

本日は、新しい都市づくりについて、「知識化・情報化社会における新しい都市の土地利用」をベースに、私の考えている方向性をお話しします。加えて、私がかかわっている3つの報告も含め、議論させていただきます。一つ目は、堺屋太一氏が経済企画庁長官をお辞めになる直前まで設置されていた「知恵の時代の都市新生研究会」です。

二つ目は私が中心となって行った作業部会、「東京都の新しい都市づくりビジョンに向けて」における議論です。石原都知事の「50年後の東京のあるべき姿を議論すべきである」という発言を受けて行われた作業部会です。しかし50年後については、シナリオ風に記述し、基本的には約20年後をベースに新しい東京の都市づくりのあり方を議論したものです。

三つ目は、都市基盤整備公団発足を前にして、土地有効利用事業本部が設置されたとき、私がまとめ役となり、大都市の土地有効利用についてどういう仕組みがあるかを議論したものです。

以上の内容で、「新しい都市のあり方」について、特に「知識化・情報化社会」を担う産業のあり方、その産業を担う人々と都市との関係はどうあるべきかについてお話しします。

それではまず、知識化・情報化を支える新たなリーディング産業と、リーディング産業を支える新しい人材が、都市の中でどのように位置づけられているかについて概略説明し、その後、各論について詳しく論じることにしましょう。

編集部注

編集にあたり、講演中に配布された資料の抜粋（灰色の地をバックにした文章）を、適宜掲載しました。掲載した図についても、資料から抜粋したものです。

1章：次の時代を拓く新しい都市のあり方

都市のクラスターが、新たなリーディング産業を育てる **資料1 1参照**

わが国では今日まで、重厚長大産業がリーディング産業としてある一定の役割を担ってきました。軽薄短小型産業がこれにとって代わり、台頭してきたわけですが、その中でも例えばハイテク部品に代表される産業は、大都市の既存産業の中から派生するような形で、軽薄短小型産業に位置づけられています。

一方、情報化社会における情報関連産業のリーディング産業としての可能性が議論されています。都市が情報関連産業に対してどのような役割を果たすのかという点が、今後の都市づくりの重要なテーマの一つになると思います。

例えばアメリカでは、カリフォルニアのマルチメディア・ガウチや、ニューヨークのシリコン・アレーが工学と芸術が一体となった新しい産業を生み出す街として注目されています。わが国では、こうした「産業を生み出す都市の仕組み」がどの程度育っているのか、若干気になるところです。

数年前まで、渋谷の「ビット・バレー」が、情報関連産業の中心地として騒がれていましたが、ある意味で衰退しつつあります。むしろ今、東京、あるいは日本の新しい産業の一つのあり方ではないかと考えられるのが、「ゲームソフトクラスター」です。

日本はさまざまな形でゲームソフトを海外に発信していますが、広義のゲームソフト産業が、マイケル・ポーターの定義する「クラスター」(注釈1)として、都市の中に領域を占めていると言われています。

従来、都市の中の産業は、異業種交流が盛んに行われ、さまざまな業種が一体となることによって新しいものを生み出すと言われてきました。マイケル・ポーターが定義する「クラスター」は必ずしもそうではありません。ある特定の分野において相互に関連のある企業が地理的に集積し、そこに競争と協調が生じる状況を「クラスター」と呼んでいます。

わが国でも「ゲームクラスター」、「ゲームソフトクラスター」が生まれつつあります。わが国のゲームソフトクラスターは、東京が持っているさまざまなサービス型の産業、あるいは東京が提供するさまざまなサービスソフトを背景に成長してきたと言われていています。「ビット・バレー」は、代官山を中心とした旧山手通りや国道246

資料1 1

1 新たなリーディング産業の育成と多様な

ワークスタイルの実現に資する都市空間の形成

産業構造の転換の中で、これまでわが国の産業をリードしてきた重厚長大産業に代わって、軽薄短小型産業がリーディング産業として位置付けられて久しい。しかし今日軽薄短小型産業の実態は必ずしも明確ではなく、わずかにハイテク部品産業に代表される産業が大都市の既存産業から派生する軽薄短小型産業として明確に位置づけられようとしている。

一方、情報社会の進展に伴う情報関連産業は、現在多様なあり方を創出している。大都市におけるコンテンツ産業一つとってもその形態は多様であり、どのような形で都市の中に位置づけるのか、アメリカ・カリフォルニアのマルチメディア・ガウチ、ニューヨークのシリコン・アレーなどの実態を見ながら模索の段階である。しかも、わが国では東京渋谷に出現しつつある「ビット・バレー」は、そのようなアメリカの実態とは異なる形態で都市の中に位置づいてきている。

しかし、いずれもマイケル・ポーターが定義する「クラスター」、すなわち内部において「競争と協調」が生じる「特定の分野において相互に関連のある企業・機関が地理的に集積している状態である」。

都市型労働集約的な産業のための新たな産業空間創出のためには、従来のような道路・下水道整備などを中心とする公共的な資源配分を、より都市の魅力を増進する公共的資源へと変更していくことが要請されていると言われていている。

