

# 日常に気づきを促すエレベーターホールのデザイン提案

A Design of the Elevator Hall to Make You Aware of Something That Is already around You

日高 耀 HIDAKA Hikaru 2018年入学 | 工業設計学科 Department of Industrial Design

分類: 卒業研究

作品/論文: 作品

制作年度: 2021年度

課題概要: 空間模型

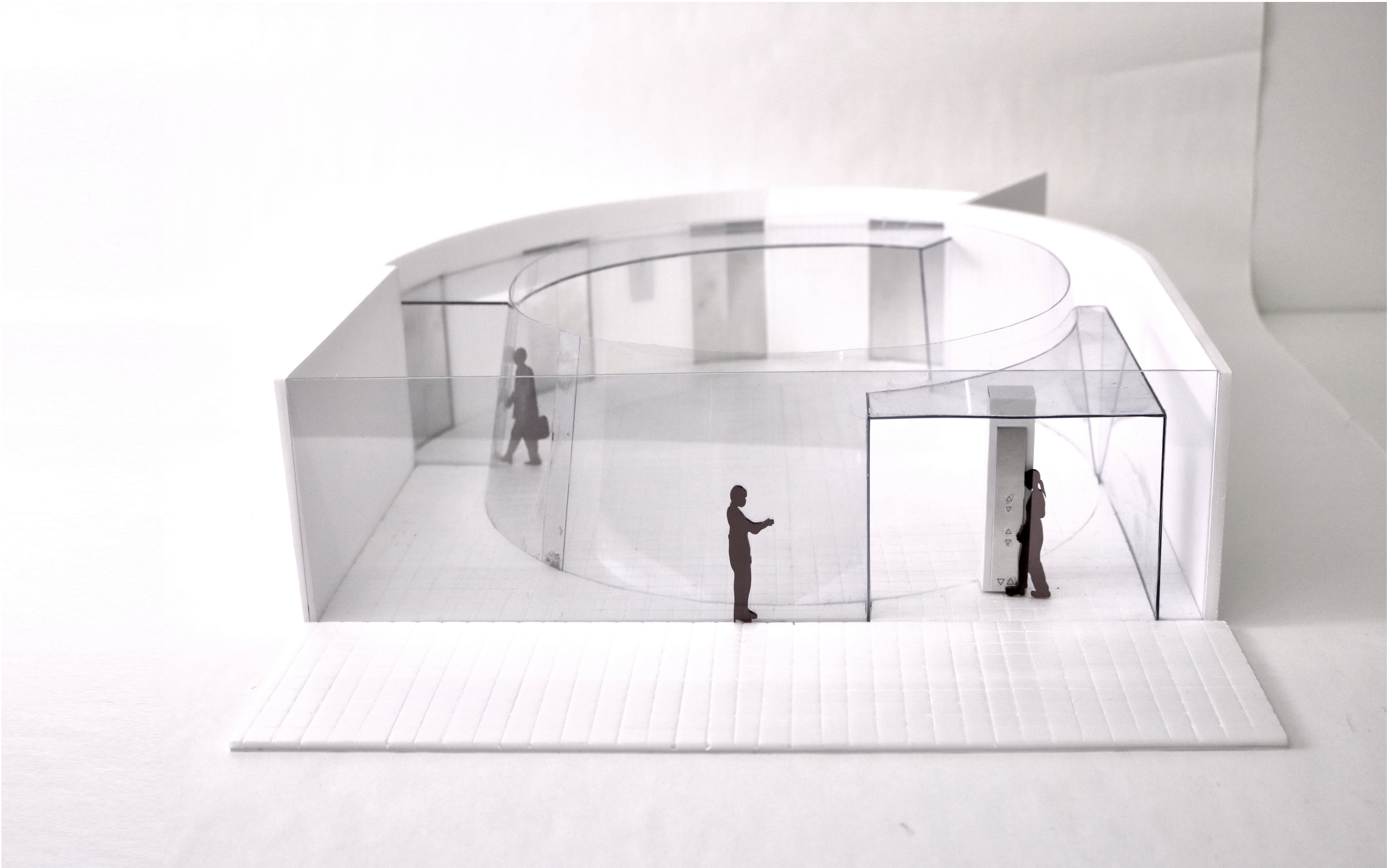


図1 気づきを促すエレベーターホールの模型



