

サマスタ

SUMMER STUDIO
—
2017

SUMMER STUDIO 2017

REPORT

SUMIDA RIVER

NATIONAL STADIUM
TOKYO METROPOLITAN GYMNASIUM

YOYOGI NATIONAL STADIUM

ARIAKE LEGACY AREA

TOKYO BAY

0.5km 1.5km 3.5km

SUMMER STUDIO 2017 INDEX

1 概要

開催趣旨	P2
オリンピズムとレガシー	P3
対象地・有明	P5

2 各班提案

A 班	P7
プレゼンボード	P9-12
B 班	P13
プレゼンボード	P15-18
C 班	P19
プレゼンボード	P21-24
D 班	P25
プレゼンボード	P27-30

3 まとめ

サマスタ 2017 まとめ	P31
スケジュール	P33
参加者概要	P35

サマスタ 2017 SUMMER STUDIO

開催趣旨

2015年の第11回から5年間は、来る2020年に開催予定の東京オリンピック・パラリンピックを契機とした「世界都市東京」の将来像を提案していく。現在だけでなく2020年以降未来まで目を向ければ、高齢化・人口減少など、かつて人口爆発が起こった時代の都市開発とは異なる課題が山積している。パラダイムシフトが起きた社会に対し、これからの都市のあるべき姿を発信し、具体的な変化を起こすことを目指す。

今年も昨年から続き臨海部を提案フィールドとし、かつて日常生活と密接に繋がっていた東京の海について考える。今年はエリアを絞り込み、より具体的なオリンピック・パラリンピックパークの提案を行う。

提案エリアとして選定した "ARIKE LEGACY AREA" は、東京オリンピック・パラリンピック2020に関する一連の会場見直しの結果として、2016年12月16日の小池知事記者会見で出てきた話題である。オリンピック時には仮設会場（体操・BMX）として計画されており、当初、オリンピック後には、住宅・商業用地として整備される予定であったエリアを、スポーツ・イベントのエリアにするというものである。

上記一連の活動は、東京2020参画プログラムに認証され、今後さらに積極的な社会発信を行っていく。

サマスタジオHP: <http://www.kanto.jila-zouen.org/designws/designws-index.htm>

オリンピックのレガシーとなる有明を、4班がテーマを決めて設計

A team	Gradational Landscape 居心地の良さによる選択の多様性	C team	有明スポーツターミナル
B team	風景から原風景、そして顕風景へ -東京2020を契機に人と水辺の関係を結び直す-	D team	LANDFORM → LANDHUB → LANDHOME



小池知事「知事の部屋」/記者会見(平成28年12月16日)HPより引用

オリンピックとレガシー

受け継がれる理想～オリンピック～

「スポーツと文化を通して、言葉や国境の壁を越えた相互理解を目指す」こう語ったクーベルタンは、オリンピックのあるべき姿（オリンピック）を以下のように提唱した。

「スポーツを通して心身を向上させ、さらには文化・国籍など様々な差異を超え、友情、連帯感、フェアプレーの精神をもって理解し合うことで、平和でよりよい世界の実現に貢献する」

当時各国が覇権を争う帝国主義の時代にあって、これは実に画期的なものだった。その後、オリンピックはいつも時代の社会情勢に左右され、そのたびに「あるべき姿」が問い直されてきた。紆余曲折を経てなお、オリンピックが継続される理由は、クーベルタンの「オリンピック」という理想が、世代や国境を越えて共感を呼んでいるからだ。



IOC 1896年アテネオリンピックにて

オリンピック・ムーブメント

オリンピックを広めていく活動のことを「オリンピックムーブメント」という。当然、スポーツと文化が重要になるわけだが、近年では持続可能な開発の理念を踏まえ、環境が重要視されるようになった。以上の流れから、オリンピックムーブメントには、① スポーツ、② 文化、③ 環境の三本の柱が設定されている。

1909年、日本のオリンピック・ムーブメントは嘉納治五郎のIOC委員就任により本格的に始まった。

100年を超える歴史の中で、オリンピックの理念はフェアプレー精神をはじめ社会に浸透してきた。また、オリンピック競技大会での日本選手の活躍は国民に感動を呼び起こし勇気を与えている。



「柔道の父」として知られる嘉納治五郎

オリンピック・ムーブメントと地域づくり

オリンピックを体現するオリンピック・ムーブメントには、地域づくりと深く関わっているものも多い。

オリンピックデーランは、オリンピックと一緒に参加するジョギングイベントである。地方自治体と連携し、子どもから大人まで幅広い年齢層の参加者がスポーツの楽しさを味わうことができる。

そのほか、東日本大震災の被災5県の被災地を中心に、スポーツを通じてオリンピックが地域住民と交流するオリンピックデーフェスタなどがある。



オリンピックデーラン

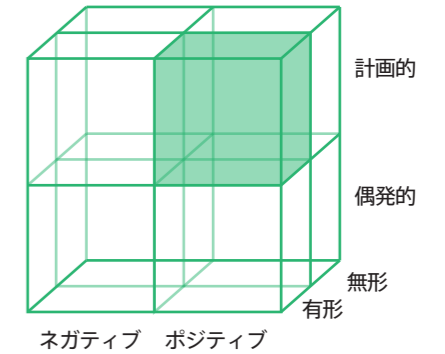
未来から来た遺産～レガシー～

オリンピックにおけるレガシーとは、「長期にわたる、特にポジティブな影響」のことである。IOCはレガシーの分野として、スポーツ、社会、環境、都市、経済の5分野があるとしている。

また、レガシーを考えるにあたっては、3つの重要な軸がある。

- ① ポジティブなものか、ネガティブなものか
- ② 有形のものか、無形のものか
- ③ あらかじめ計画したものか、偶発的なものか

これらを立方体で表したものはレガシーキューブと呼ばれ、8つの立方体で構成されている。



レガシーキューブ

1964年の東京オリンピックのレガシー

各競技会場や高速道路・新幹線などのインフラ整備の他、各種スポーツの日本リーグ、体育の日、スポーツを楽しむ民間のコミュニティの誕生などが挙げられる。高度経済成長の始まりの時期でもあり、ハード・ソフト両面においてオリンピックの影響は大きい。



オリンピックに向けたインフラ整備（首都高とモノレール）

地域づくりに特化したレガシー

オリンピック憲章では、IOCの使命と役割として「オリンピック競技大会のよい遺産を、開催国と開催都市に残すことを推進すること」が挙げられている。

過去に開催されたオリンピック・パラリンピックの中で、特にロンドン大会では地域へのレガシーが重視されていた。ロンドン市内の環境が劣悪であった地区にオリンピックパークを造成することで、地域の再開発が進められた。

取り組みはロンドン周辺のみならず、各地域で独自のローカルレガシープランが策定されたほか、他国の選手団が行う事前合宿の受け入れ、自治体の取り組みを紹介する冊子の発行など、レガシーは地方にまで広がった。



クイーン・エリザベス・オリンピック・パーク

A team → P7-8 A班提案

オリンピック
「交流による相互理解」
レガシー
「交流の精神が地域に根付く」

B team → P9-10 B班提案

オリンピック
「世界平和」
レガシー
「人々の意識」

C team → P11-12 C班提案

オリンピック
「日常的に醸成されるべき人生哲学」
レガシー
「後世にオリンピックを伝える
生きた文化遺産」

D team → P13-14 D班提案

オリンピック
「有明と周辺または世界の街とつなぐ」
レガシー
「競技場の形状を活かし残す」

対象地・有明

周辺



有明とオリンピック

今回のサマースタジオ対象地は、昨年 12 月に小池都知事が「有明レガシーエリアをつくる。」と発表したことで会場に決まった場所である。サマースタジオ対象地を含む有明地区では、東京オリンピックでバレーボール・体操・BMX レーシング・テニス・水泳 (マラソンスイミング)・トライアスロン・ビーチバレーボールが、パラリンピックで車いすバスケットボール・ボッチャ・車いすテニス・トライアスロンが行われる。また、両大会中は東京ピックサイトが IBC (国際放送センター) と MPC (メインプレスセンター) の施設として使われる。

有明の周辺環境

有明地区は、東京都の計画では観光・MICE エリアと住み憩うエリアの中間地点にあたる。今回のサマースタジオ対象地付近はまだ開発途中の場所が多いが、生活と産業が近接しており、都市機能と港湾機能が調和・結合したエリアマネジメントが求められている。東京国際展示場やお台場が近くにあり、観光地としても親しまれている。また、有明コロシアムやテニスの森公園、東京辰巳国際水泳場、お台場ランニングコースなどのスポーツ施設が整備されている。今後も臨海副都心の発達に合わせてスポーツ施設を充実させることで、「スポーツ都市東京」の実現に役立てていくことができる。

有明の交通

現在、有明で利用されている交通手段は、鉄道、バス、水上バス、シェアサイクルと多岐にわたる。特に水上バスは、水に面している臨海部ならではの、社会的な舟運実験が行われるなど、舟運を観光にも活用する動きが活発である。また、環状二号線や首都高速道路などの主要な道路が多く通っており、臨海部の核として有明と東京を結んでいる。有明の交通は首都圏の旺盛な消費を支え、生活と産業を支える役割を担っている。

有明周辺の埋め立ての歴史

東京湾の埋め立ての歴史は、江戸時代の徳川家康まで遡る。特に有明周辺に関してはペリー来航後に幾つかの台場が建設されたのが始まりである。昭和初期には線状に島式防波堤 (現在の旧防波堤) が建設され、さらに戦後には有明地区の埋め立てが完了する。今回のサマースタジオ対象地は最も新しく、埋め立てが完了したのは 2005 年であった。



貯木場としての有明

関東中の川を伝って運ばれた原木がこの場所に蓄えられ、建築木材として再集配され東京を作り上げた。昭和に至るまで運河は生活に密着して利用されるものであり、中でも有明は交通の結節点であった。江戸時代から水路を駆使して都まで古今東西の物資が運ばれており、人々にとって水はまさに生活の一部であるといえる。



かつてのウォーターフロント

地区北側の旧防波堤は、かつてここが東京湾の水際最先端だったことを示している。今でこそ建物に囲まれてウォーターフロントの趣は消えかけているが、その片鱗は随所に見られる。実際、戦後に有明南の埋め立てが完了した後も、水域にはハゼ (現在絶滅危惧) が生息したように、魚釣りや野鳥が集まる場所だったのである。



新しい土地

有明周辺は戦後、特に今回のサマースタジオ対象地は平成期に、人の手によって作られた土地である。裏を返すと、それ以前は存在しなかった。大局的に見ればこのような歴史のない土地は珍しい。だからこそ人々が積極的に土地性を見出し、未来を生み出していく必要があるのではないかと。

A team → P7-8 A 班提案

有明は、東京都港湾局の計画によれば、「住み憩うエリア」に入っている。しかし、交通量の多さやヒューマンスケールではない町からは、憩いというものが感じられないことに着目し提案を行った。



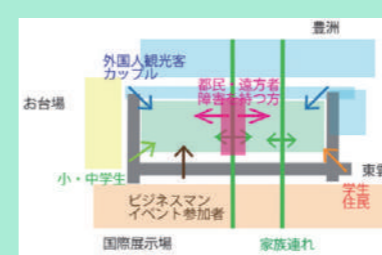
B team → P9-10 B 班提案

まず、有明の水辺環境の悪さ、人と水辺環境の関係の希薄さに着目し、課題とした。次に、対象地の中にあるオリンピックの仮設競技場を活用すること、競技場と駅を繋ぐ骨格として都市博の名残であるプロムナードを活かすことをストーリーに組み込んだ。



C team → P11-12 C 班提案

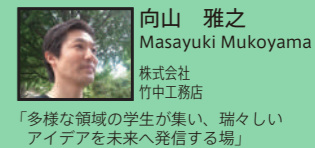
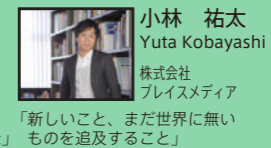
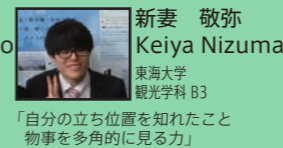
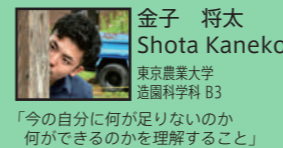
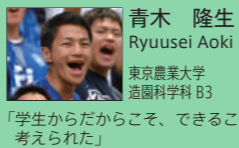
対象地周辺は水上バス、サイクリングロード、鉄道、道路などが通っており、ターミナルとして高いポテンシャルを有していることに注目した。ここから新たなスポーツ文化・オリビズムを発信し、人々にエネルギーを与える。



D team → P13-14 D 班提案

現地調査を行い、有明の街は東西を横切る 3 つの大きな道路の影響もあり、4 つのエリアに分断されている印象を受けた。そのため対象地を中心とし五輪を生かしながら有明の街を HUB として様々な街と繋げるという提案が生まれた。





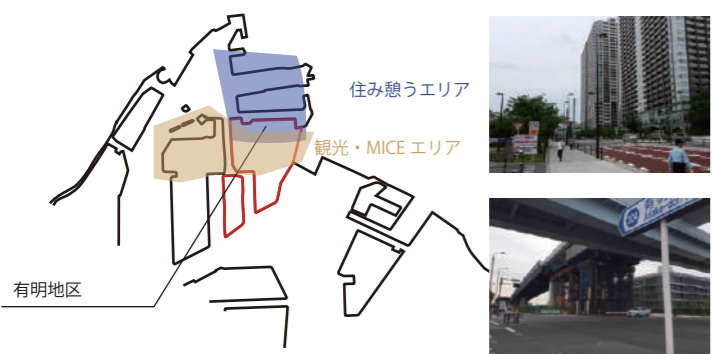
グラデーショナルな空間により 無数の居心地の良さを用意する

有明の土地

有明は住み憩うエリアと観光・MICE エリアのちょうど交わる部分に位置している。東側には住居や職場・学校が、西側には集客施設が集中しており、職住近接ゾーンであると言える。

また、有明は人口増加が続くとされており、人の供給ポテンシャルを十分に持っている。

大きな幹線道路や広く感じる土地が、人々が暮らすには大きすぎる、ヒューマンスケールではないという現状がある。

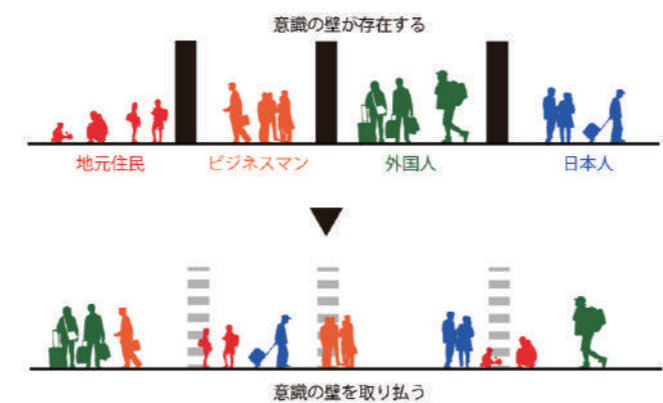


オリンピックレガシーを考える

東京オリンピック・パラリンピック開催時には多くの外国人観光客や日本人観光客、さらには地元客など多種多様な人々が集まることが予想される。私たちは、人々の間に存在する意識の壁を取り払うことが必要だと考えた。オリンピズムの精神である交流による相互理解が可能な環境を有明に築いていくこと、また、それが継承されていくことがオリンピックレガシーであると考えた。

新しい「スポーツ」の提案

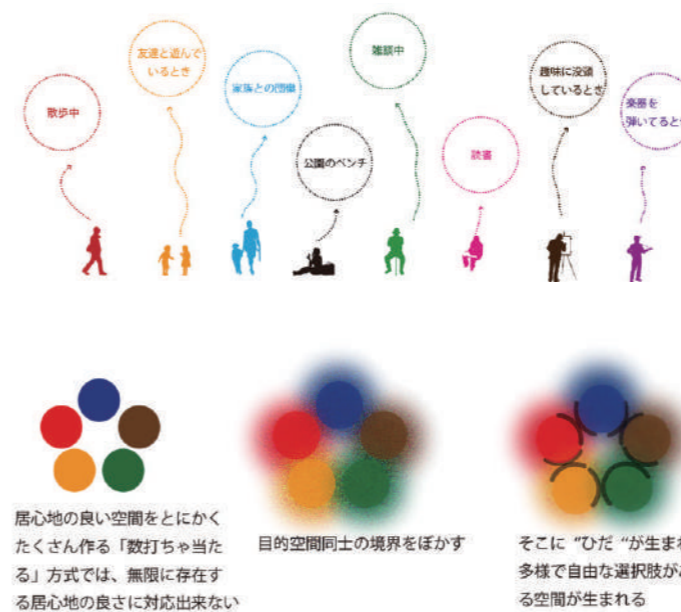
スポーツの語源である deportare は日常の必要不可欠な事柄から一時的に離れるという意味。ここから意味を捉え直し、競技スポーツだけではなく、日々の暮らしのなかにある楽しみや気晴らしも一種の「スポーツ」であり、もっと幅広い概念として定着することを目指す。



選択の多様性が作る居心地の良さ

人の数だけ、居心地の良さは存在する。つまり、居心地の良さは千差万別である。その時の気持ちや感情、気候や気温によっても感じ方は異なり、無限にあるものである。

グラデーションで色がほかされながら混ざるように、独立していた目的空間同士が交わる境界をほかすことで「ひだ」ができる。そこでは、自由な選択肢が生まれ、千差万別である居心地の良さに対応することができる。

