

日本における創造都市の理論と政策的課題

大阪市立大学 都市研究プラザ 副所長

佐々木雅幸

はじめにー「世界都市」から「創造都市」へ

「創造都市」という概念は、21世紀の都市モデルとして、また、都市政策の目標として、世界中で熱い注目を集めている。たとえば、チャールズ・ランドリーによれば、今日、世界の100あまりの都市が自ら「創造都市」を名乗ったり、政策目標に掲げたりしており、欧米を始め、アジアにおいても急速にその数が増えつつある。

「創造都市」が注目を集める時代背景として、21世紀の地球社会が「国民国家から都市へ」という社会の大きなパラダイム転換を迎え、「都市の世紀」が始まろうとしていることが挙げられる。その際、ニューヨークやロンドン、東京など「世界都市」と呼ばれる金融・経済のヘゲモニーを独占する巨大都市のみが注目されるのではなく、人間的規模の都市でありながら独自の芸術文化を育て、革新的な経済基盤を持つ「創造都市」の動向に人々の関心が集まっている。特に、「市場原理主義的なグローバリゼーション」に対する反省の契機となった「9・11テロ事件」以降は、ニューヨーク型の「世界都市」に対する評価は厳しくなり、「多様性を認め合うグローバリゼーション」への移行の中でどの都市も、芸術文化の創造性を高めることで、市民の活力を引き出し、都市経済の再生を多様に競いあう方向に向かっている。

日本においても、「創造都市」や「文化による都市再生」への関心が高まっている。金沢では2001年より経済界や市民が「金沢創造都市会議」を設立して、創造都市をめざした運動を開始し、横浜でも2004年4月に“Creative City Yokohama”プランが提案されて芸術文化創造都市への取り組みが本格化されることになり、また、経済不況の中で沈滞する大阪では、大阪市立大学に世界最初の創造都市研究の拠点として、大学院創造都市研究科が設立されるなど、都市再生に向けた政策立案と人材養成をめざして新たな動きが始まっている。本報告はグローバルな視野から見た日本やアジアにおける創造都市論の受容の特徴と政策上の課題とについて検討するものである。

(1) 欧米の代表的な「創造都市論」と日本におけるその受容

すでに述べたように、「創造都市」や「創造産業」に大きな関心もたれている理由は製造業を中心とした20世紀型経済から、知識情報経済という21世紀型の経済社会への移行が明瞭になり、都市や地域の経済エンジンが大企業や大規模工場から、創造性あふれる企業や個人にシフトしてきたことによる。日本より一足早く製造業の衰退と空洞化に苦しんだ欧州において創造都市への取り組みが先行しているのはこのような背景によるものである。

さて、「創造都市」論の理論系譜についてみると、*Cities and the Wealth of Nations*（邦訳書名は『都市の経済学』）を著わしたアメリカの都市研究者であるジェーン・ジェイコブズがその嚆矢である。アダム・スミスの古典 *The Wealth of Nations* 『諸国民の富』を念頭

において、国民経済を発展させる前提は創造的な都市経済を実現することであると主張し、経済学のパラダイム転換を求めた彼女が、「創造都市」として注目するのはニューヨークや東京のような巨大都市ではなく、中部イタリアのボローニャを中心とする第3のイタリアの都市群である。彼女は、これらの地域に集積する特定分野に限定した中小企業群（イタリアでは職人企業と呼ぶ）がイノベーションとインプロビゼーションを得意とし、柔軟に技術を使いこなす高度な労働の質を保持しており、大量生産システムの時代に一般的であった市場、技術、工業社会のヒエラルキーの画期的な再編成をもたらすものであると高く評価している。ネットワーク型に結びつき、労働者や職人の高度の熟練や洗練された感性に基づいて国際競争力のある個性的な商品群を生み出す「第3のイタリア」の共生的小企業群が実践する「柔軟な専門特化」を、大量生産システムの行き詰まり後に来るポスト・フォードイズムの新しい生産システムであると彼女は認識したのである。

このように、ジェイコブズの「創造都市」は「脱大量生産時代の柔軟で創造性あふれる修正自在型の都市経済システムをもった都市」といえよう。

一方、現代の創造都市研究を切り開いたのはピーター・ホルの *Cities in Civilization* 『文明における都市——文化、技術革新、都市秩序』である。1000 ページを超えるこの大著は都市論の古典として有名なルイス・マンフォードの『都市の文化』を念頭において、これを凌駕する新たな古典とも言うべき位置にある。すなわち、古代アテネから現代の世界都市ニューヨークやロンドンにいたる歴史上の典型都市を取り上げて「創造的環境と革新的環境」*Creative Milieu and Innovative Milieu* の二つの視点から分析を加え、芸術と技術の新たな融合による「来るべき黄金時代の都市」の展望が語られる。このように、ピーターホルの大著は「文化と産業の創造性」を基軸に人類の歴史を代表的な都市の歴史に置き換えて、ダイナミックに展開して壮大なスケールの「創造都市の歴史理論」と言えよう。

21世紀を代表する国際的リーダーはチャールズ・ランドリーCharles Landry とリチャード・フロリダの Richard Florida の2人である。ランドリーは *Creative City* 『創造都市』（2000年）、フロリダは *The Rise of Creative Class* 『創造階級の勃興』（2002年）、いずれも話題作を携えて登場し、アジアや日本の都市政策関係者にも大きな影響を与えている。

ランドリーの『創造都市』論は都市問題に対する創造的解決のための「創造的環境＝創造の場」*creative milieu* をいかにして作り上げ、いかにそれを運営していくのか、そしてそのプロセスをいかにして持続的にしていくのか、実践的に「創造都市をつくるための道具箱」を提供するコンセプチュアルな「創造都市政策論」である。

