

Member's Forum

会員投稿の頁



U-35委員会企画 「設計者のしごと」 ー組織で働くU-35世代と建築ー 活動報告

アートアンドアーキテクトフェスタ主催「U-35 Under35 Architects exhibition 2021」の関連イベントとして、U-35のこれまでの活動を紹介する展示企画と、「設計者のしごと」と題したトーク企画を行いました。

U-35委員会ホームページ

HPを開設しました。

新着情報や過去の活動報告もご覧になれますので、ぜひ一度お立ち寄りください。

<http://www.aaj.or.jp/u35>

U-35委員会Facebookページ

活動内容やメンバーの雑感などざっくばらんに情報をアップしています。

<https://www.facebook.com/U35.aaj>



U-35 イベント参加者

バーチャル空間 (Spatial Chat) を活用したオンラインイベント

2021年10月26日(日)、アートアンドアーキテクトフェスタ(AAF)が主催する「U-35 Under35 Architects exhibition 2021」の関連イベントとして、日本建築協会U-35委員会によるトーク企画を開催した。委員会メンバーのうち11名が、「いま」建築に関係する重要なファクターとして、『RESILIENCE (回復力)』『REGION (地域)』『RELATION (関係性)』の3つの切り口でプロジェクトを紹介し、これから求められる「設計者のしごと」とは何かについてディスカッションした。実験的な取り組みとして、Spatial Chat*を活用することで仮想空間上でのイベント会場を用意した。参加者が仮想空間内を自由に動き回る仕組みを作ることで、実空間を持たない参加型のイベントを開催した。



* Spatial Chat

FunCorp Lab社が提供するサービス。距離の概念を取り入れたビデオチャットツール。2次元のバーチャル空間に参加者のアイコンが表示され、画面上のアイコンを近づけることでお互いの声が聞こえるようになることが特徴。

■オンライン参加×会場からのオンライン参加に限定

実空間を持たない参加型イベントの可能性を確かめる為、2つの参加方法①個人PCでのオンライン参加②U-35イベント会場内に設置したPCからのオンライン参加に限定した。

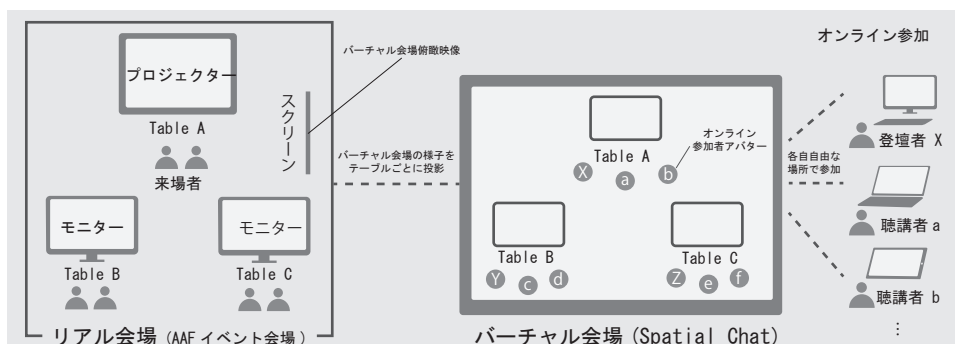
自宅や外出先からの参加と、偶発的に会場に設置されたPCから参加できる仕組みをつくる事で、バーチャル空間の中に参加者の多様性を生み出した。結果としてオンライン参加者38名、会場PCからの参加者8名に登壇者11名を加えた合計57名がバーチャル会場内に集まった。

またバーチャル会場内には3つのテーブルを用意し、発表者を3チームに分けて同時進行でプレゼン+ディスカッションを行った。参加者は3つのテーブルを自由に行き来しながら興味のあるプレゼンを聞くことができるだけでなく、他の参加者の動きを俯瞰してみることができる。プレゼンターとオーディエンスそれぞれに動きがあり、それらが仮想空間内で同時多発的に発生する面白い光景であった。

■「今」を捉える3R

- ・ RESILIENCE (回復力)
- ・ REGION (地域) × 建築
- ・ RELATION (関係性)

