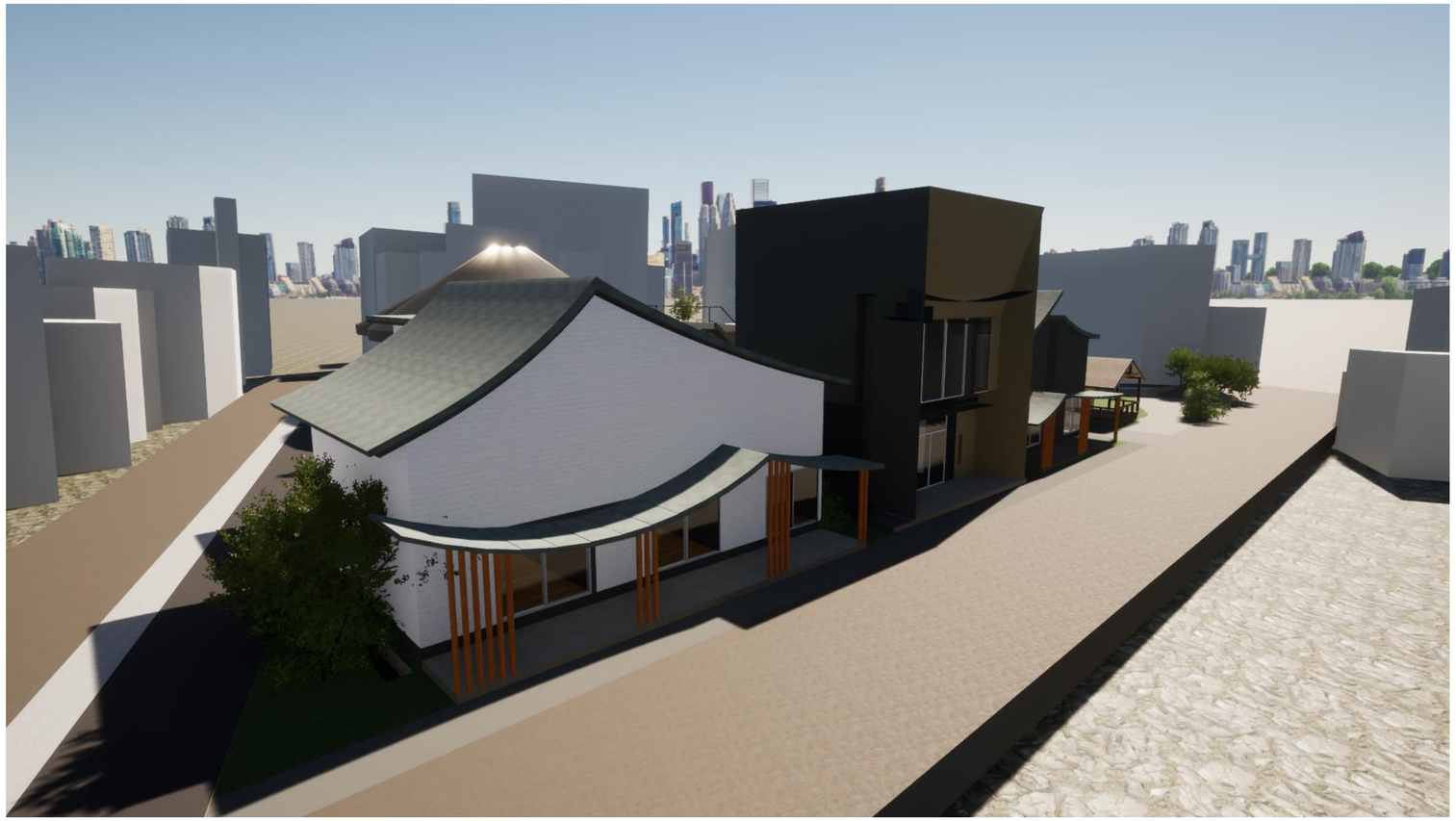
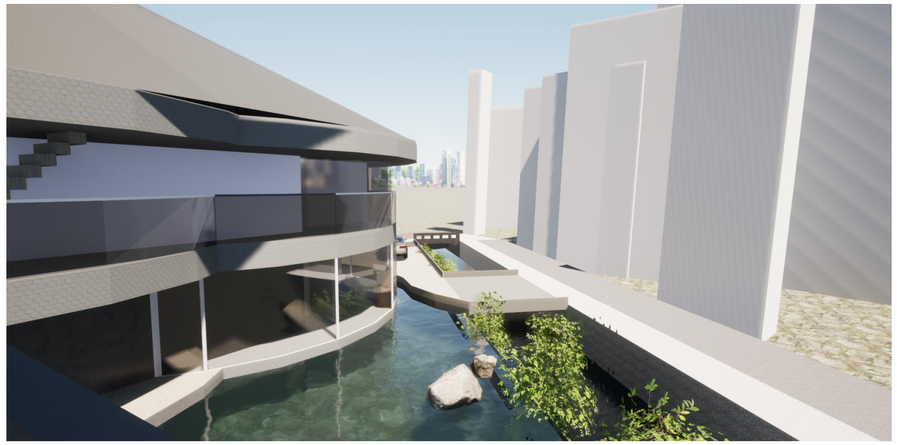
