

素人徒然帖： SDSテーマ「きかいな住まい、京都にて。」 を実施するといふこと

An Organizer's Rambling Note on the SDS "Kikaina Sumai in Kyoto" Project

大倉 裕貴

OKURA, Yuki

京都大学大学院工学研究科航空宇宙工学専攻修士2回生
京都大学デザイン学大学院連携プログラム2期生



本論考は2015年9月に3日間にわたって実施された京都大学サマーデザインスクール（SDS）2015で、寺川・岸本・森田・筆者が実施者として参加したテーマ「きかいな住まい、京都にて。」に関する記録をつれづれに綴ったものです。如何せん「実施者」として3日間のワークショップを計画から実行までの一通りを実施することが初めての経験であったため、至らぬ部分が多かったように思います。随分ととりとめのない文章になってしまっているかもしれませんが、何らかの形で今後の参考になれば幸いです。また、先達からの優しいご助言を頂けますと筆者としてもうれしい限りでございます。

1 はじめに

“機械”のある暮らし。それは一步間違えば奇妙で怪しげな、そんな“奇怪”な暮らしになるかもしれない。でももしかしたら良いチャンス、良い“機会”が得られる暮らしになるかもしれない。…

SDSのはじめに行われた各テーマ紹介のための1分間スピーチで場を変な感じに静かにしてしまった、という少し心苦しいシーンは、筆者の中ではまだ記憶に新しいもののようです。ここではこのテーマを企画・提案・実施するに至った経緯（というほど大層なものではありませんが）について述べたいと思います。

1.1 事のいきさつ

もともとこのテーマを始める少し前に、「何かおもしろいモノ、作ってみよう

よ」と言って、4人が集まって「アーティファクト研究会」などとそれらしい名前を付けて、あーでもない、こーでもない、いろいろなことを話し合うことを細々と行っていました。そうした議論の中に、ある種のお祭り騒ぎのようなエネルギーを持つSDSにテーマを提案して参加者と一緒に考えてみるのも一つではないかという話があったと筆者は記憶しております。

また、これとは別に暮らしに導入される新しい技術に対して思うところがありました。IoT (Internet of Things) が騒がれる近年、新しい暮らしにおける暮らしを「豊か」にする方法の一つとして、ホームオートメーションやスマートハウスなどが話題となっています。例えば、ネットワークを介した自宅内機器の遠隔操作、消費したエネルギーの見える化などの、情報の「流れ」を用いたアイデアなどがあります。もちろん計測技術が発展し、身の回りのいろいろなものがデータ化されて「見える」ようになったことは非常に悦ばしいことであるとは筆者も思っています。見えないものが見えることも良いとは思いますが、目に見える「動き」のあり方を考えてみるのも一つではないだろうか。ロボット技術やからくり技術に特有の「動き」を使うことにより、人の暮らしや居住空間をより心地よくするアイデアも考えられると、筆者は思ったのです。「動き」や動きから誘発される「人とモノの関係性」に注目することが出来ないだろうか？と考えたわけです。

そんな中、「奇怪でない機械な暮らし」というのはどうだろうか？という筆者の提案が発端となり、テーマ提案まで期日が迫っている中、少し速足気味に議論をして、紆余曲折もありましたがテーマ提案し、3日間のワークショップを実施するに至ったのです。

1.2 本論考の構成

本論考ではまず、実際に実施した3日間の流れについて紹介し、その後で、実施して思ったことについて述べます。また、筆者が別途考えていた「きかいな住まい、京都にて。」を少し述べ、まとめに移ります。

2 3日間の実施の流れ

ここでは我々のテーマで行った3日間にわたるワークショップの流れについて説明をしていきたいと思います。基本的には大まかな流れについて記し、一部については少し詳細に述べます。まず3日間のスケジュールは以下の通りです。

