

阿倍野元町の小規模な店舗を併用する集合住宅 - 単身者と多世代の交流を生む住まい -

武庫川女子大学 生活環境学部 生活環境学科 藪崎日向子



2. 計画地

場所：大阪市の阿倍野元町。



大阪府大阪市阿倍野区阿倍野元町にある、阿倍王子神社と路面電車の線路の間を計画地とする。阿倍野元町はあべのハルカスのある天王寺駅から路面電車で10分足らずのところ立地するが、路地や長屋が多く、計画地横を走行する路面電車の風情も合わせて昭和の匂いが漂う下町である。また、計画地と阿倍王子神社が挟む道は熊野街道が通っており、歴史ある町でもある。阿倍野元町を大きく分けると、①路面電車駅周辺の若年層が営む店舗エリア、②あべの筋沿いの中高年層が営む店舗エリア、③熊野街道沿いの町医者が多い閑静な住宅街の3エリアに分類でき、計画地は③に位置する。本設計では、計画地の神社側を計画地1、路面電車側を計画地2とする。



長屋と路地



王子神社の参道



伝統的住居

特徴	<ul style="list-style-type: none"> 路地が多い 路地に生活のエLEMENTがはみ出す風景 阿倍野元町にしかない個性がある店が集まっている 神社・寺 学校（子育て世代）が多い
----	--

3. 設計コンセプト

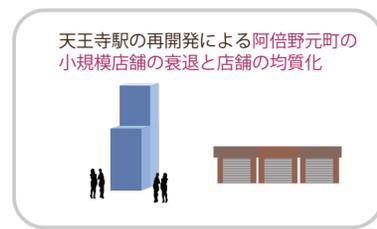
神社から路面電車側を結ぶメイン路地に沿って
路地・住棟・屋根のカタチを変化させて多様な場を創出する

阿倍野の町に【路地沿いの多様な家族構成の集合住宅】や【街のコモンスペース】を提案することで阿倍野のアイデンティティを継承し、新たな魅力と活気を継承する。

1. 設計の背景・提案

近年、都市再開発による大規模商業施設の増加によって小規模店舗の衰退と店舗の均質化が進み、小規模店舗が作り出していた町のアイデンティティが消滅していく傾向がみられる。町の色が失われ、それに伴い、住民の町に対する愛着も失われつつある。阿倍野区ではこの状態を危惧し、大規模店舗と比べて売り手の個性が良く見える町の小規模店舗の利用を促進する動きが活性化している。これらのことから、「町の魅力となり町の価値を高める小規模店舗」を育てる仕組みや建築物が町づくりには求められていると考えられる。また、計画地周辺では昔からの行事や新しく生まれていたイベントの多くがコロナ禍の影響により中止となり、特に異世代間の交流が希薄となった。本設計では、町に根ざした個性的な店舗の開業を容易にし、経営継続しやすく、かつ異世代間の自然な交流を生み出し、外からも人を呼び込む魅力的な店舗併用住居を提案する。

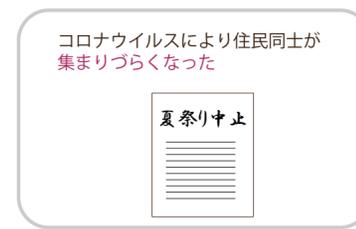
背景



大規模店舗に対して売り手の個性が見え易い、住宅に併設された店舗群の実現



閑静な住宅街の雰囲気を壊さずに街路から自然に人を引き込むカタチで立ち寄る場を提供する



自然と人との交流が生まれる空間の創出

提案

天王寺駅周辺の大規模店舗に負けない骨太の阿倍野元町のアイデンティティを具現化し、熊野街道や阿倍王子神社・安倍晴明神社などを訪問する人に立ち寄る場を提供する店舗併用住居を提案する。街の雰囲気を壊さずに街路から自然に人を引き込むこと、自然に人と人の交流が生まれることを目指すに当たり、阿倍野元町の町の特徴の1つである路地に着目した。