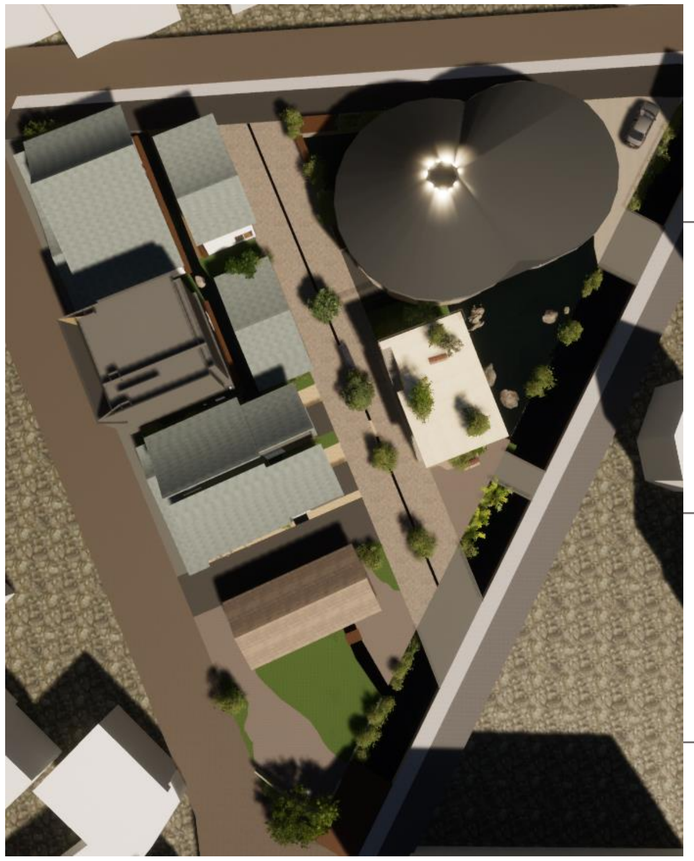
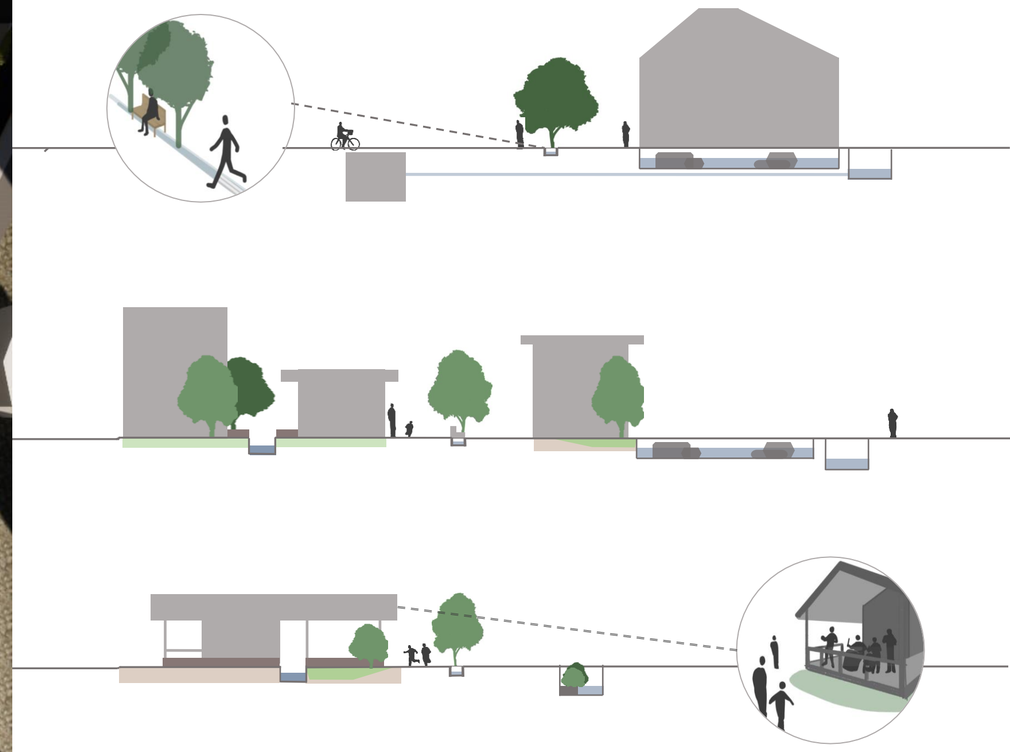




