

《論 文》

# 中国の創造都市に関する研究

— 日常生活の視点から —

張 永 強

キーワード：創造都市，都市再開発，日常生活，場所，文化産業，創造性

## はじめに

「創造都市」は、近年、21世紀の都市モデルとして、世界的注目を集めている。

その背景にあるのは、産業構造の変動、それに伴う、リーディングインダストリーの変化である。すなわち、「製造業を中心とした20世紀型経済から、知識情報経済という21世紀型の経済社会への移行が明瞭になり、都市や地域の経済的エンジンが大規模工場から、創造性あふれる企業や個人から構成される創造産業と創造経済にシフトしてきた」<sup>(1)</sup>のである。

EU諸国では、80年代から、文化産業を中核とした創造都市モデルの追求がなされてきたが、近年ではハイテク産業の振興をめざした、創造都市の追求がグローバルな展開を見せている。

バブル経済崩壊後の長期不況に陥った日本においても、「創造都市や文化と創造性による都市再生への関心がますます高まっている」<sup>(2)</sup>。中国でも、2008年6月、深圳市は初めての創造都市の実験がスタート、その後、上海、北京等の都市は相次いで創造都市を目指してきたが、さらに、2010年1月、新たに16都市の「創造都市の計画」が国家発改委から許可されるにいたっている。

しかし、創造都市の開発は産業振興に重点がおかれるため、住民の生活とその環境がないがしろにされる危険性を孕んでいる。実際、中国の創造都市は「都市再開発」を中心的な手法として進め

られているが、深刻な生活破壊の問題を引き起こしている。すなわち、文化創造産業、ハイテク産業空間づくりがなされる一方、中心市街地における都市再開発により、大規模な住宅地の取り壊しが行われたりして、日常生活圏や社会ネットワークの崩壊という深刻な社会的危機が生じているのである。これは、創造都市の理念に反すると考える。筆者は、創造都市は、何よりも住民の豊かな日常生活を基盤にして、そこに住む人々のくらし、社会関係資本、文化資本、人的資本等の相互作用によって実現しうるものであると考えるからである。

筆者の研究目的は、こうした視点から、中国の創造都市の開発のあり方を再検討し、生活を重視した創造都市モデルの探求をおこなうことである。本稿の中心的課題は、そのための準備作業として、これまでのさまざまな創造都市論をふまえ、住民の日常生活を重視した創造都市を「場所創造型創造都市」として理念化し、概念的整理をおこなうことである。

## 1 創造都市とは

### (1) 二つの創造都市

創造都市は、都市の発展を情報・文化産業の振興と結びつける都市創造戦略であり、産業創造都市、文化創造都市、生活創造都市、知的創造都市、科学技術創造都市等の名称が付されているように様々なモデルが提唱されている。しかし、日常生

活の視点から接近するか、それとも産業経済の視点から発想するかによって、大きく二つの類型に分けられる。「生活創造型創造都市」と「産業創出型創造都市」である。この二つのタイプの違いによって、その優先目的、戦略、建設の担い手等に差異があるのである。塩沢らは創造都市は、さまざまな創造的要素の相互的作用、すなわち、「お互いに創造性を高める相乗効果の循環メカニズムを回転させること」<sup>(3)</sup>にあるとしているが、何を創造的要素として重視し、どのような相乗効果のメカニズムをつくり出すかが異なってくるといってもよい。創造都市をめぐる現在活発な議論がなされているが、そうした議論における対立・差異の根底には、上記二タイプのいずれのアプローチをとるか、その選択の差異が潜在しているのである。

以下、様々な論者の言説をふまえながら、創造都市の二つの類型について、簡単に整理し、その差異を明らかにしよう。

まず、「生活創造型創造都市」類型の検討からはじめる。これは、ランドリーの創造都市論に結実する EU モデルがその代表例である。

欧州では、1980 年頃から、製造業が衰退しはじめたが、経済の再生をはかるため、EU におけるいくつかの工業都市では、芸術・文化の創造性を活かした都市再生に挑戦し、成功をみた。創造都市というビジョンはこうした実践の中から生まれたのである。EU 諸国で試みられている創造都市は芸術文化の持つ「創造性」を、新産業や雇用の創出に役立て、都市問題の解決に生かし、都市を多面的に再生させることをめざすものであった。それは、なによりも、文化都市づくりであったのである。

ランドリーは 1978 年にシンクタンク『コメディア』を設立し、文化・創造性・都市再生・地域活性化などのプロジェクトに関わった。そして、その経験をふまえ、1995 年にビアンキーニと共著で『創造的都市 (The Creative City)』を公刊、創造都市のコンセプトを提唱した。

ランドリーは、2000 年に出版された著書で、「創造都市は都市計画の新しい戦略的方法を描き、

人々が、都市のなかでどのように考え計画し創造的に行動できるかを吟味する」<sup>(4)</sup>と述べているが、その眼目は、それによって、都市、人々の潜在的な能力を発揮させ、芸術文化の創造性、市民の創造性などの再発見により、価値の創造を導く点にあった。

