

デザインプロセスの客観化・視覚化についての考察

—JT SMOKERS' STYLE COMPETITION 2009 優秀賞受賞をケーススタディとして—

橋 倫央・山口 温・横須賀洋平

Observations on Objectivity and Visualization in the Design Process

—A Case Study on the Award-Winning Entry in the “JT SMOKERS' STYLE COMPETITION 2009”—

Michio TACHIBANA, Haru YAMAGUCHI and Yohei YOKOSUKA

Cooperation is essential. Therefore, it is important that, when working in a group, we share our ideas and work toward a common goal. Moreover, it is necessary that we view the project in which we are engaged objectively.

In order to help groups to do so we made a “Project map” to aid in externalizing and visualizing the process. The project map is based on our work for the “JT COMPETITION 2009” done in June of that year. This report is a case study of the process that gave birth to our winning entry.

Key words: design competition (デザインコンペ), project map (プロジェクトマップ), design process (デザインプロセス), sharing ideas (情報共有)

SMOKERS' STYLE COMPETITION 2009



1. 目的

複数人・異なる専門領域で共同プロジェクトを行う際、ミーティングとそこでの検討事項・決定事項等の記録の取り方、共有の方法が作品のクオリティを左右する。

質の高い共同プロジェクトを行うためには、作業を円滑に進める必要がある。そのためには情報共有・意思統一を行うことが重要であり、デザインプロセスを客観的に認識することが求められる。

本報では、平成21年6月に行われた「JT SMOKERS' STYLE COMPETITION 2009」に出品し、優秀賞を受賞するに至った経緯と応募作品をケーススタディとして、視覚化・客観化できるプロジェクトマップの作成を試みた。

このコンペティションへの参加の目的は、学科内の連携を行い、それぞれの専門領域からの見識・知識を活発な議論から融合させ、一つのアイデアにまとめ、デザインへ発展させることにあった。

上記の様な背景から、プロダクトデザインコース助手の橋が発案を行い、「空気の動きを構造体を用いることでコントロールし、煙の広がりや流れ等の動きを調整し、分煙を行えないか」というアイデアをたて、建築・インテリア

デザインコースの建築設備の山口助教と建築構造の横須賀助手と共同で臨んだものである。

2. 概要

2-1. コンペティション概要

「JT SMOKERS' STYLE COMPETITION 2009」は、日本たばこ産業株式会社が2006年から開催しているもので、場所を隔てることなく、たばこを吸う人と吸わない人が快適に共存できるパブリックスペースのデザインを募集し行われてきた。3回目の開催を迎える今回は、実現は前提としていないが、具体的な場所を定め、屋外のパブリックスペースでの喫煙スタイルのアイデアを求め行われた。

3. 応募要項

3-1. はじめに

本報では、我々がコンペティションの課題をどのように捉え、デザインを行ったのかについてデザインプロセスの考察を行うことを目的としているため、テーマ・主旨・応募提案条件・敷地についての課題条件を公式サイトより引用する。

3-2. コンペティションのテーマ

パブリックスペースでの喫煙スタイル 人びとの集う風景

3-3. 審査委員

◇審査委員

- 古谷誠章（建築家・早稲田大学教授／審査委員長）
- 妹島和世（建築家・慶應義塾大学教授）
- 西沢大良（建築家・西沢大良建築設計事務所代表）
- 六鹿正治（建築家・日本設計代表取締役社長）
- 佐藤英治（設備設計家・イーエスアソシエイツ代表）
- 熊倉一郎（日本たばこ産業株式会社代表取締役副社長）

3-4. コンペティションの主旨

昨今、パブリックスペースに関しては、たばこを吸える場所が急激に少なくなっていることで、限られた場所や灰皿に多くの喫煙者が集まり、街としての景観を損なっているケースが見受けられます。

狭い範囲でたばこを吸われることが煙や匂いをかえって目立たせ、結果としてたばこを吸われる方、吸われない方共に不快になる状況が生じているといえるのではないのでしょうか。また、オフィスビルや商業施設においても施設内

の禁煙化により外構部分での喫煙が増えることで、同様な問題が見受けられます。こうした状況をふまえ、2009年のSMOKERS' STYLE COMPETITIONは、パブリックスペースでの喫煙スタイルについて考えてみたいと思います。

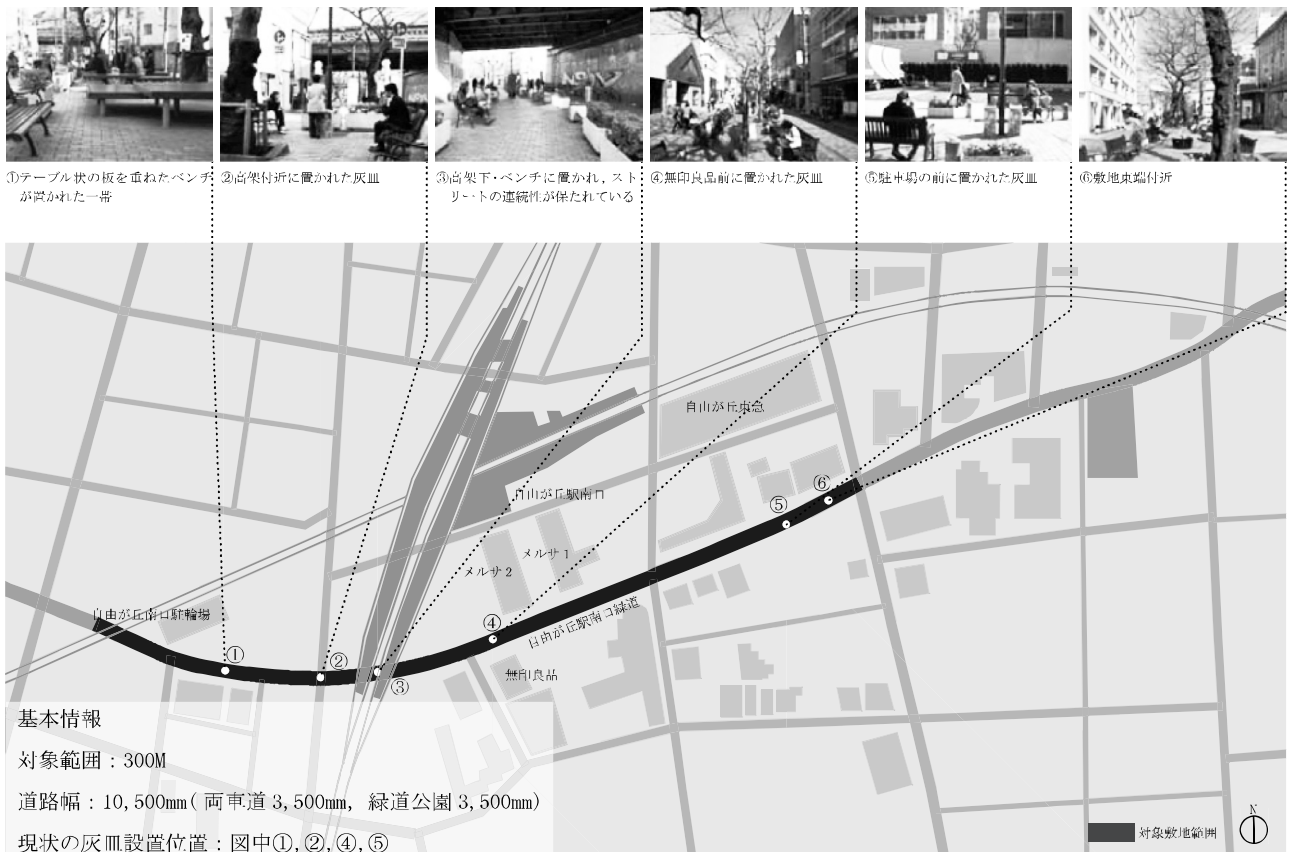
施設内ではなく屋外であるため、機械や設備に頼る分煙のあり方ではなく、デザインの工夫、簡易な造作や仕掛け、人の集め方などによるスタイルを考えるものです。基礎が必要となる工事もできない前提とお考えください。今回は、実現を前提としたものではありませんが、パブリックスペースの敷地として、具体的な場所を設定します。

