

編集長インタビュー

「都市文化と創造性の戦略」

大阪府立大学特別教授 **橋爪紳也氏**

Interview from the “Quarterly Journal of Public Policy & Management” -Shinya Hashizume, Specially Appointed Professor at Osaka Prefecture University



太下義之編集長



橋爪紳也氏

橋爪紳也氏は、建築史、都市文化論、イベント、エンターテインメント等、都市に関連する多方面の分野に関する研究者であり、大阪府立大学特別教授、大阪府立大学観光産業戦略研究所長、大阪市立大学都市研究プラザ特任教授、大阪府政策アドバイザーなど、さまざまな要職を歴任されている。また、橋爪氏は、ふるさとである大阪をこよなく愛する文化人としても著名である。大阪への強い郷土愛が高じて、2007年の大阪市長選挙には無所属で出馬した。そして、選挙戦では大阪市民とのタウンミーティングを重ねてマニフェストを作成し、多数の支持を得たが残念ながら落選した。しかし、これほどの人材を社会がほうっておくはずもなく、現在では大阪府政策アドバイザーに就任している。

このように都市および地域に関して、単なる研究者としてだけでなく、自ら実践する文化人としての経験と意欲を有する橋爪氏に、日本の都市・地域のこれからのカタチについて多面的なお話を伺った。

Mr. Shinya Hashizume is a researcher in architectural history, urban culture, and various other fields relevant to cities such as events and entertainment. He has held a variety of important positions including Director of the Research Institute for Tourism Industry and Specially Appointed Professor at Osaka Prefecture University, Specially Appointed Professor at the Osaka City University Urban Research Plaza, and policy adviser for the Osaka prefectural government.

Mr. Hashizume is also known as an intellectual with a deep affection for his hometown, Osaka. His love for the region is so strong that in 2007 he decided to run for mayor of Osaka City as an independent. During the election campaign he developed a manifesto by holding numerous town meetings with residents of Osaka City. Unfortunately, however, he lost in the election despite strong popular support. But, people do not leave such a capable person alone, and currently he serves as an adviser for the Osaka prefectural government.

As these facts show, Mr. Hashizume has interest and experience in dealing with urban and regional issues not only as a researcher, but also as an intellectual who put ideas into practice. In the interview, he provides an insight into the future of Japanese cities and rural areas from various perspectives.

創造性こそ都市の本質

太下 最初に今回のインタビューの趣旨についてお話ししたいと思います。ご案内の通り、日本は本格的な人口減少社会を迎えており、高齢化が急速に進展し、それとともに多くの地域で活力が低下し続けています。こうした状況の中で、わたしたちが活動する舞台である、国土、地域、都市の将来像は、どう描けるのでしょうか、ということが問題意識となっています。日本の将来はもしかしたら必ずしも明るいイメージでは描けないのかもしれませんが、しかし、夢や希望を持ち続け、創造力をたくましく磨くことによって、コントロール可能な変数については、いまから能動的にアクションを起こしていくことで、新たな未来が拓けるのではないだろうかというポジティブに考えています。こうしたことから、本号においては、国土、地域、都市といった広がり注目しながら、わたしたちの生活や産業がどうなっているか、そして、どのような政策デザインや地域経営が考えられるのかについて、論点を整理していきたいと考えていますので、どうぞよろしくお願いたします。

さて、橋爪さんは都市政策やまちづくりに関して多数の著書を執筆されていますが、最新の著書「創造するアジア都市」が2009年8月に発行されており、これを私も読ませていただきましたので、最初にこの著書に絡めて幾つか質問をさせていただきたいと思います。この著書の中で、橋爪さんは「クリエイティビティを育成しようという動きが、都市イメージの構築と必ずしも響き合っていない」と書かれています（同書P.156、「第2章 日本の都市とクリエイティブネス」）。これは日本の都市、特に大阪について書かれていることのように、具体的にどういうことをイメージして書かれているのでしょうか。

橋爪 現在、「創造都市」というコンセプトで世界の各地域、各都市が競い合っている状況にあります。その中で成功しているのは、地域に根差した、もともとあ

った伝統的な価値と新たな価値を突き合わせながら、都市そのものが創造的な存在であることを巧みに示している都市でしょう。

海外ではバルセロナ、国内では金沢などが好例です。たとえば金沢などは伝統工芸を育んできた歴史のある都市だとわれわれは理解をしがちです。しかし同時に、21世紀美術館を開館させて、創造性のある次世代の人材育成を図ろうという姿勢があります。かつてあった都市の文化や伝統と新しい要素を融合して、変わろうという姿勢を示しています。

「創造都市」といいながら、従来型の都市そのものを変えようという姿勢が示されていないようでは、必ずしも魅力的な都市政策だとは思えません。創造性を高めているのだ、あるいは付加価値を常に育て、それを生み出しているのだ、という都市の姿勢そのものを、都市ブランドとして強くアピールし、打ち出していくことが重要です。大阪の場合でも、「創造性」というキャッチフレーズをうたいながら、創造性そのものが都市の本質だということを対外的に訴求することができていない。私はそこを変えていきたいと考えています。

太下 都市において、伝統と革新というものがうまくマージ（融合）され、そこからクリエイティビティが創出されるようなイメージでしょうか。

橋爪 そうですね。あと、従来できなかったと思われていた事柄に対して、意欲的に挑戦している姿勢を示す都市も評価されていると思います。スペインのビルバオも成功例ですね。バスク地方の固有性を背景に、産業都市から文化芸術を重んじる都市に転換しました。あるいは韓国のソウルは、2010年に「世界デザイン首都（WDC：World Design Capital）」に立候補し認められました。それに向けて2008年と2009年に、「世界デザインオリンピック」というイベントを開催しています。こうした取組は、従来のアート・イベントの枠を超えて、広い意味での都市デザインに関して画期的な試みをしているというふうには私には見えます。私もちょうど先週見てきたところなのですが、漢江に

かかっている「盤浦大橋（ハンポデギョ）」の上部から、「月光レインボー噴水」という巨大噴水を整備しました。夜はライトアップされて、音楽にあわせて踊るように水が多彩な表情を示します。このプロジェクトは、市民からアイデアを募集して、それを具体化したとのこと。世界の他の都市では見たこともない風景が生まれています。

また、ソウルでは、清溪川（チョンゲチョン）にかかっていた高速道路を撤去して、一度埋め立てた河川を再生させました。ただ単に昔あったままに戻すのではなく、復元した流路の端から端までを見ると、現代の土木工学におけるさまざまな技法、あるいは環境デザインの多様な手法が区間ごとに趣向を変えて、採用されていることに気がつきます。人為的な自然回復を行っている区間、噴水等で空間をデザインしている区間、壁画等で変化をつけている区間、かつての橋脚を残している区間などが順に展開する。かつての橋梁や洗濯場、かつてここにあった民家を復元させた場所もあります。ストリートファニチャーとして、境界の歴史を示す大型モニター装置もある。川そのものが、都市ミュージアムとして機能しているわけですね。世界でも類例のない環境デザインを実現させたいという意欲が感じられるのですね。

