

# ジャンク行進曲 秋葉原・ジャンク通りにおける寄生のデザイン

## 【寄生のデザインとは】

通りにすでに存在しているモノを宿主としてそこに接続することにより、通りにさらなる価値を与える行為



ガイドスタンド ホラードテーブル ベンチ・ホーム

早く、安く、簡単に街に影響を与えることができる。

## 【地区分析】

### 歴史

#### 都市基盤の形成

明治・大正期の近代的なインフラ整備において作られた鉄道・道路が、秋葉原の街の基盤として現在も使われている

1890	秋葉原駅開業
1923	関東大震災 復興区画整理事業 (ジャンク通りの街路が作られる)
1932	総武線開業

#### 電気街の形成と発展

戦後、露天商を起源として秋葉原に電気店が集積し、現在に至る秋葉原電気街の始まりとなる。そして、経済成長とともに発展・拡大していく。

1945	終戦
1949	露店撤廃令 (秋葉原が代替地として電気店集積)
1973	歩行者天国の開始

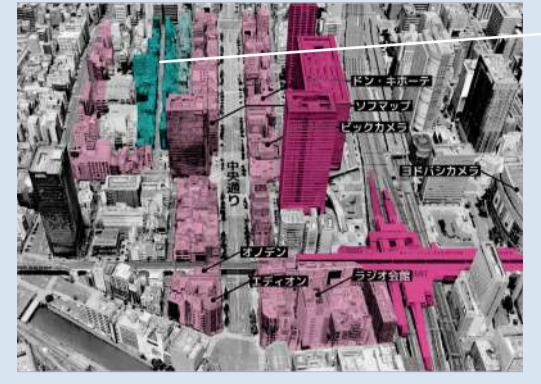
#### 新たなカルチャーの登場と再開発

21世紀に入ると、ゲーム・アニメやアイドルといった「オタク文化」が秋葉原の新たな顔として現れてくる。前後して駅前などで再開発が進行するが、ジャンク通りは今のところ街並みを保っている。

2004	「電車男」ブーム
2005	秋葉原サイゼリヤ竣工
2006	秋葉原UDX竣工
2020	新型コロナウイルス感染症 (COVID-19)の世界的流行

参考文献  
「秋葉原アーカイブス」(秋葉原電気街振興会)  
<https://akiba.or.jp/archives>

## 【対象地区概要】



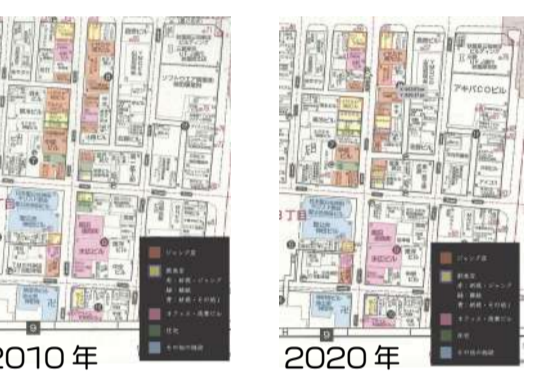
### ジャンク通りの立ち位置

中央通り沿いやJRの線路に接する街区では高容積な街並みとなっている一方、大通りから中の道に入ると低層の建築物が建ち並んでいる。

### 街並み

幅員約7mの道路に並ぶ低中層の建築物は、その多くが商業・業務に用いられている。ジャンク品店のみならず、飲食店などを含めた多くの店舗で店先の空間を有効活用する文化がある。

