建築デザイン研究室

Architectural Design Lab.

福原 和則

FUKUHARA, Kazunori / Professor

集落の終活　消えゆく限界集落を偲ぶためのネクロポリス

A plan for the end of villages: The necropolis that records disappearing marginal villages

限界集落にネクロポリス（巨大な墓地）をつくる。

限界集落はいつか終わる。人が減少すれば集落の存在は薄れ、誰も住まなくなった家は徐々に崩れ、いずれ消滅集落となってしまう。

しかし、その地に住んだ人々の記憶や形跡まで消すわけには行かない。

このネクロポリスに故人の遺骨・集落の空き家と面影を集めることで、ここには集落があったという痕跡を残すことができ、故人を偲びにきた現在を生きる人達がかつての集落を思い出すきっかけとなる。

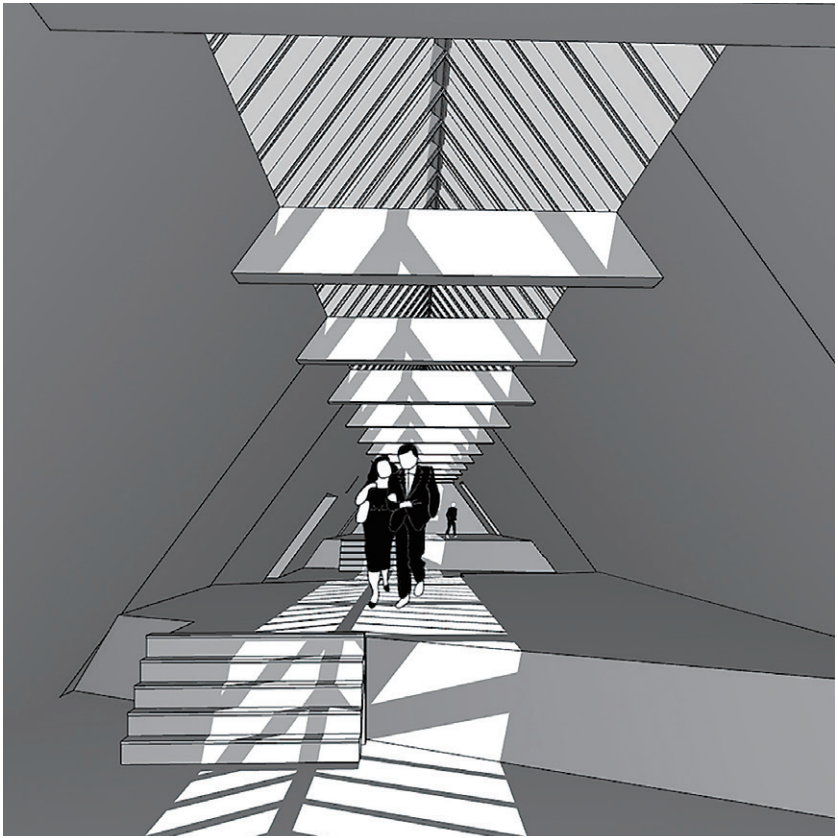
集落の人がこの世を離れ土葬された場所は彼らの新たな家でもある。そこに彼らの過ごした集落のなごりを集め未来へと静かに繋いでいく。それが本設計による私からの提案である。

ここには集落があったのだと、眠る人々はここにいると、大きなネクロポリスが語ってくれる。

石川 禅
ISHIKAWA, Zen

移り変わるビジターセンター　～過去から未来～

Transition of a visitor center: From the past to the future



上高地を訪れる多くの人が、山岳景観や登山など自然を目的とした人たちである。しかし、観光客に自然の魅力を十分に伝えきれていない。その魅力を十分に伝えるために、ビジターセンターやガイドツアーなどもあるが変化がない。そのため、上高地の過去から未来まで常に変化する映像ビジターセンターを提案する。