太下 「月光レインボー噴水」については残念ながら見ていないですが、私も2009年2月にソウル市のデザイン政策を現地で調査してきたところですよ。

ソウル市のデザイン政策の中で興味深かったのは、「都市ギャラリー・プロジェクト」です。この「都市ギャラリー・プロジェクト」は、ソウル市民が気軽に立ち寄ることができる市内の公園や広場等の公共空間を対象に、これらを美しく快適で、創造性にあふれた都市空間に改革することを通じて、都市全体をひとつのアート作品として再創造しようという試みです。この「都市ギャラリー・プロジェクト」では、単にアートをまちなかに設置するのではなく、市民参加型のプロセスを採用することによって、日常生活そのものがより

創造的なものになるようにしようという目的もあるようです。

水都：場所の価値を高める

橋爪 大阪では、「水の都」あるいは「水都」という言い方で都市ブランドをつくらうとする一連のプログラムに私も深くかかわって、この10年ほど活動をしてきました。「水都大阪2009」と名づけた事業では、プロデューサー役を担いました。加えて、さまざまなステークホルダーが連携しつつ、魅力的な夜景をつくる「光のまちづくり」に力を入れ始めています。私は「水の都 光の都」と対句で、語りたいと考えています。水都再生は、従来型のハードによる再整備だけではなく、まちのブランドを変えるソフト事業として多くの市民にも認知されつつありますし、対外的にもアピールできるものにしたところです。たとえば「杜の都 仙台」とか、「花の都 パリ」「庭園都市 シンガポール」といった事例のように、都市が変わろうとするときには、ブランド力を向上させるべく、あえて自画像を掲げますよね。それを目標に、いろいろなステークホルダーが地域を変えていく。このプロセスが私はまちづくりだと思っているんです。

大阪の場合でも、河川沿いに新たな公園や、舟つき場が整備されつつあります。ハード整備が契機になったのですが、それだけでは都市が再生するわけでもない。もう一度、人々の心を水辺に向けることで、人々のマインドそのものが変わります。ひいてはシビックプライド、まちに対する誇りが蘇生する。結果的に外からの憧れを喚起することができる。ハード事業にあわせて、ソフトプログラムを同時に進めないと、まちは再生しません。

太下 2009年にプロデュースされた「水都大阪2009」については、越後妻有とか横浜アート・トリエンナーレのようなアート・イベントじゃないかみたいな感じで勘違いしている人もいたのですけれども、中身としてはほとんどがワークショッププログラムとか、そう

いう市民共同活動だったのですよね。

そういった意味では、日本各地で行われているアート・イベントと一線を画した性質のイベントであるという理解でよろしいですね。

橋爪 そうです。といいますか、「水都大阪2009」のプロジェクトは、そもそもアート・イベントではありません。私は、アートは、あくまでも手段であると強調しています。具体的には、水の都、水都の象徴的な場所が中之島界隈ですので、今回、ここに主要な会場をつくりました。道頓堀という繁華街の水際の風景が庶民的大阪を代表する風景として流布していますが、それが都市にとって必ずしも肯定的なイメージばかりとは言えないのですね。

対して、中之島はかつてハイカルチャーないしは対外的な文化が大阪というまちへ入るゲートであり、都市のビジネスセンターであり、都市における政治的な拠点であり、同時に文化的なセンターであった。しかし近年はそのような場所というイメージが欠けている。そこで、かつてのポテンシャルを現代的にもう一度喚起しよう、呼び覚ますべく、中之島の水際にさまざまなイベントを展開したのです。そして、場所の価値を高めるかいわいの意味づけを理解するために、多くの人に足を運んでもらわなければいけないと考えました。ワークショップをたくさん展開し、あとは実験的にいろいろな水際の手づくりのポートを出す人とか、ドラゴンポートを走らす人とか、水に関するアクティビティを重ねてきた人たちに集まってもらいました。市民が、このような美しく快適な場所がわがまちにもあったのかと意識をしてもらうことが目的です。

その手段としてアートがあり、ワークショップがあり、市民参加の社会実験のプログラムがあるという位置づけで全体を組み立てました。ですから、アートのためのアート・イベントでは全然ないのですよ。また、アーティストとアートが好きの人だけのためのイベントでもないのです。できるだけ多くの市民に、わが街の価値に気づいていただくことが目的であり、アート

は手段でしかありません。

アジア独自の創造性の基軸が必要

太下 次の質問も著書「創造するアジア都市」に関連してですけれども、この中で「都市と文化、さらには都市文化と産業に関して、欧米とは異なる基軸を持つべき」と書かれていますが、これは、具体的にはどのような基軸をイメージされて書かれたのでしょうか。

橋爪 そもそも「クリエイティブ・シティ」という概念自体がヨーロッパから出てきたものですよね。それは各地域、各都市、各国家の伝統あるいは歴史的経緯を踏まえて、地域固有の創造性を発揮するような産業育成であり、教育であり、人々の生活、日常生活そのものの革新みたいなものを内発的に、自立的に生み出そうというのがヨーロッパから来たクリエイティブ・シティのベースになる概念だと思います。

対して、アメリカから出てきた「クリエイティブ・クラス」という概念はそうではない。ITとかデザインとか先端的な分野をいかに産業化するかというときに、能力のあるクリエイターや資本は国境を超えて安々と世界を移動するということを前提に、各地域、都市のポテンシャルを上げようという議論だと思います。グローバル化を肯定した創造産業論であるわけです。

今日のようなグローバル社会にあっては、ヨーロッパから出てきた概念とアメリカから来た概念を突きあわせつつ、われわれは独特の創造性について考えなければいけないわけです。ヨーロッパから出てきたロジックとアメリカから出てきた戦略性をうまく融合して、われわれ独自の方法論を生み出さないといけない。アジアに関して言えば、東アジア独特の各国、各都市が持っている生活文化、コミュニケーション、歴史観、空間概念、先端的なテクノロジーやアート、サイエンスなど、地域に根差したものがあつたわけです。それと世界の最先端を組み合わせることで出てきた価値を、対外的にアピールするべきではないかと思つた。そのため

に独自の評価軸とプラットフォームを各都市あるいは各地域が持たなければいけない。しかし、現在の日本各地で行われているクリエイティブ・シティをめぐる議論では、方法論にクリエイティビティが乏しい、というか西欧からの受け売りで創造性がない。キャッチアップ型になりがちです。ここに危機感が重要です。

なぜ、そういう話をするのかというと、たとえば香港などの創造性を高める産業振興策は明らかに、香港独自の考え方がある。西欧やアジア諸国と中国をつなぐゲートウェイをめざしている。いっぽう上海で話を聞いても、イギリスの影響を受けながら、「だけど、われわれはこうだ」というふうに分たちの創造産業振興策、さらには創造性のインデックスをつくらうとしていた。香港も独自のインデックスを研究所が提案している。中国独自の創造性をみずから位置づける作業ですよ。韓国の創造都市戦略は、世界でも先端を行っていますから、当然のごとく自分たちの伝統を踏まえた都市づくりや産業振興策を展開をしている。

太下 本当にアバウトな歴史観ですけど、19世紀までは、ヨーロッパが世界の中心であり、20世紀がアメリカの世紀であったと考えると、21世紀は地球をグルッと回ってきて、東アジアの時代かなと思うのですね。

