

指定都市市長会シンポジウム in 京都～文化庁京都移転記念～
「新たな価値を創造する文化の力」

日 時：令和4年11月11日（金）午後2時から午後3時30分まで
会 場：元離宮二条城 香雲亭
基 調 講 演：都倉 俊一 文化庁長官
パネリスト：名和 晃平 彫刻家、Sandwich Inc. 代表、京都芸術大学教授
藤本 翔 株式会社 Casie 代表取締役 CEO
門川 大作 指定都市市長会副会長（こども・教育・文化部会長）、京都市長
モデレーター：河島 伸子 同志社大学経済学部教授
司 会：猪口 貴子 アナウンサー

【司会】

皆様、こんにちは。本日は「指定都市市長会シンポジウム in 京都～文化庁京都移転記念～」聴講にご参加いただきまして、誠にありがとうございます。本日の司会を務めさせていただきます、猪口貴子と申します。どうぞよろしくお願いいたします。

はじめに、このシンポジウムについて紹介をいたします。主催である指定都市市長会は、現在、全国 20 の政令指定都市で構成されており、大都市共通の課題に関する調査・研究や、地方分権改革の推進、国の予算編成等の政策提案・意見表明を行うほか、市民と課題意義を共有するためのシンポジウムを開催しております。

本日は、文化庁が京都に全面的に移転し、令和5年3月27日に京都での業務を開始することを記念して、指定都市市長会主催、京都市共催により、「新たな価値を創造する文化の力」をテーマにシンポジウムを開催いたします。本日はこちら、京都市にございます、元離宮二条城香雲亭より、生配信させていただきます。それでは初めに、主催者である、指定都市市長会副会長、京都市長 門川大作からご挨拶をさせていただきます。よろしくお願いいたします。

【門川氏】

皆さん、こんにちは。晴天の下での二条城ですので、屋外での方がいいような雰囲気もございます。ここで開催させていただきます。本日は文化庁の京都への全面的移転を記念したシンポジウムをご視聴いただき、ありがとうございます。主催の指定都市市長会では、会長の久元神戸市長を先頭に、地方分権改革の実現に向けて各指定都市で様々な取組みを実行・共有し、同時に国に対して提言・要望しております。私は副会長と、こども・教育・文化部会の部会長を務めさせていただき、各都市の文化等についての取組みを情報共有し、国へ

の提言等も行っております。

文化庁がいよいよ機能強化して、新・文化庁として、来年3月に京都に移転します。京都は府市協調そして文化団体・経済団体等と共に昭和の時代から文化庁を京都にと要望し続けてまいりました。国のご英断に心から敬意を表します。同時に、京都が全国の自治体としてしっかりと連携し、何よりも文化団体・経済団体、多くの人々と連携を深めて役割を果たしていきたい、このように決意を新たにしております。明治維新から150年、国の政府機関の移転は初めてのことであります。国において、文化による地方創生、文化の力で全国津々浦々を元気にしていこう、地域固有の文化・芸術を大事にしていこう、文化と経済の融合により豊かな日本を作っていこう、もう一つは、より世界から尊敬される日本にしていこう、こういうご英断だと思います。日本の心のふるさとである京都として、全国の地方自治体の関係者と連携を深めながら、役割を果たしていきたいと思っております。

文化と言いますと、究極は人々の生き方ではないかな、このように思います。多様性を認め合い、包摂性のある社会をつくっていく。今、コロナ禍の下での貧困格差、あるいは孤立・孤独また分断など、様々な社会課題が顕在化しております。コロナ禍の背景には環境問題もある、このように認識しております。京都は京都議定書誕生の地、そしてパリ協定実行を支えるガイドライン、IPCC京都ガイドライン採択の地でもあります。誰一人取り残さないSDGsの達成も視野に入れた取り組みを皆さんと共に進めてまいりたい、このように思っております。

私の左胸につけているバッジ、これはウクライナカラーでして、昨年、京都市はウクライナの首都キーウ市と姉妹都市提携50周年でした。キーウ市長とオンラインで対談しましたが、大変厳しい状況にあります。距離にして8,000km離れております。しかし、京都市民・日本国民の心はウクライナのキーウの人と共にあるということで、あらゆる支援活動に努めております。ウクライナの日も早い平和の回復、そして世界の人々が文化で幸せになり、そして平和の達成にも貢献できる、そんなことも願いながらシンポジウムを進めていきたいと思っております。

今日は世界的に活躍される名和晃平様、新しい文化の活かし方に挑戦されている藤本翔様、モデレーターに同志社大学の河島先生、どうぞよろしく願いいたします。

【司会】

門川市長から皆様にご挨拶でした。それでは早速プログラムの進行に移ります。本日のシンポジウムの開催にあたりまして、文化庁長官 都倉俊一様より「我が国の文化芸術立国への実現に向けて」と題して、基調講演をいただきます。なお、この講演は事前収録でございます。

す。あらかじめご了承ください。

【都倉氏】

文化庁長官 都倉俊一でございます。いよいよ来年 3 月、文化庁は京都に移転をいたします。明治維新以来 150 年余、はじめての中央省庁の地方移転ということで、様々な期待と不安を抱える今日この頃でございますが、皆様、特に京都の皆様の熱意がひしひしと伝わってきて、その意義また責任を感じております。

長官に就任して一年半が経ちますが、コロナパンデミックの最中、まさに困難の連続でありました。文化・芸術関係者への援助、補助金の支給、そして何よりもアーティストの皆様はその表現の場を与える・確保すると、こういうことに奔走してまいりました。美術館・博物館をはじめ、人の集まる場所はすべて閉鎖という風潮の中、文化・芸術から人々を遮断するのは最後の手段であるべきだと主張し続けてまいりました。また、このコロナ禍で人々は気付いたことがあるのではないのでしょうか。それは聖書の言葉ではありませんが、人はパンのみにては生きていけない。つまり、心の潤い、魂の栄養がなければ人々は生きていけないということであります。その人々の心に栄養を届けるのがまさに文化・芸術であり、そのことをこのコロナ禍で我々が気付いたのなら、この困難な期間も決して無駄ではなかったと思います。

さて、文化庁は今、国の文化行政の大きな変革を目指しております。大きく分けて三つの柱があります。第一は我が国の文化財資源の見直し、再認識・再発見であります。我が国は二千余年を超える年月の中で培ってきた、世界で最も充実した文化遺産を有する国であります。これをさらに充実させ、大いなる観光資源として活用するとともに、子孫へ伝えていかなければなりません。コロナ禍以前、三千万人を超しオリンピックには四千万人に届くと言われていたインバウンド、これはコロナで大打撃を受けました。しかし、コロナが下火になりつつある今、世界のありとあらゆる観光業界のデータが、日本への渡航希望が群を抜いていると表しています。ポストコロナのためにも、我が国の重要な観光資源である有形・無形の文化財を全国的により充実させなければなりません。

