

オフィスデザインにおける人間・非人間の配置

——「クリエイティブなオフィス」の組み立てとその系譜——

牧野 智和

近年注目を集める「クリエイティブなオフィス」は、知的創造性に関連する活動（アクティビティ）を誘発する多種多様な仕掛けがそこかしこに埋め込まれ、そのような環境と知的創造性に向かう組織のあり方を重ね合わせようとする異種混交的なデザインの対象となっている。本論文ではいかにしてそのようなオフィスの様態が立ち現れたのか、オフィスデザインの変遷について分析を行った。1950年代から1960年代にかけてのオフィスは能率的配置のなかに人とモノをともに埋め込もうとしていたが、1980年代から1990年代にかけての「ニューオフィス」の台頭期においては知的創造性が重視されるようになり、執務室を離れた支援空間でのリフレッシュがそのポイントとされた。2000年代以降、冒頭で述べたような環境デザインが支配的なスタイルになるが、このようなオフィスにおいて知的創造性が実際に高められたかどうかという点は多くの場合ブラックボックスになっている。

1 「ハイブリッドデザイン」としてのオフィス

経済産業省は2007年から「クリエイティブ・オフィス推進運動実行委員会」を設置し、「知識経済化」した産業状況における企業の生産力・競争力を向上させるべく、知識創造を支援し得るオフィス環境の実現を訴えるようになった。国土交通省もまた、同じく2007年に「知的生産性研究委員会」を産官学連携で設立し、同年閣議決定された長期戦略指針「イノベーション25」を参照しつつ、オフィスを中心とした「知識社会に最適な」建築の研究・開発を推進してきた（建築環境・省エネルギー機構2010など）。

オフィスにおける知的創造性への関心は、官公庁のみに留まるものではない。建築関係の雑誌や書籍がオフィスを扱う際、知的創造性（の支援）はいまや頻出する枕詞と化している。建築家や大手ゼネコンがオフィス（ビル）の設計を行う際に自ら知的創造性の話をするのもあれば、それを高めるようなオフィスデザインを依頼されたと語ることもある。企業実務、あるいはインテリア関連の雑誌やムック本では、フォトジェニックなオフィスの写真、クリエイターのインタビューなどが散りばめられながらその関心が煽られている。今日のオフィス、あるいはそこでの働き方を考えるにあたって、「クリエイティブなオフィス」（以下COと略記する）への関心はその確固たる一角を占めるようになっている。

ところで、「クリエイティブ」なオフィス環境はいかにして実現するのだろうか。特定の建築形態やレイアウト、あるいは物品を準備すること、つまり技術決定論のような想定がなされているのだろうか。おそらくそうではない。近年のオフィスをめぐる議論の牽引者たちはしばしば次のように述べる。

オフィスデザインを進めるに際して、オフィス空間だけをデザインの対象として考えるのは、あまり賢いやり方ではない。空間（スペース）だけでなく、オフィスで使われる道具や情報システム（ツール）、そこでの働き方や制度、組織（スタイル）を同時にデ

ザインして初めて創造性が高まるのである。(仲 2007: 6)

大切なことは「モノからコトへ」とばかりに安易に軸足を移すのではなく、「モノのコト化」もしくは「コトの中にモノを埋め込む」ことなのです。ハードやソフト、サービス、システム、ビジネスモデルなど、個別に扱われ分断されてきた要素を総合し、ひとつにまとめあげる高度な知的プロセスが必要なのです。(紺野 2008: 27)

オフィスの物理的環境だけではなく、あるべき働き方や組織文化、なされるべき行動や経験をも巻き込もうとする近年のオフィス（デザイン）論は、単純な技術決定論を取ることではなく、かといってオフィスで働く人びとにまた異なった経路から影響を与える組織文化や労働状況こそが大事だ（社会決定論）と踵を返すのでもない。こうした議論がどうしても言語を通して行われる以上、オフィス環境をめぐる意味づけ（言説）は重要である。たとえば、日本国内では長らく旧来的で集団主義的とされてきた対向型レイアウトが欧米のオープンオフィスの紹介を経て、コミュニケーションを活性化するセッティングとして理解し直されたように、意味づけ（言説）の作用は小さくない。だが、それとて当の物理的環境、モノなくして語られることはありえない。

このように、技術でも社会でも言説でもなく、それぞれが絡まり合ったものとして近年のCOは議論され、デザインされている。このような絡まり合いをいかにして捉えることができるだろうか。COに関する研究と開発を切り分けることは容易ではないが、主に経営学や建築学の分野においてなされてきた諸研究は、オフィスビルを中心としたオフィスの歴史、あるいはオフィスにおける知的創造性やコミュニケーション頻度が高まる物理的環境ないしは組織的要因の検討が主であり、このような絡まり合いは検討の埒外にある（古川 2002、阿部 2014 など多数）。

このような絡まり合いをまさに問題にしてきたのは、ブルーノ・ラトゥールらが提唱するアクターネットワーク理論（ANT）である。彼らは、上述したような絡まり合い、特に人間とモノ（非人間）がそれぞれの利害関心、意味づけとともに巻き込まれている「社会-技術的なもつれ」（Latour 1991=2008: 21）に取り組むことが、物理的に異種混交的な部品で組み上がった私たちの「社会」、彼らの言葉でいえば「ハイブリッドな集合体 hybrid collectif」（Callon and Law 1995: 485）を理解することになると述べる。

ANTの観点の採用は、従来のオフィス研究の盲点を突き、以下のような点において新たな知見をもたらすように思われる。第一は今述べたような、従来の研究では捉えきれない、異種混交的なもつれとしてある今日のCOを総体的に把握した知見の提供である。ただ物理的環境の設定としてあるのでも、ただ語られるものとしてあるのでもないCOの展開を捉えるにあたって、社会の異種混交性に注目するANTの視点は非常に有用だと考えられる。

第二に、先行研究は創造性が求められる背景を「知識社会化」や「情報化」などに求めることが多いが、こうした背景論は近年にのみみられるものではなく、半世紀近く繰り返されてきたという点を看過している。そのため、「知識社会」等を単純にCOの原因として捉えるべきではなく、オフィスデザインに巻き込まれた一部品、あるいは特定のオフィスデザインを正当化する一要素として捉える視点をとる方が妥当であるように思える。ANTの視点はそ

れを可能にする理論的準備がある。

第三に、近年に限らずオフィス論は研究・開発ともに、「従来の」オフィスを停滞した問題含みのものと捉え、それへの対案を示すという展開を基本的にとるが、それはしばしばユートピア的な展開をとってしまうことの陥穽がある。たとえば、均質化・効率的配置を旨とするかつてのオフィスはミシェル・フーコーの述べる「一望監視施設（パノプティコン）」の原理にもとづく抑圧と管理のテクノロジーといえるものだったが、今日のオフィスはそうした原理にもとづく時代を終え、労働者は組織の束縛から自由になろうとしているという言及があったとして（地主ほか 1998: 40, 池田 2011: 53–68 など）、そこで考察は終わるべきだろうか。人々に不自由感を与えることのない統治技術としての「アーキテクチャ」（鈴木 2009: 111）、あるいは「環境管理型権力」（東・大澤 2003）についての議論を考慮するならば、ここでもまた何かが起きていると考えるべきではないだろうか。人間・非人間双方のエージェンシー（行為者性）は、異種混交的な集合体における布置連関 configuration の効果であると考え（Callon and Law 1995: 502）、またその立場は「フーコーの仕事と重要な部分を分かち合うもの」（Law 1999: 3–4）、特にその装置論や統治性論と近接し得るものであると考えられる ANT は、CO という「自由」なオフィスがもたらす作用を捉える射程をもっている¹。

このような観点から、本稿では ANT の視点にもとづいて二つの検討課題に取り組みたい。一つは、近年の CO とは何なのか、より具体的にはそれが一体どのような異種混交的部品から組み立てられた「ハイブリッドな集合体」であるのかを検討する。そこにおいて人間と非人間はそれぞれどのように配置され、それぞれの行為者としての役割をデザインされているのか。もう一つは、ANT はハイブリッドな集合体の組み立てが安定化していく——それ以前は議論の対象になっていたことがらが不問にされる＝「ブラックボックス」が閉じる——プロセスを記述する手法をとることがあるが、CO の提案・実践が各所でみられるような状況、つまり CO という前提が安定化する状況がいかにして生まれたのかを検討する²。この双方に取り組むべく本稿では、CO の登場に至るオフィスデザインの系譜を遡り、かつてから現在へと至るまでにいかなる人間・非人間の配置がそれぞれの時期に企図されてきたのかを記述していく。このような記述を通して、今日私たちが働く環境にかんして、どのような人間と非人間をめぐる布置連関が構成され（ようと）しているのか、解釈の枠組を提出することが本稿の目的である。

2 分析対象と作業課題について

本稿での分析対象と作業課題について述べたい。筆者はまず、オンライン書店「Honya Club」および「国立国会図書館サーチ」を用いて、書籍タイトルに「オフィス」「職場」「仕事場」「ワークプレイス」が含まれる書籍すべての書誌情報（特に章・節構成）を確認し、以下のように書籍のリスト化を行った（リスト化は 2017 年 5 月から 6 月にかけて行った）。

検索によって出てくる書籍のうち、かなりの部分がオフィスを舞台にした小説、Microsoft Office の操作法に関するマニュアル本、長時間労働やハラスメントといった職場の問題を論じる書籍、職場での対人関係のとり方や仕事の進め方を論じる自己啓発書などによって占め

表1 119冊の書籍の内訳

タイプ	冊数	説明
オフィス環境の改善に関する書籍	67	オフィス環境の改善に関するマニュアル、アイデア集、事例報告、基礎研究、現状分析
建築関係者向けの教科書・マニュアル	15	オフィスビルの施工からオフィスレイアウトの手法まで主に建築技術面を扱うもの
写真集・ムック本	14	最先端のオフィスの写真を多く紹介するもの
人間工学の教科書・研究書	10	衛生環境や作業環境などに関する研究成果がまとめられたもの
提言・報告書	9	官公庁や関連団体が手がけているもの
その他学術書	4	著作や論文集のなかにオフィスに関する考察があるもの

られている。そこでまず、書誌情報からオフィスの物理的なレイアウト・設計に言及している（人事考課、リーダーシップ、労働規制等のみではなく）と判断できるものを抜き出してリストアップした³。次に、書誌情報からは確認できないが、タイトル・サブタイトルから物理的環境の変革に言及している可能性があるものもリストアップした（つまり、タイトルが「オフィス論」のように包括的であるもの）。そして、こうしてリスト化された178冊の書籍に順次あたり、物理的環境の変革を扱っていないものを除外し⁴、一方で「Honya Club」「国立国会図書館サーチ」では検索できなかったが、リストアップされた書籍のなかで言及されている関連書籍について現物をあたり取捨選択を行った。

