



京都の創造産業 —創造的環境の構築に向けて

辻 田 素 子

1 はじめに

経済のグローバル化によって、地域経済が世界と直接つながるようになった結果、その利点を活用して台頭する地域がある一方、世界経済から孤立し低迷する地域も少なくない。では、その明暗を分けるものは何か。

20世紀が大企業による大量生産をベースとする工業社会であったのに対し、21世紀は創造的な活動を行う人や企業が集う知識創造社会である。そのため、多くの地域や都市は、「創造都市」や「イノベーションシティ」を掲げ、知識の創造やイノベーションを促す社会経済システムの構築に躍起となっている。知識の創造やイノベーションは、多彩な個人や組織の存在とその相互交流によって生まれる可能性が高く、そうした地域環境を作り出せるかどうかが、地域間の成長格差を生み出す要因となりう

つじた もとこ 龍谷大学経済学部准教授。1988年京都大学大学院文学研究科修士課程終了。1988年から1998年まで読売新聞大阪本社勤務。ロンドン大学修士(M.Sc.)。2002年一橋大学大学院商学研究科博士課程を単位取得満期退学。静岡産業大学講師を経て現職。専門分野は、中小企業論、地域産業論。著書・論文、①関満博・辻田素子編『飛躍する中小企業都市——「岡谷モデル」の模索』新評論(2001)、②橋川 武郎・連合総合生活開発研究所編『地域からの経済再生——産業集積・イノベーション・雇用創出』(共著)有斐閣(2005)、③辻田素子・西口敏宏「中国・温州の中小企業ネットワーク——現地服装産業の独自調査から」『商工金融』58(4)(2008)

るのである。

本稿では、グローバル経済下の地域に関する主たる議論を概観したうえで、ネットワーク論の視点から「創造産業」やその基盤となる「創造都市」の構造を再検討する。次いで、京都市の現状を分析し、創造産業の育成・発展に向けた課題を考察する。

2 グローバル経済下の地域経済

経済の知識・サービス化は、フェイス・ツウ・フェイスの緊密な交流に成功した人や企業、地域の競争力を高める傾向にある。才能ある人々が集まれば、インプロビゼーション（即興的連鎖反応）が誘発され、多彩なアイデアがあふれ出す。それが知識の創造やイノベーションを促し、一連の活動に関与した個人や企業はもちろん、地域全体に経済的な繁栄をもたらす。これが現在、最も注目される集積のメリットである。

19世紀末、集積を初めて体系的に論じたイギリスの経済学者マーシャル（A. F. Marshall）は、ある特定地域に同種の中小企業が多数集積する「産業地域（Industrial District）」を主な対象とした。その後、マーシャルが取り上げた産業地域の多くは衰退したが、1980年代以降、「第3のイタリア」や「シリコンバレー」の繁栄によって、産業地域は再び関心を集めた。一つの契機となったのが、アメリカの経済学者、ピオリ（M. J. Piore）とセーブル（C. F. Sabel）による大著『第二の産業分水嶺』である¹。中小企業を主体とした柔軟で機動的な生産システムは、「柔軟な専門化（Flexible Specialization）」と呼ばれ、後述するイタリアの毛

1 Piore, M.J. and C.F. Sabel (1984) *The Second Industrial Divide*, Basic Books.
(山之内靖ほか訳[1993]『第二の産業分水嶺』筑摩書房) .

京都の創造産業——創造的環境の構築に向けて

織物産地プラート（Prato）などがその典型として紹介された。この新産業地域（New Industrial District）論をきっかけに、「イノベーティブ環境（Innovative Milieu）」や「学習地域（Learning Region）」といった新たな概念が展開されている。

また、ハーバード・ビジネススクール教授のポーター（M. Porter）が提唱した「クラスター」は、「企業と関連機関が相互に関係しつつ地理的に集中したもの」で、(1) 要素条件、(2) 需要条件、(3) 関連・支援産業、(4) 企業の戦略・ライバル関係の4つを国際競争における優位性の要因とみなす²。彼は、クラスターの意義としては、(1) 生産性の向上、(2) イノベーション、(3) 新規創業（参入障壁の低さや顧客確保の容易さ）を指摘した。