さらに、ランドリーは同書で、創造都市と文化発展の間の固有な結びつきについて、「文化は、ある場所が固有であり特有のものであることを示す一連の資源である」、「文化資源は、実演芸術や視覚芸術や新しい文化産業における技能の連なりまたは質である」、「過去の資源（文化遺産）は人を元気づけ、未来に対する自信を与えることができる」<sup>(5)</sup>と述べ、創造都市は「新しいものの継続的な発明」ではなく、如何に都市の資産となるこれらの「資源を探索する方法」であり、それらが成長するのを助けるとしている。また、「都市は機械ではなく生きている有機体であった」、都市にある「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、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」「芸術文化が都市住民に対し創造的アイデアを刺激するなどの影響を与える」と指摘している。

スロスビーは、「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」<sup>(6)</sup>という文化産業のモデルを提案しているが、基本的にランドリーと同様な発想に立ったものといえよう。

佐々木は 1997 年に、イタリアのボローニャの事例を取り上げ、創造都市の条件を 5 つ挙げているほか、文化芸術が社会に豊かさ、市民の創造性をもたらすものとして、創造都市の形成要素として重視している。後日、佐々木<sup>(7)</sup>は、この点をさらに深め、「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」。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」とし、創造的中核セクターの育成、振興の重要性を強調するにいたっている。

なお、生活創造型の創造主体は、塩沢由典、小長谷一之<sup>(8)</sup>が、市民参加のNPOなどの市民センター、行政、大学、民間、都市問題の専門家すべてが主体的に取り組んではじめて可能になるものであると指摘しているように、市民に他ならない。

次に、「産業創出型創造都市」であるが、その代表例はフロリダの創造都市論であろう。

フロリダは、創造産業(成長顕著なハイテク産業)に成功した都市に着目し、その成功要因を分析している。すなわち、それらの要因から、一つの指標(創造性指数)を作成し、創造産業育成の成否との関係を分析し、そこから、創造産業を担う創造的人材(creative class)にとって魅力な都市を創造することが成功の要であるという結論を引き出している。

先にみた「生活創造型創造都市」では、創造性を芸術文化と産業経済をつなぐ「媒介項」とみなし、芸術文化の持つ創造性に着目、文化創造産業の成長性や経済的な効果を示すほか、市民を創造都市の担い手としている。これに対し、「産業創出型創造都市」は、ハイテク産業の育成を最優先の目的にかかげ、その担い手を創造階級に求め、そうした階級の誘致するために創造都市が唱えられるのである。

この思想は、創造性指数の中に集約的に反映されている。創造性指数は、創造階級が好んだ創造的都市環境を評価するための指数であるが、具体的には人材・技術・寛容性といった三つのカテゴリーから構成される。すなわち、同指数は、「3T創造都市指数」(図1)として、人材(talent)、技術(technology)、寛容性(tolerance)の三つの分野に分け、さらにそれを細区分し、創造階級・人的資本・科学技術に従事する人材、創発性指数・ハイテク指数、ゲイ指数・ボヘミアン指数・メルティング指数を設定している。なお、これら

の指数を場所から離れて議論するのは意味がない<sup>(9)</sup>とフロリダは述べている。効果的な創造的環境とは、3Tすべてが揃った場所に他ならない。

①人 材	1) 創造階級 2) 人的資本 3) 科学技術に従事する人材
②技 術	1) 創発性指数 2) ハイテク指数
③寛容性	1) ゲイ指数 2) ボヘミアン指数 3) メルティング・ポット指数

出所: Richard Florida, *City and the Creative Class*, Routledge, 2005.

図1 フロリダによる「3T創造都市指数」

またフロリダは、創造都市において、創造階級の集積を高めるには、パットナム等が提唱した「社会関係資本」(ソーシャル・キャピタル)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。創造都市を目指して創造的なコミュニティを実現するためには、創造性を育む社会的構造が重要であり、創造経済の時代の変化を主導する中核的要因は創造階級(creative class)にあると明言している。そこから、創造都市においては、何よりも創造的な人材が好む環境の造成が最優先されることになるのである。この点について、申星喜は「どのような環境が造成されればこれら創造集団の創造性を都市の空間に拡張・浸透させてゆけるのだろうか。これは一時的に個人次元の創造性を振興する作業から出発し、組織と空間及び都市全体へと波及させることができる創造的環境(Creative Milieu)を造成するものである」<sup>(10)</sup>とコメントしている。

創造都市の中で、創造階級は日々暮らし生活する場所をどのように選択するのか。フロリダによると、それが、どこまで強力に、「場所の力」、「クリエイティブなコミュニティ」の構築できるかを規定するからである。創造階級が「コミュニティに求めるのは、質の高い快適さや経験であり、あらゆる多様性に寛容で、そして何よりもクリエイティブな人間というアイデンティティを発揮で

