

## はじめに

今回私たちは、「relation と空間」について扱います。現在 IT 技術の急激な発展・普及を受け、私たちをとりまく環境は劇的に変化しつつあります。それに伴い、現代に行ける私たちの人間関係も急激かつ多様に変化しています。例えば携帯電話の普及によって、いっどこにいても他人にアクセスすることが可能になったり、ネット空間において身体性を伴わないコミュニケーションの発生などがあげられるでしょう。私たちの班では、様々な角度から人間関係の概念の変化と空間という概念の変化をあつかい、それをふまえた上で今後どのような人間関係が生まれる可能性があるのか、また、私たちにとって望ましいコミュニケーションの形とはどのようなものかを議論していきたいと考えています。今回は「空間」というテーマから新しい人間関係ということにテーマを広げるにあたり、「デザイン言語 2. 0」の中のいくつかの関連する章から引用した箇所がありますので、その章の要約も合わせて送ります。

## リアル・デジタル・マテリアル

### 1.空間におけるコンピュータ

コンピュータ（デジタル）はあくまで空間を構成する一要素である。

→リアルな形（リアル）や素材（マテリアル）と対等なもの。

パソコンの中だけで完結するのではなく人を内包する空間的な環境として、リアルとデジタルを統合的にデザインすることが求められる。

#### Ex 没入型ディスプレイシステム「CAVE」

中に入って特殊な眼鏡をかけると 3D の CG が目の前に浮かぶように見える。

→空間が持つ身体的なスケールを実感することができる。

### 2.コンピュータがもたらす新しい関係性

#### 2-1 人と人との新しい関係性

「CAMS」「見知らぬカゾク」

GPS を利用し、n 人でお互いの位置情報を共有。

新しい時間と空間の使い方や、これまでとは違う人と人との関係が生まれる可能性。

→人間関係が多層的でルーズになっていく。

## 2-2 人と空間との新しい関係性

「時空間ポエマー」

→携帯で撮った写真を、GPSを利用して地図上にマッピング  
位置情報のついた情報を不特定多数の人間同士で共有。

「Enhanced Room」「PAO Room」

→あえて部屋全体を隙間だらけにすることによって、様々なデバイスの置き方ができる。

空間とデバイスの関係をユーザーの判断で編み出すことができる。

## 空間の種類

時代と共に人間の思考と活動の範囲が変化し、空間概念の捉え方も変わった

### 1. 場所(place)としての空間

→広がりのない限定された空間

Ex. アリストテレスのトポス「命題が生み出される場所」

### 2. 空洞(void)としての空間

→均質で無限の広がりを持つ空間

Ex. デカルトの数学的空間

### 3. 関係(relation)としての空間

→人のコミュニケーションが生成する仮想空間

ここから **有限—無限—脱領域** のような領域の変化を読み取ることが出来る。

また、「脱領域」を再び「場所」に接合させる試みとして、情報空間と実空間の融合は今後の現代的テーマ

## 「空間」「技術」「人間」の総合化と差異化

### 1. 「空間」サイバーとフィジカル

サイバー→実空間の物が情報空間に表現されている

Ex. 地図→デジタル地図

フィジカル→その一方で情報が実在化されている

Ex. 情報が偏在するユビキタス・ネットワーク社会

## 2. 「技術」 グローバルとローカル

技術…制度・ビジネス・サービスのソリューション

グローバル→世界中で通用する標準的解決に向かう

ローカル→ターゲットを絞った特別な解決に向かう

## 3. 「人間」 コモンとプライベート

空間や解決についての人間の志向性

コモン→誰にでも通用するものを求める

プライベート→自分にだけ通用するものを求める

☆空間・技術・人間の二つの方向性＝社会にある「総合化」(普遍化)と「差異化」(多様化)  
総合化と差異化は二極として区別されるものではない。

→融合的、横断的な見識の重要性

## 宿題

宿題1・・・実空間(リアル)と情報空間(バーチャル)がある中で、今の世の中はどちらかがどちらかを侵食しているのだろうか？しているのならば、どちらがどちらを侵食しているのか？

宿題2・・・実空間と情報空間の境界とは全く異なった空間なのだろうか？情報空間は現実空間の延長にすぎないのではないか？二つの空間における決定的な違いとは何なのであろうか？