4. 設計手法

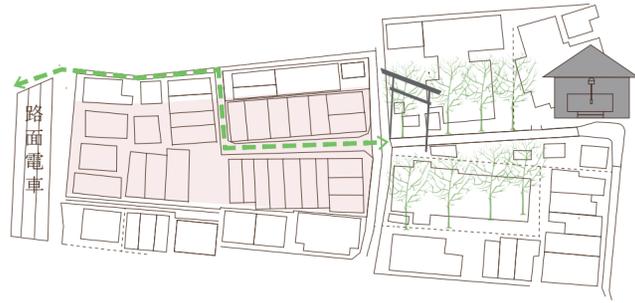
路地のカタチ

路地と広場の関係の分析

各パターン	路地+広場							
	固まり型				分散型			
各パターン	A	B	C	D	E	F	G	H
コミュニティ (ソフト面)	住民と近隣住民の関係構築が最もしやすい	住民オンリーのプライベート感がある、プライバシー高め	住民同士の関係構築がしやすい、見守り感がある	住民同士の関係構築のための場、偏りがある	多様なコミュニティの発生。偏りがある	より多様なコミュニティの発生。偏りがある	より多様なコミュニティの発生。偏りがある	より多様なコミュニティの発生。偏りがある。少しプライバシー高め。
居住環境 (ハード面)	採光などには住戸によって偏りがでる、広場空間の自由度がある=使い勝手良い	採光などには住戸によって偏りがでる、広場空間の自由度がある	採光などには住戸によって偏りがでる、広場空間の自由度がある	採光などには住戸によって偏りがでる、広場空間の自由度がある	採光などは各住戸に対してある程度均等に確保できる、広場空間の自由度が下がる、広場を巡って歩いていく楽しみがある	採光などは各住戸に対してかなり均等に確保できる、広場空間の自由度が下がる、広場を巡って歩いていく楽しみがある	採光などは各住戸に対してかなり均等に確保できる、広場空間の自由度が下がる、広場を巡って歩いていく楽しみがある	採光などは各住戸に対してかなり均等に確保できる、広場空間の自由度が下がる、広場を巡って歩いていく楽しみがある

