

長野県図書館協会公共図書館長研修

コモンズとしての図書館のデザイン

2019.09.13


はじめに

李明喜（り・みよんひ）

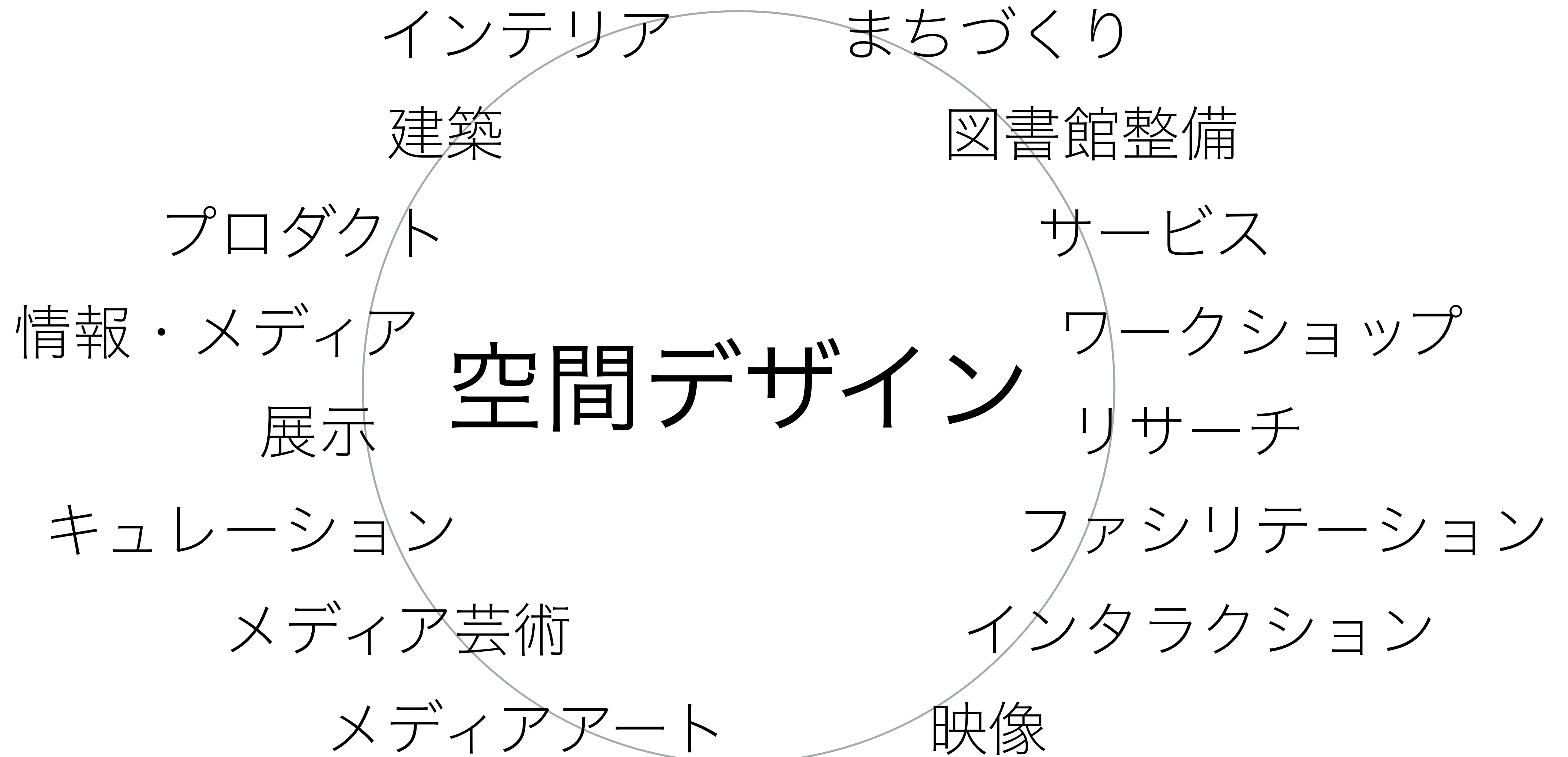
デザイナー

1. アカデミック・リソース・ガイド株式会社 CDO（2017年10月～）
2. 明治学院大学文学部芸術学科 非常勤講師（2013年4月～2019年3月）
3. 日本大学芸術学部 司書課程 非常勤講師（2018年～）
4. デザインチームmatt 代表（1998年～）

空間デザイン



空間デザイン



デザインの実践

OFFICE (2001年) : カフェ



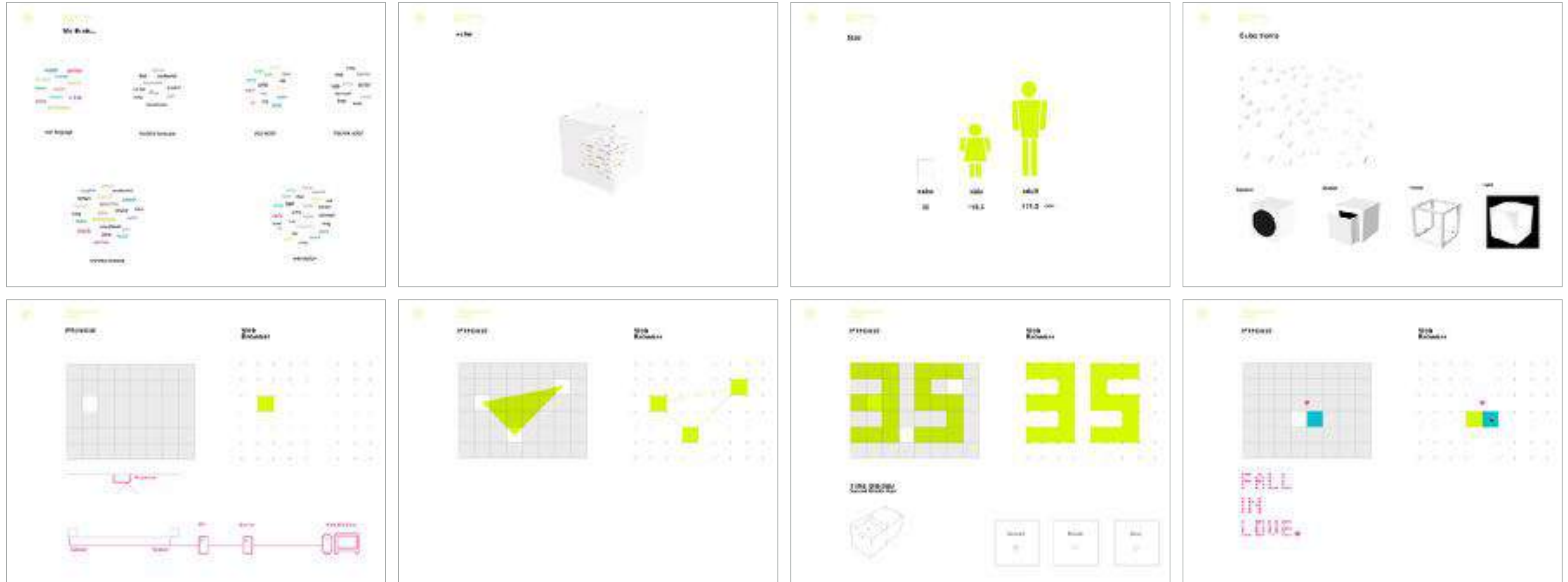
体験としての新しい働き方のデザイン

BIT THINGS @ YCAM (2003年) : ユーティリティスペース



実空間と情報空間とをつなぐインタラクションのデザイン

BIT THINGS @ YCAM (2003年) : ユーティリティスペース



d-labo (2007年) : コミュニティスペース



コミュニティの場における空間とプログラムのデザイン

d-labo (2007年) : コミュニティスペース

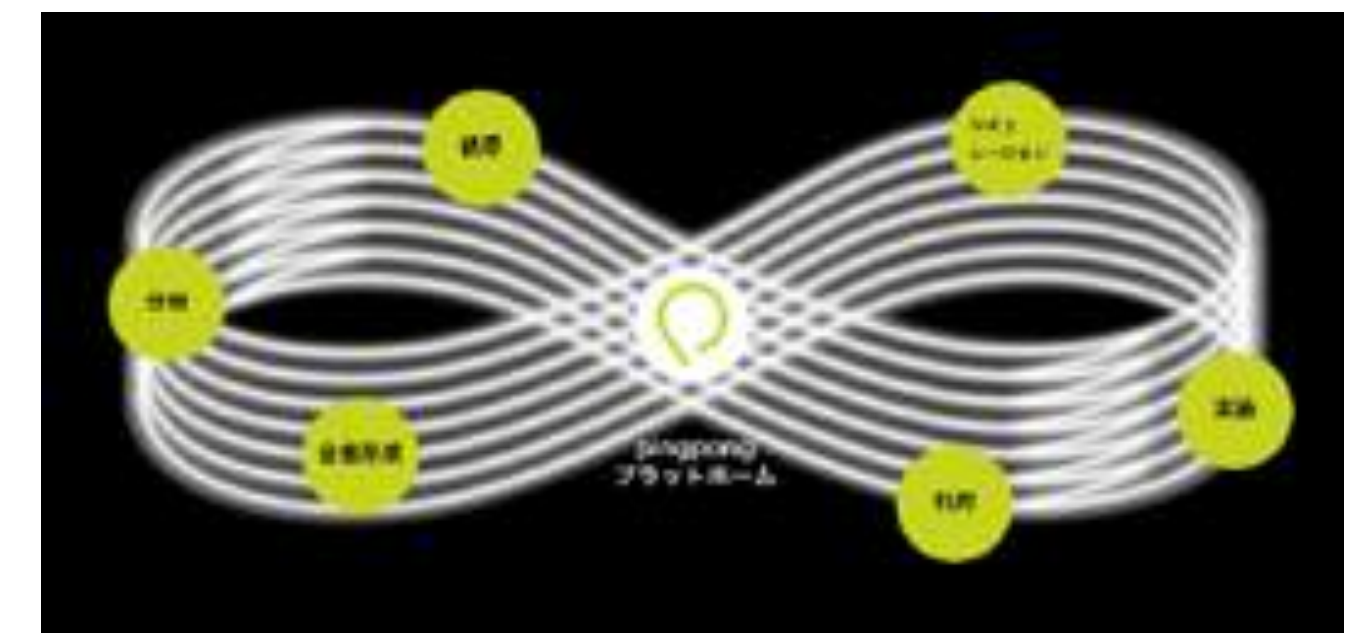
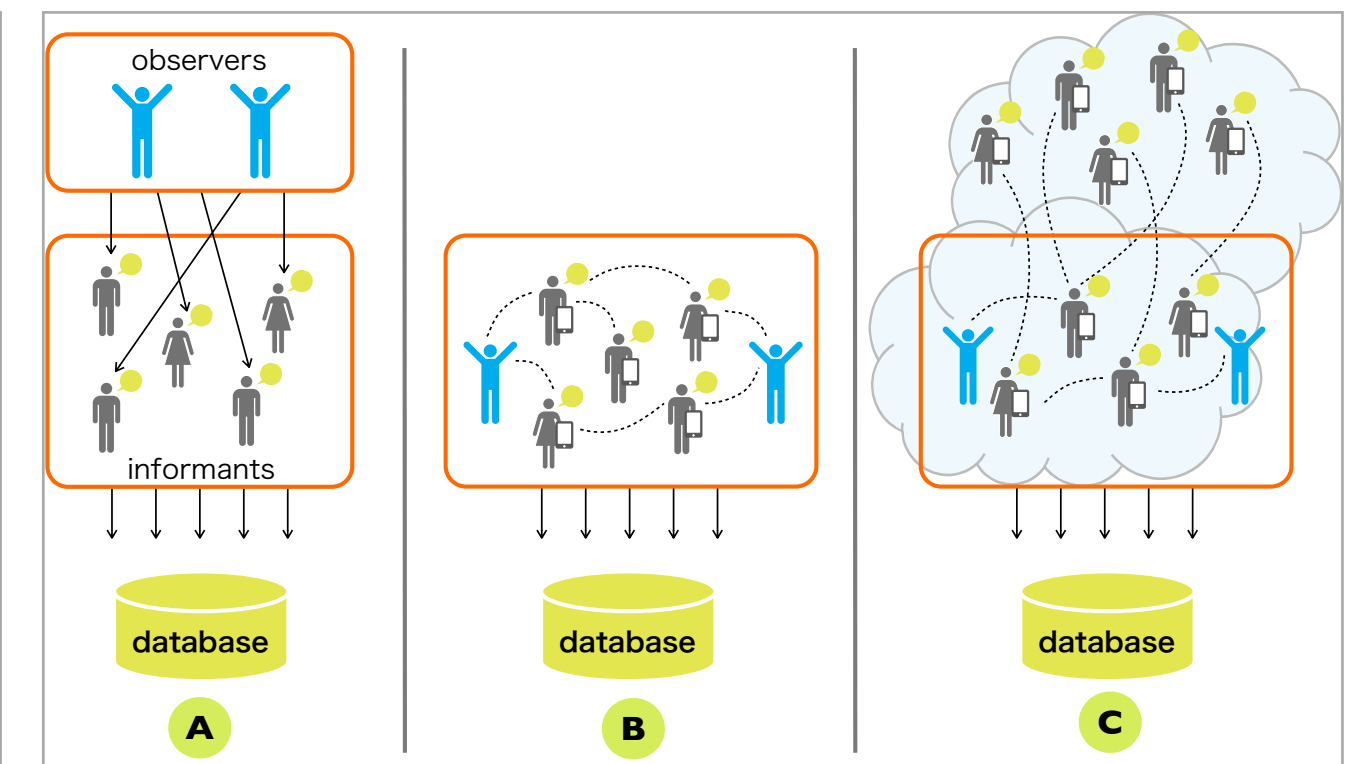


