

④ クリエイティブ・シティの形成に向けて

野田 邦弘

横浜市都市経営局政策課
課長補佐

1 都心部活性化への取組 スタート

横浜の都心部は、港を囲み独自の歴史や文化を有すると同時に、全国に先駆けて取り組んできた都市デザイン推進などの結果、魅力ある都市空間が形成されてきた。そして中華街などの集客拠点の存在などと相まって、多くの観光客が訪れる観光都市として発展してきた。

しかし、経済情勢の変化によるみなとみらい21開発のおくれ、歴史的建築物の減少、都心部におけるマンション建設の増加、関内地区オフィスの空洞化など横浜の都心部の持つ求心力が失われる可能性がある。

性が生じてきた。

このような横浜の都心部を活性化するため、平成14年11月「文化芸術・観光振興による都心部活性化検討委員会」が設置された（委員長は北沢猛東京大学助教授・横浜市参与）。委員会は、7回の検討会を開催しこの度提言をとりまとめ横浜市長に提出された（<http://www.city.yokohama.jp/m/e/keizai/seisaku/bunkageijutu/teigensho.pdf>）。この小論では、この提言の概要を紹介しながら今後横浜市が目指す都市イメージを明らかにしたい。

2 横浜の新たな都市ビジョン 「クリエイティブシティ」

提言は、「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て」という表題が付けられており、そこでは、都心部

の活性化を通して市全体を牽引していくという考えのもと、横浜の新たな都市ビジョンを「文化芸術創造都市—クリエイティブシテ

イ・ヨコハマ」とし、文化芸術を柱とする都市再生のためのビジョンが提案された。

これからの都市の活力の源泉は、先端技術の研究開発や新産業創出、芸術創造やコンテンツビジネスの拡大など広義の「創造性」にあると考え、この創造性をまちづくりのキーワードに据える。特に、創造性をもっとも鮮やかに発露する文化芸術に注目し、都心部において文化芸術活動を活性化させることを政策目標として掲げた。

文化芸術に着目したのは、それが、人々に感動を与えると同時に新たな価値観を生み出し、人々の新たな関係を構築するなど社会のイノベーションを促進すること、コンテンツ産業を含む文化芸術は今後新産業の創出など経済を牽引する潜在力を持っていること、文化芸術は都市の景観といったハード面での都市の魅力にソフト面で付加価値を付け加え都市の魅力を増大させる、といった理由からである。

3 「クリエイティブ・コア」 創造界隈」の形成

このような都市ビジョンの実現に向けた基本的方向と平成16年度からそれらを具体化するための戦略的プロジェクト及び関連・展開プロジェクトが示された。

第一の方向は、「アーティスト・クリエーターが住みたくなる創造環境の実現」である。都心部により多くのアーティストやクリエーターが居住し、創作活動を行いながら市民との交流など社会参加を推進することにより、都心部の文化的経済的活力を増加することが目指される。そのためには、制作環境の整備、作品発表、流通システムの整備、アーティストや

クリエーターと市民の交流プログラムなど社会参加の促進が重要であるとされた。

このような機能を担う拠点として「クリエイティブ・コア」創造界隈」をみなとみらい線馬車道駅周辺を想定し、この近辺に残る歴史的建築物や臨海部の倉庫などを保全しリノベーションを行いアートリエやSOHOさらにはオルタナティブスペースとして再生し創造拠点として活用することにより、アーティスト・クリエーターの多く活動するエリア「クリエイティブコア」を形成することがうたわれた。

4 創造的産業クラスターの形成による 経済活性化—映像文化都市の形成

第二の方向は、「創造的産業クラスターの形成による経済活性化」である。創造的産業（Creative Industries）とは、イ

ギリスのブレア政権が提唱したもので、広告、建築、アンティーク、芸術、工芸、デザイン、ファッション、映画（映像）、ビデオ、ゲ

ーム、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、ラジオなどの産業を指し、これらの産業は他の産業に比べて大きな伸びを示しており、今後の経済を牽引するエンジンとしての役割が期待されているとしている※①。

わが国においても、2001年の創造的産業の事業所数は17万6千、従業者数は187万8千人となっており、全産業に占める割合はそれぞれ2・8%、3・2%である。1996年と比較すると、全産業では事業所数で5・5ポイント、従業者数で4・3ポイントのマイナスであるのに対し、創造的産業では、事業所数で3・8ポイント、従業者数で7・9ポイントのプラスになっており、この分野の事業規模が拡大していることが示されている※②。

このように今後成長が期待される創造的産業の集積を図ることにより創造的産業クラスターを都心に形成し、文化芸術の情報発信を強化するのみならず、新産業の創出や雇用の確保など経済活性化を促進すべきであるとされた。

そして、この政策目標を具体化する施策が「映像文化都市」である。ここでは、映像文化関連施設・映像演劇系大学・大学院等人材育成機関等の立地推進など中核機能立地の推進、劇場などエンターテインメント機能集積によるプロ