うつるマチ

商店街に水を引き込み
襠のようにゆとりを持たせるための空間を設けて
人・モノ・コトを商店街にうつしていく



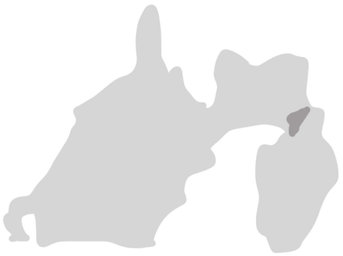


section

背景

かつて人と人をつなぎ、生活の中心であった商店街。しかし、現代における商店街は高齢化や後継者難、空き店舗増加など様々な問題を抱え低迷するようになった。そこで地元である三島市の商店街を計画敷地とし商店街の活性化を図った提案する。地域の魅力である水を商店街へ引き込むことで水辺空間によってにぎわいを創出すると同時に、商店街を暮らしの場としてうつるという視点から再定義する。

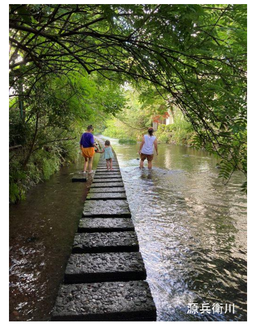
計画敷地



静岡県三島市広小路町　笑栄通りに面した三角形の敷地
三島大社の門前町としてにぎわった歴史ある商業地に位置する。
主要駅から徒歩五分と近く、駐車場も多いためアクセスが良い。
水がきれいで有名な源兵衛川が近く、敷地北側の鎌倉古道で繋がる。
また、敷地沿いには蓮沼川の水が流れる灌漑水路がある。

・ 三島市
東海道新幹線の停車駅であるJR三島駅があり、伊豆箱根駿豆線によって繋がっている。三島大社や楽寿園などの観光資源を有しており観光客が訪れる。夏は三島大祭りが催され地域による当番町周りによる山車引き回しと、その山車の上で囃すしゃぎりが行われ商店街まで祭りに染まる。

計画敷地西側


源兵衛川

課題・提案

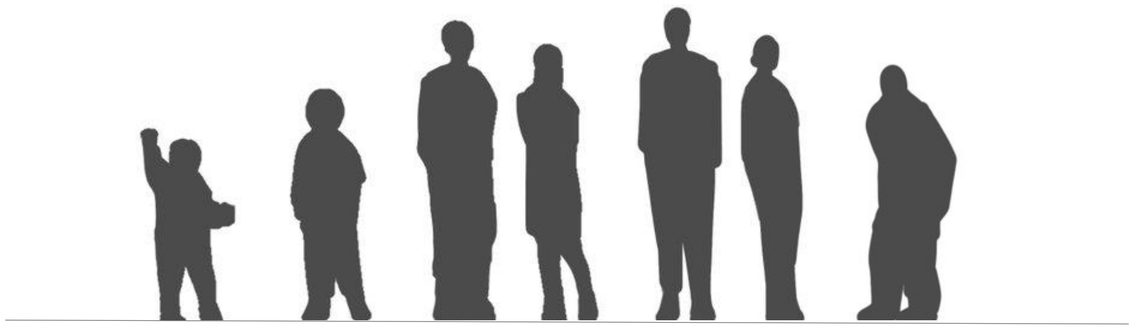
多くの商店街が抱えている課題だけでなく、地域の課題にも焦点を当て設計する。アクセスが、良く、観光資源にも恵まれているにも関わらず閑散としている。この要因は歩行者が歩きづらい商店街の構成にあると考える。歩車が分離されておらず道路は車通りが非常に多いため、アーケードのある歩行者中心の大きな商店街のような安全性と快適性がない。そのため空間の見直しが必要だと考える。また、昔と比べて客足が遠のいている要因に店舗の多様性の不足や需要の変化が関係していると推察する。特に都市空間における消費活動に着目してみると、買い物や遊びに出かけるのに満足できる市内の商業施設は少ない。特に若い学生はかつて遊び場だった水辺から離れ、市外へ娯楽・消費活動を求め、遠出して遊びに行く傾向がある。そこで商業機能の揃う商店街に河川を活かした親水空間を創り、改善・活性化を図る提案をする。

