

---

---

**論 説**

---

---

## 地域政策としての創造産業政策のあり方についての考察

## — 創造都市の再検討 —

渡 部 薫

## 1. はじめに——研究の背景と目的

創造産業は、先進国の成長産業として世界的に高い関心をもたれているが、国内ではようやく文化産業あるいは創造産業という概念が広まりつつある。政策的には、経済産業省のクール・ジャパンに見るように国策的観点から当該産業の輸出産業としての可能性への関心が高まりつつあるものの、地域政策的観点からこの産業が地域の産業として発展する可能性に対する関心は低い。これは、一つには、創造産業が東京やその周辺に過度に集中していることから、地方都市で展開する可能性にあまり期待がもたれないためであると思われる。しかし、ヨーロッパでは、首都や第一都市以外でも創造産業の集積が見られ<sup>(1)</sup>、国内においても、近年のデジタル技術の発展やネット社会の進展により、これまでのような大都市圏への過度の集中を崩すような可能性も見え始めている<sup>(2)</sup>。しかも、後述するように、創造産業にはそれ自体が加わることで地域経済のボリュームを厚くするだけでなく、既存産業に付加価値をつけたり、シンボリックな作用により地域経済を活性化させたりするような可能性を持っている。

国内では、このように地域政策としては創造産業に対してこれまであまり目が向けられて来なかったが、本稿は、創造産業が地域に対してもつ可能性に期待し、地方都市において創造産業を育成・振興することに焦点を

## 論 説

置いて、その政策のあり方について検討するものである。創造産業政策を地域で展開する場合にそのあり方に大きく関わるのが創造都市である。産業的側面と文化的側面を併せ持つ創造産業の性格、とりわけ後者が地域の文化的な文脈を無視することができないことを考えると、文化政策を軸にした総合的な都市（地域）政策としての創造都市に創造産業の育成・発展にはたす何らかの役割を期待することができる。

本稿は、地域政策としての創造産業政策のあり方について検討するものであるが、まず、国外・国内において創造産業政策が地域政策としてどのように展開されているかについて概観し、次に、地方都市において創造産業政策を検討する場合どのように考えればいいか、どこに論点があるかについて論じる。それらを踏まえて、地域において創造産業の支援に取り組む場合の重要な問題として、地域の社会的文脈に根付いている文化の生産をどのように支援すればいいかについて検討する。その検討においては、創造都市の持つ可能性にも注目し、その意義・役割を再検討する。

## 2. 概念の検討：創造産業と創造都市

ここでは、テーマについての議論に先だって本稿の検討の対象となる2つの主要な概念について検討する。

### 2-1. 創造産業

創造産業という産業概念は、英国の文化・メディア・スポーツ省（DCMS：Department of Culture, Media and Sport）が1998年に発表した Mapping Document という当該産業に関する調査報告書において、それまで多く用いられてきた文化産業という概念を拡張させ、その一つの重要な特徴である創造性を強調して使ったものである。したがって、そこで定義される内容は、多くは文化産業の定義に準じている。例えば、Richard Cavesによると、創造産業は、「われわれが文化的、芸術的、あるいはエ

## 地域政策としての創造産業政策のあり方についての考察

ンターテインメント的価値を思い浮かべる財やサービス、いいかえれば「『文化的』財やサービスを供給する産業」(Caves 2000)と定義される。この定義に見るようにその本質は基本的に文化産業と変わらず、広い意味での文化的価値<sup>(3)</sup>を消費することを目的とする財やサービスの生産・供給に関わる産業ということが出来る。この文化的財やサービスは、David Throsbyによると、その要件として、①その生産に創造性が投入される、②象徴的な意味を伝え、消費者はそれを享受する、③知的財産を多少なりとも含んでいる、という特徴を持っている(Throsby 2001)<sup>(4)</sup>。

従来から使われてきた文化産業と基本的に変わらないにもかかわらず、創造産業という新しい用語が生まれたことになるが、その背景には、英国の政権当事者の思惑が働いていたと言われる。Andy Pratt (2008)によると、creative (創造的) というタームは、当時、新しく政権の座に就いたブレアを党首とする労働党政権のネオリベラル的な政策課題に見合うものだった。そこでは、creative industries (創造産業) という表現によって、文化産業においてはコア的な存在とみなされている「公的に助成を受けた、非商業的な志向性をもったアート・セクター」とは異なる、「経済的、商業的、個人的な次元」を強調しようとするものだったのである<sup>(5)</sup>。

このような表現をめぐる議論を見てもわかるように、創造産業には産業的側面と文化的側面があり、両者が結合することによって、文化的側面が生み出す文化的価値から経済的価値を導出し、それを商業的な生産へと具現化することによって利益を引出し、産業として成り立つのである。ここで重要なのが、この文化的価値をどのようにして生み出し育むかという問題であり、ここにこの産業を政策的に支援する場合の重要な論点が含まれていると見ることが出来る<sup>(6)</sup>。

## 2-2. 創造都市

この概念には、そもそも異なるルーツを持つ主張が同居しているため、必ずしもコンセンサスの得られた厳密な定義がない。そのため、現在、時

流に乗って多方面から多様な関心が寄せられ、異なる狙いやアプローチを持った取り組みが創造都市として一括りにされているような状況にある<sup>(7)</sup>。そのような多様性を包含している創造都市の主張は、大別すると2つの流れ、Richard Floridaのクリエイティブ・クラス論とCharles Landryのクリエイティブ・シティ論から構成されている。Floridaは、都市が発展するためには彼がクリエイティブ・クラスと命名した創造的な仕事を支える優れた知識や才能をもっている人たちが集まり、創造性を発揮するような環境を備えていることが重要であると主張し、そのような都市の環境条件について論じている (Florida 2002)。それに対して、Landryの場合は、市民の持つ創造性を引出しその力を高め、活用することによって環境変化に対応し、都市の抱える問題の解決を目指そうとするところにその主張の核心があり、創造性を引き出す方法として文化の役割を重視する (Landry 2000)。両方に共通するのは、個人の持つ創造性を都市という地理的枠組みにおいて捉え、それを引出し高め、活用しようとするところであり、いずれも結果として創造産業を都市においてどのように育成・発展させるかという議論に結びつく。

創造産業への政策的な関わり方については、創造都市の3つの特徴を見ると分かりやすい。すなわち、都市政策であること (空間／環境形成、地域の文脈の重視)、文化政策を重視していること、総合政策であること、の3つである。そこから、創造性を育むために創造産業の持つ2つの側面のうち文化的側面に大きく注力しつつも、文化的側面を支え高める方法としては文化政策だけでなく、物理的および社会的環境の形成、創造的な活動やアクター間の交流を支える空間や場、機会の創出を重視している。創造都市の具体的な役割については5章において取り上げる。

### 3. 都市における創造産業政策の展開の現状

この章では、創造産業に関する政策について地域の政策としてどのよう



## 地域政策としての創造産業政策のあり方についての考察

に展開されているかに留意して海外及び国内の状況を概観する。

### 3-1. 海外における創造産業政策の展開：英国やEU諸国での地方都市での試み

まず、英国については、クール・ブリタニアと称された海外への輸出展開をにらんだ国策としての創造産業政策に目が行くが、英国では、ブレア労働党政権によって創造産業政策が開始されて間もなく国内での地域的展開を検討している。他方で、80年代より衰退した産業都市の再生のために文化による都市再生の試み（culture-led urban regeneration）が行われて来たが、そこでは創造産業の育成・振興が自治体の政策として初めて取り上げられ、再生政策の重要な柱になっていたという経験がある。創造都市という概念は、この文化による都市再生の経験に基づいてLandryを中心とした文化政策の研究グループの研究の中から生まれているものである<sup>(8)</sup>。

政策的には、全国的にはDCMSが主導して政策の方向性や支援の枠組みを打ち出しているが、地域的にはそれぞれの都市の基礎自治体（district）が主導して政策を進めている。基礎自治体は、日本の県に相当する広域自治体（county）や国の地方機関、地域の各種団体等と協力／協議しながら政策を展開している。なかでも地域ごとに置かれた芸術振興団体であるアーツカウンシル（Arts Council）が果たす役割は大きく、文化政策面については基礎自治体とアーツカウンシルの協働により進められている。また、労働党政権時代には、国の地方機関として地方開発庁（RDAs：Regional Development Agencies）が大きな役割を担っていた。創造産業全体としてではなく、個別のサブセクターについては、映画・映像制作、音楽、ゲーム、デザイン等、領域ごとに主に自治体と関連する団体が連携するような形でそれぞれの政策が展開されている。

