

Title	創造都市の大阪モデルを求めて
Author	佐々木 雅幸
Citation	創造都市研究：大阪市立大学大学院創造都市研究科紀要. 1 巻 1 号, p.3-14.
Issue Date	2006-03
ISSN	1881-0675
Type	Departmental Bulletin Paper
Textversion	Publisher
Publisher	大阪市立大学創造都市研究会
Description	
DOI	

Placed on: Osaka City University

大阪市大『創造都市研究』第1巻創刊号 2006年3月
3頁~14頁

■ 特別論文 ■

創造都市の大阪モデルを求めて

佐々木雅幸 (大阪市立大学大学院・創造都市研究科長)

In Search for the Osaka Model of Creative City

Masayuki SASAKI (Graduate School for Creative Cities, Osaka City University)

【目次】

はじめに

- I. 代表的な創造都市論
- II. 芸術文化と創造的対話による都市再生—バルセロナ
- III. 環境と文化を融合した維持可能な創造都市—モントリオール
- IV. 「日本の創造都市」をめざす金沢と横浜
- V. 大阪を創造都市に

【キーワード】

大阪モデル、創造都市、創造産業、創造の場、創造階級

はじめに

「創造都市」とは「市民の活発な創造活動によって、先端的な芸術や豊かな生活文化を育み、革新的な産業を振興する『創造の場』に富んだ都市であり、温暖化などグローバルな環境問題を地域社会の草の根から持続的に解決する力に満ちた都市」である。

先に筆者は『創造都市の経済学』[1997年]並びに『創造都市への挑戦』[2001年]を上梓し、イタリアのボローニャや日本の金沢市を、「世界都市」ニューヨークや東京の対極にある「創造都市」の典型として位置づけて、その実像を分析し紹介してきた。とりわけ、従来の都市論に見られるように文化政策、産業政策、都市計画・景観などの分野を個別に取り上げるのではなく、これらを総合してゆく市民の内発的な営みの結果として創造都市が実現してきたことに注目してきた。

幸い、拙著の刊行と前後して都市論の大家であるピーター・ホールP. Hallの大著『文明における都市』*Cities in Civilization*、チャールズ・ランドリーC. Landryの『創造都市』*The Creative City*やリチャード・フロリダR. Floridaの『創造階級の興隆』*The Rise of the Creative Class*などの著作と活動によって、「創造都市」に関する世界的な新潮流が大きくなるとなると展開し、「創造都市」は21世紀の知識情報社会における代表的な都市モデルであるとして、欧米の学会並びに都市政策の現場において定着を見てきた。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事件」とそれに引き続くマドリッド、ロンドンの連続テロ事件以降は、世界の都市システムの頂点に立ち、金融・経済・文化ヘゲモニーを独占しようとするニューヨーク型の「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。

本稿はこうした創造都市の最新動向を踏まえて、歴史的衰退期にある大都市・大阪の再生に関して、さまざまな問題提起を試みるものである。

まず、創造都市の諸理論を概観し、創造都市の大阪モデルの可能性を検討するために、それぞれの国の第二位に位置する大都市であるスペインのバルセロナと、カナダのモントリオールを取り上げ、さらに、日本における創造都市への胎動を垣間見てのち、創造都市・大阪への課題を述べてみよう。

I. 代表的な創造都市論

21世紀初頭における「創造都市研究」の地平を切り開き、そのフロントランナーとなったのは現代都市研究の第一人者であるピーター・ホルの著書『文明における都市——文化、技術革新、及び都市秩序』である。

前世紀末の1998年に登場したこの書は全5部から構成され、世界史の画期を代表する都市を歴史的に配し、経済的繁栄と文化的栄華との関わり、各都市における文化的垣塙と創造的環境creative milieu、さらに絶えざるイノベーションを可能にする革新的環境innovative milieuを分析し、芸術と技術の融合、そして、都市のガヴァナンスのあり方にまで及び、人類史における都市文明のパノラマを展開している。

