都市とITとが出合うところ

福田知弘　大阪大学 大学院工学研究科 環境・エネルギー工学専攻 准教授

建築・都市とIT（情報技術）とは一見遠く離れた別々の分野のように思えなくもない。しかし、情報社会の時代となり、建築・都市とITとは、計画、設計、施工、運用の各フェーズにおいて、互いの存在をますます無視できなくなっている。本連載では、都市とITとの両者が出合うところや課題について、魅力的な国内外の各地をぶらりと街歩きしながら考えてみよう。

第69回 ハルビン工業大学（深圳）との国際デザインワークショップ（3）

DAY6-DAY8

ハルビン工業大学（深圳）-大阪大学との国際デザインワークショップは、いよいよ最終フェーズ。8日目となる7／3（水）夕方、最終プレゼンテーションを実施した。5つのチームは、それぞれ検討してきた熊谷流通センターの未来について、パワーポイントとxR（VR/MR）を制作して、プレゼンに挑んだ（図1，2）。

最終プレゼンテーション

- **THE VRBANISTS**：タイトルは“DIGIGAYA”A Virtual Loop Experience in Kumagaya（熊谷での仮想的な回遊体験）。対象地の環境、文化、社会の様相を強調しながら都市の回遊性を促す提案である。駅前にはVRステーションが設置され、地域全体やその特徴をバーチャル体験できる。メインストリートにはレストランが並び人々を誘導する。流通センター広場には象徴的なフォルムの大屋根が架かる。ミニラグビー場も設置されている。
- **Octopus**：タイトルは、Kumagaya Walking Path Design（熊谷・歩行者道のデザイン）。流通センターにある大きく独立的な建物群を結びつけるために、メインストリートとは別のルートで歩行者動線を緑を活かしながら新たに整備する提案である。
- **Cyberpunk**：タイトルは、工作坊（ワークショップ）。流通機能の再編・強化を図るべく、流通資材のパッケージから配送に至る一連の流通フローを道路網や建物配置と共に再設計した。
- **Wework A梦**：タイトルは、Population Demand and Spatial Vitality（人口需要と空間的な活力）。非効率でわかりにくい現状の空間配置に対して、同じ業種ごとのゾーニング、駐車場・公共空間・オフィス・倉庫のシェアリングなどの手法を提案した。
- **ICTW**：タイトルは、Experience（体験）。体験的で持続可能な公園と工場を実現するため、6次産業に着目した。流通センター内には、農業用地、食品工場、流通機能、店舗やレストランが整備され、敷地をひと回りすることで6次産業を体験できる。

最終プレゼンテーションの後の打ち上げが盛り上がったことは言うまでもない。道中の思い出を皆でたっぷり共有していた。

図1　HIT-OUデザインワークショップ DAY8 最終プレゼンテーション

福田　知弘（ふくだ　ともひろ）
1971年兵庫県加古川市生まれ。環境設計情報学が専門。大阪大学大学院工学研究科環境工学専攻博士後期課程修了、博士（工学）。大阪市都市景観委員会専門委員、神戸市都市景観審議会委員、吹田市教育委員会委員、CAADRIA（Computer Aided Architectural Design Research In Asia）フェローほか。NPO法人もうひとつの旅クラブ理事。「光都・こうべ」照明デザイン設計競技最優秀賞受賞。主な著書に「はじめての環境デザイン学」など。ふくだぶろーぐは、http://fukudablog.hatenablog.com/

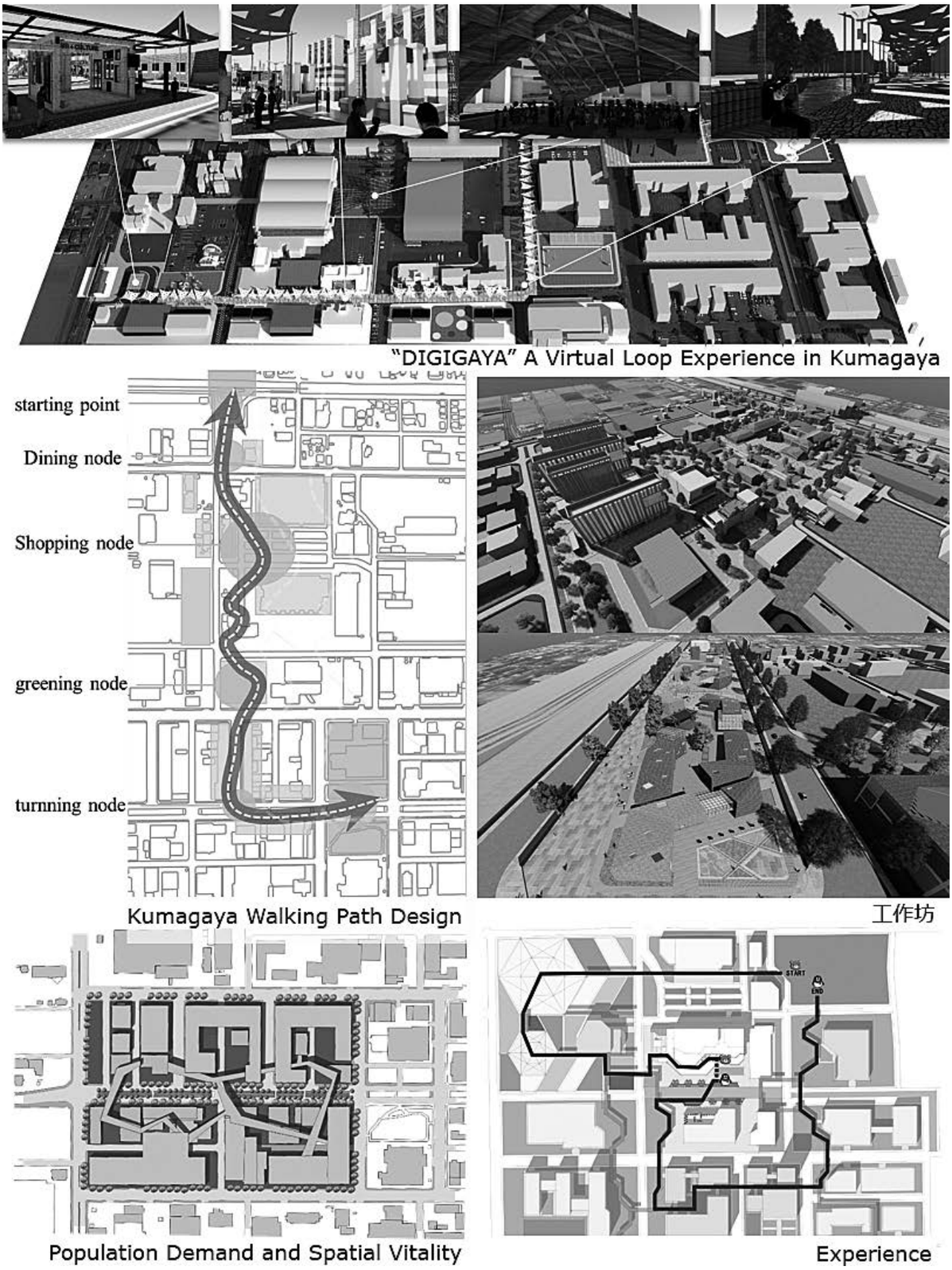

図２　HIT-OUデザインワークショップ DAY8 ５チームの代表カット