

# BeLive

4

## 奉還町活性化プロジェクト

岡山県立岡山工業高等学校  
建築科 地域連携班



課題研究 地域連携班 奉還町チーム

# 奉還町活性化プロジェクト

建築科3年 北村 大原 坪井 小山



私たちの1年間の歩み

# 私たちの1年間の歩み

①プロジェクト始動  
〈4月～5月〉



② 課題発見と現地調査  
〈6月～7月〉



③ 建築甲子園への参加  
〈7月～9月〉





# プロジェクトの始動

# プロジェクトの始動



# プロジェクトの始動





# 課題発見と現地調査

1958年



現在



20XX年



大型商業施設ができたことで駅の東側に人が集中し、

西側の奉還町の活気がなくなり、商店街は昼間でも薄暗くなっている

# 課題発見と現地調査



← 岡工

奉還町3丁目

団体  
飲食

会社  
商店

住宅  
その他

奉還町2丁目

岡山駅 →



# 建築甲子園への参加

# 建築甲子園への参加

ゆめを・希望を・未来をみんなでつくる

2023年 第14回

## 高校生の「建築甲子園」

実施・応募要項

- 主催** 公益社団法人 日本建築士会連合会、都道府県建築士会
- 後援(予定)** 公益社団法人 全国工業高等学校長協会、国土交通省
- 協賛企業** ・株式会社 総合資格<総合資格学院>  
・ステッドラー日本 株式会社

### 地域のくらしーまちに住む・地域に開く住まい

審査委員長 堀 啓二  
建築家、共立女子大学建築・デザイン学部建築・デザイン学教授

コロナというパンデミックが起り早3年が過ぎようとしている今、働き方、住まい方は確実に変わってきています。今までは都市で働き郊外で暮らすというように職住分離が当たり前でした。AIの発達、テレワークの導入により働く場所は都市の必要がなくなり、極端な言い方をすれば、世界どこでも可能となりました。一方、2011年の東日本大震災による助け合い、少子高齢化による単身高齢者の増加などを考えると、地域でのコミュニティはとても重要です。そんな中、昭和の時代がレトロとしてブームになっています。

皆さんは「ALWAYS三丁目の夕日」という映画を見たことがありますか。東京の下町の商店街が舞台となっています。昭和30年代、まだ下町には、住まいと仕事場が直結した賑わいのある町並みが残り、人々は町全体で暮らしていました。町には地場の人が営む、魚屋、八百屋、肉屋、豆腐屋、町工場、電気屋、ガラス屋、畳屋、ペット屋、文具屋、薬局、診療所など生活に必要な施設が点在し、高売だから当然外に向かって開いた店構えをしていました。そしてその奥や2階には住まいを構え生活をしていました。私は九州の福岡で生まれ、父の仕事の関係で東京に引っ越しました。小学校時代過ごしたのは東京ドームにほど近い水道橋から御茶ノ水に向かったところです。本郷2丁目にある東大震災後にできた復興公園と一体となった元町小学校に通っていました。昭和40年代前半からです。今は変わってまいりましたが、このころはまだ生活のためのお店が点在していました。当然お店は地場の人たちの経営だから、私と友達のように多くは学校帰りには度々通草し、様々なお店に遊び(たぶん半分以上は高売の邪魔をしていたと思えます)に行き、自然といういろいろなことを学びながら、近所の人たちと仲良くなっていきました。まさに町そのものがコミュニケーションの場であり勉強の場でした。

このように、この時代は、まだ地域には豊かなコミュニティが残り地域で助け合いながら暮らしていました。まさに「まちに住む」という言葉が当てはまる時代でした。先に述べた働く場所が自由で、地域でのコミュニティが重要となってきた今、今回のテーマは働きながら暮らすことができる職住一体の家「まちに住む・地域に開く住まい」です。地域の中で暮らすこと、働くことはどういふことなのか。ライフスタイルを見直すことから新しい住まいの糸口を見つけて出すことができるのではないのでしょうか。地域のくらしと周辺環境と目に向けて、そこから計画して欲しいと思います。職業、家族構成、構造、規模は自由に設定してください。新築、増築、建替え、リノベーション、コンバージョンなど建築形式も自由です。君たちの自慢の町・環境を生かした地域コミュニティのきっかけとなる職住一体の家「まちに住む・地域に開く住まい」の提案を期待して待っています。想像を膨らませて挑戦してください。

