

居場所としての図書館

近年、情報化が進む中で、デジタルの出現により公共施設の利用は大きく変わってきた。

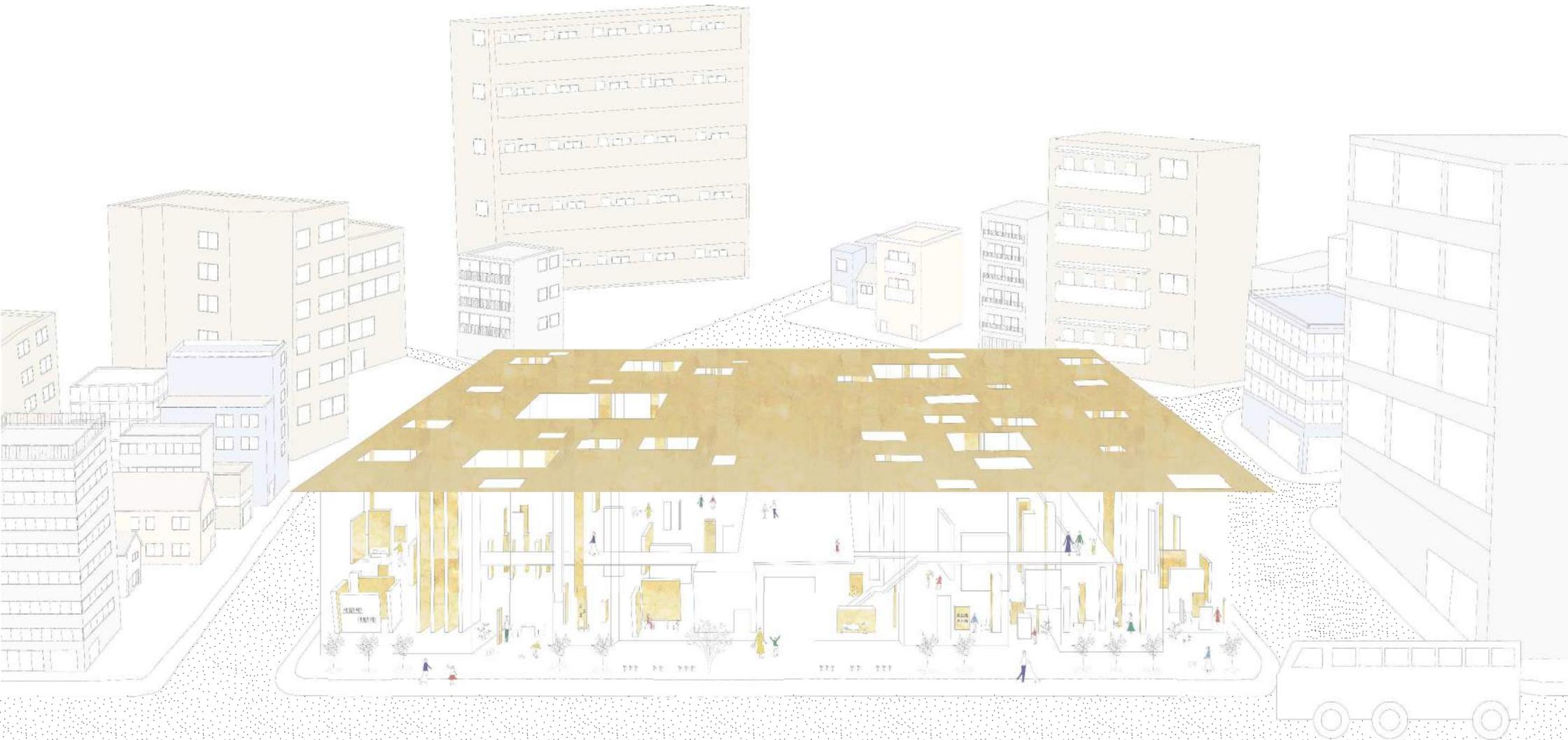
デジタルが普及するにつれてシステムだけでなく、図書館空間も変化している。

コンテンツが揃えば、ネット上の運営が可能でありながら、未だ図書館にとって建築が不要となっていないのは利用者が人間である限り居場所を必要とするからである。

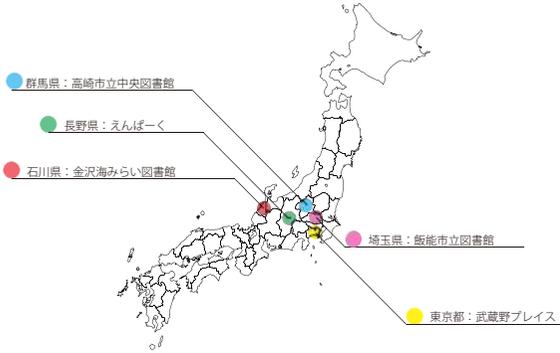
図書館が媒体として必要としなくなった時に、今後ますます人の居場所が重要となってくる。

