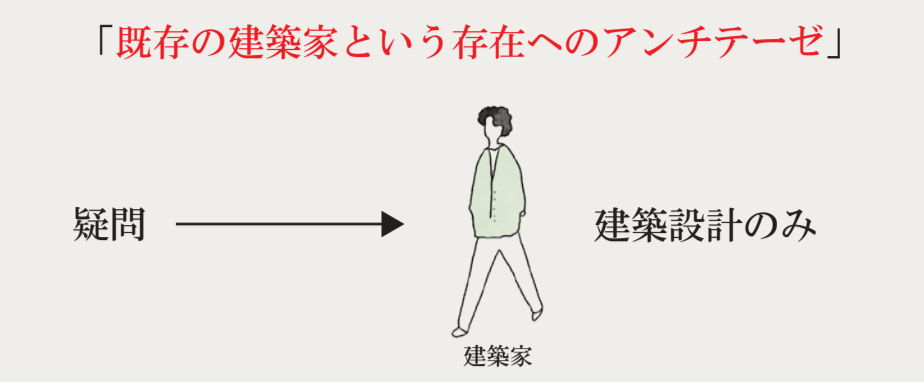
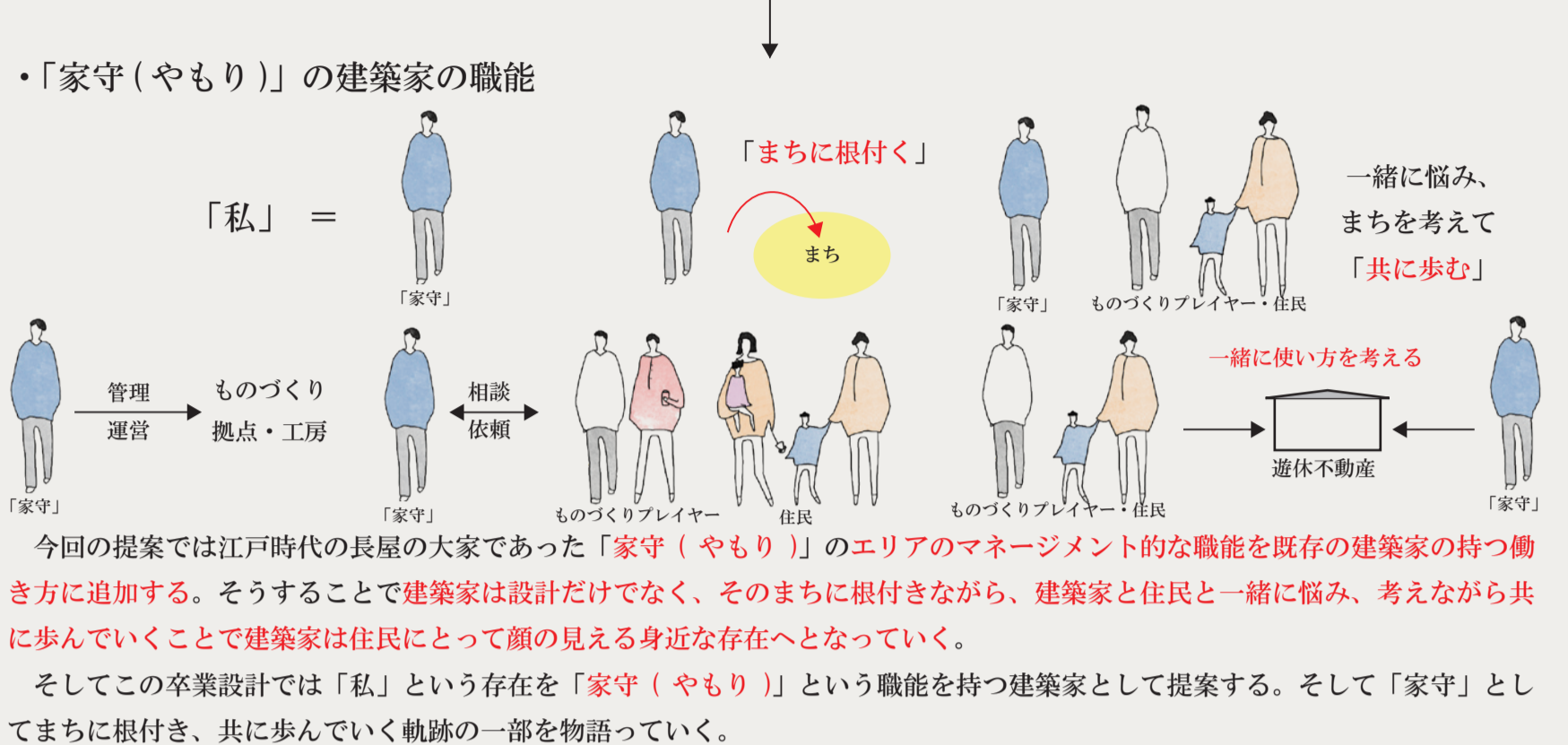
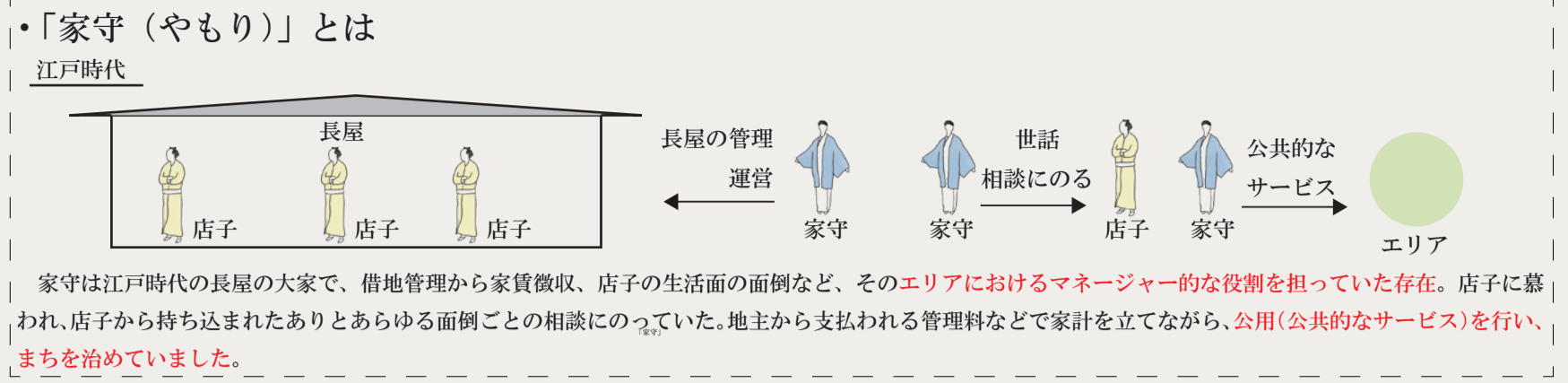