具体的に、その第1部「文化的垣塙としての都市」において、古代アテネを「起源」とし、次いで、「生命の再発見」としてルネッサンスが開いたフィレンツェ、「世界は舞台」としてシェークスピアが活躍したエリザベス朝期のロンドン、「快樂原則」として音楽の都ハプスブルグ帝国のウィーン、「輝く首都」として芸術の都19世紀末のパリ、「20世紀の発明物」としてベルリンという具合に世界史の画期を代表する「世界都市」を歴史的に配し、各都市における文化的垣塙と創造的環境を分析し、その経済的繁栄と文化的栄華との関わりを論ずる。

続く第2部「革新的環境としての都市」では視点を近代産業都市に移し、「最初の工業都市」としてマンチェスター、「海洋の征服」としてグラスゴー、「先駆的テクノポリス」としてベルリン、「自動車の大量生産」としてデトロイト、「情報の産業化」としてサンフランシスコ・パロアルト・パークレイ、「恒常的イノベーターとしての国家」として東京—神奈川をそれぞれ、産業革命以来の技術革新を担った都市地域の発展をその革新的環境innovative milieuとの関わりで説明する。

そして第3部「芸術と技術の結婚」においては「大衆文化の発明」がハリウッドの映画産業で栄えるロサンゼルスに「夢工場」にし、メンフィスをプレスリーに代表されるポピュラー音楽産業の都「南部デルタの魂（ソウル）」に仕立て上げた秘密を解き明かす。

第4部「都市秩序の確立」においては、ローマ（帝国の首都）、ロンドン（功利主義の都市）、パリ（永遠の公共事業都市）、ニューヨーク（現代の神格化）、ロサンゼルス（高速道路としての都市）、ストックホルム（社会民主主義のユートピア）がそれぞれ都市を支える社会秩序とガヴァナンスのあり方から分析されて、その最後にサッチャーリズムに翻弄されたロンドンが考察され、最終の第5部は「芸術、技術、そして組織の融合」と題して、「来るべき黄金時代の都市」の展望が語られる。

以上のように、ピーター・ホルの大著は「都市の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スケールの壮大な「創造都市の歴史理論」であるといっても良いであろう。同時にまた、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』*The Culture of Cities*を念頭において、これを凌駕する新たな古典を意識して書かれているように思われる。

すなわち、マンフォードの『都市の文化』が都市の発展を「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、その廃墟の上に再び「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含んでいたのに対して、ピーター・ホルは「産業と文化の創造性」に基づく巨大都市の問題解決能力に肯定的評価を与えている点が衰退過程にある大都市・大阪の将来とも関わって興味深い。

ピーター・ホールが切り開いた創造都市論を理論的土台として、実際の都市政策に応用し、具体的な成果を挙げた都市プランナーがランドリーである。彼の著書『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 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」となっているのが特徴的である。

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彼は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そうとする都市の試みに注目しており、アメリカの都市学者ジェイン・ジェイコブズ、Jacobs『都市の経済学』*Cities and the Wealth of Nations*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。

具体的に彼は、注目される創造都市として、ボローニャ、ブリュッセルとともに2000年に欧州文化都市に指定されたヘルシンキを取り上げている。そこで、彼は企画段階からコンサルタントとしてさまざまなアドヴァイスを送り、「光」をテーマとしてヘルシンキに固有の自然環境や文化的伝統の上に立ち、新しいメディア・アーティストの集まる「創造環境」としてのケーブル・ファクトリー（旧ノキアの工場）などのプロジェクトをすすめるユニークな都市再生戦略を指導した。さらに、「深い眠り」の中にあつたオーストラリアのアデレードでは、長期にわたって州政府や都市自治体の政策顧問として携わる中で、組織の文化を創造的に転換することで創造都市への転換の弾みを作り出したのである。

いずれにおいても、彼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、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）を醸成させているのである。

アメリカにおける創造都市論の旗手であるフロリダは、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、そして彼らを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突きとめ、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こそが重要であり、近年、ロバート・パットナムR. Putnamらが唱える社会関係資本social capital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」と定義する社会集団は「超創造的中核」super-creative coreと「創造的専門職」creative professionalsの2つからなり、前者は①コンピュータ・数学、②建築・エンジニア、③生命・自然科学および社会科学、④教育・訓練・図書館、⑤芸術・デザイン・エンターテインメント・スポーツ・メディアの各専門職種、後者は①マネジメント、②ビジネス・財務、③法律、④保険医・技師、⑤セールス・マネジメントの各専門職種を挙げているが、「創造階級」の中核を占める前者の中に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ティ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、欧州の既存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り、北米や北欧の若手研究者を中心にフロリダの創造都市論の受容が進んでいる。