本研究では、図書館内で実際に利用者がどのような場所を選び、利用しているかを明らかにすることで、

利用者の実際の声や、調査から読み取れる居場所の形成や特徴を分析し、川越を敷地として実設計に反映させ、今後の図書館の在り方を提案することを目的とする。

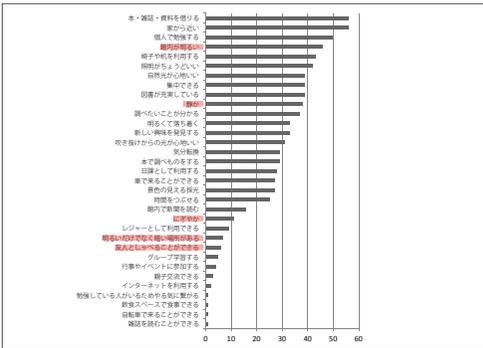


1. 調査概要

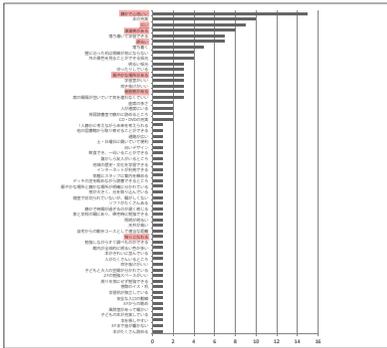


現地調査として開館から閉館まで2時間おきに利用者の滞在場所をプロットし、来館者がどこにいるのか調査する。
 利用者を対象にしたアンケートでは、実際に利用者はどのようにして館内を行動し、
 こういったところに居心地の良さを感じているのかを調査する。