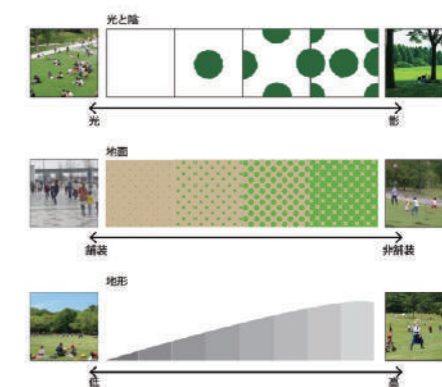


Gradational Landscapeを作る3つの要素

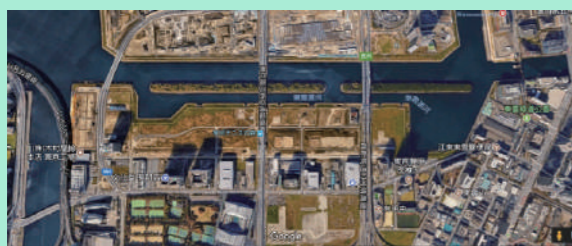
居心地の良さは人によって千差万別である。屋外空間においてもこれには言える。そこで屋外空間における居心地の良さを形決める3つの要素として、光と陰、地面、地形をあげた。

光と陰 | 樹木の密集率によって、その度合いが左右されるもの。
地面 | グラデーションの一つとして舗装を変化させるもの。
地形 | 地形に緩急をつける。緩やかな場所から、起伏のある場所へと続く地形の変化が多様な選択肢を生むもの。

3つの要素の組み合わせにより変化する空間では、外国人観光客や日本人観光客、地元客など、様々な人々が思い思いに過ごすことができる。居心地の良い空間を共有することで意識の壁が取り払われ、オリンピズムの精神である交流による相互理解が可能な環境がオリンピックレガシーとして遺っていくだろう。



対象地の着目ポイント



東京都港湾局は計画で、東京臨海部を「運河を望むエリア」「住み憩うエリア」「観光・MICE エリア」「東京港ゲートウェイエリア」「スポーツエリア」「なぎさ共存エリア」の6つのエリアを設定した。

有明は「住み憩うエリア」に入っている。しかし、首都高速道路や環状2号線などの主要道路がもたらす交通量の多さ、また、高層ビルや物流センター、頭上にある陸橋などヒューマンスケールではない町からは「憩い」というものを感じられない。その矛盾に注目した。



人口減少が著しく進む現代においても、有明のある江東区は人口が増加すると予想されており、有明に移り住む人々は増え続けていこう。また、東京オリンピック・パラリンピックの競技会場建設地に選ばれたことにより、住民だけではなく観光を目的に有明を訪れる人々も増え続け、多様な人々が集まる町になると考えた。

以上のことから、現状の土地計画に寄り添いながら、都市環境としての憩いの場だけではなく、人々の持つ多様性に応えたパブリックスペースの在り方を検討し提案を行った。

テーマのとらえ方（解き方）

スポーツ文化

競技スポーツではなく、日々の暮らしの中にある「楽しみ」や「気晴らし」もスポーツとして捉えた。そう定義することでスポーツがもっと幅広い概念として定着することも図った。

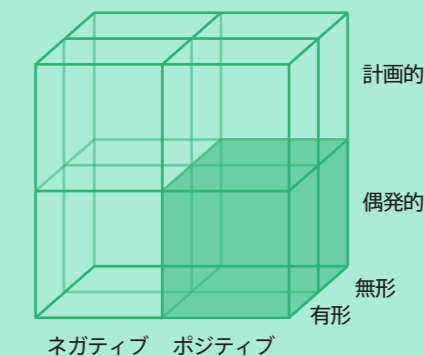
地域づくり

住民一人一人が地域に興味や関心を持ち、問題解決に向け主体的に活動していくこと

オリンピズム

オリンピックは元来、世界平和のために行われたもの。そのことを踏まえ交流による相互理解が可能な環境が浸透し定着していくことと捉えた。

レガシー



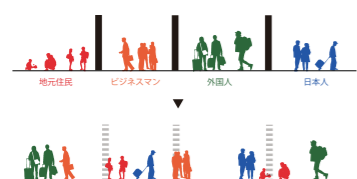
グラデーショナルな空間を作り上げることで、無数の居心地の良い空間が偶発的に生まれる。無形でポジティブな影響を与える。



A班
青木 隆生
大塚 文恵
金子 将太
新妻 敬弥
チューター
石田 真実
小林 祐太
向山 雅之

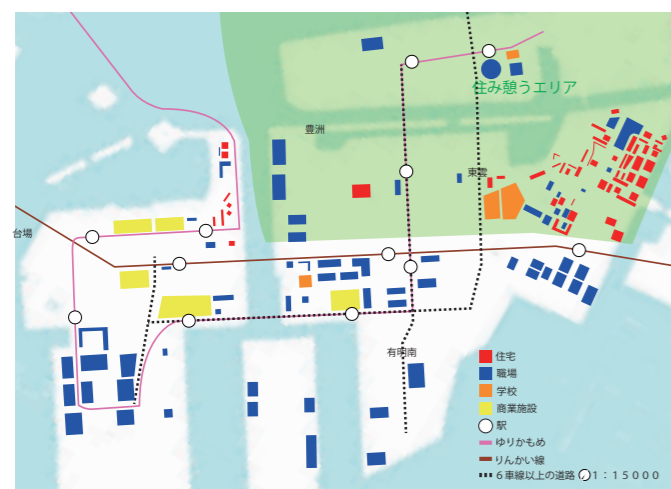
□多様な人々を受け入れ、オリンピズムの定着を目指す

2020年開催予定の東京オリンピック・パラリンピックは、外国人観光客や日本人観光客、地元住民などの多様な人々が有明を訪れるきっかけになる。オリンピズムは四年に一度の五輪開催時にのみ現れる概念ではない。意識しなくても、常に存在するものであると考えた。多様性を認め、それらを受け入れることができる空間が必要であり、有明でオリンピズムの定着を目指す。



□有明の持つポテンシャル

有明は、東京都港湾局の計画によれば、「住み憩うエリア」に属しているが、交通量の多さやヒューマンスケールではない町からは、憩いを感じることはできない。対象地周辺は、商業施設やオフィス、住宅が点在しており、その土地利用は多岐にわたっている。東側には住宅、西側には職場や学校が多く見られる。また、交通網も発展しており、人の供給ポテンシャルを十分に持っている。



□「スポーツ」の本質



「スポーツ」と聞くと、野球やサッカーのような競技スポーツを連想する人が多いのではないだろうか。しかし、語源はラテン語のdeportareから来ており、生活に必要な事柄から一時的に離れるという意味。つまり、「気晴らし」や「楽しむ」ことを意味していた。「スポーツ」は競技的なものだけでなく、もっと幅広い概念である。そこで、この語源に立ち返り「スポーツ」の定義を以下の2つであると考えた。



1. 望んですること
2. 気分転換・気晴らし

□居心地の良い場所とは



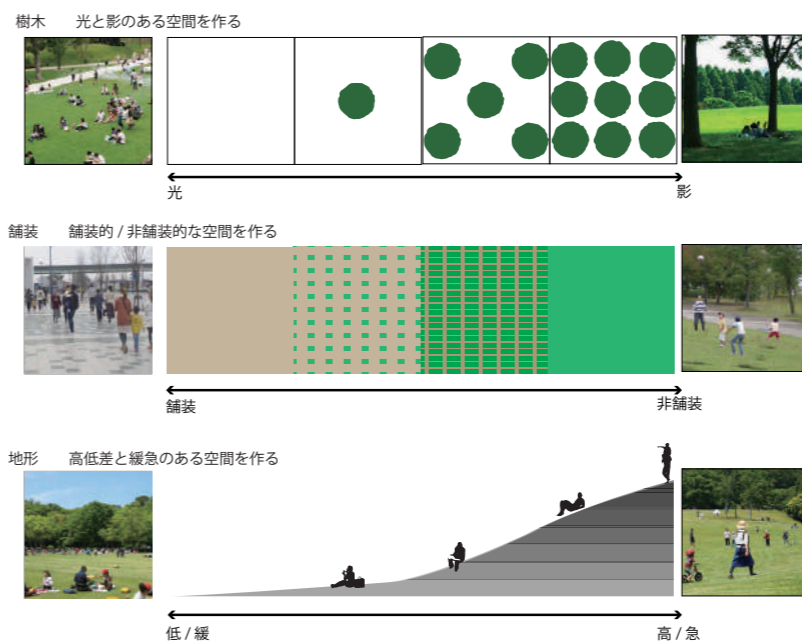
居心地の良さは千差万別である。人の数やその時の気持ち・感情によって左右され、無限に存在するもの。有明を訪れる多様な人々の居心地の良さに対応できる空間を提案する。

Gradational Landscape



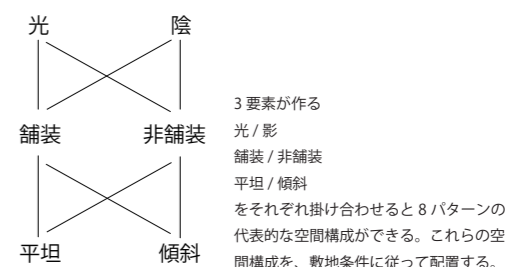
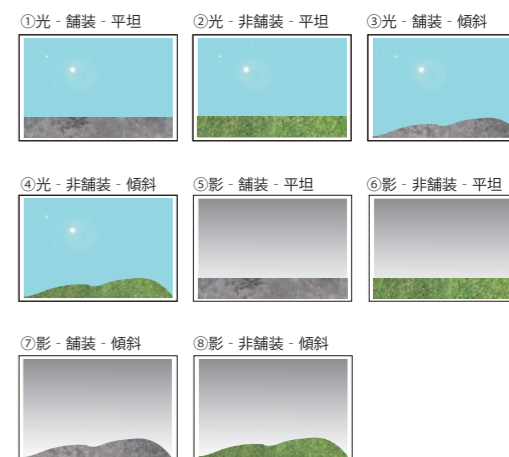
テーマパークのように特定の目的空間をたくさん作るという方法では東京五輪をきっかけに集まる多くの人々の多様性を認め、無限に存在する居心地の良さに対応できない。目的空間同士の境界をぼかすことで、オリンピズムの多様性を認め合う精神を具現化し、自由な選択肢を持つ空間をつくる。

□Gradational Landscape を作り出す3つの要素



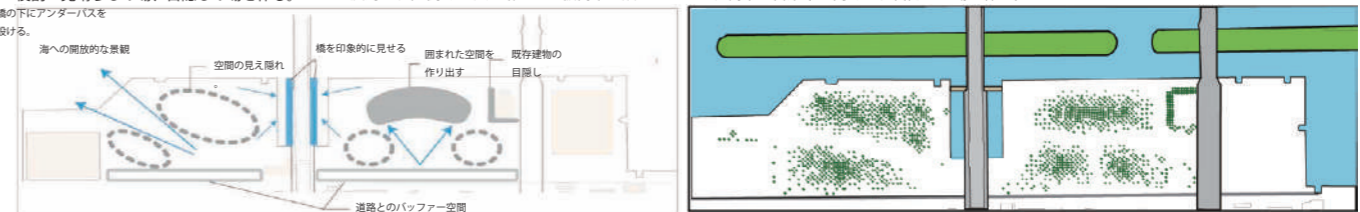
Gradational Landscape を形作る要素は樹木、舗装、地形の3要素であると考えた。これらは屋外空間における居心地の良さや形成する要素でもある。樹木は光と陰のある空間舗装は舗装的 / 非舗装的な空間地形は地形の緩やかなところ / 急なところを作る。樹木の密度、舗装の有無、地形の緩急がそれぞれ変化し、自由な選択肢を持つ空間のグラデーションを生み出す。

□8パターンの代表的な空間構成



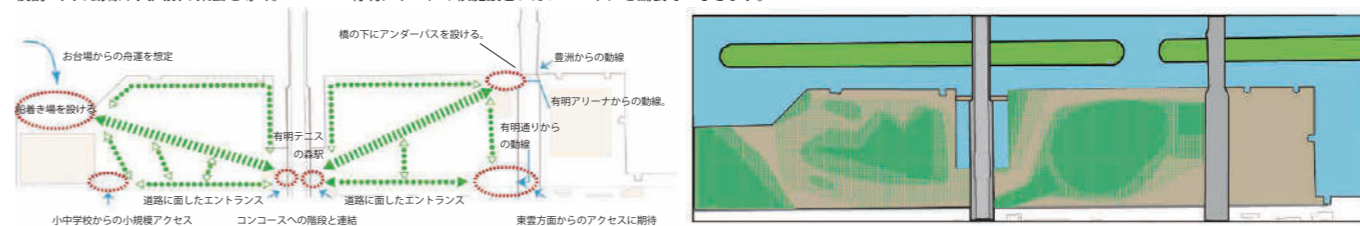
樹木の配置

役割：見晴らしの場、目隠しの場を作る。比較的ひらけている海側に向けては、開放的な見晴らしの場を設けるのが良いと考え、視線の確保を図るために樹木の密度を低くした。反対に、陸側では、道路からの緩衝帯を設けるために、樹木の密集率を高くし、目隠しの場を作る。



