

総合都市研究 第77号 2002

東京都立大学 第14回公開講演会

都市とIT
—その諸相と展望—

日時 2001年11月9日

場所 東京都庁都民ホール（都議会議事堂1階）

1. 開会あいさつ
2. あるITと都市自治体－GIS（地理情報システム）の活用をめぐる
3. IT・企業・都市－内外の事例から
4. ITが都市型社会にもたらすもの－メディアと文明の行方
5. 総括
6. 閉会あいさつ

開会挨拶：荻上 紘一*
 講演：玉川 英則**
 服部 圭郎***
 若林 幹夫****
 司会：羽貝 正美**
 閉会挨拶：高見澤 邦郎**

1. 開会あいさつ

荻上 紘一

本日は東京都立大学都市研究所第14回公開講演会にお越しいただきまして誠にありがとうございます。主催者を代表いたしまして、一言ご挨拶申し上げます。

東京都立大学は1949年の開学以来、皆様方の温かいご支援をいただきながら、学部・大学院の新設・再編、キャンパスの八王子への移転などの改革を経て順調に研究・教育の成果を積み上げ、全

国でも有数の総合大学として発展してまいりました。このような変遷の中で都市研究所は1977年に都市研究センターとして発足し、1994年に現在の都市研究所に改組されましたが、設置以来、今年まで24年を経しております。都市そのものを研究テーマとする全国でも数少ない機関であり、都市にかかわる学際的な研究に取り組んでおります。

8人の専任研究員を中心に7つの研究部門を持つとともに、3つのプロジェクト研究が学内外の研究者の協力を得て進められております。またこれらの研究成果は研究者向けの論文集である『総合

*東京都立大学総長

**東京都立大学大学院都市科学研究科

***株式会社三菱総合研究所

****筑波大学社会学系

都市研究』及び一般の方々を対象とした『都市研究叢書』などの冊子によって発表されております。当研究所はまた大都市東京が直面する課題解決にも研究機関としてお手伝いしていくという役割を持っております。また一方で研究成果を都民の皆様へ直接お返しすべく毎年1回このような公開講演会を開催しております。

本日はご案内のように「都市とIT—その諸相と展望—」をテーマとして、3人の講師の先生に講演をしていただきます。お手持ちのリーフレットにありますように、インフォメーション・テクノロジー、すなわちITという言葉は新聞やテレビに毎日のように登場しておりまして、情報通信技術の発達是我々にとって極めて身近なものになっております。私自身もコンピューターや携帯電話を使わない日はありません。コンピューターやインターネットは日進月歩、というよりむしろ秒進分歩といった方がいいのかもしれませんが、大変なスピードで発展をしておりますけれども、実際に何が変わりつつあるのか、都市における生活や仕事はどのような影響を受けつつあるのかといったようなことについて講演をしていただけるものと思います。この講演会がITと人間、あるいはITと都市のよりよい関係を築いていくための1つのきっかけになれば幸いと思っております。どうぞ最後までお聞きいただきたいと思っております。簡単ではございますが、以上をもちまして、開会の挨拶とさせていただきます。本日はどうもありがとうございました。

2. あるITと都市自治体—GIS（地理情報システム）の活用をめぐる

玉川英則

皆さん、こんにちは。都立大学都市研究所の玉川と申します。私はごらんのように東京都立大学大学院都市科学研究科というところの教員も兼ねておりますけれども、同時に都市研究所の専任研究員という立場で教育・研究に携わらせていただいている者です。きょうは「あるITと都市自治体」ということで非常に限定された視点なんですけれども、ある種ITというものが自治体という

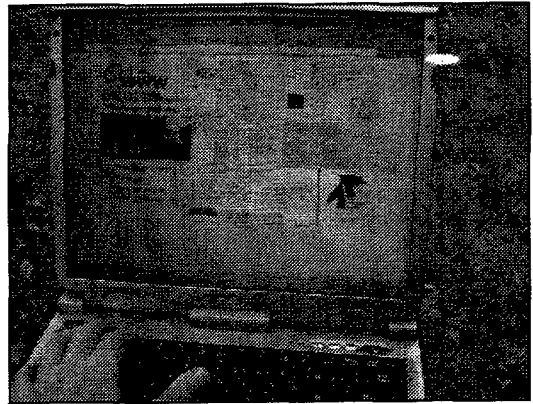
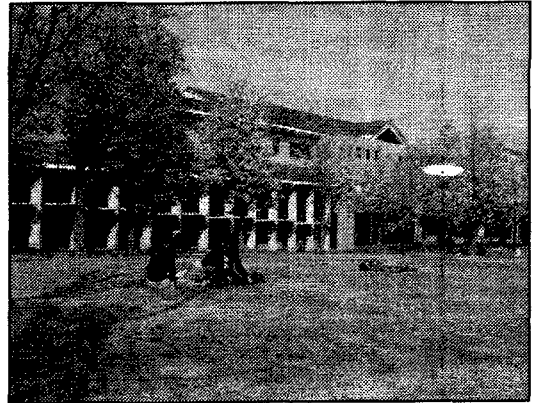
組織の中に入っていく時に見られる様相について、私が今まで見聞している中から簡単なお話をさせていただきたいと思っております。よろしくお願ひいたします。

本題に移ります前に、なかなか素敵な建物が出てきましたけれども、我が都立大学で今ITがどこまで進んでいるかということを紹介しておきたいと思っております。これは実は南ヨーロッパ風のコンセプトでつくられたというわけですが、都立大学の本部棟です。本部の建物です。本部棟の前にはかなり広い中庭がございまして、芝生が植わっております。これは2週間ほど前の昼休みの写真ですが、ごらんのように寝そべってる人もいますね。何かお弁当を食べているような人たちもいますが、その一角で何やら3人の若者が談笑しながら、本か何か見ているというような感じになってます。ちょっと近づいてみますとこんな感じになります。パソコンですね。パソコンをのぞき込みながら、それについていろいろ話し合っているというような様子が見えますが、そのパソコンの画面の方を見ますと、ごらんのようにこれはインターネットのホームページですね。cuswwwと書いてありますけれども、このcusというのが我が都市研究所のcenter for urban studiesの略でして、そこのホームページが立ち上がって、見てるところです。ごらんのようにパソコンがもちろん電源コードもありませんが、それ以外にインターネットにつなぐためには端子が必要ですね。線で、ワイヤーでインターネットの接続端子とつなぐ必要があるんですが、それありません。これは無線のLANで、現在こういうことができつつあるということです。ごらんのように屋外でも気楽にパソコンを立ち上げながらインターネットのホームページを見たり、あるいはEメールを送信したり、そんなことができるように今なりつつあります。一応、大学のITはこれぐらいまでは何とか進んでいるというような話を、それ以外のレベルはいろいろありますけれども、こんなことが今、大学ではやられつつあるということでご紹介しました。

それで、本題の方に入らせていただきますが、

あるITと都市自治体 —GIS(地理情報システム)の活用をめぐる

東京都立大学大学院都市科学研究科
& 都市研究所
玉川 英則



きょうの中心に据えましたのは「地理情報システム」という話です。あまりなじみがない言葉かもしれませんが、簡単にいえば、コンピューターで地図を扱うシステムということです。そういうふうには思っただけであればいいと思います。地図の製作とか表示をコンピューターでできるようにしたシステム。それからコンピューターによる地図の加工ですね。地図をちょっと変えてみるとか、(バリア)なんか描き加えてみるとか。そんなことをできるようにしたシステム。地理的データベースという表現を使っていますけれども、地図にかかわるデータですね。人口とか物流とか、いろいろありますけれども、そういったものを、そういったデータベースをつくりあげて、それでもって分析をできるようにしたシステムというものだと考えていただければいいかと思います。コンピューターのシステムですから、ハードウェア、ソフトウェアを含めて地理情報システムとい

うふうに呼んでいますが、最近では今からお見せしますように、ハードウェアとしてはこういうノートパソコンで全く十分なんです。特別な道具は全く要りません。ソフトウェアも現在は、金額にすれば数十万単位。10年ほど前だと数百万とか、数千万とか、恐ろしい額が必要だったわけですが、現在では数十万単位ですね。ということで、問題となっているのは、地理的なデータをつくるとか、あるいはそれを操作する人のトレーニングをどうやるかとか、そこら辺が今かなりネックになっているところです。そういうコンピューターで地図を扱うシステムというものだというふうには考えればいいかと思います。

早速簡単な地図とデータベースをお見せしたいと思いますが、今、地理情報のシステムのソフトウェアを立ち上げました。ごらんのように、片方にこういう地図が出てまいります。もう片方にこういうデータ、まちの名前、それから町丁目、そ

GIS(地理情報システム)とは？

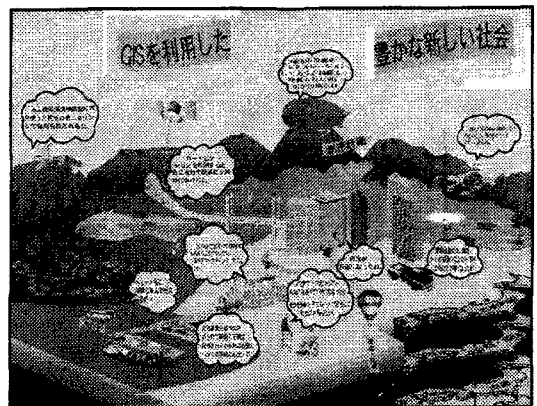
- ・地図の製作・表示のコンピューター化
- ・コンピュータによる地図の加工
- ・地理的データベースの構築と分析
- … 等を可能にするシステム(ハード、ソフト)

ITとGISの関係

- ・ 基本的には、GIS<IT
- ・ ITがという言葉が一般に言われる前から、GISは利用されていた
- ・ GISができる前から、情報通信技術はあった
- ・ 「情報通信技術の活用の推進」の1つとして、GISに期待が…

日本におけるGIS小史

- ・UIS('70代)
- ・UIS2('80代)
- '80代半ば~'90前半
 - ・FM利用の普及
 - ・アメリカ製のWS版・PC版ソフトが普及
- '90代半ば~
 - ・データ:国土地理院の数値地図などを中心に整備中
 - ・基盤形成期(H8-10度)から普及期(H11-13度)へ
 - ・純国産汎用ソフトの登場



れから住所コード、人口とか世帯数とか、こういうデータベース化された、こういうデータベースが出てまいります。地理情報システムというのはこれとこれ、この地図とこのデータベースがうまく関連づけられる、そういうものであるということです。例えばこちらをクリックしていきますと、実はここのある部分、地図の方のある部分が反応しているんですが、ちょっと拡大してお見せしますと、こういう感じで飯田橋1丁目がここだ、2丁目がここだと、3丁目がここだと。この人口はいくらで世帯数はいくらでということで、こちらのデータベースとこちらの地図が関連づけられて、1つの大きなデータベースになっている…そういうシステムであるということがお分かりいただけるかと思えます。

それから地理情報システムで地図を扱う場合に何が便利かといいますと、紙の地図ですといったいろいろなものを描きこんじゃうと容易にそれを

消したり付けたりと、そういうことはできないわけですけども、こちらの地理情報システムですと、例えば今これ載っている情報が鉄道のラインがあって、それからこの青いのが駅ですね。この赤いラインが何々町という単位ですね。町丁目の町の単位です。それから点々の緑が何丁目の単位なんです。そういういろんな情報が載っています。それは容易に付けたり消したりすることができる。例えば鉄道は要らないと、駅も要らないというふうにしますと、簡単に消えてくれます…というような感じでそのいろんな地図を自分でどんどん必要に応じてつくっていくことができるということが、この地理情報システムというものの特徴であると思ってください。もちろんこういうふうに戻すこともできます。というものです。それがGIS…地理情報システム。GISというのはGeographic Information Systemの頭文字を取った英語ですけども。そういうもの

であります。

日本においては、どんな発展段階でこの地理情報システムが発展してきたかというふうに見ますと、こんな感じです。大体1970年代ぐらいから実験的なプロジェクトである UIS というのが始まりました。UIS というのは、Urban Information System の略でして、都市情報システムと訳せばいいんでしょうか。そういう表現でいわれたプロジェクトがありまして、旧建設省あたりでしょうか…が音頭取りをして一生懸命やってたプロジェクトです。そのまま80年代の初めにUIS2…その後継役プロジェクトに受け継がれて、実験的な段階として、こちら辺で終わりになってくるというところがあるんですが、1980年代の半ばあたりから応用段階が始まります。FM利用の普及というふうに書きましたけれども、FMというのはあのラジオのFMもありますけれども、そうではなくて、Facility Management の略です。FM といっていますが、道路とか、下水とか、電気とか、そういう都市のインフラストラクチャーを管理する、そういうシステムですね。それがコンピューター化されてできたという経緯があります。従って非常に特定利用、特定の対象物、特定の目的でもってこの地理情報システムが応用段階に入ってしまったという経緯があります。

一方でそういう特定目的の GIS が発達する一方でどんな目的にも使える GIS ですね。どんな目的にも適用できる、自分でいろいろカスタマイズといっていますけど、やり方を変えてどんな目的にも使える GIS というものがつくられるのがちょっと日本では遅れてしまったと、そういう経緯があります。そうこうしている間にアメリカ製の WS と書いてありますが、Work Station といわれる高機能のコンピューター、パソコンよりちょっといいコンピューターですね、そういうコンピューター用の GIS とか、PC はパソコンですけども、パソコン用のソフトとか、そういうものが普及してきてしまったんですね。結局現在日本の自治体とか企業で使われている GIS のほとんどが外国製です。それをコマンドだけ日本語に訳したもののものがほとんどで、ちょっと情けないといえば情

けない状況なんですけど、そういう状況になってしまったということです。それじゃ困るというんで、90年代半ばあたりから国の方がこの GIS に非常に本腰を入れます。特にソフトはソフトで民間にがんばってもらうということがあるんですけども、国の方では現在の国土交通省の…当時、建設省ですが…国土地理院を中心としまして、その（デジタル地図、数値地図）をどんどん整備していこうというプロジェクトを立ち上げていきます。現在2500分の1の地形図というのがありますけれども、大体住宅の一戸一戸の姿が見えるくらいの細かい地図があるんですが、あれが今ほとんど…大都市圏はもうすべてですね。あと、県庁所在地とか主要都市では整備されています。今年度中ぐらいにおそらくインターネットで無料公開がされるだろうと。現在それを使おうと思うと7500円かなんかで CD-ROM を1枚買わないといけないんですけども…もう少したつとただになるという話があります。国の方の位置づけでは今、基盤形成期から普及期へ、今、平成13年ですが、その基盤形成の段階・基礎的な段階・地ならしの段階が終わって、今はどんどん普及を進めていく段階だという位置づけでいわれています。3年ほど前ですけども、ようやく純国産の汎用ソフトも導入しまして、ようやく日本における GIS ですね、活発化していく、いっているという段階にあるということです。

そのような話があるんですけど、きょうの全体のテーマである IT ですね、インフォメーション・テクノロジー。それと GIS の関係というものを押さえておきたいと思います。基本的には GIS というのは IT の一種ですよ。情報通信技術の中の1つに含まれるものと思ってもらえばいいかと思います。しかしながら、この IT という言葉が一般にいわれる前から GIS は利用されていた。要するにインフォメーション・テクノロジーという言葉がこれだけ叫ばれる前から GIS は利用されていた。実際、アメリカ製ではありますけれども、日本においてそういう汎用ソフトが利用されたのが十数年前からですから、実際そうですね。その一方でこの GIS というものができる前からそ

もそも IT という言葉はなかったんですが、あまり日本ではやる気なかったんですが、情報通信技術はありました…ということですね。どちらかが進む、GIS もまた進展するというようなことが繰り返しながら、現在、情報通信技術の活用の推進の 1 つとして GIS に期待が集まっている。ようやく歩調を合わせて、その中の 1 つとして、IT の 1 つとして GIS が認知されだしたという関係になっているのかと思います。

これは国土地理院のパンフレットから取った図ですけども、ごらんのように GIS を利用した豊かな新しい社会という、すごいキャッチフレーズが付いています。例えば都市計画については、都市の景観をシミュレーションしておく、きれいに整備されたよいまちができるねなんてですね、そういうふうに GIS でもって都市の景観シミュレーションに使えるんじゃないかというような期待があります。それからもっと生活に身近なレベルでは、カーナビゲーションですね。あれも一種 GIS の技術を応用した例ですけども、カーナビゲーションを利用すると道に迷わず簡単に目的地に着けるなんていう話もあります。同じようなことですが、消防車がここにありますが、緊急出動の際、最短ルートが分かるので、万が一の時でも対応が速くなったというんですね。そういうようなことが実用化されるであろうという話があります。そのほか市民レベルで、行政が身近になった。これは後で触れますけど、いろんな情報を GIS の技術を利用して提供してもらうことがおそくできるであろうから、行政がより身近に感じられるようになるのではないかというようなことがあります。それから医療・福祉の分野ではバリアフリーのまちづくりで、みんなが住みよい時代になっていく。車いすでも、一人で安心して外出できるということが書かれていますが、例えば GIS でどこに段差があるとか、どこかの交差点が危ないとかを調べておいて、事前にそういったことを知らせるようなシステム、そんなことがあれば、安心してまちを歩けるなというようなことがいわれています。そのほか港の方では配送計画、それからエリア・マーケティング、民間の企業