pingpong @東京大学知の構造化センター (2009~2011年) : CS×デザインプロジェクト



情報コミュニケーションによって空間が形を変えるシステムのデザイン

pingpong @東京大学知の構造化センター (2009~2011年) : CS×デザインプロジェクト

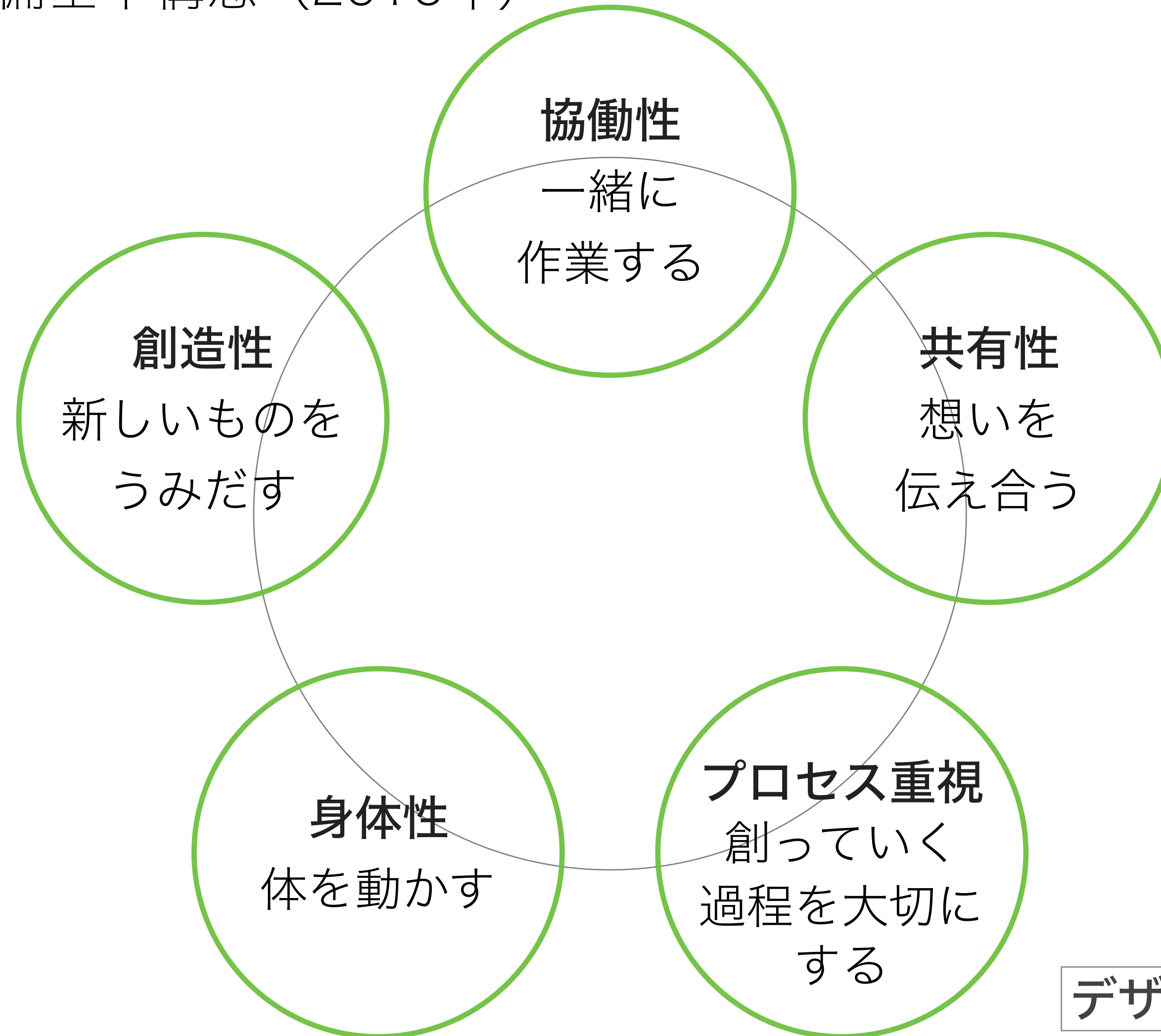


はこだて未来館・はこだてキッズプラザ（2017年）：地域、大学とのコレボレーションによる創造



子どもの遊びと学びの体験<SoW=オドロクチカラ>のデザイン

別府市図書館・美術館整備基本構想（2016年）



デザインプロセスの5つの特徴

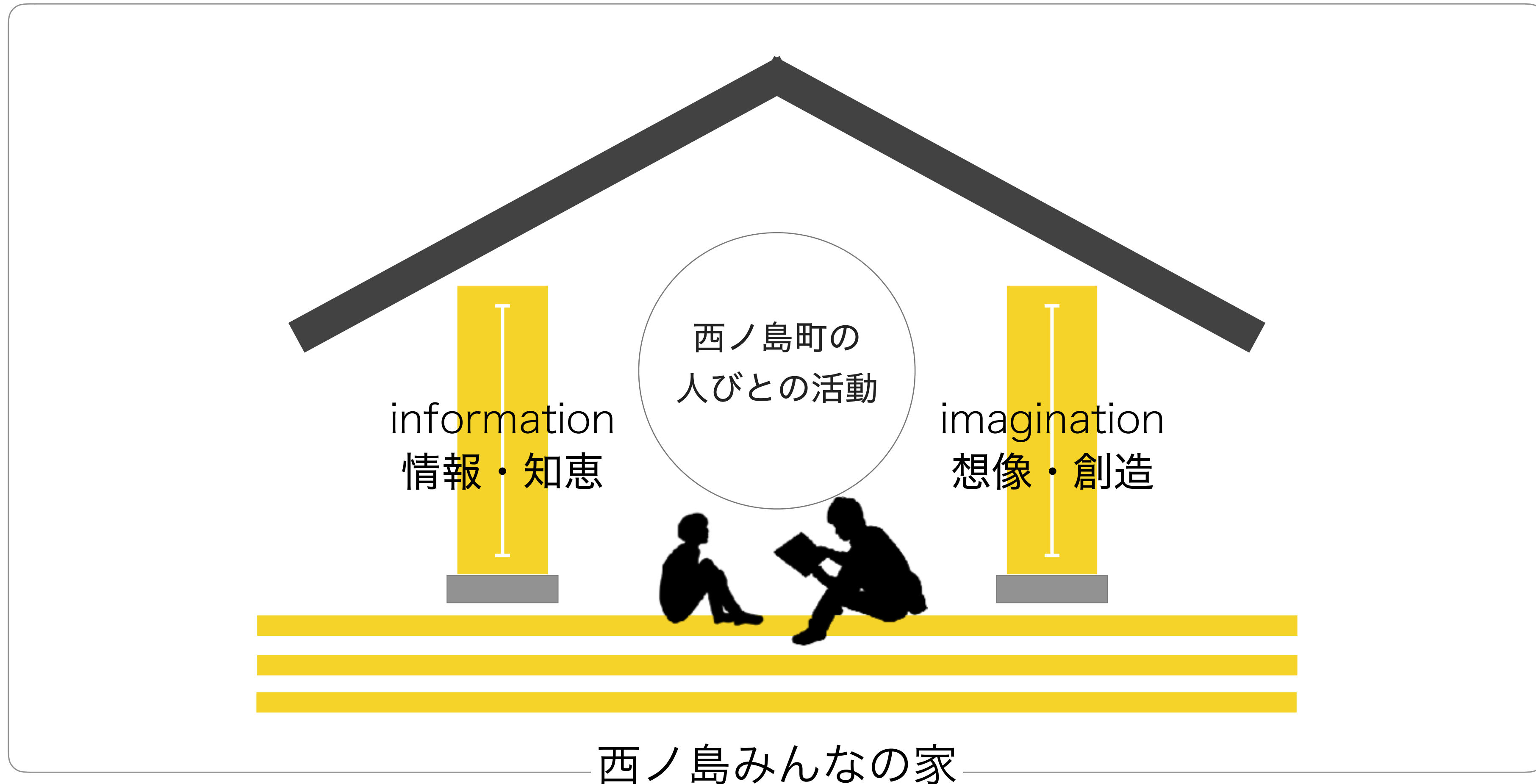
別府市図書館・美術館整備基本構想（2016年）



別府市図書館・美術館整備基本構想 ワークショップ記録映像

<https://www.youtube.com/watch?v=jtnmzqtBwqI>

西ノ島町コミュニティ図書館（2016年～2018年7月開館）



施設コンセプト

西ノ島町コミュニティ図書館（2016年～2018年7月開館）



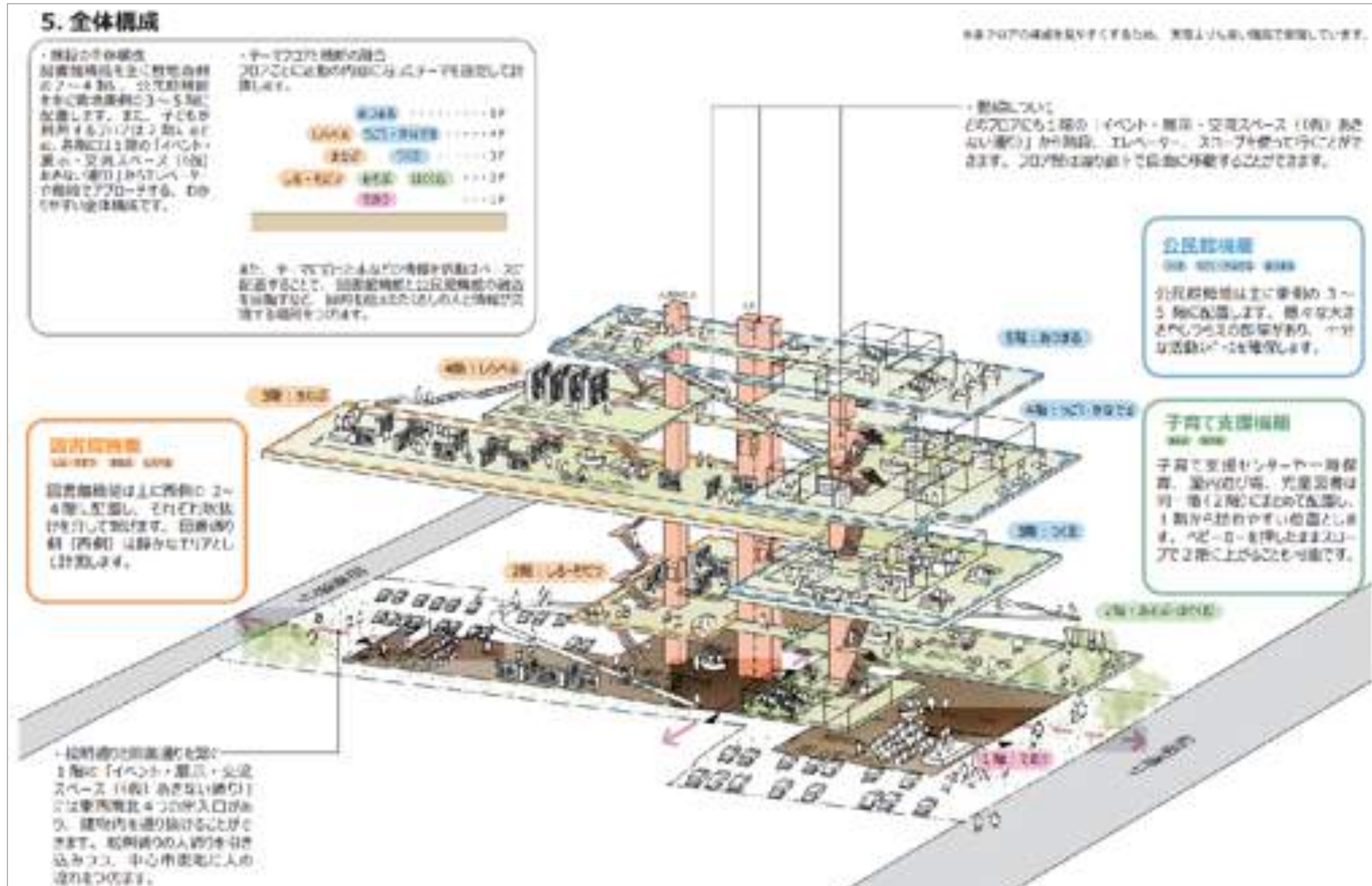
西ノ島町コミュニティ図書館（2016年～2018年7月開館）



西ノ島町コミュニティ図書館（2016年～2018年7月開館）



須賀川市民交流センター tette (2014年～2019年1月開館)



須賀川市民交流センター tette (2014年～2019年1月開館)



須賀川市民交流センター tette (2014年～2019年1月開館)



須賀川市民交流センター tette (2014年～2019年1月開館)



メディア制作：LRG第20号 総特集「図書館のデザイン、公共のデザイン」



◆巻頭言 図書館の世界に、「デザイン」をめぐる本質的な問いと議論を：岡本真

◆総特集 図書館のデザイン、公共のデザイン：李明喜

1. プロダクト・デザイン
2. コミュニケーション・デザイン
3. スペース・デザイン
4. 地域デザイン

◇本のデザインと図書館のデザイン

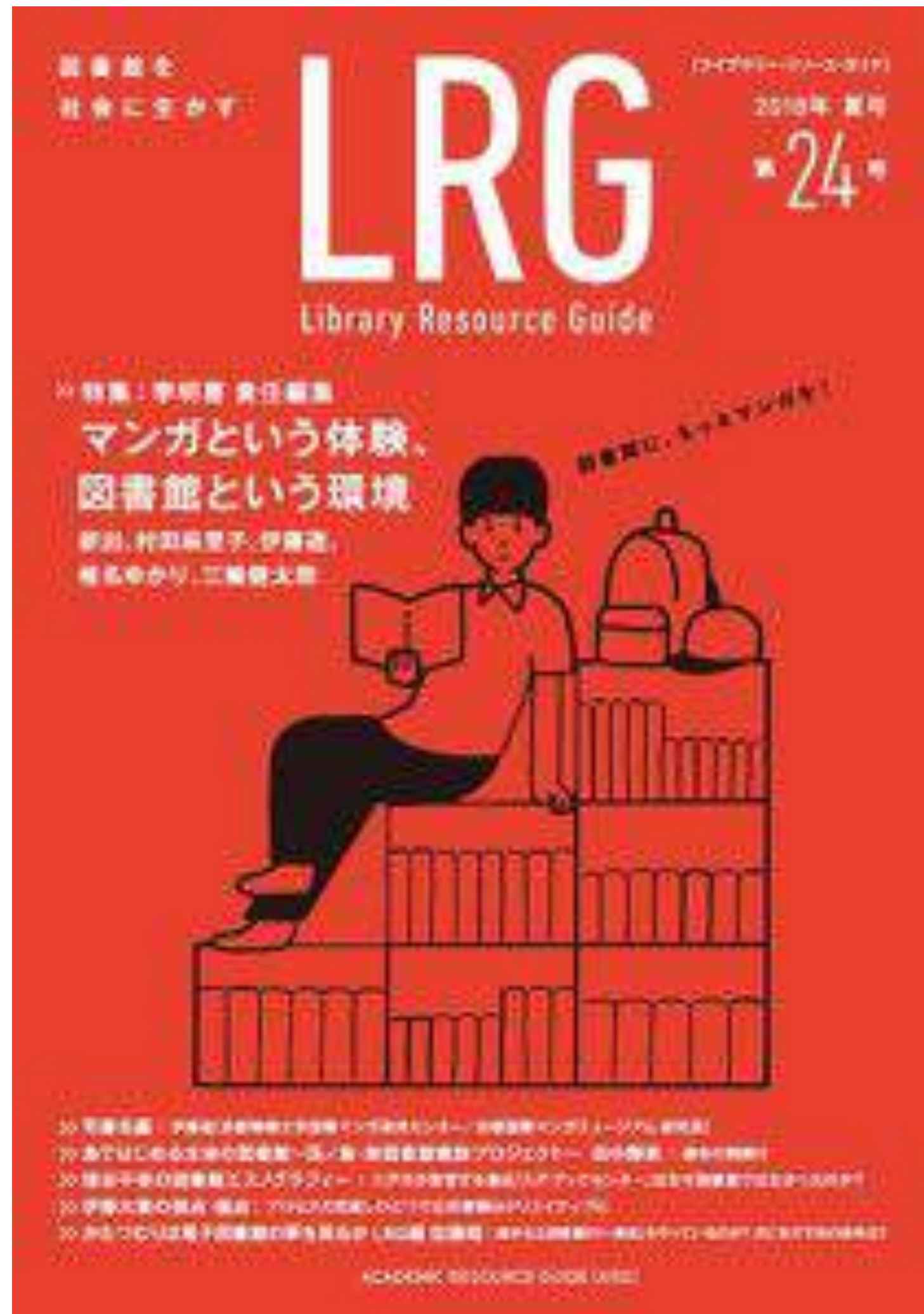
：佐藤直樹（Asyl）×原田祐馬（UMA / design farm）

◇図書館建築における新しいデザイン

：古谷誠章（NASCA）×柳澤潤（CONTEMPORARIES）

◇図書館法のリーガルデザイン：水野祐

メディア制作：LRG第24号 特集「マンガという体験、図書館という環境」



◆巻頭言

沃野を切り開く新たなライブラリーマガジンを目指して：岡本真

◆総特集

マンガという体験、図書館という環境：李明喜

図書館における「マンガ環境」のデザイン、その現場へ
図書館、マンガ図書館、マンガミュージアムにおけるマンガの状況

◇マンガという体験、図書館という環境-1 「実践の現場から」

公共図書館とマンガありふれた図書館資料として収集・提供するために：新出
マンガ大放談：いま、公共図書館に置きたいマンガ

◇マンガという体験、図書館という環境-2 「研究の最前線から」

マンガの環境としての図書館-ミュージアムとの比較を通して：村田麻里子
〈マンガ環境〉を考える-「マンガミュージアム」の困難と可能性：伊藤遊

日本マンガの多様な読まれ方-「世界マンガ」としての辰巳ヨシヒロ作品：椎名ゆかり
マンガを読むとはいかなる体験か-マンガと近代の時間について：三輪健太郎

メディア制作：LRG第27号 特集「情報学は哲学の最前線 情報学から世界を見るということ」



◆巻頭言 大元に立ち返る：岡本真

◆総特集

情報学は哲学の最前線 情報学から世界を見るということ：李明喜

◇はじめに：さらなる思考と創造の冒険へ：李明喜

◇特別掲載：情報学は哲学の最前線：長尾真

◇長尾真インタビュー 聞き手：岡本真、構成：猪谷千香

GAFFA時代、日本の「知のインフラ」を構築してきた長尾真が予測する「未来」
「未来から来た」情報工学者・長尾真、飽くなき人間への興味と哲学への回帰

◇座談会：哲学の最前線から問うーこれからの情報学

司会：李明喜、出席者：大向一輝、清田陽司

◇寄稿

すべてがQになるーウェブにおける「表現」と「対象」：大向一輝

「普通に考える」力としての哲学の可能性：清田陽司

図書館のデザインを考える

- ・ デジタルガジェット、家電、文房具等の**プロダクトデザイン**
- ・ ロゴ、広告、CI・VI等の**グラフィックデザイン**
- ・ 洋服、アクセサリ等の**ファッションデザイン**
- ・ 建築、インテリア、ランドスケープ等の**環境デザイン**
- ・ ウェブ、アプリ、インフォグラフィックス等の**情報デザイン**
- ・ コンピュータゲーム、ソーシャルゲーム等の**ゲームデザイン**
- ・ その他のデザイン（**サービスデザイン、ソーシャルデザイン、データデザイン**等）

産業化によって定義付けされてきた デザインする対象の違いによる区分

人びとがデザインという言葉进行思ふ浮かべる時には
この中のどれかを指すことが多い

デザイン思考

デザインプロセスに意味を見出し、様々な場面での課題解決に
活かしていこうという思考・実践

スペキュラティブ・デザイン

課題解決ではなく課題提起し続けることで、未来を思索するデザイン

・デザイン思考

デザインプロセスに意味を見出し、様々な場面での課題解決に活かしていこう
という思考・実践

思考や手法、プロセスとして

「デザイン」に触れる機会が増えてきた

・スペキュラティブ・デザイン

課題解決ではなく課題提起し続けることで、未来を思索するデザイン

つくる側と使う側が分かれるのではなく「デザイン」という行為を通じて、だれもが「デザイン」の当事者になる

■ 答えが出せない問い「デザインとは何か」

A	B
みづう理解されているところのデザイン	私たちが遭遇しているタイプのデザイン
Affirmative <small>肯定</small>	Critical <small>批判</small>
Problem solving <small>問題解決</small>	Problem finding <small>問題発見</small>
Provides answers <small>答えを提供</small>	Asks questions <small>質問を提起</small>
Design for production <small>生産のためのデザイン</small>	Design for debate <small>討論のためのデザイン</small>
Design as solution <small>解決としてのデザイン</small>	Design as medium <small>媒体としてのデザイン</small>
In the service of industry <small>産業のサービス</small>	In the service of society <small>社会のサービス</small>
Fictional functions <small>虚構の機能</small>	Functional fictions <small>機能の虚構</small>
For how the world is <small>世界がどうあるか</small>	For how the world could be <small>世界がどうあるべきか</small>
Change the world to suit us <small>世界を我々に合わせる</small>	Change us to suit the world <small>世界に我々を変える</small>
Science fiction <small>サイエンス・フィクション</small>	Social fiction <small>ソーシャル・フィクション</small>
Futures <small>未来</small>	Parallel worlds <small>並行世界</small>
The "real" real <small>"現実的"現実</small>	The "unreal" real <small>"非現実的"現実</small>
Narratives of production <small>生産の物語</small>	Narratives of consumption <small>消費の物語</small>
Applications <small>応用</small>	Implications <small>含意</small>
Fun <small>楽しさ</small>	Humor <small>ユーモア</small>
Innovation <small>イノベーション</small>	Provocation <small>挑発</small>
Concept design <small>コンセプトデザイン</small>	Conceptual design <small>概念的デザイン</small>
Consumer <small>消費者</small>	Citizen <small>市民</small>
Makes us buy <small>我々を買わせる</small>	Makes us think <small>我々を思考させる</small>
Ergonomics <small>人間工学</small>	Rhetoric <small>修辞学</small>
User-friendliness <small>ユーザ・フレンドliness</small>	Ethics <small>倫理</small>
Process <small>プロセス</small>	Authorship <small>著作権</small>

※引用：『スペキュラティブ・デザイン 問題解決から、問題提起へ。—未来を思索するためにデザインができること』
アンソニー・ダン&フィオナ・レイビー 著（ビー・エヌ・エヌ新社、2015年）

・原研哉

『デザインのデザイン』（岩波書店、2003年）

「デザインとは、ものづくりやコミュニケーションを通して自分たちの生きる世界をいきいきと認識することであり、優れた認識や発見は、生きて生活を営む人間としての喜びや誇りをもたらしてくれるはずだ。」

・クラウス・クリッペンドルフ

『意味論的転回 デザインの新しい基礎理論』（エスアイビーアクセス、2009年）

「デザインとは物の意味を与えることである。」

・アリス・ローソン

『HELLO WORLD 「デザイン」が私たちに必要な理由』

(フィルムアート社、2013年)