第二に、我が国の新しい文化芸術産業の育成、これが重要であります。この 10 年間、クールジャパンの名のもと、漫画・アニメそして和食等、世界に進出し成功した分野もあります。しかし、その他、映画・音楽・劇場作品・アート・文学・ファッション等、世界的な産業として確立しているものはありません。もし日本が文化国家を標榜するのであれば、文化芸術産業が国の基幹産業になるようであればなりません。GDP の何パーセントを稼ぐと、こういうものでなければならないわけであります。まず国内に目を向けると、我が国は大人の熟成したエンターテインメントが育っておりません。例えば劇場・コンサート・その他のライブ

エンターテインメントが少ない。大手旅行会社によりますと、パッケージツアーで訪日した観光客が、例えば20時以降にやることがないと、こういう悩みを聞きます。これはもったいないことで、もし前に述べた訪日客が六千万人を超える、この人たちが20時以降に例えば1人15,000円を使ってくれるだけで年間一兆円近い収入が生まれます。これを経済産業省・文部科学省ではナイトタイムエコノミーと呼んでおりますが、未だに実行は伴っておりません。もったいない話であります。例えばニューヨークのブロードウェイは、わずか数km四方の劇場街ですが、年間1,600万人の観光客を記録しております。今、ようやくコロナから立ち上がり、良い作品にも恵まれ、コロナ以前の動員数を確保しているようであります。年間のチケット売り上げが日本円で2,800億円を超えと言われ、その他周辺の物品購買・飲食等を含めると莫大な経済効果をもたらしております。このためには行政の協力も必要です。地下鉄は24時間、レストランの営業時間は原則自由です。日本でも本格的にこのナイトタイムエコノミーというものを考える時が来ていると私は思います。

第三に、日本のクリエイションの世界進出ということです。前にも申し上げた国内エンターテインメントの育成はもちろん、ナイトタイムエコノミーのためだけではなく、その質の向上レベルアップも大きな目的のひとつであります。つまり世界的なクオリティの作品を作り、世界のマーケットで勝負をする。当然この中には現代エンターテインメントだけではなく、新しい工夫を凝らした伝統芸能・日本の文芸作品・アート作品も入ります。文芸作品の海外の進出、これはやはり日本語というハードルがあるという事実は否めません。明治以来多くの優れた翻訳者によって、海外の文芸作品は日本には多く入ってまいりましたが、日本の日本語というハードルのせいかわかりませんが海外に日本の文芸作品を紹介するという機会はなかなか訪れません。そこで文化庁は翻訳コンクールというものを年に一回やっております。これにより優れた日本の文芸作品を、その国の言葉におもしろく訳してくれる、こういう人材を育てなければならないというふうに思っております。大切なことは、いかに優れた作品を世界で売り込む、このノウハウがあるかないかであります。残念ながら我が国はそのようなノウハウも人材も組織も現在はありません。日本のコンテンツを世界中で売り歩く、これは民間だけではとてもできないと思います。これを国策でやって成功したのがお隣の韓国であります。国内のマーケットが日本に比べて小さい韓国では15年程前に、エンターテインメントを輸出産業として育てるという国の方針を立てました。それ以来、組織・資金・人材を投入し、国を挙げてエンターテインメント産業育成に邁進したわけであります。この結果は明白であります。かつて日本を目標に追い付け追い越せと頑張っていた国が、今や世界のエンターテインメントビジネスをリードしております。ビジネス的には日本はとても追いつけないところまで彼らは先を行ってしまいました。しかし我々はこれを謙虚に認め、彼らのノウハウを見習うべきであります。重要なことは、世界戦略のロードマップを作ることとその人材の育成であります。素晴らしい作品があってもそれをプロモートする戦略と人材がいなければ、何もできません。もし国の力を発揮するのであれば、あらゆる国の組織と人材を使うべ

きです。今、例えば政府観光局は世界 17 箇国に展開をしております。在外公館も何百何十箇国以上、その他 JETRO をはじめ民間の出先機関も多くあります。もちろんそれらの施設には、文化芸術をプロモートするノウハウはあまりありません。そうであれば民間から専門家を置けばいいと思います。そういう文化芸術・エンターテインメントの売り込みに特化した人材は、民間また現地にも多くいると思います。その人たちがその拠点を中心に現地のメディア・マスコミに日本の文化芸術をプロモートするというわけであります。これに韓国は成功しました。つまり拠点作戦であります。大いにこれは参考になるのではないのでしょうか。

今、文化庁では日本博 2.0 を展開しております。東京オリンピック・パラリンピックの前後にあった日本博、これの延長線上にはありますが、今度は 2025 年の大阪・関西万博に向かって様々な企画を立てております。今年の 5 月に官邸で日本博総合推進会議が開かれましたが、そこで岸田総理から、文化庁を中心に関係省庁が一体となって 2025 年の大阪・関西万博に向けて、日本博 2.0 により社会をシフトアップしていくよう積極的な取り組みを進めることと、こういう発言がありました。コロナで苦労したオリンピック・パラリンピックではありましたが、日本は幸運なことに次の目標があります。まるで 1970 年の大阪万博を思い出すようですね。2025 年への道ということで、経済産業省とも協力して頑張りたいと思っております。

これから国内・海外への文化庁からの発信は京都発ということになります。京都ブランドというのは、何よりも強いメッセージとなるのではないのでしょうか。我々も多少の不安と緊張の中、期待に大いに胸を膨らませております。皆様のご協力を心からよろしくお願い申し上げます。

【司会】

基調講演でございました。都倉長官におかれましては、大変お忙しい中、貴重なお話をいただきました。ありがとうございました。文化芸術が人々の心に潤いを与え、そして魂へと栄養を届ける。そして何よりも国内・海外への文化発信が京都発、京都ブランドが何よりも強いメッセージになると力強いお言葉をいただきました。

それではこれより、パネルディスカッションに移らせていただきます。それではパネリストの皆様をご紹介します。彫刻家、Sandwich Inc. 代表、京都芸術大学教授 名和晃平様でございます。続きまして、株式会社 Casie 代表取締役 CEO 藤本翔様。続いて、先程ご挨拶をさせていただきました指定都市市長会副会長（こども・教育・文化部会長）、京都市長 門川大作。最後になりましたが、本日のモデレーターをしていただきます、同志社大学経済学部教授 河島伸子様。皆様、本日はどうぞよろしくお願いいたします。それではここからの進行は、河島様にお願いいたします。

