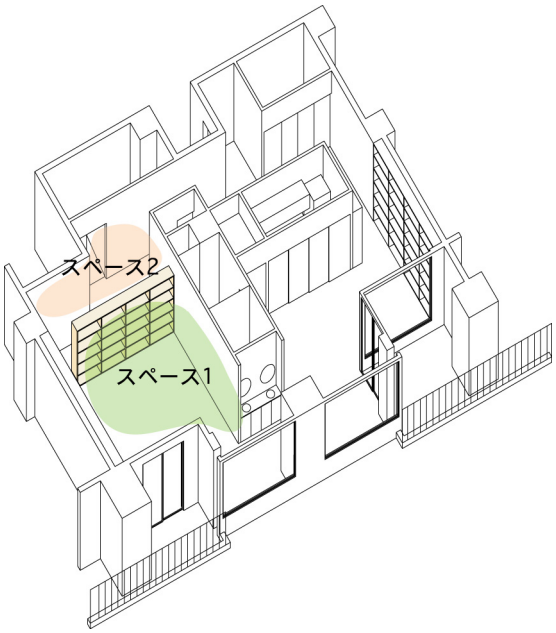
壁や扉などで完全に仕切ってしまうのではなく、棚で仕切ることで緩やかに空間を分けることができる。そのことによって、家のどこにいても何となく全体の雰囲気を感じることができるようになる。



スペース１＜スペース２

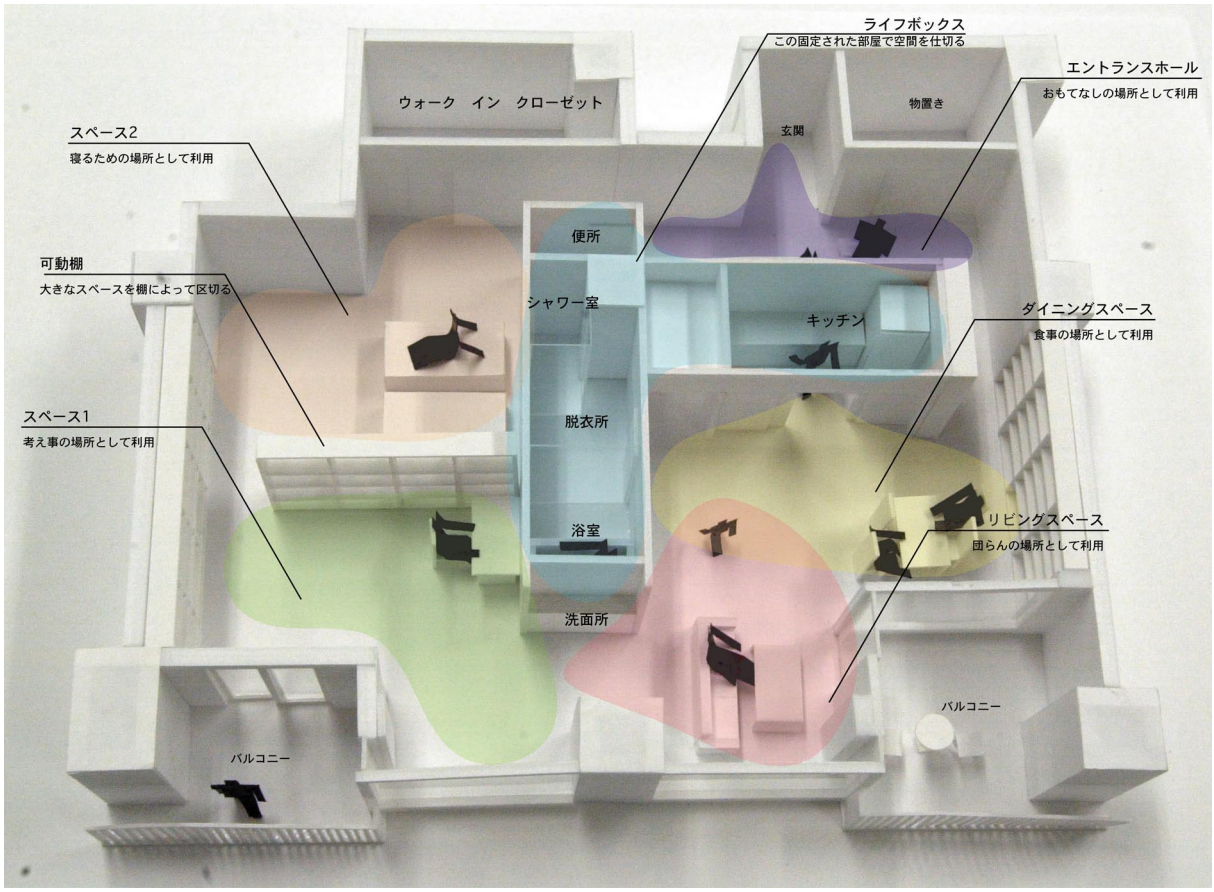


スペース１＝スペース２



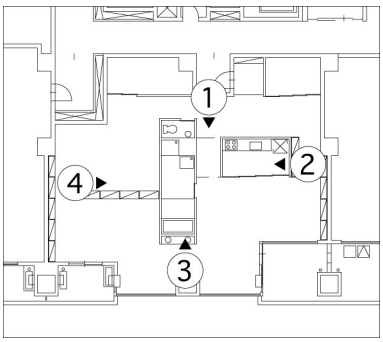
スペース１＞スペース２

2.2.5. 模型写真



ライフボックス	この固定された部屋で空間を仕切る
	キッチン・便所・シャワー室・脱衣所・浴室・洗面所で構成
可動棚	広い空間を調節するために用いる
エントランスホール	おもてなしの場所として利用
ダイニングスペース	主に食事の場所として利用
リビングスペース	主に団らんやくつろぎの場所として利用
スペース１	考え事の場所として利用
スペース２	寝るための場所として利用

2.2.6. 展開図



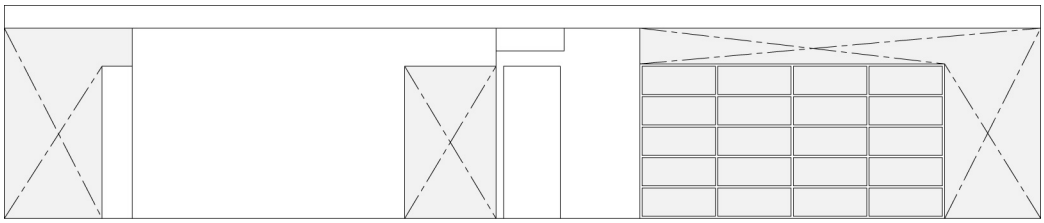
どこにいても必ずどこかのスペースとつながっている。

伝わる雰囲気とさえぎられる視線によってここでの生活は成立する。

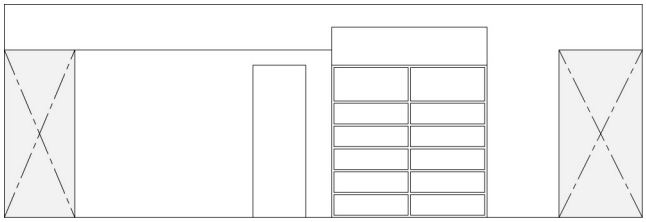
展開図の灰色の部分が抜けている場所を示している。完全に閉じられた場所はない。

展開指示図

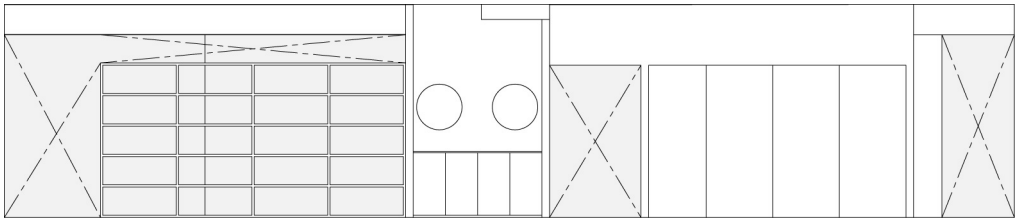
・展開図①



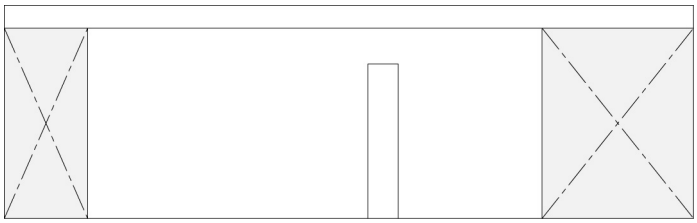
・展開図②

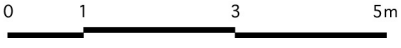


・展開図③



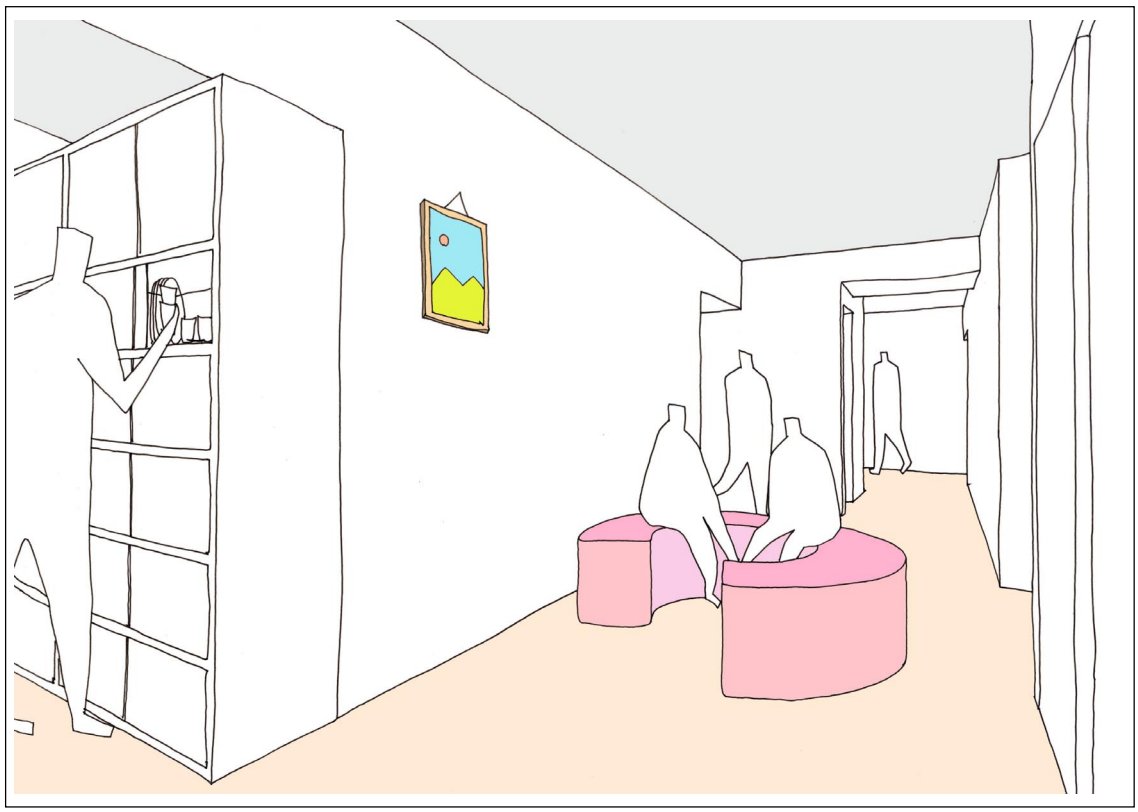
・展開図④





2.2.7.　内観イメージスケッチ

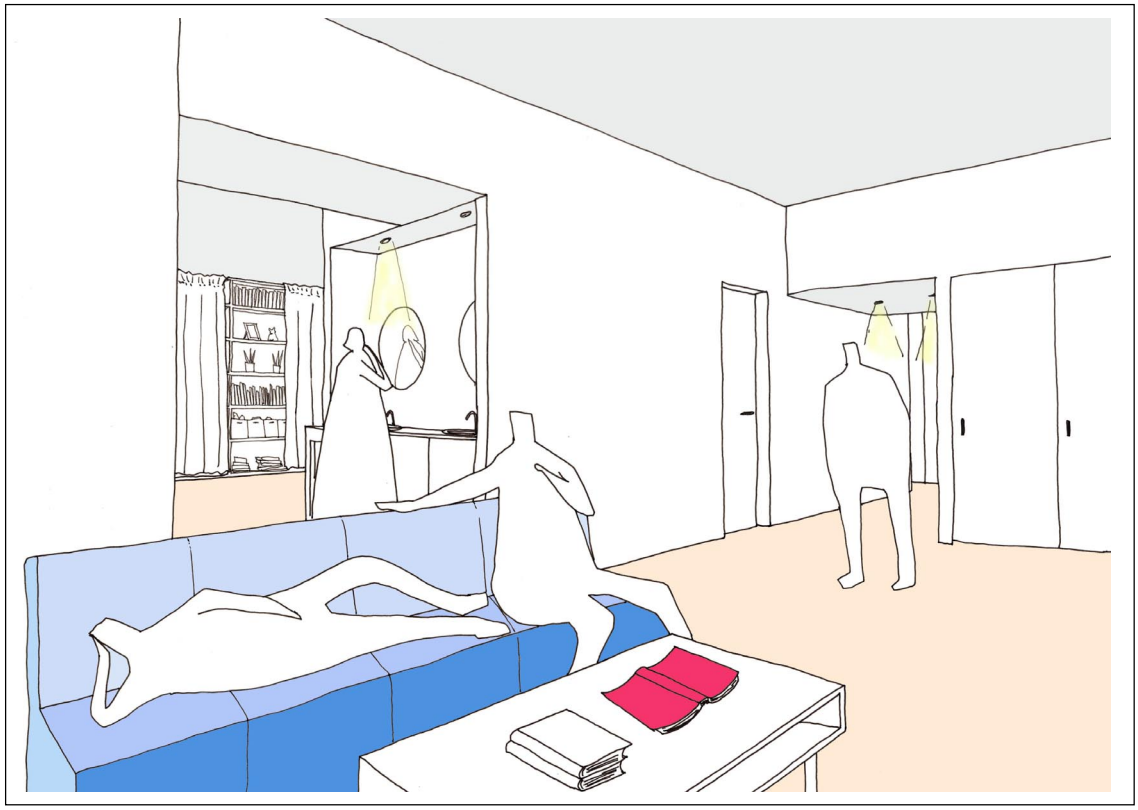
・エントランスホール



・ダイニングスペース



・リビングスペース



・スペース１



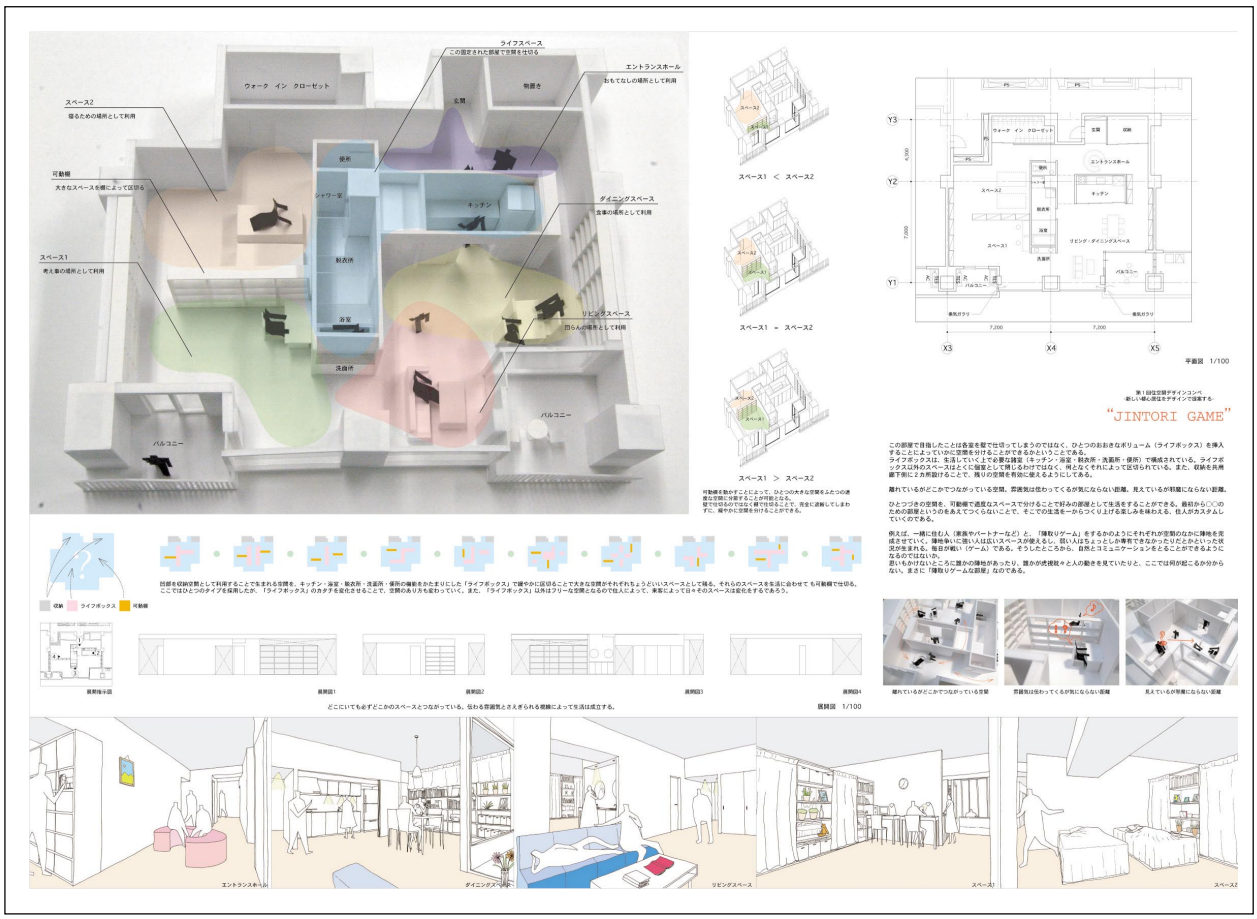
・スペース２



2.2.8.　提出図面

提出した図面は以下のようなものである。

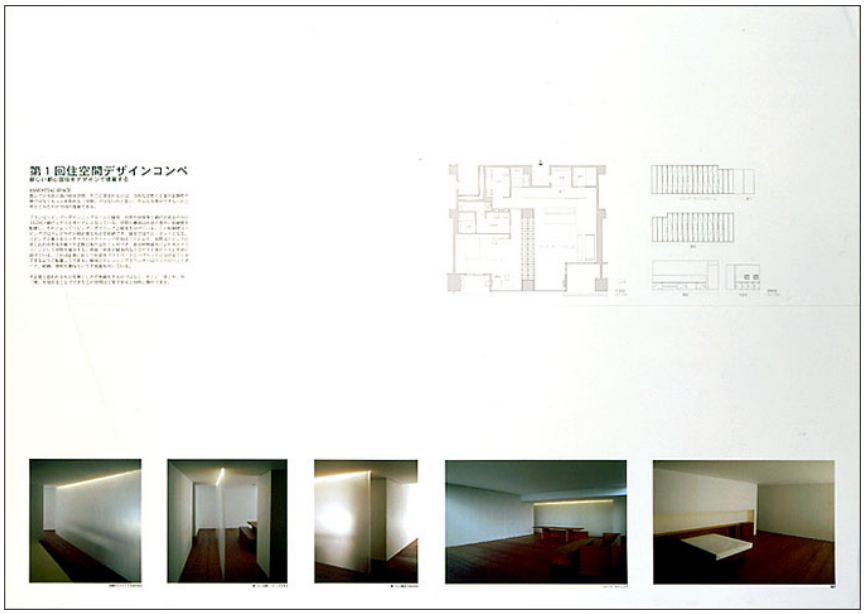
実際は Ａ1 サイズ（594mm×841mm）であるが、縮小し Ａ3 版にしたものを附録にて示すこととする。



２.３.　設計競技の審査結果ー上位入選作品との比較

最優秀案

廣田敬一氏（design unit GUERNICA）



出典　第１回住空間デザインコンペホームページ

都心での生活の為の居住空間、そこに望まれるのは一方的な空間の主張や装飾性や物ではなくもっと本質的な「空間」ではないかと思い、そんな空間ができないかと考えてみたのが今回の提案である。

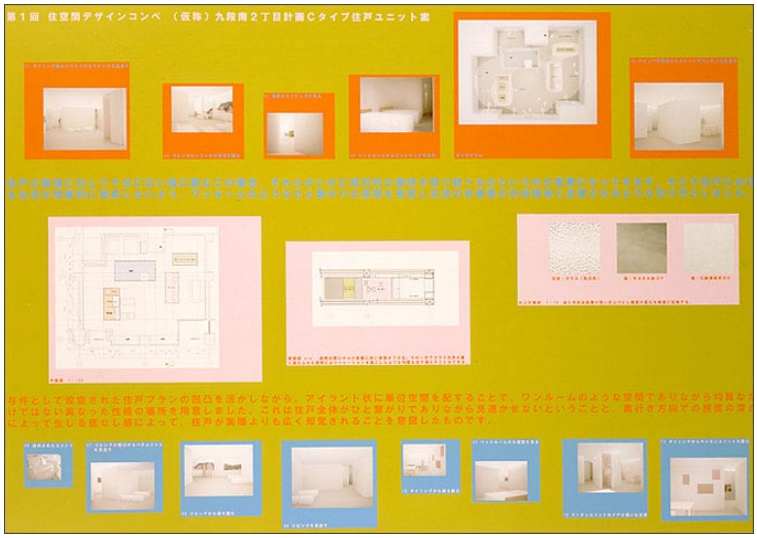
プランはリビング・ダイニングルームと寝室、台所や浴室等と納戸があるのみの 1LDK+納戸とゲスト用トイレとなっている。空間の構成は住居の真中に収納壁を配置し、それによってリビング・ダイニングと寝室を分けている。この収納壁はリビングではテレビやその他必要なものを収納でき、寝室ではクローゼットとなる。リビングと廊下をスリガラスのスクリーンで仕切ることにより、昼間はリビングに差し込む自然光を廊下や玄関に取り込むことができ、夜は照明器具により光のスクリーンとして空間を演出する。洗面・浴室が寝室内なのでゲスト用のトイレを別に設けている。これは必要に応じて住居をプライベートとパブリックに分けることができるように配慮してである。寝室のドレッシングカウンターはベッドのヘッドボード、収納、照明も兼ねていて手洗器も付いている。

不必要と思われるものを無くしただ単純化するのではなく、そこに「ゆとり」や「間」を加えることでできたこの空間は上質であると同時に静かである。

空間をひとつのもの（ここでは棚）で仕切っている点は同じであるが、大胆に中心に棚を配置し空間を２等分している点が異なっている。

優秀案

田名後康明氏（フリーランス）／佐久間泰行氏（芝浦工業大学大学院）



出典　第１回住空間デザインコンペホームページ

住戸の各所に設備や収納をアイランド状に配置したプラン。

部屋をつくらずに空間をブロックで分節しているという点で非常に考え方の似た案である。

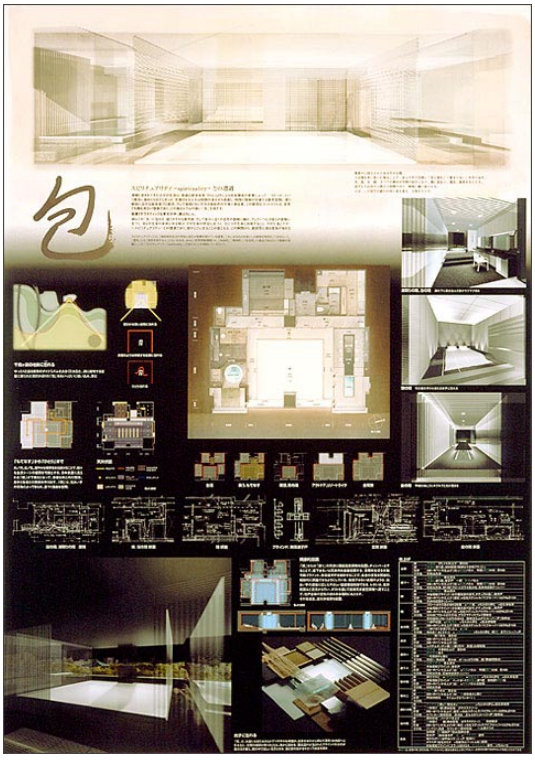
ひとつのブロックで空間を分けてしまうのではなく、いくつかのブロックで分けた方が空間的に面白いものができたのかもしれない。

