

## 知恵の時代の都市新生研究会（第3回）議事要旨

1 日 時 平成 12 年 10 月 20 日(金)12:30~14:30

2 場 所 経済企画庁会議室(708,709 号室)

3 出席者

(委 員) 小林 重敬 座長

浅見 泰司、市川 宏雄、門野 史明、神藏 孝之、坂村 健、  
佐藤 雅彦、塩谷 隆英、白石 真澄、谷岡 一郎、永瀬 伸子  
西村 清彦 の各委員

(事務局) 堺屋経済企画庁長官、小野政務次官、牛嶋総合計画局長、永谷審議官、  
塚田審議官、藤塚計画課長 他

4 議 題

・委員発表 「電腦都市」(A 委員)

・委員発表 「エンターテイメント都市 ラスベガス」(B 委員)

5 審議内容

小林座長挨拶の後、A 委員及び B 委員による発表と討議が行われた。

まず、A 委員より「電腦都市の『かたち』」と題して以下のとおり意見発表があった。

IT 以前にも都市の形態は多様であった。例として、デトロイトでは自動車網の普及が水平分散しながら需要の集中を可能にした。一方、ニューヨークでは地震がないため、空中権が厳しくない。このため、都市が垂直方向に延び、少ない水平の範囲内に大量の機能の集約を可能にした。

昔から都市の機能と形態は不可分ではなかったし、極論を言えば、IT は都市空間と直交するだけで、IT が都市の形に与える影響はない。

ホームページでピザを注文しても、画面からピザが出てくるわけではない。都市で重要なのは情報に還元できない部分。食事や人との接触とかがそうで、IT より物流や交通の方が都市の形に影響する。

都市は、それぞれの地理的気候的条件、制度、環境、文化、既成概念、歴史の上で形作られていて、IT で都市の形を変えることはできない。

東京のメリットは、例えば深夜においしい物が食べられるなど、24 時間化された便利さにある。

都市を形作るのは、サイレント・マジョリティだから、IT を使うことによって地域コミュニティを人工的に作ることは不可能である。

大事なものは、国が理想を掲げることではなく、みんなが納得できる形で都市が発展できるようなプロセスの整備。

生活者の重視という点で、高齢者への対応が重要。アメリカでは法制化によって、誰でも使える IT 機器の使用を義務付けている。

ＩＴが可能にする都市の分散は、水平、垂直といった場所の分散だけでなく、時間方向の拡張によって生じる分散ではないか。ハードとしての都市は同じでも、「運用」によって新しい「都市」が生まれる。

ＩＴは、非同期コミュニケーションを可能にするため、時間方向の分散に有効であり、世界との共同作業が可能となることから 24 時間化になる。

ＩＴにより起こる最も大きな都市の変化は、都市の形態の変化ではなく、24 時間都市への「運用」上の変化である。

以上を受けて、主な質疑応答は以下のとおり。

(座長) ＩＴが都市に与える影響は無いというインパクトのある発表でしたが、質の問題が絡んでくるように思う。ＩＴに加えて、物流が無ければ実際は動かない一方で、取引を行う際、従来ならばモノとして動いていたものが、ＩＴによって省略される。今で言う「クリック」によって、街に出て散策するといった行動を省略できるようになったりするのではないか。

(Ａ委員)今の若者が何故街を歩いているのかを考えれば分かるように、モノの動きは全て目的のあるものばかりではない。無目的のモノも動いている。

(政務次官)人は何故都市に集まるのか。経済合理性だけでは説明できない理由とは何か。

(Ａ委員)都市には多様化を吸収する土壌がある。24 時間化等便利である。

(Ｂ委員)24 時間化になると家族の団欒等が減り、青少年の人間形成の面で問題がないか。家族の行動は都市ではどうなるのか。

(Ａ委員)夜に団欒を行う家族は少ないし、時代遅れである。その家族にあった団欒の時間があるはず。

(Ｃ委員)ＩＴによって都市は集積するのか、分散するのか。

(Ａ委員)ＩＴとの因果関係はない。郵便ができた時や電話ができた時も同じ議論になった。しかし、これらに関係なく都市は集積し、分散している。ＩＴは道具である。都市の集積・分散は、人間関係に依存するのではないか。

(Ｄ委員)ＩＴによって時間運用だけでなく空間も変わるのではないかという仮説を持っている。例えば、デパートがバーチャルなものになれば、商品を陳列する空間をインターネット等で代替できるのではないか。ＩＴ化によって何らかのインパクトがあるのではないかと考えている。もう一つ考えている仮説は、ＩＴで人の移動が高まるのではないかと考えている。情報化によって時間運用が効率化されるとともに、いろいろな情報に触発されて、これまで以上に移動が増えると考えている。

(Ａ委員)しかし、世間はコンピュータを過信しすぎる。現在のコンピュータの能力で

はその仮説は成り立たない。技術は時とともに変化する。どのスパンで考えるかによる。ここ 10 年では変わらないと思う。

(政務次官)一つ問題提起を行いたい。これまでは、技術の進歩が人々の夢を引っ張ってきた。これからは、逆に、人々の幸せは何かという夢がまずあって、その実現のために道具として技術をどう使うかという発想にする必要がある。IT が都市に与える影響もこういう視点から考えるべきだと思う。

人々の幸せとは何かを考えると、これまで都市に人が集まってきたのは、多数の人との新しい人間関係や、大きなデパートでの消費などを求めてきたのだろう。しかし、情報化が地方に豊かさをもたらすならば、今後はこうした都市と地方との関係も変わるかもしれない。

