

研究ノート

都市地域のコミュニティ活性化における ICT 利活用 －「シェア」をベースとしたプラットフォームの形成－ Utilization of ICT on Community Revitalization in Urban Area - Formulation of Platform based on “Share” -

キーワード：『シェア』『プラットフォーム』『中間支援組織』『社会関係資本』『commons』

栗田 克己

KURITA, Katsumi

1. はじめに

現在、都市地域のコミュニティにおいては、住民の孤独化や高齢化に代表されるようにさまざまな社会的な課題を抱えている。その一方、情報化の進展に伴う都市地域における ICT (Information Communication Technology : 情報通信技術) の利活用は、社会課題を解決させ、都市地域のコミュニティを活性化させる有力な手段として期待される。というのも、地域内で偏在している情報を住民間で共有していくことが、都市地域で失われているとも言われている絆や連帯感の再醸成や、地域の持続的な発展につながるからである。

ところで、今日までの地域における情報化というと、ICT インフラの整備や自治体の情報化といったハードの側面を中心に進められてきたのが現状であった。加えて、都市地域のコミュニティに存在する課題に対して、地域内で存在する情報資源の活用によって解決を図るというソフトな側面での議論やその適用は必ずしも活発ではなかった。

本稿では、都市地域に居住する住民の視点から、情報化の進展に伴って残されている課題と、都市地域におけるコミュニティ形成で求められる要件を特定する。その上で、今日の情報化社会において、コミュニティの活性化と ICT の利活用を両立させる都市地域でのプラットフォーム形成について論じる。その中で、その具体的なソリューションとして、社会課題解決と情報化との相容性の高い「シェア」の活用を提案する。

2. 現状と課題

2. 1 地域における情報化と今までの経緯

1990年代にインターネットが誕生して以来、あらゆる場面で情報化が進められ、特に企業レベルや個人レベルではもはや ICT は必要不可欠な要素となっている。丸田・国領・公文(2006)は、情報化を「情報技術で知的にエンパワーされた主体の能動性と、情報技術で強化された場の創発性によって、共働型社会が形成されるプロセス⁽¹⁾」、そして、地域の情報化を「地域で住民等が進める情報化、地域が進める情報化(情報技術で知的にエンパワー

された住民等が、地域において、アクティビズムを発揮し、イメージの実体化等によって、共働型社会を形成するプロセス⁽²⁾」と、それぞれ定義している。

一方、従来の地域情報化の実態を端的に表しているものとして、2004年に総務省に設置された「地域における情報化の推進に関する検討会」がある。地域の情報化を検討することを目的に設置されたこの検討会は、行政の基幹業務システム開発を初めとした「自治体内部の情報化」が検討対象の中心であり、一部に地域通信インフラ整備など「自治体が行う情報化」が見られる程度であった。そこには、「自治体以外の主体が行う情報化」、すなわち、地域住民が主体となって行う情報化は含まれていなかった。

具体的には、2000年前後から推進されてきた「電子政府・電子自治体」で、2001年のe-Japan戦略の下、通信インフラを含めた「基盤整備」が、2003年のe-Japan II戦略において、行政業務系のネットワーク構築が図られた。しかし、これらの施策のほとんどは、開発主義的・中央集権的な発想で進められたものがほとんどで、地域住民のニーズや社会課題の解決に対応するものとは必ずしも言えなかった。ただ、ここ数年前から漸く、その様相が少しずつ変わり、ICTを地域活性化に結びつけようとする動きが出つつある。

2. 2 情報化社会において残された課題

ICTの利活用をさらに進め、住民本位の豊かな社会を実現するためには、どのような課題が残されているのか。「平成23年版情報通信白書」では、ICTを巡る社会的課題を明らかにしている。1つ目は「安心・安全の確保」についてであり、個人情報保護や有害情報、迷惑メールへの対処に関する課題である。2つ目は「デジタル・ディバイトの解消」についてであり、情報リテラシーや世代間格差、地域間格差を主要な課題として挙げている。3つ目は「地域の活性化」であり、人口減少・高齢化や雇用機会の減少等の課題を抱える地域社会においてICTを軸としていかに解決していくのかというものである。

初めに、「安心・安全の確保」に関する課題について、「平成23年版情報通信白書」によれば、インターネット利用における不安の有無について、約半数(46%)の世帯が依然不安を感じていることを示している。その内容は、個人情報の保護に不安があるというものが最も多く、その他についても情報セキュリティに関する不安を抱えていることが挙げられている。また、ICT利用におけるマナーや社会秩序等の分野で、情報活用能力の高低に関わらず、ICTの不安が一定程度あるという結果が示されていることは注目に値する。