きる機会」<sup>(11)</sup>なのである。これらの場所に住む創造階級は、「社会資本理論のいう強い絆や長期的な関係を望んではない。むしろ彼らが好むのは、すぐに入り込チャンスを追求め、幅広い人間関係を築けるような、より柔軟で半匿名的なコミュニティなのだ」<sup>(12)</sup>。フロリダによると、創造的なコミュニティの構築にとって、最も重要なのはそのような人々を確保し引き出せる場所である。八木匡は「コミュニティ機能の活性化は、コミュニケーションの向上をもたらし、新しいアイディアをもたらし、新しいネットワーク形成を可能にする。このような活動によって、創造的なビジネスが生み出される可能性が出てくることになる。創造都市の本源的資源は人的資源であり、創造的人材をいかに吸引できるかによって都市の競争力は依存してくる」<sup>(13)</sup>と、フロリダのコミュニティ重視の戦略的意味を説明している。

## (2) 場所創造型創造都市

### — 日常生活の視点から —

以上、筆者は創造都市モデルを、「生活創造型創造都市」と「産業創出型創造都市」の、二つの類型に区分して、その基本的な特徴を対比的に整理した。筆者は、前者の類型を支持し、日常生活の視点から、「場所創造型創造都市」として、モデルの発展を探索したいと考えている。

ランドリーが言うように、文化活動とその社会的基盤が生みだすイノベーションの作用・能力及び都市固有の「生活」の質に注目しながら、都市に潜在している「創造性」を育成していくことを考えたいのである。

もちろん、フロリダも創造都市は、芸術、文化、技術、経済など、クリエイティビティのすべてのかたちに対して開かれている必要があり、「こうした環境によって基礎となる生態系や居住地が生まれ、多面的なクリエイティビティが根つき、繁栄する」<sup>(14)</sup>としているが、それは創造階級をターゲットとしたものであり、すべての人々に開かれたものではない。こうした視点に立てば、スコットが警告しているように「創造都市の理念は都市発展様式 (pattern) における実際の趨勢と潜在

的な可能性に対するせいぜい一つの片寄った見解」<sup>(15)</sup>となる危険性を伴うことになる。創造都市は「現在の都市に対し、前例のない創造性を抱いているが、深刻な社会、文化、経済的に不均衡な配置を行っているので、このような頑固な問題が解決しないと、真の創造都市の達成とは言えない」<sup>(16)</sup>のである。佐々木<sup>(17)</sup>の言葉を借りて言えば、真の「創造都市」建設のためには、従来の開発主義的な「都市創造」から脱却しなければならない。

芸術家をはじめとした様々な人々にとって、日常生活における多様な交流の場や場所、さらには多様性に富む、開放的なコミュニティは必要不可欠であり、したがってそうした日常生活の環境が整えられて、はじめて、創造力豊かな人々の活動を支え続けるようになるのではないか。こうした意味での創造都市を創造していく上で、重要な戦略的概念となるのが、「場所」であると考えてるのである。

場所創造型創造都市では、日常生活を基盤とした場所創造が原則であり、住民参加による都市計画がその実現条件となり、住民の日常生活が継続できるような都市環境を創造することが最大の眼目なのである。

## 2 創造都市に向けての戦略

### (1) 場所創造型の環境創造

場所の創造は、日常生活を基盤としなければならない。ランドリーは「都市の中心は、都市のあらゆる部分の中立的な出会いの場所であり、公共的に空間を分かち合うという考え方は、相互作用や結びつき、商業そして都市のざわめきを強めることによって都市に富を付け加える。また、都市生活それ自身が個人を超えて自己維持の質を持つという感覚、混合、多様性そして文化が潜在力を形成するという認識などである」<sup>(18)</sup>と指摘しているが、まさに筆者の考える「場所」概念の核心である。フロリダはクリエイティブな人々が選んだ仕事を追求し、文化装置を通じて多彩なライフスタイルが楽しめ、クリエイティブな人間というア



イデンティティを反映し強化することのできる場所をクリエイティブなコミュニティとしている。そして、人々が引き寄せられたコミュニティはクリエイティビティの源泉となるし、刺激、多様性、豊かな経験を与えてくれると説明しているが、先に指摘したように、それは創造産業創出のための、創造階級のためのそれである。

日常生活の視点からみると、都市生活の中で、人々は日常生活を営んで、都市空間を使い込んでいくことにより、さまざまな意味を派生させ、そこに固有な記憶を蓄積しいき、「場所」創造をおこなう。場所は「均質に広がる数学的な3次元の空間」ではなく、何よりも「意味空間」であり、そこには意味の疎密や強弱がある。それはコミュニティを意味づける基本要素である。本研究においては、創造都市のいう創造性をその主体にほかならない人々の日常生活に位置付ける。都市生活の中で、一人ひとりが活動というかたちで、空間・社会に主体的にかかわるとき、空間・社会は、なんらかの意味を帯びた存在として立ち現れてくる。そして活動を通して、さらに新たな意味を付け加え、空間・社会の意味性をより高めていくのである。こうした活動を通して形づくられる、意味や価値観・信頼関係などを新たな創造性を生み出す可能性とつなげていくのである。

創造都市を創造するために、住民参加・住民のまちづくり権が保証されなければならない。都市計画に、住民が地域での生活者の立場から参加し、そして、議論できる環境や制度設計も重要であると思われる。住民参加のプロセスによってのみ、大規模化・超高層化の都市創造から日常生活に豊かな「場所」創造への発展が可能となる。場所創造型創造都市では、市場原理ではなく、住民の豊かな日常生活が継続できる生活の原理が主導するのである。

