

芸術文化による地域づくり

—日本型創造都市づくりに向けて—

竹内文則

Regional Planning by Arts and Culture

—Aiming for Development of Creative City in Japanese Way—

Fuminori TAKEUCHI

要約

本稿では、日本の真の再生を目指すためには道州制等地域主権を確立すると共に、「芸術文化による地域づくり」が不可欠であることを明証する。1970-80年代、今の日本と同様、慢性的経済不調と財政破綻懸念で国家存続の危機に立たされた欧州各国が、EU統合による政治的覇権獲得を目指す一方、地方自治体ベースでは地域主権を確立し「芸術文化による創造都市づくり」を進めて見事地域（都市）再生を果たしていった。本稿では、まずそのメカニズムを整理し推考を行う。それは、自由で創造的な芸術文化活動が活発に行われると、メディア、音楽、ゲーム、アニメ、コンテンツ、ソフト等新規産業が急激に生まれ、停滞した経済を活性化させる。欧米では更にそのような創造産業に従事するアーティストやクリエイターを中心に、既存システムを改革して豊かで住みよい地域社会を実現していった。芸術文化における位置づけについては、欧米と日本では歩んできた歴史に差があるので、日本ではその活用が及び腰になりがちなのはやむを得ない面もある。しかしながら「失われた四半世紀」を経て大改革待ったなしの日本においては、今こそ欧州の先例に倣い「日本型創造都市」を目指す地域づくりを全国的に展開すべきである。

ABSTRACT

This article intends to claim for necessity of the local sovereignty like *Doshu-sei* (Wider-Area Local Government System) as well as “the Regional Planning by Arts and Culture” in the cause of true resuscitation of Japan. In the 1970s and 1980s, the European countries, like today’s Japan, confronted national crisis due to the chronic break down of the economy and the fear of financial crisis. Since then, they have been aiming for political hegemony by means of the European Union, and at the same time, the local governments have been establishing the local sovereignty, and successfully achieved regional resuscitation by promoting “the Development of Creative City by Arts and Culture.” This paper straightens up its mechanism. First, the rapid increase on new industry such as the media, music, game, animation, contents and software is connected to the activation of stagnant economy. Moreover, those who are engaged in the creative industry lead to reform the existent system, and make the regional society richer and more comfortable. Thinking about the position in Arts and Culture, there is a difference between Europe and Japan in their history. Japan cannot help but feel inferior to Europe on adapting their ways. However, Japan has no time to wait for the large-scale reformation after experiencing so-called “the lost quarter of a century.” Now it’s time for Japan to develop regional planning nationally to achieve “Creative City in Japanese Way” in accordance with Europe.

はじめに

私は、日本経済論、経済学、財政学等を学生に教えながら、自身でも地域経済、地域活性化を調査する一方、地方行政、地域づくりNPOのメンバーと様々なプロジェクト立ち上げを試みている。そして街づくり・地域活性化に直結する観光まちづくりも研究し始めている。一方、故あって2004年春以降、芸術文化という新分野に踏み込むことになった。芸術文化の殿堂と誉れの高い「彩の国さいたま芸術劇場」、伝統ある「埼玉会館」、「熊谷会館」の三館を指定管理する公益財団法人埼玉県芸術文化振興財団の経営を任されたからだ。両者は異質の仕事と思われがちだが、「地域活性化の核となって地域づくりを行う」という大きな役割では共通項を見出せる。本稿では、まず第1・2章において、欧米と日本における芸術文化の位置づけの違いを整理すると共に、芸術文化政策の発展段階の相違を指摘する。歩んできた歴史に差があるので、日本では芸術文化を総合政策としての活用が及び腰になりがちなのはやむを得ない面もある。第3章では、1980年代以降、欧州各国が、「芸術文化による地域づくり」を「創造都市」をキーワードに進めて見事地域（都市）再生を果たしていった過程を整理する。第4章では、真の日本再生を果たすには、国家理念と道州制等地域主権を確立することがまず大前提であることを確認する。そして第5章では、今こそ欧州の先例に倣い、「芸術文化による日本型創造都市づくり」が不可欠であるとの見解を明証したい。

目次

- I 芸術文化に対する考え方—欧米と日本の違い—
 - 1 文化権の位置づけの違い
 - 2 「求道精神」こそ日本芸術文化の淵源
 - 3 芸術文化の対象範囲の違い
 - II 欧米・日本の芸術文化政策
 - 1 欧米芸術文化政策の発展段階
 - 2 日本の芸術文化政策
 - III 芸術文化と地域づくりの交わり—創造都市論—
 - 1 「世界都市」出現とその問題点
 - 2 地域づくりに不可欠な「創造都市論」
 - IV 日本再生に向けて「国家百年の大計」づくり
 - 1 日本型経済社会システムの脆弱化
 - 2 「4つの世界一」国家理念の確立
 - V 新生日本に不可欠な二つの政策
 - 1 道州制による地域主権政治体制
 - 2 「日本型創造都市づくり」に向けて
- おわりに