阿倍野元町らしさが現れる路地空間の創出を目指す → メインの路地とサブの路地で多様なコミュニティを創出

計画地の現在の路地



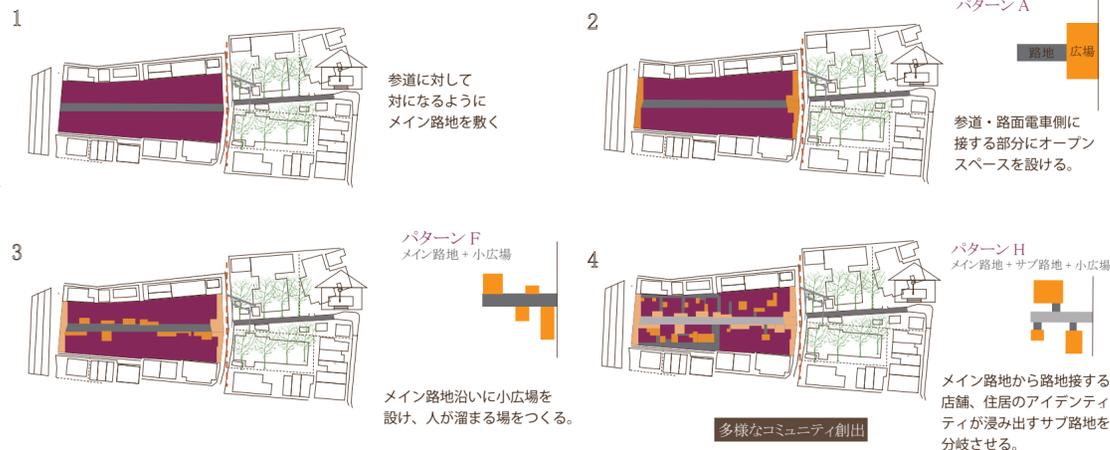
路面電車と参道まで屈折した路地で繋がっている。一人通れる程度の狭い路地。

提案

参道側の道路から路面電車側の道路まで路地を一直線に通し、町の中に利便性・風・光・視界の抜けを確保する。

ROZI Diagram

*路地と広場の関係の分析からパターンA・F・Hを展開する

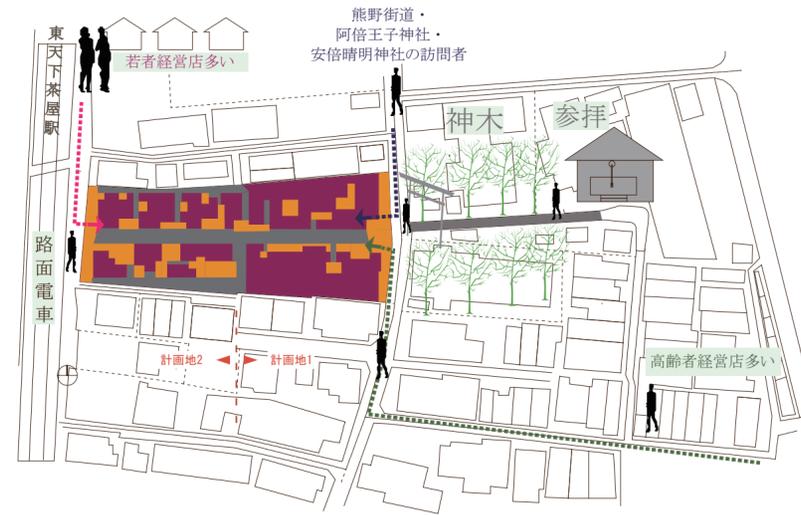


場の様相の変化

神社から路面電車側を結ぶメイン路地に沿って路地・住棟・屋根のカタチを変化させることで多様な場を創出する。



メイン路地とサブ路地、小広場により、神社から路面電車側に向かって、路地の様相を変化させることで多様なコミュニティと利便性を創出する。



計画地①

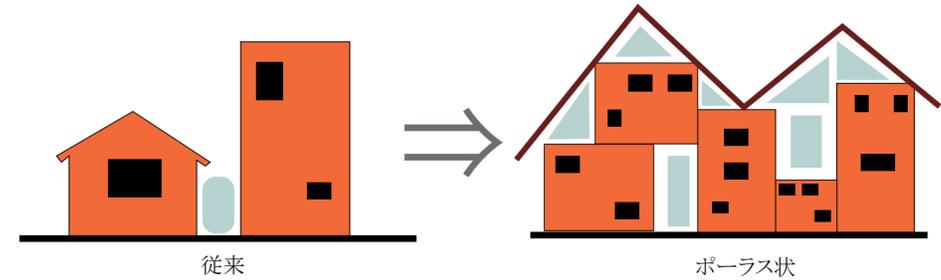
神社内の参道と対になるように計画地内に路地を延ばし、熊野街道・神社の訪問者を引き込む集合住宅を目指す。また、「町医者ゾーン」の閑静な住宅街の雰囲気を壊さない程度に小規模な店舗を設け、生活に彩りを加えることを目指す。