他のEU諸国では、国境を前提としない政策展開を標榜しているため、創造産業政策についてもそれぞれの都市の自治体が主導的な立場に立って地域的な取組みに力を入れており、EUでは、それを支援するための組織

## 論 説

(Creative Europe 等) や政策枠組みを形成してきている。創造都市については、英国に比べるとより明確な形で展開されている都市が多い。ただ、当然のことながら、創造都市を含めて創造産業政策としての取組み方は、国によっても都市によっても大きく異なる。EU全体としては、創造産業に対してヨーロッパの重要な成長産業としての認識・期待が強くなってきており、それに応じて政策が強化される方向にある。

英国、その他のEU諸国、いずれにおいても自治体が中心的な役割を果たす中で、国家的な、あるいは、EUとしての支援組織や政策枠組みの協力のもとで政策が推進されている。政策展開においては創造性を高め引き出すことに目が向けられ、それに関わる形で産業的側面だけではなく文化的側面が重視され、そのため文化政策が重要な政策として位置づけられているという傾向がある。

### 3-2. 国内

経済産業省の検討状況にも見るように(経済産業省 2013)、国策として海外輸出に大きな関心があり、国内での地域的な展開にはあまり目が向いてない。地域的には、多くの場合、政令指定都市クラスの都市において創造産業の育成・振興のための政策が展開されているが、コンテンツ産業に焦点があてられる傾向が強くなり、全体的には産業政策的色彩が濃い。現在では、創造都市を標榜している都市も増えてきているが、現実には創造都市が唱えるような体系的な政策を展開している都市は多くない。その中では、横浜市や金沢市、札幌市などでは、創造都市の考え方にに基づき都市戦略における文化・芸術の役割を重視しているため文化政策的な政策が展開されており、それに関連する形で創造産業政策も行われている。中規模都市以下の地域、あるいは小規模な自治体でも創造産業の育成・振興を図ろうとしているところがあるが、多くは創造産業全体としてというよりは、アニメ、マンガ等の個別のサブセクターに絞って政策を展開している。

## 4. 創造産業政策のあり方を検討する視点

既に触れたように、地方都市では創造産業を育成・振興することにおいて困難も伴う。政策的に支援を行う場合にはこの産業特有の性格を踏まえることが必要だが、では、どのような政策のあり方が望ましいのであろうか。この問題を考えるにあたっては、当該都市の置かれている状況やその都市が創造産業にどのような役割を期待するのかによって政策のあり方は当然異なること、また、サブセクターごとに産業の性格は異なるためどのような政策のあり方が適切かをこの産業全体に一般化して論ずることは難しい面があることを踏まえる必要がある。ここでは、地方都市における創造産業政策のあり方についてどのように考えればいいのか、どこに論点があるかについて論じる。

### 4-1. 地域政策としての創造産業政策の意義と戦略の必要性

ここでは、地方都市において地域政策として創造産業に関わる政策を行うことがどのような意義を持っているのか、そしてその意義に照らしてどのように戦略を考えればいいのかについて検討してみたい。

まず、当然、この産業自体によって地域の産業ボリュームを増やし産業構成の多様化を図ることで地域経済を活性化するということがある。しかし、それだけではなく、創造産業にはその生み出す文化的価値により既存の産業の製品に付加価値をつけることによってその産業の活性化を図ることや、そのような文化的価値の持つシンボリックな作用により都市のイメージや市民の自分たちの都市に対する自己認識に影響をもたらすという効果を持っている。さらに、この産業を通じて人材や雇用の多様化を図ることによって地域の魅力やポテンシャルを増大させることや、シンボリックな作用によってツーリズムや外部からの消費を活性化すること、特定の地域／地区の再生、とりわけ特殊な事情を抱えている地区の再生を図るといったような役割が期待できるのである。要するに、創造産業に関する政策を行

## 論 説

うということは、その産業自体には大都市圏の地域に見るような発展は期待できないとしても、地域の実情に応じて多様な可能性をもっているということである<sup>(9)</sup>。

そのため、ある都市が実際に創造産業の育成・発展に関わる政策をとろうとする場合、その都市が持っている資源や日本の都市システムの中でのその都市の位置づけ、産業等の状況を踏まえて<sup>(10)</sup> 戦略的に政策を検討し展開していかなければならない。創造産業をその都市の産業においてどう位置付けるか、どのような役割を期待するか、創造産業の中でもどの分野／セクターに焦点を当てるのか等について検討するのである。具体的には、一つの基幹産業を創出するのか、産業のバラエティを少しでも豊かにしようとするのか、その多様な波及効果を引き出すのか、文化コンテンツを利用して地域の魅力を高めるのか、地域のブランド化に活用するのか等を検討することになる。

#### 4-2. 創造産業政策の3つのアプローチ

創造産業政策の取り組みは、既に見てきたところから想像されるように、3つの基本的な政策アプローチから捉えることができる。A. 文化政策アプローチ、B. 産業政策アプローチ、C. 都市政策アプローチ、である<sup>(11)</sup>。Aは、芸術や文化を振興させることでそれ自体創造産業のコアの部分を発展させることになるが、同時に、クリエイターやアーティスト等のコンテンツ制作者の創造性をかき立てるのに寄与する。Bは、創造産業の主にビジネス的側面の支援に関わる<sup>(12)</sup>。Cは、都市政策として対応すべき環境やインフラ、各種公共施設等の整備を中心とした取り組み、あるいは、他の都市との競争に関わる都市のマーケティング等による取り組み方法を指す。

実際の政策では、ほとんどの取り組みにおいて単独のアプローチに絞っているものではなく、これらの3つのアプローチのどれに重点を置くか、どう組み合わせるかによって多様な政策タイプが形成されている。例えば、



## 地域政策としての創造産業政策のあり方についての考察

Grodachは、現実に行われている創造産業政策の取り組みを、文化従事者重視型モデル、産業政策重視型モデル、クリエイティブ・クラス・モデル、文化計画モデル市の4つのタイプに分類している(2013)<sup>(13)</sup>。また、Research and Creative Metropolises Project teamではヨーロッパの創造産業の支援策を分析して、空間志向政策型都市(City with a new face)、創造産業起業家的都市(CI Entrepreneurial City)、文化的創造都市(Cultural Creative City)に分類している(2010)<sup>(14)</sup>。ここで言いたいのは、地域政策として創造産業政策に取り組む場合、創造産業が文化的側面と産業的側面という2つの側面を有していることから産業政策に加えて文化政策というアプローチが重要となること、地域での取り組みであることから都市政策的なアプローチを伴うということである。

#### 4-3. 創造産業の文化的側面と地域における文化生産

創造産業に関わる政策のあり方については、これまで多くの議論が積み重ねられ、政策の存在意義を問うものも含めて様々な切り口・視点から議論が展開されている<sup>(15)</sup>。地域においてこの産業の育成・発展のために展開する場合の政策のあり方に関しては、基本的な論点として、第一に、既に本稿で何度も触れてきた創造産業の文化的側面と産業的側面及び両者間の関係、第二に、地域において文化の生産をどう捉えどう支援するのかという問題、この2つの問題について理解を深め検討することが必要である。前者については、創造産業固有の基本的性格に関わるものであり、この産業を捉える場合にも支援を行う場合にも避けて通れない問題である。後者は、前者で取り上げる創造産業の文化的側面が地域の文脈と密接な関係を持っていることから生じる問題であり、より端的には、創造産業が生産し伝えようとする文化的価値が地域のどのような状況において生み出されるのかに関わるものである。

まず、文化的側面と産業的側面については、創造産業、広くはクリエイティブ経済は、この両側面があって成り立っている産業あるいは経済とい

## 論 説

うことができる。文化的側面とは、創造産業が扱う文化的財・サービスの商品的価値の主要な構成要素である文化的価値の創造、簡単に言えば、文化の生産に関わる側面であり、産業的側面とは、その文化的価値を活用してビジネスとして成り立つ形で文化的財・サービスを生産・供給する側面である。日本国内では傾向的には産業的側面についての議論が盛んであり、実際にこの産業をビジネスとしてどう育成するか、発展させるかに対する関心が強い。産業的側面に注力した政策や議論に対しては、この産業の利益の源泉であり基本的成立要件である文化の生産についてまず目が向けられるべきで、これをどう生み出し育て、そこからどう産業化していくかという順序で検討していくべきだという批判がある。文化の生産については、社会的概念としての創造性についての研究が適用されているが、政策的には文化の生産を支援する方法として文化政策の意義が論じられ、社会的に創造性を高めるために文化政策を体系的に展開する政策のあり方として創造都市が位置づけられている。