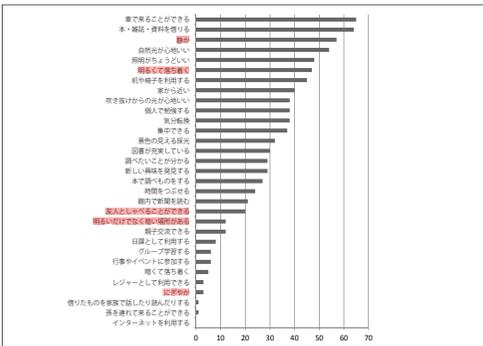
■なぜこの図書館を利用するのか



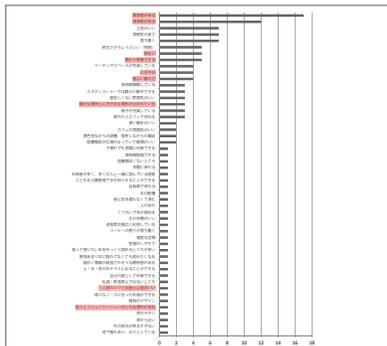
■この図書館のどのようなところに居心地の良さを感じるか



■なぜこの図書館を利用するのか



■この図書館のどのようなところに居心地の良さを感じるか



2. 敷地概要

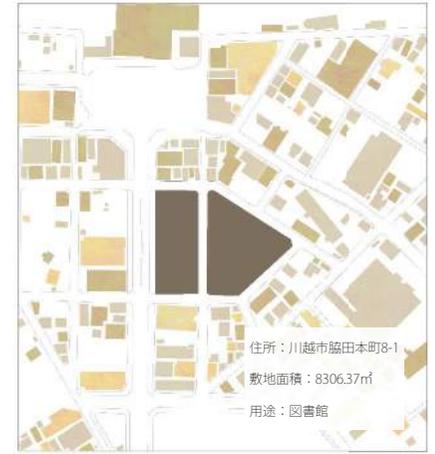
■敷地について

計画敷地は埼玉県川越市の駅西口のスクールバスや観光バスの停留所。

敷地付近には学習塾や予備校、高校などがあり、学生の行き交う場所となっている。

川越駅西口は東口が商業や観光に力を入れているのに対して、市民向けの場所として公共施設を計画しており、大ホールだけでなく、企業向けに貸オフィスなどを計画しており現在西口は大きく変わっている。

川越には4つの図書館があるが、西口には図書館はひとつもなく、利用者として学生が多く見込まれることから他の図書館にはない「居場所」を重視した空間が必要である。



3. 設計概要

研究からの応用としてアンケートの結果から利用者はそれぞれ

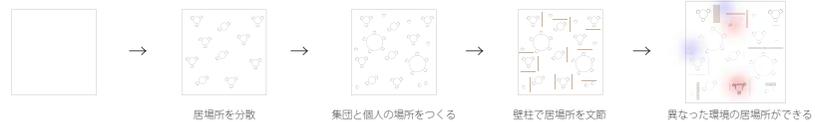
「たまり場」「明るさ」「開放感」「音」

に対して空間を選んでいることが分かる。

そこから高さ・長さ・幅・間隔から空間のパターンを考え、それぞれ違った要素で空間を組み合わせることで環境の異なった居場所としての図書館の提案をする。

また、研究から分かることとして、「静かな空間」と「賑やかな空間」を混在させるためには空間を文節することが重要であり、それぞれの空間は個人の場所だけでなく、集団の居場所も必要である。

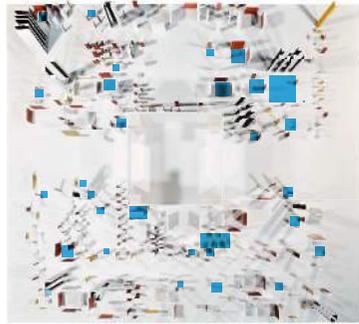
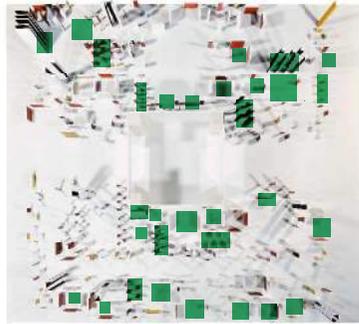
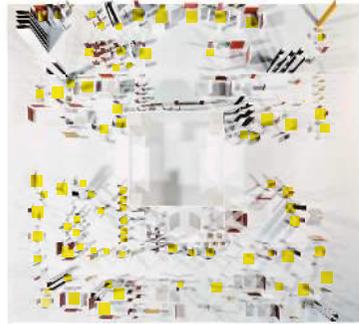
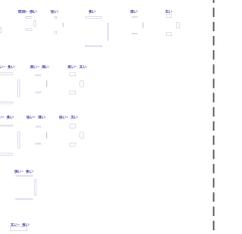
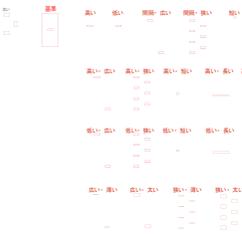
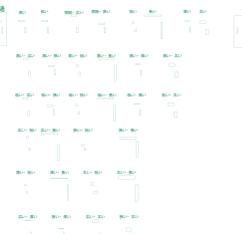
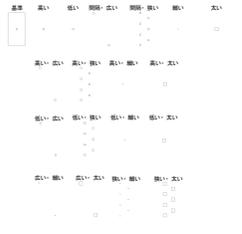
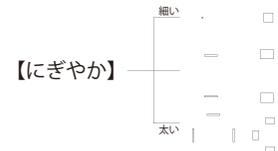
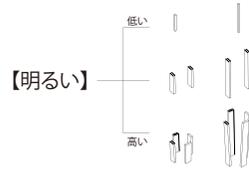
ダイアグラム



