EXPERIENCE（経験）

20 アルバイト＋お手伝い

7の組織設計　8のアトリエ　1のゼネコン　の建築外のアルバイト

【建築以外】 1年生　東進ハイスクール　心を動かす組織統括力、営業力、人間力を磨く
【建築以外】 1年生　UNIQLO倉庫　リーダー　正確に速く処理する能力を身に着ける
【建築以外】 1年生　イベントスタッフ　いろんな建築の裏動線やシステムを勉強
【建築以外】 1年生　プライダルスタッフ　チームワークの素晴らしさ助け合いの精神
【組織設計】 2年生　日建設計　羽鳥部　プレゼンボード、JIA提出資料、会議の議事録
【組織設計】 2年生　日建設計　芦田部　レーザー技師、スタディ、モデリング
【アトリエ】 2年生　セカイ　横井創馬　スタディ、本模型作成等
【組織設計】 2年生　日本設計　意匠部　都市スタディ、本模型作成等
【アトリエ】 2年生　西沢立衛建築設計事務所（東京）　アルゴリズムスタディ
【アトリエ】 2年生　遠藤克彦建築設計研究所（大阪）　設計図書を読み込む模型作成
【アトリエ】 2年生　成瀬猪熊建築設計事務所　スタディ、本模型作成等
【アトリエ】 2年生　B2A　馬場建築設計事務所　本模型とプロポプレゼンシート作成
【アトリエ】 3年生　隈研吾建築設計事務所　本模型とプロポプレゼンシート作成
【組織設計】 3年生　類設計室　意匠房・計画房（東京）実施設計採用案に選出
【組織設計】 3年生　佐藤総合設計（東京）　意匠部　スタディ、本模型作成等
【ゼネコン】 4年生　竹中工務店（東京）　事例調査、モデリング、施工管理事務作業
【アトリエ】 4年生 フューチャリング建築社（渋谷）　プレゼンシート作成
【アトリエ】 4年生 大平貴臣建築設計事務所（代々木）　本模型作成等
【組織設計】 4年生 石本建築設計事務所（東京）　意匠部　スタディ、本模型作成等
【組織設計】 4年生 株式会社梓設計（東京）　意匠部　スタディ、本模型作成等

■株式会社ナガセ 1年勤務

人事部エリアマネージャー
教育課・営業兼務

校舎運営システム全般を担当→Excel VBA を学ぶ
（POS システム、校舎運営システム、生徒学習状況システム、模試運営システム等）

活動内容
- ■365 日基本毎日出社
- ■年収 264 万
- ■新人研修【合格】
- ■全社員会議（研修）
- ■月例エリア会議（研修）
- ■人事部エリア会議
- ■週間会議　等

■校舎運営システム　校舎運営システム全般を担当
（POS システム、校舎運営システム、生徒学習状況システム、模試運営システム、受下校管理、決済情報管理）
■入塾に関する営業（面談、案内、相談、提案）
■生徒指導に関する教育（人間力の向上から学力向上につなげる
■学生の進間努力量と成績の向上度合いを総合的に評価するフィードバックシステムを開発

19 書籍

■大阪に 3 年間通い（大阪中ノ島美術館）美術館設計のプロジェクトに携わる　遠藤克彦建築研究所

最優秀に選出された提案を先生を一緒に考える（2018 夏）
事務所の社員と自分で案を出し合い具体的なスタディを行う

設計提案書を読み込み実務での設計を体感する
最優秀案提案者：株式会社 遠藤克彦建築研究所

設計図書から読み解き一から模型を作成（2019 冬）
2 週間大阪に泊まりがけで作成した 2 畳サイズ 1/100 模型

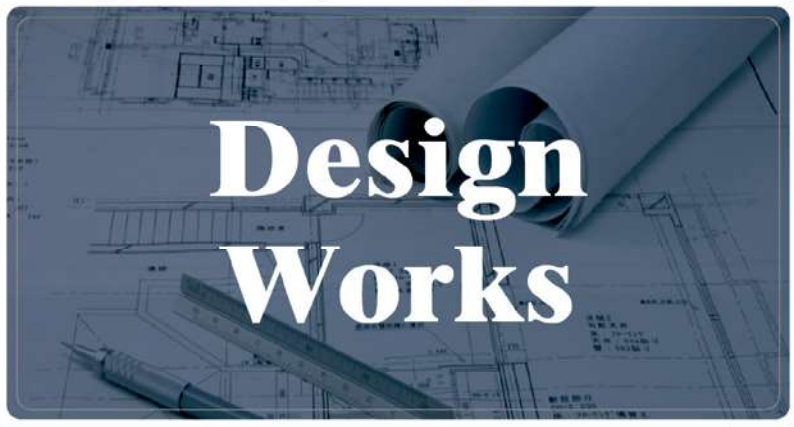
模型が実際に立ち上がる経験と感動（2021 年 7 月）
大阪に建設中の現場に特別に見学させてもらう

学部 2- 学部 3

学部 4- 修士 1

幅広い視野による設計

Award 賞歴 11 + 10 Published 掲載書籍



清水 勇佑

日本大学大学院　理工学研究科 建築学専攻今村雅樹研究室

1998　東京都　江戸川区　に生まれる
2014　葛西第二中学校　卒業　　卓球部部長
2017　日本大学豊山高等学校　卒業　　学級委員長　美術部部長
2021　日本大学　理工学部　建築学科　卒業
2021　日本大学　大学院　理工学研究科 建築学専攻　入学

～　**Design Theme**　～

『 多様なアイディアやノウハウ、経験を使いこなしベストデザインする 』

問題定義
Problem

記憶力 の限界を感じ、莫大な設計要素を使いこなせない

提案・目標
Proposal

AI により多様な設計要素を知ることで**新たなデザインを創造**する

EXPERIENCE（経験）

NASA　全国建築学生賞2020　日本最大級の採点式成長型コンペ

審査委員長　清水　勇佑
Onboard　Ai 天才建築設計者.version1

参加大学数(全国 49 universitys)
応募作品数(全国 694 works)

Ai 天才建築設計者 version1

賞状選定
最優秀賞（日本1位）…1作品
優秀賞（学年1位）…5作品
Presentation賞…1作
Production賞…1作品

NADC　全国卒業設計賞2021　日本最大級の採点式成長型卒業設計展

審査委員長　清水　勇佑
Onboard　Ai 天才建築設計者.version7

参加大学数(全国 32 universitys)
応募作品数(全国 134 works)

Ai 天才建築設計者 version7

賞状選定
最優秀賞（日本1位）…1作品
特別賞（各項目1位）…5作品
Presentation賞…1作
Production賞…1作品

2年間で4つのコンペの審査委員長を努め、グローバルな視点から評価を学ぶ

WASA　世界建築学生賞2021

精密な論理的根拠による
世界最大級・最高権威・最先端の採点式成長型コンペ

審査委員長　Yusuke Shimizu
Onboard　Ai Genius architect.version11

参加大学数(世界 191 universitys)
参加大学数(全国 56 universitys)
応募作品数(世界 1115 works)
応募作品数(全国 688 works)

Ai 天才建築設計者 version11

賞状選定
Historical genius architect Medal
Historical master architect Medal
Genius architect Medal
Master architect Medal
Solution award
Context award
Building award
Maniella Award
等100種類

DiplomaWorld Ai審査 2022

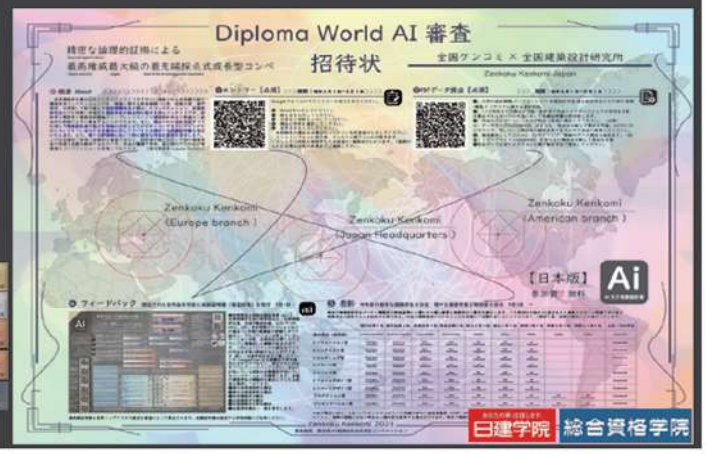
精密な論理的根拠による
世界最大級・最高権威・最先端の採点式成長型卒業設計展

審査委員長　Yusuke Shimizu　　アライアンスメンバー 卒業設計展実行委員会
Onboard　Ai Genius architect.version13

【 指定大学応募 】Diplomakyouto「DK」
【 指定大学応募 】広島平和祈念卒業設計展
【 全国応募 】デザインレビュー「DL」
【 全国応募 】トウキョウ建築コレクション
【 全国応募 】せんだいデザインリーグ「SDL」
【 全国応募 】赤レンガ卒業設計展「ADC」
【 全国応募 】全国合同卒業設計展「ZGC」
【 地域応募 】新潟卒業設計展 Session「NS」
【 地域応募 】中部卒業設計展「NAF」

Ai 天才建築設計者 version13

賞状選定
Historical genius architect Medal
Historical master architect Medal
Genius architect Medal
Master architect Medal
Solution award
Context award
Building award
Maniella Award
等100種類



Critique Works

組織運営 .14　同時に多くのことをこなす多動力

【 企 業 】	東進ハイスクール　人財課代表　教務課　試験校舎長　1 年間　勤務	➡	365 日毎日出社し多くの社内研修と試験をこなし 営業スキルと対話力、業務効率の向上を図る
【学生団体】	建築デザインサークル代表　日本大学 200 名の建築サークル	➡	講演会や講習会を 3 年務める その後公認サークル設立
【学生団体】	SAGroup 設立代表　日本大学清水意匠設計グループ 40 名	➡	設計の講習会とディスカッションを行い　講評会 24 名 7 名 SuperJury を SAGroup から入選
【学生団体】	全国ケンコミ 2020　設立代表	➡	全国建築学生の最大ネットワークと専門的先進的なプラットフォームを作成
【学生団体】	全国建築設計研究所を設立	➡	建築設計の評価プロセスと設計プロセスの解明を試み AI の可能性と必要性を発見する
【学生団体】	NASA　全国建築学生賞実行委員会を設立	➡	日本最大級の建築学生コンペティションを企画、運営、審査を行い AI の活用を試論する
【学生団体】	WASA　世界建築学生賞実行委員会を設立	➡	アメリカ、ヨーロッパ、アジアを中心に世界最大級のコンペティションを AI を本格的に活用する
【学生団体】	関東建築合宿　幹部　・　関西建築合宿　幹部　・　全国建築系研究室　幹部	➡	建築合宿のイベントの運営を行い、組織運営を勉強する
【学生団体】	日本大学理工学部学園祭実行委員　製作局　設計施工管理担当	➡	実施設計から施工までの管理を行う
【学生団体】	建築トークイン上越 2019・2020・2021	➡	上越を舞台に建築学生同士でディスカッションを行う