この結果、119冊の書籍が最終的にピックアップされた。書籍の構成は表1のようになっている。建築上の技術面を扱った書籍、写真集、人間工学に関する書籍、官公庁による提言などが合わせて半数弱を占めるが、最も多いタイプは建築学者、経営学者、企業のオフィス研究所、ジャーナリストなどさまざまな立場から発せられるオフィス改善のアイデアや手法、オフィスの現状分析を主内容とする書籍群である（これらの内容は一つの書籍のなかで入り混じっており、これ以上の分類は難しい）。119冊の著者・編者は延べ153名（・団体）にのぼるが、最も多いものは建築家・建築学者（30）、ついで経営学者（15）、コンサルタント（14）、家具メーカーとその関係者（14）、労働や衛生を専門にする工学者（12）と続いている。時期によるタイプごとの違いはさほどみられないが、オフィス環境の改善に関する書籍のなかでも、企業における担当者向けのマニュアルは1950年代から1970年代にかけて多く、2000年代後半になると最先端のオフィスを紹介するムック本がそれ以前より増えるといった傾向がみられる。また時期ごとの冊数は1950年代が2冊、1960年代が11冊、1970年代が4冊、1980年代が19冊、1990年代が30冊、2000年代が29冊、2010年代が24冊となっている⁵。

また、補助資料として、『新建築』『建築雑誌』『SD』『JA』等の建築雑誌におけるオフィス関連記事、それ以外の雑誌におけるオフィス関連特集、後述する『ECIFFO』などのオフィスを専門とした雑誌記事約400件も分析対象とした⁶。

これらの資料を素材に、本稿では前節の検討課題に取り組むべく、次のような作業課題を設定する。まず、COが登場するに至るまで、オフィスのデザイン・設計はそれぞれどのよう

に行われてきたのか、その変遷を追跡する。特に、各時期における支配的なデザイン・設計の手法に注目し、その物理的環境の変革によってオフィスで働く人びとがどう変わるべきとされているのか、その人間・非人間のあり方および相互の関係性について記述する。合わせて、そのようなデザイン・設計をなぜ行う必要があるのか、そこに節合される理由づけ、社会的背景を検討する（これは上述した通り、それらを素朴に条件・背景とみなすのではなく、デザイン・設計という大きなプロジェクトを正当化するための部品、あるいは特定のデザインを促進していくための媒介子として位置づけるものである）。このような作業課題を遂行していくことを通して「ハイブリッドな集合体」としてのオフィス、特に CO の登場系譜をつかみ、それが人間・非人間をどのようにデザインし、統治しようとする戦略としてあるのかを浮き彫りにしていきたい。

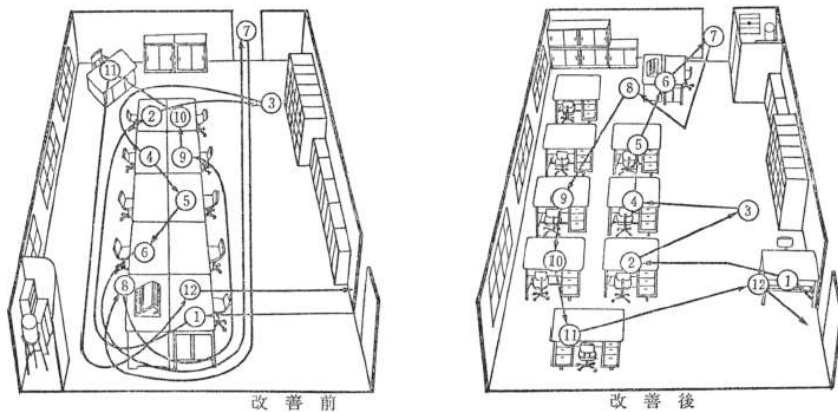
3 能率と「流れ」への埋め込み——1950 年代から 1960 年代

オフィスの歴史を手がけるものは幾人かいるが、その紙幅の多くはオフィスビル建築の発展に費やされることが多い（鈴木・原口・小川・藤森 1987 など）。オフィスビルをめぐる議論は施工技術や設備計画、内外装、オフィスビルと都市景観との関係といった側面がとりあげられることが多く⁷、そこで働く人間がどのようにあるべきか、そのためには何をすればよいかといった議論はある時期まで、管見の限りではみることができなかった。まずそこに至るまでを追いかけていこう。

戦後まもなくしてオフィスビル、つまり建築ではなく、オフィスの「レイアウト」を考えようとする議論が少しずつ登場する。そのレイアウト論、特に 1950 年代から 1960 年代にかけての議論において強く主張されていたのは次の二点である。

一つは理由づけに関するもので、それはいってみればオフィスへの「配慮の不足」である。たとえば、住宅であれば「生活上必要とする条件を満足するような機能」「家族の員数や構成」「室に与えようとする機能」などに配慮した設計を行うようになっているというのに、「一日の大部分をすごしているオフィス」は「こうした考慮が十分に払われているだろうか」（渋田 1951: 15）。オフィスは「場所がありさえすれば事務なんかとれる」と軽視されており（池野 1959: 1）、レイアウトも「あたらざさわらず」の状態にしているか、何らかの取り組みがあっても「考え方が不統一で、かつてな判断や誤解」が多い状況にある、というように（安田 1963: 1-2）⁸。

このような配慮の不足に対置されるのが、「オーソドックスで系統だった調査分析の手法とアイデアにあふれた改善立案の手法」（安田 1963: 2）、「目的・或いは必要に對しての條件に客観的に基礎をおき合目的であり且つ合理的であること」（大智 1952: 26）とあるような客観的、合理的、系統的な、つまり科学的なオフィスの理解であり、それにもとづいたオフィスレイアウトである。調査分析されるのは室面積と職員数・組織数の把握、一人当たり面積と通路幅の確保、各課の仕事の性質、各課の関係性、課内の仕事の流れと分担状況などで、これらを調査し、それにもとづいた「配列技術」（同上）を駆使することで、オフィスの環境は大きく改善するのだという。



(出所) 中村 (1963: 134-5)、東 (1972: 32) から作成。

図1 オフィスの配列イメージ

その改善は何を目指すのか。それが人間と非人間の配置に関する、この時期のもう一つの主張点である。当時の書籍・雑誌には次のような言及が頻出する。オフィスの整備とは「事務を能率的に処理するための場所を設計して執務に必要な物を配置し人が快適な状態で仕事のできる空間をつくること」が目的である(池野 1959: 1)。「各人が快適な条件、環境の中で、最高能率が発揮でき、仕事が停滞せず川の水の流れるがごとくスムーズに行なわれれば、すべてが合理的にとりこぼれることだろう」(中村 1963: 3)。

つまり、能率である。「場所がありさえすれば」と考えるのではなく、オフィスの現状調査にもとづいた「配列技術」によって、能率の最大化を目指そうというのである。「身分の順位によるいままでの配置をあらため」、事務手続きの「流れに適合」するような配列を、複数の事務作業を行う者がいる場合には「流れの頻度」に応じた配列を行うこと(池野 1959: 60-2)。「仕事の経路・手続き・流れという動きの軌跡」を調査によって可視化し、「情報の経路」と「人の移動経路」を双方「線形計画」のうちに組み込むこと(安田 1963: 31)。仕事の流れを直線化し、物や人の流れを最短距離化することで仕事の処理量の向上、処理時間の短縮、処理工数の減少、監督や統制の容易さを高めること(中村 1963: 26-7, 134-5)。より端的には、オフィスにおいては「最良循環交通型」(俣賀 1965: 175)を設計すべきだという表現もある。1950年代から1960年代のオフィス論はこのように、科学的手法によって明らかにされた事務手続きの流れのなかに、各職員、各部署、規格化されたオフィス家具、備品や機械を無駄なく埋め込み、能率・効率を最大化することを目的としていた(図1も参照)。比喻ではなく、まさに「工場設計(プラント・レイアウト)の考え方を、事務所に適用」しようとするものとして当時のオフィスレイアウト論はあった(俣賀 1965: 17)。テイラー主義、フォードイズムの管理の明快な現われだともいえる(池田 2011: 42-55 など)。

4 解放と空間の多様化——1970年代から1990年代前半

1970年代に入ると、オフィスについての考察が深まりを見せ始める⁹。日本IBM本社ビル(1971)などを手がけ、いわゆる「巨大建築論争」にこの後かかわることになる日建設計の林昌二がその牽引者の一人だが、林は1972年の「オフィスビルを、なぜ」という小論で次のように述べていた。産業構成が変化し、多くの人々がオフィスという空間で長い時間、ともすると「人生の大半の歳月」を過ごすようになってきている。このような状況ではもはや「オフィスビルに無関心ではいられない」。ただ「事務能率をあげ」るのではなく、「オフィスの中での生活」、「生活空間」としてのオフィスについて考えなければならない(林1972: 155-6)。当時の他のオフィス論においても、オフィスとは「協同的な人間生活を生み出す場」「『人間間的空隙』にココロの通いあう橋をかける“場”」「知的価値を生み出す場」(産業能率短期大学1975: 3, 9)であるといった言及がなされ、オフィスを人々の生活の場として捉えようとする視点(およびオフィスにおける知的創造性を重視する視点の萌芽)が示されている。

こうした視点の一つの下支えになっているのは、1958年にドイツの経営コンサルタント・クイックボナーチームが考案した「オフィス・ランドスケープ(ビューロランドシャフト)」というレイアウト案だと考えられる。日本のオフィスにおいて非常に多くみられる対向式レイアウト、つまり部課内の職員が向き合った島を形成し、スペースの節約、所属意識の向上、集団秩序の維持、業務の相互補完を志向する、せいぜいが仕事の流れを最適化する工夫しかできないレイアウトではなく、相互のコミュニケーションが取れるような一定の近接性を保ちつつも、個人のプライバシーを重視して机のレイアウトを群島のように分散させて配置する、「人間性尊重の立場を重視」したレイアウトである。このようなレイアウトを組むことで、「問題の発見と解決にその重点を置く」、「創造力を十分に発揮することが要求される」、「情報化時代」に適応したオフィスになれるというわけである(産業能率短期大学1975: 151-6)。

しかし当時のオフィスにおいては、多大なスペースを必要とするオフィス・ランドスケープの考え方が実際に取り入れられることはほぼなかったという(林ほか2003: 67など)。1980年代に入ると、また異なる観点からオフィスデザインの変革が訴えられることになる。それについて四点述べたい。

一点目は、1970年代後半から言及されるようになる「OA化」である。その論じられ方はいくつかある。まず、オフィスに情報処理のための機械が導入され、まさに「直接にオフィスの物理的環境に影響を与える」(栄久庵1983: 32)ことで、オフィスレイアウトの大幅な変更は不可避である。また、OA機器の導入によって生じる新たな身体・心理的疲労に対しては人間工学(エルゴノミクス)にもとづいたオフィス家具の導入が、機械から発せられる温熱環境・騒音の悪化やスペースの狭隘化についてはそれを改善しうるオフィス家具の設置、配線の工夫、空調の導入がそれぞれ必要である。そして、機器導入により単純な情報処理を機械任せにできるため、人々は「書類操作の反復という比較的単純な事務作業から、問題の発見や解決という高度な知的作業へ」(栄久庵1983: 33)と向かうことができるようになる、つまりこれからは知的創造の時代だ——。このように、OA化はオフィスを物理的に変革し、その目的を組み替える理由づけをさまざまなかたちで準備したといえる。