イギリスを中心に活躍する彼の『創造都市』論の背景は、欧州において日本よりいち早く製造業が衰退した結果、青年層の失業者が増えて、従来の福祉国家システムが財政危機に直面したことが挙げられる。産業空洞化と財政破綻の中で国家の財政的支援から自立して、どのように新しい都市の発展の方向を見いだすかという問題意識で政策提言を続けている。その際、1985年からヨーロッパ・ユニオンEUが開始した「欧州文化都市」の成功

事例を分析する中で、芸術文化が持つ「創造的なパワー」を生かして社会の潜在力を引き出そうとする都市の試みに注目しており、ジェイン・ジェイコブズの影響を受けて「創造性」を空想や想像よりも実践的で、知識（インテリジェンス）と革新（イノベーション）の中間にあるものとして、つまり、「芸術文化と産業経済を繋ぐ媒介項」として最重要に位置づけていることが特徴的である。

彼は都市プランナーとしての自らの経験から「芸術文化のもつ創造性」に着目した理由として、第 1 に、脱工業化都市においてマルチメディアや映像・映画や音楽、劇場などの創造産業が製造業に代わってダイナミックな成長性や雇用面での効果を示す点を挙げ、第 2 に、芸術文化が都市住民に対して問題解決に向けた創造的アイデアを刺激するなど多面的にインパクトを与えることを挙げて、「都市の創造性にとって大切なのは、経済、文化、組織、金融のあらゆる分野における創造的問題解決とその連鎖反応が次々と起きて既存のシステムを変化させる流動性である。」とも語っている。

さらに、第 3 に、文化遺産と文化的伝統が人々に都市の歴史や記憶を呼び覚まし、グローバリゼーションの中にあっても都市のアイデンティティを確固たるものとし、未来への洞察力を高める素地を耕すとも言っている。創造とは単に新しい発明の連続であるのみならず、適切な「過去との対話」によって成し遂げられるのであり、「伝統と創造」は相互に影響し合うプロセスである。それゆえ、第 4 に、地球環境との調和をはかる「維持可能な都市」を創造するために文化が果たす役割も期待されるのである。

かれの長年の経験に裏打ちされた対話能力の高さが、創造都市への可能性を引き出し、フィンランドのヘルシンキやオーストラリアのアデレードなど、いくつかの都市においては創造的な変化が開始されるクリティカル・マス（臨界質量）を醸成させていることが印象的である。

一方のフロリダは、現代経済の新しい担い手としての「創造階級」の登場と勃興に注目し、そのエートスと仕事およびライフスタイル、そして彼らが選択するコミュニティの特徴を分析し、創造階級が好んで居住する都市や地域こそ、経済的パフォーマンスが優れていることをわかりやすい具体的な指標によって示した。彼の研究の出発点もまた地域経済の危機に視点が置かれている。すなわち、工場労働者の集まるピッツバーグに生まれた彼は、相次いで大型の工場が撤退し、失業者が滞留していく深刻な状況を前にして、産業の立地行動を分析し、成長著しいハイテク産業は創造的人材を求めて立地することをつきとめ、地域再生の鍵は工場の誘致ではなく、いかにして創造的な人材をその地域が誘引できるかに懸かっていると主張したのである。

そして、フロリダは政策的提言として創造的コミュニティを実現するためには、「創造性の社会的構造」とりわけ、社会的文化的地理的環境（milieu）こそが重要であり、近年、R パットナムらが唱える社会関係資本（ソーシャル・キャピタル）よりも「創造資本」の重視の方が有効であると主張している。

彼が「創造階級」と呼ぶ社会集団には IT やバイオなどの自然科学系の R&D やイノベーシ

ョンに関わる職業のみならず、映像・音楽・舞台芸術・メディアアートなど芸術系の職業集団をも含めているところが新しい。フロリダによれば、これら二つの社会集団の集積を示す指標である「ハイテク指標」と「ゲイ gay 指標」には地域的に相関がみられ、サンフランシスコやオースチンなど近年注目される成長地域はいずれの指標も高くなっているという。

彼の「ゲイ指標」は欧州に伝統的なハイカルチャーを指向するエリート層ではなく、オープンマインドでアヴァンギャルドなボヘミアンと呼ばれる社会集団の創造性を強く印象付けるシンボルになっており、オペラに対するミュージカル、クラシック音楽に対するジャズやロックなどアメリカのカウンターカルチャーが持つ、欧州の既成社会に対する挑戦的態度が明瞭であり、それだけにインパクトの強いものであった。この 2 人のスーパー・スターを軸に、欧州から広がった創造都市ブームは北アメリカ大陸に展開し、今また、日本を含めるアジアに急速な勢いで普及している。

このような欧米における創造都市研究の動向と交流しつつ、日本では筆者が『創造都市の経済学』（1997 年）と『創造都市への挑戦』（2001 年）の二つの著作を上梓し、イタリアのボローニャと後述する金沢の分析を中心におきながら、「創造都市とは市民の創造活動の自由な発揮に基づいて、文化と産業における創造性に富み、同時に、脱大量生産の革新的で柔軟な都市経済システムを備え、グローバルな環境問題や、あるいはローカルな地域社会の課題に対して、創造的問題解決を行えるような『創造の場』に富んだ都市である」と定義しており、後述する金沢市や横浜市などの都市政策に具体的な影響を与えてきた。さらにまた、ソウル国立大学のチョエ・サンチェルとともに、「アジアにおける創造都市」をテーマに金沢（2000 年）と韓国の清州（2001 年）において国際会議を開催し、アジアにおける創造都市論の発展深化を企図してきた。

