エイジング と デザイン

加齢化　　感覚

第２回 ―「ヒアリング　１」

ヒアリング と コミュニティカフェ

「エイジングとデザイン」研究の調査の主な舞台となったのは、コミュニティカフェとして地域活動を展開している「コミュニティカフェみぬまハウス」です。

・概要（一部みぬまハウス HP より引用）

コミュニティカフェみぬまハウスは、NPO 法人「みぬまで暮らす会」によって運営されている施設である。ここでは高齢者向けのデイサービスを中心に、見沼で暮らす人たちが「助けあい、支えあう」ための事業を行なっている。

① コミュニティカフェ→水曜日は誰でもくつろげる、おしゃべりできる居場所
② 講座→土・日は、パソコン・英会話の連続講座や「源氏物語カフェ」講座
③ 物品販売→手作り品、委託品、不用品（新品）の販売
④ 生活支援サービス→生活支援
⑤ 暮らしの相談業務→生活支援、葬儀支援も含む暮らしの相談、介護相談等
⑥ リサイクルの仲介（介護用品等）→不要になった人から必要な人へ中継ぎする

また埼玉県内でも、たくさんの市町村で、お弁当の配達やミニデイサービス、グループホーム、グループリビングなど、そこに暮らす人々が自分たちなりのやり方で、ともに暮らせる仕組みづくりを行なっている。

「みぬまで暮らす会」は、お互いに顔の見える関係づくりから始めて、見沼区の自宅で最後まで暮らし続けるためには何が必要なのか、どんな仕組みがあれば可能なのか、「コミュニティカフェみぬまハウス」で経験を積み、3 年後には見沼区に宿泊（ショートステイ）も可能な「みぬまハウス」を設立し、最期まで自分の家で暮らし続けることを目標にしている。

・沿革（１部みぬまハウス HP より引用）

「みぬまで暮らす会」の創立メンバーは、「さいたま市見沼区介護・福祉マップ」づくりで出会った（2007 年、独立行政法人福祉医療機構の助成事業、NPO 法人くらしとお金の学校が受託）。マップづくりで、介護保険制度について学び、多くの高齢者施設・介護保険サービス事業所を調査・訪問。介護保険制度や施設があっても、「住みなれた地域で」「自分らしい暮らし方」を最期まで維持するのは難しいことがわかった。

歳をとっても安心して暮らせる地域をどう築いていくのか、何度も話し合いを重ね、

①私たちのまち（見沼区）に、いつでも誰でも安心できる居場所をつくる。
②近くで暮らすひと同士が助けあい、支えあうための仕組みをつくる。

と、目標を定め、2008 年から月 2 回の「ワンコインランチ」の活動を続けてきた。

そしてこのたび、新しい活動場所「みぬまハウス・大和田」を得て、2010 年 5 月からは、週 6 日のミニデイサービスとカフェをオープンすることに伴い「みぬまで暮らす会」を NPO 法人化することにした。

■コミュニティカフェとは

コミュニティカフェとは、「たまり場」「居場所」となる情報交換、交流の場であり、人的ネットワークを広げたり、それによって新たなチャレンジのきっかけになることを目的とした施設である。現在では高齢者福祉関係や子供関係など、さまざまな分野に展開されている。

設置・運営主体はＮＰＯ、個人、任意団体の自発的な意思で開設されているものが８～９割を占めており、地域の団体や個人と連携協力しながら、飲食、講座、展示など様々な事業を柔軟に展開し、事業を通じて利用者の間に人との出会いやつながりをつくりだしている。

社団法人長寿社会文化協会（WAC）は、コミュニティカフェを作るための支援活動を積極的に進めている。
大分大学福祉科学研究センターの調査によると、2000 年以降に開設された施設が 9 割であり、コミュニティカフェの新規の開設数は 2003 年～2009 年の間は毎年 2 ケタで増加している。

〈エイジングとデザイン〉ヒアリング

本研究のヒアリング調査のまとめ方として

□対象者別ヒアリング考察

□テーマ別ヒアリング考察

の二つの局面から行います。

最終的なまとめとしては、その二つの視点からの関連性と特異性を考察して、「エイジングとデザイン」の方向性に対する提案を行います。

本研究が加齢者の感覚をテーマとする為に、感覚が形成される個人の資質や時代性のレベルとテーマに対する感覚対応の傾向を探るレベルとが必要になってくる、と考えられます。

そうした意味から

□対象者別ヒアリング考察

□テーマ別ヒアリング考察

とを行います。

今回報告する「ヒアリング①」（実施 2011,9,29　2011,10,04）は

「みぬまハウス大和田」に参加されている

82 歳・70 歳・69 歳・65 歳の女性４名の方々からのヒアリング結果となります。

対象者別ヒアリングー中間分析

対象者プロフィール

A さん　　実施日 2011.9.26

〇性別：女性

〇年齢：82 歳（昭和 4 年生まれ。）

〇家族構成：夫（91 歳、在宅介護）

孫（中 2）

〇ご自分の性格は？

・新しいものに興味があり、すぐにとびつく。

・感受性豊か。（雲や海を見ていろいろなことを感じる）

・なにがあっても落ち込まず、切り替えることができる。

・旦那さんを介護中だが、自分も楽しんで人生を送りたい、みじめにはなりたくない。

→旅行に行くなど、自分が好きなことをする。

・自分が歳をとっていると感じない。（生活が充実しているからではないか？）

〇どんなこと（時）が楽しいか？

・音楽を聴いたり、歌を歌うとき。

・空、雲、海（特に沖縄）を眺めて、想像すること。

〇どんなこと（時）が癒されるか？

歌を歌っているとき

〇好きな色・色合いは？

明るい色合い（ブルーやグリーンでも明るめのもの）

ピンクも明るい色なら好きだが、自分には似合わないと感じている

〇どんなモノ・状態にかわいいと感じるか？

孫の笑顔（反抗期の孫のふとした笑顔）

〇デザインに興味があるか？

編み物のデザイン（配色）に特に興味がある。

〇デザイン情報はどこから入手するか？

・周りの人が着ているもの（着こなし）

・若い人が着ているもの（TV からも情報を得る。AKB の衣装でも興味をもつ）

〇備考

・中学 2 年生の時に戦争。

・17～20 年間鎌倉にいた。

・モガ→アプレ・ガールの世代

（モガ：モガとはモダンガールの略で、大正末期から昭和初期にかけて流行した言葉である。当時、モガと呼ばれた若い女性の特徴は断髪、洋装、引き眉毛、頬紅、ルージュなどのメイクアップといった格好で、どちらかというと不良的な悪い意味で使われることが多かった。