図2 エレベーターホールの形

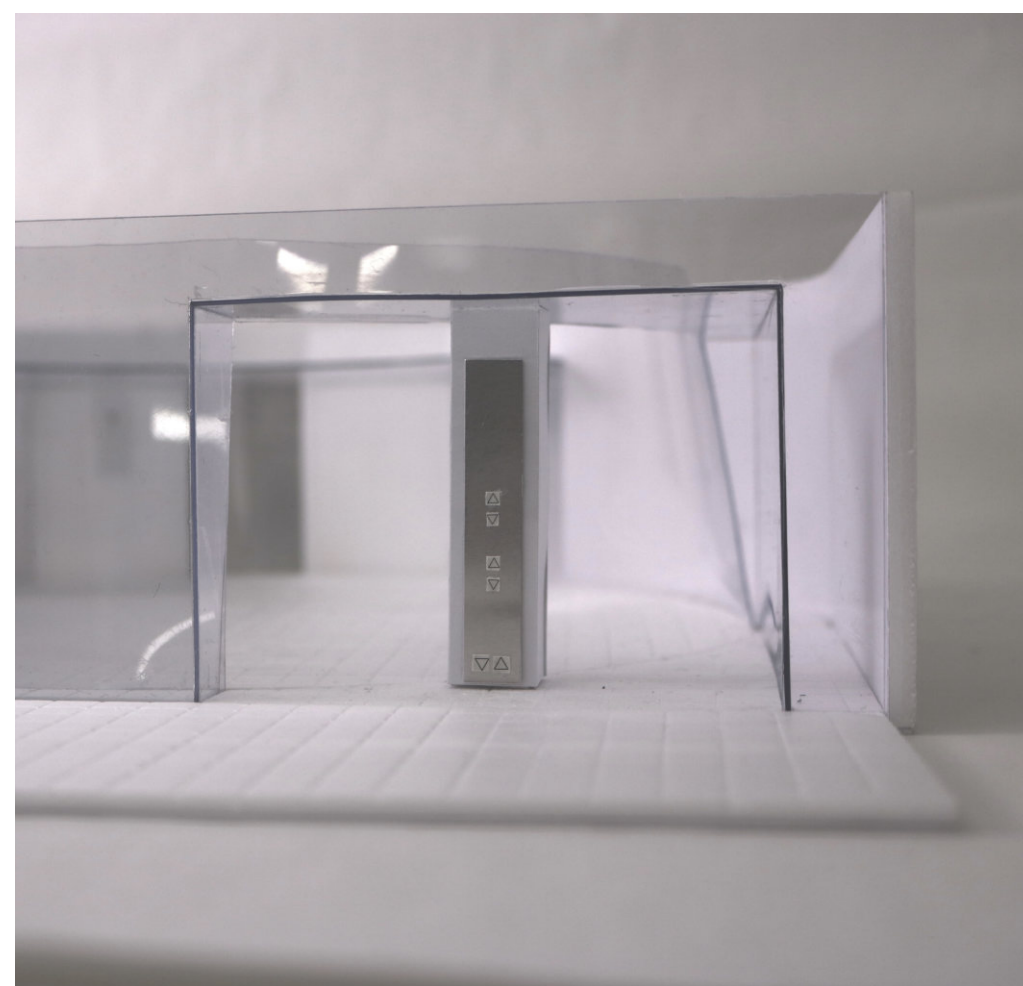


図3 エレベーターホールの入り口

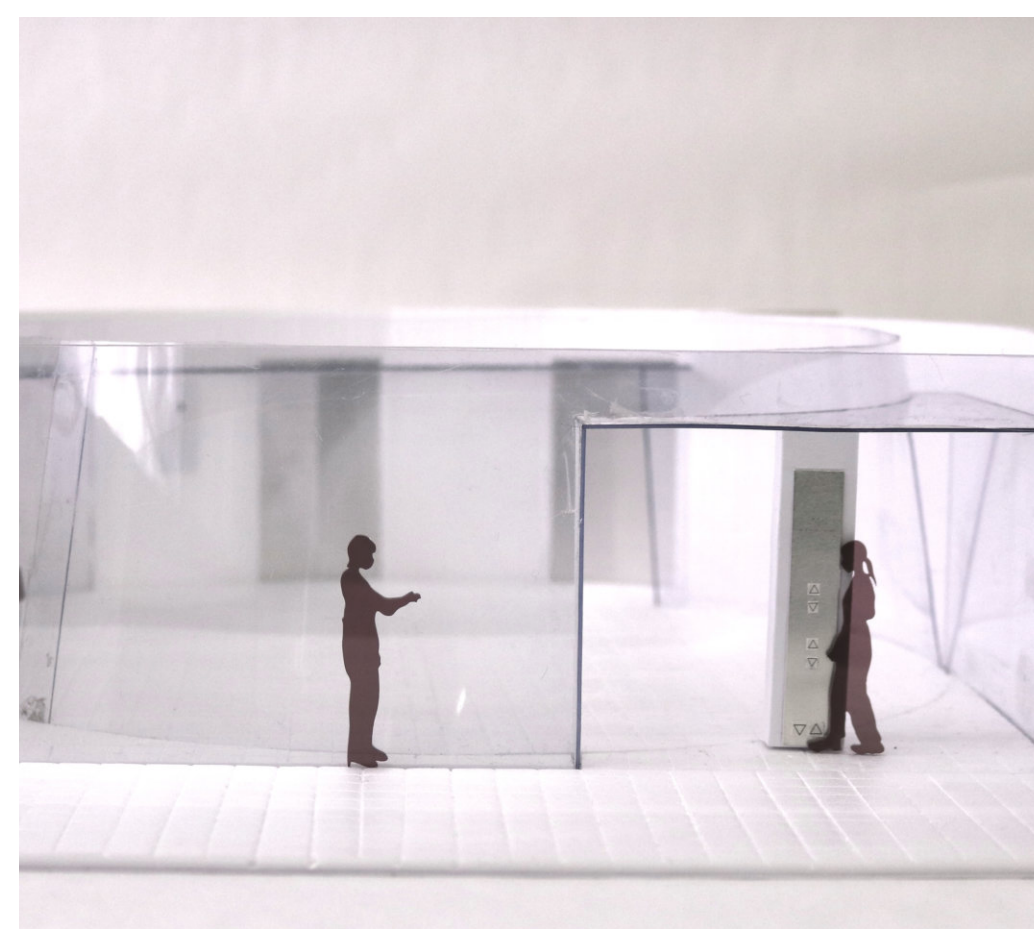


図4 エレベーターホールの外からの眺め

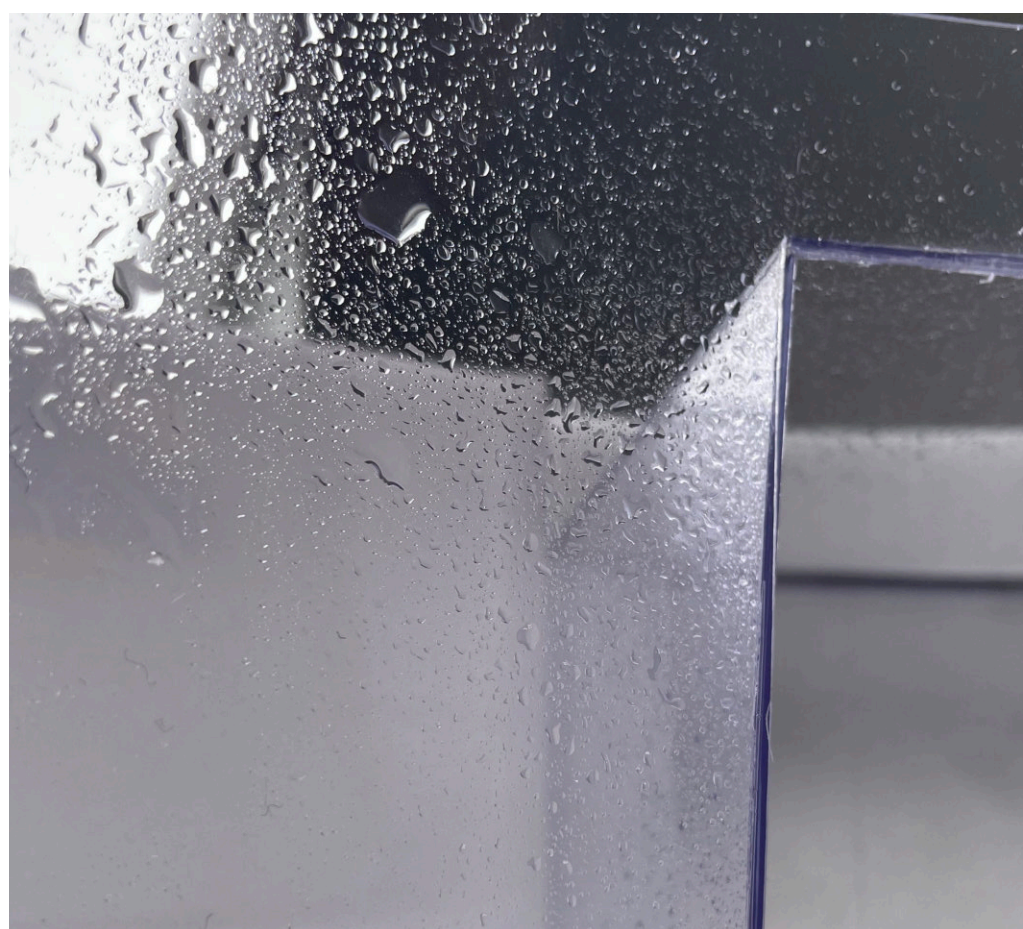


図5 ホールの利用図

現在スマートフォンなどの電子デバイスが普及し、多くの人が時・場所を選ばずしてこの便利な電子デバイス類を使用している。しかし、このある意味での便利さがユーザーに同じような経験を促しているのではないかと。