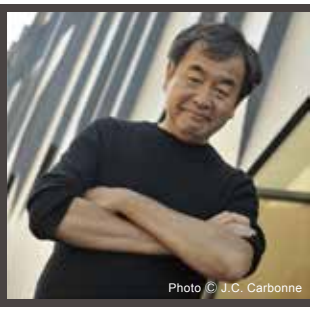
INIAD 特別講義

2022年3月29日（火）16:30 ～ 18:00　　会場：INIADホール（北区赤羽台1-7-11）

メタバースの中の建築

坂村　健　×　隈　研吾



コンピュータの中の現実世界とかのように作り込まれた仮想空間に、バーチャルゴーグルなどを付けたユーザーが「ダイブ」して、いわばコンピュータ仕掛けの「異世界」に転移する――そういうコンセプトが「メタバース」。もともと海外SF『スノウ・クラッシュ』の中で生まれた言葉である「メタバース」は、最近ではFacebook社が新社名を「Meta Platforms」として「メタバースのプラットホーム企業となることを目指す」と宣言したことで、一躍有名になっている。

実は原子力潜水艦や人工衛星などSFで最初に書かれて、それに導かれるようにして実現したような技術はたくさんある。メタバースは現時点ではゲームなど一部エンターティメントで実現されている段階だが、Meta Platforms社の動きは、まさにメタバースが社会に広く広まりビジネス化する直前にあることを広く印象づけた。その結果、多くの企業が参入し、パソコン、スマートフォンに次ぐ第3の社会情報プラットホームとして、その覇権を目指したレースが今まさに始まっている。

メタバースの特徴は、現実世界と違うが人間の体性感覚の延長で理解できる仮想空間だ、ということだ。同じ仮想空間でも、サーバーのシンボルがCGの半透明球体で無限の空間に浮いており、そこをユーザーが幽霊のように飛び回るような抽象性の高い情報世界は「サイバースペース」といわれる。また、逆にスマートグラスをかけて歩くと、現実の風景に道案内などのコンピュータ情報が重ねられるような応用は「強化現実」とか「AR」などといわれる場合が多い。

それらと区別して「メタバース」というのは、現実世界と違う――例えば、地上1000階の高層建築とか、『スノウ・クラッシュ』の舞台のような赤道一周のパッサージュとか――現実では不可能だが「サイバースペース」ほど抽象的でなく、ゲームで言う「物理エンジン」で重力などをシミュレートし物を手から離すと落ちるような体感は維持されるが「浮遊魔法」を使えば浮かせられる――というようないわば「ファンタジー世界」というイメージだ。

本来の情報世界は外から「観測」するもので、その「アドレス」はユーザーがそのとき見ている範囲に過ぎない。それに対してメタバースはユーザーが内部に「没入」するものであり「アドレス」はユーザーのそのとき「居場所」――ユーザーが恐竜の形態であろうがスライムの形態であろうが、自己として中からその場所にいて見ているという体感が重視される。

つまりサイバースペースであれば必要ではない「自己の居場所」という概念がメタバースでは重要であり、つまりは体感的な「居場所」としての「建築」が必要とされる。それがメタバースの内で「建築家」が求められるゆえんである。「建築家」は構造強度など物理的な実現可能性とコストを最適化する職能であるが、本来、外観やインテリアの意匠性・象徴性を創造し、間取りや使い勝手を最適化する職能であり、メタバースでは前者の「設計」から自由になれるからこそ、後者の「デザイン」がより一層重要になる。

建築では以前から「アンビルド」という、物理的な実現可能性やコストの縛りをゆるくしたときの建築の可能性を考えるようなムーブメントがあった。近年の高張力コンクリートやCADなどの建築技術の進化により、従来は実現不能と考えられていたそれらアンビルド派の建築家の作品が実現されるようにもなってきたが、現実世界で物理的制約を完全になくすことはできない。しかし、メタバースではそれが可能となる。先に述べたようにメタバースの商用利用が現実的になり、ユーザーを引きつける「場」としての魅力を作るため、優れた建築家にメタバース内建築を依頼するオファーも出始めている。

本特別講義では「メタバースの中の建築」について概説したあと、現実世界での建築でも現実制約と創造性の葛藤を昇華し、より高い次元の作品にまとめるという「負ける建築」で広く名を知られる建築家・隈研吾特任教授も招き、「メタバースの中の建築」にについて議論する。

（坂村　健）

ストリーミング配信　https://www.iniad.org/lecture2022-architecture/

連絡先 INIAD（東洋大学情報連携学部）　e-mail: contact@iniad.org