東日本大震災・コロナ禍を経て建築を取り巻く環境の大きな変化を実感した我々は、建築やまちとの関わり方だけでなく、働き方すら変わろうとしている。「3R」と題した3つのテーマは、それぞれ言葉の次元が違うものではあるが、今、我々設計者が社会に求められている「しごと」や、まちや建築に対してある種の危機感を感じている「事象」についてU-35委員会で決めたものである。コロナ禍において、朝決まった時間に通勤して都心で働くことなど、当たり前だと思っていたことが当たり前でないことに気づかされた。これまでU-35委員会で考えてきた「建築と社会」の関わり方こそ、設計者が問い直すテーマであり、「建築のいま」という視点を切り口に自分の仕事を通して議論する場とした。



イベント参加者の相關図

TALK SESSION

設計者のしごと・RESILIENCE・REGION・RELATION-

■3team×3term

同時多発的に3つテーブルで別々の議論が起る環境を3回繰り返すことで、参加者が全テーマを聴講でき、かつ登壇者も3回トークセッションを行うことで議論を深めることを目指した。トークセッションでは、登壇者の議論だけでなく、聴講者も参加できる形を目指し、質問を募った。参加者の中には、登壇者がテーブルを移動するのと一緒に移動し、3termとも同じテーマを聴講する人もいて、参加者の聴講の自由度が見て取れた。テーマごとのトークセッションについてもチームごとで司会進行を進めたため、議論の進め方もテーマごとに特色の出るものとなった。同テーマでも登壇者によって、プロジェクトやテーマに対する切り口が異なり、議論の幅を広げる形となった。当日の3つのテーマごとのプレゼン内容とトークセッションを振り返る。

	Table A	Table B	Table C
term 1	建築と RESILIENCE (回復力) ----- トークセッション (会場参加)	建築と REGION (地域) ----- トークセッション (会場参加)	建築と RELATION (関係性) ----- トークセッション (会場参加)
term 2	建築と RELATION (関係性) ----- トークセッション (会場参加)	建築と RESILIENCE (回復力) ----- トークセッション (会場参加)	建築と REGION (地域) ----- トークセッション (会場参加)
term 3	建築と REGION (地域) ----- トークセッション (会場参加)	建築と RELATION (関係性) ----- トークセッション (会場参加)	建築と RESILIENCE (回復力) ----- トークセッション (会場参加)

イベント当日のタイムテーブル



リアル会場の様子



バーチャル会場の様子

■建築とRESILIENCE (回復力)

平岡 翔太 (大建設)

—匠の技術を伝承する—

長岡 祥太 (山下設計)

—居場所づくりで地域力を育てる—

河崎 菜摘 (竹中工務店)

—増築が生む新しい居場所—

赤木 建一 (日建設計)

—どこでも働くことができる環境づくり—

RESILIENCE (回復力) は、未曾有の自然災害・コロナ渦と対峙する現在の建築のテーマであるが、登壇者のプレゼンにあたっては、一般的に使われる「レジリエンス力=災害対策力」に限らず、それぞれの設計者の「しごと」を捉える中で考えていることをテーマに据えた。

また、学生にとっては普段聞きなれない言葉だったこともあり、難しいテーマであったようにも思えたが、ワークスペースや働き方(学び方)への変化が著しいことへの理解は、学生も同様に変化を強いられているため、広く受け止められた印象であった。

4人の発表を通して、多様な環境の変化を許容すること、またその環境づくりに対する選択に多様性があることが建築や都市のレジリエンス力を高め、新たな付加価値を持った空間が広がっていくことに繋がっていくことが議論された。設計者の「しごと」としては、設計機能だけでなく、そういった「レジリエンス力」について認知してもらうための企画・配信にまで広がっていることが発表から見えて取れた。

■建築とREGION (地域)

粉川 壮一郎 (安井建築設計事務所)

—企業と考える地域貢献—

洲脇 純平 (Style-A)

—運営方式によって

建物・敷地の捉え方を変える—

山本 和宏 (昭和設計)

