

第9回 金沢学会 報告書

テーマ

「熟成する金沢—文化都市を深める—」

KANAZAWA SOCIETY 2018



■日時 2018年12月6日(木)～7日(金)
■会場 ANA クラウンプラザホテル金沢

CONTENTS

プログラム	1
ゲストプロフィール	2
開会あいさつ・概要説明	5
セッション①「まちを熟成させる」	7
セッション②「ものづくりを熟成させる」	21
セッション③「夜を熟成させる」	37
全体会議	54
金沢学会 2018 宣言	74
閉会あいさつ	74
会場サイン	75
金沢創造都市会議開催委員会	76

12/6[木] ANA クラウンプラザホテル金沢 3階「鳳の間」

- 13:00 ~
13:15 **開会挨拶、概要説明**
福光 松太郎 (金沢創造都市会議開催委員会会長)
- 13:15 ~
14:35 **●セッション1「まちを熟成させる」**
コーディネーター / 水野 一郎氏 (金沢工業大学教授)
パネリスト / 大内 浩氏 (芝浦工業大学名誉教授)
竹村 裕樹氏 (金沢学院大学教授、KG 都市研究所長)
田村 大氏 ((株)リ・パブリック共同代表)
- 14:45 ~
16:05 **●セッション2「ものづくりを熟成させる」**
コーディネーター / 宮田 人司氏 ((株)センド代表、クリエイティブ・ディレクター)
パネリスト / 三石 晃生氏 (歴史学者、(株)goscobe 代表取締役)
米倉 千貴氏 ((株)オルツ代表取締役 CEO)
- 16:15 ~
17:35 **●セッション3「夜を熟成させる」**
コーディネーター / 佐々木 雅幸氏 (同志社大学教授 / 文化庁地域文化創生本部主任研究官)
パネリスト / 太下 義之氏 (三菱UFJ リサーチ & コンサルティング芸術・文化政策センター長)
松岡 恭子氏 (建築家、スピングラス・アーキテクト代表取締役)

12/7[金] ANA クラウンプラザホテル金沢 3階「鳳の間」

- 10:00 ~
12:00 **全体会議**
議長 / 大内浩氏 (芝浦工業大学名誉教授) 山野之義金沢市長、太下義之氏、松岡恭子氏、三石晃生氏、米倉千貴氏、佐々木雅幸氏、水野一郎氏、宮田人司氏、竹村裕樹氏 (順不同)
ほか金沢経済同友会 創造都市会議企画委員
- まとめの報告**
「金沢学会 2018 宣言」採択
閉会



●太下義之（おおした よしゆき）氏

三菱UFJリサーチ&コンサルティング 芸術・文化政策センター長

専門は文化政策。博士（芸術学）。独立行政法人国立美術館理事、公益社団法人日展理事、公益財団法人静岡県舞台芸術センター評議員。文化経済学会<日本>理事、文化政策学会理事、政策分析ネットワーク共同代表、デジタルアーカイブ学会評議員。国際日本文化研究センター共同研究員。文化庁文化審議会委員、観光庁「世界に誇れる広域観光周遊ルート検討委員会」委員。東京芸術文化評議会委員（文化政策部会長）、大阪府・2025年万博基本構想検討会議委員、オリンピック・パラリンピック文化プログラム静岡県推進委員会副委員長。金沢市「東アジア文化都市2017実行委員会」副幹事長、鶴岡市食文化創造都市アドバイザー、アーツカウンシル新潟アドバイザー、東京文化資源会議幹事、など文化政策関連の委員を多数兼務。単著『アーツカウンシル』（水曜社）。



●田村 大（たむら ひろし）氏

㈱リ・パブリック共同代表

神奈川県出身。東京大学文学部心理学科卒業、同大学院学際情報学府博士課程単位取得退学。1994年博報堂に入社。以降、デジタルメディアの研究・事業開発等を経て、イノベーションラボに参加。同ラボ上席研究員を経て2013年に退職、株式会社リ・パブリックを設立。2009年東京大学工学系研究科堀井秀之教授とともにイノベーションリーダーを育成する学際教育プログラム・東京大学i.school(アイ・スクール)を発足。2013年4月i.schoolエグゼクティブ・フェローに就任。現在、九州大学・北陸先端科学技術大学院大学にて客員教授を兼任。著書に「東大式 世界を変えるイノベーションのつくりかた」(2010, 早川書房)等、多数。



●松岡恭子（まつおか きょうこ）氏

建築家、㈱スピングラス・アーキテクト代表取締役

九州大学卒業後、東京都立大学大学院、コロンビア大学大学院で修士課程修了。1992年ニューヨークで独立以降、台湾、日本でも活動を開始。現在は福岡を拠点に、建築、家具などのプロダクト、都市デザイン、橋梁などの土木建造物まで、幅広いデザインを通してまちづくりに参画。国内外の多くの大学でデザイン教育にも携わってきた。市民に福岡の優れた建築を紹介するNPO法人福岡建築フェウンダーションの理事長も務める。日本土木学会田中賞、日本建築学会建築九州賞作品賞、福岡県文化賞、グッドデザイン賞など受賞多数。



●三石晃生（みついし こうせい）氏
歴史学者、(株) goscobe(グスコープ) 代表取締役

1981年東京生まれ。大学在学中に洪沢栄一子爵・井上通泰宮中顧問官らが設立した温故學會・塙保己一史料館の研究員に就任、現在は同研究所の監事を兼任。2017年に世界初の歴史を用いた企業・社会イノベーションコンサルタント、株式会社 goscobe を設立。歴史的知見に基づいて、さまざまな大型プロジェクトや企業のコンセプトデザイン、アイデア創発などに協力。次世代教育分野では2016年から外部講師として日本財団と東京大学先端科学技術研究センターの異才発掘プロジェクト「ROCKET」SIGの歴史学を担当。



●米倉千貴（よねくら かずたか）氏
(株)オルツ代表取締役 CEO

技術企画・経営企画・ディレクションを担当。2001年株式会社メディアドゥ（東証一部：3678）取締役就任。2004年に独立。2014年、株式会社未来少年を年商15億円まで成長させた後に全事業をバイアウト。2014年11月に株式会社オルツを創業。

【開催委員会メンバープロフィール】

※50音順



■大内 浩（おおうち ひろし）氏
芝浦工業大学名誉教授

総合研究開発機構（NIRA）創設期からの研究員・主任研究員、ハーバード大学東アジア研究所客員研究員、国際大学日米関係研究所主任研究員・助教授を経て、1995年から芝浦工業大学工学部建築工学科教授、2013年より名誉教授。日本の長期構想、外交問題、地域政策など幅広い分野について政策提言活動。金沢市とは80年代からまちづくりに関与。主著は『伝統もはじめは前衛だった』北國新聞社刊。



■佐々木 雅幸（ささき まさゆき）氏
同志社大学経済学研究科教授、文化庁地域文化創生部主任研究官

創造都市研究の第一人者として、金沢をはじめ日本各地の創造都市づくりのアドバイスをを行っている。文化経済学会 <日本> 会長（2008年から2010年）、国際ジャーナル City, Culture and Society 編集長を歴任。1999年度の金沢市文化活動賞受賞、2003年度の日本都市学会賞受賞。



■竹村 裕樹（たけむら ひろき）氏
金沢学院大学教授、K G都市研究所長

1955年金沢市生まれ。東京大学工学部都市工学科卒業。石川県庁では長年県内の街づくりに携わり、特に県都金沢において香林坊再開発、副都心区画整理、金沢外環状道路、新交通システム検討、県景観総合条例など多くのプロジェクトに携わる。2015年金沢学院大学教授に就任、フィールドワークを重視した若い人材の育成と産学官連携の街づくりにより社会貢献を目指す。金沢市都市計画審議会長など県内市町委員会にも多数参画。



■水野 一郎（みずの いちろう）氏
金沢工業大学教授

1941年東京生まれ。東京大学建築学科卒。東京芸術大学大学院建築学専攻修了。大谷研究室にて建築・都市に携わる。1977年金沢に移住、金沢工業大学建築学科赴任、金沢計画研究所設立。地域の固有性と対話した建築設計、街づくり、都市計画、文化財保護などの実務に取り組む。作品：金沢市民芸術村、もく遊りん他。表彰：グッドデザイン大賞、建築学会作品選奨、北國文化賞、金沢市文化賞他。



■宮田 人司（みやた ひとし）氏
株式会社センド代表、クリエイティブ・ディレクター

1989年よりミュージシャンとして活動し、音楽制作会社を起業。
1998年に世界初の着メロのダウンロードサービスを手掛け、新たな巨大音楽市場を創造。2010年より金沢へ移住し、CENDO Inc. を創業。MISTLETOE 株式会社では多種多様な分野の起業家育成やベンチャー支援を行い、2017年食・農をアップデートする株式会社OPENSAUCEを金沢市にて創業。

概要説明

「熟成する金沢—文化都市を深める」開催にあたって



金沢創造都市会議開催委員会実行委員長
一般社団法人金沢経済同友会代表幹事
福光松太郎

金沢創造都市会議開催委員会が主催しているこの会は、市民に開いている創造都市会議と、関係者だけが集まって議論する金沢学会と交互に開催しています。今年は第9回金沢学会です。石川県と金沢市と金沢経済同友会で構成しており、昨年第9回の金沢創造都市会議を開催しましたから18年目の継続開催になります。

これまで、幾つもの提案・提言をして実現に結びついたこともあります。ちょうど昨日、「東アジア文化都市2018 金沢」が閉幕しました。この件も欧州文化首都から考えられて、佐々木先生や太下先生が文化庁と一緒に2014年に仕組みを考えられたのですが、当時から金沢がエントリーすべきだという話をしてきました。創造都市会議においても2～3回にわたって、この東アジア文化都市へのエントリーを提言してまいりました。ようやく今年の開催が決まり、中国のハルビン市、韓国の釜山広域市と金沢市の3都市による東アジア文化都市開催に至りました。私は、提案側の一人として開催の実行委員長を拝命していましたが、280日間にわたり、150の事業、60万人を超える参加を頂き昨日閉幕しました。実は、まだ最後の事業の「工芸×霊性」という展覧会が9日まで、しいのき迎賓館1階ギャラリーで開催されています。興味のある方はぜひご覧になっていただきたいと思います。

今回の金沢学会の開催概要を説明させていただきます。総合テーマを「熟成する金沢—文化都市を深める—」としました。2002年の第1回金沢学会の議長を、当時国際日本文化研究センターの所長だった川勝平太先生にお願いして記念講演していただきました。そのときに川勝さんが出されたキーワードが「美しい金沢」でした。この「美しい」という言葉は、しなやかなどという総合的な意味で、対立概念は「強い東京」とおっしゃっていました。つまり、東京は強い。しかし、金沢は美しい。どちらがサステナブルかということ、美しい方ではないかということもお話しになったと思います。今日、東京が「強い」という感じがだんだん減ってきているような気もしますが、金沢も「美しい」という言葉をもう少し深く考えなければならなくなっているとも思うわけです。

日本文化はいつも二つの要素からできているという、「日本文化デュアル論」を松岡正剛氏がずっと指摘しておられ、『日本という方法』という本でまとめておられます。つまり光と影、あるいは光と闇、あるいは街中と川向こう、現世と幽界など、目に見えていることと隠れていることです。金沢は今、こういう伏線を失っているのではないか、光ばかりになって影や闇がなくなっているのではないか、つまり魅力を失いつつあるのではないかということを、金沢青年会議所が先日主催された「金沢文化サミット」で講演されたときにお話しになりました。このことはまた明日、青年会議所からもお話があるかもしれません。

「美しい」という言葉の中には、しなやかであることはもちろんですが、例えば色気や残り香など、心を引かれる要素がとても重要だと思うわけです。今の金沢は品格というような光は随分満ちてきましたが、もう一つの心引かれる要素が足りないのではないかという話です。

「熟成」という概念はお酒によく使われます。ウイスキーやワイン、日本酒もそうですが、お酒の味わいや香りが

時間をかけて深まっていくことを、一般的にお酒では熟成と言っているわけです。金沢のまちは文化都市を深めていかなければなりませんので、大人のまちとして、あるいは色気のある文化都市として、さらに熟成を重ねる必要があるのではないかと思います。

お酒の世界では、熟成させてみたけれどももうまうまくなかったときは、その酒が「ひねた」といいます。これは非常に悪い言葉ですが、歴史があるまちで、ひねてしまったまちもたくさんあるのではないかと思います。このような観点から今回の金沢学会のテーマは「熟成する金沢—文化都市を深める—」としたわけです。金沢をどのようにうまく熟成させていくか、世界に通用する魅力ある文化都市にするにはどうしたらいいか、みんなで議論して政策や方法が見いだされることを期待したいと思います。

今日は1日目は、セッション①で「まちを熟成させる」というテーマで議論していただきます。メンバーは、水野一郎さんがコーディネーターで、大内浩さん、竹村裕樹さん、田村大さんに出していただきます。まちに関することとしては跡地の問題があります。これは日銀や、県立図書館跡地など本多町界限、それから大手町のNHK跡地の話もあります。また、金沢市で、コンベンションホールを目指して金沢歌劇座を直していこうと目論見ましたが、うまくいっていないという課題もあります。金沢にそういう素晴らしい芸術文化ホールはないので、これも一つの問題です。それから、金沢城から尾山神社に、昔あった鼠多門橋が復元されることになり、工事が始まっています。それが出来上がると、金沢を回遊できる素晴らしい回路ができます。この辺のことが今発現している事象です。古いまち並みや町家がどんどん変わっていることをどう考えるかも重要な問題だと思います。

セッション②は「ものづくりを熟成させる」というテーマです。コーディネーターは宮田人司さん、パネリストに三石晃生さん、米倉千貴さんに来ていただいています。工芸は金沢のものづくりの中心ですが、工芸を広くとらえて、これからのものづくりをどう考えていくか、そして新しい技術や新しいことを。どのようにものづくりと対峙させていくかということなどを議論していただきます。

セッション③は「夜を熟成させる」というテーマです。コーディネーターに佐々木雅幸さん、それから太下義之さん、松岡恭子さんに来ていただき、議論していただきます。今、ナイトカルチャーというのが、都市の活性化の方法として非常に期待されていますし、実際に金沢のまちはインバウンド、訪日外国人の増加に伴って、夜を楽しみたいという要望が大変高まっています。金沢の場合はどんなふうに考えるか、ナイトカルチャーにどう対応していくかが大きな問題です。以前から、劇場都市の問題や食文化のまちであること、あるいは伝統芸能がもう少し気軽に見られないかなど、さまざまな議論があります。

2日目は全体会議を開き、今年は大内浩さんに議長を務めていただきながら、山野市長をお迎えし円卓で議論していきたいと思います。最後に「金沢学会 2018 宣言」を採択します。皆さんどうぞよろしくお願いいたします。



セッション①「まちを熟成させる」

都市は常に時の価値観や国内外の政策の流れに対応してきた。しかし金沢は自らの営みの中に流れを作り込む数少ない内発型であり、それ故に江戸以来の多様性を有する都市になっている。次の時代の波、人口減少、高齢化、経済停滞、AIの出現、血縁地縁の薄まり、クルマ離れなどへの金沢的対応はどのような姿なのか、これからのまちの熟成を考える。

コーディネーター：水野 一郎 氏（金沢工業大学教授）
 パネリスト：大内 浩 氏（芝浦工業大学名誉教授）
 竹村 裕樹 氏（金沢学院大学教授、KG 都市研究所長）
 田村 大 氏（株式会社リ・パブリック共同代表）



都市の熟成にとって指標となるもの



（水野） テーマは「まちを熟成させる」です。金沢の街を熟成させるまちづくりという意味で進めたいと思います。

都市計画やまちづくりで、今まで「熟成」という言葉を一度も使ったことがないので、その辺を少し議論していきたいと思いますが、一般的に都市の熟成度、都市の完成度のような話になると出てくるのが「都市力」という指標です。都市力については主に今、人口動態が増えているとか減っていると言っています。増田（寛也）さんが提示した「消滅可能性都市」という形で、人口の問題が非常にクローズアップされています。もう一つよく出てくるのが経済指標です。1人当たりの全生産額や、1人当たりの所得など豊かさを測る指標があります。それから、最近流行っているのがランキングです。住みよさランキング、あるいは住みたい街、住みたい都市ランキングがあります。

古くは「シビル・ミニマム」という言葉があり保育や高齢者福祉についてその都市でどれだけサービスができていくか、あるいは交通事情はどうか、1人当たりの住宅面積はといったことです。時々出てくる子どもの学力などもあります。そういう整備基準のようなものがで

きているかという話です。

それから最近では環境で、SDGsがどれだけ達成されている都市なのか、都市の完成度も出てきています。それからCO2(二酸化炭素)などの環境問題もあります。あるいは安心・安全に住めるかどうかということがあります。エネルギーの問題では、「スマートシティ」という一つの基準があります。

このように都市を測る基準がたくさん出てきています。でも、こういうものは量的水準なので、熟成といえるのかどうか、われわれは事前に話し合いました。そこで、熟成といえる指標を探すために、この創造都市会議で積み重ねてきたことを少し振り返りたいと思います。

(以下、スライド併用)

一つは、金沢は歴史的な地方創生のまちづくりを続けてきたということです。戦国期から始まり、江戸、明治、大正、昭和、平成と営みが重ねられているまちが並存しています。すなわち伝統と創造、保存と開発がテーマです。

もう一つは、内発的まちづくりです。外力で金沢をつくり変えてきたのではなく、市民力のようなものでつくり変えてきました。自立的な起業、改革を進めてきた内発です。行動する市民、サポートする行政というまちづくりを進めてきたということです。

「文化のあるまちづくり」です。江戸時代以来、天下の書府、尊経閣文庫、百工比叢をはじめ、美術工芸が多くあります。兼六園周辺を文化の森と言っていますが、金沢の都心は、公園と緑地と文化施設です。普通は経済力や行政力、政治力などを示した施設が都心に建つものですが、それと全く違った都市をつくっています。最後に創造都市ということも書いてあります。

あと、忘れてはならないのが自然の恵みです。犀川、浅野川ともに源流から河口までが金沢市内です。そこには、山から中山間地域の里山、それからまち・農地・海浜といった良好な自然があって、おいしい水・土・空気・緑・海の恵みがあります。これを何とかして継続しなければならないということです。

そこには多彩な営みが蓄積されています。ここに書いてあるように、工芸から教育・福祉あるいはデザイン・音楽・舞踊・文学を含めてかなり広い範囲のものが存在しています。これらが金沢を形成していることは皆さんよくご存じのことと思います。一つ一つのお店あるいは建物の姿が目につかびます。その商いや営みも目につかびます。その主人たちも、私はいろいろ目につかびます。一つ一つの家業的な、マイナーではあるけれども質の高いレベルのものがそろって金沢を支えていることは皆さんもよくご存じだと思います。

金沢の文化都市としての内容に対して、新たな時代の風が吹いてきています。これは外力として考えていいと思います。人口の問題、経済の低成長、AI、IoT、それから地球環境の問題はさらに大きくなるでしょう。国際的に覇権を競っているグローバル化の世界はいやおうなくやってきます。一方で、金沢のコミュニティも、地縁が弱体化しています。金沢の成熟をどう向かわせるのかということも考えていきたいと思っています。

都市力とは

・人口	増減、動態、年齢構成
・経済	一人当たり生産額、所得
・ランキング	住み良さ、住みたい
・シビルミニマム	施設整備水準
・環境	SDGs、CO2
・安心安全	災害、事件、事故、水
・エネルギー	安定、スマートシティー

量的水準であり、熟成と言えるか

金沢まちづくりの性格

歴史的な重層性のまちづくり

- ・各時代(戦国、江戸、明治、大正、昭和、平成)の営みと街が存在
- ・伝統と創造、保存と開発がテーマ

内発的まちづくり

- ・外力(国家プロジェクト・大企業誘致)導入ではなく、自立的に起業、改革を進める
- ・行動する市民、サポートする行政

文化のあるまちづくり

- ・天下の書府、尊経閣文庫、百工比叢
- ・美術工芸、茶、能、芸妓、禅・・・・
- ・建築、庭園、まちなみ・・・・
- ・学都、四高、大学
- ・兼六園周辺文化の森
- ・景観施策、都市美文化
- ・創造都市
- ・

自然地形の恵み

- ・犀川、浅野川、源流から河口まで市内
- ・ワンセット揃う地理
山陵、中山間、里山、まち、農地、海共
- ・良好な資源
水、土、空気、緑、海

今日は3人のパネリストから、最初に自分の考える熟成する都市、まち、特に金沢はどうだろうかというお話を頂き、その後討論に移ります。大内先生、竹村先生、田村さんの順でご披露をお願いします。

(大内) 水野先生のお話を受ける形で、金沢のまちづくりのおさらいをしてみたいと思います。私は、1980年代前半から金沢のまちづくりのお手伝いをしているのですが、エポックメイキングなことが1966年にありました。通称古都保存法です。法律ですから本当のタイトルはもっと長いのですが、国が、まちあるいは街区の広い都市の単位でまちを保存することに踏み出しました。それ以前も文化財保存のようなことはいろいろあったのですが、まちというレベルで保存することに踏み出したのが1966年です。

ただし、古都ですから奈良・京都・鎌倉が対象であって、金沢はその対象にはなりません。確かに飛鳥の奈良であり、平安の京都であり、鎌倉は先輩格ですから。江戸のまちはみんなここから外れたのです。金沢の人たちは「金沢は古都ではないのだ」と言われてしまったわけです。それなら金沢独自にやろうということで、金沢市伝統環境保存条例というものを全く独自に制定しました。これは非常に力強い動きで、これが基本になってその後、金沢市の基本方向として保存と開発をどう調和させるかということが市是となりました。ということは、山出保前市長がつい最近書いた本にも書かれています。

1970年代は60万都市構想が出てきましたが、世の中では例えばテクノポリスが全盛、金沢はそんなに元気が良くなくて、そこから取り残されるのではないかと経済界の方たちは心配していました。さらに、金沢は駅西に新都心を展開するのですが、これは450haという非常に広大な面積です。

そうこうするうちに、金沢のあちこちに、古い黒瓦や落ち着いた町並みにはちょっと違和感のあるような建物がぼつぼつと外部資本によって建てられ始めました。それで経済界の方たちは「これは確かに適法ではあるかもしれないけれど、ちょっと違うのではないか」と立ち上がり、金沢都市美文化賞が創設されました。これは今でも続いていて、何が悪いということではなく、優れたものを表彰していこう、金沢にふさわしい建造物やまちづくりを顕彰していこうということをやっています。

さらに、1985年には香林坊、武蔵ヶ辻の再開発事業が完成し、都心の骨格が出来上がったのですが、金沢はこの時点ではそれほど元気のある状態ではありませんでした。しかし、冬の金沢はなかなか食べ物おいしいということで、ちょうどグルメブームの第1期でもあったので、何とかしようということで「風土」と「フード」を掛けて「フードピア金沢」を始めました。これも今でも続いています。

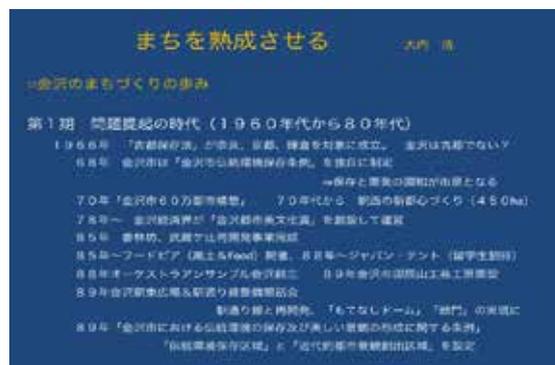
それから1988年には「JAPAN TENT」が始まりました。世界各国から日本各地に来ている若者や学生たちが日本文化の良さを知らないまま帰ってしまうのは非常に忍びないということで、学生たちを呼ぶのは大変なのですが、ホームステイ先を石川県全域で見つけて、学生たちを招待する形で今でも続いています。

オーケストラアンサンブル金沢も1988年に設立されましたし、伝統工芸ということで1989年に市が卯辰山工芸工房を開設しました。

さらに、1989年には駅東広場あるいは駅通り線の整備懇話会ができました。新幹線はこの時点では確定していなかったのですが、金沢駅は随分みすぼらしい状態であり駅から武蔵まで続く通りが不便でした。整備懇話会は水野先生もメンバーでいらしたのですが、そこで再開発の下地が作られ、徐々に始まったわけです。そして、もてなしドームや鼓門が実現しました。駅を降りていきなりバス乗り場やタクシー乗り場があるのではなく、雨の多い金沢のまちを意識できるようなおもてなしの空間が欲しいということでできたわけです。その後、本当に評判のいい駅になったことは皆さんご存じだと思います。

それから1989年に、「金沢市における伝統環境の保存および美しい景観の形成に関する条例」が制定されました。これは、1968年の条例を改正して本格的なものにしたわけです。伝統環境保存地区の区域と近代的都市の景観を創出する区域を設定する仕組みに変えました。

これは水野先生は懐かしいと思いますけれども、真ん中の奥にあるのは「金沢伝統工芸街構想」で、水野先生の大作です。1981年に出ています。私はこれを本当に感心して読みました。また、左の画像は金沢経済同友会が30周年誌として出した『金沢からカナザワへ』です。あるいは、少し後になりますが、経済同友会が金沢のまちにまつわるさまざまな文化等を分かりやすく解説した『石川県って、こんなところ』という本が講談社から出されています。



金沢青年会議所（JC）の方たちが金沢の将来について話がかきたいたいという話がありました。ちょうどその頃、私は国のビジョンづくりをお手伝いしていました。日本は将来、環太平洋諸国と協力体制をつくらなければならないということで、それがその後 APEC（アジア太平洋経済協力会議）になっていったのですが、日本は当時経済大国で世界に対して大きな影響を与えていました。しかし、経済のパワーだけでこの国をつくっていく時代はそろそろ卒業なのではないか、次に日本が力を入れるところは何かというと、文化立国論で文化に大きく投資していくべきではないかと考えました。例えばフランスやイタリアなど、世界の文化先進国といわれるような国に日本もなる資格がそろそろできているし、そのための努力をしなければならないということで、その話をしに来たのですが、結果的に経済界の方たちも納得していただきました。



一つのヒントとしてはボストンです。私がボストンに2年間住んでいたこともあり、ボストンには立派な学者たちもいますが、アートの世界でも大変有名ですし、そして非常に過ごしやすいアメリカの中でも非常にユニークなまちで、例えば伝統的なものと現代的なものが融合されていたり、ヒューマンスケールを大事にしていたり、あるいはアメリカの精神を一生懸命大事にしていたりします。当時、国際性というと全てカタカナにしたり、英語表記にしたり、あるいは外国のまねをすることと誤解されている向きもあったのですが、むしろ日本的であることを重視することが実は国際性であるというコンセプトでまとめました。

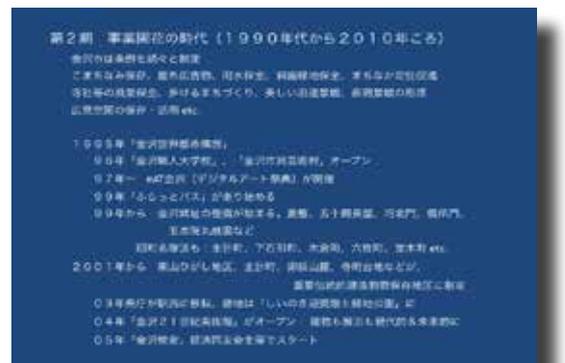
次の1990年代から、いよいよまちづくりのアイデアが実現していきました。金沢市は、こまちなみ保存、屋外広告物、用水の保全等に関する条例を続々と制定しました。金沢市内には延べ150kmほどの用水が流れていますが、それを暗渠にしたものをはがして、もう一度用水がきれいに流れるようにしたり、用水の保全、あるいは斜面緑地の保存。いったん郊外に住んだ方がまちなかにもう一度定住されるのであれば、市の方で補助するというもの。寺社等の風景保全。あるいは、歩けるまちづくり。美しい沿道景観。あるいは、夜間の景観。後で夜の話が出てきますが、何でもかんでも明るくするのが夜間の景観ではないはず。陰翳礼讃ではないですが、ある程度しっとりとしたメリハリのある夜間景観を形成しようということです。あるいは、広見です。金沢の旧市街のそこここにちょっとした空き地があって、非常に優れた空間を形成しているのですが、それを保存活用するという条例です。



全国の自治体の中でもこれほどたくさん条例を持っている自治体はありません。外部から来られる資本の方たちにすれば、やたらたくさんあって面倒くさいという不満も聞かれるようですが、金沢のまちの性格をよく表しているという意味で、私は有効ではないかと思えます。

そして、1995年に、金沢は世界に打って出ようということで世界都市構想が発表され、さらに大和紡績跡地に職人大学校が作られ、同時に市民芸術村がオープンしました。あるいは、eAT 金沢という、金沢がデジタルアートの祭典を展開していくのも非常に新しい試みだったわけです。

1999年に、金沢で「ふらっとバス」が走り始めました。佐々木先生がボローニャにおられて、ボローニャで走っていたのがヒントになったものです。また、1999年に、金沢城址から金沢大学の移転が完了し、菱櫓・五十間長屋・河北門・橋爪門・玉泉院丸庭園、そして今は鼠多門が工事中ですが、そういう整備に移っていきました。



それから、旧町名の復活です。それぞれの古いまちの歴史的なものを町の人たちみんなでもう一度顧みようと、主計町から始まり、下石引町、木倉町、六枚町、並木町等、旧町名の復活が実現していきました。

2001年からは東山地区、主計町、卯辰山山麓、寺町台などが重要伝統的建造物保存地区に指定されていきました。2003年に県庁が駅西に移転した跡地が、しいのき迎賓館と緑地公園に転換されました。

2001年からは東山地区、主計町、卯辰山山麓、寺町台などが重要伝統的建造物保存地区に指定されていきました。2003年に県庁が駅西に移転した跡地が、しいのき迎賓館と緑地公園に転換されました。

