

都市環境デザインスタジオ 2023 Urban Design Studio 2023

「まちをつなぐ移動空間のデザインⅡ」

Design of space for mobility to connect the town Ⅱ

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が、重要なのは将来予測に基づくサステナブル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。

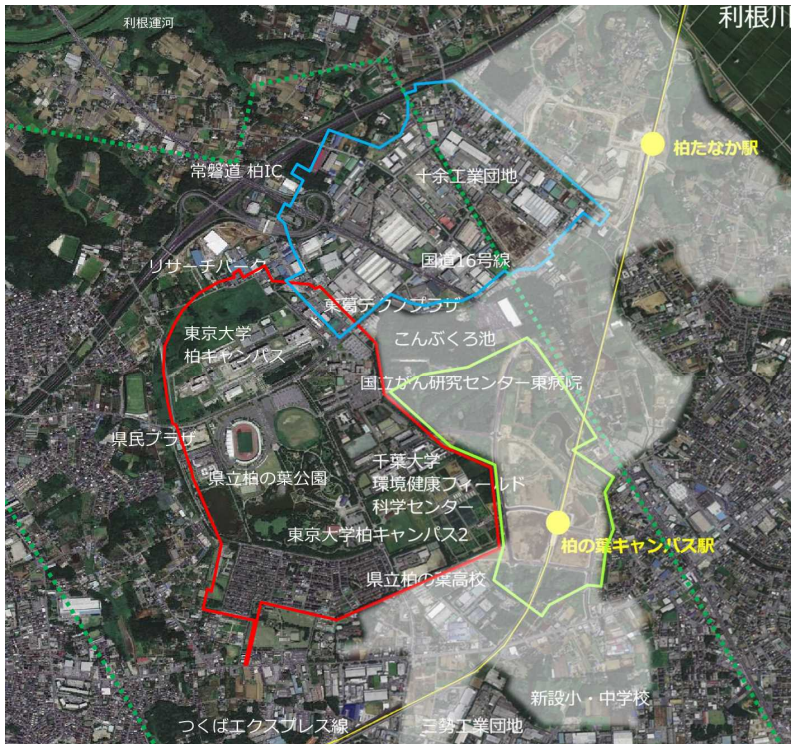
柏の葉キャンパス駅を中心としてすすめられてきたこのエリアは、周辺に魅力的な緑地などがありつつ大学や研究所などの働く場所と住居が開発され、様々な人々が活動しています。しかしともすれば自宅と駅の往復、勤務や通学の場所と駅の往復だけの生活になりがちです。また、商業施設等に外部から訪れる人々の行動範囲も目的地だけになりがちです。

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10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10～16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17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24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

10月31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7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14日(火) 15:00～(オンライン) エスキース

11月21日(火) 15:00～(オンライン) エスキース

11月28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5日(火) 15:00～(オンライン) エスキース・ミニプレゼン(ppt10分)

12月12日(火) 15:00～(オンライン) エスキース

12月19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9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16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23日(火) 15:00～(オンライン) プレゼンテーション予行演習

1月27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：上記講習会と同じ(学内講習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）
- ・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）
 - 武田史朗（千葉大学大学院園芸学研究科 教授、都市計画、景観計画）
 - 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（東京理科大創域理工学部建築学科 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。
 - 阿藤秀夫（UDCK ディレクター）
- ・ティーチング・アシスタント（TA）
 - 長留 晶、蒲 揚天（ホヨウテン）

(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創域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」(東京理科大学創域理工学部建築学科・創域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」

marumo

-暮らしに溶け込んだ、過ごす移動空間-

A mobile space to spend time integrated into daily life

Group No.1

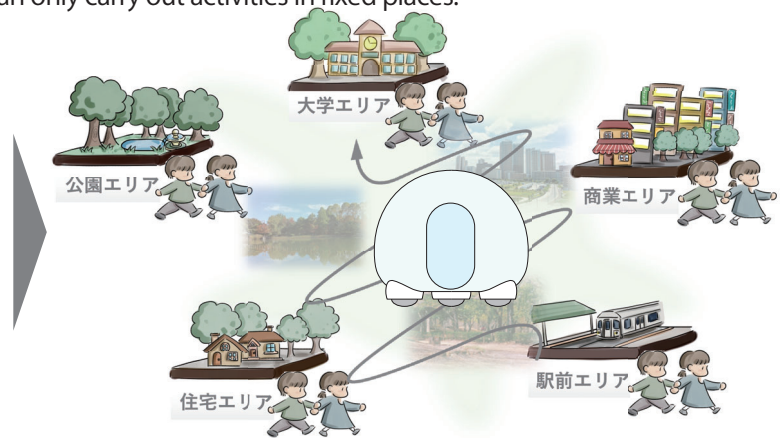
伊藤陽人 / 鈴木太陽 / 張銘 / 馬丁 / 南谷優太



① 背景 | 「過ぎる」から「過ごす」柏の葉へ

柏の葉には、豊かな自然や駅前の賑わい、産学連携の拠点となる複数の大学、閑静な住宅地など多様なエリアが共存している。しかし、それぞれの活動は建物や空間、エリアごとに閉じており、決まった場所でしか活動が展開されていない。

Kashiwanoha is home to a variety of areas, including rich nature, a bustling area in front of the station, a number of universities that serve as hubs for industry-academia collaboration, and quiet residential areas. However, the activities in each of each region are neclosed in buildings, spaces, and areas, and people can only carry out activities in fixed places.



② 提案概要 | 過ごす

日常を過ごし、街との接点を増やすことのできるモビリティ、「marumo」を導入する。移動しながら活動する、新たなモビリティとの共存によって、街に人々の活動が展開していく。

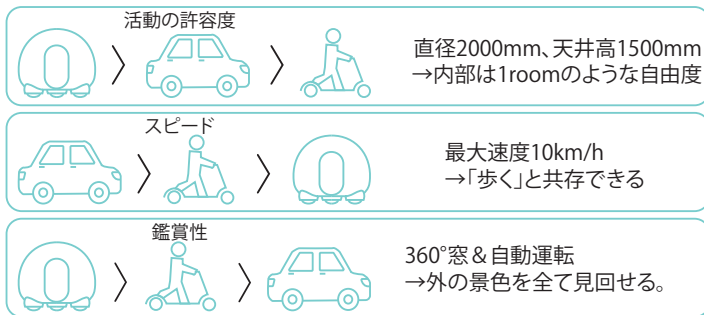
A mobility "marumo" will be introduced to allow people to spend their daily lives and increase their contact with the city. People's activities will develop in the street through coexistence with new mobility that allows people to move around and engage in activities. By coexisting with new mobility that can carry out activities while moving, people can carry out activities on the streets.



