

---

生活文化創造都市推進事業

生活文化創造都市フォーラム  
「米子地域会議」

---

実施報告書



2020年 3月

一般財団法人 日本ファッション協会



## はじめに

一般財団法人日本ファッション協会では、地域振興事業として、平成 15（2003）年度から「生活文化創造都市推進事業」に取り組んでいます。

これは、欧米から始まり、今や世界で 100 以上の都市が目指している都市モデル「創造都市=Creative City」をベースに、地域独自の文化に根差した市民の活発な創造活動こそが豊かな生活文化を育み、産業の振興にもつながるとの認識のもと推進している事業です。

今年度は、「生活文化創造都市フォーラム」を米子市、米子商工会議所との共催で、令和 2 年 1 月 29 日に、米子市立図書館大研修室で開催いたしました。この報告書はその内容をまとめたものです。

皆さまには、ぜひご高覧いただき、これからのまちづくりの取組みのご参考にしていただければ幸いです。

令和 2 年 3 月  
一般財団法人 日本ファッション協会



# 目 次

はじめに .....	3
目次 .....	5
開催概要 .....	6
<b>主催者代表挨拶</b>	
間部 彰成 一般財団法人 日本ファッション協会 専務理事 .....	7
<b>基調講演Ⅰ</b>	
「生活文化創造都市の可能性」	
佐々木 雅幸氏 同志社大学 客員教授、 文化庁地域文化創生本部主任研究官 .....	10
<b>基調講演Ⅱ</b>	
「米子の歴史・文化を活かした新たなまちづくりの可能性」	
野田 邦弘氏 鳥取大学特命教授 .....	18
<b>パネルディスカッション</b>	
「創造都市米子に向けた新たな挑戦」 .....	26
<b>米子市内視察会——米子城下町めぐり .....</b>	<b>52</b>

## 【開催概要】

- タイトル：生活文化創造都市推進事業  
生活文化創造都市フォーラム「米子地域会議」
- 開催日時：令和2年1月29日（水）14：00～16：40
- 会場：米子市立図書館大研修室（鳥取県米子市中町8番地）
- 主催：一般財団法人 日本ファッション協会
- 共催：米子市、米子商工会議所
- 後援：日本商工会議所、鳥取県、米子市中心市街地活性化協議会、米子商工会議所青年部、中海テレビ、BSS 山陰放送、新日本海新聞社
- テーマ：米子の歴史と文化を活かした「住んで楽しいまち」の創造
- 参加費：無料
- 参加人数：約120名

## 【プログラム】

### 主催者代表挨拶

一般財団法人 日本ファッション協会 専務理事 間部 彰成

### 基調講演Ⅰ

「生活文化創造都市の可能性」

同志社大学 客員教授、文化庁地域文化創生本部主任研究官

佐々木 雅幸氏

### 基調講演Ⅱ

「米子の歴史・文化を活かした新たなまちづくりの可能性」

鳥取大学特命教授

野田 邦弘氏

### パネルディスカッション

「創造都市米子に向けた新たな挑戦」

#### ◆コーディネーター

鳥取大学特命教授

野田 邦弘氏

#### ◆パネリスト（順不同）

米子市 市長

伊木 隆司氏

米子ガイナックス(株) 代表取締役

赤井 孝美氏

こっちの大山研究所 代表

大下 志穂氏

(株)ラフデッサン 代表取締役

米子商工会議所青年部 会長

木村 美紀氏

#### ◆コメンテーター

佐々木 雅幸氏

## 主催者代表挨拶

一般財団法人日本ファッション協会  
専務理事  
間部 彰成

今日は、米子地域会議開催のご案内を申し上げましたところ、多くの皆様にご参加をいただきまして、本当にありがとうございます。

日本ファッション協会は、日本商工会議所が中心になってつくられた団体でございます。

名前のおりファッションに関する情報発信が、事業の柱の一つです。一方で、わたしどもは生活文化にかかわるものすべてを、ファッションというふうにとらえており、生活文化の創造による市民生活の向上、あるいは、その与える地域の発展といったところに寄与していくのも、わたしどもの団体の役割だろうと思っております。

その中で、地域の特性、あるいは固有のさまざまな生活文化を生かしたまちづくりの取り組みを進めていらっしゃる地域におじゃまして、毎年こういった会議を開催させていただいています。

今日はこのあとのシンポジウムで、佐々木雅幸先生、野田邦弘先生から基調講演をいただき、そのあとのパネルディスカッションには、米子市の伊木市長にもご参加いただくことになっております。

今、米子市では第4次総合計画に向けた取り組みを進めていらっしゃると同様でございます。わたくしも午前中、短い時間ではございましたが、米子市内を拝見させていただきました。外から参りますと、なかなか魅力的な資源や要素が少なからずあるまちだと実感いたしました。

このシンポジウムが、実りあるものとなることを心から期待申し上げますとともに、今後の米子市の発展に少しでも貢献ができれば幸いです。

また、このシンポジウムの開催にあたりましては、基調講演をいただく先生、パネリストの皆さんはもちろんでございますけれども、地元の米子市役所の皆さん、米子商工会議所の皆さんにも大変ご尽力をいただきました。この場を借りて厚くお礼を申し上げまして、冒頭のご挨拶とさせていただきます。

今日はどうぞよろしく願いいたします。ありがとうございました。

# 日本ファッション協会事業のご紹介

一般財団法人日本ファッション協会は、より豊かな生活文化の創造を目指して  
下記の3事業を中心とする活動に取り組んでいます。

顕彰事業	●日本クリエイション大賞 ●シネマ夢倶楽部表彰
情報発信事業	●スタイルアリーナ ●シネマ夢倶楽部 ●うらら会 ●アジアファッション連合会
地域振興事業	●生活文化創造都市推進事業 ●まち自慢ドットネット

●創造力を表彰する「日本クリエイション大賞」  
製品、技術、文化活動、地域振興など分野を問わず、  
時代を切り拓いたプロジェクトや人物を表彰して  
います。

●「シネマ夢倶楽部表彰」  
その年に一般公開された映画作品（邦・洋画を問わ  
ない）の中から選ぶ「ベストシネマ賞」をはじめ、  
映画文化に関わる各賞を選定して表彰しています。



2018年度表彰式 記念写真（2019年3月12日開催）

★「日本クリエイション大賞 2018」大賞  
株式会社サイバーセキュリティクラウド  
「サイバーセキュリティサービスで国内を牽引する  
“攻撃遮断くん”」

★「第16回シネマ夢倶楽部表彰」  
ベストシネマ賞 第1位  
『スリー・ビルボード』イギリス、アメリカ  
第2位  
『万引き家族』 監督：是枝裕和  
第3位  
『日日是好日』 監督：大森立嗣



株式会社サイバーセキュリティクラウド  
代表取締役 大野 暉様



●協会オリジナルサイト「スタイルアリーナ」  
東京の主要エリア 5 地点の最新ストリートファッションや衣・食・住のトレンドをお届けする情報サイトを運営しています。



●アジアからの発信「アジアファッション連合会」(AFF)  
アジアの加盟 6 か国により、アジアファッションの発信を目的に、2年に1回の委員長会議やAFF公式サイト運営などの活動を行っています。



●まちづくりを応援「生活文化創造都市推進事業」  
地域で暮らす人々の創造性を育み、独自の生活文化や地域資源を生かしたまちづくりを応援します。

●地域情報を発信「まち自慢ドットネット」  
地域で行われているさまざまな活動を紹介し、その地域の情報発信を支援しています。



生活文化創造都市フォーラム「氷見地域会議」(2019年2月6日開催)

<一般財団法人日本ファッション協会について>

設 立 : 1990年(平成2年)4月4日  
 基本財産 : 10億6,813万円(2019年3月末)  
 賛助会員 : 124企業・団体(2019年3月末)  
 役 員 : 理事長:馬場 彰/㈱オンワードホールディングス 名誉顧問  
 所在地 : 東京都千代田区神田神保町 1-5-1 神保町須賀ビル 7階 (〒101-0051)  
 連絡先 : TEL. 03-3295-1311(代) FAX. 03-3295-3295  
 URL : <http://www.japanfashion.or.jp>