時代背景として、動画が身近にあることから動画で上高地について伝えることで理解しやすくする。動画を見るだけではなく、感覚を研ぎ澄ませて見てもらうため明暗が変化している中で、上高地を見る。上高地について知るだけでなく、自然に対する考え方や見え方が変化するような場所に…。

井上 勢七
INOUE, Sena

すずめがいなくなる日

The day sparrows will disappear

朝、目が覚めるといつも聞こえるはずの鳴き声が聞こえなかった。

今、この瞬間にも絶滅してしまう生き物がいるかもしれない。

どんな生き物が、どんな理由で、絶滅しようとしているのか

私は、知らない。

現在、世界で約4万種以上の野生生物が絶滅の危機に晒されている。

「生き物を守りたい」

だから、イキモノについて知ってもらいたい。

敷地である大阪城公園は、大阪市内でも多くの生き物に触れ合える場所となっている。

2025年の万博に向け、多くの外国人観光客が押し寄せる中、何か1つでも知ってもらうことは出来ないだろうか。

「他人ごと」ではなく、自分のことのように。

今、当たり前に生きているスズメも、未来、絶滅してしまうかもしれない。

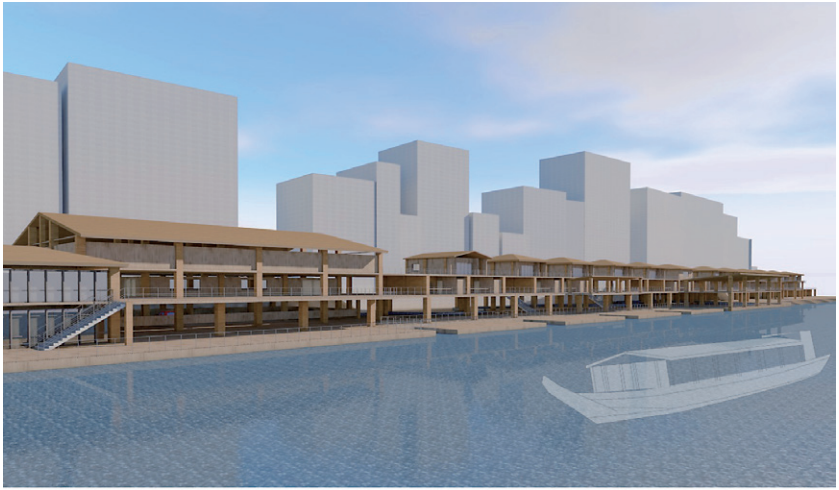
そんな気づきを得ることができる場所を提案する。

岩﨑 旬亮

IWASAKI, Shunsuke

河岸（かし）ホテル　八軒家浜の水景とともに

The Riverside Hotel: Along with the waterscape of Hachikenyahama



大阪の大川の左岸に位置する八軒家浜。この場所は平安時代から歴史が続く。熊野詣の道中にあり、京からの人が川を下り陸路に変える、休憩場所として利用されていた。また九州や四国からの特産品が集まり商業も栄えていたので、潮位が変わっても荷揚げの効率を維持できるように雁木を利用していた。

現在では高度経済成長による川の汚染などから人々が川から離れるようになってしまい、さらに川を背にするように建物が建てられたことで川沿いと陸は分断され、人が集まりにくくなった。