図書館システム



■ アンケートに基づく要素



たまり場

明るい

開放感

にぎやか

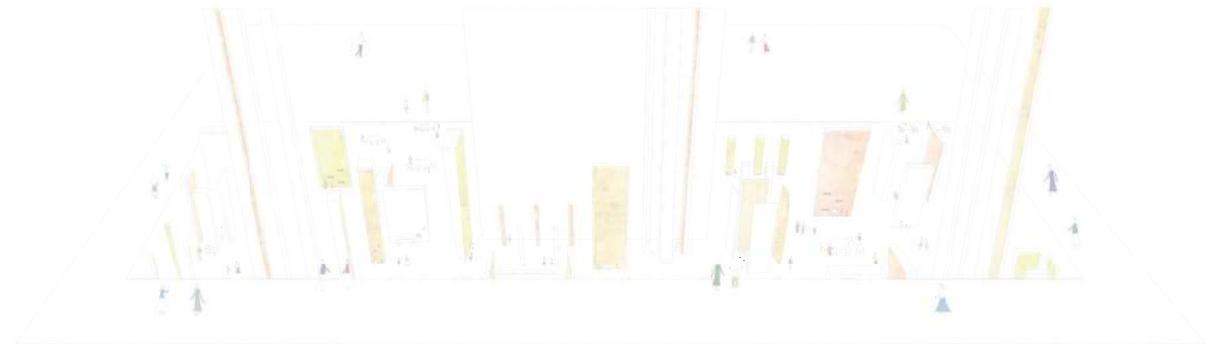
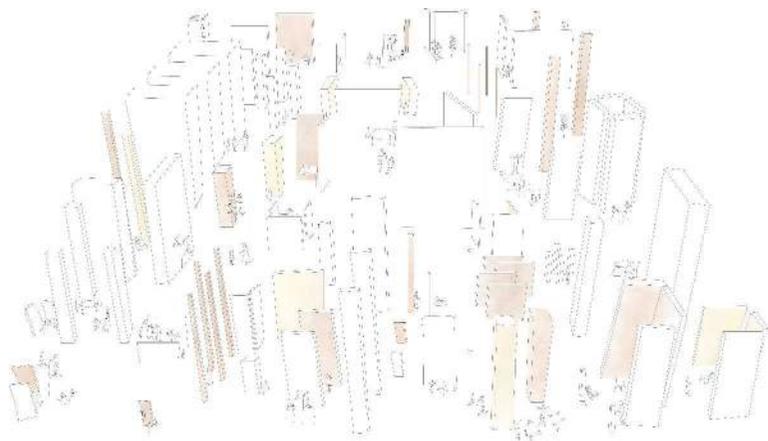
■ 調査に基づく空間プロット

考察内容

- えんぱーく海みらいの場合、集団の居場所が中心にある。
- 子どもの居場所は集団で囲われた場所が必要
- 集団の居場所だけでなく個人の居場所も必要
- 個室（囲われた空間）も必要
- 学習席は2階に固めている

仮想滞在場所プロット図

個人の居場所の中に人の集中する場所をつくることで
にぎやかな場所と静かな場所の混在する居場所となる。



設計図面

川越駅へ向かう通り

駅につながる路地

大通りからアクセスできる
駐車場

住宅街につながる
静かな通り

運搬出入口

選書・受入 荷解・配送
整理 倉庫

社会人
学習スペース

食堂

新聞・雑誌
スペース

近くのスクールバスや観光バスが
多く通る

閉まっている本を返却することができる

ブック
ポスト

バスを待ちながら
本を読むことができる

大通りから入ることができる入口

家族連れも休みの日に
車で来ることができる

広場

受付 作業室

学習スペース

住宅街からも
気軽に入ることができる