アプレ：戦後派を意味する語、アプレゲールの省略形。第二次世界大戦後に日本で流行した言葉。戦前の価値観・権威が完全に崩壊した時期であり、既存の道徳観を欠いた無軌道な若者による犯罪が頻発したという暗黒面も含め、「アプレ」と呼ばれた）

A さんプロフィール特性

A さんの青春時代は戦争中に当りました。アプレ・ガールだったと自認する A さんは今回のヒアリング被験者の内で最高齢者になります。

・「新しいものに興味があり、すぐにとびつく」

・「なにがあっても落ち込まず切り替えることができる」

・「自分が歳をとっていると感じない」

と自己分析する A さんは感受性豊かで活発な方です。

デザインにも興味があり、特に編み物の配色に関心がある。

デザインの情報は周りの人や特に若い人のファッションから得ている。

A さんヒアリング特性

□カワイイ臨界

［たらこキューピー］

密集しているとキューピーの目がすべてこっちを見られているようで怖く感じられていて、生きているものとしてとらえられていた。

［りんご］

食べられている部分が多いほど、生活感かリアルに感じられて「かわいい」というより「親近感」のほうがてはまるのかもしれないと思う。

［ローソク］

２本のろうそくの程よいバランスがかわいいと感じられたと思う。

□ほほえみ誘導

［水玉］

すべてを雲でイメージされていて、全体的にふんわりしたものを好まれていた。

□高揚感覚①

［フォルム］

金属を使っているものにはあまり興味を示すことがなく、近代的なフォルムのものには好感を持ちにくそうだった。

［テクスチャー］

元気が出るものや、好きなものは「かわいい、おちつく」などの触った感覚ではない言葉で表したものを選んでいた。

［カラー］

もともと明るい色合いのものが好きだと言っていたので、その関係もあってか全体的に明るいピンクや赤などが入ったものを選ばれていた。

□高揚感覚②

［A~G パネル］

人に分けてあげたいと思うものは、自分から見ても少し自分の趣味も含んだようなものを選ばれることが多いのかと感じた。

［K シリーズ］

このシリーズでは、嫌悪感はあまりなかったようだ。

見て「元気になれる」、「すてき」などとプラスに考えられるものが多かったように思えた。

考察

□カワイイ臨界

たらこキューピー→０３

りんご→０２

ローソク→０３

極めて感覚反応の柔軟性、感覚そのものの「若さ」が感じられます。視覚認知による感覚把握の「健全性」が保持されているわけです。たらこキューピーに関しては「ギャザリング」状態が多くなり始める段階に反応しています。そこに情景的なイメージが生じていた、と考えられます。

□ほほえみ誘導

水玉構成を具体的に「雲」というメタファーを介して理解しようとしている。

これは極めて感情移入しやすく、イメージもわきやすい視覚認知の方法となるものであろう。

ほほえみ→０４

かわいい→１１

気持ちいい→０４

ここで注目されるのはＡさんの感覚として、ほほえみが０４の雲でイメージされ、それが気持ちいいにつながっている、いわば感覚の連鎖・連動が見られることです。

ちなみに「０４」の雲のイメージは穏やかな空に浮かぶ「綿雲」の様なものが感じられます。

０２、０６などの微差対比への反応は薄い。

視力が関係しているか？　それとも微差対比では気付きにくいのか？

□高揚感覚①

フォルムに対しても感覚（感覚表現）の引き出しが多彩です。

０２→「すてき」０５→「モダン」０６→「かわいい」０８→「ごっつい」

０９→「面白い」

一方、テクスチャーは比較的、限定的傾向にあります。

素肌に心地いいもの、視触覚が優しいものへの反応が高い。

カラーに対しては明るいコントラストの強い暖色系の色合い、配色が好きで元気になれる。カラーに対する感覚反応でも C-5, C-6 などに「若さ」が現われています。

□高揚感覚②

［A~G パネル］

元気になれる→G-09

癒される→D-02

自分らしさ→E、F

かわいい→B-08

A さんの高揚感覚として注目されるのは「癒し」「かわいい」の感覚を通して、「ピュアヤング」や「ヤングアダルト」とも感覚共有（カワイイ共振）の可能性を示すことです。

お友達にあげたい→E-01、F-03

若い人にあげたい→B-05、B-08

お友達が持っていると自分も好ましい→C-02

他者にデザインをあげるということは他者が喜ぶ様子を想像して、その上で自身が楽しいと感じ、これも高揚感覚となります。

［K シリーズ］

すてき→２d、２e

→４d

元気になれる→４b、４d、４e

やさしい→１e

渋い→２b

友達にあげたい→２c

やさしい、おだやか→４b

洗練されたカワイイに対して、「元気」「やさしい」「渋い」「友達にあげたい」「おだやか」などの感覚反応を示しています。洗練されたカワイイに対する拒否反応は見られず、感覚反応の柔軟性が示されています。