ードウエー的にぎわい創出について述べられた。そのためには、コンテンツ生産をリードし、関連需要を生み出す映画、ビデオ、CG、ゲーム、アニメ等の制作関連企業と共に、それらを支える関連産業の都心部エリアへの集約的な立地の促進が求められ、そのためのインセンティブの導入が必要とされた。また、MM21地区における開発スキームの見直し、土地の処分方式の見直し、暫定利用の活用、公的施設整備に関する支援と開発促進策の充実、映像文化関係の学識経験者、映像・コンテンツ産業界、国や関係機関で組織する「(仮称)横浜映像文化フォーラム」の設置も提言された。

① ナショナルアートパーク構想

第三の方向は、臨港パークから山下ふ頭までのウォーターフロントゾーンを対象とし、国際的な文化観光交流拠点として「(仮称)ナショナルアートパーク」を整備し、世界に向けた横浜の「顔」を形作るというものである。

中核的整備エリアとしては、わが国開国と横浜港発祥の地である象の鼻・大さん橋基部と山下ふ頭があげられる。象の鼻・大さん橋基部については、文化の視点を取り入れた開港シンボルゾーンとして国と連携しつつ、多くの市民が共感できるアイデアを国際コンペなどにより広く募る世界に誇れる魅

力あるエリア形成を提言している。山下ふ頭地区については、第二回横浜トリエンナーレ(2005年秋)の開催が同ふ頭内の倉庫や上屋を活用して開催することを契機とし、港湾物流の将来見通し、倉庫の多目的活用や機能転換の可能性を踏まえた、将来的な土地利用ビジョンの明確化について検討を行うべきであることがうたわれた。このような(仮称)ナショナルアートパークの整備に際しては、賑わい施設整備に向けての規制緩和や民間活力の導入、国への働きかけが重要であることもあわせて提言された。

② 実現に向けた推進方策

このようなクリエイティブシティ・ヨコハマ形成のための推進方策として提言では、都心部活性化に向けた市内部における専任組織の設置、特区を活用したまちづくり、シティ・プロモーションの3つが提言された。

専任組織の設置というものは、これまで異なる局でバラバラに取り組まれてきた、文化政策、経済振興、都市づくりといった機能を統合した文化の専任組織を設置し、そこへ専門的知識を持った民間人を登用するというものである。この提言を受けて、平成16年度から「文化芸術都市創造事業本部」が設置される予定である。また、クリエイティブシティ・

ヨコハマの形成には、特区※③を活用したまちづくりが必要であることも述べられた。これまで述べた文化によるまちづくりのために、横浜独自の規制緩和やインセンティブを導入することが求められること、また、横浜らしい景観・街並みルールを守るためには(仮)関内デザインプラン(共通デザインコード)といったまちづくりガイドラインの策定などが求められるとした。

実現に向けた推進方策として提言では、シティ・プロモーションとの連携もうたわれた。文化芸術創造都市・クリエイティブシティ・ヨコハマという新しい都市イメージの戦略的な情報発信を行い、横浜のイメージ形成とシティセールスを行うことである。その際、日米交流150年(2004年)、横浜トリエンナーレ(2005年、2008年)※④、開港150周年(2009年)などといった歴史のエポックなどを活用し、計画的な取り組みを推進することが大切であるとした。

③ 提言の特徴

今回の提言において新しい視点として指摘できるのは次の点である。第一に、これまで都市開発において企業・機関の誘致を主眼

としてきた。しかし、提言では、アーティストやクリエイター等を横浜に住んでもらうことを目標とした。つまり、創造的な人材を横浜に集めようという発想である。また、今後成長の期待される創造的産業を集積すべきであることが強調された。

第二に、文化政策を市民の文化的ニーズに応える一方で、産業政策や都市づくりといった政策目標と融合させ新しい観点から文化政策をとらえ直したことである。

第三に、クリエイティブシティの形成は、市主導で行うのではなく、市民やNPOなど「民の力」で進めるべきとした。そのためには将来市とは独立した推進機構の必要性にも言及している。実は、横浜市では文化芸術の面で「民の力」を活用した事業をすでに開始している。クリエイティブ・コアの先導的事業として、北仲・馬車道地区の旧第一銀行と旧富士銀行の2つの使われなくなったビルを平成16、17年度の2年間にわたり様々なジャンルの文化事業を行うという都心部歴史的建築物文化芸術活用実験事業がそれである。この事業を担う団体を公募した結果「BankART 1999」という団体※⑤が決まり、三月から事業を開始した。

