

没場所性の物質的豊かさと場所の最良の質とを
つなぎあわせる情報技術の使い方はあるだろうか？

本江正茂

Motoe Masashige

中西泰人

Nakanishi Yasuto

Mobile Society Review 未来心理 [6号] 掲載

2006年6月25日発行

没場所性の物質的豊かさと場所の最良の質とをつなぎあわせる情報技術の使い方はあるだろうか？

本江正茂 Motoe Masashige 中西泰人 Nakanishi Yasuto



はじめに

テクノロジーは時間と空間を絶えず再編成し、世界の構図を描きなおしている。

たとえば、鉄道ができるまでは、都市の時間は太陽の運行などを目安に街ごとに定められていた。教会の鐘の音が届く範囲でだけ、時刻は同期していた。だが、都市間を結ぶ鉄道をダイヤにそって運用するためには、なによりもまず出発地と到着地の時間が同期してはならない。かくして鉄道会社が国家全体での時間の同期を要請し、「標準時」の制度をつくらせた。田舎の時間が都会の時間とつながり、諸都市・諸地域の時間が厳密に同期したのである¹。

遠く離れた都市とで時計を合わせるためにはリアルタイムの通信技術が必要だ。それを可能にしたのは電信である。線路に併設された電信柱があつてはじめて、鉄道はダイヤどおりに運用できる。電柱が「電力柱」ではなく「電信柱」と呼ばれるのは、電力よりも先にまず電信のために建てられたものだからだ。

鉄道は線路と汽車と電信の複合システムである。この移動／通信テクノロジーが、19世紀の時間と空間を再編成したのであった。

そして今日、多数のネットワークを縦横に相互接続するパーソナルで移動可能な情報通信技術は、さまざまなかたちで人々の生活の構図に変化を及ぼしている。それは鉄道や標準時制度のような露な変化を伴うものではないかわりに、より親密な水準で人々のふるまいのあり方に影響を与えているように思われる。

人々のふるまいのあり方を支える世界の構図を、我々は「場所」と呼ぶ。

テクノロジーは繰り返し「場所」を描きなおしていく。そして同時に、人々がかかわりあうことを通じて「場所」は刻々と新しい「場所」になっていく。

場所の没場所化

「情報」や「場所」のように、あまりに一般的であたりまえの概念は、幅広く、混乱しており、定義することが難しい。定義は往々にして同語反復に陥る。かといって、議論のために限定的な状況に概念を閉じ込めることは不可能であり不誠実である。そのような場合には、むしろ、その欠如、不在の状態を見定めることによって、逆にそのシル

エットを明瞭に示すことができることがある。

カナダの地理学者エドワード・レルフが『場所の現象学』において提示する「没場所性 (placelessness)」という概念は、まさに「場所」の姿をシルエットとして描きだそうとするものである²。レルフによれば、没場所性とは「どの場所も外見ばかりか雰囲気まで同じようになってしまい、場所のアイデンティティが、どれも同じようなあたりさわりのない経験しか与えなくなってしまうほどまでに弱められてしまうこと」である。没場所性は「個性的な場所の無造作な破壊と、場所の意義に対するセンスの欠如がもたらす、規格化された景観の形成」によっておこる²。

没場所性は北米に特有の現象などではない。日本においても普通に見られる。たとえば、ロードサイドショップがケバケバしい看板を並べて乱立するバイパス沿道は、典型的な没場所性に覆われた空間である。サイディングの色だけ違えた建て売り住宅が隙間なく並ぶミニ開発の分譲住宅地も、ガラスと花崗岩のカーテンウォールをかぶった高層オフィスビルとコンドミニアムがせめぎあう大規模再開発地も、オープンカフェとコンビニと抽象彫刻とでにぎやかに飾り立てられた足元の“アメニティ・スペース”も、等しく没場所性に支配されている。

没場所性は、単に「意義ある場所をなくした環境」のことをさすばかりでなく、「場所の持つ意義を認めない潜在的姿勢」のことでもある。それは「ますます支配的になりつつある一つの態度であると同時に、またその態度の表現」だとされる。場所に対する姿勢が切実でなく安易な様子は、今日の「場所への愛着の喪失と本物の場所づくりの能力の衰え」の表れなのである²。そうした姿勢でつくられる今日の景観は、否応なく没場所性を帯びるのである。

しかし同時に没場所性は「場所からの自由をも意味し、日常性は官僚的消費社会のワナとともに、心地よさと安全性を意味する」ものであるし、没場所的ではあっても現代の景観は「一般に心地よいまったく効率的な地理」を構成しているともいえる²。逆に、政治的あるいは経済的理由で自由に移動できない人々にとっては、場所は「牢獄」である。我々は没場所性を自ら望んでもいるのだ。

情報技術と没場所性

鉄道や自動車などの交通手段、電話やインターネットなどの通信手段。これらはみな「場所」の呪縛からの解放を

もたらし、自由と心地よさと安全への望みを叶えてくれた技術である。とりわけ情報通信技術が個人的で移動可能なものとなることによって、没場所的な自由がいつでも享受できるようになった。だが、その自由の対価は誰が支払っているのだろうか？