## 店舗の入替え



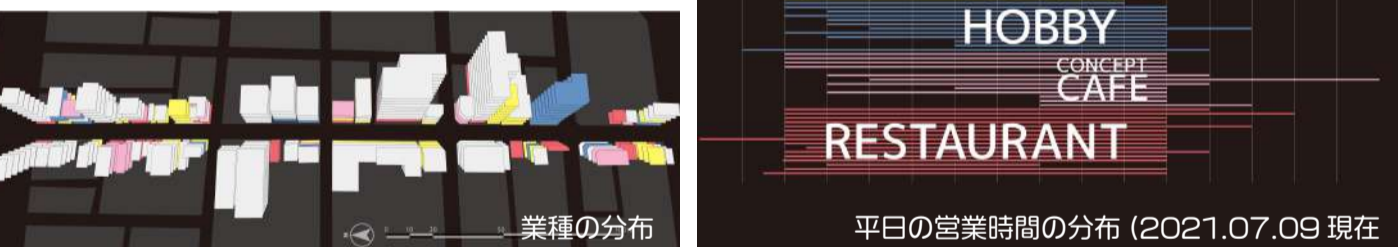
年代経過によりジャンク品店の店舗数が全体的に減少し、飲食店への置き換えが比較的多い。昔から存続している飲食店と、ラーメン店やコンカフェなどの新しい飲食店とに二分化していると言える。ファストフード店の割合が比較的多くフードロスの問題が懸念される。



店舗入れ替わりの一例 2010年 2020年の同じ場所 コンカフェと新規飲食店 10年前から存続する飲食店

## 時間毎の特徴

業種によって営業時間が異なるため、通りの様子は時間と共に変化する。