【河島氏】

同志社大学の河島です。先程、門川市長もおっしゃっていましたが、今日はとても気持ちのよい日です。こういったシンポジウムは屋内の会場で行うことが多いですが、今回は二条城のお庭が見える開放的な空間で、その周りにスタッフの方々がいらっしゃるといふ雰囲気の中で配信してまいります。それでは早速ですが、まず名和様から簡単に自己紹介と日頃の活動の紹介をお願いしたいと思います。

【名和氏】

名和晃平です。僕は大阪出身で、京都市立芸術大学で彫刻を学んだのち、ベルリンやニューヨークに滞在し、今は京都を拠点に活動しています。この拠点というのが、2009年に設立したスタジオ「Sandwich」です。ここは、京都市伏見区の宇治川沿いのサンドイッチ工場跡をリノベーションした場所で、さまざまな分野のクリエイターたちが集まってものづくりをしています。僕自身も現代美術の分野で、彫刻や絵画、版画、インスタレーション、写真、映像と幅広く表現を行なっていますが、Sandwichには建築家やデザイナー、振付家、ダンサー、写真家、映像作家といった多様な人々が集まっており、こうした才能たちとのコラボレーションのもと、プロジェクトが進んでいます。

建築のプロジェクトでは、一から設計することはもちろん、内装やアートディレクションも手がけており、Sandwichが持つクリエイターのネットワークが活かされています。例えば京都市南区のアートホテル「ホテルアンテルーム京都」では、各部屋を京都のアーティストたちに自由にデザインしてもらうことで、滞在者がそれぞれの部屋で作品に出会う仕組みを提案しました。このホテルアンテルームのアートディレクションには、沖縄の那覇、韓国のソウル、中国の武漢でも携わっており、300人近いアーティストを紹介することができました。

他にも京都では、多くのプロジェクトが進行しています。例えば、河原町の京都BAL3階にある京都最大のスターバックスでは、現代美術の若手アーティストの作品だけで店舗のコーディネートを行ないました。これは世界でも初めての試みで、京都の美大の学生をはじめ、東京・名古屋といった全国の若手アーティストの作品が店内に所狭しと並んでいます。さらに展示だけではなく、来店者が作品を購入できる仕組みもつくりました。このように、Sandwichは若手アーティストの支援や教育にも力を入れており、スタジオでは学生に実際のプロジェクトに参加してもらいながら学んでもらう実践的なプログラムも開催しています。2020年にリニューアルされた中京区の新風館では、中庭の彫刻を制作したり「(THISIS)SHIZEN」という植物と食のお店のアートディレクション／空間プロデュースを手がけたりもしました。また、振付家のダミアン・ジャレとのコラボレーションによるパフォーマンス

「VESSEL」を「ロームシアター京都」で上演するなど、幅広く活動を行なっています。

そしてもちろん僕自身も、彫刻家として国内外で活動しています。現在ですと、青森県の十和田市現代美術館で、国内では10年ぶりとなる個展が開催されています。国外では、ちょうど先週から上海のARARIO GALLERYで個展を行なっており、加えて僕がキュレーションをつとめたグループ展も同時開催されています。ここでは京都芸術大学の学生、卒業生、教員を中心に、中国ではこれまで紹介されたことのないアーティストをピックアップしました。他にも、韓国・天安の《Manifold》や、ホテル「コンラッド大阪」ロビーの《Fu / Rai》といったパブリックアートを手がけたり、「Reborn-Art Festival」という東日本大震災の復興を願うプロジェクトに参加し、宮城県石巻市の荻浜に《White Deer (Oshika)》を制作したりしました。また、新潟県越後妻有の「大地の芸術祭」では《Force》という、シリコンオイルが天井から床まで降り注ぐインスタレーションを制作しました。2018年には「ジャポニズム2018」という日本政府が主導するイベントの一環として、《Throne》をルーブル美術館のピラミッド内に7ヶ月間特別展示しました。この作品は、現在は京都の倉庫に戻ってきているので、またお披露目できたらいいなと思っています。

このように、国やジャンルを超えたクリエイションを展開しているスタジオが京都にあるということ、ぜひお伝えできればと思います。

【河島氏】

名和様、どうもありがとうございました。国内外の様々な空間、商業施設やホテルやあるいは美術館はもちろんのこと、様々なところに作品の展示とプロジェクト、非常に幅広い活動をされていることがよくわかり、興味深く伺いました。私も荻浜に行きリボーンを拝見しまして、本当に素敵なおところだなと感じました。それでは次に、藤本様も日頃の活動のご紹介をよろしくお願いいたします。

【藤本氏】

株式会社Casieの藤本と申します。我々Casieというチームは5年前に誕生した新しい会社で、「アトライフを気軽に楽しむ」という、担い手と受け手の双方をつなぎ合わせるサービスを京都でやっています。Casieでは、ご覧のような平面の絵画作品をサブスクリプション、定額のレンタルサービスという新しいスタイルで日本全国にお届けするサービスをやっています。

創業者である僕自身は、美術大学卒業でもなければ、サラリーマン時代にアートに関する文脈は一切ございません。そんな僕がなぜこの事業を選択しているのか、大事な所なので最初にお話しておきます。私の父親が画家でした。写真の左に写っているのが小学校2年生くら

いの時の僕で、右に写っているのが30歳になったばかりの父親です。父親は画家だったんですけど、作品が飛ぶように売れるみたいな成功体験はできなくて、制作活動だけで生計を立てられるってなんて幸せなことなんやって思っていました。11年間本当に苦労した父親の姿を見てました。父親のように、創作の才能はあっても作品流通の機会に恵まれないアーティストはたくさんいるので、そういったアーティストのために、低・中価格帯の新しいアートの流通エンジンを作らなあかんと思ったんです。この写真を撮影した4年後、父親は病気で神戸の病院に入院し、34歳で他界しました。Casieは僕が父親が亡くなった34歳を迎えた2017年に誕生しました。

Casieは「表現者とともに未来の市場を切り開く」というミッションを掲げ、京都で26名のメンバーで事業をやっています。具体的なサービスは、先程からお伝えしているとおり、作品流通の機会に恵まれないアーティストの作品を我々がお預かりして、ユーザーは作品を買って家に飾りたいと思っても、推しのアーティストがいなかったら何から手を付けていいかわからないという状態になるので、その双方の課題をマッチングするのが目的です。ライト、レギュラー、プレミアムというプランを選んでいただいて、月額一定のご利用料金で、アート作品がお家へ届いて楽しんでいただく、シンプルなサービスをやっています。いつでも作品は交換していただけるなど、購入では体験できない、サブスクリプションならではの体験価値を大事にしています。季節の変化に合わせて作品を交換するとか、推しのアーティストと出会う探索の旅、といった感じで楽しんでいただいている方もいらっしゃいます。また、サブスクリプションのほか、「FUMUFUMU」という冊子を毎月1日にユーザーにお届けしていて、アートのビギナーでも学習していただけるコンテンツも充実させています。ユーザーさんから、「久しぶりに美術館に行ってみたけど、FUMUFUMUのおかげで鑑賞の幅が広がっている自分の成長に嬉しくなった」というお声をいただいたこともあります。単に絵をレンタルできるサービスではなく、アートライフを気軽に楽しむという体験を家庭にお届けするというサービスをやっています。

