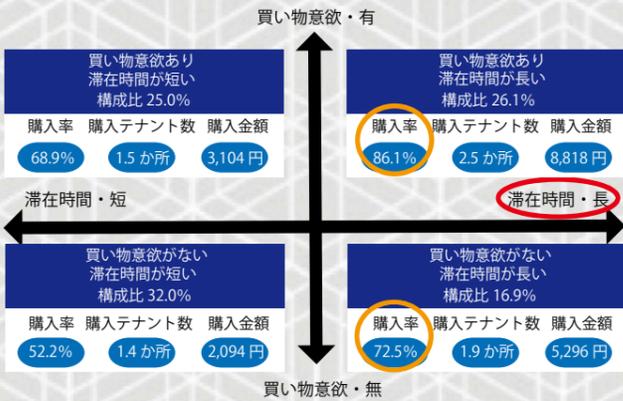




# 回遊と滞留を繋ぐインターフェース

## コンセプト

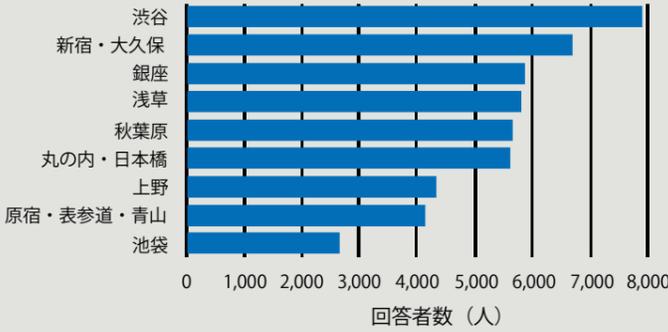
私たちは浅草エリアで、観光客がより楽しく、快適に観光ができるように、複数箇所に休憩所を設置することとした。道の混雑の解消や、ごみ問題、休憩スペースの増加を考慮した結果として、滞在時間の増加、そして、回遊性も高まると考える。回遊性は観光客が一つの地域内で複数の観光資源やエリアを、効率的かつ快適に巡ることができる状態を指す。回遊性が低いと一部の場所に人が集中し、他のエリアが閑散としてしまう。その結果、地域全体の魅力が損失、騒音やごみ、インフラへの負担といった問題も生じかねない。近年、インバウンドの増加などもあり、観光地の回遊性が低くなっている。観光体験を単なる一か所の訪問にとどめず、エリア全体を巡る楽しさに広げたいと考えた。また、回遊性が高いと観光客は多様な体験ができ、滞在時間は伸び、消費額も増える傾向にある。回遊性が悪いと、交差点付近に人が詰まりやすい。そういった詰まりやすい場所に滞留場所を設けることにより、より長く、浅草を楽しんでもらえると考えた。そこで本研究では、複数箇所に休憩所を設置することで、回遊性向上を目指し、より浅草の魅力を経験できる計画となる。



## 周辺

浅草は東京都台東区に位置する、東京を代表する観光地のひとつである。「浅草寺」の年間来場者数は3000万人を超えともいわれており、国内外から多くの観光客が訪れている。また、日本最古の遊園地である「浅草花やしき」や、380メートル続くアーケード街の「新仲見世」などもあり、グルメや買い物目的に訪れる人も多くいる。現状の浅草は、立ち止まる人がとても多いエリアだと考えられる。なぜなら、食べ歩きが禁止されているにもかかわらず、テイクアウト食品を売る店が多くあり、店の前や道端で食べる人が多いからだ。加えて、道路が狭いところが多い。現在浅草では、涼み処を各所に配置することや、パークレットを試験的に配置するなど、回遊性向上の為に様々な策を講じている。そこで、人が詰まりやすい場所に休憩所を設けることにより、観光客と地域の双方にとって、win-winの関係になることを願い計画した。

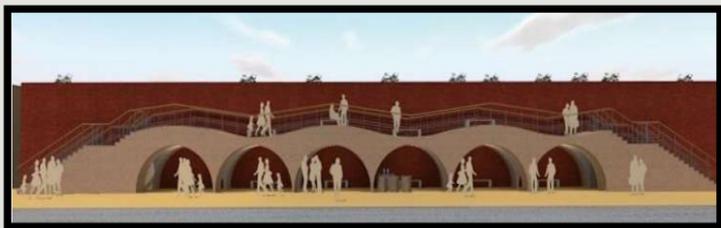
## 東京都の訪問地



## 敷地

私たちは休憩所の敷地として4か所選定した。敷地を考えるにあたり、私たちは地域住民の声や台東区の計画である、回遊性を上げるために滞留場所や広場を創出させること、また周辺の建物の用途、そしてケヴィン・リンチの「都市のイメージ」に登場する5つのエレメントを浅草に当てはめて分析した。これらをもとに、4か所の休憩所を点在させることにした。「環」は、休憩所を設置の存在によって人の流れが分断されることがなく環り続ける構造を象徴している。