## 基調講演 I



佐々木 雅幸氏

同志社大学 客員教授  
文化庁地域文化創生本部主任研究官  
創造都市ネットワーク日本 (CCNJ)  
顧問

金沢大学経済学部助教授等を経て、  
1992年同大経済学部教授、ボローニャ  
大学客員研究員。  
2000年立命館大学政策科学部教授。  
2003年大阪市立大学大学院創造都市研  
究科教授。  
2007年同大都市研究プラザ所長。  
2014年4月より同志社大学特別客員教  
授、大阪市立大学名誉教授、文化庁文化  
芸術創造都市振興室長。  
2017年より文化庁地域文化創生本部主  
任研究官  
著書『創造都市への挑戦：産業と文化の  
息づく街へ』など

## 基調講演 I

### 生活文化創造都市の可能性

同志社大学 客員教授  
佐々木 雅幸氏



皆さん、こんにちは、佐々木です。今日は前座を務めまして、このあと、野田教授が米子に即したお話をされますので、私は一般的な創造都市というものについて、これから 20 分ちょっとお時間をいただきます。

おそらく、今日、ここに来るまで「創造都市なんて聞いたことがなかったよ」と言われる方が多いと思います。簡単に説明をいたしますと、「市民一人ひとりが毎日創造的に働き、暮らし、活動できる、そういった都市」のことです。お一人おひとりがクリエイティブになる、そういう都市でございます。

#### 世界の潮流と創造都市

「創造都市」は、21 世紀の始まりとともに、世界の潮流になりました。例えば、日本も総合科学技術イノベーション会議が、第 5 期科学技術基本計画において、Society5.0 という目指すべき新たな社会を提唱しました。5G というものもありますが、社会の発展が狩猟社会から、農耕社会、工業社会、情報社会と移り、いよいよ次にくるのが創造社会なのです。それは AI が発達し、

そのデータを存分に活用して人々が創造する社会です。だが、それは一方で、恐怖もあります。AIによって今ある仕事の半分がなくなるという恐怖です。では、どうするか？簡単なんです。AIを使いこなすような創造的な仕事を新たにつくればいいのです。

ここを間違えますと、21世紀は絶望するか、あるいは希望に満ちた社会になるかの、まさに大きな瀬戸際に立っているとと言えます。

これは、お一人おひとりの生活のみならず、都市の在り方についてもそうです。これまでと同じようにやってきた都市は、ほとんど失業者ばかりになっていきます。そうではなくて、新しい仕事をつくっていく、創造的な場をつくっていかないと、都市の未来はありません。

たまたまわたしの友人がイギリスで、そういうことを提唱する THE CREATIVE CITY という本を 2000 年に出しました。それからアメリカでは、2002 年に The Rise of the Creative Class という本が出て、間の 2001 年に私が『創造都市への挑戦』という本を書きまして、世界の一つの潮流をつくってまいりました。

20 世紀というのは、大量生産、大量消費型の工業社会でした。ここでは、皆さんが同じものを消費して、同じようなものを生産していたのですが、今やそうではなくて、それぞれ個性的、文化的に消費をする時代です。ものづくりも人々の欲求、新しい文化に対応したフレキシブルな生産でなければなりません。

従って、創造的な人々がたくさん集まる都市でなければ発展性がないので、工場だけが大きい都市、大企業だけががんばっている都市はだめなんです。後ほど申しますが、たとえば自動車産業で世界でも超有名だったデトロイドが、5 年ほど前に倒産しました。これは大量生産で行き詰まったからです。今はそうではなくて、創造都市という生き方に転換しなければいけないということに、やっとデトロイドも気が付いて、創造都市へ舵を切っています。ですから、米子もこれから創造都市への歩みをぜひ歩んでほしい。

工業経済から創造経済へ		
	工業経済	創造経済
生産システム	大規模生産 トップダウン	フレキシブル生産 ボトムアップ
消費システム	非個性的大量消費	個性的文化的消費
流通・メディア	大量流通 マスメディア	ネットワーク ソーシャルメディア
優位性	資産・土地・エネルギー	クリエイティブ人材 知恵知識・文化芸術
都市の形	産業都市	創造都市
ツーリズム	マスツーリズム	クリエイティブツーリズム

友人に「洗濯屋、ランドリー」とよく間違えられるのですが、ランドリーという人がいました、イギリス人です。町の洗濯屋さん「ランドリー」です。この人はランドリー、ちょっと違いますね。

彼は、何と言ったかという、創造都市をつくるのは簡単で、クリエイティブな「milieu」、場所、スペースをまちの中にたくさん作り込めばいい。そこで、「セレンディピティ」という変わった言葉を使うのですが、これは、セレンディップな王子様たちがたくさん集まってきて、ワイワイガヤガヤやっているうちに思いがけないアイデアが沸いてきて、そこから創造的な発明や発見につながるというような意味の言葉なんです。そういうことが起きてくる都市。この考え方が例えばロンドンでも生きています。ロンドン・オリンピックが 2012 年に開催され、東京オリンピックが今年開催される予定ですが、ロンドンがクリエイティブに変わった、それを東京もやろうとしていまして、クリエイティブな仕事を増やそうとしています。イギリス政府は 13 の業種を創造産業として指定しました。



それからスペインにバルセロナという都市がありまして、ここはアーティストがたくさんいる街で、世界的なアーティスト、ピカソ、ダリ、ミロ、ガウディを輩出した、とてもおかしなまちなんです。建物が変わっていて、直線でできた建築物がなく、みなカーブしていて、曲面、曲線でできているのですね。このまちが今、世界的に創造都市で注目されていて、世界中から観光客が来すぎて、オーバーツーリズムになっています。最近、バルセロナは市民の生活をとるか、観光産業をとるかといえば、市民の生活がまず大事だろうということで、ホテル建設を規制し、目抜き通りにホテルを建ててはいけない、ABNBもだめということになりました。これが“生活文化創造都市”なのです。

つまり市民の生活と観光産業とどちらが大事かと聞かれたら、まず市民の生活が大事なのです。住んでよし、訪れてよしで、順番を間違えてはいけないということです。文化芸術で都市が世界的に注目されて、人々が訪れる。ここまではよくても、それがオーバーツーリズムになったときに、人々の生活を優先するということが大事です。ランドリーはこういった考え方を提唱しました。

アメリカでは、名前をフロリダといますが、フロリダ生まれだと思ったら大間違いで、この人はピッツバーグ生まれなのです。ピッツバーグというのは、デトロイドの横にあります。ですから、彼はデトロイドの衰退をなんとかしたいと考え、アメリカ社会の中で、クリエイティブな人が集まる場所はどこだと探していくのです。すると、統計的にもおもしろいことに気が付きました。クリエイティブな人たちが集まる場所は、ゲイ、レズビアン、同性愛者が集まる場所で、ゲイ、レズビアンが集まる場所は、これまでの伝統的な考え方、あるいは定説と違う、まったく新しいアイデアを嫌がらない、排除しない、寛容性が高いということを提唱します。それで、ハイテクで、クリエイティブな人たち「タレント」「テクノロジー」に加えて、寛容性が高いという意味の「Tolerance」の3Tがそろった地域が創造都市になるという、仮説を出しました。

アメリカの創造都市はどこだというと、間違いなく、サンフランシスコなんですね。サンフランシスコは、アメリカの都市の中で最初にゲイ、レズビアン同士の結婚を認めました。今でいうLGBTですね。彼らは先ほどの伝統的な生活や考え方に縛られていないから、そういうところにGAFAの本部が来る。今をときめくGAFAはすべて、このサンフランシスコからシリコンバレーの間のところに展開しています。なぜかという、ここは、自由なToleranceの高い社会なので、創造的な産業というものが、ここに集まってくるわけです。創造都市は世界をどんどん変えています。

こういう考え方が出たときに、国連のユネスコ、ここは教育、文化、科学の専門機関で、日本では世界遺産の登録で有名なのですが、世界遺産だけをやっているわけではないのです。創造都市を世界に広めようということを2004年から始めていまして、現在、世界で246の都市が創造都市として認定を受けています。日本では、9つの都市が認定されています。これから米子市も挑戦していただきたいと思うのですが、ユネスコの創造都市には7つのジャンルがあります。音楽、映画、文学、メディアアート、クラフトアンドフォークアート、ガストロノミー（食文化）の7つです。