優秀案

澤田英行氏（鹿島建設建築設計エンジニアリング本部建築設計部）

玄関から住戸に入ったときの視覚的な広がりを工夫したプラン。

本案では部屋の中心部にライフボックスを配置したが、部屋の壁際に諸室を配置し中心部を広く開放的な空間にしている点が評価されたようだ。



出典　第１回住空間デザインコンペホームページ

３．みんなのにわがあるまち　第２０回すまい・まちづくり設計競技を通じて

３．みんなのにわがあるまち　第２０回すまい・まちづくり設計競技を通じて

本章では第２０回すまい・まちづくり設計競技（主催：まちづくり月間実行委員会・（財）住宅生産振興財団）を通じて、void（public）と mass（private）の組み合わせによって、都市の中のオープンスペースとなるようなすまい・まちの提案を行う。

３.１．設計条件等　*3

下記に第２０回すまい・まちづくり設計競技の設計条件等を記す。

３.１.１．第２０回 すまい・まちづくり設計競技　応募要項

テーマ：中心市街地における文化薫る回遊性商業・居住空間の再生

《課題地：沖縄県沖縄市の中心市街地（中の町地区）の一部４.０ha》

・趣旨

住民一人ひとりが喜びと生きがいを味わえる生活空間を形成するためには、地域に根ざし、創意と工夫を生かしたすまい・まちづくりの推進が必要です。

このため、質の高い特色あるまちづくりについての提案を求めることにより、まちづくりに対する関心を高め、まちづくりの水準の向上を図ることを目的として行なうものです。

主催　まちづくり月間実行委員会、（財）住宅生産振興財団
後援　国土交通省、沖縄市、住宅金融公庫、都市基盤整備公団、
（社）全国市街地再開発協会、（社）再開発コーディネーター協会
事務局　（財）住宅生産振興財団

・概要

審査委員会

審査委員長

藤本昌也（関東学院大学教授）

審査員（五十音順）

安慶名正行（沖縄県土木建築部長）
池田孝之　（琉球大学教授）
上山良子　（長岡造形大学・大学院教授／ランドスケープアーキテクト）
大野秀俊　（東京大学大学院教授）
近藤秀明　（国土交通省官房技術審議官）
島崎勉　　（工学院大学客員教授）
陣内秀信　（法政大学教授）
妹島和世　（妹島和世建築設計事務所代表取締役）
高見沢邦郎（東京都立大学大学院教授）
仲宗根正和（沖縄市長）
日端仁　　（国土交通省住宅局長）
三井所清典（芝浦工業大学教授）

賞

特選（国土交通大臣賞）　１点　賞状及び賞金１００万円
準特選（まちづくり月間実行委員会会長賞）　１点　賞状及び賞金２０万円
入選（(財）住宅生産振興財団会長賞）　２点　賞状及び賞金１０万円

発表・表彰

平成１５年６月

・応募規定

課題

課題地：沖縄県沖縄市の中心市街地（中の町地区）の一部４.０ha

テーマ：「中心市街地における文化薫る回遊性商業・居住空間の再生」

昭和３６年に課題地を含む４３.９ha の区域（中の町区域）が土地区画整理事業として都市計画決定されました。周辺区域では都市基盤整備が終了しましたが、課題地（４.０ha）の整備だけが残されたかたちとなりました。その後区画整理事業は休止状態となったため、課題地では建物の建替えが行なわれず、住宅等の老朽化が進みました。しかしこの区域全体は、沖縄市きっての集客エリアで、商業地域としてポテンシャルの高い地域です。

このため残された課題地の整備は沖縄市の緊急な課題である一方、沖縄市が持つ独特な文化は将来においても継承していき、魅力あるすまいと街づくりを形成していきたいと考えます。このような状況を踏まえ、既存の手法にとらわれない複合商業施設及び住宅の具体的なアイディアを提案してください。

課題地の現状

１）概要

課題地を含めた周辺地域は、沖縄市の中心商業地域としての機能と行政センターとしての機能の二つを併せ持つ地域ですが、近年モータリゼーションの進展に伴う都市基盤構造の変化や商業施設の郊外進出等により、中心市街地においては商業機能が相対的に衰退しつつあります。また、課題地の住宅地の一部においては、道路等の生活基盤が未整備のまま市街化が進行したため、建築物が老朽化し、劣悪な居住環境となっている状況です。

そのような中、平成１０年５月に「中心市街地における市街地の整備改善及び商業等の活性化の一体的推進に関する法律」が成立したことに伴って、沖縄市は「沖縄市中心市街地活性化基本計画」を策定し、中心市街地の活性化を早急に推進すべく取り組んでいるところであります。

課題地条件

１）中の町地区の現状

課題地のある中の町地区は、沖縄市のシンボル的な場所である胡屋（ごや）十字路（国道３３０号と県道２０号線との交差点）から嘉手納基地第２ゲートへ向けて南側にあたります。胡屋十字路より沖縄市東部へ向かう沿道には、くすの木の並木により緑のトンネルの景観を演出しています。

この中の町地区周辺には市役所も所在しており、沖縄市で最も人口規模の大きい地域となっています。さらに課題地の北側には、県内で初めてのアーケードを有した「沖縄一番街」やショッピングモール「中央パークアベニュー通り」等の商業施設が集積立地しています。中の町地区が含まれた地域

は沖縄市の商業地の中心として、沖縄市都市マスタープランに位置付けられるとともに、「歩いて暮らせる街づくり事業」のモデル地区として指定され、新たな街づくりが求められています。

しかし、周辺地域が土地区画整理事業により都市基盤整備が完成している中、課題地だけが未だ未整備であり、都市基盤や防災面で唯一取り残された状態のまま現在に至っています。

なお課題地の隣接地（市街地再開発先行地区）にて、音楽の街づくりをキーワードに地域振興整備公団が事業主体となった第１種市街地再開初事業（１ha）が進行しています。

２）面積

４.０ha

３）用途地域

商業地域３.６ha

建ぺい率８０％　容積率４００％

第１種居住地域０.４ha

建ぺい率６０％　容積率２００％

４）周辺施設

・市街地再開発先行地区

課題地に隣接する東側には、再開発による先行整備計画があり、住宅、レジデンシャルホテル（長期滞在型)、駐車場、音楽施設を整備する予定です。

・商店街（サンシティ商店街・沖縄市一番街・中央パークアベニュー）

課題地の北側には空港通りを挟んで、沖縄市で一番賑わいのある商店街が連なっています。

・空港通り（県道２０号線）

商店街はアメリカ文化の薫りが漂い、国際交流をテーマに国際カーニバル等のイベントも催され、訪れる観光客が楽しめる場所となっています。

・中の町社交街（繁華街）

課題地の南側には米軍統治時代に沖縄と米軍の交流・社交を目的に建てられた「琉米（りゅうべい）親善センター」があった地区で、現在では県内でも有数の繁華街（夜の飲食街）として他地域とは違った一面も持ち合わせています。

設計条件

１）全体計画について

本課題は既存の手法にとらわれることなく地域の整序を行ない、中心市街地の活性化を図るものであります。そのため、隣接する周辺施設との関係を深め、沖縄市の目指す「活力とうるおいにみちた国際文化観光都市」の中核的役割を担える地域に整備することを狙いとします。また環境共生に配慮しつつ、沖縄市が醸し出す独特の地域性を表現しながら、複合生活拠点を形成するため必要な施設計画、住宅計画等の提案を求めます。

２）施設計画等

如何の機能を踏まえて、提案をしてください。ただし全ての機能を盛り込む必要はありません。

商業施設

・沿道商業（空港通りにおける国際色豊かな空間整備）

個性的な低層店舗・開放的な町並み等の沿道景観により来街者を楽しませ、異国文化とふれあえる沿道商業ゾーンと位置付け、個性的な商業ゾーンの再編を提案してください。イメージとしては、空港通りに、音楽、ファッション、飲食等、異文化を漂わせる店舗の再築です。

※「空港通り」は３２ｍへの拡幅計画があります。

・回遊街なみ商業

沿道商業ゾーンと連携強化を促進するために、課題地内にはオシャレで魅力的な店舗を集積した商業施設を配置し、快適に歩いて遊べる回遊都市空間の整備を提案してください。

居住施設

・都市型集合住宅

中心市街地の定住人口を確保・増加するための都市型集合住宅を提案してください。

・一般戸建住宅

地権者の戸建て需要及び背後地との調和を図り、利便性の高い快適な住環境を提案してください。

都市基盤施設

・道路

道路計画は、国道３３０号から地区内に伸びる上地線、空港通りから伸びる中の町２号線の都市計画道路を活かし、良好な道路空間を創造する役割と快適に歩いて回遊させる役割を持ち合わせ、建築物施設計画とあわせた景観形成に努め、高齢者及び身障者等の利便性を高めるバリアフリー化を積極的に提案してください。

・公園・緑地

生活者が日常的に利用する公園機能・来街者が休息する場としての機能の他、商店街が活用可能な公園やポケットパークを配置し、ふれあいのある空間の提案をしてください。

駐車場

施設計画内容に即した計画で適宜配置してください。

応募設計図書

１）計画の主旨・コンセプト

・計画の主旨として、課題地の現状認識、問題点、計画の方針、まちづくりの方向性等を文章で表現してください。

・計画のコンセプトとして、まちづくりの目標、計画のテーマ等を具体的に表現してください。

２）全体計画図

・施設計画、住宅計画等の内容を表現してください。

・街区構成の考え方、施設整備の方針や利用形態・建築形態のあり方、配置計画について表現してください。

・縮尺は１／７５０程度とします。

３）土地利用計画図、動線計画図

・商業施設用地、住宅用地等を示してください。

・人や自動車等の動線計画をわかりやすく表現してください。

４）施設及び住宅計画等

・配置計画、利用計画等について、平面配置図、各階平面図、立面図、断面図、イメージパース又はイラスト等を用いて適宜表現してください。

・住宅については、特徴的な住宅・住居内部については、図面・イラスト等を用いて表現してください。

５）計画概要

施設計画の概要を表現してください。

建築計画の概要、土地利用面積表

６）提出図書

・Ａ１判（８４１mm×５９４mm）２枚以内に横使いでまとめてください。

・図面は巻けないような表装は施さないでください。

登録および提出方法等

１）応募の登録等

応募登録期間：平成１４年１０月２８日（月）～平成１４年１１月２８日（木）

質疑受付期間：平成１４年１１月１４日（木）～平成１４年１１月２８日（木）

応募設計図書提出期間：平成１５年3月１０日～平成１５年3月１４日（金）

応募資格は一切問いません。

２）質疑応答の方法

・課題に対する質疑は、郵送・ファックスまたは電子メールとし、質疑受付期間内に事務局に提出してください。

・質問事項はその主旨がわかるよう、１件ごとに記載してください。

・質疑応答書は、統一した回答として登録者全員に電子メールまたは郵送します。

３）応募設計図書の提出

・応募設計図書は、応募設計図書期間内に必着するように一括して、下記４）の事務局宛に提出してください。（郵送の場合は、締切日消印有効）

・応募登録後に設計資料と一緒に交付された応募図書提出用紙に必要事項を記入して、図書と一緒に提出してください。

・図書の裏側には、登録番号と氏名を記入してください。

４）本設計競技のお問い合わせ先及び応募登録・質疑・応募設計図書の提出先

財団法人住宅生産振興財団内　すまい・まちづくり設計競技係

〒１０５－０００１　東京都港区虎ノ門１丁目２１番１９号　秀和第２虎ノ門ビル７階

TEL : 03-3580-8811 FAX : 03-3580-9422 e-mail : welcome@machinami.or.jp

著作権および入賞作・応募作品の取扱い

入賞作及び応募作品の著作権は応募者に帰属しますが、主催者および関係機関は、その公表等にあたっては著作権者を明記した上で、自由に使用できるものとします。なお、応募作品は返却しません。

3.1.2. 質疑応答

Q：沖縄の植生、気象・天候（降雨量、風向、気温等）について提示してください。

A：課題地周辺には自然植生はございません。

琉球列島は、四季の変化に乏しく、年間平均気温は２２度前後です。冬は北東の、夏は南東の季節風が吹き込みます。

年平均２５個もの台風が来襲します。

平成 12 年の年間降水量は約 2,600mm 程度です。最高４月の 394mm、最低５月の 66mm です。

Q：地域のシンボル的な花、木、動物等があれば提示してください。

A：課題地に隣接したクスノキ通りのクスノキは有名です。

沖縄市民の木と花として、市民の木＝ビロー（ビロウ)、市民の花＝ハイビスカス、

市指定環境植物＝クロトンがあります。

Q：現在のエネルギーインフラを提示してください。

A：電気・電話については地上供給（空港通りは地中化)、都市ガスの整備は行われておりません。

プロパンガスでの供給となっております。

Q：市街地再開発先行地区について敷地面積、建築面積、延床面積、用途別床面積詳細、駐車場台数、公開空値面積、建物高さ等を提示してください。

A：都市計画決定資料より

地区面積：約 11,990 ㎡　計画敷地面積：約 6,300 ㎡　延床面積：約 17,900 ㎡

レジデンシャルホテル：5,000 ㎡　公益施設：1,700 ㎡　店舗：2,200 ㎡

住宅：5,000 ㎡　駐車場：3,000 ㎡（約 100 台）　建物高さ 14F/B1F

Q：市街地再開発先行地区の計画の進行状況はどのようになっているのでしょうか。

A：今後の主なスケジュール（予定）　平成 16 年度工事着工　平成 17 年度工事完了

Q：現状想定している用途別ボリュームがあれば提示してください。

A：想定しておりません。適宜提案してください。

３.１.３．沖縄市について

・沖縄市の歴史

各地に集落が形成されたのは、１２・１３世紀頃でした。やがて按司（あじ）と呼ばれる地方の豪族が生まれ、その居城として沖縄市では越来（ごえく）グスクや知花（ちばな）グスクが築かれました。その後、琉球王府の支配下となると、越来間切（まぎり）として統括されるようになりました。

薩摩進入（１６０９年）後の「間切り分割」（１６６６年）で、越来間切から美里（みさと）間切が分離独立しました。その後は、「廃藩置県」や「沖縄県区政および群編成」の変遷を経ながら、明治４１年「沖縄県及び島嶼町村制」により、美里間切が美里村、越来間切が越来村へと移行しました。

第２次世界大戦後、両村の大部分が基地施設として土地接収されました。基地建設に伴うまちの復興を進めるなか、基地経済をバックとした沖縄市は、中部の中核都市として発展していきました。その間、越来村はゴザ村、ゴザ市として幾多の変遷をたどりながら、本土復帰２年後の１９７４年にゴザ市と美里村の対等合併により沖縄市が誕生しました。

沖縄市は、基地経済から脱却と自立経済を目指して、将来目標増として「国際文化観光都市」と掲げ、その実現に向けて新たなまちづくりを展開しているところです。

※按司：古くは琉球各地の政治的支配者で琉球王府時代は位階名となった。

グスク：政治的権力者の居城等。

間切：沖縄独自の行政区単位で現在の市町村区画に相当する。

・沖縄市の特性

①多様な文化が融合する国際文化観光都市

沖縄市は戦後の混乱期にあって「基地の街」「戦後沖縄の象徴的な街」と形容され、広大な米軍基地等（市域の約３６％）の存在によって、沖縄本島各地はもとより奄美諸島や先島からも多くの人々が生活の糧を求めて集まり、飛躍的な発展を遂げました。米軍統治から本土復帰がなされた現在でも「基地の街」としての佇まいがあります。

一方においても、戦後の激動の歴史は、衣食住をはじめ街の景観など生活文化全般にわたって異文化の影響を与え、現在も約３０カ国もの外国人が生活する国際色豊かな街でもあります。

また、伝統文化と異文化が融合し、エイサーや民謡、ジャズやロック、演劇、ファッション等々、多様な芸能・芸術文化活動が盛んであり、世界で活躍するアーティストを輩出するなど、時代をリードする文化の発信地となっています。

②中部の中核都市

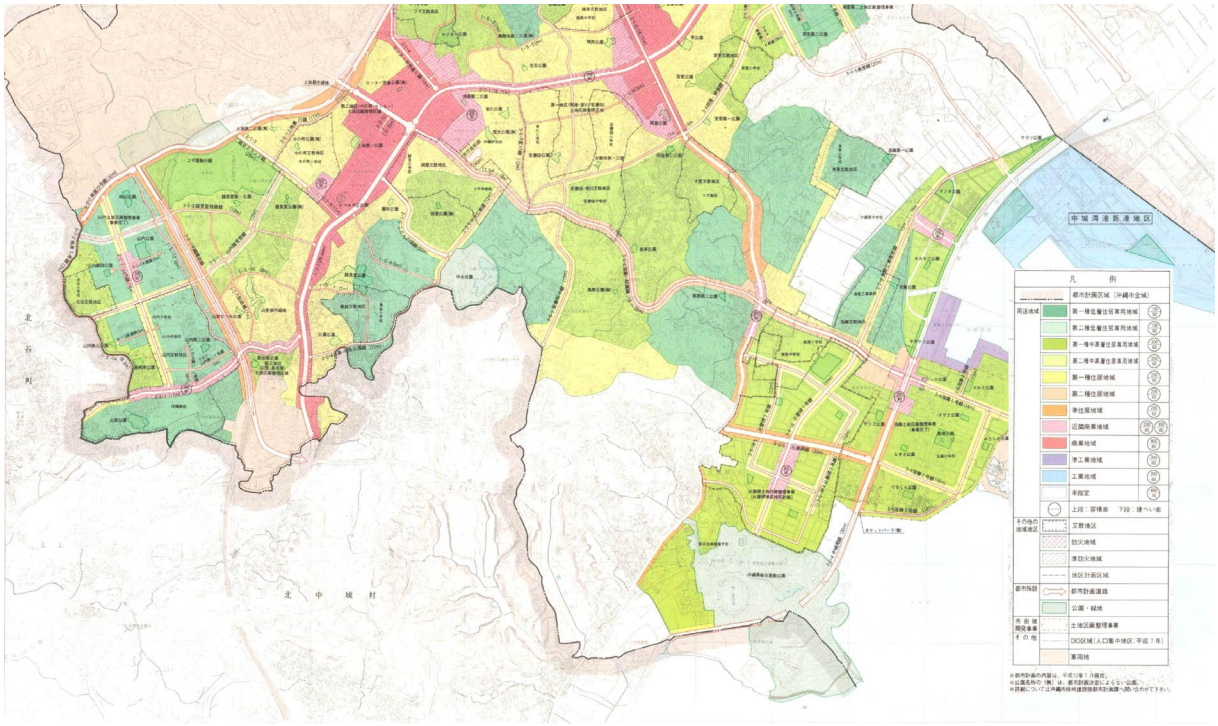
沖縄市は、沖縄本島のほぼ中央に位置し、県内代２の人口（１２万人）を有することから、中部圏域としての商業・業務、医療・福祉、文化等の都市基盤施設や公共機関が集積するとともに、沖縄本

島における南北圏域への交通結節点としての役割も担ってきました。

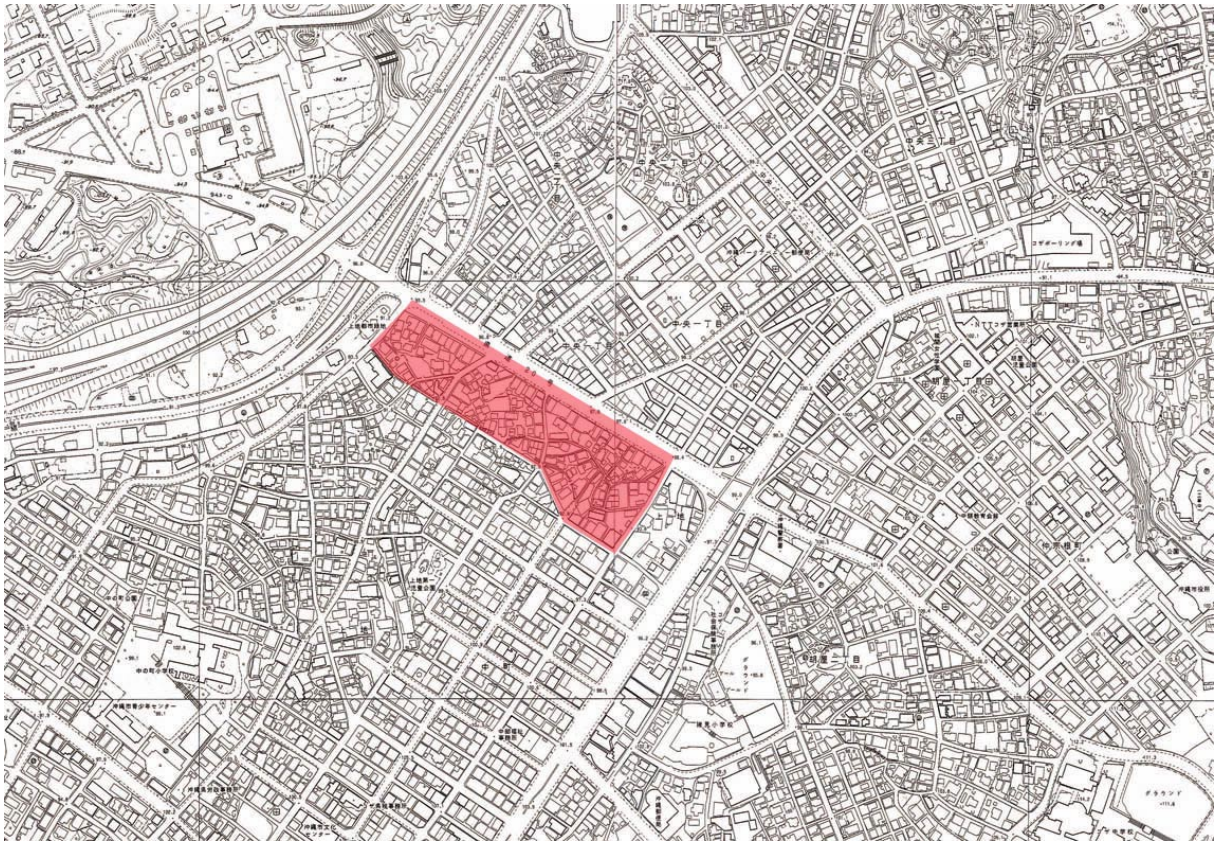
　また、中部１２市町村で構成する中部広域市町村圏事務組合において、中部地方拠点都市地域の指定を受け、沖縄市は圏域の中核地域として位置づけられています。

