

# アーバン・インテリアの空間構成および景観形成に関する研究

## A study on space structure of urban interior and formation of cityscape

ペリー 史子 榊原 和彦

Fumiko PERRY Kazuhiko SAKAKIBARA

魅力ある都市空間を構成していくために、都市的な機能を伴うインテリア空間（アーバン・インテリア）を検討する事が重要である。しかしながら、現状では、これらについて総括的な研究がなされているとは言い難い。そこで、本研究では、アーバン・インテリアの情報収集と分析、データベース化を行い、さらにコンピュータを用いてバーチャル・リアリティ・モデルを作成、シミュレートして、空間構成要素と利用者の空間評価との関係を追求しようとした。

文献調査と現地調査によって収集した日本および海外における公共的インテリア空間、すなわち、アーバン・インテリア空間に関わる諸データを歴史的背景、及び空間的形態や利用形態によって分析したが、その結果は、「建築と社会」（1999. 9）の「特集アーバン・インテリアー都市の中のインテリアー」の「総論1. アーバン・インテリアとは何か」（榊原和彦）において述べられている。

また、調査において得られたアーバン・インテリアの実際の様相、状況については、同じく「建築と社会1999. 9」同特集集中の「海外のアーバン・インテリア」（ペリー史子）で、前述の総論1において分析したアーバン・インテリアの類型に従って紹介している。

次に、収集したアーバン・インテリア空間の分析に基づいて、大阪駅前のダイヤモンド地下街、ディアモールの一ストリートをコンピュータ内に再現、一定の方式に則ってシミュレートし、立体視によるバーチャル・リアリティ環境を応用して、アーバン・インテリア空間の空間構成要素と空間感覚の評価値を得る実験を実施した。この一連の実験と結果分析に関しては、“Proceeding of the 6th international conference of the Computers in Urban Planning and Urban Management” (1999.9)における “Virtual reality simulation of urban interior and analysis of space sense” (Fumiko Perry, Kazuhiko Sakakibara, Naoyuki Tsukamoto)、および、「都市計画 228」の一般研究論文、「VRを用いたアーバン・インテリア空間構成と空間感覚評価に関する研究」（ペリー史子、榊原和彦、塚本直幸）に発表している。