

京都伝統産業との地域連携－「京瓦」から SDGs の持続可能な インテリア素材を考える

*小林 春果 **郭 雅雯

Regional Cooperation with Kyoto Traditional Industries: Thinking about interior materials for SDGs sustainable from “Kyo-Kawara”

Kobayashi Haruka, Kuo Yawen

1. 研究の背景と目的

近年、持続可能でよりよい世界を目指す国際目標として SDGs が積極的に取り組まれている。建築やインテリアの建材は取り壊されると巨大なゴミとなってしまう、SDGs の観点からみると大きな問題となっている。既存の材料を再利用し、自然と調和・共存していく持続可能な暮らしを目指すには、どのようにすれば良いのかを考えている。その問題に取り組むために、京都光華女子大学短期大学部のライフデザイン特論の授業では、「京瓦」を生産・制作している京都伝統産業の会社と連携をし、普段、建物の屋根に使う「瓦」を再利用しインテリアの素材として室内空間に持ち込み、新たなインテリアの装飾材を考える。本研究は、「京瓦」をデザイン・考案をし、京都の製瓦工場で制作に取り組み、さらに室内空間の壁装飾材として使うものの提案を試みる。

2. 京都伝統産業と「京瓦」について

京都伝統産業である西陣織や京友禅、京仏壇、京石工芸品など国内外でも注目度は高い。しかし、現状として需要の減少や職人の高齢化、後継者不足などで衰退している状態になり、残念ながらその存続・継承が危ぶまれる状況が続いている。京都伝統産業の1つである「京瓦」も、瓦の需要が減少し、瓦を作る会社が減り、職人も少なくなっている状況に直面している。本研究は、京瓦を現役で唯一作り続けている株式会社京瓦、浅田製瓦工場（明治44年創業）と連携して、新たな取り組みをすることで、瓦伝統産業の衰退の改善にも役立つと考えられる。

瓦は産地や技法も様々にあるが、京都で生産され、「磨き」と「燻し」という工程を経た重厚な輝きをもつ瓦が「京瓦」と呼ばれている。型を取り、生乾きの状態の瓦を金属のヘラで何度かなでる作業工程を磨きという。この行程により、表面は滑らかに、焼上がりは艶のあるいぶし銀となり、瓦の美しさがいっそう増すことになる。また、高温で瓦を焼き締めた後に空気を遮断し、燻しの蒸し焼き作業が加わることで、独特の輝きをもつ銀色の瓦になる。

3. インテリア用の京瓦とその制作手順

京瓦は全国の産地の中でも重圧でかつ優美な印象を与えるため、品質・色・つやの点で古より高級品とされている。屋根材に使用することが多いが、室内用にも使えるように考えた。また、瓦は防水、防火、耐候、断熱、遮音などの様々な特性を持ち、建材材料としてとても優れていることが知られている。土からできているため、インテリアの素材としても環境に優しい自然な材料であり、消臭効果や調湿効果もあるため、室内空間で大きな役割を果たすと考えられる。

以下の手順で室内の壁に掛ける京瓦をデザインし、その制作を行った（表1）。

①模様をデザインする

瓦に写す模様のデザインを考え、白紙に描き、図となる部分を黒マジックで塗り込む。厚紙で形を切り取る。

②ミルクスクリーン印刷枠を作る

アルミ枠に接着剤を塗り付け、アイロンの熱を利用し、テトロンを貼り付ける。上下左右の四面を均等に引っ張って、粘着後に余分なテトロンを切り離す。

③模様をミルクスクリーンに感光する

ミルクスクリーンに感光剤と剝離剤を塗り込み、暗室で2時間乾燥させる。感光用機械を使用し、デザインした模様をミルクスクリーンに感光し、水洗いする。

④粘土を型にして磨く

①で切り取った厚紙を使用し、練った粘土から余分な土を切り離して型を取る。生乾きの状態の瓦を金属のヘラで滑らかになるように何度もなでる。背面に壁に掛ける穴を空ける。

⑤デザインした模様を瓦に写す

粘土をある程度の量をミルクスクリーン印刷枠に置き、デザインした模様を生乾きの状態の瓦の表面に印刷し写す。

⑥窯で瓦を焼いて燻る

完成した瓦を2週間ほど寝かし、乾燥してから窯に入れて焼き、燻しの蒸し焼き作業を加える。最後に水洗いし乾燥させる。

4. 室内装飾デザインの提案

京瓦の制作に取り組んだ室内装飾用の作品について、①縁起のよいもの、②花・植物模様、③幾何学模様の三種類を考えた（表2）。

①縁起のよいもの：a. 魚は火事除けの守りとして屋根に利用されることが多い。また、中国でも魚は「有り余るほどの富」、「子孫繁栄」を連想させる非常に縁起のいいものとされているため、インテリアに適していると考えられる。b. 六角形は縁起の良い形で、組み合わせしやすい形でもある。

②花・植物模様：a. 花をモチーフにし、自由な曲線で手書きした薔薇模様や、b. 長方形を四つで縦横に並べ合わせ、中央に植物を入れることができる室内装飾の仕方を考えイメージにしたものである。

③幾何学模様：正方形を二つに重ね、インテリアの雰囲気に合わせて縦にも横にも応用できる幾何学模様にし、枚数の組み合わせと並べ方次第で様々なパターンを作ることが可能である。

今回は何枚か試作をし、一面の壁全体に飾ることや照明、壁時計などの小物にも展開できると考えられる。

5. まとめ

本研究は、株式会社京瓦と浅田製瓦工場と連携し、自然な材料の「京瓦」を室内空間の壁装飾材としてデザイン・考案をし、ものづくりの制作に取り組み、さらに室内空間に使えるものの提案を行った。インテリアデザインにとっては新たなアイディアになり、インテリアを楽しむことができた。他分野とコラボして新たな取り組み

をすることによって、今まで伝統産業を知らなかった若い世代にもその魅力が届き、瓦を身近な存在に感じてもらい、瓦伝統産業の衰退の改善にも役立つと考えられる。よって、京瓦をはじめ京都伝統産業は今後も持続可能になるのではないかと考える。

（*京都光華女子大学短期大学部ライフデザイン学科・2年生 **京都光華女子大学短期大学部ライフデザイン学科・専任講師）

表2 制作した室内用の京瓦

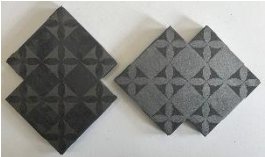
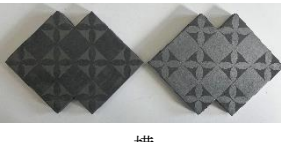
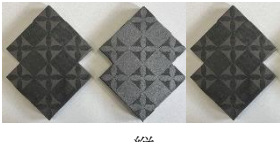
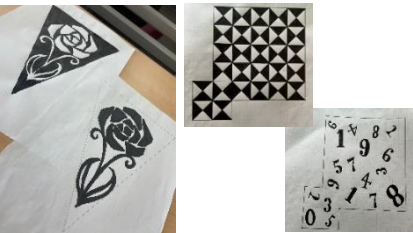
① 縁起の よい物	a. 	b. 	組み合わせの例 
② 花・ 植物 模様	a. 	b. 	
③ 幾何学 模様		 横	 縦

表1 インテリア用の京瓦制作の手順

①模様をデザインする 	②ミルックスクリーン印刷枠を作る 	③模様をミルックスクリーンに感光する 
④粘土を型にして磨く 	⑤デザインした模様を瓦に写す 	⑥窯で瓦を焼いて燻 

寺院とホテルの一体開発事業とインテリアの工夫、そして今後の展望

南澤 みづき

The Development Project Integrating a Temple with a Hotel, its Interior Design Ideas, and the Future Prospects
Minamisawa Mizuki

1. 研究背景と目的

近年、寺院は消滅の危機にある。その背景には、建物の老朽化、財政難、後継者不足、若者の宗教への関心低下、人口減少による檀家離れや仏教文化の希薄化などがあるといわれている。これを受け、2020年、寺院とホテルを一体開発した、三井ガーデンホテル京都河原町浄教寺が開業した。寺院と異業種との一体開発はまだ珍しく、この開発は寺院再生の指針となりうると考えられる。

本研究では、一体開発を行った三井ガーデンホテル京都河原町浄教寺と浄教寺を調査対象とし、寺院が持つ歴史的・文化的価値をどのようにホテルに反映させ、次の世代につながる新たな価値をうみ出しているのかを、インテリアデザインの視点から分析しその特性を明らかにする。また、従来からある寺院を活用した宿泊施設である宿坊との比較から、寺院一体型ホテルの新規性を明らかにする。そして上記の結果を踏まえ、寺院とホテルという異業種の一体開発が今後双方にどのような良い相乗効果をもたらしうるか、同時にどのような危険性を持つのかを分析し、この新しい業態の将来性に対して現時点での客観的評価を示すことを最終的な目的とする。

2. 研究方法

三井ガーデンホテル京都河原町浄教寺と浄教寺を対象にフィールドワーク、インタビュー調査を行う。寺院とホテルを共存させ伽藍再建を実現した計画において、インテリアの工夫と効果を分析する。加えて、京都女子大学の学生を対象としたアンケート調査を実施し、若い女性の寺院への訪問の現状を調査するとともに、寺院、宿坊、寺院一体型ホテルへの関心や評価と比較し、寺院とホテルの一体開発の効果を検証する。また、宿坊と寺院一体型ホテルを比較し、共通点や相違点を明らかにする。

3. 結果と考察

3-1. 寺院一体型ホテルの新規性

寺院の複合型開発の事例は全国に4件とまだ新しく、その手法や対象は多様であることが明らかになった。寺院一体型ホテルは従来からある寺院を活用した宿泊施設である宿坊と他の一般的なホテルの両方の要素を含んで

おり、これまでの宿泊施設にはない特徴を持っているといえる。特に、敷地面積や部屋数、収容人数などに制限がないことが宿坊との違いといえ、本事業は、宿坊が主流であった寺院を活用した宿泊施設の可能性を広げるといえる。また、若者や外国人観光客をはじめとするより多くの様々な人に対し、日本の歴史や文化に気軽に触れることができる場となることを視野に入れると、一体化の手法は今後さらに多様化していくことが予想される。

3-2. インテリアの工夫と効果

三井ガーデンホテル京都河原町浄教寺のインテリアの工夫と効果をまとめる。①寺院の保管物や建築部材を現代の素材や技術と融合させて展示することで、寺院の伝統を受け継ぎながらも新しさを感じさせる空間になっていた。②燈籠堂と称される浄教寺の歴史を尊重して計画されており、寺院や燈籠をモチーフにした装飾が多くみられた。③寺院の持つ荘厳な雰囲気を取り入れるよう意識された計画によりホテルと寺院の一体感を出していた。④視覚、嗅覚、聴覚に関わる感性的な要素を工夫し一種の環境芸術として滞在空間がデザインされており、通常のホテルは経験できない宿泊の提供を可能にしていた。⑤防音の徹底などといった設備面の配慮により寺院とホテルそれぞれの特性が衝突せずお互いに邪魔しない一体開発を実現していた。⑥阿弥陀如来像の上に部屋を設けないといった宗教観を尊重し、それを踏まえ、寺院一体型ホテルとして独自の設計がなされていた。

若い世代は、歴史ある寺院とホテルが今までにないビジネスチャンスをうむ関係性を構築していくこと、またそれによりうまれる新たなデザインに大きな期待を持っていることが明らかになった。寺院の装飾や雰囲気と現代の素材、技術、文化との融合がうみだす新たなインテリアデザインや独自の設計は、宿坊にはない特徴であり、日本のホテルにしかない魅力となりうるといえる。

続いて、浄教寺本堂のインテリアの工夫と効果は以下の通りだ。①伝統的な寺院のインテリアを現代的な視点からみた問題点(寺院内に段差が多いというようなこと)を踏まえて再解釈し、現代に適応するよう新たなかたち

で改修することで、快適な空間を実現していた。②旧本堂の部材を最大限活用しつつ、一体開発による経済的な回復に伴い修繕された寺院の保管物の展示を行っていた。

現代における寺院内部の在り方をみつめ直し、計画に取り入れることができる点は、本事業の重要な一側面である。また、寺院の保管物の修繕と展示は、文化的な資源の保存・活用とその価値の普及、伝統技法の継承に貢献するという社会的な意義を持っているといえる。

以上より、本事業の寺院とホテルにおけるインテリアデザインへの期待は高く、社会的な意義を持つなど、その文化的役割は一般的なホテルに比べて大きいといえる。またそのデザインの焦点は、寺院の歴史的・文化的価値をいかに受け継ぎ、寺院の雰囲気をも崩さないよう現代に適応させることで、次世代につながる新しい経済的・審美的価値を創出するかということである。

3-3. 一体開発による相乗効果と危険性

一体開発による相乗効果は次の7点だ。①寺院とホテル双方の魅力や関心を高める。②寺院への興味・関心度合いに関係なく海外の人や若い女性をはじめとした多くの人に対し効果的であり、日本の歴史や文化を国内外へ広めるきっかけになる。③寺院に対する印象を変えより身近な存在にする。④寺院の経済的な回復により保管物の修繕と展示や寺院の自立した運営を可能にし、ひいては後世に歴史的・文化的価値を継承できる。⑤ホテル側は寺院との一体開発により他のホテルとの差別化が図れ、集客力が高まる。⑥東洋の宗教観を伴う宿泊体験によりホテルでの単なる快適性以上の価値を提供できる。⑦マイクロツーリズムの推進による地域活性化が期待できる。

本事例には大きな反響があり、海外や京都府内からの宿泊者数が多い、宿泊動機が寺院と一体となったホテルであることに起因するといった特徴がみられた。また、寺院を訪れる目的として純粋に宗教的な意味合いが希薄になってきている若い世代の興味・関心度合いは、寺院のみの場合や宿坊、他の一般的なホテルに比べて高く、一体開発をきっかけとして寺院に興味を持つ人が増えること、寺院の印象が変わりより身近に感じるようになることが明らかになった。このように本事業は寺院とホテルの双方に多くの効果をもたらすという結果が得られた。

続いて、一体開発による危険性は次の7点だ。①企画から運営までを適切に行うことができなければ一体開発が逆効果になる。②寺院の良さや神聖な雰囲気を壊し価値を下げる可能性がある。③寺院での法要や墓参りなどに影響が出る可能性がある。④クリスマスなどといったイベント時、ホテルでの装飾が制限されることによる集

客への影響が考えられる。⑤寺院という宗教施設と一体化しているという面を強調しすぎると宿泊に抵抗を感じさせる可能性がある。⑥費用や法律による制限でなくさざるをえないものが出る可能性がある。⑦宗教関係者や研究者から事業自体への批判が起こることが考えられる。

寺院とホテルの一体開発は、それぞれが根底に持つ特性を侵害してしまうという危険性を持つ事業形態である。利潤追求を伴う商業性と宗教の持つ尊厳性とのバランスを常に注意深く検討することが必要だといえる。

3-4. 総括

従来の檀家制度に頼らない運営方法の改革の1つとして今後広がりをもてることが期待される。本研究で明らかにしたこの事業を展開していく際に重要となる点を次にまとめる。①一体開発を行う際は、寺院とホテル双方の利益となる相乗効果だけではなく、それぞれが基本的に持つ宗教性と商業的娯楽性を損なってしまう危険性を考慮に入れ、両者のバランスをとりつつ慎重に企画・設計を行う必要がある。②寺院の保管物を活用した装飾物の展示といったハード面、および朝のお勤め体験の実施といったソフト面の一体的な取り組みにより、寺院の物質的・精神的な価値を継承し、新たな価値を創出することが大切である。③寺院とホテル双方のビジョンをすり合わせる際、双方の関係者に加え、第三者として専門家の協力を得ることが必要である。これによってより客観的に検討することができ、現代社会に適応するかたちで調和のとれた改修を行うことが可能となる。④一体開発を実行する立地において、寺院の建築的特徴の維持と周囲との景観的調和を考慮し、寺院ごとの綿密な計画が求められる。現代化も必要ではあるが、過度になると従来からついていた檀家をはじめとする人々への便宜や周囲の住民感情に悪影響を与えることになるので、周辺環境の将来像を予測し、長い目でみた調和が求められる。

本事業は、長い歴史を持つ寺院に大きな改革をもたらすものである。寺院を次世代に受け継ぐためには、寺院の根源にある役割や価値などを再認識したうえで現代の文化と融合させ、時代に適応するかたちに変化させていくことが必要といえる。そうすることで、伝統的な寺院建築を活かしたこれまでにないデザインが生まれ、それが新たな伝統を創出していくと考えられる。こうした新たな価値を付加することで、この事業は寺院の再生にとどまらず、寺院の新たな次元での発展を支えるものとなりうるといえる。今後社会的な意義を持つ本事業が、節度を守りながら、さらなる発展をみせることが期待される。(京都女子大学 家政学部 生活造形学科・4回生)

大和川中流域右岸および富雄川下流域左岸における 伝統民家の防災デザインに関する研究

— 奈良県生駒郡安堵町窪田地区および笠目地区を対象として —

*寺島夏海 **今和俊

Study on Disaster Prevention of Traditional Houses on the Right Bank of the Middle Yamato River and the Left Bank of the Lower Tomio River

— Case Study in Kubota/Kasame district, Ando Cho, Ikoma County, Nara Prefecture —

TERASHIMA Natsumi KON Kazutoshi

1. 研究の背景と目的

頻発する災害に対して、地域の伝統的な民家や集落に維持・継承されてきた自然環境との調和を目指した防災デザイン手法に学ぶ必要性が一層高まってきている。災害時における地域住民の自助・共助・公助の重要性が再認識されてきたなかで、近年の治水事業の進展や都市化の影響により消失した防災デザイン手法も想定される。

そこで本研究では、奈良県下の水害常襲地帯である生駒郡安堵町(図1・2)窪田地区および笠目地区を研究対象として、地域の気候風土や災害に適応しながら形成されてきた伝統的な民家・集落における水防対策の一端を明らかにすることを目的とする。

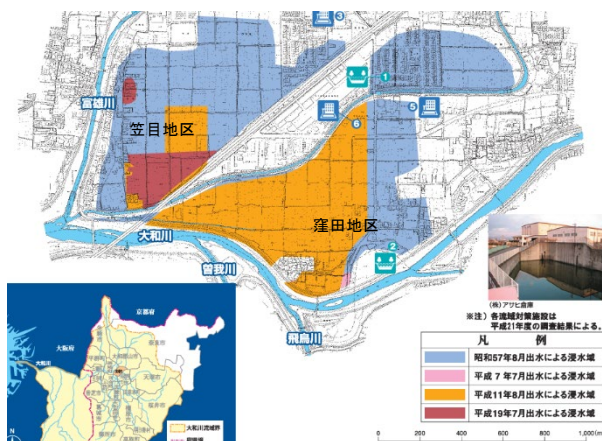


図1：安堵町水害履歴

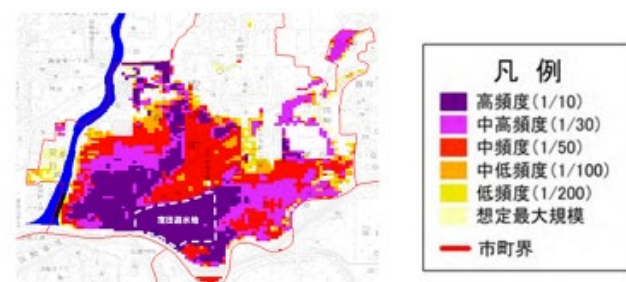


図2：安堵町水害リスクマップ

2. 研究方法

水害常襲地域である奈良県生駒郡安堵町の窪田地区および笠目地区を対象として、当該地域の気候風土や災害に適応しながら形成されてきた伝統的な民家・集落における水防対策の一端を明らかにするために、当該地域の郷土資料を基に、窪田地区および笠目地区の現地調査を行ない、伝統的な民家・集落の水防対策に関する現状を採録・整理して当該地域の防災デザインの特徴について検討する。

3. 調査結果

窪田地区は地域固有の屋敷配置である「囲造屋敷」の伝統民家が多く、その際、上窪田地区(図3左)・中窪田地区(図3右)・下窪田地区(図4)のいずれも、南東に位置する蔵は9件、南西に位置する蔵は2件、北西に位置する蔵は7件あった。また、上窪田地区において南東に位置する段蔵の基礎は1段目が18cm～50cmが6件、2段目が34cm～240cmが5件、3段目が50cm～103cmが3件であった。また、中窪田地区において蔵は段蔵になっておらず、盛土によって基礎を高くしており、20～60cmの基礎3件、61～100cmの基礎6件であった。さらに、下窪田地区においては、段蔵の基礎は1段目が4cm～70cmが8件、2段目が14cm～103cmが7件、3段目が100cmが1件であった。

伝統民家の塚や基礎の高さはその地域の過去の水害の高さより高いとされていることから、上窪田地区の北側は61cmが多く床下までの水害であったものと推察される。これに対して南側は90cm～100cmが多いことから床上までの水害であったものと考えられる。このように窪田地区の民家にみられた過去の被害履歴は大きかったことが推察される。また、水害常襲地帯では災害対策として船を用いることが多いが、船は木材で作られていることや、水分が含まれることから、劣化や腐敗が進むため現地では確認することができなかったが、安堵町歴史民



図3：上窪田地区（左）および中窪田地区の蔵の位置（右）



図4：下窪田地区の蔵の位置

俗資料館にはこれまでの歴史的史料が展示されており、かつては安堵町においても船が用いられていたことがあったとされている。

一方、笠目地区は（図5）、東西に長い屋敷配置であり塀が高く設けられていて、一番高いもので276cmもの高さがあり2mを超える高さの塀は笠目地区だけでも4件確認された。笠目地区は西側に富雄川、南側には岡崎川と大和川が通っており笠目地区はそれらの川の合流点であることから、岡崎川の逆流がおきると富雄川の水が停滞することで、西側から水害が起こることが多いため西側の塀が高くなっているものと推察される。

また、笠目地区西側の富雄川沿いの道路付近は水塚が高く設けられており、143～234cmの高さがある他、富雄川沿いの道路に対して東側に設けられている堀は、深さ65～100cmの堀が7件、101～150cmの堀が2件確認された。これらのことから、笠目地区西側の富雄川からの水害の際には、堀によって洪水を分散させて、堀以上の洪水を、堀でさらに分散させて水を南側に流していたものと考えられる。さらに安堵町の南側を流れる岡崎川の護岸を遊水池として整備している他、遊水池の補助を目的とした調整池も周囲に配置して一時的に貯める場所も設けられていた。これらの遊水池は安堵町地区の洪水の際には、洪水を一時的に溜め下流の地域への浸水を防ぐ役割を果たすため、洪水の際に遊水池の水を放流するための水門が笠目地区に設置されていた。近年では、気候変動の影響による水害のリスクが高まっており、水害対策として遊水池のかさ上げや周辺の河川の水路の整備により防災デザインをより強化して民家・集落および地域として備えていた。



図5：笠目地区の蔵の位置

5. まとめ

安堵町は水害常襲地であることから、下窪田地区では180cm（図6）を超える盛り土を整備して水害対策として備えていた他、多くの屋敷で南東に蔵を配置して南側の和川からの水害に備えた防災デザインがなされていた。一方、笠目地区では2mを超える盛り土や塀が多く存在していた他、深い堀を備えるなどして水害対策がなされていた。さらに近年、笠目地区では民家・集落における防災デザインだけでなく、地域として遊水池整備や河川改修などに取り組み、外水対策や、内水対策のために国の直轄遊水池を整備して流域治水対策に取り組んでおり、水害常襲地域として常にさまざまな方法で災害リスクを軽減するよう努められていた。安堵町のみならず水害常襲地域では日々の生活をする上で防災デザインは非常に重要な事項であることから、今後は屋内における防災デザインにも着目して、引き続き地域の伝統的な民家・集落に継承されてきた自然環境との調和を目指した防災デザイン手法について検討して行きたい。



図6：下窪田地区における盛土の例

謝辞

本研究の調査に際して地域住民の方々から多大なるご協力を賜ったことを記して、深謝の意を表したい。

参考文献

- 1：安堵町史編集委員会：安堵町史 本編，安堵町，1993
- 2：大窪健之：歴史に学ぶ 減災の知恵 建築の街並みはこうして生き延びてきた，学芸出版，pp. 123-164，2012

