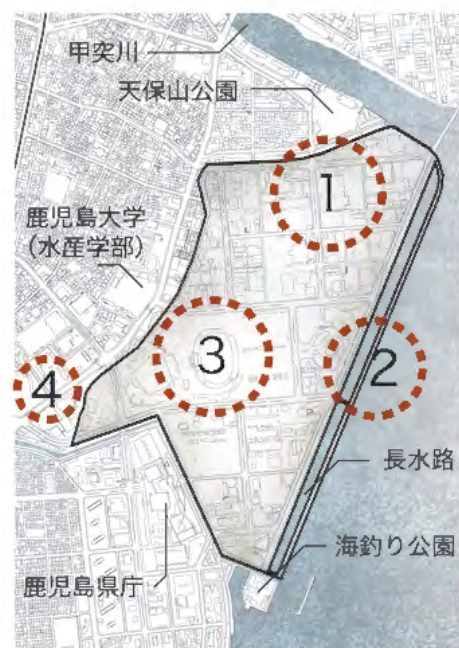




フレンドリースポーツ friendly spoRtS

01 与次郎にかつてあったアウトドアの風景



1 ジャングルパーク遊園地(〜2005)
年間およそ 30 万人が訪れる人気スポットであったが利用客減少に伴い閉園となった。



2 鴨池マリンパーク (1972〜1993)
校島を望む錦江湾を一望する水族館として整備されたが客足減少及び老朽化のため解体



3 鹿児島国体 (1972)
校島を望む錦江湾を一望する水族館として整備されたが客足減少及び老朽化のため解体



4 鴨池動物園 (1955〜1972)
校島を望む錦江湾を一望する水族館として整備されたが客足減少及び老朽化のため解体

02 生活に欠かせない現在の与次郎

「暮らしやすさ」×「賑わい」
スーパーを中心に客数が多く、映画館、アミューズメントも有する地元密着構成が評判で 385 万人、約 80 億を売り上げる人気施設として成長した。テナントの契約が切れる 2026 年度秋に際して、現状の賑わいを継承しつつ新しい「与次郎のカオ」を作ることが求められる。



フレスコジャングルパーク (2006〜)

03 コンセプトが失われつつある与次郎



与次郎が浜地区は、

「与次郎が浜を埋め立て、観光スポーツゾーンに」

をコンセプトに鹿児島市が昭和 40 年から鹿児島開発事業団に委託した事業である。全国規模の観光地を目指して幅広く施設整備が進められたが施設老朽化や時代の流れに伴う流行の移り変わりによりレクリエーション施設は閉鎖され、現在に至る。コンセプトを失った与次郎をよりよく発展させるため、**空間、時間を楽しめる新しいフレスポを提案する。**

04 与次郎にアウトドアスポーツの拠点をつくる

「与次郎が浜を埋め立て、**アウトドアスポーツゾーンに**」



与次郎にかねてから続くアウトドアな活動を継承しつつ、日常に自然を取り込むアウトドアスポーツの拠点を提案する。

1961 年には「スポーツ振興法」が公布され、キャンプがこの法律の中に「スポーツの一つ」として位置づけられ、キャンプの普及に大きな影響を与えることとなりました。この「スポーツ振興法」は 2011 年に「スポーツ基本法」として改正されましたが、その 24 条にスポーツとしてのキャンプが位置付けられています。

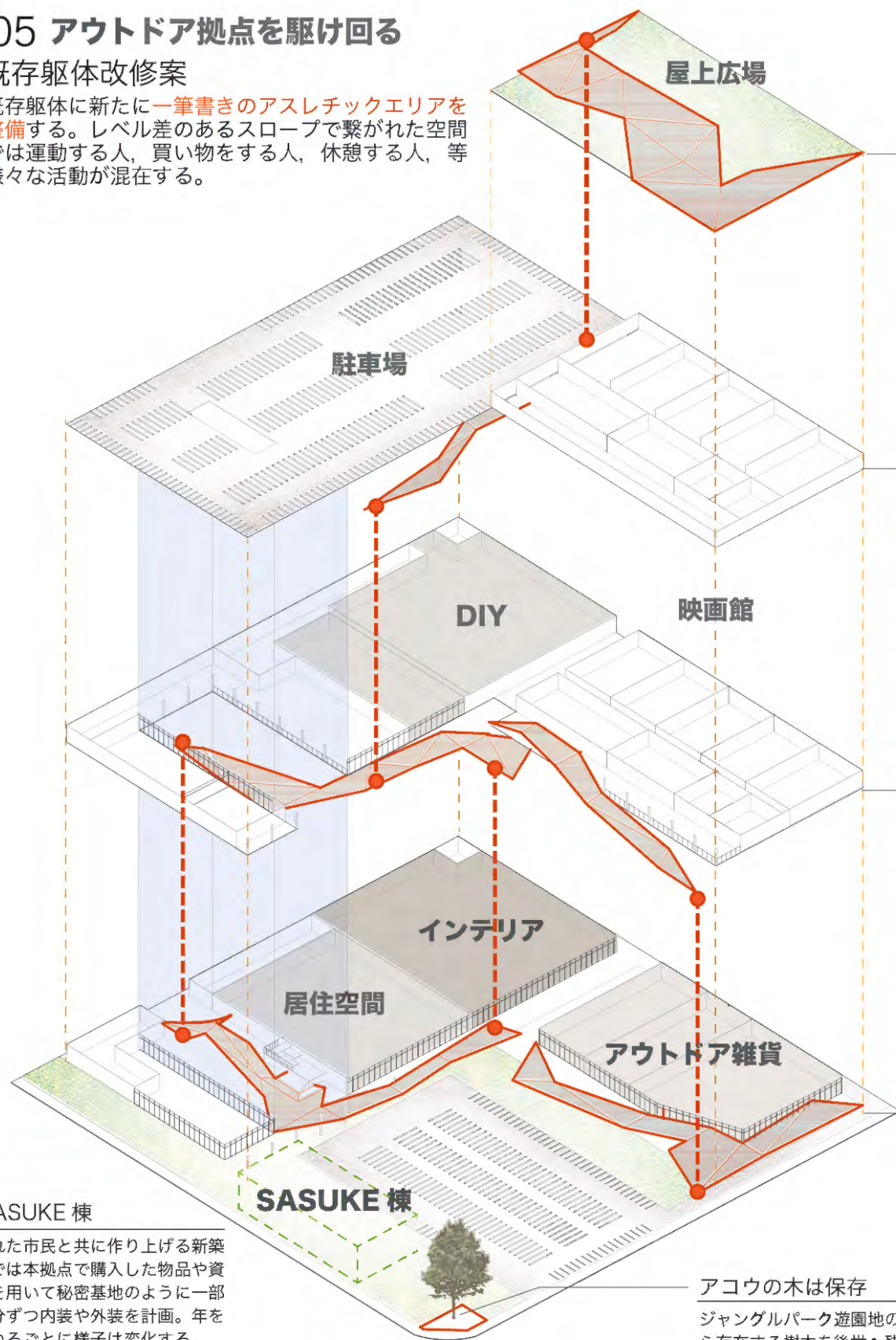
参考文献

01-1:MBC 南日本新聞 懐かしの遊園地〜ジャングルパーク遊園地・ローラースケート場 (1984)、01-2:MBC 南日本新聞 埋め立て直後の与次郎が浜 写真を引用、01-3、「市民のひろば 国体特設 No.7」、01-4、思い出の鴨池動物園 p61-p62、02：南日本新聞デジタル https://373news.com/news/local/detail/207899/#google_vignette 03：「鹿児島開発事業団史二十八年のあゆみ」、p128

05 アウトドア拠点駆け回る

既存躯体改修案

既存躯体に新たに**一筆書きのアスレチックエリアを整備**する。レベル差のあるスロープで繋がれた空間では運動する人、買い物をする人、休憩する人、等様々な活動が混在する。



SASUKE 棟

訪れた市民と共に作り上げる新築棟では本拠点で購入した物品や資材を用いて秘密基地のように一部分ずつ内装や外装を計画。年を重ねるごとに様子は変化する。

アウトドアスポーツを充実させるテナントたち



アウトドア雑貨

アウトドアをコンセプトとした生活雑貨を取り揃え、日常生活にガジェットのある生活を。



インテリア (キャンプガジェット)

