

第 3 回

知恵の時代の都市新生研究会

平成 1 2 年 1 0 月 2 0 日 (金)

経済企画庁

第3回 知恵の時代の都市新生研究会

議事次第

日 時 平成12年10月20日(金)

12:30～14:30

場 所 経済企画庁官房会議室
(708・709号室)

1. 開会

2. 「IT革命と都市」について

- ・委員発表「電腦都市」(A委員)

「魅力ある都市づくり」について

- ・委員発表「エンターテイメント都市 ラスベガス」(B委員)

3. 今後のスケジュールについて

4. 閉会

(資料)

資料1 知恵の時代の都市新生研究会委員名簿

資料2 A委員発表資料「電腦都市」

資料3 B委員発表資料「エンターテイメント都市 ラスベガス」

資料4 今後のスケジュール

資料5 第2回研究会議事概要

(出席者(敬称略))

(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

(経済企画庁)

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

知恵の時代の都市新生研究会委員名簿

委 員（ 1 5 名 ）

座 長	小 林 重 敬	横浜国立大学工学部教授
委 員	浅 見 泰 司	東京大学大学院工学系研究科助教授
"	安 藤 忠 雄	東京大学大学院工学系研究科教授、建築家
"	市 川 宏 雄	明治大学政治経済学部教授
"	門 野 史 明	（株）東海総合研究所代表取締役副社長
"	神 藏 孝 之	イマジニア（株）代表取締役社長
"	坂 村 健	東京大学大学院情報学環教授
"	佐 藤 雅 彦	慶應義塾大学環境情報学部教授
"	塩 谷 隆 英	総合研究開発機構理事長
"	白 石 真 澄	（株）ニッセイ基礎研究所主任研究員
"	谷 岡 一 郎	大阪商業大学学長
"	藤 賢 一	エフ・ジェイ都市開発（株）代表取締役社長
"	永 瀬 伸 子	お茶の水女子大学大学院人間文化研究科助教授
"	西 村 清 彦	東京大学大学院経済学研究科教授
"	八 田 達 夫	東京大学空間情報科学研究センター教授

(座長) ただいまから第 3 回知恵の時代の都市新生研究会を開催させていただきます。本日は委員の皆様方には、ご多忙の中お集まりいただきまして、まことにありがとうございます。

本日は、お手元にお配りいたしました議事次第にございますとおり「IT 革命と都市」および「魅力ある都市づくり」ということで、それぞれ、A 委員、B 委員に発表頂き、それぞれの発表の後に議論を行っていかうと思います。それぞれ 50 分程度で行いたいと思います。それでは、最初に A 委員、「電腦都市」について発表をお願いします。

(A 委員) 私は、専門はコンピューターなんですけども、いろいろな都市のデザインとかいろいろなことをやっています。私のやっているコンピューターで一番使われているのが今、皆さんが使っている携帯電話です。携帯電話には、私の設計したものがほぼ 100% 入っておりまして、ちょっとパソコンではないんですけども、いろいろなものの中に入っているコンピューターなどの設計を行っています。車の中などにも入っています。

今日は都市を考えるということで、お手元の資料に沿っていきたいんですけども、「電腦都市のかたち」と書いてある資料なんですけど、「電腦都市」というのは私が 20 年くらい前に中国に行った時に、コンピューターのことを中国語で電腦ということを知りまして、「電腦都市」という本を書いたんですけども、その頃からずっと使っているんですけど、多分、「電腦都市」という言葉を使ったのは僕がおそらく初めてでして、コンピューター化された、あのコンピューター化されたというのは、コンピューターでコントロールされているということではなくて、コンピューターが複雑な社会の中に隔々に入ってくるという、そういう意味合いです。だから、別にコンピューターで全部コントロールされているという意味だけではないです。そういうような一つのイメージとしての都市があるだろうということです。

いくつか今まで送られてきた資料をちょっと読みまして、それで、それに対して書くという形になっているんですけど、1 番目に最近、IT がいろいろと騒がれて、IT、IT って言われているんですけど、まず、最初に考えてみたいのは、この IT ということによって、IT というのはインフォメーションテクノロジー、つまり情報技術ということですが、情報技術によって本当に都市の姿は変わるのかという根本的な問題を少し考えてみたいということです。

まず、そこで言いたいことは 3 つあるんですけども、1 つは、IT 以前、IT が無かったとき、インフォメーションテクノロジーがそれほどポピュラーに使われてなかったと

きにもですね、都市の形態もいろいろと多様でいろいろな形があった。例えば、アメリカの都市でデトロイトという都市がありますが、ここは、最近都心がすっぽりスラム化しちゃったまちなんです。今、再開発をやっているんですが、デトロイトは信じられないことに、日本でいうと東京のど真ん中がスラム化してしまって、銀座がスラム化したようになっちゃったんですね。で、どういうことやったかっていうと、ここはフォードをはじめ自動車会社がたくさんありますから、真ん中がダメになってきたために水平の方に衛生都市が発達したんですね。ですから、あの、東京がダメになって埼玉までいきませんが、23区のはずれあたりから、山手線の中側がダメになって外側がうまく再開発しだしたという感じなんです。そうするとアメリカってみんなそうですけど、真ん中は周りが緑が結構多いような、すぐカントリーサイドに出られるような感じになって、その中にホテルとかショッピングセンターとかが機能を分散してできあがっていて、その間を結構立派な道路が結んでいくという形になっていて、ちょっとおもしろい形態になっています。ある意味で理想的な森の中の分散都市なんですけども、まあ、考えてみたら、これはITとは関係なくて、結局このデトロイトでは自動車網が、自動車の会社がたくさんあるからなんですけど、自動車の普及が分散しながら需要の集中を可能にしたということが言えるわけであって、まあ一つ、横に広がっていったという例です。

次に2番目に制度の影響ということなんですが、これはニューヨークなんですけど、ニューヨークは地震がないというのが、他のところに比べると制約が厳しくなくて、東京なんかには比べると全然厳しくなくて、都市が横に広がらなくて縦にいっちゃったんです。ですから、どんどん上のほうにいつてしまって、垂直方向に伸びたために、少ない水平の範囲内に大量の機能が集約した。これは多分、東京よりも上方向には集約していると思います。あの送られてきた資料を見てて研究会の論点の資料の別紙1の「個性ある都市空間の創出」にあげられている項目というのは、多分ニューヨークを思わせるような感じがしたんですが、これもちょっと言い方はあれなんですけど、IT以前からニューヨークはニューヨークだった訳で、ニューヨークというのは別にITがなくてもあった訳で、このことは言いたい。

ということから言うと、昔から機能ということと都市の形態というのは不可分ではないということですね。要するにサービスを成り立たせるためには需要が集中しないといけなとか、なんで大都市かといった時に需要が集中しているとか、人がたくさんいるから需要が大きいんだとかそういうような課題に対しても、さっきのデトロイトの例を見るとわ

かるんですけど、自動車と道路網による水平移動速度が上昇して、道路がきちんとできて、車のスピードが上がってくれば、それは解決するということもありますし、都市の垂直方向への拡張という解もあるわけであって、そういうことも考えられる。

それから、地理的に同じようなことがあったとしても、じゃ、日本でそれが当てはまるかというとならば、気候的条件があって、さっき、なんでニューヨークが上にいったかという地震がないというのが上に伸びていった原因なのですけど、制度とか環境とか文化とか既成的な概念とか歴史などさまざまな条件によって都市の形というのは変わる。

だから別にそういう意味でいくとBにいてこういうこと言っているのかというのがありますが、ITが都市の形に与える影響はない。ITでは都市は変わらないということが、極端なことを言えば言える。情報空間というのは、私は情報の専門なんですけども、都市空間とどちらかといえば直交している部分であって、もっと言いきってしまえば無関係なんです。都市と関係ない。要するに、ITっていうのは通信の高度化によって、もっとこれから先ITが進んでいくと、どういうことになるかという一層その都市空間とは関係ないということを際立たせるだけという風に考えたほうが、極論ですけど考えたほうがいい。

じゃ、都市で重要なのは何なのかというと、都市で重要なのは常に情報に還元できない部分だと思うんですよ。私が一番大事だと思うのは。例えば、ECでも結局ブリックが重要と書いてあるのは、アマゾンドットコム、今株価がどんどん下がっちゃって、倒産寸前で、明日倒産してもおかしくないように、とうとうなってきましたが、あの有名なアマゾンドットコムです。1600億円の売上で累積赤字が1300億円くらいになってきて、もうITで、「いい、いい」と言う人たちは必ず「アマゾンドットコムの成功を見よ」と言っていたのですが、3年も経たずして、もう今や、一躍スターの座から倒産会社のほうになるうとしています。やったことは私はなかなか立派だと思うんですが、結局1600億円の売上があって1300億円の赤字になっちゃった一番大きな理由は、最初よかったんですけど、1000億円越すあたりから、流通網と物流倉庫がなかったためにインターネットで売ったものを届けることができなくなってしまって、要するに、その設備投資により会社が傾きはじめた。簡単に言うとITだECだと言っても、例えばクリックして食べ物を買ったりしたら、インターネットを通して食べ物が送られてくるという風になっていけば、それは革命かもしれません。そういうことになっていけばそうなんです、洋服買ったら洋服がインターネットを通じて送られてきて、いきなり飛び出てきたという

