

上 田 孝 明 の 仕 事

Takaaki UEDA Works 2006-2025



上田 孝明 Takaaki UEDA

MEMENT代表

クリエイティブ・ディレクター／デザイナー

都市・公共空間・プロダクトのデザインを行う。

経歴

～2006 | 東京藝術大学美術学部デザイン科

2006～ | GK設計

2017～ | 日建設計 Nikken Activity Design lab

2023～ | MEMENT

主な仕事

松本城三の丸エリアプラットフォーム・デザインアドバイザー／大丸有ウォークアブルビジョン策定・
デザインアドバイザー／甲府まちなかエリアプラットフォーム・空間デザインディレクション

ほか

てつみち／PARK PACK／みっけるみなぶん／もしも原町田大通り （以上日建設計在籍時）

富山市LRTトータルデザイン （以上GK設計在籍時）

東京芸術大学非常勤講師 （2019～2022）

東京理科大学非常勤講師 （2020～2021）

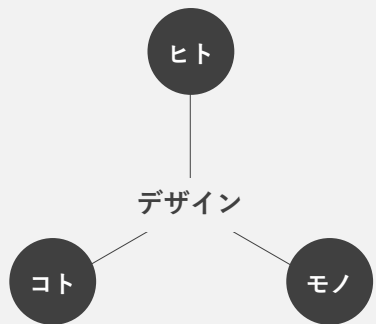
受賞歴

GOOD DESIGN賞GOOD DESIGN100／土木学会デザイン賞／都市景観大賞／SDA賞 ほか。

存在意義

持続可能な社会を支えるヒト/コト/モノの上質な関係をつくる
Designing quality relationships

デザインを通じて、
ヒトの生活を取り巻くコトやモノの間に、
上質な関係をつくることをポリシーとしています。



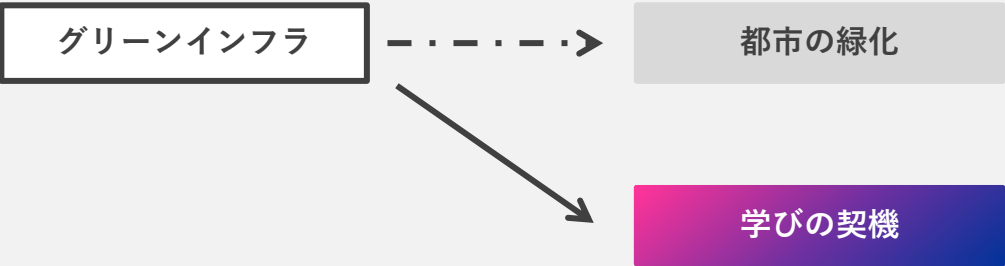
2023-2025

MEMENT

外堀大通り緑とくつろぎ空間創出 | 松本市・ハートビートプラン／柳沢林業(制作)

めぐるベンチ -街と山の循環-

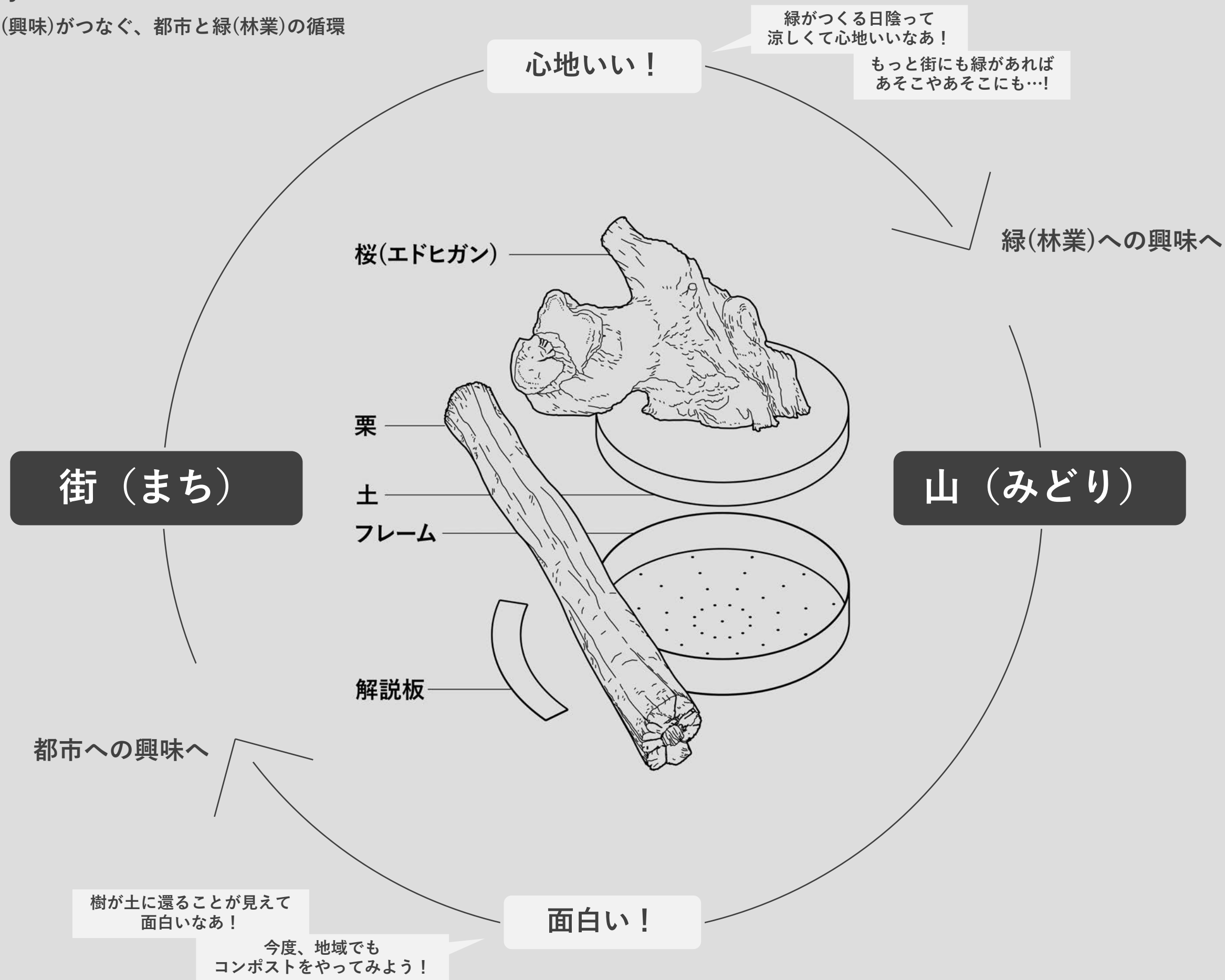
生命×循環がテーマのファニチャーを松本城前に。
松本市のグリーンインフラ・アクション・プランの一環として、ストリート・ファニチャーを製作・設置する事業。ハートビートプラン、柳沢林業と共に、企画・デザイン・制作・設置までを約半年間で実現した。
推定300年の桜(エドヒガン)と、山の中で立枯れた栗を用い、山から運ばれた土壌と組合せることで土に還ることを狙ったもの。桜には飛来した様々な植物が育っており、多様な角度から生命の循環を観察することができる。プロジェクトとしては段階的に滞留空間の面積を拡張していく構想。





Fun ! Green ! Cycle !

心地よさと面白さ(興味)がつなが、都市と緑(林業)の循環





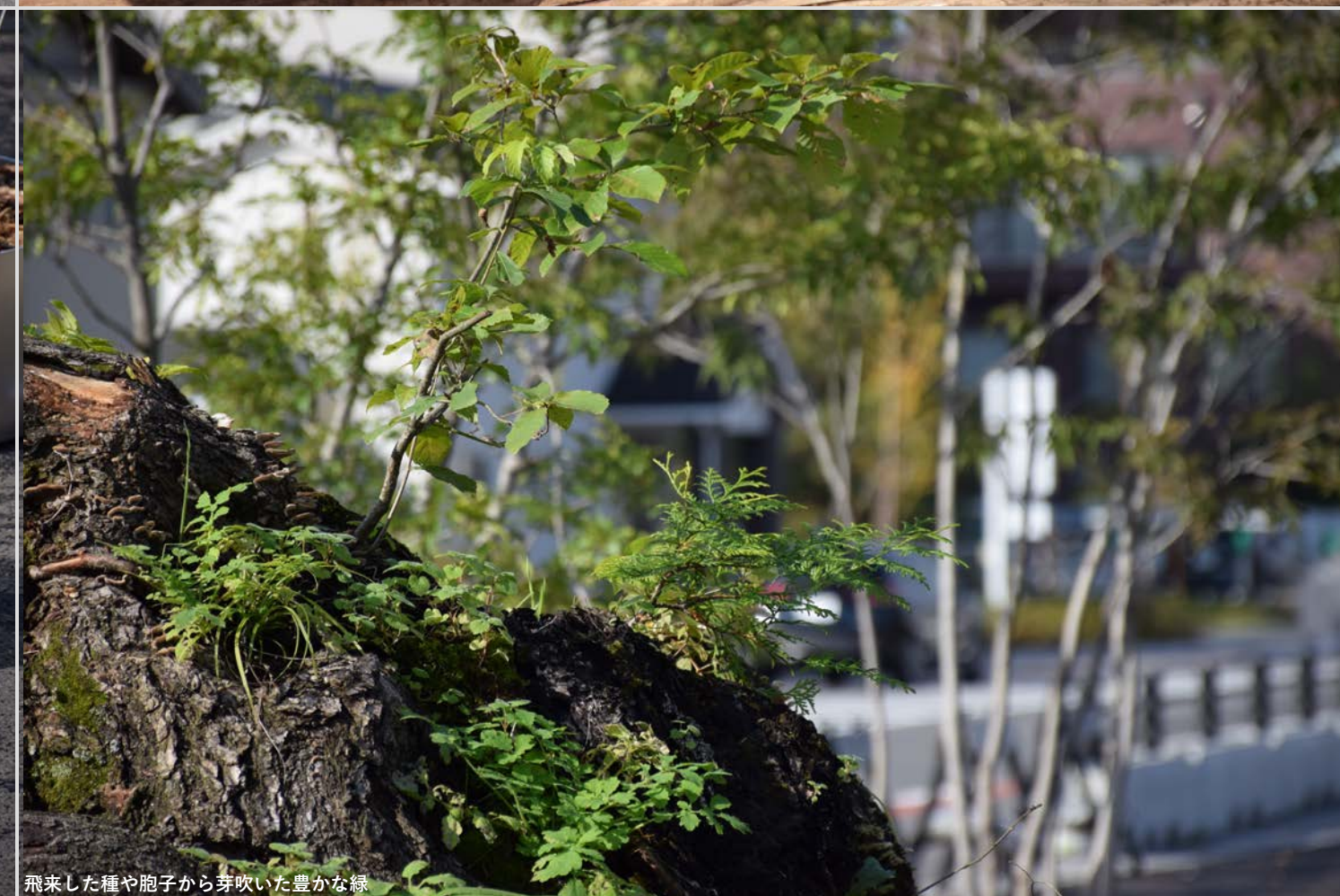
ベンチと既存の高木プランターを組合せて滞留空間を創出



シンボルとなる桜(エドヒガン)は樹齢約300年と見られる



山中に立ち枯れていた栗の木をベンチとして再生



飛来した種や孢子から芽吹いた豊かな緑

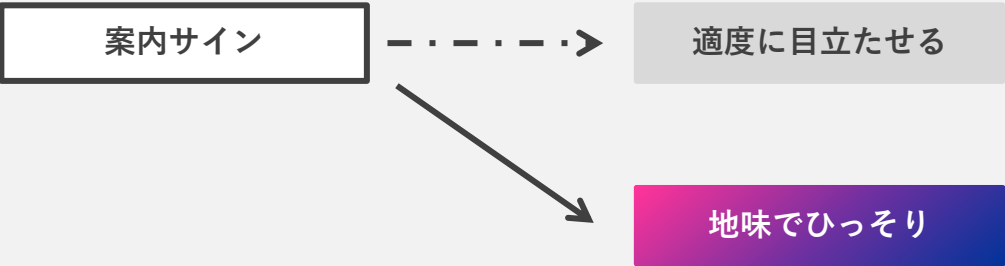
三の丸エリアプラットフォームエリアサイン | 松本市・ハートビートプラン／アンス(制作)

三の丸エリアプラットフォームでは、エリア内に定められた「10の界限」と呼ばれる場の社会実験において、SNSの活用やジャーナルの配布等の各種広報的サポートを行い、界限間の情報共有と連携を促進させてきたが、現地での情報提供の手段が少なく、来街者・訪問者への案内が不足している課題があった。この課題を解決するため、案内機能を有する什器を検討および製作し、界限に実装したもの。

通常、都市サインはまちなかで「迷子」になった人を助けるために適度に目立たせる必要があるが、松本城三の丸エリアの10の界限では、「誰かに語りたくなる暮らし」を合言葉に人の営みに重きをおいた取組みを展開しているため、什器は可能な限り目立たせない工夫を求められた。このことから、エリアサインのたたずまいを「道祖神」をイメージした規模感や雰囲気として設定し、地図と方角（誘導）を示すことを念頭に24面の円錐形とした。

コンクリートの躯体には上高地で浚渫された川底の砂※を骨材として使用し、独特の風合いを持たせた。APのキーカラーであるマゼンタ色を用い、他の取組みや広報ツールとの親和性も狙いとした。

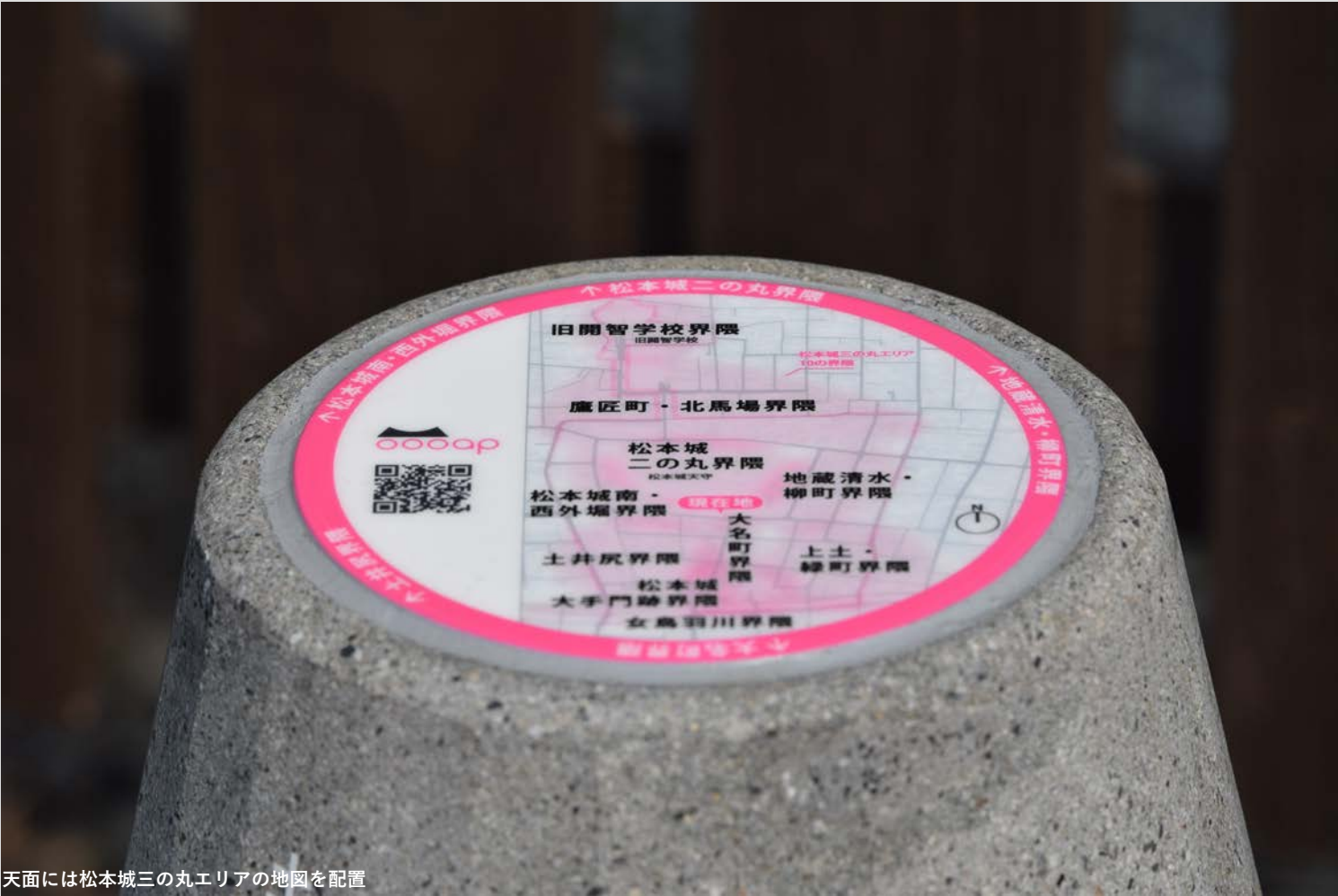
※上高地は流入土砂と梓川の河床上昇問題を抱えており、砂の活用方法が模索されている





