

たくさんのよろこびをつくる駅
常陸多賀に多世代と多様な交通が共存して
モビリティとものづくりと発信と学びのハブとなる
様々な居場所のある駅前空間をつくりま

駅ビルからヴィレッジへ 様々な人が集い、交わることができる魅力的なざい空間を創出するための仕組みとデザイン

常陸多賀駅周辺は、徒歩圏内に西に多賀山地、東に河原子海岸という豊かな自然に恵まれ、東口には巨大で長い歴史を持つ工場が隣接するという特異な環境にあります。北西には小中高専修学校と複数の学校が自転車圏内にあります。ただ、現在はまちの南北に線路が走り、海と山、学校と工場＝ものづくりの場は分断されています。そこで、東西の交通と機能をつなぎ、交通、学び、ものづくり、発信のハブとなる駅前空間を提案します。

駅の中で回遊する通常の駅ビル → 周りに広場が生まれ賑わいがまちに溢れ出すヴィレッジ

フラットな広場 → 上下に居場所があるプレイマウンテン

学び+ものづくりの場へ 常陸多賀駅周辺のシックプライド醸成や地域ブランディングにつながる新たな魅力を創出する駅周辺デザイン

生産拠点 → 学び+ものづくり

出典：https://cobe.dk/

東口に広がる工場を常陸多賀が誇る重要な文化資源として捉え、駅周辺をリ・デザインします。周辺に学校施設が豊富な常陸多賀駅の特性を生かし、駅という交通の拠点と工場という生産の拠点が融合した様々な人の知が集まるものづくり+学びの場として設計します。多賀山地と工場の屋根を常陸多賀駅周辺デザインの要素とし、シックプライドの醸成や地域ブランディングとなる新たな魅力を創出します。

通過動線から居場所へ

自由通路空間及び駅西口施設での昼間や夜の滞留・アクティビティを表現した、主として内部空間に関する施設のデザインコンセプトと空間イメージ

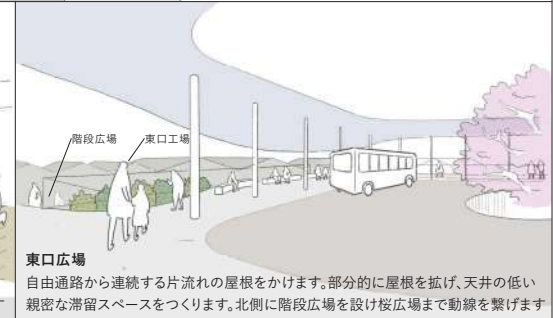
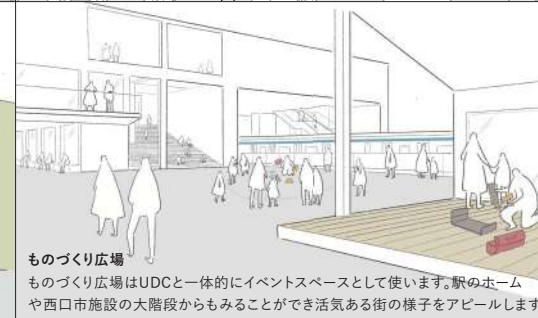
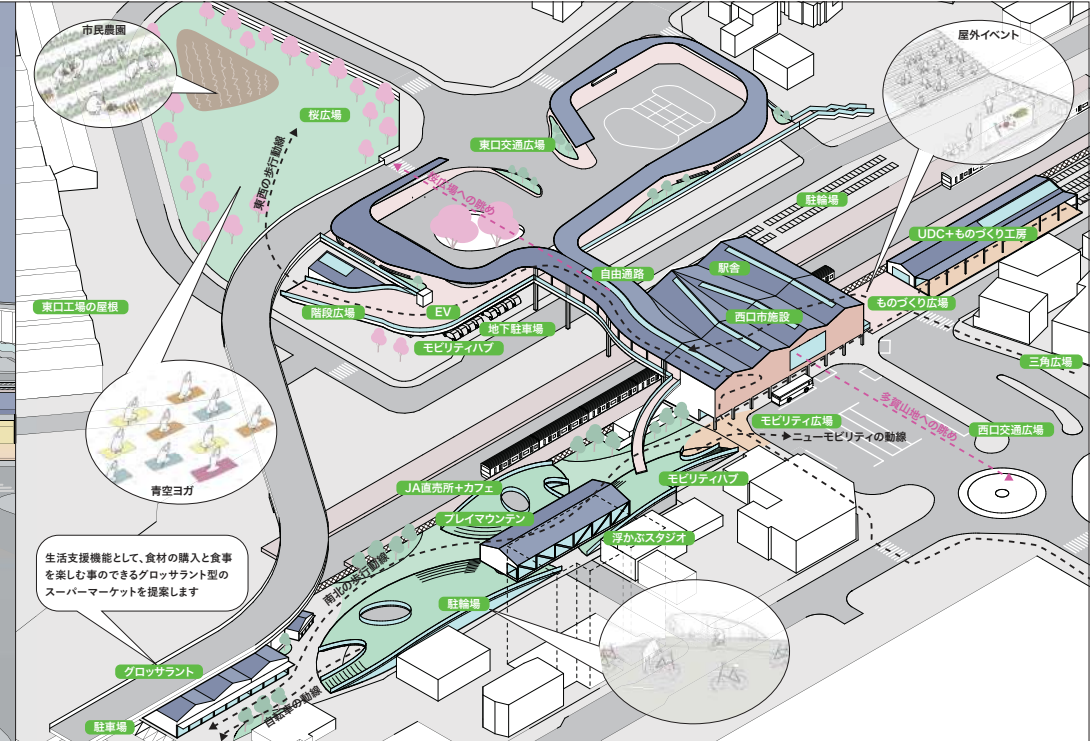
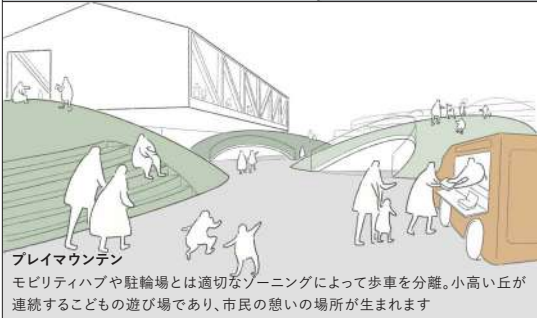
■自由通路は必要な幅員(6.5m)を確保した上で緩やかにカーブさせます。通路の脇に人が自然と滞留する場所が生まれ、単なる動線から居場所と動線が共存する場所となります。通勤通学時には十分な幅の動線と休憩場所として、休日や午後にはキッチンカーや移動店舗などを入れて商業施設としたり展示場所にするなど、時間帯や曜日に合わせて、フレキシブルにアクティビティの変化に対応することができます。