すべての情報技術の革新は、まず、コミュニケーションのコストを下げようとする。それが達成されてから、低いコストをた持ったままで、コミュニケーションの強度を上げようとする。この順序、プライオリティが重要である。コストダウンがあまりに簡単で劇的なので、人々はコミュニケーションの形態を、「ローカルで同期」なものから「リモートで非同期」なものへと移し替えてきた。会議は手紙や電話へ、そして電子メールへ。まずはコストを下げたい。できるものなら出かけたくないし、時間も自由に設定したい。直接会うことで得られていた濃密なコミュニケーションの強度は“少々”失われてもしかたない……と考えたのである。そのゆりもどしとして電話を強化するテレビ会議がつくれ、文字だけの電子メールを強化しようとする「リッチな」メールなどが生まれる。だが、いったん下がったコストを再び増大させてまで、強度を回復しようとするかどうかはわからない。情報技術でコミュニケーションのコストを削減しようとするときに、引き換えにされるのは、時間と空間の同期による濃密なコミュニケーションという「場所に根付いた企て」の特性にほかならない。利益は「場所」からえぐり取られている。削減されたかに見えるコストを支払っているのは「場所」なのである。

我々は情報技術で世界をなめらかにする。ローカルで同期的であるしかなかったコミュニケーションのモードを、リモートへ、非同期へと拡張する。情報技術は、存在を場所から切り離し、流動させ、複製し、コストを下げ、リスクとストレスを下げ、柔軟にし、自由にすることを許し、促す。情報技術にはコミュニケーションのコストを下げながら、同時にそれを容易なものとする力がある。

だが、そのコストの低さと容易さ、すなわち「安っぽさ」が、人々のリアリティの感覚を麻痺させ、場所と身体の実切な関係を希薄なものとしてしまう。コミュニケーションは増大しているように見えるが、リアリティとの関係においてはインフレを起こしており、コミュニケーションの相場は下がり続けている。情報技術は、我々の世界へのコミットメントの意味を水平化し、均質化し、リアリティの感覚を麻痺させ、場所の切実な意味を奪うのである。

場所へのコミットメント

我々は、郊外ロードサイドショップが次々と放棄されて巨大なジャスコに収斂し³、シブヤがただの規模が大きいだけの街としてしか認識されない⁴ほどに、弱まってしまった都市空間、没場所化した都市を生きている。そして、そこそこ満足している。今や感受できるかどうかとも心許ない「場所の質」なんてアヤシイもののために、せっかく手に入れた「没場所性の物質的豊かさ」を再び賭け金とせよと迫るのは無理だろう。

にもかかわらず、このようなトータルな没場所性に抗して、場所の価値をふたたび求めようとするとき、我々にはどのような方法がありうるのだろうか。

まず、このアンビバレントな状況において重要なのは、「場所」には可塑性がある、という信憑である。没場所性への傾斜は永久不変のトレンドではない。「利便性と効率性は不条理さと没場所性を必然的に伴わなければならないということや、この現在の景観には意義深い場所はひとつもないと信ずることには、何の理由もない」のである²。

そして、没場所性の根源が「場所への愛着の喪失と本物の場所づくりの能力の衰え」に起因するならば、没場所性に抗していくためには、場所への愛着を回復し、場所づくりの能力を鍛えなおす方法を構想する必要があるだろう。「根を下ろすという状態を意図的に作り出すことはできないし、物事がいつもあるべき場所にあるということも保証できない。しかし、『根もと』や場所への配慮を育む条件を整えることは、おそらく可能だろう」とレルフは指摘している²。「場所に配慮するということは、場所に対して過去の経験や将来の期待に基づく関心を持つということ以上のものを伴う。そこにはまた、場所それ自体、および自分自身や他者にとって場所が意味するもののために、場所に対して本当の責任と尊重とを持つという姿勢がある。事実、そこには場所に対する完全なかかわり、つまり人間が持ちうるどんなかかわりにも劣らぬ深いかかわりがある。なぜならこの配慮は、本当に人間と世界との関係の基礎であるからである」²。

つまり、場所への配慮を育むこととは、場所への「かかわり」、すなわちコミットメントをなしていくことにほかならない。「場所」へのより積極的なコミットメントによって、我々は、我々の場所を「本物の場所」に近づけていくことができるのだ。

場所性と没場所性を共存させる 情報技術の新しい使い方をデザインする

ハリソンらによれば「空間は機会であり、場所とは了解された現実」である⁵。抽象的な「空間」を生きられた「場所」たらしめるためには、人々の積極的な場所へのかかわり、コミットメントが必要である。「場所」は、時間をかけて「場所」になるのであって、いきなり「場所」をつくることはできない。

しかし、その場所化の機会を最大化する「空間」ならデザインできるし、場所が場所になっていくことを促進するような「プロセス」のデザインは可能であるだろう。たとえば、人々がその環境から情報を発見し、その価値を表現し、コミュニティにおいて共有し、さらに環境へと定着させるというプロセスを繰り返すことによって、その場所に豊かな意味を公共性を持ったかたちで定着させていく、そのようなプロセスのデザインである。

そしてこのとき、場所性を凋落せしめている主犯人のごとき「情報技術」を逆手にとって、場所へのコミットメントを回復させていくために使うこともできるのではないか。つまり、情報技術の新しい使い方をデザインするのだ。

もちろん、ウィリアム・ミッチェルに「ハイデガー主義者」と揶揄されるような仕方でも⁶、単に懐古主義的に場所性の回復を求めるのではない。場所性の回復と没場所性をもたらす自由と利便性を平行に進行させるマルチタスクな空間とプロセス。それらは同じ情報技術の異なる使い方として共存しうるのではないか。