計画地②

迷路性のある路地を創出し、歩いていく内に思いがけない店に出会えるようにしている。計画地①より商業機能は高く、オープンな集合住宅になることを目指す。

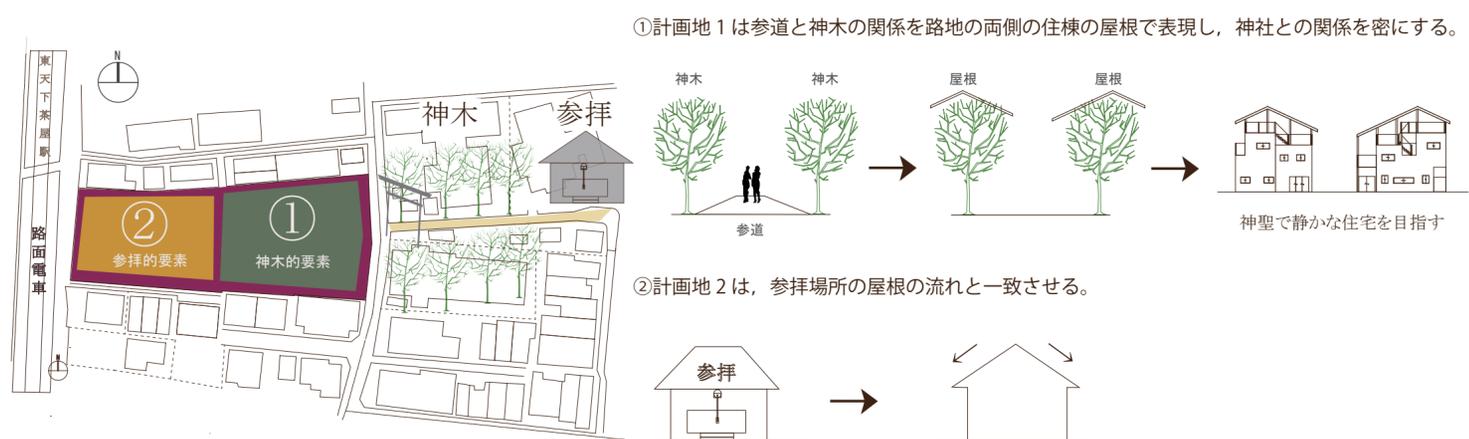
住棟のカタチ

ポラス状の建築とすることで密集地街区に従来の路地が担っていた光・風・視線の抜けを生み、建築と路地の役割を一体化する。



屋根のカタチ

神社、計画地1, 2の三領域の外観デザインの一体化を図った。



平面図

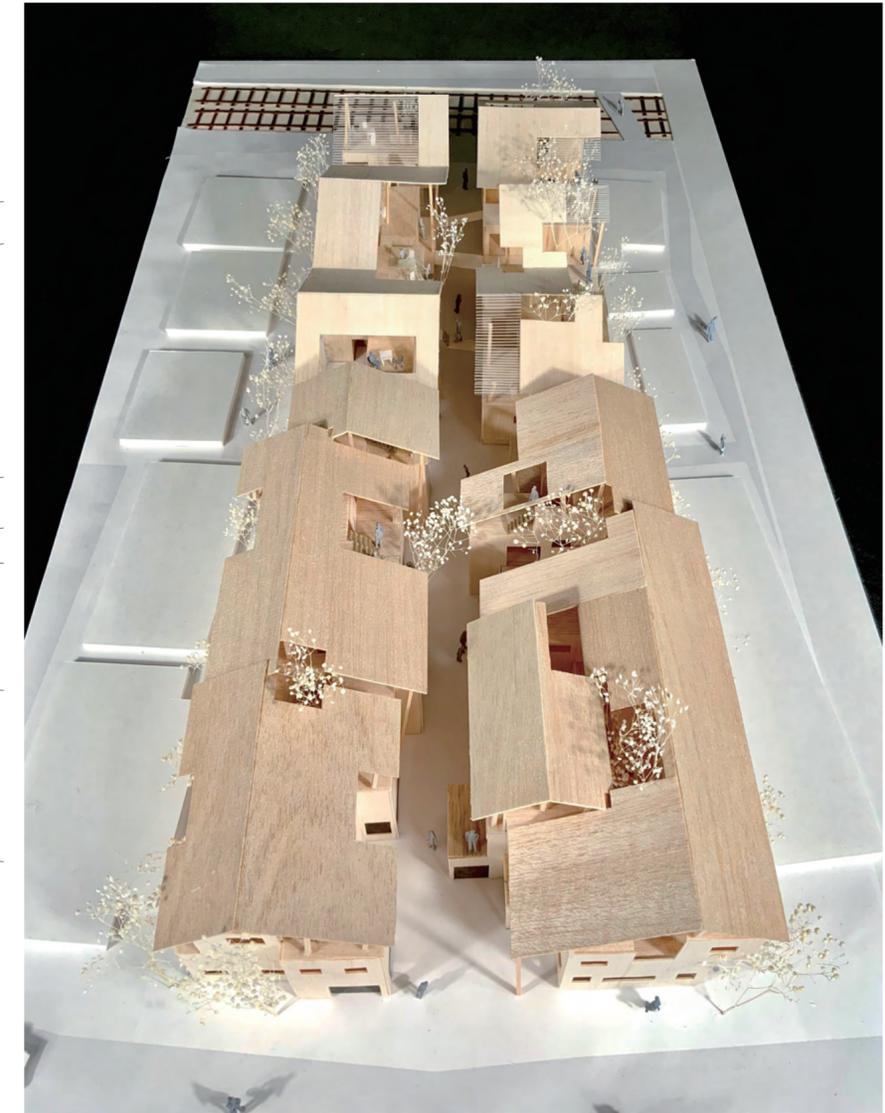
- 1. 土間 (この空間を小規模な店舗として利用) ■
- 2. ダイニングキッチン ■
- 3. リビング ■
- 4. 寝室 ■
- 5. 屋上への階段室 ■
- 6. ベランダ ■
- 7. 屋上 ■