—市民が主役となり、育み、発信する場—

REGION (地域) を多角的に捉える「地域 × 建築」というテーマでの発表・トークセッションを行うにあたり、各発表者の三者三様の切り口をキーワードとして残していくことで「地域」というテーマに対して一つの答えを導くのではなく、多角的な視点で捉えることができるのではないかと考えた。民間建築と公共建築、ハードによる直接的な影響と運営方式というソフト面での変化と様々な切り口で議論していく中で、共通して重要視されたキーワードは「リスペクト」と「時間軸」であった。どんな建築でも建つ場所には「地域」が存在し、そこでの共存もしくは改善・向上を考える上で「地域へのリスペクト」は必然的なものになる。また、建築が竣工後の地域への影響を考える上では即時性や中長期での変化のような「時間軸」を設計者が想定しておく必要がある。このように「地域」を取り巻く建築的思考や要素を記録として残し、その中でも特に重要と考えられるキーワードを二つ抽出した。「地域×建築」を考える上で一つの事例であるが、今後の設計活動に活かしていけるのではないかと考えた。また、こうした手法はバーチャルでのWEB配信というトークセッションの中で発表者と参加者が短時間で内容を整理し、思考を共有する上では有効な手段であったと感じている。

Member's Forum

会員投稿の頁

■RELATION（関係性）×建築

大屋泰輝（大林組）

—文化と文化—

水野 裕介（大成建設）

—様々な人と人との関係性—

市川 雅也（竹中工務店）

—人と人の距離感—

山岡 義大（東畑建築事務所）

—建物と都市との関係性—

関係性というテーマでは、ありふれた日常がコロナ禍で一変し、対面や移動を避ける新たな生活様式は、社会的なつながりや、建物の在り方にも変化をもたらしているところから議論が始まった。建物を取り巻く人・都市・状況などの関係性は大きく変容したのではないだろうか。人が集まる建物を設計する我々にとって、新たな生活様式の中での建築を介した関係性について考えることは避けては通れないことである。今回、4人の設計者が各々のプロジェクトにおいて最も着目した関係性について発表を行った。

4人の発表・質疑を通して、それぞれが主題とした関係性について他の発表者も共感する場面が見受けられた。ランドスケープ・家具・サイン・照明計画など、年々分業化が進む業界において様々な関係者との関係性を構築することが求められている。また、建物ができることによりそこには建物を介した新たな関係性が生まれる。建築設計という仕事は様々な関係性の基成り立っている事を改めて実感した。同時にステークホルダーが複雑化している現状に対して、設計者は柔軟かつ明確な目標を定めて、共感を得ていく力も大切だと思う。人との接触を避けた新たな生活様式下においても、「建築（プロセス）を通じて関係性を作る」ことこそが我々に求められているのではないだろうか。様々な業種とコラボレーションし、クライアントに寄添い、建物を通じて新たな関係性を生み出す。設計の過程から完成後まで続く様々な関係性を作り続け、社会を豊かにしていくことが今設計者に求められているように感じる。

座談会

「3R」と「バーチャルイベント」



平岡 例年実会場でのトークイベントを開催してきましたが、今年はオンライン開催とし、コロナ禍においてどんな状況でも開催可能な手法を選択しました。オンラインイベントがどんどん増えている中で、「バーチャルとリアル融合」へのチャレンジと、「設計者のしごと」というテーマで普段の設計者の思いを発表し議論するイベントとしました。座談会では、設計者の仕事で「3Rというテーマ設定」について当日の振り返りと「リアルとバーチャルの融合」について、達成度と今後の展望を議論します。

■3Rというテーマについて

河崎 RESILIENCE（回復力）では、BCP対応の話に限らず、学生にも身近なワークレイス・働き方（学び方）の多様性についてまで話を広げられたため聴講者にも身近な話とすることができました。

