



インテリア工学研究室

Interior Engineering Lab.

西應 浩司

NISHIO, Koji / Professor

記憶の木漏れ日

Image of rest

あなたはひと息つくとき、どんな情景を思い浮かべますか？

私が思い浮かべるのは、通る風に、騒ぐ葉音、心地良い気温、そして、煌めく木漏れ日です。

都会に溺れる忙しい生活の中で、ひと息つくときに見る曖昧な原風景。

それが私の記憶の木漏れ日でした。

不確かな記憶を思い起こしたかのような、曖昧な木漏れ日。

それを表すように、直接的なモチーフを使わない空間にしました。

確かに木漏れ日のような柔らかな光を感じても、内にあるのは現実の木漏れ日とは結びつかない人工物。

その不正確さが、私が記憶に見る情景の抽象性です。

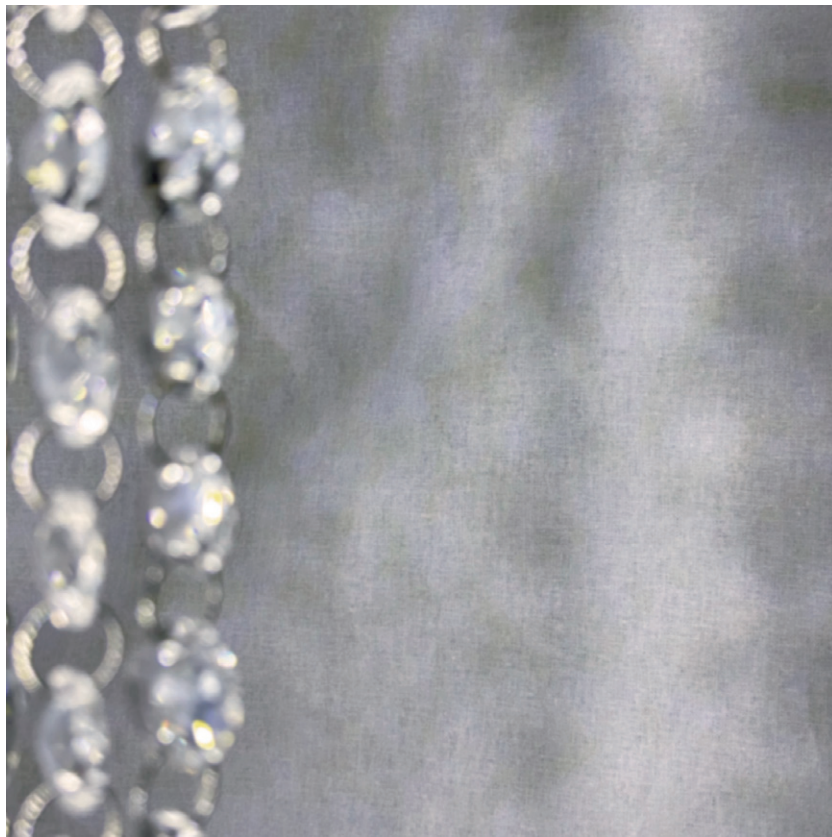
曖昧な木漏れ日を前にひと息つく。

その心象風景を形にした、私の休息のイメージです。



国本 莉央

KUNIMOTO, Rio



eスポーツ商店街 今までにない組み合わせで街の活性化へ

An unprecedented shopping district for revitalizing the city: A combination of e-sports and public bath



現在、さまざまな商店街が昔の活気を失いシャッター街となっている。街の人がコミュニケーションをとれて、観光客も楽しめるような商店街にする必要がある。そのため、今までにはない組み合わせで斬新な商店街を提案する。

