インテリア計画研究室

Interior Planning Lab.

山本 麻子

YAMAMOTO, Asako / Associate Professor

人の流れからみるなんば駅　動線計画・サイン計画を中心とした駅改装

Namba Station Seen from the Perspective of People Flow: Station Renovation Centered on Traffic Flow and Sign Planning

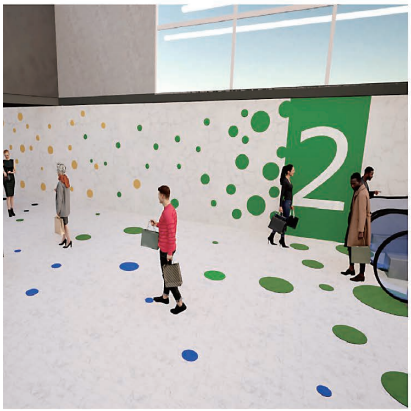
「なんば」と聞いて、思い浮かぶのは派手な看板が並ぶ繁華街や、人々が行き交う道頓堀の姿だろう。どこか懐かしく、新しい雰囲気が広がる商業施設や娯楽の数々が目を引く。この場所では、何でもできるような気がして、心が躍る。

しかし、施設間にある「無の空間」に何か物足りなさを感じる。さらに、乗り換えの動線が分かりづらく、迷ってしまう。便利そうに見えて、実際に利用する人々にとっては、不便な部分があるということに気づいた。

なんばには深い歴史と伝統があり、観光客や外国人も多く集まっている。こうした様々な出会いや経験が、自身を刺激する。

そこで、南海線から御堂筋線への乗り換え動線を”アイデアのプロセス”に見立てた。なんばならではの活気や歴史を感じながら歩くことでアイデアを自由に発展させられる空間を提案する。

なんば「らしさ」を感じながらも、誰もが創造的なひらめきを得られる場所になるだろう。



天岸 晶
AMAGISHI, Akira

憧れに挑む者達へ　メイドインアビスの舞台再現

To People Challenging Admiration: The Stage Reproduction of MADE IN ABYSS

謎の大穴『アビス』に挑む少年少女たちの冒険が描かれた、漫画原作のダークファンタジー作品、メイドインアビス。

物語の舞台であるアビスを、現実に落とし込む形で再現した体験型コンセプトパークの提案を行う。

舞台を巡ることでメイドインアビスの魅力を広め、ストーリーを追体験し、よりアビスという場所への理解を深めてもらうことを目的とする。

アビスを潜っていくごとに現実ではありえない風景が広がり、他にはないような新体験を味わうことができるだろう。

この場所では、「憧れ」への挑みを阻む者は誰一人として存在しない。

上田 優希
UEDA, Yuki

こどものための貸し農園　食に対する学びの場を守る

Rental Farm for Children: Protecting a Place to Learn about Food

人口増加に伴い、多くの田んぼや畑が埋め立てられ、新しく住宅地ができたり、高層マンションが建てられたりしている。

私は小学生の時に経験した農業学習で食物を育てる大変さや普段口にしている食べ物へのありがたみを感じた。そのような学びの場も減っている。

新しくできた旧草津川という土地を減りつつある農業を勉強するための場所として活用できないだろうか。

ここでは農業学習のための広大な畑を地元の小学校のために貸し出している。

自らの手で育てる難しさや達成感、食べ物へのありがたみを再確認し、教科書だけでは体験できないような機会を途絶えさせないようにするためにもこのような学びの場をサポートできるような場所を作りたい。

北尾 萌絵
KITAO, Moe

再生の循環　――無縁仏のための樹木型堆肥葬――

The Cycle of Regeneration: Tree-Shaped Compost Burial for the Abandoned Dead

あなたが最期を迎えるその時、誰と一緒にいますか。

現在、日本では高齢化社会であるにも関わらず、核家族化に伴い、高齢者だけの暮らしが増加している。また暮らしのグローバル化や地域コミュニティの衰退によって、人とのつながりが希薄になり、「無縁仏」が増加している。その中には亡くなってから身元は判明しているが「関わりたくない」「縁は切れている」などの理由で、引き取られないことが大半である。