3 提案 | marumoの性能

移動中の自由度を高めることで、人々の日常がモビリティの中で繰り広げられる。モビリティが移動手段としてではなく、何かをするための空間として使われるようなモビリティの提案。

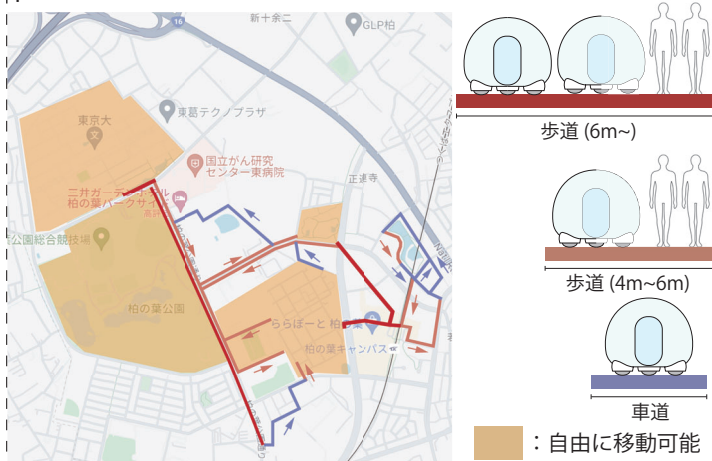
By increasing the degree of freedom while on the move, people's daily lives will unfold in people can carry out their daily life mobility. The mobility is not just a means of movement, but a motion proposal used as a space to do something.



5 提案 | marumoの走行ルート

marumoは4m以上の道幅がある公道から、利用者の時間設定や混雑状況に応じてフレキシブルなルート进行。公園や大学など一部のエリア内は自由に走行することができる。

marumo runs flexible routes from public roads that are with a width of more than 4m, depending on the users' time settings and condition. Free driving is allowed in some areas, such as parks and universities.



7 提案 | marutureとは

marumoがフィットする家具。街を背景にした移動中の活動に留まらず、街の中で活動し、多様な人の交流の起点となる。

Furniture that fits marumo. It is not only limited to activities on the motion against the background of the city, but also plays a role as a start point of activities on city and communication with others..



4 提案 | marumoのカタチ

marumoが作る新しい移動体験を実現するカタチ。

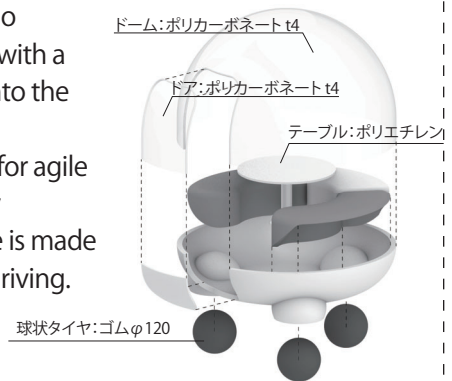
marumo will create a way to enable new mobile experiences.

•marumoの特徴

- ①360°見渡せ、街の景色に溶け込むドーム状の曲面ガラス
- ②機敏な移動と安定感を生み出す3つの球状タイヤ
- ③自動運転によって可能となったシンプルな内部空間

•The features of marumo

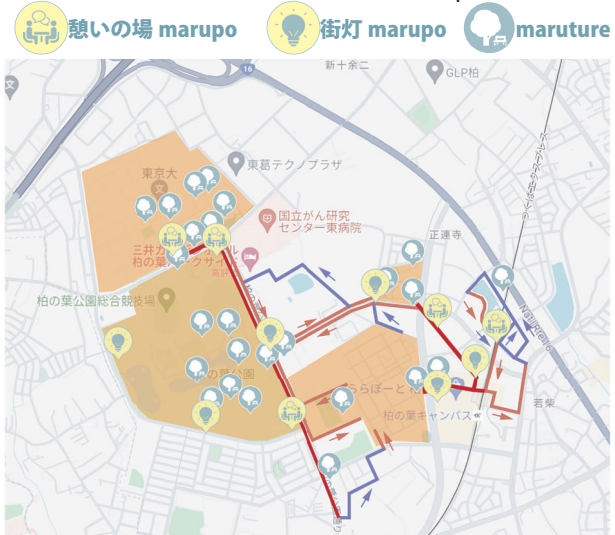
- (1) Dome-shaped glass with a 360° view that blends into the streetscape.
- (2) Three spherical tires for agile movement and stability
- (3) Simple interior space is made possible by automatic driving.



6 提案 | marumoの居場所

有効活用されていない公共空間にmarumoとmarutureを設置する。marumoの活動を外部空間に促す。

Install marumo and maruture in underutilized public spaces in public Spaces that are not being used effectively. Promoting marumo's activities extends to the external space.



8 提案 | marumoとは

太陽光パネルと地下コイルによってmarumoを充電する。街を明るく照らす街灯として、日常に溶け込んだインフラになり、marumoを利用するきっかけを創出する。

The marumo is charged by solar panels and underground coils. As streetlights that brightly illuminate the street, they will become part of the daily infrastructure, creating an opportunity to use marumo.



