

建築と社会

Architecture and Society



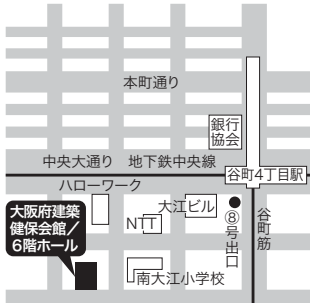
特集 バーチャルリアリティと
ダイレクトコミュニケーションが
リンクする社会へ
ーアフターコロナの新しい体験の価値観を考えるー

2020 vol.101
12 No.1185
日本建築協会

2020年度 建築工事実務講習会

〔この講習会は、建築CPD情報提供
制度認定プログラムです。(6単位)〕

■講習会会場〈大阪府建築健保会館〉
交通：地下鉄谷町線・中央線谷町
四丁目駅 8号出口より徒歩 5 分



日 時：2021年 1 月 14日(木)
9：00～17：30
会 場：大阪府建築健保会館
6Fホール
大阪市中央区和泉町2-1-11
TEL：06-6942-3622
定 員：45名（先着順）
受講料：16,000円（含テキスト代 税込）
※テキスト当日配布

■申込方法

- FAXまたはE-mailにて、
- ①催し名「実務講習会」
 - ②受講者氏名（年齢）
 - ③事業所名
 - ④受講票送付先住所
 - ⑤担当責任者
 - ⑥E-mailアドレス
 - ⑦電話番号
 - ⑧受講料支払方法（銀行振込、郵便振替、等）
 - ⑨CPDを申請される方は、申請先の団体名と参加者IDをお知らせ下さい。

受講料は、前納制となっておりますので、併せて銀行振込、郵便振替等で納入して下さい。受講料入金確認後、受講票を送付します。
なお、当会HPからもお申しいただけますので、<http://www.aaj.or.jp>をご覧ください。

■申込先

（一社）日本建築協会（担当 内山）
〒540-6591
大阪市中央区大手前1-7-31 OMM7F
TEL：06-6946-6981/FAX：06-6946-6984
E-mail：jigyoka@aaj.or.jp

定員を従来より減らし、新型コロナウイルス感染症防止対策を行い開催いたします。ぜひご参加くださいますよう、よろしくお願い申し上げます。
※セミナー当日は必ずマスクを着用していただき、発熱・咳等の症状が見られる場合には、受講をご遠慮ください。入金後、受講者を変更される場合は、事前にお知らせください。

<振込先>

- 三井住友銀行
大阪中央支店 普通 0860034
- 三菱UFJ銀行
瓦町支店 普通 0210054
- りそな銀行
北浜支店 普通 0272234
- 郵便振替口座 00910-9-39975
名義 シャ)ニホンケンチュクキョウカイ
一般社団法人日本建築協会

■趣旨と内容

- 本講習会は、建設業はもとより、官公庁・設計事務所・設備会社など幅広い分野の中堅以下の技術者を対象としたものです。
- 現場実務の基礎である「施工計画」と「仮設見積」に重点をおき、講義します。
- 都市環境の変化に伴う法令・基準の改正なども加え、技術の進歩に即応した知識の習得をはかります。

■科目・講師

施工計画

谷本 達哉 氏

(株)浅沼組大阪本店
建築部品質管理室主任

永野 浩一 氏

(株)竹中工務店大阪本店
技術部企画管理グループ部長

施工計画は、品質を確保し、安全で能率よく経済的に本体工事を進める鍵にぎっています。この講習会では、仮設から地下、躯体、仕上、設備にわたり、適切な施工計画の要点をわかりやすく解説します。

仮設見積

山口 紀宏 氏

(株)大林組大阪本店
建築事業部生産技術部計画第三課長

仮設工事費は、非常に把握しにくい面があって、ついつい単位面積当たり、あるいは請負金比率のみで処理されがちです。施工計画に基づいた合理的で迅速な見積方法を解説します。

日本建築協会東海支部主催 建築工事实務講習会

〔この講習会は、建築CPD情報提供
制度認定プログラムです。
(公社)愛知建築士会 (6単位)〕

■講習会会場



日 時：2021年 1 月 20日(水)
9：30～17：00
会 場：名古屋商工会議所ビル 9階
愛知建築士会内
名古屋市中区栄2-10-19
定 員：40名(先着順)
受講料：16,000円(含テキスト代 税込)
※テキスト当日配布

■申込方法

FAXまたはE-mailにて

- ①講習会名
- ②郵便番号・住所
- ③受講者氏名・年齢
建築CPD単位申請希望者は氏名の
下にCPD登録番号を明記
- ④事業所名
- ⑤申込担当者名
- ⑥電話番号・FAX番号・E-mailアドレス
- ⑦受講料支払方法(銀行振込等)

受講料は前払制となっていますので、併せて銀行振込等で納入して下さい。受講料入金確認後、受講番号をE-mailまたはFAXで通知します。
なお、日本建築協会東海支部HPから受講申込書のダウンロードができますので、<http://www.aaj-tokai.jp>をご覧ください。

■締切日 2021年1月13日(水)
但し、定員に達し次第締め切ります。

<振込先>

- 三菱UFJ銀行
栄町支店(普通 0167157)
シャ)ニホンケンチクキョウカイトウカイン
一般社団法人日本建築協会東海支部

■申込先

(一社)日本建築協会 東海支部
〒460-0008
名古屋市中区栄2-10-19
名古屋商工会議所ビル・9階
(愛知建築士会内)
TEL：052-201-2201
FAX：052-201-3601
E-mail：info@aaj-tokai.jp
URL：http://www.aaj-tokai.jp

定員を従来より減らし、新型コロナウイルス感染防止対策を行い開催いたします。ぜひご参加くださいますよう、よろしくお願い申し上げます。
※セミナー当日は必ずマスクを着用していただき、発熱・咳等の症状が見られる場合には、受講をご遠慮ください。入金後、受講者を変更される場合は、事前にお知らせください。

■趣旨と内容

- 本講習会は、官公庁・設計事務所・建設業をはじめ、設備・営繕など幅広い分野の技術者を対象としたものです。
- 現場技術者の初級者を対象に、とくに取り付きにくい施工計画と仮設見積、現場実務の基礎である積算業務に重点をおき、講義します。
- 都市環境の変化に伴う法令・基準の改正なども加え、技術の進歩に即応した知識の習得をはかります。
- 積算業務では具体例により、その着工準備から完成に至るまでをわかりやすく解説します。

施工計画

日吉 智紀 氏

清水建設株名古屋支店
生産技術統括部生産技術グループ主査

適切な施工計画を立案できることが建築現場技術者の必須条件です。安全で、経済的な施工計画を解説します。

仮設見積

池戸 幸二 氏

株大林組名古屋支店
建築工事部建築生産技術第一課長

仮設工事費は、一般には非常に把握しにくい面があって、つつい単位面積当たり、あるいは請負金比率のみで処理されがちです。施工計画に基づいた合理的で迅速な見積方法を解説します。

積算業務

木原 陽 氏

株竹中工務店名古屋支店
見積部建築2グループ主任

見積業務のなかで基本となるのは、数量積算です。この手順・基準を基本に、より合理的で正確な積算業務を解説します。

日本建築協会中国支部主催 建築工事实務講習会

この講習会は、建築CPD情報提供
制度プログラムです。
建築関連CPD（6単位）

■講習会会場

- （広島工業大学 広島校舎）
・広電市内電車 袋町または中電前
下車
・広島バス 平和記念公園前下車



日 時 2021年 1月28日(木)
9:30~17:00
会 場 広島工業大学 広島校舎
広島市中区中島町5-7
定 員 30名
受講料 16,000円(含テキスト代 税込)
※テキストは、当日配布させていただきます。

■申込方法

FAXまたは中国支部へ直接

- ①講習会名
- ②〒・住所
- ③受講者氏名（フリガナ）
- ④事業所名
- ⑤担当責任者
- ⑥電話番号・FAX番号
- ⑦受講料支払方法（銀行振込等）
- ⑧CPDを申請される方は、申請先の
団体名をお知らせ下さい。

受講料は前払制となっていますので、
併せて銀行振込等で納入して下さい。
受講料入金確認後、受講票をお送り
いたします。

定員を従来より減らし、新型コロナウイルス
感染防止対策を行い開催いたし
ます。ぜひご参加くださいますよう、
よろしくお願い申し上げます。

※セミナー当日は必ずマスクを着用し
ていただき、発熱・咳等の症状が見
られる場合には、受講をご遠慮くだ
さい。入金後、受講者を変更される
場合は、事前にお知らせください。

■申込先

（一社）日本建築協会 中国支部
〒730-0805 広島市中区十日市1-1-9
（相生通り鷹匠ビル 4階山陽工業㈱内）
TEL 082-232-6471
FAX 082-291-2233
E-mail: info@aaj-chugoku.jp
URL: http://www.aaj.or.jp

■締切日 2021年 1月21日(木)

但し、定員に達し次第締め切ります

＜振込先＞

- 広島銀行
本川支店（普通 3424438）
シャ）ニホンケンチクキョウカイチュウゴクシブ
一般社団法人日本建築協会中国支部

■趣旨と内容

- 本講習会は、官公庁・設計事務所・
建設業をはじめ、設備・営繕など幅広
い分野の技術者を対象としたもので
す。
- とくに取り付きにくい施工計画と仮
設見積、現場実務の基礎である積算業
務に重点をおき、講義します。
- 都市環境の変化に伴う法令・基準の
改正なども加え、技術の進歩に即応し
た知識の習得をはかります。
- 「積算業務」では具体例により、そ
の着工準備から完成に至るまでをわか
りやすく解説します。

施工計画

所崎浩之 氏

清水建設㈱広島支店
主査

適切な施工計画を立案できることが、
建築現場技術者の必須条件です。
安全で、経済的な施工計画を解説し
ます。

仮設見積

尾野本 悟 氏

広島工業大学
教授

仮設工事費は、一般には非常に把握し
にくい面があって、ついつい単位面積
当たり、あるいは請負金比率のみで
処理されがちです。

施工計画に基づいた合理的で迅速な見
積方法を解説します。

積算業務

八道 憲一 氏

鹿島建設㈱中国支店
次長

見積業務の中で基本となるのは、数量
積算です。この手順、基準を基本に、
より合理的で正確な積算業務を解説し
ます。

建築と社会

Architecture and Society

Journal of the Architectural Association of Japan

日本建築協会

2020 12

Vol.101 No.1185

■特集予告

- 1月号／社会的危機を超える（仮）
佐野正一生涯100周年記念特集（仮）
- 2月号／第27回私の空間作法

特集 バーチャルリアリティと ダイレクトコミュニケーションが リンクする社会へ —アフターコロナの新しい体験の 価値観を考える—

【総論】

- 日本型ワーケーションの展開と可能性
～ボーダーレス化する生活と旅・観光～●田中 敦 ————— 8

【各論】

- 1 付加価値を生み出すワークスタイル
～白浜版「ワーケーション」の取り組み～●鎌谷隆志 ————— 12
- 2 インタビュー・オンライン宿泊でゲストと繋がる●後呂孝哉 ——— 14
- 3 インタビュー・キャンプがビジネスを豊かにする●村瀬 亮 ——— 16
- 4 みんなの首里城デジタル復元プロジェクト
～建物にある記憶をつなぐ～●川上 玲 ————— 18
- 5 かたちを超えて新陳代謝する建築
～旧都城市民会館の3Dデジタルアーカイブを通して～●瀬賀未久ー 20
- 6 バーチャル空間のプラットフォームが創造する価値●本城嘉太郎 — 22
- 7 環境のデジタル化とクリエイティビティ●長谷川踏太 ————— 24

【編集後記】————— 26

会告	2020年度建築工事实務講習会 東海支部主催 建築工事实務講習会 中国支部主催 建築工事实務講習会	1 2
作品作風	千切屋新本社	4
gallery	歴史の息吹を紡ぐ 曹源寺栄螺堂保存修理●新原朋史	6
法令コーナー	横文彦氏設計の名建築をPark-PFI制度を活用し転用 —旧泉北すえむら資料館—●高松 俊	27
設備の頁	IoT機能搭載ガス警報器「スマびこ」の開発●松村圭祐	28
再読 関西の建築	特集 新興建築●橋寺知子	30
建築と社会を 考える	『建築』を脱ぐ●孔 相権	32
第101集総目録	2020年	36
information	子どもの心を見つめて いわさきちひろ展／江戸の エナジー 風俗画と浮世絵／CAPCOM VS. 手塚治虫 CHARACTERS／財団設立80周年記念展（後期） 二代 中村準一・三代準佑と寧楽美術館	40
月間の動き	2020年10月	42

今月の表紙

撮影者：佐藤 稜（サトウ リョウ）
撮影場所：うめきた広場
撮影時期：2018年3月

写真について

大阪ステーションシティとグランフロント大阪
の中央に位置するうめきた広場の夜景である。
照明が水盤に反射することで、かつて水の都
と呼ばれていた大阪を象徴するような新たな
風景に出会える。



旧社屋を構成した木構造材を再利用した糸屋格子が通りの風景を形成する



旧社屋の木建具と庭石を用いた玄関横の庭

千切屋新本社

建 築 主 千切屋株式会社
 設計・監理 竹中工務店
 施 工 竹中工務店

享保10年（西暦1725年）に創業、300年近く続く歴史の中で培われ、人対人の対面販売という特有のおもてなし文化が木造京町家の店舗に根付いた老舗呉服屋の建て替えである。本敷地の周辺は京都市の景観規制があるものの現代的な建物への建て替えが進み、かつての風景を失いつつあり、改めて歴史的景観や文化を受け継いでいくことの難しさを感じる環境であった。

高層（4階建）というこれまでの木造京町家社屋とは大きく異なるプログラムでの建て替えではあるが、蓄積された歴史を感じさせる京町家の佇まいやそれを構成している材料を、新社屋で再構築することで千切屋の歴史ある「営みの風景」を町並み、内部空間にゆるやかに継承することを目指した。

この敷地は27.5mの大店（おおたな）と呼ばれる間口の広い敷地である。そこで町屋風2階+セットバックした外壁という形態ではなく、金属格子と旧社屋の柱・梁から製作した木格子による素材の変化、格子密度の変化によって表情がつながる3層のボリュームをもった京町家とすることで、現代的なオフィスのスケールでありながら、建て替え前の京町家の趣きや重厚感を受け継ぎ、周囲の街並み風景をつなぐ外観を成立させた。

その他、旧社屋から保存した材を取り置き、内外に木建具、網代、敷石などを再利用することで、新しくも古く懐かしさを感じられる空間として、積み重ねた時間を留めようと試みた。

内部空間では、4階まで垂直に貫通する光庭を設け、そこに降り注ぐ淡い自然光を中心に廊下の無い大きなワンルームを展開することで、明暗のある京都独特の佇まいの中に、おもてなしやサービス業務など様々な行為が連続し空間を兼用する呉服屋特有の業態の設えを継承した。

木建具や庭石が、かつての馴染みある姿とともに顧客に語り継がれているのを耳にしながら、ゆるやかに時間の流れを紡ぎながら呉服業の営みが続き、時の経過とともに自然なかたちで地域や京都の歴史の一部となることを期待する。

（渡邊匠+白波瀬智幸 | 松田知也・奥村雄樹／竹中工務店）

所 在 地 京都市中京区高倉通三条下る丸屋町160番

敷地面積 560.40㎡

建築面積 439.84㎡

延床面積 1991.14㎡

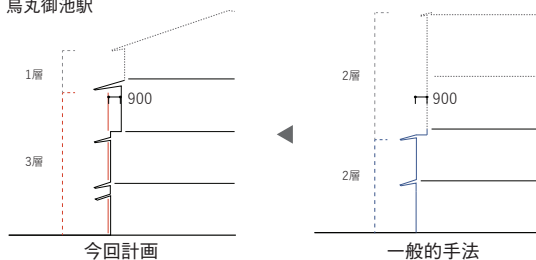
構造規模 RC造・一部S造 地上4階・地下1階

工 期 2019年7月～2020年7月

最 寄 駅 京都市営地下鉄烏丸線 烏丸御池駅

撮 影 母倉知樹／竹中工務店

外観の構成の断面模式図



今回計画

一般的手法



木格子と金属格子の使い分け・密度の変化で構成された表情



旧社屋の通り庭の敷石と天井網代を用いた応接室



淡い自然光が差し込む障子を通して一体的に繋がる展示フロア



高倉通からの全景



応接室への通路



光庭に隣接する4階階段室

まち
建築
ひと

gallery

歴史の息吹を紡ぐ

曹源寺栄螺堂 保存修理

修理設計士

新原 朋史

歴史ある建造物は多くの情報を与えてくれます。修理設計ではそれらをくみ取りながら、破損した部材の補修や構造補強、活用に伴う整備方針などについて検討し、修理範囲を決めていきます。潜在している価値にも配慮して可能な限り構成する部材を将来に残す方法が模索されますが、修理のために一度解体される範囲では調査によって価値を明らかにする貴重な機会となります。

寛政10年（1798）に建てられた曹源寺栄螺堂（群馬県太田市）では平成27年から平成29年にかけて、耐震対策を伴う保存修理工事が行われました。工事中には漆喰壁面から当時の参詣者達が氏名や所在地を書き記した墨書（ぼくしよ）が大量に露見しました。昭和初期頃には落書きと捉えられたようで上塗りされていましたが、庶民による観音巡礼の一端を伝える資料としてこれらを保存し公開する方針としました。剥落や下地補強のため解体を余儀なくされた範囲では、漆喰面だけでなく剥ぎ取ったのち、裏打ちしてから再度貼り付けるという珍しい工法を用いて復旧されました。

竣工から約一年を経た平成30年12月、庶民による観音信仰の様相を伝える寺院建築として高い価値が認められた曹源寺栄螺堂は国の重要文化財に指定されました。

新原 朋史（にい はら ともふみ）

1977年 香川県生まれ
2002年 大阪市立大学工学部
建築学科卒業
2002年 神原永弥建築設計室勤務
2004年 株式会社
文化財保存計画協会入社

文化財建造物保存修理
主任技術者

企画編集：菊池浩輔（作品作風小委員会）



【修理前】
昭和初期に白く塗られた
漆喰壁



修理の様子



【修理後】
曹源寺栄螺堂



【修理後】
補修して復旧された
墨書のある漆喰壁

特集

バーチャルリアリティと ダイレクトコミュニケーションがリンクする社会へ ーアフターコロナの新しい体験の価値観を考えるー

インターネットが生まれてから、「人と人とのコミュニケーション」「体験・体感すること」の形は大きな変革の中にある。世界中の様々な情報は、手元の端末からすぐに引き出せ、瞬時に世界の裏側の人ともつながり、リアルタイムでのコミュニケーションが当たり前になりつつある。コロナ禍の影響で、この動きは更に加速してゆき、より利便性が高く、用途も広がりを見せてゆくと推測される。しかし、そういう加速度的な発展が進めば進むほど、逆にこれらの動きを如何にダイレクトコミュニケーションにリンクさせてゆくのかについて考えさせられる。リアルなコミュニケーションや体験は人の根源的な欲求であり、「手で触れる」ことに込められる情報量は計り知れない。この両輪を如何に組み合わせ、新たな未来の可能性を生み出せるのかが、これから十数年の間に私たち人類に課せられた社会全体の命題ではないかと思う。

緊急事態宣言下で、大企業を含めて、旧態依然を貫いてきた日本企業ですら重い腰を上げ抜本的なワークスタイルの変化を生み出しているように、コロナ禍によって、逆に人々の意識の進化は加速し、ドラスチックな変化を促している一面がある事は否定できない。コロナ禍を経て、仕事と生活はどう向上してゆくのかは未知数であり、変わり始めている価値観の中には新しい発見、新しい発想が数多く隠されている。この危機をチャンスと捉えるならば、私たちは今、様々なチャレンジにトライしてみるべきだと考える。そういったチャレンジを積み重ねることで、コロナ危機が無かった場合、数十年以上かかるはずだった緩やかな変革の波が、一気に急激な波に変わる可能性を秘めている。社会は加速度を増した価値観変革の波の中で、次なるパラダイムシフトを求めている。

人やモノ、場所との関わり方はどのように変化していくのか。ワークスタイルはどう変わっていき、それによって空間には何が求められていくのか。生活、仕事、余暇の過ごし方、そしてそのミックスなど、仕事観や人生観はどう変化してゆくのか…。

この社会的変革の中で、どのような実験が行われ、どのような可能性が示されているのかを紹介しながらアフターコロナの世界観について考察したい。

編集委員 黒柳 亮

【総論】

日本型ワーケーションの展開と可能性～ボーダーレス化する生活と旅・観光～

●田中 敦

【各論】

1 付加価値を生み出すワークスタイル～白浜版「ワーケーション」の取り組み～

●鎌谷 隆志

2 インタビュー・オンライン宿泊でゲストと繋がる

●後呂 孝哉

3 インタビュー・キャンプがビジネスを豊かにする

●村瀬 亮

4 みんなの首里城デジタル復元プロジェクト～建物にある記憶をつなぐ～

●川上 玲

5 かたちを超えて新陳代謝する建築～旧都城市民会館の3Dデジタルアーカイブを通して～

●瀬賀 未久

6 バーチャル空間のプラットフォームが創造する価値

●本城嘉太郎

7 環境のデジタル化とクリエイティビティ

●長谷川踏太

【編集後記】

日本型 ワーケーションの 展開と可能性

～ボーダーレス化する
生活と旅・観光～

山梨大学大学院生命環境学域
社会科学系長
地域社会システム学科長 教授

田中 敦

JTBに入社後、米国本社企画部、欧州支配人
室人事部や首都圏営業本部（総務・人事・労
務担当）等を経て、2000年に社内ベンチャー
制度を活用し、福利厚生アウトソーシング
業である（株）JTBベネフィットを起業。そ
の後、JTBグループ本社事業開発室長等を経
て、2012年に（株）JTB総合研究所に主席研
究員として参画。2016年に山梨大学に観光政
策科学特別コースが新設された際に転進。

日本経済団体連合会起業創造委員会委員・座
長等を歴任。現在、ワーケーション政策を検
討する国土交通省観光庁「新たな旅のスタ
イル」に関する検討委員会委員。

■一気に知名度を上げた「ワー ケーション」と欧米での実態

ワーケーションとは「仕事（work）」と「休
暇（vacation）」を組み合わせた造語であり、
「欧米発」の枕詞とともにしばしば紹介され
る。実際、2016年のThe Wall Street Journal
の記事では、ワーケーションを「労働者が滞
在先の宿泊費と旅費を負担して、旅先からの
電話会議への参加や報告書の作成をする一方、
仕事以外の時間は観光に出かけたり家族と一
緒に過ごしたりする働き方」と表し、特に多
忙で有給休暇を十分に取ることができない米
国の管理職層が、家族と約束した休暇と会社
の仕事を両立させる（苦肉の）解決策として
ワーケーションの「悪くはない」過ごし方とし
て紹介している。

しかしながら、こうした“休暇中に仕事も
行う過ごし方”が欧米において一般的である
わけではない。欧州では、「休暇中に仕事を
することで、ワーケーションを存分に楽しめな
いのでは」といった懸念が先にあり、例えば
フランスでは、業務時間外に会社から仕事の
連絡があっても労働者側が拒否できるという
「つながらぬ権利」を定めた法律が施行され
るなど、むしろ仕事と休暇はしっかりと分け
る文化の方が定着している。

国内においては、ワーケーションはまだ端
緒に就いたばかりだ。大手企業として国内初
の導入事例といわれる日本航空（株）が制度
を開始したのは2017年のことで、まだ3年

あまりしか経っていない。その後、ワーケー
ションを積極的に推進する自治体のネット
ワークである「ワーケーション自治体協議会」
が2019年に設立され、翌年には環境省が「国
立・国定公園、温泉地でのワーケーションの
推進」を打ち出し大型の予算を組んだことで
多少話題になり始める。そして、同年7月27
日に菅官房長官（当時）が観光戦略実行推進
会議で政府としてワーケーションを推進して
いくことを表明したことで、一気に注目を集
めることとなった。

2020年8月に（株）クロス・マーケティング
が行った「ワーケーションに関する調査」に
よると、「ワーケーションを知っている」とい
う人は73.4%にのぼり、11月には「テレワーク
／ワーケーション」がユーキャン新語・流行
語大賞2020」にノミネートされるに至った。

■ワーケーションの定義と類型

1. 就労時間、就労場所から見たワーケー ションの位置づけ

ワーケーションは労務管理的観点から見
ると、実はシンプルだ。すなわち、

- ① 休暇中などの一部の時間帯に
- ② 会社に申請し承認を得た上で
- ③ 通常の勤務地や自宅とは異なる場所で
- ④ テレワーク等を活用して仕事をするこ
とであるだけだ。

これを実際に企業などで働く人のシーンに
置き換えてみると、「従業員が本人の意思にお

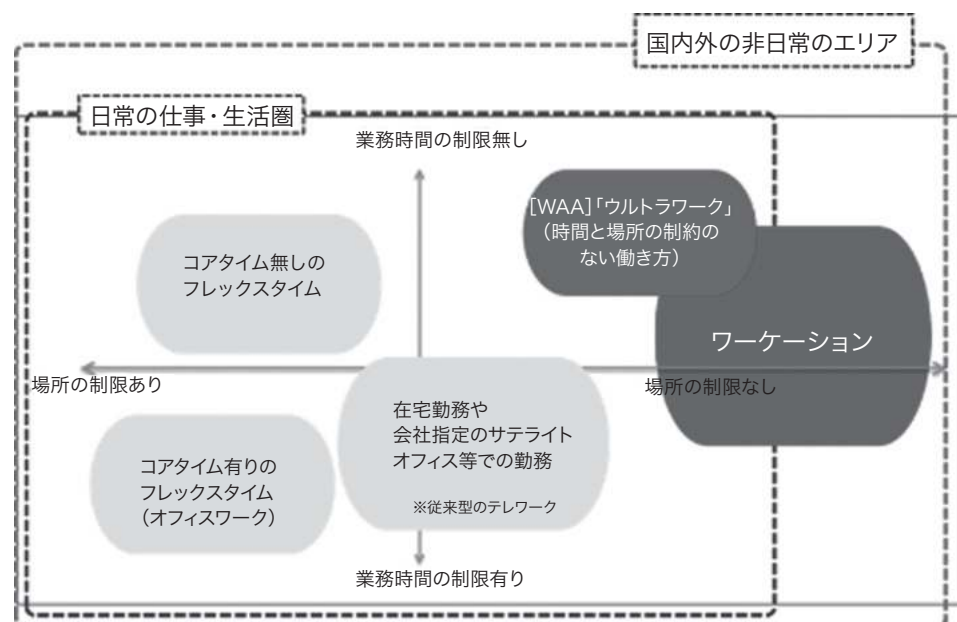


図1 就労時間・場所によるワーケーションの概念の整理

いて管理者の承認のもとに、通常指定された勤務先や自宅以外の場所でテレワーク等を活用して仕事と休暇を平行して行うことができる制度」ということができる。

2. 日本型ワーケーションの定義と類型

ワーケーションは元来、フリーランスやデジタルノマドといった、企業や組織に雇用されず独立して仕事を行っている人々と親和性の高い働き方であるが、現在日本で議論の対象となっているのは、主に企業等に所属する「雇用型ワーケーション」についてであることから、ワーケーションの定義を「従業員が本人の意思において雇用主の承認のもとに、通常指定された勤務先や自宅以外の場所でテレワーク等を活用して仕事と余暇を平行して行うこと」とした。他方、ワーケーションには、仕事と休暇の混合、日常と非日常との同時性という側面もあることから、広義には「個人が主体的に価値を認めて選択する、日常的な仕事（ワーク）に、非日常的な余暇（バケーション）の感覚を埋め込んだ、柔軟な生き方であり働き方」ということができる。（田中・石山2019）