【課題】
通勤通学者が多いため車通りが多く危険である
商店街の面している大通りや周辺には地元住民が見られるが商店街の中にまで入ってこない
商店街は空き店舗が増加しており、客足が近隣ショッピングモールへ人が流れてしまっている
特に若い世代は遊ぶ場所がなく、商店街になじみがないため立ち寄りにくい
商店街の老朽化や美観の低下による魅力低下

【改善のキーワード】
商業機能による経済性・利便性
居住地の提供
地域の文化と歴史を伝える
河川を活かした親水空間
回遊性の確保

にぎわい・活気による快適性と安全性
雇用の創出
コミュニティの場・情報の場
地域の特徴・顔
沿道と景観

歩行者中心
街・街路との調和
観光客誘致
地域のイベントや催し
水を活かした環境づくり



・幼児
親と一緒に川へ
遊びに来る

・小学生
友人と一緒に川へ
遊びに来る

・中高生
遊びに行くときは遠出
川へはあまり立ち寄らない

・大学生　社会人
食事や飲み会で商店街へ

・高齢者
商店街や川へ散歩を市に
訪れる　徒歩移動が多い

うつる

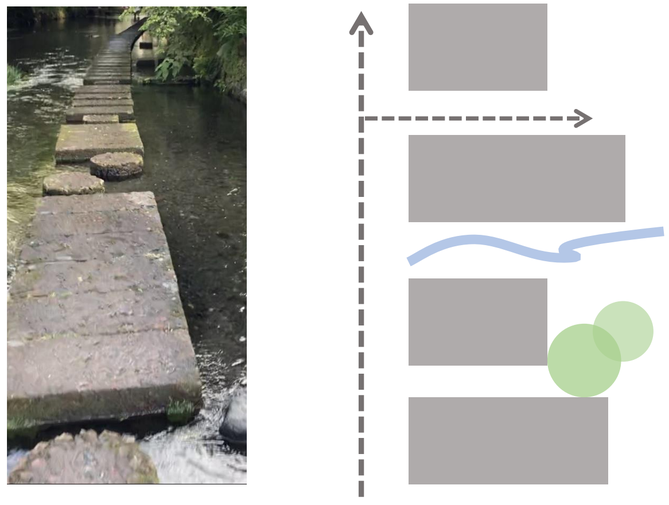
「人がうつる」
「商店街がうつる」
「文化・伝統がうつる」

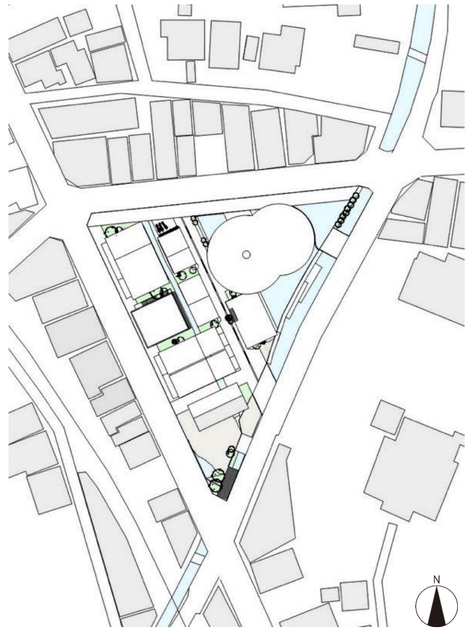
人通りのある大通り商店街や観光客の訪れる源兵衛川から笑栄通り商店街へ人が移るような空間
水が鏡となって鎌倉古道や三島大社といった歴史ある町の景観や世相を映し出した商店街が映る
商店街が三島の文化・伝統を写し映す場となり、町が移り変わっていく

