

快適な都市環境と、
多様に富む寛容な社会環境が、
知識創造を促進し、都市を活性化させる。

創造環境としての都市

松本康

(立教大学社会学部)

講演要旨

都市社会学は、ふたつの問いをめぐって研究が進められてきた。(1)都市は何を生み出すか。(2)何が都市を生み出すか。このふたつの問いに対する近年の解答は、〈創造性〉というキーワードに収斂してきた。都市が生み出すものは、革新的な文化や技術であり、都市は創造環境である。また、都市を生み出す原動力は知識創造であり、快適な都市環境と多様に富む寛容な社会環境が、知識創造階級をひきつけ、都市を活性化させる。

1. 都市は何を生み出すか

社会解体

19世紀から20世紀初頭にかけての産業化は、都市の急速な成長をひきおこした。都市は私たちの社会生活をどのように変えるのか？これが、都市の社会学的研究の関心であった。初期の都市社会学者は、都市がコミュニティの衰退をひきおこし、さまざまな問題を生み出すと考えた。

シカゴ学派都市社会学の指導者、ロバート・パークは、近代都市が伝統的な社会秩序を解体し、その結果、犯罪・非行・自殺などさまざまな社会問題が引き起こされると考えた。もっとも、パークは、都市に新しい文化や行動様式が生まれてくることも見逃さなかった。パークは、都市問題を道徳的に非難するよりも、その原因を冷静に分析しようとした。

パークの学生であったルイス・ワースは、論文「生活様式としてのアーバニズム」によって、都市社会学に大きな影響を及ぼした。ワースによれば、都市とは、規模が大きく、密度が高く、社会的異質性の高い居住地である。そのような場所では、コミュニティが衰退し、人びとは、孤立・疎外・不安・逸脱にさらされると説いた。こうした問題を解決するには、都市計画によって、規模、密度、異質性を制御することが必要であるとワースは考えた。

多様性の活用

これに対し、都市問題の評論家であるジェーン・ジェイコブズや都市社会学者クロード・フィッシャーは、都市のもつ多様性と、それが生み出す非通念的な下位文化を都市の活力の源泉として評価した。

ジェイコブズは、均質で画一的な都市計画を批判、都市活力の源泉は多様性であると主張した。用途の混合、短い街区、新しい建物と古い建物の混在、高密度の居住が、都市の賑わいを生みだすと論じた。

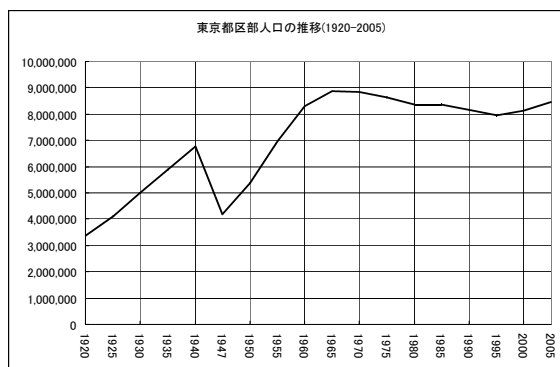
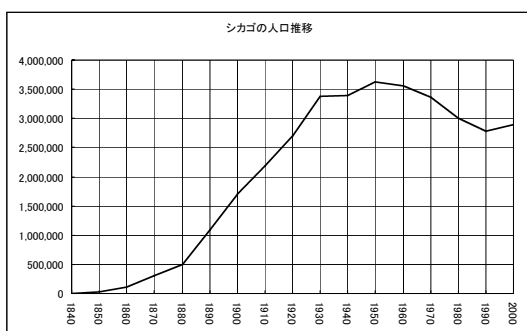
フィッシャーは、都市が多様な下位文化を生みだすとする「アーバニズムの下位文化理論」を提唱した。都市は、その人口量のゆえに、社会的ネットワークの選択性を増大させ、新しいネットワークの形成を促進する。その結果、新しい多様なネットワークを基盤として、通念とは異なる文化や行動様式が生みだされてくる。都市の非通念性には、犯罪や非行などの悪い面ばかりではなく、革新的な文化や発明など、良い面もあると論じた。

都市は何を生みだすか

都市は伝統的なコミュニティを衰退させ、犯罪や非行を生みだすという考え方は、今日でも根強い。しかし、都市研究の最先端では、多様な人びとが「弱い絆」によって結ばれたコミュニティが、都市を活性化させることが、示されつつある。