■西口施設は吹抜けを市松状に設け、駅を行き交う人や滞在する人々のアクティビティが吹抜けを介してつながります。光と風が抜け、多様な居場所を持った街路のような場所となります。

■素材と色調は周囲の景観に考慮し桜色や工場の灰色など淡い色調を基本に、汚れにくく耐久性の高い素材を使用し、メンテナンスしやすい形状とします。木目やコーナガードを積極的に意匠に取り込み丈夫でいつまでも美しい建物を目指します。

西口施設1階平面図、2階平面図、3(ホーム)階平面図

西口市施設:よかっぺ通りの軸線上に大きな窓を設置。内部からよかっぺ通りと多賀山地を眺める視点場になると同時に、よかっぺ通りから常に見えるスクリーンとして、イベントや情報発信、防災情報などを映し出すことができます。時には西口交通広場を客席にした屋外映画上映会を行うなど駅前広場の使い方を拡張する仕掛けをつくります。ファサードの外装は有孔折板などの透過性のある素材を使います。通りから見るまの顔としてのファサード面をつくりつつ、日中は西を防ぎ内部に木漏れ日のような光を入れ、夜間は行灯のように内側から明るく光りまちを照らします。色や素材には日立鉱山を参照し、銅を使用するなど地域の歴史や場所性市民の意見を考慮し決定します。



全ての人のための多様な居場所

必要な情報に誰でもアクセスでき、全ての人が使いやすい駅前を実現するための仕組みとデザイン

①多様な交通のハブ=モビリティハブ

駅前の利便性が高い場所に新交通を含めたモビリティハブを提案します。西側の高台の住宅地までの補助交通として使用したり、徒歩圏内に山と海があるという観光資源を活かした新ルートを開発します。

②東西北と世代を繋ぐハブ=西口市施設+自由通路

西口市施設の1階はピロティとして南北の歩行動線を繋ぎ、広場や上階の書店が眺められる屋根付の居心地のいい場所となります。様々な動線に交通機能と一体となった居場所を用意することにより、通過するだけの人、ショッピングに来た人、スタジオなどを利用しに来た人、滞在が目的の人など住民と観光客が共

存する仕組みをつくります。書店、カフェ、スタジオなどを組み合わせ、学生が勉強したり子育て世代が息ついたりシニア世代が新聞を読むなど思いに過ごせるサードプレイスを生み出します。