二点目は、こうした変革がまさに物理的に可能になる、オフィス家具の開発とアピールである。1980年代中盤以降、イトーキ総合研究所が自ら手掛けた『オフィスの未来をデザインする——OA時代のヒューマンな環境づくり』（1984）、内田洋行企画による『ザ・ニューオフィス・デザイン——快適化とインテリジェント化のために』（1987）など、オフィス家具メーカーないしはその付属研究所が、それぞれのサブタイトルからも分かるような、半ばOA化に対応したオフィス家具ならびにオフィスコンセプトの提案、半ば製品カタログという書籍を刊行するようになる。やがてそれらはイトーキ『Office Age』（1987）、コクヨ『ECIFFO』（1988）、内田洋行『フレキシブル・ワークプレイス』（1993）など、雑誌を発行するようになる。このように、オフィスレイアウトの変革を実際に可能にするモノが同時並行的にこの時期に示されるようになっていく。

三点目は、「ニューオフィス」への注目である。経営学者の野田一夫（1985: 1-3）は、海外におけるデザイン性の高いオフィス（家具）のカタログ的解説書『The Office Book——オフィスの新時代』を監修し、「オフィスの魅力化」を訴えていた。「オフィス後進国」である日本は、知的生産の時代に応じた、魅力ある、快適な生活空間としてのオフィスを目指さねばならない、と。この野田が大きく関わるかたちで、より早い段階から生活の場としてのオフィスという観点を示していた上述の林¹⁰、さらにデザインや工学の研究者、家具・電機メーカーの役員などからなる「ニューオフィス推進委員会」が1986年、通商産業省によって設置され、幾度かの会合を経て同年末に「ニューオフィス化推進についての提言」が公表される。

その提言は、上述した林の指摘、OA化に関して示された論点を集約するような内容になっている。つまり、産業構造の変化によってオフィスワーカーがかつてなく増大したものの、オフィス環境は長らく顧みられない対象であり、OA化は従来以上にその環境を悪化させている。多くの人々が長い時間を過ごすオフィスを「生活の場」とみなしその環境を改善させることは、労働者の不満を解消するだけでなく、「情報化」の時代において重要な「頭脳労働」を支えるために必須である（通商産業省1987: 25-31）。この提言の後、提言内で「ニューオフィス化推進のための民間主体」として言及されていた「ニューオフィス推進協議会」が1987年6月に設立される。協議会は翌1988年の通産省「ニューオフィス化の指針」、同年から日本経済新聞社と共催で開催している「日経ニューオフィス賞」、その他一般向け書籍や提言の刊行に多く関わり、「オフィス革新の先導」となったとされる（安藤1990: 9）。

さて、このようにオフィスをめぐる言論状況が変わってくるなかで、実際のオフィスにおける人間・非人間の配置はどのように変化したのだろうか。それが四点目である。ここでは端的な資料として、今述べた「日経ニューオフィス賞」の活動成果として刊行された『ニューオフィスモデル100選』（社団法人ニューオフィス推進協議会1991）を事例にしたい。同書ではタイトルにあるように、100の「先進的で優秀な事例」（社団法人ニューオフィス推進協議会1991: 2）が紹介されているのだが、その内訳は本社部門のほかは、営業部門、管理部門、システム開発部門といった業態によって区切られている。ここでは総体的な改革の動向をみることのできる「本社のニューオフィス化」25例を素材にしたい。アサヒビール、アシックス、東芝、東京ガスなど有名企業の本社ビル25例がここでは紹介されているが、その内容は

表2 「ニューオフィスモデル100選」 本社部門における紹介のポイント

紹介内容	件数	詳細
執務室	25	天井の高さ（開放感）、パーティションの活用、OA化、色彩の工夫、家具の規格化
リフレッシュコーナー	18	景観の良さ、バーの併設、ゆとりのある空間
エントランス（ホール）	18	開放性、障がい者への配慮、デザイン性、コンサートの開催、情報化、サインデザイン
会議室	16	AV機器の導入、素材・デザイン性、ゆとりのある空間
打合せスペース	11	プライバシーに配慮したデザイン、開放性
外観	10	個性的なデザイン、コーポレートアイデンティティ
食堂・カフェテリア	8	内装へのこだわり、落ち着き、開放性
多目的ホール	5	イベントの開催、地域への解放
アトリウム	4	快適さをもたらす
その他	-	社長室3、フィットネススタジオ3、和室、記念資料館、バルコニー、屋上遊園、ショールーム

表2のとおりである。

ここで紹介されている内容は、主に「空間の設置」に関することである。リフレッシュコーナー、打合せスペース、アトリウムの設置。内装や家具の素材にこだわった、開放的で、落ち着きやゆとりをもたらす空間。執務室（狭義のオフィス）についても、天井の高さや色彩など、その空間そのものに関する、あるいはOA化に対応したオフィス家具の設置、統一感をもたらす家具の規格化など、外形的といえるような紹介で占められている。

だが、これが当時のゴールであるとおそらくいえる。上述した推進委員会の長・井上毅（日本経済新聞社常務取締役論説主幹）が「快適でなければ機能的ではない」「創造力は、快適でなければ出てこない」（通商産業省1987:8）と述べているように、快適さをもたらす空間の設営こそが、ニューオフィス化の具体的なゴールであるようにみえる。能率や動線の最適化を志向する「純粋に機能的な空間」「均質空間」の先に向かい（鈴木・原口・小川・藤森1987:9）、「多様で可変な創造的空間づくりへ」¹¹と進む。執務室という主空間だけでなく、気晴らしを行うことのできるリフレッシュコーナーやアトリウムといった「支援空間」を設け、オフィス全体の快適さ（アメニティ）を向上させる（栄久庵1989:51-6）。OA化によって疲労した人々が新たに「人間的な接触を深め、長期間にわたり創造性を持続させ能率を高めるため」に、「緊張とくつろぎをバランスさせる個性ある空間」や「リフレッシュ出来るゆとりある空間」を提供する¹²。業務タイプに応じてオフィス家具とレイアウトを選択する。当時のオフィスをめぐる議論においてこうした語りが頻出するように、執務室に留まらない支援空間へと人々を解放し、執務室においてもこれまでとは異なる多様な選択肢へと解放することがまず目指されており、人々はそのような多様な空間へと解放されることで気分を新たにし、生活の場における高いアメニティのなかで知的創造性を発揮する存在として位置づけられていたと考えられる¹³。

5 分散とハイブリッドな戦略化——1990年代中盤以降

オフィス空間の多様化は、働く場所そのものの多様化にもつながっていく。たとえば、一オフィスのなかでも、個人の占有空間を持たず、オフィス全体を共用するノンテリトリアルオフィス、フリーアドレスオフィス。オフィスの利用を予約式で行うホテリング。センターオフィスから物理的に離れていながらも、1980年代以降に発展した情報ネットワークによってセンターオフィスと同様の成果をあげることができるサテライトオフィス、その応用形としてのリゾートオフィス（これらは分散型オフィスとも呼ばれる）、等々。

このように働く場所がオフィスの内外それぞれにおいて分散するとき、次のような考え方が生まれてくる。「仕事をする場所を『物理的な空間=オフィス』としてとらえるのではなく、人と情報と時間の流れを持つ刻々と変化し続ける『場=ワークプレイス』としてとらえること」¹⁴。これは経営学者フランクリン・ベッカーの『トータル・ワークプレイス』（Becker 1990=1992）以来の呼称といえるが、さまざまに分散した場としてのワークプレイスという視点の獲得は、「多岐にわたるワークプレイスの構成要素をどう有機的に結び付けていくか」¹⁵、それぞれの場の意義を振り返って考える契機をもたらすことになる¹⁶。

ここではその考え方が最も端的に示されている、ベッカーらによる『ワークプレイス戦略——オフィス変革による生産性の向上』（Becker and Steele 1995=1996）を紹介したい。ベッカーらは、労働という場面はその空間、機具備品といったモノによって形作られているが、そうした環境は「私たちの行動や態度や価値観によって意味付けされている」と述べる。より端的には、「環境を高性能なものにしているのは、人、ワークプロセス、テクノロジー、組織文化と行動規範、そして物理的設定から構成されるシステムとしてのワークプレイス」であるとし、単なる技術決定論ではない、技術・社会・言説が相互に絡み合った場としてワークプレイスはあるという見解を打ち出している（Becker and Steele 1995=1996: iv, 4）。

「流動的な市場における成功を勝ち取るために、物理的な環境設定、ワークプロセス、組織文化、そして情報技術といった諸要素の統合システムとしてワークプレイスを考えること」が求められるとき、もはやオフィスの変革はただ動線を最適化すること、あるいはただ空間を多様化することではもはや達成されなくなる。組織の文化や戦略を「物語るような」物理的設定が、執務室（狭義のオフィス）にとどまらず「人が仕事をするすべての場所」を総称したワークプレイス全体に対して調和的に行われねばならないのである（Becker and Steele 1995=1996: viii, 18, 43）。

もちろんこれはべき論、理想論である。また、ベッカーらの著作ではいくつか事例が紹介されているが、各企業のビジョンをワークプレイスづくりに反映させていく実際のプロセスに多くの紙幅が割かれており、組織文化・戦略を物語るような特定の物理的環境が強く押し出されているわけではない。だが、オフィス／ワークプレイスには以前と比してかなり多くのことがらが積み込まれるようになったのは確かだといえる。物理的環境と組織文化・戦略の統合、執務室やセンターオフィスに留まらないワークプレイス全体の関係性、グローバル化をにらんだ流動的な市場における経営資源など。建築学者の本江正茂（2007: 30）がワークプレイスという言葉を、「オフィスを構成する諸要素のうち、人々が仕事をする『場所』と

としての側面、すなわちオフィスの空間的あるいは社会・文化・環境的側面を、操作可能なデザインの対象として切り出した概念」だと述べているように、これまでは埒外におかれていたことがらが考慮の対象としてオフィスに節合されるようになったのである。その節合の様態は、まさに物理的に異種混交的な要素の組み合わせといえるものであり、いわばオフィスの「ハイブリッド化」の自覚がこの頃進行したとみることができる。そして1990年代半ば以降、「無思想で経営と遊離した」形式的な側面のみで満足すると「世界に取り残されかねない」（薄ほか 2001: 8）といった、ハイブリッド化を賭金とするような差異化を孕みながら、この種の異種混交的な発想は拡散していくことになる。