次に、「デジタル・ディバイトの解消」に関する課題について、「平成23年版情報通信白書」では、インターネットの利用格差が高齢者層、低所得世帯層で存在していることが明らかになっている。また、社会関係の構築に関して、低所得世帯層や単身層はいずれも個人的に親しい人や地域な住民の知り合いの数が少なく、社会参加度が低いことが示されているとともに、高齢者層のインターネット未利用者は参加コミュニティがないことが挙げられている。インターネットの必要度は、高齢者を除いた層では必須アイテムであると

認識しているものの、特に低所得世帯層では経済的な理由からごく限定された範囲(仲間・友人)内で活用しているケースが多い。また、高齢者層のインターネット未利用者が ICT 利活用の課題として、「世の中のサービスがインターネット中心になってきているが、ついていけない⁽³⁾」を挙げている割合が高いという点も含めて、ICT が地域コミュニティの活性化に必ずしも結びつけられていないという現状をおさえておく必要がある。

そして、「地域の活性化」に関する課題について、「平成 23 年版情報通信白書」によれば、ほとんどの地域公共サービスで ICT は使われているものの、概ねホームページによる情報提供の実施に留まっており、サービス面で ICT を利活用しきれていないことが明らかになっている。その大きな要因として、ICT を活用したサービス提供に関する人材やノウハウといったリソース不足を挙げている。具体的に、「ICT の特性と地域のニーズを理解して、ICT を活用した事業を考案するリソース」「ICT の事業を進める上で、内外の必要な人・企業・団体等との人脈を持ち、コーディネートするノウハウ」を挙げており、地域の資源(リソース)をどのように開拓し、共有するのが課題になっていると言える。

2. 3 課題解決に向けて考慮すべき論点

先述の「デジタル・ディバイトの解消」に関して、ICT の進展はかえって単身層や高齢者層の社会的孤立を促進させる可能性が高い。というのも、低所得世帯層や単身層は社会関係が希薄で、コミュニティへの参加機会も少なく、高齢者層はインターネット使用の有無によって、社会参加の度合いが変わってくるからである。これらの課題は、いずれも地域での結び付きといった社会関係資本が問われることにも関連し、今日の情報化社会を踏まえて、社会関係資本の形成で求められる要件について今一度整理する必要がある。

そして、「安心・安全の確保」に関しては、情報を地域社会やコミュニティの向上に結び付けていくために、個人情報を保護しながら、公共性を醸成させることで、情報を都市地域で共有していくという情報視点でのコモンズが問われてくる。また、先に挙げた「地域の活性化」を図る上での課題から示唆されることとして、住民のニーズに即して作り上げたものを地域内の共同資源として有効活用できるのかが問われてくる。以上のことから、コモンズ形成で求められる基本的な要件についても改めて見ていく必要がある。具体的には、次章でそれらに関する考察を進めていくことにしたい。

3. 社会関係資本とコモンズに関わる課題

3. 1 社会関係資本形成の要件

社会関係資本(Social Capital)について、Putnam(1993)は「人々の協調行動を活発にすることによって社会の効率性を高めることができる『信頼、規範、ネットワーク』といった社会組織の特徴⁽⁴⁾」、また、OECD(2000)は「グループ相互、あるいはグループ内部の協調を促すように働く、共有された社会規範、価値観、理解を伴うネットワーク⁽⁵⁾」と定義して

いる。いくつかの研究を元にして、社会関係資本の形成において求められる具体的要件を整理することにしたい。

1つは、Lin(2002)による研究で、社会関係資本がどのようにして成立したのかについての理論モデルを提起しており、資本を所有権が個人に帰属する個人的資本と、関係を持つ他者を通じてアクセスできる社会関係資本に分類している。その上で、個人的資源だけに頼るよりも、関係を持つ人間同士が資源を提供し合った方が効率的ではあるが、他者の資源へのアクセスには一定のルールが必要になるということについて言及している。ルール制定の段階を経ることで、個人に帰属する資源を互いに利用し合えるようになるとともに、はじめから共同体に所有権が帰属する財、すなわち公共的資本が創出されるようになるとしている。このことは、公共的資本では、それに対するアクセスに関して、信頼の構築がベースになるということの意味しており、共有資源とその使用、分配に関する規範が求められることを示唆しているものと言える。

そして、Baker(2000)は、社会的関係に基づく相互作用を活性化し、ソーシャルキャピタルへと導くための要件として、以下の3点を指摘している。その1つ目は、相互作用はフォーカスが置かれた活動をめぐって展開していくので、「フォーカス(どのような情報が重要なのか)」に注目することが重要であるとしている。2つ目は、創発的ネットワークの創造が促進されるようにフォーカスの置き方を変えることである。3つ目は、既存のネットワークに存在する隙間を埋める統合戦略を採用することで協調行動を醸成し、相互作用を促進することである。そして、これらの指摘には、「場作り」がソーシャルキャピタルのベースを形成する要件であるという認識があることに留意しておく必要がある。