Yusuke Shimizu

Zenkoku Kenkomi .JAPAN　設立代表役

学部 2 年生　大学公式建築デザインサークル　建築学科 200 名で設立
学部 3 年生　清水意匠設計グループ　自分の後輩 66 名で設立
学部 4 年生　Zenkoku Kenkomi .JAPAN　全国の建築学生 700 名で設立
学部 4 年生　WASA 世界建築学生賞を開催し評論活動を行う
大学院1年生　WASC世界建築学生コミュニティ　世界の建築学生 2000 名で設立

～　**Critic Theme**　～

『　多様な評価軸や価値観を尊重し論理的根拠をもとに正確に評価すること　』

感覚的で感情的な評価では不正確で **説得力** に欠けてしまう　｜　問題定義 **Problem**

統計による客観的な評価は設計提案に **多角的な視点** を与える　｜　提案・目標 **Proposal**

AI Assistant version. 12

Genius Architect

多様な設計のアイディアや知識、経験を使いこなす１つのデバイス

AI 天才建築設計者

AI Genius Architect

プロジェクト正式名

マクロシステム

WASC 世界建築学生コミュニティ
World Architecture Student Community

Architectural Student Metabolism
建築学生のメタボリズム

Zenkoku Kenkomi の活動理念―世界が求める豊かな建築学生生活とは
Zenkoku Kenkomi's activity philosophy-What is the rich architectural student life that the world demands?

参加学生団体（日本）

参加大学（日本）

Zenkoku Kenkomi . JAPAN 2025

5G に対応し IOT を取り入れた建築学生コミュニティと建築設計の専門技術をグローバリゼーションさせることで未来を創造する建築運動

Participating Universities（World）

世界最大級の建築学生団体
建築設計を学ぶ約 2000 人の学生

WADL 世界建築設計研究所
World Architectural Design Laboratory

Architectural Design Metabolism
建築設計のメタボリズム

世界建築設計研究所の活動理念―建築設計の技術革新を推進し社会貢献する
World Architectural Design Institute Activity Philosophy-Promote technological innovation in architectural design and contributes to the social world

設計作品データ

25 万の設計作品

建築家・建築作品データ

1.5 万の建築作品

建築史データ

No data
Published in 2022

建築企業データ

No data
Published in 2022

建築書籍データ

No data
Published in 2022

建築学生　参加者

フィードバック

作品を提出する

■Diploma World Ai 審査
2 月 1 日～4 月 1 日

■WASA 世界建築学生賞
7 月 1 日～9 月 1 日

■WASA 世界建築学生賞
(Always)

2.5 万の設計作品

作品データ　応募データ　作品データ　応募データ　作品データ

Google Forms

Google Sheets

Microsoft Cloud

応募データを移行

応募データを移行

URL化

データの同期

最先端技術開発部
State-of-the-art technology development department

グローバル化　時間的超越　論理的根拠　建築専門性　信頼性

Diagram. 2
過去の作品同士を比較し高精度に細分化

Diagram. 3
カテゴライズを行い大量なデータを蓄積する

Diagram. 4
提案と評価プロセスのプログラミングを作成し提案と評価の自動化を行う

ROA (ROA:result of analysis) 解析

BD (BD:Big Data) 記憶

IA 評価　AI (Ai:Artificial intelligence) 提案　思考

AI フライホイール
無限成長する循環システム

コンテストを開催し作品を学習させてデータに蓄積しAIの採点システムに使えさせる。さらにそのAIを用いてコンテストを開催し、また作品を学習させる。成長が加速していく循環システム。

Excel Main Server
Microsoft Excel

DB
Diagram. 5
建築設計作品データ
評価データを収集（IOT）
(IOT:Internet of Things)
収集

VBA　Ai 建築学生スケット
最適なお手伝いや建築友達をマッチングします
調整中 From 2022

VBA　Ai 就活リクルーター
最適な業界・企業をマッチングします
調整中 From 2022
コンサルティング

VBA　Ai 院試コンサルティング
最適な大学・研究室をマッチングします
調整中 From 2022

Ai 天才建築設計者

建築界におけるシンギュラリティーの追求

複数の建築家や教授・建築学生の成長思考プロセスを分析し再構成することで、客観的かつ無限の記憶力を持つ完璧なプロフェッサーアーキテクトを育成する

Zenkoku Kenkomi JAPAN World Architecture Student Award WASA

ミクロシステム

2.5 万運営データ

世界国内のコンペサイトから発信

コンペサイト（2020 年日本語）

Japanese　English　Chinese　German

Entry・作品提出

Google Foam

Entry 情報を収集

Google Spreadsheet

設計データ分析とプログラミング

- 使用ソフト：Excel VBA
- リソース：25 万の作品データ
- 研究期間：2019 年から 2 年間
- 組織規模：2000 人の意匠設計系の学生
- 研究員数：8 人を踏襲

評価やフィードバックの精度に関するデータベース

素材：文字データ　入力

提案要素
カテゴライズ

反映

形式変換採点シート

入力

素材：文字データ　入力

評価要素
カテゴライズ

反映

主催コンペは専用のシートで順位算定する

NASA 全国建築学生賞 2020

NADA 全国卒業設計賞 2021

NASA 世界建築学生賞 2021

全てのデータを管理するビックデータ

出力

Excel 版　成績証明書（下位 99%）

Gmail

出力

illustrator 版　成績証明書（上位 1%）

国際郵便

出力

賞状の発行（上位 1%）

ZK
WASA
Historical genius architect Medal
World Architecture Student Award

国際郵便

Excel VBA

25 万作品データ

❶書籍をスキャンし PDF 化する

❷ドライブにアップロード

Google Drive

❸文字おこしする

コンサルティング・データベース　（拡張機能）

作成中 2022

- 【関連建築物】を算出するシート
- 【関連概念】　を算出するシート
- 【関連建築家】を算出するシート
- 【関連企業】　を算出するシート
- 【関連研究室】を算出するシート

最先端技術開発部 4 つのミッション

建築専門性	無限の記憶力により膨大で複雑で多様な専門知識や作品データや評価データを記憶し使いこなすことを可能にする
グローバル化	データ提出と認識システムの向上により都心や地方、国を関係なくどこでも参加できることを可能にする
論理的根拠	建築家同様の統計により様々な価値観を受け入れる論理的根拠による定量的客観評価を可能にする
時間的超越	AI の自動化により全ての人に対していつでもアドバイスを提示することを可能にする

Statistical Professor Architect 育成の可能性

Zenkoku Kenkomi .JAPAN　最先端技術開発部

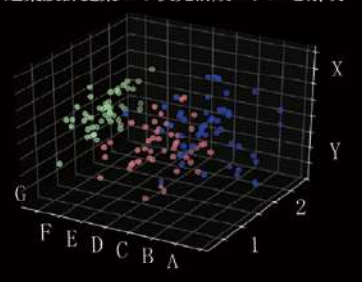
AI
Genius Architect

設計者とともに成長し 相互に補完するAI・BD

AI Competition　世界建築設計研究所　AI Competition　組織概要・計画　代表：清水勇佑

データ収集 → 比較分析 → 蓄積　Statistical

建築設計提案の３次元構成モデルを解明



１次元：A・B・C・D・E・F・G 建築設計構成要素
×
２次元：１リアリティ・２オリジナリティ
×
３次元：Xプロダクション・Yプレゼンテーション

統計分析からカテゴライズ表記を定義

画像や言語を記号に変換【画像→言語→記号】

作品素材番号
・言語番号
・年度
・コンペ番号
・作品 ID

プロダクション
オリジナリティ
設計手法・造形操作
鉛直的に連続
平面台形ボリューム

0000000-X-2-D-012-02084

- ■ 全ての要素をタグ付けし管理を行う
- ■ データが蓄積してきた要素は比較しさらにカテゴライズを行い管理する
- ■ 組合せ予測ができるところは新規で枠のみ作成する

現在の 教育版AI の可能性と役割　Professor

Input：建築設計作品（PDF・JEPG・３Dデータ・図面データ）

Output：健康診断のように現在の能力を客観的に表示し可視化

- メリット１：間接的な提示が評価を素直に受け取れる
- メリット２：具体的な数値がモチベーションに繋がる
- メリット３：関連書籍・概念・建築物を提示する
- メリット４：向いている企業や研究室を提示する
- メリット５：目標に対してどこを伸ばせばいいかわかる
- メリット６：伸ばすためにどうすればいいかを提示する
- メリット７コンペの参加が審査精度の向上にの貢献

