

## 「都市メディア論②空間メディアとしての都市の機能と バーチャル空間の機能」

水野 博 介\*

### 1 テーマの説明

「都市」は、「空間メディア」として捉えることができる。ここで言う「空間メディア」とは、情報が集積し加工され、また、新たな情報が創造され、発信される「場（トポス）」である。具体的には、前回にも述べたヨーロッパにおける「広場」や日本における「道路（あるいは路地）」のような場が存在する。また、さまざまな都市のインフラや施設・設備つまり、諸要素があつて、そこで、さまざまな活動がなされ、多様な情報の集積・加工・創造・発信が行われている。そのようなインフラや諸要素の容れ物としての「都市」が「空間メディア」であり、そのなかの具体的な人間存在や人間活動は、一応、考慮の外に置かれる（抽象的・概念的には扱われる）。都市は、もともと、政治や経済や文化あるいは宗教の中心であり、それらを巡る情報が生み出される場である。さらに、近世以来のことであるが、テレビや新聞あるいは出版や映画などの大衆向けのマスメディアの拠点は、大都市に集積している。これは、インターネットが盛んになった、この15年ほどにおいても同様である。ただし、この点については、今回は扱わない。

「空間メディア」としての「都市」のいくつかの様相を整理するのが、本小論の目的である。例によって、歴史的な事例も含めて記述していくが、今回は、現代的な都市が考察の中心である。今日、インターネット等によるバーチャルな空間が重要性を増しつつあるが、ここでの主

眼は、あくまでも「現実社会」におけるリアルな「空間メディア」としての「都市」の意味を考えることである。ただし、そこにおいて、「閉鎖空間」や「開放空間」、「リアル空間」や「バーチャル空間」といった次元についても考察していく。なぜなら、都市空間の開放化や都市機能のバーチャル化が現代の都市を変えつつあることは事実だからである。

### 2 都市＝空間メディアの形成とその機能

「都市」の定義として、ここでは、「多くの人々がある種の機能を果たすべく建設された空間」というふうに抽象的に捉えておく。ここで、「空間」というのは、諸要素の集合を意味する。

都市は、多くの人々が集まることから、①それらの人々の間で、物流や金融などの経済的な取引がなされる。そのような人々の離合集散ということも都市の特徴になる。すなわち、②それらの人々が移動し、交流し、文化を創造するというのが一つの大きな機能である。これらが、空間メディアとしての都市の最も基本的な機能だと思われる。

「市（市場）」の形成、つまり①の機能がそもそも都市が生まれる契機であるという有力な説があるが、実際には、人々が集まって都市が生まれるには、経済以外にも多様な契機がある。たとえば、前回の論文において、アテネとローマのいずれにおいても、「神殿」が都市の高い場所（あるいは都市を見下ろす場所）にあつて都市を守護していたことを挙げたが、このような「神の存在」を示す宗教施設の建設が都市の形

\* みずの・ひろすけ

埼玉大学教養学部教授、メディア論

成の契機になることもある。パリなども、現在は都心のごく小さな地区にすぎなくなった「シテ島」に、当時のパリの重要な交通であり産業であった船の航行の守護神があったことが、そこに「都市」が生まれる契機となっており、その守護神の存在する聖なる場所に現在ではノートルダム大聖堂が位置している。

このように、都市の枢要な機能を果たす「中心的な場」というものがありうるが、それは、現代の都市においては、どのような形をとっているのか？あるいは、今や形のない抽象的なものなのであろうか？それはやはり、「シンボル」的なものなのだろうか？これらの「都市」の機能は、現在においては、マスメディアやネットにおいても遂行されていて、互いに補完的な役割を演じているのかもしれない。

国家や自治体の「政府」を考えてみると、内閣や大統領府あるいは都道府県庁などは、ある種の建物（例えば、首相官邸やホワイトハウス）によって代表されており、それらの建物は「首都」という都市に位置している。「電子政府」という言い方があるが、実際にネット上に政府機能があって、それが従来の政府に取って代わっているわけではない。やはり、建物に「政府」としての「機能」があり、そのような政府の建物がある場所（正確には、そこに政府の要人たちが存在できること）こそが「政府」を事実上構成する。

