

# 創造的都市論の課題と可能性

岡 俊明、吉村 英俊

- I 近代の超克としての創造的都市
- II 創造的都市を巡る各種の定義
- III 創造的都市論

## <要旨>

本研究では、まず現在の知識社会における都市の目指すべき姿の一つに「創造的都市」があるとし、その必然性とあり様について言及している。次に創造的都市に係わる要素（例：創造性、創造的産業、創造的階級など）について、先行研究を踏まえながら定義を試みている。最後に創造的都市について、その概念の学術的背景や先行している欧米の取り組みを紹介し、日本における創造的都市形成の方途を示唆している。

## <キーワード>

知識社会 (Knowledge Society)、創造的都市 (Creative City)、創造的産業 (Creative Industries)、創造的階級 (Creative Class)、文化・芸術 (Culture/Art)

## I 近代の超克としての創造的都市

### 1. 知識社会の深化と創造的都市

現代が工業化社会からポスト工業化社会への移行期であるといわれて久しい。多くの先進国が、近代の黄昏からこの新しい社会への移行や新たな成長の方法を模索している。ポスト工業化社会が現代と明確な断層やパラダイム転換を生じながら立ち現れてくるのかは明らかではないが、現代がまさにラストモダンであるとするならば、漸進的な現代の変化の中に知識社会としてのポストモダンが内包されているのかもしれない。

ポストモダンと現代を峻別する明確な断層はなくとも、社会における知識の重要性が高まり続けることは明らかである。あらゆる産業分野、科学技術に係る情報の量や知識の重要性は加速度を増し、高度化し、細分化している。今なお製造業はわが国の主要な国力の源泉であるが、新たな付加価値を生み出すために、科学技術の発展や研究開発投資の重要性は高まりこそすれ減ずる可能性はないだろう。

さて知識社会への移行により工業社会を前提とした旧来型の産業から、知識集約型産業や文化芸術をコアとした創造的産業と呼ばれるタイプの産業がその中心的役割を担うという。そしてそれら創造的産業が集積する場は特定の都市であり、この特定の都市こそが「創造的都市」と呼ばれる都市であると言われる。創造的都市には創造的人材が集積する。そしてその集積が一種の磁場となり、更なる創造的産業や創造的階級を吸引するという。

世界は情報通信、高速輸送機関の発達や経済のグローバル化によってある意味ではフラットになったが、一方で創造的人材が好む都市環境というものに限られており、それらの都市にはますます創造

的人材が集中する傾向にあるという。その意味においてフロリダ[2009]は、世界はフラットではなくスパイキーであると論じている<sup>1)</sup>。創造的都市はポスト工業社会の一部を具現化した都市なのである。

一方で創造的階級が相対的に好まないその他の都市が生じるわけであり、それらの都市は逆のモーメントが働く可能性が高いということになる。工業社会では工場や企業立地が人材を都市やその周辺に牽引したが、フロリダ[2008]は逆に創造的階級が住む都市に創造的産業が牽引される現象が生じていることを論じている。創造的階級という人的資本の集中が創造的産業を牽引するというのである<sup>2)</sup>。

## 2. 脱工業化社会における都市の魅力

ポスト工業社会における創造の主要な場が都市であり、都市が備えるべき特性についての議論がある。都市の魅力向上の重要性について、例えば伊藤[2003]は次のように説明している。「戦後日本の都市の形成を見ると、『産業が都市を育てる』という側面が色濃く出ている。地域が抱える産業の盛衰と全国の都市の盛衰が軌を一にしているのだ。しかし、最近の傾向は『都市が産業を育てる』という傾向が非常に強くなっているように思える。(中略) 高い産業活動を支える都市というのは、同時に生活の場として魅力ある場でなくてはいけない。気候が温暖で、先端の情報を発信する大学や研究機関があり、外部から来た人を積極的に受け入れるような風土を持ち、エンターテインメントや飲食サービスが発達しており、教育や医療・福祉の基盤がしっかりしている。そうした総合的な機能を持っている都市が魅力的であり、そうした所に多くの優秀な人材や企業が集まり、そしてそこで活発な産業活動が営まれるのである」<sup>3)</sup>。