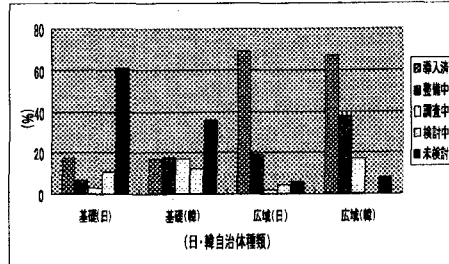
ではどこに店を出したらいいかなんてことが容易に分かるようになるということです。それから船の操縦も無人でできるなんてのもありますし、環境保全の方向では、人工衛星画像や航空写真を使った国土のモニタリングで自然も保たれるねというような吹き出しの言葉がありますけれども、このような GIS を利用したバラ色の未来といえいいんでしょうか。そんなことが国土地理院のパンフレットあたりでは語られています。

ところでこの GIS は今どれくらい利用されているのかということです。先ほど見ましたバラ色の未来のケースですが、現在例えば自治体に限定して、GIS の利用自体は自治体と民間と研究機関、大学等の研究機関がそれぞれ 3 分の 1 ずつというような話がありますが、自治体に限定して見ますと、どれくらい利用されているか。大々的な調査としては、2、3 年の間隔で 94 年、97 年、99 年に実態調査が行なわれています。それぞれ調査の主題とかやり方も違うんで、一概にはいえないのですけれども、一応、市区町村と都道府県でどれくらい GIS が利用されているかということは統一的に把握されています。それを見ますと、94 年時点では利用中が市区町村で 7 パーセント、整備中・調査中が 4 パーセント、導入検討 9 パーセントで未検討は 8 割ぐらいあったということです。この調査では広域自治体である都道府県では行なわれていませんから、書いてありませんが、97 年になりますと、利用中が倍増ですね。14 パーセント。整備中・調査中というのが 4 から 13 で、この利用中から調査中までの間が 27 パーセントぐらいの自治体は何らかの取り組みをやっている。導入検討 6 パーセント、未検討 67 パーセント…という感じですよ。広域自治体である都道府県の方ではすでに利用中が 66 パーセント、整備・調査中を含めると、9 割ぐらいですね。自治体は何らかの取り組みをやっているという段階に達していました。99 年では 97 年とはそんなに変わっていませんけれども、比較的導入を検討しているところがちょっとふえたりとか、そういうことも見られて、順調に進展はしているかなというような感じがあるんですが、ただそれでも未検討、市区町村レベルでは

GIS利用の現況

日本の自治体のGIS取り組みの変化 (%)

開 レ ベ ル	発 見	1999年調査		1997年調査		1995年調査	
		基礎 (市区町村)	広域 (都道府県)	基礎	広域	基礎	広域
利用中	+	1	1	11	11	11	11
整備中	+	1	1	1	11	7	11
調査中	+			1	1	2	2
導入検討	+	1		1	2	11	1
未検討	+	11		67	7	61	7



日・韓自治体種類別GIS開発レベル (1999年での比較)

GISは道具(ツール)である

- Geographical Information System(s)
→あくまでも道具

どういう道具か？

データベース・ツール
ビジネス・サポート・ツール
コミュニケーション・ツール

- cf. Geographical Information Science(s)
→学問(の集合体)？

データベース・ツールとしてのGIS

- メッシュデータ：一種のモデル
- GIS形式のデータ：
モデルとしてはできすぎ しかし、
やはり1つのモデル

- cf. Q:「このことができますか？」
A:「そういうデータが入力されていればできます」

6割ぐらいあるということで、だいぶ自治体内で熱心なところとそうでないところの差が出てきているようなところもあるかなというような感じが見えています。

私のところで韓国からの留学生が2人ほどおり、ちょっと比較調査をやってみようということで、日本と韓国の比較のアンケートをやってみました。その結果がこんな感じです。基礎自治体と書いてあるのは、日本の場合は市区町村ですね。広域自治体、日本の場合、都道府県です。韓国の場合ちょっと違っていて、基礎自治体、韓国の場合は市、郡、区ですね。それが基礎自治体です。広域自治体の方は道とか広域市とかいわれるものでして、日本の都道府県にあたる道以外に、広域市とか特別市、ソウルなんかの大きな市は、この広域自治体の方に入りますので、ちょっとカテゴリー的には違いますが、多少無理矢理というところがありますが、比較してみます。そうします

と、そういう自治体では日韓の比較でいきますと、ごらんのように導入的にはほとんど同じなんですけれども、そのほかの例えば整備中とか調査中とか検討中という、むしろ韓国の方がパーセンテージが高いというところがあります。広域自治体では導入的にはわずかながら日本の方がパーセンテージが高いんですが、やはり整備中・調査中だとかは韓国の方が上回っているということで、よくITの分野では韓国の方が日本より2年先を行っているとか、3年先を見てるとかっていうことはいわれまけれども、GISでも多少そういう傾向は出ているかなというところがあります。ただし、注意していただきたいのは、基礎自治体の大きさがだいぶ日韓で実は違っていて、日本の場合は市区町村ですから、数千人の村を含めてということなんで、韓国の場合は基礎自治体の数としては200幾つですね。日本の場合、市区町村は2000から3000ぐらいということなんで、10分の1ぐ

らの数で、かなり集約された形で基礎自治体がつくられているので、一概には比較できないかなというところではありますが、かなり意欲的な感じですよ。そういう感じが伝わってきます。韓国の方ではGIS専門の教育企画なんていうのがつくられたりしているらしくて、ずいぶんそういったところでも意欲的で、法律なんかもできていますというような話もあります。日本ももし推進ということをやきこととするならば、考えないといけないこともあるのかなというところがあります。

GISなんです、10年ほど前からやはり汎用のGISがいろんなところに入り始めて、私もいろんな場面でそういう議論にはおつき合いさせていただいているんですけども、最初の頃ですと、何かよく分からないというような話が1つと、もう1つは何か過剰な期待、ひょっとしたらすごいことができるんじゃないかという過剰な期待とが入り交じってまして、なかなかちょっと当惑した覚

えがあるんですが、要するにいいことはいくつかあることだということを一言でいうと、こういうことです。GISは道具である。ツールであるということです。それに過ぎないといってもいいかもしれません。そういうことだと思ってもらえばいいんじゃないかということですね。あくまでも道具です。どういう道具か。3点ほど簡単にコメントしたいと思いますが、1つはデータベース・ツールなんです。それからビジネスサポート・ツール、業務支援のツールであると。それからコミュニケーション・ツールであるという3つぐらいの側面があるんじゃないかと思えます。GISと略す言葉ですが、その場合Geographic Information Scienceというのがありますが、科学ですけども、あるいはサイエンスを複数形にしてもいいかと思えますが、これはいってみれば学問の集合体で、ちょっとこれとは違うんですけど、Geographic Information Systemといった場合にはこれはあくまでも道具なんだと思ってつき合っ

ビジネス・サポート・ツールとしてのGIS (ex.都市計画の場合)

都市計画の変化

- 近代規制・計画手法の移植(旧法・1919)
- その詳細化(新法・1968)
- その柔軟化(2000年改正)

その背景

- 近代産業革命
- 近代産業都市の絶頂
- 近代の異化(?)

「計画」のテクノロジーが直接要因ではない
(時のテクノロジー状況とシンクロ(共振)はするが...)

テクノロジーの直接的影響

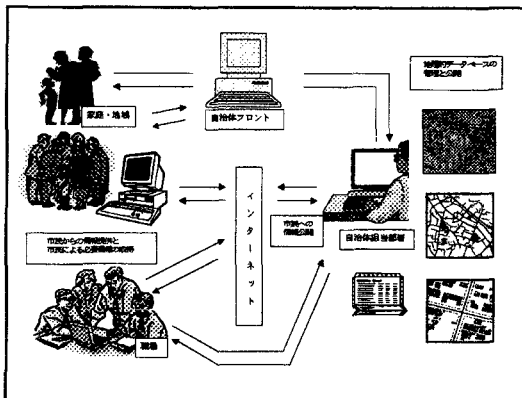
→ 定式化された作業・ロジックの明確な作業

コミュニケーション・ツールとしてのGIS

デジタル・コミュニケーションの特性

- ◎ 連絡・通知・報告、注文・予約等ルーチン化している情報伝達
- 会議日程等形式的な調整
- △ プレインストーミング、「軽い」感情表現
- × 交渉・討議を要する調整、合意のもとに結論を要求される議論、「重い」感情表現

- ・自治体・企業・市民：双方向の情報提供は可能
- 特に「場所」が問題になるテーマに対してGISは強力なツール
- ・しかし、議論は別問題？



組織論の知見から (IT→企業組織への影響)

- ・ITの導入効果大の企業：
事前組織内のコミュニケーションが活性化
 - ・組織デザインの基本的制約条件：
不確実性の除去(情報収集)→多義性の除去(情報処理)
 - ・問題点の意識化(慣行の問い直し)
と相互関係の再編成
- GISと自治体組織の関係も同様？

いただければいいんじゃないかなと私自身は思っています。

まずデータベース・ツールとしてのGISということですが、先ほどちょっとGISの画面をお見せしましたが、メッシュデータというグリッド状に四角い正方形で区切ったデータが都市とか地域の分析をやる時によく使われる時代がありました。現在もちろん使っておりますが、これは一種のモデルである。現実をそのまま写し取るんじゃなくて、現実のある側面、その四角の中の属性というものがどれくらいであるかということ調べるということで、一種のモデルというふうに考えなければいけないかと思うんですね。その一方でGIS形式のデータ、これは地図をまさに見ているように建物の一戸一戸の様子とか、道路のパターンとか、あるいはその道路の地下にどういふ電線が埋まっているとか、そういうのははっきりそのままの図柄で出てまいります。従って何か現実を写しているように見えるかと思うんですが、ただやはりモデルなんですね。モデルとしてはでき過ぎです。しかしやはり1つのモデルであるということです。それが非常に重要なところではないかと思えます。GISを使い始めの10年前ぐらいというか、7、8年ぐらい前だったんですけども、よく聞かれた質問に「GISを使えばこういうことができますか」というような話がよくあったんですが、大体それに対して私が答えていたのは「そういうデータが入力されていけばできます」というお答えしただけな覚えがよくありません。要するに例えばGISを使って、山の尾根線が再現できますかとか、そういう図柄が描けますかと。それはそういう標高のデータが入力されていけばできる。そういうことですね。それだけのことなんですね。結局もう入力されていないものはできないし、入力されているものは何らかの操作で加工することができるということです。基本的にはモデルですから、現実のある側面を写し取ったものに過ぎないということですね。そういうものを扱ってるものだと。そういう道具であるというふうに突き放して考えていただければいいかと思えます。

それから2番目の側面でビジネスサポート・ツールとして用いられるというお話をしておきたいと思えます。これはビジネス…行政の場合の業務ということですけども、その支援ツールということなんですが、いろんな側面がありますので、一応は私が専門としております都市計画、都市地域計画とか、都市地域分析とかというものを専門でやっておりますので、その場合に限定して考えてみたいと思えます。都市計画というものの変化というのがあるんですけども、一応、都市計画法と呼ばれる都市計画の基本法ですね、基本的な法律の変遷を見えます。大きく3つぐらいの段階に現在まで分かれるんじゃないかと思えます。1つは旧法で1919年に一番最初の都市計画法というものをつくられた時代ですね。2番目にその新法、1968年、昭和43年に新しい都市計画法が改正された。それから2000年、昨年またかなり大きな改正が行なわれましたけども、そういう段階があります。旧法である程度、都市をコントロールするというコンセプトはほとんど出てくるわけですけども、それを新法ではかなり詳細化した形できりあげていきます。2000年の改正はどうかっていうと、どちらかというとその柔軟化のような形ですね、そういうものがあつたのではないかというふうに思われます。例えばこれから10年間、市街化させる地域ですね、都市として育てていく地域とそうでない地域を分けるという線引きといわれる市街化区域、市街化調整区域という区分けがありましたけども、2000年の改正、昨年の改正ではそれを必ずしもやらなくてもいいよというんですね。そんなことをいったりしています。3大都市圏は違ふんですけども、それ以外の都市圏では必ずしもやらなくてもいいというようなことをいったりとかというふうなことで、かなり柔軟化された側面があるということです。その背景、都市計画のそういうやり方とか、コンセプトとかが変わっていった背景として、何があつたかということを考えてみますと、新法ができたということ自体は近代産業革命において、都市が変わっていったプロセスがあるということがあるかと思えます。新法は詳細化ということになったわけでは

けども、これは近代産業都市のまさに絶頂期、高度経済成長期のまっただ中ということで、そういう知識が背景にあって、そういう時代性が背景になっている。その昨年の改正、これは何かというのはなかなか難しいんですが、現在、今この時点で申し上げるのは難しいかと思うんですが、あえて申し上げておけば、近代の異化という表現を使わせていただこうかと思いますが、近代的な都市計画を考えたけど何かしっくりいかないんで、ちょっと曖昧にしてやろうというようなニュアンスですね。そういうところがちょっとあるんじゃないかというふうに、私は何となく感じる場所があります。いずれにしても、結局この計画のテクノロジー自体が直接要因となって、都市計画が変わったんじゃないんですね、重要なことは。時のテクノロジーの状況、時代性のような大きな状況と共進といいますか、シンクロナイズといいますか、そういうことはあるんですが、計画の技術自体が要因となって都市計画というのは変わったと思えないんですね…というところがあります。テクノロジーの直接提供というのはもうちょっと別のところに出てきて、定式化された作業であるとか、ロジックの明確な作業ですね。このようなことには出てくるんだろうけど、その大きなコンセプトをテクノロジーが替えるかというとなかなか違うんじゃないかというような感じがします。

それから3番目のツールの側面でコミュニケーション・ツールとしてのGISということなんですけれども、これについて学問的な蓄積がどれくらいあるのか、私なかなか専門じゃなくて分からなくて、ほかの2人の先生方がたぶん詳細に語られると思うんですが、これは私は経験から感じていることを書き出したんですけれども、デジタル・コミュニケーション特性というんですね。Eメールとか、あるいは添付ファイルを貼り付けて送ったりとか何とかというあれですね。あるいはwebを見てやるとかというようなそういうコミュニケーションの特性としてこんなことがあるんじゃないかというふうなことを、実際に使っている感じから書き出しました。連絡とか通知とか報告とか注

文とか予約とか、ルーチン化している情報伝達、これはおそらくデジタル・コミュニケーションで十分できるだろうというふうに感じています。後、会議の日程とか形式的な調整、これはまあまあ大丈夫だろうと思いますね。玉川さん、何月何日、会議ありますけど、出席・欠席どうですかということでEメールが来て、そのままにしておく電話がかかってきまして、あれはどうなりましたかと。結局、私が電話で答えるものですから、Eメールの意味がなくなるわけですが、そういう例は別にしまして、ちゃんとEメールを返せば大丈夫ということですね。後、ブ레인・ストーミングと軽い感情表現と書きましたけど、要するに言いつばなしの議論とか、ばあつと何か言うとかですね、そんな感じのものというのは十分です。いや、十分でもないですけど、まあまあできるという感じかなということですね。ダメなのは何かというと、交渉とか討議を要する調整。あるいは合意の下に何らかの結論を出さないといけないという、そういう話。そういう議論ですね。それから重い感情表現なんていうのは難しいですね。そんな話がありまして、それはwebとか、そういうのを使ってもおそらくそうでしょう。結局そうしますと、GISを使って例えばいろんなコミュニケーションを行なう場合、自治体・企業・市民という、そういう主体がありますが、双方向の情報提供というのは可能だろうというふうに考えます。言いつばなしの議論ぐらいいまでは大丈夫ですという感じがするんです。特に場所が問題になるテーマですね、それは地図を使ってやると非常にスムーズにいくわけですから、そういうテーマに対してGISというのは非常に強力なツールになるだろうと思われま。しかし議論というと、これは別問題ではないかなというような感じがしています。一応これはそのパンフレットにも載っている図なんですけど、GISとインターネットを駆使して、自治体の担当者とそれから家庭・地域・職場…市民が情報をやり取りするというような状況を模式化した図です。自治体の側からは資料の情報公開、特に地理的データベースの管理と公開を行なうということなんです。市民の側からは市民

からの情報提供を自治体に対して行なうというよう
な行為を行なうということが上げられます。例
えばどっかの道路に穴ぼこができていたら早く直
してくれとか、あるいはここの交差点が危ないん
だけれども、サイドミラーがないから付けてくれ
とか。そういうような話を地図を利用しながら、
自治体の担当者へ送って、何らかのコミュニケー
ションを行なうということは可能なのかなという
ふうを考えますが、その時に何かをまとめると、
空間の計画としてまとめるとなるとまた違う議論
が、ひょっとしたら必要なんじゃないかというふ
うな感じがすると、こういうわけです。