③まちづくりものづくりのハブ=UDC

駅に隣接するUDCは観光客にとっては観光案内所として、住民にとっては街の案内所や発信場所としても機能します。元工場従事者などの引退したシニア世代によるリアルな常陸多賀の案内や、ものづくりスタジオの講師など、彼らの活躍できる場所をつくります。UDCを中心に、人+物+空間をすべて使って情報を伝える仕組みづくりを行います。

まちをつなぐ動線と外部空間

①場所の特性に合わせた移動動線

東西自由通路に至るまでの動線は、既存市街地と自然とつながる、周辺の関係に配慮した計画とします。西口では、北側に集中する通学ルートとなるプレイマウンテンへは自転車を押して歩くことのできる緩やかな階段、アクセスが最も多い西口の交通広場に対してはエスカレーターとエレベーター、南側のものづくり広場の正面にはステージにもなる大階段という3つの縦動線を用意します。東口では、北側にある工場への通勤と桜公園への動線を考慮して北側には階段広場とエレベーターを、住宅地に隣接する南側には階段を用意します。

東西にわたる市街地のつながりを意識した効果的な移動動線、広場でのアクティビティ、周辺との関係性等を表現した主として外部の空間イメージ

②場所と活動に合わせた多様な外部空間

工場前の空地には桜を新たに植樹することで駅から桜が眺められる桜公園とし、市民農園も検討します。西口の北側は通学用の大量の自転車を内包し、緩やかなアンジュレーションを持ったプレイマウンテンに、南側は西口市施設の大階段とUDC+ものづくり工房に挟まれたものづくり広場に、西口市施設の中よかっぺ通りと多賀山地を正面に望むテラスを設けます。駅の周囲にも広場や建物点をさせ、街路をつなぎ緩やかに活動が連続することで動線と居場所を共存させます。駅周辺に施設が点在することで、夜間でも建物から光が溢れ常に人の目がある、安心な場所が生まれます。

常陸多賀の魅力を引出す

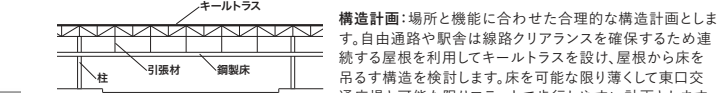
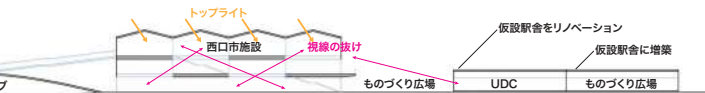
①街の資源を引出すファサード

東口の工場を彷彿とさせる、おらかな切妻屋根の連続による西口市施設のファサードは、すでにある街の資源を用いて街の新たな魅力を創出します。駅周辺の施設は、周辺の環境に合わせた小さなボリュームの集合とすることで自然に街と調和します。内部の活動が外に溢れる構成とすることで、活動自体がファサードをつくりだします。

②まちなみ自体を新たな顔にする

建物をまちの顔にするだけでなく、視点場を設け、施設多賀山地、東口の広大な工場の屋根など、既存市街地が内から見た街の景色自体を新たなファサードとなるようなデザインとします。桜広場、よかっぺ通り越しに見える

常陸多賀の「まちの顔」となる西口市施設(西口市有駐車場及び仮駅舎跡地を含む)の既存市街地との調和を踏まえたデザインコンセプト



構造計画:場所と機能に合わせた合理的な構造計画とします。自由通路や駅舎は線路クリアランスを確保するため連続する屋根を利用してキールトラスを設け、屋根から床を吊るす構造を検討します。床を可能な限り薄くして東口交通広場と可能な限りフラットで歩行しやすい計画とします。

①暫定敷地からスタートするアーバンデザインセンター「地域資源を活かした活動を生み出す」

地元商店街・大学・企業・生産者・市民・行政が連携したアーバンデザインセンターの設立を目指します。よかつ通りなどの空きオフィスに準備センターを設置し、駅建設の前段階から、あらゆる市民が参加できる機会づくりに取り組み、商店街の空き家や駅前広場を生かして多賀地区らしいプログラムづくりを行い、参加型駅まち空間の創出を目指します。



②アーバンデザインスクールの設置「多様な学びの場の拠点創出」

いつでも学び始めることができる多様な学びの場づくりを試みます。子供ものづくり塾や、地域素材を生かした料理教室など、暮らしの場と山と海が近い風土と、ものづくりの現場と教育の場があることを生かして、全世代を対象とした学びの場づくりを行い、新たな駅まち空間の基本プログラムとして計画します。