水質は改善されてきつつある中、街道と分断されているからこそできる、川沿いに人が集まり、出会い、滞在することで活気がある場所にできないか。

商店やホテル、船着場を通して人が交われる場所を形成する。

浦川 素良
URAKAWA, Sora

麻産業再生拠点の構築

Establishment of a base for the revitalization of hemp industry

麻は人類最古の繊維である。
日本でも古くから麻は自生しており、人々の生活には欠かせない存在であった。

しかし、GHQの指示により1948年に大麻取締法が制定されてから麻産業は衰退していき、高齢化や人口減少の影響も受けて存続の危機にある。

この現状を打破するため、麻産業再生拠点の構築を提案する。

計画地として選んだのは麻の生産量日本一である栃木県鹿沼市下永野である。ここでは野州麻と呼ばれる上質な朝の生産が盛んであり、町に対してオープンに栽培されている。

この土地の特性を活かして滅多に触れ合うことのできない麻と触れ合いながら学ぶことのできる植物園を設計し、麻産業の保存と再生を後押しする。

片山 晴将
KATAYAMA, Haruma

川の流れが繋いだ街の共生　人と動物の共生が生む保育と福祉の原点

The symbiosis of a city connected by the flow of the river:
The origin of childcare and welfare fostered by an environment where humans and animals live together

近年、滋賀県草津市では著しい人口増加により、保育施設、老後施設の不足が目立っている。また、引越しや飼い主の都合による放棄で保護される動物たちがいる。しかし、人と動物が共に暮らすことは互いに良い影響をもたらしている。「保育と福祉」「人と動物」「自然と街」が共存することで共栄する社会を実現したい。

人々が流れゆく動線を築き、施設を利用する人々が街と自然の共生を感じられるよう、駅近くで住宅地や施設が混在する中に位置する「天井川の跡地」に、これらが共生する施設を計画する。具体的には、この施設で暮らし生活をするグループホーム、そこで学ぶこども園、施設ではなく家と感じて安心して暮らせる動物愛護施設が複合した施設である。

愛情を持って、思いやる。子供や高齢者が動物を育てることは「保育と福祉」の原点に結びつくのかもしれない。

木村 汐里
KIMURA, Shiori

アトリエの可能性　モノを創り出すモノたちの新しい活動場所の提案

Possibilities of atelier: A new activity location for creators

モノづくりの分野に生きる者達の、「ゼロからモノを創る時、必ず何か“もの”からインスピレーションを得ていること」「それは同じ分野のものであることもあるが、全く別の他の分野から刺激を受けることも多いということ」「長く複雑な建築の歴史、思想、技術、等の座学を学び、知識を身につけること」「それに加え実践を何度も行い、独自の制作や思考を確立し唯一無二を創ること」「常に変わり行く時代に対応しながらクリエイティブな発想で新たなモノを創ること」、のための、「様々な分野の妄想が融合した空間」「積み重なる過去と、新たな時代と共に在り続けるモノづくりの原点」「川の流れに乗せ伝えていくための発信地」を創る。

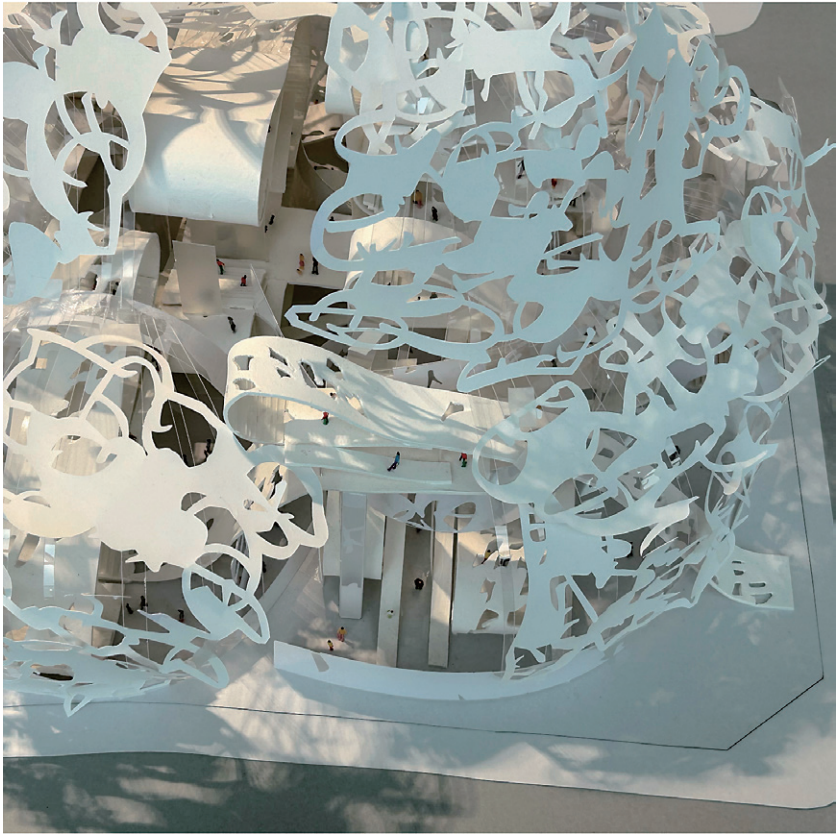
川が木材などの輸送に使われ、堀江は全国有数の家具店街として栄えたが時代の流れと共に衰退したが、若者をターゲットにしたフリーマーケットを堀江に点在していた駐車場を活用し実施した。それを起点に今では若者で賑わう文化的な街となった。