私は文化政策が専門ですけども、総合芸術のあり方を考えたときに、19世紀はヨーロッパでオペラが盛んになり、20世紀はアメリカでミュージカルが盛んになったから、単純に考えると、21世紀は東アジアで、かつてのオペラやミュージカルとは違う、音楽とかパフォーマンスとかテキスト、それに映像とテクノロジーが一体となった新しい総合芸術がそろそろ生まれてもいい頃じゃないかなと考えているのです。そういう大きなコンセプトの実現へ向けてのチャレンジが動き出すと、21世紀はおもしろい時代になるのではないかなと思っています。

橋爪 そうなると面白いですね。

そこにあって日本の創造性が問われる。たとえばノンバーバル、すなわち言語を問わず、だれもが理解で

きる表現でいえば、韓国のクリエイターたちが世界で評価されている。もちろんばダンスの分野では、日本も世界に通用するパフォーマーをたくさん輩出しているのですが、それが日本国内で評価されているかというと、必ずしもそうではないですね。一方、韓国ではパフォーマーたちに対する評価は、圧倒的に高い。新しく生み出している表現がなかなか評価されない日本の状況は、大問題です。

太下 韓国は伝統的に舞踊を非常に大事にするという文化がありますから、コンテンポラリーダンスもかなり手厚く支援されているのですよね。

橋爪 単に政策的支援というだけではなく、一般の人たちがそういうのを支えている構造がちゃんとあるように見えますね。日本の場合、伝統芸能を支えていた消費者が一たん消えていますよね。

太下 韓国で伝統芸能の公演を観に行くと、観客席には若者が結構いますよね。

橋爪 そうです。新しい表現にも伝統芸能の要素がかなり入っています。ソウルのミョンドンのご真ん中にNANTAの新しいシアターができたので見てきました。地域の歴史をふまつつ、ノンバーバルな新しい表現だからこそ、世界に通用する。あの種のエンターテインメントビジネスは日本ではなかなか生まれられないでしょうね。

また、たとえばシルク・ドゥ・ソレイユはカナダのケベック州が力を入れて、モントリオールで世界的な文化産業になったのですけれども、たかだか出だしは大道芸のイベントをある人が始めたところから始まっている。それが短期間に世界的なパフォーマンス集団、一大産業までになったわけです。

同じように静岡で「大道芸ワールドカップin静岡」¹を甲賀さんが始めて10年以上たっている。私も隔年ぐらいで遊びにいきます。市民のイベントとして定着、また、商店街活性化というスケールでは大成功と評価すべきものですよ。しかし世界に情報発信できるような文化産業にまでは発展していない。この違いはど

ここにあるのかという話を、甲賀さんともするのですが、地域で頑張っている特定の人たちを、産業として見なしてインキュベーション、手厚くサポートするという体制が十分でないことが原因だと思うのですね。

太下 教育の問題もありますよね。韓国は、伝統芸能は学校教育のプログラムに組み込まれています。また、日本では「サーカス」というと、まさに大道芸ということですが、フランスおよびフランス語圏のカナダ・ケベック州では、サーカスはちゃんとしたアートの一分野です。ご案内のとおり、フランスでは国立のサーカス大学もあります。社会全体の中で文化の位置づけが大きく異なるという点が背景にありますよね。

また、韓国と日本での差を見ると、文化におけるアグレッシブさの違いがあるのかなという気がしますね。伝統文化と前衛の組み合わせに関して、たとえば、パンソリとラップを組み合わせるという実験もやっていますし、ジャズ・ミュージシャンと伝統音楽の奏者はずいぶん昔から盛んにコラボレーションをしています。一方、日本ではメイン・ストリームの伝統芸能では、韓国のようなアグレッシブなチャレンジは余りないように思うのですが、たとえば沖縄、アイヌ、津軽など、周縁の地域における文化から、新しい表現とのコラボレーションなど、国境を超えて世界に広がるような新しい動きが起きているように思えますよね。ですから、むしろ周縁の文化がメイン・ストリームと言われる日本の文化を活性化する局面にきているような気がしますね。

橋爪 津軽でも、沖縄でも、地域の人が文化を支えています。しかし同時に世界に発信もできている。こうした地域が先進事例になりますね。まず地域固有の文化の価値は地域で広く認知してもらわないといけない。それを土壌に、世界で活躍する新たな担い手がでてくる。

津軽三味線は、続々と若い才能が生まれ世界で活躍しています。もちろん、歌舞伎においては、新しい挑戦をする人たちが続々と出てきていますが。それは歌

舞伎という芸能の本質にあるのでしょうか。しかし日本の伝統芸能のある部分は、大衆のなかで産まれたにも関わらず、市民が護り継承するための固定した芸能、文化財になってしまった。それでは新たなものが産まれない。

太下 そうですね。日本の伝統芸能も、伝統のための伝統みたいな感じではなく、変わっていくことでエネルギーとすべきでしょうね。芸能が“守り”に入ってしまうと、庶民は離れていってしまいます。お能についても、現代の人が見ると、幽玄で厳かで緊張するものですが、昔は上演時間が随分短かったという説もありますから、もっとアクティブなパフォーマンスだったのではないかと思います。

橋爪 芸能を都市の空き地や河原で演じていた時代は、そういうエネルギーに充ちていたのかもしれないですね。

独自の価値観に基づくクリエイティビティ

橋爪 韓国の光州市で2010年に「光の博覧会」が開催されますが、それに先だって2009年に、LUCI (Lighting Urban Community International : 世界光都市連合)²という光の都市による世界的ネットワークの国際大会が光州で開催された。日本では大阪だけがこのネットワークに加盟していたので、大阪の「光のまちづくり企画推進委員会」³のメンバーとして、私も参加してきました。その際に、「光州ビエンナーレ」にも参加してきましたのですが、このビエンナーレで韓国のアーティストが出品していたのは、世界のどこにでもありそうな普遍的なアートではなくて、韓国の伝統的な生活文化をベースとした表現であったり、インスタレーションが展開されたりしていたのですね。このことに私は驚きました。

一方、日本で開催されている「〇〇ビエンナーレ」などのアート・イベントの場合、世界のどこでも出しているような作品を日本人作家は出しているように思います。これに対して韓国のアーティストは、韓国の

人が誇りとすべきものから表現が出てきているのです。たとえば、今回の「光州ビエンナーレ」では、陰陽五行⁴という東洋独特の価値観において重視されている五つの色を元にした表現であるとか、韓国の食文化を元にしたインスタレーションがプレゼンテーションされているのです。

一番印象に残ったのは、ハングルという文字がいかにか合理的であるか、ということの世界各国の言語と比べるプレゼンテーションがあったことです。日本国内で開催されているビエンナーレで、たとえば大和言葉ないしはひらがな、カタカナがいかにかすぐれたものなのかという表現をしているアーティストがいるかというと、私は見たことがないです。要は、グローバリゼーションとは何ぞやと考えたときに、世界で普遍的な価値を示そうという表現、すなわち無国籍に向かうものと、自分の寄って立つ文化から表現するものと、両極端になると思うんですね。