I 芸術文化に対する考え方

—欧米と日本の違い—

まずは、欧米と日本における芸術文化の位置づけ・考え方の違いを以下の三点から明らかにする。

1 文化権の位置づけの違い

第1は、文化に関する基本的人権（文化権¹⁾）を国家が保障する観点での違いである。そもそも欧州では、歴史的に身分制度が確立していたので、芸術文化は王侯貴族のみが享受する独占的楽しみだった。各国の市民革命以降、市民階層が政治的権力を奪取する中で、王侯貴族占有物を漸次勝ち取っていった。現在我々が日常品として使う多くのものは上流階級の占有物だった。芸術文化も勝ち取った権利であり、それが主権在民を掲げる現代国家体制の中に文化権という意識で浸透し位置づけられていった。一般に初めて憲法に認められた文化権の嚆矢としては、1946年フランス第4共和制憲法の前文が根拠とされるが、実体的には20世紀初頭ワイマール憲法成立時点と考えるのが妥当である。現代の国家体制においては、王侯貴族が名目上不在であり、欧州では国家が文化権を保障し、そのパトロンとなった次第である。

米国では、大成功した実業家が社会貢献する形で国家に替わり芸術文化のパトロンを引き受けるようになる。税制によって芸術団体を支援する間接支援のウエイトが高いのは、新大陸に移住した人々が住民自治を基礎に米国の創り上げていった歴史的経緯を反映している。いずれにしても、欧米では文化権を基本的人権として認知した時点、すなわち約1世紀前から国家として芸術文化政策が位置づけられることになった。

これに対して2千年の歴史を持つ日本だが、欧州型の革命は経験していない。従って、芸術文化を楽しみ、享受することが社会生活を営む上で不可欠の権利であるという認識は、日本においては浸透していない。暴論を恐れずに言えば日本国民には、勝ち取った文化権などという意識は存在しない。政策措置として文化権を意識しないで良かった日本においては、芸術文化供給主体への公的対応も欧米に較べれば不十分なものに終始した。日本における公共劇場の使命・役割が社会全般に認知されず、その評価・ステータスも欧米に較べて十分なものと言えない由縁がここにある。

2 「求道精神」こそ日本芸術文化の淵源

第2は、日本の芸術文化が欧米のそれと決定的に違うのは、「求道精神」にその淵源があることだ。独断だが、日本人に特有の民族的気質から育まれたといえる「無思想」（禅の「無」の境地こそが最高の芸術に繋がる、宗

教性が薄いことを含めて)を敢えて表現すべく「かたち」、「様式」にこだわり始めたのが芸術文化の原点と考える。究極を極め続ける精神から生み出される表象が自ずと至高の芸術文化を生成する。

国家施策とは無縁のうちに発生した各分野で、「道」を極めるクローズドシステム（家元制度、秘伝、免許皆伝等）の中に、芸術文化が自ずと育まれていった。手先が器用な日本人特有の能力が技、匠等に結集される一方、誰のためでもない、「自身の生き様として究極の美を追求する飽くなき精神」が、それぞれの「道」を芸術の領域にまで昇華させていく。それは、時の権力者が奨励・庇護しようがしまいが当人達には一切関係なかった²⁾。ただ、この段階で為政者達には、伝統芸能、芸術文化財として価値を認めたものは大事に保護するという考え方が定着したことは事実で、それが褒章制度、人間国宝等に受け継がれているのだろう。芸術作品のみならず、それを生み出す人間をも芸術文化そのものだという他国にない思想が育まれている。

3 芸術文化の対象範囲の違い

第3は、こうした状況を反映して日本における芸術文化の対象範囲が欧米に較べて圧倒的に広いことだ。一般に芸術文化という概念は二つに分けられる。一つは、舞台、ホール、美術・博物館等で人類の遺産として客観的認知を目的に観賞する、いわゆる狭義の芸術文化である。この場合、芸術家による創造の過程と観賞者によるその享受の過程が極めて重要な要素になる。今一つは、人類学的に広義の芸術文化である。こちらは、芸術は勿論のこと、高度な科学・技術をベースにしたアウトプット、日常の創意・工夫、熟練、特殊技能、判断力、目利き力等含めて様々に磨き上げられた総合的能力までも対象とする。欧米においては、早い段階で二つの概念が明確に区別され、特に前者の意味での芸術文化が特定されてきた。何故なら文化権を認知した手前、国家政策として芸術文化に関与せざるを得ず、その場合、政策措置を講ずる対象としての狭義の芸術文化を限定してゆく必要に迫られたからだ。

それとは無縁の日本では、必然的に広義の芸術文化の考え方が浸透していった。そして、芸術文化的要素があらゆる分野に根ざす一方、広範囲の芸術分野に圧倒的競争力を保持する状況が生まれた。具体的には、ソフトと映像の素晴らしさが最早サブカルチャーと言えなくなったアニメ、野球道を究め一人芸術野球を披露するイチロー、動く芸術空間と認知された程の自動車作り、一見の客を断り究極のホスピタリティを提供する京都料亭等々、世界はあらゆる実用分野にまで浸透する広義の日本芸術文化の質の高さに驚嘆の声をあげ始めている。こ

うした歴史を踏まえると、日本人すべてのDNAに芸術文化精神が宿っていると言っても過言ではない。

II 欧米・日本の芸術文化政策

1 欧米芸術文化政策の発展段階

後藤和子埼玉大学教授の説³⁾を参考に、独断の見解を含めて芸術文化政策の発展段階を大雑把に四つの時期に分類し、以下の通り考察を進める。

第1期は、国や自治体が、芸術文化の創造性への支援やアクセスへの保障をした局面である。1930年代のパブリックアートがその嚆矢で、アーティストの雇用確保と同時に、すべての人々に公共空間においてアクセス、いわば文化権を約束した。それが、今日までコミュニティアートやパブリックスペース確保政策として継承されている。世界大戦終結後の1950年以降、社会全体の生活の質の向上という大きな目標に向けて、文化政策が重要な柱になった。但し、この時期の一般庶民への文化普及は、オペラ、バレエ、クラシック音楽、ギリシャ文明の遺物を含めた欧州美術などに接することを最優先課題とする等、ややもすると特権階級に独占されていた芸術文化を一般市民にも開放し、触れる機会を増やすことのみ主眼がおかれていた。