これも私の決して専門というわけじゃないんで
すが、いろいろおつき合ひさせていただいている
中で組織論のご専門の方がいらっしやって、そち
らから聞いた話で、ITが企業組織に与える影響と
いう話を幾つかお聞きしたんですが、参考になる
ことを並べておきました。ひょっとしたら、こう
いったことがGISと自治体組織の関係にも重要な
んじゃないか、同様にあてはまるんじゃないかと
思っていることがありまして、書き出しておきま
したが、1つは、ITの導入効果が大きい企業と
いうのは事前に組織内コミュニケーションが活性
化している企業であるという観察があるそうで
す。これ、逆じゃないということが重要ですね。
ITを導入したからコミュニケーションが活性化
したというんじゃないで、事前にコミュニケー
ションが活性化している企業ほどITの導入効果
が大きいというところがあるということです。2
番目は組織デザインの基本的制約という堅い言葉
になっていますけど、要するに組織の作る、ある
いは組織のセクション間でいろいろコミュニケー
ションを行なう時に何が重要になるかというこ
とですね。そのITを導入することによって、不確
実性の除去から多義性の除去ということが重要に
なってきました。いい換えれば、情報収集、不
確実性の除去というのは何も分からない状態から
いわゆる確実な情報をどんどんどんどん取って
いく、ということが以前は重要だったんだけど、
ITを導入することによって、それはかなり解消
される可能性があるということです。そうすると

逆に組織のあり方を考えた場合、多義性、その
取ってきた情報の意味づけです。取ってきた情報
がどのような意味を持っているのか、あるいは
その取ってきた情報をどう考えてどう価値判断し
て、例えば都市計画だとどういうプランニングに
つなげていけばいいのか、そういうことが非常に
組織を考える場合に重要になってくるという話
があるということです。それからさらには問題点の
意識化です。慣行の取り直しと相互関係の再編成
とありますが、例えばきのうですか、確かNHK
の番組でITを活用していくことによって、談合
がなくなったとかいう自治体の例をやっていま
したけれども、今まで慣行では当たり前されてい
たんですね。それが改めて問い直されている、そ
ういふような状況があるということです。そうい
うコミュニケーションを行なう主体間の総合関係
が再編成されていくような、そういう状況がある
んじゃないかということで、GISと自治体組織の
関係もひょっとしたら、同様のことがあるかもし
れないということです。

時間がかかり押し過ぎてまいりましたので、まとめ
させていただきますが、あるITとしてGISとい
うものを取り上げました。そしてそれと都市自治
体との関係を雑駁にざあっということですが、こ
のようなことがいえるといいますか、予測される
といいますか、仮説として考えられるということ
をまとめておきました。

1つはGIS形式のデータの可能性です。あくま
でもモデルだというふうに申し上げましたが、そ
のモデルとしての活用の追求、それはこれからだ
ろうということが1つあります。

それから2番目にGISによっては業務のコンセ
プト自体は変わらないんじゃないか…特に都市計
画の場合を申し上げましたけれども…それによ
って業務のコンセプト自体が変わるかという、そ
うでもないんじゃないかということが1つです。

3番目は、じゃあ、全然影響を与えないのかと
いうと、そうじゃなくて、短期的な直接の影響は
あるだろうということで、定式的作業の自動化が
あります。これはコミュニケーションのあり方で
そのデジタル的なコミュニケーションは何が得意

まとめ あるIT・GISと都市自治体

- GIS形式のデータの可能性:その追究はこれから
- GIS「によって」は、業務のコンセプト自体は変わらない
- 短期的・直接的影響:定式的作業の自動化
ex. 工事ロボットのコントロール、建築確認申請の自動化、
交通の自動制御、単純な施設配置計画の実用化、...
- 中長期的影響:行政マンの役割の変化
一時期 テクノクラートの性格の必要性上昇
→ その後、コーディネータの性格への要請高まる

かというところとも絡みますけれど、例えば工事ロボットのコントロールだとか、建築確認申請の自動化だとか、交通の自動制御だとか、あるいは単純な施設配置計画の実用化だとか、そのような比較的定式化された作業の自動化ということは行なわれたということがあります。その一方でもう一つは、中長期的影響として、こんなことが考えられるんじゃないかということをお知らせしますが、行政マンの役割の変化があるんじゃないかということです。だけど当たり前なのが、今まで正しいと思ったことも意識化されることによって何かおかしいんじゃないかということがありますが、一時はこのGISというのは、実はちょっとハードなソフトっていいですか、難しいソフトなものですから、そういうことが扱えるということが非常に重要なことになりまして、テクノクラート…技術的官僚といいますが…比較的そういうことが分かる行政マンということが期待されて、そういうテクノクラートの性格の必要性が上昇するかのように見えるということがあるかと思えます。しかしながら、こういうGIS、それからもっといえばITを使いこなす市民がふえてくる、あるいは行政ならでは当たり前になってくる、そうした時には逆にコーディネータ的な性格といいますが、その情報を収集して簡単な処理を行なうだけじゃなくて、情報を意味づけて何らかのものに新たな価値を産むものにアレンジをしていく、そういうコーディネータ的な性格への要請というのが今度は逆に高まってくる。そう

P.S. テクノロジーと社会的文脈

- 当初の意図→社会的文脈の変化→意図せざる使われ方:これがむしろ通常

- ex. ラジオの商業放送化
- ex. 携帯電話の利用者

いう時代に入るんじゃないかというふうを考えております。

非常に雑駁なお話で恐縮だったんですが、最後に1つ付け加えさせていただきますと、テクノロジーと社会的分脈というのは非常に微妙な関係にありまして、大体何らかのテクノロジーが社会に入っていく時は当初の意図というのは一応あるんです。こういう意図で普及させようというのがあるんですけども、大体その後の社会的分脈の変化によって、意図せざる使われ方ということがされる可能性があります。これがむしろ通常なんじゃないかと思うくらいの方がいいんじゃないか。そういうことが1つあります。例としてはラジオの商業放送化というのがありますが、無線通信というのは元々船舶の間の通信、個と個の間の1対1の通信に利用しようと思って、始められたことなんです。ところが、コマーシャルというものが発明されたんです。いわゆる番組をつくって、その番組に対してスポンサーを付けて、コマーシャルを流すことによって、そのスポンサーからお金をもらうという社会的な発明が行なわれたことによって、ブロードキャスティング、いわゆるマスメディアとして置き換わってきたというような話があります。これは明らかに社会的分脈の変化によって、無線通信、ラジオというものが全然当初の意図とは全く違う使われ方をして通用するようになった例だと思います。もっと卑近な例でいいますと、携帯電話です。ここ7、8年かなり普及して、携帯電話はもはや2人に1人以上です。私の

ように今だに使わない人間というのは極めて例外になってきて、白い目で見られてはいませんが…あんまり不自由も感じないですけど、そんな話があります。携帯電話の利用者が明らかに変化したというのは、コマーシャルを見てもらえば分かります。コマーシャル・フィルムを見てもらいますと、7、8年前ですと、大体背広を着た男性が車の中で携帯電話をして会社と連絡を取っているとか、あるいは社員同士が仕事の連絡を取っているとか、そこに使われる役者もヤクルトの選手…ヤクルトは今年日本一になりましたけれども、その前に日本一になったころ、ツバメ商事とかいう設定で携帯電話のコマーシャルに出ていましたが、ああいうビジネスマンの姿、それがブラウン管を賑わしていましたが、今や携帯電話でコマーシャルといえば、広末涼子に藤原紀香に後だれでしたっけ…浜崎あゆみとか、そういうところが使われる状態になってきました。明らかに携帯電話のターゲット、消費のターゲットが変わったということの現れかと思えます。

ということで雑駁なお話を申し上げましたが、GISという非常に限定したテクノロジーですけども、そこを通して見ることによって、自治体という組織に与える影響というものが何となく、そういうテクノロジーが組織を動かす状況というのが何となく現在、見えてきている。そういう状態にあるということをお話いたしました。ごらんのように非常に限定された話題、それから非常に雑駁なお話でして、私の全体の話としてはこれくらいにさせていただきますが、この後はより豊富な事例をもってお話いただける方、さらにはより大きな視点、時間的にも空間的にも広い視野でお話をいただける方、講師の方を揃えておりますので、是非2人の方のお話を楽しみにしていただければと思います。ということで前座を務めさせていただきました。どうもご清聴ありがとうございました。

3. IT・企業・都市—内外の事例から

服部圭郎

皆様、こんにちは。三菱総合研究所の服部と申

します。本日は玉川先生と若林先生に挟まれて私、若干気後れしないわけではないんですけども、私、シンクタンクというところに勤めており、非常にプラクティカルなフィールドで研究をしていますので、そういう意味では学術的な話ではないんですけども、皆様のお仕事とかに何がしか役に立つようなことができる話をしたいと考えております。きょうお話するテーマは都市とIT産業ということなんですけれども、特にIT産業の中でもソフト系の産業と都市の関係について話したいと考えています。ITの中でもハード系の産業とソフト系の産業があると思いますけれども、コンテンツ産業とか、インターネットのwebのデザインというようなソフト絡みの産業と都市の関係に関して話をしたいと考えております。これは、このソフト系のIT産業というのは極めて都市型の産業であるからです。都市的であるということがこの産業が立地して展開していく上での優位性を発揮するということとして、そういうふうにと考えると東京都は非常にそういう意味では競争力を有しており、東京都の講演においてはソフト系のIT産業に関して話すことが相応しいのではないかと考えた次第です。

まず最初にそのIT産業となぜ都市が関係あるかということなんですけれども、そもそも産業と地理的特性というのは関連があります。農業・漁業といった第1次産業はもちろん天然資源とか、自然条件に左右されて、立地が決っていく。第2次産業ですと、マイニングとしての鉱業というのはもちろん資源が採れるところに発展していく、夕張とか大牟田なんかはそうだと思いますし、インダストリーの方の工業は、これは港の立地とか、そういう交通の便がいいところに発展していくというようなことがあります。第3次産業ですと、マーケットへの近接性ですね。都市部に多く発展していくと思うのですが、それがやはりマーケットへの近接性、アクセシビリティがいいところに発展する。そこで、IT産業はそれではどうということが求められるのかという話になりますけれども、このIT産業の、この地理的特性というか、求める条件というのは、非常に人材志向

であるというふうに考えられると思います。すなわち人が条件であるということです。きょうは基本的にはハード型のIT産業ではなく、ソフト型のIT産業という話をさせていただきたいと思うのですが、ソフト系のIT産業はあまり歴史がないんで、歴史のあるハード系の産業でいかに人材が重要であるかというのをアメリカの事例で恐縮ですけれども、説明させていただきたいと思いません。

アメリカのハード系のIT産業が発達したというところは、東海岸のボストン郊外にあるルート128とそれからカルフォルニアのサンフランシスコの郊外というか、サンフランシスコの南にあるサンノゼを中心としたシリコンバレーというふうにいわれています。実際こちら辺がハード系のIT産業のリーディング地域であったというふうにいえると思うんですけれども、こちら辺がなぜハード系のIT産業が発展してきたかというのは、偶然では全然なくて、ボストンでルート128というのはハーバード大学とか、マサチューセッツ工科大学とか、非常に優れた頭脳、IT産業を育てて、発展させていくだけの人材がいたわけですね。そして、大学があったというのと関係があるんでしょうけれども、IBMとかデルという非常に先進的なコンピューター系の産業、企業が立地していったというような背景があります。

もう1つは西の方のシリコンバレーなんですけど、シリコンバレーというのはスタンフォード大学があります。スタンフォード大学の教授及び学生とか、研究者がスピノフしてつくられたスタンフォード・リサーチ・パークというのがシリコンバレーのそもそもの発祥というか、そこで生まれてきたというふうにもいえると思います。ヒューレット・パッカード社とかマッキントッシュとかもそうですけれども、こちら辺で生まれて育って世界的な企業になっていったという経緯があります。このようにハード型のIT産業というのは、やはりそれでもある程度施設を必要としますので、そういう意味で資本型の産業ではあるんですけれども、それでもこれだけ人材が要ることが重要なのです。

ここには書いてありませんが、アメリカにおいて、これらに次いで3番目にこのハード型のIT産業が集積した地区といえますと、ノース・キャロライナ州にあるリサーチ・トライアングル・パークになると思います。ここにもやはりデューク大学、ノース・キャロライナ州立大学、ノース・キャロライナ大学といった、非常にトップレベルの大学が集積しています。

このように大学を初めとした人材が集まる場所においてハード系のIT産業が集積していき、競争力がある地域になってきたということがあるんですけれども、このソフト系のIT産業はさらに施設型ではないということで、本当に人材が勝負、人材がその企業が発展していく上でも財産になりますので、さらに人が重要になるというような特徴があると思います。ソフト系産業が必要とする条件は人が何しろ決め手であるということが1つあるのと、その人達をさらにはネットワーク化していくことができるかどうか競争力を高めるためには必要であるということがいえると思います。それに成功したアメリカの2都市がありまして、それが今日お話をする内容でもありますが、サンフランシスコのマルチメディア・ガルチという地域と、もう1つはニューヨークのシリコンアレーという地域です。この2つは90年代後半からソフト系のIT産業が立地してきまして、ほかのアメリカの都市などと比べても遙かにそういう企業が集積していった地域です。

まず最初にサンフランシスコのマルチメディア・ガルチに関して説明させていただきたいと思えます。ここは、アメリカだけでなく世界のソフト系のIT産業のキャピタルであるというふうに捉えられています。そのソフト系のIT企業の人口あたり企業数というのが、これはサンフランシスコ市でアメリカの通常の平均の2.5倍であるということです。マルチメディア・ガルチに限れば、マルチメディア・ガルチというのはサンフランシスコのソーマ地域のことを指すのですが、遙かにまたこのIT企業の人口あたり企業数が高くなるということで、非常にマルチメディア企業が集積しているところです。94年・98年のマルチメ

ディア・ソフト系のIT企業の企業数の増加率は52%、3万5000人がソフト系のIT企業に就業しているという状況です。サンフランシスコは人口が76万ぐらいですので、この就業者の数字とかを東京都と比較しますと小さいように思われるかもしれませんが、70万人のうち、3万5000人とすると大体5%近くがソフト系IT企業に就業しています。そういう状況です。

これがサンフランシスコ市の地図（図1参照）です。ここにダウンタウンのメインストリートであるマーケット・ストリートという通りが走っていますが、このマーケット・ストリートの南の地区、サウス・オブ・マーケット、これを略してソーマと呼ばれるところがあるのですが、このソーマ地区がほぼマルチメディア・ガルチというふうに捉えていいと思います。この地図ちょっと見にくくて恐縮ですが、この点々は、このマルチメディア企業が立地しているところです。必ずしもこのマルチメディア・ガルチに集中して立地しているわけではないのですが、非常にこの地区において密度が濃く企業が立地しているということが分かります。

これは若干クローズアップした地図（図2参照）ですけれど、ここが私が先ほどいったマーケット・ストリートです。そしてこのサウス・オブ・マーケットというところはマーケット・ストリートの南の地区にあたるのですが、ここは実は8年ぐらい前に、地球の歩き方という観光ガイドでサンフランシスコにおいても最も危ない地域と

書かれていたりした場所です。私は、専門が一応、都市計画なんで、そんなこともいってられないんで、その当時サンフランシスコの隣町に住んでいましたので、ここの地域もよく歩いたりしたんですけども、浮浪者とか麻薬中毒者、ジャンキーの人たちもいたりして、歩いていると殺気を感じるというか、緊張感を覚えるような地域だったのを覚えております。

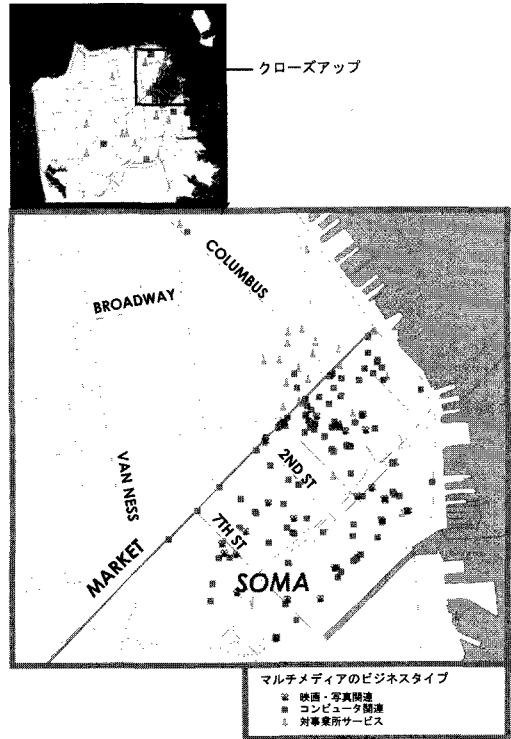


図2

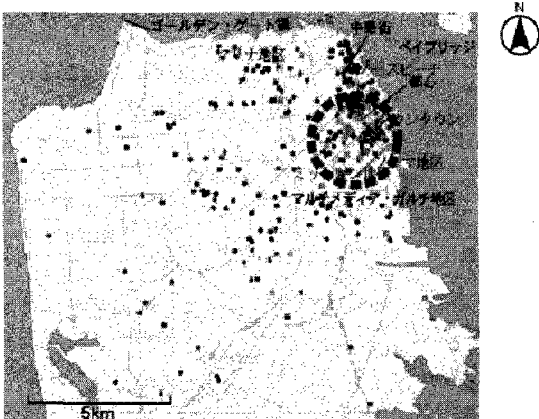


図1 サンフランシスコのIT企業立地箇所



図3

これは昨年撮った写真なんですけれども、それが非常に様変わりしている（図3参照）。これがマルチメディア・ガルチの中心にあるサウスパークという公園なんですけれども、状況が非常に変わっているのが分かります。ここら辺は実はサンフランシスコがまちとしてできた1850年ぐらい前後においては、高級住宅地だったんですね。サンフランシスコは丘が急で有名なのですけれども、丘の上が今、高級住宅地になってるんです。丘が住宅地として開発される前は、ここが金持ちの方が住んでいたというところなんですけれども、丘の住宅地開発が進んだことによって、ここから金持ちの人が皆、丘の方に引っ越したんで、だんだんここが低所得者の人が住むようになって、その後スラム化していったというような地域でございます。またこのサウスパークを中心とした地域は、これも去年撮った最近の写真なんですけど（図4参照）、あまり住宅地として使われなくなったので、倉庫街になったんです。そういう意味ではあまり人が来るような地域ではないという感じでした。これはまだ少し前の名残が残ってたりもするんですけれども、こんなような地域でした。こういう地域に95年あたりから、IT系の企業がどんどん進出し始めていったということで、1990年ごろから10年たったら非常に様変わりしたというおもしろい場所です。今ではここら辺でIT企業が立地してビジネス地区として変貌を遂げたことや、サンフランシスコ市というのはご存知の方もいらっしゃると思いますが、非常に都市計画がしっかりしている都市でして、こ