土井尻 界限

松本城南・西外堀 界限



天面には松本城三の丸エリアの地図を配置



側面には「界限」の方向を表記



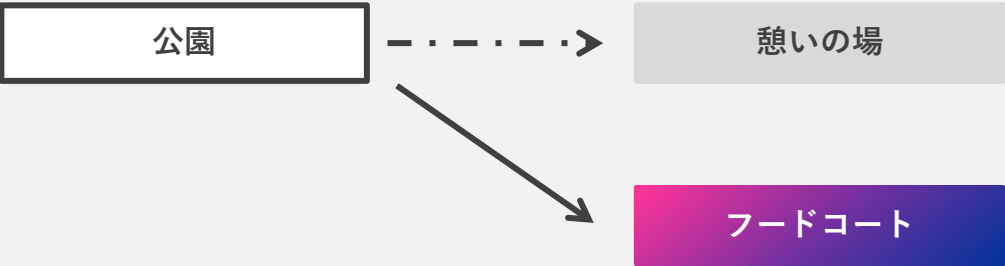
裾には「視界数%の違和感」をつくるキーカラーを施した



官民連携の取組みのため民地への設置を積極的に行っていく

松本城三の丸AP みどり食堂社会実験 | 松本市・ハートビートプラン／松本城三の丸AP

松本市が官民連携で進める「松本城三の丸エリアプラットフォーム」の一環として実施された、民間事業者の発意による社会実験。プロダクトデザインのアドバイザーとして参画し、2023年度にはせせらぎの“川床”や、既存ベンチの“ハック什器”、2024年度には日陰をつくる“東屋”などを設置し、「まちのフードコート」をコンセプトとした屋外の滞留空間創出を行った。







既存のベンチに「ハック」させ、3種の異なるファニチャーを期間限定で設置



フードコートの賑わいを受け止めるテーブルと椅子



少人数やひとりでの利用に合わせたサイドテーブル



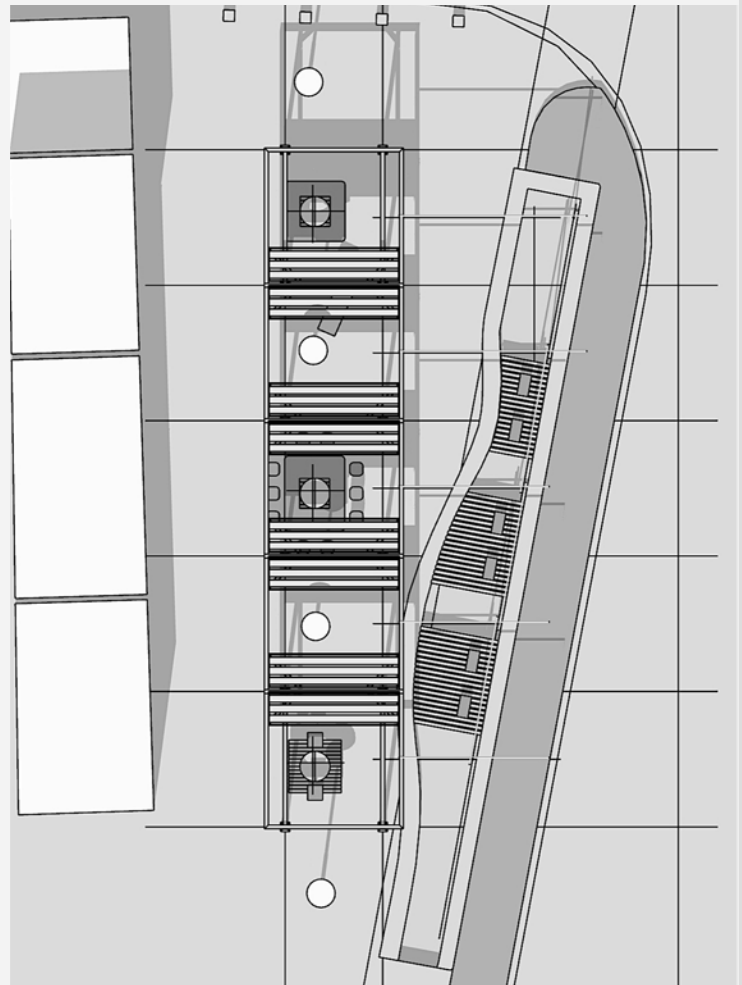
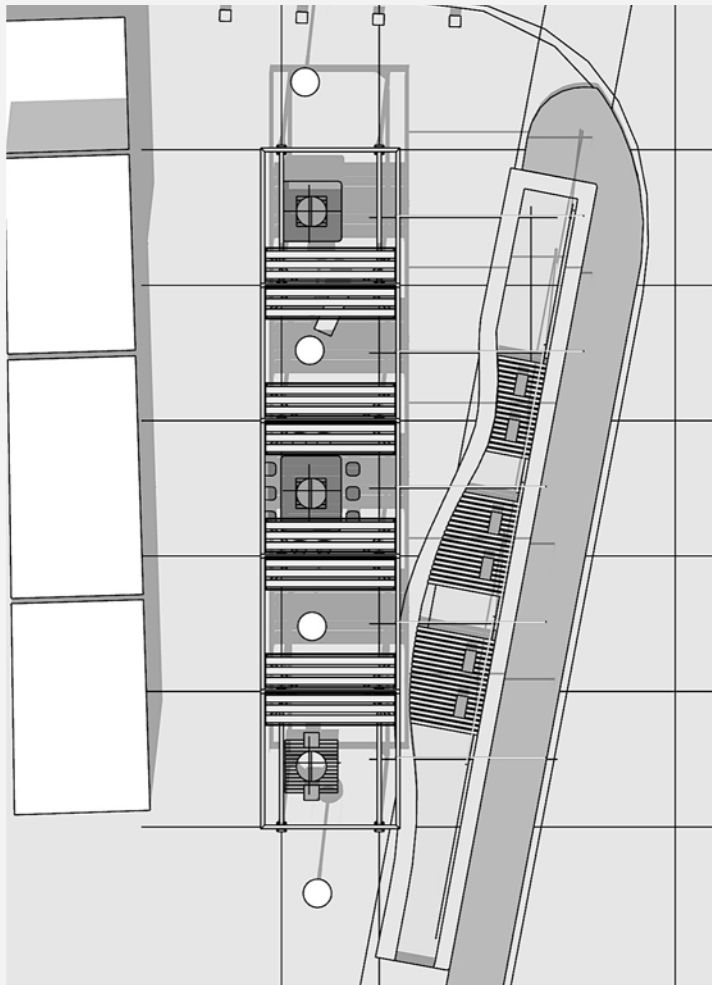
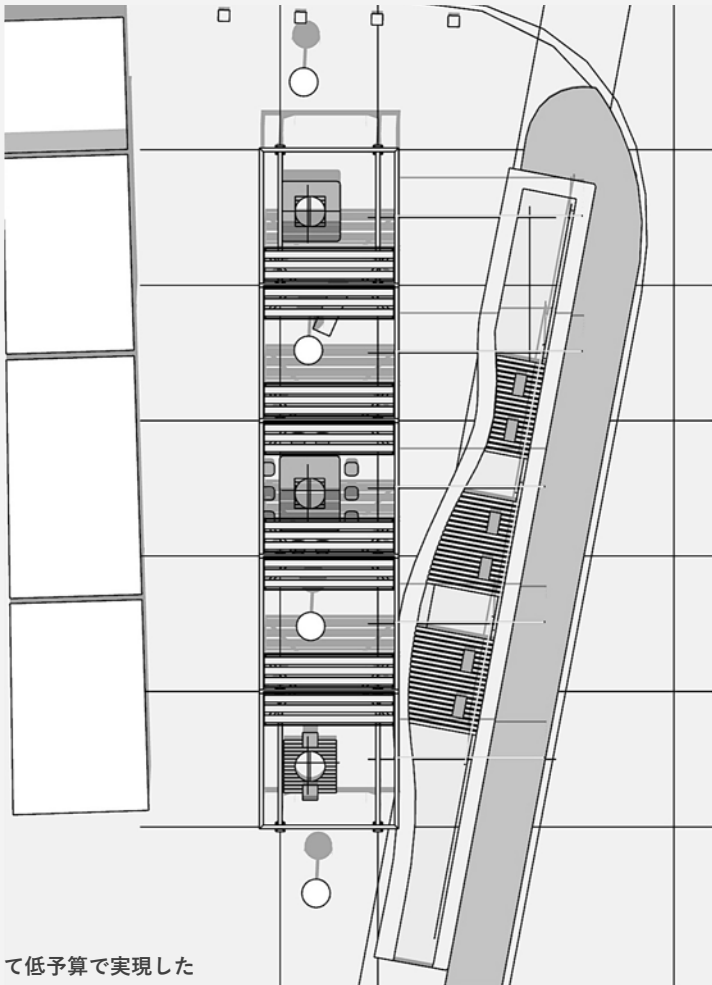
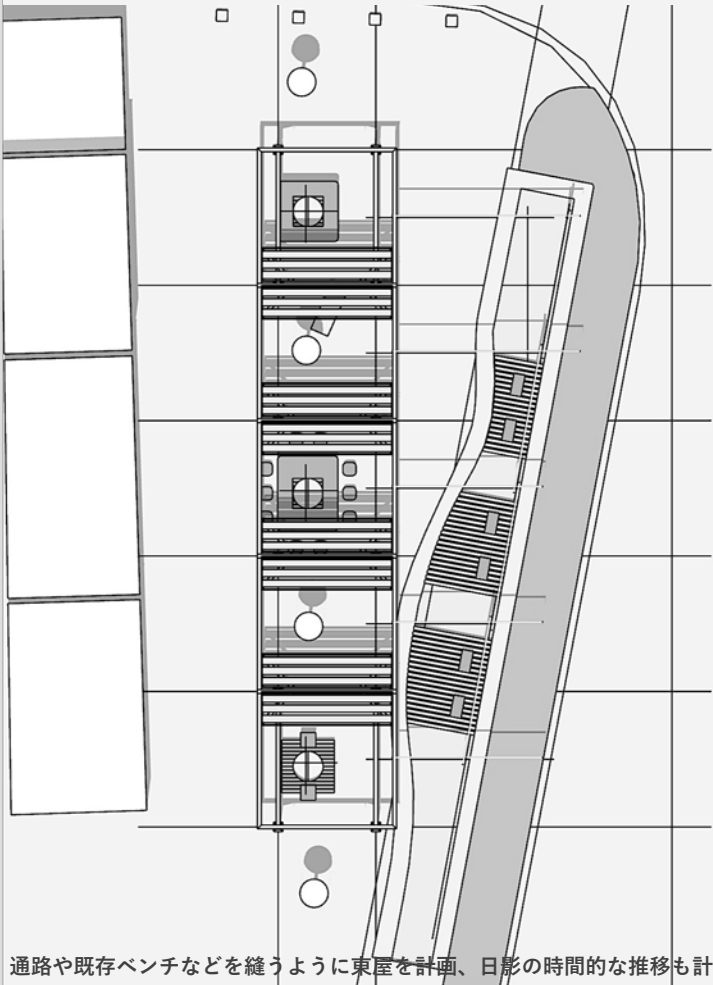
せせらびには川床と小机を設置



夏の強い日差しを遮るために東屋をデザイン



屋根はルーバー状とし、雨や風が抜けるものとした



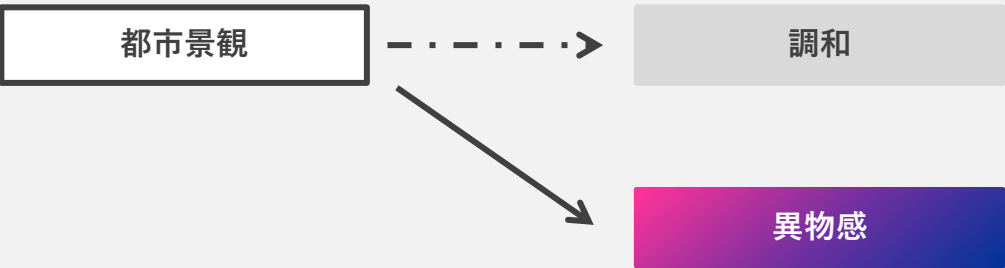
通路や既存ベンチなどを縫うように東屋を計画、日影の時間的な推移も計算して低予算で実現した

町田市交流拠点(はっとまちだ)／滞留空間(はっとterrace) 事業構想支援＋クリエイティブ・ディレクション | 町田まちづくり公社／町田市・不二窯業(制作)

町田まちづくり公社が運営を行う交流拠点と滞留空間の事業構想支援とクリエイティブ・ディレクションを行ったもの。町田市中心市街地のシンボルロードである原町田大通りに都市再生整備計画として定められた両拠点に対し、まちの目指す将来像を「望ましいシーン」として描き、提供するサービスや、空間のありようの検討・策定・デザインディレクションを行った。

町田市交流拠点(はっとまちだ)は、事業構想の支援とともに、建築設計やグラフィックデザインなど、クリエイティブチームの「監督」としてデザイン・ディレクションを行った。

滞留空間(はっとterrace)は、計画時点はプランニングの支援、設計時はデザイン監修を担い、歩道拡幅部分の質の向上を目指した。



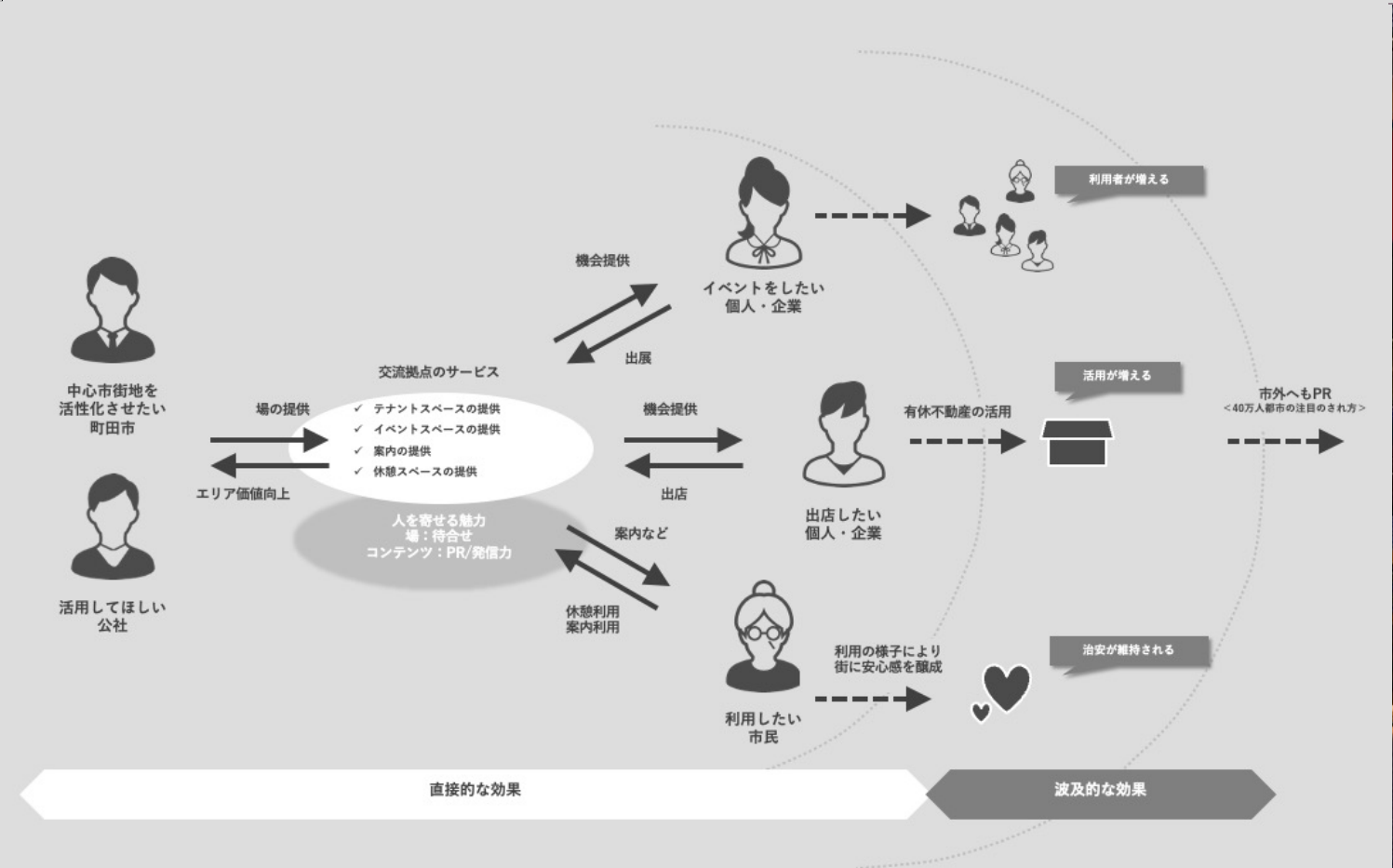




歩道拡幅部分に設けられた滞留空間「はっとterrace」、奥に見える銅葺き屋根の建物が町田市交流拠点「はっとまちだ」（建築設計：日建設計）



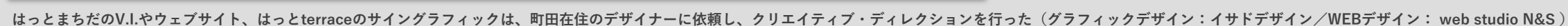
柵に供架したベンチとプランター一体型ベンチを共通の形状とし、レイアウト変更に対応するモジュールとした



