

ごあいさつ

私たち、芝浦工業大学建築研究会及び芝浦工業大学システム理工学部環境システム学科澤田研究室は、建築・都市について様々な視点から研究・思考を重ね、日々活動しております。

建築展は、毎年、学部2年生を中心に建築研究会及び澤田研究室が一体となり、春休みからの議論の集大成として開催しております。

今年度の建築展タイトルは、

欲求の仮想 / 現実
～ゲーム構造のモデル化から～

です。

現代の「ゲーム」は、子供から大人まで幅広い世代に浸透しています。通勤通学の僅かな時間に「ゲーム」に熱中する人々・・・そのゲームの魅力とは何でしょうか。私たちは、人々を魅惑する「ゲーム」のしくみと背景に注目しました。「ゲーム」は現実と仮想の往来です。ここに見るダイナミックな体験から、新たな建築の可能性を探ります。

今年の建築展もあらゆるデジタルツールを使用しています。分析・考察において、思考段階から展覧会で使用するパネル・映像表現まで、CAD や CG などのデジタルツールを用いて、会場にお越しくださった方々に分かりやすい展示となるよう工夫しております。どうぞ、最後までごゆっくりご覧ください。

芝浦工業大学 システム理工学部 環境システム学科
澤田研究室内 建築研究会 一同

私たちは、ゲームを用いて まちづくりに有効な方法論を見出す。

昨今私たちは、
まちづくりという言葉をよく聞く。

しかし、まちづくりという概念は人それぞれ解釈が異なり、多様な意味をもつ言葉である。

一般的に、まちづくりの意味として以下の事柄が挙げられる。

- ・ まちを知ってもらうPR活動をする事
- ・ まちのゴミ拾いをする事
- ・ 交通アクセスの利便化を図る事
- ・ 災害時の避難経路を計画する事
- ・ 景観整備を行う事
- ・
- ・
- ・