他方、多様な産業や人口が集まる都市集積への関心も広がり、1990年代後半以降は、創造性や革新性に重点を置いたものが目立つようになつた³。「創造都市」の代表的論者であるランドリー（C. Laundry）は、都市に集う人々に着目し、彼らの創造力が都市の未来を切り開くとして、「創造的環境（Creative Milieu）」の重要性を強調した。また、フロリダ（R. Florida）は、自然科学から芸術、さらに通常の経済活動をも含む多様な創造的職種を「創造階級（Creative Class）」として包括し、彼

2 詳細は、Porter, M. E. (1998) *On Competition*, Harvard Business School Press. (竹内弘高訳『競争戦略論Ⅱ』ダイヤモンド社 (1999)) を参照されたい。

3 創造都市論としては、Landry, C. (2000) *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*, Earthscan Pubns Ltd (後藤和子監訳『創造的都市——都市再生のための道具箱』日本評論社 (2003)), Florida, R. (2002) *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*, Basic Books. (井口典夫訳『クリエイティブ・クラスの世紀』ダイヤモンド社 (2007)), Florida, R. (2008) *Who's Your City?: How the Creative Economy Is Making Where to Live the Most Important Decision of Your Life*, Basic Books. (井口典夫訳『クリエイティブ都市論—創造性は居心地のよい場所を求めるクリエイティブ・クラスの世紀』ダイヤモンド社 (2009)) などが世界的に広く読まれている。

らを惹きつける都市づくりが必要との論理を展開している。

結局、こうした地域集積や都市集積の議論では、新しい知識の創造やイノベーションが競争力の源泉であり、地域や都市の盛衰は、創造活動を促進する政治的・経済的、社会的な環境 (Milieu) や制度を構築できるかどうかに大きく依存しているという共通認識が底流にあることがうかがえる。

3 ネットワーク構造からみた地域・都市社会

では、知識の創造やイノベーションはいかにして生まれるのか。「第3のイタリア」や「シリコンバレー」などのモデル地域は、ネットワークをベースとする経済社会構造を特徴とする。異質な能力が出会い、相互に触発しあう場、つまり、組織横断的な人的ネットワークの形成や発展が、創造やイノベーションを促している可能性が高い⁴。

グラフセオリー（万物の関係を点と線で表わす数学理論）を用いたコロンビア大准教授のワット (D. Watt) の「スマールワールド」ネットワーク理論は、そうした繁栄する地域の現象をかなりうまく説明する⁵（図1参照）。

4 本節は、西口敏宏・辻田素子「温州の繁栄と『小世界』ネットワーク」『一橋ビジネスレビュー』(2005) 52(4): 22-38、西口敏宏『遠距離交際と近所づきあい——成功する組織ネットワーク戦略』NTT出版 (2007)、に依拠している。

5 Watts, D. J. (1999) *Small Worlds: The Dynamics of Networks between Order and Randomness*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.(栗原聰他訳『スマールワールド——ネットワークの構造とダイナミクス』東京電機大学出版局 (2006)), Watts, D. J. (2003) *Six Degrees: The Science of a Connected Age*. New York: Norton. (辻竜平他訳『スマールワールド・ネットワーク——世界を知るための新科学的思考法』阪急コミュニケーションズ (2004))などを参照されたい。

京都の創造産業——創造的環境の構築に向けて

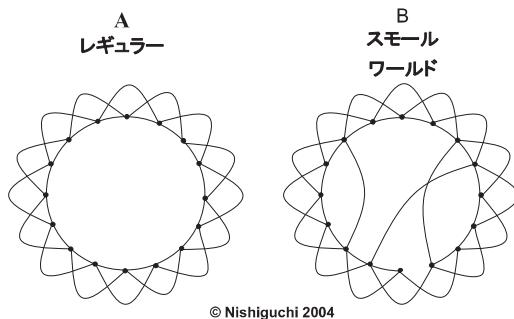


図1 「スモールワールド」ネットワーク

Aは、点同士が、隣とその隣に規則的に接続する。点の数は16だが、これが16万でも16億でも基本は同じである。BはAに似ているが、1部にランダムなリワイヤリング（伝達経路のつなぎ直し）が加わっている。つなぎ方に全く規則性がなくなるとランダム・ネットワークとなる。