## (2) 創造的なネットワーク

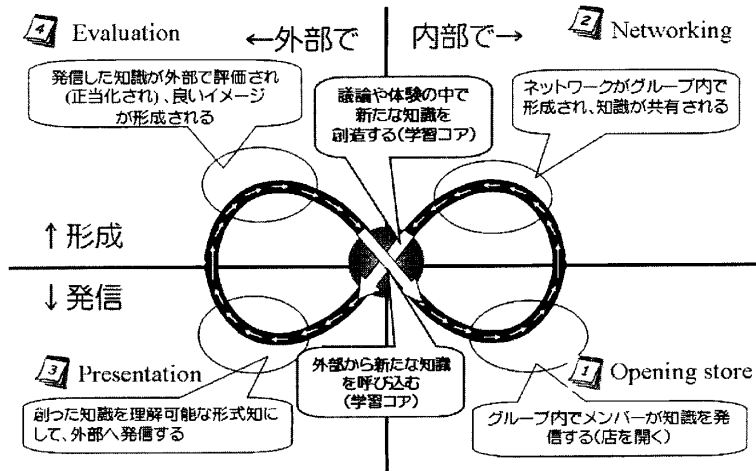
都市の創造性を生みだしている成功都市の経験を見ると、創造都市では、都市空間、文化芸術、知的人材などの創造的な要素の間で、相互作用を促進するためのネットワークが欠かせないことが

分かる。

われわれは、日常生活の中で、日常居住空間で「自分を自分として認識できる自己同一性を再生し、保持する機能を持っている。そして、それと同時に居住空間における地域社会との関係性の中で人間関係や社会関係を構築する「場所」を持つ。それぞれの「場所」での人と人との関係性の密度にも左右されるが、それぞれの場所で自分の能力や資質が発揮でき、自己の存在が他者から受け入れられ認められ必要とされる場所が必要となるのである」<sup>(19)</sup>。都市に集積する人々は「社会的コミュニケーション、相互作用によって、創造性を促進するようにしなければならない」<sup>(20)</sup>。

ランドリーは「創造的なネットワークが健全さを維持し、繁栄するのは、多くの場合個々の企業の繁栄に依存している。もしその環境が活性化されないなら、その一部をなすものに由来する知的なひらめきも失われてしまうはずである。単純な利己心は、その環境を衰退に導いてしまう。信頼こそが創造的な環境をうまく動かすための中心的なものなのであり、それは、一連の創造的なアイデアと革新をもたらす。そうした創造的なものが広まり、受容されることによって、さらに質の高い発明のサイクルが生み出されるのである。そのようなシステムのためのルールは、原則の点ではかなり頑固なもので、例えばネットワークは個人的な必要よりも重要だとされているのだが、実際の適用はかなり柔軟である」、「創造的な環境を洗練させるやり方はいくつもあるし、またそうした環境は、ますます技術的側面だけで活性化できるものではなくなりつつある。どんな場合においても都市の多様なアクターたちがネットワークを形成することが大切なのだ」<sup>(21)</sup>と指摘している。

創造的なネットワークは、必然的に信頼的な社会を通して広げていくことになる。ネットワーク化が進んだ場合における創造都市の位置づけは、多面的で、活発な相互作用が生じるような環境だけではなく、人々を結びつけるきっかけでもあり、多様性がもたらされるような環境の中で、インフォーマルで自発的なコミュニケーションが、対内的にも対外的にも活発になされる可能性を生みだし続



出所：敷田麻実「サーキットモデルによる創造教育の学習モデル」工学教育（J. of JSEE）、53-1（2005）の図1引用

図2 知識創造のOPENサーキットモデル

けるものであると考える。

1960年代頃から、知識社会の到来が社会・経済学者に予言されていたが、私たちはすでにその社会に現実として生きている。ダニエル・ベルの脱工業化社会論<sup>(22)</sup>により、資本と労働から、情報と知識へと、知識を資源としたサービス産業への移行が指摘された。ドラッカー<sup>(23)</sup>は知識時代の到来が社会に衝撃をもたらしたと説明しており、アルヴィン・トフラーは「知識は高貴な力の源泉であり、来るべきパワーシフトの鍵を握っている」<sup>(24)</sup>と述べ、社会状況の変化の中で、社会の原動力が「知」の力へ変わると予言した。さらに、その知識生産者は主役となり、「一人ひとりが个性的に働く。その彼らがネットワークで知を結集する」。しかし、知識社会においては「同時に持続的な知的練磨を怠れば脱落するという危険を孕んだ非常に厳しい時代でもある」<sup>(25)</sup>。すなわち、知識創造のネットワークが結ばれる社会においては、創造性を生み出すために、創造的環境に相応しい新たな知のありかたが必要になっている。しかも、知識創造が一時的なものではなく、知識創造のネットワークを継続させなければならないと考える。

また、知識そのものに注目し、知識創造のモデルについて、野中郁次郎と紺野登は知識を「暗黙

知」「形式知」<sup>(26)</sup>の二つのタイプに分け、人々はすべての知識をこの二つの知に還元する。そして、新たな知識は、その相互作用によって創出される。暗黙知と形式知との間の変換は創造的な相互作用が求められると指摘した。