そして、2004 年と 2005 年にはランドリーに加えて、ピーター・ホールやアラン・スコットなどの創造都市に関する世界の論客を大阪に招いて「創造都市への挑戦」ならびに「創造都市を創出する」と題する国際シンポジウムを開催した。日本で最初の本格的な創造都市に関する国際的討論の場となったこの会議では、欧米から創始された「創造都市」という新しい都市モデルが日本やアジアにおいても 21 世紀の都市モデルとしてきわめて魅力的なものであること、本格的な「知識情報経済社会」においては都市経済のエンジンは広義の文化産業である創造産業がその中心的担い手になることなど重要な意見の一致を見た。

次に最近の日本における「創造都市」をめざす運動の特徴と実現のための課題を明らかにしていきたい。

（2）「日本の創造都市」をめざす金沢と横浜

すでに述べた欧米における創造都市研究の動向と交流しつつ、日本では筆者が金沢や横浜、大阪など具体的な創造都市政策の策定に対して助言を行っている。

金沢は人口 45 万人のヒューマンスケールの都市であり、伝統的な町並みや、伝統芸能や伝統工芸を育む生活文化の営み、市内を流れる二つの清流と緑濃い周辺の山々とに囲ま

れた豊かな自然環境に恵まれるとともに、独自の経済基盤を保持しており、経済発展と文化・環境とのバランスの取れた中規模都市であり、宮本憲一によって内発的発展 Endogenous Development の視点から高く評価されてきた。

内発的発展を経験した金沢の都市経済の特徴は、持続的に発展を遂げた中堅・中小企業が多数集積していることである。これらには職人気質に富み、イノベーションを得意とし、独自技術を持ち“スキ間分野”でのトップシェア(ニッチトップ)を維持する企業が多く、相互に刺激し合いつつ発展を遂げる自律性の高い都市経済をもたらしている。

歴史的には繊維工業と繊維機械工業とが地域内で相互連関的に発展を遂げ、近年には工作機械や食品関連機械、出版・印刷工業、さらにはコンピュータ関連産業が展開して多彩な産業連関構造を保持し、市民の「生活の質」を豊かに支える伝統産業や食品工業、アパレル産業等も発展をみている。

このような金沢経済の内発的発展が、外来型の大規模工業開発を抑制し、産業構造や都市構造の急激な転換を回避してきたため江戸時代以来の独特の伝統産業とともに伝統的な街並みや周辺の自然環境などをまもり、アメニティが豊かに保存された都市美を誇っており、独自の都市経済構造が地域内で産み出された所得の域外への「漏出」を防ぎ、中堅企業の絶えざるイノベーションや文化的投資を可能にしたのである。

都市政策の各分野において、金沢独自の文化的視点が貫かれており、第2次大戦後、いち早く市立金沢美術工芸大学を設立し、友禅や蒔絵などの伝統工芸や芸能の後継者育成やインダストリアルデザインの導入による工芸の近代化を担う人材養成に乗り出し、全国に先駆けて「伝統環境保存条例」を制定し伝統的町並みの保存の全国的なリーダーとなった。

近年は、伝統文化の保存のみならず、故岩城宏之氏を音楽監督に迎えて、日本発のプロの室内楽団であるアンサンブル金沢を設立するなど新たな文化の創造に向けた取り組みにも乗り出しているが、なかでも市民芸術村と21世紀美術館が注目される。

1980年代後半から急速に進行したグローバル化の中で金沢の高度経済成長を担った繊維産業が衰退すると、金沢市は紡績工場跡と倉庫群を活用して1996年9月に「金沢市民芸術村」をオープンさせた。金沢市長は、昼間働く市民にとって深夜でも使える施設にしたいという声を聞き入れて、「1日24時間1年365日」自由に使える施設とすることにし、4棟の倉庫はドラマ工房、ミュージック工房、エコライフ工房、アート工房に姿を変え、練習のみではなく公演も可能な施設として修復された。運営面では、各工房に一般市民から選ばれた2人ずつ合計8人のディレクター達で、施設利用の活性化、独自事業の企画立案、そして利用者間の調整などを自主的に行う全国的にも注目される市民参加型文化施設が誕生することになった。こうして、ともすれば、伝統文化や伝統芸能に傾斜しがちな金沢の芸術文化に転機が訪れた。市民の能動的な参加によって、「近代産業遺産」が「文化創造の場」に転化しつつあり、新しい文化的インフラストラクチャが芸術の創造インフラストラクチャに転化しつつあると評価できよう。

一方、2004年10月9日、県庁舎郊外への移転によって空洞化の恐れが現実のものとなっ

た金沢市の都心部に、突如丸い円盤のような「金沢 21 世紀美術館」が出現した。市民が「まるびい」と呼ぶこの美術館は 1980 年以降のコンテンポラリーアートを中心とした世界の芸術作品を収集・展示し、著名なアーティストを招いた公開製作などを通じて、地元の伝統工芸・伝統芸能と現代アートの融合をめざす目的で建設された。「芸術は創造性あふれる将来の人材を養成する未来への投資」であるとの、蓑豊（みの・ゆたか）館長の考えにより始まった市内の小中学生を全員招待するという「ミュージアム・クルーズ」事業の効果もあり開館して 1 年で、市内人口を 3 倍ほど上回る 158 万人の入場者を数え、その経済波及効果（建設投資を含む）は 300 億円を超過している。金沢市は、さらにこの美術館を核にした新たな産業創造の試みとしてファッション産業やデジタルコンテンツ産業の創造支援を担うファッション産業創造機構を立ち上げて、歴史的に培ってきた伝統工芸や伝統芸能とコンテンポラリーアートとの融合の中から新しい地域産業を創出する事業を開始している。2006 年 10 月に開催された「かなざわごのみ」と題するファッション金沢ウィークは新感覚の加賀友禅や織物、工芸などが出品される一方、加賀宝生と呼ばれる能と現代音楽とのコラボレーションなどの新たなパフォーマンスが演じられた。ここには金沢固有の評価軸を探り、再構築しようという意図が込められている。

