茨城県北東部にあ

太平洋に面した街

であり、地方の工 業都市であり、日

立製作所関連の多

くの工場がある。

2-1. 敷地 - 茨城県日立市 - ------ 2-2. 特色 - ものづくりのまち - ------

茨城県日立市は、□日立製作所の創業した街

Y-01/11

この商業施設は 2022 年の3月までイトーヨーカドーがメインのテナントとして入 居していて、全フロアに様々なテナントが入っていた。 しかし現在は人口減少に伴い売り上げが減少したことで、現在はほとんどの

フロアにテナントが入居していなくて、空きフロアが多くある状況。

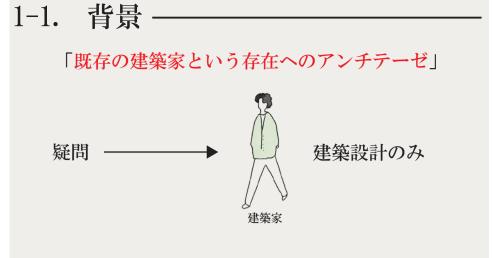
□テナントビルの空きフロア



ナントビルがある。

が多く有り、特に1Fの空きフロアが多くある状況になっている。

1-2. 「家守」まちに根付き、共に歩む建築家 -



これから求められる建築家像



私は大学で建築を学ぶ中で、王道とされる既存の建築家像へ 疑問を持つようになった。既存の建築家像では、建築家は設計 だけをやるというのが普通であった。しかし私はこの先社会や 環境が変わっていく中で建築家という存在は設計だけでなく、 もっと幅広い分野(不動産・テクノロジー・企画・運営など) に関わりながら建築家という存在がまちに根付き、住民と共に 歩んでいく、住民にとって顔が見えるような建築家が人々に求 められていくのではないだろうか。

・「家守(やもり)」とは 家守は江戸時代の長屋の大家で、借地管理から家賃徴収、店子の生活面の面倒など、そのエリアにおけるマネージャー的な役割を担っていた存在。店子に慕 われ、店子から持ち込まれたありとあらゆる面倒ごとの相談にのっていた。地主から支払われる管理料などで家計を立てながら、公用(公共的なサービス)を行い、 ・「家守(やもり)」の建築家の職能

今回の提案では江戸時代の長屋の大家であった「家守(やもり)」のエリアのマネージメント的な職能を既存の建築家の持つ働 き方に追加する。そうすることで建築家は設計だけでなく、そのまちに根付きながら、建築家と住民と一緒に悩み、考えながら共 に歩んでいくことで建築家は住民にとって顔の見える身近な存在へとなっていく。

そしてこの卒業設計では「私」という存在を「<mark>家守(やもり)</mark>」という職能を持つ建築家として提案する。そして「家守」とし てまちに根付き、共に歩んでいく軌跡の一部を物語っていく。

日立理科クラブは日立製作所を退職したお年寄りが所属ものづくりの技術者を育てるための私立の工業専門学校 していて、その方達が理科おじさんとして、市内の小・がある。日立製作所のメイン工場が日立市内にあり、 中学校に出向き、一緒にやりながら実験・ものづくりを教 日立製作所関連の工場で働く技術技能を身につけること えてくれる。

茨城県日立市は工業の盛んな地方の工業都市である。

□子供へのものづくり教育

の日立グループ関連の企業で働いていて、製造業が盛んな街である。

電機メーカーの日立製作所の創業した街であり、 日立製作所関連の工場が多く有り、 市民の多くが日立製作所や他

ができる。そのため日立では多くのものづくりにおける技 術者がいる。

□ものづくり(=精密機械)の土壌

日立市は日立製作所があったことで、企業城下町として多くの小さな商業テ

しかし現在は人口減少で人がすくなったことに伴いテナントビルの空きフロア

03 まちづくり

3-1. 問題点—

□まちにクリエイターが少ない

3-2. まちづくりー

3-3. 計画する施設

□まちづくり拠点

○コンセプト

○リノベーション対象建物

○用途・プログラム

駅前の空きフロアが目立つ商業施設

・「家守」の拠点となる設計事務所

・子供のためのものづくり体験施設

・ものづくり関連の専門書店、工具店

・プロダクトの展示、販売空間

・家電などを組み立てられる道具やスペースがある作業場

・大学のサテライトラボ (近隣にある茨城大工学部)

・少人数又は1人のための工房

・まちには技術者が多くいるが、ものづくり の創業が少なくクリエイターがまちに少ない ・日立製作所に依存した日立市の構造

・日立市が行なうものづくり教育が成功して ない、技術者は多くいるが、新しいもの を作る クリエイターが育っていないという状 態である。

□活用されない既存ストック



ルでの空きフロアが目立

4-1. まちづくりプロセス - まちづくりの民主化 --

「建築家なしで進む市民だけで自走するまちづくりプロセス」

建築家としての設計の主体性を段階的に手放し、<mark>段階的に設計の主体性を建築家から市民に移行をしていく</mark>事で(まちづくり・設計)プロセスに住民・プレイヤーが関わる余白を生む。 そうして家守としてまちをマネージメントしながら(ま・設)主体性を住民・プレイヤーにもたせていくことで、建築家なしの住人・プレイヤーが主体となった市民だけのまちづく りが自立自走していく。