我々のビジネスモデルはアーティストさんにしっかり還元するシステムになっています。Casieはアーティストから一切お金はいただいておりません。アーティストから作品をお預かりするシステムなので、著作権も所有権もアーティストに帰属した状態で、作品現物だけが我々の倉庫にある。そして、ユーザーに選んでいただいた作品をユーザーに届け、ユーザーから毎月いただくご利用料金の一部を、その作品を手掛けたアーティストに報酬として毎月お支払いする、という仕組みです。ユーザーは作品が気に入ったら購入することもできます。その場合、売価の60%をアーティストに還元しています。現在、約1,200名のアーティストから13,000点ほど大事な作品をお預かりするまでに成長しています。嬉しいことに、Casieからの報酬だけで、毎月15万円とか20万円とか、安定的に稼ぎ始めているアーティストさんが続々と登場しています。

皆さんの心や暮らしを豊かにしてくれる作品ときっと出会えると思いますので、宣伝ではないですが、Casie と検索していただき、作品をご覧ください。「表現者とともに未来の市場を切り開く」、Casie です。ありがとうございます。

【河島氏】

藤本様ありがとうございました。何週間か前だったと思いますが、日本経済新聞の土曜日版の冊子で、アートのサブスクというようなテーマでご紹介されていて、おもしろいなと読んでいたのですが、直接お話を伺えて、新聞記事だけではわからないところがよく伝わってきました。おっしゃるように、アートに興味はあるけれども買うとなるとやはり非常に勇気がいる。それが借りられるということ、しかも月々二、三千円という、それほど大きな金額でなく、アートを身近に感じられることができるというのは画期的なサービスだと思います。ありがとうございました。最後になりましたが門川市長も活動報告をお願いします。

【門川氏】

都倉長官のお話、力強くお聞かせいただきました。昨日、長官とご一緒しましたが、いよいよ3月に京都に行くと、本気になっておられるなということで嬉しく思いました。名和晃平さん、ありがとうございます。京都市とパリの姉妹都市提携60周年でパリに寄せてもらった時に名和さんの作品を拝見しました。世界の多くの人が感動しておられました。藤本翔さん、本当にすごいですね。アーティストがなかなか食べていけないというのが、日本の最大の課題だと思います。素晴らしいスタートアップです。

さて、京都市が今、文化庁の京都移転とあわせて取り組んでることについてお話ししたいと思います。京都は文化を基軸とした都市経営をしていこうと、昭和の時代から市民ぐるみで取り組んでまいりました。その延長に文化庁の京都移転もあると思っています。京都市は今、財政が厳しいんですけども、徹底してこの3年間は集中改革期間として、市民・事業者の皆さんのご理解のもとに行財政改革を進めています。同時に、何より大事なものは、成長戦略。京都ならではの文化を活かし、そして文化と経済が融合して市民生活が豊かになり、京都の企業が元気になり、文化人が元気になり、そして経済も活性化し財政も豊かにと、こういうことが基本だと思います。

財政が厳しいと言ってる状況なのになんだという意見もあるのですが、300億円のお金をかけて、日本で最初にできた芸術大学である京都市立芸術大学、明治13年に京都御所の中に立ち上がった学校で、これを京都駅の東徒歩5分の崇仁地域に全面的に移転します。美術工芸高校も移転します。なんであんな一等地に芸大なんだという意見がある一方、芸大の移転決定で崇仁地域が一等地という評価になったね、というご意見もあります。しっかりと取り

組んでまいります。そして、その南側に東九条という地域があります。ここも様々な条件がございました。そこが芸術で、文化で元気になっていくと、こういう取組になっております。チームラボが移ってきます。さらにニューヨークのメガギャラリー「Superblue」が来ると。また多くの公園等がございましたので、Park-PFI を利用して様々なスタジオ等ができます。いち早く THEATRE E9 KYOTO という劇場ができて、非常に高い評価を受けています。芸大が移転する北側にある菊浜学区、ここは任天堂発祥の地であります。ここも様々な課題がありました。ここがアートとスタートアップの拠点になろうとしています。その西の方、梅小路には水族館や鉄道博物館ができました。また、日本で最初の中央卸売市場がございました。そして、KAGANHOTEL（河岸ホテル）という芸術家が滞在するホテルもできました。梅小路を食とアートとものづくりで世界一クリエイティブな街にしていこう、そんな取組が始まっております。

文化というキーワードで地域が元気になり、ここを中心に京都全体が元気になっていく、そして大阪・関西万博の取り組みにも繋いでいこうと。京都で文化芸術ゾーンといえば岡崎ゾーン、ここも立派であります。しかし、この京都駅周辺から大きく広がって文化芸術によるまちづくり、これを京都全体、日本、世界を視野に、強力に進めていきたいと思っています。もう一つ、芸大ですけども、アートとサイエンス、そこからさらに社会課題を解決するスタートアップの拠点にもしていこうということで、新たな取組も始まっております。後ほど時間があれば申し上げたいと思います。

【河島氏】

ありがとうございました。私自身も簡単に自己紹介をするようにということで、自分の活動について触れたいと思います。私は経済学部の教員で、文化経済、経済とともに文化政策、というのが研究教育の領域です。文化政策を研究している関係から、文化庁の審議会の仕事もいくつか関わっております。来年度から始まる、第二期の文化芸術基本計画の策定作業もお手伝いをしていただいております。文化庁がいよいよ京都移転ということで、京都の方でも盛り上がっておりますけれども、単にこれを機運として使うだけではなくて、京都に移ってきてよかったなど、文化政策・文化行政の新たな姿がこの京都にあるなど全国の皆さんに感じていただけるような、京都市の文化政策にも期待しています。

それでは、一つ目のテーマ「文化と経済の融合による地方創生」について、まず名和さんよろしいでしょうか。ご紹介いただいたプロジェクトのほとんどが文化と経済の融合ということだと思います。名和さんは例えばリボンや青森県十和田市の事例、それから新潟の仕事もされていらっしゃるって、それぞれの地域において「地方創生」が大きなテーマだと思いますが、アーティストとして地域に関わられて、文化が経済を活性化していく、街を活性化していく・作っていくという実感というものはありましたでしょうか。その辺の経験をお話

