

知的創造を向上させるキャンピングオフィスの調査と研究提案

—労働環境改善を求めた「働き方改革」の推進 デザイン企画演習Ⅲより—

Survey and research proposal for a camping-style office which improves intellectual creativity

Promoting “work style reform” for a better working environment—From Design Planning Exercise III

藤澤忠盛

TADAMORI FUJISAWA

昭和女子大学 環境デザイン学部

Abstract : The aim of the work style reform is to improve the working environment and increase labor productivity. This can be regarded as an effort to reduce stress through creating a comfortable office environment, and “encouraging innovative ideas and intellectual creativity.” Working in a relaxing space, such as a camping-style office, improves the effectiveness of
Key Word : work style, camping-style office, intellectual creativity

meetings and promotes productive discussions. It is necessary to create an office environment where active communications can take place. The main objective of this project is to investigate the current situation of camping-style offices which improve intellectual creativity and to propose further research.

■研究・プロジェクト活動の背景と目的

政府による成長戦略として働き方改革が打ち出された。一昔前までは、オフィスデスクの前には衝立があり、会議は壁に囲まれた閉塞的な空間が一般的である。働き方改革の目的は、労働生産性の向上含む労働環境改善である。それは「快適なオフィス環境」によってストレスを軽減し、ある種の「発想を引き出し、知的創造を起こす」取り組みと考えられる。

“仕事は辛い”から“仕事は楽しい”へ、“しなきゃいけない”から“したいコト”へと変化していく必要があり、オフィスもそれに合わせて“ストレスが溜まる職場”から“リラックスできるオフィス”へと変化する必要がある。現在はその過渡期とも言える。「仕事＝辛い」といった負のイメージの元凶であるルーチンワークは、ITやAIの発達と共に段々と軽減されて、その分、興味ある新たな発想を生み出すための時間を掛けて仕事ができる時代と考える。だからこそ、キャンピングオフィス※のようなリラックスした空間で仕事することで会議等の効率が上がり、生産的な議論ができる場であり、コミュニケーションが活発に生まれるオフィス環境が必要である。「場所が変わるだけで、働き方は変わる。」働き方改革は、働き「場」改革である。

本研究・プロジェクトの最大の目的は知的創造を向上させるキャンピングオフィスの現況調査と研究提案である。

※キャンピングオフィスとは：アウトドアインテリアを活用した屋外・屋内オフィスで自然を感じながら人と人が心を通わせ、人間らしく活き活きと働く新しいワークスタイルのこと。キャンプによる社員研修なども含まれる。美しい海や山、青空、そして風を感じながら、テントの中でクリエイティブな会議を行い、焚火を囲んで未来を語り合う。オフィスでは味わえない開放感があり意外な気づきや視点がある。（株式会社スノーピークより一部抜粋）

■調査・分析

2020年4月～6月WEB調査を行った。現在利用されているキャンピングオフィスを調査した結果、株式会社スノーピークを中心にNOP法人ハマのトウダイが2016年7月横浜市役所の庁舎屋上で「アウトドアオフィス」という名前でやっている。東京急行電鉄も2018年6月よりシェアオフィス等の多目的スペースの広場にキャンプ用テントを使ったオフィスを用意し、「キャンピングオフィス」を構築、「非日常的な執務空間」をキーワードに利用してもらおうという試みで、恒常的なサービスとしては

国内初となる。様々なスタイルのキャンピングオフィスを調査・分析すると都市型、地方自然型、屋内型・屋外型に分類され図1となる。

①都市型・屋内型は都心部に適しており、都心で自然が無い、いわゆる都会のオフィスの中に遊び頃のあるキャンパススタイルを取り入れることで労働環境改善を求めた取り組みと考える。②都市型・屋外型は都心部でビルの屋上や芝生広場などに構築し、解放感をベースに快適で遊び心のあるオフィス空間の提供となる。③自然（地方）・屋外型は従のびのびとした自然の中でオフィスを構築するもので、これは今までのキャンプと発想は近い、これらの事例を調べると企業の週末研修に使われている事例が見られた。都心での仕事を離れ打ち合わせや企画会議、反省会をリフレッシュを兼ねて郊外で行うものであった。④自然（地方）・屋内型は事例が調査段階では確認が取れなかった。現段階ではニーズが無いと考えることもできるがまだそこに発想が追いついていないと考えている。近年人口減少等で廃墟となる大型建設物や廃校となる小学校などの跡地利用を安価な建設コスト（リフォーム費用）で新たな命を吹き込むにはかなり適していると考え、学生と共にデザイン企画演習Ⅲにおいて研究提案を試みた。