II. 芸術文化と創造的対話による都市再生—バルセロナ

「南欧の創造都市」としてランドリーらが注目するバルセロナは、マドリッドに次ぐ、スペイン第二位の都市であり、人口1150万人を持つ都市自治体と周辺部の150万人を加えて大都市圏を形成し、さらにその外延部の150万人を加えた450万人の人口を擁する広域大都市圏の文化的経済的中心となっており、地中海の世界都市といってもよい。

とりわけ、ピカソやダリ、ミロなどの現代絵画の巨匠を生み出し、ガウディのサグラダ・ファミリア聖堂やグエル公園など、モデルニスモModernismoと呼ばれる一連の建築群が独特の都市景観を形成するのみならず、サー・ノーマン・フォスター、リチャード・マイヤー、ラファエル・モネオ等、現代建築家の手になる建築物や46のミュージアム、29の公立図書館など多数の文化施設を持ち、600以上の文化アソシエーションが活動する現代芸術のエネルギーが充満した文化創造都市だと言える。

文化産業においても近年はオーディオビジュアル関係の制作が活性化するなど、バルセロナにおけるGDPの7%、雇用の8.5%が文化関連活動から生み出されており、毎年500万人の観光客を数える文化観光分野も好調である。

バルセロナの特筆すべきところは、都市再生にあたって芸術文化を機軸に据えて、創造的な対話を重視したことである。1975年にフランコ独裁政権の崩壊以降、民主化を求める都市社会運動を背景として、無数の公共広場を要求して創り出す住民の動きが高まった。自治権を回復した都市自治体では1979年に初の選挙が行われ、これら社会運動の担い手たちが新たな市議会の中心に座り、「文化と対話」を重視する野心的な長期的都市計画を策定したのである。当時まで、独裁者フランコの圧政に苦しんでいたバルセロナの市民は20%を超える失業率と、貧困で劣悪な居住環境に苦しんでいたため、市議会と都市計画局は公共空間を物理的のみならず文化的に再生することに重点を置いた。

市域を10の「地区」に分割して、狭域自治の単位として市民との対話を重視するのを手始めに、セベタ工場、バガスロ工場など古い工場を再生修復し、新しい文化生産活動の場に変える試みが次々と成果を挙げ、パブリック・アート・プログラムにおいてはレベッカ・ホルンやロイ・リキテンシュタインといった国際的なアーティストが公共広場に彫刻などのアート作品を提供し、タピエス、ミロ、ジョアン・ブロッサのような地元のアーティストも参加して、地元の歴史を振り返りつつ、過去から現在、未来への継続性を踏まえた

市民の対話の場が形成されてきたのである。まさに、バルセロナの都市再生計画は、文化参事であるマスカレルが述べるように「都市は、創造的かつ想像力を掻き立てる自由な環境から生まれる未来へのアイデアと考察を現実化することにより生み出される。都市は文化の産物であり、都市に関する討論は文明と人間的価値の現状と可能性に関する実際の討論となる」という文脈の中で進められたのである。

1992年のオリンピックを目標として、後に「バルセロナ・モデル」と評価される都市再建の運動が進み、住宅建設や公共空間を中心とする都市基盤整備が進展した。オリンピック開催後の財政逼迫から景気後退期に入ると、公共セクターが後景に退いて民間デベロッパーが都市開発の前面に出るが、その際、市場の論理で自由放任に都市開発をすすめるのではなく、公共セクターがガイドラインを示しつつ、民間資本を誘導するパブリック・プライベート・パートナーシップ方式を採用入れて「文化と創造性による都市再生」に取り組んだことが特徴的である。