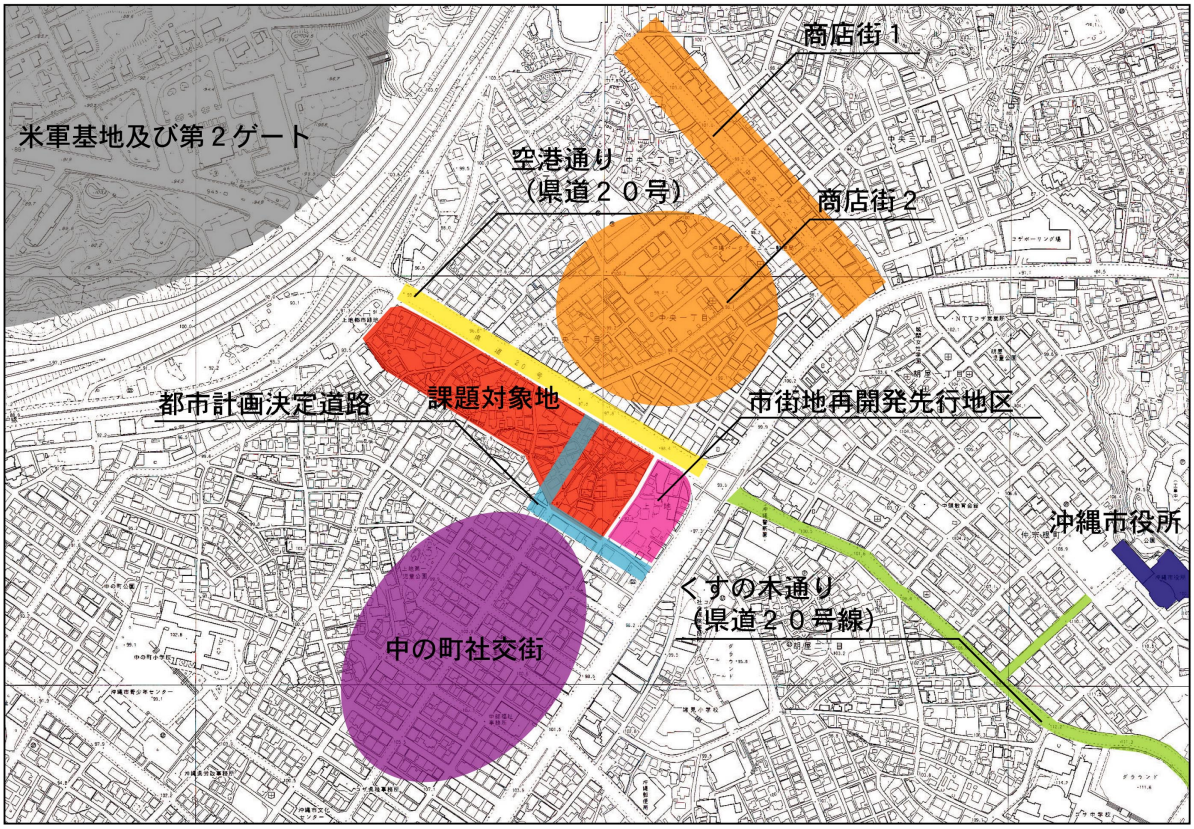
3.1.4.　課題地の現状

・沖縄市都市計画図（中心部）



・位置図





・米軍基地及び第２ゲート

東極最大と言われる米軍基地とそのゲート

・空港通り（県道２０号）

基地から流出する軍人及びその家族等を相手にして発展してきた名残を色濃く残し、横文字の看板が立ち並び独特な街並みを醸し出す通りである。※３２ｍへの拡幅計画がある。

・くすの木通り（県道２０号線）

緑のトンネルで和める通りで、３２ｍへの拡幅計画がある。

市のシンボル道路として４０ｍの整備計画が進行中である。

・都市計画決定道路

中の町２号線／上地線

・商店街１

中央パークアベニュー通り

雑貨商、飲食店、ライブハウスなどが建ち並び外国人や若者が行き交う商店地として発展してきた。

・商店街２

沖縄市一番街、サンシティ商店街

県内で初のアーケード商店街として賑わいがある

・市街地再開発先行地区（ミュージックタウン）

音楽によるまちおこし

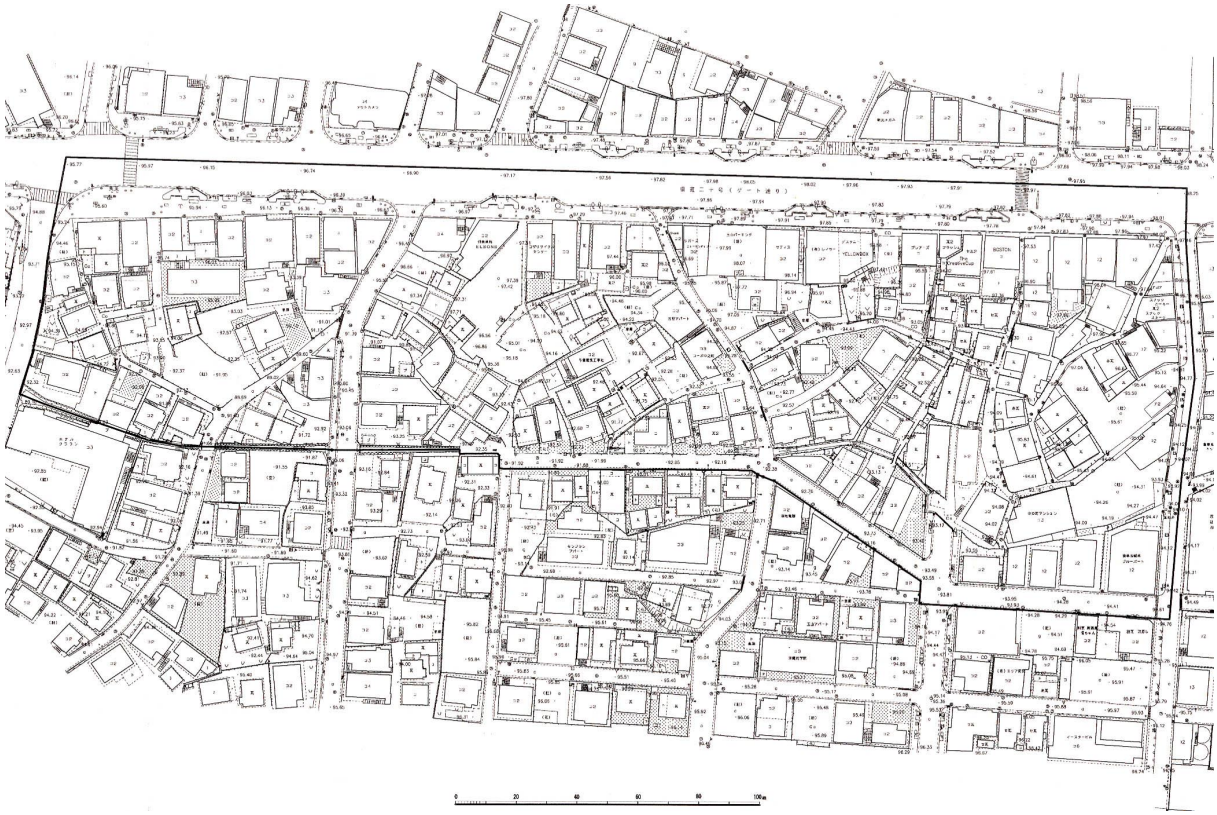
・中の町社交街

県内でも有数な繁華街である。

・航空写真



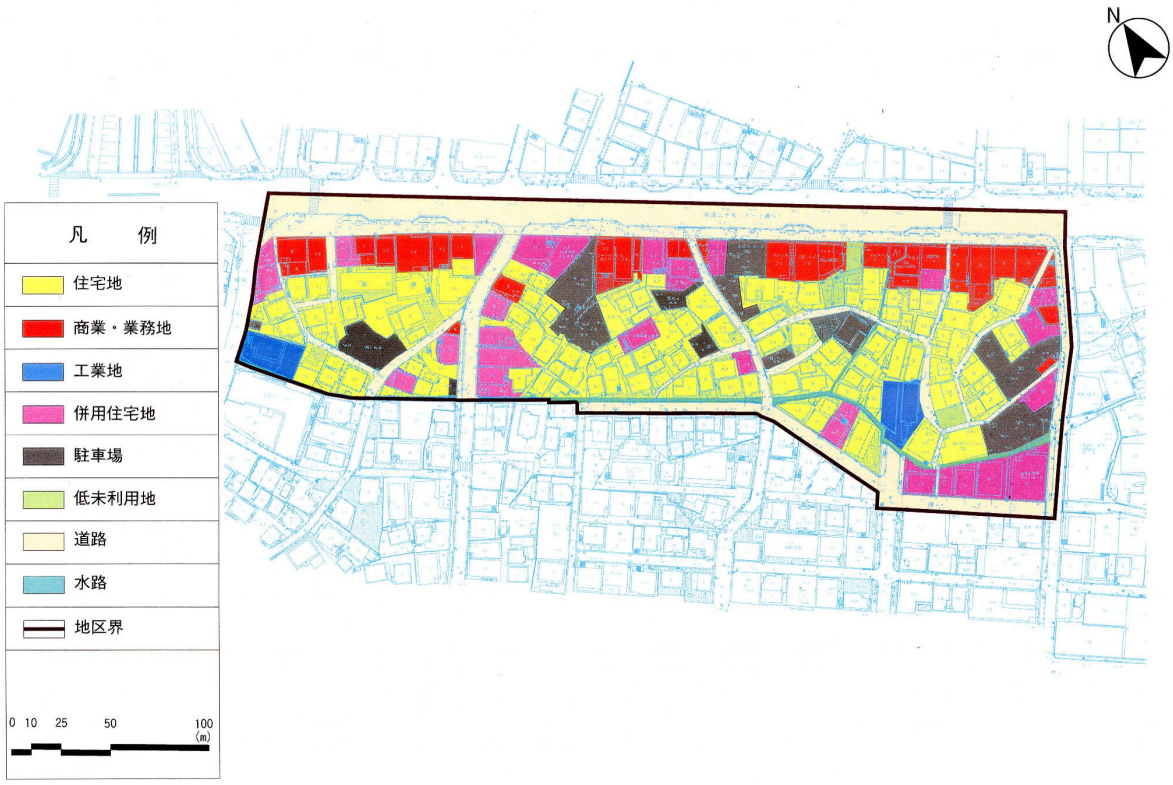
・課題地地域図



・課題地地籍図

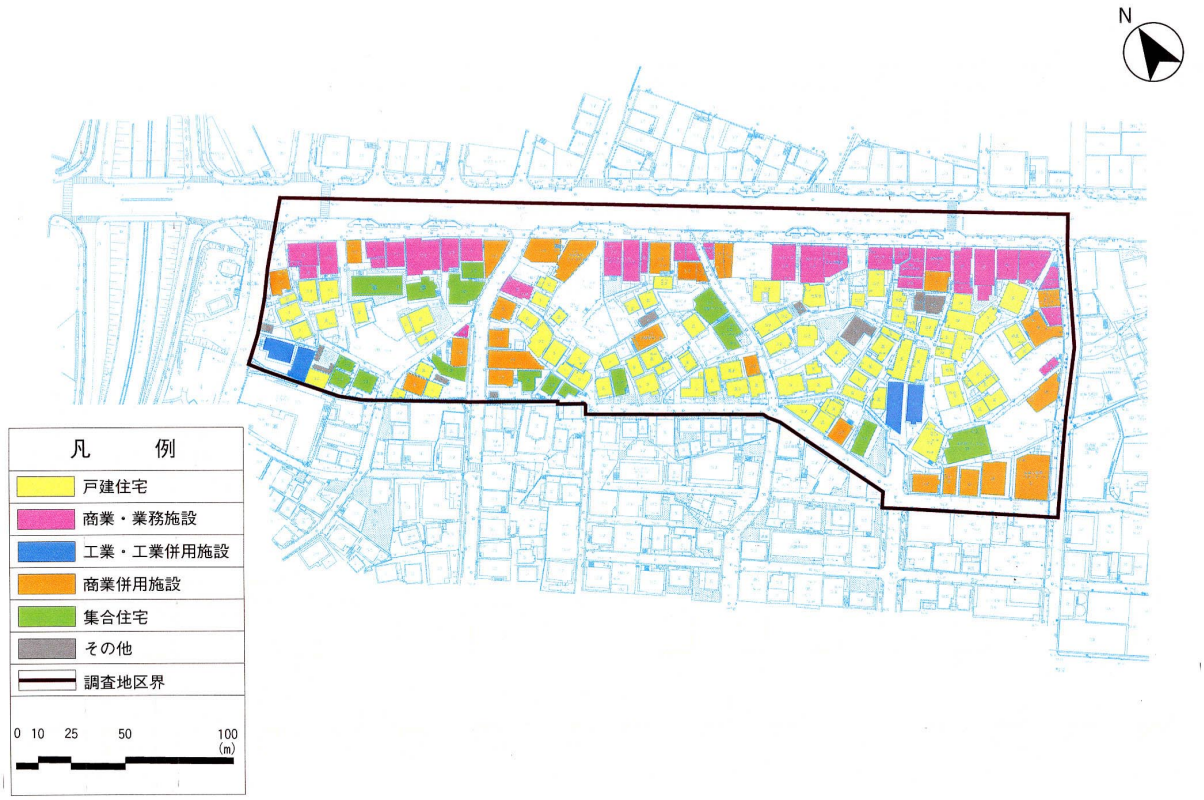


・課題地土地利用現況図



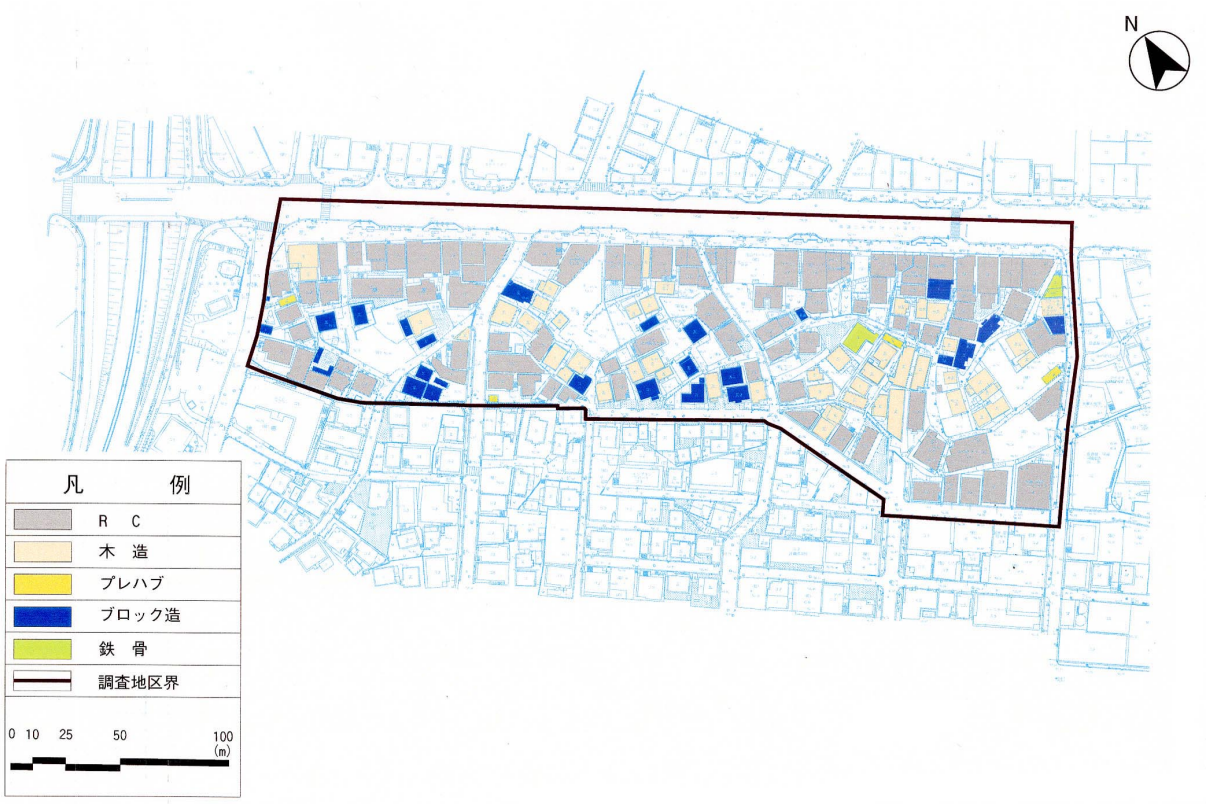
区分	面積(㎡)	割合（%）
住宅地	14,230.88	35.6
商業地	4,331.59	10.8
工業地	890.56	2.2
併用住宅	4,816.74	12.0
低未利用地	417.81	1.0
駐車場	3,597.81	9.0
水路	686.84	1.7
道路	11,027.77	27.6
合計	40,000.00	100.0

・課題地建物現況図（用途別）



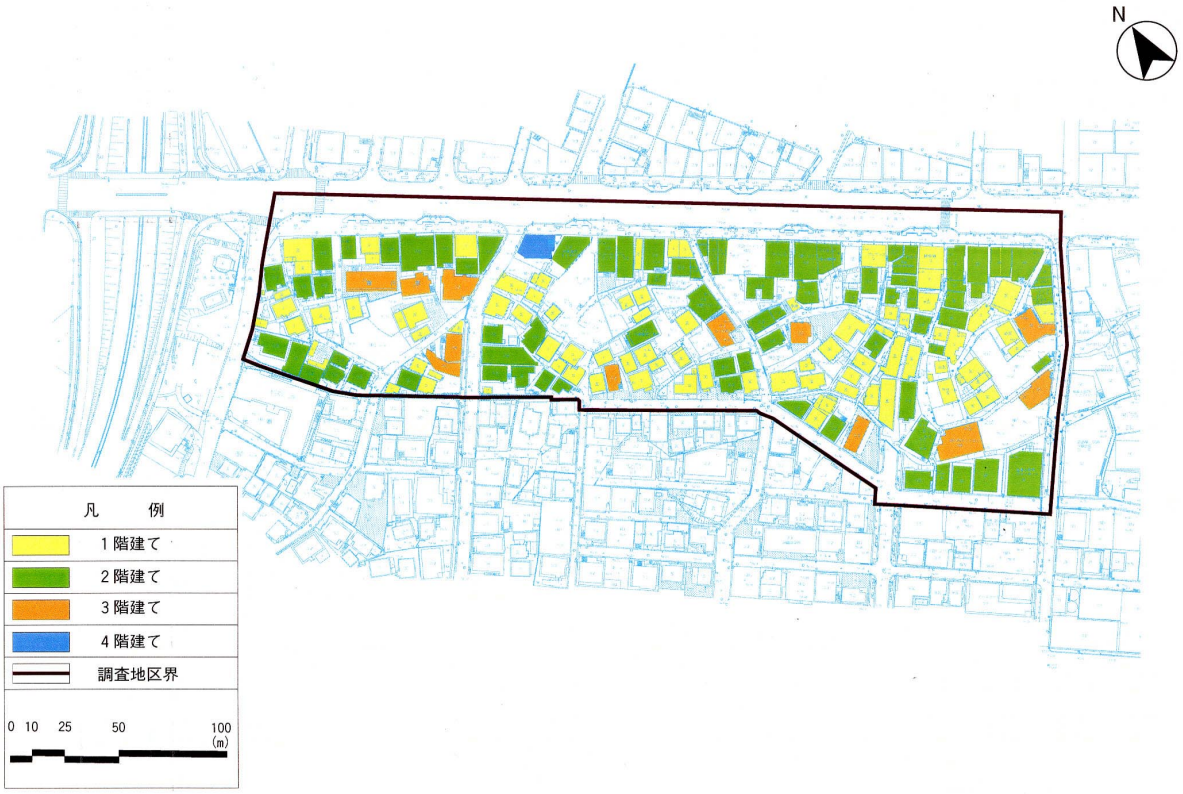
用途	戸数	割合（%）	棟数	割合（%）
戸建住宅	66	46.8	81	47.4
集合住宅	14	9.9	16	9.4
商業併用住宅	27	19.1	27	15.8
商業・業務施設	30	21.3	32	18.7
工業	2	1.4	4	2.3
その他	2	1.4	11	6.4
合計	141	100.0	171	100.0

・課題地建物現況図（構造別）



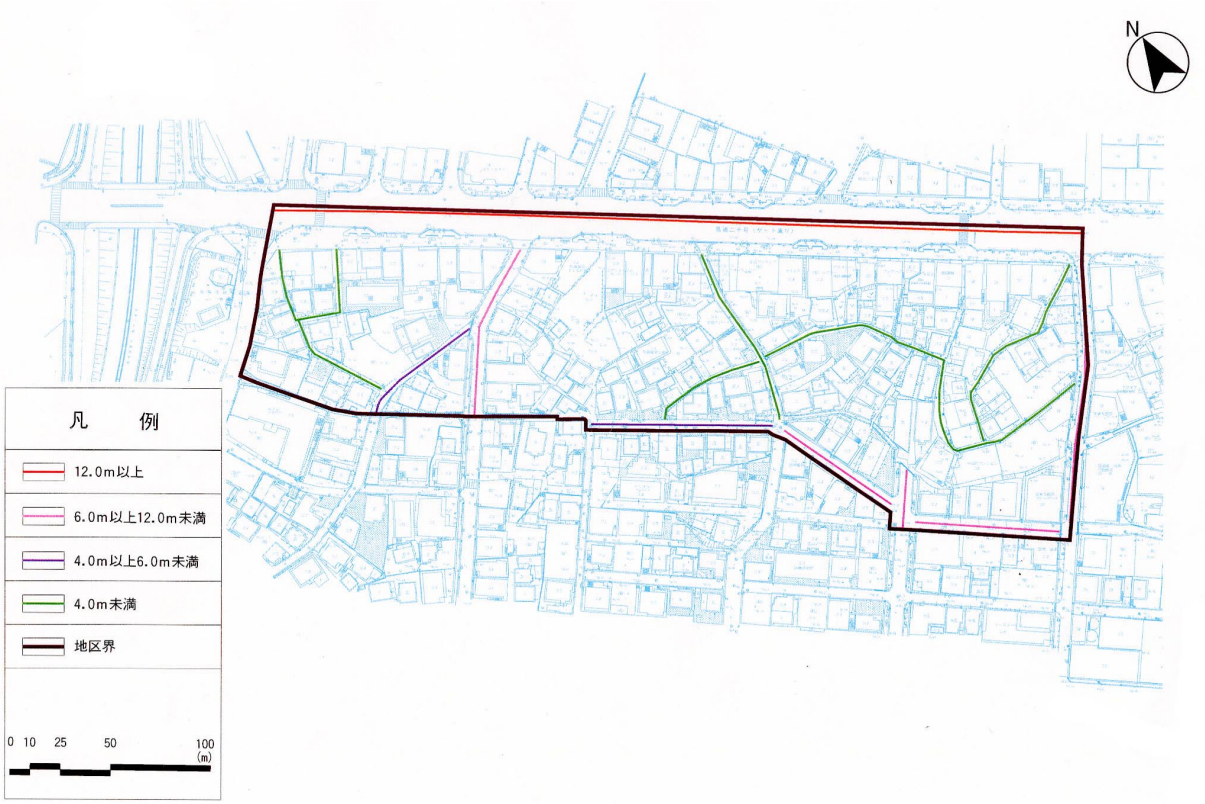
用途	戸数	割合（%）	棟数	割合（%）
木　造	37	26.2	45	26.3
R　C　造	84	59.6	92	53.8
プ　レ　ハ　ブ	1	0.7	4	2.3
ブ　ロ　ッ　ク　造	17	12.1	28	16.4
鉄　骨　造	2	1.4	2	1.2
合計	141	100.0	171	100.0

・課題地建物現況図（階数別）



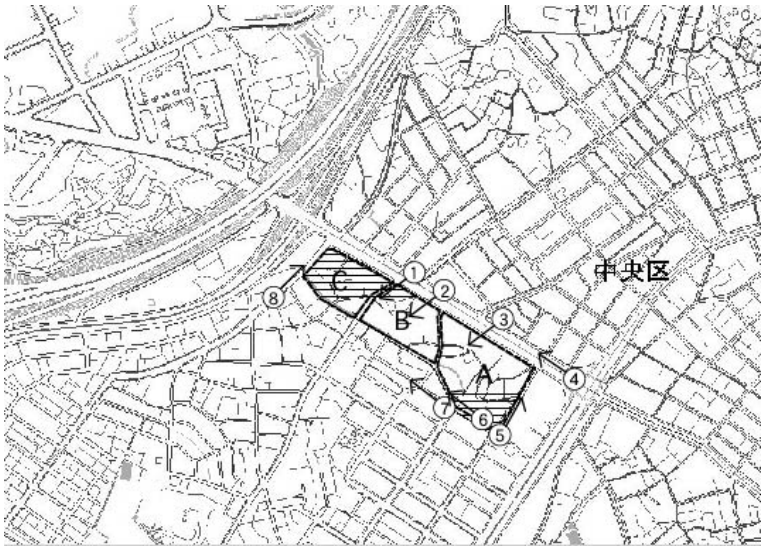
用途	戸数	割合（%）	棟数	割合（%）
1　階　建	59	41.8	81	47.4
2　階　建	68	48.2	76	44.4
3　階　建	13	9.2	13	7.6
4　階　建	1	0.7	1	0.6
合計	141	100.0	171	100.0