さらに、Burt(1992)は、社会関係資本でのネットワーク形成に着目して、プレイヤーに「競争の優位性」を与えるネットワーク上の特性を「構造的空隙(Structural Holes)」と呼び、その効果について研究している。構造的空隙とは、お互いに関連を持たないコンタクト(接触者)を結ぶネットワーク上の位置である。アクターがそういった位置にあることで得られる優位性について、Burtの説明を要約すると、以下のように纏められる⁶⁾。

情報利益	自分にとって有益な情報の存在と入手する方法を知り、それを実際に入手することから発生する利益。ネットワークから得られる情報量は、ネットワーク上にあるコンタクトが互いに重なり合っていない方が多くなるため、構造的空隙では、情報取得の効率性の面での優位性を個人に与える。
統制利益	関係主体間で存在する情報の非対称性を梃にして、双方に緊張感を持たせて、この情報の格差を活用しながら、相手を制御することで得られる利益。構造的空隙では、互いに関係をもたないコンタクトとのやり取りにおいて、優位性を保つことができる。

構造的空間を具体的に活用していく方式の1つとして、Casson(1997)が提唱している「仲介者」によるコミュニケーションモデルを挙げることができる。仲介はコミュニケーションの伝播を速め、プレイヤーのより遠い部分への短いルートを提供することで影響する場を広げることができる。そこで、仲介者は各プレイヤーの調整弁となつて、互いの対話や認識の一致を促進することで、情報や資源をコントロールする役割を果たし、Burtの論じている「うまく構造化されたネットワークを持つプレイヤーはより高い利得を獲得する⁽⁷⁾」ということにつながる。

以上から社会関係資本の本質的な要件を抽出すると、以下の3点に集約される。

① 信頼と規範の共有

公的資本の構築のために、関係主体間での信頼と互酬の共有が必要であること。

② 協調行動の促進

関係者や組織間での協調行動の促進及び、そのための場の形成が必要であること。

③ ネットワークの共有

関係主体者間での情報交換のコントロール及び、相互作用促進が必要であること。

3. 2 コモンズ形成の要件

「コモンズ」とは、本来、私有地や公有地とは異なる「共有地」を意味する言葉である。その意味から、現在では、関係者が共同で利用・管理する「共有資源(資産、空間、社会関係等)」を指す言葉としても使われている。そして、その「資源」には、天然(自然)資源のみならず、人的資源、知的資源、ネットワーク資源等といった多種多様な形態がある。

その「コモンズ」に関する古典的な研究として有名なものに、Hardin(1968)による「コモンズ(共有地)の悲劇」の指摘があり、それぞれの牧夫が牧草地(共有地=コモンズ)を自らの利益を最大化するために利用する結果、過度の放牧が起こり、破滅的な結果(=「コモンズの悲劇」)が起こるとした。この指摘は、元々人口増加問題の深刻さを論ずるものであったが、共有の牧草地を例にとつて、コモンズは崩壊することが不可避であることを主張した。しかし、その後のいくつかの研究から、資源の管理・利用の形態や役割分担の構造等の観点で、「コモンズの悲劇」問題を解消するのに必要な要件が明らかにされてきている。

その1つは、2009年のノーベル経済学賞受賞者である Ostrom(1990)による研究であり、コモンズが維持管理をしている共有資源のあり方を調査し、それらを管理しているのは、個人ではなく、便益と費用の均衡に責任を持っている集団であることを明らかにしている。また、コモンズ評価の枠組みを設定するとともに、その資源の長期的利用を可能にする原則(コモンズ利用の規則、メンバー共同による規則の変更、資源状態の監視、違反に対する制裁、利害調整のメカニズム)⁽⁸⁾が必要であると論じている。

また、Hess & Ostrom(2003)は、情報の観点から共有資源について考察している。この研究では、まず初めに、財を控除可能性(ある人の利用が他の人の便益を控除する可能性)と

排除性(利用を排除することの難易)の観点から、以下のようにタイプ分けしている。

		控除可能性 (subtractability)	
		低	高
排除性 (exclusion)	困難	公共財 (public goods)	共有財 (common goods)
	容易	クラブ財 (club goods)	私的財 (private goods)

Hess & Ostrom は、共有財の例として「図書館」取り上げ、さまざまな知識資源を確保している図書館という「施設」は、その利用においては競合が発生するものと位置づけている。そのような状況に対して、資源(知的な公共領域)を維持するばかりでなく、情報のアクセスと提供の平等性を確保し、共有のプロトコルを使って、より効率的な情報配給の方法を作ること⁽⁹⁾が必要になると主張している。