ことになれば全然問題ないんでしょうが、実際に１０００億円以上のものを売ろうとしたら、やっぱり物流倉庫はどうするんだとか、それから、流通網をどうするかとかが重要になるわけですね。

それで、アマゾンドットコムのが長が最近言っているのは、クリックとブリックの適切な配分が重要であるということである。これはどういうことかと言うと、クリックでものは買えるんだけど、ブリックっていうのはレンガですよ。レンガっていうのはもうちょっと言えば倉庫っていう意味ですけど、要するに、ものを入れておくところがないと、やっぱり、結局情報だけで全部売れるものなんて、片付いちゃうものなんて非常に少ないんですよ。

中には、例えば、音楽情報みたいなものがありまして、あれだと最近デジタル化してやるとMP3とかそういうのでご存知のように通信回線通して音楽送ることができるんで、まさに一発クリックすると画面からものが飛び出てくるという風になるんですが、あの、ご存知のように、日本でのCD音楽産業の売上でいうのが、だいたい５８００億円です。音楽業界の全体の売上で。５８００億円というのが一体どういう金額かということはお豆腐屋さんの総売上と一緒になんです。そうすると、豆腐産業で日本経済を支えられるのかというと、これ別に豆腐屋さんに悪意があるわけではないんですが、だから結局そういうような話がでてきて、経済的に情報だけではどうにもならない部分が多いってことを言いたいわけです。

じゃ、映画はどうなんだという、映画の場合は日本では２０００億円くらいしかないんですよ。そのために今、例えば、非常に速い通信回線をひっぱるという動きがある。確かに、通信回線は速いほうがいい。私もコンピューターをやっているから、遅いより速いほうがいいんですが、その設備投資対、何を送るか、映画を送るか、動画を送るかといった時の産業が今どのくらいあるかというのを調べると思ったほどないんですよ。日本の場合、特に映画なんか２０００億円くらいしか興行がないですから、そういう場合、どういう風にバランスを考えるかということが、やはり重要だと思います。

話がちょっとよこにいっちゃったんですが、結局、ここに書いてるとおり、ホームページでピザ注文しても画面からピザでてこないというわけですね。それとか、そういうことになると、都市で重要なものはもっと、例えば、食事するとか、人と接触するとか、そういう意味でいくと物質の流通とか交通のほうはるかに都市の形に影響するわけで、おそらく、ITよりも都市に影響してくるのは流通とか交通なんですよ。他に、さっき言った

建築基準法が縦に伸ばしてもいいとなっているとか、そちらのほうは都市には影響するんじゃないかと思います。

それともう一つ、考え方として、コンテンツが生まれる場所としての都市という考え方があります。だから、要するにいろいろなコンテンツが生まれるのは都市だろうというような考え方です。それは、全くその通りだと思うんですが、全くその通りなんだけど、別に今に始まったことではなくて、昔から人が集まる場所ではコンテンツが生まれていたわけです。ですから、これはそうだとすることなんですけどね。

次にCに書いてあるところなんですけど、結局、今ある都市の形を無理に変える必要があるのかと、この議論を進めるとそういうことになってくるわけです。だから、変わらなきゃいけないのかという話なのですが、ライフスタイルにあわせて都市が変わるということがあるのかということなんですけども、新しいライフスタイルをこの場で提案するというのは多分大きなお世話ということに、提案したっていいんですけども、そんな、人のライフスタイルなんていちいち言われたくないという人達が都市に集まってきているわけですよ。だから、そういうようなのは大きなお世話ということです。結論づけると、皆でオタク化するでもいいんですけども、そんなことはありえないんで、結局、ライフスタイルにあわせて都市が変わるということは、なかなか難しいんじゃないか。それぞれの都市は、それぞれの地理的気候的条件とか制度とか、さっきから言ってますように、環境とか文化とか既成概念とか歴史の上で今の形があるわけで、言いきってしまうと、ITごときでそんな都市の形が変わるわけがない。ちょっと言い過ぎかもしれませんが、そういうふうには思ったり、なにしろ、むしろそういうことをやっていっちゃうと「東京+IT」というくくりにはなるだろうけど、ITで東京が変わったとか、都市機能が変化するということはないと私は思います。

2番目に、ITを離れて都市を考えたとしても、まず、最初に言えることなんですけども、東京の生活は本当に魅力がないのかというこういう根本的疑問があるわけですね。例えば、一つは集約のメリットということが、今出てるわけで、深夜の食べ物屋が成り立つためには集中が必要ですし、田舎でやっても人がこないですから。

そういうことを考えると深夜のお台場を見ると分かるんですけど、お台場の新都市開発のところはもうダメなんですよね、ダメというと怒られちゃうんだけど、人がいないんですよ。なんで、あんなったかということを考えなきゃいけないと言った時に、一番あれなのは、やっぱり、話がちょっとずれるんですけど、日本のお台場と非常に似たところで

韓国にK O E Xというところがあるんですよ。K O E Xといって、ソウルは2つにわかれてて旧北街の方と南側といって川を渡らない、川のこっち側にあるんですけど、あそこにテヘラン通りというのがあって、それこそある意味でいくともものすごくI Tに関して集中が高まっていまして、いわゆるテヘラン通りというところにI T産業が集中しているんですよ。そのさきっぽみたいなのところに、K O E Xというお台場みたいなのところがあるんですけど、逆に言うとこれは韓国で育っちゃったのかもしれないですけど、いわゆる新都市交通網なんてのがなかったために、あのお台場と同じような機能のものが歩いていける範囲に全部集中しているんです。それで、どうなっているかという夜中でも人がいるんです。

だから、要するに、お台場がいけないのは新都市交通網が一方通行になっているんですよ。そうすると、こっちに行きたいのに、わざわざぐるっと廻るなんてことになると、ものすごく不便だし、あと、ホテルとショッピングといろいろなものが離れてて分散しているのはいいですよ、広いところにあるんですから。それにも関わらず、交通網が発達してないために、人がやっぱりこういうふうになっちゃうんだなあっていう風に思って、人がこなくなっちゃう。韓国の場合には、新都市交通網は無いから、歩いていける範囲に、歩くとすごく大変なんですけど、東洋一のショッピングモールみたいなものがあるんですけど、ものすごく人がいますよ。そこは。行ってみればわかりますけど、ホテルにもたくさん人がいます。

それからあと、設計が割と、日本を見てやったといっているんだけど、日本見てやった割には向こうのほうがり上がっちゃってるんですね。だから、ちょっとガックリきちゃうんだけど。それからもう一つ情報系の企業が最も必要とするのは、結構、夜中においしいものが食べられる環境だったりするんですよ。要するに、言い方があれなんですけど、徹夜したり、いろいろやったりしてて、時間に関係なく会っていると、夜中にちょっと、何かうまいもの食べられるというようなところに人が来るっていうのが結構あって、そういうところからすると、情報業の人なんかにしてみると、東京の生活というのは魅力あるんです。だから、東京にいるんですよ。理由はなんでって言ったら、ちゃんとイタリアンが食べたかったら食べられるからとかそういうことなんです。

それとBは飛ばしまして、Cの地域コミュニティを人工的に作ろうとする場合の失敗っていうんですけど、市民の積極的な提案を呼び起こすというのはいつも言われることで、そのI Tだろうが、どうだろうが、発言なんですけども、I Tに限らず、発言しないとい

う人はたくさんいるんですよ、やっぱり。何か言ってみると言たって、そんなこといきなり言われても言えないと言う人がいっぱいいるし、実は都市を形作っているのは、そういう人たちですよ。一番都市を作っているのは、そういう発言しない人なんじゃないかなということを私は思います。

次の話として、そもそも出来ることがあるのかということが出てくるわけです。また、そう考えていくと、出来るとしてもそういうことをやるのがいいのかという話があるわけですよ。じゃ、そういうことが出来るって言って、そういうことをやるのがいいのかってことなんですけど、ここで大事なのは、私が思うのは、ゴールなのかプロセスなのかということだと思います。行政が考えるのは何なんだろうという時に、もし理想のゴールだったという結論になると、理想のゴールだったとしてもヒットラーの有名な「グロス・ベルリン」でもあるまいし、今時、そんなことできませんから、できることには限界があるわけですよ。こういう風にしたいほうがいいと言たって、今はならないですよ。

そうすると、できることというのは制度の整備などによって、より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のほうになるんじゃないかと思います。逆にいうとそれができただけでも大きな前進だというこのプロセスの整備をどういう風にしたいのかということが、多分大事になってくるんだと思います。行政がどうしても口を出すべき事は何なのかということを見極める必要があるんじゃないかなと思って、それで、見極めた場合にはメリハリをつけて、強くコミットしたことに関しては、必ずやるというような形をしないと東京にとってはまずいんじゃないかと思います。

