

# ② 「創造都市」への挑戦——各地の取り組みから——

調査季報154号特集

「創造都市・横浜への展望」

はじめに

## 「世界都市」から「創造都市」へ

21世紀の地球社会は「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。その際、ロンドンやパリなど、ニューヨークや東京と並んで「世界都市」と呼ばれる巨大都市のみが注目されるのではなく、人間の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ルゼーション」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ルゼーション」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ように思われる。

バブル経済崩壊後の長期の不況

から脱出できないで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1月に市長からCreative City Yokohamaプランが提案されて芸術創造都市への取り組みが本格化されることになり、また、長期不況の中で沈滞する大阪では、再生に向けた政策立案と人材養成をめざして、大阪国立大学に世界最初の大学院創造都市研究科が設立されるなど新たな動きが始まっている。

### ① 高まる「創造性」への関心

二つの世紀の交わり目において閉塞状況が続く日本では、困難な現状を打開するためのキーワードとして「創造性」が話題になっている。一方、すでに、1970年代末から福祉国家の見直しに直面

していた欧米では芸術文化の持つ「創造性」に関心が集中してきた。例えば、イギリスでは「ニューレイバー」を標榜するブレア首相が登場して以来、大規模な行政改革が行われている。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り、イギリス政府も広義の芸術文化産業を「創造産業」(Creative Industry)という定義のもとで分類し直し、その「豊さ創造能力」を引き出すため1997年に専門委員会を置き、振興策を打ち出している。

具体的には、音楽、舞台芸術、映像、ファッション、デザイン、クラフト、美術品市場、建築、テレビ・ラジオ、出版、広告、そしてゲームソフトを含むソフトウェアの各産業を「創造産業」として一括すると、1995年には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%)をあげる一大産業となっており、ロンドンなど大都市では10%を超えており、その成長可能性が注目されるとし

ている。

アメリカでは1997年2月に芸術・学術に関する大統領諮問委員会が答申した「クリエイティブ・アメリカ」と題する報告書において、アメリカ社会のクリエイティブティをどのよう高めるかという問題を投げかけている。その中で芸術・学術が持つクリエイティブティこそアメリカ社会に多様性をもたらし、アメリカの民主主義社会の基礎を強化するものであるという理由から、芸術・学術を「(準)公共財」として位置づけ、積極的に推進する政策が必要であると述べている。

日本でも2001年末に、芸術文化振興基本法が施行され、文化政策の新しい展開が期待されるが、これに先立ち、経営学者の野中郁次郎が『知識創造企業』を1995年に出版し、企業サイドから見た知識創造を課題としてマイケル・ポラニーの「暗黙知」や「創発」という概念に拠りながら議論を展開し国際的に注目されている。彼はリストラを名目にした企業の闇雲の人員削減は、株主が期待する企業収益を短期的には回復させるが、長期的に見るとむしろ企業の存立を危うくするものであると批判し、労働者の創造性を引き出す「知識経営」こそ、今、求められるものであると主張している。

創造産業や創造的企業が話題に上る中で、都市や地域の創造性についても関心が広がり、相次いで「創造都市論」が登場することになる。

1990年代半ばまでにイギリス、ドイツ、イタリア、そして北欧を中心に欧州創造都市研究グループが形成され、そのリーダーであるランドリーとピアンキーニが1995年にまとめた『創造都市』という小冊子に続き、2000年にはランドリーによる『創造都市——都市イノベーターのための道具箱』と題する著書が出版されている。

また、現代都市研究の第一人者であるピーター・ホルの『文明における都市——文化、技術革新、都市秩序』が1998年に登場している。1,000ページを超え

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」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た壮大なスケールの『創造都市論』である。

欧州の新動向に呼応するかのよう、アメリカでも文化産業や創造的コミュニティに関する研究が現われた。まず、経済地理学者のアラン・スコットが『都市の文化経済』（2000年）を刊行し、ロサンゼルスにおける映画産業の集積などを取り上げて、文化製品産業の構造と都市経済におけるその重要性を明らかにした。次いで、リチャード・フロリダによる『創造階級の興隆』（2002年）が登場する。ポスト・フォードイズムの視点から地域経済分析に従事してきた彼はオースチンやサンフランシスコといった最近注目される成長都市にはIT産業やハイテク産業の技術者が集積すると同