文化の生産やそれを生み出す創造性は、社会的に埋め込まれていると見られ (socially embedded)、それゆえ具体的な社会としての地域の文脈において検討する必要がある。クラスター形成の問題にも大きく関わるが、この問題に関する一連の研究では、文化の生産システムは地域の創造的活動を支える複雑な社会的関係に組み込まれていると論じている。これは、文化の生産に関わる様々な人材やコミュニティ、創造的活動を支える場所や環境、文化施設、教育・研究機関、文化の消費者の存在、これらの関係の中で展開される交流や活動が作り出す複雑な状況が織りなす一種のエコシステム (Pratt 2012, p323) と捉えることができる。また、生産される文化コンテンツは科学的・技術的な知識と異なり文化的性格をもつものであり、文化とは人が行為を通じて経験する意味をめぐって構成されているものであるため (渡部 2010, p25)<sup>(16)</sup>、そのような意味を生み出す社会的背景・文脈と深い関わりがある<sup>(17)</sup>。例えば、Scott (2000) は文化産業の立地条件の一つとして商業化できる文化やイメージの蓄積<sup>(18)</sup>を挙げてい

## 地域政策としての創造産業政策のあり方についての考察

る。これは、地域において文化やイメージという象徴的価値が創造され蓄積されていると考えることができるが、それがどのようなものかについては、それぞれの地域の持つ社会的文脈の特殊性に依拠しているという点で、ローカリティが生み出す文化ということが出来る。エコシステムにしても、ローカリティが生み出す文化にしても、これらの視点が意味するのは、文化の生産について追究する場合には、まず地域に目が向けられるべきであり、地域の創造的活動を支える社会的文脈について分析することが必要であるということである。

## 5. 地域の創造性と創造都市の可能性

ここでは、前章で触れた地域の創造的活動を支える社会的文脈について検討する。まず、地域の社会的文脈を構成する重要な要素としてコミュニティを取り上げその役割について検討する。次に、地域の文化生産を支えるアクター間の関係の枠組みとして、プラットフォームとしての場について検討する。さらに、そのような関係の枠組みの形成にとって重要な道具立てとして、場所と空間、プロジェクトとイベントの意義について検討する。これらを踏まえて、地域の文化生産に焦点を置いて創造産業を政策的に支援するアプローチとして、創造都市の可能性について論じる。最後にこれらについての理解に基づいて、検討した方法が実際にどのように展開しているのかについて簡単に事例を用いて検討する。

### 5-1. コミュニティの役割

産業が地域的に発展していく場合は地域内での産業クラスター形成に目を向けることになるが、創造産業については文化的な創造と不可分であり、クラスターもこれを組み込んだものとなる。前章で地域のエコシステムについて触れたが、創造産業クラスターはこの地域のエコシステムの中で形成されていると見ることが出来る。このクラスターでは、この領域の各種

## 論 説

アクターたち——文化の消費者／ユーザーやアーティスト／アート関係者、クリエイター、IT／ネット事業者・専門家、メディア関係者等——が、各種コミュニティを形成しながら、それぞれの活動や関係が交錯して創り出している、必ずしも経済活動として含めることができない状況——例えば、サブカル的な活動状況——が経済活動と交わりながら文化の生産を支えている。

ここで注目されるのが、各種アクターのコミュニティの存在である。コミュニティは、近年経営学においてしばしば取り上げられるようになってきた概念だが、創造性やイノベーションの研究、そこから創造産業の研究でも論じられるようになってきている。ここでのコミュニティの概念は、地域コミュニティに代表される、メンバーの非任意な参加に基づく伝統的なコミュニティ概念とは異なり、共通の目的や関心を媒介につながった人たちの間の、何らかの共同性を支え合う関係を有する集合体を意味しており、創造性の研究では、その中に見られる学習過程を通じて知が創造され、共有されていく機能に目が向けられている。このような機能から捉えたコミュニティを知のコミュニティ (knowing community) と呼ぶが、そこには、実践のコミュニティ、認知的コミュニティ、専門家コミュニティなどの概念が含まれている (Cohendet et.al. 2010)。知のコミュニティの内部において創造されコード化された知——ここでは文化——は、企業のようなフォーマルな存在に供給され商品化されることになる。その点においてコミュニティは、実際に知の創造を担う人材と企業とをつなぐ役割を果たしていると見ることができる。あるいは、創造産業の文化的側面を担い、文化の生産を促進させ、それを産業的側面に提供する役割を果たしていると解釈することもできる。なお、引用する議論に従って、知の創造、あるいは知識の創造という言葉を使っているが、文化も知あるいは知識の一部と捉え、そのまま文化の創造 (あるいは生産) と読み換えられるものと解釈している。

Patrick Cohendetが中心となって行っている創造都市の研究は、このよ



## 地域政策としての創造産業政策のあり方についての考察

うなコミュニティの役割について事例を用いて具体的な分析を行っている<sup>(19)</sup>。なお、ここでの創造都市は政策概念ではなく、創造産業を取り巻く都市の状態を表す概念である。その研究では創造都市を3層構造として捉え、上層を創造産業系の企業や各種団体（研究所、大学、文化芸術機関等）という公式的存在の領域、下層を創造的個人の領域——現在ではサブカルチャー的な活動をしている人たちが重要になってきている——、そして中層を数々のコミュニティが活躍する領域としている。Cohendetらは中層が都市の創造産業の発展に果たす役割の重要性を強調し、中層は知識の探索（exploration）、あるいは文化の生産を行う下層と知識の活用（exploitation）を行う上層を媒介する役割を担うと論じる。それによって、企業等は、創造的な人たちの生み出した知識あるいは文化を受け取り、それらを磨き上げたり、統合したりして商品化することができる一方で、創造的な人たちは自分たちのアイデアが事業化されるという刺激を受けて創造的な活動に力を入れることができるのである。中層として捉えられる各種のコミュニティでは、知識や創造的技術・様式、ある種の生産文化が蓄積され、共通する知識・文化形成の基盤が形成される。その点において、アイデアの創造自体は創造的個人の領域だとしても、コミュニティはそのような創造のための材料・道具（既存の蓄積された知識や新しい情報、知識創造のための技術的知識／知的枠組み等）を提供したり、刺激を与えたり（新しい情報の注入、上層からの注文の媒介、メンバー間の相互評価等によって）、協働を促進したり、商品化しやすいように方向付けたり、ある種の色彩を与えたりする等によって文化の生産を促進する役割を果たしているのである。

しかし、コミュニティだけでは、文化生産に関わる地域のエコシステムは説明できない。コミュニティは、地域のエコシステムの中でキーとなる役割を果たしているが、クリエイター、アーティスト、企業、研究機関等の様々なアクターに加えて消費者／ユーザーも参加して、各種コミュニティを形成しながら複雑に関わり合いつつエコシステムを創り上げている、文

## 論 説

化創造の状況を説明するには、限定的である。現在の文化生産に関わるエコシステムでは、必ずしもコミュニティのような明確な存在の内部だけではなく、コミュニティの枠を超えて様々なアクターが出会い、相互作用する中で文化が生産されている。このような文化生産の「状況」を捉え、説明するためには別の概念も検討する必要がある<sup>(20)</sup>。

また、Cohendetらの説明では、地域内で既に創造産業の企業と創造的人材、そしてそれらを媒介するコミュニティの間で文化を生産し、それを商品化する関係が出来上がっている状況を説明しているが、必要なアクターがそろっていたところで、あるいはそれらが一定の結びつきを持っていたところで、必ずしも論じているような展開になるとは限らない。様々なアクターやコミュニティが関係を形成の上、相互作用を展開し、そこから文化創造の状況を創り出すためには、それをもたらす枠組み、そして道具立てを考える必要がある<sup>(21)</sup>。

## 5-2. プラットフォームとしての場

まず、地域内の様々なアクターが相互作用し、その中から文化の生産を支えるような状況を創り出す枠組みについて考えてみたい。地域内のアクターは、それぞれ様々なネットワークに関わっていると考えていいであろう。しかし、単に結びついているだけで散漫なやり取りしか見られない状況であれば、そこから何かが生み出されるとは考えにくい。変化を生み出したり文化を創造したりするためには、ネットワークの中にある一定の状況が形成される必要があると考えられる。このような状況がより明確に安定的に関係の枠組みとして機能する場合、いわゆるプラットフォームといわれるものになる。これを考察するために、〈場〉の概念を導入したい。

