



1 過疎化問題を抱えるまち

1-1. 地域住民の人口減少
千葉県房総半島に位置する鴨川市は、少子高齢化、住民流出による過疎化が深刻な問題となっている。

1-2. 鴨川市の産業と印象
鴨川シーワールドやマザー牧場など、都心から日帰りで楽しめる観光地として親しまれている。海や山々に囲まれ、自然豊かな土地で育った食物は地域産業を支えている。鴨川市独自の特色として、病床数が県下の水準を大きく上回っていて「医療のまち」として知られている。

1-3. 産業を活かした新たな町づくり
2018年から「ウェルネスシティ鴨川」を目指し新たな街づくりが構想され始めた。鴨川市にエリアごとに新たな拠点となる施設を建設し、持続的で健全なライフスタイルを提案している。その中で海辺の街づくり開発は2020年頃から着手され、新たな複合施設が2023年にオープンした。



2 新しい魅力の発信

まちの過疎化問題
産業を活かした地域活性化
訪れた人が健康になれる施設
心も身体も健康に
移住先としての魅力を発信

2-1. 訪れた人が健康になれる施設
鴨川市の目指す構想を自分なりに解釈し、「訪れた人が健康になれる施設」をテーマに新しい健康促進施設の計画を提案する。施設に長期的に滞在し、鴨川市の自然と人々とのコミュニケーションを通し、身体の内側から「心と身体の健康に」働きかける。温泉施設や岩盤浴などリラクゼーションで休息をとり、運動場や施設内の階段を巡ることで運動をする。休息と運動のコンテンツを継続的に行うことで、訪れた人が心も身体も健康になることを目指す。

2-2. 移住地としての魅力を発信する
都心から日帰りで楽しめる観光地として有名な鴨川市に長期滞在できる施設を計画し、新たな移住地の魅力を発信していく。持続的で健康的なライフスタイルを提示し、観光客へ「**永く暮らす移住地域**」の魅力を発信する。観光客が長期滞在できるよう宿泊設備や地域住民も利用可能なランドリー、滞在者と地域住民のコミュニティの場となるキッチンスタジオを計画し滞在者の生活をサポートする。この施設は観光客と地域住民のコミュニティ拠点としての役割を担い、共に永く暮らしていく基盤を築く。

3 千葉県鴨川市

設定敷地
千葉県鴨川市横渚
現：市民会館ホール、市民公園
敷地面積：5000m²
床面積：3520m²
建築面積：2900m²
建ぺい率：60%

● 設定敷地の周辺環境
敷地の北側には、木造住宅が密集していて駐車場や狭い道路がある。また、JR安房鴨川駅から徒歩で約8分の位置にあり、車だけでなく、公共機関からのアクセスも良い。南側には海が広がっていて、全長約1kmの海浜プロムナードという遊歩道に面している。海浜プロムナードは散策やジョギング、サイクリングなどに人気の道路。車での交通が制限されている範囲がある。また計画敷地から海浜プロムナードを通り、西側に向かうと2023年にオープンした「カモガワシーサイドベース」という複合施設がある。

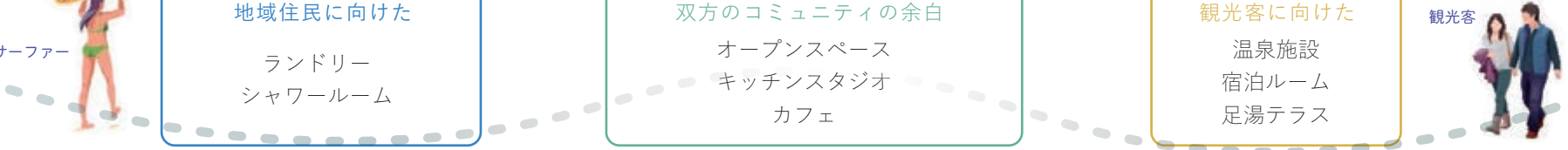
● 街並みと歴史
1980年代に道路の舗装が整備され、マリノードとして親しまれていた。かつては「鴨川銀座」と呼ばれるほど賑わいを見せていたが、現在はほとんどがシャッター街となっており、閑散とした街並みが続いている。