今回提案したのは「eスポーツ」と「温泉」が混合した商店街となっており、今までにはない組み合わせで人の心をつかみ、コミュニケーションの増える空間を大事にした。

そこで、私は高齢の方と子供といった世代を超えたコミュニケーションは温泉とeスポーツを通すことで生まれると考えた。なぜなら、ゲームは高齢の方も子供もしたことのある人が多いため、お互いが流行っていたゲームを教え合うことで新たな出会いも生まれる。温泉はリラックス効果もあり人の距離も近いので、会話が自然と増えるからである。

この斬新な組み合わせで杭瀬の街が活性化すればと私は願う。



関家 尚輝
SEKIYA, Naoki

陽だまりの絵本美術館

A picture book museum in the sunshine

ここは子どもたちがお気に入りの一冊に出会える場所。

公園の一角にあるこの施設は、上を見上げると空が広がり、太陽の光が差し込む温かい空間。子どもたちが絵本と出会い、絵本に触れ、絵本の世界を楽しむ施設。スマートフォンやゲーム機など多くの電子機器が発達した時代を生きる子どもたちに、都会の喧騒から離れ、自然豊かなこの場所で絵本に親しみをもってほしいという想いで設計した。

気に入った絵本は併設されたショップで購入することができる。またカフェや休憩スペースも設けているので、小さな子どもを連れていても安心して利用できる。

この場所が子どもたちにとって、家族との新たなコミュニケーションの場となることを願う。



高島 紫里

TAKASHIMA, Yukari



スマートフォン保持とパーソナルスペースの変化の関係について

A study about the relationship between smartphone possession and changes in personal space

研究の背景と目的

これまで建築デザイン、インテリアデザインの分野では、未知のコミュニケーションや、心地良いコミュニティの生成を助ける条件を検討し、物理的空間の形態や設えを設計してきた。しかし、現在、それらの条件は、現在の通信機器、特にスマートフォンとソフトウェアによるサービスの発達と高性能化によって大きな質的变化を遂げていると考えられる。この研究では、これから主な社会の担い手となる20代の若者のパーソナルスペースとコミュニケーションの意識を調査する。パーソナルスペースについては、エドワード・T・ホルの研究¹⁾があるが、スマートフォンを中心とする機器の使用への影響について、物理的空間において、そのコミュニケーションの実態について、視覚、生理的データなどを収集する実験・調査をもとに検討した研

究を見当たらないので学問的意義がある。実験の方法から得られたデータを分析することで、心地良さを感じ、ストレスを減じる空間を設計する方法に役立つ知見を得る。

この研究は、現実の空間での実験結果から、人間の視覚、生理に関する即時的データと心理学に関するデータを得る。その結果からコミュニケーションを発生しやすくしたり、居心地の良い空間を実現する具体案を検討するための資料を得る。

実験方法

条件(スマートフォン(*以下SPとする)保持/不保持)によるパーソナルスペース(*以下PSとする)の変化とその特性(PSを認識するプロセス、PSの質的な変質と移行)を明らかにする。

実験概要

実験空間(Fig1)にてアイマークレコーダーを装着した実験協力者2名は接近し、PSの距離の段階(エドワード・ホールによる密接距離、個体距離、社会距離、公共距離の4つの対人距離)を認識した時点でボタンを押してサインを発する。その過程をビデオカメラで撮影し、記録した。実験協力者(初対面である20代の男性30名)に優位脳検査心理テストを実施し、空間に対する認識の特徴と、属性による分類を行った。アイマークレコーダー、アンケートなどから、PSを形成する。距離の段階を区別する数値的指標を得る。

参考文献

- 1) エドワードホール: かくれた次元, みすず書房, 1970.10
- 2) 渋谷昌三: 人と人の快適距離 パーソナルスペースとは何か, 日本放送出版協会, 1990

