

## 計画行政の科学化

一般社団法人 日本計画行政学会 関西支部

支部長 鐘ヶ江 秀彦

日本計画行政学会(当初は任意団体として、つまり任意学協会)は、日本学術会議の経済政策研連に承認・登録された学協会として 1977 年に故中山伊知郎を初代会長として昭和 52 年 8 月 27 日に設立された。設立発起人でもあった故中山会長は、「計画(プランニング)は行政(アドミニストレーション)によって実現される。そして社会は無数の計画と行政によって動いている。しかし、残念なことには、計画と行政との関係は十分に満足すべき状態にはない。計画の源泉には思想と科学があり、行政の基盤には組織と技術があって、それらが相互にからみ合っているからである。計画行政学会は、衆知を集めることによって、計画と行政との間の溝を埋めることを念願して出発した。広くこの問題に関心を持つ人々の参加をうれば幸いである。」と宣言した。

狩猟社会を Society 1.0 として、農耕社会を Society 2.0、工業社会を Society 3.0、1980 年代からの情報社会を Society 4.0 として、これらに続く、新たな社会について、第 5 期科学技術基本計画において日本が目指すべき未来社会の姿として初めて提唱されサイバー空間(仮想空間)とフィジカル空間(現実空間)を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する人間中心の社会が「Society 5.0」である。産業革命後の工業社会の Society 3.0 の発展段階が現在 4 ステージ目に移行しつつある。これは Industry 4.0 (第 4 次産業革命)と呼ばれ、すべてのデバイスがネットワークに繋がる IoT や、画像を抽象的な深層学習を行う AI やこれにアクチュエーターと呼ばれる動作機構をともなった AI ロボットや自動運転によるビークルやドローンが社会や生産を大きく変える局面を 2015 年の技術的特異点とレイ・カーツワイルは提唱した。これは人間と機械が統合された文明という未来事象のことを意味する。

このように今後ますます ICT を中心に技術志向

の社会の実現と到来が Society 5.0 と Industry 4.0 の両方が交錯する近未来が、急速な超高齢化と人口急減下の日本の救済枠組みとなるようすべての国民と企業が向き合っ、超情報化社会におけるテクノロジー志向の社会実装と社会経済の構造改革、法制度の迅速な規制緩和による大胆なリフォームを行うことが喫緊の課題である。このため、日本政府には「総合科学技術・イノベーション会議(Council for Science, Technology and Innovation)を通じて、日本学術会議も提言した内容とともに、第 5 期科学技術基本計画において日本が目指すべき未来社会の姿として、様々なイノベーションによりサイバー・フィジカル空間の高度融合システムにより、経済発展と社会的課題の解決を図ることを目標とした。

従来の日本学術会議という政府登録の正式な学協会ながらも任意団体であった日本計画行政学会は、日本学術会議の大規模な機構改革により、学協会相互の認証による学協会として、日本経済学会連合に所属と認証を得て、一般社団法人化を契機に英語名を Japan Association for Planning and Public Management に改定された。設立以来の英語名称は Japan Association for Planning Administration である。計画行政とは、主に公共のあるいは公的な計画の定義でもある未来の事前策定において不確実性をできる限り少なくして、その事前確定の情報のステークホルダーという関係者間での了解という事前情報のパッケージを組み上げることを意味する。この事前情報のパッケージに従って未来の期待される目的の最大化を図って実施してゆくことを担う組織が行政である。行政は立法機構ではないので、法制度や条例の制定や予算審議を行う場ではない。自治体とも呼ばれる地方公共団体は、主たる機能は公共サービスの提供と公共計画の実施管理機構なのだ。上述したように、公共計画とは別に公的計画がより広い定義としてある。近年では新しい公私関係とし

て民間活力の活用として PFI や PPP が語られることが多いが、すべての公共サービスを人口減少下の超高齢化社会において、インフラの劣化と維持補修や予算縮小の状況下で全てを地方公共団体に委ねることができなくなってきた。ある部分の公共サービスは民間のあるいは市民の組織に委ねるしかなくなっている。このため、NPO 法や社団法人、財団法人設立の改定、社会起業やクラウド・ファンディング、クラウド・ソーシングなど新たなソーシャル・イノベーションを誘発する改革が始まった。つまり、公共とは何かという問いかけに対して、公共部門が公的計画の全責任と執行を担うのではなく、市民や民間団体も関与して公的な計画とマネジメントを行う流れが全世界的に広まったが故に、Planning Administration の枠組みを超えた Planning and Public Management へと変更された。