確かに情報技術は没場所性を拡大することに寄与してきたが、それは原理的な性質によるのではなく、その使い方によっている。だとすれば、情報技術の使い方を変えることによって、場所と情報技術を結ぶ回路を変えることができるはずではないか。

新しい技術は、必ずしも市場の要請に応えるかたちでつくられるのではなく、むしろおもいがけず発明されてしまい、社会におそるおそる登場し、人々がそれに適応していくかたちで普及していく。即時双方向高品位音声通信技術として画期的な発明だった「電話」の最大の用途が、愚痴や噂、ゴシップに満ちた「とりとめないおしゃべり」になるろうとは発明者には思いもよらなかったはずだ。

新しい技術の使い方は、それが現れてから事後的に見いだされ定着していく。出現当初想定されていた使い方と、

それが普及し定着して「普通の使い方」が共有された後とでは、技術の使い方は相当に異なるものになってしまう。

とするならば、「普通の使い方」は、その技術のポテンシャルを充分にくみ尽くしているとはいえないであろう。普通の使い方は、たまたま先行した使い手の使い方が社会的にデファクト・スタンダードとして定着したにすぎず、技術の可能性を原理的に追求した果てのものではないからである。

問題意識に対して、現代性をすべて否定したり、どうせ変わらないと悲観的になったり、皮肉っぽくなったりしても始まらない。我々は何を欲望し、技術の使い方をどのように変えるのか。それはアブダクティブかつプラグマティックに試行を繰り返すことによってしかわからない。それは仮説的な漸近過程となるよりない。それを主導するのはデザインの思考である。

筆者も携帯電話やカメラを使った情報技術の新しい使い方のデザインを実践的に試行してきた。それらの事例を紹介しながら、さらに場所と情報技術の関係について考えてみたい。

地理学者レルフはこう問う。「没場所性の物質的豊かさと場所の最良の質とをつなぎあわせる地理学はあるだろうか」と。これにならうならば、我々の問いは、没場所性の物質的豊かさと場所の最良の質とをつなぎあわせる情報技術の使い方はあるだろうか？である。

iCAMS 1999—2003

iCAMS—Context Aware Messaging Service with i-mode—is携帯電話の位置情報とスケジュール情報を用いた動的なアドレス帳としてのグループウェアである⁷。都市の中を忙しく泳ぎ回るグループメンバたちが、離れたままお互いの状況を共有しあうことで、グループの中のコミュニケーションがどう変化するか。ひいては都市の使い方がどう変わるのかをみてみようという試みであった。前身となる研究はiモードが普及する前の1998年にスタートした。GPS付携帯電話はまだなかったので、位置情報の取得にはPHSを用いた。

さて、お互いをよく知る特定のグループ内のメンバ数名が、iCAMSのユーザである。システムはメンバの持ち歩くPHSから位置情報を15分毎に取得してサーバに収集する。同じサーバには各ユーザがあらかじめ入力したスケジュール情報も管理されている。

ユーザが携帯電話からサーバにアクセスすると、他のメンバが「自分の近くにいる順」にならんだリストが出てくる。これはサーバが他のメンバの最新の位置情報にもとづいてアドレス帳をHTMLとして動的に生成したものだ(写真1左)。リストには、各メンバが自分からみてどの方向にいるか、今、移動中かじっとしているかといった

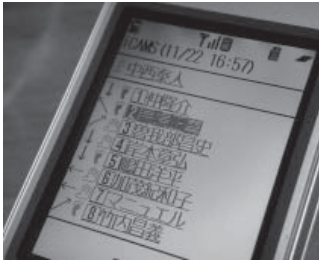


写真1

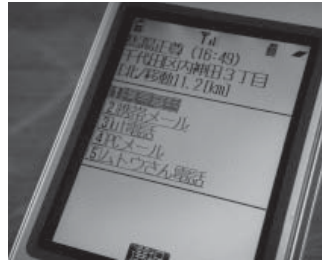


写真2

現在の状況がアイコンで表示される。

連絡をとろうとするメンバを選択すると、さらに詳しく現在いる場所の地名、移動している方向、本人からの方角が表示される。また、事前に設定したルールと最新の位置とスケジュールに応じて、そのメンバの連絡方法（電話番号とメールアドレス）が「彼/彼女にとって都合の良い順番」に動的に並べ替えられる（写真1右）。たとえば、彼/彼女がオフィスにいればオフィスの電話が、外出中で予定が入っていれば携帯電話のメールアドレスが、単に外出中であれば携帯電話の電話番号が、リストの一番上に表示される。発信する側はお互いの状況をあらかじめ理解したうえで、「近くにいるから会えない？と電話」したり、「例の件で打ち合わせ？また後で電話しますとメール」したりと、状況にふさわしく自分の行動を選択することができる。

このシステムを用いて、いくつかのグループに運用実験をお願いした。そこから分かったことの一つは、グループが自由に使えるオープンスペースの有無や動き回るエリアの範囲の大きさによって、偶発的な対面コミュニケーションを持つ頻度に違いがあったことである⁷。つまり、使っている実空間が違っていると、情報空間での行動にも違いが出てくるのだ。