(E 委員)文字情報だけではサイレント・マジョリティを動かすことは出来ないが、IT の発達によりビジュアルに情報を伝達することが可能になれば、サイレント・マジョリティも理解することが可能となるため、彼らを動かすことが出来るようになるのではないか。

(座長)行政が文書を出しても住民は実際には動かないが、街がどのように変わるのかが目に見えるようになってくると、途端に住民が発言するようになる。

(A 委員)IT は道具にすぎないので、情報を出す側の問題である。持っている情報を隠すことなく、サイレント・マジョリティの立場に立った情報提供が行われれば、サイレント・マジョリティを動かすことが可能になるだろう。

引き続き、B 委員より以下のとおり意見発表があった。

「エンターテインメント都市 ラスベガス」と題して、ラスベガスの成り立ち、特徴、ビジター・デモグラフィック及び他の地域との比較等について、資料に沿って説明があった。主なポイントは次のとおり。

シーズン・オフのウィーク・デーを中心にコンベンションを誘致するなどの努力によって、ホテルの部屋代が安く、また年間を通して稼働率が 90% 以上と高い。

観光客の主な目的については、ギャンブルは 5 % に過ぎず、バケーションや娯楽目的の長期滞在が中心となっている。

ラスベガスは、もともとが砂漠で都市計画が自由にできたこと、大都市ロスアンジェルスに近いこと、周辺に国立公園が多いなど、地理的な優位性が大きく影響している。

2 回目以降のリピーターが多く、また、国内の旅行者が特に増加している。

カジノから上がる収益はそれほど多くはないが、そこから発生する民間の再投資がラスベガスに流れることによって、24 時間休みない物流や人の動きを生み出すなど、経済効果が大きい。

日本のギャンブルは競争がなくて、売上の 25% が公的に搾取されているが、ラスベ

ガスのカジノの場合は売上の5%にすぎない。

1999 会計年度のラスベガス訪問者の内訳を見ると、女性が53%、大学等の高等教育を受けた人が63%、退職者が28%など、それぞれ高くなっている。

(ラスベガスの哲学について)

「民」が主導でプランニングし、「官」は制度やインフラを整備する形で、プランニングの実施に協力する体制が上手く機能した。

ラスベガスのホテル・ミラージュを作ったスティーブ・ウィンは、リピーターを増やすために、客をもてなす姿勢を強調して、となりのホテルとの行き来をオープンにするなど、競争と同時に街全体に良い効果を与える方法を模索した。

楽しませる産業とは、客を喜ばせることを第一に考えて、ギャンブルに限らず、ショー、スポーツ、ショッピング等の遊びを複合化させることにより、多様な客のニーズと時代のスピードに対応した産業のことである。

余った時間を楽しむためのレクリエーション産業が全般的に増えているが、結局、最も楽しいのは「知的」なことである。誰もが知的な楽しみに挑戦できる街になって欲しい。

「ハッピー・リタイアメント」、すなわち、退職後思いきり遊ぶという考え方が日本にはこれまであまりなかった。その意味で、これから老後を迎える団塊の世代に期待している。

以上を受けて、主な質疑応答は以下のとおり。

(座長)ホテル・ミラージュの話が出たが、建物の中だけで街づくりをするのではなく、全体として地域マネジメントをすることが大切なのではないかと思う。

(B委員)ラスベガスの場合、他のホテルや当時の市当局がホテル・ミラージュのコンセプトに協力したから上手くいった。

(F委員)ラスベガスにおいては住民参加があったのか。

(B委員)よく分からない。

(F委員)例えば、大学の先生が街角に立って説明したりというようなことがあったと聞いているが。

(B委員)情報公開はいろいろあった。

(G委員) ギャンブルにおいてルールを明確化して競争を行わせるとうまくいって、人間性や安全性の問題をクリアーできる、というのは経済学者にとって非常に示唆に富むものだが、ギャンブルの裏の面は何か無いのか。 マンハッタンの再開発では、民主導で官がその上に乗るというスタイルがとられており、この手続きは日本にも使えるかもしれないが、ラスベガスのように都市計画の段階でビジョナリーが引っ張って行くというシステムは日本にも応用できるのか。

(B委員) について、ギャンブル振興を唱えると風紀が乱れるとか、犯罪が増えるな

ど必ず反対意見が出る。1996年にアメリカのクリントン政権がギャンブルの経済的・社会的インパクトについて連邦委員会で調査を行った結果、ギャンブル依存症は1%もしくはそれ以下、犯罪も増えてはいないとの結論が出た。アルコールと同じで、大人が自分で選択し、責任をとることが日本では欠けている。について、結論から言っ、ラスベガスを日本に作ることは不可能。世界中で真似をしているがどれも失敗している。日本においては、リスクや競争をとる人間をまず育てるべき。

(座長)アメリカでは、1960年代は「官」が締めつけ、1980年代からは「民」が中心になって取り組むようになった。日本もそういう方向に持っていくべき時期に来ていると思う。

(座長)今日はA、B両委員に報告を頂いた。A委員からは、ITは都市の構造ではなく、時間の運用に影響を与えるとの話があり、B委員からは時間の運用について典型的とも言えるラスベガスの話を伺った。

## 6. 今後のスケジュール

資料に沿って説明。

以上

なお、本議事概要は、速報のため、事後修正の可能性がある。

(問い合わせ先)

経済企画庁総合計画局計画課

増島 Tel : 03 3581 9380

経済企画庁総合計画局経済構造調整推進室

前川 Tel : 03 3581 0783