また、敷田<sup>(27)</sup>はこのような知識社会の背景に、学習グループを例にしたサーキットモデルによる創造教育の学習モデル（図2）で知識創造のネットワーク社会環境の重要性を示している。個人的主観的な知識と社会的客観的な知識はネットワークされた環境の中で、循環化することによって、創造性を生みだし、発信したり、知識の再構築をしたりすることができる。知識創造的なネットワーク社会へ向かわせて、先述した相互作用に依存した構成要素（都市・地域性・伝統、創造産業）を有機的に結び付け、相乗効果が働くような「ネットワーク創造都市」<sup>(28)</sup>が形成なければならない。しかし、それは生活者としてのネットワークを基盤にしなければならないことを、再度確認しておきたい。

### 3 中国における創造都市の建設と現状

#### (1) 中国の発展モデルの転換と創造都市の背景

2001年に、WTOに加入して以来、中国経済

は高成長を続けてきた。しかし、2007 年後半に入ってから、経済成長のテンポが落ち着いてきた。それはアメリカのサブプライムローン問題に端を発した国際的な金融危機の影響を受けたからだ<sup>(29)</sup>。その後、中国では、経済をはじめ、様々な分野で、発展モデルの転換が提唱され始めた。都市開発の分野では、2008 年 6 月、深圳市が初めて、創造都市の実験都市<sup>(30)</sup>として中国国家発展改革委員会（以下は国家発改委と略称）から承認された。その後、上海、北京等の都市が相次いで創造都市を目指し、都市開発の方向転換を強く打ち出すに至っている。さらに、2010 年 1 月、新たに 16 都市について、創造都市の計画が国家発改委から許可された。これは 2020 年までに、中国全都市の開発・発展方向の転換を達成するため創造都市の理念を活かしながら、創造性溢れる社会の建設をめざす「創造型国家」の計画の一環をなすものである。この創造型国家計画とは都市の創造性を高め、科学技術の発展戦略を推進、文化創造・人の創造性を強調しながら、産業構造の調整をはかっていこうとするものである。最近、『中国創造都市建設報告』の中で、中国经济改革開放からの 30 年間、経済成長の成功を認める一方、これまでの経済方式の転換、創造都市建設の重要性を強調している。すなわち、同報告は、経済成長は「1978 年から 2008 年にかけて、年平均成長率 9.88% に達し、世界経済の平均成長率 3.3% をはるかに上回って、高成長率を達していた」<sup>(31)</sup>としているが、同時に今後は正すべき課題が山積しているとして、「国内の 1 人あたり主要資源の占有量は世界の平均水準の 1/2~1/3 にも達していない。……2020 年までに、一人当たり GDP のエネルギー消費を 50~60% 削減し、一人当たり GDP の水資源の使用量を 80% 減少させる……知識駆動型の経済発展モデルへ転換して、産業創造能力を高め、経済構造と産業構造の調整を加速、先端製造業を発展させ、製造大国から創造強国への転換を実現しなければならない」<sup>(32)</sup>と述べている。また、「創造型国家を建設するには、創造都市の建設が前提であり、創造都市が創造型国家の条件と支えものとなる。……都市は現代国家の発

展エンジンとなり、その発展を最も強力に推進するのである。……創造都市は創造型国家の建設に対し、欠かすことができない重要な役割を持っている。創造性溢れる創造都市が国の発展の原動力の源となつてはじめて、その国は創造型国家となりうるが……我が国は現在創造型国家ではない。それは創造都市の数も少ないし、中身も充実していない。そして、創造性が国の発展の主な原動力となっていないからである。創造型国家を目指して、創造都市をさらに増やしていき、創造都市の創造能力を十分に発揮しなければならないのである」<sup>(33)</sup>と指摘している。また、中国では、「如何に、より理想的な都市構造を形成し、豊かな生活が提供できるか。……そして、経済成長と住民の基本生活保証……文化保護・発展……居住場所の提供と不動産価額の高騰とのバランスを取るか」<sup>(34)</sup>が課題として提起されたのである。都市の創造性を発掘し、都市問題の創造的な解決をめざす「創造都市」の理念が広く浸透しつつあるのである。

## (2) 創造都市の建設と問題点

創造都市の建設に対しては、『中国創造都市建設報告』の中で、その全体的な指針が示されている。それは「オリジナルな創造を都市発展の主導戦略として、国際競争力の向上をめざし、合理的な発展を実現、創造的な人材を集積して、創造産業を重視する。科学技術創造、創造システムを確立することによって、経済、社会、文化等の領域での全面发展を促進する。創造都市は創造システムの健全化、創造要素の集積、創造性の高い経済社会でなければならない」<sup>(35)</sup>のである。

特に、創造都市に対して、文化創造、知識型社会の重要性が認識されている。2002 年、十六次共産党代表大会報告は「積極的に文化産業を発展させる」ことを基本任務とし、「文化産業政策を完備し、文化産業の発展を支え、我が国の文化産業の総体実力と競争力を強める」としている。その後、アニメ、芸能・エンターテインメント、芸術、文化旅行等の文化産業は発展をみ、民間投資が緩和され始めた。2009 年、『文化産業振興計画』が