さらに、上田(1999)の研究では、進化ゲーム理論を用いて、オープンアクセス制度下における共同利用可能資源量の長期的な傾向を分析しており、起業家的オルガナイザーのリーダーシップなしには、社会的合意プロセスは進まないことを明らかにしている。具体的には、大規模集団であっても、各構成員が高い認識能力と十分な情報を持ち、協調行動の利益をよく理解しているような場合には、さらに情報伝達手段が発達している場合には、社会的合意のコストは十分低くなり、応分の起業家報酬さえ期待できれば、この大規模集団の協調行動を組織する起業家的オルガナイザーのニーズが高まるとしている。よって、社会的共通利益の実現を目指す先駆的で自発的な起業家的オルガナイザーが登場しやすい環境を生み出すことが、コモンズ問題を解消させるのに重要になることがいえる。

先述の通り、コモンズには多種多様なものがあるが、Hess & Ostrom や上田の研究で「情報」を意識していることを鑑みて、特に着目すべきコモンズとして、「情報コモンズ(=情報資源に関するコモンズ)」について若干触れておく必要がある。

「コモンズの悲劇」では、物理的に存在する牧草地で喩えている通り、誰かが利用することで価値が減少する性質(排他的な性質)を持つ、物理的な共有資源を前提にしており、互いに過剰な利用をしないように抑制をする「仕組み」を作り上げるものであった。

その一方、情報資源は、積極的に共有をし、相互に利用をすればするほど、価値を高める性質を持つ資源である。逆に言うと、情報資源では、多くの関係者が積極的に共有し、利用をしない限りは、価値が高まらない性質を持つものであり、いかにして共有を促すことができるのかがポイントとなってくる。

以上の研究が示唆することとして、コモンズでは、共同で所有され、また、共同で管理・利用されている「資源」に加えて、①コミュニティ内でのさまざまな「行動規範」、②公共施設等からの「情報配給」、③関係主体者間の「役割」が求められるといえる。このような「仕組み」を共有していくことで、「資源」を持続的に利用可能にする枠組みが構築される。

よって、今日の情報化社会において、都市地域での情報資源をより効果的に機能させるには、関係主体間で共有をし、ともに働きかけることが必要であり、それを共有することで価値を高める「情報コモンズ」としての特性が必要となる。

3. 3 都市地域におけるプラットフォームの形成

「社会関係資本」及び「コモンズ」で求められる要件について、前述の考察で導出したことを再掲すると以下の通りとなる。これらから、情報化社会における都市地域のコミュニティ活性化で求められる本質は何かについて見出していくことにしたい。

	社会関係資本	コモンズ
項①	信頼	行動規範
項②	協調行動の促進	効率的な情報配給の促進
項③	ネットワーク(仲介者)	役割(オルガナイザー)

項①についていうと、関係主体間の相互作用を促すためには、ネットワークや情報を利用者間で自由かつ快適に使えるようにするために開放的な構造にする必要があるが、そのような共有の場を維持していくのは容易なことではない。というのも、共有財では、ただ乗りによってそれが食い荒らされる現象が起こりやすいし、多くの人々が利用する場では、秩序を乱す行為の脅威にさらされやすい。また、情報化の進展に伴って、需要者が事前に、情報の質やその生産者が情報作成にあたって十分な努力をしたかどうか見極めることがかえって困難になっている。このような問題を解決していくには、コミュニティ内での評判形成や情報品質の保証が今まで以上に重要となる。その意味で、信頼をネットワークの中に埋め込む「信頼の構造設計」が必要になると言える。例えば、ソーシャルネットワークサービス(SNS)のように、知人関係をネットワーク化し、知人に対する信頼を媒介することで、「知人の知人」との信頼関係を構築するような方式も考えられる。

項②については、今田(2001)の議論を踏まえるのなら、関係主体間で情報共有を促進させることによって、主体の問題発見解決能力が高められる。加えて、野中・ラインメラ・柴田(1998)は、地域に埋め込まれている多様な知識の創造において、関係性を創発するための共有空間の形成とそれによる知識交換の重要性を説いている。このことは、情報化が進展している今日でも、地域の問題を主体的に取り組むにあたっては、その場に存在していることが何よりも重要になるということを示唆しているものである。以上のことから、自律的に課題解決を図るための「場の形成」が必要になると言える。このような場では、都市地域にいる個人や事業者、NPOが主体的に、地域の課題に関する情報を共有し、その解決に向けて境界を越えて実践することが求められる。

項③で挙げている仲介者やオルガナイザーは、多様な主体間を繋ぎ、協働を成立させる

プレイヤーである。地域の産業形成の分野では、産学官連携や各組織を仲介する機関の重要性と、その活発度は組織ネットワークを繋ぎ直す「リワイヤリング」機能の具合によって変わることが示されている⁽¹⁰⁾。これは、都市地域のコミュニティ活性化において、関係主体間での相互作用の活性化を考えた時、各主体者に対するきっかけ作りをいかにしているか、そして、新しいプレイヤーを取り込み、繋がりをさらに拡張していけるのが重要になることを示唆している。よって、主体者間のニーズとシーズを的確に繋ぎ合わせることに鍵になるという点で、協調行動を維持・発展させていくために、「コーディネート」機能が重要になると言える。

