

王 靖怡

WANG Jingyi



空間の制限から考える、サードプレイスについての研究
～大人のストレス解消空間～

スチレンボード、発泡スチロール、アクリル板、木材

空間の制限から考える、サードプレイスについての研究 ～大人のストレス解消空間～

世界的に見て、「都市」と定義されている空間は、自由を失っている。同時に、「大人」とされている年代の私たちも「不自由」に陥っていると感じる。既存の公園に関する調査や計画では、子どもや高齢者のニーズだけに注目し、「大人(20代-40代)」のニーズは無視されている。

現代社会において、ストレスが引き起こす精神疾患は日々深刻な問題となっている。気分の落ち込みや家族や友人にとの遮断、帰宅拒否という経験は多くの人を経験しているのではないだろうか。子供には子供なりの悩みがあるものの、一般的に大人の方がストレスに悩まされていると言える。この年代別のストレスの差異は、生活環境や社会的な立場が関係しているが、これらの仕組みを改善していくことは困難である。よって、大人が簡単な方法で、人目を気にせず楽しみを得るためのストレス解消空間を持つべきだと考えた。本研究テーマが提唱する空間では、社会からのストレスをしばし忘れ、童心に戻ることを目的とする。そして大人のサードプレイスを調べることで、昭和時代の物事をモチーフとして、人々の日常生活の中で無視されがちな空間を改造した。

私は小さい頃からレトロゲームに夢中になっていた。レトロゲームは、多くの人にとってストレス解消やリラックスの手段となることがある。これらのゲームは、現代の複雑なゲームと比べてシンプルで分かりやすいゲームプレイを提供する。これにより、プレイヤーはリラックスした状態で楽しむことができ、日常のストレスから解放される可能性がある。よって、昭和のレトロゲームを代表するピンボールゲームをモチーフとして、現代の公園と融合させ、新しい形のストレス解消空間を作り出した。ピンボールの目的は得点を得ることであり、得点はターゲットに当てたり、ある場所を通過させたりすることによって得られる。公園の利用者たちはゲーム中の「ボール」として、公園内の各場所を通り抜けて得点を得る。公園内部のデザインは昭和の花柄や看板建築を参考にしており、「非日常」でありながらもノスタルジックで安心感のある雰囲気を醸し出している。