こでミッションベイという非常に大規模な開発も展開中です。サンフランシスコ・ジャイアンツという大リーグの球団があるんですけど、前はサンフランシスコ市の南の方にあった、キャンドル・スティックという球場をまさにマルチメディア・ガルチの南のところに移転させました。移転したのがことしの4月だったと思います。このジャイアンツ球場をここに持ってきておりまして、今までは本当にファミリー層なんか全然来なかったような地域なんですけど、今ではそういう意味では非常に都心再生というか、まさにこの都心のスラム地域を再生しているというような状況になっています。

もうちょっとソーマ地区の写真等を見ていただきたいと思います。マルチメディア企業が今でこそ非常に多いのですが、この地区は昔は倉庫街だったりしたんで、あまり企業が入らなくて、あまりお金がない建築事務所とか、ランドスケープ事務所が主にここでオフィスを構えていた（図5参照）。サウスパークなんかにあるガーデンストアなどはそういう名残でありまして、こういうのがまだ残っているということですが、だんだんIT系の企業が立地してきています。これはまさにマルチメディア・ガルチの心臓、サウスパークにある非常にお洒落なカフェ（図6参照）とかいうことで、そういうことでIT系の企業が立地することによって、このIT系の企業をサポートするレストラン、それからキンコーズのようなオフィス業務の代行するようなサービスとか、そういう産業、サービス系のテナントもどんどんふえ



図 4



図 5

てきているということで、ずいぶんまちの様相が変わってきています。これはサウスパーク沿いにあるオフィスビルです（図7参照）。こちら辺はそもそも住宅を改装してオフィスビルに転用しています。これはサウスパークを一步入ったの倉庫街、昔の倉庫街の風情を今でも残しているようなところなんです（図8参照）、ただ実はこのビルも看板を見ると、ここにドットコムと書いているのが分かります。ここも見かけは倉庫なんです

けれども実際ここに入っている会社はIT系の企業であるということが、こういう看板からも分かると思います。

ソーマ地区、サウス・オブ・マーケット地区にどれくらいマルチメディア企業が立地して集積しているのかということに関して説明しますと（表1参照）、マルチメディア・コンテンツ系の企業はインターネットのwebデザインとかのマルチメディアを応用した、業務をする企業は7割近くがサウス・オブ・マーケットに位置している。そして、サポート業務系の企業が55.2%。全体では5割近くがもうサウス・オブ・マーケットという非常に限られた地理的範囲のところに立地しているというような状況です。

次にこのようになぜソーマ地区及びサンフランシスコにおいて、こういうソフト系IT産業が立地することができたのか、その成功した要因みたいなものを私が関係者に取材した結果と文献調査などからまとめたものです（図9参照）。



図6



図7

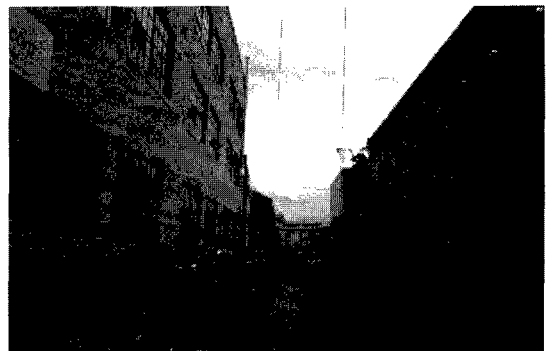


図8

表1

	マルチメディア・コンテンツ系企業	マルチメディアの応用(インターネット等)系業務の企業	サポート業務系の企業	合計
サウス・オブ・マーケット	40.5	69.7	55.2	49.4
ダウンタウン・シビック・センター	22.6	25.2	37.3	27.1
ミッション・ノイ・バレー	13	1.7	3.5	8.5
マリナ・フェルモア	10.3	0	0.5	4.1
ノースビーチ・チャイナタウン	5.9	2.5	1.5	4.1
その他	7.6	0.8	2	5

割というのをシリコンバレーの企業とそれから資本が担ったということがいえると思います。

次は人材の集積なんですけれども、サンフランシスコは芸術大学とか、芸術系の専門学校、それから情報産業への継続した支援をしてきた。サンフランシスコ市は芸術とか情報産業を非常にサポートする政策を取り続けてきた都市でして、そういう意味ではマルチメディア産業を支える豊富な人材が育ち、存在していたというようなことが1つあります。また、サンフランシスコ市内にもカリフォルニア大学サンフランシスコ校というのがあるんですけれども、周辺にもスタンフォード大学とか、カリフォルニア大学のバークレイ校とかがあり、周辺に豊富な人材を輩出し、そのような人材を育てるアカデミックな機関があったということが、結果的にサンフランシスコにおいてコンテンツ系IT産業を育てる重要な要因になったのではないかと考えます。

もう1つは都市型産業の集積なんですけれども、ソフト系IT産業で働く人たちのワークスタイルというのは、相当ある意味でワーカホリックなんです。9 to 5で働くというようなスタイルではなくて、いい加減といえば、いい加減なんです。いい加減なんだけれどよく働くということで、これは実は日本人、日本のビジネスマンに比べると、実はそれでもあまり働かないんじゃないかなと、取材して思ったりしたんですけれども、実際サンフランシスコのソフト系IT企業で働いている人たちは、10時ぐらいまで働いたりしているんですね。夜の10時まで働くというのはアメリカ人にとっては信じられないというところもあったりして、実際働いている人たちも働き過ぎだというようなことを吐露してたりして、ちょっとこんなに働いていていいのだろうか、というようなことを言ったりしている人もいます。日本人だと非常に長時間働く人が多いと思いますので、それに比べると、本当にそれほどワーカホリックかというのは、疑問を感じないわけではないんですけれども、アメリカ的にいえば相当働くということがあると思います。相当働くためにはやはり、24時間やっているレストランとか、キンコーズと

か、そういうコピーセンターとか、そういうものがある程度周辺にないとなかなかやっていけないということがあります。そのような都市型産業が、サンフランシスコというのはニューヨーク市について人口密度が高いということもありまして、そういうサービスがほかの都市に比べると遙かに充実している。その点がこういうハードなワークスタイルをサポートできたというようなことを指摘する人が取材などでも多く出てきました。

もう1つ、これは先ほどの5つではなくて、ちょっと補足的なんですけど、ソーマ地区においては低家賃倉庫が存在していた。ソフト系IT産業は立ち上げる時というのは、お金がないわけですから、低家賃のオフィスを確保しなくてはならないということで、ソーマ地区においてはそういう意味でこの低家賃の倉庫がいっぱいあって、低価格でその立ち上げの企業が借りられ、しかも、これは倉庫ですから、広くて自由な空間なんです。通常のオフィスの単価に比べて、自由で柔軟性があって、しかも広い空間が確保できたという点が、サンフランシスコの差別化できる要因の1つだと、考えられると思います。

次に先ほどいいましたサンフランシスコの「自由」な都市風土なんですけれども、このソフト系IT産業というのは人々、人材が重要であるということはもちろんなんですけど、その優れた人材に創造性を発揮させ、クリエイティビティを持たせて、何かモノをつくらせないといけないわけですから、この創造性を発揮させることが重要になります。しかし、この創造性を発揮させるというのは、非常に難しいことです。そのような中、サンフランシスコというのは創造性を刺激する都市で、非常にカウンター・カルチャー的なところがあります。50年以降も例えばビート・ジェネレーションに代表されるカウンター・カルチャーの本拠地であったこととか、ヘイト地区というのがあるんですけど、そこでヒッピー文化が発生したとか、後、ベトナム戦争の反戦運動もこの地、サンフランシスコの隣のバークレイ市で起きたとか、アメリカで最大のゲイ・コミュニティがあるとい

うことで、非常に旧来の慣習とか価値観にとらわれない考え方を刺激するところがありまして、良しも悪しくもそういうような特徴がクリエイティブな人々に刺激を与えるということは実はあるんじゃないかと。それがやはりソフト系 IT 産業の web デザインとか、そういうものをつくるとか、新しいソフトをつくる上では非常に重要な役割を果たしたのではないかと私は考えます。私が取材をしたある IT エンジニアは、インド系イギリス人の方で、博士号を持っていて、非常に優秀な方ですが、この人がなぜイギリスのロンドンじゃなくて、このサンフランシスコのソフト系の IT 企業で働いていたかということの理由として、こういう IT 系企業で働く就業者というのは、自由なライフスタイル、ワークスタイルを求めていることを挙げていました。この人は本当に学歴的には非常に立派な方なんですけど、格好は変なんです。「私のような変な格好をしているとロンドンではそれだけで判断されてしまう」、「ただサンフランシスコというのは、そういうような変な格好をしても受け入れる」、「それなりのポストも与えてくれる」ということが、クリエイティブな仕事をする人を引きつける力となっているのではないだろうか、思ったりしております。

あと、集積が集積を呼ぶということなんですけれども、ソフト系 IT 企業というのは共同して業務を行なう。アウトソーシングも多い。そもそも、全般的に非常に小さい会社が多いんです。すると 1 社だけで仕事をこなすことはできないので、どうしてもほかの企業とか、フリーランスの人と手を組んでやらないといけないということもありますので、アウトソーシングも多い。したがって集積するメリット、ネットワークがある狭い範囲で組めるということが、そのようなメリットを発揮できるということで、集積がさらに集積を呼んで、サンフランシスコにおいての大きなソフト系 IT 産業が高度に集積したと考えられます。

次にじゃあ、マルチメディア・ガルチにおいて課題は何なのかということなんですけれども、非

常にそういう意味でソフト系 IT 産業が集積したことによって、実は今人材が不足しているというのが問題となっています。先ほど人材がここにソフト系 IT 産業・企業が集積した理由であるというふうに述べたので矛盾してしまうのですが、進出する企業が多くなりすぎて、このような事態になってしまっています。特にプログラマーを初めとするような技術者が不足しており、どういうことをやって対応しているかということ、1 年前に取材をした時点においては、インドからとか、そういう情報系に強い教育を受けている移民をどんどん出稼ぎとして雇っているということです。私が取材したある教育コンテンツを製作する企業においても、35人のプログラマーがいるんですけど、そのうち10人がインド人でした。インド人の方は英語がしゃべれますので、コミュニケーションにはあまり問題がないということもあります。インドからアメリカに来て、大体5年から10年ほどプログラマーの仕事をするとう一生インドだったら食べていけるというような感じなんです。そのような人達がこの人材不足を補っているという状況です。カリフォルニア州なんかでもそういう意味で移民法を改善しなくてはいけないというような論議もされていまして、そういう意味でこの IT 産業を支えていく上で人材をすでに海外からも求めているというような状況になっています。

もう一つ、このプログラマーの多くは男性であるというような特徴もありまして、先ほどいった35人の技術者のうち女性は2名しかいないということです。そういう意味では男性が非常に多い職種であるというのが、若干私にとって驚きでした。私が取材したプログラマーはたまたま女性だったのですが（図10参照）、バックグラウンドがまた工学系、理系ではなくてアメリカ史を専攻しているということで、これは取材して驚いたのですけれども、実際このようにアメリカ史とか、通常プログラマーの人が教育を受ける分野ではない専攻の人が多いそうです。というのは、これは非常にプログラムを組むのがルーチン化しているというか、もうパッケージ化しているわけで、むしろデザインセンスとか、そういうものが問われ

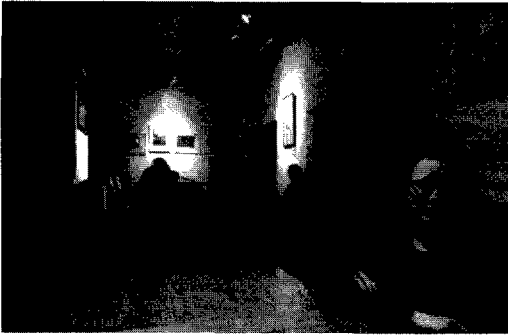


図10

るといふことで、文系の出身でのプログラマーが多いといふのが、この新しいソフト系IT産業の特徴の1つなのではないかといふふうに考えます。

以上サンフランシスコに関して、話をさせていただきました。サンフランシスコに関して特徴的なのは、やはり先ほども申しましたけれども、10年前、このソーマ地区を歩いたら、非常に荒涼としているといふか、歩いて緊張感を覚えるといふか、殺気を覚えるといふような地域だったんですけど、高々10年でこれだけ変貌したといふことです。この変貌する上でのトリガーといふか、引き金がソフト系IT産業が集積していったといふことです。もう1つは都市計画的に、そのようなスラム地区において、球場をつくるとか、後はライトレールもこのソーマ地区において新しく整備しているんですけど、市の方でも投資をして、資本整備、社会資本整備をしていったところが、このサンフランシスコのソーマ地区を10年といふ短い期間で大きく変えていった要因ではないかと思ひます。そういう意味で東京には、アメリカで見られるような都心のスラム地区といふのは、ほとんどないと思ひられますけれども、若干そういうふうに衰退している地域においては、このサンフランシスコの成功といふのは参考になる点もあるのではないかと考えます。

次にもう1つの事例として、ニューヨークのシリコンアレーに関して説明したいと思ひます。ニューヨークのシリコンアレーといふのは、アメリカにおいてはサンフランシスコについてソフト

系IT産業が集積している地区です。ニューヨーク、サンフランシスコと来ますと、非常にこれら都市は特徴があると思ひますけど、それは人口密度がアメリカの都市においては極めて高いといふことです。もう1つはそういう人口密度が高いといふことと関連があるんですけども、自動車がなくて生活できるおそらく唯2の都市だと思ひます。ニューヨークなんかはサンフランシスコに比べてさらに自動車が要らないと思ひますが、サンフランシスコも自動車がなくても生活できる非常にアメリカにおいて珍しい都市であるといふところがあると思ひます。そういう意味でこのソフト系IT産業が集積していく都市といふのは、非常にアーバンといふか都市的であるといふことが、この2つの事例からも分かると思ひます。ちょっと前ふりが長くなってしまいましたけど、それではニューヨークのシリコンアレーに関して説明したいと思ひます。

シリコンアレーといふのは地理的定義には様々なものがありまして、特にこれがシリコンアレーであるといふ定義はないのです。例えばニューヨークのニューメディア協会などは、このフォーティ・セカンド・ストリートの南側は、もうこれはシリコンアレーであるといふふうにっております。ニューヨークのフォーティ・セカンド・ストリートといふのはほとんどマンハッタン島の半分ぐらいのところを走っていますので、ほとんどマンハッタン島の南半分が全部シリコンアレーになってしまいます。ここに星が2つあるんですけど(図11参照)、フラット・アイアン・ディストリクトといふところがここにブロードウェイが走ってしまひて、このブロードウェイとフォーティ・ストリートの交差点のそばと、もう1つはこのソーホー。これはサウス・オブ・ヒューストンの略なんですけど、ヒューストン通りの南側といふことで、ソーホー・ディストリクトといふのがあるんですけど、この2つの地区がそもそもニューヨークにおいてソフト系IT産業が進出といふか、こちら辺でそういう産業が立地し始めた地区といふことなんです。そういう意味でシリコンアレーのオリジンといふか、源はこの2つの地

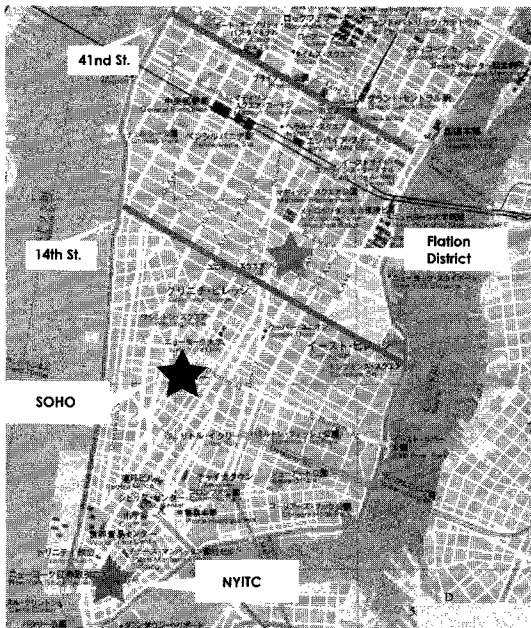


図11

区なんですけれども、現在多くのソフト系 IT 産業が集積しているのはここら辺の、昔ウォール・ストリートがあって、フィナンシャル・ディストリクトと呼ばれている地域です。