以上で挙げた3つの要素に関連して、荒井・木嶋・出口(2012)は、プログラムマネジメントの観点からコミュニティマネジメントのフレームワークを提示している。彼らは、その要素として、a) 信頼の構造設計に相当する「文化系基盤」、b) 場の形成を含む「情報系基盤」、c) コーディネートに対応する「人間系基盤」を挙げており、これらを「価値協奏プラットフォーム戦略」と総称している。そして、この「プラットフォーム」に関する最近の議論では、それは新たな価値を生み出すための制度の基盤、人々の交流やコミュニケーションを促進する仕組みと、それが行われる場を示すことが多くなっている。このような意味で、先に挙げた都市地域のコミュニティ活性化で求められる3つの要件である「信頼の構造設計」「場の形成」「コーディネート」は、「プラットフォーム」という言葉で纏められると言える。ちなみに、今井・国領(1994)の定義を踏まえると、それは「主体者間の相互作用を活性化させる基盤や制度、財・サービス」ということになる。

都市地域のコミュニティ活性化には協働が必要であり、その実現のためにICTを活用することはできるが、そのためのインフラと社会的なつながりによって形作られるプラットフォームも必要になる。地域以外の領域ではあるが、その代表的な例を挙げると、クレジットカードの決済システムは、初めて出会う主体間に共通の信用の基盤を提供することによって取引を成立させるという点で、相互作用を活性化させるプラットフォームである。昨今のインターネットの広がりの中で、繋がりの範囲は広がったが、地域住民によるICT利活用が必ずしも進展しなかったのは、信頼の構造設計や場の形成といった要素を十分に考慮していなかったからではないか。すなわち、今日まで主にハードな側面からICTを整備することに重きが置かれ、情報資源の活用(その障害要因の解消を含む)のための基盤整備に至っていないことが、その利活用の促進を阻んでいたものと捉えることができる。よって、今後の都市地域では、情報資源の活用を主眼に置いて、地域住民が実際につながって協働していくためのプラットフォームをいかに形成していくのが求められる。

4. 「シェア」を活用した都市地域のコミュニティ活性化

4. 1 都市地域における「シェア」適用

前章で述べてきた通り、今日の情報化社会において、都市地域でどのような「プラット

フォーム」を形成していくのが良いのだろうか。本稿では、地域住民の消費という点から考えていくことにしたい。

20世紀の消費社会は、「高度消費社会」とも言われる時代であり、強い日本経済をベースにして、円高、バブルが起こり、日本人が第2次世界大戦後追い求めてきた欧米的な消費生活が、ほぼ完全に入れる時代が実現した。また、画一的な大量消費商品ではなく、もっと自分らしい、自分の感性に合った商品を選択する自由が拡大した。その結果、物質的な豊かさを最大化することに優先順位が置かれたのである。

しかし、そのことは、新たな矛盾を生み出した。感性による個性化は人々を分断することになり、個性化の背景の1つとして所得格差もあったため、人々をさらに分断し、孤立させることになった。このような資本主義化、消費社会化、私生活主義化、個人化が進展し過ぎてしまったがために、人は人同士のつながりを意識しにくくなってしまった。社会の中にいるのに、つながりを感じられないという矛盾を生み出してしまったのである。

一方で、情報化の進展は、以上で述べてきた消費形態に変化が出つつある。物質的な豊かさは、モノを私有することで享受され、究極的にはモノを独占することで満足度が上昇した。しかし、「情報」は物質とは違い、それを私有し、独占するだけでは意味をなさない。いくら情報を貯め込んでいても、情報は価値を生まないとともに、人々に何らかの喜びをもたらされない。そのような状況で、人々は誰かと「シェア」したいという意識が高まっている。実際、内閣府による「社会意識に関する世論調査」でも、情報革命以降、①社会への貢献意識、②個人の利益よりも国民全体の利益を大事にすべきである、③国民や社会のことに目を向けるべきである、という項目がいずれも上昇している。

このように、インターネットをはじめとする情報革命はさまざまなコミュニケーションの多様なプラットフォームの出現を可能にするとともに、地域住民の意識の変化も相まって、これまでの大量生産・大量消費の影に隠れていた「コラボ消費」が浮上してきた。神野(2010)によれば、「コラボ消費」とは、個人形態ではなく、さまざまなタイプのソーシャルネットワーク(コミュニティやコラボレーション)を通じて実現される消費の総称である⁽¹¹⁾。そこではどのような主体が想定されるのだろうか。Botsman & Rogers(2010)の議論を踏まえると、地縁者、インターネットによる peer to peer(P2P)グループ、コミュニティ(近隣住民、アパートや学校)、フェイスブックのネットワーク参加者ということになる。