③ものづくり工房「ものづくりを通じた駅まちを拠点とするまちづくりの展開」

日立多賀工場と茨城大学工学部などのものづくりのプロがまちづくりに関わるための舞台を用意します。市民との接点を駅まち空間に生み出すために準備を設置し、子供から大人、障害をもつ人まで、ものづくりの楽しさを身近に知ることができる場を設け、既にある木を使ったベンチづくりなどのものづくり工房の活動を駅まち空間で可視化し、「つくる」を通じて駅まち空間をよかつ通りや大学通りから、まち全体に広げていくことを試みます。



④防災まちづくり拠点の形成「避難訓練の実施と滞留機能の確保」

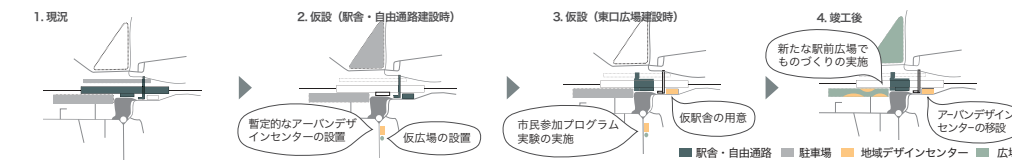
災害は忘れた頃にやってくる。新たな日立多賀駅を防災の拠点として位置づけられないでしょうか。日立多賀駅を利用するさまざまな人を受け入れるシェルターや一時避難所としての機能の検討を行い、必要な設備と、維持管理のための仕組みを導入を検討します。アーバンデザインセンターやものづくり工房と連携することで、避難訓練そのものを多様な市民の参加の機会として捉え、避難計画や防災計画と連動した駅まち空間の「デザイン」を図ります。



新たな常陸多賀駅まち空間の参加型建設プロセス



竣工までのプロセス: 竣工までの時間を利用して、駅前の空き店舗をリノベーションしてアーバンデザインセンターを設置。駅周辺の整備デザインに地域の声を反映させる仕組みをつくり、竣工後も仮設駅舎をリノベーションしてアーバンデザインセンターとものづくり工房にするなど、環境に段階的に整備していきます



⑥モビリティハブの導入「新たなモビリティネットワークの拠点デザイン」

高齢化が進む高台の住宅地をはじめとする生活の場と、日々の往復活動を基本とする各種教育機関や職場に向けた通勤・通学トリップ、よかつ通りをはじめとする商業空間やさまざまな拠点施設を結ぶ公共交通のネットワークづくりに取り組みます。中心に日立多賀駅があります。自動車と電車以外の第三のモビリティとして、バス・自転車・ニューモビリティ・歩きの接続拠点としての機能配置を駅まち空間にデザインします。



⑦常陸多賀トレイルツーリズムの構築「身近な地域資源による健康ツーリズムの拠点づくり」

山と海が暮らしの場からとても近いことを生かした暮らしのツーリズム拠点を駅まち空間に計画します。諏訪の水穴や助川山、諏訪梅林、河原子海水浴場、東福寺、河原子北浜スポーツ広場、桜川緑地、大久保風穴に加えて、ものづくりの拠点である日立多賀工場や茨城大学工学部と連携したツーリズムデザインによって、歩きとニューモビリティで身近な地域資源をつなぐためのネットワークづくりを目指します。



⑦生活支援の拠点実現「暮らしの便利を実現する機能の再配置」

暮らしの動線の中に駅を位置付け、暮らしの便利を支援するための惣菜屋さんやスーパーマーケットの機能強化と、車動線と自転車動線とモビリティハブや駐車駐輪場位置を再検討することで安全に結びつけます。図書やカフェ機能を導入することで、まちとの視線のつながりを生み出す、安全安心な新たな駅まち空間の実現を目指します。



⑧食が生み出す滞留と賑わいの実現「レストランの導入による食と健康の新たな体験づくり」

日常的な食の中に地産地消を取り込むために、地域産品を集めて販売する場を設けることに加えて、食を学びの素材と捉えて、料理教室や、買ったものをすぐの場で調理して食べられるレストランの導入を図り、健康づくりにつながる地元の食の関心を引きだします。



地域史: 古くは常陸国風土記に登場する「多珂」の地名から始まる。西には多賀山地、東には太平洋が広がり、夏涼しく冬は温暖な地で、魚貝類が多く山野には椎やクスギが生え茂り、鹿や猪がすみ、昔の多賀町の住民はこれをとって生活を楽しんだとされる。