ダイアグラム

■現状
三角形の敷地に建物が密集している状態。
車と人の動線が一緒で危険。

■本計画
源兵衛川の飛び石のように配置。建物と建物の間に襠のようなゆとりを持たせることで人・水・風・日光・視界が通り抜け、商店街の外から内へ移る。





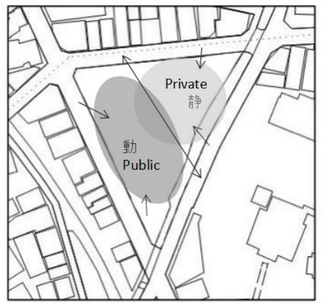
・ 三島の魅力である水を敷地内へ引き込み水辺空間を生み出すことで商店街の活性化を図ると同時に、歩行者が安全で円滑に移動できる環境をつくる。

1. 水辺の景観創出： 水の流れが人を引き込み、商店街の中ににぎわいを生む。町の魅力や個性がまちに映し出し、水辺の景観を楽しめるスペースを創出する。
2. 自然との共存： 商店街に水を引き込み植栽を設けることで商店街が自然を感じられる空間になる。また環境づくりにより鳥や魚などの生態系の生息地になる。
3. 魅力と美観： 訪れた人に印象的にうつり、写真映えする空間は更に人を呼ぶきっかけになる。地域の魅力を反映し、美観に優れた沿道と景観をつくり、街路との調和を図る。
4. 快適性と安全性： 商店街の内を創ることで歩行者の安全性と回遊性の確保だけでなく引き込まれる空間となる。歩道が広く車の侵入が制限されているため交通事故のリスクが軽減。
5. 空間の再編活用： 敷地にゆとりをもたせることで地域のイベントや祭事での催しを可能にする。また駐輪できる余裕が生まれ、徒歩の来街だけでなく自転車利用の立ち寄りが望める。加えて車を利用したイベントや祭りといった催し、宿泊を目的にした来街でも近隣駐車場が充実しているため対応が可能なため滞在型の来街も望める。

プログラム

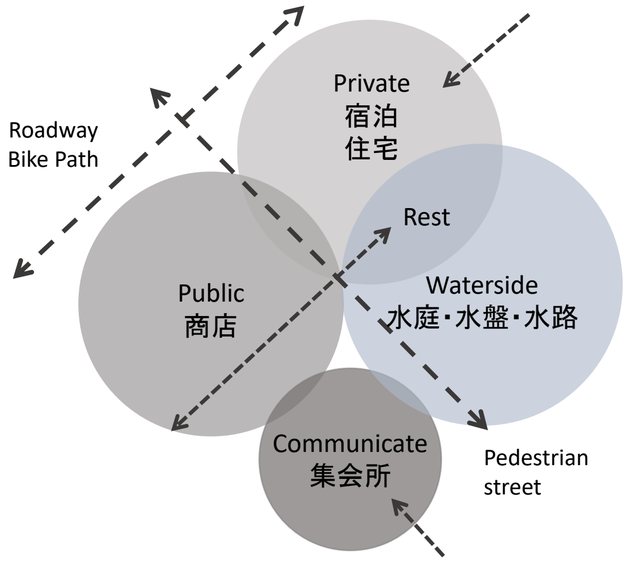
▲水のフロー
屋根から雨水を集水し、屋根から庭、水路へと流れていく。住環境における水のアメニティ空間を提供し、生物の生息地になる。

▼ゾーニング
にぎやかでパブリックな商店街を西側に配置し、動の性格を持たせ、交通量の少なく日当たりの良い東側にプライベートな住居空間を配置し静の性格を持たせる。



▲動線
建物が密集していた既存の敷地の中に歩道を設け、回遊性をもたせる。車と人の動線を切り分け、分離させ快適性と安全性を高める。

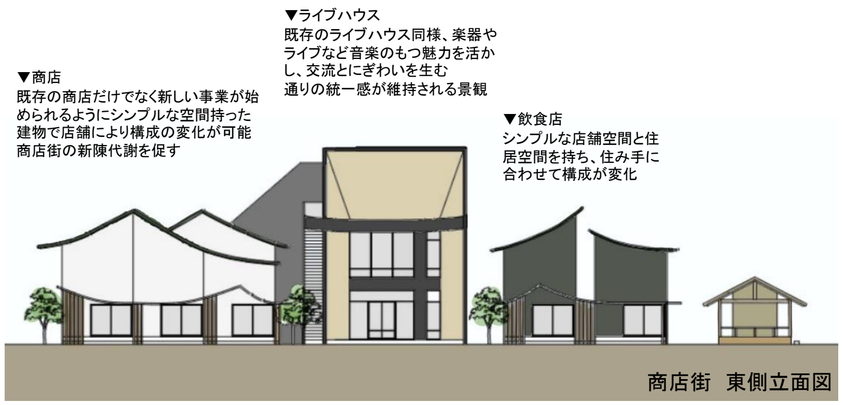
▼通り抜け
建物と建物の間に余白を設けることで視界が抜け、空間の広がりを感じられる。快適で安全に商店街を移動できるだけでなく交流が生まれる。