また、運用実験ののち、お互いの位置情報を共有していることが仲間であるという意識を高めてくれる、位置情報の共有はその他の通信コンテキストの共有よりもはるかに重要な意味を持っていると感じられる、と被験者たちは語った。ITになじみず保守的なコミュニケーション像にとらわれているような人々の反応であるならいざしらず、情報技術を日常的に駆使しリモートコラボレーションを常態とするようなパワーユーザたちがそう言うのである。

たしかに、見慣れた「あいうえお順」のリストとiCAMSの「自分の近くにいる順」のリストとでは、自分と世界の関係がまったく違って現れてくる。前者が超越的視点からみた客観的な平面をなすのに対し、後者は自己中心的な透視図法的空間を想起させる。その空間に位置を占めるそれぞれのメンバは、強い実在感を持って感じられるのだろう。

iCAMSの小さな画面で、実空間と情報空間が積み込まれたグループの状況を携帯電話の小さな画面で見渡し、次の行動を選ぶ。そこでは、異なる特性とスケールを持つ空間が入れ子構造になっている。実空間のデザインと情報システムのデザインが一体としてユーザのアクティビティに影響を及ぼすのである。

「今、大丈夫？」「今どこ？」といった携帯電話で最初にやりとりされる言葉は、携帯電話が登場したことで人々が発明したプロトコルである。動き回る「人」に設置された電話から、動き回っている「人々の状況」に設置された電話となることで、新しいコミュニケーションのプロトコルを人々が発明し始めることだろう。

見知らぬカゾク 2000—2004

「同居」はしながらも、実際には家でゆっくりとお互いに時間を共有する機会が少ない家族が増えている。しかしながら、同居している家族、普通の意味での「家族」であれば、なんとなくではあれ、お互いに今どこにいるか分かっていていられるだろう。今日は部活で早く出かけたとか、バイトで遅いとか、出張で泊まりだとか。そこで何をしているかは具体的にはよく知らないけれども、どこにいるかはだいたい

知っている。でも、知っているからといって、何をするでもない。じいちゃん今日も病院だ、と思う。それだけ。娘はまたバイトか、と思う。それだけ。こういった淡くて微妙な行動パターンとの共有関係にこそ、家族と共に暮らすことの絆の一端があるのではないだろうか。

もしそうだとすれば逆に、見知らぬ人同士でお互いの行動パターンを共有することで、まったく見ず知らずの人間をあたかも「家族」のように感じることもできるのではないか。それが「見知らぬカゾク」のコンセプトである。

iCAMSがお互いを知るグループを対象としたのに対し、見知らぬカゾクではお互いを知らない人同士が定期的に位置情報を共有することで、どういった感覚が芽生えるのかを体感しようとした⁸。

見知らぬカゾクでは、不特定のユーザを公募した。サーバがメンバの位置情報を取得して、メンバのハンドルネームと位置の地名が書かれたメールを送信する（写真2）。メールが送られてくるのは、朝（8時）、働いている時間（14時）、アフター5（20時）の1日3回。位置情報の取得にはPHSを用いた。

お互いの個人情報（名前やメールアドレス）は知らない。お互い誰かも知らないし、連絡もできない。しばらく続けていると、なんとなく、お互いの行動パターンが見えてくる。全然動かない人、頻繁に移動する人、朝帰りの人、旅行している人。会ったことはないけど、お互いにどこにいたか知っている。だからといって、新しい行動のトリガーにしたり、互いに連絡を取り合うことはできない。ハンドルネームしか知らないから。ただどこにいるかを知っているだけ、という距離感。メンバの入れ替わりを伴いながら、5〜7人の位置情報が2000年から2004年までメールで淡々と送り続けられた。

見知らぬカゾクは相手に対する背景知識がない。持続的に位置情報を送り合うことで、お互いの行動パターンを把握しはじめ、背景知識を自分で想像するようになる。想像した背景知識と最新の位置情報から、その位置情報が持つ意味を自分で「見いだす」。その見いだし方には、地名と地図上でのプロットとでは記号としての違いも関係するだろうし、地名が喚起する意味も関係するだろう。

位置情報が取得される時刻には電波の接続状態が気になり、地下には行かないようにしたり、車やバイクでは飛ばさないようにする。非日常的な場所に行った時にはその居場所を自慢したくなる。ある決まった時間にだけ位置情報が取られるという意識が、人々のふるまいのあり方に影響を与えていた。

果たして、見ず知らずの人々を「カゾク」と思うまでに至ったかを定量的に検証してはいないけれど、位置情報が取得される時刻には自分の行動に気を配るということは、何かしらの帰属意識を抱いていたと考えられる。8時・14時・20時の一日に三度だけ、PHSは見知らぬカゾクたちのささやかな家になり得ていたのかもしれない。

時空間ポエマー 2003—

携帯電話がただの電話であった時期はとても短い。すぐにメール、カメラ、GPSが付いた。さらなる新機能も搭載されていくだろう。「携帯電話」から「電話」が略されて「ケータイ」と呼ばれるようになったのは偶然ではない。それは今や多目的で複雑な複合メディア端末であり、その本質的な特徴は携帯できる点にこそあるからだ。常に携帯