このように都市の文化資本の質を高めて、創造性あふれる人材を養成し集積させて、都市経済の発展をめざす方式を「文化資本を生かした都市の文化的生産」と定義できる。金沢における「文化的生産」は、ある意味で江戸時代に始まった職人的生産の復活と再構築といえるものであろう。職人的生産（クラフト・プロダクション）→フォーディズム（マス・プロダクション）→文化的生産（新しいクラフト・プロダクション）という歴史的展開の中に位置づけられる。

以上のような、金沢市の創造都市戦略は、1990 年代後半から地元の経済界や市民たちで構成する金沢経済同友会の 40 周年事業として企画された金沢ラウンド会議が元になって練り上げられたものであり、市民や経済界など、草の根からの動きが都市自治体を巻き込んで展開しているものである。

古都のイメージが色濃く漂う金沢と対照的に横浜は開港以来 150 年に満たない近代的大都市である。横浜は東京に隣接し、日本の近代工業化を担ってきた京浜工業地帯の重工業地帯を形成してきたが、20 世紀末以来グローバル化の大波の中で、製造業の深刻な空洞化を経験してきた。このため「みなとみらい 21」などバブル経済の頂点に時期に大規模なウォーターフロント開発によって、重工業都市からの脱却を図ろうとした横浜市は、直後のバブル経済崩壊とさらには最近の東京都心でのオフィスビル建設ラッシュで 2 重の打撃を置いて停滞してきた。このような都市危機に直面した横浜市は、新たに、37 歳の中田宏市長が就任すると 2004 年 1 月注目される都市再生ビジョン「文化芸術創造都市—クリエイティブシティ・ヨコハマの形成に向けて」を打ち出した。

その内容は①アーティスト・クリエイターが住みたくなる創造環境の実現、②創造的産業クラスターの形成による経済活性化③魅力ある地域資源の活用、④市民が主導する文化

芸術創造都市づくりの4点を挙げ、それぞれ2008年までの目標数値を次のように示している。①アーティスト・クリエイターを3,071人から5,000人へ、②創造的産業クラスターの従業者を15,730人から30,000人へ、③文化・観光集客装置を85箇所から100箇所へ、④文化鑑賞者を248万人から350万人へ

中田市長は同年4月、文化芸術創造都市事業本部を新設して、「クリエイティブシティ・ヨコハマ」への取り組みを全庁的に開始させた。中でも注目すべきは、「クリエイティブコア創造限界形成と映像文化都市への取り組み」であり、世界大恐慌の最中、1929年に建設され、文化財としての価値もある旧富士銀行と旧第一銀行、さらには臨海部の倉庫、空きオフィスを活用してこれらをアーティスト・クリエイターと市民の「創造の場」に変えようという企図で始まった実験事業、BankART1929である。コンペで選ばれた2つのNPOが2年間にわたって、現代アートを中心とする各種の展示、パフォーマンス、ワークショップ、シンポジウムなどイベントを展開している。東京都心と結ぶ、みなとみらい線の開通ともあいまって大きな話題を集めている。さらに、馬車道に立地する旧富士銀行には、東京藝術大学大学院映像文化研究科が誘致され、「映像文化都市」への弾みが付いてきた。2005年秋には、横浜港の空洞化した埠頭の1つを会場にして横浜現代アトリエンナーレを成功させた。また同年度から新設された映像コンテンツ制作企業等立地促進助成制度とクリエイター等立地促進助成制度も「創造的な雰囲気」に満ちたオフィスや限界を形成する上で効果的に働いている。ここでは、産業政策と文化政策、さらには都市空間形成政策の融合が試みられているといえよう。

横浜のケースで筆者がもっとも止目するのは、芸術文化の創造性を都市再生に生かす目的で、従来は縦割りであった文化政策、産業政策、まちづくりにかかわる行政のセクションを横断的に再編する新組織である文化芸術都市創造事業本部と創造都市推進課を新設し、これを中核的推進組織としていることであり、NPOなどの市民の政策過程への参画を大胆に提案している点である。この構想が真に実現するならば日本における創造都市をめざす試みの最先端に躍り出でるのであろう。当然、旧来の縦割りの行政機構とのコンフリクトは避けられないが、個人の創造性を生かす、組織の創造性を作り出してこそ、都市は創造性を取り戻すのであるから、「行政組織の文化」を創造的に改革してこそ、ヨコハマはクリエイティブシティに近づくのであろう。

興味深いのは金沢市では経済界と市民が主体になって「金沢創造都市会議」を開始して、行政はその提案をうける形で着実に創造都市への歩みを始めているが、横浜の場合は、「みなとみらい」という臨海都市開発が頓挫し、その失敗を批判する形で現在の市長が登場して、それを背景として戦略が出てきていることであり、創造都市への取り組み方も都市の歴史性によって多様性があるということであろう。また、金沢市は筆者やランドリーの創造都市論の考え方を採用しているのにたいして、横浜市はフロリダの理論に大きく影響されているということもできよう。

また、創造産業や文化産業を振興する上で、日本独自の課題も存在している。

第 1 に、伝統文化と現代文化の間にあるギャップをどのように乗り越えながら、都市における新たな文化創造に結び付けていけるのかと言う点である。伝統的なクラフト的生産をベースに現代アートを融合した「文化的生産」システムへの移行の可能性の問題である。

第 2 に、マスメディアや出版印刷業、コンテンツ産業など主要な文化産業において、東京一極集中構造が支配的になっており、大阪や横浜のような大都市はもちろん、金沢のような地方都市においても、その構造からの脱却が大きな課題となっている。

