

## 地形のオートポイエティック・デザイン

地形によって人が定住する土地が変わるのではなく、  
人に合わせて地形がランダムに変化する世界を考える。  
土地の形によって、人々の関係性がどう変わるか？

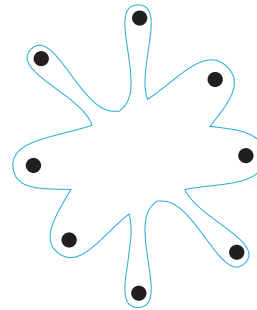
---

世界 A は 1 枚の平面と、自律的に動く壁で成り立っています。  
私たちの住む地球では地形に合わせて人が移動・定住しますが、  
世界 A では人に合わせて壁が変形し、世界の構造そのものが変わります。

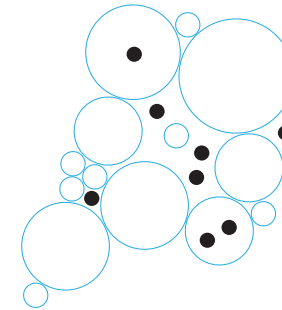
例えば、右の 1~6 の図のように 8 人が点在していたとすると  
壁はランダムに動き、彼らを区切ります。  
壁の区切り方によって世界 A の人々の関係性は変化します。  
壁を変えたい場合は、点化するスイッチを押すことで変形することができます。  
ただし、自分の思う形に変わるとは限りません。  
また、一度スイッチを使用すると、次にスイッチを押せるのは 3 年後です。

さて、2063 年に発見された世界 A ですが、今年 2072 年、  
世界 A の壁を私たちが操作できるようになりました。  
私たちは A の人々を自由に区切ることができます。  
それまで壁に区切られ、対立していた塊同士を大きな枠で囲み、  
無理やり一つにしてしまうことも、  
逆に、それまで結びついていた共同体を分断することもできます。  
言ってしまうと、一人一人を完全に壁で区切ってしまうことも可能なのです。

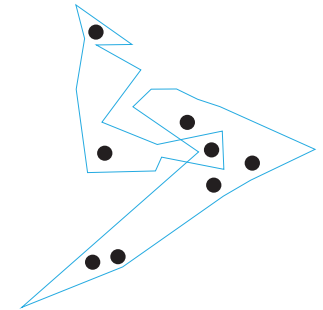
地球の表面積が限られたものになりつつある今、  
私たちがどのような空間で、どれだけの大きさで  
群を形成できるかという問題は、大きな関心の的です。  
あなたも世界 A 地形デザインプロジェクトに参加しませんか？



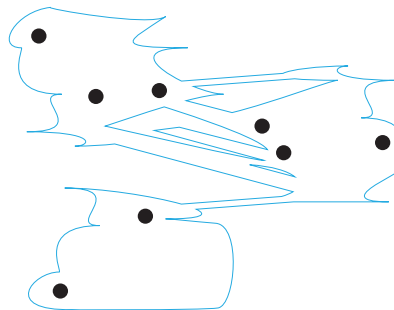
1. アメーバのような地形



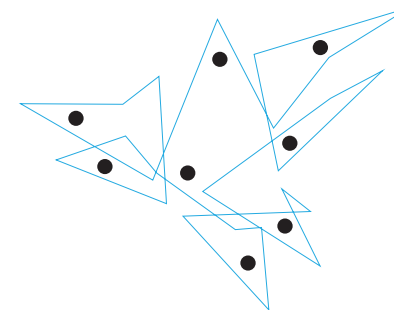
2. 円の中の人と外の人



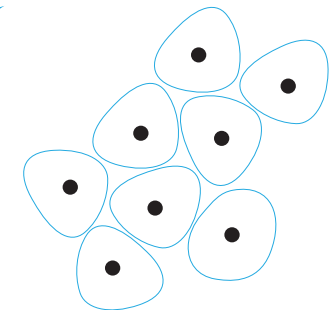
3. 一箇所で交わる二つの塊



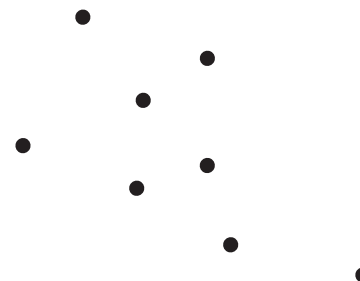
4. 回廊でつながる三つの塊



5. 中心の三角形が一番偉い



6. 誰とも交流できない



◁ あなたも壁をデザインしてみましょう。