1-1. 背景



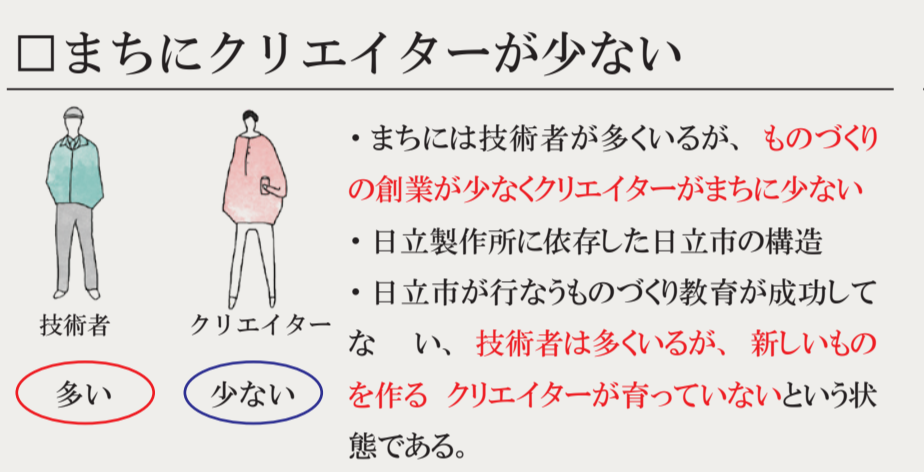
私は大学で建築を学ぶ中で、王道とされる既存の建築家像へ疑問を持つようになった。既存の建築家像では、建築家は設計だけをやるというのが普通であった。しかし私はこの先社会や環境が変わっていく中で建築家という存在は設計だけでなく、もっと幅広い分野（不動産・テクノロジー・企画・運営など）に関わりながら建築家という存在がまちに根付き、住民と共に歩んでいく、住民にとって顔が見えるような建築家が人々に求められていくのではないだろうか。