以上のような問題を念頭に置きつつ、大阪の創造都市に向けた取り組みを検討してみよう。

(3) 大阪を再び「創造都市」へ

かつて大阪は難波津とよばれる水運の中心であり、上町台地には日本最古の仏教寺院の一つである四天王寺が開基されて、経済・文化・宗教の中心地として発展を遂げてゆく。江戸時代には大坂商人が国内の米穀の取引を独占し、両替商など金融業が力を得て、世界に先駆けて堂島に米取引の先物市場システムを産み出し、商人と町衆の力で、無数の橋を架けて美しい水辺空間を誇る水都でもあり、文楽に代表される洗練された上方文化を育んだ創造的な大都市であった。明治維新以降の近代化の過程においてもピーク時には「大大阪」を自認する日本 1 の産業都市、金融・商業・流通の全国センターであった。

しかしながら、いまや全国有数の失業率とホームレス・ピープルの急増、相次ぐ大規模工場の海外移転と大企業本社機能の東京への流出などの「2重の空洞化」により、大阪大都市圏を取り巻く経済状況は悪化の一途をたどって歴史的衰退期に陥っており、いわば、大阪は発展のピークを過ぎた、「早すぎた創造都市」であるかのようである。

オリンピック誘致を当て込んだ無秩序な湾岸開発や「世界都市・大阪」を夢見てバブル経済期に建設されたワールドトレードセンターなどの経営も破綻し、第 3 セクターの債務超過問題などが大阪市の財政を再生不能状態に陥れている。

「大阪破産」に直面した大阪市役所は身の丈改革と称して、企業の減量経営張りの徹底した行財政のスリム化を図る一方、2006 年 4 月には、一転して、「創造都市戦略」への転換を表明し、市長の下に全部局から中堅職員を集めて「創造都市戦略チーム」を組織して、創造都市ビジョンの策定を開始した。だが、果たして、沈みかかった船を救い出せるのか、今後の取り組みにその成否がかかっている。創造都市への転換に成功するか否かは、思い切った都市ビジョンや都市政策への転換が出来るのか、それとも「創造都市」というソフトな看板に付け替えるだけで、過去の成功体験にとらわれて、決別できないのかふたつに 1 つであろう。

都市開発といえば、まず、埋め立てにより工場用地を整備し、大企業を優先して誘致し、大型の国際空港や高速道路や、地下鉄のネットワークを整備する定型的発想があり、長期計画といえば、ハード事業のオンパレードとなるのが関の山であった。

しかし、グローバル化はそうした過去の成功体験や定型的発想を容赦なく打ち砕いて進行する。大企業は自らのグローバル戦略に基づいて、中枢管理機能や宣伝広報、研究開発

部門などを創造的人材が集積する世界都市に移行し、大量生産型の主力工場は労働力の安い中国やインド、東南アジアへと移動させる。

売れる見込みのない遊休地を抱えた担当部局は、オリンピックや博覧会など世界的ビッグイベントの招致に動き、それさえもあつげなく敗北すると、外国文化の巨大テーマパークの誘致に奔走する。そのテーマパーク相互の観光客誘致合戦が激化すると新規の娯楽施設投資に財源が割かれる反面、当該施設内での囲い込みにより、地元経済への波及効果は薄いので税収増加には結びつかない。

文化行政の面でも、ビッグイベント主義は顕著であった。1970年の大阪万国博覧会が、高度経済成長の時代の雰囲気合って、想定外の成功を収めると、文化の殿堂を千里丘陵に据えて、御堂筋には無国籍のパレードが展開されるようになった。大企業もこぞって、文化ホールやコンサートホールを建設するが、肝心のオリジナルな文化ソフトの育成に関心が薄い。劇作家の山崎正和氏は「大阪万博成功体験から抜け出せない大阪は再生できない」と辛口の評価を下している。

大阪の創造都市戦略が成功する条件は、まず最初に、従来型の都市開発の発想からの決別を迫ることであろう。コンセプトやコンテンツの欠けた大型ハード事業と人口減少時代に過剰な交通インフラの建設は見直しの対象とする。

大阪駅北地区（北ヤード）の開発で構想されているナレッジ・キャピタル（知識資本）は高層ビル郡の中に閉じ込めるのではなく、本来の知的文化的教育的機能を重視して都市全体のプロジェクトとし、むしろ、都市大阪が蓄積してきた有形・無形の都市資産をグローバルな視野から再評価し、アーティストやクリエイターのアイデアを導入して、創造的な「知の創発」を引き起こす「創知の場」に転換することを提案したい。プロジェクトは金額の大きさや規模を競うのではなく、先端性や創造性を競わせる視点も大切であろう。

目を転じてみると、イギリスでは1997年に「ニューレイバー」を標榜するブレア首相が登場して以来、「第3の道」路線に基づき、サッチャー政権時とは異なった新たな行政改革が展開されている。そのポイントの一つは、社会の創造的な力を引き出す芸術文化政策への転換である。例えば、文化・メディア・スポーツ省 DCMS は新たに就任したクリス・スミス C. Smith 大臣のイニシャティブによってタスク・フォースを編成して「創造産業」に関する概念の整理と統計的定量化の作業をすすめて、1998年と2001年に、すでに2つの報告書をまとめて広義の芸術文化産業を分類し直し、その「豊さ創造能力」を引き出すための振興策を始めている。(DCMS, 1998,2001)

ここでキー概念となる「創造産業」とは「個人の創造性、スキル、才能を源泉とし、知的財産権の活用を通じて富と雇用を創造する可能性を持った産業」と定義され、この定義のもとで広義の芸術文化産業を分類し直し、その「豊さ創造能力」を引き出すために振興策の検討を始めている。具体的には、音楽、舞台芸術、映像・映画、デザイナー・ファッション、デザイン、クラフト、美術品・アンティーク市場、建築、テレビ・ラジオ、出版、広告、そしてゲームソフト（双方向の余暇ソフト）およびコンピュータソフトウェア関連