もはや血縁関係では老い、病、死を永続的に支え続けることは不可能なところまで社会は変容している。そのためこれからも増加が予想される無縁仏を追悼する、樹木型堆肥葬の場を提案する。この地に訪れる人が故人を見守る存在とすることで、社会的には死んでいないと捉えることができる。また訪れる人にとっては故人の存在が生きる原動力となり、人とのつながりを重んじる機会となる。

佐野 航一郎
SANO, Koichiro

商店街再生　シャッター街のにぎわいを取り戻すのはこどもたちの笑い声

Regeneration of Shopping Arcade: The Laughter of Children will Restore the Vibrancy of Abandoned Shopping Arcade

全国的に問題となっているシャッター街化。大阪市淀川区にある「サンティフル三国」もシャッター街化の問題を抱える商店街の一つだ。かつては街の人の生活を支え、にぎわっていたが今ではシャッターが目立つようになった。そこで、商店街に以前のにぎわいを取り戻すためには、こどもたちの存在が大きなきっかけになると考えた。

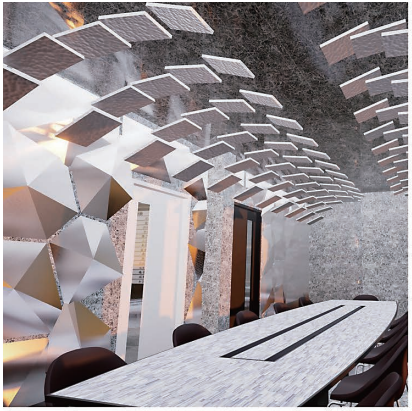
こどものための施設をつくることで商店街にこどもたちの居場所ができ、その家族も集まるようになる、最終的には商店街から離れていってしまっていた街の人も商店街に集うようになると、にぎわいの輪がどんどん広がる。

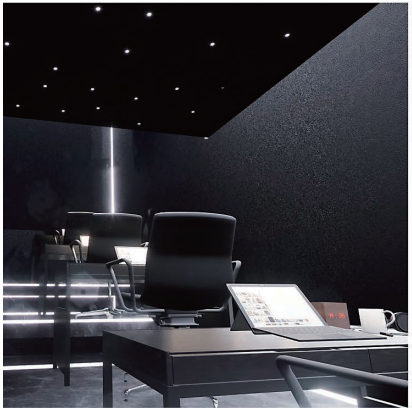
昼間は子どもたちの元気な声が聞こえ、夕方は部活帰りや勉強しにくる学生、買い物をしにくる人でにぎわう、というようにどんな時間帯でもにぎわいの絶えない商店街をつくる。

中島 光莉
NAKAJIMA, Hikari

What is New　新たな働く環境

What is New?: New Working Office





日本のオフィス形態は時代を経るにつれて大きく変化していき、働く環境も形態とともに変化してきた。しかし、今の大都会にたたずむオフィスは働く環境に適していると考えられるだろうか。

コロナの時代を経て在宅ワークが一つの主流の働き方となった今、オフィスの存在する意味、会社としてオフィスを所有する意味はどこにあるのだろうかと疑問を持った。

そこでオフィスの価値を再定義するとともに、“働く環境の改善”をメインに考えつつ内装空間やインテリアオブジェクトを設計した。

AIが発達してきている今現在に創造性の富んだ仕事が必須になってくる。その現代にこのオフィスで働くことでより多くの成果を生むことができると想定し、常に働く空間に変化を感じることで作業効率を向上させつつ働きやすい環境をつくることで、社員・会社の両者にメリットを生んだ。