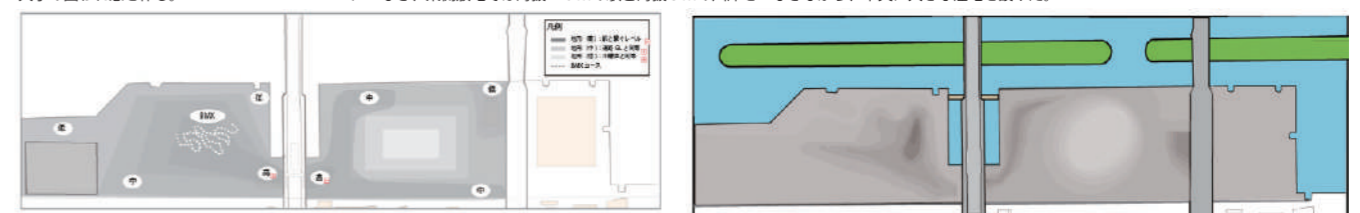
舗装の配置

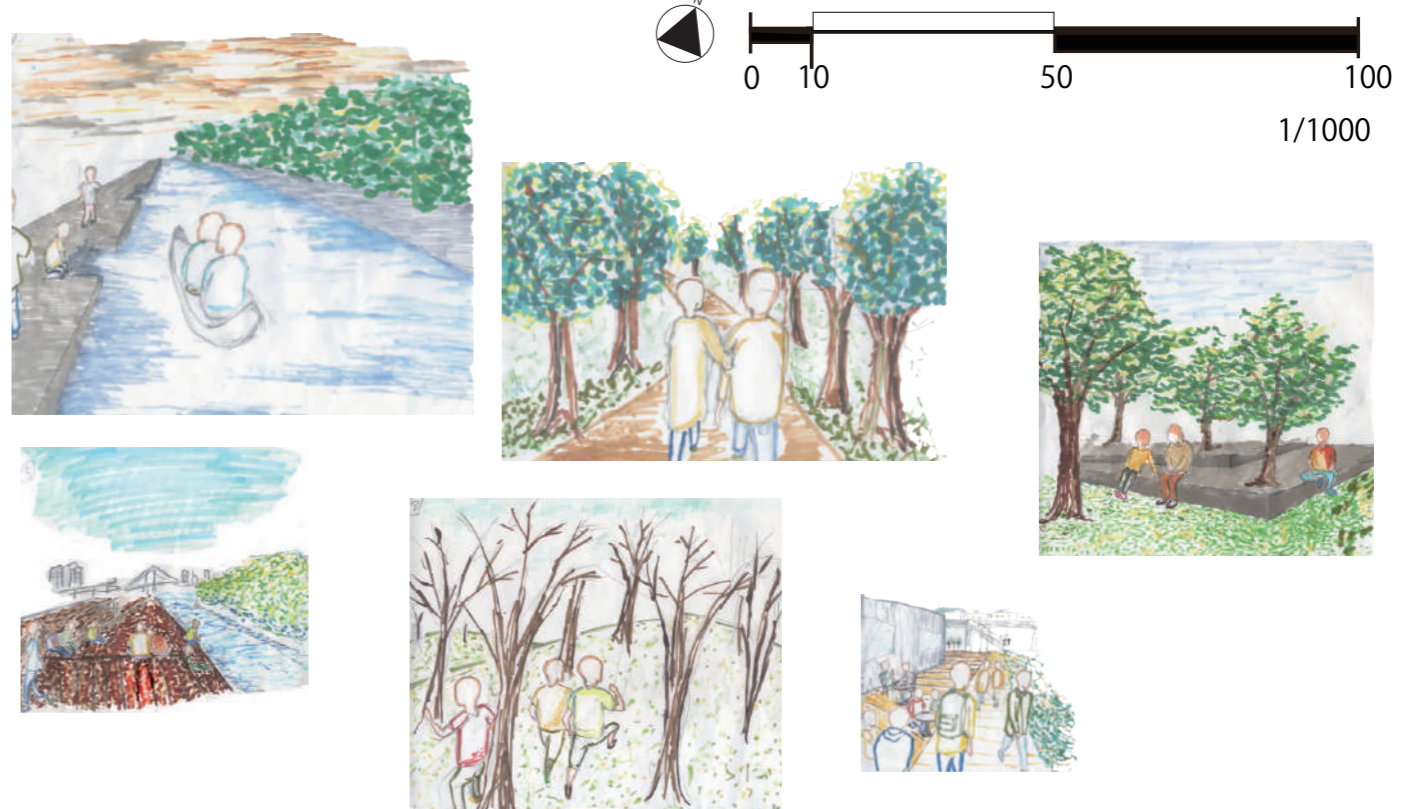
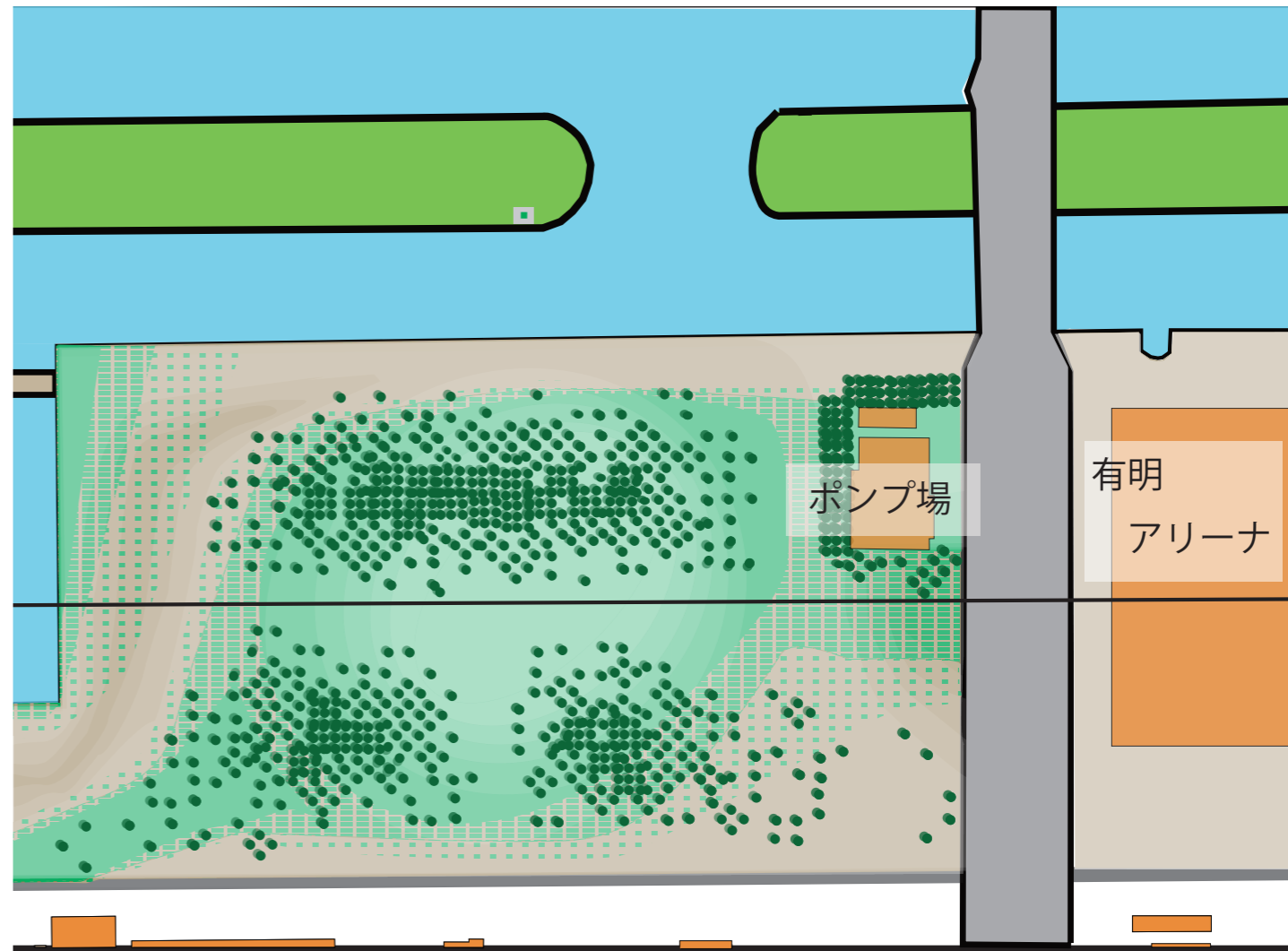
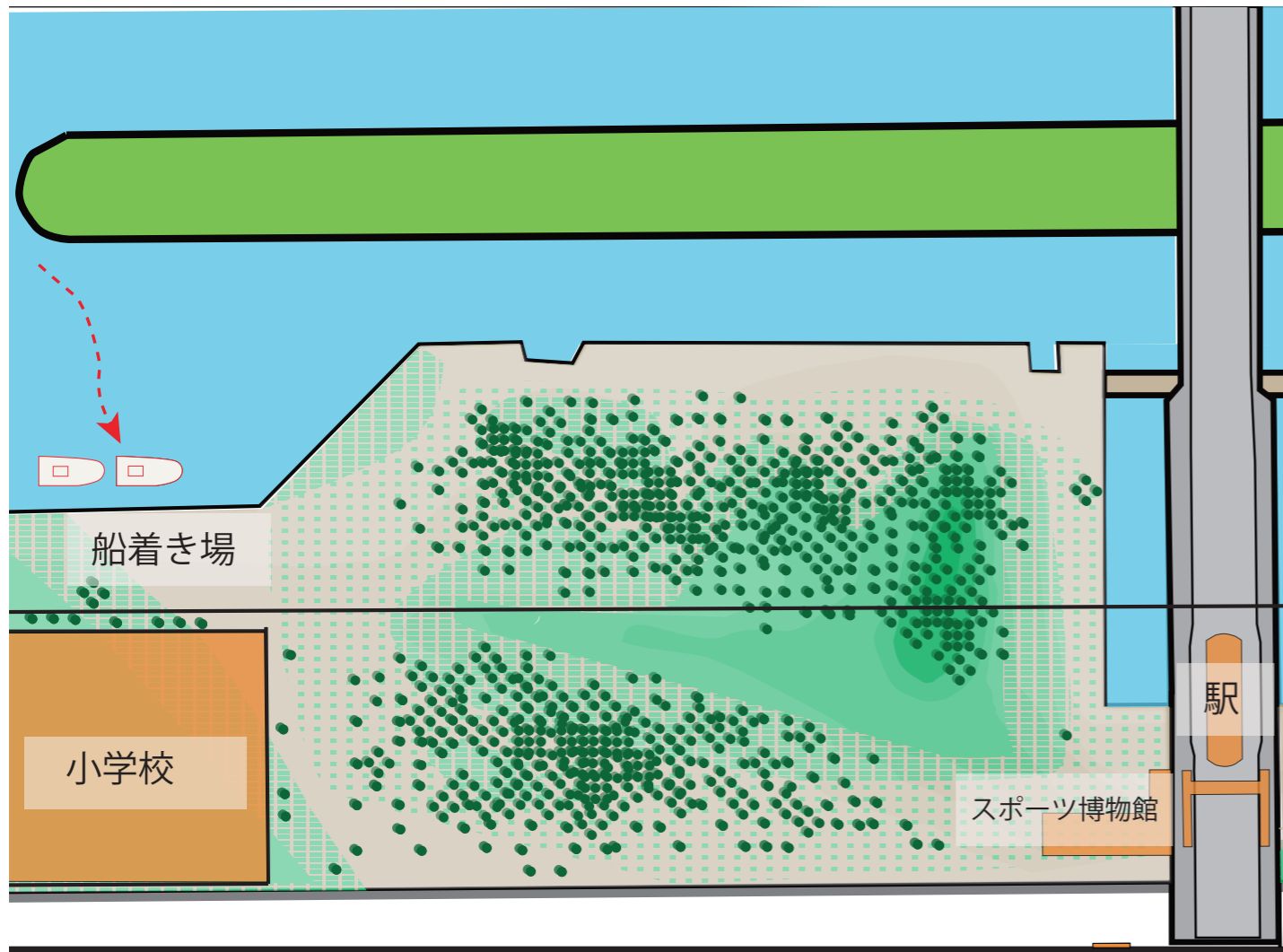
役割：人の動線や大人数の集会を導く。有明が、お台場、豊洲、東雲と隣接していることに着目。訪れる人の多くはそこから入ってくると予想し、エントランスを設けた。それぞれのエントランスを舗装でつなぎ、人の流れを作る。また、お台場から入ってくる人を対象に、新しく船着き場を設ける。船着き場、テニスの森駅有明アリーナの核施設とレガシーエリアを舗装でつなぎます。



地形の配置

役割：緩やかな空間の分節によって大小の囲われ感を作る。初期設定として東京オリパラ開催時のBMXコースをそのまま残す。西側敷地では海拔20mの駅と海拔3mの船着き場とBMXコースを緩やかにつなぎ、東側敷地では海拔20mの駅と海拔3mの川岸をつなぎながら、中央に大きな窪地を設けた。





東京2020を契機に人と水辺の関係を結び直す

スポーツをする環境を守る = スポーツ文化の醸成

私たちは、オリンピックをきっかけに自然環境を守ることが、広い意味でスポーツ文化の醸成と地域づくりになると考えた。この考えはIOCの掲げるオリンピックムーブメントの3本柱の考えにも基づいている。
 有明における自然環境とは何か。私たちは「水辺環境」に着目した。人々の自然に対する意識を変えていくような風景の提案を行う。

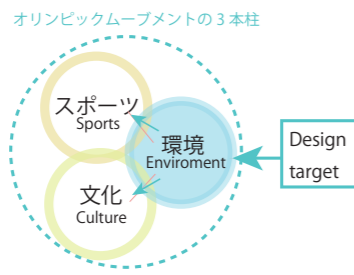


Fig. 1 デザインターゲットについて

現在の有明：人が自然を管理する



人々の自然に対する意識を変える

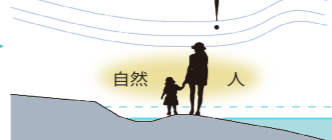


Fig. 1 人と水辺の関係

ダイアグラム

人と水辺の関係を結び直し、人々の自然に対する意識を変える風景を作るにあたって4つの操作を行った。
 既存の都市骨格と結ぶ動線を設定し、人と水辺の関係を近くするハードな操作をすることで、3つの水質浄化の場が生まれる。さらに自然に対する意識が変わっていくようなアクティビティが生み出される場の点的に発生する。

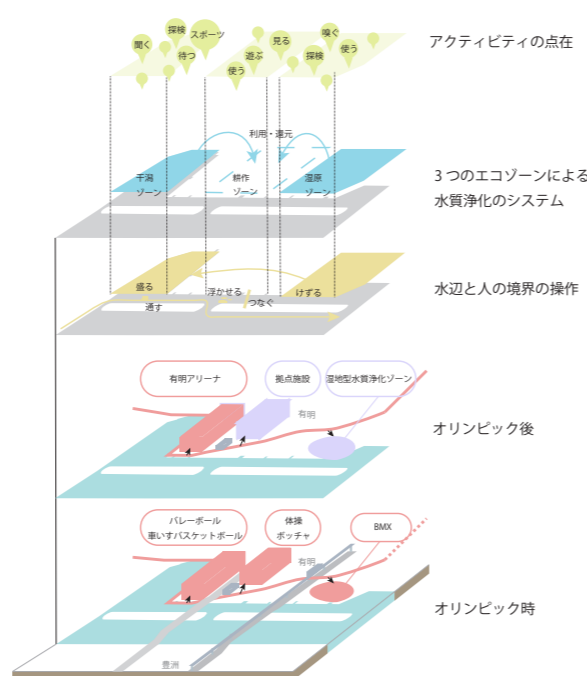


Fig. 2 ダイアグラム

水質浄化とアクティビティ

水質浄化をする場として、干潟（生物性水質浄化）と湿原（植物性水質浄化）を提案している。さらに水質浄化によって生み出されるモノは敷地中央部のエリアで利用され、アクティビティを発生させる。このような利用システムはまちにも展開されていく。

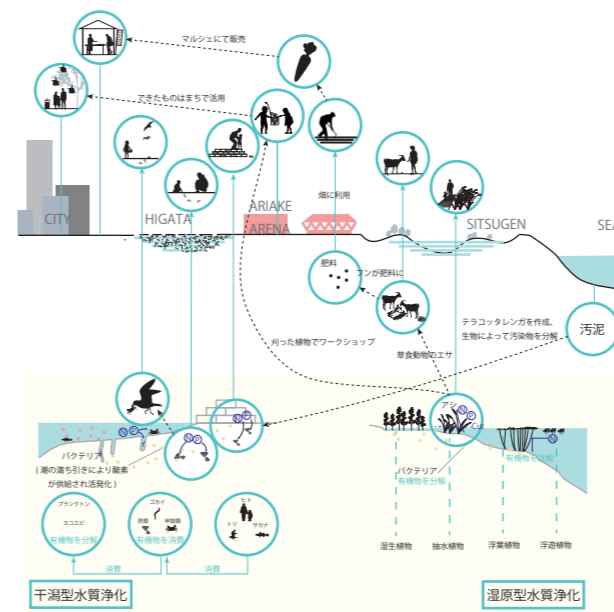


Fig. 3 水質浄化とアクティビティ

風景→原風景→“顕”風景

オリンピック時、BMXの競技では湿原を走り抜けるバイクと旧防波堤の森、さらにその奥にある都市の一体的な景色を目の当たりにする。さらにオリンピック後もそこでは都市を背景にした自然の水辺があり、子供たちはそこで遊び、潮の満ち引きを感じ、大小さまざまな生物の活動を見ていく。この風景は人々の記憶に残り、未来の都市の原風景となる。そんな原風景を持つ人々は何のような都市をつくるだろうか？この提案が「顕在化」された風景は実際に現れるだろうか？

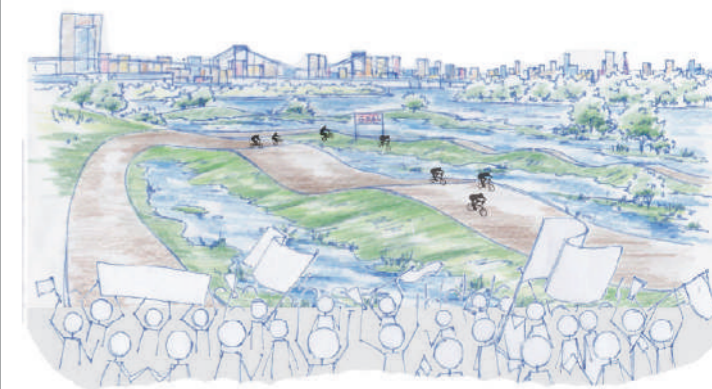


Fig. 4 BMX競技時

対象地の着目ポイント



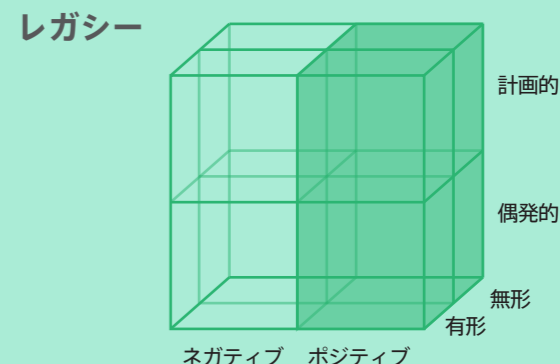
- 1 人と水辺の希薄さと、水質の悪さ**
 地図上で見る限り、有明はウォーターフロントと呼ばれる地域で、水と人との距離が近い地域である。しかし実際に現地を訪れると、垂直護岸によって海と陸は断絶されており、人と水との関係は希薄であることがわかった。また、海の水は茶色く濁り、ごみも浮いている状態で、そもそも利用ができない状態であることも分かった。そこで、これらを改善することによって、人と水辺とを結び直す提案をした。
- 2 有明体操競技場の活用**
 有明体操競技場は仮設施設として建造され、オリンピック開催後は取り壊されることが予定されている。しかし、構造的には十分な強度があり、今後も利用することが可能である。そこで、2020東京オリンピックの記念博物館・提案によってできた施設のビジターセンターや駐車場として活用していくことを提案した。
- 3 都市博覧会の名残であるプロムナードの活用**
 4つの競技場と、2つの駅を円滑につなぐため、プロムナードを通す計画を立てた。その際、都市博の時に建造された、お台場から伸びるプロムナードと繋ぐことによって、地域とのつながりを強めた。