9 提案 | 事業のロードマップ

技術の発展と共に、安全性と快適さを検証しつつ、2050年までに4段階で事業を拡大していく。

With the development of technology, safety and comfortable capability will also make a progress, this business will be continued and expended in 4 steps until 2050s.



step1 (2030年～)

柏の葉公園内において、marumoの稼働の継続性や歩行者空間での安全性の検証を行う。

Verify the continuity of marumo's operation and safety in pedestrian spaces in Kashiwanoha Park.



step2 (2035年～)

複数のルートでの自由走行の実証実験を行う。汎用性の調査や店舗やアプリとの連携の実証実験を行う。

Conduct demonstration tests of running on multiple limited routes, Investigate and prepare for versatility, also demonstration tests of linkage with stores and applications are conducted in this step.



step3 (2040年～)

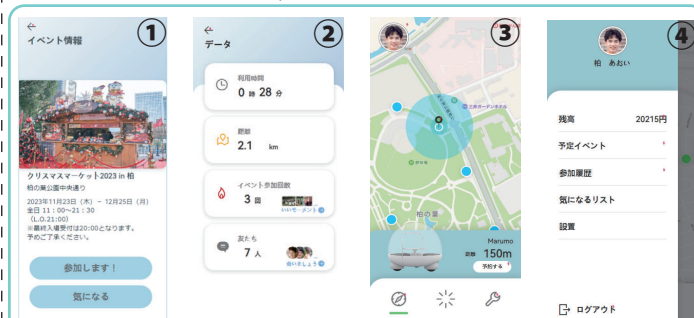
柏の葉全域の走行が可能になり、marumoは近距離移動の新たな選択肢として、普及する。

marumo is able to run freely within Kashiwanoha. With the number of marumo increasing, maruture and marupo will also be set in broad area. As a new choice for short-distance motion, marumo will be popularized.

10 提案 | 専用アプリ「My marumo」の導入

専用アプリ「My marumo」を導入し、サービスを展開する。

A dedicated application "My marumo" will be introduced in Kashiwanoha to deploy marumo services.



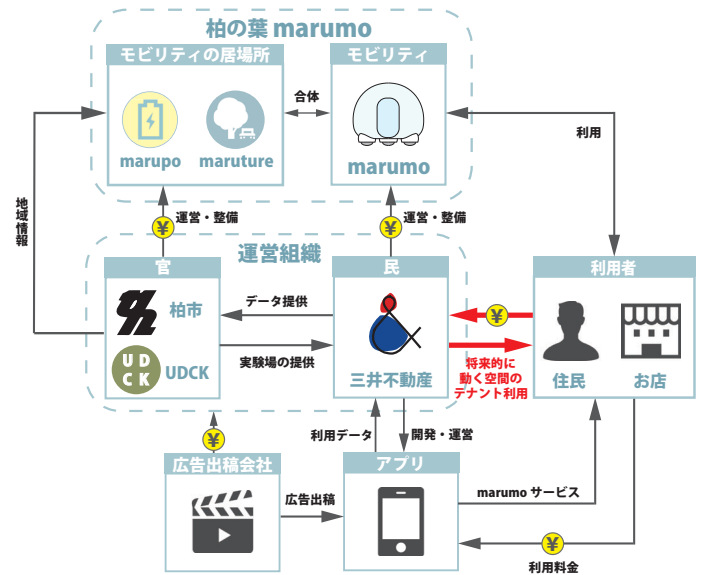
- ① 地域情報発信: 地域イベント情報の確認や参加することができる。
- ② データ管理: marumoの利用や地域イベントの参加状況、フレンド機能
- ③ marumo予約: marumoの位置情報確認やmarumoの手配ができる
- ④ 電子決済: アプリを通じて楽々決済。イベント参加の支払いにも対応

- ① Local information dissemination
Check and participate in local event information.
- ② Data Management
marumo usage and participation in local events, friend function
- ③ morumo appointment
Confirm marumo location information and assign marumo.
- ④ Electronic Payment
Easy payment through the app.
Payment for event participation is also supported.

11 提案 | 事業スキーム

三井不動産・UDCK・柏市を中心に運営組織を作る。アプリには利用者の利用状況が蓄積され、marumoは利用する度にパーソナルなサービス提供が可能になっていく。

Set up operation organization with Mitsui Fudosan, UDCK and Kashiwa city as the center. The application will accumulate users' usage status, and morumo will be able to offer personalized service each time the application is used.



12 提案 | 柏の葉におけるmarumoのある風景



有効活用されていない公共空間もmarumoが集まり賑わいの場へ



marutureと合体することでmarumoが変形し、テラス席のようになる

13

将来像 | 生活者目線



足の不自由なおばあちゃん。家の前までmarumoがお迎え。
For a crippled grandmother, marumo picks her up in front of her house.



いつまでも交流の絶えない街へ。いつでもどこでも会う楽しみを提供。
Kashiwa-no-ha will always be a town of constant interaction. marumo will create the pleasure of meeting neighbors in person anytime, anywhere.



起きてすぐスマホで朝食を注文
Order breakfast on your phone as soon as you wake up.



家の前で朝食を運んだmarumoがお出迎え。
marumo welcomes you with breakfast brought to you in front of the house.



移動中、朝日を浴びながら散歩をしている気分で朝ごはんを食べる。
On the move, eating breakfast in the morning sun, feeling like taking a walk.



ボードゲームをする。
Playing board games.



画家がデッサンする
The painter does a drawing.



おむつ交換できる
Changing baby's diapers.



勉強や研究をする
Students study and research.



音楽を聞く
Listen to music



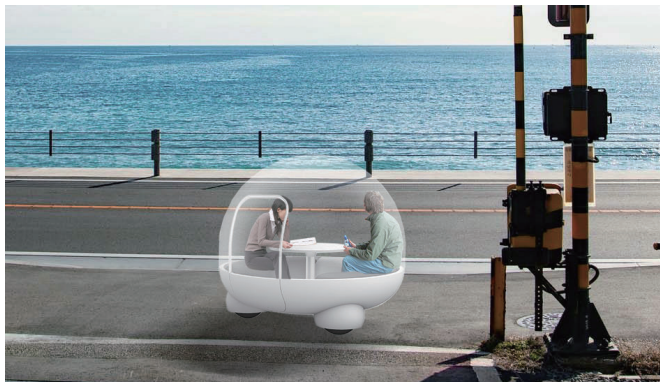
楽器の練習をする
Practice your instrument

14

将来像 | 全国への展開

新たな移動の選択肢のひとつとして、柏の葉を超えてサービスを全国展開する。オフィス街や観光地など多様なエリアで人々の生活に、より密着したサービスとして普及していく。

As one of the new mobility options, go beyond Kashiwa-no-ha and launch service nationwide. It is widely used as a service that is more closely related to people's lives in various areas such as office streets and tourist spots.