立地を活かし進化する一方、モノづくりの歴史と文化を大切に感じられる場所に、モノづくりの分野に生きる者達のための、何か“もの”を創る。

建築部門賞

小林 桃世

KOBAYASHI, Momoyo



小説の空間化　～大阪下町の人情溢れる町中華～

Spatialization of a novel: A family-run local Chinese restaurant in downtown Osaka

大阪の下町の人情あふれる町中華が舞台となっている小説「戸村飯店青春100連発」のメイン舞台、戸村一家で切り盛りする戸村飯店の小説の世界を空間化を行った。再現ではなく空間化であり、既存の建築の固定概念を超える空間を目指した。

敷地と設定した大阪・空堀商店街の付近はもともと大阪城の堀であった場所にあたるため、少し裏手に入ると狭い路地が張り巡らされていたり、堀の名残で高低差ができていたりする。

そんなまちのつくりが大阪の人情あふれる下町のコミュニティをつくったのではないか。町中華・戸村飯店を通して街の人々のコミュニケーションの場となるような空間を検討する。

審査会賞
（建築部門 第3位）

當舍 玲奈
TOSYA, Rena

イキモノタテモノ　都市・ヒト・自然…量子物理の可能性とは。

Ikimono Tatemono: Cities, humans, and nature: What are the possibilities of Quantum Physics?

なんとなく…「デジタルとアナログ」というモノに
興味があった気がする。
テクノロジーの進化が著しい現代に、
「アナログ」と「デジタル」のこれからの姿とは?

大阪ミナミの御堂筋沿いに、量子コンピュータを
原動力とした「イキモノタテモノ」を提案する。

もし、タテモノがイキモノなら…
もし、私たちマクロ社会の常識を覆すような、
イキモノの種や、生物・無生物という枠を超えた
つながりがあるとすれば…。

もし、量子コンピュータという最先端テクノロジーによる、
私たちアナログのための空間があるとしたら…?

それは全てのイキモノにとって本当の意味での
(ウェルビーイング=心の豊かさ)を叶えるとともに、
「デジタルとアナログの共存」という
未来ビジョンの1つを提示するかもしれない。

審査会賞
(建築部門 第1位)
特別審査員賞(石井良平賞)

野口 舞波
NOGUCHI, Manami

魚島と呼ばれたまちへ　生態系を引き戻す湖岸線

To the town called “Fish Island”: Lake shoreline to restore the ecosystem

かつて「魚島ができる」と言われた町、赤野井。琵琶湖の南東に位置し、産卵のために押寄せる魚が島に見えるほどの豊かな繁殖地であった。しかし、その生態系は琵琶湖に堤防ができたことを一因として崩れてしまった。