図版典拠

- 図1：国土交通省近畿地方建設局ホームページ（2023年10月8日閲覧）
 図2：同上
 図3～5：国土地理院地図に筆者加筆
 図6：筆者撮影

* 大阪産業大学 デザイン工学部 建築・環境デザイン学科 4年

**大阪産業大学 デザイン工学部 建築・環境デザイン学科 講師・博士

奈良県南部の山間部における伝統家屋のツッカエに関する研究

－吉野郡吉野町吉野山における吉野建てを対象として－

*吉本拓巳 **今和俊

Study on the Tsukkae Structure of Traditional Houses in the Mountainous Areas of Southern Nara Prefecture

－Case Study in Yoshino Built in Yoshino Yama, Yoshino Cho, Yoshino Gun－

YOSHIMOTO Takumi KON Kazutoshi

1. 研究の背景と目的

これまで日本各地で地域の気候風土に適応した民家が造られてきただけでなく長期にわたって使われ続けてきた。各地域で培われてきた伝統的な民家にみられる知恵や工夫が見直されてきており、伝統民家にみられる知恵や工夫などの基礎的知見を蓄積していく事は極めて重要な課題である。奈良県内には「大和棟」を始めとして「八棟造」や「法蓮造」「吉野建て」などの地域固有の伝統的な民家形式が報告されている。とりわけ「吉野建て」は、吉野地方の傾斜地を利用した独自の建築様式である。1713年の吉野地域の郷土資料『和州吉野山勝景図』に吉野建て形式の家屋が描かれている他、郷土史には奈良県南部の山間部および中山間地域に展開され、五條市、下市町、吉野町、東吉野村、十津川村、天川村、黒滝村、川上村などに分布していることが報告されている。いずれの箇所も山間部の斜面地や山間を流れる河川沿いに建てられていることが多いとされているが、これまで「吉野建て」が具体的にどのような建物を示すのかについては、ほとんど顧みられてこなかった。そこで本研究では、奈良県南部に位置する吉野郡吉野町吉野山における「吉野建て」を研究対象とし、「ツッカエ（表出柱）」を用いた「吉野建て」に着目してその構造デザインの特徴の一端を明らかにすることを目的とする。

2. 研究方法

奈良県南部、吉野郡吉野町吉野山地区における「ツッカエ（表出柱）」を用いた「吉野建て」形式の家屋の構造デザインの特徴の一端を明確にするために、まず、昭和47年度および令和2年度の既往研究の調査結果を基に現地調査を行ない、調査結果を照らし合わせて吉野山地区における「吉野建て」家屋の分布と「吉野建て」形式の構造デザインの現状を整理・把握したうえで、「ツッカエ（表出柱）」を用いた「吉野建て」の構造デザインについて検討する。既往研究の調査結果を基に、調査範囲を北は金峯山寺の総門である黒門付近に位置する奥千本口か

ら、南は町並みが途絶える竹林院の少し南に位置する下千本口入口までの道沿いの「吉野建て」民家とした。

3. 調査結果

2023年6月26日および7月30日、10月22日に2名で現地調査を行った。2023年の現地調査で確認された「吉野建て」の分布結果を図1に示す。次に、1972年および2011-2012年、2020年の既往研究の結果とあわせて現地調査の結果を表1に示す。吉野山における「吉野建て」は、南北に通る道沿いの東側84軒、西側32軒、確認された他、吉野建て以外の民家は東側34軒、西側19軒であった。

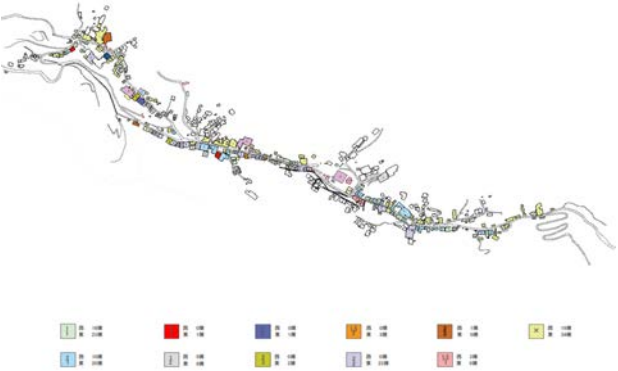


図1：吉野山における吉野建ての分布

表1：吉野山における吉野建ての推移

		1972		2011-2012		2020		2023	
		蔵王堂前～千本入口		蔵王堂～黒門		奥千本口～下千本入口		奥千本口～下千本入口	
		東側 (戸数)	西側 (戸数)	東側 (戸数)	西側 (戸数)	東側 (戸数)	西側 (戸数)	東側 (戸数)	西側 (戸数)
吉野建て		37/39	8/18	—	—	77	28	84	32
構造	木造	—	—	20	15	—	—	2	4
	鉄骨	—	—	3	2	—	—	3	4
	RC+木造	—	—	—	—	—	—	6	—
	RC	—	—	3	2	—	—	14	5
	石垣	—	—	—	—	—	—	2	10
吉野建て以外		地上1階下0	1	4	—	—	—	34	19
		地上2階下0	1	6	—	—	—	—	—
吉野建ての階数	地上1階下1	5	4	—	—	32	20	23	16
	地上2階下1	—	—	—	—	24	5	20	10
	地上3階下1	—	—	—	—	1	—	1	—
	地上4階下1	—	—	—	—	—	—	—	—
	地上1階下1	—	—	—	—	—	—	—	—
	地上1階下2	22	3	—	—	6	1	8	5
	地上2階下2	5	—	—	—	8	2	23	—
	地上3階下2	—	—	—	—	1	—	—	—
	地上4階下2	—	—	—	—	—	—	—	—
	地上1階下3	1	—	—	—	—	—	1	—
	地上2階下3	4	1	—	—	—	—	2	—
	地上3階下3	—	—	—	—	—	—	—	1
	地上4階下3	—	—	—	—	—	—	—	—
	地上1.5階下1	—	—	—	—	5	—	3	—
	地上1.5階下2	—	—	—	—	—	—	3	—
	地上1.5階下3	—	—	—	—	—	—	—	—
	地上1.5階下4	—	—	—	—	—	—	—	—

4. 分析結果および考察

次に確認された吉野建ての階数について整理した（表1）。確認された吉野建ては、地上1階地下1階は東側23軒、西側16軒。地上2階地下1階は東側20軒、西側10軒。地上3階地下1階は東側1軒、西側0軒。地上1階地下2階は東側8軒、西側5軒。地上2階地下2階は東側23軒、西側0軒。地上2階地下3階は東側1軒、西側0軒。地上3階地下3階は東側0軒、西側1軒、地上1.5地下1階は東側3軒、西側0軒、地上1.5地下2階は東側3軒、西側0軒であった。東側と西側に差があるのは吉野山の馬の背の沿道が正確な分水嶺上ではなく、わずかに東側に寄っているため、中千本は如意輪寺方面の展望絶佳で旅館も多くあり民家も中千本方向に延びている。こうしたことから沿道の東側は戸数が多いものと考えられる。これに対して西側はやや平地があり、それを利用して宿坊や幼稚園、小学校の敷地となり、そのため人家数は少ないものと推察される。

最も階数が多かったのは東側が地上2階地下3階で、西側は地上3階地下3階の吉野建てであった。吉野山における吉野建て形式の家屋の「ツッカエ（表出柱）」に用いられている材料ごとの分類結果では、「木造のツッカエ（表出柱）（図2・3）」が6件、「鉄骨造のツッカエ（表出柱）（図4・5）」は7件、「RC造のツッカエ（表出柱）（図6・7）」は19件であった。

一方、「石垣壇上積み（図8・9）」のある吉野建て民家は、東側に2軒、西側に10軒の「石垣壇上積み」の吉野建てが確認された。したがって吉野山地域の住民にとって「石垣壇上積み」もまた、「ツッカエ（表出柱）」と同様に、吉野建ての構造デザインのひとつとして深く浸透していることのあらわれといえる。

5. まとめ

本研究では、「ツッカエ（表出柱）」を用いた「吉野建て」に着目してその構造デザインの特徴の一端を明らかにすることを目的として調査を行った。その結果、2011年および2012年に行われた調査より木造が少なく、鉄骨造やRC造が多くなっていた。とりわけ、西側は鉄骨のツッカエが倍に増加していた。以上を踏まえたうえで、「ツッカエ（表出柱）」は、2011～2012年の調査結果から木造の吉野建ては減っているが、鉄骨造やRC造の吉野建てが増えており、現状では「木造の吉野建て」を維持・継承していくことが困難で、今後はさらに消失するものと考えられるが、一方で、吉野建ての「ツッカエ（表出柱）」は、鉄骨造やRC造へと変化し、吉野建ての構造デザイン

として深く浸透しているだけでなく継承され続けるものと考えられる。

今後は、引き続き他の地域に現存する「吉野建て」家屋の分布と、「ツッカエ（表出柱）」および「石垣壇上積み」を用いた構造デザインについて調査を行う他、「吉野建て」における内部空間の特徴などについて検討して行きたい。

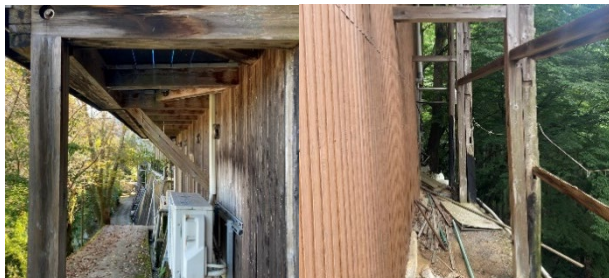


図2・3：木造の「ツッカエ（表出柱）」を用いた吉野建ての例



図4・5：鉄骨造の「ツッカエ（表出柱）」を用いた吉野建ての例



図6・7：RC造の「ツッカエ（表出柱）」を用いた吉野建ての例



図8・9：「石垣壇上積み」を用いた吉野建ての例

謝辞

本研究の調査に際して地域住民の方々から多大なるご協力を賜ったことを記して、深謝の意を表したい。

参考文献

- 1) 島田敏男：舟知家住宅と金峯山寺周辺の吉野建民家，奈文研論叢，奈良文化財研究所，pp.97-111，2020
- 2) 片山哲史：地域建築語彙「吉野建」とは何か，日本建築学会大会学術講演梗概集，pp.619-620，2008

図版典拠

図1：国土地理院地図に筆者加筆，図2-9：筆者撮影

* 大阪産業大学 デザイン工学部 建築・環境デザイン学科 4年

**大阪産業大学 デザイン工学部 建築・環境デザイン学科 講師・博士

幼老複合施設における交流空間とプライベート空間の配置関係

*吉村康希 **船曳悦子

Arrangement of interaction space and private space in a complex facility for young and old

Yoshimura Kouki Funabiki Etsuko

1. 研究の背景と目的

現在の日本は、世界で最も超高齢化社会が進んでおり、また核家族化も進み、世代間交流の機会が失われている(図 1)。そのこともあり、幼老複合施設数が年々増加している。そのため本研究では、幼老複合施設では、どのような空間になっているのか、児童と高齢者、関係者の関わり方、交流の場を把握することで、幼老複合施設の増加の要因を明らかにすることを目的とする。

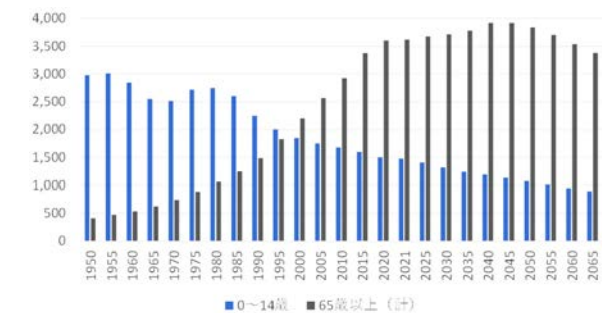


図 1 高齢者と若者の人口推移 ¹⁾

2. 研究の方法

研究の方法は、次の(1)～(4)の手順である。(1)『新建築』1999年4月～2023年6月(海外建築物を除く)を対象に本研究に該当する施設(幼老複合施設と高齢者施設、児童施設)計280の施設数の分析、幼老複合施設16施設とWebを対象に9施設について平面分析を行う(表1)。(2)平面図から用途を分けるため、施設ごとに色分けを行い交流の場の違いや形態の分類を行う。(3)幼老複合施設の電話番号やメールが記載されている施設にアンケート調査を行い、交流タイプを把握する。(4)児童施設と高齢者施設、幼老複合施設の違い、交流空間や使われ方の違いまとめる。

表 1 調査対象施設数

		施設数 (全体)	施設別	施設数 (分類別)
新建築	保育所 幼稚園	219	単体	190
			複合施設 (幼老を含む)	29 (16)
	高齢者施設	77	単体	47
			複合施設 (幼老を含む)	30 (16)
	幼老複合施設	16	幼老複合施設	16
幼老複合施設		Web 検索		9

3. 研究の結果

表1、図2より、児童施設では、単体87%に対して児童施設との複合施設は13%と複合施設が少ない。一方、高齢者施設は、単体61%に対して複合施設は39%と単体と複合施設の割合が児童施設より3倍多く、複合施設を取り入れているとわかる。

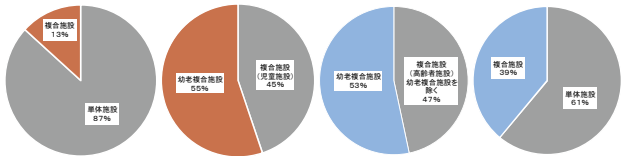


図 2 単体と複合施設の割合

さらに、高齢者施設と児童施設の複合施設は、半数以上が幼老複合施設であった。そのことから、児童施設は複合施設が単体に比べ少ない中でも、半数以上が高齢者施設との複合施設と割合が多く、児童施設と高齢者施設との相性が良いことから、幼老複合施設の増加している理由だともいえる。

次に交流の場が個人空間と関係者エリアに関係していると考え、交流の場、個人、関係者、児童、高齢者の5エリアの位置関係を分類する(図3)。(1)児童施設と高齢者施設が違う建物であり、交流の場が中央に設けられてい

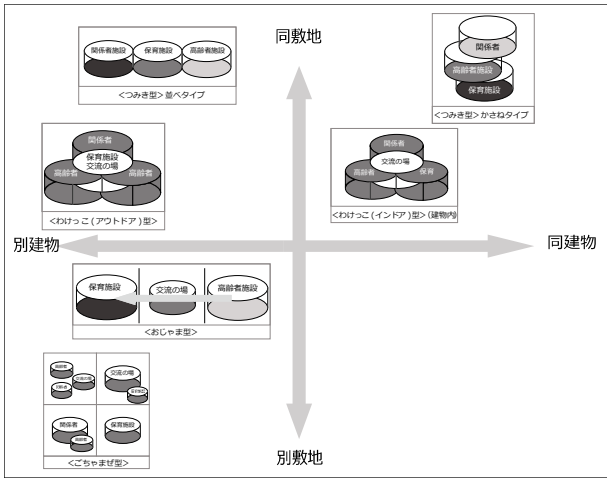


図 3 5つのタイプ別明解図

るものを〈わけっこ(アウトドア)型〉とした(図4)。(2)同じ建物に交流の場と個人空間、関係者エリアが分かれて、個人空間と交流空間を分けることができる。建物内で交流できる場所が中央に配置されているものを〈わけっこ(インドア)型〉とした(図5)。(3)交流の場、児童と高齢者、関係者エリアが積層しており、機能別に並んでいるものを〈つみき型〉、積層しているものを重ねタイプ、機能別に並んでいるものを並べタイプ2つに分類した(図6)。(4)5つのエリアがごちゃまぜに配置されているものを〈ごちゃまぜ型〉とした。(5)異なる敷地、建物で、児童エリアと高齢者エリアの一方におじやま(来場)するものを〈おじやま型〉とした(図7)。

5 分類の内訳を以下に示す。〈わけっこ(アウトドア)型〉、〈つみき型〉の2つの合計は70%と大半を占めていた。重ねタイプでは1階に児童施設、2階高齢者施設、3階に関係者施設に配置されていることが多いことが分かった。並べタイプでは、外に児童施設、室内など日陰に高齢者施設、中央に交流の場が多い傾向がある。〈わけっこ(アウトドア)型〉は、中央に児童施設を囲んで配置されており、すべての児童施設が交流の場となっていることが分かり、さらに2つすべての児童施設は〈おじやま型〉にも属していることも分かった。〈おじやま型〉は、7施設中6施設が児童施設であり、高齢者が児童施設に訪問する形が多い傾向があった。児童施設と高齢者施設、幼老複合施設の交流の違いがある。高齢者施設は、交流が行なわれている場所が少なく集中しており、移動距離が少なくコミュニケーションが取りやすい空間だったのに対して、児童施設の交流は、2パターンである。コミュニケーションが取れる児童の場合は、個人としての自我が芽生え、コミュニケーションをとれることから会話のきっかけとなるスペースなどが設けられていた。コミュニケーションが苦手な児童は、交流場所が多様であり、動きやすい場所で交流が行われていた。幼老複合施設では、街全体で交流を行うものも多く、児童と高齢者の他に地域の方々の交流も多い施設も見受けられ、交流スペースは広く数か所ある施設も多かった。単体に比べ幼老交流は、ご近所づきあいなどが通常の単体施設よりも接する機会などが多く、コミュニケーションが単体よりも取りやすい。そのため、率先して子供がコミュニケーションをとれるようになって感じた。

4. まとめ

幼老複合施設は、高齢者と児童のコミュニケーションがとりやすい空間を設けたりすることで、認知症予防や



図4 〈わけっこ(アウトドア)型〉 HUG GARDEN ほしのさと
特徴：完全分離型、外で交流する。

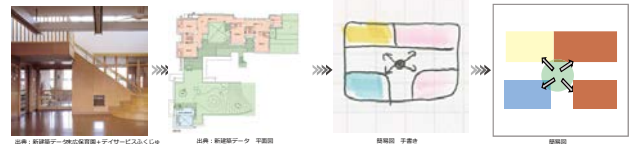


図5 〈わけっこ(インドア)型〉 末広保育園、デイサービス
特徴：仕切りがほとんどなく開放的、中心から交流する。

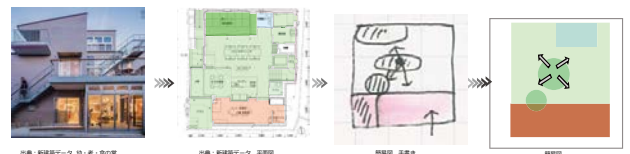


図6 〈つみき型〉重ねタイプ 幼老食の堂
特徴：主に1階共有、2階全体的 or 高齢者、3階関係者、町全体が幼老施設
のようである。

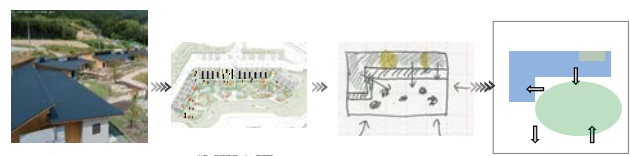


図7 〈おじやま型〉：ほっこり家
特徴：主に高齢者で住んでいる人と遊ぶ感覚、外から中に集まる。

園児では多様性が生まれ、自我が芽生えコミュニケーションをとれるような空間配置が見られた。それらは、両施設の良いところが加わるためだと考えられる。

参考文献

- 1)内閣府 Cabinet Office : https://www8.cao.go.jp/kourei/whitepaper/w2022/html/zenbun/sl1_1_1.html/ (2023年10月1日参照)
- 2)徐華・小林美紀:2つの保育園の観察調査による空間構成に関する研究 (1) - 2 歳児クラスの交流行動と空間分布 - 日本建築学会計画系論文集 第85巻第769号、pp517 - 524 2020年
- 3)新建築データ： <https://data.shinkenichiku.online/> (2023年10月1日参照)

*大阪産業大学 デザイン工学部 建築・環境デザイン学科・4年

**大阪産業大学 デザイン工学部 建築・環境デザイン学科・教授

ノイズキャンセリング機能付イヤホン使用時の視線について

－兵庫県立こどもの館と姫路文学館の外部空間を対象地として－

*松本達哉 **船曳悦子

Line of sight when using earphones with noise canceling function

－The external space of the Hyogo Children's Museum and the Himeji Museum of Literature as the target site－

Matsumoto Tatsuya Funabiki Etsuko

1. 研究の背景と目的

イヤホンは、周囲の空間把握に注意が払えない状況を作り出す。ほとんどの地域では、車の運転中に両耳にイヤホンをつけることが制限されており、一部の地域では、自転車の運転中に片耳のみのイヤホンの使用が認められる場合もあるが、徒歩の場合には、特に制限はないのが現状である¹⁾。そのため、混雑する公共空間においてイヤホンで音楽等を聴きながら行動する利用者がいることは、危険度の増加に繋がる。人の視線は、建築空間とその場にいる人、あるいは、周囲の人の数により変化すると考える。

そこで本研究の目的は、第一に建築的要素と視線との関係を見るために人が少ない場所を選定し、イヤホン有無によって人の視線が異なるのか考察する。人の多い場所については、今後の課題とする。本研究の仮説は、ノイズキャンセリング機能付イヤホンを使用している時は、音楽に集中して視線の振れ幅は狭くなり、使用していない時は周囲の物音や自然の音に視線が向くため、視線の振れ幅が広くなるとする。

2. 実験方法

実験対象地は、兵庫県立こどもの館と姫路文学館の外部空間に設定した。実験は、2023年8月10日（木）に行った。被験者は学生9名とし、アイトラッキング装置（Tobii Pro Glasses2）とノイズキャンセリング機能付イヤホン（SONY WF-1000XM4）を装着した時とアイトラッキング装置のみを装着した時の2回歩いてもらい、視線データを収集する^{注1)}。実験ルートは、事前調査で決めた場所である。分析対象空間は、図1に示す。収集した視線データをAdobe Premiere Pro CCを用いて25枚/secの静止画像に変換し、分析する。

3. 分析項目と方法

分析項目は、総画像数をもとにした「歩行速度」、総画像数における注視点有の画像の割合を「注視頻度」とする。また、注視開始から注視終了（以下、「注視グループ」）

を1とし、その件数を「注視継続回数」、注視グループごとの最大値の平均を「注視継続間隔」とした。「視野面積」については、表1に示すように、静止画像中の注視点の有無、注視点がある場合は注視点が出始めた画像を1として順に数字を入力し、数字の出始めにS（スタート）、終わりにG（ゴール）を入力する。その「注視継続間隔」をもとに3枚の画像を選出し、その画像の視野面積をillustratorで算定する。縦横の視線の振れ幅を比較する方法もあったが、比較する上で「視野面積」の計測の方がわかりやすく適していると考えた。Illustratorでの手順を次に示す。

(1) ペンツールで視線が移動する線の頂点を結ぶ。

	壁無	直線型	曲線型
壁無			
片方壁			
両方壁			対象地なし
片方屋根			対象地なし
両方屋根		対象地なし	対象地なし

図1 分析対象の建築空間の種類

表1 Excelの分析データ

番号	注視	S/G	対象画像
1420	-		
1421	1	S	
1422	2		
1423	3	G	○
1424	-		
1425	1	S	
1426	2		
1427	3		
1428	4		
1429	5		



図2 イヤホン有（上）
イヤホン無（下）

(2) 結んでできた図形を選択し、ツールバーのファイル→スクリプト→area illustratorの順に視野面積を算定する(図2)。

4. 分析結果

5種類の建築空間ごとに前述した5つの分析項目で計25のグラフを作成した。特徴的なものを図3～5に示す。

前述した計25のグラフを分析し、結果をまとめたものを表2に示す。

歩行速度は、5種類の建築空間の全てにおいて、イヤホン有であれば歩行速度が遅くなる被験者が多い。注視頻度は、壁なしと片方壁・直線型では、イヤホン有であれば注視頻度が低くなる被験者が多く、その他の空間では、イヤホン有であれば注視頻度が高くなる被験者が多い。注視継続回数は、壁なしと片方壁・直線型では、イヤホン有であれば注視グループ数が少なくなる被験者が多く、両方壁と片方壁・屋根有では、イヤホン有であれば注視グループ数が多くなる被験者が多い。片方壁・曲線型では、イヤホンの有無でどちらかが多くなるという結果にはならなかった。注視継続間隔は、5種類の建築空間の全てにおいて、イヤホン有であれば注視平均が高くなる被験者が多い傾向となった。視野面積は、5種類の建築空間の全てにおいて、イヤホン有であれば視野面積の平均が狭くなる被験者が多い。