時に、前衛的な芸術家が多数集まっており、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「ゲイ指標」には地域的相関が見られ、これらが重要な都市に新たな創造的コミュニティが形成され、そこでは創造的なライフスタイルが発展し、産業と文化の両面で新たな活力が生まれるとしている。このように創造都市論は欧州から始まって、アメリカでも新しい都市モデルとして注目を集めている。

これらの欧米における創造都市研究と交流しつつ、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てきた。この中で筆者は「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」と定義してきた。

また、ソウル国立大学のチェ・サンチェルは筆者とともに、「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た。それでは、都市が創造的である

とはどういうことなのか？ いったい創造性の源泉とは何なのか？

## ② 創造都市とは何か——人間の創造活動への注目

人間活動の「創造性」に関心を持った研究者の系譜を辿ると、文化経済学の創始者と目されるジョン・ラスキンやウィリアム・モリスに遡ることができる。イギリスのヴィクトリア期に活躍したラスキンは、当時の主流であった功利主義的経済学に対抗し、「人間の創造活動と享受能力」を重視する芸術経済学を提唱した。彼によれば芸術作品に限らず、およそ財の価値は本来、機能性と芸術性を兼ね備え、消費者の生命を維持するとともに人間性を高める力を持っている。このような本来の価値（固有価値）を産み出すものは人間の自由な創造的活動、つまり仕事(work)（ラテン語でオペラ）であり、決して他人から強制された労働(work)（ラテン語でラポール）ではない。本来の固有価値は、これを評価することのできる消費者の享受能力に出会ったときにはじめて有効価値となると主張した。

彼はイタリアの都市ヴェネチアの建築群の美しさに心を奪われ、名著『ヴェニス石』を著し、終生その保存に尽力した。そこで世界的な文化財である多数の建築の中から特にゴシック様式を至高のものとしているが、その理由は、

職人達の自由な仕事（オペラ）が生み出した「精神の力と表現」がそこに込められているからであった。ラスキンの後継者を自認するモリスは、機械制大工業による大量生産で大量消費が労働疎外と生活の非人間化を促進すると批判し、

ラスキンに提唱した職人の創造活動に基づく工芸（クラフト）的生産の再生により、「労働の人間化」と「生活の芸術化」をはかる美術工芸運動を指導し、その影響は食器、家具、インテリア、住宅等のデザインを通じて世界中に広がった。ラスキンとモリスの思想を都市論に適用したのが都市研究者として著名なルイス・マンフォードである。彼は古典的名著である『都市の文化』において「文化的貯蔵、伝播と交流、創造的付加の機能——これこそ都市のもっとも本質的な機能であろう」とし、要約的に都市を「文化的個体化の単位としての地域」と定義し、メガロポリスを支配する金融機関、官僚機構、そしてマスメディアの三位一体構造を痛烈に批判して「生命と環境」を何よりも重視する「生命経済学」を提唱し、「人間の消費活動と創造活動を充実させる都市の再建」を主張した。

『都市の文化』の中で彼は都市の発展を「原ポリス」↓「ポリス」↓「メトロポリス」↓「メガロポリス」↓「ティラノポリス」（専制都市）として、その最後の段階

に「ネクロポリス（死者の都市）」を置いて、その廢墟の上に再び「ポリス」が復活するという都市の輪廻説を展開し、巨大都市の存在への懐疑的予言を展開した。瀕死の状態にある巨大都市を再生させるための彼の提言は市民の「生活の文化」を豊かにすることであった。

さて、現代の「創造都市」論の系譜についてみると、代表的な二つのアプローチがある。

その第1は、『都市と諸国民の富』邦訳書名は『都市の経済学』と題するユニークな書物を著わしたアメリカの都市研究者であるジェーン・ジェイコブズである。彼女は、アダム・スミスの古典「諸国民の富」を念頭において、国民経済を進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。

そこでジェイコブズが「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、中部イタリアの人間の規模の都市であるポローニャやフィレンツェである。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いう見解に立っている。

