

## 「情報化は人間の生活空間をどう変えるのか」

北川啓介（名古屋工業大学）

本研究協議会は、9月6日（土）13:00～17:00に、中部大学30号館3011号室にて開催された。主旨説明後に、社会学・情報学・建築学からの5人のパネリストによる主題解説、資料冊子の解説及び討論が行われ、全体のまとめが行われた。司会は伊藤恭行（名古屋市立大学）、副司会は恒川和久（名古屋大学）。



### 主旨説明：松本直司（名古屋工業大学）

次のように論点が示された。(1)「情報化」が叫ばれる現代において、抑も情報により私達の生活は便利になったのか、(2)情報化の進展が速いこともあり、建築が情報に追いついていないのではないか、(3)情報化により今までに考えもしなかった生活が可能なのか、(4)技術にもハイテクとローテクがあるように、生活の速度にもスローライフというものがあるのではないか、(5)「情報化は人間の生活空間をどう変えるのか」ではなく、「人間の生活空間は情報化をどう変えるのか」という考え方はできないか。



### 主題解説

#### 主題解説1：若林幹夫（筑波大学）

まず、本研究協議会の会場構成においてマイクを使うことは、人間の身体の動きの自由度の幅が狭くなり、情報化が人間の生活空間を規定している例であると指摘した。その上で、(1)そもそも機能的なパフォーマンスの向上を「プラス」と評価すること自体が一つの社会的な価値観に基づく尺度であり、パフォーマンスの機能的な低下をより望ましい状態として評価するような尺度もまた存在する、(2)教会建築のような建築をメディアとする都市と書物をメディアとする都市とでは、そこで伝達される情報のあり方も、それらを通じて人々の前に現れてくる世界も、情報の伝達を通じて取り結ばれる人々の関係のかたちも違っている、(3)物質的なものの空間的な配置と、そこへの社会的・文化的な意味や価値の布置によって構造化されてきた都市や社会の整序化された構造が、これまでとは異なる遠近感を持ち、従来とは異なるコミュニケーションとイメージの次元を内包するものへと変容する、(4)物理的な都市空間や建築空間の中で、そこに組み込まれた速度の体系や情報のネットワークが作動すると同時に、速度の体系や情報のネットワークの中で、物理的な都市空間や建築空間が機能する、という指摘をした。最後に、メディア化・情報化しつつある現代の社会の中で、人々がどのような文化や社会の中に住み込み、都市空間や建築空間がどのようなものとして生きられうるのかを、「進化論」や「社会進化論」とは異なる視点から情報と都市や社会の関係を思考することは、決して意味のないことではないと提起した。



#### 主題解説2：小川克彦（NTTサイバーソリューション研究所）

まず、自身の自宅でのブロードバンドの設置状況を例に、情報化が建築や都市に与えるハードな影響から、またそれによる人間の生活スタイルや労働スタイルの変化までを具体的に説明した。その上で、(1)携帯電話やインターネットの普及により、人々が時間の克服や場所の克服を日常的に持ち歩いている、(2)編集が容易なデジタルカメラ画像の活用と情報のコミュニティとしてのホームページのすすめ、(3)ブロードバンドが取り込まれてきた情報家電について、ラジオ・コンポ・テレビ・シアターなどの「ながらみ家電」、冷蔵庫・写真立てなどの「ふ



れあい家電」, ホームセキュリティ・ロボットなどの「つながり家電」の存在, について解説した。

### 主題解説3：渡邊朗子（慶応義塾大学）

まず, 電子情報活動を人の活動の一部とした上で, 物理的に捉えようのない情報と物理的な実体のある建築空間において, 電子上のサイバースペースが装着された空間を「サイバード・スペース: Cybered Space」と定義した。その上で, (1)人間と空間の間のデバイス, 空間の知能化, 人間の生活空間と I D, Click and Brick, (2)サイバード時代の建築空間デザインの実例として, 丸ビルのインキュベーションクラブ, 慶応義塾大学のグローバルセキュリティリサーチセンターラボラトリー, MIT の House n プロジェクトの紹介, (3)現在の空間情報化がルネッサンスの初期とすると, 人間の感覚を空間に拡張する空間知能化は IT のバロック期である, (4)情報志向で環境デザインを考える国内外の若手研究者, 建築家の動き, について解説した。



### 主題解説4：古谷誠章（早稲田大学）

「メディアの森の中で自分に出会う建築」というテーマで, (1)大石採石場跡での転形劇場公演を例に, スピードを上げることには順応しやすいがスピードを下げることには順応しにくい現代の特徴, (2)自身が設計した仙台メディアテークコンペ案で人が誘発する空間, ハイパースパイラルプロジェクトでの拡張可能な適応型空間など, について解説した。タイのレールウェイマーケットやモンゴルのパオを例に挙げ, 設計当初は計画されていなかったが次第に建築空間や都市空間の性格が変わっていくことに着目し, 環境に対応する空間について解説した。