5. まとめ

以上の実験結果により、5つの分析項目のうち「歩行速度」、「注視継続間隔」、「視野面積」においては、建築空間に関係なく、同じ結果であった。「注視頻度」と「注視継続回数」においては、建築空間による違いがあった。

視野面積の分析結果から、ノイズキャンセリング機能付イヤホンを使用している時は、音楽に集中するため視野が狭く、使用していない時は視野が広がることが確認できた。

謝辞

本研究の実験に際し、兵庫県立こどもの館と姫路文学館にご支援を賜りました。記して謝意を表します。

注記

注1) 本研究は実験に際し、大阪産業大学研究倫理委員会の承認(申請番号 2023-人倫-04)を受けている。

参考文献

1) 「自転車イヤホン 片耳ならOK?」うわさ 乗せられずに:中日新聞 2023年7月2日, <https://www.chunichi.co.jp/article/721010>, (2023年12月4日参照)

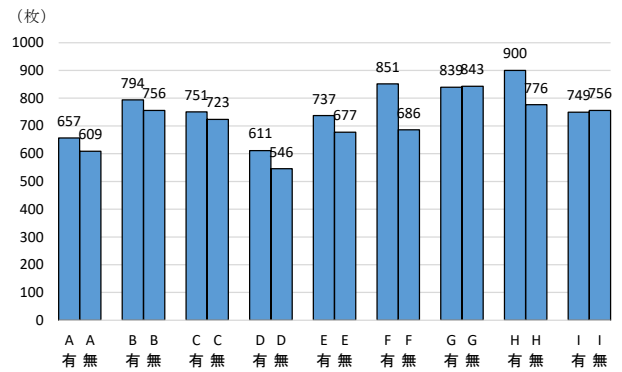


図3 両方に壁がある空間における総画像数の比較

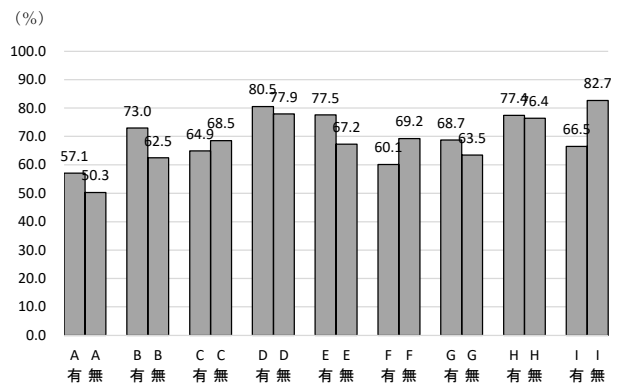


図4 片方に曲面の壁がある空間における注視頻度の比較

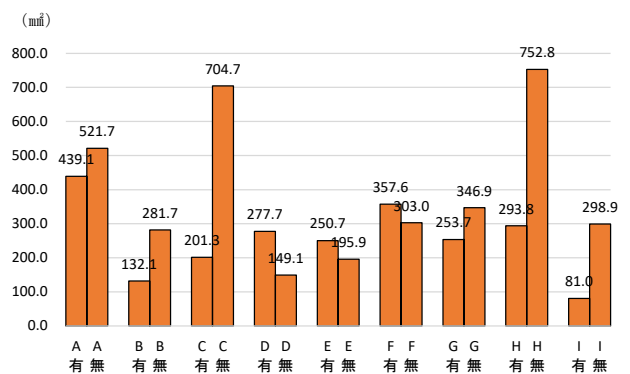


図5 壁がない空間における視野面積の平均の比較

表2 分析結果

	歩行速度	注視頻度	注視継続回数	注視継続間隔	視野面積
壁なし	有・遅い>無・遅い 6/0/3	有・低い>無・低い 5/0/4	有・少ない>無・少ない 5/0/4	有・高い>無・高い 5/0/4	有・狭い>無・狭い 6/0/3
片方壁・直線型	有・遅い>無・遅い 7/0/2	有・低い>無・低い 5/0/4	有・少ない>無・少ない 6/0/3	有・高い>無・高い 6/0/3	有・狭い>無・狭い 5/0/4
片方壁・曲線型	有・遅い>無・遅い 7/0/2	有・高い>無・高い 6/0/3	有・多い>無・多い 4/1/4	有・高い>無・高い 7/0/2	有・狭い>無・狭い 6/0/3
両方壁	有・遅い>無・遅い 7/0/2	有・高い>無・高い 7/0/2	有・多い>無・多い 6/1/2	有・高い>無・高い 5/0/4	有・狭い>無・狭い 5/0/4
片方壁・屋根有	有・遅い>無・遅い 6/0/3	有・高い>無・高い 6/1/2	有・多い>無・多い 6/0/3	有・高い>無・高い 6/0/3	有・狭い>無・狭い 5/0/4

- 佐藤秀香・芳賀繁: 街路歩行時の携帯電話操作とイヤホン使用に影響を及ぼす要因の研究, Rikkyo Psychological Research, Vol. 57, pp. 37-50, 2015
- 八代礼和・神田直弥: 自転車走行時の携帯型音楽プレーヤーの使用が運転行動におよぼす影響, 55巻, Supplement号, p. 2C3-1, 2019

*大阪産業大学 デザイン工学部 建築・環境デザイン学科・4年

**大阪産業大学 デザイン工学部 建築・環境デザイン学科・教授

木質タイリングパターンの幾何学的な「不揃い」の評価

柴山 風

Sensory evaluation of geometric “irregularity” in wooden tiling patterns

Shibayama Nagi

【緒言】

木材で床や壁などの広い面積を覆うとき、板材（エレメント）どうしの色や木目模様の違いといった「不揃い」が必ず生じる。「不揃い」が過ぎることは意匠上望ましくないが、生物材料である木材ならではの特性である「不揃い」をうまく制御すれば、見た目の「自然さ」や「心地よさ」などに活かせる可能性がある。「不揃い」の要因として、先行研究ではエレメント間およびエレメント内（木目模様）の明度コントラストがあげられているが¹、エレメント幅の大小や材の向きに関する知見は少ない。そこで本研究では、所定の面積にエレメントを敷き詰めたパターン（木質タイリングパターン）を作成し、エレメントの幅および材の向きが見た目の印象に及ぼす影響を調べた。また、これらのパターンのどこにヒトの視線が停留しやすいかについて検証した。

【実験方法】

1) 木質タイリングパターン（視覚刺激）の作成

エレメントの幅および材の向きを自在に変更できる木質タイリングパターンのシミュレーション・プログラムを作成して、コンピュータ・グラフィックスで視覚刺激を作成した。エレメントの“原稿”には徳島スギのラミナを用いた。エレメント幅（25 mm, 50 mm, 100 mm）および材の向き（縦、横）を変化させた6種類の木質タイリングパターンを設定した（図1）。エレメント幅は、一般的なフローリングの幅である100 mmから、1/2倍ずつ大きさを変更した。

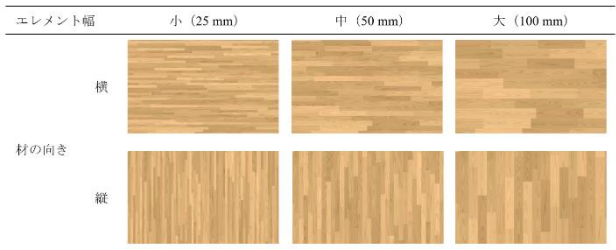


図 1 供試した木質タイリングパターン

2) 主観評価

25名の大学生（男性13名、女性12名）が被験者として実験に参加した。被験者に、まず75V型の4Kモニタに等倍表示した木質タイリングパターンを2mの距離から20秒間自由に観察させ、非接触型の視線追跡装置（EMRACTUS、ナックイメーজテクノロジー）によりその間の視線移動を記録した（サンプリング周波数60 Hz）。つぎに、各パターンを再度呈示し、その見た目の印象をVisual Analogue Scale（VAS）法で評価させた。評価語には「ごちゃごちゃしたーすっきりした」など13種類の形容詞対を用いた（表1）。

表 1 印象評価語

ぼんやりした	—	くっきりした
単調な	—	変化に富んだ
うるさい	—	落ち着いた
安っぽい	—	高級な
きたない	—	きれいな
ごちゃごちゃした	—	すっきりした
野暮ったい	—	おしゃれな
年季の入った	—	新しい
違和感のある	—	調和のとれた
感じのわるい	—	感じのよい
ちかちかする	—	目に優しい
嫌いな	—	好きな
不快な	—	快適な

【結果と考察】

1) エレメントの幅と「不揃い」

エレメントの幅と「ごちゃごちゃしたーすっきりした」印象との関係を図2に示す。材の向きによらず、エレメント幅が大きくなるほど「すっきりした」印象が増す傾向が認められた。また、エレメント幅と材の向きを要因に、エレメント幅の大・中・小と材の向きの縦・横を水準に設定して、対応のある二元配置分散分析を行ったところ、エレメント幅の有意な（ $p<0.05$ ）主効果が認められた。「変化に富んだー単調な」「うるさいー落ち着いた」のある」「不快なー快適な」「ごちゃごちゃしたーすっきりした」「違和感のあるー調和のとれた」「感じのよいー感じの悪い」「ちかちかするー目に優しい」「好きなー嫌いな」においても同様にエレメント幅の主効果が認められ、

いずれの場合もエレメント幅が大きい方がポジティブな印象を与えやすかった。また、「うるさいー落ち着いたある」「不快なー快適な」「感じのよいー感じの悪い」では材の向きの主効果も認められ、縦張の方がよりポジティブな印象を与えた。

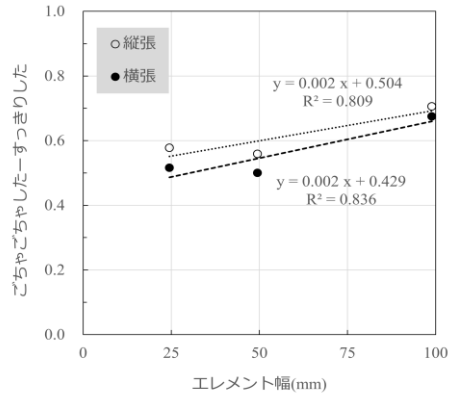


図2 エレメントの幅と「ごちゃごちゃしたーすっきりした」印象の関係

2) エレメントの幅と好ましき

エレメントの幅と「好きなー嫌いな」印象との関係を図3に示す。「好きなー嫌いな」では、エレメント幅と材の向きの交互作用が認められ、エレメント幅が25mmで、かつ、縦張の場合に特に「好ましい」と評価された。同様の傾向は「不快なー快適な」「違和感のあるー調和のとれた」「感じの悪いー感じのよい」においても現れ、有意な交互作用は認められなかったが、エレメント幅が25mmで縦張の場合にポジティブな印象を与えやすかった。

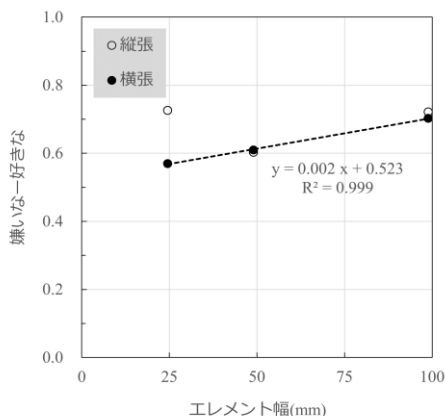


図3 エレメントの幅と「嫌いなー好きな」印象の関係

3) 木質タイリングパターンのどこを見るのか

視線追跡装置が記録した視線移動のデータより、注視点が同一点に0.1秒以上2秒以下留まった点を停留点と

定義して、木質タイリングパターン上での停留点の分布や停留回数、停留時間を取得、分析した。図4はエレメント幅25mmと100mmのタイリングパターンにおける停留点の分布を、全被験者分重ね描きしたものである。プロットの大きさは停留時間の長さに対応している。

エレメント幅が大きくなると、横張の場合には停留点が上下に分散し、また縦張の場合には左右に分散する。同時に、エレメントの境界部だけでなく木目模様（早晩材の境界部）にも視線が停留しやすい傾向が認められる。これは、エレメント幅が大きい方が木目模様を視認しやすいためと考えられる。なお、エレメント幅および材の向きによる停留回数および総停留時間の差異は認められなかった。だが、縦張の方が横張に比べて停留点が矩形（図4右上の赤枠内）に分布する傾向にあり、その理由について現在検討中である。（京都大学大学院・修士1年）

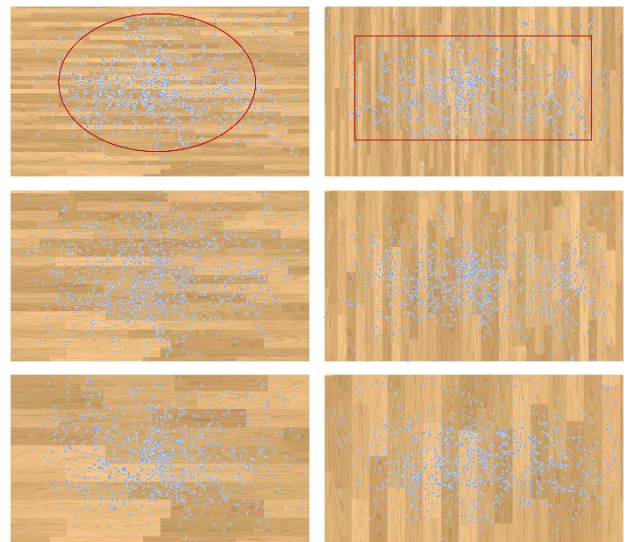


図4 視線の停留点分布図

（左列）横張、（右列）縦張

（上段）エレメント幅小（中段）エレメント幅中

（下段）エレメント幅大

【引用文献】

- 1) 今西、仲村：木材学会誌、65(3)、138-147（2019）

仮想現実木質内装空間の印象評価

*畑 美由紀

Sensory evaluation of virtual wooden interior

*Hata Miyuki

【緒言】

木材は古来から、建造物の構造材としてのみならず、居住者が直接見て触れる内装材としても広く用いられてきた。これは木材が“あらかし”使いされている空間を、人が「居心地がいい」と感じてきたことを暗示しているとも言える。最近では、生物由来の材料である木材を建築内装に“あらかし”にすることをバイオフィリックデザイン(biophilic design)とは、生物学者 E.O. Wilson が提唱した「バイオフィリア仮説(人は本能的に生命もしくは生命を感じさせるものを好ましいと感じ、関心を寄せる)」を建築環境の構築に取り入れるデザイン手法で、室内に観葉植物を効果的に配置することもその一例である。しかし、あらかしの木材が人の心身にポジティブな影響を本当にもたらしうるか検討した事例は極めて少ない。また、その効果を系統的に調べようとすると多くの実大木質内装を用意しなければならず、コストや時間的制約により実現は難しい。そこで本研究では、様々なデザインの仮想木質内装空間(木質 VR 空間)に被験者を没入させて、その空間の見た目の印象を評価させるとともに、被験者が内装のどこを見るのか木質 VR 空間内での視線追跡を行った。さらに、木質内装の画像特徴量も算出し、内装の印象および被験者の注視点との対応関係を検証した。

【木質内装空間】

10 畳のリビングルームの壁と天井に木材を配置して、木質内装を設定した。このとき、木質部材の分布が部屋の一部か全体か(部分的な-全体的な)、また、木質部材が軸材か面材か(軸的な-面的な)の2軸を設定し、このマトリクス上に木質デザインが満遍なく配置されるように、10 種類の木質内装を設定した。(図 1)いずれの内装においても、壁、床、天井の全面積に対するあらかしの木材の割合を 45~50%とした。これに壁と天井に木材が使われていない対照室を加えた 11 室を印象評価に供することとした。なお、床については 11 室とも単一デザインの木材フローリングとし、ソファやテレビボードなどの調度品の種類と配置も 11 室共通とした。

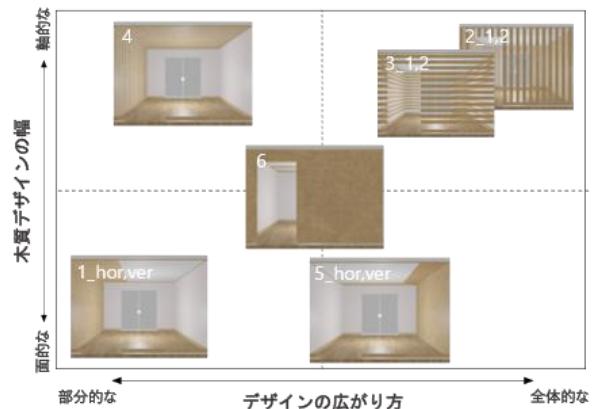


図 1 印象評価に供試した木質 VR 空間

【木質 VR 空間評価システムの構築】

自作した木質 VR 空間評価システムの概要を図 2 に示す。11 種類の木質内装空間を 3DCG 制作アプリケーションである Blender で表現し、ゲーム開発プラットフォームの Unity 上に展開した。これにより VR ゴーグル (HTC VIVE Pro Eye) を装着した被験者は、筆者が設定した木質内装空間に没入し、好きな方向を見回れるようになる。VR ゴーグルに付随する視線追跡機能を利用して、視線と木質内装空間内の物体との衝突点を 3 次元座標で算出した。これにより、内装観察中の被験者がどこを見ているのか把握できるようにした。さらに、観察した内装の印象を被験者が自ら評価できるように、視覚アナログスケール (Visual Analogue Scale; VAS) を用いた無段階両極尺度の評価パネル (図 3) が空間内に表示されるようにした。

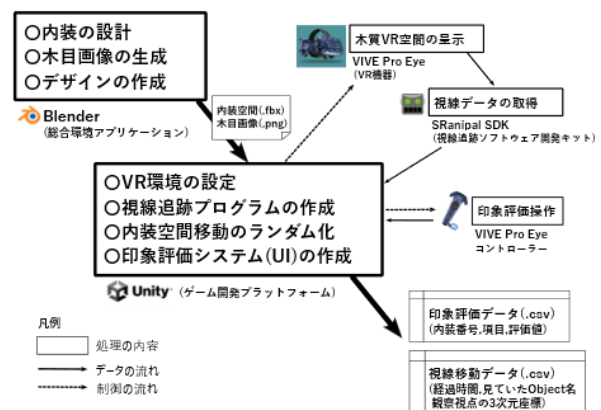


図 2 VR システム

以上の自作の VR システムに、設定した木質内装が高い臨場感とともに表現され、これを視認した被験者が適切に評価できるか、入念に予備実験を行い、システムの有効性を確認した。また、設定した 11 室の各壁面に現れている木質部材の量、配置、形を画像解析によって定量した。

【主観評価実験】

実験プロトコルを図 4 に示す。11 種類の木質 VR 空間を 20 名の男女大学生の被験者に観察させ、その印象を評価させた。評価項目(図 3)のうち 4 つは木質デザインの「量・配置・形」につ

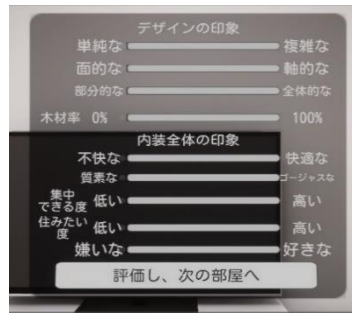


図 3 主観評価項目

いての印象を聞くため用いた。特に「軸的-面的」「部分的-全体的」「木材率」については、仮想木質内装空間を準備する際に調整した印象語であるため、予想される結果との実際の実験結果との関係を調べたいと考えた。それら以下の 5 つは居住性、高級感、機能性および好みに対する内装全体の印象について調査するために用いた。各部屋の観察時間を 60 秒間、印象評価の回答時間を約 50 秒とした。なお、順序効果をなくすために被験者ごとに部屋の呈示順をランダム化した。

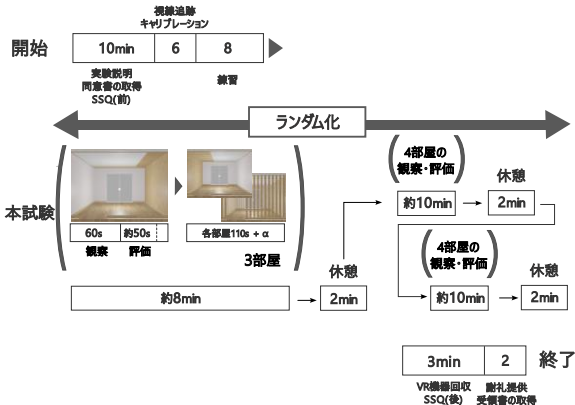


図 4 被験者実験プロトコル

【結果と考察】

主観評価 図 5, 6 に各部屋の「面的な-軸的な」、および「部分的な-全体的な」印象（20 名の評価の平均値）を示す。エラーバーは標準誤差である。図 5 より、「面的な-軸的な」印象の評価において、内装の種類による主効果が認められ、内装設計時の意図と被験者の印象評価が一致した。一方、図 6 に示すように、軸材を目透かしにして 4 壁面に張り巡らせた部屋と 1 壁面を木材で隙間なく

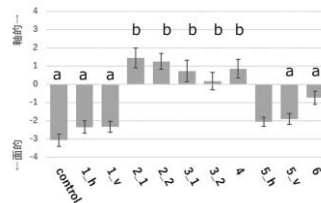


図 5 面的な-軸的な印象

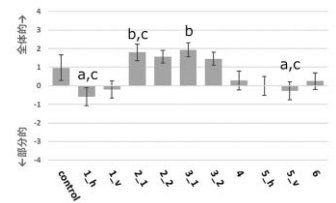


図 6 部分的な-全体的な印象

覆った部屋とで「部分的な-全体的な」印象が有意に異なり、前者が「全体的」な印象を与えた。また、細い軸材が 1 壁面に目透かし張りされた内装は、隙間なく覆った部屋よりも木材量を多く見積もられやすく、「全体的」な印象を与えやすかった。

図 7 は各部屋の木質デザインに対する「部分的な-全体的な」および「面的な-軸的な」評価にその部屋に対する「住みたい度」を重ねたバブルチャートである。面的な木質内装(1, 5)がより住みたい印象を持ち、一方全体的かつ軸的な木質内装(2, 3)は住みたない印象を強く持つことがわかった。

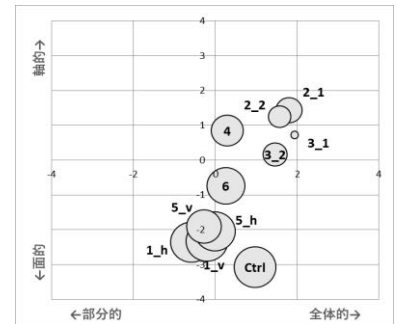


図 7 デザインの評価と

「住みたい度」の関係

視線追跡 図 8 は、最も「住みたい度」が小さかった内装(図 7 の 3_1)の 4 つの壁面をそれぞれ 12 分割し、各領域に占める木材部分の割合を示したものである。

また、各領域での木

材の使われ方を検出する画像解析によって、横使いされた部材が多い領域は橙色に、縦使いされた部材が多い領域は青色に塗り分けられている。ここに視線の集中度を重ねると（赤枠）、視線が特に集まったのは被験者の目線の高さ以上の領域であり、いずれも横使いの細い軸材がボーダー柄のように現れていた。ちらつきやすいボーダー柄から視線を逸らす先がない状態が「住みたない」印象につながったと考えられる。

(*京都大学大学院農学研究科森林科学専攻・2 年)

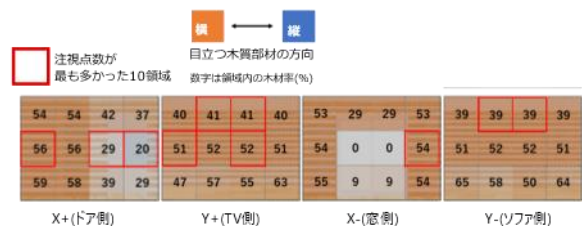


図 8 3_1 の壁面画像、木質デザインの特徴、

注視点が集まった領域

課題誘発性瞳孔反応に基づく木材の精神負荷低減効果の検証

京都大学大学院農学研究科森林科学専攻 修士2年 茅原拓真

Investigation of Effect of Wood on Reducing Cognitive Load Based on Task Evoked Pupillary Response