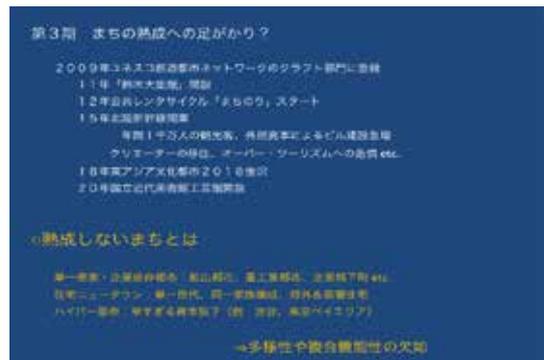
それから、金沢 21 世紀美術館です。金沢のような歴史都市こそ現代美術館が欲しいということで、オープンして大成功に至ったのは皆さんよくご存じです。

それから 2005 年から「金沢検定」が金沢経済同友会によってスタートしました。

さらに、2009 年にユネスコ創造都市ネットワークのクラフト分野に登録されました。2011 年には鈴木大拙館が開設し、2012 年に公共レンタサイクルの「まちなり」が始まりました。2015 年には北陸新幹線が開業してたくさんの観光客が来られ、外部資本による建設も急増しました。そして、クリエイターが移住したり、オーバーツーリズムへの危惧という事態まで起きています。

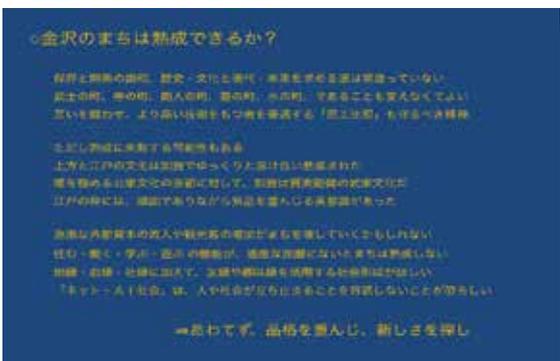
そして今年は東アジア文化都市 2018 金沢、さらに 2020 年には国立近代美術館工芸館が開設されるという足取りです。

では、熟成しないまちとは何でしょうか。例えば、あまりに一つの企業に依存しているようなまち、例えば鉱山のまちや重化学工業だけに依存しているまち、あるいは一つの企業城下町などで熟成しないまま終わってしまっているまちは日本にもありますし、私はアメリカなどでたくさんこういうまちを見てきています。住宅、ニュータウンというのも、単一世代であったり、同一の家族構成であるために、高齢化とともにどんどん要らないまちになっています。一世代でまちが死んでしまうあまりにも早過ぎるまちも出てきます。渋谷などがそうではないかと思えますし、東京のベイエリアもちょっと心配していますが、多様性や複合機能が欠如しているために、熟成しないまま命を終えるまちは結構あります。



金沢は熟成できるか。保存と開発の調和や、歴史文化と現在・未来を求める道というのは間違っていないと思いますし、武士のまち、寺のまち、商人のまち、芸のまち、水のまちということも変えなくていいと思います。互いを競わせ、より高い技術を持つものを優遇する百工比照の考え方も守るべき精神だと思います。

ただし、熟成に失敗する可能性もあるのです。上方と江戸の文化が加賀でゆっくりと溶け合い、熟成されたわけですし、雅を極める公家の文化に対して、加賀は質実剛健の武家文化です。江戸の粋というのは頑固でありながら、気品を重んじる美意識があったわけです。急激に外部資本が流入したり、観光客の増加がまちを壊していく可能性があります。住む・働く・学ぶ・遊ぶの機能が適度な距離でないと、まちは熟成しません。



地縁や血縁に必ずしも頼れない。日本は社縁という縁もあると思いますが、それが弱くなってきているときに、友達との縁、あるいは趣味を一緒にする友達との縁を活用する社会形成をしなければいけないと思います。ネットやAIの社会は、人や社会が立ち止まることを容認しないことが私はちょっと恐ろしく感じています。

最後ですが、慌てず、品格を重んじ、かつ新しさを採るのが金沢の取るべき、熟成に向かう道ではないかと考えました。

(水野) 戦後の復興、それから経済高度成長の時期は、工業出荷額がどれだけあるかが都市力の指標だったと思います。周りの多くの都市が工業出荷額を競っていましたが、金沢はそれをしなかったのです。だから、立ち後れ感が非常にあったのですが、経済が低成長になって日本人のある種の豊かさが達成されてくると、いろいろな工業が20年、30年で交代していき、都市がいいときと悪いときでかなりはっきりしているのですが、内発的な都市というのはそれが割と安定し、一定してきています。そんなところに文化が育つのではないかとというのが大内先生の話でした。その間、戦後一つずつ、金沢はいろいろな営みを積み重ねてきて今に至っています。この方向は間違っていないのではないかと、この先にどう熟成を見ていくかというご提案だったと思っています。続いて、竹村先生、お願いします。

(竹村) 都市計画の視点から、具体的な提言までアプローチしたいと思えます。確かに都市計画では成熟までは言うのですが、「成熟」はあまり聞かれませんが、私なりに、都市が成長して、成熟して、その上で成熟が来るのかなと考えています。

金沢の成長というと、ご存じのように高度経済成長期にどんどんまちが拡大して、人口も広がりました。この頃、インフラがスタートし、50年間で3.5倍ぐらいに広がっています。

それが終わると、成熟のときです。昭和50年代から平成にかけて、都市のインフラ整備を進めています。まさに都心軸構想や外環状道路の整備です。金沢の骨格がちょうどできたかなという頃で、これが平成の終わりごろに大体完成しています。これが金沢の成熟だと思っています。

ところが、人口も頭打ちになって減少します。そして、高齢化がどんどん進んでいき、そろそろターニングポイントにきます。車もモーター化でどんどん増えましたが、これがやはり頭打ちになっているところです。

新幹線が3年前に開通しました。ここが一つの本格的成熟を考えるとときではないか。確かに新幹線という新しい外部刺激に合わせて、ハード面での受け皿は整いました。ソフト面でも景観や伝統工芸などいろいろところがレベルアップしました。

特にインバウンド、外国人旅行者が増え、観光文化施設がどんどん増えています。ホテルの建設ラッシュも進んでいます。ところが、成長期にはドーナツ化現象が問題になりましたが、今の都市計画の中ではスポンジ化が非常に問題になっています。人口が減って施設がだんだんなくなってきたときに、そこに小さいスポンジの穴のようなものがどんどん空いてしまうということです。これも併せて課題を解決しないと、成熟の解決にならないのではないかと。確かに光としては、まちの構造がきちんとしたり、あるいは区分けの論理できちんと新旧良くなりました。ところが、影の部分としては、まちなかの人口が減少し、高齢化が進行し、商店などもどんどん減りました。具体的に見ると、まちなかの人口は7万人から5万8000人に2割以上減っています。人口密度もますます減っている状況です。市街地はどんどん拡大して、その分、密度が半分ぐらいになっています。今、1haあたり60人ぐらいです。

高齢化は、武蔵周辺で大体30～40%台で、一番高い所で58%です。60%近い所も出てきて高齢化が深刻になっている状況です。当然、人口ピラミッドのグラフも、壺どころか、縄文土器のような形になっています。

その結果、まちなかのスポンジ化の状況として、小学校の統廃合がこの30年間に13校あったのが、減る予定のものも含め8校に減っています。地域コミュニティでは、公民館が頑張っていますが、地域活動もかなり危機に瀕しています。当然、空き家、空き地が増えています。コインパーキングも増えています。

やはり成熟のためには、この影の克服が必要で、今度は影を逆手にとって、既存ストックの活用や転用がまず要ということです。もう一つは、体のように、成長して、成熟して、エイジングならいいのですが、老齢化していくところも結構出てきています。実際、インフラの老朽化が進み、更新するか、長寿命化を図るかという課題も出てきています。

① 金沢の「成長」

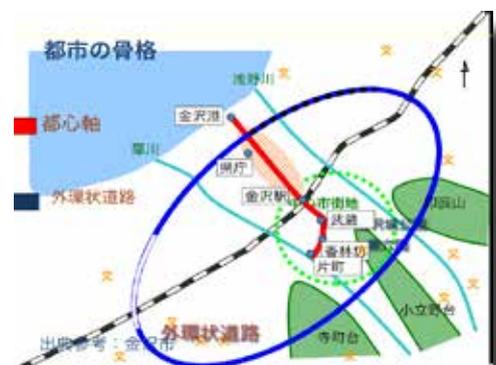
>高度経済成長期（昭和40年代～50年代半ば）に、人口、経済、まちが拡大・増大し、それに対する区画整理や道路網などが計画され、整備が本格的にスタート。

>金沢のD I D面積、人口も伸びる

<1> 「都市の成熟」とは何か？

> 「成熟都市」という表現は使われるが、「成熟」とはあまり聞かれない

>都市の「成長」→「成熟」→「成熟」のステップか



そこで、とにかく今不足している機能や、何をしなければならぬかを考えたかどうか。私なりの考えをお話ししますと、熟成に当たっての基本的な視座としては、都市・市民・交流の三つが特に大事なのではないかと考えています。

一つ目の都市の熟成については、例えば都市格としては国際都市の度量を持ってほしい。それから、やはり人間優先で、まちなかに人と活気、交友できる空間が欲しい。もう一つは、地域と歴史に本物志向でこだわってほしい、アイデンティティを持ってほしい。やはり金沢の魅力というのは、歴史文化の厚みと奥行きがやはり一番だと思います。やはり都市格をきちんと備えてほしい。

国際的には、パリなどは国際コンペなどで世界中の知恵を入れています。ループルなども現代的に格好良くなっています。

ドイツでは、歩行者天国ですごくにぎわう楽しい風景がまちなかに見られます。



市民の熟成という点では、市民ファーストという観点で「いんぎら一っとした（ゆったりとした）」日常生活が求められます。観光客がものすごく増えて、もうちょっと平穏な生活をしたいたいようなことです。安全・安心も含めて、もうちょっといんぎら一っしたいという気持ちが市民としてもあると思いますが日常生活を回復できるかどうか。

もう一つは、日常の生活文化です。非日常のいろいろな生活文化はあります。九谷焼、輪島塗、金沢漆器、友禅といったものが根付いていますが、こういうものをわれわれは日常でもっと醸成、ブラッシュアップしたらどうかということです。

三つ目、一番大事なのが地域コミュニティの絆です何といっても強化しなければなりません。日常の活動だけでなく、非常時・災害時の共助のときにすごくパワーを発揮するので、市民も熟成するということです。

交流については、多文化・多人種・多世代が共生することが重要です。価値観などが全然違うものですから、それをお互い理解した上で共生できることが交流として一番大事だと思います。これは市民同士もあれば、来訪者との交流もありますし、子どもから高齢者までの多世代など軸を超えた交流が大事だと思います。

最後に、まちなかのスポンジ化、まちの醸成の処方箋を駆け足で巡っていきます。まず、公共空間の暫定利用、空き家、空きビルなどを公共施設に転用できないか。人間優先の道空間に再編できないか。もう一つはハード・ソフトという文化の2way 作戦です。この四つをざくっと書いてみました。

公共空間の暫定利用では、やはりコインパーキングが多いので、これをストップさせる。再編・集約して、その中にまちなか広場などいろいろな交流の場を設けたらどうかということです。長町で和服のお嬢さんが歩いているのですが、横がコインパーキングに挟まれています。これは先週写したのですが、こういう風景がたまたま見られます。

これは福井でコインパーキングを臨時的にカフェにできないかと実験したものです。ちょっとしたたまり空間ができないか。フランスではこういう広場に花などのいろいろな市を設けてにぎわいを創出している例があります。

ただ、公共空間を暫定利用するときに問題があります。やはり土地の所有とその上の利活用が大事で、これをぜひ上下分離方式にできないか。民有のまま民営にしてもいいし、民有のまま公営にしてもいいし、あるいは水道で問題になっていますが、コンセッション（公設民営）もあると思います。やはり所有者の税や利用者の用途などいろいろな面を緩和してあげることは法的にも大事です。

さらには多目的活用で、災害や環境などの面でプラスアルファの付加価値が出てくると思います。

提案2としては、空き家、空きビル、統廃合施設を公共施設に転用できないかということです。要するに、既存ストックを活用してコンバージョンしたいということです。目的は都心居住やコミュニティやにぎわいということです。

統廃合の小学校や施設は今、公民館などいろいろなものになっていますが、大学は全部郊外に行ってますが、学生たちに「どんな施設が要するのか」と聞くと、若者が遊べるスペース、若者が自由に何かできるスペースと言う要望があるので、第二の芸術文化村のようなものができればいいのではないかと。

もう一つは、金沢町家のコンバージョンです。金沢町家はどんどん減り、年間 270 棟減っています。これは小松の例ですが、ある九谷焼のご夫婦がリノベーションして、大学生のシェアハウスにしています。それから、カフェやレストラン、あるいは居住スペースなどいろいろな例が考えられると思います。

これはオランダですが、倉庫を住宅街にしたり、飯田では商店街をリノベーション、コンバージョンして、オープンテラスにしたり、カフェにしたり、コミュニティにしたり、いろいろやっています。

もう一つは、人間優先の道空間にするということです。街路を交通空間だけでなく、交流空間にもしたい。これは前回、尾張町のケースですが、車線数を減らして、歩行空間を広げ、人間中心の道空間にコンバージョンできないか。沿道の空き地などを活用して滞留スペースを設けたり、沿道の建物についてもファサードを開放できないか。実は 2000 年に県と市で交通実験を行い、国道の香林坊一片町間をバス路線と歩行者天国にし、オープンカフェなどの実験をしました。

香林坊の例ですが、シャッターでびしっと閉鎖的にするのではなく、ホテルでは外に向けたところにファサードを開放すると、内外の交流が出てプラスになるということです。

最後にハードとソフトの 2way と書いていますが、文化の昼夜の二毛作のようなことです。昼は歴史的な施設、夜はコンサートがあったり、お座敷遊びやナイトカルチャー、あとは、山中の「ゆめ街道」があります。県の街路事業ですが、非常ににぎわっています。今後も AI や IT が進むので、ますますこういうマルチウエイ化の工夫が大事だと思っています。

(水野) 竹村さんは都市計画の実務にずっと関わってこられたので、金沢の今の状況の中で、新しい時代の問題をまず最初に幾つも挙げていただきました。金沢も解決しなければならない問題を抱えていて、いろいろ提示されたことを皆さんも実感されているのではないかと考えています。

それに対していろいろな提案がありました。にぎわいであったり、交流であったり、あるいは文化であったり、コンバージョンやリノベーションであったり、あるいは歩ける道のような話もありました。いろいろなことで一つ一つ積み重ねていったという先ほどの大内先生の報告と同じように、これから先も一つ一つ積み重ねていったらいいのではないかと考えて 20 以上の提案を頂いたのではないかと考えています。

私たち 3 人は、まちづくりのことを自分で日常にしている者ですが、田村さんは全く違って、システムデザイン、ソーシャルデザインなど、いろいろな形で社会のイノベーションを提案しておられます。よろしくお願ひします。

(田村) 昨年、「趣都フォーラム」にお招きいただいたご縁からこういう機会を頂いたと思っています。北陸先端大の客員教授も務めており、金沢や石川とのご縁もあることをうれしく思っています。

今日の第 3 部でお話しされる松岡さんと同じく、私は今、福岡に住んでいます。先ほど大内先生の方から「熟成しないまち」という話がありました。福岡はいつも「九州初上陸」を売り物にしていて、外力をかなりてこにして発展してきているまちだと思っているので、随分違うまちづくりのポリシーというか、そういう対比のようなものを感じるいい機会だと思っています。私自身のバックグラウンドがコンピューターサイエンスということもあって、スマートシティがコンピューター技術を使ったまちづくりということで最近話題になっていますが、そのスマートシティからエイブルシティへというテーマで少しお話しできたらと思っています。



私は、リ・パブリックという会社を経営しています。リ・パブリックは、一言で「イノベーションの建築家」と自分たちを呼んでいます。要するに、イノベーションが持続的に起こり続けるような環境をデザインし実際につくり出していくようなことをしています。

日本のいろいろな自治体や大学あるいは企業と一緒に、ある種オープンな環境で、いろいろなステークホルダーが

Who we are?

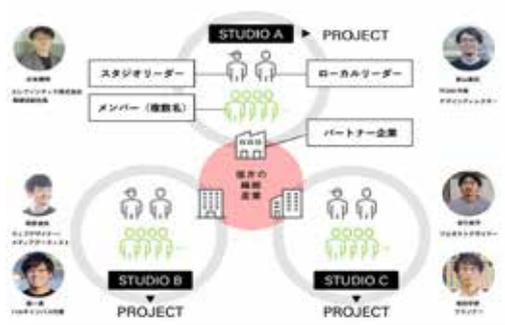
© RE:PUBLIC Inc., All rights reserved, 2018



© RE:PUBLIC Inc., All rights reserved, 2018



© RE:PUBLIC Inc., All rights reserved, 2018



© RE:PUBLIC Inc., All rights reserved, 2018

集まって実際に関わっていけるようなプロジェクトを実施しています。特に北陸では、福井市と2016年から3年にわたっていろいろな取り組みをしています。

今年は特に、福井市と一緒に「XSCHOOL」「XSTUDIO」という取り組みをしています。これは、地元福井の人材と東京や大阪といった大都市圏の人材が一緒になって、地域の魅力をつくり出していく取り組みです。

特に「XSTUDIO」というプログラムは、福井の繊維産業を核に置いて、幾つかスタジオを持ち、このスタジオに都市圏のスタジオリーダーと福井ローカルのスタジオリーダーの2人が立って、ここにいろいろな地域の人々、都市の人々が関わりながら新しいプロジェクトを生み出しています。

例えば「STUDIO A」は、エレファントテックというテクノロジーのスタートアップをやっている東京の会社の杉本雅明さんがスタジオリーダーを務めています。「STUDIO B」はウェブデザイナー、ウェブアーティストの萩原俊矢さん、「STUDIO C」はプロダクトデザイナーの吉行良平さんがスタジオリーダーを務めていて、それぞれ全く違うアプローチで福井の繊維産業と関わりながら新しい事業をつくっています。

これまで「XSCHOOL」「XSTUDIO」から生み出されたものとしては、例えば暦というものが生活の中からなくなっていることから、暦とスケジュールの違いに焦点を当てて、子どもたちが毎日の探検に使える日めくりカレンダーのようなものを作りました。これは夏バージョンで、去年クラウドファンディングで出してかなり好評を得ました。

これは福井駅と金沢駅で売り出されているのですが、「越前朝倉物語」という駅弁で、特にインバウンドの方たちが安心して食べられるような食の情報化のような取り組みです。

それから、福井の絵巻物を使った味噌を、地元の老舗と一緒に作ったりした実績があります。

私自身は、計算機科学者としてコンピューターの論文を書いたのは10年ぐらい前なので、今は計算機科学者とは言えないのですが、2004年にスーパーマーケットを情報空間としてどう構築していくかというプロジェクトを富士通研究所と一緒にやり実際に運用したりしました。

実際に店頭を持ち込み、お客さんの今までの購買履歴や今のロケーションなどに基づいて「こういうものはどうですか」とリコメンデーションし「どうですか」と聞いてみると、大体一様に「ちょっと面白いけど、これは使わね」と言われます。「どうですか」と聞くと、こういうものを使って便利になるということだけを別に求めていないし、特に自分たちがお店の中で商品を手を取りながら楽しむところに買い物の面白さがあるので、それをわざわざ情報を通じて出してもらう必要はないという反応を頂くことがとても多かったです。

私自身がコンピューターとの関わり方にすごく大きなショックを受け、実際に何かできる、便利になる、快適になるということ



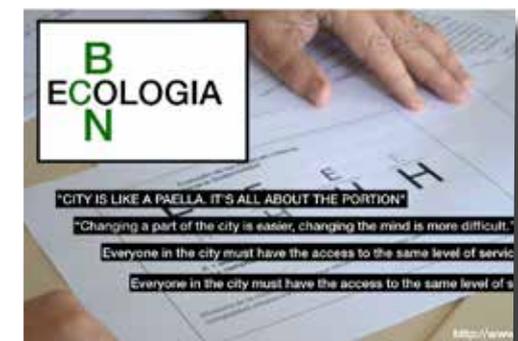
© RE:PUBLIC Inc., All rights reserved, 2018



© RE:PUBLIC Inc., All rights reserved, 2018



© RE:PUBLIC Inc., All rights reserved, 2018



© RE:PUBLIC Inc., All rights reserved, 2018

を提示することで、お客さんの行動が変わっていく、人間の習慣が変わっていくのはなかなか難しいと思いました。それこそ先ほどの内発的という話と外力という話でいくと、外力によって人間の行動が変わるのか？というところと結構つながってくると思っています。

例えば、福岡市が今すごく力を入れている「FUKUOKA Smart EAST」は、私自身も九州大学の教員として多少なりとも関わっているのですが、九州大学の跡地である福岡の箱崎地区に新しいテクノロジーのまちをつくる動きです。ここでスマートシティの一つのコンセプト、いろいろなテクノロジーによって人間がどういう快適な暮らしができるのか、便利なのか、安全なのか、安心なのかというあたりに焦点があるのですが、これが先ほど申し上げたようなスーパーマーケットの話とかぶってくるのです。

安全で快適で便利で安心な暮らしが本当に人間の生活を幸せにするのかとか、より良い文化を築いていくのか、人間の生活環境を豊かにしていくのかということに対して、ちょっと疑問があるのです。

スマートシティに関して、ある意味スマートシティを先駆けながら変わっていったまちの事例として、バルセロナの話皆さんに話題提供できたらと思います。

バルセロナはスマートシティとしては世界で最も先駆的に取り組んでいたまちの一つです。特に、これはポブレノウ地区という元工業地帯です。工業地区で「22@」というプロジェクトを立ち上げて、ここをバルセロナのスマートシティ化構想を進めていく場所として、産官学が協力し合いながら、いろいろな活動や実証実験などをしていました。

これを進めていく中で、スマートシティというものが、技術の実証実験にはなるのですが、本当に人間の生活に対して何かもたらすのかということについては批判的な声はかなり上がってきました。

そこで、新しいスマートシティの、ある種ポストスマートシティ的な政策を打ち出すときに、その中心になっていったのがバルセロナエコロジアです。日本語に訳すとバルセロナ都市生態学庁で、半官半民の都市政策のシンクタンクです。ここが中心になって、いろいろなポストスマートシティの政策をつくっていきました。

昨今かなり有名になってきているのですが、スーパーブロックという取り組みが既に始まっています。これはポブレノウから始まったのですが、今までバルセロナは碁盤目状の都市でしたが、まさに先ほど竹村先生がおっしゃっていた人間優先の道空間をつくっていくために、碁盤目状の九つのブロックを一つにまとめました。

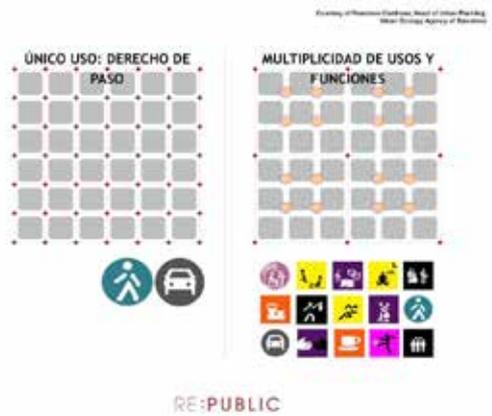
結果的に、真ん中にある緑色になっている道の部分が1車線になったり、あるいは時速10キロ以下でしか走れない所になり、基本的にここを車が通行できないようにしました。結果的にこの空間は人が優先される、あるいは歩くというまちになっていきま



© RE:PUBLIC Inc., All rights reserved, 2018

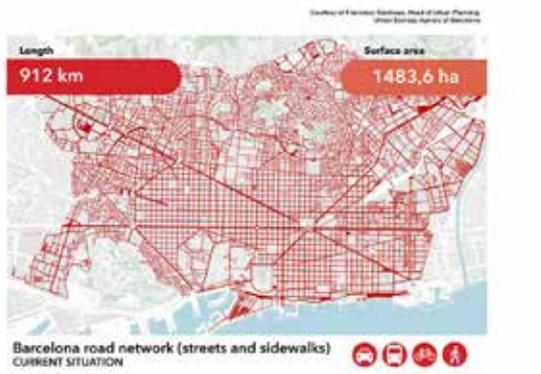
す。

これは市民からは非常に不評だったそうです。交通渋滞が多くなりますし、どうなのだろうという話がかかり上がりました。しかし、これはどういう効果を狙ったかという、道路を車が走る場所から、市民の場所に変えていこうとしたのです。左側はまさに車が走る場所、いわゆる都市を輸送の一つのシステムとして捉えているのですが、車が走るポイントを減らしていくことによって、まちの中の多様性を高めていこうとしています。



© RE:PUBLIC Inc., All rights reserved, 2018
© RE:PUBLIC Inc., All rights reserved, 2018

実際にこれはポブレノウの地区で実施されて、例えば公園が増えたり、カフェができたり、まさに先ほど大内先生がおっしゃっていたようなことが起こっていききっかけになりました。結果的に面白かったのが、これは評価が分かれるところですが、ある種のジェントリフィケーション（再開発による居住地域の高級化）が進んで、ポブレノウや他にも幾つかスーパーブロックが始まっている所の地価が上がったという話もあるそうです。



© RE:PUBLIC Inc., All rights reserved, 2018

これは、シミュレーションでバルセロナの都市生態学庁が出していたものです。道がバルセロナの都市の中で912km、広さにして1483.6haあったものが、全域にスーパーブロックを入れることによって、道の長さが355km、つまり61%減になりました。道の面積が815haで、マイナス45%になりました。逆に、都市の中で人間が中心になっている公共空間が15.8%、230haだったのが、スーパーブロックを入れることで67.2%、852haになりました。人が使える公共スペースが270%増えたという試算になっているそうです。

まだ全体にスーパーブロックが広がってなくて、一部で始まっているもので、特にまちなか空間を中心にして進んでいるそうです。これを郊外に向けても広げていく計画で、都市生態学庁とバルセロナ市が一緒になって進めているそうです。



© RE:PUBLIC Inc., All rights reserved, 2018

都市生態学庁の一つの都市の成熟の指標になるのではないかというものをちょっとお持ちしました。これはスペイン語で分かりづらくて申し訳ないのですが、下のHというところがコンプレキシティ、つまりまちの複雑性や多様性を表す指標です。上の分子のEがエネルギー、要するにこれによって使われるエネルギー量です。普通、多様性が上がっていくと、エネルギーの使用量は上がっていきます。つまり、まちに人が出たり、車がいろいろ走り回ったりすることでコンプレキシティが上がっていくと、当然それに使われるエネルギー量も増えていきます。バルセロナ市と都市生態学庁の目論見としては、この数字を少なくしていくということです。つまり、エネルギー量を下げながらもコンプレキシティを増やしていくことによって、まちを人中心にしていこうということで、基本的にどうやってE/Hの数字を下げていくのかということに取り組んでいます。

これはちょっと面白い視点だと思ったので、今日このインデックスをお持ちしました。

もう一つのバルセロナの立役者が、IAACという新しい先端建築大学院です。IAACのユニークなところは、ファブラボというデジタル工作の工房が備えられていることです。世界のファブラボの中で最も重要なものの一つが、このIAACが持っているファブラボ・バルセロナというものです。

そのファブラボ・バルセロナから始まったものに、ファブシティイニシアチブというものがあります。これは2014年にファブラボ・バルセロナが中心になって、第10回世界ファブラボ会議（FAB10）というものがバルセロナで開催されたのですが、そこでファブシティをつくっていこうということになりました。つまり、自分たちでものづくりができるようなまちをつくっていこうということで、人口1万人に一つのファブラボをつくっていくのです。

結果、自分たちで自分たちの生活に必要なものをつくることができることになり、このスローガンは「Globally connected, Locally productive」要するにデジタル化されている知識を自分たちも出し、どんどん外からも取り入れていこうとしています。同時に、自分たちの手で地域の中で必要なものは地域の中でつくっていく循環系を生み出していこうということです。結果的に情報量が増えるのですが、ものが必ずしもそれに伴って増えるわけではありません。つまり、先ほどのコンプレキシティを下げっていく方向で、なるべく地域の中でのものの循環を回し、グローバルの知恵を生かしていく、デジタル技術を使っていこうということが非常に面白い取り組みなのではないかと思っています。

この辺がいろいろ重層的に絡みながら、バルセロナの新しいデジタル時代における都市の熟成が進んでいます。そういうところが、単純にデジタルの力、テクノロジーの力がまちの機能性を上げていくだけではなくて、人間がそこで可能性を高めていき、一人一人の生活を自分たちでつくれる範囲を高めていくという意味合いで、スマートシティから、技術が人間の可能性を高めるエイブルシティへと変わっていています。都市の知性を技術から人間へということで、技術の力を人間の力に取り戻して、これが都市の豊かさを高めていく一つのきっかけになるのではないかと思います。今日お話ししました。

(水野) デジタル化が人間の可能性を高める、都市の魅力を高めるといふ、私などから見ると少し飛躍もあってなかなか理解し難いところもあるのですが、バルセロナについてはこの創造都市会議でも過去に取り上げたことがあります。観光客が増え過ぎてバルセロナが困っていることに対して、ホテルを制限したり、いろいろ行うプロジェクトです。それから、スラムクリアランスに文化施設を投入して都心を変えていくようなバルセロナの報告を、この会議でも頂いたことがあります。今、スマートシティというデジタル技術による新しい発想について聞きました。

(大内) 確かに私たちはさまざまなデジタル情報によって、リソースも増えて、そして過去もそうですし、現在もグローバルに、あるいは歴史をさかのぼるという意味でもものすごく選択肢が増えていきます。ある意味、人間というのは選択肢が増え過ぎると、逆に私などは思考停止して、あまりに多いからそこでパニックに陥ってしまいます。