現在の 業務版AI の可能性と役割　Architect

Input：社内の建築設計の事例データやノウハウの経験を１つに管理

Output：アイディアやノウハウを提示し、設計者の創造的設計をアシスト

- メリット１：先行事例を探す時間を短縮
- メリット２：既存アイディアを知ることで新たなアイディアの創造を促進

Input：社内の建築設計の事例データやノウハウの経験を１つに管理

Output：ノウハウの蓄積により法規や構造・環境・積算等の

- メリット１：法規や構造・環境・積算等の抜けがないかをチェック
- メリット２：見落としがなくなることで提案を最後まで実現する

version 1 → version.2 → version.3 → version.4 → version.5 → version.6

version.7 → version.8 → version.9 → version.10 → version.11 → version.12

ビックデータによって世界や全国学年の歴代順位や今年の順位をいつでも算定

関連する書籍や建築物、設計作品を提示することで創造力を膨らませる

設計者に向いている企業や研究室コンペティションを提示するコンサルティング

フィードバックシートの可能性

Ai
Ai 天才建築設計者

新精密採点評価成績証明書 ver12

最高権威最大級の Ai 採点式成長型コンペティション

新精密採点評価成績証明書
世界建築学生賞（World）
全国建築学生賞（Japan）
全国卒業設計賞（Japan）

世界歴代順位 － /254552 位
日本歴代順位 － /74967 位
世界順位 233 /1115 位
全国順位 140 /688 位

Total score 1980 /3810
WASA-ID： 0001711
Work Title：
Mailaddress：

Compe type WASA-2021

Production score： 477 ponts
全国プロダクション順位 247 /1115 位

Presentation score： 513 ponts
全国プレゼンテーション順位 192 /1115 位

Reality score： 441 ponts
全国プロダクション順位 243 /1115 位

Originality score： 594 ponts
全国プレゼンテーション順位 197 /1115 位

■特別加点（Partial addition）

■共通加点（Additional points）

WASA 世界建築学生賞

■プロダクション精密採点

1 リアリティ・社会性・公共性・客観的評価　近代的な評価

完成度・密度・具体度

2 オリジナリティ・独自性・恣意的・主観的評価　現代的な評価

提案における構成プロセス要素

各構成プロセス要素の着眼点・（提案例＝横断要素 × 着眼要素）

この度は全国ケンコミ・全国建築学生賞にご参加頂き誠に有難うございます。今後も作品の蓄積と分析を続け、より精密な採点評価と的確なフィードバックができるよう努力いたします。皆様の設計スキルの向上を期待しております。

Thank you for participating in the National Kenkomi National Architecture Student Award. We will continue to accumulate and analyze the works in the future, and will make an effort so that we can give more precise scoring and give accurate feedback. We look forward to improving your design skills.

全国ケンコミ × 全国建築設計研究所

Zenkoku Kenkomi　2021

どこをどの様にすればよくなるのかの的確なアドバイスを提示

統計データによってどこがどのくらいできているのかを定量的な客観評価を提示

1 Diploma

指導教員：今村雅樹

「 夜の万代と刹那の出会い 」

ゴールっ電害を蘇生させる増築住宅街の提案

AI の評価対象（クライアント設定）

ストーリーを個々の好みにそって作り変える（マルチストーリーシステム）
■ プレボ → Web サイト　■ プレゼン → 立ちプレ

せんだいデザインリーグ
2 次審査通過

赤レンガ卒業設計展
2 次審査通過

全国合同卒業設計展
2 次審査通過

~~ミッション：AI を用いて 98％の確立で入選することを検証~~

マルチストーリーシステム（MSS）により作品を作成した
↓
コロナウィルスによってプレゼンテーションが変更となった
↓
ただ完成度が高い作品としか伝わらず、全て 2 次審査どまり

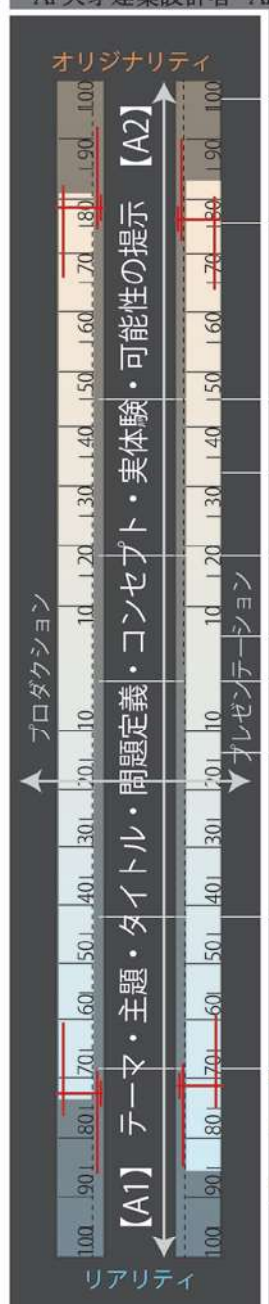
結果：コロナが読めず 2％の落選に至った。
コロナがなければ入選ができた。

Message.1

大学生活の中で万代【永遠に残る幸せ】と刹那【儚い幸せ】の価値を知った。
その2つの価値を建築的に表現しながらコミュニティが実現する暮らしを提案する。

敷地は個性が密集するゴールデン街ので木造のパラサイトによって
の飲み屋街を形成してきた。 そのパラサイト的操作を定義する。

Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect　Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect　Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect　Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect　Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect



夜の万代と刹那の出会い

～ プロローグ ～

人生において万代（永遠に続く記憶と人間関係）と刹那（出会うことによる幸せと別れることの悲しみ）は出会い共存するべきであることをコロナ中で学んだ。私はこれからあるべき建築と人間の姿を個性が密集するゴールデン街で表現する。

～ 密集個性の継承と進歩 ～

売春街の名残である匿名性（個性）を持った入りずらい扉の向こうには、個々様々な価値観が交錯するカウンターに出会いがある。ゴールデン街の一夜の飲みの出会いは万代と刹那の出会い（飲みの出会いは夜が明けるまでと儚いものであり永遠と関係が続くもの）である。また、ゴールデン街自体も万代と刹那の出会い（建築ももろくて儚いものであり文化は永久に残り続けるもの）であるべきである。この街は、文化が消える前に個々が複雑に密集するポテンシャルを活かしパラダイム・シフトという現代的な輪廻転生を行うことによって、壊された儚い建築群でありながら、個々が複雑な関係を持ち密集する永遠に残るバナキュラーでサステナブルな強固な飲み屋街に生まれ変わる。

	人間	建築
万代	人間関係・思い出・記憶などの永遠に残るもの	過去から現在に連なるコンテクスト・形成手法
刹那	出会い・親しみ・別れる一時的に幸せを感じるもの	多様な形態とプログラム形態による豊かな空間

00 思考ダイアグラム　目次

01.02 新宿ゴールデン街敷地の特性と現状

豊かな飲み屋街の参照　輪廻転生 05　新たな屋街の提案

飲み人 万代 刹那　建築 万代 刹那

04 過去の木造パラサイト的操作　06.07.08 現代の RC パラサイト的操作

03 過去の匿名性のある半匿名形態　09.10 現代の匿名性のある半匿名形態

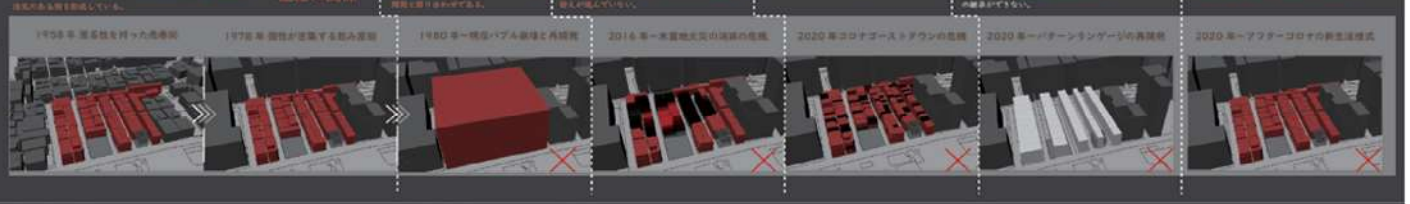
03 過去の個性のある空間　12 現代の個性のある空間

01 個性あるエレメントが密集し関係するゴールデン街 と 個々様々な飲み屋が密集し関係するゴールデン街

【1-1】ゴールデン街に訪れる人

【1-2】新宿ゴールデン街の環境の変化

キーワード



02 更新せざる負えないゴールデン街 と アフターコロナの都市型居住の提案

新宿ゴールデン街は、飲みによるコミュニティが木造地の雰囲気をつくるパラサイト的操作など永遠に継承されるべき文化がたくさんある。一方でゴールデン街は様々な問題を抱えており更新しないと儚く街が消えてしまう可能性がある。この提案ではゴールデン街を参照しポテンシャルを活かす輪廻転生をすることで、様々な問題を解決しながらゴールデン街の個性をより強固なものとする。また強固に拡大された街は、飲みが好きな郊外住人に対してアフターコロナの都市型住居の新たなビルディングタイプとなる。バナキュラーでサステナブルな都市を提案する。

【2-1】地上げと再開発の危機

【2-2】木造地火災による消滅の危機

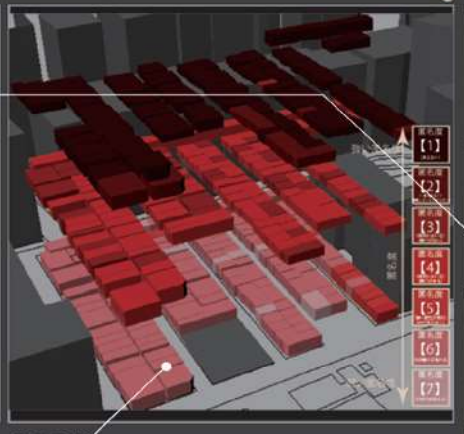
【2-3】コロナゴーストタウンの危機

【2-4】均質的パターンランゲージの危機

【2-5】アフターコロナの新たな生活様式

03 ゴールデン街のオマージュを行う為の分析サンプル

03Diagram 飲み屋ごとの個々様々な匿名度



03.5 輪廻転生過程の儀式

04 既存建築の抽象化とパラサイト的操作の定義

04Diagram 匿名度を生み出すパラサイト的操作

05 「パラサイト的操作」を参照する『パラダイムシフト』の輪廻転生によって万代と刹那が混在する街を形成する

各建築設計のプロセスごとでゴールデン街【発想】を分解する。

1. 敷地・コンテクスト	歌舞伎町歌舞伎町・高層（ペンシルビル）、区役所通り・歌舞伎町ホテル群・高層（均質空間の群層）、テルマー湯（銭湯）、古本長行（芸能事務所）、花園神社（既存地域）、靖国通り
2. プログラム・用途	飲み屋街（居酒屋、バー、カフェ）、ホテル、商業施設、オフィス、住宅、駐車場
3. 利用者・クライアント	住んでいる人、来訪者、バーの店主、観光客、ホテル客、商業施設の利用者
4. 設計手法・造形操作	個々の建築物に関係するパラサイト・パラレル的・関係的操作
5. 建築形態・構造	木造・鉄骨造、内装部による木造造成部材・鉄骨造・コンクリート造
6. 半内部空間	個々の建築物それぞれのバー・居酒屋・商業施設・ホテルなどの半内部空間。インテリア、内装に関わっている部屋、建築造成部材による木造材料構造によって、内部空間を形成する。
7. 内部アクティビティ	個々の建築物の内部空間の内部空間。内部アクティビティ。バーを作る、飲む、食べる、会話する、飲む、食べる、会話する、飲む、食べる、会話する

