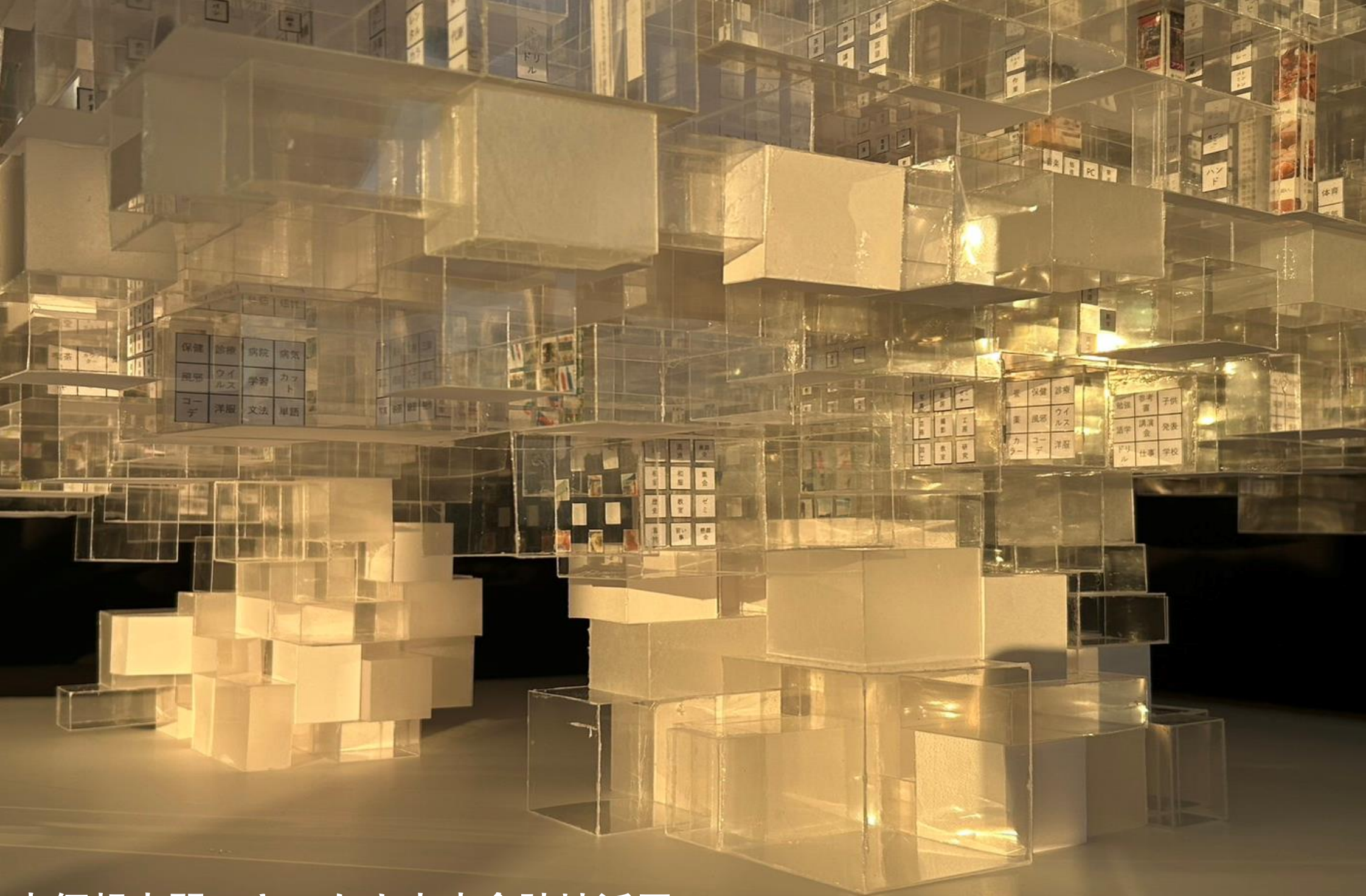




真仮想空間～さいたま市庁舎跡地活用～

実践女子大学 松岡実優

はじめに

近年、インターネットの普及に伴って、オンライン上でのコミュニケーションや、仮想空間に入り込んだような没入感を味わえる体験が可能になった。その結果、オンラインゲームなどで、世界中の人との偶発的な出会いやコミュニケーション、デジタルアート等の非現実的な世界でアクティビティを楽しむ人々が多く存在している。益々普及すると考えられている仮想空間であるが、実際のところ、コロナ禍で多くの方が行っていたオンライン飲み会は、この数年で行われなくなった。これらから、仮想空間は、視覚と聴覚に偏っており、現実の行動が伴わないため、人々は大きな魅力を感じなくなり、今後発展されないと考える。

そこで、新たに定義する仮想空間を現実世界の生活に還元するため、仮想と現実の境界を曖昧にしながら、今までにない体験ができる空間をつくり、真の仮想空間の可能性を探ることを本研究の目的とする。



(図1)

現在、さいたま市浦和区に位置するさいたま市役所本庁舎は、令和13年度にさいたま新都心へ移転することが決定している。それに伴って、JR大宮駅から新庁舎が移転するさいたま新都心駅周辺までの間で、人の流れができるようなまちの目玉を作ること、JR浦和駅周辺の地区とJR大宮駅周辺の地域で、一帯となって、さいたま市の拠点とするためのまちづくりを行うことが検討されている。



(図2)

- ・所在地 さいたま市浦和区常盤六丁目4番4号（本庁舎） さいたま市浦和区常盤六丁目1番28号（消防庁舎）
- ・敷地面積 34,227.75平方メートル

移転後、「多様な世代に愛され、県都・文教都市にふさわしい感性豊かな場所とすること」を方向性として定め、新たな活用が検討されているこの地を敷地対象とする。

現在インターネット上では、私達消費者が見ているコンテンツから興味、関心、意図といった文脈を導き出し、検索画面や

SNS等ではそれぞれに合った広告が表示されるといったマッチングの仕組みが普及している。

つまり、インターネット上は、サイト訪問歴、購入履歴、検索履歴等からビックデータとして蓄えられた多くの情報に

よって、日々各々の興味関心に沿った世界に変化している。

そんなインターネット上で行われているマッチング機能を空間化し、私達の生活に取り入れることで、

現実世界でインターネット上の世界に入り込んだような体験ができる空間を生み出せると考えた。

そしてこの空間こそ、我々の生活に影響を及ぼすような本当の仮想空間であると考えた。



(図3)



(図4)

内部要素

- ・ クッキングスタジオ・学習塾・英会話教室・ダンススタジオ・アトリエ・カフェ
- ・ 自習室・図書館・ショップ・コワーキングスペース・音楽スタジオ
- ・ レストラン・体育館・ヨガスタジオ・サロン・ミーティングルーム・茶室・診療所...

様々な要素の集合体とすることで、多くの人々の興味関心に沿った過ごし方、楽しみ方ができると考える。

また、学校や職場では生まれることのない交流が可能となり、そこで得た学びや経験が一人一人に大きな影響を与え、

性別や年齢を問わず愛される場所になると考える。



(図 5)



(図 6)

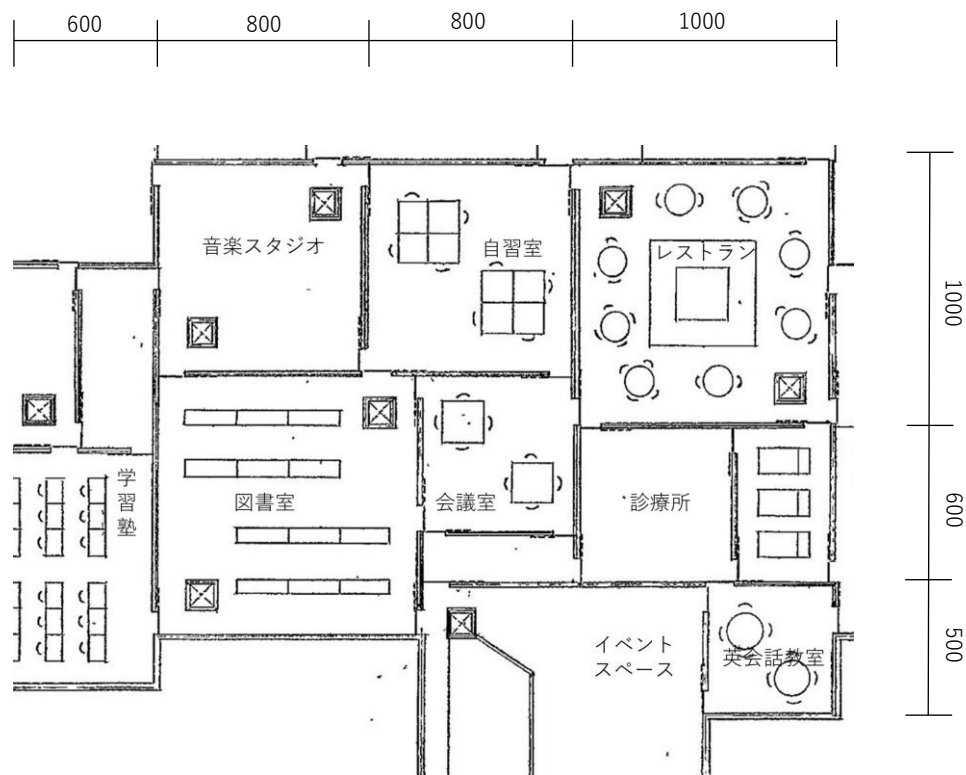


(図 7)