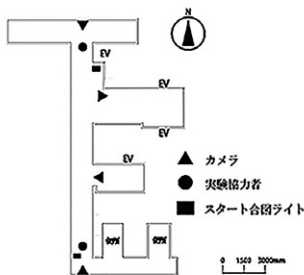


Fig1 大阪工業大学 梅田キャンパス4階フロア

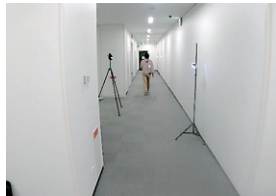


Fig2 実験時に撮影した画像

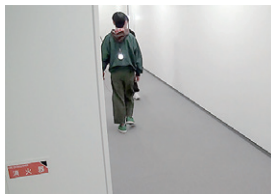
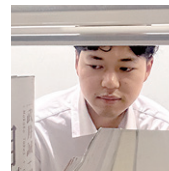


Fig3 実験に撮影した画像

並河 大翔
NAMIKAWA, Daito



KYOの拠り所 現代が造形する糺河原

KYO's relaxing place: Tadasugawara built by modern times

京都府左京区から流れてくる高野川と北区から流れてくる加茂川の合流地点である京都・出町柳の鴨川三角州「鴨川デルタ」。そこは、街から少し逸れた自然に囲まれた場所であり、訪れる人々がそれぞれの時間を過ごしている。良い意味でも悪い意味でも一体感のない場所である。今日ではゆったりとした場所であるが、かつては糺河原と呼ばれ、主に芸能事や祭事を行う場所であった。そのため、当時は人と人との交流が多い場所となっており、多くの人々が共通する目的のために集まっていた。

そこで、訪れる人々が再び一つの目的のために集まる場所になっても良いのではないかと考え、過去の風景をもとに地域の特性を活かし、現代の人々が川周辺の居場所として利用できるよう設計した。

現代を生きる人と町が作り出す糺河原、そして「京」をこの空間に造形し、ここを「今日」の拠り所として京都を感じてほしい。



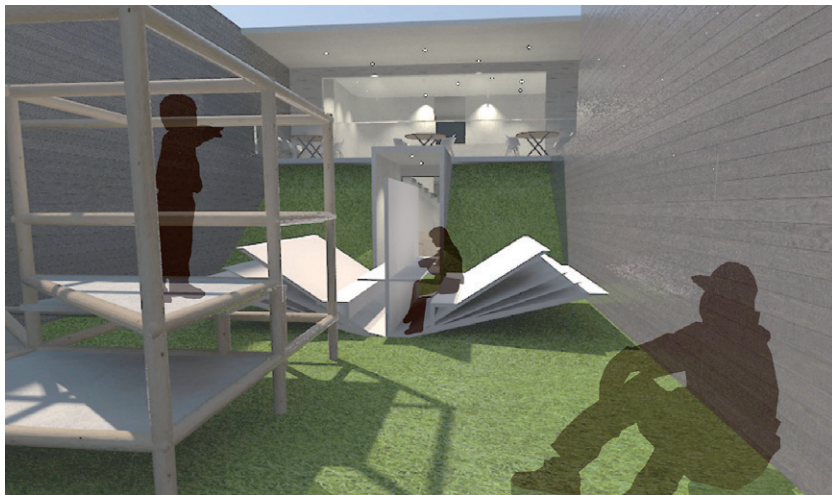
博田 咲哉

HAKATA, Sakuya



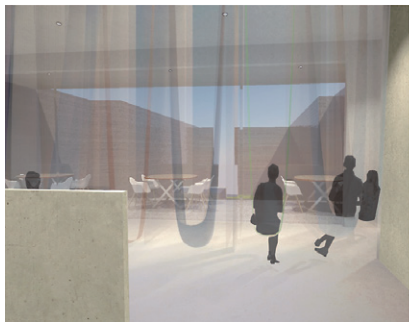
隙間カフェ 隙間でくつろぐコンセプトカフェ

The narrow space cafe: A concept cafe where you can relax in the gap



現代には様々な種類のコンセプトカフェが多くある。しかし、その多くは店員がコスプレや仮装をすることでお客さんを楽しませるといったお店がほとんどだ。そこで、入店から退店までの店舗空間によって、好奇心や感動を刺激しながらくつろぐことができるような、コンセプトのカフェがあってもいいのではと考えた。