テーマのとらえ方（解き方）

スポーツ文化
 環境を整えることによって、初めて生まれてくる文化

地域づくり
 浄化還元システムが地域へ展開していくこと
 人々の利用のプログラムを点在させること

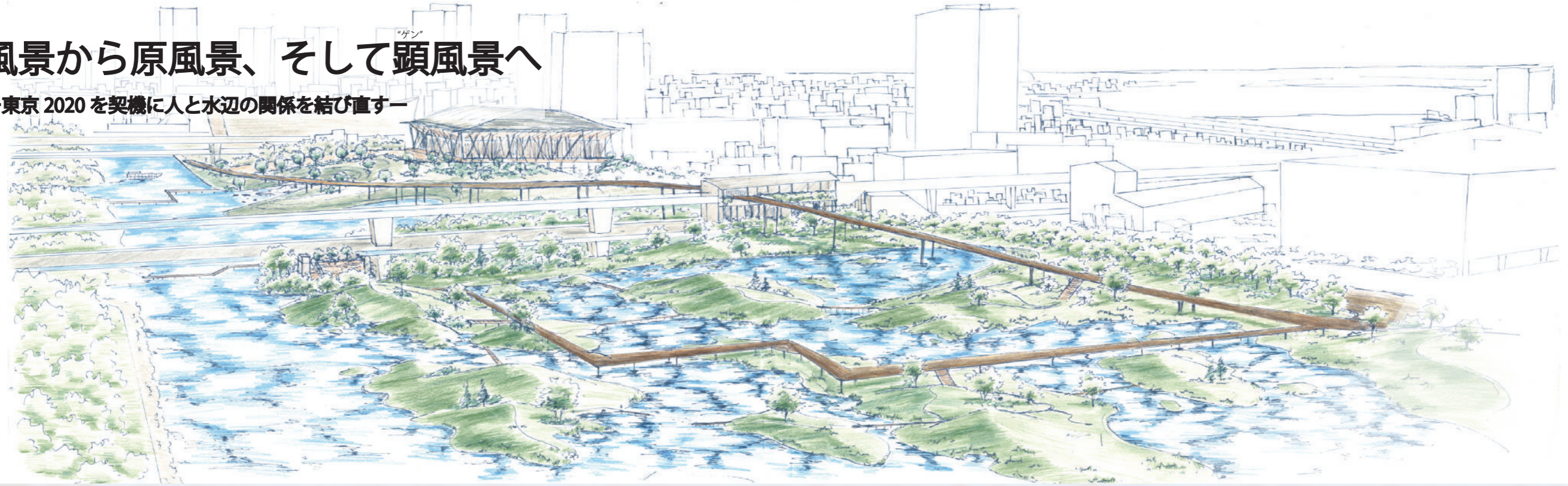
オリンピック
 世界平和を目指すことを目的としての理念



想定している1番のレガシーは、ここを訪れ、利用した人の『人と自然の関係に対する意識』の変革であり、その意識を保持することで都市の様々なところで顕在化していくことである。
 顕在化されたものは有形、意識の中に留まっているものは無形であり、想定はしているもののどのような形で意識が顕在化していくかは私たちにもわからない。これは計画的でもあり偶発的でもある。

風景から原風景、そして顕風景へ

—東京 2020 を契機に人と水辺の関係を結び直す—



0. introduction

オリンピックをきっかけに作られた風景は、人々の記憶に残り、未来の都市の原風景となる。

そんな原風景を持つ人々はどういう都市をつくるだろうか？

この提案が「顕在化」された風景は実際に現れるだろうか？

私たち自身、この提案をするにあたって自然に対する意識を変えるきっかけになった。いまこの提案を読んでいる皆さんにとっても生活を見直すきっかけになったらと思う。現在の有明：人が自然を管理するそれが顕風景を作る初めの一歩だ。

1. 環境を守ること＝スポーツ文化の醸成と地域づくり

IOCによって、スポーツ文化における環境の重要性がうたわれている。

「スポーツにおける環境と持続可能な開発のためのガイドライン」(2016 IOC)

「環境に優しいスポーツ施設」(2016 IOC)

「スポーツにおける環境と持続可能な開発のためのガイドライン」(2016 IOC)

「環境に優しいスポーツ施設」(2016 IOC)

2. 有明と水

現在の有明：人が自然を管理する

有明の地域における環境とは何だろうか。私たちは「水辺環境」に着目した。

現在の水辺環境

- ・泥んだ水
- ・くさい
- ・垂直護岸
- ・フェンスによって人が水辺に近づけない

人々の自然に対する意識を変える

2020 をきっかけに人と水辺の関係を結び直し、人々の自然に対する意識を変えていくような風景をつくることで、未来の新しい都市を作るにあたっての原風景になるような場を提案する。

スポーツ文化

3. オリンピックから始まる人と水辺の関係を結び直す操作

人と水辺の関係を結び直し、人々の自然に対する意識を変える風景を作るにあたって4つの操作を行った。

アクティビティの点在

- ・敷地全体で水質浄化を行う傍ら、水辺との関係を近くする、アクティビティが生み出されるような場を点在させる。
- ・カヌーを楽しむ
- ・畑で採れた野菜で料理をする
- など

3つのエコゾーンによる水質浄化のシステム

水辺と人の境界の操作

オリンピック後

- ・オリンピック後、有明アリーナはスポーツイベントの場として機能を残す。プロムナードの都市の骨格として一部を変えながら残す。体操競技場はこのオリンピックパークの拠点へ、BMX は地形を活かした水質浄化の場へ。

オリンピック時

- ・東雲運河沿いに BMX の競技場、仮設の体操とボッチャの競技場、バレーボールと車いすバスケットボールが行われる有明アリーナが作られる。また、お台場からの都市骨格に接続するように各競技場そして東雲駅へとつなぐプロムナードを設定する。

4. 水質浄化システムが生み出すアクティビティ

水質浄化のシステムに関するものは他のモノへ利用されていく。例えば水質浄化に使われるアシは管理上利用しなくてはならない。刈ったアシが草食動物の餌となり、フンは畑の肥料として美味しい野菜を作る。その野菜が地域展開されるマルシェにて売られ、有明地域に住む家の食卓に並び、近くの学校と連携したアクティビティの展開も可能である。

アクティビティ

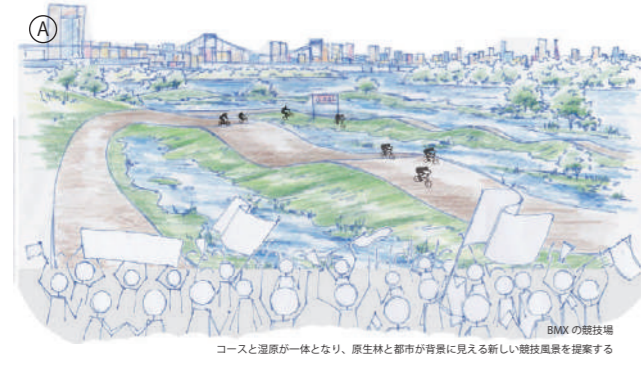
水質浄化のシステム

干潟型水質浄化

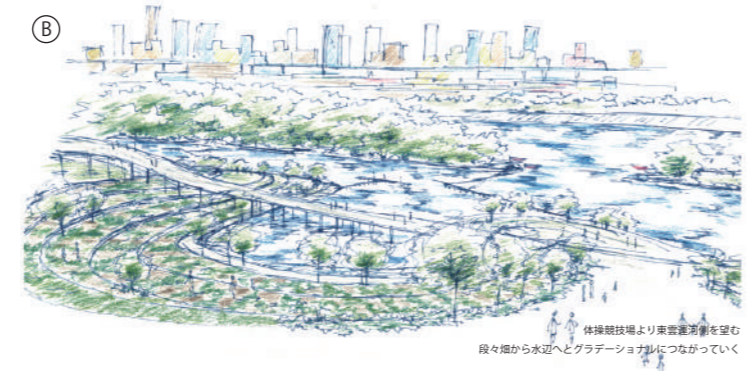
海の中の窒素分や有機物の除去の大半を生物にゆだねる。もともと生物が豊富であった場所を遠浅の海とし、陸奥の供給量を増やし、さらに生物を呼びこむ環境を作る。多様な生物が育むような生態系管理を行う。

湿原型水質浄化

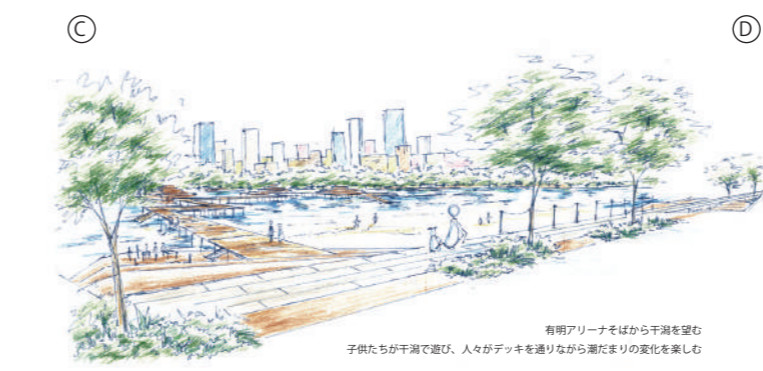
海の中の窒素分や有機物の除去の大半を植物にゆだねる。多様な地形をつくることで多様な植生を生み、多様な植物が育むような生態系管理を行う。



BMXの競技場
コースと湿原が一体となり、原生林と都市が背景に見える新しい競技風景を提案する



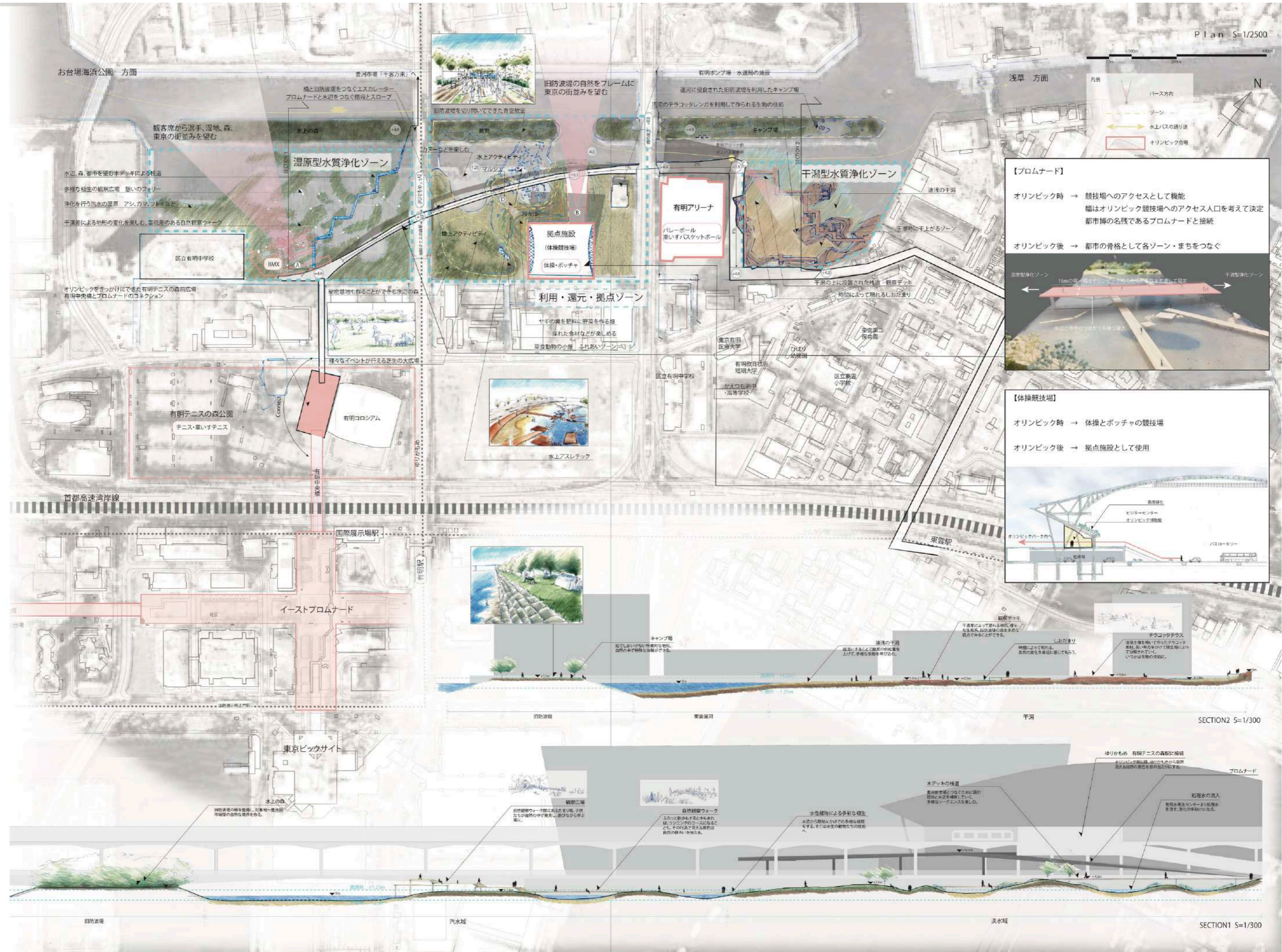
体操競技場より東雲運河を望む
段々畑から水辺へとグラデーションが広がっていく



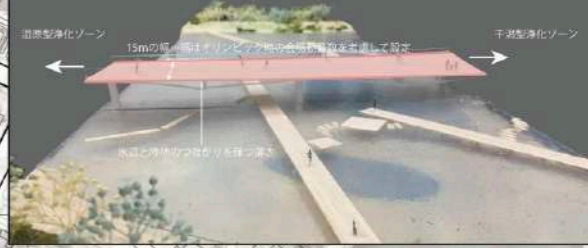
有明アリーナそばから干潟を望む
子供たちが干潟で遊び、人々がデッキを通りながら潮だまりの変化を楽しむ



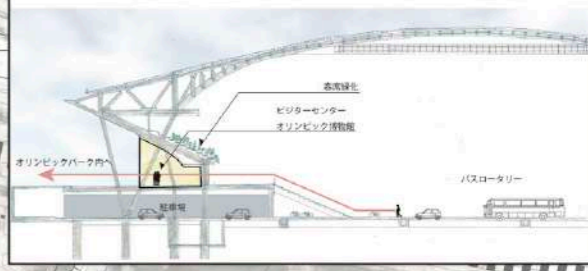
マルシェのデザイン
水質浄化に関わるアシといった植物を利用したカフェ、有明産の野菜や海産物を風景とともに楽しむ

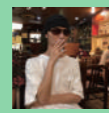


【プロムナード】
 オリンピック時 → 競技場へのアクセスとして機能
 幅はオリンピック競技場へのアクセス人口を考慮して決定
 都市博の名残であるプロムナードと接続
 オリンピック後 → 都市の骨格として各ゾーン・まちをつなぐ



【体操競技場】
 オリンピック時 → 体操とポッチャの競技場
 オリンピック後 → 拠点施設として使用





小池正真
Shoma Koike
武蔵野美術大学
B3

「他大学の人を通して自分の視野が広がりました」



谷本実有
Miyu Tanimoto
千葉大学
B2

「新しい視点・素敵な仲間と先輩！」



八木翔太郎
Shotaro Yagi
東京大学
学際情報学府 M1

「ランドスケープへの関心と、多様なバックグラウンドを持った仲間」



山崎美波
Minami Yamazaki
東海大学
植物資源科学科 B2

「好奇心を有形化する楽しさ！」



和田吉史
Yoshifumi Wada
東京大学
B3

「まちづくりに対する多様な価値観の存在を理解し、取り入れる能力」



原崎寛明
Hiroaki Harasaki
株式会社アイポリイ
アーキテクチャ

「意欲ある学生のみなさんと議論と創造」



井野貴文
Takafumi Ino
株式会社
クラック

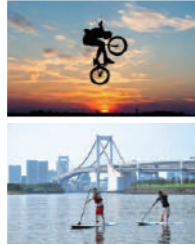
「学生の考える思いや思想をチューターとして形体化に導く方法の難しさ」

過去と未来を結ぶことで 新たなスポーツフィールドを創る

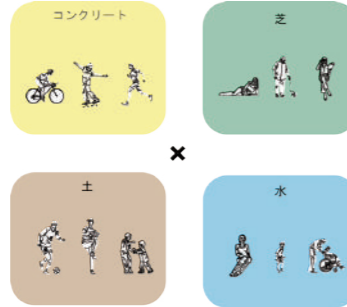
スポーツ≠競技 その場を楽しむ行為



1964年のオリンピックでは「より速く、より高く、より強く」という標語に代表される競技性の高いスポーツだった。2020年にはレクリエーション性が高く、より気軽な競技が増えてきている

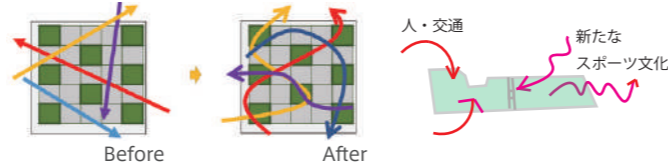


各々のスポーツには各々の「環境」が必要。その場に応じてスポーツが展開される。それは「環境」を楽しんでいると換言できないだろうか？空間の「質」を操作することで、自然と人々の行動、しいはその場で行われるスポーツを誘発できないか？



Concept

- 1 ハブ・ターミナル：「ホーム」に引き込まれるように、空間操作でスポーツを「観る人」を遊ぶ人から「やる人」に
- 2 乗り換える：「列車」を換えるように、スポーツからスポーツへ乗り換えられるグラデュエショナルな環境
- 3 乗り合わせ：いろんな「乗客」と乗り合わせるように、初対面の人達と共にスポーツで汗を流し、出会うことができたかどうか



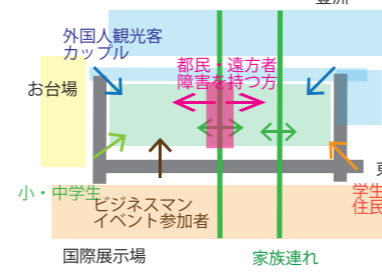
Land

かつて貯木場であった有明は、関東中の川を通して木材が集まる、水の営みのある場所であった



- ・ 現地調査の結果では、周囲の埋め立てとビル開発が進み、潮風を感じないほど距離は遠くなった。
- ・ 断続的な開発により、道路・水路による分断された陸の孤島となっている。