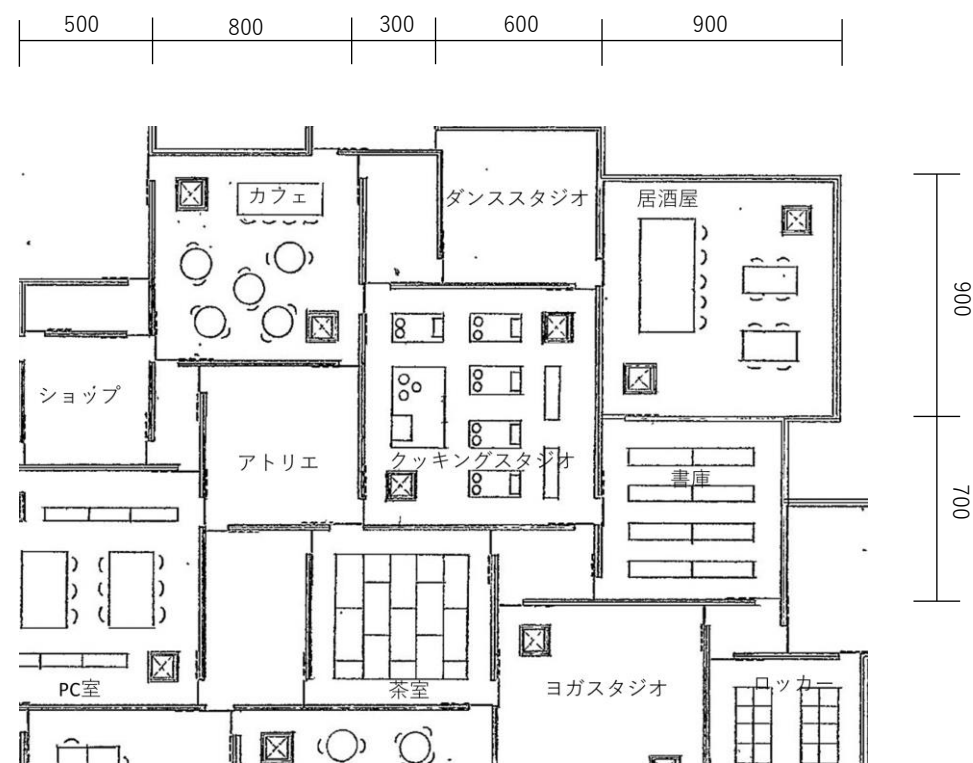


(図 8)

部分図面



S=1:300

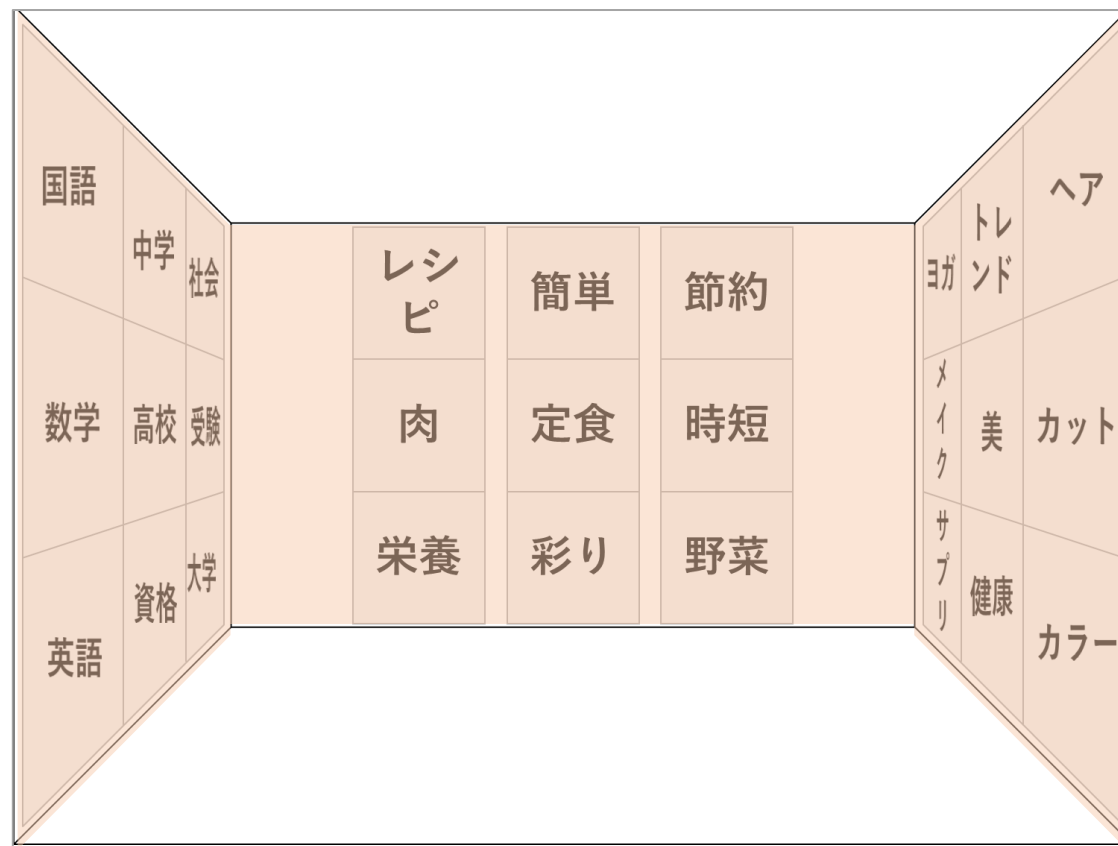


S=1:300

廊下を用いず、様々な大きさ、あらゆる要素の空間が連なっていることで、自分がどこにいるのか、どのようにしたら目的地までたどり着けるのかわからなくなる迷路のような複雑な空間である。

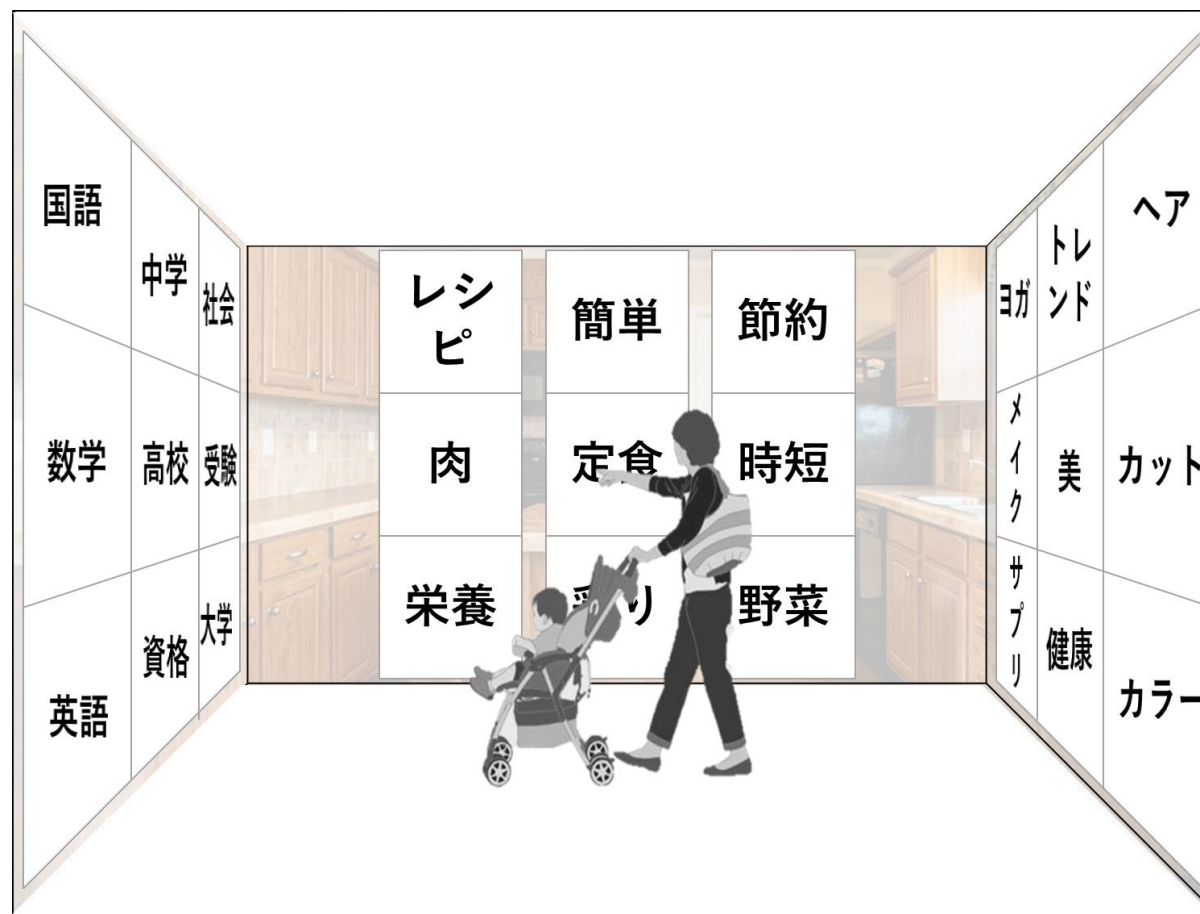
しかし、インターネット上のマッチングの仕組みによって、自分自身の興味のある方へ引き寄せられていき、その時々で、この空間の中で過ごす多くの人々との交流を楽しむことができると考える。

キーワードマスク



マッチングの仕組みを示す上で、人々が行動するたび、あらゆることに興味関心を持つたび、検索をするたび、コロコロと変化することで、多くの情報が行き交うインターネット上の世界を表現する。この面をここでは、「キーワードマスク」と呼ぶこととする。キーワードマスクは、室内で行われている活動と人々の興味関心のマッチングを示す。