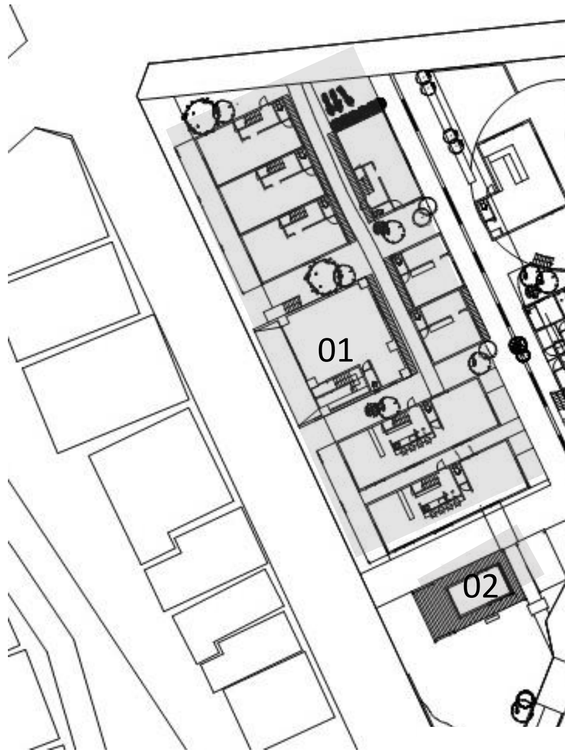
共同水路

01. 商店街
空間がうつる　人が移る商店街

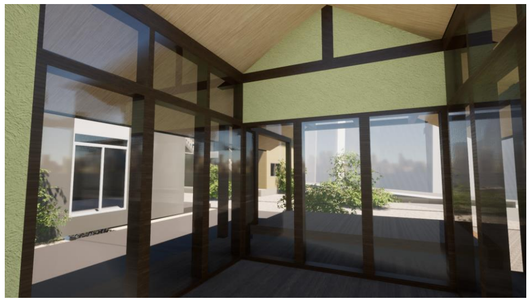
商店街メインストリートに面し、動の性格を持つパブリックなゾーンに位置する。もとあった商店とは内容を大きく変えずに残して活かしつつ、住まい手や事業の変化に合わせて転換できるようにシンプルな骨格をもった空間で構成し、商店街の新陳代謝を促す。建物と建物の間には襠のようなゆとりを持たせ、外から内に向けて入り込みたくなるような空間を生み出し動から静の空間へ移り変わる。
商店を挟む路地に水を引き込むことで雨水を集水し、雨水の流出を抑制するだけでなく、水が緩やかな境界線としての役割を担う。また、居心地がよく歩きたくなる空間、水の街ならではの景観が生まれる。各戸にはデッキといったアプローチを設け、水辺のアメニティ空間として機能する。
波のような外観のうねりのある屋根は、三島大社の門構えをイメージした三島駅の意匠とリンクしており、観光で三島駅から訪れた来街者の思い出に残る目印となり街を歩く人々の目的地となる。商店街に地域の文化や歴史を映し出すことで地域の魅力を伝える町の顔となる。