いただけないでしょうか。

【名和氏】

僕はふだん、経済的な効果を目的として作品を制作することはあまりありません。ですから詳しい分析は難しいのですが、アートがわたしたちの社会や都市に与える影響は近年、大きくなってきていると思います。加えて、経済・教育・文化といったアートのさまざまな側面が、より意識的にプロジェクトに取り込まれるようになったと感じます。これはちょうど、先ほど紹介した十和田市現代美術館がいい例ですね。空港から美術館に車で向かっていくと、少し寂れた印象の街の中にいきなり真っ白のホワイトキューブの現代美術館が現れるんです。しかも横の公園には草間彌生さんのカラフルな作品などもあって、周囲の街とくっきりとしたコントラストがついています。アーティストが展示の段階で都市にアプローチしただけでは、ここまで統一された印象にはなりません。美術館の企画や建築の設計の段階において、この都市に何が必要なかがリサーチされ、総合的に表現されたからこそ実現したのだと思います。他には、近年盛んになっている日本の地方芸術祭も重要でしょう。20世紀後半、経済と文化が都市に集中し、その結果として地方の過疎化が進んでいきました。こうした歴史を経た現代において、地方にアートを散りばめることは、単なるまちおこし以上の意味を持つはずです。つまり、地方の環境を活かすことで都市とは異なるものの見方・感じ方・考え方を生み出し、表現や感性の多様性を担保しているのだと思います。

【河島氏】

ありがとうございます。十和田もまさにおっしゃるような事例だと思います。おっしゃったようにちょっと人通りも少なく、でもそこに突如としてホワイトキューブと、私が行った時はおそらくジェフ・クーンズ作品ですかね、美術館前に出ていました。美術館が開館してからたくさんの方が訪れるようになり、驚きました。西の方に行けば奥入瀬など素敵などころもあるんですけども、それまでとは違った形で十和田に行こうという人たちが生まれてきて、街の商店街も大変活性化しているおもしろい事例だと思い、視察に行ったことがありました。

次に藤本さんもまさに文化に経済を持ち込んでいるというか、文化と経済を本当に融合させている成功例だと思うんですけども、先程アーティストの人たちからも非常にありがたがられるとおっしゃってました。もう少し詳しくお聞きしてもよろしいでしょうか。

【藤本氏】

アーティストからすると、作品を作ったけれど、発表するには費用がかかるので、その機会がないというのが実は結構多いんです。僕は、作品は人の目に触れて初めてアートに変身すると思っていて、人の目に触れる機会を作るというのが、僕は父親の原体験から、それが

ないと絶対に始まらないと思っています。作品に触れてもらう第一手段としては、インターネット上のインターフェースで見ってもらうことです。僕らは作品の撮影にもこだわっていて、アーティストに写真を撮ってもらって、ばらばらなクオリティのまま掲載することは決してなくて、一点一点、まったく同じ角度で撮影して、まずはインターネットのインターフェース上でしっかり作品を発表する。そして、ユーザーに選んでもらった作品がお届けされていくという仕組みです。アーティストからは、「自分の作品がまるで自分の名刺代わりに全国を旅しているようだ」とか、SNSのフォロワーが増えたとか、そういう声をいただいています。まずは認知の拡大っていうことが僕らの活動を通してやっていく意味合いではないかと思っています。

【河島氏】

ありがとうございます。オランダには昔からアートライブラリーという制度がありまして、国が買い上げた作品が山ほどあって、それを一般の市民が見に行き行って借りていくっていう、本のライブラリーと同じような制度があって、以前そのことを勉強した時に、おもしろいな、日本にもそういうのがあればいいのになってずっと思っていたんですけども、それはアナログな方法だったと思うんですね。でもさすがに藤本さん世代となると、インターネットのSNSを活用しつつも生の繋がりも感じられる、素晴らしいビジネスを立ち上げられておられます。貴重なご体験を共有いただきましてありがとうございます。

では門川市長も文化と経済、先程も伺いましたが、もう一言お願いします。

【門川氏】

まずは「100の褒め言葉より一つの購入。」ということ。先日、artKYOTOというアートフェアを開催しました。日本で展覧会をやると、みんな褒めはるんですが、買わはらへん。これは伝統産業製品でもそうなんです。ものすごく褒めてもらう。しかし、一つの購入が欲しい。そうでないと、匠が暮らしていけへん。後継者が育たない。これが現実です。世界のアート市場がどうなっているかというところ、日本は3.7%。アメリカが42%。そして中国を中心とした中華圏がこの10年余りで10%から20%になった。日本のアーティストが亡くなって、その作品が欧米に流れて、一桁違う値段で売れてる、これが現状ですね。なんとかしなければならぬ。

もう一つは、このごろボヘミアン指数というのが再評価されている。アメリカで20年くらい前に、人口10万人当たり芸術家が何人住んでるか、その数値が高いとその都市は寛容性のある街である、クリエイティブな街であるとされた。最近はそのような都市に様々な社会課題を解決するためのスタートアップのエコシステムになっている。多様性を認め合う、包摂性のある社会になっている、芸術家が多いとイノベーションが起こる、そういう評価がでて

きてます。幸いなことに、指定都市の中で京都が一番人口当たりの芸術家の人数が多いわけですが、それをしっかり活かしていく。そして、一般的には、サイエンスとテクノロジーでイノベーションを起こすと言われてはいるけれども、京都は、いや日本は、アートとサイエンスが融合することで、イノベーションを起こして社会課題を解決していく。そのようななっていこうと思っています。

【河島氏】

ありがとうございました。今日は多彩なプロフィールをお持ちのゲストの方々と、盛りだくさんな話題がありますので、次の展開に移りたいと思います。

次は、文化の力で発展する京都、あるいは関西、あるいは日本の未来といったところまで広げていただいても結構ですけれども、ご希望されることあるいはどういった展望をお持ちなのか、名和さんからよろしいでしょうか。

【名和氏】

文化庁の京都移転や、京都市のさまざまな文化政策に対して、僕たちアーティストは非常に大きな期待を寄せていますし、積極的に協力していきたいと思っています。また、僕の母校でもある京都市立芸術大学が西京区から京都駅東に移転することも、京都の文化圏が大きく変わるきっかけになると思います。京都には7つほど美大がありますが、コンパクトな街にこれだけ美大があって、アーティスト同士の距離が近く、教員同士の交流もあり、卒業生も住みついて活動しているというのは世界的にも珍しいです。僕はこれまで、ロンドン・ベルリン・ニューヨークで活動してきましたが、京都が一番住みやすく活動しやすいと思っています。ですので、ここから日本のアートを世界に発信する仕組みをもっと整備していきたいと思っています。

また、京都には世界中から人がやってきます。Sandwich でも毎月のように見学ツアーが催されていて、世界中のコレクターや美術館のキュレーター、リサーチチームが20~40人規模でいらっしやいます。京都は新しいものと古いものが入り混じった、文化的な奥行きのある街です。それに美味しいものも多いですから、単に観光するだけでも楽しいですね。こうした特徴を活かして、さらにおもしろい都市にしていってほしいなと思っています。