1日目

午前：

- ・ SDS2015オープニング
- ・ 自己紹介
- ・ スケジュール説明
- ・ スピーチ：自分たちの“住まい”の好きな所は？
- ・ ディスカッション：古民家に対する印象や「京都らしさ」について
- ・ ミニレクチャー：「京都の住まいと路地」

午後：

- ・ ヒアリング／フィールドワーク：あじき路地
- ・ ディスカッション：フィールドワークで印象に残ったこと
- ・ 事例紹介：京都の暮らし事例
- ・ ディスカッション：京都らしさと暮らしについて
- ・ ディスカッション：「きかい」な住まいディスカッション
路地に住むなら欲しいモノ／要らないモノ

2日目

午前：

- ・ スピーチ／ディスカッション：こんなロボットあれば面白い！
- ・ 強制発想でアイデア出し①
- ・ ヒアリング／フィールドワーク：REDIY

午後：

- ・ 強制発想でアイデア出し②
- ・ ミニレクチャー：プロトタイピングについて
- ・ ディスカッション：きかいな住まいの方向性
- ・ プロトタイピング

3日目

午前：

- ・ プロトタイピング／ポスター制作

午後：

- ・ 口頭プレゼン
- ・ ポスターセッション
- ・ リフレクション／クロージング

フィールドワークや事例紹介を挟むことでそこから得られた情報をもとに暮らしについて深く考えること、考えたことを共有し議論すること、そうして考えたことや議論した内容をきっかけに住まいにおけるきかいのアイデアを出すこと、出てきたアイデアを模型サイズではあるが形にすることを行いました。

2.1 1日目

本テーマには大学学部生4名（内ひとり外国からの留学生）、社会人1名に参加していただきましたが、実施者と参加者、また参加者同士がお互いに顔を合わせたのはこのSDS1日目が初めてでありました。1日目はお互いの顔合わせと、スピーチ・ミニレクチャー・フィールドワーク・ディスカッションを通して暮らしについて深く考えるということがテーマでした。

まず1日目のはじめに行ったことは「スピーチ」です。本テーマを3日間行うに当たって事前に「ご自分の住まいの中で好きな場所／モノ、気になる場所／モノ、過ごし方などを写真・文・イラスト等で表現してください」という宿題をお願いしており、このスピーチではその内容を参加者と実施者が一人ずつ紹介して話し合いをしました。初めて顔を合わせた人同士のコミュニケーションの一環としてだけでなく、この先暮らしを考えていくに当たってのウォーミングアップを兼ねたものでして、これによって①自分たちの“暮らし”を改めて見直すこと、②他の人の発表から新しい視点を見つけること、③「きかいな住まい」のヒントを見つけることを目的としておりました。このワークを通して、自分も含めたこのチームの人たちの「住まいで感じているよいところ、大事にしたいもの、必要なもの」として、自然の気持ちよさを心や体で感じられるものや環境、人の集いや団欒、それを演出してくれるもの、お掃除など日常の雑事の助けになるものなどが挙げられました。

これに続き、古民家に対する印象や「京都らしさ」についてのフリーディスカッションを行い、暮らしについての議論を進めていきました。議論で出てきた例としては、古民家に対する印象として、手間をかけて磨く必要がある、手がかかる、メンテナンスが大変、寒さがきつい、おばあちゃんの家、静かで何かゴソゴソしている、何がいるか得体が知れているかどうか大事かもしれない、わかっていけば怖くない、などが挙げられました。また、「京都らしさ」については、清水寺、石畳、木造、竹、お抹茶などのお茶屋さん、洗練された田舎、開かれた場所、などといった事が出てきました。

次にミニレクチャーとして「京都の住まいと路地」と題して京都の暮らしの文化について非常に簡潔に紹介しました。また町家を現代に活かしている事例として「あじき路地」ⁱを取り上げ、さらに実際にフィールドワークでお邪魔させていただき、ヒアリングを行いました。大家のご家族である安食盛夫さん（あじき空き家再生研究所）にはあじき路地の成り立ちから、現在の入居者につい

