

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74回

国際デザインオンラインワークショップ

やるか、やらないか

ウィズコロナになって、予定されていたイベントを中止するのか、延期するのか、開催するのか、参加するのか、主催者も参加者も悩まれていると思う。刻々と状況が変化する中で、やるかやらないか検討するだけでも、一苦労である。

国際デザインワークショップ 2020

昨年度、ハルビン工業大学（深圳）の教員・学生が大阪に来られて、大阪大学の教員・学生と経験を共にした国際デザインワークショップを、今年度どうするかについても然りであった。深圳にいるSky Lo先生から最初の相談があった今年正月の時点では、昨年同様に、大阪大学で対面型のワークショップを6月下旬開催で企画していた。その後、新型コロナウイルスの状況がどんどんひどくなり、ワークショップを中止するのか、延期するのか、オンラインでやるのか、延々と議論した。

最終的に、当初より1週間ずらして、6月下旬から2週間、フルオンラインで開催することに決まったのが、6月に入ってからであった。残り3週間、ワークショップの内容とスケジュールを具体的に詰めつつ、学生に募集をはじめた。正直、準備の時間は限られていたが、昨年実施した経験は大きく、意外にスムーズに進めることができた。今年は、ニュージーランドのヴィクトリア大学ウェリントンのMarc Aurel Schnabel先生が、講演やデザインのレビューワとしてオンライン参加することになった。

オンライン会場

ワークショップには、ハルビン工業大学（深圳）より教員と学生20数名、ヴィクトリア大学ウェリントンより教員、大阪大学より教員と学生7名、総勢約30名が参加した。ワークショップでは、5つのチームに分かれて、深圳と大阪の飲食文化や都市風景の違いを理解しつつ、それらが交わるようなデザインを提案してもらい、VR（人工現実）でデザイン検討とプレゼンテーションを行うことを基本ラインとした。

会場は、全員が集まる場合にはZoomミーティング、グループ内の作業には、WeChatのグループチャットを利用した。CADソフトは自由であるがSketchUPを利用していった。

VRソフトは、Fuzorを利用した。Fuzorは、インターネットを経由して、VR仮想空間をユーザー同士で共有することができるため、深圳と日本のメンバーが、同じ3次元仮想空間に入り込んで、デザイン作業を行うことができた。

スケジュール

時差の配慮は重要である。日本を中心に考えると、中国は-1時間、ニュージーランドは+3時間であり、全体で4時間の時差がある。そこで、日本時間の9時から13時までの4時間をグループワークのコアタイムとして、他の時間帯はグループごとに自由とした。

初日（6/29月）は、ワークショップのイントロダクションと深圳、大阪、ウェリントンの各都市を紹介し合った後、チーム作りとWeChatのグループチャットを構築した。

2日目～4日目（6/30火～7/2木）は、Schnabel教授の講演、Fuzorのチュートリアルを行いつつ、グループ作業を進めていく。8日目（7/6月）には中間プレゼンを実施した。

最終日（7/11土）は、最終プレゼンテーションである。個人的には、チームにより差はあれど、中間プ



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。ふくだぶろぐは、<http://fukudablog.hatenablog.com/>

レゼン時点から、内容が大きく充実していたことに驚いた。現実空間ではありえないデザインワークショップならではの提案や表現もあり、刺激的であった。また、VR 3次元仮想空間をウォークスルーしながらデ

ザインコンセプトや具体的な内容をナビゲートするプレゼン手法は目立った。この手法は、実務では一般的になりつつあるが、学生の立場ではまだ珍しいと思う。それをオンラインライブで見せてくれた。



図1 ワークショップ風景 (左: ハルビン工業大学 (深圳)、右: 大阪大学)



図2 最終プレゼンテーションカット (左上より、Team 1: OS Wonderland、Team 2: Panda likes Sushi、Team 3: Playfulness、Team 4: Crazy Growing、Team 5: Dragon Valley) とZOOM集合写真