※「建築甲子園」は、公益社団法人全国工業高等学校長協会「ジュニアマイスター制度認定プログラム」です。

### 設計主旨

道に沿って商店街を建てる準連町商店街は大型店舗の参入によりシャッターが下り、人が通達する道路としての開放とした今の準連町商店街のイメージを私たちに継ぎ付けたい。

昭和レトロの看板やゲーム機などが今もなお残る準連町商店街で人が自然と集まる地域のコミュニティが育まれる住宅を考えたとき、昭和レトロなものを活用した地域に開く住まいを提案し、これまで駅前中心に築き上げた商店街を住宅の立ち並びがぎやかな商店街に作り変えたいのではないかと考えた。さらに、これからの商店街の道路空間を改めて考え直したとき、現在の閉鎖的で暗いアーケードは人々の生活の延長として振る舞うことのできる commonspace と緩やかに繋がるあたたかなさんぽ道によって変換する可能性を秘めていると感じた。

私たちはこのような商店街の新たなカタチを形にするための実験的な建物として、「住む場所」と「働く場所」の交差点の場所がのこすまじりになった地域に開く職住一体のシェアハウスを提案する。

### 提案の背景

私たちは現在、地元準連町商店街の活性化プロジェクトとして、使われなくなったレトロゲームを活用した地域と繋がる空間の提案を地域連携活動として行っている。その中で、今回の提案は私たちが考える準連町商店街のセカンドステージについての構想を議論、そしてランドスケープデザインとして表現したものだ。

## 商店街のセカンドステージ

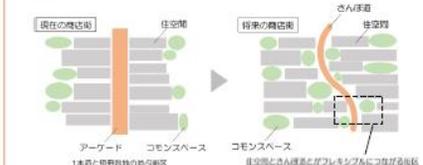
### 商店街のセカンドステージを支える

#### ハード事業



#### 1. 通過点を「さんぽ道」に

今までの商店街は商業が中心であり、それに付随する形で住空間が配置されていた。その住宅は、道に沿った商業空間から住空間へと緩やかにグラデーションのように空間が分かれている特有の住宅形式である。この提案では、今まで商業空間の裏に隠されていた住空間をまちに開け放つ。これからの商店街はまちに開く賑わいのある住空間へと変化する。将来的には、住空間と commonspace がフレキシブルにつながる曲がりくねったさんぽ道となる。



#### 2. アーケードを「マルシェ空間」に

さんぽ道の延長線上に人々の住空間があり、使いの役目を終えた商店街のセカンドステージが始まる。建物は、さんぽ道からセットバックさせ、人が集まる commonspace をマルシェのような形でもう一度道に沿わせておくことで、人々を招く建物となり地域コミュニティを誘発する。

### 商店街のセカンドステージを支える

#### ソフト事業

#### 1. 事業スキーム

商店街の活性化や施設の整備にかかるコストを削減するため、2階部分はレンタルオフィスとして機能する。また、それだけでなく教育機関と企業、商店街のつながりによって学生が容易にしやすい環境やスタートアップ企業が商店街とともに成長していく事業スキームも設定した。

