

都市環境デザインスタジオ 2022 Urban Design Studio 2022

「まちをつなぐ移動空間のデザイン」

Design of space for mobility to connect the town

1. スタジオの主旨・目的

1-1 大学連携・地域連携によるスタジオ

都市環境デザインスタジオは、これまでつくばエクスプレス沿線『柏の葉地区』を対象に、地区スケールのデザインを含む実践的演習を実施してきました。特に、『柏の葉アーバンデザインセンター（UDCK）』と連携し、東京大学、東京理科大学、千葉大学、筑波大学の沿線大学の共同開催により、市民、自治体、企業との討論や公開講評会を通じ、特色あるスタジオとしての成果を上げてきました。

1-2 地区スケールのデザインを学ぶ

居住者の属性やライフスタイルの変化に応じて、地域のニーズや課題は時代と共に変化していきます。本スタジオはフィールドに出て地域を解読することから始めます。居住者のニーズや生活パターンを把握し、都市の成り立ちや都市構造の解読を通じ、自然と共生した地域の可能性を追求していきます。

1-3 都市を解読し、知る

また、都市を知ることとデザインすることは表裏一体です。本スタジオでは、都市環境デザインに求められる力として、都市を解読する方法を習得しつつ、現状の課題解決と共に予測し得る未来の都市活動をより魅力的にする地域社会の発展と都市環境のデザインの提案を行います。重要なのは将来予測に基づく持続可能な都市のデザインです。

1-4 スタジオの目的

本スタジオでは特に、以下のデザイン力を習得することを目的とします。

- 1) 都市の未来を構想し、現実を変えていく戦略を練る力
- 2) 空間を計画し、デザインする力、政策を立案し制度を設計する力
- 3) 分かりやすく相手に伝える力、そして議論し説得する力

2. 課題『まちをつなぐ移動空間のデザイン』

2-1 課題の背景

柏の葉国際キャンパスタウン構想

柏の葉地区には、東京大学、千葉大学をはじめとする教育研究機関が立地し、2005年8月につくばエクスプレスが開通してからは鉄道駅を中心とした都市開発が進められてきました。2008年3月には「柏の葉国際キャンパスタウン構想」が策定され、同構想に掲げられた目標や方針に基づき、UDCKを中心に様々な都市開発やまちづくりの活動が進められてきています。

同地区における都市開発は、駅を中心とした区画整理事業による道路基盤整備や土地の整序の進行に合わせて、駅中心部から外周部へと拡張して開発が進められていきます。インフラ整備と土地の整序が完了した街区から順次、住宅や各種施設が建設されていきますが、広大な地区に住宅や各種の施設が整備され、市街地が形成されていくには、長い時間を要します。個々の街区や敷地においても計画から施設整備の過程を経て施設が建設され、現在は都市活動が活発化していく区域が広がっている段階です。一方で多くの緑地が整備され、郊外らしい快適な空間を形成しています。

2-2 課題内容

1) 柏の葉の周辺の概況

同構想が策定されてからの5年間は、住宅建設を中心とした居住環境の整備に力が注がれてきました。すでに駅周辺には一万人以上の住民が超高層住宅などに入居しています。2014年にはゲートスクエアがオープンし、ホテル、商業施設、オフィス棟の複合機能が立地するようになり、2018年には新たな中学校が開校するなど、人々のくらしが定着してきました。

柏の葉の駅周辺は、鉄道の駅と近郊のエリアの開発として、ある一定の姿が見えてきました。柏の葉キャンパス駅周辺で生活し、そこから通勤するというこれまで通りのライフスタイルの方々と、柏の葉で働きくらす方々の両方を取り入れながら、これまでとは違う様々な取り組みを取り入れて開発が進められています。

こうした郊外住宅地としての開発だけでなく、柏の葉キャンパス駅周辺では、最新のスマートシティを目指して、様々な取り組みが行われています。2019年5月には、「Society5.0」の実現に向けた国土交通省「スマートシティモデル事業」の先行モデルプロジェクトにも選ばれています。

2) まちをつなぐ移動空間のデザイン

今回の課題は柏の葉キャンパス駅周辺エリア全体を対象として、まちをつなぐ移動空間をデザインすることとします。

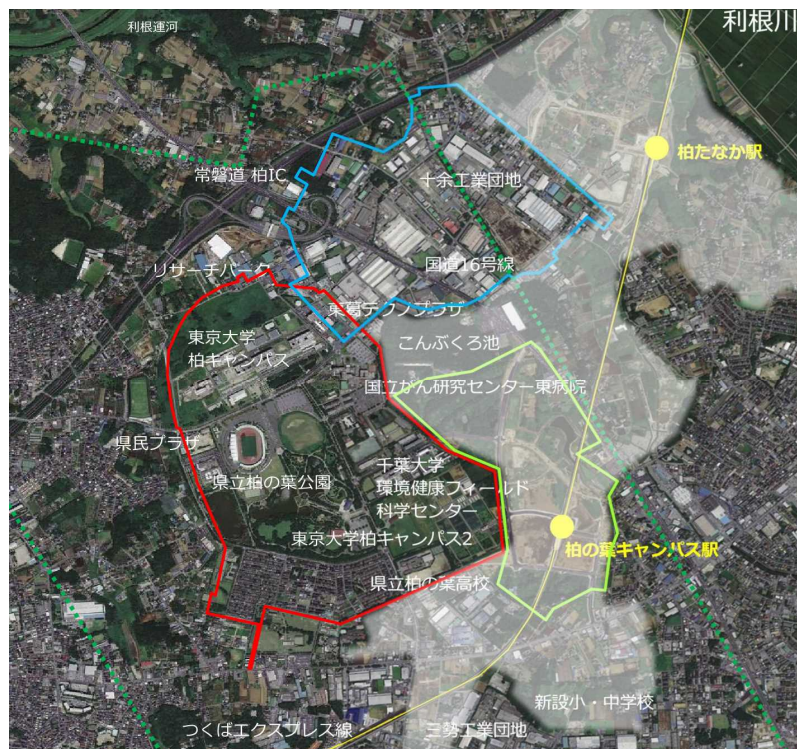
柏の葉キャンパス駅を中心としてすすめられてきたこのエリアは、周辺に魅力的な緑地などがありつつ大学や研究所などの働く場所と住居が開発され、様々な人々が活動しています。しかしともすれば自宅と駅の往復、勤務や通学の場所と駅の往復だけの生活になりがちです。また、商業施設等に外部から訪れる人々の行動範囲も目的地だけになりがちです。

エリア全体としては、駅を中心の一つとして街路などの計画がなされています。しかし、開発が進んだ柏の葉キャンパス駅周辺では、様々な場所と空間が分散して配置されており、エリア全体の魅力を向上させるために、まちをつなぐ移動空間をあらためてデザインすることが重要だと

いえます。どこをつなぐと魅力的になるか、安全かつ快適で楽しい移動とは何か、それらによってどのようなまちに生まれ変わるのか、ということ課題を通してあらためて考えたいと思います。

具体的には、まちをつなぐ移動空間のシステムを提案し、それによって変わる地区全体のマスタープランを描いた上で、詳細な提案を個別敷地や空間で行ってください。

- (1) まち全体をつなぐシステムを提案する。
- (2) 提案内容を表現するために、個別の敷地や空間の詳細設計を行う。



「柏の葉駅周辺エリア」

3) まち全体をつなぐシステムを考える (第1ステップ: 対象エリアの選定と全体のデザイン)

柏の葉キャンパス駅周辺では様々な用途の開発が行われ、緑地なども整備されています。まちの魅力向上のために、それらをつなぐシステムを提案するのがこの課題です。

具体的には以下のことを提案します。

- ・まちの魅力向上のために重要と考える要素を複数とりあげ、それらをつなぐシステムを考え、提案する。

例) 駅から比較的近いエリアの歩行空間の充実

駅から少し離れた柏の葉公園や東京大学をつなぐ
アクアテラスやこんぶくろ池などの緑地をつなぐ

- ・歩行だけでなく自転車やそのほかのモビリティとの組み合わせを提案してもかまわない。
- ・既存の建築物や緑地を改修する提案でもかまわない。
- ・提案は、ゾーニング図、コンセプト図、ダイアグラムなど、自分たちの案を説明しやすい表現を工夫する。その際に駅、幹線道路、既存の環境との関係を示す。
- ・柏の葉の現状、関係するエリアの現状のデータなどを読み込み、地域の特性を考える。

4) 具体的な場所等の詳細デザイン (第2ステップ: 個々の移動空間・敷地における計画・設計)

第1ステップで提案した全体のシステムのうち重要な空間を選び、具体的な空間を設計します。

- ・特定の街区・敷地を選び、建築・ランドスケープデザインを提案する。
- ・提案の実現に関わるソフトのサービスやシステムの提案も含める。
- ・事業スキーム、運営体制等を提案する。
- ・コンセプトの説明、図面、パースなどで表現する。提案の内容によってスケールは考える。
- ・提案に伴うマネジメントがどのようなようになるかも、検討して示す。

3. スケジュールおよびプレゼンテーション

3-1 基本スケジュール (下記を原則とします。)

- ・グループ作業で行ないます。
- ・エスキース、講評、講義: 火曜日 4・5 限 15:00~18:30
場所・方法: オンライン、一部対面
- ・グループ別作業: 月・火曜日 4・5 限 15:00~18:30
場所・方法: オンライン (グループごとに工夫)
(時間割が異なるので各大学の教員と相談すること)

3-2 詳細スケジュール (参加者の進捗状況によって適宜調整)