15

将来像 | 街がみんなのリビングへ

marumoに乗って街で「過ごす」移動が日常に浸透することで、モビリティと建築の境界は曖昧になるだろう。まるでリビングかのように街の中で過ごし、2LDKに住む人は2mDK (m=marumo) のように感じているかもしれない。また、marumoがアセットとして、テナント誘致する未来もあり得るのではないかな。建築は、「不動産」から「動産」へと変わっていく時代になる。

As on the marumo "spend" time in the street gradually penetrated into daily life, the boundaries between the mobile and construction will become blurred. People will spend time in the city as if it were their living room, and those who live in 2LDKs may feel as if they are living in a 2mDK (m=marumo). There could also be a future where marumo is used as an asset to attract tenants. The era when architecture will be transformed from "real estate" to "movable property" is coming.



柏の葉らしく
楽しい歩行を!

かしほこ Kashi-hoko

Group No.2

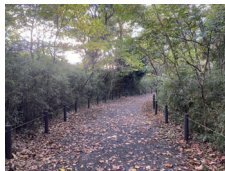
伊藤愛香・Manaka Ito・東京大学
二木理沙子・Risako Futatsugi・東京大学
上原佳祐・Keisuke Uehara・千葉大学
佐藤琉智・Ruchi Sato・千葉大学

背景

柏の葉のいま

柏の葉には豊かな自然と触れ合える場所や最先端の研究について学ぶ大学など様々な魅力的な空間が点在しているが、それらをつなぐような“歩いて楽しい道路空間”の整備は十分とは言えない。柏の葉の歩行空間は、出発地と目的地の往復の生活をしている人に対して、毎日の生活が楽しくなるようなポテンシャルだと考える。

Kashiwa-no-ha is dotted with a variety of attractive spaces, including rich nature and universities conducting cutting-edge research, but there is not enough road space that connects these places and makes them enjoyable to walk along. We believe that Kashiwa-no-ha's pedestrian spaces have the potential to turn a boring move into an enjoyable daily life.



研究機関が多くあり、豊かな自然に囲まれている



整備されていない低未利用地や塀沿いの広い歩道



「歩いて楽しい」のためには?

1. 目的地があり、行ってみたいくなること：興味をひくイベントやふらっと立ち寄れる空間の提供・情報提供
 2. 飽きずに歩きつづけられること：季節や期間による景色の変化やまちの賑わいを感じる・歩いて達成感を味わう
1. To have a destination and want to go there.
: Provide interesting events and a space where people can drop by and get information.
 2. To be able to keep walking without getting bored.
: Experience the changes in scenery and the bustle of the city during different seasons and periods of the year, and feel a sense of accomplishment from walking.

「柏の葉らしさ」とは?

1. 公・民・学連携。企業の持つ知見を活かして、住民と協働して地域をより良くする取り組みができるまち
 2. 「新産業創造」のコンセプトの下、スタートアップなどの新たな挑戦や新たな取り組みを受け入れ、応援するまち
1. Public-academic-private partnerships.
A town where companies can use their expertise to improve the community with citizens.
 2. Creating new industries. A town encourages new challenges by startup companies and others.

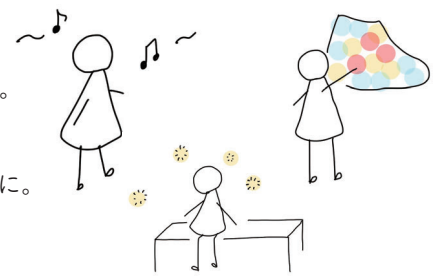
かしほこアプリ Kashihoko-application



- ①歩数を貯めるとチケットに交換でき、かしほこスポットでのイベントの際や 柏の葉の提携店で利用できる。
- ②集めた歩行データは柏市などに提供する。
また、独自のデータを集め、柏の葉のリアルタイムを可視化することで、住民が 新たな柏の葉を知る・行ってみたいくなるきっかけとなる。

- ①When you accumulate steps, you can exchange them for tickets, which can be used at events at Kashihoko-Spot and at partner stores in Kashiwa-no-ha.
- ②The collected walking data will be provided to Kashiwa City and partner companies. By collecting unique data and visualizing Kashiwa-no-ha in real time, residents will have the opportunity to know and visit new places in Kashiwa-no-ha.

かしほこスポット Kashihoko-spot



- ①柏の葉らしく、大学・協賛企業・ユーザーが連携してつくっていく。
- ②3つの共通コンテンツと場所に合わせた個性が楽しめて、思わず寄り道したくなる。
(3つの共通コンテンツ)

- ・かしほこミュージック
住民どうしでお互いの音楽を登録し、新たなジャンルの音楽に出会うきっかけに。
- ・かしほこフレグランス
フレグランスブランドと提携。散歩の気分転換にも。
- ・かしほこナビ

本日のおすすめスポットや、現在賑わっているみちがスポット内のモニターで表示され、足を延ばしてみたいくなるきっかけに。

- ①The university, sponsors, and users will work together to create it.
- ②you can enjoy three common contents and original contents at each location, making you stop by.
(common contents)
- ・Kashihoko-music
Registering music recommendations among residents, and a chance to discover new genres of music.
- ・Kashihoko-fragrance
Scents provided by partner fragrance brands will refresh your walk.
- ・Kashihoko-navigation
A monitor installed in the spot displays today's recommended spots and currently bustling streets, providing you with an opportunity for explore the town.

デザイン かしほこスポットのつくりかた

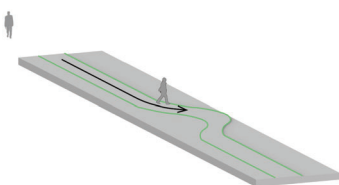
歩道・屋根をアプローチとして人々を寄り道空間に誘う
歩道上の幅2000mmのレーンの中にプリントされた足跡はかしほこスポットまでつながる

Guide people into a space using a pavement design and roofs.
Printed footprints in a 2000 mm wide lane on the sidewalk lead to the Kashihoko spot.