基本的なワーケーションの類型は、図2にあるように、Ⅰの「休暇活用型」にⅡの「日常埋め込み型」を加えたものである。ワーケーションはあくまで「個人起点」の仕組みであり、従業員個人の働き方、休み方を柔軟化させる。Ⅰの「休暇活用型」はテレワーク

などICTの発達により遠隔地でも円滑に業務ができるようになったため実現した類型で、先述の日本航空ケースなどがこれに該当する。有給休暇の取得促進などに効果があり、日本におけるワーケーション導入のきっかけとなった類型だ。一方「日常埋め込み型」は、日常的に仕事と余暇の物理的・心理的距離が近くなり、働き方改革における働き方の柔軟性の進展と、テレワークなどICTの発達により実現した類型だ。リゾートのサテライトオフィスや、場所を選ばないテレワーク等が代表例とされる。

国内では、こうした2つの類型に加え、「ブリジャー」型と「オフサイトミーティング」型も実務においてはワーケーションとして取り扱われている。

ツーリズムの分野では広く一般的に使われる言葉の「ブリジャー（Bleisure）」は、業務目的の旅行の前後に余暇目的の旅行を組み合わせること（（公財）日本交通公社、2019）を意味する。「ビジネス（Business）」と「レジャー（leisure）」を合わせた造語であり、具体的には、出張の際に仕事以外の目的のために宿泊日数を増やしてその地域を観光したり、一日早く現地入りして友人と夕食をとったりすることなどがあげられる。

リゾート地など、日常の勤務環境とは異なるところで実施されるオフサイトにおけるさまざまな研修、ミーティングを意味する「オ

フサイトミーティング（会議・研修）」は、ツーリズム用語の「MICE」の「M」に相当する。チームビルディングや新規アイデア創出などに活用され、部署単位などで従来の持ち出し会議や研修旅行的に行われる。これは労務管理上においては明らかに「勤務」であるが、グループでの会議や研修の受け入れ地域にとっては経済面からも魅力的であることから、地域におけるワーケーション受け入れプロモーションの中核となる素材になっている。現在、日本経済団体連合会は、こうした企業型ワーケーションの推進に力を入れている。

勤怠管理の面から見るとⅣのオフサイトミーティングの形態はあくまで通常の勤務日に行う社外での「会議」や「研修」であり、「仕事（勤務）」と「休暇」の組み合わせにはなっていない点は気になるところではあるが、本来の個人を起点とするⅠとⅡに加え、ⅢのブリジャーとⅣのオフサイトミーティングを加えたものを一括して「日本型ワーケーション」として整理し、国内で浸透してきたプロセスに合わせたワーケーションの多様な側面を説明することができる。

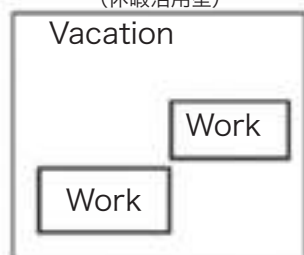
■ワーケーションの4つのステークホルダー～それぞれの期待と課題～

ワーケーションの主なステークホルダーを大きく4つに分けると、

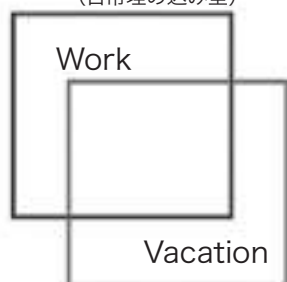
- ① 制度を導入する企業
 - ② 利用する社員（個人）
 - ③ 利用者を受け入れる地域と行政
 - ④ ワケーションに関連した民間事業者
- となるが、この4つのステークホルダーがそれぞれ異なる期待や思惑、課題を持っている上に、ワーケーション推進に対する温度差が非常に大きいということは、ワーケーションについて議論をする際に問題になっている。

「地域・行政」は、この4つの中でコロナ禍以前からワーケーションの推進に熱心だった。というのも、ワーケーションは関係人口の創出・増加や地域創生、地域活性化、テレワークの推進などさまざまな施策とリンクしており、ふるさとテレワーク事業や移住交流促進事業などとの親和性が高い。そのため、関係人口の増加の効果と合わせ、「ふるさとテ

Ⅰ. 休暇の中に仕事を織り込んだワーケーションスタイル
（休暇活用型）



Ⅱ. 仕事と休暇を重ねて織り込んだワーケーションスタイル
（日常埋め込み型）



Ⅲ. ブリジャー
出張前後にレジャーを付け足す



Ⅳ. オフサイト会議・団体での研修

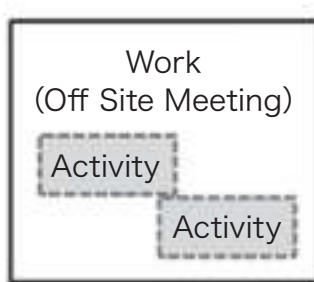


図2 日本型ワーケーションの4つの類型

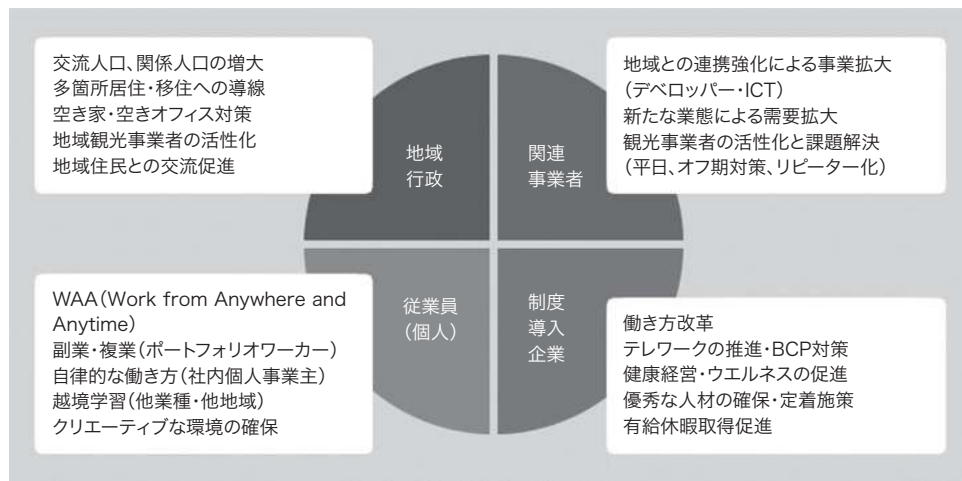


図3 ワークेशनに関連する4つのステークホルダーとワークेशनへの期待

レワーク事業」等や総務省の実証事業などに取り組む自治体がワークेशनの推進にシフトしていく地域も数多く見られるなど、大きな期待が寄せられている。

観光関連事業者においても、訪日観光客や海外旅行客の動きが当面期待できない中、新たな期待が寄せられている。居住地近郊での観光を楽しむ「マイクロツーリズム」や、ワークेशनをすることで平日の旅行が可能となり、これが休日の分散化や長期滞在化などに結び付き、新しい流れとなりつつある。

企業側の意識に関しては、8月中旬に行われたワークेशनに関する調査結果が大変興味深い。これは、(株)日本旅行ら数社が共同でテレワーク導入企業の経営者 323名を対象に行った調査で、ワークेशन制度の導入に対するアンケートの「非常に興味がある」「少し興味がある」の回答がそれぞれ20.4%、30.0%という結果になり、長期間にわたる半強制的なテレワーク期間を経験したことで、半数以上の経営者が制度導入に興味を持っていることが明らかになった。しかしながら、制度導入の課題として「きちんと仕事をしているのか不透明になる」など、労務管理上のグレーゾーンに関するものもいくつかあげられ、制度導入に大きな関心を寄せてはいるものの、実際に導入するには二の足を踏んでいる状況が透けてみえた。

従業員のワークेशनに対する期待度については、昨年度末に筆者の研究室で行った独自調査において、「長期休暇がとりやすい」「いつもと違う場所で働くことで、新たな発想が生まれる」に加え、「自律的・自己管理的な

働き方ができる」「モチベーションが上がる」といった点にメリットを感じると回答した従業員が多く見られた。

他方、日本旅行の同様の調査では、「オンオフの切り替え」や「結局は仕事になってしまう」という課題感を持っていることが示され、実際にワークेशन制度を利用することを想定した場合の不安が同えた。さらに、(株)JTB総合研究所が2019年に行った調査では、ワークेशनに対して積極的な層と、「仕事とプライベートは完全に分けたい」消極的な層の双方が存在することも明らかになった。

したがって企業がワークेशनを制度として導入する際には、ワークेशनの利用に関してはあくまで本人の自由意志であり、利用する、しないを含めて多様性を尊重し合うこと、さらにその趣旨や目的を十分に理解

し合えるよう、丁寧なコミュニケーションをとっていくことが重要であると言える。

■新たなライフスタイル、ワークスタイルの出現とワークेशनの可能性

ワークेशनが浸透していくにつれて、新たなワークスタイル、ライフスタイルに対応したさまざまなサービスの出現や、生活と旅・観光のボーダーレス化が進みつつある。

新たなサービスとして特徴的なものとして、サブスクリプション型の宿泊サービスを挙げることができる。代表的なものとしては、ADDRESS (アドレス)、HafH (ハフ) などがある。これは定額、あるいは決められた条件の範囲内で、宿泊がし放題となるサービスで、例えばADDRESSの場合、月額4万円から住み放題のサービスを提供、さらに同伴者も無料で滞在が可能。家族(二親等以内)や固定のパートナー1名も追加料金なく全国約80ヶ所の好きな施設に宿泊することができ、デジタルノマド等のリモートワーカーが多拠点居住や旅をしながら仕事を続けられる。HafHはさらに海外にも拠点をもち、全世界25ヶ国、250都市で400以上の拠点を利用することが可能である。長期間の滞在も可能であることから、旅と生活のボーダーは曖昧になっていく。

ワークेशनには、単に休暇中に仕事をする、といった形式的なことを超えた、さまざまな効用も期待できる。海外における拠点としてはタイのチェンマイやインドネシアの

世界が広がる、働き方を。

選んだ決められた働き方ではなく、あなたらしい働き方を満喫することができれば、きっと、あなたらしい生活が自由に出来るはず。HafHは、世界中の風景を自由に巡る定額制の「住まい」と「働く場所」を提供するコリビングプラットフォームです。

料金プラン

おためしHafH	ちょっとHafH	とまどきHafH	いつもHafH
固定1000円/月 1000円/月より安く出来ます	固定1000円/月 1000円/月より安く出来ます	固定1000円/月 1000円/月より安く出来ます	固定1000円/月 1000円/月より安く出来ます
¥3,000 / 月	¥10,400 / 月	¥20,800 / 月	¥53,300 / 月

出所: HafH社HP <https://www.hafh.com/>

バリ島などが有名だが、そのエリアにあるコワーキングスペースに世界各国から多くのノマドワーカーやワーケーターが集まり、仕事をしながら偶然の出会い（セレンディピティ）と交流を楽しみ、新たなビジネスチャンスやイノベーションが生まれている。

日本の場合、こうしたワーケーター同士の交流に加え、さらに地元地域の住民や企業との交流も積極的に行われている。例えば、「うだつの町並み」が観光名所として名高い徳島県の実馬市には、ゲストハウス『のどけや』や、活版印刷工場をフルリノベーションし、宿泊、コワーキングスペースやカフェ、レストランの要素も合わせ持つシェアオフィス『AD LIV』などの施設を中心に、街中に洒落たカフェやレストランが増え、全国から高感度なワーケーターがぞくぞくと集まり、リピーター化している。さらに実馬市の地方創生を進めるため、地元の経営者、自治体、都市部の経営者がタッグを組み、持続性の高い枠組みで推進していく『MIMAチャレンジ』プロジェクトや、「コ・クリエーション×コ・ワーケーション」な働き方・遊び方コミュニティでStudyする、というコンセプトの「アドリブ大学」をスタートさせ、「地域×人×スキル」の連携で新たなネットワークの形成を目指している。



出所：ADLIV HP <https://www.adliv-tokushima.com/>

実際のところ、コロナ禍以前から宿泊施設の多様性は顕著に見られるようになっていた。東京都台東区蔵前にある『Nui. HOSTEL & BAR』に代表されるような、コワーキングスペースを併設したスタイリッシュなカフェやバーが急増し、デジタルネイティブでシェアリングエコノミーに共感するミレニアル世代やZ世代を中心に、新しいライフスタイル・ワークスタイルを受け入れる「場」が定着し始めていた。しかし、その利用者については訪日外国人が高い比重を占めていたものが、このコロナ禍で一気に国内のワーケーター利

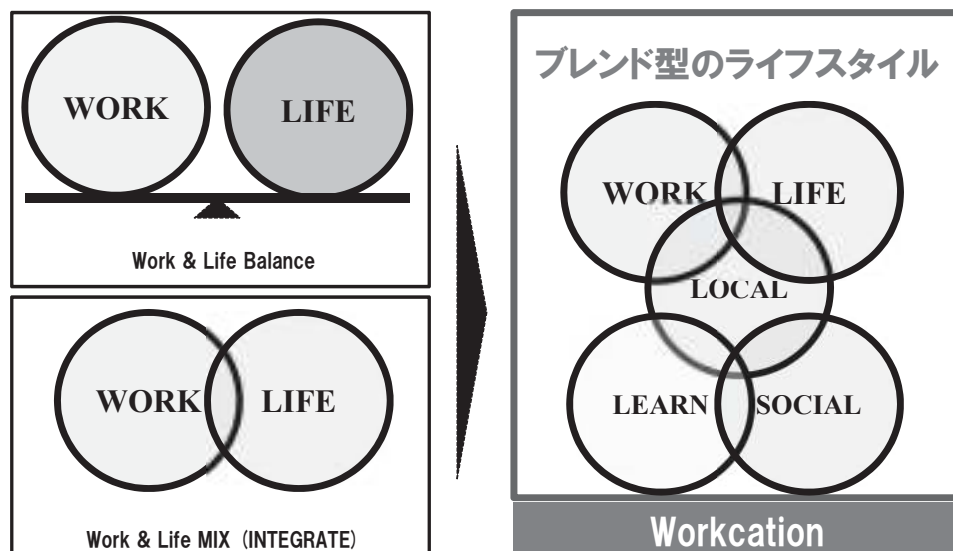


図4 ワーケーションが生み出す「ブレンド型」のワーク＆ライフスタイル

用にシフトチェンジした。

ワーケーターは自分自身にフィットした「コミュニティ」を探し求め、またリピーター化して、自らも「コミュニティの一員」の当事者として熱心に「コミュニティの価値」を高めていこうとする傾向が見られる。したがって、今後こうしたワーケーターを増やしていきたい地域は、ハコモノ施設を中心とした事業展開ではなく、「場」としての魅力に加え「人」や「コミュニティ」の存在を高める仕掛けづくりを積極的に進められなければならない。今後ワーケーション事業に参画する地域がますます増えていく中、厳しい競争を強いられることになりかねない。

ワーケーションは、まだスタート地点に立ったばかりの全く新しい制度、概念である。ややもすると、ワーケーションは企業や受け入れをする地域や事業者の視点での議論に偏りがちであるが、あくまで主役はひとりひとりの従業員であり、実際にワーケーションを行いたい人達にとって、新たな自律的で多様かつ柔軟な働き方に対応することができる新たなスタイルとして捉えることが肝要である。

従来、理想的な働き方として「ワークライフバランス」や「ワークライフミックス」といった考え方が提唱されてきた。しかし、今後はさらに進んだ概念として、図4で示したような「ブレンド型」のライフスタイル、すなわち、“WORK”、“LIFE”に、自己啓発や越境学習、アクションラーニングなど自己成長のための学びである“LEARN”、家族との

時間も含めたさまざまな社会的な活動全般を示す“SOCIAL”、そして居住地と職場以外のサードプレイスから地域創生のための活動まで広い意味での“LOCAL”と要素を、それぞれの働く個人が、そのときどきの状況や興味・関心によって、自分に最も心地よい配合で、あたかも自分好みに「ブレンド」をしていくようなスタイルへのシフトが、コロナ禍によって一層加速していくものと筆者は考えている。ワーケーションの導入・定着が進むことで“働く場所の自由”が加われば、さらにこうした可能性が広がっていく。自由度が高く多くの価値を生み出す新しいワークスタイルとライフスタイルを、同時に手に入れることができるワーケーションへの期待は、今後ますます大きくなることは間違いないだろう。

(たなか あつし)

【参考文献】

- ・田中敦・石山恒貴 (2019)「地域における日本型ワーケーションの勃興一定義およびステークホルダーとの関係」日本国際観光学会2019年第23回全国大会梗概集
- ・日本航空株式会社 (2017)「JALは、テレワークを推進し、働き方改革を進めます」プレスリリース資料 <https://press.jal.co.jp/ja/release/201707/004350.html> (2019年11月15日アクセス)
- ・クロス・マーケティング (2017)「ワーケーションに関する調査」 <https://www.cross-m.co.jp/news/release/20200904/> (2020年9月11日アクセス)
- ・株式会社日本旅行・株式会社We'll-Being JAPAN・株式会社あしたのチーム (2020)「会社員・経営者・自治体職員対象「ワーケーション」に関する考え方・取り組みの実態調査」 https://www.nta.co.jp/news/2020/_icsFiles/afldfile/2020/08/31/workation.pdf (2020年9月11日アクセス)

付加価値を生み出す ワークスタイル

～白浜版「ワーケーション」 の取り組み～

和歌山県白浜町総務課企画政策係

鎌谷隆志

白浜町 和歌山県の南部に位置する人口20,966人（令和2年9月30日現在）の町。年間平均気温16.7℃、年間降水量1,971mmの温暖で過ごしやすい気候であり、町域に吉野熊野国立公園が含まれるなど、自然環境に恵まれた地域。主要産業は観光業で、日本書紀にも登場する白浜温泉や日本渚百選の白良浜などが有名。年間300万人を超える観光客が訪れる。平成16年よりIT系企業の誘致を進めており、和歌山県が進めるワーケーションにも力を入れている。

■ワーケーションとは

「ワーケーション」という言葉をご存じだろうか。「Work（仕事）」と「Vacation（休暇）」を組み合わせた造語で、テレワークを活用することにより、リゾート地や旅行先などで仕事をするワークスタイルのことだ。新型コロナウイルス感染症の一件からテレワークの一種として注目を浴びるようになってきたので、ご存じの方も多いかもしれない。



潮風を感じながらパソコンを広げる（白良浜で）

そもそも広義に使われるテレワークとは社会問題の課題解決ツールとしての側面が強い。テレワークにより交通渋滞緩和を図ることや子育てや介護ができる体制を整えることは、その一例と言える。一方、ワーケーションはテレワークの一種ではあるが、旅先などいつもと違うシチュエーションで業務を行うことにより、様々な付加価値をつけることのできる価値創造ツールと捉えている。

和歌山県では平成29年よりワーケーションに取り組んでおり、令和元年度までの3年間で104社910名の方にワーケーションを体験いただいている。この数字は、モニターツアーや視察受入によりカウントできたものであり、それ以外の利用者数も相当数あると考えられる。残念ながら自発的にワーケーションを行っているケースはカウントのしようがないため、全体数は把握できていない。

このように和歌山県が主体となって取り組んでいるワーケーションだが、当町はワーケーションに適した条件が揃っていたことも幸いし、県内随一の受入れ地域として様々な場面で取り上げていただいている。

■幸いな条件①：空港

和歌山県に空港があるのか、と思われる方もいらっしゃるかもしれないが、当町は県内唯一の「南紀白浜空港」を有している。現在、

東京羽田便が1日3便就航しており、東京からおおよそ70分で白浜にお越しいただける。実はワーケーションを利用いただいている企業は東京が圧倒的に多く、当町にお越しいただくための移動時間が短縮されるのはやはり大きい。

また、飛行機という交通手段もVacationに必要な「非日常」の要素に一役買っているようである。言われてみれば、何歳になっても飛行機に乗るのは色々な意味でドキドキするし、ちょっと特別感がある。



羽田便が1日3便就航している「南紀白浜空港」

■幸いな条件②：観光資源

手前味噌で恐縮だが、町の紹介にもあり、当町はVacationに必要な観光資源を多く有している。パンダを6頭飼育している動物園もあり、親子でワーケーションに来ていただくには絶好のスポットになる。観光地であるため、宿泊施設が多いのもワーケーションにとっては好条件である。

一方、広く県内に目を向けてみても、世界遺産の熊野古道等、観光資源には事欠かない。単体の市町村より広域的に取り組んだ方がより多くのニーズに応えられるのは言うまでもない。一例として、和歌山県では梅やミカン等の農業も盛んで、農業体験もワーケーションで引き合いがある。農作業は決して楽な仕事ではないのだが、ワーケーションでは企業研修として利用されるケースもあり、チームとして作業を行うことに打ってつけらしい。何が求められるか、わからないものである。

■幸いな条件③：IT系企業誘致

Vacationの面ばかりに話が及んだが、Workの部分もご紹介したい。当町は平成16年よりIT企業向けのレンタルオフィス（白浜町ITビ

ジネスオフィス）を整備しIT系企業の誘致を行っていたため、情報通信網の整備が進んでいる。

少し注釈しておきたいのだが、IT系企業誘致によるサテライトオフィスとワーケーションは全くもって違うものである。サテライトオフィスは定住又は短期出向のような形で当地域に居住されている方が普段通りの仕事をしており、休暇を兼ねたワーケーションとはそもそも勤務体系が異なるのでご注意願いたい。



IT企業向けのレンタルオフィス
「白浜町ITビジネスオフィス」

閑話休題。情報通信網については、町内に災害時でも利用可能なWi-Fi網を整備しており、一般開放している。意外に思われるかもしれないが、和歌山県はWi-Fiスポット密度（スポット数／人口）で沖縄について全国2位の整備率を誇る。

一般開放されているWi-Fiを業務で使うかどうかは別として、Workの部分についてもストレスフリーな接続環境は整備されている。極端な利用方法を言えば、白良浜のビーチ内でも業務可能である。（砂浜でパソコンを開くのは故障の原因ともなりかねないので、利用は自己責任でお願いしたい。）

■ワーケーションの効果

そもそもワーケーションに求められる効果とはなんだろうか？ワーケーションの実施主体にもよると思うが、当町が期待するのはワーケーションを切り口にした関係人口の創出、企業進出である。次の数字をご覧ください。

平成23年度 91,020人

令和元年度 177,135人

これは、南紀白浜空港の年間利用者数である。地方空港故の利用者数はさておき、平成

23年と比べて昨年は約1.9倍となっている。企業誘致に関連する視察やサテライトオフィスへの社員訪問、串本町での民間ロケット発射場の建設など様々な要因が考えられるが、ワーケーションもその一助となっていることは間違いない。平成31年4月1日から空港運営会社が民営化され、ワーケーションの誘致に注力いただいている点も大きい。

更に、増加した利用者は、閑散期の利用率を押し上げている点も特筆したい。前述のとおり当町は観光地なので、夏休みや春休みの期間は一定数の観光客が見込める。多くの観光地に言えることであるが、繁忙期に合わせて整備されている収容数を閑散期にどれだけ稼働させられるかが、地元経済の浮揚に直結する。そういった点では、ビジネス利用の場合、料金が割増しになる繁忙期や週末を避ける傾向があるので、閑散期や平日の利用拡大につながっている。まさに願ったり叶ったりである。

この数字だけでも、観光目的の利用数が増加しているのが見て取れる。このままでも一定の効果はあるのだが、ワーケーションを通じて地元と関係を築いていただき、継続的にお越しいただける関係人口の創出ができれば、なお発展していくものと期待している。

我が国において人口が減少している現在、町の人口を増やすことは容易ではない。それが全国的に成功していれば日本の人口は増えているはずである。であるならば、関係人口を創出することにより地元経済効果をもたらす方がより現実的と考えている。地元との関係は色々ある。馴染みの宿ができたというのでもいいし、お気に入りのロケーションが見つかったでもいい。地元のひとと会話して商機を見出したので企業進出に繋がったとなるかもしれない。ワーケーションがそのきっかけとなることを期待している。

■ワーケーションの今後

ワーケーションが定着するためには、全国的な広がりが必要不可欠である。和歌山県は今までのノウハウや情報共有を行うため、同じく先進県であった長野県とともに「ワーケーション自治体協議会」（通称：ワーケーション・アライアンス・ジャパン（WAJ））

を設立している。令和2年10月8日現在で1道14県103市町村が参加しており、当然ながら当町も名を連ねている。

広がりを見せているのは自治体ばかりではない。今秋、鉄道会社と民間企業が連携して、提携している宿泊施設においてコリビング（職住一体型）を旅費込みの定額で利用できる実証実験を行っている。関係人口創出のモデルとなるもので、当町の施設も好評をいただいていると聞こえてくるのは喜ばしい限りである。

これだけワーケーションについて説明してきているが、実のところワーケーションの定義は定まっておらず、多様な解釈が存在する。それ故に企業側では、雇用者の勤怠管理など、定着するにはクリアしなければならない課題もある。受け入れる側も現地での二次交通など、様々な問題に直面するだろう。

しかしながら、定義が定まっていないということは様々な可能性を秘めているとも言える。しかも、その可能性はどの地域にも存在する。長閑な田園風景でも古式床しい街並みでも、ワーケーションの魅力になり得る。