【第1段階】対象エリアの設定、対象エリアの分析と将来像の立案

10月11日(火) 15:00~ (オンライン) ガイダンス、課題説明、敷地の概況説明

昨年度の成果紹介、柏の葉国際キャンパスタウン構想の概要説明

(10月11~17日 (現地) UDCK 柏の葉キャンパス駅周辺の現地視察 (各自小人数で実施))

10月18日(火) 15:00~ (オンライン) 課題・敷地に対して考えたことを説明 (パワポ1枚程度)。

エスキース、地域の課題の検証

10月25日(火)15:00～(オンライン)個人発表(取り組みたいテーマなどを発表、パワポ1～2枚)、
グループ分け、グループでテーマ・提案対象地区・街区選定の検討

11月1日(火)15:00～(オンライン)グループごとに作業、エスキース

11月8日(火)15:00～(オンライン)グループ発表

発表課題：コンセプトの設定、敷地分析、計画方針まで

発表方法：パワーポイント(各グループ10分)

発表コンテンツ：1)分析結果：対象エリアの分析

2)将来像設定：生活像・空間像の設定

3)計画コンセプト：テーマ、方針、戦略、ダイアグラム、概念図、スケッチ

【第2段階】対象エリアでの全体計画の立案

11月15日(火)15:00～(オンライン)エスキース

11月22日(火)15:00～(オンライン)エスキース

11月29日(火)15:00～(対面とオンラインの併用を検討)中間講評会

発表課題：コンセプト、敷地分析、居住・活動像、空間像とマネジメントのアイデアまで

発表方法：パワーポイント(ppt10分)、模型

発表コンテンツ：1)現状分析と位置づけ：柏の葉地区の将来像と対象区域の位置づけ

2)シナリオ：空間像と整備・マネジメント方策

3)コンセプト：テーマ、方針、戦略、ダイアグラム、概念図

4)デザイン：対象区域の配置計画、施設概要、スケッチ

5)メソッド：実現と維持のためのマネジメントの仕組み、組織、方法

【第3段階】施設・空間デザイン、マネジメント仕組みの立案

12月6日(火)15:00～(オンライン)エスキース・ミニプレゼン(ppt10分)

12月13日(火)15:00～(オンライン)エスキース

12月20日(火)15:00～(対面とオンラインの併用を検討)学内講評会(UDCKを検討)

発表課題：敷地分析から施設・空間デザインまで

発表方法：パワーポイント、模型

発表コンテンツ：1)現状分析と位置づけ：柏の葉地区の将来像と対象区域の位置づけ

2)シナリオ：空間像、形成プロセス、整備計画

3)コンセプト：テーマ、方針、戦略、ダイアグラム、概念図

4)デザイン：対象区域の配置計画図、施設計画図、動線計画、スケッチ

【公開最終講評会に向けての作業】プレゼンテーションの作成

1月10日(火)15:00～(オンライン)プレゼンテーション作成(パワポ、A0パネル、刊行物)

1月17日(火)15:00～(オンライン)プレゼンテーション作成(パワポ、A0パネル、刊行物)

1月24日(火)15:00～(オンライン)プレゼンテーション予行演習

1月28日(土)13:30～(対面とオンラインの併用を検討)一般公開最終講評会(UDCKを検討)

発表課題：敷地分析から施設・空間デザイン

発表成果物：パワーポイント、A0サイズパネル、模型、刊行物ページレイアウト

発表コンテンツ：上記講評会と同じ(学内講評会から一般に向けてバージョンアップしたもの)

4. 関連情報、参考文献

- ・環境デザイン統合教育プログラム HP <https://iedp.site/>
- ・柏の葉アーバンデザインセンターHP <http://www.udck.jp/>
 - 柏の葉国際キャンパスタウン構想 <https://www.udck.jp/town/KCTI2019web.pdf>
 - イノベーションキャンパス地区のまちづくりビジョン <https://www.udck.jp/design/003443.html>
- ・スマートシティ関連 <https://www.kashiwanoha-smartcity.com/>

5. 受講生

東京大学、千葉大学、東京理科大学、筑波大学の大学院生。行政や企業も参加する場合があります。空間をベースに議論や提案、計画、設計を行います。人文社会学系の学生も習得が可能なプログラムです。狭義のデザイン、即ち、都市や建築、外部空間の空間設計能力だけを問うものではありません。無論、基本的なデザインスキルを身に付けることやスキルアップを図ることは可能です。指導スタッフは幅広く充実しています。

6. 指導陣

- ・第1線で活躍する専門家と教員などで構成される充実した指導陣です。
- ・東京大学（全体の指導、講評等）
 - 清家 剛（新領域創成科学研究科社会文化環境学専攻 教授、建築構法）
 - 出口 敦（新領域創成科学研究科社会文化環境学専攻 教授、都市設計）
 - 山下博満（非常勤講師、日本設計、建築家）
 - 三牧浩也（東京大学特任研究員、UDCK 副センター長、都市設計）
 - 馬場隆行（UDCK ディレクター、建築設計）
 - 池田晃一（東京大学特任研究員、建築設計）
 - 清水 亮（新領域創成科学研究科社会文化環境学専攻 准教授、社会学）
 - 三浦詩乃（東京大学特任助教、都市計画）
- ・千葉大学、東京理科大学、筑波大学の教員（指導、講評等）
 - 鈴木弘樹（千葉大学大学院工学研究院創成工学専攻建築学コース 准教授、建築計画）
 - 秋田典子（千葉大学大学院園芸学研究科 教授、都市計画、景観計画）
 - 伊藤香織（東京理科大理工学部建築学科 教授、建築設計、都市計画）
 - 渡辺 俊（筑波大学システム情報系 社会工学域 教授、建築計画）
 - 村上暁信（筑波大学システム情報系 社会工学域 教授、緑地計画）
- ・スタジオ・アドバイザー 専門的な観点から指導をしていただきます。
 - 黒澤寿彦（UDCK ディレクター）
- ・ティーチング・アシスタント（TA）
 - 于 沐（ウ モク）、中馬 百合子、劉 倩君
 - （東京大学大学院新領域創成科学研究科社会文化環境学専攻（清家研究室））

7. 単位の認定（各大学の教員と確認）

- ・東京大学大学院新領域創成科学研究科 環境学研究系共通科目・環境デザイン統合教育プログラム
「都市環境デザインスタジオ」：4単位
- ・千葉大学大学院融合理工学府創成工学専攻（建築学コース）
「公共建築設計」＋「建築デザイン演習Ⅱ」または「設計インターンシップⅡ」：計4単位
- ・東京理科大学大学院理工学研究科建築学専攻「建築設計スタジオ2C」：4単位
なお、東京理科大学の学生が参加したグループから2組程度の作品が「UNGA BOOK」（東京理科大学理工学部建築学科・理工学研究科建築学専攻の年間作品集）に掲載される予定です。
- ・筑波大学「社会工学ワークショップⅠ/Ⅱ」

柏の葉キャンバスタウン

歩くことで街を発見する



Group No.1
 佐藤咲良 Sakura Satou 東京大学大学院
 片山雅也 Masaya Katayama 千葉大学大学院
 本澤慶人 Keito Honzawa 千葉大学大学院

背景

柏の葉キャンパス駅周辺には公園や商業施設、豊かな自然など多くの魅力的なスポットにあふれている。一方で、それらの魅力的なスポットは点在しており、周知されていない。

There are many attractive spots around Kashiwanoha Campus Station, including parks, commercial facilities, and nature. However, since these spots are scattered throughout the area, they are not well known to the general public.



柏の葉の魅力に気が付かせるための仕組みが必要である。

Kashiwanoha needs an opportunity to make people aware of its attractiveness.

歩行のポテンシャル



1. ゆっくりとした速度_周辺の景色や特徴を発見し、楽しむことができる。
2. シームレスな行動変化_興味を持った対象に即座に対応が可能(撮影や訪問など)

1. Slow speed _Ability to discover and enjoy surrounding landscapes and features
2. Seamless changes in behavior _Ability to respond immediately to objects of interest (e.g., shooting, visiting)

提案



『キャンバス』=魅力を目立たせることで、魅力を発信する構造物
 Canvas = a structure that highlights the attractions and transmits it to people

街の魅力を際立たせる『キャンバス』を配置する。
 キャンバスによって、歩行者は街の魅力を発見する。

Place a "canvas" that highlights the attraction of the city.
 The canvas allows walkers to discover the attractions of the city.