日常にアウトドアを取り入れるチェアや、デスク、ラックやハンモックなどが並ぶ店舗。



居住空間 (モデルルーム)

日常にアウトドアを取り入れた生活の想像をできるモデルルームで照明や特大家具を選ぶ。



DIY (制作活動)

市民の作りたいを具現化する DIY コーナーにて意見共有及び伝達と具体的な制作活動を行う。

屋上 錦江湾と桜島を一望する屋上広場



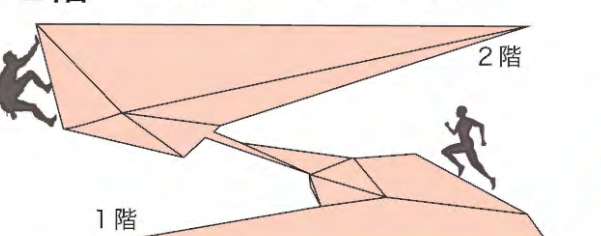
アスレチックエリアを登りきった屋上では錦江湾と桜島、与次郎各地を一望することのできる屋上広場が人がる。来館者は運動、休憩、ショッピング、等活動行うことができ、それらは屋内、屋外問わず外部に可視化されアウトドアな与次郎の賑わい拠点となる。

3 階 多くの人が訪れるための駐車場と映画館



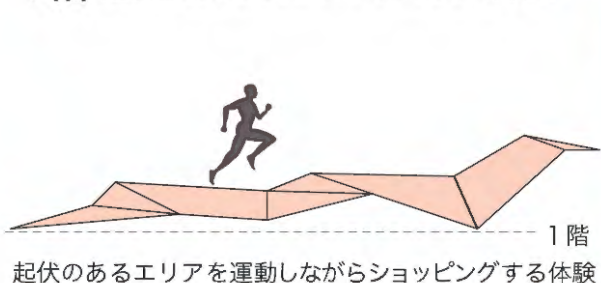
3階はこれまでの駐車台数を完備し多くの人が訪れることができる。映画館やアウトドアテナントへ向かう人々等、それぞれフロアへの玄関口として機能する。一部2階からのぼるアスレチックエリアが貫入され、活動の様子が外部に上下様々立体的に広がるようになる。

2 階 吹き抜けをめぐるアスレチック



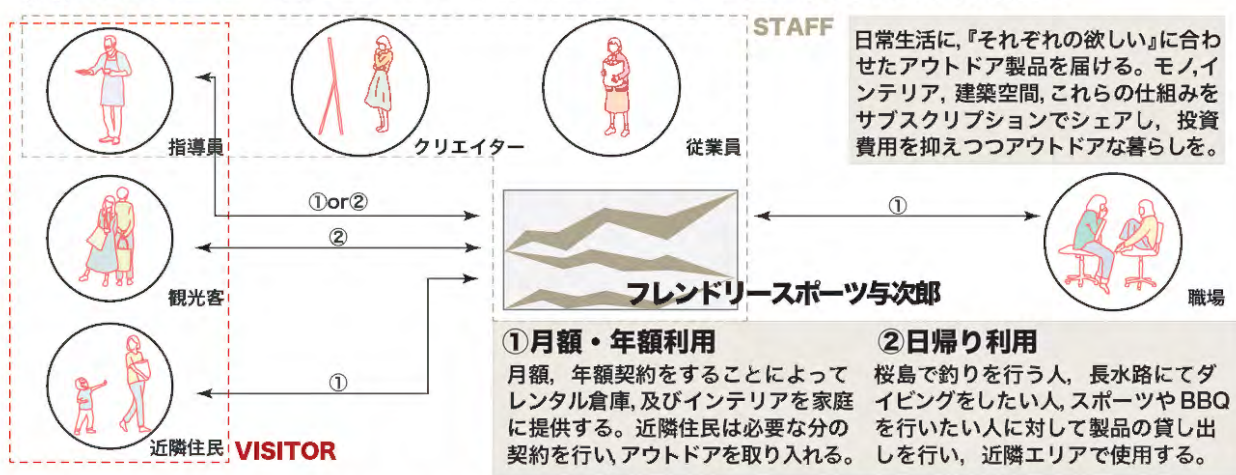
吹き抜けを縦横無尽に駆け巡ることのできるアスレチックエリア。休むためのインテリアは販売されており、使用感を体感しながら購入することができる。

1 階 起伏のあるアスレチックエリアを横断



起伏のあるエリアを運動しながらショッピングする体験

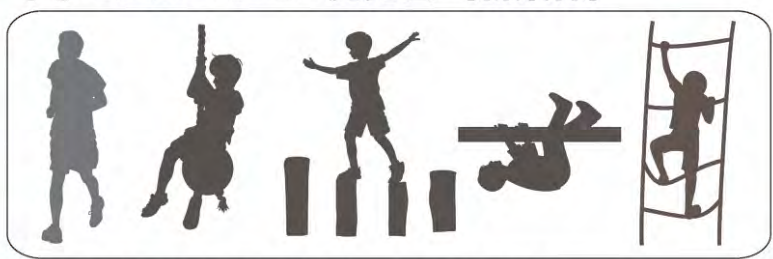
06 暮らしの一部にアウトドアスポーツを取り入れる事業計画



07 与次郎から鹿児島県の各地へ



08 SASUKE in 鹿児島 (新築棟)



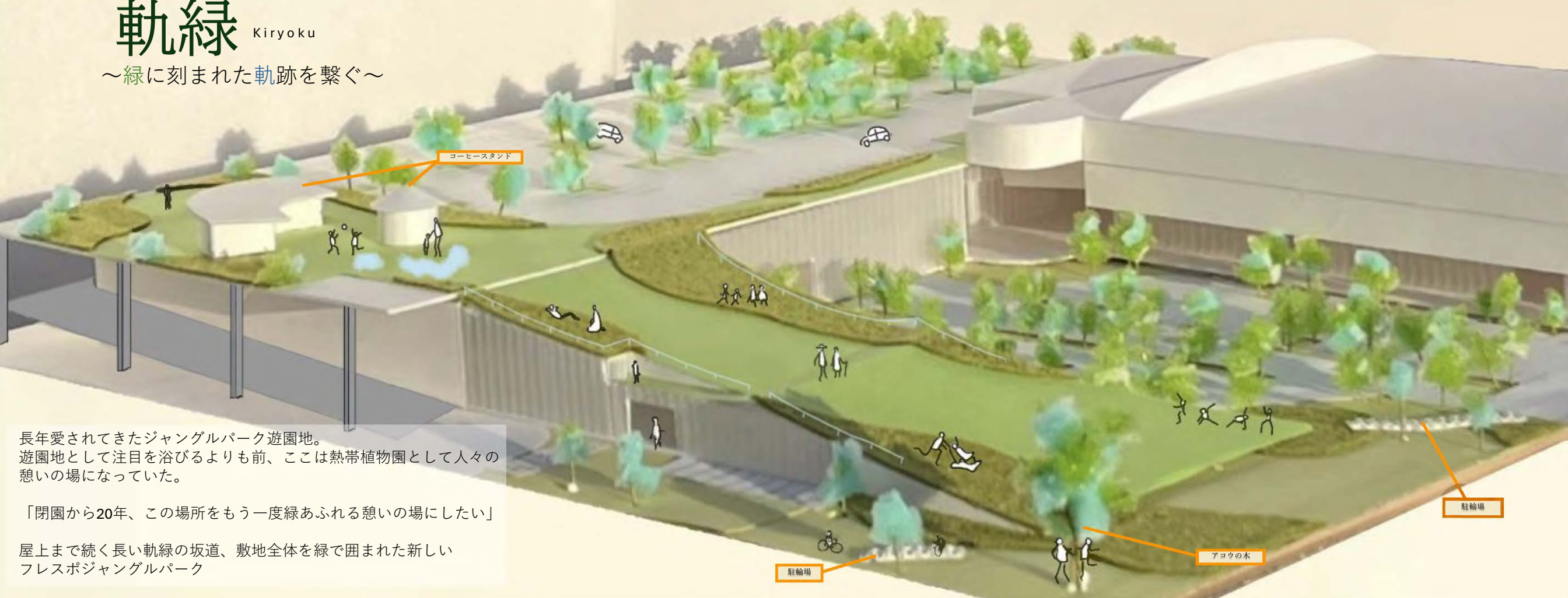
まちから廃材を集めスポーツエリアに

まちから廃材をあつめ、組み替えて設計し直すことで、鹿児島県各地に存在する既存資材の循環を計りつつスポーツエリアを作る。市民もスポーツエリアの DIY は可能であり、空間を作りながら、アウトドアスポーツを楽しむ。