だから、例えば「知恵の時代の都市」と言った場合に、知恵のない人はどうするかということですね。「知恵の時代の都市」と言った時に、じゃ知恵ないぞとこっちは、知恵のない奴は知恵の時代の都市の中で、どうしてくれるんだということになると、やっぱり、これひどい言い方なんですけど、全ての人が飛べるわけじゃないんですよ。だから、ほんの一部の人は、確かに知恵があって飛べるんだけど、じゃ、飛べないほうはどうしてくれるんだということになるわけで、そこがやっぱり問題になるわけですね。まあ、そういうことで具体的に言ってみると言われると、例えば、バリアフリーとかユニバーサルデザインとか最近かなり話題になっているんですけど、やっぱりこれがですね、生の経済マーケットだけ見ていると、どうしても見過ごされやすいんだと思います。

あと、生活者の重視では、ITと行政が大きな役割を果たす生涯教育ということが出てきます。生涯教育は非常に重要で東京大学でも生涯教育ということに対して、もっと力入

れてやっていきたいと思いますと大学内でもいろいろと話がでてるんですけども、まず、こういうことを考えた時に、若者っていうのは放っておいてもITに対応するんですね。だから、若者には何もする必要はないんです。

逆に言うとケアすべきなのは、やっぱり高齢者とか、もう既に社会にでてる人になるんですね。高齢者にとってみると、今のITの機械のですね表示文字が小さいというだけで、もうバリアなんですよね。小さいというのは、難しいとかいう以前の問題で、もう小さい文字しかでてこない今の文字は見えないんですよ。そういうことで、例えば、アメリカの例なんか出したいくないんですけど、米国ではADAっていうのがありまして、これはアメリカンズ ディサビリティズ アクトという法律で、公共施設におく公共端末とか、もちろんそれから国家機関が買うコンピューターというのは、障害者の使用への配慮がなされていないIT機器を入れてはいけません。そういう法律があって、日本はそういうのが法制化されていなくて、ガイドラインでしかないために、結局守る人がいないと、そういうことになるわけですね。また、北欧なんかは法律がないんですけど、みんな守っているんですよ。あれは、根本的考え方が、「生きる」ということに対しての根本的考え方が、私達とは違うという人達ですから、そういう国では法律がなくていいんですけども、特にアメリカや日本などの、まあ日本はアメリカに似たような社会形成をしていますから、そういうところこそ、法律化して公共機関に入るようなIT機械に関しては、バリア対応してもらわないと困るということは、やるべきであると思うんです。

最後に、ITが可能にする都市の分散というのはどういうことなのかというと、一つは場所の分散だけでなくて時間の分散という概念もやっぱり重要だと思います。水平、垂直方向だけでなくて、さっきデトロイトやニューヨークの例を出しましたが、都市というのは、物理的には水平方向に分散させるか、縦方向に分散させるかしかないんですけども、ITが出てきた場合に、もしくはITが可能にする都市ということで考えるならば、やっぱり時間方向の拡張ということだと思うんです。これは、ちょっと目では見えないんですけども、結局、ハードとしての機能の都市は同じであったとしても、要するに物理的には同じでも、運用をうまくやることによって生まれる新しい都市像というのがでてくる可能性がある。要するに、ITで出てくる都市というのは、あくまで目に見えるものじゃないところに重要性があるんじゃないかと思うんですね。

例えば、ITによる24時間都市化ということがありますが、ITというのは、既に電子メールなどの非同期コミュニケーションを可能にしていますので、時間方向の分散

に非常に有効なわけです。電子メールを見ればわかるように、電話と違って、掛けたらすぐ出るわけじゃない。また、手紙と違ってディレイがあるわけじゃなくて、メールを送ったら、すぐ見ることもできるし、1時間後に見ることもできるし、10分後に見ることもできるというわけですね。

それから2番目に、インターネットとか電子メールを使えば、世界との共同作業ということが24時間できるんですね。

それから3番目に情報系の仕事はそもそも24時間的であって、時間の概念が、例えば朝9時から5時までやるという概念が、コンピューターのプログラムを作ったりする人達はないわけですよ。

逆にいうと今、コンテンツがどんどん増えているんなソースが増えることによって、みんな夜更かしになっているわけですよ。だから、どっちかという黙っていても24時間化になってきていますよ。自分の家にいるかもしれないですけど。

ということで、むしろ、最終的な結論、今日の話の結論なんですけど、ITによりおこる最も大きな都市の変化というのは都市の形態の変化ではなくて24時間都市への運用上の変化ではないかというのが私の言いたいことです。

(座長) ありがとうございます。相当、刺激的な、ITが都市の形に与える影響はないというインパクトのある発表でした。

(A委員) まあ、これは、ちょっと極論で。議論にならないとおもしろくないと思いました。

(座長) 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のでしょうか。

(A委員) 目的なく街を歩いている人は多いですから。特に今の若者なんかは、とにかく街を歩いているだけで、別に買い物で何かを買わなきゃいけないといって目的志向で街を歩いている人っていうのは、ちょっと年配の方には、いるかと思いますが、若者ではやっぱりいないと思います。

(座長) 商店街などの変化はあるのではないのでしょうか。

(政務次官) 人は、何故都市に集まるのでしょうか。経済合理性だけでは説明できない理由とは何でしょうか。

(A委員) あの、さっき私が言ったことを逆に考えると、やっぱり日本全体で言えることなんですけども、交通網の整備がアメリカなんかと比べるとですね、悪いと言うのは言

い過ぎなんですけども、だから韓国の話もそうなんですけども、やっぱり、歩いちゃったほうが速いっていうアジア人的感覚でいくと、自動車に乗って行くには道路がちゃんと整備されてなくちゃいけないんですけども、例えば、アメリカのサンフランシスコでもロスアンゼルスでもニューヨークでも行けばわかりますけど高速道路が、首都高なんか今2車線しかないんですけども、あんなのないですよ。もっと、1000万以上住んでいる都市になったら、北京の高速道路ですら6車線くらいあるわけですよ。そういうふうになっていると、ちょっと外に行こうと言った時に、すぐにパーと行けちゃう、少なくとも東京よりは行きやすいと思うんですよ。ニューヨークだと40分も車飛ばしたら、本当に森の中でリスがでてくるような家に住んでいる人とかいるんですよ。それをやろうとしたら、今、日本でやろうとしたら、東京から6車線や8車線の高速道路を外に対して、少なくともワーと出してやんないといけないうてなるわけですね。道路がちょっとできなくはないかもしれないんですけどできないとなってくると、今度は、じゃ上に行くかって言うと地震が非常に多いところですから、そうすると、ベタっとなりますよね。で、ベタっとなって、車で行けなくなると、やっぱり集中して、こまごまとしたところに何かいろいろなものができてくるという形になってしまう。

（政務次官）人はなぜ集中したがるのかというテーマについては。

（A委員）それは、さっきも言ったように、今、ライフスタイルが多様化していますから、人にもよると思うんですけども、若者の文化の方で言えばですね、多様化を好んでるんですね。だから、何だという形を決められるのが嫌ですから、そうすると、いろんな小集団がいろんなところにいるわけなんですよ。ですから、さっき言ったように情報産業なんかの人達にしてみると、夜中に仕事したいとか、既に東京は24時間都市になってきてるんですけども、そうなった時に便利だからですよ。

要するに、これは、田舎行くとわかるんですけど、田舎はごはん屋さんが、極端なこと言うと6時で商店街が閉まっちゃうとか、それでご飯を食べるところも8時でおしまい、じゃ夜中の1時に、フランス料理のフルコースが食べれるところがあるのかとか、まっとうな日本食が食えるのかとか、お寿司が食べたいとか、そういうこと言い出すとイタリアン食べたいとか、焼肉食べたいとか、それが達成できる場所というのは東京しかないですよ。

だから、それはもう当たり前であって、そういうようなさっき言ったような多様化したライフスタイルの中で、夜中に飯食いたいっていう、極端なこと言うとそれだけ。夜中に

ご飯が食べたいとか、夜中に週刊誌を買いたいとか、まあ、ちょっと、最近コンビニが少し開くようになっていますが、やっぱり、東京では書店も開いていますよね、六本木の青山ブックセンターは夜中だってやっているわけですよ。そうなってくると、結構、夜の東京と言うのは、最近は大バブル期と違って、東京って実はそんなに狭いところじゃないんで、自動車もスピードできるようになった。飛ばせば30分以内でだいたい好きなところに行けるし、夜の東京はさらに集中化していますから、例えば六本木エリアとか新宿エリアとか渋谷エリアとか決まっているんで、そこを動いているだけで、かなりここ言っている電脳都市になっている。ある意味で便利なんですね。すごく、東京は。

夜中にだっているいろいろ、僕の研究室でいろいろやってみたんですが、「夜中に買えないものはあるか」ということでいろいろやったんですよ。例えば、腹巻が欲しいとしましょう。みんなで普通に買わないものを言って、ほとんど買えましたね。買えないものはないって言うくらい、夜中に買えるんですよ。

