

## 論文の内容の要旨

### 論文題目

台北市における文化・芸術を主軸にした都市空間施策による都市再生に関する研究

楊 惠亘

1990年代末から、アジアの自治体は「創造都市」政策を推進してきた。多くの行政は、現在「芸術家支援」、「創造産業」など、文化と経済方面について着目している。逆に、都市空間施策には、あまり注目していなかった。一方、台北市の創造産業による総売上は、台湾全体の創造産業の総生産額の59.49% (2009) を占めるまでに至った。従って、台北市には、創造的人材を呼び寄せ、彼らがとどまれるような都市空間が存在しているといえる。筆者は、その原因を、都市の中の豊かな空間が、創造的な活動或は経済活動を支えてきたところにあると考えている。その都市空間の豊かさは、台北市の行政による活発な文化・芸術を主軸にした都市空間施策によるものと考えられる。

本研究は、台北市における行政による文化・芸術を主軸にした都市空間施策に注目し、その施策・事業の構造を明らかにすることによって、創造都市政策における創造的街区を創出する手法を明らかにする。さらに、現在他のアジアにおいて、創造都市による都市再生を進めようとしている都市に対して示唆を与えることを目的としている。

第1章では、研究の背景及び目的を整理した上で、本研究が扱う都市空間施策を説明した。

第2章では、台湾において、戦後から現在の政治、経済産業、社会・教育、消費・生活、エンターテインメント・芸術文化と創造的産業における社会背景の変遷を整理し、考察した。

第3章では、台北市における、清時代から90年代までの都市発展変遷及び文化政策の変遷と創造的産業の現況について整理した。第2章の社会背景の整理の結果をふまえて、台北市による文化・芸術を主軸にした都市空間施策の形成を、第Ⅰ期：1993年～1999年11月、第Ⅱ期：1999年11月～2009年と第Ⅲ期：2009年～現在に分けた。各時期において、それぞれに分析の着眼点を

設けた。第Ⅰ期には「政治の自由」で、第Ⅱ期には「公益性を含む低価格用途を持つこと」である。第Ⅲ期の出現に対する第Ⅰと第Ⅱ期の結果として、施策の実施により「地区が再認識、再生されたかどうか」という着眼点を設けた。また、全期に対して、「都市記憶の蓄積と創出」という着眼点を設けた。

第4章では、台北市によるパブリックアート設置の事業変遷及び事業の概況を扱った。結果、第Ⅰ期に、政治の自由により新政府は新しい施策を求めており、それに都市部局が都市デザインを実施しようとしたことから、パブリックアート施策が出現することとなった。第Ⅱ期において、文化局は新設公共建築に合わせ、大量のパブリックアート事業を遂行した。これらのパブリックアートは市民にとっては公益性を含む低価格のものとなった。しかし、文化芸術工作者たちには限られた機会しかなかったうえに、そのパブリックアートは公益性を満たすために芸術性を失ってしまったことから、批判を受けていた。そして、パブリックアート施策は、実際に文化・芸術を主軸にした都市空間施策として都市再生を行うことの助力となりうるものが、創造的街区「粉寮町」から導けた。最後に、パブリックアート施策は都市の記憶に対して、新しい記憶の創出をする施策である。

第5章で扱うのは、台北市における文化財及低・未利用空間の再活用施策の前段階-第Ⅰ期の動きである。その中の一つの事例として、都市更新を契機に保存された歴史的空間の再活用事例-西門紅樓を扱った。政治の自由により、文化財に対する思考が従来の中華文化を中心とするものから台湾本土を中心とするものとなった。この変化により、中華文化以外の歴史的な建造物を文化財に指定することができるようになり、再活用することもできるようになった。そして、行政と市民の距離を縮めるために、行政所有の低・未利用空間を市民に開放することとなり、再活用することも試みられ始めた。

第6章では、台北市における文化財及び行政所有低・未利用空間の再活用施策の第Ⅱ期での動きを扱った。この時期、文化局が文化財の再活用の主管機構となり、第Ⅰ期に指定された大量の文化財を、短時間で文化芸術のコンテンツを含む施設として再活用した。これらの施設は、主に市民の公益性を含む低価格用途の空間となった。しかし、文化芸術工作者にとって、施設を運営できる団体が限られ、文化局から与えられた任務も課されたため、公益性を含めることが難しくなってしまった。第Ⅱ期の後半に、文化局が芸響空間網の事業を開始し、ここで、ようやく文化芸術工作者に対する公益性を考え始めたと言える。また、空間の再活用施策は、実際に文化・芸術を主軸にした都市空間施策として都市再生を行う上でのポイントとなりうるものが創造的街区「牯嶺街」から導けた。記憶に関する考察により、第Ⅰ期において、都市保全