### 主題解説5：川崎和男（名古屋市立大学）

「デザインの未来と建築空間」というテーマで, 自身のデザインした工業製品を紹介しつつ主題解説が進んだ。(1)情報化によるメディア規制法が制約するデザインの幅, (2)三種の神器のひとつである鏡が登場した時点での情報化の終焉, (3)建築をデザインする際のキーワードを, 構造・構法・構成・構築とした上で, 構造+構法 性能, 構法+構成 機能, 構成+構築 効能として, 建築のデザインというよりもっと人間に近い側からのデザイン, (4)建築家はもっと情報化に対応すべきであること, について提唱し, 最後に, Living, Life, Linking というキーワードを挙げ, 「Link Space for Our Life」と締め括った。



### 資料冊子解説：恒川和久（名古屋大学）

「情報化は人間の生活空間をどう変えるのか」というテーマについて建築学・情報学・社会学の各分野の研究者に対して直接依頼した25本の論考の分析結果について解説した。情報化が都市・建築に与える影響に関する記述, 情報化が生活に与える影響に関する記述, 情報化が社会に与える影響に関する記述, に分けて分析した結果, 「情報」「情報化」「情報社会」といった言葉が世の中に氾濫する中, 都市・建築に携わる研究者が, この状況に対してどのような立場をとるかは, それぞれの専門や価値基準によって多様な様相を見せている傾向が確認できた。中には, 「情報化に対する定義が曖昧である」, コンピュータや電子メディアに関わる「情報」に関する論考が多い中で有用な「情報の本質的な意味を問い直すべきである」, あるいは「いかに情報(または情報技術)をうまく利用するかが重要である」との指摘もあった。

### 討論

討論では主に次のような発言がなされた。

- ・ 情報化により生活の仕方は変わったが, これまでの建築家の意識が薄かったこともあり, 建築が追いついていな

い。(川崎和男)

- ・ 仙台メディアテークの設計要項には5年後の社会を対象にと記述されており,同じように,建築家ももっと先を見る眼が必要である。(古谷誠章)
- ・ 情報化によって生活空間が変わる可能性として,大画面インターフェースなどがある。(渡邊朗子)
- ・ 公衆電話の減少に見られるように,都市に公衆の空間が減っていることもあり,キオスクをはじめとする公衆物をもっと安心して安全で魅力あるスペースとしてデザインすべきである。(小川克彦)
- ・ 今日発表のあったデザインの実例は,大きく,空間のデザインとデバイスのデザインのふたつに分けられる。(伊藤恭行)
- ・ NASA の宇宙ステーションのデザイナーのマイケル・カルヴィッツは,宇宙において,物質とエネルギーは影響を受けるが,情報は影響を受けないと述べている。(川崎和男)
- ・ ノートルダム寺院は建築物自体に情報が凝縮されており格好良く見える。(若林幹夫)
- ・ 無機質な建築物が多くなり,生活空間として人間が操作できるものは電気をはじめとするスイッチ系統のみになってしまっている。(小川克彦)
- ・ 情報化時代の次の時代を考えなければならない。建築がもう少し生命都市に近く,必要な与条件に対応するものにならなければならない。(古谷誠章)
- ・ マクルーハンのホットとクールのように,建築にもホットとクールが存在する。レギュレーションする必要がある。(若林幹夫)
- ・ 環境ローミングできる建築が求められている。(小川克彦)
- ・ 人間そのもののことをもっと知った上で,生活空間を含んだデザインを進める必要がある。(渡邊朗子)
- ・ 五感をもう一度再感することのできる建築が必要である。(古谷誠章)
- ・ 物質・情報・エネルギーのうち,物質は空間としてドメインになるが,情報とエネルギーに関しても提案していく必要がある。(川崎和男)

### まとめ：谷口元（名古屋大学）

本研究協議会で提案された内容を踏まえて,次のようにまとめが示された。(1)身体もメディアである,(2)ながらみ・ふれあい・つながりを考慮した建築空間の情報化への取り組み,(3)空間自体の知能化と身体論との関係,(4)アジアの都市空間に顕著な情報に溢れた空間と人間との関係からの応用,(4)文明と建築デザインが繋がりがっていた時代のように,もう一度建築が最先端であった時代の提唱。



建築学・情報学・社会学の各専門の立場からの意見として,建築物や生活空間自体へ直接提案するよりも,人間や時間といったよりソフトに近いところから情報化,もしくは情報化の先にある時代に目を向ける必要があるという提唱があった。建築計画部門の研究協議会として,現在の領域を超えた着眼点で建築計画を再考できた。