（座長）小集団とは、どのようなものでしょうか。

（A委員）その集団と言うのはいろいろいますよ。一集団じゃなくて、さっきも言ったように分散化していますから、ある人は例えば劇団やっている人達、アートやっている人達、あるところではコンピューターやっている人がいるとか、ものによって、あとは編集プロダクションみたいなのとか、コンテンツ作っているとか、いろんな人達がいるんですけど、そういうグループに共通しているのが、夜中にものを買いたいとか夜中に飯食いたいとか、そういうことです。喫茶店行きたいとか。コーヒー飲みたいとかエスプレッソ飲みたいというような要求ですね。

（座長）わかりました。

（B委員）2つほどそれに関連して、お聞きしたいんですけど、私は実は犯罪学者なんで、青少年達のそういう問題の中で、家族が決まった時間に顔をあわせるタイミングが全然ないとか、先生のところでは晩御飯を一緒にとっておられるのか、要するに24時間化して、それぞれが多様化して、好き勝手なことをはじめた時に、家族という単位での行動は、今後、都市において、こういった形をとるんだろうかというのが1点。

次は、東京で買えないものはないということでしたが、例えばドルを買おうと思ったら買えたかというのをお聞きしたい。というのが、ラスベガスでは買えるんですね。24時間都市の最たるラスベガスの話をあとでするものですから。

（A委員）ドルですか。今度調べてみます。最初の質問ですが、家族の団欒があるのかな

いかいというのはですね、僕思うんですけど、ちょっと、うちはどうかという話はあとでということで、必ずしも夜、団欒をとらなければという考えはですね、崩れてるんじゃないかと思うんですね。なんでかと言うと、やっぱり時間が分散化していて、例えば、小学生の子供とかに受験させないといけないとか、中学校の子供に高校受験とか、学校終わってから塾行くというだけでも、だいたい夕御飯を6時に食べるというのができなくなってますよね。昔の日本人の平均的な夕御飯を食べる時間は、6時から7時が一番多かったんですが、今でも6時、7時になるとDNAに仕組まれているせいか、皆おなかすくんですよ。けども、例えば、イタリアとかスペインみたいに夕御飯は10時からということではないから、なかなかそういう意味でいくと塾に行っている子供をあれして、普通、一般的には、そういうような予備校や塾には学校終わってからいくと、だいたい6時頃になるわけであって、それなのに御飯食べるために塾行くんじゃないって言うのは、そもそも、夜、御飯を一緒に食べるからと言って家族の仲がいいのかという根本的な疑問にぶつかる。それぞれで違うんじゃないか。けども、例えばうちなんかでも、朝は皆で食べよう。朝はだいたい合いますから、結構始まる時間というのは、まだ、昔のあれになっていて、朝3時から始まる小学校なんて聞いたことないですから。

(B委員) ああ、ラスベガスは、2登校制になっていて、朝早く始まる学校もありますよ。

(A委員) いやいや、東京がと言ったのです。そりゃ、ラスベガスは朝っぱら3時からやっているかもしれないんですけど。今の東京だと朝に団欒してという答えなんですけど。朝御飯を皆で一緒に食べてと。

(座長) 次の時代はそうじゃないスタイルになる可能性があるのかなあと。

(A委員) ラスベガスだって朝の3時から始まる小学校があるという、それこそ24時間都市ですね。

(B委員) さすがに、3時はちょっと。

(座長) そういう意味で、一時期の生活スタイルでは成り立たない。

(A委員) そうですね。

(座長) どうですか。その辺。

(B委員) ライフスタイルはですね、働く人に合わせて変わっていったのがラスベガスというのは確かにそうなんです。ディーラーはちょうど8時間おきの3シフトですが、夜中12時から朝8時のシフトばかりの人間にも対応できるように街ができていますから。参考までにそういうところもあると申し上げました。つまり、A委員がおっしゃった

ある面での時間の観念が一番変質した街はラスベガスだと聞いていて思いましたから。

（座長）私は、最初犯罪学者と聞いて犯罪する学者かと思いました。

（B委員）いえいえ。

（座長）その面から言うと家族と一緒にいないことは問題だということですか。

（B委員）いえ、東京や日本という社会はですね、いろんな新聞などを読んでいると、もっとそういう時間を増やしましょうとかね、そういう方向へ政策誘導しようとしているとすればね、それはまた別の方向ですし、そのところに矛盾が生じるんじゃないかということを描きしようとしただけで、私はどっちがいいとも言っておりません。

（座長）他に。

（C委員）先ほど、政務次官がおっしゃったIT化が都市の集中を促進するのか、反対に分散を促進するのかということが、この研究会のかなり重要なテーマだと思います。前回の先生の話の聞くとIT化が進めば進むほどフェイストゥーフェイスのコミュニケーションの必要性が高まるというような話がありました。それに対して、IT化が進めば全員が携帯電話を持ち、そうすると、バーチャルコミュニティーにおけるコミュニケーションというのが活発になると考えられますが、IT化と都市の関係について、どのようにお考えですか。

（A委員）難しい質問なんですけども、私は、今日のこれにも書いてあるように、あまり、そう深い関係はないんじゃないかと思うんですね。例えば、電話の普及した時や郵便ができたときも同じようなことが言われていて、歴史は繰り返しているんですけど、例えば、電話が普及する前に、こんなものができたらどうなっちゃうんだと、いろいろその当時の新聞とか雑誌とか見ると同じようなことが書いてあるんですけども、結果どうなったのかと言うと、電話の普及の結果はどうもなかったのではないかな。良くなったと言う面もそれはあるかもしれないけど、すぐに怒りの電話を掛けたことによってさらに悪化する人もいとなると、どっちもいっちゃうから、結局、ITとか電話とかというものは無色透明の道具であって、その道具そのものが何か人間そのものに影響を与えるということは、あまりないのではないかと思います。

ただですね、そういっちゃうと元も子もないんですけど、情報伝達のスピードが非常に早まることだけは事実ですから、そんなものさえなければ、けんかにならなかったのがけんかになると言うことはあるでしょうね。昔は、電話がなかったら、じゃと言ってその場では非常に不愉快だったけど別れたと。だけど、もう相手が遠くに行っちゃって、青森に

相手が帰っちゃったと。それで、今度会うまでは時間がたつわけですから怒りも鎮まるんですが、電話があったら、着いたところ見計らって、電話でバカヤローと言いうことができ、決定的に仲が悪くなることもあるだろう。ただ、そういうことを言っておきながら、こういうことを言うのも何なんですが、多分、そういうことをする人は、電話がなかった時でも、今度その人が青森から東京に来た時に刺し殺しているかもしれない。だからまあ、そういうことになると、どっちがいいかというのはよくわからない。要するにあまり関係ないのではないかと私は思います。

あくまで無色透明な道具であって、最終的には人間そのものの関係のほうであれだということになると、ITがあるからと言って、集中するとか分散するとかじゃなくて、おそらくどっちでもないのでしょう。分散もするだろうし集中もするだろうし、決定的な原因は、今日言ったようにそうじゃないところにあるのではないのでしょうかと私は思います。（D委員）私は、ITの活用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ます。

例えば、バーチャルなものが発達しますから、一番簡単に言うと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と思います。

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いうことです。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のではないかと考えています。

（A委員）あくまで、先生のおたてになったのは仮説だから、そういう仮説で検証した結果、私がいったような結論になるかもしれないということですよね。おっしゃりたいことはよく分かります。バーチャルで見れるんだったら大きなデパートがなくなって、そういうものが消滅してしまうのではないだろうかとか、そういうように空間に影響を与えたのはITのせいだったというか、ITによって大型デパートが無くなったとか、そういうようなことがあるかもしれないということをおっしゃっているわけですね。

（D委員）もう一つ考えている仮説は、情報化が発達してですね、時間運用が効率化される一方でいろいろな情報が触発しちゃってですね、これまで以上に人の移動は変わるのではないのでしょうか。だから、ある意味では、私は影響があると思いますね。

（A委員）わかりました。それに対しては、コンピューターの専門家として言いたいのは、コンピューターが少し買いかぶられすぎているような気がします。あの、多分、先生のお

っしゃるようなことでそういう影響が出てくるとしたら、今のコンピューターがもっともっと使いやすくなって、もっともっといいコンピューターがあれば、そういう可能性もでてくるかもしれませんが、今みたいに、スイッチ入れてから立ち上がるまでにあんな時間がたつは、すぐわかんなくなっちゃって何だなんてやったら、そりゃデパート行った方が早い。そういう、今のコンピューターは、そこまでまだ成熟してないので理想的にもっと本当に使いやすくて、もっと速くて、それこそ政府が今やろうとしている速い通信回線がインフラとして整って、本当にそういう端末があるようになった時には、おっしゃるような意見がでるかもしれませんが。だから、どういうレンジで考えるのか、１００年後を考えるのか、１０年後を考えるのか、ここ数年を考えるのかで答えは違ってくると思います。ここ１０年くらいでは、まだなかなかダメじゃないかなって感じですね。