図 A

■研究提案

人口減少都市におけるキャンピングオフィスの利用提案—2020年デザイン企画演習Ⅲより—

人口減少等の理由により大型施設の閉鎖が全国で増えてる。それら大型施設をキャンピングオフィスにより魅力を付加し再活用する演習を行った。図 A-C の下記に示すプロジェクトが提案された。

図 A: 廃小学校を活用したキャンピングオフィス

施設名: 下居辺小学校 平成 31 年 3 月末をもって閉校

場所: 土幌町、北海道の十勝地方の北部に位置し、酪農・畜産等が盛んな地域。

対象企業: ペンてる株式会社

1955 年の 10181 人をピークに 1975 年まで急速に人口減少が進み 2010 年には現周防スピードが再加速している。10—20 代の数が 60 代以上の人数より大きく下回り高齢化がすすんでいる。廃校になった小学校をキャンピングオフィスとしてペンてる株式会社の企画部に活用していただくプロジェクトを提案。

利点としては「自然に囲まれている (森・川) 学校と周りにギャップがあることからアイデアが幅広く生み出しやすい」、「廃校がもつ怖くて危険なイメージの払拭」「地域のこどもが集まる場所に」「校舎がアート作品のように生まれ変わること」が目的。

図 B: 廃病院を活用したキャンピングオフィス

施設名: 姫川病院 廃業年 2007 年

場所: 新潟県糸魚川市大野

対象企業: 新潟照明技研株式会社

姫川病院がある大野地区の総人口は 2015 年時点で 1582 人であり、2060 年には 735 人になると推計されている人口減少が著しい地区である。

この廃病院では、ベッドや手術台、検査機などの病院機材が閉業時のまま荒れた状態で撤去されずに残っているため不気味な雰囲気や漂い、様々な怪奇現象が多発している。そのため新潟県内屈指の心霊スポットとしても有名廃墟である。また無人となった病院に入り込み動線ケーブルや金属が盗まれていることもあり問題の多い建物。あえて廃病院をオフィスとして活用することで「冷やかして廃病院を訪れ騒ぐ客を減らす。」「人が出入りししっかり手入れをすることで建物自体を廃れさせない。」また所有者のいない病院を行政が取り壊せずにいるという状況からも誰かが活用することで解決できる等のメリットが生まれる。



図 B

新潟県姫川病院 廃業年 2007 年

★プラネタリウム キャンピングオフィスの提案

・コンセプト
プラネタリウムという巨大スクリーンなどの特徴を活かし、非日常の空間でリラックスしてもらい、会話促進やコミュニケーションを図る

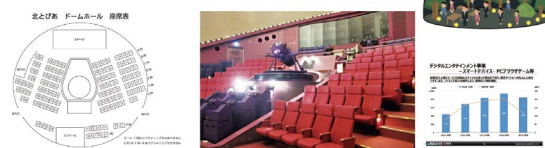


図 C

図 C: 廃プラネタリウムを活用したキャンピングオフィス

施設名: 北とぴあ (プラネタリウム) 2014 年 3 月閉館

場所: 東京都 北とぴあは北区の産業の発展と区民の文化水準の高揚を目的として建設されたシンボル。館内には多彩な施設を持ち、消費生活センターや NOP ボランティアぶらざ等も整った「産業と文化の拠点」となっていた。しかしながら近年の少子高齢化、家庭でもプラネタリウムができるなどの理由もあり入場者数減少と、施設の老朽化、それに伴う事業の継続のための投資不足。

対象企業: 株式会社スクエア・エニックス

会社概要: 主な作品にドラゴンクエスト等がありプラネタリウムという巨大スクリーンを使うことで「製作したゲームをよりリアルに体験することで発想力向上に繋がる。」「閉ざされた異世界の空間を作り出すことでゲームの世界にいるような感覚の中で仕事に集中可能」「キャンプというリラックスした空間でミーティングや企画会議を行うことができる。」「ユーザーを招き入れてのゲーム実況や試写会・展示会」が可能になる。

参考文献

<https://www.snowpeak.co.jp> <https://kitabunka.or.jp/>

http://www.shihoro.jp/uploads/2015/09/c68a5ab3_544ef00bed7a84330349504c.pdf

<https://sembiri.exblog.jp/29253533/>

<https://snowpeak-bs.co.jp/>

<https://mainichi.jp/articles/20180517/k00/00m/020/055000c>

学校法人昭和女子大学 環境デザイン学科 デザイン企画演習Ⅲ「キャンピングオフィスのインタビューと開発提案」より

謝辞

本研究は公益財団法人ダイオーズ記念財団助成金により研究されています。