に対する思考が変化したため、今まで埋もれた記憶が再び表れ、台北市の中に蓄積し始めたと言える。しかし、第Ⅱ期から、台北市文化局による文化財の再活用施策が独断でコンテンツを入れることによって、記憶の蓄積が軽視されるようになった。従って、台北市文化局が実施した文化財の再活用施策は、主に、独断で取り入れられたコンテンツによる記憶の創出をするのみとなってしまう。一方で、行政所有低・未利用空間の再活用施策も、主に新しい記憶の創出をするのみとなった。

第7章では、社区营造による文化財の再活用施策、及び都市デザイン審議による還元空間の創出施策を整理した。結果、第Ⅰ期では、政治の自由により、人民を中心とする社区营造運動を行政が積極的に取り入れるようになり、都市デザイン審議の開始とは関係性が少なくなっていた。第Ⅱ期では、社区营造運動による文化財の再活用施策が、市民の公益性を中心と考えられることが分かった。都市デザイン審議による還元空間施策は、場合によって、市民に対して公益性を含まず、高価格用途の空間になる可能性がある。芸術工作者に対しては、低価格でなく、さらに公益性も少ない施策と言える。一方で、創造的街区の「北投」と「艋舺」からみると、社区营造運動が助力となり、まちのシンボルになる文化財が保全再活用されたことが分かった。また、台北市の都市デザイン審議による還元空間の創出施策は、地区に対する再生と再認識ができていなかったことも分かった。記憶に関する考察に関して、社区营造による文化財の再活用施策が記憶の蓄積と創出、両方を含むことが分かった。都市デザイン審議による還元空間施策では、主に記憶の創出という結果をもたらすこととなった。

第8章では、台北市における既存の11の創造産業の集積地と本研究が扱う都市空間施策との関係性を明らかにした。さらに、第Ⅲ期の出現の原因を判明した。結果、歴史的商業地区と歴史的温泉観光地において、行政による文化・芸術を主軸にした都市空間施策が多く存在する事が判明した。また、新興商業地区において、パブリックアート施策が多く存在する事、そして、文教施設を拠点とする街区の一つは、行政による空間再活用施設を中心に発展して来た事が分かった。さらに、全ての街区において、早期のまちづくり活動があった事と、いくつかの地区において、行政による再活用された施設がまちのシンボルとなった事も判明した。そして、第Ⅲ期では、都市更新処が、点的な空間の再活用の思考に反して、面的な地域の再生拠点として再活用された空間事業、URS都市再生前進基地を始め、結果、「迪化街地区」はこの事業によって新たに行政による文化・芸術を主軸にした都市空間施策において再生を続けていることが判明した。

第9章では、各章の考察を踏まえ、台北市における文化・芸術を主軸にした都市空間施策の形成の三つの時期の特徴及び社会背景を整理した。結果下記の三段階に分けられることを導き出した。第Ⅰ期、政治の自由により、文化を再考した時期。第Ⅱ期、文化政策が都市政策の一つの柱となった時期。第Ⅲ期、文化政策が総合的になった時期。

一方、大半の都市は文化・芸術を中心に都市再生を進行する際、文化と産業からのアプローチという手法をとる。しかし、これらの都市は主に文化の蓄積が厚く、現代生活までそれが浸透している文化都市で、都市空間が何世紀にも渡って形成されてきたところである。これらの都市と異なり、台北市では、文化・芸術を中心とする都市再生という面からみると、都市空間からの文化・芸術を主軸にした都市空間施策からのアプローチが欠かせなかったことを、本研究は明らかにした。さらに、都市空間の文化政策は、都市の中の既成空間をあらゆるアプローチで再活用する事であり、これを達成するには、文化行政だけではなく、都市行政による保全、再活用とまちづくりに関する思考の働きもとても重要となる。従って、本研究により、台北市のような文化の蓄積が少ない一般的な都市では、文化・芸術を中心とする都市再生のアプローチは、都市空間の文化政策から着手しなければならないことが証明された。

最後に、台北市の経験に基づき、都市空間の文化政策-行政による創造的街区のプロセスモデルを提示した。プロセスは三つの手順を踏むもので、まず、全市において、市民の美意識と市政参加の意識を育てることから始まる。次に、創造的街区となる地区を選定し、街区内で象徴的な空間再活用事業を行うと共に、創造的産業がこの街区に根ざすよう都市空間施策を実施することである。最後に、創造的産業がこの街区に根ざすことができたなら、行政は支援側に回り、民間による街区の拡大を行う。このモデルは、アジアの中で台北市のような文化の蓄積が少ない一般的な都市が、文化・芸術を中心とする都市再生の中で創造的街区を形成するにあたって、適正なアプローチであると、本研究から言うことができる。