他にも京都では、チームラボが代表となって、ミュージアムをはじめとした複合施設を開発していますよね。その一環として、ニューヨークの「Pace Gallery」の社長が立ち上げた体験型のアートセンター「Superblue」が進出する予定です。「Pace Gallery」には僕も所属していますので、ぜひ協力していけたらと思っています。

【河島氏】

ありがとうございました。京都の明るい近未来が見えてきたような気がします。藤本さんいかがでしょうか。

【藤本氏】

中央省庁が東京から移転するのは初めてと聞きましたので、せっかく初めてなのであれば成功してもらわなアカンなと思っていますし、それぞれに役割がたくさんあると思います。僕ら自身は、ベンチャースピリッツでベンチャー企業をやっています。これはこういう場だからとか関係なく、本気でベンチャー企業としてやりやすいですね、京都は。行政の方もそうですし、金融機関の方もそうですし、バックアップがすごいです。これはCasieが文化カラーの高いベンチャーだったからということもあるかもしれませんが、京都では日本で一番文化芸術系のベンチャー企業が誕生しています。彼らがスケールアップしていく市場の土壌づくりに、僕らも携わっていきたいなと思っています。

【河島氏】

ありがとうございました。では門川市長、いかがでございましょうか。

【門川氏】

まず、名和晃平さん、ありがとうございます。ワクワクしますね。京都は市内だけで36の大学・短期大学があって、人口の1割、15万人の学生さんが学んでいる。しかも、芸術系大学の学生さんの割合が日本中の都市と比べて2倍とされています。ただ、その学生さんたちが卒業後本当にしっかりと活動しながら食べていけるかということが大事で、こういうところに藤本さんのスタートアップ企業としての役割が大きいなと、そう感じています。

今やっているのは、HAPS（東山 アーティスツ・プレイスメント・サービス）といって、若い芸術家が住まい、創作活動して、そこで作品を発表する。住むところがないからどっか行ってしまわんならんということではなく、京都で繋がって繋がってそして頑張っていたかく、そういう取組を行っています。もう一つ、これは名和さんの教え子もそうだと思うんですけど、このごろ、京都市立芸術大学の卒業生が芸術系の作品を作っているところでない企業にどんどん就職していかはるんですね。企業の人に聞くと、技術者・科学者はいっぱいいるけれども、アーティストがいないと。これを今までは外注してた。デザインも何もかも外注してた。それを企業に入ってきてもらってやっていかねばと。今までは効率性とかそういうことばかりに一生懸命だったけど、これからはデザインとか楽しさとか遊び心とかいうものがものづくりなどの世界にも大事になってきている。ポストコロナ時代は、本当に文化芸術があらゆる分野で重要視される時代になってくるんじゃないかなと、そんな兆候を感じるんですけどどうでしょうね。

【名和氏】

そうですね、京都が持っているポテンシャルは非常に高いと思います。というのも、現代美術は欧米から輸入されたものなので、日本の多くのアーティストは、そのルールや作法を美大で学ぶことでアートシーンにエントリーしていきます。しかし京都には、そうした現代美術とはまったく異なる歴史の中で育まれてきた文化や芸術の蓄積があります。これは非常にオリジナリティがあるうえに、実はまだまだ世界に紹介されていないものなんです。こうしたものをうまく活かしていくことは、これからますます重要になっていくと思います。例えばルーブル美術館で展示した《Throne》では、京都の工房とコラボレーションして、作品の表面を金箔貼りで仕上げたのですが、これが現地の人たちから「金箔の仕上げ方がヨーロッパとまったく違って非常に美しい」と言われました。ヨーロッパの金箔はキラキラと輝くのですが、京都の貼り方だとマットで穏やかな光り方になるんです。ルーブル美術館の金箔研究所の方々からも「これは一体どういう貼り方をしているのだ」と珍しがられました。近年、廃業してしまう伝統工芸の工房が多いですが、そこにはまだ世界に紹介されていないさまざまな技術が存在しています。こうした文化的な財産を、アーティストとのコラボレーションなどによって盛り上げていけたらいいなと思っています。

【河島氏】

まったくおっしゃる通りだと思います。京都が持つ文化資源というお話でしたけれども、もっと言えば京都だけではなくて、日本中にまだまだ紹介されていない素晴らしい文化資源があって、それぞれの豊かさと伝統の多様性というのが私は日本の一番いいところだと思っております。これをもっと海外の人たちにも知ってほしいなと、心から思っています。文化庁と観光庁が最近では文化と観光を結び付けて、日本の文化資源を海外の人たちに見てもらいたいというようなことが、国の方向としても今後出てくるのかなと。コロナがもう少し落ち着きまして観光需要が回復したところで、単にたくさんの方が来てもらってお買い物だけしてもらえばいいということではなく、日本の文化をもっと理解してほしい、とにかく触れてほしい。その多様な文化資源を国の力としてもっと活かしていくべきじゃないかなと、文化政策の方向としてはそんなことを考えております。

門川市長がおっしゃったことでもう一つおもしろいことは、芸術のアート思考ですよね、企業におけるアート思考の重要さということで、今まで文化は文化の人たち、企業はものづくりとか仕事をする人たちと、まったく別の世界に考えられるきらいがあったのではないかなと思うんですけれども、文化と経済の融合がまさにそれでして、企業においても文化的なマインドとかスピリッツとか思考方法っていうのが重要性を増していて、アートの専門家が思考の回路を刺激するお手伝いをしたりとか、そういうプロジェクトや企業も増えているかと思っています。皆さん、大変おもしろいお話をいただきましてありがとうございました。

今日はたまたまアート系の方々がパネリストとしてご登壇いただいていますけれども、京都では音楽も盛んで、例えば音楽の専門の高校と大学、京都市交響楽団とコンサートホールもあり、大変力を入れております。それから映像産業も盛んですし、様々な文化資源と文化産業が育っていき、今後もそうなるしてほしい、ますます発展してほしいなという街だと思っております。

それではパネルディスカッション、締めに入らなければいけない時間です。今後の文化政策について、京都に限って京都の文化行政という方に目を向けていただいても結構ですし、あるいは国全体の文化政策ということについて、各パネリストの方が持っていらっしゃる期待をお話いただきたいんですが、先程、名和さんだいぶおっしゃられたように思うんですが、もう少し付け足したいことですか、あるいは繰り返し主張したいことなどあればお願いできますか。