模型写真のアングル

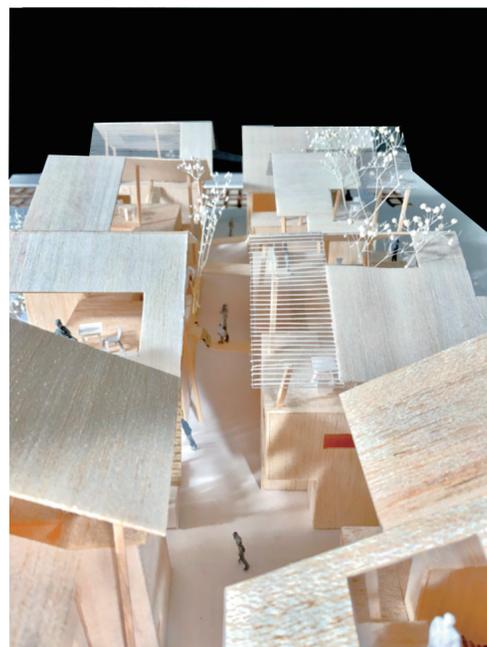
店舗概要

- ①. 雑貨屋
- ②. 服のリフォーム屋
- ③. 骨董屋
- ④. ドーナツ屋
- ⑤. パン屋
- ⑥. 花屋
- ⑦. アロマ屋
- ⑧. 駄菓子屋
- ⑨. コロッケ屋
- ⑩. 本屋
- ⑪. たこやき屋
- ⑫. ボードゲーム屋
- ⑬. クレープ屋
- ⑭. ネイル屋
- ⑮. 惣菜屋

各住戸は、1-2人世帯用をベースとし、将来の店舗のみの利用も可能にするために間仕切り壁をなくし、自由度を高めた。グレーの部分が主に店舗となる土間空間で計画地1は、メイン路地沿った形で店舗がくるように土間を設け、プライバシーを守りつつ店舗経営するカタチにしている。一方で計画地2は、迷路性のある露地を活かし、様々な箇所に店舗を展開できるようにし、計画地1よりオープンなカタチになっている。