また神野[2002]は地域再生の視点から、以下のように指摘している。「人間が住みたくなるような町には、有能な人材が集結して、先端産業も花開いていく。(中略) 地域社会を人間の生活の『場』として再生することが、地域社会の生産活動をも活性化させる。確かに、工業社会では生産機能が生活機能の磁場となって地域社会を発展させてきた。ところが知識社会では生活機能が生産機能の磁場となって地域社会を再生させている。(中略) 優秀な人材が、環境と文化に魅了されて集まってくれば、その地域の産業活動も活発化してくる」<sup>4)</sup>。

森野[2003]も「日本の都市が直面する構造的変化は、工業を中核とした大量生産・大量消費型の経済社会から、人間の頭脳や感性が生み出す知識、情報、サービスに重きを置く知識情報社会への転換である。知識・情報が経済社会を動かす基軸になった時、都市の価値はそこにどれだけの知的資源を集積させるかにかかっている。常に世界の最先端をいく知識・情報が行き交い、新たな知的興奮を感じるような情報交流の場を創り出すことが求められている。(中略) 大量生産・大量消費型の工業経済と、知恵や感性の希少価値が問われる知識経済との決定的な違いはそこにある。今後の都市は多彩な人材が交流するなかで互いに触発されることを通じて知識・情報が再生産される舞台としての重要な役割を担っている」と、知識情報化社会における都市の役割の重要性を指摘する<sup>5)</sup>。

今後主要な生産の舞台が工場という閉鎖された空間から都市そのものに移行し、都市の属性によってその知的生産や創造的人材の集積のポテンシャルが左右されるのであれば、都市は人々の創造性を発揮する舞台として極めて重要な役割を担っているといえよう。

## 3. 都市間格差

知識社会の深化は都市間格差の拡大という現象を伴う。日本の場合、東京一極集中と表現されてきたように、首都圏が有する産業基盤の厚みや本社機能、大学などの高等教育機関の集積、研究開発機

能等の頭脳立地が他の地域と比して圧倒的であるため、相対的に地方都市の発展戦略には多くの制約がある。

この広がり続ける格差を解消するために採用されてきた典型的な分散政策は工場誘致政策であった。しかしこのケインジアン的政策は地域の雇用や所得を増大させたかに見えても、成長の持続性や内発性といった観点からは、必ずしも成功した政策とは評価されていない。

そこで単なる工場誘致型の都市政策からの脱却を目指す多くの都市は、大学等研究機関や、地域の基幹産業を中心とした産学官の緩やかなネットワーク型のクラスター形成を目指すこととなる。各地域の歴史や技術基盤、大学等知的集積の状況を考慮したクラスター形成を通じて、地域の持続的で内発的な発展を模索している。

ただし創造的都市なる概念は、単なる産学連携の成果の数や、経済偏重の産業クラスターの形成を志向するものではない。後藤[2005]も指摘するように「再生に成功している都市をよく観察するならば、芸術や文化が、創造的な産業の創出という産業的な側面だけでなく、教育、医療、福祉といったさまざまな分野と結びついて、あらゆる人々のエンパワーメントやコミュニティに貢献している」という。日本各地でも都市に内在する様々な資源を創造的に活用することによって、内発的な都市再生の試みが生じつつある<sup>6)</sup>。

横浜市や金沢市などでは、創造性をひとつのキーワードとして都市づくりが進められている。知識社会における人々の個性や能力を引き出し、知的で文化的な都市を形成するためには、新たな創造を生み出す機運、風土や創造的ミリュウの醸成といった場づくりこそが地方都市に求められる。本稿では近年注目されている都市の創造性なる概念がどのような可能性や問題点を内包しているのかについて考察してみたい。