国家国務院から公布されたが、その趣旨は「文化産業の振興を加速し、……関連制度改革を深めながら、社会全体の創造性を活発させる。……創造人材を育成し、文化創造産業の人材を確保する」<sup>(36)</sup>ということである。それとともに、2010年、中国は「国家中長期人材発展計画要綱」<sup>(37)</sup>を発表し、2020年までに、「創造人材・創造ネットワークによる知的社会を形成する」という目標を定めた。これは創造都市を一刻も早く形成するため、「都市の発展エンジン」<sup>(38)</sup>とも呼ばれる文化産業に力を入れるものと見られる。さらに、陳柳欽によると、「2010年4月、『文化産業の振興と発展繁盛に関わる金融支援の意見』が公表され、文化産業を金融支援する方法・手段が細分化されて、関連する体制の充実をみた。ある意味で文化産業発展の障害を除く一つの重要な措置でもある」(筆者訳)<sup>(39)</sup>ということである。そして、深圳、上海、北京、広州など、多くの都市では、文化産業・IT産業を誘致し、創造都市の建設を進めているが、「その背後で、多くの開発ディベロッパーは資本を投入し、自らの不動産開発に『クリエイティブ』な翼を張り付けて」<sup>(40)</sup>、その創造性をうたっている。『中国都市化率現状調査報告』<sup>(41)</sup>によると、1978年の経済改革開放の以来、中国の都市化率は当初15.82%だったが、2006に32.53%に達して、都市再開発による急速な都市改造が行われた。2009年に、都市人口は6.22億人となり、平均都市化率は46.6%に達し、中国の都市は都市化の加速発展期に入ってきた。さらに、2020年までには、都市人口の比率は総人口の50%を超えると推測されている。都市化の加速時期が始まった中国では、これにあわせて、創造都市の理念が広がってきた。国は創造都市を建設するために、一連の政策を打ち出し、学者による活発な議論も行われ、多くの都市で試行錯誤的に、創造都市の建設が進められてきている。

ところで、都市開発においては、単純な機能主義モデルから創造都市モデルへの転換が追求されているが、それは何よりも、都市の創造性の重視にほかならない。しかし、現在の創造都市には二つの問題点が顕在化している。一つは、都市の創

造性よりも経済利益を過剰に追求している点である<sup>(42)</sup>。もう一つは、都市再開発に文化創造のスローガンを掲げ、大量に資本投入をおこなう企業<sup>(43)</sup>が「創造都市」の中心的担い手となり、市民が主体となりえていないことである。

2009年に、経済危機の影響を受け、中国の経済は大きな衝撃を与えられたにもかかわらず、都市不動産価額は下落することなく、好調に上昇し続けてきた。都市再開発を推し進め、都市の変貌をもたらすと同時に、関連産業を刺激し、経済回復は期待される一方、大都市への人口集中と都市問題の深刻化が進み、大規模な都市開発などの発展モデル、都市再開発による都市づくりへの批判が高まってきた。多くの都市・地域では、古い建物が取り壊され、近代都市計画による高層・超高層ビルが雨後の竹の子のように現れてきている。「創造都市」が提唱される一方、都市部には歴史・文化施設や建物などの取り壊しのケースも少なくない。俞孔堅、吉慶萍の言葉を借りて言えば、「(開発企業による大規模な都市再開発事業では)大量の住民が移転させられ、取壊しが行われ、大量の資本が投入されたが、都市の伝統風景を失ってしまった」<sup>(44)</sup>。また、日常生活圏や社会ネットワークの崩壊という深刻な社会的危機も生じている。都市再開発の対象地区となった旧市街地では、整然とした緑のある物的都市環境が改善できて、現代都市の景観と合致できるようになった。しかし、郭燕の指摘するように、「(今までの再開発方式では)物的環境が重視され、事業内容の多くは地域の物質形態面の都市改造レベルにとどまり」、「伝統・文化及び日々の日常生活活動の場所がその地域で重要性を持っていることは意識されていない」<sup>(45)</sup>のである。

また、2008年1月1日から、『都市・農村計画法』が正式に実施された。中国の都市は都市化率が急速に進む中、都市と農村の一体化の時代に入ったが、今後の都市再開発は都市だけでなく、農村地域でも行われる。再開発事業は統一計画、合理的配置、土地の節約、集約的発展と「計画なくして建設なし」という原則に従うよう求められている。民衆の参画の拡大による合理かつ科学的な計



画・再開発手法は切実に期待されている。それにもかかわらず、住民の日常生活から離れた都市再開発の手法は実施され続けている。2010年、地域経済・地理発展に関心を持つ張文忠教授は「都市計画には都市・地域の継続性・持続性が欠けている。同じ都市でも、リーダーやエキスパートが変わると、都市計画は違う方向性になってしまう。それは住民の日常生活に混乱と無秩序をもたらす、都市問題をますます深刻化させる大きな原因だ」<sup>(46)</sup>と指摘している。