それに対して、例えば私が日常的に携帯やPC上でどういう行動をしているかということ、例えばネットを通じてコンピューター側が学習し、たくさんあるネット情報の中から「あなただったらこれはどうですか」と勧めしてくれる時代です。そういう意味では大変親切だと思いつつながら、私などは逆にあまのじゃくだから、そういう親切さで勧められたらそれを選びません。つまり、向こう側のお勧め品ということは、もうそこには新しさもないし、私が情報ソース側から「これがあなたへのお勧め品です」と言われたものを選んだら、多分私は失望するに決まっています。私はそれを選択肢から外す行動を取ります。しかし、世の中のかなり多くの方たちはそういう選択肢を素直に受け止めて、非常にいい情報、例えば都市の中であればこういう都市計画をしてはどうですかと言ってきた場合にそういう選択をするのだと思います。

実は人間の中には、例えばコンサルタントの情報や都市計画のアドバイスやCC（クリエイティブコモンズ）と同等のアドバイスを提供してもらって、非常に素直に従ってくれる方と、私のようにそれとは逆に考える人がいると思うのですが、そういう場合はどうされているのですか。

(田村) デジタル化の一つのメリットであり問題点であるのは、フラット化を極限まで進めてしまうことだと思っています。例えば何かを買うときに、金沢のものを買うか、あるいは日本のどこでもいいのですが、九州のものを買うか、北海道のものを買うか、場合によっては外国から取り寄せることが同じようにできてしまうというのが、ネット社会が持っているある種の利便性だと思います。しかし、これが何を起こしてしまうかということ、先ほど竹村先生が

おっしゃっていたスポンジ化に例えて言うならば、産業や文化のスポンジ化を進めてしまうということ。つまり、地域にあるもので、地域の中で賄える可能性があるものをスキップしてしまい、別に意識せずに東京にあるものや他の地域にあるものを使うことになるだろうと思います。

例えばバルセロナがそこにちょっと釘を刺していてちょっと面白いと思ったのは、知恵として海外にあるもの、他地域にあるものはどんどん使いますが、地域の中で循環できるものはできる限り地域のものを使っていこうということです。そこに線引きをしたところが面白いと思うのです。自分の手によって、何かしら自分たちの生活に活用できるものを率先して作るためのカルチャーを生み出そう、そしてそのためのデジタル技術としてのものづくり技術を生かしていこうとしているのが一つのポイントではないかと思います。

意識的に自分たちの生活、自分たちにとって引き継いできている内発的なものをどうやって進めていくかということに、その武器としてデジタルを使っていくことに着目することは、実は自分たちの引き継いできているもの、自分たちにとって大事なものをデジタルの力のサポートをもらいながら、今の生活の中により良い形でバージョンアップしていくことになると考えています。

(水野) 内発的というのは市民一人一人の中にストックされているので、非常にマイナーなのです。その代わり、多様性がある、逆に言うと多様性でマイナーであるが故に、AI時代に割とふさわしいテーマになり得ます。AIでコントロールできるというか、ある程度概要が見えてくるという時代になったと思います。

外力というのは国家的プロジェクトであったり、大企業進出であったりして割と単純なので、データの的にはそれほど複雑ではなく、多様性もありません。日本中のほとんどの都市がそうです。それに対して内発的都市は、先ほどからおっしゃっているように多様でしかも複雑です。だから、デジタルの社会に逆に合ってくるということがあるのでしょうか。

(田村) 多分そうだと思います。結局、自分たちが持っているものは何だろうと考えると、有形無形のものがある、有形のものが生活を進めていく上で結構大事です。それは食べ物だったり、素材だったりすると思います。

熊本の南小国町に行ったときです。林業の町なのですが、そこで生活している人たちが、実は小国の杉で作った家に住んでいなかったり、あるいは小国の杉を使った工芸品に触れていなかったりすることが非常に多いのです。それは、物流として回ってくるようなサプライチェーンが構成されていないからだということに一つのポイントがあったのではないかと思います。これは実は、内発的なものが社会システムや産業システムの「効率性」によって何かスポイルされるような状況が生じているのではないかと思います。これは実は、人間が今まで営んできた都市の中で文化だったり、人間関係だったり、いわゆる社会資本のようなものがうまく反映されていないような社会システムになっています。

そうだとすると、例えば自分の手元に杉がたくさんあって、たくさんある杉を自分たちの生活の中に経済効率を優先してわざわざ外で回すのではなくて、ダイレクトに自分たちの手で使うという方向に行くのが単純にいいのではないのかという話ができるようになったことが一つのポイントだと思います。

(水野) なかなか面白い話ですね。竹村さん、近代都市計画というのものもある意味では、国が決めて全ての都市を平等に扱おうとしました。地域から見れば外力に近い存在です。ですから、金沢のまちはいろいろな機能、生産も流通も居住も文化もみんな一緒に混在している都市なのです。それを用途別に分けたり、車社会に合った都市計画道路でまちの骨格をつくったり、あるいは不燃化して木造はやめたり、戦後そういうことに対して従ってきました。しかし、竹村さんが先ほど話したものは違って、その地域に根差して地域のテーマを見つめていくと、非常にきめ細かなまちづくりが必要になっていて、今までの都市計画を作ってきた劣等生の金沢にとっては、そのことが逆にハッピーだったと思うほど、新しい時代に対応できそうな感じがしているのです。

(竹村) 今のスマートシティの話聞いていて、今までの都市計画というのはアナログ的に来ています。例えば金沢でいうと、道路の決定というのは昭和5年(1930年)で、この前やっとできた道もあるわけです。これまでの都市計画は百年の計などと言って、ここは道路だ、ここは公園だ、これはこうだということかなり頑固に上意下達的にやってきたわけです。今、スポンジ化を見ると、ではスポンジの穴をどうするかとなったときに、そういう硬直的なことはできないわけです。かなり柔軟というか、暫定的にこういうふうにやろうよとか、あるいはこれは将来の事業の種地に残しておこうよとか、当分は広場やゆとり空間にしたらどうかなど、今までになかった都市計画の発想が必要なのではないかと思います。

都市計画そのものが、今まで人口がずっと増えていたときに立てられたものが、今度は人口減少という歴史上で初めての経験をしています。あと、いろいろフレキシブルに考えなければならないのは、今までは昼の都市計画しか考えていなかったのが、やはり夜もしっかり考えていこうということです。昔、石川栄耀さんが言ったような夜の都市計画のような話です。かなり学際的に、これまでの都市計画の発想を超えていくわけです。地域ごとのきめ細かな、トップダウンではなくボトムアップ的な要素がかなり出てくると思います。今のAIやITをいかにうまく都市計画に使いこなすかが重要だと感じました。

(水野) 時間も迫ってきましたが、3人の方から共通に出ていたのが、人にやさしい、車中心ではないまちづくりというテーマです。大内先生、私と竹村さんで一緒になって2カ月ほど前に尾張町計画というものを立てたときに、まだ進行途中の尾張町の車中心社会の都市計画をやめてしまって、人間中心に置き換えたらいいいのではないかと、金沢らしい木造のまちをつくったらどうだという提案をしたのですが、そのときお聞きになっていていかがでしたか。

(大内) そもそも金沢のまちができたときに車はなかったわけです。私は金沢に来るたびに、金沢を経験したことのない東京の人や外国人を必ずここへ連れて来ています。そして、取りあえず金沢の歴史と地図をお渡ししてから、「どこに行きたい?」と聞いています。そして、必ず歩くのです。ぱっと見ただけで、これは歩けるまちだということを完全に地図上から読み取ることができるし、降り立った時点でこれは十分歩ける距離だと分かります。30分ぐらい歩けばお城の先まで行ってしまいますし、犀川のほとりに行けるわけです。歩くことによって、はるかにたくさんの情報を得られます。自転車でもいいのですが、そういうレベルで動くことによって得られるものはものすごくたくさんあります。

尾張町境界は、今でも底地は自前で、金沢の方が持っていらっしゃるし、建物も自前で持っていらっしゃる方が金沢の中では非常にまれなくらい多い所です。元々歩いて暮らし、隣近所と付き合いながら歩いて熟成してきたまちの良さをぜひもう一度具体的に、それは何なのかを尾張町境界でひも解いてみるができると思います。今回、私たちは都市計画的に、とにかく今の4車線の道路を3車線ぐらいにして、もう少し歩道空間などをいろいろ使い勝手のいいものにしたらどうかという大変いい提案をし、これはぜひ市、県、あるいは国でも検討していただきたいと思っています。そうすることによって、今のさまざまな接点が増えてきます。多分、そこから考えるヒントを得られて、尾張町の方たちが自らやる部分、あるいは私たちがそれを応援していくことを実証していけば、多分実現できると。そんなに急ぐ必要はないけれども、それほど時間があるわけでもないということは心得ないといけないと思っています。

(水野) 尾張町をモデルとした場合、先ほど田村さんから、バルセロナ全体のマップの話がありました。そこまで広げていって、都市構造を将来再編することもあろうかと思っています。

最初に大内先生から報告がありましたように、金沢が日本で最初の伝統環境保存条例を作ってから、伝統と創造、保存と開発という両面のまちづくりを進めてきました。これが成功したといっているのでしょうか、新幹線時代を迎えて、まちとしては非常に評判のいいまちになったわけです。

一方、竹村さんの報告にありましたように、内部ではいろいろな問題を抱えています。そういうものも一つ一つ解決していかなければなりません。都市として熟成させるまちづくりを進めるに当たって、30年、50年先の大きなテーマを作るのも非常に大事ですが、それに逆に縛られる怖さもあります。刻々と状態は変化するわけです。そんな中で、これまでの金沢の歴史を見ると、やはり目先のことをきちんとわれわれ自身で解決してきているという歴史が、私は非常に強いと思っています。

その基本的な方向が外力ではなくて、内発力、自分たちで決めてきています。都市美文化賞も伝統的環境保存条例も市民の意見からスタートしてきています。そんなことも含めて、市民力を期待しながら一つ一つ積み上げていくときに、いつもわれわれは歴史を振り返ったり、30年後、50年後を想像力を発揮して考えてみたりしながら、一つ一つ決めていくことが必要ではないかと、今日のお三方のレポートを見ながら感じました。

その一つが、先々月行った尾張町計画なのかもしれません。熟成させる到達点はこれだと見えるわけではないのですが、今までたどってきた歴史の延長線上に持っていく、そしてわれわれ市民自身、あるいは行政も含めてつくっていく、外からの力ではなくて内発力で進めていくことは非常に大事だと思っています。

AI時代、デジタル化時代を含めて、複雑な解を解く技術も活用しながら進めていきたいと思っています。

セッション②「ものづくりを熟成させる」

加賀藩前田家が興した工芸は歴史を経て現代に受け継がれ、さらに多様性に富んだ芸術的生産、工芸的生産に結びつき、さらには本物の追求、手作り主義の精神風土を醸成してきた。2009年に金沢市はユネスコの工芸分野での創造都市に認定され、国際的なネットワークが築かれつつある。このような金沢の町の根幹にある「ものづくり」はこれからの新技術とどう向き合うか、歴史を振り返りながらも金沢の「ものづくり」の熟成を考察したい。

コーディネーター：宮田 人司 氏（株式会社センド代表、クリエイティブ・ディレクター）
 パネリスト：三石 晃生 氏（歴史学者、株式会社 goscobe 代表取締役）
 米倉 千貴 氏（株式会社オルツ代表取締役 CEO）



ものづくりにおいて、生命のない AI は「美しい」を理解できるか

（宮田） 私がこの大役を仰せつかって14年が経ち、都市の熟成の前に自分の熟成がだいぶ進んでしまいました。今日は大変難しいテーマなのですが、ゲストのお二人をお招きして、お話ししていきたいと思っています。

米倉さんは前回の創造都市会議にもお越しいただきました。人工知能などを扱っていらっしゃる方ですが、今どういう研究をされているのか、ものづくりにこれから非常に密接に関わってくるところなので、お話ししたいと思っています。

もうお一方の三石さんは、非常に説明の難しい「歩くウィキペディア」のような人なのです。どういうことか、今日お話しいただくとだんだん分かってくると思うのですが、歴史家、古美術家、古美術鑑定士、それ以外にもたくさんの方の話をされています。私も一緒に会社を手伝っていただいています。このお二人ともIQが190以上という驚異の頭脳がここに集結していて、私のIQも今日は若干上がっているのではないかという気がしています。三石さんからは、歴史を振り返りながらどんなものづくりをされてきたのか、ものづくりとはそもそも何か、工芸とはどういうものなのかというお話を頂きたいと思っています。

よくこのまちでは革新と伝統という話がありますが、三石さんと以前話していて、実はすごく昔から使っていた言葉のような気がしていたけれども、実はそうではなかったというような、目からうろこのような話が結構たくさんあったのです。そもそも私たちはものづくりとよく言うのですが、それはいつごろから言い始めた言葉なのかと思って調べたら、実はすごく最近で、1990年ごろから言われ始めた言葉らしいのです。平仮名で「ものづくり」と書くと、非常に昔から使っている言葉のような気がするのですが、実はこういうことだったということも分かってきました。その辺のお話も今日は三石さんからあると思うのですが、われわれはこれからものづくりを熟成させていく上でどんなことを目指していけばいいのかというお話を終盤まとめていきたいと思います。

では、まず米倉さんから、オルツという会社で何かとんでもないことを企んでいるらしいのですが、ちょっとお話しただけですしょうか。よろしくお祈りします。

(米倉)

—AIがゲームをプレーする動画開始—

AIで何ができるのか、強化学習というモデルを使ったゲームをプレーするAIの様子です。最初はランダムのような状態になっているのですが、実際にいろいろプレーを進めていくにつれてだんだん学習して、最初はすごくシンプルに死んでいくのですが、この辺からいい感じになっていきます。ハイタッチになっていますが、だんだんとクリアしていくことを覚えていきます。人間っぽい行動を自立的に学習していくソフトです。こういったものを使って、私の会社はいろいろな技術を作っています。

—AIがゲームをプレーする動画終了—

(宮田) 今のは、(対戦ゲームでプレイヤーが)死んでしまうタイミングをどんどん学習していくのですか。

(米倉) 死んでしまうタイミングと、死んでしまわないタイミングを学習させて、前に進んでいきます。1年前にもお話しした、当社が行っている活動についてざっと説明しつつ、さらに進化しているので、どんな状態になっているのかについてもお話ししたいと思います。

当社が作っているのは、個人のデジタルクローンです。私たちの意識をそのままデジタル化することに関してチャレンジしています。



—プロモーションビデオ—

当社では、全人類1人1デジタルクローンを作ろうと考えています。これをどのように現実になし得るかに関して、いろいろな取り組みをしています。

今、MyData Japan などにも関わっているのですが、個人をどのように保管していくかということに関する最初の取り組みです。われわれが触れられるデジタルデータなどは、個人を再現するまでには至らないし、どれだけ多くを取ったところでそのままでものは取れません。ただ、この時間、この瞬間に残していく必要があって、それに関して、残していく意味と、あとはそれを将

来的により精緻な形で本人を再現する方法のようなものをここで試しています。これはいわゆる個性を導き出すための手法であり、これを試した結果、実際にかなり精度高くできることが証明されてきました。

2年ぐらい前に作ったパーソナル音声合成の技術で世界初だと思います。今でも世界初かもしれません。

—音声合成デモ—

音声合成という、本人がいなくても機械にその人の声のようなものを再生させる技術なのですが、われわれが取り組んでいるものは、一般的な音声合成とは違います。一般的な音声合成は、一定の決まったテキストを読み上げることで音声合成を作るのですが、当社はテキスト不要の状態、少量の音声データがあればその人の声を再現できる技術を作っています。こちらに1000サンプルズと書いてあるように、個人の音声を1000サンプル分用意して、そこ個人を比較することによって個性を抽出することで実現している技術になります。一般的なものに比べて圧倒的な少量のデータでできるので、すごくコストがかかっていたものも無料でできる状態を作れています。

個性抽出モデルに関しては今後、全人類分をどのようにスキルしていくかという重要な三つのプロジェクトになります。

一つ目がスタックというもので、人の記憶に該当するあらゆる情報をセキュアに保管するための仕組みになります。分散型個人情報管理ネットワークと呼んでいるものです。二つ目が、人脳並みの演算処理パワーを実現するための仕組みで、エメスと呼んでいます。そして、それらから生み出される、究極にパーソナライズされたAIモデルを、われわれはPIモデルと呼んでいます。このPIモデルが起こす反応を機械や人間が知覚するためのコミュニケーション手段として、オルツブラウザを作っています。現状は、このオルツブラウザについて、車業界や金融業界、通信業界といったさまざまな会社と共同研究を進めています。

ここで、個人の記憶をため込むためのスタックという仕組みのイメージとなった動画をご覧いただきたいと思います。名前の由来にもなっているのですが、これは「オルタード・カーボン」というドラマの映像なのです。

—動画—

すごく恐ろしい映像なのですが、人間の脊髄にスタックと呼ばれる物質的なハードを突っ込んで、そこに全ての脳信号を記録していく映画なのです。それによって人間を保管して、肉体が死んでも別の肉体にそれを差し込めばその人の意識が戻るという恐ろしい映画なのですが、これが私たちの作っているスタックの名称の由来になっています。

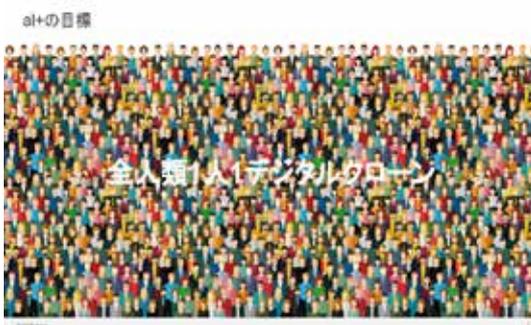
このドラマは結構面白くて、作ったスタックに関しては通常ハードで保管されているのですが、一部の大金持ちだけは特殊な衛星システムにデータを保管することができて、もしもそのスタックというハードが壊れてしまっても、別のスタックにそれをインストールして使えるのです。ごくわずかな人たちができるのですが、われわれはお金持ちであるかどうかに関係なくできる形を考えています。

実際、このスタックというプロジェクトに関していろいろな問題を解決していくのですが、記憶をため込んでいくという話になると、大きなサーバーのストレージが必要になります。それは、私どものような会社1社では到底賄いきれるものではありません。かつ、これはGoogleであったり、AWSを持っているAmazonですら保証できないものなのですが、それをテクノロジー的に保証する方法はないかということで作られた技術になります。解決しているのは、ストレージ領域の問題と個人情報の取り扱いに関してになります。

これが実際のスタックの全体の構成像になるのですが、分散ファイルシステムとブロックチェーンを使うことで、

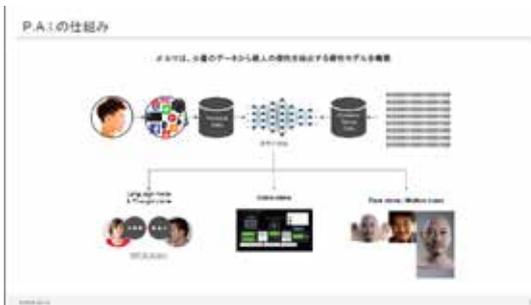


セキュアの状態を担保した状態のパーソナルデータを、新しいインターネットのような状態で保証される形になっています。その本人しかそのデータに関しては復元できない形の仕組みが作られています。さらに、それを開くための暗号キー（秘密キー）があるのですが、それに関しては子孫には引き継げる構造にしていますので、その人のパーソナルデータの価値をいわゆる遺産のような形で子孫に引き継げるような構造も入っています。



次に、演算処理パワーをどのように提供するかを作っているのが、スーパーニューラルネットワークのエメスになります。われわれ全人類75億人分の人脳を作ろうと試みているので、演算処理能力をどうやって担保するのかという話に絶対になります。

まず現実として、それほどのものが存在するのかというところから取り組み始めました。まず、日本のスパコン「京」が10PF（ペタフロックス）で、人間の脳は2万4000PFといわれています。そうすると、2400倍の「京」を用意する必要があって、「京」自体に1100億円をかけているので、1100億円×2400の予算を当社のようなベンチャーがかけてようやく1人分の人脳なのです。つまり、無理な話なのです。



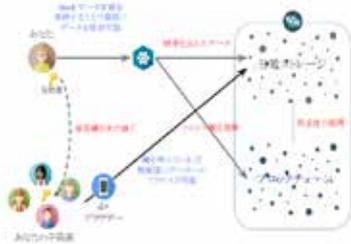
かつ、世界最速のスパコンが神威・太湖之光で、中国製です。これも100PFに達していません。ただ、われわれが生きている現状の物理的な状況で実際に人脳に達している演算処理パワーがあります。それはビットコインのハッシュパワーなのです。これは4億5000万PFあって、年間5倍ずつ増えています。その年間5倍の状態を持続したとして、現状では7年後には全人類分を淘汰する、演算処理を確保できる状況が分かっています。

この力を使うことはできないかということで取り組み始めたのが、世界中の演算処理パワーをpeer-to-peerでつないで、地球レベルのニューラルネットワークを作ってしまうという考え方です。発想は小中学生のような感じなのですが、これがエメスの元々になります。これを真剣に作り始めて、実際に動き始めています。



これが7月に発表したデモになります。ちょっと分かりにくいのですが、ターミナルが三つ出ていて、上二つがエメス方式で動いているもの、下が1台のパソコンで動いているものです。圧倒的に上の方が速いです。つまり、分散がしっかりできている状態ができています。さらに、これを大陸七つに分散してレーテンシーも測る形で計測してみました。そうすると、レーテンシーが発生するので、7倍にはならないのですが、現状では5

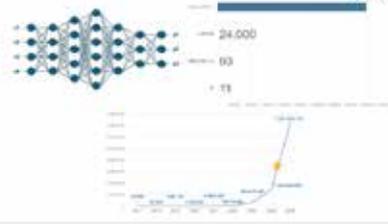
ai+ stack



倍出ている状況ができています。つまり、ニューラルネットワークに関して分散化して拡大していくことがここで証明されていることになります。

このエメスが今非常に面白い状況になってきていて、サーバーリソースであったり、機械学習をやっている方々はAWSにすごいお金をかけていたり、NVIDIAでもすごいお金をかけているという状況ができています。とても安価に使える形がこれで作られているので、皆さんの余っているパソコンが起動しているけど何もしていないときに、このエメスを入れれば、皆さんにトークンの形で報酬が発生する構造ができています。もうかるとはいませんが、報酬も得られる構造になっています。

Emeth 学習デモ



われわれが作っているスタックとエメスから出てくる個人のすごくパーソナライズされた反応モデルを、われわれはPIモデルと呼んでいます。ここまでがオルツが現状取り組んでいるプロジェクトで、ここからは私が現状、関心を持っているところになります。

私が社会に関してこういうふうになっていくと想像し、そこに関してどのようにサポートしていくのかをいつも考えているのがSINIC理論です。オムロン創業者の立石一真さんが作られた未来予測図で、自動化社会の時代に現在の最適化社会を予測していて、次の自律社会と自然社会の科学技術との関係性を予測しています。現在は技術社会への移行期にあり、自律社会とは他人からの評価を必要としない社会です。自然社会というのは、さらに先に行って、ある種超人たちの世界のようなイメージを持っていただければと思うのですが、社会変動を起こすときに必ずコンフリクトが発生します。例えば現状でいうと、AIによって仕事が奪われるのではないかとこのことを社会コンフリクトと立石さんはおっしゃっているのですが、それらに関するコンフリクトを皆さんが安心した状態でスムーズに移行できるようにするために、われわれはオルツを作っています。

Emeth 学習デモ



さらに、私の中で、すごく関心を持ち、かつ共感しているのが、ユヴァル・ノア・ハラリの『Homo Deus』という本です。今回のテーマはものづくりというところに入っていると思うのですが、私はものづくりは何をすべきかというのをずっと考え続けながら行動しています。ハラリはこの本で、20世紀までの人類の大課題は飢饉と疫病と戦争であり、これらは社会やテクノロジーや科学、思想でクリアしてきたと言っています。

ここから先は何にチャレンジしようとしているのか、何が人類にとって課題なのかというのを三つ挙げていて、一つ目が不死で

20世紀までの人類の大課題
飢饉・疫病・戦争

21世紀の人類の大課題
不死・幸福・神性

ユヴァル・ノア・ハラリ
『Homo Deus』(未来の人類)

す。死なないことに関して真面目に取り組み始めるといことです。不死を否定しているといことは、医療を否定しているとい考えになります。そこに関しては現状、延命ができることに関して皆さんが信じ始めている状況ができています。そこをさらにテクノロジーを進化させていくことは、人間にとっても重要な課題になっているといことです。例えばGoogleの子会社にキャリコとい会社があるのですが、その会社は2050年までに寿命を10年単位で延命するテクノロジーを提供するそうです。

二つ目が幸福についてです。ハラリの本の中では、薬を投与したり遺伝子操作をすることで、人間が死ぬまで幸福でいられる状態を技術的に可能にして、それが提供できる状態にするのではないかと予言しています。

三つ目が、神聖です。自分たちの持っている力を拡張していくことを、自分たちで自由にデザインできる時代が来るだろうと考えられています。

私は、この不死と幸福と神聖に根差したものづくりが次のテクノロジーであり、私たちのようなものづくりをする人間が挑んでいかなければならないことではないかと考えています。

21世紀はまだ半分にも至っていないので、まだまだこれからチャンスがあると感じています。それが私の中の現状の考えになります。

(宮田) ありがとうございます。なるほど、前半の方は全然分からなかった気がするのですが、最後の方はなるほどと思いました。

私が金沢で素晴らしいなと思ったのが、私もそうですが、米倉さんもデジタルでいろいろなものを作ってきたではないですか。でも、そこにいらっしゃる福光さんが「あなたたちがやっているデジタルも、手仕事でものづくりだ」とおっしゃったのです。だから、そういうことを言い切れるのはすごいまちだと思うのです。なので、今日こういう機会があるのも、そういうものが根っこにあるからなのかなと思うのです。

米倉さんの話については、後半またいろいろディスカッションしたいと思います。ここからは三石さんにマイクを移してお話したいと思うのですが、皆さん多分、三石さんが何者かがまだ分かっていらっしゃらないので、その辺も含めて面白いお話を頂ければと思います。よろしくお願います。

(三石) 全く真逆で、服装から真逆ですし、私はスライドを一切使いません。使ったことがないので、その場その場で決めて話します。私は三石晃生と申します。東京の渋谷区にある公益社団法人温故学会・塙保己一資料館の監事と

研究員をしています。あとは、世界で初めて歴史を使ったコンサルティングを行う会社 goscube を起業しまして、歴史コンサルタントなどいろいろやっています。先ほどのお話を聞いていて、AIと工芸がどうつながるのだろうという着地点を見いだしながら、今から25分間ほどお話ししたいと思います。

パンフレットにも工芸というふうにあります。工芸とは一体何だろうという定義を知らなければ、やはりものを考えられないと私は考えています。ルートヴィヒ・ヴィトゲンシュタインの言語学派の末裔を自負しているので、言葉の定義にはすごくうるさいのですが、工芸というやはり純粋美術以前の美術という感じがするのです。

実は美術という言葉が使われるようになったのは極めて最近のことで、1873年です。ウイーン万博があったときに、日本が使節団を送り、そのときに「Schönen Künste」というドイツ語を翻訳しました。この言葉は何といのかといこと、ドイ



ツ語で「純粋美術」という言葉を当てて造語したのです。そのときに、日本が開国してから西洋のことを学んでいく中で、全ての西洋のものは全部欲しいのです。良い悪いは関係ありません。取りあえず全部入れてみようという実験のベータ状態に入りますが、そのときに美術という言葉を導入したわけです。美術の導入は、実は近代化の一過程の中で生まれたのです。

その中で、日本では美術を分類し始めます。純粋美術というものと装飾美術というものに大きく分けるのですが、純粋美術は精神性の高いものと定義付けました。そこから、われわれ日本には装飾美術があります。しかし、純粋美術という精神性の高いものはどうもなさそうであると彼らは判断したのです。そこから精神性の高いものを独立させていこうという考え方をしていきました。

工芸という言葉が登場してくるのは、実はこの明治のころなのです。工芸というのは、明治時代の時点、あとは大正時代にも使われますが、工業と全く同じ意味で使われています。工芸と工業はイコールなのです。当時は機械技術が未発展なので、機械で大量生産することができないため、人力を使いました。それでもものづくりをすることは工業であり、それで工芸なのだというふうに考えていたのです。

西洋近代の合理主義の中で、日本の美術は大きく変容していくことになります。明治の初頭は、美術の中心は工芸品の輸出でした。陶器などを海外に持って行って売ることが非常に大きな産業になっていました。1877年の明治憲法体制ができた頃になると、工芸品ばかり出していると日本には装飾美術しかないと思われてばかりにされるから、これはやめよう、日本で純粋美術を育てていこうという流れが生まれました。つまり、美術が技術から精神的なものへの完全移行を志すようになったのが、明治憲法制定の頃だったのです。明治憲法を作ることは結局、海外から馬鹿にされないという意味合いが非常に強いわけです。

それで、西洋近代合理主義の中で美術がだんだん純粋志向になっていきます。絵画というものと工芸というものの二つに分かれていくのです。絵画というのは精神性が高く、工芸というのは装飾性がある技術面に優れているのですが、絵画は精神性ばかりを強調し、工芸の方は「精神性に関係ないだろう、おまえらは職人だろう」ということになっていきます。工芸は職人で、一方の絵画を描くのは芸術家、画伯などというふうの高い社会的地位を与えられるのですが、クラフトの方になっていった側は職人としてあまり正当な評価を受けないような状況になってくるわけです。1873年のウイーン万博が大きな分岐点になるのですが、これは日本での話です。

ところが、1873年以降のウイーン万博などいろいろな博覧会に出していった中で、日本は大きな美術界において衝撃を与えるわけです。というのは、当時の西洋というのは表現の自由に大きな束縛がありました。陶器を作る場合、例えば左右対称でなければならないという考え方です。左右非対称であるものは売り物にならないという考え方もあります。あとは、技術の中で、エルヴィン・パノフスキーではないですが、アイコンというものに非常にうさかったのです。この絵に描かれているものは何々の寓意などということですが。