親和性が高い

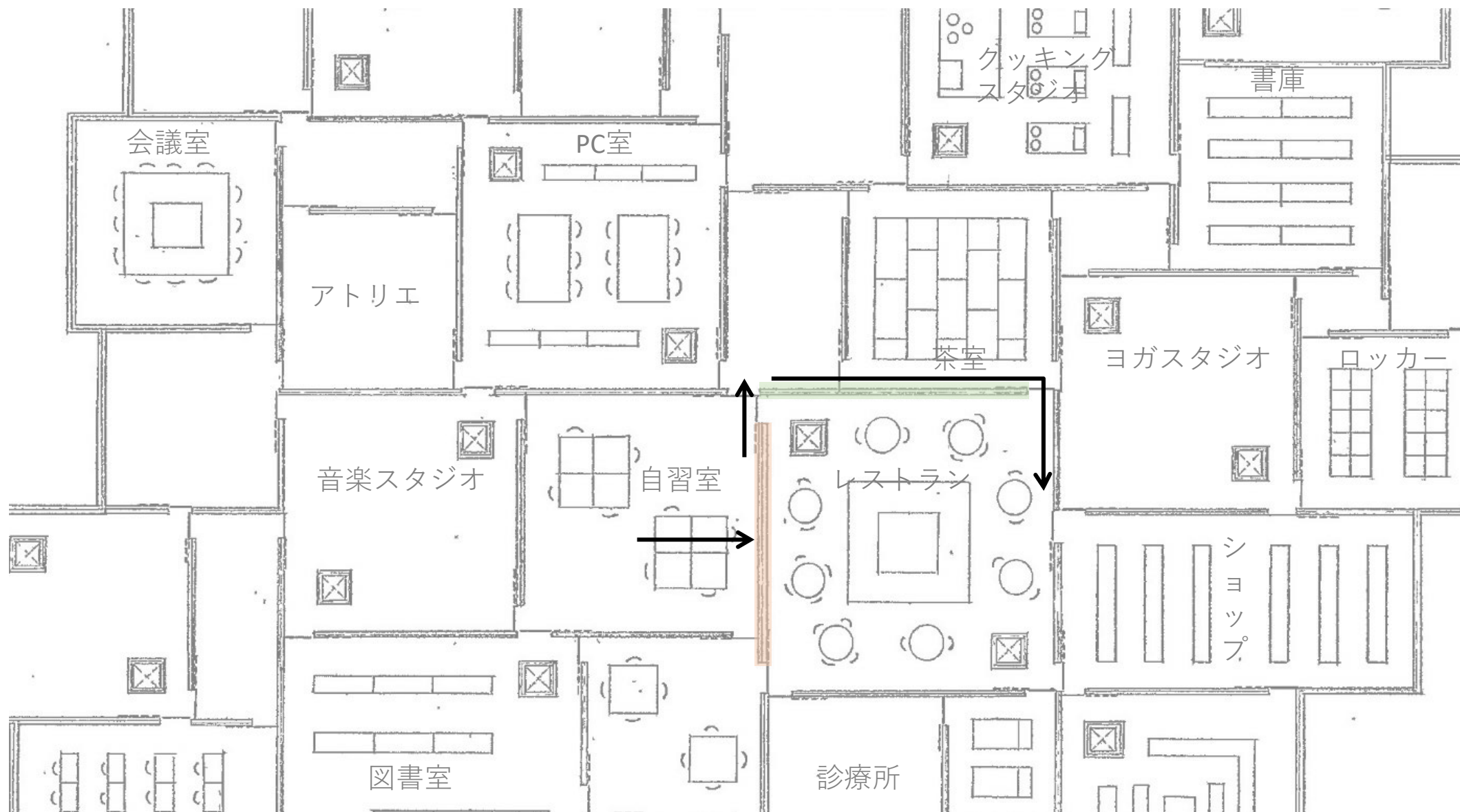


(図 9、10)

隣接する空間と各々の興味関心とで親和性が高い場合、自分自身に影響を与える文字が大きく映し出され、迫力のある画面に変化する。本来ガラスによる透明度の高い空間であったところから、大きなキーワードに囲われたような空間へ変化する。

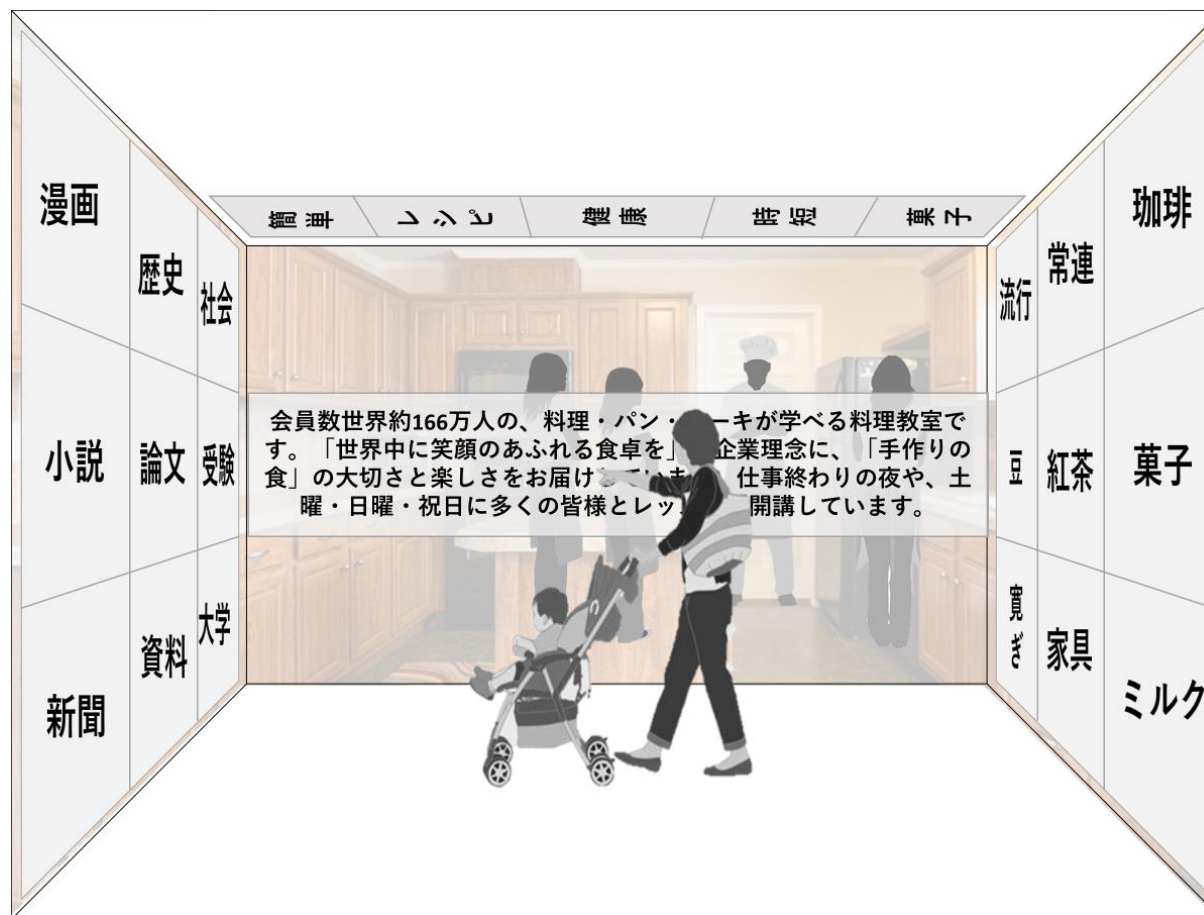
①

②



正面に映るキーワードマスクによって、キーワードマスクの奥に位置する空間と自身の興味関心とのマッチングを認識することが出来る。このルートのもと自動ドアが開閉を始め、回り込むことが可能になる。

親和性が高い



(図9、10、11、12)

回り込むと、室内の活動にまるで吸い込まれるように文章が流れる世界観に変化する。目線の高さに合わせて空間の詳しい説明文が映ることで、興味を持ち近づいたとき、細かい情報を得ることができる。