ただ、企業からは、ワーケーションにせよ進出にせよ「白浜でなければならない理由」が必要だというご意見をいただくことが多い。当町では、自然環境に恵まれたロケーション、当町で行われている顔認証システムなど各種実証実験、企業誘致によるIT系企業の集積などをセールスポイントとしている。これらをもっと研鑽していくことが必要だし、それ以外の可能性を模索することも必要だ。

ワーケーションという新しい仕組みが出来ていく中で、自治体としてその一端に携わっていることは光栄なことだ。ひょっとすると、ワーケーションが定着する頃には、「和歌山モデル」「白浜モデル」と言われるような事業ができるかもしれない。だからこそ面白いと思う。

（かまたに たかし）

インタビュー

オンライン宿泊で ゲストと繋がる

那智勝浦町
WhyKumano Hostel & Cafe Bar
オーナー

後呂孝哉

1989年和歌山県新宮市生まれ。大学・就職で約10年間関東で過ごし、「地元、熊野の魅力を世界へ広めたい」想いから新宮市へUターン。2019年7月、和歌山県南部・熊野エリア観光の拠点となる那智勝浦町にホテル・カフェバー「WhyKumano (ワイクマノ) Hostel&Cafe Bar」を開業。新型コロナウイルス感染拡大防止のため、2020年4月から実店舗を一時休業、オンラインを活用した〈家にいながらも旅の気分を味わうことができる【仮想宿泊体験】〉を提供する「オンライン宿泊」を開始。開始から半年で宿泊者は約500名に達する。コロナ禍以降の新しい社会の宿泊の概念をつくるべく活動中。

熊野の魅力を伝えるために、那智勝浦のゲストハウスWhyKumano Hostel & Cafe Barはオンライン宿泊を続けています。そこにはいったいどんな魅力があるのか、実際にオンライン宿泊を体験し、オーナーの後呂さんにお話を伺いました。

オンライン宿泊とは、和歌山県那智勝浦町のゲストハウスWhyKumanoが始めたzoomで参加できるバーチャル宿泊体験です。チェックインから始まり、ゲストハウスの案内、そして那智勝浦、熊野の魅力を地元目線で紹介してくれます。オーナーの後呂さんの巧みな話術によって、どんどん熊野に引き込まれていきます。同時に、ゲストハウスならではの宿泊客同士の会話も存分に楽しめ、WEBコミュニケーションツールを使っただけの交流も実に面白く、終了したときにはもう熊野に行きたくてうずうずしてしまう自分に驚きました。

●オンライン宿泊をはじめたきっかけは何だったのでしょうか。

WhyKumanoは昨年初夏にオープンし、当初は日本中、世界中から人が集まってきて順調にスタートをきったのですが、1年とたたずにコロナウイルスが猛威をふるい、その影響で予約はほぼすべてキャンセルとなり、先が見いだせない状況となってしまいました。同業者や飲食店も次々と休業していく中、キャンセルされたゲストの声を注意深く聞いていると、「今はステイホーム。行きたいけど、行けない。」という声ばかりでした。そんな彼らに対して、宿泊業としてどんなサービスが提供できるのかを考えていたところ、You Tubeで「オンライン銭湯」の動画を見つけました。再生回数は公開2日目で既に2万回を超えていて、オンライン銭湯がいけるなら、オンライン宿泊もできるはずだろうと考え、既に撮影していた熊野の動画を使って、即始めました。すると、思った以上に反響があったのです。

●オンライン宿泊を始めてみて、ゲストハウスとゲストとのコミュニケーションにどのような変化が生まれたのでしょうか。

ホテルとゲストハウスの違いを考えたときに、ホテルは宿泊そのものが目的であるのに

対し、ゲストハウスは旅先での出会いや交流もひとつの目的であるので、そこをオンライン化して再現することは可能だと考えました。旅先でゲストハウスに泊まったら、ゲスト同士仲良くなったという経験は、オンラインでも経験できます。熊野の情報を一緒に共有しながら、お互いにも交流するというバーチャル宿泊体験であり、新しい概念のサービスになります。コロナの影響で来れないゲストのために始めましたが、始めてみて気づいたことのひとつが、「本当に誰でも簡単に宿泊できる手軽さ」です。ペットや小さな子供がいたり、足が不自由だったりという理由で普段はなかなか旅行に行けない人でもオンラインなら気軽に旅行にいけるのです。これはコロナの影響とは関係なく、常にあった潜在的需要だったのです。今までは僕も、宿泊に来てもらったゲストに対して満足度の高いサービスを提供することだけを考えていて、来れない人に対してどのようなサービスを提供できるかというマインドを持っていなかったことに気づきました。オンライン宿泊を始めてみて、どうやったら旅行に行きにくい人にも旅行気分を味わってもらえるか、いつか来てもらえるようなサービスとは何か、ということを考える気持ちが芽生えてきました。

●オンライン宿泊は、11月現在で延べ500人以上、稼働率100%と話題性が高まっていますが、実際のゲストハウスとどのように繋げていこうと考えているのでしょうか。

まず、日本中、そして世界中から直ぐに参加できるという手軽さがオンライン宿泊の魅力です。誰でも参加できますし、こないだなどはロボットまで宿泊されました。ドイツのアーティストもオンラインで宿泊され、その後オンラインでコンサートを開いたり、ゲストハウスでの繋がり以上に関係性が深まっ



オンライン宿泊にて画面上で案内している様子



ゲストハウスWhyKumanoと話術の巧みなオーナーの後呂さん

たりしています。又、ゲストハウス再開後は、オンライン宿泊に参加してもらったゲストが宿泊に来てくれて、オンライン宿泊という共通体験について語り合ったり、現地（オフライン）で又オンラインに参加したりと、交流の幅が広がってきています。又、交流という観点からすると、人によってはリアルよりも交流ができるという面もあるようなのです。よくオンライン宿泊を体験されてしまえば満足してしまって、リアルに熊野に行こうと思わないのでは？と聞かれることがあります。しかしそんなことはありません。オンラインの反応を見ていると、確実に皆来たくなっていることが分かります。なぜなら旅の思い出としては、風景よりも人との出会いの方が印象に残るからであり、オンラインで出会いが先に起こっているからこそ、実際に行きたくなるのです。

又、地元の方たちもオンライン、オフライン両方で参加してくれています。オンラインでは地元の方たちも宿泊客になりえるという新しい発見もありました。元々、バーでは地元の方たちとゲストが交流し、色々なイベントをやったりもしていました。地元の方に来てもらって、地元の話をしてもらうと、ゲストは喜ぶし、地元の方たちはここがいいところなのだと再認識できるのです。自己肯定感は地域を元気にし、ローカル文化を活性化させます。又これから高校生など若い方の参加がもっと増えると更に地元は面白くなるでしょう。ゲストハウスでも、家でPCでも、多様な人種や価値観に触れられる機会は貴重です。そして若いうちから熊野をアピールす

ることで、地元への愛着を持ってもらえると、可能性は無限に広がると思います。

●オンライン宿泊をこれからどのように進化させたいと考えていますか。

オンライン宿泊は、コロナウイルスの影響がおさまっても、さらに発展させたいと考えています。オンラインとオフラインは別ものであり、両方があってそれぞれ補完しあうのが理想形です。オンライン宿泊は、いわば旅前の情報共有ツールになります。誰もが旅を計画する時にはインターネット検索をしたり、るぶを読んだりするでしょう。しかし、海外旅行でもそうですが、一番の情報源は地元の人です。地元で人気のレストランは？地元の人はどこで遊ぶのか？などについて、旅に出る前に地元の人と知り合えて情報を聞けるとしたら、旅の楽しさは倍増します。行った先に知り合いがいる事もプラスになりますし、オンライン宿泊で繋がることで、「旅前」サポートが可能になるのです。又、「旅後」も同じく、オンライン宿泊がゲストと現地を繋ぎ続けます。遠くてなかなか行けなかったりしても、繋がり続けることができるのです。オンライン宿泊は、ゲストの旅を長いスパンでトータルにサポートできる強力なサービスなのです。観光産業的な面から話をすると、オンライン宿泊のゲストはWhyKumanoを好きになって応援してくれる優良顧客なのです。彼らを離さず、長い付き合いを続けるという新しい視点からサービスを生み出すことで、未来の観光産業は活性化するのではないのでしょうか。旅行に行く前も、行った後も、ずっと

熊野との関係が続き、参加した人たちの間でコミュニティができる…。それはとても価値のあることだと思います。

又、オンライン宿泊を更に発展させた形をいくつか考えていますが、その一つが「観光地がゲストの地域に行く」という試みです。いわゆるオンライン宿泊に参加してもらったゲストの「オフ会」に現地である熊野から僕が行くということです。初めましての人が多いいけれども、実は皆オンライン宿泊という共通言語で繋がっている。そこに熊野から旬のマグロを持って「観光地が来る！」のです。そんな会を全国で開きたいと考えています。オンライン宿泊のゲスト全員をGooglemapに映し出すと、全国に広がっています。都会ではすぐ近くに住んでいる人も多く、これから更に増え続けていくでしょう。そのコミュニティを活かして、もっとダイレクトに観光地と繋げたいのです。「来てください」というだけでは一方通行の宣伝に留まっています。実際にこちらから会いに行き、話をして双方向コミュニケーションがあると、より観光地が身近になります。全国を回って楽しみながら攻めのPRをするという、今までとは逆の発想にチャレンジしたいと考えています。

WhyKumanoという名前の由来は、みんながWhyKumano？だからです。旅行者には熊野って何があるの？何が有名なの？と聞かれ、地元の方たちはなぜこんな何もないところに？と言います。僕はそれをThis is Kumano.に変えていきたい。そのためのゲストハウスであり、オンライン宿泊なのです。

オンライン宿泊では、後呂さんが那智勝浦ならではの「マグピック」を紹介してくれます。聞けば誰もがやりたくなる「マグピック」。それが何かは、オンライン宿泊で…。

（うしろ たかや／聞き手：黒柳亮）



那智勝浦の砂浜に描かれたThis is KUMANOは後呂さんの熊野への想いが込められている

インタビュー キャンプが ビジネスを 豊かにする

株式会社スノーピーク
ビジネスソリューションズ
代表取締役

村瀬 亮

株式会社スノーピークビジネスソリューションズ 代表取締役。

社員が働きがいを感じる組織づくりに定評があり、経営者として数々の賞を受賞。故郷の愛知県岡崎市を拠点に、新しいワークスタイルの実践に取り組んでいる。日々のリラックスタイムは、「Take!チェアロング」での20分の昼寝。

「キャンピングオフィス」を通して、自然を感じながら人間らしく働く場をつくりだす「スノーピークビジネスソリューションズ」の村瀬社長にWEBインタビューで語っていただきました。

●まず始めに、オフィスというワークプレイスに、アウトドアの概念を取り入れようと思ったきっかけ、又その根本の思想はどんなものだったのでしょうか。

僕は、IT会社を設立して以来、さまざまな会社のシステムづくりに携わってきました。そして、システムづくりを通して企業の「働く環境」に目を向けるようになり、働くとは何かを考えるようになりました。僕は、働くという行為には、「作業領域」と「創造領域」の2つがあると考えています。この話をすると、経営層やマネージャーなどの一部の人が創造領域の仕事を担っていて、その他大勢の人は作業領域で仕事をするという、単純な構造と捉えられてしまいがちです。しかし実際は、作業領域に見える部分にもさまざまなアイデアが必要とされていて、創造領域の仕事があるのです。

近年AIが急速に進化していますが、この先もっとAIが進化して人間の作業領域を肩代わりするようになれば、人間の仕事はいずれ創造領域の方にシフトしていくと考えられます。しかし、創造領域を実は皆が持っているとしても、旧態依然のオフィスや作業場、会議室では創造性は生まれにくいでしょう。そこで、環境を変えてみることによって、創造領域が刺激されて、新しいモノやコトを生み出すことができるのではないかと考えたのがきっかけです。そこから、より創造領域を広げるにはどうしたら良いかと考えたときに、オフィスにいたのではなくて、1週間ぐらいキャンプしながら仕事してみようと思いつきました。まず実践しようと思い立ち、キャンプ道具一式を買って、1週間高知の山奥でソロキャンプしながら仕事をしたのです。いきなり社員にキャンプ場で仕事しようといってもなかなか理解してもらえないと思ったので、まずは自分一人で試してみました（笑）。その時選んだ道具一式がスノーピークでした。スノーピークの製品は、他社のそ



スノーピークの椅子に座って語る村瀬社長

れとはまったく違う輝きを放っていて、商品の一品一品すべてから熱い想いが伝わってきました。この出会いからスノーピークビジネスソリューションズが生まれたのです。

●ご自身でキャンピングオフィスを実践してみ、どのような心の変化がありましたか。

当初の予想通り、作業領域の仕事はオフィスの方が向いていると思いましたが、創造領域は驚くほど刺激されました。目の前に山があり、そこから風が吹いてくる中で考えると、普段とは違った心の状態になり、人間は地球という「環境」のおかげで存在していることを実感しました。まず未来のことに思考がめぐっていき、我々の扱うITが環境に負荷をかけるのではなく、健全な未来のためのものでありたいと思うようになり、同時に自分たちの事業が向かうべき方向が見えてきたのです。コンビニも電気もないので、料理も自分で手を動かし、時間をかけてつくと心が静まり、思考も深まります。そして、テントというアイテムにはどこにでも「自分の場」をつくれる自由さがあります。人間が長い時間をかけて積み上げてきた住居文化の本質を一瞬にして疑似体験できると気づけたのが新鮮でした。

●キャンピングオフィスによって、企業の「働き方」はどのように変化するのでしょうか。又、実際に体験、導入された企業からはどんな反応がありましたか。

その人の仕事や人生が瞬時に変化するという劇的さはありませんが、心の状態は確実に変化が起こります。人間は今居る場所の雰囲気、椅子の座り心地、温度、光の状態など、五感で感じた情報によって感情に変化を

起こします。であるならば、会議室をキャンプ場に置き換えるだけで、発想や視点が驚くほど変わってきます。それぐらい人間は単純な生き物であるということなのです。キャンプ場の自然の空気に包まれると、会議室やオフィスと比べて、人間の心はリラックスした状態になります。この時、チームで何かを生み出す仕事や、新しいことへの挑戦といった創造領域の仕事については、比較するまでもないほど広がりがあるように感じます。四角い無機質な会議室での会議と、焚火を囲んだ時とではどちらがチームとして一体感があり、語り合えるかは一目瞭然です。又キャンピングオフィスは、キャンプならではの解放感あって、すぐに隣のチームとも気軽に会話ができるなど、イレギュラーがたくさん起こります。そういった、ちょっとした心の変化が繰り返されながら創造領域へとベクトルが向かっていくのです。更にその集積を重ねると何年か先には全く違う領域に行けるのではないのでしょうか。即効性はありませんが、社員の心の状態に変化が生まれ、チームメンバーとのリラックスした関係性が持続することで新たな発想が生まれてくる土壌は広がります。

僕は「クリエイティブなこと」というのは、一部の凄い人が生み出すものとは考えていません。必要な情報量とその方向性を仲間と共有し、リラックスした環境と多様性のある状況で対話を続けることで、誰でもクリエイティブな事柄を創造できる可能性があるのです。

とある生産系の会社が、自社敷地内の芝生でテントを張って会議してみた時のアンケートで印象的だったのが、「この堅い会社がこういうことに取り組んだことが凄く嬉しかった。」という意見でした。堅い会社は変化し

ないと思っていた社員が、それに驚いてモチベーションが上がったのです。これは企業にとって大きなチャンスだと考えられます。

●満員電車に乗ってオフィスに行って就業時間はそこで働くという既定概念が、コロナウイルスの影響で変わってきています。この先、働くという概念はどう変わっていくと思われますか。

今の状況は、これまでの働き方を根本から覆される出来事だと思います。ピンチではありますが、逆にチャンスでもあると僕は思います。これぐらいの強制力がないと、思い切ったことはなかなかできません。良くも悪くも皆がいろいろなチャレンジをしなければならなくなった中でプラスの要素が見えてきて、今社会全体が変化してきていると感じます。この先、創造領域へと人間の仕事がシフトしていくとするならば、そもそも働き方には制約が無い方が圧倒的に面白いはずです。例えばワーケーションも、どのようにワークとバケーションを組み合わせるかで、可能性は無限大になると思います。作業効率は短期的な目線で見ると下がるので、これまでの概念を持ち出すだけでは意味がありません。そこで何と出会い、何を生み出せるのか。家族や仲間との関係や、自然との出会いなどの価値の組み合わせが大切なのです。例えば1週間キャンプに行って、仕事しながら遊び、週末は家族や仲間も呼んで語り合う…これは一石何鳥かの価値があるように思います。ここでいう仕事とは、自分の棚卸しであったり、マインドのセットアップ、新しいものを生み出すクリエイティブな仕事などが適しているのではないのでしょうか。

●リアルな世界とITの進化はこの先どのような組み合わせで未来を形成していくと思われませんか。

アナログ的なものは非常に重要です。地球そのものがアナログなのでそこから切り離すことはできません。アナログを活かすためにITによるデジタル技術を組み合わせることが重要だと考えます。IT技術はこれから更に進化していくでしょう。デバイスは進化し、WEBでのやりとりはもっとリアルに、実際にそこにいるように感じられるようになるかもしれません。Google mapでも3Dで世界中を旅できるように進化するだろうし、AIもより人間に近づくと思います。伝達事項や情報の交換、データのやりとりは、これらによって飛躍的に便利になるでしょう。しかし、人間の感覚というのはアナログ要素を複合的に捉えていて、その全てをデジタル化することは簡単にはできないと思います。なぜなら先ほどお話したように、椅子に座っている時の感触とか、温度や光など、五感で感じたさまざまな情報は、ITがさらに進化したとしてもデータでは伝えきれないほどの膨大な情報量があるからです。一方、リアルで人の傍らに在る時は、これらを瞬時に共有することができます。この違いは非常に重要で、ITが進化すればするほどリアルな体験の大切さは際立つと思います。日常は離れていてもデジタルで繋がり情報共有しながら仕事をして、実際に会った時にはリラックスして語り合ったり、喜び合ったり、未来のことを話したり…。キャンピングオフィスとITの両方を扱っている僕としては、両方のバランスがとれた、そんな人間性に溢れた未来をつくりたいと思っています。

コロナウイルスの影響を乗り越えるための働き方改革が向かうところは、スノーピークが目指す「人間性の回復」とシンクロします。人間性とは、自然の中で自然の恩恵を感じ、敬意を払うことで形成されます。もともと人間は、五感を研ぎ澄ませれば、思考は深まり、正しい判断ができると僕は考えます。キャンプというフィルターを通して、今こそ多くの企業が人間と地球の未来について考えるタイミングではないかと思うのです。

(むらせ りょう／聞き手：黒柳亮)



キャンピングオフィスで行うアウトドア研修など、企業活動の中に自然やキャンプの要素を取り入れることで、チームの関係性を育み、人間らしい働き方を生み出すさまざまな取り組みを行っている。

みんなの首里城 デジタル復元 プロジェクト

～建物にある記憶を
つなぐ～

東京工業大学情報理工学院
情報工学系 特任准教授
デンソーアイティラボラトリ
シニアリサーチャー

川上 玲

文化財のデジタル化で名高い東京大学の池内克史名誉教授の下でコンピュータビジョンに関する研究に従事。2008年、東京大学大学院にて情報理工学の博士を取得。その後、東京大学、カリフォルニア大学バークレイ校、大阪大学で研究員として勤務。2018年より東京大学大学院にて特任講師として社会人向け人工知能講座を担当し、二年半で223名の修了生を輩出した。首里城の火災の直後、デジタル復元プロジェクトを発足。2020年より東京工業大学特任准教授、兼、デンソーアイティラボラトリシニアリサーチャー。素晴らしい同僚や学生と研究に邁進する日々を送る。

■プロジェクトの現在

●目指すところ

みんなの首里城デジタル復元プロジェクトは、一般の方々から集めた写真で、沖縄県の首里城を三次元的にデジタル復元しようというプロジェクトだ。2019年10月31日、琉球王国の歴史と文化の象徴でもある首里城で火災が発生し、主要構造物が全焼してしまった。この悲劇を受けてすぐ、私は協力者とのプロジェクトを立ち上げた。

全体の再建には相応の歳月がかかるだろう。このため、プロジェクトでは焼け落ちた建物の代わりに観光資源として活用できるコンテンツの創出を目指している。写真測量は技術的に成熟してきているので、3Dモデルを用いて記憶を共有し、可視化することの方に興味を持って進めている。

記憶の共有や可視化、というのは、三次元モデルが無機質で人の気配がしない点を解決したいという発想からきている。そこで、データの提供者の方々には写真だけでなく、撮影日、当時の記憶、出身地、性別、年齢などの情報もいただいている。図1は、集まったデータの一部を用いて復元した正殿だ。図中の小さな四角錐は、過程で明らかになった各カメラの向きである。



図1 収集した写真のうち約2千枚から復元した正殿の3Dモデル



図2 埼玉県の20代女性の投稿写真

収集したデータと3Dモデルを使えば、首里城の前で、いつ、どのような人が、どのような背景で写真を撮ったのか、どのように感じたのかを可視化することができる。つまり、3Dモデルに人間味を持たせることで、写真を提供した人、写真に写っている人、写真を見た人、それぞれを3Dモデルの体験に包括的に巻き込むことができる。

●集まった思い出

これまでに送られてきたテキストには、修学旅行、新婚旅行、観光、還暦祝い、友人や家族との旅行など、様々な思い出が綴られている。こういった思い出の付与が、プロジェクトを独特なものにしている。実際、私も確認のため何度もデータを見ているが、人々の人生を走馬灯のように見るような体験だ。

たとえば、図2は普通の集合写真だ。しかし、これを投稿した埼玉県の20代の女性が投稿した思い出には次のようにある。「大学主催の平和セミナーに参加しました。中国、台湾、ドイツ、日本からの学生が集まり、世界の平和を求めて意見交換をしました。沖縄の様々な場所を訪れたり、現地の人々と交流したりする中で、他国との間にどのような歴史的背景があろうとも、まずは直接話をする事、そして相手の言うことが理解できなくても尊重すること、助けが必要などときには手を差し伸べることの大切さを学びました。首里城は、大切な気づきを得ることのできたセミナーの終わりに、みんなで観光をしたときに撮った写真です。」

あるいは、図3は普通の家族写真だが、大阪府の40代の男性が寄せてくれた思い出には次のようにある。「2018年から親子4人で休みごとに全国の日本100名城・続日本100名城

を巡る旅をしてきました。2019年4月、平成の最後に、旅の締めくくりに訪れたのが首里城でした。首里城では持参したミニくす玉を割ってお祝いしていたところ周囲の方にも拍手などしていただき素晴らしい思い出となりました。」



図3 大阪府の40代男性の投稿写真

●データの収集状況

データは、6ヶ国語に対応したウェブサイトを通じて集められている。これまでに約4万人のユーザアクセスがあり、また35の国と地域から、およそ8.3万枚が集まっている（ただし、動画を展開したデータを含む）。投稿者はユニークな人数で3,000名ほどかと思う。うち、思い出を寄せてくれたのは、1,500名弱で、一人当たりの平均で100字ほどある。収集状況は毎週月曜にツイートされている。

国内からの投稿は全体の67%で、2割は台湾からである。また投稿数は東京が多いが、人口あたりの数で見ると、沖縄が他県の平均の5倍と突出していた。沖縄県内からの関心が高いことが分かり、メンバー一同で嬉しく思った。

●社会的な展開

これまでに作成したモデルは、私たちのウェブサイトとSketchfabというプラットフォームに公開されている。図1の正殿の3Dモデルに加えて、正殿二階の玉座（図4）、王冠などがある。プロジェクトをクレジットすれば誰でもダウンロードして使用できる。

私たちのウェブサイトでの3Dモデル表示にはSketchfabのビューワーを使用していて、アイマスク型アイコンを押してスマートフォンで表示し、段ボール製のゴーグルなどと組み合わせれば、簡単に簡易VRゴーグルが作れ

る。正殿のモデルは、実際にこのようにして、興南学園の生徒さんによる2020年2月の首里城ガイドに使用された（図5）。



図4 首里城正殿二階 御差床の3Dモデル



図5 滋賀県からの修学旅行生に興南学園の生徒さんが行った首里城ガイドで正殿のモデルが使用された。

2020年10月30日に、Google Arts and Cultureと沖縄県による「首里城復興」のコンテンツが公開され、私たちのこれらのコンテンツもまとまった形でご覧いただける。全体は沖縄県がキュレーションしており、琉球建築における日本と中国の影響についてのページは個人的に興味深かった。また、私たちとNHKグローバルメディアサービスとの連携により、首里城全体のモデルとの統合も進みつつある（ウェブサイトの一部を公開）。

■プロジェクトでの学び

プロジェクトが注目していただけたのは、画像収集サイトの公開が迅速だったことに尽きる（火災の翌日にウェブサイト公開、6日

後に画像収集開始）。1年間ウェブサイトを活用してきたが、アクセスの8割は、最初の10日に集中している。これまでに22の新聞報道と10回のテレビ報道があり、英国、台湾、ハワイでも取り上げられた。画像収集には周知が欠かせないが、大衆の関心はすぐ移る。初動が最も重要だったと改めて思う。

プロジェクトメンバーは今回で初めて知り合った方が多く協業には工夫が必要だった。Slack上での会話を見て、自分でできることを勝手にやるスタイルでやってきた。親切で機動力があるメンバーたちに感謝している。快く協力して下さったスポンサーと写真を送って下さった全ての人にも感謝したい。

■はじまり

一年前、首里城の火災のニュースは、ソウルから空港へ向かう地下鉄で読んだ。燃えさかる炎と涙する人々を見てあまりのことに涙が滲んだ。私は丁度、国際会議に出席した帰りで、Workshop on e-Heritageという文化財のデジタル保存に関するワークショップを主催したところだった。

人々から収集した写真で、首里城のデジタル復元をしたら、と即座に思った。収集した写真そのもので、送ってくれた方の善意が可視化できるかもしれない。震える手でツイートしたところ、普段ほぼスルーされるつぶやきに、その時は「いいね」が多くついた。研究室のSlackで協力者を募ったところ、亀井君という優秀な学生がすぐ手を挙げてくれた。

私の大学院時代の指導教員である池内克史先生には帰国便で相談し、知り合いの先生方にもすぐ連絡をした。国際会議という場所では沢山の先生にお会いした後だったので、やりやすかった。日本に着く頃、亀井君がウェブから画像収集するコードを動かしていた。