ワツによれば、Aは秩序立って見えるが、ある1点から遠くの点に情報伝達しようとするとステップ数が増し、伝達遅延や情報逸失が増える。完全にランダム（不規則）なネットワークは伝達特性も振る舞いも予測できず、使い物にならないが、Bは大方規則的で、振る舞いが予測できる一方、一部のランダム接続によって、通常流れにくい情報が結びついた点の間で一気に流れ、その近隣点にも新しい情報が伝わる。この現象は「全体経路の短縮」と呼ばれ、ネットワークの「スモールワールド（小世界）」化を促す。

ワツのシミュレーションで、Bのネットワークは、Aのネットワークに比べ、新しい機会の探索や全体の情報伝達特性などの点で、格段に優位なことがわかった。極度に単純化された演算結果を無条件に社会現象に当てはめることはできないが、新しいネットワーク理論は、人や組織のつながり方が重要であることを示唆しており、どのようなネットワー

ク構造の中に組み込まれているかによって、同じ能力や意欲をもった人や組織のパフォーマンスが決定的に異なると推察される。

4 創造的な産業地域

このネットワーク論の観点から、「シリコンバレー」と「第3のイタリア」の実態をみてみよう。

(1) 研究開発型産業

——シリコンバレーをハブとする分散的ネットワーク
シリコンバレーは、ハイテク技術競争のトップを走り続けているが、
より興味深いのは、1990年代以降、シリコンバレーの移民技術者が母国
とつながり、台湾、イスラエル、中国、インドにダイナミックなハイテ
ク地域を生み出したことである⁶。

移民技術者は、母国の市場機会をいち早く見出し、必要な資金や経営
陣を集めて、グローバルな分業体制をくみ上げた。インド人の起業家は、
米国ソフト会社の下請けとして成功し、イスラエル人の企業家は、軍事
技術をインターネットセキュリティや通信の分野に応用した。彼らは、
自らの成功のため、母国の発展のために、資本市場の改革や通信規制の
緩和、教育制度や研究機関の改善といった環境整備にも奔走した。

シリコンバレーの移民技術者が母国のカウンターパートと直接つなが
ることで、つまり、リワイアリング（伝達経路のつなぎ直し）が行われ、

6 シリコンバレーに関しては、Saxenian, A. (2006) *The New Argonauts—Regional Advantage in a Global Economy*, Harvard University Press. (本山康之・星野岳
穂監訳『最新・経済地理学——グローバル経済と地域の優位性』日経BP社 (2008))
に詳述されている。

京都の創造産業——創造的環境の構築に向けて

ネットワークの一部に「長い経路」が混在されるようになったことで、彼らの母国には、シリコンバレーでの仕事の流儀や技術、人脈がもたらされ、シリコンバレー側も、移民技術者の母国の人材活用というメリットを享受している。

シリコンバレーはかつて、移民技術者の参入や、スピンオフ、転職、アウトソーシングなどによって、地域内の社会経済ネットワークが、スマートワールド化されていたが、移民技術者による母国への還流によって、シリコンバレーをハブとする分散的なネットワークシステムが地球規模で広がり続けている。

こうした現実は、専門領域を持つ地域同士が補完的に連携することで持続的に成長する可能性や、先行する地域との連携が後進地域の発展につながる可能性をも示唆している。政治体制や資本市場、法制度などの面で日本並みかそれ以上に課題を抱えると思われる地域が、シリコンバレーの流儀や技術や人脈、市場を持ち込んで経済的繁栄を手に入れたのである。

(2) 創造的なクラフト産業——第3のイタリア

京都の伝統産業を考える場合、「第3のイタリア」は一つのベンチマークになりうるだろう。1990年代以降、「第3のイタリア」は、急速に二極分化した。包装機械のような業種は、専門化を強めながらハイエンド市場にシフトしたが、繊維産業は日本同様、衰退傾向が強い。また、企業の吸収合併や提携などによって従業員数百人規模の中堅企業層が相対的に増加した。概していえば、従来の「専門化 (Specialization)」「柔軟性 (Flexibility)」に加え、「技術力と創造性の融合 (Blend of technology and creativity)」を武器にした中核企業が、国際市場で活躍するよう