軌緑 Kiryoku

～緑に刻まれた軌跡を繋ぐ～



長年愛されてきたジャングルパーク遊園地。遊園地として注目を浴びるよりも前、ここは熱帯植物園として人々の憩いの場になっていた。

「閉園から20年、この場所をもう一度緑あふれる憩いの場にしたい」

屋上まで続く長い軌緑の坂道、敷地全体を緑で囲まれた新しいフレスポジャングルパーク

実際に感じた現状



駐車場

密集していて、殺風景



緑を取り入れ、ゆとりを持たせる



レストラン棟

自然光が少なく、暗く感じる



解体し、新たな空間に利用



駐輪場

場所が分かりにくい



人目につく駐輪場と共に配置



屋上

桜島の絶景



景色を見ながら癒しの場所に有効活用



テナント

中の様子が分かりづらく、入りにくい雰囲気



店舗同士の境界をなくす



全体模型写真

木々に囲まれたグリーンパーキング

車が駐車していなくても賑やかな雰囲気、留めたくなるような駐車場に敷地全体の一体感が生まれ、見ているだけで楽しい空間を演出

分散した配置

- ・歩行者の安全を確保
- ・自動車の出入りが容易

駐輪場との共存

- ・自転車での来客を増やす
- ・気軽に来れる印象を与える



駐車場出入口から見る外観

SDGsへの貢献

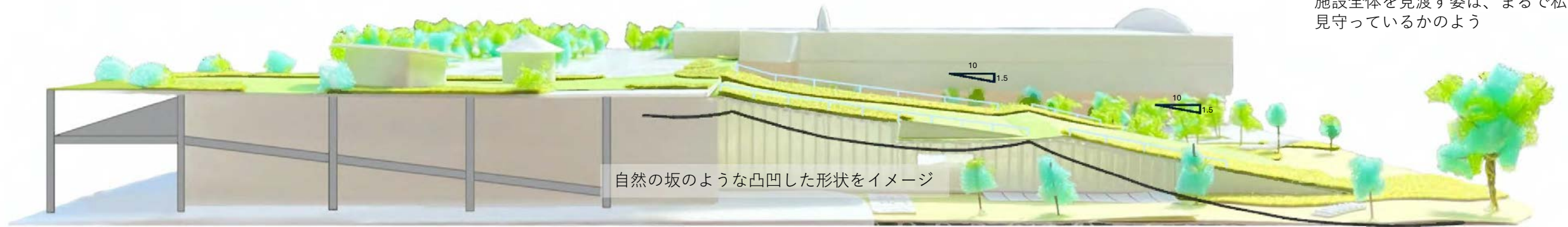
SDGsへの取り組みについて、右の2つが挙げられる

人々にとってSDGsが身近な存在となり、地域全体の意識向上を期待できる



空と緑に包まれる屋上庭園

コーヒースタンドや広場がある
買い物後に桜島の絶景を見ながら一息つける空間
店内に用がなくても、この屋上庭園にふらっと寄ることもできる



北側立面 模型写真

アコウの木から広がる軌緑の坂道

かつての熱帯植物園を彷彿とさせる木々や花畑
散歩コースとしての利用もでき、健康促進につながる
坂道の傾斜を利用した参加型の運動イベントも開催

時をつなぐアコウの木

植物園時代から生き続ける、
「ジャングルパーク」のシンボルツリー
施設全体を見渡す姿は、まるで私たちを見守っているかのよう



出典：<https://www.toranomonhills.com/t-market/>

←共用廊下と店舗が混ざり合う
東京都の虎ノ門ヒルズステーションタワー
“T-MARKET”をイメージした飲食店街

気軽に立ち寄れるカフェからレストラン、
食品雑貨店が共存している
鹿児島の特産を販売、料理して提供する
食中心のコミュニティ

パブリックテーブルでは、各店舗の購入した
商品を共有することができる



1階平面図



上空から見た軌緑の坂道の様子



軌緑の坂道



北東から見る屋上庭園

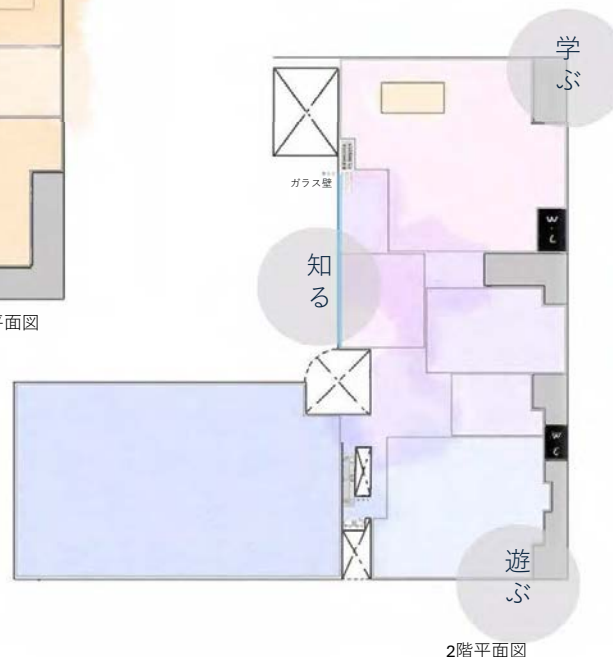
↑屋上に続く坂道では、寝転がってお昼寝をしたり座ってお喋りをしたりと様々な過ごし方をしている
温かい日差しや風に揺られる木々の様子をゆったりとすることができる

- ① パブリックテーブル
- ② レストラン
- ③ スーパー・食品雑貨
- ④ カフェ・パン屋
- ⑤ セレクトショップ

カフェやレストランで購入した商品を外で緑に囲まれながら楽しむことができる
休日には外にもキッチンカーや出店が並び、さらににぎわう空間となる

各店舗の孤立を解消するために、建物全体の出入り口を駐車場付近に作り、完全室内化

実際に外廊下として使われている場所をガラス張りにすることで、各店舗の壁をとっぴらい気軽に立ち寄れるようにしている



2階平面図

ここでは、12時・17時の2回に時報チャイムとして「ジャングル音頭」を放送
懐かしいリズムに惹かれてたくさんの人々が集まると自然と笑顔が溢れ、
生き生きとした空間になる



当時使われていたロゴをリメイクし、リニューアル後の施設で使用する

熱帯植物園を彷彿とさせる懐かしいデザインが、より人々を惹きつける

本屋

ワークショップ

文具雑貨・POPUPショップ

ゲームセンター

映画館

私たちが生まれた年に、ジャングルパーク遊園地は閉園してしまった。
しかし、母や祖母が懐かしそうに当時の様子を話してくれた

時代と共に、ここが遊園地だったということは忘れられてしまうのかもしれない。長年鹿児島の人々に愛されてきたジャングルパーク遊園地は、今も人々の心に残り続けている。アコウの木を見上げながらこの軌緑の坂道を登り、時代を超えてもなお語り継がれてほしい

New Coating Frespo

—新たな体験とカーテンをまとう新フレスポ—



カーテンを取り入れた新たなデザインによる、フレスポ再生計画を提案する。このカーテンは、**桜島の山肌**を連想させる波状のデザインを採用し、訪れる人々に鹿児島島の自然美を感じさせるとともに、視覚的なインパクトを与える。カーテンは季節や時間帯に応じて変化し、施設全体に動きと生命感をもたらす。さらに、カーテンは単なる装飾にとどまらず、施設内外の空間を**柔軟に仕切る**役割も果たす。これにより、イベントスペースやマルシェ、カフェテラスなど、多様な用途に対応できるフレキシブルな空間を提供する。また、カーテンの開閉により、プライバシーを確保しつつも開放感を演出し、訪れる人々が快適に過ごせる環境を整える。そして、この新しいフレスポは、地域の活性化を目指し、**地元の文化や自然を取り入れたデザイン**で、訪れる人々に新たな体験を提供する。カーテンの波が生み出す動きと美しさが、桜島の雄大な景観と調和し、鹿児島島の魅力を再発見する場となることを期待し、地域の「**アイストップ兼ランドマーク的施設**」を目指す。

