

大阪市大『創造都市研究』第5巻第2号（通巻7号） 2009年12月

■ 査読論文 ■

99頁～114頁

「創造の場」についての理論的考察 — 「創造の場」の4類型と「創造の場」のシステムモデル —

萩原雅也（大阪市立大学大学院・創造都市研究科・博士（後期）課程）

A Theoretical Study on the Creative Milieu :

Four Categories of the Creative Milieu and A System Model of the Creative Milieu

Masaya HAGIHARA (Graduate School for Creative Cities, Osaka City University)

【要旨】

21世紀初頭の都市論の一つとして定着し、活発な議論が展開されている創造都市に関する研究において、その中核となる概念として提示されているのが「創造の場」である。しかし、その必要性は広く認知され、都市政策として具現化されつつも、明確な定義は存在せず、「創造の場」がどのようなものなのかについての共通の基盤はいまだ築かれていないことが指摘される。そのような中で、本論考は、創造都市形成に向けた「創造の場」研究の基本的なフレームとなる理論について考察しようとするものである。以下の本論では、まず、創造都市論において「創造の場」がどのように論じられてきたのかを検討し、「創造の場」の概念に影響を与えている知識創造企業をはじめとする組織論の類似概念と比較を行う。そのうえで、都市における多様な創造的営為を視野に入れるために「創造の場」を幅広く捉えなおし、「創造の場」を外側からみていくための見取り図として、創造的営為を行う主体と創造的営為の性格の2軸による4つの類型化を行う。さらに、「創造の場」研究のキー概念となる「創造性」についてアプローチしてきた心理学研究の流れを概括したうえで、チクセントミハイの「創造性のシステムモデル」をてがかりに「創造の場」の内実を考えるフレームについて考察する。最後に、ここまで参照してきた創造都市論、組織論、心理学研究における理論モデルをふまえて、「創造の場」の内実をさらに掘り下げ、それを構築する本質的要素を検討し、4つの要素が関与する「創造の場」のシステムモデルとして提示する。

【キーワード】

創造都市、創造の場、創造性のシステムモデル、主体、芸術

【abstract】

This theoretical study is to examine the basic theory and research frame of the creative milieu that ranks the center of creative city. Therefore, first, I examine creative milieu from the theory of creative cities, and make a comparison with similar concepts of organizational theory. Next, in order to view a variety of creative acts, I have to re-capture a wide range of the creative milieu. And, in order to examine the creative milieu from the outside, I classify the creative milieu into the four categories by nature of the creative act and the subject of creative activity. In addition, I try to consider a frame that explains the creative milieu from inside with the systems view of creativity. Finally, I consider the essentials

to the construction of the creative milieu, and I will present a system model of the creative milieu, that involves four elements of creativity.

【Keywords】

Creative Cities, Creative Milieu, Systems View of Creativity, Individual, Arts

はじめに

佐々木[2001]は、創造都市の定義として、「創造都市とは市民の創造活動の自由な発揮に基づいて、文化と産業における創造性に富み、同時に、脱大量生産の革新的で柔軟な都市経済システムを備え、グローバルな環境問題や、あるいは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ような、『創造の場』に富んだ都市」としている(佐々木[2001] p.42)。さらに、同書では、「文化と産業の『創造の場』を、多様で個性的なかたちで作り出すことによって、創造的な都市や地域に転換することが可能であること」(佐々木[2001] p.191)を4つの事例研究によって示している。この「創造の場」という概念は、野中[1996]の「知識創造企業」の議論を批判的に検討し構築されているが、佐々木[2007]においては、野中らの関係性に基づく時空間としての「場」の概念¹⁾を継承しつつも、「創造の『場』という点から見れば、企業はもちろんのこと、まず企業が存在し、労働者が生活する都市や地域そのものが創造的でなければならないと考えて、創造都市論の中に「創造の場」の概念を導入してきた」(佐々木[2007] p.31)と述べている。

このように、「創造の場」は、今日の社会環境の変化に伴うグローバル、ローカルな課題に柔軟に対応する「創造都市」を理論的にも実証的にも考察するうえで重要な概念であり、都市の創造性を構築するコアというべきものとして捉えられている。しかしながら、「創造の場」の要素や機能についてはまとめられ、都市のなかに「創造的な場」を多様に創り出すことが訴えられているものの、後藤[2005]が指摘するように「創造の場」とはどのようなものなのか、その構造を理論的に明らかにするという課題は残されたままである。

前記の著作をはじめ、21世紀初頭の都市論の一つとして定着し、活発な議論が展開されている創造都市をめぐる先行研究(創造都市論²⁾)においても、「創造の場」の理念的な考察は深められておらず³⁾、「創造の場」についての実証的研究は未開拓である。産業と文化の「創造の場」の必要性は広く認知され、芸術家の創作の場、カフェなどの情報交換・交流の場、創造産業クラスター形成に向けた環境(creative milieu)など多種多様なものが「創造の場」として個々の都市における政策に具現化されつつも、「創造の場」がどのようなものなのかについての共通の基盤は、いまだ築かれていないのではないだろうか。

さらにいえば、創造都市論や「創造の場」のキー概念である「創造性」とは何なのか、創造的であることはどのようにして認められ、拡張されていくのかについての考察も十分とはいえないであろう⁴⁾。もともと「創造性」は、個人特性、認知過程、社会文化活動などさまざまな考え方からのアプローチが行われ、多様な定義が存在しており、統一された意味を見いだすことは難しい⁵⁾。しかし、上記の佐々木[2001]の創造都市の定義においても「創造」ということばが繰り返し使われているのであり、創造都市研究においても創造性について掘り下げて考察することが必要であろう。

このようななかで、萩原[2008]は、「創造の場」が形成されるプロセスや条件に着目し、学習論に軸足を置きながら事例分析を加え、「創造の場」に共通する発展・構造モデルの構築を試みている。しかし、社会的な学習をととした「創造の場」の発展過程についての説明はなされているものの、「創造の場」そのものが持つ要素や価値、創造性との関わりについての考察は不足しており、「創造の場」研究の基盤としては不十分といわざるをえない。

そこで、本論考は、「創造の場」研究のフレームとなる理論構築をめざして、創造的営為⁶⁾に関与するさまざまな「創造の場」について検討し、類型化を行うとともに、創造性に関する他分野の研究をふまえて「創造の場」の持つ要素や内実について考察を加えようとするものである。

以下の本論の構成は次のとおりである。まず、第Ⅰ節において先行研究における「創造の場」について検討し、整理したうえで、その範囲を拡張し包括的な「創造の場」の見取り図を提示する。第Ⅱ節では、「創造の場」研究のキー概念となる創造性について、心理学の知見にもとづいた検討を行い、「創造の場」を内側からみたときに必要な要素について考察する。第Ⅲ節では、「創造の場」での活動による価値変容について考え、創造都市形成に向けた「創造の場」の理論フレームとなるシステムモデルの構築を試みる。

I. 「創造の場」の類型化

本節では、まず、創造都市論において「創造の場」がどのように論じられてきたのかを検討するとともに、「創造の場」の概念に影響を与えている知識創造企業をはじめとする組織論の類似概念と比較を行う。そのうえで、都市における多様な創造的営為を視野に入れるために「創造の場」を幅広く捉えなおし、「創造の場」を外側からみていくための見取り図として、創造的営為を行う主体と創造的営為の性格の2軸による4つの類型化を行う。