経済的な機能を考えると、例えばロンドンの「シティ」やニューヨークの「ウォール街」、あるいは東京の「日本橋兜町」のような中心地区がある。しかしながら、それらは、昔は確かに実際的な機能を果たす中心ではあったが、今では、「株取引」などの金融機能はバーチャル化し、むしろコンピュータ・ネットワーク（専用回線）のなかでなされているので、そのような地区は今ではむしろ「シンボル」的な存在かもしれな

い。他方、ファッションのような分野は、衣服やそれを実際に着ている人々という「実体」や「実態」が重要である。このようなことは、消費革命の起きた18世紀のロンドンにおいても、あったことであるが、今でも「都市」における特定の地区や通りは、事実上「流行ファッションの展示場」になっている。

ファッションは、「文化」の一領域でもあるが、文化というものは、空間メディアとしての都市と非常に関係が深いと思われる。それは、前回の論文でも示したが、ギリシャやローマの時代から、都市の中央部に「円形闘技場」や「半円形劇場」などがあり、まさに都市空間の一部として、スポーツや演劇あるいは音楽のためのさまざまな「舞台空間」とも言うべきものが設けられていたのであり、そのような「舞台空間」は、現代においてますます多様なものが設けられるに至っている。スポーツであれば、さまざまなスポーツの種目に応じて、さまざまな「競技場」や「格闘技場」のようなものが建設される。演劇や音楽のための「劇場」や「コンサート会場」や「オペラハウス」のようなものも多数ある。しかしながら、近代以降の「都市」は、都市自体が全体として、ある種の「舞台」であり、「文化の展示場」であるような「空間メディア」である。だからこそ、多くの観光客を呼ぶのである。エッフェル塔や自由の女神のような建造物は、都市という空間メディアの「シンボル」なのである。

### 3 閉じられた空間としての近代以前の都市

近代以前は、西洋においては、都市は基本的に「城壁」で囲まれた“閉じた”空間（閉鎖空間）であり、そのなかに、さまざまな機能を果たす建造物があったわけであるが、それらもまた、基本的には閉じた部分空間であるような閉鎖空間であった。各建造物は、それぞれ特定の

機能を果たすべく存在していた。このような閉鎖空間であったことの「象徴」として、西洋の建造物において頑丈な「扉」や「鍵」が発達したことを挙げておこう。

もちろん、都市の周辺と関係がなかったわけではなく、藤田（1993）が述べているように、都市は一般に、その周囲の「農村」に依存していたわけで、西洋の都市もそうであった。それでも、夜間や危機においては、完全に閉じた空間となった。より遠くの他の都市との間に街道が設けられ、互いに交流はあったにせよ、現在のような密接な関係はなかった。その典型が、おのおのが独立した「都市国家」ということになる。

しかし、このように“閉じた”空間であったが故に、西洋の都市においては「共同体意識」が発達したと言われる。中国においても、西洋と基本的に類似した構造があったとされる。他方、日本においては、「城壁」は、まさに支配者の居住する「城」を守るものであり、共同体としての「都市」を守るものではない。

日本の都市は、近代以前において基本的に都市を囲む「城壁」は存在せず、西洋の都市よりは“閉じた”空間という印象は少ないが、それでも、自然の障壁あるいは超自然的な目に見えない障壁によって囲まれた空間ではあった。そのような障壁が、外敵から都市を守るという機能をもっていた。例としては、「鎌倉」を挙げることができる。鎌倉は、三方に山が迫り、もう一方が海に面していて、自然によって都市を守るという形になっている。「江戸」のような、風水にもとづく都市づくりをしたところは、同時に、都市における人の出入りの制限や都市内部での区分け（ゾーニング）は、「関所」や「番所」等を設けることで実現していた。

しかし、日本において、近代以前の都市が、自然の障壁や人的な移動のチェック機関を設け、

人工的な物理的障壁はゆるかったことは、近代以降に、都市が外側へ拡張するという面、あるいは都市内部と外部とのつながりという面で、強固な障壁がなく、障害が少なかったということになり、都市の発展という面ではプラスだったかもしれない。ただ、その分、西洋のような「都市共同体」の意識は希薄だったと言えよう。