それに加えて、透明度が高くなったことで、中の様子が見やすく、より室内の活動に参加しやすくなる。



集会	座談会	懇親会
歴史	習い事	着物

小説	子供	日本語
勉強	大人	学習
外国語	語学	学校

仕事	学校	勉強
英語	社会	個人
雑誌	漫画	新聞

大人	学習	勉強
英語	社会	個人
雑誌	漫画	新聞

親和性が高い者同士の場合は、自身の興味関心に沿った情報が大きく映し出され、大きなキーワードに囲われたような世界観になりやすくなる。

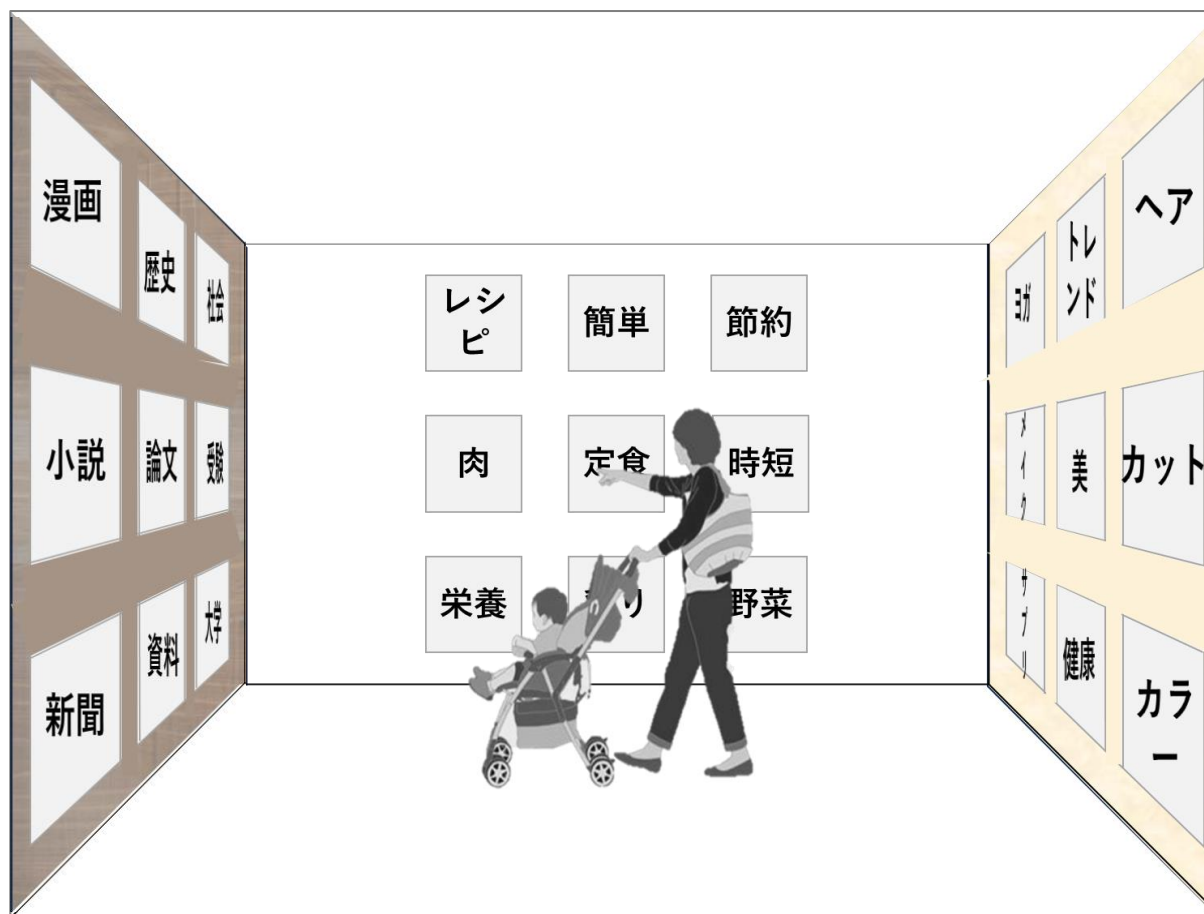


20世紀以降、多数の注文を受けて社会的に成功を収めた。この大きな窓も必要であった。今日でも美術館のロフトを格安で手に入れ再利用した。数々の芸術家が仕事を行うための専用の作業場の

この美術館は、その人々が安全な環境で生活できるように設計された。必要に応じて

回り込む際、天井にも自身の興味関心に沿ったキーワードが現れることで、視覚的に動線を認識することが可能になる。その順路のもと回り込むと、人の動きと共に文章が流れ出し、隣接する空間の詳しい情報を得ることができる。さらに、実際に活動している姿を見ることで、益々興味を掻き立てられる。

親和性が低い

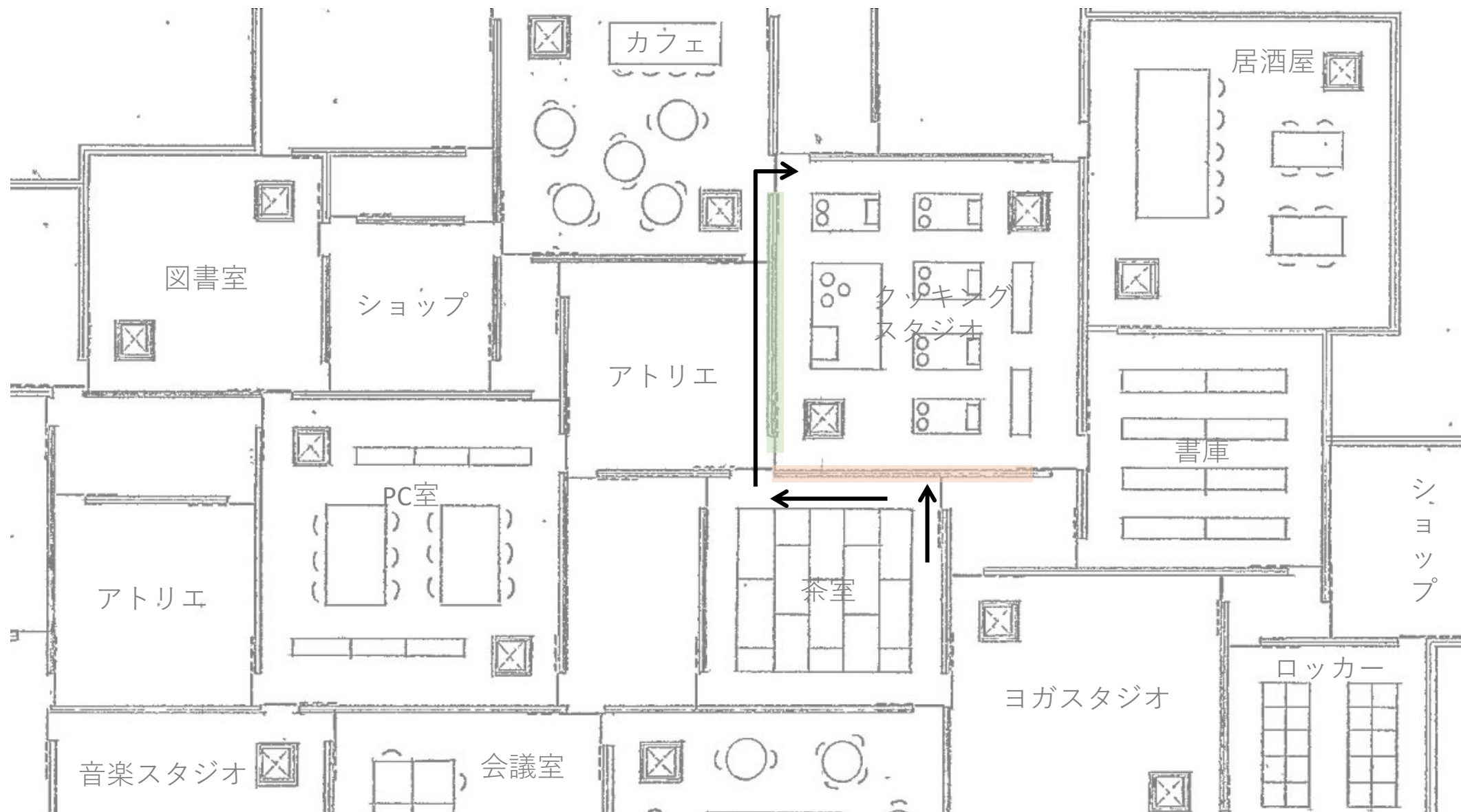


(図10)

隣接する空間と各々の興味関心とで親和性が低い場合、自分自身に影響を与えるキーワードが親和性が高い場合よりも小さなサイズで映し出される。本来ガラスによる透過性の高い空間であったところから、人の動きに伴って壁一面にいくつかのキーワードが浮かび上がるような空間へ変化する。

①

②



正面に映るキーワードマスクによって、キーワードマスクの奥に位置する空間と自身の興味関心とのマッチングを認識することが出来る。このルートのもと自動ドアが開閉を始め、回り込むことが可能になる。