6 アクティビティの誘発と多孔化——2000年代前後から現在まで

冒頭で述べたCOへの志向がオフィス論において明確な潮流をなすのは2000年代中頃で、その萌芽は1990年代後半にみられる。この近年のCO志向は、それ以前のオフィス論とどのような相違性、相同性を有しているのだろうか。三つの観点から整理したい。

6-1 オフィス論の理論武装

これまでの検討のなかで散見されたように、オフィスにおける知的創造性を高めようとする向きは以前からそれなりにあるものだった。しかし、知的な創造とは、ひいては「クリエイティブ」であるとは一体何なのだろうか。これまでは、空間を多様化してリフレッシュすれば、組織文化と統合したワークプレイスを作れば、とはいうもののその先がいわばブラックボックスになっていた。

2000年代、知的創造をはじめとして、オフィス論はさまざまな意味で理論的根拠を備えるようになる。たとえば知的創造については、経営学者の野中郁次郎らが1992年に示した知識変換の四モード——経験や技能（暗黙知）を共有する「共同化」、暗黙知を明確なコンセプト（形式知）にする「表出化」、形式知を組み合わせる「連結化」、形式知を個々人に体化（暗黙知化）する「内面化」の循環として知識創造を捉える「SECIモデル」（Nonaka and Takeuchi 1992=1994: 91-109）——を経営学者・紺野登がオフィス論に引き取り、そのような「場」をオフィス内に具現化する必要があるとする主張が、2000年前後からオフィス論において多くみられるようになっていく。

SECIモデルは冒頭のCO推進運動実行委員会も参照している、近年のオフィス論の基本枠組といえるものなので、その主導者の一人である紺野の議論をもう少しみておきたい。紺野は、「その場にはないとわからないような脈絡、状況、場面の次第、筋道」としての「文脈」の共有を可能にするような「物理的・仮想的・心的な場所を母体とする関係性」を構築することが知識創造においては重要だとし、「場所が暗黙知を共有させる媒介としてデザイン」される必要があるという。逆にいえば、「企業はこうした『場』のパターンをたくさん知っていて、それらを複合的に創出・活用できないと、知識創造の支援ができない」というのである（野中・紺野 1999: 161-75）。こうした場のパターン把握の鍵になるのが上述したSECIモデルである（その具体的な展開は6-3参照）。場の構築にあたっては、「オフィスの物理的なかたち

や機能だけにとらわれ」、「表面的に家具を配置」しただけで済むと考えてはならない。上述したような人々の間で共有されている文脈や関係性、さらには「組織文化やリーダーシップ、コミュニケーションの活性化や知識創造の支援といった要素まで踏み込んで空間をデザインできるか」が重要であり、だからこそ1節で引用したような「コトの中にモノを埋め込む」ようなハイブリッド的発想が必要だとされる。というより、それができるか否かが「知識経済社会」において企業が生き残っていけるかという、「企業の存続に関わる最重要案件のひとつ」になっているのだと紺野は述べる（紺野 2008: 11-6, 23, 58）。

2000年代になると、建築学の立場からもオフィスにかんするさまざまな考察が展開されるようになっていく。その象徴ともいえるのが『JA』50号（2003）の特集「オフィス／アーバニズム」である。同号では建築各分野から専門家が集まり、メガフロアオフィスを舞台とした「新たなタイプのワークプレイス」の提案が全面にわたって行われている。その中核となるのが阿部仁史と本江正茂による「オフィスアーバニズム宣言」である。阿部らは、オフィスとは「多数多様多様な人びとが自律的に判断しながら俊敏に行動し、大量の物資と情報が届けられ消費され再生産され送り出され、同時多発的に勃発する無数のプロジェクトが相互に切り結ばれながら絶えず創造されていく」、まさに都市のようなものとして考えられると述べる。そのようなオフィスが創造的作業に向かおうとするとき、メンバー内外でのコミュニケーションを活性化していく必要があるが、流動的な今日の労働環境において「きたるべき働き方を定義し、それに必要なスペックを満たすひとつの建築型に収斂させる」ことは不可能である。そのため、「現在のワークスタイルの決定不可能性を受け止め、その俊敏で、流動的で、多様な特性を加速し得る『開かれた場のシステム』」を構築することが目指される¹⁷。そのシステムを阿部らは、人間の活動、ワークスタイルをそれぞれ支える環境のマネジメント、つまり「オフィスの都市計画（オフィスアーバニズム）」によって生み出されるものとし、その様態を「コトとモノの二重体」と呼んでいる。ここでもオフィスは人間、その働き方、環境がそれぞれ絡み合うハイブリッドなものとされている。

1節で引用したように、建築学者の仲隆介も「物理的環境（モノ）」をただ構築するだけではなく、「同じ経験の共有、同じアイデアの共有など人と情報の関係、人と人の関係といったその場の状況（コト）」がモノと連動するような場を作る必要があると2000年代以降各所で述べ（仲 2010: 73-4 など）、それをジョン・ワトソン以来の「環境決定論」の考え方を超えた「人間・環境系理論」への移行だとして理論的定位置を行っている（仲 2008: 123-4）。

ここまでで紹介したのは近年のオフィス論における主要な登場人物のみにすぎないが、彼らにとどまらず、近年のオフィス論では経営学・建築学双方からそれ以前になく踏み込んだ考察が試みられ、オフィスデザイン、その一潮流であるCOへの志向それぞれに多くの理由づけを与えているといえる。特に、経営学と建築学からの立論構成はそれぞれ異なるものの、ともにオフィスを人間と非人間、モノとコト（≡意味づけ）がそれぞれ絡み合う異種混交的な対象として捉えようとする視点が同様に提出されているといえる。そして、5節でも述べたように、そのような「ハイブリッドデザイン」としてオフィスを捉えられるかどうか、望ましいオフィスを作り上げる際の賭金として置かれているようにみえる。

6-2 アクティビティの誘発

このように、知識創造とは一体何であるのかというブラックボックスが開け放たれ、経営学ないしは建築学的理由づけをもってオフィスにおける知的創造性を語るができるようになった点が近年の CO 論の特徴の一つである。しかし、こうした理論を具現化するようなオフィスのデザインとはどのようなものだろうか。その具現化の焦点とレトリックが定まったことが二点目に論じたいことである。

その発端となっているのは、心理学者のフィリップ・ストーンらが 1985 年の論文 (Stone and Luchetti 1985) で初めて示した「アクティビティ・セッティング」(以下 AS) という考え方である。これは働き方や行う作業が多様化した状況において、それらの多様な活動に応じた「いろいろな環境を提供して組織の活動の範囲を広げる」(ストーン 1995: 26) というある意味シンプルともいえるアイデアなのだが、このアイデアがさまざまに具現化されていったところに近年の CO 論の特徴がある。

この考え方を積極的に導入し、発展させていった立役者が、コクヨのオフィス情報誌『ECIFFO』の編集長(当時)だった岸本章弘である。『ECIFFO』は 1988 年に創刊され、当初は海外のデザイン性や遊び心に溢れたオフィスを紹介する向きが強かったが、岸本が編集長となってまもなくの 1994 年に誌面を大きく刷新し、ノンテリトリアルオフィスや分散型オフィスといった当時の新動向に積極的に取り組むようになる。これ以降、AS の考え方をさまざまに具現化していくためのキーワードが次のようなかたちで示されていく(実際、同誌では 1994 年という日本国内ではかなり早い段階で AS が紹介されてもいる)。

伝統的な管理の階層やタテ型の部門の壁を越えて、多様な職能やスキルをつなぎ合わせ、異質なメンバー間の化学反応を促進させる触媒のようなオフィス、そんな空間の在り方を探ってみよう。(『ECIFFO』25: 2 (1994))

階層的な空間配置を廃し、空間機能の柔軟な配分を可能にする一方で、特にインフォーマルな交流と触発を促進する核となる施設も求められるだろう。(『ECIFFO』26: 10 (1995))

人々がリラックスした気分で自然に集まれるような場所。様々な訪れる目的や理由を提供し、多くのメンバーを誘い込むような空間。あるいは、メンバーの意外な一面を伝えたり、ほかのメンバーの興味を惹くような情報を提示する仕掛け。(『ECIFFO』40: 4 (2002))

促進、触媒、触発、自然に、誘い込む、仕掛け。引用以外で例を探せば、発生、トリガー、スイッチ、トラップ、仕込む。岸本はなぜこのような表現を用いるのか。彼は次のように繰り返し述べる。流動的な今日の市場において、組織は柔軟に自らを適応させねばならない。答えのない競争的環境、次々と組み変わるプロジェクトとそのメンバーを前に企業は、彼らと交流させ、チームワークと創造的なアイデア(しばしばそれは、インフォーマルなコミュニケーションから生まれる)が醸成されるような環境を作らねばならない。しかしそのようなアクティビティは、たとえば「コラボレーションルーム」のように何かをすべしと決めら

れた場所で果たして生まれるものだろうか。おそらくそうとは限らないからこそ、「閃きを誘発する」「人々を引き寄せる」「出会いを活性化させる」といったかたち、あからさまではない「にも関わらず」わき起こるといったかたちで創造的な活動を誘発するような仕掛けを「環境の中に埋め込む」べきなのである、と（岸本ほか 2006: 163 など; 西村 2003: 49 も参照）。

オフィス研究の蓄積にもとづき、創造性を誘発しうる環境は物理的条件の違いやスペースのデザインにかかわるものだという主張を岸本は 1990 年代半ば以降続けた。岸本のみがこのような観点をとっていたわけではなく、上述の紺野（野中・紺野 1999: 167-8）は「媒介、触媒」、岡村製作所オフィス総合研究所の鯨井康志（1996: 80）も「促進」「誘発」「活性化」という表現を同時期に用いながらこれに近い主張を行っていた。だがいずれにせよ、公称 8000 部（最大時。メディア・リサーチ・センター『雑誌新聞総かたろぐ』による）を誇る、「オフィスデザインに携わっている者で知らない人はもぐりだと言われた」（安田 2011）雑誌『ECIFFO』を中心としながら同型のレトリックが継続的に発信されるなかで、この種の表現はやがて彼らの手を離れ、2000 年代に入ると他の建築雑誌や総務関連の雑誌でも、さまざまな人物から創造性に関わるアクティビティを誘発しうるオフィス環境への変革が論じられるようになっていく。

6-3 オフィスの多孔化

近年の CO に関して三点目に論じたいことは、知的創造に向けて理論武装がなされ、アクティビティの誘発という焦点が定まったところで、では具体的にどのような手法が推奨されたのか、どのような人間と非人間の配置が企図されるようになったのかという点である。