〈場〉(以下においては、〈〉を省略)とは、経営学で組織の構造重視の経営に対してプロセスの重要性を説明する用具として用いられるようになった概念である。この概念の主要な論者の一人である野中郁次郎は、創造する力は単に個人にあるのではなく、個人と個人の関係、個人と環境の関係

## 地域政策としての創造産業政策のあり方についての考察

から生まれるという認識に基づき、そのような関係を場と捉え、多様な主体が性質や異なる場という知識空間を形成し、相互作用する中で知識が創造されると論じる（野中他 1998）。また、もう一人の主要な論者である伊丹敬之は、場を情報の相互作用の空間あるいは枠組み——伊丹は『容れもの』という言葉を使っている——として捉え、次のように論じている。「人々が参加し、意識・無意識のうちに相互に観察をし、コミュニケーションを行い、相互に理解をし、相互に働きかけあい、共通の体験をする、その状況の枠組みのことである。そこでは、人々が様々な様式で情報を交換し合い、その結果人々の認識（情報集合）が変化する。このプロセス全体が情動的相互作用で、場とはいわばその相互作用の『容れもの』のことである」（伊丹1999、p4-5）。

野中によると、場という共同の空間で行われる相互作用の中で、暗黙知と形式知の相互作用による知識変換が起こり、それに伴って新たな知識が創造されるのである。伊丹の議論では、場という共有された枠組みを伴う状況における密度の高い相互作用の中から、まず共通理解が増し、そこから心理的共振が起き、心理的エネルギーが生まれてくることによって、協調的・協力的行動が生み出されるというのである。野中の議論では場が直接的に知識創造の空間であることを論じているが、それに対して、伊丹の議論では、場は協調的・協力的行動を生み出す、あるいは促進するような枠組みであって、知識や文化の創造はそのような行動から導かれることになる。5-1で論じた議論に従えば、地域のエコシステムにおいて文化生産にとって重要なアクターやコミュニティが存在したとしても相互作用を行い文化創造の状況に至るためにはそのための相互間の関係の枠組みが必要だということであり、その点では伊丹の論ずるような場が求められるということになる。もちろん、それが野中の言う直接的な知識創造＝文化創造の場になることも十分考えられる。

では、場のこのような文化創造をもたらす機能は、どのように説明されるのであろうか。金井（2000）によれば、ネットワークに一般的に見られ

## 論 説

る結びつきが持つ弱連結に対して、場はアクター間の中連結によって成り立っているため、ネットワークに比べてコンテキストの共有度が高いという特徴を持っている。伊丹の議論では、場はその成立要件として、そこに参加するメンバーが「共有するもの」を持っていることと論じており、アジェンダ（情報は何に関するものか）、解釈コード（情報はどう解釈すべきか）、情報のキャリアー（情報を伝えている媒体）、連帯欲求、の4つを挙げている。そのような要件をみたす場では、コンテキストの共有度が高く、目的が明快で、連帯感情を伴う相互作用が密に展開されるために、また、経営組織のような強連結による縛りも強くないために、共通理解に基づく心理的共振や心理的エネルギーが生まれやすいと考えられる。もちろん、このような要件すべて満たされる必要はなく、また、ある程度距離を置いた形で参加するケースも排除されるものではないと考えるべきである。

地域のエコシステムでは、文化の生産について地域内にこのような場が随所に展開していることが望ましい。創造産業のサブセクター、あるいは文化の領域・ジャンルに応じてそれぞれが場を持つということになるが、これらがさらに、有機的につながっていれば、相互に刺激を受けそれぞれの文化の創造に影響を与えることになる。実際に、現代のメディアの対象となる文化領域では、デジタル化した共通のメディア技術を使用していることもあり、領域を超えて相互浸透あるいは共同して文化の生産を行うということがしばしば見られる。また、一つの領域においても、一つの場からスピノフしたり、影響を受けたりすることによって新たな場が登場することで複数化し、それらがネットワーク化してその文化領域を発展させていくということが考えられる。札幌のICT産業では、このような形で複数の場が形成され、ネットワーク化し、それがプラットフォームとなってICT産業クラスターを形成・発展させている（金井 2005、2012）。

### 5-3. 場所と空間、プロジェクトとイベント

地域における文化の生産が展開し発展していくためには、上述の議論に



## 地域政策としての創造産業政策のあり方についての考察

よると、文化的な活動に関わるアクター間において場といわれるような関係の枠組みが形成され、それが文化生産のプラットフォームとなることが重要であった。もちろん、直接的に場を創り出すことも可能だが、ここではそのような関係の枠組みとしての場を創り出し、支えるための道具立てについて考えてみたい。要素として、場所・空間とプロジェクト・イベントを取り上げて検討する。

創造都市や創造産業政策の議論では、創造的な活動を育むような場所あるいは空間についての議論が数多く見られる。創造都市論の主要な論者である、Charles Landry、Richard Florida、佐々木雅幸は、いずれも創造の場あるいは創造的コミュニティとしてこの問題を取り上げている。Landry、佐々木の場合は、創造的な活動の拠点を、Floridaの場合は彼の言うクリエイティブ・クラスの人々、ここでいう創造的な活動に関わるアクターを引き付け、活動を支える場所／環境を意味している。論点は異なるところにあるものの、彼らが論ずる場所や空間は、アクターたちの関係の枠組みとしての場の形成にも関わっている。活動の拠点としての施設（練習場、スタジオ、その他公共施設・空間）やアクターが集まり交流する施設や空間（カフェ、レストラン、ギャラリー、その他公共施設・空間）では、創造的な活動に関わるアクターが情報を取得したり、意見を交換したり、異質なアイデアに出会ったり、議論を戦わせたりすることで、新しいアイデアが生まれたり・修正されたりするだけでなく、そのような交流を重ねることでアクター間のより密接な関係が醸成されるのである。そのような関係の中から文化の生産に関わる関係の枠組みとしての場が形成されてくると考えられる<sup>(22)</sup>。

場が自生的に形成される場合は、このような場所・空間がそのための環境を提供すると考えられるが、より意図的・積極的に場、あるいは場が生まれる状況を形成しようとする場合は、プロジェクトやイベントを実施する方法が考えられる<sup>(23)</sup>。プロジェクトやイベントについては、既に多くの創造都市や創造産業政策で同じ文化領域のアクター間をつなぐための方

## 論 説

法として実施されている。Cohendetらは、プロジェクトやイベントの役割について、創造的なアクターがプロジェクトあるいはイベントに関わる自分自身の作業の遂行を通じて自分のコミュニティだけでなく、他のコミュニティ、さらには異なるセクターのコミュニティのメンバーと相互作用する理想的なプラットフォームを提供すると論じる (Cohendet et.al. 2011)。ここには地域外のコミュニティのメンバーとの相互作用も含まれるが、重要なのは地域内の数々のコミュニティのメンバーとの相互作用である。一時的、暫定的な場が創り出されるということになるが、プロジェクトあるいはイベントの実現を目指してより密接な関係が築かれるため、ここから定常的な場が形成されるケースもしばしば見られる。プロジェクトやイベントがアクター間にもたらすものを Cohendetらは相互作用と論じているが、その中には協力・協働も含まれる。プロジェクトやイベントが場の形成にとって重要なのは、参加するメンバーがプロジェクトやイベントの実施を通じて何らかの共同の価値の実現を目指して協力・協働するからである。実践のコミュニティの議論にも通じるが、価値の実現という実践を伴うことによって参加するアクター間に単なる結びつきを超えた関係が形成されることになると考えられるのである<sup>(24)</sup>。

#### 5-4. 地域の文化生産の支援と創造都市の可能性

以上の議論を踏まえて、また、文化の創造／生産を構成する要素を考慮して、地域の文化生産に焦点を置いた場合の創造産業支援の政策的取り組みとして何が求められるかについて考えてみたい。

まず、地域における文化の生産においてコミュニティやアクター間の関係の枠組みとしての場が重要な役割を果たしているとしても、民間のアクターの間形成される関係に直接的に行政が関与することは望ましくない。政策的な支援としては、道具立てとして論じた場所や空間の形成や、プロジェクトやイベントの実施、あるいはそれらに対して協力・支援することが考えられる。このような支援方法であれば、行政が直接的に関与せずに