Zoning



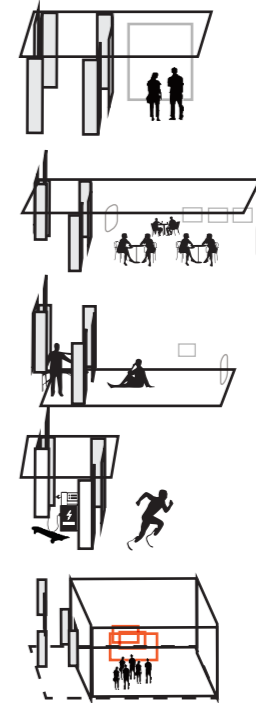
ターミナルには、求心性と乗り換えが不可欠である。交通手段・エリアの特徴を踏まえたうえで、各々が集まりやすい受け皿を用意する。またエリアをハブとして異なる交通手段を結ぶ。

Design

- 〈点〉 周囲の巨大な人工物へのアンチテーゼとして、水辺を含めエリア全域に配小さな人工物を配置する。これらを 50m のグリッド上に配置し、各エリアで行われるアクティビティのベンチマークとする。
- 〈線〉 2本の道路で分断されているエリアを、なだらかなハイラインで1つのターミナルとしてつなげる。国際展示場からの歩道橋を引入れ、水上バスの就航デッキを設け、駐車場を設置する。周遊する園路のほか、後述のベンチマークを辿って人は隔てなくエリア内を散策する。
- 〈面〉 周囲から異なる客層が来る。交通を引き込むことで入り込みやすいエリアにするとともに、各層が楽しめる環境を整える。

Sports Benchmarks

スポーツベンチマークの周囲には、時代と共に変遷するスポーツや社会状況に合わせて、柔軟に仮設の設備が取り付けられる。



- 2020 オリンピック・パラリンピックのレガシー展示
- 2030 国際展示場の代替展示ブース / カフェエリア
- 2040 高齢利用者のためのマッサージ&休憩スペース
- 2050 超人スポーツの装備のレンタル / EV 自転車・スケボーの充電ドック
- 2080 東京オリンピック選手村 VR ビューイングスペース

対象地の着目ポイント



周辺にサイクリングロード、鉄道、モノレール、自動車道路、水上バスなどが通っており、交通の交わるターミナルとして高いポテンシャルを有していることに注目した。空港や埠頭からのアクセスも比較的良好。また、国際展示場 (MICE のエリア) や豊洲 (食のエリア)、お台場 (遊のエリア)、高層マンション (住のエリア) など多様なエリアに囲まれており、周辺には学校も数多くある。これらのことから、この土地は様々な年代や国籍の人々が立ち寄り場所となる可能性を持つと考えた。

しかし一方で、大きな道路、高層マンション、運河に分断されてこの土地は陸の孤島となっている。そこで、これら欠点を補うことでポテンシャルを活かすデザインを施した。

各エリアの層が集まりやすい導線を考え、立ち寄った誰もが、その場を楽しむ (＝スポーツ)、日常にオリンピックを感じ、さらにはスポーツを乗り換えられる、かつてない空間をデザインした。オリンピックレガシーを継承しながらも、その場のアクティビティが新たなスポーツ文化として再編集され、世界へ発信されていくようなターミナルを目指して、提案を行った。



2つの道路により敷地が寸断

途切れている駅からの歩道橋

低地の為、景観が見えない

テーマのとらえ方 (解き方)

スポーツ文化

スポーツを勝ち負けの競技よりも広く捉えて、「環境を楽しんでいる行為」と定義したい。空間の質を操作することで、自然と人々の行動、しいはその場で行われるスポーツを誘発していく。空間・情報を交差させることで、人々が様々なスポーツと出会い、このターミナルを起点に新たなスポーツも広がるような循環 (スポーツ文化) を目指した。

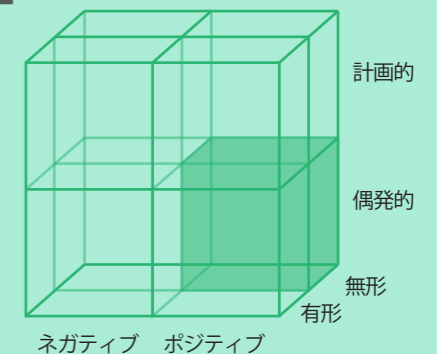
地域づくり

ターミナルとしての役割を果たす元気を広げる

オリンピックム

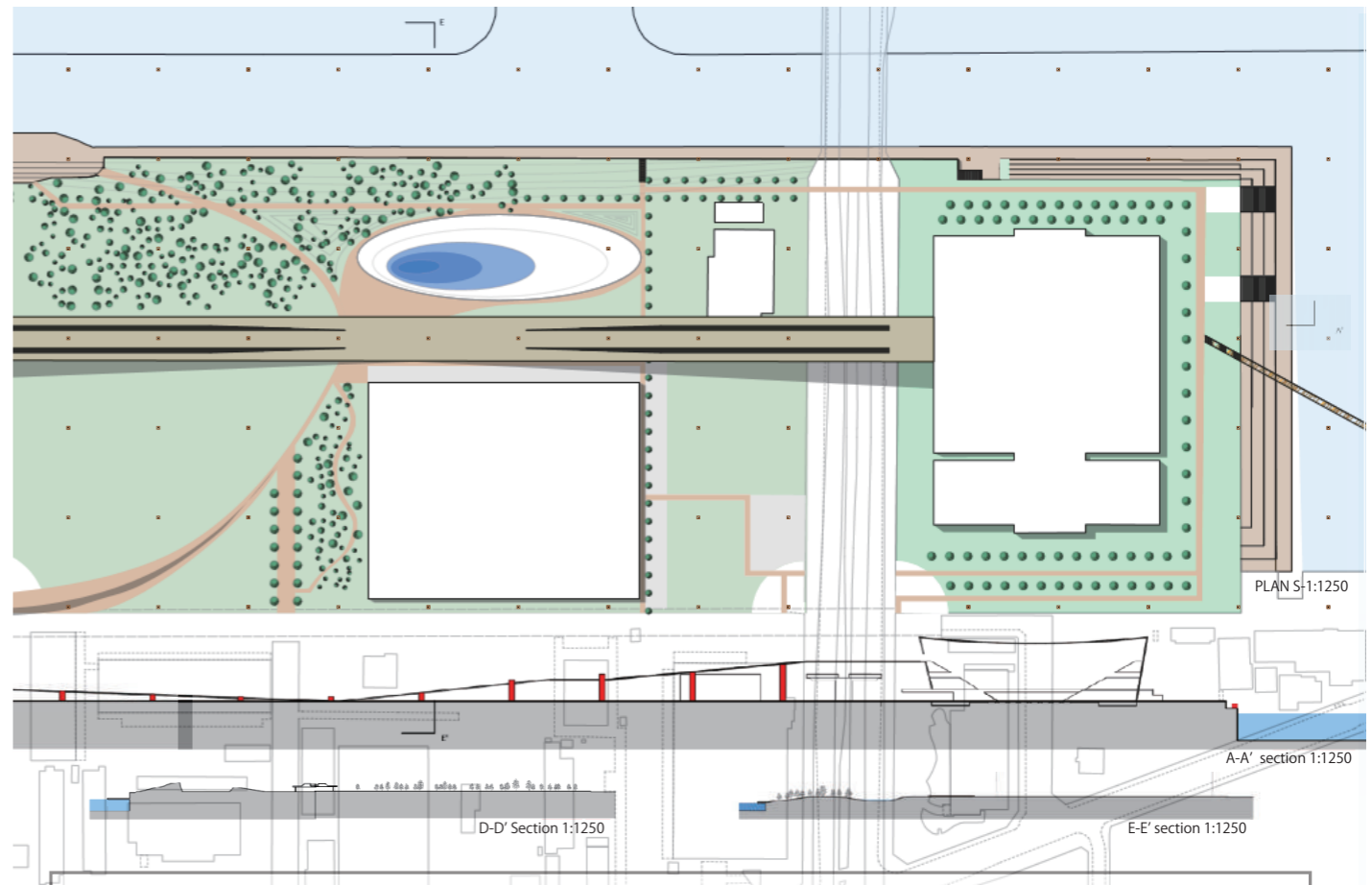
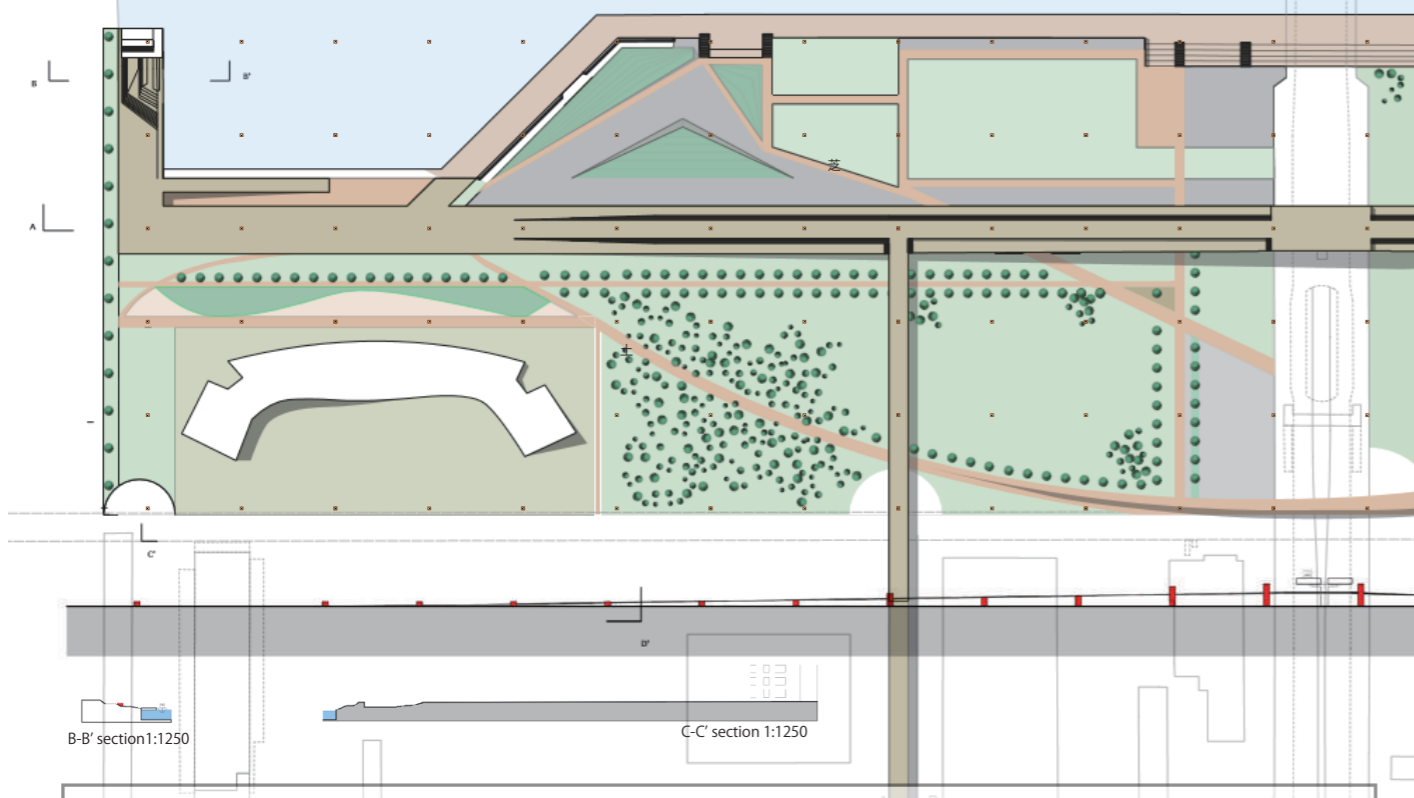
スポーツを通じた心身の鍛錬、人種や国を超えた友好と、平和な世界を目指す精神であり、四年に一度ではなく日常的に醸成されるべき人生哲学である。オリンピック記念物・シーンの有形・無形の屋外展示により、日頃スポーツを行いながら身近に過去のオリンピックと繋がり、さらには、他では出会わなかった人々との友好も生まれる。

レガシー



後世にオリンピックムを伝えるもの。レガシーは過去の記憶ではなく、日常の一部として常に喚起され体験として経験されるものでなくてはならない。絶え間ない流れこそが未来に続く文化である。その場で行われるスポーツ、そしてそこで語られるオリンピックのナラティブこそが、生きた文化遺産になるのではないかと。

有明 SPORTS TERMINAL



Concept

スポーツ文化を醸成するターミナル

- 引き込む: 「ホーム」に引き込まれるように、空間操作でスポーツを「観る人」を遊ぶ人から「やる人」に
- 乗り換える: 「列車」を換えるように、スポーツからスポーツへ乗り換えられるグラデーションな環境
- 出会う: いろんな「乗客」と乗り合わせるように、初対面の人達と共にスポーツで汗を流し、出会うことができたろうか

Before

これまでは、1人または仲間と来て、目的を達成したらそのまま帰るといった直線的なスポーツの在り方だった

After

1人で来ても、見ず知らずの人と共にスポーツをして汗を流し、なおかつスポーツを乗り換えていきながら出会い、ふらっと来て楽しんで帰れる場所があっても良いのではないかと

Benchmark System

情報工学の利活用を可能とするグリッドシステム

「ベンチマークシステム」の新提案。敷地内の地下にグリッド上に水道・電気・回線といったインフラを通し、交点には仮設の装置が取り付け。このシステムで、時代や場所の特性に合わせて特性のある装置が立ち現れ、全体として敷地の個性が高まるほか、新たな体験を可能とする。

あらゆるスポーツを支援し、誘発する

スポーツを行うのに必要なのは、空間だけではない。スーツ姿でボールなしにサッカーは出来ないように、装備や仕掛けが必要である。各ベンチマークではまさに人々のスポーツを楽しむ行為を支援する。

有明スポーツターミナルでは、日本人が体育で慣れ親しんだ50m間隔を採用し、また、未来のスポーツ文化の在り方、超人スポーツといったテクノロジーを利用したスポーツにも対応できる環境にする。

Design

駅を拡張するハイライン

駅を拡張した空間デザイン。敷地の中心にある「有明テニスの森駅」から東西にハイラインを通すことで、道路で3つに分断されていた土地を1つに繋ぐ。

ハイラインの淵が1段下がっており、改札を出た瞬間から視界を隔てるものなく、スポーツの風景が飛び込んでくる

交差するテクスチャー

コンクリート × 土

芝 × 水

スポーツには環境がなければプレイできない。逆に言えば身体を使って環境を楽しむ行為だ。環境（テクスチャー）を交差させることで、スポーツの「乗り換え」を誘発する。

勾配の緩急が、丘に登る人とスケートボードでトリックを決める人に分けつつ、場を共有させる

森の中にBMXのレールを引く傍らで、スラックラインを置く人々がいる。普段決して交わらないスポーツが出会う

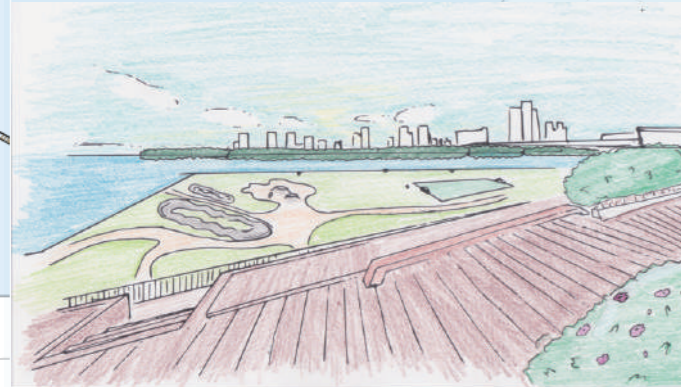
Examples of the Benchmark

<p>ロッカーを設置し、手ぶらで会社帰りも訪れて、気軽にスポーツを楽しめる</p>	<p>リストバンドの情報を読み取って自動で多言語での案内や、東京オリンピックの紹介を行う</p>	<p>大人数のスポーツを、見ず知らずの人とでもできるようにビットイン・順番待ちできる</p>	<p>使用履歴やビックデータを使って、次のスポーツのリコメンデーションが行われる</p>
<p>Suicaのように売買やレンタル品の交換引換券として利用でき、荷物いらず</p>	<p>休憩所やレストラン、カフェを楽しむ。四隅で1つのグリッドを作ればフードコートになる</p>	<p>位置情報やセンシング技術により、スポーツの改善や、消費カロリー等を計測できる</p>	<p>夜間は光とのインタラクティブなメディアアートが楽しめる。</p>

Experience

有明SPORT TERMINALで過ごす1日

- 人は実際にどういふ風景を見て、どういふ体験をするのか。
- 人はスポーツのある風景とともに生きたオリビズムを発見し、参加を通して新たなスポーツ文化の担い手となっていく。