東方面上から



A ▲ 路面電車側の道路から

B ▲ 計画地2の路地から

C ▲ 計画地1, 2の間から

D ▲ 計画地2の路地から

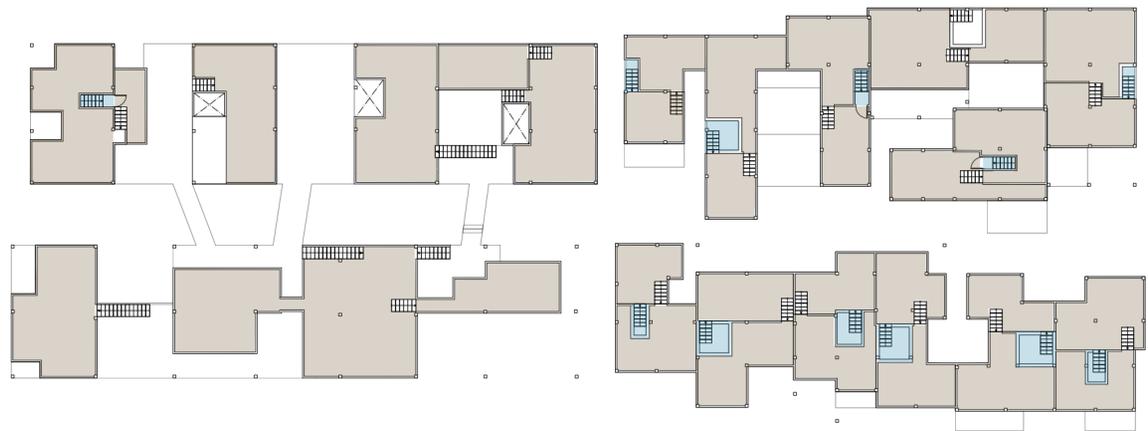
E ▲ 計画地1 参道側の道路から

平面図・断面図

- 1. 土間 (この空間を小規模な店舗として利用) ■
- 2. ダイニングキッチン ■
- 3. リビング ■
- 4. 寝室 ■
- 5. 屋上への階段室 ■
- 6. ベランダ ■
- 7. 屋上 ■