中西 駿希
NAKAJIMA, Hikari

瀬戸内 LIFE HUB　瀬戸内海を楽しむ観光客と市民の「暮らし」と「遊び場」が交差する拠点

Setouchi LIFE HUB: A Hub where the “Lifestyle” and “Playground” of Tourists and Locals Enjoying the Seto Inland Sea Intersect

瀬戸内海を望む美しい景観と四国の玄関口としての利便性を兼ね備えた香川県高松市サンポート地区。サンポート地区では、商業施設やスポーツ施設、大学、ホテルなどの開発が進んでおり、さらに賑わいが期待されている。

しかし、高松市が地元である私としては、観光客向けの施設ばかりが増えている現状には疑問を感じ、市民と観光客が共に楽しめる施設が必要だと考えた。また、少子高齢化や若者の転出問題を抱える香川県では、若者が地元に戻りたくなるきっかけとなるような場所が求められるのではないか。

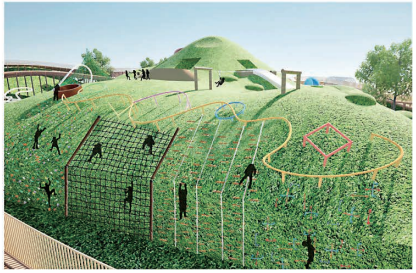
そこで、テレワークの普及が地方移住・就業を拡大する可能性に着目し、親子ワーケーションをメインターゲットとした宿泊施設を取り入れ、市民も日常的に利用できる複合施設の提案を行う。

多様な人々や活動がつながる拠点として新たなサードプレイスとなることを目指す。

西岡 史穏
NISHIOKA, Shion

PLAY! LAND　木津川運動公園を地元民の居場所へ

PLAY! LAND: Kizugawa Sports Park as a Place for Locals



時代が進化したことで子供たちが外で元気よく自由に遊ぶことができる場所が減ってしまっている。

またゲーム機やスマートフォンに触れる機会が多くなり、外で走り回ったりして遊ぶ子供を見かける機会が減ってしまったと感じている。

そこで今回私は思わず遊びに行きたくなる、少しインパクトのある広場の空間提案を行う。

普通の公園では個々の遊具として取り扱われているものを一つ丘の上に詰め込むことで、まるでひとつのテーマパークに来たかのような感覚を味わってほしい。

布施 佳奈子
FUSE, Kanako

余生を過ごす理想の住まい　庭のある都会の暮らし

The Ideal Home to Spend the Rest of your Life: City Livig with a Garden

今の住まいを離れるときのことを考えたことがあるだろうか。

その日を迎えることは誰も避けては通れない。

高齢化が進む現代、多くの人が老後の理想の住まいとして平屋を求めている。身体的な負担を考えた結果であろう。実際、新築戸建ての着工数は減少している一方で、1階建ての住居は増加傾向にある。

身体的な負担や維持の難しさから長年住み慣れた2階建て以上の持ち家を手放す決断を下し、利便性の高い駅前のマンションに移る高齢者も多い。

特定の人が住居に対して持つ価値観“住居観”はこれまで住宅を設計するうえで重要視されてこなかった。しかし、住まいに詰まった思い出を手放さないためにはこの住居観を軽視することはできない。これまでの住居やそこでの暮らしについて聞き取り調査を行うことで、余生を過ごす理想の住まいが実現する。

安心感と思い出を兼ね備えた住まいで余生を過ごすために必要なのは“住居観”なのかもしれない。

松岡 七星
MATSUOKA, Nanase

中崎町高架下　パタンランゲージで紡ぐ、人と空間のつながり

Under the Overpass in Nakazakicho: Connecting People and Space with Pattern Language

歴史的な街並みと新しいカルチャーが融合した独特な雰囲気をもつ中崎町。

梅田から中崎町に訪れる際の入口となる高架下に、中崎町らしさが詰まった空間を提案する。

この空間を心地よいと感じる場所にするため、クリストファー・アレグザンダーが提唱した、建築・都市計画に関する理論「パタンランゲージ」を取り入れ、新たなコミュニティを生み出し、より活気に満ちた空間を作り上げることができると考えている。さらに、この町の特徴を反映させるため、「中崎町パタンランゲージ」を新たに作成した。これは、中崎町の日常風景や町の様子を調査し、特に印象的だった空間の使われ方をピックアップしたものだ。