ニューヨークのシリコンアレーとサンフランシスコのマルチメディア・ガルチの大きな違いは、サンフランシスコはどちらかというと、非常に自然発生的にできたということがあります。サンフランシスコでも市の方もある程度このソフト系 IT 産業が集積してからは、そういう新しい産業をサポートするような政策を打ち出したのですけれども、それはどちらかというと結果論でして、ニューヨークにおいては、ソフト系 IT 企業が立地する以前から非常に戦略的にこういうマルチメディア系の産業を集積させて、立地させていこうというふうに考えていました。そこら辺が大きな違いであるということを確認していただければと思います。そういう意味でシリコンアレーというのはソフト系 IT 企業とはそもそも非常に縁がない地域です。先ほども申しましたように、ここはフィナンシャル・ディストリクトと呼ばれた金融街が元だったわけです。この地区はウォール・ストリートがあり、アメリカを代表する金融街だっ

たのですけど、87年の株の大暴落で状況が大きく変化して、ずいぶん銀行とか証券会社等も潰れて、このウォール・ストリートの周辺では25%のテナントビルが空き室になってしまいました。そういう意味でフィナンシャル・ディストリクトにおいて、これだけ空きテナントビルが出たということで、官民が協力しながら、政策的にここら辺を再生しようと考えた結果が、今のニューヨークのシリコンアレーを形成させる1つの背景、要因だったのです。

じゃあ、具体的にどういうことを始めたかといいますと、この地区を再活性化するために、ローワー・マンハッタン計画を市、そしてニューヨーク州も関与して策定しました。その計画の目標なんですけど、従来は金融業一色だったこの地域を、多様化した産業を立地・集積させて、また住宅も提供しようとしたのです。特に当時ニューヨークはこれからニューヨークが目指すターゲットとする産業として、観光とマルチメディア産業というのを掲げていたんですけれども、ここはマルチメディア産業を集積させていこうというふうに考えました。

そのためにただ目標を掲げただけでは、実際マルチメディア産業は集積しないので、3つの付加価値をこの地区に付けるということを計画したんです。その3つの付加価値というのが1つはコスト競争力ということで、この地区においては、ミッド・タウンとか、ニューヨーク市のほかのエリアより安くオフィス・スペースを供給しようと考えました。もう1つは情報基盤をしっかりと整備することです。この地区は、ウォール街なんて、実は既に金融系の企業は入っていたので、高度な情報基盤がすでにビル内に整備されていたのです。古くなってしまっ、空き室が多いようなビルにも情報ネットワークを整備することによって、この地区は非常に情報基盤が充実しているという付加価値を付けることができました。もう1つはコミュニティで、これはフィナンシャル・ディストリクトが、非常に華やかなりし頃は、この地区にはほとんど住宅がなかったということで、コミュニティもなかったんですけれども、

ニューヨーク市の特徴である多様で刺激的なコミュニティをここでもつくっていかうということで、低価格住宅を供給することによって、コミュニティの強化を図るということをしました。

この3つの付加価値を実際、戦略として展開するために、ダウタウン・ニューヨーク連合というものを、ダウタウン・ニューヨーク・アライアンスというんですけど、こういう組織が中心となって、この役割を担うことになりました。このダウタウン・ニューヨーク連合がそういう意味で非常にこのシリコンアレーを、今のソフト系IT産業のメッカにすることに貢献したんですけど、この組織はどのような組織かといいますと、1995年の1月に設立したニューヨーク最大のBIDです。BIDというのはBusiness Improvement Districtの略で、ビジネス・インプローブメント・ディストリクトはどのようなものかといいますと、ある定められた地区において、必要とするような費用を地区内から徴収する特別税みたいなもので負担することです。負担をする代わりにそこで得た税金はその地区に還元するというものです。一種の自治体特別区みたいなものを設けて、その特別区においては、ある程度税金みたいなものを徴収する代わりに、その税金はその徴収した地区において還元されるというようなものです。このBIDというのはニューヨークには40個ぐらいあるんですけど、その中でもここが収入的には最大のBIDです。このビジネス・インプローブメント・ディストリクトが、すなわちシリコンアレーというふうに考えていいと思うんですけども、このシリコンアレーという地区を指定して、そこのビルのオーナーとか、商業地の所有者から徴税、お金を取ることによって、そのお金を資本として、情報基盤整備を行なうとか、住宅を供給するとか、そういうようなことを行なったわけです。特にこのビジネス・インプローブメント・ディストリクトの中にもさらにインフォメーション・テクノロジー地区をさらに設けて、そこは完璧な情報基盤整備が整ったコミュニティをつくらうというようなことを行ないました。もう1つは「プラグ・アンド・ゴー」というプログラムを実践することによ

て、このシリコンアレーの付加価値を高めたのです。その成果としては、ダウタウン・ニューヨーク連合は、1996年から昨年までで、450の新しいソフト系IT企業の誘致に成功しています。後もう1つは700以上のIT企業がローワー・マンハッタンに立地していきました。そして、「プラグ・アンド・ゴー」のプログラムだけでも、2100の雇用を創出しています。

「プラグ・アンド・ゴー」のプログラムというのは、どういうプログラムかといいますと、これは基本的にはこのソフト系IT企業がオフィスビルに入居する際に、通常ですと、オフィスに入った後に、この情報ネットワークとかを整備してはならないのですが、このソフト系IT産業というのは、スピードが重要ですので、オフィスに入った後から、そういう情報ネットワークとかを整備していると、そういう意味でロスが大きい。

「プラグ・アンド・ゴー」プログラムというのは、プラグしたら、すぐにそのまま仕事ができるということで、このシリコンアレーのビルにおいては、もうすでに情報基盤、情報ネットワークが整備されていて、新しい企業がそのオフィスに入った時点において、すぐインターネットとか、そういう環境は、もうすぐ使えるようになるというオフィスビルを整備していくというようなプログラムです。これが非常にうまくいったということで、「プラグ・アンド・ゴー」のプログラムだけでも大体2100の雇用を創出できるだけの企業が誘致できました。そういう意味では今まで、このダウタウン・アライアンスが入ってくるまでは、この地区はアフォーダブルと、格安であるところが1つのセールスポイントだったんですが、今ではディアザイアブルということで、価格的に好条件であるというのではなくて、そこに好んでオフィスを構えたいというような地区に変わっていったということです。

ちょっとシリコンアレーはどのようなところかというのをお見せしたいと思います。これがマルチメディア先進地区のシリコンアレーです(図12参照)。これは看板がなければ実はシリコンアレーというふうには分からないんですけど、この看板



図12

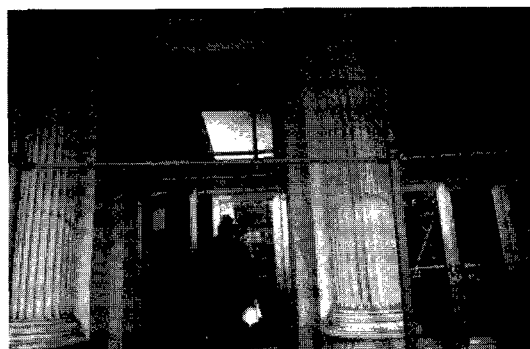


図15



図13



図16



図14

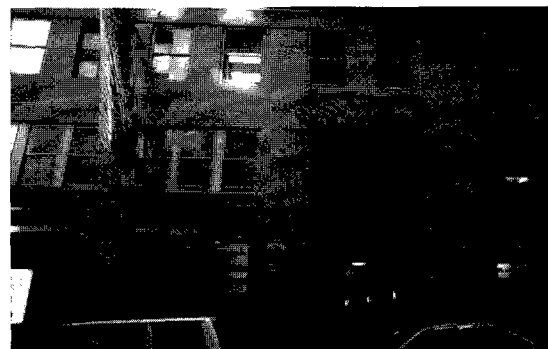


図17

があるんで、ここはシリコンアレーであるということが分かります。これはシリコンアレーの中心地、中心街であるブロードウェイ（図13参照）、これはウォール街周辺にもレストランなど多く立地するようになってきているということで、これはこういうようなレストランとか、24時間営業の店舗、コンビニエンス・ストアみたいなものが徐々に立地するようになってきているということです（図14参照）。こういう店はあまり多くなかつ

たんですが、ここ最近ふえています。これが「プラグ・アンド・ゴー」プログラムでリノベーションが現在進行中のブロードウェイのビルです（図15参照）。古いビルなんですけれども、テナントが入る前にすでに情報基盤を整備をしていくというようなプログラムでして、こういう風に古いビルをリノベーション中であるということです。これは今お見せしたビルの内部です（図16参照）。これも同じような「プラグ・アンド・ゴー」プログ



図18

ラムに指定されたビルです（図17参照）。ジョン・ストリートの90番地にあつて、これはちょっと取材したら、非常にうまくいっているということで、ビルの写真を撮ったのですが、見てわかるように非常に古いビルなんです。古いビルなんですけれども情報基盤とか、そういうところは非常に最先端のものが整備されているということです。これは金融系のテナントが抜けた後、マルチメディア企業がそれを埋めるように入っているシリコンアレーのオフィスビルです（図18参照）、これは見ての通り、非常にウォール街のオフィスビルぽいような風貌のものなんです。昔は金融系の証券会社とか、銀行みたいなものが入っていたんですが、今ここら辺はほとんどマルチメディア企業が入っているということで、外見は変わっていないんですけど、中のテナントは様変わりしているのです。これはリノベーションがされているスペース、貸しオフィスです。

以上ちょっとニューヨークのシリコンアレーに関して説明させていただいたんですけど、じゃあ、マルチメディア産業がこのニューヨークにおいて、なぜ育っていったかという理由を3つほど私なりに整理させていただきたいと思います。先ほどニューヨーク市の方は非常に政策的にこのローワー・マンハッタンにおいてマルチメディア産業を立地させていったことが非常に大きな理由であるというふうに述べたのですが、それ以外に

もやはりニューヨーク市の持つ魅力みたいなものがマルチメディア産業をこれだけ集積させた大きな要因であるというふうに考えます。

1つはマルチメディア産業と関連性の高い広告・印刷・金融・出版業がすでにあったということです。もう1つは世界的に見ても才能を集める力を有する魅力的な都市であるということです。そして、仕事中心のワークスタイルをサポートする都市型産業が充実していたということが挙げられると思います。

簡単にこれらに関して説明させていただきます。マルチメディア産業と関連性の高い広告・印刷・金融・出版業がすでにニューヨーク市に集積していたということは、非常に大きな要因の1つだと思います。というのは、まずこの広告・印刷・出版というのは新しく誕生したソフト系IT産業に仕事を出すという意味で、クライアントとして機能したということがあります。もう1つは金融機関で働く、金融業もある意味では、そのインターネット・バンキングとか、そういう意味でクライアントとしても機能したということもあると思いますけど、金融業に関しては人材プールとして、プログラマーとかをこの新しい産業に提供する役割もあった。すなわち、これら既存の産業というのが、新しい産業で働く人材プールとして機能したということと、クライアントとしての役割を果たしたということがニューヨークにおいては非常にこのソフト系IT産業が成長していく上で有利に働いたということがいえると思います。

次に、世界的に見ても才能を集める力が強烈な、魅力的な都市であるということですが、ニューヨークというのは非常にこのいいイメージを持っているところで、やはりこう新しい時代をつくりだすというか、時代を切り開いていくような、そういうポテンシャル、力があるのではないかと、エネルギーがあるのではないかと、という印象を持たれております。そういう意味でチャレンジングな人がニューヨークで自分を試したいというふうに考える人が多いと思うんですけど、ソフト系IT産業が集積する上でニューヨークはそういう意味で象徴的であったということ。加えて、

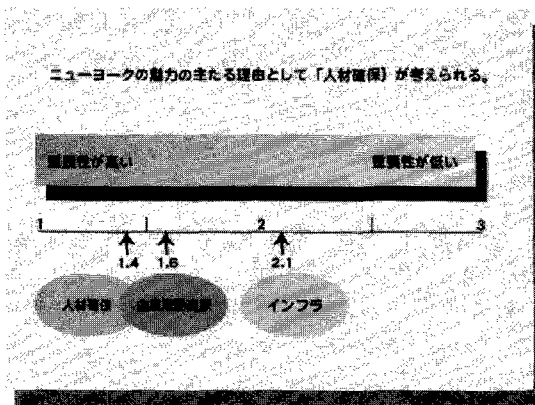


図19

ニューヨークは人口あたり芸術家が最も多く住んでいるアメリカの都市といわれています。そして政策的にも芸術家をサポートしている。芸術家を大切にしてきた都市であるということが、ソフト系 IT 産業のようにクリエイティブな人材を必要とする産業が成功する上で重要な要件になったのではないかなと思います。また、先ほどの人材と重複するのですが、ニューヨークの最大の財産ということで、これはニューヨークのニューメディア協会が2001年に実施したアンケート調査結果です(図19参照)。これは、ソフト系 IT 企業の経営者に対して実施したアンケート調査ですが、何がニューヨークにおいて重要であるかと、ニューヨークの魅力はどこかというようなアンケートの回答としては、やはり人材確保が容易であるということが最も高く挙げられています。人材確保が非常に重要であって、このニューヨーク・ニューメディア協会のレポートの結果もニューヨークの最大の強みは人材であるというふうに書いてあることから、このニューヨークという都市が非常にソフト系 IT 企業にとって必要とする人材を引きつける魅力があるということが、やはりニューヨークにおいてこういう企業が集積していった大きな要因なのではないかというふうに思われます。

次は、サンフランシスコ市と同じですが、仕事中心のワークスタイルをサポートする都市型産業が充実しているということで、ワーカホリックな従業員にいかにか快適に業務に没頭してもらうかと

いうことが、ソフト系 IT 企業の経営者が頭を悩ますことなんですけれども、そのために多くのビジネス・コンビニとか、24時間営業のレストランというのが周辺にあるということが非常に重要であるということです。そういうものがニューヨークにおいては既にあった。さらに現在はこういうレストランとか増えているということなんですけれども、そういうのがどんどん増えていくような環境があるということがニューヨークがほかの都市と違って、こういう IT 産業が集積していった要因なのではとも考えられます。

以上で、ざっとサンフランシスコとニューヨークというソフト系 IT 企業が先進的に集積してきた地域を概観しましたが、アメリカにおいてこの2都市以外にもソフト系 IT 企業が集積し始めている地域があります。これはシリコンアレーとマルチメディア・ガルチに比べると小規模ですが、シアトルのシリコン・フォレストとか、ロスアンジェルスにデジタル・コースト、オースチンのシリコン・ヒルズ、ボストンのルート128です。ルート128は先ほどお話ししたようにハード系の IT 産業はすでに集積している地区なんです。あと、ワシントンDCのシリコン・ドミニオンというような集積地地域も出つつあります。これらの地域は既存産業とインターネット関連との間にシナジー効果を見いだしつつ、集積している。ロスアンジェルスなんかですと、映画と組む。オースチンは医療関係、医療とかと組む。しかし、これらは、まだ都市の魅力という点では、ニューヨークとかサンフランシスコに及ばないところが多くて、今後これらの地域はどれぐらい成長していくかというのは、ちょっとまだ見えないところです。

以上でアメリカの話は終わります。今までの話から、サンフランシスコやニューヨークの条件に我が国において最も合致するというか、最もマッチする都市はと問われた場合、多くの人がやはり東京なんではないかと考えるのではないかなと思います。東京は確かに本当に私もそう思うのですが、このマルチメディア・ガルチとか、それからシリコンアレーで成功してきた条件である人

材の集積、それから都市型産業の集積、非常に「自由」な創造性を刺激するような都市風土とか、また都市型産業を初めとしたアメニティなどを備えていると思います。しかも例えばアニメ系の産業なんかを見ますと、日本において300のアニメ系の制作会社があるといわれているんですけども、そのうちの200以上が東京都にあって、しかも区別に見ても杉並区が50とか、練馬区40とか、新宿区20とかその大半がもう集積している地区があります。東京はそういう意味でソフト系IT産業が既に集積しているんですけど、今後も集積していくポテンシャルを有しているのではないかと考えられます。例えば、これは既存のデータですが、平成11年の事業所企業統計調査報告(表2参照)でも、ソフト系IT産業と関連性の高い産業をピックアップして東京都が全国に占める割合を見た場合、出版業は57%、興行団が61%、映画・ビデオ作成52%と極めて高率です。全産業においては、東京都が全国に占める割合は11.5%ですから、その数字を見ますと、いかにソフト系IT産業と関連性の高い産業がすでに東京都において集積しているかということが分かると思いま

す。都道府県別に見ますと、ソフト系IT産業の都道府県別集積状況も東京都が30.5%というような数字であり、そういう意味ではずいぶんソフト系IT産業というのは東京都に集積しているというような状況です(図20参照)。今後もさらにニューヨークのような政策を展開することとか、そういうような都市的政策を考えることとか、また文化面なんかにおいても、東京はすでに文化的な面ではイギリスやフランスなどからも注目されるようなサブカルチャー文化があるんで、そうい