国連がSDGsという2030年に向けた、大きく言うと、地球環境保全と貧困をなくするという提案をしていますが、創造都市も共通にこのテーマを掲げています。

## 創造都市としてのボローニャと金沢市

ここから先は、私の好きな歴史と文化を大事にした創造都市を二つご紹介します。

最初は、私は20年前にイタリアのボローニャ大学というところに留学をしていました。サッカーをお好きな方は、「ボローニャというチームを知っているよ、昔、中田選手がいたよ」とおっしゃるかもしれません。イタリア料理が好きな方は「ボローニャ・ソーセージを知っているよ」ということがあるかもしれません。車の好きな方は、「ランボルギーニやフェラーリをボローニャの

近くでつくっているよ」ということを知っているかもしれない。いろいろな面でおもしろいまちなのですが、亡くなった作家の井上ひさしさん、彼が私の本を読んで、書かれたのが、『ボローニャ紀行』です。

このまちは、いろいろなおもしろいところがあるのですが、まず、大学が欧州で一番古いのです。しかもこの大学は、教師がつくったのではなく、学生がつくったものでした。学生が集まって勉強したいと思ってつくったのが、ボローニャ大学です。そして学生を大事にするために、下宿部屋を通りの上に作って、その下の空間を回廊のように整備しました。これをポルティコと言います。町並み保存をしっかりとしようと、町の中をとりまいているポルティコを保存するような都市計画を立てます。都市景観保全という世界の流れがありますが、これはイタリアのボローニャから始まりました。今から、50年近く前です。

米子市でもおそらく400年前の藩政期の素晴らしい建物、あるいは街並みが残っていると思います。こういったものを残そうと思ったら、まず都市計画で保存区域を設定しなければいけない。これをボローニャがやったのです。それから町の中心にオペラハウスがあります。有名なヴェルディ、ロッシーニが活躍したオペラハウスです。

もっとおもしろいことに、このまちは職人も「オペラ」しているんですね。今日は、商工会議所の方がたくさんおられますが、イタリアは商工会議所の中に職人業も入っているのです。商工職人業会議所というのですが、ボローニャの場合、会議所の会頭は大きな企業ではなく、小さな企業の代表が会頭をやっています。小さな企業が集まって会議所を運営しています。

ここでもっとおもしろいのは、職人もオペラだということです。イタリア語でオペラという意味には、“職人の仕事”という意味もあります。音楽の作品のこともオペラといいます。お医者さんも「オペ」をします。それもオペラです。イタリア語の「働く」には、「オペラ」と「ラボール」という二つの言葉があって、「ラボール」というのは奴隷がやる仕事、いやいややる仕事です。「オペラ」は、自発的に進んで頭と手と心が一緒になってする仕事です。

例えば、車の世界も、先ほどアメリカは大量生産品だったと言いましたが、ボローニャでつくられている車は、フェラーリやランボルギーニですね。ランボルギーニはフェラーリに対抗してがんばっています。芸術的な品物をつくるような形で、車もつくっています。だから、大量生産とは言わない。こういうものづくりをやっているわけです。

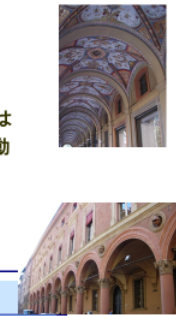
この「オペラ」というものを大事にするまちがボローニャです。それから今日、後ほど福祉の

### ポルティコの保存と都市景観

学生の急増とポルティコの形成  
都市景観保存と地区住民評議会

➤単なる「文化財」としての保存運動や  
不動産価値の保持のための街並み保存ではなく、  
生活者である住民を主体とした保存運動  
→1985年の都市計画(6段階の保存)へ

➤独自の住民参加方式  
一地区住民評議会による計画策定プロセス



話も出ると思いますが、「オペラ」をみんなと一緒にやるということを「co-opera」と言います。例えば農業協同組合は「A COOP」ですね。これは「co-opera」という言葉からきています。生活協同組合の「coop」、これも同じです。イタリアで「オペラをみんなと一緒に」やっているものとしては、町の中にいろいろな例があります。例えば、老人ホームや保育園を cooperativa が経営しています。障害者の施設も cooperativa が経営していて、町じゅうが一つの大きな協同組合のようなシステムになっています。

ボローニャの創造都市というものは、このように市民一人ひとりが創造的に生きるために、みんなが協力しているまちだということになります。これを、井上ひさしさんが、『ボローニャ紀行』の中にとっても上手に描いたわけです。

残りの時間で日本の話をします。日本で創造都市という言葉が最初に使われたのは金沢です。私は15年間金沢大学におりまして、その間に、金沢の市長さんが「創造都市金沢」という言葉を初めて打ち出しました。そして横浜市、神戸市、札幌市、京都市とどんどん広がっていきまして、今、日本では「創造都市ネットワーク日本 (CCNJ)」という組織ができていますが、これに115の自治体に加わっていただいています。

鳥取県にも応援していただいています。鳥取市はまだで、ぜひ鳥取市や倉吉市より先に、米子市がネットワークに入っていただけるといいと思います。

取り急ぎ、金沢だけをご紹介して終わりたいと思います。歴史、文化のまちづくりということで、金沢市が何をやったのかというと、リーダーが二人いました。一人は、金沢経済同友会代表幹事の福光松太郎さんで、造り酒屋の社長です。もう一人が20年間市長を務められました、前市長の山出保さんです。山出さんはたくさん本を書いています、「金沢に際立つ個性があるとしたら、それは紛れもなく歴史と文化だ。これを磨いて世界に発信しよう。この歴史と文化が映えるように、まちを美しく仕上げよう」と書いておられます。非常にシンプルなことなのですが、創造都市の根っこは何かというと、世界の新しい潮流ではあるのだけれども、歴史と文化という二つになっているということが、創造都市の大事なポイントです。

そこで「歴史都市」という形で一つの看板だけでなく、金沢市は「歴史都市金沢」と「創造都市金沢」という二枚看板を掲げます。これが非常によかった。

金沢では、江戸時代にさまざまな文化政策がなされておりまして、素晴らしい建物があつたり、工芸作品がつくられたりしました。金沢は前田家が「加賀100万石」を誇りましたので、当時、湯水のごとく文化にお金を使ったと言われていました。戦後になりますと、市立美術工芸大学を手始めに伝統環境保存条例というまちなみを保存する条例を日本で最初につくりました。いつ作ったかということ、50年前、ちょうどボローニャで街並み保全が始まったころとほぼ同じ時期なのです。

そしてこの景観保全というのは、谷口吉郎さんという世界的な建築家がいる、吉郎さんと息子の吉生さん親子共に世界的建築家で、お父さんの方が尽力をつくされました。

**歴史都市金沢とは**  
地域に残る歴史上価値の高い建造物や歴史的なまちなみ、歴史と伝統を反映した人々の生活や伝統文化が一体となって形成される良好な環境を色濃く残し、それらを活かしたまちづくりを積極的に進めている都市を、金沢市では「歴史都市」と位置づける。

**伝統的建造物群保存地区**  
歴史的建造物・まちなみ  
用水・惣構  
金沢の文化的景観 城下町の伝統と文化  
金沢市歴史的風致維持向上



金沢市の歴史まちづくり

今朝、ずっと米子のまち並みを歩いてきました。こちらにも堀や用水があるのですが、例えば金沢には、用水保全条例があるのですね。用水をきちんと保存して美しい水が流れるようにしようということが行われています。

それから新しい文化政策として、アンサンブル金沢という日本初のプロフェッショナルの常設室内管弦楽団をつくりました。あるいは金沢市民芸術村というかつて紡績工場であった倉庫を、市民が24時間自由に使えるアートセンターに変えました。

ちょうどそのころ、市長が新しい美術館をつくりたいのでマスタープランをつくってくれと言われて、福光さんと副市長と三人で頭をひねっていました。これからの美術館はまちの発展に役立つもので、夜遅くまで人々が集まってワイワイガヤガヤと騒々しいものでなければならない。セレンディピティが生まれる場にできないかということで、まちの中心にとってもおもしろい美術館「金沢21世紀美術館」をつくりました。全体が円形で、2004年にオープンしてから世界的に有名になり、今、毎年250万人が訪れています。これもちょっとオーバーツーリズムなのですが、そこまで有名になりました。