キャンバスが育つ

STEP1



魅力を発見した1人による
 小さなキャンバスの配置

歩行者や周辺住民が
 魅力に気がつく

STEP2



魅力に気づいた人々の
 クラウドファンディングで
 キャンバスが進化

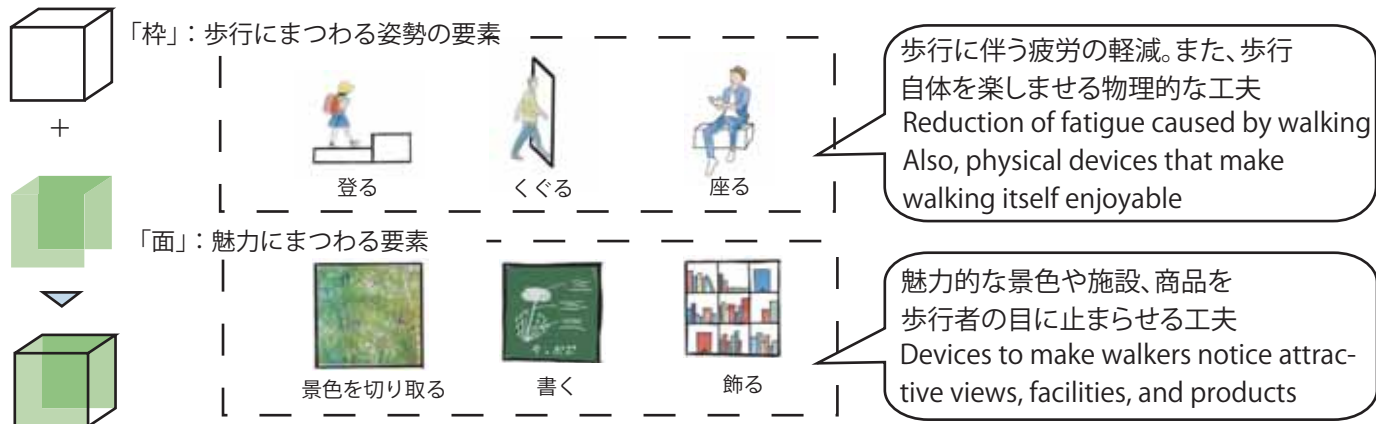
SNSなどの発信で
 さらに遠くまで魅力が伝わる
 #柏の葉キャンバス

STEP3

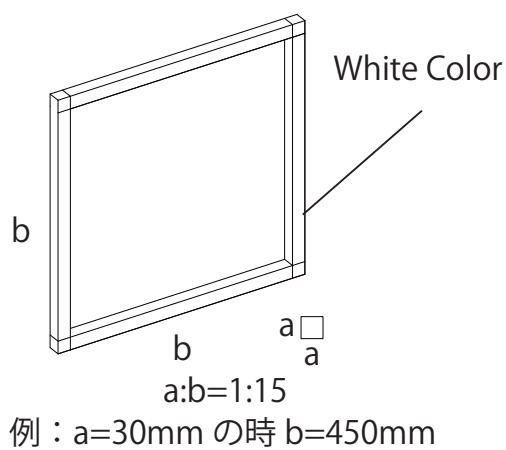


さらなるキャンバスの進化
 『キャンバス』は増殖し、拡張する

■デザインコンセプト：魅力を発見・発信するためのキャンバス



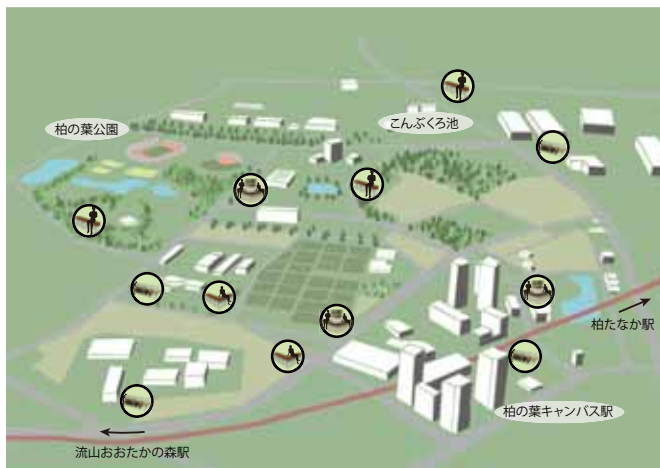
■キャンバス構成要素の規格化



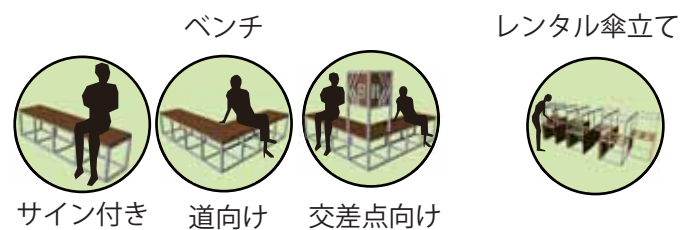
キャンバスの構成要素を規格化し、多様性と統一感を両立
Standardization of canvas components for both diversity and uniformity

- 部材断面の長さ (a) と格子の辺の長さ (b) の比 ($a/b = 1/15$) に設定
全体的なプロポーションを統一
- Ratio of the length of the member cross section (a) to the length of the lattice edges (b) ($a/b = 1/15$) to unify the overall proportions.
- 格子の色を白に設定
周辺環境との調和を図りつつ、まとまったデザインを施す。
Set the lattice white to blend in with the surrounding environment while making it stand out for its attractiveness.

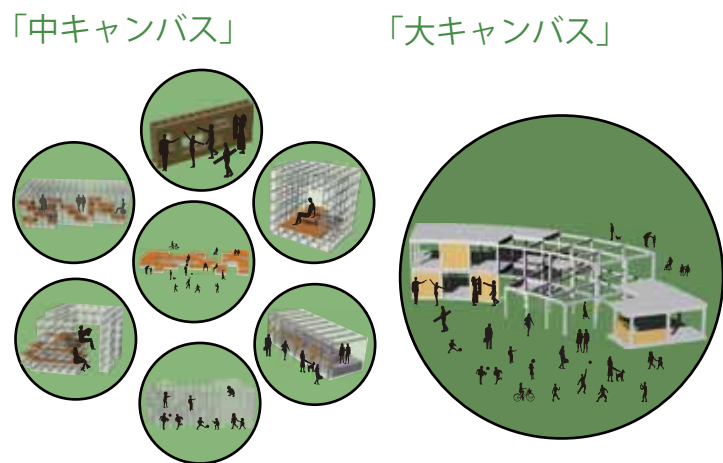
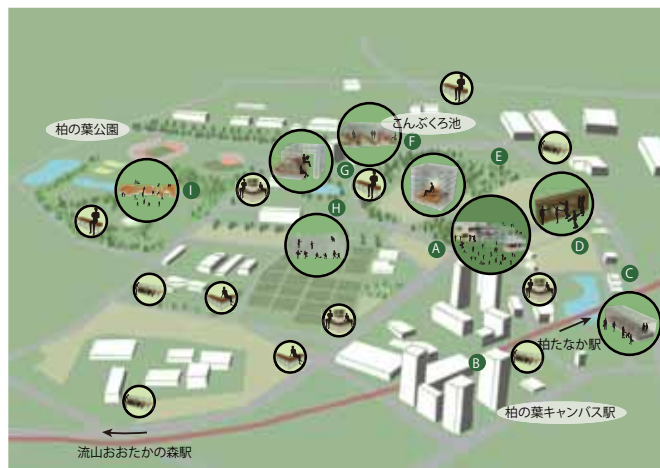
■STEP1 魅力を発見させるキャンバス



「小キャンバス」
市民が制作に参加できるような簡易なもの



■STEP2 魅力の発信と共に進化するキャンバス



魅力を発見・発信するキャンバス①

ホワイトフレームによって構成されるキャンバス空間



景色を切り取る



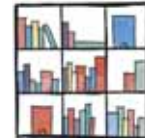
景色を切り取り、柏の葉の自然を知覚する。自分のお気に入りの場所を見つける。



書く



歩道に配置された壁にアートを描く。穴がくり抜かれることにより隣の壁が見える。



飾る



ランダム配置の花壇が彩りをリズムカルにする。通路幅の変化により、花との距離感が変わる。

魅力を発見・発信するキャンバス②

ホワイトフレームによって構成されるキャンバス建築



一号近隣公園前に象徴的に建ち、活動を生み出す。

外部空間



格子状の門の連続により、人々を公園内へ引き込む。



カフェでは木陰で様々な人と談笑し、交流できる。

内部空間



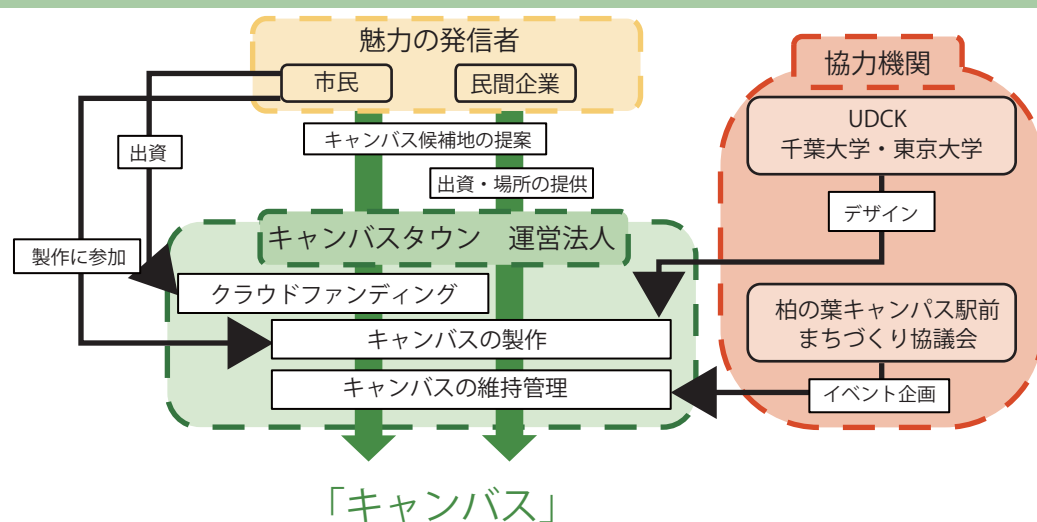
格子状の本棚の隙間から自然が垣間見える。



緑を望みながらゆっくり休憩できる足湯スペース

マネジメント

キャンバスは主に市民によって発案され、協力機関と連携した運営法人が製作・管理する。Canvas is mainly conceived by citizens and produced and operated by the operating corporation with partner facilities.



キャンパスのある風景



現在の歩行空間
かけだし横丁やイベント開催など、
駅からT-SITEまで人流が誘導される。
People is directed from the station to the T-
SITE for events and Kakadashi Yokochi.



房の駅
地産品や地元アーティストの作品、
イベント関連グッズなどを展示
Local products, works by local artist,
and event-related goods on display.