町田市交流拠点「はっとまちだ」は、波及効果を段階的に設定し、建物と周辺の場には人を惹きつける魅力が必要であると定義した



遠藤には店舗の灯りが十分にあるため、滞留空間の範囲を明示する景観照明のみ柵の下部に設けた

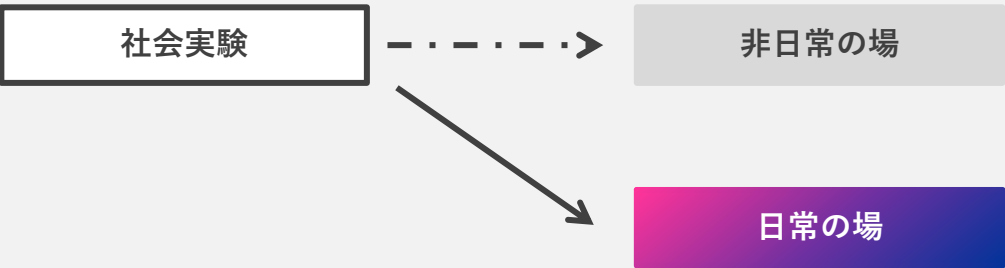


甲府まちなかAP 社会実験 |

甲府まちなかエリアプラットフォーム・甲府市／
グロースデザインズ・ネイバーズ

甲府市が官民連携で進める「甲府まちなかエリアプラットフォーム」の一環で行われた、滞留空間創出の社会実験。本実験の実施場所3箇所全体のデザイン・ディレクションと、そのうち南広場・中央公園2箇所の空間及び什器類のデザインを行った。

「大好きな甲府の日常を、まちなかにつくる！」を目標とした社会実験として、将来の日常的な風景をイメージした空間を目指し、イベントチックではない、日常の延長にあるような自然な風景づくりを目指した。







既存の車止めを「ハック」したベンチ



仮設的にモール空間を創出したオリオン通り



多様な底空間を提供したお城前の南広場



中央公園にはロゴマークを模した形状のガーランドを設置



南広場に大きな日陰を提供したロングシェード

夜間は演出照明が人を誘引した



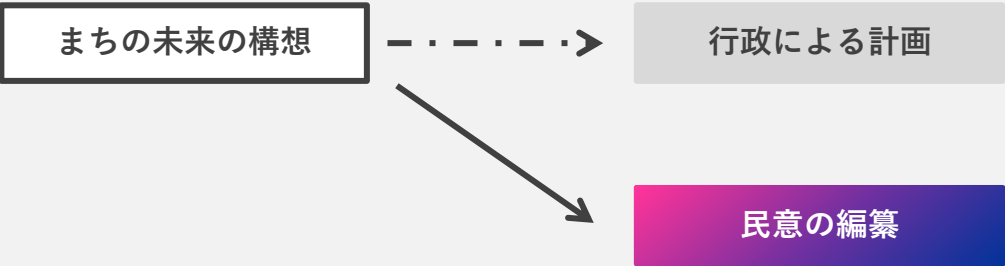
実験空間となった3エリアにそれぞれ展開した案内サイン

案内サインの筐体には解体される建築から「レスキュー」された古材を用いている

北朝霞・朝霞台未来ビジョン | 朝霞市・オープラスアーキテクチャー

朝霞市が官民連携で進める「北朝霞・朝霞台エリアプラットフォーム構築会議」の指針となる、まちの未来を構想・可視化したコンセプトブックの策定。いわゆる都市計画的なアプローチではなく、生活する方々への直接的なリサーチをもとに、生の情報を積み上げて作成した。

2年目となる2024年度には、北朝霞駅前の駅前広場にて「北朝霞駅西口ロータリー広場化社会実験 りくろっしんぐ01」を行い、未来ビジョンのプレゼンテーションを実施。市民の方々へ直に説明し、対話する機会を得た。



VISION

官民連携まちなか再生推進事業

北朝霞・朝霞台駅周辺地区 未来ビジョン

for the future of

KITA-ASAOKA &

北朝霞・朝霞台エリアプラットフォーム構築会議

令和6年3月

ASAKADAI

VISION for the future of ASAKADA 03 エリアの目指す将来像

▼ 将来像の仮説

コンセプト

2040年の未来に向け、北朝霞・朝霞台に必要なのは、再び交差することです。それは、これまで通り過ぎていたことに改めて目を向け、触れてみる。つまり、触れる喜びを通し、日常に点する価値に気づく視点を持つことと考えます。



Images Generated by Midjourney

北朝霞・朝霞台周辺エリア 未来ビジョン

19

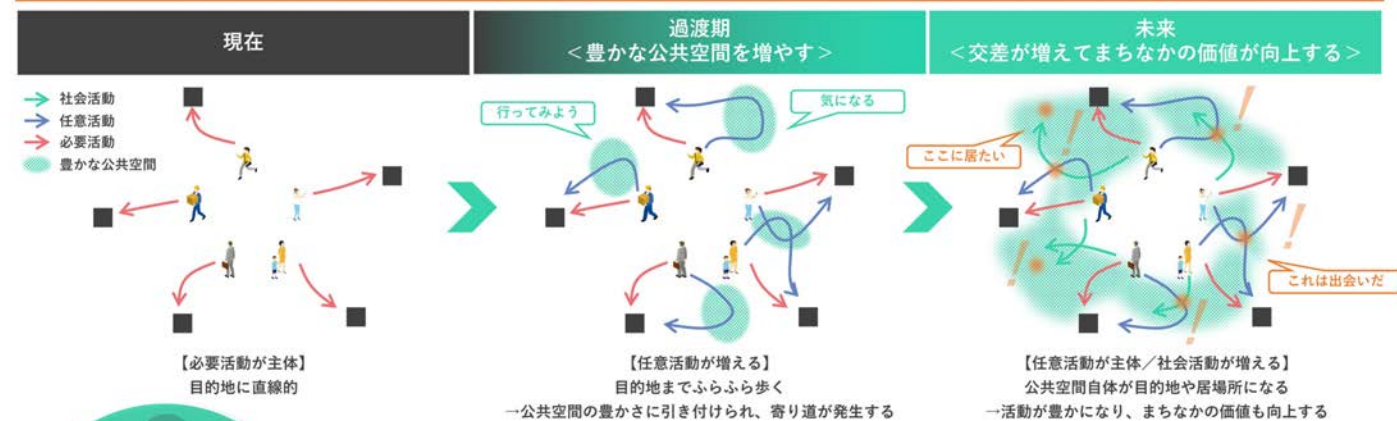
北朝霞・朝霞台エリアプラットフォーム構築会議 令和8年3月

VISION for the future of ASAKADA 03 エリアの目指す将来像

▼ ワークアブルなまちに向けた戦略

まちなかでの活動に変化を起こす仕掛け

ワークアブルなまちに向けた戦略として、公共空間を活用し、市民のみなさんの活動が変わる仕掛けを設けます。市道や都市公園と空地などが接する部分を増やし、豊かな公共空間(ワークアブルな空間)を徐々に作り出し育てていくことで、歩行者の行動の先に意外な出会いの機会が増えることを目指します。



まちなかの活動

活動は環境の質と関係し、質が高まるとより良い活動が生まれるとされています。

社会活動

街で出合った知り合いと挨拶やおしゃべりする
市場やベンチで偶然の出会いがある/子どもが遊ぶ
路上パレードや集会やデモ活動をする

任意活動

散歩道をそぞろ歩く/街を眺めるために立ち止まる
良い眺めや気候を楽しむために腰を下ろす

必要活動

仕事や学校に行く/バスを待つ
客に商品を届ける

小さな公共空間を増やすことで
まちなかが目的地や居場所へと高質化する

やがて市民の活動が交差しより良くなることで
まちなかの価値が向上することをねらう

22

北朝霞・朝霞台エリアプラットフォーム構築会議 令和8年3月

03 エリアの目指す将来像

▼ ワークアブルなまちに向けた戦略

主要なワークアブル空間と望ましいシーン

戦略的に活用していく公共空間を、ワークアブルを実現する要素から抽出した「主要なワークアブル空間」として定めます。主要なワークアブル空間は、未来ビジョンの重点的な活用空間として5つに分類し、以下の通り「望ましいシーン」として記述します。
(数字で示す 1~8)

動的で発見のある回遊と滞留の空間<街路/公開空地>

- ・南割公園近く
- ・(仮称)朝霞市福祉等複合施設建設予定地周辺 1
- ・JR武蔵野線高架下沿い 2

人と車が安全に行き交う広々とした空間<幹線道路>

- ・市道2167号線 3
- ・市道16号線 3
- ・市道2215号線 4

囲われ感と開放感が共存し居心地良い空間<公園や広場>

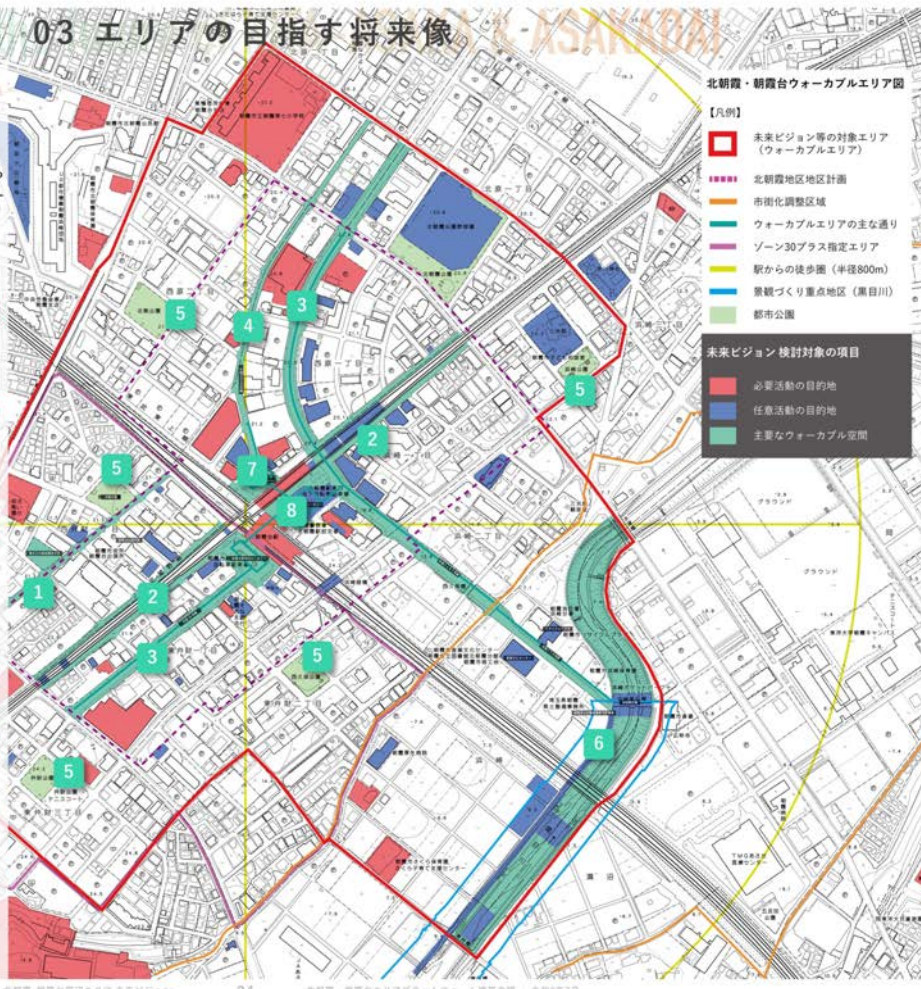
- ・南割公園 5
- ・北割公園 5
- ・弁財公園 5
- ・浜崎公園 5
- ・西久保公園 5

自然に触れることができる空間<河川や緑地>

- ・黒目川 6

ヒト・モノ・コトの交差する結節的空間<駅前広場>

- ・西口ロータリー 7
- ・東口ロータリー 8
- ・南口ロータリー



北朝霞・朝霞台周辺エリア 未来ビジョン

24

北朝霞・朝霞台エリアプラットフォーム構築会議 令和8年3月

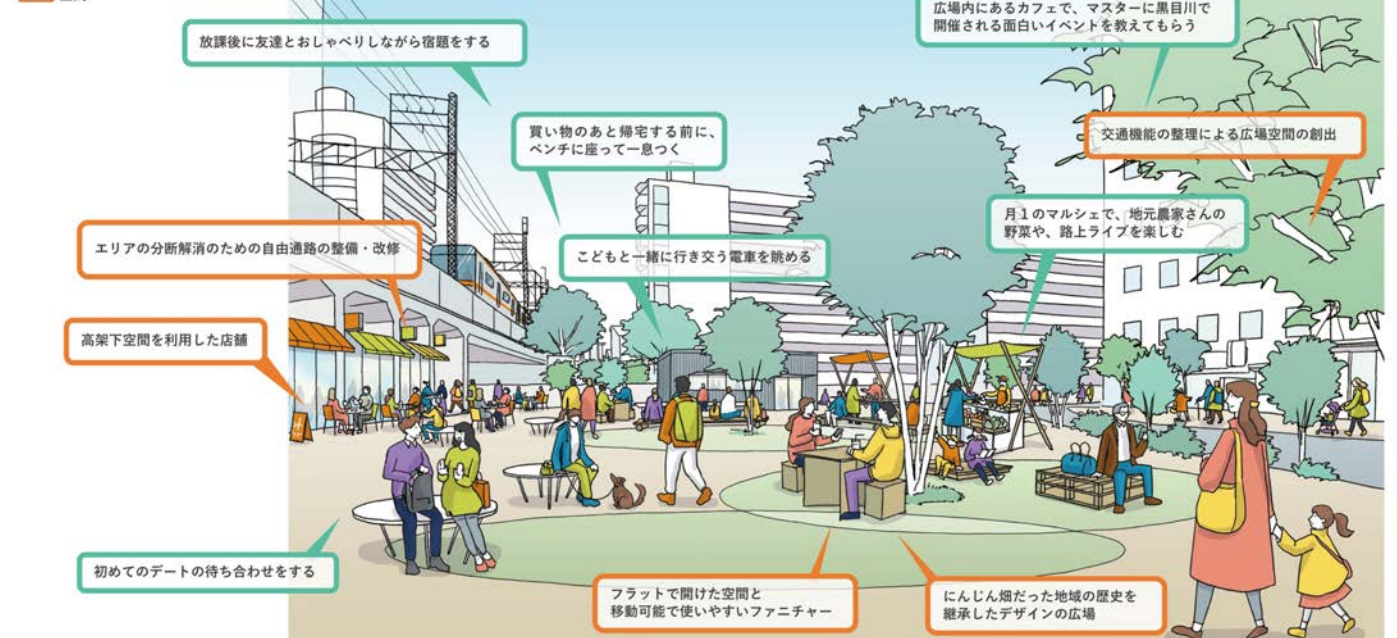
VISION for the future of ASAKADA 03 エリアの目指す将来像