まちづくりと欲求の持続

これらのことから私たちは、
まちづくりは

「住む人や訪れる人の生活の質を向上する活動」

ということが共通して言えると考えた。

一方で、昨今多様化する住民のニーズに伴い、
まちづくりへの市民参加が求められる社会に
なっている。

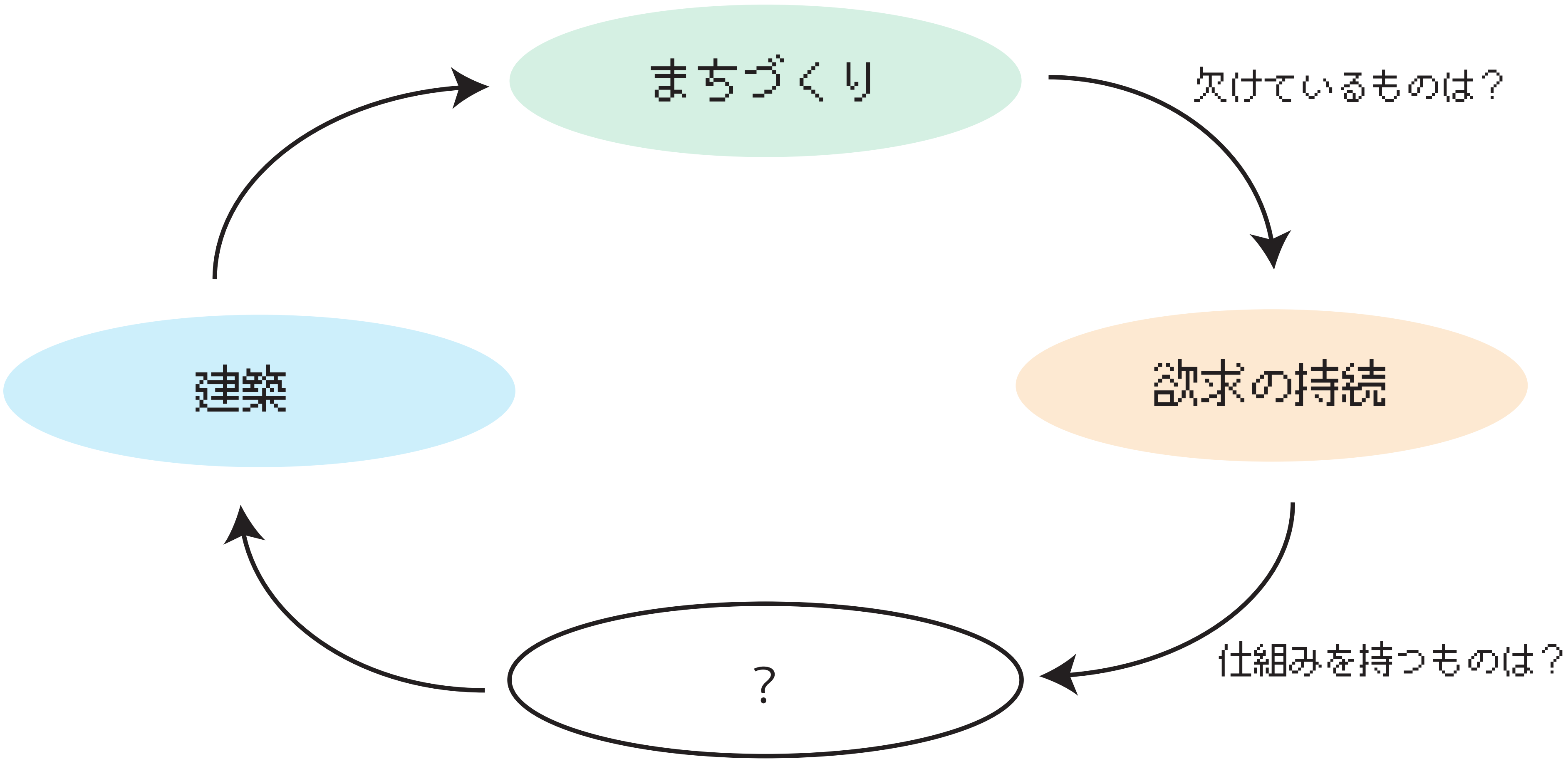
しかしながら、住民の中にはまちづくりに関心
があっても、何をすれば良いかイメージがわか
なかったり、計画自体がうまくいかなかったり
することでまちづくりに対する欲求の持続が出
来ていない。