なぜ沖縄にゆかりがない私が、本業の傍らこのプロジェクトを一生懸命やったかは上手く説明できない。私の研究分野は、現在のAIブームを産んだ分野であり、国際競争が激しい。競争と協力についてしばしば考えているからかもしれない。子どもができ、他者の協力なしに生活できない状況がそうさせたのかもしれないし、ただ人の喜ぶ顔が見たかっただけかもしれない。（かわかみ れい）

かたちを超えて 新陳代謝する建築

～旧都城市民会館の 3Dデジタルアーカイブ を通して～

株式会社gluonディレクター

瀬賀未久

千葉大学工学部都市環境システム学科卒業。
ランドスケープ設計事務所を経た後、空間デ
ザイン事務所にて、イベント、展覧会、商業
施設開発を手掛ける。2018年よりgluonに参
画。建築・都市とテクノロジーの両軸から、
領域を横断して各々の専門領域を繋ぎ、新し
い価値を生み出すために、都市のビジョン構
築や技術実装に取り組んでいる。
旧都城市民会館の3Dデジタルアーカイブプ
ロジェクトでは企画、ディレクションを担当
し、活動は第23回文化庁メディア芸術祭エン
ターテインメント部門審査委員会推薦作品に
選出された。

■メタボリズムの名建築

社会の変化や人口の成長に合わせて有機的
に成長する都市や建築が提案された「メタボ
リズム」。生物学用語で「新陳代謝」を意味
し、1960年代に日本の建築家・都市計画家の
グループによって展開された建築運動である。

1966年に竣工した宮崎県都城市の『旧都城
市民会館』もメタボリズムの思想が取り込ま
れた建築のひとつである。「残る部分」と「変
わる部分」を分けて設計し、鉄筋コンクリー
トの基壇の上に鉄骨屋根がかかる特徴的な形
状が存在感のある建築物だ。竣工から50年以
上経って、建物の老朽化が進み、保存か解
体かを巡ってさまざまな議論が巻き起こった。
2007年に閉館後、活用案も検討されたが、10
年以上施設が使われることはなく、改修保存
や維持管理には多額の費用がかかることから、
市は解体も止むを得ないとの判断に至った。

メタボリズムの代表作とされる建築であり
ながら、建物を取り巻く周辺環境や社会が変
化する中、新陳代謝することなく解体着工が
決まった。

■記録は2次元から3次元へ

物理的な保存が難しいのであれば、現代の
テクノロジーを活用して、別の形で建物を新
陳代謝させ価値を残すことはできないだろう
か。そこで「3Dデジタルアーカイブプロジェ
クト」を立ち上げ、建築の新たな記録・保存
手法の構築と、活用機会を広げていくことで
物質性を越えた建築の価値化を試みた。

建築の記録・保存には、空間のデジタル記述
で培ってきた3次元計測技術を活用した。レー
ザースキャナーによるミリ単位で正確な測量
データによって建物の形状を実測。また、一眼
レフカメラとドローンによって撮影した10,000
枚以上の写真を組み合わせ、形だけでなく素材
の質感や年月を経た建物の空気感も記録した。

従来、建物の記録は写真や図面による2次
元での記録が一般的であったが、建築は3
次元の空間であり、歩き回った感覚や角度に
よって変化する佇まいは、写真や図面だけで
は伝達しきれない。これまでは3次元の立体
を2次元で記録するほかなかったが、コン
ピューターやインターネットの普及によって、
記録するメディア形態の選択肢も広がった。



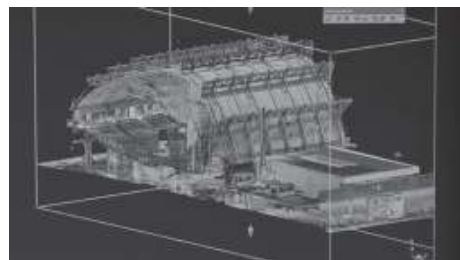
レーザースキャナーによる3Dデータの取得
3次元の空間をそのまま3Dデータとして伝送
することも可能だ。

今後もスマートフォンやウェアラブルデバ
イスをはじめとしたデジタルデバイスの発達
により、3Dデータの活用機会は広がってい
くだろう。そのため、先を見据えて今ある最
大限の技術で記録を残しておくことが大切に
なってくる。

また3Dデータは断面も自由自在に切り出せ
るため、内部と外側の屋根が一体となった構
造や、半円形上の屋根の中に舞台装置がテク
ニカルに収まっていることを理解することが
でき、建物を立体的に把握する教材としても
有効活用することができる。



3Dデータとして記録・保存された旧都城市民会館



断面も自由に切り出すことができる

■アーカイブからアクティベートへ

3Dデジタルアーカイブの活動は、建物の姿
を記録・保存するだけでなく、デジタル空間
に最適化した建築としてリノベーションし、
使い続ける仕組みをつくることで、xR時代の
新たな活用の仕方と可能性を提示することを
目指している。

計測した3Dデータをもとに、スマートフォ
ンをかざすことで市民会館が手元に現れるAR
(拡張現実)や、原寸大のサイズを体感できる
VR(仮想現実)も公開している。VRゴーグ

ルをつければ、360度あらゆる視点で、バーチャル空間になった旧市民会館の内部を見て回ることができ、実際の建物を訪れたような体験ができる。ARやVRを体験した方々からは、建物を懐かしむ声をはじめ、この場所での思い出などたくさんの反響が寄せられた。

■建物の記録と人々の記憶

VRの空間内では、市の文化振興拠点として長年親しまれてきた建物の記憶を後世へ継承するため、市民の方々から寄せられた昔の写真も展示されている。コンサートをはじめ、成人式や結婚披露宴など多くのイベントが行われたかつての思い出を、場所の記憶と合わせて見ることができる。

建築とはその場所の思い出も内包するメディアであり、建物のかたちだけでなく、その場所で過ごした時間も一緒に記憶を残せることは高次元な情報を扱えるデジタルならではの特性だ。



VRでは市民の方々から寄せられた昔の写真も、撮影した場所と重ねて見ることができる

■バーチャル市民会館でのアクティビティ

2020年9月には、バーチャル空間として新陳代謝させたVRの旧都城市民会館を舞台に、アーカイブプロジェクトに携わったメンバーの案内で建物を見学する「バーチャル建築ツアー」を開催した。

実会場での参加者と、リモートからの参加者がアバターとなってオンライン上でバーチャルの市民会館に集い、一緒に建物の内部から外観、そして現実の環境ではなかなか登ることができない屋根の上までくまなく見て回った。屋根の上に登る際に、うまく登れない参加者をみんなで丸となって応援する場面も見られ、バーチャル空間の中で参加者どうしのコミュニケーションが生まれていた。VRは、コンピューターが作り出した映像世界の中に入り込んでいるだけではあるが、人と



会場での参加者と、リモートからの参加者が、バーチャルの市民会館に集い建築ツアーを実施

人とのコミュニケーションが介在することで、そこでの出来事は意識と結びついた実体験となっていくことを感じた。

また、バーチャルの空間には、距離や移動の制約を飛び越え、世界中からアクセスすることが可能だ。旧都城市民会館のVRは2020年7月に公開して以降、4ヶ月で4000人以上（11月時点）の人が訪れている。閉館後10年以上使われていなかった施設に、再びオンライン上で人が集まり、ここから活動や出来事が生まれることで、新たな思い出が創出されるかもしれない。本来の市民会館の機能である人が集まる・交流する場をオンライン上に再現し、インターネット時代の広く開かれた“市民”が集う場として、建物がかたちを失った後も仮想性と現実性が融合した空間に、インターネットを介してコミュニケーションが生まれている。今後は地域に還元できる仕組みについても考えていきたい。

さらに、物理的な移動や人の集まりが制限されているコロナ禍の状況においても、全国各地からアバターとなって市民会館に集まるのが可能であり、コンサートやイベント会場としての新たな活用方法も考えられる。バーチャル市民会館ならではの楽しみ方として、現実空間ではあり得ない演出、構成、エフェクトや舞台装置も自由自在に導入することができる。海外からの渡航制限も先の見通しがつかない状況ではあるが、バーチャル空間に海外からスターを召喚してコンサートを開くことも可能だ。カメラや観客は、客席からのみならず、舞台の裏や屋根裏の空間など自由な視点から鑑賞すること



もできる。バーチャル空間だからできる付加価値を与えることで、リアルの代替ではない新たな楽しみ方を創出することができるだろう。

■デジタル技術によって新陳代謝する建築

建築が与える体験とバーチャル空間での体験はより境目がなくなっていく感覚は、コロナ禍で加速度的に社会に浸透したように感じる。3Dデータとして永続的に建物の記憶が継承されること、かつデータを使った活用機会が拡張されることで、物理的な存在を超えて建築の価値はより広がっていくだろう。また、デジタル記述が活用できる領域は、解体される建物の記録だけに留まらず、今ある建築や都市も3Dデータとして記述することで用途がさらに拡大すると考えられる。建築も物理的な場所や構造を持つだけではなく、リアルとデジタルの両軸で、社会に求められるかたちへ新陳代謝を行なっていくことが今後重要になってくるのではないだろうか。（せが みく）



『旧都城市民会館AR』
スマートフォンで右のQRコードを読み取り、ウェブサイト
で四角いアイコンを押すとAR
が起動します。
※ARのアイコンが表示されな
い場合は非対応端末です。



バーチャル空間のプラットフォームが創造する価値

monoAI technology株式会社
代表取締役社長

本城嘉太郎

1978年生まれ。兵庫県神戸市出身。ゲーマーだった19歳の時、MMORPG「ウルティマオンライン」に出会い強い衝撃を受け、ネットワークゲームの作り手になることを決意。サーバエンジニアや大手ゲーム開発会社での経験を経て、2005年に「monoAI」を創業。ゲーム開発を行いつつ、ネットワークゲームの文化や認知がなかった頃からネットワークゲームの研究開発に着手。2013年にはゲーム向けリアルタイム通信エンジンを販売開始。現在はゲーム開発事業で培った技術と経験を活かして、大規模仮想空間サービス「XR CLOUD」を用いたソリューション事業や、AI技術を用いたソフトウェアテストサービス事業も行う。

仮想オフィスといえば、遠い未来の話だと思われていた。しかし、それは今「現実」になっている。特に今般の新型コロナウイルス感染拡大を受け、物理的なオフィスの使用が制限されるようになって以降、テレワーク等が急速に日常化し、多くの人の働き方が変わった。仮想オフィスの需要も急増している。否、オフィスだけではない。イベント、展示会、ライブといったものも、仮想空間への移行が求められている。

それらに対応可能なソリューションとして当社がリリースした、10万人同時参加を可能とする国内初のバーチャル空間プラットフォーム「XR CLOUD」は現在、数多くの問い合わせを頂戴し、仮想オフィスの実現から協同イベントの環境構築まで、鋭意推進中だ。

■オンラインコミュニケーションは可能性の宝庫

当社monoAI technology（モノアイテクノロジー）株式会社はもともと、ネットワークゲームを中心に2000年代からゲームを制作してきた。しかし私は、ゲーム業界にしながらも仮想空間を活用（併用）する発想を当初から抱いていた。

原点は1998年。MMORPG（＝大規模多人数同時参加型オンラインRPG）のゲーム「ウルティマ オンライン」を体感したことだった。私はそこで、日本人はもとよりアメリカ人やシンガポール人等いろいろな国のの人たちと会話をしながら、バーチャルの冒険を楽しんだ。物理的には家にいながら、しかし世界中の人と共に遊び、そして「明日も会おうね」と言って別れる。この高揚感が衝撃的で、私はオンラインゲームのとりこになった。

と同時に、これだけおもしろいものがあるのに、当時の多くの人たちはオンラインゲームの体験はおろか、存在すら知らないという状況にあった。これも衝撃だった。

オンラインで人と出会い、オンライン上で生活体験をし、仕事をし、コミュニケーションをとりながら何かをなすという喜びには魅力がある。私は、オンラインコミュニケーションに可能性を感じたし、将来的にバーチャルな協同活動やコミュニケーションがスタンダードになることも確信した。

それらを基盤としたゲームやソリューションを作りたいとの思いで立ち上げたのがmonoAI technologyである。始めたばかりの頃は、正直に言えば（誤解を恐れずに言えば）“時代を先駆けすぎた”がために、当社のビジョンが社会に理解されにくかった。しかし時代を経て、やがて「フォートナイト」などのオンラインゲームが流行しはじめ、いよいよオンラインコミュニケーションを基盤とする製品のリリースがマッチする時代が来たのである。当社は一気に、ゲームからXR CLOUDまでを開発・発表するに至った。

■大規模多人数が動けるバーチャル空間を作り出す技術

当社はかねてより、通信技術がコアになるであろうことも予測し、ゲーム向けのリアルタイム通信エンジン「モノビットエンジン」も開発した。同エンジンはゲームやXR（VR〈仮想現実〉やAR〈拡張現実〉、MR〈複合現実〉等の総称）サービスに活用されている。

仮想空間といえ今はゲームエンジンで運用するのがあたりまえの時代である。だが、ゲームエンジンを利用しただけでは、仮想空間内に同時に接続できるアバター（キャラクター）数は、数人か、多くて数十人レベルと限られたものになってしまう。数千人、数万人という単位が同じ空間に入れて、同じ場を共有できる環境を実現するには、ゲームエンジンだけでなく通信エンジンを高度に使いこなす技術が必要である。

当社は、通信エンジンを自社で開発してきた経験と実績があるため、数万人といった大規模ユーザーが同時に、かつスムーズに動けるバーチャル環境を構築することができた。

大規模空間共有という当社の「強み」を具体的にどのように実現しているのか、イメージ的な例をここで示したい。たとえば一人のアバターが近くにいる人に声をかけるところを想像してほしい。その際、アバターの視界に入るものすべての表示物が高精度（高解像度）である必要はない。極端な話、声をかける相手が、また、その相手と等距離の範囲内にある表示物だけが高精度であれば、コミュニケーション上は支障がなかったりする。範囲“外”の表示物については、その際、精度

を下げてしまっても問題はない。むしろ、アバターのコミュニケーションと無関係な表示物の精度を一時的に下げれば、描画負荷は軽くなる。こういった負荷軽減テクニックをゲーム開発の専門用語でLOD（Level of detail）と呼ぶ。このLOD概念を通信制御に拡張することによって、仮想空間を支えるサーバーの負荷も軽減する。この「精度調整」を、数万の「全アバター」、そしてバーチャル空間内の「全領域」に対して最適化できるのが、当社の仮想空間構築技術の強みである。

上記を要約して言えば、つまり当社サービスは、バーチャル空間とアバター等のデータの精度を最適化し、サーバーへの負荷を最小にしつつ、同時に強力なネットワークサーバー上でそれらを動かすことができるのだ。これは当社独特の技術といえる。10万人の動きにも耐えられるプラットフォームを国内初で実現できたのは、これらの理由による。

■どんな仮想オフィスになるか

コロナ禍で、私たちmonoAI technology自身がフルリモートのオンライン業務へと働き方を変えたが、いま最も需要があるのが仮想オフィス、それからバーチャル展示会・即売会のようなイベント、バーチャルライブだ。

これらを仮想空間で実現するメリットは何か。もちろん、チャットやオンライン会議といった便利なクラウドサービスはすでにある。だが、現実のオフィス内のように「ねえねえ、ちょっと」と同僚に気軽に声をかけたり、会議後に雑談をしたり、周囲の話声が聞こえてきた時に「え、何それ？」と会話に参加したりといった状況は、基本的には既存のサービスでは生まれない。

仮想オフィスの利点は、こういった偶発的なコミュニケーションを再現できるところにある。同じ空間（もちろん仮想の）内で仕事をするから起こる偶発性から、新しい発想、アイデア、イノベティブな提案が生まれることは、皆さんもご存じのとおりだ。

XR CLOUDなら、それができる。

■どんな仮想イベント・展示会になるか

いまウェビナーによる講演会やオンライン



XR CLOUDでのコミュニケーション空間。日々精度を高めている。

上で展示会などが行われているが、サイトに載っている画像の転用が展示物になっていたり、ユーザーインターフェースが未成熟なためにユーザー側がどうやって展示ブースに立ち寄ってスタッフと会話をすればいいかわからず困惑したりしている。もちろん、先に述べたような偶発的な会話はまず起こらない。ブースの近くを歩いているお客さんに、出展社スタッフの方から声をかけることもできないし、お客さんも他のお客さんの顔がほぼ見えない。

ところがXR CLOUDなら、展示ブースから次の展示ブースへとわたり歩きながら、通路で配布されているチラシを受け取ったり、スタッフと立ち話をしたり、「おお、先日はどうも、この展示会にもいらっしゃったんですね」といった知人同士の会話も生まれる。ブースの中身も、「わざわざアクセスしないと見られない」ということがない。リアルと同じように傍目からみて関心のあるブースかどうかを判断して、興味がそそられたブースにだけ立ち寄って細かな話を聞くことができる。商談も、きわめてスムーズに行える。リアルイベントの魅力をそのまま味わえるのである。

また、ウェビナーに関しても、講演そのものの臨場感が高まるのはもとより、講演終了後の聴講者同士の交流や懇親会、講師との名刺交換（その順番待ち）までもが自然にできる。リアルの懇親会では、互いに顔と名前が一致せず、戸惑うケースも出てくるが、XR CLOUD上のアバターであれば、アバターをクリックしてプロフィールを参照することができるため、目的の相手をすぐに見つけ出し、アプローチすることができる。もちろん、偶発的な出会いも生まれる。これらはバーチャルゆえのメリットだ。

■どんな仮想ライブになるか

今、オンラインのライブ配信も盛況だ。需要は多い。しかし、動画から流れてくるライブをただ見るだけでは、誰もがリアルの素晴らしさに思いを馳せてしまうだろう。

実は、映像で見るライブには魅力が半分欠けている。ライブ会場に行くことのエンターテインメント性は、アーティスト自身を見て、その歌を聞くことだけにあるのではない。応援するファン同士で盛り上がったり、交流したりすること、友だちと会話しながらアートを楽しみ、皆でエキサイトすることも重要な要素だ。

XR CLOUDなら、そんなエモーショナルな空間を、バーチャルで体験できる。隣りにも、ノリノリで踊っている“仲間”がいる。声をかければ、高いテンションで言葉を返してくれるかもしれない。視点を変えて、アーティストのパフォーマンスをワイプのように抜いて鑑賞しつつ、遅れて来た友だちを、人をかいくぐりながら迎えに行くことだってできる。

より満足度の高いライブを実現できるのが、XR CLOUDである。

ゲームエンジンによる3D空間を使ったバーチャル体験のプラットフォームには、上記以上の、まだ見ぬさまざまな可能性がある。エンタメやゲーム性だけでなく、新しい感覚を喚起したり、新しい社会性がそこで生まれるかもしれない。私は、リアルとバーチャルのコミュニケーションの相乗効果を現実に見、また、つくっている。社会が、バーチャル空間のプラットフォームによって、より豊かになっていくことは間違いない。

（ほんじょう よしたろう）

環境のデジタル化とクリエイティビティ

クリエイティブディレクター

長谷川踏太

1972年東京生まれ。1997年英国ロイヤル・カレッジ・オブ・アート（RCA）修士課程修了。その後、ソニー株式会社デザインセンター、ソニーCSLインタラクショナルラボ勤務などを経て、2000年ロンドンに本拠を置くクリエイティブ集団tomatoに所属。広告やブランディング、デザインだけでなくプロダクト開発、教育、アート、文筆業、創作落語まで、そのアウトプットは多岐にわたる。2011年から2019年9月までワイデン+ケネディウキョウのエグゼクティブ・クリエイティブ・ディレクター、2020年から、株式会社ギブティーCCO、same gallery代表を務める。

世界的な新型コロナ感染拡大の影響で、人々のコミュニケーションの取り方が大きく変わってきていると言われている。筆者は主にクリエイティブの分野での仕事をメインとしているが、個人的なレベルの話で言うと、仕事などは全て、自宅での作業がメインで、ミーティングもオンラインになった。オンラインでの通勤時間などが無くなるために、生活時間に余裕ができたという人がいる一方で、よく聞いたのが、移動時間がないから、その分隙間なくミーティングを入れられてしまう、ということ。ミーティングとミーティングの時間の間に、頭の中で情報を反芻する余白がないまま、次のミーティングの話に頭の回路をスイッチしないとイケない。こういう問題がある場合に、意図的に10分間がないと予約できないようにしてしまえば良いということになるのだが、誰も特にその10分間が移動以外に大切な意味がある時間だとは考えないので、物理的な移動が起きないとなった時点で、それに要する時間も自動的に要らないものになってしまう。移動時間という物理的な制約によってどうしてもできてしまう無駄がデジタルになった瞬間に余計なものとして排除されている。これは、デジタルの世界にわざわざ実装するにはコストがかかるので意味がないものは基本存在させないという単純な理由によるものだと考えられる。

■カオスから生まれるクリエイティブアイデア

クリエイティブ、面白いアイデアを考えることを生業にする人々にとって、頭の中に余白を作るとはとても大切だ。よく、どんな時に良いアイデアを思いつくかを同業者に聞いて見ると大抵は、散歩している時、シャワーを浴びている時、人と雑談をしている時、などいわゆる何も考えていなさそうな時にハッと思いつくケースが多い。これは、クリエイティブなアイデアは、何かの決まった工程によって作業的に導き出されるものではなく、そういうロジカルなシステムから逸脱したところに生まれてくるからだと考えられる。移動中やシャワーはいわゆる余白の時間で、何も考えないでボーっとしている状態に思われがちだが、頭の中を真っ白にし

て休息をとっているのではなく、論理的回路から非論理的な回路が脳内で作動し、そのプロセスによって面白いアイデアが生み出されると捉えるとわかりやすいだろう。論理的で再現性のある方法で考えた、誰もが思いつけるようなアイデアは、面白さや驚きを生み出すことは出来ないのは当たり前と言え当たり前である。

良いクリエイティブアイデアはシステムからではなく、カオスな状態から生まれてくると置き換えても良いかもしれない。カオスというものをさらに分解すると、偶然や非合理という要素がそこにある。自分の中で起きた、アイデアが生まれた瞬間を思い出してみるとそこには無数の偶然が介在していることがわかる。街を歩いている時に、道で見かけた人の洋服の色の組み合わせが面白かったのでその組み合わせをデザインに反映したこともあったし、ふと見上げた看板に書いてあった抜け落ちた文字からネーミングの着想を得たこともある。その他にも自分が認知していない無意識レベルで無数の情報をインプットしていて、ある時それが何かのアイデアのきっかけになって浮かんできているだろうなということが、なんとなくわかる。

■デジタル環境下での困難さ

では、デジタル化された環境ではこういうことは不可能かということそうではない。webブラウジングなどは格好の散歩のようなものと言えるが、頭の中にカオスを作るのには少し情報に深みや意外性が足りない面がある。私の感覚だと、デジタルな環境は、必然性を作ることに長けていて、意外なものとの意外な出会いを作り出すには、まだまだ空間の情報量や工夫が足りていない。AIによる、ユーザーの好みにあった役立つ情報だけを最適化して見せるような機能は色々なサービスに取り入れられているが、その逆の、無駄な（いつ役にたつかわからないかわからないような）情報を偶然に強制的に見せるような試みは数少ない。

冒頭に書いた、ミーティングのオンラインリモート化による合間の時間の消失なども、

これが大きな問題として捉えられれば、ミーティングが続いていても3分間はスクリーンが暗くなって何もできないとか、3分間関係のない国の風景映像をコマーシャルのように見なくてはいけないなど、要は目的から強制的に逸脱させる機能が実装されたりするのだろうが、効率や最適化を目指すデジタル化する社会では、カオスを生み出すには個人レベルで工夫していくしかないというのが現状だ。

では、そのカオスとはどうやって生み出せるのかというと、自分では意図していなかった状況に身を置くというのが効果的だ。行こうと思っていなかったところに行ってみたり、食べようと思わなかったところに行ってみたり、見ようと思わなかった映画を見に行ってみたりする。なぜこういうことがカオスに良いかかというと、自分で意図してやろうとすることはだいたいパターン化していて、自分にとって新しい情報が入りにくいからだろう。

カオスを偶発的に育てる有名な例では、スティーブ・ジョブズが、ピクサーの本社ビルを設計している際に、広大なオフィスの中にあるトイレを一箇所にしたいとこだわり続けた話がある。トイレを一箇所にすると、人によってはトイレにたどり着くのに10分もかかるということで、スタッフからは猛反対されたそうだが、彼がこだわっていたのは、本社の社員同士が強制的に、偶然に自分のチーム以外の社員と顔を合わせて、立ち話をする機会を作るということで、クリエイティブを軸に据えたオフィスとして偶然性に重きをおいている。同僚との他愛のない立ち話という些細なことが、会社のクリエイティビティに与える影響を、スティーブ・ジョブズは大ごととして捉えていた。

実際に現在でもピクサーは、アメリカを代表するクリエイティブカンパニーとして、素晴らしいコンテンツを生み出し続けている。

■偶然性を介在させる工夫

そういった意味で、緊急事態宣言が出たあたりの、常に自宅にいる状況というのは、カオスを生み出すのが非常に難しい状況であった。自宅というのは、自分で作った環境なの

で、全てがほぼ予定調和に近い。窓から見える同じ景色や、テレビで流される同じニュースを扱うワイドショーと同じような内容のクイズ番組、携帯やPCから見えるsnsを含むインターネットの世界。オンライン会議などで、決まったメンバーと目的のある会話はするが、職場や通勤途中で不特定の人と会ったり、たわいのない会話をすることはまずない。放っておくと意外性や偶然性が介入してくることが少ないので、いつもよりも意識的にカオスの育成をしないとイケない状況であった。

snsなどは、もともと広く、多様な情報を得るためにやっている人も多いと思うが、長く使っていると、どうしても好みが偏ってしまうし、皆の間で話題になっている情報（like数の多い投稿）を結果的に見ているだけになってしまったりする。また昨今の互いが互いを監視し合うような風潮で、自由闊達に発言をすることを人々が避けるようになり、一部の人を除いては、安全で当たり障りのないような事しか言わないので、ネット上の情報がどこを見ても均質化されて来てしまっている。ネットワークで繋がって多様性に接続されるはずの物が、そのネットワーク性によって多様性を失ってしまうとは皮肉な現象である。

そんな環境下で、私が意図的にやっていたのは、instagramやtwitterで関係の無い人をフォローしてみるということで、ではどう関係ない人を選ぶか？ということになるのだが、これはサイコロでもなんでも自分の意志が働かないもの（偶然性）を介在させて選べばいい。自分がフォローしている人のリストから上から10番目の人を見て見て、その人のフォローリストの10番目の人を....というのを5、6回も繰り返せば、赤の他人に行きつけるはずだ。（これは、六次の隔たり…“6人と握手すれば世界中の人とつながるという話”の逆をやっている。）