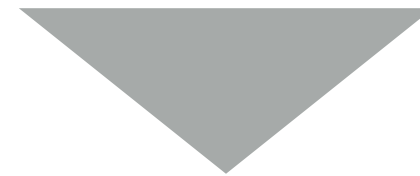
「デザインは、これまでつねにそうであり、これからもそうであるように、私たちが自分のニーズや希望に合う生活を組み立てる上で役立てることのできる変化の担い手であり、私たちの生活に良くも悪くも巨大な影響を与えるものだ。」

・ポール・ランド

『ポール・ランド、デザインの授業』 (ビーエヌエヌ新社、2008年)

「デザインとは関係である。形と中身の関係だ。」

いずれの定義もデザインという言葉の定義としてはどれも充分
とは言えず、あいまいさが残る。



**このあいまいさ、定義付けの困難さ、多様な解釈・考えの共存
性こそが「デザイン」の本質を示しているのではないか。**

このあいまいさがデザインの大切な武器である。

・佐藤直樹

『無くならないアートとデザインの間』（晶文社、2017年）

「わたしにとってデザインとは、制作する立場であれ使う立場であれ、何かの波に乗るような、しかも見事なサーファーのようにではなく、泳いでみたり浮き輪を使ってみたり、常に移り変わる行為として、あまり大事にしすぎないほうがいい感じのものなのです。大事にしないというのはおろそかにすることではなく、大事にしすぎないことを大事にするような。」

関係性としてのデザイン

「デザインとは関係である」



関係は相互作用を生み出し、
相互作用の総体として私たちの世界がある

「人も人工物（デザインされたもの）も環境もそれぞれが複雑さを持ち、それら複雑なもの同士の相互作用によってできているこの世界はどうしようもないくらいに複雑だ。複雑なものは、還元主義的に分解しても、単純化や簡素化によってもとらえることはできない。複雑なものは複雑なまま捉えなければ、全く別のものになってしまう。複雑な世界を複雑なまま受け入れるということが、デザインプロセスにおける基本姿勢の第一歩である。私はデザインのあいまいさ、多様な考えの共存性が複雑な世界に向き合い関わり合うための大きな武器になると考えている。」

李（2017年） 「図書館におけるデザインとは何か？」

図書館における知識のあり方

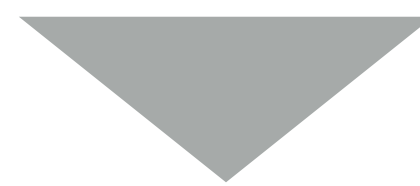
図書館においては、NDCやデューイ十進分類法が知識を体系づけており、本というモノを介して知識に触れることを前提とした場合にこのシステムは圧倒的に優位だといえる



こうした分類法は階層性をもったツリー構造をしており、それにより知識の物理的空間（実空間）レイアウトが可能

インターネット以降の知識のあり方

インターネット以降の知識のあり方は複雑なネットワークであり、（ツリー構造のような）形を持つものではなく、ある種の無秩序さを持っているようにみえる




（知識社会が簡単に本という形を捨てることはないが）

紙の持つ物質性によって固定化されてきた知識が

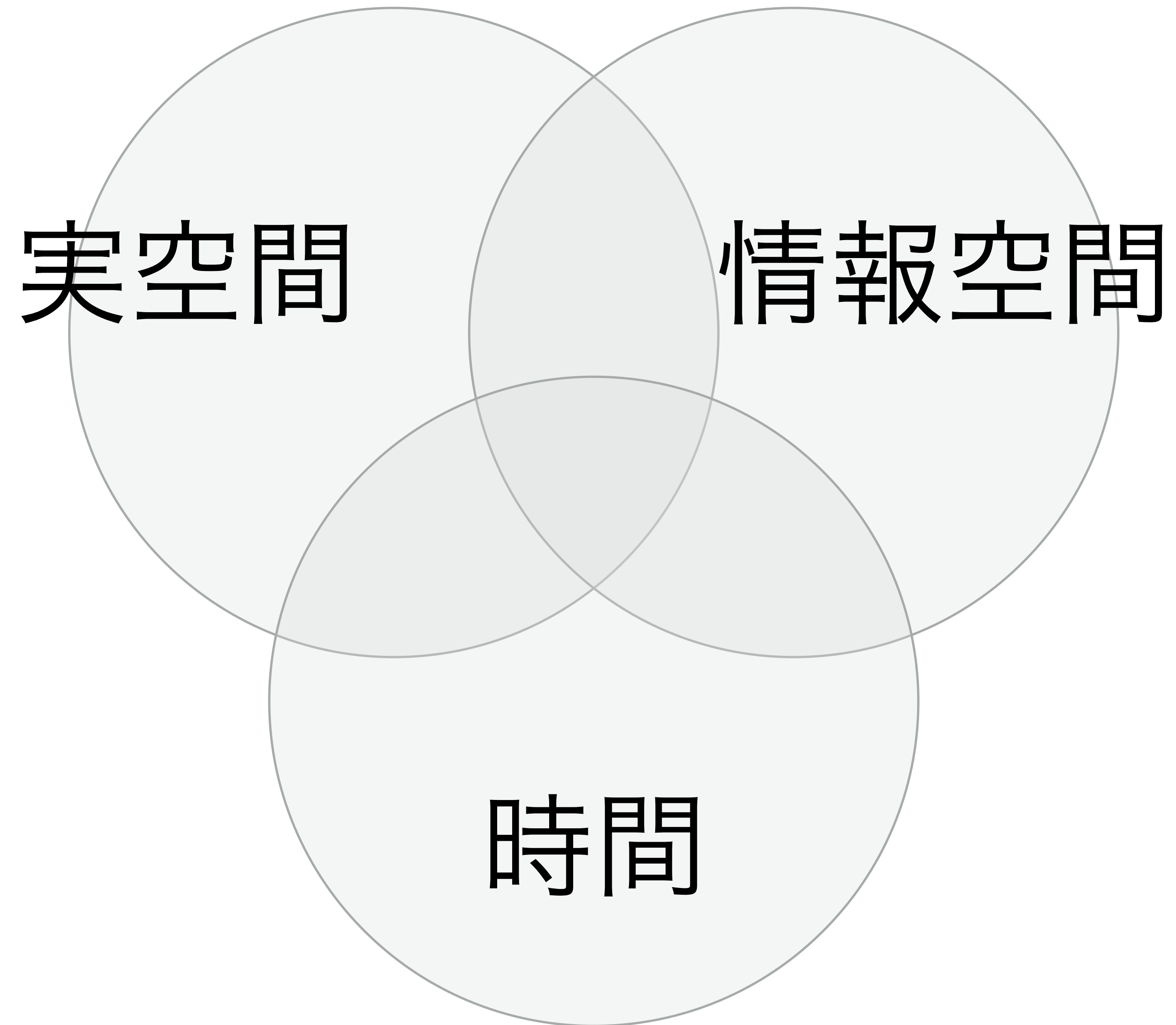
解き放たれ自由になることで、

知識の新しいレイアウトが必要となってきたのではないか

実空間のレイアウトから
実空間×情報空間×時間のレイアウトへ



空間デザイン



図書館とは知識、情報へのアクセスを保障する空間



無秩序さを含む
知のネットワークへ

空間から
実空間×情報空間×時間へ

利用者の
多様さ

知の
無秩序さ

空間と時間の
相互作用



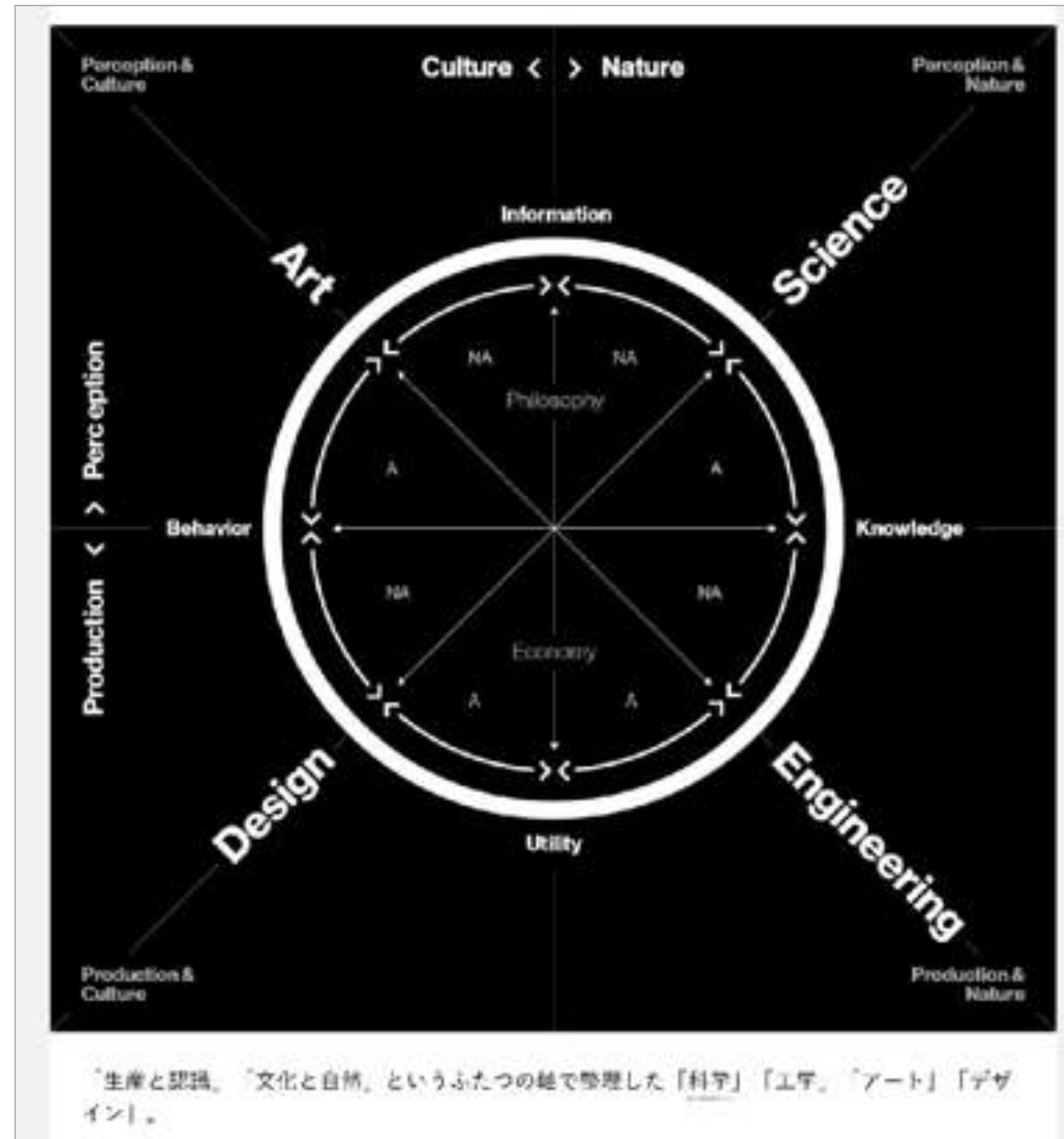
**図書館における公共（公共性）を
デザインするとは？**

公共（公共性）では抽象度が高く捉えられない

コモンズとしての図書館をデザインする

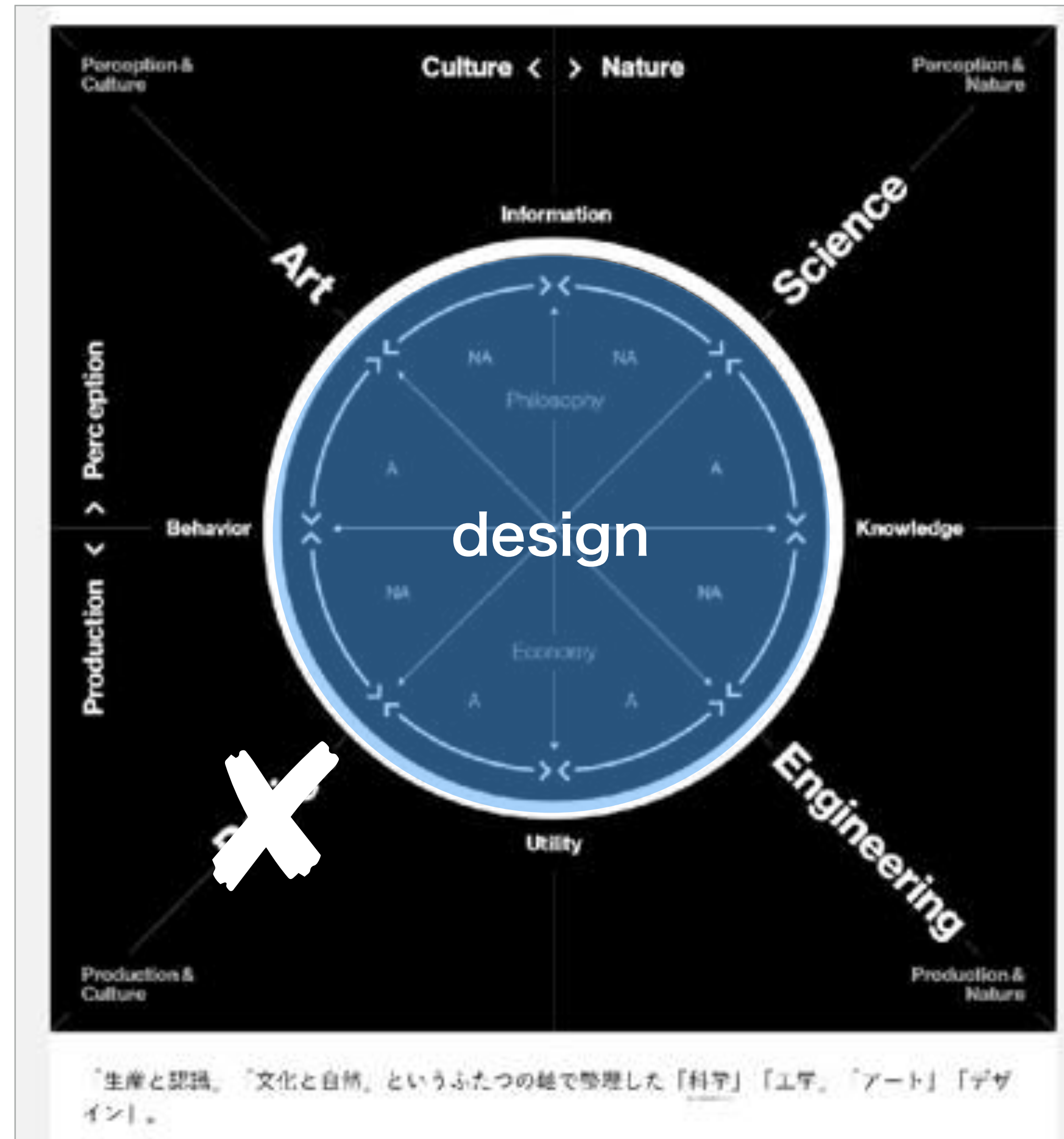
コモンズとは知識、情報、つながりといった資源を
共同で管理するためのしくみ
(具体的なもの、場所、空間、知識、情報、データ等)

人が選択することができる
機能やきっかけが多様に存在する環境
をデザインすること



※画像引用：MITメディアラボ・伊藤穰一所長が語る「デザインと科学」 - wired.jp

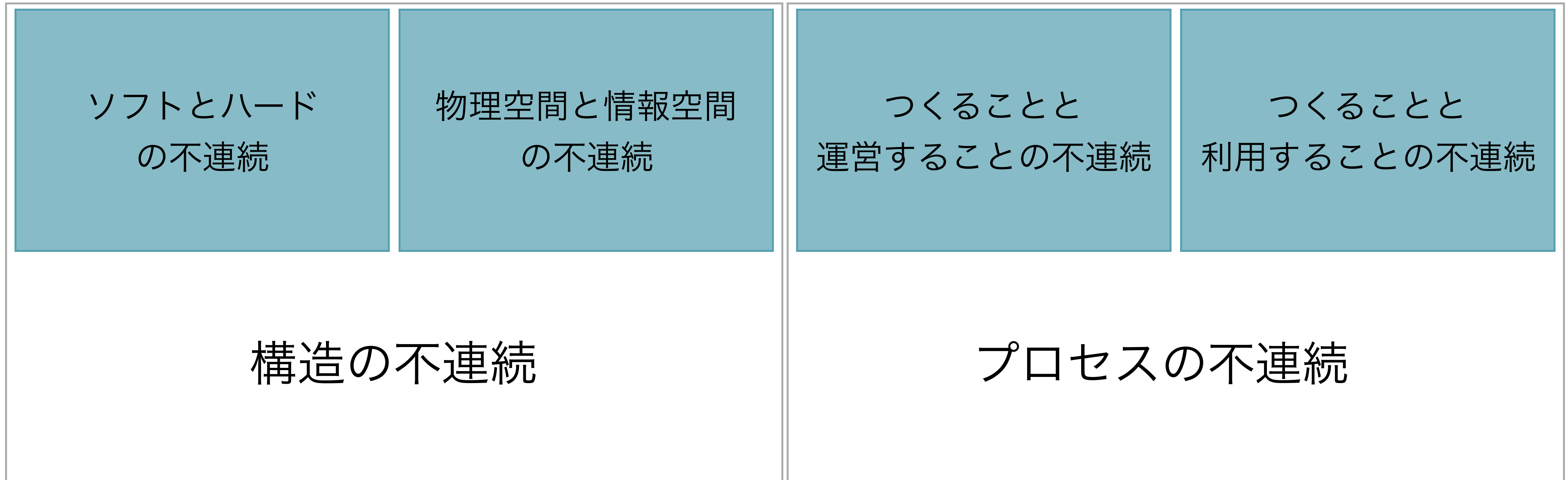
<https://wired.jp/2016/03/28/mit-media-labs-journal-design-science-radical-new-kind-publication/>（最終閲覧日：2019年9月12日）



※画像引用：MITメディアラボ・伊藤穰一所長が語る「デザインと科学」 - wired.jp

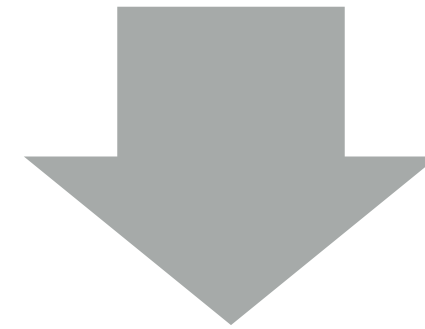
<https://wired.jp/2016/03/28/mit-media-labs-journal-design-science-radical-new-kind-publication/>（最終閲覧日：2019年9月12日）