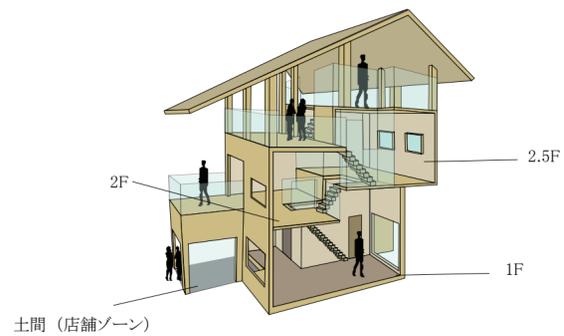


2階・2.5階平面図

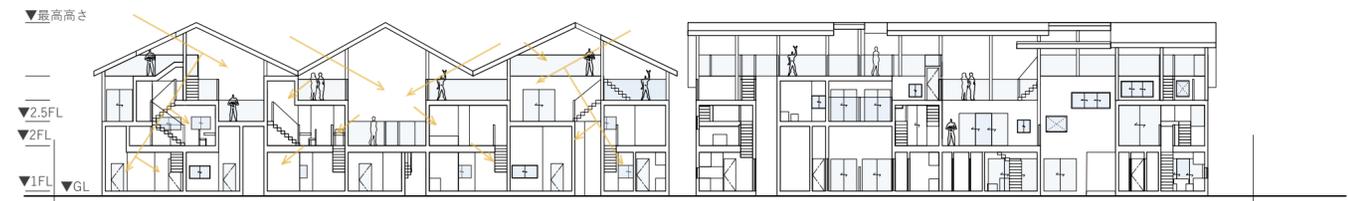


屋上平面図

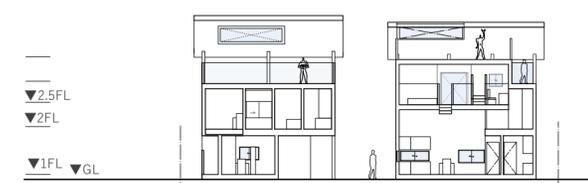
0 5 6 7 8 9 M



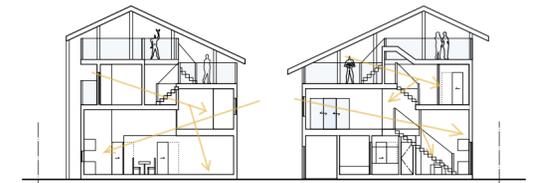
スキップフロアにすることで
密集地での採光と視覚的な広さの確保を目指す。



AA' 断面図



CC' 断面図



BB' 断面図

→ : 光の流れ 0 5 6 7 8 9 M



計画地 1 内の屋上

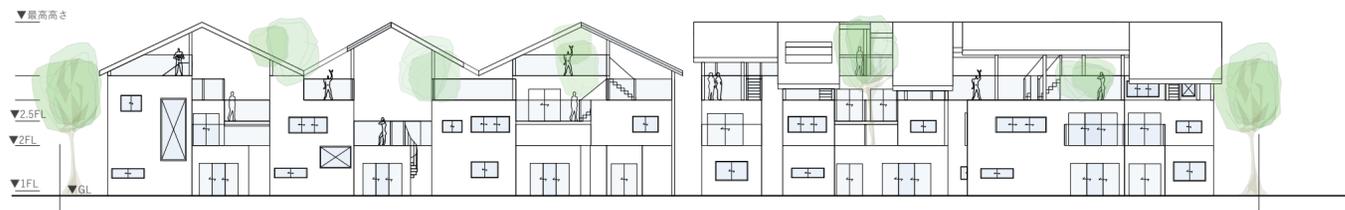
計画地 1 内の屋上

計画地 2 内の屋上

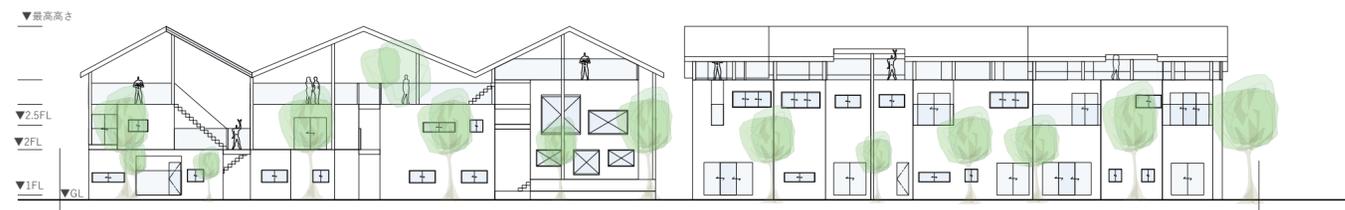
計画地 2 内の屋上

計画地 1 の方は居住性が高く屋上は個々の住戸で使用する。計画地 2 の屋上は、誰でも使用可能とし、地域の広く開放する。屋上に屋根があることで半屋外空間となり、屋根がないの屋上と比べどのような天候の時でも使いやすくなっている。また、従来の密集していた空間に抜けを付与している。

