



## U-35委員会企画 talk baton 25 活動報告

talk baton とは…  
若手プラットフォームづくりの活動の一環として、建築を取り巻く他分野のゲストがトークのバトンを繋げていくコミュニケーションイベントです。  
建築をフィールドとする私たちと毎回のゲストとの対話を通じて、建築が本来持っている多様性やバイタリティを見つめ直し、これからの建築に求められる領域を探っていきます。

U-35委員会Facebookページ  
活動内容やメンバーの雑感などざっくばらんに情報をアップしています。ぜひ一度お立ち寄りください。  
<https://www.facebook.com/U35.aaj>



talk baton 25  
「建築とモビリティ」  
ゲスト  
ゲキダンイノ  
高山あすか 氏  
時速5キロの自動走行モビリティ「iino」を使った移動体験をデザインする集団ゲキダンイノの企画・製作を担当。



今回のトークバトンテーマは「建築とモビリティ」。9th action「建築とみち」の一環として行われたこのトークバトンでは、“移動体験”をテーマとした、時速5キロの自動走行モビリティ「iino」を製作されている、ゲキダンイノさんより、高山あすか氏にお話を伺った。昨今、電動キックボードや、空飛ぶ車等様々なモビリティが生まれ、みちに対する考え方も変化しているように感じられる。これからの建築・みち・モビリティはどう関わり、変化していくのか。建築とモビリティの視点から可能性を探った。

■移動体験をデザインする  
“ゴミ収集車の後ろにびよんと乗り込むおにちゃん”から着想を得た、好きなところで乗って、好きなところで降りることのできるモビリティ iino。モビリティの進化には、自動車、電車、新幹線、飛行機、のように目的地への移動をいかに早くできるかという利便性が求められて来た。この速さが求められる流れとは反対に、時速5キロという早歩きと同じ速さで移動する iino は、毎日通る通学路や通勤路でも、普段は気づかない発見をさせてくれる。歩くという行為をiinoに任せ、ふと視線をうつすことで、新たな体験が生まれる。ある研究によると、車で通学している

子どもと、徒歩で通学する子どもに通学路の絵をかいてもらったところ、モノクロの絵を描いた車通学の子とは対照的に、徒歩通学の子はカラフルで様々な絵を描いたという。このように、移動という体験には、人や周囲のものとの繋がる可能性を秘めている。

■iinoのコンセプトと仕組み  
iinoのデザインは下記3点がコンセプトとして挙げられる。

- ①視線の高さ
- ②木製デザイン
- ③複数人乗り

これらのコンセプトをもとに、誰かとお話ししながら、手をつなぎながら乗ることのできるモビリティが誕生する。現在運用しているタイプは主に3タイプ。まず、type-S712は、最大3人乗りの歩道走行が認められているタイプ、次にtype-S1300は6人～8人乗りで、軽自動車という扱いで認可を受けている。最後にtype-Rは寝ころびながら乗ることができるモビリティだ。iinoは自動走行であるため、歩行者・



障害物等を検知するセンサーを設置、また、あらかじめ地図や走行ルートを作成することでリアルタイムな地図と照らし合わせながら走行する。

■移動体験と空間の実証実験  
ゲキダンイノの提案はiinoだけではない。iinoが出たり入ったりするモビリティスポットという空間もデザインする。東京都港区にある、複合商業施設「ウォーターズ竹芝」では”竹芝徐々”という実証実験を行った。この近くには商業施設と文化施設がある。文化施設から出てきた人々がiinoでの移動によってグラデーショナルに商業へマインドチェンジのできる移動体験の提供を目標に掲げた。その仕掛けとして、iinoでの移動の間肩掛けスピーカーを利用して、音声コンテンツ（商業案内、音楽等）の提供を行った。そのままモビリティスポットであるお店にiinoに乗って入ることで、スピーカーから流れていた音楽がだんだんとお店の中で流れる生演奏に変化していく体験とした。実験中驚いたのは、iino上での過ごし方については指定していないにもかかわらず、楽器演奏を始める人がいらっしまったことだ。この過ごし方を見て、自由な移動体験の豊かさを実感した。また、別の実証実験ではiinoを動く植栽として利用し、自走するイメージのないものが動くという体験を提供した。このように、いつもとは少し違う不思議な体験を提供しながら、実証実験を行い、利用者の意見を分析することで、iinoに乗っている人、iinoに乗っている人を見る人、iinoの走るまちのことを試行錯誤している。人がいればまちができて、それぞれの物語が生まれる。そういう物語の中に気が付けばiinoがいて、育っていくことを目指している。