3-5. 応募提案条件（提案敷地に関して）

本部門は実際に存在する、東京都世田谷区・自由が丘駅南口の「自由が丘南口緑道」を仮の敷地として設定します。この場所は、道路の中央部分に緑道が設けられ、商店側の歩道と一体化した街の風景が生まれています。そして緑道部分には、人の居場所や、集まって憩える場所があり、街行く人たちがさまざまな時間を過ごしています。こうした駅前の憩える場所、パブリックスペースにおいて、たばこを吸う方も吸わない方も一緒に過ごせる場所のあり方を提案してください。アイデアは幅広く求めますが、基礎工事が必要な構造物のアイデアは審査の規定外となります。

3-6. 対象敷地

『新建築』2009年4月号より引用〔一部レイアウトを変更〕



引用先は右に示す通りである。http://www.shinkenchiu.net/jt-compe/

4. 応募プレゼンテーションシート

以下に最終提出プレゼンテーションシートと、各デザインポイントの説明と意図を解説する。

4-1. 応募プレゼンテーションシート

Self-Service Smoking Style

※規制無し！思いやりの分煙システムの提案

Concept

その空間が憩いの場であること。
たばこを吸う人も吸わない人も、この場所に集う。
お互いが意識しすぎずにいられることが、居心地のいい条件。だれも好きな場所に好きなように座る。
まわりの時間感覚に引っ張られない、自分の時間を大切にすること、人それぞれの憩い方。
それは、パブリックスペースでパーソナルな空間をつくること。
たとえば、傘を広げたとき、そこは自分だけのちょっとした居場所。
この場所で自分の憩い方を見つける。
でも、傘に入りたい人がいたら、入れてあげていい。隣にいたいときは、傘がぶつからないように。
たばこを吸う人が灰皿を手にして、自由に座る。
でも、子どもの近くには座らない。吸わない人とはちょっと距離をおいてみる。
ここにあるのは、たばこを吸う人の自由と、吸わない人への配慮。
規制されたものではなく、窮屈なものもない、自然な分煙。存在するのは目には見えないところ。
人の意識による分煙、これからの分煙。

Ground design

グリーンストリートは元々、市街地に流れていた川が埋め立てられ、緑道の緑道として整備された。
緑道の両側には商業ビルが立ち並び、ここを歩いている人々の安らぎの場となっている。
かつての川の流路を想起させるような地形の起伏、ふくらみに沿って、高めの橋から街を見渡せ、周囲との空間感が変わり、異次元を味わえる。立ち上る橋は、人と歩かぬように。
かつての川の流路を想起させるような地形の起伏、ふくらみに沿って、高めの橋から街を見渡せ、周囲との空間感が変わり、異次元を味わえる。立ち上る橋は、人と歩かぬように。
遊泳がスムーズなところはゆるやかな起伏、遊泳がよどむところは、激しい起伏。この形がもつた流れに合わせて、段は形づくる。
そして、川と歩道の間には、緑地を設け、そこに歩み、憩う。それは精神的な憩いをもたらすだろう。
喫煙者にゆだねられた分煙。喫煙者は考える。そのさかかとなるのは、セルフ化された喫煙方法。あるいは、場や物・を飲み出す設計。喫煙者は遠く、喫煙＝憩いのためにここへ来る。

Design Point

プランニング → 共有できる空間をデザインする。
「喫煙所」という空間の場所を作ってしまうから、喫煙を促している場所がある場所となり、喫煙者以外の人の憩いやすさに配慮した空間になっていく。「喫煙所」という概念が弱くなった分煙が、喫煙を促している場所が、吸っていない人が憩える場所になる。喫煙者以外の人の憩いやすさを確保する。喫煙者以外の人の憩いやすさを確保する。喫煙者以外の人の憩いやすさを確保する。
アイコン → 喫煙するワーク感をデザインする。
オモイヤリ → 気遣いのきっかけをデザインする。

System Design

4S design
Self-Service Smoking System
Ashtroy Design
Circulation diagram

多くの人が集まることには、ゆるやかな起伏が有効である。人の動線を見えやすく、とどまることにより、憩えることにもつながる。
多くの人が集まることには、ゆるやかな起伏が有効である。人の動線を見えやすく、とどまることにより、憩えることにもつながる。
多くの人が集まることには、ゆるやかな起伏が有効である。人の動線を見えやすく、とどまることにより、憩えることにもつながる。

00558

4-2. Concept

その空間が憩いの場であること。
たばこを吸う人も吸わない人も、この場所に集う。
お互いが意識しすぎずにいられることが、居心地のいい条件。だれもが好きな場所に好きなように座る。
まわりの時間感覚に引っ張られない、自分の時間を大切にすること、人それぞれの憩い方。
それは、パブリックスペースでパーソナルな空間をつくること。
たとえば、傘を広げたとき、そこは自分だけのちょっとした居場所。
この場所で自分の憩い方を見つける。
でも、傘に入りたい人がいたら、入れてあげていい。隣にいたいときは、傘がぶつからないように。
たばこを吸う人が灰皿を手にして、自由に座る。
でも、子どもの近くには座らない。吸わない人とはちょっと距離をおいてみる。
ここにあるのは、たばこを吸う人の自由と、吸わない人への配慮。
規制されたものではなく、窮屈なものもない、自然な分煙。存在するのは目には見えないところ。
人の意識による分煙、これからの分煙。

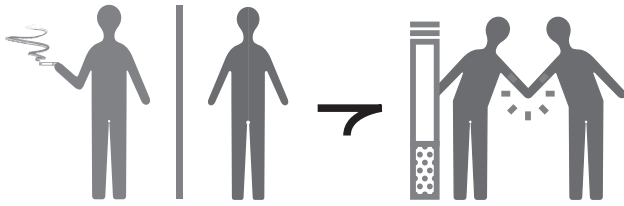
解説: 今回の提案自体が、提案場所に集う人々の心に訴えかける提案が強かったため、イメージを優先させた詩的な文章でコンセプトの作成を行った。これは、人の意識による分煙を明確に伝えることが狙いであった。

4-3. Closeup view

解説: 提案する空間での人々の様々な過ごし方、憩い方、分煙方法を表現するために、部分をクローズアップしマンガ調の表現を行った。この表現を行うことで、広い敷地の一部のみの説明で、敷地全域の様子を説明することが可能となった。

4-4. Design Point

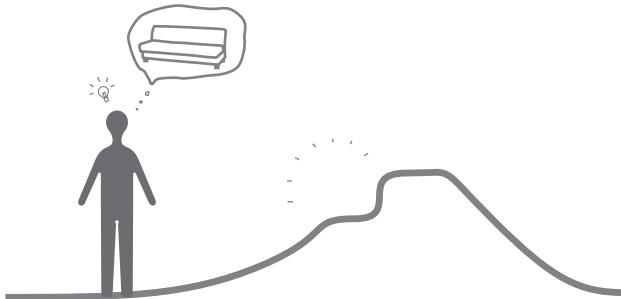
ブンエン → 共存できる空間をデザインする。



「喫煙所」という固定の場所を作ってしまうから、煙草を吸っていい権利のある場所となり、景観や他の人への思いやりに乏しい空間になってしまう。「喫煙所」という概念が無くなった時初めて、煙草を吸っていい場所か、吸っていい時かを考えるようになる。少し考えてから煙草を吸うようになれば周囲への配慮も自然に行えるようになる。

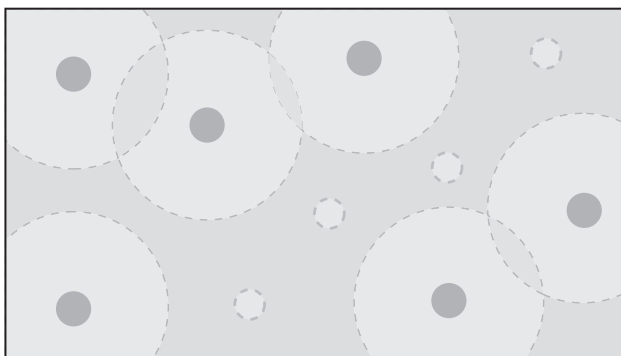
たばこを吸わない人が近寄れない場所をつくるより、たばこを吸う人と吸わない人が共存できる空間をつくる。