これは、伝統の町の中に先端的な世界のアートを見せる試みです。つまり金沢という都市にはアートと文化の層が非常に多様であり、文化の多様性が見えることを意味します。現代アートだけを見たつもりでも、その後ろには江戸時代からの、いやもっと前からの文化が残っていて、文化の多様な層がある。それがおもしろいのです。ここで特にクラフトに注目したいと思います。美術工芸作品、アートアンドクラフトですね。大量生産ではなくて、手工芸品です。金沢は加賀前田藩の時代、400年以上前から工芸を大事にしてきました。伝統工芸の人間国宝の割合では、日本で一番比率が高くなっています。けれども、それだけでは発展がないので、最先端のデジタル技術と工芸のアナログ技術を掛け合わせた「未来工芸」が21世紀美術館から生まれました。金沢美大の卒業生たちが、3Dプリンターを使った工芸をつくろうとしているのです。ここには、工芸のイノベーションが生まれています。伝統産業はどんどん衰退していくのだけれど、新しい3Dプリンターを使った工芸は、いろいろなところに及んでいます。

こういう新たな工芸作品をつくる。その中で、金沢市はユネスコ創造都市の認定を受けます。金沢市は今、ユネスコのネットワークの中でも非常に注目される創造都市になっています。こういったことが追い風になって、今、私は文化庁の京都移転を進めていますが、省庁移転の話が起こったときに、石川県と金沢市は、国立工芸館を移転しようと提案し、それが決まりまして、今年金沢に、国立工芸館がオープンします。日本海側で国立の文化施設は、博多を除いて初めてですね。そんな形でどんどん積み上がっています。

そして2018年には東アジア文化都市事業を成功させ、東アジアでも創造都市のネットワークが広がっています。日本、中国、韓国の間で展開をしている事業です。

このような形で、都市から始まった創造都市ですが、創造農村にも広がっています。これについては、今日は時間がないので、省きまして、結論にいきましょう。

日本で創造都市の成果、共通点を考えてみます

### 「創造の場」をつくる3つのポイント

#### ③イノベーションとインプロビゼーションを巻き起こす

- 固有の生活文化や技能の再創造  
←多様なグローバル文化やハイテクとの出会いと融合による新しい産業の創造をめざす。
- 伝統的街並み空間や近代産業遺産を  
保存し、再生利用することによって、  
地域固有の環境が生み出される  
セレンディピティを育む都市へ





と、まず、都市が直面する困難を乗り越えるために、市長を中心にして大胆な構想を持って推進を始めたということがあります。2番目は経済人、芸術家、文化団体、市民の協力の下で事業計画が立てられること。3番目は従来の文化政策の枠を超えた広がりがある、行政内部の横断的融合的な展開が課題になっている。4番目は、ユネスコネットワークなど国際的全国的な経験交流を通じて取り組みが拡大している。こういったことが、創造都市の共通のポイントで、創造都市に大事な「創造の場」をつくるために、いろいろな取り組みがなされています。

そこでは、やはりさまざまな人々を結びつけるコーディネーター、プロデューサーが必要です。それからソーシャルキャピタル、人間関係の結び目を上手につくること。そしてイノベーションとともに、インプロビゼーションを巻き起こすことが求められます。インプロビゼーションという言葉は、ジャズの即興演奏という意味なんですね。芸術家がよく使う言葉なのですが、普通の市民がインプロビゼーションを起こす、そういった場をぜひ広げてほしいと思います。

これから米子市が創造都市としての発展の可能性が大いにあるものと期待して、私の話を終わりたいと思います。どうもありがとうございました。



## 基調講演Ⅱ

### 野田 邦弘氏



鳥取大学特命教授  
横浜市職員時代横浜トリエンナーレなど  
文化行政を担当。文化経済学会元理事長。  
『アートがひらく地域のこれから——ク  
リエイティビティを生かす社会へ』（共  
著）、『文化政策の展開』など著書多数

## 基調講演Ⅱ

### 米子の歴史・文化を活かした新たなまちづくりの可能性

鳥取大学特命教授  
野田 邦弘氏



#### 日本経済の現状と産業構造変化

本日は、日本の経済の現状と産業の構造がどういうふうになっているかということで、ちょっと大きな話から入っていきたいと思います。

最近の30年間でどういう時代だったか、よく報道されていますからご承知の方も多々とは思いますが、平成元年と平成30年の世界のトップ20企業の時価総額のランキングを比べてみますと、日本の企業は、平成元年には14社あったのですが、平成30年にはゼロになっています。2018年のトップ10企業の時価総額にも日本企業は入っていません。IT企業をみると、アップル一社で、93兆円、ほぼ日本の一般会計予算に当たります。では、日本はどうかというと、トップのトヨタが43位で、しかも製造業という古い業種です。今年中にGAFA5社で日本の東証一部上場企業2200社を資産総額で超えるといわれています。

スイスのIMDが毎年発表している世界競争力ランキングでは、日本は30位になっていまして、去年より5位下がっています。では、昔はどうだったかというと、30年ほど前は、ずっと1位だったのです。今ではどんどん落ちてきて30位になってしまいました。ネガティブな話ばかりで恐縮なのですが、まず、健康診断をしなければいけないのです。

今、日本がどうなっているか。これを私なりに考えました。IT化を起点とする産業構造の変化が、この30年間に劇的に起こってきました。それに対応することを怠ってきたということが一つあると思います。既存産業の既得権益を調整したり保護したりすることに躍起になっていて、新産業に目が届かず投資に至らなかった。全体的に、創造的な思考がちょっと弱いと言えます。

産業革命の話ですけれど、先ほど、佐々木先生から Society5.0 という話がありました。今は、第4次産業革命が起こっていると考えていただければと思います。IoTやAIですね。これはこれまでとどこが違うのかというと、クラウドにアクセスしてそのままデータをダウンロードして仕事をしているのが現状ですけれど、これからはクラウドの中でAIが働き、クラウドに上がったデータをクラウドの中でAIが加工したり、集めたり、整理したりして下ろしてくる。そこが変わってきます。そうすると、生活、仕事、教育、すべてがかなり変わってくるだろうと考えられています。なので、創造力が決め手になります。私の今日のプレゼンのキーワードは「創造力」です。

AIの話は先ほど出ましたから省略しますが、AIで人間の仕事が半分なくなるよという話があります。ただ、マネジメント、ホスピタリティ、クリエイティブ、これらの仕事は残るのではないかとされています。ここに注力していくべきだと、『人工知能と経済の未来』の著者、井上智洋氏は言っています。

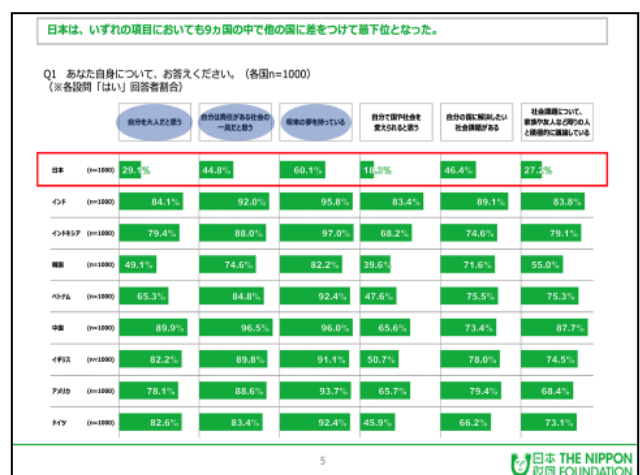
ただ、この3つがどういう関係にあるかということ、ホスピタリティ、おもてなしは低賃金の方に移行します。機械やAIでできてしまうからです。マネジメントとクリエイティブは高賃金の方に移行します。実際は、中間層がへこんでいくのですけれども、これが創造経済の特徴だと言われています。

今、新しい社会システムができつつあると思います。そこでは独禁法や著作権など従来のパテントは、時代に適さなくなっているような気がするのですが、いずれにしても新たな社会のあり方を模索している段階ですね。そこで、クリエイティビティが大事になってきて、例えばITと何を掛け算するのか、教育だったり、福祉だったり、まちづくりだったりいろいろあると思うのですね。IT×〇〇、何をやるの？ここが、文系の人たちが働く、活躍するところです。ITに何を掛け算するのか？

これに対して、日本の若者たちは今、どういうふうになっているのか。アドビというソフトハウスが、2年ほど前に行った調査で、世界のZ世代、中高生の自己認識を聞いたものがあります。自分のことをどう思っているかという問いに対し、創造的だと思っているという比率が、アメリカ、イギリス、ドイツ、オーストラリアは大体30%から40%あります。でも、日本はというと、8%しかありません。極端に低いのです。

これはZ世代の調査ですが、一つ上の中高生の先生たちの世代を見ると、世界的にもZ世代より低いのですけれども、20~30%はあるのですね。ところが、日本は2%しかない。つまり日本の学校の先生は、わずか2%しか、自分が創造的だと思っていないのです。