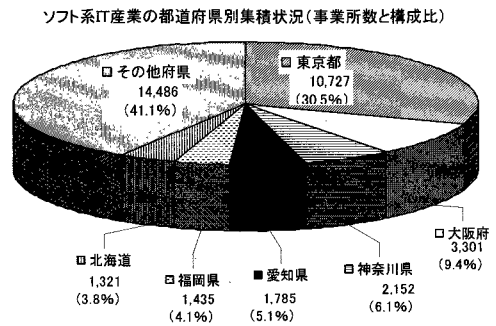


図20

表2 東京に集積しているコンテンツ・ビジネス(事務所数)

761	映画館	127	960	13.23%
192	出版業	3,103	5,442	57.02%
763	興行団	1,085	1,770	61.30%
801	映画・ビデオ作成・配給業	1,758	3,332	52.76%
195	製本業、印刷物加工業	2,642	5,768	45.80%
841	法律事務所、特許事務所	5,230	11,617	45.02%
194	製版業	2,597	6,467	40.16%
846	デザイン業	3,721	9,646	38.58%
345	装身具・装飾品等製造業	997	2,694	37.01%
83	広告業	4,086	11,723	34.85%
82	情報サービス・調査業	8,312	25,854	32.03%
191	新聞業	544	1,897	28.68%
199	印刷関連サービス業	196	459	42.70%
193	印刷業(謄写印刷業を除く)	10,223	40,690	25.12%
344	ペン・鉛筆等事務用品製造業	445	1,940	22.94%
843	公認会計士事務所・税理士事務	7,083	32,817	21.58%
869	他に分類されない事業サービス業	7,067	31,545	22.40%
847	著述家・芸術家	168	1,063	15.80%
812	民間放送業(有線放送業を除く)	73	667	10.94%
342	楽器製造業	74	773	9.57%
762	劇場・興行場(別掲を除く)	76	400	19.00%
	全産業	712,997	6,203,249	11.49%

出典：平成11年事業所・企画統計調査報告

う意味で相当成熟度は高いとは思んですけど、そこらほうま政策などの方でも支援することによって、より競争力が高まっていくのではないかと考えられます。IT産業というのは昨年バブルがありましたので、その将来というのは、本当に明るいのかと疑問を持たれる方もいると思うんですけども、アメリカにおいてもまだこのソフト系IT産業というか、ハードも含めてIT産業が全経済に占める割合が8.3%ぐらいであり、増加率はまだまだ高いということから、やはり21世紀の1つの重要な産業になると思います。そういう意味では、東京がこれだけソフト系IT産業を立地する上での競争優位性、それからポテンシャルを有しているということは、今後、心強いのではないかと考えられます。

以上で私の講演を終わらせていただきます。ご清聴ありがとうございました。

4. ITが都市型社会にもたらすもの —メディアと文明の行方

若林 幹夫

始めまして、若林と申します。今までお二方からお話があって、私が最後の講演者となるわけですけれども、今ご紹介いただきましたように、私は筑波大学の社会科学系といところで教師をしております。専門は社会学で、都市論とかメディア論とかいう領域で仕事をしています。都市とメディアですから、都市とITというテーマで、テーマとしてはジャスト・フィットみたいに見えるかもしれませんが、今までメディアについて考えてきたのは、電話の研究、それから地図に関する文明史というか社会史というか、そういうような仕事をして、はなはだローテクなメディアについて考えてきたわけですが、最近いろいろ機会があったりして、あるいは必要もあって、今日のマルチメディア技術あるいはITと呼ばれるような情報テクノロジーが我々の社会に何をもたらすんだろうかということについても考えたり、話したり、ものを書いたりする機会も比較적입니다。普段私は、人間の社会にとって都市とは何かとか、人間にとってメディアとは何なんだろう

かといった、比較的と原理論的なところからものを考えたりしているんですが、そういう視点から考えた時に、今日我々がITと都市というようなテーマを出した時に、社会学的に考え得ることとか、あるいは我々の社会にとってそういうことがどういう意味を持っているのかとか、そういうことを考えてみようと思っています。

メディアと文明の行方という副タイトルになっていますが、メディアという言葉の後でもう1回説明しようと思っているんですが、普通我々は、メディアというと、例えば新聞であるとか、テレビであるとか、そうしたものを考えがちですけれども、あるいはコンピューターがメディアであるとか、電話がメディアであるという表現も比較的普通にはなってきましたけれども、ここではもう少し広い意味で考えてみたい。今、申し上げたようなメディアというのは、かなり新しいものですね。人間の歴史の中で考えると、近代になってから現われたものを指したりしているわけですが、ここではもっと文明の始まりから、あるいは文明の始まりからというよりももっと人間存在の始まりからといった方が本当はいいんですけども、人間の社会はメディアと呼ぶものと共にあって、私たちが都市と呼んでいる存在もその起源からメディアと共にあった。その今日的な形態として、今日のメディア・テクノロジーと都市というものがあって、その行方はどうなっているんだろうかということを考えてみたいと思っています。

最初に2人の人物の言葉を見ていただきたいんですけども、こういうものです。上のもの…「都市は観光客向けの文化的幽霊としてならともかくも実在しない。どのハイウェイの食堂にもテレビがあり、新聞がある。それはニューヨークやパリと全く同じようにコスモポリタンである。」これはマーシャル・マクルーハンの言葉です。マーシャル・マクルーハンというのはご存知の方も多いと思いますけれども、カナダが生んだメディア論者。元々は英文学をやっていた人ですが、日本でも60…70年代ですかね…に1度ブームがあって、それから80年代ぐらいに世界的にマクルーハン・リバイバルというようなことが起こっ

て、最近また非常に盛んに読まれている研究者ですが、まず、こうした言葉があります。つまり、新聞やテレビのような様々な情報メディアによって情報が流れる時代に、都市という場所に人が集まって住むことの意味というのは、もうそんなにないんじゃないかと。かつては都市に行かなければ、人は情報を得られなかったし、様々な出来事に関する知識を得ることもできなかったけれども、テレビや新聞があるので…マクルーハンがこの言葉をいった時にはコンピューター・ネットワークなんてのは、まだ現実に我々の日常的に使われるようなものになっていなかったんで、今日から見るとかなりオールド・ファッションのメディアのことをマクルーハンは指していますけれども…そうしたものがあることによって、場所としての都市というのは用済みになりつつある。ただ観光客にとっては観光客はグラビアを見て楽しむわけではなくて、実際にエッフェル塔があるとか、それから自由の女神が立っているとか、そうしたことを見に行くわけで、そういう人々にとっての文化的な幽霊、もはや死んでしまったんだけど、その形だけが残っている幽霊としてはあるけれども、実際には都市というのは、もはや実在しない。我々はどこにいてもコスモポリタン、世界市民なんだ。こういうことをマーシャル・マクルーハンはいつているわけですね。

次に下の言葉…「都市を失えば私たちはすべてを失うことになります。都市を見いだせば、全てを獲得したことになるでしょう。今日ではもし解決策があるとすれば、それは共同生活の場の再編成いかにあるとっていいでしょう。私たちは映画都市の後に来たテレビ都市によって裏切られたり、騙されたりするままでいるわけにはいきません。私たちは、世界都市、つまり労働と他者との関係の局地化する、そのようなバーチャル都市のドラマや悲劇に真っ向から立ち向かう必要があります。」これはポール・ヴィリリオの言葉です。ポール・ヴィリリオというのは、現代のフランスの都市計画学者です。あるいは、技術史とかそうした領域で、積極的な発言を続けている思想家と呼んでもいいと思いますが、ちょっと聞き慣

れない言葉が幾つか出ていますけれども。映画都市とか、テレビ都市とかいう言葉が出ていますけれども、これらの言葉については、後で説明することにします。ここでともかくもいわれていることは、映画やテレビというような、つまり今ここに存在しない映像を映し出すようなメディアが出現した時に、まず土地をベースに置いた都市のような共同生活の場というのはすでに失われ始めたりしたわけだけれども、それがそのバーチャルな都市、つまりコンピューターのネットワークが可能にする、あるいは今日のコンピューター・テクノロジーが可能にするような電子的なコミュニケーションの空間で様々なコミュニケーションが可能になるような場所が現われた時に、そこでは他者との関係とか、先ほどの話で、IT産業の話が出てきましたけれども、様々なそのITが経済的な領域に入ってくる時に、場所を共有しないで、労働を行なったりとか、情報をやり取りしたりすることは可能になっていくわけですが、そうした時に都市、あるいは、共同生活というものが我々の社会の中から蒸発してしまうのではないかとということに対する危機感をポール・ヴィリリオは述べているわけです。

マクルーハンは別にあまり悲観的なことをいつているわけではなくて、今までの常識で世の中を見てはいけないよということをお願いわけですが、ヴィリリオの場合には、もう少し実存的な危機感、我々の社会を成り立たせているベースというものが、失われてしまうのではないかとという危機感を語っているわけです。お話の最後にもう1回この2つの言葉に戻ってきたいと思うのですが、こうした言葉を導き出してしまうようなメディアと都市との関係というのは、一体何なんだろうかということをもっと考えてみたいわけですね。

それからもう1つ、ここではまるで様々なメディアや情報技術が都市を滅ぼしてしまう。つまり一方には都市があり、他方には新しいメディアが切り開く世界があるという、2極的な、あるいは2項対立的な問題の立て方になっているわけですが、本本当にそうなんだろうかということ

も考えてみたいわけですね。むしろ都市と情報メディアというものが、相補的に生かし合うような関係もあるかもしれないし、そもそも都市とメディアって、そんなに対立するものだったんだろうかというお話をしてみたいわけです。

さしあたって、今、申し上げた都市とメディアを対立的に考えるというのをすごく簡単なモデルとして考えてみると、こういう形で示すことができるのではないかと思うわけです。都市というのが、局地的な関係の場、局地的…ローカルですね。つまり、ある場所の中で人と人とが関係し合うような社会的な関係の場とすると、情報メディアというのは非局地的で、全地球的…要するにグローバルということです。場所にとらわれないで全地球的な広がりの中で関係を可能にするようなものなのだといいことですね。そうすると、まず1つのビジョンとして、今マクルーハンやヴィリリオの議論を引き合いに出して、お話ししましたが、非局地的な情報メディアによって、社会関係が再編されていく、そうするとそこで都市…都市というのはつまり地面があって、地面の上に人が住んでいて、そこに道路があって、広場で人が出会ったり、商店街に買い物に行ったり、そういう場所のことですね。そういう都市というのは、衰退したり、喪失したりしていくのかということですね。例えばバーチャルな都市という言葉があったりしますが、そういうバーチャルな都市の中にリアルな現実の都市というのが喪失していくのではないかというようなビジョンがしばしば語られていたりしています。

それに対してもう少し温厚なビジョンがあります。それは都市とメディアというのは、相補的に支え合う関係にあって、局地的関係と非局地的な関係を結びつけていくことによって、新しい情報都市とでもいえるようなものが可能になってくるのではないかと。情報都市論というようなタイプの都市を語るような議論もあります。つまり今までの都市は情報都市以前の都市で、これから情報都市化が進んでいくんだという、そういうタイプの議論ですね。どちらのシナリオが正しいかということとはよく分かりませんというか、様々な可能性

があると思いますが、しかしながら、どちらの議論もメディアと都市の関係のある部分を突いているのは事実なんですね。このことを手がかりにして、でも、そうではないような見方というものもあるんじゃないかっていうことを考えてみたいと思っています。

それでまずこういうことを考えるためには、都市とは何なのか。あるいは都市とメディアの関係というのとは何なのかということから話を進めていく必要があるのではないかと思います。都市とは何か。この講演会は東京都立大学の都市研究所の主催でありますから、都市を専門に研究なさっている方がたくさんいるところの主催になっているわけですが、例えばそういうところの専門家に都市って何でしょうって質問をした時に、おそらく一通りの答えは返って来ないでしょう。都市の定義は実に多様なものがあります。例えば私は社会学をやっていますが、社会学の中で共有された、これが決定版だといわれている都市の定義というのはありません。一番ポピュラーな都市の定義というのは、大量・高密度・高異質的な人口を擁する、つまり量が多くて、密度が高く、異質性の高い人口を持った永続的な集落である。アメリカの都市社会学者がいった定義がありますが、これはいわれてみればそういう側面は都市にあるんですけど、じゃあ、人口が大きくて、密度が高く、異質性の高い人が集まったら、そこに都市が出てくるかといったら、それはなかなかそうはいえないんじゃないかと思うんですね。都市のある一面を記述したことにはなりますけれども、都市が都市であることの所以みたいなもの。例えば新宿のこういう賑わいであるとか、都会の持っているある種のなんか厳しさであるとか、郊外住宅地の独特の風景とか、そういうものをうまく説明できるような形で定義ができていないとは必ずしもいえないわけです。あるいは社会学を勉強すると、誰でも聞かなければならない名前にマックス・ヴェーバーというのがありますが、マックス・ヴェーバーというのはドイツの有名な社会学の古典的な巨匠ですが、マックス・ヴェーバーが『都市の類型学』という書物を書いているんです

が、一番最初になんかすごく元気のなくなることが書いてあって、都市の定義を我々は様々に試みることができるけれども、すべての都市に共有しているとはただ1つである。それはそれらが少なくとも相対的にまとまった1個の定住であるということだけだとしているわけですね。これはなんかいきなり都市の研究を始める本の中で都市に共通しているのは定住であることだけで、ほかはいろいろあるんだよといわれると、かなりガックリきてしまうわけですが、それぐらい都市の定義って難しいんですね。

ここでも別に都市の包括的な定義を与えようという話はしませんが、私はこういうとらえ方ができるんじゃないかなと思っているわけです。つまりここでは都市をメディアとしてとらえよう。都市はメディアであるというふうにとらえたらどうなるんだろうかという、今までというか、先ほどお話しした、例えばマクルーハンの議論とかヴィリリオの議論では、一方に都市がある、片っ方にメディアがある…というタイプの論の立て方になってます。マクルーハンの議論は本当はもう少し複雑なんですけれども、ヴィリリオの議論も原理論的なところまで遡ると、ここで私が都市はメディアであるといっていることと、かなり重なることをいってることになるわけですが、そういう学説上の検討というのはここではそんなに重要ではないので、話のポイントだけ考えてみると、都市はメディアであるというふうに考えた時に都市とじゃあ、ここで問題になっているITの関係というのはどういうふうに理解することができるんだろうかということを考えてみたいわけですね。

ここでメディアという言葉は何を意味しているのかというと、メディアという言葉はメディウムという言葉の複数形です。メディウムというのは要するに媒体とか、触媒とか、そういう意味ですね。霊媒という意味もあるんですけども、つまり何かを伝える、何かの仲立ちになるものがメディアです。そうすると都市という場所はこういう場所なのかということを考えてみると、都市というのは、例えば何も無い場所にただ1つだけ都市があるという状態を考えるということではできな

いわけです。都市というのは常に都市を通じて結びつく周辺の村とか、地域とか、ほかの国々とか、他の都市とか、そういうものの関係で都市というものは現われてきます。例えば東京という都市について考えてみると、東京が東京だけで存在している状態というのは考えられませんね。東京が今ある東京として存在するのは、東京以外の日本のほかの都市や地域があるからです。そもそも東京という言葉は東の京といいますが、京というのは要するにある国の中で中心をなしている首都のことをいっているわけですね。首都だけが単独であることはあり得ないわけで、首都を通じて結びつくほかの地域があって初めて京という概念は社会的に意味を持ったものとして現われてくる。その東にあるのが東京だということですから、元々のこの地名は江戸ですから、東京というのは本当は固有名詞ではなくて、場所の機能を表しているだけの言葉なんですけれども。東京というのもそういうふうに地域間の社会的交通を媒介して存在しているんですね。そこに様々な人が集まってくる。モノが集まってくる、情報が集まってくる。そういう人やモノや情報の流れとして社会の大きな広がり考えた時に、そうした流通の結節点、あるいは焦点、フォーカスですね、そういう場所として都市というものを考えることができるのではないかということです。ただこれは集めるだけではなくて、集まったものをさらに新しく形を与えたり、集積したり、変換したりして、新たな富や情報や活力を生み出すものというふうに考えての方がより適切です…ただ集めるだけではなくて、そこに新しい形や形式を与えるのがメディアだというふうに、ここでは考えたいわけです。

先ほど紹介しましたカナダのメディア論者のマーシャル・マクルーハンはメディアというのは、要するに人間を拡張するものだというふうにいったわけですね。人間を拡張するってどういうことかっていうと、例えば、私、今までの方々のパワーポイントに比べてすいぶんローテクなOHPというもので、私はプレゼンテーションやってたわけなんですけれども、これは私が話す言葉とか、頭