この提案が、中崎町の新しい顔となり、高架下と中崎町が一体となり、人と空間が調和し、共に生きるような空間になることを願っている。

松本 萌花
MATSUMOTO, Moeka

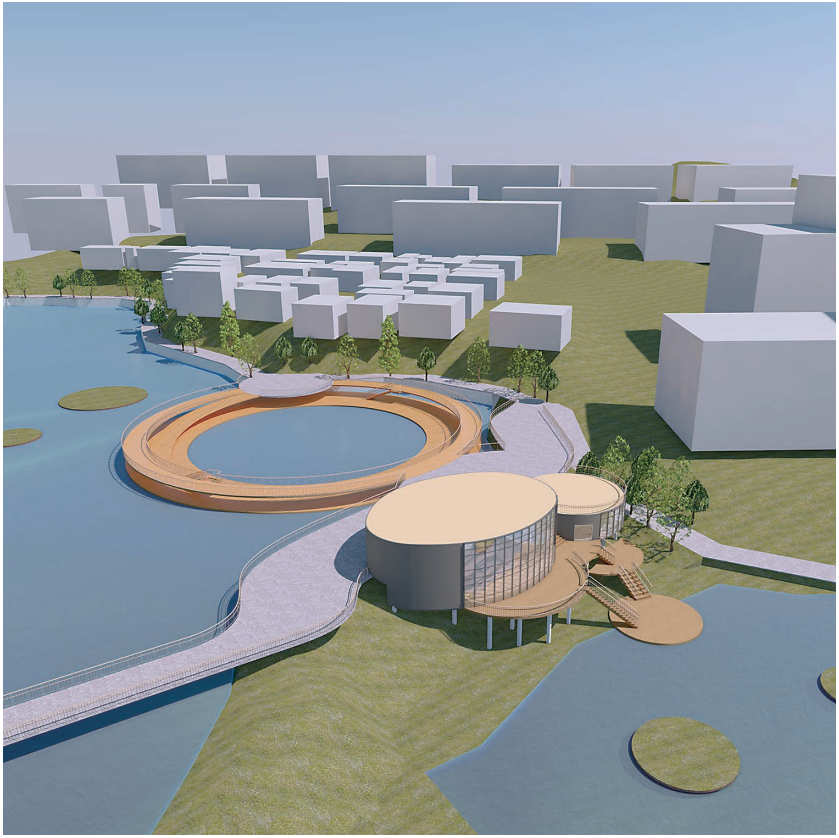
溜めゆく繋がり　ため池と共に生き、ため池をもっと身近に感じる空間

Accumulating Connection: A Space Living with a Reservoir and Feeling Familiar to it

五世紀半ばから「埴輪づくり工房」として開発され、京都と大阪を繋ぐ交通の要、そして現在の住宅地として発展したこの地、高槻市上土室。この深い歴史と共に歩み、人々の生活を支えてきたのが、この地に点在するため池である。雨水の処理や農業において、今でも重要な役割を担うため池だが、水質管理の難しさやそれに伴う悪臭発生のため、周辺住民の生活に悪影響を及ぼすことが全国的に問題となっている。また、地域の人々の繋がりが年々薄れ、世代を超えた交流が減少傾向にあることも事実である。

この二つの問題を解決に導くために、小さい子どもから大人まで、各世代の人々が居心地よく過ごすことができる場を提供し、この地の架け橋となる空間にする。

二つの池が並ぶこの場所で、人と人を、そして人と池を繋ぐ役割をこの空間が担う。この土地でいつまでも、ため池と人が「共に生きる」ことを目指して。



吉川 結菜
YOSHIKAWA, Yuina