そして、ジェイコブズはこれらの都市の主役である職人企業というマイクロ企業のネットワーク型の集積がしめす「柔軟性、効率のよさ、適応性」のすばらしさに驚嘆し、その特徴を輸入代替による自前の発展とイノベーションとインプロビゼーションに基づく経済的自己修正能力あるいは、修正自在型経済と把握している。

輸入代替とは、先進技術を他地域から学び、これを吸収して自前の技術体系とし、他の産業との連関性を豊かにしながら地域内市場を優先的に発展させる方式であり、インプロビゼーションとはジャズの即興演奏のように、環境の変化や技術革新の波に柔軟に対応できる想像力のことである。

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つた都市」といえよう。

### ③なぜ、創造都市をめざすのか ——危機からの脱出

これに対して、第2のアプローチとしては先の述べた欧州創造都市研究グループが挙げられる。このグループのリーダーであるランドリーによる「創造都市——都市イノベーターのための道具箱」は都市問題に対する創造的解決のための「創造的環境」creative environments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」を提供する興味深い「創造都市政策論」でもある。

欧州においては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。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、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すとうとする都市の試みに注目し、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」と

して最重要に位置づけていることが特徴的である。

彼ら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、第一に、脱工業化都市においてマルチメディアやフィルムや音楽、劇場などの文化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、第二に、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。」とも述べている。

さらに、第三に、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、グローバル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述べている。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、第四に、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。

### ④「創造都市」をめざす金沢と京都

欧州では、ポロニーニやバームンガム、フライブルクなど創造都市への歩みを始めているが、日本においても文化資源や近代産業遺産を活用して「創造の場」を創り出し、都市や地域の再生を進めるケースが増えている。

金沢は、従来北陸の小京都、あるいは日本海側の歴史的観光都市とよばれることが多かったが、近年はポロニーニと並ぶ「内発的創造都市」としての評価が高まっている。

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が決定された。こうして、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、各工房毎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。

ドラマ工房では設立記念演劇祭で地元劇団など25団体が68公演を行い、5年後には劇団数は36まで増加し、脚本段階から俳優・制作に至るまで市民が手作りの演劇の全国公演を展開するまでに盛り上がりを見せている。

アート工房では地元の芸術家の作品展示や休日には親子陶芸教室などに多数の市民が訪れ、ミュージック工房はロックバンドや学生の使用が多く、エコライフ工房はリサイクルフェアなどの催しなどで賑わい、5年間に合計100万人の市民が訪れ、芸術・文化・環境の催事を「生産と消費」の両面から楽しんだのである。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ーが芸術の創造インフラストラクチャーに転化しつつあると評価できよう。このように都市の文化的集積の質を高めて、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「文化的集積を生かした都市の文化的生産」と定義したい。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る。職人的生産(クラフト・プロダクション)↓フォードイズム(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と思われる。

2003年11月27日から29日にかけて第2回金沢創造都市会議が開催された。この会議は21世紀の都市のあり方をグローバルな視野から探求し、新しい都市政策の形成とそのための実験の場を金沢が提供するという意気込みで、2001年から隔年開催で開始された斬新なスタイルの都市会議である。

その第1回は「記憶に学ぶ」をテーマに都市としての金沢の歴史・伝統を振り返り、「都市の記憶と人間の創造力」について考察を行い、その際立った都市の個性を新世紀に引き継ぎ、さらに洗練させる目的で「金沢学会」の設立が提唱された。2002年にはそれを受けて第1回金沢学会が開かれ、「美しい金沢」を理念とする都市再生プランが提案され、その社会実験を検証する場として創造都市会議と交互に10年間継続することが確認されたものである。

今回のテーマは「都心居住と創造都市」で、従来の開発型都市政策が郊外化と職住分離を進め都心居住を衰退させたことの批判の上に立ち、空洞化した都心のオフィスピルの用途転換(コンバージョン)

ン)や文化施設を中心とした都心の賑わいの復活など、ハードとソフトの両面から都市再生の方策を探る基調対談と3つの分科会が開かれ、合わせて、金沢らしいライトアップや中心市街地でのオープンカフェなどの社会実験の模様がワークショップで報告された。この会議を主催したのは金沢経済同友会であり、そこに集う経済人のみならず、実行委員である筆者や川勝平太(国際日本文化研究センター教授)、水野一郎(金沢工業大学教授)、大内浩(芝浦工業大学教授)の他、山本理頭、永井多恵子、三宅理一、養原敬ら都市研究者や文化人が駆けつけ、地元からは経済人や市民、そして行政関係者らが参加して討論に加わり、創造都市をめざした社会実験を続けるユニークな試みである。