写真3

されることで、ケータイは、ユーザと同じ時間と空間を体験できる特別な地位を持つデバイスになっている。

場所とコンテキストの関係がバラバラになり、コミュニケーションの非同期性とパーソナル化が進み、実空間と情報空間の間があいまいになってきている状況の中で、様々なレイヤーやモード、メディアの中を自由に行き来できる仕組みをつくること。iCAMS や見知らぬカゾクにも共通したテーマであるが、時空間ポエマーでは、そうした仕組みを不特定多数の人に提供し、それを実空間の中にフィードバックすることで新しいかたちの共有をデザインしたいと考えた。

時空間ポエマーは、GPS カメラ付きケータイを用いて、位置情報付きの写真を投稿してもらい、その写真を地図上で共有するデータベースを構築していくことを通じて、人々が時間と空間に潜む価値を発見し表現し共有する行為を支援し、その可能性を拡張しようというシステムである。

不特定多数の人から百枚や千枚といった単位の量の写真を投稿してもらい、その集成を公共的な場所で見せるべく「地図」を床面に大きく投影するという空間的な表示方法をとった⁹。地図をグリッド状に区切り、位置情報が各グリッドの中に入る写真をリストとして保持してフェードイン・フェードアウトさせることで、複数の人が同時に多くの写真を眺められる空間的なインタフェースを構成した(写真3)。2003年から六本木、仙台一番町、多摩センター、恵比寿、仙台卸町で展示をおこなっている。

ここでは、様々な人が発見した街のすがたをデータベースで非同期に共有すること、地図の上を歩きながら複数の人々が共有した写真を同期的に一緒に眺める、という二つの共有が異なる時間と異なるスケールの空間に入れ子構造的に折り畳まれている。

このデータが蓄積されることによって、その場所における、人と時間と空間、そして言葉と画像のデータベースが構築されていくことになる。集められた写真には、誰かがその場所で興味を持って見つめたものだけが映っているから、これを「眼差しのデータベース」と呼ぶこともできよう。

ケータイから位置情報の付いた写真をメールするとき、我々は「このとき、ここで、こんなの見たよ」というメッセージを送っている。この「見たよ」の「よ」に込められている気持ち。かわいい/すてき/びっくり/なつかしい/かなしい……その場所で出会った感動を、小さな写真と短い言葉に託して、誰かに伝えたいという気持ち。発見を表現し共有したいというシンプルなエモーションに突き動かされて、我々はケータイにむきあっている。

こうしたエモーションを人一倍強く持ち、しかも洗練された形で表現してきたのが、写真家であり、詩人たちであった。なかでも旅をしながら各地で俳句を詠んだ俳人たちの仕事は、その季節のその場所に潜んでいた価値を発見し、シンプルな言葉で表現し、みなで共有できるものにするものであったといえる。各地の句碑が示すように、俳人によって見いだされた場所の価値は、その場所に定着され蓄積され、世界を豊かなものにしていく。筆者らは詩人や俳人に憧れている。“poet”を名乗るのはおこがましいとしても、「ポエマー」くらいならいけるのではないか。「時空間ポエマー」を名乗るのは、そういう気持ちによるものであった。



写真4

カメラバー 2005—

安全と安心の名の下に都市の中に監視カメラが溢れている。同じ機能のカメラがペットや幼児の見守りとしても使われているが、眼差しを向ける対象に違いはあるものの、見る側と見られる側の非対称性は同じである。それは外部から閉じるための道具であると言えるが、それを外部とつなぐために転用できるか。新たな街のインフラとなった監視カメラ群で、人と場所をつなぐような回路をつくれるだろうか。

ケータイは個人と個人をつなぐ Person2Person のメディアであると言える。時空間ポエマーでは、人と共に動き回る GPS カメラ付きケータイを街の魅力を再発見する道具と位置付け、人と街をつなげる Person2Place のメディアをつくらうとした。では、空間に固定された監視カメラで、Person2Place のメディアをつくることはできるだろうか。そう考えたのがカメラバーである。

カメラバーの画像は、固定されたネットワークカメラから1分ごとに画像を取得し、その透明度を1/60に下げて、直近の60枚=1時間分を重ね合わせたものである。新しい画像を重ねることに、60分前の画像は捨てられる。ちょうど1時間のスローシャッターで撮られたような、静止画でも動画でもないような画像がリアルタイムに作り出される。静止しているものはそのままに、動いていたものはボケて、見える(写真4左)。

室内を撮影するカメラから作り出された画像からは、人の顔はぼんやりとしか見えないが、知っている相手なら背格好から誰なのか何となく分かる。誰はずっといて誰は途中からいるか/いなくなったか。しばらくじっとしているか、慌ただしく動いているのかなど、時間的な情報を伴った空間の状況を伝えることができる。屋外を撮るカメラからの画像では、動きのある人の顔はぼやっと薄く映るだけなので通行人のプライバシーを守ることができ、人の多さや行き交うスピード、服の色やファッションの傾向といったその街角のアクティビティのパターンだけが伝わる¹⁰。

このシステムを、神田・日本橋近辺の街中に会場を点在させたアートイベントである CET (Central East Tokyo) 05 で実際にバーとして1週間運営した。段ボールとガラスでできたテーブルに画像を表示する液晶ディスプレイを水平に埋め込み、それを10個並べてバーのテーブルとした(写真4右)。CET05の幾つかの展示会場と街の様子を、ネットワークカメラから作り出される画像として空間を時間と共に伝えようとした。ネットワークカメラはこのイベントのために筆者らが設置したものであったが、本来は街中に設置された監視カメラを使うことも可能である。