01. 商業施設の現状

近年、オンラインショッピングの市場規模の拡大により商業施設の存在意義が問われている。これからの商業施設は、1つの目的で完結しない、相互作用を起こす**体験提供が重要**になってくると考える。



02. 鹿児島島のアイストップ的施設フレスポ

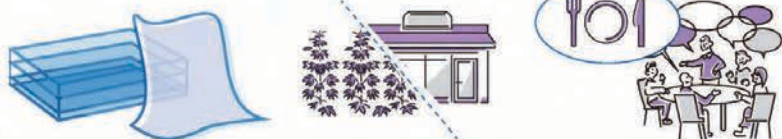
人々の**体験を豊かにする仕組みと活動を縁取るデザイン**により、通行人が思わず立ち止まって惹き込まれるアイストップ的施設「**NEW コーティングフレスポ**」を提案する。



03. フレスポを一新する「3つのコーティング」

近年、オンラインショッピングの市場規模の拡大により、商業施設の存在意義が

1. カーテンによるコーティング (**COAT : 包む**)
2. 庭と建物が内包し合うコーティング (**COURT : 中庭**)
3. 食にとどまらないフードコーティング (**COURT : 地域拠点**)



04. コーティング 1 (COAT : 包む)

カーテンが機能的にもデザイン的にも既存フレスポを包み込み新しい姿へ。

- ・ **桜島の山肌**を想起させる外装デザイン
- ・ 可視化された光や風による体験
- ・ 活動を豊かにする **フレキシブルカーテン**



05. コーティング 2 (COURT : 中庭)

レストラン棟を起点に人々が憩いを求めて集う中庭。建物が庭を内包する関係性を取り除き、**建物と庭が内包し合う**関係性を築く。

- ・ 建物と庭の境界を曖昧にする外構計画
- ・ 表情豊かな **四季折々の植栽計画**



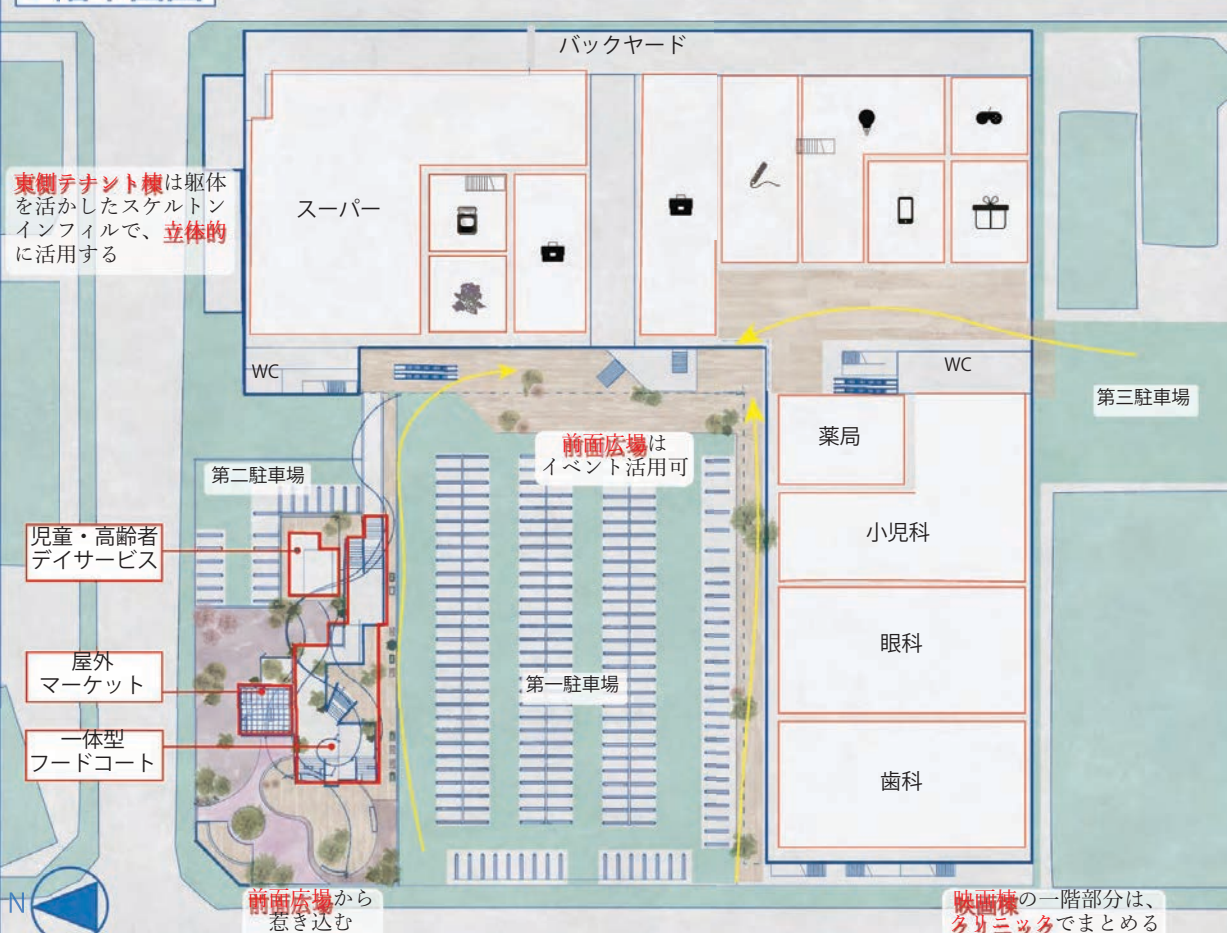
06. コーティング 3 (COURT : 地域拠点)

既存のフレスポのような店舗型では食の体験が1つの場所で完結してしまう。**建物全体が食の場となる一体型のフードコート空間**を作る。

- ・ 自然やカーテンにより彩る体験型フードコート
- ・ 新規出店の障壁を軽減する
- ・ マルシェに転用できる広場を設置し、地域イベントとの連携を図る
- ・ 開放型デイサービスにより子どもや高齢者の拠り所を形成するとともに、子育ての支援も図る

