

書 評

高木聡一郎 編『インターネット・オブ・プレイス：「都市」の新しい拡張』

東京大学出版会 2023年 257p. 3,900円(税別)

地理学において「場所 (Place)」は、「地域」や「空間」、「ローカル」などの用語と共に、その概念や対象について議論されてきた。人文地理学事典の解説によると、「人間の具体的な役割を通して周囲の空間や環境から分節させた、個人や特定の人間集団にとって特別の意味を帯びた部分空間である」(高野, 2013)とある。すなわち、人文地理学における場所とは、位置や空間のように幾何学的あるいは定量的に解釈される対象というよりも、人間や集団同士の行為によって意味づけられるものと捉えられる。ちなみに、場所が人文地理学の主要な概念の一つとして注目されたのは、レルフ (1976 = 1991) やトゥアン (1968 = 1988) に代表される人文主義的あるいは現象論的地理学からのアプローチを発端に、現在に至るまで多くの人文地理学者によって議論されてきた (ジョンストン, 2002 ; Creswell, 2014 ; 井上・小泉, 2022)。

一方、モビリティ技術の進化に伴い人々の移動性が格段に高まると同時に、情報通信技術 (ICT)、特にウェブの登場を契機に、場所の役割や意味が変化するとされる (丸田, 2008)。それは、多くの人間や集団が交わる都市においても例外ではなく、レルフ (1991) により「没場所性」と評されたように、場所のアイデンティティが弱められてしまう状況から、「場所の喪失」にすら至っているという指摘もある (クレスウェル, 2022)。

このような背景を基に、本書は「モノのインターネット : Internet of Things (IoT)」をなぞらえた「インターネット・オブ・プレイス : Internet of Place」という新しい概念を通して、これまで物理的・社会経済的に高度に集積することで存在してきた「都市」の意義や役割を問い直す局面にあると編者の高木は述べている。

本書は、全4部・11章と2つのコラム記事で構

成されている。本書の刊行の発端となったのは東京大学と三菱地所株式会社が共同で2020年2月よりスタートした「プラットフォームとしての都市研究会」であり、ここに関わった情報・都市計画・政策・法律など13名の研究者・実務家が執筆している。

第I部は序論に位置づけられ、「第1章 インターネット・オブ・プレイスの概念」(高木聡一郎)として本書の全体的な視点や主要な概念が紹介される。都市への集積メカニズムについては、編者の専門である情報経済学をベースに、チューネンやウェーバー、マーシャル、ヘンダーソンといった地理学的にも縁の深い立地論・産業集積論に対する言及に加え、近年においてはグレイザーやフロリダといった知識経済学やイノベーション論なども手がかりにしながら、その理論的な過程を説明する。さらには、情報技術の進化やCOVID-19の流行などを背景として、都市に対する人々の価値観が大きく変化した点を強調する。実際、2020年には東京23区を始めとする都心部からの転出超過の状況が(一時的であるにせよ)約30年ぶりに現実となったように、都市と地方の関係性はどのように推移するのか、さらに都市と地方という二元論を超えて、サイバー空間を含めた新たな空間・場の使い方についての問題意識が提示された後、以降の各部では社会経済・文化・技術や制度の観点から読み解こうとする。

第II部は3つの章で構成され、主に「社会経済的側面」について言及される。第2章の「都市と地方の二元論を超える」(澁谷遊野・高木聡一郎・福地真美)では、三大都市圏への人口流入の推移を踏まえつつ、東京への一極集中の過程が説明される。そのような状況下で、章の後半部では東京以外に本社を構えて全国あるいは世界展開を果た

している、スノーピーク（新潟県三条市）とサンクゼール（長野県飯綱町）の事例を通じた大都市一極集中へのオルタナティブが説明される。

この二社の特徴として指摘されているのが、都市圏の消費者をターゲットとしたデザイン・商品戦略と、地方で集積されている技術・製品の組み合わせが活用されていること、さらには「マルチハビテーション」（スノーピーク）や「地方でのライフスタイルへのこだわり」（サンクゼール）が見出されている点、すなわち（地域の）「ブランディング」にあるという。さらに情報技術の活用においても、サンクゼールは自社で開発・運営するシステムをフル活用する過程で、店舗のPOS（Point of Sales）やEC（電子商取引）サイトなどITシステムの内製化が進められ、スノーピークでも20年以上進めてきた社内業務システムが、他社にも提供されているという。