試験的に浅草で、パークレットが設置された。パークレットとは、車道の一部を転用し、休憩スペースなどにする。



「緑・環」敷地①



「見・環」敷地②

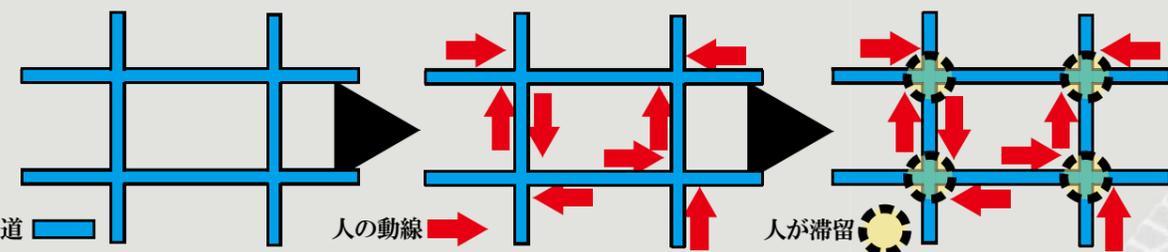


「結・環」敷地③

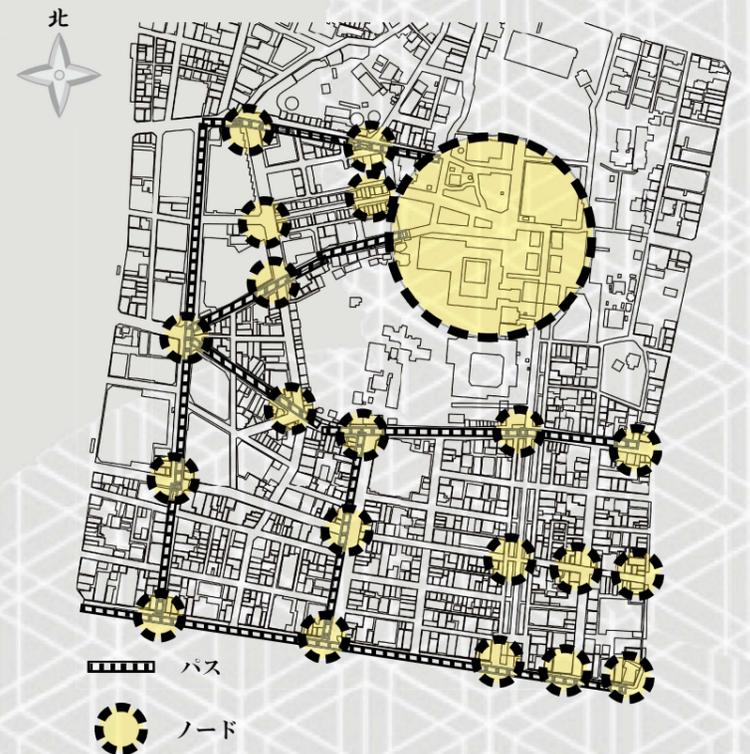


「軽・環」敷地④

5つのエレメントの中で主に、ノードとパスについて重点的に考えた。まず、パスとは道のことであり、極端に広い狭い道路が注意を引く。パスが皆に知られるためには、その道の景色も重要となる。また、ノードは、交差点のようなものであり、人が集中する場所。ノードに差し掛かる人々は注意を高め、普段以上にその近くにある要素を感じ取るため、歩行者にとってはその場所を強く意識するとともに、ノード付近に位置する建物はただそこにあるというだけで特別な注意を引く。そのため、ノードに目立つ滞留場所を設ければ良いのではないかと考えた。ノードの建物が個性的であると、人々のその道の認知度が上がり、その道を通る人が増える。そのため、パスの起点と終点であり、滞留場所になっているノードに建物を建てることにした。



回遊性が低い浅草において、滞留する場としての休憩所を作ることによって、より歩きやすく、結果として回遊性が向上すると考える。また、回遊性が高い状態の相乗効果で滞在時間が伸びることにより、今までにはなかった浅草のめぐり方が生まれ、より、活性化するのはないかと考える。





### ①「緑・環」

浅草の西と東は、時にお互いを意識しないまま完結してしまう。その境界に置かれるパークレットは、東西をまたぐ立体的なつくり、人の動きや視線が上下にめぐるように計画した。形は異なっても、どちらも「緑」を起点に人が「環る」。街の余白に置かれた小さな居場所が、浅草の東西を緩やかにつなぎなおすことを目指している。