第2期は、1960年代、芸術文化はそれを直接享受しない人々にも便益をもたらす外部性があることが認知され、より広く経済全体への効用をもたらす政策として活用され始める。そのような状況を生み出すことに貢献したのが、英国におけるアーツセンターの設置である。これは各地で民間レベルのイニシアチブの下、地方自治体の協力で立ち上がったものだが、それによって、芸術文化の定義、市民との関係を問い直すいわゆる芸術文化の民主化が実現する。欧州を支える非欧州系の人々にも芸術文化政策が受け入れられるに及んで、始めて芸術文化の外部性が社会全体で認知されるに至る。

第3期は、1980年以降「芸術文化の政策的役割」が劇的に変わる局面である。欧州では工業化社会がピークアウトしてソフト化・サービス経済化が進捗する中、産業構造が転換し都市中心部の衰退が顕著になった。知識集約で創造性溢れる新たな先端産業を担う人々を都市にひきつける「地域づくり」「都市・地域再生」の観点から経済外部性を有する芸術文化が不可欠の存在になったのである。クリエイターや先端の産業・企業を引き込むには、魅力的な都市づくりが必要で、そのために芸術文化投資が最大の効果を生むことが解り始めた。更に1990年代以降、持続的で総合的な国家システム改革、都市再生のベース、これらの中心軸に芸術文化が位置づけられるようになる。単に文化と経済の単線的なつな

がりだけを見るのではなく、環境破壊、失業・犯罪等外部不経済の解決やEU社会的統合を意識した総合政策の中核機能として認知されたといえる。そこでの芸術文化は、広告、建築、出版、放送、コンピューター等のソフトウェア、音楽ビジネス、デザイン、工芸などと統合して「クリエイティブ産業」に位置づけられると共に、学校、病院・障害者養護施設、刑務所などでのワークショップを開く等教育や福祉の社会政策分野とも結びつく重要な産業となった。一方、政策遂行主体も、従来の公的部門一辺倒から、地域、個人、企業のフィランソロピーを意識する主体、NPOとの連携に変わる等、広く社会全体、各層の人々が担うようになった。

第4期は、2000年代後半以降の芸術文化に対する考え方の深化である。リーマンショックに代表される百年に一度といわれた未曾有の経済不況は、ニューヨーク、ロンドン、パリ、ウイーン等世界の名だたる芸術文化都市における公演数を激減させ、各国の芸術文化政策措置も大幅に縮減させてしまった。加えて、2011年ギリシャを嚆矢とする欧州債務危機が追い打ちをかけることで芸術文化を新たに創造することが難しい環境になってしまった。しかし、それが逆に現代市民に芸術文化がなくてはならない存在であることを再認識させたと言っても過言ではない。米国の心理学者A・マズローが主張したように、21世紀人間欲求の第5段階（最終局面）に入った今、「自己実現ニーズ」を自由に達成できる社会づくりが不可欠で、そのための最重要対象が芸術文化分野であることは自明の理となった。世界の主要国は、豊かな人類社会実現のために、芸術文化交流発展を重要な政策として考慮し始めた。加えて芸術文化権を基本的人権の最重要項目に位置つけた上、自国に拘らず世界全体の芸術文化振興にも関心を示し始めている⁴⁾。

2 日本の芸術文化政策

文化権を全く意識しなかった日本の芸術文化政策は、1980年代半ばまで殆ど無かったといっても過言ではない。戦争中の国家による過度の文化統制への反省から、国の芸術文化への関与が極力控えられたことにも起因しているが、芸術文化振興基金の創設と企業メセナ協議会発足が共に1990年であることが、それを如実に物語っている。

1990年代、遅ればせながらも欧州のメセナ、米国のフィランソロピー概念が導入され、芸術文化支援の必要性が認知されるようになる。公共ホールという文化施設が全国いたるところに乱立し始めた。その後、文化庁による芸術文化支援基金が充実し、1998年NPO法施行により数千のNPOが芸術文化活動に参画する中、2001年文化芸術振興基本法が施行されて日本にも文化権が実質

的に規定されることになった。しかし、芸術文化分野への国家予算措置はGDP対比0.2%と欧州主要国対比4、5分の1の水準に止まる一方、米国型の民間寄付金導入を促すべく税制改革も停滞気味で、地方自治体による支援動向が重要になりつつあった。

こうした中、漸く日本における芸術文化政策を推進してゆく二つの方向性が生まれてきた。一つは、公益法人改革である。日本の公益法人制度は、明治29年の民法制定と共に始まり、1世紀以上に亘る民間非営利部門の活動において様々な規制措置が採られて来た。さすがに21世紀に入り、「新たな公」を担う存在として民間非営利部門を位置づけ、その活動をもっと自由活発に、そして健全な発展を促進すべく公益法人制度改革が進められた。2008年12月新公益法人制度が施行された。従来曖昧だった公益性基準をより徹底させることで、その基準を満たす公益法人については、法人税の減免、寄附行為者に対する免税等様々な税制措置がとられる等、芸術文化分野においてもやっとな欧米型の国家が全面に出る体制が作られ始めた。