1. 創造都市論における「創造の場」

佐々木[2001]では、「創造都市・ボローニャ」の旧株式取引所をリノベーションしたマルチメディア図書館、旧タバコ工場を再開発した文化施設等と創造的仕事を支援する演劇協同組合、社会的協同組合が相まって「創造の場」を形成していることが指摘されている。また同じく、「内発的創造都市・金沢」の「創造の場」の事例の一つとしてあげられているのが産業遺産として歴史的な価値を有する煉瓦造の紡績工場跡と倉庫群をドラマ工房などに転用した施設である「金沢市民芸術家村」である。この「金沢市民芸術家村」では、文化的な雰囲気を持つ工場の空間が刺激となって、24時間利用可能という条件や市民から選ばれたディレクターによる事業企画などの市民参画が施設を活性化し市民の創発的な文化活動が展開されている。

また、後藤[2006]は、アムステルダム市の調査・研究をふまえて、個人の持つ創造性や創造的活動が単純な労働やビジネスと結びつき「創造的産業」としてスタートする際に、都心部に立地することが多いことを指摘している。その理由として示唆されているのが、生活の質の高さ、カフェなどでの情報交換・社交の場、オープンな雰囲気、固有な文化と多様性を持つ場があることである。創造性が集中的に発揮される経済的セクターである「創造的産業」においては、創造的な営為を行う人々の存在とその活動の活性化につながる文化的な雰囲気を持つ交流・関わり合いの場が不可欠なのである。

このような創造都市論が着目する「創造の場」は、佐々木[2001]によれば次の三つの要素からなる（佐々木[2001] pp.215-217）(表1)。

- 1) 「第一の要素は芸術家と企業や市民を結びつけるコーディネーターの存在」である。このコーディネーターは制度化・組織化された「民間の営利活動ではなく、非営利のNPOや第三セクターで活動することがふさわしい」。
- 2) 「第二の要素は、人間的信頼関係を基礎にしたネットワークの結び目の機能であり、開かれた自由な非営利組織によって担われたネットワークは草の根からの住民参加を実現して、地域の民主主義をつよめることになる」。

表1 創造都市論における「創造の場」の三要素

第一の要素	第二の要素	第三の要素
芸術家と企業や市民を結びつけるコーディネーターの存在	人間的信頼関係を基礎にしたネットワークの結び目の機能	異文化との交流や伝統と現代との出会いをおしすすめる機能

(出所) 佐々木 [2001] により筆者作成

3)「第三の要素は、グローバルな異文化との交流や伝統工芸や芸能と現代のハイテクや芸術との出会いをおしすすめる機能」である。

これらの創造都市論における事例からは、市民活動から経済活動、都市再生までさまざまな活動領域において、文化によって人の持つ創造性が刺激され、多様な交流によってエンパワーされていく、相互作用の時空間が「創造の場」といえるであろう。「創造の場」は、人を惹きつけ、インスピレーションをもたらすスペースや雰囲気も重要となるが、物理的な空間に依存したものではなく、そこで展開される人々の創造的な活動によってはじめて成立する。

創造都市論における「創造の場」の本質は、「ウィリアム・モリスが述べたように、かつては一体のものであった芸術と技術を再び結合し、あるいは異なる才能をみいだしてコーディネートする人のまわりに」(佐々木[2001] p.215)形成されるヒューマンネットワークにあると考えられている。さらに、この「創造の場」における出会いを発端としてアイデアや価値が次々と異なる文脈に受け渡され、変化し続けていく過程が「インプロビゼーション」と表現される。この持続的変化のためには、「創造の場」が、個人と個人、個人と社会の出会い橋渡しし、関わり合いの中で認識の変化や新たな価値を創り出すことができるかどうか問われているといえよう。

2. 組織論における「創造の場」

グローバル経済、知識経済のもと、市場の変化や競争の激化が加速するなかで、企業が生き残っていくためには不断のイノベーションが必要であり、新たな知識を創造できる組織についての実践的研究が必要となっている。知識の有り様や知識創造のプロセスへの関心が集まり、個人の知識と能力をつなぎ合わせる組織的な学習や「場」、組織マネジメントのあり方がクローズアップされているのである。

しかし、このような組織論は、主として企業など制度化されたフォーマルな組織のパフォーマンスと、それにフィットする個人・チームの資質や能力を高めるための方法・プロセスに傾斜しており、創造都市論の文脈からは、組織運営の域を出ていないことが指摘されてきた(佐々木[2001]、[2007])。しかし、組織内に限定されるものであるとはいえ、集合的な創造的営為に関わる考察であり、いったん創造都市論の視座を離れ、「創造の場」を幅広く捉え直すうえで示唆するところもあると思われるのでここで検討しておきたい。

近年の組織論における研究は、その多くが実際の企業経営、組織運営の実務に生かせるものとして構成され、提案されてきたといえるだろう。たとえば、組織学習を、ルーティンワークのような日常の問題に対処する方法を学ぶものと、既成の認識枠組みや組織そのもののあり方を見直す創造的解決に関わる学習の2種類に分け、その相互作用についての解析、組織学習のマネジメントについての実践的なノウハウをまとめたものなどがあげられる(野中・竹内[1996] pp.63-64)。



図1 4つの知識変換モード (SECIモデル)

(出所) 野中・竹内 [1996] p.93

これらの組織学習論のうえにたつて、野中・竹内[1996]は、暗黙知・形式知、個人・グループが相互に作用しあいながら新たな知識を創造するSECIプロセスを提示した。共同化・表出化・結合化・内面化という4つのプロセスによるこのスパイラルモデルは、学習論や産業集積論においても参照されるなど大きな影響を与えてきた(図1)。

これに対して、歴史的・伝統的な徒弟制度や企業内におけるインフォーマルな学習・実践の組織を研究し、「実践コミュニティ(Communities of Practice)」を提唱しているのがウエンガー(Wenger他[2002]、櫻井・野中訳[2002])である。「実践コミュニティ(コミュニティ・オブ・プラクティス)とは、あるテーマに関する関心や問題、熱意などを共有し、その分野の知識や技能を、持続的な相互交流を通じて深めていく人々の集団」(Wenger他[2002] p.4、櫻井・野中訳p.33)である。この事例として取り上げられているものが、製造業のエンジニアグループなど主として企業内集団であることもあり、「実践コミュニティ」に関わる議論もナレッジ・マネジメントのカテゴリーに入れられることが多い。

しかし、「実践コミュニティ」は、次の三つの基本要素の独自の組み合わせからなるものであり、組織内で公認されたものばかりではなく、組織の垣根を越え拡張する関心等を共有し持続的な交流を行う多様な形態をとるインフォーマルな集団も含まれる(Wenger他[2002] p.27、櫻井・野中訳p.63)。

- 1)「一連の問題を定義する知識の領域(ドメイン)」
- 2)「この領域に関心を持つ人々のコミュニティ」
- 3)「そして彼らがこの領域内で効果的に仕事をするために生み出す共通の実践(プラクティス)」

