

（１）知識創造を活性化させる場

人間は、建築から様々な影響を受けている。これは建築の中で産まれてから建築の中で死に至るまで続く。名作とよばれる建築は、デザイン的に優れているばかりでなく、人間の活動に何らかの好作用を与えている。例えば、住宅建築では、暮らしの場として”居心地の良さ”や“団欒の場の形成”“季節感の知覚”など、リラックスでき、人をひきつけ、明日への活力をあたえ何か、建築としての力を持っている。

一方、働く場としてのオフィスはどうだろう。容易にイメージされるのは、整然とデスクが並んだファクトリーのような空間。照明・空調の制御技術により、身体的な負荷が少なく“快適性”の高い均質空間において効率的な知識処理作業が行われる。近年、アイディアや創造性が次代のビジネスを切り開いていくとの認識から、知的優位性を高め、知識創造性を発揮することが今まで以上に求められている。オフィスにおいては“ひらめきが多く生れ、それを進化させる過程”を建築的に仕掛けることができるかとの視点が必要になっている。こうした流れにおいて、均質空間からの脱皮を模索しており、一部の創造性が高く要求され利益創出につながる業務には、相応の空間性の獲得が必要と認識され始めている。

（２）ベンチャービジネスにおけるインキュベーター

この課題では、ベンチャービジネスの最前線において、創造力に富み、才能に満ちた人材と企業のためにインキュベーター“孵化装置”を創り上げることをテーマとする。

ベンチャービジネスの成長期の例として卵を取り上げてみよう。外界に出るまでの期間、硬い殻に覆われ、十分な栄養分を取り入れて成長し、その成長した証として自ら殻を破り、抜け出す。インキュベーション施設では、社会に出るのに必要な情報ネットワークや資金援助、人材ネットワークの紹介などを受けながら、自らのアイディアをビジネスに活用する実験的な試みを行うことになる。活気にあふれたチームが群をなしており、成長の“きっかけ”となる人・情報との交流がうまれる。この場に身を置く事で、刺激を受けつづけ進化を遂げていくことにつながる。進化する過程で、新たなビジネスチャンスを見つけ新たな活動へのステップを繰り返す。

（３）インキュベーターとしての建築

既存概念にとらわれず構想する上で、これまでの建築を解体し再構成する。ここでは、オフィスを小さな単位に分解し、３次元的な広がりのある空間単位“セル：細胞体”として扱う。その単位が集合、集積することで建築を成立させ、様々な空間性・機能性を獲得していきたい。その中で、知識創造力を刺激し活性化させる作用をもち、人と人のコミュニケーションを誘発する作用をもつ空間と環境を築いていくこと。

- ① 知識創造力を活性化するセル：主機能は、ラボ・オフィス・住居等、どのような用途にも利用可能な“起業家の目的に合わせて変貌するセル”を単位とする。オフィスの既存概念にとらわれず、アトリエやラボのような空間や変幻自在の空間を構想しても良い。“ひらめきが多く生れる場”を環境としてサポートするため、知覚が研ぎ澄まされ集中力が高まる場、情感の変化をもたらす、運動行為を誘発する場など様々な建築的な仕掛けが必要である。チーム内での共同作業・議論により“ひらめきを進化させる場”も必要である。
- ② 人と人の知的交換を可能にする場：異分野情報の入手と交換が頻繁に行え、コミュニケーションを通じてインスパイアされる場。
- ③ 補完機能の設定：エキシビションスペース、レクチャースペース、シアターなどのパブリック的な付帯機能、カフェ、コンビニエンス、フィットネスなどの生活補完機能等自由に設定のこと。