Kayahara Takuma

1 緒言

木材の観察が人にポジティブな印象を与えることがしばしば指摘される。木材が人の生理に及ぼす影響についても、近年の測定技術の向上とともに知見は増えつつある。しかし、木材の見た目は刺激として穏やかすぎるのか、木材の影響を生理指標の差として捉えるのは容易ではない。そこで筆者の所属研究室の専攻生であった出垣（2019）は、課題誘発性瞳孔反応（Task Evoked Pupillary response; TEPR）に着目し、木材を観察する被験者に暗算などの精神負荷を掛け、その時の TEPR を測定するという実験系を構想した。これにより視覚刺激としての木材の効果を把握できる可能性があり、また、課題に取り組む被験者に掛かる精神負荷の経時的な推定が可能である。筆者の所属研究室では、「視野に木材があると課題実行時の精神負荷が低減する」という仮説を立て、この実験系を用いてその検証を行っている。

本報では、筆者の所属研究室における TEPR に基づく木材の精神負荷低減効果の検証に関する研究の概要を述べる。

2 暗算課題

被験者に掛ける精神負荷として暗算課題を用いている。被験者に精神負荷が掛かる前とかかっている間の結果の比較を可能にするために、課題を以下の[1]～[3]で構成した。

- [1] 背景のみを表示（背景呈示期）（5 秒間）
 - [2] 乗算問題を 1 問表示（課題呈示期）（5 秒間）
 - [3] 正答を含む 4 つの数値を表示（解答呈示期）（5 秒間）
- [3] では、被験者に正解だと思う数字を凝視させることで、回答を選択させる。（図 1）

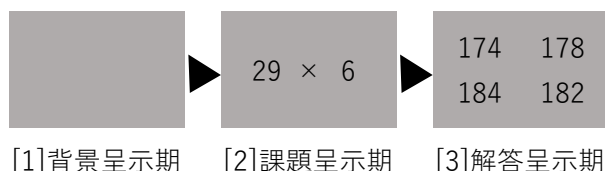


図 1. 課題の構成

3 課題誘発性瞳孔反応

瞳孔は、交感神経支配の瞳孔散大筋と副交感神経支配の動向括約筋が拮抗的に機能することで、人の意思とは無関係

に収縮（縮瞳）や拡大（散瞳）が生じる（図 2）。明るい場所では縮瞳し、暗い場所では散瞳することで網膜に入射する光の量を調節する対光反射については馴染み深い。人の興味や覚醒状態、情動変化も反映するとされ、この瞳孔反応は生理指標として広く扱われている。

TEPR は、被験者が精神負荷の掛かる課題に取り組むと、瞳孔が瞬時に散大し、その後速やかに元の大きさに戻る瞳孔反応である。精神負荷が大きいほど瞳孔の散大も大きくなるという性質があり¹⁾、また、瞳孔径測定専用の装置でなくとも、最近の視線追跡装置で TEPR を捉えられることが報告されている²⁾。

当研究室で利用されている非接触型の視線追跡装置（EMR ACTUS, ナックイメージテクノロジー）は、視線追跡機能だけでなく、瞳孔径測定機能を備えた装置である。サンプリング周波数 60 Hz で、右目と左目の瞳孔径を 1/100 mm の精度で測定する。瞳孔径は個人差が大きいため、背景呈示期の最後の 3 秒間を基準瞳孔径として、その値からの変化率を 1 秒ごとに算出し（瞳孔径変化率）、これを視覚刺激ごとに集計した値を比較する。

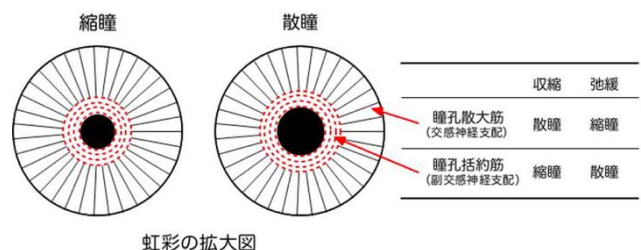


図 2. 瞳孔反応の模式図

4 当研究室における TEPR 測定

4.1 木材色および木目模様の有無の影響

出垣（2019）は、木目模様の有無および木材色の有無の異なる 4 種類の板目木質パネル画像を 23 V 型モニタに表示したものの視覚刺激として、それらを背景とした難易度の異なる暗算課題に取り組む被験者の瞳孔径変化量（基準瞳孔径と所定の期間における瞳孔径の差）を比較した。その結果、易しい課題よりも難しい課題で瞳孔の散大が大きくなると

いう TEPR の特徴が捉えられたことに加え、茶・木目の視覚刺激は他よりも瞳孔の散大が小さくなる、つまり、木材の画像が視野にあると課題実行時の精神負荷が小さくなる可能性が示唆された。

しかし、実験の再現性の有無や画面サイズが小さいこと、実物の木材を用いていないことなど、疑問も多く残った。

4.2 木目模様の違いの影響

若林 (2020) は、出垣 (2019) の用いた 4 条件に木目模様の違い (板目/まさ目) を加えた 8 種類の木質パネル画像を用いて、出垣 (2019) の再現と木目模様の違いの影響の検証を試みた。しかし、木目模様の違いによる影響は確認されず、また、灰・無地よりも茶・板目は瞳孔の散大が大きくなるという、出垣 (2019) と反対の結果が得られた。出垣 (2019) と若林 (2020) は条件間で異なる課題セットを被験者に課していた。出垣 (2019) における茶・木目と若林 (2020) における灰・無地は同じ課題セットを用いており、瞳孔径変化量も同様の推移をしていたことから、視覚刺激の違いによる影響よりも課題の違いによる影響が大きく現れた可能性が示唆された。

4.3 暗算課題の難易度の違いの影響

若林 (2021) は課題の難易度の違いによる影響を検証することを目的として、3 種類の視覚刺激 (板目/まさ目/無地) と 3 種類の課題セット (課題 A, B, C) を用意し、TEPR 測定実験を行った。視覚刺激と課題を要因として、一方の要因の水準内における他方要因の水準間の比較において対応のない検定ができるように 60 名の被験者を振り分けることで、各要因の影響を分析した。その結果、視覚刺激の違いによる影響は確認されず、しかし、課題 B において瞳孔の散大が大きくなったことから、課題の難易度が揃っておらず、その影響が現れた可能性が示唆された。

4.4 実大木質模擬壁とその等倍画像の比較

若林 (2022) は、スギ板目ラミナを並べて作成した模擬壁 (1680 mm×935 mm) とそれを 75 V 型 4K 液晶モニタ (1660 mm×934 mm) に等倍表示したものをを用いて、それらを背景として暗算課題に取り組む被験者の TEPR と心拍変動性を比較した。いずれの反応も背景の違いによる影響は確認されず、実物の木材が視野にある場合とそれをモニタ表示したものが視野にある場合とで課題に取り組む被験者の精神負荷に差異は生じないことが示された。

4.5 大型モニタを用いた実験

以上までの実験の結果、画面サイズが実際の木質内装に用いられるものと大きく異なる点、そして課題の難易度が揃えられていない点が疑問として残った。茅原 (2023) は、これらの疑問を解消した上で出垣 (2019) の追試を行った。

若林 (2022) が用いた大型モニタに視覚刺激を表示し、60 名の被験者を各視覚刺激群に 15 名ずつ割り当て、同一の課題に取り組む被験者の TEPR と心拍変動性を測定した。心拍変動性において視覚刺激の違いによる影響は確認されなかったものの、TEPR において、茶色の視覚刺激は課題呈示期における瞳孔の散大を増幅させるが、茶・木目は解答呈示期に他よりも速やかに瞳孔が縮小する傾向が示唆された。

4.6 材の向きおよび節の量の影響

茅原 (2024) は輝度を調整した 7 種類の視覚刺激を用いて、茅原 (2023) の追試とともに、材の向きおよび節の量の影響を調査した。この実験では TEPR に加え、8 つの形容詞対を用いて視覚刺激の見た目の印象評価も行った。TEPR において、茶色の方が灰色よりも課題呈示期における瞳孔の散大が大きくなるが、木目模様が存在するとその影響が緩和されるという、茅原 (2023) と類似した結果が得られ、また、節の量が多いほど瞳孔の散大が大きくなる可能性が示唆された。印象評価において、木材色および木目模様の有無の異なる 4 つの視覚刺激を比較した場合、「目立つ」の得点が瞳孔径変化率と同様の傾向を示したことから、目立ちやすさが精神負荷に影響を及ぼす可能性が示唆された。

5 結言

本報では、筆者の所属研究室における、TEPR に基づく木材の精神負荷低減効果の検証に関する実験について紹介した。これまでの実験では依然として仮説を実証するような結果は得られていない。茅原 (2023, 2024) の実験では「木材色 (茶色) が視野に存在すると暗算実行時の精神負荷が増大する」という、仮説と反対の結果が得られた。しかし、精神負荷が増大した状態 (交感神経活動が亢進し、副交感神経活動が抑制された状態) というのは、課題実行時においてはより集中した状態であると捉えられるかもしれない。これを検証するには、作業成績や視線データなどを得る実験が必要である。また、色や木目模様の影響についても、それらが在る場合と無い場合の比較に留まっているため、様々な色の木材や異なる樹種を用いた実験が望まれる。

参考文献

- 1) J. Beatty: Task-Evoked Pupillary Responses, Processing Load, and the Structure of Processing Resources, Psychological Bulletin, Vol 91 (2), 276-292 (1982)
- 2) J. Klingner, R. Kumar, and P. Hanrahan: Measuring the Task-Evoked Pupillary Response with a Remote Eye Tracker, ETRA '08 Proceedings of the 2008 symposium on Eye tracking research & applications, 69-72 (2008)

歴史的景観を保全する新しい建築

地下空間を用いたデザインの提案

今井華

A new building that preserves the historical landscape

Proposal of design using underground space

Imai Hana

1. 計画背景

1-1 長い歴史を持つ京都

1200 年もの歴史を持つ京都には長年積み重ねてきた歴史や伝統文化、そして建築物やそれらが形成する町並み、四季折々の自然が現代にも目に見える形として色濃く残っている。私たちは京都を訪れ、そんな京都らしい景観を楽しむことができる。

1-2 京都の景観保全活動

しかし現代の都市化や工業化に伴い、新しい建物が次々と生まれ、古くからの町並など本来あった良好な景観が崩れつつある。そんな歴史ある京都のまちを守り、過去から未来へ次の世代に継いで行くため、景観を保全する計画として現在京都府では「京都府景観条例」を、京都市では「京都市景観計画」「新景観政策」を掲げ、様々な取り組みを行っている。[1] [2]

1-3 京都市景観計画について

清水寺や二条城といった世界文化遺産、古都京都の文化財が数多くある京都市では、現在「京都市景観計画」（平成 17 年策定）そして「新景観政策」（平成 19 年実施）を掲げている。

京都市が掲げる景観計画とは、国で法律として定められた景観法に則り古くからの自然や歴史的遺産、そして、京都らしい街並みといった良好な景観を未来に受け継ぐために「守り」「育て」「創り」「活かして」[3] いくための政策である。[3]

都市計画の体系として、「建物の高さ」「自然・歴史的景観の保全」「市街地景観の保全・再生・創出」「歴史的町並み景観の保全・再生」「眺望景観や借景の保全・創出」「屋外広告物等の規制と誘導による都市景観の整備」[4] の 6 つの項目から、景観地区 高度地区 風致地区 歴史的風土特別保存地区 美観地区 伝統的建造物群保存地区 等を設定し、それぞれの地区に合わせた規制が条例として設けられている。また地区の重複の場合もある。[4]

2. 計画目的

地方公共団体の掲げる景観保全の取り組みで、長い歴史を持つ景観は後世へと守られていくが、同時に新たなまちの発展や自由な創造という点においては弊害が生じるのではないだろうか。新しい建築計画にも意匠面や高さといった様々な規制により自由なものを生み出せないのではないか、この点は景観政策に対する課題と言えるだろう。

これらの課題に対して新たなまちの発展、創造の幅が狭まらないよう、建築計画の際は規制地域での新しい建築手法として地下空間の有効活用を提案したい。

3. 計画方法

地下空間の活用については景観政策における法律や条例は現状のまま、地下という空間を活かし、自由で規制に囚われないようなデザインで意匠性の幅を広げる。また、地下空間を用いることで、密集した京都の土地を有効活用できる。今回は京都を例に挙げたが、京都だけではなく、景観に配慮したその他の地域でも活用することができるだろう。

4. 計画地

計画地を選定するにあたって、規制が比較的厳しい地区を基準に選択し、京都市東山区にある二年坂（二寧坂）エリアを設定する。二年坂は一年坂と三年坂の間に位置し、三年坂からは法観寺（八坂の塔）を見渡すことができる。また周辺には清水寺も位置し、歴史的な京町家が並ぶ、観光客で賑わうエリアとなっている。

今回は、二年坂から一つ外れた「二寧の路地」内の集合住宅地を計画地とするが、一階部分は、「産寧坂伝統的建造物群保存地区保存計画」に則り、周辺の町並みとの統一を目指しながら最小限のスペースのみ使用する。

5. 提案 コンセプト

「光が差し込む休憩所」

—観光客や地元住民が利用できるカフェ兼休憩スペース—

- ・地下建築特有の暗さや狭さといった閉鎖的空間の脱却
→地上から自然光を受け取り、地下空間を照らす
→高さを設け、周りをガラスで囲う。緩やかに空間を分断し、開放的な空間へ
- ・京都らしさを活かしたデザイン
→京町家の「格子」をイメージした木製ルーバーや「坪庭」を用いる
- ・子供から大人まで使いやすいようなデザイン
→用途や目的によって空間を使い分け、一人一人が快適に過ごせるよう目指す

6. 参考文献・引用

- [1] 京都府, 「京都府景観条例」, 京都府公式サイト
<https://www.pref.kyoto.jp/toshi/keikanjyourei.html> (12月17日)
- [2] 京都市役所, 「京都市景観計画」, 京都市情報館, 2021年4月7日
<https://www.city.kyoto.lg.jp/tokei/page/0000281258.html> (12月17日)
- [3] 京都市, 京都市景観計画 「第1章 全体計画 基本方針」, 京都市情報館, 2021年4月7日,
<https://www.city.kyoto.lg.jp/tokei/page/0000281258.html>,
<https://www.city.kyoto.lg.jp/tokei/cmsfiles/contents/0000281/281258/1.pdf> (2023年12月17日)
- [4] 京都市都市計画局, 京都の景観ガイドライン 全体計画編, 京都市情報館, 令和3年6月
https://www.city.kyoto.lg.jp/tokei/cmsfiles/contents/0000281/281294/guideline_zentaiA.pdf (2021年12月17日)
- [5] 京都市, 都市計画情報, 京都市都市計画等情報ポータルサイト
<https://keikan-gis.city.kyoto.lg.jp/cityplanning/portal/>, (2021年12月17日)



図1 計画地

計画地 規制内容	
区域区分	市街地地区
用途地域	第二種住居地域
建築率	60%
容積率	200%
高度地区	12m 第二種高度地区
景観保全	伝統的建造物群保存地区 (産寧坂地区)
眺望景観	歴史遺産眺望地区 他
眺望景観	近景デザイン保存地区
眺望景観	造景デザイン保存地区 他
屋外広告物	屋外広告物等特別規制地区 (産寧坂地区)

図2 二年坂

表1 計画地規制内容



図3 各階平面図・断面図

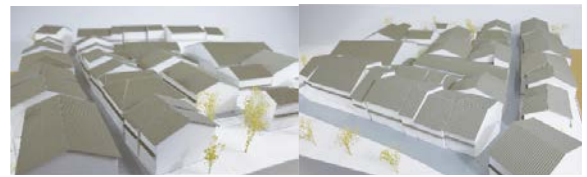


図4 二年坂周辺

図5 三年坂からの景色



図6 断面模型



図7 カフェカウンター

図8 坪庭から見た様子



図9 断面パース

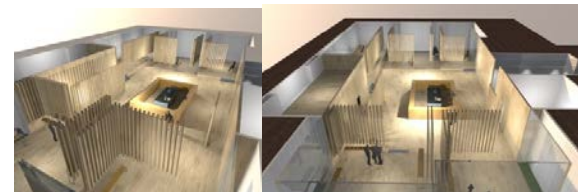


図10 11 室内パース

(**武庫川女子大学 生活環境学部 生活環境学科 黒田研究室・4年**)

高齢者の居場所となる空間の提案

篠倉 結衣

Proposal of space for the elderly

Sasakura Yui

1. 設計の背景

近年、深刻な社会問題となっている高齢化。高齢化の現状として、日本の総人口は2022年（令和4年）10月1日時点で1億2495万人であるのに対し、65歳以上人口は3624万人で、総人口に占める65歳以上人口の割合（高齢化率）は、29.0%である¹⁾。街中のフードコートや、イートインコーナー等でただ座っているだけの高齢者の方を見かける機会が多いことから、外出をしても疲れてしまい、外出を楽しめていないのではないかと感じ、より元気に生きがいを持って外出をし、健康で過ごして欲しいと考え、健康寿命を延ばすための取り組みとして、自ら進んで外出したくなるような空間を提案する。

2. 設計の目的

高齢者の外出のきっかけをつくり、気軽に立ち寄ることができる空間を提案することで、外出に対するハードルを下げ、高齢者の外出の促進を目指す。積極的に外出する高齢者が増えれば、介護予防の促進にも繋がると考えられる。

3. 計画地

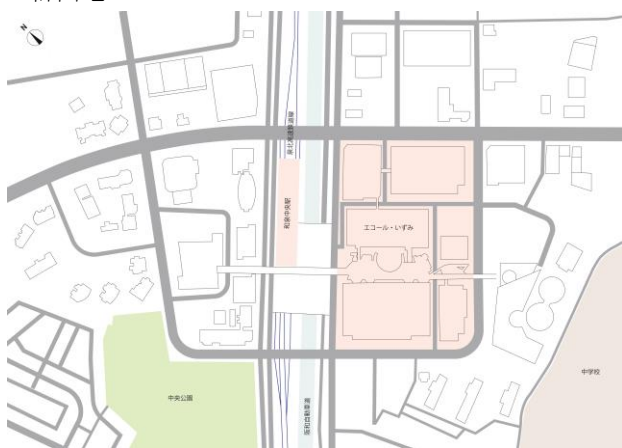


図1 敷地図

計画地は大阪府和泉市、和泉中央駅直結の商業施設（エコー・いずみ）。駅直結のため、徒歩5分以内とアクセ

スが良く、公共交通機関を利用する高齢者の方の負担が少なく訪れやすいと考えられる。また、専門店が充実しており、買い物の休憩に立ち寄りやすい立地となっている。施設利用者だけでなく、駅を利用する人なども行き交い、曜日・時間帯に関わらず人通りが多い。施設中央に位置するアムゼ広場では、定期的に様々なイベントが開催され賑わっている。施設に既存する円錐台の建物のリノベーションに加え、増設を行うことで高齢者の方が外出するきっかけになる空間の提案を行う。



図2 敷地模型（商業施設全体）

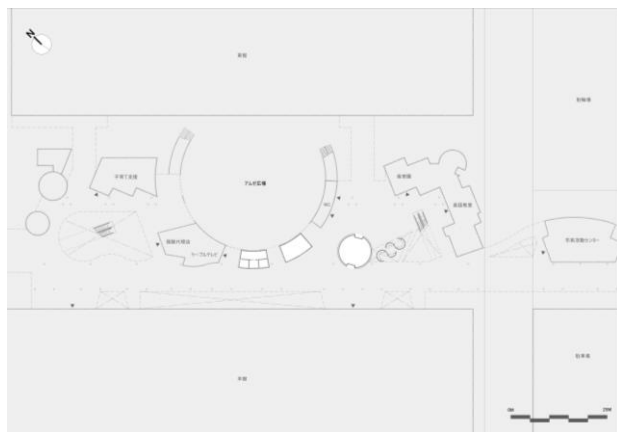


図3 1F配置図

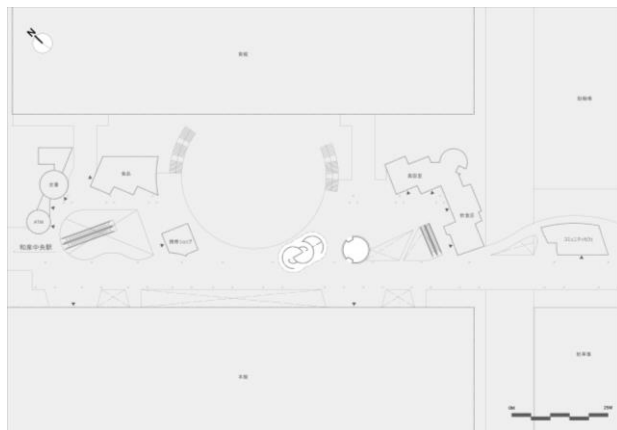


図4 2F配置図

4. 設計の概要

「気軽に立ち寄りやすく、心の拠り所となる空間」をコンセプトに、高齢者の方にとっての居場所となる空間を実現するにあたり、交流機能・滞留機能・福祉機能の3つの機能を取り入れる。



図5 計画地模型（全体）



図6 1F 平面図

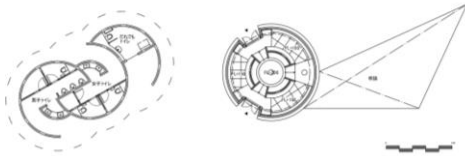


図7 2F 平面図

4-1 1F 交流機能・滞留機能（カフェ）

誰もが気軽に立ち寄ることができ、飲食をしながらゆっくり過ごすことができる空間になるよう、客席を「1人で過ごしたい人向けの飲食や読書等ができるカウンターテーブル」「友人や家族と訪れる人向けの少人数用テーブル」「交流を求めて訪れる人向けのコミュニケーションがとりやすいカウンターテーブル」の3つに区分。カウンターテーブルと少人数用テーブルの間に高さ1300mmの本棚を設置することで、圧迫感を減らしながら座った時の仕切りとして機能する。



図8.9 カフェ

4-2 1F ベンチ

円を重ねた形のベンチを設置。壁の高さは1500mmとし、上部吹き抜け箇所を設置することで、開放感をもたらす。

4-3 1F 福祉機能（セミナー室）

高齢者を対象とした、健康に関するセミナーや、講演会を行う空間。アムゼ広場にてイベントが行われる際の休憩所としての利用も可能とする。

4-4 1F 福祉機能（個別相談ブース）

個別に相談ができる空間。家族なども一緒に気軽に話を聞きやすいオープンで落ち着いた空間と、1対1でプライベートな話がしやすい個室の空間を設ける。

4-5 2F 交流機能・滞留機能（作業スペース・ギャラリー）

大人数で趣味活動などの作業ができる空間（中央の丸テーブル）と、1人で過ごすことができる空間（カウンターテーブル）を設ける。中央の作業スペースを囲う壁（高さ1500mm）に棚を設置し、イベントのポスターやチラシの掲示、作業スペースで制作した作品などを展示するギャラリーとする。



図10 中央作業スペース



図11 ギャラリー

4-6 2F トイレ

曲面の壁を用いることで、男子トイレ・女子トイレ・だれでもトイレのそれぞれの入口を緩やかに誘導する。

参考文献

- 1) 内閣府, 令和5年版高齢社会白書, <https://www8.cao.go.jp/kourei/whitepaper/w-2023/gaiyou/pdf/1s1s.pdf>
- ・研究開発室, 水野映子, 高齢者の外出の現状・意向と外出支援策, <https://www.dlri.co.jp/pdf/1d/01-14/rp0409.pdf>
- ・一般財団法人, 民事法務協会, 登記情報提供サービス, <https://www1.touki.or.jp/gateway.html>
- ・エコール・いずみショッピングセンター, <https://www.ecoll-izumi.com/>

（武庫川女子大学 生活環境学部 生活環境学科・4年）

自還

瞑想空間と宿泊施設の設計提案

木村詩

Kimura Uta

1. 目的

現代はストレス社会と言われているほどストレスで溢れている。全国で悩みやストレスがあると答えた人は 75%と約 7 割の人が当てはまっている。その疲れを癒すために都心を離れて自然を感じに行く人が増えてきた。つまり身近に自然の美しさを感じる機会が減った。自然にはストレス緩和効果があり森林セラピーが行われている地域もある。そこで本研究では四季折々の美しい自然を感じ、少しでも現実から離れてストレスや疲れを軽減できる瞑想空間の設計提案を行う。また計画予定地である函館市は水と深い関わりがある為、水の特徴を生かした美しいデザインにする。