（政務次官）これまでの時代は、どちらかというと新しい技術が展開し、その技術が人間に何か大きな夢を与えてくれる時代であり、技術が人間社会を引っ張ってきたような気がします。しかしながら、今、お話あったところ、技術だけでは人は幸せにはなれない。人間が幸せになるための道具としてのＩＴをどう使うかにかかっている。そういう気がしてなりません。

（Ａ委員）それを、是非政府がやって欲しい。全くおっしゃるとおりだと思います。

（政務次官）じゃ、その時にですね、人間というのは一体何を求めて生きていくものなのか。私は、人間は成長するために生きている気がしてならないので、より自分がグレートになりたいというような、それが一番満たされる場所に自分の身をおいているのではないのでしょうか。今まで都市に人が集まってきたのは、企業の場合は経営資源の面であり、人と言うならば、都市にでたほうが何かいい出会いがありそうとか、自分の伴侶を選ぶにしても、仕事の上でも、地方では限られた人間関係だけだけど、都市に出たら新しい可能性が広がっていくかもしれない、今もデパートの話がありましたけど、田舎では雑貨屋さんがあるくらいでも、都会にはいっぱい大きなデパートがあって、それだけで幻惑されて、自分が買えなくなったり、そういうものを見ているだけでも何か幸せになれるような気がする。自分の人生の中で大きくなれそうなところに魅力を感じるんだろう。しかしながら、むしろ地方にいるほうが、その人がより豊かになれる環境が育てられるならば、都市よりも地方にいることを選ぶのではないか、そういうような仮説を今持っております。

（座長）いかがですか。だいたい予定の時間になりましたが。Ｅ委員。

（Ｅ委員）簡単にお話したいと思います。２ページ目の地域コミュニティを人工的に作る

うとする場合の失敗のところ、先ほどどういう場合にも、サイレントマジョリティという人がいるというお話がありました。私、前回欠席させていただいて、その際、住民参加とITのプロジェクトで海外出張に行っておりまして、今日この後B委員から説明のあるラスベガスのGISを使った情報公開システムの見学をまいりました。

そうしますと、例えば、ここにこういうものが出来たら街の中がどういう風になるかというのが、非常にわかりやすく住民の方に説明できる。そうすると、容積率とか建ぺい率とか斜線制限とかわからない方達が、ここにそういう建物ができると自分の住んでいるところは、こういう風になるのかと非常に納得するわけですね。サイレントマジョリティを呼び起こしていくことは難しいかもしれませんが、今まで情報を知らなかった人達にわかりやすく伝えていくこととかをして、ITを活用することによってサイレントマジョリティに対してある程度影響を与えることができるのではないのでしょうか。そういうことについては、どうお考えですか。

(A委員) うん、難しいですね。

(座長) 逗子市の住民参加の例では、自分の住んでいるところがどう変わるかを明確に見た途端に住民が発言するようになった。

(A委員) それとですね、もう一つ今、E委員がおっしゃったことで重要なのは、ITのテクノロジーというのはですね、やっぱり情報を出す人の姿勢なんですよ。そのために、やっぱり情報公開。そういうような情報を本当に公開するようになるんだとしたら、間接的にITは、すごくそういうサイレントマジョリティを動かすことになるんだと思いますね。

要するに、どんどん情報が出てくると。それこそ隠している情報なんてなにもない。極端なこと言うと国家公務員のプライバシーないとかね。だから、そういう意味で言ったら給料なんかも全部公開しろと。だから、審議官はいくらもらってるとか全部わかるとかね。そこまでやるぞってやったら、そりゃもう、全然意識変わるでしょうね。情報をどんどん出しちゃう。そうすると、それをどんどん出すときに、紙に書いてそういう情報を出すわけにはいかないから、インターネットを使うとか、何かIT使ってやることになると思うんで。そういう意味で言ったら、今おっしゃってたITがサイレントマジョリティを動かすというのはそのとおりかなと思います。ただ、その時に、ただインターネット引っ張っているだけではダメで、情報が全然でてこなけりゃ邪魔なだけです。光ファイバーって結構、邪魔ですよ。なんにも役にたたないと。

（座長）予定の時間が参りましたので、次回のD委員の発表の時に議論していただくとして、2番目にB委員をお願いします。

（B委員）では、資料3という資料をもとに、これが1ページ目ということで、ちょっと資料がたくさんあるのであちこち飛ぶかもしれませんが、なるべく今日は、ラスベガスをかいつまんで、わかりやすく説明させていただきます。

まず、ご存知だと思いますがラスベガスの成り立ちから説明いたします。今世紀の初めには、ラスベガスという街は25人しかおりませんでした。しかし、ラスベガス市は1905年に始まって100万を超えるまでになりました。今世紀中に始まった市で人口100万を超えたのはここだけです。1931年にギャンブル合法化が行われ、そしてその頃にちょうど、フーバーダムの建設がスタートして、それによって街が随分活気づきます。ちょうど禁酒法が終わる33年に、地下に潜っていた酒場などが出てきて活性化していったのが30年代です。

46年には、有名なベンジャミン・バグジー・シーゲルによるフラミンゴホテルというのが登場しまして、これはまあ、あまりに有名なことですし、これがマフィアが入りこんできた象徴みたいな事件でしたから、改めて紹介しておきますが、ここの覇権争いがずっと行われておりまして、このマフィアの巢になっていったことを受けて、1955年に連邦政府で上院の委員会が開かれ、きれいにならないのだったら、もう連邦法でギャンブルは中止にしようよというような圧力がかけられました。それによって、1955年と1960年にネバタ・ゲーミング・コントロール・アクトという法律、それからブラックブックというブラックリストが発表され、そのころロバート・ケネディ司法長官がちょうど就任いたしまして、FBIとの壮絶な闘いを開始いたしまして、もう、無茶苦茶な法律を通してまで、ちなみにその時通りました法律に競馬の情報やレースの結果を電話やその他、州境を越えて通達してはならないという法律などもできて、それがもととなって現在でも、スポーツブックというスポーツに対する賭けが許されているのは、実はネバダ州だけでございます。しかし、連邦法でスポーツに賭けることの情報を通知することを禁止したわけですから、逆に、この前の推定で14兆円という違法なお金が実は動いているのは、スポーツブック、フットボールの賭けやバスケットボールの賭けに対するもので、全米でそれだけのお金が違法なもとで動いているだろうと言われていています。ところが、その他のギャンブルに関してはマフィアの資金源には絶対になっていないというのは、完全に自由化されて競争しているというのが一つの理由です。ちょっと話がそれましたが、そういったこ

とがございます。

1967年頃にハワード・ヒューズという人が、ラスベガスにTWAの当時の株券580ミリオン、当時のお金ですが、ぐらいのお金を持ってラスベガスにやってきて、ホテルを片っ端から買収を始めました。そういったことがありまして、1969年、1970年に、一部、カジノライセンス法が改正されました。そうこうした時代を経て、最終的に完全にきれいになったのが1983年という説もありますが、79年という説もあります。現在では、アメリカにおいて、カジノ反対派もラスベガスに現在マフィアの影はないということを確認しています。それは、反対派のほうもそれだけは認めざるを得ないと認めているほど、きれいになっております。

1976年、アトランティック・シティで、ニュージャージー州でカジノが合法化されて、しばらく、ラスベガスの方に全然お金がまわってこない、建築のお金がまわってこない時代がずっと続きまして、その間ちょっと停滞期だったんですが、89年にスティーブ・ウィンによるホテル・ミラージュが誕生したのを契機として、そのスティーブ・ウィンという男については後で説明しますが、今のラスベガスが出来上がったというのが、かいつまんだラスベガスの歴史です。

ラスベガスの特徴をちょっと順番に説明いたします。

まず、部屋代が安いです。5ページ目の右側の図を見ていただきたいのですが、その表の上から5行目に Lodging expenditures というのがあります。そこに平均で68.86ドルとあります。これはもう、ベラッジオやミラージュのような高級ホテルからモートルまで含めた数字ですけども、逆に1万円も出せば豪華なホテル、ホテルの施設が豪華なところをほとんど探すことが出来るというのがラスベガスの特徴です。

なぜ、このように部屋代が安くなったかと言いますと、コンベンションを誘致したのです。コンベンションをシーズンオフのウィークデイを中心に、年間では6月の第3週はコンピューターの関係にしましょうと、自動車関係はここにいれましょうと、なるべく人が暇なところをどんどんどん安いレートでいれていったわけです。その結果、90%以上のホテルの占有率にまでなったわけです。ちょっと6ページを見ていただきたいのですが、6ページの一番下の、ラスベガス・ホテル・オキュパンシーと呼ばれているものなのですが、1年間を通じまして92.1%、これはウィークデイもすべて含めてですよ、92.1%の部屋は埋まっているわけです。これだけ埋まっているから、逆に効率良く、しかも、安くできるという言い方も食べ物を含めてできると思います。このように、90%

以上の占有率によって安く出来、安いがゆえに大コンベンションも誘致できるという、いい面がどんどんどんどん廻っていったのがラスベガスであったということです。

次に、メガ・ホテル、これは今、世界の部屋数10位までのホテルの9つがラスベガスにありますが、そういった大きなホテルに集約的に効率良く、食事にしろ動線にしろ作っていったのがラスベガスであるということができると思います。