1 Diploma

指導教員：今村雅樹

「 夜の万代と刹那の出会い 」

ゴールっ電害を蘇生させる増築住宅街の提案

AI の評価対象（クライアント設定）

せんだいデザインリーグ
2 次審査通過

赤レンガ卒業設計展
2 次審査通過

全国合同卒業設計展
2 次審査通過

ストーリーを個々の好みにそって作り変える（マルチストーリーシステム）
■ プレボ → Web サイト　■ プレゼン → 立ちプレ

~~マニュフェスト：建築もコミュニティも両方大切~~
建築学生生活の中でが大好き
↓
永遠の幸せ（万代）と 一時の幸せ（刹那）の 2 面があり
建築的に表現しながそのようなコミュニティが実現する街を提案する。

	万代	刹那
建築	文化の継承	豊かな形と空間
人間	人間関係・記憶	営み・賑わい

Message.2

過去の木造パラサイトの操作を**現代的に解釈し**、
木密地の隙間に RC を充填しパラサイト個々の**個性を建築的に継承**していく。

さらに、防火耐震、インフラ整備、2 項道路の**課題をクリアランス**し
飲み屋街の上に住宅街を増築する。

Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect　Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect　Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect　Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect　Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect

1 Diploma

指導教員：今村雅樹

「 夜の万代と刹那の出会い 」

ゴールっ電害を蘇生させる増築住宅街の提案

AI の評価対象（クライアント設定）

せんだいデザインリーグ　2 次審査通過

赤レンガ卒業設計展　2 次審査通過

全国合同卒業設計展　2 次審査通過

ストーリーを個々の好みにそって作り変える（マルチストーリーシステム）
■ プレボ → Web サイト　■ プレゼン → 立ちプレ

マルチストーリーシステム MSS

7 つ全てを主題とした完成度が高い設計提案（プレゼン 75 分）

STORY.1	STORY.2	STORY.3	STORY.4	STORY.5	STORY.6	STORY.7
Solution	Context	Building	Maniera	Proportion	Space	Human
10 分	10 分	10 分	10 分	10 分	10 分	10 分

7 つのストーリーを用意しジュリストの評価軸に対して
プレゼンテーションを最適化する

Message.3

下の飲み屋街は **24 時間夜の空間** となり店主のコミュニティを加速させ、
上の住宅街に店主をはじめ仲間の飲兵衛がとなりに移住していき
一つの大きな **飲兵衛家族** を形成していきます

様々な個性のある移住民を受け入れるため
住戸は 6 種類の深度と 8 種類の横の広がりにより
48 種類の住戸パターンを提案する。

Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect　Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect　Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect　Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect　Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect

1 Diploma

指導教員：今村雅樹

「 夜の万代と刹那の出会い 」

ゴールっ電害を蘇生させる増築住宅街の提案

AI の評価対象（クライアント設定）

ストーリーを個々の好みにそって作り変える（マルチストーリーシステム）
■ プレボ → Web サイト　■ プレゼン → 立ちプレ

せんだいデザインリーグ
2 次審査通過

赤レンガ卒業設計展
2 次審査通過

全国合同卒業設計展
2 次審査通過

製作過程においても万代と刹那を体現

経験：今までお手伝いをした後輩や先輩を集め
みんなで卒業設計の模型を作成した。
↓
万代：みんなの経験は記憶のひとつとして継承され
建築のノウハウを身に着ける。

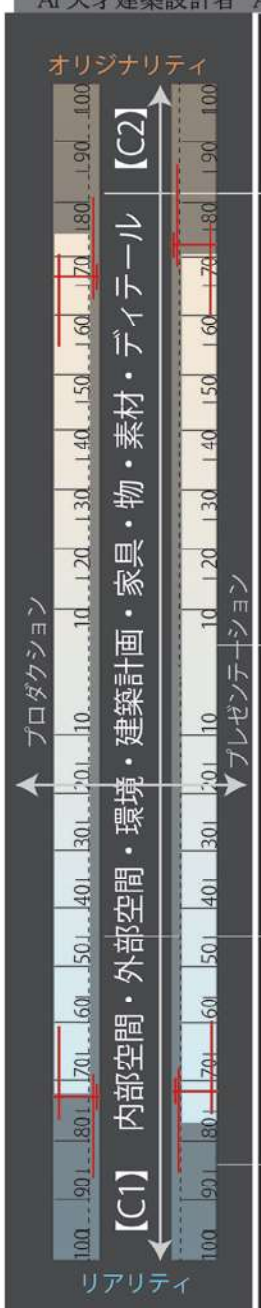
刹那：みんなが集まり建築の話をしながらたわいもない
時間をみんなで過ごす

Message.4

パラサイトによって偶発的にできた不規則な凹凸や段差に
飲兵衛の行為や生活の家具や物がパラサイトされ
住民や飲兵衛の個性が表出する豊かな暮らしを提案する。

ゴールデン街は 増殖を再開し拡大することで敷地を占拠し続け
「夜の万代と刹那の出合い」を実現する。

Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect　Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect　Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect　Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect　Ai 天才建築設計者　Ai Genius Architect

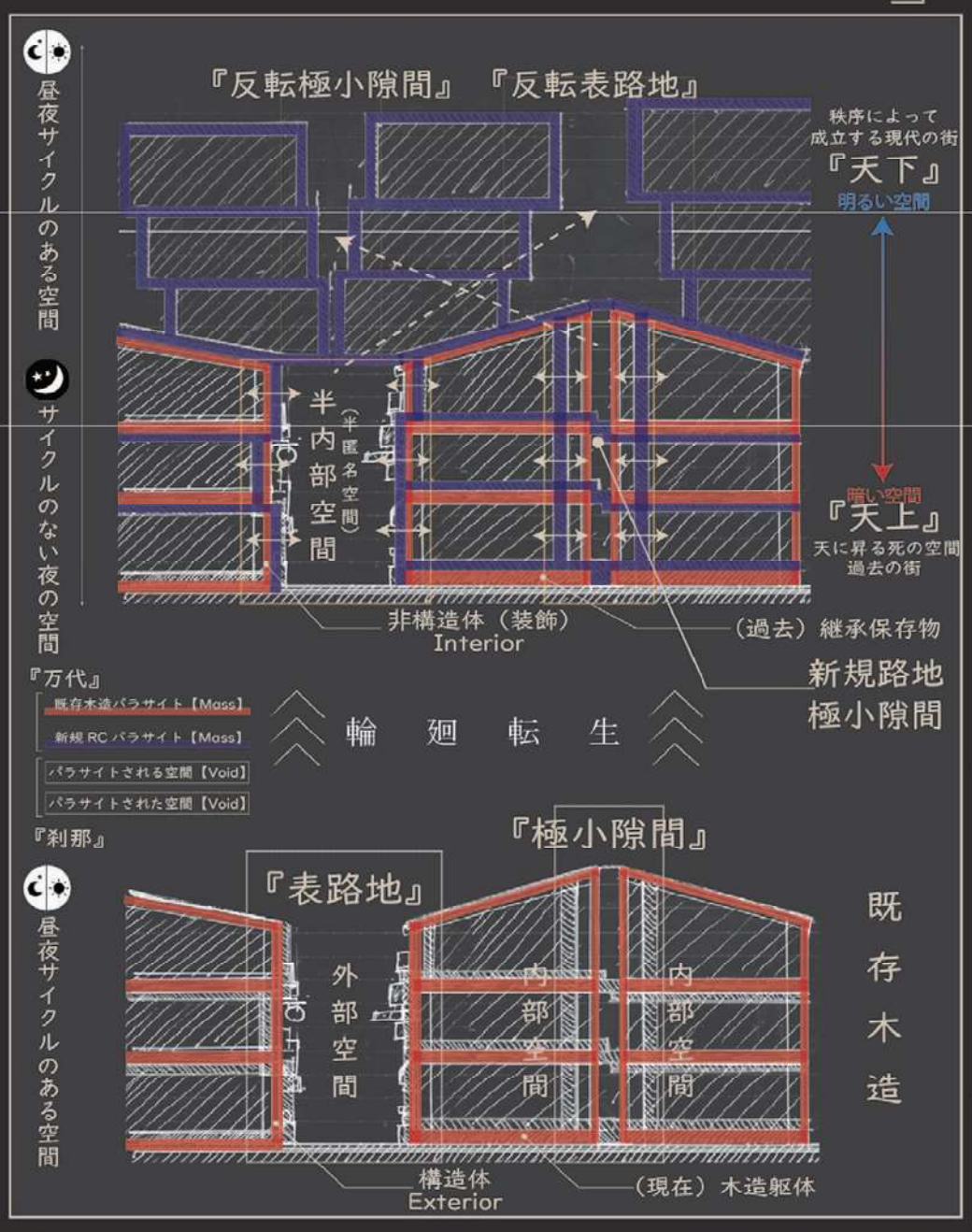


【建築的操作】万代－空間スケールのパラサイト的操作を継承する RC パラサイト的操作
↓
【空間】屋上において水平方向と鉛直方向で偶発的多様な凹凸形態ができ飲み屋街の
スケールを継承した場が連続的に形成される。
↓
【アクティビティ】150 ～ 500 の段差は腰掛ける行為をアフォーダンスし
500 ～ 800 の段差は物を置く行為をアフォーダンスする。
住人同士や飲兵衛同士のコミュニティスペースとなる。

反転表路地

【建築的操作】万代－空間スケールのパラサイト的操作を継承する RC パラサイト的操作
法規最小スケールの 1200 ～ 1400 でボリュームをセットバックさせ
ツインコリドール型の共用住戸通路とする。
↓
【空間】水平方向と鉛直方向で偶発的多様な凹凸形態ができ住戸からの物や行為を誘発させ
家具スケール、物スケールのパラサイト的操作を継承をおこなう。
↓
【アクティビティ】飲兵衛の仲間が隣接して住むため住戸をまたいで工作物をかけたり
机や椅子をだし話したり、一緒にご飯を食べたり、飲んだりする。