第3章は、「エモーショナルな都市——人々は都市に何を求めているのか」（高木聡一郎・澁谷遊野）と題して、主に個人を焦点にコロナ禍を踏まえた都市の居住ニーズの解明を試みている。本章では調査会社のモニター3,000人を対象に2021年に実施されたアンケート調査をもとに、人口の多さの重要性、個人事業やフリーランスにおける課題、仕事場（ワークプレイス）などの結果がそれぞれ分析される。特に、産業構造が個人化する中で、新しい知識の獲得機会よりも、取引相手とのマッチングが都市に求められているようである。他方、章のタイトルにある「エモーショナル」についての説明が本文中では少ないが、調査結果によれば芸術的な関心を持つ人に向けた要素や、自分の生活やキャリアを広げられるような人的ネットワークが得られるかなど、人々の態度・感情に根ざす要素が肝要であると述べられる。

第4章「都市のレジリエンスとデジタルプラットフォーム——空間資本を用いた考察」（櫻井美穂子）では、場として成立するためのコンテキストや要素として、「空間資本」があるという考えのもとで論を進めている。ここで示される空間資本とは、著者によれば特定の場所にのみ生まれる

知識のことを指し、ここで生まれた資本（知識）を別の物理的空間に応用することは容易ではないという。

著者は、この事例として東日本大震災における南三陸町を始めとする市役所の被災を例に、物理的・制度的に行政内の情報システムがゼロから再構築された点を取り上げる。そこでは、単にシステムを再構築すべしとばかりではなく、運用上培われたノウハウやシステム構築に関わった外部業者の人々の協力体制が重要であったことを振り返る。また、類例として、津波災害の伝承の過程も説明される。

他方、本書で指す空間資本は、平時も有効に働く可能性があることも指摘される。バルセロナで2019年に導入され、日本でも加古川市などで活用が始まっている市民参加型の合意形成を支援するオンラインツールDecidim（興石ほか、2022）などがその一例で、地方自治におけるデジタルプラットフォームの役割として強調される。

第Ⅲ部は3つの章で構成され、主に「文化的側面」について言及される。第5章「イノベーションの新たな文化を育む「場」のデザインとその戦略」（トゥーッカ・トイボネン／高木聡一郎訳）では、社会学者として日本の若者研究や社会起業家論（トイボネン、2014）に見識のある著者が、コワーキングスペースに代表される、従来の企業オフィスとは異なる新しい場に注目する。都市において新たな文化の創造の担い手がどのように生まれうるかについて、起業・アートやデザイン・科学研究の3つの側面にも着目し、場の形成とデザイン手法について論じているが、理論的な観点の主であるからか、著者の主張する「ハイブリッドクリエイティビティ」（複数の知識分野や実践分野が重なり合い、重層的に展開される創造プロセス）に資する具体例はあまり言及されない。他方、このような新しいワークスタイルの場の形成とサイバー空間の活用が進むことで、かつて「クリエイティブシティ」（フロリダ、2014）論において着目されたような、新たな資本階級の出現による都市空間への様々な影響拡大につながるのでは

ないかと推察される。

第6章「都市にとって美とは何か——ビッグデータとAIを用いた『感性的なもの』の定量化の試み」(吉村有司)は、オスマンによるパリ大改革とセルダによるバルセロナ拡張計画を具体例に「都市にとっての美しさ」を巡る都市史を解き明かしながら、『街並みの美学』(芦原, 2001)を基に、日本の街並み景観をビッグデータから定量化する試みを提案する。その具体的な手法について著者は、東京都内の代表的な6つの街を対象に、アクションカメラで撮影された大量の画像を機械学習にかけた上で、芦原の定義する「第一次輪郭線(建築物の外壁)」と「第二次輪郭線(その外壁に付随する看板類等)」の抽出を試みる。

この過程の中で著者は、景観画像の代表的な機械学習モデルとデータセットであるCityScapesを用いる検討を行った結果、第一次輪郭線については日本とヨーロッパには大きな違いがないことを定量的に明らかにした一方で、第二次輪郭線に該当する屋外広告などはアジア特有の風景であるため、景観要素として抽出できないことを発見し、ビッグデータ分析におけるプレイスの重要性に触れている。さらに、一連の景観画像の収集・分析を通じたアプローチは、建築・都市の専門家が分析目的に用いるだけでなく、本来、それぞれの街を創っていくべき住民とのコミュニケーションツールにもなりうることも言及される。

第7章「秋葉原・文化・超辻性」(庄司昌彦)は、「家電の街」からゲームやアニメなどコンテンツを楽しむ「オタクの街」へと変貌を遂げた秋葉原を対象に、江戸時代における街の構造として特徴的であった「辻」に着目しながら、その地域史・文化史的な読解を行っている。著者は、江戸時代から1950年代の電気街成立までの来歴について、豊富なビジュアル資料として古写真や絵図などから読み解きつつ、特に2000年代以降におけるメイド喫茶やコンカフェ(コンセプトカフェ)の台頭によって、空間が変容するというよりも、むしろ様々な文化の積層によって秋葉原という街の多様性が生じていると述べる。