たとえば日本のファッションデザイナーがヨーロッパへ進出したときは、明らかに日本の文化を背負ってヨーロッパに出ていると思います。また、世界で日本の建築家が活躍するときには、日本の伝統的な価値観を背負って独自の表現をしたがゆえに、世界で通用するようになったと思います。しかし国内ではそうではない。

太下 文化的な表現において、他人の評価軸にあわせる必要はないわけですね。たとえば、国際スポーツにおいても、他国が決めたルールで競技している限り、絶対、その競技には勝てないわけですよ。たとえ勝ったとしても、またルールが変わるわけですから、みずからルールをつくっていくぐらいのチャレンジ精神がないといけなわけですね。

橋爪 そうですね。国際的な競争力という観点からみれば、根幹となるアイデアとか基準づくりによってクリエイティビティを発揮する人を増やすことを、少なくとも国家や都市戦略の中で重点化するべきでしょう。



クリエイティブ産業のクラスターを整備せよ

太下 同じく著書「創造するアジア都市」に関連して、日本で文化創造産業、いわゆるクリエイティブ・インダストリーを育成していくための方策について、橋爪さんのお考えをご教示いただければと思います。

橋爪 たとえば、アニメとか漫画、映画など、日本で作り出されて世界的な評価を受けているものは、結果的に、それが文化的な産業であったというふうには評価されているわけです。国家として意図的に重点化してきた基幹産業ではない。

しかし中国は現在、5カ年計画のなかに、国家を挙げて国土じゅうに文化産業ないしは創造産業のクラスターをつくる施策を位置づけている。各拠点においては、毎年のように、一大イベントがいたるところで行われています。杭州は漫画やアニメの拠点、上海はデザインの拠点ですね。このように、特定の分野のクリエイティブ産業を国家も地方政府も支援するという状況を、この数年間、私は見てきました。韓国においてもそうですし、香港等においてもそうした戦略性があります。

ですから、太下さんから質問のあった、日本においてクリエイティブ産業を育成するための方策としては、「産業クラスター」をつくりあげる、ということに尽きるのではないかと思います。大学、研究機関およびそれにかかわる企業と、新たな企業をつくらうとする人

たちのインキュベーション、そこに投資する人々の意欲を集めるようなプラットフォームをある地域に、ある分野に突出して形成していくという戦略性が必要だと思います。しかし、現在の日本では、文化、芸術ないしはクリエイティブ・インダストリーに関する分野では、戦略性がなかなか見えてこない。

この提案は、従来からわが国で行われてきた、ある種の製造業をある地域に集積させる、という発想と同じことです。そして、従来型の製造業だけでなく、よりソフトな産業においても同じように戦略的に考えなければいけないということです。日本は、アジアにおける国際競争、都市間競争の上で不利な状況に既にいると思います。たとえば、上海に行ってクリエイティブ・インダストリーを振興しようとしている人たちの話を聞くと、指針が明解でした。10年後にはアジアのデザインのハブになり、そして20年後には世界のデザインのハブを目指すのだと、目標を堂々と語る事ができるのですね。

東京は文化的な集積はたしかに凄いのですが、気がついたら世界のファッションの中心地の一つで、気がついたら新しい若者文化をどんどん生み出しており、気がついたら“おたく”にかかわるような分野を結果的に集積していたと、というだけなのです。

たとえば、かつて京都では、宗教の本山が集中し、さまざまな習い事、華道とか茶道とか香道とかいろんな生活文化の日本における最も権威のある人たちが集中して住んでおり、最先端のライフスタイルが京都にあったわけです。いわば、クリエイティブ・クラスが集積していたのです。創造的な表現行為が、社会システム、文化的なシステムとして編まれ、くみ上げられ、日々の生活文化に組み込まれている。現在もそのポテンシャルは残っているので、京都から出てくるプロダクトとかコンテンツは、従来の伝統を踏まえつつ、新しいものが生み出される可能性を秘めているのです。

対して、ソウルとか上海、あるいは北京のアジアの都市は、能力のある人を意図的に集めてクラスターを

つくって、ある分野を伸ばそうということを政策的にしているのです。今の日本の各都市には、こうした戦略性がないと思っています。

太下 ところで、橋爪さんの大阪市長選の際のマニフェスト「もう黙ってられへん！ いまこそ大阪再起動」⁵を読ませていただきました。ここで掲げられた項目のうち、日本の他の自治体で今からでも活用できると思われる提案がありましたらご紹介ください。

橋爪 それは、やはり今お話した、クリエイティブなクラスターづくりですね。ただし、クラスターを政策として取り組むためには、「この地域は、文化産業や創造産業のなかでこの分野のクラスターを創る」ということを、誰かがジャッジし地域に根付かさなければいけない。韓国や中国では、こうした戦略があるのですが、日本では難しい。しかし、ものづくりの分野では明らかに、そのような判断を地域のリーダーが判断してきたはず。たとえば、科学研究都市をつくり、そこに企業の研究拠点を集め、各大学連携のプロジェクトに関して明らかに優遇策があり、そこから出た技術とかで工場立地を図るというマネジメントが政策的にも明らかに行われていました。

太下 文化産業の場合、個人の好き嫌いとか価値観に関わるので、やりづらいのでしょうか。

製造業の分野については、特別な好き嫌いとかが無いので、たとえば「このまちは〇〇クラスターとしましょう」と決めてしまえば、住民としても「ああ、そうですか」という感じになるのだと思いますけれど、クリエイティビティの分野は嗜好性がありますから、なかなか悩ましいですね。

橋爪 そうなのです。たとえばパフォーマンスに関して、世界から人が憧れるような拠点的なまちは日本になかなかできないし、たとえば映画とか写真に関して憧れとなるようなまちが日本にあるかということ、なかなか見あたらないですね。

ただ、たとえば俳句であれば松山とかのように、従来型の文化に関しては各地域が競い合って、わがまち

はその分野における有名な偉人を輩出したので、その分野に力を入れようというロジックとコンセンサスは成立するようです。文化政策に限定してみれば、この地域はほかのとは違う、われわれの地域はこの分野に力を入れたということは明解に言えるのですけれども、そこから文化産業振興までには隔たりがある。私は、知的なクラスターと産業的なクラスターを結び合わせることが重要だと思います。もっともクリエイティブ産業のジャンルを絞り込めてないという状況そのものが、産業政策と融合することを是としない文化政策の限界だと思います。

危機感に欠ける日本の地方自治体

太下 その背景として、今の日本は危機感が足りないような気がするのです。冒頭、お話に出たヨーロッパのクリエイティブ・シティは、確かに政策的な意図を持って内発的な創造性というものに着目しましたが、創造性という抽象的な、わけのわからないものに着目でもしないと仕方がないぐらい都市として疲弊し、産業もなくなり、まち中で移民がふえたり、風紀も悪くなったりと、非常に追い詰められていたわけですね。ヨーロッパのクリエイティブ・シティは、こうした悲惨な状況から劇的に再生した成功事例であって、日本ではほとんど紹介されていないですが、数多くの失敗事例もあると思います。

一方、アジアの都市は、明らかに後発であるというハンディを意識して、特定の分野で世界に発信するのだ、という明確な目標を設けていると思います。それに対して日本の地方都市は、ある意味で豊かで恵まれているので、いまだに特別な危機感を抱いていないと思うのです。