そして、この「実践コミュニティ」は、「潜在、結託、成熟、維持・向上、変容」という五つの段階を経て発展と成熟、消長を行うとされ、既存の社会的ネットワークに潜在している段階から始まる「実践コミュニティ」のたどる、それぞれの発展段階におけるコミュニティの活性化の課題と対応策が研究の主な考察の対象となっている(櫻井・野中訳、pp.111-174)(表2)。

表2 「実践コミュニティ」の発展段階

段階	潜在	結託	成熟	維持・向上	変容
主な内容	すでに存在する社会的ネットワークから始まる	メンバー間の結びつきや信頼を築き、共通の関心や必要性に対する認識を高めるような活動を行う	成熟期でも変化し発展を遂げる同僚同士の非公式な集まりという特質を失わないようにする方法を見つけなければならなくなる		
主要課題	メンバー間の十分な共通点を見いだすこと	コミュニティが一つになるために必要な活力を生み出すこと	コミュニティの焦点、役割および境界をはっきりさせること	いかにして勢いを持続させるかということ	(どんなに健全なコミュニティでも寿命を迎える)

(出所) ウエンガー(Wenger他[2002]、櫻井・野中訳)に基づき筆者作成

この「実践コミュニティ」は、関心等を共有し持続的な交流を行う多様な形態をとるインフォーマルな集団であり、制度化されていない創造都市の「創造の場」を考えるとときに参考となる部分も大きいといえるだろう。

しかしながら、これらの組織論における知識創造の場、「実践コミュニティ」はともに、一定の目的を共有しその達成に向かう活動であるのに対して、「創造の場」は組織としてのまとまりをもたず、特定の目的を共有することなく形成され、出会いや交流から始まって意味・目的生成の場としても機能するものであると思われる。都市という広がりの中での「創造の場」としての本質を考えるうえでは、企業に代表されるような組織的・目的的なコミュニティにとどまらない幅広い創造的営為の場を検討する必要があるだろう。

3. 「創造の場」の類型化と考察対象の検討

前項でみてきたように、創造都市論や組織論が着目する「創造の場」は、個人を超えた集合的な営為によ

る問題解決や新たな経済的、社会的価値の創出という機能を有したものである。しかし、これらの理論フレームを離れ、一般的に「創造の場」といった場合は、より小さな芸術家個人の創作の部屋や、文化的な産業である映画制作のスタジオや音楽ホールなど創造的な人材が活動する芸術・文化のさまざまな「場」にも理解されている。これらの広義な「創造の場」も考察の対象として本項では考えてみたい。

もともとこのような都市における芸術・文化を、経済的活動から都市のアイデンティティ、都市再生や持続的発展までの多面的な活動の資源・資本として位置づけ、積極的に評価してきたのが創造都市論である。現代において「再生に成功している都市をよく観察するならば、芸術や文化が、創造的な産業の創出という産業的な側面だけでなく、教育、医療、福祉といったさまざまな分野と結びついて、あらゆる人々のエンパワーメントやコミュニティの再生に貢献」(後藤[2005] p.ii) していると考えられてきたのである。

2007年に大阪で開催された「世界創造都市フォーラム」は、ボローニャ、モントリオール、サンタフェという「ユネスコ創造都市」に選ばれた都市をはじめ、大阪、上海の政策担当者も参加して、それぞれの個性を活かした創造都市のあり方について包括的な議論が行われた。3日間の活発な討論をとおして、創造都市のさらなる発展に向けて、「芸術家が果たす文化的、社会的、経済的な役割の重要性」、「経済エンジンとしての創造的文化産業の発展」等についての討論を深めることなどを内容とするアジェンダが採択された(「アジェンダ『創造都市の発展と連携を求めて』世界創造都市フォーラム2007 in Osaka」)。

創造産業は「個人の創造性、スキル、才能を源泉都とし、知的財産権の活用を通じて富と雇用を創造する可能性を持った産業」(DCMS [2001] 71) と定義され、都市論の立場から知識経済のもとでの企業価値を再編集したものであり、この定義のもとで音楽、映画、デザイン、クラフト、建築、テレビ・ラジオ、出版・広告、ゲームソフトなど広義の芸術文化産業を仕分け直して分析の対象としている。これからの創造都市を考えるときに、芸術・文化に関わる個人の創造力と創造都市の経済的推進力となる創造産業における「創造の場」をどのように創り出していくかが検討の課題となる。

佐々木[2007] は「創造産業」について、スロスビー (Throsby [2001]) にもとづく同心円モデルを提示している(図2)。それによれば、同心円の中心にはダンス、音楽、劇場、視覚芸術、文学、工芸品、創造的中核、コンピュータ・マルチメディア・アート、パフォーマンス、ビデオ・アート、映画、観光、書籍・雑誌出版、テレビ・ラジオ、新聞、建築などが位置する。そのすぐ外側には、書籍・雑誌出版、テレビ・ラジオ、新聞、建築などが位置し、さらにその外には文化領域と関連を持つ限りにおいて広告、観光、建築などが位置づけられる(佐々木[2007] pp.52-53)。

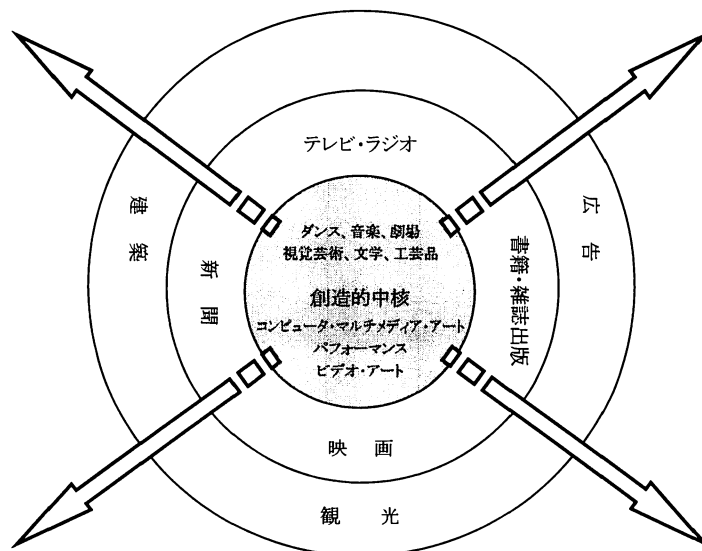


図2 創造産業の同心円モデル

(出所) 佐々木 [2007] p.53

この同心円の中心にある芸術家が活動する「創造の場」として思い描かれるものとしては、画家のアトリエや作家の書斎、劇団・楽団の稽古場、メディア・アートの工房などがあげられるだろう。その外側にはテレビのスタジオ、映画の撮影所があり、さらにその外には芸術家やデザイナーなどと産業分野のコラボレートによる「創造の場」がある。この同心円の分野には、すべてにそれぞれの創造的営為が展開される多様なスタイルの「創造の場」が潜んでいるのである。

さらに、芸術分野を離れて学術や市民活動における創造的営為にも焦点を当てれば、科学・先端産業のラボラトリー、まちづくりのワークショップ、作者と鑑賞者が交錯する劇場や美術館、学校、思想や経験を交流するカフェまで、主体や参加者（個人から不特定多数の人まで）、活動の領域（多様なジャンルの芸術、生活文化、学術、産業、まちづくりまで）、場所（住居、事務所、文化施設、地域、バーチャル空間）や時間（一回限りのイベント、継続した活動、数年以上にわたるプロジェクト）も異なるさまざまな「創造の場」が散在しているとみなすことができる。