イコイ → 発見するワクワク感をデザインする。



自分で発見する喜びを含んだイコイのベンチ。例えば、ちょっとしたくぼみを見つけた時、「座れそう。」なんて連想をする。自分だけの憩い方を発見するって、子供のころに基地を見つけたときのようなワクワク感。

オモイヤリ → 気遣いのきっかけをデザインする。



- 人
- 選択肢
- 人の存在感
- 意識的空きスペース

例えば、空いている電車の車内に人がまばらに座る。こんな時、それぞれの人は自分の居心地の良い距離感を保ちながら席を選ぶ。時には人に配慮し、時には人から配慮され、自然な距離感が生まれる空間は人の思いに溢れる。

解説: 提案する敷地の広さと、デザインしているポイントが心理的側面が強かったため、提案するポイントをまとめ、デザインする目的と意図を明瞭に伝えることを狙った表現を行った。

4-5. Ground design

グリーンストリートは元々、市街地に流れていた川が埋め立てられ、緑道公園として整備された。

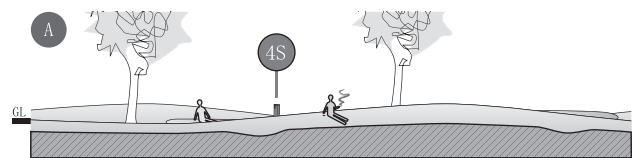
緑道の両側には商業ビルが立ち並び、ここを訪れる人々の安らぎの場となっている。

かつての川の流れるを想起させるような地面の起伏。ふくらみにのぼると、高めの視線から街を見渡せ、周囲との空気層が変わり、爽快さを味わえる。立ち上る煙は、人と衝突しないだろう。

くぼみにおりると、そこが拠り所となり、集いが誘発される。囲われた安心感をもたらし、リクライニングの姿勢をとって、視線は空へと誘われる。流れがスムーズなところはゆるやかな起伏、流れがよどむところは、激しい起伏。この街がもつ人の流れに合わせて、起伏は形づく。

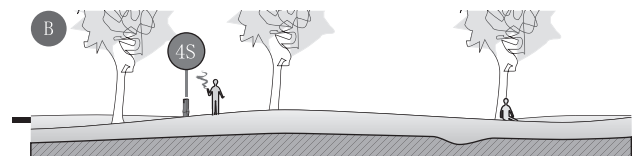
そして、川にある飛び石のように、起伏に石を備え、そこに座り、語らう。そこは補助的に憩いを誘発するだろう。

喫煙者にゆだねられた分煙。喫煙者は考える。そのきっかけとなるのは、セルフ化された喫煙方法、あるいは、場や憩いを生み出す起伏。喫煙者は選ぶ。喫煙=憩いの実現のためにすべきことを。



多くの人にとどまらないところには、大きくゆったりとした起伏を形づく。とどまることを拒まず、目的地に向かう動線も妨げないようにする。

- 備えられた石を見つけ、自分なりの憩いを発見。少しだけ自分の時間を満喫する
- 周囲への配慮も忘れずに●付近でちょっと一服



多くの人が集まる場所には、ゆるやかな起伏を形づく。人の動線を妨げないように、とどまることよりも、流れることに重点を置く。

- 木に触れ、芝に触れ自然を感じながら桜の木の下で小休憩
- 流れの緩やかな場所では、すぐに移動できる心構えをしながら一服



人が少ないところには、激しい起伏を形づく。そこでは、多くの憩いの場を発見しうる。とどまり、集いを誘発する。

- くぼみにおりて、囲われた空間の安心感の中で憩いを発見する
- ふくらみで煙草を吸うと煙が上にあがり、下には煙がいかない。ちょっとした配慮

解説: デザインポイントから、集う人々の自由な憩い方を実現するため、敷地に起伏を作り、一面を芝で覆った。また、それを表現するため、各所の断面図をスケッチ表現し、そこでどのような集い方ができるのかを示した。

4-6. Planning



グリーンストリートは車道と緑道の3つに分けられており、車の通りがほとんどなく個々につろぐ姿が見られ、ゆっくりとした時間が流れている。

グリーンストリート上では、自由に座ったり寝転んだりできるように、すべて芝を植える。同時に、美しい空間、景観をつくることで、ポイ捨てできない意識をつくる。



グリーンストリートをずっと見守ってきた桜の木は、位置を変えない。



上図グリーンストリート上の●は Self-Service Smoking System (4S) の設置場所である。喫煙者の移動は、4S から 10 M 程度を想定している。

300 m のグリーンストリートは周囲のビルや店舗、道幅などの特徴によって人の集まり方・流れが変わってくる。その多様な状況に応じて 4S の設置場所、設置個数を決定した。



●は喫煙者が存在する積極的な喫煙ゾーンとなるが、タバコの煙はいろいろな方向からの風によって、滞留せずに大気拡散し、希釈する。

●は 4S 設置のため喫煙者の多いゾーンとなる。ここは 4S 設置場所からの想定する喫煙者の移動距離あり喫煙場所を限定するものではない。

解説: 敷地に記号や領域を示し、敷地全体のデザインを説明した。これによりデザインポイントをどのようにプランニングしたのかを示した、下図 4-9 参照。

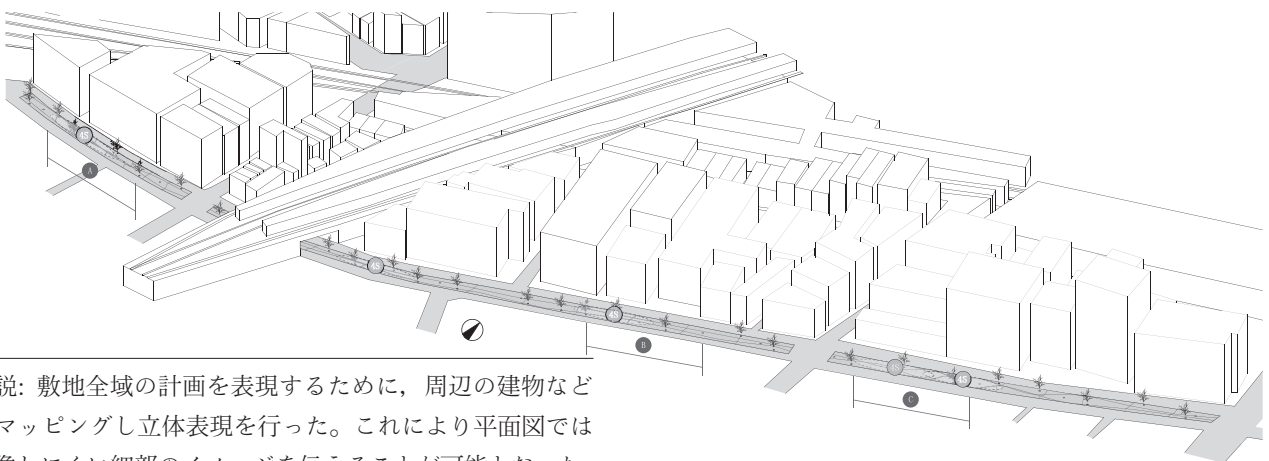
4-8. Logotype Design

Self-Service Smoking Style

脱規制型! 思いやりの分煙システムの提案

解説: デザインを的確に伝えるために、タイトルのロゴデザインを行った。イメージに遊び心を加えて表現した。

4-9. Overall View

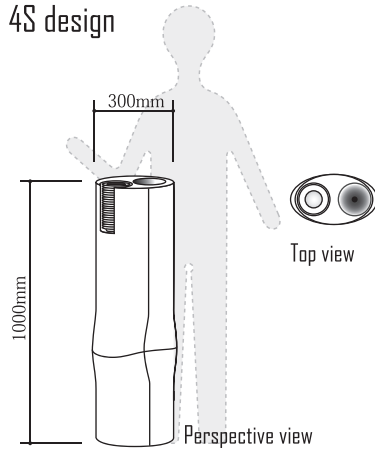


解説: 敷地全体の計画を表現するために、周辺の建物などをマッピングし立体表現を行った。これにより平面図では想像しにくい細部のイメージを伝えることが可能となった。

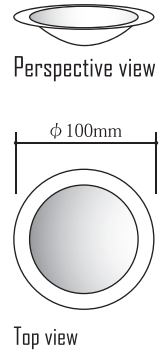
4-7. System Design

4S Self-Service Smoking System

4S design



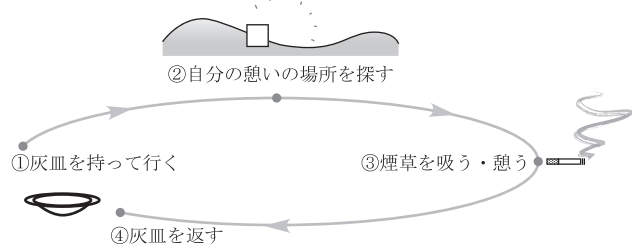
Ashtray Design



灰皿置きと吸い殻入れが一体化になった形状で、一機に灰皿 15~20 枚程度を収納することができる。

灰皿は床に直接置くことができない形状になっており、他の場所では使えないようになっている。

Circulation diagram



個別の灰皿が用意されていれば、好きな所に灰皿を持って行き喫煙できる。ファーストフード店のように吸い終わったら元に戻す。灰皿を自分で持っていく事が出来るから、自分の憩いを探し好きなところで喫煙できる。好きな所に行けるから場所を選ぶときに周囲への配慮が必要になる。