コンベンション客が約10%と書いているのは、6ページをもう一度見ていただきまして、コンベンション・アテンダンスという真ん中の表を見ていただきますと、コンベンションは月によって、でこぼこがあります。つまり、シーズンの間はあまりコンベンションを誘致する必要がありませんので、でこぼこができるんですけども、この成長率を見ていただきますと、一番上がラスベガスに来た人たちの人数3381万人ほどですが、これも10%ほど、まだ伸びています。コンベンション・アテンダンスも14%伸びております。

つまり、これだけ、あとで実は売上も10数%伸びているというのを紹介しますが、これだけ、このカジノというものが現在27州にありますし、ちょっと足を伸ばせばたいいてい場所で、すぐ近くにギャンブルが出来るようになっているのですが、それでも、ラスベガスの客は減っていないし増えつづけているんだということ、これはつまり、人々がギャンブルだけを目的に来るわけではないということなんですね。それに関しまして、9ページをお願いします。FIGURE 6と書いているのがあります。これは、何の目的でラスベガスに来ましたかという Vacation や pleasure が4年続けて7割くらいあります。4つ目の項目にギャンブルを目的にというのがございます。99年に関しては5%のみがギャンブルをしにきたと答えているにすぎないということです。つまり、それほど、ラスベガスというのは今はもう、ギャンブルが中心であるけれども、やっぱりギャンブルだけを目的に来る街ではないんだということです。

長期滞在型(3.7泊)というのも5ページの右の表の上から2つ目に Nights stayed (average)というのがありますが、98年はちょっと低かったのですが、99年は3.7泊、平均して3.7泊、日帰りで帰る人も含めての3.7泊ですから、割と皆長く滞在する。つまり、アトランティックシティと後でちょっと比較しますが、際だった差というのは、アトランティックシティは皆泊らないのです。ほとんどが日帰りで帰ってしまう。ラスベガスは皆泊っていくというのが、大きな差になります。

それから、地理的な優位性というのは、ラスベガスが持っている他のところにはない、いい点というのが砂漠があって周りに何もなかったというところで、自由に伸びて行けて、

都市計画が割と自由に出来たというのが一つと、フーバーダムのおかげで、水や電気が豊富にあったとか、あと割と大きなロスアンジェルスという都市が車で来れる範囲にあったとか様々なものがありますが、それ以外にも、実はこのあたり国立公園の宝庫なんですね。ですから、家族でハイキングとかもラスベガスを拠点にして、もちろんグランドキャニオンなんかは有名でしょうけども、それ以外に10個以上の国立公園がございます。そういった面での優位性もあったんだろうと思います。

リピーターが多いというのがあるんですが、8ページを開けていただければと思います。上の表は、ラスベガスに初めて来た人が26%、2回目以降の人が74%をしめるというものです。観光地というのは、いろいろなリゾートを考えた時に、1回目という人はかなり多いんですね。そのリゾートに初めて来たという人です。ところが、ラスベガスの際だった特徴というのが何回も来たという人が結構多いんですね。

このラスベガスの帰りの飛行機で、まあこれは有名な話なんですが、普通は例えばサンフランシスコから帰る時は「次はどこ行こう」と話をするんですが、ラスベガスは「今度いつ来よう」と言うんですね。つまり「今度いつ来よう」と言わしめる街というのは、いったいどういう街であるべきなのかということは、一つのキーポイントになろうかと思います。

下の表は、あなたは何回来ましたかという質問に対して、10回以上、6～10回、あとで言いますようにこれは国内からの旅行者が増えている、国外はあまり変わっていないのですが、国内の旅行者は圧倒的に増えている、何回も何回も来た旅行者がどんどんどんどん増えているという状況です。

それから、いまだに2けた成長です。7ページ目を見ていただきたいのですが、ここにLAS VEGAS GAMING REVENUEとあります。みなさん、ちょっと勘違いするかもしれませんが、カジノの収益はたいしたことないのです。カジノの収益って皆さんが考えているように、競馬や宝くじみたいに、がっばがっば儲かるわけでもなんでもありませんで、ラスベガス全体で去年1年で、99年で得た収入、つまり客が負けたトータルの金額は、たかが6000億円程度です。ここに5716ミリオンドルと書いてあるところです。去年、例えば、日本の宝くじが上げた収益が4000億円を超えます。つまり、ラスベガス全体であんなにたくさんのホテルで、がんばってあげた収益が6000億円ということは、まだいまだに成長を続けていますが、それほどすごい数字ではありません。

また、ラスベガスの場合、年間で収益に対し税金がかかるのですが、その7、8%が税

収として入るにすぎません。主な経済効果はやはり、人が集まり、常に人がいる、24時間動く、物流・輸送全てを含めた経済効果であって、しかも、そのカジノで得られたお金の再投資の先がラスベガスであったという経済効果であって、カジノの収益が全てであそこがすごい街になったわけではないということを基本的に知っておいて欲しいと思います。

それを端的に表しますのが、ちょっとうしろになりますが、12ページ目をちょっとお開けください。12ページ目の上の表を見ていただきますと、これは、日本で賭けられた金額および96年と97年のアメリカで賭けられた金額の表です。日本の場合、パチンコ屋さんがあるので正確な金額というのは実は統計上あやふやな部分があるので、正確な金額ではありませんが、アメリカは正確です。で、これは上は賭けられた金額で、下は収益なんです。これをちょっと見比べて解説いたしますと、結論から申します。結論は実は前のページの11ページ下にあります。1人当の賭け額は日本もアメリカもだいたい、同じ位で26万5千円程度。それが1人当たりの負け額は、日本は約45000円でアメリカは21600円で、GDPに占める負け額の割合は以下の通りです。つまり、端的に申し上げますと、日本は、ギャンブルのオプションが与えられていない、競争がないがゆえに、日本のギャンブラー達は搾取されているということです。つまり、25%横並びで賭博もこれだけしか認めませんよとお上が言いながら、25%もとっているのがおかしいわけで、ちゃんと競争させ、楽しみを提供させ、カジノという世界は実は売上の5%しか収益にすぎない。つまり、95%払い戻すというのが実はカジノなんです。だからカジノというのは儲かるという類のものでは決してないんだということを基本的に言っておきたいと思います。

さて、では、どういう人が来るんだろうかということなんですが、10ページ目のビジター・デモグラフィックというところです。ここで、強調しておきたいのが、まず、性別。女性が53%います。皆さんの中では、ラスベガスというと、うさんくさいおじさんがうようよいるといった感覚しか持てないと思いますが、そんなことは決してありません。女性が過半数を占めています。

それから、次に注目していただきたいのが、EDUCATIONというところで、Some collegeとCollege graduateをあわせると63%に達するということです。つまり、何らかの高等教育を受けた人間が6割以上占めるということ、つまり、宝くじや競馬でもこのデータは出ていますが、そちらはかなり学歴が低いのですが、ラスベガスに来る人達のビジター・デモグラフィックでは大変高学歴の人が多いということが言えます。

それから、そのもう一つ上のカテゴリーで JOB カテゴリーで Retired というのが 28% を占めます。特に、最近の傾向なんですけれども、税金がすごく安い町ですから、郊外に引退した人達が住み始めるコミュニティが現在できつつあります。そして、引退した人達がラスベガスに遊びに来るというのも事実です。

それから、国内旅行者の増加というのは、表の下の方に、10ページの下の方に、VISITOR ORIGIN というのがあります。これを見ていただきますと、AMERICA ORIGIN は、昔8割前後だったのが、ここ2年で急に、87%、89%と増えて参ります。これは海外からのが減ったのではなくて、海外からも相変わらず増えているのですが、どちらかといえばアメリカ国内からの人が圧倒的に増えているということです。ですから、国内旅行者で定期的に行く人が増えたというのが、これで見取れるだろうと思います。このように、訪れる人たちというのが変わってきているというのもビジター・デモグラフィックで読みとれるというのも付け加えたいと思います。

ラスベガスと他の地域の差なんですけども、日本に関してはさっきも言いましたので、飛ばします。で、アトランティック・シティとの差をちょっと御説明しますと、13ページを開けてください。カジノのマーケティングから説明したいと思います。13ページにあります地図、これは96年に私が出しました本からの図なんですけど、96年のデータでしかありませんが、この左の拡大した図を見ていただきますと、例えばミシシッピ州やルイジアナ州の州境に、この星印、カジノがいっぱいできているのが、おわかりいただけると思います。つまり、例えばミシシッピ州の一番上のカジノというのは、州を越えたメンフィスという大変大きな街からほど近いところの州境に網を張って待っているわけですね。どういう地点を選ぶかといいますと、隣の州の大きな街があるところから、交通至便なところの州境というのが第一義的にマーケティングが行われます。このように、いくらぼったくても隣の州からぼったくるのは、少なくとも州の議会や知事達は、州民に対し税収を増やすことが目標ですから、これはもう地方の時代、競争ということで構わないのではないかなと思うんですが、そんなふうにマーケティングがなされておったわけです。