## Ⅱ 創造的都市を巡る各種の定義

### 1. 創造性とは何か

創造性やイノベーションについて辞書的な概念をあらためて確認すると、創造とは「①新たに造ること、新しいものを造り始めること。②神が宇宙を造ること」と定義されている。またイノベーションの日本語に相当する新機軸とは「①在来のものとは異なった新しい企画・工夫、②イノベーションに同じ」とあり、同義語の刷新とは「弊害を除いて事態を全く新たにすること」と定義されている<sup>7)</sup>。英語のcreativityは「①創造性、②創造力、独創力」とあり、innovationは、「①新しいことを〔物〕を採り入れること、刷新、一新、②新方式（のもの）。新機軸、新制度、新施設、新商品」と定義されている<sup>8)</sup>。このように創造性（creativity）という言葉がより根源的、本質的、独創的な創造を意味するのに対して、イノベーション（innovation）という言葉は、既存の技術やモノ、社会システム等に対する刷新、新方式の導入を意味すると理解してよい。一般的に経済学で使用されるイノベーションという用語も科学技術や産業上の革新や、ある種の断層を伴う不連続な進化を指し示すことが多い。ランドリー[2003]は、創造性とは革新が発展する前段階であり、イノベーションはアイディアの実践的な理解であるとしている。また、創造性とは末広がりで生成力のある思考を伴っているが、イノベーションは収束的で批判的で分析的なアプローチを要求するとも記している<sup>9)</sup>。

### 2. 創造的都市とは何か

それでは創造的都市とはどのような都市だろうか。佐々木[1997]は、創造都市とは「科学や芸術に

における創造性に富み、同時に技術革新に富んだ産業を備えた都市である」と定義としており、創造都市の条件として以下を挙げている<sup>10)</sup>。「第1に、芸術家や科学者が自由な創造活動を展開するのみならず、労働者や職人が自己の能力を発揮してフレキシブルな生産を展開することによって、グローバル・リストラの荒波に抵抗しうる自己革新能力に富んだ都市経済システムを備えた都市である。第2に、都市の科学と芸術の創造性を支える大学・専門学校・研究機関や劇場・図書館などの文化施設が整備され、また、中小企業・職人企業の権利を擁護し、新規創業を容易にし、創造的仕事を支援する各種協同組合や協会など非営利セクターが充実して、創造支援インフラストラクチャとして機能している都市である。第3に、産業発展が都市住民の『生活の質』を改善し、充実した社会サービスを提供することによって、環境、福祉医療、芸術などの領域での新しい産業の発達に刺激を与えるような産業活力と生活文化、すなわち生産と消費のバランスのとれた発展をしている都市である。第4に、生産と消費が展開される空間を規定する都市環境が保全され、都市住民の創造力と感性を高める都市景観の美しさを備えた都市である。第5に、都市住民の多様で創造的な活動を保障する、行政に対する住民参加のシステム、つまり、狭域自治と、都市と都市、地域と地域とをネットワークする広域行政のシステムを備えた都市である」。佐々木[1997]は、第3のイタリアの中核都市ボローニャを創造都市の典型として取り上げ、考察している。また日本では創造都市として金沢を高く評価している。

さて定義の冒頭にある「科学や芸術における創造性に富む都市」とはどのような都市なのだろうか。「技術革新に富んだ産業を備えた都市」とはどのような都市であろうか。定性的には理解できるが、その基準とは何であり、どのような指標で計測すべきなのだろうか。あらゆる産業は程度の差こそあれ、技術革新に富んでいるといえる。また仮に「科学や芸術における創造性」や「技術革新に富んだ産業」を定義できたとして、それらがどの程度の割合を占めることになれば創造的都市といえるのかを明確に定義する必要が生じるかもしれない。

一方フロリダ[2007]は、グローバル・クリエイティビティ・インデックス (GCI) という指標を開発し、創造的都市を定量的に計測し評価を行っている。フロリダ[2007]の開発したGCIは、Talent、Technology、Toleranceという3つの特性 (T) で都市を計測している。タレント・インデックスは、①理工系人口数、②人的資本、③クリエイティブクラスによって構成され、テクノロジー・インデックスは、①R&D指数、②イノベーション指数によって測定される。またトレランス・インデックスは、①価値指数、②自己実現指数によって構成されている。フロリダ[2007]は、これら3つのTが高度にバランスよく具備された都市が、有能な人材を惹きつけているとしている。なかでも都市の寛容性の重要性を指摘する。フロリダ[2007]の調査によれば、オースチン、サンフランシスコなどが創造的な都市として上位にランキングされており、日本では東京が創造的都市として評価されている。フロリダ[2007]の開発したこれらの指数が、必ずしも都市の創造性を正しく表現するものではないとの批判もあるが、少なくとも「フロリダの考えるところの創造的都市」については、定量的に都市間比較が可能である。