今一つは、2012年、国の芸術文化政策において「劇場、音楽堂等の活性化に関する法律⁵⁾（略して「劇場法」と呼ばれる）」が制定されたことだ。作品を創造すると共に俳優、舞台・劇場技術者を発掘・育成・教育する拠点劇場に対して、より高度な厳しい使命・役割を課する一方、国家的支援、補助を相応に与えて芸術文化分野の政策効果を高めるための法制定であった

このように概観すると、日本の芸術文化政策は、1990年代以降の20年間で、欧米の発展段階で示すならば、第2段階までには到達（但し、ソフト分野への金額的補填においては不十分）したと見てよいだろう。

III 芸術文化と地域づくりの交わり

—「創造都市論」—

先述の通り、欧米の芸術文化政策は、第3期において、その政策目的が劇的に変化した。即ち「芸術文化分野を地域住民に広く提供する」ということだけではなく、望ましい地域・社会づくりを目指すために芸術文化分野を中心軸に据える総合政策となったことだ。このような劇的な政策転換を生み出した背景として以下二点が考えられる。

1 「世界都市」出現とその問題点

一つは、都市の発展段階論からの示唆である。1938年後に都市論における古典的名著「都市と文化」を著したR・マンフォードは、一般的に都市は以下6段階に亘る発展と衰退の輪廻を繰り返すと主張した。即ち、第1

段階の「原ポリス」では村落が生まれ、経済的・文化的エネルギーが蓄積する。第2段階の「ポリス」においては、自由なエネルギーと自由な時間が開放され、社会的分業が発展して文化的蓄積が増える。第3段階の「メトロポリス」では、世界貿易が著しく発展し経済競争が激化する一方、異文化との接触が増えて文化的エネルギーが最大限に生み出される。そして第4段階の「メガロポリス」が出現し、それこそが都市没落の始まりとなる。何故なら、資本主義的工業化の進展は、都市を金儲けのための空間として規定してしまい、金融機関、官僚機構、マスメディアが集中する政治・経済・文化の三位一体的覇権体制が出来上がってしまうからだ。そこでは芸術文化的産物も金銭的見地からのみ標準化が図られる。他方、地方都市は、メガロポリスに文化的・経済的要素を一方的に吸引されて工場と労働者住宅が集積した単なる「工場都市」と化し、巨大都市の下に隷属させられる。その後、第5段階の「専制都市」においては、メガロポリスにおける「生活から遊離した消費文化」により市民活力は衰え、都市自体の巨大さが故の官僚機構の肥大化が財政破綻を引き起こす。自治体と国家が破綻し、芸術文化創造は停止され、最後の第6段階「ネクロポリス（死者の都市）」に至る。やがてまた都市の廃墟の中から「ポリス」が再生され6段階の輪廻が繰り返される。

この「都市輪廻説」でマンフォードが「メガロポリス」期に到達した段階での政策転換を不可欠としている点に注目したい。第4段階の都市再生は、「金銭至上主義」から「人間の芸術文化創造性を高める経済社会システム」に転換を図るべきと断じている。マンフォードの「人間の創造活動を充実させることによる都市（地域）づくり」がこうして提起され、都市の発展段階論からの示唆が「創造都市づくり」に繋がっていった。

2 地域づくりに不可欠な「創造都市論」

今一つの背景が、1980年代以降、欧米のいくつかの都市で「創造都市論」が萌芽する。日本の創造都市論の泰斗佐々木雅幸氏によると「創造都市とは、人間の創造活動の自由な発揮に基づいて、芸術文化と産業における創造性に富み、革新的で柔軟な都市経済システムを備えた都市であり、グローバルな環境問題や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様な創造の場に富んだ都市⁶⁾」である。

創造都市論からの系譜から二つの著作に注目したい。一つは、「都市と諸国民の富」を著した米国の研究者ジェイン・ジェイコブズの「創造都市論」である。氏は、アダム・スミスの「諸国民の富」を念頭に、創造的な都市経済を実現することこそ国民経済の発展のベースであると主張した。そこで注目する都市はニューヨーク、ロン

ドンのような世界都市ではなく、イタリアの中規模都市ボローニャ、フィレンツェである。これら地域に集積する中小企業群がイノベーションを起こして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、規格大量生産システム時代に一般的だった市場、技術、工業社会によるヒエラルキーを画期的に再編成する。そしてこれら都市の主役といえる職人企業のネットワーク型集積、即ちクラスターが、相互の共生関係、職場移動の容易さ、社会適応性を生み出すことで、持続可能な経済社会を作り上げてゆくと主張した。そしてその特徴を、輸入代替による自前消費経済型発展とイノベーションとインプロビゼーション（あたかもジャズ演奏の即興のように臨機応変になされる改良）に基づく修正自在型経済と称した。