## 地域政策としての創造産業政策のあり方についての考察

基本的には文化の創造に関わるアクターの自律的な行動に委ねることができる。

次に、文化の創造・生産を構成する要素については、人材、文化活動／文化資源、生産関係、制度、空間的環境（文化的インフラを主とし基本的な社会インフラを含む）を考えることができる。資本概念を使えば、それぞれ人的資本、文化資本、社会関係資本（ソーシャル・キャピタル）、制度資本、環境資本と見ることができる。このうち、制度資本は基本的には地域行政の政策対象とならず、社会関係資本も文化の創造・生産の分野においては、上述したように行政は側面的支援にとどまるべきと考えられる。他の3資本については、直接的なアプローチとしては、人的資本に対しては主に教育・人材育成、文化資本については文化活動への支援及び文化資源の獲得・蓄積等への支援、環境資本については文化・知識インフラ等への投資が考えられるが、これらは文化政策の基本的な政策メニューである<sup>(25)</sup>。その点において、文化政策は地域の文化創造・生産の構成要素に直接的に働きかける主要な政策手段として見ることができる。しかし、創造産業の文化生産は、このような直接関わる要素に支えられているだけではない。例えば、文化生産に関わるアクターたちは主に都市の中心部で活動や交流を行っているが、中心部の環境整備やアクセスの改善はそのような活動や交流を支えることになる。また、Floridaをはじめとして多くの論者が主張しているが、文化の生産に関わる人材は活動場所の選択において魅力的な生活環境に大きな価値を置く傾向を持つため、彼らを引き付けるために生活環境、消費環境を整備・充実するという政策が考えられる。文化政策のように文化生産に関わる主要な要素に直接働きかけるアプローチだけでなく、文化生産を取り巻く状況がどのように形成されているのかという理解に基づいて周辺的な部分をも考慮した政策のあり方が求められるのである。

このような政策のあり方として創造都市を考えることができる。創造都市の役割を改めて検討すると、文化生産に直接的に関わる要素を豊かにす

## 論 説

る重要な方法である文化政策を組み込んで、文化活動への支援、文化・知識インフラや環境の整備——資本概念を使えば、文化資本、環境資本への投資——を中心に、文化生産に関わる周辺の要素を考慮に入れて、より総合的かつ体系的に検討された政策のスタイルが創造都市といえるのではないか。なお、多くの地方都市では、創造産業は地域経済の主役になることまでは期待できず、むしろツーリズムや消費と結びついて地域経済を活性化することやシンボリックな作用によって地域のイメージ、ブランド的価値に影響することに重要な役割が求められる。その点においても創造都市が目指す都市の文化的環境の整備は重要なはたらきをすることが期待される。

### 5-5. 事例研究：札幌市

以上の議論を踏まえて、創造産業支援のための創造都市政策について具体的な事例として札幌市の取り組みを取り上げて検討してみたい<sup>(26)</sup>。

札幌市では、1990年代以降のICT産業の集積をベースに、それと交錯する形でメディアコンテンツ系の創造産業がクラスターを形成するようになってきている。ICT産業については、1976年に北海道大学の青木助教授（当時）が愛好家組織として設立した北海道マイクロコンピュータ研究会が産業形成の重要な契機となっている。この研究会によって青木は自身の研究室の資源と環境を公開することで学生や一般の市民がマイクロコンピュータに触れ開発に関わる機会を提供したのである。この研究会を通じて愛好家間の相互ノウハウやマイクロコンピュータ開発に関する情報や機材が共有化され、そこから趣味的なボランティア的取り組みとして共同作業が起こり、マイクロコンピュータを使用するためのソフトウェアやハードウェアが作られていった。その参加メンバーの中から、札幌のICT産業の草分け的な企業である、ハドソン、BUG、北海道コンピュータランド（のちのデービーソフト）等が設立され、さらにそこから多くの企業がスピノフするようになり、90年代以降の札幌のICT産業の集積をもたらしている。



## 地域政策としての創造産業政策のあり方についての考察

このようなICT産業の発展は、そもそも北海道マイクロコンピュータ研究会の参加者たちのユーザー的な関心と活動から始まったこともあり、デジタル技術に関するユーザー文化の醸成に大きく関わっていると考えられる（岡田 2013）。2007年、このような札幌のデジタル・ユーザーの厚みに支えられて、北海道大学の職員であった伊藤博之が設立したクリプトン・フューチャー・メディアという企業が開発した音楽制作支援ソフトのVOCALOID2初音ミクが誕生する。また、90年代以降、札幌では多くのICT技術者やユーザーのコミュニティが生まれるが、様々な形で結びついた相互扶助のコミュニティが新たなソフトウェアの開発やコンテンツ制作の活動につながっており、近年の携帯電話やスマートフォンのソフトウェアおよびコンテンツの制作で札幌のクリエイティブ経済を牽引している。

非常に大まかではあるが、以上見てきたように、札幌ではICT産業の発展を中心にメディアコンテンツ系の産業もユーザー文化に支えられて発展してきている。ここでは、対象となる活動に応じて数々の場が形成され、それらがプラットフォームとなってICT産業、創造産業が発展している。北海道マイクロコンピュータ研究会を嚆矢として、その後、青木が同様に青木塾を立ち上げている。1996年には、北海道マイクロコンピュータ研究会のメンバーであった山本を中心に情報ネットワークによるコミュニティ創造の組織としてNCF（ネットワーク・コミュニティ・フォーラム）が設立される。これは、札幌のコンピュータ愛好家や技術者が集まって立ち上がった、インターネット上でマルチメディア辞典（Intercity Oropas）を市民参加型で作ろうというプロジェクトに参加していたボランティアのメンバーの中からできたものである。行政の動きとしては、札幌市が地域情報化活動のための活動スペースとしてネットワーク・プラザを開設し、NCFの活動拠点として提供している。NCFは、ICT分野での起業やデジタルメディア・コンテンツに関わる創造的活動を促進させるプラットフォームとして機能していく。2000年には、自由なビジネス交流の場として札幌ビズカフェがオープンする。これらは、アクターやコミュニティが交流し、

## 論 説

相互作用をするような関係を形成する場であるとともに、コミュニティ自体をも生み出す場となっている。

次に、札幌市の創造産業支援のための政策について見てみたい。これまでは、ネットワーク・プラザの開設しか触れてないが、以上のような動きを受けて、札幌市はシリコンバレーをなぞった札幌バレーという地域のブランディング活動を行う。2001年には、デジタルコンテンツ産業の育成を図るため札幌デジタル創造プラザという、インキュベーションやネットワーク構築を中心にクリエイターの活動を総合的に支援することを目的とする施設を開設する。その後この施設はインタークロス・クリエイティブ・センター（ICC）として発展していく。2002年には札幌のICT産業は文部科学省の知的クラスター創成事業に選ばれ、これまでの下請け的な存在から企画・デザイン企業への脱皮を図ろうとするようになる。

創造都市としての取り組みは、2006年の上田市長による「創造都市さっぽろ Sapporo-Idea City」の宣言に始まる。2008年には、クリエイティブ・コモンズに関わる国際会議 iSummit の開催、2009年には、創造都市さっぽろ推進会議が創造都市に向けた提言書を作成する。その中で、ユネスコの創造都市ネットワーク加盟を目指すことが提言され、これ以降札幌市はそれに向かって政策を検討、展開していく。2010年には、文化庁メディア芸術祭札幌巡回展が開催され、その中で札幌のメディア・アーツの基盤と可能性が確認され、その後の検討を経てメディア・アーツ都市として創造都市を目指す方向に進むことになる。2012年には国内の創造都市ネットワーク日本に加盟し、2013年にはユネスコ創造都市ネットワークにメディア・アーツ都市として加盟が承認される。具体的な取り組みとしては、まず、2006年に映像の分野で産業化を目指した取り組みとして札幌国際短編映画祭を開催する。2010年には、札幌駅前通地下歩行空間を公共メディア空間として整備する。これは、市民、クリエイター、地域産業の担い手等が自ら主体的にコンテンツの制作と発信に関与する CGM（Consumer Generated Media）型のメディア空間としての機能を提供している。2012年には、メ