これらの領域、大きさや性格も異なる千差万別の「創造の場」をどのようにして一つの理念として統合することができるだろうか。創造都市論や組織論においてみてきたように、都市における「創造の場」とは何かについて考えようとするとき、重要なのは、芸術、製品開発、まちづくりなどの「創造の場」の目的や活動の領域ではなく、個人の内面に生まれたアイデアや創意が、人から人へと受け渡され、具体的な生産や知識となっていく増幅過程にある。創造的営為は、個人の内面や能力のみに焦点をあてて考えられるべきではなく、個人と個人、個人と環境が関わり合い交差するプロセス、新たな価値を生み出す相互作用の時空間、創造性を評価し育成する社会的作用の過程として捉えられるべきなのである。

この側面から考えてみると、一つのジャンルや対象に関わる創造的営為であっても一つの「創造の場」で完結するものは少なく、個人が呻吟しながらアイデアを創意しているとき、グループで集まりアイデアを検討するとき、具体化した作品を発表するときなど、それぞれの営為に即した「創造の場」が必要となることがわかる。そして、これらの多様な「創造の場」のすべてを位置づけるために創造的営為を行う主体（個人⇔集団・組織）と創造的営為の性格（内面的⇔外面的）の2つの軸を置いてみると、「創造の場」は4つのカテゴリーに類型化されることになる（図3）。

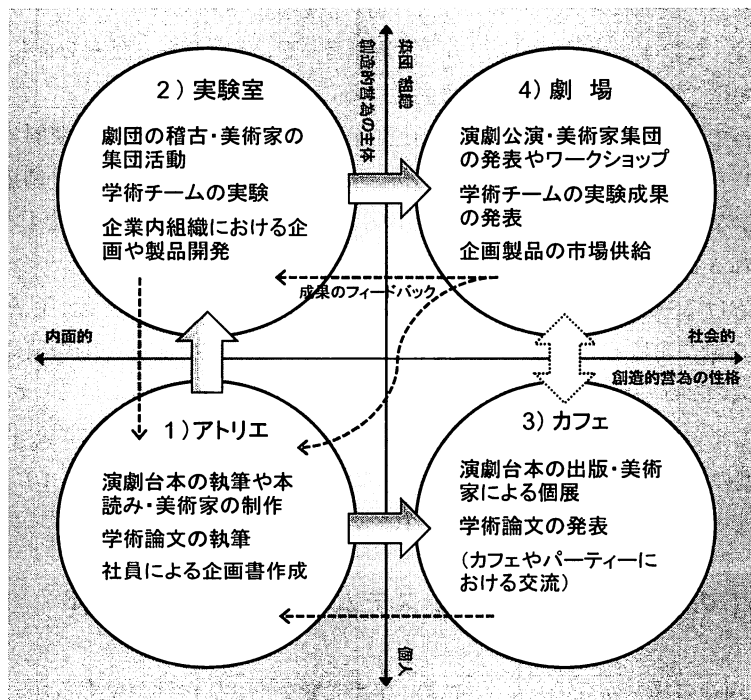


図3 「創造の場」の4類型
（出所）筆者作成

この類型のうえに具体的な創造的営為をあてはめてみよう。たとえば、複合的な芸術である演劇を例にとれば、まずはじめの創造的営為は脚本家や演出家による台本の執筆であり、同じく俳優にとっては台本の読解という局面がある。このときの「創造の場」は書斎や住宅などの個人のスペースであり、静謐な環境など各人のニーズに応じた条件を満たすことが必要とされるだろう。次に、公演に向けて劇団による稽古の場面があるが、このときは集まって演じることのできる空間を持つ場所が必要となり、演じやすさなどの環境要因が備わった集団的営為の「創造の場」が必要となる。さらに外部に向けて発信する公演では、劇団外の参加者を収容するスペースが不可欠になる。鑑賞者のためのアクセスや音響等の設備も求められ、演じる側の創意と受け手の享受能力が相まって芸術的価値の交換が行われる「創造の場」が生まれる。また、脚本家が演劇台本を出版したり、公演を納めたDVD等を出版することによって社会的なひろがりを獲得することも想定できる。この過程での稽古の体験、公演の反応、DVDの反響などを通じて得られた成果は個人や劇団にフィードバックされ、次に活かされていく。

同じように画家などの美術家の創作過程を追ってみると、出発点となるのは個人的な営みであるアトリエでの制作である。独立した美術家であればギャラリーでの個展をとおして作品を世に問うが、この局面で重要なのは来場者の反応(…作品の購買)であり交流をめざした営為であるということができる。近代の芸術運動の揺籃ともいわれるカフェも、個人が自律的に行う社会的な営為の「場」として、この交流を中心とした「創造の場」に分類できるだろう。また、美術家集団に属していれば合評会等をとおした相互批評の「創造の場」が形成され、さらに合同展覧会の作品展示をとおして鑑賞者とのコラボレーションが行われるのである。

学術研究においても、独立したアイデア・発想＝論文執筆、集団・組織による試行錯誤＝実験室、執筆論文の発表＝学会・学会誌、チームによる成果発表・交流＝学会・研究会というそれぞれの「創造の場」を布置することができる。

企業における生産活動を考えてみても、企画書執筆、企画チームや担当部署における検討、製品の発表の各段階に対応した「創造の場」が必要とされるであろう。

このように、「創造の場」を4つに類型化し捉えることは、「創造の場」の概念整理に有効であり、それぞれの異なる創造的営為の局面に対してどのような「場」が必要とされるのかを知る手がかりを提供することができる。ここでは、この4つの局面における「創造の場」を、それぞれの代表的なものの名をとって、1)アトリエ、2)実験室、3)カフェ、4)劇場と名付けることとしたい。

この4類型によって、芸術ジャンルにおける創造的営為のプロセスをみれば、演劇・音楽などのパフォーマンス芸術は、1)アトリエ→2)実験室→4)劇場(ときには3)カフェ)型の「創造の場」によって行われ、美術工芸・文学などの個人の創作にもとづくものは、1)アトリエ型から発想され→3)カフェ型の「創造の場」に展開されるものが多いことがわかる。

また、組織論における知識創造の場は主に2)実験室型の「創造の場」に位置づけられ、開放された関係性に基づく創造都市論における「創造の場」は2)実験室、3)カフェ、4)劇場型に関連しているが、多様な背景を持つ個人のヒューマンネットワーク形成という観点からは、とりわけ3)カフェ型の「創造の場」をどのように形成していくのが課題となる。また、旧来型の自治体文化政策による「ハコモノ」づくりは、主として4)劇場型の「創造の場」の設置を行うものであったが、その前提となる1)アトリエ、2)実験室型の「創造の場」をどこに求めていたのかが問われているのであるといえよう。

II. 「創造の場」の内実—「創造性のシステムモデル」による検討

創造都市論や「創造の場」研究のキー概念はいうまでもなく「創造性」であるが、この創造性については、主として心理学研究の中で個人の性格的特性、認知的過程、社会文化的活動などさまざまな考え方からのアプローチが行われてきており、多様な定義が存在している。「創造の場」についてのとらえ方に差異が