洲脇 REGION（地域）のテーマでは、3人の仕事を各チームで共通点をポストイットで経過をお互い眺めながら進めました。俯瞰的



「REGION(地域)」チームのキーワードの抽出

にみることで、お互いの共通点を導き出したキーワードを示すことで、「地域」を考えるにはこんなに考えることがあるんだと示すことができました。3ターム同じことを話すにあたり、積み上げで示せるものがあったことは、聴講者への共有の仕方としてもよかったと思っています。

水野 RELATION（関係性）というテーマはどのプロジェクトでも、わかりやすく述べられる一方、捉え方が多様であるため、ディスカッションは難しい印象を受けました。

大屋 設計者が関わるレンジが広がっているのいろいろな関係性をつなぐのが僕らの仕事だということが再認識されました。

市川 3Rの共通点として「時間」がみられたのではないのでしょうか。組織設計者の特徴として、長い時間（時には代々）、その設計・場所に関わっているため。レジリエンス、関係性、地域とも自然と関わりが深くなっているのさうと感じました。

平岡 3Rというテーマは設計者にとって、レジリエンスは、建物を長く使い続けることへの理解、地域は、その場と長く関わることへの工夫、関係性は、設計者が関わるレンジの広さと言えますね。

市川 実際、設計者は「設計」という時間で建築主・使い手と関わっていますが、使い続ける人のことを考えて、もっと前段階（ワークショップ等）から関わるのが求められていることが増えてきていると実感しています。

■リアルとバーチャルについて

市川 オンラインは最初の2・3分での、その場の雰囲気づくりが大事であり、オンライン会議の難しさは、最初の雰囲気づくりがその後もずっと尾を引くことだと実感しました。

大屋 今回の場合、「発表」という形が、発信者と受手をはっきり分けてしまいますね。

高畑 双方向のディスカッションをバーチャルで行うのは、難しかったという印象です。

平岡 バーチャルの良さはリアルより、多くの情報量を発信・共有できると仮定のもと始まりましたが、参加型をという点では成果はあまり得られなかったのでしょうか。

高畑 バーチャルの良さは、受け手側が場所を選ばないのが良さであって、バーチャルとリアルを比較して、得られるコミュニケーション

ションの質は、リアルの方が高いと改めて感じました。

河崎 イベントだから、バーチャルの良さを引き出せなかったのでしょうか。普段の打ち合わせでは、バーチャル会議でもリアル会議との差はあまりないと感じる人もいます。

赤木 一般的には世代によっても感じ方が違いますね、オンラインで大学講義を受けている世代がネイティブになると、もしかするとリアルの方が恥ずかしいと感じるかもしれません。バーチャル会議の良さは、会議に熱量は出ないけど、声の大きい人でも小さい人でも等価に扱えるところですね。一人ひとりの話を聞く機会に適していると感じます。

山岡 WEB会議は、顔色が見えないので付度がなくなるといった意見もありますね。

水野 実際、今回の座談会も我々は議論の熱量を求め、リアルを選択しましたね。

市川 今回のようにクリエイティブな場をセットする時はリアルを選びますが、我々のクリエイティブな仕事は、バーチャルで将来できるようになりますかね。

赤木 最近、バーチャル上の仮想世界で服等買えるメタバースや実際の大学をモデリングしたオープンキャンパスが開催される時代になってきていますね。ユーザーのバーチャル世界への抵抗もますます低くなってきている時代だと思います。

高畑 我々がコミュニケーションを取って進める今の仕事の在り方もバーチャルで行う時代になっていくのでしょうか。

赤木 買い物等ある程度の経験については、バーチャルに置き換わっていくことが可能かもしれないけれど、このイベントでテーマとなった3Rや共通点としてあげられた時間軸については、ローカルに立ってみたいとわからないのが建築の「しごと」だと実感しました。

平岡 今回、リアル会場とバーチャル会場を同じセットでつくることで、コロナ禍でのイベントの在り方を考える社会実験的な側面を持ち合わせる会とすることができました。イベントを通して、たくさんの発見があり、コミュニケーションの捉え方が変わっていく中でも、今後も多様な形でチャレンジし、次の活動に続けていきたいと思いました。