### (3) 「場所創造型」都市再開発

#### —— 中国創造都市の新たな

#### モデルの探求に向けて ——

今日、市場の論理による都市再開発が進められる中、「創造都市」が広く叫ばれ始めている。しかし、従来の都市再開発手法のままでは、地域のくらしや社会的記憶を内包した「場所」は破壊されかねない。今後、中国の創造都市の中心的手法である都市再開発は、その理念や方向性・手法などを改めていく必要があるのである。

マンフォードは『都市の文化』の中で、新しい都市の社会的基礎について、「生命的水準を第一におくことによって、我々は住宅、学校、都市を産業と農業生産の具体的なすべてを包括する目的にする。目的は多くの人が多くの商品を買えることではなく、彼らの生活機会の増大になる。したがってそのような商品の増加は『最善の生活』の手段にすぎないのである。そのような経済秩序のもとでは、共同体による選択は個人による選択よりも重要となり、市民生活の大部分は金銭的制約から解放される」<sup>(47)</sup>と声明している。「最善の生活」とは、まさに生活機会の増大であり、それを通じた、豊かな意味空間、すなわち豊かな「場所」の創造であるが、そうした意味豊かな「場所」への共感認識をベースにした生き生きとした多様な活動が、都市・地域の価値を高めるのである。さらに、住民が自ら場所創造に参加し、その地域独自の伝統・文化的資源を有効に活用することによって、都市を構成する創造的な環境、創造的なネットワークなど、その要素間の相互作用を促し、そ

れを通じて住民の社会参加、産業創出を推進、地域の活力を高めていくのである。

都市再開発が、真の創造都市の建設につながる「場所創造型」都市再開発であるためには、単に空間、施設を建設するのではなく、空間と社会ネットワークが調和・癒合した「場所」創造型再開発に転換されねばならないのである。

## 終わりに

本研究を通じて明らかにしたことをまとめると以下のとおりである。

- ① 創造都市に対し、様々なモデルが提唱されている。しかし、日常生活の視点から接近するか、それとも産業経済の視点から発想するかによって、大きく二つの類型に分けられる。「生活創造型創造都市」と「産業創出型創造都市」であるということを明らかにした。
- ② 日常生活の視点から、都市の創造性を育成していくため、場所創造型創造都市の重要性を示した。それは日常生活を基盤とした場所創造が原則であり、住民参加による都市計画がその実現条件となり、住民の日常生活が継続できるような都市環境を創造することが最大の眼目なのである。
- ③ 以上から、中国が強調する「調和」的な社会の建設、豊かな都市空間と社会ネットワークが融合した「場所創造型創造都市」を形成しうよう、都市再開発の改善への取り組みが試みられなければならない。すなわち、中国の固有条件を踏まえた、「場所創造型」都市再開発の確立と住民に対する生活再建措置の強化である。

ちなみに、中国では、ある都市・地域で、生活再建措置として、株式会社経営による、住民の株主化が試みられているが、これは創造都市に向けての新たな可能性を秘めている、と筆者は考えている。住民主体により生み出される産業、それと都市再開発で創り出されるコミュニティとの結合のありかたいかんによっては、創造性に富んだ創造都市の基盤をつくりうるからである。この点に

については、さらに現地調査を積み重ねることによって、考察を深めていきたい。そして、その具体的な運営方法及び株量の設定の適否等、その実現性と問題点等を、これからの研究課題として、追求していきたいと考えている。