ⁱ 京都町家 あじき路地： <http://ajikiroji.com/>
あじき空き家再生研究所： <http://www.ajikisaisei.com/>

てのはなしや、町家暮らしのこだわりとして、ベンガラ塗りや住まいに合わせた（色合いなど）調度品についてを、町家暮らしの特徴として、夏はとても暑く冬はとても寒い、通気・換気に気を付けないと腐食やカビが起きる、などについてをお話いただきました。また実際にあじき路地で職住一体の暮らしをしている濱田陽介さん（造花の専門ショップ "blow in house"ⁱⁱ⁾）にもお話をお聞きすることができました。

このように参加者・実施者の「自分たちの身の回りの暮らし」を起点に、京都での暮らしを考え、その例の一つをフィールドワークで見聞きして感じ、また他の事例紹介を通して、ディスカッションを重ねることで、

①自然の変化への気遣い

- 季節の変化を大切に（寒暖、庭、街並み）、暑さ寒さが厳しく、快適でない時もある、など

②調和・共存

- 自然や回りの人との調和、便利さと静かさの共存、など

③人と人のつながり

- 近所の人とのつながりや助け合い、内と外を使い分けしすぎない、オープンなところ、集団の中の個人→境が曖昧だけど守りたい、隣人との距離の近さ、コミュニティや仲間意識が高まる、など

④意識・価値観

- 美意識が高い、日本人の「お互い様」、価値観がある、流行を追いかけていない、えらい、きれい、謙虚、質素、など

⑤コストとメリットのバランス

- 京都ブランド・ステイタスのアップ、広報力、古いことのおしゃれ、メンテナンスに手間とコスト、安全性の問題

の5つがキーワードとして挙がりました。フィールドでのインパクトが大きかったのでしょうか、この時点できかいを取り入れる住まいとして、「長屋」という方向性が議論の中で強く出ていたと思います（確かに最終日に掲示する模型は長屋をイメージしたものを事前に準備していたが、議論の流れによっては一軒家のみで暮らしを表現するというのも一つの手であるという風にある程度の自由度を持たせておりましたが、結果として長屋を強く意識したものになりました）。長屋に自分が住むという想定の下で、欲しいモノ、要らないモノについて

ⁱⁱ⁾ シルクフラワーとドライフラワーのブローインハウス : <http://www.blow-in.jp/>

議論しました。そして、宿題として5つのキーワードをベースに暮らしの中であつたら面白そうなものを考えてきてもらうこととし、1日目を閉じました。

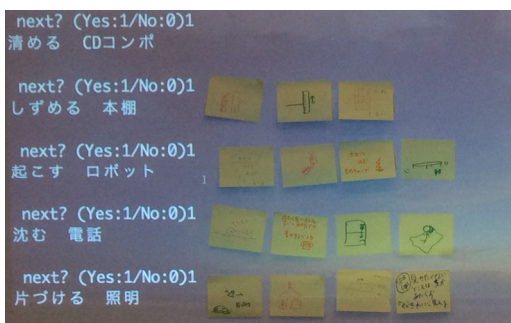
2.2 2日目

2日目は1日目の議論をもとに、住まいにおける「きかい」のアイデアを創出し、プロトタイプを作成することをテーマとしておりました。この中でもアイデアについては最終日に暮らしのシーンを模型で表示することも視野に入れて、前日の宿題で出していたキーワードを大切にしながらじっくり考えたアイデアと、暮らしの中の行為から強制的にアイデアを連想させる「強制発想」を少し工夫した方法でアイデアを量産することを行い、その中から参加者が良いと思ったものをプロトタイプで形にしていく、というのが2日目の大きな流れでした。

ここでは特にアイデア出しとして行った、「強制発想」について説明を行いたいと思います。強制発想とは与えられたお題にたいして、短時間の間に思いついたアイデアを全て（もしくは出来る限り多くのものを）列挙することで発想を膨らませる手法です。各個人に発想のカギとなるものを記載した表などを配布してひたすらアイデアを書き出していき、多くのアイデアを量産することが目的となります。