デザインの課題



構造の不連続

プロセスの不連続



コンセプト実現に向けて課題を乗り越えるためのポイント

建築だけではない
多レイヤーによるプラットフォームづくり

「つくる」「運営する」「利用する」
が一体となった場づくり

A. 建築だけではない多レイヤーによるプラットフォームづくり

1

実空間と情報空間の融合

- ・ 人（行動、情動、スマートセンサーとしての人）
- ・ 場
- ・ 情報
- ・ モノ・ツール
- ・ コンテキスト

2

分野を超えたコラボレーション

- ・ 建築
- ・ デザイン（空間・情報・サービス・プロセス）
- ・ 人類学・社会学
- ・ 認知科学
- ・ アート・文学

B. 「つくる」「運営する」「利用する」が一体となった場づくり

1

集合知によるコ・クリエーション

- ・ 多様な観点
- ・ 行動の記述
- ・ データの収集と可視化
- ・ シェアの思想

2

つくりながら考える、使いながらつくる

- ・ 複雑なインタラクションを捉える
(人と人、人とモノ、人と場、短い時間、長い時間等)
- ・ 変化するコンテキストの観察
- ・ パーソナルファブリケーション

実践コミュニティ

正統的周辺参加

多様な居場所を求めて

実践コミュニティ

正統的周辺参加

多様な居場所を求めて

しくみ（アーキテクチャ）のデザインへ

デザインのプロセス

県立長野図書館「信州・学び創造ラボ」での実践より

■ 「信州・学び創造ラボ」とは

信州・学び創造ラボ

「信州・学び創造ラボ」 県立長野図書館3階フロア 機能/ゾーン・イメージ

※ Co-Learning ゾーン

学び合いから新しい価値を創造し、
アイデアを形にする“共知・共創”学びの場

共に知り、共に新しい社会的価値を創造する
「みんなの学び」が薫るモデル空間

信州の歴史・文化・自然・産業に関するデジタルコンテンツを、県立長野図書館3階フロアに集約し、活用する。また、県立長野図書館3階フロアに集約し、活用する。また、県立長野図書館3階フロアに集約し、活用する。



表現・共有

まちライブラリー
わたしたちの本棚



入力・編集・出力

Fab Lab / デジタル・スタジオ



アイデアを形にする創造性を備えた、
学びの成果のアウトプットスペース

信州の歴史・文化・自然・産業に関するデジタルコンテンツを、県立長野図書館3階フロアに集約し、活用する。また、県立長野図書館3階フロアに集約し、活用する。また、県立長野図書館3階フロアに集約し、活用する。

※ 信州情報探索ゾーン

信州に関する情報を、自らの手で
広く深く知ることを楽しむ学びの場

利用者の「もっと知りたい」も引き出す
アナログ・デジタルのハイブリッドな情報空間

デジタルとアナログのハイブリッドな情報空間。信州に関する情報を、自らの手で広く深く知ることを楽しむ学びの場。また、県立長野図書館3階フロアに集約し、活用する。また、県立長野図書館3階フロアに集約し、活用する。また、県立長野図書館3階フロアに集約し、活用する。

発見・触発

信州情報探索



共有・共創

ワークショップ / コ・ラーニング

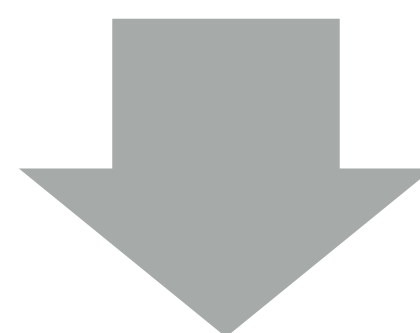
場所や地域に根ざることなく、
縦横無尽な“知の触発”を試す場を創るスペース

信州の歴史・文化・自然・産業に関するデジタルコンテンツを、県立長野図書館3階フロアに集約し、活用する。また、県立長野図書館3階フロアに集約し、活用する。また、県立長野図書館3階フロアに集約し、活用する。



平成30年度（2018年度）

～知の「創発」モデル空間の提示～
「信州地域創造情報ラボ」（3F）モデル空間の導入



平成31年度（2019年度）

～知の「創発」・情報と活動の拠点～
共知・共創の場としての図書館へ

メニュー選びのデザインはやめよう！

アクティブラーニング

メイカーズ/ファブラボ

ラーニングコモンズ

カフェ

メニュー

コワーキング

ハイパーライブラリー

サードプレイス

コミュニティ

シェアプレイス

メニュー選びのデザインはやめよう！

アクティブラーニング

メイカーズ/ファブラボ

ラーニングコモンズ

カフェ

メニュー

コワーキング

ハイパーライブラリー

サードプレイス

コミュニティ

シェアプレイス



ワークショップとは

ワークショップは、ただ一方的に意見を主張する場ではなく、あらかじめ定められた結論の合意の場でもない。コラボレーション（協働・協同）によってアイデアを創り出す場。

利用者ひとりひとりが空間づくりや場の運営に、**主体として参加するための機会**となる。

1

協働性
一緒に
作業する

2

共有性
想いを
伝え合う

3

創造性
新しいものを
うみだす

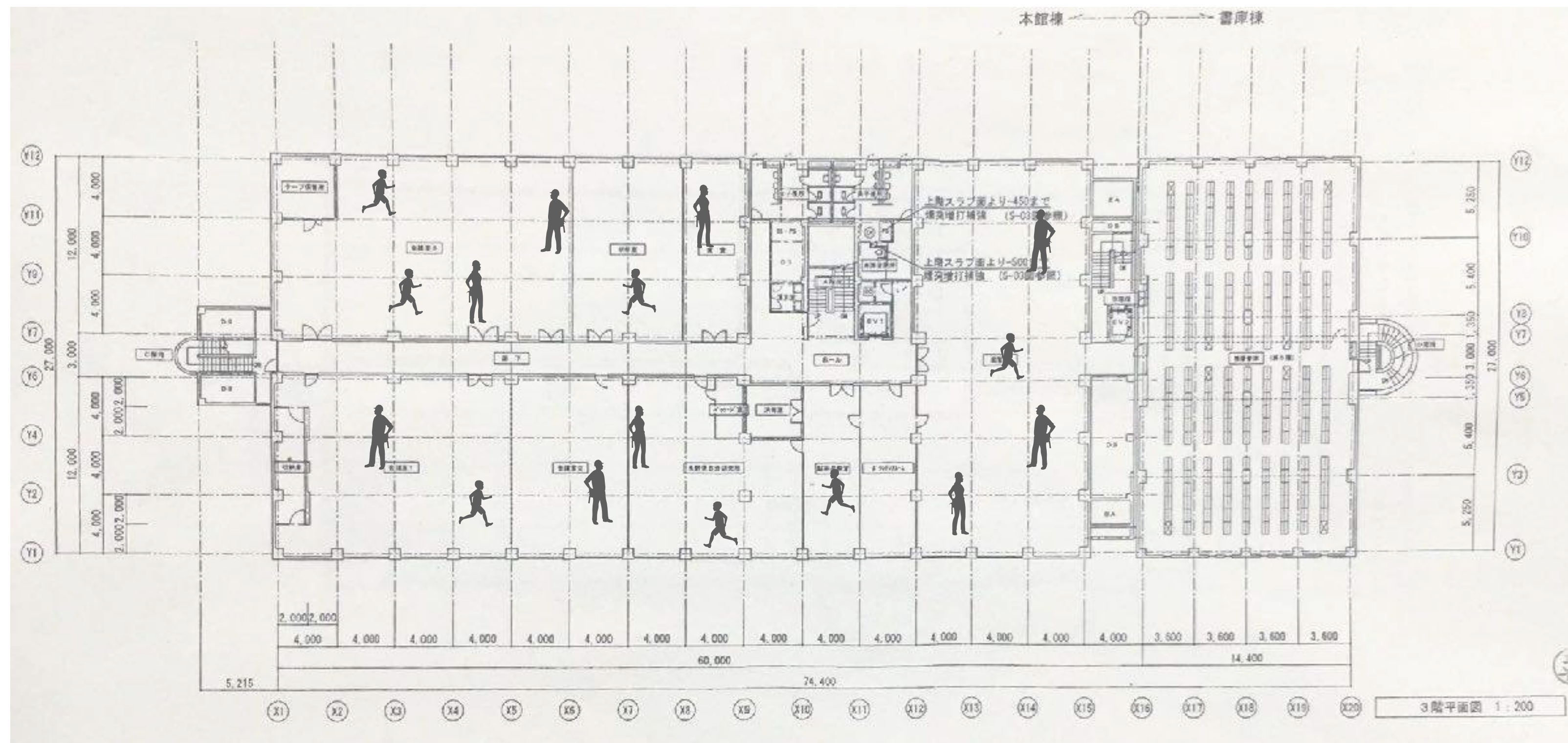
4

身体性
体を動かす

5

プロセス重視
創っていく
過程を大切に
する

県立長野図書館「信州・学び創造ラボ」の 理想のエクスペリエンスマップをつくる





エクスペリエンスマップって何？

利用者（ユーザー）が場やサービスを利用する上での一連の行動の流れ、タッチポイント、思考や感情等を図解（可視化）したもの。エクスペリエンスマップは以下の特徴を持つ。

1. 場やサービスにおける体験をより広い視点で俯瞰して捉えることができる
2. 行動の流れがわかりやすい
3. 複数のステークホルダーによる共同作業に適している

■エクスペリエンスマップの例

Rail Europe experience map

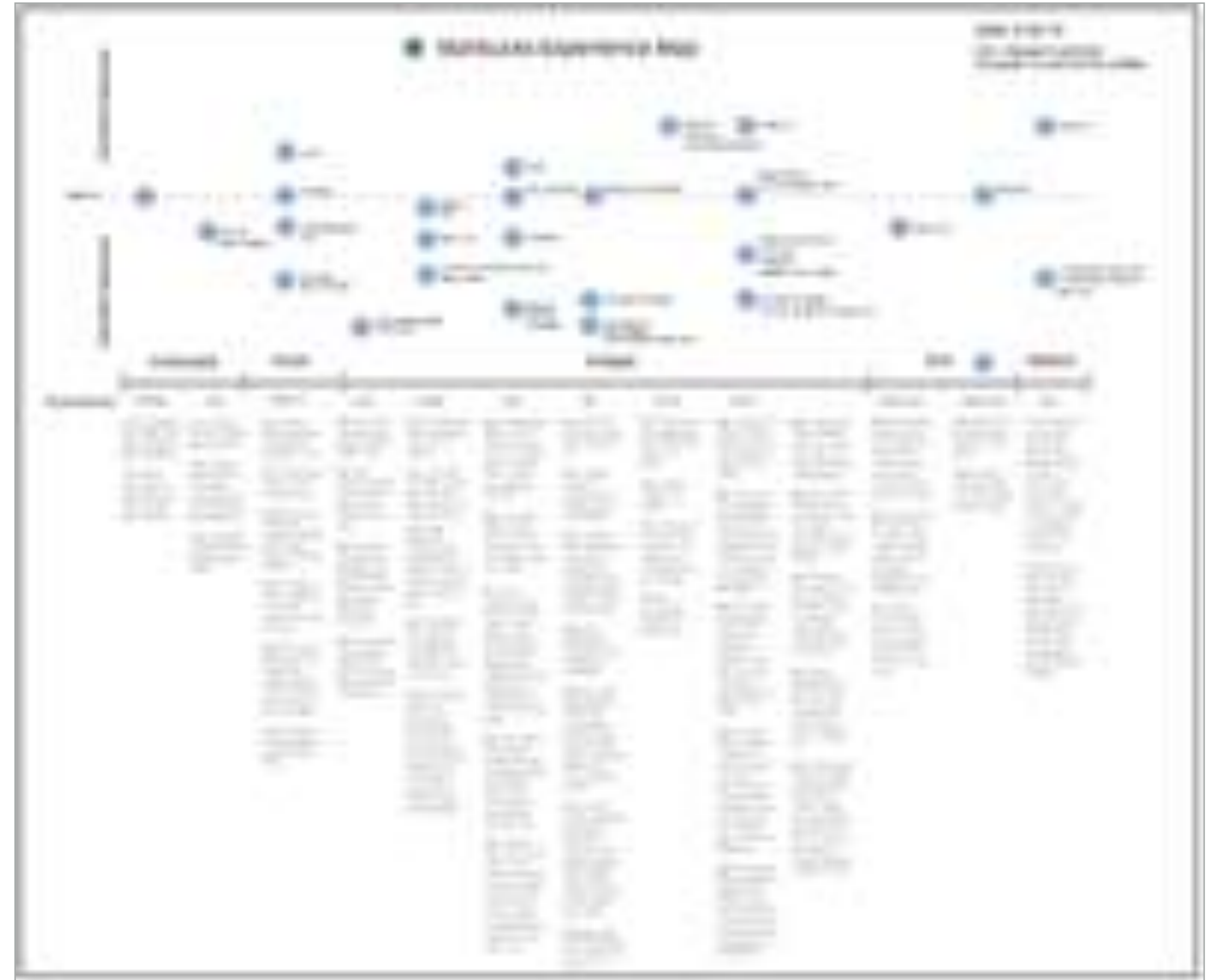
ヨーロッパ全土の鉄道チケットやパスを予約するために旅行代理店を利用する北米の旅行者の行動の流れを描いたマップ



※画像引用：[The Anatomy of an Experience Map - Adaptive Path](#)

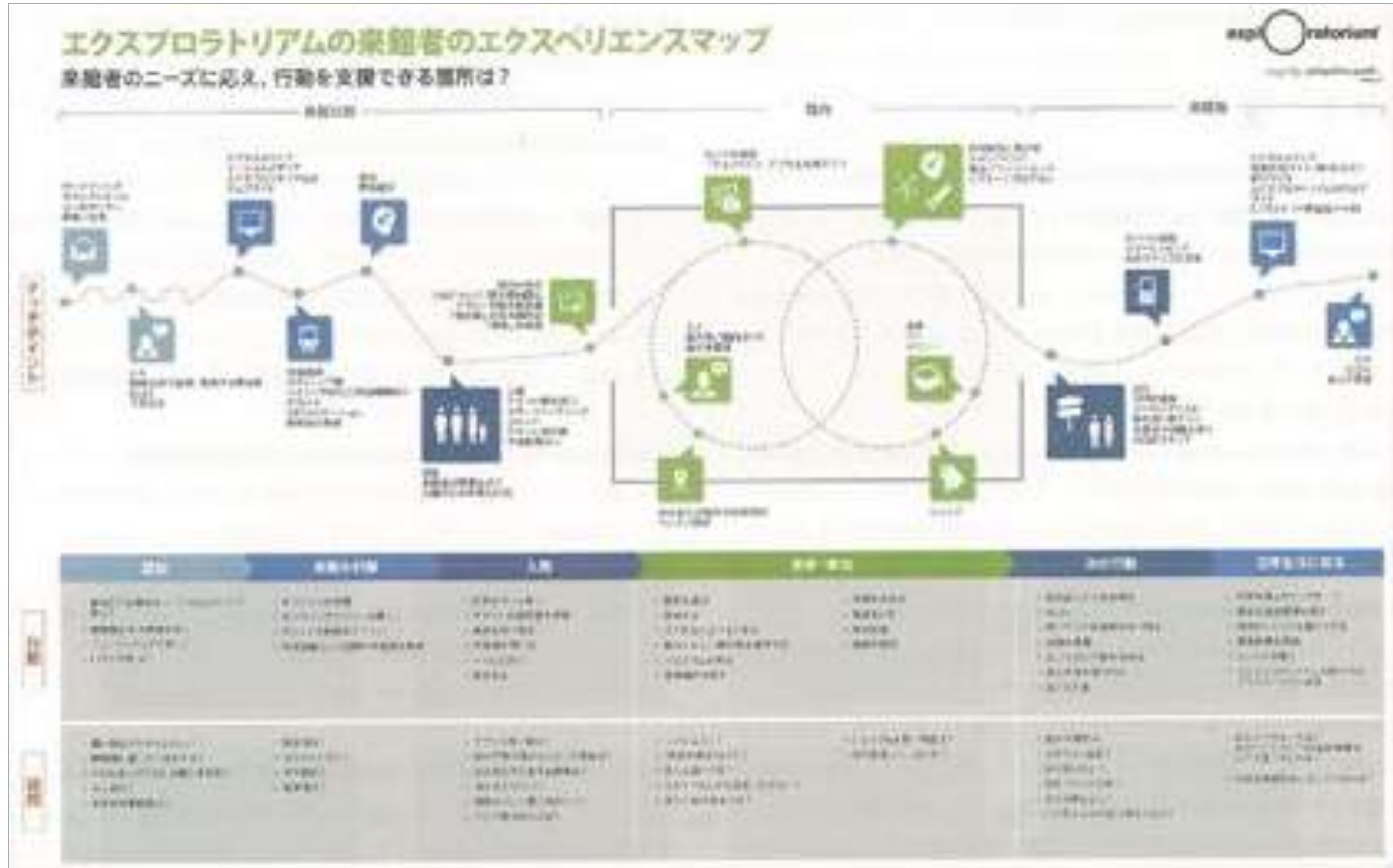
Starbucks Experience Map

利用者がスターバックスのショップの入口に入る前からお店を後にするまでの流れを記述している



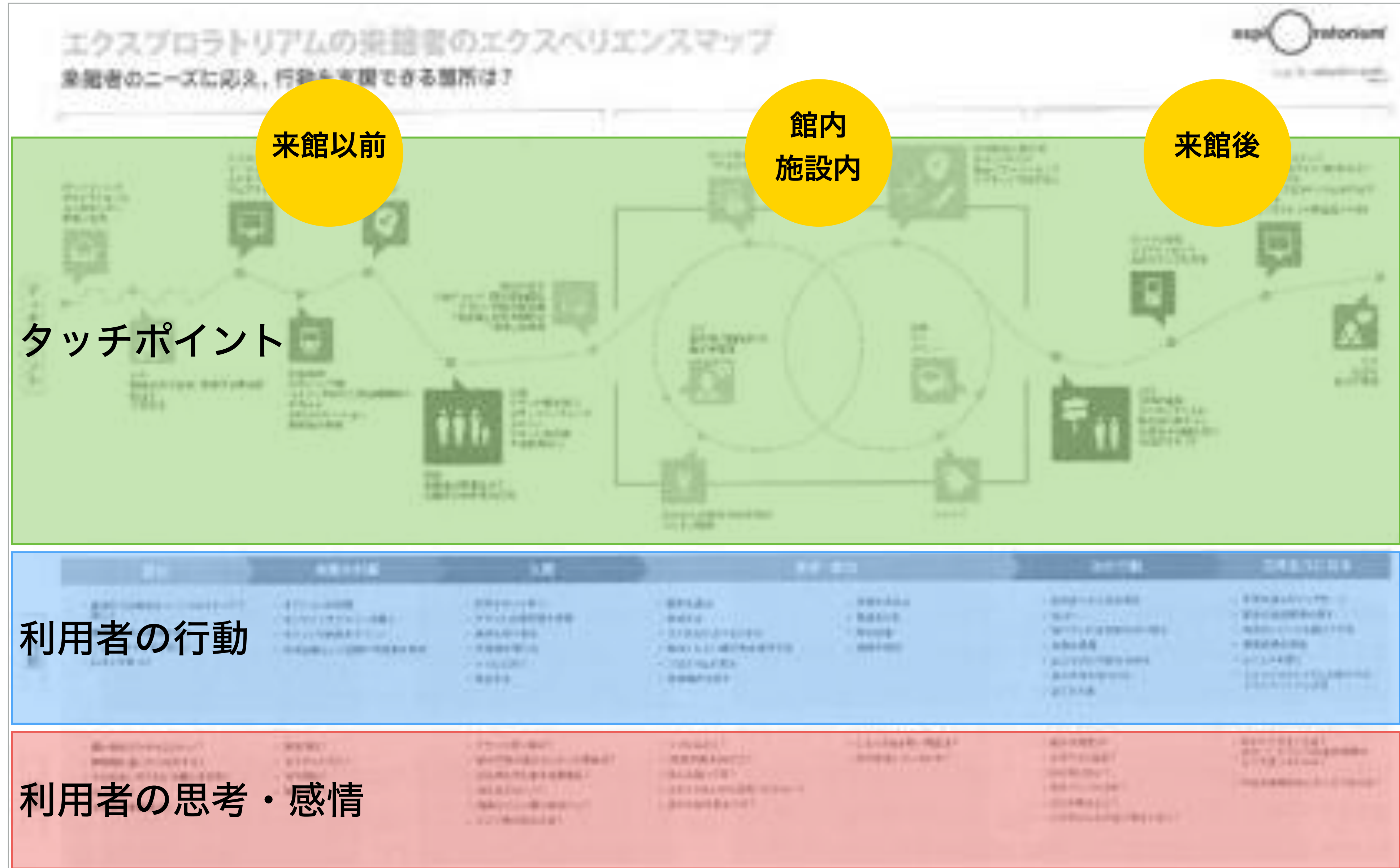
※画像引用：[Starbucks Experience Map - Little Springs Design \(PDF\)](#)