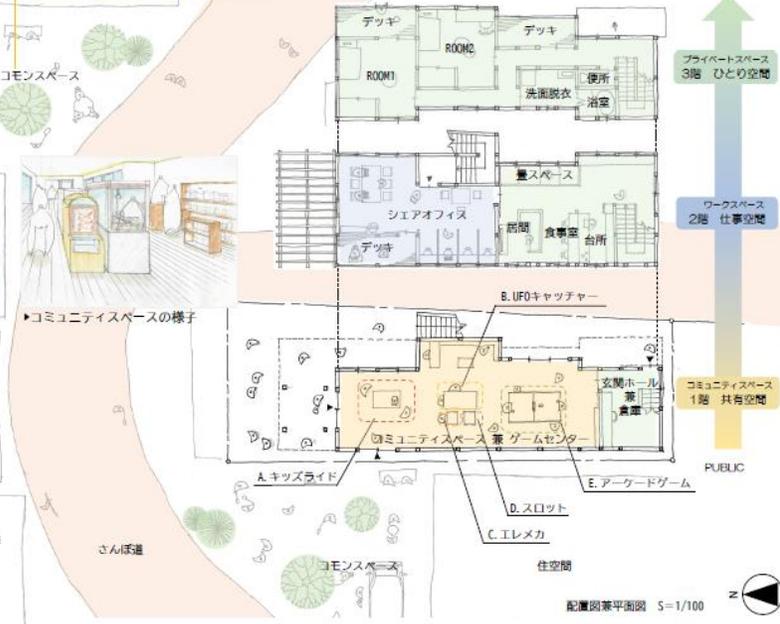
それぞれの課題	課題に対する解決手段
① 学生主導のスタートアップ企業の支援	① オフィスを持たない仕事にシェアオフィスとして開放
② 地域の活性化と収益化	② レトロゲームのイベントを開催し集客
③ 少子化時代の十分な学生の確保	③ イベントで地元利用者や学校を呼び
④ 商店街の賑わい 学生コミュニティの活性化	④ 空き室を利用したシェアハウスと学生団体の活動

#### 2. 連立運営によるアクションプラン

1日中様々な人で賑わう未来の商店街の構想の下、産官学民のみんなで協力を進めたい。仕組である「連立運営」によるアクションプランを設定した。このプランは商店街の活性化から将来的な地域の活性化を目指している。



### 商店街を commonspace に転化



### ゲーム機を用いたコミュニティの再生

#### 1. レトロゲーム活用のサイクル

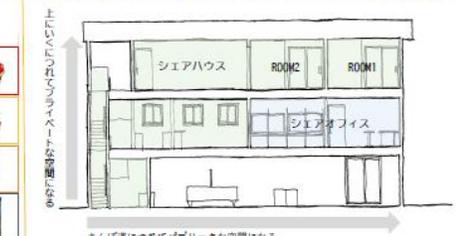
	1~4月	5~8月	9~12月
A. キッズライド			
B. UFOキャッチャー			
C. エレメカ			
D. スロット			
E. アーケードゲーム			

4か月ごとにゲーム機を入れ替えることで利用する人に飽きられないようにするとともに、稼働時にスペースが狭いようになってしまうメンテナンスしながら大目に見守っていく仕組みを考えた。

#### 2. 景品開券

UFOキャッチャーなどのレトロゲームの景品を地域の子どもたちに行ってもらうワークショップを開くことで、子供たちの学びの場やコミュニティの場を提供することができると考える。

### 住まいと仕事空間をシェアするサステナブルな暮らし



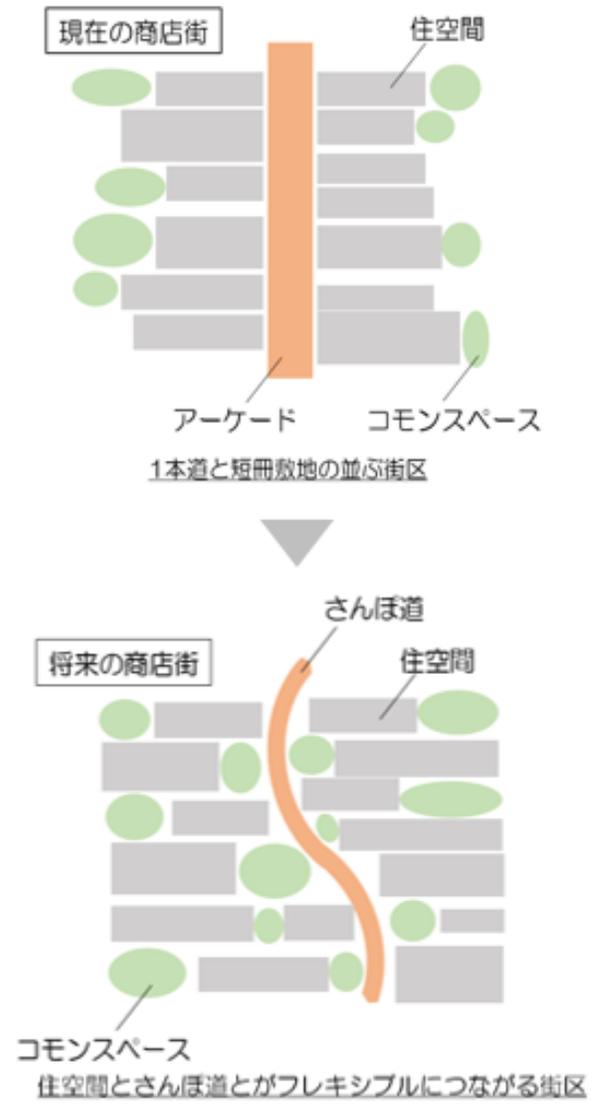
#### 1. シェアオフィス (2階)