■移動体験と空間の実証実験  
質問者「実際にiinoに乗った時、歩くときとどのような違いがあるのか。」

高山氏「モビリティの種類にもよるが、五感が開放されるのが特徴だと思う。いつものコーヒーが少しおいしく感じたり、歩いているときには聞こえなかった地面を踏む音がきこえたりする。実証実験のアンケートでは、iinoに乗ったまま暖簾をくぐる瞬間が最もワクワクしたとの意見もあり、これはiinoに乗っているからその感覚だと感じた。」

質問者「実証実験結果で、モビリティによって人流が増えた結果があった。モビリティが人を増やす可能性があれば伺いたい。」

高山氏「港で行った実験では、iinoだけでなく、ファニチャーも配置した。このエリアは目的の無い人はあまり来ないエリア。iinoは基本的に目的地を教えずに進むため、人々が”来る”というよりも”連れてこられる”ことになる。これにより、偶発的な発見の機会が生まれ、人流が増えていると思われる。」

質問者「iinoに乗る人に対して手を振ったりするという経験はアトラクション的な要素にも感じた。このような経験を誘発するデザインはどのように考えているのか。」

高山氏「動く家具のようなものでありたいというのを意識している。今は慣れないのりものであるが、iinoのある風景が日常になればアトラクション的な手のふりから、知り合いがいたときの手のふりに変化すると考えている。日常風景の中でとまっているiinoがあれば家具のような存在でもあり、動いていればモビリティという存在になる。そういったものを考えている。」

質問者「今回の9th actionでは、動かない建築をスケールダウンし、木ブースとすることで可変的な建築としている。新しい体験という点でiinoとも共通する部分があると思う。新しいものを提供する中で安全性に気を遣うと思うが、iinoでのそのような課題や解決策があれば伺いたい。」

高山氏「やはり時速5キロとはいえ、人間の目で止められるものではないので、事故がおこらないよう意識している。停止速度

を速めすぎても乗っている人が投げ出されてしまうし、遅すぎると歩行者とぶつかってしまう。これらどちらにも完璧に対応することは難しいが、緊急停止ボタンをつけたり、センサーの感度を研究したりの取り組みを行っている。事故によって、本来経験できるはずだった経験ができないということがないように心がけている。」

質問者「モビリティを普及させる中で、誰もが乗れるために、様々な乗り越えるべきものがあると思うが、どう考えるか。」

高山氏「まずは実証実験を短期なものから、長期なものとしていくことや実装することを目指している。また、メディアに着目し、iinoに乗っている人々を目撃することでiinoがもたらす広告性に期待している。iinoを見せる、見られることを意識して移動体験を進めていきたい。」

(文責：吉田)



talk baton 25 を終えて  
ふと考えてみると、通勤時退勤時まわりをみると、みんなスマホに目を落とす時代になった。トークバトンを終えて、毎日の何気ない移動体験の素晴らしさについて気づかされた。iinoのようなモビリティの利用はもちろん、そういったモビリティの成り立ちや存在意義を知ることだけでも、新しい人やまちとの繋がりが方を再考する機会になると思った。

今回9th actionでは、普段車が通るはずのみちの中心にこたつを置いたり、駐輪場を作った。iinoの思想と9th actionで共通する、こういった”ちょっとした違和感”が新たな視点を生み出すヒントになるのかも。しれない。

対談日：2024.01.20  
場所：茨木市文化・子育て複合施設 おにクル  
モデレーター：吉田 陽花（大林組）