

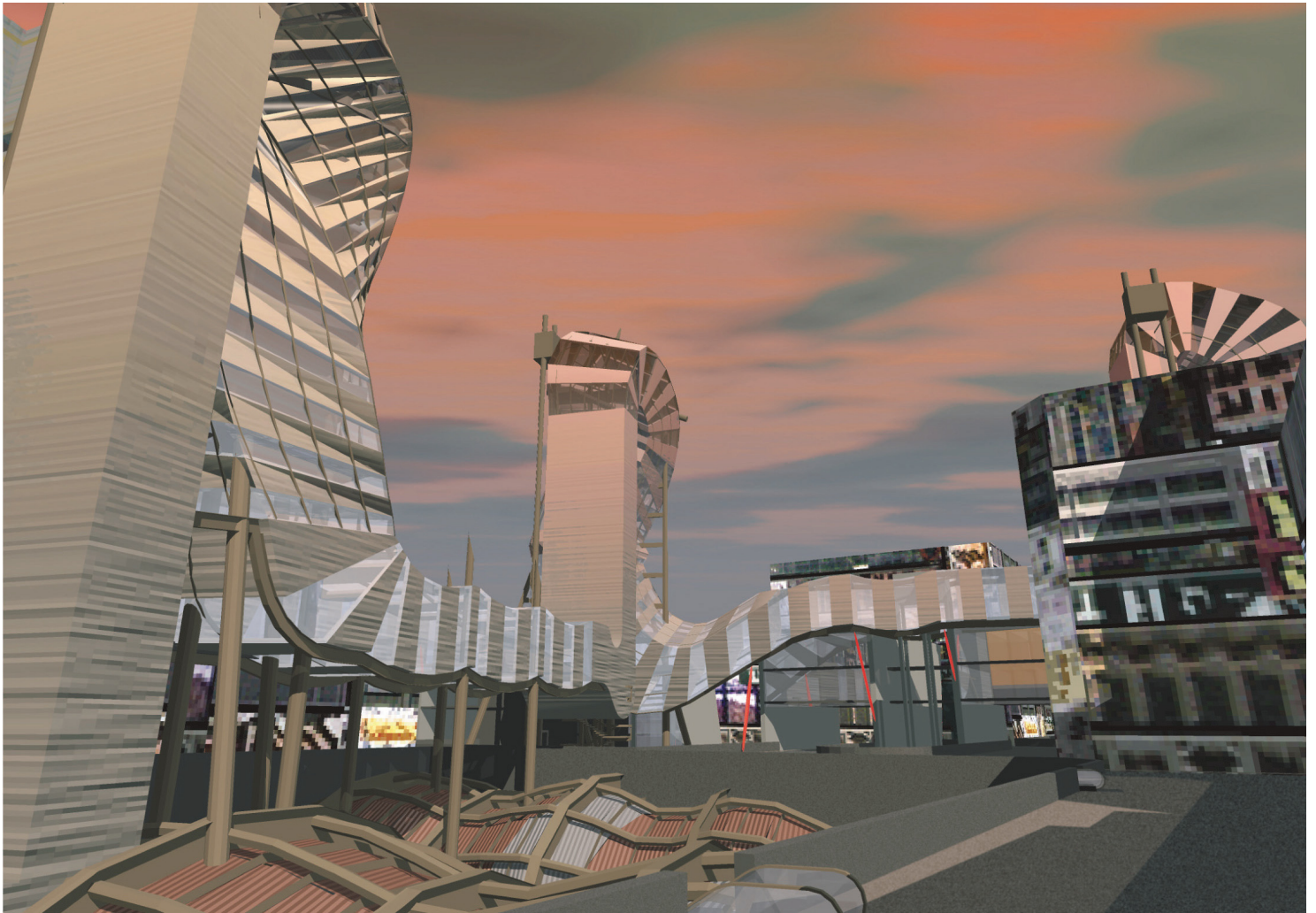


小川広次建築設計事務所

森川 嘉一郎

ゲームとしての国家

1971年 生まれ
 1995年 早稲田大学工学部建築学科卒業
 第18回学生設計優秀作品展
 1997年 同大学院修士課程修了(建築設計)
 1997年~00年 同大学院博士後期課程
 1999年~01年 同大学理工学総合研究センター助手
 2001年~03年 同センター客員講師
 2003年~同センター客員研究員 桑沢デザイン研究所特任教授



卒業設計写真

「人の趣味・嗜好が街を変える」

インタビュー：小林 温子/桑沢 香織

卒業設計は「ゲームとしての国家」というタイトルで制作しました。独立国家を模したテーマパークという、非常に虚構性の高い計画です。当時の流行に感化されて、わざと崩れたような形のデザインをしていました。ところが、ちょうど追い込みをしていた時に阪神淡路大震が起こり、倒壊したビルが連なる被災現場が、連日テレビで映し出されたのです。それを見たら、自分がしているデザインが、一気に色あせて見えたことを憶えています。さらに、提出したすぐ後にオウム真理教事件が起こり、今度はサティアンと呼ばれる教団施設が連日映し出されるようになりました。教団はまさに「ゲームとしての国家」を構築していたわけですが、その建築物にはデザインが必要とされていませんでした。いわば、自分がやった卒業設計のデザインが、不正解

だったと証明されたようなものです。そうした体験から「建築家になってデザインをする」という、学部生の頃に抱いていた将来像に疑問を持ち、大学院に上がってからは研究者になる方向へシフトしました。では、建築家によるデザインのカや必要性が弱まっていくとしたら、代わりに何をモデルとして建物や都市の姿は作られていくことになるのか。そのような研究をしていたところ、90年代末頃に、秋葉原がオタクの街に変貌していくのを目の当たりにしました。調べてみると、その変化は計画的なものではなく、オタクという特定の性格的傾向を持つ人が、地理的な規模で集中するようになった結果として、その趣味嗜好に従うようにして起こったことがわかってきたのです。私の場合、卒計を契機に建築の外へ外へと関心を向けたことが、逆にベニスの国際建築展のような場に呼ばれて展示をしたりといった、今の仕事の原点になって

います。私もそうでしたが、学生の頃は、建築のデザインを仕事にできないと敗北であるかのような視野狭窄に陥りがちです。学生の皆さんには、建築の外に広がる世界を眺め渡して、他にもっと好きになれるものがあるならそちらに移っていく自由さを、失わないでほしいと思います。



ヴェネチア・ビエンナーレ第9回国際建築展日本館
「おたく：人格＝空間＝都市」展