反転極小隙間



【建築的操作】極小隙間を 1400 になるように両側の木造躯体を減築新たな半匿名空間の路地を形成
上下階の回遊性を向上させ梯子酒をアクセラレーションさせる。
↓
【空間】店主の個性の染みついた各飲み屋の個性が表出するメニュー的空間となる
RC の増築により店内は物理的には見えないが、木造の壁や床、天井の躯体の一部が表出し
笑い声や話し声、独特なにおいなどの賑わいを表出させる空間。
（匿名性を継承しながら新たな飲兵衛を受け入れる半匿名空間）
↓
【アクティビティ】偶発的に生まれた多レベルな段差の路地は歩くスピードを抑制し
個々の飲み屋に感覚を向ける。また、段差は飲兵衛の居場所になる。

極小隙間

【建築的操作】万代－形態スケールのパラサイト的操作を継承する RC パラサイト的操作
↓
【空間】RC によって閉鎖的でありながら店主の個性が表出する半匿名表路地へと変化する。
↓
【アクティビティ】24 時間夜の空間となった半内部空間では夜でも昼でも梯子酒を楽しめる
空間となる。

表路地

『天下』
てんげ
秩序によって
成立する現代の街

個性が反転し転用された現代による集落住宅街
高密度で関係を持つ偶発的多様な空間

地域性という魂が永遠にのこる２４時間飲み屋街
現代のパラサイトにより殺された建築群

『天上』
てんじょう
天に昇る死の空間
過去の街

Multi Story System

一つの作品でプレゼン構成を変更し、個々の審査員の評価軸に合わせたストーリーを構成しプレゼンテーションを行う

2 Design2 「 堤防を解く建築 」

指導教員：今村雅樹

干潟による地域コミュニティの再興

AI の評価対象（クライアント設定）

ストーリーを個々の好みにそって作り変える
■ プレボ → Web サイト　■ 梗概レジュメ → iPad

STORY.1	STORY.2	STORY.3	STORY.4
今村 雅樹	佐藤光彦	古澤大輔	山中新太郎
建築家：今村雅樹アーキテクツ	建築家：佐藤光彦建築設計事務所	建築家：リライト_D	建築家：山中新太郎建築設計事務所

0 Site
4つの川の結節点

計画敷地 ： 東京都 江戸川区 妙見島 4つの河川の結節点　S=1:2000 広域模型

問題意識 ： 剃刀堤防によって、親水性だけではなく水辺を介したコミュニティが希薄になった。

●地域の課題1：妙見島は江戸川区のなかで4つの川が交わる地点で河川の結節点に位置する中州で、水門や高い堤防により水辺どころか要塞のような閉鎖性が地域を圧迫している。
●地域の課題2：巨大な堤防により東京都（葛西）と千葉県（浦安）の県境には橋が少なく災害時の帰宅困難に大きく影響を及ぼした。

1 Context
過去の干潟空間

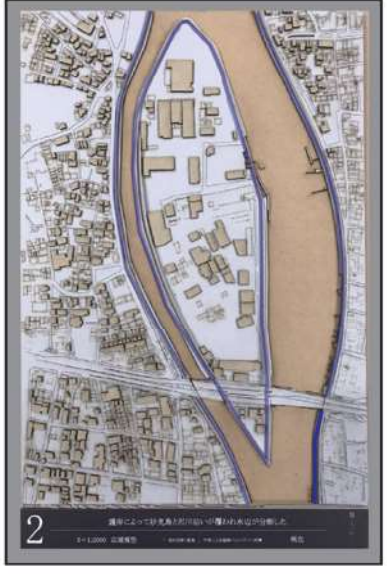
護岸ができる前の徐々に流れる島（土砂が堆積してできた中州）

S=1:2000 広域模型

2 Context
現在の剃刀堤防

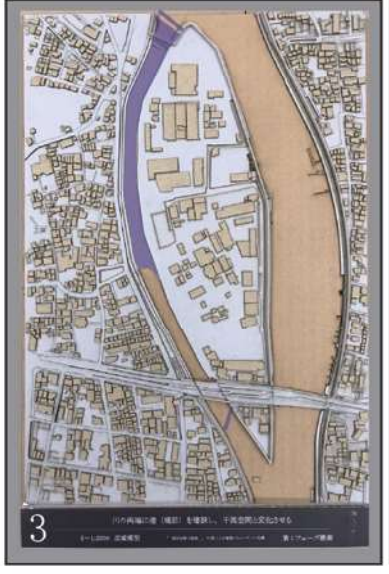
護岸によって妙見島と河川沿いが覆われ水辺が分断した

S=1:2000 広域模型



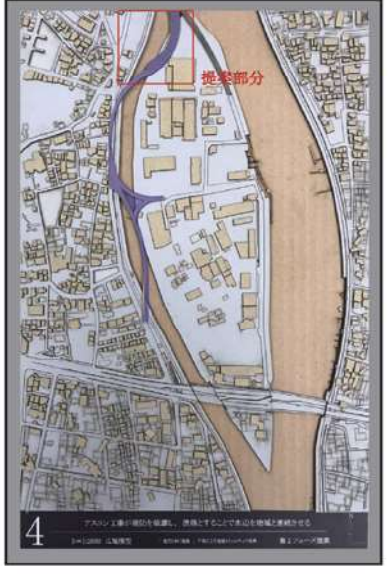
3
川の両端に堤（堤防）を建設し、干潟空間と変化させる

S=1:2000 広域模型　第1フェーズ提案



4
アスコン工場が堤防を破壊し、浄化とすることで水辺を地域と連続させる

S=1:2000 広域模型　第2フェーズ提案



Harbor.1 屋形船＋水門

プログラム　Paddock1 Paddock2 Paddock3 Paddock4 Paddock5 Paddock6 Paddock7 Paddock8 Paddock9