1-2. 「家守」まちに根付き、共に歩む建築家

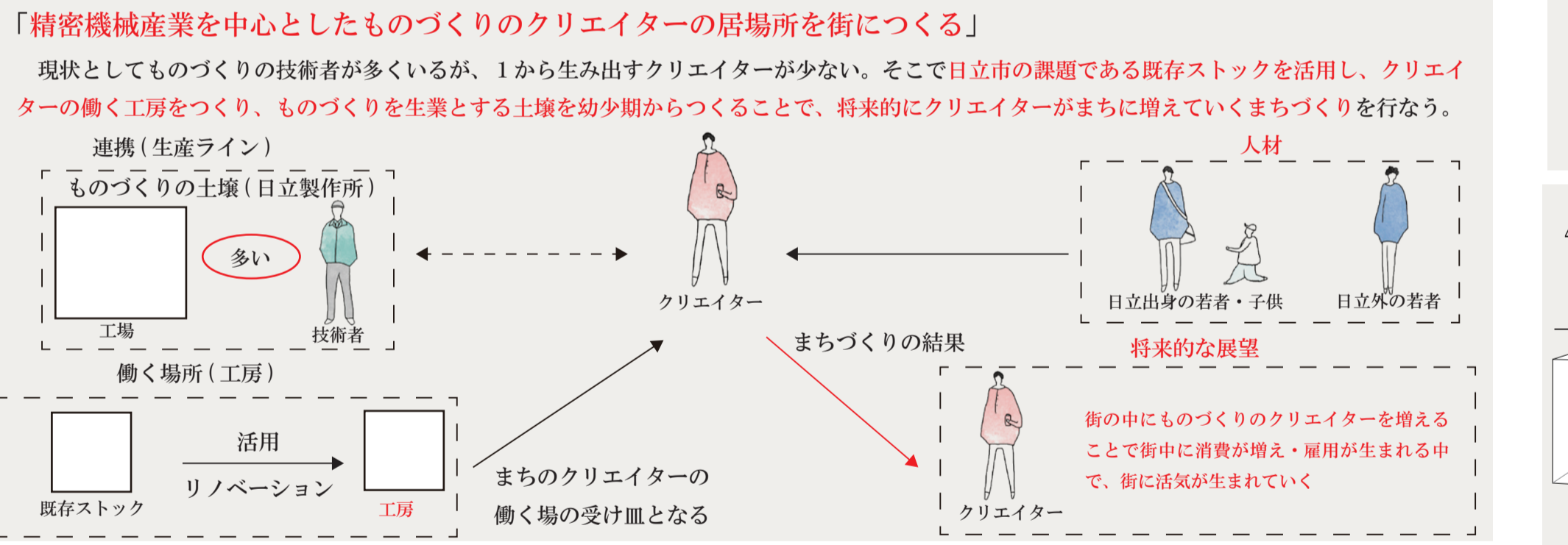


03 まちづくり

3-1. 問題点



3-2. まちづくり



3-3. 計画する施設



2-1. 敷地 - 茨城県日立市