## 地域政策としての創造産業政策のあり方についての考察

メディア・アーツ都市を推進する母体として札幌メディア・アーツ・ラボ (SMAL) が設置される。産学官協働組織である SMAL は、創造都市さっぽろの研究開発、人材育成、メディア・アーツの進行に関わる具体的な事業を進めることになる。2014年には、創造都市さっぽろの象徴的な事業として札幌国際芸術祭が開催される<sup>(27)</sup>。7月19日から72日間かけて市内の各所を使って開催されたこの大規模なイベントでは、現代アートを中心とした展覧会や各種パフォーマンスなどの様々なプログラムが展開された。このイベントは、その目的として①文化芸術に満ちた札幌独自のライフスタイルの創出、②札幌らしい文化芸術を支える人づくり、③文化芸術の力による札幌の魅力再発見と新たな価値の創造、④「創造都市さっぽろ」をけん引する多様な人材の集積・交流、の4つの掲げており、展開方針の中にはメディア・アーツの展開を盛り込んでいる。

以上見てきたところを整理すると、札幌では、ICT産業が牽引する形で主にメディアコンテンツの制作に関わる創造産業が発展してきたが、そこでは、数々の場が、派生的に誕生するような形で登場し、それぞれ創造産業の発展のためのプラットフォームとして機能してきた。それは、クリエイター等のアクター間の関係の枠組みを形成する場であると同時に、コミュニティ自体をも生み出すものとしても機能していた。道具立てとしての場所や空間については、行政がネットワーク・プラザやICCを用意しているが、ネットワーク・プラザは場としてのNCFを空間的に支える役割を果たしてきた。また、札幌駅前通地下歩行空間は、メディア・アーツなどのクリエイターや市民が自己の作品を表現・発信する空間を提供している。プロジェクトあるいはイベントについては、Oroppasの作成をめぐるプロジェクトがその後、NCFの形成につながり、NCFはICT分野での起業やデジタルメディア・コンテンツに関わる創造的活動を促進させるプラットフォームとして機能している。創造都市政策の最大のイベントである札幌国際芸術祭においても、多くの創造的な活動のアクターが参加することで、彼らの間の関係の枠組みとしての場の形成を導くこと、そして、既に説明

## 論 説

してきたクリエイターたちの場を含めてこれらの場を有機的に結び付けていくことが期待されている。創造都市については、明確な目的に基づいて総合的・体系的に政策を展開しようとしている点において、レトリックだけではない実質を併せ持った創造都市の実現を目指しているように評価できる。文化政策を中心とした政策体系を構成しており、文化の生産に関わる人的資本、文化資本、環境資本に対する投資という点では、十分といえるかどうかは別として積極的に取り組んでいるように考えられる。現時点では、個々の政策の成果はある程度評価できても、全体としてどのような効果をもたらすのか、創造産業の発展にどのように貢献するのか、とりわけ文化の生産にはどのような影響を与えるのかについては今後の展開を待ちたい。

## 6. おわりに—まとめと展望—

本稿では、創造産業が地域に対してもつ可能性に期待し、地方都市において創造産業を育成・振興することに焦点を置いて、その政策のあり方について検討してきた。まず、創造産業は地域の実情に応じて多様な可能性を持っており、それぞれの地域の実情を考慮して戦略的に政策を検討し展開することが必要である。政策のアプローチとしては、創造産業を成立させる文化的価値の生産をいかに支援するかが重要で、文化を生み出す創造的活動を支える地域の社会的文脈に目を向けることが必要である。文化の生産は地域の様々なアクター間の活動や交流が作り出す複雑な状況が織りなす一種のエコシステムの中で行われるが、その中で各種のアクターが形成するコミュニティが重要な役割を担っている。しかし、重要なのは、様々なアクターやコミュニティが関係を形成の上、相互作用を展開し、そこから文化の生産を支える状況を創り出すことであり、そのためにはそれをもたらすアクター間の関係の枠組みとしての場が必要である。地域の文化生産の支援のための政策の方法は、直接的に創造的なアクターや彼らのコミュ



## 地域政策としての創造産業政策のあり方についての考察

ニティ、そして彼らの関係の枠組みとしての場の形成を支援することではなく、場の形成のための道具立てとしての場所や空間、プロジェクトやイベントを支援することである。文化の生産への支援という点において、創造都市は、文化生産に直接的に関わる要素を豊かにする重要な方法である文化政策を組み込んで、文化生産を支える場の形成を支援することを含めて文化活動への支援、文化・知識インフラや環境の整備を中心に、文化生産に関わる周辺的要素を考慮に入れて、より総合的かつ体系的に検討された政策のスタイルということができる。

本稿では、地域における文化の生産に焦点を置いて議論を行ってきたが、その生産のプロセスについては十分に把握されてはいない。また、必要なアクターやコミュニティが揃っていても、さらには、アクター間の関係の枠組みとしての場が形成されていたとしても、文化の生産が十分に展開するとは限らない。何らかの状況あるいは機運といったものが影響していると考えられる。この点を組み込む形で議論を再構成する必要があると考える。これらについての検討は今後の課題としたい。

## 〈注〉

- (1) Boix et.al. (2013), De Propriis et.al. (2013), De Propriis et.al. (2009) を参照している。
- (2) 音楽産業を例に取って説明すると、この産業では国内ではレコード産業を中心にした東京一極集中構造が続いてきた。しかし、音楽コンテンツのネット配信が増加し、パッケージ販売が低下することで音楽産業の中心であるレコード産業の収益力が低下し、東京一極集中構造を支えていた音楽コンテンツの生産体制が再編され自立するアーティストや独立系のレーベルが増加している。今後の展開については、東京はマスマーケットを対象として依然として一大集積拠点としての地位は維持するものの、マスマーケットが縮小しニッチマーケットが全体として拡大するならば、自立するアーティストやレーベルが増加し続

論 説

けると予想されるが、彼らが東京に立地しなければならない制約が弱くなるため地方への分散の可能性が高まると予想される。詳しくは、渡部薫『音楽産業の地理的展開に関する考察』（2013）を参照されたい。

（3）文化的価値については、Throsbyが文化と経済の関係をめぐる議論の中で詳しく論じているが（Throsby 2001）、直接的に明確な定義は与えていない。代わりにその構成要素について説明しており、①美学的価値、②精神的価値、③社会的価値、④歴史的価値、⑤象徴的価値、を挙げている。

（4）The Work Foundation, NESTA（2013）によると、創造産業は、「表現的価値に基づくアイデアを商業化」（p19）することによって成り立つという点に大きな特徴を持つ。

（5）このような側面を反映してか、創造産業という概念が包摂するサブセクターは、文化産業のそれに加えて経済的色彩の強いサブセクターを含むようになっている。文化産業を構成する具体的な産業としては、ファッション、デザイン、テレビ・ラジオ、映像・映画、ビデオ製作、ゲームソフト製作、音楽、演劇、美術・工芸品制作などが挙げられている。これに対して創造産業は、DCMSのMapping Document（1998）に基づく、文化産業を構成する産業に加えて、広告、建築設計、コンピュータ・ソフトウェア製作、出版などが含まれている。

（6）創造産業の個々のサブセクターの成り立ちについて、Throsbyの同心円モデルはこのような文化的価値と経済的価値の相対的な関係から説明している（Throsby 2001）。佐々木はThrosbyの議論を受けてこのモデルを図示している（佐々木 2007、p53）。

（7）創造都市は、概念上の曖昧さだけでなく、実施される政策もレトリックと実践が異なるということもしばしば指摘されている。Prattによると、実際の創造都市は3つの異なる要素をもっている（Pratt 2008）。a. 場所のマーケティング、b. 新しい政策プロセス、c. 文化・創造産業である。このうち、aは、Floridaのクリエイティブ・クラスの議論に結びつくものであり、bはLandryの創造都市で論じられているところである。このような特徴を持っているため、創造都市政策では、目的が不明確あるいは定義されていない、他の政策と明確に分けら