緩やかな壁仕切りで、ひとつながりの空間にすることで、個人で働きながら仕事ができる空間になるように設計した。外のさまざまな様子を見ながらワークスペースとしてだけでなく、学生の勉強ができるスタディスペースとしても提供することで企業と学生のつながりや学生の進学支援を促すよう考えた。

#### 2. シェアハウス (2・3階)

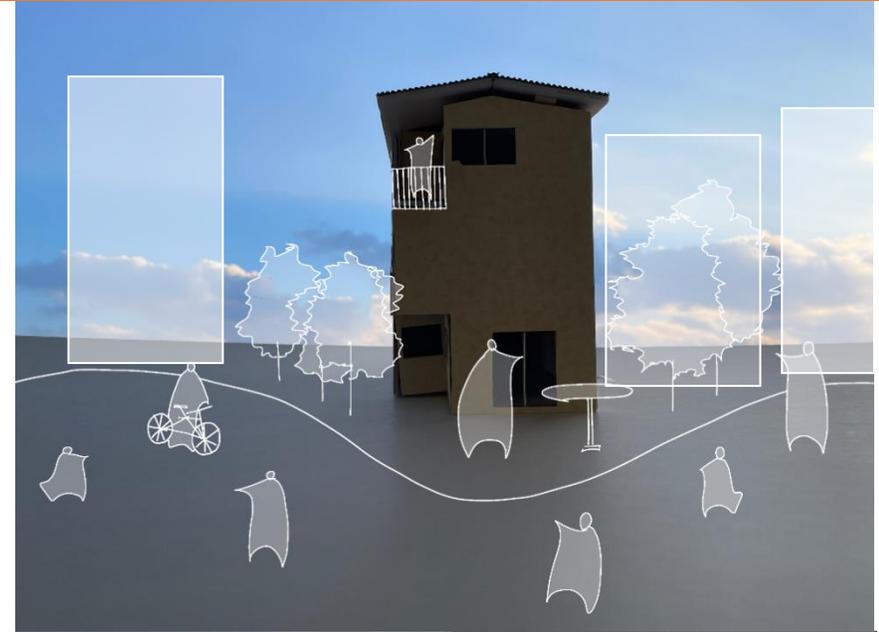
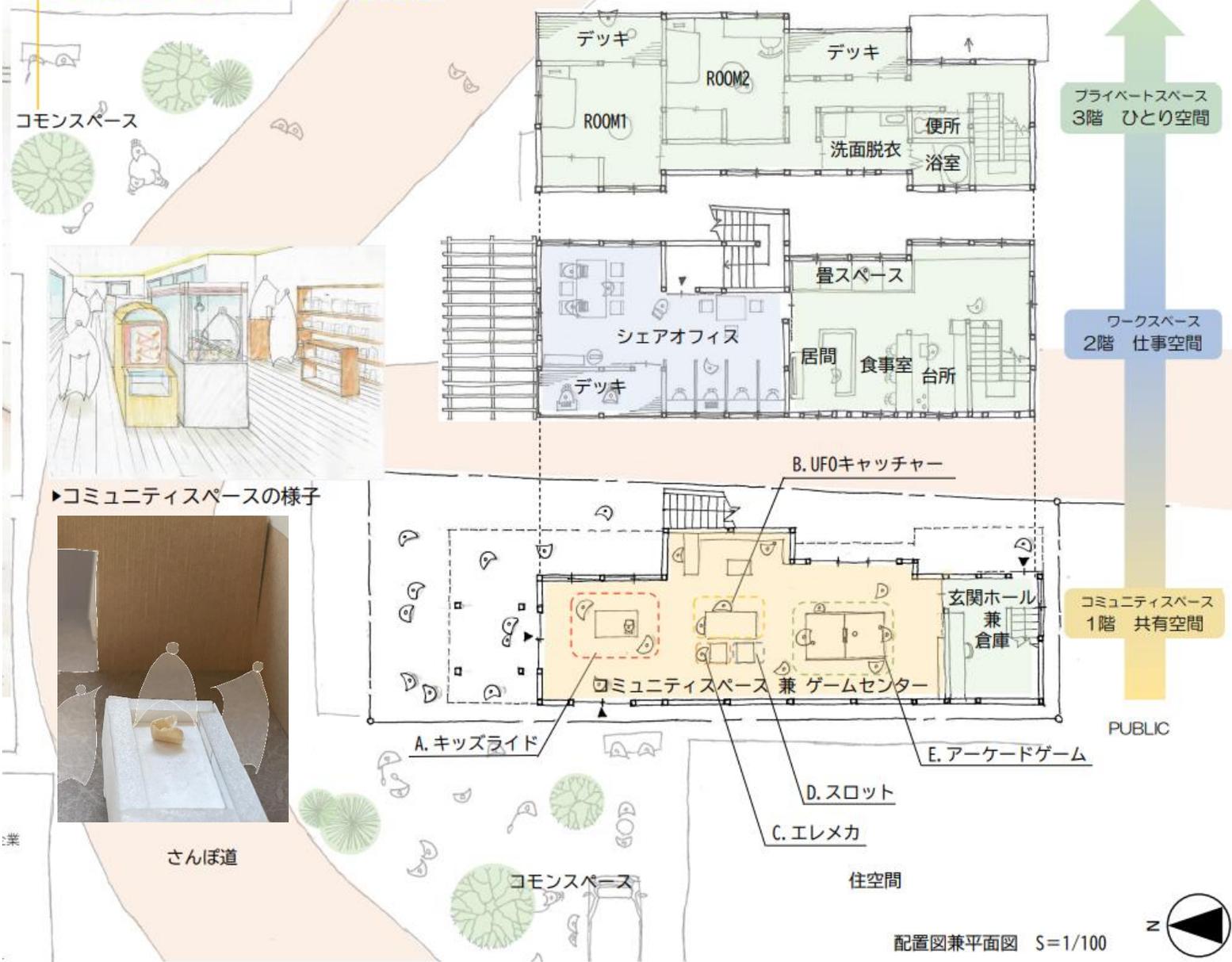
東京の大学の学生と提携し、現地に住居を誘引したいことができると期待する。誰かのたまりとした共有空間は友達を呼んで勉強したり、ホームパーティーをするなどができる。住人が管理人となり、運営に関することで学生が社会の仕組みを学ぶこともできると考えている。

# 建築甲子園への参加



# 建築甲子園への参加

## 商店街をコモンスペースに転化



## ソフト事業

### 1. 事業スキーム

商店街の活性化や施設の整備にかかるコストを捻出するため、2階部分はレンタルオフィスとして機能する。また、それだけではなく教育機関と企業、商店街のつながりによって学生が起業しやすい環境やスタートアップ企業が商店街とともに成長していく事業スキームも設定した。



#### それぞれの課題

#### 課題に対する解決手段

産	学生主宰のスタートアップ企業の支援	▶	オフィスを持たない企業にシェアオフィスとして開放
官	地域の活性化と収益化	▶	レトロゲームのイベントを開催し集客
学	少子化時代の十分な学生の確保	▶	イベントで商店街利用者に学校を宣伝
民	商店街の整備 学生コミュニティの活発化	▶	空き家を利用したシェアハウスと学生同士での活動