またそれは今日、東京渋谷に出現しつつある「ビット・バレー」のあり方を見ると、多様なワークスタイル実現に資するため都市型サービスの提供形態を変更しなければならないことは言うまでもないことである。「ビット・バレー」は渋谷における代官山を中心とした旧山手通り、青山を中心とした246沿道の多様な魅力ある都市的サービスを抜きにしては考えられないからである。

注釈1：「産業クラスター」とは、ハーバード・ビジネス・スクール教授 マイケル・ポーターが提唱した概念。「特定分野における関連企業、専門性の高い供給業者、サービス提供者、関連業界に属する企業、関連機関(大学、企画団体、業界団体など)が地理的に集中し、競争しつつ同時に協力している状態」を指す。新たな産業の創造を目指す地域経済産業政策として注目されている。

号沿道の、魅力ある多様な都市的サービスがあったからこそ渋谷に出現したとされていますが、一方の「ゲームソフトクラスター」は、むしろ東京のさまざまな地域が従来から蓄積している新しいサービスを重要なベースとしているのです。こうした「ゲームソフトクラスター」のような、東京を担う新しいリーディング産業が、都市空間の中でどのように位置づけられているのかを考えることが非常に重要です。

世界で戦える人材を作る魅力ある都市

資料1 2 参照

堺屋氏が盛んに「知恵の時代」とおっしゃったように、新しいリーディング産業育成には、新しい知恵を持った人材がそこに留まるような魅力的な空間をつくることが重要です。激烈な世界的都市間競争や、アジアの都市間競争に勝つためには、多様な価値観や自由な発想、チャレンジ精神を持った人材が、どれだけ都市に居続けるか、あるいは新たに流入するかということが重要な都市空間のテーマです。

従来のように効率性だけを重視してきた都市づくりには限界があります。多様な価値観や自由な発想を持った人材が留まる空間とは、歴史性、文化性、新しい文化や魅力的な都市空間等の要素をストックしている都市にこそ存在するのではないかと、ということです。

日本の産業はこれまで、欧米にどのように追い付くかという、いわば努力型キャッチアップ産業でしたが、これからは創造力を発揮する創造型産業に移行していかなければわが国は持ちません。創造型産業に移行するためには、創造力、高いソフトパワーを持った個人の活動が重要となります。つまり、個人が触発され、創造的活動を行えるような都市空間をつくること、都市づくりの重要な要素になります。

例えば、海外からのビジネスマンは、東京のサントリーホールを中心とした一帯に住みたがりますが、こうした地域に新しい都市型居住が展開しているのです。これは、サントリーホールが持つ文化機能的な魅力がそうさせているのではないかと議論もあります。このように、新しい創造型産業を支えるソフトパワーを持った人々を、都市の魅力によって触発していくことが非常に重要です。

資料1 2

2 国際競争力を支えるソフトパワーの増進を支える都市空間の形成

これからの都市は世界的な都市間競争、アジアの中での都市間競争に打ち勝たなければならない。そのためには、これまでの経済力などのハードパワーに加えて、多様な価値観、自由な発想、チャレンジ精神等を持った人材、すなわちそのような人材のソフトパワーを高めるための都市における新たな仕組みや装置が必要である。

それはこれまでどちらかといえばわが国の都市づくりの中では軽視されてきた歴史性や文化性を重視することであり、

さらに新しい文化や新しい魅力的な都市空間を都市におけるストックとして形成することである。

そのことによって、新たな文化、魅力を持った都市空間が形成され、キャッチアップ型産業社会から、創造型産業社会への移行を支える高いソフトパワーを持った個人の活動が触発されるものとする。

東京のサントリーホールを中心とした一帯は、海外からのビジネスマン等からなる高いソフトパワーを持った個人が集積しつつある地域であるとされているが、それはサントリーホールの文化機能等によるところが大きいと言われている。

新たなリーディング産業に従事し、高いソフトパワーを持った個人は、一般的に価値観が非常に多様で、高度だと考えられます。従って、新しい価値観を持った人にふさわしい居住空間を提供することが重要です。

従来は、都市に産業があり、郊外にはこれまで東京がつくってきた住宅地が存在するという、職場と居住地が都心と郊外に分離したスタイルでした。しかし、このようなスタイルだけで新しい価値観を持った人々が望む職住環境を必ずしも提供できません。おそらくこれからは、都心型勤務/郊外型居住だけでなく、職住一体で、さまざまな価値観を持った個人の交流があり、個人の社会参加が可能な生活環境づくりを、都心部周辺に作る必要があります。

東京を例にとると、場合によっては郊外より都心部に、さまざまな文化機能があります。自然機能さえも、むしろ都心のほうがまとまった自然を持っています。歴史性、地域の風格もあり、都心の方が魅力ある空間をつくるのに向いています。このように、都心部の空間を上手く使い、期待される人々に魅力ある場を提供していくことが重要な課題だと思われます。

資料1 3

3 質の高い生活の場の形成と 選択の幅の広い社会の創出

新たなリーディング産業を担う、高いソフトパワーを持った個人は、その個人が持つ価値観によって生活することを重視するし、その価値観が達成されることによって充足感が得られるものとする。また高いソフトパワーを持った個人は、その個人ほど価値観が多様であり、また高度であるのが一般的である。そのためには質が高く、かつ多様な生活の場が形成される必要があると考える。居住の場として様々な形式の住宅が必要となってくると考えられ、現在の地価の低落の中で進められている画一的な分譲マンシ