橋爪 おっしゃる通りで、その危機感がないという点が私は一番歯がゆいのです。私たち研究者としては「危機感が無い／足りない」と言い続ける必要があるわけですね。警鐘を鳴らし続けないと、才能のあるクリエイターたちは日本を見捨ててしまうのではないかと懸

念しています。

太下 豊かで、安穩としていけば方向は変える必要がないわけですね。そうではないという現実的な認識が生まれて初めて、進むべき方向を変えて、新たな目標に向かって走っていく必要も生じるわけで、そのためにはやはり危機感が必要ではないかと思います。

橋爪 ヨーロッパを見ていると、EUの統合があって、各国と各都市の文化をもう一度見直そうというヨーロッパ文化省などの動きがあった。同時に、ほかの国から安い賃金の労働者が各国に入ってきて、各大都市はかなり多文化社会にならざるを得なかった。そこにあって、だからこそ、わが地域の文化的アイデンティティをもう一度確認しようという機運が生じた。また同時に、だからこそ、文化政策と産業政策の融合が必然となった。クリエイティブ・シティというコンセプトができたのだと考えています。

太下 日本でクリエイティブ産業について研究している人たちは、どちらかというと、クリエイティブ・シティやクリエイティブ産業というコンセプトを、すごく華やかな、いいイメージで紹介していますね。

もちろん、そういう面があるし、意図的に良いイメージとして演出された部分があっただけだとも思いますけれども、さきほども申し上げたとおり、クリエイティブ産業とは、かなりどん詰まりの危機感を背景に登場したわけですね。たとえばイギリスですと、製造業の労働者は、1980年代に入るまでは全国で710万人もいて、全就業者の4分の1以上を占めていたのですが、その後激減し続けており、2008年には310万人ほどとなり、全就業者の1割にも満たないという状況となっています。このままでは、あと数年後にはイギリスの定義で言うクリエイティブ産業の就業者数が製造業の就業者を逆転し、そのさらに数年後にはそもそも製造業がイギリスから無くなってしまいかもしれないという状況なのです。このように「職がなくなってしまう」という大きな現実が、イギリス政府を動かしているのです。現状のままで座して待っていると、

産業セクター自体がなくなってしまうという話なので
すから。

橋爪 日本の地方都市は、まさにそうだと思います。

太下 現状は日本も英国も同じはずだと思うのですけれど、やはり日本では危機感が足りないと思うのです。もしも本当の危機感があれば、「次の産業は何だ」「次の成長分野は何だ」と、みんなもっと真剣になるはずですよ。

橋爪 危機感が無いから、未だに従来型の工場誘致とかを競い合う有様なのですね。しかし、今の工場はハイテクでほとんど機械が作ってしまう工場ですから、昔の工場とは異なり、雇用を生み出さない工場ですよ。仮に工場を誘致しても、地域に税金は落ちるのでしょうけれど、雇用は昔の工場ほど生み出さないわけですね、ですから、新たな産業、地域の基幹産業とは何かということを実際に考えないといけないのですが、クリエイティブな産業が基幹産業になるというロジックが地方ではなかなか見えないのです。アメリカとかヨーロッパだと、企業城下町じゃないですけど、ある地域から出た企業って、その本拠地を動かないじゃないですか。

太下 そうですね。アメリカのゼネラルモーターズ社やフォード社はデトロイト市が本社ですし、マイクロソフト社はシアトル市、コカ・コーラ社はアトランタ市ですね。

橋爪 日本の場合、地方都市で成功した企業は本社を県庁所在地に移すことが多いようですし、もっと成功すれば東京に移してしまうでしょう。製造拠点は地方に残すことが多いようですが、これではクリエイティブ・インダストリーにならないのです。研究所と本社機能がそのまちにあってこそ初めて、新たな価値が生み出されると思うのです。

まちづくりにはリーダーシップとビジョンが必要

太下 そもそも橋爪さんが、大阪市長選挙に立候補された動機について、今までも複数の取材等で語っていら

っしゃいますけど、現時点で総合的なコメントをいただければと思います。また、選挙戦を通じて橋爪さんご自身が得たと思われたこと、そして選挙戦を通じて初めてわかったような課題についてお話をぜひいただければと思います。

橋爪 大前提としては、日本の大都市において統合的、ないしは総合的な都市政策がないということに危機感を持っています。分野ごとに施策はあって、当然、市民に対するサービスもきちんとあります。ただし、すべてが縦割りです。統合的な都市政策というものはないのです。たとえば産業政策と文化政策と教育に関する政策を全部統合して、わがまちは自立的にこういうまちづくりをするのだということ、これからはきちり各都市が語っていかないといけない。そうしないと、国際的な、あるいは国内における都市間競争の中で自分たちの独自の地位を維持することは難しい。現在、転換期にあるので、各都市が強いリーダーシップを持って、厳しい「都市の時代」に向けて立ち向かわなければいけないという確信があります。

行政組織のこれまでのいい点でもあり問題点は、政策分野ごとに縦割りとなっている点ですよ。それぞれの部局は部局の最善の手を確かに打っているんだけど、トータルで見たときに、それが都市にとって最善かという、必ずしもそうではないのです。

太下 あくまで部分での最適解になっていたりするですよ。

橋爪 そうです。そのために、それを最適化するには強いリーダーシップと、統合する戦略性とビジョンが必要だと思いました。

まちづくりにかかわってきた自らの経験で言えば、行政の現場でいろいろな事業が実施されていますが、ある判断を現場の役人に求めても「それは課長に聞いてみなければわからない」という回答になることが多いのです。では、上司である課長に確認してみると「部長や局長の判断次第です」となるわけです。ですから、総合的な政策を実施しようとして、それぞれの部

局の人を会議に集めて調整をしても、担当者では誰もその場でジャッジができない。では、上司に上げて、上でジャッジしてもらえるかという、必ずしもそうではないので、結局、だれも判断しないままに最も無難な形で事業が流れていくこととなります。さらに、現場の担当者が立場の違いを超えて、いろいろな課題を詰めて、その調整の結果についてトップの判断を求めても結果として判断されないというむなしいケースもあります。こうした点はぜひ変えなければいけないと思います。

なぜかという、わずか数年間で世界の状況は変わり、日本国内の状況も変わろうとしている段階で、短時間でジャッジしなければいけない案件が多い。にも関わらず、非効率な行政組織のあり方が、市民サービス、または市民にとっていいものとはとても思えません。

太下 企業でも大きくなればなるほど、そういうことって、ままありますよね。

たとえば、下から起案して積み上げていって、最後でトップに決裁してもらえるかと思ったら判断が保留になってしまう。保留になるということは結局、何も行わないということですから、否決と一緒になるわけです。このように「判断しない／できない」トップとは、組織のマネジメントにおいて、“ガン”のような存在ではないでしょうか。

橋爪 一定量の裁量権を持っている人たちが集まって、「各部署の言い分もあるでしょうが、このプロジェクトはこのようにやりましょう」という合意形成をその場でできるという状況が必要なのだと思います。そういうことができる案件はたくさんあるはず。都市に関しても、変わらなければいけない時があるわけです。いろんな現場を見る中で、地方自治体も変わらなければいけないというふうにずうっと感じていました。地方分権がすすみ、広域行政が進展するほどに、統合的な判断が求められます。