生き物の棲む環境を崩した堤防を生態系を引き戻す形で再編する。琵琶湖に張り出す突堤を設置し、魚の繁殖地となるヨシ帯の生育に必要な砂地を形成する。

引き戻す生態系を維持するために、琵琶湖に関係する生業の拠点を堤防に挿入する。人が生業を通じて琵琶湖に手を入れ、環境を守ってきたかつての関係を取り戻すことで人と琵琶湖の共生関係を構築する。

また、生業の拠点は生き物の視点から考える建築エレメントで構成することで生き物の拠り所となれるように計画する。

人間本位で作られた堤防を人と琵琶湖の結節点として生き物の視点から作り替える。かつての風景が赤野井によみがえることを願って。

建築部門賞

宮本 葵成

MIYAMOTO, Kinari

塩尻で新たな体験型ワイナリー

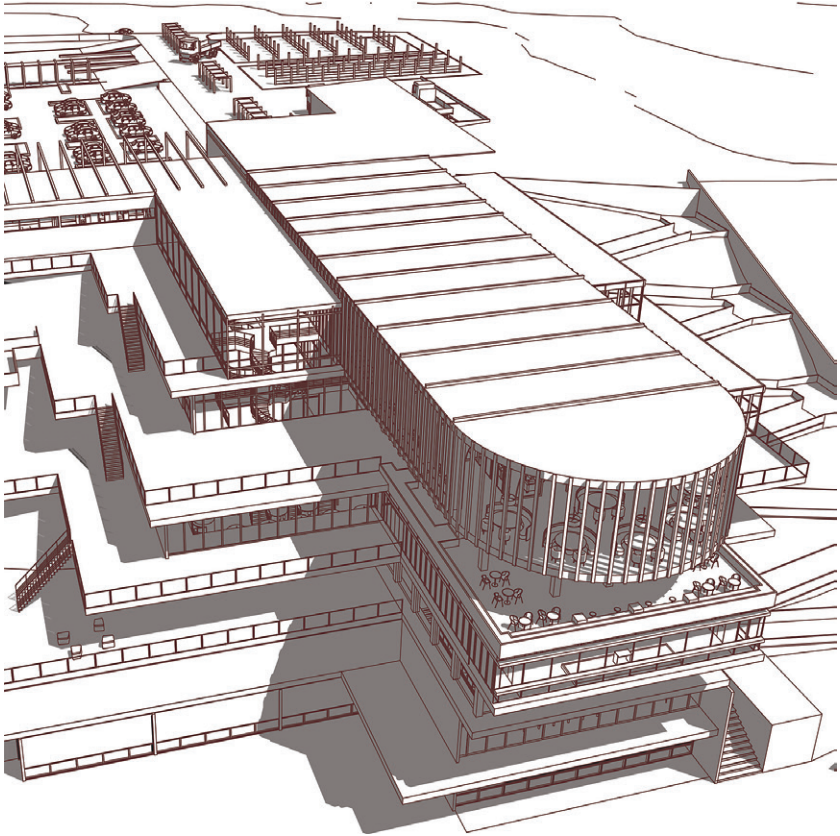
New hands-on winery in Shiojiri

ワインは日本に定着しない。この考えを持っている日本人は少なくないだろう。

私もワインには飲む以前より苦手意識があった。それはワインは日本人が得意とするものではないと勝手に頭の中で理解していたからである。その日本人がもつ固定概念を私はここ塩尻の130年続いているワインの歴史を建築を通じて理解する「体験型ワイナリー」を提案する。

敷地である塩尻に広がる段丘の傾斜を利用し、高い位置から低い位置へ重力を使い醸造するグラビティ・フローを醸造方法とした工場、他にも栽培のプロセスなどワインが出来上がるまでの工程を体験する。

実地で学ぶことで生まれるワインに対するイメージや価値を直接感じることができるこの空間はこれからのワインへの社会的表象を変えるものになるだろう。



六車 仁汰

MUGURUMA, Jinta