実験的イベントを通して -リアルの意味を問う-

■実空間とバーチャル空間の共存する世界

今回のイベントでは、通信速度やデータ容量といった設備面のリアルな問題や、3時間の限られた時間で初対面の人達が自由に発言しあえるバーチャル空間での環境づくりの難しさも体感した。また、座談会では世代間の感性の違いや、会議やイベントなどシチュエーションによってバーチャル空間とリアル空間の適性があるという意見が出された。総じて言えるのは私たちは既に選択肢を持っている、リアル空間とバーチャル空間を行き来しはじめていくという事である。同時に一つの疑問が湧いた。リアル（リアリティ）とは何だろうか？コロナ禍で普及したオンラインツールは、人と人とのコミュニケーションが、「距離」や「実空間」を取っ払ってでも成立しうることを示した。そこに「建築をつくる」ことの意味や「私たちのこれからの暮らし方とまち」を問い直すきっかけがあるのではないか。今回のイベントは正しく、対面式のイベントとオンラインのイベントの良し悪しを決める事ではなく、リアルとは何かを発見する実験でもあったと思う。

■リアルとアンリアルの境界

今回のイベントを通して、何がリアリティを感じさせるのか考える事が重要に思えた。その中の一つの気づきが「没入感」というキーワードである。実空間には五感をベースにした無数の情報がレイヤ化されて、その場所・時間だけの空間が生まれている事は容易に想像がつく。そして、私たち設計者は普段五感のうち、情報量を絞ることで空間に特徴を付けているともいえる。例えば、薄暗い空間から一気に視界が開けた見晴らしの良い景色を見せる操作により、解放感を増幅させたり高揚感を高めるといった事である。情報を絞る事が、時に感性を高め没入感を増幅させると仮定するならば、バーチャル空間は「視覚」と「聴覚」に限定された世界であり、そこに面白さがあると考えて。むしろ「視覚」と「聴覚」が研ぎ澄まされた世界の中で没入感が生まれるきっかけを掴むことが出来れば、バーチャル空間はリアルな場に昇華していき、将来

実空間と共存して存在する社会が出来るかもしれない。そういった点で、今回の実験的イベントを振り返ってみたい。

■視覚と聴覚×俯瞰する視点

Spatial Chatを活用することにより、バーチャル空間が用意された。空間内に入り込み、一人ひとりの「個」はアイコンで示される。またアイコンの距離によって音量が変わるエフェクトが面白い特徴の一つである。実際に音が距離感を際立たせ、興味をもった相手に近づこうという気持ちが掻き立てられることが実感できた。またバーチャル空間上には、距離感は存在するが距離は存在しないため、興味を持った相手に対して、近づこうとするレスポンスの速さが際立っていた。また、俯瞰的に人の動きと、コンテンツを見ることが出来ることで、瞬時に移動し面白そうな部分を切り取って見ることができる分、会場内の人の動きが活発化していたと言える。また、距離と時間のない世界で興味を引いてもらう為の有効なコンテンツの形も変わっていくように思われる。今回のイベントに関しても途中参加する人、興味ある部分だけを切り取ってみる人など、多様性が生まれていた。実空間では展示パネルや模型、観客席など、質量が空間を支配するのに対して、バーチャル空間ではデータに置き換わる為、リンクを駆使すれば大量のデータを近くに置くことが可能になる。また、重力の存在しない世界において情報の並べかたや魅せ方は無限大であり、コンテンツとバーチャル空間の使い方が没入感を生み出すかもしれない。

■実空間とバーチャル空間の共存する世界

今後実空間とバーチャル空間を行き来する事が当たり前になる世界は実現されるように思う。実空間をつくる私たちの「設計者のしごと」は実空間でしかできないことを改めて考えさせられるだろうし、バーチャル空間と行き来するポートの設計はこれまでにないビルディングタイプor空間形態かもしれない。今回主催者側でありながら、熱心に参加頂いた参加者のうち布団の中で最高にリラックスした状態で聞いていた人がいたら、視覚×聴覚×布団こんな掛け合わせが実現する世界は最高だと思う。

(文責：市川雅也)