加えて、情報空間や人々のイメージにおける秋葉原の捉え方に関して、検索サイトの言語設定を変えると、地理的には同じ場所を示す場合でも検索されているキーワードが異なる点などの例が示される。

本書の最終パートである第IV部は、技術的・制度的側面を焦点に当てた4つの章で構成される。第8章「都市におけるデータプラットフォームとイノベーション」(越塚登)は、都市における様々な情報技術の活用やプラットフォーム開発を手掛けてきた著者により、スマートシティの文脈から説明される。既に30年以上に渡って取り組まれてきたスマートシティの取り組みは、日本でも国家的な事業として様々な形で推進されているが、2020年代以降の潮流としてICTを駆逐することに特徴がある。さらに、都市外部も含めて従来注目された環境やエネルギー分野を超え、交通、観光、健康などあらゆる都市政策の分野に波及していると著者は述べる。一方、都市が「スマート」であることは、手段であって目的ではない点も合わせて強調される。

本章の後半では、著者が関わったスマートシティ・サービスの実例として、電力メーターデータを用いた不在配送の解消や高齢者の「フレイル状態」(虚弱を意味し、身体的機能や認知機能の低下が見られる状態)の早期発見に関するデータ活用が説明される。他方、著者は様々な経験に基づき、日本のスマートシティがどういったサービスを提供するかという段階を超え、サービスをどのように提供するかに移行している点にも着目し、取り組みの全体像を整理する「アーキテクチャ」の重要性を説く。この点は制度や仕組みだけでなく、都市OSや分野間データ連携基盤といったシステムを伴うことで、日本のスマートシティ施策における新たな方向性について示唆する内容となっている。

第9章「エリアマネジメントのDXがもたらす都市の拡張」(重松眞理子)は、著者の関わるまちづくり協議会活動を通して、特にエリアマネジメント分野におけるスマートシティの取り組みを通

した「まちづくりのDX（デジタルトランスフォーメーション）」について説く。ここで対象とされている大手町・丸の内・有楽町（大丸有）地区は、約120ヘクタールに4,300社を擁する日本屈指の業務エリアであり、30年近くに渡って民間企業や市民が行政と連携しながら主体的にまちづくり活動を進め、2000年には先駆的に「まちづくりガイドライン」を策定し、現在も改定を重ねている。

著者によれば2019年以降の新しい潮流として、スマートシティの目標を定めた「スマートシティビジョン」を定め、都市から得られる膨大なデータを可視化・分析・シミュレーション・制御し意思決定を迅速にすることで、エリアの価値が高まる点を重視している。また、大丸有地区のイベントやモビリティ情報を一括して提供可能にする「Oh MY Map!」の事例や、解像度の高いエリアデータの取得が、エリアマネジメントに関わる多様な利害関係者の信頼に基づき実施される必要性も強調される。

第10章「都市の相互接続と共存進化を支えるサイバーインフラ」（中尾彰宏）は、5G/6Gに代表される高度情報通信ネットワークを題材とした研究開発と実践例について紹介される。ここでは「テストベッド」と呼ばれる、新たに開発された未完成の技術を実際の生活において利用しながら、課題を抽出し完成を目指すアプローチが説明された後、著者の所属する東京大学における取り組みと、広島県との連携事業として「ひろしまサンドボックス」の取り組みが概略的に説明される。

第11章「都市空間におけるデータ利活用の法的課題」（酒井麻千子）は、現実空間・仮想空間それぞれで収集された多様なデータの集積に伴う、管理や活用における法的な課題が整理される。第一にスマートシティを進める上では、既存の法規制が存在することを背景に、内容によっては規制緩和や特区制度の活用が示唆される。また、データ共有・連携における課題として、GISデータを始めとする多様な地域情報と、センサー・カメラ等から得られるリアルタイムなデータの両方があると説明した上で、前者の多くのケースでは良質な

データとして公開・活用を進めつつ、後者のデータについては個人への精神的・財産的な被害を生じさせないための保護・活用を進める必要があると強調する。

第二にVR・AR技術を用いたサービス提供と法的課題に着目し、(1) 現実の都市空間を再現するデータの利用、(2) バーチャル空間情報に新たに追加された対象物（オブジェクト）の削除請求などの可否、(3) 収集されたパーソナルデータの活用、の3点について詳述される。(1)は、例えば3次元都市モデルに代表される都市空間の詳細を再現する場合、その建築物や美術品の著作物性の可能性について検討され、(2)は、Pokémon GOを例に、寺社や建物に人が集中することで通常営業や活動に支障が生じた際の削除請求について触れられるなど、地理空間情報との関わりが指摘される。(3)は、氏名・住所などユーザー情報が問題であるだけでなく、VR・ARを活用することで身体動作や、映像・テキストによるコミュニケーション、現実空間の位置情報も収集されるため注意が必要であると著者は強調する。また、本章の最後には、スマートシティは広く都市デザインに関わるものであるため、個人情報保護など情報法だけでなく、都市法という異なる法領域にも検討範囲が及ぶことが指摘される。

