

論文審査の結果の要旨

氏名 本江正茂

本研究の目的は、没場所化し離散的な様相を示す現代社会において、場所へのコミットメントを支援することを通じて、新たな形の「場所」論的な共同性の再構築をはかるべく、その方法として「環境情報デザイン」という新しいデザインの枠組みを提示し、その様態の一端を明らかにすることである。

対象は、建築や都市の環境デザイン理論とその事例、および場所に関連する情報システム理論とその事例であり、理論的な考察とともに、自ら開発した情報システムの運用実験の結果を基礎資料として考察している。こうして達成された本研究の特徴は、建造環境のデザインと情報環境のデザインを統合して「ひとつの問題」として対応することで、より多くの課題に応える新しいデザインの枠組みを構成しようとする点にある。

本論文は2部13章から構成されている。

第一部は理論編である。環境と情報の両分野にまたがるデザインの問題を整理し、建造環境論と情報環境論の両面から考察を加えている。

第1章では、エドワード・レルフの「没場所性」の概念を概観し、現代社会における「場所」の凋落について論じる。場所の凋落に抗するには、場所への配慮が育まれなければならない、場所へのコミットメントを回復する必要がある。

第2章では、没場所性の拡大と場所の凋落に関する現代日本の事例として、郊外ロードサイドおよび「広告都市＝渋谷」について論ずる。没場所性は、現代日本においてもはっきりと確認される事態だといえる。

第3章では、様々な論者の技術と社会の関係に関する議論を参照しつつ、近代の情報技術が、世界の均質化と没場所性の拡大に加担してきたことを確認する。と同時に、それは技術の使い方によるのであって、異なる技術の使い方のデザインが必要であることを述べる。

第4章では、場所を現象させる技術としてのメディア技術に関わる知覚論や知識論を検討し、環境と人間の絶えざるコミットメントの重要性を確認し、環境情報デザインモデル構築への準備を行う。空間と場所の違い、アフォーダンス、暗黙知、SECIモデル、ミメシス理論などが議論の対象となる。

第5章では、環境情報デザインのモデルを説明する。それは、主体と環境との相互作用を通じて、環境の情報が段階的に変換されながら増幅され、コミュニティにおいてスパイラル状に「場所」が現象していくプロセスを方法論的にモデル化したものである。

第6章では、デジタルデータの表象システム、空間ディスプレイ、トポロジーモデル、世界モデルとしての〈建築〉などの論点から、建造環境と情報環境の様々な水準における関係性を述べる。

第7章では、21世紀における設計方法論の観点から、環境への積極的なコミットメントとしての

人間-環境系における環境情報デザインの可能性について述べる。

第二部は実践編である。筆者が情報技術と場所との関係について実践してきたシステムデザインおよびフィールドワークについて述べる。

第8章において、第一部理論編での議論を整理したうえで、第二部を構成する各実践例と環境情報デザインモデルとの関係について整理する。

第9章「ワークプレイスとしての都市空間」研究では、モバイルPCをもって都市空間で作業を行う人々が、その場所をワークプレイスとして何に注目して評価するかを調査している。

第10章「リモートコラボレーションにおける位置情報の共有」では、互いの位置情報を共有する=コンテキスト・ウェアナースな情報システム「CAMS」を企画・設計・実装し、運用実験をおこなった結果について述べる。

第11章「時空間ポエマー」は、携帯電話からの位置情報付き写真投稿による地域情報共有およびその空間的展示のシステムである。運用実験においては、それぞれの場合の特性に応じたシステムの改変を行ってきている。モバイル情報端末を利用して、場所へのコミットメントを回復することの可能性について検討する。

第12章「携帯電話のまなざしについて」では、時空間ポエマーの運用実験の結果得られた写真の画像内容の分析を行い、ケータイ・カメラ特有の写真の構造について検討する。

第13章「ケータイ写真の時間と構図」では、ケータイのカメラで撮影される写真のモチーフや構図、撮影タイミングなどの分析を通じて、ケータイカメラという新しいデバイスの世代別性別々の利用状況等について予備的な考察を行っている。

以上、情報を環境のうちに適切に現勢化させることによって、人間のコミュニケーション能力を拡張し、人間-環境系における様々な情報のやり取りを可能にするようなデザイン行為として、「環境情報デザイン」の枠組みを提案している。

筆者は、建築・都市デザインの知識と経験をベースに、幅広い領域にまたがる資料を縦横に駆使して理論モデルを構築する一方、情報技術の進展がもたらす人々の行動の変化を敏感にとらえ、新たな行動を支援するシステムの設計・実装・運用実験を行うシステム・デザインを実践してきている。本論は、建造環境デザイン論と情報環境デザイン論を統一的な視野におさめて考察することで、環境情報デザインという新たなデザインの枠組みを提示することができた。

それゆえ、論文の成果は、デザインの問題が複雑かつ曖昧になる中で、産業構造に直結したデザインの対象によってデザイン行為を縦割りにしたままでは、適切な問題解決を行うことが難しくなっている日本のデザイン方法論研究に対して様々な示唆を含んでいる。

以上のように、本研究は環境学、建築環境設計学の発展に寄与するところが多大である。よって本論文は博士（環境学）の学位請求論文として合格と認められる。