■ 今回のワークショップでお手本とするエクスペリエンスマップ 1



※画像引用：James Kalbach (2018) 『マップエクスペリエンス』（武舎広幸・武舎るみ訳）オライリー・ジャパン。「Exploratoriumの来館者の総体的な体験を俯瞰するエクスペリエンスマップ」

■ 今回のワークショップでお手本とするエクスペリエンスマップ 2



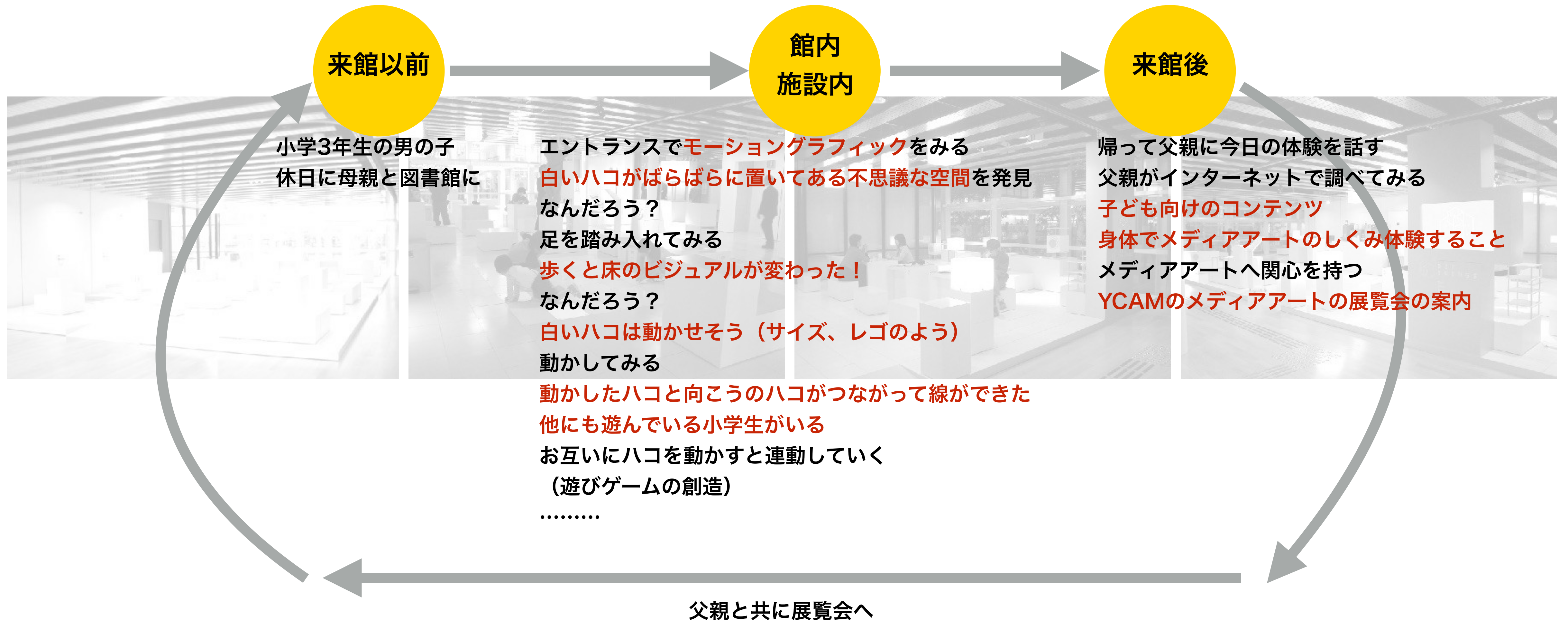
※画像引用：James Kalbach（2018）『馬鹿について』（武舎広幸・武舎るみ訳）オライリー・ジャパン。「エクスペラトリアムの来館者の総体的な体験を俯瞰するエクスペリエンスマップ」

■ 今回のワークショップでお手本とするエクスペリエンスマップ 2



※画像引用：James Kalbach (2018) 『馬鹿について』（武舎広幸・武舎るみ訳）オライリー・ジャパン。「エクスプロラトリアムの来館者の総体的な体験を俯瞰するエクスペリエンスマップ」

BIT THINGS @ YCAM (2003年) : ユーティリティスペース





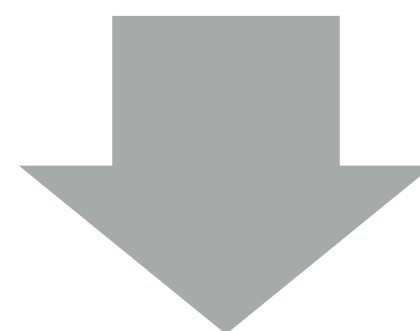
タッチポイントって何？

タッチポイントとは、利用者（ユーザー）がブランドや空間、プロダクト、サービスとインタラクションする場所。タッチポイントへの理解を深めることで、よりよい利用者体験をデザインすることができる。

すべてのタッチポイントと、タッチポイント間の相互関係との総和がエクスペリエンスである。これからの場のデザインにおいてもエクスペリエンスの体系（システム）が重要となる。

■まずはつくってみよう！

「信州・学び創造ラボ」のデザイン=建築・インテリアのデザイン、ではない。
環境全体のタッチポイント（インタラクション）を発見・観察し、
エクスペリエンスの体系（システム）をデザインしていくことが重要



建築／内装だけではない多視点からの場づくりへ
「つくる」「運営する」「利用する」が一体となった場づくりへ

■ 県立長野図書館「信州・学び創造ラボ」エクスペリエンスマップフォーマット

来館以前

館内

来館後



タッチポイント



行動

思考・感情

■第1回 (day2) の発表【グループA】



A) 大学生:

何かつくりたい

↓

身体を動かす

↓

知的活動

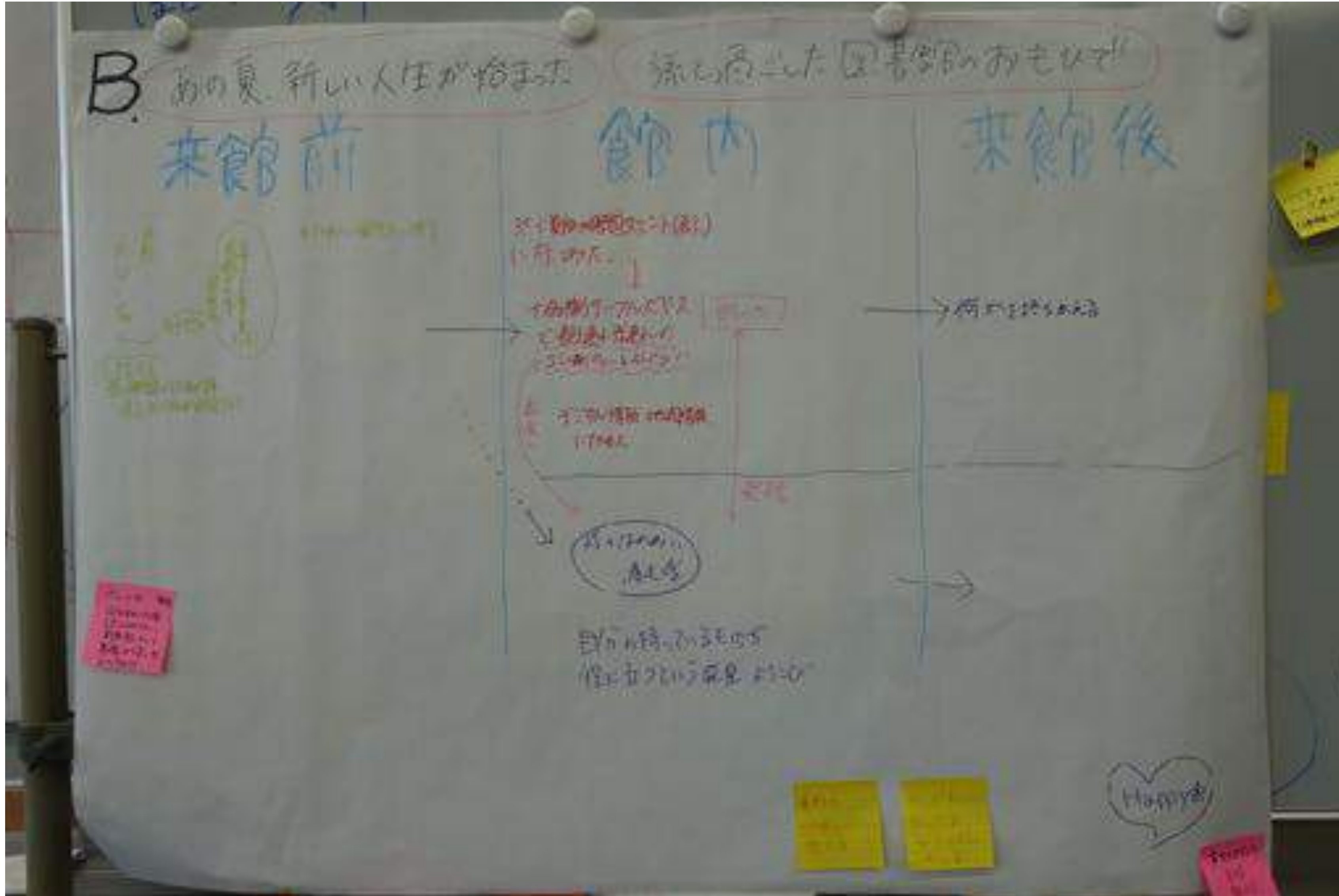
↓

成果

+

違う行動パターンを持つものとのつながり

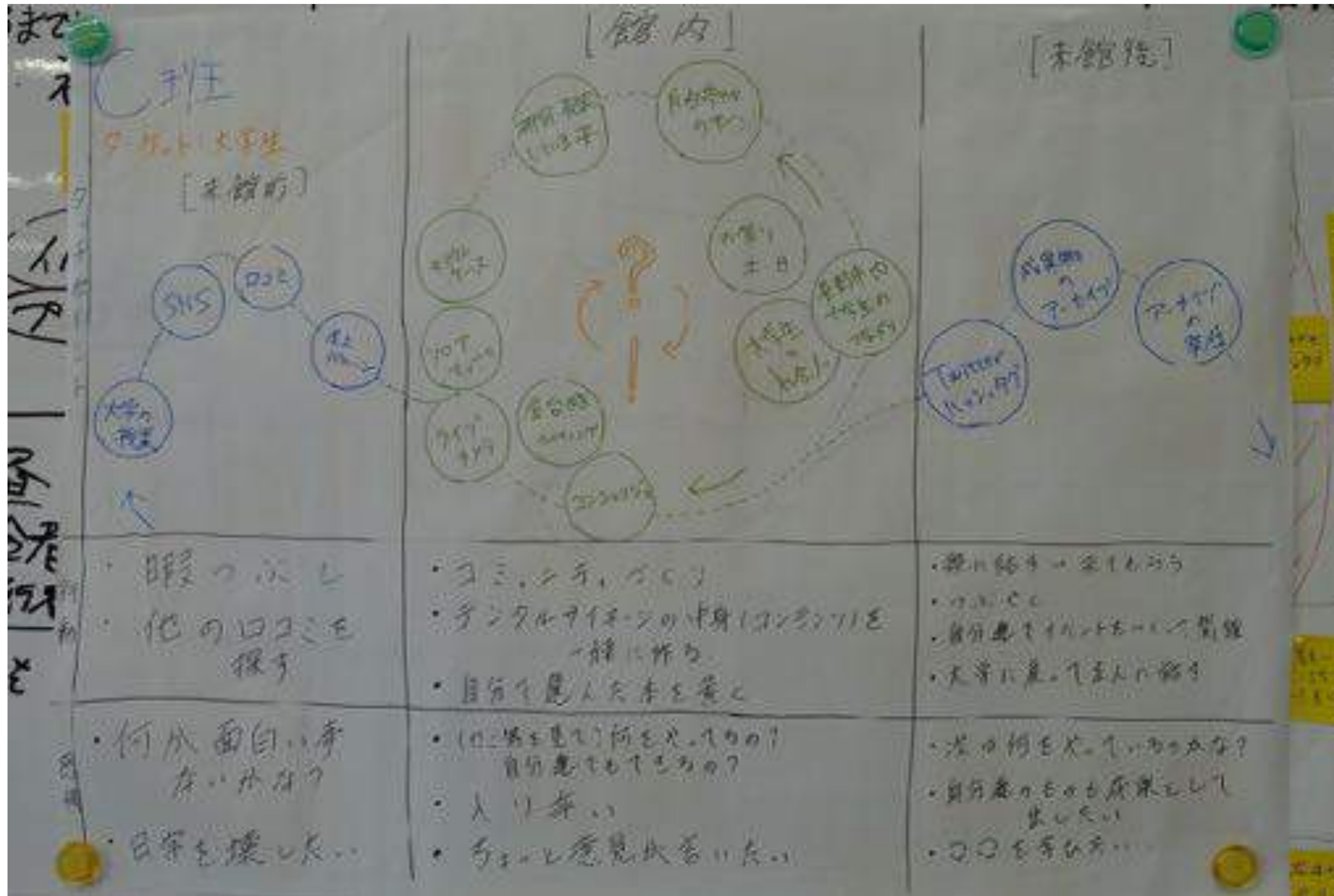
■第1回 (day2) の発表【グループB】



B) おじいさんと孫：

- 調べ物
- ↓
- 出会い・交流
- ↓
- 持ち帰り
- +
- 同じ行動パターンを持つものとのつながり

■第1回 (day2) の発表【グループC】



C) 大学生:

ひまつぶし



コミュニティへの参加



記録・発信

★目的を持たないもののタッチポイントとは?