対象者プロフィール

B さん

実施日 2011.9.26

○性別：女性

○年齢：６９歳（昭和 16 年生まれ）

○家族構成：１人暮らし（猫を飼っている）2011 年 5 月末 夫と死別

○趣味：カラオケ、音楽

○ご自分の性格は？

・外では強がっているが、本当は真逆の性格で、さみしがり屋

・明るく動くことが好き

・閉じこもらないようにしている

○どんなこと（時）が楽しいか？

歌や合唱をしているとき

○どんなこと（時）が癒されるか？

・犬に癒される（無邪気だから。猫は無表情なので犬のほうが好き）

・植木

○好きな色・色合いは？

黄色、ピンクなどの明るい色。

○どんなモノ・状態にかわいいと感じるか？

旦那さんの介護をしているとき。大変な時期を越えて弱ってきた頃、声をかけて反応があったり、話をしたりするとものすごくかわいく思えてくる。

○デザインに興味があるか？

ある。特に家具（椅子やソファ）にこだわる。

○デザイン情報はどこから入手するか

・テレビ

・他の人の家を訪ねて

＊ファッションに関しては唯我独尊。他人に影響されず、自分の好みのものを私流で着る。かわいいものが好き。

○備考

・朝は必ずラジオ体操をする。（１年以上続けている）

・20 代で病気になり 10 年近く床に臥せる。

・40 代で病気（脊柱管狭窄症）を患う

・50 歳から 10 年間母の介護

・今年の 5 月までご主人の介護

・気力で頑張ってきた。

・定年後（65 歳～）に自分の中の棚卸を始める。

・部屋は明るく、やわらかい色が良い。（暗いと気持ちまで暗くなるから）

・都庁、埼玉アリーナは好きではない。形の印象が良くない。

・　ご主人と結びつけて考えることが多い。

Ｂさんプロフィール特性

B さんは戦中生まれ。

2011 年に御主人と死別され、現在 1 人暮らし。

・「明るく動くことが好き」

・「外では強がっているが、本当は寂しがりや」

・「閉じこもらないようにしている」

・「歌や合唱をしているときが楽しい」

とする B さんは、かわいいものが好きで、家具（椅子やソファー）のデザインにもこだわりを示します。

デザインの情報源としては「テレビ」「他人の家」を挙げています。

Ｂさんヒアリング特性

□カワイイ臨界

［たらこキューピー］

タラコキューピーの目が不気味とのことなので、多くの目に見られているのがイヤなのだろう。

［りんご］

リアルでつらい。食い意地とのことから、立体ではなく平面状の絵として見たいのだと思う。

［ローソク］

同じ長さで明るい物が並んでいるのが良いのだと思う。

□ほほえみ誘導

［水玉］

整然とした物より、崩れた物とその中間あたり物で多すぎず少なすぎない量が良いのだろう。

□高揚感覚①

［フォルム］

動物が持つ毛や丸みを帯びた物が好き。金属などのつるっとした物は好まない。

［テクスチャー］

人工でしか作れないような素材は好まない。

［カラー］

明るいパステルカラーと明るい原色が好き。全体が暗い物は好まない。

□高揚感覚②

［A~G パネル］

人に分けてあげたいと思うものは、自分から見ても少し自分の趣味も含んだようなものが選ばれることが多いかなと感じた。

［K シリーズ］

このシリーズでは、拒否感が感じられるものはあまりなかった。

見て「元気になれる」、「すてき」などとプラスに考えられるものが多かったように思えた。

考察

□カワイイ臨界

たらこキューピー→０２

りんご→０２

ローソク→０５

たらこキューピーの０２に対して、「スカッ」としている、という感覚表現は注目されます。つまり「スカッとした「カワイイ」という感覚があるわけで、感覚的にも新鮮で面白いと思います。

□ほほえみ誘導

ほほえみ→０３

かわいい→０８

気持ちいい→０３（安心感がある）

「気持ちいい」はどうやらかわいいよりもほほえみとの感覚の親和性を持つのが分かります。しかも安心感が必要条件になっていて、極めて穏やかな構成に気持ちいいが反応しています。

これらはいずれも感覚反応の柔軟さ、健全さを示すものです。

□高揚感覚①

フォルムに対する感受性が豊かで、自分の好みがはっきりしている。

癒されるもの　→01

元気になれるもの　→05

好きなもの　→07

テクスチャーについてはかわいいと癒しが感覚反応の主流になっています。

癒されるもの　→06

かわいいもの　→06

カラーに対する感覚反応は暖色系が主流になりますが、C-2 にみられるような、少しグレーイシュな色合いにも感覚反応を示しています。

C-2、C-3、C-4

□高揚感覚②

［A~G パネル］

元気になれる　→C1-c-01、c-03

癒される　→A-01

自分らしさ　→G-07

かわいい　→A-01、A-07、B-06、B-08

ヤングマインドへの感覚反応は高い。（元気になれる、かわいい）

癒されるものとしてのキャッピーマインドにも反応。

「自分らしさ」はマチュアマインドから選択。

お友達にあげたい　→E-01、E-04

若い人にあげたい　→D-01

お友達が持っていると

自分も好ましい　→E-01

お友達との感覚共有はマチュアマインド。

若い人との感覚共有はヤングアダルトマインド、マインドレスなもの。

［K シリーズ］

すてき→1c

→2b、2c、2d

おしゃれ→2b

対象者プロフィール

C さん

実施日 2011.10.04

○性別：女性

○年齢：70 歳（昭和 16 年生まれ）

○家族構成：夫

子供（男　30 代）

○趣味：卓球（2 年ほど前から月 4～5 回。公民館のシニア体操から卓球に興味をもった）

読書

手芸（休み中）

○ご自分の性格は？

・明るい性格

・おっちょこちょい

・人との会話が楽しい

○どんなこと（時）が楽しいか？

はじめると何でも楽しく感じる

○どんなこと（時）が癒されるか？

・楽しいときと同じ。

・学生（私達）と話しているときも癒される

○好きな色・色合いは？

ピンク

淡く明るい色合いが好き。

○どんなモノ・状態にかわいいと感じるか？

キティーちゃん（最近のギラギラピカピカしているものはあまり好きではない）

○デザインに興味があるか？

自分からはあまりデザインをしようとは思わない。

与えられたものをする。

○デザイン情報はどこから入手するか？

・テレビ

・デパートのおもちゃ売り場など

○具合が悪いところがあるか？

特にない。右ひざ、腰がすこし痛むことがある

○備考

・地味なものはあまり好きではない

・キラキラキャピキャピしたものもあまり好きではない

・おしゃれ→誰が見ても良い

・すてき→その人にぴったりあっているもの。

・　かわいい→自分が見てかわいいもの。

C さんプロフィール特性

C さんも戦中生まれ。

「明るい性格」

「少しおっちょこちょい」

と自己分析する C さんは、人と交わり会話をするのが楽しい、と云う。

デザインの志向としては

・地味なものはあまり好きではない

一方

・キラキラ、キャピキャピしたものもあまり好きではない

とし、年相応のファッションや着こなしに準じるには抵抗感も持つ。

「おしゃれ」、「すてき」、「かわいい」などの感覚の淡く、明るい色合いが好きで、引き出しが豊かである。

C さんヒアリング特性

□カワイイ臨界

［たらこキューピー］

05 までいくと圧倒されてしまうと仰っていた。可愛らしい物体が 1 体ではなく、程よく何体かいる様子に一番かわいいと感じるのだと思う。

［りんご］

りんご本来の形が感じられる段階がかわいいと感じるのだと思う。たくさんかじられたりんごからは、元々の形が感じられず、虫などにかじられていて気持ちが悪いといったような不快な感情を抱くようだ。