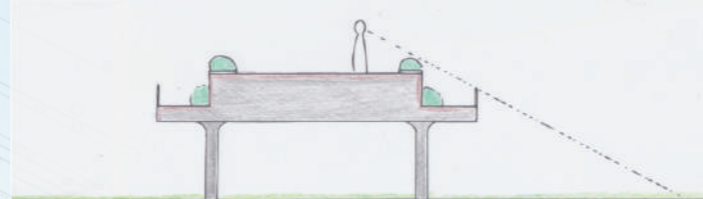
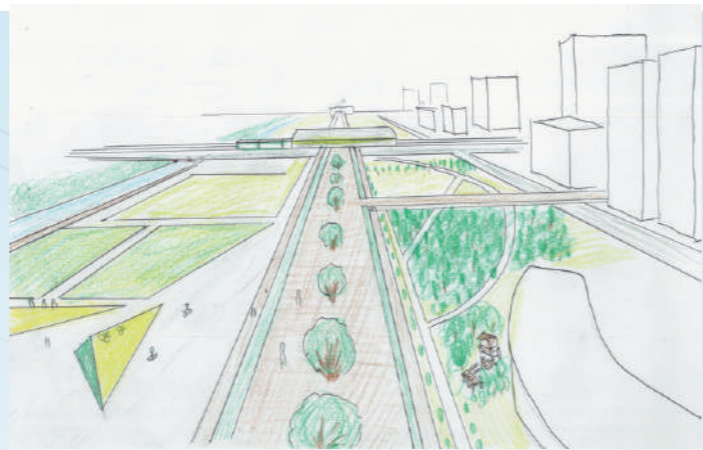
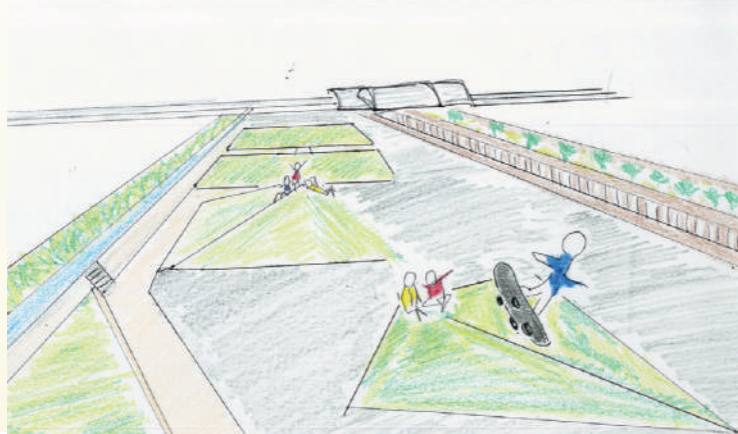
交差するテクスチャとアクティビティ

各所にある階段から降りると、すぐ足元にボルダリングをする人々がいる。散歩する人、自転車に乗る人もボルダリングをする横や、その下をくぐっていく様子が見られる。



身近に感じるスポーツ

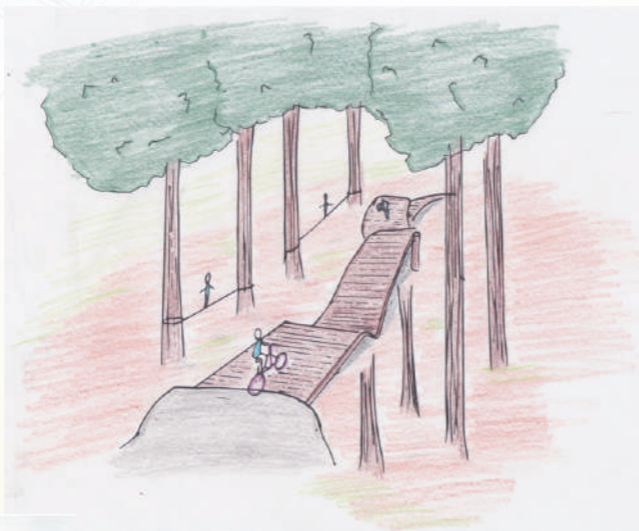
護岸の方に近づくと、三角の小高い丘が見られる。広いコンクリートからスピードをつけてスケートボードやBMXが向かっていき、傾斜を利用してトリックを披露している。丘の別の傾斜は急な勾配となっており、人々がよじ登って、そこから見える景色を楽しんだり、間近に見る数々の技に魅せられている。



改札からシームレスにつながる空間

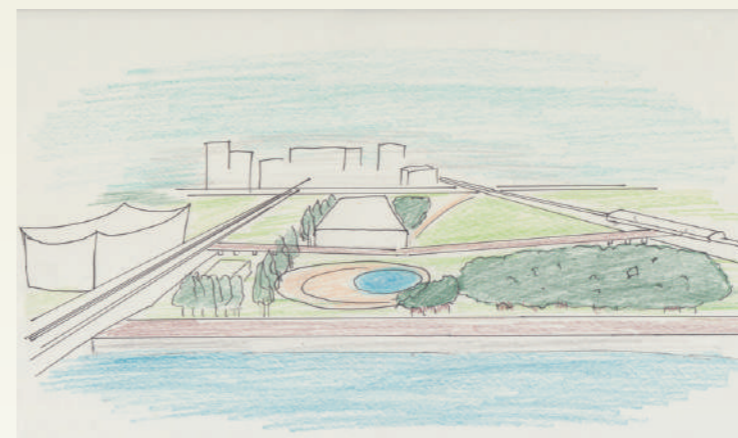
敷地中央の「有明テニスの森駅」の改札はハイラインへの入り口である。左右に広がる敷地を遠くに眺めながら、ハイラインを通して既に有明スポーツターミナルの中心に居ることに気が付く。

西に移動すると、見える景色に遮るフェンスがない。右手にサッカーや野球などスポーツを楽しむ人々の様子や掛け声、向こうに東雲運河と旧防波堤を眺める事ができる。角材でできた和風のハイラインは、かつて貯木場だったこの地を想い起こさせる。



空間の共有と人々の交流

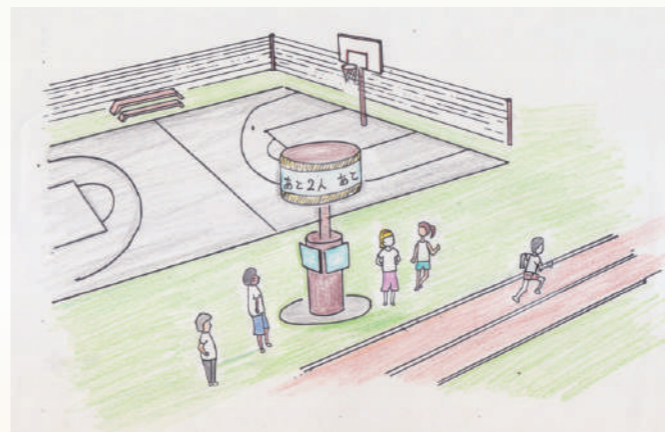
森の中を行くと、BMXのコースがあるが、その横でラックスが行われており、互いが休憩をしながらその様子を応援したり、順番待ちをしながら、思い思いの交流が行われている。



水面と共にあるスポーツの風景

有明アリーナを抜けると、開けた水辺に出る。デッキには、芝のスペースのほか、いくつかコートもあり、ハンドボールを楽しんでいる人々がいた。散歩する人は、水辺と木々の間と、思い思いのルートで楽しんでいる。

奥に水上ステージが見える。手前には、SUPインストラクターがSUPヨガを教えている。また水上ステージ上にはテニスコートがあり、水を眺めながら、あるいは釣りをしながら競技の様子を見守っている。



生活と共にあるレガシー展示 今に息づくオリビズム

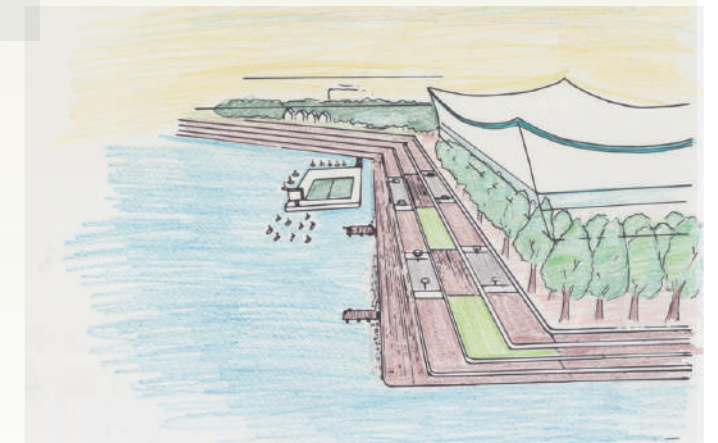
枕木の上道を歩いていくと、所々にガラス張りの展示や、スタンド型の展示があり、オリンピック選手のユニフォーム当時のグッズ、映像を通した白熱したバレーボールのストーリーが伝えられている。その向こうで、生のバレーボールを人々が楽しんでいる。どちらも見ながら、オリンピックが今この場に息づいていることを感じ、選手やオリンピックを身近に感じながら、スポーツにイそむ事ができる。



水面から見える異なる景色

SUPを使って、東雲運河を東に移動をする。岸は丸太でできており、濡れた様子が貯木場の風景とかつての人々の営みを想起させる。水上にも所々にベンチマークがあり、東京オリンピックの水上スポーツの様子が描かれている。水の上からサッカーを眺めてみる。

トンネルを抜けると、右手にすり鉢状の水場が見える。子供が楽しそうに遊んでいる。ハイラインは国際展示場の傍らを通り、有明アリーナまで通っている。



ベンチマークがうながすスポーツと交流

上陸して、スポーツの輪の中に入ると、多くの人々がベンチマークの前に集まっている。リストバンドでチェックインした人々が、何人か待ち合わせをしている様子だ。その傍らを陸上選手が走り抜ける。スタートとゴールの首で、オリンピック選手の記録と競争ができる仕掛けなどでにぎわっている。

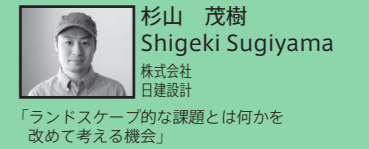
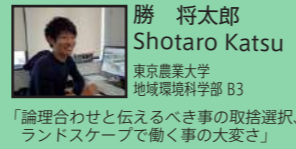
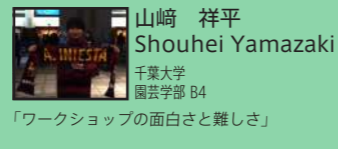
知らない者同士でもひとしきりバスケをプレイして仲良くなっている。言葉は通じなくてもルールは共通である。後で画面で各自のプレイの改善点が表示される。また各々リストバンドに表示された、次に行うべきスポーツのレコメンドに従って、次の目的地に散っていく。



メディアアートで夜を楽しむ「スポーツ」

あたりが暗くなってきたころ、フットサルコートのラインが光始める。人の動きとメディアアートの動きが連動しているので、身体を動かしたくなる。

水辺にはオリンピック当時の水泳競技の様子が投影されていて、サウンドスケープと相まってさながらの臨場感である。ゲームを共にして仲良くなった者同士が談笑しながら、オリンピックでの体験を語り合っていた。

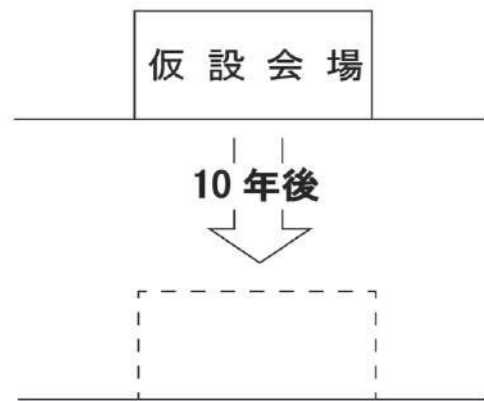


地形を操作することで、後世まで使い続けられるレガシーを残す

競技場の形態

対象地である ARIAKE LEGACY AREA には 2020 年の東京五輪では、バレーボール、体操、BMX (レース、フリースタイル) の会場になっている。この競技場で今後常設の施設となるものはバレーボールの会場である有明アリーナのみである。

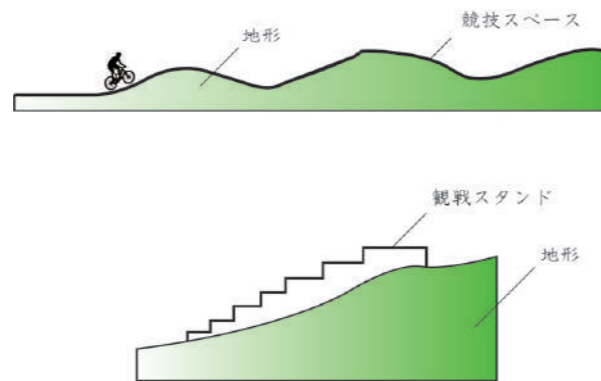
D 班では仮設で作られる体操と BMX の競技施設に注目した。これを大会終了時にも形が残るものにしたかった。



LANDFORM

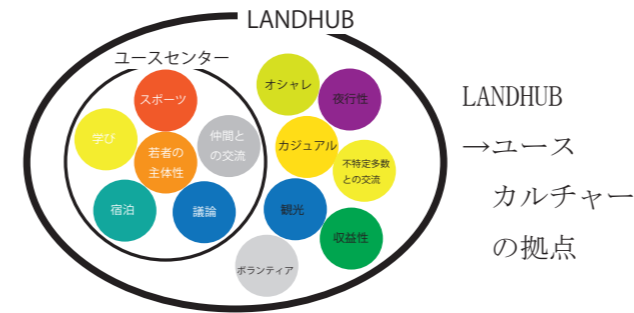
仮設で作られる競技場の形状を残す方法として、私たちは地形操作を利用する方法を考えた。

地形操作を利用し、観客席や競技スペースを作る事で、大会終了後その場所が形として残る。



LANDHUB

地形操作によって作られた元競技スペース・観戦スペースで、様々な方法で利用され、交流がうまれていく。

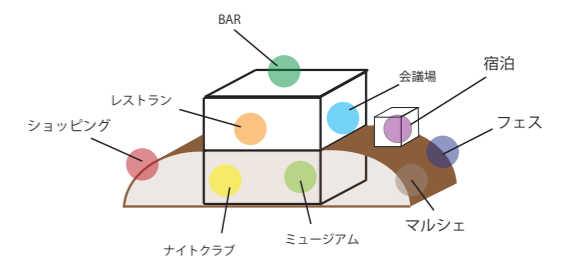


運営 学生 + ユースワーカー + 企業

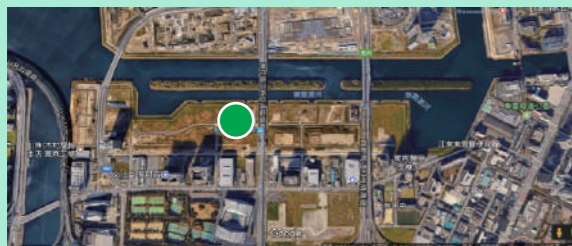


LANDHUBの具体例

2020 東京オリンピック
よりカジュアルで、収益性のある空間に



対象地の着目ポイント



現地調査を行い、有明の街は東西を横切る 3 つの大きな道路の影響もあり、4 つのエリア (北から対象地のある ARIAKE LEGACY AREA、物流施設の多い物流エリア、有明テニスの森のある緑のエリア、東京ビッグサイトのある商業エリア) に分断されていると感じた。

そのためこの分断されエリアをつなぐ方法として、ARIAKE LEGACY AREA で行う地形操作の目的として、五輪を生かして有明の街をつなげるという LANDHUB という考えが思いついた。

また緑、水、交通、高さという 4 つのキーワードを基に、対象地と有明の街また有明の街全体をつなげるという MASTERPLAN が完成した。

有明の街は今後、大型マンションの建設などにより人口が増える事が予想される。その際にも、有明の街全体につながるができることで生活しやすい街になっていく。



テーマのとらえ方 (解き方)

スポーツ文化

競技場の形状を残し、活かしていくことで後世にも様々な形で受け継がれていくもの

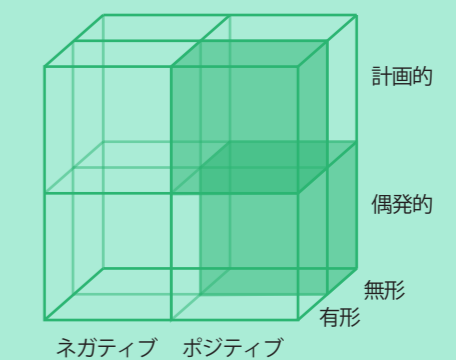
地域づくり

オリンピックを通して有明に人が集まり、そこで交流が生まれて持続可能な街として発展していくこと

オリンピックム

オリンピックを通して競技者、観戦者だけでなく周辺環境や世界中の街と開催地が繋がっていくもの

レガシー



- LANDFORM → ポジティブ、有形、計画的
- LANDHUB → ポジティブ、無形、偶発的
- 感じるレガシー → 有明がオリンピックを体現する街として発展していく
- 見えるレガシー → 競技場の形状を活かし残す

LANDFORM → LANDHUB → LANDHOME

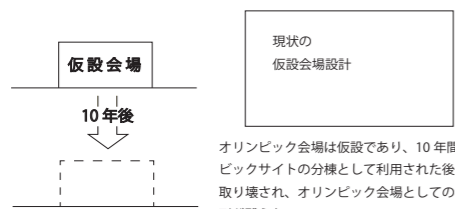


SUMMARY

地形偏移

課題

オリンピック会場が仮設であること



オリンピック会場は仮設であり、10年間ビックサイトの分棟として利用された後取り壊され、オリンピック会場としての形が残らない。

今後、有明は1万人の街になる



マンションを購入するおにも30~40歳前後の夫婦が有明に来ることによって年齢構成に偏りのある街になってしまう。継続的に若い人たちが定住していくことで持続性のある街にしていける必要がある。

解決策

LANDFORM



地形を活かした会場計画
見える LEGACY
有明にオリンピックの形を遺す

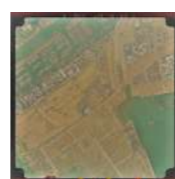
LANDHUB



見える LEGACYの中に新しい形のコースセンターを設け、多くの若者に対し多様な利用・世界中との交流を創出する。
若者が主体的に社会へ参加していく HUB の場となる。