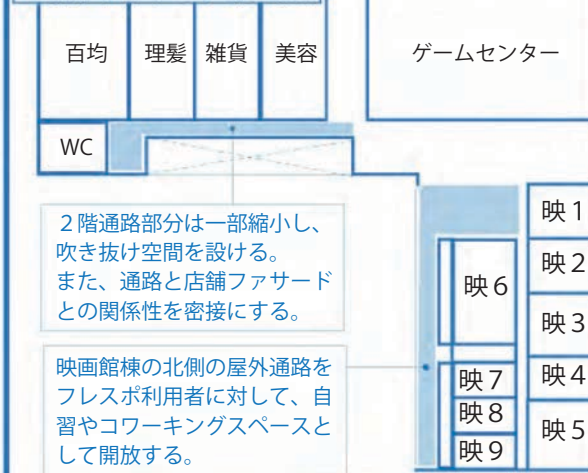


1 階平面図





2階平面と変更点

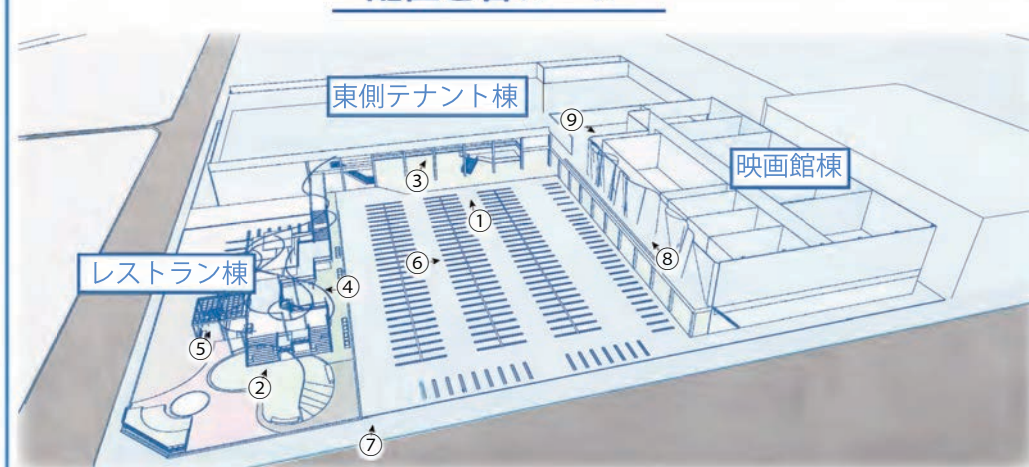


07. 四季折々の植栽

春の花、夏の緑陰、秋の紅葉、冬の常緑樹など、四季を活かした植栽計画により、年間を通じて美しい景観が楽しめる。

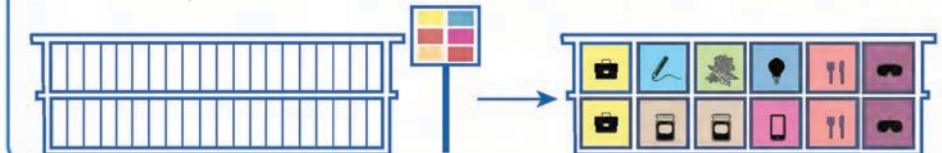
春 桜、モクレン
夏 アジサイ、ひまわり
秋 紅葉、コスモス
冬 ツバキ

配置と各シーン



10. ファサードのサイン化

単一なガラス面をなくし、各テナントのの内装自体がそのままファサードに現れる「ファサードのサイン化」を行う。サインとなる看板の一般的な建物の風景から、ファサード自体が店の存在や賑わいを示すサインになる。機能的には可変式のカーテンが仕切りや外壁の役割を担うとともに、賑わいを映し出すフレーム的にもはたらく。



11. 映画館棟

鹿児島県の特徴を生かした鹿児島県にしかない交流型の映画館施設を目指す。

- ・シアター空間の外壁を桜島の山肌を想起させるデザインと手触り
- ・没入感の演出
2Fフロア / 前室・シアター空間→2Fフロア - 前室 / シアター空間
- ・北側の屋外空間を、コワーキングスペースや談笑室、自習室として開放会話で想いを共有、フレスポ会員制も可

12. 東側テナント棟

既存の薄暗いピロティ下を吹抜けやカーテンにより開放感のある魅力的な交流拠点を作る。

- ・縦の層をつなげる吹抜けのホワイエ空間
- ・カーテンに反射した光や通り抜ける風が心地よい空間を作り出す
- ・カーテンによる新しい建物デザイン

08. フレキシブルカーテンによる体験

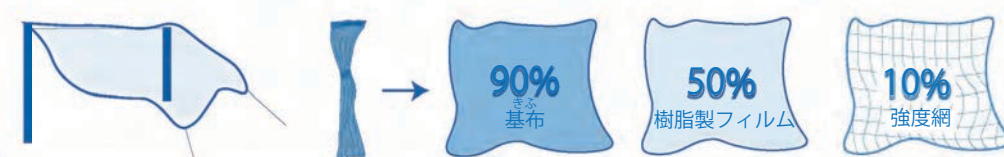
「フレキシブルカーテン」によって生まれる豊富な体験が人と人を結びつける建物内外での活動が豊かになり、フレスポ全体に活気が出る。