・課題地道路現況図



区分	延長（m）	割合（%）
4.0m未満	571.01	39.9
4.0m以上 6.0m未満	141.98	9.9
6.0m以上 12.0m未満	352.47	24.6
12m以上	366.74	25.6
合計	1,432.20	100.0

・課題地周辺現況写真





①


②


③


④


⑤


⑥


⑦



⑧

・A 地域





・B 地域





・C 地域





・県道２０号沿線の商業街並み











・空港通り









・くすの木通り




・中央パークアベニュー





・一番街商店街





・空港通りをメイン会場にした国際カーニバル



伝統芸能であるエイサー



小・中学生による３on３バスケット大会





自由参加の大綱引き



フィナレーの花火

3.2.　設計の提案

提出した図面を以下に示す。

3.2.1.　コンセプト

以下にコンセプトを挙げる。

テーマ：青い空のまちに風が吹き抜ける
お気に入りの場所がそこにはある
風に吹かれて　人　文化　音楽　情報　モノ　色んなものが集まってくる
生活をしながら　まちを　家を　部屋を　自由にカスタマイズ
みどり豊かで　活気溢れる　魅力ある場所に生まれ変わる沖縄市中の町

都市の中の庭となるようなゆとりあるまちづくりを提案。
以下の項目を基本的な考えとし計画を行うこととする。

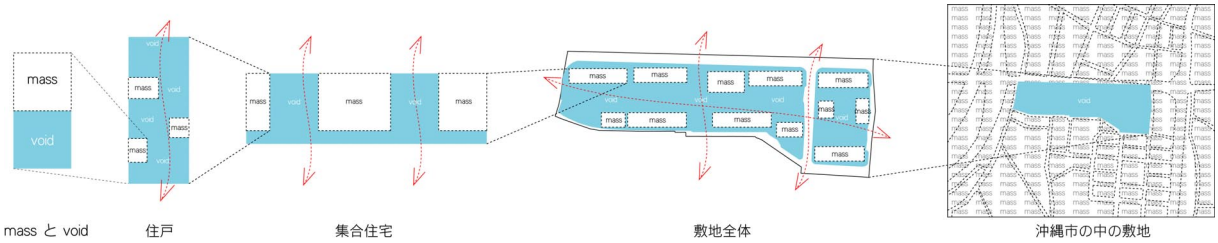
・人が集まる場・憩いのための場・活動するための場とする
・「みんなのにわ」となるようにする
・風が通り抜けられるようにする
・住人も観光客・買い物客もすべての人が快適に過ごすことのできる空間をつくる
・敷地に対しては中央にグリーンベルトを配置する
・ 敷地を大きく３つに分け、それぞれミュージック・フード・ファッションと特徴あるまちづくりを行う
・敷地の各所にコミュニティスペースとして路地空間などをつくる
・広場や森などをつくり、敷地全体を楽しく散策できるようにする
・集合住宅に対しては sky void を設け風の通り道つくる
・住戸に対しては風が家中に吹き抜けるように仕切を少なくする
・住戸は沖縄の自然と共生できるように工夫をする
・戸建住宅には魅力ある空間を用意し、まち全体に活気が溢れるようにする

さまざまな仕掛けを用意することでみんなが自分のお気に入りの場所をみつけ「みんなのにわ」となる。

3.2.2.　ダイヤグラム

全体の方針として以下のような考え方をもとに計画を行う。

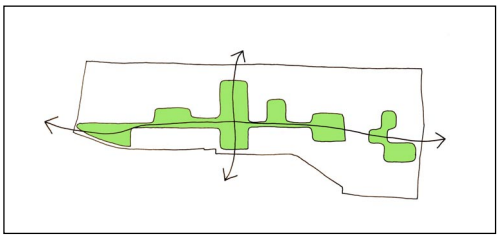
「void は public な空間・mass は private な空間」



・ mass と void の２つでワンセットとして考える
・ 住戸はオープンな void と閉じられた mass で構成されている
・ void と mass で構成された住戸が mass となり、集合住宅を形成する。void はコミュニティスペースとなる
・ 敷地に対して mass な建物を外側に配置する内側は void となり広場や庭としオープンなスペースとして残す
・ 周りの建物がぎっしり詰まった状態に対し、対象敷地は都市の中のみどり豊かな庭的な存在となる

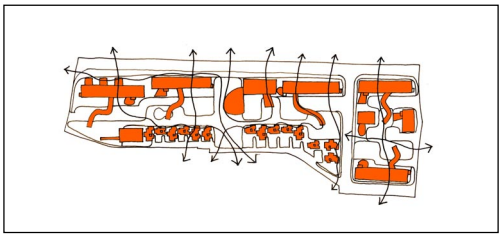
住宅　→　集合住宅　→　敷地全体　→　沖縄市の中の敷地、と広義に見ていくにしたがって void の public は高くなっていく。

・人の集まるグリーンベルト



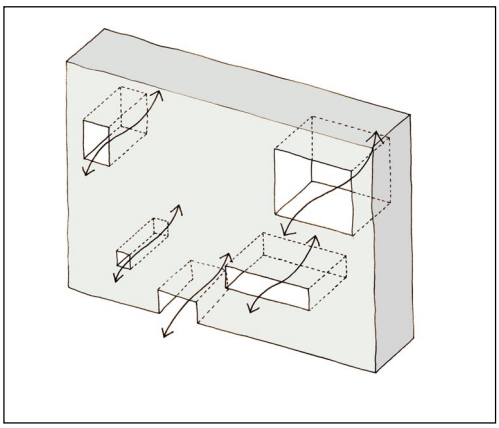
敷地の中央にみどりを配置し、人や風が通り抜けられるようにした。敷地の全体を歩いてまわることができ、各所に設けられた森・広場・庭で交流できる。

・歩き回る楽しさ



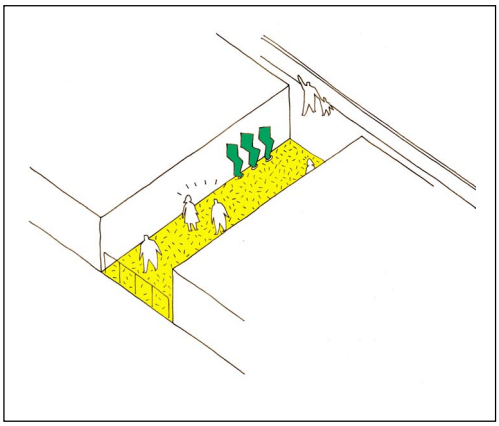
敷地を囲うように配置された建物を自由に歩き回り、お気に入りの場所を探す楽しさがここにはある。人それぞれ色々な楽しみ方ができるようになっている。

・風の通る集合住宅



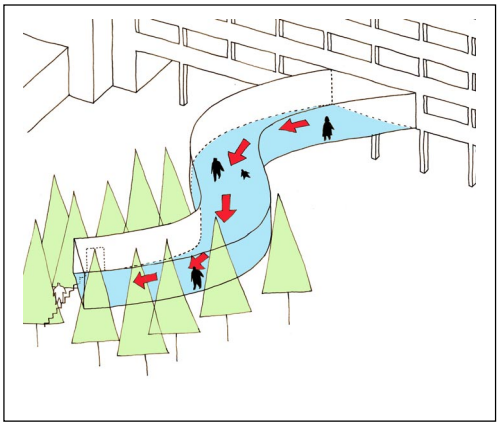
集合住宅には所々に sky void が設けられ、風が通り抜けられるようになっている。また、視覚的にも圧迫感を和らげる仕組みとなっている。

・空でコミュニケーション



集合住宅に設けられた sky void は、住人が自由に使うことができる sun park とし、おしゃべりしたり待ち合わせしたりと、路地的な場所である。

・波に乗って公園へ



集合住宅とグリーンベルトは wave bridge で結ばれており、直接アクセスすることができる。くねくね波打つそのかたちは公園のアクセントとして場を引き締める。

3.2.3.　敷地から分かること

現在の敷地は中心部では戸建住宅が密集し老朽化が著しく進んでいるものもあるが建て替えが困難な状況であり、住環境としては良い状況であるとは言えない。また、空港通の商店も統一感がなく雑然とただ店が並んでいるだけで魅力がない状態である。しかし、敷地には沖縄独自の路地も多く残っており、沖縄らしさも感じることができる貴重な場所となっている。





3.2.4.　ゾーニング

敷地をミュージックタウン・フードタウン・ファッションタウンの３つのゾーンに分ける。

それぞれのゾーンの空港通り（県道２０号）沿い・中の町２号線などの大きな道沿いには関係の深い店舗を誘致し、グリーンベルトを通してチャンプルー（融合）され活気ある場となる。



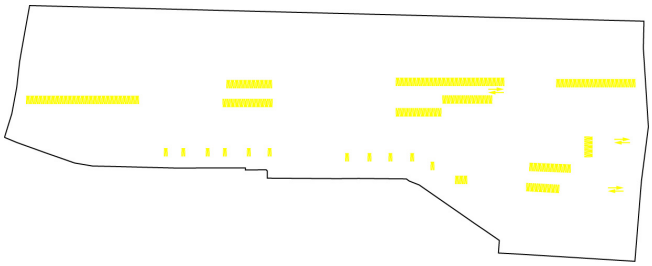
3.6.5.　構成

全体は樹木・駐車場・建物・敷地を重ね合わせることによって成り立っている。

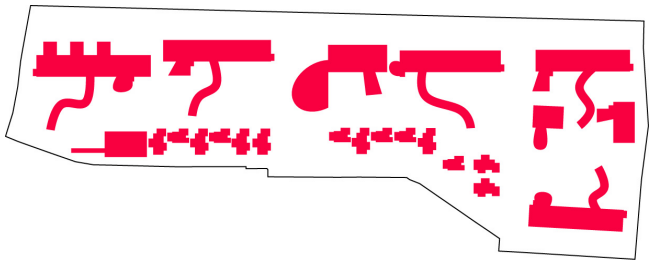
樹木は敷地の全体に配置、駐車場はゾーンごとに振り分ける、建物は敷地に対し外側に面するように配置する。敷地は中心にグリーンベルトを配置し、それを挟むように駐車場や住宅地・商業地を計画する。



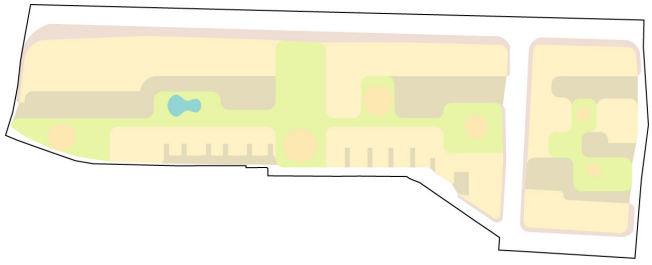
樹木のレイヤー



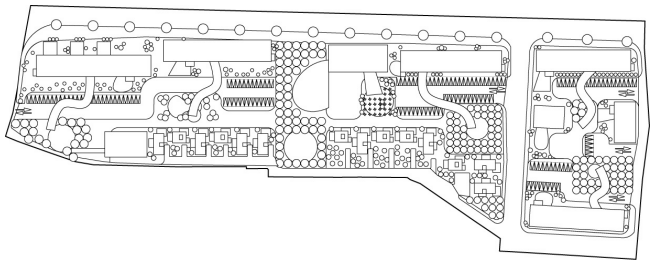
駐車場のレイヤー



建物のレイヤー



敷地のレイヤー



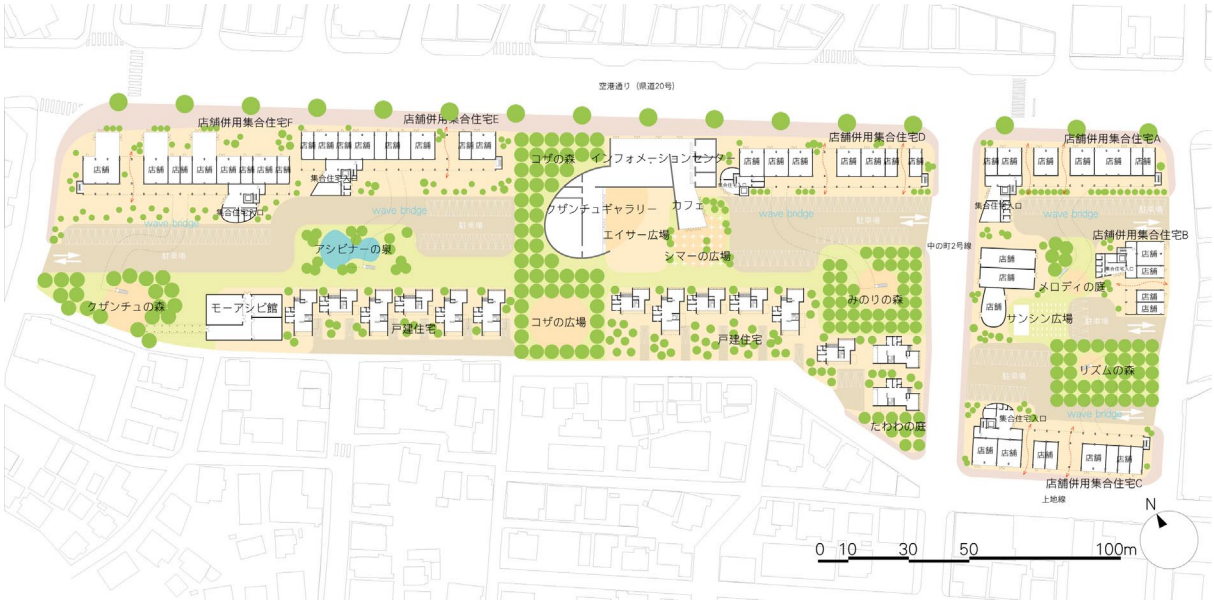
全体の構成

3.2.6.　敷地全体の平面図

敷地全体の平面図は以下のようになっている。

敷地の中心を通るグリーンベルトが特徴的である。

東からミュージックタウン・フードタウン・ファッションタウンとなっている。



- **サンシン：**三線
- **シマー：**沖縄の事・泡盛・沖縄県民の事
- **エイサー：**沖縄独特の盆踊り
- **ゴザ：**沖縄市の事
- **クザンチュ：**ゴザの人
- **アシビナー：**遊び庭
- **モーアシビ：**男女の交流の場・毛遊び

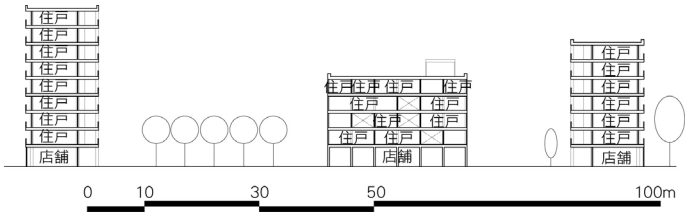
3.2.7.　敷地全体の立面図・断面図

・立面図

集合住宅には sky void を各所に配置する。



・断面図



・建築計画の概要

商業施設	6,234 ㎡
戸建住宅	2,505 ㎡
集合住宅	33,443 ㎡
市民ギャラリー	524 ㎡
市民交流館	381 ㎡
合計	43,087 ㎡

・土地利用面積表

全体面積	4.00ha	100.00%
住宅	0.42ha	10.50%
商業施設	0.19ha	4.75%
商業併用住宅	0.85ha	21.25%
駐車場	0.59ha	14.75%
公園	0.78ha	19.50%
道路	1.17ha	29.25%

3.2.8.　敷地全体のアクソノメトリック

敷地に対し、外側に建物・内側に緑地（グリーンベルト）となっていることがよく分かる。



- **wave bridge：**ここを通れば集合住宅からグリーンベルトへ一気に行くことができる
- **メロディの庭：**音楽が鳴り止まない場所
- **サンシン広場：**気軽にライブを開催することができる場所
  お気に入りのミュージシャンを見つける楽しみも増える
- **みのりの庭：**時間のあいたときなどに木漏れ日の中で読書などをする場所
- **たわわの庭：**果樹を植えることで秋にはたくさんの実を楽しむことができる
- **インフォメーションセンター：**沖縄市の情報を掲示・案内する場所
  どこに行けばいいか迷ったらとりあえずここに来ればきっとお気に入りの場所が見つかるはず
- **シマーの広場：**フードタウンで買ったもので自由に休憩できる場所
  一人で食事をとったり、友達とおしゃべりしたりできる
- **エイサー広場：**盆の近くになるとエイサーの練習が行われる場所
  また、催しものなども開催されにぎやかな場所となる
- **クザンチュギャラリー：**市民ギャラリー
  伝統芸術などを身近に鑑賞できる
- **コザの森：**沖縄市のシンボル的な場所となる
  近くのクスノキ通りと将来的にはつながり大きな緑地となる