先ほどの9ページに、カジノのマーケティングが行われる時は9ページの右側の図のように、まず大人の人口、50マイル圏、100マイル圏にどれだけの人口がいるんだろうか、それからその下の図のように、各地区、市の住民の収入のレベルはどのくらいであろうか、この2つが基本的なマーケティングになります。そしてカジノの立地を決めるというのが、アメリカでのカジノの作り方です。

そうして、どんどんどんどん、アメリカではカジノが増えておりますが、そしてどの州でも前の年よりも10%程度の成長はしておりますが、ラスベガスは減っていない。先ほどの13ページの右側に UNITED STATES CASINO GAMING MARKETS RANKED というのがでております。ラスベガス、アトランティック・シティと順番に、売上の順に書いてあります。ラスベガスはストリップとダウンタウンに地区を分けて書かれていますが、この表の右側に成長率が書いてありますが、どこもプラスになっているのが見てとれると思います。

デトロイトなんかは、カナダ側にいつも橋一本渡ったところのウィンザーにいつも客をとられて、カジノの客が全部週末は行っていたんで、業を煮やして3回目のチャレンジでやっと合法化がなされましたが、そういう地方と地方との競争の時代の中で、そういうカジノの競争が行われているにもかかわらず、相変わらずラスベガスは、抜けていると思います。

さて、時間の関係で、ラスベガスの哲学のほうにまいります。この関係でアトランティック・シティの話をいたします。まず、真ん中に「産」主導の協力体制があると思いますが、産・官・学の協力というのは、いろんな都市であります。ありますが、産・官・学の協力の中でラスベガスが際立っているのは、ここに役人の方がおられる中、失礼ながら、先ほどのA委員の話にもありましたけども、官が主導でやってもろくなことはない。産があくまでプランをひき、新しい考えを創り、学はその哲学的な背景を与え、官は何をするかというと、その産達から出された提案をなんとか今の法律では無理なものを、レギュレーションを整え、整備し、インフラストラクチャを作り、そういった協力体制を官が行う。

あくまで、ラスベガスとアトランティック・シティの大きな差は、アトランティック・シティというのは、官が主導で街の計画、カジノの計画、全て、ホテルや計画地ができました。それによって、官が完全に絞めつけた上で手を挙げさせ、その中の範疇で競争させたというのがアトランティック・シティ、それに比べて全く自由な発想でプランを出させ、それに官がなんとか法律を変えてでも協力しあうために、まとまらない時はまとめあげるという役割を果たしたのがラスベガス市であった。

さっきの歴史の中で、スティーブ・ウィンのホテル・ミラージュというのがありましたが、久しぶりにアトランティック・シティからお金が来て、建った大きなホテルで EPOCH-MAKING になったホテルですが、このスティーブ・ウィンの発想というのは、このうしろにラスベガス大学のトンプソン教授が言っています。これからの本当の意味でのエンターテ

イメント都市というのは、もう一度来たいと思わせるリピーターを増やす思想でなければ絶対ダメだと。だから、この辺のホテルでの競争も重要だけれども、それ以上に重要なのは、客に親切であり、とことんもてなすという思想なんだということ、それによって、ミラージュホテルというのはそれまでは動線が一本しか、ほとんどのホテルでは入るのは入りやすいが出にくいということで、シーザーズパレスに行ってみればよくわかりますが、入るのは入りやすいがとても出にくい。それは、一度入った客は逃さないという、一概にギャンブルをさせようと思思想によっていたわけですが、そんなことではいけないというんで、わざと動線を、しかも出口を隣りのホテルに行きやすいようにもって行って、あの通り全体を活性化させた。しかも、外にただのアトラクションなんかも設けて、人通りも多くするような工夫をいたしました。これを、ついにシーザーズパレス側も真似しまして、今度はシーザーズパレスから外へ出ていきミラージュホテル側に行く動線も今度実は整備されます。

そのように街全体の思想として、お互いが客に親切にすることで、必ずいい効果があるということを信じ合える、しかも信じただけでなく、あるプランが出されたら、それに官が協力し得たから今のラスベガスがあるんだということを個人的に強調しておきたいと思っています。要するに客にもう一度来たいと思わせなければ、もちろん、失敗ですからいろんな老若男女が遊べるようにしようということで最近はいろいろと変わっていますけども、基本的にはギャンブルの街です。もちろんショーは世界有数のレベルですし、周りになんでもありますし、スポーツもありますし、子供の遊ぶところもありますし、ショッピングも世界でフロア当たり1番売上は多いですから、それは2次的なことといたしまして、やはり、とことん楽しんでもらうという精神ですね、それが大変重要だと思います。

ちょっと最後になりましたが、14ページを開けていただきますと、まずですね、右側にレース場におけるゲーミングマシンというのがあります。これは、カジノがぼこぼこアメリカで出始めた時に、一番困ったのは既存のギャンブル産業、すなわち競馬産業やそういった産業だったわけです。そういった時に、我々のところにもスロットマシーンを置かしてくれないかという申し出が、まず最初にロードアイランドで起こって、それ以降、いろんな競馬場でそういう動きがありました。今、ここで、7つか8つの州が載っていますが、そういったところのレース場にスロットマシーンが置いてあるレース場が書かれています。すなわち、日本で競馬や競輪をやったことのある人はよくわかると思いますが、予想が終わったら、次10分間することがないんですね。そういったその間延びしたゲーム

というのは今の人のスピードに、もう合わなくなっている。だとすれば、例えば、パチンコをしながら、券を買えるようにしようとか、今、ハリウッドパークではポーカーテーブルに売り子さんが「次、第2レース締切ります」なんて言いながら、売りに来るわけです。その売りに来たのをポーカーチップで「じゃ1 - 2を3枚」とか買うこともできるようなシステム、しかも、レースが始まったら、皆、手をやめて、ちょっと見るような場所がちゃんと用意されています。そういうような遊びをどんどん複合化させていこうじゃないかという動きが、ギャンブルに限らず、私はあると考えております。だから、お台場にしろ、子供が遊べてもいいし、大人も遊べてもいいし、おじいちゃんも遊べてもいいような所なら楽しくなるだろうな、よりもっともっといい所になるだろうなと思っています。

その左に、アメリカのいろいろなレクリエーション項目に対する支出合計というのがあります。これを見ますと、カジノは確かに伸びておりますが、突出して伸びているわけでは、なんでもないんです。つまり、老人人口が増えつつある、まあ私達もそうでしょうが、アメリカにおいても、こういうエンターテイメント、レクリエーション、余った時間を使う産業は、のきなみやっぱり伸びているわけです。

そういった中で、最も楽しいものというのは、私、前回も言いましたけど、知的なものであるはずです。そして、その知的楽しさの楽しさのレベルにもランキングがあると思います。まず、自分の、快適に暮らすとか、おいしいものを食べるというベーシックニーズより高いレベルの楽しみというのが最初にあるかもしれません。でも、つまるところ、一番楽しいのは最後に、精神的な、知的なレベルの楽しみではないかと思います。ですから、例えば、知恵のない人はどうするという話がありましたけど、そういう観点ではなく、誰もが知的な楽しさに挑戦できる街であって欲しいというのが、ある面では、私の結論になるかと思います。

アメリカで、今回ラスベガスに行ったついでに、フーバーの老人のコミュニティを見にいってみました。すると、やはり、ハッピーリタイアメントの人達、もちろん、体が不自由な人達やお金がない人達もいっぱいいますが、そういう人達を決して忘れてはならないのですが、少なくとも、お金があって、まだ元気なうちにリタイアできた人というのは、もう本当にいきいきとこれほど幸せなところはあるかというような感じです。ハッピーリタイアメント、退職してがんばってリタイアした後思いっきり遊ぶんだという考えは日本にはかけらもありませんので、前も言いましたが、団塊の世代でなんとかそういう方向にいてくれないかなあというのが私の今の思いです。

簡単ながら、私の発表とさせていただきます。ありがとうございました。

（座長）ありがとうございました。それでは、今のB委員の発表について、ご議論願います。ないようですので、まずは私から、先ほどホテルミラージュのお話がでましたが、これからの都市を考える上で、建物の中だけじゃない、要するに、自分達が街づくりで地域全体をマネジメントしてしていくことが大切なのではないかと思います。この話は、たまたまホテルミラージュが言って、それに呼応して他のホテルがやったというような関係、つまり、たまたまそうだったのか、それとも、どこか全体としてそういうものを創ろうとする仕組み、そういう協調関係があったのでしょうか。

（B委員）私の知っている範囲だけで申し上げますと、ミラージュホテルの元オーナーのスティーブ・ウィンは、まず、ラスベガス大学のウィリアム・トンプソン教授の「Casino Customer Satisfaction」という本を読んで、これからの時代はこうだというコンセプトを自分で、トンプソン教授とつくったそうです。これは、トンプソンから直接聞いたのですが。そして、前を通り過ぎるだけでもいいから、たくさんの人が前を行き来できるようなホテルにしようという気持ちで行ったそうです。それを他のホテルが真似はじめた。その時にやはり、忘れてならないのが市当局ですが、市当局も協力しましょうということでちゃんと協力してくれたというようなことです。