一号近隣公園
居心地の良い空間を提供し、多様な
人々のゆるやかな交流の場所となる。
It provides comfortable space and casual
interaction among a variety of people.



アクアテラスからKOIL 16 Gateへの道
アクアテラス訪問者が
楽しみながら他の商業施設へ誘導される。
Aqua Terrace visitors are directed to other
commercial facilities while enjoying.

展望

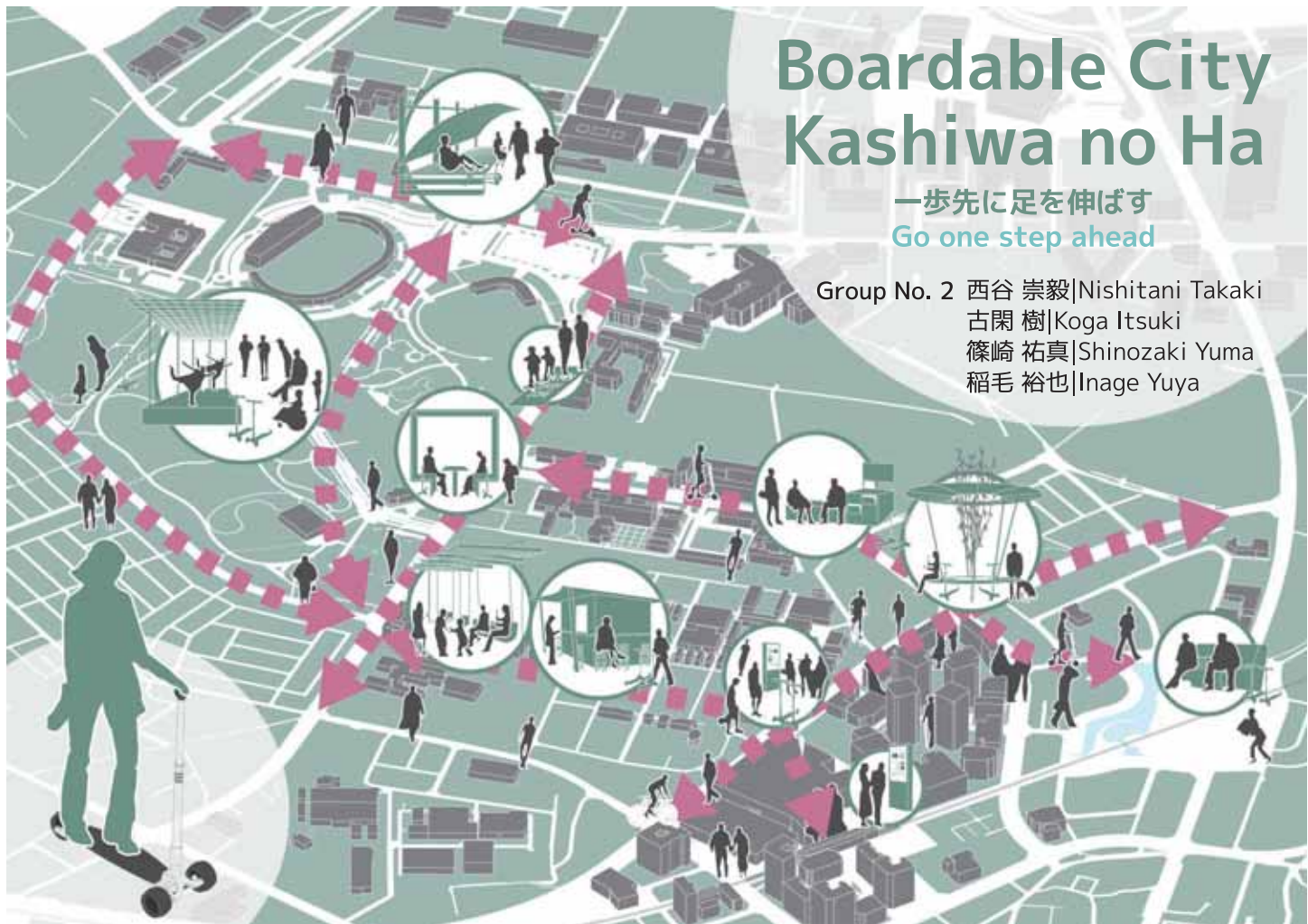
キャンパスは広がり続け、新たな「キャン
バスタウン」が誕生する。

The canvas continues to expand and a
new "canvas town" is born.

キャンバスタウンは柏の葉キャンパス駅
周辺にとどまらない。魅力発見と発信の
サイクルは拡大を続ける。

Town is not limited to the Kashiwanoha.
The cycle of discovering and communi-
cating the attractions expands.





Boardable City Kashiwa no Ha

一步先に足を伸ばす
Go one step ahead

Group No. 2 西谷 崇毅|Nishitani Takaki
古閑 樹|Koga Itsuki
篠崎 祐真|Shinozaki Yuma
稲毛 裕也|Inage Yuya

1. 背景：駅周辺のにぎわいの集中

柏の葉には、自然の風景や人々の活動やふるまい、若者の多さなど、すでに多くの魅力が存在する。しかし、まちの規模に対し交通の拠点が少なく、駅周辺の商業地区に活動が集中しているため、まちに人が流れていきにくい。Kashiwanoha already has many attractions, such as its natural scenery, the activities and behavior of its people, and its large population of young people. However, the town has few transportation hubs relative to its size, and activities are concentrated in the commercial district around the station, making it difficult for people to flow into the town.



一日の柏の葉の人流データ
(KDDI Location Analyzer)

2. 提案概要

柏の葉にキックボードを導入し、まちの魅力を活かした移動空間をデザインする。実装にあたり、ポート、地域アプリ、マネジメントの提案を行う。Introduce kickboards to Kashiwa-no-ha and design a mobile space that takes advantage of the town's charms. In implementing the system, we will propose a port, a local application, and management.



3.キックボードの導入：まちの回遊性を高める

駅周辺に集中する人々をまちに流し、まち全体の回遊性を高めるため、柏の葉に移動手段としてのキックボードを導入する。私たちが提案するのは、持ち運びがやすく身体性の高い非電動のキックボードである。

導入にあたり、走行可能区域と禁止区域を指定する。

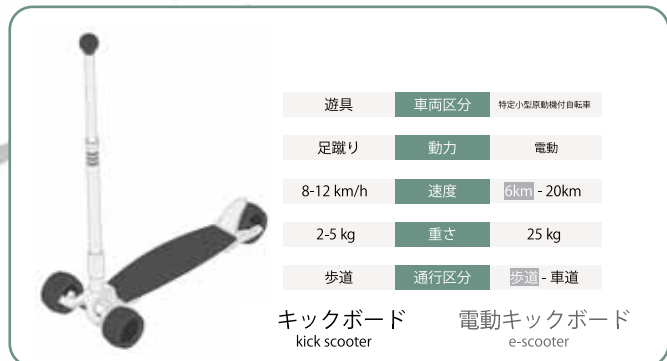
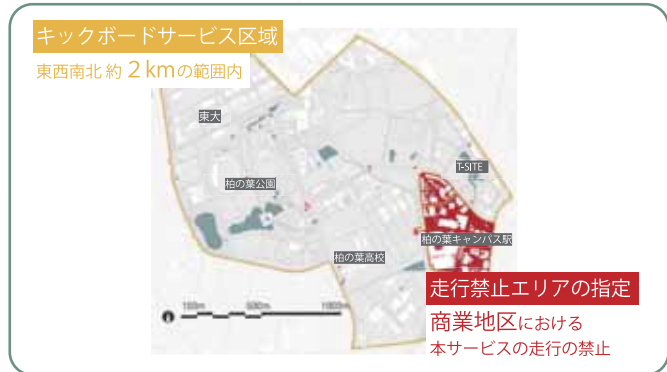
We are introducing kickboards as a means of transportation in Kashiwa-no-ha in order to divert people concentrated in the station area to the city and increase the overall circulation of the city. What we propose is a non-electric kickboard that is easy to carry and offers high physical activity. In introducing the system, designate areas where driving is allowed and areas where driving is prohibited.

・キックボード（非電動）の良さ

- ①自分の足で地面を蹴ることの楽しさ、健康効果
- ②L字形状というコンパクトさ
- ③重量5kgという身軽さ
- ④ハンドル、ブレーキがあることの安全性

・Advantages of the kickboard (non-motorized)

- ① Enjoyment of kicking the ground with one's own feet
- ② Compactness of L-shape
- ③ Light weight of only 5 kg
- ④ Safety of having handlebars and brakes



4.地域アプリの導入：キックボード&行政アプリとして広がる「Kashiwa no Board」

昨今、まちづくりにおいて必要性が高まっている地域アプリ「Kashiwa no Board」を柏の葉に導入する。

Kashiwa no Board, a regional application that has recently become increasingly necessary in urban development, will be introduced to Kashiwa-no-ha.



初期は主にキックボード貸出サービスとして機能し、若者を中心とするユーザーを集める。キックボード利用中に、ユーザーが「まちレポ」として、まちでの気づきや発見（道路のひび割れなど）をアプリ上で報告すると、まちの改善点が整理され、実際のまちづくりへと反映されていく。Initially, it will function primarily as a kickboard rental service, attracting users, especially young people. While using the kickboards, users can report their findings (e.g., cracks in the road) on the application as "Machi-Repo," which will help organize improvements in the town and reflect them in the actual town planning process.