#### 4 近代以降の都市の「開放性」

近代以降、もとは城壁のあった西洋の都市においても、「道路」を建設する目的で、城壁は取り壊されることになった。これは、城壁が、近代戦争においてはもはや役に立たない、という認識が根底にある。つまり、大砲の発明は、弾によって城壁を壊したり、城壁を越えて弾が都市を破壊することができるようになり、城壁の意味をなくしたのである。パリあるいはウィーンなどでは、都市の外周にあった城壁を取り払ったあとに、主要道路を建設している。

近代以降の西洋の都市では、城壁がなくなり、人の出入りも自由になった。また、「鉄道」や「高速道路」は、都市と外部との交流を便利にし、都市の「開放性」を高めたと言えよう。海や大きな河川に面した都市の多くには、昔から「港」が設けられ、物資や人の出入りがあったが、近代以降はその重要性が減少した。例えば、パリは、セーヌ河の中洲にある「シテ島」から都市が発展し、パリの拡大にともなって、中洲は都市の内部で一定の役割を果たした（例えば、洗濯場が存在した）が、今では交通の要衝ではなく、観光名所になっている。20世紀以降は、都市の近郊に「空港」も開かれ、遠距離の地域や外国との直接的な交流も容易になり、外国人が流入出する開口部ともなった。

現代においては、人間自体の移動がきわめて活発化しているが、さらに郵便や電話のみならず、インターネットという「バーチャル空間」

においてリアルタイムでの情報のやりとりによる「人間的交流」が可能となったことで、都市のあり方も変わりつつあるとされる。具体的には、「移動する人びと (people on the move)」が地球規模で増大し、ディアスポラ (離散) が一般化しつつあるのである。そこでは、移民ネットワークによる国境を超えた都市と都市の新たな結びつきが形成され「つつあるという (渡戸, 2003 年, 13 頁)」。これは、「移住者の出身社会と移住社会をつなぐ「トランスナショナル・コミュニティ」の形成と存立構造」だという (同, 19 頁)。

以上のようなことは、吉原が簡潔に述べているように、「グローバル化がすすめばすすむほど、ローカルが新たな社会的意味を担って立ちあらわれてくるという都市的現実」(吉原, 2002 年, 41 頁) をまさに示す具体例であろう。

このような状況の前提には、「ヒト」「モノ」「カネ」そして「情報」の流通における自由と開放性ということがあるだろう。「ヒト」「モノ」「カネ」に関して、これとは逆の状況としては、日本にとっての北朝鮮やその国民との関係があるだろう。しかし、この場合でも、電波は否応なく国境を超えてくることが多いから、「情報」に関しては必ずしもあてはまらない。実際、われわれは、国交がないのに関わらず、日本のテレビで、前日北朝鮮で流されたテレビ報道の一部を見たりしている。

## 5 交流機能をもつ空間メディアとしての都市

「交流機能」は、現代においては、都市のみならず、ケータイやインターネットといった新たなメディアによっても担われている。つまり、これまでの対面的な空間とは異なるバーチャルな空間での多様な情報交換にもとづき、さまざま交流が生じていると考えられる。この点で、都市空間とバーチャル空間は対等なものになり

つつあるのだろうか？

都市という空間メディアは、全体としても人々が集まり交流がなされる場だと言えるが、細かくみると、都市のなかで交流機能をもつインフラ・施設・設備等はさまざまである。前回の論文では、歴史的にみて、ヨーロッパにおける「広場」や日本における「道路」や「路地」を人々が集まり交流がなされる場とした。しかし、都市には、他にも交流の場はありうる。例えば、昔の西洋における「オペラハウス」や「舞踏会場」などは、貴族の子女が会う場であったろう (ただし、後者を模倣した日本の明治期における「鹿鳴館」は意味が違ったであろう)。今日においては、たとえば「公園」は、日本においては、若い母子たちの「公園デビュー」の場と言われる。しかしながら、公園でのこのような出会いはむしろ特殊であろう。規制の多い日本の公園では、不特定多数の人々が散歩し、公衆トイレやベンチを利用して、しばし休憩する場にすぎないのではないかと？