なので、浮世絵を見たときに彼らは非常に自由に感じたわけです。雨の表現というのは、実は西洋絵画以前の段階では、粒では描かれなくて、濡れた地面でしか描かないのです。あとは外が曇天であるというような表現の仕方だけです。ところが、浮世絵の場合は斜線を入れるのです。これに彼らはしびれてしまうのです。それから、例えば国宝にもなっている「俊寛」という名器は、千利休の時代の陶芸職人の長次郎が焼いたものですが、あのようなものも左右非対称です。左右非対称なものを持っている日本という国を見て、これはすごいというふうには彼らは衝撃を受けました。いわばジャポニズムの持っている歪みというものに、未完成的な伸びしろがまだあるというような躍動感を彼らは非常に感じたわけです。

そして、その中で19世紀末になると、アールヌーボーというものが生まれます。ですので、エミール・ガレなどは歪んでいます。植物をモチーフにしたのは、ジャポニズムの影響です。ロートレックは浮世絵の影響を受けて余白を使い、遠近感を駆使するようになります。全ての芸術はアールヌーボーをいったん通っています。というのは、世界を模写するものではなく、言葉の力を借りて意味を立ち上がらせる方向に向かうのです。

ここまでの話は、日本はすごい、ジャポニズムはすごいという話になるのですが、私はそういう論はあまり好きでは

なく、日本は素晴らしいかという、ジャポニズムというのは東アジア美術、東アジア文化の総体だと私は考えているのです。中国、朝鮮、日本の総合的工芸力が、日本というインターメディアーター（媒介者）を通じて世界に紹介され、アールヌーボーという世界美術における大きな革新を生んだのだと考えます。

では「日本文化とは何か」と考えていくと、捉えどころがないのです。常に変容し続けます。特徴を言うなら変容し続け、混合雑種であることです。すぐ変わり、固定されないという本質を持っています。これは非常に日本の持っている芸術の特徴であり、日本はかくあるべしと思うと、日本美術は非常に危ういのだと私は思っています。

そういうものを非常に多様に持っているのがこの金沢の地でもあると思うのですが、純粹美術、裝飾美術というのが芸術・工芸に分かれ、あるいは違う言い方をするとハイアート・ローアートという呼ばれ方もします。こうした二分法的な世界は、1980年代のポストモダニズム以降崩壊していくのです。美術の中でも多文化主義と呼ばれていて、簡単に言うと金子みすゞの詩のようなものです。「みんながって、みんないい」という感じです。ポストモダニズムが登場することによって、美術と工芸が二分できなくなってきました。

とはいいながら、美術も工芸も両方とも存在しています。この違いについて考えてみると、機能性を持っているか、実用性があるか、目的性があるか、無目的か、あとは主格の純粋性があるかないか。哲学思想を持つかどうか、あともう一つ、これが最重要だと思うのですが、過去の伝統や考えを否定して展開していくか、あるいは否定しないで伝統と技術を継承していくか、これが美術と工芸の大きな境目だと思うのです。ある意味では、過去を裏切るものが美術です。過去を肯定しながら改良を重ねるのが工芸の取った道です。

しかし、人間の育んできたものは全て伝統の外には出ないと私は考えています。というのも、フルクサスが出ようが、ナム・ジュン・パイクが出ようが何が出ようが、過去を裏切る伝統が美術になっています。過去を裏切り続けるからこれは美術なのだというのが伝統化しています。最初のパイオニアだけで、あとそれ以降は伝統になり続けるのです。革新と伝統が表裏一体というのは、まさにこのことだと私は思うのです。

ポストモダニズム以降、美術概念はどんどん拡張してきました。芸術家たちがいろいろな拠点を移して制作するようになってきたりして、もう定義不能になってきます。定義不能になってきているこの世界の中で、唯一いえることがあるのです。美術も工芸も両方とも資する生者、つまり死ぬ定めにある人間がつくっているものであるということです。人類による産物であるというのが美術・工芸の共通点だと思います。

そこで、隣のオルツの米倉さんもいらっしゃいますが、AIの登場が大きく変えるというのは、人間の手仕事が奪われることではないと私は思っています。というのは、AIやあるいは恐らくALifeという人工生命が出てくるのですが、そういうものに頼って作ったら工芸ではないからです。そう言ったら、恐らく金箔作りなどはアウトになってしまいます。箔をたたくときに機械を使っていますが、それは技術を導入しているだけであって、やはりそれはちゃんとしたクラフトマンシップにのっとった美術・工芸であるわけです。結局、命あるものがつくっているのが今までの美術の領域でした。これに不死のもの、AIというものがあると新たに参入してくる時に、新たな美術・工芸はどのように再構築されていくのかということに私は非常に興味があるのです。

私の立ち位置からまず申しますと、AIに対しては否定論者ではありません。以前、イ・セドルという世界最強の囲碁棋士がAlphaGoに負けました。私も碁を多少するので、あのAIを見ていたのですが、強いです。しかし、強ければいいというものではありません。見ていると、AlphaGoは複数のプロたちが集まって相談して、最速でこれを打とうと言っている感じがして、手筋が見えないのです。AlphaGoはコミュニケーションをとっている感じがしないのです。やはり碁というのは、打ちながらその人のキャラクターを楽しむ部分があるわけです。例えば武宮正樹先生という棋士であれば、宇宙取りといって真ん中の地を取ったり、呉清源先生であればすごおっとりとした「六合（りくごう）の碁」を打ったり、いろいろな傾向があって、その世界を楽しむのですが、強ければいいというものではないというのが、私がイ・セドルとAlphaGoの碁から思ったことなのです。

結局何を言いたいかという、工芸とAIを一生懸命近づけようと頑張りましたという話です。この後、いろいろなトークディスカッションの中でこれを広げていけたらと思って、種だけまいてみました。

(宮田) どうもありがとうございます。何か三石さんの話を聞いていると、タイムマシンで旅をしてきたような感覚に陥るのです。

米倉さん、三石さんのお話を聞いてどうですか。感じるころはありましたか。

(米倉) めちゃくちゃ面白いと思いました。私は、例えばコミュニケーションや決断まで人間から奪って、人間にはあと何をやらせるつもりだという質問をよく受けるのですが、私たちが今感じているコミュニケーションや決断のレベルが上がっていると思っています。例えば、よく例に出すのですが、先ほどの絵画の話で言うと、写真が生まれる前の絵画の役割と、写真が生まれた後の絵画の役割がごろっと変わっていて、写真が生まれるまでの絵画は正確に書くことが重要で、写真の代わりとして保管する形で画家が存在していました。ただ、写真が出た後はそこから役割を変えて、作家の表現の方に価値が出てきた部分があると思っています。今まではものを残すという形だったのですが、私が考えているのはデータというものがコンピューター処理で残る状況ができてきたために、私たちの意識や脳といったものを残す方法に関して模索し始めているのが現在だと思っています。

そこに関して、今まで人間に求めていた何かというものが多分変化しなければならないのだろうと思っています。そこに今まで私たちが思っていた以上の価値があるのではないかと考えています。

(宮田) 確かに表現方法は、写真という技術が発明された後、全く変わっていますよね。ですから、コンピューターの領域もどんどん新しい発明が行われ、世界中の研究者たちがあらゆる研究をしています。そういったもので新しい技術が出てきたら、それこそ米倉さんが一生懸命やっていたら研究は当たり前になるのでしょうか。そうすると、ITといわれているものも私たちの生活の中で全く違う役割としてこれから発展していくのだろうと思います。

伝統や歴史というのは人間が作っているものです。例えば、三石さんが幾つかお話になった中で個人名が幾つか出てきましたが、これは誰かが作った歴史だと私は思うのです。例えば私の祖父母は、私にとってはすごくいろいろなことをしてくれた、非常に人間的に価値の高い人なのですが、世の中の歴史には残っていません。でも、今出てきたものは恐らく誰かが残したのですよね。

(米倉) 残っていますね。

(宮田) ですよね。だから、米倉さんが今やろうとしているものは全て残っていくわけですよね。

(米倉) そうです。

(宮田) そうなったときに、残った全75億人の記憶というのはどうなるのですか。

(米倉) 私が実現させたいのは、残ったものに関して意識を再現させて、その人同士をそのまま残ったようにコミュニケーションさせることです。先ほど宮田さんがおっしゃったように、例えばウィキペディアに名前が載っている人は本当にごくわずかで、死んでいった人たちの何万分の1のレベルもないのですが、その中で学べることはほんのわずかになってしまっていると思っています。先ほど宮田さんがおっしゃったような祖父母であったり、本当は私たちが学ぶべきものを持っていた可能性があるところに関して、今までは人間がものとして残すことでそこを感じる、記憶を蘇らせる方法を取ってきたのですが、それを人間がコミュニケーションしやすい形で再現させることが可能になってくると考えています。

(宮田) 例えば100年前の器を手に入れたとして、先ほど三石さんが左右非対称のものについておっしゃっていたのではないですか。みんなの記憶が残っていると、なぜこれを作ったのかという話を、作った人に聞けるようになるかもしれないということですよ。

(米倉) そうですね。私たちは読み解くということ、ものから感じてやっていますが、そうやってできる人とできない人が存在しています。それを子どもでもやれる状態にしていくことが可能なのではないかと思っています。

(宮田) 今の子どもは、私が子どもだったときと違って、iPadやiPhoneを普通に使いこなすではないですか。それで、これもデータが出始める10年前に賛否両論あったのですが、私はがんがん触らせた方がいい派なのです。むしろこれができなかったら、未来はないのだろうと思っています。

うちの娘はまだ9歳ですが、めちゃくちゃ使いこなして、もしかしたら私よりすごいのです。どうやら学校でもパソコンの授業があるらしく、親の名前などをググり始めるのです。私がたまたまウィキペディアに出ていたので。そんな未来を私は想像していなかったのです。

(米倉) 気を付けないと。

(宮田) だから、ネットで公開される情報もだんだん気を付けなければと思うのです。今回は熟成というテーマなのですが、熟成はある程度時間がかかる印象を受けるのです。私は、時間をかけながらどんどんやっていくのは金沢ら

しくていいなと思っているのですが、私たちは未来に向かってテクノロジーや文化を作っていく仕事をしているというか。そう考えると、今の子どもたちがどういうスキルを身に付けて悪い方向に行かないというか、やはりテクノロジーというのは人間をさらに進化させるための素晴らしい道具だと思っているので、未来というところに私たちはどんどんフォーカスしなければならないのではないかと思っています。



私は以前ここに来てもらった孫泰蔵氏と Mistletoe という会社を立ち上げています。ここは何をしているのかという、世界中でスタートアップのエコシステムを展開するベンチャーキャピタルなどではなくてコミュニティだとわれわれは言っているのですが、大体14の国で150人ぐらいのスタートアップにどんどん投資しています。その中で、

われわれは未来にすごくフォーカスして、世の中をより良くしていくようなことをしたいと思って、今これだけの数をやっているのです。

その中で、VIVITA という会社は、自分たちで投資もしながら事業の運営もしているのですが、2013年に元々発想した事業で、21世紀を生きる子どもたちにとって本当に必要なスキルは何かというのを考えていて、そこでフォーカスしたのが実はものづくりだったのです。千葉の柏の葉という所に去年オープンしたのですが、こういった子どもたちが自由な発想でものづくりをどんどんできるような場所を作っていて、私たちが相当手探りで始めたのです。ここ自体は全て子どもたちは無料で、何でも好きなことができるようになっています。

基本的なコンセプトは「最高の放課後」なのですが、ここに来ると、いろいろな材料や道具があり、自分が発想したものを実現するには何をしたらいいのかを考えてもらうような場になっています。やはり安全面などを考えて、大

人が毎日6~7人は常駐しています。これはうちのスタッフもそうですし、近くの大学のボランティアなどで運営されています。そこに大人はいるのですが、基本的にここで子どもたちに何かを教えることはしないというのが大きなコンセプトです。カリキュラムなどありません。子どもたちが自発的に何かを始めて、どうしても手詰まりになったら近くにいるうちのスタッフと一緒にやります。うちのスタッフもそこで答えを出すのではなくて、一緒に手を動かすことを日々やっていて、毎日コンピューターを使うものもあれば、実際に大工道具を使ってものを切ったりつなげたりすることもできますし、その両方を組み合わせて、IoTみたいなことをすることもできます。

これは Tonko House といって、元ピクサーのクリエイティブディレクターにこの話をしたところすごく共感してくれて、彼らも世界中でいろいろな賞を取っているのですが、ここでワークショップをやってくれることになって、「今度こういう人たちが来ることになったよ」と言ったら、子どもたちは私たちが言うまでもなく自発的に、「では、そんな人たちが来てくれるのだったら、看板を作ろう」というプロジェクトを始めました。要するに、プロジェクトの立ち上げを子どもたちが自発的にやるのです。「こういうプロジェクトをやるから、やりたい人は集まって」という感じで始めて、その Tonko House のスタッフを歓迎するというのもあって、こういうイベントになるのです。

イベントの立ち上げなども、子どもたちが自発的にやるのです。大人が心配するほど子どもたちはしっかりしていたということがよく分かって、こういうことをちょうど1年半ぐらいやって、何か賞を頂いたりもしたのですが、この場所に世界中のいろいろな国の人たちが視察に来てくれました。ちょうど先月末、話題のエストニアにオープンした VIVITA エストニアの子たちも、毎日こんな感じでこの場所に来て、ものづくりをどんどん進めてくれています。

これは何かというと、エストニアで先週末行われたロボティクスというイベントです。ロボットといっても、ボットといわれるチャットボットのようなものがあるのですが、あらゆるロボットに関するロボットクリエイターの人たちが世界中から4万人ぐらい集まるのですが、そこでも子どもたちが相当活躍しています。

その中で、これはシンガポールの子なのですが、10歳の女の子が自分で作ったロボットのプレゼンテーションをしているビデオがあります。



—動画—

今、10歳の子がこんなことをする時代になったのです。この子たちも、普段は先ほどの VIVITA でものづくりを一生懸命やっている子たちで、作ることが非常に楽しくて仕方ないらしいのです。この場に30カ国のいろいろな国の人たちが参加していたのですが、来ていたのは現地でそういう活動をしている人たちや、教育関係の人、政府の人などが来ていたのですが、その30カ国の人たちが口をそろえて「自分の国の教育は駄目だ」と言っているらしいのです。それで、私たちがやっているこの VIVITA を自分の国でもやりたいと言ってきて、来年は他7カ国での展開が決まりました。



これから21世紀に身に付けておくべきスキルは何かという話になるのですが、みんなが口をそろえて言うのは、一つはやはりものづくりなのです。それと農業、エネルギーです。それ以外はなくていいというぐらいの結構激しいことを言っているのですが、やはり今からやっていくべきことは、地球環境なども含めて、これなのではないかということを世界中のみんなが思い始めているのです。



エストニアがオープンしたばかりですが、その隣のリトアニア、シンガポール、台湾、韓国とあと二つぐらい決まっています。国内でも、私たちは今、千葉にしかないのですが、これを絶対金沢に作りたいたいです。何とか実現していきたいと思っているのですが、やはりそういうところでものづくりの場というのがとても重要だと思うのです。その中に、米倉さんがやっている AI の領域というのも入ってくるといいと思います。PAI (パーソナル人工知能) はいつできるのですか。

(米倉) 2025 年。

(宮田) すると、2025 年以降のわれわれの生活は一変するのだと思うのです。それがどんどん残っていくことが歴史になっていくのだらうと思います。

三石さんにもいろいろ聞きたいのですが、今まで記録として残っているものを、三石さんはほぼ記憶されているではないですか。

(三石) 割とですね。

(宮田) 一体どれぐらい記憶しているのですか。

(三石) 見たものは大抵なので、結構膨大な量を引っ張り出しています。

(宮田) 三石さんはすごく特殊な能力があって、一度見たものを忘れない人なのです。それで、私のオフィスに来て、「宮田さん、この本、読んでいいですか」と言って、この勢いで読んでいくのです。それで全部頭に入っていくらしいのですが、私が初めてお会いしたときに、この人はとんでもない詐欺師なのではないかと思ったのです。でも、実際お話を聞くと、今日のお話もそうでしたが、あれだけの知識で何を聞いても返ってくるのですが、その能力はどう生かすのですか。彼は絵を描くのも彫刻もすごい才能を持っているのです。その能力は記憶から来るものなのですか。

(三石) 記憶は確かに必要といえれば必要なのですが、VIVITA に絡めて言うと、人間にとって必要なものは、私は知識ではないと思っていますのです。AI がしばらくは人間を超えられない一つの理由は、肉体を持たないことです。肉体を持つことによって体験することができて、体験することによって形容詞が蓄積されていくのです。機械や AI にとって一番難しいのは、形容詞の理解です。美しいとは何ですかということです。机は形状から判断できますが、価値基準になってくると体験がないと駄目なのです。だから、「いい風だね」と言った場合に、温度と風向きを 1 回記憶するとします。でも、人間は状況が違うので、8℃ ぐらいのいい風だと、「違うじゃん」ということになります。「いい」という形容詞は、自分の揺れ動く体験やそういうボディがあって初めてなされるものです。

形容詞が蓄積されていて出来上がるものが、私は思想や心情だと思っています。なので、AI が今のところ 2025 年シンギュラリティの時代にまだできることというのは、名詞の蓄積です。名詞を蓄積していくと、それは知識になります。私は、知識というものをあまり認めていないのです。知識は集積するだけなので、そんなものはコンピューターでできるのです。知識というのは、ものの見方を育てはしません。あくまでもあるだけなのです。

例えば工芸のお話をしないと福光さんに怒られるので工芸の話をしなすと、百工比照というものは皆さんご存じです。百工比照は 5 代藩主前田綱紀公が発意されたものです。これを作ろうと思った発意は、やはり形容詞の蓄積、自

分の思想の中でしか生まれてこないのです。前田綱紀公と私が同じと言うつもりはもちろん全くないのですが、芸術を作ろうとか、そういうものを作ろうと思うのは、記憶はあくまで AI 的には使いますが、その核にあるのは自分の中の形容詞的なものの中にある見方です。その心情というものです。

もっと言うと、なぜ百工比照を作ろうと思ったかという、あれは朱子学の考え方なのです。一言で言うと、敬（敬う）という思想が朱子学にはあるのですが、敬の思想に基づいて綱紀公は作ろうとしたのです。物事を秩序立てて、あるがままの状態にするのです。百工比照が出たときに永六輔さんが来て、「これは後世に残すためだ」と言われましたが、あれは多分そうではないと私は思っています。あれは綱紀公の性格ももちろんあるのですが、恐らく御細工所と呼ばれるところの教材にするため、後に何か使うために集めたのだらうと、集積の仕方からして思うのです。

(宮田) そうなのですか。実は、あまり加賀藩の歴史が深掘りされていないと以前おっしゃっていましたよね。

(三石) 結構偏りが大きいというのがあります。民衆史のような部分に手薄なところがあります。大火がたくさんあったというのもあるのですが、大きな藩政のところは非常にやりやすいのですが、そうではないところは非常に研究しづらい手薄なところがあります。

ですが、百工比照などは本当にやりやすいです。綱紀公はメモ魔ですので、いろいろ残っています。「東寺百合文書」というのがあるのですが、東寺というのは京都の教王護国寺のことで、綱紀公は東寺から資料を貸してもらったのです。貸してもらったときにあまりにもぼろぼろだったので、彼はちゃんと写本まで作って、なくなっても大丈夫なようにストックしつつ、なおかつ元の原本をちゃんと修復して、しかも桐の箱に収めてお返しするという超律儀なことをしてくれたのです。100 あるといわれていたのですが、最近の研究では 93 しか渡していないことが分かっています。そういう知識はあるのですが、どういうキュレーションで、どの口調でしゃべるのかなど、いろいろあるわけではないですか。

(宮田) すごいですね。それは見てきたのですか。

(三石) 「講釈師、見てきたような嘘を言い」です。

(宮田) それだけ歴史を研究されていて、それだけ知識というか、記憶がある人に聞きたいのですが、これから先、私たちは自分たちがやっているものづくりなどをどうやって残していくべきだと思いますか。残していくというか、発展を見据えて。

(三石) やはり一つは、大きくいろいろな体験をしていくことが大事だと思います。体験して行って、形容詞的なものをたくさん磨いていくことです。知識として知っているのではなく、体験や肉体感覚であり、自分の中でしか通用しないような形容詞に落とし込んで、その世界観を発現していくことです。ただ、一つ問題なのは、加賀藩がなぜこれだけの工芸の国になったかという、それは御細工所をちゃんと作って、身分を保証してあげたことが大きいと思うのです。

(宮田) 場を作って身分を保証するということですね。

(三石) 食えてなんぼですから、どんなにいい腕をしても食えなければ、ものを作ろうにも作れないわけです。作るためのバックグラウンドをちゃんと用意してあげたことは大きいと思います。でも、御細工所は元々、武具を作るための場所です。それを 3 代利常公は、幕府が文治政治に転換したときに、「戦争がなくなるから武具をやっても

駄目」と言って、工芸に転換していったわけです。今ある既存のものを上手に変換していったのです。なので、ものを作るときに、既存のものを一から作るだけでなく、うまく転換していくことも大事なのだと思います。

(宮田) 要するに、スタートアップの業界でいうピボットですね。

(三石) もう一つは、食べてなんぼなのですが、その母体が、やはり商売ではないですけど、マネタイズは近現代の中では一番避けては通れないものなのです。それをどうするかというと、昔の場合はきちんとマネタイズするために、慶應年間に入ってからです。官業博覧会などに石川県の場合、金沢の場合にはたくさん送り込んで、金賞を取らせたり、販路を海外に取って行って、金沢の経済を潤わせたというのがあるのです。なので、そのインターミディエーター（媒介者）がちゃんとして、媒介者がマネタイズしながらそれを回すという循環がちゃんとできて、なおかつ身分がちゃんと安定されていないと、やはり安心してものを作れません。

(宮田) 確かにそうですね。

(三石) たまに「美大へ行こうと思うんですけど」と私に相談してくる残念な高校生がいるのです。私に相談したら「行かなくていいよ」ということになります。「だって、僕は美大へ行かないでこれだけ描けるよ」と言って、いろいろ出してしまうのです。けれども、なぜそういうふうにみんな不安になるかということ、美大や工芸では食べていけないからです。だから、制作するという場所が、非常に厳しい現場にあるということが知られてしまっているわけです。

御細工所の偉いところは、全国津々浦々から選抜試験で採るのです。これは賢いやり方です。なおかつ、専門ばかにさせないために、綱紀公は「ちゃんと歌をやりなさい、お茶をやりなさい」と言って教育させたのです。なので、さまざまな蒔絵の中にも『伊勢物語』の本歌取りをモチーフにしたものなど、非常に奥が深いものを出してくるのです。「この寓意、分かる？」みたいなものを出してきたり、そういう通好みなところが好まれるわけです。

やはりみんなが安心してそこに集う場所、それはある意味で約束されている場所なのですが、さすがに公務員のような形でずっと安定的というのは、美術的なハートを失うので、そこは調節する必要があると思うのですが、そういうのを失わないように、ちゃんと選抜入れ替えしたりしながら、工芸というものがある程度しっかりと食べていけるものなのだという事は重要だと思います。

なぜ金沢の工芸がここまで栄えたかということ、二つあります。実は、金沢には二面性がある、近代化というものと城下町というものの両方に、旦那衆や上級商人が手を出したのです。城下町は残したからあるのです。市民がいかに残そうとしてきたかということなのです。明治22年ごろになると、明治天皇から「洋化政策に行き過ぎていたからやめなさい」というようなお叱りがちょっとあったわけです。それ以降、日本だ、日本だと言って日本になるのですが、失ってしまったものはシンガポールと同じです。もう戻ってきません。加賀の場合には、これを残したのです。残して、なおかつその後もずっと残す鋭意を続けたから城下町があるのです。ある意味で、城下町というのはあったのではありません。創造したのです。

その一方、香林坊では大正3年ごろには既に映画館ができています。大正8年ごろにはビリヤード場が10軒ありました。

(宮田) なぜ知っているの？

(三石) そういう情報があるのです。モダンな都市と城下町という、一見反するものを両方とも持っていました。近代工業に関しては繊維業をやりながら、もう一方で職人たちを使って大聖寺伊万里などのような工芸をちゃんと出していたのです。職人がちゃんと近代化の担い手になっているという非常に稀有な特徴を持っているのです。この土地

は職人が諦めないで、そのマインドが残ったことが非常に大きいと私は思っているのです。マインドを残すためには、そういう場がちゃんとないといけないというふうに私は強く思います。

(宮田) そうですね。金沢は本当に代表する場だと思います。今、工芸の話をいろいろ聞いたのですが、委員の中からお話を聞きたいと思います。本山さんは工芸のこういった作家さんに一番近いところにいらっしゃると思うのですが、今のは情報量が多過ぎて頭の整理がつかないかもしれないですけど、何かお話を。

(本山) AIから歴史までお話をたくさん頂いて、いろいろ落とし込んでいくと、金沢のまちがやってきたこととか、今やろうとしていることに非常に符合するところもあります。マネタイズという話が出たのですが、昨年からはまった11月のKOGEI Art Fair Kanazawaは、金沢のまち自体が販路になるというか、世界に向かって工芸を売るマーケットの場を創出する取り組みが始まっています。それで、世界から工芸の専門の方やキュレーターの方をいろいろ招聘して見ていただくと、「金沢はすごいね」と言われます。美大があり、卯辰山があり、さらに伝統工芸の蓄積があって、作家や作り手の集積が非常に素晴らしいと言われます。世界に通用するものが既にここにあるという評価も頂いています。あと足りないのは、それをどうダイレクトに世界に出していくことなのかなと思っています。

文化をつくるまでというところでどちらかというところと終わっていたところ、経済活動の循環を金沢の中に完結する仕組みをこのまち自体が持つことが重要ではないかということで、そういうプラットフォームの取り組みをしているのです。工芸で地域の中に国際市場を構築するような取り組みも、金沢のまちがものづくりで熟成していくときの次のステップとして必要なことではないかと思って、さらに取り組んでいきたいと思っています。

(宮田) ありがとうございます。もちろんそういう新しい取り組みもしているまちだし、伝統を重んじているのだけれども、私が金沢に来て思うのは、新しいことがすごくやりやすいまちだということです。そういった意味で、オルツの米倉さんも、金沢に去年初めて来ていただいて、すごく気に入ってくださっているのではないですか。どの辺が面白いと思いますか。

(米倉) 先ほどの最初のイベントではないですが、「美しい」という言葉がすごいです。私は1カ月前に来たのですが、来る人みんなが「美しい」という言葉を連呼するまちだなと思っていて、来る価値がすごくあるし、家族にも「金沢は絶対行った方がいい」と言っています。

(宮田) 今日のテーマである「ものづくりの熟成」については、答えはないのだと私は思うのですが、これからこうしていこうとか、こうしていくべきではないとか、ものづくりである以上、人が一番重要だとは思っているので、ものづくりというのは働き方の部分にもつながると思っているのですが、何か一言ずつ、こういう熟成のさせ方というか、取り組み方というか、ちょっとお話しいただきたいと思っています。

(米倉) 私は先ほどのVIVITAにもものすごく共感しているのです。最近、学生と量子コンピューターを小学生にどう教えるかというワークショップをできないかと考えているのですが、やっていることがはちゃめちゃなので、温かく見守るしかないという形で学生とやっているのです。大事なものは愛だなと結構思っています。

(宮田) AIではなくて愛だと。

(米倉) はい。

(宮田) なるほど、ありがとうございます。三石さん、お願いします。

(三石) 私は、加賀がこれだけの文化大国になった一つの理由は、綱紀公が時機を逃さなかったことだと思うのです。

(宮田) タイミングということですか。

(三石) 延宝・宝暦のころは、文化振興の絶好のチャンスでした。それ以降になると江戸はだんだん下がっていくのですが、経済のいいときにしっかりと文化振興を図ったということです。そして、その中で加賀には、やる以上は天下一を狙うという気風があったわけです。この気風を常に失わないことが大事だと思います。

皆さんを発起するために面白いことをお教えします。ご存じのとおり、加賀藩は斉泰公の失策というか、状況上仕方なかったのですが、尊王攘夷派をみんな殺してしまったがために、明治維新のときに乗り遅れてしまいました。そして、明治政府からは、日和見藩というレッテルを貼られてしまいます。日和見藩はどうなるのか。これは宮武外骨が言っているのですが、日和見藩は一発で分かるのです。山や川の名前を付けるのです。城下町の名前は絶対に付けさせませんでした。石川、富山は、なぜ川と山なのか。これは日和見藩であることを分からせるためなのです。

逆に日和見藩にされたからこそ、その中で育ってきた気骨というものもあると思うのです。先ほどの講演トークの中で、いろいろな都市的なものが遅れていったという話がありましたが、そういうものを踏まえながら、遅れたら取り戻そうというのが加賀の気風ではないかと思います。皆さまのお力と気骨に一つ期待しているところであります。私は東京人なのですが、呼んでいただけたら定住しますので、今後ともよろしく願いいたします。

(宮田) どうもありがとうございます。では、早速定住していただきたいと思います。では、今日のお話、本当にたくさん情報があつたのですが、明日の発表に備えてちょっとまとめていきたいと思います。セッション②はこれで終わります。どうもありがとうございました。



セッション③「夜を熟成させる」

近年「ナイト・カルチャー」は、都市の活性化の方法として期待されている。また地域の芸術や芸能と市民を結ぶ発表や活動の場を生み出す可能性もある。また訪日外国人の増加に伴い、金沢の夜を楽しみたいという要望も高まっており、「ナイト・カルチャー」に対する注目が集まりつつある。こうした背景を踏まえ、本セッションにおいては金沢の夜の文化をどのように熟成させていくのかを展望する。

コーディネーター：佐々木 雅幸 氏（同志社大学教授／文化庁地域文化創生本部主任研究官）

パネリスト：太下 義之 氏（三菱UFJリサーチ&コンサルティング芸術・文化政策センター長）

松岡 恭子 氏（建築家、スピングラス・アーキテクト代表取締役）



都市の夜の熟成に求められるもの



（佐々木） 私は2日前から金沢市文化ホールであるシンポジウムの総括、それから昨日は東アジア文化都市のクロージング前の国際シンポジウムの総括をして、かなり真面目に働いてきたので、今日のこの場は少し遊ぶ感じにしたいと思います。

