地域を再生する芸術文化

地域文化学科　野田邦弘

- ☞ これまでの地域再生の取り組み
- ☞ これからの地域再生：創造都市／創造農村
- ☞ 21世紀は創造的人材の争奪合戦

わが国の地域政策のさきがけ＝全総

（1）全国総合開発計画

- ☞ 四大工業地帯から工場を全国に拡散させるため全国15の「新産業都市」を指定し、集中的な財政支出と社会資本を整備（典型が臨海コンビナート）
- ☞ 企業集積の拠点を形成し、その拠点を軸に周辺部に波及効果を及ぼしていく「開発拠点方式」（宮本 1973）
- ☞ 工場等制限法（首都圏1959年、近畿圏1964年）の制定で大都市への生産拠点の集中を抑制することで、開発拠点方式を支援し、一定の成果をみた

全総批判

（2）全総のもたらしたもの

☞ 川崎、四日市、堺等のコンビナートで公害問題が発生

☞ 地元自治体が進出企業のための実施した安価な資源提供、税制優遇、補助金などに比べて、コンビナートが地域経済にもたらした便益は意外に小さかった

☞ 四全総は、リゾート法や民活による都市開発という新機軸を打ち出すが、バブル崩壊で多くのリゾート開発が破綻し、地元自治体は財政赤字を負った

（3）国土政策不要論

五全総策定（1997年）の頃から国土政策不要論が台頭

☞ 国土開発から、国土保全を含む持続可能な地域発展に向け「新しい公共」で取り組む地域づくりに転換

日本の国土政策の問題点

① 公共投資が「生産関連資本」の道路や港湾に偏り、下水や廃棄物処理など「生活関連資本」が後回しにされ、公害など都市問題を激化させた

② 拠点開発方式は、地域の持続可能な発展にならなかった。外来型開発と内発的発展（鶴見 1989年）

③ 60～70年代の公共投資批判は、大都市部のコンビナートを対象としたが、1990年代以降は、農山村部のダムや河川改修など政府の巨大事業に向けられるようになる（中海干拓事業、長良川河口堰等）

④ 従来の国土政策が中央集権的な手法に依存してきたため、地域が自ら政策立案する能力を喪失した

地域再生法（2005年）のスキーム

地方自治体

国（地域再生本部）

地方自治体作成の
「地域再生計画」

承認

地域再生基本方針

地域再生に必要な事業
1・・・・・・
2・・・・・・
3・・・・・・

支援

特別の措置
① 課税の特例
② 地域再生基盤強化交付金
③ 補助対象施設の転用手続きの一元化・迅速化

（首相官邸資料より作成）

地域再生基本方針（2005年）：地方再生5原則

① 補完性の原理　地域の実情に最も精通した住民、NPO、企業等が中心となり地方公共団体との連携のもとで立案された実現性の高い効果的な計画に対し、国が集中的に支援する。

② 自立の原則　地域の資源や知恵をいかして、経済的に、また、社会的に自立に向けて頑張る計画を集中的に支援する。

③ 共生の原則　地方と都市がヒト・モノ・カネの交流・連携を通じて、ともに支え合い、共生を目指す取組を優先的に支援する。

④ 総合性の原則　国の支援は、各省庁の縦割りを廃し、地域の創意に基づく計画を総合的に支援する。

都市・地域再生の方向性

- ☞ 重化学工業を基軸とする産業構造のもとでは、生産機能が生活機能の「地場」となっていた
- ☞ 情報産業や知識産業を基軸とした「知識社会」では、生活機能が生産機能の「地場」となる

⇩

情報や知識を発信する創造的人材の集積が重要となる

マスタ サブタイトルの書式設定

（神野直彦『地域再生の経済学』（中央公論新社　2002年，77p）

知識社会における都市・地域再生

生産の前提条件
（農業社会）人間が働きかける対象の再生力の共同維持施設（灌漑）
（工業社会）人間が自然に働きかける手段の共同維持施設（機械）

⇩

（知識社会）人間自身の向上。人的投資が社会的インフラとなる

人的投資の分野
① 教育、医療、福祉（従来地域共同体の相互扶助に担われてきた）
② 高齢者介護、育児（従来家庭内の無償労働に担われてきた）
③ 祭事、レクレーション、文化活動（ﾎﾞﾗﾝﾃｨｱ活動に担われてきた）