［ローソク］

半分くらい溶けた状態にかわいいと感じる様子。ろうそくの場合、元の形のままではあまり面白みが無く、溶けきってしまった状態には切ないと感じることから、その中間の形に一番かわいいと感じるのだと思った。

□ほほえみ誘導

［水玉］

たくさんの水玉が整列せず全体に広がっている様子にほほえみを感じている反面、かわいいと感じるものはあまり水玉の数が多くなく、きれいに整列しているものである。

□高揚感覚①

［フォルム］

これも、形に対する印象というより、そのものの持つ機能などから連想されるイメージでの回答である。01や04など、寂しさを紛らわしてくれるようなものに好感を持っている様子。

［テクスチャー］

カラー、フォルムと同様に、質感は関係なくかわいいと思ったものやおいしそうと思ったものに興味を示している。質感に対しての印象はほとんど無く、この方はあまり質感等にはかわいいという印象を持たないのだと感じた。

［カラー］

ピンクが好きと最初に仰っていたが、配色や色の濃さにより、すべてのピンクが可愛いとは思わないようだ。色と国のイメージを結びつけている様子で、色そのものの印象というより、その色から連想されるものの印象が回答に表れている。

□高揚感覚②

［A~Gパネル］

癒されるような印象の物よりもポップで明るくてカワイイといった印象の物の方が興味を持っていた。

［Kシリーズ］

形よりも色合いに着目していた。ポップな印象で明るい物に対してカワイイ素敵などという反応が得られた。

考察

□カワイイ臨界

タラコキューピー　→02

りんご　→01,02

ローソク　→04,05

極めて、健全、正常な感覚反応となっています。

「ギャザリング」・「インパーフェクト」・「タイムパス」に対する感覚認知が適確に読みとれています。

□ほほえみ誘導

ほほえみ　→07

かわいい　→01,02

気持ちいい　→03

ここでは「かわいい」が安心感と感覚連動しています。

一方、ほほえみはもう少し活動的なイメージが感覚されているようです。

御本人の行動的で明るい性格と少し関わりがあるかもしれません。

□高揚感覚①

フォルムに対する感覚は純粋にその形態だけをみるのではなく、フォルムが備える機能にも判断を向けてフォルムを捉える。

元気になれるもの　→04（反応してくれる、会話をしたい）

つまり、フォルムと機能を別々に見ることをしない態度が見られます。

テクスチャーに対する感覚は素材そのものの感覚と云うよりもそれから連想される「もの」のイメージに移り、テクスチャーはそれらを繋ぐ媒体

物のようなものと理解できます。

カラーの志向は暖色系に対する反応（C-02.03）と、寒色系（C-08）の色合いにも及びますが、しかし、カラー対応域は狭い。

□高揚感覚②

［A~G パネル］

元気になれる　→F-06, D-02

癒される　　→G-07

自分らしさ　　→F-06

かわいい　　→F-06, A, B

高揚感覚は「マインドレス」なものを中心に「ヤングアダルト」、「アダルト」なものから感じとっている。「ヤングアダルト」へのマインド感覚反応は興味深い。デザイン性のあるものへの関心の所在です。

お友達にあげたい　→F-06

若い人にあげたい　→G-03（男性）（女性はわからない）

共に分けて上げた相手が喜んでくれることを考えてデザインに接しているのが分かります。その上での高揚感覚の感覚共有なのでしょう。

［K シリーズ］

すてき　→2c,2e

→1a,1

→2e

洗練されたカワイイ　→3c

C さんは K シリーズに対しても積極的に「ステキ」が確かに高揚感覚となっているのがわかります。

3C への感覚反応は「かわいい」が基調になったもので、各世代（特に若い世代）とも感覚共有が進むと考えられます。

対象者プロフィール

D さん　　実施日 2011.10.04

〇性別：女性

〇年齢：65 歳（昭和 21 年生まれ）

〇家族構成：子供（男）

〇趣味：旅行　（国内、外）

〇ご自分の性格は？

・せっかち

・おおざっぱ

〇どんなこと（時）が楽しいか？

・旅行計画（最初から全部自分で考える）ができたとき

・友達と 2 人か 1 人でいるとき

・美術館（モデイリアーニ）に行くとき

・若者と話すこと

〇どんなこと（時）が癒されるか？

楽しいときと同じ。

〇好きな色・色合いは？

卵色（黄）

最近は淡い色が好き

〇どんなモノ・状態にかわいいと感じるか？

むじゃきなもの（お孫さんなど）

〇デザインに興味があるか？

ある

〇デザイン情報はどこから入手するか？

・デパートの洋服などを見て

〇備考

・機能的でデザインのよいものが好き

・モダンなものも好き

・みぬまハウスには最近来始めた。

D さんプロフィール特性

D さんは戦後生れの団塊世代。

子供（男）と二人暮らし。

成長と共に、身近に「デザイン」が在った時代の体験を持ち、

・「機能的でデザインの良いものが好き」

・「モダンなものも好き」

・「美術館巡りが好き」

と感覚を育む機会に恵まれてきた。

デザイン情報はもっぱらデパートで入手する。最近は、淡い、きれいな色が好きになってきた。「若い世代の人たちと話をすると楽しくなれる」と云う。

D さんヒアリング特性

□カワイイ臨界

［たらこキューピー］

たらこキューピー単体ではかわいいと感じられる。

たらこキューピーが群がってしまうとたらこキューピーを単体で認識しづらくなり大きい目だけが強調され圧倒される印象を感じたと考えられる。

［りんご］

リンゴの丸みをおびている形にかわいいと感じるのではないか。

丸みをおびた形の存在が無くなってしまいそうに 09 は感じられたため、気持ち悪いという印象ではなく切ないと感じたと考えられる。

［ローソク］

ろうそくから放たれる暖かい光によって、かわいいと感じたのではないか。

１０のサンプルからはここまで短くなるまでの時間が感じられたため頑張ったと称え、頑張ったろうそくがなくなる事を惜しんでさみしいと感じたと考えられる。

□ほほえみ誘導

［水玉］

規則的に並んでいた水玉の列が少し崩れた事によって、微笑ましく感じたのではないか。

01は、水玉の間隔が疎になっているため、水玉だと認識する事ができかわいいと感じたと考えられる。01に比べ、05は水玉の間隔が密になっている。ゆえに、水玉が並んでいるというよりも規則的に何かが並んでいる印象を持ったのではないか。