バーのテーブルの中では、様々な空間の様子が時間と共に少しずつ更新されていく。やってきたお客さん達は、会話を楽しみながら酒を飲み、グラスや瓶をテーブルの上に置く。液体が入った容器を目で追わずにテーブルに置こうとする人は少ないだろうから、その時にふっと画像が目の中に入る程度。時空間ポエマーと同じで、ただ眺めるだけ。その場での派手なインタラクションはない。気になった場所があればいつかそこに足を運ぶかもしれないし、いつもの場所が違おうように見れば何か新しい発見があるかもしれない。インタラクションは人とシステムとではなく、人と街の間でこそおこるべきなのだ。

プロセスのデザイン戦術

場所ははじめから場所なのではない。場所は人々の場所へのかかわりあい、コミットメントの反復と蓄積を通じてはじめて、人々のうちに「場所の感覚」として、すなわち「コミュニティが持っている適切なふるまいについての感覚」であり、行動を解釈させ、拘束する文脈」として機能するようになる⁵。

この、場所が場所になっていくダイナミックなプロセスを、主体と環境とが情報をやりとりしながらかかわりあっていくという視点からモデル化したものが、コミットメント・スパイラル・モデル（図1）である¹¹。コミットメント・スパイラル・モデルは、実世界に潜在する情報を〈個人〉が「発見」し、それがなんらかの〈記号〉によって「表現」され、〈コミュニティ〉において「共有」され、やがて〈実世界〉に「定着」という、場所の情報が遷移しながら変換・増幅されていくサイクルを示している。

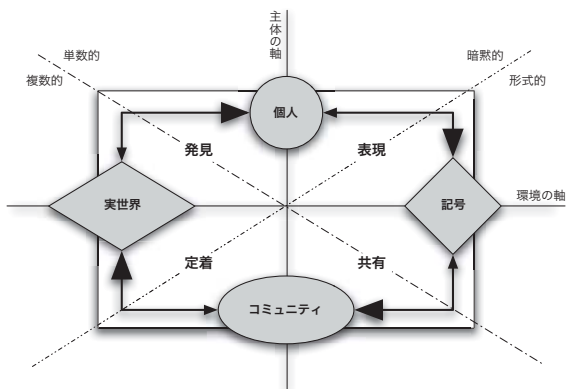


図1 コミットメント・スパイラル・モデル

このサイクルはスパイラルになっている。ひとまわりして情報もどってきた実世界は以前の実世界ではない。スパイラルアップすることによって、場所の価値は高められ、場所は場所になっていくのである。このスパイラル状のサイクルを推進するべく情報をめぐって主体と環境がかかわりあうことを「場所へのコミットメント」とあらためてよぶことができるだろう。

逆に、このサイクルが滞ると、そこに「没場所性」が生ずる。実世界からは何も発見されることはなく、新たな表現は生まれず、人々は孤立して情報は共有されず、実世界を豊かにする定着もおこらない。それが「没場所性」なの

である。

とすれば、情報技術を適切に用いることによって、人々がこのスパイラルにそって、情報を変換・遷移させていくことを容易にすることができれば——場所へのコミットメントを支援することができれば——、没場所性に抗して場所性の回復をはかっていくことができるのではないか。

場所の情報が、環境と主体のかかわりあいを通じて、発見され、表現され、共有され、定着される。それは環境と主体とが情報をパスしあうプロセスである。そこでは、特定の状況にとじこめて情報を量的に変化させるのではなく、ある状況から別の状況へと情報を遷移させていくことが重要だ。スペースを見いだして走り込み、マークを破って、鋭くパスを通すこと。我々のプラクティスは、こうしたパスの練習にほかならない。

空間のデザイン戦術

PCや携帯電話でネットワークに接続すれば、いつでもどこでも同じ情報空間にアクセスできるから、その時に個人を包む空間はパーソナルに組み替え自由な空間へと変化する。例えば同じ電車の中でケータイでメールの返事を打つ人々は、同じ時間と空間を共有しながらも異なる関心にアクセスしている、いわば「同床異夢」の状態にある。

それは公共空間では実は当たり前のことかもしれないが、ケータイの普及によって、ある個人と他の空間にいる親密な誰かにつながっている「異床同夢」にあることが容易になった。それは、低いコストをたもったままコミュニケーションの強度をあげようとする情報通信技術の目標でもあるからだ。SNS（Social Network Service）やアクセスと書き込みの絶えないブログや掲示板など、非同期／遠隔で関心を共有する情報空間は、コミットメントスパイラルを実現する異床同夢のインスタンスである。

建築やまちづくりの目的の一つは、時間・空間・関心を共有する「同床同夢」を実現し、コミットメントスパイラルを同期／近接で実現することであると言えるだろう。その一方で、世界の大半はお互いに何も共有することがない「異床異夢」にある。これをマトリックスで示すと図2のようになる。

様々な空間でユーザがケータイの画面を見ている時は、異なる床にいる人々が情報を共有する「異床同夢」の状態にある。iCAMSではお互いの位置情報と状況を共有する

時空間 関心	Sync-Local	Async-Remote
同じ関心	同じ床で同じ夢 (顔や時間を突き合わせる)	異なる床で同じ夢 (ICTの夢?)
異なる関心	同床異夢 (公共空間ではあたりまえ)	異なる床で異なる夢 (世界の大半)