賑わう時間は、ジャンク品店は昼～夕方頃、ホビー店は午後～夜で、コンカフェは更に遅い時間に開店する。その他のほとんどの飲食店は昼食前に開店し、20時に閉店していた。



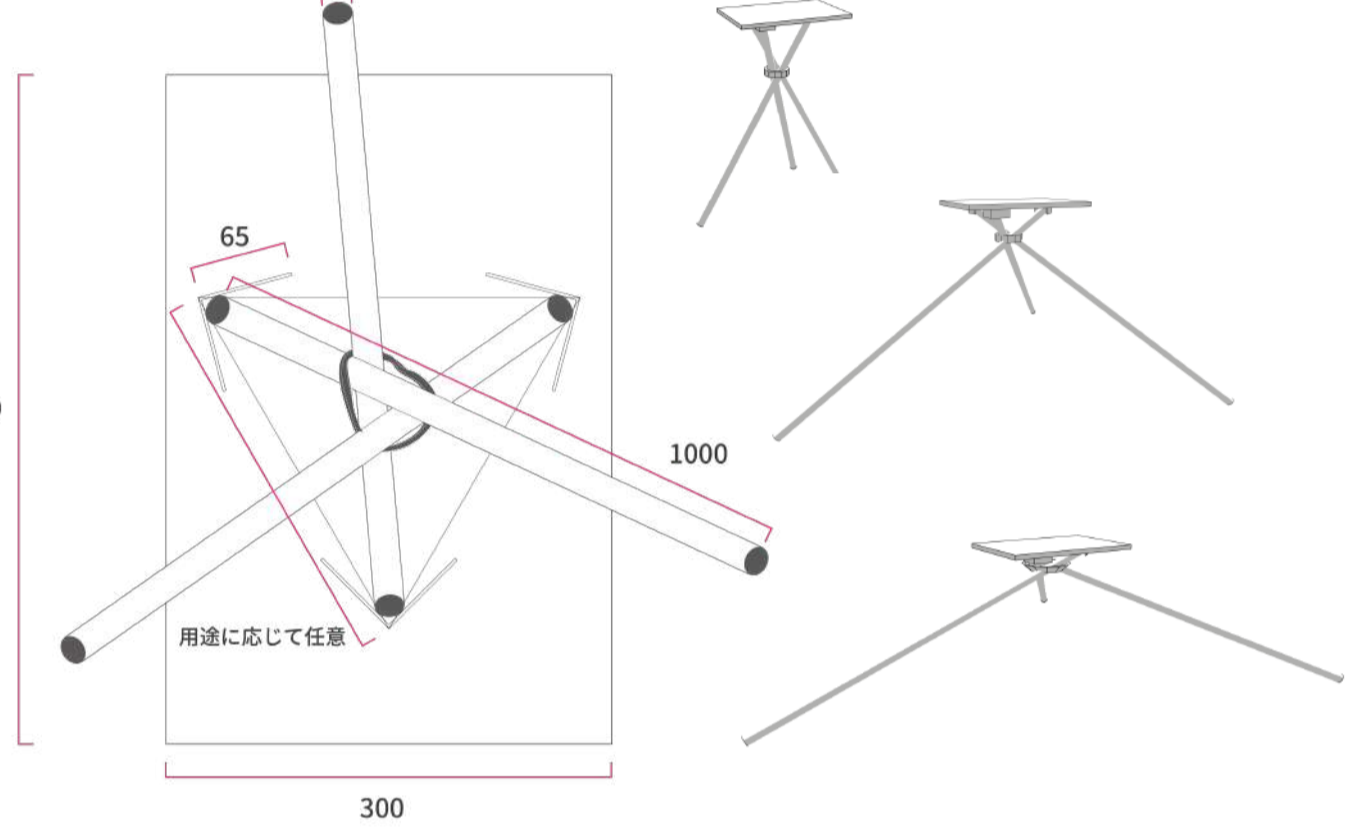
朝	店舗は閉まっているが登校中の子供や通勤中の大人が歩いている。
昼	飲食店が開店する。ランチを求めて周辺地域の会社員がやってくる。
夕	仕事帰りの人で賑わう。彼らを接客しようとメイドさんが現れる。
夜	多くの店舗がシャッターを閉ざし、店先の物をしましう。静寂な道に街路灯がほんやり光り、店舗の前にはゴミがおかれる。