F2− 遊歩道
●図書機能やリモート施設、地域コンビニなどのプログラムを入れる

F1− 乗り場
●日中使われていない屋形船を地域に開放し、カフェ＆レストランの機能を入れる

Harbor.2 釣り船

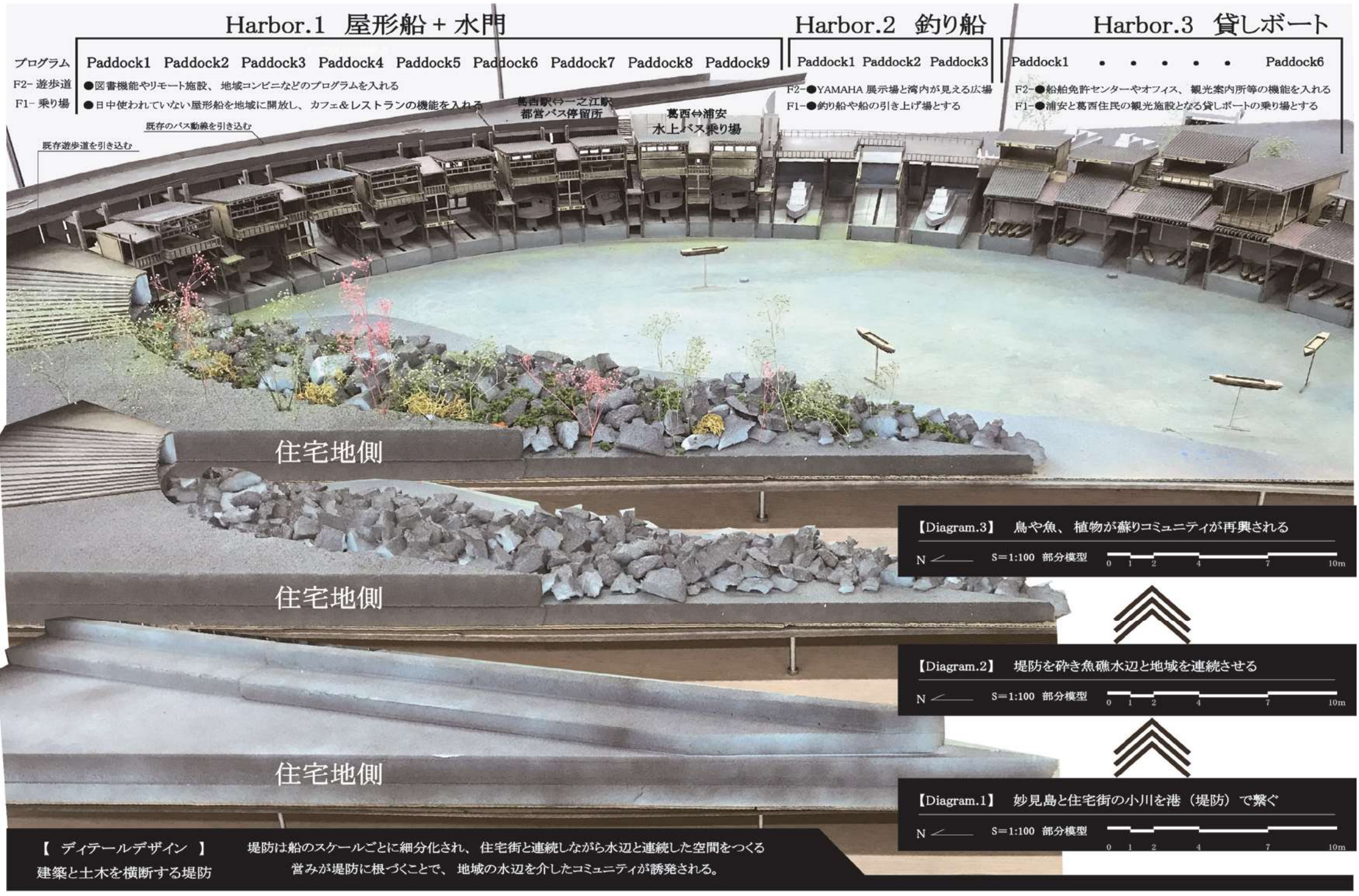
Paddock1 Paddock2 Paddock3

F2−●YAMAHA 展示場と湾内が見える広場
F1−●釣り船や船の引き上げ場とする

Harbor.3 貸しボート

Paddock1 • • • • • Paddock6

F2−●船舶免許センターやオフィス、観光案内所等の機能を入れる
F1−●浦安と葛西住民の観光施設となる貸しボートの乗り場とする



【Diagram.3】 鳥や魚、植物が蘇りコミュニティが再興される

N　S=1:100 部分模型　0 1 2 4 7 10m

【Diagram.2】 堤防を砕き魚礁水辺と地域を連続させる

N　S=1:100 部分模型　0 1 2 4 7 10m

【Diagram.1】 妙見島と住宅街の小川を港（堤防）で繋ぐ

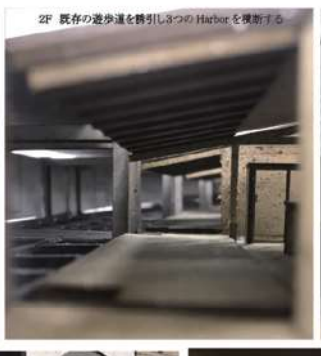
N　S=1:100 部分模型　0 1 2 4 7 10m

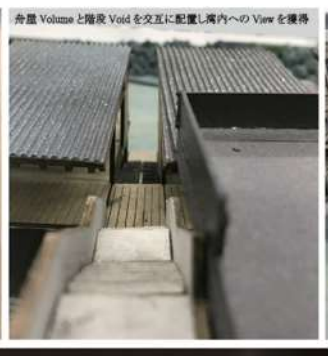
【 ディテールデザイン 】
建築と土木を横断する堤防

堤防は船のスケールごとに細分化され、住宅街と連続しながら水辺と連続した空間をつくる
営みが堤防に根づくことで、地域の水辺を介したコミュニティが誘発される。

表 建築

屋形船が建築の一部となり裏の堤防と表の建築が一体となる


2F 既存の遊歩道を誘引し3つの Harbor を横断する


舟屋 Volume と階段 Void を交互に配置し湾内への View を獲得

陸と海を横断するクレーン
■マリーナ専用のドックは船を毎回陸に上げ
保存・整備される為、船の昇降機をデザイン

貸しボートエリアの施設は、
釣り具屋やレストラン、船舶免許センター、観光案内所
など観光の側面としても住宅街に賑わいのある風景を与える

裏 土木

土木と建築を横断する水門
機構模型 S=1：100

非常時は水門が回転し閉じ遊歩道の柵が上がる

日常時は水門が開き遊歩道の歩行空間となる

屋形船の雰囲気を拡張する劇場空間へと変化する

アクリルガラスの水門により港の風景を切り取る

堤防という土木が建築スケールに昇華し力強い風景を与える

3 Design1 「 地域的プロームナードリズム 」

指導教員：勝矢 武之

地形のリズムとコールテン鋼の素材のリズムが織りなす地域の隠れ家

AI の評価対象（クライアント設定）

勝矢 武之

日建設計：設計部門

デジタルとリアルを組み合わせたプレゼンテーション

日建スペースデザインに出向してインテリアの研鑽を積む。 建築や場のデザインを通じて、 社会と人々をアクティベートすることを目標とし、 建築の枠組みを越えてプロジェクトに取り組んでいる。

1 計画敷地

4つの川の結節点

計画敷地 ： 東京都 江戸川区 葛西臨海公園 忘れ去られたグォイド

問題意識 ： コロナにより地域住民が日常的に集まり観光利用から地域利用が求められる中で、 地元民しか気づかない余剰敷地に地域施設を挿入し観光と共生する新たな葛西臨海公園を提案する

葛西臨海公園の2面性

【自然のリズムの分析サンプル】

【自然のリズムを造形手法へ転換する】

2 設計手法

4つの川の結節点

素材選定 ： コールテン鋼の板材により敷地の風土をファサードに転写し、素材が作るリズムによって全体を構成する

設計手法 ： 自然のリズムをレファレンスし建築のデザインに転換することで様々な空間を生成し、地域施設の空間に用いる

【素材検討】 敷地の個性を経年劣化によって体現し、コールテン鋼のリズムによって個々の空間体験を創造する

❶鉄板モジュールのボリュームリズム

❷鉄板の目地によるファサードリズム

❸鉄板の加工によるマテリアルリズム

【スタディ】 コールテン鋼鉄板の加工Studyによる3次元的なリズムを思考する。

Site Potential 敷地に存在するリズムレイヤーを定義し設計提案につなげる

- 【Rhythm Layer1】：高低差の湾曲した変化（断面的リズム）
- 【Rhythm Layer2】：等高線による地形の湾曲した変化（平面的リズム）
- 【Rhythm Layer3】：小川のスケールと湾曲した変化（ストリーム的リズム）
- 【Rhythm Layer4】：遊歩道の湾曲した変化（プロムナード的リズム）
- 【Rhythm Layer5】：植物や樹木の種類とリズム（プランツ的リズム）

リズムレイヤー同士の関係：共鳴 / 造近 / 横断 / 交差

Context に内在する様々なリズムを
デザインに転換させる

Reference

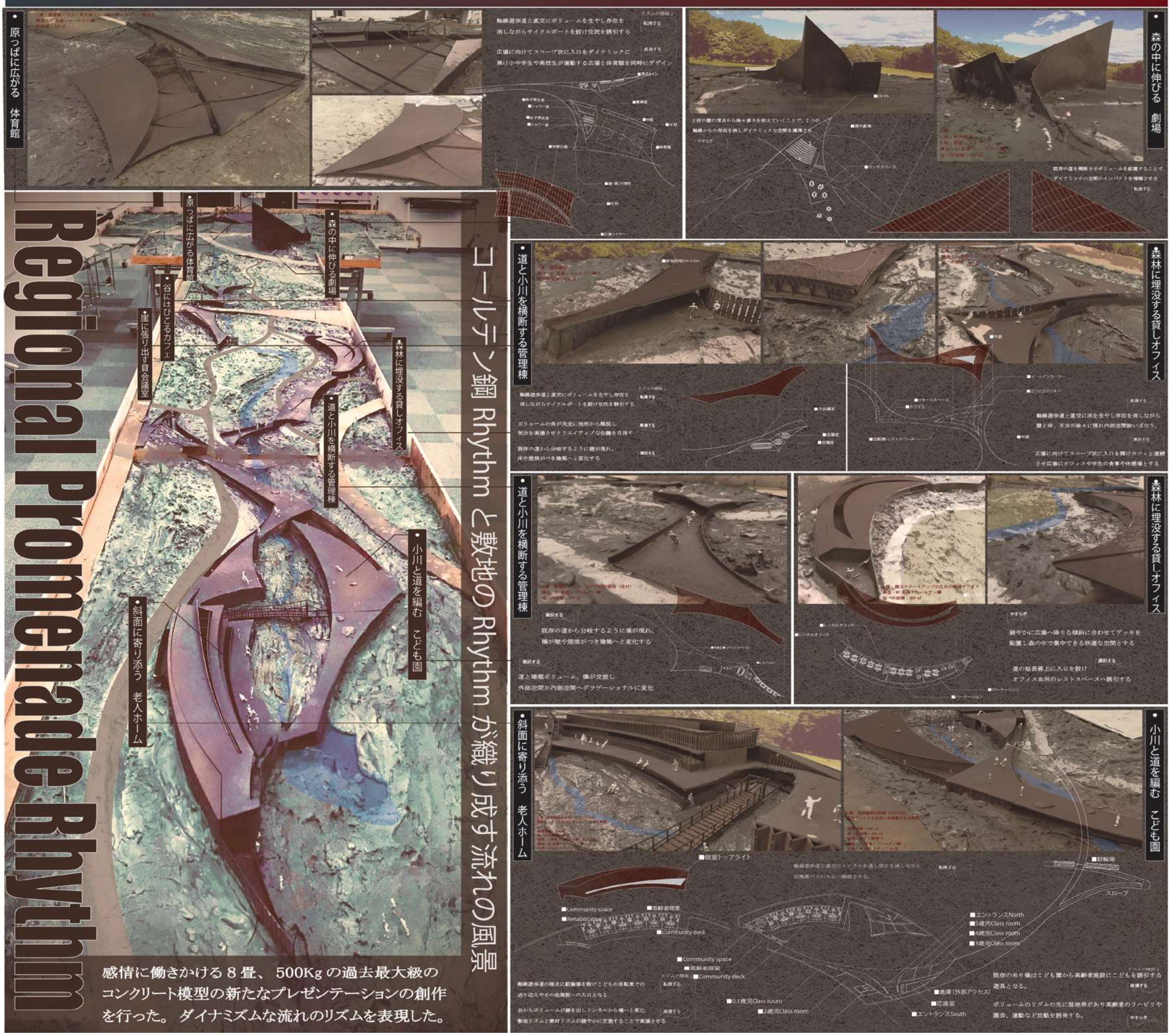
Relationship

Architectural form リズムレイヤーを造形手法に転換しリズムを建築と共振

- 【Rhythm Layer1】：建築ボリュームの湾曲した変化（平面的リズム）
- 【Rhythm Layer2】：スロープや階段の湾曲した変化（断面的リズム）
- 【Rhythm Layer3】：建築ボリュームの空間スケールの変化（スケールリズム）
- 【Rhythm Layer4】：光と影、内外の変化（サステナブルリズム）
- 【Rhythm Layer5】：コールテン鋼による時間的変化（マテリアルリズム）