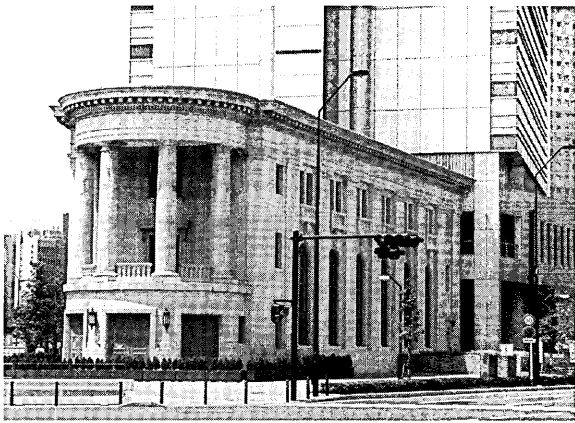
5 創造都市論の登場

委員会が検討に際して参考にしたのが、現在EU諸都市で注目されている「創造都市」というコンセプトである。これは、イギリスのシンクタンク「コメディア」代表のチャールズ・ランドリーなどによって提唱されている文化を重視した都市再生の考え方である。製造業の衰退と産業の空洞化など産業構造の転換を背景に、国家から自立して都市の個性を発揮しようとするものである。20世紀型の重厚長大型の製造業に依存してきた都市は70年代以降軒並み経済が衰退した。

しかし、このような疲弊した都市の中から文化を軸とした新たなまちづくりにより活力を取り戻し、都市再生を果たした事例が80年代以降紹介され始めた。そこでは、芸術や文化が持つ創造性を活かして社会の持つ潜在力を引き出すことにより都市問題への革新的な解決法を適用したり、都市の新しい価値や魅力の創造を目指した都市づくりを進めている。

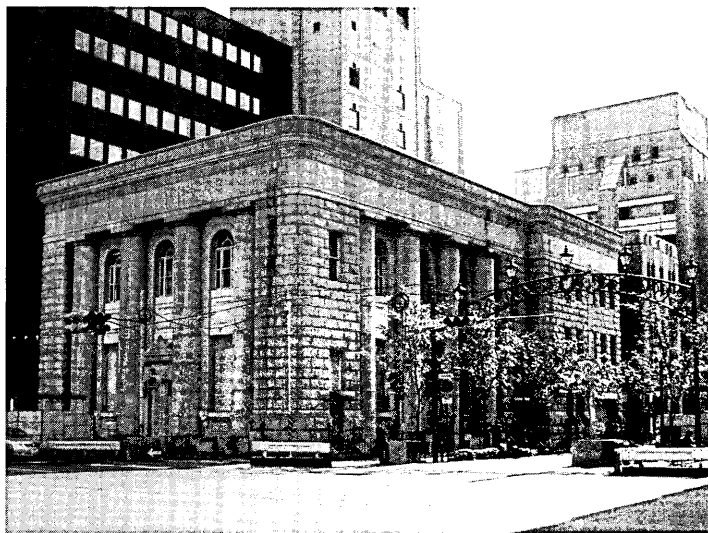
創造都市論では、都市の再生にとって人的資源こそが最も重要な要素として考えられて

いる。カーネギーメロン大学のリチャード・フロリダは「創造階級の台頭」※⑥の中で、アメリカの「クリエイティブ・クラス」(創造的な職業従事者)は推定で4,000万人程度で、これは仕事をもつ人の30%以上となっていること、また、彼らが下す選択は巨大なインパクトを経済に与えはじめており、将来的には彼らによって都市の繁栄度までが決定されることになりそうだ、と指摘している。つまり、創造的職業の人々にとって魅力ある都市こそが、繁栄するという考え方である。そのためには創造環境(クリエイティブミュー)の整備が重要となってくる。また、創造都市論では、都市の



BankART1929 YOKOHAMA (旧第一銀行)

歴史や記憶を伝える建築物など歴史的モニュメントを重視する。近代産業遺構としての都市資源を文化施設などとしてリノベーションすることである。このようなオルタナティブスペースの最近の成功事例としては、リユニニック(ナント、元お菓子工場)、テートモダン美術館(ロンドン、元発電



BankART1929 馬車道 (旧富士銀行)

所)、ケーブルファクトリー(ヘルシンキ、元ノキアの工場)などである。
本提言に沿った施策を実行することにより、クリエイティブシティ・ヨコハマが形成され、文化芸術分野における先進都市として横浜がその名を世界にとどろかせるようになることを期待したい。

※④横浜トリエンナーレは、2001年にスタートした。第2回は、本来なら2004年の開催となるが、準備に時間を要したため2005年の開催となる。

※⑤横浜STスポットとYCCCプロジェクトの2つの団体が合体して「BankART 1929」を構成した。

※⑥Richard Florida “The Rise of Creative Class” 2002

※①イギリス文化、スポーツ、メディア省による

※②吉本光宏「創造的産業群の潮流—わが国の現状とさらなる振興に向けて—」(ニッセイ基礎研REPORT2003.11)

※③横浜市は国に対して「文化芸術創造交流特区」としていくつかの提案を行い、そのうち演劇など芸能に携わる子役の夜間就労時間制限の延長が全国実施として認められた。