建築と欲求の持続

私たちは、この問題に対して、建築が人々に欲求を生み続ける可能性を見出す。

建築は人々に「まち」をより良くしたいという欲求を生み出し続けているのではないか。

では、欲求を生み出し続ける仕組みは何なのか、私たちは身近なものから考察した。



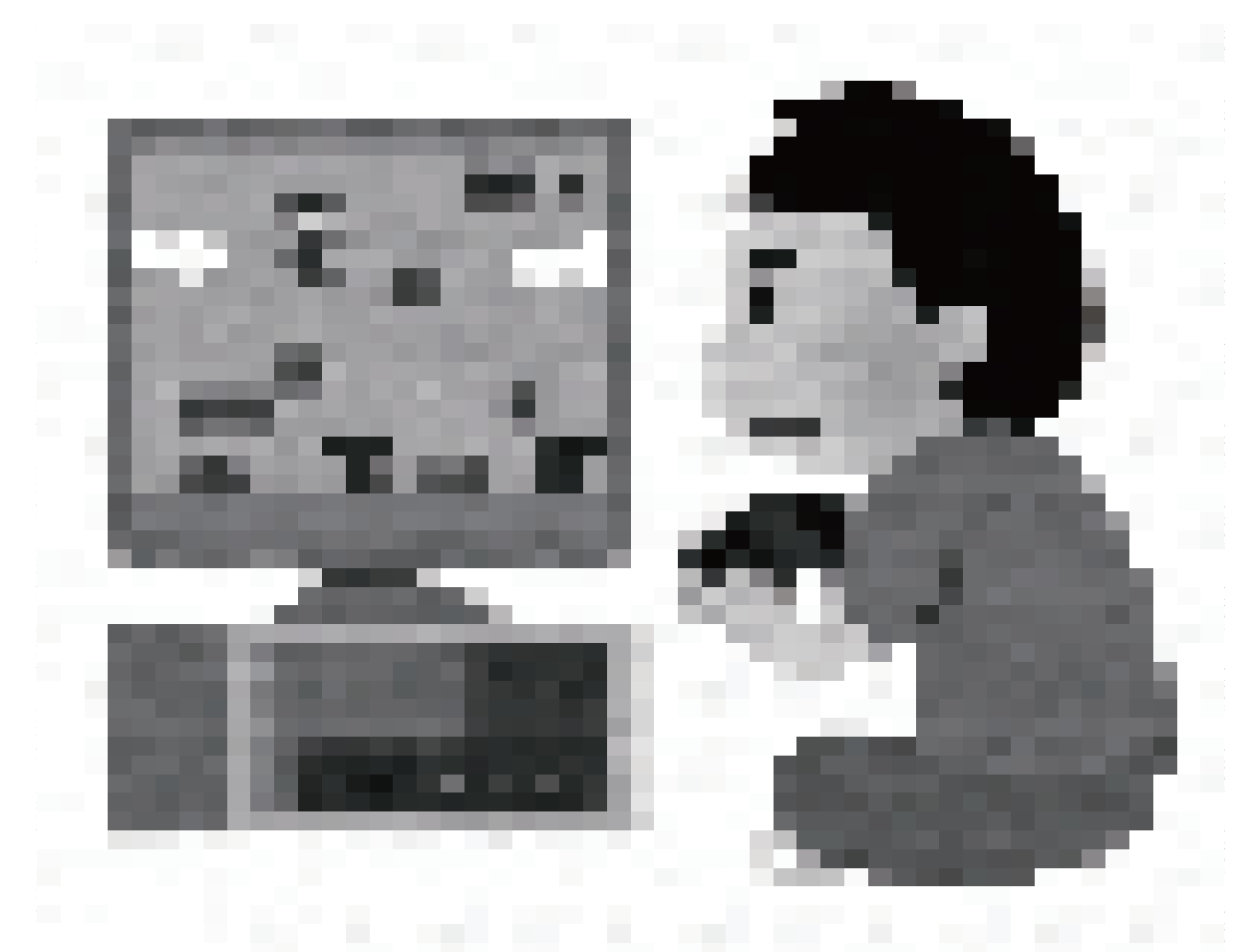
ゲームと欲求の持続

ゲームは人が自ら進んで「遊びたい」という欲求を創出し続けている。

欲求を持続的に生み出す仕組みは、「ゲーム」に内包されていると考えた。

最近では、ゲームは“ゲーミフィケーション”という手法としても扱われている。

これは、「ゲームが持つ人々の欲求を駆り立てるという仕組みを他の分野にも活かす手法」である。

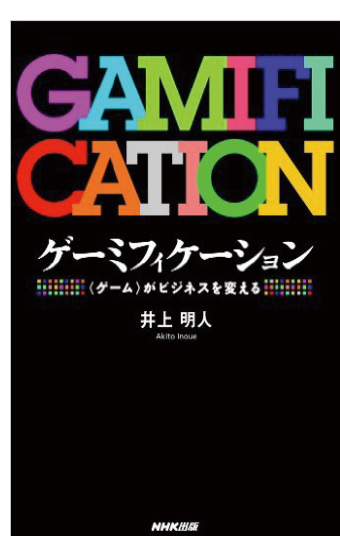


ゲーミフィケーションとは

例えば以下のような事例がある。

バラク・オバマの選挙支援には「マイバラクオバマ・ドットコム」というサイトが活用された。ログインすると自分の保有ポイントとレベルが表示されたプロフィールが出る。自分が献金をしたり、電話をかけたり、戸口訪問をしたりといった選挙貢献を行うことで自分のレベルは上がっていく。

この事例では、選挙活動の中にゲームの仕組みが入り込み、支持者それぞれが持続的に選挙活動に取り組むことを可能にするゲームであった。



参考文献：

井上明人 (2012)

『ゲーミフィケーション〈ゲーム〉がビジネスを変える』

NHK 出版

私たちはゲームに内包された、人々の欲求を持続的に創出する仕組みをモデル化することで建築分野に応用し、住民の「まちづくり」への関わり方を探っていく。

そこで、まずゲーム分析を行うことにした。

※モデル化：物事の仕組みを単純化して表したもの