情報技術の使い方をえることによりデザインする没場所性と場所を結ぶ回路

図2 コミュニケーションのモードを示すマトリックス

ことで、実際に顔や時間を突き合わせ情報を共有する「同床同夢」の状態へと移行するきっかけを示しながら、「異床同夢」に留まることを選択肢も提供している。つなげつつも仕切ること。それはこれまで建築家が人々のアクティビティの容器としての空間をデザインする際に様々な要素を総合することで実現してきたことだ。ドアを開閉したりボタンを押せばただつながるのではなく、中の人々が自らちょうどいい間合いをつくり出せるような環境を全体として用意すること。その手段が情報通信技術であろうと実空間であろうと、課題は共通なのである。

見知らぬカゾクは、もともとは見えず知らずの人が様々な場所に散らばっている「異床異夢」の状態にある。お互いの連絡先も知らないで、関心を共有しようと自ら行動してマトリックスのセルを移動することはできない。しかし、1日に3回の位置情報が取られる時間には、外部の信号が「異床同夢」の状態へと遷移させる。日常の大半は交流することはなくても、外部からの定期的な割り込み信号がある時だけ関心を共有するという関係。それは、見知らぬ人と一緒に咲き誇る桜を見上げたり、除夜の鐘の音に心を共にしずめるといったことを考えれば、円環的に時間を過ごす世界観の下ではさほど奇異なものではないはずだ。花や祭事が「同床異夢」を「同床同夢」へと遷移させるように、見知らぬカゾクではリズムを刻む情報技術が「異床異夢」を「異床同夢」へと遷移させる。

同じ街でそれぞれの生活をおくる人々の大半は「異床異夢」にある。街中に設置された床面のディスプレイの傍を通りかかり、見知らぬ人と一緒に写真を眺める人々はたまたま「同床同夢」に遷移する。大半の人は再びいつもの

暮らしに戻り、「異床異夢」の関係になるだろう。しかし、時空間ポエマーのデータベースに向けて写真を送信しようとする人が何人かはいる。そのポエマーたちは、誰かに伝えたい何かを街の中から発見し、まだ見ぬ誰かとある関心を共有しようとしているのであり、「異床同夢」へと心が動いたといえる。床面のディスプレイとデータベースはそうした遷移のきっかけとアクティビティの器なのだ。それがさらに了解された現実としての「場」として定着するためには、コミットメントスパイラルが持続する必要がある。

街が持つ多様な側面を映し出すカメラバーは、人々が様々に行き交う「異床異夢」としての街を、バーという小さな空間の中に再編成する。街中のカメラからつくられた画像は、どの程度見てもらえるかも分からないし、街に対する関心を惹くかどうか分からない。バーを出た人々はそれぞれの日常に戻るだろうが、1時間のスローシャッターで切り取られた街を見た後には、いつもの街を違う眼差しで歩き、新しい発見をするかもしれない。CETというイベント自体が神田・日本橋エリアの持つ魅力に関心を持ってもらうことを目的としているが、カメラバーもそうした試みの一つの方法であり、画像をきっかけに街に対する何らかの視点を共有した「同床同夢」もしくは「異床同夢」の状態へ遷移する小さな一歩を踏み出すトリガーと成ることを期待した。

個人と個人をつなげ没場所性と没時間性を加速させてしまう情報技術。その新しい使い方をデザインすることで、これらのマトリックスのセルをつなぐ回路をつくること。それがこれまでに筆者らが実践してきた事例に共通することだ。人々のふるまいのあり方を支える世界の構図のことを、我々は場所と呼ぶ。その場所化の機会を最大化する「空間」と、場所化が促進されるような「プロセス」をデザインしようというのである。

おわりに

様々なかたちと機能のコンピュータ・ネットワーク・データベースを使うことで、時間と空間を再編成することができる。カメラやGPSといった実空間をセンシングする技術の解像度が上がり、広く普及することで、実空間と情報空間を接続する回路を実際につくることができるようになった。

実空間と情報空間が回路を通して連携する情報環境は、

技術的な要素やシステムの構成は同じでも、その空間的なしつらえによって人との相互作用は大きく異なったものになる。筆者らはそうした環境をデザインする際に、スケール・レイアウト・テクスチャなど「空間を構成する要素」と「情報システムを構成する要素」とを等価に扱いたいと考えている。

そうした環境では、リアルな要素とデジタルな要素が畳み込まれた状態となり、人々の物理的/身体的/空間的な認知能力を刺激する。それは情報システムの映像がホワイトキューブに単に投影された環境とはまったく異なるものとなるはずだ。それはニュートラルで均質な空間ではなく、ムラ・起伏・変化のある時空間になる。これは「情報環境と人」との「相互作用」を積極的に異なるものにしていき、結果的には空間や身体の意味が再認識された「場所性」があらためて立ち上がってくることになる。

懐古主義的に場所性の回復を求めるのではなく、場所性の回復と没場所性をもたらず自由の享受をパラレルに進行させるマルチタスクな空間と運動のプロセスをデザインすること。両者は、同じ情報技術の異なる使い方として共存しうはずだ。場をある状態を保持する/遷移することを誘ってくれるものと考え、場とそれらを遷移するための回路やきっかけを実空間と情報空間の中に散りばめる。「Aだ」「Bだ」と答えを与えるのではなく、「AだしBだから自分も動け」と語り、様々な選択肢を提供するような場をつくる。