【名和氏】

僕は3歳と6歳の子供を育てながら創作活動をしています。もっと文化庁・文部科学省が中心となって芸術教育を考えなければならないと思っています。具体的には、芸術教育を学校だけではなく、都市全体で考えるべきでしょう。なぜなら、現代における芸術教育というのは、時代に対応するのが非常に難しいものになっているからです。そもそも芸術は生き物のように変化しますし、メディアアートなどはテクノロジーとともに進化していきますよね。ですから、学校の中だけで芸術の先端を教えるのには限界があります。それに、アーティストは教えられて育つだけではなく、自分が生活する場所やそこで経験したこと、生きている時間すべてを材料に創作を行うものだと思います。ですから、都市の中で建築やアートをはじめとした様々な文化に触れられることが必要なのです。つまり、教育の視点から芸術都市をつくっていくということですね。今、京都市は大きな改革が行われている重要なタイミングですから、さまざまな人の意見を取り入れながら、みんなで都市をつくっていったらいいと思います。

【河島氏】

ありがとうございます。それでは藤本さんに今後の文化政策への期待を伺いたいたいですけれども、藤本さんはアーティストと非常に近い立場にいらっしゃって、彼らがいい作品を作ってくれないとビジネスも回らないですよ。そのことをアーティスト支援とかアーティストの育成みたいな部分で、何か政策的に期待したいことがあればお願いします。

【藤本氏】

我々はアーティストに報酬をお支払いしているんですけど、アーティストの皆さんはそれ

を生活費にするかということ、実はそうではなくて、次の創作活動の幅が広がるので嬉しいですっておっしゃるんです。もちろん僕らは報酬をどう使っていただいてもいいんですけど、これまで自分の商いの中では使えなかった材料にチャレンジしてみるとか、そういうことを、うちに作品を預けてくれている一部のアーティストに僕らはできていると思っています。

また、行政の方々とお話する機会もあるんですけど、考え方や優先順位、スピード感など、ベンチャーと行政の文化の違いもありますので、文化と経済の融合を実現しようと思うと、チーム同士の文化を理解し合えれば、スムーズにワークしていけるのではないかなと思います。もちろん僕らもしっかりと寄り添っていきたいと考えています。

【河島氏】

ありがとうございます。大変示唆に富むお話だと思います。では門川市長、いかがでしょうか。

【門川氏】

名和さんも藤本さんもいいお話を聞かせていただいてありがとうございます。戦後の日本の教育で、失敗したのは英語教育。英語が生活の中になかったと。比較的成功的なのが音楽。学校教育で成功しているというより、生活の中に音楽がある。こういうことだと思うんですね。芸術教育はそうでなければならぬ。そういう意味では、日本社会はかつてはどんな小さな五軒長屋でも小さな釣床があった。アート作品の展示場所ですかね。ぎりぎりの生活をしている人でも、花を一輪摘んできて瓶に挿すくらい素晴らしい文化が元々あったのが、今はちょっと忘れ去られている。これをもう一度取り戻したい。

京都市では、景観政策の一つとして、屋外広告物、つまり看板の規制を行いました。その時に応援していただいた経済界の方が、「毎日歩いている街の看板がけばけばしいと、そこで育つ子供の感性はどうなるだろう。そこを訪ねる人の感性はどうなるだろう。だから思い切ってやったらええ。」と言ってもらってね。3万軒の建物から看板を撤去・是正していただいた。チカチカ光る看板などは全てなくなった。議論を重ね、決定すればこういうことをやってくれるのが京都なんです。すごいなと思います。そういう意味では、街全体が文化で、そして生活の中に文化がある。「暮らしを文化する」という人がいはいります。世界の人は花を楽しむ。だけれど、日本は花を生きる道、哲学にした。華道も茶道も香道も含めて、こういうことがなんぼでもあるわけですね。そういうことをもう一度再認識するときではないかなと。

もう一つ、文化庁が京都に移転してくるのは、日本中の地域の文化を元気にし、日本中を文

化で豊かにするため。日本の一番の強みは文化であったはずだと、先程、都倉長官がおっしゃっていた。昔、河合隼雄先生がこんなことを言っていたんです。第二次世界大戦で日本は信用を失った。しかし、日本の電機製品や自動車がどんどん売れるようになった。その前に何があったか。日本の様々な文化が理解された。その象徴が京都の太秦で作られた映画だったと。映画によって、世界の人が日本を再認識した。決して野蛮な国ではないと。それを今は韓国や中国が懸命にやっている。エンターテインメントを世界に送り出し、電機製品も売り出している。これを我々はもう一度学び直さなアカンのちがうかな。文化庁の京都の移転、日本の強みを遺憾なく発揮して、そしてもう一度申しますけど、文化で、観光で平和を維持し、そして SDGs の達成にも貢献する。そんな役割を果たしていきたいなと思っています。

【河島氏】

ありがとうございました。あつという間に時間が経っておりまして、最後に、事前に参加者の方々からご質問を頂戴しておりまして、時間の都合上、三つに絞らせていただいて、名和さん、藤本さん、門川市長の順番で質問を投げかけますので、可能な範囲でお答えください。

名和さんへは「デジタル技術がアートにどういうふうに影響して、どういう未来になっていくと思いますか。」というご質問です。よろしくお願いします。

【名和氏】

デジタルに限らず、技術とアートはこれまでもずっと共にあり、互いに刺激し合ってきたのだと思っています。つまり、新しく生まれた技術に対してアーティストがおもしろい使い方を見つけることで、作品の表現が広がると同時に、技術の意味自体も広がっていくわけです。そう考えると、デジタル技術を活用したアートの表現はこれからも無数に出てくるでしょう。僕としては、伝統工芸をはじめとした、これまで培われてきたアナログの技術とデジタル技術が結びつくことで、より面白い表現が開拓できるのではないかと期待しています。

【河島氏】

ありがとうございました。では次に藤本さんには「子供の頃から日常的にアートに触れる環境を醸成していくにはどういった方法が考えられるでしょうか。」というご質問です。よろしくお願いします。

【藤本氏】

僕は3人子供がいて、父親に教えてもらったとおりにやっているだけなんですけど、美術館に連れていくことも大事ですが、この二条城の空間もアートだと思いますけど、普段の暮らしの中にはアートと呼んでいいものがたくさんあって、それに気付かせてあげることが大事だと思います。父親と美術館や展覧会に行った時に「一つ持って帰れるとしたらどれ

がいい？」と言われていました。一つ選ぶとするならば、と言われると、普通の鑑賞とは見方が変わったりするんですよ。もう一つは、「片目ずつ見て、両目で見て、何か違いかわかるか？両目で見ると、空間というボーナスがお前には与えられるんだ。」と言われてました。このように、立体作品や平面作品を見る時に、美しいよねとか、あれきれいと思わない？とか、そういった言葉を親から子にかけるだけで、作品の見方がすごく広がっていくんじゃないかなと思っています。