4 質の高い教育を  
みんなに



8 働きがいも  
経済成長も



11 住み続けられる  
まちづくりを



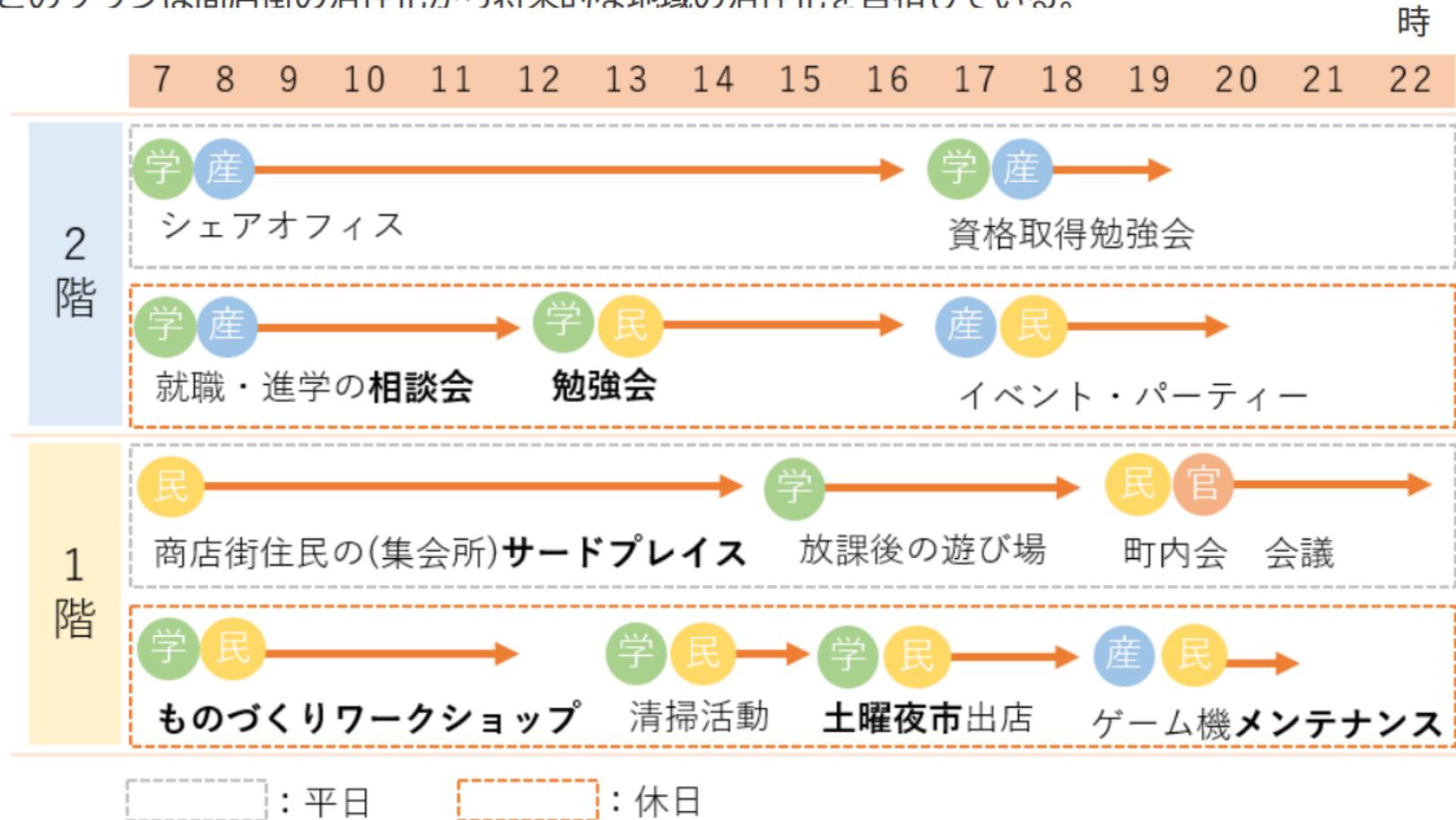
12 つくる責任  
つかう責任



## 2. 連立運営によるアクションプラン

1日中様々な人で賑わう未来の商店街の構想の下、産官学民のみなで施設を運営していく仕組みである「連立運営」によるアクションプランを設定した。

このプランは商店街の活性化から将来的な地域の活性化を目指している。



4 質の高い教育をみんなに



8 働きがいも経済成長も



11 住み続けられるまちづくりを



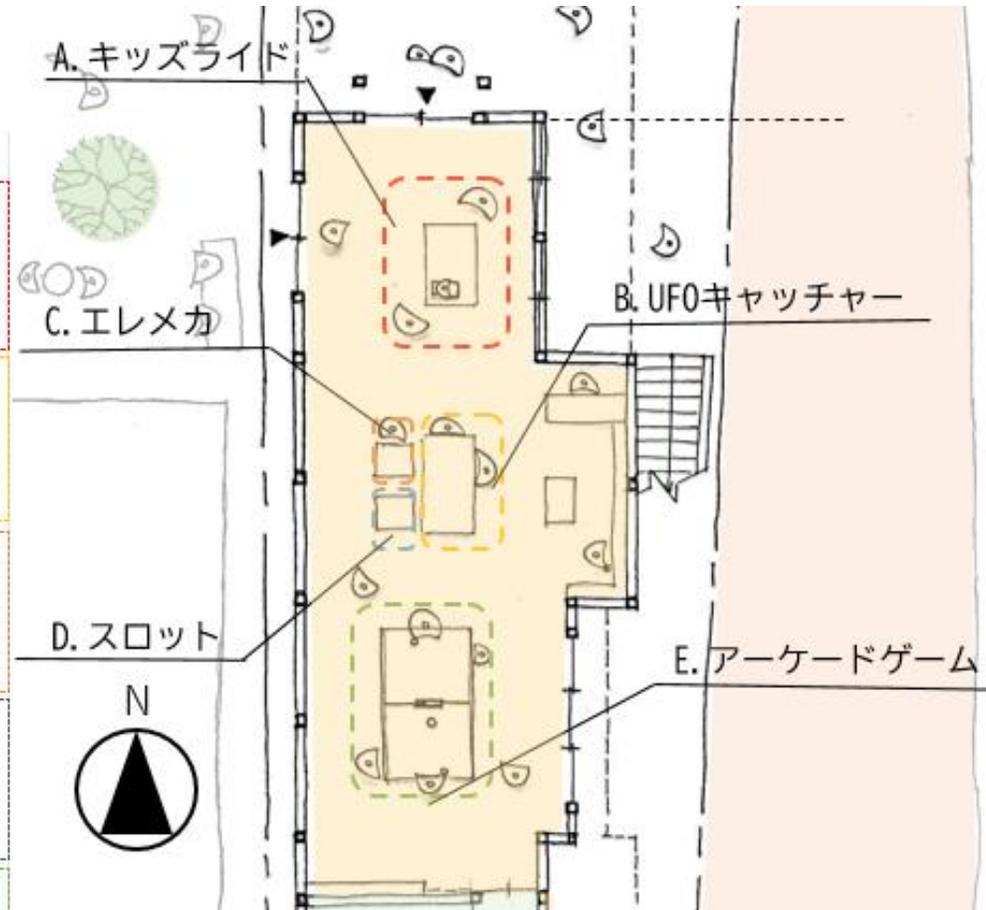
12 つくる責任 つかう責任



## ■ ゲーム機を用いたコミュニティの再生

### 1. レトロゲーム活用のサイクル

	1-4月	5-8月	9-12月
A キッズライド			
B UFOキャッチャー			
C エレメカ			
D スロット			
E アーケードゲーム			



4 質の高い教育を  
みんなに



8 働きがいも  
経済成長も



11 住み続けられる  
まちづくりを



12 つくる責任  
つかう責任



## 2. 景品開発



UF0キャッチャーなどのレトロゲームの景品を地域の子供たちに作ってもらうワークショップなどを開くことで、子供たちの学びの場やコミュニティの場を提供することができると思う。

4 質の高い教育を  
みんなに



8 働きがいも  
経済成長も



11 住み続けられる  
まちづくりを



12 つくる責任  
つかう責任





持続可能な活動を目指して

奉還町プロジェクトの実現

周辺地域のニーズ調査

奉還町でのイベント参加