## 【コンセプト】：通りは浸透するジャンクらしさ



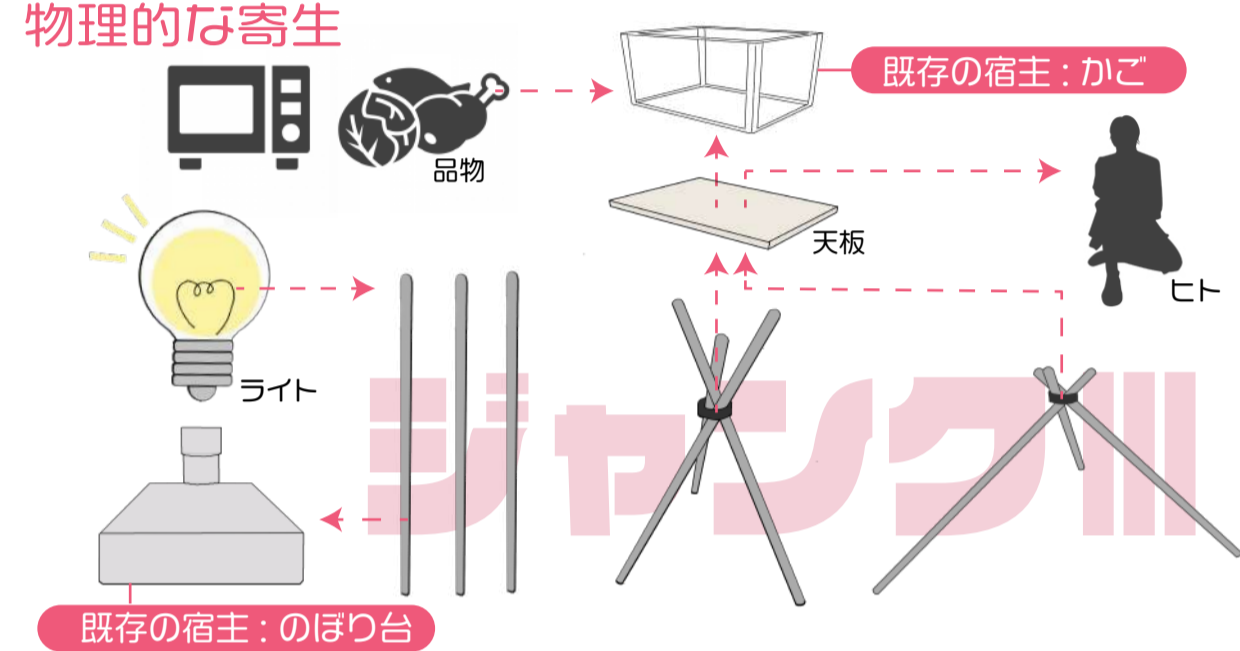
「ジャンクらしさ」は、ヒト・モノ・パシヨをつなぐ軸として今後も受け継がれるべきである。しかしその性質を持つジャンク品店の他業種による淘汰は進み、その特徴的な性格はまはらて今や通りの印象としては弱い。店舗の種別に関わらず、この雑多にかき集めたモノとパシヨを最大限活用する精神を通り全体で共有することで、存在感が薄くはりつつある「ジャンクらしさ」は今後おこるかもしれない店舗の入れ替えを乗り越えて受け継がれていこう。