ョンの供給は、それに逆行する面も持ち合わせていると考える。

また居住の場だけではなく、あるいは居住の場と一体となって、様々な価値観を持つ個人や世代が触れ合い、交流し、社会参加できる生活環境づくりも必要である。また自然景観や町並みなどの地域固有の美しさと歴史を感じさせる地域の風格を備えた街づくりもこれからの都市づくりの重要な課題であるとする。

これらの課題に対応するには、わが国の大都市においては長期的なプログラムを組んで、そのための資源配分を積極的にいき、息長く進めなければ実現しないと考える。

都市づくりには様々な視点がありますが、以上のことから、新しい都市空間を一言で言うと、「新しい産業を担い、新しい価値観を持ち、積極的にモノを作り出していく人が住み、暮らし、働く、多様性を生み出す場」ということになります。

多様性を生み出す都市空間の形成

資料の冒頭に「文化の多様性は人間が地球上で生き抜くための情報が詰まった玉手箱である」という言葉がありますが、文化の多様性は、例えば東京の郊外住宅地には期待できません。むしろさまざまな機能があり、さまざまな文化が根つき、古いものから新しいものまでが一体となった多様性を持つ都心こそ、おそらくこれからの人々が期待する、あるいはこれからのソフトパワーや新たなリーディング産業を生み出すうえで重要な場所だと思います。以上のことから、都心があり、都心から郊外部に一律に郊外住宅地が展開されていくという従来型の都市のあり方ではなく、今後はより多様性を持った都市空間を生み出すことが期待されていると思います。

市街地、郊外の住み分けで多様性を持たせる

「多様な都市空間を生み出す」方法には、2つの考え方があります。

第一の考え方が、都市の成熟化や人口増の終焉に伴って、市街地の拡大が限界を迎えた、つまり、人々のアクティビティの拡大や広域化が限界となったわけですから、既成市街地の中ですできるだけコンパクトに住むか、あるいは「田園居住」という言葉があるように、むしろ遠郊外部に田園居住というような形で住むか、という方法で多様性を確保するやり方です。従来のように既成市街地の外側にいたらと郊外部が展開する形態ではなく、既成市街地、遠郊外部の2つの住み分けによってある意味での多様性を確保しようというものです。

資料 1 4

4 歴史的転換期において都市計画が考えるべき

基本的な方向

(1) 多様性を生み出す都市空間の形成

文化の多様性が人間が地球上で生き抜くための情報が詰まった玉手箱であるように、都市空間自体が多様性を生み出す力を持つことは、これからのソフトパワーや新たなリーディング産業を生み出す上で重要な課題である。

ところで都市のあり方が、従来のような一律的、一元的な理解では把握できない状況に関連して、都市空間が多様性を生み出す力を持つには、二つの面が考えられる。

第一は都市の成熟化、人口増の終焉に伴う市街地の拡大の限界と人々のアクティビティの拡大や広域化が同時に展開している今日、既成市街地と郊外部、中でも遠郊外部での住み分けによる多様性の獲得である。例えば都市居住と田園居住に表現される多様性である。

第二は、既成市街地の中で多様性を獲得する方法である。21世紀都市のフロンティアは量的な拡大、地域的な拡大にあるのではなく、質的な多様性、内容的な充実によるものであるという主張につながるものである。

小林潔司氏によれば、都市が創造的な場として機能する条件は、「文化的な多様性、独創的な人間が自由に新しいアイデアや知識を創造していたこと、新しいアイデアや技術を都市における生産、文化、技術、芸術に結びつける人間が存在し

たこと、都市の内部・外部を結びつける非常に優れたコミュニケーションを有していたことである」し、「創造的な活動の協同効果にとって多様性や多面性が不可欠である。創造的都市活動組織やその空間的な広がりの一つひとつをみれば、それは驚くほど小さな単位によって構成されている場合が多い。各単位が量的に拡大することにより成長するのではない。ある部門が新しいいくつかの小さな単位に分化するという増殖過程をくり返すことにより成長する」。

単位の小ささと関連して、多様な機能の複合化も重要な創造的場の形成には重要である。都市計画としては、アメリカ・ニューヨーク市のゾーニングが基本的に用途別容積制をとり、フランス・パリ市のPOS（ゾーニングと地区計画が一体化したもの）が同じく用途別容積制をとり、都市居住を制度的に担保していることに注目すべきである。

さらに都市空間の多様性が次世代の都市づくりへと発展的につながるためには生物学のアナロジーからすれば、背骨にあたる部分が必要である。生物の進化の歴史をひも解くと、進化するには単に多様性を持つだけではなく、そこにしっかりした背骨の存在が欠かせないと言われており、そのアナロジーからすれば都市の骨格的構造のあり方が問われてくると考える。またそのことは「地域のコア・コンピタンス」を明確にする必要があるという主張につながる。

既成市街地で質的な多様性を実現

第二の考え方は、できるだけ既成市街地の中で多様性を獲得しようという方向です。量的な拡大や地域的な拡大ではなく、質的な多様性、内容の充実によって獲得する方法で、既成市街地の中でさまざまな機能、さまざまな人材が一体となって活動することによって多様性を確保するわけです。