これに対して、C・ランドリー、F・ビアンキーニによる「創造都市」が1995年に、更にC・ランドリーの「創造都市」が2000年に出版された。20世紀末欧州においては、過去の強固な福祉国家追求を見直しする中で、国家の財政支援から自立してどの様に新しい都市発展の方向を見出すかという問題意識があった。その際、ランドリー等は、芸術文化が持つ創造的パワーを生かして地域社会の潜在力を引き出す欧州都市の試みに注目し、その経験の総括を通じて「創造都市」を理論体系化した。ここでは、常に国富全体を意識し続けたジェイコブズと異なっており、芸術文化で自立し地域主権化した創造都市パワーをより評価している。「自由で創造的な芸術文化活動とインフラ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興して創造的な問題解決能力を育て上げ、その連鎖反応を通して既存システムを変革する」と主張した。更に、「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システム、芸術文化の多様性、教育システム、刺激的な環境、社会的な安全、騒動や不安からの解放）である」としている。欧州での動きに呼応し米国では、R・フロリダの「クリエイティブ資本論」が2002年に出版された。氏は、現代社会を主導する「創造階級」層に着目し、地域づくりの鍵は、工場誘致ではなく如何にして彼らを誘引するかに掛かっていると述べている。科学、芸術文化、情報、デザイン、エンターテインメント等を「創造階級のコア」と呼び、その周辺のマネジメントや法務等の専門職種を「創造的専門職」として両者を合わせると米国社会全体の三割近くになったという。創造階級の特徴は、あらゆる面で優秀であると同時に、伝統的な集団的規範から逸脱し、多様性と開放性を求める点にある。彼らの働く動機は、金銭目的ではなく自己実現である。彼等は決して働く事を強制されず、自身の仕事を蔑ろにはしない。このような創造階級は、「創造センター」に集まり案件ごとにチームを組みながら互いに切磋琢磨して活動するの

で地域的に偏在する傾向にあると判断される。フロリダによると、全米地域比較を 3 T (Technology = 技術、Talent = 技術、Tolerance = 寛容性) を指標に行った結果、サンフランシスコ、オースチン、ボストン等に創造階級が集まっている現状が解る。

IV 日本再生に向けて「国家百年の大計」づくり

問題は、第 3 期に劇的变化を遂げた欧米と比較して日本の芸術文化政策は、その段階に進んでいないことだ。単に文化政策を変更する程度の考え方では革新的変化は見込めない。そもそも明治維新以来の日本国の在り方を抜本的に変えるところから始めなくてはならない。「今後の日本立国の目指すべき国家理念」「日本国のかたち再設計」をした上で「芸術文化を中心軸に据えた地域づくり」が必須であることを呈示したい。

1 日本型経済社会システムの脆弱化

欧州における創造都市論出現の背景を都市輪廻説等から説明してきた。ところが日本においては、地域（都市）づくりの必要性が叫ばれ始めたのは、これまで成功してきた日本型経済社会システムの脆弱化で世界的競争力を失ったことに起因している。以下二点が大きな要因としてあげられる。

第 1 は、連綿と続いてきた工業社会志向が 1980 年以降ピークアウトし、知識・情報社会に変化したことだ。この時既に、ニーズのソフト化、多様化が始まっていた。合理化、QC 運動等で品質を向上させながら徹底的にコストを削減する手法、即ち「プロセス最適化」を目指すリーン生産システムは、日本製造業競争力の源泉だった。しかし当の「プロセス最適化」への徹底がデジタルネットワーク化を加速させ、最終生産物を作るための生産プロセスの自由度を飛躍的に高めてしまった。このような環境変化は、ピラミッド型経営の真髄を極めた日本製造業の競争力を融通が効かない効率性の悪い経営組織へと変化させた。人々の欲求が、情報、サービス、感性等に根ざした多様で個性的・主観的満足に移行し始め、それを生み出す知恵の値打ちが重要になり始めた。こうして圧倒的競争力を誇った製造業全体の生産性は低下せざるを得なくなった。

更に高コスト社会と少子高齢社会の到来が相俟ったことで、突出した「ものづくりリーディング産業」によって日本経済全体を牽引し、国富を豊かにしてゆく日本型経済社会システムは成り立たなくなったのである。生産年齢人口の趨勢的減少は、社会全体の需要不足を現出させ、恒常的デフレ経済状況が生まれてしまった。成熟経

済国として世界に先駆けて長期経済低迷に入った日本は、その内的要因を打破する抜本的経済社会改革が求められた。

第 2 の要因は、地域主権化への世界的奔流である。大きく論ずれば、明治維新 145 年、日本において中央集権的国家システムの耐用年数が切れた。近代国家日本をデザインする際、「西欧に追いつき、追い越せ」を目指し、あらゆる国家権力、財政力を中央に集中させ、地域は中央の設計した路線を素直に実施する実行部隊へと位置づけられた。日本全土が灰燼に帰した太平洋戦争後も、西欧が米国に変わっただけのキャッチアップ政策が掲げられ、それに適する官僚主導の中央集権体制はより強固に作り上げられた。その結果、経済・社会システムにおいて極めて非効率体制が温存されるに至った。この間、国民は単なる受益者となり次第に主権者としての自覚を失い民主主義の危機を招来させる。地方も中央の受け皿化が進み、憲法で保障される地方自治はなきも同然の状態と化していった。そうした中、1990 年代以降、グローバルなレベルでは、国民国家から都市・地域が地域政策の主体となる地域主権化の潮流が起り始め、日本においても究極に進んでしまった中央集権体制の弊害ばかりが目につくようになってきた。

2 「4つの世界一」国家理念の確立

1980 年代半ば一人当たり GDP 世界一を成し遂げた時は、明治維新以来の日本の国家目標を達成した瞬間でもあった。その時新たな次なる国家目標は定められず、結果として「失われた四半世紀」が待っていた。グローバル化が経済・産業の競争に止まらず、システム全体の競争にまで及んできた現在、グローバル資本主義、EU サステナブル社会いずれもシステム崩壊寸前の危機に追い込まれた。日本は今、世界から尊敬される理念・価値観を再構築し一目置かれる国家を目指すことが何より求められている。国民全体に何のための構造改革なのか目標が明示され、新たな日本型システムを目指すべき方向性を国民全体で把握出来れば、自然に国家の尊厳が保たれる。私が考える「4つの世界一」理念は以下の通りだ。