職能「家守」、まちに「主体性」を生む『すきま』をつくる



まちづくり拠点に関しては、建築家が中心となり通常の設計同様、設計の主体性

は建築家がもつ。

ワークショップを通して、拠点で行った設計手法をベースにし、市民が参加し、 設計の主体性を建築家から市民に部分的に譲歩していく。

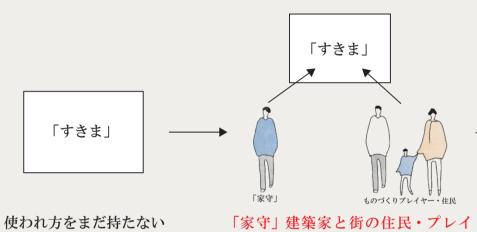
拠点・拠点周辺での設計手法をオープン化して、誰もがオープン化した手法を通 して設計できるようにすることで、設計の主体性を建築家が手放して、専門家では ない市民が設計の主体性をもつことで、まちづくりの主体性も専門家(建築家)か ら市民が持つようになり、まちづくり自体が建築家なしで自走していく。

「すきま」

4-2. 共通の設計手法 -

まちの中に建築家と住民・ものづくりプレイヤーが一緒に使い方を考えながら育てていくことができ、住民・ プレイヤーが主体的に手を加えていくことができる、使い方に余白がある「すきま」となる空間。 空間の特徴として、既存のスケルトンを残したデザインに余白のある空間とする。

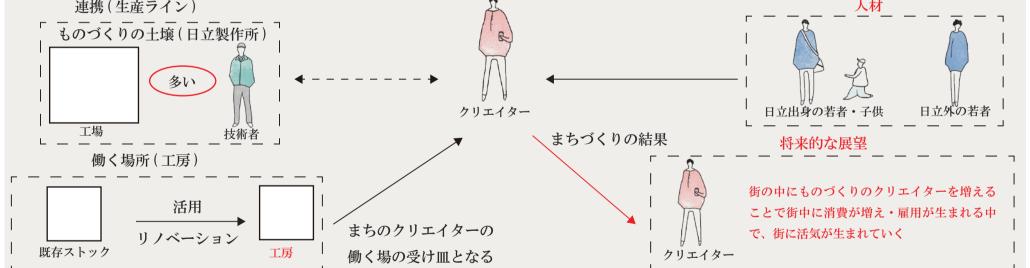
ヤーとが使われ方を一緒に考える



住民・プレイヤーが主体的に 手を加えていく中で、空間を 市民が使いこなしていく。

「精密機械産業を中心としたものづくりのクリエイターの居場所を街につくる」

現状としてものづくりの技術者が多くいるが、1から生み出すクリエイターが少ない。そこで日立市の課題である既存ストックを活用し、クリエイ ターの働く工房をつくり、ものづくりを生業とする土壌を幼少期からつくることで、将来的にクリエイターがまちに増えていくまちづくりを行なう。 連携(生産ライン)



□まちの工房

| | ○コンセプト

「 ○リノベーション対象建物

「一 街中にある小さなテナントビルの空きフロア

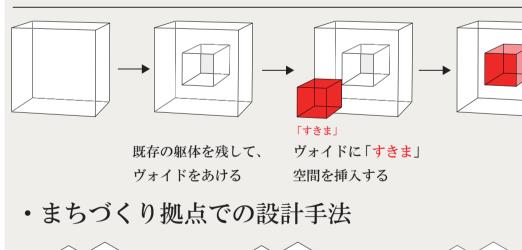
サテライトオフィスとしての工房

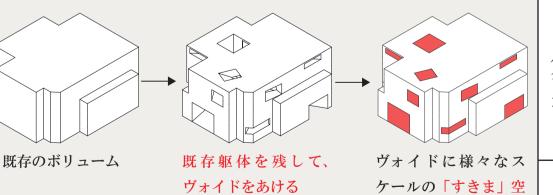
| | ・まちづくり拠点の次に持つ個人の工房

・クリエイター(複数人)のためのスペースを持つ工房

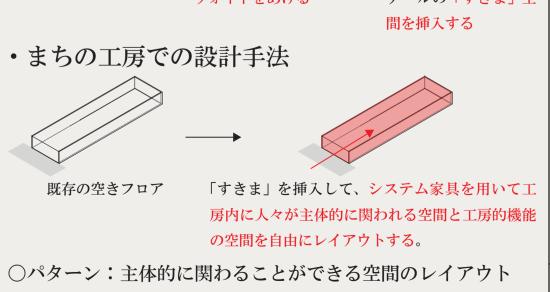
「家守が拠点とする、若い世代が集まるものづくりの拠点施設」 | | 「街中にあるクリエイターが働く工房」

共通の設計手法 - 「すきま」空間を挿入する -□共通の設計手法:「すきま」空間を挿入する





・まちの工房での設計手法



パターンC