地域政策としての創造産業政策のあり方についての考察

れていない、原因と結果の関係が明確でない等の捉えどころが難しい性格を持っている (Pratt 2010: p15)。

- (8) このように現在使われている創造都市という概念は英国で生まれてきたものであるが、Prattによると、英国では明確に創造都市と謳っている自治体の政策はない (Pratt 2010, p14)。
- (9) 創造都市政策が政策担当者によってどのような理由で実施されているかについてはEvans (2009) が整理している。とりわけ論文中に掲載されている図 Policy Rationale for Creative Industries Policies (Evans 2009: p1024) を参考にされたい。
- (10) 一般的に人口・産業規模、産業・技術の内容・種類、交通・交流のボリューム・拠点性、教育・研究の活動及びインフラの状況等が挙げられるが、創造産業については、それらに加えて文化・エンターテインメント、メディア機能等が重要である。これらが創造産業にとって必要な人材の厚み・多様性を提供し、文化・経済・交流の各活動を支える。
- (11) これは、もちろん既存の文化政策そのものではない。ただし、創造産業の育成・発展に直接関わる政策ではなくても、長い時間をかけて地域の文化的蓄積に資するという意味では、多くの文化政策は含まれると見ていいのかもしれない。具体的な政策メニューについては、後述の注 (25) を参照されたい。
- (12) 色々なタイプの支援があるが、主なものとして、①ビジネス・スキルの支援、②技術的支援、③活動拠点の支援 (不動産面での支援)、④ネットワーク形成の支援、⑤他分野の事業者とのマッチング、⑤資金的支援、等が挙げられる。
- (13) 最初の2つは、それぞれ文化政策、産業政策を主にして構成される政策タイプである。クリエイティブ・クラス・モデルは、Richard Floridaのいうクリエイティブ・クラスの人たちを引き付ける都市の環境整備を重視する方法である。消費的要素を重視するためPrattらは消費的アプローチとしている。都市の生活環境整備、生活の質の向上が政策の主要なテーマになっていることから創造都市の主張として解釈される傾向にある。文化計画モデルは、Landryの主張する創造都市の概念に近い。そもそも創造都市という政策概念が「芸術文化が持つ

論 説

創造的なパワーを活かして社会の潜在力を引き出そうとする」(佐々木2001)ことに核心があり、そのため文化政策を重視しているため、文化政策タイプと重なる点も多い。ただし、文化インフラの充実を強調しており、より戦略的・総合的に文化を媒介項に他の領域の政策と結び付けて都市をガバナンスしていこうとするところに特徴を持つ。クリエイティブ・クラス・モデルと同様生活環境の整備を重視している (Grodach 2013)。

(14) 空間志向政策型都市は、創造産業を発展させるために都市の空間整備を重視している政策タイプを指しており、創造産業起業型都市は産業政策重視型、文化的創造都市は文化政策重視型の政策タイプである。The Research and Creative Metropoles Project team (2010) を参照。

(15) 地域においてこの産業の育成・発展のために展開する場合の政策のあり方に関しては、次のような論点を挙げることができる。

地域政策として展開する場合に関心を集めるのが、いかにこの産業を地域に集積させるかというa. 地域的集積性の問題である。これは、しばしば創造産業クラスターの問題として捉えられる。これに関連して、そのような集積を可能にする条件として、b. 創造性を育む環境及びその形成が問われている。これは、クリエイティブ・ミリュー、あるいは創造的環境として論じられているものであり、Floridaのクリエイティブ・クラス論にもつながっている。創造産業の基本的性格に関わり、この産業を捉える場合にも支援を行う場合にも重要なのが本文の中で論じている、c. 創造産業の文化的側面と産業的側面及び両者間の関係である。ここから創造産業特有の問題に関わる論点として、d. 文化政策の役割、e. 産業構造及び仕事の性格、f. 既存産業との関係／協働、g. 消費と生産の関係及び消費者の役割、h. 営利と非営利の関係、という論点が導かれる。

創造産業は一定の地理的空間、とりわけ都市の中心部に集まる傾向が強いため、i. 都市内での空間的分業あるいは役割分担、政策の地域的焦点化という論点が浮かんでくる。創造産業においても、グローバルな展開やそこでの位置づけ等を考慮に入れる必要があるが、その場合、逆にローカルで(=特定の地域において)文化の生産を行い創造産業の事業を営んでいることの意味が問われ



地域政策としての創造産業政策のあり方についての考察

るのであり、そこからj. グローバルとローカルの関係性という論点が出てくる。k. 教育及び人材育成は、創造産業に限らない問題だが、この産業においてはとりわけ文化生産に関わる領域が重要であり、この産業特有の問題が現れている。産業に対する行政の政策支援はどの分野においても難しい面があるが、創造産業は個人の創造性が産業を支える重要な要素であるためとりわけその傾向が強く、l. 行政の介入のあり方が大きな論点となる。これに関連して、支援の仕方、支援組織のあり方として、m. インターメディアリーの役割が問われる。最後に、創造産業の事業者を中心に、それに関わる人たちやコミュニティ、研究教育機関、文化施設、行政等の中で全体としてどのような関係を形成し政策を展開していけばいいかというn. ガバナンスの問題がある。

- (16) 渡部 (2010) によると、文化概念は大きくは次のように整理できる。すなわち、A. 人間の創造的な活動やその所産、B. ある集団の行動ないし関係の様式を示すもの、あるいは、価値・規範等、C. シンボルの体系、意味の体系。AとBは、文化をめぐる対立的な視点——前者が価値を持つ・生むものとしての文化、後者が社会構造に関わる文化——として論じられているが、相容れないものではない。ともに人が意味と向き合う中で形成されるものであるという認識に立っている。
- (17) Cohendet et.al. (2010) を参照している。そこでは、ここで論じている文化コンテンツに対して「創造的なプロセスで開発される知識の種類」としており、「純粋に科学的でも産業的なものでもなく、象徴的なものであり、それゆえ、非常に文脈特殊的であり、地域に応じて大きく異なる」(p93) と論じている。
- (18) これは、文化資本の形成・蓄積と見ることができる。詳しくは、Throsby (2001)、渡部 (2006) を参照されたい。
- (19) ここでは、次の資料を参照している。Cohendet and Simon (2008), Cohendet, Grandadam and Simon (2009, 2010, 2011)。
- (20) その一つとして検討したいのがポピュラー音楽の研究の中から生まれたシーンという概念である。シーンは、現在の文化の生産に消費者あるいは、オーディエンス、ユーザーが大きく関与するようになった状況を説明する。例としてポ

## 論 説

ピュラー音楽シーンについて説明すると、特定の地理的範囲の中で、オーディエンス、生産者、演奏者等が、お互いの役割の間の境界を曖昧にして、親密な関係を創り上げて行なっている活動の状況のことで、音楽のジャンルや好み、スタイルに応じたグループを形成する一方で、他のグループとはゆるいネットワーク関係を作っていることを特徴としている。シーンは、その内部で情報交換、技術的サポート、ジャーナルの作成、レコーディング活動などを行っており、また、それぞれ自らの示差的な特徴、伝統、アイデンティティを持ち、他のシーンやその他外部との間に境界を形成しているが、境界は固定的なものではなく、状況や時間によって変わっていく性格のものである。シーンは、ローカルに閉じているわけではなくグローバルな音楽シーンとは様々な形で交流を行い、外部の音楽から多大な影響を受けながらも、コミュニティ、地域の遺産、地域の歴史的特殊性、地域的アイデンティティやその音楽活動の歴史的な経緯に結びついている。詳しくは、渡部（2005, 2010）を参照されたい。

- (21) 西澤は、地域におけるハイテク産業形成を図るための議論としてクラスター論を批判し、「クラスターという企業集積を前提とするのではなく、集積をもたらすメゾ組織の構築が問わなければならない」と論じているが（西澤 2012：p41）、ここでの文化生産を取り巻く状況についての議論も同様である。
- (22) これについては、Cohendet et.al. (2011) が、知識形成の認知的なプラットフォームを提供するものとして空間（spaces）を定義し、異なるコミュニティ間の相互作用を促進するという機能を果たす上で特定の場所（places）に依存していると論じている。
- (23) ここでは、プロジェクトとは、定常的には行われていない特定の活動や事業を企画・実現しようとする取り組みを指し、イベントとは、そのような取り組みのうち単発的に行われるものを指す。
- (24) アクター間の密接な相互作用を伴う関係の形成において何らかの価値の実現を伴う実践が必要であることについては、Brown and Du Guid (1991) 及び渡部（2007）を参照されたい。
- (25) 都市の政策として行われる創造産業に関連した文化政策の具体的な内容を整

地域政策としての創造産業政策のあり方についての考察

理すると次のようになる。a. 文化活動への支援、b. 文化施設の整備・運営、c. 文化活動拠点の整備、d. 文化教育の展開、e. アーティストの人材育成支援、f. 文化イベントの開催あるいは協力／支援。

(26) 以下の記述は札幌市市長政策室政策企画部・大島真理氏（2015年7月7日、2016年1月28日）、松島康之氏（2016年1月28日）、札幌市経済局国際経済戦略室・江積淳一氏（2015年7月8日）、札幌市国際芸術祭担当・宮岡完氏（2016年1月29日）、一般財団法人さっぽろ産業振興財団・角谷俊太郎氏（2016年1月28日）、インタークロス・クリエイティブ・センター・久保俊哉氏（2016年1月28日）、NPO法人札幌ビズカフェ代表・石井宏和氏（2015年7月9日）へのインタビュー、金井一頼（2005, 2012）、武邑三裕（2013）、岡田智博（2012）、札幌市（2015A, 2015B）に基づく。