あるのも、この創造性をどう捉えるかが分岐点となっているということもできる。本項では、本論では、創造性をめぐる心理学研究の流れを概括したうえで、その統合をめざしたものと考えられるチクセントミハイ (Csikszentmihalyi) の「創造性のシステムモデル」をてがかりに「創造の場」の内実を考えるフレームについて考察する。

1. 心理学における創造性研究の系譜

心理学における創造性に関する研究は、近年2つの大きなパラダイムの中で進められてきた。一つは創造性を個人の中にある特性、能力として捉え、年齢による発達や日常生活における問題解決における「個人にとっての新しさ」を創造性として考えるものである。もう一つは創造性を社会文化的な側面から捉え、芸術や科学をはじめとする「社会にとっての新しさ」を生み出すことを創造性の本質とみるものである。前者は「小文字の創造性 (スモールC; small C; small creativity)」、後者は「大文字の創造性 (ラージC; large C; large creativity)」と呼ばれ、時代によって交代しあいながら創造性研究の主流となってきた。創造性を「個人にとっての新しさ」としてみる立場からは、創造の過程が重視され、個人の心理的因子や「自己超越性」、創造性の教育がテーマとされ、「社会にとっての新しさ」を創造性とする側では、創造の所産が焦点化され、芸術・科学における「天才 (Genius)」や「傑出」が研究の対象となってきた (夏堀[2005])。

この心理学研究における2つの流れは創造都市に関する言説を分析するときにも有効な視点も提供する。たとえばボローニャやバルセロナ、金沢などを創造都市と評価するときは、それぞれの都市が有する芸術・文化、産業の所産を他の都市に比較した評価が埋め込まれており、明確な指標はないにしても創造都市とそうではない都市の間には差異があることが前提となっている。これは心理学研究における「大文字の創造性」研究の枠組みと類似している。一方、「どの都市でも創造都市をめざすことができる」、あるいは「地域の特性を活かした創造性の進展」などの言説は、あらゆる都市にある創造的な活動の可能性を前提にしており、「小文字の創造性」を創造性と捉えた心理学研究の立場に立っているといえるだろう。

そしてさらにいうならば、創造都市論が今日の都市を考えるための基本的な理論として成立するのであれば、「創造の場」が、この所産としての創造都市：「大文字の創造性」と可能性としての創造都市：「小文字の創造性」を貫くものとして存在し、多様な発展を導く創造的な営為の核となっていると位置づけられる必要があるのである。

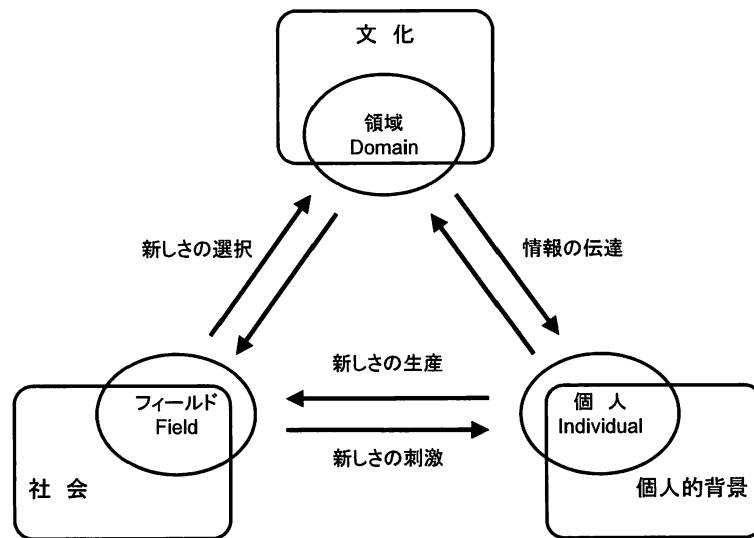
心理学研究において、「大文字の創造性」に重点を置きながら「小文字の創造性」を位置づけ、両者を統合した「創造性のシステムモデル (The systems view of creativity; DIFIモデル; Domain-Individual-Field Interaction model)」(図4)を提唱しているのが、チクセントミハイである。彼は、このモデルによって創造性研究の視点が“*What is creativity*”から“*Where is creativity*”に変換されたと主張している (夏堀[2005])。

2. 「創造性のシステムモデル」

チクセントミハイの「創造性のシステムモデル」によれば、個人 (Individual)、領域 (Domain)、フィールド (Field) が相互に関わり合い、交差するところにおいてのみ創造のプロセスが観察される。

このプロセスを画家の創作過程を例として考えてみよう。画家は興味・関心や絵画に関する個人的な経験によって絵を描こうとするが、そのための技法やマテリアルについて、文化的な背景をもとに絵画に関する専門的知識や表象、法則の集まりである領域にアクセスし、必要な知識を得なければならない (情報の伝達)。そのうえで画家は自分の感性にもとづいて新しい変種である絵画を制作し、画壇で発表することによって絵画に関する専門的集団であるフィールドに評価を問い、それがフィールドで評価されたときは領域の中に加えられ、領域も変化する (新しさの生産・新しさの選択)。このとき、画壇はときには画家を励まし、画家は画壇でどのようなものが求められているのかを探る (新しさの刺激)。

この過程の中で、個人が領域に接触し、個人的な背景をもとにまず自分にとっての新しさを算出するプロセスが「小文字の創造性」に、産出されたものを評価し、領域に組み入れていく過程が「大文字の創造性」



創造が起こるためには、一連の法則や実践が領域から個人へと伝達されなければならない。その後、個人は、新しい変種を領域の中につくらなければならない。フィールドは、変種を領域に入れるかどうかを選択しなければならない。

図4 創造性のシステムモデル

(出所) Csikszentmihalyi [1999] p.315 にもとづき、高尾 [2006] p.23 を参考に筆者作成

に関わっているのである。

したがって、このシステムモデルによれば、創造性は個人と社会・文化の相互作用による現象であり、個人・領域・フィールドのやりとりのなかから創造が行われるのと同時に、何が創造的なのかが決定されていくということになる(高尾[2006] pp.22-25)。

3. 「三段階の創造モデル」

高尾[2006]は、チクセントミハイの「創造性のシステムモデル」を理論的フレームとして採用しながら、用意されたストーリーもないところから始まる即興演劇による教育実践が創造性を育てるのかどうかを考察している。この中で、演劇創作と演じることをとおした学びによって、失敗を恐れず他者との協働による創造的な営為ができるようになったなどの参加者の変化を評価した後、「創造性のシステムモデル」について再検討を行っている。それによれば、とくにフィールドと個人との関係が議論の対象となっており、フィールドからプラスの影響を受けている人は少なく、むしろ大多数の個人はフィールドの評価を気にして自己の可能性を閉じてしまうなど、フィールドの負の外部効果というべきものによって「創造できなくなっている」ことが指摘されている(高尾[2006] pp.322-339)。

このことをふまえ、高尾[2006]が提案しているのは、フィールドに能動的に関わろうとしない人々、つまり「創造性のシステムモデル」から結果として排除されている個人もいることに着目したモデルである(図5)。