リフレッシュコーナーやアトリウムなどの空間を用意するのではなく、コピーコーナーでちょっとしたリフレッシュができるといったより小さな仕掛けを準備しようとするアイデアは、これ以前にまったくみられないわけではない¹⁸。しかし 1990 年代前半までは上述のような理論武装と焦点が欠けており、またごく散発的なものでしかなかった。1990 年代中頃以降になると、岸本らはコミュニケーションを活性化させる手段として、職場内にコーヒーマーカーを置いてその待ち時間で雑談を発生させる、会話のきっかけになるような絵画や小物を置くといった、人々を惹きつける「マグネットスペース」（岸本 1998）という提案や、組織の文脈情報をビジュアル的に提示できるような「半透視型ディスプレイ型空間」（岸本 2002）の設置など、具体的なアイデアをある程度示してきた。

このようなアイデアが 2000 年代半ば以降、急激に増殖し、かつ上述した SECI モデルと連動して明確な位置づけがなされるようになる。分析の最後に、そのプロセスを追跡したい。2003 年の『10+1』誌上で、都市計画を専門とする山口重之と上述の仲の研究室、それに岸本が共同で「ワークウエア——オフィス空間と情報の新しいかたち」という論考を掲載する。ワークウエアとは「空間デザインとツールデザインとワークデザインをひとまとめにしたデザイン行為」、つまり 6-1 で述べたような異種混交的なデザインを示すものだが、ここで注目したいのはその具体的なアイデアのバリエーションである。表 3 に一部示したが、ここでは 15 のアイデアが紹介され、それぞれの効用が具体的な視覚的イメージとともに解説されている（その一例として図 2）。



(出所) 京都工芸繊維大学山口研究室ほか (2003: 143) より作成。

図2 「プロジェクトシェル」の説明

表3 「ワークウエア」のアイデアの一部¹⁹

名称	概要
プロジェクトシェル	プロジェクトの情報を投影・掲示するスクリーンとどんでん返し式マガジンラックで緩やかな囲い込みを作り、ほどよい集中とプロジェクトの可視化をもたらす。
ライブドア	ドアに360度囲まれた小部屋で、各ドアは分散拠点の情報・映像を映し出してコミュニケーション・文脈共有を促す。
マグネットカウンター	キッチンカウンター、コピー機、ごみ箱、インフォメーションディスプレイを一か所に集め、偶発的な出会いとコミュニケーションを促す。
ほっとスポットコミュニケーション	テーブルがデジタルホワイトボードになっている休憩用スペースで、そこへの落書きが非同期的なインフォーマルコミュニケーションをもたらす。
ブッキングチェアー	現在読んでいる本や雑誌を椅子の背にディスプレイできるようになっており、個々人の能力・知識を可視化してインタラクションを誘発する。
あしあとフロア	床がデジタルカーペットになっており、個々人のIDカードと連動して各個の移動の軌跡・量が床に可視化される。
デジアナピンナップウォール	デジタル資料、アナログ資料双方をピンナップできる壁で、プロジェクトの可視化やアイデアの構造化を促す。
リフレッシュウォール／カベレオン	テーブルや椅子、ブランコなどを高低自由にはめ込める壁からなるリフレッシュスペースで、通常のオフィスでは得られないリフレッシュを体験させて活力と創造力をもたらす。
デジタルパッチワーク	洞窟のような空間の壁面・天井に、プロジェクトに関連する文字・映像情報を投影し、インスピレーションを誘発する。

(出所) 京都工芸繊維大学山口研究室ほか (2003)。

表4 知識創造空間マップ

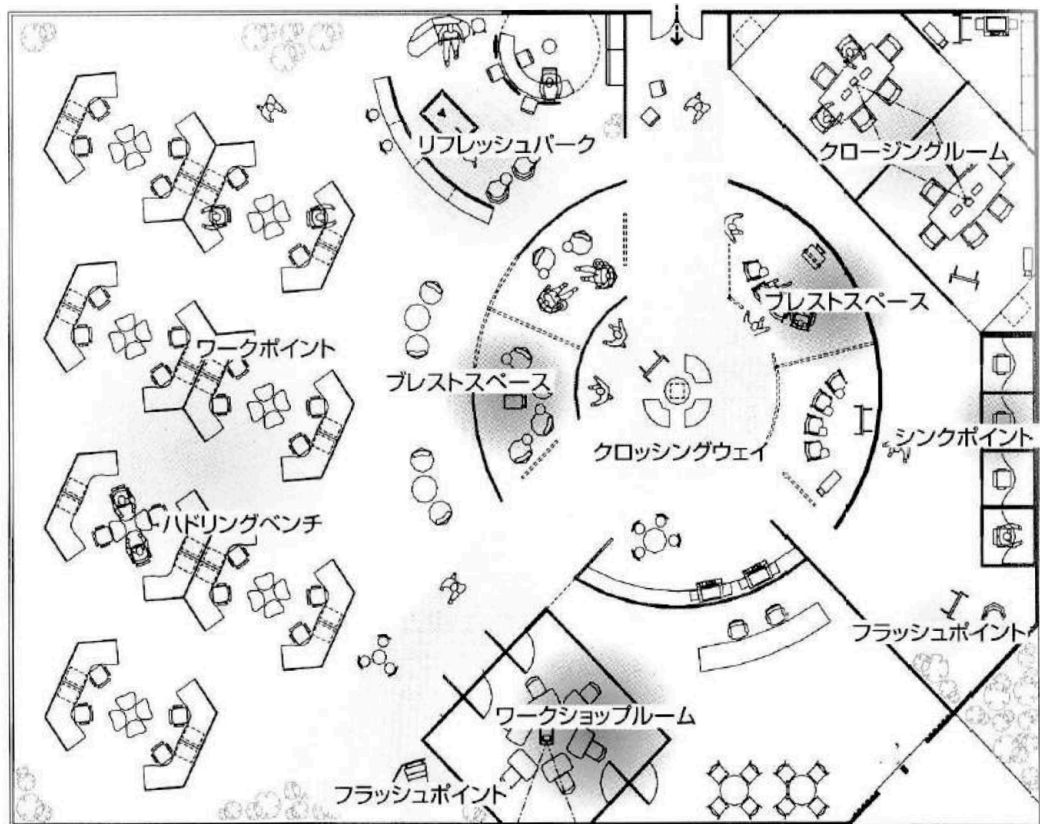
	ひとりで	まわりの人と	メンバーで
アイデアを出す・気付く	フラッシュポイント →ひとりで無心になる	リフレッシュパーク →見ず知らずの人と出会い、お互いを知る	プレストスペース →招集されたメンバーで拡散的な会議を行う
アイデアを揉む・ふくらます	ワークポイント →個人作業を行う	クロッシングウェイ →予期せぬ人と出会い、異分野の情報を交換する	ワークショップルーム →招集されたメンバーで創造的な会議を行う
アイデアをまとめる・評価	シンクポイント →集中して作業を行う	ハドリグベンチ →周りの人と会話をしながら作業を行う	クロージングルーム →招集されたメンバーで収束的な会議を行う

(出所) 鯨井 (2005: 45-63)。

効用や実現性はさまざまだが、1990年前後のようにリフレッシュルームなどの空間それ自体を設けるのではなく、より焦点が絞られ、オフィスにおける一つ一つの物品やコーナーを仕掛けと化すことで、各種アクティビティの誘発が企図されているといえる。この試みがさらに発展するようなかたちで、2006年に『POST-OFFICE——ワークスペース改造計画』が刊行される。同書は岸本、仲に加え、情報工学(中西泰人)、リノベーション(馬場正尊)、建築(みかんぐみ)の専門家によるコラボレーションの産物といえるが、そのような創造的コラボレーションをオフィスにおいて可能にするためのアイデアが実に75種類も紹介されている。表3と重複しないものでいえば、人が集まるところを自動的に照らす「インタラクショウメイ」、気分を変えてどこでも打ち合わせや会議ができる一揃え「ミーティングバッグ」、議論が煮詰まった際の起爆剤とするため、ちょっとしたアイデアを書き込んだ紙をカプセルに入れてテーブル下にストックしておく「ネクタイレテーブル」、等々。これらは著者らによって「荒唐無稽なモノや、少し悪ノリもある」ともされていて、必ずしも即実現できるものばかりではない。しかし大事なのは実現可能性よりも「気づき」であるという。「相互作用の活性化」、活動や能力や仕事の「可視化」「発想支援」「アイデア・経験の資源化」といったアクティビティを誘発できそうな気づきをもたらすことができれば、そのアイデアは機能したというスタンスなのである。こうしてアクティビティを誘発する仕掛けに無限の応用可能性が付与される(岸本ほか2006: 26-7, 38-9, 94-5, 114-5, 118-9)。

一方で、仕掛けに明確な理由づけを与えようとするものもある。上述した鯨井は2005年の『オフィス進化論』において、6-1で紹介したSECIモデルをダウンサイジングし、アイデア出しやブレインストーミング(表出化)、複数で行うアイデアのまとめ(連結化)、何気ない雑談(共同化)といった9つの活動に分解した。この活動に応じて9つの空間パターンが示され(表4)、それは図3のようなかたちでオフィス内に配分されるとしている。

表4、図3のように区分けされた空間には、それぞれ細かい注意書きが施されている。たとえば「クロッシングウェイ」は、自分が普段いるところから離れていた方がよく、そこはコ



(出所) 鯨井 (2005: 64) より作成。

図3 知識創造空間のゾーニング

ピー機やプリンターなど、半強制的に人を集めることのできるものを設置するのがいいとされる。家具についても、滞在する人と通過する人のコンタクトを促進するべく、目線の高さを同じにするハイチェア、アイデアを伝達・共有し、新たな情報提供者を引き込みやすいホワイトボードなどを置くのが効果的だとされる。あるいは、周囲と柔らかな境界をつくりつつ、外部の参加を拒まないアイデア出しの場としての「プレストスペース」では、さまざまな人を巻き込んでアイデアの幅を広げるため、出入り可能なスペースとし、アイデアを掲示できる壁面、模造紙や文房具、ポップな色使いの家具などを配置するのがよいとされる (鯨井 2005: 45-51)。

以後、ビジネス書風にオフィス環境を改善するちょっとしたアイデアを無数に示すような著作 (浅田ほか 2007; 花田ほか 2015)、鯨井のように SECI モデルを念頭に置いた目的別の仕掛けをやはり無数に示すような著作をはじめ (フィールドフォー・デザインオフィス 2009 など)、同様のことを述べる建築・企業実務・ビジネス関連の雑誌記事がしばしばみられるようになる。今日の CO はこうして、無数の仕掛けとそこに書き込まれた多種多様な情報に埋め尽くされることになる。情報を書き込むのはオフィスを手掛ける側だけではない。鯨井と同じ岡村製作所の池田晃一は「ワーカー自らによる空間の『場所』化」を推奨する²⁰。アン

リ・ルフェーブルや建築家・青木淳らの知見を参照しながら池田は、単なる「空間」としてのオフィスではなく、そこで働く人々が経験や記憶を刻み込み、埋め込む「場所」としていくことで、モチベーションや帰属意識を高めていくことができるようになる」と述べる。つまり働く人々自身が、オフィス空間に自ら情報を書き込んでいくことがよりよいオフィスづくりにつながるというわけである。また、それはデザインとして促せるものだともされる（池田 2011: 29-30, 72-97, 166-7, 187-8）。