知識社会で重要となる人的投資を公共サービス化しないと地域再生は成功しない

（神野直彦『地域再生の経済学』（中央公論新社　2002年，145p）

知識社会における都市・地域再生

・自然を変形させたモノを不必要に大量生産するのではなく、人間と自然との質料変換を最適にするために情報を活用する

・大量生産・大量消費が終焉し、人・モノが移動しなくなる

・一方、知識を移動させることで技術移転が起き、モノの移動は抑制される

マスタ サブタイトルの書式設定

・人が移動しなくなることにより、
☞ 地域における人的触れあいの機会は増加
☞ 知識社会では在宅勤務が進み、職住接近が進行

⇩

「住」に「職」が近づいてくる

（神野直彦『地域再生の経済学』（中央公論新社　2002年，178p）

R.フロリダの創造階級論

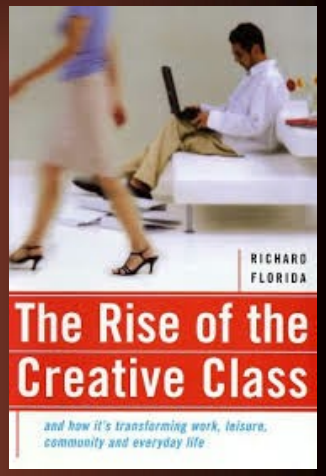
Creative Class
3、830万人(1999)
全就業者の30%

super creative core（ 1,500万人）

科学者、ｴﾝｼﾞﾆｱ、大学教授、詩人、小説家
ｴﾝﾀｰﾃｲﾅｰ、俳優、ﾃﾞｻﾞｲﾅｰ、建築家、
ﾉﾝﾌｨｸｼｮﾝﾗｲﾀｰ、編集者、ｼﾝｸﾀﾝｸ研究者
評論家、その他の世論形成者

creative professionals

ハイテク分野従事者、金融ｻｰﾋﾞｽ、法律家、医師、経営者



創造階級誘致が都市の活力を形成 → 創造階級にとって魅力的なまちづくり → 創造的環境

寛容さ

(Richard Florida “The Rise of the Creative

R.フロリダの創造階級論

創造都市の指標

- Technology
- Talent
- Tolerance → gay index

TABLE 14.1 Technology, Talent and Tolerance

	Technology (High-Tech Index)	Talent	Tolerance (Gay Index)	Creativity Index
		Large Regions[a]		
1	San Francisco	Raleigh-Durham	San Francisco	San Francisco
2	Boston	Washington, D.C.	San Diego	Austin
3	Seattle	Boston	Los Angeles	Boston[c]
4	Los Angeles	Austin	Austin	San Diego[c]
5	Washington, D.C.	San Francisco	Seattle	Seattle
6	Dallas	Hartford	Sacramento	Raleigh-Durham
7	Atlanta	Atlanta	Washington, D.C.	Houston
8	Phoenix	Denver	Atlanta	Washington, D.C.
9	Chicago	Minneapolis	Minneapolis	New York
10	Portland	Dallas	Houston	Minneapolis