2. 研究の方法、研究の対象

瞑想空間、美術館、礼拝堂、茶室から美しい空間や落ち着いた空間について現状と問題点を把握するため、既往研究および関連書籍の整理を行うと共に、新建築より過去 15 年分の事例収集しそれらの基礎データ、建築形態、必要諸室の分析を行った。また 3 件の施設見学を行い、瞑想空間の理解と知識を深めた。

3. 平面分析

瞑想空間と宿泊施設、その他諸室とその面積を決定するに当たり、家具の配置形態、定員と延床面積の関係を 60 件対象に分析を行った。その結果、施設規模や面積などの基礎データ、建築形態、平面構成など細かい項目で理解することができた。

4. 設計

4.1 計画地概要

設計地：北海道函館市赤川町、土地概要：指定なし 建蔽率 50%、容積率 100%

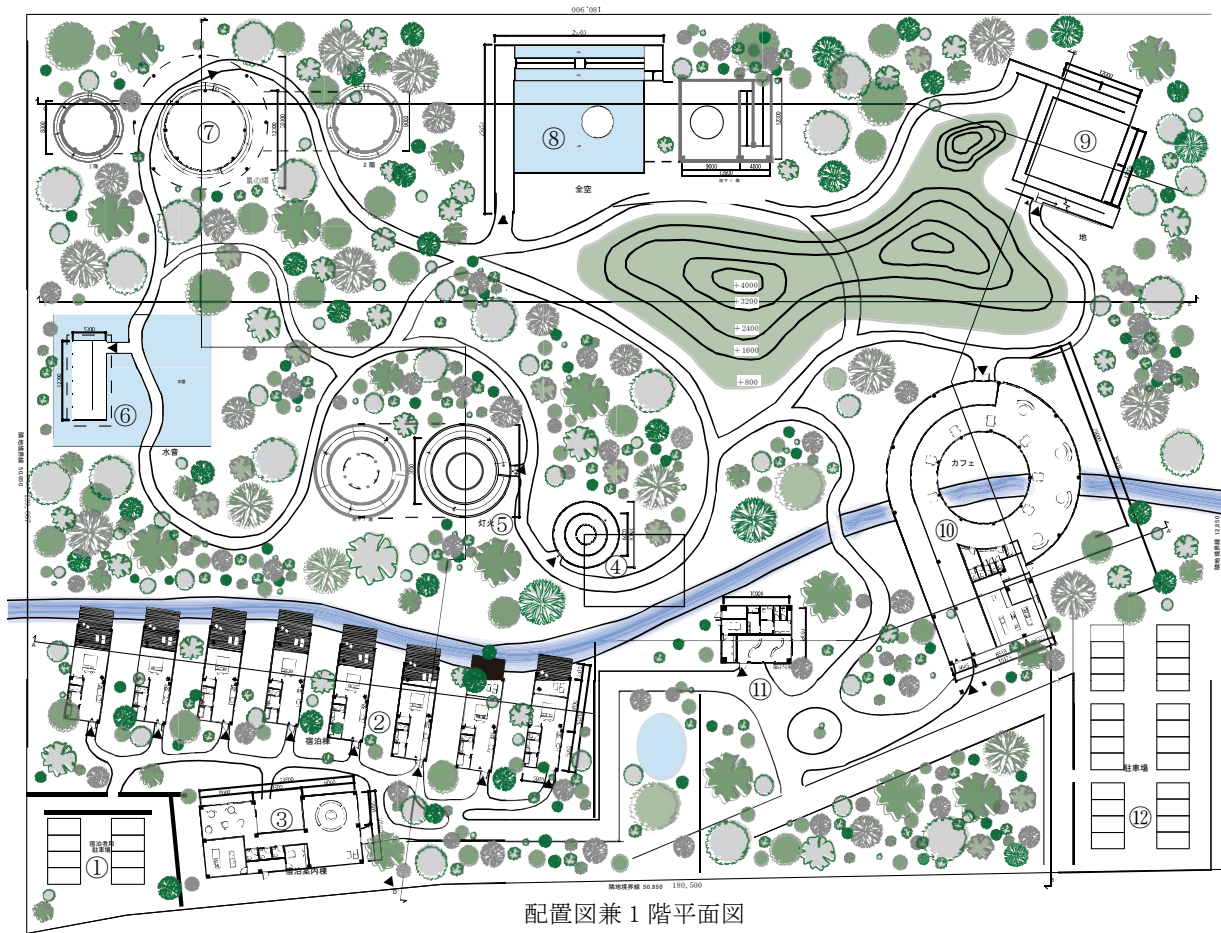
4.2 設計概要

敷地面積：2,3874.506 m²、構造：SRC 造、(宿泊棟) 規模：地上 1 階、延床面積：70 m²、(宿泊案内) 規模：地上 1 階、延床面積：173.25 m²、(案内棟) 規模：地上 1 階、延床面積：80 m²、(憩域) 規模：地上 1 階、延床面積：770.226 m²、(地籠) 規模：地上 1 階、地下 1 階、延床面積：216 m²、(全空) 規模：地上 1 階、地下 1 階、延床面積：355.6 m²、(風棟) 規模：地上 3 階、延床面積：153.76 m²、(水音) 規模：地上 1 階、延床面積：62.57 m²、(揺蕩) 規模：

地上 1 階、地下 1 階、延床面積：150.99 m²、(灯火) 規模：地上 1 階、延床面積：81.713 m² 総延床面積：2,604.109 m²、建蔽率：22.6%、容積率：60.5%、最高高さ：12,300m

4.3 コンセプト

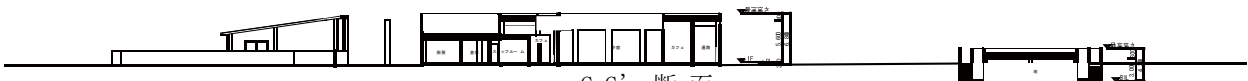
非日常空間で自然と四季を感じながらストレスを減らすことのできる瞑想空間と宿泊できる施設を計画した。「外構」敷地内を歩いているだけで瞑想できるような自然溢れる設計した。また敷地内にある川を日常と非日常を境界となるようにした。それぞれの瞑想空間に直接行けるように道を配置した。 瞑想空間：瞑想空間は「空風火水地」をコンセプトに 5 つに分類した。「空」は理想とされる虚空を広がる大空にたとえたものとされている。そこで建物の外では水に反射する空や開放的な空を感じることが出来る。建物の中では丸で切り取られた空を見ることが出来る。暗い室内と外の空を対比しながら瞑想できる。また冬になると雪が降るので、小さな雪山が自然の力だけで作られる。自然によって作られる美しさを目で見る事ができる。「風」は人が呼吸をすることで全身に風を送っているとされている。風の渦が上に吹いていくのをイメージして設計した。計画敷地は昔から風が吹いていることが多く、風に関する歴史が残っている場所となっている。建物を 3 層にすることでそれぞれの階で風の強さや違いを体感することが出来る。「火」の建物は 2 種類ある。上から吊るされる小さい火と下から出ている大きな火を体感することが出来る。時間帯や季節によって火に対する感じ方の違いや明るさ、揺らめきを通して瞑想できる。「水」は水上にある道を通して建物に入る。建物内は畳が敷いてあり、その上で水と植物を見ながら瞑想することが出来る。四季の変化が分かりやすい水と植物で移り変わりを感知することが出来る。また畳なので靴を脱いでの瞑想となる。他の瞑想空間とは違った視点や感覚を感じることが出来る。「地」では果てしなく平らかに繋がっているなので四角形の形にした。地下の建物に入りくぼみに入り包まることで、土の中を体感しながら瞑想することが出来る。日常では土の上での生活をしているが、いつもと違う土の中で過ごすことによって、土の中の静けさや温度など普段とは違う体験をしてもらう。



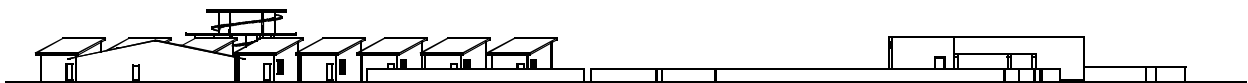
A-A' 断面



B-B' 断面



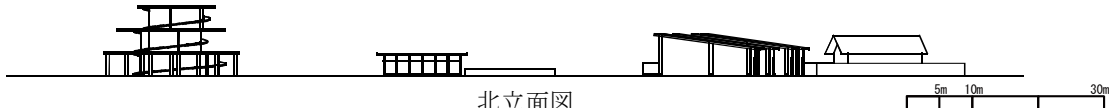
C-C' 断面



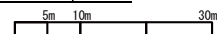
西立面図



南立面図



北立面図



- | | | | | | |
|-------|----------|------|------|-------|-------|
| ① 駐車場 | ③ 宿泊者案内棟 | ⑤ 揺蕩 | ⑦ 風棟 | ⑨ 地 | ⑪ 案内棟 |
| ② 宿泊棟 | ④ 灯火 | ⑥ 水音 | ⑧ 空全 | ⑩ カフェ | ⑫ 駐車場 |

(帝塚山大学・4年)

FOR US のデザイン手法の実践

— Create For Smile のプロジェクト —

*杉山空良 *上川海人 **北澤誠男

Practicing the FOR US design method

— Create For Smile project introduction —

*Sugiyama sora *Kamikawa kaito **kitazawa masao

【Create For Smile とは】

2018 年 4 月、工学部に建築学科が誕生した。2024 年 4 月には工学部建築学科を発展させ、「建築・デザイン学部」を新設する。都市や建築、インテリアにいたる幅広いスケールの実空間、さらには、デジタル技術により構築された“情報空間”など、人間を取り巻くあらゆる空間づくりを学ぶことを目指している。

<https://www.osakac.ac.jp/special/ad/>

そんな中、北澤研究室の学生有志が、デザインの力で人を笑顔にする目的で 2020 年にこのプロジェクトをスタートした。

「想像力には年齢/性別/学歴/偏差値など関係ない」という創立理念のもと“設計コンペ、地域連携プロジェクト”などで FOR US のデザイン手法の実践を始めている。

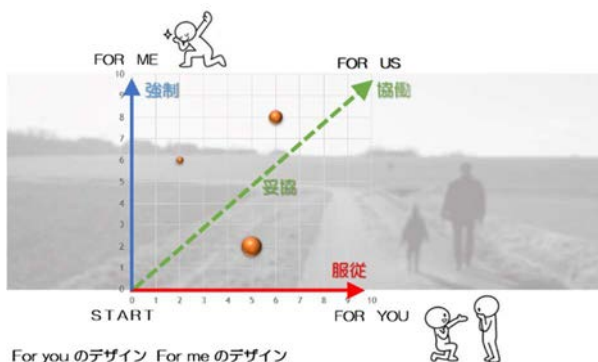


最近では大阪・関西万博「ミライ REBORN スマイ プロジェクトー 医・食・住 でミライの健康な都市生活ー」にて佳作を受賞している。

<https://prtmes.jp/main/html/rd/p/000000004.000121701.html>

【Create For Smile のデザイン手法】

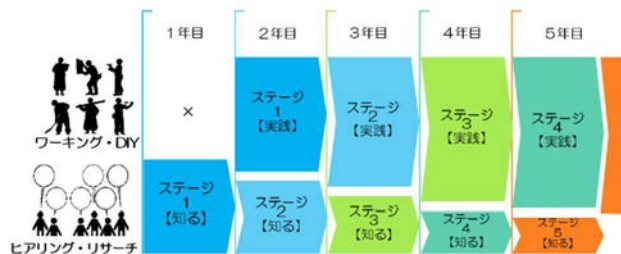
我々が目指す FOR US のデザイン手法を用いて様々な活動を展開している。



「ジョハリの窓」という、心理学モデル—自己分析をしながら、他者との関係を知って、コミュニケーションを模索する—という手法が建築デザインの手法にも、同じ様なモデルが必要かと思われる。

「For me のデザイン」：強制するデザインや、「For you のデザイン」：服従のデザイン、に偏ることなく、自己に寄り過ぎず、他者にも寄り過ぎないデザイン「For us のデザイン」すなわち「協働のデザイン」を考えることが、経済至上の社会では大切な手法であると感じている。

昨今、AI とか仮想空間とか、得体の知れないものが我々を支配しつつあり、コミュニケーションの機会がますます減ってきていると感じる。建築デザインの分野でも同じである。世の中のスタンダードに流されず、先にある未来をシッカリと見据えて、次の世代に、この社会を引き継いでいくためのデザイン手法の提案である。



計画しない計画のイメージ

これが、随時進んでいくプロジェクトのイメージである。下の段のステージ1「知る」からヒアリングやリサーチが始まり、次のフェーズでは、上の段の濃い青の部分で、その「実践」を行いながら、次のステージ2のヒアリングやリサーチも同時に進めていく、というものである。VUCA かと呼ばれる現代に、ユーザー一人一人が、誇りを持って生きられるか？忘れてはならないのは、予算や事業規模でなく“人の視点”である。

医師は病気の前に人間を知らなければならない、と言われるが、我々建築デザイナーは、社会やそこに居る人達を絶えず知っておかなければならないと考えている。

【実践1：ニコニコのデザインプロジェクト】



大阪府住宅供給公社と大阪電気通信大学が連携し、2022年にスタートした寝屋川市の香里三井団地再生プロジェクト。大阪府住宅供給公社・大阪電気通信大学・寝屋川市による3者連携体制で、香里三井団地において、団地内の空き家や集会所を活用した多世代交流拠点づくりを想定した活動を展開している。

<https://nikoniko.danchi-renovation.com/>

従来の「トップダウン型」に代わる、住まい手の声を反映した「ボトムアップ型」の手法を採用し、課題やニーズとのミスマッチを防ぎ FOR US のデザインを目指す。

また、団地だけでなく地域を含めた団地資産の発掘に関する調査研究も行っており、団地を知り実践していく中で、団地敷地内に竹藪があり、その竹を「地域の良さ」とできないかと考えた。竹でモニュメントや灯籠を制作し、夏のイベントを開催した。



【実践2：幼大連携プロジェクト】



建築学科創設時に、隣同士の大学の門と幼稚園の門が閉鎖施設されていることに違和感を覚え、園長に声を掛け、近隣の幼稚園との交流がスタートした。達成経験を豊富に経験し、対話する力を養うことが出来る木工作品を寄贈する、「実践」のフェーズが軌道に乗り始めた。

<https://www.osakac.ac.jp/news/2024/3125>



【実践3：Smile 小学校プロジェクト】

不登校や発達障害などの現実をデザインの力で何とかできないかと計画していたところ、上記「幼大連携PJ」を知った近隣の小学校長から声が掛かり、対話や提案をする「知る」フェーズが始まったばかりである。



(*大阪電気通信大学工学部建築学科学生 **同教員)

水彩の拠点

～サインによる観光資源の発信～

宮嶋大和

Waterside Nexus

～Fushimi through the sign～

Miyajima Yamato

1. 計画背景

京都には、世界的にも有名な観光名所がたくさんある。しかし、アフターコロナにおける京都の観光業が回復している現在、一部の観光地に人が集中し、それにより観光客の満足度の低下や市民生活への影響が問題となっている。「とっておきの京都プロジェクト」など、市ではこれら一部地域の混雑緩和を図るとともに、観光客の来訪を求めるエリアへの誘客を進めて、市域全体の活性化につなげるため、観光地の分散化に取り組んでいる。

そのひとつに伏見がある。日本史に“安土・桃山時代”と名前が載る伏見は、成立以来、独立した城下の都市として発達してきた。豊臣秀吉が築いた伏見城から明治維新の端緒となった鳥羽・伏見の戦いなど、伏見は歴史の宝庫である。

しかし、それらのほとんどが資料や石碑でしか残っておらず、歴史が町に埋もれている。そのため目立った名所が少なく、他の観光地に引けを取っており、市内中心エリアからなかなか観光客が流れていないのが現状である。本設計では、埋もれている歴史・文化をサインとして顕在化させ、伏見の魅力を発信するとともに、伏見桃山エリアの観光促進を目的とする。また、単に観光客の増加を目指すだけでなく、地域住民もこれらの観光資源を享受することができる、地域振興に向けた観光交流施設『ながれあい』を計画する。

2. コンセプト

かつての港のような人・物・文化が交わる伏見の新たな拠点をつくる。本建築は観光客と地域住民に開き、情報提供、交流の場、余暇活動、創作活動などと、様々なアクティビティに対応できるようにし、そこから新たな交流や学び、発見、文化の接点を生み出す。港は地域のアイデンティティや歴史の一部であり、その復活は地域への誇りとアイデンティティの強調につながる。



「伏見船場」『都名所図会』



大正～昭和初期の寺田屋浜

3. 選定敷地

敷地は京阪電車「中書島駅」と「大手筋商店街」の間地点にある濠川沿いである。近くに架かる蓬莱橋は歩行者がよく通り、北に進めば竜馬通り商店街へと続く。観光客も観光ルートとしてよく通ることから本設計の敷地とした。また敷地周辺には、日本有数の酒どころとして知られる月桂冠の酒蔵や坂本龍馬ゆかりの寺田屋などの史跡が点在し、伏見酒が楽しめる飲食店も充実している。

4. 伏見が目指す観光

伏見には多くの歴史的史跡があることは確かである。しかし、単にそれらのみを売りにして観光客を集めようとしたところで、他の観光エリアには太刀打ちできない。

『伏見の自然と環境』第一章で久米直明氏は、「伏見の売りは自然との共生の上に立った文化と伝統」と述べている。これを参考に、伏見が歩んできた文化を感じられる計画を提案する。文化を売りとしたまちづくりは、人のあるべき暮らしを示し、まちづくりの一つの模範となることができる、まちそのものが観光の対象になると考える。

5. 計画内容

①サインによる観光資源の発信

1) 雁木広場

かつて南浜町は、豊臣秀吉の伏見城築城にともなう建築資材を運ぶため、宇治川の流路改修工事を行い、“伏見港”と呼ばれる荷揚げ場であった。江戸時代の濠川沿いには問屋、宿屋、酒蔵が建てられ、米や薪炭、できた酒などを運ぶ小舟や、三十石船などの大小の船で賑わい、大坂との水運の拠点となった。

しかし、鉄道など陸上交通機関により、やがて水運の機能が衰えた。かつての船着き場は現在ではおおよそ半分ほどが埋め立てられ、“雁木”があった場所には建物が建ち並んでいる。今ではその姿が見られないが、港は地域のアイデンティティや歴史の一部である。港を特徴づける要素である雁木を復興し、地域への誇りとアイデンティティの強調につながることを期待する。

2) 伏見のランドマーク

建物そのものが観光拠点のサインとなるように計画した。南側の外観は、横を流れる濠川との調和を図るためにワイヤーを使用し、滝のような迫力ある演出を施した。建物はただの構造物に留まらず、周囲の自然との調和を体現し、地域全体に独自の存在感を放つこととなる。

北側の外観においては、町の重要な文化財である酒蔵の特徴的な要素を取り入れ、建物が町と一体となるような外観を目指した。このアプローチにより、建物が単なる存在にとどまらず、地域の文化的な背景と調和しながら、町全体に愛着を持たれるようになる。そしてながれあいが観光客だけでなく、地域住民の拠点にもなることを目指す。

3) 手すりが見える伏見のアイデンティティ

建物の手すり、柵は臙脂色で彩られている。これは伏見城の高欄などに使用されている色であり、伏見のアイデンティティを象徴している。臙脂色の手すりを設置することで、手すりが空間アートの一部となり、訪れる人々に特別な空間体験を提供することができる。

また臙脂色は赤系統であり、警戒色としても知られている。これを濠川沿いの柵に用いることで、危険を知らせるサインとしての役割を果たすと同時に、伏見のアイデンティティを際立たせることができる。

②『ながれあい』で交わる人・物・文化

1) 人 / 集いの場、交わりの場

2階の集いの場では、ものづくり体験教室や子育て支援講座など、多様なアクティビティを開き、子ども、高齢者や観光客の交流を図る。柔軟なレイアウトや多様なイベントのニーズに対応できるように、狭い間口の中でも部屋を仕切る壁を設けないことで広々とした空間を作り出す。代わりとして、ここでは可動柱を使い、パーティションや展示スタンドなどに転用することで、空間にフレキシビリティを与える。

3階の交わりの場では、コワーキングスペースとして利用し、地域のビジネスコミュニティを支援する。地元のフリーランスやアーティストなど、異なる分野の人々が出会い、アイデアの交流やプロジェクトの共同推進が可能となる。

2) 物 / テナント

1階のテナントには、地元アーティストや新しくお店を開業したい人のためのポップアップストアを設ける。一定期間ごとにテーマを決めてテナントを募り、それに合わせたイベントを施設全体で行う。ポップアップにすることで、施設には常に変化があり、地域住民も飽きることなく訪れるようにする。また、テーマを決めることで同じ業種の人同士が互いにコミュニケーションを取って学び、スタートアップハブのような場所にもなる。

このような生産者と消費者が直接交流し、物のやり取りをすることで、人々や文化を結びつけ地域全体の経済的な発展と社会的な連帯感を促進することが期待される。

3) 文化 / 地域住民とアーティスト

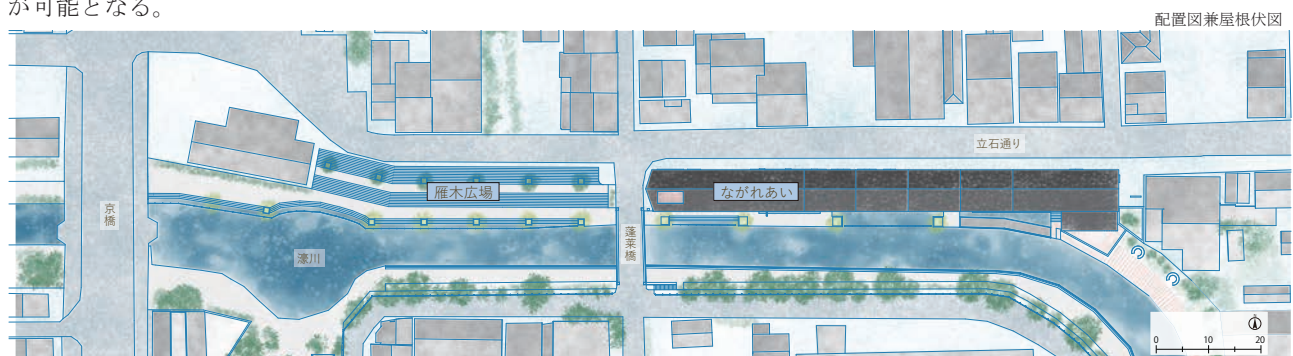
多様性の尊重や教育的価値の観点から、地域住民が新たな文化に触れるために“アーティスト・イン・レジデンス”を施設に取り入れ、アーティストと地域の文化の接点を生み出す。滞在中のアーティストは通常、自分の制作に専念するだけでなく、地域の文化やコミュニティとも交流し、異なる視点からの刺激を受けることが期待される。

6. 『ながれあい』が伝える“サイン”

道端には歴史的な事件の跡が刻まれた石碑や、名だたる大名の名前が掲げられている町名案内板があり、観光客はまちを歩くだけで様々な歴史文化に出会うことができる。このように、まちには気づかないだけで小さなサインが溢れており、それが伏見の雰囲気や特色を形成している。

『ながれあい』では、伏見の文化を感じてもらうために地域の文化的な要素を取り入れ、伏見のアイデンティティを表現した。また、伏見にとって多くの文化を生み出し歩んできた水を空間に取り入れ、水を通して伏見の文化を知ってほしい。これが『ながれあい』が伝える“サイン”である。

京都美術工芸大学 芸術学部 建築学科 4年



人を繋ぐ複合施設の提案

—大阪市西淀川区「佃地域」のランドマーカー

齋藤陽

Proposal of a complex facility that connects people

Landmark of "Tsukuda area" in Nishiyodogawa-ku, Osaka-shi

Saito Minami

1. 設計の背景・目的

私の生まれの地、大阪市西淀川区「佃」は大阪市の北西部に位置する。背景課題として「地域のにぎわいの少なさ」、「コミュニティ形成の場の減少」の2点を取り上げた。令和2年度国勢調査によると、西淀川区の昼夜間人口比率が104%という数値で地域に対して人の出入りが少ないことがわかる¹⁾。このことから地域内での高齢化の促進や地域外からの来訪者の少なさが課題として挙げられる。また、近年のコロナ禍やSNSの普及により、以前よりも私たち若者の自己表現の場が減少していると感じる。これまでの自身の経験からもっと身近に自己を表現する場や、やりたいことを実現できる場を提供したいという思いから本設計に至る。