の各産業を「創造産業」として一括すると 1995 年には上記 13 業種で約 95 万人、その他産業の創造的労働者を含めて 140 万人（全産業の 5%）以上が雇用され、約 250 億ポンドの付加価値（GDP の 4%）と 75 億ポンドの輸出額をあげる一大産業となっている。2000 年には 195 万人の雇用へと年平均伸び率 5%に達し、GDP では 7.9%を占めるに至り、特に、輸出額は 97 年から 2000 年にかけて年率 13%の伸び率となり、その成長可能性が注目されるとしている。このため、イギリスでは都市再生の切り札として創造産業の振興策を打ち出している。ロンドン市内では都市経済に占めるその比重は高く、2000 年には 210 億ポンドの生産額を挙げてビジネス・サービス業について第 2 位につけ、約 53 万人の雇用を生み出す実績を挙げているのである。そこで、ロンドン市長は「創造産業委員会」を立ち上げて、その成長可能性を引き上げて観光産業など都市経済全体へのインパクトを高めるための政策を打ち出した。

ここで、創造産業の振興施策を有効にすすめるためには、従来の産業施策との違いを明瞭にしておかねばならない。

第 1 図の創造産業同心円モデルは創造産業の独特の構造を示している。このモデルの中核には伝統的な音楽、ダンス、劇場、文学、視覚芸術、工芸品とともに、ビデオ・アート、パフォーマンス、コンピュータ・マルチメディア・アートなどの新しい芸術活動を含む創造的芸術が位置する。こうした「創造的中核」の分野にはしばしば先端的であるがゆえに評価困難で市場性や営利性が乏しいために、「非営利」の文化セクターと分類されるものが含まれる。

この同心円モデルにおいて、「創造的中核」のすぐ外側に位置するのが、書籍・雑誌出版、テレビ・ラジオ、新聞、映画などであり、オリジナルのコンテンツを複製し、大量に流通させる産業群で、先端的な文化的価値の割合が中核芸術に比べて相対的に低くなる。さらにその外側には、文化領域の外側で運営されるが、創造性や文化性が必要とされる限りで、文化産業の領域に含めることができる広告や観光、建築などが位置する。このように、創造産業同心円モデルは中心に創造的アイデアをおき、放射線状にそのアイデアがより広い産業部門に拡散していく様子を表現しているのであり、営利性に乏しいが先端的な仕事に従事するアーティストやクリエイターが存分に活躍できる条件が創造産業の発展には不可欠である。

つまり、都市がオリジナルな創造産業を育成・振興しうるかどうかは、第 1 に、この創造的中核セクターに対する有効な支援施策を持ちうるか否かにかかっているのである。しばしば、科学技術の振興策にあつて、先端的な研究であればあるほど成功率は低い、巨額の研究開発助成金や優遇税制が政府によって提供されている。先端的なベンチャー企業の育成策の場合にも、この歩留まりの低さは同様であるが、手厚い創造支援制度がある。芸術文化の分野では同様の支援やインキュベーション制度が従来はほとんどなきに等しいものであり、抜本的な充実が望まれるところである。

第 2 に、以下の点も重要である。すなわち、一般に、創造産業は既存産業に比べて、創

造性の発揮しやすい小企業にとどまるケースが多く、関連事業との間で密接な取引を繰り返すために、特定の創造的な雰囲気のある場所を好んで集積・集塊する傾向が強い。つまり、創造産業は本来クラスターを形成しやすいのである。したがって、創造都市をめざす産業政策が、創造性を発揮しやすい環境・雰囲気をもった空間形成を担当する都市計画サイドとの融合が必要になるのはこのためであり、前述した横浜のBankART1929などでは産業政策と文化政策、さらには都市空間形成政策の融合が試みられている。

第3に、都市固有の文化的評価軸の確立が重要である。たとえば、デザイン産業などの創造産業の分野ではとりわけ、世界的に評価される見本市の存在が重要となる。欧米の見本市では、世界各地のクリエイターやデザイナーが自由に出品し、それを業界情報誌やバイヤーが評価して、ビジネスが成立する。たとえば、1961年に家具の見本市として出発したミラノ・サローネは今や世界最大の総合的なデザイン産業の見本市へと発展し、ミラノは関連する情報が集積するデザイン創造都市となっている。前述した金沢のファッションウィークの取り組みも、都市固有の評価軸の再構築を目指したものであろう。

これら3つの点は、創造産業の振興に当たって、十分に考慮される必要がある。

(4) 草の根から創造都市・大阪を

では足元に戻って、大阪で創造産業を振興するためにはどうすればよいのであろうか。創造産業は都市文化の多様性と創造性に大きく依存するため、大阪の文化創造力が問われている。端的に言って、アーティストやクリエイターは多いが、創造産業をプロデュースする人材とそれを孵化させる施設、つまり創造支援インフラとが大阪には欠けている。ここ数年、企業の文化支援事業の代表であった近鉄劇場や扇町ミュージアムスクエアの閉鎖が続き、在阪のテレビ局では腕利きのプロデューサーが次々と東京に引き抜かれるために、番組制作を全て東京で行う羽目に陥っている。また、大企業が宣伝広報部局を東京に移転させたため、巨大マスメディアや広告代理店が東京集中するにつれてクリエイターの仕事が大きく落ち込んでいる。