たとえば、劣悪な環境にあった旧市街地のラバル地区では、地下駐車場を備えた広場の整備に加えて、バルセロナ現代美術館（1995年オープン）と文化センター、劇場、学校などの文化施設が整備されることで、周辺の治安が改善し、お洒落なギャラリーやアートショップ、オープンカフェなどが進出して、市民が賑やかに集い、芸術を鑑賞する「創造的な公共空間」を作り出した。また、工場跡地の広がるポブレノウ地区のディアゴナル・マル地域ではアメリカの不動産会社に高層住宅とショッピングセンターを軸とする開発を任せせたが、12ヘクタールの広大な公園や、後述の世界文化フォーラムの会場となるフォーラム広場が整備され、世界の様々な人々との対話を重視した多文化共生の都市づくりが目標とされている。

さらに、1996年にはバルセロナ文化機構を設立して文化担当部局を一本化し、99年にかけて文化戦略プランを練り上げた。その内容はバルセロナを①固有の文化的コンテンツの創造の場とすること、②文化を社会的統合の主要な要素とすること、③デジタル文化の流行に歩調を合わせること、④有形・無形の文化遺産をグローバルな視野で調和させること、⑤大都市圏の中での文化的中心性を高めること、⑥国際的なプロモーションの舞台とすることの六分野から構成されている。

このような、都市文化戦略を背景にして話題の世界文化フォーラム*Universal Forum of Culture 2004*が取り組まれることになった。これは、グローバル化する社会の中で高まる国際的テロや各種の衝突を回避すべく、文化の果たす役割を多方面から語り合おうという趣旨のもとでバルセロナが世界に呼びかけて、2004年5月から9月下旬まで141日間にわたって展開された文化を中心にした世界的イベントであった。その内容は芸術・人権・発展・環境・ガヴァナンスなどの多様なテーマにまたがる国際的な対話とアーツ・イベントを組み合わせた画期的なものであり、国家的威信をかけて産業や科学技術の成果を競いあう万国博覧会が20世紀的な国際イベントであったとするならば、まさに「21世紀の文化博覧会」とでもいうべきものである。このフォーラム期間中の8月下旬に行われた「文化権と人間発達」*cultural rights and human development*を主題とするシンポジウムには筆者も基調講演者の1人として招待されたが、極めて注目される内容であったので簡単に紹介しておきたい。

この国際会議は、バルセロナに拠点を置く芸術NPO、インテルアーツ財団Ineterarts Foundationが、ユネスコUNESCOの協力を得て企画したものであり、会議のタイトルから明示的にわかるように、「人間発達」という概念を「文化権」との関わりで正面から論じようという意欲的な企画であった。ここにはノーベル賞受賞者で、インド生まれの経済学者であるアマルティア・センAmartya Senの提唱する「ケイパビリティ」*capability*という概念がそのベースにある。つまり、今後の富や貧困の指標は従来のように1人あたりのGDPを用いるのではなく、それぞれの国や地域の人々がどれだけ多くの「選択肢」をもっているか、人生のさまざまな局面において「意義ある選択」が可能な社会となっているかというレベルで見えていくべきであり、一人ひとりにとってのケイパビリティ、つまり発達可能性や潜在能力などに多様な選択肢の拓かれている社会ほど豊かであるという考え方である。それは当然、女性の社会参加やマイノリティの発言権などさまざまな権利と結びつくが、そのような人間の基本的権利、人権というものを発達可能性の視点から捉えたとき、そのベースには豊かな文化を創造し、享受する権利、つまり「文化権」が重要であるという認識に基づいている

のである。

21世紀初頭の社会は、グローバリゼーションが金融・経済にとどまらず文化の分野においても急速に進行し、新自由主義にもとづくグローバリゼーションが富と貧困への両極分解を世界的に押し広げ、地球環境の悪化をもたらす一方で、文化の中で大きな要素となる宗教と言語にも大きな影響を与え、宗教的価値観の対立や文明の衝突を激化させてきた。この結果、とくに途上国で砂漠化や農地の減少とともに少数民族の言語の消滅が顕著であり、ユネスコはこれに大きな警鐘を鳴らして、「生物的多様性」に対比して「文化的多様性」の概念を提唱してきた。つまり、金融・経済のグローバリゼーションの影響下で引き起こされる「文化帝国主義」のごとき現象によって、一方的に少数の人々の「文化権」が損なわれることの無いように、文化的弱者の立場から「文化的多様性」を重視すべきだという考え方である。