その他、都市においては、特定の人々が出会いを設定する場や不特定の人々が会う場が、さまざまな形で、無数に存在すると言えよう。

結婚という問題を例にとれば、都市においては、学校や職場以外にも、趣味の場や稽古事・学習・ボランティア等の場は多数あるから、そこで独身の異性が対面的に出会うチャンスは多い。他方、地方になると、そのような物理的な出会いの場はずっと少ない。

その点で、ケータイやインターネットといった新たな情報メディアは、地方においても出会いを形成するのに大いに役立っている。ただし、「出会い」という言葉を対面的なものに限るとすれば、インターネットなどは、そのような出会いへのアプローチやアクセスを作り出しはするが、そこから先の物理的な出会いを実現することは、都市と地方あるいは外国とで物理的に

離れている場合には不便・困難がある。現実に出会うには、物理的に移動したり、相手を特定したりするのが容易である必要があるが、交通機関が発達し、デートや待ち合わせの場所に事欠かない都市は、地方よりはるかに有利である。

都市は、さまざまな「文化」交流の場であり、そこに新たな「文化的創造」も生じる。この場合の「文化」は、異なる民族文化のみならず、同じ社会のさまざまな階層や職業やグループに属する人々が担う「文化」をも意味する。

例として、「ロック音楽」が、アメリカのテネシー州メンフィスという都市で事実上育まれたことを挙げるができるだろう。ここでは、従来からあった、教会でのゴスペルや農村部でのブルースあるいはそれらを源とするリズム・アンド・ブルースといった「黒人音楽」とカントリー・アンド・ウェスタンあるいはヒルビリーといった「白人音楽」が、エルヴィス・プレスリーという一人のミュージシャンを通じて融合され、すでに芽生えつつあった「ロックンロール」という新しいジャンルに、実質的な肉づけがなされたとも言える。

今日の「シリコンバレー」は、「バーチャル空間」を支える人びとが多数存在する場であるが、意外なことに、ここではバーチャルな交流よりも、パーティなどで実際に人々が顔を合わせて、さまざまな会話をすることによって「創造」への刺激が生み出されているという(枝川, 1999, 66-67 頁)。だからこそ、地理的に近い諸都市に人々が住み、事実上の人的ネットワークを形成しているのである。

## 6 「道路」の交流機能

「道路」は、単に人や車およびそれに伴うモノが移動するための通路というだけではない。石田東生が述べているように、「都市内の道路は多くの機能を有している」(石田, 2003 年, 166

頁)し、「最も沿道サービスに特化した区画道路や路地では、かつては子供が遊び、井戸端会議が成立するなど生活の場として、社会的な空間としても機能していた」(同, 168 頁)のである。石田は、道路の機能として、大きくは「交通機能」と「空間機能」に分け、後者をさらに、「防災機能」「環境保全機能」「[インフラ]収容空間機能」および「市街地形成機能」に分けている(同, 167-8 頁)。なお、「交通機能」については、「狭義の交通機能」と「沿道サービス機能」に分け、後者については「沿道の土地・施設への出入り」を指すとしている(同, 167 頁)が、これは「沿道アクセス機能」と呼ぶ方がよいかもしれない。

また、「生活の場として、社会的な空間としても機能していた」という部分は、それ自体、独立した「コミュニケーション機能」として捉える方がよいのではないだろうか？ ただし、「道路をとっても、明治九年に道路法が施行されてから、その役割や形式はほとんど変わることがないが、それ以前の道路は多様な利用がなされ、市が立ち人々が集いそして遊ぶ場であり、朝と昼は全く違った空間を呈するものであった。それらが一掃されて百年以上が経ち」という極端な認識も存在する(北沢, 2005 年, 116 頁)のには驚かされる。実際には、日本の産業化が大きく進展する 1950 年代後半から 60 年代くらいまでは、依然として、「道路」には「生活空間機能」が残されていたと思われる。その後、急速に舗装率も上がり、「道路」から「生活空間機能」は失われていったのだ。

## 7 交流の場としての「商店街」

6 において、ヨーロッパの「広場」と同様な交流機能をもつ日本の都市の場として、「道路」や「路地」を挙げたが、これらの場での交流機能は、自動車の増加によって道路が専ら「交通