「金沢市民芸術村」の成功に刺激を受けて、歴史都市・京都も「文化創造の場」を創り出した。「京都芸術センター」は、1869年に開校した長い歴史をもつ旧明倫小学校の校舎を利用して2000年4月に開設された。京都では1869年から翌年にかけて、全国に先駆けて京都府の交付金や町衆の寄付金で町単位の番組小学校を設立し、運営してきた歴史がある。

1931年に改築されたこの建物は市内中心部の室町通蛸薬師にあり、玄関を飾るステンドグラス、

ウィリアム・モリスのデザインによる壁紙で壁面全体が装飾された会議室、学校には珍しい茶室、そして呉服の展示場として使われていた78畳の和室の大広間があり、呉服問屋が集積する界隈の「商いの場」としても利用された歴史を持つている。

こうした文化財的価値に注目して、できる限りそれを活かすように1999年に9億8,500万円をかけて改修工事が行われ、ギャラリーと制作室が整備された。注目されるのは練習や製作の場に恵まれない若手の芸術家たちの「創造のプロセス」を支援する取り組みの姿勢である。

一方、草の根の市民や芸術家たちの自発的な動きもある。歴史都市・京都が誇る伝統産業・工芸は、経済と文化の接点に立ち、市民の生活に浸透し、独特の街並みを内側から守る役割を演じてきた。中でも、西陣織、京友禅で有名な和装産業は最近まで製造業の中心に位置してきたが、近年は出荷額もピーク時の30%程度に落ち込み、室町の主要な呉服問屋が相次いで倒産している。このため、従来、染工場や、機屋として使われてきた京風の町家、約800軒が空き家と化し、マンションや駐車場に姿を変えて、原風景ともいえるべき街並み景観が一変する危機にある。

こうした中で、西陣一帯の空き

家となった町家や倉庫に芸術家が移り住んで、失われた生活感をまちに取り戻そうとする試みが始まっている。

1995年の夏、写真家の小針剛氏が自らの活動拠点を西陣の町家に求めて以来、その後続々と、陶芸家、ガラス作家、音楽家、デザイナー、パン職人、そして蕎麦打ちなどのクリエーター達が西陣の持つ、ものづくりの空気や本物を産み出す雰囲気惹かれて集まってきた。

西陣の町家はかつて織機の貸し工場兼住居として使用されたものが多く、その家並みはしっとりとした独特の歴史的景観を形成し、内部は天井の高い吹き抜け構造をもち、職人が住んで長年、手仕事の友禅や西陣織を作りつづけてきた仕事場にだけ内在する固有価値

をもっている。単なる居住空間としてではなく、そこにものづくりを刺激する「創造空間」としての価値を見いだしたアーティストたちが移り住み、創造活動を営むようになってきている。

小針氏らは「町家倶楽部ネットワーク」を発足させ、「空き家にクリエーターを住ませ、ものづくりをしてみたら西陣は活性化する」と家主達に働きかけ町家を利用した住居の斡旋を行い、現在までに約100軒になる。こうして、あらたな仕事場を得た芸術家たちによるネットワークが広がっており、機業の停滞によって沈滞していた西陣の再生をめざす新しい動きが生まれている。このように、若い芸術家達が西陣に「文化創造の場」を広げ、草の根からのま

## おわりに—クリエイティブ・シティ・ヨコハマに期待する

以上のような、金沢や京都での創造都市をめざす試みにもまして注目されるのが横浜の新しい都市構想「クリエイティブ・シティ・ヨコハマ」である。特に、芸術文化の創造性を都市再生に生かす目的で、文化政策、産業政策、まちづくりにかかわる行政のセクシオンを横断的に再編する新組織を中核として、NPOなどの市民の政

策過程への参画を大胆に提案しており、日本における創造都市をめざす試みの最先端に躍り出ようとしている。

参考文献  
佐々木雅幸「創造都市の経済学」  
勁草書房、1997年  
佐々木雅幸「創造都市への挑戦」  
岩波書店、2001年