

1. 研究目的

イノベーションに繋がるアイデアは普段出会わない人同士が偶然出会い、何気ない会話からインスピレーションを得るような場面から生まれることが多いとされている。そこで偶然のコミュニケーションから新たな視点が生まれるような場を、家具によって作り出すことを目的とした。

2. 調査と分析

人が集う場所を約200箇所撮影し分析を行った。写真を分析すると集まり方に2つの特徴があった。

(1)意図して集う…図書館や公共施設

目的が明確で個人の時間を使う

(2)意図せず集う…階段の段差やピアノの周り

複数人で、目的が不明瞭、居場所を見つける

さらに、要素をグルーピングし、四大要素に分けた。

(1)場所…目的、休息、景色

(2)環境…滞留、時間、自然、形態(素材)、五感

(3)社会…コミュニティ(地域共同体)、労働、サークルプレイス

(4)機会…きっかけ、モノ、コト、動作

3. コンセプトの立案

「ひととひとをつなぐ」

分析から人が集う要素の基本軸として「共有すること」があげられた。それは見るものやその時の気持ちや形などを精神的・物理的に共有することである。それを中心に次の3段階の展開が可能な家具を提案する。

(1)なにかを共有、シェアする

(2)話すきっかけづくり

(3)コミュニティの形成

4. デザイン展開

4-1. 検証モデル

最近では立ち会議というものがある。これは姿勢を変えることで眠くなりにくくなるので会議時間の短縮になったという調査がある。

姿勢を変えることによる効果があると考えた。そこで検証モデルでは姿勢に着目し、使用制限がかからない形で家具を製作し、以下の要素を狙いとして2年生教室前で検証実験を行った。

- ・休息…実際にあつまるのか
- ・時間…短時間での使用
- ・形態…丸型は人を集める効果があるがどのようになるか
- ・きっかけ…検証モデルをきっかけに集まる頻度

・姿勢の取り方…立つ、座る、寄りかかる
結果として以下のことが得られた。

・検証モデルを置くことで少しの間だが、滞留が生まれ人の輪が生まれた。

・立つ、寄りかかるといった使用方法が多く、手を動かしながら会話が行われていた。

問題点として以下のことが起こった。

・置くことが日常になると滞留しにくくなった。

・友人同士のグループによる集まり方が多く、知らない者同士が出会うきっかけを誘発しきれなかった。

4-2. 本制作

検証モデルをもとに2つのアクションを取り入れた家具を製作した。

(1)相手に影響する

1人が座ることで相手の座り心地に変化が起こる仕組みを取り入れる。そうすることで自然なコミュニケーションのきっかけをつくる。(写真左、右下)

(2)興味を引き、手遊びを行える

テーブルに手遊び感覚で押すことができるボタンのような仕組みを取り入れる。そうすることで長い滞留時間を誘発する。(写真右上)

5. 完成図



(1)W1200D500H400 (2)W1200D500H1000 (mm)

6. 結論

完成モデルを検証した結果、知らない人ともコミュニケーションが誘発される可能性はあるとの声が多く、それぞれの狙いはある程度達成されたのではないだろうか。今後は更にかたちのバリエーション展開が可能だと考える。

文献

- [1] 浅田晴之、上西基弘、池田晃一『オフィスと人のよい関係』
[2] 安齋勇樹, <http://yukianzai.com/blog/2012/04/11/234/>