また柏の葉の生活者はアプリを通して、キックボード利用者の投稿からまちの魅力を再発見することができたり、地域に関する相談ごとや要望を気軽にチャットできる。このように、アプリが次第に市民と自治体が積極的に情報共有、意見交換を行うプラットフォームとなっていく。The app also allows Kashiwa-no-ha residents to rediscover the charms of the town through the contributions of Kickboard users, and to casually chat with them about community-related issues and requests. In this way, the app will gradually become a platform for citizens and the local government to actively share information and exchange opinions.



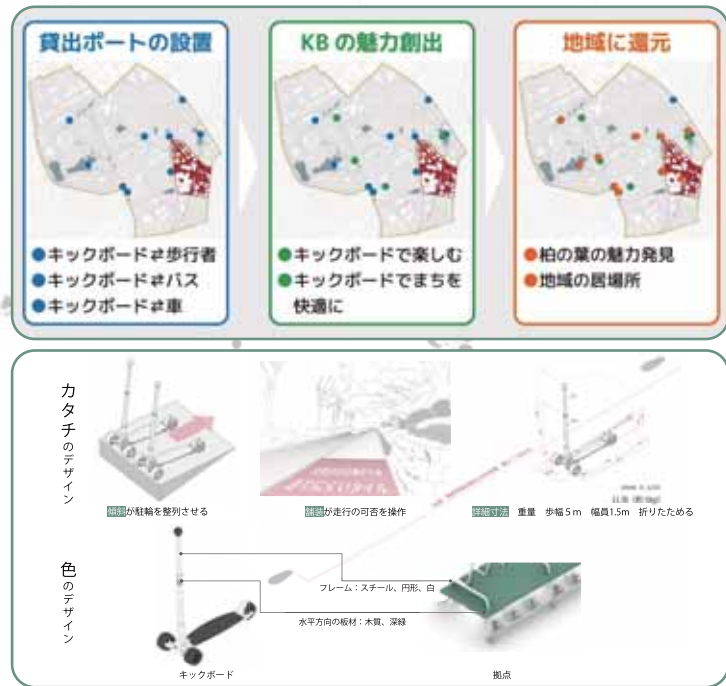
5.ポートの設計・設置：ポートを中心とした+αの価値

まずは、まちの回遊性を高めるため、交通モードの結節点となる場所にキックボードのポートを設置する。更にキックボードの魅力を生み出す拠点、地域に還元する拠点などを設け、ポートを中心に+αの価値を付加していく。

First, kickboard ports will be set up at the nodes of transportation modes in order to enhance the city's circulation. Furthermore, we will establish bases for creating the appeal of kickboarding, and bases for giving back to the community, adding value to the ports.

キックボードの持つ形状や性質、カラーリングから、形、素材、寸法、色に関するデザインコードを決定し、各拠点の設計に反映する。

Based on the shape, nature and coloring of the kickboard, design codes regarding shape, material, dimensions and color are determined and reflected in the design of each location.



6.キックボード利用者のストーリー：大学終わりの20代男性



ゼミ終わったし、家に帰ろう！
おや、こんなところにキックボードが



公園の軸線の先の小屋
キックボードに乗って帰ってみよう



唯一ダッシュが許可された道
よし、飛ばそう



景色を切り取るフレーム
ここから見える並木きれいだなあ



バス停の近くにもキックボードが
あの人はバスを待っているのかな



こんぶくろ池前で友達と出会う
T-SITEと一緒に向かおう



水の上を走ってるみたい
あ、音が聞こえる！



せっかくだから、
池を背景に写真を撮ろう



ここでもボードを返せるみたいだ
歩いて駅に向かおう



水面に映った高層ビルきれいだなあ



ばいばい、また明日



こんなところにも面白そうなポートが
次はこっちで返そう

7.生活者目線：キックボードをきっかけに暮らしやすいまちに



フレームができたことで、今まで意識しなかった柏の葉の魅力に気づく



ベンチがポートになり屋根ができたことで生活者にも居場所ができた

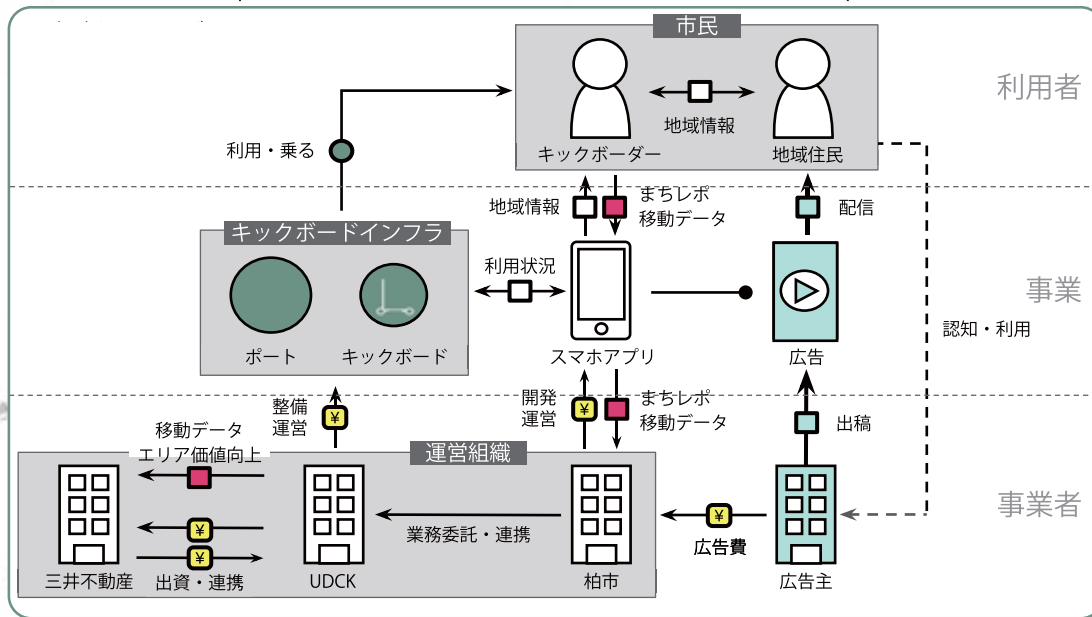


健康器具としても使えるポートができたことで運動のきっかけができた

8.関係図：複数の団体が連携した事業でまちづくりを

複数の団体で運営組織をつくり、キックボード事業から「Kashiwa no Board」アプリを普及させ、広告等で利益を得ることで、ポートの設置拡大に繋げていく。

The project will create a management organization with several groups to promote the "Kashiwa no Board" application from the kickboard business and profit from advertisements and other means to expand the installation of the port.



9.将来像：Boardable city、若者を起点としたまちづくり

近年、自動車中心から歩行者中心のまちへシフトしていく際に生まれたwalkable（ウォーカブル）という言葉に対し、私たちは、柏の葉で「乗りたい」、柏の葉を「乗りこなす」という意味でBoardable（ボーダブル）を目指している。その結果、駅周辺に強く集まるといふ柏の葉の課題が解消され、「一歩先へ行きたくなる」「柏の葉の魅力を感じやすい」というような環境（＝ボーダブルシティ）になっていく。

In contrast to the word "walkable," which was coined in recent years in the shift from an automobile-centered to a pedestrian-centered town, we are aiming for Boardable, which means "to want to ride" in Kashiwa-no-ha and to "get around" Kashiwa-no-ha. As a result, the issue of Kashiwa-no-ha's strong concentration around stations will be resolved, and the environment will be such that people will want to go one step further and easily feel the charm of Kashiwa-no-ha (=Boardable City).

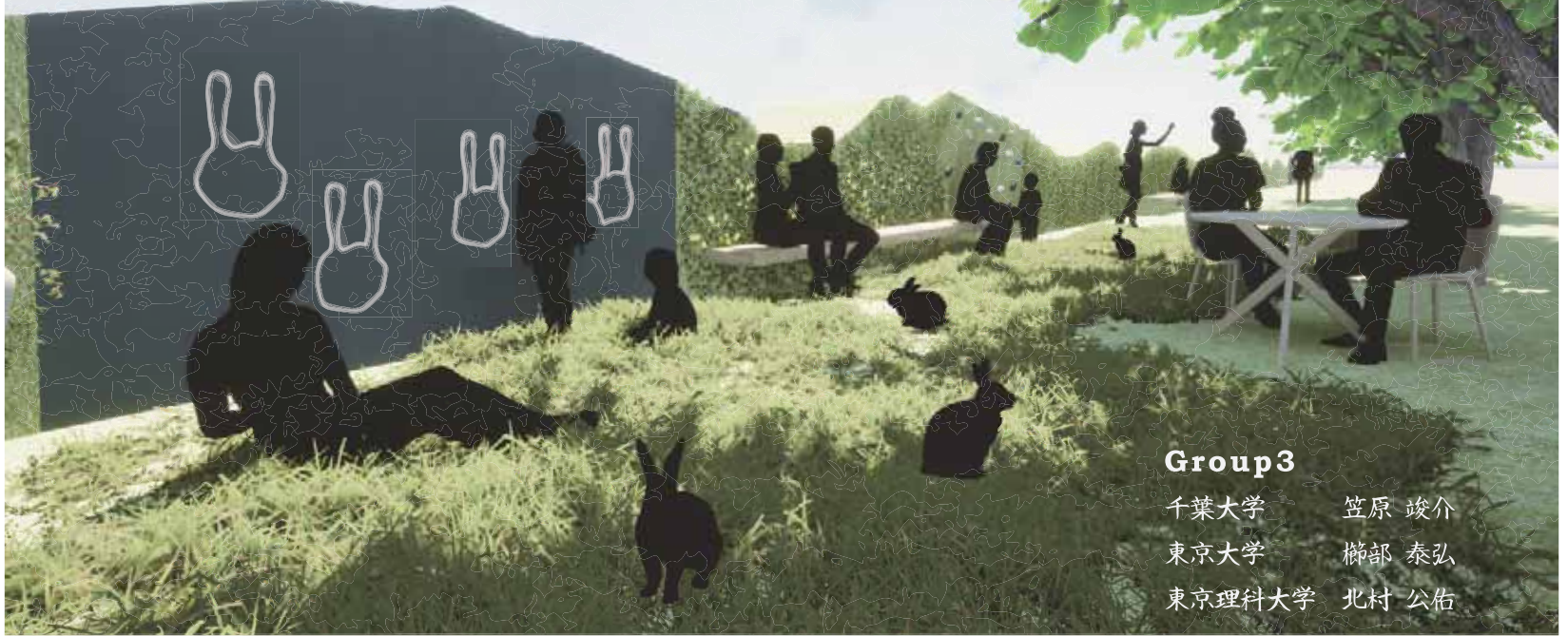


若者を起点としたまちづくりとすることで、参加しにくい人々も積極的に参加できる環境をつくり、ハード・ソフトの両基盤からまちづくりを支える。

By making young people the starting point for urban development, we will create an environment in which even those who are reluctant to participate can take an active part, supporting urban development from both the hard and soft foundations.