第一の方向性が既成市街地と遠郊外部の住み分けによって多様性を確保するというやり方、第二はむしろコンパクトに、既成市街地の中でさまざまな価値観を持つ方々が住むことによって質的な多様性を生み出そうというやり方です。

都市の魅力を生む「小さな単位」

後者の考え方に関連して、京都大学の小林教授は、都市が創造的な場として機能する条件として、「創造的な都市活動組織やその空間的な広がりの一つひとつをみれば、それらは驚くほど小さな単位によって構成されている場合が多い。各単位が量的に拡大するという従来型の高度成長期に展開したような都市のあり方ではなくて、むしろある部門が新しいいくつかの小さな単位に分化するという増殖過程を繰り返すことによって都市が成長していく」と述べています。まさに既成市街地は、小林教授の言うように多様性を確保し、それによって魅力を生み出す空間になるのではないかというわけです。

ヨーロッパやアメリカでは、用途別容積規制等を採用し、特定地域にさまざまな機能が一定の秩序を持って形成されるようゾーニングを行っている例が見られます。このような仕組みも、まさしく小さな単位がお互いに上手く秩序だって共存し、新しい魅力ある空間をつくり、新しい魅力ある機能を発揮する場を作っている例です。

そうはいうものの、ただ小さな単位が量的に集まればいいというわけではありません。生物学のアナロジーでは、背骨がない生物は進化しなかったと言われますが、都市空間の多様性が次の世代の都市づくりへと発展するには、同じような背骨が必要なのです。一つ筋が通った地域のコア・コンピタンス、地域の核になるようなものが背骨として存在することが重要だと私は考えています。

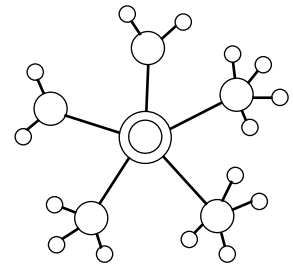
多様性を生み出す都市空間の形成の基本的戦略

従来の都市は、ツリー構造になっています。幹があり、枝があり、葉があるというように、大きな母体があり、母体から枝分かれして発生していく構造をとってきたわけです。しかし、中心から枝が分かれする構造は、新しい多様性を生み出す構造としては十分ではありません。さまざまな構造が都市の中に存在していることが必要になります。

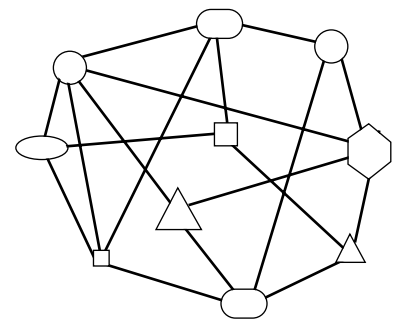
中心部は一定の秩序を持った空間として形成される必要がありますが、ツリー構造のような幹はあっても、枝葉が整然と分かれるような秩序を持たない、「リゾーム構造」も必要で、こうしたところに価値創造型の産業が根づくと思われれます。

「ゲームソフトクラスター」の実態を見ても、必ずしも秩序だった都心部から派生して展開しているわけではなく、渋谷や渋谷周辺のさまざまな地域に展開しているケースが多く見られます。つまり、地区の多様性と多様性によって境界を生み出し、価値を創造する空間構造が必要だということです。ジェーン・ジェイコブスの言う「街路の雑踏とカフェ」に代表される地域形成の場です（注釈2）。要するに秩序だったネットワーク型ツリー構造型のものではなく、「リゾーム（根茎）」という、明快な構造を持たないが、しかし「新しい価値を生み出す機能がさまざまに刺激しあい、新しい価値を生み出す空間」が必要となるわけです。

一方、郊外部の都市は、基本的にはネットワーク型をとり、それぞれの



ツリー構造



ネットワーク構造

資料1 5

(2) 多様性を生み出す都市空間の形成の基本戦略

都市空間が多様性を生み出す力を持つには、既成市街地と郊外部、中でも遠郊外部での住み分けによる多様性の獲得と、既成市街地の中で多様性の獲得という二つの面が考えられると述べたが、このような都市空間の多様性を生み出す力を持つには、都市の構造、機能等の多面的な議論が必要である。

多様性を生み出す都市空間の形成

多様性を生み出す都市空間の形成には、これまでのツリー[木]構造（東京都市圏で言えば、多心構造と多核多圏域構造）による都市構造から、新しい構造（ツリー構造、リゾーム[根茎]構造、ネットワーク構造の複合構造）へと移行する必要がある。

第一に組織化された中心部は基本的に従来からのツリー構造をベースに、ツリー構造の拠点であるコア間を結ぶ幹線道路沿道に形成される回廊、コリドーを重視する都市構造である。

それはまた、そのような構造に位置づけられた組織化された政治経済機能の立地を基本として、政治経済金融面での世界拠点、組織化され、ネットワーク化された産業、それらを支える高質な居住機能などが多様性の中の背骨としての機能する機能構成をとるものである。