【河島氏】

おっしゃる通りだと思います。先程、門川市長からも街全体が文化でその生活文化っていうものが大事だと、文化が美術館にあるものももちろんですけども、日常の中でこう感じていくべきじゃないかっていうお話がありましたので、それとも響くところがあったのかなと思います。この二条城の会場も、時間が経つにつれそれぞれのパネリストの方に映る光の具合がだんだん変化してまいりまして、市長への光の映り方もすごくカッコいい映像作品みたいな感じで拝見しております。

それでは門川市長には「芸術教育の観点から学校現場に期待することは何でしょうか。」というご質問です。よろしくをお願いします。」

【門川氏】

学校教育と社会との垣根を可能な限りなくしていくということがとりわけ芸術教育では大事だと思っています。ご質問に答えるとしたら、今、一生懸命やっておりますのが、小学校在校中にすべての小学生が一回は茶道を体験する、中学校では生け花を体験する、ということをやっているんですね。これをやりますと、茶道の団体も生け花の団体も全国に繋がっているから、京都でやっているんだからうちの都市でもというように、取組が広がっていく。茶道、華道、これは日本が誇る総合芸術だと思いますので、そういうことをしています。

それから、ほんまもんの芸術家を学校に迎える「ようこそアーティスト」にも取り組んでいます。京都の素晴らしい文化資源を子供の学び・育ちにどんどん活かしていくと。その時に今、藤本さんに提案していただいた見方というのはとても大事だと思います。

【河島氏】

ありがとうございます。いよいよ残り時間も少なくなってきました。今日はアートの創作の現場あるいは流通の現場に関わっているお二人と、行政の立場から文化を引っ張ってこられた門川市長から、それぞれ非常に示唆に富むお話を伺えました。

最後に、本日は全国それから海外からも視聴されていらっしゃると思います。その方々に向けて、言い残したことや、京都あるいはそれぞれの地域が文化とどのように付き合っていくべきか、文化をどう盛り上げていったらよいかということ、それぞれのお立場から一言ずつご発言いただけたらと思います。それでは名和さん、お願いいたします。

【名和氏】

アーティストの根底には、社会の形式ばった仕組みに対してもっと自由にやりたい、という欲求があると思っています。人間の身体や精神は、社会の中で「こう使いましょう」と教えられるものではなく、自分自身で開発・拡張していくものはずです。そうした模索の果てに、人間が持っている表現の可能性を見せてくれる者こそが、アーティストなのだと思います。しかしそもそも、アーティストに限らず、均質なシステムから逃れたい、別のものを生み出したいといった欲求は、人間それぞれに少なからず備わっているはず。そうした欲求から個性が生まれ、それを守り、育み、共有するための仕組みとして文化芸術が生まれるのだと思います。ですから、資本主義によって世界が均質化しつつある今こそ、文化芸術を支援し、アーティストがつくるものにもっと注目してもらいたいですね。アートとは、人間の可能性に対する冒険の場なのだというところを、もっと多くの人に知っていただきたいと思っています。その結果として、アーティストが創作に集中できる環境が整うとともに、世界にもっと面白いコンテンツが増えていったらいいですね。

【河島氏】

ありがとうございます。それでは藤本さん、どうぞ。

【藤本氏】

僕には一つ夢があって、それは、小学生のなりたい職業ランキングの上位にアーティストが入ることなんです。画家でもいいですし、音楽家でもいいし、舞台でもいいです。小学生のキラキラした夢を、僕らが追いかけさせてあげなあって思っています。名和さんの活動も然り、市長の活動も然り、京都はそれが最初に実現できる都市ではないかと思っています。これからも頑張っていくので、期待しています。

【河島氏】

ありがとうございます。それでは最後に、門川市長お願いいたします。

【門川氏】

お二人にまったく共感して付け足すことはないんですけど、文化庁が京都に来てよかったと日本中の人に思っていただけ、外国の人にも思っていただけ、そして文化庁の職員の方にも思っていただけというのが京都の役割だなとまずは思っております。文化庁の職

員が来られたら京都の新しい町衆になってもらい、伝統産業の匠あるいはアーティスト、地域コミュニティの方々らとの交流の場をうまく作っていききたい、そういうことが一つです。

もう一つ、このまま放っておいたら、日本の地方の半分が消滅する、あるいはコロナ禍による孤立や孤独、そんな危機的な状況がございます。名和さんのお話にもありましたけど、私どもも文化で地域を元気にしたい、そう思っています。東日本大震災で京都市立芸術大学が被災地へ支援に行った。この悲惨な状況の中で私たちには何ができるんやろうと、初期には無力さを感じた。でも、何度か行くうちに、暗闇の中で、心の奥底まで光を当てることができるのはひょっとしたら自分たちかもしれない、10年続けようと、この間まで続けはったんです。みんなで文化の力を再認識して、元気な日本を作り、世界から尊敬され、世界の役に立てる日本にしていく。文化庁の移転はこういう偉大な国家プロジェクトだと思いますので、共々によろしくお願ひしたいと思っております。

【河島氏】

皆様ありがとうございました。私、1980年代くらいの文化政策に関する文章を読んだところで、日本は世界の経済大国2位になって、もっと文化で尊敬されなければいけないとか、そういうことが書いてあるんですね。当時のマインドとしてはそうだったと思うんですけど、今は立場が変わりまして、むしろ文化に経済が助けてもらう時代になっているのではないかということが私の日頃の持論なんです。文化で地域を元気にするとか様々な言い方がありますけれども、文化に頼らなければいけない、そこの原点に立ち返って、もう一度足元を見直して、私たちの生活の中の文化あるいは世界に発信するクオリティの高い芸術活動、様々なものが地方に散らばっていて、それを一つずつ大事にしていきたい、そんな世の中ではないかなと日頃より考えております。

今日は90分あっという間でありましたけれども、大変興味深いお話と実りの深いディスカッションができたと思っております。以上でパネルディスカッションを終了といたします。3名の登壇者の皆様、どうもありがとうございました。では進行を司会にお返しいたします。

【司会】

河島様ありがとうございました。そしてパネリストの皆様改めてありがとうございました。都市全体の芸術教育の大切さ、そして暮らしを文化する、文化の力で元気になる、大切なお話をいただきました。さて、今回のシンポジウム開催にあたりまして、多くのご応募をいただきましたこと、深く御礼申し上げます。またご応募いただきました折にたくさんのご質問をお寄せいただきましたことも、改めてお礼申し上げます。お時間の都合上、すべてお答えしかねたこと、ご容赦いただければ幸いです。

それでは、お時間になりました。これをもちまして、「指定都市市長会シンポジウム in 京都
～文化庁京都移転記念～」の配信を終了させていただきます。聴講いただきました皆様、最
後までお付き合いいただきありがとうございました。