もう一点は、たとえばアジア圏域の他地域と競合す

る中で、自分たちがどういうポジショニングにあって、戦略的にどういう方向に進んでいけばわが地域が伸びるのか、という判断をしなければいけない時期なのに、そうしたことに関する危機感が全く見えないことです。こうした危機感は、従来型の行政システムでは明らかに抜け落ちていると思います。

たとえばシンガポールや韓国は、ある分野の予算を重点的に配分して伸ばすということをトップダウンによって行い、極めて短期間のうちに変えています。中国も計画経済の中で特定の分野を伸ばそうと明らかにしています。しかし日本の場合、ほかの地域、ほかの国家との競争が見えてなくて、各地域において、そういう危機感が全くないのです。そして、出てくる議論は東京一極集中を何とかしなければいけないというドメスティックな、日本国内の経済のパイを分かち合う発想だけです。結果として、日本中に同じような施設を誘致したり、同じような空港や港湾がたくさんできたりしましたが、それらが国際競争の中で必ずしも優位には立つために機能していないという状況になっているわけです。

空港で言えば、アジアの各国はハブ空港をつくり、基幹となるエアラインが戦略的にそこを拠点化しているわけです。日本においても、フランクフルト空港とかスキポール空港（オランダ）のようなハブ空港が明らかに必要だとわかっているのに、今頃になって成田・羽田の問題がようやく議論されるようになったという状況では、議論としては10年以上、いや20年は遅いですよ。官僚や専門家は、こうなることが判っていたのに動けない、もしくは動かない。チャンギ空港（シンガポール）とかインチョン空港（韓国）は、もはや日本に教わることはない、と考えているようです。

いかに地方都市であっても、日本国内での位置づけと国際的な位置づけの双方があるのに、地方では「世界の中におけるわがまち」という議論がなかなかできない状態にあるということ自体が歯がゆいですね。国際的な都市間競争の中でわがまちの強みを伸ばすとい

うふうなことを戦略的に考えるリーダーシップが必要だと、かねてから思っています。

大阪市長選挙の経験から得たもの

太下 今お話しにあった、総合政策としてのまちづくりの実践と、リーダーシップを自ら発揮することを主な動機として市長選挙に立たれたということですね。

橋爪 はい。あとはある意味で研究者としての限界もひしひしと感じていました。たとえば、他の地域の先進的な事例を情報として得て、それをわがまち、わが地域で実践しようとしても、なかなか受け入れてはもらえないのです。いろんなステークホルダーとの議論をすればするほど、先鋭的なアイデアの角が取れて丸くなってしまおうというのが、これまでの日本の公共政策のやり方であったと思います。一方で、企業でも、トップのジャッジが効いているところは蛮勇にも似て一か八かリスクを取りながらプロジェクトを運営していくわけですね。

普通、研究者はリスクを取らないのです。たとえば、理系の研究者で言えば、世界に評価されるような研究成果が出るまで幾らでも試行錯誤をするものですね。ただ、そこで社会とのかかわりにおけるリスクはなかなか取らないのです。私自身、まちづくりとか都市計画の分野において、たとえばプロジェクトのアドバイザーであったり、審議会の委員としてコミットしていったりする場面でも、個人としての名前が出ないので、責任の所在が不明確なままにコミットができてしまう仕事がある。それでは無責任だろうと感じます。

私がかかわる仕事においては、少なくとも私の思いと発想を前面に出して、それがだめならきちんと批判を受けるという覚悟で臨むべきだと考えています。当たり前のことでしょうかね。

太下 本当は、もしかしたら当たり前かもしれませんが、今の日本では余り当たり前じゃないことだと思います。

さて、ここまでのお話は主に市長選に立候補された

背景についてでしたけれども、では、選挙戦を通じて得られたこととか、逆に課題に感じられたことはどういったことがありますでしょうか。

橋爪 市長選挙への立候補とは、自分にとって研究者とは全く別の職種に一步を踏み出したということだったのです。市長は、全体を見て最適のマネジメントをしていくという仕事だと思っています。すなわち、市長とは政治家であり、同時にシティ・マネージャーという面がある。それに至るプロセスとして、リサーチャーを捨てて、マネジメントする側の人間になろうとするわけです。一般に研究者の話は長いですよ。15分聞いてやっと「なるほど、いい話だ」と思うような話が多いですが、トップマネジメントを担う人がそれではいけない。でも、社会学者や文系の研究者は、一つ資料が出たら引っ繰り返る世界に生きていますから、正解はないのです。しかし「こういう考え方もあります」という評論は駄目なのです。「こうあるべきだ」「私はこうします」と断言するようになりました。研究者は、「こういう考え方もある」「こういう意見もある」「だけど、分析した上でこういうことが言えるのではなからうか」という言い回しを刷り込まれているわけです。延々と判例とか証拠を並べて、最後になってからようやく私はこうだという結論を言うわけです。われわれリサーチャーの表現では、結論が最後に来るのです。でも厳密に言うと、それでは「科学」ではないのです。真実は一つだということを感じている理系の多くの人たちは明らかに、条件つきだけど、これが正しい、真実だということをおもうとします。まちづくり等においても明らかにそうあるべきなのです。自分が確信していることを言葉にしなければいけないのですが、専門知識が邪魔をして、これが意外と難しい。発声の仕方とか、表情のつくり方とか全部変えました。大変でしたよ。正直言って、「研究者って、何と自信なさげに見えるものか」と思いました。政治家は、最初に結論を言い切るので。そのためには強い「意思」が必要です。最初に結論を言い切ると、あとのバック

アップするようなデータとか傍証とか証明する話は、極論するとあろうが、なかろうが、余り影響はないということになります。あとは「念仏」のようなものなのです。われわれ研究者は先に延々と念仏を言って、みんながあきてきたころに結論を言うので、これでは、この人が本気かどうかは伝わらないわけです。

住民組織が主導するまちづくり

橋爪 アメリカでは、あるまちづくりをしようと思った場合に、住民とか地域の企業の人々が“コミッティ”をつくって、そこに一定程度の権限を行政が委譲して、企業もそこに資金を出す。コミッティ主導で地域づくりが行われるのが当たり前だと思うのです。

日本の場合は、特定の人たちがつくったまちづくり協議会的なものに一定程度、公的な判断をゆだねるとか、渡すということがなかなかあり得ないので、なかなか思い切ったことができない。例外的に規制緩和の中で、社会実験として数年間、従来できなかったことができるというフレームができてきているのですけれども、その延長として、地域住民の組織にタウンマネジメントの権限を渡していき、地域の再生が進むという状況を何とか日本でも具体化していきたいと思いました。

具体的な実践事例として、河川法の緩和によって公的な河川区域を民間が期間限定で活用できるというスキームができたのですね。これは大阪の中之島と広島太田川だけで実施されているのです。大阪・中之島の場合、私が会長を務める「中之島水辺協議会」という組織が、住民から提案されるプロジェクトの評価をして、そこで「いいだろう」という判断になると利用が認可されるという仕組みを取っています。ただし、こういう規制緩和に関して、地域を限ってようやくできているのが現状です。

