

オフィスインテリア再考のヒント

個人のニーズに対応できる共用空間

ワークスケープ・ラボ 代表 岸本章弘

・標準化できない人間のためのデザイン

本コラムの初回では、従来型オフィス空間におけるステイタスなどの形式的表現が、空間の機能と使用者のニーズとの間にミスマッチを起こす一因となっていることを指摘した。そして、その解決策の一つとして、「誰が使うか」ではなく、「何をするか」に基づいて空間をデザインすることを提案した。

こうした考え方を進めていくと、到達するオフィス形態の一つはアクティビティ・セッティング型のノンテリトリアルオフィスになるだろう。想定される行為や活動に応じて、それぞれに合う機能を備えた多様な空間セッティングを用意し、ユーザーは必要に応じてそれらの間を移動しながら使い分ける。そのためには、それぞれのセッティングを誰かの専用ではなく共有にして利用者の数よりも減らし、その分だけ用途や機能の種類を増やす方が合理的というわけである。

では、そうした空間のデザインにおいて注意すべきことは何だろうか。その一つは、矛盾するように聞こえるかもしれないが、「誰が使うか」について考えることだ。ただし、そこで想定するのは「役職」や「肩書き」といった属性を伴わない匿名の存在、不特定多数の多様な人である。

ノンテリトリアルオフィスのデザインにおいて陥りやすいのが、FM上の効率を重視して家具等のアイテムを標準化しすぎてしまうことだ。確かに、標準化することは効率的な運用には都合がいい。しかし、空間は標準化できても人は標準化できない。誰のものでもないということは標準以外の多様な人々が使うということであ

る。そこでの過度な標準化は、多様な人々がつ個別のニーズを無視して、限定された選択肢の利用を強いることになってしまう。

求められるのは、ユーザーが特定されない共用環境にあっても、利用者それぞれの要件や状況に応じた機能やサービスが提供できる仕組みや機能を実現することである。以下では、そうした個人に由来するニーズの違いと対応策について考えてみよう。



写真1：座面と机上面の適正な高さは、体格によってかなり違う



写真2：大型や複数のモニターを使うプログラム開発者などに多く見られる後傾姿勢

・身体的条件

個人によるニーズの違いとしてすぐに思いつくのは、各人の身体条件によるものだろう。普通、オフィスの中にはスポーツの世界のような身長制限や体重の階級はないし、年齢や性別による区別もほとんどない。したがって、そこで働く人々の体格・体型・体力には大きな幅がある。例えば、身長や身体プロポーションが異なれば、適正な椅子の高さや机の高さも異なる。だから、多くのオフィスの個人席には高さ調節の可能な事務用回転椅子が採用されている。しかし、高さ調節の可能なデスクが採用されることは少ない。多くの人は、そうした状態に慣れている（あるいは慣らされている）ので意識することはないようだが、実際のニーズの差は想像以上に大きいはずだ。(写真1) また、こうした身体寸法の違いだけでなく、使用する機器や道具の組合せによる作業姿勢への影響も加わるとき、個人席の寸法や機能要件の幅はさらに広がる。(写真2)

実際のノンテリトリアルオフィスにおいては、このように身体的条件や作業条件の異なる多様な個人が、同じセッティングを共有することになるだろう。その場合、利用者各人が自身のニーズに応じてその場で環境を調節できるような機能が重要になる。

・道具の使い方

前項では機器や道具がその利用者の姿勢に影響を与えることを指摘したが、そうした影響は一定ではなく人によって異なる。例えば、今日のオフィスにおいて広く普及しているPCであっ



写真3：同じPCを使っているにもかかわらず画面の位置や視線の距離、キーボードの有無やそれらの位置関係など三者三様のスタイルが見られる



写真4：情報のデジタル化が進むと、参照書類が減る一方でモニターは増えることになる

ても、その使い方や環境条件は、使用者によってかなり違う。(写真3、4)

こうした違いが起こる要因としては、おそらく各人の視力や身体的特性、タイピングやアプリケーション操作の習熟度、その時の作業内容や継続時間なども影響するだろう。また作業が複雑になったり複数の仕事と同時に並行で進めば、PC以外の書類資料を併用したり、複数のモニターやキーボードを使うこともあるだろう。

このようなさまざまな条件を考慮すると、現実のオフィスでPCのマニュアル等にイラスト付



写真5、6：コラボレーションの場面で見かける多様な動作や姿勢

きで掲載されている人間工学的に適正なVDT操作の姿勢を続けられるシーンというのは意外と多くないのかもしれない。典型的なPC操作を想定した椅子や机の機能だけでなく、道具や資料の組合せも含めて、各人が自分に合った使い方を選び出すことを支援できるような機能や道具立ても必要になりそうだ。