さらに言えば、グローバル・スタンダードのDIGNITYを持った高質な空間構成をも期待される場所である。

第二に、脱組織化された中心周辺部にはツリー構造のように幹の中心があり、そこから枝葉が整然と分かれるような秩序を持たないリゾーム構造がふさわしい都市構造となる。そこには価値創造型、都市型労働集約産業等の脱組織化された経済機能とそれに一体化して存在する必要がある居住機能が形成される。

いうならば地区の多様性と多様性により境界を生み出し、価値を創造する空間構造であり、J・ジェイコブスが都市の多様性に伴う魅力の根元として表現した「街路の雑踏とカフェ」の言葉に代表される地域の形成である。先に述べた「クラスター」による「地域が生み出す生産性」である。

第三に、郊外部では、それぞれの拠点が個性を持ったものとして存在し、互いにネットワークすることによって多様性を獲得するネットワーク構造が必要である。

ここでは、分節化され、コンパクトに組織化された複合機能拠点の形成と持続可能性の高い近隣社会（ホームタウン）の構成が図られる必要がある。北米で計画として位置づけられているアーバンビレッジの考え方や、ホームタウンに就業の場を形成するコミュニティ・ジョブの拠点づくりである。

注釈2) ジェーン・ジェイコブス（米国の都市学者）の都市計画の四原則。

第一は、都市の街路は幅が狭くて曲がっていること。そこには人々がいつも多く通行して商店も含めて活気に満ちている。犯罪も起こりにくい。第二は、都市開発で古い建物を極力、残すこと。「新しいアイデアは、決して新しい建物から生まれない」のだ。第三は、人口密度が高くなるように設計すること。人々の接触を通じて文明は、より良く形づくられる。第四は、都市の各区域は二つ以上の機能を果たすように設計すること。単一の機能に建物などを制限するのは好ましくない。

拠点が個性を持ってお互いにネットワークすることによって多様性を確保します。

都市を平面的に眺めた場合、ツリー構造、リゾーム構造、ネットワーク構造という3つの構造があります。従来は都市全体を、中心があり、枝があり、葉がありというツリー構造で理解していましたが、今後はそれだけでは新しい価値創造型の都市にはならないので、さまざまな構造が「いれ子状態」で都市の中に加わってくるあり方で理解するべきだということです。

三つ目の都市の顔「ディズニフィケーション化」

構造の次は、質の高い生活の場の形成と選択の幅の広い社会を創出する方法について見てみましょう。

以上の話を別の視点で紹介すると、第一に社会システムという極めて秩序あるシステムによる都市のつくり方と、第二に、システムのような明快な構造に位置づけられない、生活世界を充実するための都市の作り方という、二層性がこれからの都市には期待されるのではないかということです。それを「二重都市」「dual city (デュアルシティ)」と表現する方もいます。

私はさらにそこに、最近では第三の都市づくりが顔をのぞかせているのではないかと考えています。それが「都市のディズニフィケーション化」です。先ほど述べた社会システムや生活世界は、それぞれの世界によって秩序だった都市をつくっているわけですが、必ずしもこうした仕組みに乗らない新しい顔が、「都市のディズニフィケーション化」という第三の都市づくりとして生じているのではないかということです。

このようなこれからの都市づくりの考え方を「デコレーション付き4段ケーキ」と表現する方もいます。これは、現在の資本主義社会においては、基本的に市場、マーケットが社会全体を、ちょうどデコレーションのように覆い尽くしているかのように見えますが、しかしケーキの中身には、行政が担う公共性のあるシステムがあります。従来は、このような市場と行政的公共性を担う公共性が対峙して、社会全体が動いているという議論がありました。ところが最近はそのだけではなくて、市民が担う公共性という部分も生じているのです。NPOはその典型的な主体です。それ以外にも、当然のことながら私的会社とか、また都市にも見られますが主に田舎のような共同体的な組織とか、さらに自然というスポンジケーキの層も存在します。具体的には行政的公共性、市民的公共性、私的共同体、「自然」というスポンジケーキの各層があって、その上を「市場」というデコレーション

資料 1 6

質の高い生活の場の形成と選択の幅の広い社会を創出

質の高い生活の場の形成と選択の幅の広い社会を創出するためには、社会システムによる都市づくりと生活世界を充実するための都市づくりの二層性が必要である。いわば二重都市 dual city の形成である。さらにはその空隙に第三の都市づくりが顔を出すことが予想される。それは「都市のディズニフィケーション化」とも呼ばれるものである。

これまで都市づくりのような公共性のあるものは行政が一手に引き受けてきたが、近年では市場誘導による都市づくりや市民・住民による都市づくりへの参画が重要な課題となっている。

そのような変化を市場、行政的公共性、市民的公共性、私的・共同体、自然というデコレーション付き4段ケーキで表現する論者もいる。

第一に、行政的公共性を中心として、「社会システム」を形成するための都市づくりは「機能合理化」、「最適化」、「効率化」、「定時性」等のキーワードで表現されるものである。そこで追求されるのは、ニュー・ワールドオーダーに乗った「多国籍企業都市」としての世界都市の形成であり、そのための都市基盤、情報基盤、環境保全等の各インフラストラクチャー