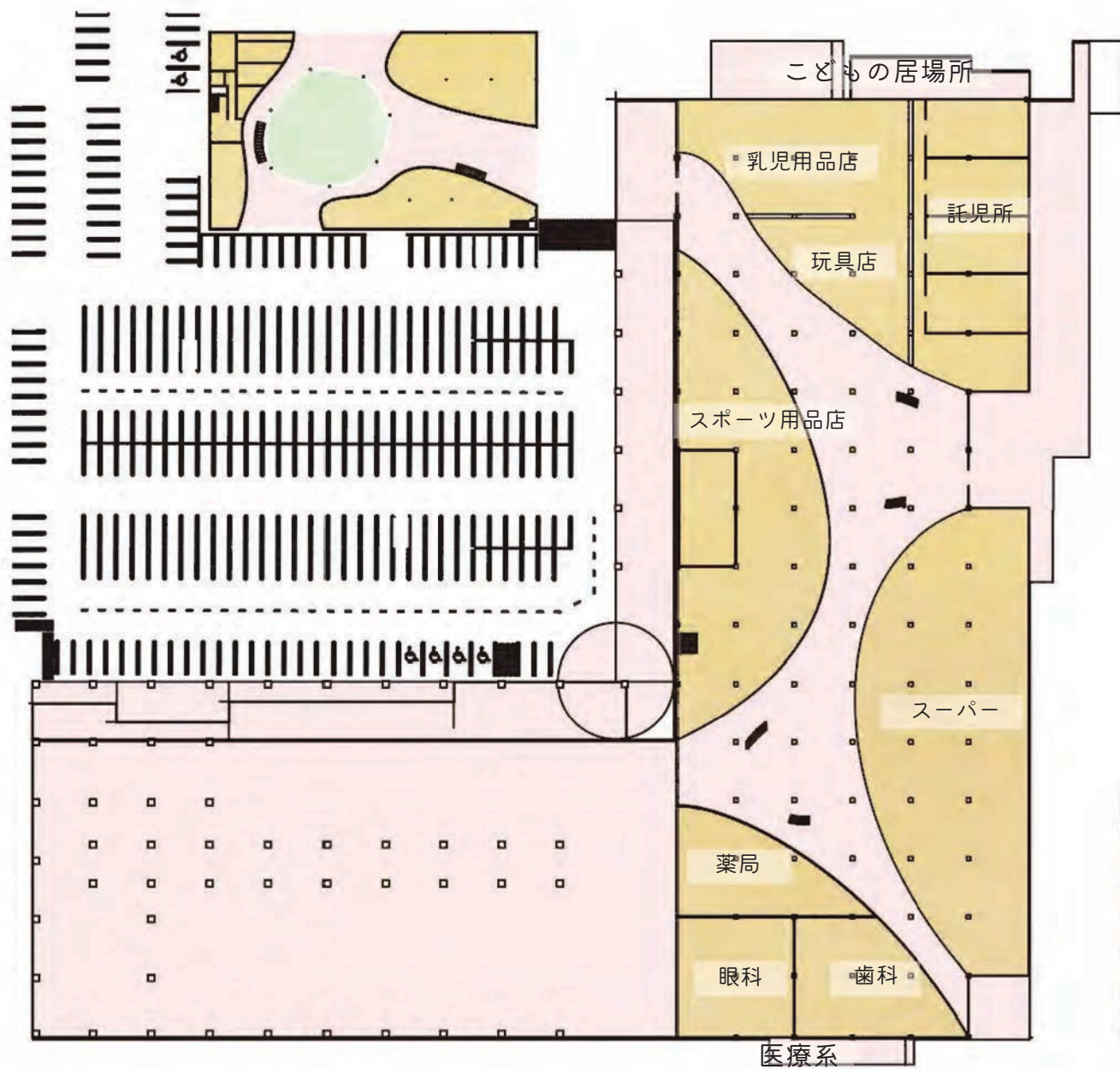
09. カーテンの仕組み

カーテンのような膜の屋根やファサードが、空間やデザインに変化を与える。

- ・柱とワイヤーの引張による構造
- ・カーテンのように開いたり閉じたり自由に扱える
- ・カーテン素材のバリエーションにより光や用途に変化を与える

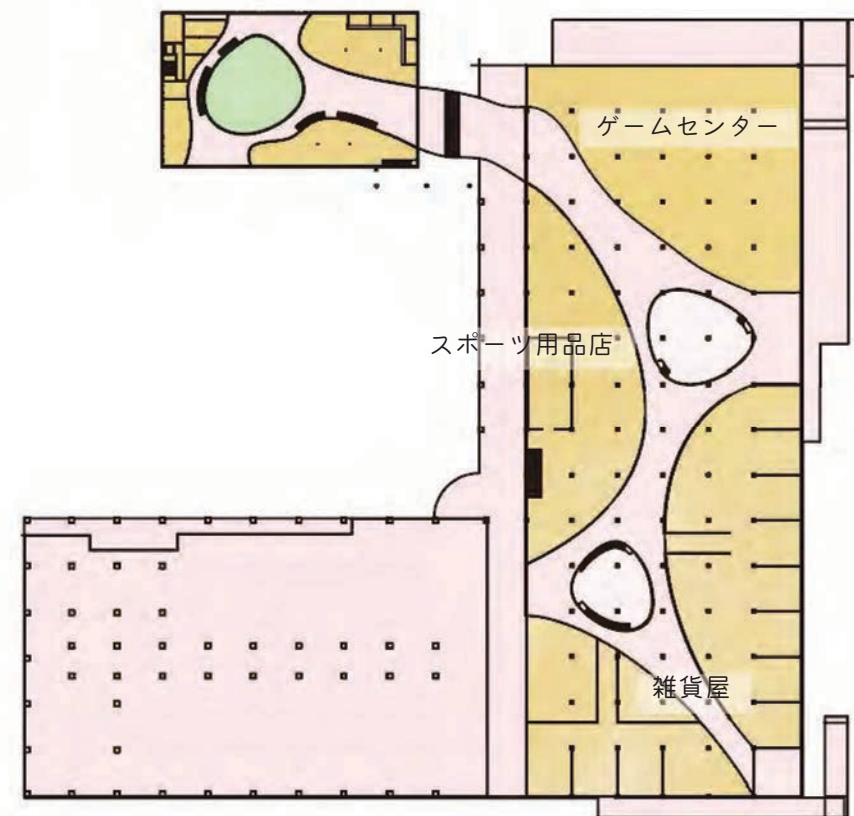


曲線から生まれる 人の輪



1 階平面図 S=1/1000

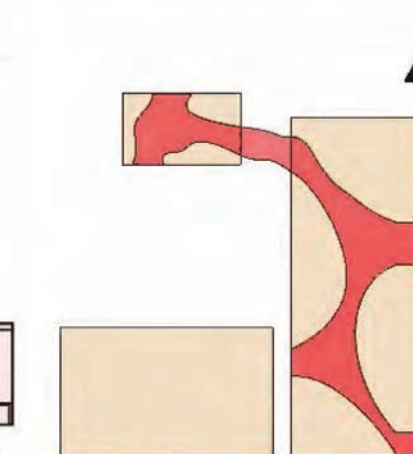
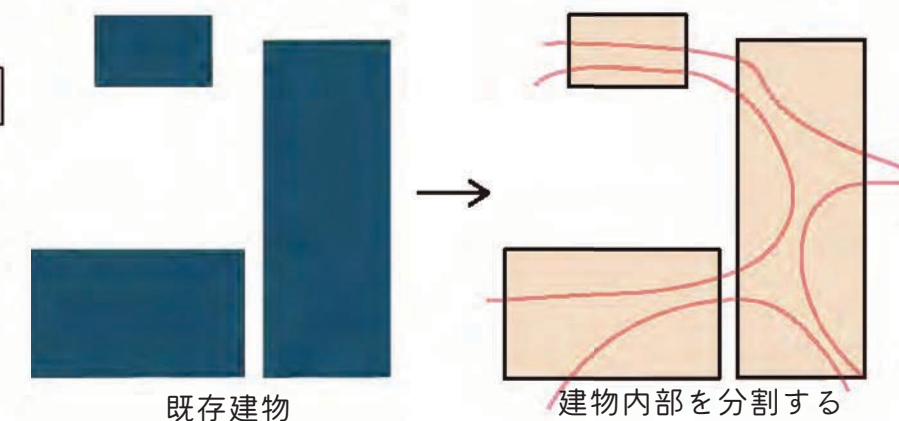
00. 現在のフレスポジャングルパーク
現在のフレスポジャングルパークをもっと盛り上げるために足りないと感じることがある。
本館：テナントが個別にあり一体感が薄いと感じる。
レストラン棟：閉鎖感を感じる。
これらを解決するような建築を提案する。



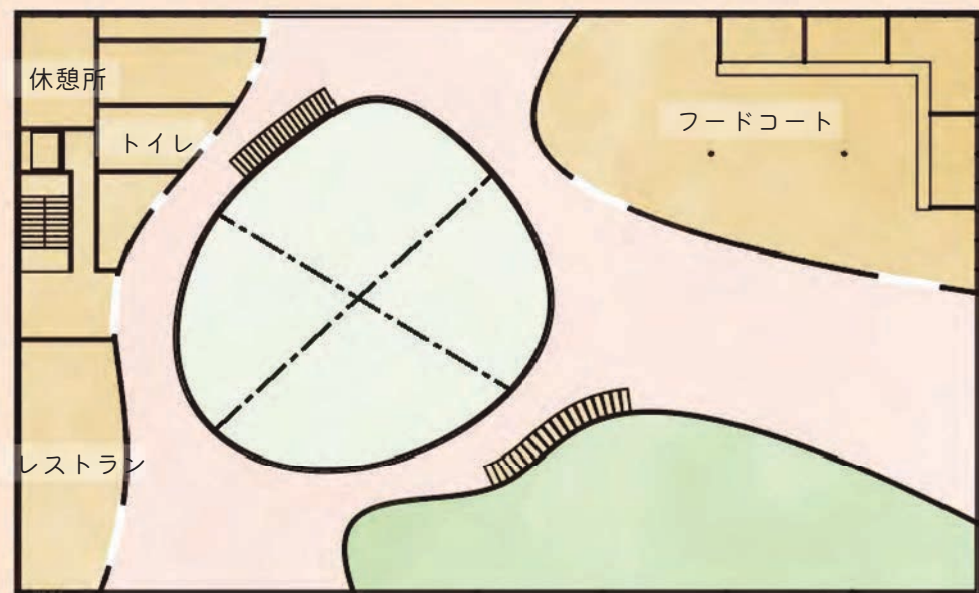
2 階平面図 S=1/1500

01. 本館に一体感を

躯体を壊さず、本館に一体感を出すために内側で繋げ以下のような図のように区画で分けた。
このようにもとの機能を損なわず必要な機能を足し、レストラン棟まで繋げた。



レストラン街 3階



レストラン棟 3階平面図 S=1/400



芝生でくつろいでいる人を見る



02. レストラン棟をひらく

レストラン棟の北側の道路は非常に封鎖的であり、**圧迫感**がある。この圧迫感を解消するために本館の区画整理から線で建物を分け、開口部を作り、圧迫感を減らした。

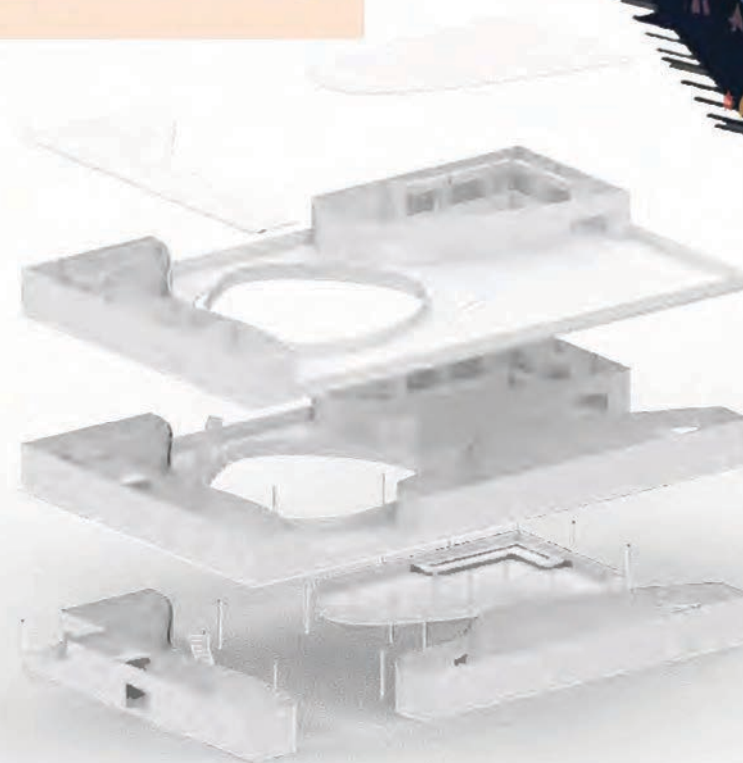
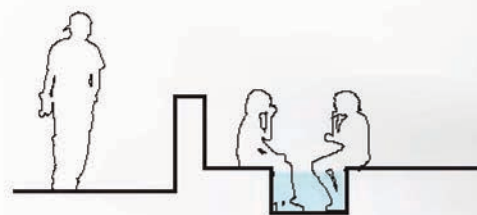