第 1 は、「世界一道義・倫理を守り共生を大事にする国」である。世界は、道徳的、文化的、宗教的に決して相容れない対立を続けており、場合によっては人類生存の危機的状況を生み出しかねない状況にある。また高度に発達しすぎた生命科学、バイオ医療技術の進展は、生命の尊厳を超えた挑戦に駆り立ててしまうかもしれない。こうした中、確固とした道義力に基づき、共生を根幹にすえた日本的価値観こそが世界の世論をリードしてゆけると考える。

第2は、「世界一地球・宇宙環境保全を意識しゼロエミッションを実践する国」である。日本は高度成長期、世界のどの国よりも早くその成長の影である外部不経済（公害問題）に直面した。そこから環境保全は日本国民共通する意識として根付き、省エネ・省資源による循環型経済システム構築へと繋がっていった。しかし歴史的に観ると、300年前の江戸町人社会において既に21世紀に通じる循環型共生社会が実現していた。それは、自然との融合を図り、省資源循環型共生社会の下、精神的・経済的に自立した個人が公共の役割を見つけ、互いに助け合い、支え合って暮らす豊かで文化的な社会だった。環境保全理念は、日本民族のDNAに組み込まれている。

第3は、「世界一熟年者が暮らしやすい安心・安全の国」である。「3.11」大震災で世界一のリスク大国であることを改めて認識したのだから、あらゆる分野でのリスク対応措置を講じることは国民共有の大きな課題となった。リスクに対する弱者は若年層と並んで熟年層である。こうした観点に立つと、まずは年金・福祉・医療等の福祉関連において持続可能なシステム構築が喫緊の課題であるが、それと共に社会全体で熟年層との関わり合いを深め、熟年層が精神的にも豊かに暮らしやすい社会システムを築いてゆくことが更に重要になってくる。

第4は、「世界一高度付加価値産業と世界に誇れる芸術文化・伝統を有する国」である。知識・情報社会への移行に伴い、日本型システムのメインエンジンも、輸出加工型製造業から高度付加価値産業にスムーズに転換してゆかねばならない。IT、ユビキタス、ナノテクノロジー、バイオ・遺伝子工学、AI・ロボット、スマート・グリッドシステム等先端技術産業群は、日々技術革新が速く、また新規参入も多いので世界的競争力維持は並大抵の努力では達成できない。企業独自の研究開発投資に任せるだけではなく、高度・先端科学技術分野への弛まぬ投資をサポートする社会的システム作りが不可欠である。その点、アベノミクスにより、新産業・新社会インフラへの成長戦略投資体制が整い始めたことは希望が持てる。

工業社会では生産機能が生活機能を吸引してきたのだが、知識・情報社会が到来した今、逆に豊かな生活機能が満たされて初めて高度生産機能を創出出来る時代になった。だとするならば、芸術文化水準が世界に劣らぬ充実が図られて初めて「世界一高度付加価値産業」を生み出す力が醸成される。高度付加価値産業立国と芸術文化立国は創造都市を媒介にして共時的に進展されるべきである。

V 新生日本に不可欠な二つの政策

1 道州制による地域主権政治体制

「4つの世界一」理念をベースにした新日本型システム構築のためには、まずその大前提として「日本国のかたち」を日本本来の地域主権体制に再設計すべきである。

明治維新以来国民経済全体を支えてきた官僚主導による中央集権体制は、その硬直的体質、変化への適応能力の無さから致命的に近い財政危機を招来してしまい、まさに日本国運営は機能不全の状態に陥っている。今こそ集権的国家システムを改廃し、地域住民ニーズに真摯に即応できる都市、地方自治体を主体とする地域主権体制実現が喫緊の課題である。現実的には、社会・経済の連関性が高い地域単位の自立体制、即ち道州制が至当であろう。地域主権を確立する道州地域（8～10地域）と全体を束ねる「持ち株日本」の二元体制を確立する。地域主権社会実現には国税から地方税中心の税制抜本改革が不可欠であり、その基幹税は「分かち合い共生」社会に資する付加価値税である。地産地消経済を基本にするものの、世界との交流も地域主権の下自由に行う。一方、「持ち株日本」は、外交、国防・警察、食料、エネルギー、年金等に限っての運営に留める体制を創り上げるべきだ。

日本国2千年の歴史に遡ってみれば、東西南北に細長い日本列島は、元々地域主権体制が根付き易い国である。中央集権化が一気に進むのは、大陸、世界の文明と比較して極端に日本が遅れを悟った時期、已むに已まねず早急にキャッチアップするために創り上げた国家運営体制といえる。政治システムの転換は、政治勢力の激変によって初めて可能であり通常は一定の時間が必要になる。しかし、千年に一度の大震災は、非常時の大権を発動可能にさせる。「被災地特区」指針を立て即座に断行し、地域主権体制を一気に実現ことが事実上出来たはずなのに、日本政治の劣化には嘆息を禁じ得ない。

2 「日本型創造都市づくり」に向けて

最後に、これからの日本型創造都市づくりを進めるにあたって、具体的な条件を以下三点挙げ、見解を述べたい。冒頭で見たとおり、日本では芸術文化の対象範囲を欧米より広く考えてきた歴史がある。産業分野においては、中小企業中心に匠、職人技等芸術的な技術が集積されている。正に創造都市形成の要件が既に整っているのだ。

第1は、アーティストの創造性を涵養する創造的環境の実現である。21世紀の都市の盛衰は、その地域にどれだけ創造的職業の人々が居住しているかにかかっている。現に米国では、全人口の13%近くの4000万人が創