機能」に特化するようになった高度経済成長期以降は、衰退の一途をたどったであろう。それらに代わって、戦後の日本では、いわゆる「商店街」が「交流機能」をもつに至ったのではないだろうか？ もちろん、商店街は、基本的な機能としては「経済機能」をもつ場であり、その機能が衰えると、交流機能を維持することもむずかしい。実際、流通・小売業の状況変化によって、商店街は大きな影響を受け、衰退した例も多い。以下では、簡単に商店街の変遷についてみておく。

ただし、「商店街」と一口に言っても、その起源は、それぞれ個別の商店街でかなり違うように思われる。「日本一長い商店街」(2.6 キロ)とされる大阪市の「天神橋筋商店街」は、大川や淀川から大阪天満宮に至る「参道」に店が集まり、人が集まってできたという(HP「大阪この街紹介」タウンレポート 12)。しかし、別な説もあり、江戸期の「天満青物市場」を中心として発達したとも言う(ウィキペディア)。前者の説であれば門前町的な起源であり、後者であれば、公的な食糧集積場が起源ということになるが、いずれにしても、必需的な「経済機能」を果たすべく設けられた場が定着し、発展したということであろう。

また、現在は東京都港区に属する麻布十番商店街は、江戸時代の前期・中期にはお店が一軒しかないような場所だったのが、後期の 19 世紀には十軒ほどのお店が存在したようである。説明にあまり信憑性はないが、明治時代後半から大正時代には「盛り場」であったという。時代がかなり下って、昭和の初期には「商店街」があり、個人の記憶にもとづくものだが、その頃の地図を作成しているという(以上、HP「麻布十番について—十番だより—十番ルネッサンス」より)。この場合には、きわめて長い時間をかけて徐々に商店が集まって「街」ができた

ということであろう。

以上は、江戸時代以前からの歴史のある商店街であるが、現在の商店街の多くは、むしろ、戦後生まれであろう。例えば、姫路市には「大手前通り」という、JR 姫路駅からまっすぐに姫路城まで続く大通りがあり、商店街にもなっているが、これは、太平洋戦争後の戦災復興事業によって作られたものである(越澤, 2005 年, 174 頁)。また、東京都内には、戦災で焼け野原になったところに、バラックの闇市がさまざまにできたわけだが、そのような店舗を母体として、「〇〇横丁」といった商店街になったと思われる。とすれば、それはまさに、店側も買う方も生きるために必要な経済的な営みを行う場であったといえよう。しかし、そこには、おそらく、経済的な機能以外の、さまざまな人間的交流もあり、情報の交換というようなことも大いになされたことであろう。

なお、その後、大店法の改正により、デパートや大規模スーパー、あるいは郊外型の大型量販店が各地に作られた結果、全国各地の既存の商店街は、客の移動・流れひいては集客の点で大きな影響を受け、経済的な困難をかかえるところが続出し、今に至っている。このことは、「経済機能」に伴う副産物としてあった都市における「交流機能」をも弱めたと言えよう。しかしながら、最近では、そのような商店街の復活を期して、商店街の内部での交流自体が活性化し、新たな「まちづくり」の取り組みが生まれる、というような現象が全国各地で起きている。

さて、1990 年代の後半以降は、新たにインターネットという「バーチャル空間」に「商店街」が出現するに至った。これはもちろん、現実には、金融システムや物流システムといったインフラに支えられて実現できているのであるが、リアルな「商店街」にとっては、新たなライブ

ルの出現でもある。しかし、他方では、商圈が無限に広がったとも言え、活用の仕方次第では、逆に大きな利益を生むという可能性も広がる（中沢、2001年）。

## 8 リアルな都市空間とバーチャル空間との対比

吉田純は、「仮想社会」と「現実社会」の区別を概念的に行っている（吉田、2000年、53頁）。この区別自体はありふれたものだ（本来は、仮想社会も現実社会に含まれているとも言えるので、排反的な概念ではない）が、比較的簡潔に定義しているのだから、それを利用する（吉田も、排反とは言っていない）。まず、「仮想社会」は、「インターネット空間」とそのなかの個々に分節化された社会空間という「両レベルを含めて仮想的な社会空間を一般的に指す概念」（同上）としている。また、「現実社会」という概念は、「システム／生活世界の両レベルを含む既存の社会的諸関係の総体」を捉えたものとする（同上）。