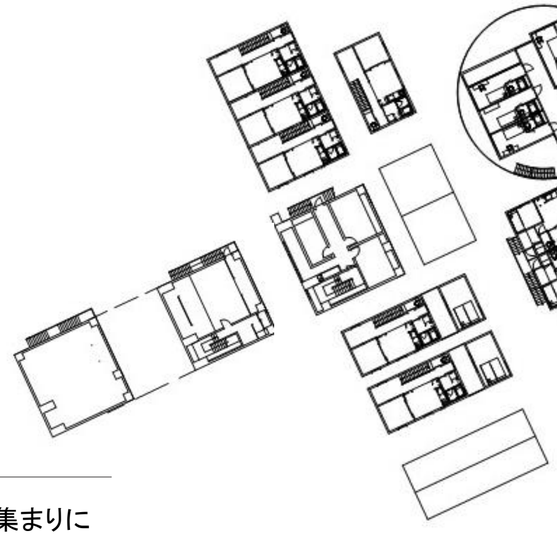


商店街　東側立面図



一階平面図



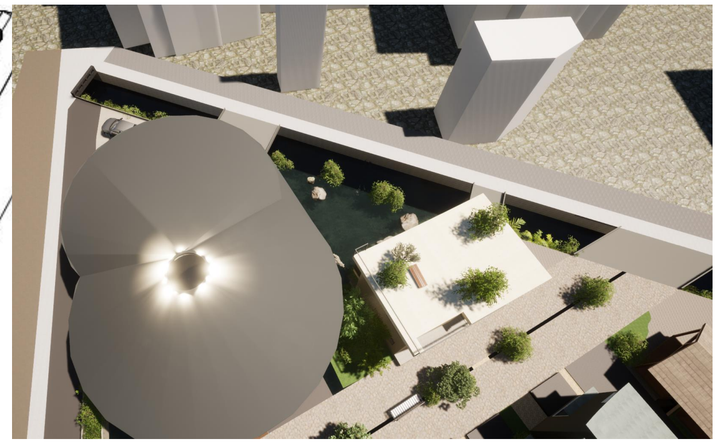

三階平面図　　二階平面図

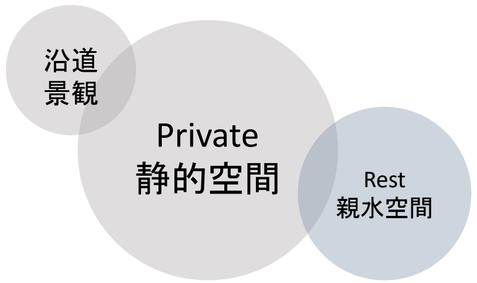
02. 集会所　人が移る　文化をうつす

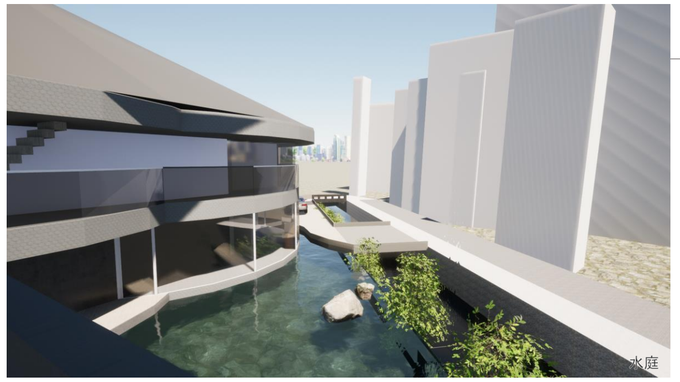
三島市に古くから伝わる三島囃子はヤドと呼ばれる村の集会施設でワカイシと呼ばれる若者の集まりによって継承されていた。ヤドは伝統芸能のほかに農事や社会生活を学ぶ学校であった。しかし、高年齢化や若者の減少により三島囃子といった伝統の維持が危うくなっている。
そこで現代におけるヤドを商店街に設け、文化伝統の継承保存を図る。商店街と同じように文化の後継者となる若者の不足が起きている三島囃子、通称しゃぎりをヤドで伝え保存する場として活用する。
普段は商店街や地元の住民の集会所としての利用やしゃぎり保存会といったNPOの活動拠点など柔軟に利用できる空間として機能。また地元住民だけでなく、観光での来街者が地域の伝統文化を知ったり、地元住民と交流したりと観光をより楽しめる集会施設。
夏は避暑地になり、しゃぎりの練習場や祭りで演奏を披露するステージへ変化する。