▼ 主要なワークアブル空間と望ましいシーン

7 ヒト・モノ・コトの交差する結節的空間<駅前広場> | 西口ロータリー

望ましいシーンを支える要素

- 体験
- 空間



現在のイメージ

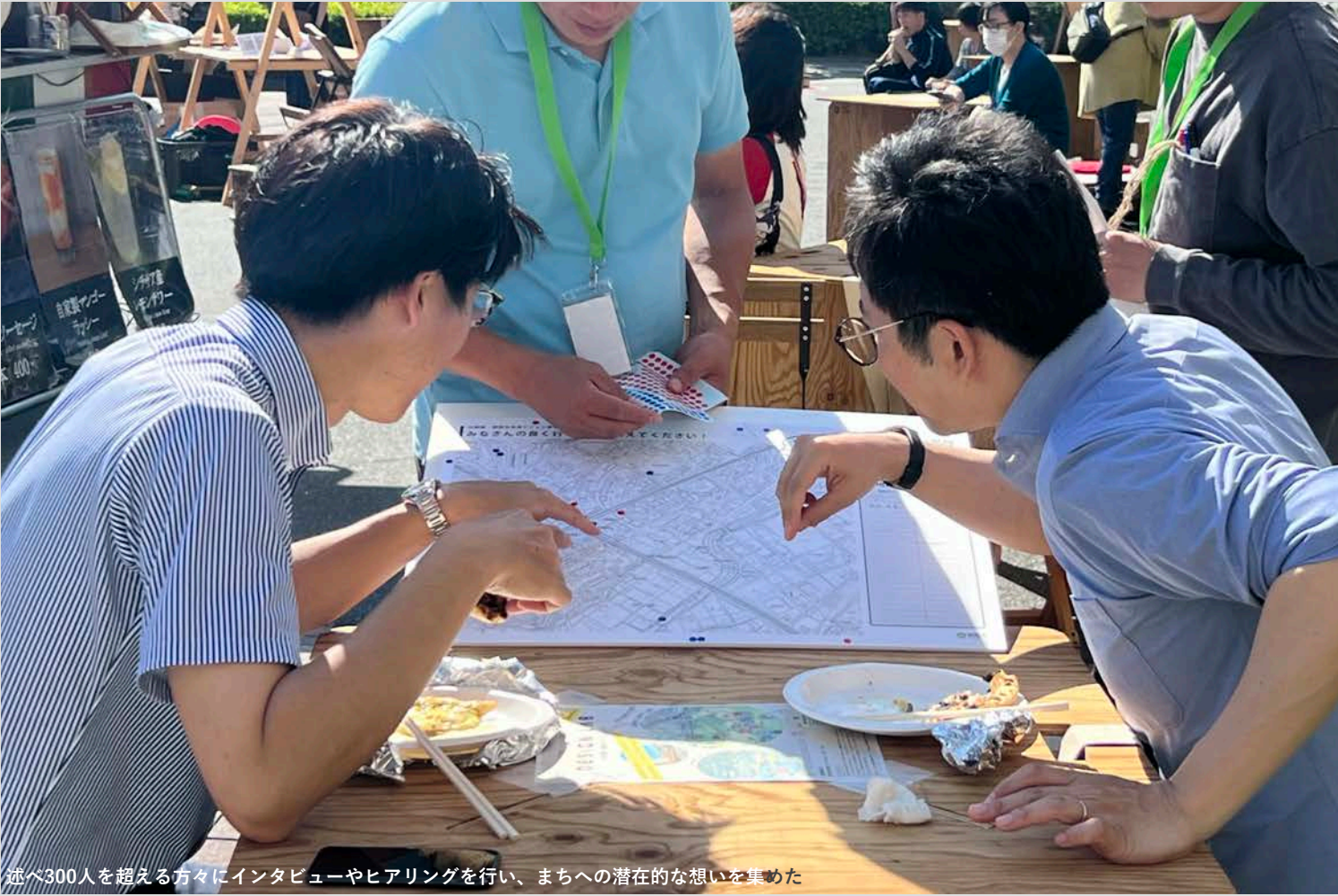
実現に向けた方向性

- ・車中心のロータリーから人中心の広場へと改修を行う。その際、周辺エリアも含めた交通機能の検証、見通しや夜間の明るさの確保による防犯対策も検討する。
- ・広場内での飲食店等収益施設の設置や、広場空間の利活用にかかる仕組みづくりを検討する。

北朝霞・朝霞台周辺エリア 未来ビジョン

31

北朝霞・朝霞台エリアプラットフォーム構築会議 令和8年3月



述べ300人を超える方々にインタビューやヒアリングを行い、まちへの潜在的な想いを集めた



社会実験中にはまちに期待することをメッセージとして綴ってもらい、駅前広場に掲示した



未来ビジョンを駅前ロータリーで披露する「デザイン・ラボ」の様子

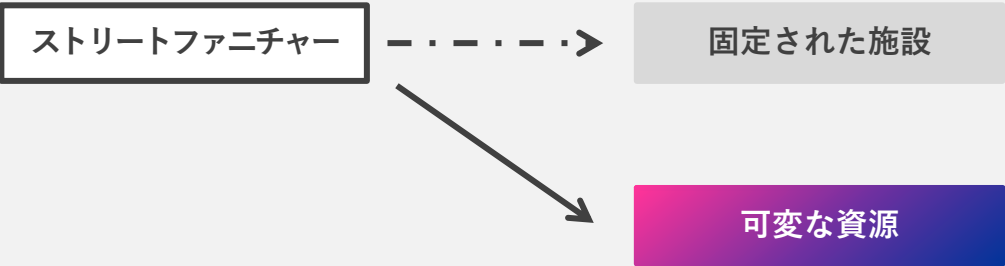


案内サインは未来ビジョンのコンセプト「re crossing」の交差をモチーフとしてデザインした

諏訪新道ストリートファニチャー |
四日市諏訪商店街振興組合・
四日市スワウオーカブルプロジェクト
BROOK FURNITURE CENTER(制作)

四日市市が官民連携で進める「四日市エリアプラットフォーム」の一環で進められ、諏訪商店街振興組合が主導する取組みに、ファニチャーデザインの専門家として参画した。

住人も多く住まう商店街・歩道上の複数箇所に、同じ寸法の規格（モジュール）でベンチ3種、テーブル1種をデザイン。木材は県産材の尾鷲檜を用い、テーブルの天板やシンボルの一部に四日市の工芸品である萬古焼を用いるなど、ローカルの資源の活用を徹底した。



曲線ベンチ

テーブル

2段ベンチ

寝転びベンチ

<仕様>

■家具本体

木材：尾鷲ヒノキ 特一/t45及びt15/ウッドロングエコ塗装仕上げ

ビス：ウッドデッキビス（ブロンズ・四角頭）

アジャスター：スガツネ MKRS-40 M10

■サイドテーブル

支柱：ST-t9.0 指定色塗装仕上げ

天板：陶器(B品/窯用道具)

ボルトナット：ST-M8程度

■その他

シンボル装飾：陶器(B品)/文字ペイント



現在は空地を活用した広場に設置され、家族の団楽や食事などに活かされている

平面的に同一サイズの「モジュール」としてデザインしているため、敷地に合わせた自由な組合せが可能



窯で使われていた道具の廃棄材をテーブルの天板として再利用



各施設には「スワシンドー」の1文字を目印として設置



窯に用いられていた下敷き状の道具



目印は四日市の工芸品である「萬古焼」のうち市場に出ないB級品を活用した

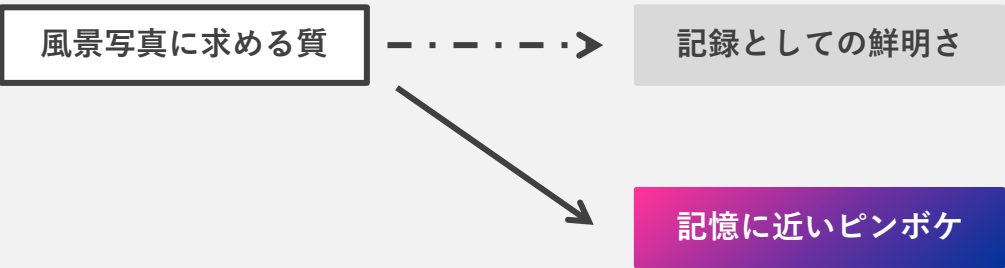
Vague Memories Project |

自主制作

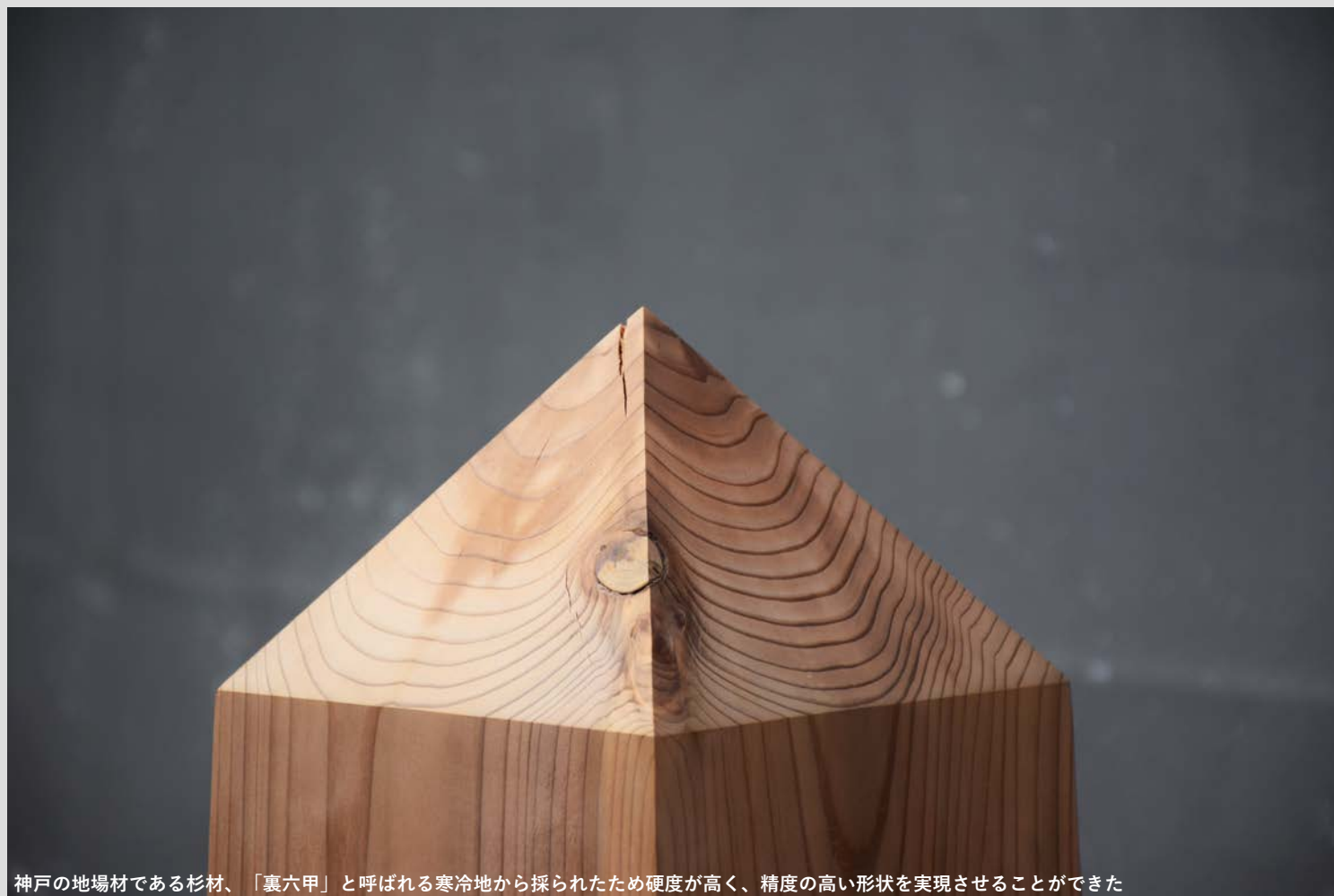
自分の記憶に残る「ある風景」の大切なイメージを損なうことなく、その風景を記憶に限りなく近い映像（写真）として定着させるアート・プロジェクト。

かつて神戸に建っていた建築物をモチーフとした木製のオブジェに、iPhoneなどの撮影機材を設置し風景に向けて撮影することで、「BE KOBE」の文字を枠内に取り込みつつピンボケな写真を撮影することができる。

地域材利活用建築デザインコンテストin兵庫2023 審査員賞受賞。







神戸の地場材である杉材、「裏六甲」と呼ばれる寒冷地から採られたため硬度が高く、精度の高い形状を実現させることができた



神戸のシティ・プロモーションのシンボルである「BE KOBE」を鉄で表現



木と鉄の接合部分には段差を設けず、シンボルとしての抽象的な形状を目指した



仮設的なオブジェとして撮影地を自由に選択ができる



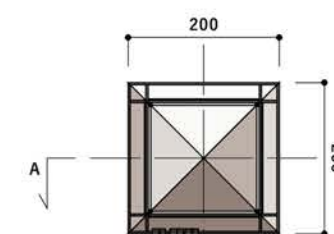
装置を用いて撮影した「ある風景」の写真



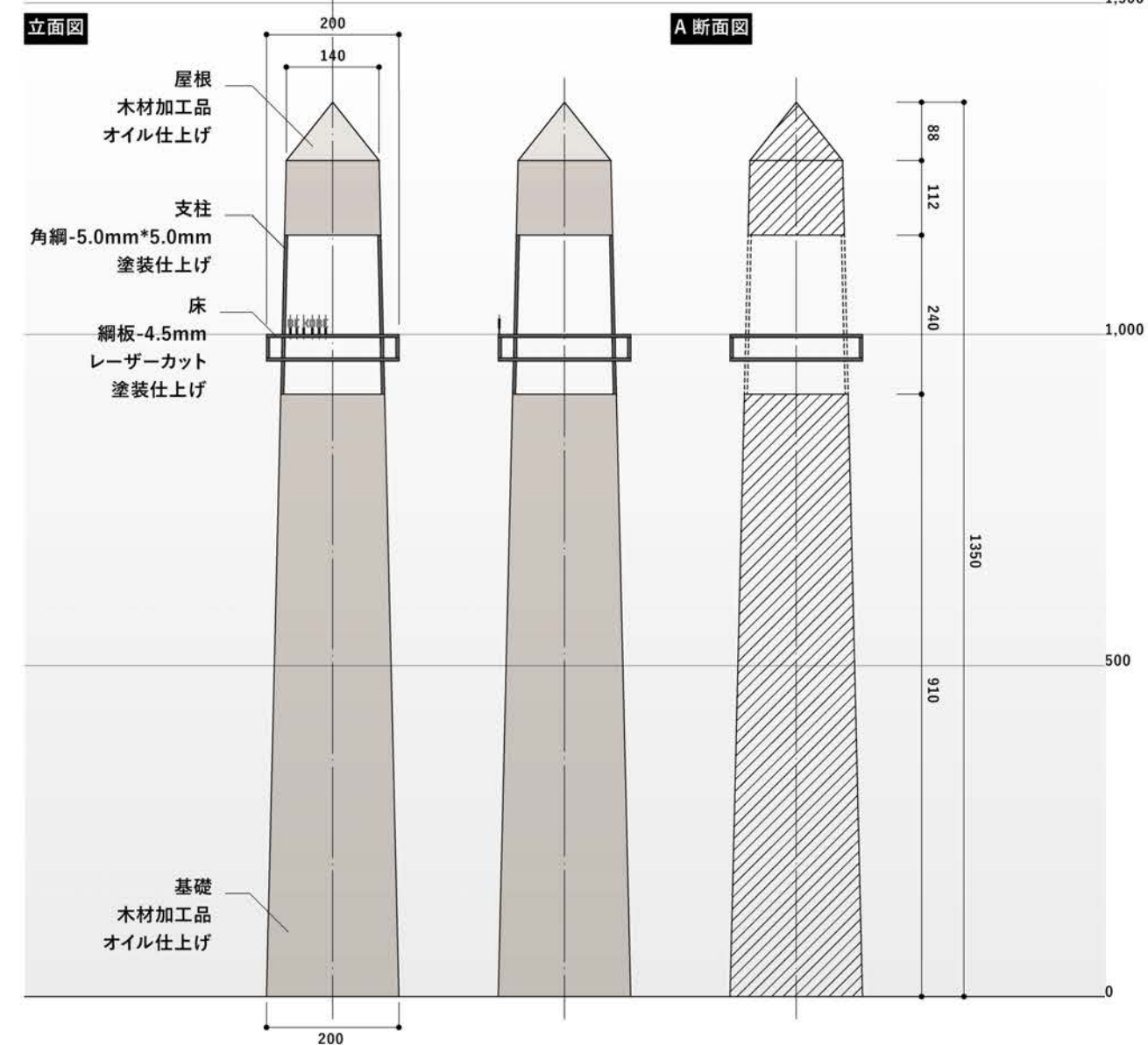
配置図

本作品は「仮設物」であり、写真撮影用の「装置」であるため、固定した配置場所を持ちません。そのため、神戸市須磨区横尾団地周辺の複数の撮影場所*を配置場所として記します。
を参照