シャッター街

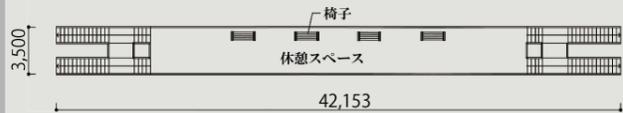
回遊性向上



かまくら形⑧・⑩

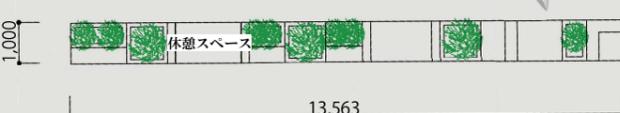


1階平面図(橋形)⑨



2階平面図(橋形)⑨

私たちは主に2種類のパークレットを計画した。1つ目に、橋のようなパークレットを計画した。この通りの一部は三社祭で行われる、神輿のルートになっているため、上から見られるように計画した。上に上る部分の下は、ベンチや給水器を設けて落ち着いて休憩できるようになっている。観光客の中には海外の人が多く、雰囲気にも圧倒される人もいられるかもしれない。そんな人にも一息つけるような計画としている。2つ目に、浅草エリアに少ない緑を感じられるように計画した。一部の椅子をかまくら状にすることによって、座るだけでもいつもと違う雰囲気を持たせようとして計画した。



平面図(かまくら形)⑧・⑩



橋の階段⑨



橋形パークレット⑨



六区の方から⑩

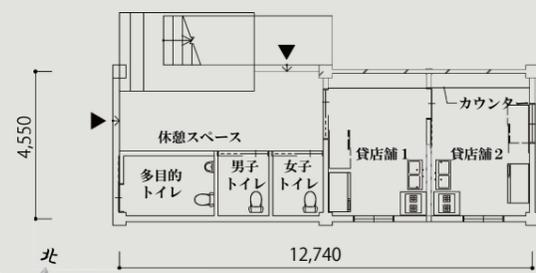
### ②「結・環」

「結・環」は人と人、人と地域、体験と記憶を結びつける拠点としての役割と、観光地における回遊性の向上を意図した名称である。本休憩所は、ワークショップ及びイートイン機能を併設することで、単なる滞留の場に留まらず、次の目的地へと人の行動を誘発する中継点として計画している。「結」は、製作体験や飲食を通じて利用者同士、並びに観光客と地域との関係を結び直すことを意味している。

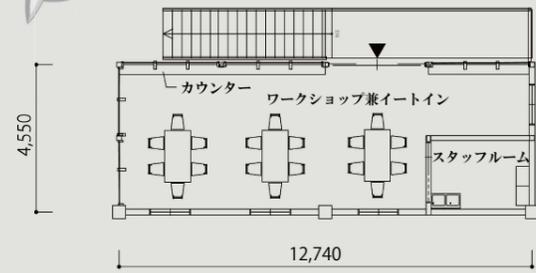


食べ歩き イートイン

1階は一部ピロティにすることで立ち入りやすくし、既存のテイクアウト専門店や、多目的トイレを設けた。2階はガラス張りにし、中の様子が外からでも見えるようにした。



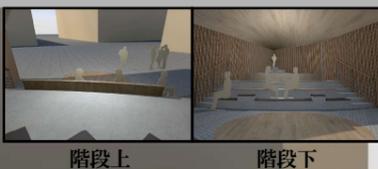
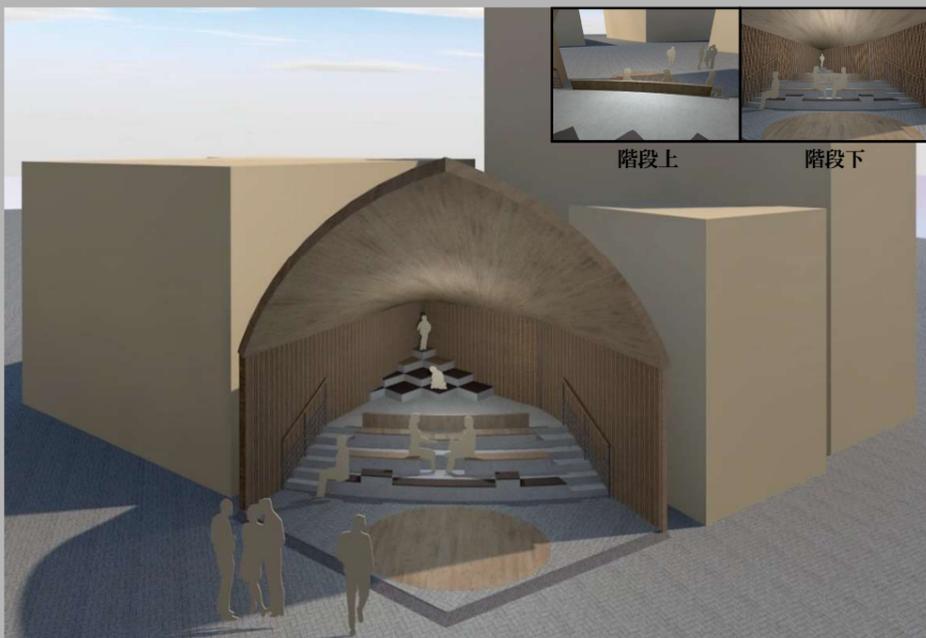
1階平面図