■第1回 (day2) の発表【グループD】



D) ナシモトさん72歳：

役に立ちたい

↓

口コミ

↓

サイン

↓

ものづくり・交流

↓

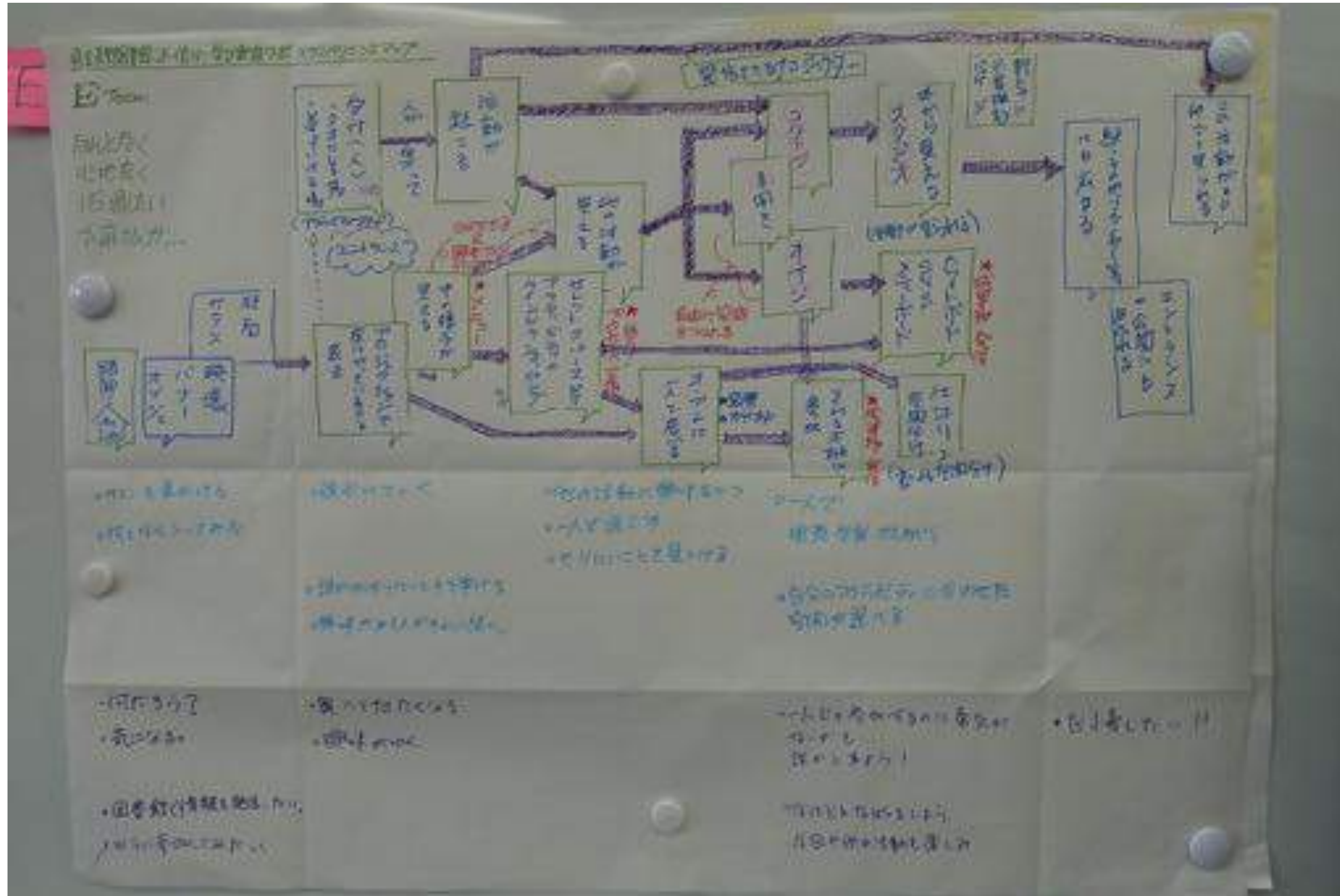
発信・発信

+

違う行動パターンを持つものとのつながり

★つながりたい思いが片思いの場合の
きっかけづくりの可能性

■第1回 (day2) の発表【グループE】



E) 大庭さん：

心地よく1日を過ごしたい

↓

歩く

↓

サイン

↓

…… (以下略)

★複数のタッチポイントとの出会いによる
体験の多様性

県立長野図書館「信州・学び創造ラボ」の エクスペリエンスマップ第二形態をつくる



■第2回 (day3) のワークショップでやること_素材



今日のイベントは記録・保存
され誰でも見ることができる
→過去のイベントも見たいな

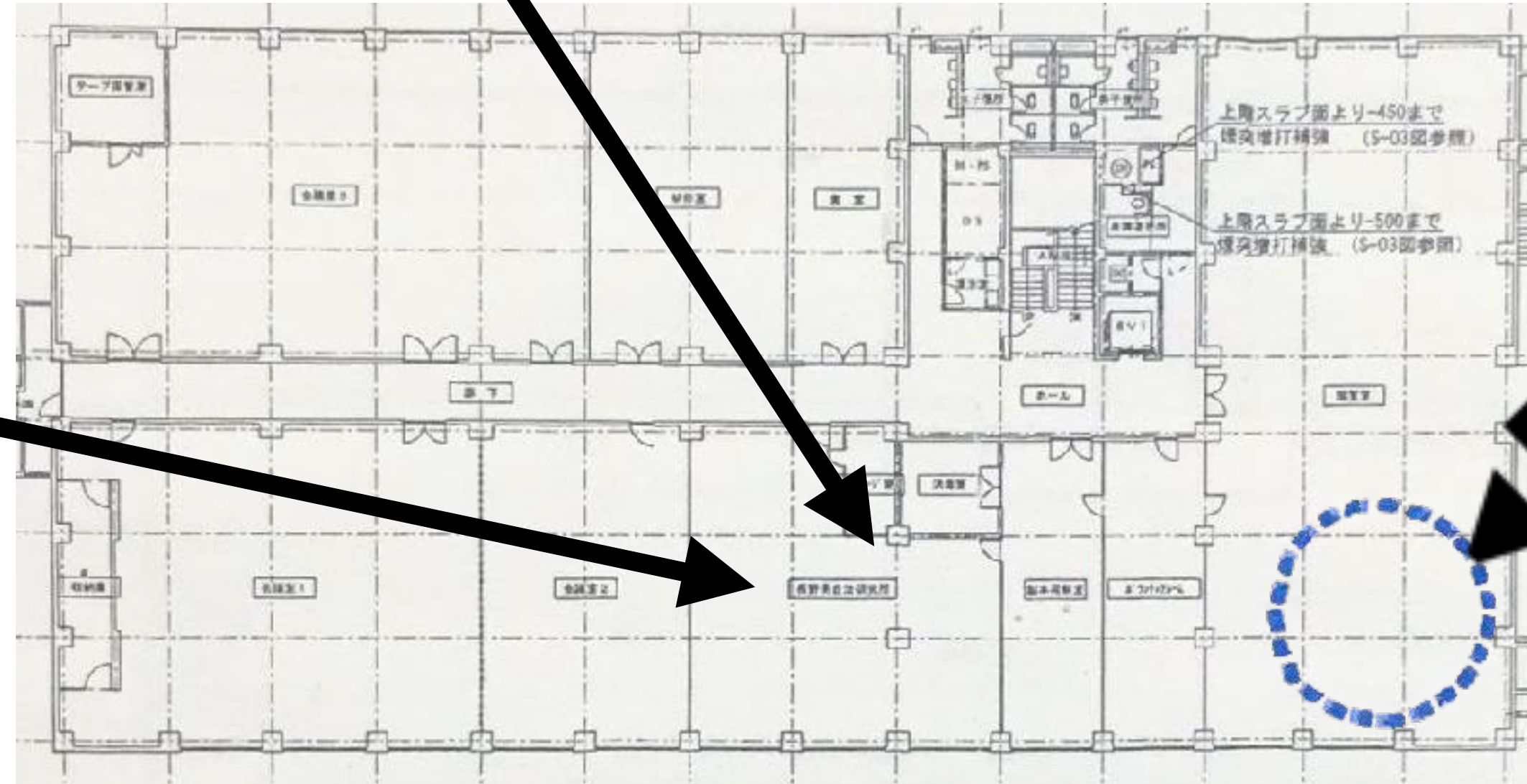
タッチポイント/インタラクションカード
を貼る



イメージ画像を参照する



スケッチを貼る



線を描く

C

このようなアクティビティが生まれる空間を設計しよう！

図書館に来たけど入りにくい
→屋上にバルーンが見えた
→ほっとした、よし入ろう



図書館の屋上

資料をさらに探していると
コンシェルジュがいた
→まちづくりの参考になる
過去のイベントを教えてくれた

周りの友だちに聞くと面白い
コンテンツがあるらしい
→行ってみようかな

ネット空間×まちなか

過去のまちづくりイベントの
記録や書籍を調べた
→何か手伝えそうかな……

表現・共有
他の活動が見える

コンクリートの壁は可能なら撤去
→活動が見えるガラススクリーン

イベントで同じ班だった社会人
とまちづくりについて話した
→ここを使ってまちづくりイ
ベントやるから手伝ってと言われた

SNSで検索してみた
→話題になっているみたい

今日のイベントは記録・保存
され誰でも見ることができる
→過去のイベントも見たいな

大学の授業で聞いた
→ちょっと気になる

信州情報探索

今日のイベントをツイッター
にハッシュタグつけて投稿した
→共有したい

実際につくるイベントに参加
→途中からでも参加できた
→周りに参考になる情報資料
があるから助かった

人力・編集・出力

自分たちの成果物（記録）を
ウェブ上で見ることができる
→多くの人に見てほしいな

ひまを持て余す大学生
・何か面白いことないかな
・日常を変えたい

共有・共創

サイネージで今日のイベント
情報を見つけた
→サイネージのコンテンツを
つくるらしい（自由参加だ）

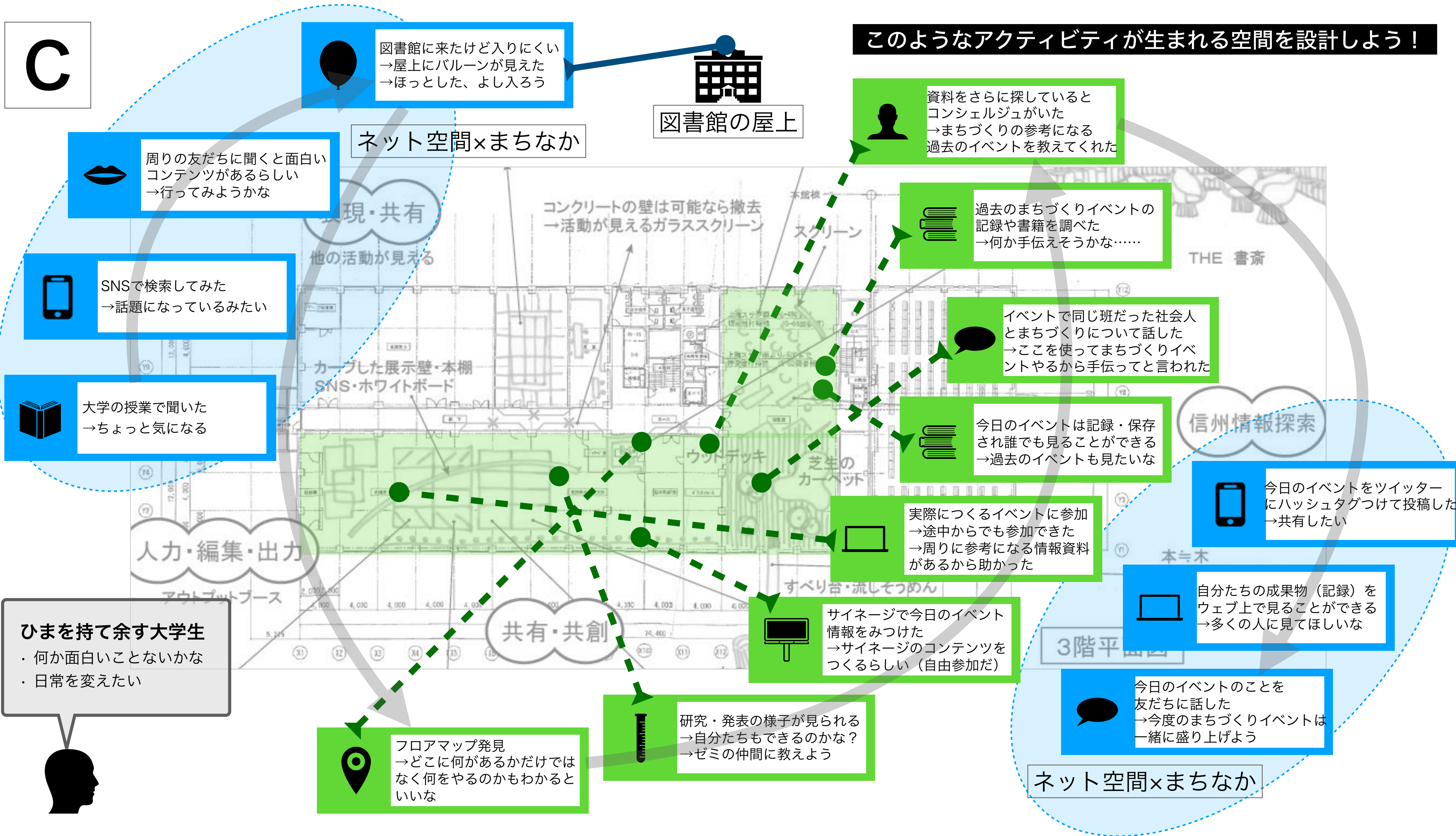
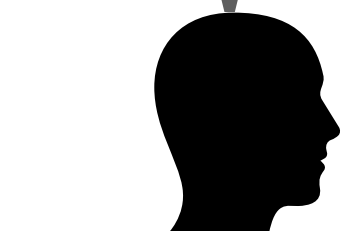
3階平

今日のイベントのことを
友だちに話した
→今度のまちづくりイベントは
一緒に盛り上げよう

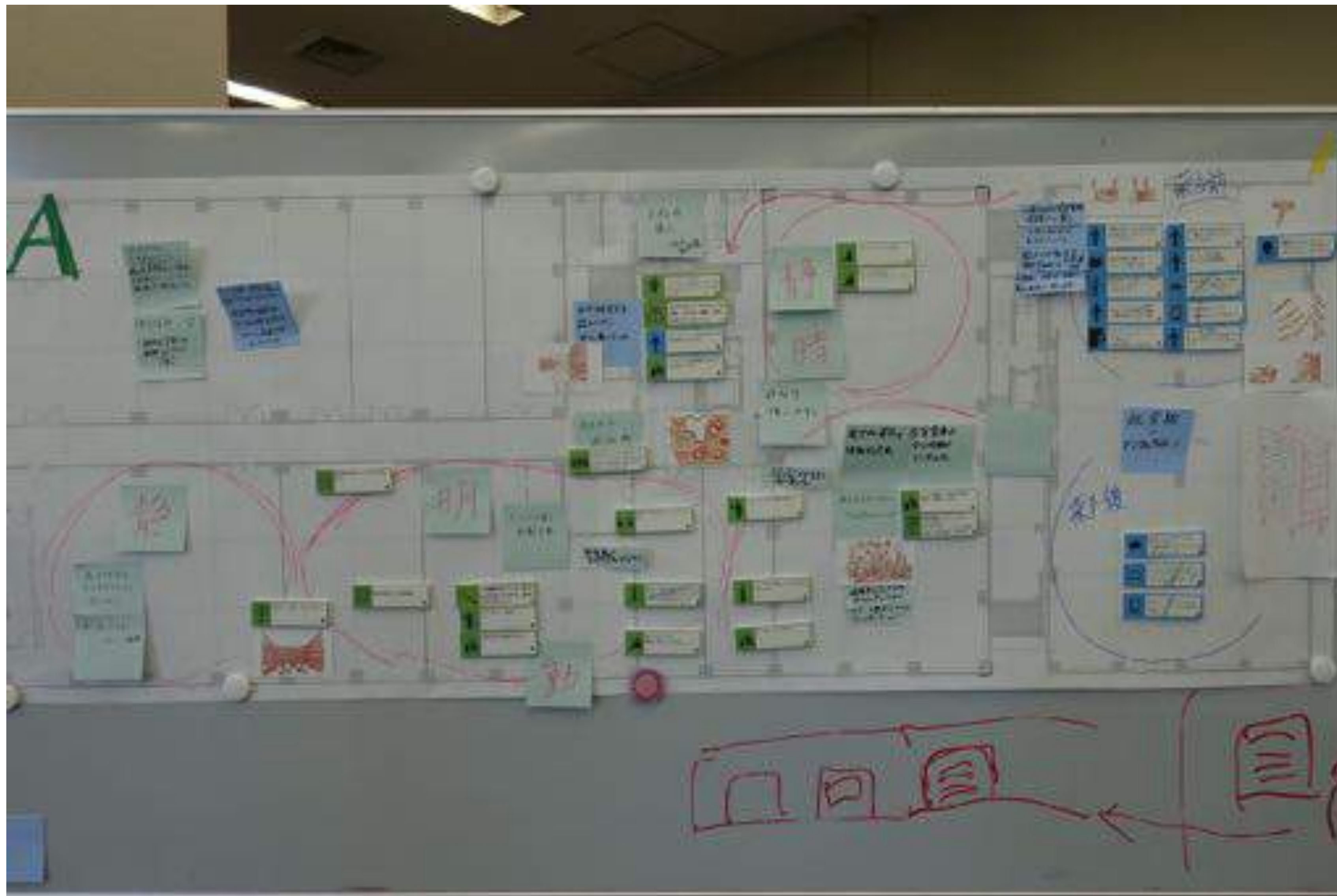
フロアマップ発見
→どこに何があるかだけでは
なく何をやるのかもわかると
いいな