親和性が低い

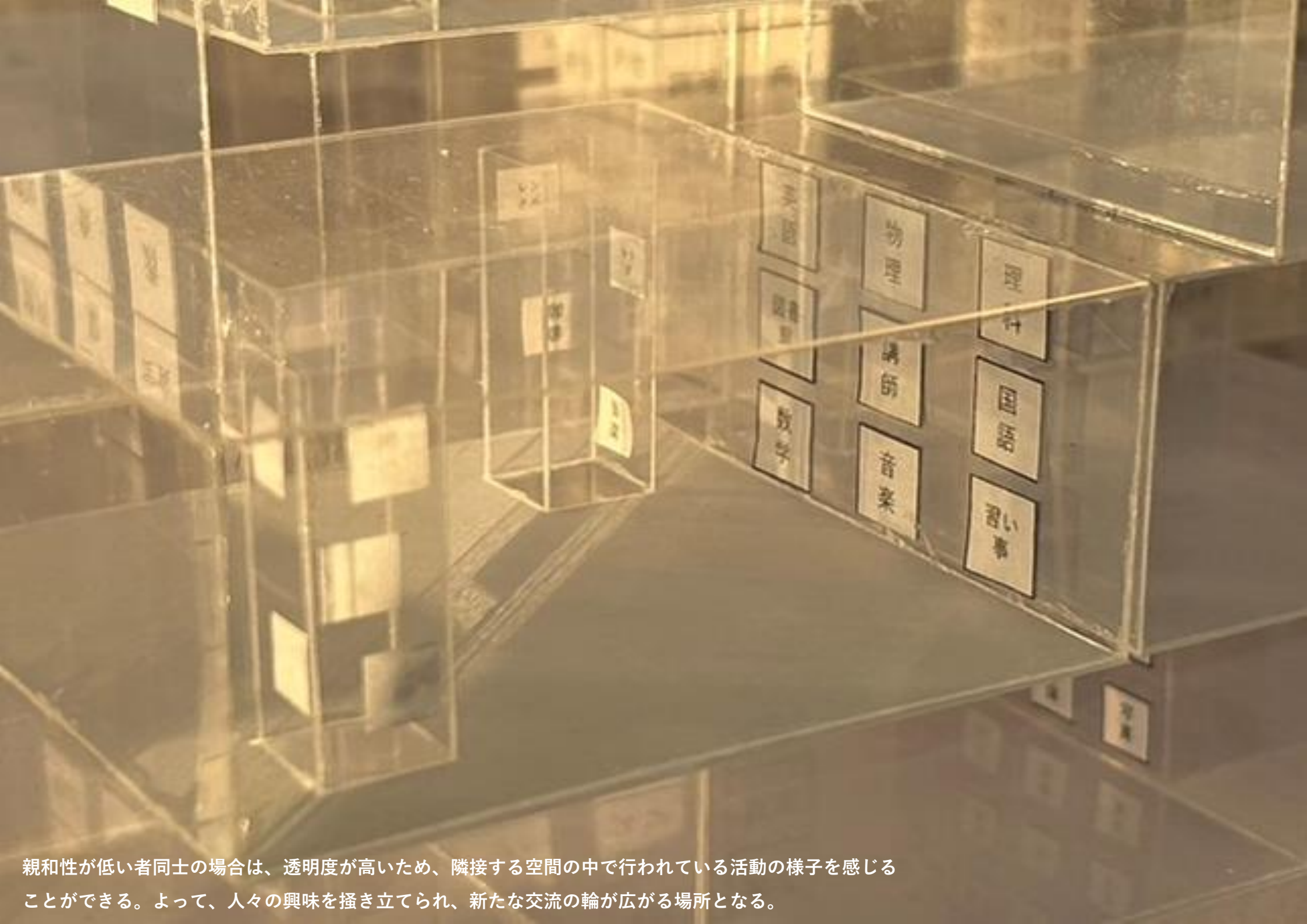


(図 9、10、11、12)

回り込むと、ガラスに囲われた空間から興味を掻き立てるような過去の写真や、定点カメラ映像などのカラフルなビジュアルが映り、ある人には模様と化して、ある人には室内の活動にいざなうような世界観へと変化する。人の動きに合わせてビジュアルが浮かび上がるかのように映し出され、透明度は変化せずとも、室内の様子を感じ取ることができる。

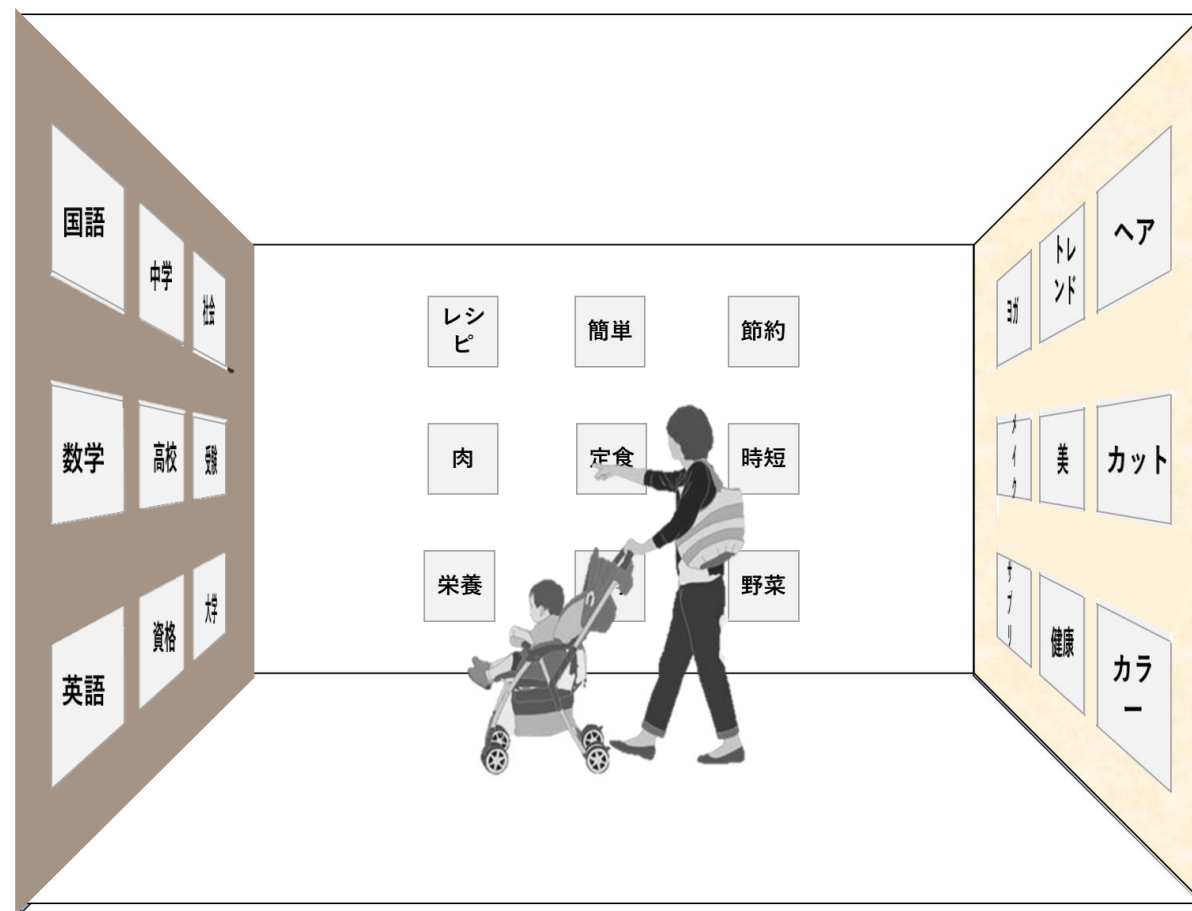


親和性が低い者同士の場合は、透明度の高いガラスの空間に、人の動きに合わせて浮かび上がるかのように、文字や図柄、カラフルなビジュアルが瞬時に出現したり消えたりする世界観となる。



親和性が低い者同士の場合は、透明度が高いため、隣接する空間の中で行われている活動の様子を感じることができる。よって、人々の興味を掻き立てられ、新たな交流の輪が広がる場所となる。

マッチングしていない

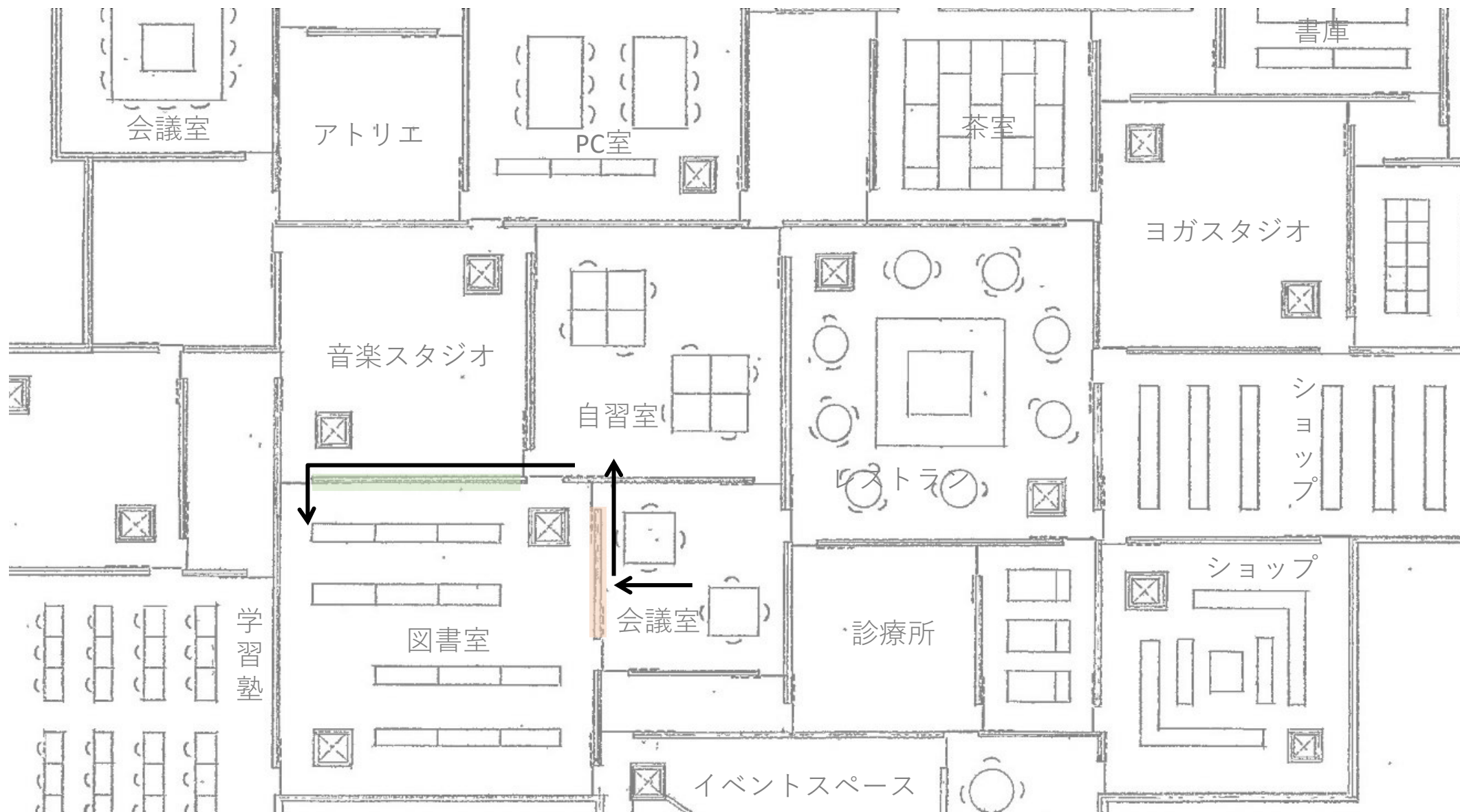


(図 1 0)