平面図



立面図



基礎と屋根を木造、床と柱を鉄骨造としたハイブリッドの構造です。外形はオペリスクを由来としかつて神戸に建っていたある建築物をモチーフとしています。

通常より硬質な杉材を用いることで 0.1mm の加工精度を実現し、鉄の支柱との段差の無い接合を可能としました。

床部分に iPhone を設置し風景を撮影することができます。床の端部には「BE KOBE」の切文字を配し、撮影時に枠内に取り込むことで、ピンボケの効果**を得る仕掛けとしています。

なお、仮設物のため可搬で土地へは定着していません。

2017-2022

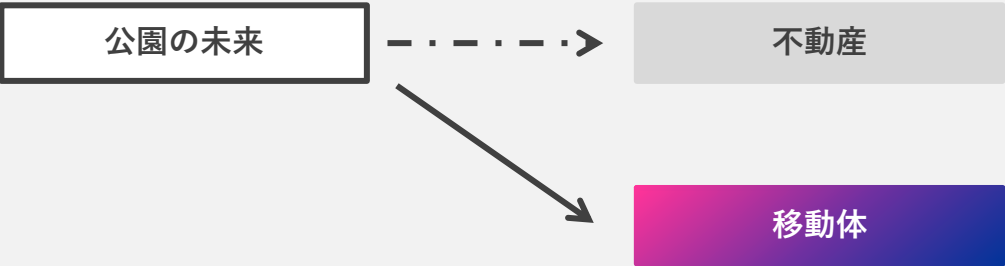


PARK PACK | 東京ミッドタウンMidtown Design Touch 2018

—アクティビティを生み出す公園運営の挑戦—

PARK PACKは公園運営の実験である。いつのまにか禁止事項だらけになってしまった公園に、都市に暮らす人々の豊かで生き生きとしたアクティビティを取り戻す。そのために、それらを可能にするファニチャやツールを用意し、様々なコンテンツを展開することで、多様なアクティビティを「禁止」ではなく「推奨」した。公園を楽しくするのに必要な全てのハードとソフトを詰め込んだPARK PACKは、トラックで運搬できるコンテナで構成されるため、あらゆるパブリックスペースに展開させることができる。パブリックスペース再生の新たな手法となることが期待される。

東京ミッドタウンMidtown Design Touch 2018へ出展後、FDS(渋谷未来デザイン)との協働により渋谷川へ展開。現在も展開を継続中。





Midtown Design Touch2018で開催した時の様子

What is Future Park ?

ミライの公園って、なんだろう。

自由に遊べて、自由に過ごして、自由に楽しめる。
そんな自由さが、公園にはあっていい。
今の公園に、自由さはあるだろうか。

僕たちは、
訪れる人が主役になって、訪れる人によって
形も、機能も、変わっていく、
そんな公園を作ることに、デザインの手で、
チャレンジする。

ミライのカタチは、きっとひとつじゃない。
自分のお気に入りの公園を、どうぞ、見つけてください。



ひらけばそこが、未来の公園。

PARK PACK に詰め込まれているのは、公園の可能性を広げる、さまざまなツールとテクノロジー。PARK PACK を、ひとたびひらけば、さまざまなアクティビティや賑わいがそこから生まれていく。

あたらしい公園のありかたをつくりだす、そんな可能性が詰まった、「動く公園」。それが、PARK PACK です。



家族や同僚と
机を並べて乾杯する

OK



楽器を持ち寄り
音を奏でる

OK



ボールを使って
体を動かす

OK



自分だけの遊びや
シートをつくる

OK



青空の下で
働く・会議する

OK



ペットと大切な
時間を過ごす

OK



ワークショップ
を開く

OK



いろんな行為が禁止されている公園に...



PARK PACKがやってくると...



たちまち公園にたくさんのアクティビティが!!



#CINEMA | 芝生に寝ころびながら星空の下で映画鑑賞する



#PLAY MODULE | 立体パズルで自分の好きな形をつくる





#WORKSHOP | 写真を上手く撮る、といった技術をプロから学べる



#PLAY TUNE | 屋外の開放的な環境で自由に選曲ができる



#PLAY PIANO | アーティストに彩られたピアノで自由に演奏ができる

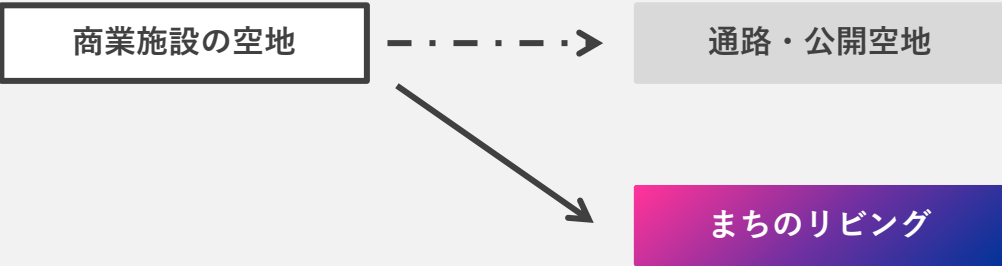


#DINING | ミッドタウンでワインとつまみを買ってきて、芝生と青空で開放的に食事ができる

てつみち | 京王Trie調布

京王電鉄調布駅に開業した複合商業施設「京王Trie調布」の緑道空間のデザイン。線路跡地の緑道（有効空地）に、アクティビティデザインの手法を用いて空間のUX（ユーザー経験）を導き出し、誰でも利用が可能な、様々な過ごし方のできる場と家具のデザインを行った。暫定利用の2年間の限定の利用であるため、家具は簡素な作りとし、人工芝や植栽を設置することで、使い手の能動性を引き出す豊かな経験の創出を狙った。

2018 GOOD DESIGN BEST 100受賞。







みんなのものではない「私」の居場所がほしい

緑道による
試験的な場づくり

※このイラストは、タサピン出禁のイメージです。
 空想の物語も、結果に於いて愛と、愛を伴うものでも。

**緑道による
試験的な場づくり**

未来に向けて望ましいユーザー体験を実現していくためには、試しながら考える姿勢が重要です。小さく試しながら、より良い答えを探っていきます。ここでは、先行的な暫定的に利用できる緑道をトライアルの場と捉え、ハードだけでなくソフトも含め様々な可能性を試していきたいと思います。

※この図はイメージ。実際の計画は別途資料を参照してください。
※この図はイメージ。実際の計画は別途資料を参照してください。

R14 **"CHOFU Field"** **SIZE 100**
いつも家族があり、友人のひとが笑顔できる
日やけにふさわしい水遊び場を、山の手の人々が笑顔できる
日やけにふさわしい水遊び場を、山の手の人々が笑顔できる

R11 **"みんなの食卓"** **SIZE 100**
ここではみんながひとつの食卓になる
おいしい料理、大勢
で楽しむ食卓。食卓
の中心には、みんな
の笑顔が輝く。食卓
の中心には、みんな
の笑顔が輝く。

R8 **"サイクルボード"** **SIZE 100**
自転車に乗って、大勢
で楽しむサイクルボ
ード。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。

R6 **"Station Landscape"** **SIZE 100**
駅の風景が、大勢
で楽しむサイクルボ
ード。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。

R10 **"自由に描けるキャンパスロード"** **SIZE 100**
小さなキャンパスに、大勢
で楽しむサイクルボ
ード。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。

R13 **"屋外コミュニティスペース"** **SIZE 100**
大勢で楽しむ、大勢
で楽しむサイクルボ
ード。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。

R12 **"CHOFU Community Farm"** **SIZE 100**
大勢で楽しむ、大勢
で楽しむサイクルボ
ード。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。

R9 **"止まり木 ファンチャー"** **SIZE 100**
大勢で楽しむ、大勢
で楽しむサイクルボ
ード。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。

R7 **"ラウンジブレイズ"** **SIZE 100**
大勢で楽しむ、大勢
で楽しむサイクルボ
ード。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。

R5 **"PLAY HILL"** **SIZE 100**
大勢で楽しむ、大勢
で楽しむサイクルボ
ード。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。

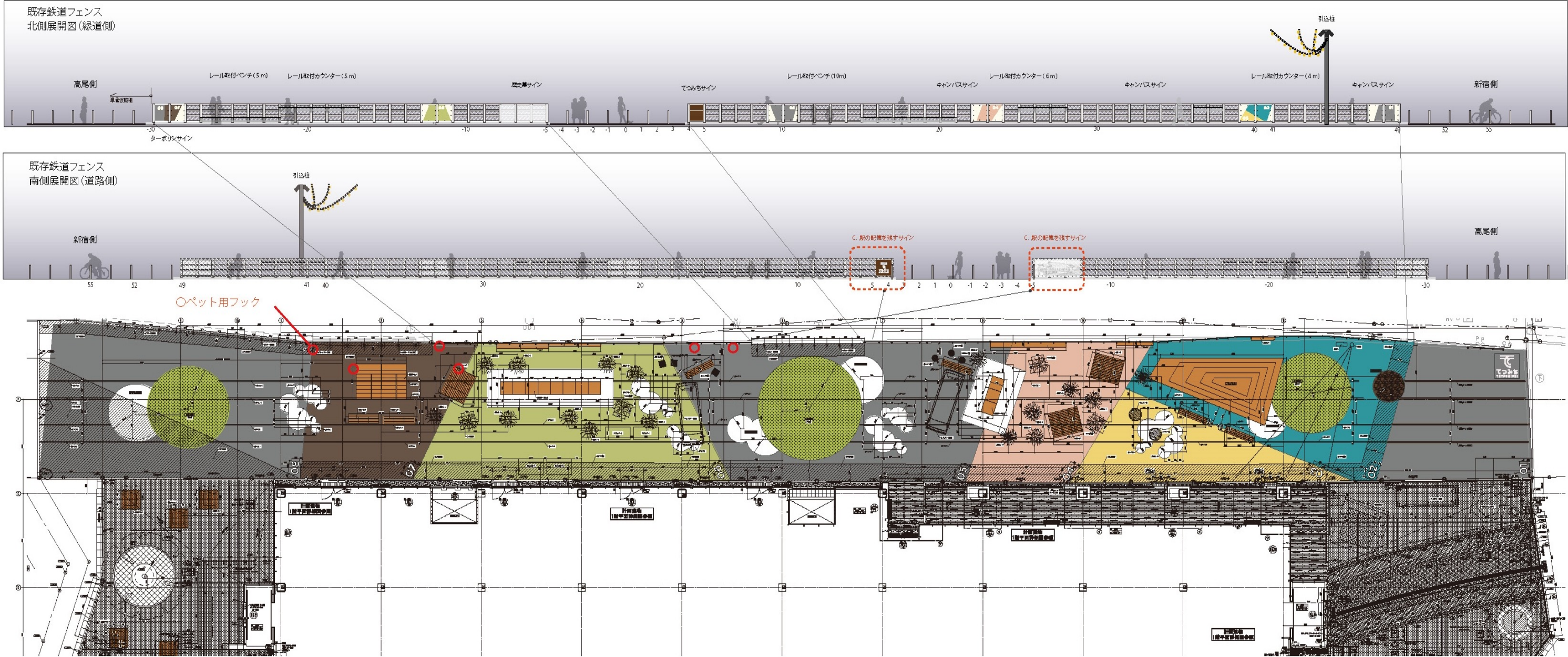
R3 **"シバラウジ"** **SIZE 100**
大勢で楽しむ、大勢
で楽しむサイクルボ
ード。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。

R1 **"INFORMATION BAR"** **SIZE 100**
大勢で楽しむ、大勢
で楽しむサイクルボ
ード。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。

R2 **"ポップアップスタンド"** **SIZE 100**
大勢で楽しむ、大勢
で楽しむサイクルボ
ード。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。

R4 **"EKIHIRO ACTIVITY MAP"** **SIZE 100**
大勢で楽しむ、大勢
で楽しむサイクルボ
ード。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。サイクルボ
ードの中心には、
みんなの笑顔が輝
く。

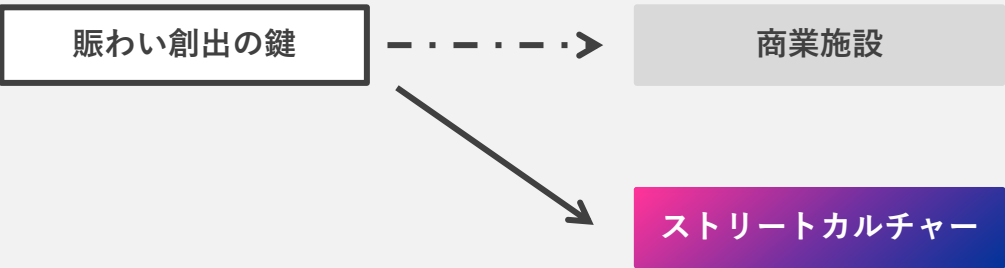
USER EXPERIENCEを空間へ展開したACTIVITY MAP



平面図と家具等の写真

はじまりのいち（中央通り賑わい創出社会実験） | 四日市市

四日市市では「居心地が良く歩きたくなる魅力的なまちなか」を実現するため、近鉄四日市駅からJR四日市駅までの中央通りを歩行者のための空間へと再編する、「近鉄四日市駅周辺等整備事業」に取り組んでいる。国道1号～JR四日市駅間の歩行者空間の使い方を、市民とともに検討するため、9月22日から10月16日にかけての25日間、国道1号～三滝通り周辺の中央通りと市役所東広場において、「賑わい創出社会実験」を実施した。期間中、中央緑地帯には飲食や物販の店舗計46店が日替わりで出店。全長約50メートルのスケートボード場には、初心者から上級者まで楽しめる15基のセクションを配置。市役所東側広場はイベントエリアとし、期間中の土日祝日に音楽などの催しを開催。再編後の街をイメージした仮想空間をパソコンで楽しめるブースも設ける。併せて、「まちなかモビリティ」として、自動運転車両などの走行実験も実施した。





スケートボードパークのイベントの様子

中央通り賑わい創出社会実験

はじまりのいち

Market 4 Beginning

2022. 9.22 Thu ~ 10.16 Sun / 10:00~21:00

将来の中央通りが期間限定で出現！

“四日市に新しいカルチャーをつくる”そんな可能性を導くため社会実験を行います。クソノミ道末が楽しい中央通りを、市民が驚く新しいカルチャーの生まれる場所に変わります。真新しい食事に最新のアイテム、様々なジャンルのお店が並び、スケートボードパーク、JAZZ FESTIVAL、e-sports、こどもが楽しめるイベントなどや自動運転の実証実験もあるらしい。たからみ、つなげていく、中央通りの可能性を導く社会実験“はじまりのいち”。