さて、このような状況をどう考えるべきだろうか。オフィスの向かうべき方向が知的創造へと明確に設定され、またかつてなく理論武装され、そしてスペースを設けるというだけではない細やかな仕掛けの選択肢が無数に存在し、その組み合わせと理由づけがさまざまに行われている。オフィスという物理的環境に無数の情報がさまざまな観点から書き込まれ、折り重ねられている。さらに働く人々自らがオフィスに情報を書き込み、折り込み、我が場所とできるような活動も誘発されようとしている。鈴木謙介（2013: 12）は「現実空間に情報の出入りする穴がいくつも開いている状態」を「現実の多孔化」と述べていたが、本節でみたような近年の CO 論もそのような「多孔化」という観点から捉えられるのではないだろうか。

7 考察

7-1 アクティビティの統治

ここまで、オフィスデザインにおける人間・非人間の配置状況、その理由づけの変化を追いかけてきた（表 5）。CO の枕詞ともいえる知的創造性の重視は早くには 1970 年代からみられ、1980 年代のニューオフィスを始め、各時代において語られる言葉は多少異なりながらも、大きくは同様にオフィスの環境改善を訴える根拠として示され続けてきた。近年の CO に特有といえるのは、そうした知的創造性の重視が、オフィス環境の変革に具体的なかたちで結びついているところにある。ちょっとした仕掛けから空間の設定、動線まで、オフィスにおけるモノの配置一つ一つが、知的創造やコミュニケーションの誘発というコトへと理論的に結びつけられている点が今日の CO 論、ひいてはオフィス論の特徴といえるのではないかと考えられる。こうしたモノとコトが節合された仕掛けは今日において働く場所全般、つまり狭義のオフィスではなくワークプレイス全体に無数に書き込まれており、それは総体として「多孔化」といえるような状況を形成している。そのなかで、人々は知的創造とコミュニケーションの最大化に向けた仕掛けのなかにつねに曝露されている状況にあるという点も、今日の CO 論の特徴といえる。今日の CO は、ただ創造性が重要だと述べるものではなく、そのような創造性を誘発する無数の仕掛け——しかもその一つ一つに理論武装が施されている——によって人々を異種混交的に攻囲しようとするものなのである。

こうした曝露・攻囲は「人間」をどのような存在としてその布置連関に置いていると考えられるだろうか。かつてのような能率的動線のなかへ埋め込まれる部品としてではおそらくない。1990 年前後のように、多様な空間へ解放される生活の主体としてでもないようにみえる。今日の CO 論のなかでは人々は、全人的な個体としてよりは、創造性へと節合しうる各個のアクティビティに照準され、それらを誘発・最大化しようとする仕掛けのなかにつね

表5 オフィスデザインにおける人間・非人間の配置の変遷²¹

時期	特徴
1950～60年代 1970～90年代	科学的手法によって可視化・最適化された仕事の流れ・動線の中への埋め込み オフィスビル内部に設営された多様な空間がもたらすアメニティへの解放（リフレッシュから知的生産性へ）
2000年代～	知的創造へと理論的に接続された諸アクティビティを誘発する仕掛けへの曝露

に曝露されているような状況にあると考えられる。もちろん、オフィスへの要求は加算的に改善され続けていくものなので、今日のCOで働く人々が個人として尊重されていないわけではない。だがオフィスデザイン論の変遷をみるかぎり、そこで想定されている人間のあり方は、分割不可能な個人 individual から可分性 dividual へというジル・ドゥルーズ (Deleuze 1990=1995: 296) の指摘があてはまるように変容していると思われる。分割の照準は上述したような創造性へと回収できるアクティビティであり、創造性を掬い取ろうとする仕掛け一つ一つの回収率はおそらく高くないが、理論武装された仕掛けの網を遍く広げることによって成果の向上が企図されている。今日の組織のあり方がまさに「リゾーム」として捉えられることはままあるのだが（地主ほか 1998: 40、紺野 2009: 9 など）、その意味では今日のオフィスデザインとは流動的なネットワーク、リゾーム的組織の統治技法といえるのではないだろうか²²。人々が自由に移動し、つながり、何かを分かち合い、何かからインスピレーションを偶然得る、そのような契機こそがまさに統治のターゲットになっているのではないだろうか。

7-2 新たなブラックボックス？

ところで、1節において、ANTはハイブリッドな集合体の組み立てが安定化し、それ以前は議論の対象になっていたことがらブラックボックス化するプロセスを記述する手法をとることがあると述べた。この観点から本稿の知見はどう振り返ることができるだろうか。

1980年代から、知的創造性を重視することがオフィスデザインの至上命題となったことをブラックボックス化とみることはできるかもしれない。その当初は特に、知的創造とは一体何を指すのかが論じられることのないまま、目標だけが語られ続けていた。しかし6節でみたように、1990年代末から2000年代にかけて、創造的なアクティビティとは何か、なぜそれが必要か、それを促進する環境は何かとしてブラックボックスの中身が論じられるようになり、その意味ではブラックボックスは開け放たれたとみることもできる。ではそれで終わりなのか。本稿の筆者には、近年のCOにおいて知的創造性というブラックボックスは開け放たれたものの、まだブラックボックスは存在し続けている、もしくは新たなそれが生まれつつあるように見える。

それは5節と6節で示してきたオフィスのハイブリッド化および多孔化に由来するものである。述べてきたように、今日のCOでは「モノや技術の一点でいま置かれた環境を何とかしようとするには、かなり無理もある」と考えられ、「コトづくり」「ストーリー性」といった意味づけがオフィス環境のなかに多数埋め込まれている（オフィスユースウェア・マネジメ

ント研究会 2012: 4-6)。しかしこうした埋め込みには一様のセオリーがあるわけではなく、「クライアントが必要とするワークプレイスは、それぞれの企業の業種、施設の種類、直面する課題などの条件によってあくまでも『個別解』である」（徳本 2012: 17）というように、埋め込むオフィスの状況に応じて考えていかねばならない。だからこそ「そこに至るプロセスはデータに基づく説得力あるものでなければならない」（同上）とされ、理論武装も進展するわけだが、やはり個別解は個別解である。設えられたオフィスが「クリエイティブ」になったかどうかは実際の利用、あるいはその後のさらなる調整という未来にどうしても先送りされざるを得ない。

また、単にその仕掛けのパターンだけでなく、その仕掛けへの意味の組み合わせ方も含め、アクティビティを誘発する仕掛けに無限の応用可能性が認められるとき、それらの効用を一律に推し量ることはやはり難しい。アクティビティを促す仕掛けが「全くなくなれば、人々の行動範囲は自ずと限られる」ことはかなり確かにいえるが、かといってただ仕掛けるだけで効果が得られるかどうかは分からない。オフィスの触媒としての「潜在力」を活かせるかどうかは、仕掛けを「注意深くデザイン」できるかどうか、組織のワークスタイルと物理的環境を総合的にマネジメントできるかどうか、また望ましい「風土を醸成する施策を継続的に実施」できるかどうかにあるとされる（岸本 2011: 6-8, 110-1）。しかし、注意深くとは、潜在力を活かせたとはどういうことなのか。それは「それぞれのアイデアが、足し算ではなく掛け算となることで生み出される多様なアクティビティを視覚化」（フィールドフォー・デザインオフィス 2009: 147）するべきだと語られるように、これを置けばこうなるという問題ではなく、その効果は組み合わせの妙の問題であり、それは一組織内ですら状況に応じて変転する個別解だということを考えると、その解の提出は難問だといえるように思われる。さらに、アクティビティが誘発されたからといって、本当にオフィスが「クリエイティブ」になったといえるのかどうかは未だ「なかなか解けない」と率直に語られることもあり、それは「考える、調べる、教える、相談する、議論する。こうした基本的な活動のクオリティを上げる工夫の集積」（仲 2012: 5）の問題だとして、やはり誘発されたアクティビティの積み重なった先に送られることになる。

本稿の筆者はオフィスの設計・デザインにかかわる人々を貶めたいわけでも、批判したいわけでもない。このような指摘の意図は、特定のオフィスにとどまらない、また近年のオフィスデザインの動向にとどまらない、より遍在的な状況が想定できるかもしれない考えるためである。というのは、本稿の筆者は以前、「人間力」を扱った雑誌特集の分析のなかで「人間力」はその不足が嘆かれ、それを育成しようとする実践が各所で紹介されているものの、実践を行っていること自体がただ称揚され、結果がフォローされることはほぼないと指摘したことがある（牧野 2014: 49-50）。つまり「人間力」の啓発もまたその成果が先送りされる論理構造になっているのである。このような「人間力」、そして本稿で扱ってきたコミュニケーションや創造性といったことがらは、本田由紀（2005）が述べるところの「ポスト近代型能力」にそれぞれ関係すると思われるが、上述の知見と本節で示した知見は合わせて、そうしたことがら一般が内包するブラックボックスを示しているのではないだろうか。とは

いえ、これはまだ継続的な検証を要する仮説的な見解といえる。本田の指摘から10年以上が経ったが、知的創造や「コミュニケーション力」を高めようとする向きは未だ強く、またこうした向きと重なりながら、オフィスデザインに留まらない各所でアクティビティの設計（小嶋2000など）が主張され、モノとコトが節合された「ハイブリッドのデザイン」（上野・土橋2006）が試みられる状況は続いているように思われる。このような状況において、私たちはどのようにそこに巻き込まれていくのか。私たちの目の前で起こっていることはどのようなことで、また何が先送りされ、不可視化されているのか。今後、事例を追加してもう少し考え続けてみたいと思う。