造的職業に従事しており、彼らは自身の居住地域における社会経営に積極的に参加している。その点、歴史的建造物、街並み、地域空間等について行政がその価値を十分認識し、保存活用する政策措置を講ずることがきわめて重要である。千年歴史都市の空き町家からスタートし、京都は日本型創造都市に脱皮し始めた。同じく古都金沢や桐生は、職人と老舗が街並みを支えものづくりの伝統をベースにした内発型創造都市となり、今ではジェイコブズが創造都市の端緒と呼んだボローニャに並び称されるほどになってきた。川越市は、小江戸と称される美しい街並みに加えて都市型先端産業が立地し始める等、今や全国から観光客が集まるのみならず住みたい人も急増している。また、世界都市東京の足元からも渋谷ビットバレーがIT関連のネットベンチャー企業集積地として活況を呈し、大田区では、従来からの中小企業技術集積をベースにITを活用したネットワーク化で「仮想大工場」化を進め注目を集めている。

第2は、クリエイティブ産業クラスター作りによる経済活性化⁷⁾である。クリエイティブ産業とは、マスコミ、映画、音楽、ゲーム、アニメ、コンテンツ、ソフト等を総称する新産業である。特に英国では国策⁸⁾として位置づけ、逸早くこのネーミングを配して集積化を図り産業振興の核に据えた。それがもの見事に功を奏し、直近ではクリエイティブ産業全体でGDPの10%近くを生み出す産業へと拡大している。産業革命をリードした「煙の重工業都市」バーミンガムは、見事に「人間中心の都心再生戦略」で創造都市に生まれ変わった典型例である。川口市は、映画「キューポラのある街」で見たとおり煙突が林立する鋳物の街だったが、今ではバーミンガムに劣らずクリエイティブ産業が数多く立地する創造都市に生まれ変わりつつある。浜松市は、内発的テクノポリスと音楽文化が共存し始めて創造都市化が進んでいる。創造的産業は、職住近接のメリットを十分に活かせば、地方中核都市、自然に恵まれた田園都市においても集積が可能である。以上の様な例証からも地域行政が確固とした政策理念を持って街づくりを進めることが肝要である。

第3は、住民の自主的活動による芸術文化創造都市づくりの促進である。アーティスト等を支援する活発なNPO活動、アーティストやクリエイターと協同してのまちづくり参画等を行政が積極的に誘導することだ。その場合大事なことは、行政は適切な支援を行うコーディネーター役に徹する。それにより次の二点でメリットがある。一つは地域コミュニティを自分たちが協同して設計、運営するというマネジメント意識を根付かせることである。更には、商業街づくりの担い手になる人材育成にも道筋をつけることにも繋げていく。今一つは、地

方行政内の縦割り構造に、いわば横櫓を刺し、統一ビジョンを成し得ることである。本来街づくりは、都市計画、交通体系、商業、観光、福祉、環境等あらゆる分野が相互に絡み、それぞれ整合性が取れて初めて旨く進められるものである。これまでは総合計画との繋がりが明確に示されることはなかった。住民の自主活動が前面に出れば、それぞれの分野との整合性が明確に打ち出され、生活の場を最優先して考えたビジョンが確立されてゆく。欧米の多くの創造都市は、行政を押しつけ住民の自主的活動が地域づくりを牽引している。現状では日本の政令指定都市の中で、クリエイティブシティ横浜と神戸がこの領域に近づきつつある創造都市かもしれない。

おわりに

以上、「芸術文化による地域づくり」が日本でも多くの都市中心に起こり始めてきた。また、田舎や地方に「創造の場」創出が困難かと言えばそうとは限らない。地域には大都市にはない魅力的な資源が満ち溢れる一方、高度なIT機能によって今では世界とのアクセスも瞬時に可能である。ビエンナーレ・トリエンナーレ等開催して芸術文化を発信することで、地方観光地が新たな地域づくりに成功している。瀬戸内海の直島、越後妻有がその典型例であり、伝統芸能を創造産業化した「わらび座」で有名な「たざわこ芸術村」の地域づくりも出色である。最近では、芸術文化を中心に別府プロジェクトを大々的に進める別府は注目の的となっている。

こうした観点からみると文化経済学の先駆者W・モリス⁹⁾が述べたとおり、嘗て一体だった芸術と技術を再び統合し、あるいは異なる才能を見いだしてコーディネートする人の周辺に「創造の場」はいくらでも創り出すことが出来、それが自然に創造都市にまで発展してゆくと期待できるだろう。ならば、一部大都市、地方における個々の成功例をネットワーク化して「芸術文化による地域づくり」を日本再生の大きな潮流を生み出してゆかねばならない。

注

- 1) [後藤(編)2007] 77頁8行目以降参照：1966年のユネスコ14回総会(パリ)で「国際文化協力の原則」に関する宣言がなされ、この宣言を契機として文化に関する議論が活発化してくる。1968年には「人権としての文化権」に関する専門家会議が開かれ、「人権としての文化権に関する声明」が発表された。そこではこれまでに獲得してきた労働権、余暇権、社会保障権に続いて「文化権」概念の構築に理解を示さなければ