→ 大分の姉妹都市

(Richard Florida "The Rise of the Creative Class"2002

R.フロリダの創造階級論

原材料から製品をつくる古い産業システム

↓

人間の才能と想像力の限界のみが制約のクリエイティブ経済へ

アイデアが社会において相対的に経済価値を生むようになる

アイデアは、地域の人的資本の蓄積に依存する

従来の経済学では、人的資本を図る指標としては学歴を使用
しかし、学歴では特定のスキルを重要と考え、それらは教育機関で教えられることを前提としている

しかしこれは、大量生産型工業社会を前提としており、脱工業化が進む現在の創造経済の時代においては通用しない

（R.フロリダ『クリエイティブ・クラスの世紀』ダイヤモンド社、2007年）

R.フロリダの創造階級論

21世紀の経済成長に必要なのは大卒資格ではない

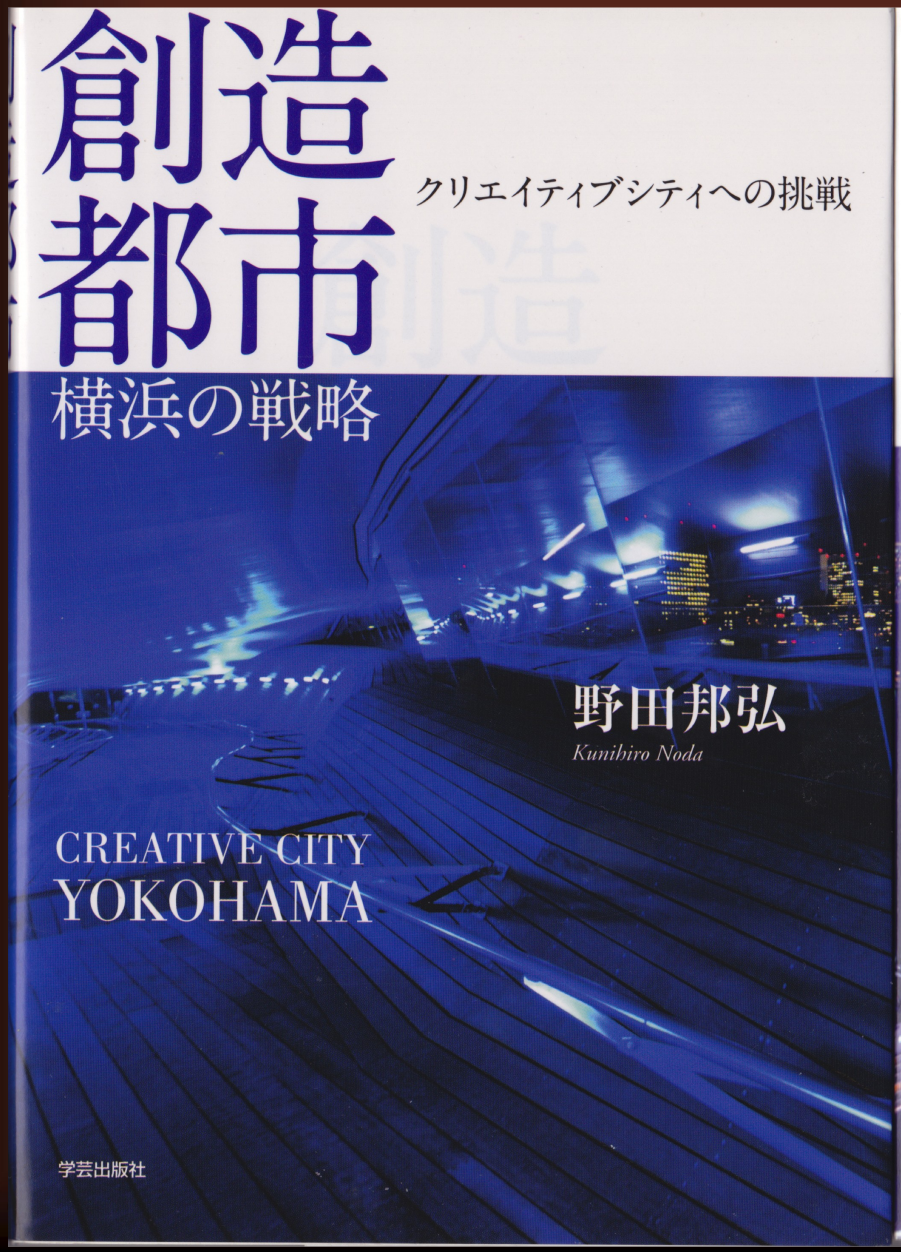
新しいアイデア、新しい技術、新しいビジネスモデル、新文化様式を創り出す能力

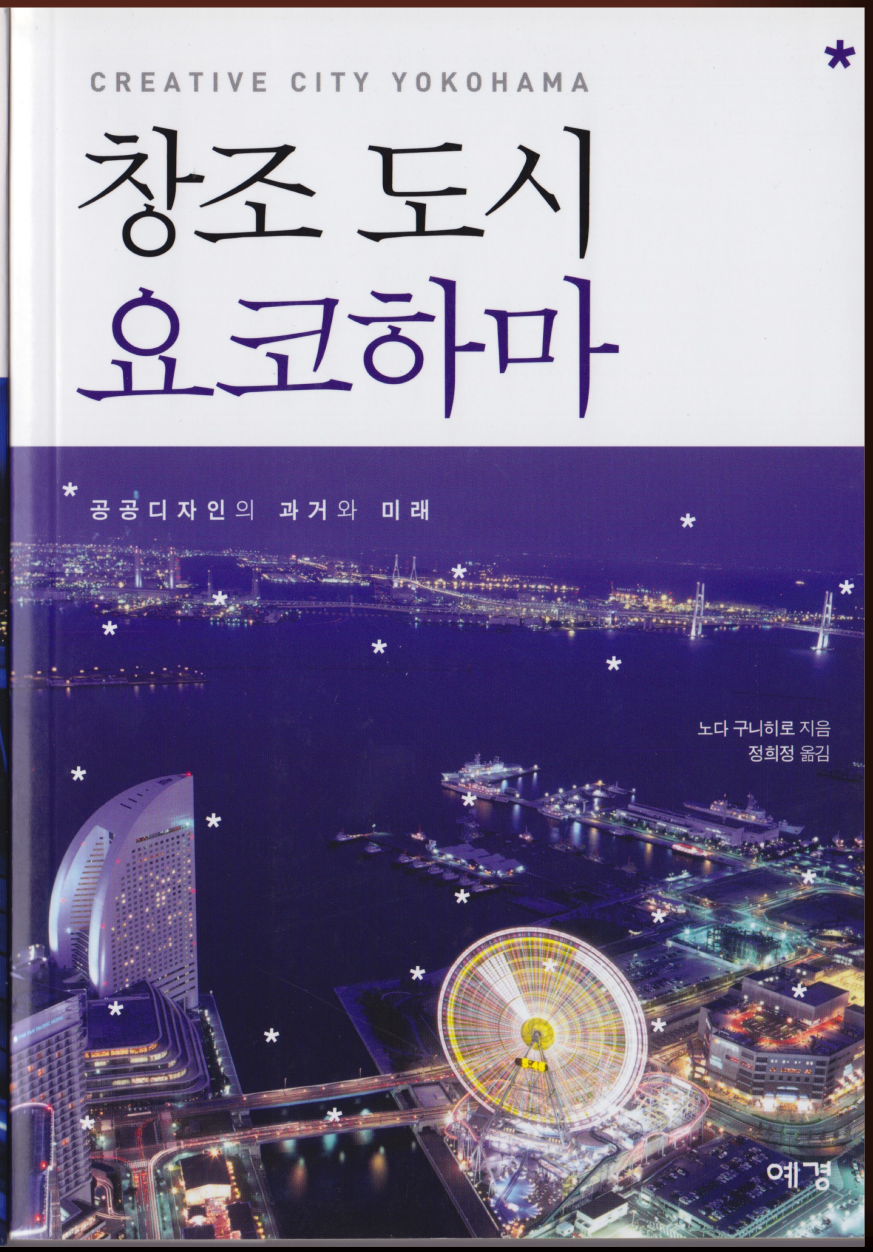
現在求められるのは「課題解決能力」ではなく、「課題設定能力」であり、そのうえで課題解決能力が要請される