しかしながら、悲観的な事態を前にして座して破産を待つばかりではなく、新しい草の根からの動きが生まれている。例えば、最近、倒産した遊園地フェスティバル・ゲートではテナントのレストランやカフェが次々と撤退して、その隙間に映像関係、コンテンポラリー・ダンスなどの4つのアートNPOが入って実験的なアート空間を創り出しており、周辺の商店街との協力やホームレス・ピープルとの交流を通じて全国的にも注目される面白い「創造の場」になりつつある。大阪港では、空き倉庫にアートスペースをつくらうと、「アーツアポリア」というNPOを立ち上げ、その事業の一つとして「クリーン・アーティスト・プロジェクト」が展開された。そこに関わるアーティストの「クリーン・ブラザーズ」には、掃除人兼管理人として泊り込んでもらい、そのかわりにアートスペースとして自由に使うという創造的な問題解決が生まれて成果を挙げてきた。

産業空洞化が進む中、大企業は大阪から次々と逃げ出して都市経済への影響力が落ちている半面、中小企業の頑張りが目立つようになっている。ナニワ企業団地の中にあるチタ

ンを素材にして航空機材料などをつくる新井製作所では、バーチャルコーポレーション「M インダストリー」を運営している。経営者のパートナーがチタンの削りくずからジュエリーなどの美しいオブジェを創作し、これを「町工場の宝物」としてネット上で販売しているが、これこそ現代アートの典型であり、まさに職人的な工場の中で金属のくずからアート作品をつくるという大阪らしい面白い例が生まれている。美術館などの立派な文化施設を訪ねて非日常的にアートに接するだけでなく、このように町工場の金属くずの中からもアート作品が創造されるのが 21 世紀社会であろう。

ナニワ企業団地に隣接する木津川畔には造船所のドックや製鉄所が立ち並び、重厚長大産業に支えられてきた港湾都市大阪の独特の都市景観を形成しているが、この近代産業遺産を「創造の舞台」に転換する動きも注目される。名村造船跡地に展開されている複合的アートスペースである **Black Chamber** (ブラックチェンバー) がそれである。対岸に広がる製鉄所を目前に 150 席の仮設舞台を使った演劇や各種のパフォーマンスはポストモダン、ポスト製造業の特異な雰囲気醸し出し、創造を刺激する「場」となりつつある。

また、大阪の原風景がここかしこに漂う上町台地一帯では、旧来の檀家システムに代わって NPO 的寺院として生まれ変わった應典院が本堂を小劇場に代えて、若手アーティストによる公演を支援して成果を挙げてきた。また、この周辺の上町台地一帯では戦前から残された長屋を改造した「文化的な商業空間」である「練」や「惣」、「萌」を創り出し、空堀周辺の商店街と協力して「からほりまちアート」を展開する「からほり倶楽部」も活動を軌道に乗せている。

生野区では「日本のミラノ」を目指せと、職人型の中小企業がフォーラムアイという異業種連携グループを形成して、デザインを付加価値にする新製品開発に取り組んでいる。大企業の下請けで培った技術を基に、ミラノで学んだデザイン感覚を生かした製品作りは、高品質の自転車や一風変わったアタッシュケースケースなど遊び心のあるヒット商品を生み出し、**GENOMIX** (ゲノム=遺伝子とミックスする) という共通のブランドで販売されている。まさに、新しい時代の大阪発の企業群といえよう。

隣接するコリアタウンもソウルオリンピックやサッカーワールドカップ大会の成功以来注目を集め、独特の食文化に加えて、韓流文化の発信拠点まで新設されて活況を呈している。むしろ、コリアタウン界隈のコミュニティにこそ、大阪の原風景とも言うべき下町の柔らかな人間関係が今もなお息づいていることが印象的である。こうした、文化的多様性も創造都市・大阪の新しい魅力を形成していくものとなる。

また、大阪市北区では、天満切り子や提灯、洗い張りなどの江戸から続く伝統職人の技の継承と後継者の育成に支援を始めており、こうした、職人企業と現代アートとの融合が進めば、大阪の新たなブランド形成につながるであろう。ブランド戦略とは本物の固有価値あるデザインや製品群でなければ、すぐに消費者に飽きられてしまうものである。

このような中で注目されるのは、北区扇町の大阪市水道局庁舎の一部を活用して 2003 年 5 月にオープンした大阪市のインキュベーションプラザ・メビック扇町である。昭和初期の

レトロで重厚な建物には創造性を刺激する独特の雰囲気が高い、ハイテク分野とアート分野出身の2人のクリエイティブ・マネージャーが、入居企業のみならず重層的なネットワークを構築して多彩なコラボレーションを仕掛けて、創造産業の連携を図る「クリエイティブ・クラスター」の運動を進めてきた。同じ時期に開学した大阪市大大学院創造都市研究科も重点研究「創造都市を創造する」の一環として、この運動を支援しており、今後の展開が期待される。前述したように、創造産業はクラスターを形成する傾向を強く持っており、創造性を刺激する独特のやわらかい支援策が有効なのである。

このように創造産業のクラスターが、先端的デザインをうみだす現代アートや既存の中小企業を主体とした職人的ものづくりと連携して新たな価値ある財を生み出すことができるなら、大阪が「創造都市」として再生することも夢ではないであろう。

おわりに一大阪市の創造都市戦略への提言

最後に、都市自治体として大阪市を創造都市に転換するための取り組みを前進させるための課題について、ここでまとめておこう。

第1に、直面する都市危機を深く分析して、市民の共通認識を広げ、「創造都市」への転換の必要性を明らかにし、将来に向けた大胆な創造都市構想を示すことである。そのためには、市長をトップにした総合的な創造都市事業推進本部の設置が緊要であると思われる。

第2に、その構想においては「芸術文化の創造性」を産業、雇用、社会制度、教育、医療、環境など多面的な政策分野にインパクトを与えるように位置づけ、文化政策を産業政策、都市計画、環境政策などと融合させて推進するために、従来の縦割りの行政機構を水平的に転換し、官僚的思考をやめ、組織の文化を創造的に転換することであろう。