2階平面図



イートイン ピロティ



階段上 階段下

### ③「見・環」

町に向かって開かれた休憩所。ここで一息つくると、思わずこの土地の空気や行きかう人々の振る舞いを「見」てしまう。そして、その観察は自然と次にごへ向かうか、という思考へ繋がっていく。人は、周囲の行動や気配に影響されながらも、自分の動きを決めていくもの。誰かの動きに触発されて自分も行ってみようと思う瞬間がある。そうした小さなきっかけが、街を環る行動へと繋がるのではないだろうか。「見・環」は、そんな連続的な気付きと環りをそっと後押しする、町と道に溶け込む建築でありたい。



劇場



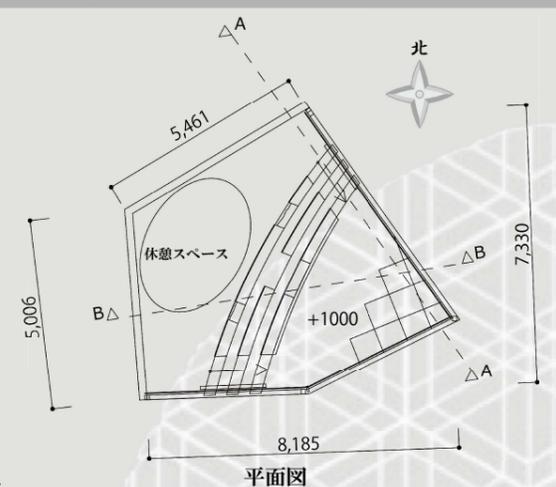
パフォーマンス



休憩スペース



休憩スペース



平面図



A-A 断面図



B-B 断面図



北立面図



西立面図



南立面図



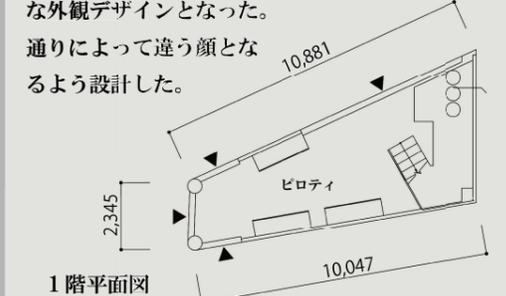
東立面図

### ④「軽・環」

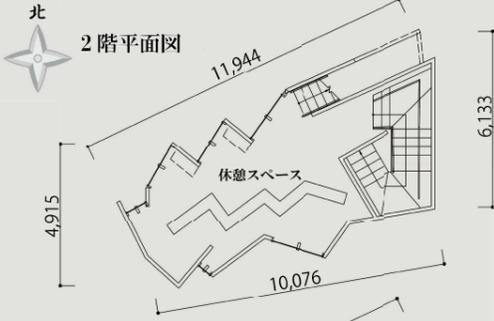
「軽・環」は、観光地巡る際の荷物、疲れを軽くし、次なる目的地へと再出発する役割を目的とした名称である。この敷地には、主要な通りが5つ面している。そのため、其の5つの通り全てにアプローチしたい考えた。また、屏風からインスピレーションを受けており、このような外観デザインとなった。通りによって違う顔となるよう設計した。



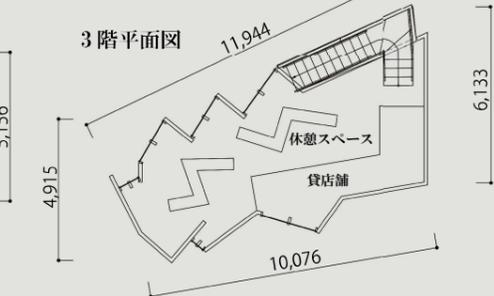
荷物 ロッカー



1階平面図



2階平面図



3階平面図



休憩スペース①

休憩スペース②