上記の現状や背景を踏まえて、佃地域のにぎわいをより一層創出するための”ランドマーク”となる施設をつくりたいと考えた。そうすることで地域外からの来訪も増加し、地域の垣根を越えた人の繋がりを生み出すことで、佃地域にさらなる活気をもたらすことを目的とする。

2. 計画地 大阪府大阪市西淀川区佃 阪神本線千船駅前

計画地周辺は古い戸建てや団地などが多いため高齢者が多く在住している。また千船駅の1日の平均乗降客数は1万7千人で、佃地域唯一の駅であることから通勤通学で駅を利用する人も多い。しかし2017年に駅前の千船病院が移転し、2021年には千船駅下のスーパーが閉業したことで現在駅周辺が廃れた状況になっている。周辺には交番や幼稚園もあり、車の交通量は比較的少ないため、親子連れの利用にも安全性は高いと考えられる。駅前のため人通りも多いことから、佃地域のにぎわいを創出する場としてのポテンシャルを有していると考えられる。

3. 設計の概要・手法

本設計では地域交流×表現活動の場として「自己表現や挑戦を後押しして変化しながら地域に愛され続ける場所」であることをコンセプトに考えた。そこで地域の人

に向けてまずは「地域」、「高齢者」、「子ども」の3つの側面からそれぞれの居場所を不規則に並べて形成する。各空間をあえて細めの廊下で少々複雑に繋ぐことで偶然的に人と出会う機会をつくる。自己を表現する場として設けたステージの役割としては、地域的イベントの開催により、地域コミュニティの活性化に繋がる。利用内容が多様で、様々なニーズに応える。偶発的に人を引き寄せる、注目を集めることなどが挙げられる²⁾。これらの役割や効果を本設計にも活かして考えた。

設計手法としては、人が繋がるきっかけを創る操作としてまずは直方体型の建物をブロック状に切断し、その上を水平方向・垂直方向にそれぞれ格子状のフレームで囲むように配置する。格子で覆うことで生まれた空間の中でブロックをずらす、レベルを変えるなどの操作を行い、様々な形で組み合わせることで建物としての一体感を保ちつつ、動きのある空間を創出する。そしてブロックを動かすことで生まれた空間がまさに人が繋がる場所となる。また、この手法を用いたことで、人の流れに変化が生まれる。現在は駅に対してのアクセスが一方通行であるのに対して施設建築後は隣接する市営住宅との境界を緩め、また小さなブロック状の空間が並ぶことで多方面から施設を通して駅へのアクセスが可能となる。駅2階の改札口からのアクセスも可能で、ただ駅から家に帰るだけでなく家までのワンクッションとして施設を経由することで、佃地域の価値を高め、地域住民の生活に新たな充実感や楽しみを生み出すことを狙いとした。

5. 今後の課題

地域のイベントや表現の場として設けた屋外広場や屋内ステージは特に近隣住民の迷惑となりやすいため、その利用方法を明確に定め、地域の方に関心・理解を深めてもらう必要がある。

また本設計で提案した施設は、施設内に人の交流が生まれやすい仕掛けや表現の場を設けることで佃地域のさらなる活性化を目指すものとして考えた。しかし実際に建築後施設と周辺とのかかわりをどのようにするのか、

この施設をきっかけに佃地域全体としての課題を解決する方針を検討していく必要がある。

注及び参考文献

1) 大阪市大計画調整局. “令和2年度国勢調査人口等基本集計結果概要”. 大阪市. 2022-01

<https://www.city.osaka.lg.jp/toshikeikaku/cmsfiles/contents/0000549/549394/R2kokusei-jinkou-gaiyou2.pdf>, (参照 2024-02-04)

2) 杉本真太郎. “公園における野外ステージの役割—東京都内の野外ステージを対象に一”. 土肥研究室. <http://www.dohi-lab.arch.titech.ac.jp/theses/BSugimoto.pdf>,

(参照 2024-02-10)



図1 各階平面図

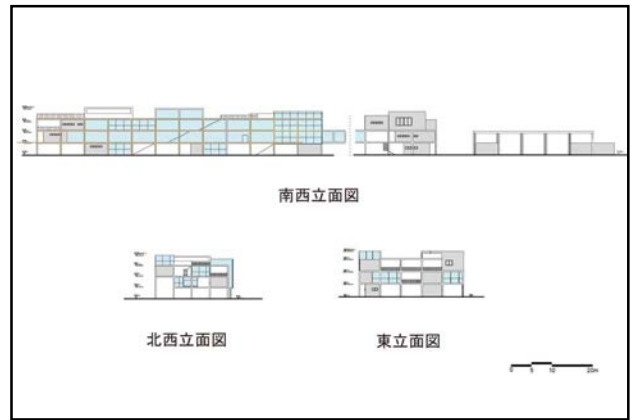


図2 立面図



図3 パース写真



図4 模型写真（イベント広場の様子）



図5 模型写真（全体図）

（武庫川女子大学生生活環境学部生活環境学科黒田研究室・4年）

さんぽコウカ

地域活性化を促進する複合施設の設計提案

伊藤 瑠璃

Ito Ruru

1. 研究背景と目的

大阪府大阪市東淀川区柴島には、敷地面積約 46 万㎡の柴島浄水場があり、市内の中・北・西北部に水を供給している¹⁾。また、中学校、高等学校、総合病院など多くの人が利用する公共施設がある一方、比較的静かな住宅地も多い。しかし、近年地域住民の高齢化が進んでいるにも関わらず、徒歩または自転車で利用できる飲食店や物販店舗、娯楽施設など地域のコミュニティとなる場所がほとんど無く、地域間交流が少なくなっている。

そこで本研究では、阪急京都線・千里線連続立体交差事業によってできる高架下のスペースを有効活用し、柴島をより住みやすい場所にするため、地域の生活やコミュニティを支える複合施設の提案を行う。

2. 研究の方法

これまでの高架下空間の活用を知るため、書籍²⁾および過去 15 年間の新建築³⁾ 21 例の事例を抽出し調査・分析を行なった。また、連続立体交差事業⁴⁾に関する調査のため、大阪市鉄道局鉄道交差担当部で高架工事の現状と今後の利用方法についてヒアリングを行った。

これらの情報を基に、この地域に必要な要素を検討し、配置計画を行い、柴島にコミュニティを促進させ地域活性化させるための複合施設の設計提案に取り組む。

3. 設計の概要

3.1 設計コンセプト

地域の生活の一部となり、生活を豊かにする「さんぽ」をテーマとした複合施設を設計した。この施設に人が訪れる理由は様々で、大きく 4 つに分ける事ができる。1 つ目は生活に必要な買い物、2 つ目は趣味などの特別な買い物、3 つ目は地域活動、4 つ目は、散歩である。

日常的に利用する店舗と、非日常的に利用する店舗をあえて点在させる事で、買い物しているだけで歩くことが増えるため生活する中で必然的に、季節を感じながら散歩し、友人に出会い、活動的になる事ができる。また、回遊できるため散歩しながらふらっと店舗に立ち寄ったり、広場でくつろいだり、目的を持たずに訪れても楽しむ事ができる。さらに、所々に設けた広場では、地域の学生等を巻き込んでイベントを行ったり、地域住民がイ

ベントを行ったりする事ができ、地域間交流が増えるきっかけとなる。そして、通り抜ける事ができる通路を多く設ける事や、この施設全体に建物の表裏を作らない事で、高架下空間を利用した施設による地域の分断を防ぐ。ファサードは、柴島浄水場記念館の特徴である赤煉瓦と御影石を使ったネオルネサンス様式をイメージし、開口部はアーチ型とし、煉瓦タイルを用いたデザインとした。高架の直線的な存在にとらわれすぎないように、壁面には凹凸感が出るように計画した。

3.2 建築概要

建築面積：12613.014 ㎡ 延床面積：7050.719 ㎡
構造：鉄骨造 規模：地上 1 階

3.3 計画地概要

計画地を図 1 に示す。

所在地：大阪府大阪市東淀川区柴島

アクセス：阪急京都線 崇禅寺駅下

阪急千里線 柴島駅下

計画地面積：27649.22 ㎡

周辺概要：現在高架工事が行われている阪急京都線・千里線の高架下で工事完成予定は令和 13 年である。工事完成後の利用方法は未定で、15%が公共の土地、85%が阪急電鉄の土地に分けられる予定となっている。

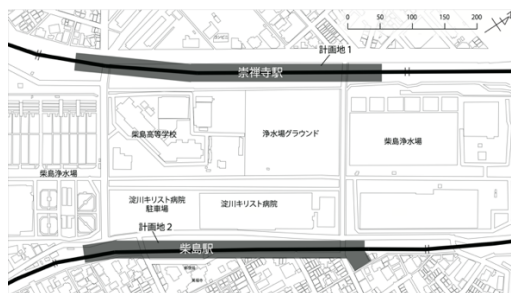


図 1 計画地周辺図

【参考文献】

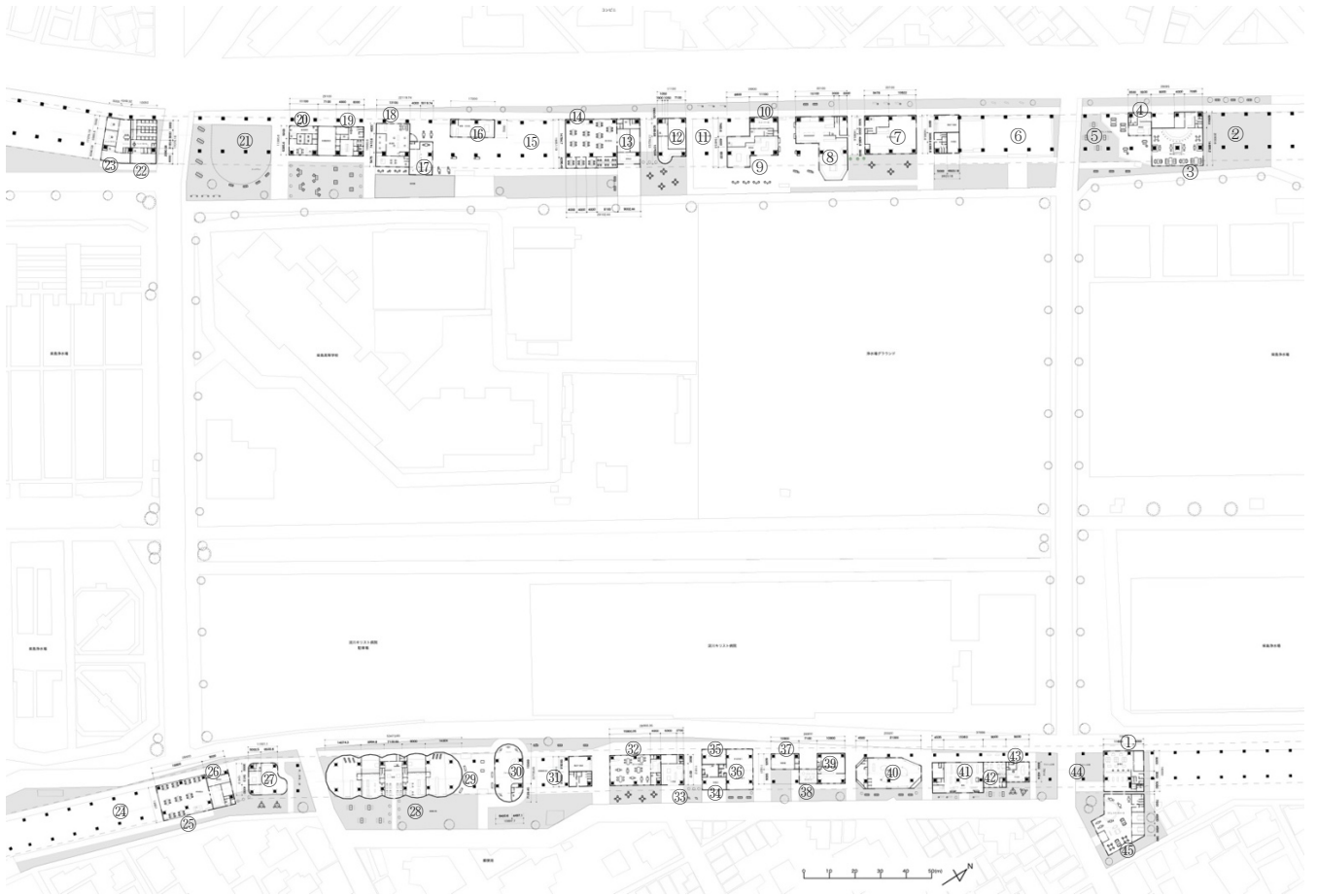
1) 大阪市 HP :

<https://www.city.osaka.lg.jp/kensetsu/>, 最終閲覧日 2023 年 12 月 30 日

2) 林豊：大阪を歩く 史跡名所探訪 大阪市内編，東方出版，pp. 120-126，発行年 2007 年

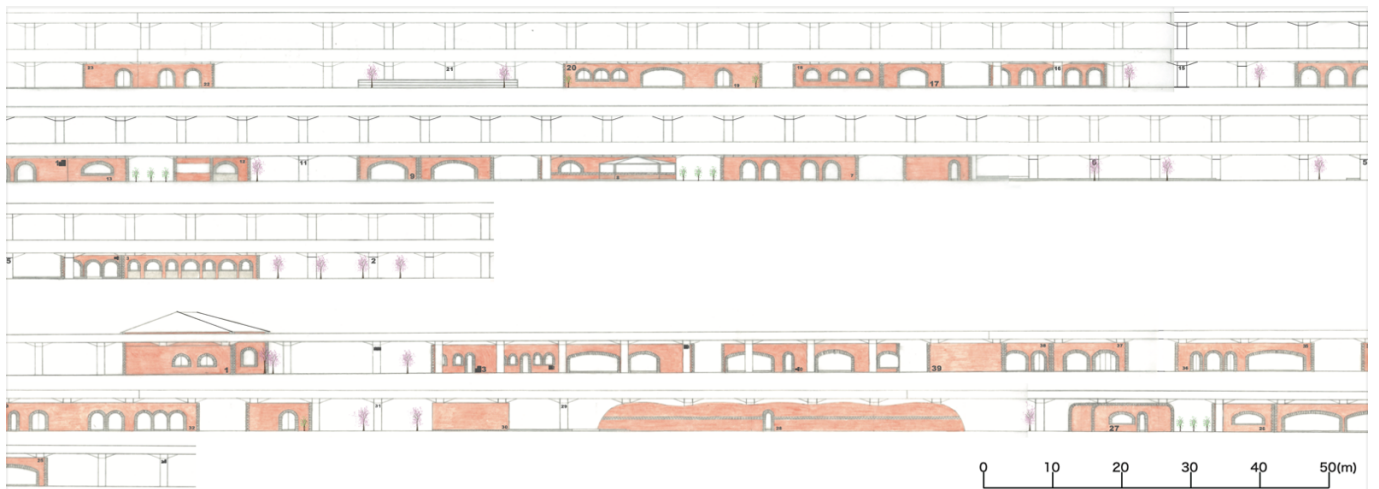
3) 新建築，株式会社新建築社，2008 年—2023 年

4) 阪急電鉄京都線・千里線連続立体交差事業パンフレット，2022 年 10 月



配置図研 1 階平面図

- ①事務所 ②桜公園 ③浄水場 cafe & bar ④総菜店 ⑤ピクニック広場 ⑥階段ステージ広場 ⑦生活用品店 ⑧ベーカリー ⑨青果店 ⑩スムージー店 ⑪グラウンド公園 ⑫洋菓子屋 ⑬鮮魚店 ⑭魚定食店 ⑮崇禅寺駐輪場 ⑯植物・生花店 ⑰Green カフェ ⑱ヘアサロン ⑲保護猫施設 ⑳動物病院 ㉑ドッグラン ㉒ペットホテル ㉓ペットサロン ㉔柴島駐輪場 1 ㉕肉料理店 ㉖精肉店 ㉗和菓子店 ㉘銭湯 ㉙まったり広場 ㉚アイス店 ㉛柴島駐輪場 2 ㉜旬ベジ定食屋 ㉝八百屋 ㉞制服店 ㉟スポーツ店 ㊱多目的ホール ㊲喫煙所 ㊳ランドリー ㊴クリーニング店 ㊵服屋 ㊶書店 ㊷勉強スペース ㊸手芸屋 ㊹マルシェ広場 ㊺コミュニティスペース



帝塚山大学 現代生活学部 居住空間デザイン学科

4 年

茨木歩っぽ。

—茨木市駅前の拠点を中心としたまちとひとの結節点—

*村上飛翔 **今和俊

IBARAKI POPPO.

—Nodal Point of the City and People Centered Around the Base in front of Ibaraki City Station—

MURAKAMI Tsubasa KON Kazutoshi



図1：鳥観パース

1. 研究の背景と目的

茨木市は 1970 年の万国博覧会に合わせて多くの建物が建設されたことで大きく発展してきたが、2000 年代から時間の経過とともに駅周辺で衰退が顕著に進んでいる。とりわけ、茨木市駅東側の再開発によって、西側駅周辺の歩行者は大幅に減少し、駅の利用者も減少傾向にある。人の流れが駅を堺に東側に移ったことは西側駅周辺の商業施設や商店街は衰退の一途を招いており、西側地域の再活性化は喫緊の課題となっている。

そこで茨木市の再活性化のために、茨木市駅と街全体をつなぎ、持続可能な社会や循環型社会の構築を目指すために、老朽化した建物や施設を建て替えずに、既存の建物やアーケードの構造を残しつつリノベーションを行い、地域の回遊の拠点となる象徴的な施設を駅前に設計し（図1）、茨木市を歩きたくなるような「歩く街並み」にすることを目的とする。

2. 設計方法

再開発ダイアグラムを図2に示す。再開発のコンセプトとしては、①茨木市駅から隣接する東通り商店街へと

つながる空間を作り、まちをつなぐ駅前の拠点を生み出す。②駅前に作った拠点内部に4つの広場を配置することで流動的な動線を生み出し、拠点内での滞留も可能にする。③茨木市駅前にある既存の商業施設をリノベーションすることで駅前の活性化を行い、建物に自然を取り入れることで周辺環境にも配慮した拠点を目指す。

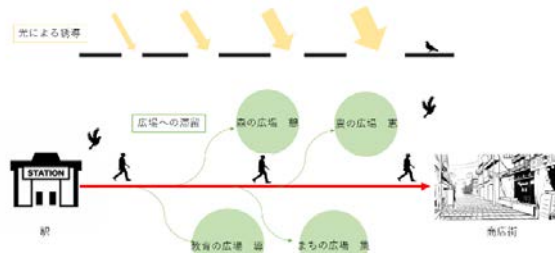


図2：茨木市駅前再開発ダイアグラム

また、茨木市の市章にもみられる鳩などの動物や自然に対して配慮しつつ、持続可能な社会を目指した計画を提案する（図3）。



×



図3：茨木市章（左）および SDGs 16 番目ゴール（右）

3. 計画の概要

設計のコンセプト①であった東通り商店街へのつながりとして、人の誘導を促すために茨木市駅から東通り商店街に向けての抜け道を作ることによって自然な動線を生み出す（図4、図10）

また、コンセプト②である建物内での流動的な動線と滞留について、商店街やまちの中心方向への誘導をおこなうだけでなく、建物内での滞留を可能にするために、様々な用途の広場を4か所配置することにより、まちの

回遊の拠点となるような空間を設計した（図5、図6）。さらに、コンセプト③である既存の商業施設のリノベーションについて、現況の建物の構造を残しつつ壁をなくすことで開放感を与えると共に、駅前の歴史的な建物の形状を残しながら自然を取り入れることで周辺環境に配慮した駅前の象徴的な拠点を目指した（図7）。

* 大阪産業大学 デザイン工学部 建築・環境デザイン学科 4年

**大阪産業大学 デザイン工学部 建築・環境デザイン学科 講師・博士



図4：A棟およびB棟連絡橋



図7：バスロータリーから見たB棟



図5：A棟4階「森の広場・憩」を望む

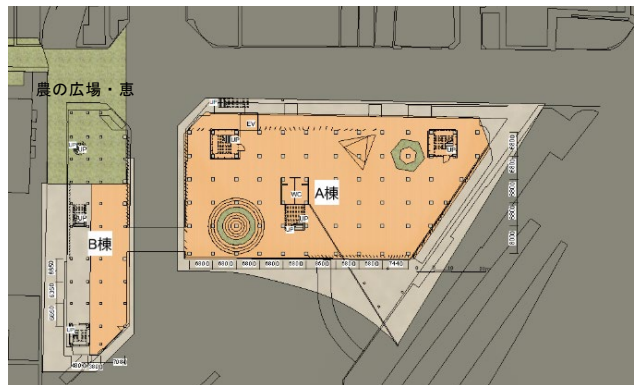


図9：1階平面図兼配置図



図6：B棟北側屋外「農の広場・恵」を望む

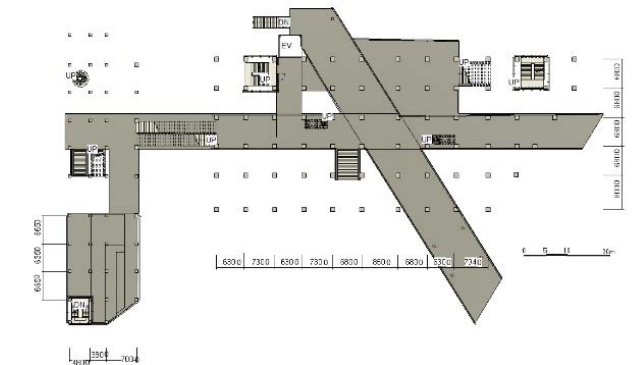


図10：A棟およびB棟2階平面図

面積表： A棟・敷地面積：3,180㎡ 延床面積：9820㎡
B棟・敷地面積：1,260㎡ 延床面積：2660㎡



図11：A棟およびB棟南側立面図

東大阪市の都市化とその可能性に向けて

—JR・近鉄俊徳道駅前再開発—

*桂木涼輔 **船曳悦子

Urbanization of Higashi-Osaka City and its Potential

-Redevelopment of Kintetsu Shuntoku-michi Station and JR Shuntoku-michi Station area-

Katsuragi Ryosuke Funabiki Etsuko



図1：俯瞰パース

1. 背景

東大阪は、都市計画マスタープランにおいて¹⁾、大阪の都心部への拡大を示している。本計画地である俊徳道駅周辺は宅地化が進み、移住者が増えているにもかかわらず、アクティビティや商業施設等が少ない。そのため、行きたいと思う魅力的な場所の創出、俊徳道駅が起点となるような施設の設計を目指す。また、俊徳道駅の不便さも解消するために再開発したいと考えた。

2. 目的

スムーズな人の移動と交流を目指し、二つの鉄道をつなぐ施設をテーマとして、3つの視点で計画を行う。(1) 近鉄俊徳道駅から JR 俊徳道駅の乗り換えをスムーズにすること。現状の近鉄俊徳道駅は3階、JR 俊徳道駅は2階にホームがあり、乗り換えルートは地上まで降りる手段のみであり、時間がかかり、乗り換えしやすい駅であるとはいえない。(2) 遊べる場所が増やす。ファミリー層または一人暮らしの移住者が多く、学生や子供が増えて

いるが、アミューズメント施設や大型ショッピング施設、コミュニティ施設などが少ない。(3) 2つの電車路線とバスのロータリーが併存しており、交通の結節点でもあることから、様々なビューポイントの設置が可能である。

3. 敷地調査

俊徳道駅は東大阪市の西側に位置し、1926年に大阪電気軌道八木線(現、近鉄大阪線)が開通して以後、大阪市寄りの布施を中心に商工業が発達したことで、都市化が進んだ。また、移住者が増えたことにより、1987年、開