養老孟司氏は「唯脳論」の著書の中で都市とは脳化社会であると述べた。人々が感じる快適性の追求とその欲望は、脳の中で快適なイメージとして想像されて、創造されてきた。そのアイディアは関連する斬新的な技術革新が積み重なって重層的に突如世界を変革するイノベーションとして使えるタイミングで都市に導入されてきた。道路と下水道は古代都市でも導入された技術であった。これまでも要素技術が使えるようになった時宜に都市は貪欲にそれらの実装と導入を図ってきた。都市が文明の地であることは新しいテクノロジーをどんどん導入して古代から続く試行錯誤（トライ&エラー）のシミュレーションを現実の中で行い計画という情報パッケージとして策定してそれを確実に実施して積み上げてきた結果なのだ。もちろん都市は脳化社会が実体を伴って現実空間に出現している以上、実空間に構築できない場合は現実代替性を場や空間に表す方法を取ってきた。サイバー・フィジカル空間において高度に社会実装するというのは、仮想空間とも呼ばれる現実代替空間と実空間の融合を図るという意味である。例えば宗教は、その死後の世界観を現世での現実代替性を表す場として神社や仏閣、寺院、聖堂や教会、モスクとして都市の中に祈りと死後の世界観を伝道する場として保たれてきた。現在では PC やゲーム機の中に、インターネットで繋がったコネクティッド・サイバースペースに人々が快適を求めて、強く願う脳化された空間が仮想空間である。この仮想空間への窓口がディスプレイ（画面）である。現在の都市住民は、もちろん農村の居住者も、一日中この仮想空間の窓口である画面を何時間も眺めている。既に都市は実体のある物理空間ではなく、電

子政府や様々な生きることの意味をも確認できる SNS やゲームの楽しみによって生存しているといっても過言ではない。90 年以降に生まれた世代はデジタル・ネイティブと呼ばれこの画面への依存が非常に高く、この世代は既に仮想空間とともにではなく、仮想空間が生活の場となっている。

明治維新以降の日本が突き進んだ近代化、中央集権国家による殖産興業、そして戦後の高度経済成長期までが日本の Society 3.0 であり、移動体通信やインターネットによる Society 4.0 の時代の上に国境を超えた巨大私企業の GAF A が誕生した。Society 5.0 の時代では、グローバリゼーションに背を向けた英国の EU 離脱というサッチャーリズムの新自由経済の時代の終焉局面に入りつつあり、EU では一般データ保護規則 (GDPR) の発効とともに、GAF A の国境を超えたエレクトリック・コマース (EC) や広告やサービスに国境というフィジカル空間枠での課税権を整備した。キャッシュレス社会とともに ICT を活用したマッチング・サービスの効率化・低コスト化が進んだ Uber を始めとしたサービスは所有から共有へとシェアード・エコノミーやエンゲージド・エコノミー、高速大容量の移動体通信の第 5 世代 (5G) は、ゲーム化された社会における個人情報蓄積とレーティング、IoT や IoE、MaaS という新しい社会情報基盤からリアルタイムに生成されるメガ情報とその処理系がもたらすデータ・エコノミー、労働に関わる所得税から新たな A.I.税やロボット税の提唱と財源から所得の再配分としての学費無償化やベーシック・インカムなどの社会運営技術のイノベーションが議論されている。日本では立地適正化計画の策定を通じて各市町村の都市計画マスタープランに反映されつつあり、市町村のシュリンク・ストラテジーとしてコンパクトシティ化が始まった。Society 5.0 をサイバー・フィジカルに高度に社会実装するには政府の規制改革推進が不可欠であり、スーパーシティの策定が開始される。地域・地区といった従来のゾーニングを超えた都市計画提案制度の活用による都市独自のマイクロ・ゾーニングの指定や、神戸市の自動運転コミュニティバスの社会実装実験や AI 特区のようなサンドボックス地域が出現しつつある。電子窓口や GIS 法の施工に伴う市役所内データの地理情報システム化や役所内データプラットフォームの整備、指名競争入札の電子化など以上に、政府が進める Society 5.0 における電子政府 (eGovernment) の根幹は、このような新たな計画行政の科学化として、既に始まっている。