何か“新しいこと”が生まれる場所へ。ぜひ、お問い合わせの上、お越しください。

目的

この場所の
使いやす可能性
を導く

四日市で
事業者をしている
人となつたがる

計画全体を
みんなに
知ってもらう

将来ここで
事業をする可能性
がある人と出会う

開催イベント

9/24(日)11:00-18:00
こにゅうどうくんカップ「TWT2022DOJO」

9/25(土)13:00-17:00
Rox「Caring」美奈美スクール アソビで美奈美体験ブース

10/1(土)13:00-15:00
夢見る小学校上級する会③三重「マシエ部」

10/2(日)13:00-18:00
近鉄四日市駅周辺 近鉄文化サロン「ニニ文化祭」

10/2(日)13:00-18:00
スケートボードパーク イベント：プロの講師による初心者向けのスクール

10/2(日)13:00-18:00
Caring Hack 四日市市役所 Powered by 僕たちのキャンパス

10/4(日)12:00-20:00
タジゴフス 2022

10/7(日)11:00-14:00-18:00
日本後援空手道連盟 後援会 空手演武

10/15(土)13:00-18:00
こども四日市 in 中央通り

10/16(日)13:00-18:00
スケートボードパーク イベント：プロの講師による初心者向けのスクール

10/18(日)11:00-17:00
四日市 JAZZ FESTIVAL

10/19(日)15:00-18:00
スケートボードパーク イベント：全園からプロライダーが参加するセッション

主催イベント 秋の四日市まつり/なんでも四日市の

ストリートエリア

パークエリア

四日市市役所

イベントエリア

カルチャー & チャレンジエリア

スケートボード
パーク

物販

Kids 外遊び
エリア

ライブ
イベント

e-sports

キッチンカー

モビリティ
体験

フォト
スポット

体験スペース

カフェや
飲食店ブース

雑貨店や
小物の
物販ブース

ワークショップ
体験

パークエリア

新たに生まれる歩行空間の多様な使い方の一環として、スケートボードパークを設置し、運営を試行します。

イベントエリア

土日祝を中心にステージを用いたイベントを開催し、中央通り両端で生まれる“ゆとりあるオーグンスペース”の使い方を検証します。

ストリートエリア

各エリアと連携した使い方を想定した体験施設や近鉄四日市駅からJR四日市駅を結ぶ自動運転車両の停留所を設置します。センシング技術を活用して人の移動状況などを把握します。

カルチャー&チャレンジエリア

飲食や物販等の複数の店舗を設置し、目撃わりで出店することで、日常的な賑わいの創出や、並木空間の使い方を検証します。

※イラストは全てイメージであり実際のイメージと異なる場合があります

※上記イラストは関係者の計画に基づいたイメージであり、最終内容が決定するものではありません

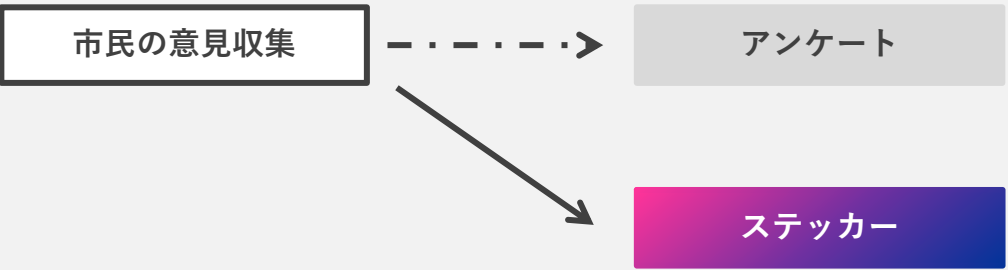
緑地（カルチャー&チャレンジエリア）の出店の様子

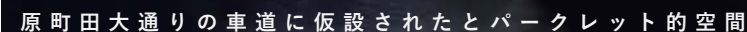
リーフレットに記された会場のイラスト

もしも原町田大通り(2021原町田大通り滞留空間創出社会実験)|

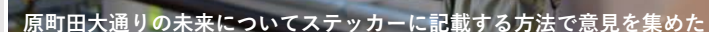
町田市・町田まちづくり公社

町田市は「町田市中心市街地まちづくり計画」に掲げているプロジェクトを推進するため、「町田駅周辺地区都市再生整備計画」（計画期間：2021年度～2023年度）を策定し、「賑わいや交流に溢れるまちの実現」に向けて取り組んでいる。また、株式会社町田まちづくり公社と協働し、対象地のひとつである原町田大通りをまちに残された大きな“伸びしろ”と捉え、市民の方々がやってみたいことを実験的に取り組める場所として「まちの実験区」と位置付けて様々な活用を計画している。まちの実験区活用の第一弾である「2021 原町田大通り 滞留空間創出社会実験—もしも原町田大通り—」は、原町田大通りにパークレットと呼ぶ仮設の広場を設けて期間内に様々な使い方の検証を行うものであり、「もしも」というキーワードを用い、市民の期待を生む、予定調和でない多様な風景をいかにうみだせるかをポイントに、様々な人々が思い思いの場を作っていく空間を創出した。





写真：楠瀬友将

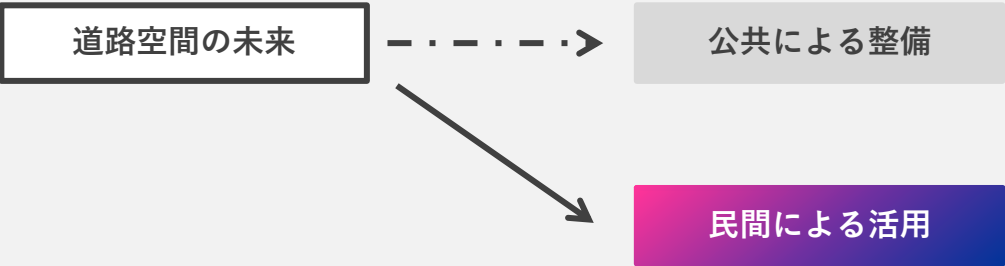


みっけるみなぶん

(みなと大通り及び横浜文化体育館周辺道路の再整備に向けた社会実験) |

横 浜 市

横浜市主催、日建設計シビル・カナコン・オンデザインパートナーズJVの実施・運営による道路の再整備に向けた社会実験。みなと大通り及び文化体育館周辺道路の再整備に向けた実証実験として、大通りへ断続的に車道の交通規制をかけて、7つの目的の異なる利活用空間に休憩施設「みなぶんでっき」を設けた。利活用実験のコンセプト作成（Discover your place!／あなたの場所をみつけよう!）と、デザイン（アクティビティデザイン／家具什器デザイン）を行った。



道路活用実験

みつける みなぶん

2020.11.9 mon — 11.30 mon
みなと大通り及び横浜文化体育館周辺道路

[主催]横浜市 [実施・運営]日建設計シビル・カナコン・オンデザインパートナーズJV

みつけるみなぶんMAP

MINABUN MAP



リーフレットの裏面には横浜のまちを「歩きたくなる」MAPを掲載



仮設空間に加えて三輪車による市民の意見収集などを実施

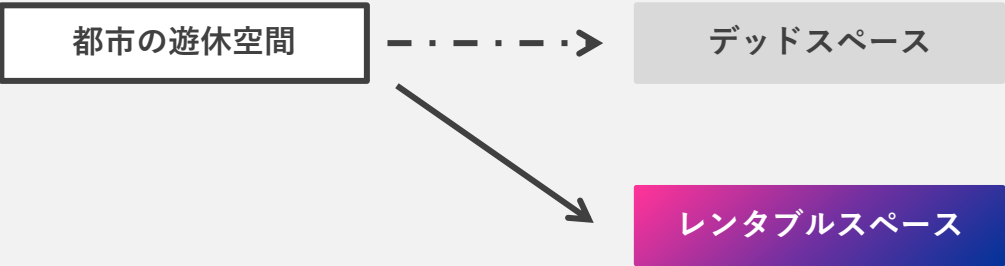


車道の一部をパークレット仮設空間として展開した

YOUR PARK | MASH × NIKKEN

株式会社マッシュと日建設計との協働で開催した、都市の遊休空間を、様々な活動の場所とするプロジェクト。都市の遊休空間の活用における、最低限必要な備品などがないため気軽に利用できないといった課題や、貸し出しのレギュレーションや窓口が明確化されていないといった課題を解決するため、様々な活動を可能にするソフト（仮設ユニットやテーブル・椅子などのツールや運営ルール）を提供し、空間の所有者・管理者と活用者・出店者とをつなぐプロジェクト。

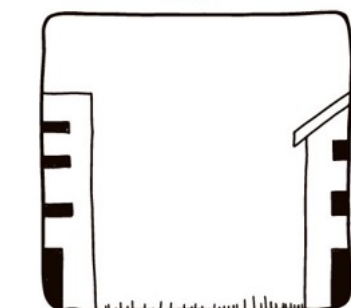
渋谷区立北谷公園にて4月19日(月)～30(金)(28日を除く)の11日間開催。



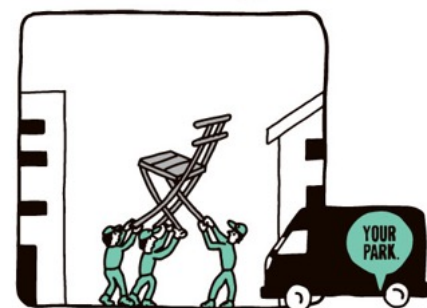


北谷公園の一部を活用し“つな木”を用いて場づくりを展開した

都市の遊休空間を「あなたの場所」として使うプロジェクト YOUR PARK



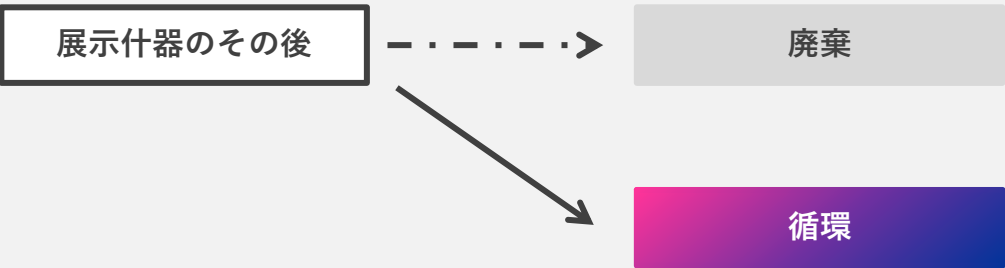
使い手のいない遊休空間に

YOUR PARKがやって来て
場が作られると休憩場所や店舗など
あなたの場所に！

用途に合わせて場が可変する仕組みを考案した

Loiduts | 東京ビエンナーレ

「Loiduts charity shop あなたのいらないものが誰かの力になる」はコミュニティデザイナー山崎亮氏とstudio-Lが行う社会貢献型のショッピングを体験できるアートプロジェクト。「チャリティショップ」はイギリス発祥の社会貢献店舗で、不要になったものを寄付として受け、それを販売することで得た利益を社会課題解決のために利用している。個人レベルのサステナビリティへの関わり、社会問題を自分事化するためのきっかけとすること、その仕組みを構築することを目指した空間構成を考案し、特殊な資格を必要としない範囲でセルフビルドできる、廃棄を減らす「循環型什器」のデザインとその仕組みづくりを試みた。





会場を構成する循環型什器は布由来の再生材を利用している



江戸商売図絵に記された古着屋は敷地近くの浅草にもあり発想の元となった

出典：吾妻遊
所蔵：東北大学附属図書館



ハンガーレールとベンチを融合させた屋台（ワゴン）を開発

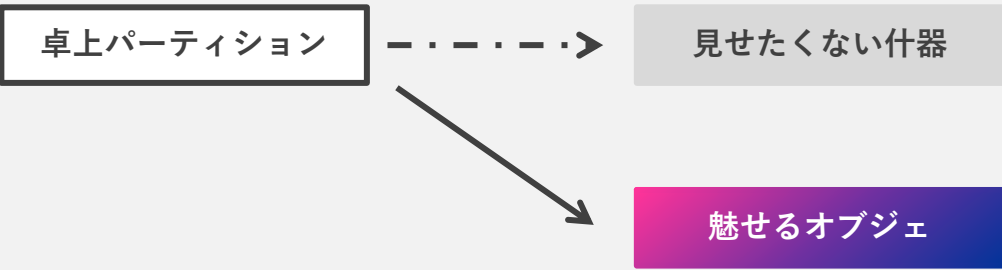


全面の区道も道路占用を行い活用した

SASAU | 日本コパック

いつものリビングで、いつものように働く

2020年の新型コロナウイルス拡大を契機に急激な勢いでテレワークが社会に普及した。ワーカーは自宅で仕事をするを余儀なくされると同時に、在宅勤務における様々な課題が浮き彫りとなった。家族と共有するリビングでは集中しにくい、日本の狭い住環境では書斎などのワークスペースを持てない、在宅勤務の長期化に向けたワークデスクなどの大きな什器を入れるスペースも無いなどといった問題を抱えるワーカーが多く見られるようになった。その課題を解決するため、新たな家具を買うのではなくちょっとした道具を付け加え、いままだダイニングだった場所がワークスペースに変化する。そして、すぐに食卓として利用することもでき、生活と仕事が両立できる。そのような発想から「文具以上家具未満」をコンセプトに、組み合わせて使うパーティション「kaku / maru / shikaku」を考案し、家族の多様な活動を”ささえる”ツールとしての「SASAU」シリーズを立ち上げた。





家庭での利用シーン



四角い形状の「kaku」



丸みを持たせた「maru」



オフィスでの利用シーン

2006-2016

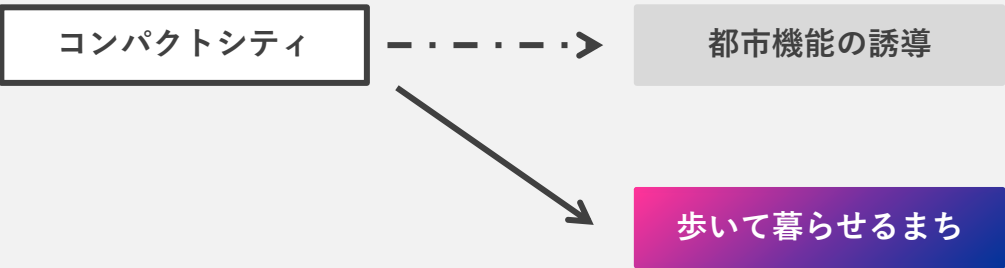
GK Design Group

LRTトータルデザイン | 富山市

富山市では、人口減少・超高齢社会、環境問題が深刻化する中で、持続可能な都市を実現するために、これまでの自動車利用を中心とした拡散型のまちづくりから、「お団子と串」によるコンパクトシティ構想への転換を図り、その「串」となる公共交通としてLRTの整備を進めてきた。

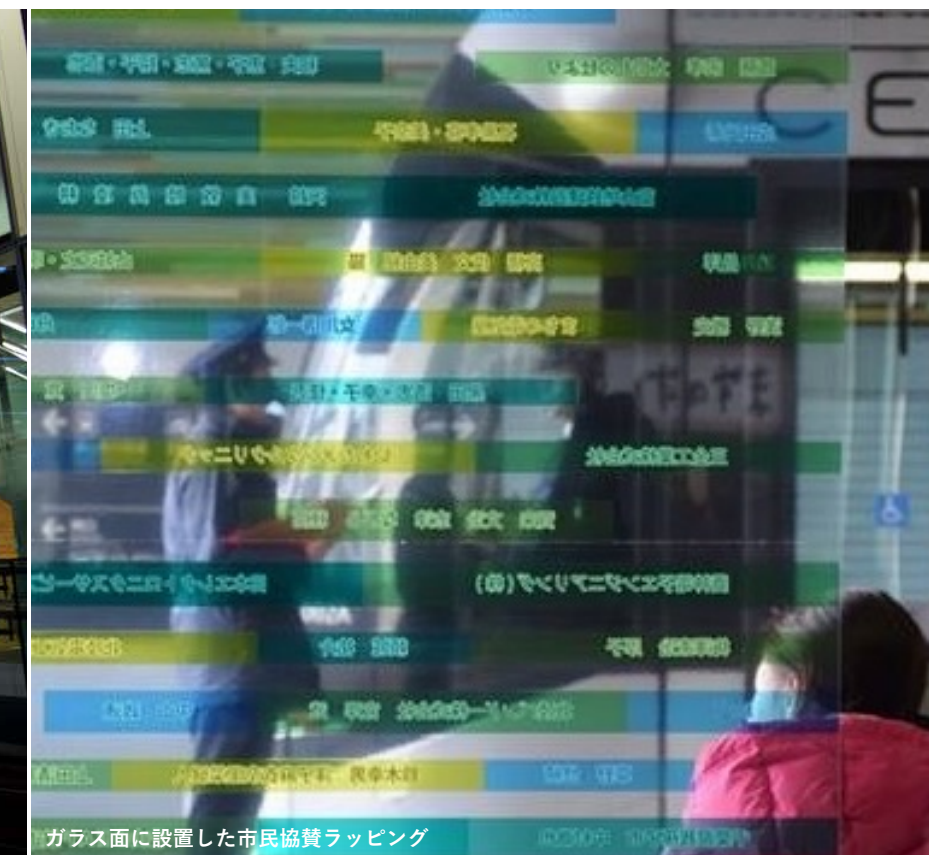
2009年に開業した「市内電車環状線」は、都心を走る路面電車の路線の一部をつないで環状化を行ったものである。走行空間及び沿道の街路環境をはじめ車両や停留場やストリートファニチュア、市民参画の仕掛けにいたるまで、トータルデザイン手法により総合的にデザインを行った。