そして、その赤の他人が投稿している情報を見ると、聞いたことのない音楽、本、景色、いろんな栄養を自分の中のカオスにインプットできる。これらの情報は自分の意識ではなく無意識に見せているようなものなので、その時に面白くなくても、なんの役にもたな

いと思ってやめてしまわないことで、継続的に続けることが大切だ。

もう一つの実例を挙げると、これは、コロナ以前もやっていた事だが、3年以上連絡もメールもしていない相手とオンラインで会話をするというもので、自分の知っている相手ののだが、3年間以上、時には10年以上連絡をとっていない間に、相手が、どんなものを見て、何を考え、どんな人生を送ってきたのかを雑談しながら聞いていく。もともと知っている相手の、過去の話とはいえ、そこには、自分が介在していない新しい情報がたくさん入っている。また自分の過去の話も遡りながらすることになるので、自分の歩いてきた道のりを客観的に時系列で振り返る良い機会にもなり、そんなことをしていると、記憶に埋もれていた何かの断片が、意識の水面に浮いて出てきたりもする。

こういう風に少し意識をすれば、インターネット空間も多様な偶然性が介在したカオス空間になり得るが、理想としては、こういうことを意識しなくても、実世界のように自然とカオスが自分の中に持ち込まれるような環境がデジタル下でも早く実装されていて欲しい。

それは、デジタルという1と0がはっきりし、曖昧な物が曖昧な物のまま存在しづらい世界とはとても相性の悪い物であるが、ハードウェアの進歩＝計算処理の格段の飛躍と共にそういう無駄な計算をたくさん盛り込んでいくことで私たちはさらに計算外のアイデアを思いつき、豊かな人間らしい生活を送ることができるようになるのである。

（はせがわ とうた）

今回スノーピークビジネスソリューションズの村瀬さんとWhyKumanoの後呂さんにインタビューさせていただき、貴重なお話をたくさん聞くことができました。お二人に共通するのは、このコロナ禍にあってもその先を見つめながら常に新しい視点で物事を考えているということでした。この状況下でもチャレンジできることは実は沢山あるのだということに気付かせてくれたお二人に感謝します。

(黒柳 亮)

コロナ禍で、薄々気づいていたグローバルでのデジタル技術の進展と日本での普及の遅れに身をもって直面することとなった。今回の特集では、日本のデジタル技術の進展とそれに伴う、働き方の変化をたくさん感じることができた。そして、デジタル空間においても、より身体感覚や感情・思いの付加が重要であり、今後それらの在り方も重要なデザイン対象となっていくと感じた。

(赤川貴世友)

世界的疫病流行を経て、各々が社会を少しでも向上させようとアイデアをスピーディに実現しており、小さな力が集まって同じ方向に進めば、大きな変革の波を作る事が出来ると確信出来た。コロナ禍では「何を実現しても既視感がない」という最大の利点があり、チャレンジングな試みも実現出来るチャンスでもある事は間違いない。今回の特集が、更なるアイデアを創出させる事を願っている。

(東 奈生子)

コロナを機に仮想空間における体験の置き換えがより進んでいくことは推察されます。その状況下でデザイナーの姿勢はどうあるべきか。論考において感銘を受けたのが「良いクリエイティブアイディアはシステムからではなく、カオスな状態から生まれてくる」という文章です。偶発性は創造性の種をつくる土壌である。仮想空間においても現実と分け隔てないカオスな状況をいかに作り、身を置くのか。その姿勢が必要と感じました。

(今井充彦)

今年はコロナの影響で社会情勢や仕事の在り方、生活スタイルがガラリと変わった年になりました。仕事関係では在宅勤務を交えつつ、WEB会議が主流となり、生活においては、「3密」を控え、マスク、消毒を心掛けるようになりました。分科会としてもこれからの住宅の在り方をうまく追えていければと思います。

(川合隆之)

人と人の距離は、物理的なもの、心理的なものがあり、今後どちらの視点も発想を変え、アップデートしていく必要があるのかもしれませんが。「ニューノーマル」は生活様式や空間活用だけでなく、都市全体にまでおよぶ可能性が十分にあります。既存の空間や場所に、新しい価値を生み出すなど、コミュニケーションを軸に、空間や都市という広い視点で変化が求められる時代になるだろう。

(河西孝平)

新型コロナの影響を受けて、今まで変わりそうでも変わりがなかった部分に大きなシフトが迫られ、ワーケーション、バーチャル、リモートという言葉たちが脚光を浴びるようになった。私自身、旅するように暮らしたいと思っているのだが、空白の時間が無いと心が乾いてしまう。この特集が、人間が心の奥に持っているものを保ちながら次のフェーズへと進むヒント・鍵になることを願っている。

(ペリー史子)

この一年は「テレワーク」「オンライン会議」「バーチャル展示会」など実現できれば便利だなと思っていた制度が一気に自分事となり、時代の節目を生きていると実感しました。2020年以降の時代はIT技術を活用した持続可能で多様性を許容できる働き方、住まい方が加速度的に実現しそうな機運が各原稿から感じられます。またバーチャルが当たり前になる一方でリアルな体験の価値やハードとしての建築に求められる役割も大きく変容しそうです。

(高橋伸明)

編集後記

インテリア・住宅系分科会

楨文彦氏設計の名建築を Park-PFI制度を活用し 転用

—旧泉北すえむら資料館—

高松 俊

堺市建設局ニュータウン地域再生室

はじめに

泉北ニュータウンは、高度経済成長期の急激な人口増加に対応するために、堺市南区の「泉北丘陵」を切り開き、昭和42年に約1,500ha、計画人口18万人として開発された。当時、開発の計画区域だけでも、約500箇所のにぼる須恵器の窯跡などの遺跡が点在し、それらの窯跡からは、5万箱におよぶ多量の「須恵器」が発掘されている。開発者である大阪府企業局と府教育委員会では、これら須恵器の収集保存の計画と共に、大蓮公園（15ha）内に、「旧泉北考古資料館（大阪府から堺市に移管後、「泉北すえむら資料館」に改名）以下「旧資料館」という。）を昭和45年に建設し、須恵器の展示を実施してきた。

しかし、建設から50年近くが経過し、建物の老朽化等の課題もあり、平成28年に資料館としての役割は終了し閉館した（須恵器の一部は引き続き、堺市博物館や、転用後の施設内に展示）。その後、平成29年に都市公園法の

改正により誕生したPark-PFI制度を活用し、建物の転用を図ることとなった。

建物の特徴

旧資料館は、延床約800㎡、地下1階地上1階建の展示棟と、延床約1000㎡地下1階地上2階の収蔵棟から成っている。建設地は、木々と池が美しい大蓮公園内において、比較的ゆるやかな斜面と樹林に囲まれ、散策や休憩、眺望に適した台地の一角に建立された。

また、資料館と収蔵棟が園路を挟んで対峙することで、公園を散策する人々の一種の中継点としての役割も期待された。中でも、特徴的な要素として、展示棟は、9.6m×9.6mの展示空間をクラスターとする卍型パターンで構成され、少しずつ階層のレベルが違うスキップフロアとなっている。部屋と部屋の境界を敢えて不明瞭な空間として設計され、回遊することで次のフロアに何が待っているのかという「期待感」に溢れ、見る一歩く一休むといった一連の行為がひとつづきに行うことができる空間となっている。



改修後の内観

転用・活用

■転用のねらい

平成30年11月に導入した民間事業者の活力

とアイデアを活かしたPark-PFI制度を活用し、貴重な財産である旧資料館をレストランや物品販売など、便益施設やコミュニティ機能が揃う複合施設等に転用し、公園全体を地域住民や来街者の憩いや集いの場としていくことを目指し、活用・運営を担う民間事業者を募集した。

■館内・屋上の賑わい

令和2年8月1日に「SUE PROJECT」として全面開業となった。展示棟は、私設の図書館やカフェ＆バー、ルーフトップバーベキュー等で構成される複合施設へと生まれ変わった。旧資料館時代は閉鎖していた公園から屋上へのアクセスも復活し、育った木々とともに、公園に溶け込んだ施設は、建設当時、「いずれはこの地域のコミュニティミュージアムに発展することを期待した」と、楨総合計画事務所が語っていた構想を体現する施設へと変貌している。収蔵棟には、プロジェクト全体を管轄する窓口機能や、住環境の改善を気軽に相談できるスペースも設けられた。



カフェの様子

■公園内に連続する賑わい

さらに、公園内には新たにキャンプサイト、パントラック（自転車コース）、市民活動ゾーン等が創出され、公園や旧資料館を訪れた人々が思い思いの時間を過ごしている。

また、当プロジェクトの各施設の運営に、多くの地域の市民が主体的に関わっており、定期的に行われる催し事や、地域に根差したスモールビジネスの萌芽を司る機能が市民運営によって導入されていることも特徴である。

本市では、今後とも積極的な民間活力の導入や市民連携を通じ、泉北ニュータウンの活性化を促進していく。（たかまつ しゅん）



キャンプサイトの様子

●高松 俊

昭和59年生まれ。平成20年堺市入庁。



改修後の外観

IoT機能搭載 ガス警報器「スマぴこ」 の開発

松村圭祐

大阪ガスマーケティング株式会社
商品技術開発部 スマート技術開発チーム

はじめに

近年、スマートフォン等に代表されるデジタル技術の発展により、お客さま毎に必要な様々な情報を、容易に入手できるようになってきた。

我々は日々の生活に浸透したガス警報器をベースに、デジタル技術を活用し、様々な情報をお知らせできる「スマぴこ」を開発した。「スマぴこ」は情報を「音声」でお知らせする特徴を持ち、お客さまのお好みの設定に応じた安心・安全、快適・便利な生活に貢献する。



図1 製品外観

「スマぴこ」の概要

これまでの警報器は、万一のガス漏れや、不完全燃焼によるCOの発生等の異常時にのみ音声でお知らせしてきた。

「スマぴこ」にはWi-Fiモジュールを搭載し、インターネットを経由する事で、異常時以外にも、様々な音声を再生することができるようになった。また人感、温湿度センサーを搭載することで、従来の警報器ではセンシングできなかった情報を検知することが可能となった。

「スマぴこ」の提供サービス

現状10個のサービスを提供する。

①気象警報

避難情報や気象警報が発表された際に発話。なお、大阪市にお住まいの方には、大阪市と

連携した災害情報も提供できる。

(発話例) 緊急放送、緊急放送。警戒レベル4、全員避難。お近くの川が氾濫するおそれのある水位に到達しました。速やかに全員避難してください。

②防犯情報

設定した時間や人感センサーが検知したタイミングで、防犯情報を発話。

※大阪府警察の「安まちメール」をお知らせ(発話例) 本日、午後4時20分ごろ、お住まいの地域で、徒歩で通行中の被害者が、後方から近付いてきた自転車に乗った男に、追い抜きざまに鞆をひたられるという事件が発生しました。

③雨雲速報

5分ごとに雨雲情報を更新し、約15分後に雨雲が到達するタイミングで発話。

(発話例) 雨雲が近づいています。ご注意ください。

④見守り通知

人感センサーがご家族の帰宅を検知し、登録したメールアドレスに通知。

(通知例) 2020/08/19 16:21:25に「スマぴこ」の人感センサーが感知しました。

⑤天気予報

設定した時間や人感センサーが検知したタイミングで、今日または明日の天気予報を発話。

(発話例) 8月19日の天気をお知らせいたします。大阪市の天気は晴れです。降水確率は10%で、最高気温35度、最低気温29度です。

⑥熱中症注意喚起

「スマぴこ」で温湿度を計測し、熱中症の懸念のある「危険状態」と判定したら発話。

(発話例) お部屋の温度が高くなっています。熱中症にお気を付けください。

⑦乾燥注意喚起

「スマぴこ」で温湿度を計測し、インフルエンザの活性化する「乾燥状態」と判定したら発話。

(発話例) お部屋の空気が乾燥しています。ご注意ください。

⑧定型文お知らせ

設定した時間や人感センサーが検知したタイミングで、ゴミ出しの日やお薬を飲む時間等、計11個の固定文言を発話。

(発話例) 今日はゴミの日です。ゴミを集めましょう。

⑨ガス漏れ・CO通知

万が一のガス漏れ、CO発生の際に従来の警報機能に加え、登録したメールアドレスに通知。

(通知例) ガス警報器が作動しました。

ガス漏れの場合は、通報ダイヤルまでご連絡

ください。

⑩大阪ガスからのお知らせ

災害時のガスメーター復帰手順や、大阪ガスのイベント情報等をお知らせ。

システム構成

「スマぴこ」のシステム構成は図2の通りである。「スマぴこ」サーバでは主としてコンテンツ元サーバから受け取ったテキストファイルを音声ファイルに変換する役割を担っている。

「スマぴこ」と「スマぴこ」サーバの間はお客さま宅の無線LANルータを用いて簡単に接続することができる。「スマぴこ」からはガス、CO、人感、温湿度センサー情報をサーバに上げ、サーバからは設定したタイミングで音声ファイルを「スマぴこ」に転送する。

またスマートフォン等の情報端末から発話エリア、発話内容、発話タイミング(曜日、時間、人感センサーON時)等を設定することができる。

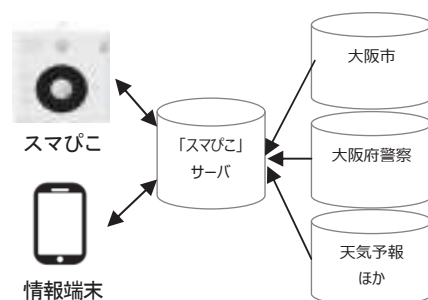


図2 「スマぴこ」システム概要

おわりに

デジタル技術の発展から、様々な情報を「音声」でお知らせする「スマぴこ」を開発した。今後も「スマぴこ」の更なる普及拡大に向け、提供サービスを拡充していく。

謝辞

「スマぴこ」の開発においては、2016年の企画段階から発売に至るまで、社内外問わず多くの方々にご助力いただいた。この場を借りて深く御礼申し上げます。

(まつむら けいすけ)

●松村圭祐

2010年 大阪ガス株式会社入社、以降家庭用ガス警報器、住宅用火災警報器の開発に従事

2017年 IoT機能搭載のガス警報器「スマぴこ」の製品開発を担当。

出版図書一覧

当協会会員の方で、当会でのご購入を希望される方には、特価：本体価格の1割引＋税にて販売しております。
詳しくは（一社）日本建築協会事務局（TEL 06-6946-6981、FAX 06-6946-6984、E-mail soumu@aaj.or.jp）まで。

最新刊 平成31年4月発行

図解 間取りの処方箋 暮らしから考える住宅設計・改修のポイント

玄関・トイレ・LDK・寝室など住まいの8つの空間について、人が暮らしていく上で不都合が生じる「お困り間取り」と改善ポイントを分かりやすいイラストで解説。

著者 堀野和人・小山幸子
A5判 184ページ
定価 本体2,600円＋税

近刊 平成30年10月発行

図解 建築と設備の接点 トラブル予防のツボ

騒音・振動・漏水・結露…など問題につながりやすい建築と設備の接点（取り合い）を部位別に一覧し、トラブル予防法を設備別にイラストで詳細に図解。

著者 仲本尚志・馬渡勝昭・赤澤正治
A5判 232ページ
定価 本体2,800円＋税

近刊 平成30年3月発行

直感で理解する！構造力学の基本

手描きイラストをもとに構造力学の基本をやさしく解説。力学とその先にある構造設計の魅力が見えてくる一冊。

著者 山浦晋弘
A5判 216ページ
定価 本体2,400円＋税

近刊 平成30年1月発行

原因調査と対策のポイント 図解 雨漏り事件簿

雨漏りの原因調査と対策にプロ集団「雨漏り110番」が、多数の生の事例をもとに実務に役立つポイントを解説。

著者 玉水新吾・唐鎌謙二
A5判 216ページ
定価 本体2,500円＋税

図解 住まいの寸法

堀野和人・黒田吏香 著
A5判 200ページ 定価 本体2,600円＋税

図解 一発で通す！確認申請

野口元・平沢隆志・仲本尚志 著
B5判 192ページ 定価 本体3,200円＋税

直感で理解する！構造設計の基本

山浦晋弘 著
A5判 216ページ 定価 本体2,400円＋税

設計・監理・施工者のための 建築品質トラブル予防のツボ

仲本尚志・馬渡勝昭 著
A5判 248ページ 定価 本体2,800円＋税

改訂版 イラストでわかる 消防設備の技術

中井多喜雄 著 石田芳子 イラスト
赤澤正治・岩田雅之・西博康 改訂監修
B5判 216ページ 定価 本体3,000円＋税

写真マンガでわかる 住宅メンテナンスのツボ

玉水新吾・都甲栄充 著
A5判 248ページ 定価 本体2,800円＋税

主婦建築家と考える 住まいづくりのウソ？ホント？

井上まるみ 著
四六判 184ページ 定価 本体1,800円＋税

プロが教える 住宅の植栽

藤山宏 著
B5判 176ページ 定価 2,800円＋税

〈プロのノウハウ〉シリーズ

建築現場のコンクリート技術

柿崎正義・玉水新吾 著
四六判 220ページ 定価 本体2,000円＋税

写真マンガでわかる 工務店のクレーム対応術

玉水新吾・青山秀雄 著
四六判 220ページ 定価 本体2,000円＋税

現場直伝！躯体工事の100ポイント

中川徹 著
四六判 220ページ 定価 本体2,200円＋税

写真マンガでわかる 建築現場管理100ポイント

玉水新吾 著
四六判 224ページ 定価 本体1,900円＋税

建築主が納得する住まいづくり Q&Aでわかる技術的ポイント

玉水新吾 著
四六判 224ページ 定価 本体1,900円＋税

特集 新興建築

(1931年7月号)

橋寺知子

関西大学
准教授



新興建築号 特集記事一覧

新興建築に就いて	片岡安
現代の日本建築	前田松韻
新興建築時感	岸田日出刀
このアナクロニズム	八洋生
日本に於ける新興建築	SO生
建築姿態の根本観念	モトノ・セイゴ
新興建築問題中の或ものに就いて	山田守
新興建築概説	伊藤正文
商業価値の限界	村野藤吾
新興建築材料としてのアルミニウム	葛野壮一郎
フリッツ・ヘーゲル氏の近作	村野生
新興建築座談会	石川純一郎、小川安一郎、 高橋栄治、永澤毅一、 中西六郎、長谷部鋭吉、 本間乙彦、村野藤吾

■「新興建築」ということば

1920年代末頃から、「新興建築」という言葉が建築雑誌等で見られる。ヨーロッパでは19世紀末からのモダニズム運動が広がりを見せ、「新興建築」は、まずはモダニズムの建築を指すものと言える。1920年に発足した分離派建築会が日本での近代建築運動の始まりである^{注1}。続いて1923年には創宇社、そのほかラトール会、メテオール建築会などさまざまなグループが結成され、1927年には、京都で日本インターナショナル建築会が発足した。そして1930年にそれらのグループをまとめるような形で、新興建築家連盟が発足する。日本の新世代の建築家たちが集結し、「現代建築界のあらゆる反動的傾向を打破する」と宣言したが、社会主義運動との関連を示唆する新聞報道もあり、2ヶ月足らずで崩壊した。1930年前後は世界恐慌下にあり、社会は不安定な雰囲気、経済的にも厳しい、そのような状況からも合理性や経済性が求められる時期だったと考えられる。

『建築と社会』で特集のタイトルに「新興建築」と謳われた号は、1931年7月号と1933年6月号の2冊である。後者は、同年来日したブルーノ・タウトを招き、日本建築協会主催で開催した「新興建築講演会」の記録を中心とした特集で、この時、村野藤吾が登壇し、「日本に於ける折衷主義建築の功禍」を論じた^{注2}。今回取り上げるのはその2年前の特集で、多様な論者が論考を寄せている。後出の年表を見ると、1920年代半ばから従来の様式建築とは異なる建築が、国内外ともに出現している。表現主義のうねる壁面の建築があるかと思えば、幾何学的なロシア建築、一方アメリカでは、次々と超高層建築が聳え立っていた、特集が組まれたのはそんな時期だった。社会全体も建築も大きく転換しつつあった時期、新興建築という語にはそれぞれの論者にとって「ブレイクスルー」への期待があったように思える。その振れ幅を見る。

最初に会長の片岡安が「新興建築に就いて」で、新興建築という言葉は珍しくないが、解釈は定まらないことを述べている。「新興建築とは何を意味するか、恐らく人々それぞれその解釈を異にするであろう。或人は最近の『インターナショナル』式の独立派を意味するかも知れぬ、或は最近の『アメリカ』に於ける高層建築の移入を考えるものもあろう、要するに最近我国に於て目新しく感ずるものを以て、新興建築と総称する如くにも思われる」。片岡は続けて、明治以来、西洋文明を無批判に取り入れたわけではなく、大正期には「従来の模倣主義打破の一大気運」、つまりセセッションが有力になったことを指摘す

る。建築に求められる実用性と芸術的表現の問題は、「新興建築勃興の気運は熟成したとは言え、真実の新興建築は未だ其形態を現わさず、所謂黎明期に於ける彷彿低迷の状況である」と断じる。新興建築は現代の構造技術によって構築し、「建築の外観様式は東洋趣味を基調とするものであり、内容の意匠も亦其外観の様式と調和を保つものであることを基礎的条件とする。最近十年間、新興建築勃興の気運と共に各種の建築に試みられたる新しき様式なるものは、…吾人の期待に添うものは甚だ稀である」。そして片岡にとっての「新興建築」は、「我国の現代文化に即したる真実の建築様式」を求めるものと言い切っている。片岡にしてみれば、自身が取り組んできた建築活動こそ常に「新興建築」であるという自負のように思える。

■日本の表現を求める設計競技

新興建築に関する議論が沸騰する背景には、1930年前後の設計競技において、意匠に日本的・東洋的な表現が求められたことがある。モダニズムの建築家たちには受け入れられない設計条件であった。が、片岡安は論考において、設計競技は「新興建築勃興の気運を最も良く指導せんとする方法」であり、「建築家たるものは、此の重大時機に臨み、徒らに軽挙妄動自らの快を貪るが如きことを慎み、現代の我建築界の総能力を総合して、一日も早く我国の建築様式を完成すべく努力せねばならぬ」と結んでいる。

このような意見と正反対の論考も掲載されている。八洋生による「このアナクロニズム」である。近年の設計競技について、「日本趣味を加味することは現代社会の滔々たる陰悪なる思想を矯正する指導精神によるものであると云う事であるが、果して然りとせば其本末を顛倒せることの甚だしきを思わざるを得ない」と述べる。

1931年は、鉄骨鉄筋コンクリート造によって大阪城天守閣が復興した年である^{注3}。「大阪城天主閣の白亜の雄姿が、大阪全市を俯瞰して市内の何の建物よりも高く聳え立ち西暦千九百三十一年の文化と思潮とを前にして復興再建されようとして居る。…其完成の暁に於ける建築の様式や現代の思想から見た計画そのものの価値に思いを致す時、之れを企画した人々の頭の良い皮肉と悪戯心とを思うて苦笑せざるを得ない」と批判する。協会には大阪城天守閣復興の事業にかかわる会員もいる中、なかなか厳しい指摘だ。

■伊藤正文の「新興建築」

新興建築＝国際建築という側面もある。こ

の特集には、日本インターナショナル建築学会員の伊藤正文と本野精吾が論説を寄せ、中西六郎は留学で得た見聞に基づき、「新興建築座談会」で辛口の発言をしている。日本インターナショナル建築学会は独自の会誌『インターナショナル建築』を出版しているが、メンバーたちは『建築と社会』でもしばしば論考を発表している^{注4}。

伊藤正文による「新興建築概説」は、特集の中心的な論説である。伊藤も新興建築の定義から述べ、「一九二九年以来の新熟語」であり、Neue Baukunstが単に「新しい建築」であるのに対し、「現代の文芸、美術、建築のいずれにも新興という文字の冠せられたものは只の新しさと言うものがあると云う以上に過去を抹殺しようとする意識的なあらわれが見えている様に思われるが如何か。『新しき』と云うことは只古きに対しての新しさであり、時代の差異を現象的に客観した形容語の意味からあまり出ていない。けれども『新興』と云う時には、新しく興った力、努力、過去の形式から離脱する為への闘争、と云う様な積極的な働きの暗示を受ける」と述べている。

伊藤自身が未定稿と断っている通り、この論考は重複や論旨がつかみにくい部分もあるが、新興建築の理論、形式、そしてこれからの発展について述べる。まず新興建築がよるべき理論的な根拠は機能性、合理性だが、これだけなら「建築程、楽な仕事はない」、実際には風土的条件や経済関係に縛られ、それによって「構造機能、更に形式美の上に洗練が加えられ、遂に地方的特色をもつ形式、時代的特色をもつ様式も生まれて来る」と、真正なるローカリティーに基づくと宣言した日本インターナショナル建築学会の理念がここでも示されている。新興建築の形式つまりデザインについては、「機能性と合理性との理論的根拠から建ち上るべきもの」と断言する。「インターナショナル建築の立場にある建築家ですら、個人の作風や個人の主観を、ややもすると、主張したがった傾向もあったのであるがそれは新興建築家として如何なる立場にあるかと、真の建築の進路への逆行である」と、初期の近代建築運動を客観視する。また日本趣味や東洋趣味のように、「趣味」という語で様式が語られ、設計競技の規定にも「趣味」が頻出したが、趣味は鑑賞者の個人的感情であり、「新興建築の形式は、否、すべて過去の歴史建築の形式も、趣味から規定された形式では断じてない」、様式建築と新興建築のどちらかが趣味で選択されるのではなく、これからは「新興建築、或はインターナショナル建築に変遷しつつある時代」と言う。

当時のモダニズムの建築家が語る建築像は

具体性に欠けると評される^{注5}。伊藤の論考も理念的だが、新興建築は科学的に進められるべきことを論じる所では、合理的な設備機器に触れ、「配管配線の露出を厭う心理は、暗い部分を明る味に出すことをキラウ心理である。配管配線を保護することは勿論必要であるが隠蔽することは修繕にも不便である」、「配管配線が露出されても、その配置が合理的であり、保護が確実であるならば、却て、新しき美を感じるに違いない」と述べ、戦後の「新興建築家」たちによるニュー・ブルータリズムの建築を彷彿とさせる。