「夜を熟成させる」というテーマですが、昼間に夜の話をする面白くないですね。昼間は真面目に働いて、夜は思い切って遊ぶという感じのメリハリが何となくあります。私は20年前、イタリアのボローニャに1年いたのですが、そのスイッチの切り替えがイタリア人はとても上手です。家内には「留学前と後で、あなたの人生観は変わっちゃったんじゃないの」と言われております。

今までの二つのセッションは非常に好対照で、大変真面目に金沢の都市計画を論じたものと、思い切り遊んでしまってデジタルの遊びとアナログな遊びをぶつけ合うというものでした。宮田さんは

よくぞコーディネートしたと思いました。

都市について幾つか面白い話が出ました。大内さんはやはり体系的に金沢の都市計画、行政の対応もお話しになり、竹村さんは実践的な話があって、やはり成長と成熟と熟成という三つの段階というのはもうそのとおりで思うのです。「成熟都市」という概念は、京都が割と早めに使っていました。でも、私は成熟した先がちょっと読めないときに「成熟」を使いたくないので、「クリエイティブシティ」にしました。これが幸い、20年ぐらい前から21世紀のトレンドをつかむ言葉になってきました。

しかも、その頃はまだAIという議論はありませんでした。しかし、今はAIを避けて通れなくなりました。私は授業で学生たちに対し、「AIによってなくなる仕事と残る仕事をちゃんと分かっているのか」と問題提起をします。AIで失業者が増えてからバタバタするのは駄目で、AIの中で必ず新しく生まれる仕事があります。AIを使いこなして、使い回して、それよりもっと創造的な仕事あるいは働き方をすることが本当の働き方改革なのです。

そのためにどういう教師が必要なのかというと、実は野村総研の中を見ても、AIで残る仕事に教師が入っているのです。これはAIにはできない仕事です。なぜなら、先ほど形容詞の話がありましたが、人間はみんな違うから形容詞がたくさんあるのであって、多分AIは混乱してしまいます。それで、教師の仕事は残るのです。だから、教育は21世紀的な産業としてもう一度注目を浴びるし、教育都市も生き残ると思うのです。

ステレオタイプなものを押し付ける意味の教育は20世紀型で、個々人の創造性をうんと引き出すのが新しい教育です。そこに宮田さんは目を付けたので、「VIVITA」が生まれました。これは、ある意味でテキストは要らないのです。自由に空間を置いて、アナログの機械であれ、デジタルの機械であれ、勝手に触らせます。そういう自由な場がとても大事で、ある意味でこれは遊びなのです。だから、生真面目さと遊びの両方を上手に生み出すような場が都市の中にたくさんあります。

バルセロナの話は、私も非常に興味があります。実はヨーロッパの都市の中で、ポローニャとバルセロナはどちらもBで始まるから好きなのですが、バルセロナはユネスコのクリエイティブシティネットワークに入っていますし、ポローニャも入っています。私は、テクノロジー優先のスマートシティはバルセロナに合わないと思っています。今日の結論はそうだったですね。From smart city to able city ですね。これは言い換えると、クリエイティブシティです。人間の創造性を大事にする都市ということです。

それを最初に言ったのはジェイン・ジェイコブズです。ジェイコブズは「都市の中に多様性がある方がいい」と言いました。つまり、ダイバーシティだったのです。ジェイコブズが最も批判したのは、実はスーパーブロックなのです。今日の話でやや引っ掛かるとしたら、スーパーブロックは大ブロック主義ではないと言い切っていないことです。そこにさまざまな多様性があるということです。つまり、例えばパリのファサードです。パレ・ロワイヤル（グラン・パレ）を細かくして行って、そこにいろいろなお店をたくさん広げていくと、すごい繁華街になりました。だから、パスがたくさんあった方がいいわけです。もちろんそこには車は入れません。そういうものがクリエイティブブロックといってもいいのではないかと、それがfrom smart city to able cityということかと思いました。

やはり第1セッションは非常に生真面目で、水野さんの好みの生真面目さがあった。第2セッションで面白いのは、やはりデジタルとアナログの両極端から思い切り遊んだことです。未来論はやはり遊びがないとできないのだと思うのです。どのように都市を遊ぶか、何を遊ぶか、誰が遊ぶかということを考えてみたときに、実は金沢の職人自体は遊んでいるのです。その遊んだ記録が残っています。だから、御細工所はもちろん大事なのだけど、生真面目に決まった仕事をこつこつやっているだけではあんなにいいものはできません。遊びの仕事がたくさんあって、その余裕が殿様の遊びであったり、旦那衆の遊びであったりしたのです。その中で思いがけないような前衛的な仕事が出てきたり、あるいは非常にとがった感性が身に付いたりしたのだということはずっと聞きながら思っていました。実は福光さんから宣言文の原案を考えるように言われたので、どうしようかと思いがちでした。

ここから先はお二人に、「夜を熟成させる」というのは、言い換えると夜をどう遊ぶかという話ですよ。何の前提条件もなくお二人に丸投げしますので、それぞれ思っていることをお話しください。



(太下) まずプレゼンテーションをするのは太下です。私の本業は文化政策の研究者で、別に夜の専門家でもないのですが、あくまで文化政策の研究者の観点から、ナイトカルチャーを振興していくにはどうしたらいいのかを考えて、スライドを作ってみました。恐らく夜の文化に関しては、円卓にお座りの皆さんの方がよほど詳しく、歴戦の勇士ではないかと思っています。

「夜を熟成させる金沢ナイトカルチャーの熟成に向けて」ということで、実はそもそもこのセッションのお題になったことからもご理解いただけるとおり、実は近年、日本でナイトカルチャーを巡るいろいろな動向が起こっています。そこをちょっとファクトとして整理して紹介したいと思います。

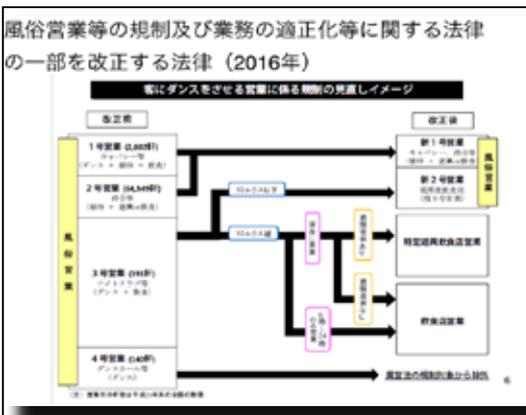
実は、最初の発端として起こったのはクラブです。深夜まで営業してお酒を提供したり、そこでダンスをできるような場所としてのクラブがさまざまあるわけです。この営業に対して、規制が起きました。その背景として、ある暴力沙汰による死亡事件が大阪のクラブで発生しました。そのことによって警察も規制を強めざるを得なかったという背景があります。過剰規制問題に端を発した『踊ってはいけない国、日本』という本も出ました。

そういう中で、今度は別のルートからナイトカルチャーの動きが出てきました。これは新経済連盟とって、楽天の三木谷浩史さんなどが中心になってつくった通称・第二経団連と呼ばれる組織です。ここが2015年に「観光立国2020」という政策提言を出しました。この中にいろいろなアイデアが盛り込まれているのですが、その中のプロジェクト29ということで、ナイトライフ観光の受け皿の整備が提案されています。この中で課題として先ほどのナイトクラブへの過剰規制を受けて、国内のナイトクラブの営業時間が限定されていること、世界各国でグローバルスタンダードとなっているナイトクラブやフェスティバルの欠落があるということです。その具体的な対策として、風営法の改正や有名な音楽フェスの誘致がここでは提案されています。

こうした動きもあって、結果としてクラブに関する規制が変わります。実はクラブに関する規制は法律でいうと風営法なのですが、風営法で規制されているものを改正することによって、何とかクラブが営業できる形の見直しが行われました。これが2016年のことです。

さらに、こういった動きと並行して、議連ができたのです。24 hour Japan 推進協議会です。これは官民でつくられたものですが、

プロジェクト29：ナイトライフ観光の受け皿の整備	
項目	■各競技終了後、外国人観光客、VIPのナイトライフ観光の受け皿として
対応課題	■国内ナイトクラブの営業時間が限定されている ■世界各国でグローバルスタンダードとなるナイトクラブやフェスティバルの欠落
具体施策	■風営法の改正(国内ナイトクラブの営業時間の延長) ■海外の有名音楽フェスティバルの誘致(Electric Daisy Carnival等) (参考) ※ラスベガスのElectric Daisy Carnivalは、3日間で200億円の経済効果、40万人来場。 ※ロンドンオリンピックでは、世界的著名DJが開会式での入場曲を演奏・披露
実施地	■政府による法令改正 ■TOCOG、民間事業者等による誘致
留意事項	■風営法の改正 ■大会開催期間中の音楽フェスティバル、クラブイベントとの連携 ■インバウンド施策としての音楽フェスティバル・クラブイベントのPR活動の実施





ナイトタイムエコノミー議連が既に自民党にあり、それと民間が共同して、24時間ということ掲げた推進協議会ができました。これが2017年のことです。官民協働でやっていこうという動きになってきたわけです。

実は世界的にも既にいろいろな動きがあります。その一つの大きなポイントが、「夜の市長」という存在です。これは毎日新聞の今年の記事ですが、オランダのアムステルダムで夜の市長が選出されたということが報道されています。選ばれた方は黒人の方ですけども、先代のナイトメイヤー（夜の市長）が2～3年前に来日しています。オランダの政府首脳が来たときに、実はアムステルダムの夜の市長も同行していて、東京などで講演もし、情報提供もあって、夜の時間、ナイトカルチャーのマネジメントが非常に重要ではないかという議論が日本でも起こってきたのです。



毎日新聞では2018年2月に連載もしていました。ナイトメイヤーとは一体何をしているのかというと、単なる名誉職ではなく、夜と昼の行政の橋渡しです。そして、後でまた触れますが、実際ナイトカルチャーを推進していこうとすると、プラスの側面もありますが、マイナスの側面も出てきます。その一つが騒音や暴力といわれるものですが、そういったものをいかに減らすかという夜のソフト面のまちづくりをする役割を担っているわけです。

Global Cities After Dark :

- グローバルな視点から「ナイトタイム・カルチャー」にアプローチする国際フォーラム。
- 世界の複数の都市から、さまざまな分野の「ナイトタイム・カルチャー」の専門家、200人以上を招集。
- このフォーラムがフォーカスする論点は、創造産業の発展・成長、音楽とアートの活性化、交通と移動、公衆衛生と安全、食文化、都市計画と居場所づくり（プレイス・メイキング）、関連法規と規制緩和のプロセス、など「ナイトタイム・カルチャー」を成功させるために不可欠な要素。

実はナイトメイヤーの動きは世界的にも結構進んでいるところがあり、Global Cities After Dark といって、要するに夜の国際会議のようなものが開催されています。これは2017年から始まったようで、今年は先月11月にシドニーで開催されたようです。世界的にもこういう動きが起こってきているということです。今年のケースとしては、世界各国から夜の専門家が200名以上集

まったということです。その中で、夜のナイトカルチャーを推進することに伴って、創造産業をどういうふう振興していくのか、文化をどういうふう活性化させていくのか、交通や移動の問題、公衆衛生や安全、または夜の居場所づくり、プレイスメイキングのようなもの、または関連法規と規制緩和といった問題が、この国際会議の中で議論されたと報告されています。

こういう動きがある中で、実は徐々に日本の各自治体も、夜のナイトタイムエコノミーまたはナイトカルチャーといわれるものに取り組み始めています。その幾つかをご紹介しますのですが、まずは英国の事例から紹介します。

パープルフラッグという制度があります。これはイギリスでの制度で、要するに夜の都市、ナイトカルチャーのマネジメントがしっかりできている都市を認証する制度です。どこが認定しているのかというと、左側に ATCM と書いてあります。これは略称で、Association of Town and City Management です。要するに、英国の3セク、まちづくり公社のようなところなんです。本来なら、日本でいう住都公団や都市再生機構のようなものになるわけで、普通の意



味のまちづくりをしている組織です。今、こういったまちづくりの組織が夜のマネジメントにすごく関心を向けていて、パープルフラッグ制度を設定しています。既に英国中で70都市ぐらいが認定を受けているようです。

また、個別の都市では、ロンドン市が政策として24 Hour Londonを打ち出しています。これは一つのビジョンなのですが、昼間だけでなく夜をもっと活性化させていくための施策です。これは現実に経済的な意味もあるということがウェブサイトで紹介されています。実際、夜の経済は、2016年現在で236億ポンドの経済価値があります。これが振興していけば2029年には283億ポンドまでに成長するというふうに、一種の成長セクターであると位置付けられているのです。そして、既に多くの雇用をしているけれども、さらに雇用効果もあるということがうたわれているわけです。こうした背景で、ロンドンは24 Hour Londonを進めています。現に、象徴的な動きとして2016年から、ロンドンの地下鉄は24時間営業をしています。これが非常に重要なポイントかもしれません。



ニューヨークは、先ほど紹介した夜の市長を設けています。夜の市長だけだとあえてここで取り上げなかったのですが、「Time Out Tokyo」の記事で、市役所内にナイトライフ課というもの新設されたというのが非常に面白いと思って注目しました。この人たちの勤務時間は一体何時から何時までなのだろうと微妙に気になったのですが、ナイトライフ課と夜の市長が任命されたということで、ニューヨークも非常にナイトカルチャー、ナイトタイムエコノミーに力を入れています。



シドニーもナイトカルチャー、ナイトタイムエコノミーを振興しようとしているのですが、一つ原則を設けていて、変化の原則というらしいのです。要するに、既存の娯楽施設の近くに新しい住宅が整備された場合、会場間の騒音という問題が当然出てくるのですが、それは必要最低限やりましょうということです。新しい娯楽施設を整備する場合には、既存の住宅が全く影響を受けないようにするのがいいのです。要するに、既存の住宅が普通あると、単に音を出す施設、単なる迷惑施設という一方的な位置付けになってしまうのですが、それはお互いオープンな関係で、どちらが後に変化したかということを見極めてちゃんと整備していこうというふうに、割と迷惑施設になりがちな夜の施設をオープンに位置付けた原則と見られています。



ちょっと変わった動きを幾つか紹介したいと思います。昨日、東アジア文化都市のクロージングで、欧州文化首都を経験したスペイン・バスク地方のサン・セバスチャンの方にゲストでお越しいただきました。その他、例えばビルバオなどもそうですが、バスク地方で非常に有名な一種の食文化があって、それがいわゆるはしご酒です。日本ではしご酒というと何となくネガティブで、本当に酒好きの人がやる、どうしようもない習慣というイメージがなきに



もあらずですが、実はバスクにおけるはしご酒は、現地語でポテオとかチキテオというのですが、非常に普通の行動としてみんなやっているのです。バルでたくさんのグラスワインを頼んで、ピンチョスと呼ばれる串刺しのような、小さなプレートのおつまみを食べて、長居するのではなくて、さっと行ってまた次のバルで同じようなことをします。これを3~4軒続けるという飲食のスタイルになります。

単純にそれだけ聞くと、やはりバスク人は単に酒が好きなのではないかと思われるかもしれませんが、一説によると、スペインは第二次世界大戦中から戦後まで先進国なので、非常に特異な現代史を持っていて、ご案内のとおり、フランコ将軍が軍事独裁体制をずっと敷いていました。彼が死んだのは1975年ですが、1980年代になるまで結局民主化できませんでした。特にバスクや、先ほどご紹介もあったバルセロナを中心とするカタルニアはそれぞれ独自の言語を持っているのですが、そういう独自言語が禁止されたり、集会在禁止されたり、さまざまな規制を受けたわけです。

そういうときに、大っぴらに100~200人単位で集まれません。仮にある1軒のバルで10人集まって、「今度こういうことを考えて、フランコに対抗して奇襲していこうぜ」みたいな話をして、その10人が散って違うバルに行くと、そのバルからまた3軒目に行くと、あっという間に100人単位の人にメッセージを伝えることができます。これは別に私が想像で言っているわけではなくて、社会学の論考で、バルにおけるはしご酒はそういう政治的行為として使われていたという話が出てきます。そういった背景もあって、はしご酒の文化はバスクに非常に根付いているのです。

そういうときに、大っぴらに100~200人単位で集まれません。仮にある1軒のバルで10人集まって、「今度こういうことを考えて、フランコに対抗して奇襲していこうぜ」みたいな話をして、その10人が散って違うバルに行くと、そのバルからまた3軒目に行くと、あっという間に100人単位の人にメッセージを伝えることができます。これは別に私が想像で言っているわけではなくて、社会学の論考で、バルにおけるはしご酒はそういう政治的行為として使われていたという話が出てきます。そういった背景もあって、はしご酒の文化はバスクに非常に根付いているのです。

アジアでももちろんナイトタイムエコノミー、ナイトカルチャーがあります。台北では饒河街夜市という、本当に夜通しでやっているような屋台街があります。本当に有名な観光街といえますか、観光施設にもなっているものがあるわけです。

それから日本ですが、東京都も夜に非常に注目していて、東京ナイトライフということで夜の東京をPRしようとしています。ウェブサイトも英語対応になっていて、海外の人が夜の東京を楽しむときの検索の手伝いをしています。

それに伴って、六本木アートナイトというイベントをやっています。元々、毎年秋にやっていたのですが、今は5月に行われています。土曜の晩から日曜にかけて行われます。たまたま六本木は、比較的大きな美術館が三つあって、森ビル美術館、国立新美術館、サントリー美術館があるのですが、この三つの施設を中心にまち歩きを一晩中楽しめるようなアートイベントを行っています。

渋谷区では、先ほどの夜の市長に近いような制度として、ナイトアンバサダーという制度を導入しています。これは行政的な役割があるというよりは、一つ広告塔のような、イメージ発信のような位置付けのようです。アーティストのZeebraさんやALISA UENOさんといった方がナイトアンバサダーに任命されています。



やはり渋谷は元々夜遊びの街というイメージもあって注目されています。これは日本経済新聞の今年7月の記事です。「動き出す夜遊び経済」という感じで記事にもなったのですが、ご案内のとおり、渋谷については11月のハロウィーンのときにニュースをご覧になった方もいると思いますが、車をひっくり返したり、悪ノリしたりする若者が出てきて、ちょっと安全性に問題があるのではないかと課題が提示されています。



今年は金沢で東アジア文化都市が行われ、来年は東京の豊島区ですけれども、豊島区もナイトカルチャーに非常に力を入れようとしています。「アフター・ザ・シアター」と豊島区では言っていて、私もこの委員なのですが、豊島区は現在、東京都の芸術劇場が駅前にあるほか、民間の劇場も幾つかあります。さらに、豊島区庁舎が移転したのですが、その跡地の再開発が進んでおり、それがまさに東アジア文化都市がある来年のクロージングの頃にオープンします。その再開発に伴って、八つの劇場が同時にできるという結構画期的な状態になるのです。完全に劇場タウンのような形になります。単に劇場を見て「じゃあ帰ります」という感じになるのではなく、劇場を見た後、余韻に浸りながら飲んだり遊んだり、しかも安全にということを目指していかなければならないということで、「アフター・ザ・シアター」という形でナイトカルチャー・ナイトタイムエコノミー振興の取り組みを始めています。



また、札幌市もカルチャーナイトということで、公共施設や民間施設を夜間開放して、それを巡って楽しむような、一種のイベントのような形で、今年7月20日に行ったようです。

同じく北海道では、函館市もカルチャーナイトということで同様の取り組みを、9月下旬の金曜日に行ったようです。



あと、政令市では千葉市がナイトタイムエコノミーの実証実験ということで、「宴タメ千葉2018」を今年8月に行ったようです。前売券3300円、当日券3500円を買っていると、いろいろなプログラムを楽しむことができるという仕掛けをつくったらしいのですが、これはニュースにもなっていて、販売不振で、チケットが261枚しか売れなかったそうです。これは惨敗ですよ。逆に、金沢市の方で今後いろんなイベントをしていくのであれば、失敗事例としてちゃんと研究した方がいいかもしれない事例になります。

こういう実証実験は結構いろいろなところでしています。横浜



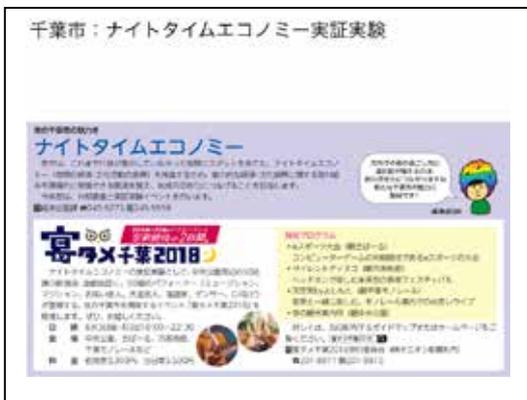
市の桜木町に野毛という飲食店が集積したエリアがあります。ここで「野毛 横浜おもてなしナイト」という、観光客を対象にしたナイトタイムエコノミーの実証実験も行われています。これは特に失敗という報告はないようです。

割と気合が入っているのが大阪です。これは大阪府ですが、ナイトカルチャーのコンテンツづくりのために助成金を出す事業をしています。大阪府ナイトカルチャー発掘・創出事業という名目で募集して、サイトを見ると、エイベックスさんがやっていたり、近鉄百貨店さんがやっていたり、夜のイベントをこういう形で創出することを試みています。



その他、「光の饗宴」です。割とヨーロッパの街では夜に光で演出することはすごくよくあるのですが、日本ではあまりありません。イベントとしてはあります。イルミネーションの通りを作るようなことはありますが、割と大々的に無料でやるのは、大阪が一番進んでいるかもしれません。

さらに、大阪観光局というのは大阪府と大阪市で共同でつくっているのですが、ここは夜を楽しめる店の認証をしています。安全に楽しめるというお墨付きを与える制度も始めています。



奈良市は東アジア文化都市を一昨年に体験した都市ですが、ここも奈良の夜を楽しもうということで、ちょっと地味ですが、「ならまちナイトカルチャー」という取り組みをしています。

国内はこれが最後ですが、沖縄で夜の市長を選んだという記事もありましたので、ご紹介しておきます。

国内のいろいろな都市や海外の都市のご紹介をしたのですが、実は事前に浅田さんから、「あまり大きな政令指定都市や海外の大都市の報告をされても、金沢はもうちょっと規模感があるから、そういった規模感に合うような事例を紹介してくれないか」というリクエストを頂きました。たまたま先週、フランスのニースに行く機会があったので、ニースはどうなのだろうかとこのところを見てきました。別に夜の経済を取材に行ったわけではないので、見た印象ベースになりますが、一つには今ご覧いただいているとおり、界限性のデザインのようなものはちょっとうまいなと思ったのです。

これは夜8時ごろです。観光客向けの店が結構多いのですが、観光客の物販がまだ開いていて、同時に飲食店が開店し始めるぐ



らしいタイミングです。本当に観光客だけでなく、市民も子ども連れでまちをぶらぶらしています。

こういう狭い路地の使い方が非常にうまいと思います。実際、自分もうろろして思ったのですが、観光客、そして住民の方もそうですけども、夜のまちに誘い出すために必要なものはいろいろあると思うのですが、非常に重要なのが、自分以外の人の存在だと思うのです。やはり寂しい所に誰も行きたくないの、ちょっと逆説的な、鶏が先か卵が先かという話にもなるのですが、やはりみんながいる所に人は行きたがりです。特に夜です。境界性やにぎわい性のデザインをどういうふうにやっていくのか。これはハード・ソフト両面あると思いますが、非常に重要だと思いました。



このような狭い路地もうまく使って、人がどんどん迷路のような旧市街を回遊する仕組みといますか、誰が企んだわけでもないと思うのですが、そういうふうになっています。

それと、ニースでちょっと面白いと思ったのが、トラムが走っているのですが、終電がとても遅いのです。夜中にずっと走っていると思って調べてみたら、夜中の1時35分が終電でした。相当夜遊びしても、安く公共交通で帰ることができます。やはり足は非常に重要だと思いました。別にトラムではなくてバスでもいいのですが、公共交通が夜走っているのは何となく安心感も与えます。やはりこういうものも非常に考えていかなければならないと思います。



たまたまこの画像にも映っているのですが、先ほど紹介した境界性のある旧市街にほど近い所の広場で、割と人がたまりやすい場所になっているのですが、非常に特徴的なオブジェがあり、これが夜、とてもきれいに光るのです。こういったものも文化都市としては考えてもいいのかなと思います。非常にフォトジェニックな、要するにみんながInstagramに上げたくくなるようなアートです。しかも夜に映えます。調べたら、これはスペイン人のジャウメ・プレンサという有名作家のアート作品でした。これは昼間に見ると全然つまらないのですが、夜になると非常にきれいに見えます。

たまたま私が行ったときには、背景のビルが分かると思いますが、いわゆるプロジェクションをやっていて、これ自体を楽しむために人が非常にたくさん出てきていました。

境界性のデザインや、非常に遅くまで運行している公共交通や、フォトジェニックなアートのような要素は、金沢でも参考になるとあって、ニースを見てきました。

実際、ナイトカルチャーを実現しようとする、いくつか課題があります。課題は2種類あると思います。一つは、先ナイトカルチャーを振興していくが故に出てきてしまう課題です。容易に想像されるのが、アルコールの問題、ドラッグの問題、アルコールなどに伴う反社会的行為、犯罪などです。あと、風俗業が出てきてしまったり、ごみの増

ニース（人口：約35万人）：トラム終電は夜中1時35分



加などです。これは当然、警察または自衛的な組織等の対応で対処していくが必要になると思います。特に犯罪は、割と統計でも出ているようですが、観光客が増えるのに比例して増えるのです。

ちょっと面白いのは、これはアメリカのデータですが、増えるのは主に置き引きやすりなどの軽犯罪なのです。重犯罪はむしろ微減する傾向にあるようです。やはり人が多いので、そうそうお

かしなことはできないということもあるようです。

ごみは絶対に増えます。税金なりで負担する、または何らかの観光税的なものを新設する等の対処は必要かもしれません。

一方で、ナイトカルチャーをより推進していくためにクリアしなければいけない課題もあるように思いました。そ

の一つはナイトカルチャーのコンテンツです。「さあ明日から金沢市はナイトカルチャーです」と言っても、急に人は夜に出歩かないと思います。何か起爆剤となるようなコンテンツが必要だと思えます。最初はイベント的なものかもしれませんが、もうちょっと恒常的な仕掛けも必要かもしれません。あとは交通です。必ずしも爆発的な需要があるとは思いませんが、夜間、公共交通が動いていることの安心感や、いわゆるアベイラビリティというのでしょうか、行動の選択肢の幅を広げることも非常に重要かと思えます。あとは、ナイトカルチャーだけではないのですが、多言語対応が大きな課題になってくると思えます。

ニース（人口：約35万人）

：フォトジェニックなアート by Jaume Plensa



ナイト・カルチャーの課題

<ナイト・カルチャーに起因する課題>

- アルコール
- ドラッグ
- 反社会的行為（犯罪等）
- 風俗業
- ゴミ

<ナイト・カルチャーを推進するための課題>

- ナイト・カルチャーのコンテンツ

特にインバウンドを考えた場合、どうも日本の夜はつまらないというのが外国人観光者のイメージらしいのです。これは OECD のデータを基に観光庁が作った資料ですが、ご覧いただくとおり、その国への外国人観光客の消費支出の割合のうち、娯楽サービスの部分は日本が断トツに低いのです。日本に来た外国人の方に聞くと、「夜、食事して居酒屋に行った後、やることがない」という話をよく聞きます。そこのプラスの部分で、何か文化的な体験などがあると、もっともっとお金は落ちるのではないかといいところはあると思えます。あとはやはり夜間の足です。これは大都市の鉄道路線だけの事例ですが、実はほとんどの大都市

が少なくとも週末は 24 時間化を実現しています。もちろん鉄道路線を 24 時間化するためには、メンテナンスのためのバックアップが必要なので、日本の場合は簡単にはいかないのですが、そうであればバスで代替するなどいろいろな方法もあると思います。金沢の場合、市内に鉄道が元々ありませんから、バスをどうするのかというのが目先のソリューションになってくると思えます。こういったことも考えながら、ナイトカルチャーの振興を考えていくべきだと思います。イントロとして概論的なお話をしました。

(佐々木) ちょうどバブルのときに「24 時間都市」という言葉がはやったのですが、あのときの 24 時間は何だった

と思いますか。「24時間戦えますか」という、つまりがんがんエコノミックアニマルをやりますかという話だったので。でも、今は全く違う意味で「24時間都市」です。ニューヨークの地下鉄が24時間動いているのは、金融マーケットが動いているからです。それも今は全く違ってきている。それは21世紀という時代の一つの特徴かもしれません。

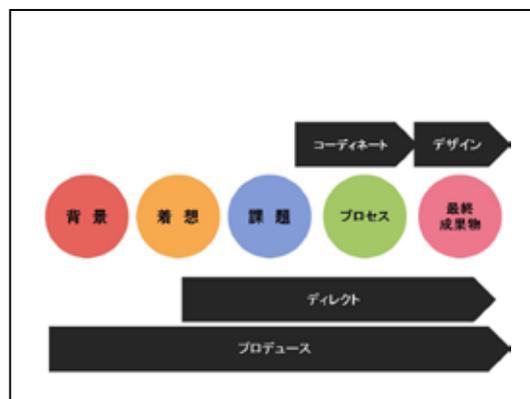
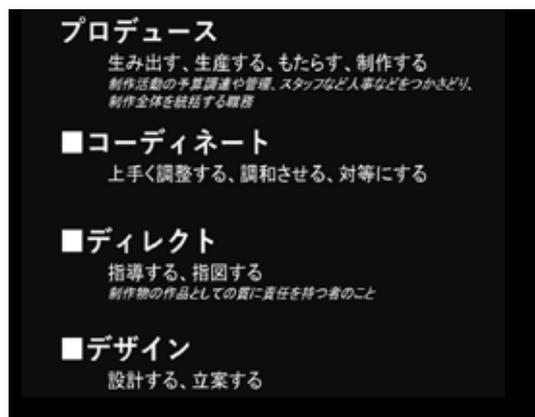
今日は松岡さんをお招きしました。博多をベースに活躍されている建築家です。金沢の印象も含めて、普段のお仕事、それから先ほどサン・セバスチアンの話も出ましたが、海外の都市も紹介しながらお話しいただけますか。