### 3. 創造的産業とは何か

一方「創造的産業」とはどのように定義されているのだろうか。国によって創造的産業の捉え方は様々であり、アメリカでは「著作権産業 (Copyright Industries)」、イギリスでは「創造産業 (Creative Industries)」という呼称が一般的である<sup>11)</sup>。

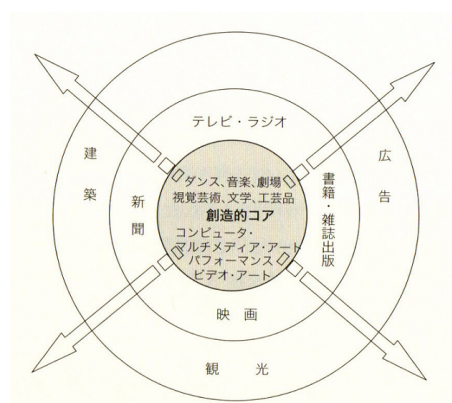
日本では創造的産業に近い概念として、コンテンツ産業と言うカテゴリーがあるが、コンテンツ産

業はおそらく創造的産業の部分集合と考えることができよう。2004年に公布された「コンテンツの創造、保護および活用の促進に関する法律」第2条によれば、コンテンツとは「映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータゲームその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラム（電子計算機に対する指令であって、一の結果を得ることができるように組み合わせたものをいう。）であって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するもの」と定義されている<sup>12)</sup>。

スロスビー[2002]は、「独創的なアイディアの原点を中心とし、様々な種類の生産物を生み出すために、そのアイディアの外側に放射線状に広がり、更に多くの他の投入物と組み合わせられてより多くのものが生産される」という文化産業のモデルを提案している<sup>13)</sup>。

このモデルでは、その中核に「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・アートなど新しい芸術活動を含む創造的芸術」を据えている。この創造的中核のすぐ外側に位置する産業として、「書籍・雑誌出版、テレビ・ラジオ、新聞、映画」を、その外側には「広告、観光、建築サービス」が挙げられている。

佐々木[2007]は「創造産業同心円モデルは、中心に創造的なアイディアをおき、放射線状にそのアイディ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ものであり、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」としている。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えるか否かにかかっている」と創造的中核セクターの育成、振興の重要性を強調している<sup>14)</sup>。



出典：佐々木雅幸「創造都市論の系譜と日本における展開」佐々木雅幸・総合研究開発機構編『創造都市への展望』学芸出版社，2007，p53.

図1 創造産業同心円モデル

一方イギリスにおける「クリエイティブ産業(Creative Industries)」とは、①広告、②建築、③美術・骨董品市場、④工芸品、⑤デザイン、⑥デザイナーズ・ファッション、⑦映画・ビデオ、⑧コンピュータゲーム、⑨音楽、⑩舞台芸術、⑪出版、⑫ソフトウェアとコンピュータサービス、⑬テレビ・ラジオに分類されている。創造産業の振興を図っているイギリス文化メディアスポーツ省(Department for Culture, Media and Sport)によれば、クリエイティブ産業は、約130万人の雇用を支え、1,125億£(ポンド)の産業に成長しているという<sup>15)</sup>。

このように創造的産業についての定義は比較的明瞭であるが、通常我々が想起する「創造性」を産業に当てはめることはそれほど容易ではない。上記の定義に従えば、例えば新たな微細技術を用いた新たな建材の開発は創造的産業に含まれないが、既存の建材を用いた凡庸な建築は創造的産業に含まれることとなる。これは創造的産業の定義が文化経済学の視点から構想されているため、広く産業経済活動全般における科学技術上のイノベーションが創造性として捉えていないことから生じているのではないだろうか。伝統的な音楽、ダンス、劇場、文学、視覚芸術、工芸品、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・アートなどは確かに創造的な文化芸術産業であるが、通常想起される「創造性」とは、科学技術或いは工業プロセス上のイノベーションを含み、創造的産業はより幅広い産業群を示すのではないだろうか。