隣接する空間と各々の興味関心とがマッチングしていない場合、気になっているキーワードが自身に影響を与えない程度の小さなサイズで映し出され透明度が高くなる。本来ガラスによる透過性の高い空間であったところから、小さなキーワードが点在している空間へ変化する。

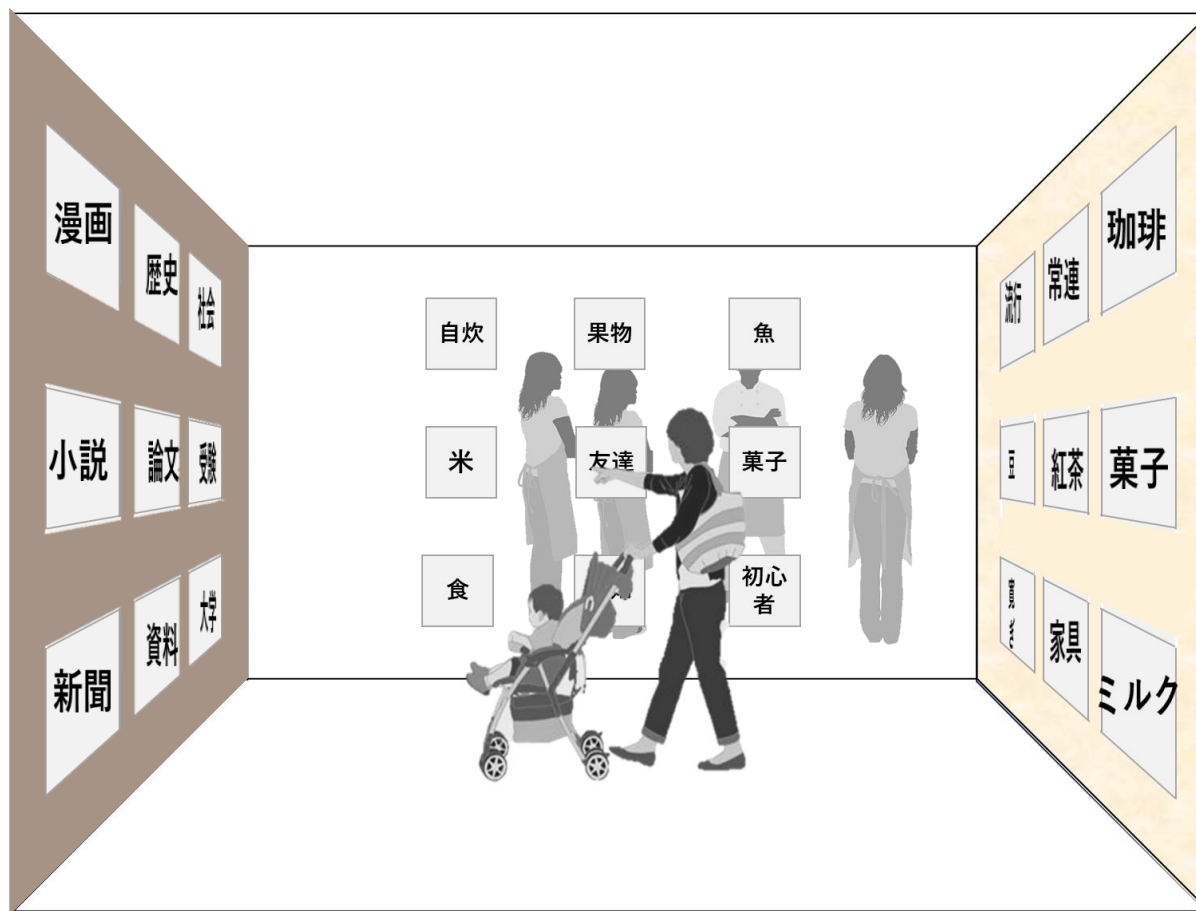
①

②



正面に映るキーワードマスクによってキーワードマスクの奥に位置する空間と自身の興味関心とのマッチングを認識することが出来る。自動ドアが開閉を始め、このルートのもと回り込むことが可能になる。

マッチングしていない



(図10、11、12)

回り込むと、本来ガラスに囲われた透過性の高い空間から、自身にとって興味のあるキーワードがあちらこちらに浮かび上がるかのように沢山映し出されることで、インターネットの仮想の空間から一時的に解放され、室内の人とより現実世界に近い世界観でつながることができる空間に変化する。



マッチングしていない者同士の場合は、空間にあまり変化はなく落ち着いたガラスの空間であるからこそ、人と人との繋がりを持てるような世界観が広がる。



友達

勉強

ドリル

肉

珈琲

定食

ディーナー

北欧

予約

ラーメン

中華

毒

ロック

ダンサー

作業

チア

病院

学習

透明度が高いことで、現実世界に近い状態であらゆることに興味を持つようになり、本来関わることのなかった人々との新たな交流が生まれる。

Leading pillar



上下階の室内で行われている活動との断面的なつながりを文字や映像、写真等によって表現する面を

「Leading pillar」と呼ぶこととする。普段は、ガラスに囲まれた吹き抜け空間になっており、下の階の様子を垣間見ることが出来る。そして、マッチングした瞬間に上から下へ、下から上へと映像が流れ出し、画面が刻々と変化する。また、動線をコントロールし、空間を分ける役割も担う。