さて、「コラボ消費」の社会で、具体的に何がどのようなに「シェア」されることになるのか。昔の村での対面取引で結ばれる強い絆に似ている古い形の「信頼」が、新しいテクノロジーによって新しい形で大規模に展開するものとして捉えることができる。そして、「コラボ消費」は以下の3種類に分類することができる。

1つ目の「プロダクト=サービス・システム」とは、あまり使われていない私有物をシェアすることによって活用する仕組みである。カーシェア、太陽光発電等のサービスがそれにあたる。ここでは所有より利用にシフトすることで、さまざまなニーズに対する選択肢

が増え、多様性が増す。そして、住民の孤独化や高齢化を鑑みると、フランス等の欧米諸国で導入されている「自転車シェアリング」は、都市地域におけるプロダクト=サービス・システムとして有望な分野の1つになりうる。具体的には、自転車シェアリングシステムを立ち上げ、各地域の駐輪場を拡充・整備することで、地域住民が気軽に自転車をレンタルできるようになり、住民の地域内もしくは地域間交流を促進させることが期待できる。これにあたり、レンタル自転車として廃棄されたものを再生したり、その利用促進のために自転車専用道を整備させることで、都市地域での環境負荷の低減にも貢献できよう。

2つ目の「再分配市場」とは、中古品や未利用な私有物を必要とする人のもとに配り直すことを指す。5つの「R」(リデュース、リサイクル、リユース、リペア、リディストリビュート)がキーワードとなる。これは、既存のリサイクル業やフリーマーケットを初めとして、既に進展の見られている分野であるが、まだ使えそうなモノが有料で粗大廃棄物として引き取られる状況が多く見受けられることを考えると、都市地域でリサイクル仲介機能を立ち上げて、地域内で資源再利用を促進させていくことは有効になると考える。

3つ目の「コラボ的ライフスタイル」とは、非物々交換、目に見えにくい資産(時間、空間、技術、お金)を共有すること、その共有が地域レベルで拡大していることを指す。オフィスのシェアからスキル、駐車場のシェアまで、インターネットのおかげでメンバー同士が調整し、規模を拡大、物理的な隔たりを越えることが出来るようになる。

都市地域での「コラボ的ライフスタイル」の有望な分野の1つとして、「リソースマッチングシステム」が挙げられる。例えば、街の助け合いに利用できる「ボランティアマッチングシステム」や災害時の助け合いに利用できる「災害時ボランティアマッチングシステム」等がある。そこでは、時間に余裕が出来た者が、ボランティアとして提供できる時間と場所を登録するとともに、協力を得たい者は、協力を受けた場所と所要時間を設定する。そして、ボランティアマッチングシステムによって、これらの情報を元に、マッチングを行い、それが成立したら、然るべきルールに則ってそれぞれの当事者に知らせ、そのサービスを提供する。これにより、住民同士の連帯感が増大することが期待される。

もう1つの有望な分野としては、「コワーキング」を挙げることができる。都市地域ではさまざまな規模の企業が存在するが、その多くは従業員数名で事業が運営されている。各々独自にオフィスを確保しなければならない中小事業者にとっては、賃貸料やIT関連費用の負担は課題となっている。そこで、オフィスのシェアが促進されれば、都市地域の空洞化を防ぐことができる。そして、コワーキングを通じて、地元の諸団体との交流が活発になれば、その地域に革新をもたらすことにもなる。また、最近のワークスタイルの1つとして話題になっているテレワークをコワーキングと絡めて促進されることで、勤労者である住民の地域交流へのさらなる意識向上や参加時間の確保も期待できる。

こうして地域住民がモノやサービスを所有せずに利用することで、過剰な消費の習慣から抜け出せるようになり、過剰生産と過剰消費を吸収し、都市地域の持続的な環境に大き

く貢献するようになる。そして、何よりもコミュニティの中でさまざまな“コト”の「シェア」の考えが広まり、それが促進されることで、住民間の交流促進と連帯の再構築、そして、住民の孤独感の解消が図れるようになり、都市地域力の強化にも貢献できる。

4. 2 「シェア」促進の条件—中間支援組織の活用

前節で触れた「コラボ消費」や「シェア」を都市地域で成り立たせるのに、どのようなことが求められるのであろうか。まず初めに、「コラボ消費」の成功には共通する以下の4つの原則が存在する。Botsman & Rogers(2010)の議論を踏まえると、それは、①「クリティカルマス」が成立する必要があること、すなわち、地域住民に満足と便利さを享受するほどの規模に提供される必要がある、②見えるモノ、見えないモノの「余剰キャパシティ」の活用、③「共有資源(コモンズ)」の尊重、④他者への「信頼」がコミュニティの中で醸成されていること、となる。

さて、都市地域で「シェア」を促進させるために、どのような仕組みを作るのが良いのだろうか。3章で論じた都市地域のコミュニティ活性化のためのプラットフォーム形成の3つの要件と2章で明らかにした情報化社会における課題を踏まえながら論じたい。