解説: 分煙を達成するためのアイデアと、それをどのように使用するかを図面とダイアグラムで表現した。上記 4S の使用方法と、どのように憩いを達成するかを説明した。

5. デザインプロセスの考察

5-1. 情報・目標の共有方法

複数人・異なる専門同士による共同プロジェクトであったことから、情報共有・意思統一を円滑に行う必要があった。そのため、ミーティングと、そこでの検討事項・決定事項等の記録の取り方・共有の方法がプロジェクト進行における重要なテーマとなった。具体的には、曖昧な情報認識を避けるため、打ち合わせ内容をテキスト化し、情報の確認を行った。そして、アイデア展開毎にビジュアルイメージを作成し、認識・意識・目標の共有化を図った。また、これらの記録を残すことでデザインプロセスを考察する十分な資料を作成することができた。

5-2. プロジェクトマップの作成

共同プロジェクトのデザインプロセスを客観的に提示する方法の一例として、図1に示すプロジェクトマップの作成を行った。これは、詳細な打ち合わせ記録やメール報告、デザインが決定していく過程の記録等を基に、時間軸、それからデザインの行程軸（デザインにおけるプライオリティの軸でもある）で構成される表の中に、各要素をプロットしていったものである。

時間軸は、4/16の第1回打ち合わせから6/26の提出までの期間を示しており、デザインの行程軸は、以下の8つに分類されている。

- 1 課題解説・現状把握 (research)
- 2 視点 (view)
- 3 要点・意図 (concept)
- 4 発想・案 (idea)
- 5 意匠 (design)
- 6 提示方法 (presentation)
- 7 作業 (work)
- 8 考察・省察 (reflection)



現地調査にて撮影

1・2はデザインする対象から離れて広い視野で思考をめぐらせている段階であり、3・4にかけてデザインする対象に向かっていく。5は発想や案が形をなしていく段階であり、6は提出規格に合わせた表現方法の模索・検討を行っている。7は実際的な作業に関することで、8は次ステップに進むためのフィードバックを行っている。

プロットした要素は、抽出したキーワードや短文で表すアイデアや方針であり、デザインを決定づけたものもあれば、そうでないものも抽出している。そして、これらの要素は、最終的なプレゼンテーションで表現した5つのデザイン対象 (Concept, Design Point, System Design, Planning, Ground Design) と関連づけられる。上記のデザイン対象

は、このコンペティションにおいて、自然な分煙環境とするために、我々が設定したものである。各要素はデザイン対象によって分類し、同属同士を結ぶことでネットワークを形成し、プロジェクトマップを構成している。例として、「ひとびとの集う風景」というキーワードは、4/22の打ち合わせ記録から抽出し、「1 課題解説・現状把握」に配置した。このキーワードはConceptとDesign Point両方に影響を与えており、同様に4/24の「4 発想・案」に配置している「分散型の喫煙所→自然な粗密」と関連してくる。

このプロジェクトマップの時間軸、デザインの行程軸から、プロジェクトの起点は左上方に多くの要素が集まり、プロジェクトの進行と共に右下へ集約していくことが読み解ける。要素同士の関連性としては、コンセプトのように概念的な要素は多くの要素に関連していることが読み解け、それらの要素がどのような経路で最終デザインへ影響を与えていったのかを見てとることができる。また、本プロジェクトは第2回ミーティングから最終プレゼンテーションのイメージを作成しており、プロジェクトの初めから最終段階まで一貫して、他者への伝え方を検討していたことが示されている。

このように、デザインプロセスを時間軸、デザインの行程軸に分け、情報をプロットしていくことで、発想の起点や発展していく様子を客観的に視覚化でき、一元的にプロセスを解読できる。また、ネットワークをたどることで、デザイン対象毎のプロセスを追跡することが容易となり、それぞれの要素が何時どんなタイミングで、どのように発生し、どの要素に起因したのかを鳥瞰することができる。

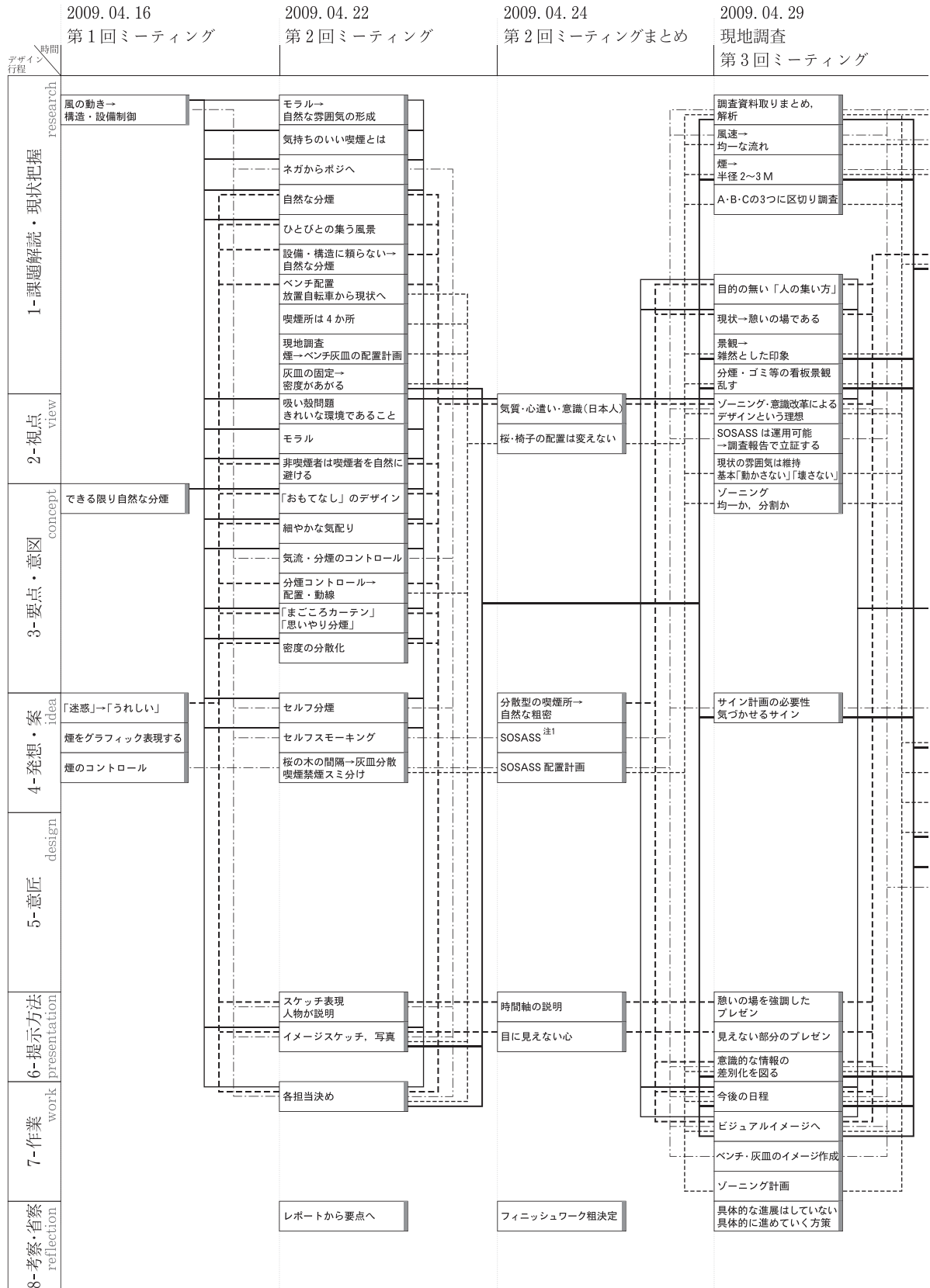
また、表1にプロジェクトマップ作成データとなる打ち合わせ記録/抽出したキーワード一覧を示す。