なっている。

毛織維産地として知られたプラートの実態を眺めてみよう。プラートはフィレンツェの郊外15キロのところにある人口33万6,000人の地域である。労働人口の28%を占める4万人が織維産業に従事しており、織維企業数は7,300にのぼる。かつてはテキスタイル産地として名をはせたが、現在はニットウエアとアパレルが台頭し、しかもその担い手は中国人移民である⁷。プラート産業同盟（UIP；Unione Industriale Pratese）によると、プラートのニットウエア700社の80%以上、アパレル2,300社の50%以上が中国系である。また、現地の中国人を組織するイタリアプラート華人華僑聯誼会も、プラートで働く中国人20,000人のうち80～90%が服装業に従事しているという⁸。



写真1・2 =中国系企業が集まる郊外の工業団地。かつてはイタリア企業が入居していた。

織維産地としてみた場合、イタリア企業の一部は、創造力と技術力を武器にハイエンド市場で生き残りを図り、中国系企業は“Pronto Moda”（プロント・モーダ）とよばれる流行服で躍進している。“手頃でファッ

7 2006年3月7日のUnione Industriale Pratese（UIP）でのインタビューに基づく。

8 2006年3月6日の蔡長春・イタリアプラート華人華僑聯誼会会长へのインタビューに基づく。

京都の創造産業——創造的環境の構築に向けて

「ショナブル」というアパレルの新ジャンルを開発した、スペインの「ZARA」やスウェーデンの「ヘネス&モーリツ（H&M）」のものづくりの一翼を担っているのが、中国系企業なのである。また、流行服で使われるテキスタイルの約50%はプラート製という。既存のテキスタイル産業を新興のアパレル産業が支えている構図がうかがえる。移民の受け入れによって、プラートの繊維産地として多様化しつつ高度化している⁹。

「創造性に富んだ」イタリア人と「才気があり学習能力に長けた、長時間労働にも耐えられる」中国人。イタリア企業と中国系企業との協業はこれから課題であるが、OEM (Original Equipment Manufacturing) でスタートした中国系企業の中から、ノウハウを蓄積し、独自ブランドを展開するところが出現している。たとえば、UIPに初の中国系企業として加入したGIUPEL社は、イタリアのデザインと生地を中国に持ち込んで生産し、製品をヨーロッパで販売というコンビネーションで急成長を遂げた¹⁰。

シリコンバレーもプラートも、異質な新参者の参入や同郷人の強いきずなを支えにした大胆なリワイヤリングによって、そうでなければ得られなかつた情報やスキル、ノウハウ、流儀などを交流させ、双方の地域を活性化しているようにみえる。どこでどのような新たな技術が生まれているのか、どこにどのような魅力的な市場があるのか、どこから資金を調達すればよいのかといった情報の交換はもちろん、新しい知識を創

9 中国系企業には、不法中国移民をインフォーマルに使った労働搾取の側面も見え隠れするが、イタリア政府の不法移民に対する恩赦を契機に表舞台で企業家として成功する中国人が少なくない。

10 2006年3月8日のGIUPEL社でのインタビューに基づく。

造し続けるために、「高い専門性」「補完性」「開放性」をもった国際ネットワークの結節点となりうる人や組織の存在が、重要性を高めている。ローカルな地域の人や組織のつながり方に加え、世界規模での多彩な人や組織の交流、協業が、知識の創造やイノベーションを促す基盤となっていることが示唆されよう。

5 京都市の創造産業

京都市は、主力の繊維産業が低迷する中で、繊維産業を中心とする伝統産業の振興や新産業（先端産業）の育成、観光産業の強化に力を注いできた。最近は、新たな産業政策として、文化芸術産業にも強い関心を示している。こうした産業はこれまでバラバラに支援されてきたが、創造性や革新性がカギを握る「創造産業」として包括することができるだろう。

