

FOCUS

都市は死にゆくのか (Are cities dying?)

日本大学教授・マサチューセッツ工科大学不動産研究センター研究員 清水千弘

都市であることの意義

1998年にハーバード大学のグレーザー (Glaeser E. L.) は、「都市は死にゆくのか (Are cities dying?)」(1998年)という論文を書き、都市であることの意義、都市の今後の道行きについて説いた。彼の研究では、20世紀において全世界的に都市化が進んだことを指摘している。しかし、その都市化の進展によって、自然が破壊され、都市の内部では混雑が発生するばかりか、公害問題、凶悪犯罪の増加など、さまざまな都市問題を露呈させていった。そのような中で、「都市は死にゆくのか?」という疑問になって表現されたのである。

未来科学者のアルビン・トフラーらは、情報技術の発展などにより人々の情報伝達が空間的なものを乗り越えて瞬時に行われることで、都市が意味を持たなくなる、そしてその結果、都市問題は解消されていくと考えた。現在では、トフラーが予言したように、情報技術の発達によって、また働き方改革などにも少なからずの影響を受けながら、働く場所での人とのコミュニケーションは著しく変化しようとしている。

近年の情報通信技術の進化は目覚ましく、アルビン・トフラーらが予想もできなかった形で進化している。そうすると、都市であることの意義は、彼らが予想していた以上に薄らいでいることになる。

集積の利益と混雑の不利益

このように考えると、都市の持続性は困難であると考えられるが、グレーザーは、都市の変容は、都市に集まることの便益が費用との関係から説明できるとした。その結論としては、人と情報を移動させることのコストや Face to Face でのコミュニケーションの重要性を指摘し、都市が死にゆく危険性は顕著ではないとした。

対面でなく電話をはじめとするテクノロジーを用いた情報交換のみに頼ろうとすると、少なくとも片側がなにかしらの情報交換を計画していなければならず、それに至らないような些細な情報交換が困難になる。したがって、Jacobs (1969年) で描かれる都市の定義である「さまざまな人が集まり、交流が生まれることで情報の交換が促され、互いに刺激を与えあうことが可能となる地域」という意味での都市のあり方

は困難になる。また、「そうした場所でこそ可能であることとして独創的なアイデアや技術が生み出され、結果として持続的な成長を可能とする」とされるようなことも難しい。

一方、グレーザーは同時に、都市における負の集積効果である混雑費用についてもその影響を重要なものと位置づけていた。特に米国においては、犯罪、混雑、汚染などが深刻になっており、西海岸の中規模の都市においては都市が発展するであろうとしていたものの、東部の古くからの都市など都市中心部のスラム化が起こっていたためである。

都市はエンターテイメントマシン

Anas, Arnott and Small(1998 年)は、「集積」が都市の存在意義であるとしつつも、その実態については不確定で部分的には理解されていないとしている。

こうした中、グレーザーは、米ガーディアン紙のインタビューにおいて近年の都市の発展とアメニティ・魅力について語っている(2015年)。そこでは、過去に都市に対するネガティブなイメージがあったことを示唆しつつ、「それはもう当てはまらないものになった。(米国では)1990年代までには、都市は多くの人々が好むような都市はアメニティ・魅力を提供するものになった」としている。

つまり、都市にはアメニティなどの多様な消費機会が存在しており、その消費に慣れてし

まった人たちが、それ以外の場所で生活することが困難になっているといってもよい。さらには、日本の都市でも顕著だが、都市生まれの人口比率がどんどん高まっている。そうする中で、都市が故郷であり、その故郷から離れて、都市以外の異質な空間に住まうことに対して抵抗を持つ世代が大多数となってきたといっても良い。

そうすると、家庭(First place)、職場(Second place)に加えて、カフェ・バーや気の利いたレストラン、本屋さんなどの滞留空間などのサードプレイス(Third place)の重要性が一層増してくることとなる。「サードプレイス」の概念を提唱した都市社会学者のオルデンバーグ(Oldenburg, L)は、どのようにしてサードプレイスが地域の民主主義やコミュニティの活性化につながるかを説いている。そこから新しい発想や技術革新が生まれる確率は高い。

日本の都市では、依然として通勤混雑、都市環境の汚染、騒音などさまざまな逆アメニティ(disamenity)といった集積の不利益と対比されるのは、集積の伴う生産性の向上だけである。しかし、都市が死にゆかないために必要なのは、サードプレイスとしてのアメニティをいかに充実させていくかということと言ってもいいであろう。シカゴ大学教授で社会学者の Terry Nicholas Clarke が言ったように、「都市はエンターテイメントマシン」なのである。