

ち 違う世界の人とコラボする

私が引退してから新型コロナウイルスの感染拡大が社会生活に大きな影響を与えた。まちづくりにおいて私たちは「話し合い」に重きを置いてきた。多くの人が参加し、信頼関係を生む密な距離感を大切にし、互いの笑顔と頷きを確認しあいながら話し合いの場をデザインしてきた。それが、大人数で集まらない。密は避ける。話すときはマスクが必須となると真逆の対応を求められることになった。一方で多機能なテレビ会議のシステムが開発され、世の中の話し合いはだんだんバーチャルにシフトしていった。

私の後継者たちはどうすればコロナ禍のもとでも質の高い「話し合い」ができるのかを考え、ハイブリッドなやり方を考案した。比較的広い会場でリアルな話し合いを行い、同時並行にバーチャルの話し合いも行う。そして、お互いの状況を画像と音声で共有するというやり方だ。その際に重要になるのはストレスなく画像や音声を共有できるという環境だ。大人数を対象としたハイブリッドの話し合いでは、アクセスする際の機材環境が参加者によってまちまちだったり、バーチャルとリアルの同時共有となると思わぬハウリングなどのトラブルが発生しやすい。そのような状況になると話し合いに集中するのが難しくなる。そこで彼らは、まちづくり分野と異なる映像と音響の専門家とコラボするを選択し、スムーズな話し合いを実現した。

私の現役時代にも、コンピュータ・グラフィックスを活用して都市デザインができないかとチャレンジしたことがある。今から三十五年以上前のことだ。当時のパソコンのスペックは非常に低く、大都市の建物を全て三次元化してシミュレーションできるソフトなどは無かった。ただ運良く天才プログラマーと出会うことができ、彼の力でパソコンでも大量の建物データを三次元のフルカラーで表示できるシステムを開発してもらったことができた。さらに三次元ベクトルによって建物データを自動記述できるコンピュータ言語も開発してくれた。私たちはそれを「都市を記述する言語」と名付け横浜の都心部のデザイン検討に活用していた。

何か、新しい方法論を構築しようと思った際には「違う世界の人とコラボする」ことを考えるのが大切なのである。