そこには**創造力**が不可欠な要素となる

（R.フロリダ『クリエイティブ・クラスの世紀』ダイヤモンド社、2007年

R.フロリダの理論を実施した例





創造都市とは何か

- ☞ いち早く製造業が衰退し、失業や都市の衰退に直面したヨーロッパでは、福祉国家システムが危機に面した。このような中から新たな都市発展の方向を見いだそうとした
- ☞ その際、芸術文化の創造性に着目して社会の潜在力を引き出そうとし「創造都市」の理論化を試みる
- ☞ 「創造的な空間での市民の自由な討論や表現のなかから生まれた創造的アイデアが、様々な都市・地域問題の解決につながり、そのようなプロセスが次々に連鎖反応を起こし既存の社会システムのイノベーションを誘発する、そのようなプロセスを引き起こす触媒 」（野田）

なぜ創造都市を目指すのか

地域の将来を考える際重要なのは、将来の職業構造

先進国ではサービス業従事者が半数以上で、製造業は20%以下

「ものづくり」が重要という指摘は要注意

ものづくり政策でが現在と同様な就業人口を養えない。人件費の高い日本がインドや中国とものづくりでは戦えないから

マスタ サブタイトルの書式設定

労働生産性を上げる

そのためには特定産業の需要の急拡大必要

他国がまねできないものを作る

ハイテク（ex.ロボット）

ハイタッチ（ex.デザイン）

ルーティンワーク従事者を減らし、創造的な仕事をする人を増やす

塩沢由典「創造都市のために」（塩沢・小長谷編著『創造都市への戦略』晃洋書房2007年

なぜ創造都市を目指すのか

20世紀型から21世紀型への「都市観」の転換が求められている

- ☞ 都市は常に発展するというのは神話
- ☞ それは、近代産業革命（日本では大正時代）以降の人口増加と経済発展という偶然の産物
- ☞ このような経済と人口の基礎条件が変化すれば、都市は衰退することもあり得る（歴史上そのような都市は数多い）

マスタ サブタイトルの書式設定

人口減少

産業空洞化

現代都市の危機

小長谷一之「創造都市と創造都市の戦略」（塩沢・小長谷編著『創造都市への戦略』晃洋書房2007年

創造都市論の系譜

☞ ジェイン・ジェイコブズ

・創造的な都市経済を実現することが国民経済発展の前提

・セーブルの『第二の産業分水嶺』に影響を受け、中部イタリアのボローニャやフィレンツェの職人企業（小企業）の集積とそのネットワークに着目

・「巨大な小企業群、共生関係、職場移動の容易さ、経済性、柔軟性、効率のよさ、適応性のすばらしさ」に驚愕

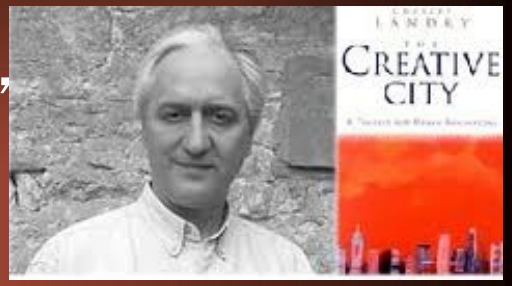
・その特徴を「輸入代替*による自前の発展とイノベーションとインプロビゼーションに基づく経済的自己修正能力あるいは、修正自在型経済」とした

・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、他の産業との関連性をゆたかにしながら地域内市場を優先的に発展させる方式

（佐々木雅幸『創造都市への挑戦』岩波書店　2001年　p37）

創造都市論の系譜

☞ ヨーロッパ創造都市研究グループ
1995 ランドリー、ビアンキーニ “Creative City”
1998 ピーター・ホール “Cities in Civilization”
2000 ランドリー “Creative City”