5-3. スケジュール

以下に示すのは最終デザインへたどり着くまでのプロセスを簡潔にまとめたものである。

- 2009.04.16: 第1回ミーティング
- 2009.04.22: 第2回ミーティング
- 2009.04.24: 第2回ミーティングまとめ
- 2009.04.29: 現地調査/第3回ミーティング
- 2009.05.08: 第4回ミーティング/現地調査結果報告
- 2009.05.20: 第5回ミーティング
- 2009.05.27: タイトル決定/コンセプト文言決定
- 2009.06.16: 外部評価依頼/ブラッシュアップ
- 2009.06.26: 提出
- 2009.07.27: 受賞通知
- 2009.09.04: 表彰式

6. プロジェクトマップ



注 1: SOSASS (Separation of Smoking Areas Self-service System)

—— Concept - - - - Design Point - · - · - System Design - - - - - Planning ——— Ground design

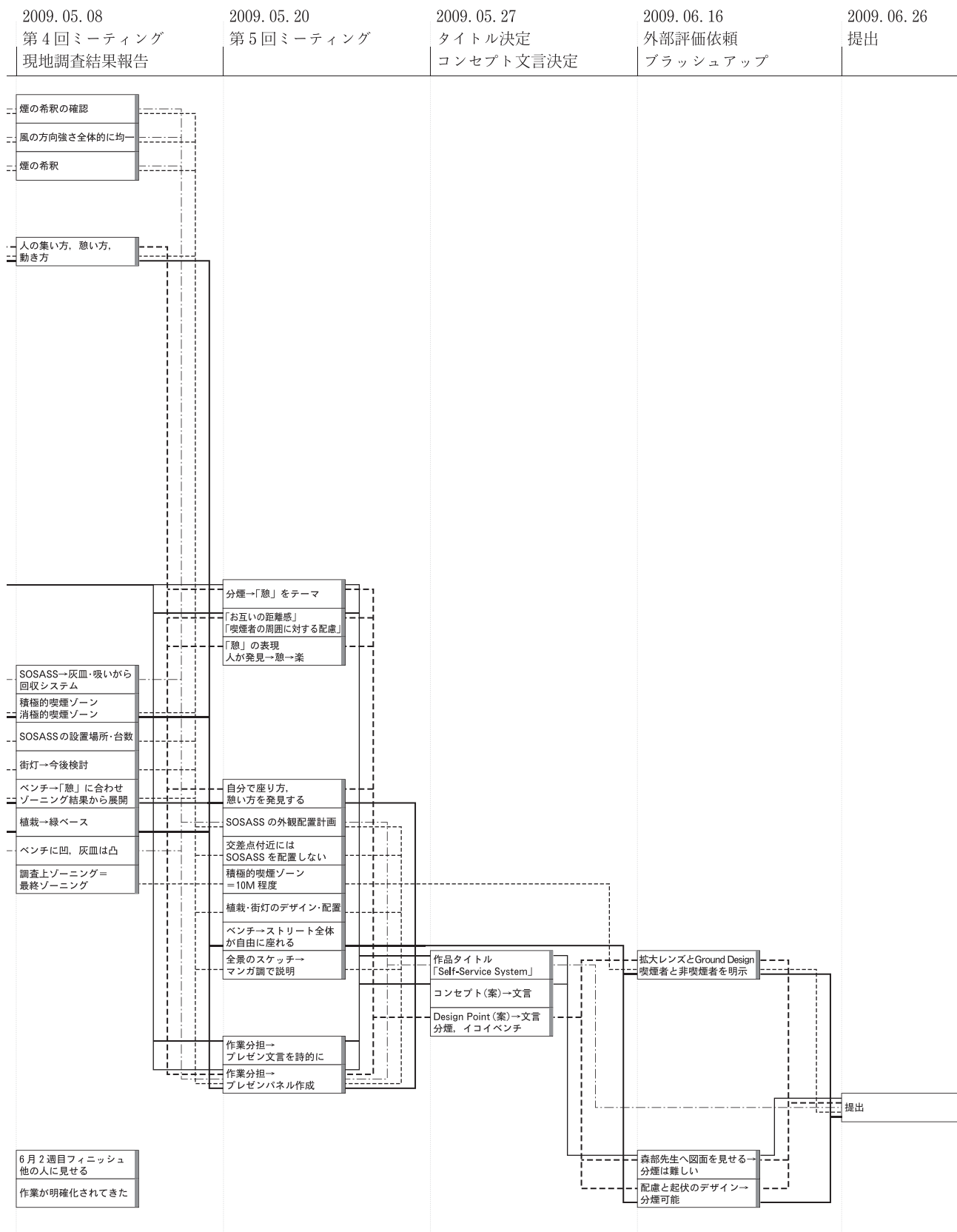


図1 プロジェクトマップ

7. 打ち合わせ記録

プロジェクトマップの作成の根拠となった打ち合わせ記録を記載する。打ち合わせ記録は表の左欄に要点を記載し、右欄にその要点をプロジェクトマップへ記載するためのキーワードとして抽出している。抽出したキーワードはそれぞれの特徴からデザイン行程軸の8項目と、デザイン対象の5項目に分類し表記している。例えば、打ち合わせ記録4/16の2段目の◇分煙空間から抽出しているキーワード「できる限り自然な分煙-3/C」の場合、3はデザイン行程軸の「3-要点・意図 (concept)」を示し、Cはデザイン対象「C-Concept」を示している。この分類したキーワードはプロジェクトマップ上で、デザイン行程軸上に配置し、デザイン対象同士を線種毎に結んでいる。

凡例

デザイン行程軸	デザイン対象
1-課題解説・現状把握 (research)	C-Concept
2-視点 (view)	D-Design Point
3-要点・意図 (concept)	S-System Design
4-発想・案 (idea)	P-Planning
5-意匠 (design)	G-Ground Design
6-提示方法 (presentation)	
7-作業 (work)	
8-考察・省察 (reflection)	

2009. 04. 16

打ち合わせ記録	抽出キーワード
◇テーマ設定 ・非喫煙者は喫煙されることを迷惑に感じるものであり、そのため分煙という考え方が定着している。 ・この「迷惑」を払拭するのが、今回の最大のテーマである。 ・たばこを吸われると「うれしい」、 「楽しい」等の印象を与えたい。	「迷惑」→「うれしい」 -4/D
◇分煙空間 ・できる限り空間は仕切らず、自然な動きを与えたい。 ・集団で喫煙するというよりは、喫煙時はパーソナルな環境。 ・人と人との距離感、喫煙所の規模を検討する。 ・風人も木も自然な中に共存する。	できる限り自然な分煙 -3/C
◇分煙のしくみとは ・構造や形状で上昇気流を発生させ、分煙を図る。 ・風の動きを、構造体でコントロールできないかという当初のアイデアから、後のメンバー構成を決定づける要素となった。 ・屋外のパブリックスペースであるということが大きな要素となる。	風の動き→ 構造・設備制御 -1/C
◇煙の視覚化 ・上昇した煙をアクリル板のようなものに投影させ、オーロラのようなグラフィックを浮かき上がらせる。 ・投影板の素材、規模はどうするか。 ・上昇気流は発生させられるか。 ・煙がイメージ通りの視覚効果を得られるか要検討。 ・スタディ制作、検討方法の構築。	煙をグラフィック表現する -4 煙のコントロール -4/S