2015年に乗入れが完了した「富山駅路面電車南北接続」は、北陸新幹線開業の連続立体交差事業に伴い、線路によって南北に分断されていた路面電車を接続するものである。新幹線駅舎内部の停留場をはじめ、駅前広場を走行するLRT走行空間やストリートファニチュア、市民参画の仕掛けにいたるまで、トータルデザイン手法により総合的にデザインを行った。
GOOD DESIGN AWARD、土木学会デザイン賞、SDA AWARDほか多数受賞。

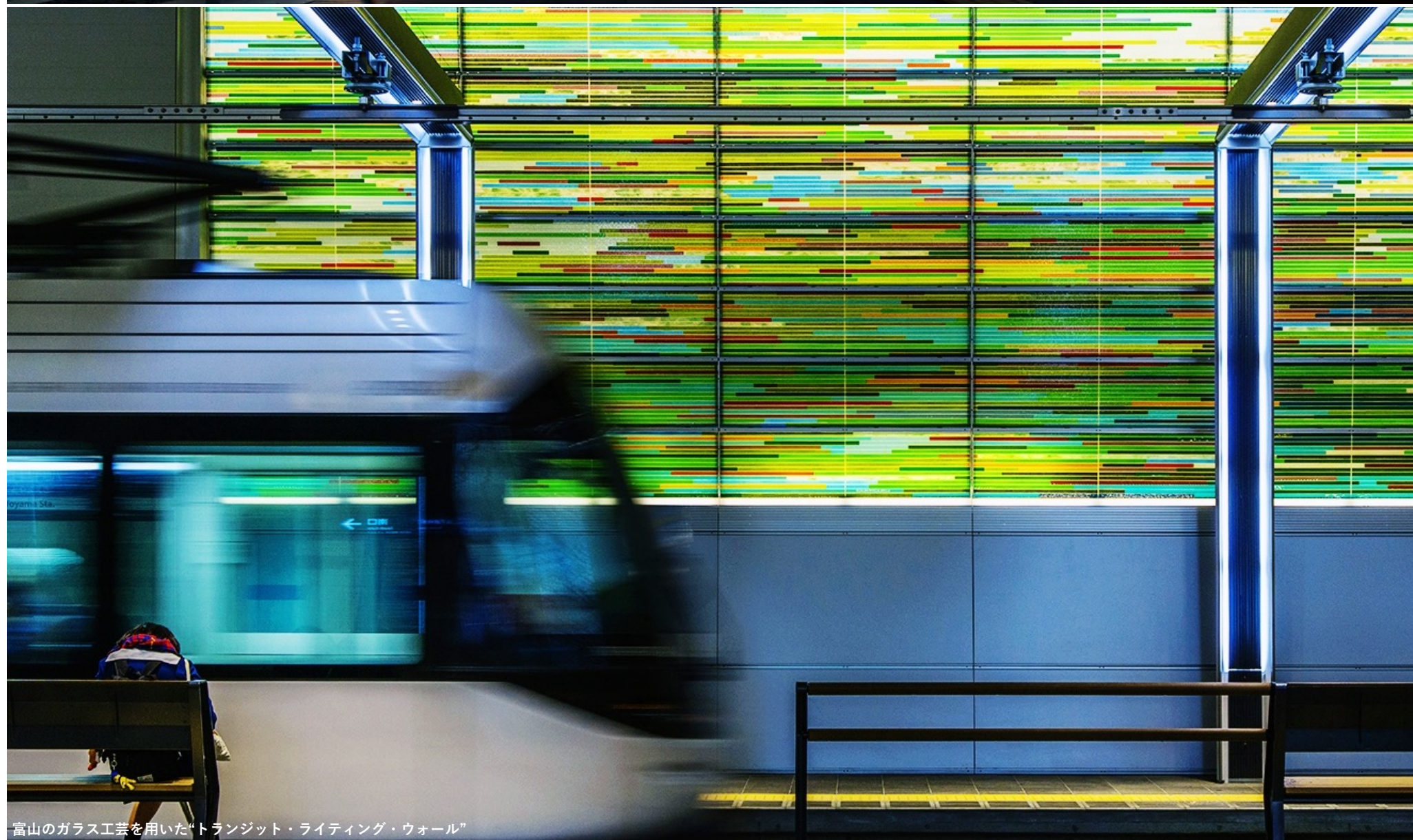




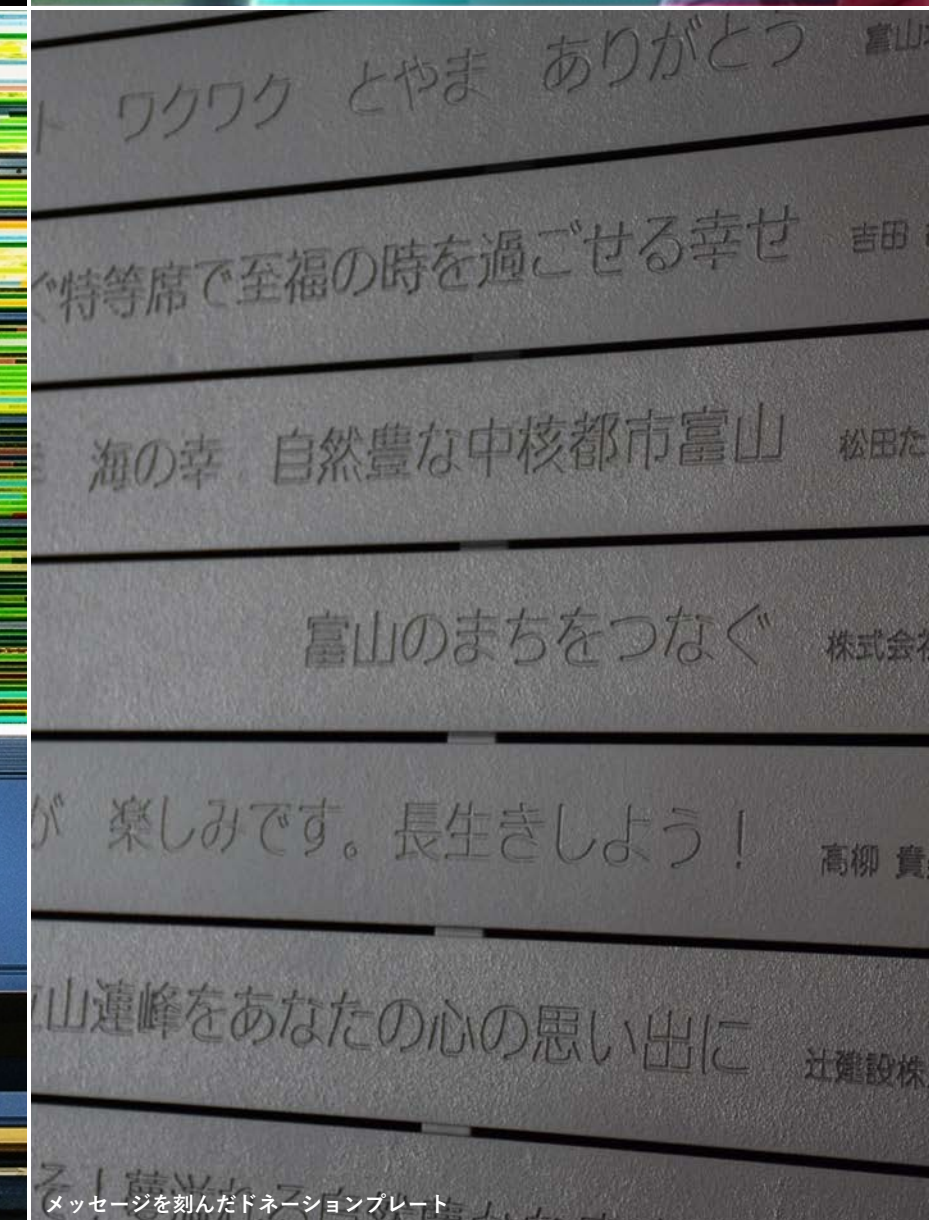
高架下停留場と「光る門型柱（架線柱）」



ガラス面に設置した市民協賛ラッピング



富山のガラス工芸を用いた「トランジット・ライティング・ウォール」



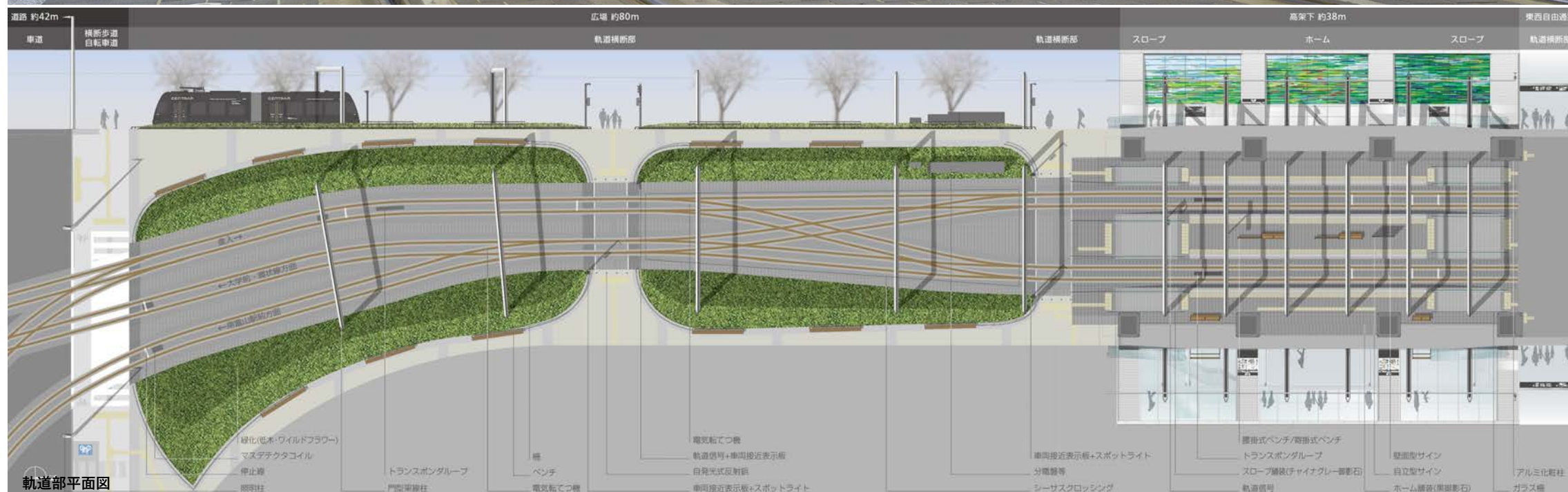
メッセージを刻んだドネーションプレート



広場緑地と高架下停留場まで連続する「光る門型柱（架線柱）」



駅前広場の緑を囲むベンチ



軌道部平面図



照明・バナー・フラワーの多目的柱



停留場には、利用者ごとに待機時間が異なるため、座面の高さを変えたベンチを設置した



門型柱（架線柱）のダウンライトとライン照明、架線支持部



照明柱の点灯時の様子

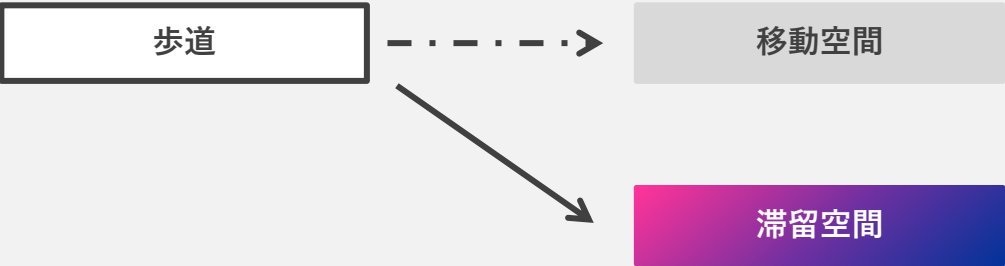
Shinjuku Share Lounge 2016

（屋外ファニチュア実証実験） |

新宿副都心環境改善委員会

新宿副都心エリア環境改善委員会主催のShinjuku Share Lounge 2016における屋外ファニチュアの実証実験。アクティビティの多種性を創出するファニチュアのあり方の検証として、屋外ファニチュアのデザインを行い、イベント中のアクティビティ調査を行った。ファニチュアのプロダクトデザインとしての美しさはもとより、場所ごとに異なる利用者の快適性を主眼に置き、複数種類のファニチュアの用意と配置展開を行った。検証には定点観測による行動調査を採用した。ファニチュアの種類によって異なるアクティビティの差を観測し、得られた気づきから、より効果的と考えうる配置に変更するなど、トライアンドエラーによる効果的な検証を心がけた。