リズムレイヤー同士の関係：やすらぎ / 高揚する / 選択する / 転換する

地形や小川の「敷地のリズム」とコールテン鋼の「素材のリズム」が敷地の個性を増幅させ豊かな空間をつくる



感情に働きかける８畳、 500Kg の過去最大級の
コンクリート模型の新たなプレゼンテーションの創作
を行った。 ダイナミズムな流れのリズムを表現した。

4 建築設計VI「 地域を転生する植物住工場 」

指導教員：塚田 修大　衰退する板金工場から植物工場へ、地域にコミュニティと産業を生む

AI の評価対象（クライアント設定）

塚田 修大

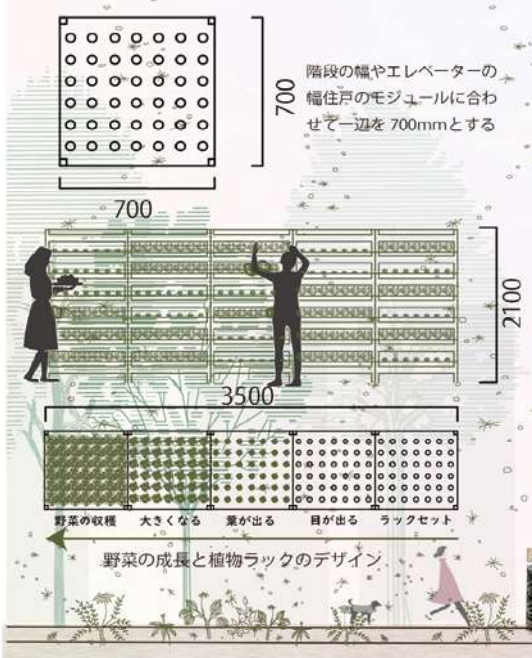
塚田修大建築設計事務所

デジタルとリアルを組み合わせたプレゼンテーション

田修大建築設計事務所を設立後、千葉県富津市に建つ鉄工所の工場棟，オフィス棟など段階的に建物を拡張していく計画．現在は工場を中心に設計活動を行っている。

モノづくりのまち大田区には町工場と住宅がお互いに高密度に分布している。
その中で工場から発生する騒音問題や工場の後継者不足、空き倉庫空き家の増加など様々な問題を抱えている。
計画敷地では騒音問題や高密度による住環境の悪化に対して
住・工・地域 を編むことでより豊かな暮らしや地域との関係を生み出す。
また金属加工工場から植物工場を生み出しまちに新たな住工混在を発生させる
1 つの可能性を提案する。