2009. 04. 22

打ち合わせ記録	抽出キーワード
◇要点・意図・狙いについて 課題文、現地見学レポートから、求められているものを読み解く ・「ひとびとの集う風景」。 ・喫煙者にとって、気持ちのいい喫煙、喫煙していて不愉快な思いをしない。 ・非喫煙者にとって、ネガティブな要素をポジティブな要素に変換する。 ・自然な分煙。	ひとびとの集う風景 -1/CD 気持ちのいい喫煙とは -1/C ネガからポジへ -1/CS 喫煙所は4か所 -1/P 自然な分煙 -1/CD
◇吸い殻の問題 ・におい、吸い殻、ポイ捨てをなくし、如何にきれいな環境を持続させるか。 ・前に習えの精神でポイ捨て問題が解決しない。 ・個人のモラルの問題も大きい。 ・常にきれいな環境であれば、きれいを持続させる意識が働く。	吸い殻問題 きれいな環境であること -2/C モラル -2/C
◇ベンチの配置 ・自転車放置防止のため、現状のグリーンストリート中央部にベンチを置くことになった。 ・分煙計画次第では配置変更の余地があるが、現状がベストかもしれない。	ベンチ配置、 放置自転車から現状へ -1/P
◇憩いの場とするための「おもてなし」のデザイン ・気流のコントロール。 ・分煙のコントロール。 ・細やかな気配りが重要。	「おもてなし」のデザイン -2・3/CD 気流・分煙のコントロール -2・3/CS 細やかな気配り -2・3/CD
◇特に子連れの場合、非喫煙者は灰皿・喫煙者を自然に避ける	非喫煙者は喫煙者を自然に避ける -2/CD

表1 1/5

2009.04.22

打ち合わせ記録	抽出キーワード
◇現状はそれぞれのモラルにより自然な雰囲気が形成されている ◇各所のイメージの違い ・約 300 M のグリーンストリートはだまかに 3 分割できる。 ・メイン（中央部）以外は分煙について積極的に行う必要がない。ローカルゾーンは人が密集していない。	モラル→自然な雰囲気の形成 -1/C
◇人々の意識（深層心理）に訴えるデザイン ・現状のグリーンストリートの環境を変えずに、そこに集う人々の意識を変えることで分煙を達成する。 ・現状よりも、より人々のモラルにゆだねる事ができるのではない。 ◇分煙=人の意識	モラル→自然な雰囲気の形成 -1/C
◇灰皿の設置などにより動かない部分を作ると、そこは喫煙者の密度が高くなる。	灰皿の固定→密度があがる -1/PG
◇現地調査で風の状態による煙の拡散具合を確認する。→ベンチ灰皿の配置計画につながる	現地調査 煙→ベンチ灰皿の配置計画 -1/P
◇特別な設備・構造体による分煙ではなく自然な分煙	設備・構造に頼らない→ 自然な分煙 -1/D
◇配置・動線のコントロールによる分煙	分煙コントロール→ 配置・動線 -2・3/DP
◇ファストフードの喫煙所のように灰皿を持ち歩くスタイル	セルフモーキング -4/CS
◇喫煙者の密度の分散化をさせる。	密度の分散化-3/CD
◇桜の木のスパンで灰皿設備を分散させて、意識的な喫煙ゾーンと禁煙ゾーンの住み分けを図る。	桜の木の間隔→灰皿分散、 喫煙禁煙スミ分け -4/SP
◇プレゼンテーションアイデア ・スケッチによる表現。 ・人物を登場させて、アイデア説明をさせる。 ・喫煙者の境界の大きさを図式化。 ・喫煙者と非喫煙者の分煙を示す。 ・イメージスケッチ、写真等でアイデアを理解できる構成にする。 ・情報の重要性でのサイズ決定。 ・詳細については小さい情報量とする。	スケッチ表現、人物が説明 -6/DSG
フィニッシュイメージ策定	イメージスケッチ、写真 -6/CDSPG
◇キャッチフレーズの設定 ・「思いやり分煙」 ・「まごころカーテン」 ・「きづかいカーテン」 ・「自由な分煙」 ・「セルフ分煙」 ・「自分で分煙」etc.	「まごころカーテン」、 「思いやり分煙」-3/CD 「セルフ分煙」-4/CS
・今後の日程。 ・今回のアイデアをビジュアルイメージとして、スケッチでまとめる。 ・ベンチ、灰皿のイメージ作成。 ・調査・解析、資料取りまとめ。 ・ゾーニング計画。 ・「憩いの場」を強調した、プレゼンパネルのイメージ作成。	各担当決め -7/CDSPG
審査委員レポートを検証し、要点、意図、狙いをまとめる。 推論を立てる。	レポートから要点へ -8

2009.04.24

打ち合わせ記録	抽出キーワード
この時点でフィニッシュワークがほぼ決定。 コンセプト設計が終了しており、具体的なアイデア展開及び問題点の考察が行われている。	フィニッシュワーク粗決定 -8
◇日本人の特性（気質、心遣い・意識）に訴えかける仕掛けをデザインすれば意識的な分煙が可能になる。	気質・心遣い・意識（日本人）-2/CD
◇分煙システム SOSASS: separation of smoking areas system ◇たばこを吸う人がカッコいいと感じられるデザイン ・意識による分煙ができる喫煙者。 ・喫煙の及ぼす影響を自覚している喫煙者。	SOSSAS ^{注1} -4/S
◇SOSSAS のグリーンストリートへの配置計画 ・全域喫煙可能であるが、喫煙ゾーンと非喫煙ゾーンの消極的な区別と、意識的な空間の間仕切りが必要。	SOSSAS 配置計画-4/SP
◇分散型の喫煙所の配置 ・SOSSAS のある場所では喫煙に、ない場所では禁煙に意識が働いたため、非喫煙者は灰皿設備の近くには近寄らない。 ・自然な粗密の形成によって、景観・煙が分散する。	分散型の喫煙所→ 自然な粗密 -4/D
◇椅子は同じ配置、桜の位置は変えず、植栽は変化をつける。	桜・椅子の配置は変えない -2/P
◇システム先行型のデザインであるため、時間軸の説明をする必要あり。逆に、システムプレゼン過多にならないようにする。 ◇登場人物に各ポイントを説明させる。 ◇目に見えない領域を示す。 ◇フィニッシュワークとキーワードを効果的に見せる。	時間軸の説明 -6/D
◇目に見えない心を魅力的にプレゼンする。 ・分煙から憩いへのジャンプアップが重要。	目に見えない心 -6/D

打ち合わせ記録	抽出キーワード
◇調査日に再度打ち合わせ ・あまり多く共有時間が割けないため、各自作業をベースに、打ち合わせですり合わせる形で進める。	今後の日程 -7/CDSPG
◇アイデアをビジュアルイメージとしてスケッチ（or 3D）でまとめる。	ビジュアルイメージへ -7/CDSPG
◇Design Point のアイデア展開 ・調査・打ち合わせを受けたアイデア展開を次回打ち合わせ時に提案→方向性、作業量（作り込みのレベル）を決定していく。	ベンチ・灰皿のイメージ作成 -7/S
◇調査方法、資料の取りまとめ、調査結果データの解析を行い、5/6 の打ち合わせ資料にする。	調査資料取りまとめ、解析 -1/SPG
◇ゾーニング計画 ・現地図面を可能な限りデータ化し、可能な範囲内で、紙で見られることが望ましい。	ゾーニング計画 -7/P
◇プレゼンパネルのイメージを固める。 ・特に憩いの場というイメージを強調。	憩いの場を強調したプレゼン -6/D