・**コザ広場：**日光浴など、ちょっとした休憩ができる場所

・**アシビナーの泉：**実際に水に触れることのできる場所

夏の暑い日などには涼を求めて人々が集まる

・**モーアシビ館：**市民交流館

多目的に利用できる場所

・**クザンチュの森：**隣の上地都市公園と一緒に催しものなどを開く場所

3.2.9.　敷地全体の模型写真

・全体を西から鳥瞰

グリーンベルトが敷地に十字型に配置され、自由に行き来することができる。



・集合住宅の sky void の様子

sky void を通して空が見える、風が通り抜ける。



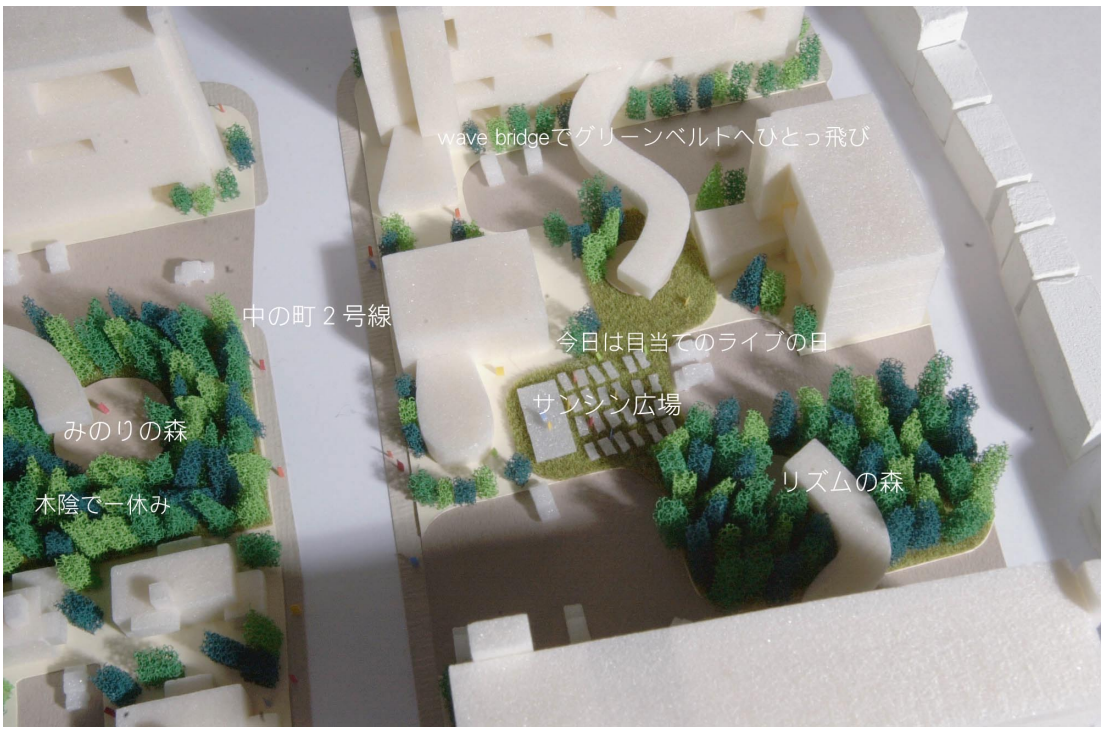
・空港通りの店舗の様子

通りに面し店舗が配置され、にぎやかな通りとなる。



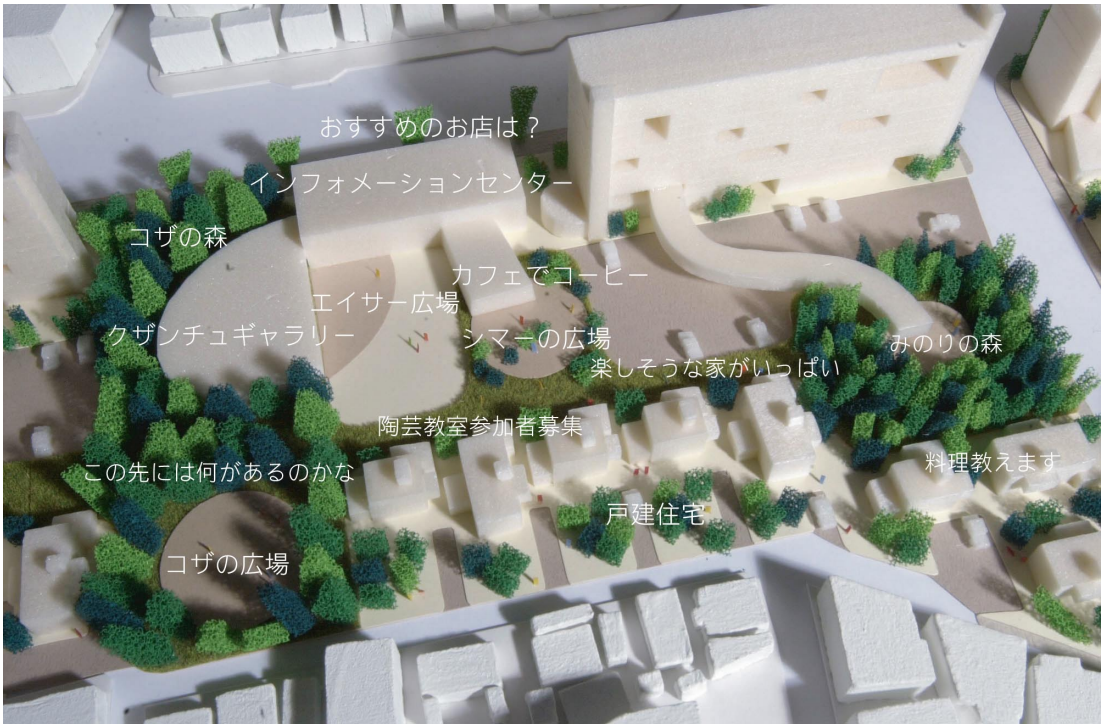
・ミュージックタウンの様子

サンシン広場を中心に音楽を楽しむことができる。



・フードタウンの様子

グリーンベルトの中心となるコザの森・広場。ガチマヤー（食いしん坊）が多く集まる。



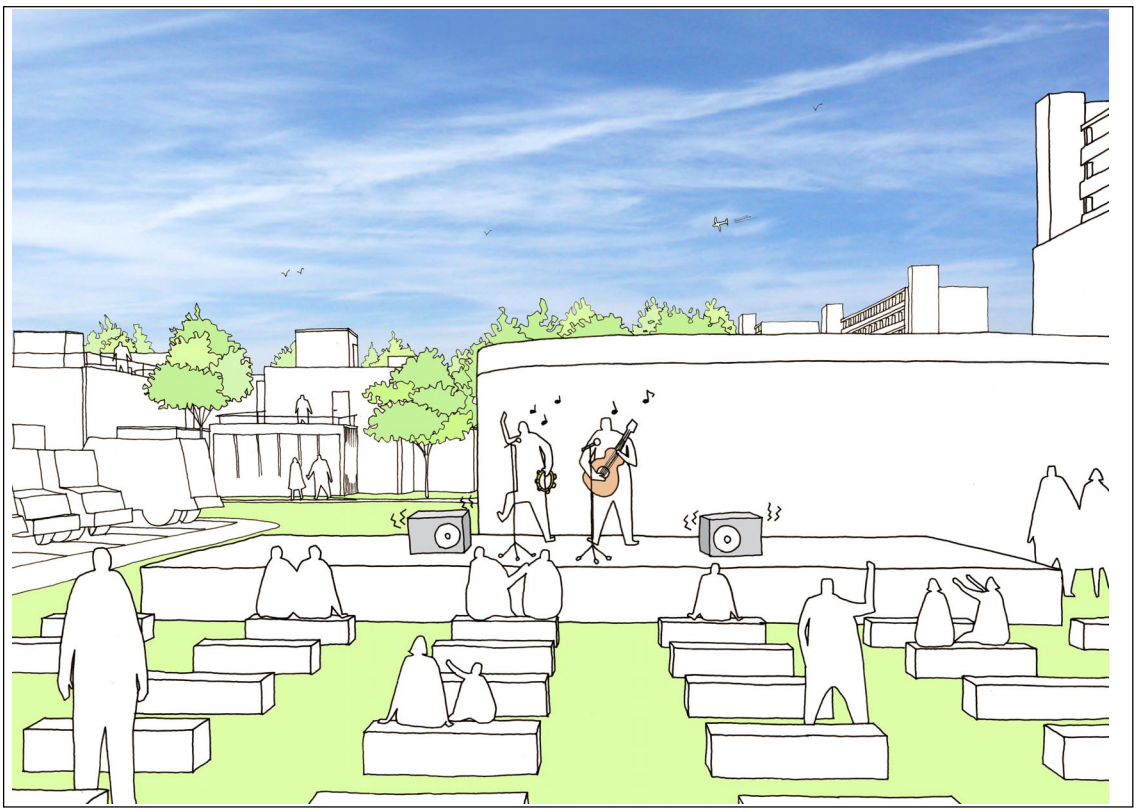
・ファッションタウンの様子

おしゃれ好きが多く集まる。夏の暑い日には涼を求めアシビナーの泉でひと休み。

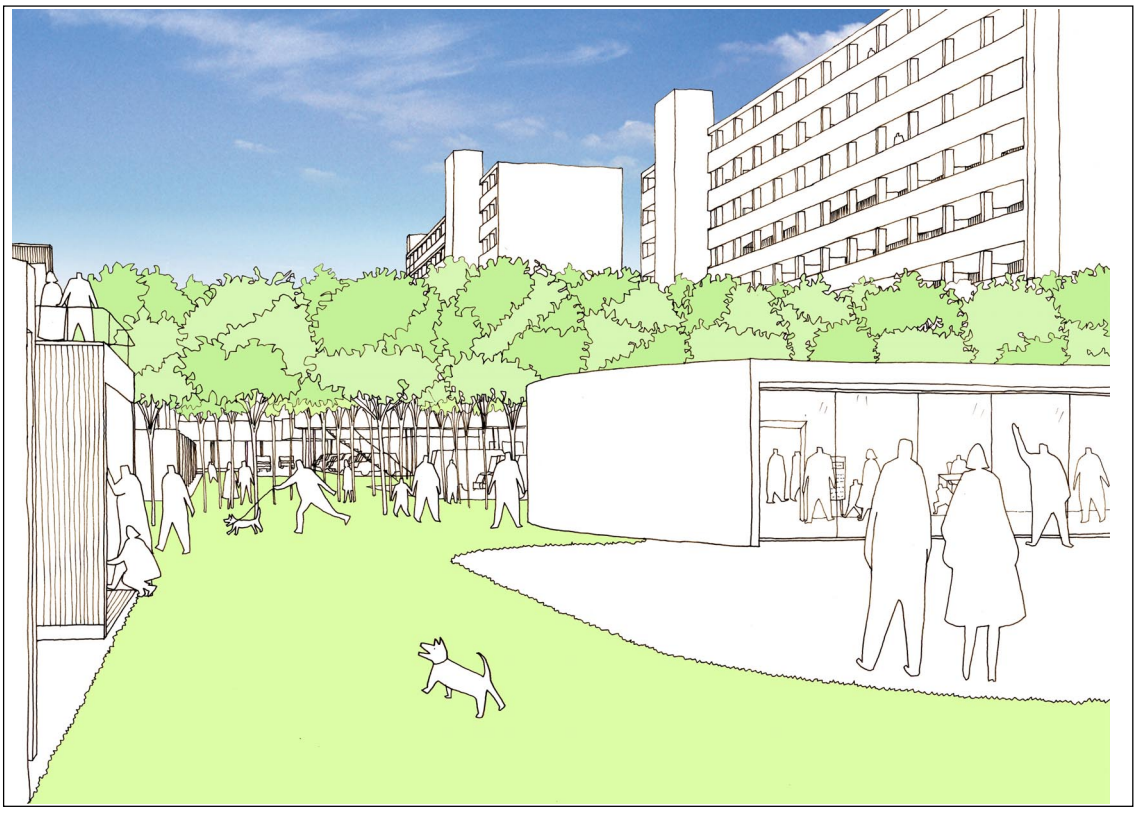


３.２.１０.　敷地全体のイメージスケッチ

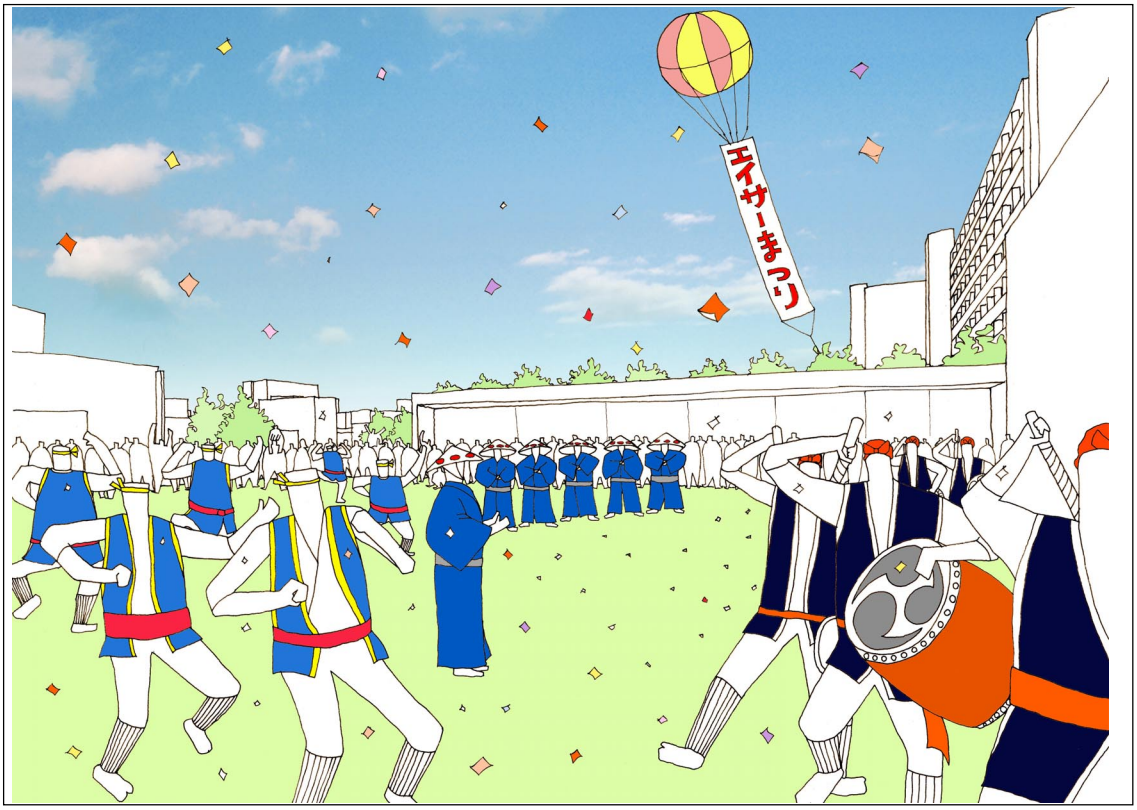
・サンシン広場のイメージ



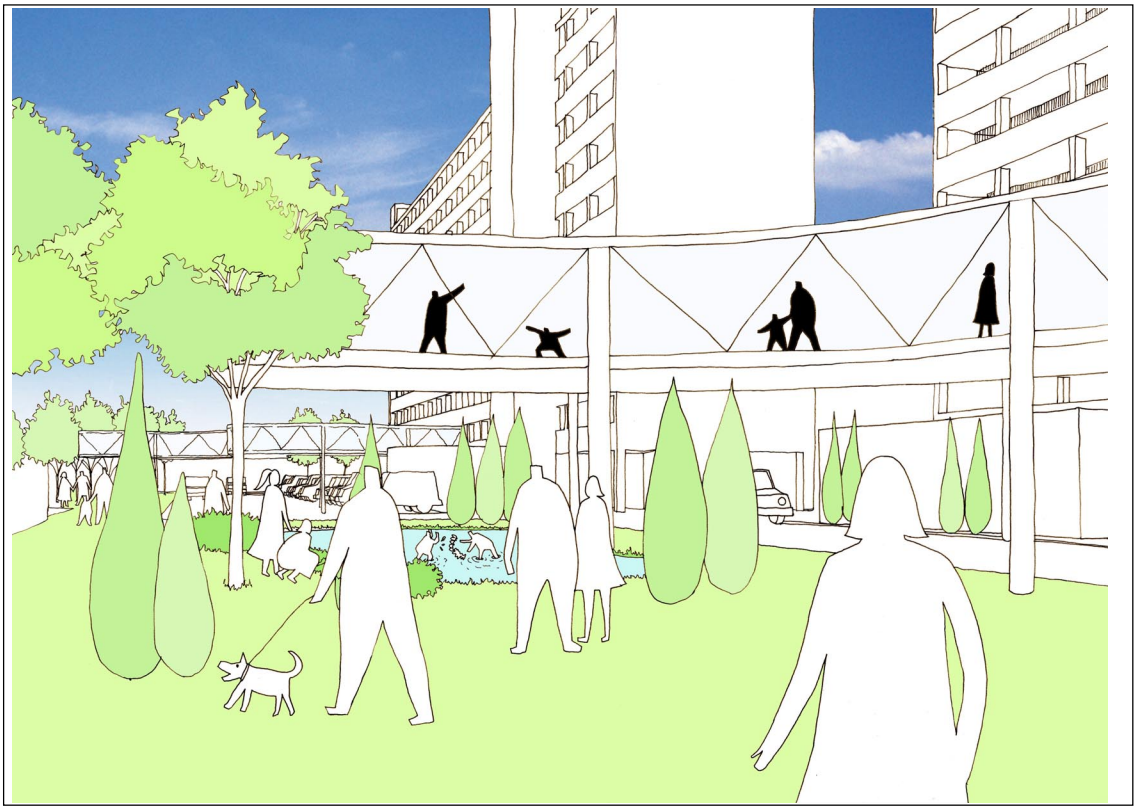
・グリーンベルトからコザの森を見る



・エイサー広場でエイサーを踊る様子

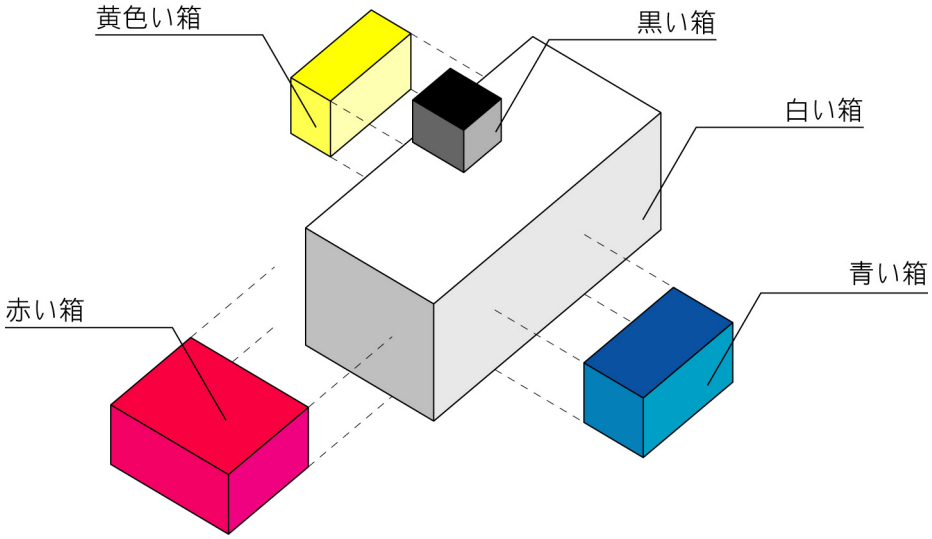


・アシビナーの泉の様子



3.2.11.　戸建住宅のコンセプト

・「自由な使い方ができる箱」



戸建住宅は５つの箱で構成されている。

・赤い箱：自由に使うことができる箱。ミニキッチンとトイレを設けてあるので趣味の教室や店を開くこともできる箱である。グリーンベルトに接して設けてあるので、人目に付きやすい場所となっている。

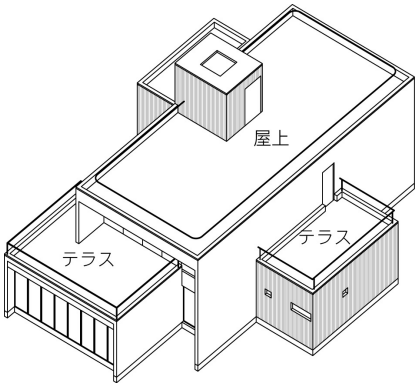
・青い箱：水回りをひとつにまとめた箱。

・黄色い箱：空に浮いた小さな箱。自分だけの空間に適し書斎や子ども部屋として使うことができる。

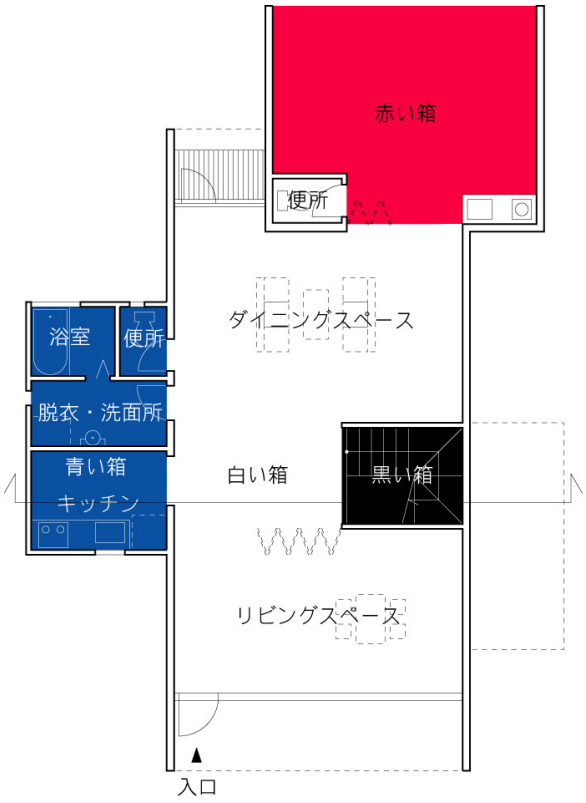
・白い箱：がらんどうの箱。ここで家具を自由に配置し生活をする。

・黒い箱：移動の箱。各階をつなぐ階段が入っていて、上部はトップライトになっており自然光が降りそそぐ。

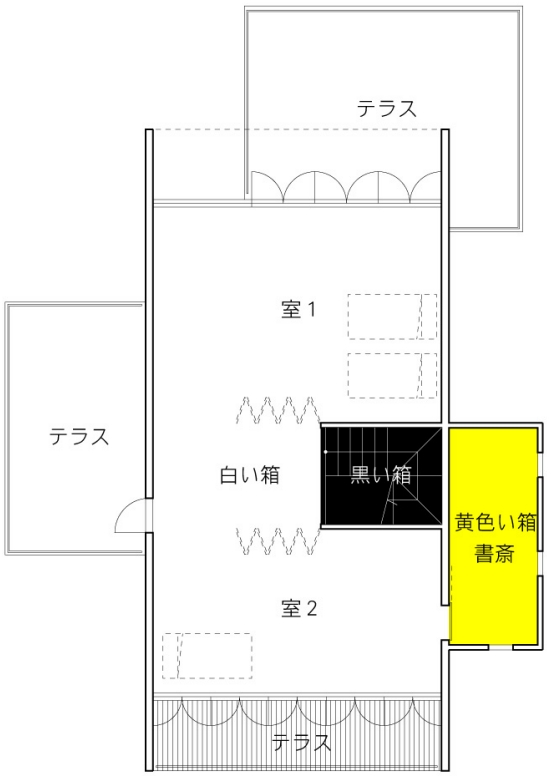
箱が組み合わさり家となり、それらが集まってひとつのまちをつくりだす。各住戸にある赤い箱の使い方がそれぞれ違ったものになることによって、生活空間がにぎやかに豊かになるだろう。これまでのただ家が並んでいる住宅地とは違い、歩いていて楽しい空間を創出することができる。



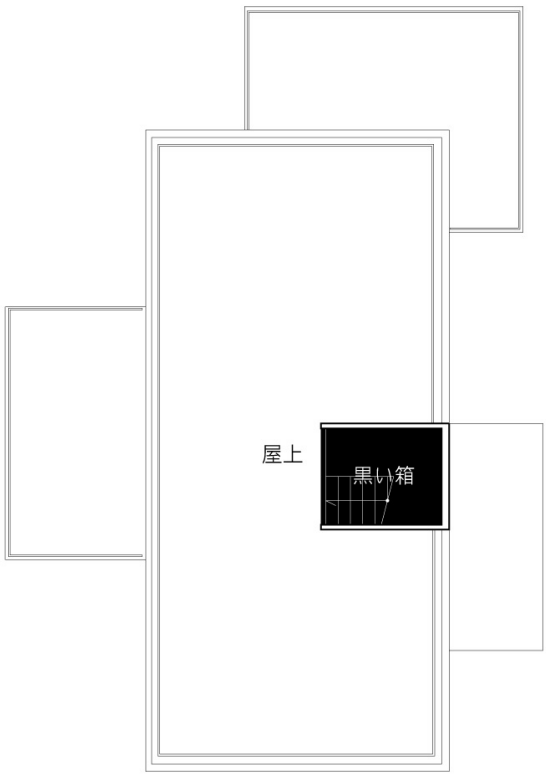
3.2.12.　戸建住宅の平面図



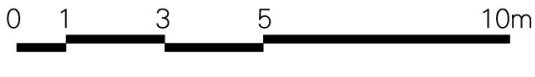
1 階平面図



2 階平面図

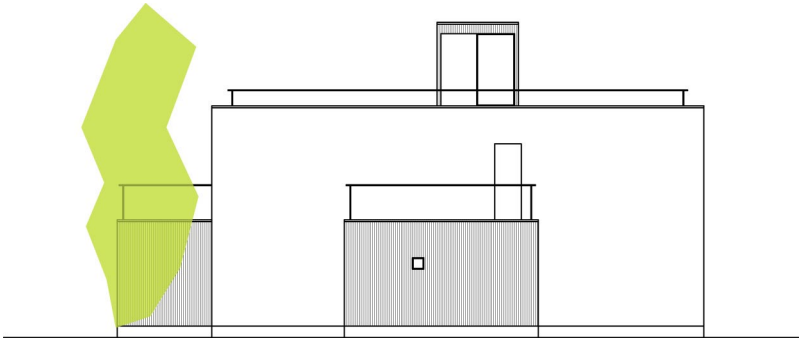


屋上平面図

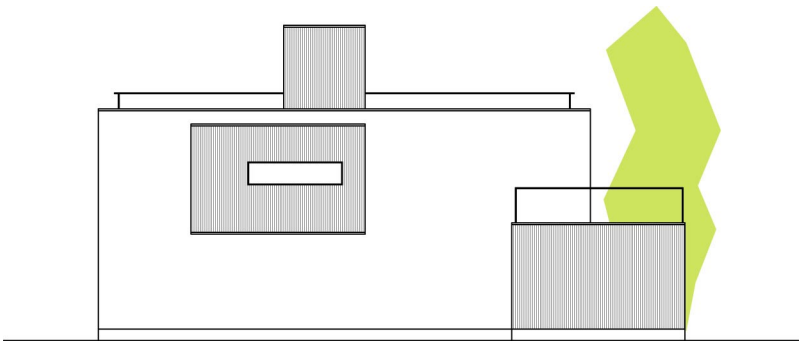


３.２.１３.　戸建住宅の立面図

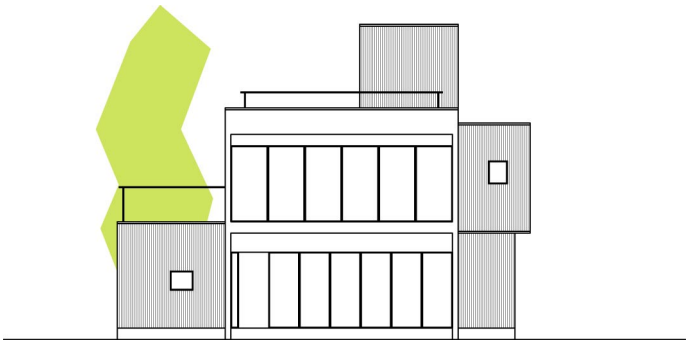
・立面図１



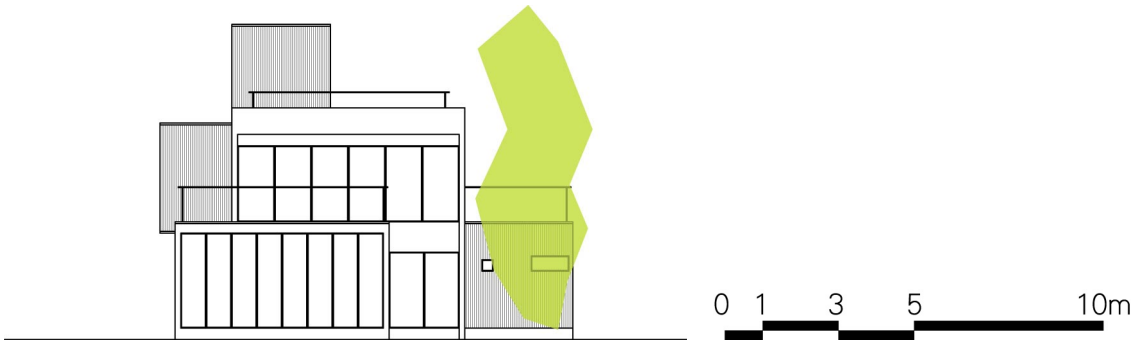
・立面図２



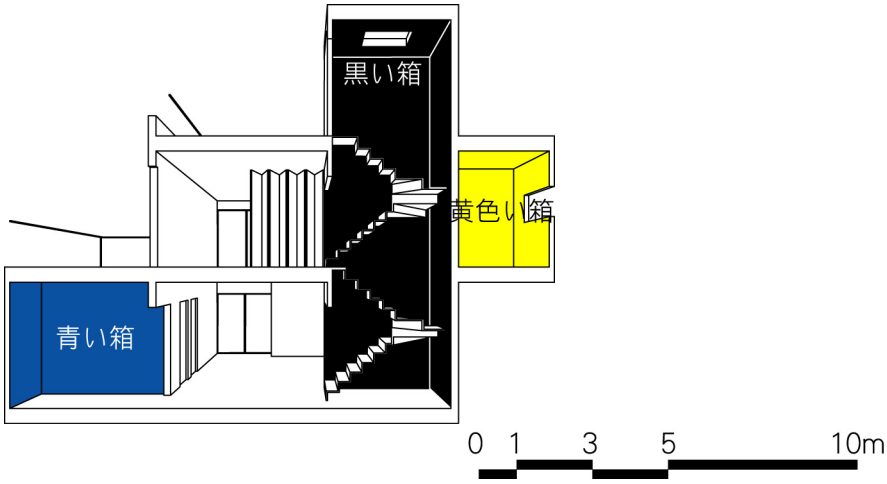
・立面図３



・立面図４



３.２.１４.　戸建住宅の断面図



３.２.１５.　戸建住宅の内観イメージスケッチ



３.２.１６.　集合住宅の居室のコンセプト

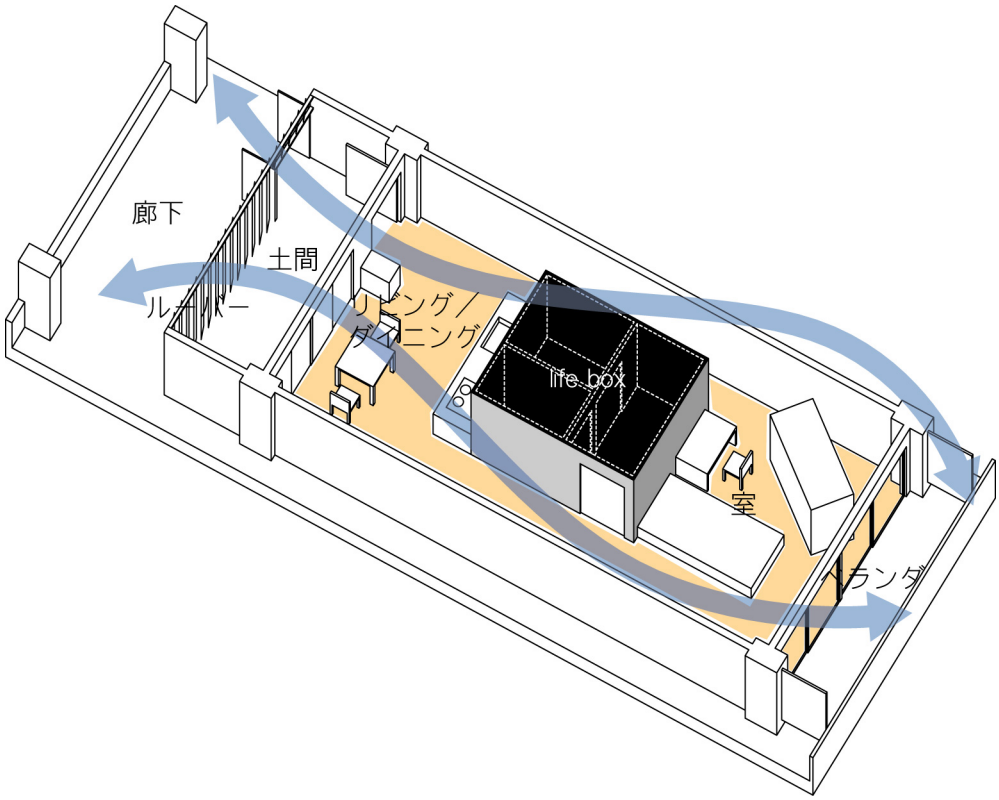
「外部を内部に取り込む住戸」

集合住宅の各住戸は沖縄の自然条件の中でも、適応する「抜けのある住戸」を提案する。

各住戸はそれぞれ土間を持っており、そこを通り住戸に入るようになっている。土間は共用廊下とルーバーによって仕切られており、自由に視線や太陽光・風などを調節する事ができる。住戸には壁がないので窓を開けるとにより部屋に風が通り、容易に換気することができる。つまり、外部の環境を自由に内部に取り込むことができるのである。