本当は、民間のまちづくりグループに対して、まちや地域の将来ビジョンを検討する権限も委譲するような仕組みがあってもいいと思うのです。「この地域をこ

ういうふうにしたいのだ」という思いを提案する人たちがいて、彼らのアイデアとプランに対して公的にサポートが入るとするのが理想ですね。

そして、そういう仕組みをいろんな分野でつくっていくのです。たとえば、アートの分野で言えば、「アーツ・カウンシル」ですし、スポーツ振興の分野であれば「スポーツ・カウンシル」が各地域にできてきて、どういう事業に力を入れるのかということは、それぞれのカウンシルが判断すればいいと思います。

しかし、今の日本はそうではない。行政が完全に手取り足取り、地域のコミュニティを維持していく。これでは地方の個性がなかなか出ない。これまでの仕組みを捨てて、コミッティによる地域づくりとか、カウンシルによる文化とかスポーツ振興策みたいなことに、もっとチャレンジしていくべきだと思います。そして、提案できるほどに意欲のある地域であればあるほど、公共主体がサポートするという仕組みが必要です。当然、そこに競争原理が働き、地域における知的な活動が必要ともなります。

日本の地方のまちおこしは、国や都道府県がつくったプログラム、交付金等に基づいて、地元の自治体が毎年、決められた予算を取ってくるというところだけですね。つまり、自分たちでは何も考えていないわけです。

太下 どこにいてもメニューが同じファミレスみたいなものですね。

橋爪 そうです。そんなことをやっているから、日本じゅうで同じようなまちができてしまうし、競争力のある自立した地域がなかなか出てこないのだと思います。

それを変えていく方法論として、大阪では水辺で新たなチャレンジができるような仕組みのために、まちづくりのプラットフォームを都心部でつくったりしているのですけれども、もっといろんな面でそれが可能だと私は思っているのです。

画期的な「大阪ミュージアム構想」

太下 橋爪さんは橋下・大阪府知事のもとで政策アドバイザーに就任されていますけれども、具体的にはどのようなアドバイス等をされているのでしょうか。

さきほどお話しのありました「中之島水辺協議会」も、政策アドバイザーとしてのプロジェクトの一つということですね。

橋爪 はい。水都・景観担当の政策アドバイザーを引き受けています。加えて、大阪府の特別顧問にも就任していますので、知事から求められれば、さまざまな分野において助言をすることになります。

太下 この「水都・景観担当の政策アドバイザー」とは、もともとは大阪府になかった役職ですよね。非常勤職員みたいな位置づけでしょうか。

橋爪 この役職は私が就任するので初めて設けられたものではないでしょうか。ただし、顧問は何の給与もありません。会議に行くときだけ地下鉄代をもらえます。

その他としては、大阪ミュージアム構想企画委員長、大阪府文化振興会議会長、上海万博大阪出展プロデューサー等を務めています。このほか御堂筋や中之島周辺でのイルミネーション、ライティングによる夜景創出のアドバイザーも務めています。

太下 今お話しのありました「大阪ミュージアム構想企画委員長」としては、どのような活動をされているのでしょうか。

橋爪 これは橋下府知事の肝いりで、去年から実施しているプロジェクトです。要は、市民が、わが地域の魅力、歴史、文化を再発見しようというプロジェクトで、ホームページに、市民のみなさんから推薦していただいた大阪府下のさまざまな風景、歴史的な名所、建物、まち並み、緑、自然、名産、特産品などをすべてアップしており、既に1,000を超える登録があります。そして、主立ったところに知事がみずから行って、その様子がウェブ上において動画で紹介しています⁵。おもしろいですよ。これも橋下知事の才気ですね。行政と

しては画期的なものですが、全国的にまだ知られていないので、今年はそれを広めなければあかんです。

各地にある「地域まるごと博物館」とかの大阪府バージョンなのですが、WEBとリアルなイベントとをリンクさせていくものになっています。たとえば、歴史的建造物をライトアップしたり、ほかでもいろいろなイベントを展開したり、というのがこのミュージアム構想の全体的な考え方です。

全てのまちに「フェスティバル」を

橋爪 これだけではなくて私は、大阪府文化振興会議会長として、文化政策全般に関して、従来型ではない、新たな文化政策の構築について、橋下知事と話をしています。具体的には、従来のように、箱モノの文化施設の中で、特定の劇団とか特定の楽団の公演に補助するという鑑賞型のプログラムを実施するのではなくて、まち全体に拠点施設から広がるようなプログラムを展開するようなことを考えるべきじゃないかということです。要は、鑑賞型の文化でなくて、参加型で、箱の中だけではなくてまち全体に広がるような文化政策が必要だということを議論しているところです。これについては、「フェスティバル都市構想」または「エンタティメント都市構想」として提唱しています。

太下 実は私が専門委員として関わっている東京の文化政策においても、文化施設の中だけではなく、まちなかでどのような新しい文化プログラムを展開できるのかという発想で、「東京アートポイント計画」という新しいプログラムを実施しています。

この「東京アートポイント計画」において今やっていることは、たとえば昔ながらの商店街でどのような新しいアクションが実行できるのか、というテーマについて、その商店会のおじさんたちと話し合いをしながら、アートを一つのツールとして絡めていこうということ、東京中で展開していこうとしています。

橋爪 そうですか。大阪の構想はちょっと違いますよね。ヨーロッパに行くと、小さなまちでも何かフェスティ

バルがありますよね。たとえば、音楽祭に特化しているところであったり、ブックフェアが名物であったり、ノミの市があったり、クリスマス市があったりしますが、世界の人わざわざそこに見に来るまちが幾つもあります。

アメリカでも、地域独特の新しいフェスティバルが幾つも生まれて、それが地域文化の新陳代謝に非常に大事な役割を果たしています。大阪でも、ほかの地域に負けない、ある分野で日本有数を目指すんだというフェスティバルを市内の各地区が行うことによって、そこに競争原理が働いてクリエイティビティが高まると考えているのですね。既に評価されたアーティストがビエンナーレ等で発表するというモデルではなくて、これから何かを評価してほしい人たちが、そのまちで頑張れば賞がもらえる、みたいな登竜門型のプログラムがたくさんあるとまちは活性化すると思うのです。地域が変わっていくためには、そこが憧れの場所にならないといけない。学生スポーツでは、甲子園や花園の先例がありますよね。文化でいえば先にお話した「大道芸ワールドカップin静岡」は、ジャグリング等の大道芸で評価してほしい人が世界から集まってくるので、成功しているのですよね。

私はそこに起業を促すようなプログラムを重ね合わせたい。文化的なものや産業系のプログラムは表と裏の関係にあって、釜山映画祭のヒアリングに行っても、明らかにそういう組み立てになっています。文化フェスティバルと産業見本市が表裏一体となって、まちを挙げてフェスティバルをやっているという構造をうまくつくると地域は変わります。逆に言うと、従来の日本のアート・イベントの限界はここにある。仮にあるアートイベントにアーティストが参加して、そこで評価されても、次の仕事が得られるようなプログラムがないのです。