なぜ若者たちがこのようになってしまったのか。つい最近の日本財団の調査、「18歳の若者の社会や国に対する意識調査」でも、なかな





かシビアな結果が出ています。社会への参加意識が日本だけ突出して低くなっているのです。「自分は責任がある社会の一員だと思う」が44.8%と、他の国の半分程度しかありません。

例えば、今、生産性がどうだという議論があります。先ほどの佐々木先生のお話にも大量生産というキーワードが出てきました。大量生産の時代には、生産性が問われましたが、生産性より創造性が大事になってきました。今、学校教育では、暗記7割で、思考3割が現状なので、これを逆転させて、もっと考えるようにしなければいけないという方向に転換しようとしています。実際に文科省も大学入試改革で、方向性を変えました。「自ら課題を見出し周囲と協力して解決する能力の養成」これを最終的な目標に掲げています。これは正しいと思います。

ただし、現状、学校は、20世紀の産業、農業の時代の産業のシステムに対応しているので、ちょっと遅れています。今の小学生が将来就く仕事の約3分の2が、今、ない仕事になると言われています。先ほどAIで仕事がなくなると言いましたけれども、今の小学生が大人になって就職したときに就いている仕事の3分の2は、今はない仕事になるのです。

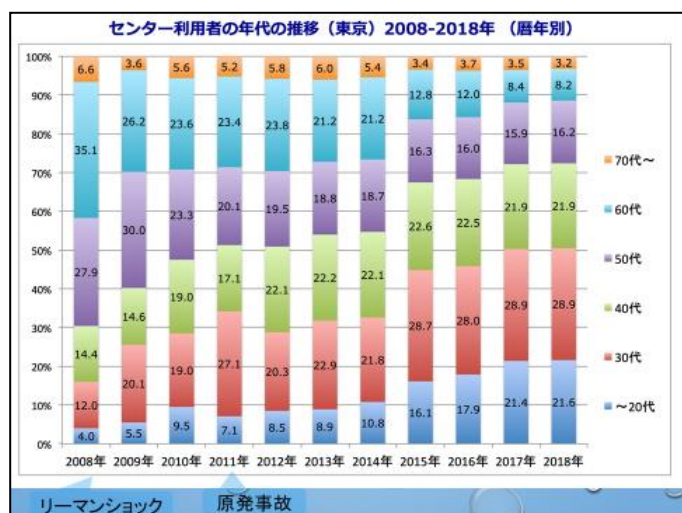
例えば、今の中学生に将来何になりたいかと聞いたときに、男子では、1位はYouTuberなんですね。YouTubeが日本で始まったのは9年前なんですよ。10年前には、YouTuberなんて誰も考えたことがなかった。知らなかった。なのに、実際に10年でこういうことが起こってしまうのです。これをどう考えるか。ますますこういうことになっていく。つまり、実際に子供たちがやりたい仕事が、昔だったらスポーツ選手や政治家だったかと思いますが、今やこういうことになってしまっているのです。日本の現状がどうなっているのかということをお話ししました。

## 人口動態変化と田園回帰

次に、米子のお話をすると、米子のような地方都市に今、移住者が増えています。合計特殊出生率を見ても、東京が一番低くて、沖縄が一番高い。鳥取は結構高い。田舎の方が高いのです。都会から田舎への人口移動というのは、本質的な解決にはならないかもしれないけれど、ある程度人口減少を緩和していくことができると考えられます。都市住民に、農山漁村に引っ越したいかと聞いた調査では、2005年と2014年でかなりの変化が見られます。田舎で暮らしたいという人が10%くらい増えているのです。

NPO法人ふるさと回帰支援センターに相談に来た相談者の年代の統計では、2008年ごろは中高年が多かった。つまりこのNPOの相談者（移住を検討している人）は2008年では中高年が半分以上でした。それが、2018年は若者が主流になっています。それはなぜかということです。

3~4年前に、都会から鳥取に来た若い人たち20人ほどにインタビューをしました。その結果をまとめると、まず、脱消費経済という意識があります。それから貨幣経済からもできるだけ遠ざかってきているということが言えると思います。つまり彼らはあまりお金を使わないのです。



それに伴い働き方も変わってきています。それを私なりに、3つのSで表現してみました。都会から田舎に移住する人たちはどういう人たちかというと、まず「Sharing」ですね。ものを持たない、共有して利用するという考え方をもっています。それから「Social Capital」社会関係資本、人々の信頼関係のネットワーク、そういうものが大事で、3番目は「Social Media」フェイスブック、ツイッターなどの新しいコミュニケーションが大事になっています。この3つのSによって、おそらくますます地方都市が重要な価値を持ち、若者が集まってくるのだと思っています。

## 創造都市・創造農村の事例（美波町、藤野町）

3番目は、創造都市・創造農村の事例です。まず、徳島県の美波町です。『本社は田舎に限る』という本があります。タイトルがおもしろいなと思って、読んでみたら本当におもしろかったので、作者の吉田基晴さんに連絡をとって2度ほど話を聞きました。Cypher TECというIT企業を東京で経営している社長さんです。美波町の出身なのですね。

この会社がなぜおもしろいかというと、東京でITのエンジニアを募集しても全然人が集まらなかったそうです。でも、勤務地徳島県美波町で募集したところ、ぞくぞくと優秀な人が集まったのです。どうしてかかというと、美波町は知る人ぞ知る、サーフィンの聖地らしいのです。いい波がくるらしい。だから「仕事の前や昼休み、仕事が終わってからサーフィンができますよ」と募集したら、たくさんの方が集められたそうです。それでサテライトオフィスをつくりました。

美波町には、ほかにもサテライトオフィスが20社近くできています。IT企業を中心にあちこちにできていて、若者がどんどん入ってきている。起業もしている。映画にもなったのです。こういう新しい価値観が確実に地方で生まれています。

先ほど佐々木先生が創造都市、創造農村ということをお話されました。創造農村という事例になるのだと思いますけれども、こういうことに対応した取り組みを行政も民間企業も地域の方々も既にやっているのだと思っています。

旧藤野町というところがあります。ここも創造農村です。神奈川県と山梨県と東京都の端境の山の中にあります。ここに、戦時中、画家の藤田嗣治が疎開をしていましたが、今では、約350人のアーティストが移住してきています。村歌舞伎のイベントが復活したり、パーマカルチャー・センターという有機農業を採用した持続可能な農業を広げていく国際的な組織の日本ブランチができたりしています。

シュタイナー学園は、なかなか学校法人として認可されなかったのです。それを藤野町がはじめて認可しました。非常に特殊なユニークな教育を行うのですが、シュタイナー学園ができたことで、藤野町は人口減少に少し歯止めがかかりました。毎年20人の子供たちが、親と一緒に移住しています。

陶芸家	31
ガラス作家	7
オルガン製作者	2
絵画	22
彫刻	7
演劇	9
音楽	22
染色・織・服飾	14
児童文学	5
写真・映像	9
建築家	6
木工家	11
舞臺	3
デザイン	8
彫金・鍍金	8
クラフト	8
ライター	9
スプレーアート	3
ダンサー	4
アート関連経営	16
トランジション	8
こだわりの食	9
日誌員	9
医療関係	7
セラピー	11
その他	25
合計	275

藤田嗣治 (1886-1968)

「トランジション藤野」は、原発事故を受けて自分たちで電力会社をつくりました。別の団体は、廃業したホテルを買い取ってアーティストたちとシェアアトリエをつくったりもしています。

Brian というカナダ人がいて、築 120 年の古民家を借りて蚕を飼っています。糸をとって機織りをしています。機織り機もつくっています。それから染色もやっています。そのことを英語で世界に発信していて、毎年 100 人近くが、女性が多いのですが、欧米から来るのですね。4 泊 5 日ぐらいでワークショップを開催すると、結構お金がもうかるようです。

こういうことが続々起こってくる地域には、さまざまなイノベーションが各分野で起こっています。最初はアートが起こすのですけれど、農業や教育、国際交流、まちづくりなどどんどん広がっていきます。最初はアーティストがやりたいことをやって、アトリエなどをつくるのですが、それがきっかけになって地元の人々とアーティストとの交流が始まっていきます。さらにそれが広がって、社会課題、地域課題を解決するような市民運動が始まるのですね。土地がどうか、地域がそういう場所になってしまうのだと思います。

