

学生卒業設計制作NCF空間ディスプレイアワード受賞作品

受賞年	2022年																														
受賞タイトル	奨励賞																														
区分	Ⅱ. 生活ディスプレイデザイン																														
フリガナ	カネマツ コウキ																														
制作者名	兼松 光輝																														
フリガナ	ダイドウダイガクコウガクブケンチクガクカ																														
大学・学部・学科	大同大学工学部建築学科（2022年3月卒業）																														
フリガナ	ヨネザワ タカシ	職名																													
推薦者名	米澤 隆	大同大学准教授																													
作品名	品種改良的模型生成-心理測定実験を基にアップデートするオブジェクト指向-																														
概要	<p>背景 / 目的</p> <p>建築模型は設計の手段として用いられる。その中で、雑貨や観葉植物など同様に建築模型自体をオブジェクトとして空間に配置することによって、空間に対して彩りや演出効果を与えることを目的として研究および設計を行う。 模型がもつ魅力を調査・考察し、形容詞対を用いた心理測定実験から「かっこいい」「美しい」「個性的な」など様々な観点から魅力を増幅させ、植物や野菜が品種改良するように特定の観点から模型の価値観を増幅させることに意義があると考えた。 研究で魅力を増幅させるように制作した模型は、雑貨や観葉植物のように部屋に飾ることで空間に多様な効果や印象を与えるとともに空間に対して配置することで模型を介して日常生活が豊かとなり、形態や構成が異なる模型群が個性という価値をその日の気分や季節に応じて配置を変えることで空間の印象を変化させると考えられる。</p> <p>研究 / 設計の流れ</p> <ol style="list-style-type: none"> ①日常風景のリサーチ：制作を進める前段階で主観による偏りを減らすために日常に存在する風景やモノを平たくリサーチを行う ②1をイラストとして表現：1からモチーフを得て、それに伴う感情から対象として模型制作の前段階として簡単なスケッチをする ③2を用いた模型制作：イラストから三次元の立体へと変換することで、多様な価値観のある模型を制作する対象は60個である ④模型の魅力度調査と選抜：制作した全ての模型に対して建築系・非建築系の35人を通じて7段階で魅力度を回答し、選抜する ⑤模型の心理測定実験：選抜した模型に対して品種改良を行うための実験を行い、心理に関する形容詞対を用いて実験を行う ⑥実験結果の整理/分析：実験結果を基に模型がもつ印象や特徴をグラフにまとめる主観と客観的評価の両者を比較する ⑦品種改良模型の生成：実験結果を基に改良を行うための設計案を作成し、改良模型の制作を行うとともに調査と考察を繰り返す ⑧空間への配置：品種改良した模型は大学内や自宅に配置し、空間に対してどのような効果を与えているのかを測る <p>① 研究 [魅力度調査と選抜] ② 研究 [模型の心理測定実験]</p> <p>Googleform を活用し、アンケートを実施する調査結果に隔たりが出ないように建築系と非建築系も同じ評価軸で回答を受ける</p> <p>模型に与える感情的なイメージを「かっこいい / かっこわるい」といった対立する形容詞対を用いて5～7段階の尺度で回答する</p> <table border="1"> <tr> <td>[phase01]</td> <td>[phase02]</td> <td>[phase03]</td> <td>[phase04]</td> <td>[phase01]</td> <td>[phase02]</td> <td>[phase03]</td> <td>[phase04]</td> <td>[phase05]</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>制作</td> <td>アンケート</td> <td>回答を得る</td> <td>選抜を行う</td> <td>アンケート</td> <td>回答を得る</td> <td>整理/分析</td> <td>データシート</td> <td>改良を行う</td> </tr> </table> <p>データシートとしてまとめる 設計 [オブジェクト指向]</p> <table border="1"> <tr> <td> <p>主観的評価客観的評価による結果の差異を考察・比較することで今後の模型制作に必要な情報を得る</p> </td> <td> <ol style="list-style-type: none"> ① 配置する場所を選定し、効果を測る ② 空間に配置するための調査を行う ③ 調査結果からダイアグラムを作成する ④ 制作した模型を実空間に配置する ⑤ オブジェとしての活用法を見出す ⑥ 今後の展望と可能性を導き出す </td> </tr> </table> <p></p>		[phase01]	[phase02]	[phase03]	[phase04]	[phase01]	[phase02]	[phase03]	[phase04]	[phase05]										制作	アンケート	回答を得る	選抜を行う	アンケート	回答を得る	整理/分析	データシート	改良を行う	 <p>主観的評価客観的評価による結果の差異を考察・比較することで今後の模型制作に必要な情報を得る</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 配置する場所を選定し、効果を測る ② 空間に配置するための調査を行う ③ 調査結果からダイアグラムを作成する ④ 制作した模型を実空間に配置する ⑤ オブジェとしての活用法を見出す ⑥ 今後の展望と可能性を導き出す
[phase01]	[phase02]	[phase03]	[phase04]	[phase01]	[phase02]	[phase03]	[phase04]	[phase05]																							
制作	アンケート	回答を得る	選抜を行う	アンケート	回答を得る	整理/分析	データシート	改良を行う																							
 <p>主観的評価客観的評価による結果の差異を考察・比較することで今後の模型制作に必要な情報を得る</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 配置する場所を選定し、効果を測る ② 空間に配置するための調査を行う ③ 調査結果からダイアグラムを作成する ④ 制作した模型を実空間に配置する ⑤ オブジェとしての活用法を見出す ⑥ 今後の展望と可能性を導き出す 																														

制作者名	兼松光輝
作品名	品種改良的模型生成-心理測定実験を基にアップデートするオブジェクト思考-

【コンセプト解説】

建築模型は設計の手段として用いられる。その中で、雑貨や観葉植物などと同様に建築模型自体をオブジェクトとして空間に配置することによって、空間に対して彩りや演出効果を与えることを目的として研究および設計を行う。

模型がもつ魅力を調査・考察し、形容詞対を用いた心理測定実験から「カッコいい」「美しい」「個性的な」など様々な観点から魅力を増幅させ、植物や野菜が品種改良するように特定の観点から模型の価値観を増幅させることに意義があると考えた。

研究で魅力を増幅させるように制作した模型は、雑貨や観葉植物のように部屋に飾ることで空間に多様な効果や印象を与えとともに空間に対して配置することによって、模型を介して日常生活が豊かとなり、形態や構成が異なる模型群が個性という価値をその日の気分や季節に応じて配置を変えることで空間の印象を変化させると考えられる。