感じる LEGACY
有明がオリンピズムを体現し続ける

若者を継続的に呼び込む仕組みによって持続性のある街、有明を形成



1975



1994



2002

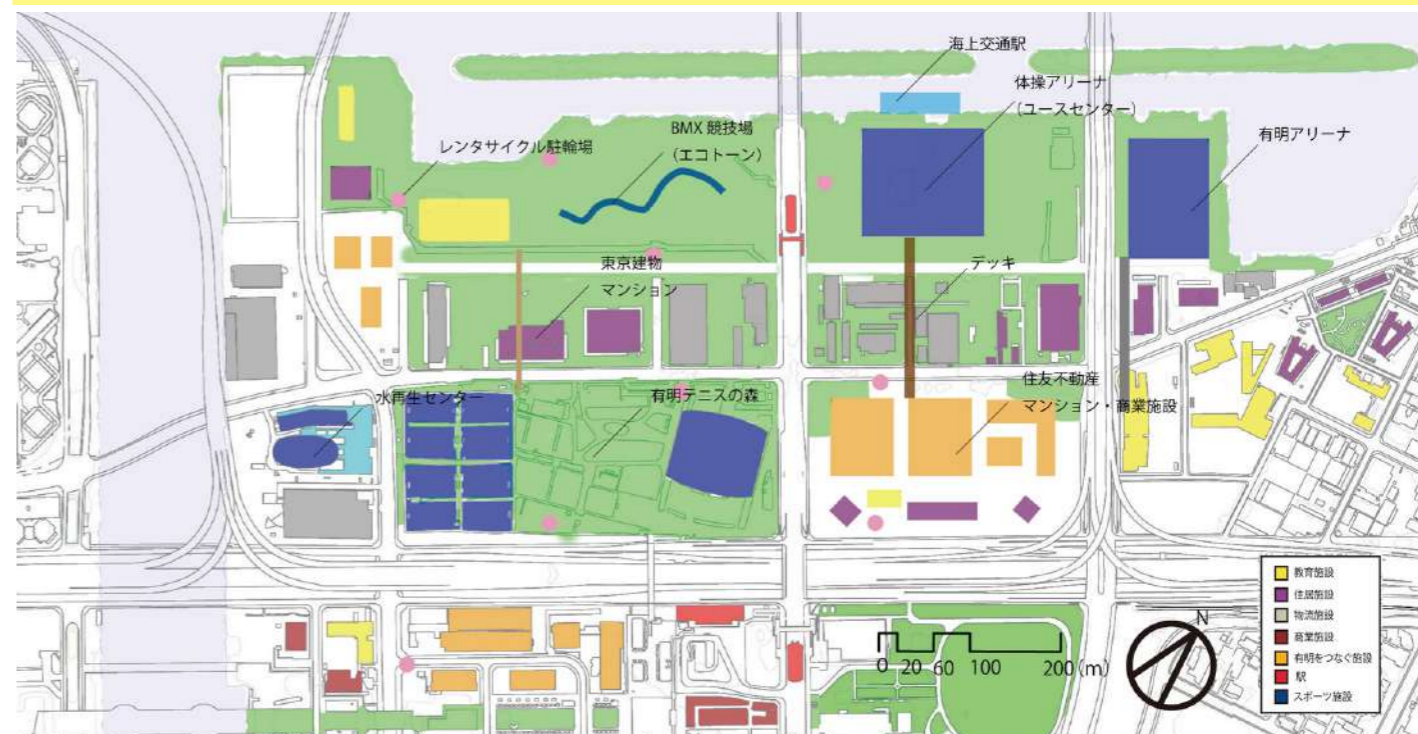


2006

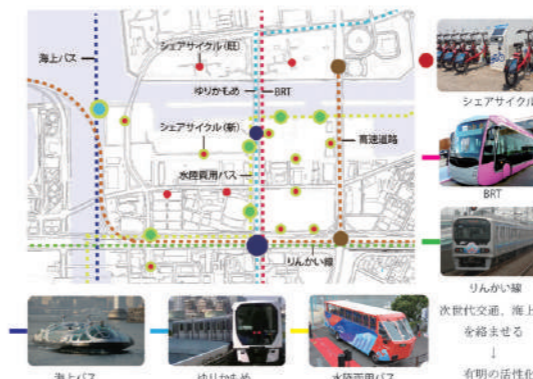
Cross section



MASTER PLAN



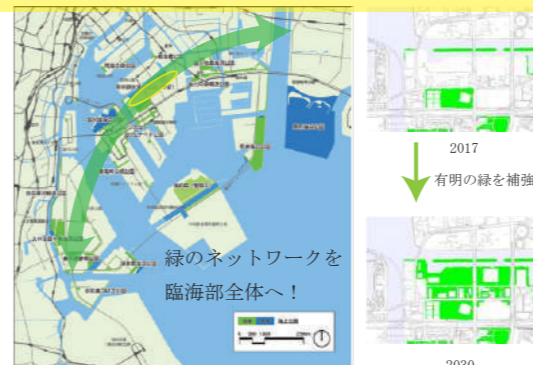
有明への多様な交通アクセス



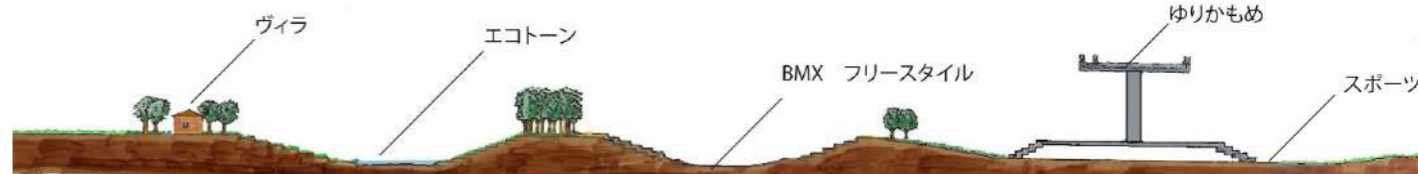
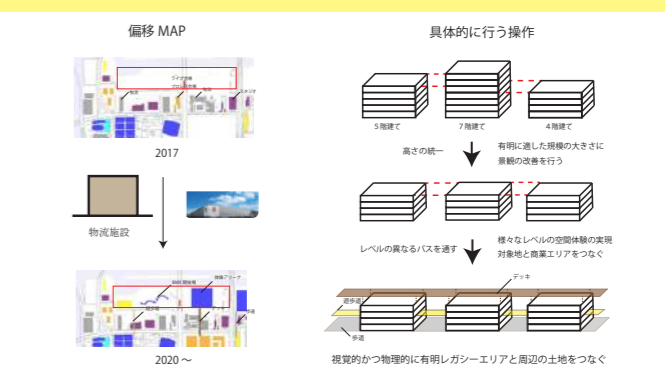
水質浄化・運河の環境改善



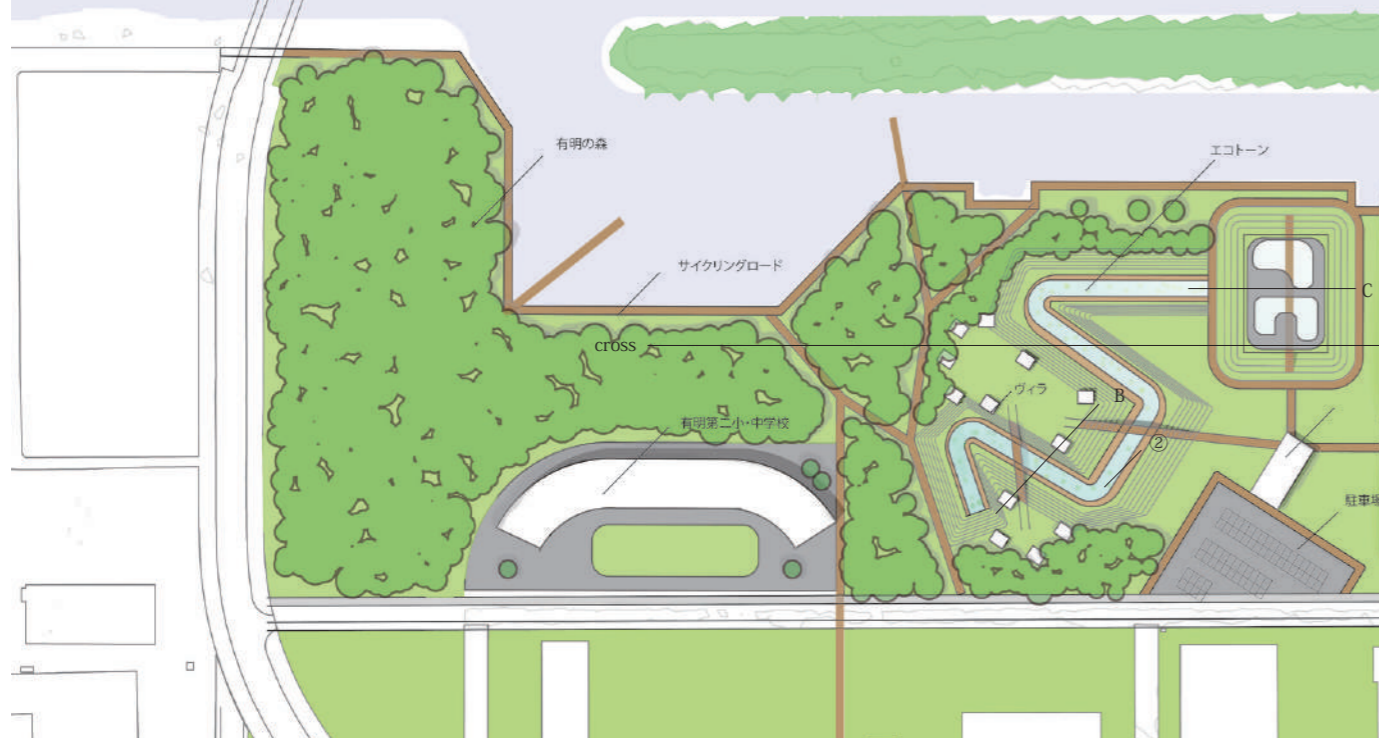
臨海部の緑のネットワークの補強



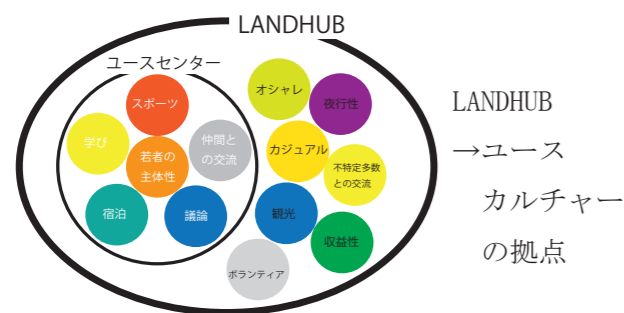
物流エリアの再整備



SITE PLAN



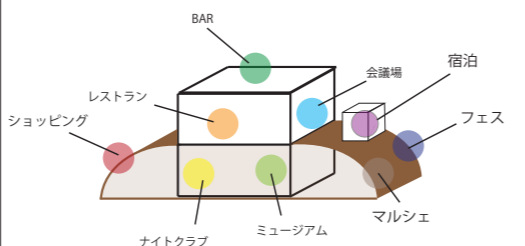
新しい形のユースセンター = LANDHUB



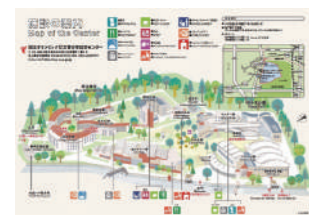
運営 学生 + ユースワーカー + 企業

2020 東京オリンピック

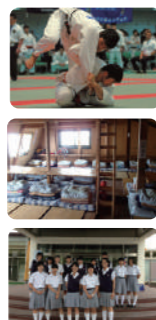
よりカジュアルで、収益性のある空間に



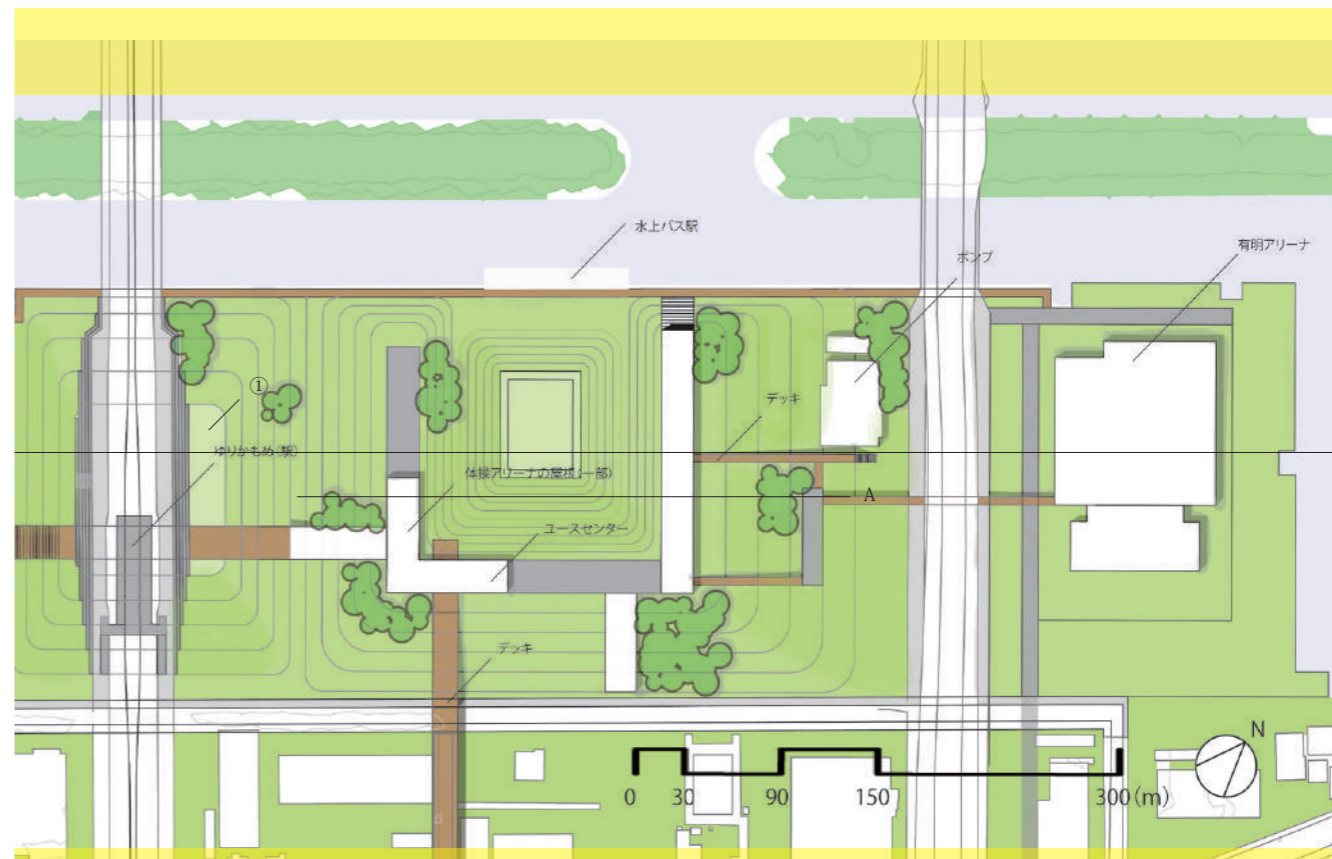
1964 東京オリンピック



国立オリンピック記念青少年総合センター

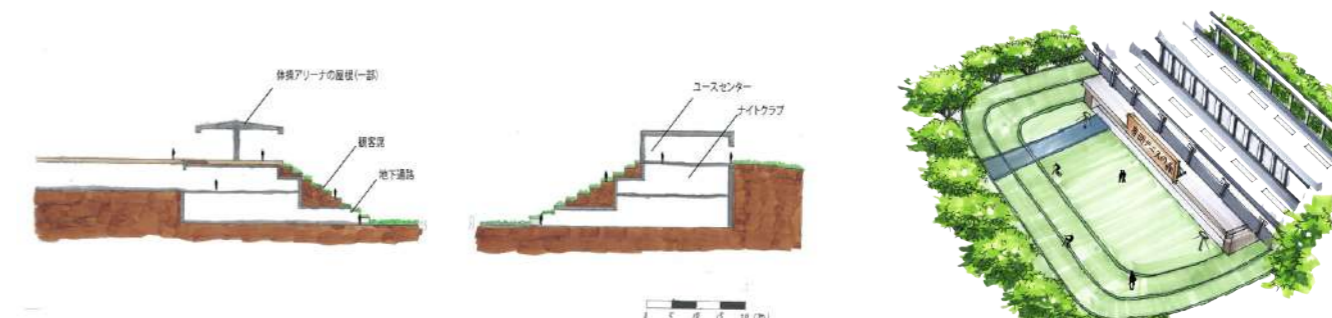


スポーツ
宿泊
合宿



SECTION-A (五輪後)