の整備である。

第二に、市民的公共性に支えられた「生活世界」を実現するための都市づくりであり、そのキーワードは、「意味充実」、「ゆとり」、「質」、「価値ある非効率」等である。

そこで追求されるのは様々な価値観を活かす生活環境づくりや地域の固有の美しさを感じさせる、また地域の風格を備えた街づくりであり、またヒューマンオーダーとしての「多国籍市民都市」としての世界都市である。そのためには身近な社会資本、コミュニティ・インフラストラクチャーの整備が重要であり、そのような都市づくりを進めるNPOやボランティア組織等による市民的公共性の確立が大切である。

第三に、市場を通して新しいサービスが供給されることである。「都市のディズニフィケーション化」であり、これまでの都市活動の中心的な存在であった、様々な生産活動や消費活動、サービス活動は電子空間上で可能となり、人々が出会って楽しむ空間のみが現実の空間に託される。そこでは行政的公共性と市民的公共性の区別は意味をなくし、身体・健康維持に関する人的サービスと心の満足に関わる人的なサービスのみが求められ、交流空間こそ公共性を持つ都市づくりに転化していくと考える。

が覆っているというのが現代社会の実態ではないかということです。

以上のことから、第一の都市づくりは、行政的公共性を中心に考えることとなります。これは従来からある考え方で、当然必要なものです。キーワードとしては「機能合理化」、「最適化」、「効率化」、「定時性」など、従来から社会のあるべき姿として表現されるものです。国や自治体を中心とした行政システムによって、こうした社会システム的な都市を形成していきます。

そして第二の都市づくりとは、前述の新しい都市の公共性、すなわち「意味充実」とか「ゆとり」、「質」、あるいは「価値ある非効率性」のように、効率性だけで排除されてしまっている「生活世界」を、市民的公共性によって救っていく、支えていく、というものです。具体的には、NPOやボランティア組織等が、市民的公共性を担う都市づくりです。

そして、第三の都市づくりが「都市のディズニフィケーション化」なのです。

第一は効率性、第二は市民性をベースにして考えているわけですが、それだけでは人々の新しい要求に応えられないのではないかと思います。つまり、都市には「人々が出会って楽しむ空間」という機能があると考えられるなら、行政的公共性とか市民的公共性だけは実現できないからです。

これからの時代、電子空間上でさまざまな活動が可能となるでしょう。このような社会だからこそ、「実態の空間」には、人々が出会って楽しむ交流空間としての公共性を持たせるべきだという意見が、「都市のディズニフィケーション化」です。これはアメリカで言われている言葉で、わが国でも最近紹介されつつあります。このように、人々が楽しむ空間こそ現実の空間に託されるという都市づくりが、これから始まってくるとはのではないかと思います。

リーディング産業、「ゲームソフト」を支える東京のクラスター群

わが国の産業は、重厚長大から軽薄短小へ移行するという議論が一時盛んになりました。さらに最近では、情報関連産業がリーディング産業として注目を集めています。

わが国の情報関連産業は現在、極めて多様な形態で出現しつつありますが、カリフォルニアのマルチメディア・ガウチやニューヨークのシリコン・アレー等、海外の例に対応する議論としては、ゲームソフトクラスターを取り上げるのがよいと思われます。

東京の「ゲームソフトクラスター」は、かなり多様な内容を持っています。従来持っていたアニメーションの世界から始まって、東京の渋谷を中心とした「ビット・バレー」のさまざまな機能、下町のおもちゃ産業から展開したもの、あるいは都市にある映画産業やレコード産業、そこから派生したソフト産業、これらが全体としてゲームソフト業界という表現で語られています。このような、私的なものをベースにした新しい産業は、ほとんど東京が一人勝ちの状態です。

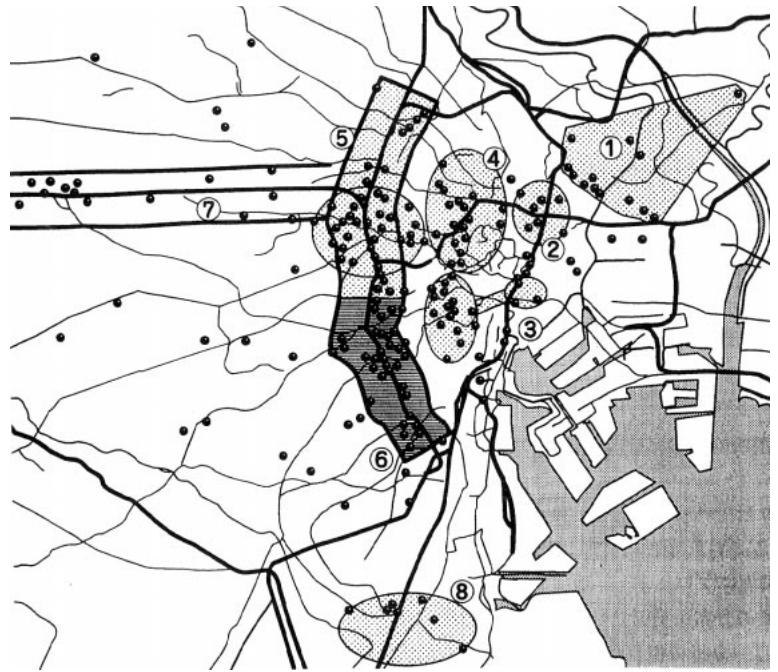
次に、ゲームソフト企業のクラスターの分布状況を見てみましょう。「クラスター」とは、異業種が交流して新しいものを生み出すという従来型の企業の集中状態ではない、同業種が集まって競争と共存を生むような領域が、いくつか東京で生まれています。