今回は多くのアイデアを創出すると同時に、キーワードに対する多角的な切り口を参加者同士で共有するために、少し方法を工夫しました。具体的には15秒おきにランダムで選ばれた「動詞または形容詞」＋「名詞」の組（例：「切れる 電子レンジ」）をスクリーンに投射し、参加者にはスクリーンに投射されたお題から思いついたアイデアをイラストもしくは文字で表現してもらうこととしました。ここで用いた名詞については1日目のディスカッションで出てきた暮らしに必要なモノ・不要なモノからランダムで選ばれるように、動詞・形容詞については1日目の議論の中で出てきたワードの中から動作や形容を表すものがランダムに選ばれるように設計していました（ランダムに選ばれるので、時にRANDの神様が非常に荒ぶっておられ、強制発想とは言っても非常に厳しい組み合わせも見受けられました）。15個程度のお題を1セットとして行い、1セットごとに考えたアイデアの共有を行いました（pic.1）。

同じテーマでアイデアを出して共有するというのが今回の方法の特徴点でして、「おお、そんな考え方もあるのか」と異なる切り口が出ると、議論で



pic.1 強制発想でのアイデアの共有

盛り上がり、時にはそこからアイデアが進化する場合もあったように思います。

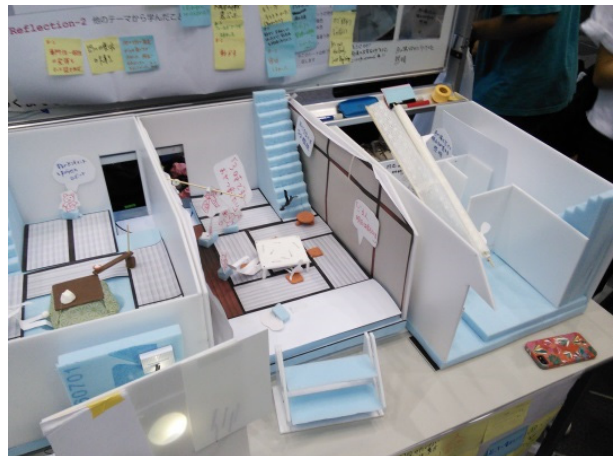
また、2日目にもフィールドワークとして暮らしの例を見聞きする機会を設けておりました。「REDIY」ⁱⁱⁱという京都中央卸売市場脇にある元乾物屋のビルをリノベーションした職住一体型クリエイティブセンターで、工房・シェアハウス・オフィス・カフェ・ショップを併設されている住環境へお邪魔させていただき、運営者である扇沢友樹さん（株式会社めい）にシェアする暮らしに関してのお話を聞かせて頂きました。やはり直接見聞きして感じたことが大きかったのでしょうか、結果として、1日目のフィールドと2日目のフィールドの2つのフィールドの色が濃く出たコンセプト（「長屋」や「シェア」など）が3日目のプレゼン時の住まいに反映されている様子でした。

フィールドワークと強制発想が終わると、いよいよプロトタイピングに入りました。素早くできるプロトタイピングと言え昨今3Dプリンターなどが話題となっておりますが、加工するための機械を動かすとなればどうしてもそれ相応のスキルが求められますし、いくら早いとはいえ作るには数十時間から場合によっては数日もかかります。ですので、今回はスチレン材をカッターナイフなどで加工してモックアップを作ることを主に採用し、出てきたアイデアの中から作りたいものを選びながら、暮らしのシーンづくりを翌日の発表時刻まで進めていきました。

2.3 3日目

基本的には前日に引き続き、プロトタイプの作成と、発表のためのポスター作りを進めていきました。また、住まいの名前も参加者の話し合いの結果「はもに荘」になりました。ポスター展示についてはpic.2, 3 のような様子でした。