☞ いち早く製造業が衰退し、失業や都市の衰退に直面したヨーロッパでは、福祉国家システムが危機に面した。このような中から新たな都市発展の方向を見いだそうとした

☞ その際、芸術文化の創造性に着目して社会の潜在力を引き出そうとし「創造都市」の理論化を試みる

☞ 自由で創造的な文化活動と文化インフラストラクチャの充実した都市こそは、イノベーションを得意とする産業を擁し、解決困難な課題に対応した「創造的な問題解決能力」を育てることができ、「その連鎖反応が既存のシステムを変革する」（エーベルト）

（佐々木雅幸『創造都市への挑戦』岩波書店 2001年 p39）

創造都市論の系譜

「都市の創造性にとって大切なのは、研究、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。創造的問題解決の要素としては、人、創造的技術、環境（情報とコミュニケーションのシステム、文化や芸術の多様性、教育システム、刺激的な環境、社会的安全、騒動や不安からの解放）をあげることができる」

（Ebert,R., Gnad,F. and Kunzmann,K.R.,
The Importance of “Cultural Infrastructure” and “Cultural Arctivities” for the “Creative Citiy”,London:Comedai,1994

（佐々木雅幸『創造都市への挑戦』岩波書店　2001年　p39）

創造都市政策の登場

☞ イギリス

・1997年就任早々のブレア首相は「創造産業」振興策を実施

・創造産業（creative industries）とは、「個人の創造性、技能、才能に根ざしており、知的財産の開発や活用による福祉や労働の創出の可能性のある産業群。広告、建築、美術、アンティーク、工芸、デザイン、ファッション、映画、ビデオ、双方向娯楽ソフト、音楽、舞台芸術、出版、ソフトウエア、コンピュータゲーム、テレビ、ラジオ、など」（イギリス文化メディアスポーツ省HPより）

・創造産業は、他の産業より成長が著しい

☞ アメリカ

・1997年芸術と学術に関する大統領諮問委員会答申「クリエイティブ・アメリカ」が、芸術と学術が持つ創造性こそ民主主義社会の基盤を強化するとした。

創造都市づくりのメカニズム

空間の創出

・創造階級が好むｸﾘｴｲﾃｨﾌﾞなｺﾝﾊﾞｰｼﾞｮﾝ空間
・都市の記憶をはらむ歴史的建築物

↓

人の創造

・創造階級同士のｽﾎﾟﾝﾃｲﾆｱｽな出会い
・異ジャンル間のアーティストによるシナジー
・ビジネスチャンスの創出による集客効果

↓

マスタ サブタイトルの書式設定

知の創造

・アート・サイエンス・ビジネスの融合
・知の創造は時間がかかる、歩留まりが悪い
・アート・サイエンス成果は何年かに一度
・ゆえに、多数の創造者が集積する地域が必要