このモデルは次の三段階のプロセスによって構造化されている(高尾[2006] pp.334-339)。

- 1) 個人の中で想像が起こる過程： それは意志によって起こるといよりは、むしろ、他者や環境からの働きかけに対する反応として自然に生まれてくるものである。
- 2) 個人の想像を表現や行動に移す過程： それを行う手段は話し言葉、書き言葉、絵、音楽、からだの動きなどさまざまであるが、いかなる手段であれ、すべて他者にとって認識できる形で表に出される。
- 3) 他者の反応： 他者は、なされた表現・行動に対して、ある考えや感情を持ち、反応する。他者がその表現・行動を受け容れる反応を取るか、拒絶する反応を取るかが評価となる。

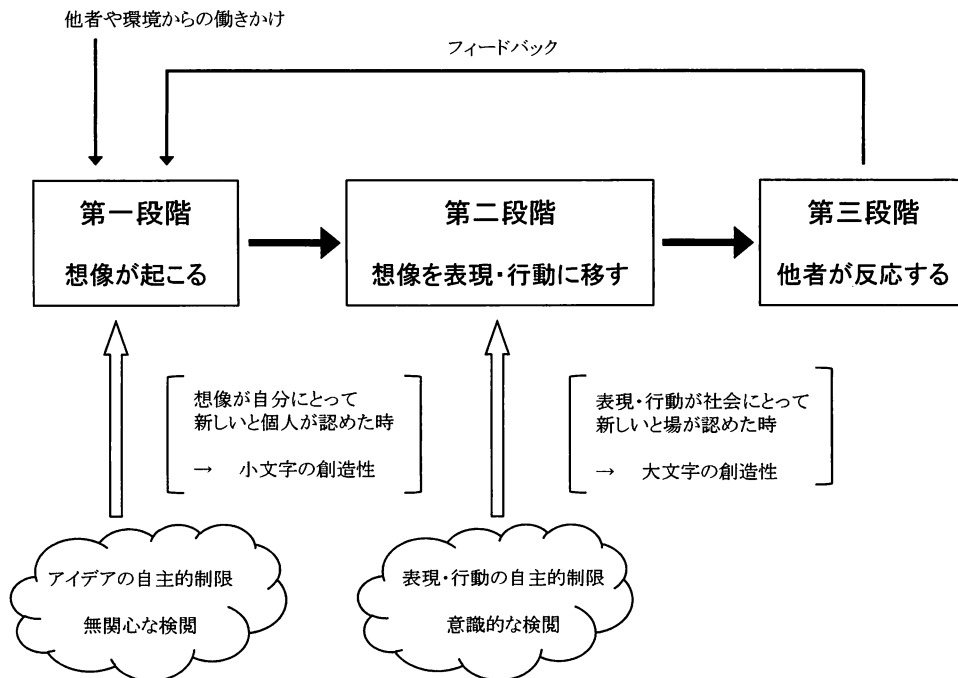


図5 三段階の創造モデル

(出所) 高尾 [2006] p.337

他者の反応を表現・行動した個人が認識することがフィードバックであり、それが新たなアイデアにつながることもある。そして第1段階で個人が新たな発見を行うことが「小文字の創造性」、第3段階で他者が積極的に評価し、領域を変化させるものとして位置づけることができれば、それが「大文字の創造性」である。この三段階の創造モデルは、個人の内面的な想像が、他者へ受け渡され、具体的な表現となって創出される過程を描き出しており、第1節3.で提示した「創造の場」の4類型とも照応する。すなわち、第1段階の創造的営為は主に「創造の場」4類型の1) アトリエで行われており、第2段階は2) 実験室、第3段階は4) 劇場や3) カフェで展開するプロセスであるということができよう。

Ⅲ. 「創造の場」のシステムモデル

本節ではこの論考のまとめとして、これまで参照してきた創造都市論、組織論、心理学研究における創造に関わる理論モデルをふまえて、「創造の場」の内実をさらに掘り下げ、それを構築する本質的要素を検討し、「創造の場」のシステムモデルの構築を行う。

1. 「創造の場」を構成する要素

チクセントミハイが提唱するように、何がではなく「どこで」創造性が生み出されていくのかが問題であるという認識は、「創造の場」という概念の基本となる枠組みであると思われる。創造性について考えるとき、多様な背景を持つ個人と固有の文化的知識の蓄積からなる領域や専門的なフィールドが交差するなかで生まれてくる社会的な「大文字の創造性」に重点が置かれるべきであろう。しかし同時に、「創造の場」は、抽象的な認識やシステムとしてのみで考えられるのではなく、場所として、具体的な時空間として現実の都市に存立しているものとして捉えることを忘れてはならない。さらに、産業等をみていくときに、心理学が発点としてきた個人の内面的なアイデアを越えた集団・組織による活動や相互作用を位置づけることも求められる。また、可能性としての創造都市を視野に入れれば、「場」や環境が先行して形成され、そこに集う

ものが出会い、交流することによって創造性が刺激されることの重要性や、高尾[2006]の指摘にあるように創造性を志向するモデルからこぼれ落ちてしまう人もいることに留意する必要があるだろう。

以上の点から、「創造の場」の内実を考察すると、それが形成される要素としては以下の4つのものがあると考えられる(図6)。

- 1) 主体： 創造的な営為の主体となる個人あるいは集団・組織である。個人だけではなくチームや組織としての意志をもつ共同的営為を行うものも主体として考えることができる。それぞれの思いやバックグラウンドを異にした多様な主体の営為が行われる時空間として「創造の場」がある。
- 2) 対象： 創造的な営為の行われる文化的ジャンルや対象となる事物、理念である。必ずしも営為の対象が明確ではなく、前衛的な芸術など営為を行う前にはジャンルとして成立していなかったり、まちの活性化についての話し合いなど漠然とした対象への関与からはじまり、次第に明確な目標・目的となって自覚されるケースもある。
- 3) 環境・文化： 創造的な営為の行われる現実の空間として、アクセスや設備、地域環境などの物理的な要素が必要である。さらにそこにある有形無形の文化や歴史、産業遺産、空間に醸成されている雰囲気なども「創造の場」を構成するものとして重要である。対象に向かう創造的営為のために使用されたり、参照される知識やルール、象徴的記号、理論、スキルなどもこの要素の中に含まれ、個人が独力で行っている(かのように見える)行為にも環境・文化的要素をとおして社会的に構成されていることが提起される。
- 4) コミュニティ： 創造的営為に直接あるいは間接的に関与する人々、ネットワークである。既存の人間関係が新たなメンバーの参加によって広がったり、あるいは縮小したり、明確な共同体としてまとまっていくこともある。創造的な営為を社会的に評価したり、他の領域に押し広げたりする「創造性のシステムモデル」におけるフィールドは、ここではこのコミュニティの要素に関連づけて捉えられている。関係性にもとづくものを「創造の場」の本質とするところからみれば、コミュニティは独立した要素として把握する必要があるからである。