#### 4. 創造的階級とは何か

続いて創造的人材、創造的階級とはどのような人を指すのだろうか。この点でもフロリダ[2007]の定義は明確である。フロリダ[2007]はクリエイティブクラスを職業によって分類しており、広義のクリエイティブクラスは、科学者、エンジニア、芸術家、文化創造者、管理職、専門家、技能者が入っており、狭義では技能者を外している<sup>16)</sup>。

定義については明確であるが、この定義にも若干の困難が含まれている。まず管理職、専門家、技能者は大変幅広い職業上の区分である。またフロリダ[2008]は、アメリカの労働者をクリエイティブクラス、スーパークリエイティブコア、ワーキングクラス、サービスクラス、農業に区分しているが、農業におけるイノベーションや、製造業やサービス業の現場におけるカイゼンにみられるように、必ずしも創造性は創造的階級の占有物ではないことに注意する必要があるだろう。

### Ⅲ 創造的都市論

#### 1. 創造的都市論の定義を巡って

都市化の時代における都市問題の本質がマテリアリズムによる人間疎外であったとすれば、現代の先進国が直面する都市問題は、工業化というプロセスを経た後に生ずるポスト工業化社会における都市像の模索という形態で立ち現われている。創造的都市は、ポスト工業化社会における魅力ある一つの都市概念である。多くの先進国が経験する衰退、ゼロ成長という経済に係る課題を解決し、人々の生活の質を高め、豊かで持続可能な社会を構築するためには、都市に内在する資源である隠れたる人々の個性や創造性を引き出すことが重要であろう。

前項でやや踏み込んで確認したとおり、創造的都市とそれを取り巻く各種の用語の定義は確かに難しく、若干の混乱や曖昧さなどが伴っているため、定量的分析を行う場合には、その定義を明確にしながら都市の創造性を計測する必要があると思われる。

また創造性や創造的都市というタームには無条件に肯定的なイメージを伴うため単なる都市のキャッチフレーズとして利用されかねないことにも注意すべきだろう。都市を比較しようとする際、我々は完全に中立ではありえない。誰しも自分自身にとっての良い都市のイメージというものが刷り込まれており、無意識に創造的都市とそれらの都市を結び付けてしまう可能性がある。だからこそ創造的都市なる概念が、世界都市とも、アメニティ都市とも、住みよい都市とも、持続可能な都市とも異なる確固としたポジションを確立しようとするならば、観察者の主観に押し流されない明確な定義と、定量的分析が必要となるのではないだろうか。都市は本質的に多面的な存在であり、見る人の視点や

その時の各種の状況によって様々な心象を想起させる存在である。その意味で都市は捉えどころのない存在であり、定量的基準がなければ、創造性を巡る基準も曖昧なままに放置され、言葉やイメージだけが先行する危険性がある。

ただし筆者らは定量的分析だけが全てであるとは考えていない。統計や資料からだけでは推し量ることのできない、都市の質というものがある。アレクサンダー[1993]は「私たちはよい建物と悪い建物、また良い町と悪い町とのあいだの客観的な差異はないものと思いついでいる。実は建物や町の良し悪しは客観的な問題である。それは健康であるか病んでいるか、全一的か分裂的か、自己保存的か自己破壊的かなどの差異である。健康で、全一性があり、生き生きとしていて、自己保存的な世界では、人間自体が生き生きとして自己創造的である。全一性に欠ける自己破壊的な世界では、人々は生き生きとなり得ず、人間自体が必然的に自己破壊的で不幸になる」<sup>17)</sup>。

アレクサンダー[1993]は、都市の「この質はいくら名付けようとしても、単一の名称では決して捉えることはできない」ものであり、「生き生きとした(alive)」、「全一的(whole)」、「居心地のよい(comfortable)」、「捕われのない(free)」、「正確な(exact)」、「無我の(egoless)」、「永遠の(eternal)」といった言葉でしか表現できないものであると記している<sup>18)</sup>。また「現代人は法則とか、概念とか、建物や町を生き生きとさせるには何をすべきかといったことに捕われすぎていて、事物がなすがままに発生するのを恐れるようになった。『体系』や『手順』とともに作業をしないと自分たちの環境が混沌に陥ると思いついでいる」と記している<sup>19)</sup>。