ですからアーティストは社会を変えようなどと思っていないのですが、社会変化の触媒になっているのです。アーティストがやっていることが、結果として、地域のために大変よくなる働きをすることがあるということなのです。アーティストが社会の役に立つと、先ほど佐々木先生のお話にもありましたが、小さいコミュニティに、たくさん一定のアーティストが集まってくると、非常にプラスになる、変化が起こることがあるのだと思います。

## 創造産業論～ポストものづくりの時代のニューエコノミー

4 点目は、創造産業論ですが、これについても、先ほど佐々木先生がお話されました。例えば昔、21 世紀は知識経済社会と言われていたのですが、佐々木先生のお話に出てきた チャールズ・ランドリーが、知識経済社会ではなく創造経済社会だと言ったのです。

ここで大事なものは、もともとあった場所や、新たにつくられた場所に、クリエイティブなちよ



っと変わった人たちが集まってくる、ごちゃごちゃしてくる。それがアート、サイエンス、ビジネスなどいろいろな領域で、クリエイティブな何かを作り出すことにつながっていく。その中から、場合によっては新しい産業が立ち上がったりするということです。実は、そういう場所はたくさんあります。

その事例として、ドイツのエッセン市があります。ここは、かつて炭鉱だったのですけれど、産業遺産として残してあ

った工場を博物館やレストランとして再生しています。

日本でも、私が関わった横浜の BankART、神戸の CAP HOUSE、これはベンチャー系ですけど福岡の旧大名小学校の NEXT GROWTH があります。私が鳥取で取り組んでいる病院を使ったホスピテイルでも、アート・プロジェクトを展開しています。そういったところも、まず芸術家たちが集まってきて、活動し始めたという事例になります。



兵庫県の豊岡市でも、こういった創造的な事業体を集めてくる活動を始めています。劇作家で演出家の平田オリザ氏が、昨年、豊岡市に劇団青年団と一緒に移転してきました。市は、2021年に国際観光芸術専門職大学をつくらうとしています。平田オリザ氏は、その学長になることになっています。豊岡市の仲貝市長は、はっきりとクリエイティブな人材を集めると断言していますから、その着実な成果が出るのではないかと期待しています。

## 創造性を活かした米子のまちづくり

最後に、では米子ではどうするべきかということですが、まず、課題の設定ができていないのではないのでしょうか。では、課題って何かと考えたとき、本当の課題が何かわかっている人はいないのではないかと思います。

「VUCA」という言葉があります。これは、軍事用語の不安定 Volatile、不確実 Uncertain、複雑 Complex、曖昧 Ambiguous の頭文字で、かつての戦争には国家と国家の戦いという定義があったのですが、現在は、タリバンなど、国ではなくテロとの戦いですね。新しい形の戦争だということになりました。ビジネスの世界でもそうで、これからの時代は、経験、予測、最適化が無価値化したときに、新たに課題を設定しなければいけないわけです。それができていることが大事なのです。

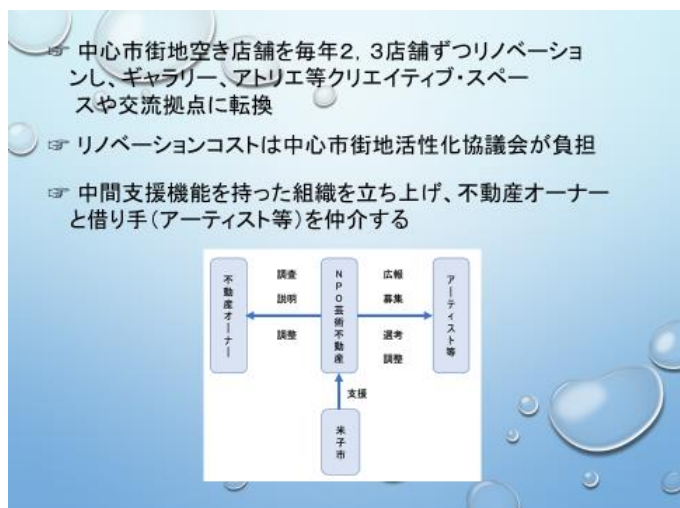
創造力は、そこに世界はこうあるべきだ、人間はこうあるべきだという姿を描くのです。

MBA（経営学修士）の応募数が減少しています。つまり、もう MBA ではだめで、MBA というのは、経営がこういう状態になったらどれが正解かという議論をするわけです。それには解があります。だけど、さっき言った VUCA には解がないのです。企業が何をつくっていいかわからなくなっているということだと思います。

それで、米子の話をしなければいけないのですが、米子の中心市街地の人口と世帯数の推移をみると、世帯数は横ばいですが、人口は少しずつ減ってきています。中心市街地から弱体化していくというのは、全体にコンセンサスがとれると思うのですが、空き店舗を利用したリノベーションも確かにいろいろなものが増えていきますから、これをどういうふうに持続させるかということが重要になります。

例えば本通りもそうですが、空き店舗があったら、毎年2、3店舗ずつ空き店舗を活用する方法を考える、リノベーションを施して、クリエイティブなスペースに転換をしていく。それがある程度の数になっていくと、先ほどの藤野町のように地域が変わっていき、あるレベルになっていきます。

これは横浜でやっている事例なのですが、一般社団法人でも NPO でもいいのですが、「芸術不動産」という機能において、不動産オーナーと店子をつなぐ役割を立ててやるというものです。すでに空き店舗でアートのイベントをやっている場合、これを恒常的に複数のところでやっていく、広げていくことが先ほどの提案になります。





実例が出ています。私が10数年前に鳥取にきたときに、まず倉吉に行きました。旧明倫小学校を活動場所としてアーティスト・イン・レジデンスを、地域の住民と一緒にやりました。その結果、10数年後に旧明倫小学校が解体されることになったとき、その保存を求める7000名の署名が集まって、実は解体予算がついていたのですが、それを町が方針転換をしました。今は、フィギュアミュージアムとしてリノベーションされ、去年オープンしています。

「BE CREATIVE」クリエイティブでなければ生き残ることはできない。ここを理解していただいて、まちづくりでいかにこれまでにない新しい考え方をみんなで発信していくか、これが創造都市だと思いますので、ぜひそれぞれの立場で考え、議論していただければと思います。

ちょっと駆け足でわかりにくかったかもしれませんが、これで私の話を終わります。ご清聴ありがとうございました。



## パネルディスカッション

コーディネーター： 野田 邦弘氏 鳥取大学特命教授



横浜市職員時代横浜トリエンナーレなど文化行政を担当。文化経済学会元理事長。『アートがひらく地域のこれから——クリエイティビティを生かす社会へ』（共著）、『文化政策の展開』など著書多数

パネリスト： 伊木 隆司氏 米子市 市長



公認会計士・税理士。米子市公共事業評価委員会委員長、一般財団法人鳥取県観光事業団評議員、鳥取県経済同友会常任幹事、米子商工会議所青年部会長等を歴任。2017年4月に米子市長就任

赤井 孝美氏 米子ガイナックス㈱ 代表取締役



米子市生まれ。イラストレーター、アニメプロデューサー、ゲーム作家、合同会社ネギマン観光社代表社員、米子映画事変実行委員会名誉会長。米子市を盛り上げる様々な事業を展開

大下 志穂氏 こっちの大山研究所 代表



米子市淀江町生まれ。海外、東京をへて、2009年にUターンし、自身のアート活動開始。2013年より大山町を拠点にアートプロジェクトに取り組む。イトナミダイセン藝術祭主催など

木村 美紀氏 (株)ラフデッサン 代表取締役

米子商工会議所青年部 会長



米子市生まれ。2009年に関東から米子に拠点を移し、ファイナンシャルプランナーとして、執筆、講演、個人・法人のコンサルティングを行う。社会福祉士としての顔も持ち、障がい者の一般就労をサポートする「Fine 米子オフィス」の運営にも携わる

## パネルディスカッション

### 『創造都市米子に向けた新たな挑戦』



#### <パネリストによるプレゼンテーション>

伊木 隆司氏（米子市 市長）

皆さんこんにちは。ただいまご紹介に与りました米子市長の伊木でございます。10分ほどお時間をいただいておりますので、米子市のまちづくり、特に文化についてお話をしたいと思います。