注

- 1 このような言い方をしているのは次のような理由による。特定事例についての「アクターを追う」（足立2001: 7）分析を旨とするANTの立場を考えると、「アーキテクチャ」や「環境管理型権力」といった、特定事例を越えた遍在性を想起させる概念との接続はその立場から逸脱するものにみえるかもしれない。だがジョン・ローがフォーコーとANTとの関連性を述べつつ、ANT（社会学）の行うことは異種混交的なネットワークの特徴化・パターン化であり、「非常に一般的といえるパターン化の戦略が、物質的に異種混交する社会のネットワークになっていく」（Law 1994: 95-6）と言及していることを考慮すると、「アーキテクチャ」などと接続していくようなANTの着想の展開は許容されるものではないかと考えている。実際、そのような展開として、ANTに触発されて本稿と同様に統治テクノロジーの分析を行おうとしているニコラス・ローズ（Rose 1999 など）ら統治性学派の研究展開が既にある。また本稿における分析対象の性質上、デザイン・設計を行う人間を前面化することになる点でも、人間・非人間の対称性というANTの立場からは逸脱するが（ただ、完全な対称性を保持することがANTの公準というわけではおそらくなく、非人間にもエージェンシーを認めることがより重要なことといえるが）、やはりローがANTとは「教義や信条ではなく知的な主題」（Law 2008 (Online)）としてその活用に拘束を強いていないことを考えれば、本稿のような展開の可能性はありうるものではないかと考える。より詳しくは拙論文（牧野2017）を参照。
- 2 本稿で以降に示していくような「効率」「快適性」「知識創造」といった各時期のオフィス環境をめぐる具体的争点は、オフィスに関する研究や雑誌記事のなかに既にみられるものであり（たとえば「特集 オフィス空間をよくする条件」『建築ジャーナル』1210（2013）など）、その整理枠自体は目新しいものではない。本稿から示すことのできる認識利得は、ここまで述べてきたような、ANTを経由することでみえてきた三点——それらはオフィス（デザイン）とは何なのかを精確に考えようとする際、看過できないと考えられる——を考慮したうえでオフィスデザインの変遷を通覧した場合に何がみえてくるのか、そしてそれについて何が新たに考えられるのかという点にあると思われる。また、「クリエイティブ」という言葉が何を意味するのかという点については、オフィスデザインの変遷のなかで変わってくるものであるため、その内実について本稿の筆者の側から定義することは行っていない。
- 3 ほぼオンライン接続の方法が語られているのみなので、オフィスのIT化マニュアルについては除外している。
- 4 ただしその際、言葉による解説がまったくない設計図面集も除外している。このような除外は、物理的環境、モノそれ自体の検討という側面を弱めてしまい、結局のところ本稿での分析を言説の分析に近づけてしまっているともいえる。設計図面から人間・非人間の布置連関を読み解いていくという分析の視点はありえるもので、今後の課題としたいものの、本稿ではその問題意識にしたがって、より端的に人間・非人間の配置や関係性について明示している資料群を選定したことが除外の最たる理由である。
- 5 これらの書籍のうち、タイトルに「オフィス」を含むものが83件に対して「ワークプレイス」は5

件、「職場」は4件であった。後述するように1990年代以降「ワークプレイス」という言葉が注目を集めているものの、一般的には「オフィス」という言葉がより多く用いられていると考えるため、本稿では「オフィス」の語を主に用いて記述を行っている。

- 6 本稿で扱う資料がオフィスデザインに関するすべての資料というわけではもちろんない。データベース検索には引っかけられないがオフィスデザインを扱うもの、章や節にオフィス等の言葉を用いていないが内容としては扱っているものももちろんある。だが今日における出版情報データベースの整備状況を考えると、また以降で述べていくようにオフィスデザインの主導者はある程度絞り込むことができるのだが、さまざまな書籍・雑誌記事においてそうした顔触れが重複して登場し、ある程度似通った言及を繰り返していることを考えると、すべてを網羅することはできていないかもしれないが、意識的にオフィスに関する言及を行っているもの、および主要な登場人物と言及内容はあらかじめ押さえることができている、いわば「主なものをほとんど全部読んだことになる」(牧野2016: 181) ように資料を準備することができたと本稿の筆者は考えている。
- 7 このような物理的側面こそを分析すべきと思われる方もいるかもしれない。本稿ではこうした、オフィスビルの構造や素材といったまさに物理的な側面をあまり扱いきれていないが、これは本稿の問題意識にしたがって人間・非人間の布置連関を再構成した場合、各資料において人間・非人間の配置に関する言及からそうした側面が切り離されている(端的に違うセクションで扱われている)、もしくは布置連関の周辺的な部分にある(分析をまとめるにあたって、全てを記述することはできず、関連性と重要性の弱いものは省略せざるをえない)と本稿の筆者によって観察されたことによる。
- 8 このような「旧来的なオフィス」に対して、「新しいオフィス」の設計・デザインが提案されるという構図は、どの時代においても「旧来的なオフィス」が圧倒的な多数を占め続ける(という想定のもとに議論がなされる)ため、今日に至るまで繰り返されている。その意味でオフィスデザインにおける人間・非人間の配置は、各時期における希少性を賭金として主張されているといえる。
- 9 以降に示す展開は、「近年では過去の要求性能のすべてが加算」(大倉2014: 4)されるという近年の言及にもあるように、各時代において新たに積み重なった要求であり、前節のような能率・効率が必ずしも放棄されているわけではないことをあらかじめ断っておきたい。
- 10 林は、軸となる「生活の場」としてのオフィスという見解は同様であるものの、それをより精緻化したかたちで1986年に『オフィスルネサンス——インテリジェントビルを超えて』という編著を刊行していた。
- 11 「新世代オフィスへの挑戦」『GA JAPAN』2(1993)。執筆者・発言者が示されていない記述については、このように脚注で雑誌および記事名を紹介していくこととする。
- 12 「特集 オフィス・プレジャー——感性に訴えるオフィス・インテリア」『建築と社会』72(2)(1991)。
- 13 とはいえ、林(1995: 94)がニューオフィス賞の創設などを「景気過熱の追い風を受けた80年代末ならではの出来事ではありましたが」と述べているように、このような配置は莫大な費用をかけて多様な空間を備えたオフィスビルを建築できる、この時期の好況という必要条件あつてのものだと考えられる。
- 14 『フレキシブル・ワークプレイス』1(1993)。
- 15 同上。
- 16 また、仕事のできる空間はもはや企業の直接関与する空間にとどまらず、都市空間全体にわたっているという「都市のオフィス化」(仲1996: 40)が論じられるようになると、翻って「現実の執務空間(リアル・ワークプレイス)」上で支援できること(『コーポレートデザイン』30(1996))、「人びとがリアルにオフィス空間に集まる意味」(森島1999: 216)が再検討されるようになり、これが次節でのインフォーマル・コミュニケーションを重視するCO論につながっていくことになる。
- 17 特集のなかで建築家グループ・みかんぐみの曾我部昌史は、ここで述べられているような「いろいろな場となることを引き受けることができる」建築の例としてせんだいメディアテーク(伊東豊雄、2001)を挙げている。
- 18 「特集 オフィス・プレジャー——感性に訴えるオフィス・インテリア」『建築と社会』72(2)(1991)。

- 19 こうしたアイデアのなかには今日まで継続的に発展しているものも少なくない。たとえば「あしあとフロア」のアイデアは、今日ではカード型／ウェアラブル型端末から吸い上げたビッグデータの解析（ピープルアナリティクス）などへと進んでいる。ただ本稿ではそうしたアイデアを逐一追っていくというよりは、その原型がいつ頃登場してきたか、またその着想の根底にある人・モノ・意味の布置連関が一体どのようなものであるのかを考察しようとしている。
- 20 池田（2011: 189-92）はまた、鯨井のように空間パターンを示した場合、「ための空間」を作る意識が向いてしまうため、「できる空間」、つまり「複数の行為が発生するような、同時にそうした行為を受け止めるような変化に富む空間」をさまざまに設けていく方が効果的であると議論の微調整を行っている。
- 21 本稿で扱いきれなかった動向として、支配的といえる潮流ではないが、クリエイターによるオフィス、フォトジェニックであることが前面に打ち出されたオフィスへの注目がある。こうしたオフィスは本稿で示した論者からはしばしば「デザインをカッコよくすればよしといった単純な話ではない」（紺野 2008: 9）などと批判的に捉えられることがある。実際こうしたオフィスの紹介は、有名な人物の「人称性」（加島 2010）、クリエイターという職業のイメージ、あるいは写真写りのよさから逆算したオフィス賛美になることが多く、「クリエイティブ」であることの捉え方についても、本稿で主に見てきた「このようなオフィス環境を整えれば知的創造性が高まる」といういわば「因果」ベースの考え方ではなく、「知的創造性の高い人々はこのようなオフィスで仕事をしている」といういわば「コンピテンシー」（高業績者の行動特性）ベースをとっており、相反するもののだといえる。だがこのような方向性の違いが燃料にされることで、理論武装と多孔化はより進展しているともいえる。
- 22 本稿では詳述していないが、2000年代後半以降に注目を集めるようになったシェアオフィスについても、その運営者からは「アクティビティ」に注目して空間デザインや運営システムを設計・更新している、「コラボレーション誘発型のシェアオフィス」を意図しているといった言及がみられる（田中・長岡 2005: 117-8）。これに類する 2010 年代の動向であるコワーキングスペースについても、コミュニケーションの誘発、偶発性を生じさせる場のデザインとしてその志向を捉える向きがあり（松下 2016: 64-72）、ここまで述べてきたオフィスデザインの展開上にあるものと捉えることができる。また、こうしたシェアオフィスやコワーキングスペースといった形態は、2010 年代初頭にしばしば言及された「ノマドワーク／ワーカー」に対して、コラボレーションの誘発という経路から彼（女）らを知的生産性へと節合する可能性をもたらしたといえるかもしれない（詳しくは牧野 2018 を参照）。

文献

- 阿部仁史・本江正茂, 2003, 「オフィスアーバニズム宣言」『JA』50: 21.
- 阿部智和, 2014, 「オフィス空間のデザイン研究のレビュー——知的創造性に着目したオフィス空間のデザインをめぐる」『地域経済経営ネットワーク研究センター年報』3: 87-101.
- 足立明, 2001, 「開発の人類学——アクターネットワーク論の可能性」『社会人類学年報』27: 1-33.
- 安藤正美, 1990, 『実践ニューオフィス——快適で機能的なオフィスの作り方』日本経済新聞出版社.
- 浅田晴之・上西基弘・池田晃一, 2007, 『オフィスと人のよい関係——オフィスを変える 50 のヒント』日経 BP 社.
- 東浩紀・大澤真幸, 2003, 『自由を考える——9・11 以降の現代思想』NHK 出版.
- 東政雄, 1972, 『オフィス・レイアウト入門』日本能率協会.