□高揚感覚①

［フォルム］

基本的にはカチッとした形より動物のように丸みのあるものが好みである。

［テクスチャー］

硬いものより柔らかいフワフワしたものやモチモチしたものの方が好みなようだ。

［カラー］

旅行好きの性格のせいか色を国や国旗ととらえていた。

カラー２では、親しみやすい色だったのか身につける物の色としてとらえていたのではないか。

□高揚感覚②

［A~G パネル］

多くの項目でＥのパネルを選んでいる。和柄や民芸品を好むようだ。だが、かわいいと思うものはフォルムやテクスチャーで好んでいた動物やフワフワしたものを選んでいる。

［K シリーズ］

他の項目のと同様、かわいいと思うものは動物やその形をしたもののようだ。

だがデザイン性のあるものも好みなようだ。

考察

□カワイイ臨界

タラコキューピー→01

りんご　　→01・02

ローソク　　→03ー05

タラコキューピーに対する反応は、単体に反応しました。

単体の表情、ディティールに注意が払われている証拠です。

これもデザイン好きな感覚背景が伺えます。

一方ローソクの 05 はバランス感覚の若さを示すものです。

□ほほえみ誘導

ほほえみ→03

かわいい→01・02

気持ちいい→05

かわいいが 01・02 に対して感覚反応を示したことはとても貴重な例証になります。

01・02 はとてもミニマルなデザインとなるもので、この状態を私たちは「カワイイ」として把握しています。

洗練された高貴なかわいさである 01・02 に感覚反応が及んだことは驚きです。

モダンデザインも好き、とする D さんの感覚の若さを、これも示すものになっています。

□高揚感覚①

フォルムに対する感覚の把握は「癒し」、「元気」、「かわいい」を通して発揮されているのが分かります。

テクスチャーに対する感覚は、それがイメージされる「もの」と合体して初めて感覚される傾向を示しています。

つまり、「テクスチャー」そのものの感覚反応は進みづらい、ということでしょう。

カラーに対する感覚は暖色系にも寒色系にも旺盛に反応を示しています。

□高揚感覚②

［A~G パネル］

元気になれる→E−05・C−06

癒される→F−05

自分らしさ→E

かわいい→A

基本的に高揚感覚は「マチュア」「マインドレス」「ヤング」「キャッピー」マインドなものから感じとっている。マインドの感覚対応の広さが目につきます。

お友達にあげたい→F−06

若者にあげたい　→G−04

お友達が持っていると自分も好ましい→E−01・E−05

デザイン（感覚）を介した他者とのつながり・感覚共有（カワイイ他者効果）は「マチュア」・「マインドレス」な感覚に求めている。

［K シリーズ］

K シリーズ（洗練されたカワイイ感覚を生むデザイン）に対する感覚反応は「かわいい」から「ステキ」「面白い」に渡っています。

「カワイイ」感覚が拡大する（例えば、モダンカワイイ、シブカワイイ etc…）のではなく、成熟した感覚、洗練された感覚に対する別な感覚枠（引き出し）で捉える傾向を示している、と考えられます。

すてき→4e、4c、4f

→1a、1c、1f

洗練されたカワイイ→3c

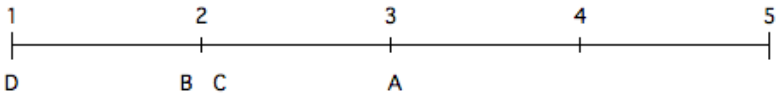
「かわいい」に次ぎ、「ステキ」、「面白い」も充分に高揚感覚として示されています。

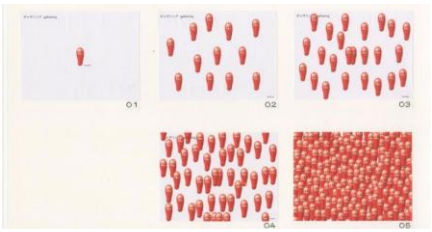
テーマ別ヒアリング中間考察

かわいい臨界

- どの段階（様相）が「かわいい」と感じるか？

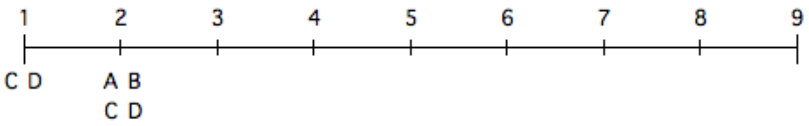
［たらこキューピー］

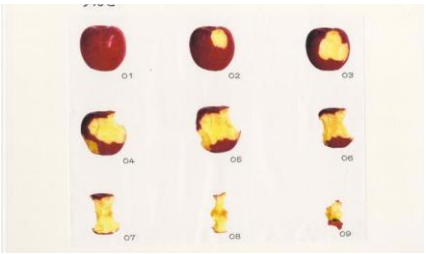




「たらこキューピー」自体が充分なキャラクターを持ち合せる為、それ自体が「カワイイ」と反応されました。
その上で「カワイイ臨界」の訪れは少し各自でバラツキが見られます。
単体０１での段階でより強く「カワイイ臨界」を感じる人。
まだ疎な集合化０２に「カワイイ臨界」を感じる人。
更に密度が上がり「たらこキューピー」が一部重なり合う様子もうかがえる０３に「カワイイ臨界」を感じる人。特に０３に「カワイイ臨界」を感じる人には集合のしかたの中に「物語」を感じとりカワイイと反応したと答える人がいました。
この様にものの集合のしかた（ギャザリング）の仕方に内に「カワイイ臨界」が潜むのが分かります。

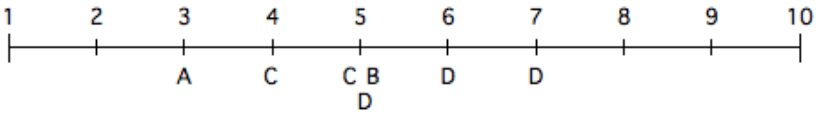
［りんご］

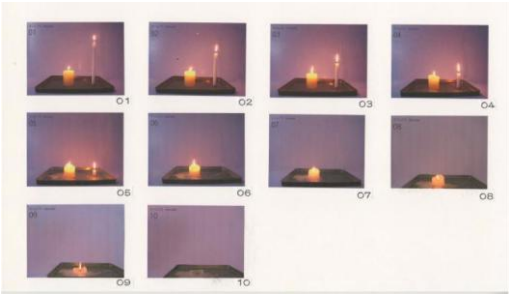




人は「りんご」に対して抽象的で理想的な形をイメージとして持ち合せています。「りんご」らしい形を皆が同様に持っているわけです。
こうした「りんご」が少しずつ欠損してゆく過程の中で各自が描く「りんご」の像も同時にイメージとして次第に崩れだしてゆきます。
理想としての「りんご」の像が０３以降は完全に崩れていて、そこには「カワイイ臨界」は生じてきませんでした。
４人とも、「カワイイ臨界」を０２としました。しかしりんごのイメージとしての理想的な形０１にも「カワイイ」の反応が見られました。
注目すべきポイントは、りんごとして理想的な形０１よりも一口かじった様子の０２の方が多く「カワイイ」と反応されたことです。
アップル社のブランンドマークは根拠のあることだと分かります。