道路の利活用の黎明期における先駆的な取り組みとなった。





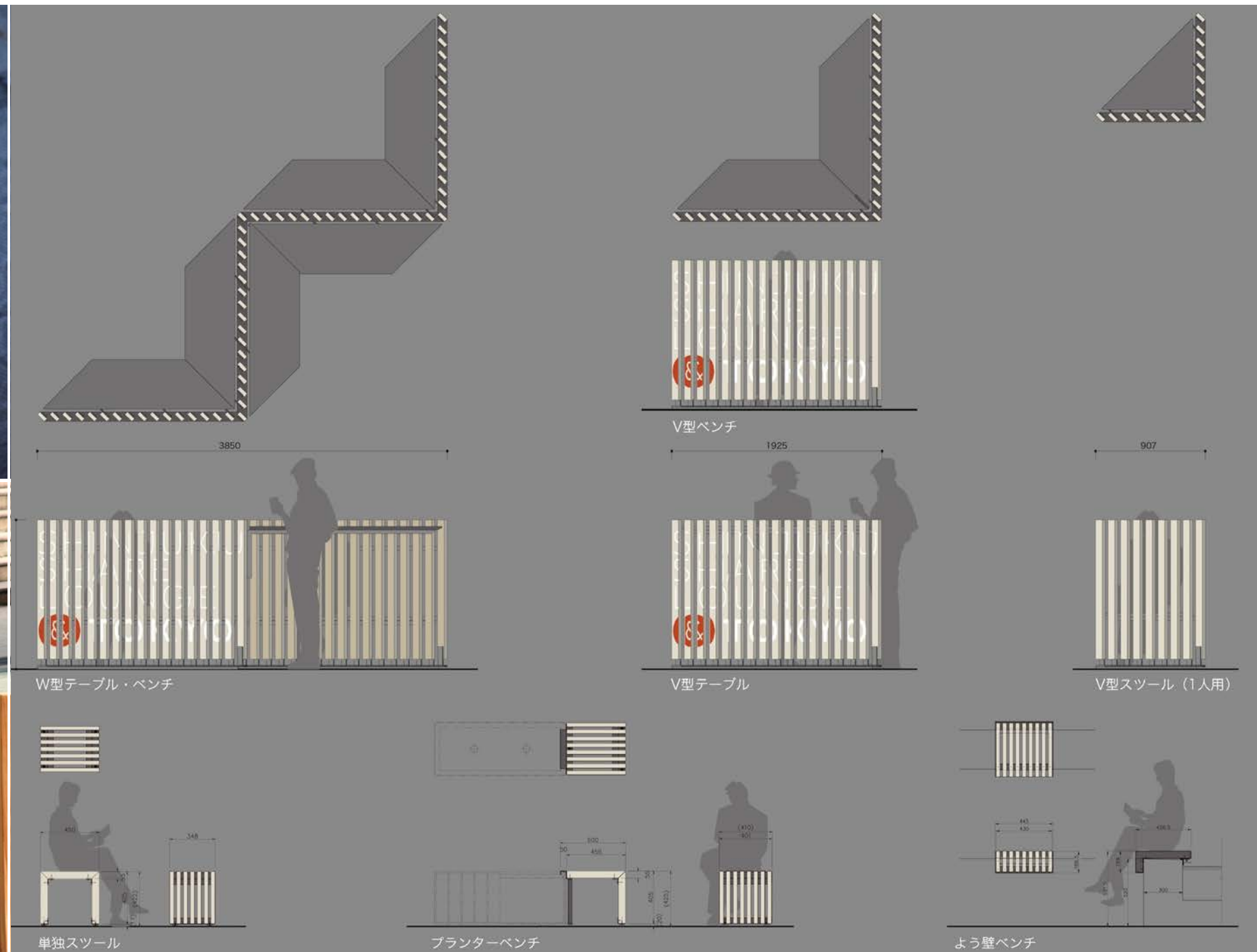
ベンチや、立って使えるテーブルなど様々なファニチュアを用意



イベントのロゴが遠方でも視認できるようにデザインを工夫した



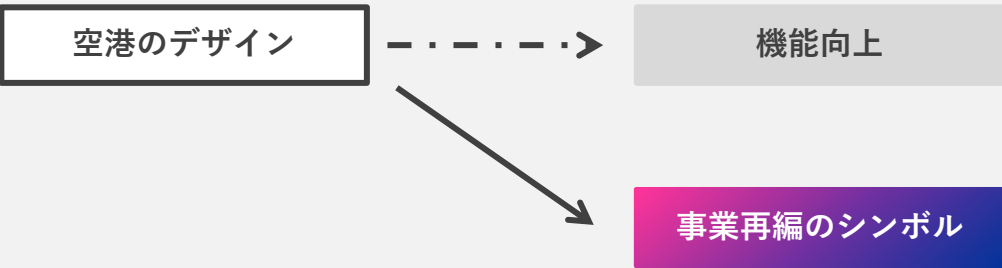
様々な形状で展開したファニチュアのデザイン



空港内空間デザイン | JAL

JALの空港における、チェックインや搭乗にまつわる空間および家具・什器・サインのデザイン。モックアップを用いた「陸」の添乗員へのヒアリングを重ね、乗客へのおもてなしを重視した機能性の高いカウンターや、チェックイン時に客側でタグを発券できる「EX（エクスプレス）タグ発券機」、待ち時間に有効に活用できる電源やUSBを設置した「JALパワーステーション」の開発を行った。

企業VIの変更に伴い展開が計画されていた、基幹空港のデザイン再編におけるパイロットデザインとなった。





バゲッジカウンター什器



JALパワーステーション

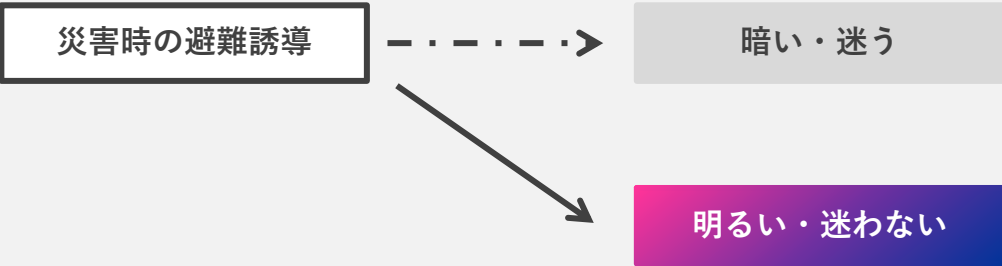


EX (エクスプレス) タグ発券機

避難誘導システム | ヨシモトポール

ヨシモトポール株式会社の避難訪導システムの製品デザイン開発。企画提案から基本デザイン、実施デザインまでを行い、自主研究から製品開発までトータルにデザインした。停電時の避難誘導や防犯を目的とした多目的柱であり、独自に開発したレール状断面の柱へ、ソーラーパネル、蓄電池内照式サイン板、LED照明器具の共架を可能にした。曇天時にも4日間の点灯を実現している。

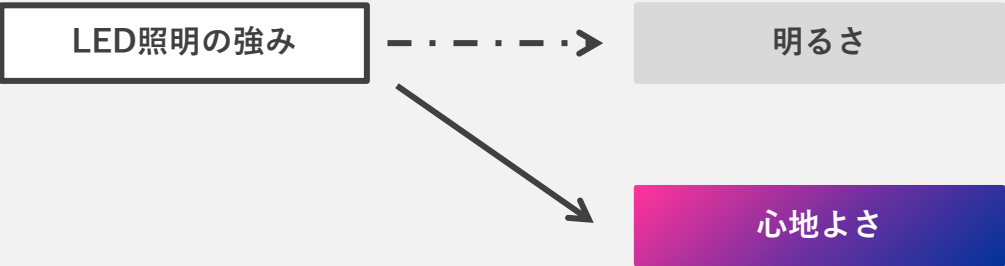
グッドデザイン賞、ほか多数受賞。





LED照明器具製品開発 | 岩崎電気

岩崎電気株式会社のLED照明器具のデザイン開発。人間を中心に据えた開発指標を掲げ、LEDの欠点である不快なグレアをすることを目標に、開発コンセプトからプロダクトデザイン、カタログデザインに至るまでトータルにデザインを行った。



LEDiOC AREA QUALLIS
LEDiOC APPROACH QUALLIS
コンセプト

Quantity to Quality

街路に調和し“質”の高い光環境を創造

人は照明器具ではなく“まち”全体を見えています。
人を中心とした“まち”の夜間環境が「ここちよい」ものとなるよう
街路灯の光のあり方を考えました。

New Basic

多様な景觀に調和する器具造形

快適な環境を創造する光を広く、長くご使用していただけるよう、
どのような“まち”にも調和し、
自然なたたずまいの照明器具を目指しました。

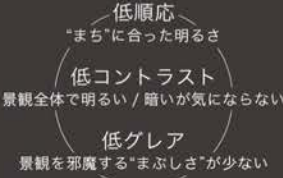
照明の機能を感じさせる解りやすい構成

景觀に溶け込むシンプルなフォルム

安心感があり、使いやすいラウンド形状

岩崎電気を目指す “ここちよい”まち”

景觀の明るさは、周囲環境と併せて成り立っており、
その周囲環境の明るさに応じた“適切な光”があると考えています。
LEDiOC AREA QUALLIS と
LEDiOC APPROACH QUALLIS は
景觀全体の質を高めることを目的に
“周囲環境が見やすい”、かつ“空間が明るく”感じることを
達成するための配光制御を行っています。



LEDiOC AREA QUALLIS
type D

照明器具のまぶしさを抑制し
景觀を活かす

景觀を見やすくするため
路面を重点的に照らし出します

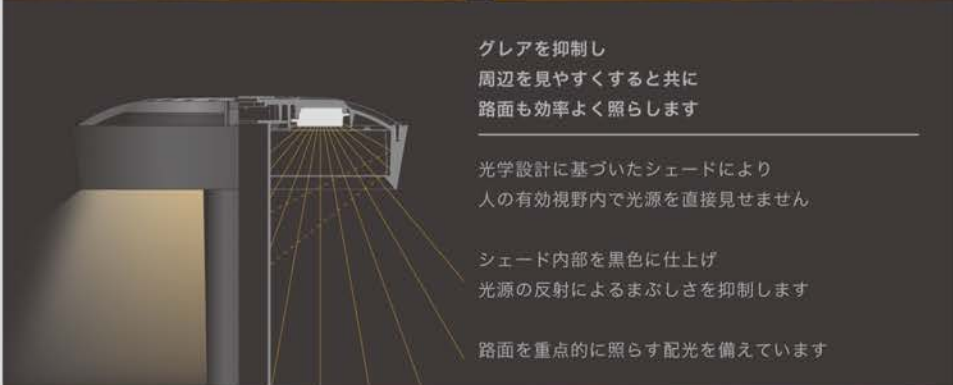


グレアを抑制し
周辺を見やすくすると共に
路面も効率よく照らします

光学設計に基づいたシェードにより
人の有効視野内で光源を直接見させません

シェード内部を黒色に仕上げ
光源の反射によるまぶしさを抑制します

路面を重点的に照らす配光を備えています



LEDiOC APPROACH QUALLIS
type D

まぶしさを抑え
景觀を引き出す

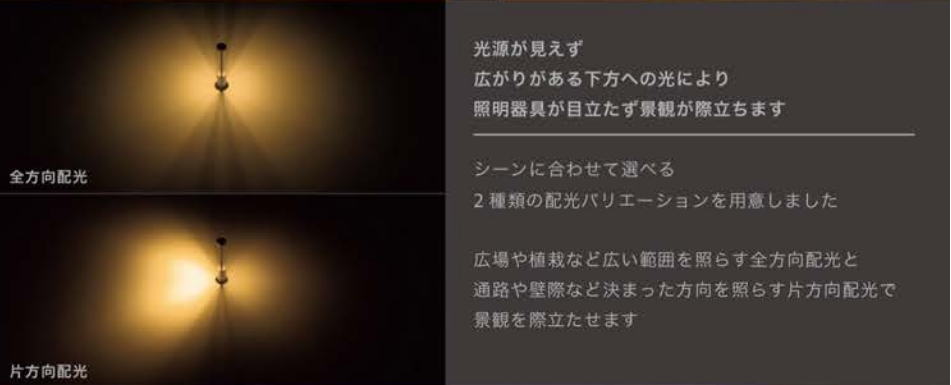
景觀を見やすくするため
人の目線以下の高さで
路面を重点的に照らし出す
2種類の高さを用意しました



光源が見えず
広がりがある下方への光により
照明器具が目立たず景觀が際立ちます

シーンに合わせて選べる
2種類の配光バリエーションを用意しました

広場や植栽など広い範囲を照らす全方向配光と
通路や壁際など決まった方向を照らす片方向配光で
景觀を際立たせます



LEDiOC AREA QUALLIS
type G

まぶしさを抑えつつ光を広げ
景觀を創る

賑わいのある景觀を創り出すため
周囲をほのかに照らし出します

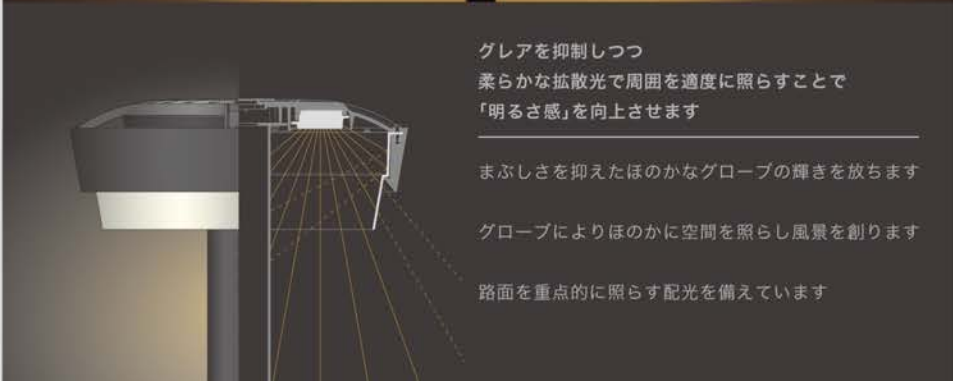


グレアを抑制しつつ
柔らかな拡散光で周囲を適度に照らすことで
「明るさ感」を向上させます

まぶしさを抑えたほのかなグローブの輝きを放ちます

グローブによりほのかに空間を照らし風景を創ります

路面を重点的に照らす配光を備えています



LEDiOC APPROACH QUALLIS
type G

「あかり」で景觀を創り出す

賑わいのある景觀を創り出すため
親しみやすい高さで
周囲をほのかに照らし出す
3種類の高さを用意しました



発光面が明るく大きい
拡散グローブの柔らかな光により
周辺景觀を照らしつつ賑わいのある景觀を創り出します

周辺を照らす2方向の光を用意しました

動線方向ではまぶしさを抑えた適度な輝度で誘導を助け
賑わいのある景觀を創り出します

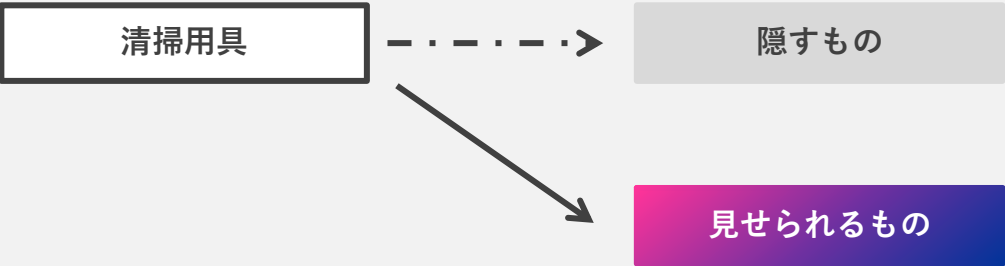
正面方向では周辺をしっかりと照らし
景觀を浮かび上がらせるとともに
シーンによって光が景觀に与える印象を調整します

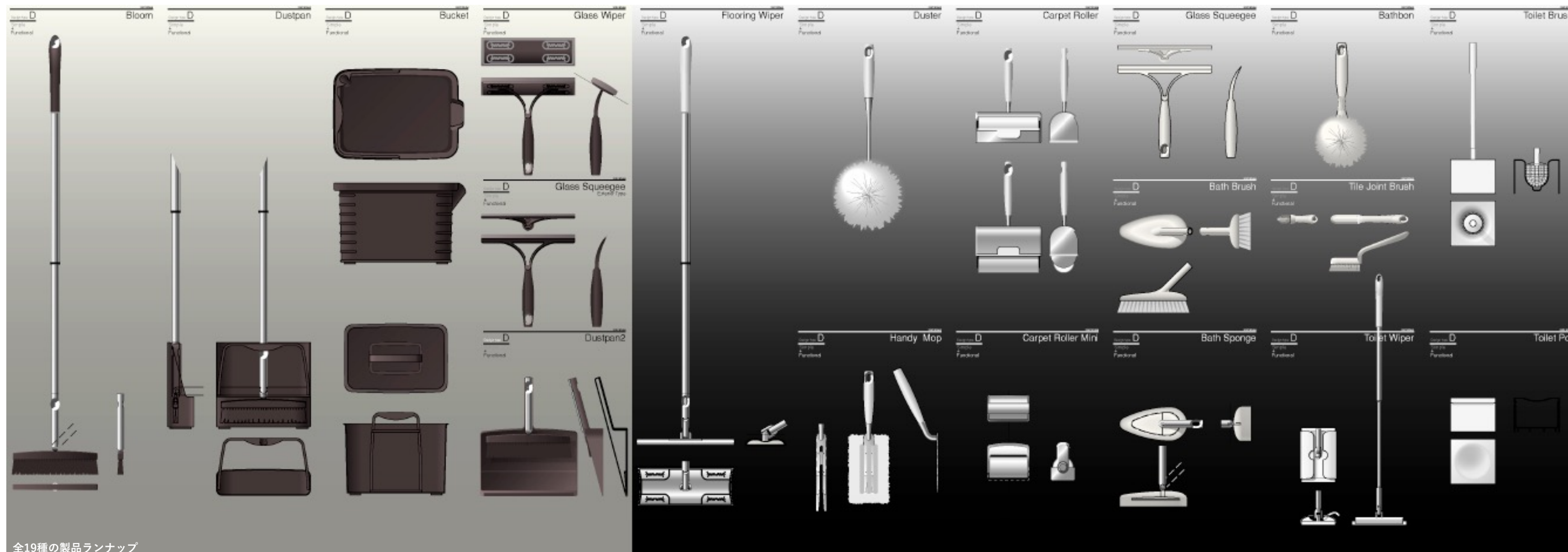


清掃用品製品開発 | 山崎産業

山崎産業株式会社の清掃用品のデザイン。集合住宅に住む家庭をターゲットに、生活環境に馴染む生活用品を目指した。製品コンセプトからプロダクトデザイン、ネーミング、リーフレットデザインに至るまでトータルにデザインを行った。

グッドデザイン賞受賞。





Satto
cleaning component
bucket system



スクイジーは集合住宅の収納場所にも考慮しシャワーヘッドの受けに設置可能なデザインとした



ヘッドはジョイント式で用途に合わせ交換可能