は東部クラスターで、従来のおもちゃ産業をベースにした領域です。は秋葉原クラスターで、秋葉原を中心とした地域、は銀座・赤坂クラスターで、映画産業その他を中心とした地域、は外堀沿いクラスターで、レコード会社や出版業界が集まります。は山の手線の北クラスターで、比較的新しく、NHKのベースを中心とした地域です。そして、の山の手線の南クラスターとともに新しい映像型のソフトを扱う産業が集まっています。は世界に冠たるアニメーション制作企業が分布している中央線クラスターです。その他、京浜クラスターがあります。この図は東京大学人工物工学研究センターの馬場教授が中心となって研究されたものです。

これを見ると、オフィスコストや開発環境、情報環境、開発プラットフォーム、さまざまなソフトを開発するための基盤となるさまざまな機能がどんな位置づけになっているか分かれると馬場教授はおっしゃっています。

例えば、東京の下町にあるの東部クラスターは、「トミー」や「ツクダオリジナル」、「バンダイ」等の、お

もちや産業をベースにした新しい産業が根づいた街です。これは の秋葉原クラスタの電気産業街が最近、家電等の量販機能だけではなく、さまざまなソフトを作る場になったことが影響しています。 の銀座・赤坂クラスタは、日本コロムビアや東映ビデオ、東宝など、従来の映画やレコード会社の資産をベースに新しいソフトを作り出す産業が集中しています。 の外堀沿いクラスタは出版社の集まる地域で、角川や講談社等をベースにできている新しいオフィス街です。 の山手線沿線の北部クラスタは、おそらく東京の中で、あるいは日本の中で一番ゲームソフトを担う機能が集まっている地域で、アスキーのような代表的な企業もここにありま。また、 の山手線の南部クラスタはNHKの存在が非常に大きな触媒になっていると思いますが、特に北部には、NHKに関連したさまざまな新しい機能が介在しています。 の中央線クラスタには、ガイナックスをはじめとして、新しいビデオソフトを作る産業が現れています。



また、馬場教授は、今後維持できるかどうか分からないとしたうえで、東京の西部、川崎と東京のちょうど中間辺りを の京浜クラスタと位置付けています。ここにはセガ、ナムコという企業があります。

このように、「クラスタ」を形成する、あるいは「クラスタ」を支えるための都市づくりが、非常に重要ではないかと思ひます。

2章：知恵の時代にふさわしい都市づくり

資料2 参照

知価産業を担う大都市

「知恵の時代の都市新生研究会」は平成12年に約半年間にわたって行われたものです。堺屋氏は大都市に着目して研究会を発足、これからの都市は、知恵・創造性をどのように発揮していくかについて、日本の代表的な大都市から人を選び、議論させました。

報告書は、「規格大量生産時代」が終焉を迎えたものの、これらが残した問題を解決すべきであるということ、同時並行的に、「知恵の時代の新しい課題」として、自らの多様な価値観にこだわった生活をし、生きようとする、知恵の豊かな人々に対応し、働く場と生活する場が一体となった個性的な複合空間をどのように形成していくのが、これからの都市づくりには重要であることを述べています。また、知恵を集める都市、まちづくり、要するに知恵の豊かな人々がどのようにその都市の中に集まり、新しい産業を、言い換えれば「知価産業」を担っていくのかを考えるべきだとしております。

資料に「知価産業の新たな集積をつくろう」とあります。大分私の意見が入っているため、前述の話と重複しますが、例えばカリフォルニアのマルチメディア・ガウチ、ニューヨークのシリコン・アレーでは、企業や研究機関の集積が生じており、同じような企業が、競争と協調を繰り返して大きなビジネスチャンスをめざしています。シリコン・アレーやマルチメディア・ガウチでは、大学や研究機関と産業が、人材面・技術面で連携し、強化を図っています。例えばカリフォルニアのシリコンバレーでは、スタンフォード大学が中心的な役割を担っています。大学が高い水準の人材を育て、新しい業を生む都市や大学が彼らを支援し、事業として成功した場合には十分に努力に報い、失敗しても再挑戦できるのです。こうした仕組みがアメリカの中で生まれているのです。

先ほど「クラスター」形成の話をしました。わが国の場合は、ビデオソフトやソフトをつくる産業を支える人材の多くは、専門学校卒の人々です。待遇面でも決して恵まれているとはいえない状況で、何とか生活を維持し、クラスターを形成していますが、スタンフォード大学のような代表的な大学が産業を担っているアメリカの場合とはレベルが違うのではないかという感じがしないわけではありません。