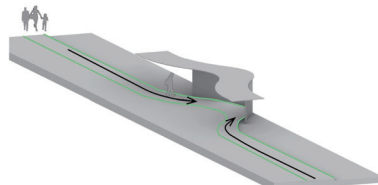
足跡がかしほこスポットの目印になるため、歩く距離が自然と伸びていく
Footprints : a marker for kashihoko-spot
Walking distance naturally increases.

小スポット: spot S



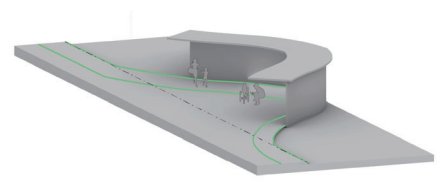
寄り道する場所をつくる
Create a place to stop by.

中スポット: spot M



屋根をかけ休憩空間として
Roof for a resting space.

大スポット: spot L



大きくなると広場として
Large kashi-hoko spot as a plaza.

A. 駅前
情報発信の拠点

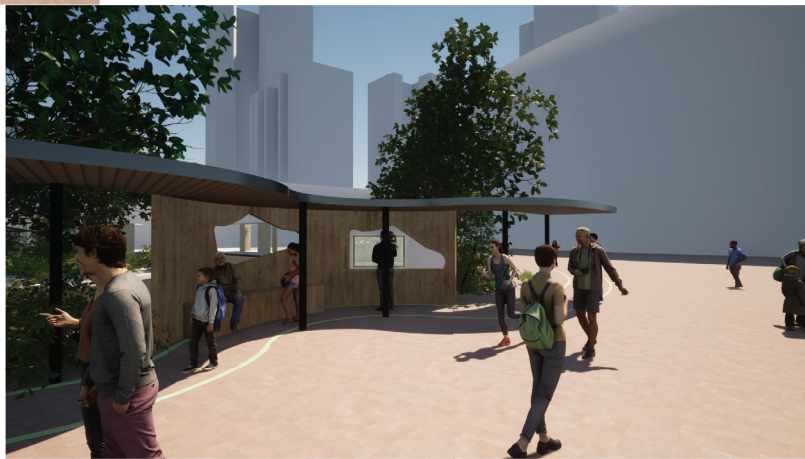


駅出入口の正面など2か所に、音楽と香りで休憩しながらリフレッシュできる空間を設置。

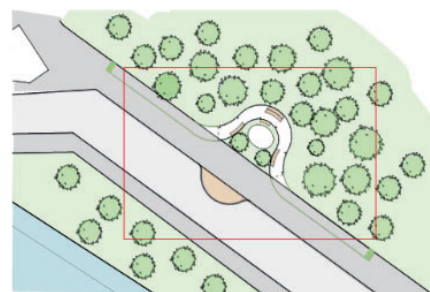
Install two kashi-hoko spots in locations visible from the station entrance. People can take a break and refresh themselves with music and fragrances.

ディスプレイにはまちのリアルタイムな人流データやおすすめスポットの情報が出るため、歩いてみたくなるきっかけに。

The display shows real-time people flow data in the town and information on recommended spots, which encourages people to walk around.



B. こんぶくろ池付近
豊かな自然に囲まれて非日常体験ができる空間



街の近くで気軽に豊かな自然に触れられ、非日常の体験ができる。

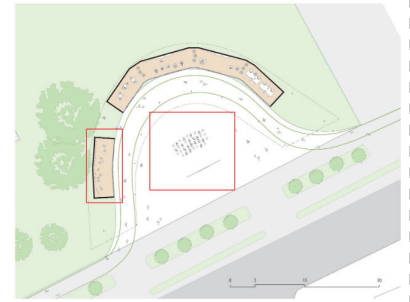
Visitors can easily experience the richness of nature near the city and have an extraordinary experience.

夏の暑い日は日陰で休憩しながら自然を楽しむ。キャンプ用品を扱う企業やカフェチェーンに協賛をいただいたイベントなども実施。

Take a break on a hot summer day and enjoy nature. Events sponsored by camping equipment companies and cafe chains will also be held.



C. 東大前
大学や研究機関とまちの距離が縮まる場所



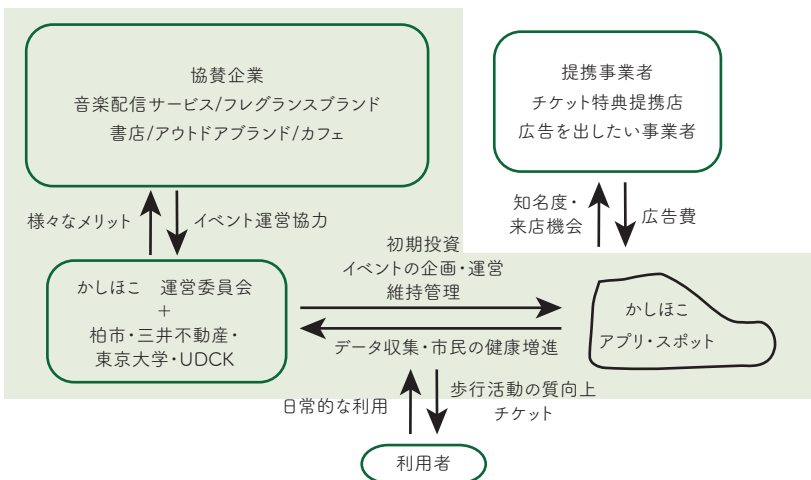
図書スペースや自習スペースを通して、
また研究者と交流して、
大学でのライフスタイルを知る。
Learn about the university lifestyle
through the library, study spaces and by
interacting with researchers.

野外シネマなどのイベントには、歩いて貯めたチケットを利用できる。また毎月、東大の研究分野を取り上げ、書店やスタートアップに協賛いただいて、おすすめの参考図書やテーマと関連するスタートアップ企業の紹介などを行う。

Tickets exchanged for steps can be used for events such as outdoor cinemas. In addition, each month, the program will feature an area of research at the University of Tokyo, and we will introduce related books and business with sponsoring bookstores or startups.



運営 マネジメントのための座組



かしほこスポットは、企業にとってまちとの接点に。生の声をもとにしたサービス提供ができることで、企業にとっても長く関わり続けられるまちになる。

On the kashi-hoko spot, companies can have connection with citizens. They will provide services based on real user opinions and build lasting relationships.