(松岡) 私は建築家なので、ものを作る仕事をしているのですが、立場が三つあります。まずデザインをしているのは、私の設計事務所です。それから、二つ目はNPO法人の理事長です。三つ目は、2年前に父が創業した不動産会社を継いで、その会社の社長もしています。その三つでどんなことをやっているかということを少しお話しして、何かのご参考になればとても幸いです。

夜を熟成させるということを私なりに読み替えて、これからものが売れない時代とよくいわれていて、事の時代だといわれるわけです。やはり熟成させるというのは、ひもづける意味、背景といったものの数が増えたり、奥行きが広がったりすることがとても大事なものではないかと思っています。それから、熟成させるというのは、単なる浅い活動ではなくて、意味が深くなれば多様な人が集まってくるわけです。従って、そのプロジェクトの意味や行き先などを少し大きな視点で捉えないと、価値の共有がしにくいという思いもあります。

私が最近プロジェクトを見直したときに、こういうダイアグラムを使います。左から背景、着想、真ん中が課題、プロセス、最終成果物と、左から右に進んでいると思ってください。背景はプロジェクトを取り巻く歴史や文化、着想はなぜこのプロジェクトが始まったのか、例えば企業の何周年とか、助成金が下りたとかです。課題は、そもそも何のためにやるのか。そしてプロセスは、誰がどれだけの時間で、どんなチームでやるのか。最終成果物は、私の場合は建築だけでなく、土木やプロダクトなどもやっているの、それぞれいろいろあります。

一方、私たちが何かをするときに、アクションとして四つあるような気がしています。映画に置き換えると非常に分かりやすいのですが、一つ目はプロデューサーです。そして、コーディネート、調和させる人です。そしてディレ



クター、映画でいう監督です。そしてデザイン、これは狭い意味でのデザインです。例えば映画でいうとヘアデザインやコスチュームデザインなどです。本当は私はデザイナー、建築家なので、これを全部やってデザインの仕事と呼んでいるのですが、こういうふうに分解してみました。

そのときに、先ほどの五つのプロセスと立場がこんなふうに絡んでくると思います。プロデュースの部分は始めから終わりまで、映画が配信された以降もかなり関わっていくことを考えると、非常に時間スパンが長い仕事になります。またディレクター、監督は作品の質に責任を取る人です。そしてプロセス、どんなメンバーがというのは、コーディネーターです。あとは狭義のデザインです。

私のところにいろいろご相談いただく仕事は、この五つの丸がきれいにそろっているプロジェクトは一つもありません。何か欠けていたり、何かよく分からなかったり、着想だけあって、最終成果物だけあるという依頼も多いです。例えば「うちの会社は100周年になったので、本社を建て替えます」という場合、あとはグレーになっているところを読み解いて、そこに価値を与えてストーリーを与えていくのもプロデューサー的な仕事で、重要だと思っています。

地方創生やまちづくりの交付金の下りて、取りあえず建物を建てるのが最近多い例です。右側に小さくピンク色を書いています。道の駅ではないですが、「観光拠点みたいなものを造ってね」というものが多くて、課題はとも大きくて、高齢化や人口減少などがあるのだけど、その背景やプロセスが結構欠落しています。



私が実行したプロジェクトの一つをお見せしたいと思います。これは福岡のプロジェクトで、水上公園と SHIP'S GARDEN というものです。二つの川に挟まれた三角の敷地です。このプロジェクトの背景としては、福岡市で最も古い街区公園は大正8年に完成しています。着想から始まっていて、福岡市が地下に埋まっている施設の更新でこの公園をやり直さなければならないのです。地上をガラガラポンして再整備します。でも、お金がないので官民協働で、プロセスにいきなり飛んでいます。最終成果物は公園と休養施設のようなものを造ることです。これは事業コンペだったのです。私は常々、福岡の水辺空間が貧困であると思っていました。



福岡のまちをちょっとご紹介します。真ん中に川があります。那珂川といって、その東側が博多で、江戸時代は商人のまちでした。西側は武士のまち、福岡です。この水上公園という敷地は、那珂川に面しています。那珂川というのは江戸時代、この二つのエリアを隔てていて、人が自由に行き来できない川だったそうです。特に商人は福岡側に来られなくて、年に1回、お祭りのときだけ来られました。

クローズアップしたのは三角形の矢印を付けている所です。この道路の南側には昔、福岡県庁があり、都心なのに公園があったりする場所です。二つのエリアの端なので、恐らく過去にはあまり環境のいい所ではなかったはず。エリアの端は、例えば物が捨てられたり、人が何か良くないことをしたりした場所になりがちだったはず。

中洲という繁華街をご存じでしょうか。写真の上の方にたくさん屋根が並んでいますが、これがかつての中洲の繁華街です。この三角形を海側（北側）に向かって見ている写真です。右側に那珂川があります。福岡はもちろん、古来、韓国や中国の大陸文化が入ってきて、日本と大陸文化の交流の玄関口だった所ですが、福岡は南側に発展して北側に背を向けてきたので、非常に海側のウオーターフロントが貧困です。

このプロジェクトのプロセス、枠組みはこういうことになっていました。公園部分は公設民営、建物部分は民設民営で、民設民営の建物の土地代を福岡市に払う仕組みです。これは事業コンペでした。とても小さい公園なので、この中で許されている最大の建築面積の建物を建てると、公園面積が半分ぐらいになってしまいます。だから、休養施設の屋根の部分も公園のように使えるようにして、結果的に公園的な面積は減らないというのが私たちの提案でした。1階と2階にはそれぞれレストランが入っています。かつては全く誰も行かない公園だったのですが、今は非常ににぎわいをもたらしています。この三角形のところが民間の建物です。

上に行くと、地面から9mくらい上がるだけで、これは中洲の方を見ているのですが、非常に開放感があります。



これが玄界灘の方を向いているのですが、三角形の突端は「タイタニックポーズの場所」と私たちは呼んでいて、もし皆さんここに行かれることがあったら、ご夫婦で奥さまを抱いて持ち上げてみてください。

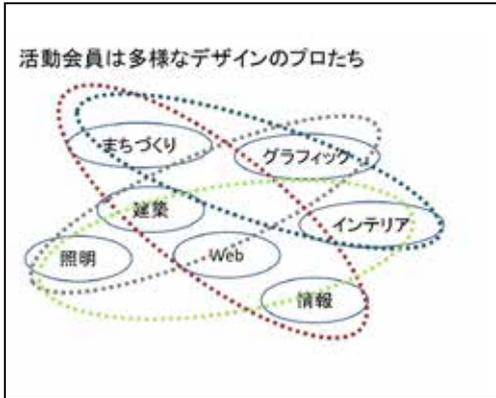
ナイトライフでお金を使う、レストランに行く、バーに飲みに行くだけではなく、公共的な場所が提供されることはとても大事なのではないかと思います。つまり、ここはお金がかかりません。お金を取れない場所に、この事業者は屋根をこんなふうを整備して資金を投じてくれたのですが、例えばヨガをする人が出てきたり、私はこの写真が実は好きで、右側に女性が4人座っていると思います。年配の女性ですが、恐らく夜9時ごろだったので、お食事をした後にここでおしゃべりしていらっしやるのだと思います。男性だったら川を越えてネオンの方に遊びに行くのだと思いますが、女性はここでおしゃべりをしています。この写真を撮ったとき、私は建築家としてとてもうれしい思いがしました。



ここからはNPOの話をさせてください。私たちのNPOは、50人のメンバーで活動しています。いろいろな立場の方がいます。偉い方もいれば学生もいますが、みんながフラットな構造で活動しています。バックグラウンドもさまざま、建築だけではなくインテリアや建築写真家、グラフィックデザイナーウェブの方など、いろいろな方がいます。なぜ私が学生に参加してもらってこのプロジェクトを始めたかという、2007年に福岡のまちをとことこと歩いていましたときに、大分出身の日本を代表する建築家、磯崎新さんが若いときにデザインされたあるオフィスビルがありました。そ

こに足場が掛かっていて、「あら、何か改修でもしているのかしら」と思ったら、実は壊されていたのです。磯崎さんはまだご存命ですし、本当に日本をリードされてきた建築家の作品が、地元の建築家である私が知らないうちに壊されていることに非常にショックを受けました。

それから、シカゴアーキテクチャーファンデーションにヒアリングに行ったり、いろいろな人に応援を請い、建築を残すために何をしたらいいのかを考えました。建築が壊されるときに「反対」というプラカードを掲げてもほとん



ど無力です。日本建築学会のいろいろなお偉い先生がそこにコメントをなさっても、なかなか残すことができません。だったら、もっとさかのぼって、市民がこの建築が愛する、市民がこの建築を誇りに思うような土壌を耕すプロジェクトをやろうと思ったのです。「反対」というプラカードを掲げるよりも、もっと楽しく、もっと笑顔が生まれるようなものです。

今やっているのは、建築のツアーです。これも一般向けなので、非常に分かりやすく、老若男女に伝わるようなお話をしています。また、デザイナーを呼んでレクチャー、ワークショップをしたり、子どものデザイン教育もしています。また、情報アーカイブやいろいろなツールの開発もしています。円卓に5冊ずつほど持ってきたのですが、マップを作ったり、スマートフォンで見ながら建築を見て回れるようなこともしています。

いろいろな建築をご紹介しますが、福岡は第二次世界大戦前の建築がほとんど残っていません。ほとんど焼けています。また、金沢と違って、福岡はどんどん壊すのが好きなので、右上にある九州大学のキャンパスも多分、この工学部本館は残ると思いますが、あとは軒並み壊されてしまいました。先ほどスマートイーストの話がありましたが、スマートイーストをやる一方で、かわいらしい大正時代の建築が残っていれば、いろいろな時間の積み重ねができたのではないかと非常に残念です。



これは不動産会社の社長として今年取り組んだプロジェクトで、「大名 week」というものです。「大名」というのは、福岡のあるまちの一角の住所です。この地図でいうと左側に丸い水があって、これが大濠公園といいます。その右側にある大きなグリーンが福岡城跡です。その上に青いラインがあると思うのですが、これが昔の堀で、本当是那珂川まで幾つかの堀がありましたが、ほとんど埋め立てられてしまいました。このちょうど地図の真ん中にあるのが大名です。那珂川の西側ですから、武家側、黒田藩側のエリアです。そこで「大名 week」というイベントを、「大名の400年を知る13日間」と題して行いました。

江戸から現代までのさまざまな地図のうち、ほとんどの地図は県立図書館にデータ化されていたので、そのデータを借りて、その地図を大きく拡大したり、または小さくプリントしたりして、まちじゅう歩きながらそれを見られるようにしたのです。

これが大名のエリアなのですが、道が丁字路になっているのが分かるでしょうか。あみだくじのようになっていると思います。福岡はほとんど戦争で焼けたのですが、このエリアは空襲を免れたので、昔の防御を意味する道の成り立ちがまだそのまま残っているのです。従って、天神という非常に商業が集約しているまちの後ろに界隈性が残っています。 昼の部、夜の部とあり、昼に見られる場所と、夜に見られる場所を設けました。夜はワインバーや居酒屋やバーなどでも見られるようにしました。

また、例えばバーの場合、「あなたは今、1650年の地図だとここでお酒を飲んでいます」とか、「ここでワイン飲んでいます」とか、「ここは堀だったのだな」とか、「私は今、堀の上でお酒飲んでいるのだな」ということが分かる

ような取り組みをしました。非常にたくさんの市民の方が来ていただきました。

(佐々木) もう少し夜に焦点を当てて、太下さん、金沢の夜の熟成についてこういう方向があるとか、こんなことをやってみたらという提案があれば。松岡さんも同じように、福岡の話はある程度分かったので、福岡の夜と金沢の夜との関係で、金沢はもう少しこういう夜の熟成の仕方があるのではないかとということで、それぞれあと2〜3分ほどお願いします。

(太下) 最初のまちづくりのセッションで竹村先生からご提案のあった「人間優先の道空間」は、夜を考える上でも非常に重要だと思っています。先ほどご紹介したとおり、ニースのような所では、本当に車を気にせず歩行者、観光客も住民も夜ずっと家族連れで歩き回れるような空間があります。これはバスクのバルもそうです。歩行者だけの空間の中ではしご酒をしています。そういうエリアが非常に多いです。バルセロナのスーパーブロックにもつながるような話かと思いますが、歩行者が安全に楽しく夜を歩けるような界隈性のある道空間のデザイン、しかも金沢らしい空間づくりが非常に大きなポイントになると思いました。

それから、やはり最初のセッションで竹村先生からあった、公共的施設への転用という話です。これももし金沢の中心部等で公共施設、ないしは民間施設であってもそれを公共が間に入ることによって公共的な活用をしていくのはありだと思っています。そういうことができるのであれば、特に夜というテーマにおいても、より活性化していく可能性はあると思います。夜だけしか見られないようなものがあると、やはり非常に行く誘因になると思うのですが、経済的に考えると、夜だけというのはなかなか採算が取りづらいたらうと思います。いろいろなビジネスを考えるとそう思います。だから、逆に言うと、ぼったくりバーはぼったくられるような料金になるわけです。

しかし、それが公益的な機能であるとする、夜だけというのも成り立ち得る可能性はあるのかなと思います。別に具体的なイメージがあるわけではないのですが、私は市営のクラブがあってもいいと思うのです。それは多分、期間限定だと思います。実際にまちが成熟していった、普通に民間事業者がクラブを設置するまでの間、金沢市営のクラブがあってもいいのではないかと思います。今は極端な例ですが、人間の体のツボを刺激するように、夜だけ何か活動するようなものがまちなかに政策的に導入されても面白いのではないかと思います。

(佐々木) 実は金沢で24時間営業しているものがあるのです。市民芸術村です。これは芸術活動に焦点を当てているけれども、世界で最も進んだ運営形態で、国内では一つもまねができていません。だけど、市民はあそこを楽しめるけど、そこまで行く公共交通が夜にないから、もうちょっとああいうものを、それこそ先ほどクラブと言われたので、市民芸術村をいろいろな人が楽しめるクラブにしても面白いですね。そもそも24時間型になっているのだから。

それから、松岡さんにちょっと質問ですが、先ほどのスライドの中で一番印象的だったのが、那珂川の突端で女性4人が並んで見ていた写真です。大体金沢の夜は男性の夜なのです。女性が何の目的もなく行って、ただぼーっと見ている空間はとてもすてきです。つまり、女性だけでも行ける、もちろん夫婦でも行けるのだけど、そこにあるまさにコンセプト。

(松岡) ナイトライフを違う意味に転化しないといけないのではないかと思います。享乐的であったり、エネルギーを浪費しているとか、電気垂れ流しにしているというふうになると、何か違うのではないかと思います。最近よく言われているSDGsをちょっと持ってきました。

いろいろなジャンルがあって、持続可能な開発目標ということで17の目標、160のターゲットがあります。この中でもしナイトライフに使えるものがあるとしたら何かと思ったのです。例えば「飢餓を終わらせ、食料安全保障及び栄養改善を実現し、持続可能な農業を促進する」というターゲットであれば、絶対にごみを出さない、食料品の無駄を出さないナイトライフを金沢でやるとか、持続可能な消費と生産なので、食べているものが非常に近場で運ばれ

て地産地消になっているとか、SDGsになぞらえてナイトライフの意味をシフトするようなやり方は何か一つないのかなと思いました。

(佐々木) 11番の「住み続けられるまちづくりを」に私は関心があるのです。これが都市の話で唯一具体的に出ているのです。都市と人間居住地域をレジリエントで、そしてインクルーシブ、持続可能にするということです。これはナイトライフでやったらどういうことになるだろう。

(松岡) ごめんなさい。私はあえてここを赤で囲まなかったのです。というのは、私たちは都市の専門家なので、都市のことを語りたくなくなってしまうのですが、視線をシフトして多くの人の支持を得るには、都市はあえて語らないようにしようと思ったのです。

(佐々木) では、宿題にしておきましょう。明日、全体討論でまたお話しいただいた方がいいと思います。

確かに、価値観を転換する、視点を転換して、これまでのナイトライフに別の光を当ててみることはとても面白いと思います。金沢のまちは、北陸では最もナイトライフが豊かです。それから、先ほどの公共交通機関でいくと、私は名古屋の生まれだから、名古屋の夜はとてもつまらないのです。それで、名古屋市長がどんなに頑張っても魅力がどんどん落ちていきます。その原因は、名鉄電車の終電が早いからです。もうはっきりしています。

だから、安全な乗り物がまちじゅう動いているという形はやはりモビリティであり、ナイトライフの一つのポイントになると思っています。そうすると、子どももというわけにはいかないけれども、女性が安心して出ていけるし、そうしたら夫婦も恋人たちももっといきます。

市民芸術村の24時間運営がうまくいった後で、私と福光さんと当時、市長に頼まれて21世紀美術館のコンセプトを考えました。21世紀美術館をそういうものにできないかということです。美術館の24時間営業はとんでもないと言われたのですが、週末くらいは遅くしようということで、当時は日本の公立美術館で初めてだったと思います。結局、美術館は公園のような美術館だし、人々が集まってきて、別に鑑賞するわけではないけれども集まってくる場所です。安全な公共空間と言われたけれども、何かある目的を持って集まるのではないのだけど、ともかく行って見て、座っているだけでもいいというのは、金沢でどんな場所が今あるのかなと改めて思った次第です。



お礼の言葉／米沢 寛（金沢創造都市会議開催委員会実行副委員長／一般社団法人金沢経済同友会副代表幹事）

1日目の13時から4時間半にわたり、大変長時間ですが、ご参加いただいた皆さんには心から感謝申し上げます。またセッションに参加いただきました皆さま方には、大変興味深く、長い時間もあつという間に過ぎるような良い時間をつくっていただいたことに心から感謝申し上げたいと思います。明日10時から山野金沢市長にもお入りいただきまして、今日いろいろ出ました課題や問題を解決に導けるかどうか分かりませんが、話し合ってみたいと思っています。

今年は前市長の山出保さんが岩波新書から4冊目の本を出版されました。売れていて、もう増刷にかかっています。彼とともにここで話した問題がいろいろ具現化していったわけです。『まちづくり都市 金沢』という本です。この本には彼のまちづくりの哲学や理念、政策を実行・具現化するまでのプロセス、何といても行政のトップとしての責任と覚悟がしっかり書かれています。改めて素晴らしいトップを持ったなと思っていますが、好きな言葉が「まちは市民の手による芸術品」と書いてあり、われわれの責任は重いなと思いました。ただ、最後の方に「今の金沢は金沢らしさが若干薄れている。そして、文化も資源もやせるのだ」と書いてありました。いま一度原点に戻って、まちづくりを考え直してみようという提言を彼もしていて、現在活動しているわれわれとすれば、もう一度その辺をしっかりと考えていかなければならないと思っています。皆さんのお力をお借りして、やはりいいまちにするようにわれわれも頑張りますので、よろしくお願いします。

（佐々木）1日目のお礼のご挨拶をさせていただきました。宿題です。ナイトライフとは何か、どうもよく分かっていないということがよく分かりました。夜、食事をしたり、劇場に行ってプログラムを鑑賞するのもナイトライフなのでしょうが、飲み屋で酒を飲むのもナイトライフなのですが、インバウンドの方があれだけ日本に文句を言うのはなぜなのか。だから全体に、例えば劇場のスタートを一斉に夜の8時半からにしたら、レストランで食事ができて、その後劇場に行くとか、逆に劇場が6時半から動かせられないのなら、全部のレストランは夜の1時までやってもらうとか、そのようなことも一つなのですが、そういうことはナイトライフなのだろうか。

ということで、皆さん明日お出ましの方は、この円卓の方はもちろんですが、ナイトライフとは何か。先ほど松岡さんも、何か翻訳し直した方がいいとおっしゃったところで今日終わりましたので、ちょっとそこをきちんと因数分解か何かしないと答えは出ないだろうと思いますので、よろしくお願いします。

全体会議

議長：大内 浩 氏（芝浦工業大学名誉教授）



（福光会長） 昨日の三つセッションについては、後でコーディネーターの方にまとめていただくのですが、例年に比べて第1日が頭の混乱につながったという感じがあり、この全体会議ではもう少しフォーカスしていく必要があると思いますので、円卓の方は特にご意見をお出しいただくようお願いします。それから、ご参加の方でぜひ発言したい方がおられましたら挙手を頂ければと思います。

それでは、大内先生に議長をお願いします。よろしくをお願いします。

（大内） それでは早速ですが、最初に復習したいと思います。昨日はセッション①「まちを醸成させる」、セッション②「ものづくりを醸成させる」、セッション③「夜を醸成させる」という分科会が行われたので、それぞれの分科会で大体どういう議論がなされたかについてのまとめを各分科会の議長に5分ぐらいの見当でお願いできればと考えています。

水野さんからセッション①「まちを熟成させる」についてお願いします。

（水野） まちづくりで熟成という概念は今までほとんど経験したことがありませんが、都市力という形でよくいわれます。住みよさランキング、あるいは住みたい都市ランキングであったり、あるいは人口の増減であったり、人口構成で高齢化しているか、あるいは市民の総生産額（所得）、GDPやGNPが多いか少ないかという経済力で比べたり、かなり昔からシビルミニマムといって、施設の整備率のようなもので比較したりしていました。それで、熟成という概念はどんな概念なのだろうかということ、3人のパネラーから報告していただきました。

大内さんからは、金沢が戦後歩んできたさまざまな個性的な施策・成果に関して報告がありました。1968年に日本で最初の伝統環境保存条例を金沢市が制定したことは、歴史的な伝統を守ろうという姿勢を明確に示したことといえます。その後、都市美文化賞ができたり、あるいはフードピア金沢がスタートするのですが、それも経済人を中心

とした民間から出てきた発想で、金沢の都市の性格づくりに大いに役立ったのではないかという指摘があり、その文脈で伝統と革新、保存と創造といった古いものと新しいものの両者併存の方向性が金沢にでき、これから先もそういったことを積み重ねていくことで、金沢が独特の個性と薫りを持つのではないかというご指摘でした。

その後、竹村さんから、具体的に都市政策として今どんな状態にあるかという報告がありました。一つ面白い指摘があったのは都心に空き家が生まれている、あるいはコインパーキングがたくさんできているのは、スポンジの空間のようなものだという指摘です。それから、郊外へ行くと人がいなくなって、空き家が増えてきています。郊外には農地がまだたくさんあるのですが、その農地も完全な農地ではなく、単なる空地になってしまっているところもあるということです。それから、田園地帯にも耕作放棄地があるし、山の方に行っても山林に手が入らなくなってきていて、あらゆる所でスポンジ現象が発生しているのです、これを何とかしないといけないのではないかというご指摘と、どうやってスポンジ状の所を埋めていくかといういろいろな提案がありました。そんな中で、人間中心の都心につくり変えていく、要するに人に優しい交通体系を含めて、人が集まる仕掛けをつくる必要があるのではないかというご指摘がありました。

それから、田村さんからはスマートシティという概念について、バルセロナをモデルとしてご報告いただきました。エイブルシティ、人間の可能性を引っ張り出したり活性化させたりする内発力を生むようなスマートシティの政策がシステムとしてあるのではないかということでした。クルマ社会から人間中心の社会へ切り換えるという具体的な提案もありました。

このように熟成という概念はいろいろ出てきたのですが、ゴールはなくて、時代の風を受けながら常に変身していくとか、永続的にいろいろな営みを重ねていくことで熟成という概念が見えてくるのでは、そういった一つ一つの積み重ねが都市によっていろいろ変わってきて、その変わってくるのが都市のアイデンティティや個性、品格、薫りになっていくのではないかということでした。

近々の課題としては、この創造都市会議が尾張町計画を、去年と2カ月前にも会議を積み重ね提案してきました。一つは、クルマ社会から人中心の社会へ、歩ける道へ、あるいは公共交通の交通手段へということです。その大きなところは、AIとともにマイカーの時代が終わり、自動運転、カーシェアリング、レンタカー、公共交通といった別の交通手段になっていく。そうすると、今までの日本はほとんどクルマ社会に対応する都市計画を作ってきたのですが、これから20年先を想定すれば、全くそうでない都市をつくる必要があることから、尾張町をモデル都市として人に優しいまちにつくり変えたらどうかということです。

もう一つ、日本の都市がほとんど燃えないことを前提とした不燃化を進めてきました。ところが、金沢は戦災にも遭わず、歴史もあるので、木造建築がたくさんあり、木造都市というものを継続できないかということが尾張町計画の二つ目の提案でした。そんなことを具体的に近々の課題として進めていきたいと思っています。

その他に、最初に福光代表から提案がありましたが、跡地計画です。近々の話題としては日銀の跡地をどうするのか、あるいは昨日、NHKの新館へ行ってきましたが、旧NHK金沢の跡地をどうするのか、あるいは近々、県立図書館が移転されますが、金沢の都心は空地と公園と文化施設、庭園といったもので非常にユニークなものになっています。そのユニークさをますます高めていくことが考えられるのではないかという跡地計画です。近々そういったことに挑戦していきたいと思っています。

(大内) 水野さんからご紹介いただいたように、今日は昨日の議論を受けた形で少し具体的なことに踏み込んでいきたいと思います。ぜひ皆さんも、少し具体的なところ、プロジェクトあるいは地域をイメージしながら議論を進めていきたいと思います。

それでは、セッション②「ものづくりを熟成させる」についてですが、三石さんと米倉さんのお二方にいろいろプレゼンいただいたのですが、コーディネーターを宮田さんに務めていただいたので、宮田さんからまとめをお願いします。



宮田 人司氏 (株)センド代表取締役

(宮田) お二人には後でいろいろお話を伺いたいと思うので、私からは少し短めに、どんな話をしたのかを発表したいと思います。

「ものづくりの熟成」というテーマだったのですが、オルツの米倉さんは、今世の中で非常に話題になっている人工知能 (AI) の分野の第一人者です。去年も来ていただいたのですが、昨日も最新研究の発表や、米倉さんが作っている技術がこれからどうなっていくのかというお話を頂きました。それともう一方、今回初めて参加していただく三石さんは、歴史学者と名乗っているのですが非常に多彩な方で、昨日もかなりの情報量のお話を頂きました。金沢の歴史に関してかなり突っ込んだ深いお話まで頂いて、ものづくりの歴史もお話いただきました。

最先端の事例と歴史から見るものづくりの話と頂いて、かなりコントラストの強い話だったのですが、そんな中で昨日のお

二方の話を聞いて感じたのは、歴史的に新しい技術が発明されて、それを使いこなすことで伝統は育まれてきたのだなと思いました。「使いこなす」という言葉の「こなす」は熟成の「熟」という字を書くのですが、「使いこなす」とはそもそもどういう意味かという、身に付けた技術や知識を使うことで、困難で手間のかかる事柄をうまく処理していくことなのです。うまく処理するということを考えると、AIは処理する技術なので、今のテクノロジーの話にも通じる場所があると思います。

「こなす」ということには非常に修練が必要であり、修練を積んでいくことで伝統が育まれていくという最初の話に戻るのですが、まさに新しい技術や今言われた伝統工芸というものも、常にその時代時代の最先端のテクノロジーだったのではないかと思います。これをずっと歴史的に育んできたのが金沢であって、これから先はAIによって仕事が奪われるなどといろいろいわれていますが、そうではないという話が昨日の結論だったと思います。ここにきて、後でお二方にまたおさらいをしてお話を伺いたいと思います。

こうやって使いこなしていくには、一体いつからやればいいのかということで私からお話ししたのは、現在私がやっている VIVITA という子どものためのものづくりの場があります。私は、子どものうちから新しいテクノロジーなどをどんどん身に付けて、これからのものづくりをさらに発展させていくことを金沢を挙げてやっていきたいと思っています。また、VIVITA を金沢でも展開したいという話を私はしたのですが、この辺も後ほどお話ししたいと思います。私が VIVITA を展開しているのは、子どもたちがこれから 21 世紀を生き抜くために絶対に必要なスキルは何だろうと考えたときに、ものづくりというところに行き着いたからです。私はものづくりとは何かと考えているかというと、これからの生き方や働き方なのではないかと考えています。昨日はこんなお話をしました。

(大内) また不十分なお気づきでしたら、それぞれの方からフォローしていただければ幸いです。

それでは、セッション③「夜を熟成させる」、佐々木さんからお願いします。

(佐々木) 簡単に私から報告します。お二人の話で私が一番気に入ったところと、それらを踏まえてさらにお話ししたいと思います。結局、金沢の夜というのは、日本の都市の中では十分に成熟していると思うのです。熟成するためにどんな新しい要素が要るのかと考えたときに、お二人の話の中で、一つは太下さんから、世界の都市が取り組んでいるナイトメイヤーやナイトタイムエコノミーなどさまざまなものを紹介いただきました。その上で、夜のパブリックなクラブがあってもいいのではないかと引掛かりを持ちました。

それから、松岡さんからは、ご自身の建築設計の考え方を踏まえて幾つかの事例をご紹介いただきました。この中

で私が最も気に入ったのは、福岡と博多というのは、商人と武士という二つの性格が異なる都市で、その真ん中を流れる那賀川で分かれています。その日本海を望む突端のポイントに新しいスポットを作られました。女性が何となく夜、そこにたたずんでいるだけで絵になるというか、豊かな気持ちになるようなスペースを提案されたことはとても印象的でした。

さて、世界の創造都市の流れを見たときに、例えばウィーンにはカフェゼントラルというのがあります。ここでは世紀末ウィーンの時代に、哲学者、芸術家、政治家などいろいろな人が集まってきて、芸術の革新あるいは哲学の革新を起こしました。その後、パリではソワレがあって、そこにさまざまなジャンルのアーティストが集まってきて芸術的な都の夜を熟成したのだと思うのです。