- ばならないとしている。
- 2) [高島 2009] P 16,17 では、サントリー不易流行研究所 伊木 稔氏の見解を示して次のように述べられている。要約すると「日本型フィランソロピーの源流は、近江商人の三方良し精神（＝売手良し、買手良し、世間良し）や、大阪上方商人の官、公に依存することなく自律性、自主性、自由性を規範とする商人道の本質にある。日本の芸術文化は歴史的に見れば、国家の枠組みから自立することでその生命力を保持してきた」である。
 - 3) [後藤 1998] の終章「分権化の都市創造性を背景とする芸術・文化の公的支援理論のパラダイム転換」を参考にした。
 - 4) その典型例が 2005 年から始められた米国ジョン・F・ケネディ・センターによるゴールドメダル授与で、米国以外の世界各国の芸術文化を牽引する芸術家を米国が顕彰する制度である。自国のみならず、各国の芸術文化の普遍的価値を世界全体で認知、共有する新たな局面に入った証左と言える。
 - 5) [根木・佐藤 2013] では、本法は劇場、音楽堂の施設、設備の基準を示すものではなく、劇場、音楽堂等において展開される実演芸術の振興を意図した、いわば「劇場、音楽堂等を通ずる実演芸術振興法」という性格が強いとしている（はじめに）。日本の芸術文化政策において始めて芸術創造するソフト面に注力した画期的法律である。
 - 6) [佐々木 2012] では、その実現のために 6 条件を提示している。第 1 に、芸術家や科学者が自由な創作活動を展開するだけでなく、労働者や職人が自分の能力を発揮して柔軟な生産をすることでグローバルなリストラに抵抗出来る自己革新能力を備える都市経済システムであること。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・劇場・図書館・美術館・博物館等文化施設が整備される一方、中小企業・職人企業の権利を擁護して創造的仕事を支援する各種協同組合等非営利部門が充実していること。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で、環境・福祉医療・芸術等の領域での新しい産業創造に繋げ生産と消費のバランスを保持しつつ発展をする都市であること。第 4 に、都市空間を規定する計画権限を持ち、都市環境が保全され、都市住民の創造力と完成を高める都市景観の美しさを備えていること。第 5 に、都市住民の多様で創造的な活動を保証する一方、行政に対する住民参加システムが十分整っていること。第 6 に、創造的自治体行政を支える財政自主権と政策形成能力の高い自治体職員を擁する都市であること、以上を不可欠の

要件としている（P112-3, P236-9）。

- 7) [野田 2008] では創造都市に懐疑的な立場の人からは、創造産業の経済規模は小さく経済波及効果は限定的であり、また日本は製造業が未だに強く、欧米都市モデルは適合しないとの説が根強いことを指摘している。その上で、①それは当面の話で、将来創造産業は世界の先進国で間違いなく拡大成長する分野であること。②今後の製造業は、ハイテク、ハイタッチ、様々なソフトと組み合わせさせた総合産業になるので、アーティストやクリエイターの出番は製造業でも不可欠の存在になる、と論じて上記説を論破している。筆者も野田説を断固支持する（P144）。
- 8) ロンドン市街特にテムズ河畔テートモダン地域の再開発が象徴的なプロジェクトである。これまで電力会社、製造業工場・倉庫等立地した対岸工業地域が、芸術文化、新産業群地域に大変身した上にミレニアムブリッジ設置によって、ロンドン旧市街観光名所と繋がり、一大広域名所が誕生した。
- 9) [池上他 2010] では、19 世紀後半の文化経済学における二人先駆者 J・ラスキン、W・モリスの固有価値論を説明する。「人間の真の創造性や独自の工夫を必要とする生産物」を固有価値と名付けて、芸術性を無視した量産品と区別した上で、固有価値をコピーし供給することによって芸術性無視の量産品の供給を規制し制御し得る経済的メカニズムを模索した。更に W・モリスは、固有価値理論を端的に表現して「実用性と芸術性」あるいは「実用と美という二つの要素を統合する試み」と呼んだ。モリスによれば、二つの要素は元々人類の長い歴史の営みの中で、生活の知恵として形成され発展したが故に一体だった。だが、近代社会になってそれを分離する状況の発生が、社会的創造性を失わせる根本原因だとしている（P 65-70）。

参考文献

- Florida R., The Rise of the Creative Class, 2002 井口典夫訳『クリエイティブ資本論』初版 ダイヤモンド社 2008 年
- Landry, C., The Creative City: A Toolkit for Urban Innovator, London: Comedia, 2000 後藤 和子監訳『創造的都市』初版 日本評論社 2003 年
- 池上 惇・植木 浩・福原 義春『文化経済学』初版第 5 刷 2010 年
- 後藤 和子『芸術文化の公共政策』初版 けい草書房 1998 年
- 後藤 和子・福原 義春『市民活動論』初版 有斐閣コンパクト 2005 年
- 後藤 和子（編）『文化政策学』初版 有斐閣コンパクト

ト 2007年
後藤 和子『文化と都市の公共政策』初版 有斐閣
2005年
(財)地域創造『公立文化施設職員のための政策基礎知識』
(株)文化科学研究所 2004年
佐々木 雅幸『創造都市への挑戦』初版 2012年
高島 博『文化による地域づくり』初版 晃洋書房
2009年
竹内 文則「21世紀に相応しい地域戦略」平成16年
度埼玉大学・(財)芸術文化振興財団財共同研究レポ
ート 2005年3月29日
根木 昭・佐藤 良子『公共ホールと劇場・音楽堂法』
初版 (株)水曜社 2013年
野田 邦弘『創造都市—横浜の戦略』初版 (株)学芸
出版社 2008年
文化芸術・観光振興による都心部活性化検討委員会 (事
務局)横浜市都市経営局政策部政策化「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
た提言」2004年1月

以 上