■ 新興建築座談会

特集の最後に、外国の建築事情を実際に見てきた人々による「新興建築座談会」の記録が掲載されている。ここでの新興建築は、「新しい海外の建築」であり、アメリカ、ソ連、ドイツ、フランス、北欧等が取り上げられている。アメリカの超高層建築に関しては設備に一目置くものの、概して「つまらない」と評するが、村野藤吾は、商業的な価値を追求している点に評価を与えている。モダニズム建築の中心地と言えるドイツとフランスについては、「ドイツは…合理的、フランス人は柔かく行つてをる」（小川安一郎）というように、対比的に捉えている。ストックホルム市庁舎のような煉瓦造の近代建築は、小川安一郎や長谷部鋭吉、そして村野藤吾らによい印象を残しているのに対し、中西六郎や高橋栄治は、悪くはないが古いという印象を語る。参加者は年齢も幅広く、話はまとまらないが、1920年代後半には代表的なモダニズム建築が完成しており、それらを新建築として目撃した者たちの発言を、彼らの建築理念や後年の作品を思いながら辿ると興味深い。

この特集の論考は実に多様で、転換点にあって新旧さまざまな考えが交錯していた建築界の縮図とも見える。頑固な片岡安から新しい考えを標榜する若い世代まで幅広い人材が活動した日本建築協会の多様性が見える。

注

- 1) 今年、ちょうど結成100周年にあたり、『分離派建築会—日本のモダニズム建築誕生』（田治貴浩編、京都大学学術出版会）の出版、「分離派建築会100年展」の開催等で注目される。
- 2) 村野の講演内容に関しては、笠原一人：再読関西近代建築—論考・記事編—4 村野藤吾「日本に於ける折衷主義建築の功禍」（建築と社会2016年4月号）の解説に詳しい。
- 3) 建築と社会1932年7月号では、「最近建築研究II」として、大阪城天守閣が50ページにわたり多角的に解説されている。
- 4) 日本インターナショナル建築会に関しては、笠原一人の一連の研究に詳しい。特に伊藤正文に関しては、笠原一人：「日本インターナショナル建築会」における伊藤正文の活動と建築理念について、

日本建築学会計画系論文集第566号p.153-159、2003年参照。

- 5) 日本建築学会編『近代日本建築学発達史』（1972年、丸善）は、これ自体、歴史資料としての価値をもちつつあるが、「9 編建築論5章近代化の展開」は、多くの引用により当時の建築家たちの思考を明らかにする。

建築物竣工年表（*は出来事）

- | | |
|------|--|
| 1907 | *ドイツ工作連盟創設 |
| 1914 | *ドイツ工作連盟展 |
| 1917 | *日本建築協会発足 |
| 1919 | *バウハウス（ワイマール）開校 |
| 1920 | 第3インターナショナル記念塔（タトリン）
*分離派建築会発足 |
| 1922 | シンドラー自邸（R.シンドラー）
シカゴ・トリビュン設計競技 |
| 1923 | 帝国ホテル（F.L.ライト）
ストックホルム市庁舎（R.エストベリ）
デ・ダヘラート集合住宅（クラメル+デ・クラーク）
*関東大震災 |
| 1924 | アインシュタイン塔（E.メンデルゾーン）
シュレーダー邸（G.T.リートフェルト）
チリハウス（フリッツ・ヘーガー）
レイド自邸（アントニン・レイモンド）
山邑邸（F.L.ライト）
*B.タウト、GEHAG建築家として多数の
ジードルンク計画に関与（-1932） |
| 1925 | ヴォアザン計画（ル・コルビュジエ）
東京朝日新聞社（石本喜久治）
東京中央電話局（山田守）
*アール・デコ博覧会（パリ） |
| 1926 | ロヴェル邸（R.シンドラー）
バウハウス校舎（デッサウ）（W.グロピウス）
ツイエフ労働者クラブ（モスクワ）（イリヤ・ゴロゾフ）
ショッケン百貨店（E.メンデルゾーン）
住友ビルディング（長谷部鋭吉+竹腰健造）
*神奈川県庁舎設計競技 |
| 1927 | ヴァイセンホーフ・ジートルンク（ミース・ファン・デル・ローエ他）
キーフークの集合住宅（J.J.P.アウト）
シュプリンケンホフ（ハンブルク）（フリッツ・ヘーガー）（1927-1943）
*国際連盟 設計競技
*日本インターナショナル建築会 発足 |
| 1928 | ストックホルム市立図書館（G.アスプランド）
ルサコフ労働者クラブ（K.メルニコフ）
*アムステルダムオリンピック 開催 |
| 1929 | *名古屋市庁舎 設計競技 |
| 1930 | クライスラービル（W.V.アレン）
ファンネレ工場（ブリックマン+ファン・デル・フルフト）
外気学校（J.ダイケル）
労働組合学校（ベルリン郊外ベルナウ）（ハンネス・マイヤー）
*ストックホルム博覧会 開催
*京都市美術館、東京皇室博物館 設計競技 |
| 1931 | サヴォア邸（ル・コルビュジエ）
エンバイヤ・ステートビル（シュリープ、ラム&ハーモン）
マクロウヒルビル（R.フッド）
森五ビル（村野藤吾）
日本綿業会館（渡辺節）
朝日ビルディング（石川純一郎）
*ソヴィエトパレス 設計競技
白木屋（石本喜久治）
フリッツ・ジードルンク（B.タウト）
東京中央郵便局（吉田鉄郎）
大阪城天守閣（大阪市建築課） |
| 1933 | 大阪ガスビル（安井武雄）
大札記念京都美術館（前田健二郎）
*ブルーノ・タウト 来日 |

『建築』を脱ぐ

山口大学工学部
感性デザイン工学科・准教授

孔 相権

1973年、滋賀県生まれ。
2007年、京都大学大学院工学研究科博士後期課程修了。博士(工学)。大阪市立大学都市研究プラザG-COE研究員、京都大学大学院医学研究科特定助教を経て2014年に現所属に着任。専門は建築計画学。

■「重い」と感じる自分

この度、光栄なことに「建築と社会を考える」ということで執筆の依頼をいただいた。何を書くか苦吟に苦吟を重ねることとなった。執筆期間の半分を要し、漸く『「建築」を脱ぐ』という本稿のタイトルを一応決めてはみたものの筆者の思索は拡散傾向にあり、かつ思索する脳も甚だ凡庸のため、上手く言語化しまとめることができるかどうか分からないが最大限の努力は行いたいと考えている。

さて、何故筆者がかような珍妙なるタイトルを思いついたのかというと、筆者自身が現在の筆者の周りを取り巻く社会環境（ここでは「建築と社会」のようなものでもしておく）を「重い」と感じ、また「重い」が故にそこから「逃げ出したい」と心の奥底で考えているからではないかと思われる。筆者の主観から紡ぎ出された感覚ではあるが、何故筆者が「重い」と感じているのか原因や理由を考えてみるのが「建築と社会を考える」上での話題提供になるのではないかと考え、また「重ければ脱げばいいんじゃない？」という短絡的な思考からかようなタイトルを設定し、底の深からぬ試論を展開していこうと考えている。

■「重さ」はどこから？

現在を「重い」と感じていることは「重くない」または「軽い」を実感したことがあるか、「重さ」を感じず無自覚に生きてきたが何かしらの原因で「重さ」を実感するようになった可能性が高いと考える。筆者が生まれた1970年代は現在より「重くない」ような気がするが「重く」する方向への舵は切られており、「重い」と感じるようになったのは高齢者施設の研究に関わるようになってから一定の時間が経過した後のことなので、「重さ」を自覚した後には昔を振り返ると「昔は今より重くなさそう」と気付いたのが正直なところだと思われる。

では、筆者はどこから「重さ」を感じているのだろうか。それは、放っておくと増殖し肥大化する様々な施設の機能であり、機能が複合化し高度化することにより巨大化する施設建築であり、極限まで細切れにされ細分化されそうな社会に対してであるような気がする。細切れにされた各部門は局所最適を目指して益々肥大化し「重く」なり、局所最

適された不格好な集合体を身に纏い、中身が不健康なまでに身動きがとれなくなった時に感じるであろうそんな「重さ」を現在の「建築と社会」から筆者は感じているのである。

●各種機能の外部サービス化

細分化され局所最適を目指すことにより、「建築と社会」が肥大化し「重く」なるのは何故なのだろうか。当然、「重く」ならないと思われる方も多数おられ、そうした意見や考えも尊重されるべきであると考えるが、そうするとこれ以上話を展開することができなくなるため、筆者の主観に従い話を展開することをご容赦願いたい。また、本稿では正否を論じるものでないことを予め記述しておく。

社会を高度に発展させ、生活を営むために必要となる様々な機能を外部サービス化し、そのサービスを主に金銭を媒体として購入することにより生活を成立させることが、「建築と社会」を肥大化させ「重く」することの出发点になるのではないかと筆者は考えている。例えば、厚生労働省の人口動態調査によれば1955年の死亡場所の第一位は自宅で76.9%、出生場所についても自宅が第一位で82.4%となっている。65年前までは大多数の人が自宅で生まれ自宅で死んでいた。これは看取りや出産の機能が自宅に内在していたことになる。

しかし、2017年の死亡場所の第一位は病院で73.0%、出生場所については病院・診療所などの医療施設が98.8%となっている。すなわち、現在では大多数の人が病院・診療所などの医療施設で生まれ医療施設で死んでいる。もちろん、死亡場所については老健・老人ホームなどの高齢者施設が近年増加傾向を見せるなどの変化の兆しはあるが、大きな流れとして自宅に内在されていた看取りや出産の機能が医療施設という外部サービスに置き換わったと捉えることができる。その外にも、冠婚葬祭なども現在では自宅ではなく専用施設を利用することが多くなっているし、完全に外部サービスに移行したわけではないが調理なども中食・宅配などの外部サービスを利用することにより家事負担が軽減されている。70～80年前までは自宅及び自宅周辺地域で日常生活を営むために居住者が行わなければならない様々な行為、そしてそれに付随して自宅が持っていた各種機能、そうしたもの

を外部サービス化させ専用施設を設け代替させることにより、我々は自宅で昔前よりも快適で楽な日常生活を過ごせるようになったことができるのではないだろうか。

●移動の高速化・広域化

筆者の実体験で「今よりは重くなさそうだ?」と感じている1970年代後半、1980年代前半においても、自宅に内在していた各種機能の外部サービス化は始まっていたように思う。魚が食べたいからといって川に釣りに行かされたわけでもなく、農作業をして食料品を確保していたわけでもない。食料品は八百屋さん、肉屋さん、魚屋さんで購入していたし、米・酒・調味料などは近所の酒屋さんに配達してもらっていたように記憶している。祖母宅の近所には地域密着型の某大型総合スーパーはあったが、まだまだ「うちのまちの〇〇屋さん」は十分に機能しており、日常生活に必要な物・サービスは徒歩＋自転車の行動範囲で過不足なく入手できていたのではないだろうか。

筆者は当時小学生であったため正確なところは不明であり、あくまでも当時を振り返った主観である。また、「重さ」に対しても鈍感で「建築と社会」に対して今のような「重さ」を感じてなかったように思われる。そのためなんとなくではあるが、徒歩圏や自転車圏で各種機能の外部サービス化が生じたとしてもあまり「重く」感じないのではないかと推論するのである。そうすると、各種機能の外部サービス化と移動の高速化・広域化が組み合わさった時に「重さ」が加速度的に増加していくのではないかとという稚拙な考えに至ってしまうのである。

移動や活動範囲の広域化に自動車果たした役割は大きいことは自明である。そこで自動車保有台数の推移を調べてみることにした。国立国会図書館インターネット資料収集保存事業により保存されている「総務省統計局：統計データ：日本の長期統計系列：目次：第12章 運輸」に昭和11年度からの自動車保有台数のエクセル表が保存公開されている。それによれば、1960年に340万台であった自動車保有数は1970年には約1900万台、1980年には約3900万台、1990年には6000万台を超え、2000年には約7500万台にまで急速に拡大している。以降の伸びは鈍化しており、2019年時点で約8200万台となっている。ちなみに「12-10が車

種別保有自動車数」で「12-7が鉄道施設及び運転」となっている。鉄道の方は明治5年からの営業キロ数の推移などが掲載されており、こちらも非常に興味深いものであった。しかし、戦前から鉄道は整備されており、戦後から現在まで営業キロ数に自動車ほどの大きな増減は認められない。範囲が拡大したというよりは、新幹線整備などの高速化による活動圏域の拡大に寄与しているのではないかと考えている。

さて、ここで再度筆者の実体験に戻ってみる。確かにいつのころからか「うちのまちの〇〇屋さん」で買い物をしなくなったのは間違いない。しかもそれは筆者だけでないのである。筆者がマイノリティーであるならば、商店街がこれほど死屍累々の山を築くはずはないであろう。すなわち、どこかのタイミングで一定数以上の人が「うちのまちの〇〇屋さん」に行かなくなったことが考えられる。筆者が育った家庭はある種典型的な第二次ベビーブーム世代を含む家庭であったと感じている。仕事中心の父親、専業主婦で子供の手がかからなくなってからパートに出ていた母親、私を含めて2人の子供、核家族4人世帯である。

小学生にとって歩いて行くには遠いけれど自転車でも15分も走ればアーケード商店街があり、たいていの物はそこで手に入れることができた。文房具や駄菓子を扱っている商店、理髪店、精肉店、駅前の本屋などが徒歩圏にあり、専業主婦の母親と一緒に徒歩と自転車で生活していた記憶が残っている。母親と子供で少し遠くに外出する時は某私鉄が移動手段の中心で、自家用車は1台で母親は筆者が小学生2年か3年生まで免許がなかったか、または自動車の運転をほとんどしていなかったような記憶がある。おぼろげに思い出してきた。そうだ、小学校3年生の時に姉が習い事を始めた。その送迎用に我が家に母が使う軽自動車、スズキのアルトがやってきた。その頃から食品や日用品の買い出しが車でスーパーに行くというものへ変化していったような気がする。自動車を送り迎えのついでにスーパーに寄り買い物を済ます・・・それが我が家の日用品を手に入れるスタンダードになっていったのは間違いなく、2台目の自動車を手に入れたこの頃だと思われる。日曜日に父親が運転し家族総出で買い物に行く百貨店や総合スーパーが通常の食料品や

日用品を購入する場所へと母親が新たな移動手段を手に入れることにより変化していったのである。我が家の移動の中心は自動車へと変化することにより、駐車場があるかどうかが店舗選択の重要な指標となり、駐車場が相当数確保されている店舗は結果として徒歩や自転車を想定している店舗よりも「重い」と思われる建築になっていったのであろう。少なくとも筆者個人の経験則では、自動車が我が家の購買活動に多大な影響を及ぼしたことは事実であるが、これらの個人的体験がどの程度一般的なものかは判断することはできない。

●施設の大規模化

家庭に内包されていた各種機能の外部サービス化と自動車の普及による移動の高速化・広域化、それらのみで筆者が感じる「重さ」を発生させているのかと問われれば、そうではないような気がする。筆者は現在、山口と京都間で単身赴任している。また、出張等の機会でも東京に行くこともそれなりにある。新幹線を下車し新山口駅、京都駅、品川駅に降り立ち周辺で感じる「重さ」は東京＞京都＞山口で山口が最も「軽く」感じている。ちなみに自動車の世帯当たり普及率は山口＞京都＞東京の順になっているため、モータリゼーションは山口が最も進んでいる。すなわち、日常生活への自動車の依存度合いが「重さ」の発生源ではないということであろう。ちなみに自動車の世帯当たりの普及台数は一般社団法人自動車検査登録情報協会がインターネット上で公開している統計情報を参照している。それによれば、世帯当たりの普及率が1.0以下なのは東京圏（東京都、神奈川県、埼玉県、千葉県）と大阪圏（大阪府、京都府、兵庫県）に含まれる7都府県のみとなっている。その中でも東京都は特筆すべきで普及率は0.424となっており、半数以上の世帯が自動車を有していない唯一の都道府県となっている。

さて、色々と思いを整理する必要が出てきたように思われる。基本的には思惟を拡散させ興味があればつまみ食いをし、まとめる時に論理破綻させてしまうのが筆者の日常であるのだが、貴重な面を4頁もいただき破綻させてしまうのはさすがに心苦しく感じる。なんとか思考の展開を一定の枠組みにまとめるための試みは最大限になされるべきだろう。

筆者は「建築と社会」に「重さ」を感じていることはおそらく真であろう。では、「建築と社会」とは何を指すのかという問いに行きつく。「建築と社会」、この場合「と」は並立を意味する格助詞であるから、「建築」という名詞と「社会」という名詞を一義的に規定し得ればよいということになる。「重さ」については筆者が感じる心理的圧迫感のような逃げ出したくなるネガティブな感情とでもしておけば、『「建築と社会」に「重さ」を感じている』ということの説明し得るということになる。何とかかなりそうな論理展開になってきそうだが、これは筆者の能力をはるかに超えるものであることは間違いないため逃げ出さなければならない。本稿の執筆依頼を受ける際、編集側から参考資料として本企画の第一回目に掲載（2015年10月号）された舟橋國男先生の「総論 建築と社会を考える ―一つの試論―」のPDFファイルの原稿を拝読させていただいた。筆者が「建築」や「社会」などの規定し難いものに悪戦苦闘し駄文を作成するより、読者諸氏はバックナンバーを漁って上記試論を読まれることを強く推奨させていただきたい。

戦略の転換である。「建築と社会」なる抽象的かつ難解な言葉のまま論理を展開するからおかしいことになっていくし、筆者の能力を超えるような論理展開を求められるのである。もっと具体的に何に対して「重さ」を感じたのか筆者の体験から突き詰めていきたい。昨年、初診時に待合で延々と待たされ続けたY大学附属病院は「重く」感じた。京都に帰るたびに目にする駅ビルは毎回とても「重く」感じる。息子の誕生日に自動車で買い物に行き駐車場に駐車するまでたっぷり待たされた京都駅近くの某商業施設も大変「重」かった。東京出張した際の新橋駅近くの高層賃貸オフィスビルなどは絶対に自分の職場にしたいと思うほどに「重く」感じた。成程、物理的に大きな「建築」に筆者は「重さ」を感じているのは事実のようである。そうであるならば、近年各種施設の建築規模が大規模化しているならば筆者が「重さ」を感じることはいわれがないわけではないような気がする。

病院は果たして大規模化しているのだろうか。1病院当たりの病院延床面積推移などという非常にありがたいデータは見当たらない

かったため、病院数の推移と病床数の推移から病院規模の推移を検討してみたい。平成30年度版厚生労働白書に掲載されている病院数の推移によると1960年に6,094施設であった病院は1990年の10,096施設まで増加しピークを迎えるが、その後減少に転じ2016年には8,442施設となっている。病院の総病床数については1960年に約69万床であったものが、1990年には約168万床にまで増加し、その後病院数の減少に合わせて総病床数も減少傾向を示すが2016年で156万床となっており、病院数の減少幅よりも小さい値となっている。これは1病院当たりの病床数は増加していることを意味しており、病院数は近年減少傾向を示すものの病院規模は大きくなっていると考えられる。

商業施設の大規模化については比較的簡単にデータが見つかったので安心した。経済産業省の商業統計調査の1972年～2004年までのデータから時系列推移をまとめたものが経済産業省のHPに掲載されていた。それによると1972年の小売・卸売を含めた総売場面積は約6,100万㎡、総事業所数が175万事業所であったのが、1991年には総売場面積が約1億990万㎡、総事業所数が207万事業所まで増加している。事業所数、売場面積、両者共に増えており1事業所当たり売り場面積も35㎡から53㎡へと増加している。事業所数は1991年をピークに減少傾向を示し2004年には総事業所数が161万事業所まで減少している一方で総売場面積は1億4,400万㎡まで増加しており、1事業所当たり売り場面積は89㎡まで急拡大していた。なお、経済センサス活動調査による最新のデータでは総事業所数は135万事業所まで減っており、総売場面積も1億3,500万㎡に減少しているが、1事業所当たり売場面積は100㎡まで増加している。全国的に商業施設の大規模化は進んでいるようだが、それは東京、大阪などの大都市圏で顕著のようである。

先ほどは卸・小売を含めたデータであったが、都道府県別の小売業のデータも経済産業省のHPで発見した。1994年の商業統計によると東京都の小売業の総事業者数は13万2千事業所、売場面積963万㎡、1事業所当たり売場面積73㎡となっており、大阪府の小売業の総事業者数は10万6千事業所、売場面積721万㎡、1事業所当たり売場面積68㎡となってい

る。同様の2014年のデータでは東京都の小売業の総事業者数は7万事業所、売場面積969万㎡、1事業所当たり売場面積138㎡となっており、大阪府の小売業の総事業者数は4万6千事業所、売場面積723万㎡、1事業所当たり売場面積159㎡となっている。事業所数は半数近く減少しているが売場面積は微増しており、商業施設の大規模化は特に大都市圏で顕著である。

事務所着工床面積と着工棟数の推移から1棟当たりの床面積を求め、病院や商業施設と同じ論法で事務所の大規模化を示してみることにする。国土交通省の2007年度の建築着工統計調査に1983年から2007年までの情報が掲載されていた。それによると1983年の事務所建築着工棟数は2万7千棟、床面積は1,019万㎡、1事務所当たりの床面積は374㎡となっている。2000年の事務所建築着工棟数は1万7千棟、床面積は728万㎡、1事務所当たりの床面積は430㎡となっている。最新の2019年のデータでは事務所建築着工棟数は1万2千棟、床面積は653万㎡、1事務所当たりの床面積は564㎡となっている。事務所着工数は減少傾向であるが、1事務所当たりの床面積は増加傾向を示すことより、事務所の大規模化が進んでいる。いわゆるオフィスの大規模化が進んでいることが類推される。東京23区内のオフィスビルについては、森ビル株式会社が2019年4月にニュースリリースした「東京23区の大規模オフィスビル市場動向調査2019」が公表されている。その中で「1物件当たりの平均供給量の推移」が示されており、東京23区ではオフィスビルの大規模化が進んでいることは間違いないようである。

このように我々は、徐々に巨大な施設に囲まれて日常生活を過ごすことに慣らされていったと感じるのである。

●施設の複合化・多機能化

外部サービス化とは、専門のプロに任せることだと筆者は考えている。最初は医師が往診していたようにプロが各家庭を回り専門のサービスを提供していたのかもしれないが、どこかの時点でプロが拠点を持つようになり、それが施設建築へとつながっていったような気がする。サービスを消費する側が移動手段として徒歩や自転車に依存している間は、それぞれのプロが徒歩圏や自転車圏で住み分けられており、小さな拠点を中心に各種サービ

スを提供していたのであろうと推測する。しかし、移動手段の高速化・広域化によりサービスを消費する側が圏域をまたいで気軽に移動できるようになると、移動できる範囲で「どのプロからサービスを受けるのか？」という選択肢を持つようになり、プロ同士の住み分けが崩れていったのではないだろうか。良いサービスが提供できるプロは広域から集客が可能となり、効率的にサービスを提供し、数を稼ぐため拠点に投資を行い拠点建築の専用施設化と大規模化が行われたのではないかとというのが筆者の解釈である。

そして、専用施設の大規模化により、施設機能の複合化・多機能化も同時に起こるのではないかと認識している。複合化・多機能化させるために施設を大規模化させるという方向も十分に考えられるため、どちらが先なのかは筆者には判断できないが、各種専用施設の規模拡大と多機能化は同時に進行していると考えている。おそらく単一機能での規模拡大では限界があるのであろう。「まちの八百屋さん」が大規模化し駅前の家電量販店規模になった八百屋さんなどがあれば、それはそれで筆者としては非常に興味をそそるのであるが、大抵は肉屋さんと魚さんの機能を加え生鮮食料品スーパーとなり、さらに衣料品、日常生活雑貨や玩具などを扱い総合スーパーとなり、各種専門店も取り込んだショッピングモールへと施設が持つ機能を複合化・多機能化させながら規模を拡大していくようである。医療施設についても同様のようであり、大規模になると診療科が増え総合病院になるようである。

かようにして、買物や治療など目的が合致した場合、1カ所で対応可能な多機能化した大規模施設に我々は通うようになるのであるが、多大な移動時間や待ち時間に精神をすり減らして辟易しているのが筆者の立場なのである。

■脱ぐ試み

駄文を連ねたが、昔を美化し当時に戻ろうと言いたいわけでもない。筆者は間違いなく進歩した高度な医療の恩恵を受けているし、巨大商業施設で買物もし、巨大な研究・教育施設で労働を行っている。主観的に「重い」と感じていても、現代の快適で便利な日常生活を享受している立場である。施設が大規模

化すると施設数は減少し、施設の疎密が顕著となる。疎となった地域でも自動車などの高速な移動手段が自由に使い、大規模化した施設に容易にアクセスできるなら日常生活に支障を来すことはないが、移動手段を失った途端に非常に不便になる。生産年齢人口の利便性が最大化されるシステムとなっているのであろう。快適で便利な日常生活を維持したまま様々な面で肥大化した「建築と社会」という衣を脱いで薄着になることは果たして可能なのだろうか。

●情報化とwithコロナ

基本的に、筆者は外部サービス化、広域化、高速化、大規模化、複合化、多機能化には抗えないと感じていた。「重い」装備を着込み元気な間は便利で快適な生活を享受し、老いて身体機能が低下していくとその「重さ」につぶされていくのだらうと。そうした中で新型コロナウイルス感染症が流行しwithコロナの時代になった。疫学・公衆衛生学的観点より世界中で移動の制限が大規模に行われることになる。本原稿執筆中（2020年10月21日）でも各国で第二派流行の情報がニュースとなっており、残念ながら収束の兆しは見えてこない。大企業を中心にテレワーク・在宅勤務が普及し、社会が密にならないような取り組みが行われている。移動の高速化・広域化に強制的に制限が加えられることにより、今まであまり疑う余地もなく是とされ進行してきた施設建築の肥大化（大規模化・複合化・多機能化）に対し、疑いのまなざしを向け既存の価値基準を再考する余地がでてきたのではないかと感じている。すなわち、筆者がタイトルとした“『建築』を脱ぐ”ことを今こそ思考してみるべきだと考える。

情報化の進展は一般的に空間と場所の制約を低減する、または制約を受けなくする側面を有すると解釈している。現段階でも視覚・聴覚情報に関しては相当部分で空間と場所の制約を受けない状況となっているが、嗅覚・味覚・触覚情報や五感全体で感じるその場の雰囲気などは残念ながら空間と場所の制約を受けている。嗅覚・味覚・触覚の情報を相互に共有する必要がある場合、情報機器による代替が可能であり、空間と場所を共有する必要性は低下すると考える。もちろん、空間と場所を共有することが重要な場合や、共有することが必須となる場合も多々存在することは