金沢ソワレというはあるのだろうか、金沢のソワレはどういう所にどんな形で回れるのかということを考えていました。金沢では21世紀美術館が2004年秋にオープンし、そこから歩いて10分もかからない距離に鈴木大拙館がオープンしました。間違いなくこの二つは、世界的な評価を受けるコンテンポラリーアートと禅を中心にしたスピリチュアルな空間です。この周辺に、また新しい散策コースができました。そして、私は金沢大学に15年間いて、その前半の7年間は城内にいたのですが、あの城の中にたち込めている歴史の重みというのはすごいものがあり、その鼠多門橋の周辺をつないでいきます。ちょうど「東アジア文化都市」のオープニングは金沢ナイト散歩、ナイトツアーでしたが、そういうものとソワレがうまく組み合わせると、何となく金沢らしい夜の熟成になるのではないかと考えています。あとお二人からさらにご提案が続くと思います。

(大内) 福光太郎さん、金沢青年会議所(JC)の方で一つ企みがおありのようですので、ちょっとご紹介ください。



福光太郎氏 金沢青年会議所理事長

(福光太郎) ありがとうございます。青年会議所の理事長をしている福光でございます。この「とおりゃんせ KANAZAWA FOOD LABO (フードラボ)」というのは、JCで今年企画して、お金を集めて、別に運営会社をつくって立ち上げるのですが、ちょうど来週12月13日にオープンします。一言で言うと、金沢らしい現代版屋台村というイメージです。

背景としては、新幹線が開業して観光都市になりつつあり、地元の人にとって、まちなかににぎわいが少しずつ失われつつあるのではないかと考えていました。そして、駐車場が増え、空き地が増えて、昨日の話のスポンジ化につながっていると思いますが、生活関連施設や昔の商店がどんどんなくなって行って、中心市街地に観光客だけしかいないのではないかと状況になりつつあると考えています。

今、地域コミュニティの規格化なども問題になってきていることがあって、地元の人たちが楽しめて、にぎわいを創出できるような場所を何かつくれないかということを考えてみました。

これはいろいろなデータですが、金沢で飲食業やサービス業が少しずつ減ってきていることや、空き地・空き家が増えていること、駐車場が増えていることをデータにしています。

アプローチ

- ・海外からも評価されている、金沢の「食」に着目
- ・中心市街地活性化の手法として 全国の成功事例が豊富
- ・8～9席（3坪）ほどの空間で、積極的なコミュニケーション

→金沢横丁事業の構想



目的

地元市民が集う魅力ある場所が必要

→まちなかの

賑わい(交流)を創出

// 賑わいの創出を創出する //

1. 賑わいの創出を創出する
2. 賑わいの創出を創出する
3. 賑わいの創出を創出する

場所



コンセプトと特徴



目的としては、まちなかのにぎわい、交流を創出しようということで、金沢には夜、人が集まれる場所がないのです。私が20歳ぐらいのときはナイトクラブが10軒ぐらいありましたが、今はほとんどつぶれてありません。気軽に人が交流できる場所がなかったということもあります。

アプローチとしては、私も全国、海外にも行きますが、金沢の食は皆さんかなり期待してくれていますし、食を楽しみにしているいろいろな所から金沢に人が来ているので、食というものを何か使えないかと考えました。あとは、中心市街地活性化の手法として、全国でかなり豊富な成功事例があるということで、横丁というか、屋台村の事業をしてはどうかと思いました。1店舗が小さくて、8～9席、3坪ぐらいの空間なのですが、カウンターのお客さん同士がコミュニケーションを取れる小さいお店にしようということも考えていました。

場所は、片町という金沢の繁華街にあり、エルビルという本当にと真ん中にある、飲み屋がたくさん入っている有名なビルがあって、そのちょうど裏、ここは神社だったのですが、今は駐車場になっている場所を使っています。昔、とおoryんせ通りという名前で地元の人に親しまれていたもので、そのまま名前に「とおoryんせ」と付けました。

これが当時の神社のときの様子です。

コンセプトと特徴ですが、実験というテーマを一つ掲げていて、フードラボという名前を付けました。大きな店舗では、一般受けを狙わなければならなかったりするのですが、小さな店舗なので、どんどん尖ったコンセプトを持った料理人が集まってくれば面白いと思いました。

こういうイメージでいろいろ作っていて、赤ちょうちんにビールケースを裏返して座るような横丁イメージではなくて、もっと金沢らしく洗練されているけれども、にぎわいはしっかりとつくっていきたいということで、こういうイメージで作っています。

この外観は手描きの絵なのですが、こういうイメージで2階建てにして、小さい店舗が12店舗あります。

このようにVの字になっていて、1階に6店舗、2階に6店舗、小さいお店が12店舗集まっている状態です。なので、本当に気

コンセプトと特徴



軽にはしごできるようになっていて、前面もガラス張りで、中がにぎわっている様子が見えるようになっていました。

特徴は、出店者の出店コストを限りなく抑えて、家賃も1階4万円、2階2万円とかなり安いです。要するに、出店者にとって低リスクになるようにしています。基本的には2年間でお店を出ていただく予定で、ここで練習して、実際に金沢で独立して自分のお店を持っていただくことをゴールにしているのです。開業支援や起業家の育成という部分の意味もかなり含まれています。

コンセプトと特徴



これは、先ほども申し上げましたが、尖ったコンセプトを持って出店していただきたいと思っていて、万人受けする必要はありませんので、本当にこだわりのコンセプトでぜひ出店していただきたいと思っています。今決まっている店舗では、例えば中華料理とシェリー酒のペアリングに特化したお店やエビの専門店、メニューがなく食材しか並んでいないフレンチレストランといった面白いお店が多く決まっています。

コンセプトと特徴

・特徴3

現金は利用できません。キャッシュレスシステムの導入。

日本でも電子マネーやクレジットカードが浸透し、キャッシュレス化が進みます。インバウンド対応も想定。金銭トラブルも防げる。

→従来のような、日々の会計処理が不要、本業に注力できる。

現金を利用できなくして、キャッシュレスシステムを導入し、クレジットカードか電子マネーしか使えないことにしました。最初はいろいろとクレームがあったのですが、実は出店者にもかなりメリットがあって、日々の会計処理が不要になって本業に注力できるということもありますし、従業員やアルバイトとの金銭トラブルなども防げると思っています。

運営会社

大切にしていること

- ① まちなかの活性化
- ② 地域コミュニティを活性化
- ③ 金沢の情報発信基地
- ④ 若手起業家（料理人）を育てる
- ⑤ 日本一おいしい屋台村を目指す

民間企業から事業主を募集して、5社から手が挙がり、そこから選考して新たに運営会社を設立しました。地元の企業30社に出資いただき、この事業をつくっています。今からクラウドファンディングなどで市民の皆さまの広い支援を頂こうと思っています。

運営会社として大切にしていることは、もちろんまちなかの活性化と、あとは地域コミュニティを活性化すること、そして金沢の情報発信基地になればいいと思っています。そして、若手の企業家や料理人を育てること、日本一おいしい屋台村を目指すことです。これが実現できると、金沢が食で面白いまちになるのではないかと考えていて、金沢はかなり食の注目を浴びているので、世界中から食を求めて金沢に人が来るようなまちになればいいと思っています。



今からクラウドファンディングで、若手の工芸作家と組んでこう
いうことを募集しています。

(大内) この種のものは、競合するところが全国にも相当あります
し、世界にもあるので、既にお考えのとおり、さすが金沢、これは
将来熟成するぞということに、ぜひ若手の経済人の方たちには努力
していただきたいと思います。浅田さん、この分野では大先輩格で
すが、何か一言。もしご感想があれば。

(浅田) 夜の熟成というテーマが今回三つ目に入ったきっかけは、
予備の会議の段階で、うちは世界各国の富裕層に多くお越しいた
いでいるのですが、新幹線以降、外国人客がどんどん増えて、年間
4割以上が外国人なのです。そして、うちはなぜかアジアの方がお
泊まりにならないので、欧米で4割超えです。今年4月は99.9%が
外国人だったというぐらいですが、お客さまの声としては、夜の食
事が終わった後にすることがないということを開きます。「どこへ
行ったらいいのかわからないのか」「何かすることはあるのか」とよく相談されます。
それで、ひがし茶屋街やし茶屋街、主計町を提案するのですが、
ご夫婦でいらっしゃる場合、「それは嫌だ」と言われることが多いで
す。「では、他に何かないの？」と言われたときに片町を紹介するわ
けにはいかないとも思います。

お客さまの声としては、「夜の散歩コースはないのか」というのが
あります。例えば珍しいアーキテクチャーをライトアップしていて、
それを見て回るマップやツアーのようなものはないのかと言われる
のですが、食事を終わるのが大体10時ぐらいで、金沢城や兼六園のライトアップは10時で終わってしまうのです。
そうすると、10時以降にライトアップされているようなお勧めできる散歩コースがありません。例えば時間延長す
るとか、これは条例があるのかどうか知りませんが、ライトアップされているといっても照度が非常に暗いと感じま
す。ライトアップバスを旅館組合で運営していますが、ライトアップバスも別にバスの中を真っ暗にするわけではあ
りません。普通のバスで、普通に弱い照明の四高記念館などを回るだけで、あまりお勧めもできません。

金沢市にはとても優秀な建築が幾つかあると思っています、谷口吉郎さん、安藤忠雄さんなどいろいろな有名で素晴
らしい建築があるのですが、例えばそれらをライトアップして夜に回るだけでもとてもすてきだと思うのですが、な
かなか行われません。夜の散歩コースがあるといいなと思います。夜の景観づくりというのが1点あります。

昨日、松岡さんにお示しいただいた五つのステップというか、背景があって、着想があって、課題があって、プロ
セスがあって、成果があるというのが非常に勉強になったのですが、例えば日銀跡地、NHK跡地などいろいろな跡
地問題がある中で、これは着想点ですよね。それをどうするかというゴールがあって、でもそれぞれのNHKや日銀
には背景があるし、課題もすごくあると思うので、これはきちんとプロジェクトを組んで、誰が組むのかは知りませ
んが、進めていかなければならないと思うし、私の立場からすると、そこに夜の景観を課題の一つとして組み入
れるとよりいいなと思いました。

(大内) 実は金沢市は夜間の景観条例を持っているのですが、それもこの会議から出てきました。その頃はちょうど
商店街がシャッター街化していて、これはまずいということで商店街のシャッターを一部シースルーのシャッターに
変えることに対して、市が助成金を支援する制度もできました。それから金沢城周辺で、ただ明るくするのが照明で



浅田久太 開催委員会運営委員

はないので、むしろ落ち着いた照明をということで、陰翳礼讃の話を担当したことをよく覚えています。そんなこともこの会議から出たことです。

さらに議論を進めたいのですが、金沢の市内に幾つか、さまざまな跡地があったり、先ほど福光太一郎さんからあった屋台村もそうですが、スポンジ化しそうな、あるいは建て替えが迫られているような所について、どうしたらいいかを検討している方もおられます。

浦さん、現状で踏み込める範囲でお願いします。

(浦) 「熟成する金沢」というテーマなのですが、昨日の宮田さんのセッションでもあったように、金沢は「革新と伝統」とよく言います。やはり革新があって、その中で伝えられて続(す)べられていく中で伝統ができると思うのです。金沢は元々そういう都市だと思うのですが、必ず若々しい一つのものがある、それと並行して伝統的なものをきちんとつくっていくとか、その対比のバランスのようなものが、実は熟成する都市になっていく上で非常に大事だと思います。

新しいものの象徴として、実は当社ではスポーツ・文化の複合施設のようなものを、国から助成金を頂いていろいろ検討しています。金沢の場合は、長らく MICE をどうしようかという話もあります。先ごろ、JC も地方都市で初めて世界大会を呼び込みましたが、元々そういうオーダーが多くて、しかも金沢でやると集客も何パーセント増しが見込めるということです。ホテルも駅の近くに集積していて、新幹線も通っているということで、今かなりの MICE、コンベンションを断っている状況です。

一番大きな MICE の課題は、何といても人がたくさん入る大きなホールがないことであり、先ごろ JC も結局、産業展示館に金沢のホテルから全部呼んできてパーティーをするということでした。私も実は、泉丘高校の同窓会さえもたくさん来過ぎたら入るところがなくて困る状況です。一方で、例えば福井は1万人規模のサンドーム福井があって、新潟には朱鷺メッセがあります。

実は研究していく中で、日本で最大のコンベンションの誘致会社が言っているのですが、金沢のようにこれだけホテルが駅の近くに集積しているところはないのだそうです。そこに大きな箱が一つあれば、日本ナンバーワンといってもいいだろうし、日本有数のコンベンションシティをつくれるといわれています。それに加えて、見本市等は、もちろん産業展示館もあるのですが、結構老朽化しているところもありますし、そういった部分でもそういう施設があれば拾っていけると思います。

あと、コンサートなどエンターテインメントに関しては、先ほど福井で1万人と言いましたが、いろいろな有名な音楽事務所、企画会社等をいろいろ当たったところ、もし1万人規模のものがあれば、例えば嵐や外タレなどいろいろなコンサートを北陸でやるなら当然、金沢1択になると言っています。もしそういうものが必要ならば、運営に関して出資してもいいと言っています。そういった状況で、コンサートの方も需要が非常に見込めると思います。

加えて言うと、屋内スポーツです。バスケットボールもありますし、ハンドボールもありますし、バレーボールもあります。そういったものを複合で一つ持つことによって、この先非常に変わってくるのではないかと思います。それは何もただ拡大するのではなくて、社会がシュリンクしていく中で、北陸の一つのゲートウェイになって拠点を集積していくことは、時代の流れと必ずしもバッティングするものではないですし、あるいは MICE 機能、あるいはエンターテインメント × 観光のような、新しい産業も呼び込める可能性があると思います。



浦 淳 開催委員会運営委員

今言ったのはのびやかなエンターテインメントの場所であり、例えばまちなかにはもう少し高級な、先ほど鼠多門橋や県立図書館跡地の話もありましたが、あの辺りは世界でもかなり稀有な文化地域になれる可能性があるのです。それらが一体化したゾーンと少しにぎわいのあるゾーンを、駅を挟んで2面に分けて考えていくことは、これからの観光客のリピーターも含めて重要ではないかと思っています。

(大内) 非常に具体的な事例を浦さんからご紹介いただきましたが、いろいろな需要が明らかにあることがここで少し分かってきたと思います。それに対して、行政あるいは経済界としてどう対応するか。後ほど市長さんからもコメントを頂きたいと思いますが、その前にセッション②でももう少し具体的なことを聞きたかったので、米倉さん、三石さんからコメントを頂きたいのです。子どもたちや広い意味での教育についても、これからAIの時代を含むさまざまな展開を深めて、一方で伝統・歴史を重視しながら、そういう視点でやっていく必要があると思うのですが、何か具体的なご提案や、こんなことから取りかかっているかどうかということをお二方から一言ずつ頂けるとありがたいと思います。

(宮田) 教育の話では先ほど私がお話ししたVIVITAのお話があるのですが、今回ものづくりという結構大きなテーマがあって、昨日、三石さんから興味深い歴史のお話を幾つか頂いて、工芸に関して過去にどういったことが行われてきて、工芸の世界はどうだったかというお話もあったので、そこをもう少し深掘りして聞いてみたいと思います。

(三石) 「熟成する金沢」というのは、環境的な側面も非常に大きいと思います。もし金沢が太平洋側にあったなら、恐らく城下町も残っていませんし、工芸は残っていなかったと私は思っています。明治以降、殖産興業で太平洋航路による輸出が盛んになります。ですから、太平洋側に行くと、殖産興業で工場主になるというパターンがあるのです。殖産興業は、酒で言うなら火落ち菌のようなものです。そういう面において日本海側は非常に遅れたといわれていますが、遅れたが故にかえって変な菌が付かず、金沢らしく熟成できたと考えています。

そうはいいながら、工芸の未来を考えていくときに、マネタイズが非常に重要なポイントになってくる。明治のころ、海外輸出品として九谷や、大聖寺で焼いた大聖寺伊万里が輸出品目のトップに挙がっています。これはどのように興ってきたのかというと、優れた媒介者（インターメディエーター）がいたからです。現地に常駐させて、なおかつ国際的な展覧会に果敢に出していきました。出すだけでなく、実際に作った職人をそこに派遣して、西欧を肌で感じて今何が必要なのかというニーズを持ち帰って再び作成させることまでしていたのです。出す一方で、吸収して帰ってきたということが大きな展覧会の効用だったと思うのです。

それで、なぜうまくいかなかったのかというと、うまくいったのですが結局、明治30年以降、陶磁器や工芸品の輸出が落ちていったからです。しかし、それでもジャパン九谷は輸出もし続け、なおかつ内需を高めていきます。外が駄目だと思ったら、ちゃんと内側に転換していきました。外側に出すときにはコーヒーカップやソーサーを作り、国内に出すときには日本版として生活用品に転向していったということがあります。

ここまで遅れを取ってしまった工芸全体の問題として、理由は三つあると思います。一つ目は、標準化されていった生活用品の普及に対して工芸が対応できていなかったことです。特に明治以降の近代化の中で工芸が対応できませんでした。特に高度経済成長以降、それが決定的になっていきます。そして二つ目には、だんだんと良き媒介者が「今これを作ると売れますよ」とか「今こういう流れがありますよ」というふうな双方向で学ぶ機会が失われてしまったことです。三つ目に、固有性が均質化してしまったことだと思います。ジャポニズムに対する慣れが生まれていったと思うのです。日本というのはああいふものではないというプロトタイプ的なものになって、向こうが慣れてしまったのです。やはりジャポニズムというのは、自分たちの文脈に元々なかったが故の衝撃だったわけです。なので、新しい個性を確立していくことが必要だと思うのです。革新と伝統なのですが、まさに海外が見ても、日本人が見ても、「何だ、これは」と思うぐらいの固有性の確立が工芸に求められているのではないかと思います。

近代に登場してくる新技術には二つの効用があると思います。一つは、数量を作れて、なおかつ誰でも作りやすいことです。もう一つは、遠くに飛ばすということです。つまり、空間的近接性です。遠くにあっても、空間的な意味を持たなくなるわけです。電話、ラジオ、インターネット、そしてAIによってさらに情報量が増えていくわけですが、これをいかに使っていくかということです。工芸に対してここまで考えているのは、恐らく金沢のこの瞬間が初めてだと思うのですが、この辺を含意した上で何か新しい未来をつくっていくといいのではないかと思います。

(大内) 米倉さん、今、AIの話が出てきました。

(米倉) 伝統とAIというテーマの中で、AIはどちらかという逆の立ち位置と思われるかもしれませんが、先ほど三石さんがおっしゃっていたように、伝統は破壊と創造の繰り返しでつくられていきます。破壊と創造における破壊とは何なのかというと、過去に起こっている創造がない限り、破壊のしようがありません。つまり、破壊があつてはじめて次の創造物が作られて、また破壊対象が作られていくのだと思います。

今、語られている伝統の部分の要素として非常に重要だと思っているのは、「残したい」という考え方です。今までの「残したい」という思いが、テクノロジーを使うことでデータとして確実に残すことができると思っています。現状、伝統工芸をやられている方々がどういうお気持ちでやられているか分かりませんが、例えば息子さんに継げないという問題があると思います。しかし、息子に継げなくても、必ず誰かに拾ってもらえることをテクノロジーで保証することができるのではないかと思います。AIと伝統工芸をマッチさせる一つの取り組みとして、残したいものに関して徹底したデータを残していく動きを試みるのは面白いのではないかと思います。

昨日、私はAIのお話をしたので、また恐怖心をおおったのではないかと思います。ガートナーの発表で米国の雇用者の47%が10～20年後までに半分ぐらいまで減るといふ発表がありました。それと併せて、2020年にはAIによって消える仕事が180万件であるのに対して、230万件の仕事が創出されるといっているのです。私はこれを実際に体感しています。

当社では、言語処理といって、対話エンジンのような、話しかけると返してくるようなロボットを造っているのですが、コールセンターで導入が進んでいます。コールセンターの中では、本当にベテランの方と新人の方のレベルの違いがすごいらしいです。けれども、年間で90%ほど入れ替わってしまうぐらいの転職率の高さがあります。では、どのように熟練者のノウハウを全員に行き渡らせるかということで、AIが使われていて、熟練者のコミュニケーションに関する完全なコピーを作って、それを新人たちが全部自動的に見られる環境をつくって、新しい質問が来たらそれを見て回答する形を取っています。

その会社はセールスをやっていて、コールセンターで販売しているのですが、セールスの結果が今までの平均より2%上げることができました。これは誰が上げたのかというと、熟練者が上げているのです。熟練者がノウハウをみんなに伝えられる要素としてAIを使っていて、それを新人たちが学習して、さらに自分たちを次のレベルに上げることができているのだと思います。これも小さなお話ですが、まさに破壊と創造の繰り返しを小さなところでやっているのです。これを繰り返していくことで、その空間自体がある種の伝統文化のようなものをつくっていくのではないかと思います。

これを金沢の中でどのようにやっていくかということに関しては、私がお伝えしたように、伝統として残していきたい部分を明確化していくことを試みたらいいのではないかと思います。

(大内) 冒頭に福光委員長が「昨日は余計混乱してしまった」という思いを述べていらっしゃいましたが、私たちも「あれっ、これはどう熟成の話につながるのだろう」と恐れていました。今、セッション①、セッション②の皆さん、それから何人かの方から補足的にいろいろと説明していただいたり、あるいは金沢での具体的な新しい動きについてもご紹介いただきました。多分、全体の方向として決して間違っただけではないのですが、もしかす

るとかつてとは違うやり方が可能になってきているのかもしれませんが。そのことについて十分に熟知した上で、間違っただけでなく方向に行かないと、ひょっとすると逆に熟成せずに危機を迎えてしまうかもしれないということが、今日の前半の議論である程度見えてきたと思います。

この辺で山野市長さんにご感想等を頂いて、後半はもう少し具体的なことに議論を進めていきたいと思っています。それでは市長さん、よろしく申し上げます。



山野之義 金沢市長

(山野) 前半の皆さんのご意見をお聞きして、私の考えをいま一度整理してお話ししたいと思います。

ついこの間まで、ヨーロッパに行っていました。皆さま方も仕事であったり、プライベートで行かれると思うのですが、行くたびに思うのが、夜8時ごろから普通に食事会になったりするのです。そして、9時、10時ごろに食事を終わって外に出ます。いわゆるオープンカフェのような所で寒かったのですが、コートを着てビールを飲んでいる様子も決して少なくなく、拝見していると基本的に文化が違うのかなと思ったりもします。一方では、夜の楽しみ方をよくご存じだと思ったりもしますし、大きな課題だと思っています。

浅田さんから一次情報的なお話も頂きました。切実に感じていて、浦さんがおっしゃったようないろいろなコンベンションは少しお金も時間もかかると思いますので、まずは既存の資産を有効に使っていければと考えています。金沢市のまちなかには鈴木大拙館、ふるさと偉人館、能楽美術館などがあり、役所が管理しています。大体夜6時で閉まるのですが、私が市長になった翌年の2011年度から、時間延長しています。ただ、あのまま時間延長しても人は来ないので、ミニコンサートやミニ講演会などを開催しながら、少し時間を延長することを実験的に2011年度から始めました。元々、音響などが充実している施設ではないのですが、私はだいたい定着しつつあると思っています。ただ、元々がコンサートホールではないので、10人から多くても20～30人しか入れませんから、それほど大々的なものではありませんが、今はゴールデンウィーク期間中、夏休み、秋ごろにも実施していますし、さらに充実していかなければならないと思っています。

ライトアップについても問題意識をずっと持っていて、例えば2年ぐらいかかりましたが、浅野川に架かっている浅野川大橋、梅ノ橋、中ノ橋の三つの橋をライトアップしたり、武家屋敷のライトアップも当然ギンギラギンのライトアップではなく、金沢らしい、しっとりとした、落ち着いた、浮き上がるような、暖色系を意識したライトアップを、少しずつではありますが行っています。

特に今年度から、都心軸にランドマーク的なライトアップを意識して、金沢駅の鼓門であったり、北國銀行さんのご理解を頂いて北國銀行武蔵ヶ辻支店のライトアップをしました。来年度には尾山神社の神門などでも実施します。こうした都心軸のランドマーク的なものは、夜12時まで実施しています。ただ、浅野川の橋や武家屋敷は、今おっしゃっていただいたように、食事を終えた後、楽しめるような時間にできているのか、そしてきちんと告知できているのかをいま一度確認しながら、十分伝わっていないならば、きちんとお伝えしなければなりませんし、時間をもう少し工夫しなければならないならば、工夫していかなければならないと思います。そこを整理することによって、まずは金沢が今持っている資産を有効に活用した夜の楽しみ、ナイトエンターテインメントに取り組むと同時に、浦さんがおっしゃったような課題に対応しながら、充実していかなければならないと思っています。

もう一つは、跡地の話が出ました。実は先般、東急電鉄の常務さんに市長室にお越しいただいて、いろいろと意見交換をさせていただきました。日銀の跡地は今現在、日銀の所有なので軽々なことを申し上げることはできませんけれ

ども、将来跡地になるであろう所は、単体で議論したら多分マンションかホテルができて終わってしまうのではないかと思います。それはそれで大事なことなのですが、東急電鉄さんは皆さんご存じのとおり、東京の二子玉川などを30～40年かけていろいろやっています。

厳密には会社が違いますし、グループ会社でしょうけれども、ホテルがあって、東急スクエアがあって、映画街だった所は今大きな駐車場になっています。間に用水があります。時間がかかるかもしれませんが、その辺りを全体として見ていくことが大事なのかなと思います。日銀はすごく趣のある建物でもありますし、ある種ランドマークになっていますが、幸か不幸か、今の日銀がにぎわいを生んでいるかといったら、生んでいないものでもありますし、そこは少し丁寧に話し合いながら、少し広いエリアでどんなことができるかを皆さんで話し合っていくことが必要なのかなと思います。浅田さんから「誰がやるのか」という話がありましたが、ここはやはり行政が、行司役という表現は失礼かもしれませんが、そんな形で市が入っていくことが大事なのかなという思いを持っています。これは議会の皆さんや中心商店街の皆さんのご意見をお聞きしていかなければなりません、そのようにやっていかなければならないと思っています。

あと、NHKさんの跡地もありますが、県立図書館の跡地の話も出ました。隣に社会福祉会館もあります。一義的には石川県の当局の方でお考えだと思いますが、当然、石川県当局が単体で考えるのではなくて、鈴木大拙館もあるし、中村記念美術館もあるし、ちょっと上れば県立美術館もあるし、県立美術館の横には工芸館も造っています。そんなことを考えると、県にとっても市にとっても、あそこはエリアとして考えていくことが大切だと思います。日銀もそうですが、エリアとして考えていくことによって、跡地になるであろう問題に対応していかなければならないという思いを持っているところであり、これからいろいろな皆さん方と意見交換をしながら、どんな方向に進んでいくかを考えていきたいと思っています。

(大内) 金沢らしく味付けをしながら、夜の景観、あるいは夜のまちをどうするかということについて、そしてさまざまな跡地がこれから出てくるわけですが、そうした跡地について、市長さんの立場もおありですが、私からすると随分踏み込んでお話いただきました。市長さんのコメントに対して、何か。水野先生、よろしければご発言ください。

(水野) 大変前向きで挑戦的なご意見を頂いて非常にびっくりしているというか、うれしい限りです。金沢の都心は、普通の都市の都心と全く違った姿を35年ぐらい前から見せていて、兼六園周辺文化ゾーンという形で始めて以来、文化施設が集積され、そこには歴史的な集積と現代的な集積もあります。それから庭園や広場といった緑地がたくさんあります。こんな都心は日本では珍しく、ヨーロッパにもあまりない事例です。われわれが自慢したいこの場所に、さらに日銀などいろいろなものを加えると、この都心が本当に熟成する方向に向かうのではないかなと思っています。ぜひ皆さんの知恵を結集しながら、金沢が持っている歴史的情操性や文化的まちづくり、あるいは自然の恵みを生かした地域づくりなども含めて、ユニークな都心を築いていきたいとますます思います。

(大内) 相当先を見据えながらも、今まで引き継いできた金沢のいいところを踏まえながら、慎重かつ確実に前に進むステップを踏まないと、今のお話は下手をすると大失敗する危険もあるわけですから、そこはぜひ考えていきたいと思っています。米沢さんからどうぞ。

(米沢) NHKの跡地は来年3月に入札と聞いているのです。それについては、どうなされますか。せっかく大手門の中町通りをいい感じできつくり変えて、用水も流していただいたし、あの真ん中の500坪にマンション等ができると、せっかくしてきたことが台無しになると思います。河北門からずっと出て、主計町やひがしまで歩くにはとてもいい通りだと思っているのですが、あの500坪はなかなか大きいと思います。NHKの発表によると、優先順位としては、

公共に買っていただくのが一番いいと発表されているのですが。

(山野) 申し訳ありません。情報をきちんとつかんでいませんでした。お城のすぐ横でもありますし、金沢市にとっても、石川県にとっても、北陸にとっても大切な場所ですので、問題意識を持ってすぐ調べます。

(大内) ありがとうございます。後半は少し具体的に、都市的な広がりもイメージしながら議論を進めていきたいと思うのですが、清水さん、半田さん、本山さんあたりから、昨日の議論を踏まえて、あるいは今日の具体的な議論から、どなたからでも結構ですが、何かご発言いただけますか。

(半田) 1968年に「金沢市伝統環境保存条例」ができました。50年前なのです。1968年は、カルチャーもすごくキーワードになっていて、既存の価値観を破壊したり、新しい創造というものが出てきています。写真などを見てもこれまでのきれいな写真ではなくて、わざわざ粒子を粗くしたような、森山大道や中平卓馬といった人が活躍したのが1968年です。学生運動もあったわけですが、それから、いわゆる銀塩写真はなくなってしまって、ほとんどのものがデジタルになっています。だから、現像することはありません。ソフトでいろいろな色味に簡単に換えられますし、スマホなどにもAIが入っていて、それなりにきれいに撮れて、インスタ映えするものが自動的に撮れるような時代になってしまっています。一つは、そういったことでAIとアナログ的なものが非常に融合していると思うのです。

それともう一つは、最近アナログに再び価値観があるのではないかというのが結構出てきました。CDはどうでもよくなって、今はレコードが新たに発売されてきています。宮田さんがおっしゃっていたように、ものづくりであるとか、インバウンドの観光でも体験型であるとか、経験のようなものの方がインバウンドに人気が出てきているのではないか。そうすると、デジタルはデジタルで、ITやAIがものづくりや技術の基本的なところにあるのですが、最後はやはり人間としてアナログの部分が非常に大事になってくるのではないか。金沢はデジタルやAIを基本にしつつも、最終的にはアナログの世界を大事にしていくことが熟成につながるのではないかと思います。