ちょうど今、来年度からのいわゆる総合計画にあたる「まちづくりビジョン」を策定中でして、大きくは「住んで楽しいまちよなご」というテーマになっています。

今日は、まちづくりのいくつかの柱の中で、「歴史と文化に根差したまちづくり」というところを中心にお話をさせていただきたいのですが、その前に、いわゆる文化事業、文化政策、これらの位置づけというものを皆様方と共有しておきたいと思っております。市にはいろいろな仕事がありまして、例えば大きく経済政策というものがあります。これは商工業の発展などをメインにした仕事で、例えばひと昔前ですと、企業誘致を一生懸命やっていましたが、今でも新たな産業振興に取り組んでいます。

この経済政策というのは、砕けた言い方をすれば、食い扶持をいかに確保していくのかという部分です。今、米子市には約14万8000の人々が暮らしています。この14万8000人の生活を、これからもきちんとつくっていくため、支えていくために、経済政策をしっかりとやっていくとい

うことが、経済の一番大きな意義です。

そしてもう一つの大きな柱は福祉です。仕事をリタイヤした後、年を取ってくるいろいろな現象が起きてきますね。例えばひざが痛くなった、腰がいたくなった、物忘れが激しくなって、なかなか新しいことがしづらくなってきたとか。あるいは、交通事故にあつて障害を負ってしまった、生まれつき目や耳が不自由だ、知的障害だなど、いろいろなケースがありますけれども、高齢者の方に対する対応、あるいは障害のある方に対する対応など、こういった面のサポートをやっていくのが福祉の仕事であります。

今、言ったような事例は、誰もがなり得ることですので、そうなったときにでも、この米子のまちで安心して暮らせるように、やはり福祉というのは経済とともに充実させていかなければいけないと考えています。経済をしっかり回しながら税収が上がるまちをつくって、その税収でしっかりと福祉を充実させていくということが、まちづくりのベースになります。

では、今日、皆さんに聞いていただきたいところはここからなのですけれども、そのベースさえやっていればまちづくりが完結するののかというと、実はそうではありません。やはり私たちはこのまちで生活をしながら、何か楽しいことをしたい、何かこうわくわくすることをみんなと一緒にしたいなど、普段、仕事をずっとして、週末やいわゆるアフターファイブにちょっと気を休めたり、気分転換をしたりアクティブに活動することによって、また明日への活力をもらうという意味において、それを司るのが文化なんです。

例えば週末、仕事が休みの日に絵を描いたり、音楽をみんなでやったり、あるいは今日はスポーツの話はしませんけれども、釣りをしたり、自転車をこいだり、いろいろなスポーツにチャレンジしたり、そういう活動があつて明日からまたがんばろう、仕事をがんばろうというふうになる。つまり文化というのは、一つは活力を生み出す源泉だと思っています。そしてもっと言えば、心に潤いを与えるもの。例えば芸術というものが、本当に四角四面な経済の中で、ふと入った会議室にきれいな絵が飾つてあつて癒されたとか、そういったことを含めて文化の力というのは活力を生み、生活に潤いをもたらすのだと思います。

ですので、この文化の力というもの、いわゆる文化活動がしっかりと盛り上がっているまちは、いくなれば活性化したまちと、外から映るのだと思います。

米子で行っている文化活動の一例として、城山、米子城跡の石垣にライトアップをしています。私が市長になってから、この城山の危険木の伐採を進めました。危険木というのは、木の根っこが石垣と石垣の間に入り込んだりするもので、あるときには雪の重みで木が倒れたこともあり、文化財である石垣を痛めるということが、事象としてありました。こうしたことを防ぐために、石垣周辺の木を適宜伐採していきました。

そうしたところ、市街地から石垣がよく見えるようになりまして、それで石垣のライトアップを行いました。すると、市民の皆さんの反応がやればやるほどよくなっていったのです。これは文化とともに歴史という部分にもスポットを当てた事業です。歴史というのは、アイデンティティですね。そのまちに住む人が何を拠り所に、この町に愛着を持つかといったときに、いろいろ好きなスポットがあるでしょうけれども、やはり長く住んでいる人にとっては、そのまちの持つ歴史というものに親しみを持つと、そのまちに愛着がわくという意味で、歴史とともに文化、文化とともに歴史というのはまちづくりにとって非常に重要視しているところです。歴史と文化に根差したまちづくりががんばって取り組んでいます。



米子には、いくつかの文化施設がありますけれども、その中に米子市公会堂というものがあります。昨年、米子市公会堂は開館 60 周年の節目を迎えました。60 年前の米子で文化というものの活動拠点をしっかりとつくっていかうと、市民の募金で始まった公会堂です。では、60 年前の日本がどんな時代だったかと言いますと、私もまだ生まれていなかったのですが、これは聞いた話で恐縮なのですが、昭和 33 年開館ですから、高度成長期を実感する前の時期にスタートしたのですね。その時代というのは、戦後の日本の一番の混乱期で食糧難であったり、一番経済的に貧しかったりしたときをようやく抜け出しかけた頃です。その時代に米子の人たちは文化の活動をしたということで、1 円募金から始めてこの公会堂をつくったということに、米子市民のみなさんにも注目してほしいのです。あの時代に、決して生活が豊かでない苦しい時代に、既に文化を志したという、この気持ちの部分をお我々も引き継ぎたいということから、去年、開館 60 周年ということでいろいろなイベントを開催いたしました。

また、県立のコンベンションセンターを入れると、米子には大きなホールが 4 つあります。米子に、こんなにホールが要るのかという人が結構いらっしゃいます。ぱっと見、そういう考え方もなくはないです。けれど、実態として、米子市文化ホール、淀江文化センターさなめホール、米子市公会堂の 3 つは非常に稼働率が高いのです。皆さんによく使っていただいております。ですから、必要性という意味においては、十分満たしているということを知っていただきたいと思っております。

もう一点ついでに言わせていただきますと、例えば文化と言ったときに、僕はウィーンの国立歌劇場のことを思い出します。新年のニューイヤーコンサートなどを NHK が中継しますが、大変すばらしい歌劇場です。オーストリアという国は、1700 年ごろ、ハプスブルク家の栄華の時代がありました。その頃からすれば、今のオーストリアというのは、言ってみれば経済的にはトップを争う国ではありませんが、非常に高い文化レベルをキープしているのですね。こうした歌劇場のような施設に、おそらく国の予算をしっかりと注ぎ込んでいる。これが許容できる国民なんだなというところに、すごく感心します。

例えば公会堂もそうですが、米子の文化施設にも今後必ず改修時期がきます。そのときに、「改修するのにそげにお金を出すのはもったいない」という議論は、たぶんまた出てくるでしょうけれども、その時に我々米子市民の文化に対する理解度が試されるということだけは、お含みおきいただければと思います。

米子では、市民の文化芸術活動も盛んに行われています。「米子映画事変」というイベントは、今日一緒に登壇させていただきます赤井さんとずっと一緒にやってきました。これは第 9 次の写真ですが、なかなかおもしろい企画がずっと続いておまして、例えばショートムービーなどを参加される方たちが銘々つくって、発表しあうということもやっています。文化芸術ごとというのは、ことごとく表現なのですね。



例えば、現実にもこういうことを言ったら絶対叱られるけれど、それを映画にすれば許されるということがありますね。ちょっとした恋愛ものもそうでしょうし、例えば怪獣ものであったりした場合に、本当にものを壊したりしたら怒られるけれども、映画の世界なら許される。ことごとく表現なのですね。だから、こういったものを米子の人が楽しんでいるということ、我々は覚えておきたいと思います。

昨年、この会場の隣の美術館で、「チームラボ 学ぶ！未来の遊園地」をやったのですが、これも非常に新しいコンセプトでした。コンピューターと言ってもスマホの時代ですから、子どもたちが個々にスマホとにらめっこしながら遊んでいる時代に、このチームラボを企画した皆さんが、デジタルの世界でもみんなと一緒に何かを創造できる、一緒につくりあげるものを見せようということで、美術館史上最高の入場者がありました。こういう活動もやっております。

昨年の秋には、標高 90m の城山の頂上で「中海の歌」の演奏と合唱を行いました。あの城山の頂上にグランドピアノを上げまして、合唱を行いました。これは YouTube で調べていただければその風景が出ていますので、ぜひ米子の皆さんにもご覧いただきたいと思います。まず一つは、城山の中海を取り巻く本当に美しい風景が写っているということ、そして、あそこで本当に多くの市民の参加者が「中海の歌」を一緒に合唱し、そして地元のオーケストラを呼んで一緒に演奏したということです。こういう楽しみ方もすばらしいなと思いつつ、私も参加しておりました。

