

競技設計にみる建築分野の研究成果普及の一様体

○河崎昌之*¹ 本多友常*² 大氏正嗣*³ 上田寛彬*⁴

1. はじめに

一般に「コンペ」と呼ばれる、建築設計の分野で実施される「競技設計 (Competition)」は、特定の課題に対する提案を競う場である。ここで、特に“アイデア”・コンペと称される場合、実現性よりも、新規性や進歩性が、より重視されることが少なくない。

本発表はこのアイデア・コンペの提案内容に、研究成果を盛り込むことで、新規性や進歩性を高めると同時に、その成果自体を広く発信した事例紹介である。あわせてそこに、研究成果の普及に関する考察を加えた。

2. 競技設計への提案

互いに異なる高等教育機関に在籍する複数の教員と、建築構造設計の実務家（以下、「構造家」）で構成された連携体は、その主たる活動地域内の公募研究助成¹⁾を受け、域内で卓越する産業「林業」の振興を視野に入れた、木質構造の共同研究を実施した。なお、発表者らはこの連携体の構成員である。

主な実施内容²⁾は、構造家が創案した構造方式に基づく試験体による力学的実験と、当該方式の用途開発である。この用途開発に対し研究統括者より、研究課題に合致する競技設計への応募が提案された。応募案は上記の実験結果を取り込む形でまとめられ、参加に至った。

以降、第1次審査を経て、主催者や評価者らによる公開ヒアリングへ進み、表彰を受けた。応募案はインターネット上に公開され³⁾、先のヒアリング機会と合わせて、結果的に研究成果を実社会、さらには情報空間へ向け発信することとなった。

3. 競技設計による成果普及の可能性

今回の経緯から以下の2つを留意点として挙げたい。第1に、建築分野における技術開発の目的は比較的明確である、即ち、技術的課題の達成がもたらす物事を「製品（建築物）イメージ」として提示しやすいということ、そして2番目に、そうしたイメージの描き手と、いわゆる技術者の連携が、必ずしも特別なことではないという、設計分野的背景である。

競技課題は「住宅」であった。提案は、安心・安全、快適性、あるいは経済性等といった観点から評価された。そこで問われるのは、適用される技術自体もさることながら、それがこれら日常的な指標にもたらす効果である。

またイメージの描き手（意匠設計）と技術者（構造設計）の活動初期からの連携は、アイデア段階ながらも、イメージに現実味を与える。これは設計実務において日常的である。

つまり1点目は、成果が実生活上のいかなる問題を解決するのかという、しばしば指摘される研究・開発自体の課題、あるいは、成果が様々な産業分野にわたり利用される材料開発等と、2点目は「研究→開発→製品化」という研究・開発の単純化と、対照を成している。

【謝辞】

本発表の一部は、「2012年度高等教育機関コンソーシアム和歌山 大学等地域貢献促進事業『既存流通材（紀州材）を利用した簡易な大屋根・大床工法の開発（研究統括・本多友常（和歌山大学、当時））』」の成果である。

【参考文献】

- 1) 平成24年度高等教育機関コンソーシアム和歌山 大学等地域貢献促進事業 募集要項
<http://www.consortium-wakayama.jp/promotion-essential-2012.html> (access on October 28, 2014)
- 2) 平成24年度高等教育機関コンソーシアム和歌山 大学等地域貢献促進事業 平成24年度支援研究一覧
<http://www.pref.wakayama.lg.jp/prefg/020100/daigaku/24syuryo.html> (access on October 31, 2014)
- 3) 一般社団法人神奈川県建築士事務所協会
「応急仮設住宅計画コンペティション『リアリティのある応急仮設住宅の提案』」
<http://www.j-kana.or.jp/k-compe/> (access on October 28, 2014)

*1 和歌山大学システム工学部 *2 摂南大学理工学部

*3 富山大学芸術文化学部 *4 和歌山大学大学院システム工学研究科博士課程