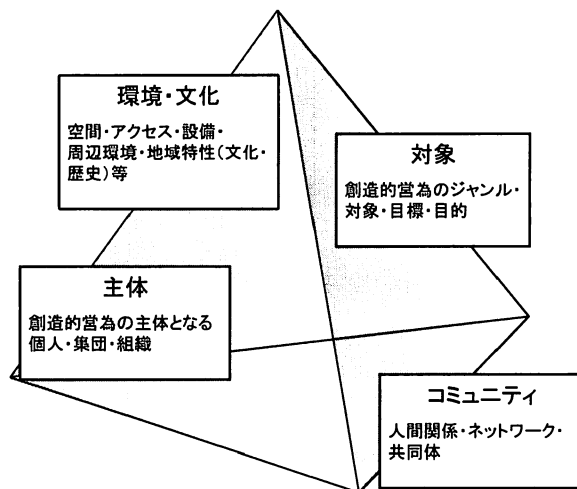


図6 「創造の場」の4要素
(出所) 筆者作成

「創造の場」の概念像はこれら4つの要素が関連しながら成立している多面体であると考えることができる。しかし、すべての要素が揃わなければ形成されないわけではなく、先に例とした画家の創作の場のように、主体(画家)－環境・文化(制作の部屋・画材・技法)－対象(絵画)という3つの要素によって成立する「創造の場」、4類型におけるアトリエ型の「創造の場」も想起される。この4要素の関与によって成り立つ

ものとして「創造の場」を認識すれば、「個人にとっての新しさ」から「社会にとっての新しさ」に向かう創造的営為の方向性に沿って、4つの要素が発展と消長、変容を行いながら動的に存立し、発展していくのが、分析的な視点からみた「創造の場」の全体像であると捉えることができる。

2. 「創造の場」のシステムモデルー「創造の場」による要素の変容

前項で提示したように4つの要素から構成される「創造の場」の動的な全体像は、創造的営為の進展に伴って、「創造の場」が発展・変化していくものであり、これを、外側からみればアトリエ・実験室・劇場・カフェという「創造の場」4類型間の移行として把握されるものと考えることができる。さらに、このプロセスとして「創造の場」を内側からみていくときに理解される重要なポイントは、「場」全体の性格の変化だけではなく、4つの要素それぞれも変容していくことにある。この点について、チクセントミハイの「創造性のシステムモデル」では、フィールドの評価による領域の変化に焦点が当てられていたが、4つの要素の連動によって構築されていくダイナミックなシステムとして「創造の場」を描くと、主体、対象、環境・文化、コミュニティのそれぞれが変容していくものとしてモデル化することができる（図7）。

それぞれの要素の変容をみれば、「創造の場」における営為をとおして生み出された所産が評価されることによって対象とした固有の芸術・文化ジャンルは新たなコンテンツが加わり、再構成される。同時に、そのプロセスをとおして主体の認識や考え方も変化する。創造的営為を通じた新たな人とのふれあいやそれまでと異なる価値観との出会いが、個人の見方や考え方の枠組みをも揺さぶり、変容させていくことになるのである。また、コミュニティ要素も参加者が加わり、外に向かって枝を伸ばしていくネットワークによって拡大し、変容する。さらに、「創造の場」の営為によって、「創造の場」のバックグラウンドとなっていた環境・文化に埋め込まれていた価値が再発見され、活用されることも見落としてはならない。これを経済活動としてみれば、文化・環境の要素に埋蔵され、ほとんど気づかれず、ふり返られなかった文化的価値のストックが、主体やコミュニティ要素の拡大したアプローチによって再発見され、フロー化される流動化とみることもできるだろう。また、これら要素の変容が次の創造的な営為のきっかけとなり、新たな「創造の場」を生み出すプロセスの起点ともなることも想起することも可能となろう。

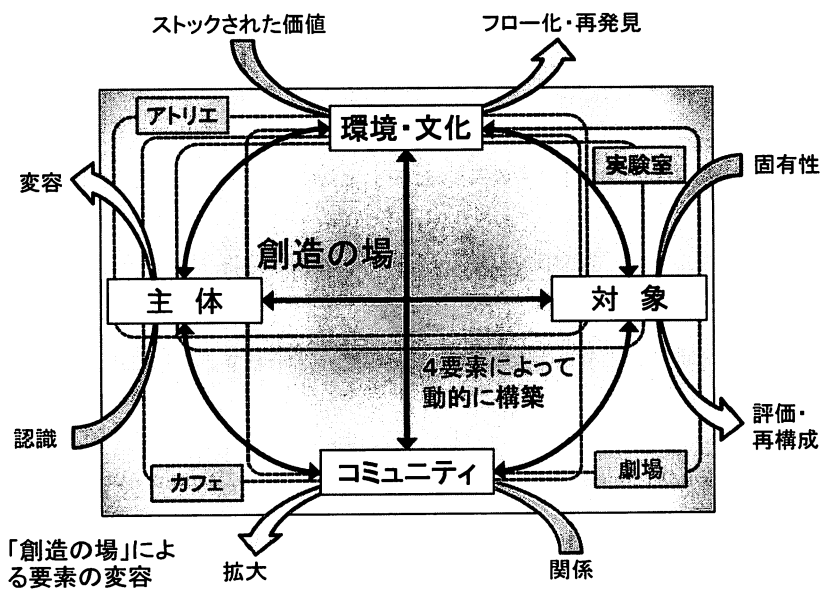


図7 「創造の場」のシステムモデル
(出所) 筆者作成

このことから、4つの要素の関与と要素の変容によるプロセスとしての「創造の場」のシステムモデルが、創造都市における「創造の場」を考える基盤に据えられるべき概念装置であるといえよう。

3. 結びに代えて—「創造の場」の実証研究に向けて

本論の結論は、創造都市論の中核とその周辺に位置づけられる幅広い「創造の場」をカテゴリー化した類型図を示すとともに、変容する「創造の場」のシステムモデルを提示したことにある。この2つのフィルターをおせば、「創造の場」を「主体—環境・文化—対象—コミュニティの要素が関与しあって構成されていくとともに、それぞれの要素に含まれるものが変容し、外部にも影響を与える創造的営為の展開される場所⁸⁾」と定義することができる。

今後は、本論の成果をふまえて、創造都市の形成に向け、さまざまな対立や矛盾、葛藤と課題をはらみ、拡張と衰退の狭間にある今日の都市における「創造の場」の成立のモチーフや阻害要因についても視野に入れ、多様で個性的な「創造の場」の事例について実証的に研究していくことが課題であると考えている。