現在の北側道路

提案する北側道路

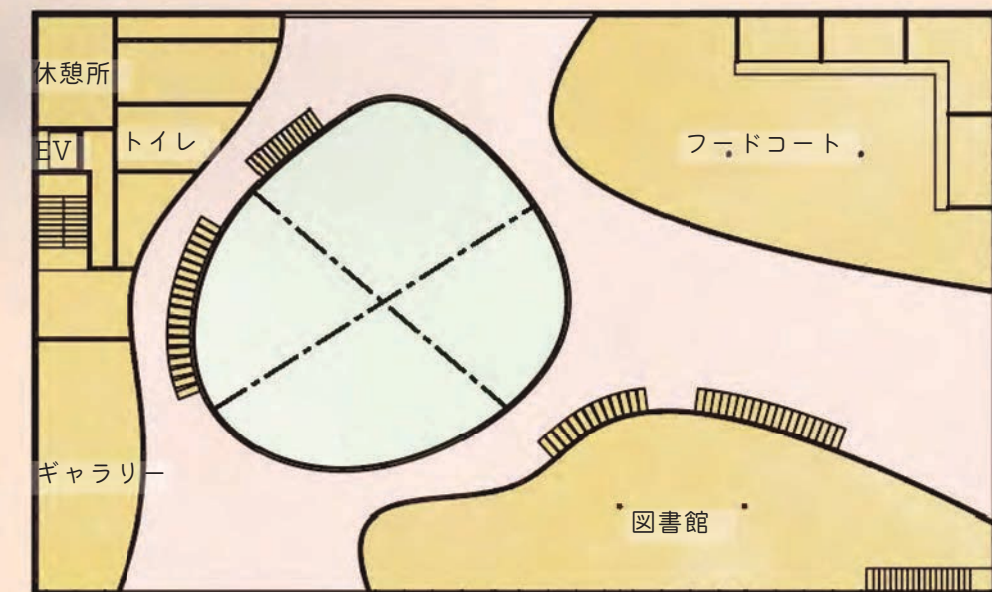
03. 入りやすくするために

北側の道路に面した方向の壁の高さを座ったときの人の目線ぐらいとして**中の様子が分かりやすい**ようにすることで入ってきやすいようにした。



アイソメ図

レストラン街 2階



レストラン棟 2階平面図 S=1/400

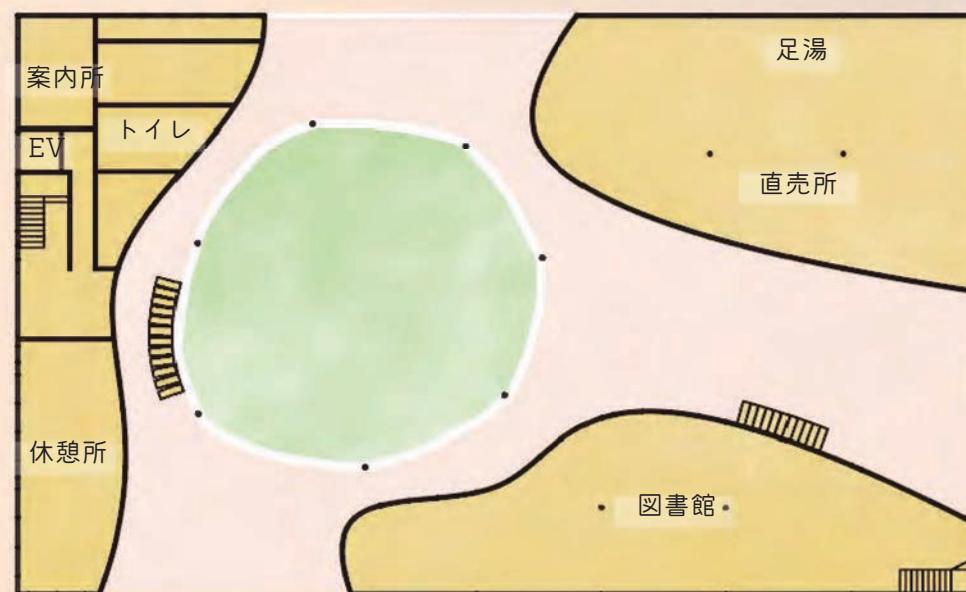
レストラン街 1階



外から案内所を見る



休憩所から内側の広場を見る



レストラン棟 1階平面図 S=1/400



足湯から直売所を見る

直売所を見る



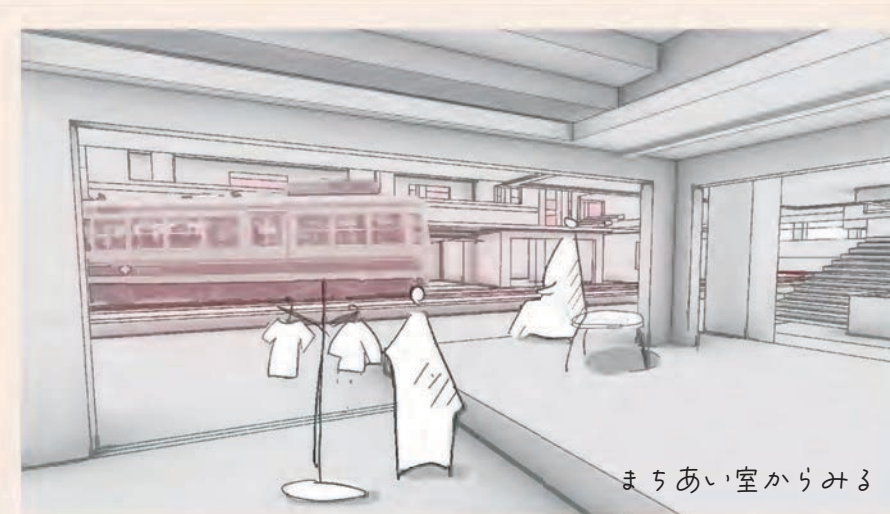
1階図書館を見る



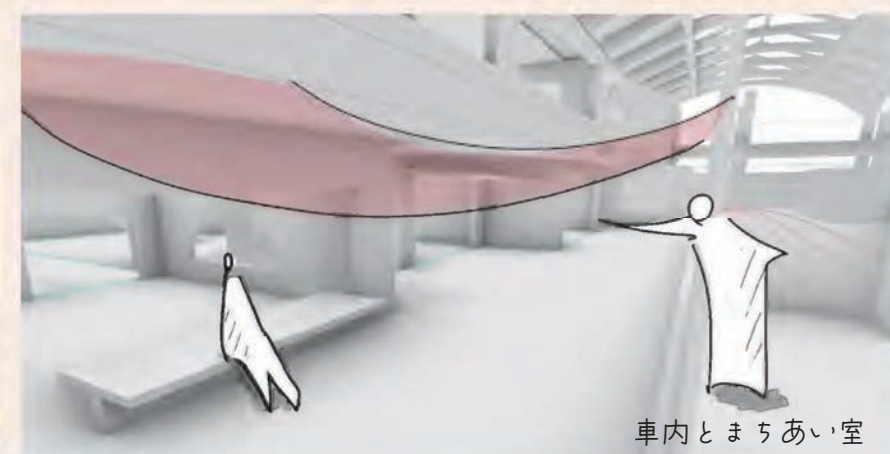
ギャラリーを見る



2階図書館を見る



まちあい室からみる



車内とまちあい室



二階吹き抜けから

1

私とフレスポ

- フレスポに行っていっつも感じること -



遊園地時代の面影が残る



ジャングルパーク遊園地
鹿児島市与次郎・1984(昭和59)年4月

✓レストラン棟のわくわく感... *wakuwaku*

外装のデザインや光の入り方、象徴的な大きな階段...。

ここから何かが始まりそうな、この先に何かありそうな面白さをいっつも感じる。

後から調べると、ここはもともとは遊園地だったのだ。その面影をずっと感じていた。

ならば、このわくわく感、もとあった遊園地のような非日常な感覚は、ずっと変わらないでいてほしい。

これが私がフレスポのリニューアルに抱く思い。

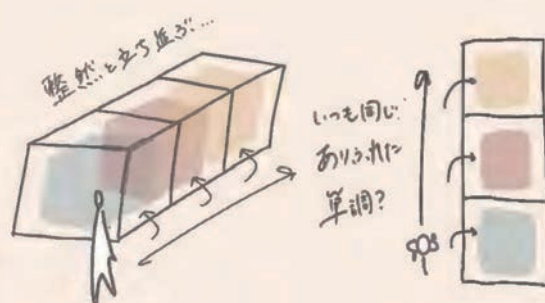
2

現状の商業空間と与次郎

- もっとわくわくするようなあり方を -

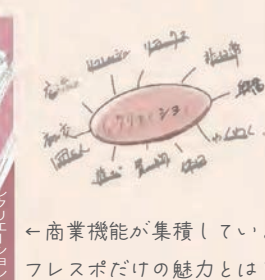
現状 *now* 均質な商業空間、似たような体験

→店がそれぞれ独立し、整然と立ち並ぶ。そこには、いつ来ても同じな、ありふれた空間や体験。



与次郎 レクリエーションの似たような商業機能の集積

→レクリエーション施設が集まる与次郎。似たような、ショッピングの機能が他にもある中、ここだけの魅力を提案できれば...。



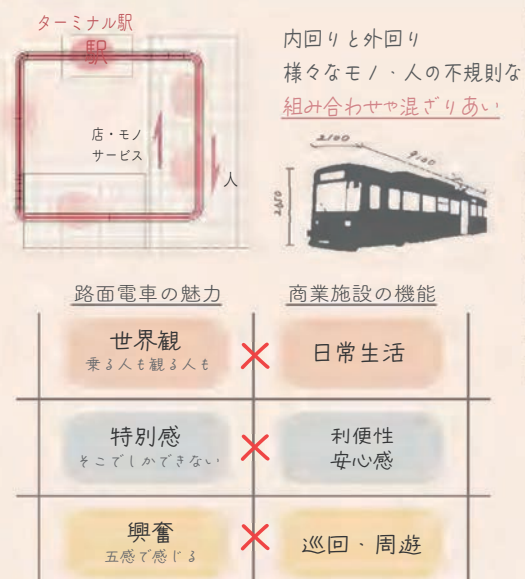
←商業機能が集積しているフレスポだけの魅力とは?

→これから *next!*

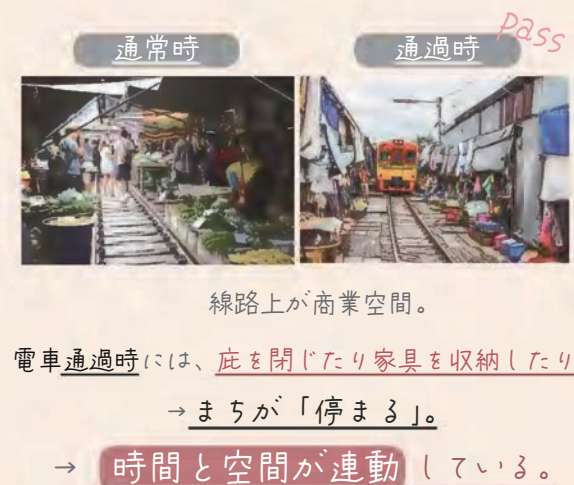
✓今、ここにしかない非日常の体験を

✓その時々で、空間や体験が移り変わるような...。

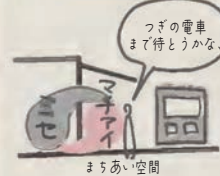
→next 提案