［ローソク］





太く、短いローソクと細く、長いローソクを同時に火を着けます。被験者４人とも細く、長いローソクの経過を気に掛けていました。

これまでの「たらこキューピー」・「りんご」の「カワイイ臨界」のプロットよりもこの「ローソク」の方、「カワイイ臨界」の訪れははるかにバラけています。

長いローソクが短いローソクに近づく段階０３に「カワイイ臨界」を感じる人。

長さが並ぶくらいになる０４と「カワイイ臨界」が訪れる人。

更に細いローソクが少し低くなる段階０５でカワイイ臨界を感じる人。この段階でのカワイイと感じる人が最も多く見られました。

０５には、やはり、カワイイ物語が一番生まれてきやすいのかも知れません。

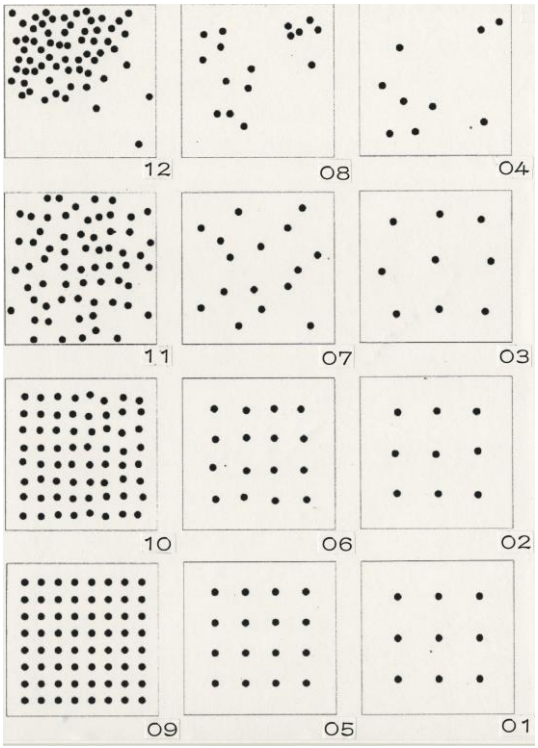
消え行くものえの心情が感じられて悲しくな傾向が見られます。

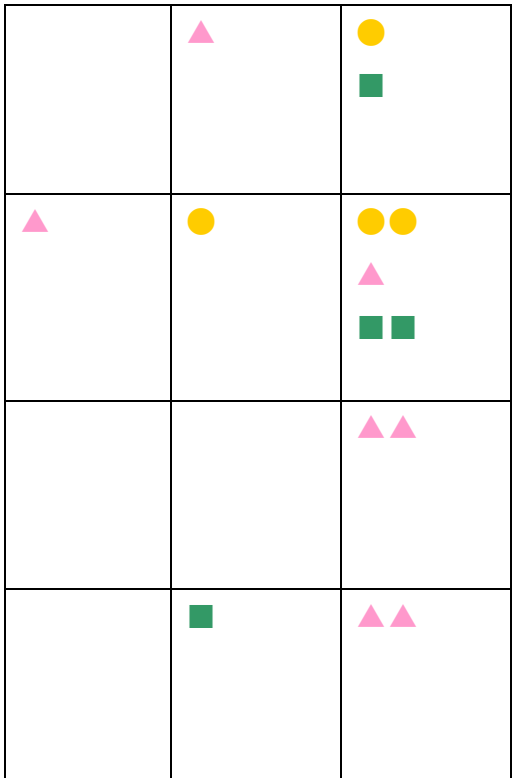
ほほえみ誘導、かわいい臨界

1・どの段階でほほえみを感じるか？　　ほほえみ［●］

2・どの段階で「かわいい」と感じるか？　　かわいい［▲］

3・どの段階が一番気持ちが良いか？　　一番気持ちいい［■］





考察

1. どの段階でほほえみを感じるか？

03、04、07 がほほえみ誘導が生まれるポイントとして挙げられました。このことは私達にとっては、とても意外なものでした。つまり、私達にはほほえみ誘導が微差対比を含む 02、06 辺りで生じていると感覚されてきたからです。

水玉構成に対し、整っているパターンから、ほんの少しのズレが生じるとそこにまずはほほえみ誘導が生じ、その後、水玉構成に動きが出始めてカワイイ臨界に至る、と理解してきました。

それがまさに逆の事態を示しているのです。これはどのようなことを意味するものなのでしょうか。被験者が水玉構成の内に動きがあるものにほほえみ誘導を感じているのは、「ほほえみ」のイメージがより動的なもので、気持ちを弾せてくれるもの、と感じているからなのかもしれません。そして、「かわいい」の方がもう少し緩やかな様子、様相に対して感じ取るものなのかもしれません。

2. どの段階で「かわいい」と感じるか？

かわいい臨界として、01→2 名、02→2 名、03→1 名、08→1 名のヒアリング結果を得ました。

08 の動きがあり、子供たちが遊び廻る情景が浮かぶこの水玉構成にかわいいと反応したケースは私達にもよく理解できます。しかし、01、02 の水玉構成にかわいいと反応したものに対しては、これからのヒアリングで注意深く、観察してゆく必要があると考えます。