《注》

- (1) 佐々木雅幸 (2010)「創造都市と文化政策の課題」アカデミア Vol. 92, 4 頁。
- (2) 同書, 4 頁。
- (3) 塩沢由典・小長谷一之編著 (2007)『創造都市への戦略』晃洋書房, 30 頁。
- (4) チャールズ・ランドリー (2003)『創造的都市』(後藤和子監訳) 日本評論社 (原著 2000 年)。
- (5) 同書, 8 頁, 10 頁。
- (6) デイヴィッド・スロスピー (2002)『文化経済学入門』(中谷武雄・後藤和子訳) 日本経済新聞社 (原著 2001 年)。
- (7) 佐々木雅幸等 (2007)『創造都市への展望——都市の文化政策とまちづくり』学芸出版社
- (8) 塩沢由典・小長谷一之 (2007)『創造都市への戦略』晃洋書房
- (9) リチャード・フロリダ (2008)『クリエイティブ資本論——新たな経済階級の台頭』(井口典夫訳) ダイアモンド社 (原著 2002 年), 314-315 頁。
- (10) 申星喜 (2007)『『創造都市』へと進む集客空間の造成方向』『次世代に向けた集客力のある都市づくりに関する研究』北九州市立大学都市政策研究所, 44 頁。
- (11) リチャード・フロリダ, 前掲書, 281 頁。
- (12) リチャード・フロリダ, 前掲書, 283 頁。
- (13) 八木匡 (2009)「創造経済」同志社大学経済学部八木匡のホームページ (yagi.doshisha.ac.jp)
- (14) リチャード・フロリダ, 前掲書, 69 頁, 3-5 行。
- (15) Allen J. Scott (2006) Creative Cities: Conceptual Issues and Policy Questions, *Journal of Urban Affairs*, Vol. 28, pp. 1-17. (p. 15, l. 9-10. 筆者訳)
- (16) *Ibid.*, pp. 1-17. (p. 15, l. 11-14. 筆者訳)
- (17) 佐々木雅幸, 前掲書。
- (18) チャールズ・ランドリー, 前掲書, xvii。
- (19) 飛永高秀 (2008)「社会福祉における『住』の意味づけと検討枠組: 居住を捉える視点」『純心人文研究』第 14 号, 77 頁。
- (20) 原田泉等 (2007)『クリエイティブ・シティ——新コンテンツ産業の創出』NTT 出版会社, 4 頁。
- (21) チャールズ・ランドリー, 前掲書, 169, 177 頁。
- (22) ダニエル・ベル (1975)『脱工業社会の到来』(内田忠夫他訳) ダイアモンド社
- (23) ピーター・F・ドラッカー (1993)『ポスト資本主義社会——21 世紀の組織と人間はどう変わるか』ダイアモンド社
- (24) アルヴィン・ドフラー (1993)『パワーシフト: 21 世紀へと変容する知識と富と暴力』(徳山二郎訳) 中央公論社
- (25) 野中郁次郎・紺野 登 (2003)『知識創造の方法論』東洋経済新報社, 13 頁 11-14 行。
- (26) 同書, 55 頁。
- (27) 敷田麻実 (2005)「サーキットモデルによる創成教育の学習モデル」『工学教育 (J. of JSEE)』53 巻 1 号, 36-39 頁。
- (28) 原田泉等 (2007)『クリエイティブ・シティ——新コンテンツ産業の創出』NTT 出版会社
- (29) 曾昭雄 (2010)「投資未来五年中国经济の増長点」『股指期货時代投資機遇論壇 (上海) 講演稿』理財周報, 2-3 頁。
- (30) 中国国家発展改革委員会 (2008)『发改高技 20081473 号文』参照。2008 年 6 月 12 日, 中国国家発展改革委員会は『发改高技 20081473 号文』を発表し, 深圳を初めての創造都市の実験都市として許可を与えた。また, 国家創造型都市を目指し, 深圳市に対する都市総体目標を以下のように示した。それは「クリエイティブシステム健全・創造要素密集・創造能率高く経済利益豊かな深圳市を建設するため, 深圳都市発展の主要戦略は自立・創造とすることになり, 創造都市なる基盤を整備し, 政策環境を改善することによって, 創造能力を高めること」である (筆者訳)。
- (31) 汪斌峰 (2009)『中国創新城市建设報告』中国時代経済出版社, 2 頁。
- (32) 同書, 2 頁。
- (33) 同書, 11 頁。
- (34) 國務院 (2010)『政府工作報告』人民網 (2010 年 3 月 5 日, 國務院總理温家宝による政府報告書を参照)。
- (35) 汪斌峰, 前掲書, 41 頁。
- (36) 國務院 (2009)『文化産業振興計画』新華社
- (37) この要綱は「人材の発展に関する体制改革と政策刷新を加速させ, 対外開放を拡大し, 国内と海外の人材資源を開発し利用し, 高いスキルを持つハイレベルの人材育成を重点とし, 人材育成活動を推進していく。設備製造業, 情報, バイオ技術, 新材料, 航空宇宙開発, 海洋, 金融会計, 生態環境保護, 新エネルギーと農業技術など経済と社会の発展に関わる重要な分野に優秀な人材を導入し

育成していく」としている（翻訳：ZHL／中国国際放送局）。

- (38) 呉炯（2007）「創意産業：平遥国際撮影大展の啓示」『山西日報』10月16日
- (39) 陳柳欽（2010）「文化産業：从新引擎到支柱性産業」『学説連線』13594号，4頁。
- 原文は「2010年4月，国家九部委联合发布《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》，细化了金融支持文化产业的方法，途径和手段，完善了相应的配套机制。这是国家在一种更高的层面上为文化产业发展扫清障碍的一个重要的举措」である。
- (40) 令孤磊（2005）「誰是中国创意之都」『新週刊』第21期，10頁。
- (41) 中国国際城市化發展戰略研究委員会（2009）『中国都市化率現状調査報告』『求知期刊』第1期，1頁。
- (42) 陳柳欽（2010），前掲書，1-4頁。「多くの開発

ディベロッパーは文化創造のスローガンを掲げ，創造都市の空間づくりに参加し，資本を投入，自らの不動産開発に『クリエイティブ』な翼を張り付けて，…しかし，それは物件を売り出すための手段の一つにすぎない。しかも，大切な一環と思われた」（筆者訳）。

- (43) 陳柳欽（2011）「文化地産締造和諧人居」『学説連線』14512号，1-2頁。
- (44) 俞孔堅・吉慶萍（2005）「国際城市美化運動之于中国的教訓（下）」『中国園林』第1期，27頁。
- (45) 郭燕等（2010）「文化視阈下城中村改造模式探索」『中北大学学报（社会科学版）』第3期，19-25頁。
- (46) 人民日報編集部（2010）「部分地域城市病爆發遠離宜居」『人民日報』11月25日
- (47) ルイス・マンフォード（1974）『都市の文化』（生田勉訳）鹿島出版会（原著1970年），457頁。