「文化的多様性を重視した、より調和の取れたグローバリゼーション」への方向性を探るための創造的な対話の機会を提供したのが世界文化フォーラムの意義であり、まさに「文化と対話」を重視した創造都市の世界的リーダーとしてのバルセロナの真骨頂を示すイベントであった。

Ⅲ. 環境と文化を融合した維持可能な創造都市—モントリオール

「北米の創造都市」として最も注目されるモントリオールはトロントに次いでカナダ第2の大都市であり、180万人の人口を擁する都市自治体と周辺部の160万人を合わせて340万人の人口を持つ大都市圏を形成しており、英語圏のカナダにあって唯一、フランス語を公用語とするケベック州第1の都市でもある。北米の先端産業が集積した都市群の中にあつて航空宇宙や製薬バイオ、ハイテクなどの産業分野において競争力を持つと同時に、職人やアーティストを育成するための文化政策においても特徴があり、特に世界的に評価の高いサーカスアートを代表して200の専門的な舞台、それから50のダンスカンパニー、児童文学、アニメーション、サイバーカルチャーなども国際的に評価されている。また、毎年90を超えるフェスティバルとアート・イベントが開催され、200万人の観光客が訪れて2億5千万ドルの経済効果があり、文化財団など1,000を超える文化団体の支出が50億ドルにのぼり、9万人を雇用し、93のエンターテインメント・ビジネスが集積している。

リチャード・フロリダと後述のカルチャー・モントリオールが行った研究結果によれば、モントリオールは、「超創造的中核」として分類される、研究開発、情報、アート、文化、教育、トレーニングなどの職業の集積度において北米で2位であり、またハイテク職種については4位となっており、アートにかかわる職種がカナダの平均と比べて1.5倍多いということが明らかとなり、フロリダは「北米の創造都市」としてのモントリオールを高く評価している。

しかしながら、モントリオールは順調に創造都市への歩みを辿ってきたわけでは必ずしもない。むしろ、バルセロナとは異なる歴史的状況ではあるが、1990年代半ばには世界的な金融危機の中で、経済・財政危機を経験し、都市再生への運動が市民の間から巻き起こることになる。特に、財政危機を深刻に受け止めたのは文化支援予算が削減対象となったアーティストや文化関係者たちであったが、この危機に立ち向かうためにアート・文化団体や商工会議所など経済界が一堂に集まる横断的組織、カルチャー・モントリオール（会員700名のNPO）を立ち上げて、市議会への政策提言を行う一方で、都市圏内の全てのアート・文化団体が一斉に無料のイベントを展開するカルチャーデイを開始したのである。

具体的な政策提言は①アート・文化活動への広範な市民の参加、②公共セクターが所有する土地・施設のアート活動への有効活用、③都市文化の再生と世界的発信によって、モントリオール市を再生することを市議会や経済界・市民に訴えるというものであった。

このような、市民やアート・文化団体の手による都市危機からの脱出へ向けた大きなうねりが、今日の創造都市としての評価の基礎となっていることは興味深い。

さらに、2005年に策定された最新の文化政策においてモントリオール市は次の3つの目標を掲げて、新し

いステップをめざそうとしている。

- ① 文化をすべての人のために—モンリオールを知識文化都市にする。
- ② 文化と芸術に対する積極的な支援—モンリオールを文化創造都市にする。
- ③ 生活の質の向上—文化的要素を重視することでモンリオールの生活の質のイメージを高める。

特に、モンリオールが力を集中するジャンルが、従来から盛んであった映像・ダンス・音楽などの芸術分野に加えて、近年、フランス語で「ヌーボー・シルク」と呼ばれ、世界的な脚光を浴びるようになった新しいサーカスアートである。日本でも「アレグリア」や「キダム」などの公演で有名になったシルク・ドゥ・ソレイユは、同市に本部を置く世界最大のエンターテインメント企業として成長しており、サーカスに上質のストーリーと音楽を組み合わせたサーカスアートという新たな芸術のジャンルを確立してきたと高く評価されており、今や発祥の地、フランスを凌いでモンリオールがヌーボー・シルクの本場とさえなった観さえある。