展望 かしほこスポットの広がり方とまちに対する効果



かしほこスポットは、アプリのアンケートで集めた住民の声を下にコンテンツをアップデートしながらまちなかに広く展開されていく。本提案により、柏の葉の歩行空間が楽しくなるだけでなく、歩行者の増加やまちの活性化、地域住民のまちへの愛着醸成にもつながる。

Kashihoko-Spot will be widely deployed throughout the town, updating its content based on feedback from local residents collected through the application's questionnaire. This proposal will not only make the pedestrian space in Kashiwa-no-ha more enjoyable, but will also increase the number of pedestrians, develop the town, and foster local residents' attachment to the town.

melt parkLINE

Group No 3

名前/Students' Name: 辻耀[Tsuji Hikari]
白忱[BAI Chen]
青木一将[Aoki Kazumasa]
黄馨瑶[HUANG XINYAO]



背景

柏の葉キャンパスの歴史

- 昭和54年 アメリカ空軍通信所であった柏の葉が全面的に返還
- 昭和59年 米空軍柏通信所跡地利用促進協議会が「**緑を生かした土地利用**」などの基本方針をもとに区画整理事業が開始
- 平成2年 区画整理事業完成
- 平成3年 千葉大学園芸学部農場設立
国立がん研究センター東病院開院
- 平成4年 科学警察研究所移転
- 平成11年 東京大学物理研究所・宇宙船研究所が移転
- 平成16年 つくばエクスプレス開業「柏の葉キャンパス駅」誕生
- 平成18年 大型ショッピングセンターららぽーと柏の葉が開業

柏の葉キャンパスは、昭和54年にアメリカ軍から変化されてから「**緑を生かした土地利用**」を基本方針として発展してきた。そのため、駅前に商業施設や高層マンションが建てられる中、緑や自然がたくさんある場所も多くある。そんな魅力が溢れている街のはずなのに、我々が実際に街を歩いた感想として「**疲れた**」「**歩いてて楽しくない**」などのネガティブな感情が浮かんだ。このネガティブな感情を払拭する提案を行う。



柏の葉アクアテラス



市民の育てる100年の森



柏の葉公園



学園の道



こんぶくろ池公園

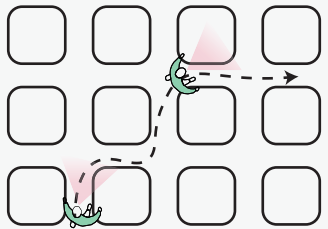


緑園の道

The Kashiwa-no-ha campus has been developed under the basic policy of "**land use that makes the most of greenery**" since it was changed over by the U.S. military in 1978. For this reason, while commercial facilities and high-rise condominiums are being built in front of the station, there are many places with plenty of greenery and nature. Although the city is supposed to be full of charm, when I actually walked around the city, I felt negative feelings such as "**I'm tired**" and "**I don't enjoy walking.**" In order to dispel this negative feeling, I would like to make some suggestions.

原因の解明

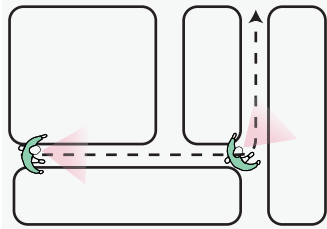
原因1：広大な区画でまちが作られているため



碁盤の目のような区画整理
(丸の内など)

視界が通る場所が多く、
建物と視線の移り変わり
があり楽しい

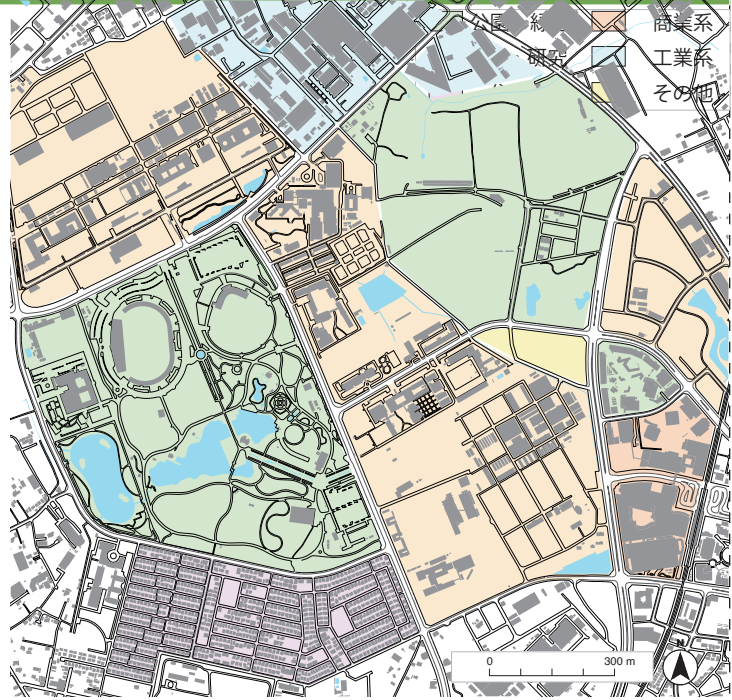
There are many places
where you can see clearly,
Buildings and changes in
perspective
It's fun



広大な区画が多い場合
(柏の葉キャンパスなど)

視界が通る場所が少なく、
同じ性質の景色が続くため
退屈

There are few places
where you can see
through,
Because the scenery of
the same nature
continues boredom



原因2：敷地内の様子が外から見えにくい用途の施設が多い



建物の機能的に街に開きにくい施設

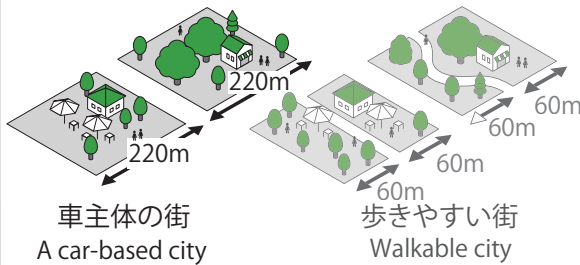


内部の様子を木で覆い隠している

内部の様子がわからないため、歩行者は道路との隔たりに感じる
Pedestrians feel separated from the road because they cannot see what is inside.