参考：タイの線路沿い市場 “動く商店街”

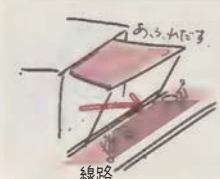
normal
通常時

① まちあい室 × ショッピング



いつもより気軽に立ち寄れる。
そこに居ていい理由になる。
行動にリズムができる。

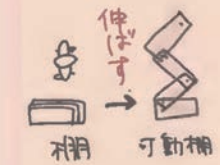
② 線路にあふれだす商品・家具



店前にすぐ線路がある。
店の面積は小さくし、
店前空間がショウウィンドウ
としての機能。

pass
通過時

① 可動の家具・建具



あふれていたモノが、通過時
には収納される。
・可動式の庇、棚、テント等。

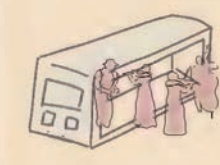
② 風や振動を生かすプログラム



・風で揺れる照明や風鈴。
・振動を生かしたサウンドアート。
・電車内のパン屋のいい匂い。

stop
停車時

① 車内イベントや車内展示



・車内マルシェや
・車内コンサート。
・車内がショウウィンドウにも。

② 車内と店内の機能の融合



・店：レストラン × 電車：マルシェ
→ 旬の食材のメニューを限定で。
・店：カフェ × 電車：本屋
→ 本を読みながら、コーヒーを。

XL
urban & city scale

まちからの見え方、どんなあり方？

✓ アイコニックさ

付近を歩いていると大きな駐車場が多くを占めていて、
なんだか寂しい。中の建物の楽しさが外に出てくるような
一目でわくわくするような見え方。

✓ まちのリズムを刻む

一周約60分の電車は、まちに対しても露出し象徴的な
ものとなる。「次の電車が来るまで、休憩しよう。」という
ように行動にリズムが生まれ、やがてまちのリズムをつくる。

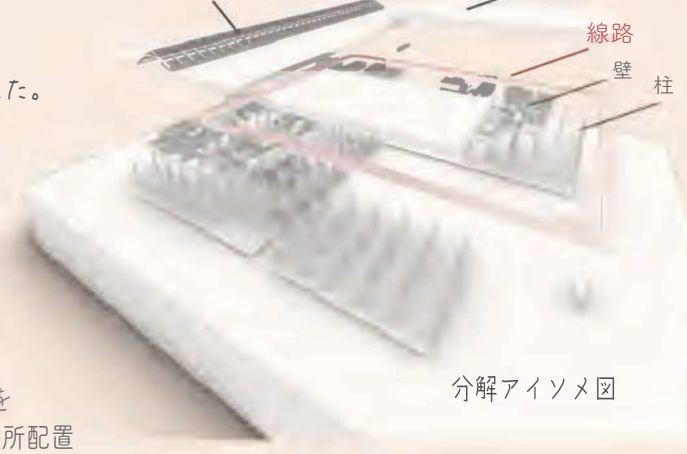


rail line & zoning

平均時速11キロ、

このスピードは、安全面でいつでもすぐに
停まれるようにすることと、車内と車外、
みる・みられるの関係をつくることを考えた。

ターミナル駅

線路が通るメインストリートは
大スパンかつトップライトを
かなえる構造M
plan & function

① 建物と駅広場

駅広場を中心に店舗が囲
むように配置する。
電車通過時以外は広場とし
て、モノがあふれだす。



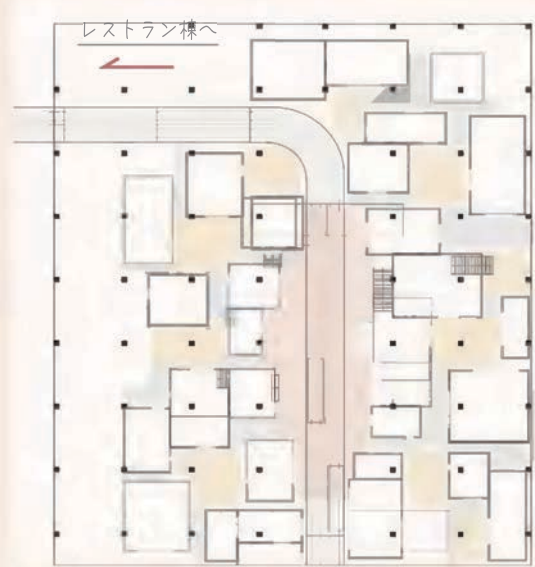
③ 広場をつなぐ道

それぞれの広場を、通路
でつなぐことによって、風の通り道ができ、電車をみ
ずとも時間の進みを感じら
れる。風を生かしたプログ
ラムも。



② 駅広場と小広場

駅広場から放射状に、つ
くられる小広場。電車から
離れた少し落ち着いた空間。
吹き抜けとトップライト、
電車の風が吹き抜け、煙突
効果。



furniture & function

可動式の家具・建具