## 【ジャンクIIIの構造】



三本足が角度を変えられるように結合されることで、高さを柔軟に調節できる。足はそれぞれ板から取り外しができ、設置と片付けが素早くできる。

## 【寄生→宿主の関係】



概念的な寄生  
現在、ジャンク品店のみにある「ジャンクらしさ」は、ジャンク通り全体に寄生する。そしてジャンク品店の域を超えてあるきだすジャンクらしさは、通り全体に寄生していく。

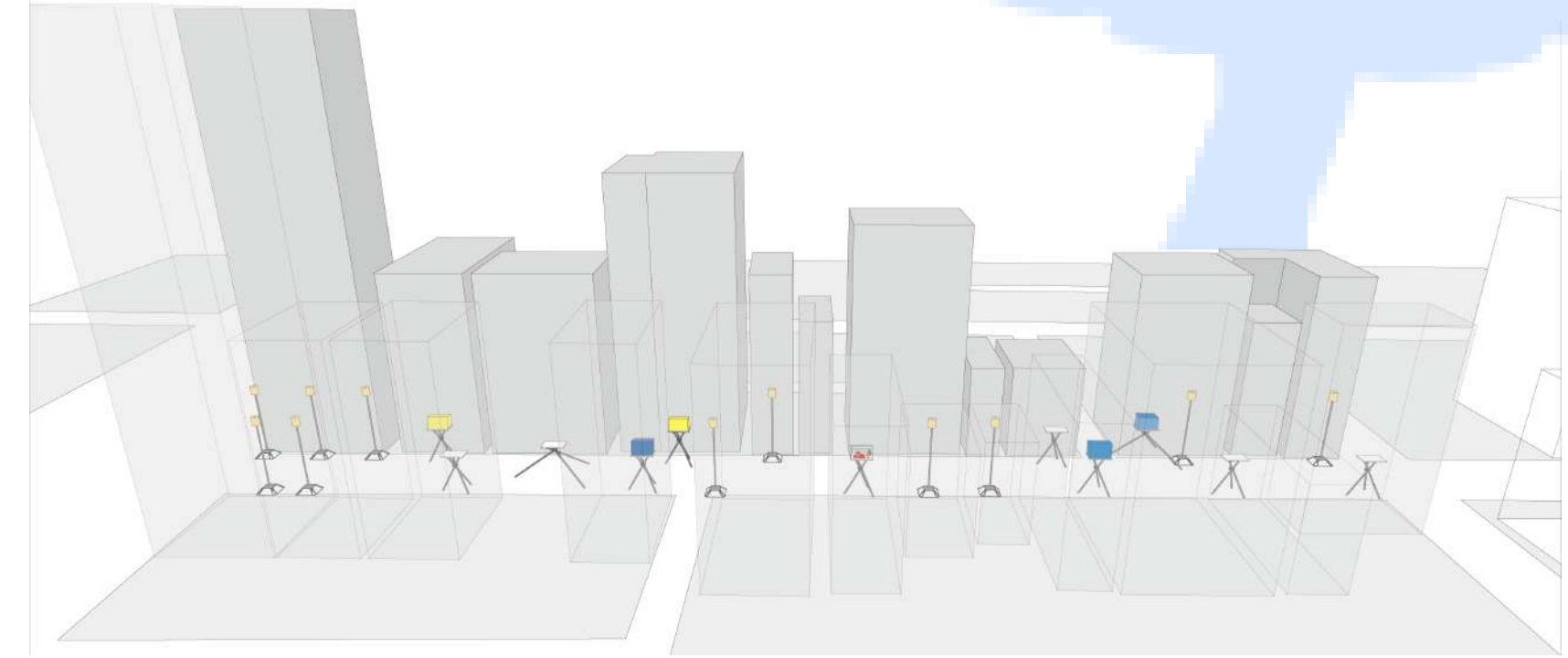
## 【運用方針】



ニーズに応じて高さや広がり・寄生先を変えられることのできる三本足は、通りの様々な店舗で活用される。彼らはそれぞれの場所において、ジャンクらしさを表現しながら店舗に利益をもたらす。

昼	ジャンク店では、お客さんの利便性を増やすように飲食店ではフードロス削減に寄与するようにさまざまな形になることで、さまざまな役割を持つことができる。	管理主体 ジャンク店・飲食店
夜早	ジャンク店は閉店しても、ホールの仕事は終わらない。3本の脚は一本ずつに分解され、それぞれのパーツはメイドカフェの客引きなど、役割を変えて活躍する。	飲食店
夜遅	メイド喫茶やコンセプトカフェが開店時間を迎える。三脚のポールはのほりの台座に設置され、暗い夜道を照らす。	ジャンク店・飲食店

## 【通りを行進するジャンクIIIさん】



新規参入の店舗などジャンク通りらしさを失いつつある溝に、足がはえたジャンク通りのモノが行進しているかのように、侵略していく。モノもパシヨも無駄にしない精神が宿ったメディアとしてヒト、モノ、パシヨをつなぐジャンクらしさが通り全体に浸透し、ジャンク通りをさらに活気づける原動力となる。

## 【ジャンクらしさとは】

品質など関係なしに、様々なモノが集まっている状態が生むジャンクらしさとは...

- プロセスを楽しむ
- 使うまでわからないワクワク感
- ヒトとモノのつながり

ジャンク通りに立ち寄ると通りに溢れ出すジャンク品に目が行く。その物色は、ガラタの山から宝探しをするような感覚である。

破格である一方品質保証のないジャンク品は正しく動作するかどうかわからず、そのワクワク感に価値を見出す人もいる。

軒先に雑多に置かれた商品は気軽に手に取れ、また戻ることができる。生活感の強いこの通りはどこか人間味を感じる場所である。



- 場所の有効活用  
一見使われなさそうなものを商品として扱う
  - モノの有効活用  
道路に商品を並べ、表面積を増やしている
- そこにある様々なものをできるだけ有効活用