第3に、その一方で、創造都市政策の中軸となる都市文化政策を前進させることが重要である。産業政策や観光政策、都市開発行政に文化政策を従属させることなく促進する独立した機関として、専門家やアーティストの代表から構成される芸術文化評議会(アーツカウンシル)の設置が急がれる。

第4に、独自に硬直化した行政組織を創造的にするためには、市民生活に密着した境域的自治の単位である「区」に権限と財源を思い切って分権化し、市民参加のもとで職員と市民の創造的な連携・協働(コラボレーション)が行えるようなシステムの転換を急がなければならない。

第5に、芸術文化を知識情報社会の中心的な社会インフラととらえて、市民の創造性を引き出すような制度設計に関心を集中することであり、具体的には都市の中に「産業と文化の創造の場」を多様に作り出すこと、そしてその中心を担う創造的プロデューサーの育成に取り組むことである。

第6に、創造都市政策を持続的に進めるためには、行政内部の取り組みのみでは不可能であり、経済界・NPO団体など広範な市民が参加する「創造都市推進市民会議」などの草の根からの横断的組織の設立とその協力が不可欠であろう。そして、創造都市を推進する人材を養成する研究教育機関の整備も重要となっている。

<参考文献>

Florida R., *The Rise of the Creative Class*, 2002

Hall, P., *Cities in Civilization*, London: Weidenfeld, 1998

Landry, C., *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*, London: Comedia, 2000

Landry, C. and Bianchini, F., *The Creative City*, London: Comedia, 1995

後藤和子監訳『創造的都市』日本評論社、2003年

Jacobs, J., *Cities and the Wealth of Nations: Principles of Economic Life*, Random House, 1984, 中村達也・谷口文子訳、『都市の経済学—発展と衰退のダイナミクス』TBSブリタニカ、1994年

Scott, A., *Cultural Economy of Cities*, 2000

野中郁次郎、竹内弘高『知識創造企業』東洋経済新報社、1996年。

佐々木雅幸、『創造都市への挑戦』岩波書店、2001年

佐々木雅幸、『創造都市の経済学』勁草書房、1997年

佐々木雅幸編著、『CAFÉ：創造都市・大阪への序曲』法律文化社、2006年

DCMS, *Creative Industries: Mapping Documents*, 1998, 2001

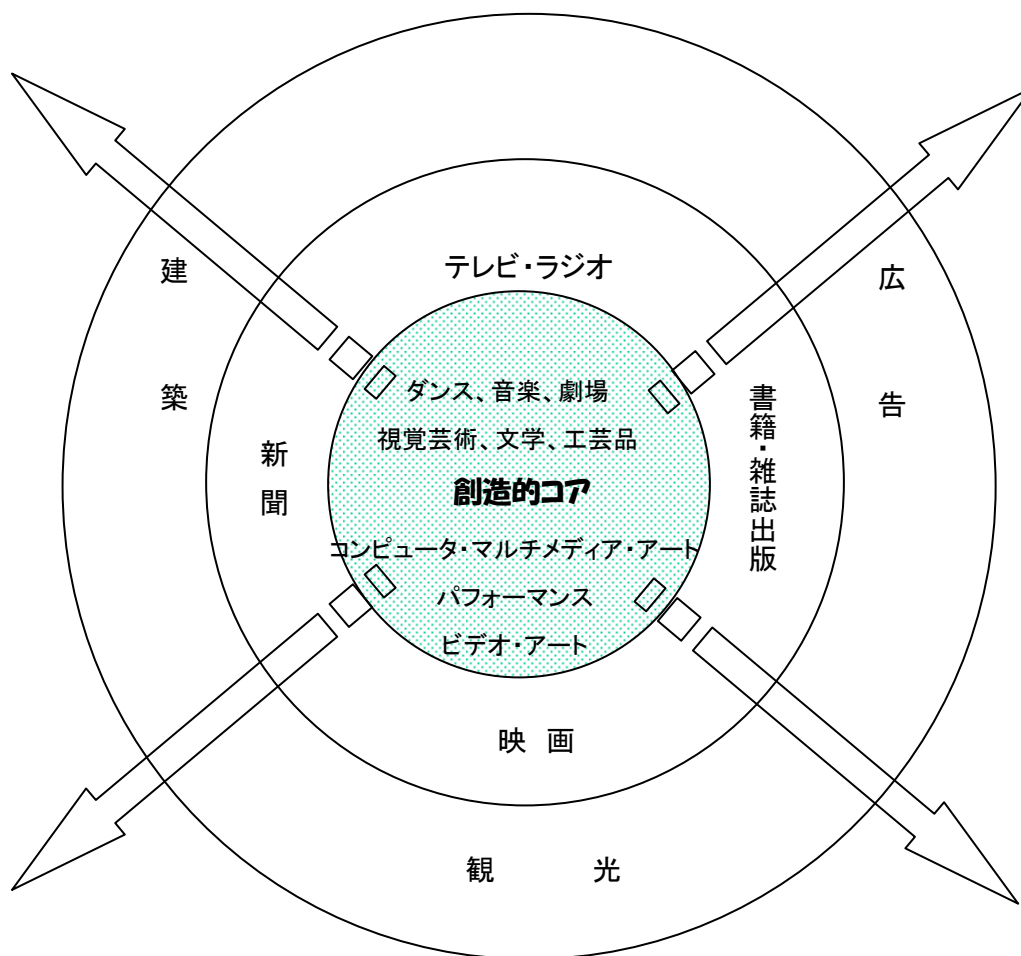


図1 創造産業同心円モデル