「隙間」をコンセプトとしたカフェを提案する。様々な隙間での過ごし方から好奇心や感動、刺激を感じるカフェを設計した。屋内、屋外ともに子供から大人まで楽しめる空間となるような工夫を施した。また、敷地の半分を広場とし、隙間を表現した様々なオブジェクトを定期的に変えながら設置することで、何回でも飽きずに屋外で楽しみ続けることができるだろう。



羽室 翔平
HAMURO, Shohei



Re Closet 服のアップサイクルができる空間

Re Closet: A space where you can upcycle clothes

毎年のトレンドごとに起こる大量生産・大量廃棄などでファッション産業は環境に大きな負荷をかけている。近年では、サステナブルファッションなど環境に配慮した服も話題になっているが、服のテイストの幅が狭い、価格が高いなどの理由で興味があっても買えない人も多い。

そこで新しく服を購入する選択肢ではなく、自分が持っている服を捨てずに、少し手直しすればまた着ることができる、トレンドに縛られずに一着の服を様々なデザインで楽しんでもらいたいという思いから、自分自身で服をリメイクすることができる場を提案する。

また、服の販売を行う店舗も設置し、サステナブルに配慮した素材で作られた服を知ることができる場となる。

この空間が環境に配慮しなければならないと重く考えるのではなく、自分の好きなファッションを楽しみながら、簡単に消費・廃棄されてしまう服への再認識に繋がるきっかけになればと考えている。



古川 小蒔

FURUKAWA, Komaki



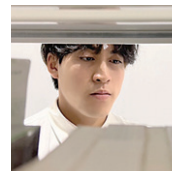
マチカゼ 土地活用のための高架下オフィスの提案

Machikaze: A proposal for an office under an elevated railway track for land utilization



近年土地の活用方法として、コインパーキングやマンション経営などが主流となっているが有効的に使われているものは少ないように感じる。特に高架下はその土地の形状や騒音によって活用方法に限りがあることから目を向けられることが少なかった。

また、世間を騒がせていた新型コロナウイルスによるパンデミックが収まり、この間にテレワークの普及、働き方が見直され、働く上での自由度が拡大している。これに伴い仕事の中で人と人との関わりが減ったことも事実である。テレワークでもない、オフィスワークにも感じさせない新しいオフィス。ここでは多くの人に関わり、会話が、人の輪が拡大していく。毎日の忙しい日常を動かしている都市に近郊する高架下の企業オフィスを提案する。



山中 功紀
YAMANAKA, Koki

Think Train 最高の集中空間は電車である。

Think Train: The best place for concentration

電車で読書や勉強をしているとき、あるいは何かをぼーっと考えるとき、いつのまにか没頭していたという経験はないだろうか。それはあの味気ない電車特有の雰囲気が独特の自由度や没入感を生み出し、私たちが集中状態へと誘うためである。

私はさらなる集中力を生み出すことはできないかと考えた。内装デザインの力を駆使して人間の心理や感覚を刺激することで集中力を高め、「最高の集中空間」といえる新たな電車を提案する。

多くの人々が利用する大阪環状線。そのうち環状運転する電車のみを対象として新たに車両をデザインし、特別列車として運行させる。リモートワークやワーケーション、勉強目的の人だけでなく、ぼーっと何かを考え、ゆっくり時間を過ごしたい人にもぜひ乗車していただきたい。この電車は乗客を最高の集中状態に誘い、他にない特別な乗車時間となることを約束する。