本小論では、現実の都市空間を「リアルな都市空間」と呼ぶが、仮想空間であるインターネット上では都市とそうでない部分との区別はないので、単に「バーチャル空間」と呼んで、それらを対比してみる。そのことによって、「リアルな都市空間」のある部分のある程度以上“代替”する傾向がありそうに思われる「バーチャル空間」が、これまでの「リアルな都市空間」とどう違うか、あるいは同じか、を考察する。

「リアルな都市空間」は、吉田の言う「現実社会」の部分でしかない。しかるに、「バーチャル空間」は、吉田の言う「仮想社会」と全体的に重なってしまう。そこに、見えない大きな広がりがある。その「仮想社会」では、「成員の匿名性や社会的リアリティの自己準拠性＝自己言及性の高い社会であり、その意味で<現実社会>から遊離した社会として、参加者自身と

観察者の双方によって表象され言説化されてきた」（吉田、2000年、53-54頁）とする。しかしながら、この点には認識の誤りがある。それは、「現実社会」のなかでも、ここで問題にしている「都市空間」においては、多くの場合、“匿名”の空間と言ってよいからである。であるから、インターネット空間＝匿名の空間という図式も単純すぎる。

また、吉田は、仮想空間のなかに分節化された諸空間を想定しているが、それはまさに現実の都市空間でも同じであり、そのなかには、匿名的な広い分節空間もあれば、匿名でない狭い分節空間もあるのだが、何故か、「現実社会」の方を均質な空間だとみなしているようである。

他方、北沢猛によれば、都市の空間には「時間的空間」と「社会的空間」、さらに「物理的空間」があるとしている（北沢、2005、123頁）。このうち、「時間的空間」とは「空間が持っている歴史的蓄積の評価、あるいは将来にわたる空間の果たすべき役割やその限界に関する評価」についての次元である（同）。「社会的空間」とは、「生活」あるいは「社会システム（法律や制度、経済や市場、政治や紛争）」の観点からみた空間の次元のようである（同）。さらに、「物理的空間」については「現に目前にある実態」としての空間の次元だとする（同）。

以上の都市空間についての3つの次元は、当然、リアルな都市空間の次元である。バーチャルな空間についてはどうかと言えば、「社会的空間」の次元は、きわめて多くの人々が関与している以上は、まさに社会的空間であり、さまざまな問題（トラブルや犯罪など）もあれば協力や創造もある。しかしながら、やや抽象的な空間である。時間的空間という次元は、むしろ明確であろう。インターネットでの情報の提示がいつであったかは常に明示されるし、過去の情報も消さない限り、いつまでも残る。ただ、未

来志向の面はそれほどないかもしれない。物理的な空間としては、眼にうつる範囲としてはきわめて狭いし、単純である。このようなバーチャルな空間のなかで、人びとはさまざまな活動を物理的な制約を感じずに、時空を超えて自由に繰り広げることができる。その意味で、リアルな都市空間ではできにくいことも容易にできてしまう空間である、と言えよう。しかしながら、それが未来志向なのか、新しい活動なのか、と問われると少々疑問を感じる。リアルな都市空間で本当にできなかったことは実は少ないかもしれない。ただ、バーチャル空間では、同じことであっても、時空を超え、容易に空間的に大きなスケールでできる、とは言えよう。

<文 献>

- 藤田弘夫『都市の論理 権力はなぜ都市を必要とするか』中公新書，中央公論社，1993年
- 石田東生「都市の交流と交通システム」森地茂・篠原修編著『都市の未来 21世紀型都市の条件』日本経済新聞社，2003年
- 枝川公一『シリコン・ヴァレー物語 受けつがれる起業家精神』中公新書，1999年
- 北沢猛「空間美と都市デザイン」植田和弘他編『公共空間としての都市』岩波書店，2005年
- 越澤明『復興計画』中公新書，中央公論新社，2005年
- 渡戸一郎「都市論の現在と可能性」『接続2003』Vol. 3，ひつじ書房，2003年
- 吉原直樹『都市とモダニティの理論』東京大学出版会，2002年
- 中沢孝夫『変わる商店街』岩波新書，岩波書店，2001年
- 吉田純『インターネット空間の社会学』世界思想社，2000年