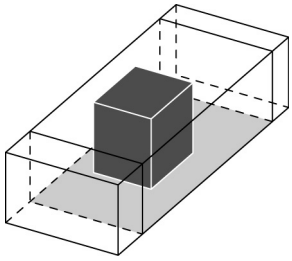
土間を設けることにより、軒が広くなり、雨の日も快適に過ごすことができる。また、土間のある南からアクセスし、南にリビングを配置することができた。

集合住宅の立面は各住戸のルーバー調節具合によって表情が変化する。

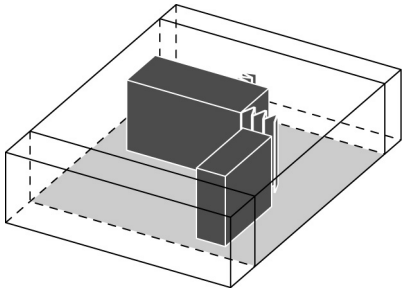


各集合住宅の棟は５つのタイプ（single type／couple type／family type／maisonette type A／maisonette type B）の住戸で構成されている。

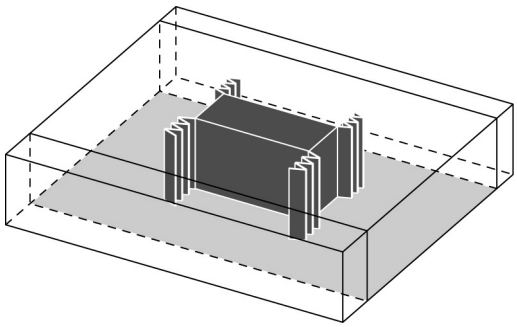
それらのタイプは以下のようなイメージでつくることとする。



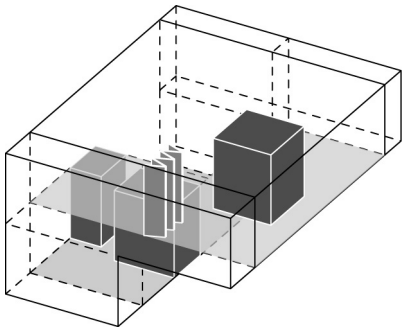
single type



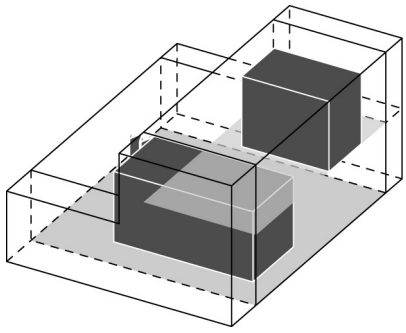
couple type



family type



maisonette type A

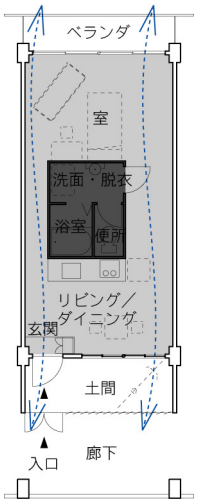


maisonette type B

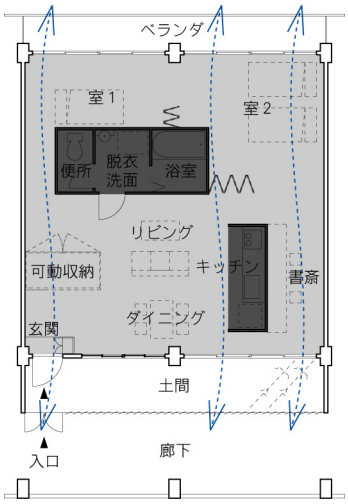


集合住宅の各住戸は life box で空間を区切り、残りの free floor を住人がカスタマイズしながら生活する。life box はキッチン・浴室・便所などの水回りの機能と収納とで構成されている。また、空間を適度に分節するために life box には可動間仕切りを付けプライバシーも守ることができるようにしてある。

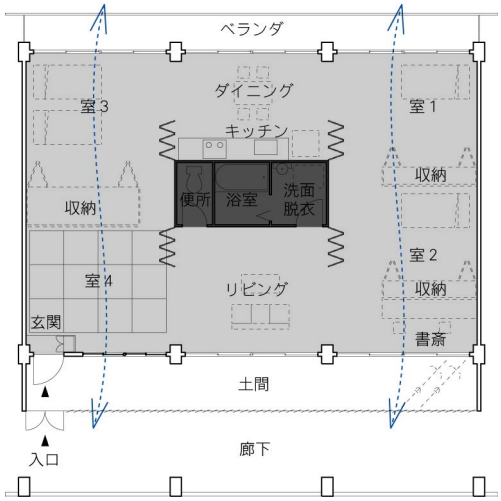
3.2.17.　集合住宅の居室の平面図（５つのタイプ）



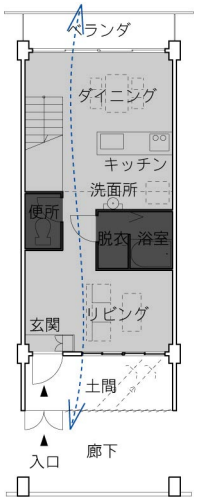
single type

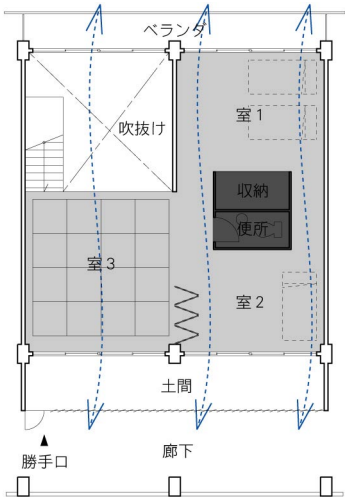


couple type

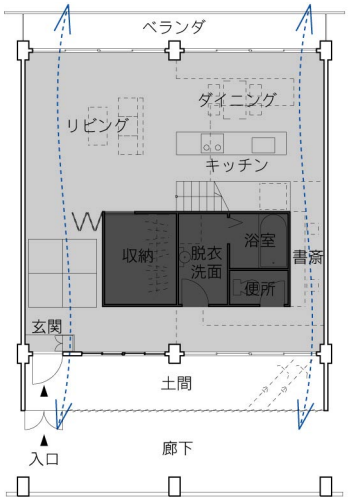


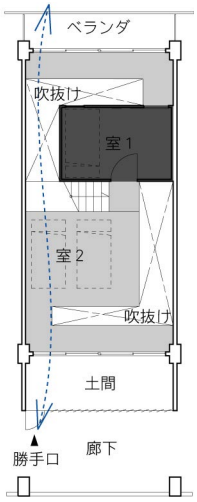
family type





maisonette type A





maisonette type B

free floor　life box　0 1 3 5 10m

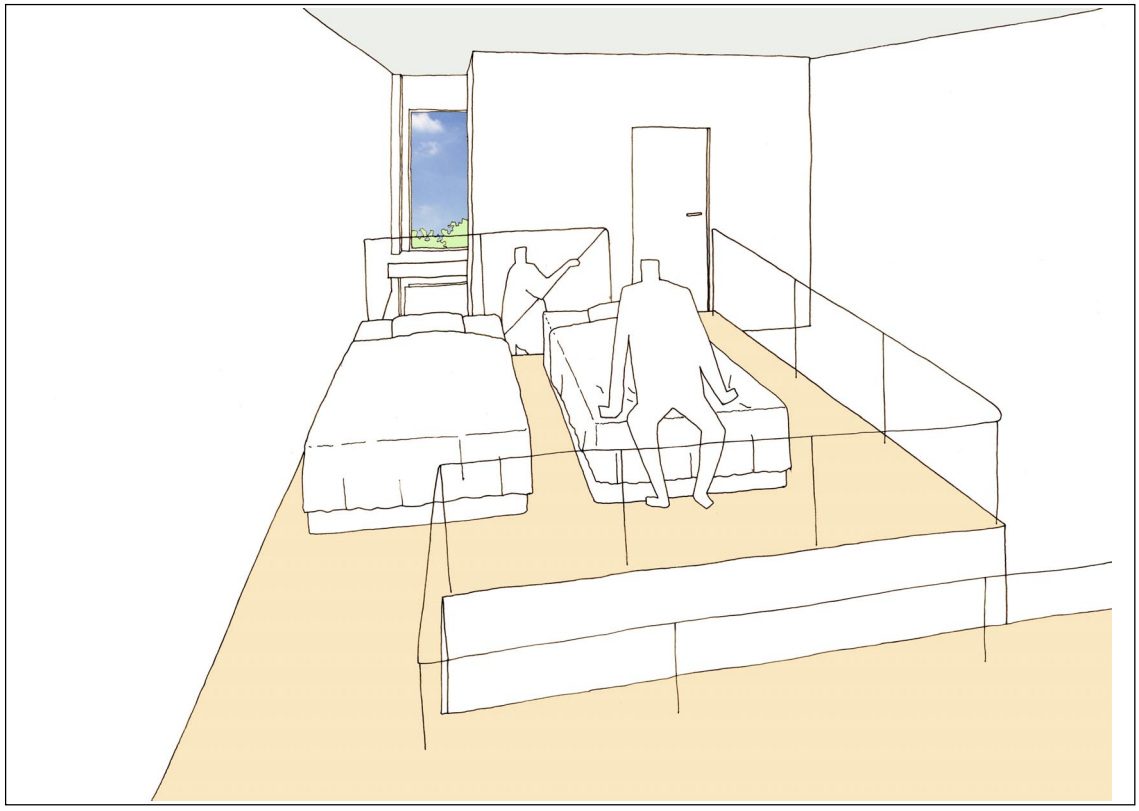
３.２.１８.　集合住宅の居室の内観イメージスケッチ

・single type 内観イメージスケッチ



ひとつの大きな life box によって空間を分節。

・maisonette type B 内観イメージスケッチ





上下でも life box によって空間を分節。

３.２.１９．集合住宅のコンセプト

・「路地のある集合住宅」

沖縄によく見られるスージグァー（細街路）のような空間を各所に設け、コミュニケーションの場として開放する。１階では路地として、２階以上では sun park として人々に活用される。そして、所々にベンチなどを設置し自由に休憩ができるようにしてある。お年寄りなども時々休憩しながら楽しくまちを散策することができるのである。

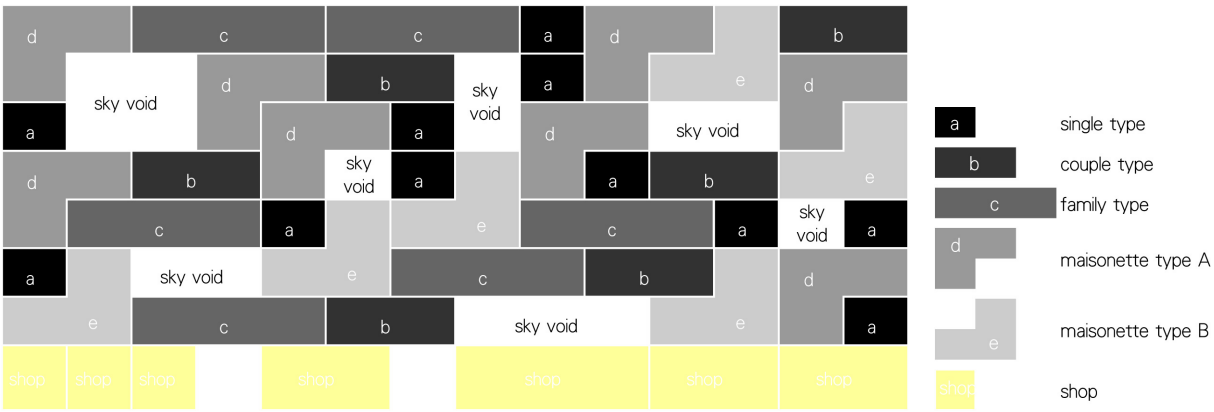
また、路地を通り抜けグリーンベルトにアクセスすることもでき、敷地全体を好きなように歩き回ることができるようになっている。

・「sky void で風の抜ける集合住宅」

各集合住宅は５つのブロックの組み合わせによって構成されており、所々に sky void と呼ばれる抜けを設け、風や日射しなどが抜けられるようにした。

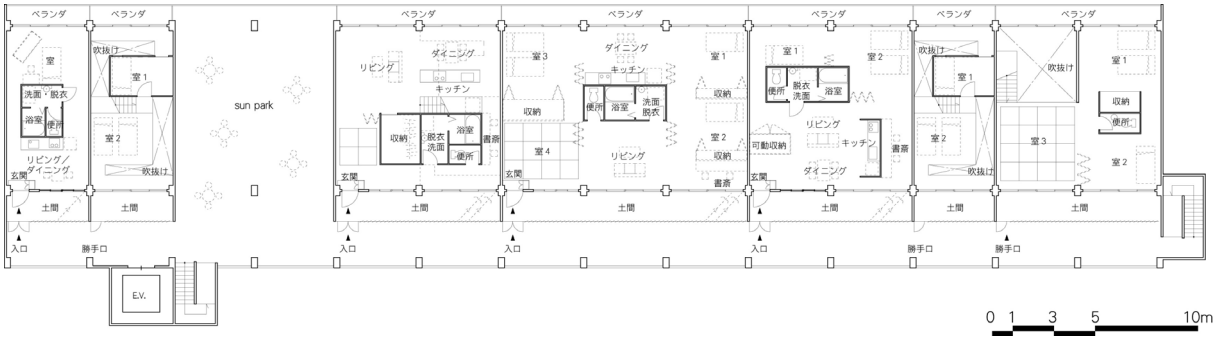
また、抜けた場所は sun park とし、住人同士のコミュニケーションの場として活用することができる。各集合住宅でブロックの組み合わせが異なり、立面的にリズムのある景観をつくり出す。

・集合住宅の構成（店舗併用集合住宅 A を例とする）

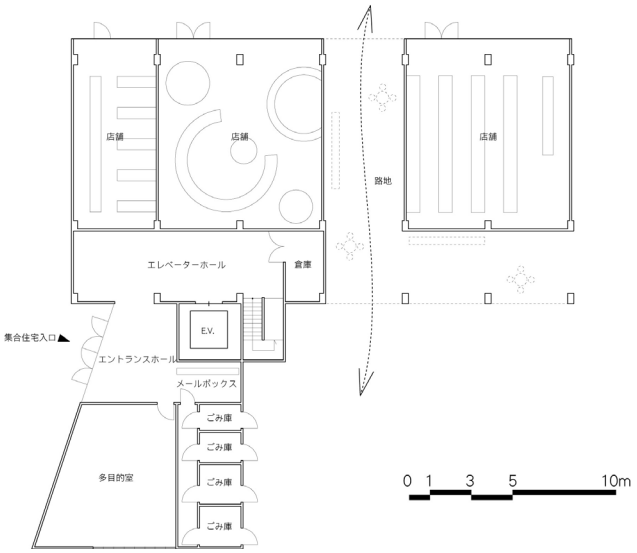


１階に店舗を、２階から５つのタイプの住戸の組み合わせで全体を構成する。

３.２.２０.　集合住宅の平面図（店舗併用集合住宅 A を例とする）



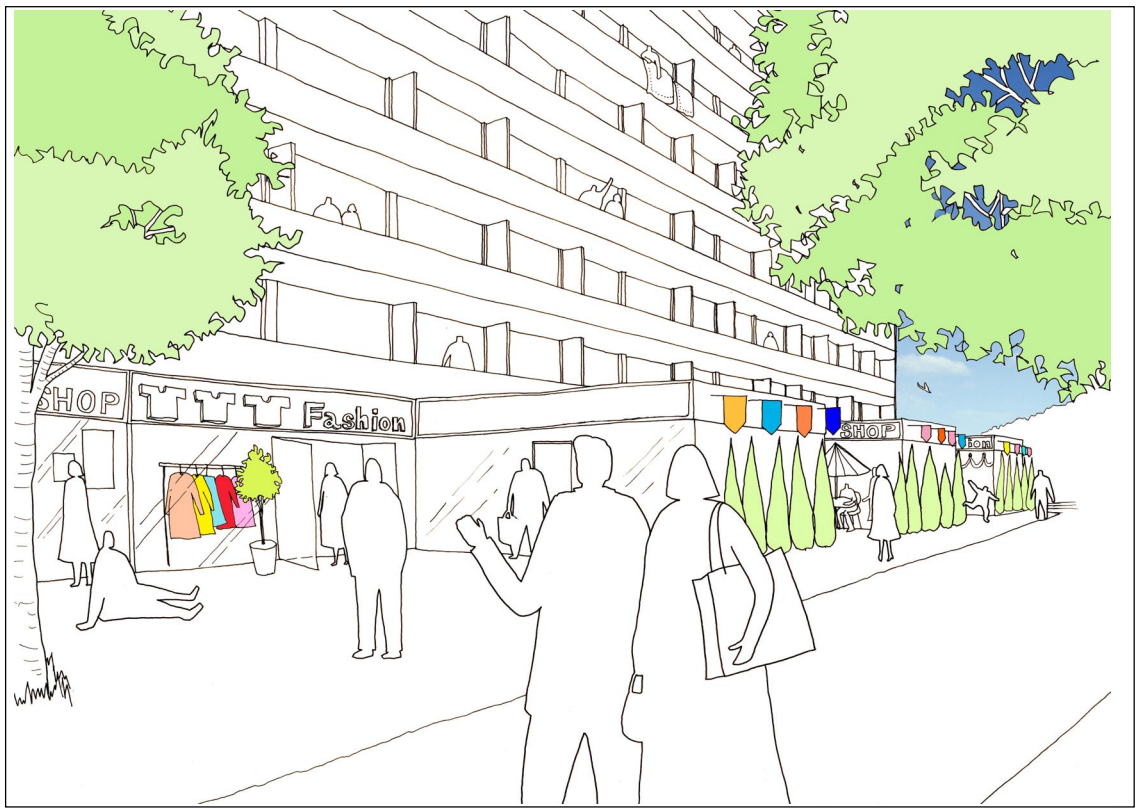
３階



１階

３.２.２１.　集合住宅のイメージスケッチ

・空港通りのイメージ



・集合住宅の共用廊下の様子



3.2.2.2.　提出図面

提出した図面は以下のようなものである。

実際は Ａ1 サイズ（594mm×841mm）であるが、縮小し Ａ3 版にしたものを附録にて示すこととする。



４．結論ー住空間について

４．結論ー住空間について

本修士設計では、はじめにでも述べたように nLDK とは別の今後ひとつの選択肢となり得るような形式の提案と、住みながらつくり・愛着を持ち続けることができるような住空間の提案を行うことを目的としたが、３つの設計競技を通じてそれぞれ以下のようなものを提案することでそれらのひとつの答えとなるような住空間を提案した。

・「安中榛名家づくり大賞」を通じて

「きらきらのある家」：戸建住宅における半パブリックな空間（きらきらボックス）の挿入し、住むためだけでない住空間の提案

この案では、住むことが目的の住空間にきらきらボックスというフリーな空間を住空間に挿入し、その場所を家族でお店を開いたり、趣味の教室を開いたり、日々の成果をお披露目するギャラリーとして利用したりすることによって、どんなことをしようかとか、あそこの家のボックスはうちのよりいいからもっと工夫しなくちゃ、といったように興味の対象に家がなり、自分でその空間を使いこなしていくうちに愛着を持てるようになるというわけである。

また、これまでの住宅地ではただ単に家が並んでいるだけで垣根や塀・駐車場しか歩いていて見ることができないという状態であったのに対し、このきらきらボックスのようなフリーなボックスがある家が集まることによって、まち全体に活気が溢れ歩いていても楽しい空間となるだろうと考えている。

・「第１回住空間デザインコンペ」を通じて

「ＪＩＮＴＯＲＩ　ＧＡＭＥ」：これまでの nLDK に加え新しい選択肢となるようなライフボックスによる住空間の分節の提案

この案では、集合住宅の居室を壁や扉などで仕切らないでひとつのボリュームを挿入することで全体をいくつかのおおまかなパートに分け、住みながら家具やカーテンなどで好きなサイズの空間に分けていき、住空間をつくりあげていくというものである。はじめから決められた部屋で生活をするのではなく、住みながら自分で好みの空間にカスタマイズしていくことで、人々の多様化した生活スタイルや趣味趣向に対応できるものであると考えている。

また、これまでは nLDK としか表現することのできなかった住宅の形式の新たな形式となり、住み手にとって選択の幅が広がるのではないだろうか。

・「第２０回すまい・まちづくり設計競技」を通じて

「みんなのにわがあるまち」：void（public）と mass（private）の組み合わせによって、それぞれの人がお気に入りの場所を見つけられる、都市の中の庭（オープンスペース）となるようなまちの提案

本案では、住空間だけでなく集合住宅がまちの中でどのようなものであるべきかについても提案した。void と mass というふたつの空間の組み合わせで全体は構成されている。void と mass を住居・集合住宅・敷地・まちの中の敷地と広義的に見ていくに従って void の public 性が高くなり、敷地全体がまちの中の庭や公園のような存在になるというものである。

住空間がまちの中の公園のような場所にあることで、住人だけでなく町の人なども自分の場所のように感じることができる。まちの中に自分のお気に入りの場所を持てるようになるのである。

また、それぞれの住戸は沖縄の自然を感じられるように、風が住空間を通り抜けられるよう計画している。その土地の風土を考慮するということも住空間を考える上で忘れてはならないことである。

家の中という限られた住空間だけでなく、住空間がおかれている環境に対しても人に興味を持ってもらいたいと思いこのようなすまい・まちを提案した。

以上のように設計競技を通じ住空間に対して提案をしてきたが、住空間をデザインする際に人が楽しく生き生きと活動できる場を設けることが重要であると言えるのではないだろうか。

おわりに

１９９７年に本大学の一期生として入学し、大学・大学院とこれまで６年間過ごしてきました。多くの方々に力に支えられ、修士設計をまとめあげるにまでに至ることができました。まだまだ、未熟な部分も多々あるとは思いますが本修士設計を通してまたひとつ前へ進むことができたのではないでしょうか。本学で得たことを活かして、今後も建築という面白く・難しい分野で日々精進して行きたいと思います。

本修士設計の制作にあたって、指導していただいた吉田晋助教授や多くの先生方には感謝しています。図面の制作にあたり、意見をくれた方・模型づくりを手伝ってくださった方、研究室のみなさん、どうもありがとうございました。

参考文献・参考資料・附録

参考文献・参考資料

篠原聡子.(2002.8.10).変わる家族と変わる住まい.彰国社

谷川健一.(1992.6.20).琉球弧の世界.小学館

日本建築学会.(2000.10.30).建築設計資料集成［居住］.丸善株式会社

日本建築学会.(1994.8.20).第２版コンパクト建築設計資料集成.丸善株式会社

日本建築学会.(1989.7.25).集合住宅計画研究史.丸善株式会社

古谷誠章.(2002.5.20).Shuffled.TOTO 出版

山中英生.(2000.5.30).まちづくりのための交通戦略.学芸出版社.