2. 何が都市を生みだすか

パークやワースが都市研究に取り組んでいた時代には、産業化を背景に、都市が急成長していた。したがって、都市が生みだす社会問題に関心が集中していた。しかし、1960年代から、先進諸国では、郊外化の影響で、中心都市の人口は減少する傾向にあった。さらに、1970年代以降は、脱工業化・グローバル化の影響で、先進諸国の都市は衰退に向かった。そのために、何が都市を生みだすか、という問いが切実なものとなった。



工業化と都市成長

従来の考え方は、工業化が都市成長を生みだすというものだった。したがって都市が成長するかどうかは、産業の立地に左右された。都市は、産業立地に有利な条件を整備することによって、産業を誘致しようとした。日本の全国総合開発計画は、全国に産業都市を形成することによって国土の均衡ある発展を目指そうとした。アメリカでは、各自治体が、それぞれ都市成長体制を組んで、産業誘致を競った（「成長マシンとしての都市」）。

大量生産体制の行き詰まり

1970年代、石油危機をきっかけに、それまで先進資本主義諸国の経済成長を支えてきた大量生産体制が行き詰まりをみせた。米国の製造業は、北東部や五大湖地方（フロスト

ベルト)の工場を閉鎖して、海外生産に転じ、これがグローバル経済の引き金となった。

また、フロストベルトから引き上げられた資本の一部は、サンベルト(フロリダからテキサス・カリフォルニアに至る南部・西部地方)のハイテク産業に投下された。

この間、日本の製造業は、米国への輸出に依存、貿易不均衡が拡大した。85年以降は、内需拡大策が土地資産バブルの引き金になった。90年代、バブル経済崩壊後、ようやく構造再編が本格化した。

情報技術革命と都市再編 スペインに生まれ、フランスで学び、アメリカに移住した社会学者、マニュエル・カステルは、情報技術革命に注目して、1980年代以降の都市再編を次のように説明した。先進社会では、工業化(「工業的發展様式」)が危機に陥り、情報化(「情報的發展様式」)に活路を見いだすようになった。在来型の製造業は衰退し、ハイテク産業が立地する「新しい産業空間」が形成されるとともに、グローバル情報経済のネットワークが形成されて、都市はその結節点として再編される。この再編過程は、所得格差や空間をめぐる紛争を引き起こす。

グローバル経済と都市再編 一方、オランダに生まれ、アルゼンチンとイタリアで育ち、アメリカに移住した社会学者、サスキア・サッセンは、グローバル経済に注目、グローバル経済の指令中枢が、ニューヨーク・ロンドン・東京に集中して、周囲の衰退とは無関係にグローバル都市が繁栄すると論じた。

グローバル都市では、「生産者サービス」(金融・保険・不動産業や対事業所サービス)が集積、高所得専門職層が都市に集中する一方で、ビル管理・レストランのサービスなど、高所得者向けサービスを提供する下級サービス職に移民労働者が参入する。その結果、都市における所得格差が拡大し、不満と紛争が生じると説いた。

成長要因としての都市アメニティ

カステルやサッセンは、構造再編による格差の拡大を強調した。これに対して、政治社会学者のテリー・クラークや経済地理学者のリチャード・フロリダは、都市の成長要因として「都市アメニティ」(自然環境と人工環境の快適性)に独自の意義を見いだした。

エンターテイメント・マシンとしての都市 クラークは、90年代後半のシカゴの再生過程の研究から、専門職層をひきつけるのに、都市アメニティ政策が重要であるとした。シカゴでは、都市の緑化と文化資源の活用によって、犯罪都市シカゴのイメージを転換、脱工業化によって衰退していた都市の活性化に成功した。このことから、脱工業化時代の都市は、企業誘致に奔走する「成長マシン」でもなければ、開発政策に反対する「反成長マシン」でもなく、脱物質主義的な価値観をもつ専門技術職層や、文化創造に志向するニュー・ボヘミアンをひきつける「エンターテイメント・マシン」に移行しつつあると、クラークは論じた。

創造階級の興隆 フロリダは、脱工業化による都市衰退の悲惨さを体験し、アメリカの「ブームタウン」の経済地理学を研究、都市の成長要因は、Technology(技術)、Talent(才能)、Tolerance(寛容性)の"3T"であることを発見した。付加価値の高いハイテク産業は、創造階級をひきつけることができる場所に立地し、創造階級は、都市アメニティ(快適な自然環境と都市環境)と寛容な社会環境(多様な人口構成、とくに同性愛者の集中)を好むこ

