

研究成果報告書

本研究は助成金申請内容をもとに修士論文としてまとめた。なお、修士論文の主題と申請時研究課題名は異なるが、修士論文は申請研究課題を応用した研究である。

利用者主体による共同設計手法の開発 - 未来創造塾 EAST 街区における実践を通して -

Development of co-design process by multiple users
- Throughout the study at Miraisozojuku EAST block -

森基金申請時研究課題名: 専門家および非専門家による共同設計手法の開発

慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科

Keio University Graduate School of Media and Governance

吉田 宗弘

Munehiro Yoshida

研究成果報告書

利用者主体による共同設計手法の開発 - 未来創造塾 EAST 街区における実践を通して -

本研究は、「使い手」である利用者が主体的に、要求を建築物へ直接反映可能な設計手法の提案に関する、基礎的な研究である。

近年、利用者が設計へと参加する参加型設計が一般的になっている。参加型設計の動きは慶應義塾大学湘南藤沢キャンパスに隣接する未来創造塾 EAST 街区においてもみられ、StudentBuildCampus（以下 SBC）と呼ばれる。しかし、参加型設計が普及し始めた 1990 年以降の事例を見ても、「利用者が主体の設計」と「利用者の要求を直接計画建築物の形に反映した設計」の双方を満たした設計手法は見られなかった。要因として、利用者は他者の多様な要求まで知る由もなく、それらを複合した全体を形作れないためであることが事例分析で分かった。結果、「建築家主体の設計」や「利用者の要求を標準化し形に反映した設計」が用いられてきた。双方を満たした設計手法は、1. 使い手目線で必要な設計案ができる。2. 利用者の多様な要求をそれぞれ満たす設計案ができるといった意義につながる。

そこで、本研究の目的を「利用者が主体の設計」と「利用者の要求を直接計画建築物の形に反映した設計」の双方を満たした設計手法の提案に定め、関連する以下 2 つの提案を行った。(1) 利用者達が自らの要求を 1 つの建築物に反映するうえで生じる、多様な要求相互の関係を可視化する手法。(2) SBC にて現在設計中の滞在棟Ⅲにおいて (1) を組み込んだ共同設計手法。

[第 2 章] 手法の開発と実践では、(1) に用いる“評価マトリクス”の提案と、“評価マトリクス”の利用を組み込んだ (2) “共同設計手法”の提案を行った。“評価マトリクス”は 1 つの設計案が内包する全ての要求相互の良し悪しを定量化している。また、学内にて利用者を募り“共同設計フロー”を実践し、過程を示した。

[第 3 章] 検証と考察では、実践の過程で生じた全 21 の設計案を比較分析することで、“評価マトリクス”の有効性を検証した。また、“評価マトリクス”を用いた“共同設計手法”が「利用者の要求を直接計画建築物の形に反映した設計」となり得ているかを検証した。検証の結果、2 つの提案設計手法を実践することが「利用者が主導の設計」と「利用者の要求を直接計画建築物の形に反映した設計」の双方を満たした設計手法につながると示唆された。

[第 4 章] では、本設計手法は一定の有効性を示しながらも、本設計手法によって既に実際に建築物が建っているわけではない。そこで、未だ設計の途中にあることから生じる課題や展望について述べている。

キーワード

1. 参加型設計 2. 利用者主体 3. 共同設計 4. 学校建築 5. 基本設計段階 6. 評価

ProjectReport

Development of co-design process by multiple users - Throughout the study at Miraisozojuku EAST block -

On this thesis is a basic research about the proposal of design methods that enables the users to proactively and directly reflect their own requirements to the architecture.

In recent years, participative design that allows users to participate on designing is becoming more typical. The movement of participative design is also seen on Miraisozojuku EAST block conterminous with Keio university Shonan Fujisawa Campus and is named Student Build Campus (hereinafter called SBC).

However, looking at the cases in the 90s, which was the time participative design wide spread, and later, no design method fulfilled both “user independent design” and “designs that directly reflect users’ requirements to the architecture”. After case analysis, the primary factor for this was that the users have no way of knowing the various requirements of others and is unable to shape the compound whole. As a result, “architect dependent design” or “designs reflected on the users’ standardized request” has been used. Design method that fulfills both can, 1. make a design proposal that is needed from the users’ point of view. 2. make a design proposal that satisfies the users’ various requests.

Thus the purpose of this thesis is established into two. (1) to propose a method that visualizes the various mutual requirements that arises when trying to reflect the users’ own requirements into architecture. (2) to propose and practice the co-design method that connotes (1) on the ongoing project on SBC.

[2]On the development and practice, proposes the “evaluation matrix”used in (1) and “co-design flow” that incorporates the use of “evaluation matrix”. “evaluation matrix” quantifies the good and bad of all the mutual requirements that one design plan connotes. Also to practice and demonstrate the process of “co-design flow”, users were recruited on campus.

[3]On verification of observation, by comparatively analyzing the 21 design plans that arise during the process of practice, verified the effectiveness of “evaluation matrix”. Also, this chapter verifies if the “co-design flow” that incorporates “evaluation matrix” could be a “design that directly reflect uses requirements to the architecture”. As a result of the verification, practicing the two proposed design method leads to design method that fulfills both “user independent design” and “designs that directly reflect users’ requirements to the architecture”.

[4]While this design method indicates a certain effectiveness, no architecture has been built using this method. Hence this chapter mentions the task and the prospect brought about the design being halfway done.

keywords

1.Participative design 2.Multiple users 3.Co-design 4.School building 5.Preliminary design 6.Evaluation