渡辺真理・木下庸子.(1998.5.25).弧の集住体.住まいの図書館出版局

安中榛名・未来図倶楽部のホームページ

http://www.me-rise.net/　2002.12.1 取得

第１回住空間デザインコンペのホームページ

http://www.japan-architect.co.jp/j-kukan/　2002.5.23 取得

第２０回すまい・まちづくり設計競技のホームページ

http://www.machinamiior.jp/　2002.12.2 取得

沖縄市のホームページ

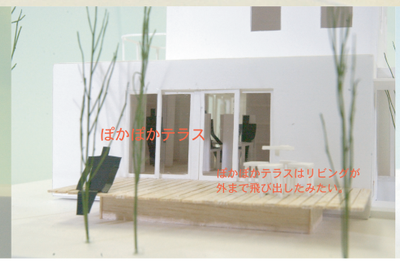
http://www.city.okinawa.okinawa.jp/index.html



安中榛名・家づくり大賞

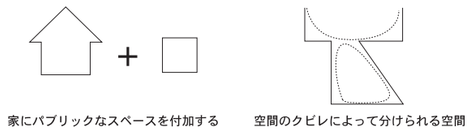
きらきらのある家

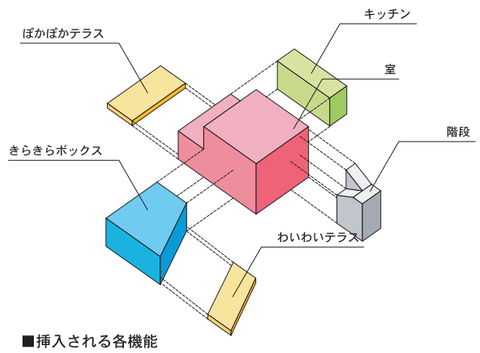






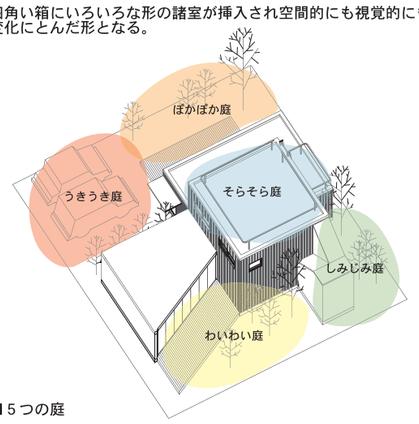
家の中にパブリックなスペースを挿入することによって、生活空間をにぎやかに・豊かに変化させる。リビング・ダイニングルームを引き出すことで生まれる空間をここでは「きらきらボックス」と名付け、ちょっとしたお店なんかをする場所とした。きらきらボックスはリビング・ダイニングと完全に区切れているわけではなく、空間のクビレによってなんとなく分けられている。両方の雰囲気が互いに邪魔にならないくらい伝わる、そんな空間となっている。
家の中に知り合いを招き入れるように、きらきらボックスの中に一見さんを招き入れる。そこで趣味のケーキを出してもてなしてみたり、おいしいコーヒーを出して相談にのってあげたり、そんなことができる家。人それぞれ違った使い方ができるきらきらボックス。
生活の中に、家の中に、町の中にきらきらとする瞬間がある家。
住宅地というのは、普通の住宅がだらだらと並んでいるだけで歩いていても楽しくないけれども、きらきらボックスのようなボックスを持った家が町のあちこちにあれば、何気なく迷い込んだ場所でも楽しく散策できるようになるのではないかと考えている。





■挿入される各機能

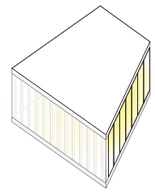
四角い箱にいろいろな形の諸室が挿入され空間的にも視覚的にも変化にとんだ形となる。



■５つの庭

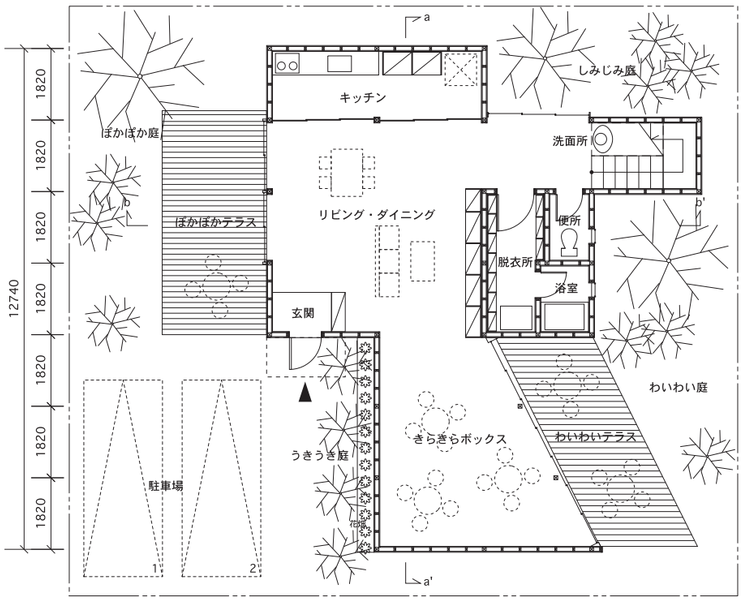
敷地に対して十字型の建物を中心に配置することによって、５つの異なる庭を持つことができる。

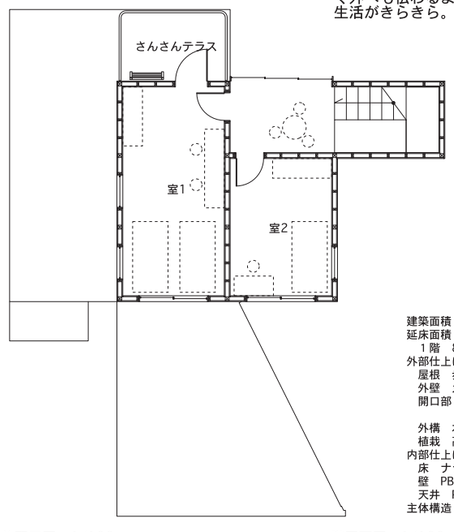
*うきうき庭　色とりどりの花が出迎えてくれる。
これから何が待ち受けているのかうきうき。
一部駐車場として利用。
*ぽかぽか庭　外まではみ出したリビングで家族団らん。
南に面しているので一日中ぽかぽか。
*しみじみ庭　しっとり落ち着いて一休み。
物思いに一人でしみじみ。
*わいわい庭　近所の人やお客さんたちと楽しむ。
話がついつい盛り上がってわいわい。
*そらそら庭　遠くの妙義山がよく見える。
空が少し近く感じられる。



■きらきらボックス

趣味が高じてちょっとしたお店などを開くことができる場所として、これまでの家の機能の中にきらきらスペースを組み込む。そうすることによって、生活空間をにぎやかに豊かに変化させることができるのではないだろうか。
昼間の空いた時間に奥さんが少しお店を開店させてみたり、週末に家族で開いてみたり、使い方はそれぞれである。
また、視覚的にも半透明の素材を用い、中のにぎわいがなんとなく外へも伝わるようにしてある。
生活がきらきら。人がきらきら。家がきらきら。町がきらきら。

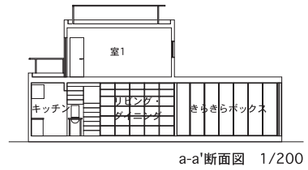




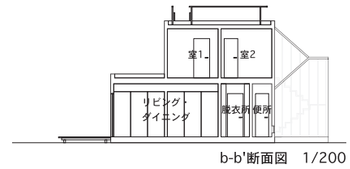


建築面積　97.2m²
延床面積　112.9m²
1階　81.5m²　2階　31.4m²
外部仕上げ
屋根　歩行用シート防水
外壁　ガリバリウム鋼板立てハゼ葺き
開口部　アルミサッシュ
ガラス+中空ポリカーボネイト
外構　木製デッキ
植栽　高麗芝　ヤマボウシ　ウメ
内部仕上げ
床　ナラフローリング
壁　PB t=12.5mm寒冷紗パテしごきの上AEP
天井　PB t=9.5mm寒冷紗パテしごきの上AEP
主体構造　木造

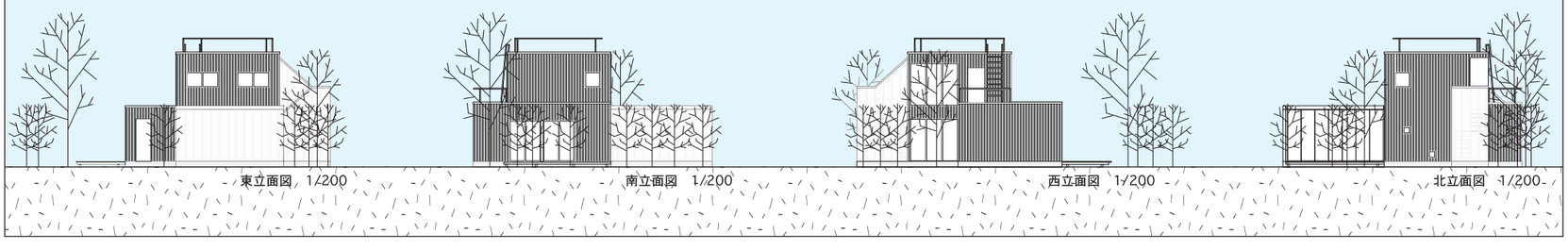
1階平面図兼配置図　1/100
2階平面図　1/100
屋上平面図　1/100



a-a'断面図　1/200



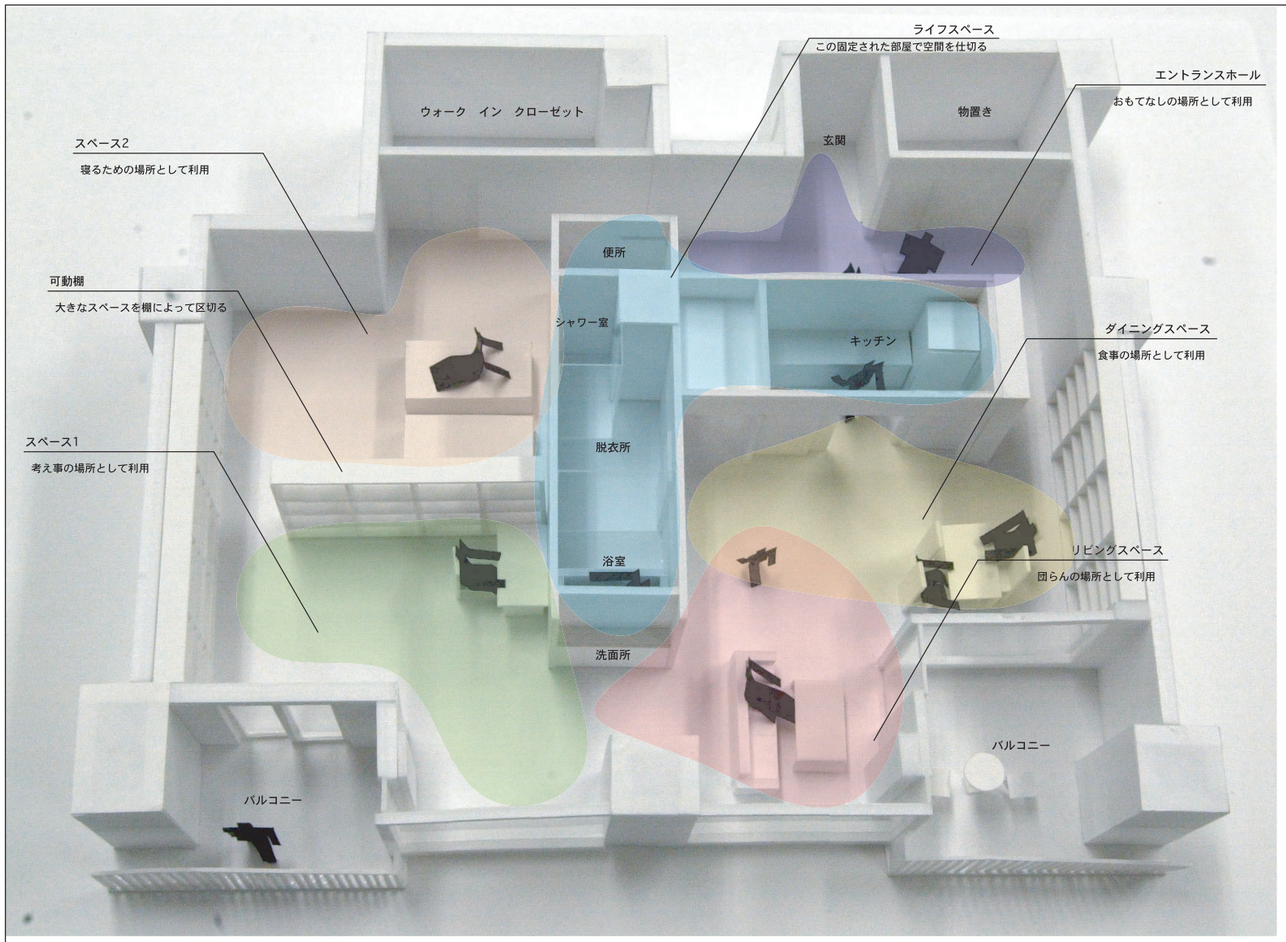
b-b'断面図　1/200

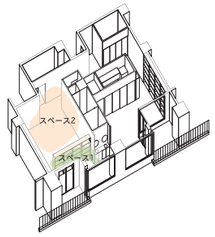


東立面図　1/200
南立面図　1/200
西立面図　1/200
北立面図　1/200

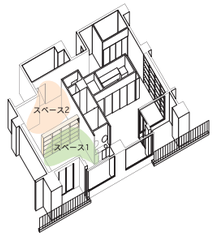
■附録1　きらきらのある家　プレゼンテーションボード

■附録2　JINTORI GAME　プレゼンテーションボード

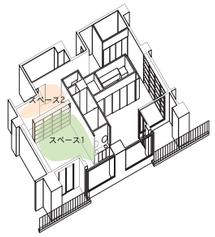




スペース1　＜　スペース2

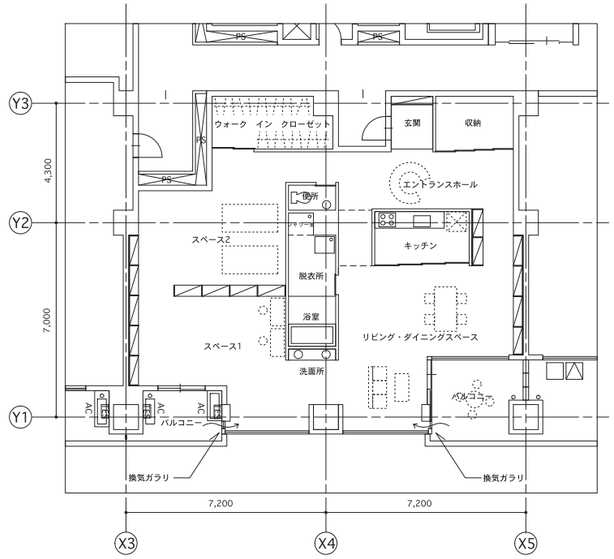


スペース1　＝　スペース2



スペース1　＞　スペース2

可動棚を動かすことによって、ひとつの大きな空間をふたつの適度な空間に分節することが可能となる。
壁で仕切るのではなく棚で仕切ることで、完全に遮断してしまわずに、緩やかに空間を分けることができる。



平面図　1/100

第１回住空間デザインコンペ
-新しい都心居住をデザインで提案する-

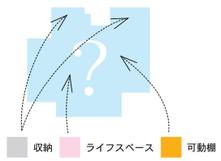
“JINTORI GAME”

この部屋で目指したことは各室を壁で仕切ってしまうのではなく、ひとつのおおきなボリューム（ライフスペース）を挿入することによっていかに空間を分けることができるかということである。
ライフスペースは、生活していく上で必要な諸室（キッチン・浴室・脱衣所・洗面所・便所）で構成されている。ライフスペース以外のスペースはとくに個室として閉じるわけではなく、何となくそれによって区切られている。また、収納を共用廊下側に２カ所設けることで、残りの空間を有効に使えるようにしてある。

離れているがどこかでつながっている空間。雰囲気は伝わってくるが気にならない距離。見えているが邪魔にならない距離。

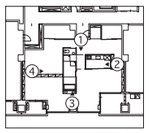
ひとつづきの空間を、可動棚で適度なスペースで分けることで好みの部屋として生活をすることができる。最初から○○のための部屋というのをあえてつくらないことで、そこでの生活を一からつくり上げる楽しみを味わえる、住人がカスタムしていくのである。

例えば、一緒に住む人（家族やパートナーなど）と、「陣取りゲーム」をするかのようにそれぞれが空間のなかに陣地を完成させていく。陣地争いに強い人は広いスペースが使えるし、弱い人はちょっとしか専有できなかったりだとかといった状況が生まれる。毎日が戦い（ゲーム）である。そうしたところから、自然とコミュニケーションをとることができるようになるのではないか。
思いもかけないところに誰かの陣地があったり、誰かが虎視眈々と人の動きを見ていたりと、ここでは何が起こるか分からない。まさに「陣取りゲームな部屋」なのである。

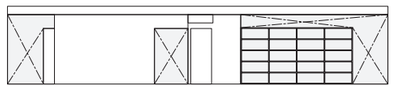




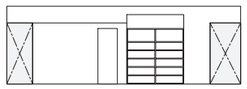
凹部を収納空間として利用することで生まれる空間を、キッチン・浴室・脱衣所・洗面所・便所の機能をかたまりにした「ライフスペース」で緩やかに区切ることで大きな空間がそれぞれちょうどいいスペースとして残る。それらのスペースを生活に合わせて も可動棚で仕切る。
ここではひとつのタイプを採用したが、「ライフスペース」のカタチを変化させることで、空間のあり方も変わっていく。また、「ライフスペース」以外はフリーな空間となるので住人によって、来客によって日々そのスペースは変化をするであろう。



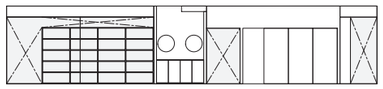
展開指示図



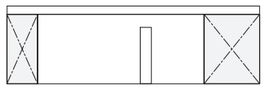
展開図1



展開図2



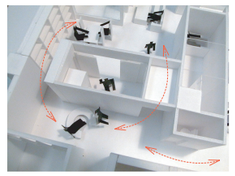
展開図3



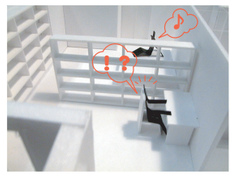
展開図4

どこにいても必ずどこかのスペースとつながっている。伝わる雰囲気とさえぎられる視線によって生活は成立する。

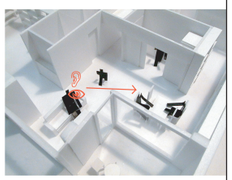
展開図　1/100



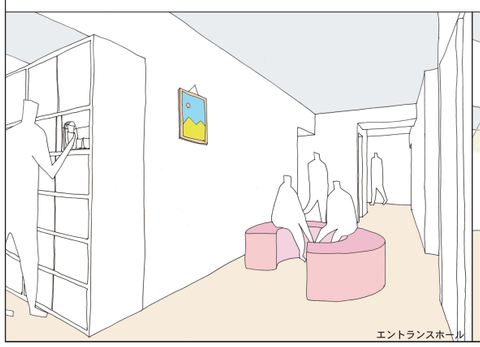
離れているがどこかでつながっている空間



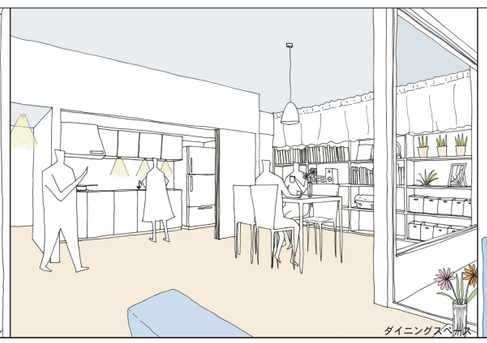
雰囲気は伝わってくるが気にならない距離



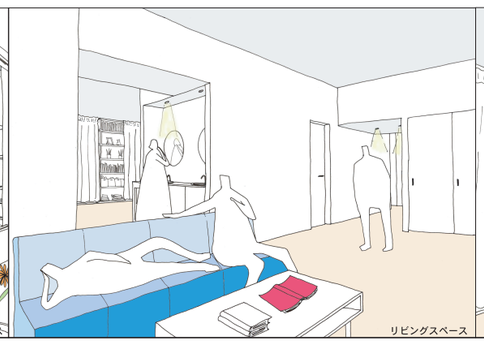
見えているが邪魔にならない距離



エントランスホール



ダイニングスペース



リビングスペース

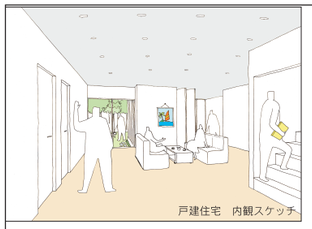


スペース1



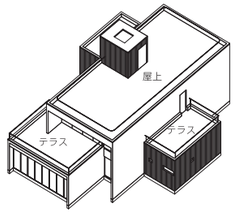
スペース2

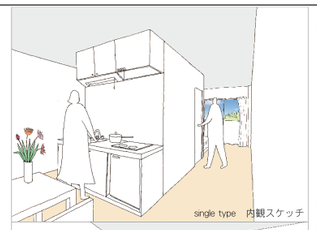
■附録3　みんなのにわがあるまち　プレゼンテーションボード１

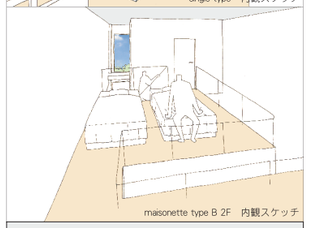

戸建住宅　内観スケッチ

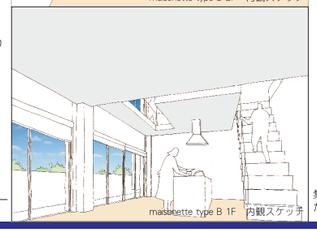
戸建住宅

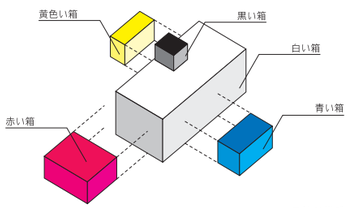
■自由な使い方ができる箱
戸建住宅は５つの箱で構成されている。
＊赤い箱：自由に使うことができる箱。ミニキッチンとトイレを設けてあるので趣味の教室や店を開くこともできる箱である。グリーンベルトに接して設けてあるので、人目に付きやすい場所となっている。
＊青い箱：水回りをひとつにまとめた箱。
＊黄色い箱：空に浮いた小さな箱。自分だけの空間に適し書斎や子ども部屋として使うことができる。
＊白い箱：がらんどうの箱。ここで家具を自由に配置し生活をする。
＊黒い箱：移動の箱。各階をつなぐ階段が入っていて、上部はトップライトになっており自然光が降りそそぐ。
箱が組み合わさりとなり、それらが集まってひとつのまちをつくりだす。各住戸にある赤い箱の使い方がそれぞれ違ったものになることによって、生活空間がにぎやかに豊かになるだろう。これまでのただ家が並んでいる住宅地とは違い、歩いていて楽しい空間を創出することができる。