研究・発表の様子が見られる
→自分たちもできるのかな？
→ゼミの仲間に教えよう

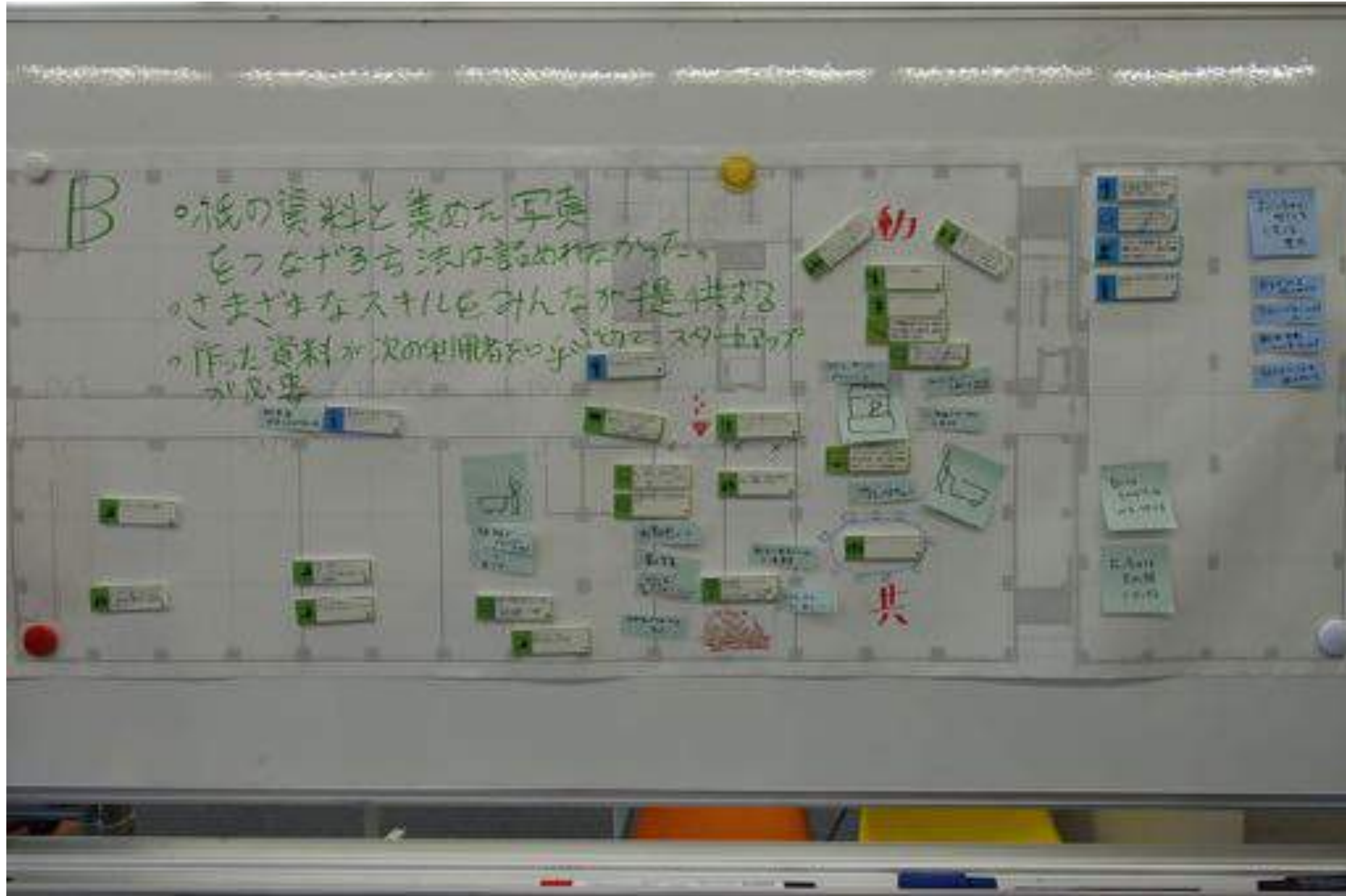
ネット空間×まちなか



■第2回 (day3) の発表【グループA】



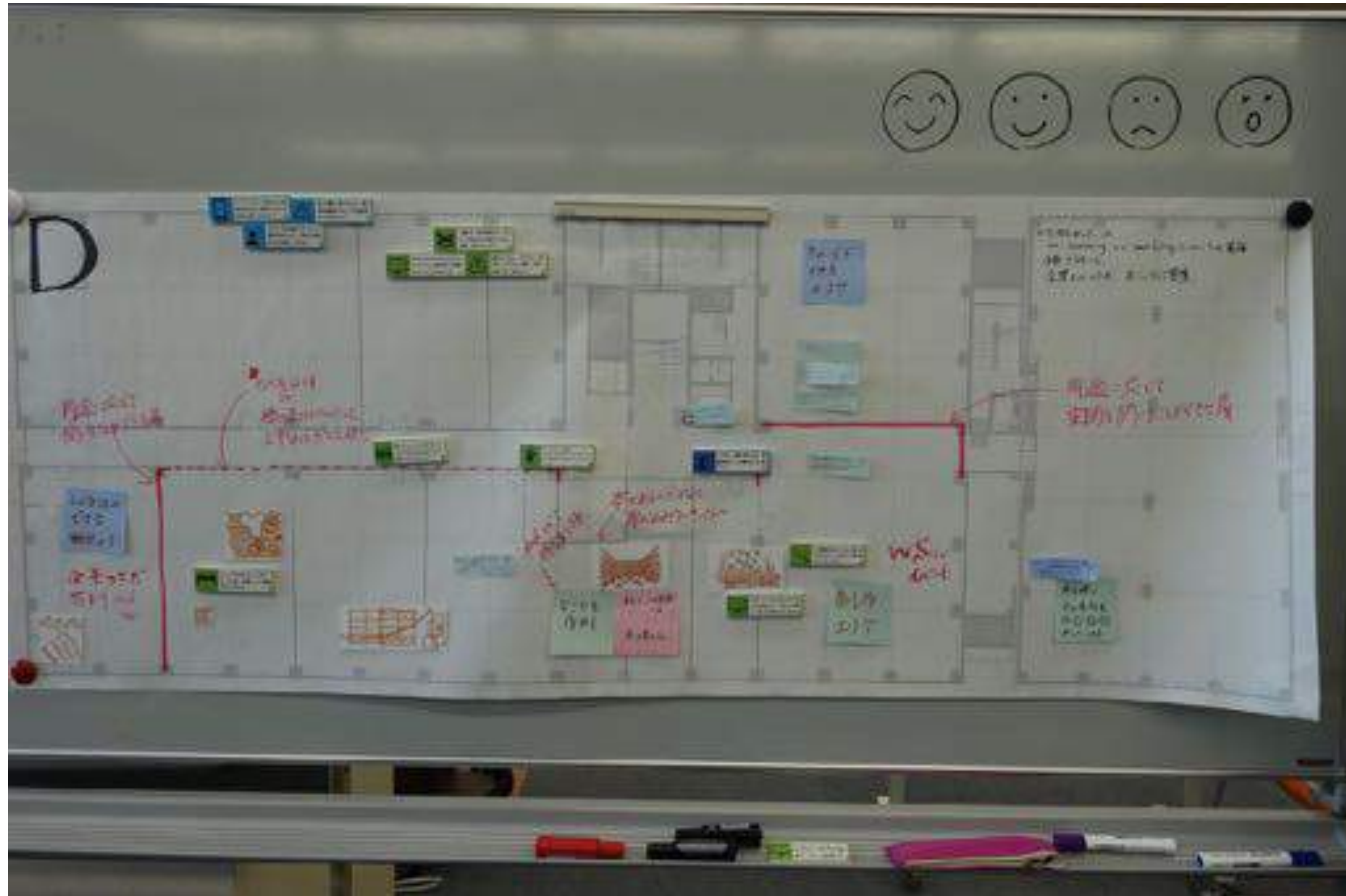
■第2回 (day3) の発表【グループB】



■第2回 (day3) の発表【グループC】



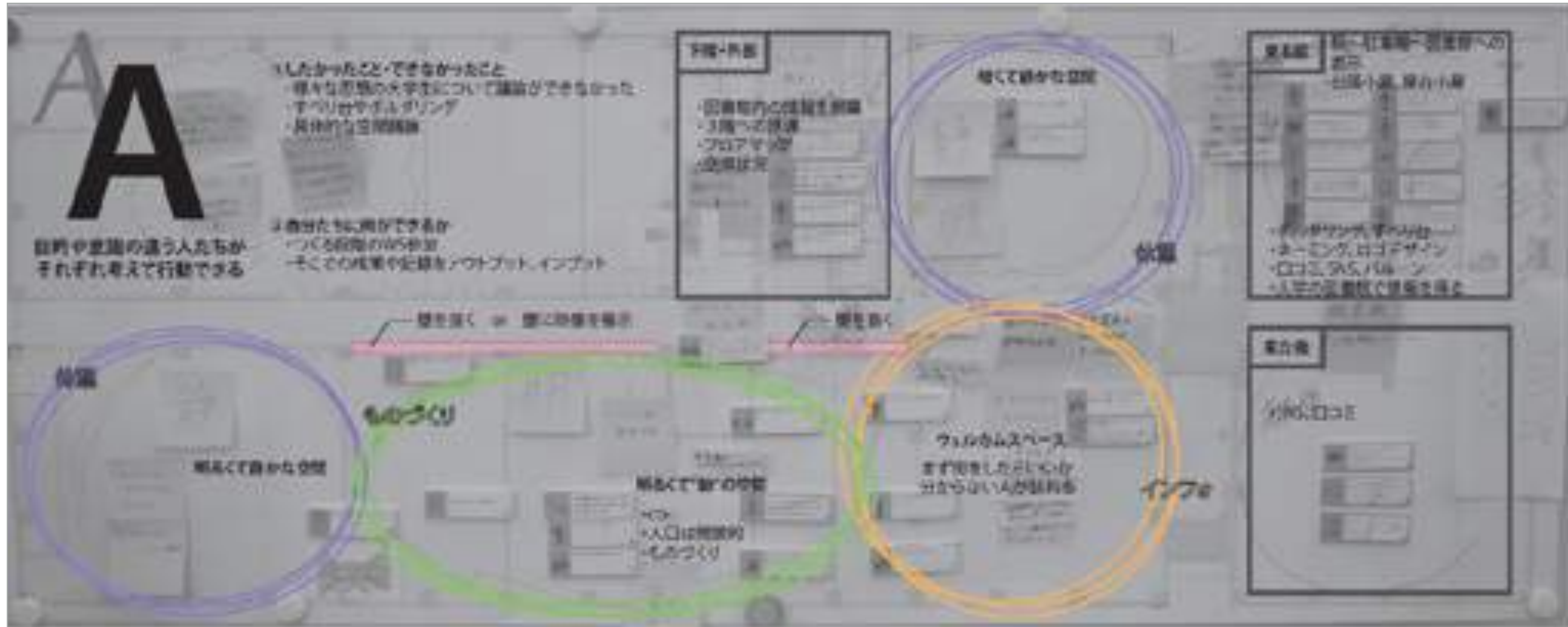
■第2回 (day3) の発表【グループD】



■第2回 (day3) の発表【グループE】



■第2回 (day3) のワークショップの整理 by 設計チーム【グループA】



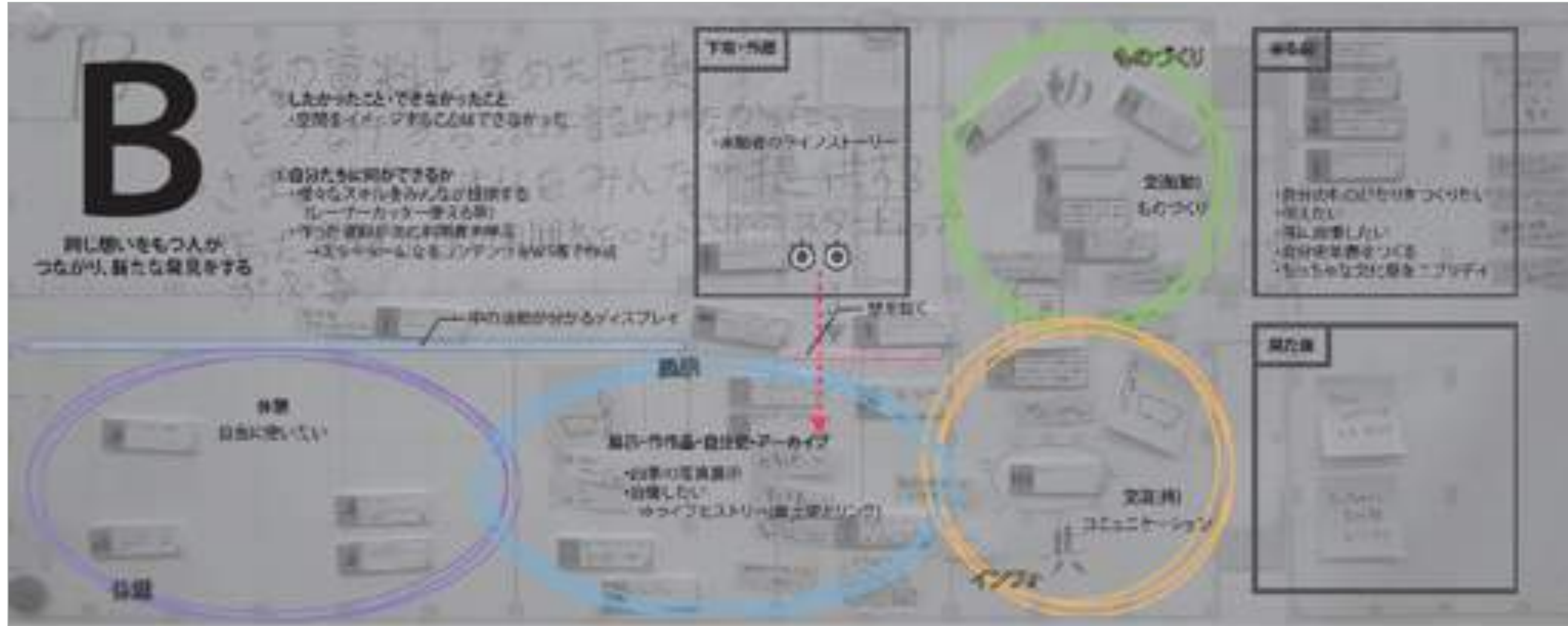
チーム 補記

■レポート-大学と、自分の住むと、理解を深める

- ・ある人の生活の理解を深める
- ・エリアをどうデザインするか、空間設計
- ・ある人に生活の理解を深めてからある人(目的がある人)とふれあう(ある人はふれあうと変わる空間)



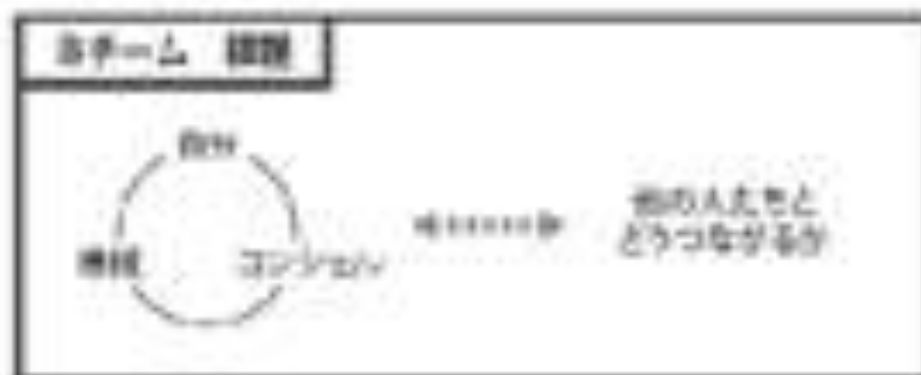
■第2回 (day3) のワークショップの整理 by 設計チーム【グループB】



各チーム 経過

■テーマ「遊ばないで遊ぶ」

- ・他の人が何をやっているか見て回る
- ・コブンを貸った人がくるつるー(アヒラでヒナを育てられる人)
- ・今、遊ばれているものをこれから遊ばせていくもの多クラ遊びつけるか
- ・ゲーム形式で遊ぶエリアまで進んでいないか



■第2回 (day3) のワークショップの整理 by 設計チーム【グループC】



チーム 構成

■リーダー: 過去に建てた大学を女性建築士

・Play Area Relaxation Kitchen



■第2回 (day3) のワークショップの整理 by 設計チーム【グループE】

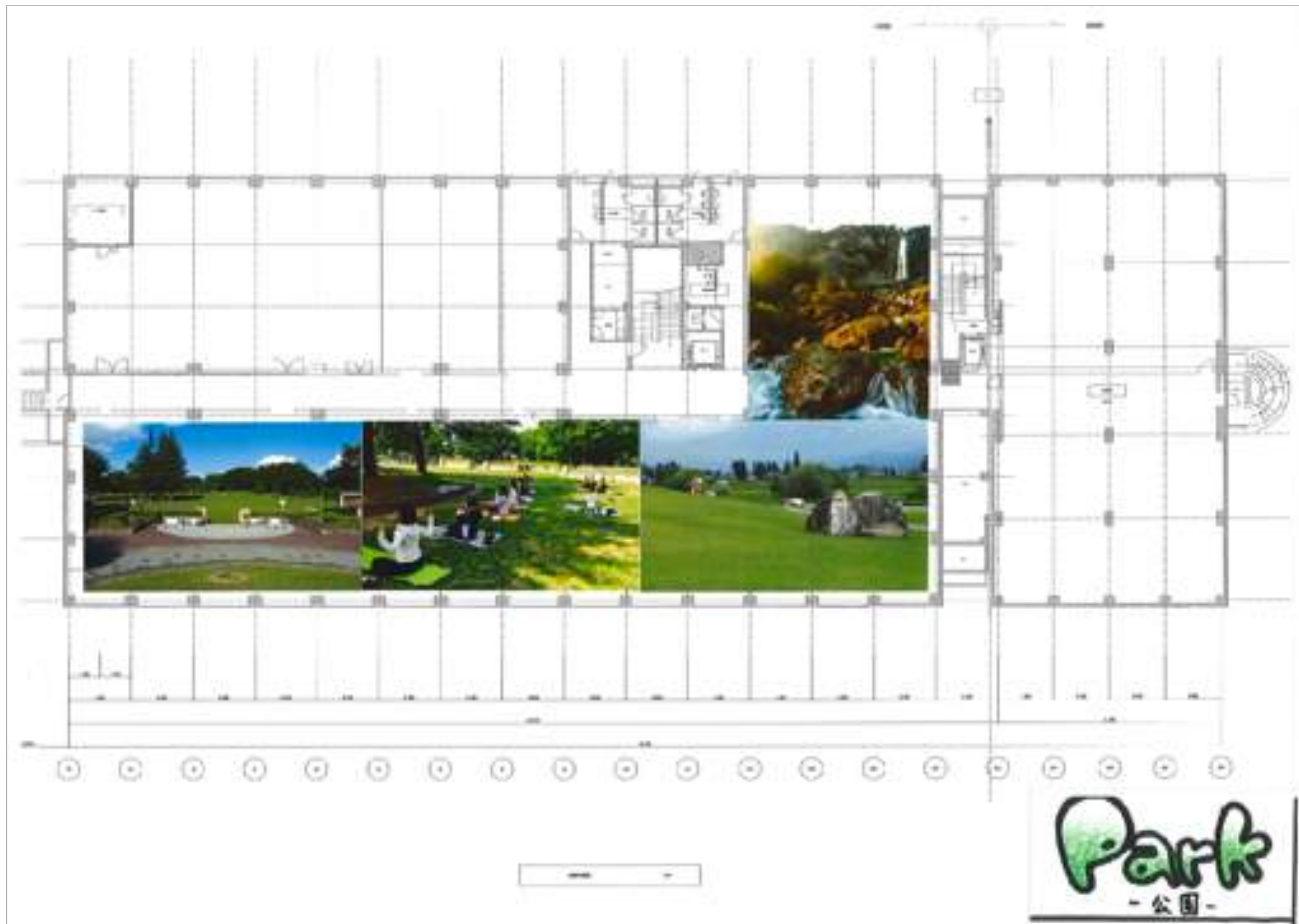


Eチーム 補足

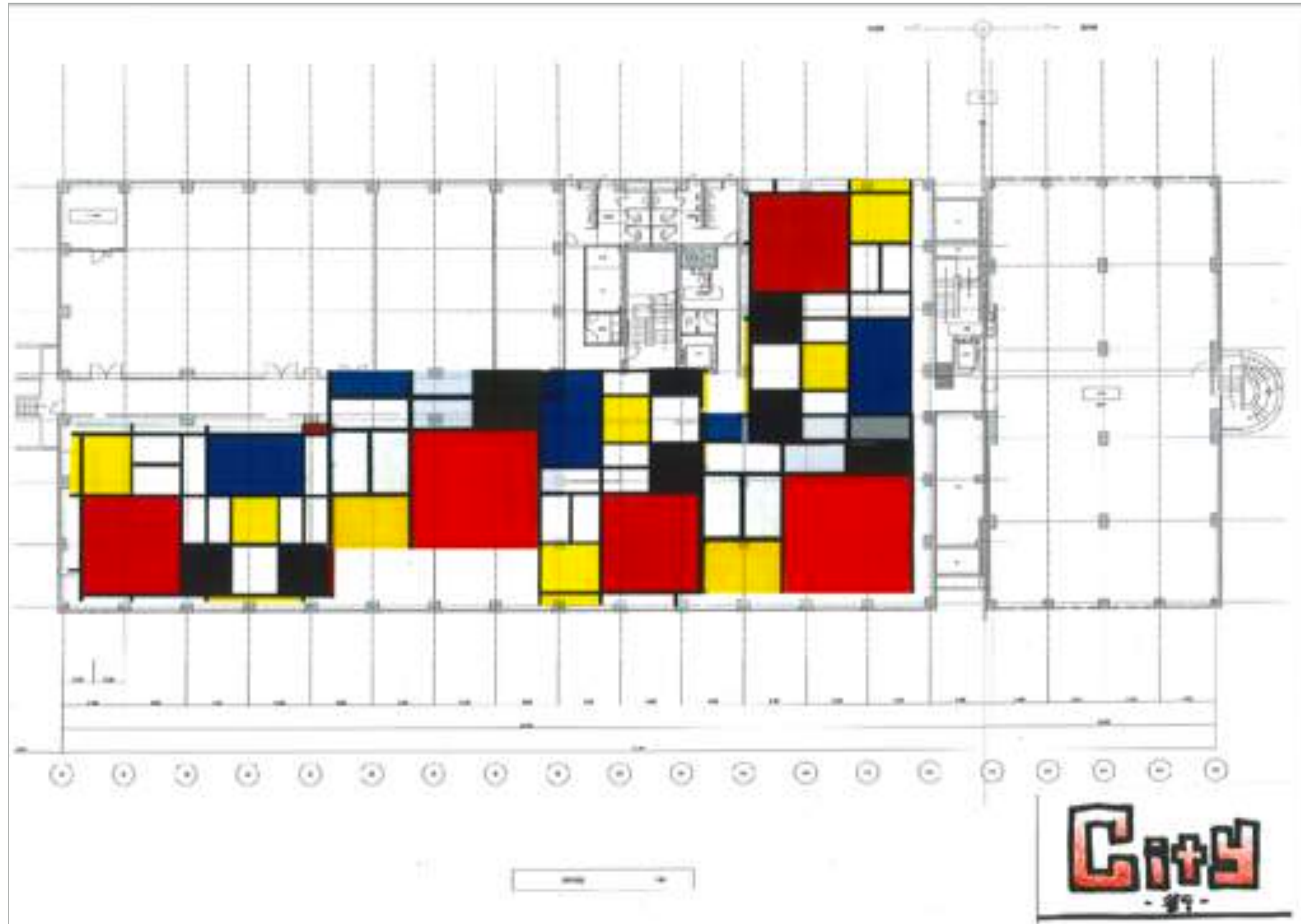
～みんなで居たい時 〇 一人で居たい時
 → 公共空間でいづれも居たい方
 → 公共空間、個人とグループの間を行ったり来たり
 → ゾーンの中心にもニア寄り入れ子の様な空間