対象地の特徴

①街が車のスケールで作られている



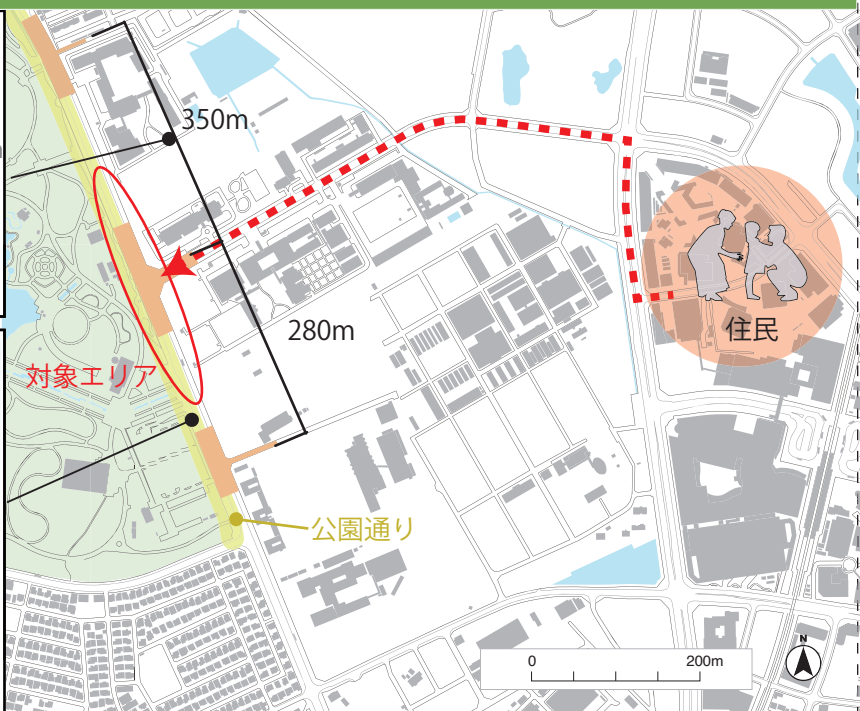
車主体の街
A car-based city

歩きやすい街
Walkable city

②幅広い歩行空間



公園の余剰空間により幅員が広く感じる歩行空間
The walking space feels wider due to the excess
space in the park.



今回は、駅前住人が公園に向かうときに見ることになる赤丸部分に着目する。ここにある公園通りは、長い直線道路であり、公園の余剰空間によることで歩行空間の幅員も広がっている。そのため歩行者にとってこの空間は広大に感じ、使いづらい環境になっている。よってこの空間を人間スケールになるように提案を行い、歩行者にとって過ごしやすい環境を整える。

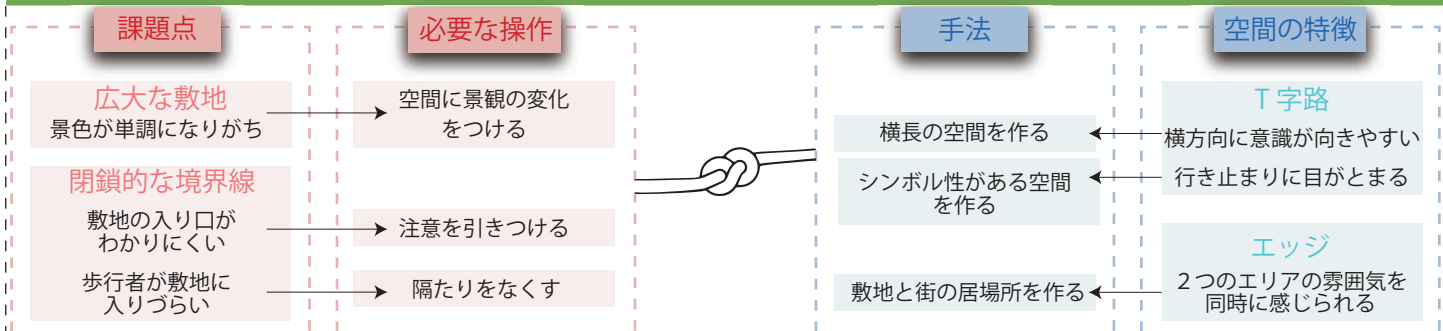
This time, we will focus on the red circle that station residents will see when heading to the park. Koen-dori, where this park is located, is a long straight road, and the extra space in the park allows for a wider walking space. This makes the space feel vast and difficult for pedestrians to use. Therefore, we proposed a way to give this space a human-scale, creating an environment that is comfortable for pedestrians.

公園通りの課題点

実際に歩き、公園通りの課題と感じた場所を以下に示す
The following are the places where I actually walked and felt that there were issues with Koen-dori.



提案の手法 街の課題: 歩いてて退屈・疲れやすい



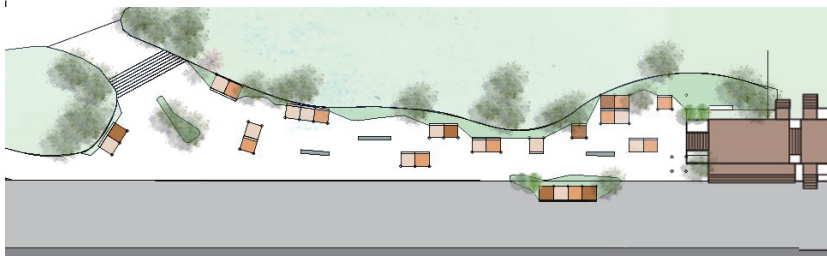
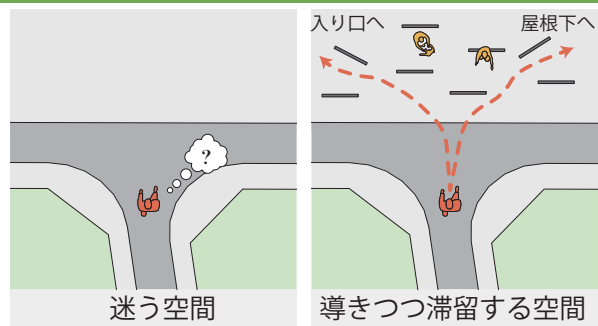
見つけた課題点から導き出した**必要な操作**と、空間の特徴から導き出した**手法**を組み合わせながら空間を操作することで、より歩行者が豊かに過ごすことができる。

By manipulating the space by **combining the necessary operations** derived from the identified issues and **methods** derived from the characteristics of the space, pedestrians can enjoy a more fulfilling time.

