

連続セミナー第9回「デジタル・アーバンデザイン」開催 95.11.11

デジタル・アーバンデザイン

柳田石塚建築計画事務所 柳田良造
 デジタル・アーバンデザインは、都市空間をデジタル情報の中にモデル化して再現し、計画に関わる主体相互のコミュニケーションを媒介とする方法論である。セミナーは柳田良造、石塚雅明（柳田石塚建築計画事務所）が横浜などの都市デザインをモデルケースに、デジタル・アーバンデザインの方法論を提起し、倉田直道（アーバンハウス都市建築研究所）がアメリカでの都市の環境シミュレーションの例を紹介しながら、パブリック・コミュニケーションの方法としての計画主体と住民のインタラクションのプロセスを論じた。

私たちがデジタル・アーバンデザインというキーワードに到達した背景には、複雑な関係性の上に成り立つ都市と向き合う新たな方法論が必要とされているという認識がある。従来の日本の都市計画は都市を二次元的、平面的に捉え、三次元的形態として立体的に把握する視点が欠如しており、本来の都市計画体系からすると未完の状態にあった。その中で、三次元的都市形態を扱おうとした都市デザインの分野においても、都市のアクティビティあるいは時間的変容といったファクターを重層的に扱う視点や方法論が確立されてこなかったし、また地域の力を高める住民の参加による計画づくりやまちづくりの実現も社会総体としては十分に認識されてこなかった。

これら現在の都市デザインの課題を明確に認識し、アプローチするのであれば、デジタル環境はすぐれて、複雑な関係性を持つ都市と向き合う方法論を構築する手段となろう。都市空間のデジタル情報によるモデル化、計画に関わる主体相互のコミュニケーション媒介や情報ネットワーク環境におけるデジタル情報の多様性は現在の都市計画が陥っている制度的な閉塞状況を突破していく可能性が秘められているのである。

デジタル・アーバンデザインにはふたつのプロセスがある。ひとつは「シミュレーション・プロセス」で、都市空間をデジタル情報の中にモデル化して再現するプロセスを指す。現象が人間を理解する場合、数値情報はいわば断面積を捉えるのに対して、モデル化した視覚情報は像（構造、関係）をつかむことが容易で、計画などの内容を把握しやすい情報と言える。都市空間をデジタル情報の中にモデル化するシミュレーション・プロセスは代替案を検討する都市デザインの中でも重要な方法論となる。もうひとつは、「インタラクション・プロセス」である。このプロセスはシミュレーション情報を、わかりやすく視覚言語化された情報としてまちづくりの主体へ提示し、都市空間をめぐる情報の応答、共有化を導くものである。これらのふたつのプロセスは、「シミュレーション・プロセス」→「インタラクション・プロセス」と完結するのではなく相互作用として連続的サイクルを描くものといえる。この連続的サイクルを社会の中により開かれたものとして展開していくことが展望される。

セミナーの質疑応答のなかで、アメリカとの比較でシミュレーションの前提となる代替案という考え方がそもそも成立していない日本での環境シミュレーションの意味を問う議論があった。それに対しては川越や函館などの実践例の中で、まちづくり過程での市民、行政の問題共有の「場（フィールド）」がシミュレーションを通して形成され、結果すぐれたまちづくりの成果に結びついていったケースが示された。それらの過程は実験的な試みであったが、その後環境シミュレーションをまちづくり過程に組み込んでいくというスタイルがそれぞれの現場で定着してきている。デジタル化した情報がインターネットなどのネットワーク環境に乗って流通し、地域のなかで自由に編集されながらルールをつくり出す、新たな都市計画のフィールドが今後切り開かれることが期待されるのである。