創造性には少なくとも、先端的な科学技術が持つ創造性と芸術文化がもつ創造性とがある¹¹。創造的な環境では、創造的な人々がたえず接触しながら情報を交換し刺激しあうことで、創造的なアイデアが想起され、科学技術、学術、芸術などが発展していく。京都としては、科学技術や芸術文化といった個別分野の創造性を高める空間を、さらに、異なる分野の創造性が相互に刺激しあう空間を、いかに作っていくかを戦略的に考えることが求められる。

11 都市研究の大家、ホール（P. Hall）は、1998年に発表した*Cities in Civilization : Culture, Innovation, and Urban Order* で、文化で世界をリードした19世紀のパリや20世紀のベルリンを、「文化的坩堝と創造的環境（Creative Milieu）」との関係で、デトロイトやサンフランシスコ・バークレーを、イノベーションを可能にする革新的環境（Innovative Milieu）との関係で分析し、さらに、文化と技術の融合とした都市として、映画産業で栄えるロサンゼルスなどを取り上げている。

京都の創造産業——創造的環境の構築に向けて

(1) 伝統産業に創造性、革新性を

たとえば、伝統産業を、創造産業の視点から見直してみたい。伝統産業は、1974年に「伝統的工芸品産業の振興に関する法律」が制定され、国レベルで振興されることになったが、伝統的な技術・技法、手仕事といったものづくりの要素が強調され、支援対象も業界団体となった。

国にならう形で京都市も、伝統産業の振興を、文化や芸術、アートといった視点を欠落させたまま、しかも同質的かつ閉鎖的な組合を支援し続けてきた。それは、創造性や革新性を規範とする企業家や職人、あるいはそうした人々が集うネットワーク型の組織とは正反対の方向にあつた。京都市は2005年に「京都市伝統産業活性化推進条例」を制定し、伝統的産業のもつ文化性を強調してはいるが、具体的な政策は見出しづらく、市の伝統産業課予算額の約半分が、補助事業、委託事業などで組合に直接流れている。

他方、皮肉なことに、創造的な活動で最近脚光を浴びているのは、業界団体に止まらず、新しい人的ネットワークを形成している業者や職人である。たとえば、京友禅の老舗・岡重は、染色技術や意匠を現代に活かしたバッグや雑貨を国内外で発表する一方、明治から昭和初期にかけて同社が手掛けた羽裏の資料の文化的発信に努めている¹²。

岡島重雄社長の人脈は興味深い。イタリアのメーカー・ロカティ社とフォーマルバック、ぺんてる社と筆ペン、セイコー社と懐中時計などをコラボレーションし、高級呉服にとどまらない商品展開が際立つ。アートディレクターの葛西薫氏、トヨタ自動車BRレクサス戦略室長の楠田久

12 2009年2月23日の岡重へのインタビューに基づく。羽裏に関して言えば、銀座ミキモトホールで開催した「秘められた染・羽裏の美」展が好評を博し、市田ひろみ・藤井健三（2006）『羽裏—日本の粹と伊達 岡重コレクション』アシェット婦人画報社、にまとめられている。

氏といった人々とも懇意である。

岡重では、岡島社長がプロデューサー的な役割を果たし、社外の職人約200人が実際のものづくりを担っている。従来つきあいのなかった異質な人々との交流を通じて、アイデアが想起され、職人を必要に応じて組みかえながら、商品化や事業化をしているのである。

こうした動きは、伝統産業が、新しい生活や暮らしを提案する生活文化産業に転じる可能性や、その担い手がアントレプレナーとしての個人であることを示唆している。行政としては、業界団体に補助金を注ぎ込むよりも、デザイナーやプロデューサーの育成・誘致に力を注ぐべきではないだろうか。伝統の保存、伝承ではなく、創造性やイノベーションを誘発する政策が、伝統産業が創造産業に転じる道を拓き、職人の技術や技能を真に活かすことになると思われる。

(2) 既存制度に風穴をあける

科学技術分野の創造性で傑出するシリコンバレーや台湾などでは、中核企業がスピンオフを奨励し数多くのベンチャー企業を生み出した。企業にとっての人材流出は、地域にとっての人材循環であり、先端的な知識や情報が地域に普及し、新しいアイデアや事業の創出を促してきた。さらに、シリコンバレーや台湾では、世界から集まった第一級の頭脳やシリコンバレーの流儀に共感できる人材が、ネットワークのスマールワールド化に貢献し、地域を活性化させてきた。

