

文系学生が考える新CMC！ ロジック&コンセプト

《文系学生（法、経、文、人間科学の学生7人）のイメージ概念整理》

自由連想形式でCMCへのイメージを答えてもらう
（回答順序に制限なし）

冷たい、ハード、つるっとしている、コンピューター、白、銀、直線的、鋭い、痛い、新しい、光る、単純、複雑、数字、幾何学模様、整然、落ち着かない、怖い、暗い、専門的、未来的、可能性、限界、無機質、無表情、ロボット、にぶい、熱い、壊れる、浮いてる、形式的、不明、何してるか分からない...

Concept

- 1)文系学生も含めた全学生に積極的に活用してもらえる
- 2)今までのCMCのイメージを覆す
- 3)遊び心／特色／話題性／新規性のある
コモンズ

新CMCの設備は

- ・中庭
- ・ファブラボ
- ・明るく開放的な雰囲気
- ・ビジュアライゼーションラボ

「可視化」にこだわった施設。
今までのCMCへのイメージを覆しうる。

→この装置の効果を増幅できるような
空間作りを目指す。

登録No.10

部門 I + II + III

p.1

課題の具体化と解決策

1

問題: CMCへのイメージは偏っている

考察: CMCは近未来的で非人間的なイメージ

課題: イメージが先行してして文系学生の足が遠のく

解決: 文系学生が敬遠するイメージを壊し、文理融合のイノベーション／ものづくりが生じるコモンズにしよう！

2

問題: CMCへのイメージが分散している

考察: イメージの統一ができていない

課題: 「CMCと言えば〇〇！」の認知が不足している

解決: 豊中箕面と同じようなコモンズではなく、あっと驚く設備を備えた独創的な施設にしよう！

CMCの新設備を生かして考える！



1) 文理融合のアイデアを形にできる
2) 斬新で唯一無比の
3) 話題性のあるCMC！

登録No.10

部門 I + II + III

p.2

アイディアシート No.1

I : イベント企画編

学生対抗プログラミング対決イベント

教員が競技者二人に疑似ゲームを提示。AIを作り攻略した方が勝ち。
レベルに合わせてトーナメント戦や研究室対抗リーグ戦も。
プログラミングを習う学生の動機付けにも効果てき面。
難題が出題される年に一回の大会では、夜通し観戦も。
阪大生のスキルを闘わせる世紀の対決、WCより盛りあがること必至！
参考トピック: CODE VS (<https://codevs.jp/>)



II : ネーミング編

MISHITE(ミシテ)

「それ、ちょっと見して(大阪弁)?」なんて気軽に試してみしてほしい。
ビジュアルを生かした設計の新CMCを表す。魅して? 三四手? 見し手?
いろいろ意味がこじつけられそうな可能性を評価できる、かもしれない。
気軽な語感と流行の三音節ネーミング。

REALIA(リアリア)

哲学教育用語で「実物教材」の意。
実際に体験して作り学べる空間になるように。
音もかわいらしく覚え易いので、定着しやすいかも。

登録No.10

部門 I + II + III

p.3

アイディアシート No.2

Ⅲ：内装デザイン編

「ちょこっとじっけんしつーちょこラボ(仮称)」

CMC全体が大きな実験室、というコンセプト。

研究でする実験ほど厳密さはいらないけれど、簡単に機能を試せる空間がほしい。

試行錯誤のパイロット実験ができる、今までありそうでなかった手軽でビジュアルな実験施設。

マリーの部屋(明暗室)

思考実験から名前を拝借。

真っ暗な暗室と真っ白な明室を作る。

使用用途：採光技術がいるものづくり、ビジュアル投影の背景、物品撮影の背景



コウモリの部屋(無響室)

ネーゲル「コウモリであるとはどういうことか」に由来。

無響空間。

使用用途：音声収録、音の出る機器の実験



その他

シールドルーム(電波の生じる機器類の実験に)

防音室(録画録音や音声実験に)

傾斜室(坂道を転がす耐久実験に)

低反発マット室(跳ね返りの実験に)

中庭(屋外での耐久実験に)

冷蔵室(おやつのアイスを冷やすのに使う。冗談です)など

ねらい

簡単に原始的な仕組みで運営できる小さな実験室を作ることによって試作のハードルを下げ、実用化への道を早める。

ファブラボ(具体化)およびビジュアライゼーションシステム(シミュレーション)との相乗効果でアイディアの可視化を促し、自発的なイノベーションが起きる土壌をつくる。

登録No.10

部門 I + II + III

p.4