● 敷地の選定理由
アクセスのよい立地と目の前に海が広がる場所を新たな拠点にしたいと思った。閑散とした市街地や住宅街に近く、観光地としての一面だけでなく、鴨川市の暮らしのリアルをともに感じられる場所だと考えた。さらに自分自身が学生時代によく訪れていた場所で問題点や改善点を提案していこうと思った。



4 地域と関わるキッカケ

サーファー
地域住民に向けた
ランドリー
シャワールーム
双方のコミュニティの余白
オープンスペース
キッチンスタジオ
カフェ
観光客に向けた
温泉施設
宿泊ルーム
足湯テラス
観光客



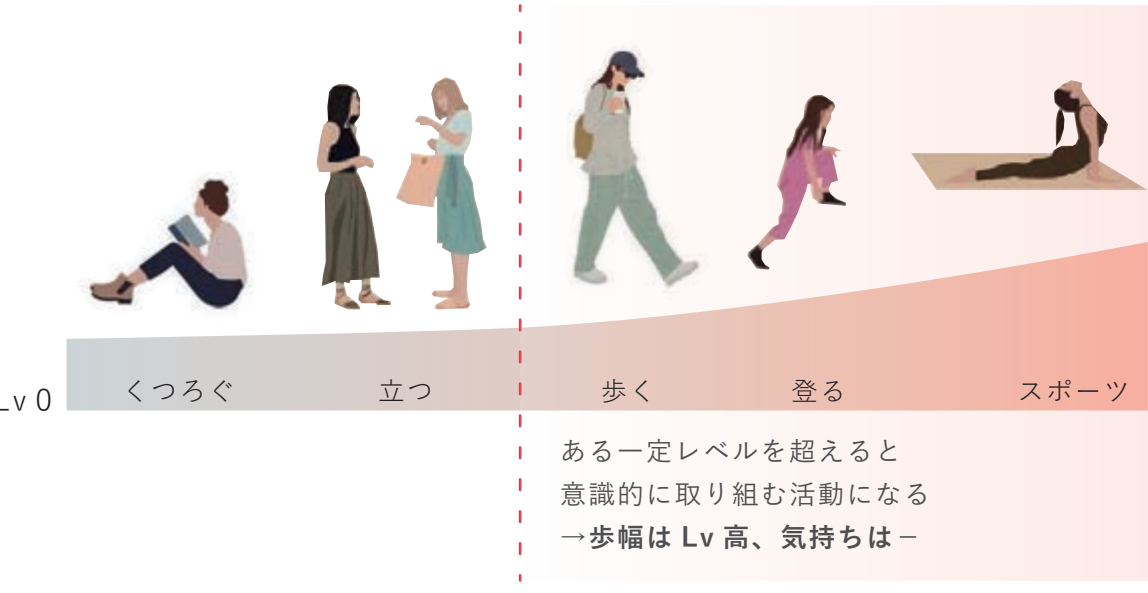
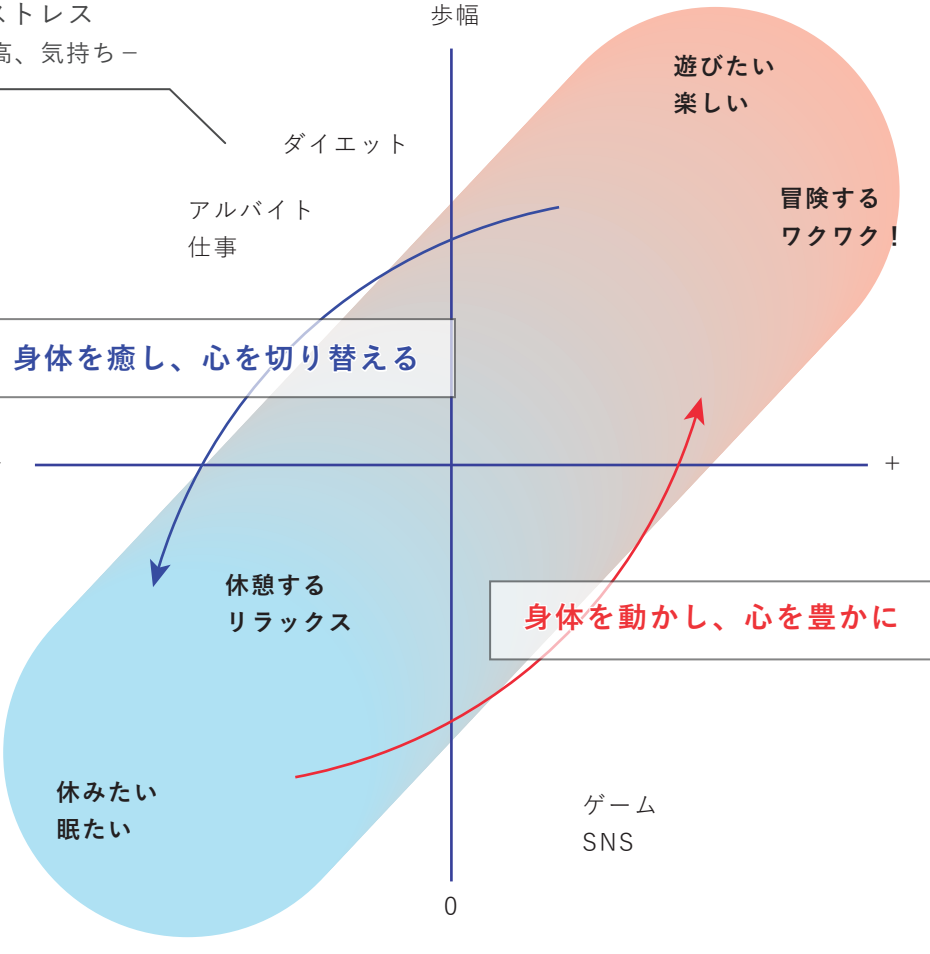
5 「歩幅」と「気持ち」