- Becker, Franklin, 1990, *The Total Workplace: Facilities Management and the Elastic Organization*, Van Nostrand Reinhold. (= 1992, 加藤彰一訳『トータルワークスペース——ファシリティマネジメントと弾力的な組織』デルファイ研究所.)
- Becker, Franklin, and Fritz Steele, 1995, *Workplace by Design: Mapping the High-Performance Workspace*, Jossey-Bass Publishers. (= 1996, 鈴木信治訳『ワークプレイス戦略——オフィス変革による生産性の向上』日経 BP 社.)
- Callon, Michel, and John Law, 1995, "Agency and Hybrid Collectif," *The South Atlantic Quarterly*, 94(2): 481–507.
- Deleuze, Gilles, 1990, *Pourparlers*, Éditions de Minuit. (= 1995, 宮林寛訳『記号と事件——1972-1990年の対話』河出書房新社.)
- 栄久庵祥二, 1983 「オフィス環境の人間学」『建築と社会』64(9): 32–4.
———, 1989, 「オフィス環境のスペース・プランニング」佐藤方彦編著『オフィス・アメニティ——オフィスの生理人類学』井上書院.
- フィールドフォー・デザインオフィス, 2009, 『ON! OFFICE——活性化のスイッチを生むオフィスデザイン』エクスナレッジ.
- 古川靖洋, 2002, 『創造的オフィス環境——新時代のオフィスとホワイトカラー』千倉書房.
- 花田愛・森田舞, 2015, 『オフィスはもっと楽しくなる——はたらき方と空間の多様性』プレジデント社.
- 林昌二, 1972, 「オフィスビルを, なぜ——アイ・ビー・エム本社ビルを機会に」『新建築』47(4): 155–8.
———, 1995, 「オフィスが溶解をはじめた——オフィスの世紀の終わりに」『新建築』70(12): 93–6.
- 林昌二編, 1986, 『オフィスルネサンス——インテリジェントビルを超えて』彰国社.
- 林昌二・森島清太・岸本章弘・阿部仁史・本江正茂, 2003, 「オフィスビルに発想の転換を」『新建築』78(6): 63–71.
- 本田由紀, 2005, 『多元化する能力と日本社会——ハイパー・メリトクラシー化のなかで』NTT 出版.
- 池田晃一, 2011, 『はたらく場所が人をつなぐ——COPRESENCE WORK』日経 BP 社.
- 池野武, 1959, 『オフィスのレイアウト』日本事務能率協会.
- イトーキ総合研究所, 1984, 『オフィスの未来をデザインする——OA時代のヒューマンな環境づくり』有斐閣.
- 地主廣明・オフィス環境研究所, 1998, 「未来のオフィス——NEXT OFFICE PLANNING2005」『SD』409: 40–1.
- 加島卓, 2010, 「デザイン／デザイナーを知ることの戦後史——職能と人称性」南後由和・加島卓編『文化人とは何か?』東京書籍.
- 建築環境・省エネルギー機構編, 2010, 『知的創造とワークプレイス』武田ランダムハウスジャパン.

- 岸本章弘, 1998, 「創造性を高めるオフィス空間」『研究開発マネジメント』8(1): 36-45.
- , 2002, 「文脈情報を共有する」『ECIFFO』40: 64-70.
- , 2011, 『NEW WORKSCAPE——仕事を変えるオフィスのデザイン』弘文堂.
- 岸本章弘・仲隆介・中西泰人・馬場正尊・みかんぐみ, 2006, 『POST-OFFICE——ワークスペース改造計画』TOTO 出版.
- 小嶋一浩, 2000, 『アクティビティを設計せよ! ——学校空間を軸にしたスタディ』彰国社.
- 紺野登, 2008, 『儲かるオフィス——社員が幸せに働ける「場」の創り方』日経 BP 社.
- , 2009, 「オフィス, ワークプレイス, 集合知——なぜ集合知が問題になるのか」新世代オフィス研究センター編『オフィスの夢——集合知: 100 人が語る新世代のオフィス』彰国社.
- 鯨井康志, 1996, 「新しいオフィスの構築」中田重光ほか『経営革新とオフィス環境』日科技連.
- , 2005, 『オフィス進化論——オフィスはどこへ向かうのか』日経 BP 社.
- 京都工芸繊維大学山口研究室・京都工芸繊維大学仲研究室・岸本章弘, 2003, 「ワークウェア——オフィス空間と情報の新しいかたち」『10+1』33: 135-49.
- Latour, Bruno, 1991, *Nous n'avons jamais été modernes: Essai d'anthropologie symétrique*, Editions La Découverte. (= 2008, 河村久美子訳『虚構の「近代」——科学人類学は警告する』新評論.)
- Law, John, 1994, *Organizing Modernity*, Oxford: Blackwell Publishers.
- , 1999, “After ANT: Complexity, Naming and Topology,” in John Law and John Hasard(eds.), *Actor Network Theory and After*, Oxford: Blackwell Publishing.
- , 2008, “Actor Network Theory and Material Semiotics,” in Bryan S. Turner (ed.), *The New Blackwell Companion to Social Theory(3rd edition)*, Wiley-Blackwell.(Online)
- 牧野智和, 2014, 「『人間力』の語られ方——雑誌特集記事を素材にして」『日本労働研究雑誌』56(9): 44-53.
- , 2016, 「『ほとんど全部』を読む——メディア資料を『ちゃんと』選び、分析する」前田拓也・秋谷直矩・朴沙羅・木下衆編『最強の社会調査入門——これから質的調査をはじめるときのために』ナカニシヤ出版.
- , 2017, 「『自己』のハイブリッドな構成について考える——アクターネットワーク理論と統治性研究を手がかりに」『ソシオロゴス』41: 36-57.
- , 2018, 「オフィスにおけるフローの諸統治」『現代思想』46(5): 171-82.
- 松下慶太, 2016, 「ワークプレイス, ワークスタイルの再編——オンラインとオフラインを重ねるモバイルメディア」富田英典編『ポスト・モバイル社会——セカンドオフラインの時代へ』世界思想社.
- 俣賀襄二, 1965, 『オフィス・レイアウト——改善の事例と技法のつかい方』経林書房.
- 森島清太, 1999, 「オフィス建築の行方 第1回 変容するオフィス空間 Part1 開放的・連続的な空間構成/標準仕様からの脱却」『新建築』74(13): 216-23.

- 本江正茂, 2007, 「オフィス／ワークプレイス」『建築雑誌』1557: 30.
- 仲隆介, 1996, 「欧米の情報化オフィスの諸相」沖塩荘一郎・吉田邦彦・仲隆介『変化するオフィス』丸善株式会社.
- , 2007, 「創造的なオフィスを創る」『公共建築』49(2): 6-11.
- , 2008, 「オフィスと感性」日本建築学会編『都市・建築の感性デザイン工学』朝倉書店.
- , 2010, 「オフィスへの想いと新世代オフィス研究センター (NEO) への期待」『日本オフィス学会誌』2(1): 72-7.
- , 2012, 「<情報>と<働き方>と<建築>の新しいかたちとしてのワークプレイス」『労働の科学』67(3): 4-7.
- 中村義勝, 1963, 『事務能率増強のカルテ——オフィス・レイアウトのはなし』白桃書房.
- 西村佳哲, 2003, 「再編を迎える国内のワークプレイス」『ECIFFO』42: 40-9.
- 野田一夫, 1985, 「監修者のことば」野田一夫監修, ジュディ・グラフ・クライン『The Office Book——オフィスの新時代』講談社.
- 野中郁次郎・紺野登, 1999, 『知識経営のすすめ——ナレッジマネジメントとその時代』筑摩書房.
- Nonaka, Ikujiro, and Takeuchi Hirotaka, 1992, *The Knowledge-Creating Company: How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation*, Oxford University Press. (= 1994, 梅本勝博訳『知識創造企業』東洋経済新報社.)
- オフィスユースウェア・マネジメント研究会, 2012, 『いい会社はオフィスが違う』NTT 出版.
- 大倉清教, 2014, 「『場』こそ経営資源——オープンな場がイノベーションをもたらす」『日本オフィス学会誌』6(2): 4-11.
- 大智浩, 1952, 「オフィスのレイ・アウト」『事務と経営』4(33): 720-1.
- Rose, Nikolas, 1999, *Powers of Freedom*, Cambridge University Press.
- 産業能率短期大学編, 1975, 『オフィス・プランニング・ハンドブック』くろがね工作所.
- 渋田駿, 1951, 「事務室の機能を生かしたオフィス・レイアウトの実施例——塩野義製菓東京支店」『マネジメント』10(11): 15-8.
- フィリップ・ストーン, 1995, 「組織の優先課題をサポートし, オフィスに一体感を生み出す『アクティビティ・セッティング』」『フレキシブル・ワークプレイス』5: 26-31.
- Stone, Philip J., and Robert Luchetti, 1985, “Your Office Is Where You Are,” *Harvard Business Review*, 63(2): 102-17.
- 薄憲弘・藤田里奈・勝井千尋編, 2001, 『世界のオフィス・プランニング——これからのオフィス・デザイン』六曜社.
- 鈴木謙介, 2009, 「設計される意欲——自発性を引き出すアーキテクチャ」東浩紀・北田暁大編『思想地図』3: 110-35.
- , 2013, 『ウェブ社会のゆくえ——<多孔化>した現実のなかで』NHK 出版.
- 鈴木博之・原口秀昭・小川保・藤森照信, 1987, 「オフィスの成立」オフィス事典編集委員会

- 『オフィス事典』ガイアブックス.
- 社団法人ニューオフィス推進協議会編, 1991, 『ニューオフィスモデル 100 選——New office innovation in Japan』経済産業調査会.
- 田中陽明・長岡勉, 2005, 「シェアリングオフィス『co-lab』」五十嵐太郎+リノベーション・スタディーズ編『リノベーションの現場——協働で広げるアイデアとプロジェクト戦略』彰国社.
- 徳本幸男, 2012, 「竹中工務店ワークプレイスプロデュースのビジョン」『新建築臨時増刊 TAKENAKA WORKPLACE PRODUCE』新建築社.
- 通商産業省, 1987, 『ニューオフィス——快適かつ機能的なオフィス環境の創造』経済産業調査会.
- 内田洋行企画・栄久庵祥二監修, 1987, 『ザ・ニューオフィス・デザイン——快適化とインテリジェント化のために』講談社.
- 上野直樹・土橋臣吾編, 2006, 『科学技術実践のフィールドワーク——ハイブリッドのデザイン』せりか書房.
- 安田賀計, 1963, 『オフィスレイアウト——スペースの活用と事務環境の改善』ダイヤモンド社.
- 安田洋平, 2011, 「『ECIFFO』と、新しい時代の働き方をデザインしてくれる本」, PARK OFFICE LABO ホームページ, (2018 年 5 月 15 日取得, <http://office.tatemono.com/parkoffice/plus/design/index02.html>).

(まきの ともかず、大妻女子大学、makinotomo@otsuma.ac.jp)
(査読者 岩館豊、松下慶太)

The Configuration of Human/Nonhuman in Office Design: The Assemblage and Genealogy of “Creative Offices”

MAKINO, Tomokazu

Amidst the rise of “creative offices” which have attracted much attention in recent years, a wide variety of gimmicks aimed at inducing activities related to spurs of intelligent creativity have been embedded within them. These creative offices are the targets of heterogeneous design, in which an organization’s concept of intellectual creation overlaps with its environment. In this article, I investigate both the transition of office design, as well as how various forms of such offices have emerged over time. The offices from the 1950s to the 1960s exhibited people and office furniture embedded together in an “efficient arrangement.” From the 1980s to the 1990s, the notion of people and objects placed together in an efficient arrangement remained, but a new focus of attention towards intellectual creativity emphasized by the emergence of the “New Office” appeared, wherein the office space was conceived of as a supportive space for the workers’ refreshment and solace. Generally, from the 2000s onwards, offices conceptualized as a “hybrid design” with clear aims at boosting intellectual creativity have become predominant. However, regarding the extent to which these offices actually bring about an increase in intellectual creativity, they can be likened to black boxes; their internal mechanisms and workings are not fully-known.