の中で思考していることを外部化して皆さんに示しているわけですね。ここで私の身体というのは、ここまで拡張されている。それから私は今、マイクロフォンとスピーカーのシステムを使って話していますが、これによって私の身体的な発声能力というのは、拡張されて、この空間を満たしているということになるわけです。それを通じて今、私と皆さんの間にあるコミュニケーションの形がつくられています。つまり講演という関係の形がつくられていて、私の知識というものが例えばこういう文字というフォームによって伝達されているわけです。私の生のままの人間が拡張され、外部化されて、ある形を与えられて皆さんと私の間にある関係の形がつくられている。こうしたただモノを伝達するだけじゃなくて、関係の形をつくり出すものとしてメディアをいうのを考える必要があるのではないかということですね。社会の大きな広がりの中でバラバラに存在していた地域や人々が都市を通じて、都市を集結点として、結びつく。都市にモノが集まり、情報が集まり、人が集まる。先ほどの服部さんの講演のIT産業、マルチメディア産業のことを考えていただければ、すぐに分かると思いますけど。ああした場所に人が集まり、情報が集まり、富が集まることによって、それが新しい形の知識として加工されていく。それが外側に発信されていく。お金も集まって来ます。お金がまた形を変えますね。お金がそのままの形で出ていくわけではなくて、投資されて金額がふえる、あるいはそれが新しい製品という形になって、市場を流通していく。そういう、モノや人の労働力や情報が集められて変換されて、送り出されていく。そういうその都市のあり方をメディアという言葉で呼ぶことができるのではないかと思うんです。ですから別のいい方をするとうちの社会的なネットワークの中のある種の集積回路のようなものとして、都市というのは存在しているのだといういい方ができると思います。

ドイツのメディア論者、今日の代表的なメディア論者の一人にフリードリッヒ・キットラーという人がいるんですが、キットラーがある論文の中

で例えばこんなことをいっています。今日の社会において首都を建設するというのは非常に簡単なことだ。アウトバーンのインターチェンジの近くとか、それからコンピューター・ネットワーク上のある点に情報やエネルギーが集積する集結点、ノードをつくれればそこが首都なんだ…というふうにいっているわけです。これはある意味でSF的な発想ですね。つまり建物を建てるわけではなくて、コンピューター・ネットワークとか、高速道路のある場所に情報やエネルギーが集結する場所をつくれればこれは都市なんだ。これはあまりリアルな話ではないでしょう。しかしながら、都市というものの存在のある側面を表わしている言葉であるわけです。つまり我々の都市というのは、例えばそういう高速道路のネットワークであるとか、情報のネットワークがあることによって初めて可能になるような場所なんですね。ですから、都市を構築する場合に最低限やらなければならないことは、官庁建築を建てるとか、そういうこと以前に、情報とモノと人の流通のネットワークの中での集結点をなんらかの形で作り出すということであるわけです。そのようにすると首都というのが現われるということを行っています。

しかしながら別の論文の中でキットラーはもっと示唆的なことをいっています。それはマルチメディア・システムというものをどう考えるかということです。今日のマルチメディア・システムというのは都市というものに比べれば遙かにレベルの低いものだということをキットラーはいっているわけです。都市こそが真の意味でのマルチメディア・システムなんだというふうに、キットラーはいうわけですね。都市がマルチメディア・システムであるということの意味は、すぐにはちょっと理解できないかもしれないですけども、つまりこういうことなんです。マルチメディアという言葉は、かなり混乱して用いられていて、何を指すのかよく分からない魔法の言葉のように使われていたりすることがありますが、最近一時期よりあんまり聞かなくなりましたけれども、例えば日本放送協会の人にいわせるとハイビジョンのことだったりするわけですね。コン

ピューター業界の方は当然コンピューターがそうだというし、しかしながら、家電業界の人たちは、いやこれからはテレビこそがマルチメディアの端末になるというようなことをいっているわけです。それからNTTの方々はたぶんそういう機械の端末のことではなくて、汎用的な情報のコンテンツのやり取りを可能にするようなネットこそがマルチメディアなんだとたぶんおっしゃると思うわけですが、キットラーがどういう意味で都市をマルチメディア・システムというふうに呼んでいるのかというと、こういうことなのではないかと思うんですね。都市というのは人間がそこに住み込んで、様々な活動をする場所ですが、それを今、申し上げたように人とモノと情報の流通の結節というふうに考えてみると、しかしながら人とモノと情報がそれぞれ別々に流通しているわけではないわけですね。人が動くことによって、モノが動く。それからモノと人の移動に関する例えば文章のようなものが書かれ、書かれる前にまず頭の中で考えられるわけですが、発言され、書かれ、そして情報のネットワークがモノのネットワークを支えるような形で機能しているわけですね。例えば企業が何かを発注する場合、今はネットワーク上で発注を送ったりすることはあると思いますが、文章に書いて注文書を出して、それに寄って、それに従って、モノが送られたり、生産されたりするわけです。そうするとモノのネットワークと情報のネットワークというのは、重ね合うことによって、初めて都市の例えば物的なネットワークというものが可能になってくるわけですね。こういうように人の交通、モノの交通、情報の交通を可能にする様々なメディア、ここで様々なメディアと私が申し上げるのは…例えば道はメディアですね。つまり人間の長い歴史の中では情報の伝達と人間の身体の移動というのは結びついていたので、道がなければ、情報は伝わらない。すべての道はローマに通ずという時に、これはモノや人が移動するだけじゃなくて、それを通じて情報が移動していったということですね。そうすると道はメディアです。道を歩く我々の身体というのもメディアですね。例えば伝令と

いうのは人間の身体をメディアにして情報を伝えるシステムです。それから郵便というのは、紙という媒体と身体という媒体を結びつけて、それが道の上に乗っかって、情報を伝達するようなシステム。つまりここでは道というメディアと身体というメディアと紙というメディアと文字のシステムというメディアと4つのシステムが組合わさって作動しているわけですね。それから物的なシンボルなんていうものも使われることがありますね。例えば貨幣というものはモノですけれども、同時にそれは価値を示しているわけですね。これは十分に情報メディアであります。それから例えば教会の建物がある聖なる世界の姿を現わすであるとか、その教会の建物が現わす聖なる世界と聖書という書物に描かれていることと、聖像画とバッハの宗教音楽とか、そういうものが相互に組み合わされることによって、ある宗教的な世界というものを非常にリアルなものとして教会の会場に集まる人に伝えられるというようなこともあります。この時にここでは建物と人間の声と、文字と、絵画というような様々な情報のメディアが組み合わさって機能しているということになるわけですね。こうした実に多様な…実に多様になって当たり前じゃないかってお思いになるかもしれないけれども、つまり我々がごく当たり前前にそういう複数の情報のチャンネルというものを、自分の身体をベースにして空間の中で組み合わせて生きているわけです。だから人間の存在とか社会の存在そのものが、そもそもの初めから、かなり高度に複雑なマルチメディア的なものになっているわけですね。しかも双方向的でここでは様々な、創発的な情報の新しい発見とか、発生とかというものがあるような、そういうシステムになっていて、都市というのはそういう情報のシステム、モノのシステム、人の行き来のシステムがかなり高度な形で集積する形で出来上がったのだというのが、キットラーの都市がマルチメディア・システムだという言葉でいったかったことだと思うんです。

例えば都市を代表するものっていうか、都市に代表的な情報メディア、幾つかあると思いますけど、例えば古代の都市が語られる時に、よく引き

合いに出されるアレキサンドリアの図書館なんてありますけれども、古代の地中海世界のありとあらゆる知識を集めたアレキサンドリアの図書館。図書館という場所が情報のデータベースになっているわけです。そうした情報を集積することによって、都市が新しい地を発生させる場所として機能している。あるいはヨーロッパの中世だったら、それが教会とか大学に取って替わるわけです。そうした教会や大学のシステムを可能になっているのは、都市という場所がそういう情報やモノの流通や人の流通の結節点であることを可能にしている道のシステムだったりするわけです。つまり道と文字のシステムによって、中世や古代の都市が造られていたりというようなことがあるわけです。そうしたマルチメディア・システムとしての都市のあり方というのは、近代になってから、様々なメディアが出現することによって、さらに高度な形になっていくわけです。

こちらを見ていただきたいんですけども、都市のあり方というのは、それぞれの文明の持つ情報の技術のあり方によって変わっていくわけですね。今、申し上げたように道が情報のというか、流通の機関であった場合には道の都市とでも呼べるようなものが存在している。ところが鉄道が出現するとまた変わりますね。情報やモノや人の移動する量が変わりますし、それから都市の内部で人々やモノや情報が移動する広がりが変わってきます。こんにち東京の周辺には、広い郊外が広がって、東京都という行政区画を越えて、東京圏、東京の近郊というものが広がっていますけど、そうしたものは例えば鉄道というものがないと存在することができなかったような広がりです。鉄道というものが存在するだけではなくて、そこで都心にあるオフィスと人々の生活環境をつなぐような例えば電話であるとか、もっと前の時代だったら手紙だったりするわけですけれども。そういうメディアが十分な形で発展して、初めて鉄道の都市というものが機能する。それから高速道路が広がっていけば、例えばロスアンジェルスみたいに高速道路のネットワークに沿って様々な地域が分散的に広がるような、ニューヨークのよ

うなコンパクトな都市とは違った、大きく伸び広がった都市というものが現われてきたりするわけです。

それから、真ん中に書かれているのは、ちょっと分かりにくいかもしれませんが、壁画の都市とか、ステンドグラスの都市とか、映画の都市とか、テレビの都市というもの、考えることができるんじゃないかと思うんですね。壁画の都市というのは、例えば古代のメソポタミアの首都を復元した図なんかを見てもらうと、神殿に壮麗な壁画が描かれていたりしますね。それが王の権力であるとか、それからその都市を中心として成立している文明圏の神話的なイメージであるとか、そうしたものを現わしている。ただの絵ではなくて、その人々を包み込むような文化的な環境というもの、あるいは象徴的な世界というものを都市というのは可視化するわけです。それによって自分たちが住んでいる世界というものが聖なる世界だ、正しい世界であるということを確認したりするわけですね。おそらく私は思うのですが、例えば今でも博覧会なんかがつくられる時に、普通の場所にはないような、いわゆる未来的といわれるような建物が出てきますね。それを見て、あ、僕たちの未来はこういうふうになるんだというような気持ちというのを抱くことがあると思うんです。私は小学生の時に日本万国博というのがあって、現場には連れて行ってもらえなかったんですけども、テレビなんかで毎週そういうのを見てください。すごくわくわくした記憶があるんですが、古代に初めて都市が現われた時、それから日本に平城京や平安京が建てられた時にそれを見た人たちが感じたことというのは、そういうことだと思うんです。今まで日本になかったような壮麗な建築がそこに現われる。そこに新しい社会のビジョンというのが見えてきて、そういうことが新しい社会のシステムに人々を組み込んでいくような感情的な基盤というのを作りだしていくという。あるいは新しい共同性というものを支えるような、つまり人々を相互に結びつけるようなまさにメディアとして機能しているんだといういい方ができると思うんです。ステンドグラスの都市というのは

ヨーロッパの中世の教会、つまり教会の窓にきれいなバラ窓があって、それが神の世界をいながらにして示すような、そういうようなことによって世界観を与えられる都市があるだろうし、映画の都市とかテレビの都市というのは、先ほどヴィリリオがいったことからイメージしたのですが、映画の都市というのは、つまり映画というものが人々の共通環境の代替をするようになる時代がやってきた。娯楽の中心が映画であった時、人々にとって、多くの人々が共に知っている世界というのは一緒に暮らしている街よりも、むしろ映画の中のあの街だったり、あのヒーローだったりする。それが人々にとっての共通の社会環境をつくっている。映画の場合には、街に行き行って映画を見なければいけませんから、つまり映画を見に行くことが同時に街を知ることとつながっていく。浅草六区であるとか、新宿歌舞伎町であるとか、私自身も歌舞伎町というものに親しんでいったのは、映画を仲立ちにしてというところはずいぶんありましたから。そういう映画を仲立ちにして、リアルな都市の経験というのは可能になってくるというようなことがあると思うんですが。テレビの都市になると、つまり、テレビが共通環境になっているというのはアメリカなどでは、50年代以降の郊外住宅地の成立とともによく語られることです。つまり家で退屈な主婦がソープオペラを見てという、そういう話ですね。つまり郊外住宅地という実際の環境を共有しているわけですが、それよりもむしろテレビのホームドラマの世界の方が人々にとっては共通の環境になり、それを巡る話題によって人々が結びついていくような世界。これは今の我々にとってもたぶんリアルなことだと思っただけです。例えば今我々にとって、リアルな都市の問題は、もしかしたら東京の問題ではなくて、ニューヨークの炭疽菌の問題だったりするかもしれないわけです。職場で知人と顔を合わせて「ビン・ラディンはどこにいるんだろうか」という話をしたりとか、行ったことも見たこともないかもしれないような場所のことが我々の共通環境になっている。それによって社会関係が形成されて、でも一緒に暮らしているオフィス

の例えばゴミ問題とか環境問題については、リアルにその場所にあるにもかかわらず、見えていないかもしれないし、語られないかもしれないし。というような形で、これはそうすると都市という言葉を使うことは適切ではないかもしれませんが、都市に替わるような共通環境として、テレビとか映画とか、そうしたものが現われてきているということですね。

もう1つ映画の都市やテレビの都市というのは別の側面から見ることでもできると思うんですが。つまり映画やテレビを通じて都市を読み解くということがあります。例えば東京に毎年のように進学等でたくさんの大学生や専門学校生たちが集まってきましたけれども、彼らにとって東京というのは知らない場所ではないわけですね。もう知っている場所なんです。どう知っているかという、テレビで知っている。それから雑誌で知っているというようなことになります。テレビというのは東京を舞台にしたものが多いですし、情報産業というのは東京に圧倒的に集まっていて、日本のテレビのネットワークというのも東京中心になっていますから、テレビの舞台は圧倒的に東京が多いですね。テレビで見たあのお店に行く、あのスポットを見に行くというような形で、東京という場所をすでに知っていて、それを確認するような形で、東京を自分のものにしていくという経験があります。その時に東京という都市は、つまりただモノとしてあるいは場所としてあるだけでなく、テレビと共にあることによって、その人たちのリアリティの場所を形づくっているんだということがいえると思うんですね。こういう形でつまり都市を経験する時の最初の入り口の仲立ちとしてテレビ等のメディアが機能しているということは、今日の社会ではごく普通に行なわれていることです。そういう形で東京という都市は理解されたり、使われたりしている。そこでももしかしたら、誤ったイメージとか偏ったイメージが植え付けられて、それによって都市が理解されている可能性もあるということになるわけです。こういうふうに考えてみると、都市とメディア、あるいは情報技術の結びつきというのは別に新しい話

ではなくて、そもそも都市というのはその始まりからその時代のおそらく最先端の情報技術を蓄積する形で成立してきたものなんですね。しかしながら、情報のテクノロジーというのは、社会の中で刻々と変わっていく。特にこの50年ほどの間に爆発的な変化を遂げておりますけれども、そうした情報テクノロジーの技術革新の中で、都市のあり方も変わっていくということになるわけです。

そこで考えたいのは、それでは今日の情報テクノロジーというものが我々の社会に何をもたらすんだらうかということです。いろいろな問いを立て方はできると思うんです。つまり一番最初にあった GIS のようなシステムに関して考えることもできますし、それから携帯電話について考えることもできますし、切り口が非常にたくさんありますから、すべてについて語ることはできません。ここでは IT とかマルチメディアとか語られる時にしばしば出てくるバーチャルという言葉の切り口にして考えてみたいと思います。バーチャルとか、バーチャル・リアリティという言葉、あるいはバーチャルな現実という言葉はすでに皆さん、いろいろな場所でお聞きになっていると思うんですけれども。バーチャルあるいはバーチャル・リアリティってどういう意味なのかというと、今日普通に使われている概念というのは大きく3つぐらいあると思うんですね。1つはかなり厳密な意味です。つまりバーチャル・リアリティ・システムと呼ばれている、頭に何かヘッドギアみたいなをつけて、体にもデータ・スーツというものを付けて、眼にゴーグルをつけるわけですね。そうすると今ここに立っているながら、例えばハワイのワイキキ海岸にいるように見えてしまっ、走っていくと海岸が近づいてきて、波が体に触るような感触まで感じられるかもしれないというような、今ここにいながら別の環境にいることを可能にしてしまうという感覚を可能にしてしまうような情報システムのこと。これをバーチャル・リアリティ・システムという。一番厳密な意味ではこれだと思んですが。でもこうしたテクノロジーというのは、例えば新宿のどこかにも確かバーチャル・リアリティを使って、キッチ

ンの使い心地を確認できるようなショールームがあったと思うんですけども、あんまり多くの場所で普及していないので、通常この意味で使われることは最近はあんまりないと思います。割とよく使われるのは、インターネットとか最新の情報処理技術、IT を媒介にした形で可能になるようなリアリティのこと。例えばインターネットの出会い系サイトの話であるとか、あるいはバーチャル・ショッピング・モールで買い物をするとか、それからインターネット上に仮想政府を立ち上げるなんて言葉があったりしますね。つまり政府の窓口をインターネット上のサイトに立ち上げる。仮想都庁舎というのがあるのかどうか私はよく知りませんが、そういうようなことで使われたりします。そうした意味をさらに拡張して、例えばテレビゲームの世界であるとか、テレビの世界であるとか、あるいはビデオの世界であるとか。ビデオの世界なんていうのは、例えばコンピュータ・ネットワークから見れば、双方向的でもないし、テクノロジー的にもかなりローテクの部類に入るわけですが、そうした何らかのメディアを通じて現われてくるようなフィクションの世界のことをバーチャルな世界といたりします。例えば少年犯罪が起こった時にその容疑者の少年があるタイプのビデオやゲームをたくさん持っていたりした時に、バーチャルな世界と現実の世界の区別がつかなくなったのではないかと、嘘か本当かよく分からないようなコメントがなされたりすることがありますけれども、そういう場合にもバーチャルという言葉が使われます。ここで私が取り上げたいのは、主として2番目の意味なんです、その前にそのバーチャルという言葉の含意というか、意味を押さえておくことがここでは重要だと思うんです。バーチャルという言葉は例えば「仮想」というふうに訳されますね。バーチャル・リアリティというのは「仮想現実」と訳されることが多いんですけども。私はこの訳語はあまりよくないと思っているんです。皆さん、おうちに帰られて英語の辞書をごらんになればいいと思うんですが、バーチャルという言葉を引きいてみると、1つは確かに「虚像の」とか、