■第2回 (day3) のワークショップの結果を受けて設計チームからの提案：Park案コンセプト



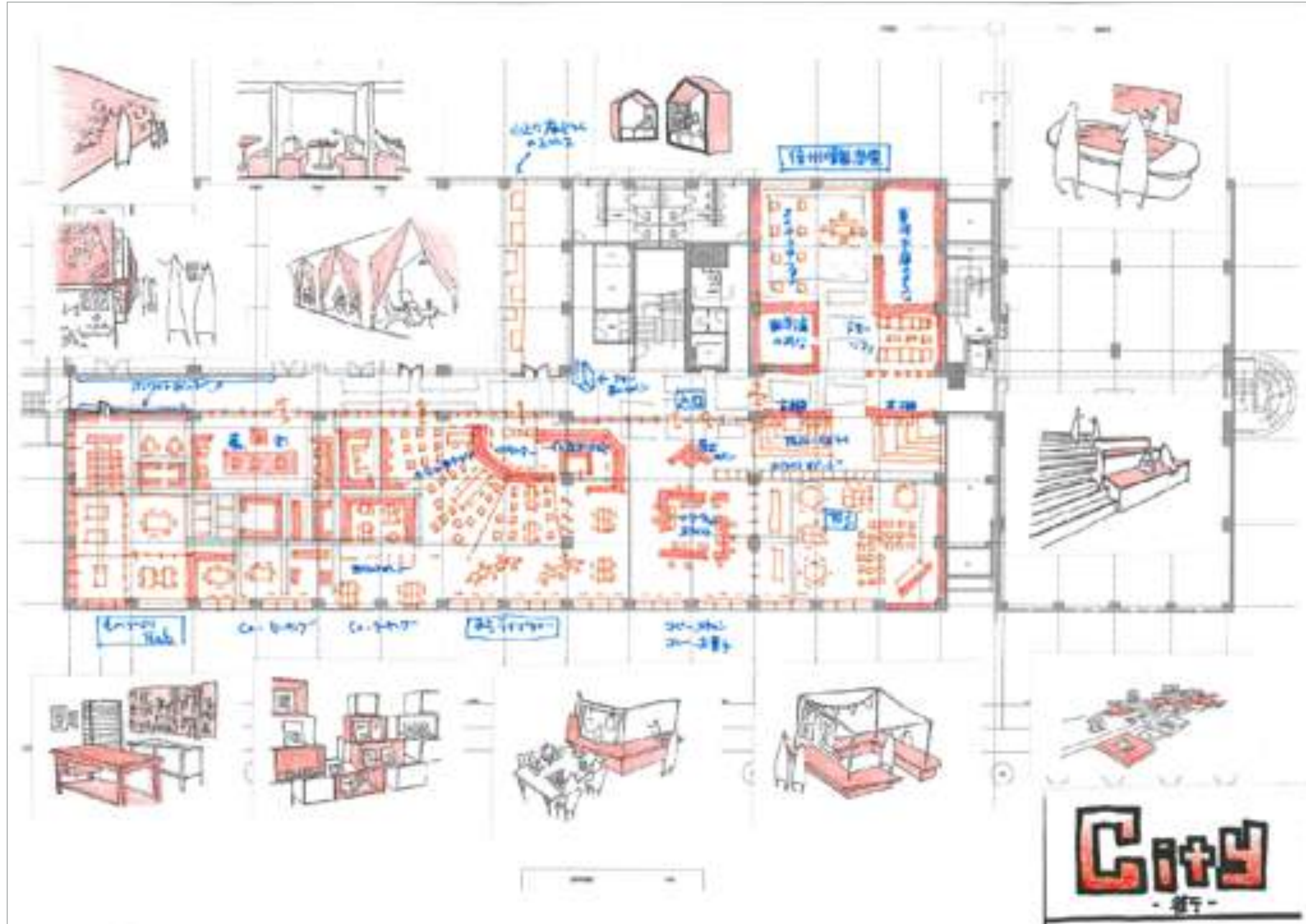
■第2回 (day3) のワークショップの結果を受けて設計チームからの提案：City案コンセプト



■第2回 (day3) のワークショップの結果を受けて設計チームからの提案：Park案プラン



■第2回 (day3) のワークショップの結果を受けて設計チームからの提案：City案プラン



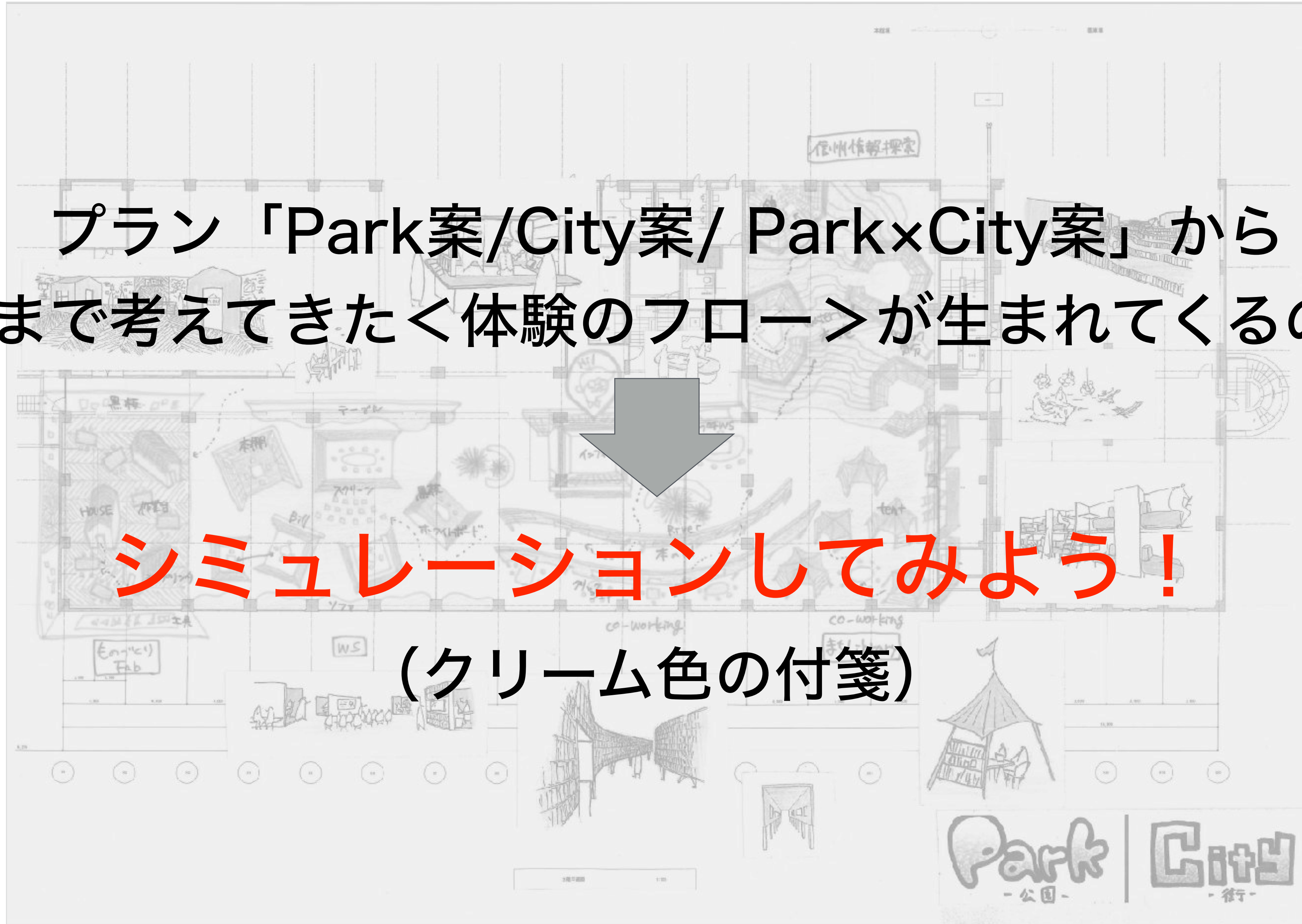
■第2回 (day3) のワークショップの結果を受けて設計チームからの提案：Park×City融合案プラン



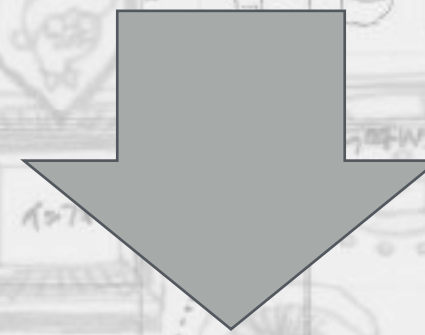
プラン「Park案/ City案/ Park×City案」から
これまで考えてきたく体験のフロー➤が生まれてくるのか？

シミュレーションしてみよう！

(クリーム色の付箋)

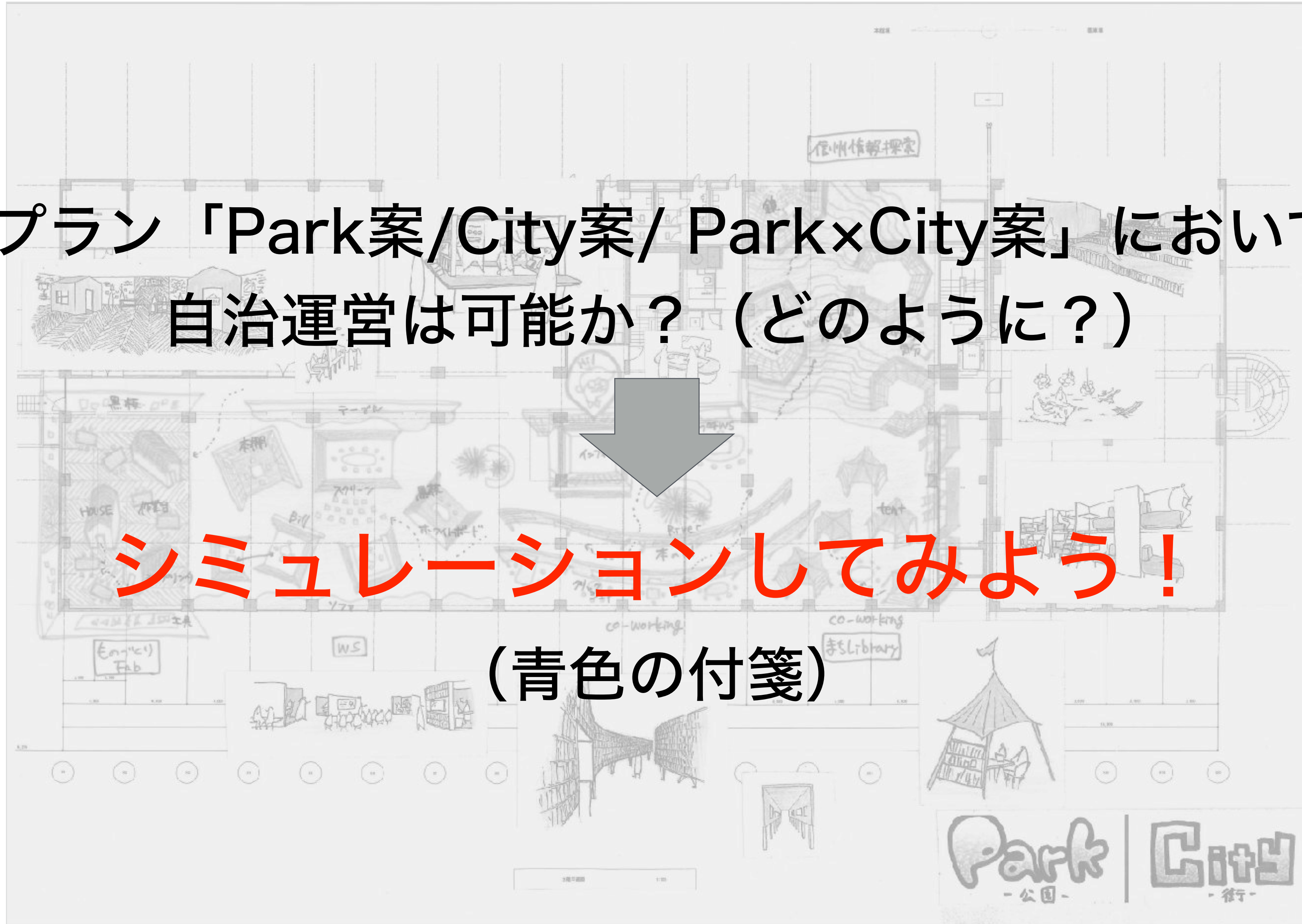


プラン「Park案/City案/ Park×City案」において
自治運営は可能か？（どのように？）



シミュレーションしてみよう！

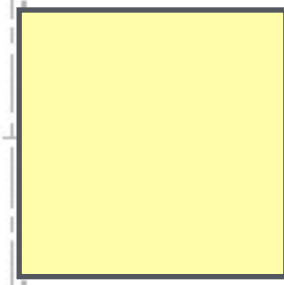
(青色の付箋)



県立長野図書館「信州・学び創造ラボ」の エクスペリエンスマップ第三形態をつくる



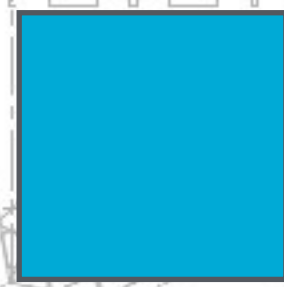
1. はたして設計プラン上で<体験のフロー>が生まれてくるのか？



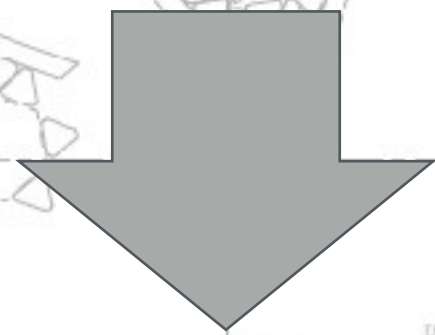
クリーム色の付箋

2. <体験のフロー>において、運営にどのように参加できるのか？

または、運営をどのようにサポートできるのか？

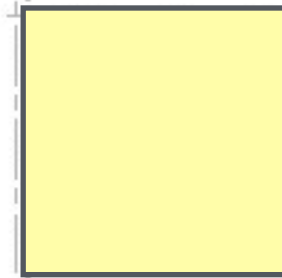


青色の付箋



平面図上でシミュレーションしてみよう！

1. くりかえし「自分たち」が利用するために
必要なことはなんだろう？

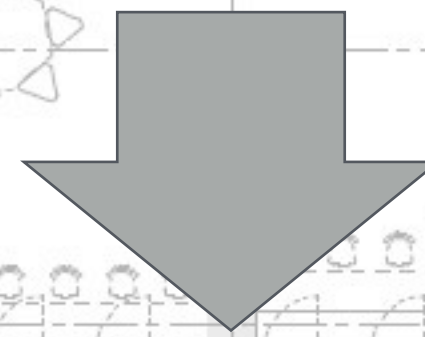


クリーム色の付箋

2. そこで「他者を巻き込む」ために必要なこと
(しくみやきまりなどの使い方) はなんだろう

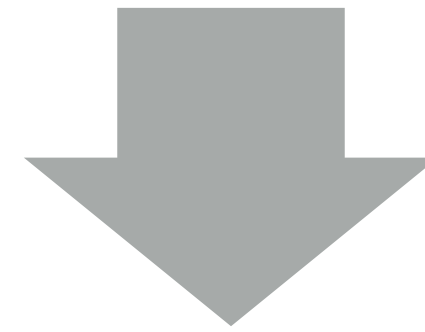


青色の付箋



空間をイメージしてシミュレーションしてみよう！

県立長野図書館「信州・学び創造ラボ」の
「つくる」「運営する」「利用する」をつなぐ！



デザイン・運営への参加
協働へ、そして自治へ！

メニュー選びのデザインから
体験のデザインへ

止めない！

終わらせない！

ジャンプしない！

課題解決 < 課題発見！

■ できあがった空間<現在進行系>



■ できあがった空間<現在進行系>



■ できあがった空間<現在進行系>



まとめ

本日の講演に
まとめ（答え）はありません

安易に答えを出して
それで終わり、ではなく
問いをみつけ、考え続けましょう

簡単には正解が出ない問いに
デザインという武器を持って
挑みましょう!!

何か質問があれば
お気軽に！

長野県図書館協会公共図書館長研修

コモンズとしての図書館のデザイン

2019.09.13