そこで、本研究では、ユーザーに空間を通して気づきを促すことで日常の素晴らしさに気づき、ユーザーにその場の価値に目を向ける選択肢があることを再認識させることを目的とした。本研究ではユーザーに経験を促すために自然と行為を促す方法を用いて経験を与える。この自然と行為を促す方法として、じっと見ていられるもの・空間としてのアプローチ法・行為を行う場を設けることでユーザーに任意の行為を自然と促し、気づきの経験を演出する。また、この気づきの経験を演出する状況として待ち時間を採用した。日常の待ち時間の中からアイデア展開を行い、エレベーターを待つ時間に他のユーザーの存在を伝えることで、視点の変化・気づきを促すアイデアを採用した。このアイデアでは、じっと見ていられるものとしてガラス面については流れ落ちていく水滴を採用し、この水滴の量でユーザーの存在と量を、また、水滴に光を照射することでユーザーのニーズを伝える。また、このエレベーターホールの形状をホールへの入り口・待つ場所「・エレベーターへの昇降口と3分割することでユーザーに「ここは待つ場所」と意識させる。このエレベーターホールを利用したユーザーは、自然と他のユーザーの存在に気づくという体験を経験し、この経験から、その後の似たような待ち時間に出くわした際に、その場の価値へと目を向けるという選択肢があることを意識するのではないだろうか。