2-2. 特色 - ものづくりのまち

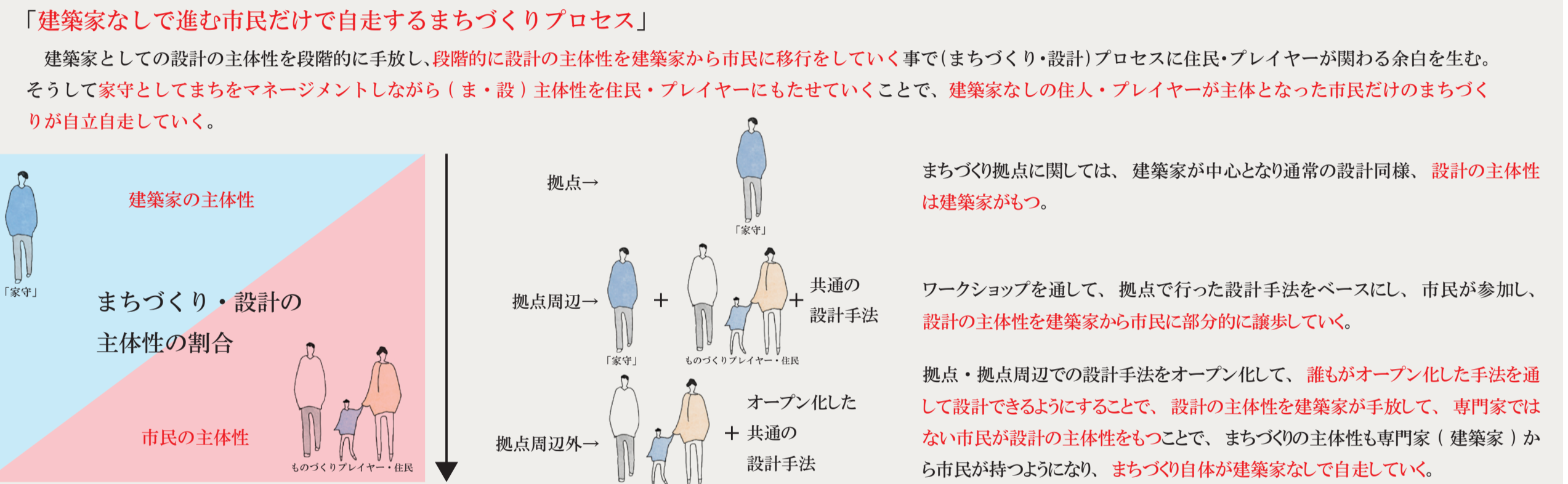


2-3. 既存ストック

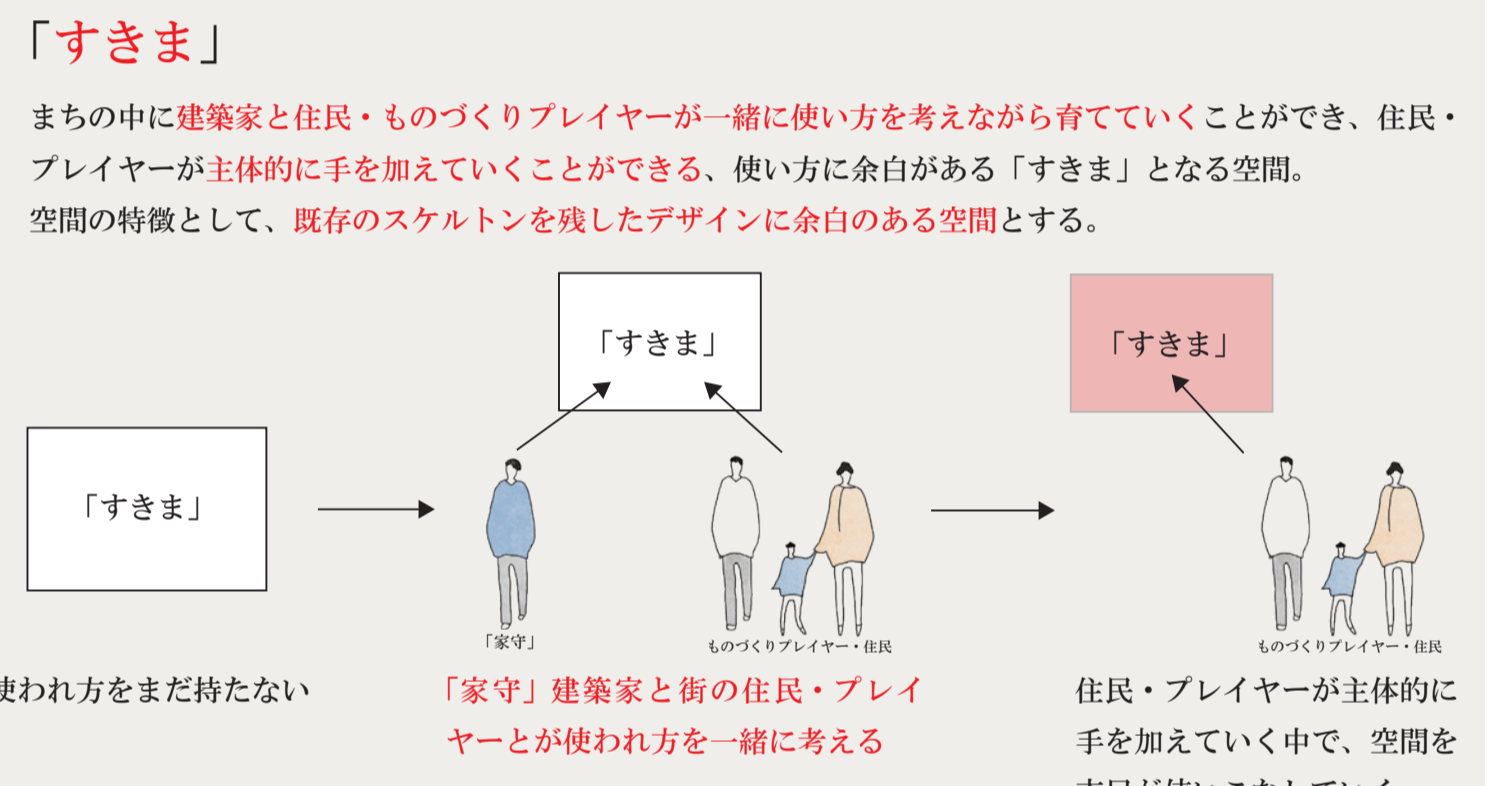