また、研究会では様々な提言と同時に、具体的なアクションプロジェクトを提案しています。それが「総合都心居住アクションプロジェクト」です。住むことと働くことが一体となり、しかも新しい産業を担う、そういう方々を生み出す場を作ろうというものです。また、「大都市フロンティアプロジェクト」では、臨海部のような大規模な未利用地を使い、PFIやTIFといった新しい開発手法を活用しながら、大規模に民が展開できるような仕組みも考えるべきだと提案しています。

混在から秩序ある複合化へ

ところで、この研究会で行っていたベーシックな議論があります。私は必ずしもそう単純ではないと思っているのですが、堺屋氏は「わが国は機能分離して業務、商業と住居を用途分けし、分離したが、その間の接触がなくては新しいものが生まれてこない」ということをしきりにおっしゃっていました。私は堺屋氏がいうほどきれいに機能分離しているわけではなく、むしろ無秩序に混じり合っていると思います。そのためにいろいろフリクションが起き、創造的な空間にはなっていないというのが実態で、むしろそれを上手く複合化させながら新しい創造的な空間に組み替えていくことが必要だと思います。単に、従来のように混ざり合っている、混在しているままにするのではなく、秩序だった複合化、機能の複合化をこれからの都市の中で考えていく必要があります。

そういう場として少しずつ生まれているのが、先ほど新しいゲームソフトクラスターの中で紹介したような、渋谷を中心とした新しいエリアです。ですから、さまざまな機能が混じり合い、さらに文化的な機能を持つことで新しい街に展開していく可能性が、日本のこうした地域にはあるのです。若者の文化は相当外延化しています

し、下町文化の位置づけも含めて、東京全体、東京圏全体で新しい機能をどうやって支え合っていくかという議論が必要だと考えます。

新しい産業のあり方を考えるとき、従来の機能が、例えば東京にどのように分布しているかを見ると、その地域的な差が非常に大きく、このような地域的な差がこれからの都市の新しい産業の創世に大きな影響を与える可能性があり、実態もそうなっています。このように、都市のトップの産業のあり方が、都市固有のハードが形成する雰囲気や条件等に大きく影響されながら立地しているということがわかるわけです。

新たなソフト産業がこれからのリーディング産業になるとすると、東京はじめ大都市をベースにしながらどのようにして根づいていくのか、堺屋氏の言う「知恵の時代の新しい都市づくり」をどう考えていったらいいのかということが、都市づくりの大きなテーマの一つになるでしょう。

資料 2

知価社会（知識と知恵を活かして価値を生み出す社会）への移行、IT革命や少子高齢化の進行といった環境変化のなかで、多様な知恵の時代にふさわしい新生都市のあるべき姿を展望するとともに、その実現のために現在取り組むべき課題を整理し、早急に対応していくことが求められている。こうした観点から、経済企画庁長官の私的研究会として、「知恵の時代の都市新生研究会」を設置し、9月から11月までの間7回にわたり検討を重ね、報告書を取りまとめた。概要は以下のとおり。

< 新生都市のあるべき姿 >

これからの知恵の時代において、目指すべき新生都市のあるべき姿。

- (1) 個性豊かな住民のいろいろなニーズにあわせて都市のあり方も変化する。
- (2) 既成市街地の再生が進み、その魅力と利便性が高まる。
- (3) 個性豊かで機能複合的な地域拠点がネットワーク状に結びつく都市構造に変わる。
- (4) 住民が参加して好みとニーズに応じたまちをつくる。
- (5) 都市は知的交流空間となり、そこに知価産業が生まれる。

< 都市新生の課題 >

- (1) 低水準の居住環境、長時間通勤、交通混雑など、規格大量生産時代における人口や機能の過度の集中によって生じた課題。
- (2) 現在の都市が提供している機能と新たな都市住民のライフスタイルとの不適合に起因するミスマッチ型の課題。

< 都市新生を実現する施策の方向性 >

ミスマッチ型の課題への対応を中心に、その解決に向けた施策の方向性を示す。

- (1) 知恵を集めるまちづくり
住んで楽しいまちにしよう。
知価産業の新たな集積をつくろう。
- (2) 知恵が支えるまちづくり
育児のための場をつくり女性が活躍しやすいまちにしよう。
高齢者が活躍しやすいまちをつくろう。
コミュニティの知恵が支えるまちをつくろう。
- (3) 知恵を活かしたまちづくり
ITを活用してまちの暮らしを便利にしよう。
円滑な住民合意のしくみをつくろう。
まちづくりのための資金をうまく調達しよう。
- (4) 知恵の豊かな人づくり
まちづくりに熱心なひとを育てよう。
知恵を生むひとを育てよう。

< 都市新生施策を具体化するモデルプロジェクト >

新しい知恵の時代におけるまちづくりのモデルとなるようなプロジェクトを、民からの提案を募って官民一体となって実践することによって、都市新生施策を早急に具体化するとともに、今後の都市づくりにおいて必要とされる新たな施策を明らかにすることができる。

- (1) 総合都心居住アクションプロジェクト
諸機能がコンパクトに集積した都心居住の実現を統一テーマとしたモデルプロジェクトを都心部の低未利用地などで実施する。
- (2) 大都市フロンティアプロジェクト
知価産業の集積、エンターテインメントや芸術・文化を核としたまちづくりなど、テーマ性のあるモデルプロジェクトを臨海部などで実施する。