間違いないが、withコロナに伴うテレワーク・在宅勤務の普及を鑑みると、無駄な空間と場所の共有を強いられていたことも間違いないと感じる。2、3か月の準備で半数の職員のテレワーク・在宅勤務が可能となるということは、そこに本来は必要ないにもかかわらず出社・出勤させ空間と場所の共有を強いる明確な意思、すなわち出社することこそ正義とでもいべき価値基準の存在を見出すのである。

こうした意思や価値基準は、登校・来店・来院などについても似通っていると思われる。筆者は情報化だけではテレワーク・在宅勤務はここまで普及しなかったと感じている。情報化の技術水準はテレワーク・在宅勤務をさせるに十分であったが、出社・出勤させる側がさせなかったのである。withコロナ時代、社会的に密を避けることが求められ、出社・出勤させる側が空間と場所の共有を以前ほど強制できなくなった結果であると考ええる。

さて、『建築』を脱ぐ方向へ舵を切るのか、さらに厚着していく方向に舵を切るのかは、新型コロナウイルス感染症が収束した後の我々の選択なのであろう。「重い」施設建築内で場所と空間の共有を強いられる機会は減少しているし、情報化の進展により場所と空間の共有を情報機器に代替させることが多くの場面で可能であることも体験した。withコロナ時代が長期化した場合や収束した場合でも多くの人々がwithコロナ時代の状況を望めば「重い」施設建築を軽量化することは一つの選択肢になり得ると考える。すなわち、全員の出社や出勤を前提としないため規模の縮小が可能となるのだ。また、社会的に密にならないことが推奨されるなら、我々はコロナ前よりも偏在して各種活動を行うことが求められるため、情報機器に代替させながら各種活動に対応した施設規模を縮小させていくことも可能となる。

「建築と社会」は厚着を重ね「重く」なり続けたと筆者は感じる。もちろん重ね続けて「重く」となるというのも一つの解であると思うが、脱いで適度な薄着になるというのも一つの解であると考ええる。一度立ち止まり、脱いで「軽く」となるという視点から「建築と社会」を考えてみると、随分と無駄に巨大化してしまったと感じる人が増えるのではないかとと思われる。

（こう しょうけん）

建築と社会 第101集総目録

2020 (令和2年)

一般社団法人 日本建築協会

挨拶

●年頭の言葉

2020年を迎えて／設楽貞樹…………… 1

●本年の抱負

常設委員会／勝山太郎・中尾勝悦・西 博康・
山形政昭・中村文紀…………… 1

特集号

大阪ベイエリアの再生…………… 1

第26回会員作品「私の空間作法」…………… 2

東海支部特集…………… 3

建築教育の今…………… 4

つなぐ…………… 5

第3回片岡安賞(日本建築協会論考コンクール)

テーマ: 建築におけるダイバーシティとは…………… 6

第67回 青年技術者…………… 7

消費志向の変化と建築…………… 8

「都市を鳥瞰する」…………… 9

宇宙と建築…………… 10

構造家日記2020

～構造設計者が今感じていること～…………… 11

パーチャルリアリティとダイレクトコミュニケーション

がリンクする社会へアフターコロナの新しい体験

の価値観を考えるー…………… 12

作品作風

●官公庁舎

いなべ市役所…………… 3

建 築 主 いなべ市

設計・監理 日建設計

施 工 大成建設

●学校等

伊勢市立桜浜中学校…………… 3

建 築 主 伊勢市

設計・重点監理 日建設計・東仲周ARC設計 特定設計

業務共同企業体

一 般 監 理 山本設計

施 工 校舎: 船谷・伊藤・富士 特定建設工事

共同企業体

屋内運動場: 吉川・宮本 特定建設工事

共同企業体

亀山市立川崎小学校…………… 3

建 築 主 亀山市

設計・監理 東畑建築事務所

施 工 堀田建設・白川建設

武庫川女子大学公江記念館…………… 8

建 築 主 学校法人武庫川学院

設計・監理 竹中工務店

施 工 竹中工務店

森ノ宮医療大学桜棟…………… 9

建 築 主 学校法人 森ノ宮医療学園

設計・監理 清水建設株式会社関西支店一級建築士

事務所

施 工 清水建設株式会社

●医療・保健

医療法人 林病院…………… 1

建 築 主 医療法人 林病院

設計・監理 大林組大阪本店一級建築士事務所

施 工 大林組大阪本店

●オフィスビル・事務所

弥生プライマル大府工場事務所棟…………… 3

建 築 主 弥生プライマル株式会社

設計・監理 伊藤建築設計事務所

施 工 伊藤工務店(建築・機械設備工事)、川

北電気工業(電気設備工事)

施 工 協力 杉村塗装、テクニカルシステム社、小池

商事、ツジタ、竹甚板硝子、不二サッシ

東海、アクト、安成工業、東芝エレベ

ーター中部支社、豊建、森定興商、藤本

鉄筋工業所

大島ビル…………… 3

建 築 主 大島嘉七

設計・監理 株式会社伊藤建築設計事務所

施 工 六合株式会社

株式会社バイオニアテック

株式会社富士総合設備事務所

東洋空調株式会社

千切屋新本社…………… 12

建 築 主 千切屋株式会社

設計・監理 竹中工務店

施 工 竹中工務店

●宿泊施設

ラグーナベイコート倶楽部 ホテル&スパリゾート 3

建 築 主 リゾートトラスト

設計・監理 安井建築設計事務所

施 工 鹿島建設

SGリアルティ新大阪ホテル

からくさホテルグランデ新大阪タワー…………… 5

建 築 主 SGリアルティ株式会社

デ ザ イ ン ピーターハン アソシエイツ リミテッド(客室)

フィールドフォー・デザインオフィス

(共用部・プレミアムツイン客室・ランドス

ケープ)

デザイングラウンド55(レストラン)

設計・監理 清水建設関西支店一級建築士事務所

施 工 清水建設関西支店

立誠ガーデン ヒューリック京都…………… 10

建 築 主 ヒューリック株式会社

設計・監理 竹中工務店

施 工 竹中古瀬建設共同企業体

●支援施設等

岐阜希望が丘 特別支援学校(2期)

岐阜県福祉友愛アリーナ…………… 3

建 築 主 岐阜県

設 計 安井・サニー設計共同体

監 理 葵建築設計事務所

施 工 建築: 大日本・共栄・東JV

電気: 松本電気設備

機械: ユニオン・安田電暖JV

相山女学園大学附属相山こども園…………… 3

建 築 主 学校法人 相山女学園

設計・監理 日建設計

施 工 矢作建設工業

●工場

六甲バター神戸工場…………… 1

建 築 主 六甲バター株式会社

設計・監理 清水建設関西支店一級建築士事務所

施 工 清水建設神戸支店

新東工業大治事業所新工場…………… 3

建 築 主 新東工業株式会社

計画・監修・監理 生活工房仙一級建築士事務所

設 計 銭高組一級建築士事務所

施 工 銭高組名古屋支店

エヌエスディ株式会社篠原第3工場…………… 3

建 築 主 エヌエスディ株式会社

設計・監理 伊藤建築設計事務所

施 工 ナカノフドー建設

●文化施設

東大阪市文化創造館…………… 2

建 築 主 東大阪市

設 計 東大阪文化創造館設計・音響コンサル共

同企業体

(佐藤総合計画・大林組・永田音響設計)

監 理 佐藤総合計画

施 工 大林組

伏見ミリオン座…………… 3

建 築 主 スターキャット・ケーブルネットワーク株式

会社

基本計画・監修 安井建築設計事務所

設計・監理 大林組名古屋支店一級建築士事務所

施 工 大林組名古屋支店

●交流施設

立命館大学分林記念館…………… 4

建 築 主 学校法人立命館

設 計 監 修 学校法人立命館 キャンパス計画室

設計・監理 竹中工務店

施 工 竹中工務店

天王寺動物園ゲートエリア てんしぱi:na…………… 6

建 築 主 近鉄不動産株式会社

設計・監理 竹中工務店

施 工 竹中工務店

奈良県コンベンションセンター…………… 8

建 築 主 奈良県、PFI奈良賑わいと交流拠点

設 計 大林組大阪本店一級建築士事務所、梓

設計

監 理 梓設計

施 工 大林組

●その他

愛知県国際展示場Aichi Sky Expo…………… 3

建 築 主 愛知県

設計・施工 竹中工務店

監 理 日本設計

GSユアサ西地区厚生棟…………… 11

建 築 主 株式会社 GSユアサ

設計・監理 大林組大阪本店一級建築士事務所

施 工 大林組

gallery

光と素材(駒井陽次) 池上 明…………… 1

機能的合理性と「遊び」

(呉 勝人+大田 昌司) 平野樹仁…………… 2

アートに触れる方法(稲垣元則) 稲垣和江…………… 3

設計の大切さ(伊藤立平) 西田佳代…………… 4

西院西今田町の共同住宅(池井 健) 太田栄治…………… 5

Line×Line(デュエル智紗) 東井嘉信…………… 6

ちょうどいい間合い(田中郁恵) 加嶋章博…………… 7

吉野杉のベンチ(平井健太) 藤原 寛…………… 8

街と住宅の新しい豊かさ(湯川晃平) 鞆野淳司…………… 9

鉄を打つ(志村高弘) 倉渕奈千子…………… 10

建物の正面(今村仁美) 増田敬彦…………… 11

歴史の息吹を紡ぐ 曹源寺栄螺堂保存修理 (新原朋史) 菊池浩輔	12
------------------------------------	----

大阪ベイエリアの再生

■座談会・総論にかえて 大阪ベイエリアの再生を語る ／田中直人・飯田 匡・鈴木克彦・守井 辰	1
■寄稿 【経済・産業】大阪ベイエリアの経営課題 ／加藤恵正	1
【神戸市】神戸港ウォーターフロントの再開発 ～現況と今後の展望～／風嵐陽太	1
【ユニバーサルデザイン】水辺のユニバーサルデザイン ～須磨から舞子のCCZエリアをみて～／田中直人	1
【淡路島】土取り跡地の自然回復を果たした公園事業 ～国営明石海峡公園淡路地区の成り立ちと今後の 展望について～／藤井厚企	1
【泉佐野市】りんくうタウンの現状と課題・展望 ／中平良太・日垣 淳	1
【岸和田市】岸和田ウォーターフロント「再生」 ／高田 昇	1
【居住】居住の側面からみたベイエリア～大阪市・ 南港ポートタウンの取り組みから～／絹原一寛	1
【交通】モビリティの再生～LRTという可能性～ ／宇都宮淳人	1
【環境】大阪ベイエリアの現状・課題と展望 ～豊かで安心な海を～／重松孝昌	1
【防災】防災研究とフューチャー・デザイン ／倉敷哲生	1
【海辺に暮らして思うこと】ニュータウンの開発に 欠かせないもの／孝岡知子	1
【海辺に暮らして思うこと】大阪最南端のまち岬町 ／まちづくりエディター	1

第26回会員作品「私の空間作法」

カフェとオフィスの融合／稲垣元宣・稲垣和江	2
エコマルシェ ／水谷俊博+武蔵野大学水谷研究室	2
人を育てるプロトタイプ・ドミトリ／川崎知津	2
素材の機能美／余田尚紀	2
パブリックスペースに入り込む小さなもの ／小林健治+建築・都市デザイン研究室	2
小さな街づくりプロジェクト／岸 一	2
歴史と街をつなぐ新病院／伊達 翔	2
地域に愛されるショールームを目指して ／芦田裕二・南野友子	2
「関大前の家」泊まれる建築家の自邸プロジェクト ／塚口明洋	2
空き家の修景とリノベーション／吉永規夫	2
古都の情緒を感じるホテル／山田邦夫	2

東海支部特集

東海支部復活60周年を迎えるにあたり

■東海支部会員作品2020 (作品作風欄掲載)	3
■TOKAI Sketch Book	3
■座談会	3
1: 東海支部復活60年とこれからの支部活動 歴代支部長による座談会／森口雅文、小宮三辰、 松本壮一郎、佐伯 博、福田泰造、篠原佳則、 河田克博、加藤武範、富田昌志	3
2: 建築に込める想いと建築技術の発展 ベテラン技術者による座談会／清水 満、針谷俊也、 富田彰次、澤村喜久夫、吉岡英一、小柳英治、 堀井 晃、角田泰孝、中井孝幸、本梅 誠、	

野呂和弘	3
3: 設計者に期待されていること 納まり倶楽部と 21世紀委員会による座談会／中井孝幸、久保久志、 松下拓真、三宅伸幸、鈴木豊一郎、小杉嘉文、 佐藤 剛、鶴飼浩平、篠原佳則、富田昌志、 吉田祥子、若林 亮、塩田哲也	3
■特集I 建築がつなぐ都市、地域、まちの記憶 第3回	3
1: 岐阜市・「じゅうろくてつめいギャラリー」 ／中井孝幸	3
2: 旧岐阜貯蓄銀行本店(現じゅうろくてつめい ギャラリー)のむかしといま 建築概要と活用事例 ／清水隆宏	3
3: 銀行から学習活動の発表の「ハレ」舞台へ ／中井孝幸	3
■特集II 納まり倶楽部	3
東海支部青年委員会における30代前後の若手設計 者の活動報告／中井孝幸、久保久志、三宅伸幸、 鈴木豊一郎、小杉嘉文、鶴飼浩平、本間千尋、 李 斯奇	3
■東海の建築: 内装(おもてなし)	3
■東海支部だより	3
北陸三県建築の旅 事業委員会による国内視察 旅行／平真知子	3

建築教育の今

■武庫川女子大学の建築教育／岡崎甚幸	4
■日本初の建築学部創設 つくり・守り・育てる建築学へ／岩前 篤	4
■建築デザインと都市デザインの融合 ～建築学部がめざすこと～／角野幸博	4
■超域イノベーション博士課程プログラム 社会システムを革新し、科学技術の価値を創造する イノベーション人材の育成／木多道宏	4
■建築教育の国際化と将来への展望～キャンペラ 協定の実装に向けた国際通用性を持った未来像～ ／田中友章	4
■「建築教育の今」と将来の「建築教育」 ／上原雄史	4
■FMの視点に立った大学の施設管理 ／羽山広文	4
編集後記／勝山太郎・田中直人・戸川勝之・ 中原岳夫・橋本直樹・藤田昌宏・福岡啓顕	4

つなぐ

【各論】	5
(人と人をつなぐ)	5
1 人と人をつなぐ～スマートフォンで患者とスタッ フをつなぐ～／西浦孝典	5
2 バイタルデータで建設作業者と管理者をつなぐ ～リアルタイム体調管理～／赤川宏幸	5
3 AIで人と空調をつなぐ～三井ショッピングパーク ららぽーと名古屋みなとアクルス～ ／金子 研、橋本達也	5
4 人と健康をつなぐ光 ～Human Centric Lighting～／河野昂太郎	5
(人と場所をつなぐ)	5
5 大丸有のBCD～エリア防災の取組み～ ／中嶋利隆	5
6 人と地域がつながるスマートシティ ～スマート化の行方～／山村真司	5
(人と安全をつなぐ)	5
7 BCPナビ～BCPを案内・制御する～	

／龍 英夫	5
8 建設現場向けIoT火災報知システムについて～ 火災報知器をクラウドシステムと連携し、自動で避 難経路をアナウンス～／市川 誠、藤中友美	5
9 白杖使用者向け音声案内システムの開発 ～視覚障がい者の移動をAIと音声でサポート～ ／田淵博士	5
(人と未来をつなぐ)	5
10 VRが描く未来の街／小新 淳	5
11 未来を保存するタイムカプセル ～幹細胞の保管～／森田裕子	5
12 COMPACT AGRICULTURE ～未来をつなぐ農業の姿～／中村奈美	5
【編集後記】／橋本直樹・有尾清二郎・北野勝也・ 佐々木章二・寺井千佳・榊井貴廣・木谷晃之・ 山本雅洋	5

第3回 片岡安賞

(日本建築協会論考コンクール)

テーマ: 建築におけるダイバーシティとは

審査報告 審査委員会	6
佳作 拒絶からはじまる人と建築の出会いのデザイ ン Experiential Facade のデザインを通して多様性 の受容を再考する／石田康平	6

第67回 青年技術者

■設計・計画部門

赤木建一／京都市成長産業創造センター、新見市 役所南庁舎/新見市立図書館	7
安藤寿孝／井口洋夫記念ホール、LIXILショール ーム名古屋、石福金属興業名古屋営業所、十六 銀行天白支店	7
井ノ口万美恵／Komatsu Germany Technology Center, Nexen Tire Europe Technical Center、 Mando Europe Office and R&D Center	7
上田寛彬／立ち寄りどころのある複合福祉施設、 緑の立体街路を持つ福祉施設、傾斜地集落におけ る地域資産としての環境価値の発見と再生、環境と 建築を考える原点となったセルフビルドによる体育 倉庫	7
榎恭志郎／呉市民ホール、大阪府立吹田東高等学校	7
岡崎啓祐／大成建設技術センターZEB実証棟、 柏たなか病院、都市クリエイト新社屋	7
小島茂也／真庭市立北房統合小学校・こども園、 東京都北区立なでしこ小学校等複合施設、同志社 大学 致遠館	7
木村慎司／普通寺市新庁舎、長門市本庁舎、東 京大学(中野)教育学部附属中等教育学校屋内運 動場	7
迫麻里絵／梅田エリア(大阪梅田ツインタワーズ・ サウス 大阪ダイヤモンドシティ協議会)、心斎橋エ リア(大丸心斎橋店を中心とした開発 心斎橋アー バンドミナント戦略)、水都大阪エリア(中之島漁 港・みなと食堂 水都大阪パートナーズ)	7
佐藤 剛／C社物流センター、oak meguro、トヨタ カローラ南海金岡店	7
佐畑勇樹／パワトレイン コア テクノロジー セン ター、ナプテスコ岐阜工場 アクチュエーター棟、わ くわくコマツ2号館	7
千葉葉津美／摂南大学農学部棟等新築工事、 神戸駅前プロジェクト	7
中尾洋明／福岡雙葉小学校、ライトウインズ阿見	7

乗越由香／森ノ宮医療大学校棟、千寿製薬本社ビル、大阪成蹊大学・大阪成蹊短期大学 グローバル館……………	7
不動剛志／サンガスタジアム by KYOCERA、さかい利晶の杜……………	7
前川道郎／東京アクアティクスセンター、福島大学食農学類研究棟、気仙沼駅前災害公営住宅 ……	7
水田博夫／島津製作所 ヘルスクエアR&Dセンター、生長の家 茨城県教化部新会館、安田町新庁舎	7
野内美菜／天神明治通り地区地区計画・天神二丁目南ブロック（明治通り沿道）／天神2丁目 南ブロックまちづくり検討会、博多駅エリアランドビジョン／博多駅エリア発展協議会、渋谷駅街区開発計画（渋谷スクランブルスクエア）／渋谷駅中心地区デザイン会議……………	7
山口智三／いなべ市役所、浜松信用金庫きりりタウン支店、浜松信用金庫駅南支店……………	7
山崎晋一／Shenzhen NorthStation TOD、Zhengzhou Airport-City、渋谷駅地区駅街区、うめきた2期地区……………	7
■構造部門	
高山秀俊／持続可能な建築生産を実現する新しい省人化技術確立への挑戦～南海和歌山市駅ビル～……………	7
仲 輝／異なる構造特性を有する免震構造、超高層ビルの設計……………	7
竹本孝輔／和歌山県立医科大学薬学部―張弦梁構造によるアリーナ屋根を有する大学施設の構造設計―……………	7
堤 友紀／多様な技術を融合した高い耐震性能を有する免震建物の設計……………	7
豊島裕樹／上下に複合用途を重ねた超高層建物を実現する構造計画……………	7
濱口慶生／海に浮かぶ船をイメージした吊り屋根構造のスタジアムの設計……………	7
■設備部門	
安藤直也／京橋MIDビル～先進のスマートオフィスビルへの挑戦～……………	7
井上大嗣／浜松いわた信用金庫 駅南支店―動的な省エネ&環境デザインの提案―、常滑市民病院―設計～運用までの一貫したエネルギーマネジメント―……………	7
岸本拓也／石川県立中央病院 ―安心と癒しの提供―、ヤマハモーター・イノベーションセンター ―魅せる設備―……………	7
高井智広／東京都中央卸売市場 豊洲新市場5街区青果棟、富士重工業 群馬製作所 西本館建替工事……………	7
長澤 努／新健康協会万教婦一館 ―自然・建築・設備の融合―、小倉駅南口東地区市街地再開発事業 ―再開発事業における取り組み― ……	7
服部佳史／津市産業・スポーツセンター ―大空間における新しい光環境の開発―、瑞浪北中学校―日本で初めて『ZEB』を達成した中学校― ……	7
原口雄太郎／デジタルツール活用による省力化・省人化への取り組み……………	7
■施工部門	
荒牧 誠／仕上げ材料分野の技術革新による品質確保・生産性向上……………	7
須藤寿文／BIMを用いたフロントローディングと生産段階での生産性向上への挑戦……………	7
中谷昌弘／建築施工の魅力～工事担当者から役職者への変換期～……………	7

舟木太樹／設備配管腐食漏水に対する腐食進行抑制と非破壊調査手法の改善……………	7
消費志向の変化と建築	
総論 消費志向の変化と建築～銀座ソニーパークプロジェクトで考えたこと～／倉方俊輔……………	8
各論1 リアルパーチャルな建築へ～遊びの未来と建築～／渡邊寧人……………	8
各論2 建築から社会に変化を伝える機会～宿泊施設からアフターコロナを考える～／東 利恵……………	8
各論3 「スーパー銭湯」～トキを味わう空間～／佐藤 満……………	8
各論4 進む建築メディアの民主化～情報の逆流を促したSNS～／原田真宏……………	8
各論5 劇場はどこへ向かうのか～アフターコロナに劇場の本質を探究する／伊東正示……………	8
編集後記／東 拓郎・奥田英雄・桑原悠樹・下坂浩和・樋口展寛・三谷帯介・米山剛史・渡部 剛……………	8
「都市を鳥瞰する」	
総論 国土を測り地図に描く～生産活動の最上流にある活動～／石関隆幸……………	9
各論1 都市を鳥瞰する―居住者特性を可視化する―／矢野桂司……………	9
各論2 GISを活用した地域・都市づくり―サステナブルな地域・都市の実現に向けて―／田中貴宏……………	9
各論3 赤色立体地図作成による成果とその活用／西藤清秀……………	9
各論4 3次元モデリング技術を活用した建物被害状況の迅速マッピング手法の開発／阪田知彦……………	9
各論5 高槻駅周辺おでかけMAP～バリアフリー情報をマップに～／佐々木暁人……………	9
各論6 ICTを活用した協働のまちづくり～市民と行政をつなぐ新たなコミュニケーションツール「ちばレポ」と「My City Report」～／吉原 睦……………	9
各論7 吉田初三郎の鳥瞰図で巡る洛中洛外／大瀧徹也……………	9
編集後記／岡田耕介・垣内 明・河野 学・西 雅昭・福岡誉顕……………	9
宇宙と建築	
総論 宇宙と建築～未来の活動圏の構築へ向けて～／十亀昭人……………	10
各論1 宇宙経済成長における宇宙輸送サービスと宇宙ホテル／大貫美鈴……………	10
各論2 国際宇宙ステーションと「きぼう」～宇宙に浮かぶ巨大建造物～／和田 勝……………	10
各論3 恒常的な宇宙進出に向けて～人工重力施設～／大野琢也……………	10
各論4 火星を目指す若者たちへの教育の試み閉鎖環境施設（バイオスフィア2）を用いた有人宇宙学実習：SCB2／山敷庸亮……………	10
各論5 宇宙滞在と食料生産／宮嶋宏行……………	10
各論6 展開構造物と宇宙建築～宇宙居住を目指して～／高橋鷹山……………	10
各論7 3Dプリントによる月面基地～フォスター・アンド・パートナーズとESAによる計画～／鶴巻 崇……………	10
各論8 ルナコンクリート～月の砂から生まれる建設材料～／畑中菜穂子……………	10

各論9 宇宙における樹木・木材利用の探求／土井隆雄……………	10
編集後記／藤丸啓一・秋竹教行・岡田淑子・門野 陽・河合智寛・桜井和男・山口紀宏・吉田正友……………	10
構造家日記2020	
～構造設計者が今感じていること～	
総論 振り返って、今思うこと～構造設計との47年～／角 彰……………	11
総論 46年を振り返る～仕事は面白く～／近藤一雄……………	11
各論 構造設計事務所を開業して32年の歩みとこれからの夢／北條稔郎……………	11
各論 犬が西向きゃ尾は東？／山浦晋弘……………	11
各論 自然災害と構造設計～35年問を振り返って～／神澤宏明……………	11
各論 男女雇用機会均等法ってなんですか？／松田典子……………	11
各論 デザイン領域における構造設計者／白髪誠……………	11
各論 意識を変える～変わらないものと変わっていくものの中で～／増田寛之……………	11
各論 18年目の棚卸～「今」、思うこと～／軸丸久司……………	11
「構造家日記2020」アンケート……………	11
編集後記／宇野綾真・岡田 健・岸本光平・古島正博・正野和司・瀧野敦夫・竹本孝輔・萩原 学・宮久保秀樹……………	11
バーチャルリアリティとダイレクトコミュニケーションがリンクする社会へ～アフターコロナの新しい体験の価値観を考える～	
総論 日本型ワーケーションの展開と可能性～ボーダーレス化する生活と旅、観光～／田中 敦……………	12
各論1 付加価値を生み出すワークスタイル～白浜版「ワーケーション」の取り組み～／鎌谷隆志……………	12
各論2 インタビュー・オンライン宿泊でゲストと繋がる／後呂孝哉……………	12
各論3 インタビュー・キャンプがビジネスを豊かにする／村瀬 亮……………	12
各論4 みんなの首里城デジタル復元プロジェクト～建物にある記憶をつなぐ～／川上 玲……………	12
各論5 かたちを超えて新陳代謝する建築～旧都城市民会館の3Dデジタルアーカイブを通して～／瀬賀未久……………	12
各論6 パーチャル空間のプラットフォームが創造する価値／本城嘉太郎……………	12
各論7 環境のデジタル化とクリエイティビティ／長谷川踏太……………	12
編集後記／赤川貴世友・東京生子・今井充彦・川合隆之・河西孝平・黒柳 亮・高橋伸明・ベリー史子……………	12
法令コーナー	
魅力ある観光まちづくり 奈良市歴史的建築物の建築基準法適用除外に関する条例／徳岡健治 1鉄砲鍛冶屋敷の整備―建築基準法第3条（適用除外）の指定―／小林初恵・垣内 明……………	2
国宝・重要文化財（建造物）等の防火対策ガイドラ	