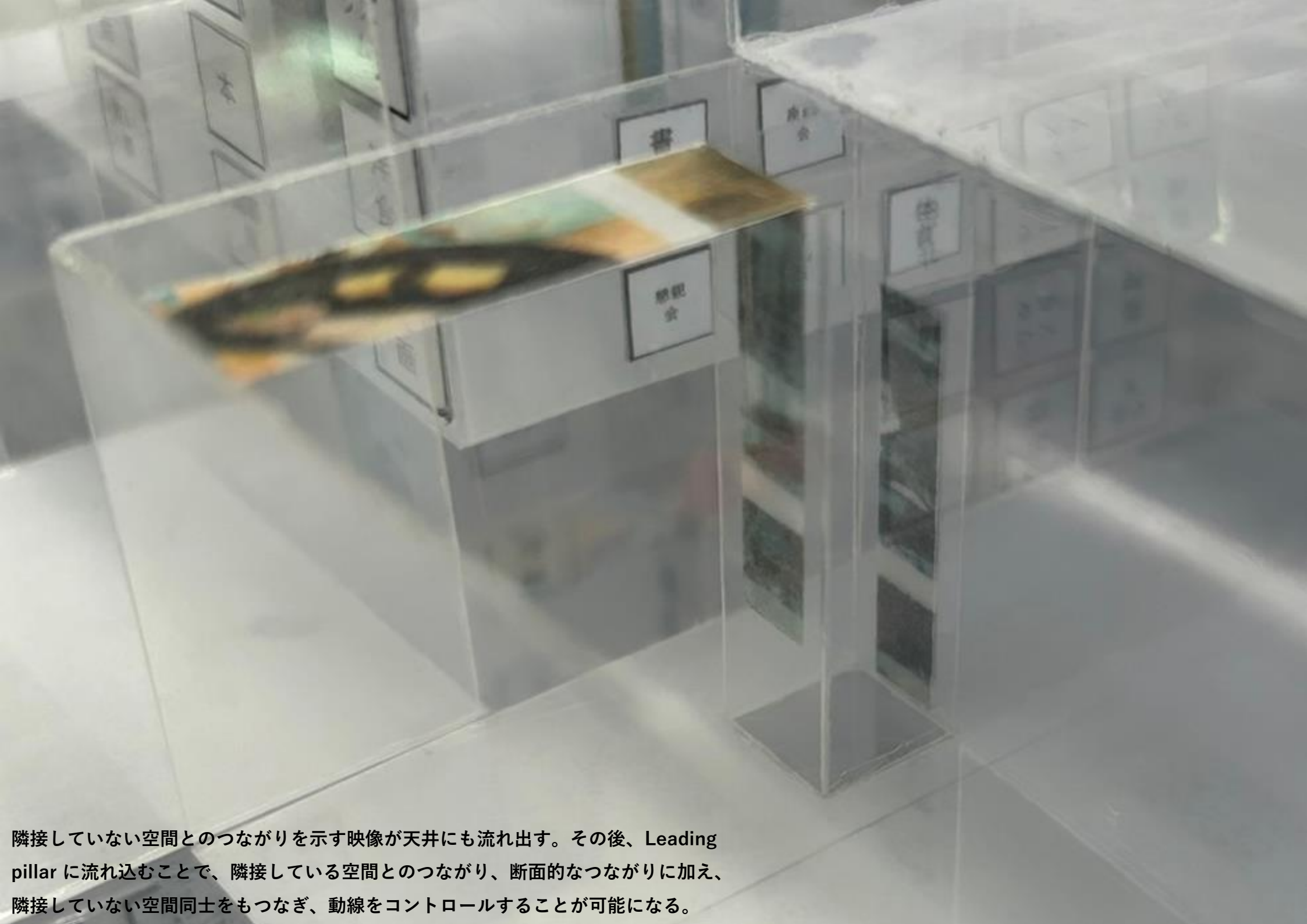
Leading pillar

Leading pillar の周囲を人々の動線とすることで、動線のコントロールが可能になる。

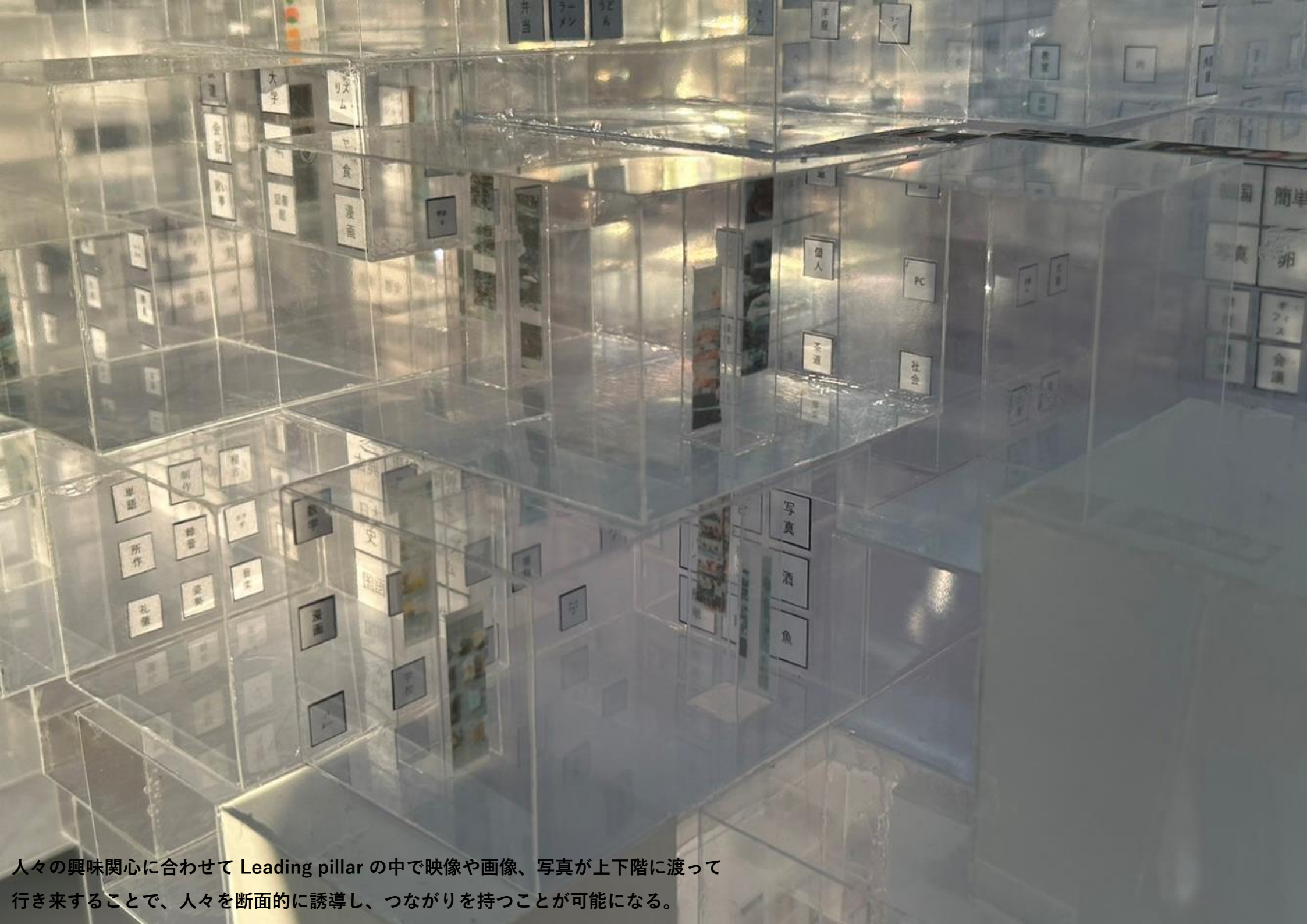
また、空間をやわらかく分け、人々の活動を感じながら自身の活動を楽しむことができると共に、あちらこちらで行われている活動に参加しやすくなる。

(図 1 3, 1 4)



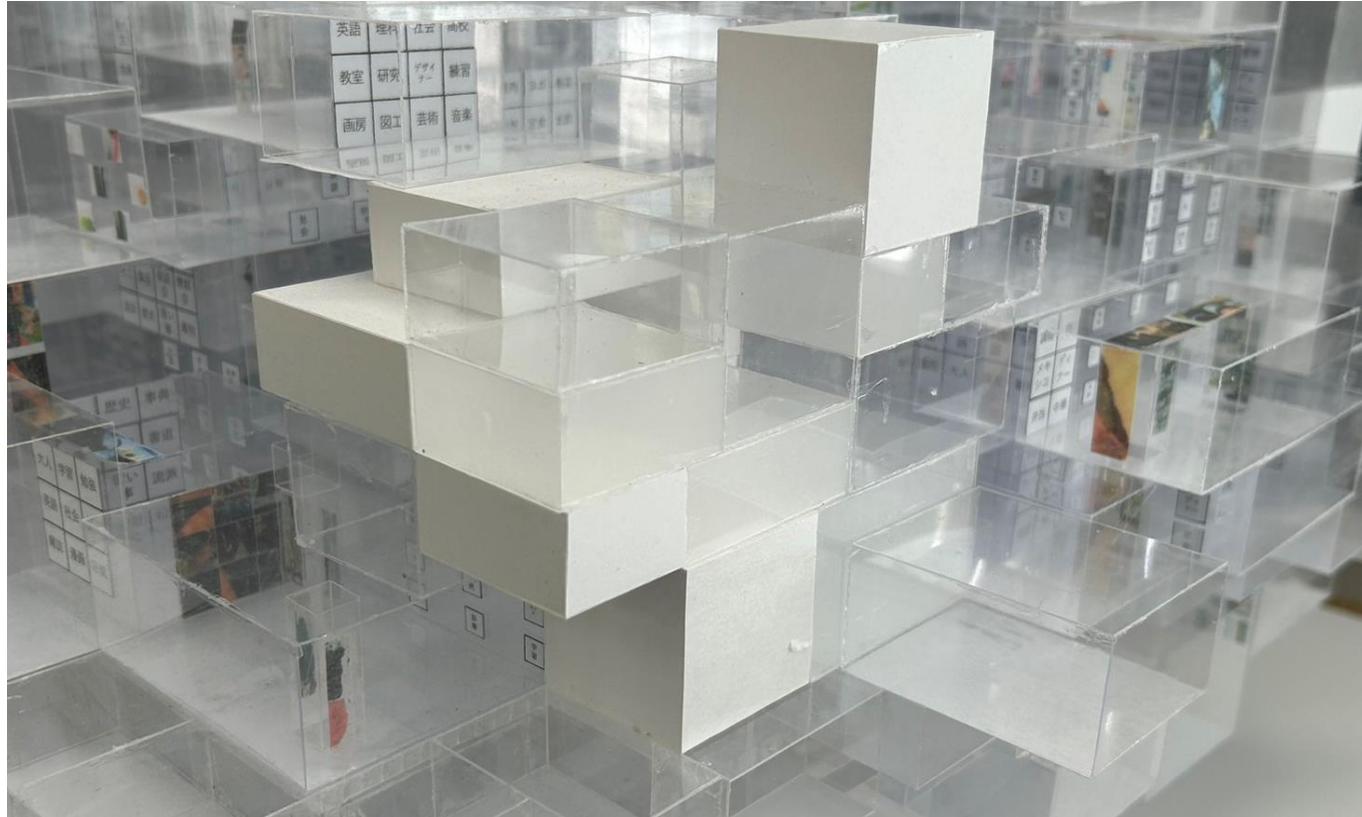


隣接していない空間とのつながりを示す映像が天井にも流れ出す。その後、Leading pillar に流れ込むことで、隣接している空間とのつながり、断面的なつながりに加え、隣接していない空間同士をもつなぎ、動線をコントロールすることが可能になる。