太下 漫画の分野でいうと、同人誌の即売会「コミックマーケット」が東京・お台場で開催されていますけれども、2010年からは地方展開が考えられているので

ですね。第一弾は2010年3月に茨城県水戸市で開催されます。このコミケの主催者が開催地・水戸の納豆業者さんと「水戸納豆カレー」という新商品を共同開発したというニュースがネットで流れていました。萌え系のキャラクターのイラストが箱に描かれており、売れ行きも順調のようです。そして、この商品の売り上げの一部はコミケの運営費にも充当されるようですね。

レトルト・カレー一つで産業と言ってしまうと、やや言い過ぎかもしれませんが、文化的なイベントを一つの契機として、地域が確実に変化していることができるという一つの事例だと思います。

橋爪 たとえば、祇園祭りであろうが、どんな祭りであろうが、すべての伝統的な祭礼も、始まったときは新たなイベントなのです。いろんな要素を組み立てて、何年もかけて練り上げて定型化していくわけじゃないですか。そのプロセスがあって、それが市民や地域に根づいたら何十年、何百年続く祭りになるわけじゃないですか。おのずと産まれたものではなくて、誰かの意思があって祭りはかたちをとってゆく。

私が言った「フェスティバル」を実現するために、それを仕掛けるプロデューサー的な人が地域に出て、アーティストに関しても地域のプロデューサーという気概を持って、予算をどこかで捻出して、いろんな人をくどき回って、出来事を起こす人がたくさん必要だと思います。地域をよくするという点に関して、プロデューサーの役割の人が各分野にたくさん必要です。内発的に新たな出来事を起こしていく人たちがたくさんおる地域は元気です。持続的に地域がみずからを律しながら、みずからの経済規模に見合う産業を維持してはじめて、地域のマネジメントを担うことができる。その担い手は、地域に腰を据えたプロデューサー業務でしょう。文化においては文化的なプロデューサー、地域においては地域のプロデューサーです。市民全員がプロデューサーならば、なおいいですね。

太下 そうなったら画期的ですね。

橋爪 もともと、伝統的な祭礼って、社会の会社とかの

地位は関係なくて、地域コミュニティの中で信頼を得た人が、その年の責任者になってトータルをプロデュースし、マネジメントするという人がいるわけです。そうした責任者の役割につくことがその人にとって誇りの源になっているわけです。

文化的な産業を興す、あるいは都市再生をする中でも、そういうポジションに立つということの意義をわれわれはきっちり理解しなければいけない。これは、地域のまちおこし、まちづくりのプロデューサーの役割なのです。これからの地域づくりはこの点にかかっていると思います。

新しい観光産業戦略とは

太下 橋爪さんの肩書としては、大阪府のアドバイザー以外に、「大阪府立大学・観光産業戦略研究所長」となっていますけれども、こちらの活動内容について教えてください。

橋爪 観光産業戦略研究所は、昨年度、大阪府立大学においても観光に関する国際的な研究拠点をつくらうということで設立したものです。観光に関する高等研究、社会人向けの大学院が必要だという思いを前の学長が持たれたので、私が呼ばれたという経緯があります。北海道大学の観光学高等研究センターが先行のモデルなのですが、大阪府立大学の特徴は産業界との連携が強い点でしょう。特に工学技術開発において大学の研究室と企業がともに研究をするという姿勢が非常に強い大学だという点です。ですので、観光研究においても従来型の観光プロパーの人材育成ではなくて、新たな観光産業を興し、ないしは既存の観光産業を成長産業として伸ばしていくための戦略を提示するような研究機関をイメージしています。

今の観光産業は大きな転機にある。従来型のマストツーリズムからニューツーリズム、要は着地型の地域に密着した観光に業態が変化をしていると考えています。また、もっと違う観光業のあり方が議論されている段階において、従来型の団体旅行だけに対応した観光業

ではなく、新たな観光業に関する提言をなす「動く研究所」を目指しています。将来的には、社会人向けの大学院の設立を模索している段階です。

現在のところ観光の専門家は専任では私しかいません。一緒に研究所のメンバーになっていただいたのは、観光マーケティングの専門家、ゆるキャラなどキャラクタービジネスのマーケティングで第一人者の先生、クルーズ船に関する船舶工学の日本における権威の先生と三人です。

太下 たしかに従来の観光学部は、たとえばホテルマンとか旅行業、いわゆる従来型旅行業の人材育成が中心であって、新産業の創出という方向性はほとんどなかったですね。ところで、新しい観光業とは、たとえばどのようなイメージなのでしょうか。

橋爪 たとえば、従来のクルーズではない、新しいクルーズ事業も一つのイメージです。

世界一周とか従来の古いタイプのクルーズではなく、拠点港をつくって、そこから3泊4日か、1週間以内で回るようなクルーズ事業が、ヨーロッパとかカリブとかでは大ブームなのです。これらのクルーズは、値段も比較的安くて、非常にエンターティメント性の高い、要は海と島全体をテーマパーク的に扱うようなクルーズで、ビジネスとしても成立しています。また、シンガポールのセントーサ島の新しいリゾートが、東南アジアでのクルーズ事業の拠点になろうとしている。しかし、この新しいタイプのクルーズ事業はまだ日本では成立していない。だからこそ可能性がある。その他、まち歩きガイド業など、新しい観光業の芽は次々と顕在化しています。

太下 なるほど、新しい観光業のイメージがだいたい分かりました。ところで、この「大阪府立大学・観光産業戦略研究所長」においては、その他としてはどのようなプロジェクトを検討されているのでしょうか。

橋爪 当面、幾つかの研究プロジェクトを立ち上げようという議論をしている段階です。たとえば瀬戸内海をもう一度、日本を代表する観光地として見直そうとい

う研究も始めたいと思っています。日本では、造船が斜陽産業となってしまいましたので、瀬戸内に面している企業の製造業の中でも近代化遺産にもなってしまったようなところがたくさんある。もう一度、それらを観光ルートとしてつくり直すべき段階にあると思っています。また海に面した既存の温泉旅館街とかに代表される観光地を、いかにリ・デザインできるかというプログラムが入ってこないといけないと考えていま

す。直島でベネッセさんが支援しているアートプログラムが、各港などで起こってもおもしろいと思います。

太下 そういう意味では、まちや行政にも革新が必要なのと同様に、観光や産業にも革新が必要なのですね。

本日は、国と地方の新しいカタチについて、行政システムから観光振興の話題まで、縦横に語って頂きました。どうもありがとうございました。

【注】

¹ <<http://www.daidoge.com/>>

² <<http://www.luciasociation.org/>>

³ <<http://www.osaka-hikari.com/index.html>>

⁴ 「陰陽五行」とは、「陰陽」の思想と「五行」の思想を組み合わせたもの。「陰陽」とは、「陰」と「陽」という相反する存在によって、万物が消長をくりかえすという思想。一方、「五行」とは、全ての事象は「木火土金水」という五つの要素により成り立つとするもの。

⁵ <<http://www.senkyo.janjan.jp/bin/candidate/profile/profile.php?id=146067>>

⁶ <<http://www.osaka-museum.jp/index.php>>