表1 2/5

2009. 04. 29

打ち合わせ記録	抽出キーワード
◆現地調査結果 ◇風速について ・全体的に均一な風が流れているので、場所による分煙の必要性はない。 ◇煙について ・風の向きと強さに大きく左右されるが、喫煙者のおおよそ半径2~3Mは煙・臭い等が気になる。	風速→均一な流れ -1/SP 煙→半径2~3M -1/SPG
◇景観について ・雑然とした印象が強いが、一方で「雑然」が「憩い」の要素と直結している可能性がある。 ・植栽・オブジェ等にまとまり感がないが、逆にデザインポイントになりうる。	景観→ 雑然とした印象 -1・2/PG
・グリーンストリートをA・B・Cの3つに区切り調査したが、実際にA・B・Cには差異があった。 ・A・Cは人も少なく集い方にもムラがある。粗。 ・Bは人も多く地元・観光客など多種多様。密。 ・高架下は放置自転車も多く、日影のこともあり人もまばら、定期的な騒音もある。	A・B・Cの3つに区切り調査
◇景観を損なうもの ・デザインポイントではあるが、あまり手を出すと逆にウィークポイントになるのではないか。 ・分煙・ゴミ等の看板が多くみられた ◇人について ・目的のある人の集い方だけでなく、本を読むために、くつろぐために、目的も無く、等、通常の町よりも人々の動きに差異がある。また、特筆すべきはお弁当を食べている人がいるということ。 ・現状でかなり憩いの場としての機能は果たしている。 ・コンベ出品者が多くいた。→是非受賞したい!!	分煙・ゴミ等の 看板景観乱す -1・2/PG 目的のない「人の集い方」-1・2/CD 現状→憩いの場である -1・2/CD
◇現状のアイデアについて ・現地調査を行った印象であり暫定的ではあるが、現状の「人の意識による分煙」SOSASSは運用可能なアイデアか。調査結果により立証できるかどうか。 ◇調査後のアイデア ・現状の雰囲気は壊す必要性を感じないので、デザインポイントは「動かさない」「壊さない」「より良く」「憩う」 ・サイン計画の必要性は、アイデアが意識改革によるものなので、あまり役所仕事にならない程度にする。 ・デザインできるものは、ベンチ、灰皿、街灯、机、植栽、床材など。これらのデザインでゾーニング・意識改革のデザインができる事が理想。 ・植栽・街灯などによるゾーニングの可能性は、均一な空間を提案するか、ABC程度に分割するかを要検討。	SOSASSは運用可能→ 調査報告で立証する -2/S 現状の雰囲気は維持、 基本「動かさない」「壊さない」-2/P サイン計画の必要性、 気づかせるサイン -4/SG ゾーニング・意識改革による デザインという理想 -2/CDSF ゾーニング 均一か、分割か -2/P

2009. 04. 29

打ち合わせ記録	抽出キーワード
◇プレゼンテーション ・ストーリー性（時間軸）によるプレゼンテーションをどう行うかを要検討。 ・A2の中に「図面」「SOSASS説明」「SOSASS概要」「人の意識」「各所のデザイン」等が入るので、意識的な情報の差別化を図る必要性大。 ・意識という見えない部分をどうプレゼンテーションするかが課題。	意識的な情報の差別化を図る -6/DSPG 見えない部分のプレゼン -6/D
◇SOSASSで行く、SOSASS以外の「おもてなし」のデザインが重要。 ◇ゾーニングが重要。 ◇デザインすべきもの、できるものでゾーニング、おもてなしを創り込んでいく。 ◇上記をどうプレゼンするか。	具体的な進展はしていない、 具体的に進めていく方策 -8

2009. 05. 08

打ち合わせ記録	抽出キーワード
◇デザインポイント ・デザインポイントが本提案を魅力的にプレゼンテーションするための必須事項。 ・当たり前ながら、デザインポイントの出来の良しあしが結果に大きく影響する。 ・以下のアイデアは「憩い」のゾーニングが決定後展開する。 ◇ベンチについて ・それぞれの「憩い」に合わせられるよう座面の高さ、角度の異なるベンチを複数設置。 ・座面の高さの検討。参考資料「椅子の人間工学」 ・形状に関してはゾーニング結果から展開する。押し出し成型の様な形、有機的な形等が考えられる。 ◇植栽について ・植栽計画案として、季節感の取り入れ、商店街のお店によるイメージカラーを使う、グリーンストリートを統一したイメージにするなど。 ・様々な植栽を使うというよりは、桜の木がメインで追加する植栽としては、芝など緑ベースの植物でよいのではないか。 ◇街灯について ・光のゾーニング。 ・グリーンストリートライティング企画。 ・煙グラフィック など。 ・今後の進行に合わせて検討する。 ・作成した敷地図面をから考えると、街灯のあり方についても検討の余地がある。 ・植栽アイデアに合わせた展開で、作業分量を勘案すると手を出さない選択もあり。	ベンチ→「憩い」に合わせ、 ゾーニング結果から展開 -4・5/PG 植栽→緑ベース -5/G 街灯→今後検討 -4/P

2009.05.08

打ち合わせ記録	抽出キーワード
<p>◇SOSASSについて</p> <ul style="list-style-type: none"> 基本的に灰皿・吸い殻回収システムで、喫煙所ではない。 ベンチへの持って行き方などを検討する。 ベンチに凹があり、灰皿は凸形 無理なく、すんなりと、システムを理解し実行できる仕組みづくりが重要。 システムをグラフィックで説明する。 ファストフード店での経験を再現。 経験を踏まえた形状デザイン。 <p>◇SOSASS 本体デザイン</p> <ul style="list-style-type: none"> 灰皿と本体のコーディネート。 約 20 枚程度の灰皿基地。 サイズは 500×300×h 1100。 <p>◇ゴミについて</p> <ul style="list-style-type: none"> 結果的に回収場所が灰皿・吸い殻が集約する場となり景観を損ねる可能性がある。 この問題は、ベンチとのデザイン調和、ストリート等デザインの方でカバーする。 吸い殻以外のゴミについては考えるのはやめる。 <p>◇煙について</p> <ul style="list-style-type: none"> 現地調査結果からすると、風の方向強さは当初の予想よりもストリート全体的に均一で、どこに積極的な喫煙所を設置しても問題ないだろう。 <p>◇煙の希釈について、調査結果では A, C ゾーンでは 3m, B ゾーンでは 2m 程度の結果が出ているが、他の論文等を見ると 7m との解釈も発表されている。一概には言えないので、以前のアイデアであった喫煙者のゾーンをイラストで記載するアイデアは要検討。</p> <p>◇グリーンストリートのゾーニングについて</p> <ul style="list-style-type: none"> アイデア展開の方法として、地図等をベースに動線、人の密度などを勘案してベンチの形状・配置、植栽の配置方法を検討する。 <p>①積極的喫煙ゾーン、消極的喫煙ゾーンにすみ分ける。</p> <p>②SOSASS の設置場所・台数など具体的に落とし込む。</p> <p>③人の集い方、憩い方、動き方などを具体化する</p> <ul style="list-style-type: none"> 次回打ち合わせ時に決定させたい!! <p>◇今後のスケジュールについて</p> <ul style="list-style-type: none"> 6月2週目頃にはプレゼンテーションパネルを完成させる。 完成物を他の人に見せ、至らない点などを調整する。 <ul style="list-style-type: none"> 大分やる事が明確化されてきたように感じる。 デザインポイントだけでも相当量の仕事が見込まれる。必要な要素と不必要な要素を選別してデザインのレベリングを図っていく。 最終プレゼンイメージを明確にする。 <p>◇A, B, C ゾーン</p> <ul style="list-style-type: none"> 人の密度、風の流れ、場の雰囲気からグリーンストリートを3つにわける。 	<p>SOSASS の設置場所・台数-4/P 人の集い方、憩い方、動き方-1・2/DPG SOSASS→ 灰皿・吸い殻回収システム-4/S</p> <p>ベンチに凹, 灰皿は凸-5/S</p> <p>煙の希釈の確認 -1/SP 風の方向強さ全体的に均一 -1/SP 煙の希釈 -1/SP</p> <p>積極的喫煙ゾーン 消極的喫煙ゾーン -4/PG</p> <p>6月2週目フィニッシュ, 他の人に見せる -7/CDSPPG</p> <p>調査上ゾーニング= 最終ゾーニング -5P</p>