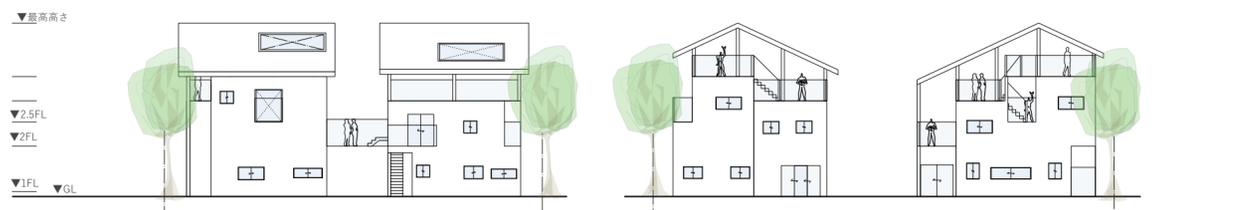
立面図



路地からの南立面図

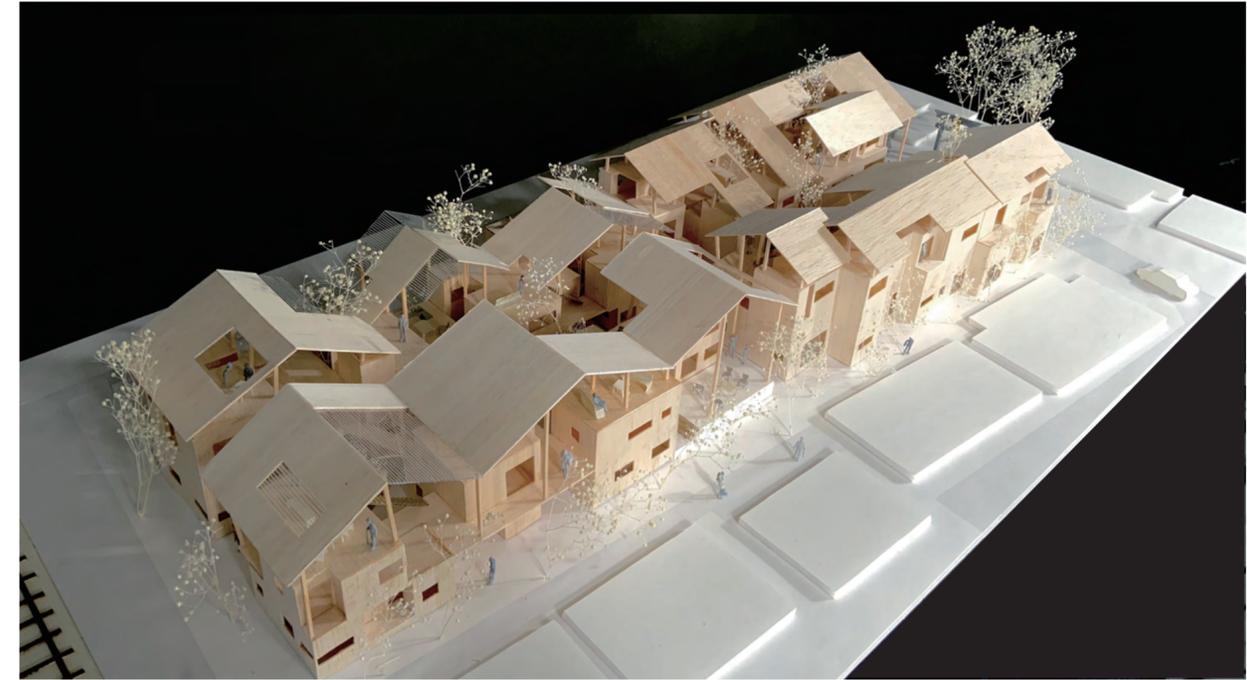


南立面図



西立面図

東立面図



南西から



北西から



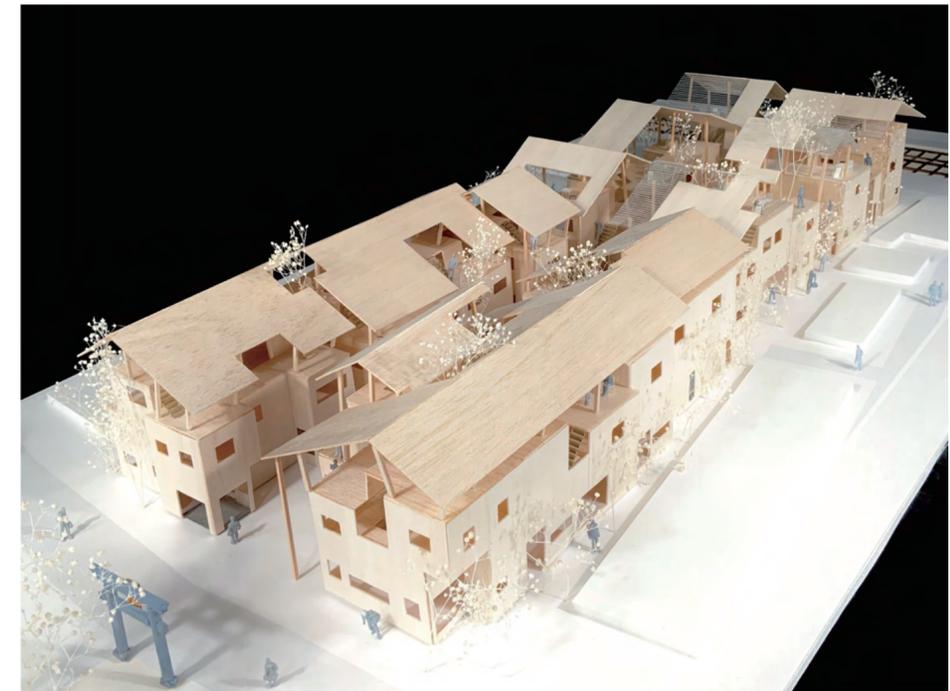
北西から計画地2



南西から



北西から



北東から