あゆめ!ぴよんぴよんタウン

Go! PyonPyon Town



Group3

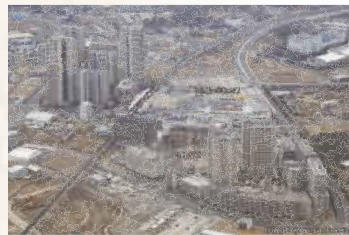
千葉大学 笠原 竣介
 東京大学 梶部 泰弘
 東京理科大学 北村 公佑

背景

柏の葉キャンパスは豊かな自然を有し、貴重な動植物が生息している。しかし近年、開発が進み、以前よりもまちなかでオオタカやノウサギなどの野生動物を見ることは少なくなった。



The Kashiwa-no-ha Campus is rich in nature and is home to precious flora and fauna. In recent years, however, development has progressed, and wild animals such as goshawks and hares are less common in the city than before.



ウサギの生態

ノウサギ

- 生息地 草地や林の中
- 好きな食べ物 草、小枝、樹皮、果実
- 好きな場所 狭くて暗い場所
見晴らしの良い丘

Hare

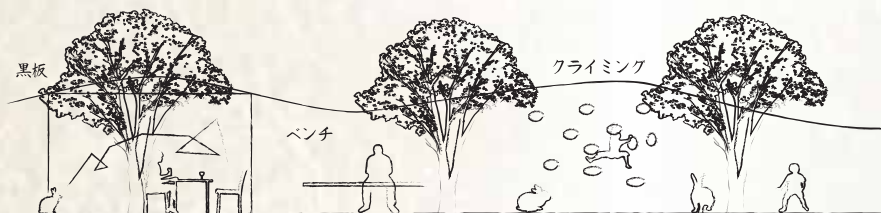
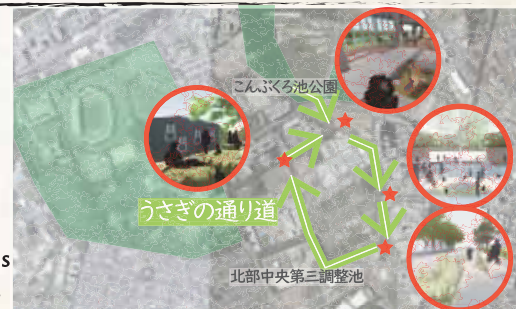
- Habitat In meadows and woods
- Favorite food grass, twigs, bark, fruit
- Favorite place Narrow and dark place
Hill with a view




コンセプト・提案

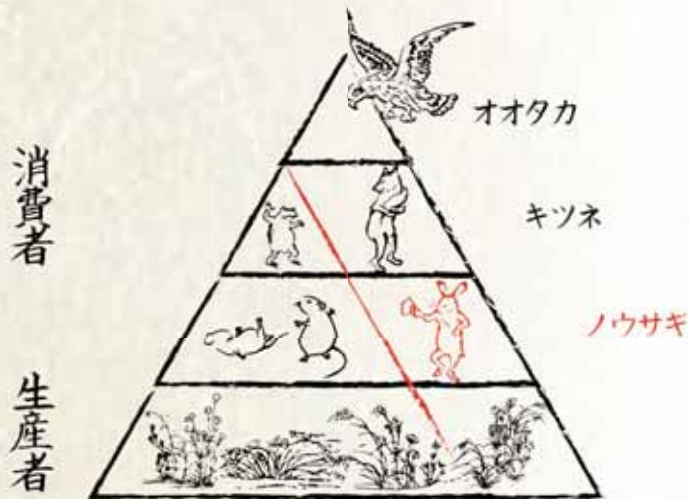
ウサギと暮らすまちとしてのウサギの移動空間を提案する。ウサギの生息地を繋ぐようにウサギの通り道をつくる。人とウサギが共に歩く空間を創りつつ、土手で農場の被害を防ぐ。広場や土手によってできる壁や斜面では人々の様々なアクティビティが生まれるような仕掛けをつくることで、人々にとってもより楽しい歩行空間が創られる。

We propose a moving space for rabbits as a town where rabbits live. Create rabbit trails to connect rabbit habitats. While creating a space where humans and rabbits can walk together, the embankment prevents damage to the farm. Walls and slopes created by plazas and embankments create a more enjoyable walking space for people by creating a mechanism that creates various activities for people.



柏の葉キャンパスにウサギがいると... 

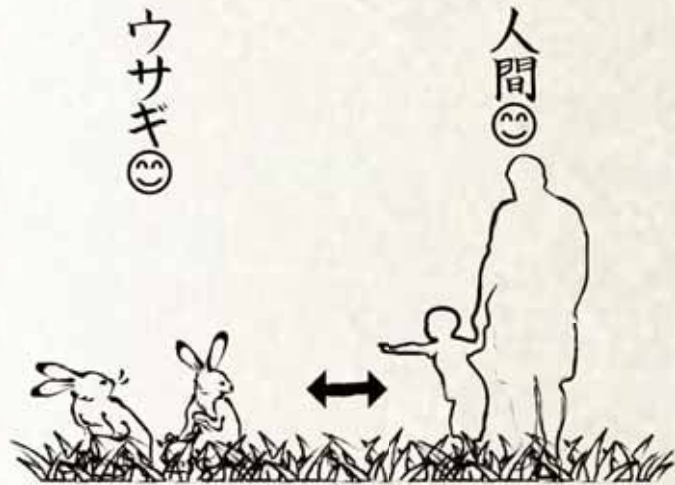
生態系への効果



ノウサギは指標種となっており、豊かな生態系を構築するための重要な存在となっている。ノウサギの生息数が増えることでノウサギの天敵となる、より希少なキツネやオオタカの生息数の増加も見込める。


The hare has become an indicator species and plays an important role in building a rich ecosystem. An increase in the number of hares can also be expected to increase the population of rarer foxes and goshawks, which are natural predators of hares.

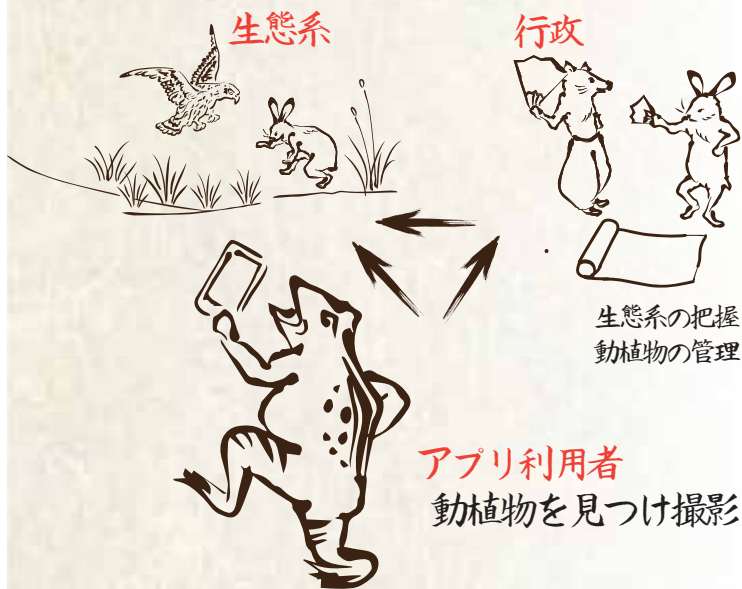
住民や利用者への効果



ウサギとの距離が近づくことで、ウサギを見ることができ、触れ合うこともできる。なかなか見られない野生のウサギと一緒に街で暮らしていることで住民は街に愛着が湧き、利用者はウサギと歩く空間を楽しむことができる。

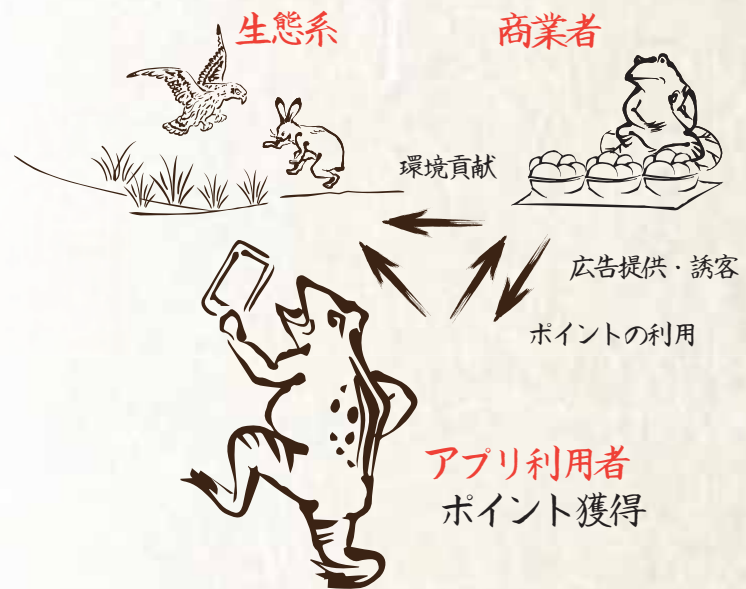
By getting closer to the rabbit, you can see it and even touch it. By living in the city with wild rabbits that are rarely seen, the residents feel attached to the city, and users can enjoy the space where they can walk with rabbits.