・他者との関係

ここまで見てきたのは個人作業の状況に関するものだが、他者との協働作業の場においては、また別の要因が加わるようになる。通常は自分のモニター画面や書類の方を向いている身体が、対話の相手の方を向いたり、さらにはその相手のモニターへも向いたりする。そこでは、通常のデスクワーク時には見られないような多様なアクションが混在することになる。(写真5、6)

もちろん、今日のオフィスにおいて、こうした動作や姿勢はさほど特殊なことではなく、誰しもが日常的に見かけているに違いない。何気なく観察してみるだけでも、その場の状況や条件に応じて人々がとる動作や姿勢がとても多様であることに気付かされる。しかし、通常の家具等のデザインにおいてはあまり想定された使い方ではない。

定型的なソロワークが減る一方で臨機応変なグループワークが増えつつある状況を考えると、こうしたシーンはもっと増えていくはずだ。そ

んな多様なシーンでの柔軟な使われ方を想定したデザインの可能性にも目を向けてもいい頃だろう。

・人の多様性を支える共用空間

オルタナティブオフィスが広がり始めた90年代、新しいソリューションの導入を可能にした要因の一つはオフィスワークにおけるPCの普及だった。そこでは仕事の道具と情報が電子化されることによって、それまで職種や作業内容によって異なっていた作業や道具がPC操作に集約され、個人作業空間の標準化が容易になった。実際、筆者も当時の記事には図1のようなイラストを添えていた。仕事の中味が違っても外見は似てくるとい考え方である。



図1：「仕事の中味が違っても外見は似てくる」ことを表した90年代のイラスト

このイラストを見て気付くのは、当時のPCはCRTモニター付きのデスクトップタイプが普通だったことだ。しかし、その後ノートPCが普及し、モニターが液晶タイプに代わるにつれて、PCやモニターの利用は1人1台とは限らなくなり、それらの利用も従来のような情報処理型の

デスクワークにとどまらない多様なシーンに広がった。

分業型の情報処理作業が減り、協働型の知識創造作業が増えつつある今日の状況を考えると、オフィス空間内での人々の臨機応変な移動と行為の多様化はいつそう進むことだろう。独りでデスクに向かう時間が減り、誰かと対話しながら協働作業にかけられる時間が増えていく。席や場所を限定しないワークスタイルが普通の選択肢になり、状況に応じてさまざま場所を使い分けられるようになるのである。

しかし、その結果として特定の場所に留まる時間は従来よりも相対的に短くなるだろう。しかも、行く先々の場所の多くは共用空間である。つまり、多くの場所が一時利用のための「仮住まい」のような場所になるわけである。こうした状況にあっては、人は多少の不具合を感じていても何とか使いこなしてしまうだろう。そして、それが繰り返される内に、やがては個人の差異や行為の多様性を考慮しない不適切なデザインの問題は見えなくなり、運用管理の容易な標準空間の採用が進んでしまうことになる。

本来、アクティビティセッティング型のノンテリトリアルオフィスの目指すところは、「居場所を固定しないことによって行為に適した支援環境の選択肢を増やすこと」であり、「支援環境の共有化によって管理を容易にすること」ではない。共有化することによって数量が減らせるなら、その分のコストは先ず各セッティングの機能向上のために活用すべきだ。利用者各人がそれぞれの条件や状況に応じて調節できる仕組みや技術はいろいろあるし(写真7)、単に「揃えない」ことからでも選択肢を増やすことはできる(写真8)。人とオフィス空間の関係が柔軟になった今こそ、それらを見直して新たな関係のデザインを探るべきだろう。



写真7：座面と机上面の高さ調節可能な家具に、モニターとキーボードの位置調節ができるドッキングステーションの組合せ



写真8：椅子が揃っていないなら、利用者の好みに応じて選択できる幅は広がる



岸本章弘

ワークスケープ・ラボ代表

コクヨ(株) 設計部門でオフィス等のデザイン、研究部門で先進オフィス動向調査、次世代オフィスコンセプト開発とプロトタイプデザインに携わり、研究情報誌「ECIFFO」の編集長をつとめる。2007年に独立し、ワークプレイスの研究とデザインの分野でコンサルティング活動をおこなっている。千葉工業大学、京都工芸繊維大学非常勤講師等を歴任。

著書に「NEW WORKSPACE—仕事を変えるオフィスのデザイン」。日本オフィス学会国際動向研究部会 部会長