都市を評価したり、構想したりするにあたって論理性を追求するあまり、誰もが共感しうるこの「無名の質」なるものをないがしろにすることがあっては本末転倒となる。我々にはこの名付けえぬ質をいかに的確に把握し、理解し、表現するかという難しい課題も残されている。

## 2. 創造的都市論の学術的背景

アカデミズムの世界で創造的都市なる概念が初めて提起されたのは、1994年の国際文化経済学会であり、まだ比較的新しい概念であるといえる<sup>20)</sup>。一方、創造的都市論には世界都市論への対抗概念としての意味合いもある。世界都市が経済的に世界的な影響力をもち、世界的な都市ヒエラルキーのなかで上位に位置する都市という意味を持つのに対し、創造都市とは規模は小さくてもすぐれた産業や文化・技術の創造力をもち、国際的なネットワークを持つ都市を意味する。加茂[2007]は創造都市という概念は、世界都市への対抗概念であり、世界都市に対する批判的なスタンス、あるいは「脱世界都市」ともいうべき意味がこめられることが少なくないと論じている。また中小規模の都市が世界都市というシンボルで自己表現しようとしても、ニューヨーク、ロンドン、東京などのようなインパクトを持てないために、そのオルタナティブとして創造都市なる概念が生じたとも指摘している<sup>21)</sup>。

## 3. 欧州における創造都市論の背景

さてここで創造的都市なる概念の誕生についても若干触れておこう。創造的都市なる概念は、工業の衰退をいち早く経験した欧州の都市問題を解決するための手段として誕生したものであるといつてよいだろう。国や地域、観察者によって視角は様々であるが、創造的都市に共通するイメージとは、工業社会の象徴である工場から人々が解放され、知識集約型産業や創造的産業に従事する人々によって都市が構成される都市であるように思われる。また文化芸術は社会に豊かさを、人々の生活に潤いをもたらすため、創造的都市においては特に重視されている。

例えば岡部[2003]は同じ製鉄の街として疲弊した二つの都市、北九州とビルバオ（スペイン）の都市再生戦略を分析している。北九州が環境政策によって都市を再生させようとしてきたのに対し、ビルバオはグッゲンハイム美術館を核とする文化の振興によって都市再生を試みている。この著書の中で岡部[2003]は「高度経済成長で自信を得た世代の日本人は経験的に『産業振興、景気回復あつての人間的な生活』だと信じている。しかし日本がある経済レベルを達成してから育った世代は、仕事があつて経済的に満たされていることが生活の豊かさをなんら保証するものではないことをすでに実感している。（中略）ビスカヤ高炉の場合、国際競争力を失って以降、雇用不安を回避するために一時国営化されたが、結局再生の見込みのない産業に見切りをつけている。そして、今度は人の生活の再生からアプローチしたところ、結果的に都市経済の再生もついてきたということが起きている。（中略）ビルバオ再生の経験は、産業が絶望的な状況にあつても人の生活の質から考えてみることで、都市再生に道が開ける可能性があることを教えてくれている」という<sup>22)</sup>。

このように欧州では、文化芸術が工業の衰退による深刻な都市の疲弊や、移民、貧困、格差、暴力といったインナーシティ問題から脱却する手段として利用されてきた。欧州では市民の創造性や文化芸術の活力を用いた創造的な都市再生の試みが続けられている。