（E委員）私は、いつも町をどのようにマネージするかと考えているのですが、ラスベガスで住民参加というのはあったのでしょうか。

（B委員）よく知らないです。住民が、どの段階でも増えつづけていましたし、うーん、住民参加に関しては、私はあまり良く知らないですね。

（E委員）大学の先生が、街に立って説明したり、それが知らず知らずサイレントマジョリティの意見の形成に貢献したとかはあったんですか。

（B委員）インフォメーションは定期的にずっと町の人達に出しつづけています。これは、本当にここまで出していいのかなというくらい、例えばどこそこがいくらの罰金を払ったとかまで全て出しつづけています。だから、悪いことも含めて全部、住民に見てもらおうということです。

（F委員）2点ほどお聞きしたいと思います。

まず、1点はですね、示唆に富んでいたのはギャンブリングという、ある意味では非常に一番、特に日本のお役所では、一番放っておいたらいけない、安全性および人間性の問題として放っておいたらいけないというようなところで、逆に言えば極めてルールを明確

にして、そして、透明性を高めて、その中で競争をさせることによって、逆にいえばそういった人間性上の問題とか安全性の問題というのは実はクリアできるんだということを出したというのは、非常に我々経済学者にとって encourage なんですが、本当にそういうふうに考えていいのだろうかというのがちょっと心配でありまして、こういったある一つの立場を取る人は、非常にいいことばかり言うこともありますので、ひょっとしたら実は裏の面もあるかもしれない。そういう面でご存知なことがあれば、教えていただきたいと思います。特に、これ、裏表の関係ですが、ギャンブルというものが医療というものに非常に似たようなところがございまして、規制しなきゃいけないというのが、最初から頭の上にあるわけですが、実は規制というのは最終的には望ましくない形になっているのだということが非常にでているように思うんですが、それについてやっぱり、かなり慎重に考えなきゃいけないと思いますので、それについて情報を頂けたらお聞きしたい。

それから2番目はですね、こういった形で1人のビジョナリーが出てきてそのビジョナリーが、あるアイデアを、いわば全体に広げていくわけですが、その広げる時のプロセスは日本でうまくなぞることが可能なような形のプロセスになっているのか、やっぱり、根本的に違って使えないのか、なぜそれを言うかといいますと、マンハッタンのですね再開発のケースでバッテリーパークを含めた再開発のケースというのは、かなりの部分、民間が主導した形でやっているわけです。例えば、官でやると入札をしないといけない、入札をすると、本当の意味でいいものがでてくる可能性があんまりない。そうすると、民が最初にある種のコンペをやって、その上に官が乗っかるようなスタイルでやるわけですね。これは、部分的には日本でも使えるかなと思うのですが、ただ、そこでも出来ないのは1人のビジョナリーがいて、ビジョナリーがものを引っ張っていく、これは、都市計画がある意味で成功する際の一つの大きな要素なのですが、それができるようなシステムというのは、我々がそのラスベガスの例について学ぶべき点があるのかという点について、お聞きしたい。

(B委員) 最初の質問は、一番少なくとも理由のある反論であると思いますが、ギャンブル依存症というものをどう考えるかですが、それ以外によく言われている反論では、風紀が悪くなる、青少年に悪い、犯罪が増えるなどそういったことが言われています。1990年代のはじめに、いろいろなところで、カジノ合法化が山ほどでてきた時代があります。その時代を経て、1996年に業を煮やしましてクリントン政権が、カジノを造った時の経済的影響と社会的コストはいったいどれぐらいなんだということで、National Gami

ng Impact Study Commission (N G I S C) をつくり、 9 6 年に連邦政府が 8 人の委員を指名、上院議員、下院議員などバランス良く反対派と賛成派を指名してつくられました。議長は、ちなみに反対派でした。そして、 3 年間いろんな調査を、 3 百万から 5 百万ドルの予算をつけて調査をして報告書を出せ、結論づいたものを出せということになりました。その結果、そこで出された最終的な結論を申し上げます。まず、依存症患者は、反対派の主張している 5 % もいることはなく、どちらかといえばギャンブル合法化を推進する人達の言う 1 %、もしくはそれ以下であるという報告でした。

それから、カジノを新しくつくった街において、犯罪は増えていることはかけらもない、むしろ減っているという言葉を入れるかどうかで委員会は随分紛糾しました。その報告書だけを見る限り、ほとんど反対論者の言っている意見に関しては、あまり、意味のない数字が並んでいるという結論がでています。ただし、精神面にいいか、依存症患者が一人でもいたら問題でないかということはもちろんございます。ただ、例えばアルコール依存症患者が 3 0 0 0 人いるから、アルコールを禁止しましょうという部分なのか、つまり、大人というのは、アルコールをとるのは個人の勝手という話だと考えています。子供は、放っておいたらチョコレートばかり食べるから、野菜も食べなさいと親が無理やり押し付けますが、大人は自由であると。基本的に、日本の国民は大人になっていないと思います。つまり、よくないものはお上が禁止してくださいよ、自分の責任で食べて、食べ過ぎて死んだらあんたのせいやと言う。ある面で大人の世界というのは自分で責任をとる世界だと思うんですね。

ギャンブルでお金を使おうが、家が破産しようが、そんなことは本人の勝手だということで、最初に非犯罪化されたのは実はイギリスです。その非犯罪化の背景には、その非犯罪化によって、より弱者が被害を受ける時には、法律がより厳罰をもって対処するということで、それが一番端的に現れたのがスウェーデンの性の解禁にまつわるものですが、あの時に見たい人は見ればいいし、脱ぎたい人は脱ぎなさい、ただし、それによって幼少の人間であるとか、見たくない人が見ることになるとか、そういった場合には、厳罰に処しますと。そういうことが担保された上で非犯罪化がされたのです。

つまり、どの世界におけるギャンブルでも非犯罪化は同じ説をたどっていきまして、ちょっとでも、弱者が被害を受けたり、逆にうさんくさい勢力がはいりこもうという場合は、法律は今まで以上に厳しくなるということが担保されています。それから、もちろん、いいことばかりじゃないのは確かでしょう。一定数の依存症患者は、もちろんそれによっ

て道を誤る人もいるでしょう。ですから、これはあるものを解禁した時のプラスの効果とそうでない効果にすぎないと思います。自動車をなくしてしまえば、交通事故はなくなるわけですが、そういう世界ではない。大人の世界では、自分で判断して責任をとる世界だと思います。ま、私の意見ですから、偏った意見ですので、反対派にはもっと強い意見があるかもしれません。ただ、これだけは言えるのは、実は私、反対派とディベートを何度もしたことがあります。が、まともな反対意見にあったことはありません。

2 番目の質問ですが、ラスベガスの例のまちづくりが日本で応用できるかということですが、私は多分無理だと思います。第 2 のラスベガスをつくるんだという名目で、世界中の都市が真似しようとするところがあったわけですが、ラスベガスはラスベガスで、地理的条件など全てにおいて違うだろうと基本的に思います。あと、日本においても、リスクや競争をとる人間を育てるべきだと思います。そこが違うと思います。

(F 委員) ひとつその、私は、ラスベガスを日本につくるという話ではなくて、ラスベガスに典型的にあらわれていると思うのが、1 人のビジョナリーがいてそれがうまく動かしていくというようなプロセスというのは、ある意味では都市計画が、都市計画というのは都市計画法の都市計画ではなくて、歴史的にある都市計画とすれば、それが働く唯一のやり方だと思うんですね。そういったものは、なかなか日本の中では難しいとなっていますが、アメリカだっていろいろあるわけですね。そういった中で、やっていくヒントになるようなことがあればなと思って、そういうことでお聞きしたんです。

依存症と言うとさっきインターネットがありましたね。

(B 委員) 私の本によると、どんな行為が依存症かという話がありますが、はまりやすい行動として紹介しているのですが、コカイン・ヘロインなどに続き 5 番目にまず、ギャンブルが入ります。それから、薬以外で、1 2 番目に盗み、1 3 番目に砂糖入り食品、1 4 番目に高脂肪、脂っこい食品、それから 1 7 番目にお金を使うことを主目的とする買い物、1 8 番目に仕事があります。皆さん、気をつけてください。

(座長) アメリカでは、1 9 6 0 年代は「官」が締め付けて、8 0 年代頃から「民」が中心になって取り組むようになったと思います。日本もそういった方向に持っていくべき時期がきているのではないのでしょうか。

今日は、A・B 両委員に報告を頂きました。A 委員からは、IT は構造ではなくて、時間の運用に影響を与えるという発表があり、B 委員からは、その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いました。

次回は、11月2日に「ITを活用した夢のある都市の創造」と「情報化と都市」について発表頂きます。

それでは、時間になりましたので本日の審議はここまでといたします。ありがとうございました。

以上

問い合わせ先					
経済企画庁	総合計画局	計画課	課長補佐	増島	03-3581-9380
経済企画庁	総合計画局	経済構造調整推進室	前川		03-3581-0783