しかしながら、大企業の地位が高く終身雇用制を残す日本では、才能は企業内や取引ネットワーク内にとどまり、オープンに知識や情報を交換しようというインセンティブは働きにくい。他方、シリコンバレーの人々が企業を超えた人的ネットワークを形成し交流するのは、自らの専

京都の創造産業——創造的環境の構築に向けて

門性や独創性に磨きをかけ、どこでも通用する一般知識や人的ネットワークを手に入れることができ、転職や創業に役立つからである。

つまり、地域の経済社会構造によって、ネットワーク活動やパートナーシップが促進されたり阻害されたりする。地域の政治的・経済的・社会的な諸制度が決定的に重要なのである。日本でネットワーキング文化を醸成するのは簡単ではない。しかし、制度を再設計しなければ、現実的には、既存制度をベースにしたオープンなネットワークを構築しなければ、創造産業の育成・発展はおぼつかないだろう。

制度改革は困難ではあるが不可能なわけではない。福祉国家であるスウェーデンはかつて、安定的な労働市場がハイテク産業発展の障害になっていると指摘されてきた。しかし、エリクソンが従業員の起業を奨励した結果、同社からのスピノフ企業が相次ぎ、ストックホルムの一角は、スウェーデンのシリコンバレーと呼ばれるまでになっている。企業や地域の独自の取り組みが、既存制度を打ち破ることはできるのである。

例えば、先に見たシリコンバレーもプラートでも明らかであるが、都市の創造性の源泉として、移民をはじめとする「よそ者」の重要性は、欧米の都市論で繰り返し指摘されてきた。「よそ者」はネットワークのスマートワールド化に貢献し、国際的なネットワークへの結節点にもなりうる。観光都市としての基盤を築いた京都にとって、「よそ者」が学び働く都市を作ることは、比較的取り組みやすいテーマであるかもしれない。

6 おわりに

京都には固有の歴史的な都市文化があり、そうした土壌の上に、伝統

産業や先端産業、観光産業が発達している。イタリア的なクラフト産業はかなりの厚みを持ち、シリコンバレー的な先端産業も一定の集積がある。それぞれの産業のさらなる発展はもちろんだが、文化的創造と技術的創造が融合したハリウッドの映画産業のように、異質な産業が刺激しあうことでなにか新しいものを生み出す可能性も秘めている。

ただし、そのための課題は山積している。諸資源が創造的に組み合わされ活用される創造的な環境の整備に対して、弊害となって立ちはだかるのは、産業界や行政機関、研究機関の高い敷居であり、外国人をはじめとするよそ者に対する差別や偏見、垂直統合的戦略をとる大企業、硬直化した労働市場などである。京都が、こうした弊害に目をつぶったまま、創造都市や創造産業を標榜しても、主観的な願望にとどまってしまう。

また、創造産業は、文化・芸術・学術などの創造的な活動を地域で行う一方で、世界的なネットワークの中に組み込まれる必要がある。専門性の高い国際分業が深化しているにもかかわらず、京都はこれまで自前主義で新たな集積を作ろうと意気込む傾向が強かったように感じる。大事なのは、外部の知識や情報も取り入れる開かれた地域経済システムをいかに構築するのか、その道筋を創造的に考え、実行し、学び続けることである。

個人や組織に対して、大胆な伝達経路のつなぎ直し（リワイヤリング）をいかに促し、創造的な変化が始まるためのクリティカルマス（臨界質量）をどう作っていくのか。創造性やイノベーションを醸成する京都固有の新しい仕組みづくりこそが、われわれの取り組むべき喫緊の課題であろう。これは厄介な課題であるが、幸運なことに、創造的な人々の想像力を刺激し協業を促す、きわめて魅力的な課題でもある。仕組みを構築

京都の創造産業——創造的環境の構築に向けて
していくプロセスに彼らをどれだけ取り込めるのか、プロセスそのもの
がどれだけ創造的であり革新的であるかに、京都の将来がかかっている。