「夜を熟成させる」ということですが、金沢でも割とインバウンドの方に音楽を聞かせたり、いい意味でジャズやいろいろな分野のバーが結構夜遅くまでやっていたりするので、そういったものを紹介できる態勢があればいいと思います。ソウルの昌徳宮(チャンドクン)という世界遺産は、週末に数十人規模のナイトツアーを実施しています。それも、1日は外国人だけのツアーなのです。インターネットで申し込むのですが、私も行ったときには全部埋まっていました。そのように、金沢城や兼六園などでも、インバウンドの客に夜景を含めてゆっくと楽しんでいただけるものも、やろうと思えば案外できるのではないかという気がしています。

跡地利用について市長さんをお願いしたいのは、小学校を統廃合して、小学校の跡地がこれから結構出てきます。そこが全て単なる建売住宅になってしまって、非常に惜しいと思います。もう少し校下のコミュニティができるような跡地利用も考えていただきたいと思っています。

(清水) 自分は郊外に住んでいます。スポンジ化の話があったのですが、自分が住んでいるのは大乘寺丘陵に囲まれた高尾台というまちで、全部で700世帯ありますが、班ごとに人口構成や高齢化率が全く違うのです。全部で30の班があるのですが、高齢者人口比率が8%ほどの班から最大58%の班もあります。まちなかに出掛けていくと、中心部がにぎわって、歴史・伝統も含めてどんどん豊かになっていき、心洗われるようなまちになることで人がどんどん集まります。結局、自分もまちなかに出て行って楽しむ方ですが、一番長くいるのが自分の住んでいる周辺です。

その自分のコミュニティをどう活性化しようかと考えると、水野さんが「きめ細かなまちづくりは極めて大切だ」とおっしゃっていましたが、自分の住んでいる地域に落とし込んだ上でやらなければいけないと思っています。特に災害などを考えた場合、自分の住んでいる周辺できちんとしたコミュニティをどう保っていけばいいかという中で、幸いなことに2014～2018年の5年間で、自分の地域は人口が19.5%伸びているのです。まちなかのスポンジ現象以

外に、細かな面でやっていく必要があるという部分でヒントが欲しいなと思って、自分のことしか考えていなかったのですが。



本山陽子 開催委員会運営委員

(本山) 文化やアートをマネタイズし、世界に通用するマーケットの場所を金沢につくるために、KOGEI Art Fair Kanazawa を昨年から立ち上げて、今年2回目を迎えることができました。工芸の分野で世界と直接つながって、かつ自ら発展する場というのは、作るだけではなくて流通する場でもあるし、人が集うことで知識が集積していく場にもなり得るので、非常に重要なプラットフォームを構築できるのではないかと考えています。

アートや工芸品を見るということは、対AIではないのですが、究極のリアルの体験にもつながっていきます。あえてこのまちでフェアをすることで、あえて金沢にやって来る、わざわざそのために金沢のまちを訪れるという相乗効果も生まれると思うので重要だと思います。

取りあえず昨年、そういう場所をつくったという状況で、それはまだ孵化したばかりです。さらに金沢のまちにマーケットをつくっていくためには、さらなる熟成を目指して成長を醸成していかなければならない段階に入ってきていると思うのですが、さらに発信、プロモーションに力を入れなければならないと考えています。

フェアの質を落とさず、高めていくのは当然なのですが、金沢の工芸と食というフックもあるし、そういうイベントの組み合わせであったり、さらにはキュレーションの21世紀美術館や県立美術館などコレクションを持っているところ、さらには2020年には国立の工芸館もやって来ます。そういったところと協働する形でフェアの発展形というか、金沢だからできるタグの組み方もできたらいいなと思っています。

ナイトカルチャーに関してですが、山出市長が2011年にナイトミュージアムという形でいろいろな事業を立ち上げたときに、金沢近郊にあるアートスペースの集まりで金沢アートスペースリンクという連携があるのですが、金沢の芸術創造機構からお声掛けいただいて協働する形で、2012年と2013年にナイトギャラリーを開催しました。発想はとても面白いのですが、連携が中途半端だったり、新幹線開業前でもあり、インバウンドのイの字もないときでした。しかし、夜の文化を楽しむというか、飲食以外でのコンテンツとしての可能性があると思うので、官民超えての相乗効果で、例えばギャラリーだと若い作家を囲んで新作を見ながらお酒を飲むような、ある意味で豊かな文化の場所が創出されると思うので、ナイトミュージアムやギャラリーの広報など、相互乗り入れの形で発信していくような協働体制が取れたらいいなと思っています。

(大内) イタリアに行くと、いい時間になるとパティオにみんな集まって、音楽会を開いたり、飲んだりしている世界が当たり前になっています。

この後、続いて松岡さん、昨日は建築家として福岡の話をご紹介いただきましたが、金沢についても、今の話も踏まえて何か一言頂ければありがたいです。

(松岡) ナイトライフ担当なので、かなり責任を感じているのです。私は昨日、五つのステップの話をしたのですが、課題が何なのかというのがあまり語られていないような気がしています。インバウンドの課題もあれば、例えば工芸で、作り手と消費者との間のブリッジのようなものが薄かったり、または都市的な課題もあります。例えば中心部で、

一人住まいの高齢者が増えていたり、スポンジ化した場所ができたり、住み手である市民にとっての課題がまだ全部洗い出されていないような気がします。

これをナイトライフというふうに変えて、その中に課題を一度全部投げ込んでみて、設定する必要があるのかなと思います。例えば子どもの夜の過ごし方というもの、もしかしたらゲームにすごくハマっていたり、文化的に育つ環境がなかったりします。最終成果物が何なのかというのは、すてきな夜間景観だけではないのではないのでしょうか。例えば金沢の場合、情緒や歴史性がしっかりある所なので、むしろ闇を楽しむこともあるかもしれないし、浅田さんのお客さまで言うと、金沢は雨が多いので雨を楽しむ夜があるかもしれません。

そうすると、まちなかの駐車場問題とそれがどう関わるのか。もしかしたら金沢で月に1回、真っ暗な日をつくったら、子どもが天文や星にすごく興味を持って、「金沢の子は天文学をやる子が多いよね」ということになったりするかもしれません。課題の設定と最終成果物の次元を上げていくというのは、食育や知育というように、例えば闇を育てるとか、闇の暗さや闇の意味を子どもに教えることに転嫁していくというのか、そういうことを総称して金沢のナイトライフだと思うのです。インバウンドはインバウンドで市民の課題であり、そういうことをきっちりと議論することは、金沢にはベースがあるので、今お話ししたようにいろいろな展開があるのではないかと思います。

例えば夜のパーキングは車があまり止まっていないと思うのですが、駐車場に水琴窟があって、夜に駐車場を歩くと水琴窟の音を聞けるのもいいでしょう。思いつきですけども。お金を使う場所や、食が素晴らしいというのはもう金沢にしっかりあるし、それはあまり課題ではないという気がします。もしかしたら工芸と消費者をつないだり、また作家をつないだり、買い手としては実は物の美しさだけにとらわれるのではなくて、作り手のストーリーや背景をもっと知りたいですよね。では、それをどうつなげていくのか、夜につなげていくのか、ブリッジ役を育てていくのかという気がしました。

(太下) 他の分科会のコメントもよろしいですかね。今日はそういうことも考えていかなければならない場面だと思うのです。水野さんが先ほどセクション①の報告で、金沢は木造都市なのだという指摘をされていました。例えば東京のような都市の不燃化とは違う知恵が必要だという指摘で、とても重要なことだと思って聞いていました。日本の都市防災を考えると、エポックメイキングは今から300年前で、テレビドラマで有名な大岡越前がいるは四十八組の町火消を作りました。これが本格的な都市防災のスタートであると考えれば、2年後にちょうど300周年になります。こういう節目の年をめぐって、金沢らしい新しい都市防火・都市防災の在り方を金沢から世界に発信していくことも、非常に面白い取り組みになるのではないかと思います。

セクション②が先端的なテーマだったので、他の分科会との結び付きが悩ましいところなのです。AIについては言いたいこともあるのですが、ちょっと置いておいて、ブロックチェーンの話もありました。ブロックチェーンというのは、今ではもっぱら仮想通貨を支える技術として知られていますが、私は別に仮想通貨だけに使える技術ではないと思っています。ブロックチェーンというのは、昨日のプレゼンテーションにもありましたが、非常に低コストでセキュアな台帳を作る、情報をストレージできるところが一番のポイントだと思います。

そういった意味ではセクション①とも関連してきて、まちづくりの情報は今、登記簿などの非常にアナログな形で保存されていますが、ブロックチェーンに全部移してしまうと、非常に低コストで、しかもセキュアです。しかも、例えばブロックチェーンの情報の中に登記簿情報の他、法規制や土地利用データ、賃貸借、担保の情報を全部載せることができますから、公開・非公開の区分も含めて非常に運用しやすい形になるのではないかと考えています。多分、世界中でそんなことをやっているところはないのですが、もし金沢でそういう社会実験ができたら面白いと思いました。

あと、JCの福光理事長から、新しい食の提案として「とおりゃんせフードラボ」の話がありました。そういう実際に体験できる新しい飲食の場も必要なのですが、文化都市金沢として考えると、実際に食べる場だけでなく、私は



大下義之氏 三菱UFJリサーチ&コンサルティング芸術・文化政策センター長

食文化のミュージアムがあるべきではないかと思っています。私は最近あちこちで言っているのですが、2015年にミラノであった万博は総合博覧会としては史上初めて食をテーマにした博覧会で、ご案内の方も多いと思いますが、その中で日本のパビリオンはものすごく高い評価だったのです。最後には金賞も受賞しました。当然、大人気だったのです。

万博の仕組みは、大まかに言うとディズニーランドのような感じで、メインゲートがあって、中に各パビリオンがあります。朝10時に全てオープンするのですが、10時の時点でメインゲートの外にずらっと行列ができて、ゲートが開くと皆さん目当てのパビリオンに走って行って、10時10分ごろには人気のパビリオンの周りには行列ができる仕組みです。私はちょうど終わり間際に行ったのですが、日本パビリオンの列の最後尾に待ち時間の表示が出ていたのです。

これは何分待ちかというクイズなのですが、絶対当たらないクイズで、「540分待ち」という表示が出ていたのです。あり得ないですよ。

9時間です。だから、朝10時に並んでも夜7時にならないと入れないのに、みんな並んでいるのです。私は最初、イタリア人をはじめヨーロッパの人は割り算が苦手なのかなとも考えたのですが、そうではなくて実は日本人が気づいていないのだけれども、日本の食文化に対する熱烈な需要がそこにあるのです。ちなみに万博の入場料は大人5000円ほどかかります。5000円を払って、一日を棒にしても体験してみたいコンテンツが日本の食文化なのです。

私はそのような食文化のミュージアムが日本に幾つかあってもいいと思うのです。もちろんその中で筆頭に上がってくるのが、この金沢ではないかと思っています。これはインバウンドの一つの魅力施設になると同時に、先ほど松岡さんが教育の話をされましたが、子どもの食育の機能も持ち得ますし、ぜひこれを真面目に考えていただけないかと思います。

そのことを考えるときに、先ほど山野市長も米沢さんもおっしゃっていましたが、エリアで考える必要があります。ご案内のとおり、金沢の中心地は本当に特殊なエリアです。他の都市にないようなミュージアムとして21世紀美術館、鈴木大拙館、県立美術館、歴史博物館、そして2020年には国立の工芸館ができて、お城もあれば庭園もあります。そういうエリアにさらに食文化のミュージアムがあると、本当に世界に類を見ないような文化ゾーン、ミュージアムコンプレックスになるのではないかと思います。さらに夜間も活用していくといいと思います。

ただ、私も国立美術館の理事を務めていて思うのですが、ミュージアムの夜間開館は全く割に合わないのです。まず現状、人は夜にミュージアムへ行く習慣がないので、人は来ませんし、皆さん経営者なのでお分かりだと思いますが、開けておくと人件費や水道・光熱費など経費がかかります。だから、誰もやりたくありません。*官邸も夜開けると言っているから、しょうがなく開けるということを進めているのですが*、例えばナイトタイムだけスポンサーを付けて、金沢中心部のミュージアム全部をライトアップしながら開けるとか、夜だけの特別な対応を考える形で新しいマネタイズ、ファンドレージングをすることもあり得るのではないのでしょうか。いろいろな知恵を出しながら活用していくことがこれからは求められると思っています。

(福光会長) 松岡さんが昨日、「ナイトカルチャーを価値転換して考えなければ駄目だ」とおっしゃっておられたのは、先ほど言われたことでいいのですね。

(松岡) これを話そうと思ったら3時間ほど話せると思うのですが、単に享乐的というか、または消費行動にすぐつながるようなことだけがナイトライフではないのではないかと思います。

(福光会長) ナイトカルチャーという意味ですか。夜の文化を捉えるというのは、飲食も含むのですか。

(松岡) そうだと思います。飲食ももちろん含まれると思います。



福光松太郎 開催委員会会長

(福光会長) そういう意味では、大体そう違ってないのだろうと思いますので、私が思ったことを話します。今、太下さんから大変いいお話が出ました。県で鼠多門橋を付けると、本多町からずっと上がって行って、工芸館へ行って、県立美術館へ行って、兼六園へ入って、兼六園の中をずっと回って、尾山神社、長町までつながります。あのルートを夜、素晴らしいルートにすると大きなきっかけになるのではないかと思います。それは常設的にすべきなのですが、それができたら、できたときの記念としてスタートしてもいいのですが、ナイトカルチャー月間のようなことをして、今おっしゃったように、スポンサーも取って、県も市も一緒になって、各文化施設のナイトミュージアムやナイトギャラリーなど全部一遍に、夜のプロモーションをやってみることがまず最初のステップではないかと思っています。それでうまくいくようだったら、だんだん期間を延ばしていけばいいし、一回やってみて分かることは結構たくさんあると思います。そういうやり方で飲食ではない夜の過ごし方をうまくやっ

ていくことがまずスタートではないかと思いました。

もう一つ、食文化ミュージアムのことをおっしゃっていただきました。これが跡地を中心にした核になっていくものだと思います。食文化ミュージアムと工芸ミュージアムがないのです。今、「平成の百工比照」は美大で収集してあるので、あれはしまっているのです。あれは創造都市のときですよ。国際会議のときに集めてきたものが今、美大の倉庫に入っていると思います。常設化すると、工芸ミュージアムの核になると思います。百工比照のことを言うと三石さんが何か言われるかもしれませんが。ですから、食と工芸の核としてのミュージアムはしっかり考えていくべきではないかと思っています。

(大内) 山野市長から、立場を離れてでも結構ですけれども。

(山野) 先ほど偉そうにナイトミュージアムと言いましたが、元々それほど広いところではありませんから、たくさんの方にお越しいただくのですが、やりながらも一つパンチがないという思いはありました。太下さんがおっしゃったように、役所が抱えているからそうなのかもしれません。そこは市だけではなく、県や民間も含めてやっていくことで、パンチというか勢い、発信力が出てくるのかなと感じました。

(大内) 先ほど浅田さんからも、欧米の方が夜に独特の興味をお持ちだという話がありました。欧米から来られる方で、ある種の教養をお持ちの方たちはほとんど必ず、谷崎純一郎の『陰翳礼讃』を読んでいます。あれはペーパーバックになっていますので読んでいますし、岡倉天心の『茶の本』であったり、鈴木大拙の『禅の研究』なども必ず読んでから来られて、あれをイメージしながら日本を観光している方たちがおられます。そういう方たちを失望させないためとか、そういう方たちにこそ来ていただくと、「ああ、これが谷崎が言っていたことか」という喜びや発見があるのではないかと思います。

それだけではなくて、具体的に都市計画的なことで、竹村先生にお願いします。公だけでなく民の力というか、例えば都市計画でも、必ずしも公が全て行う時代ではなくなってきています。かといって、民間の力を安易に入れてそれでいいかということでもないの、具体的な例をご紹介いただきながら、民や官民の仕組みのことをご紹介いただけますか。

(竹村) これまでの都市計画は行政主導で、トップダウン的なところはありました。それがだんだん市民からボトムアップして、フラットな関係で官民協働していく形で進めていくべきだと思っています。スポンジ化がどんどん進んでいるときに、人間ということとコンバージョンしていくことの二つが、今のスポンジ化では大事になっていると思います。

昨日の熟成の話で、特にこういうことを進めていくときには、都市の核も確保しなければならない、市民も醸成していかなければならない、交流やにぎわいも醸成しなければならないというふうに三つの視座を言っていました。最終的な提案として1時間分を15分でお話ししましたが、公共的空間に変えていく、例えばコインパーキングなどもまちなか広場にしていって、あるいは先ほどあった人間優先の道のように、道空間にコンバージョンをしていくようなものというのは、人間がいるからコミュニティもあり、交流があり、それが最終的にまちづくりにつながっていくのだと思っています。

人間優先でコンバージョンというのは、歴史・文化などこれまで蓄積した非常にいいものがあるので、小学校の統廃合であるとか、金沢町家や空き店舗をしっかりと、スクラップ・アンド・ビルドだけではなくて、それを生かしていくことが必要です。コンバージョンといっても、破壊というよりも非破壊的創造というか、破壊しないでその上に積み上げていくことです。コミュニティは壊れたらそれで終わりですから。そういうところを対応していくと、新たなニーズや交流によって新しい文化も生まれスパイラル状に高まっていって、まち全体の熟成がなされると思います。

(大内) 佐々木先生、どうぞ。

(佐々木) いろいろな角度から、熟成についての具体的な案がかなり、それこそ熟成してきました。われわれがこの会議を開いて間もなく20年になります。当初、福光さんとは取りあえず10年やってみようということで始めたのですが、そのときの社会情勢と今を考えると、紛れもなくIoTを超えてAIの時代になっています。そのことで創造都市という考え方が古くなるかという、逆にもう一度光が当たっています。そういったことを受けて、宮田さんのVIVITAがあります。VIVITAというのは、AI時代の新しい子どもの育ち方を目指しています。そうすると、そこにはこれまでと違い、もっと自由でのびやかに感性や美意識を育てないと、AIを使い回すような人が生まれないのです。そうしたことがアートの表現にも影響を与えてきました。

逆に言うと、コンテンポラリーアートというのは絵画から完全に離れつつあって、さまざまなインスタレーションに変化していき、映像表現になり、そしてつい最近ではもう一回、工芸というか、手で造形していくところに戻ってきているのです。そのことは、例えばイギリスではアーツカウンシルがずっと芸術の支援をしてきたのですが、クラフトカウンシルというものが新たにアーツカウンシルの中にできたのです。これは2005年のことです。そのことに影響を受けて、アジアで最もビビッドに影響を受けるのは韓国です。韓国政府は、クラフトデザインファンデーションをすぐつくり、クラフトトレンドフェアを始めました。

2週間前、私はソウルに招かれて、そこで初めて国際シンポジウムが組まれて、行ってみたら金沢をケーススタディとして最初にやることになっていたのです。びっくりしたのは、大樋長左衛門さんがいたのです。私と大樋さんが第1セッションで問題提起をしました。なぜ金沢はクラフトによって創造都市になっているのか、都市を変えてきたのかということ。これをソウルの財団のトップがどこで知ったかという、2015年にここで創造都市会議を開いたことが一つのきっかけになっています。

その後のセッションは、スペインのロエベという企業の財団が2年前に世界的な工芸のアワードを始めたのです。その財団のトップは創業者の孫娘です。この方がじきじきに来て、自分たちが考えること、なぜ今世界的な工芸のアワードが必要かということを書いていました。そして、イギリスでは、クラフトカウンシルが始めたコレクトという展示会があるので、その担当者が来ています。そして、フランスのエルメスが世界中で展開しているメゾンエルメスが、この中でどういうふうに通業にアプローチするかという話をしていました。

そうすると、実は一昨日、東アジア文化都市のクロージングをやった中で講評したのですが、欧州文化首都という一つの目標があります。それで、東アジア文化都市事業を金沢は成功させました。その成功の成果をどうするのか、レガシーをどうするのかといったときに、世界工芸文化首都というもっと尖った目標をこの際出していったらどうか。もちろんそのときにはcraftという英語でいくのか、あえてわれわれはKOGEIと言っていますが、どちらでいくのかというのは難しいところですが、これを例えば来年、ユネスコ創造都市認定10周年という一つの大きな節目に当たって、世界のさまざまな有力な創造都市が集まって、あるいは市長を呼んでそこで宣言するのもありかなと思います。

間もなくこの会議自体が20周年です。先ほど太下さんが300年の話をしていましたが、何か節目の年に当たってさらに一歩深めていくことが工芸と食文化で熟成することなのであれば、そうした方向にいろいろなイベントや構想をつなげていくようなことをぜひお考えいただけないかと思っています。

(大内) 世界工芸文化首都というのを、もう少しお願いします。要するに、金沢が宣言するということか、そういうネットワークをつくるということか、どちらですか。

(佐々木) 両方です。

(大内) まず宣言するということですね。要するに、欧州文化首都みたいな、欧米アジア文化都市みたいなことですね。

(佐々木) 実は「世界工芸文化首都」という言葉はありません。だから、先に言わなければなりません。それぞれの国の工芸都市はあるかもしれませんが、工芸首都という考え方はなかったと思います。例えば石川は工芸王国だといっても、これはドメスティックな話です。われわれは、工芸は伝統工芸だけではなくて、現代工芸があり、未来工芸があるということを展開してきました。そういったことが今や金沢モデルとして評価され、世界的に認知されつつあることを踏まえて、次のステップに行くのです。

(大内) ちょっと議論してみると、要するに金沢市が世界工芸文化首都を宣言した上で、幾つかの都市を選んで「工芸文化首都」という仕組みをつくる。それを後で文化庁が何かしてくれるということでしょうけど、そこが大事ですね。

(佐々木) 文化庁は2020年に世界工芸サミットを石川県で開くと決めているのです。その前段に工芸館が2020年に来るわけです。だから、その組み方なのです。来てから手を挙げるのではなくて、準備していくということですね。

(山野) 東アジア文化都市事業が先般、金沢は閉幕し、今は釜山広域市の閉幕に合わせて副市長をはじめ市の職員も行ってきます。今週、佐々木さんとお食事であったり、立ち話であったり、こういう会議などで3、4回お会いし、いろいろなヒントをもらって、今度の議会でこんな話をできればいいなと思っていたことを今、全部おっしゃっていただきました。でも、方向性としては間違いなく、その方向性で進んでいくべきだと私は思っています。ただ、手続きや仕組みづくりはいま一度精査しなければなりません、大きな方向性としては、そうだと思っています。

2015年の世界大会があって、2018年の東アジア文化都市事業があって、2020年は、先ほどおっしゃっていただい

たように、文化庁が石川県で世界工芸サミットを開くと発表しています。そんな流れの中で、決して流れに流されるという意味ではなくて、きちんと捉えた上で金沢の主張をしていくことはとても大切なことだと思います。ヒントを頂いたことも踏まえ手続きを取りながら方向を進めていければと思っています。

(浦) 「熟成する都市」というテーマなのですが、中から見ていた金沢は熟成させていかなければならないのですが、一方で視点を上げると、日本がこれからどんどんシュリンクしていく中で、金沢は今まで災害もあまりありませんし、2022年度には北陸新幹線が福井まで開通して、2035年には関西圏まで開通します。これだけ災害も少なく、日本海側の一つのルートができると、日本海側の拠点都市として金沢は、いろいろな国ともやりとりをしている中で期待がものすごく高いと思っています。

金沢が日本海側の一つの拠点になっていくような意識で取り組むかどうかです。取り組みたいかどうかではなくて、これは日本、北陸の一つのゲートウエーとして金沢を考えていくことは必要かなと思っています。その中で、今日は市長も来られて、先ほど竹村さんからコストというか、官民連携のような仕組みのことも言われました。今日のいろいろな議論の中では、やはり全部がコストがかかることだと思うのです。それを全て公が担っていくわけにはいきません。JCのプロジェクトには私も協賛しましたが、民間で若者らしいトライアルだなと思っています。その中で、先ほどのスポーツ・文化施設の方もぎりぎりまで予算を詰めて、何とか官民連携の形をつくっていくときに、先ほど言った金沢の将来的な立ち位置を考えると、実質的にコストをどうしていくか、官民連携の仕組みをどうつくっていくかが「熟成する金沢」のもう一つの課題だろうと思っています。

(大内) 金沢学会としての宣言をします。

皆さんの話を聞いていて、昨日の一番最初に福光さんから、熟成に失敗した酒を「ひねた酒」という話を聞いて、そういえばそんな言葉があったなと思いました。ただ、熟成という言葉をどのように捉えるかというのは、今日もいろいろと議論があったし、その中からそれぞれが考えなければならないのですが、発酵していく世界というのは、それぞれの蔵に付いた酵母菌のように、見えないもの、科学的にもよく分からないものが実は大きく作用していることは確かです。私も東京から見ていて、同じ夜の問題、あるいは人間中心のまちづくりの問題、あるいはAIをどのように金沢で導入していくか、とんでもないアーカイブというか、記録ができる社会になるようですが、多分それをやっても、金沢が元々持っている酵母の力が働いて、さすがに金沢でやるとこうなるのだというところを私は



大内 浩 議長

見てみたいし、そういう努力をしてみたい。ただ、それは科学的によく分かりません。分からないけれども、ここに流れる風土や歴史に根付いた何かがある。その何かというのは、科学的に証明しない方が面白いと思いますが、その味付けのような世界がこの金沢にあることを大切にしながら、ぜひ皆さんそれぞれのお立場で前に進んでいただけるとありがたいと改めて思った次第です。今年の金沢学会は「熟成する金沢—文化都市を深める—」というテーマで2日間にわたり、皆さんのご協力の下で大変意義のある時間を過ごせたと思います。ありがとうございました。

金沢学会 2018 宣言

「AI時代の中でこそ、感性と体験が新たな価値を生む。金沢を熟成させるには、培ってきた歴史と美意識や遊び心を持つ市民文化により、まちづくりとものづくりを磨き高めることである」

閉会あいさつ



金沢創造都市会議開催委員会実行副委員長
一般社団法人金沢経済同友会副代表幹事
米沢 寛

一言御礼を述べたいと思います。大変充実した2日間になりました。参加した皆さん方には、このまちに対してたくさんのアイデア、ご提言を頂き、心から感謝申し上げます。また、山野市長におかれては大変お忙しい中、ご出席いただき、金沢のまちなかに出てくる跡地について、「積極的に行司役をする」というお言葉を頂いたので、安心しています。絶対にそれが必要だと思っていましたので、心から感謝申し上げたいと思います。私たちも、いい跡地利用になるように精いっぱい応援したいと思っています。

いつも創造都市会議・金沢学会が終わった後に、この委員会でワークショップをつくって実験をして、うまくいったらまちの装置とするわけですが、先ほど福光会長から、夜の散歩コースについて実験しようという話がありました。鼠多門橋が一本できることによって周遊ルートができます。先日、フランス人のデザイナーの女性とその道を歩いてみたら、「私にライトアップをさせなさい」と言われました。ライトアップの技術はヨーロッパが進んでいて、「今までなぜヨーロッパのデザイナーをコンペに参加させなかったの？」と言われていたのです。そういう意味で、ワークショップの中で、ライトアップですからいろいろな照らし方の実験もできていると思っています。日本人のデザイナーだけでなく、ヨーロッパのいろいろなデザイナーの皆さんにもご参加いただくといいと思っています。

ともあれ、前回の創造都市会議、今年の金沢学会で、私は金沢のまちはAIに向いていないと思っていたのですが、内発発展の金沢、複雑で多様性がある金沢だからこそ、AI向きであることが、この2回の会議で十分分かりました。ぜひともたくさんの皆さんのお力添えで、このまちを良くしたいと思っていますので、この2日間に心から感謝申し上げて、閉会の挨拶とさせていただきます。ありがとうございました。

(文責 事務局)

■横一文字看板【W5400×H600】



■コーナーサイン W600×H1950



■立て看板【W900×H2400】1/10



顧問	谷本 正憲 (石川県知事) 山野 之義 (金沢市長)
会長	福光松太郎 (金沢経済同友会代表幹事)
参与	山崎 光悦 (金沢大学学長) 大澤 敏 (金沢工業大学学長) 秋山 稔 (金沢学院大学学長) 徳田 博 (石川県商工労働部長) 細田 大造 (金沢市副市長) 松田 滋人 (金沢市都市政策局長) 福光太一郎 (金沢青年会議所理事長) 浜崎 英明 (金沢経済同友会代表幹事) 砂塚 隆広 (金沢経済同友会代表幹事) 三谷 充 (金沢経済同友会副代表幹事) 鶴山 庄市 (金沢経済同友会副代表幹事)
〔実行委員会〕	
実行委員長	福光松太郎 (金沢経済同友会代表幹事)
実行副委員長	米沢 寛 (金沢経済同友会副代表幹事)
実行委員	大内 浩 (芝浦工業大学名誉教授) 佐々木雅幸 (同志社大学教授・文化庁地域文化創生本部主任研究官) 水野 一郎 (金沢工業大学教授) 宮田 人司 (㈱センド代表取締役) 竹村 裕樹 (金沢学院大学教授) 中富 大輔 (石川県産業政策課長) 高桑 宏之 (金沢市企画調整課長) 清水 義博 (金沢経済同友会創造都市会議担当理事) 半田 隆彦 (金沢経済同友会会員)
運営委員	浅田 久太 (金沢経済同友会常任幹事) 浦 淳 (金沢経済同友会常任幹事) 中田 正人 (金沢経済同友会常任幹事) 吉田 一彦 (金沢経済同友会幹事) 本山 陽子 (金沢経済同友会会員)
監事	宮本 外紀 (金沢商工会議所専務理事) 畠 善昭 (金沢経済同友会理事・会計担当)
事務局	一森 孝彦 (金沢経済同友会専務理事) 山崎 美郁 (金沢経済同友会事務局)

※ 肩書きは開催当時