【注】

- 1) 野中・紺野[1999]によれば、「場(Ba, place)」とは、「共有された文脈—あるいは知識創造や活用、知識資産記憶の基盤(プラットフォーム)になるような物理的・仮想的・心的な場所を母体とする関係性」(野中・紺野[1999] p.161)と定義される。
- 2) 本論では、創造(的)都市、あるいは文化都市など、芸術文化等の創造性に注目し、それを都市再生や発展の中核に据えようとする理論や都市の実践をめぐる議論を「創造都市論」と表記することとする。
- 3) 後藤[2005]は、「創造の場」として、都市の関係性資産にもとづく「文化クラスター」を提起しているが、それは「公共政策としての文化政策と場の理論を結合させる理論枠組みの具体的な姿として概念化」(後藤[2005] p.205)されたマクロ次元のアプローチにとどまっており、「創造の場」の理論的フレームとすることは難しい。
- 4) 佐々木[1997]は、ウィリアムズ(Williams)[1976]を参照しつつ、「創造的creativeという用語には独創的、革新的という一般的な意味と、それに関連して生産的という特別な意味」(佐々木[1997] p.10)があるとしている。また、佐々木[2007]では、ランドリー(Landry)が「『創造性』を空想や想像よりも実践的で、知識(インテリジェンス)と革新(イノベーション)の間にあるものとして、つまり、『芸術文化と産業経済を繋ぐ媒介項』として最重要に位置づけていることが特徴的」(佐々木[2007] p.37)なことが指摘されている。
- 5) 高尾[2006]は、創造性は「無条件に肯定的な意味を持ちつつ、その実に、何を意味しているのかわからないヌエ的な言葉となっている。だからこそ、たくさんの人々が、それぞれに個々に引き付けた形で創造性を理解し、創造性の育成をスローガンとして共有できているのであろう」(高尾[2006] pp.13-14)、「創造性をめぐる主要な問いである『創造性とは何か』ということについては、多くの人々が多くの答えを出している。しかし、定義を一つに決めることは難しい」(高尾[2006] p.22)と指摘している。
- 6) 本論では、形や表現となって具体的な所産が生み出された活動のみを創造に関わる活動とするのではなく、個人の内面におけるアイデアや想像という過程も「創造の場」に関わる活動として視野にいれたものとして「創造的営為」ということばを使うこととする。
- 7) DCMS; The UK Government Department for Culture, Media and Sport の報告書, "Creative Industries Mapping Document 2001" p.5の創造産業の定義である。
- 8) この「ところ」(所・処)という言葉には、空間的な場所とともに時間的・抽象的なある広がりを持つことが含意されている。

【参考文献】

赤尾勝己編著[2004]『生涯学習理論を学ぶ人のために—欧米の成人教育理論、生涯学習の理論と方法』世界思想社。

- 上野直樹編著[2001]『状況論的アプローチ1 状況のインタフェース』金子書房。
- 加藤浩・有元典文編著[2001]『状況論的アプローチ2 認知的道具のデザイン』金子書房。
- 川崎賢一・佐々木雅幸・河島伸子[2002]『アーツ・マネジメント』財団法人放送大学教育振興会。
- 後藤和子[1999]『芸術文化の公共政策』勁草書房。
- 後藤和子編著[2001]『文化政策学—法・経済・マネジメント』有斐閣。
- 後藤和子[2003]「創造的都市論への理論的アプローチ—文化政策学、文化経済学、経済地理学の視点から—場と関係性の概念を中心として」『文化経済学』文化経済学会(日本)年報第3巻第4号。
- 後藤和子[2005]『文化と都市の公共政策—創造的産業と新しい都市政策の構想』有斐閣。
- 後藤和子[2006]「創造性の三つのレベルと都市—欧州の動向を踏まえて」(端信行・中牧弘允・総合研究開発機構編著『都市空間を創造する—越境時代の文化都市論』日本経済評論社)。
- 佐々木雅幸[1997]『創造都市の経済学』勁草書房。
- 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。
- 佐々木雅幸編著・オフィス祥編[2006]『C A F E—創造都市・大阪への序曲』法律文化社。
- 佐々木雅幸・総合研究開発機構編著[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。
- DIAMOND ハーバード・ビジネス・レビュー編集部編[2007]『組織能力の経営論 (Harvard Business Review)』ダイヤモンド社。
- 高尾隆[2006]『インプロ教育：即興演劇は創造性を育てるか?』フィルムアート社。
- 長尾謙吉・立見惇哉[2003]「産業活動の集積としての都市—大都市の関係資産と産業再生」(安井園雄・富澤修身・遠藤宏一編『産業の再生と大都市—大阪産業の過去・未来・現在』ミネルヴァ書房)。
- 夏堀睦[2005]『創造性と学校 構築主義アプローチによる言説分析』ナカニシヤ出版。
- 野中郁次郎・紺野登[1999]『知識経営のすすめ—ナレッジマネジメントとその時代』筑摩書房。
- 野中郁次郎・紺野登[2003]『知識創造の方法論』東洋経済出版社。
- 萩原雅也[2008]「創造都市に向けた『創造の場』発展プロセスの考察」(大阪市立大学大学院創造都市研究科修士学位論文『都市経済政策』第4号)。
- 端信行・中牧弘允・総合研究開発機構編著[2006]『都市空間を創造する—越境時代の文化都市論』日本経済評論社。
- 福島真人[2001]『暗黙知の解剖—認知と社会のインターフェイス』金子書房。
- 山住勝弘[2004]『活動理論と教育実践の創造—拡張的学習へ—』関西大学出版部。
- 山納洋[2007]『common cafe (コモンカフェ) ~人と人が会おう場所のつくりかた~』西日本出版社。
- 読売新聞社文化事業部[1999]『バリのカフェと画家たち展 図録』読売新聞社。
- 渡辺淳[1995]『カフェ ユニークな文化の場所』丸善。
- Csikszentmihalyi Mihaly [1999], 'Implications of Systems Perspective for the Study of Creativity' in *"Handbook of Creativity"*, ed by Robert J. Sternberg, New York, Cambridge University Press.
- Engstrom Yrjo [1987], *"Learning by Expanding"*, Helsinki, Orienta-Konsultit Oy. (山住勝弘訳[1999]『拡張による学習—活動理論からのアプローチ』新曜社)。
- Florida Richard [2005], *"The Flight of the Creative Class: The New Global Competition for Talent"*, New York, HarperCollins Publishers Inc. (井口典夫訳[2007]『クリエイティブ・クラスの世紀』ダイヤモンド社)。
- Florida Richard [2002], *"The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life"*, New York, 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)。
- Jacobs Jane [1961], *"The Death and Life of Great American Cities"*, New York, Random House Inc (黒川紀章訳[1977]『アメリカ大都市の死と生』鹿島出版会)。
- Landry Charles [2000], *"The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators"*, London, Earthscan Pubns Ltd. (後藤和子訳[2003]『創造的都市—都市再生のための道具箱』日本評論社)。
- Lave Jean, Etienne Wenger[1991], *"Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation"*, Cambridge, Cambridge University Press (佐伯胖訳[1993]『状況に埋め込まれた学習—正統的周辺参加』産業図書)。

- Nonaka Ikujiro, Takeuchi Hirotaka, [1995], *"The Knowledge-Creating Company: How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation"*, New York, Oxford University Press. (梅本勝博訳[1996]『知識創造企業』東洋経済新報社)。
- Senge Peter M. [1990], *"The Fifth Discipline: The Art & Practice of the Learning Organization"*, New York, Currency/Doubleday (守部信之訳[1995]『最強組織の法則—新時代のチームワークとは何か』徳間書店)。
- Throsby David [2001], *"Economics and Culture"*, Cambridge, Cambridge University Press (中谷武雄・後藤和子訳[2002]『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)。
- Wenger Etienne, Richard A. McDermott, William Snyder [2002], *"Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge"*, Boston, Harvard Business School Pr (櫻井祐子・野中郁次郎訳[2002]『コミュニティ・オブ・プラクティス—ナレッジ社会の新たな知識形態の実践』翔泳社)。
- Williams Raymond [1976], *"Keywords: A Vocabulary of Culture and Society"*, New York, Oxford University Press. (岡崎康一訳[1980]『キーワード辞典』晶文社)。