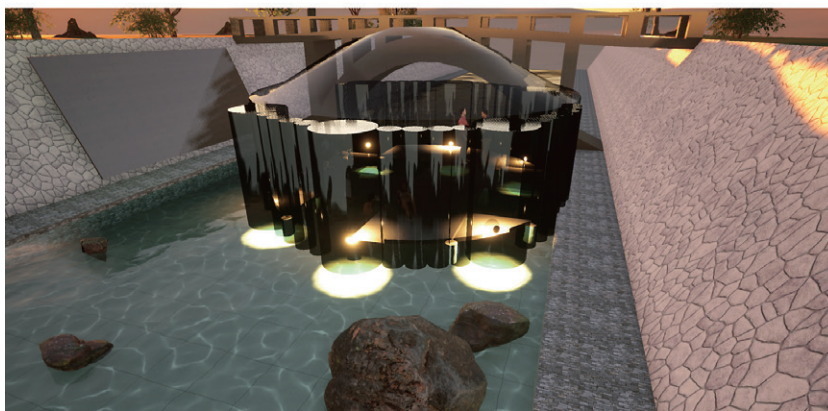
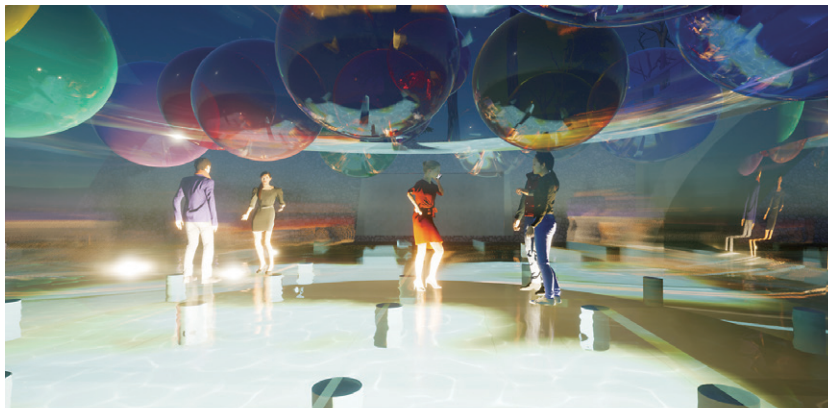


吉見 凌

YOSHIMI, Ryo

奇劇園 水上シネマ

Kigekien: Aquatic cinema



近年「スマホや映画のサブスクリプションの浸透」、
「上映時間中に何もせずに観ているだけの時間が勿体
無く感じ、じっとしてられない。」といった長時間の
拘束、並行作業ができないデメリットから映画館の利用
者が激減している。しかし映画の醍醐味は迫力感と没
入感であると考え、折角映画を見るのならば小さ
な画面で細切れで観るのではなく大画面で迫力感と没
入感を味わってもらいたい。この問題を解決すために、
これまでない空間での映画体験を提案したいと考える。

そこで「川」での上映を提案する。川でなら「駅に近
く歩いて来られる利便性。対岸から対岸へスクリーンを
渡すことで大きな画面を展開。屋外上映であるため周
りの人と話しながら感情を共有することができる。水に
浸かりながら、浮きながら観賞するという新たなスタ
イル。」これらを実現することが出来ると考える。



渡邊 十太

WATANABE, Tota

川を歩く 中之島における都市と自然の境界空間

Walking along the river: Boundary space between the city and nature in Nakanoshima

かつて大阪・梅田あたりは海の中にあり、中之島は潮が運んできた土砂や埋め立てにより形成されたという自然と人工の歴史を持つ中州である。高層ビルが多く立ち並ぶ梅田周辺にとって中之島は堂島川と土佐堀川に囲まれており都会の中でも視界が大きく開けた空間である。

この中之島に都市と自然の境界となる空間を作った。都市部の人の流れ、自分以外のことを考え慌ただしく流れる日常の時間、この場所では止まることのない川の流れるに身を任せ訪れた人が自由に過ごし自分、そして環境とのコミュニケーションをとる時間にして欲しい。



和田 侑一郎

WADA, Yuichiro

