

設備設計の概念を根本から問いなおす

非・常識な設計を考える

現代人の感覚麻痺と設備設計

一様に安全快適な環境に慣れ親しんだ現代人はプロイラーのようにもはや危険回避能力を失っているのではないだろうか。

ランニングコストの削減をただエネルギー節約の問題としてではなく、人間性回復の問題としてより積極的な方向へむけて考えることが重要である。従来の設備の発想法はそれを不快なものとしてとらえてきた。厚い壁で外側を覆い外部の情報を遮断し、数値による「快適さ」の基準を定め、それをもとに人工的・工場の環境が設計され実現されてきた。その結果として季節感のない無機質なオフィスは人間自身の暑さ、寒さにたいする体内器官による調節能力を低下させ、感覚の麻痺、感覚の退化をもたらしてきた。またそれは一方で人間の感情をも奪い取り、無表情、無感動、無関心な現代人をつくりだしてきたのだといえる。

フローティング・コンディション

オープン・オフィスの提案



「グリーンディベロップメント」より

自然が人間に与える環境条件は一定ではない。季節だけではなく、一日のうちでも刻々と光も温度も移り変わっていく（フローティング・コンディション）。自然の変化を感じられる余地を残した設備を計画する。屋外の状況を建物のなかに居ながらいつも感じ取ることのできる環境。また時間によって、自然の明るさによって仕事場を変えることはできないだろうか。基本的には、人間が自然条件をそのまま受け入れることが理想である。暑さのため快適に働けるような状態でなければ、その時間には働くのを避ける方向で考える。たとえばサマータイム制のように暑さを機械的に回避するのではなく、人間の働き方を変える方法を見つけ出すほうが創造的である（PES建築環境設計では朝7時半にオフィスを開いている）。都市のヒートアイランド化にたえる環境をつくるのではなく、ヒートアイラン

ド化を防ぐ方法を考えなければならない。人間自身の価値観、行動を変えていかなければならない。

日常の業務において、一日中均質的なオフィス空間にいることの多い従業員は、ものの見方や考え方も一面的になってしまいがちである。環境のほうから積極的に働きかけることによって、人間の能力を拡張することを考える。

視野を広げるためのひとつの試みとして中央に階段のあるオフィス空間を構想する。階段を建物の隅に押しやるのではなく、視点の移動によって、多面的・多角的な視点をもった人間を育成するためのツールとして考える。

人間自身の感覚、表現の幅をひろげる方向に軌道修正していくこと。そのためには多様性をもった、建築環境が必要である。

コミッションング

建物についてのユーザーズ
マニュアル

フィジカルな物質的解決から、
メンタルな要素を考慮にいたした
総合的判断へ

コミッションングをすることによって、建物の最終利用者である入居者はその建物についての知識を得ることができる。

従来、建物については設計者や専門家のための図面が制作されても、最終利用者のための手引き書（ユーザーズマニュアル）づくりはされてこなかった。そのため、たとえ施設に不都合が生じても、利用者は対処方法について専門家の主張をほぼ無条件に受け入れるほかなかった。

コミッションングとは、建物とそのシステムが設計意図と最終利用者の要求に一致して機能しているということを確認にする作業なのである。

コミッションングの主な焦点は機械設備システムとエネルギー管理システムである。最適なエネルギー性能を保証することにおいてとくに有益であるが、一般的には、コミッションングのためにとられる予算は建設予算のごく小さな断片でしかない。結局のところ不都合をなおすためのコストは遅かれ早かれでてくるのであるから、コミッ

ションングを行うことによって得られる利益は膨大なものにもなる。

コミッションングにより、冷暖房や換気のための建物の光熱費の40パーセントを節約することが可能であるという。またより快適な環境は結果的に従業員の生産性を向上させることになる。

快適性の判断基準としてこれまでは測定された数値による基準が重要視されてきた。たとえば室温を20度に一定に保つというような。壁の温度、室温、絶対的の光量などが数値として定められ、それぞれ一定基準をクリアすれば快適空間として認定されてきたのである。

本来、快適さとはそのような個々の感覚ではなく、風、日差し、音、体感温度など、さまざまな要素が総合されたものである。したがって、これからのコミッションングを行う者は快適環境についての数値によらない、経験に基づいた判断能力が求められる（ソムリエの役割）。そうした人材を育成していくことも今後の課題である。