マネジメント 




柏の葉キャンパスに住む動植物の生息地や大凡の生息数を把握するアプリを開発。アプリ利用者によって提供される情報を行政が生態系の把握や動植物の管理に結び付けていく。

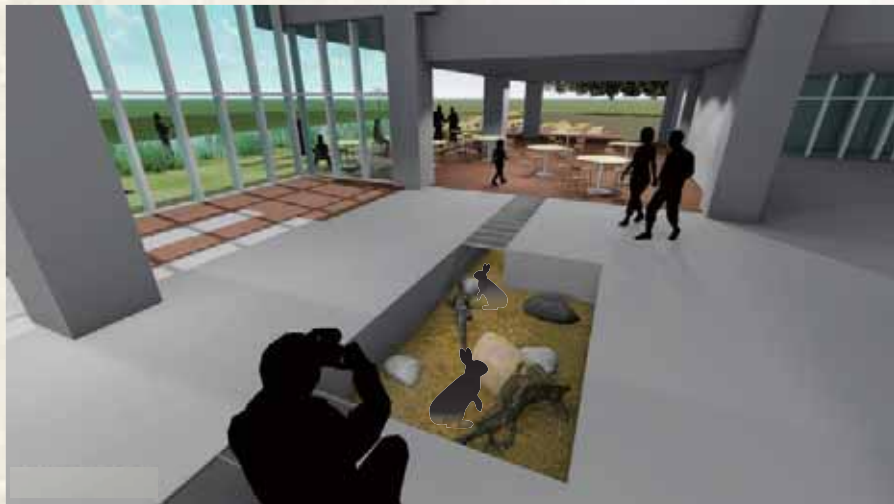
Developed an app to grasp the habitats and general numbers of animals and plants living on the Kashiwa-no-ha Campus. Information provided by app users will be used by governments to understand ecosystems and manage animals and plants.



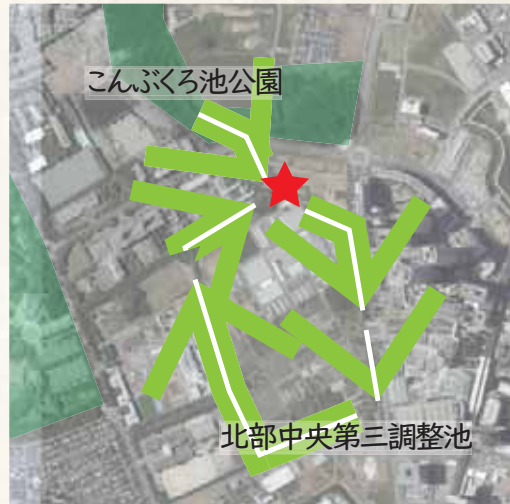
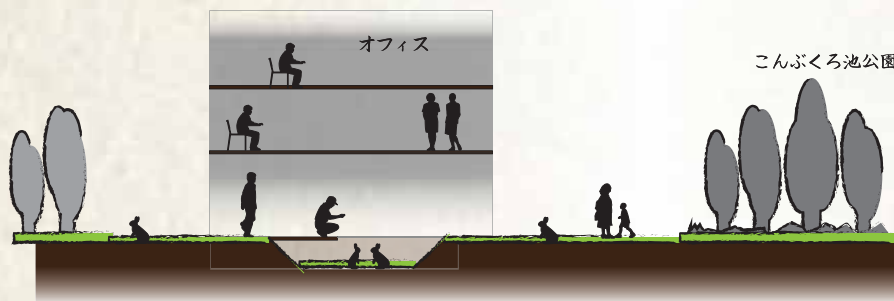
アプリ利用者は動植物を見つけるごとにポイントを獲得することができる。アプリによる広告収入などによって費用を賄い、環境貢献へ繋げていく。

App users can earn points for each animal or plant they find. Advertising revenue from the app will cover the cost and contribute to the environment.

ウサギと暮らす 




オフィスのカフェ部分で触れ合える場
A place where you can interact in the cafe part of the office



ウサギがこんぶくろ池公園から出てきて最初の空間。オフィス内のカフェで触れ合うことができる場。ウサギの好物が多くあるため、ウサギたちが好んで訪れる。

The first space after the rabbit comes out of Konbukuro Pond Park. A place where you can interact at the cafe in the office. Rabbits like to visit because there are many rabbits' favorite foods.

ウサギと触れ合う 



カシワの木をシンボルとしたウサギと触れ合う広場
Square with an oak tree as a symbol, where you can interact with rabbits



ドーム内の広場ではカフェのコーヒーを飲んで楽しむことができる。

You can enjoy coffee from the cafe in the square inside the dome.



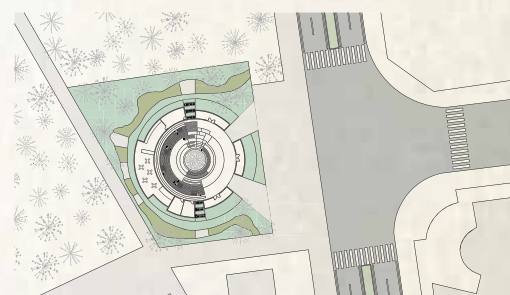
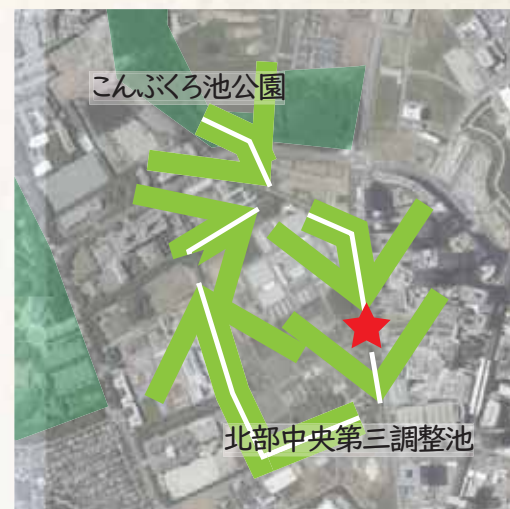
ドーム周部には、ウサギの通り道となるピットが通っている。

Around the dome, there is a pit that serves as a path for rabbits.




広場にかかるドームには登ることができて、景色を楽しめる。

You can climb the dome over the square and enjoy the scenery.



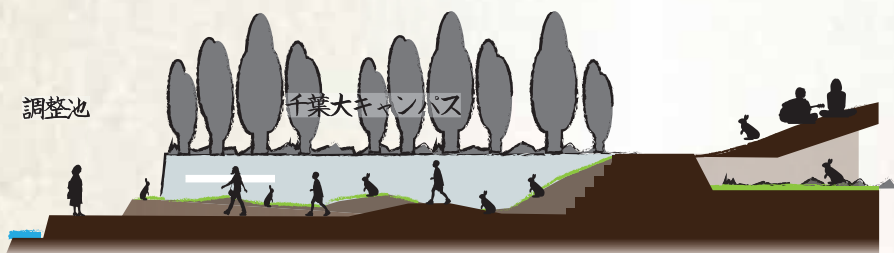
駅やららばーとから来る人を受け止め、ぴょんぴょんタウンの中心となる。

It will be the center of Pyon Pyon Town, accepting people coming from the station and LaLaport.


ウサギとあるく 



起伏のある道をウサギと共に歩く
Walking with rabbits on undulating roads



調整池に流れる水を横にウサギと人が歩く空間
A space where rabbits and people walk beside the water flowing in the reservoir.

ウサギと歩き、触れ合う 



様々なアクティビティが生まれる遊歩道
Promenade where various activities are born



黒板に絵を描いたり、ベンチに座ったり、クライミングができたりする
You can draw on a blackboard, sit on a bench, climb

ウサギがこんぶくろ池公園へ帰っていく場所。人々は土手にできた仕掛けで様々なアクティビティを楽しめる。遊歩道でウサギと歩くことを楽しみつつ、滞留することもできる。ベンチでひと休みしているとウサギがご飯を食べに現れるかも。

A place where rabbits return to Konbukuro Pond Park. People can enjoy various activities with the device built on the bank. You can also stay while enjoying walking with rabbits on the promenade. If you take a rest on the bench, rabbits may appear to eat.

出会いを運ぶ Mobi-Place 空間が移動し、街となる

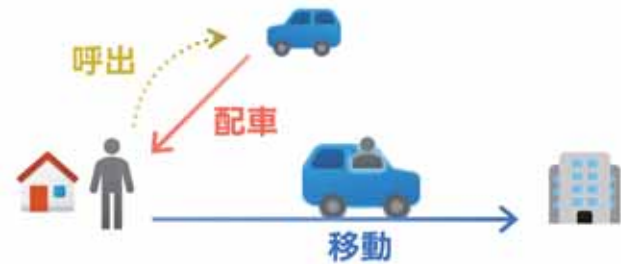
Mobi-Place Carrying Encounters

Group No. 4

阿子嶋 翔 東京大学大学院 | AKOJIMA Sho 平井 聡一郎 東京理科大学大学院 | HIRAI Soichiro

水谷 亮介 千葉大学大学院 | MIZUTANI Ryosuke 室賀 恒輝 東京理科大学大学院 | MUROGA Koki

背景 | Background



自動運転の普及 Popularization of Autonomous Driving

自動運転の技術は急速に進化しており、このまま進めば 2050 年にはほぼ全ての車が自動運転になるとされる

Autonomous driving technology is evolving rapidly. If this trend continues, almost all cars will be self-driving by 2050.