#### 4. 日本における創造的都市と政策的展開

このように創造的都市なる概念が導入されたのは比較的最近であるが、『創造都市への展望』等に記されているように、日本でも各地で個性的な都市再生と創造的都市の構築に向けた取り組みが進められつつある。その背景には、東京一極集中やグローバリズムによる影響を受けやすい地方都市が、自立的、内発的、持続的で生活の質の高い都市を構想する試みに他ならない。否応ないグローバル化の中で地方都市がその他大勢に埋没せず、時代の要請に応じることのできる都市へと変貌するためには、そのアイデンティティを問い直さなければならない。自らの都市の歴史や文化を振り返ることで、文脈性と独自性のある都市を構想することが可能となる。もちろん独自性があると思われる都市の特性も、多かれ少なかれ他の都市と似通っていることも多く、都市の完全な差別化やオリジナリティを見いだすことは難しい。ただその地域の優れた特性を発見し、時間をかけて磨きあげることで、その特性を際立たせることは可能ではないだろうか。この意味で創造的都市の政策的展開は、都市ブランド戦略の部分であると捉えることもできよう。小林ら[1999]は知識社会における地方都市の戦略として文化事業の重要性を指摘している。「文化は創造しなければ減耗していく。（中略）財政基盤が豊かではない地方都市が、文化を普遍化させる力に拮抗し、地方独自の文化を醸成していく方法は、文化事業を展開する時間の軸を無限に延長することである。長い時間をかけながら継続的に文化資産を蓄積することによって、はじめてその都市の文化を他に対して差別化することが可能となる。（中略）現代の多くの先進国において、その国の首都の歴史がその国の歴史になりつつある。地方都市が政治・経済・社会の多くの分野において歴史のフロンティアに現れる時代は、もはや過ぎ去ろうとしている。地方都市が歴史に現れる可能性は、その文化的な領域においてだろう」<sup>23)</sup>。

都市の歴史や文化を見つめることで、その都市に特有のアイデンティティとは何か、ブランドとなりえるものは何かを時間をかけて問い直し、その結果を政策的に生かしていくことによって、都市のアイデンティティの核を取り戻し、都市の個性に応じた再生が可能となるのではないだろうか。

（岡 俊明：都市政策研究所 客員研究員、吉村英俊：都市政策研究所 教授）

〔注〕

- 1) リチャード・フロリダ（井口典夫訳）『クリエイティブ都市論』ダイヤモンド社，第2章，2009.
- 2) 例えばリチャード・フロリダ（井口典夫訳）『クリエイティブ資本論』ダイヤモンド社，第12章，2008等を参照。
- 3) 伊藤元重「知識情報化社会と集積のメカニズム」，森地茂・篠原修編著『都市の未来』日本経済新聞社，2003，pp48-49.
- 4) 神野直彦『地域再生の経済学』中公新書，2002，pp176-179.
- 5) 森野美德「知識情報社会への転換と都市再生」，森地茂・篠原修編著前掲書，p85.
- 6) 後藤和子『文化と都市の公共政策』有斐閣，2005，p ii.
- 7) 新村出編『広辞苑（第6版）』岩波書店，2008.
- 8) 竹林滋編『研究社 新英和大辞典』研究社，2002.
- 9) チャールズ・ランドリー（後藤和子訳）『創造的都市』日本評論社，2003，p17.
- 10) 佐々木雅幸『創造都市の経済学』勁草書房，1997，pp11-16.
- 11) 主要国における創造的産業の振興施策については、原田泉「ネットワーク創造都市に向かって」原田泉編著『クリエイティブ・シティ』NTT出版，2007，pp3-20を参照。
- 12) 原田[2007]はアニメやゲームをはじめとする日本のコンテンツ産業の市場規模は11兆円に達し、自動車の約半分、鉄鋼の約2倍の規模を持つ一大産業であると指摘する。原田[2007]同上書，p18.
- 13) ディヴィット・スロスビー（中谷武雄，後藤和子訳）『文化経済学入門』日本経済新聞社，2002，pp178-180.
- 14) 佐々木雅幸「創造都市論の系譜と日本における展開」佐々木雅幸・総合研究開発機構編『創造都市への展望』学芸出版社，2007，pp52-53.
- 15) Department for Culture, Media and Sport (HP), “Creative Industries Mapping Documents”, 2001.
- 16) フロリダ[2007]，p318参照。
- 17) アレクサンダー（平田翰那訳）『時を超えた建設の道』鹿島出版会，1993，p23
- 18) 同上書，第2章。
- 19) 同上書，第2章。
- 20) 後藤和子『文化と都市の公共政策』有斐閣，2005，p20.
- 21) 加茂利男「世界都市と創造都市」佐々木雅幸・総合研究開発機構編前掲書，pp15-21.
- 22) 岡部明子『サステナブルシティ』学芸出版社，2003，pp44-47.
- 23) 小林潔司編著『知識社会と都市の発展』森北出版，1999，pp187-188.