04 提案 職能「家守」、まちに「主体性」を生む『すきま』をつくる

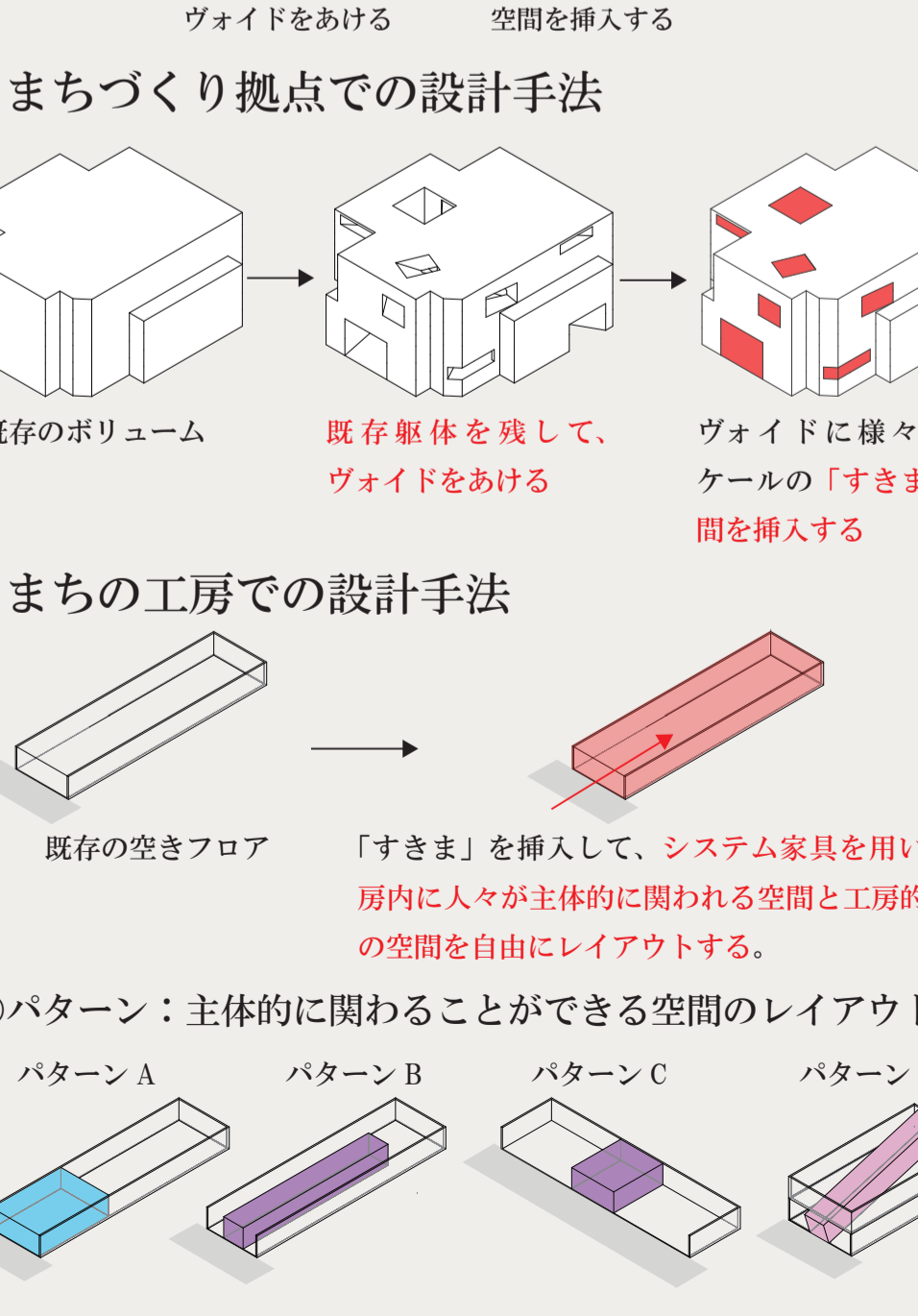
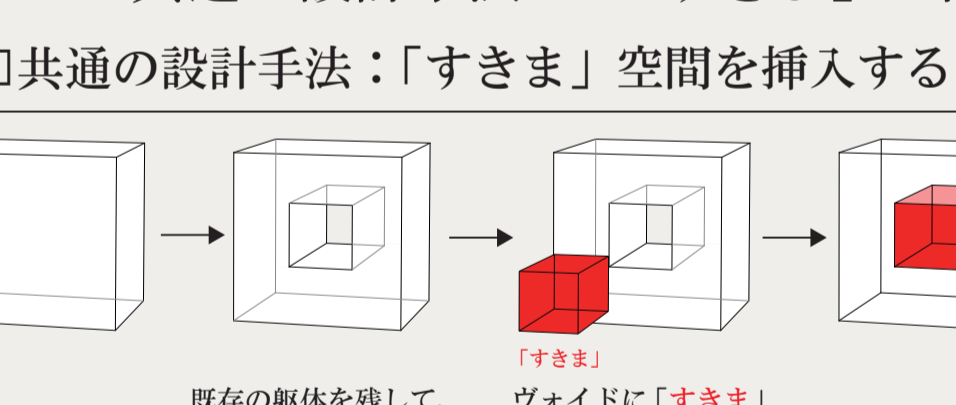
4-1. まちづくりプロセス - まちづくりの民主化