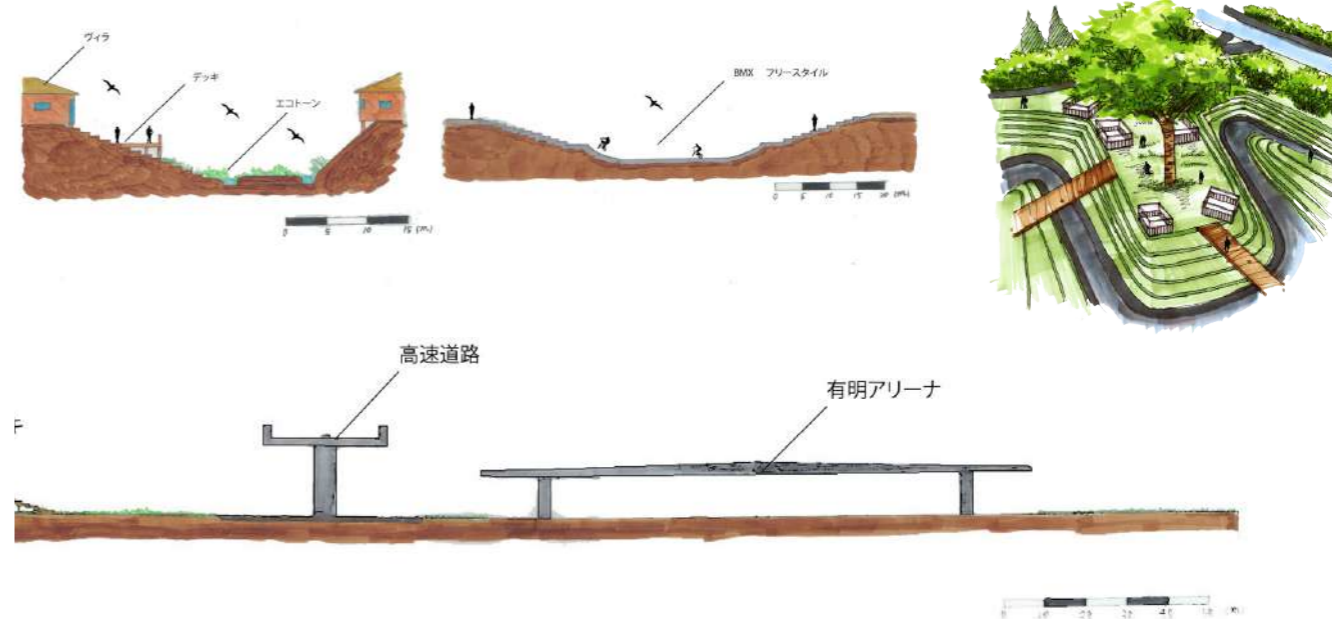
IMAGE-1 (五輪後)



SECTION-B (五輪後)

SECTION-C (五輪時)

IMAGE-2 (五輪後)



SECTION-D (五輪時)

IMAGE-3 (五輪時)

まとめ

柔軟に形を変え続けるランドスケープへ

4班共通：利用からの提案

ここで4班の提案における、ソフト・ハードの関係について考える。共通して言えることは、以下のようなプロセスである。

- ① 利用者の姿をイメージする (ソフト)
- ▼
- ② 対象地に改変を加える (ハード)
- ▼
- ③ ②をきっかけにした使いみちは極めて自由 (ソフト)

それぞれ利用の様子を具体的に想像したり、新たなアクティビティが生まれることを期待したりする提案であった。

デザインするのは【場】と【人と人との関係】

これを踏まえ、1964年東京オリンピック・パラリンピック時の社会と、今回の提案を比較する。64年は経済成長の時代であり、日本には目指すべき理想の社会像があった。その理想を実現するためにハードの基盤整備を進め、それに伴って人々の生活が変化していった。ハードありきで、ソフトが新しく作り出されたのである。対して提案の中で表された対象地のあり方は、64年の変化とは逆(ソフトからハード)である。今回の提案で示されたまちづくりは、大きなハードの改変が目立つものの、ソフト面から思考し始めているという点で現代型への過渡期であるといえるだろう。今現在もソフトから生まれる活動として、挑戦的で魅力的な試みが、日々どこかで考案・実施されている。これからの多様化する社会で、今までの日本にはなかった新たな活動やライフスタイルに必要な場

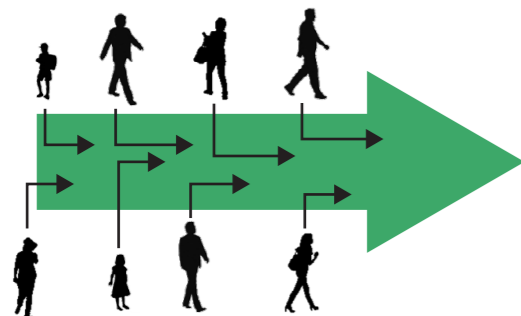
を用意していくために、ランドスケープアーキテクトはどういった存在であるべきだろうか。場に対する要望は、利用者の文脈の数だけ存在する。それらを統合し、場に大きな変化をもたらす設計を行うのは、ランドスケープアーキテクトの役割である。しかし場に対する個人レベルの要望は設計者まで届きにくかったり、極めて少数の人々にしかメリットがないものであったりすることもある。こうした要望をすり合わせ、可能性を探る機会も、デザインすべき大切な「場」である。それぞれの要望を吸い上げてアイデアを生む場、新たな活動・流動的な活動を受け入れていく場は、どのような設計であるべきだろうか。ランドスケープに携わる者は、あらゆる場に存在し、場だけでなく人と人との関係もデザインする能力を持たなければならない。

SOFT ← → HARD

オリンピックズム	<ul style="list-style-type: none"> A 交流による相互理解 B 世界平和 C 日常的に醸成されるべき人生哲学 D 有明と周辺または世界の街とつなぐ
レガシー	<ul style="list-style-type: none"> A 交流の精神が地域に根付く B 人々の意識 C 後生にオリンピックズムを伝える生きた文化遺産 D 競技場の形状を活かし残す
スポーツ文化	<ul style="list-style-type: none"> A スポーツとは「楽しみ」「気晴らし」 B 環境を整えること C 環境を楽しんでいる行為 D 競技場の形成し、後世につなぐ
地域づくり	<ul style="list-style-type: none"> A 住民が一人一人活動できる地域 B 利用のプログラム C 様々なスポーツ・人々に出会う D 交流を生み、持続可能な街へ

A 人によって変化する空間

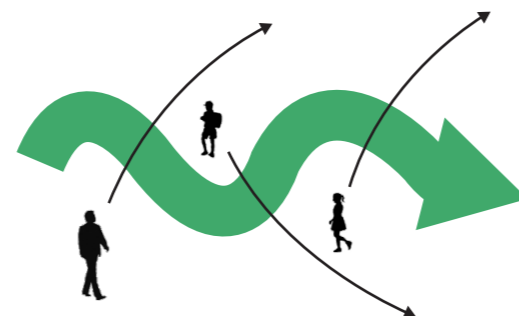
A班の提案で初めに準備された空間は、利用する人々の要望によって変化し続ける。入れ代わりを繰り返す人々によって、常に姿を変え続ける場を作ることを狙った提案であった。



個々がそれぞれの場を作っていく

B 人と自然が関わることで変化する風景

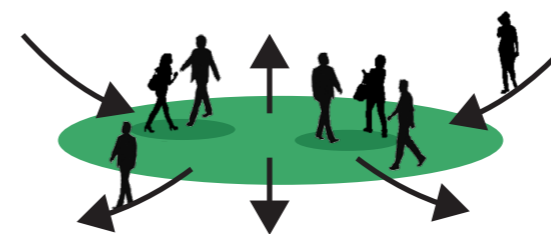
B班の提案では大きく地形を改変している。しかしそれは、起こるであろうアクティビティを誘発すること、さらに原風景を生むことを目的としており、人々の活動の広がりを前提としたものである。



原風景が未来の風景を作っていく

C 機会を創造・発信し続ける場

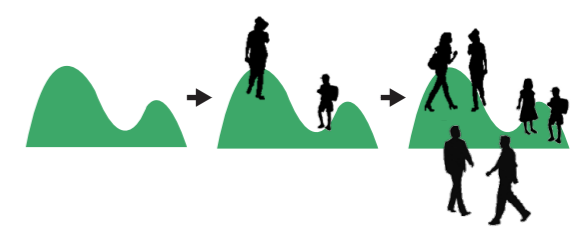
C班の提案によってできる場は、人々が気軽にスポーツに出会い、初対面の人とスポーツを楽しみ、さらにスポーツを乗り換えられるという新しいスポーツ文化を醸成・発信するターミナルとなる。



絶えず出会い・乗り換え・発信が繰り返される

D 地形で人を繋ぎ、街を作る

D班の提案では、人を集めることを大きな目的としている。オリンピックをきっかけに作られた地形をそのまま活かして人の居場所を生み、活動が生まれることで初めて完成するランドスケープである。



ランドフォーム+人でランドスケープが完成する

サマスタ2017 スケジュール

概要

A team

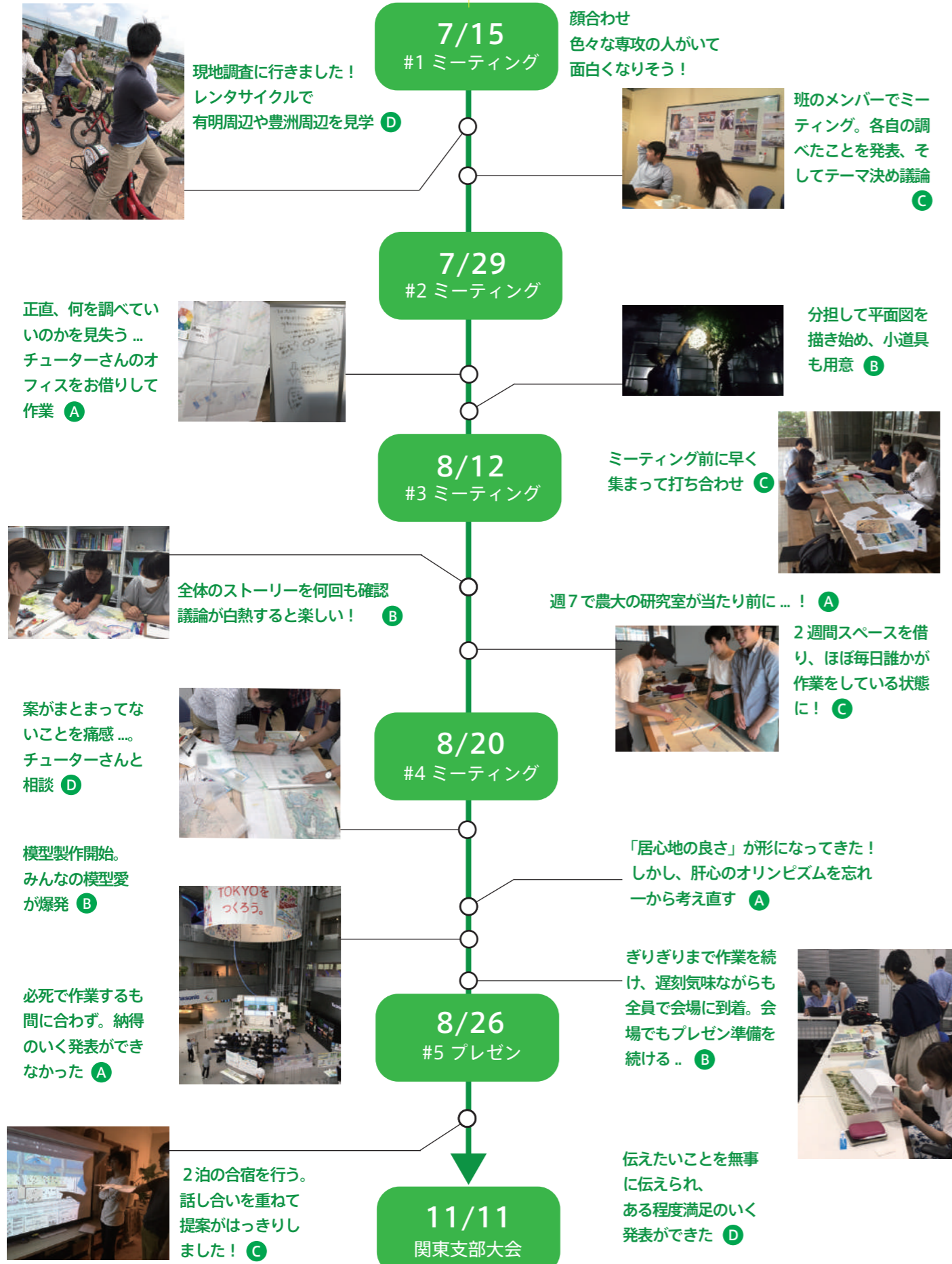
B team

C team

D team

まとめ

参加者



2005年～2017年の13回で
累計**364**人の学生が参加しました。

過去に学生としてサマスタに参加し、
現在チューターをされてる方もいらっしゃいます。

参加学生の学部・学科紹介 2015～2017

宇都宮大学 工学部 建築学科	東京理科大学 大学院 理工学研究科 建築学専攻	宇都宮大学 農学部 農業環境工学科	東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科	芝浦工業大学 工学部 建築学科	
日本大学 生物資源科学部 植物資源科学科	明治大学 商学部	明治大学 政治経済学部 地域行政学科	明治大学 政治経済学部 政治学科	学習院大学 国際社会科学部	慶應義塾大学 大学院 政策・メディア研究科
日本大学 理工学部 建築学科部					多摩美術大学 美術学部 環境デザイン学科
日本大学大学院 理工学研究科 建築学専攻					東海大学 観光学部 観光学科
工学院大学 大学院 工学研究科 建築学専攻	立教大学 観光学部 観光学科	立教大学 コミュニティ福祉学部 スポーツウェルネス学科	東京大学 理科二類	東京大学 農学生命科学研究科 森林科学専攻	東京大学 工学部都市工学科
	千葉工業大学 工学部 建築都市環境学科	中央大学 理工学部 都市環境学科	東京大学 大学院 学際情報学府 学際情報学専攻	東京大学 大学院 工学研究科 社会基盤学専攻	千葉大学 園芸学部 緑地環境学科
					横浜国立大学 大学院 都市イノベーション 学府・研究院
					武蔵野美術大学 造形学部 建築学科

造園系のみならず、様々な学部・学科の参加者がいます。
それぞれ持っている知識や技術が違うので、議論や作業を通して
新たな発見があり視野が広がりました。実務者であるチューターさんからは
自分たちのアイデアを表現する方法や、提案の組み立て方等を学びました。
また、活動の中で模型製作・プレゼンなどで様々なことに挑戦するので
自分の得意なこと・足りない部分を知ることができました。

チューターさんの事務所 2015～2017

- アイポリアーキテクチャ
- オットー・デザイン
- 日建設計
- フィールドフォー・デザインオフィス
- アブル総合計画事務所
- 長谷工コーポレーション
- グラック
- プレイスメディア
- E-DESIGN
- junko awatani
- 向日葵設計
- ランドスケープデザイン
- 竹中工務店
- 大成建設
- ヒュマス
- 渡辺美緒デザイン事務所

概要

A team

B team

C team

D team

まとめ

参加者



STUDENTS

【千葉大学】

山崎祥平 園芸学部緑地環境学科 B 4
 笹原洋平 園芸学部緑地環境学科 B 3
 田木日奈子 園芸学部緑地環境学科 B 3
 大塚文恵 園芸学部緑地環境学科 B 2
 谷本実有 園芸学部緑地環境学科 B 2

【東京農業大学】

青木隆生 地域環境科学部造園科学科 B 3
 内田有香 地域環境科学部造園科学科 B 3
 勝将太郎 地域環境科学部造園科学科 B 3
 金子将太 地域環境科学部造園科学科 B 3

【東海大学】

新妻敬弥 観光学部観光学科 B 3
 山崎美波 観光学部観光学科 B 2
 李佳恵 観光学部観光学科研究生

【日本大学】

佐藤千香 理工学研究科建築学専攻 M1

【学習院大学】

前田彩花 国際社会科学部 B 1

【武蔵野美術大学】

小池正真 造形学部建築学科 B 3

【東京大学】

八木翔太郎 学際情報学府学際情報学専攻 M1
 和田吉史 工学部都市工学科計画コース B 3

TUTORS

石田真実 [株]E-DESIGN 井野貴文 [株]グラック 大木一 [株]オットー・デザイン 岸孝 [株]ブレイスメディア 小林祐太 [株]ブレイスメディア
 杉山茂樹 [株]日建設計 原崎寛明 [株]アイポリィアーキテクチャ 向山雅之 [株]竹中工務店 女鹿裕介 [株]ブレイスメディア

GUESTS

林瑞恵 (7/29 話題提供)
 東京都港湾局臨海開発部海上公園課 課長代理 (オリンピック・パラリンピック海上公園計画担当)

新名佐知子 (7/29 話題提供)
 秩父宮記念スポーツ博物館学芸員/日本オリンピック・アカデミー (JOA) 会員

小野敏正 (8/26 審査員)
 公益財団法人東京都公園協会公園事業部 技術管理担当部長

米澤麻由子 (8/26 審査員)
 秩父宮記念スポーツ博物館アドバイザー

猪飼邦保 (8/26 審査員)
 パナソニック株式会社ブランドコミュニケーション本部/パナソニックセンター東京コミュニケーション課 課長

田中伸彦 (7/15 話題提供、8/26 審査員)
 公益社団法人日本造園学会関東支部長/東海大学観光学部観光学科 教授

町田誠 (7/15 話題提供)
 公益社団法人日本造園学会関東支部副支部長/国土交通省都市局公園緑地・景観課長 (敬称略)

レポート学生編集委員

田木日奈子 (編集長)・笹原洋平 (副編集長)・李佳恵 (副編集長)・大塚文恵・金子将太
 佐藤千香・谷本実有・新妻敬弥・八木翔太郎・山崎祥平

学生デザインワークショップ企画・運営委員

向山雅之 (株式会社竹中工務店)
 阿部伸太 (東京農業大学) 井野貴文 (株式会社グラック)
 大木一 (株式会社オットー・デザイン) 高沖哉 (株式会社ヒュマス)