リアルとデジタル、あちらとこちら、場所性と没場所性、などと二元的に分けるのではなく、それらの解像度を上げることで異なるものの中に等価な関係を見だし、場と回路と運動のプロセスをデザインする。異なるものと考えられていたものが等価なものとして使い分けられると知れば使い分けられようし、その経験から周囲の環境や道具に対する解像度も上がるだろう。それが自分にとって価値あることだと感じれば解像度をさらに上げようとするだろうが、そのためには自分でズームインとズームアウトを繰り返さねばならないことにも気づくだろう。詳細に捉えるばかりでなく離れて大きなスケールでも見ること。インタラクションを広く大きくゆっくり捉えること。回路と運動のプロセスは自分でデザインできるものだが、その中を自ら動くことは、周囲の環境に対するコミットメントへの第一歩である。それは身体知と暗黙知を通じて「世界」を新たな姿で認識する契機となろうし、ひいては周囲の世界を自

ら組織化し再編成しようとするにつながつてゆくはずだ。

テクノロジーは時間と空間を絶えず再編成し、世界の構図を描きなおしている。

情報技術は没場所性を拡大することに寄与しているが、それは原理的な性質によるのではなく、その使い方によって、場所と情報技術を結ぶ回路を変えることができるはずではないか。これまでの筆者らによる取り組みは、そうしたことを作りながら考え、考えながら作ってきたものであり、デザインの思考としての仮説的な漸近過程でしかない。しかしながら、異なる仮説を立てる際にも——それは甘いオプティミズムに過ぎないかもしれないが——誰だってどうしたって生を意味あるものにしようとするものだという人の本性、生活と生活が営まれる世界との媒介としての「場所」が持つ可塑性、これらへの信憑を失うべきではないだろう。

我々の問いは、没場所性の物質的豊かさと場所の最良の質をつなぎあわせる情報技術の使い方はあるだろうか？ である。ここでは、世界の構成要素を二元的・決定論的に峻別する態度は留保しなければならない。似て非なるものを分ける解像度と、非で似たるものをむすびつける認識があれば、我々は何度でも、テクノロジーで時間と空間を再編成し、世界の構図を描きなおせるはずなのだ。

- 1 ヴォルフガング・シヴェルプシュ、『鉄道旅行の歴史：19世紀における空間と時間の工業化』、加藤二郎訳、法政大学出版局（1982）。
- 2 エドワード・レルフ、『場所の現象学—没場所性を越えて』、ちくま学芸文庫（1999）。
- 3 三浦展、『ファスト風土化する日本—郊外化とその病理』、洋泉社（2004）。
- 4 北田暁大、『広告都市・東京—その誕生と死』、廣済堂出版（2002）。
- 5 Harrison, S. and Dourish, P., Re-Place-ing Space: The Roles of Place and Space in Collaborative Systems. Proceedings of the ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work CSCW'96, pp.67-76（1996）。
- 6 ウィリアム・J. ミッチェル、『サイボーグ化する私とネットワーク化する世界』、NTT出版（2006）。
- 7 Yasuto Nakanishi, Kazunari Takahashi, Takayuki Tsuji, Katsuya Hakozaki : iCAMS: a Mobile Communication Tool using Location and Schedule Information, IEEE Pervasive Computing Vol.3, No.1, pp.82-88（2004）。
- 8 見知らぬカゾク、[A]、Vol.9、pp.64-67、文芸社（2000）。
- 9 上田紀之、中西泰人、本江正茂、松川昌平、『時空間ボエマー：GPSカメラケータイを用いたWebGISの運用実験とその評価』、情報処理学会シンポジウムインタラクシオン2004 予稿集、pp.145-152（2004）。
- 10 橋本悟、中西泰人、SpaceTracer：「ネットワークカメラ画像の合成による空間型コミュニケーションシステムの提案」、情報処理学会シンポジウムインタラクシオン2006 予稿集、pp.181-182（2006）。
- 11 本江正茂、『環境情報デザイン論 場所へのコミットメントを支援する情報技術の使い方に関する研究』、東京大学大学院博士論文（2005）。コミットメント・スパイラル・モデルは、野中郁次郎らが組織的な知識の創造を、暗黙のうちに創造された個人の知識を組織的に拡大・増幅していく弁証法的なメカニズムとしてモデル化した「SECIモデル」[野中郁次郎、紺野登著『知識創造の方法論—ナレッジワーカーの作法』、東洋経済新報社（2003）]を参照しながら、プロセスにおける情報の存在論的变化に注目して、場所へのコミットメントをデザイン可能なものとしてモデル化しようとしている。

本江正茂 [もとえ まさしげ]

東北大学大学院工学研究科都市・建築学専攻助教授

1966年富山県生まれ。東京大学工学部建築学科卒業。同大学院工学系研究科博士課程中退。博士（環境学）。東京大学大学院工学系研究科建築学専攻助手、宮城大学事業構想学部デザイン情報学科専任講師を経て現職。

中西泰人 [なかにし やすと]

慶應義塾大学環境情報学部助教授

1970年大阪府生まれ。東京大学工学部機械工学科卒業。同大学院工学系研究科博士課程修了（博士（工学））。電気通信大学大学院情報システム学研究科助手、東京農工大学工学部情報コミュニケーション工学科助教授を経て現職。

プロフィールは発行当時のものです。