4-2. 共通の設計手法



4-3. 共通の設計手法 - 「すきま」空間を挿入する



種類	単体						複数					
	「水平」型		「ナナメ」型		「タテ」型		「交差」型		「交差」型			
パターン	パターン1 1つのプログラムのみ面に面する ソト		パターン2 2つ以上のプログラムに面する ソト		パターン3 複数の層を横断		パターン4 採光		パターン5 水平+水平 (平行交差)		パターン6 ナナメ+ナナメ or 水平 (立体交差)	
使用例	まちづくり拠点 すきま①	まちの工房 パターンA	まちづくり拠点 すきま②	(1) まちの工房 パターンB	(2) まちの工房 パターンC	まちづくり拠点 すきま①	まちの工房 パターンD	まちづくり拠点 すきま⑤	まちづくり拠点 すきま⑥⑦	まちづくり拠点 すきま⑧⑨	まちづくり拠点 すきま①③⑤⑦	
効果	効果 同じプログラム同士に交流を生む。 ・機能 通路、フリースペース など	効果 道に面することで、街の人が気軽に入り、関わる事ができる開かれた工房にする。 ・機能 フリースペース など	効果 異なるプログラムにいる人同士が偶然に出会うことで、多様な交流が生まれ、出会いが生まれる。 ・機能 通路、フリースペース など	効果 住民が入れる空間が工房、組み立てスペース 同フロアにある工房その他のテナントの間にある事で、工房とテナント同士で共に歩む空間が生まれる。 ・機能 フリースペース など	効果 建物内をナナメに横断する事で、異なる層に面する空間に人、活動を建物内に引き込む事が出来る。 ・機能 通路、フリースペース など	効果 2フロア以上をナナメに横断する事で、フロア同士の人、活動を建物内に引き込む事が出来る。 ・機能 通路、フリースペース など	効果 各層に採光をしながら、視線に繋がりを生む。 ・機能 採光	効果 「すきま」が交差する事で、異なる層に面する空間同士に繋がりが生まれ、単体の「すきま」より多様な交流、出会いが空間に生まれる。	効果 「すきま」が交差する事で、異なる層に面する空間同士に繋がりが生まれ、単体の「すきま」より多様な交流、出会いが空間に生まれる。	効果 「すきま」が交差する事で、異なる層に面する空間同士に繋がりが生まれ、単体の「すきま」より多様な交流、出会いが空間に生まれる。	効果 「すきま」が交差する事で、異なる層に面する空間同士に繋がりが生まれ、単体の「すきま」より多様な交流、出会いが空間に生まれる。	
事例	すきま①	まちの工房②	すきま②	まちの工房①		すきま①		すきま⑤	すきま⑥⑦	すきま⑧⑨	すきま①③⑤⑦	