以上

【課題の解説】

- (1) 知識創造は“個人または企業が新しい価値を生み出す行為”と定義する。入手した情報を基にアイデアを拡散させ、ついでそれらを収束し検証を行い、その中でアイデアを文字や図などに形式化する行為やアイデアの閃きを繰り返すというプロセスで進められる。このプロセスでは、チーム内での本音での議論のぶつかり合いによるスパイラルアップも重要である。
- (2) 誰しも知的活動の中で“ひらめきの瞬間”を経験する。外をぼんやり眺める時であったり、帰り道ぶらぶら歩いているときであったり、シャワーの最中や就寝前のベッドの中であったりする。ポアンカレの言葉を使えば、「突然、天啓がくだった如くに考えがひらけて来る」という状態である。不思議なもので、悶々と向かうデスクの前では閃かない。日常的な知識吸収と創作シミュレーションなど問題意識の蓄積のうえで、外部的な刺激や自らの運動を伴う行為が触媒となり、脳の働きが活発になることによって“ひらめく瞬間”を迎えることとなる。外部的な刺激の種類や強度も影響がある。雨音や木漏れ日の中など自然変化による刺激、速い速度で移動する飛行機や新幹線での視覚刺激・空間刺激や、階段の昇降、散歩などの運動行為、人とのコミュニケーションによりインスパイアされる刺激など多種多様である。建築学において、知的活動と建築空間の関係は、未解明な部分が多い。
- (3) 現代日本社会の中で、新たなアイデアをもち、次代の“富の萌芽”をベンチャービジネスとして世に問うことのできる人材と企業の重要性が増している。知的所有権をめぐる国家間の主導権競争は、iPS細胞などのバイオの例を見るまでもなく社会のあり様が知識を基盤としていることを物語っている。普及され汎用化された途端にコピー商品が現われ、利益低下を招く経済環境下において、新たなビジネスモデル、新素材、新商品が“富の源泉”といって過言でない。“創造”が“富の萌芽”であるとの認識はこれによっている。
- (4) 国の「大学発ベンチャー1000社計画」に始まり、全国に100以上のインキュベーション施設が稼働している。箱型オフィスを機械的に並べただけの施設ばかりであり、創造性を発揮させる建築的な工夫やひらめきを感じさせる例がないのが現状である
- (5) この建物では、建築的アプローチとしてどのような場が必要か、その場にふさわしい特徴を検討すること
 - ・ 不特定の人が出会い異分野情報を交換する場
 - ・ メンバーによる拡散会議の場、創造会議の場、収束会議の場
 - ・ メンバーによるコミュニケーションしながらの作業の場
 - ・ 個人の集中作業の場、無心になる場
 - ・ ひらめきを誘発する場（外部・内部）
- (6) 知識創造の建築的な場について（例示）
 - 『知覚が研ぎ澄まされる場を創る』
 - 『知覚の複合感覚により情感の変化がもたらされる場を創る』
 - ・ 周辺環境・自然変化による刺激：人間本能を目覚めさせる、自然変化に富んだ環境
→光の変化をうまく取り込む棟配置／変化ある周辺環境の借景／水に浮かぶ建物群／林の中のガラス張り建築／四季それぞれの移ろいをうまく取り込む開口部
 - ・ 運動行為の誘発：人間の本能である運動行為を誘発する環境
→サーキュレーションのある回廊／流れ・曲折・滞留を引き起こし選択性のある経路空間／連続感のある廊下と階段／開放的な渡り廊下／緊張感のある吹き抜けブリッジ／シースルーエレベーター／エスカレーター／ブランコ／ロッキングチェア
 - ・ 居心地の考慮：長時間過ごしてリラックスさせる環境
→落ちつきを演出する囲み棟配置／経路空間に点在する休息の場／落ちついたトイレ空間
 - ・ 触覚の考慮：身体触感、温湿感等の触覚を、適度に刺激する環境
→風の通り道を考えた棟配置／湿とりしたピロティ・半地下空間／風を冷やす中庭の池・水盤
 - ・ 聴覚への配慮：自然の仄かな音、空間の響き、自分の発する音等が、聴覚を適度に刺激する環境
→せせらぎにそった動線計画／雨音・水流音・風による葉擦れ音をうまく取り込む開口部

以上

【設計条件】

- (1) 敷地 : ささしまライブ 24 北側未開発敷地 面積 : 約 10,000 m² (別紙参照)
新幹線、JR 東海道線・中央線・関西線、近鉄、名鉄、あおなみ線など鉄道の分岐点にあたり、静的でなく動的な建築を成立させ、外部の刺激に満ち、都市のゲートになりうるポテンシャルを秘めている。
- (2) 規模 : 自由であるが、セルを 20~100 単位配置すること。
※ 参考となる空間単位 : ラボ・オフィス・住居に使われるセル = 50~300 m²/ユニット
※ ラボ用途では、新材料の開発実験や創薬研究、ナノ技術の開発などが行われることを、オフィス用途では、ネットビジネスの開発、IT 技術開発、証券ビジネスなど多様な利用を想定している。
- (3) 構造 : 自由 (重力、風荷重、想定させている地震力等に耐えられるもの)
- (4) その他 : 他の敷地との関連提案 (ブリッジの形成等) は自由
敷地の土盛り等の造成や水空間の配置など敷地の扱いは自由
- (5) 法規制等 : ヒートアイランド対策としてクールシティ中枢街区パイロット事業モデル街区となっており、サステナブル技術 (パッシブエネルギー利用技術) を利用することが推奨されている。

【課題日程】

- (1) 10 / 16 (木) 課題説明
- (2) 10 / 23 (木) エスキスチェック
- (3) 10 / 30 (木) 中間チェック 1
- (4) 11 / 10 (月) 中間チェック 2
- (5) 11 / 27 (木) 提出

【提出物】

- (1) エスキスチェック
 - ① スケッチ A3-1 枚 (表現は自由)
 - ② 簡単なコンセプト模型 1/300~500 程度 (表現は自由)
- (2) 中間チェック 1、2
 - ① コンセプトダイアグラム
 - ② コンセプト模型
 - ③ 主要階平面図
 - ④ 主要断面図

【最終提出物】 A1 サイズ 2~3 枚程度

- ① 設計コンセプト (600 字以内)
 - ② コンセプトダイアグラム
 - ③ 配置図 (1 / 500)
 - ④ 各階平面図 (1 / 200)
 - ⑤ 立面図 (1 / 200)
 - ⑥ 断面図 (1 / 200)
 - ⑦ パース (着色、模型写真利用等自由)
 - ⑧ 模型 (1 / 200) ※敷地全体模型は、全員で作成
 - ⑨ その他 空間性を表現する図等を追加することは自由
- ※ 計画規模により、図面スケールが適正でない場合は、講師、TA と相談のこと

以上