そこでは確かに、09、10 の水玉構成の密度感ではカワイイと感じないが、01、02 ではかわいいと感じているわけです。

3. どの段階が一番気持ちが良いか？

気持ちが良い、と云う反応は少しバラケます。05→1 名、03→2 名、04→1 名のヒアリング結果を得ました。

しかし、基本はうかがえます。水玉構成の密度が疎でユトリが感じられ、少し緩みのある構成に対して気持ちが良いと反応されています。

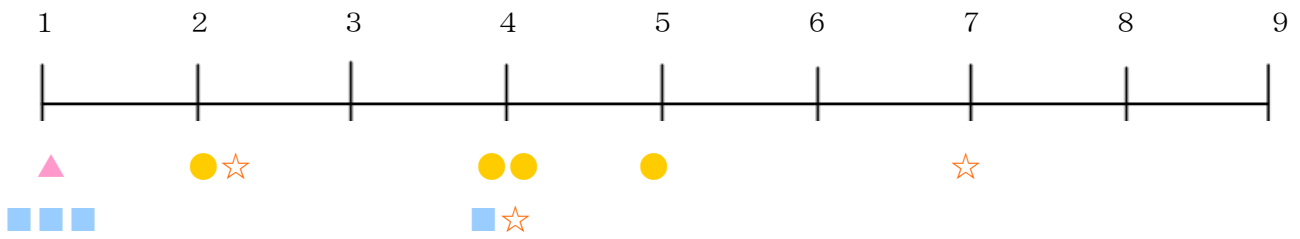
ここから分かることは、「かわいい」と「ほほえみ」との間に「気持ちいい」が指摘されていることです。

いずれにしても、この 3 つの感覚の所在についてはこれからのヒアリングでも気を付けて見てゆくことになります。

高揚感覚 1

1・自分が元気になれるサンプルはどれですか。　　元気になれる[●]
2・自分が癒されるサンプルはどれですか。　　癒される[■]
3・自分がかわいいと思えるサンプルはどれですか。　　かわいい[▲]
4・自分がとても好きなサンプルはどれですか。　　好き[☆]

［フォルム］



考察

4 人の感覚反応の特徴として、

＜元気になれる＞では、動きを伴う形態（具象的、抽象的を問わず）に反応が見られます。

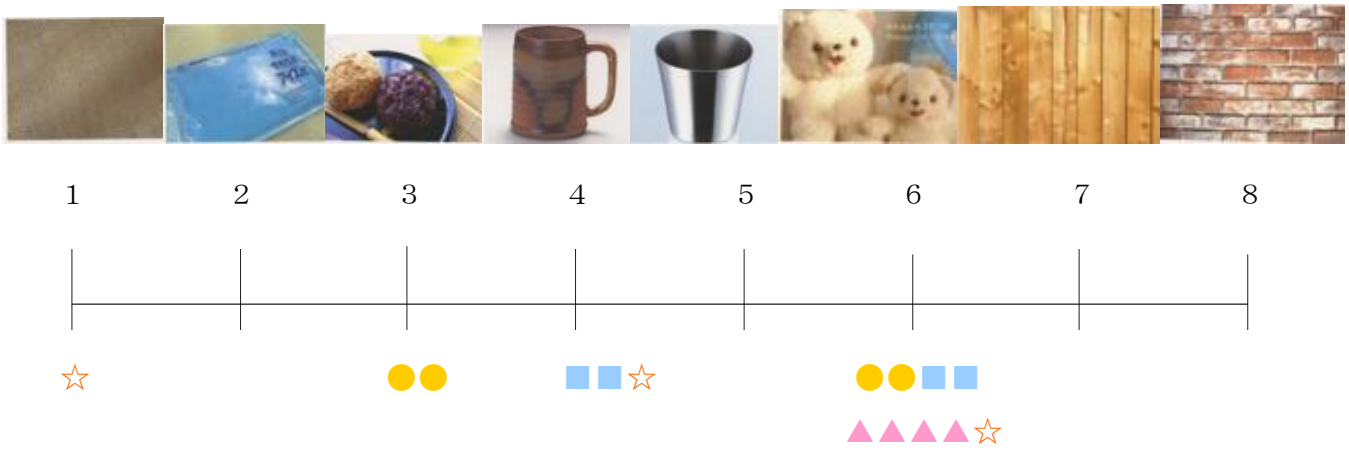
→4、2、5

＜癒される＞では、柔らかな形態の反応が高く、視触感的な評価が高いものと思われます。

＜かわいい＞では、1 が挙げられ、その他の形態に対してはかわいいと云う感覚反応は示されていません。恐らく、具象的な形態には反応できても、抽象的な形態に対してはかわいいと云う感覚反応は難しい、と思われます。

注目は＜好き＞です。2、4、7 が挙げられましたが、どれもモダンな形態です。この感覚反応はこれからも注意深く観察してゆく必要があります。

［テクスチャー］



考察

4 人の感覚反応の特徴として、

＜元気になれる＞では、3、6 が挙げられていますが、形態に附随する他の要素、3 であれば「おいしそう」と云う食欲が喚起されたり、6 であれば、動物としての生命力に触れ、元気が出る、と云う具合に、純粋に形態だけの反応ではない、のが特徴でしょう。

