

審査の結果の要旨

氏名 柳井 良文

論文題目 建築情報学試論：情報空間としての建築・都市の設計に関する一考察

本論文は、現代において重要度が一層高まりつつある情報という概念の導入によって、建築・都市の設計理念や建築学研究に新たな理論的視座を与える試みである。日本建築界においても過去数十年以上にわたり、空間の設計手法や利用方法、評価方法を高度情報化の文脈で再考する言説が数多く発表されてきた。しかし、情報概念を軸に建築学の知全体を包括的に再編し、新しい学問領域として建築情報学の確立を提唱する動きは近年まであまりない。応用情報学的議論が建築情報学と同一視されることで捨象されている論点に改めて焦点を当てたものである。

本論文は、序章、第1章から第5章までの本編と、第6章の結論から構成されている。第1章では、建築情報学の研究対象である情報という言葉の意味が問い直され、複数の言説における定義付けが参照、整理されている。現在の建築情報学が最狭義の「機械情報」の形式的操作に重点を置いた視点に対して、最広義の「生命情報」を論じる大局的視点を採用することで、建築情報学が拡張される可能性が示唆される。そのために本論文は、アクター・ネットワーク理論を援用しながら、建築・都市を舞台とした行為のネットワークに着目することを試みている。本章の後半では、当該理論の基本的考え方がその主要な論者であるブルーノ・ラトゥールの問題意識と共に整理され、建築情報学への展開可能性が検討されている。

第2章から第4章では、日本建築界における情報概念の受容史、特に建築・都市の設計における情報概念の導入の歴史が参照される。第2章にまとめられたのがその第一段階で、丹下健三や黒川紀章による、初期の情報空間論である。彼らは、身体を介した直接的コミュニケーションに着目し、流動的な建築・都市をデザインすることにより、情動的にネットワーク化された実空間を情報空間と見なしていた。

第3章は、情報空間論史の第二段階にあたり、磯崎新と月尾嘉男のデザインや言説が参照されると共に建築設備が高度に情報化したインテリジェントビルや坂村健の TRON 電腦住宅プロジェクトの例が参照されている。この段階では、高度な情報通信技術が環境をコントロールした場合に情報空間の実現を見ていた。

第4章では、情報空間論史の第三段階として、CAD/CG 技術の発展、サイバースペースの概念の登場、インターネットの普及などを時代背景として、建築・都市から切り離された仮想空間を情

報空間と見なす考え方を論じている。この段階では情報空間論は応用情報学的な議論の一部となり、コンピュータの画面上で機械情報を操作することの効率性や自由度が中心的課題となる。

第5章では、前章までの情報空間論史をアクター・ネットワーク理論の考え方を援用しつつ考察し、その問題点を検討している。かつては情報空間を現実の建築や都市に構築しようとしていた時代があったのに対し、現在では、情報空間を建築・都市空間とは別次元の世界として対置する考え方が一般化した。この二元論的思考にこそ、近代社会の特徴の一つとラトゥールが指摘する「純化」作用が見て取れる。すなわち、人間と非人間的物をそれぞれ主体と客体として峻別し、両者が複雑に相互作用を起こす「翻訳」作用が隠蔽されてきた。この近代主義的思考こそが、情報空間を人間の世界から切り離し、個人の主観にも社会的利害関係にも影響を受けずに客観的に操作可能なものとしていく歴史を駆動する原動力である。したがって、建築情報学を今後拡張していくためには、まずはこの二元論の乗り越えが目指されるという指摘がなされている。

第6章では、建築情報学の射程を拡張していくにあたり、建築・都市における直接的行為のネットワークに着目することによるコミュニケーション論が再考されている。これは、丹下のコミュニケーション空間論の考え方の発展的継承でもある。アクター・ネットワーク理論が示すように、今後は、人間的アクターと非人間的アクターの相互行為のネットワークに着目し、建築・都市において絶えず生成する情報全体、すなわち生命情報を対象とする学問として、建築情報学を確立していくことが目指されると結論付けられている。

以上より本論文は、これまで体系化されることのなかった、建築と情報をめぐる議論を時代ごとに分類し直した歴史的分析がまず評価される。その上で、広義の情報概念をもって、人間の身の回りの建築・都市空間を捉え直すことで、情報時代の建築・都市空間のデザインの可能性が開かれることが示唆されており、本研究はそのための理論的基盤を用意したものとして大変に意義深く、建築学の意匠分野の発展に大きく寄与するものと判断できる。

よって本論文は博士（工学）の学位請求論文として合格と認められる。