野菜パレットが住戸と地域を繋ぐ



野菜の成長と植物ラックのデザイン

アグリコア（素材：錆鉄板）

金属加工工場の継承と植物工場のシンボル

アグリカフェ　アグリガーデン

公園と計画敷地をつなげるようにテラスを設け地域住民が集まれる場を設ける。そこでは植物工場で栽培された野菜をつかった出し物を提供する。

植物工場（野菜栽培ラック）

大きくあいたボイドや住戸の間に挿入された植物工場は住空間を豊かにするとともに野菜を生産する機能を果たす。

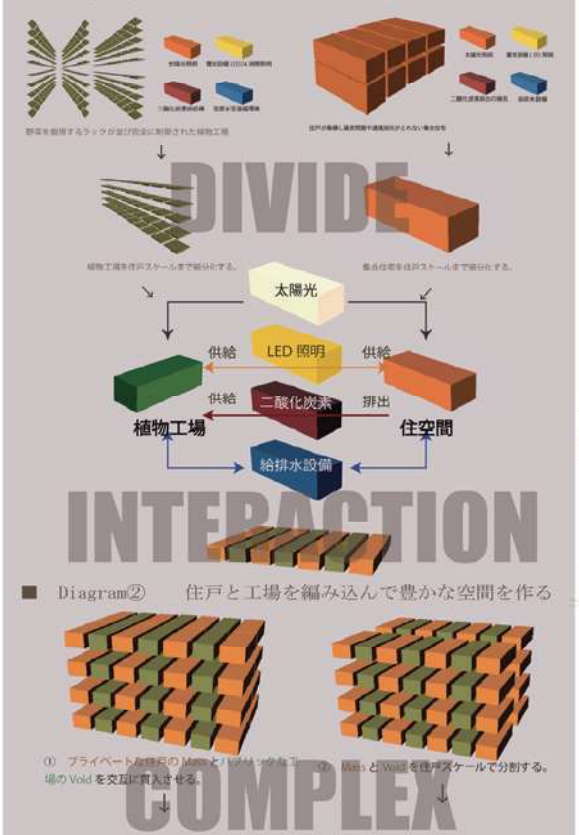
収穫体験

地域住民や地域の小学校に収穫体験を通じて野菜に興味を持てる場を提案する。

アグリコンビニ

植物工場で栽培された野菜などを販売し地域住民が身近に使える地域コンビニを計画する。

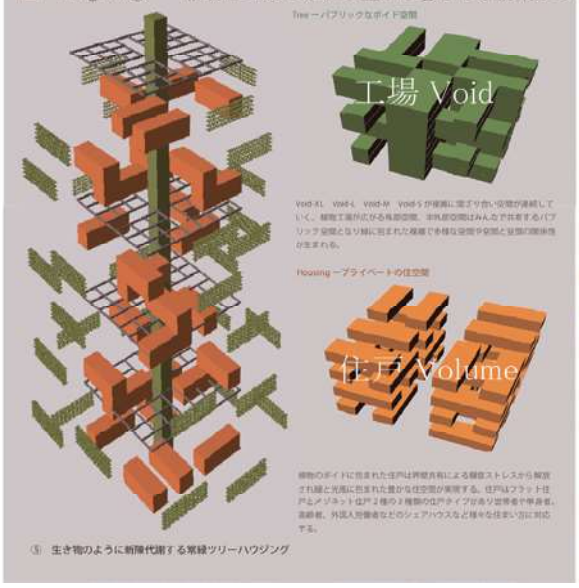
■ Diagram①　均質な集合住宅と工場空間を細分化する



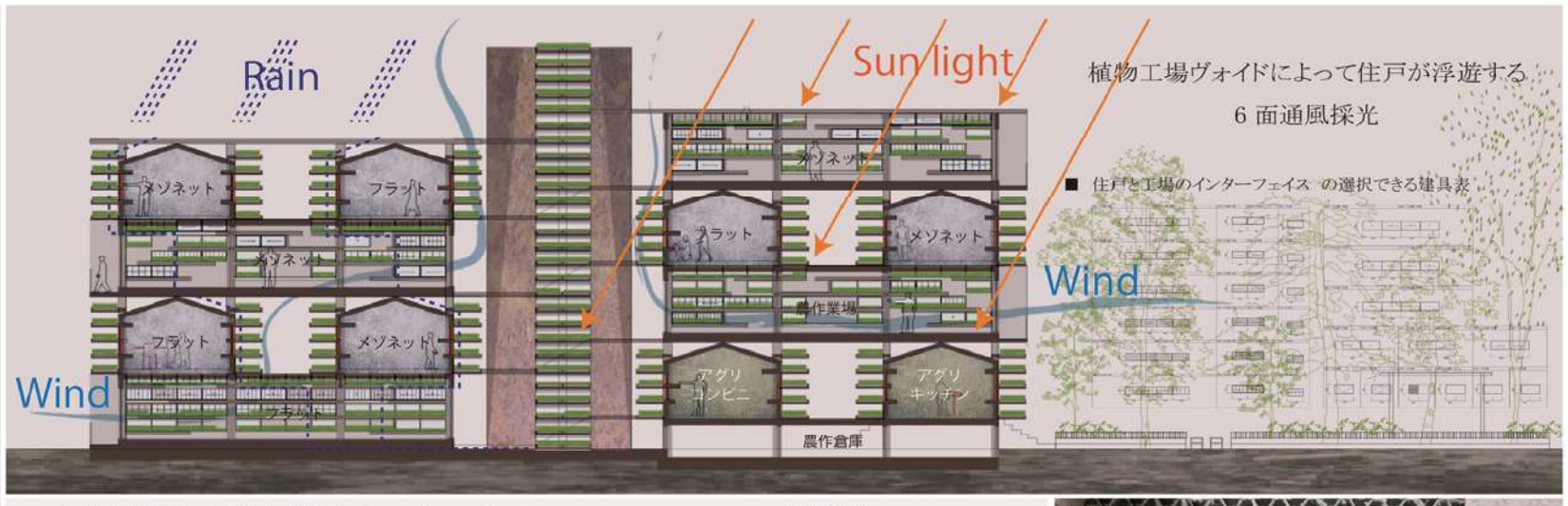
■ Diagram②　住戸と工場を編み込んで豊かな空間を作る

① 貫入させた Mass と Void を水平面で編みこんでいく　④ 貫入させた Mass と Void を鉛直面で編み

■ Diagram③　植物を生産しながら豊かな暮らしを構築する



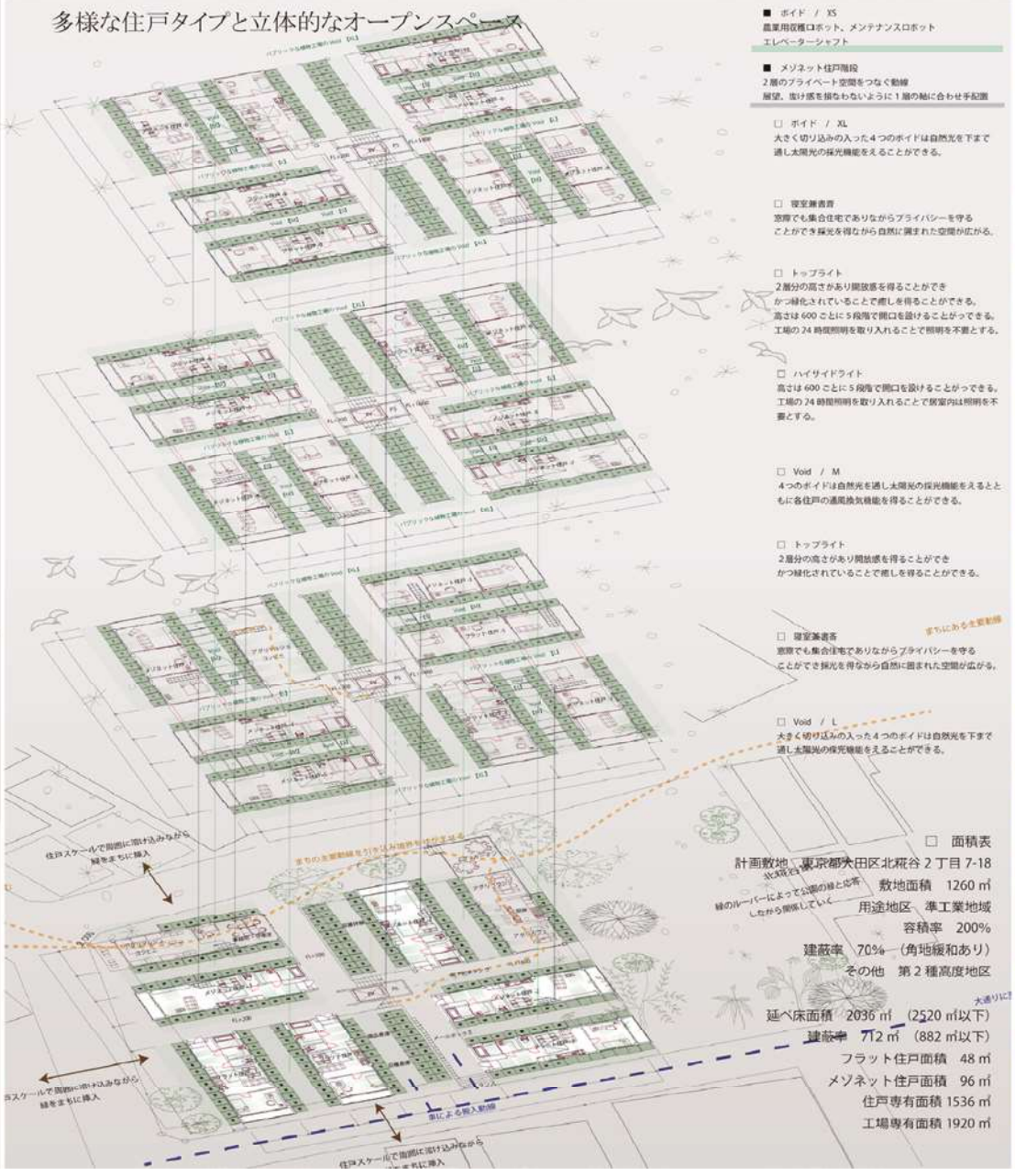
⑤ 生き物のように新陳代謝する常緑ツリーハウジング



植物工場ヴォイドによって住戸が浮遊する
6 面通風採光

■ 住戸と工場のインターフェイス の選択できる建具表

多様な住戸タイプと立体的なオープンスペース



■ ボイド / XS
農業用収穫ロボット、メンテナンスロボット
エレベーターシャフト

■ メゾネット住戸階段
2 層のプライベート空間をつなぐ動線
展望、抜け感を損なわないように 1 層の袖に合わせ手配置

□ ボイド / XL
大きく切り込みの入った 4 つのボイドは自然光を下まで通し太陽光の採光機能をえることができる。

□ 寝室兼書斎
窓際でも集合住宅でありながらプライバシーを守ることができ採光を得ながら自然に開まれた空間が広がる。

□ トップライト
2 層分の高さがあり開放感を得ることができかつ緑化されていることで癒しを得ることができる。高さは 600 ごとに 5 段階で開口を設けることができる。工場の 24 時間照明を取り入れることで照明を不要とする。

□ ハイサイドライト
高さは 600 ごとに 5 段階で開口を設けることができる。工場の 24 時間照明を取り入れることで居室内は照明を不要とする。

□ Void / M
4 つのボイドは自然光を通し太陽光の採光機能をえるとともに各住戸の通風換気機能を得ることができる。

□ トップライト
2 層分の高さがあり開放感を得ることができかつ緑化されていることで癒しを得ることができる。

□ 寝室兼書斎
窓際でも集合住宅でありながらプライバシーを守ることができ採光を得ながら自然に囲まれた空間が広がる。

□ Void / L
大きく切り込みの入った 4 つのボイドは自然光を下まで通し太陽光の採光機能をえることができる。

□ 面積表

計画敷地　東京都大田区北糀谷 2 丁目 7-18
敷地面積　1260 ㎡
用途地区　準工業地域
容積率　200%
建蔽率　70%　（角地緩和あり）
その他　第 2 種高度地区

延べ床面積　2036 ㎡　（2520 ㎡以下）
建蔽率　712 ㎡　（882 ㎡以下）
フラット住戸面積　48 ㎡
メゾネット住戸面積　96 ㎡
住戸専有面積 1536 ㎡
工場専有面積 1920 ㎡

暮らす住民の共用廊下でのヴォイドとなり緑を身近に感じることができる。

収穫した野菜を販売するアグリコンビニが地域住民のコミュニティとなる。

工場ヴォイドを設けることで住戸が独立し緑を感じれる 4 面開口

4 Competition 空地を紡ぐ文化開発都市

AIの評価対象
JIA 関東甲信越支部 → Ai Design version.5.0 → 優秀作品受賞

ブラッシュアップをするアイディアを提示
赤レンガ卒業設計展 2017-P42～P45

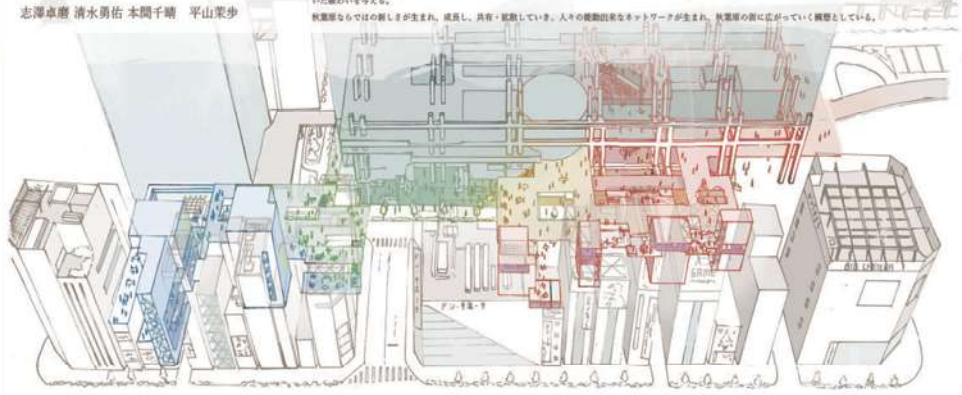
ブラッシュアップをするアイディアを提示
世界建築学生賞 2021 ID0001594-P4

根をはる -新旧を繋ぐ田代通り区域改修と空中街路の提案-

日本大学理工学部建築学科
4年 建築設計VI
志澤卓磨 清水勇佑 本間千晴 平山茉歩

私たちにとって生きられる都市空間は秋葉原に「根づく」ことだと考えた。様々な背景を持つアキバ田代通りを計画敷地とし、秋葉原UDX並びに周辺に点在する空きテナントを改修し、工房やホテル、イベントスペースを分散させていき、人々の出身・事業の大小に関わらず「新しいこと」に挑戦する実験場を面全体に構成する。分散型の地域開発により、秋葉原全体で新たな賑わいやネットワークを紡出するほか、ホテル滞在者による訪問の人口が増え、暗い路地に落ち着いた賑わいを与える。

秋葉原ならではの新しさが生まれ、成長し、共有・拡散していき、人々の絶動出来なネットワークが生まれ、秋葉原の街に広がっていく構想としている。



01. 計画敷地

計画敷地は秋葉原駅の北に位置し、電気街の裏側にある小規模群と再開発により建設された秋葉原UDXの大ボリューム建築に挟まれた、「アキバ田代通り」一体とする。

02. 背景と目的

▶古くからの路地の賑わいの断絶
大規模再開発区域と既存中小建築群の間で賑わいが断絶されている。

▶治安悪化・住民減少
田代通りの夜間人口が減少し、夜の路地空間は暗く犯罪件数も多い。

▶空きテナントの増加
新型コロナウイルスの影響で空きテナントが増加し、今後秋葉原の減少あることが予想される。

▶ホテルの需要増加
訪日外国人やビジネスマンの受入需要も増加し、ホテルが増加傾向にある。

新たなコンテクストを求める
秋葉原・田代通り
東京都・千代田区
秋葉原UDX
空きテナント
地域住民
地域住民が所有

秋葉原・ビジネスマン→ムーブメントの火付け役
大企業・再開発地区→新たな技術やムーブメントが求しい
クリエイター・中小企業→新たな技術・創造力を発揮する場がない
→以上3つの登場人物の需要と供給が合致し、更に空きテナントやホテル需要を利用した分散型都市開発を行う。路地の賑わいを取り戻し治安の悪化を食い止め、様々な人が構築・思考を重ね新たなムーブメントを起こす秋葉原の"生きられた都市空間"を構成する。

03. コンセプト・計画概要

▶分散型の都市開発
秋葉原UDX並びに空きテナントを改修し、ホテル、工房、イベントスペースの3つを分散させ、それぞれを繋ぐペデストリアンデッキを建物間を通るように構成。スケールもGLも異なる場が散らばりながら繋がることで内外に人々の活動が溢れる、大企業やクリエイターが土台となり観光客と関わり反応し、盛り上げることで新たなムーブメントが秋葉原に根付くことを目指す。

▼設計ダイアグラム-段階的に設計・施工を行う(図面:敷地現状)

▲ペデストリアンデッキ平面図(GL+10m)

第Ⅰ期開花エリア(秋葉原UDX+田代通り南西側既存改修)

既存建築群は、3棟改修/一棟新築とし、ホテル客室とレンタルスペースにする。更にUDX側から伸びたデッキと共に建築間にも高さ・大小様々な屋上デッキを設ける。秋葉原UDXは1~4階を部分的改修をする。巨大な吹き抜けを設けて上下階を繋ぐ大きなイベントスペースを構成する。デッキとUDXが連続して様々な人の交わりを誘発する。

第Ⅱ期伸長エリア(秋葉原UDX1F改修)

UDX○GLのみを改修し、地上の賑わいを回復しつつデッキからの上下運動によって発芽・開花エリアのニつを緩やかに繋ぐ、滞在と通過空間を許容する、働き手と来訪者の異なる賑わいを紡ぐつ賑わいの空間となる。

第Ⅲ期発芽エリア(田代通り北西側既存改修)

北側既存建築は2棟を改修し、新興事業者に向けのホテル・工房を設け、建築間を繋ぐように屋上デッキを構築する。屋上デッキはレベル差によって公共性の変化を発生させ、工房利用者や地域の居住者、来訪者がそれぞれの楽も書ける居場所を見つけ、休息しながら思考を深められる場所となる。

04. 運営スキーム

運営者
共同運営
秋葉原自治会
テナント管理
テナント管理
テナント管理