また、今年からSDSでポスター発表の後に「リフレクション」が導入され、腰を据えて3日間の振り返りが出来ました。良かった点、悪かった点を内省することができ、今後どうしていくかを考えるにあたって非常に有意義な時間だったと思います。



pic.2 製作した模型

ⁱⁱⁱ REDIY（リディ）・株式会社めい：<http://mayshare.chu.jp/REDIY/>



pic.3 ポスター展示

3 議論点：実施するということ

ここでは3日間の実施を振り返って思ったことを思いつくままに記していきたいと思います。

3.1 ボリューム

3日間で行うにしては、ボリュームが随分と大きすぎたのではないだろうかと思っています。ここでのボリュームとはフィールドワークとかディスカッションの時間配分を詰め詰めにし過ぎたという意味ではなく、テーマとして「暮らしを深く考える」「アイデアをたくさん生み出し、それを深化させる」「アイデアをプロトタイプという風に形にする」という目的に即した3点の行為を指しております。これら3つのことを実質2日半で行うにはヘビィで、緩急があまりなくてしんどいものとなってしまう、結果として、それぞれの項目をきちんと議論や体験を通して深化させ、アイデアの味を出し切ることが出来なかったのではなかろうかと思っています。たとえば「アイデアを深化させること」に焦点を当てるとすると、さらに少数のアイデアに選定をして、そのアイデアを大事に丁寧に形にしていく議論を深める時間を増やす、といった方法もあったのかもしれない。

3.2 実施者という立ち位置・立ち振る舞いのあり方

実施者がこういった立ち位置でいるべきなのか、今回SDSで初めて実施者として立つにあたり、かつて経験した沖縄でのワークショップのようにファシリテータとしてワークショップの議論を交通整備するに徹するのが良いのか、それともリーダー的な形で思うように議論を引っ張っていくのが良いのか。そこら辺をよくわからず手探り状態で進めてしまっていたのではないかと反省しています。ただしそこら辺はワークショップ後に出てくる成果・結果に何を求めるかによってかなり変わってくるのではないかと思います。

実施者に関する議論については、本『デザイン学論考vol.6』にて寺川君が興味深い議論をしてくださっています^{iv}。

3.3 ワークショップに求めるもの、目的を見失ってはいけない

ワークショップを通して何を得たいのか、何のためにワークショップをするのか。それが見えなくなると、議論がよく分らない宙に浮いたものになってしまうのではないかと、という印象を今回の経験から受けました。このことは、よくある問題を探り、解決策を探求していく活動などにも勿論当てはまることだとは思いますが、数日間でエネルギーにぎゅっと詰めて行ってしまうワークショップだからこそ、何かをやった気になってしまい、陥りやすい点なのではないでしょうか。

憶測でしかありませんが、目的・求めるものの方向性が、実施者と参加者の中で見事なまでに一致を果たした時、ものすごいエネルギーと、成果が出来上がるのではないかと考えております。

ワークショップの設計問題とは、一步間違えば「なんか面白かったけど、結局何をしたかったんだろう」という実りの少ないものになってしまう可能性をはらんでいる問題なのではないでしょうか。もちろん、みんなでワイワイ話し合って親睦を深めることが第一目標であるならそれでも良いのかもしれませんが。

3.4 「アーティファクト研究会」としての私の想い

「きかいな住まい」を異なるバックグラウンドを持つ人たちが集まって考えることが今回のSDSに参加した目的でした。それとは別に、議論を行う方法の一手法として、ワークショップという方法で試してみるとどうなるのか？という興味と疑問があり、ワークショップを通してどんな結果が出てくるのかを見る

^{iv} 寺川達郎、実施者という役割、私たちのリーダーシップ、デザイン学論考vol.6 (2016)

というのも目的でした。今回の本テーマの実施では学生の参加者が多かったのですが、それとは別にもっと専門性・技術力の高い方々が集まって行くとどんな結果が出るのだろうか？といった興味があります。