1999年には、モンリオールのサーカスアートの関係者と行政、そして文化に関心を持つ市民が集まって、サーカスアートの企画、訓練、制作、公演に関するインフラを集めてモンリオールを世界有数のサーカスアートの中心都市にする構想が持ち上がり、市の北側にある北米最大のごみ埋立地がその対象地に選定された。20世紀における経済発展のプロセスで環境的に汚染された工場跡地やごみ埋立地をブラウンフィールドと呼ぶが、サーカスアートの文化資源を集中的に配置することによって、ブラウンフィールドをグリーンフィールドに転換する壮大な社会実験が取り組まれることになったのである。

1999年11月には国立サーカス学校とシルク・ドゥ・ソレイユ、さらに全国サーカスアートネットワーク（アンピスト）の3社によって、事業の中心を担う組織として非営利団体のTOHUが設立された。TOHUとは天地創造の瞬間、つまり、カオスを表すフランス語であり、変革と創造を支えるエネルギーをシンボライズしたものである。隣接するサンミシェル地区にはマイノリティ住民が集住する貧困なコミュニティがあるために、この事業は文化的、環境的に加えて、社会的目的の3つが連携されることになった。ケベック州やモンリオール市の協力と相互保険会社であるSSQフィナンシャルグループの支援を得てTOHUに投じられた資金は総額およそ7,300万カナダドルにのぼり、2000年にはシルク・ドゥ・ソレイユの国際本部が移転し、施設の拡張を行い、2003年11月には国立サーカス学校が移転を終え、TOHUのパビリオンは2004年6月にグランドオープンを迎えた。この施設は自然エネルギーを活用したモンリオール初の本格的サーカス劇場（840席）で、初年度には15万人の入場者数を達成した。

隣接するサンミシェル地区の人口は約14万人で、市内第2の人口密集地区であるが、イタリア系、ギリシャ系、ポルトガル系に加えて、アジアやラテンアメリカからのマイノリティが多数居住するため、所得水準も教育レベルも市内最低にとどまっている。TOHUはサンミシェル地区の住民たちにサーカスの公演を提供するのみならず、巨大なかがり火の彫像をつくるという地区の新しい野外祭典を開始して、地区の若者たちをエンパワーメントすることに成功している。さらには、TOHUの管理や清掃の仕事に25名以上の地区の若者を雇用することで支援している。

こうした環境と文化と社会的統合を融合した試みに対して世界的な評価が高まり、2005年12月には国連の温暖化ガス削減に関する国際会議がTOHUとサーカスアート都市を会場に開催されることになった。このように、モンリオールでは、新たな固有の芸術文化を創造して、都市再生のシンボルでもあり、エンジンでもある、サーカスアート・シティの実験が環境保全と近隣住民の社会的統合という新たな事業へとその挑戦を広げているのである。

以上、創造都市としての評価の高い大都市であるバルセロナとモンリオールを見てきたが、これらの事例から創造都市の大阪モデルにとって参考になることは、以下の点であろう。

第1に、グローバル化がもたらす都市・地域の衰退や財政危機からの脱出策として取り組まれる「創造都市戦略」、すなわち、「文化と創造性による都市再生事業」は、現代アートの力を利用して都市アイデンティティを回復し、新たな創造産業を生み出し、近隣住民の社会的統合や汚染された土地の環境再生な

ど多方面にわたって都市を再生する上で、見事にその有効性を実証していることである。

第2に、その際、都市文化政策はもとより、都市経済政策、都市開発政策、環境政策の分野との政策統合が重要な課題になっており、芸術文化のもつ創造性を市民のレベルから、行政組織のレベルにまで高めて、さらに「都市の創造性」を十全に発揮させるような展望を持った総合政策になっていく必要がある。

第3に、このような新しい「創造都市」は公共部門による取り組みのみでは実現しない。むしろ、市民やアーティスト、さらには経済界を巻き込んだ横断的な組織によって草の根からの柔軟でオープンマインドな協力体制が機能したときに成功するケースが多いということである。

IV. 「日本の創造都市」をめざす金沢と横浜

こうし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など具体的な都市政策の策定に対して助言を行ってきた。

金沢では市民芸術村と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。山出保（やまで・たもつ）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によって、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、県庁舎の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制作などを通じて、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150万人の入場者を数え、その経済波及効果（建設投資を除く）は100億円を超過している。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、現代アートから地域産業を創出する新しい事業をも開始している。