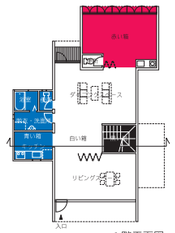

single type　内観スケッチ


maisonette type B 2F　内観スケッチ

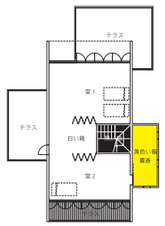

maisonette type B 1F　内観スケッチ



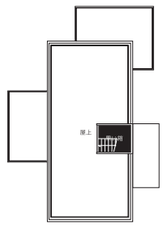
５つ箱の構成



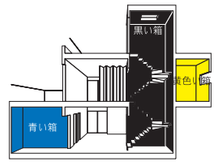
１階平面図



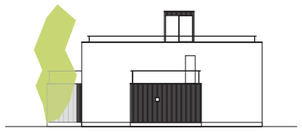
２階平面図

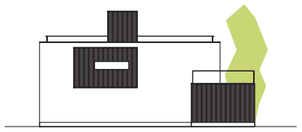


屋上平面図　1/200

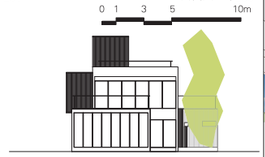


断面図　1/200


立面図

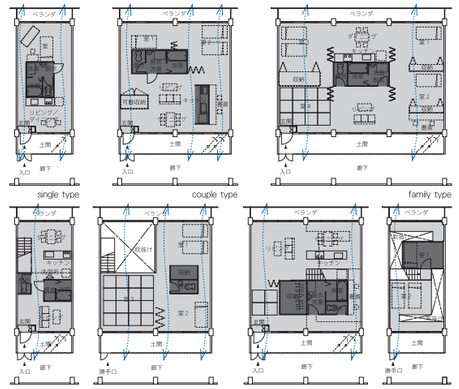

立面図


立面図



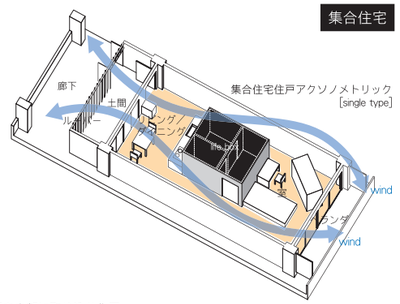
立面図　1/200

集合住宅

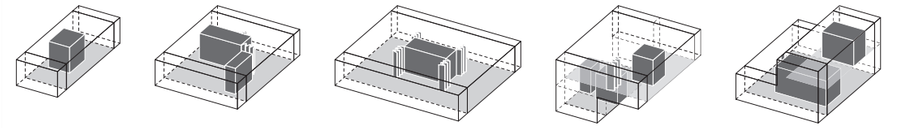




各住戸平面図　1/200



■外部を内部に取り込む住戸
集合住宅の各住戸は沖縄の自然条件の中でも、適応する「抜けのある住戸」を提案する。各住戸はそれぞれ土間を持っており、そこを通り住戸に入るようになっている。土間は共用廊下とルーバーによって仕切られており、自由に視線や太陽光・風などを調節する事ができる。住戸には壁がないので窓を開けるとにより部屋に風が通り、容易に換気することができる。つまり、外部の環境を自由に内部に取り込むことができるのである。
土間を設けることにより、軒が広くなり、雨の日も快適に過ごすことができる。また、土間のある南からアクセスし、南にリビングを配置することができた。
集合住宅の立面は各住戸のルーバー調節具合によって表情が変化する。
各集合住宅の棟は５つのタイプの住戸で構成されている。



各住戸構成図

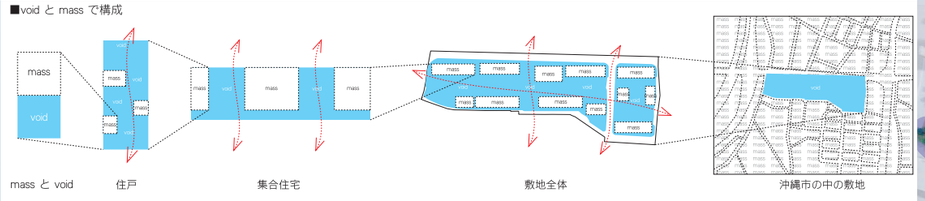
集合住宅の各住戸はlife boxで空間を区切り、残りのfree floorを住人がカスタマイズしながら生活する。life boxはキッチン・浴室・便所などの水回りの機能と収納とで構成されている。また、空間を適度に分節するためにlife boxには可動間仕切りを付けプライバシーも守ることができるようにしてある。

第20回　平成14年度　国土交通大臣賞
すまい・まちづくり設計競技
中心市街地における文化薫る回遊性商業・居住空間の再生
課題地：沖縄県沖縄市の中心市街地（中の町地区）の一部4.0ha

みんなのにわがあるまち

青い空のまちに風が吹き抜ける
お気に入りの場所がそこにはある
風に吹かれて　人　文化　音楽　情報　モノ　色んなものが集まってくる
生活をしながら　まちを　家を　部屋を　自由にカスタマイズ
みどり豊かで　活気溢れる　魅力ある場所に生まれ変わる沖縄市の中の町

■void と mass で構成



2つでワンセット → 住戸はオープンなvoidと閉じられたmassで構成 → voidとmassで構成された住戸がmassとなり、集合住宅を形成する。voidはコミュニティスペースとなる → 敷地に対してmassな建物を外側に配置する内側はvoidとなり広場や庭としオープンなスペースとして残す → 周りの建物がぎっしり詰まった状態に対し、対象敷地は都市の中のみどり豊かな貴重な存在となる

voidはpublicな空間・massはprivateな空間。
住宅　→　集合住宅　→　敷地全体　→　沖縄市の中の敷地　と広義に見ていくにしたがってvoidのpublicの度合いは高くなっていく。

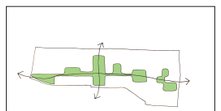


敷地を３つのゾーンに分け、それぞれに関係の深い店舗を入れる。ミュージック・フード・ファッションが中央に配置されたグリーンベルトで融合される。

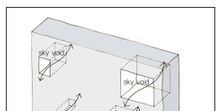
都市の中の庭となるようなゆとりあるまちづくりを提案。
以下の項目を基本的な考えとし計画を行うこととする。

・人が集まる場・憩いのための場・活動するための場をつくる
・「みんなのにわ」となるようにする
・風が通り抜けられるようにする
・住人も観光客・買い物客もすべての人が快適に過ごすことのできる空間をつくる
・敷地に対しては中央にグリーンベルトを配置する
・敷地を大きく３つに分け、それぞれミュージック・フード・ファッションと特徴あるまちづくりを行う
・敷地の各所にコミュニティスペースとして路地空間などをつくる
・広場や森などをつくり、敷地全体を楽しく散策できるようにする
・集合住宅に対してはsky voidを設け風の通り道つくる
・住戸に対しては風が家中に吹き抜けるように仕切を少なくする
・住戸は沖縄の自然と共生できるように工夫をする
・戸建住宅には魅力ある空間を用意し、まち全体に活気が溢れるようにする

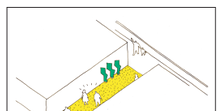
さまざまな住掛けを用意することでみんなが自分のお気に入りの場所をみつけ「みんなのにわ」となる。

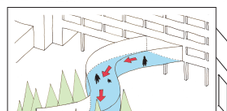

■人の集まるグリーンベルト
敷地の中央にみどりを配置し、人や風が通り抜けられるようにした。敷地の全体を歩いてまわることができ、各所に設けられた森・広場・庭で交流できる。


■歩きまわる楽しさ
敷地を囲うように配置された建物を自由に歩き回り、お気に入りの場所を探す楽しさがここにはある。人それぞれ色々な楽しみ方ができるようになっている。



■風の通る集合住宅
集合住宅には所々にsky voidが設けられ、風が通り抜けられるようになっている。また、視覚的にも圧迫感を和らげる仕組みとなっている。


■空でコミュニケーション
集合住宅に設けられたsky voidは、住人が自由に使うことができるsun parkとし、おしゃべりしたり待ち合わせしたりと、路地的な場所である。


■波に乗ってやってくる
集合住宅とグリーンベルトはwave bridgeで結ばれており、直接アクセスすることができる。くねくね波打つそのかたちは公園のアクセントとして場を引き締める。

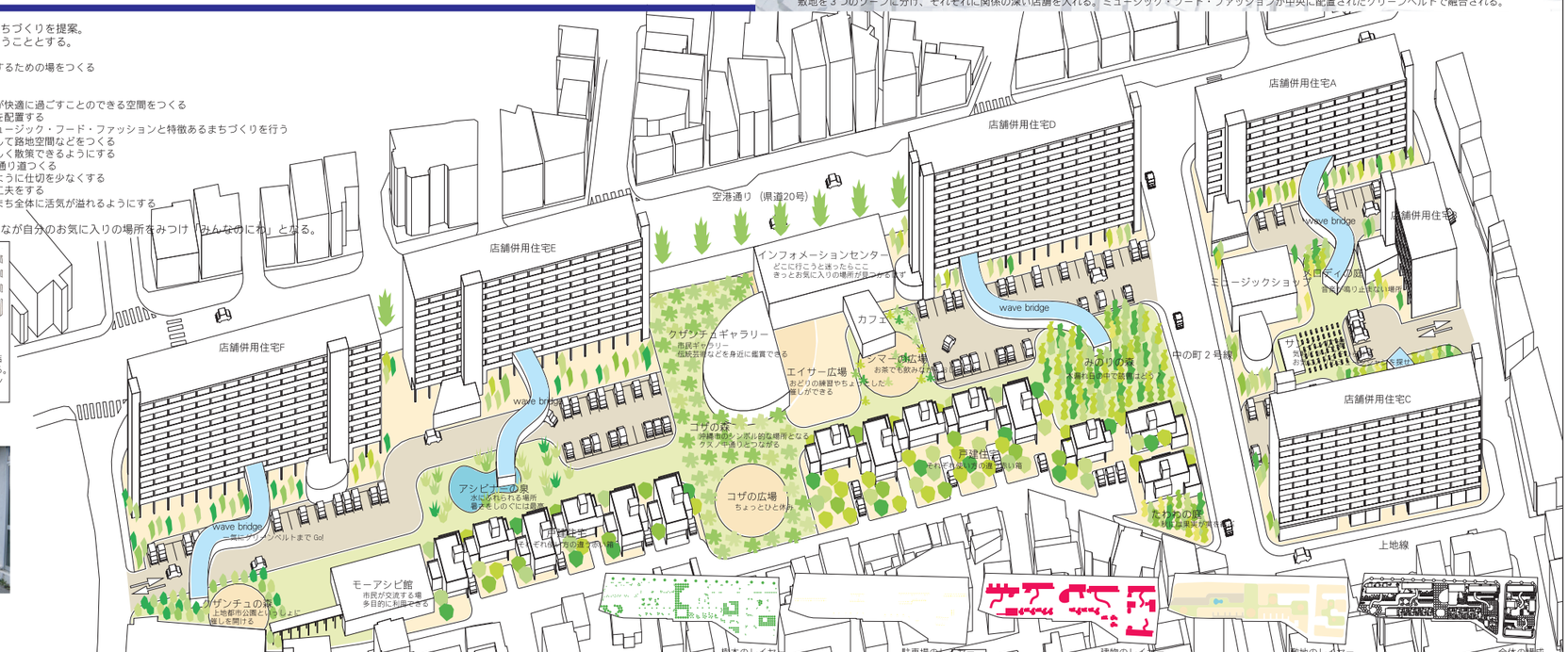
■現況写真



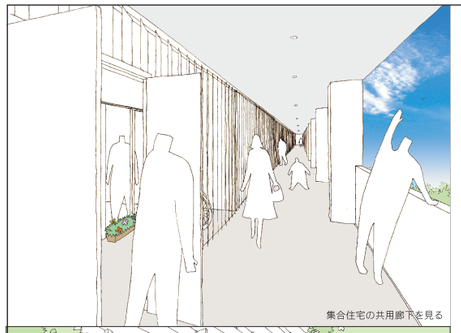




現在の敷地は中心部では戸建住宅が密集し老朽化が著しく進んでいるものもあるが建て替えが困難な状況であり、住環境としては良い状況であるとは言えない。また、空港通の商店も統一感がなく雑然とただ店が並んでいるだけで魅力がない状態である。しかし、敷地には沖縄独自の路地も多く残っており、沖縄らしさも感じることができる貴重な場所となっている。

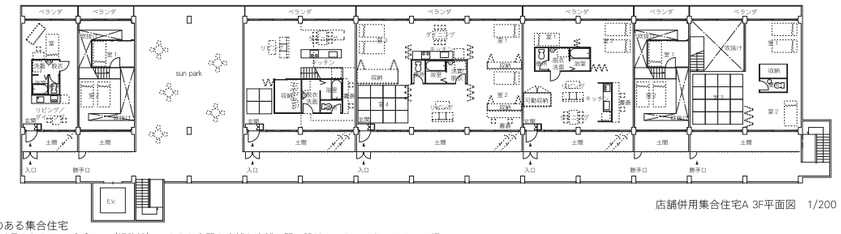


■附録3　みんなのにわがあるまち　プレゼンテーションボード２


集合住宅の共用廊下を見る

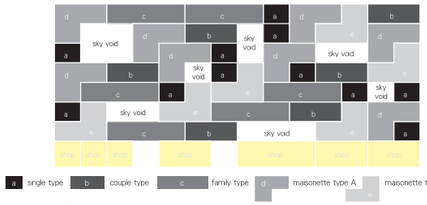


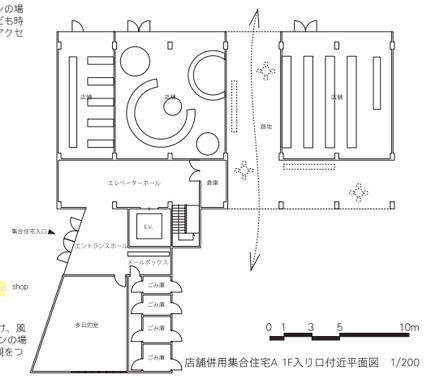
空港通りの店舗の様子



■路地のある集合住宅
沖縄によく見られるスージグァー（細路地）のような空間を店舗と店舗の間に設け、コミュニケーションの場として開放する。そして、所々にベンチなどを設置し自由に休憩ができるようにしてある。お年寄りなども時々休憩しながら楽しくまちを散策することができるのである。また、路地を通り抜けグリーンベルトにアクセスすることもでき、敷地全体を好きなように歩き回ることができるようになっている。

集合住宅の各住戸の構成
(ex.店舗併用集合住宅A)





■sky voidで風の抜ける集合住宅
各集合住宅は5つのブロックの組み合わせによって構成されており、所々にsky voidと呼ばれる抜けを設け、風や日射しなどが抜けられるようにした。また、抜けた場所はsun parkとし、住人同士のコミュニケーションの場として活用することができる。各集合住宅でブロックの組み合わせが異なり、立面的にリズムのある景観をつくり出す。



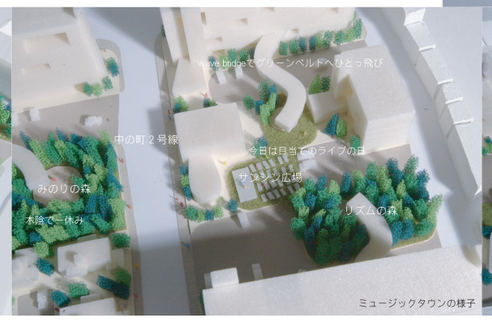
全体を眺める



集合住宅のsky voidの様子



空港通りの店舗の様子



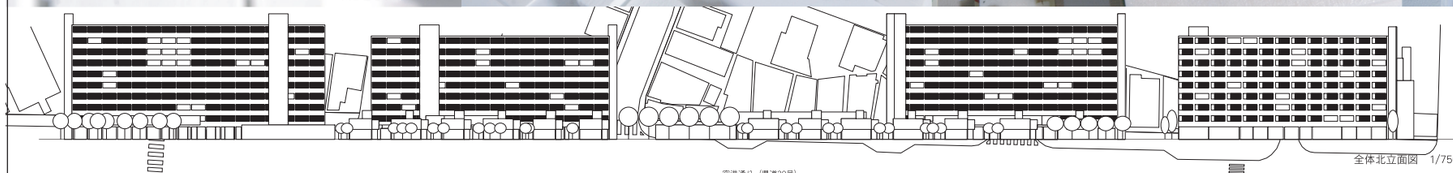
ミュージックタウンの様子

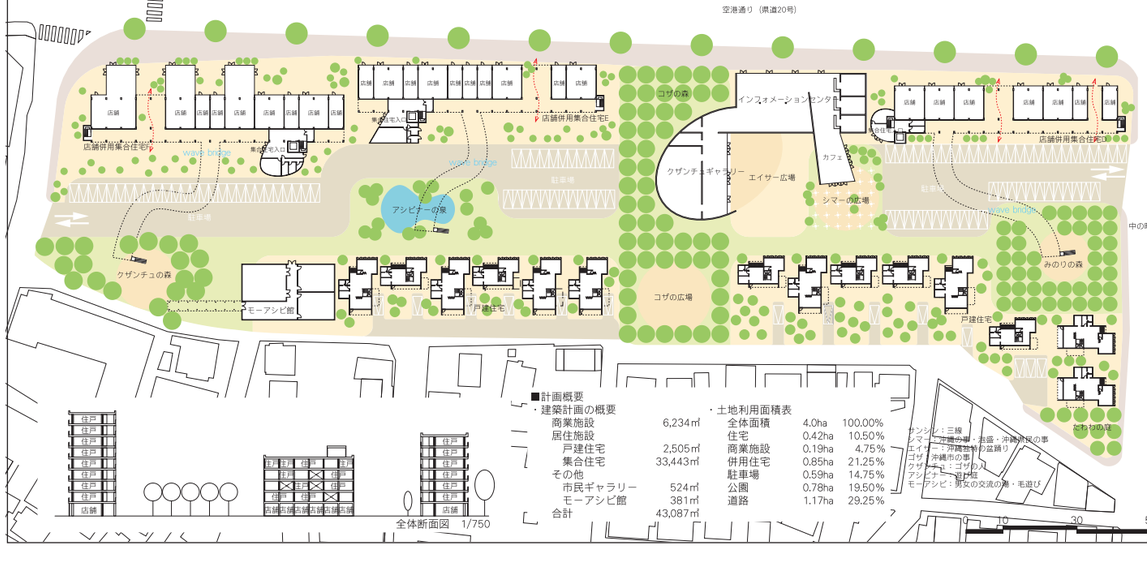


フードタウンの様子



ファッションタウンの様子





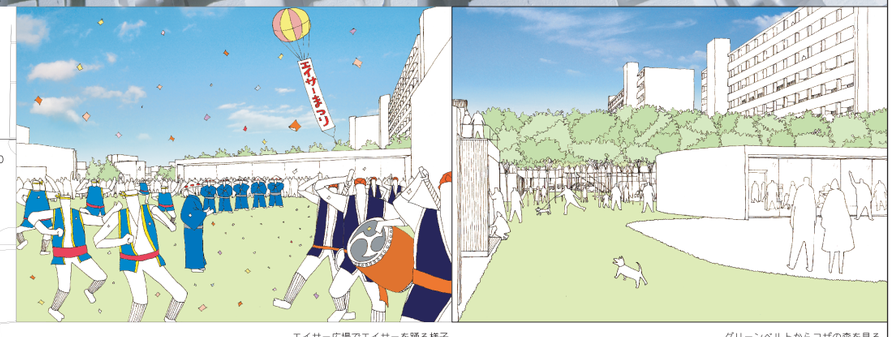
■計画概要
・建築計画の概要

商業施設	6,234㎡	
居住施設		
戸建住宅	2,505㎡	
集合住宅	33,443㎡	
その他		
市民ギャラリー	524㎡	
モーアシビ館	381㎡	
合計	43,087㎡	

・土地利用面積表

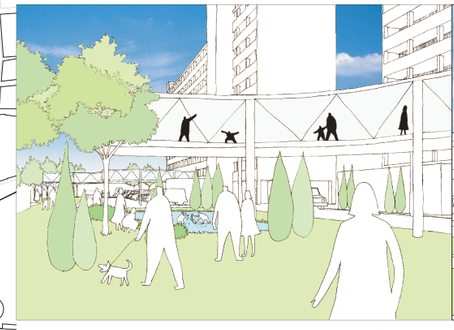
全体面積	4.0ha	100.00%
住宅	0.42ha	10.50%
商業施設	0.19ha	4.75%
併用住宅	0.85ha	21.25%
駐車場	0.59ha	14.75%
公園	0.78ha	19.50%
道路	1.17ha	29.25%

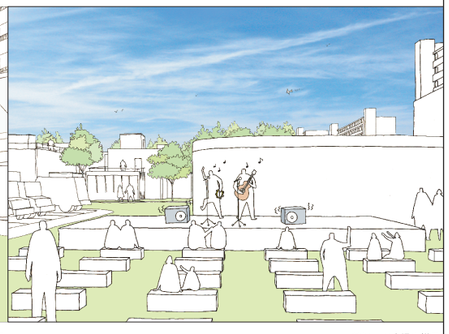
サンシン：三線
シマー：泡盛や塩・去嘉・沖縄料理の事
エイサー：沖縄伝統の盆踊り
コザ：お城市の事
クザンチュ：コザの人
アシビナー：泉
モーアシビ：男女の交流の場・毛遊び



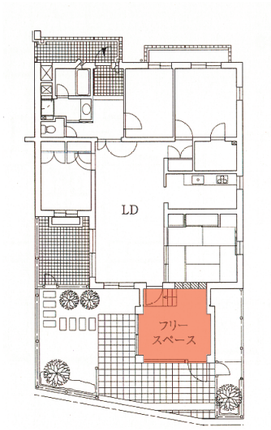
エイサー広場でエイサーを踊る様子

グリーンベルトからコザの森を見る


アシビナーの泉の様子


サンシン広場の様子

■附録4　プロムナード多摩中央について



平面図

プロムナード多摩中央
東京都多摩市
設計：住宅・都市整備公団+坂倉建築研究所
110㎡, 1987年

居室の一部を道沿いに開くことによって、遠藤のにぎわいや親しみのある景観形成を意図したもので、ストリートハウスとも呼ばれる。
道に対して開いた居室は独自の出入り口をもちながら大きなガラスを透して沿道に生活感を表出する。





プロムナードに対して配置されているフリースペースが見える



フリースペースは様々な形をしている。特徴的な使い方をしたものはほとんどない。



アトリエとして使っている。