「虚構の」とかという意図が出ていますが、もう1つ重要な意味として、「実質的な」とか「実際上の」という意図が出てはいるはず。つまりバーチャルという言葉は虚構あるいは虚なんだけれども、実質的な意味を持っているという意図を持つ言葉なんですね。厳密にはというか、光学、オブティックではレンズとか反射鏡を使って、ある場所に実際ないものが見えるような像のころをバーチャル・イメージというわけですけども、そういう虚の像でありながら、実質的な意味を持つようなものがバーチャルという言葉で表現されているわけです。例えばバーチャル・ショッピング・モールで買い物をしたという時に、仮想商店街で買い物をしたから、買い物も仮想の行為だったということじゃ困るわけですよ。実際に買い物ができるできないと困る。あなたの買い物、あれ、バーチャルなもんですから、その場限りのもです…困りますね。バーチャル政府というものが実質的な意味を持たなくて、例えばバーチャルな窓口で行なった手続きというのは無効である…何のためにやっているかよく分からないということになりますね。それが実質的な意味を持つから、バーチャル・ショッピング・モールやバーチャル・ガバメント・オフィスというものは意味を持つわけですね。このことを理解しておくことが非常に重要なことなんだと思うんです。

それから、もう1つ、そういう空間というものはどういう属性を持っているんだろうかということなんですが、変な言葉をここで書きましたが、遠隔対象的＝望遠レンズ的な関係と道筋的に移動経路的な関係。これはポール・ヴィリリオが使っている言葉なんです、いってみればすごく簡単なことをいっているんですが、今まで人間の関係というのは道筋や移動経路の中で行なわれてきた。人に会ったりする時に道を歩いていきすよね。その間のプロセスというものがあるわけです。ドアを開けて部屋に入る。挨拶をする。相手の顔色を見るとか。そういうプロセスの中でコミュニケーションというのは可能になったわけですね。その間の過程というのは社会的な経験の中にあります。つまりある場所の中でコミュニケー

ションというのは行なわれて、場所の中での振る舞いというものを組織することによって、我々の社会は出来上がっていた。その移動経路の空間というのは、大体共有される空間で、そこには共通のルールやマナーやモラルというようなものがあり、それを維持しているようなシステムというものがある。ところがインターネット、インターネットだけではなくて、テレビや電話もそうですが、電子的なメディアはそういう途中のプロセスというものをなくしてしまいます。途中のプロセスはなく、望遠レンズがいきなり遠くのを間近に見えるようにするように、途中のプロセスがない、距離感のない世界。距離感が越えられてしまった世界というのを作りだす。そういう関係が我々の社会の中に現われてくる。バーチャルな空間という時にいわれていることの1つは、それが実際目の前になくて感じられるということですけども、同時にそこでは社会的な距離感がなくなっているということが、非常に重要なことなのではないかと思うんです。なぜそういうことをいうかという、我々の社会というのは身体的な距離の感覚というものをベースにおいてつくられている部分があるわけです。それによって社会的な規範とか、マナーとか、対人関係というのを維持しているわけですが、そういう距離感がいきなりない世界が可能になるわけですね。これはいいこともあれば、悪いこともあるわけです。例えばインターネットの出会い系サイトなんていうのは、そういうものをフルに使っているわけですね。距離感なくいきなりある人の情報が手元にきて、そこで非常に親密な会話ができちゃう。相手の内心がいきなりディスプレイ上に出てくるみたいな感覚というのを与えるわけです。しかしながら、その一方で自分の姿を見られない。姿を見られないということは自分の本当の姿ということは、そこに現われていないという感覚は常に身体の側に残るわけですね。だから非常に気楽にある種の告白みたいなもの、体を離しながら、なおかつ近づきながらという、両義的な距離感覚の中でコミュニケーションをしたりすることが起こってくるんですが、そういう今まで我々が経験したこ

とのあまりなかったような距離の感覚というものが、社会の中に現われてくるというのが、バーチャルな空間と呼ぶことができるような場所のうち1つの重要な属性だと思うんです。

もう1つ指摘しておきたいのは、そもそもバーチャルな空間といういい方をしていますけれども、実際にそういうコミュニケーションの場というのは、空間でもなんでもないわけですよ。コンピューター上のディスプレイに現われてくる映像とか、音声とか、文字とかだったりするわけですが、しかしながら、そこが場所として感覚されているということ。例えばサイト、webサイトという言葉がありますけれども、サイトというのは場所ですね。それからこういうコンピューター上の関係の場所を指す言葉として、サイバースペース、サイバー空間という言葉がありますけれども、ここでも空間の比喻を使っています。それからインターネットのホームページとかを見ると、よくここに入るかどうか、このサイトに入るかどうかというのは enter という、入るところをクリックしてくださいなんていうのが出てきたりしますが、これも空間の比喻ですね。つまり実際には場所ではないものが、もう1つの場所。今まで経験しなかったような関係の場所が、でも関係の領域というのが場所という言葉でいい表されるようなものとして、現われてきているわけですね。これはいろんな理由があると思いますが、おそらく人間にとって、社会的な関係を構築していくベースにはやっぱり場所の感覚、場所を共有しているという感覚があって、それをかたどるような形でしか、我々は社会関係を今のところうまくイメージしたり、構築したりすることができないということが関係しているんだと思います。そうした場所がおそらく我々の社会に様々な形で出てきています。例えば出会い系サイト犯罪なんか起こった時に、なんでそういうところで会った人とすぐに関係をつくることができるんだろうというような話が出てきたりしますが、それはその場所の中で生きられているリアリティというか、実質性というものをうまく理解してあげないと、理解することができない。それは虚構の

関係なのによっていったとたんにその本質をつかまえそこなってしまうんだと思うんです。別のいい方をすれば、IT と呼ばれているものは我々の社会の中にどれくらい根付くかということに関しては、そこにどんな実質性を僕らが与えることができるのか。それとリアルな、通常リアルなといわれているような物理的な世界との関係をどういう形で構想することができるだろうかという、社会的な構想力ということに大きなものが賭けられているのではないのかなと思うんです。

時間もだいぶ迫ってきましたので、最後にじゃあ、そういう場所が都市や自治体というようなものに対して持っていることの意味というのは何なんだろうかということを考えてみたいと思います。いろいろな可能性があります。1つは都市をもう用済みのものにしてしまって、都市や場所の感覚っていうのが衰退していくんだっていう、そういう可能性が1つ考えられます。これはマクルーハンやヴィリリオがしているような議論ですね。つまり多くの人々が社会的な関係のリアルな場所というものをそこに求めている。買い物もそれから行政もそういう場所ができることが可能になっている。そしたらすごく大きい建物がこの外に建っていますけど、あんな大きな建物、維持していく費用がもう要らないかもしれない。みんなホームオフィスで都庁をやることができるかもしれないということになれば、じゃあ、そういう場所としての都市ではなくて、そういうバーチャルな世界の中で都庁をやっていきましょうという話になっていくかもしれません。私は本当はそう思っていないんですが。ただこうしたことの持っている可能性というのも理解しておく方がいいと思うんです。つまり、東京みたいな都市に住んでいる人にとっては、都市が実際にあるからいいんですけれども、地方に暮らしている人たちとか、様々なハンディキャップや生活上の障害があって、都市に、商店街に、本屋さんに出ていけない、あるいは人と出会うような場所に出ていけない人たちにとっては、そういうバーチャルな都市こそが、初めて経験できる様々な都市的なコミュニケーションや関係の場だったりすることがありう

るんですね。例えば最近ラジオで聞いた話ですと、寝たきりの親の看護をされていて、まちなかなか出られない人が、ホームページを立ち上げて、そこでコミュニケーションの場をつくっていく。その時にバーチャルな場所というのは、本当にリアルな場所になっていくわけですね。ですから、バーチャルな場所が実質的な…つまり都市に替るような可能性というのはあって、どういう場所にそれが必要とされているのかということを考えていくことが、すごく重要なことなんだと思うんですね。その一方でしかしながら多くの人々の関心がこちらの側に向いていった時に、地域のコミュニティとか、人々が共に住んでいることの意味、あるいはそうしたものに対する感覚というのは、衰退していく可能性というのがあります。例えば朝日新聞の論説委員の松葉一清さんという方と話をした時に…彼は建築批評をやっているんですが、「最近、建築の力というのは僕は信じられなくなってきた」というわけです。「あんなに建築評論一生懸命やっているのに、何ですか」といったら、「だって、今の高校生は駅を降りるとコンビニの前に座って、それで電話で始終話をしたり、メールをしたりしているでしょう。あの人たちにとって、外の環境というのはないに等しいんだよね」というわけです。だから、そこでは建築の力や場所の力なんていうものは、有効な力を発揮し得ていないんじゃないかというふうないうわけです。ヴィリリオの危惧とこれは重なるところがありますね。つまりテレビの都市や携帯電話の都市の中に人々が生活の基盤、バーチャルな…つまり虚像であるけれども、実質的な基盤を移していった時に人々が場所を共有していることに対する感覚が衰退していく。その時にそうした場所が荒廃していくのではないかと、そういう可能性ですね。それは、しかしながら、すでに起きていることだと思えます。たとえば多くの人にとって、郊外住宅地というのは、寝に帰るための場所ですから、その場所を自分たちの生活環境として整備していくような好奇心もないかもしれないし、実際生活上の余力も時間も無い…というようなことが、大都市周辺部で起こっていたりした

ら、毎日3時間かけて行き来していたら、休みの日、地域のために働こうという気にはならないかもしれませんよね。そうした形で、実際に住んでいる場所が場所としてリアルじゃないというのは実はすでに起こっているわけです。

後の2つはもっと可能性に満ちたというか、ポジティブな可能性を考えようという話ですけれども。場所ではない場所、つまりインターネット上の例えばサイトのような場所に、場所に関する情報が多様な形で蓄積されて、それが場所としての都市を読み解くためのメディアとして機能していく。これは最初の話にあったGISなんてそういう可能性を秘めたメディアであるというふうな思うわけですが、例えば『びあ』とかですね、それから東京都の概要であるとか、それから旅行ガイドブックとか、そういうものはあるわけですが、すでに、多くの人が都市に関する情報や知識を発信して、蓄積していくような場所を持たないアーカイヴ、図書館というものが構築されていくという可能性はあるわけで、そうするとそれによって、それを媒介することによって、都市の中の新しい場所や魅力や問題というものが発見される…あるいは実際に都市のまちの中で人が出会う場所ってというのはだんだん減ってきているかもしれないけれども、そうした場所で出会った人たちが都市の中で新しい関係をつくりあげていくという、そういう可能性は当然あるわけですね。

それから、私が個人的に関心があるというか、もっと重要だなと思っているのは、実はこちらのことなんです。今まで場所の中でないと行なえなかったことが場所を越えて行なうことが可能になってきた時にもかかわらず、我々は物理的な身体、体として存在していて、ある場所に住んでいるし、都市という場所を共有しているわけですが、その時に場所を共有することの意味というのは何なんだろうということが、再度考えられていくんだと思うのです。例えば様々な情報ネットワークで行政サービスが与えられているにもかかわらず、都庁舎という場所がある時に、この場所、何のためにあるんだろう、どういう形でもっと住民にとって意味のある場所にすることは

できるのだろうか。今まで場所に見出されてきた意味がネットワーク上に移っていった時に、そうではないような場所としてのあり方、可能性というのは何なんだろうかということです。それは広場でも、それから公園でも、商店街でもそうだと思うんですけども、そうしたことがたぶん重要なんじゃないかなと思います。その意味で私は先ほどの講演の最後の質問がすごく重要だと思っていて、つまり人が面と向かって話し合うことの創造性ということですね。そこでつまりネットワークを伝わっていくような文字とか音声だけじゃなくて、微妙な表情とか、仕草とか、そうしたものが可能にしていくようなコミュニケーションの広がりということの意味というのが、たぶん再確認されていくんだと思うんですね。そのことの意味をあるいは可能性を開いていくような、つまりバーチャルなメディアが出て、バーチャルな空間が出てきたからこそ、再度発見されるようなリアルな空間の可能性というのを考えることが都市や自治体やあるいは私たちの生活にとって本当に重要なことなんじゃないかなというふうに私個人は思っております。以上で私の話は終わります。

5. 総括

羽 貝 正 美

本日は本当にたくさんの方にご出席いただきまして、心よりお礼申し上げます。3人の先生方からは、それぞれにご専門のフィールドで、大変興味深いお話をいただきました。玉川先生からは、GISに焦点を合わせてその活用状況ですとか、あるいは今後の可能性、利用、展望についてお話しいただきました。服部先生からは、企業活動等を中心に、ソフト系IT産業の事例としてアメリカの都市を取り上げていただいて、現状や課題についてお話しいただきました。若林先生からは、メディアという言葉を手がかりにして様々な角度から都市というものを考える、その興味深さを改めて教えていただきました。

ところで、都市を形成する、都市を制御する主体として、様々な主体が考えられますが、行政も

企業も都市社会…我々個人もまたその中に入るかと思えます。ITと都市型社会ということをごここで改めて重ねて想起した時に、これらの様々な主体がそれぞれに固有の役割や機能を果たしているというふうに、まずは指摘できるかと思えます。

もう1つ私はお話を伺いまして頭をよぎった言葉があります。それが「サブシディアリティ」(補完性)という言葉です。この言葉は、昨今分権改革の絡みで聞かれるようになりました。具体的には市町村、都道府県、国がそれぞれ役割を持ちながら相互に補完し合う関係がこれからの大きな課題であるというような意味で使っています。この「サブシディアリティ」、相互補完という視点から、都市とITということをつまみ直しますと、様々な都市形成の主体が相互に関係し合う。その相互関係において補完し合う関係にあるんだということを改めて知らされたように思います。行政を主体とする都市管理・都市制御・都市計画、まちづくり、こうした活動は企業あるいは私たちの生活にとって極めて重要な行政活動でありますし、その活動を通して企業や私たちの生活・活動が成り立っているといっても過言ではないかと思えます。

しかしもう1つ「サブシディアリティ」という言葉を思い起こした理由があります。それは人間相互のコミュニケーションにおいてITは、物理的な場を共有する伝統的なコミュニケーションを補完する、あるいは共存する、そういう手段として、ますます多様な機能が期待され、あるいは創造できるのではないかということです。先程の様々な主体は都市をつくる上で不可欠な役割をそれぞれ担っているわけですが、その一方でどのような都市をつくったらいいのか、どういう都市環境をこれから構築していかなければならないのかということについて、共通の目標・土台というものをまだ持っていないのではないかというふうに思います。では共通するものは何かということをごさらに追求していきますと、住みやすさとか、交通の利便性とか、安全性、様々なことが出てくると思えます。

しかしさらにそれを具体的にどういうふうに実

現したらいいのかということを含めていきますと、答えは1つではない。あるいは答えはすでに出ているかといえば、出ていないとっていいのではないかと思います。今日まさに様々な議論をしている最中であり、どういうふうに具体的に進めていくかということについて試行錯誤している最中ではないかという気がいたします。これからこうした議論や試みを継続しなければなりません、ある意味でここに都市を考えるということの、あるいは都市研究の醍醐味といいますか、重要性があるのではないかと思います。

今日は長時間にわたり、ご清聴ありがとうございました。最後に閉会にあたりまして都市研究所運営委員会委員長を兼任しております大学院都市科学研究科長の高見澤からご挨拶いたします。

6. 閉会あいさつ

高見澤 邦 郎

きょうは3人の先生方、本当にありがとうございました。大変僕自身も示唆されるところの多いお話を伺わせていただきました。都市とIT—その諸相というところについては、十分皆さんにいろいろな知識、考え方などお分かりいただけたと思います。ただその展望ということになりますと、今の羽貝教授のお話のように答えがどうやらたく

さんありそうでありまして、その展望の方は我々あるいは皆さんそれぞれがお考えいただかなければいけない事柄…その基本的な示唆をきょう得たというふうに考えさせていただきます。若林さんのお言葉を借りれば、都市研究所というものはある意味では場所でない場所なのかもしれませんね。そういう場所でない場所を、それを都民の皆さん、あるいは役所の皆さんとのまさに共有性を広げていきたいと、我々は考えております。10人というような人数でできることには限界があるけれど、皆さんが研究所というものを利用し、いろいろ問いかけていただくことで、また研究所も発展できると思います。東京都立大学もこれから数年かけて、大きな改革に立ち向かおうとしております。我々も非常に苦しいこともありますけれども、新しい東京都・都民に役に立つ大学を目指して、日夜いろいろ考えているところでございます。その一環から研究所もきょうお集まりの皆さんのこれからのご支援を得て、さらに年々いい研究所にしていきたいと思っております。

きょうは、長時間、本当に最後まで聞いていただきまして、ありがとうございました。皆さんにもお礼申し上げてこれで閉会にしたいと思えます。どうもありがとうございました。

(了)