またエネルギーに数日かけて行ったワークショップで出てきた、面白いコンセプトや結果が一発屋的な感じでその場限りになってしまうのは非常に勿体ないという思いがありました。「アーティファクト研究会」として、ゆるやかな足取りではありますが引き続き「きかいな住まい」を考えていき、適宜いろいろなバックグラウンドを持たれている方にアドバイス頂ける機会が出来ると良いなと思っております。引き続き行っていくという点では、たとえばデザイン学で実施されている「オープンイノベーション実習」などにも発展していけると良いかと思っております。

4 もう一つの「きかいな住まい、京都にて。」

さて、SDS2015では、参加者にいろいろと考えてもらい、自由なアイデアで住まいを考えて頂いておりました。それとは別に筆者が描いていたいくつかの「きかいな住まい、京都にて。」を今後の検討課題の一つとして述べたいと思います。

4.1 かつての住まいに込められた思いを現代技術の文脈で捉えなおす「きかいな住まい」

燃料でエンジンを回して走る車が発明される随分と前から、町家、長屋での住まい、暮らしは存在していたわけです。おそらくその当時の持てる技、素材を使い、いろいろな暮らしに潜む課題に知恵を絞りに絞ってその時々の住まいが創られたのだと私は考えています。そうした知恵や技を読み解き、改めて今の技術で捉えなおした、きかいのある住まいを考えることも面白いのではないだろうかと思います。

4.2 さりげないしぐさに表れる動きを考える「きかいな住まい」

本テーマの紹介文にもキーワードとして入れていたのですが、美しいと思うしぐさや、さり気ないしぐさに着目した人と機械の関係というのも一つあるのではないだろうか、と考えており、そうしたさり気なく人の行動を促すようなきかいをじっくりと考え抜くというのも、ひとつかなあと思っております。

5 おわりに

本論考では、筆者らが実施者として参加したSDSのテーマ「きかいな住まい、京都にて。」の実施内容について事例紹介させていただきました。実施者としての立ち位置を手探りしながら進めていった3日間はお世辞にも大成功であったとは言い難いと筆者は思っていますが、今後行う上でのヒントを得られたのではないかと考えております。これを今後に生かすことが出来れば、長い目で見れば成功だと言えるのではないのでしょうか？

6 謝辞

SDS2015の本テーマ「きかいな住まい、京都にて。」を実施するにあたっては、非常に多くの方々にご協力、ご助言いただき、その結果できの良し悪しを抜きにして、ひとまず無事3日間の実施をやり切って終えることが出来ました。まず、実行委員長の北先生をはじめとしたサマーデザインスクール実行委員会の皆様には多大なご助言、ご協力いただきましたことを感謝いたします。また、本活動のように、研究室をまたいだ学生同士の活動および学外の方と協力して取り組むことが出来る機会と環境をいただきました、京都大学大学院博士課程教育リーディングプログラム「デザイン学」のプログラムコーディネータの石田先生をはじめとするプログラムに関わる多くの方々にお礼申し上げます。その中でも特に寺川・岸本・筆者の3人がこのようにして集まって活動するきっかけを与えてくださった授業、FBL/PBL「ロボットと社会のデザイン」の実施責任者の松野先生には深く御礼申し上げます。あの授業が無ければ本論考のような活動は生まれなかったと思っております。本当にありがとうございました。また、テーマワークに際して貴重なお話や場をご提供いただきました安食盛夫さん、濱田陽介さん、扇沢友樹さん、他ご協力いただきました皆さまに心より御礼申し上げます。最後になりましたが、本活動を共に実施してくれた、岸本君、寺川君、森田さんにはいろいろとお世話になりました。改めて感謝申し上げます。

「デザイン学」への問い

- + あなたにとって「きかいな住まい」とはどんなものですか？
- + 一研究室の枠を超えた「デザイン学」という環境が我々にもたらしてくれるものは何なのか？また何を実際にやっていくことが出来るのか？