1. **Abstract**

建築や空間といった静的なものは人間の使い方によって, その機能や目的は簡単に変化しうるものである. それを物理的な位置や寸法に落とし込み, 可能な技術で実現できるようにするのが設計者たるデザイナーの役割ということができる. デザインを考えるときは3つの「間」を意識する必要がある. それは, 人間, 空間, 時間の3つである. 空間の認知は, 視覚のみならず聴覚, 味覚, 嗅覚などの感覚や, 近年は感覚や直感などのものも居心地や心地よさを定義する要素に含まれている. そして空間の持つ役割は時間によって変化しダイナミックな動きを見せる. そのため, 時間という概念をデザインに取り込むことは非常に重要である.

では「時間という概念を取り込む」とはどういうことか? それは, 時間の流れとともに動く人間の行動を予測し, それを可視化し, 予測した行動にあった空間をデザインしていくことである. 例えば, Webサイトを作るときは, どのようにユーザーがページをめくっていくか, どこに注目し, どのように目線が流れるかなどをあらかじめ予測し, 伝えたいメッセージを書かなければならない. ここからは時間と空間の結びつきを示す16のキーワードについて書いていくことにする.

1. **Moment**

瞬間(Moment)を切り取ることによって, 日常では連続的で普遍的であるものの希少性を高め, 非日常を演出する働きをする. 瞬間を捉えるというのは記憶でもそうであるように, 事象の特徴を顕在化し, それを全体の印象へと拡張する作業である. つまり, その瞬間とそれ以外のコントラストが強ければ強いほど, 色鮮やかに記憶に残る.

また, 人間は五感や第六感を元に瞬時に空間を感じ取り, 感情や行動に反映する. 例えば, ショッピングモールなどでサインがなくても細い路地にはトイレがあるのかな, などと類推することがあり, これらは過去の経験などによるものである.

感想:

瞬間を捉えることによって, 普遍的なものがとても貴重に見えたりすることがある. それは人生を楽しく生きる上でも大事な概念な気がする. 何の変哲も無い1日をまるで二度とない1日に置き換える. これこそ大切な能力であると感じる.

参考文献:

ジェームズ・J・ギブソン: 知覚心理学者, アフォーダンスについて書いている.

1. **Log**

人は過去の行動の履歴から未来の行動を瞬時に決めるということがある. そのため, 履歴(Log)を取って分析し, 個々人に対して特徴的な行動を見つけるということは近未来的なデザインに関して重要なファクターである. 近未来的デザインでは, 履歴からその人に合った形でデザインし, 価値を提供していくことが求められるからである.

感想:

サイコパスのホログラフ・システムを思い出した. 常森朱の部屋がそうであるように, 提供する側は大枠だけを用意し, 彼女の気分や趣味に合った部屋の内装や服を用意している.

またTwitterはオープンな議論の場として活用するという意見には賛成だ. Tweetに対する反応は社会の縮図となっていることに間違いない.

参考文献:

東浩紀: 「一般意志2.0 ルソー・フロイト・グーグル」

1. **Simultaneous**

過去の建築物を始めとするものは非同期的(情報の発信と受信にある程度の時間差が認められる)なものがほとんどであったが, センシング技術の発達により, 現在の状況を即時にモニタリングすることが可能になった. そのデータから人それぞれの心理状態を推測し, 周りの環境をそれに合わせて変化させていく同期的なデザインが重要視されるようになっている.

感想:

建築家の友人が言っていた, 「人間の行動はモノの大きさによって規定される」という言葉を思い出した. 人間は周囲の環境を読み取って, 即時に, かつ無意識的に自らの行動や思想に反映させている. つまり人間は環境から得る情報に対して同期的であるいうことだ.(行動心理学においても人間の行動は直前の環境要因によって全てが決定されるということが科学的に明らかになっている.) 本書の具体例にも出てきたが, バンコクのデザインは仏教の影響を強く受けているという. 周囲の環境, 歴史によってそこに住む人が何を美しいと思うか, 何を考えるかは大きく異なってくる. その逆も成り立つと私は考えた. 空間, そしてそこに流れる時間をうまくデザインすることによって, 人間の行動, 感情, 思考をうまくコントロールすることができる. 思考, 行動は全て感情の写像であるから, 感情をコントロールすることができれば良いデザインということができるのではないか.

最後に自分が「デザイン」について思ったことを書いておこう. 「良い」デザインとは, 人間の感情をデザイナー側の想定した通りにコントロールすることができるモノである.

1. **Speed**

速度によって人間による時間と空間の認知は大きく変わってくる. 例えば, 車に乗っている時, 時間が縮小し, 空間が引き伸ばされたような感覚に陥ることがある.(つまり, 広大な土地を走っている時などいくらスピードを上げても進んでいる感覚がないため, 時間だけが過ぎ去っているように感じるのである.) そして, 速度に関して, 人間は速度が遅い場所, こと(時間のかかること)を障害と感じる傾向にあり, それが人間の行動に無意識の制約を与えてしまうことがある. 例えば, 身体障害者にとってバリアフリーとは大きな課題であるが, それが課題たる所以は, 障害者にとって行きづらい場所があることによって行動を制限してしまうからである.

* グラフィックデザインについて

グラフィックデザインのスキルは大きく分けて3つ. タイポグラフィ, 色彩, 構成力である. グラフィックとは空間の意味合いを表現するのにとても大切な要素.

感想:

前章では感想に国の違いや歴史の違いにより, 考え方に差異が生まれるということを書いたが, もっと小さいスケールでもそれが成り立つ. つまり, 仕事や年代などの差異でも感覚が異なってくる.

本章においてデザインとは, それぞれのグループ(上にあげたような区分)の「社会性」に意外な部分や違和感や抵抗感を突きつけるということだと書いてある. 意外性を探すということは, まずグループの持つ共有意識を探す作業である. そして, それに対して違和感を突きつける. それはサイン(標識)のような瞬時にわかるもの(それをスピードの速いと表現している)でもよければ, 時間をかけてじっくりと感じるようなスピードの遅いものでも良い. アメリカの情報デザイナー, リチャード・ワーマンは「分かる」を「分からないことが分かる」と定義した. つまり, 共有プラットフォームを認識することがデザインをする上でいかに大切であるかを示している.