号	
インについて／手嶋一了	3
建設工事公衆災害防止対策要綱の改正	
／国土交通省土地・建設産業局建設業	4
ガイドライン『命を守る建物にする心得集』	
ー京都アニメーションでの放火火災を踏まえて	
／浅田 毅	5
建築基準法施行令の一部を改正する政令の施行について	
／加賀田茂史	6
建築基準法施行令の一部を改正する政令の施行について②	
／国土交通省住宅局建築指導課建築物防災対策室	7
「危険物施設の風水害対策ガイドライン」公表	
／木下 彰	8
大阪府福祉のまちづくり条例改正	
ーホテル等のバリアフリー化義務付けー	
／井阪 環	9
建築物における電気設備の浸水対策ガイドラインについて	
／森田由佳	10
マンション関連法の改正について	
マンションの管理の適正化の推進に関する法律及びマンションの建替え等の円滑化に関する法律の一部を改正する法律（令和2年6月24日公布）	
／高橋 脩	11
横文彦氏設計の名建築をPark-PFI制度を活用し転用ー旧泉北すえむら資料館ー	
／高松 俊	12
構造の頁	
企業理念を未来へ伝えるキューブユニット	
久光製薬ミュージアム／正野和司	1
構造と融合した重厚感あるファサード	
医療法人林病院／平野浩二	3
木造ハイブリッド架構（CLTパネル工法＋在来床組工法）	
／木下隆嗣	5
2 辺が宙に浮いた建築物の構造設計	
三浦工業本社ショールーム／岩本卓麻	7
銘建工業新社屋の設計	
構造設計という職域を消す／梶田洋子	9
海にせり出す外周トラス架構	
ー尾道市新本庁舎ー	
／大河 肇	11
設備の頁	
防爆区域に光と空気を同時に搬送する光ダクトシステムの開発と関連技術<T-Light™ Duct Air>	
／田口英幸・大山能永	2
「プレトラックコンセント」ートラッキング現象による火災を未然に防ぐコンセント	
／加藤明義	4
電源レス・ワイヤレス漏水検知システム	
T-iAlert®WD／深松 史、若山恵英	6
「ロータリーダンパー天井制振システム」	
ー天井と空調機の耐震性を同時に向上	
／奥田浩文、青山優也	8
高精度な湿度制御が可能な気化式加湿システム	
<WIT WET>／間宮啓介、有村哲郎	10
IoT機能搭載ガス警報器「スマピこ」の開発	
／松村圭祐	12
新製品レビュー・記事広告	
アコドレイン・スリット側溝	
／日之出水道機器株式会社	2
ディレードアクション機能付きダブルシリンダー型ドアクローザ／リョービ株式会社	6
名画の裏に、TAKIYAがいます。	
／タキヤ株式会社	6
パスワードが鍵になる。ーテンキーカードロックで生活をもっと豊かに、快適にー	
／株式会社シブタニ	9

号	
建築と社会を考える	
地域の記憶の収集と活用	
ー宗像市「CoCokaraひのさと」の取り組みー	
／小池高史	1
人口減少社会における地域公共施設の最適化計画方法論／西野辰哉	2
夏山冬里のいま／野村理恵	4
高齢者施設の住宅化 個室ユニット型の先へ	
／山口健太郎	6
空家×防災＝二拠点居住／横山俊祐	7
建築と社会の関係を生活から見直す	
／黒石いずみ	10
『建築』を脱ぐ／孔 相権	12
再読 関西の建築	
建築文化の継承ー関西の保存再生の事例ー	
／石田潤一郎	1
大阪堂島電ビル／前川 歩	2
法輪寺三重塔／日黒新悟	3
小阪町営一団地住宅（東翠園）／阿部文和	4
奈良県庁舎／平井直樹	6
愛知県緑化センター本館／三宅拓也	7
大同生命江坂ビル／安田徹也	8
輸出繊維会館／笠原一人	9
大江ビルディング／山形政昭	10
特集 新興建築／橋寺知子	12
追悼文	
追悼 坂本勝比古先生を偲んで／山形政昭	4
特別寄稿	
私たちは都市災害を攻略できるのか	
／河田恵昭	8
Member's Forum	
U-35委員会企画「設計者のしごと」	
ー組織で働くU-35世代と建築ー 活動報告	2
U-35委員会企画 talk baton 16 活動報告	3
U-35委員会企画 talk baton 17 活動報告	7
information	
1月～12月掲載	
月間の動き・編集委員会委員	
2019年11月～2020年10月	
入賞発表	
●第65回工高生デザインコンクール	
第65回工高生デザインコンクール設計課題／	
「2025年のお祭り広場」	1
最優秀賞／田中滯梨	
優秀賞／鯖戸暖香、長尾柚季	
入選／植木ほの香、大澤愛美、坂田 葵、	
萩原杏菜、藤本らな、藤本隆之介、	
森田 創・芳野 虎・和田翔樹	
●第51回 令和元年度 中部建築賞 受賞作品発表	
「第39回大阪都市景観建築賞（愛称 大阪まちなみ賞）」	
の受賞作品が決定	2
会告	
若き創造者たちへ「第67回青年技術者顕彰」のご案内、2019年度建築工事実務講習会（本部、東海支部）、2019年度建築工事実務講習会（中国支部）・京都支部主催、令和元年度セミナー第4回「歴史的建築物の活用と改修、京都スタジアム（仮称）見学会、2040委員会【2040FUTURE VIEW	

号	
vol.1】 発刊のお知らせ、京都支部共催黄檗宗大本山萬福寺修理現場見学研修会、「建築と社会」表紙写真募集 入選発表	1
若き創造者たちへ「第67回青年技術者顕彰」のご案内、2019年度建築工事実務講習会（中国支部）、京都支部主催令和元年度セミナー第4回「歴史的建築物の活用と改修ーその職能とデザインを考えるー」、論考コンクール公開プレゼンテーションのお知らせ、民間（旧四会）連合協定工事請負契約約款の改正および約款委員会名称の変更について …	2
の変更について若き創造者たちへ「第67回青年技術者顕彰」のご案内、論考コンクール公開プレゼンテーション中止のお知らせ、ドバイ万博視察ツアーのご案内（第一報）、民間（旧四会）連合協定工事請負契約約款の改正および約款委員会名称の変更について、第6回建築セミナー 健康・快適なZEHのつくり方 工務店と設計者の新常識 ……	3
2020年度 第66回工高生デザインコンクール作品募集、ドバイ万博視察ツアーのご案内（第二報）	4
2020年度 第66回工高生デザインコンクール作品募集、第3回片岡安賞（日本建築協会論考コンクール）結果発表、第6回建築セミナー延期のお知らせ、ドバイ万博視察ツアー延期のお知らせ	5
第27回会員作品「私の空間作法」作品募集、2020年度定時総会、2020年度 第66回工高生デザインコンクール作品募集 ……	6
第27回 会員作品「私の空間作法」作品募集、2020年度 第66回工高生デザインコンクール作品募集 ……	7
第4回片岡安賞（日本建築協会論考コンクール）募集要項 定時総会議決のお知らせ、通常理事会議決のお知らせ、臨時理事会議決のお知らせ、2019年度事業報告、2019年度決算報告、2020年度事業計画、2020年度収支予算書、2020年度日本建築協会役員会務分掌、2020年度日本建築協会評議員、2020年度日本建築協会支部長、2020年度日本建築協会委員、2020年度 第66回工高生デザインコンクール作品募集、京都支部主催 令和2年度セミナー第1回「歴史的建築物の活用と改修ーその職能とデザインを考えるー」、第27回	8
会員作品「私の空間作法」作品募集 ……	8
第4回片岡安賞（日本建築協会論考コンクール）募集要項、第27回 会員作品「私の空間作法」作品募集、2020年度 第66回工高生デザインコンクール作品募集、京都支部主催 令和2年度セミナー第1回「歴史的建築物の活用と改修ーその職能とデザインを考えるー」延期の お知らせ ……	9
第4回片岡安賞（日本建築協会論考コンクール）募集要項、中国支部主催 中堅社員技術講習会のお知らせ、東海支部主催 東海支部 定期研修会のご案内、イケフェス大阪 特別連携企画のお知らせ、第27回 会員作品「私の空間作法」作品募集 ……	10
第66回工高生デザインコンクール入選者発表ー設計課題「『現代』の茶室」ー、2020年度建築工事実務講習会、2020年建築関係団体合同忘年懇親会中止のお知らせ、2021年在阪建築15団体合同新年交礼会中止のお知らせ、東海支部主催 建築工事実務講習会、第5回学生のための現場見学会「平城宮跡歴史公園第一次 大極殿南門復原整備工事」、第4回片岡安賞（日本建築協会論考コンクール）募集要項 ……	11
2020年度建築工事実務講習会（本部、東海支部、中国支部） ……	12

1

子どもの心を見つめて いわさきちひろ展



シクラメンとふたりの少女 1972年

いわさきちひろは、生涯、子どもを描き続けた画家である。
ちひろは、平和な日常のなかでかがやくいのちを見つめ、子どもが見せる一瞬の表情や、あらゆる姿態を描いた。
ちひろの没後、子どもたちを取り巻く環境は急速に変化し、物質的な豊かさが喧伝される一方で、子どもをめぐる深刻な問題も伝えられている。
また、未だ収束の見通しがつかない世界的なパンデミックが、子どもたちの心に落とす影も案じられる。
ちひろが描いた子どもたちの姿には、時代が変わっても変わることのない子どもの心と、かけがえのないひとりひとりの尊厳がとらえられている。
本展では、ちひろの絵とことばを通して、改めてちひろが願った子どものしあわせと平和を見つめ直す。

期 間 2021年1月31日(日)まで
10:00~16:00
※入館は15:30まで
休 館 日 月曜日(祝休日は開館、翌平日休館)、
年末年始(12/29~1/1)
会 場 ちひろ美術館・東京
東京都練馬区下石神井4-7-2
TEL.03-3995-0612
観 覧 料 一般1,000円、65歳以上800円
*高校生以下無料
*障がい者手帳等をお持ちの方とその介助者1名は無料

2

江戸のエネルギー 風俗画と浮世絵

浮世絵の「浮世」は、もとは「憂世」と書いた。中世までは、憂いことの多い世の中を悲観する概念であったが、江戸時代に入りこうした厭世的なものではなく、経済生活を確立しつつあった町人たちによって“はかないこの世を享乐的に生きよう”という庶民のエネルギーによって大きく変化し始める。
絵画においても、日常生活は画題となり、庶民も絵を買い求め、絵師たちは多彩な活動を始めたのである。とりわけ時代を映す鏡のような風俗画や浮世絵の誕生はその最たるものといえるだろう。



歌川豊広「見立蝦蟇鉄拐図」
江戸時代(19世紀)
『浮世絵派画集』
審美書院 明治39年掲載作品

本展では、静嘉堂秘蔵の肉筆浮世絵や浮世絵版画が、多数初公開される。特に肉筆浮世絵は、明治末期に海外向けに出版された豪華画集に日本を代表する名品として掲載されたものを多数含む。また、浮世絵版画も長らく公開の機会に恵まれなかった作品群である。本展では、まずは重要文化財「四条河原遊楽図屏風」や修理後初公開となる英一蝶「朝嗽曳馬図」、円山応挙「江口君図」などの静嘉堂を代表する名品を堪能し、その上で、この度、新出の浮世絵をたっぷりと観覧できる。近世初期風俗画や浮世絵を成立・展開させた、溢れるばかりの江戸のエネルギーは、江戸時代を通じて、江戸・上方を問わず、文化の根底に流れていたことを感じることができるだろう。

期 間 2020年12月19日(土)~2021年2月7日(日)
10:00~16:30
※入館は16:00まで
休 館 日 月曜日(ただし1/11は開館)、
年末年始(12/28~1/4)、1/12
会 場 静嘉堂文庫美術館
東京都世田谷区岡本2-23-1
TEL.050-5541-8600(ハローダイヤル)
観 覧 料 一般1,000円、高大生700円
*障がい者手帳等をお持ちの方は700円、
その介助者1名は無料
*中学生以下無料

3 CAPCOM VS. 手塚治虫 CHARACTERS

ビデオゲームを使った新たな形のスポーツとも称される“eスポーツ”。様々なゲームで世界大会が開催され、オリンピックの正式種目として採用される可能性があるなど、その盛り上がりは世界各国に広がっている。その発端となったゲームタイトルのひとつ「ストリートファイターII」は、1991年にアーケードゲームとして登場した。対戦格闘ゲームの草分け的存在「ストリートファイターII」をはじめ、メタルボディのロ



手塚治虫記念館外観

ボットが世界征服を企むDr.ワイリーに挑む横スクロールアクションゲーム「ロックマン」、3Dポリゴンを駆使し新たなアドベンチャーゲームの形となったサバイバルホラーゲーム「バイオハザード」、巨大なモンスターが息づく世界で仲間たちと共に狩猟をするアクションゲーム「モンスターハンター」など、これらすべての独創的なアイデアを満載したゲームを開発したのがカプコンである。

今回の企画展では、カプコンの歴史を紐解く展示、さらに数々のカプコン作品を生み出したクリエイターと、「鉄腕アトム」「リボンの騎士」「ブラック・ジャック」などの作品を生み出した手塚治虫の作品のコラボレーション展示を行う。一見共通点の無さそうな二組であるが、新たなモノを創造していくというフロンティア精神は、ゲーム・マンガというジャンルの垣根は違っても共通しているのではないだろうか。

メインのコラボレーション展示ではカプコンのクリエイターによる手塚治虫キャラクター、手塚プロダクションのクリエイターによるカプコンキャラクターを互いにイラストで描きおろし。正に夢の競演ともいえる展示を体験できるだろう。

期 間 2021年2月23日(火・祝)まで
9:30~17:00

※入館は16:30まで

休 館 日 水曜日、12/29~31

会 場 宝塚市立手塚治虫記念館
兵庫県宝塚市武庫川町7-65
TEL.0797-81-2970

観 覧 料 一般700円、中高生300円、小学生100円

4 財団設立80周年記念展(後期) 二代中村準一・三代準佑と寧楽美術館

財団法人寧楽美術館(現公益財団法人名勝依水園・寧楽美術館)は、昭和15(1940)年に設立され、今年80周年を迎えた。設立者中村準策のコレクションを紹介した前期展に引き続き、中国古印の蒐集で知られる二代中村準一(号:石廬)・依水園を公開に導いた三代中村準佑(号:佑斉)にスポットを当て、その人物像やゆかりの品について紹介する。



亀鈕鑲金銅印「都亭侯印」
(三国時代)

◆初代中村準策が蒐集した『亦復一棊帖』(重文)は、財団設立80周年記念展前・後期を通し、全十三図を一図ずつ公開。日程については館HP(<https://isuien.or.jp/museum>)参照。

◆常設室では、「寧楽美術館のあゆみ」として財団設立や一般公開に至るまでの資料を展示。

期 間 2021年2月8日(月)まで
9:30~16:30

※入園は16:00まで

休 園 日 火曜日、年末年始庭園整備期間(12/28~1/15)

会 場 寧楽美術館(名勝依水園内)
奈良市水門町74
TEL.0742-25-0781

※来園の際にはマスク着用のこと

観 覧 料 一般1,200円、高大生500円、小中生300円

*障がい者手帳等をお持ちの方は500円、

その介助者1名は無料

*奈良市なままるカード(老春手帳)をお持ちの方は500円

本欄掲載の1~4の美術館等の招待券ご希望の方は、電話等で申し込み後、招待券送付用の切手(84円)を日本建築協会事務局までお送りください。

*事情により開催内容が変更、もしくは中止となる場合もありますので、会場WEBサイト等で最新情報をご確認ください。

常任理事会

第3回常任理事会

10月28日(水) 17:00~18:15

OMMビル会議室

出席者 設楽会長他9名

- 議 事 (1) 2020年度上半期事業執行状況
 (2) 2020年度上半期収支予算執行状況
 (3) 「会誌活性化に向けて」前回以降の動き
 (4) 11月18日の支部長会議、第2回通常理事会、常任理事会の開催
 (5) 「イケフェス大阪2020」報告 日本建築協会Presents! 史料と歩くおさかの今とむかし
 (6) 第66回工高生デザインコンクール審査結果
 (7) U-35委員会企画「建築と水辺」
 (8) 令和3年在阪建築15団体合同新年交礼会の中止決定

編集委員会

第5回広告企画・編集合同委員会

10月15日(木) 18:00~19:00

WEB会議

出席者 勝山委員長ほか5名

- 議 事 (1) 11月号特集 構造家日記2020一構造設計者が今感じていること
 (2) 12月号特集 「バーチャルリアリティとダイレクトコミュニケーションがリンクする社会へアフターコロナの新しい体験の価値観を考える」(仮)
 (3) 1月号特集
 ・社会的危機を超える(仮)
 ・佐野正一生誕100周年記念特集
 (4) 2月号特集 私の空間作法
 (5) 3月号特集 東海支部特集
 (6) 4月号特集 建築と社会の時代性
 を考える(仮)
 (7) その他
 ・建築と社会賞
 ・「建築と社会」活性化の動き

第5回設備分科会

10月7日(水) 18:00~19:15

WEB会議

出席者 橋本幹事ほか4名

- 議 事 (1) 特別編集委員会報告
 (2) 「設備の頁」の企画
 (3) 2021年特集の企画

第2回施工材料分科会

10月21日(水) 17:00~17:55

WEB会議

出席者 藤丸幹事ほか6名

- 議 事 (1) 2020年特集の振り返り
 (2) 次期幹事選出
 (3) 2021年特集
 (4) 特別編集委員会報告

第5回作品作風小委員会

10月22日(木) 19:00~

日本建築協会会議室&WEB会議

出席者 太田小委員長ほか6名

- 議 事 (1) 作品の選定
 (2) 作品の掲載状況、予定
 (3) gallery掲載報告、予定
 (4) その他

第2回特別編集委員会

10月20日(火) 18:30~20:40

ドーンセンター中会議室

出席者 設楽会長、勝山委員長ほか11名

- 議 事 (1) 分科会・小委員会活動を盛り上げていくためのアイデアについて議論

出版委員会

第4回出版委員会

10月27日(火) 16:00~17:00

WEB会議

出席者 西委員長ほか7名

- 議 事 (1) 既刊書籍経過報告
 (2) 制作進行中の書籍
 (3) 今後の出版テーマ
 (4) 建築セミナー

教育委員会

第1回工高生教育小委員会

10月7日(水) 18:00~20:00

日本建築協会会議室

出席者 橋寺委員長、谷口小委員長ほか7名

- 議 事 (1) 第66回工高生デザインコンクール応募作品の予備審査
 (2) 審査会、表彰式の役割分担

第2回講習会小委員会

10月29日(木) 18:00~18:25

WEB会議

出席者 川井委員ほか6名

- 議 事 (1) 建築実務講習会実行内容の検討
 第7回大阪府住まい・まちづくり普及協議会
 10月16日(金) 10:30~12:00

WEB会議

報告・議題

- (1) 出前講座
 (2) クラウドファンディング

第2回史料研究会

10月12日(月) 18:00~18:40

WEB会議

出席者 橋寺委員長ほか6名

- 議 事 (1) 連載「再読」
 (2) イケフェスイベント

未来創生プロジェクト

第6回建築次世代委員会

10月27日(火) 18:30~20:00

WEB会議

出席者 菅原委員長ほか6名

- 議 事 (1) 本年度の活動計画の検討
 (2) その他

第3回2040委員会

10月19日(月) 19:30~

PARK Lab. & WEB会議

出席者 駒井リーダーほか6名

- 議 事 (1) 企画内容
 (2) 今後の委員会活動

第9回U-35委員会

10月5日(月) 19:30~

WEB会議

出席者 高畑リーダーほか10名

- 議 事 (1) 活動/予定
 (2) 次回予定/その他

第10回U-35委員会

10月12日(月) 19:30~

WEB会議

出席者 高畑リーダーほか11名

- 議 事 (1) 活動/予定
 (2) 次回予定/その他

第11回U-35委員会

10月19日(月) 19:30~

WEB会議

出席者 高畑リーダーほか10名

- 議 事 (1) 活動/予定
 (2) 次回予定/その他

審査会

第66回工高生デザインコンクール審査会

10月17日(土) 13:30~17:00

OMMビル会議室

出席者 審査員 一階聡之審査員長ほか8名

- 工高生教育小委員会委員
 谷口小委員長ほか4名

設計課題「『現代』の茶室」

審査結果/応募学校数23校

応募点数 117点

最優秀賞1点、優秀賞2点、入選7点

編集委員会(2020年度)

■副会長

川合 智明

■編集担当理事

○勝山 太郎

佐藤 栄一

橋寺 知子

西 博康

菅野 忠司

山田 淳

吉村 英祐

■副委員長

○戸川 勝之

■編集委員

■特集小委員会

■計画分科会

★計画系

飯田 匡

鈴木 克彦

△田中 直人

林 雄太

松田奈緒子

守井 辰

吉村 英祐

★建築計画系

桑原 悠樹

下坂 浩和

△東 拓郎

樋口 展寛

三谷 帯介

米山 剛史

渡部 剛

★インテリア・住宅系

赤川貴世友

東 奈生子

今井 充彦

高橋 伸明

川合 隆之

河西 孝平

△黒柳 亮

塚口 洋之

ベリー史子

■構造分科会

宇野 綾真

岡田 健

△岸本 光平

古島 正博

正野 和司

瀧野 敦夫

竹本 孝輔

萩原 学

宮久保秀樹

向井 洋一

■設備分科会

有尾清二郎

木谷 晃之

北野 勝也

寺井 千佳

仲村 憲一

夏井 重行

△橋本 直樹

梶井 貴廣

宮崎ひろ志

森山 正和

山本 雅洋

■施工材料分科会

門野 陽

桜井 和男

秋竹 教行

藤丸 啓一

△山口 紀宏

河合 智寛

吉田 正友

岡田 淑子

■法令分科会

△岡田 耕介

垣内 明

河野 学

西 雅昭

福岡 誉顕

■作品作風小委員会

居内 章夫

池上 明

石井眞由美

稲垣 和江

▲太田 栄治

加嶋 章博

菊池 浩輔

倉渕奈千子

澤田 純一

高木 秀晃

鞆野 淳司

西田 佳代

藤原 寛

平野 尉仁

増田 敬彦

■広告企画小委員会

小川 雄介

金築 雄

小山 昭

野山 将男

藤田 昌宏

▲前田 衛

山辻 直樹

(順不同)

◎委員長

○副委員長

▲小委員会委員長

△幹事

印刷 2020年11月26日

発行 2020年12月1日

発行人 一般社団法人日本建築協会

大阪府中央区大手前1-7-31

電話 06-6946-6981

印刷所 ㈱中島弘文堂印刷所

定価 1254円(税込)

©「建築と社会」誌の記事の無断転載を禁じます

**お客様の抱える問題やニーズに
より速やかに、より丁寧に対応できるように**

企画・デザイン、制作、製版、印刷

株式会社 中島弘文堂印刷所

本 社 〒537-0002 大阪市東成区深江南2丁目6番8号
TEL.06-6976-8761 / FAX.06-6976-8765

東京支社 〒101-0052 東京都千代田区神田小川町1丁目4-2 風雲堂別館ビル2階
TEL.03-3526-5580 / FAX.03-3526-5582

<http://www.n-kobundo.co.jp/>

地球環境を守り、100年建築に貢献する

NACL のアルミ表面処理

株式会社 日本電気化学工業所

<http://nacl.jp> E-mail: sc@nacl.co.jp

本部営業部 〒560-0036 大阪府豊中市蛍池西町2丁目7番26号 NACLビル2階

TEL (06)6843-1235(代) FAX (06)6853-1632

東京事務所 〒111-0051 東京都台東区蔵前2丁目6-7

TEL (03)3862-0978(代) FAX (03)3862-7098

年間広告のご案内

会誌「建築と社会」では、後付部分に
広告スペースを設けております。

1年を通じて、社名広告を掲載されませんか？

掲載期間：4月号～翌年3月号までの1年間

掲 載 料：48,000円（消費税込み）

サ イ ズ：1/12頁（タテ40mm×ヨコ90mm）

※毎月掲載誌をご送付します。

※原稿は1年間同じ原稿を使用します。

お問い合わせ先

一般社団法人 日本建築協会 内山・井筒

TEL：06-6946-6981 FAX：06-6946-6984 E-mail：koukoku@aj.or.jp

図解

建築と設備の接点 トラブル予防のツボ

日本建築協会 企画 / 仲本尚志・馬渡勝昭・赤澤正治 著

A5判 | 232頁 | 定価 本体 2800円 + 税

騒音・振動・漏水・結露・臭気・メンテしにくい…。様々な問題につながるやすい建築と設備の「接点」(取り合い)を建物のライフサイクル・建築の部位別に一覧し、トラブル予防の方法を設備別にイラストで詳細に図解。ますます重要度を増し、高度化・複雑化する設備との「融合」を目指す建築設計・施工管理技術者必携の一冊。

トラブルになりやすい
「取り合い」はここだ！

予防の方法を設備別に徹底図解



学芸出版社

〒600-8216

京都市下京区木津屋橋通西洞院東入

Tel 075-343-0811

Fax 075-343-0810

http://www.gakugei-pub.jp/

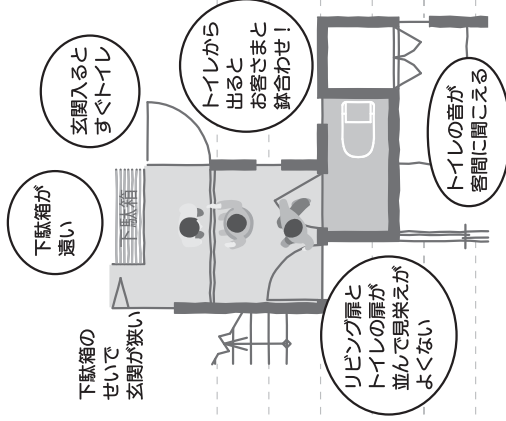
E-mail info@gakugei-pub.jp

図解

暮らしから考える
住宅設計・改修のポイント

処問 方取

つの空間の
「お困り間取り」と
その改善ポイントを
完全図解



この玄関、絶対靴であふれるよね。



この和室、きっと床の間からトイレの音が聞こえるよ



玄関に入っすぐトイレの扉が見えるって、どうなの？

...etc.

設計実務に役立つ1冊

堀野和人・小山幸子 著 日本建築協会 企画
A5判・184頁・定価 本体2600円 + 税

学芸出版社

〒600-8216

京都市下京区木津屋橋通西洞院東入

Tel 075-343-0811

Fax 075-343-0810

http://www.gakugei-pub.jp/

E-mail info@gakugei-pub.jp