とを統計的に証明した。

何が都市を生みだすか

工業を基礎とする大量生産時代には、工場の立地が都市化を促進、企業誘致が地域開発と都市成長の鍵を握ると考えられていた。

これに対して、情報グローバル経済に転換した知識創造時代には、知識創造階級をひきつける快適な環境が、技術革新と文化創造を促進し、都市に活力をもたらす。よって、都市アメニティ政策や寛容な社会風土の形成が、都市活性化の鍵を握る。

3. 創造環境としての都市

「都市は何を生みだすか」「何が都市を生みだすか」。このふたつの問いに対する解答は、融合し始めている。都市が生みだす技術革新と文化創造は、旧来の社会秩序を揺るがすだけでなく、都市の活力の源泉ともなっている。

また、大量生産体制からグローバル情報経済への転換によって、知識創造そのものが価値の源泉となり、快適な都市環境と多様性を許容する寛容な社会環境が、知識創造階級をひきつけ、都市を活性化させる。

創造環境とは

結局、都市は、たんに創造された環境（人工環境）であるだけでなく、創造的な環境であり、さらに創造を促進する環境（創造環境）であることが求められている。創造環境は、次の4つの側面を含んでいる。

自然的アメニティ——清浄な空気や水、緑など良好な自然環境が、知識創造階級をひきつける。

人工的アメニティ——快適で賑わいのある都市環境（用途の混合、細街路の活用、緻密な都市空間の形成と多様なサービスの供給）が、知識創造階級をひきつける。

緩やかなネットワーク——閉鎖的で緊密な社会的ネットワークではなく、開放的で緩やかなネットワークの形成が、知識創造（技術革新や文化創造）の協働作業を可能にする。

寛容な社会環境——異質な他者が参入しやすい寛容な社会的風土が、エスニシティ・ジェンダー・性的指向にかかわらず、多様で創造的な人びとをひきつける。

知識創造と社会階層

世の中、創造的な仕事は少なく、型にはまった仕事は多い。また、金になる仕事は少ないが、金にならない仕事はいくらでもある。

(1) 創造的で金になる仕事に就ける人は幸福である（創造的専門職階層）。

(2) 金になるけれども型にはまった仕事に就いている人は、余暇を利用して、金にならないけれども、創造的な活動をすることができる。なかには、創造的な活動が「本業」で、型にはまった仕事は金を稼ぐ手段と考えている人もいる。（Weekend Bohemian）

(3) しかし、金になる仕事にありつけず、金にならなくても創造的活動をつづける人もいる。ときどき、創造的専門職としての自由契約や臨時雇用にありついたり、それでも食っ

ていけない場合には、下級サービス職に参入する。いつかは創造的専門職へという夢を抱きつつ...。(New Bohemian)

これが現代都市からひきだされる近未来の都市社会である。

	高所得	低所得
創造的な労働	創造的専門職	休日のパフォーマンス
型にはまった労働	Weekend Bohemian	New Bohemian コンビニでバイト

参考文献

- Castells, Manuel. 1989. *The Informational City*. Blackwell.
- _____ 1996. *The Information Age: Economy, Society, and Culture. Vol.1 The Rise of the Network Society*. Blackwell.
- Clark, Terry N. 2000. *Trees and Real Violins*. <http://fau.uchicago.edu/archive.html>
- _____ ed. 2004. *The City as an Entertainment Machine*. Elsevier.
- Fischer, Claude S. 1984. *The Urban Experience*, 2nd ed.. Harcourt Brace and Jovanovich. (松本康・前田尚子訳『都市的体験』未来社、1996年)
- Florida, Richard. 2002. *The Rise of the Creative Class*. Basic Books.
- Jacobs, Jane. 1961. *The Death and Life of Great American Cities*. Randum House. (黒川紀章訳(部分訳)『アメリカ大都市の死と生』鹿島出版会、1977年)
- Molotch, Harvey L. 1987. "City as a Growth Machine." *American Journal of Sociology* 82: 309-332.
- Park, Robert E. 1925. *The City: Suggestions for the Investigation of Human Behavior in the Urban Environment*. The University of Chicago Press.
- Sassen, Saskia. 1991. *The Global City*. Princeton.
- Wirth, Louis. 1938. "Urbanism as a Way of Life." *American Journal of Sociology* 44:1-24. (高橋勇悦訳「生活様式としてのアーバニズム」鈴木広編『都市化の社会学理論』誠信書房、1978年)