自動運転タクシー Autonomous Driving Taxi

人件費がかからないため安く、いつでも呼び出せるため便利な自動運転タクシーが、日常的に使われるようになる

Autonomous driving taxis, which are cheap because they do not require labor costs and are convenient because they can be called at any time, will be used on a daily basis.



現在の移動 Current "MOVE"



将来の移動 Future "MOVE"

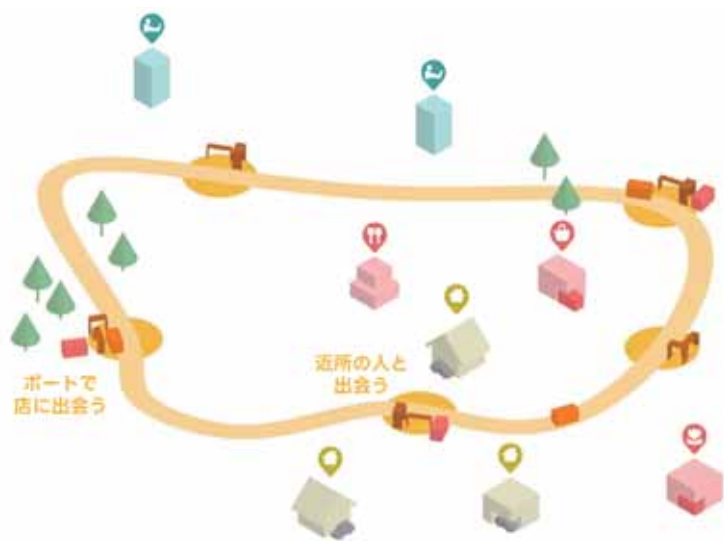
「移動」の変化 Changes of "MOVE"

自動運転により目的地に直接向かうことになり、偶発的な出会いが失われる恐れがある

Autonomous driving will lead you directly to your destination, and chance encounters may be lost.

人びとの活動・居住の場が移動することで、街での「出会い」を生むモビリティシステム

A mobility system that creates "encounters" in the city by moving people's activities and places of residence



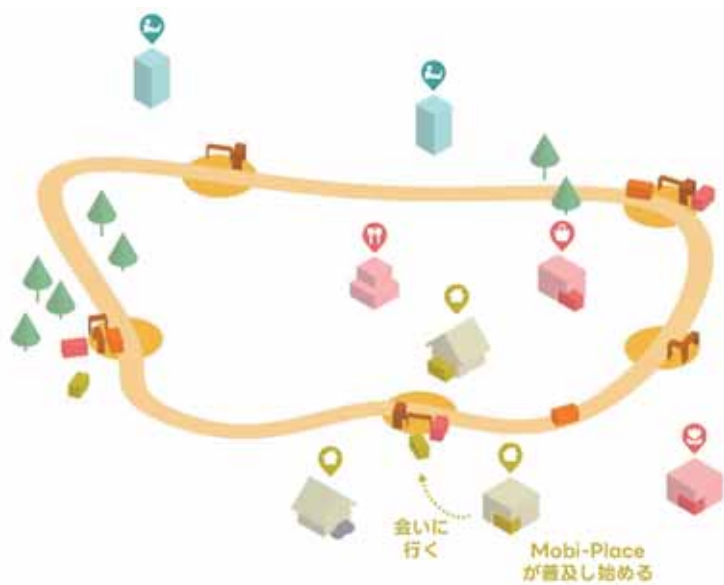
2025

Mobi-Place が自動運転の周回バスとして走り始める

ポートには店やイベントスペースとしてのMobi-Place が停車し、ポートでバスの利用者と店、イベントが交わる

Mobi-Place starts running as a self-driving circular bus

Mobi-Place as a store and event space stops at the port, and bus users, stores, and events meet at the port.



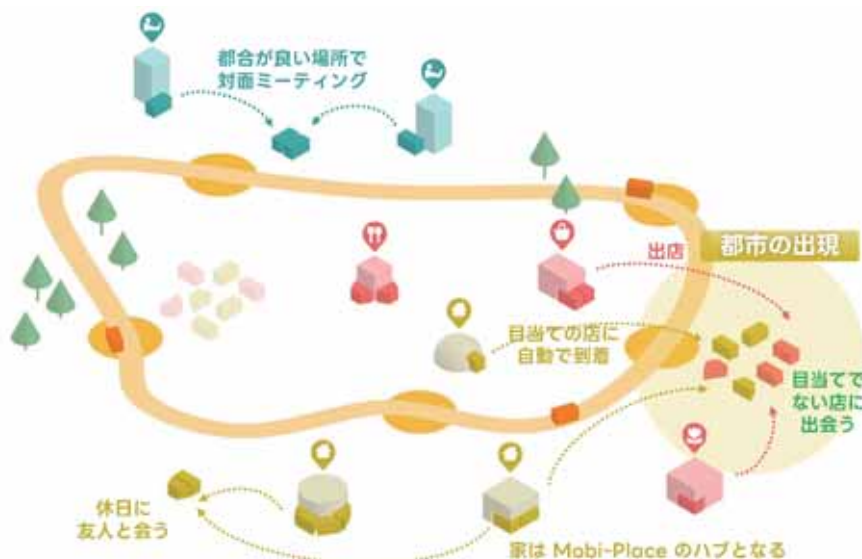
2035

Mobi-Place を個人所有する人が出て、家の一部となり始める

Mobi-Place で移動し、日常生活を送る人が出てくる

Some people own Mobi-Place privately and it begins to become part of their home

There will be people who move around with Mobi-Place and live their daily lives



2050

Mobi-Place が普及し、誰もが持つようになる
商業施設も自由に移動し、家は目当ての店に自動で行くようになる

店や家が集まったところに都市が出現し、毎日のように出現する場所は変わる

Mobi-Place spreads and everyone will have it
Commercial facilities can also move freely, and the house will automatically go to the desired store.

Cities appear where shops and houses gather, and the place where they appear changes every day.

2025



モビリティ Mobility

箱型のMobi-Placeを導入する
Introduce box-shaped Mobi-Place



ルート Route

周回バスはこのルートを通る
The loop bus passes through this route



ポート Port

Mobi-Place が停まるポートを設置する。
Set up a port where Mobi-Place stops



周回バスの待合場所 Shuttle bus waiting area

市民の生活の足となり、日常的に使われる
Used on a daily basis by the public



農産物直売所として As a farmer's market

農産物直売所として As a farmer's market

地元の商品や生産者に出会う
Meet local products and producers



茶道サークルとして As a tea ceremony circle

茶道サークルとして As a tea ceremony circle

地域の活動を知り、参加するきっかけになる
Get to know and participate in local activities

人びとの日常に浸透する
Penetration into people's daily

ポートに利用者が集まる
Users gather at the port

ポートで店や地域イベント
Stores and local events at the port

→ 普及へのステップ
Steps to popularization

→ 近所の人と出会い、繋がりが生まれる
Meet people in the neighborhood and create connections

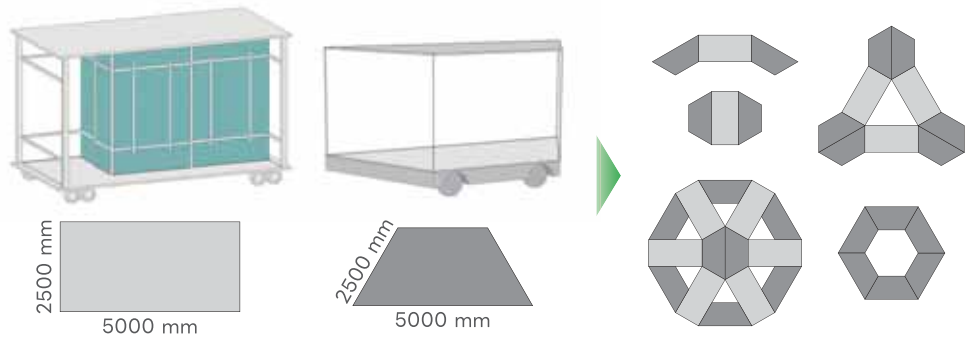
→ 新たな利用者を開拓し、人とのつながりを生む
Cultivate new users and create connections with people

2050

モビリティ Mobility

台形のMobi-Placeを導入
2500 mmのモジュールにより、
様々な組み合わせが可能に

Introduce trapezoidal Mobi-Place
2500 mm modules allow various
combinations



Mobi-Place としての家 House as Mobi-Place

可変的な住居環境をつくる

- ・ 家族の形の変化に柔軟な対応
- ・ 居室の移動による居住空間の拡張

Create a variable living environment

- ・ Flexible response to changes in family structure
- ・ Expansion of living space by moving rooms



自然発生的な「商店街」 A spontaneous "shopping street"

可変的な購買環境

- ・ 出店のハードルの低さ
- ・ 出店者・購入者の双方に偶然の出会いを創出

Variable purchasing environment

- ・ Low hurdles for opening stores
- ・ Creating chance encounters for both store owners and buyers



コミュニティのサイズや目的によって、可変的な「都市」空間が出現
Emergence of variable "urban" spaces depending
on the size and purpose of the community

運営形態 | Operation Mode



2025



2050