人を導き活動を生み出す壁

公園の入り口まで導くように壁を配置。これにより突き当たりの効果と相まってより公園の中に人を誘導する。また、壁が配置されている付近で**自ら居場所を作り滞留する**。これにより歩行空間が活動的な雰囲気を生み出す。

The wall is placed to lead you to the entrance of the park. This, combined with the impact effect, will draw more people into the park. They also **create a place for themselves** near where walls are placed and stay there. This creates an active atmosphere in the walking space.



多様な高さを持つ壁があり、それぞれの高さにあった人の活動が誘発される



人が各々好きな場所でくつろぐ空間

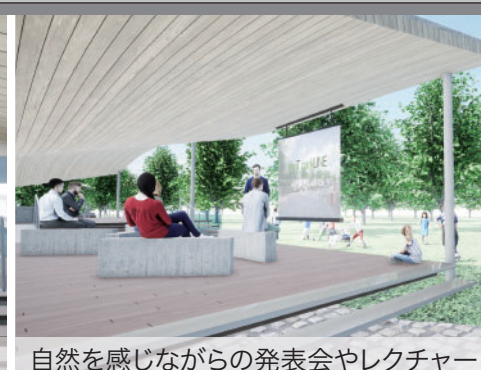
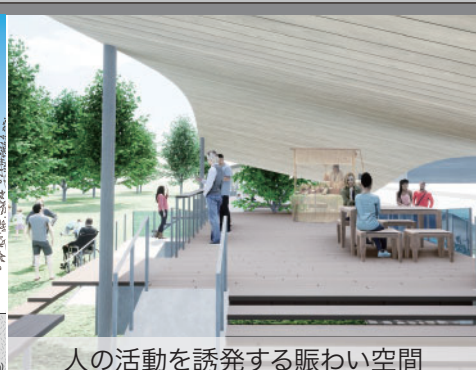
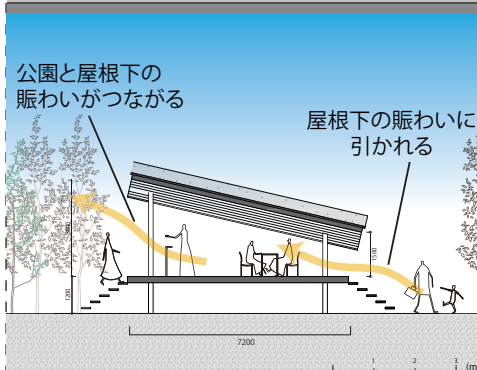
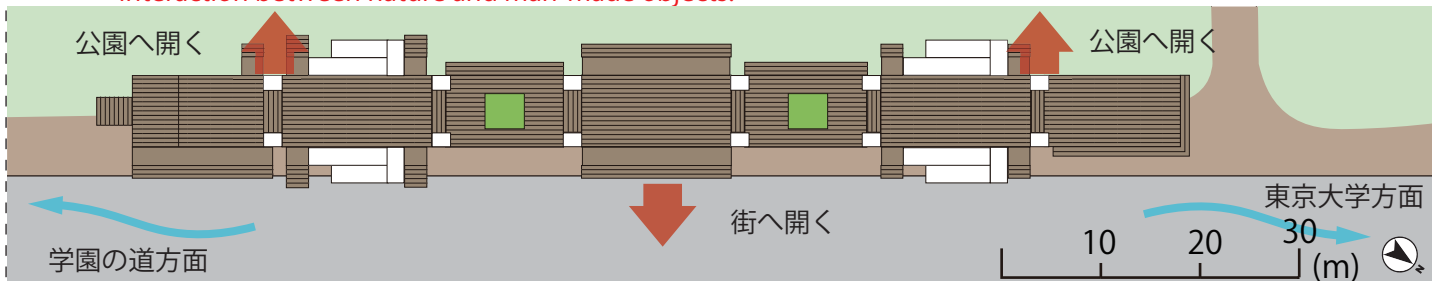
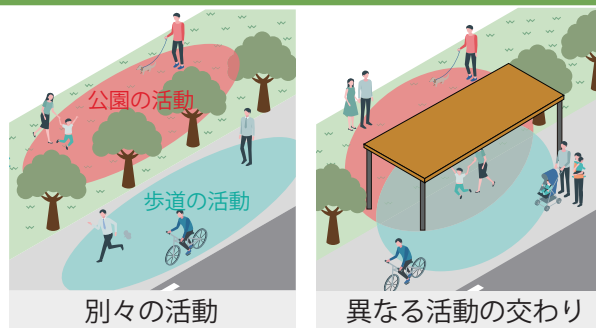


公園の入り口に吸い込まれるような空間

賑わいをつなげる屋根

公園の活動と歩道の活動が屋根を介して交流が生まれるデザイン。屋根の下では、屋内で過ごす活動を自然を感じながら行うことができる。また、歩行者も自然と人工物の交わりを感じながら豊かな歩行体験が生まれる。

The design creates interaction between park activities and sidewalk activities through the roof. Under the roof, you can enjoy the activities you would normally do indoors while feeling nature. Pedestrians will also have a rich walking experience as they feel the interaction between nature and man-made objects.



事業スキーム



基本の維持管理は柏市が行う。特に民間企業とUDCKが連携して小学校でのワークショップを定期開催。これにより小さいことから屋外で過ごす意識を定着させる。

Basic maintenance and management will be carried out by Kashiwa City. In particular, UDCK collaborates with private companies to regularly hold workshops at elementary schools. This will establish a mindset of spending time outdoors, starting from a small child.

よりウォーカブルな街へ



2024年 2026年 2034年
この提案により、公園の道と葉の道、静かな道が繋がった。このように歩行空間の一部を整備し直すことで既存のウォーカブルの道が繋がっていき、歩いて楽しい街になっていく。

This proposal connected the park path, leaf path, and quiet path. By redeveloping part of the pedestrian space in this way, existing walkable paths will be connected, making the city more enjoyable to walk around.