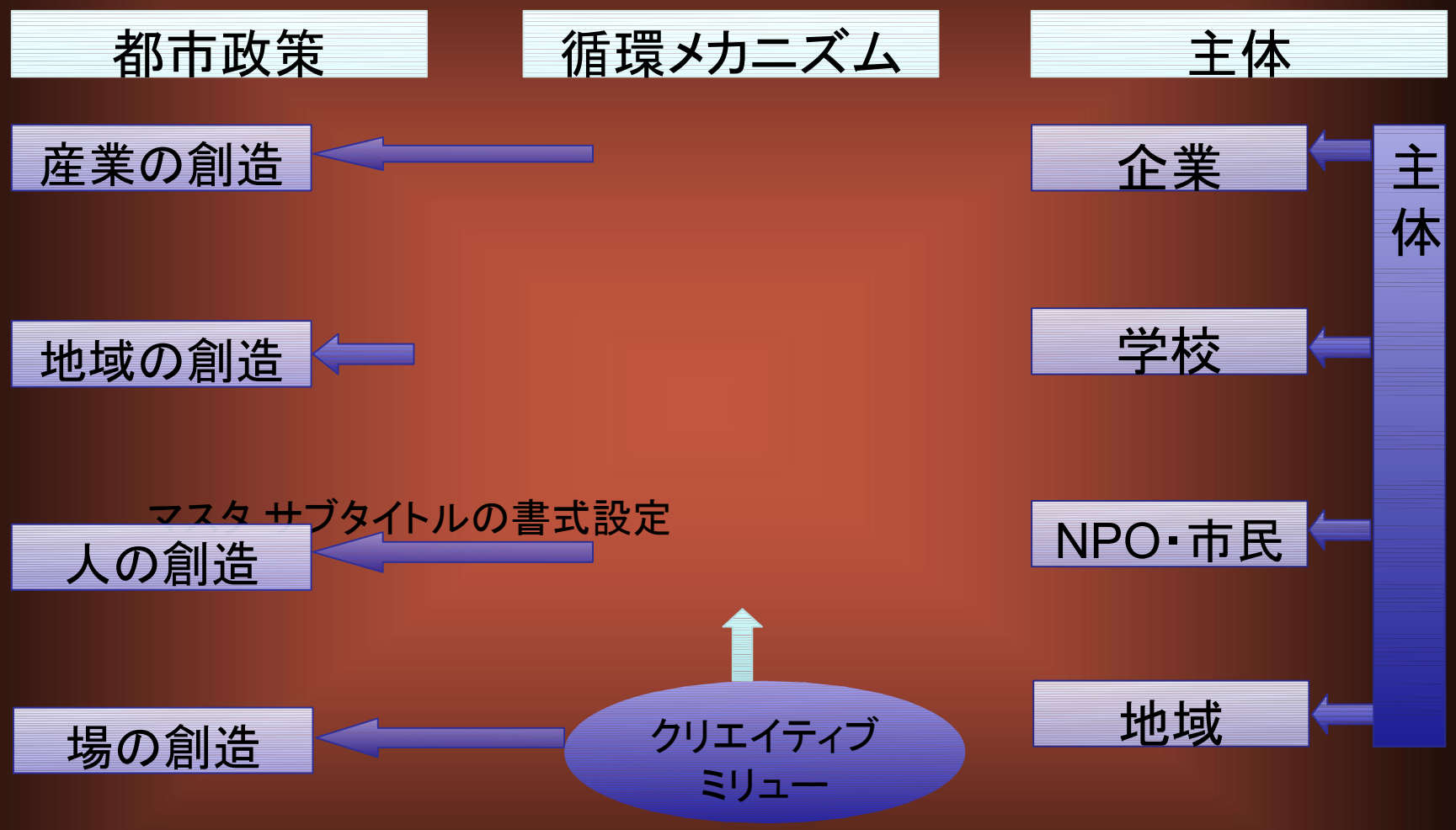
↓

産業の創造

・アート、サイエンスにより高付加価値化された産業を育成する

小長谷一之「創造都市と創造都市の戦略」（塩沢・小長谷編著『創造都市への戦略』晃洋書房2007年

創造経済の考え方


都市政策
循環メカニズム
主体
産業の創造
地域の創造
マスタ サブタイトルの書式設定
人の創造
場の創造
クリエイティブ
ミリュー
企業
学校
NPO・市民
地域
主体

創造都市の前提条件

創造都市実現のためには市民が変わることが前提

考えが変わる　中央政府の補助金を前提とした政策依存を止め
地域の主体的なまちづくりを目指す

生き方が変わる

☞ 創造都市では、個人は創作者、鑑賞者、批評家となる
☞ 生産のみに時間を費やす生活からは創造都市は生まれない
☞ いまや生活必需品の生産に占める労働時間、消費に占める支出割合は減少
☞ 今後は、時間消費産業（娯楽、教養、学習、観光、健康など）
☞ 創造都市では、余暇生活支援型商品やサービスが中心となる
こうした活動が活発にならない限り失業を生む

マスタ サブタイトルの書式設定

長時間勤勉に働くルーティンワーカーだけでは地域は衰退する

塩沢由典「創造都市のために」（塩沢・小長谷編著『創造都市への戦略』晃洋書房2007年