日常のストレス
歩幅 Lv 高、気持ち -
ダイエット
アルバイト
仕事
身体を癒し、心を切り替える
感情 -
休みたい
眠たい
ゲーム
SNS
遊びたい
楽しい
冒険する
ワクワク!
身体を動かし、心を豊かに

● 運動と心の関係
日々人々の活動の中で色々な疲労を感じている。私は特別動いていないのになぜか疲労感を感じるときがあったり、たくさん動いても疲れを感じにくいというときがある。そこで身体的疲労感と心的疲労感とは互いに作用し合っているのではないかと考え、「身体を癒すことで心を切り替える」「身体を動かし心を豊かにする」といった行動原理を建築に落とし込んでいく。

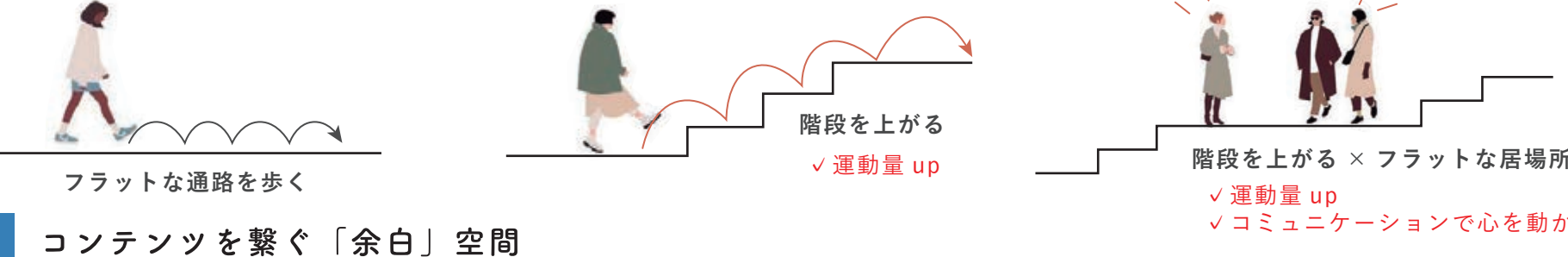
縦軸を人々の活動量とし「歩幅」で比較する。横軸は人々の感情とし+と-で表す。

● 歩幅レベルと日常活動
ある一定レベルを超えると意識的に取り組む活動になる
一歩幅は Lv 高、気持ちは -



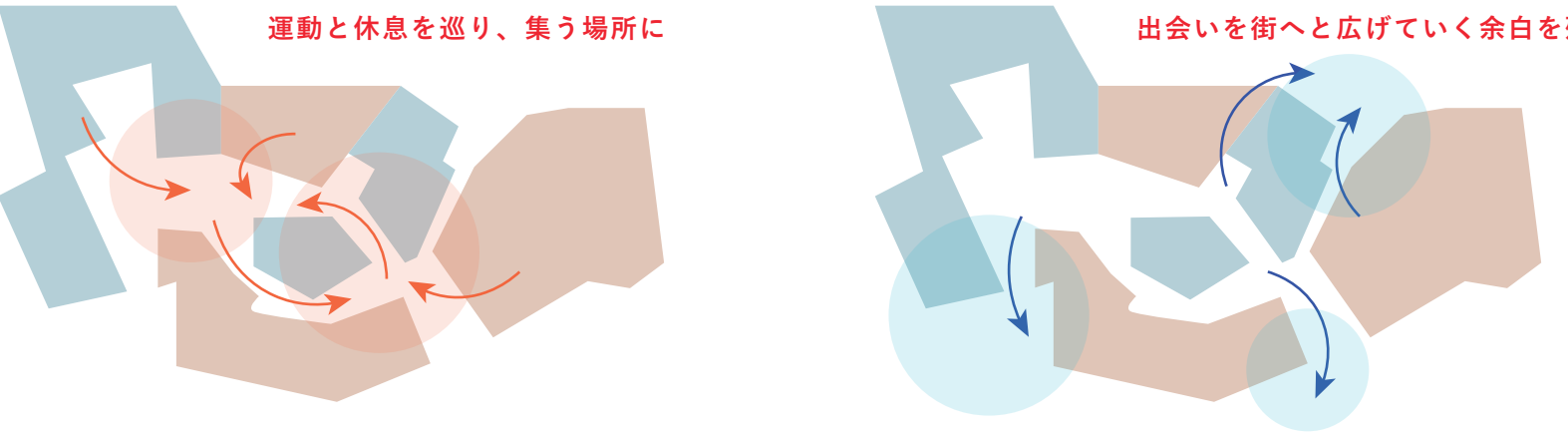
6 施設を歩くを運動へ