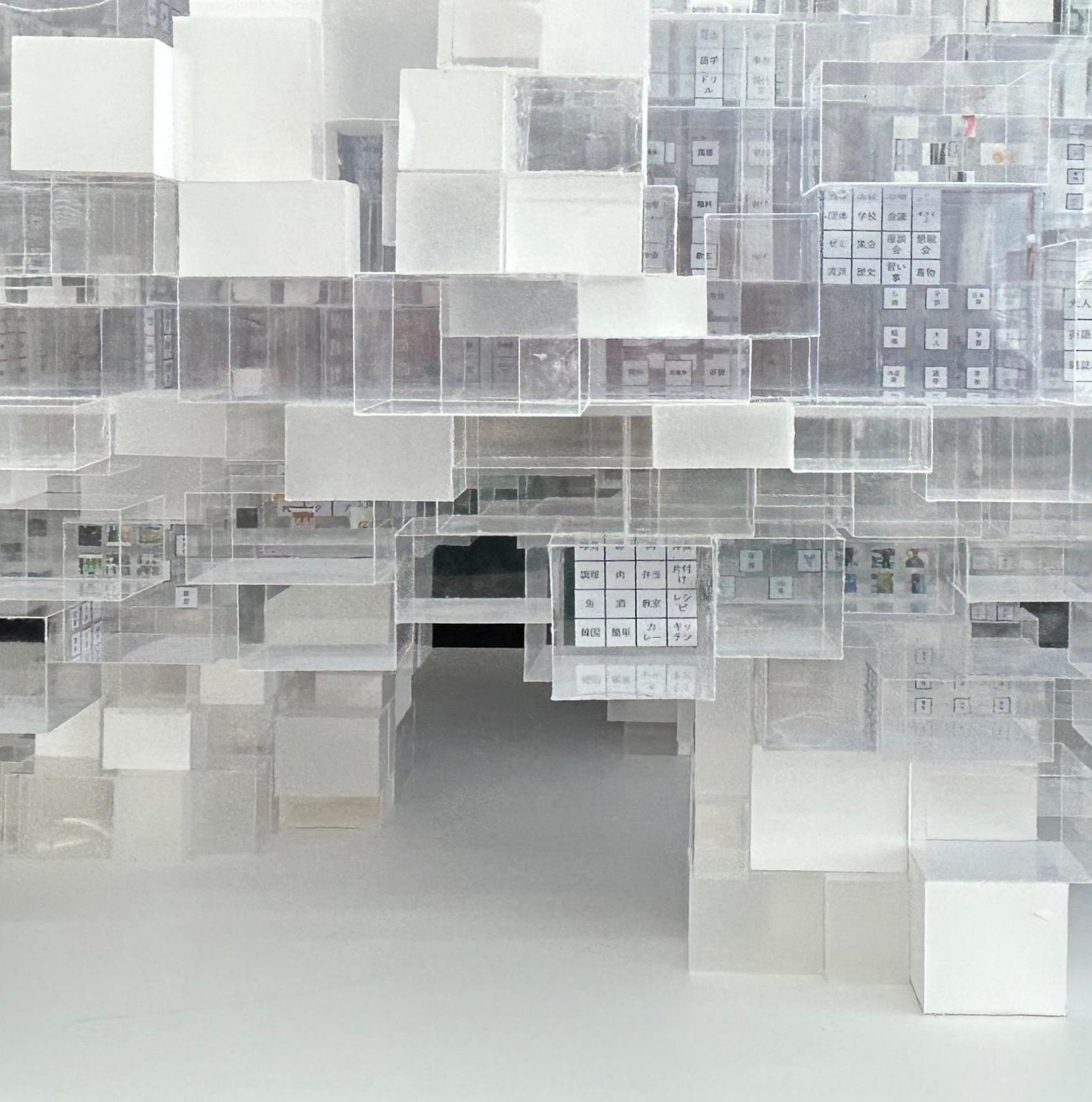


人々の興味関心に合わせて Leading pillar の中で映像や画像、写真が上下階に渡って
行き来することで、人々を断面的に誘導し、つながりを持つことが可能になる。

現実圏外空間



仮想空間から離れた静寂を求める活動や、水回り、機械室としての機能を持つ空間を仮想空間とは対照的な「現実圏外空間」と呼ぶこととする。この空間が、仮想空間の中に点在し、仮想と現実が入り混じると共に、仮想と社会との接点になることで、我々の社会に取り込み得る建築になると考える。



現実圏外空間が点在する
仮想空間

仮想空間の中にも現実圏外空間を点在させることで、現実と仮想の接点となるような役割を果たす。



現実圏外空間

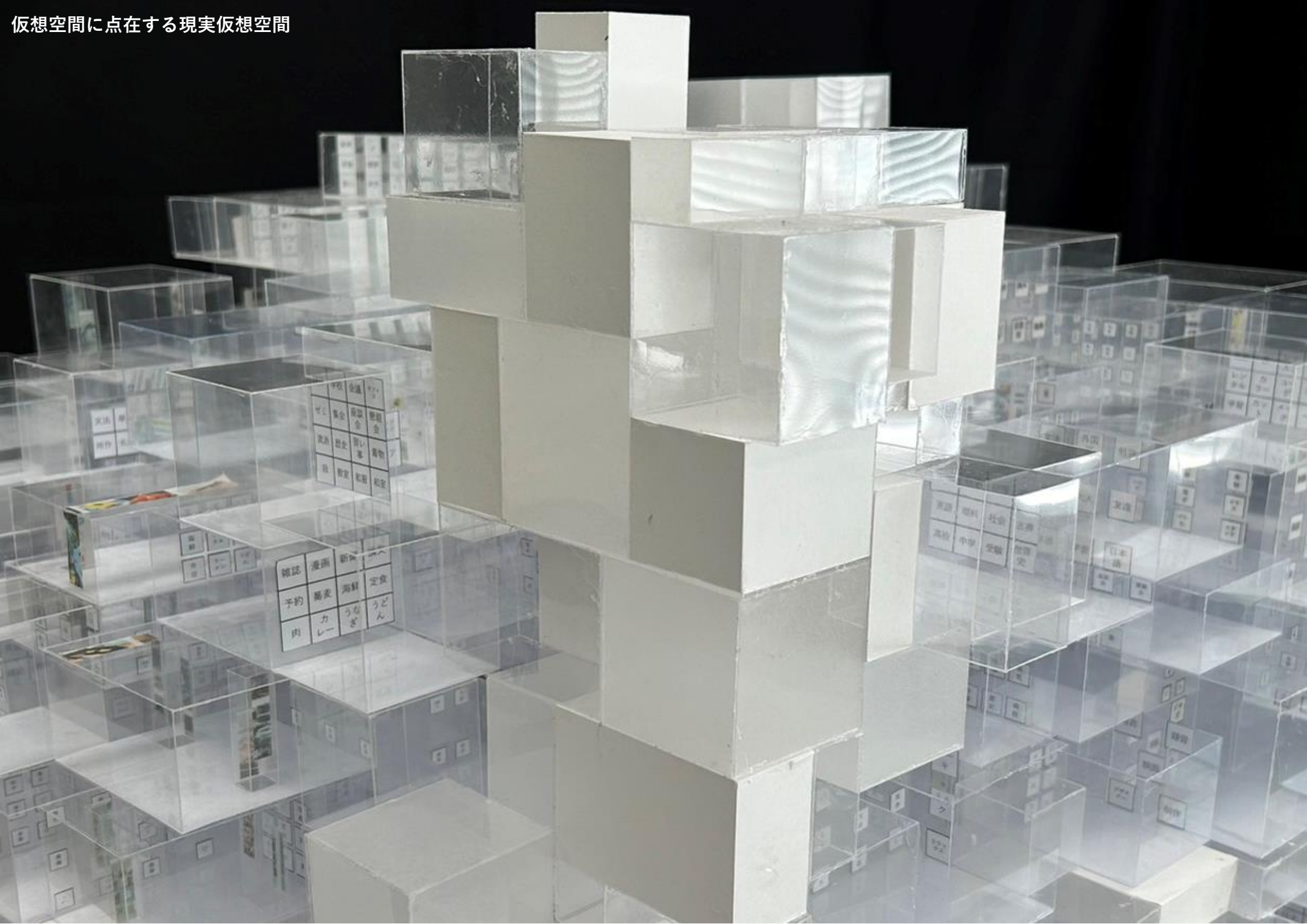
仮想空間とは離れた静寂を求める活動、
水回り、機械室等の要素が集まる。



現実世界

現実圏外空間によって現実世界がピロティのように広がる。現実世界で通常の生活をする人々が行き交う。

仮想空間に点在する現実仮想空間





現実世界との接点となる現実圏外空間

考察

人々のやりがいがあちこちで起こることで、キーワードマスクやLeading pillarが瞬時に文字、透明度、世界観を変化させる。

また、現実圏外空間は、仮想空間を浮遊させることでピロティのように広がる現実世界と仮想の世界をつなぐ役割を担う。

よって、現実世界から現実圏外空間、現実圏外空間から現実圏外空間が点在している仮想空間へと吸い込まれていくように

して、実際の生活に影響を与えることが可能になると考える。

そして、ネット上の世界と現実世界の境目がなくなること、状況や相手との関係性、その時々興味関心によって瞬時に

変化するネット上の世界を実際に体験できる空間こそ、本当の仮想空間であると考えてる。

参考文献

P 8 図 1 Googleマップ さいたま市 (2024/02/20閲覧)

NHKさいたま放送局ホームページ (<https://www.nhk.or.jp/shutoken/saitama/article/013/23/>)

P 9 図 2 Googleマップ さいたま市浦和区 (2024/02/20閲覧)

さいたま市ホームページ (<https://www.city.saitama.lg.jp/006/007/002/022/index.html>)

P 1 1 図 3 Google検索画面画像

図 4 Yahoo!検索画面画像

P 1 2 図 5 ダンススタジオ画像 (<https://gooschool.jp/sc/7001097/le/00082/sh0008/>)

図 6 音楽スタジオ画像 (https://www.ey-musicschool.com/media/musicstudio_guitalist/)

図 7 コワーキングスペース画像 (<https://www.ntt.com/business/services/bs-ss-crm/work-style-innovation/droppin/lp/dc6.html>)

図 8 料理教室画像 (<https://www.photo-ac.com/main/detail/1174541&title=%E3%81%8A%E6%96%99%E7%90%86%E6%95%99%E5%AE%A4%E3%81%AE%E6%99%AF%E8%89%B2>)

図 9 キッチン画像 (<https://images.pexels.com/photos/3990594/pexels-photo-3990594.jpeg?auto=compress&cs=tinysrgb&h=750&w=1260>)

図 1 0 ベビーカーを押す女性画像 (<https://images.app.goo.gl/MbiAaSNZtudzjraK7>)

図 1 1 シェフ画像 (<https://images.app.goo.gl/fHuedz8HB4AkxjuU9>)

図 1 2 女性画像 (<https://images.app.goo.gl/ZqBRkbtXoTAQ6RBg7>)

P31 図 1 3 人シルエット画像 (<https://images.app.goo.gl/7R14Q9GiGWAh1TZ96>)

図 1 4 人シルエット画像 (<https://images.app.goo.gl/hiHeBeaLxxoTfbga7>)