1つ目の「信頼の構造設計」について、先述の通り、インターネット利用に対して不安を持っている層が存在するとともに、個人情報への取扱いに対する不安やICT利用におけるマナーや社会秩序等に対する懸念を多くの人々が抱いていることが明らかになっている。この課題への対処が都市地域の「シェア」モデルの継続性を左右するとも言える。よって、地域住民のインターネットや情報に対する意識を踏まえた上で、官民学と連携し、住民が信頼を置いて参加できるような自主的なルールや規定を策定することが重要になる。

2つ目の「場の形成」に関する機能について、今日までの地域における情報化では、都市地域の課題に十分に対応できているとは必ずしも言えず、ホームページによる情報提供に留まっていたのが現状であった。今後は、都市地域における社会的な課題を踏まえた上で、ICTを利活用したソリューション(サービス)を地域内で自律的に立ち上げて、それを都市地域に居住している住民に提供することが求められる。ここで重要なのは、都市地域の住民に存在するニーズを的確に捉えて、利便性の高いシステムと地域の共有資源を尊重し続けられる「シェア」モデルを構築していくという視点が必要なことである。

3つ目の「コーディネート」に関する機能に関して、「シェア」においてはクリティカルマスというようにある程度の規模(参加者数)が求められる。ここでは、特に高齢者層、低所得世帯層と単身層の参加が大きな鍵となってくる。高齢者層に対しては、インターネットを使うことが大きな課題になっていることから、この利用を促進するための教育プログラム活動や啓蒙活動に併せて取り組んでいくことが必要になる。また、低所得世帯層と単身層に対しては、地域コミュニティへの参画によるメリットを訴求していく地道な活動も必要になる。「シェア」モデルへの参加者数を一人でも多くすることが、都市地域のコミュ

ニティ活性化には重要であると言える。そして、余剰キャパシティの活用が「シェア」で求められることに関連して、ICTを活用したサービス提供に関するノウハウやサービス自体のリソースが不足しているという課題に対して、シーズを検索し、掘り起こすことも求められる。地域内に適切なリソースが存在しない場合は、域外の企業・団体等とも連携して、「シェア」モデルの提供に必要なリソースを確保することも必要になってくる。

これらから、都市地域において「シェア」を適用させていくには、域内で持っているあらゆるキャパシティを掘り起こす必要があるとともに、ある程度の参加者が求められる。また、一住民もしくは特定の住民間のみで「コト」を興すのは容易ではなく、地域におけるいずれかの主体者が「場」を立ち上げ、そのネットワークを形成することが必要となる。また、情報セキュリティに関する課題を鑑みると、その共有される「場」に対して、どの主体者も安心かつ信頼して参加できるような制度作りも必要となってくる。

その意味で、「場」を立ち上げる主体者がハブ(中核)となり、都市地域での「シェア」を促進させる機能を持つことが重要となってくる。その運営体の1つとして考えられるのが、コミュニティの活動及び運営の支援を行う「中間支援組織」である。その組織の具体的機能として、情報とネットワーク、人材育成・発掘、マネジメント・資金支援、コーディネート等が挙げられる。このような組織がない場合は、問合せや調整に膨大なエネルギーが生じるが、中間支援組織の関与によって、ボランティアや寄付者等の資源提供者と、外部からの資源を必要とするNPO等との関係を取り結ぶにあたって生じる、問合せや調整に係る「取引コスト」を軽減させる効果を持つ。

関東経済産業局(2009)の調査によれば、コミュニティビジネスを支援する中間支援組織は2008年現在で154存在し、地域における情報の共有・交換の役割を果たしている。同時に、今後の課題として、経営資源の提供や人材の量的・質的不足を挙げており、その中で、佐原市の中間支援組織である「ゼットやっぺい社」の事例で、具体的課題として、遊休地域資産の活用について触れている。このことは、前述の「取引コスト」の軽減を図るためには、地域に偏在する資源をいかに掘り起せるのかが鍵になることを示唆しているものと言える。よって、余剰資源の活用が要件の1つとなっている「シェア」と、そのための「中間支援組織」の運用は、先述のBurtの「構造的空隙」の活用による情報利益と統制利益の確保の議論にも通じる。すなわち、中間支援組織が地域住民や自治体、企業、団体等の媒介として、「シェア」モデルにより地域資源を活用することこそが、都市地域におけるコミュニティを活性化させることになるのではないか。

5. むすびーインプリケーションと課題

本稿では、今日の情報化社会において、コミュニティの活性化とICTの利活用を両立させる都市地域でのプラットフォーム形成について論じ、その具体的なソリューションとして「シェア」の活用を提案した。元来「シェア」は、お裾分けという言葉に代表される通