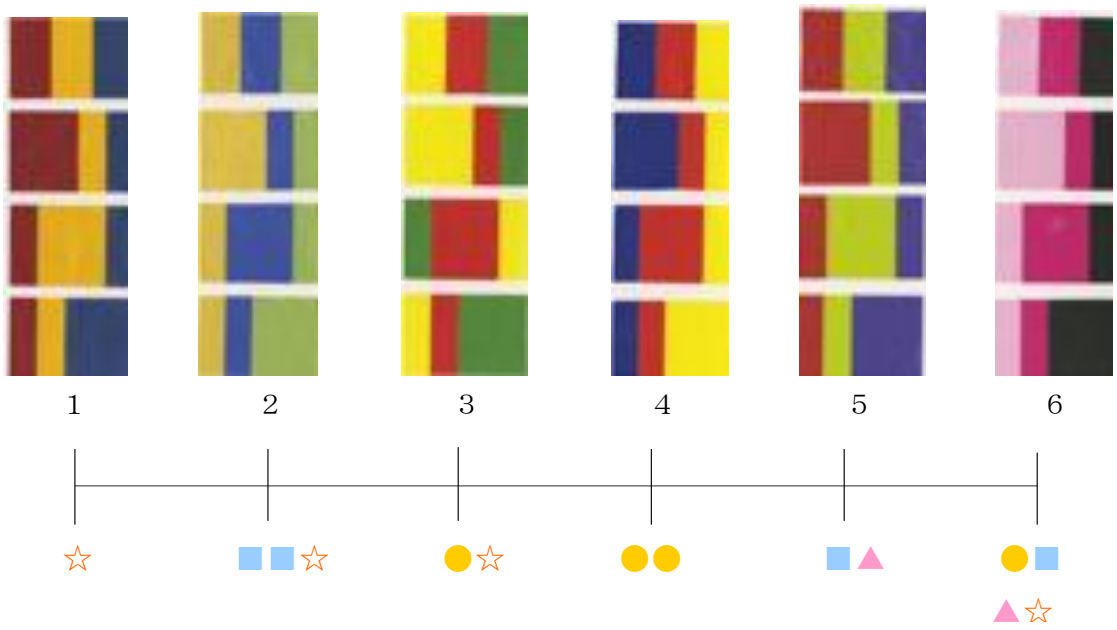
＜癒される＞では、4（陶器）と 6（ぬいぐるみ）への感覚反応が示されました。

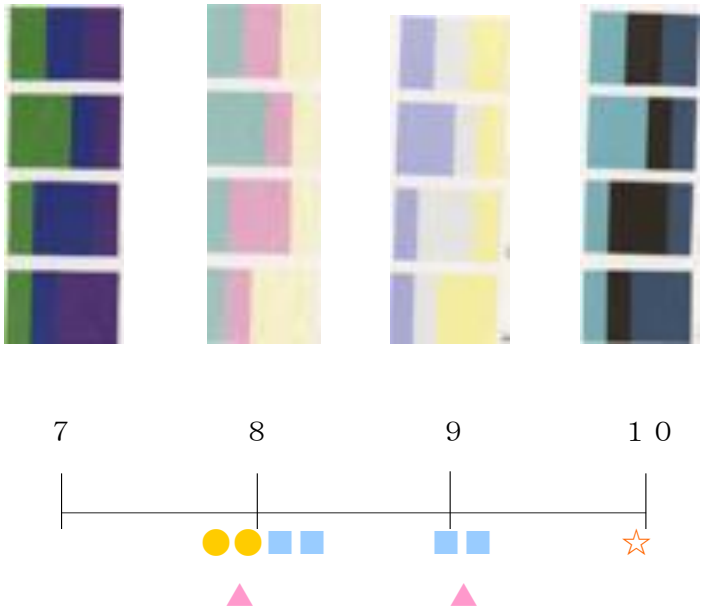
注目は、4（陶器）です。焼き物の持つムラのある温かい質感への感覚反応は高いものがあります。

＜かわいい＞では、圧倒的にフワフワ、モコモコの質感が好まれます。

＜好き＞では、やはり、癒される質感（4、6）がまず挙げられます。

［カラー］





考察

4 人の感覚反応の特徴として、

＜元気になれる＞では、3、4、6、8 が挙げられ、色のコントラストのはっきりした明るく、キッパリした配色が支持されています。

ペールトーンの 8 にも反応を示しているのは、注目に値します。

＜癒される＞では、2、5、6、8、9 と反応の域は広がっています。

特に、2、5、9 への感覚反応は難しい配色にも関わらず、反応を示していることは注目されます。

＜かわいい＞は素直にピンクの力（6、8）です。

5 のかわいい感覚反応は恐らく、「物語」を感じての反応となるものではないか。

＜好き＞では、元気系（3）や癒し系（2）落着き（10）と人の好みがバラけています。

高揚感覚 2

A〜G パネル

1・自分が元気になれるパネルはどれですか。
2・自分が癒されるものはどれですか。
3・自分らしさがでるものはどれですか。
4・自分がかわいいと思えるパネルとものはどれですか。
5・お友達にも分けてあげたいものはどれですか。
6・若い人たちにも分けてあげたいものはどれですか。
7・お友達が持っていると自分も好ましいと思えるものはどれですか。

※以下の表の「〇」はパネル自体を選んだものを表す。

1	2	3	4	5	6	7
	01		〇			
			08		05 08	
01 03	06			03		02
02	02		01 06 07 08		01	

				03		
05		○ ○		01 01 04		01 01 05
06	05	○ 06	06	03 06 06	03	
09	07	07			03 04	

K シリーズ

1・素敵はどれ

2・オシャレはどれ

3・かわいいはどれ

4・好きはどれ

1	2	3	4
c			
b c c e	b	c c	c
		a c	
c d e f			e

考察

[A~G パネル]

4 人の感覚反応の特徴は

＜元気になれる＞では、ヤング×コンサバティブが挙げられたのは、若い人とのカワイイ共振の可能性を示唆するものです。

＜癒される＞ではキャッピーマインドからマインドレスまでと感覚反応が広いのが認められます。

注目は、それらがマチュアマインド以外なものである点です。

このことは、癒されるデザイン対象は、当事者のマインド以外にこそ広がることが出来ることを示すものです。

＜かわいい＞では、圧倒的にヤング×マインドレスまでと感覚反応がされています。

これも貴重なカワイイ共振のデザイン指針になるものでしょう。

＜お友達が持っていると好ましく思える＞では、マチュア×コンザバティブ（E）とマインドレス×コンサバティブ（F）に集中します。デザインが備える感覚に対する安心感もあるのではないか。

[K シリーズ]

4 人の感覚反応の特徴は、

＜素敵＞では圧倒的に K-2、K-4 になります。これはカワイイパラダイム研究では、洗練されたカワイイ感覚に当たるものです。

高齢者（女性）は、「カワイイ」に対して「ステキ」で感覚反応するのがここからも分かります。

＜オシャレ＞では、やはり K-2 に反応しています。

＜かわいい＞では、K-2、K-3 に反応を示しています。「チョウのブックマーカー」や「ゴミ袋」「ハコ犬」などに反応したもので、このカワイイ感覚は充分に高齢者にも感覚共有が進むのが分かります。

＜好き＞は、やはり、K-4（クレー、ミロ、片岡球子、ミナペルフォネンの作品）に対して、反応を示しますが、注目すべきは、素敵と好きの違いを K-4 は確実に示してくれています。

次回は「みぬまハウス大和田」での「ヒアリング②」を報告します。
「ヒアリング①」と同様のヒアリング設問を５名（予定）の方々に伺います。
お楽しみに。

本研究チーム

真壁 智治（M.T.Visions）

・

チームカワイイ（共立女子大学 家政学部 建築・デザイン学科 建築コース 堀ゼミナール）

堀 啓二

新井 絵莉 石津 瞳 伊藤 里恵子 加藤 えみ 加藤 麻帆 川上 萩子

草薙 薫 國澤 奈布 島田 佳苗 清水 郁 関屋 亜美 中島 雅子

浜野 かおり 牧野 佳代子 三坂 真里奈 三輪 知穂美 吉田 奈央 徳山 瞳

井上 愛以里 竹澤 葵 吉岡 愛未