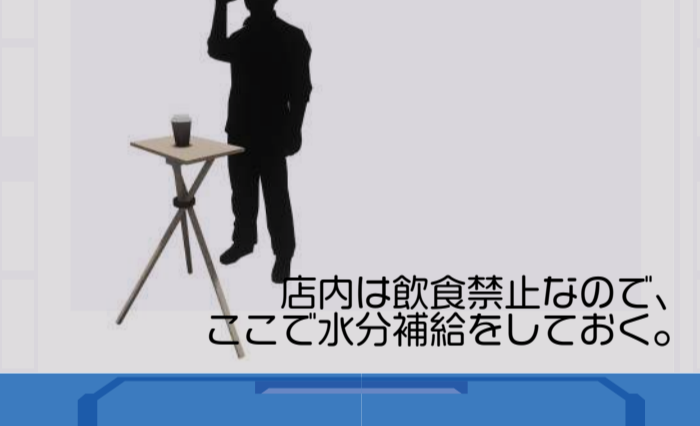
ジャンク品店のかごに足が生えて人と物との距離は縮まり、物色を促進する。



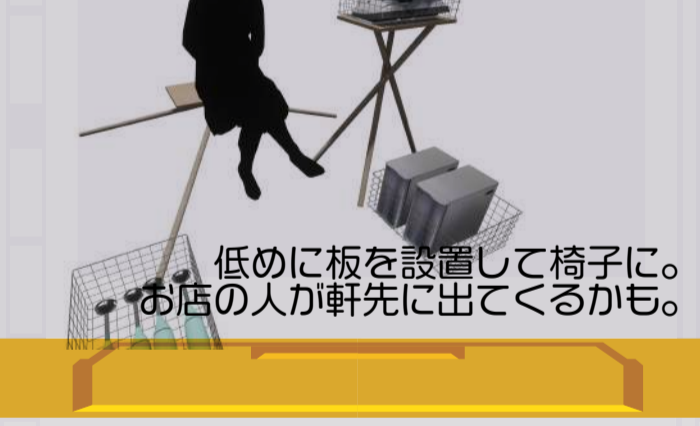
足の生えた板は荷詰の台として機能し、買い物を便利にする。



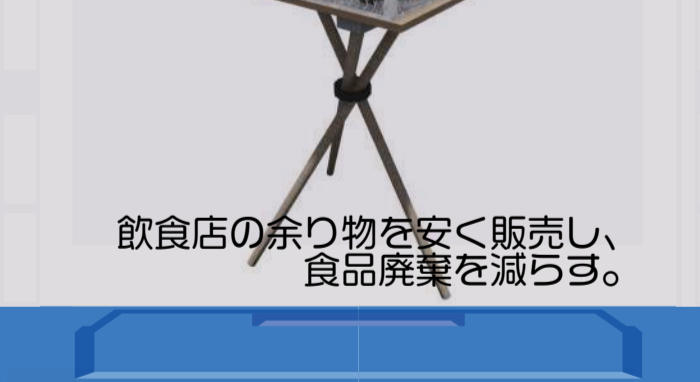
接合部に道具袋をくくりつける。



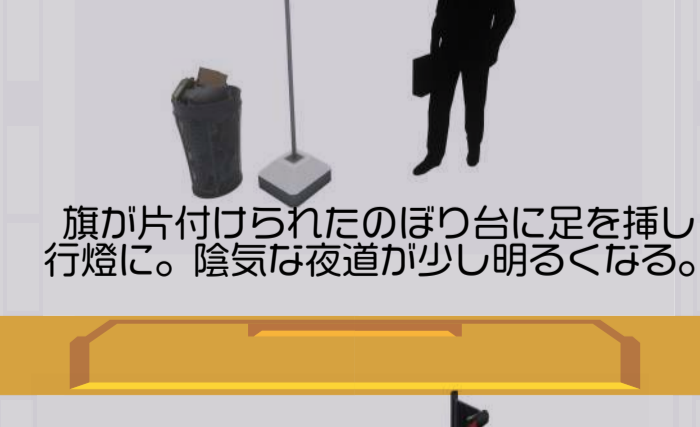
店内は飲食禁止なので、ここで水分補給をしておく。



低めに板を設けて椅子に。お店の人が軒先に出てくるかも。



飲食店の余り物を安く販売し、食品廃棄を減らす。



旗が片付けられたのほりの台に足を挿し行燈に。陰気な夜道が少し明るくなる。



行燈のアレンジは店舗によって様々。