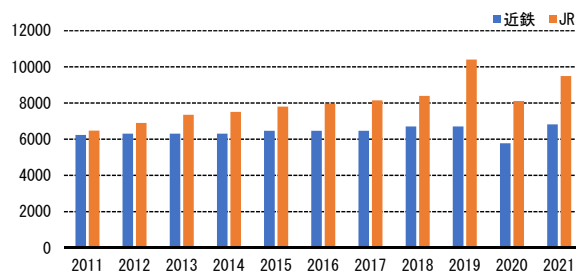


図2 乗降客数の比較^{2), 3)}

通していた路線(JR 貨物線)に 2008 年から放出駅～久宝寺駅間がおおさか東線として部分開通し、2019 年には新大阪まで、2023 年には大阪駅まで延長された。2020 年には大阪バスも乗り入れ、大学生や高齢者の方など、多くの人が使っており、大阪東部の南北の移動を含め各方面へアクセスが良くなった。乗降客数は年々増加しており(図 2)、特に朝・夕の通勤、通学時間帯が混みあう。

4. 計画の概要

本設計では、現在の敷地や近鉄線と JR 線の合間の形状を活かし、スムーズな人の移動と交流を目指し、二つの鉄道をつなぐ都市化の起点となるような新たな施設を計画する(図 1)。また、そこに住んでいる人の暮らしをよりよくするため、周辺にないものを補い、様々な要素を取り込んでいく。

施設の左側は近鉄、右側は JR に沿いながら変形させ、動線計画を立てた。そこで、乗り換えルートのパターンロープを設けることで既存の乗り換えルートと新設する

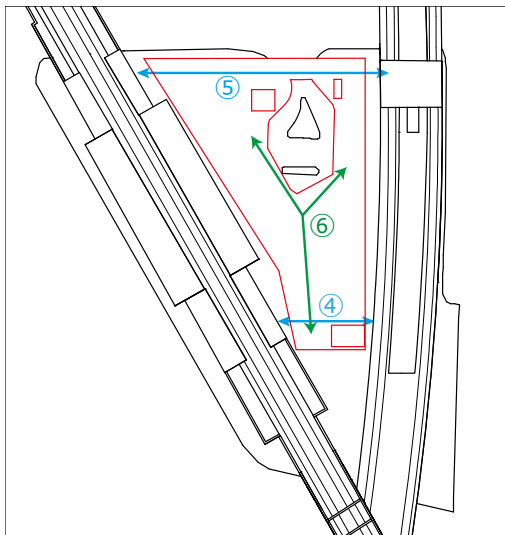


図 3 乗り換えルートと人の動線

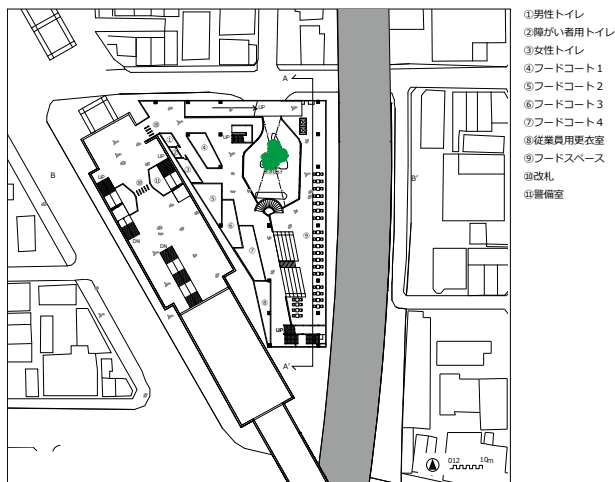


図 4 2F 平面図

スロープのルートで人の動線を分散してスムーズな乗り換えが可能になる(図 3-6)。そして、近鉄と JR に挟まれたバスターミナルの形を活かし、吹抜けを設け、バスやタクシーの動きを上から見下ろせる場所を設けた。

5. まとめ

二つの鉄道をつなぐ都市化の起点となるような施設を計画した。スムーズな人の移動と交流を中心に、コンパクトで快適な地域になることを期待している。

参考文献

- 1) 東大阪市ホームページ
https://www.city.higashiosaka.lg.jp/cmsfiles/contents/0000000/737/01_honpen.pdf, 2023. 10. 02 参照
- 2) 統計情報リサーチ：俊徳道駅(近鉄電車)の乗降客数の統計
https://statresearch.jp/traffic/train/stations/passengers_station_4_163.htm, 2023. 08. 28 参照
- 3) 統計情報リサーチ：JR 俊徳道駅(JR 西日本)の乗降客数の統計
https://statresearch.jp/traffic/train/stations/passengers_station_94_1178.html, 2023. 08. 28 参照

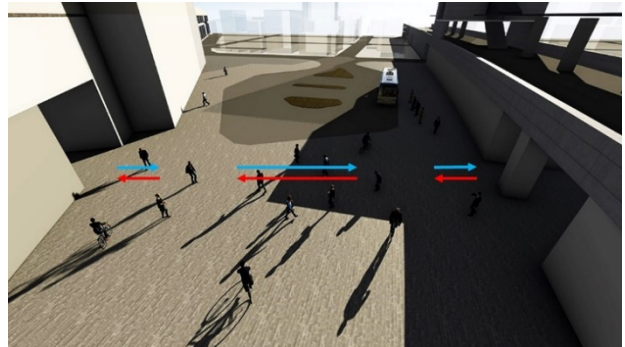


図 4 既存の乗り換えルート(図 3 の④)



図 5 新設のスロープルート(図 3 の⑤)



図 6 断面パース

*大阪産業大学 デザイン工学部 建築・環境デザイン学科・4 年
**大阪産業大学 デザイン工学部 建築・環境デザイン学科・教授

山の抱擁、未来への約束

～傾斜地農村に息づく文化と農業の縦結び～

山下雄大

Embrace of the mountains, promise for the future

Culture that lives on in a rural village on a slope Vertical connection of agriculture

Yamashita Yudai

1. はじめに

現代の日本は少子高齢化が進み、若者も地元ではなく仕事や利便さを求め都市部へ出てしまい地方の限界集落が増えている。2023年の現時点で2万を超える集落が限界集落として認定されている。その限界集落は特に四国地方に多く、その中でも山間地域が75.6%を締めている。また、農業の衰退で、食糧自給自足の低下、耕作放棄地の増加による景観の悪化など、日本の素晴らしい景観が損なわれており、昔ながらの集落の良さがどんどん薄れつつある。その集落と農業の問題を両方抱えている場所が私の出身地である徳島県三好市西祖谷山村でそこを今回の敷地に選定した。

西祖谷山村は徳島県の西部に位置しており、徳島市内から車で2～3時間程の場所である。西祖谷山村改め、祖谷村は日本三大秘境の1つであり、四方を山に囲まれた山間集落である。「祖谷のかずら橋」、「祖谷温泉」、「大歩危の舟下り」などといった観光地も多くあり、毎年大型連休や夏休み期間になると多くの観光客が訪れ賑わっている。一方で集落には人も訪れることなく、高齢者ばかりであり賑わっているとは言えない。そうすると人は出ていく一方でその集落は姿を消してしまう。しかしその村、集落にしかない景観や自然などの良さがある。しかし今のままだと老朽化した住居があるだけで魅力を感じたり、住みたいと思えるような場所ではない。そこで村の伝統と文化を残しながら、農業と傾斜地が共存することのできる新たな村を提案する。

2. 有瀬集落について

有瀬集落は西祖谷山村の中でも一番南に位置しており、高知県（大豊町）と徳島県（三好市）の県境である。標高は500m～700m程と山間集落の中でもかなり標高が高い地域である。冬は雪も降る地域であり20～40cm程の積雪量になる。ほかの集落に比べて木の数が少なく開けた土地で見晴らしが良く夜は満天の星と朝には雲海を眺めることができる。有瀬（上）と有瀬（下）に分かれており、（上）は一番年下の方で70代、令和五年10月時点で12世帯18人と超限界集落である。有瀬（上）は（下）に比べ土砂災害警戒地域になっているのだが（上）の南側はトンネル作業など地盤を固める作業を施しているため、ほかの場所に比べて崩れにくくなっている。特産品はお茶が有名であり斜面には茶畑が多く残っている。有瀬集落の中では有瀬かぐら踊りが伝統文化として残っておりこれは悪病を祓う舞である。西祖谷山村全体では神代踊りと呼ばれる舞がユネスコ無形文化遺産され世界からも注目を集めている。

3. にし阿波傾斜地農耕システム

四国中央部の「にし阿波」と呼ばれる徳島県西部の山間部では、場所によっては斜度40度にもなる急傾斜地で、段々畑を作らず傾斜地のまま農耕し、草地で採取した敷き草（カヤ）を畑にすき込むことで土の流出を防ぎ、ソバやイモなどの多様な作物を栽培している。400年以上にわたり、山間地の環境に適応したこの農耕システムが継承されてきた。そして2018年3月、国連食糧農業機関（FAO）の世界農業遺産に認定された。FAOが認めた傾斜地農耕システムの5つのポイント

1. 食と暮らしを支える

粟（あわ）と呼ばれる雑穀産業が盛んで徳島の古い呼び名である阿波（あわ）の語源であり自給自足と物々交換をしてお互いの食生活を豊かにしていった。

2. 生物と植物の宝庫

カヤを採取するためのカヤ場には342種類の植物が確認されており、28種類の鳥類、絶滅危惧種を含む241種類の昆虫、9種類の哺乳類が生息している。

3. 伝統と自然を守る働き

「コエグロ」と呼ばれる刈り取ったカヤを円錐形に積み上げて乾燥させそのカヤを畑に利用する。土の流出を防ぐために「サラエ」という農具を使い、その農具はそれぞれの傾斜地の角度に合わせたオーダーメイド品で集落の鍛冶職人が1つ1つ手作業で制作する。

4. 風土に根付いた文化

食材に限られる山間部では農作物を「干し」で保存食にしていた。吹き下ろす冬場の風は干し物作りに適しており、干し芋や干し柿などの特産品がある。また集落の情報交換や相互扶助のシンボルである「お堂」も各集落に1つ存在している。

5. 人と環境が調和した景観

傾斜地で農耕生活を送ることではかの土地にはない「にし阿波」ならではの景観。しかし山間部集落の少子高齢化により農業を継続できなくなった畑は荒地と化し、サルやイノシシなどの害獣が住みつくようにな場所も年々増加している。

4. 平家の落人伝説と生きるということ

1185年の屋島の合戦に敗れた平国盛一族が山奥の祖谷へと逃げ込み隠れ住んだと伝えられている。現存している「祖谷のかずら橋」は源氏が攻め押せてきた場合に侵入させないように、野生のシラクチカズラという植物を編んで架けた日本三大奇橋の一つで平家の落人伝説が色濃く残っている。

私は平家の落人は命を守るために山奥の祖谷集落へと逃げ込み、そこから自給自足の生活をして住民同士と物々交換や力を合わせて村というコミュニティを確立し、生きる術を多く残している。だが今ではインターネットやコンビニ、スーパーなど物を購入できるツールが多くあり、生きていくことがすごく楽になっていた。また私が一人暮らしをしていてマンションで生活をしているのだが人と人の距離が近く蜜な空間なのに対し、隣の住民とはあまり話すことはない。しかし村は家の距離は遠いのに人と人の心の距離はすごく近い。これは助け合う

茶畑の様子



敷地からの眺め



地すべり対策工事



斜面集落のコミュニティ



祖谷平家まつりの様子



所在地：徳島県三好市西祖谷山村有瀬
 主な用途：複合施設（住宅、舞台、商業施設）
 敷地面積：39000 m²
 建築面積：2762 m²
 延床面積：2254 m²
 キーワード：集落、住宅、伝統継承、農業、再興

Location : aruse nisiiyayama village miyoshi city tokushima
 Main Use : complex facility (housing, stage, commercial facility)
 Site Area : 39000 m²
 Building Floor Area : 2762 m²
 Total Floor Area : 2254 m²
 Keywords : village, housing, tradition inheritance, agriculture renaissance

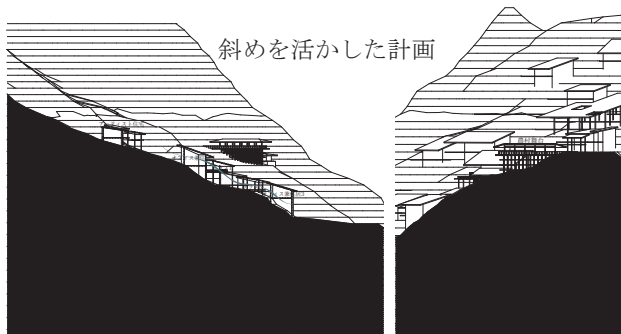
文化が残っているからだと思う。

5. 傾斜地を生かした設計

祖谷集落は傾斜地にへばりつく様な形で集落を形成しており、縦でコミュニティを形成している。そこでオフィスは横に移動して作業をするのではなく縦で移動し、晴れた日には外のテラスや屋根の上でパソコンで仕事をするという仕事の新たな形式を作る。傾斜地は前に遮るものが何もないので見晴らしがすごくよく解放的な場所でのびのびと作業に励むことができる。

またレストランと村の住民が集まる詰所兼管理棟は集落の中でも緩やかな斜面へ計画することでレベル差を活かした建築とする。3フロアに分け、大屋根を斜めに架けることによって上から下へと風が抜け、1階の空間は集落で採れた新鮮な野菜や加工した食品を販売する直売所を設け、2階では住民同士が村のことについて話し合うことができる場所を設ける。3階は管理棟でコンドミニウムを借りる人の受付や移住者の手続きなどこの村の中心となるようにする。

管理棟の上にコンドミニウム、下にオフィスと住宅という配置で立ち寄りやすくした。



6. それぞれの住居スペース

この村には4つの異なる住居スペースを設けた。

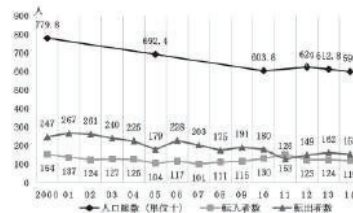
1. 村の中でも仕事ができるように、サテライトオフィスを設けた。ただ住むのではなく自然の中で働く。このサテライトオフィス誘致は徳島県の神山町で実例があり、はじめは数軒だったオフィスもどんどん数を増やし今では数十件のオフィスを誘致に成功しており、若い人がどんどん増え、地域活性化へとつながっている。そして仕事の合間に畑での農作業をしてオフィスのチームで育てた農作物を収穫し、調理をしてみんなでご飯を食べチーム力を向上させる。
2. アーティストの卵を育成させるための住居を設ける。私も大学で創作活動をしていく中で周りの環境は作品のクオリティをあげるためにすごく重要なことだと思った。自然いっぱいの中で暮らしながら村の人たちの暖かさに触れ創作活動に集中することのできる唯一の場所だと考える。
3. 農家専用の住居
世界農業遺産である傾斜地農耕を守り継承していくための農家が住む住居を計画する。そこで住宅の下には畑があり直ぐ畑作業ができるように畑と住宅の境目を無くすために中間領域となるテラスを設けた。そこでは村民たちが収穫した農作物を交換したり、休憩したりできる。
4. コンドミニウムとして利用できる住居
集落の中で一番高いエリアには1週間のうち2、3日ほどしか利用しない方がコンドミニウムとして移住希望の方が短期滞在できる。特産品の祖谷蕎麦、岩豆腐、こんにやく、団子を調理する体験や畑を実際に耕してジャガイモを収穫したり、山へ入って山菜採ったりなど村の疑似体験ができるようにする。

8. 参考文献

- ・徳島剣山世界農業遺産推進協議会
→ <https://giahs-tokushima.jp/steepslopeagriculture>
- ・NHKアーカイブス 徳島・祖谷 平家伝説
→ https://www2.nhk.or.jp/archives/movies/?id=D0004990268_00000
- ・国土交通省 四国地方整備局 四国山地砂防事務所
→ <https://www.skr.mlit.go.jp/sabo/office/aruse/aruse.html>
- ・国土交通省 四国地方整備局 有瀬地区進捗情報
→ https://www.skr.mlit.go.jp/sabo/office/pdf/202311_aruse.pdf

・オフィス 復興事例

人口約5,400人の町にIT企業が集まる 徳島県神山町は、ここは近年で移住者が増え、起業家やIT系ベンチャーが古民家を利用したサテライトオフィスを相次いで開設することで注目を集めている。また今年から20年ぶりとなる高専が開校し、徳島で一番成長している町である。また、名刺ソフトのSansanをはじめ、約16社がサテライトオフィスを設置しておりどんどん増えていっている。



2010年にオフィスが来るまで人口は減少しているのに対し2010以降は増えていることがグラフから読み取ることができる。

神山町えんがわオフィス
古民家、蔵を改築したオフィス



7. 農村舞台をイメージした伝統継承のための展望台

農村舞台では村の豊作祈願や豊作感謝の祭りを行っていた場所で、歌や踊りなどの芸能も奉納した。山奥の集落であるために踊り子を常と呼ぶことができたため、人形を作ってその人形を操る稽古をするための練習場として村の人々はお金を出し合い農村舞台を建て、そこで空いた時間を村人が協力して「人形浄瑠璃」の練習を欠かさず行っていた。

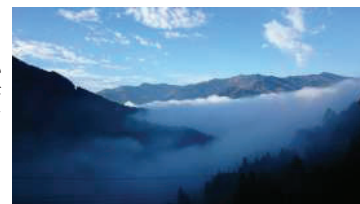
この「人形浄瑠璃」とユネスコ無形文化遺産に登録されている雨乞いの儀式「神代踊り」の伝統を継承していくために、人が訪れやすい展望台で披露する場を設ける。

この展望台は集落の東側に位置しており傾斜地から突き出た形になっている。そこで披露される踊りは村を背景に実際に天空で舞っているかのような情景を生み出す。その美しい傾斜地と踊りは人の心に残る素晴らしいものとなる。

通常の展望台では朝早には素晴らしい雲海が見え、昼には農作業をしている村の風景を望むことができる。



神代踊り



有瀬集落の雲海

観光客と地域住民を繋ぐコミュニティ型複合施設と土産品の提案

山路真白
Proposal for a community-type complex and souvenirs to connect tourists and local residents
Mashiro Yamaji

1.研究背景

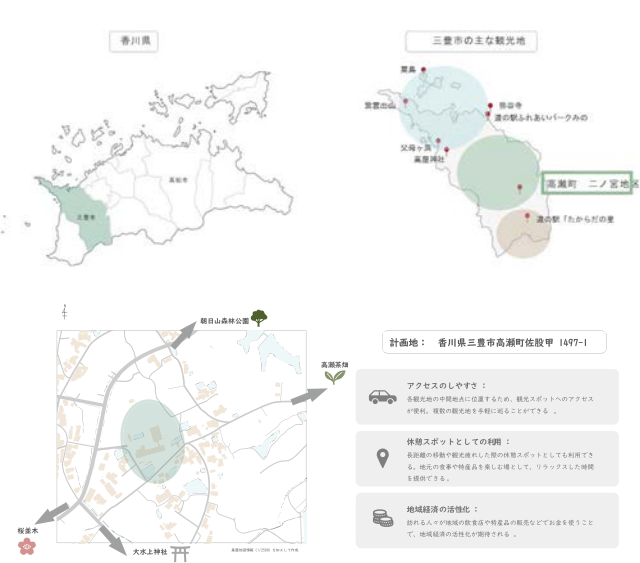
新型コロナウイルスの収束と観光客回復の兆しを受け、地元である香川県三豊市の地域活性化に焦点を当て、2つの軸を持って本研究を進めた。

1つ目は、『観光客と地域住民の交流場所を作る』ことである。この施設は、観光客に対して新しい発見と体験を提供すると共に、地域住民との交流の場として機能し、地域の魅力発信とコミュニティ構築を目指す。

2つ目は、『香川県の隠れ特産品の知名度を上げる』ことである。「うどん県」としての知名度は高いが、他の特産品は知られていないため、土産品を提案することで地域アイデンティティやストーリーを視覚的に伝え、地域ブランディング強化を目指す。

2.計画地

香川県三豊市にある二ノ宮小学校の敷地を計画対象地とする。三豊市は、香川県の西部に位置し、主な観光地として、日本のウユニ塩湖と呼ばれている「父母ヶ浜」を中心に、海沿いの観光地が人気である。今回の計画地である「高瀬町二ノ宮地区」は、沿岸部と山間部の間に位置し、各観光地の中間地点に位置するため、アクセスの利便性がある。



3.目的

最終目標は、定住者の獲得である。そのために今回、観光客向けの提案をする。観光体験の向上やコミュニティの形成、地域文化を発信していくことで知名度が上がり、リピーターが増加し、定住者の獲得に繋がると考えている。

4.三豊市の問題

観光業における問題として、観光消費額、観光体験、リピーターの少なさ、観光客の偏りなどが見られる。沿岸部の観光地が人気なため、平野部に新しい観光地の提案をすることで観光客の分散を狙っている。

5.新しい観光地の提案

コミュニティ型複合施設をシンボルとした新たな観光地を提案する。下図の配置図より、田んぼを中心に配置し、周辺にカフェ、ベンチを点在させることで、自然や人と触れ合いながら楽しむことができる場所を目指す。この施設では、特産品の販売、田植えやハイキングなどのアクティビティ、イベントや展示会の開催、地元食材を味わうことができる。

配置図



5-1.コンセプト

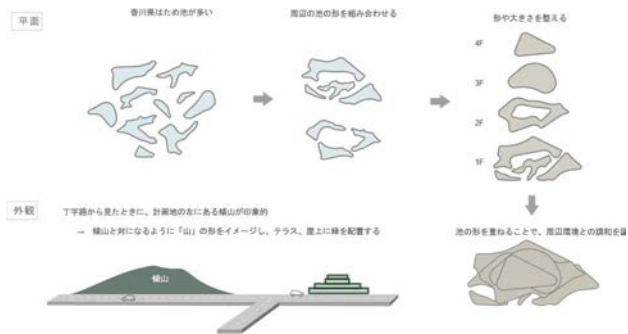


「輪」コミュニティ型複合施設

メインの建物は、観光客と地元住民を繋ぐ「輪」をテーマにし、交流を重視している。共有スペースやカフェで気軽に会話できる場を提供し、イベントを定期的に行うことで観光客と地域住民が共に学び、楽しみながら、新たな絆を築ききっかけとなる場所を目指している。

5-2.ダイアグラム

コミュニティ型複合施設の平面は、池の形をかたどっている。香川県はため池が多く、計画地周辺の池の形を組み合わせることで周辺環境との調和を図っている。



5-3.設計概要

建物全体的にガラス窓を多く使用し、解放感のある空間でリラックスしながら、どこからでも景色を楽しめるように設計した。各階にテラスを設けることで、芝生の上、空の下でくつろぐことができる。

平面計画

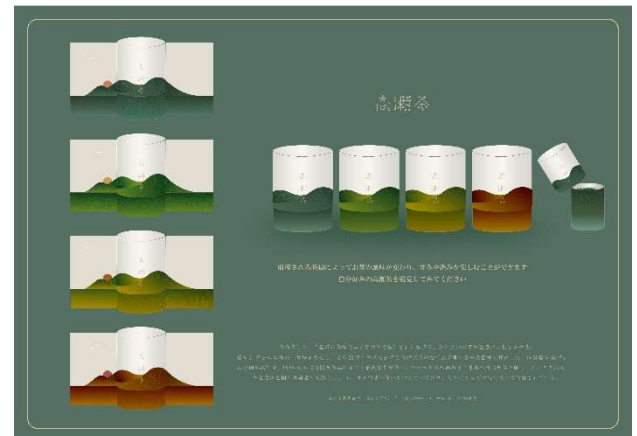
- 1階：共有スペース、マルシェ、ベーカリー
- 2階：ライブラリー、カフェ、キッズルーム
- 3階：イベントホール、会議室
- 4階：勉強スペース、カフェ

6.今後の展望

コミュニティ型複合施設の改良を進めつつ、今回お土産品について掘り下げて研究することが出来なかったため、今後はパッケージデザインについて取り組んでいきたいと考えている。現時点では、三豊市の特産品である「高瀬茶」のパッケージデザインを行っている。

高瀬茶は、三豊市の高瀬町で採取されているお茶で、香川県のお茶生産量の8割を占めているが、全国出荷量としては0.2%ととても希少価値の高いものとなっている。収穫される時期によってお茶の風味が変わり、それぞれ違った甘みや渋みを楽しむことができる。

パッケージデザインは、お茶の風味の移り変わりや季節によって変化する山の様子をリンクさせています。サイズは直径7cm、高さ14cmで、お土産品として持ち運びしやすい大きさに設定している。



