

消費者主体の家具

—消費者の意思が最大限反映されたモノづくりに向けて—

Puzzle furniture

岩澤賢

指導教員 坂元愛史

サレジオ工業高等専門学校 デザイン学科 インテリア・家具研究室

キーワード：デザイン・家具組み立て・自由・消費者主体

1. 概要

商業的にならざるを得ない現代のモノづくりの在り方に対して、使用する人を主体としたモノづくりとなにか、またそれを実現するためにはどうしたら良いのかを調査・研究し、制作へと繋げる。

2. 研究目的

現在、多くのモノの作り方は機械による大量生産によって行われている。これは、産業革命とよばれる技術革新が18世紀後半から19世紀にかけておこり、機械によるモノづくりが可能になり、これ以降から始まったとされている。

この産業革命によって多くのモノの作り方は職人や自らがおこなっていたものから機械によるものになり、これによって多くの人に安価なモノが行き渡るようになった。

しかし、この機械によるモノづくりは、職人や自らがおこなうモノづくりとは違い、使用者と直接の意思のやり取りなどは困難となり生産者とモノの使用者という一方向の流れができてしまった。

モノづくりは使用者が主役となって使用者のために行われることが必要であるが、この一方向の流れによるモノ

づくりは真のモノづくりとは言えないと考えた。

そこで本研究では最大限使用者の意思が反映されるようなモノづくりの方法を提案することを目的とした。

3. 調査

今回は、誰にとっても生活の道具として日常的に触れているインテリア・家具を中心に、モノづくりに関する以下の調査を行った。

I 概念

主として哲学を参考にモノづくりとモノの概念やその本質について調べる。

II 歴史

壁画が現れた時代から現在までの、モノづくりの意図、製造方法、使用方法を調べる。

産業革命以前：手作品、職人による注作品

産業革命以降：機械による大量生産品

III モダンデザインの有効性

産業革命によって生まれたモダンデザインの狙いと、現在における有効性について調べる。

狙い：装飾を排し、機械生産に適している

現在における有効性：現在の機械による生産は、産業革命時よりも技術が上がっており、手工芸品などと

遜色のないほど、またそれ以上に質の高い製品の製作が可能になっている。つまり、わざわざ機械に合わせる必要は無くなっている。モダンデザインのようなシンプルでないものも充分製作可能となっている。

IV 流通

生産者と消費者間の流通経路について調べる。

生産者から消費者といった、一方向の流れができていると考えた。

4. コンセプトおよびアイデア展開

生産者から消費者への一方的な流れを解決するために、消費者が自分の手でモノづくりを行うことで、物質としてのモノとの双方向な意思のやり取りが可能になると考えた。

そこで使用者がモノの形状をコントロールできる「自由度の高いパズルのような組み立て家具」の提案を狙いとした。

使用者が直観的に自由に組み立てることができる仕組みを目指して、既製の組み立て家具に関する調査、分析を行った。 図1

●現在のモノづくり



●提案 (自由度の高いパズルのような組み立て家具=パズル家具)



図1 提案によって変わるモノの流れ

5. 最終提案の予定

・パズル家具

使用者が自由に、用途に合わせて直観的に組み替えができる家具の設計・制作を行う。 図2

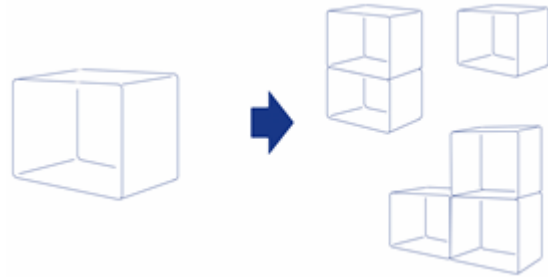
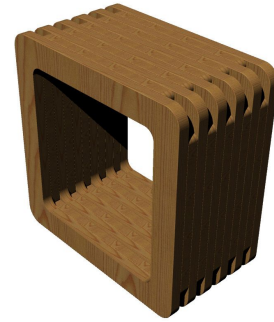


図2 パーツのCGと組み立てのイメージ

6. 今後の展開

試作と使用の検証を繰り返し、最終提案品の設計と制作を行う。

参考文献

- 1) 本田榮二:ビジュアル解説インテリアの歴史、秀和システム、2011
- 2) 内田繁(監修:鈴木紀慶・今村創平、共著):日本インテリアデザイン史、オーム社、2012
- 3) 赤松明:今日からモノ知りシリーズトコトコやさしい木工の本、日刊工業新聞社、2013
- 4) 森谷延周:家具のデザイン-椅子から学ぶ家具の設計-、オーム社、2007