2009.05.20

打ち合わせ記録	抽出キーワード
<p>◇分煙について</p> <p>「憩」をテーマに「お互いの距離感」「喫煙者の周囲に対する配慮」を明確にする。</p> <p>◇ゾーニング計画について</p> <ul style="list-style-type: none"> SOSASS 配置場所から 10 m 程度を積極的喫煙ゾーンにする。 ゾーニングというより SOSASS 配置計画。 景観、非喫煙者の視点から煙が見えにくい方が好ましい。 交差点付近には SOSASS を配置しない方が良いか。 <p>◇ベンチについて</p> <ul style="list-style-type: none"> 座る場所を指定しない。 →ストリート全体が自由に座れる寝られるような構造体になっている。 自分で座り方、憩い方を発見する。 発見しなくとも OK なゾーンも検討。 <p>◇プレゼン必須情報</p> <ul style="list-style-type: none"> SOSASS の外観デザイン。 SOSASS の配置計画。 植栽・街灯のデザイン・配置。 ウォーリーを採的な全景のスケッチ。 審査員も様々な「憩」を発見するような見せ方。 SOSASS や憩い等の時間軸での説明が必要なことをマンガ調で説明する。 アイデアの説明文言は、詩的コンセプト。 「憩」の表現は、マンガ調のパネルの中で、それぞれの人が自分で発見するからこそ得られる「憩」を明確かつ「楽」に。 <p>◇プレゼンテーションについて</p> <ul style="list-style-type: none"> プレゼンテーションイメージを明確に作り上げ、必要となるモノに関して詳細をつめる。 フィニッシュアイデアから詰めるトップダウン方式。 ゾーニング・SOSASS 配置計画を詳細にわたって計画する必要性が無くなる可能性がある。 <p>◇作業分担について</p> <ul style="list-style-type: none"> プレゼン文言を、できれば、ベンチや SOSASS 等のそれぞれの詳細も含めて詩的で素敵にまとめる。 プレゼンパネル作成。 全景スケッチ、ベンチ、SOSASS デザイン、等々。 今後はメールで打ち合わせをする。 5月中にある程度の形が見えるようにする。 	<p>分煙→「憩」をテーマ -3/CD 「お互いの距離感」 「喫煙者の周囲に対する配慮」-3/CD 「憩」の表現、 人が発見→憩→楽 -3/D</p> <p>積極的喫煙ゾーン=10 M 程度 -5/P 交差点付近には SOSASS を配置しない -5/P ベンチ→ ストリート全体が自由に座れる -5/G</p> <p>自分で座り方, 憩い方を発見する -5/DG</p> <p>SOSASS の外観配置計画 -5/SP 植栽・街灯のデザイン・配置 -5/PG 全景のスケッチ→ マンガ調で説明 -6/P</p> <p>作業分担→ プレゼン文言を詩的に -7/C 作業分担→ プレゼンパネル作成 -7/CDSPPG</p>

2009. 05. 27

打ち合わせ記録	抽出キーワード
<p>◇JT SMOKERS' STYLE COMPETITION 作品タイトル</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作品タイトル <p>「Self-Service System」はどうか？</p> <ul style="list-style-type: none"> ・大文字 S を煙で表現する感じ。 ・グラフィックもいい感じ。 <p>◇文言について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・詩的にまとめるという方向では変わらず、出来る限り時間軸のある文章表現をする。 ・一定の場所にとどまった雰囲気の記事では、今回の提案にそぐわないような感じ。 	<p>作品タイトル 「Self-Service System」 -6/S</p>
<p>◇コンセプト (案)</p> <p>その空間が憩いの場であること。 たばこを吸う人も吸わない人も、この場所に集う。 だれもが好きな場所に好きなように座る。お互いが意識しすぎずにいられることが、居心地のいい条件。 人それぞれの憩い方、まわりの時間感覚に引っ張られない、自分の時間を大切にすること。 それは、パブリックスペースでパーソナルな空間をつくること。 たとえば、傘を広げたとき、そこは自分だけのちょっとした居場所。 でも、傘に入りたい人がいたら、入れてあげていい。隣にいたいときは、傘がぶつからないように。 この場所で自分の憩い方を見つける。 分煙のあり方は、たばこを吸う人の自由と、吸わない人への配慮。 規制されたものはなく、窮屈なものもない、自然な分煙。存在するのは目には見えないところ。 人の意識による分煙。これからの分煙。</p>	
<p>◇Design Point (案)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・分煙。 <p>もしも、たばこを吸う場所が決められていたら、吸う人はみんなそこに集まって、煙がいっぱい。 もしも、たばこを吸う人が散らばったら、好きな場所で吸っても煙は拡散する。 たばこを吸わない人が近寄れない場所をつくるより、たばこを吸う人と吸わない人が共存できる空間をつくる。 ここでの分煙は、人への配慮、場所への配慮。 たばこを吸う人が灰皿を手にして、自由に座る。 でも、子どもの近くには座らない。吸わない人とはちょっと距離をもってみる。 そして、気持ちのいい場所であるために、キレイな環境を保つため、SOSASS を利用する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イコイベンチ。 <p>自分で発見する喜びを含んだイコイのベンチ。 例えば、ちょっとしたくぼみを見つけた時、「座れそう。」なんて思いませんか。 自分だけの憩い方を発見するって、子供のころに基地を見つけたときのようなワクワク感。</p>	<p>コンセプト (案)→文言 -6/C Design Point (案)→文言 分煙、イコイベンチ -6/D</p>

2009. 06. 16~26

打ち合わせ記録	抽出キーワード
<p>◇他の人に図面を見せる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・森部康司先生へ依頼。 <p>◇森部康司先生の回答</p> <ul style="list-style-type: none"> ・現状の提案では分煙は難しいのでは？ ・煙が大気拡散するには人口密度が高い。 ・起伏の丘の部分に喫煙所を設けたらどうか。 ・SOSASS は面白い。 ・アクリルの煙突の提案。 	<p>森部先生へ図面を見せる→ 分煙は難しい -8/CD</p>
<p>◇分煙システム (最終)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・配慮と起伏のデザインにより分煙は可能と判断。 ・分煙システムを分かりやすく伝えるためのプレゼンテーションを行う。 ・拡大レンズと Ground Design の中に喫煙者と非喫煙者を分けて表示した。 	<p>配慮と起伏のデザイン→ 分煙可能 -8/DG 拡大レンズと Ground Design, 喫煙者と非喫煙者を明示 -6/DPG</p>

8. まとめ

今回のコンペティションに、本学科に所属している、プロダクト、建築設備、建築構造を専門とする3人が参加する事で、異なる専門性の連携による多角的な視点から、デザインを進めていくことに大きな可能性を感じた。また、共同プロジェクトを円滑に行うには、自己完結的になりがちなデザインワークを避ける必要があり、情報の共有化を図る事とその手段を明確化することが重要となり、これが最終デザインの品質に大きく影響すると思われる。その為、このプロジェクトでは、情報の共有化を実現するために、詳細な打ち合わせ記録を残すことと、スケッチ・アイデアシートの作成を行った。受賞という結果を得ることができたのは、曖昧な情報認識を避け、客観的に認識することや、問題発生時にそれが何に起因しているかを探ることができた結果であると考えられる。

本報では、デザインプロセスを客観化・視覚化できるプロジェクトマップを作成し、普段窺い知ることのできないデザインプロセスを提示した。これにより共同プロジェクトにおける質の高いデザインワークの成功法の模索を行えるのではないかと考えた。また、同様の方法で情報の管理・蓄積を行っていけば、未来（最終デザイン）を決定できるだけの精度を持つ可能性がある。これは、共同プロジェクトのみでなく、個人のプロジェクトにも適用でき、質の高いデザインワークを行うことができると考えられる。

環境デザイン学科では、建築・インテリアデザインコース、服飾デザインマネジメントコース、プロダクトデザインコース、デザインプロデュースコースと異なる領域の専門家が同一学科に共存しており、他学科には無い専門性の幅を広くもった特色のある学科となっている。

この専門領域の広い学科に平成21年度からデザインプロデュースコースが新設されたことにより、各コースの垣根を超えた連携の重要性が高まってきている。

今後、我々が臨んだ専門領域の垣根を超えたプロジェクトのように、それぞれの専門性を生かした活動が活発に行われることを望む。

注釈

注1: SOSASSはデザインポイントの一つである灰皿の回収システム（Separation of Smoking Areas Self-service System）の略称として頭文字をとった。最終的なプレゼンテーションとしては「4S」と名称を変更し表現を行った。

謝辞

今回、コンペティションへ出品するにあたり、環境デザイン学科森部康司先生には、お忙しい中、提出前の最終段階で、査読をお引き受けいただき、貴重なご助言、ご指導を頂きましたことに深く感謝致します。

また、環境デザイン学科教職員の皆様には、およそ3カ月に亘る我々の作業においてご協力、ご配慮頂きましたことに厚く御礼申し上げます。

(たちばな みちお 環境デザイン学科)
(やまぐち はる 環境デザイン学科)
(よこすか ようへい 環境デザイン学科)