

交通システムの模型屋さん

堀口良太

Ryota HORIGUCHI

IATSS Review「論壇」なるものへの寄稿を依頼されて、深く考えずに受けてしまったが、大上段に構えて世の中を喝破する柄ではないので、さて何を書こうか困ってしまった。もともと学生の時は、交通とはまったく関係のない世界にいたのが、流れ流れて今のポジションにたどり着いたので、世の中にさおさす「アジェンダ」を持ち合わせていない。諸先生の、一本筋の通った高説を何うにつけて、いつも感服し、翻って自分の考えのなさを恥じることがしばしばである。

とはいえ、この業界で^{ろく}縁をはむこと20年。何かしらの役目が自分にもあるだろう。先日、たまたまそういうことを考える機会があり、自分の経歴をたどりながら、思い当たる節を整理してみた。

狭い業界なので、ご存じの方もいらっしゃるかと思うが、私は道路交通のシミュレーション製作を生業としている。20年前は、まだまだ大学の研究でしか使われていなかったような技術だったが、近年では海外製の優秀なソフトウェアも参入して、普通に実務で使われるようになってきた。弱小ではあるが、純国産の^{きょうじ}矜持で競争を勝ち抜くには、ユーザーのアイデアを、合理性を持ってシミュレーションの仮想世界で表現する「モデリング」の技術力が要と考えている。

と、この「モデリング」がキーワードであると思い当たった。初めての研究らしい体験は、30年近く前の卒論研究で「3次元形状モデリング」に関わるテーマに携わったことで、続く修論研究では、当時の人工知能ブームの波打ち際に「ナレッジモデリング」のまね事を、また新卒で就職した建設会社では、コンピューター上に構築した「建築モデル」を介して、意匠設計や構造設計、設備設計を統合支援するシステム開発に関わった。流れ流れてきたと思っていた今の生業も、それまでの経験があったからこそその結果だと、つくづく思うこのごろである。

最近では、自らを「交通システム模型製作業」だとうそぶいている。建設会社時代の同期の友人が独立して、札幌で建築設計事務所を開いているが、最近は人気が出て各所に引っ張りだこだそうで、その友人が、事務所にこれまでの作品の模型を飾り、カフェとして開放している。言うところでは「いろんな人に模型を眺めて、あんな家建てたいとか、夢を見てもらえるっしょ」だとか。人に夢を与える仕事とは、ちょっとかっこよく、何とうらやましいことか。私も彼にあやかかって、交通社会をより良く変えたいと思っている人のアイデアを、仮想世界ではあっても、具体化することで、少しでも夢を見てもらい、世の中の役に立ちたいものである。

株式会社アイ・トランスポート・ラボ代表取締役/原稿受理 2017年1月10日