(27) 札幌国際芸術祭には多様な効果が期待されているが、多様な人材の交流もその一つである。札幌市国際芸術祭担当・宮岡完氏によると、芸術祭を契機にアート関係者間において数々の交流が起きており、今までつながっていなかった人たちの間にも交流が生まれている。札幌駅前通りで展開されている、ミーティング・プロジェクトという試みもその一つである。また、札幌市も芸術祭を契機に、SIAFラボ等の交流施設の整備及びそれを通じた交流支援を行っている。

〈参考文献〉

- 伊丹敬之, 1999, 「場のマネジメント序説」、組織科学第26巻第1号  
 ———, 2000, 「さまざまな『場』」、伊丹敬之・西口敏弘・野中郁次郎（編著）,  
 『場のダイナミズムと企業』, 東洋経済新報社  
 岡田智博, 2013, 『IT関連クリエイティブ産業の発展と創造クラスターの相関関係  
 ——アムステルダム・札幌・モントリオールの都市事例を参考に』, 東京  
 芸術大学博士論文, 博音242  
 金井一頼, 1999, 「地域におけるソシオダイナミクス・ネットワークの形成と展開」,  
 組織科学, 32(4)  
 ———, 2005, 「産業クラスターの創造・展開と起業家行動——サッポロITクラ

論 説

- スター形成プロセスにおける企業家活動のダイナミクス」, 組織科学, 38 (3)
- , 2012, 「起業家活動と地域エコシステム構築プロセスのマイクロメゾ統合論」, 西澤昭夫他『ハイテク産業を創る地域エコシステム』, 有斐閣
- 佐々木雅幸, 2001, 『創造都市への挑戦——産業と文化の息づく街へ』, 岩波書店
- , 2007, 「創造都市論の系譜と日本における展開」, 佐々木雅幸・創造研究開発機構, 『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
- 札幌市, 2015A, 『札幌国際芸術祭2014開催報告書』, 札幌市
- , 2015B, 『creative city Sapporo 創造都市さっぽろ』, 札幌市
- 武邑光裕, 2013, 「トランスメディアとしての創造都市——メディア・アーツ都市の創造経済」
- 西澤昭夫, 2012, 「クラスター政策から地域エコシステム構築策へ」, 西澤昭夫他『ハイテク産業を創る地域エコシステム』, 有斐閣
- 野中郁次郎・パトリック・ラインメラ・柴田友厚, 1998, 「知識と地域」, オフィスオートメーション, 19 (1)
- 野中郁次郎・紺野登, 2000, 「場の動態と知識構造: ダイナミックな組織知に向けて」, 伊丹敬之・西口敏弘・野中郁次郎 (編著), 『場のダイナミズムと企業』, 東洋経済新報社
- 渡部 薫, 2005, 「都市の創造性と文化消費—消費者の文化創造能力からの考察—」, 文化経済学 4 (4)
- , 2006, 「都市の変容と文化資本—活動の創発とネットワークによる文化の創造—」, 文化経済学 5 (2)
- , 2006, 「地域の主題化とソーシャル・キャピタルの形成——意味の視点からの考察」, 日本都市学会年報40
- , 2009, 「文化産業政策と創造的環境の形成—英国シェフィールドとマンチェスターを事例として—」, 日本都市学会年報43
- , 2013, 「音楽産業の地理的展開に関する考察—地方都市への分散の可能



## 地域政策としての創造産業政策のあり方についての考察

性をめぐって—」, 熊本法学129

- Amin, A. and Roberts, J., 2008, 'The Resurgence of Community in Economic Thought and Practice', in Amin, A. and Roberts, J., *Community, Economic Creativity, and Organization*, Oxford University Press
- Bakhshi, H., Freeman, A. and Higgs, P., 2013, *A Dynamic Mapping of the UK's Creative Industries*, NESTA
- Boix, R., Lazzeretti, L., Capone, F., De Propriis, L. and Sanchez, D., 2013, 'The Geography of creative industries in Europe: Comparing France, Great Britain, Italy and Spain', in Lazzeretti, L. (ed.), *Creative Industries and Innovation in Europe*, Routledge
- Brown, J. S. and Du Guid, P., 1991, 'Organizational Learning and Communities of Practice: Toward a Unified View of Working, Learning, and Innovation', *Organizational Science*, 2 (1)
- Caves, 2000, *Creative Industries: Contracts between Art and Commerce*, Harvard University Press
- Cohen, S., 1999, 'Scenes' in Horner, B. and Swiss, T. (ed.), *Key Terms in Popular Music and Culture*, Oxford: Blackwell Publishers
- Cohendet, P., Grandadam, D. and Simon, L., 2009, 'Economics and the ecology of creativity: evidence from the popular music industry', *International Review of Applied Economics*, 23 (6)
- , 2010, 'The Anatomy of the Creative City', *Industry and Innovation*, 17 (1)
- , 2011, 'Rethinking urban creativity: Lessons from Barcelona and Montreal', *City, Culture and Society*, 2
- Cohendet, P. and Simon, L., 2008, 'Knowledge-Intensive Firms, Communities, and Creative Cities', in Amin, A. and Roberts, J., *Community, Economic Creativity, and Organization*, Oxford University Press
- Currid, E., 2007, 'How Art and Culture happen in New York: Implication for the Urban Economic Development', *Journal of the American Planning*

*Association*, 73 (4)

Currid, E. and Williams, S., 2010, 'The geography of buzz: art, culture and the social milieu in Los Angeles and New York

DCMS, 1998, *Creative Industries Mapping Document*, Department for Culture, Media and Sport

———, 2000, *Creative Industries: The Regional Dimension*, Department for Culture, Media and Sport

De Propriis, L., 2013, 'Creative Industries in the United Kingdom', in Lazzeretti, L. (ed.), *Creative Industries and Innovation in Europe*, Routledge

De Propriis, L., Chapain, C., MacNeil, S. and Mateos-Garcia, J., 2009, *The Geography of Creative Industries*, NESTA

Evans, G., 2009, 'Creative Cities, Creative Spaces and Urban Policy', *Urban Studies*, 46 (5 & 6)

Florida, R., 2002, *The Rise of the Creative Class*, Basic Books (=井口典夫訳, 2008, 『クリエイティブ資本論——新たな経済階級の台頭』, ダイヤモンド社)

Grodach, 2013, 'Cultural Economic Planning in Creative Cities: Discourse and Practice', *International Journal of Urban and Regional Research*, 37 (5)

Landry, C., 2000, *Creative City: A Toolkit for Urban Innovations*, Earthscan Publication (=後藤和子監訳, 2003年, 『創造的都市——都市再生のための道具箱』, 日本評論社)

Mommaas, H., 2004, 'Cultural Clusters and the Post-industrial City: Towards the Remapping of Urban Cultural Policy', *Urban Studies*, 41 (3)

Pratt, A., 2008A, 'Creative Cities?', *Urban Design*, 106

———, 2008B, 'Creative Cities: the Cultural Industries and the Creative Class', *Geografiska Annalar: Series B, Human Geography*, 90 (2)

———, 2010, 'Creative cities: Tension within and between social, cultural and economic development – A critical reading of the UK experience', *City, Culture and Society*, 1

地域政策としての創造産業政策のあり方についての考察

- , 2011, ‘The cultural contradiction of the creative city’, *City, Culture and Society*, 2
- Power, D. and Scott, A., J., 2004, *Cultural Industries and the Production of Culture*, Routledge
- Scott, A., J., 2000, *The Cultural Economy of Cities: Essays on the Geography of Image Producing Industries*, Sage Publications
- , 2006, ‘Creative Cities: Conceptual Issues and Policy Questions’, *Journal of Urban Affairs*, 28 (1)
- The Research and Creative Metropolises Project team, 2010, *How to support creative cities? Good practices from European cities*
- The Work Foundation, Nesta, 2013, *Staying Ahead: the economic performance of the UK’s creative industries*, DCMS
- Throsby, D., 2001, *Economics and Culture*, Cambridge: Cambridge University Press  
(= 2002, 中谷武雄・後藤和子監訳, 『文化経済学入門—創造性の探究から都市再生まで—』, 日本経済新聞社)
- , 2010, *The Economics of Cultural Policy*, Cambridge: Cambridge University Press