以上のように本書は、特にCOVID-19によって表出した都市の諸問題と共に、今や「都市的なるもの」が物理的制約を超えて、拡張し続けている状況を多様な視点から説明しようと試みており、ケーススタディのみならず実務者の豊富な実績を基に語られている部分は高く評価される。他方、各執筆者のバックグラウンドが大きく異なるため、「都市」や「プレイス」に対する位置づけが不明瞭なまま論述される章が幾つかあり、各章や全体の関係性がかえって掴みづらくなってしまった点が悔やまれる。さらに各章の実践的な事例も、本来「インターネット・オブ・プレイス」の具体像を想起しやすくなるために設けられていると期待して読んだものの、幾つかの章ではプロジェクトの概況説明にとどまっていたり、アン

ケート調査の結果が断片的に示される部分も散見され、何を読者に強調したかったのか掴み損ねる部分があった。

「都市的なもの」を巡る議論や、ICTと都市との関係性については、本書第一章で言及された既往研究を含め、多くの都市研究を通じてこれまででも繰り返し述べられてきた(関根編, 2004; ホール, 2022)。それと同時に、本稿の冒頭で紹介したクレスウェル(2022)によれば、「地球規模での問題や混沌とした社会経済システムの問題解決には、普遍的・科学的な思考だけでなく、場所が持つ性質や特異性にこそ着目する必要がある」と述べられるように、場所は身近な問題を認識し、具体的なアクションを惹起する役割を果たすと評者は考える。

今後も多様化するであろう都市問題や都市内部における社会・経済的な不平等に対して、新しい技術やインターネットを中心とする情報を活かすことでどのように乗り越えられるかの視座は、スマートシティ化によって得られる膨大なデータを活用した新たな研究に期待するだけではない。すなわち、場所に即した実践的な知(コモンズ)が広く共有され、インターネットが本来得意とするネットワーク上のつながりの広さや、デジタルに基づく新しい参加の仕組みを通じて(Wilson and Tewdwr-Jones, 2021; 瀬戸, 2023)、当事者と共に課題を一つずつ乗り越えることが肝要であろう。

文 献

芦原義信 2001. 『街並みの美学』岩波現代文庫。
井上拓央・小泉秀樹 2022. 場所とは何か?—場所に
関する理論の系譜. 都市計画 357 : 12-17.
クレスウェル, T. 著, 小泉秀樹・井上拓央訳 2022.
[インタビュー] 都市計画は場所とどう向き合う

べきか—人文地理学・批判的都市理論との関係を
踏まえて. 都市計画 357 : 30-33.
興石典彩花・後藤智香子・新 雄太・矢吹剣一・吉村
有司・小泉秀樹 2022. 日本における住民参加型
まちづくり手法としてのオンラインプラットフォーム「Decidim」の活用実態. 都市計画論文集 57 (3) : 1355-1362.
ジョンストン, R. J. 著, 竹内啓一監訳 2002. 『場所
をめぐる問題—人文地理学の再構築のために』古
今書院。
関根康正編 2004. 『<都市的なもの>の現在—文
化人類学的考察』東京大学出版会。
瀬戸寿一 2023. 空間メディアとしての地理空間情報
と3D都市モデル. 新都市 77 (1) : 78-84.
トイボネン, T. 2014. 社会変革のコミュニティ—
新しい「協働体」の誕生とその構造. フォーラム
現代社会学 13 : 102-110.
トゥアン, Y.-F. 著, 山本 浩訳 1988. 『空間の経験
—身体から都市へ』筑摩書房。
高野岳彦 2013. 場所. 人文地理学会編『人文地理学
事典』106-107. 丸善出版。
フロリダ, R. 著, 井口典夫訳 2004. 『新クリエイ
ティブ資本論—才能が経済と都市の主役となる』
ダイヤモンド社。
ホール, P. 著, 佐々木雅幸監訳 2022. 『都市と文明
Ⅲ—文化・技術革新・都市秩序』藤原書店。
丸田 一 2008. 『[場所] 論—ウェブのリアリズム,
地域のロマンチズム』NTT出版。
レルフ, E. 著, 高野岳彦・阿部 隆・石山美也子訳
1991. 『場所の現象学—没場所性を越えて』筑摩
書房。
Cresswell, T. 2014. 『Place: An Introduction. Second
Edition』Wiley-Blackwell.
Wilson, A. and Tewdwr-Jones, M. 2021. 『Digital Partici-
patory Planning : Citizen Engagement, Democracy,
and Design』Routledge.
(瀬戸寿一: 駒澤大学)