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。

以上のような金沢の創造都市戦略は、金沢経済同友会が市民に呼びかけて開始した金沢創造都市会議において、討論され、練り上げられてきたものである。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2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のである。

2005年の第3回創造都市会議のテーマは「都市遺産の価値創造」で、都市が歴史的に保存してきた文化遺産のみならず、近代産業遺産やバブル経済の遺産などの負の遺産をも創造的に活用する方策を検討するために「都市遺産の使いみち」「都市遺産で演じる」「都市遺産からの刺激」の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様子が報告された。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、伊東豊雄、永井多恵子、三宅理一、立川直樹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。

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。「みなとみらい・横浜」などバブル経済の頂点の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二重の打撃を受けて停滞してきたが、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以下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、である。

これを受けて、中田宏市長は同年4月、文化芸術都市創造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界隈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や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、BankART 1929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」への弾みがついてきた。

横浜のケースで筆者がもっとも注目するのは、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、まちづくりに関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るであろう。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ような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、行政はその提案を受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る。

V. 大阪を創造都市に

かつて大阪は近世において、堂島に米取引の先物市場システムを世界に先駆けて生み出し、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り、明治維新以降の近代化の過程においても日本一の産業都市、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「二重の空洞化」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。

では、どうすれば、歴史的な衰退化から大阪を救い出せるのか？

企業の減量経営の方式による大幅な予算削減のみで、大阪が再生するのであろうか？

従来のように財政資金による大型公共事業に頼る以外にどのような道があるのだろうか？

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大臣のイニシア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、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。

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1997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・サービス業に次いで第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。

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、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、クリエイターの仕事が大きく落ち込んでいるのも事実である。

しかしながら、悲観的な事態ばかりではない。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ろうと、「アーツアボリア」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」を始めた。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いる。

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きている。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の寺院として生まれ変わった應徳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。

さらに、船場や北浜など大阪都心部に集積する大正から昭和初期に建設された「モダン商業ビル」の一群はSOHOビジネスが集積するにふさわしい文化的雰囲気を醸し出しており、実際に用途転換（コンバージョン）が進んでいる。これらの新しい動きと連動して空き工場や空きビルを創造支援インフラストラクチャーに転用して、大阪にアーティストとクリエイティブ・プロデューサーを育成し、定着させる緊急のプログラムが必要となっている。

このような中で、創造支援インフラとして私が注目するのは、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漂い、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・マネジャーが、人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。

このように創造産業のクラスターが、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。

最後に、都市自治体として大阪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、硬直化した行政組織を創造的にするためには、市民との対話を積極的にすすめ、市民生活に密着した狭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4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5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。

大阪を再生させる創造支援インフラとして注目されるのが、2003年4月に開設された大阪市立大学大学院創造都市研究科である。大阪市が設立したこの大学院は一般的な学問分野のセンター・オブ・エクセレンス（COE）をめざすのではなく、「関西大都市圏を創造都市にする」ための指導的人材と政策立案のできる専門家を養成しようという基本理念をもち、創造都市実現のための「知の拠点」となることをめざしている。

このように都市に関する実践的な研究教育拠点の形成を目標にして、大阪大都市圏の再生のための人材養成に取り組むことは、地域社会の要請に応える試みとして積極的に評価されてよいであろう。創造都市研究科は「創造都市研究」という新しい学問領域を切り開き、大阪の再生のための社会実験を通して、大都市の創造都市モデル構築に挑戦することで、世界的な創造都市研究のネットワークのノードの役割を果たしたいと考えている。2007年に世界創造都市会議を大阪において開催することが筆者の「新しい挑戦」である。

【参考文献】

佐々木雅幸 [1997] 『創造都市の経済学』勁草書房。

佐々木雅幸 [2001] 『創造都市への挑戦』岩波書店。

Florida R. [2002], *The Rise of the Creative Class*. N.Y.: Basic Books.

Hall, P. [1998], *Cities in Civilization*, London: Weidenfeld & Nicolson.

Landry, C. [2000], *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*, London: Comedia. (後藤和子監訳 [2003] 『創造的都市』日本評論社)。