

# The Concept of Interior Design

---

## 未来都市における「つながる場所」の姿を描く

20年後の未来は、一体どのような姿になっているのか。「変わる世界、変わらない私」と題した本企画には、公園・電車・学校という3つの「場所」を題材にとり、その未来の可能性の一端を体験できるモノを展示した。これら個々の展示では、「人とモノの共生」を謳い、「モノ」が人間により使いやすく、人間の生活をより豊かにするものによって変わっていく未来像を描いている。

では、これら違う「場所」の展示が一つの部屋にまとまっている意味はどこにあるのか。展示を見回してみると、各場所のブースは企画全体の中心にあるリビングルーム/家から、連続的につながった位置に配されていることがわかる。

さて、「場所」の役割を考えたとき、「学校＝学ぶところ」「公園＝遊ぶところ」など、各々の物理的場所に対して役割が固定的に付与される傾向にあると考えられる。例えば「学校は何をやる場所？」と聞かれると、安易に「勉強する場所」と答えることもあろう。しかし、School 班の展示に示されたように、学校一つをとっても学習にとどまらない、様々な意味役割が存在していることがわかる[1]。このように、すでに現在でも、一つの物理的な場所に対して、場所の多様な意味役割が実現している。

現在、第4次産業革命 / Society 5.0 の加速度的進行とともに、リアル＝現実世界とバーチャル＝コンピュータ世界の融合・連結が急速に進んでいる[2, 3]。通常、これらの融合は「モノ」についてクローズアップされることが多いが、先の物理的な場所と意味役割<sup>1</sup>の関係に注目すると、リアルとバーチャルの融合・連結は「物理的な場所の制約の減少」と「個々の場所の意味役割の多様化」に対応すると考えられる。例えば、家のなかにいるときにも公園的瞬間＝ゲームで遊ぶ、学校的瞬間＝宿題をやる、など現在でも様々な場所の交叉の瞬

---

<sup>1</sup> ここでの「意味役割」は「何をやる場所？」に対する答えを表すものとして使っている。「場所の意味役割の種類」を現象学的に示した古典的著作として[2, 3]があり、これらの著作で検討されている「種類」をリアル＝バーチャルの融合の文脈から再検討するのも面白いかもしれない。

間が訪れるが、情報通信技術（ICT）の飛躍的進展により、その重なりが大きくなり、場所同士の融合も加速していくと想定される。

ここで、再びこの展示を見回してほしい。連続的につながった展示、この連続性には先の「場所の融合」という未来の場所イメージが積極的に取り入れられている。例えば、公園と学校の境界に置かれた花壇、リビングと学校をつなぐ本棚、リビングと公園をつなぐ道具箱、連続するレンガの背景、床のチェックタイル、いずれも「場所の境界を融かすこと」を象徴する形で存在させている。

Park 班の提案した MR 砂場に代表されるように、公園にいなくとも砂場遊びを楽しくできる技術はすでに世に出回り始めている。「家の中の公園」がより公園らしくなり、家と公園の境界が融けていく未来像はそう的外れなものでもないだろう。

なお、本企画の内装デザインの一部は、隈研吾が外の環境と接続された「つなぐ建築」を唱え[6, 7]、芦原義信が西洋で積極的に進められた「統一的な都市環境設計」を訴えた[8]<sup>2</sup>ことなどに感化されたオマージュ作品でもある。

[1]本企画展示 School 班・ポスター

[2]内閣府 Society 5.0 [http://www8.cao.go.jp/cstp/society5\\_0/index.html](http://www8.cao.go.jp/cstp/society5_0/index.html)

[3]経済産業省 新産業構造ビジョン

<http://www.meti.go.jp/press/2017/05/20170530007/20170530007-2.pdf>

[4]エドワード・レルフ「場所の現象学」ちくま学芸文庫

[5]イー・フー・トゥアン「空間の経験」ちくま学芸文庫

[6]隈研吾「反オブジェクト」ちくま学芸文庫

[7]隈研吾「対談集・つなぐ建築」岩波書店

[8]芦原義信「街並みの美学」岩波現代文庫

---

<sup>2</sup> ちなみに、本展示における「靴を脱ぐ」という行為の提示も、芦原[8]に着想を得ている。芦原は、日本人にとって靴を脱ぐ場所＝『うち』であるという考察を皮切りに、西洋がパリやローマを代表とする「都市空間」を発達させた一方、その考え方が近年まで日本で未発達であった理由を分析している。本展示では、「うち≡at home/interior」を靴を脱ぐ行為により演出することに加え、公園や鉄道など普段「そと≡ exterior」として体験している空間を「うち＝靴を脱いだ空間」に再構成することで、その違和感により新しい体験を生む可能性を目指している。（例えば、人工芝の上に素足で乗る、電車の躯体の中に素足で上がり、そこで暴れるなどは恐らく非日常的な体験であろう）