参考文献

- ・三豊市, 第2期三豊市まち・ひと・しごと創生 人口ビジョン, 令和2年3月, 3, https://www.city.mitoyo.lg.jp/material/files/group/10/dai2_jinkoubijon.pdf, 2023.8.23 閲覧
- ・香川県, 令和元(2019)年 香川県観光客動態調, 令和2年7月, https://www.pref.kagawa.lg.jp/documents/24603/doutaicyos_a2019.pdf, 2023.7.29 閲覧
- ・三豊市産業政策課一般社団法人 三豊市観光交流局「香川県三豊市観光状況データ」, p2: <https://www.mitoyo-kanko.com/site/wp-content/uploads/607e56097447ca7a6c8944a4d14e344c.pdf>, 2023.12.28 閲覧
- ・高瀬茶業組合 HP, 高瀬茶について: <https://www.takasechagyou.jp/index.php#003>, 2023.12.28 閲覧

(武庫川女子大学 生活環境学部 生活環境学科 4年)

健康の拠点「まちの保健室」

ー「内」と「外」をつなげる予防診療所ー

猪野 愛唯

Infirmity for the community

-Mediating inside and outside-

Ino Ayu

1. はじめに

現代の日本の医療は目まぐるしい進化を遂げ、AIを取り入れた医療などの高い技術力を誇る。しかしその高い医療技術を持ちながらも、患者の療養環境においては施設側の「管理」が重要視されており、「患者やその家族のため」にデザインされたものは少ないように思う。近年ではホスピタリティが重視された「ホテルのような病院」も増えたが、これが患者に寄り添ったデザインなのかと疑問に思う。

また、国の政策による病床数の削減や医師不足による統廃合、有床診療所の無床化によって、地域医療の供給不足も懸念されつつある。

そこで本研究は、地域における療養環境を改善すべく、また人々の健康を保つための、まちの中の診療所の在り方を提案する。

2. 研究背景

有床診療所は外来機能と入院機能を併せ持つ地域に根差した医療施設である。地域医療にとって重要な役割を担っている有床診療所だが、その数は全国的に見ても年々減少している。その主な要因としては経営難による閉院や無床化、厚生労働省の『地域医療構想』による病床数の削減である。また知名度の低さや安心を求めた人々の大病院思考による患者数の減少といった状況が、有床診療所をこのような現状に追いやっているのである。



*「医療施設調査」は2017年までは静態調査で毎年10月1日現在、2020年は動態調査で10月末概数。

図1 有床・無床別診療所数の推移
(日医総研より)

3. 対象敷地

敷地は京都府京田辺市山手南にある空き地を選定した。「地域の療養環境」の改善が目的であることから、敷地は住宅街の中であること、また自然は患者を癒すことができる(久保田, 2018)ため、なるべく広く自然豊かな土地が好ましいとの考えが選定理由である。



図2 敷地写真



図3 敷地周辺写真

4. 設計内容



図4 平面図

4-1 人々が気軽に訪れることができるために

診療所に対しての「治療するための場」という固定観念をぬぐうため、施設内に「居場所」を設けた。カフェや公園といったまちに開かれた場所や、より専門的な相談を求める人のためにカウンセラー、管理栄養士、ヨガの先生といった「健康のコンシェルジュ」が常駐している。これにより地域の人々が気軽に訪れることができ、また健康に関する情報を積極的に取り入れてもらうことで予防診療を促す効果が期待される。また「気軽さ」と

「診療」を両立させるために、地域の人々が集まる場所と診療所の診療部分を完全に切り離すことはせず、緩くつなげることを意識した。施設内のカフェやスタディコーナーが診療の待合室も兼ねるよう計画した。

治療するためだけに訪れる従来のような病院・診療所ではなく、ただ誰かに話を聞いてもらいたいただけという人でも訪れやすく、健康を保つため、またいざという時にすぐに頼ることのできる場所であることから、「まちの保健室」と表現することにした。

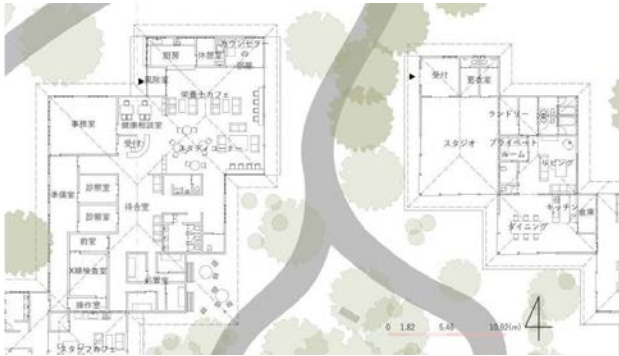


図 5 外来 平面図

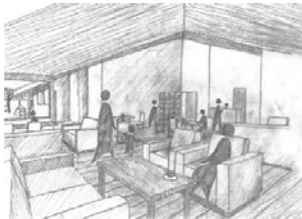


図 6 待合室

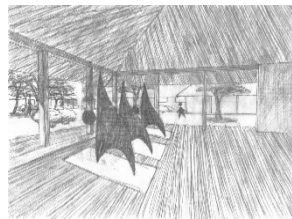


図 7 スタジオ

4-2 療養空間

入院する患者は比較的症状の軽く、自身である程度自由に動くことのできる者を対象としている。しかし看護師の手伝いを必要とする患者は、ナースステーションに近い「特別室」を利用してもらうこととした。常に監視されているような従来の療養環境を変えるため、このような入院室の配置とした。

次に患者にとっては入院室が生活空間となるため、なるべく「暮らし」に近い空間になるよう計画した。また患者にとっての療養環境は「日常生活を送る空間」であり、それは従来のように室内だけにとどまるべきではないと考えた。そこで入院室と外をつなぐ廊下を広くとり、室内の引戸を開くことで廊下の一部が室内とつながり、小さなリビングのような空間になるように設計した。

廊下側と縁側の両方の開口を開けば風と視線の抜けができ、中間領域が持つこの可変性を利用し「内」と「外」、「私」と「公」を緩やかにつなげることを目指した。

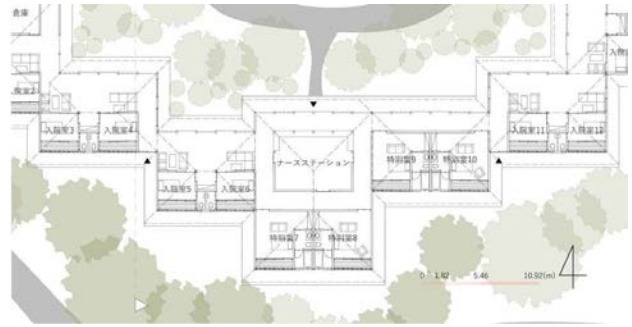


図 8 病棟 平面図



図 9 入院室 模型写真



図 10 病棟廊下 模型写真

5. まとめ

この研究では現代の療養環境に疑問を抱き、健康を保つための地域医療の在り方を提案した。特に患者が主に過ごす病棟部分に時間をかけ、家族との過ごし方や入院室と外部空間との距離感や自然環境を室内へ取り込むことに注力した。

今回の提案のような施設は日本ではあまり見られず、実現すれば医療は人々にとって身近な存在となり、また大病院へ患者が集中することで起こる医療崩壊も防ぐことが可能となる。また将来的に用途変更されたとしても、高齢者施設や福祉施設等として利用することも可能であり、今後の暮らしに大きく役立つと考える。

参考文献

- 1) 久保田 秀男:「患者本位で考える病院・クリニックの設計」じほう (2018年8月15日)
- 2) 厚生労働省: 地域医療構想について
<https://www.mhlw.go.jp/content/10800000/000711472.pdf>
- 3) 令和2年2月日本医師会有床診療所委員会: 令和元年度有床診療所委員会答申 (P8. P30. P31.)
https://www.med.or.jp/dl-med/teireikaiken/20200226_1.pdf
- 4) 日本医師会総合政策研究機構: 日医総研ワーキングペーパー 2021年 有床診療所の現状調査 No.461 (2021年9月28日)
<https://www.jmari.med.or.jp/download/WP461.pdf>
- 5) 日本医師会総合政策研究機構: 日医総研リサーチ・レポート No.113 診療所の診療科特性について (その1) - 診療所数、医師数、診療行為 -
<https://www.jmari.med.or.jp/download/RR113.pdf>
(京都橘大学・4年)

始まりの残丘

-経験を与える美術館の提案-

名 前 前田大登

Monadnock of beginning

-Suggestion of the art museum giving experience-

Maeda Hiroto

はじめに-

美術館の概念はアートの変化と共に変わり続けている。芸術に礼拝的価値を見出していた古典パトロネージの時代から複写や模造などの技術が発達した事によって宗教的な儀式から解放され、展示価値が増していった時代。そして、現在はエンタメから学習に至るまでの多種多様な経験をパトロンが追求する口実価値の時代へと変化した。勿論、美術館・アートの概念が変わる事で作品の展示方法や運営形態も変わってくる。その変化に伴い大量動員を置く敵としたブロックバスター展やアーティストの美術館離れなどの様々な問題が発生し、美術館に足を運ぶ意味が見失われつつある今、今後の美術館の在り方を考える。

美術館の問題

1. 肥大化する美術館-

アートシーンの度重なる変化によって美術館は幾度も内容的危機を迎えてきた。そして美術館は原因の根本的な解決は行われず、収蔵量・展示空間の拡張を繰り返す年々巨大化の一途を辿っている。最近では、来館者が参加型活動を行う教育普及のための場所も設ける美術館が増えており、美術館の肥大化は留まることを知らない。

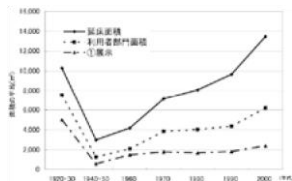


図1 延床、来館者部門、展示空間面積の変化

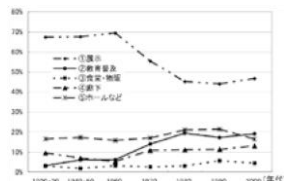


図2 空間単位ごとの割合の変化

2. 収益性重視の運営形態

美術館の肥大化に伴い高んでしまった運営コストを回収するために収益性重視の運営形態となり、大量動員を目的としたブロックバスター展などを優先して行うようになる。

3. アーティストの美術館離れ-

美術館は資金の多くを民間企業からの寄付に頼っていることからスポンサーの意向や要請に応じて大量動員を目指すブロックバスター展を優先して、話題性の低い若いアーティストの企画展が開催されにくい状態が続いている。また、公的機関である美術館では規制が多く、アーティストの表現の幅が狭まっていることもあり、アートイベントや個展などの自由な表現が行える美術館外での活動をメインで行うアーティストが増えている。

4. オンライン展覧会-

哲学者ヴァルター・ベンヤミンは、複製技術によって喪失された何かを「アウラ」と呼び、「芸術作品のもつ〈いま-ここ〉的性質」と定義した。そして複製されることを前提に作られる写真や映画などの非アウラの芸術を「芸術作品

の展示可能性を飛躍的に増大させるもの」だと評価した。新型コロナ以降頻繁に行われるようになったオンラインでの美術展もベンヤミンのいう非アウラのものの一つであり、Google ストリートビューのように4K画質の360度パノラマ空間を歩き回るができ、会場で実物を見る以上に細密にディテールを見ることが出来る。ネット配信によってこれまで美術館に足を運ばなかった人や社会的に弱い立場の人たちがアートの面白さに目覚めることも十分にあり得るため今後こうしたオンラインコンテンツがますます増えると考える。では、画面越しに芸術作品を見ることが出来るようになった今、美術館に足を運ぶ意味とは何か。美術館の存在価値を考えたとき、アウラが持つ〈いま-ここ〉的性質を保証する美術館がこれから必要になってくると考える。

美術館の概念の拡張-

テート・モダンの館長クリス・デルコンは美術館を「他者と過ごす社会的・社交的な場」と述べたように、美術館は単なる鑑賞、教育、経験の場であるだけではなく参加することによってここが成長し学んでゆく場になりつつある。アートが時代の変化とともに絵画からインスタレーションなどの伝えることのできる情報量が多い表現方法へ移行したように、美術館の「知識の場」としての概念も時代やアートとともに変化・拡張していくべきである。

選定敷地



図3 敷地とその周辺の主要な建物

1. 敷地

選定敷地は京都府京都市北区北舟岡町にある残丘、船岡山にある船岡山公園に計画する。周辺には千利休の墓がある大徳寺や「玉の輿神社」とも呼ばれる今宮神社、大正12年開業の船岡温泉がある。

2. 歴史

選定敷地は、京都府京都市北区北舟岡町にある残丘、船岡山にある船岡山公園に計画する。船岡山は平安京を造営するときの基準となった山であり、「岡は船岡」と枕草子で清少納言が称える歴史と関係が深い山である。しかし、1000年以上の長い歴史の中でその重要性や役割は薄れていった。代わりに処刑場や風葬地だった暗い歴史が目立ち、いつしか心霊スポットとしての顔を持つようになってしまった。



図4 平安京と船岡山の位置関係

3. 地質・自然環境

船岡山は100万年前の六甲変動によって隆起したチャート山地の一部であり、10万年に及ぶ河川の浸食によって隣接するチャート山地から切り離されてきた残丘が船のような形をしていたことから船岡山と呼ばれるようになった。船岡山の主な構成要素はチャートと呼ばれる堆積岩であり、岩盤の露出する場所が多いが、その他の部分は、岩盤の風化生成物及び腐食からなる土壌が基盤岩を薄く覆っている。船岡山は、市街地にありながら緑豊かな自然が保たれていることから、「京都自然200撰」の第1号に認定された。



写真2 船岡山の層状チャート



写真3 船岡山公園内の様子



写真4 マヤガラの写真



写真5 ナエガの写真

コンセプト

アートイベントやオンラインコンテンツが充実した現在、それでも美術館に足を運ぶ意味は何か。その問いの前に

現在の収益性優先の現在のシステムからの脱却を行い、パトロンやマスコミ各社の干渉がない新たな運営形態を構築することが必要。次に、量より質を重視することで機能の縮小・単純化を図り柔軟に変化し続けることができる展示空間を計画する。そして、哲学者ベンヤミンが定義した「アウラ」の持つ〈いま-ここ〉的性質を保証し〈いま-ここ〉でしか味わうことのできない経験を美術館が提供する。そんな美術館を平安京造営の際に基準となった山に計画し、新たな美術館の在り方を提案する。

設計概要

フランススコ・トレドの小さな美術館はオアハカ・セントロの主要なアトリエや工房、広場や公共施設を小さな美術館と称して街の至る所で展示会やアートイベントを行うことで街をアート一色にしていた。アーティスト、来館者の善意、京都市が共同で運営する5つの小さな美術館を船岡山に計画し、〈いま-そこで〉しか味わう事が出来ない経験を提供する場所をつくる。船岡山は市街地にありながらも「京都自然100選」の第一号に認定された自然豊かな山であるため、現在船岡山公園の広場となっている場所や木が生えていない場所に散りばめるように小さな美術館を配置する。

一運営一

1. 運営方法

計画する美術館は展示場所を無償で提供する。アーティストが自分で作品を自由に持ち込み、好きな場所に一定期間展示できる。また、多くの歴史を持つ船岡山をより知ってもらうための企画展を一部の展示スペースを利用して行う。収蔵部分については展示場所の貸し出しがメインなため収蔵量は持ち込まれた作品を一時的に保管する場所として使用する。

2. 資金源

京都市は船岡山公園の維持費に年間1億円近く費やしている。その費用を美術館の運営費として使用する。その他にはクラウドファンディングや来館者にお布施のような形でお金を頂戴し、資金を確保する。

3. 展示以外のアクティビティ

現在、船岡山公園では福祉施設と大学が行う「福祉まつり」や公園側主催の「オープンパーク」など様々なイベントが行われている。こうしたイベントを計画する美術館内の敷地で行えるようにフリースペースを確保した。

参考文献

- 『空間構成からみた日本の公設美術館の変化に関する考察』小池志保子
- 『現代アートとは何か』小崎哲也
- 『美術館の概念は無限に拡張可能ではない』クリス・デルコン
- 『それでもなお、文化芸術が自律的に存在する場所』清水千夏
- 『これからの美術館を考える』深川雅文
- 『複製技術時代の芸術作品』ヴァルター・ベンヤミン
- 『東西高低差を歩く関西編第21回』梅林秀行

KOBE ポートタワー FANTASY

神戸ポートタワー 60th デザイン活用プロジェクトの活動と作品

長澤 京香* 上稲葉 真瑚**

KOBE PORT TOWER FANTASY

Kobe Port Tower 60th Design Utilization Project Activities and Works^h

Nagasawa Kyoka Kamiinaba Mako

1. はじめに

神戸ポートタワーは、1963年に神戸港を見わたす観光用展望塔として建設された神戸のシンボルである。2023年の60周年を機に閉館して大規模な改修工事が行われ、今春リニューアル・オープンする準備が進められている。

神戸松蔭女子学院大学では、2021年度より米原ゼミを中心に、神戸ポートタワーについて学び、特にその曲線美を構成する「一葉双曲面」の形態に着目。身近なデザインに応用した作品制作や発表展示、ワークショップを行うなど、一連の活動に取り組んできた。

「神戸ポートタワー 60th デザイン活用プロジェクト」と称して、地域や企業と連携し、広くその魅力を広く発信し、地域貢献に資することを目的にしている。

今回の発表では、「KOBE ポートタワー FANTASY」という空間演出作品を中心に、多くの学生が関わってきた一連の活動について紹介したい。

2. 神戸ポートタワーの形とデザイン活用の現状

「鉄塔の美女」とも称される神戸ポートタワーの独特の形態については、竣工直後の1964年に発行された建設資料「神戸ポートタワー（神戸港振興協会編）」などに詳しい記述や図面があり、参考にした。

ポートタワーの外観を構成する鋼管は、基礎の円周上で16組の内傾したV字型に配置され、それぞれ一直線状に最上部まで貫かれており、それらの直線だけで全体の優美な曲面を形作っている。

一葉双曲面という合理的で優れた構成であるが、こういった造形原理・特徴については、一般的にはあまり認識されていないと思われる。

そのため、ポートタワーをモチーフにしたイラストやグッズはこれまでもたくさんあるが、形態的には不正確なものがほとんどで、この優れた造形性を活かしていない現

状がリサーチを通して分かった。

そこで新たに私たちが神戸ポートタワーの一葉双曲面を再現した作品制作に取り組むことにした。

3. 様々なミニポートタワーの制作

初年度の取り組みでは、神戸ポートタワーの図面をもとに抽象化した3Dモデルを作成し、3年生がこの形を家具、照明、雑貨など身近に楽しめるデザインに応用した作品制作に取り組み、図面と3Dパースで表現した。

次年度にはこのうち2つの「ポートタワーライト」を4年生が立体作品として制作した。1つは3Dプリンターを用い、もう1つは伝統的な竹籠細工の工法を学んで作り、LEDライトを組み合わせた。

また3年生は竹ひご、ストローなど様々な素材を使ってミニポートタワーを制作した。型紙に沿って素材を合わせ、ゴムでまとめながら組み立てる方法で、これは元神戸芸術工科大学教授で造形作家のカスパー・シュワーベ氏による方法を学んでアレンジしたものである。

次に同様の方法で高さ約2mのミニポートタワー（作品名：BIG TOWER）を水道用の塩ビパイプを用いて作った。

4. 松蔭祭での「KOBE ポートタワー FANTASY」

2022年11月の「松蔭祭・ハウジングデザイン展」での企画として、これらの様々なミニポートタワーを中心に、ライティングと組み合わせて、幻想的な空間を演出した「KOBE ポートタワー FANTASY」という作品を3年生がグループ制作し、まとまった展示を行った。

暗くした会場の中央に、複数のライトを組み合わせた「BIG TOWER」を置き、曲線美と光、そして床に広がる幾何学的な影を演出した。その背景の白い壁には大きな「BE KOBE」のアルファベットバルーンを設置してライトアップし、メリケンパークのシンボルを再現しながらこのプロジェクトのコンセプトを表現した。

壁際には竹ひごや紙ストローで作った様々なミニポートタワーを街並み模型や背景幕、様々なLEDミニライトの光と組み合わせて未来都市KOBЕの夜景をイメージさせる「Night View of KOBЕ」を展示。あわせて室内には、3Dプリンターと竹籠細工による「2種のポートタワーライト」を、室外の廊下には、これまでの作品をまとめたプロジェクトパネル、ポートタワーの立面をイラスト化して1、2年生が制作した「PHOTO BOOTH」も展示した。

また、この展示のサインパネルやポスターなどもこれらに合わせてデザイン、制作した。

2日間の展示で多くの来場者があり、来場者による「展示コンテスト」で1位を獲得した。



写真1 松蔭祭での「KOBЕ ポートタワー FANTASY」



写真2 Night View of KOBЕ

5. 学外での作品展示とワークショップ、新作の制作

6. 5-1 専門家団体・行政・企業等との連携

その後、日本建築家協会近畿支部兵庫地域会（以下JIA兵庫地域会）の地域まちづくり活動と連携し、神戸市港湾局の後援も得て、表1に示す通り、「KOBЕ ポートタワー FANTASY」の学外展示および「ミニポートタワーを作ろう！」というワークショップをあわせたイベントをKIITO（デザインクリエイティブセンター神戸）などで数回にわたり開催した。

また日本インテリアデザイナー協会などUSD-O（大阪デザイン団体連合）や大丸インテリア館ミュージエールが主催するイベントに参加したり、神戸モダン建築祭やこども

本の森神戸と連携し、その中で同様のイベントを行った。

ワークショップは、竹ひごとシリコンゴムを用いてミニポートタワーを作るもので、JIA兵庫地域会員と神戸松蔭の学生や教職員がサポートを行い、子どもたちから大人まで、多くの来場者に楽しんでいただけた。

表1 神戸ポートタワー60thデザイン活用プロジェクト イベント一覧

日時	イベント名/場所	内容	協力・連携
2022/11/19-20	松蔭祭・ハウジングデザイン展「KOBЕ ポートタワーFANTASY」	作品展示	（学内）
2023/2/23	「ミニポートタワーを作ろう!」@KIITO:300	作品展示 ワークショップ	JIA兵庫地域会 KIITO
2023/5/25-28	もの・空間デザイン学生作品展・フォーラム@HDC神戸	作品展示 学生発表	主催:USD-O （大阪デザイン 団体連合）
2023/7/15-17	大丸ミュージエール「家具大蔵ざらえ」@神戸ファッションマート	作品展示 ワークショップ	大丸ミュージエール JIA兵庫地域会
2023/8/5	「ミニポートタワーを作ろう!」@KIITO:300	作品展示 ワークショップ	JIA兵庫地域会 KIITO
2023/11/18-19	松蔭祭・ハウジングデザイン展	作品展示 ワークショップ	（学内）
2023/11/25	神戸モダン建築祭連携「ミニポートタワーを作ろう!」@KIITO:300	作品展示 ワークショップ	JIA兵庫地域会 神戸モダン建築祭、KIITO
2024/2/21-3/17	「KOBЕ ポートタワーFANTASY」 「ミニポートタワーを作ろう!」 @こども本の森神戸	作品展示 ワークショップ	こども本の森 JIA兵庫地域会

5-2 WIW もの・空間デザイン学生作品展/フォーラム

これらのイベントのうち、2023年5月にHDC神戸を主会場とし、オンラインも併用で開催された「WIWもの・空間デザイン学生作品展/フォーラム」では、明るく天井の高いアトリウム内の展示ブースに合わせた作品展示とこれまでの活動をまとめた学生プレゼンテーションを行い、5名の専門家の審査により、参加校の中で最優秀賞に選ばれた。

5-3 新作アクリル棒タイプの制作

後日この受賞を記念して、本学学長より贈呈された制作材料（長さ1mの透明アクリル棒）を使い、有志の学生たちが新作「クリスタルタワー」を制作。象徴的で完成度の高い作品となり、他に制作した小さなアクリル棒タイプと合わせ、2023年7月以降の作品展示に加えた。

6. おわりに

2021年度から3年度にわたり多くの学生が参加し、神戸ポートタワーの形を応用した作品制作や発表展示、ワークショップなどに取り組んできた。この一連の活動を通して、微力ながらも神戸ポートタワーの魅力を発信し、また多くの人々の参加や協力を得るなど、地域をつなぎ、活気づける一助になったのではないかと考えている。

（*、**神戸松蔭女子学院大学人間科学部ファッション・ハウジングデザイン学科4年、米原ゼミ）