り、地域コミュニティにとっては馴染みの深いものである。今回の議論では、都市地域における ICT 利活用のための 1 つのプラットフォームとして「シェア」を導出するに至ったが、今後はあらゆる年代層(階層)を巻き込んで、都市地域における「シェア」の適用を促進していくことで、地域間での繋がりや絆を深めていくことが期待される。また、その中心的な役割として中間支援組織の重要性について論じたが、世田谷区では既に「世田谷トラストまちづくり」という組織を立ち上げ、コミュニティ形成活動に取り組み続けている。今後は、都市地域における社会的な課題になお一層着目して、具体的に「シェア」というモデルを取り入れることで、多くの住民が便益を享受できるような公共サービスを提供していくことが求められよう。このモデルが有効に機能していくためにも、自治体側の理解とその取り組みへの支援も必要になるものと考ええる。

最後に、今後の研究上の課題について触れたい。本稿で提案した都市地域におけるコミュニティ活性化のための「シェア」の適用について、それをより現実的なものにしていくためにも、「シェア」モデルを含めた ICT 利活用ベースのプラットフォーム形成による取引コスト面での想定効果や地域コミュニティへの影響について検証していくことが、今後のテーマの 1 つになりうると考える。

[注]

- (1) 丸田・国領・公文(2006)
- (2) 丸田・国領・公文(2006)
- (3) 総務省(2011)
- (4) Putnam(1993)
- (5) OECD(2000)
- (6) Burt(1992)より筆者要約
- (7) Burt(1992)
- (8) Ostrom(1990)
- (9) Hess & Ostrom(2003)
- (10) 板倉(2013)を参照せよ
- (11) 神野(2010)

[文献リスト]

- 荒井祐介、木嶋恭一、出口弘(2012):「地域活性化のコミュニティマネジメントとしての価値協奏プラットフォーム戦略」『国際 P2M 学会誌』Vol. 7(1), pp. 1-13
- 板倉孝雄(2013):「産学官連携の課題とプラットフォームとしての地域拠点」『政策科学』Vol. 20(2), pp. 111-121
- 今井賢一、国領二郎(1994):『プラットフォーム・ビジネス』情報通信総合研究所

- 今田高俊(2001):『意味の文明学序説—その先の近代』東京大学出版会
- 上田良文(1999):「コモンズ問題とグループアクション—進化ゲーム理論からのアプローチ」『会計検査研究』Vol. 20, pp. 51-64
- 神野直彦(2010):『「分かち合い」の経済学』岩波新書
- 関東経済産業局(2009):『コミュニティビジネス中間支援組織のビジネスモデルに関する調査報告書』
- 総務省(2011):『平成23年版 情報通信白書』ぎょうせい
- 野中郁次郎、パトリック・ラインメラ、柴田友厚(1998):「知識と地域—イノベーションのプラットフォームとしての地域」『オフィス・オートメーション』Vol. 19(1), pp. 3-13
- 丸田一、国領二郎、公文俊平(2006):『地域情報化—認識と設計』NTT出版
- 三浦展(2011):『これからの日本のための「シェア」の話をしよう』NHK出版
- 三浦展(2012):『第4の消費—つながりを生み出す社会へ』朝日新書
- Baker, W. (2000): *Achieving Success through Social Capital*, Jossey Bass Inc. = (2001): 中島豊訳『ソーシャル・キャピタル』ダイヤモンド社
- Botsman, R. and Rogers, R. (2010): *What's Mine Is Yours: The Rise of Collaborative Consumption*, HarperBusiness = (2010): 小林弘人監訳・関美和訳『シェア—<共有>からビジネスを生み出す新戦略』NHK出版
- Burt, R.S. (1992): *Structural Holes: The Social Structure of Competition*, Cambridge, Harvard University Press = (2006): 安田雪訳『競争の社会的構造：構造的空隙の理論』新曜社
- Casson, M. (1997): *Information and Organization: A New Perspective on the Theory of the Firm*, Oxford University Press = (1999): 手塚公登、井上正訳『情報と組織—新しい企業理論の展開』アグネ承風社
- Hardin, G. (1968): "The Tragedy of the Commons", *Science*, Vol. 162, No. 3859, pp. 1243-1248
- Hess, C. and Ostrom, E. (2003): "Artifacts, and Facilities: Information as a Common-Pool Resource", *Law and Contemporary Problems*, Vol. 66, No. 1/2, pp. 110-145
- Lin, N. (2002): *Social Capital: A Theory of Social Structure and Action*, Cambridge University Press.
- OECD (2000): *The Well-being of Nations - The Role of human and social capital*, OECD
- Ostrom, E. (1990): *Governing the Commons: the Evolution of Institutions for Collective Action*, Cambridge University Press
- Putnam, R.D. (1993): *Making Democracy Work: Civic Traditions in Modern Italy*, Princeton University Press = (2001): 河田潤一訳『哲学する民主主義—伝統と改革の市民的構造』NTT出版