商店街通り　西側断面図

一階平面図

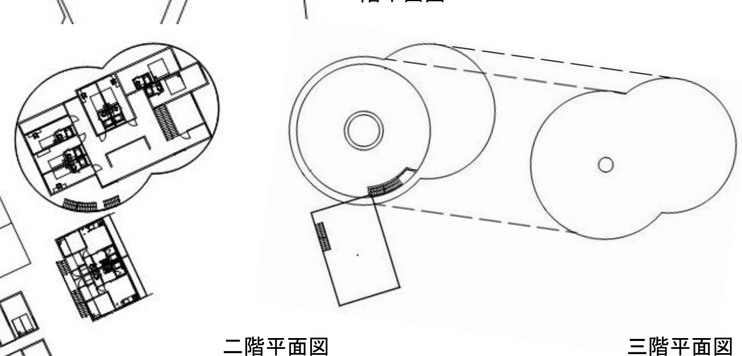




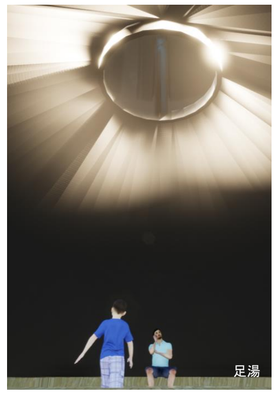


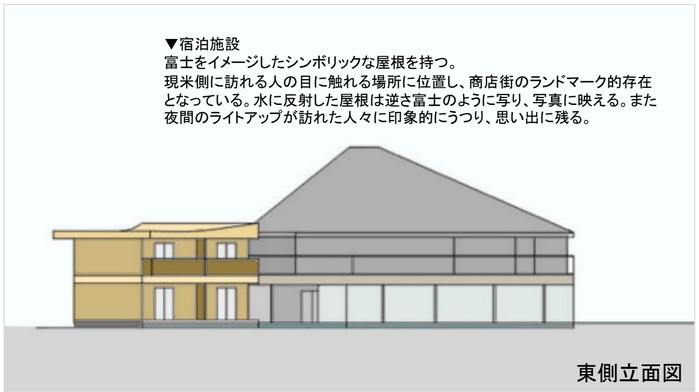
03. 集合住宅 人が移る 環境がうつる

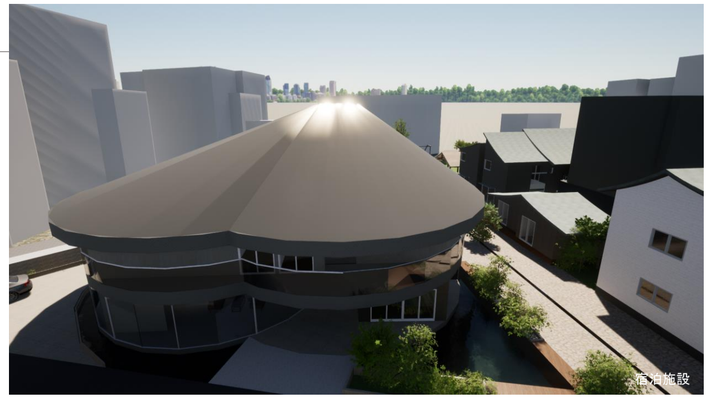
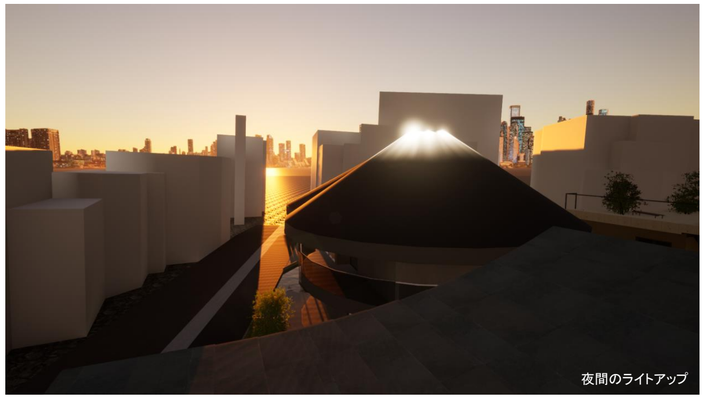
静かな水路沿いに位置する住宅　宿泊施設とは水庭を挟み、景観を共有する。自然と水辺空間を暮らしの中で楽しむことができる。商店街のにぎやかな面とは反対に静かな空間。屋上の屋根部分には上がることができ、共用空間となっている。植栽や畑などを共用空間で始めることができ、住まいの緑化を住民の手で楽しむことができる。また、水庭に面してデッキが設けてあるため日々の暮らしを水辺で過ごすことができる。



二階平面図　　三階平面図





04. 宿泊施設 建物が映る 人にうつる

富士山をイメージしたシンボリックな外観の宿泊施設。観光客や散歩に訪れた地元住民がよく通る道沿いに位置するランドマーク的存在で訪れた人に印象的、魅力的にうつる。水路沿いに位置する水庭には富士の形の屋根が写り、夜は雪が降り積もった富士のようなライトアップになり夜間における商店街のシンボルになる。駅から近く、近隣に駐車場があるため、車利用での宿泊も可能。
宿泊以外の機能として一階部分にカフェ、三階部分に足湯を設けた。学生や会社員が通勤通学の際に通ることが多いため、立ち寄って仕事や勉強ができる空間を設けた。足湯は客足が遠のく冬でも水辺空間をもつ商店街楽しめるように、宿泊施設の屋根の形を活かした三階部分に設けた。カフェと足湯を設けたことで観光客だけでなく地域住民も日ごろ利用できる施設となっている。