施設内を歩くことが「運動」になるようにスキップフロアで空間内を断面的に計画する。階段や斜面で自然と身体を動かし、訪れた人の運動量を増やす。階段は一度に登る段数を減らし、階段と階段の間に居場所となる空間をデザインし、「階段を登る」という行為の間に心を豊かにする居場所を設ける。



7 コンテンツを繋ぐ「余白」空間

身体を動かす「運動」のコンテンツと身体を癒す「休息」のコンテンツを施設内に散りばめ、その間を共用空間として利用者の居場所になるようにデザインする。スポットごとの間に「余白」を作ることによって人々が集う、広がっていく場所に。共用空間にソファや植栽、スキップフロアによってできたレベル差に座れる場を設け、通路と居場所の両側面を持ち合わせた空間に計画する。



8 「波」をイメージした屋根

● 街と海の境界を緩やかに繋げる外観イメージ
市街地と海岸線に挟まれた敷地に建てられる施設。そこで潮の匂い、海の気配を感じるような「波」をモチーフにした屋根形状。海からの空気の流れが街に自然と流れ込み緩やかに二つを繋ぐ。屋根の素材が太陽の光を反射し、キラキラと光る屋根は水面の反射を連想させる。複雑な曲面屋根には、プロムナールーフを採用。光沢感のある質感で曲線に適した屋根素材。