歴史のところですが、歴史は話すとき長くなりますので、簡単に言うと、大山がありまして、大山は古来、朝鮮半島や大陸から渡ってくる人たちがランドマークにしていました。つまり水平線の上からだんだん見えてくる風景、これが大山なんです。大山を目指してきて、大体今の淀江港あたりに昔から船着き場があったと言われてます。そこからいろいろな歴史が始まって、この地域には 2000 年くらいにわたって積み上げてきた歴史があります。

これは主に城山の風景です。右下の写真は「米子城フェスタ」で、商工会議所青年部の皆さんにもご協力をいただきました。

また、山陰歴史館（米子市役所旧館）は、9 号線を渡った反対側にありますけれども、これが 90 年近く前の建築物なのですね。90 年前とは、すごいなと思います。今、市役所がああいったおしゃれなデザインの建物を建てるというのはまず無理で、市庁舎問題についてはいろいろ話し合ってきていますけれども、次に建てるとしたらのっぺりした、よく言えば機能美といいたいでしょうか、シンプルなものしか建てられないと思いますけれども、こういったものが残っています。こうした建築物は二度と建てられませんか、私としては、お金はかかりますが、しっかり議会に諮り、できる限り保存をして後世に残していければと思います。



最後になりますけれども、祭りについてもがんばっていきたくと思っています。「米子盆踊り」は江戸期に始まったもので、約 300 年以上の歴史があります。淀江町の日吉神社神幸神事「よい

とまかせ」も、約 380 年前からやっています。「加茂川まつり」も江戸期に始まった地蔵盆の伝統を受け継ぎ、今は一生懸命地元の人に続けていただいています。それから淀江では「八朔行事」というものもあります。

祭りについては、私はできるだけ応援しています。これも文化の一環であって、祭りがしっかり出来る町というのは、元気なまちなんです。ちょっと言葉が誤解を生むかもしれませんが、祭りは日常生活の中では無駄なものなのですね。無駄という言葉が悪いのですが、やらなくてもいいことなのですが、これがしっかりとできているということは、やはり経済的にもいい状態で、ある程度皆がきちんとめしが食えているということなのです。それで心も安定している、そういう状態のときに「よっしゃやろうや」という気が起こるのが祭りなのですね。それを長く続けられるということが、やはり我々米子の元気、活力だと思っています。

新しいイベントもあります。ハロウィンなども最近盛んになっていますし、それから地ビールフェスタ、これは角盤町で一昨年からはじめまして、やる度に多くのお客様に来ていただいております。

「咲い(わらい)地蔵」というものもありますね。皆生(かいけ)温泉は今年 100 周年を迎えました。彫刻ロードには、国内外の彫刻家を招いて開催された米子彫刻シンポジウムで制作された彫刻が設置されています。これも表現なんですね。よくわからないという人もいますけれども、彫刻家たちの心の叫びがああいう形になったと思えば、いろいろ楽しめるのではないかと思います。

文化につきましては、このようないろいろなイベントなどを通じて、しっかりとがんばっていきたいと思っています。

以上です。ありがとうございました。



## 赤井孝美氏（米子ガイナックス株式会社 代表取締役）

みなさんこんにちは。米子ガイナックスの赤井です。

私は、1961年、昭和36年に米子の成実尚徳で生まれまして、そこから中学校に行き、高校は県立境高校に行きました。その後、大阪芸術大学というところに行って、そこでさまざまな人と出会って、今の基礎ができています。

大阪時代に自主制作でアニメや特撮映画を作っていました。それはもともと大阪芸術大学が、当時日本にたった二つしかなかった映画の勉強ができる大学だったからです。優秀な人は日大芸術学部に行って、三谷幸喜さんなどが出ていますが、三谷さんは僕と同期になります。あまり優秀でないというか、雑なのが大阪芸術大学に行く感じでした。同期に「エヴァンゲリオン」をつくった庵野秀明さんや、「王立宇宙軍オネアミスの翼」の山賀博之さん、大阪芸大ではないですが、大阪時代の活動で岡田斗司夫さんという「オタク」の世界ではカリスマの方と知り合って、そこでイベントをやったりしていました。

その時作ったアニメは、自主製作ながら非常に人気があったのです。というのは、当時は「オタク」という文化がまだできあがる前夜で、普通のアニメというのは、当たり前ですが子供向けのアニメばかりでした。でも大人になってもアニメを見たいという人たちがたくさん発生していたのです。ただ、こういう人たちが見るアニメがなかったのです。ちょうど我々がそれを作って、インターネットなどない時代ですから、月刊誌のアニメ雑誌に紹介され、それでどんなの作っているのか、ぜひ見たい、大阪でやっているんですか？東京でも見たいということで、東京に8ミリ映写機を持って行って上映会をやると、何百人と集まりました。

これはいいな、じゃあこのアニメに出てきたキャラクターのグッズをつくろうと、最初は絵葉書など地味なものをつくっていたんですよ。そのうちに、当時のカセットビデオ、ベータマックスやVHSなど、ああいうものに録画して、たった5分しかないアニメに1万円くらいの値段をつけて売って、これがまた売れまして、ほとんど学生時代にキャラクタービジネスの会社ができあがってしまったような感じになりました。

ただ、これが成り立っていたのは、親のすねをかじっていた学生時代だったからなのですが、そうこうしているうちに、学生時代が終わりまして、就職しなければいけない、しかしここまでやっていたのだから、このまま会社にしたほうがいいのではないかとということで、東京でアニメ制作の会社、ガイナックスを作りました。

このガイナックスという会社は、もともとは我々が学生時代に、アマチュア時代の仲間と一緒に新しいアニメーションの文化を作っていこうとしたもので、ガイナックスという名前は、「がいな」は、米子などこちらで使う方言の「がいな」なんですよ。「クス」というのはXです。当時田舎出身の学生ばかりで、東京で起業したといっても東京出身者は全然なくて、鳥取や、新潟、山口などから出ていった者たちが、小さいながらも世界に通用する名前の会社にしよとしたわけですが、当時の僕たちが知っていた世界に通用する会社は、なぜかゼロックスだったのです。それで、意味はよくわからなかったのですが、最後は「X」「クス」だと。その前に何かつけよう、でも国際的に通用する会社なのに、無理して英語にすると、ネイティブの人にふっと笑われるかもしれない。とって分かりやすい日本語をつけると、日本人に笑われるだろうということで、出自がバレにくい方言はないかと、みんな自分の田舎にいい方言ないかといったときに、この「が



いな」という言葉があって、大きいという意味だし、発音もしやすいということから「ガイナックス」という社名になりました。

この会社はアニメやゲームの世界では、世界中で知らない人はいない会社です。

その中で、ぼくは主にアニメのプロデューサーというポジションをやっていました。まとめ役のようなものです。でも、ぼくのキャリアの中で一番成功したものは、コンピューターゲームです。女の子のキャラクターを育てて、最後にプリンセスになるか、それとも無職になるのかという育成ゲームの元祖といわれる「プリンセスメーカー」というゲームです。これを 1992 年に作りまして、現在でもアジアでは非常に人気があります。韓国や中国、台湾など、むしろ日本よりもそちらの方で人気のあるゲームです。



こういったことを東京で都合 33 年ほどやって、ちょっとしたご縁がありまして、「米子があんたがおったときと違って、えらいさみしくなっとるけん、地元貢献しないか」と言われまして、「なにかせないかん」ということが自分の中で課題になりました。そのときたまたまスイスのロカルノ映画祭という国際映画祭で、これは大変歴史のある映画祭なのですが、日本の漫画特集が行われていて、宮崎駿監督やガンダムの富野由悠季監督などと一緒に、我々も招いていただきました。

そこで見たのがロカルノというさほど大きくない観光都市で、まちじゅうが文化祭になるような映画祭をやっているということでした。映画祭というと、どうしてもレッドカーペットがあって、でっかいホールでスターがいてワァー！みたいなイメージですけども、そうではなくて、本当に文化祭のように、あっちで映画監督が食事をしていたり、商店街では映画祭ランチを出していたりしていました。ベルリン映画祭は金熊賞、ベネチアは金獅子賞などヨーロッパの映画祭のキャラクターは大体動物なのですが、ここの映画祭のキャラクターは豹で、ヒョウ柄がシンボルなので、映画祭に協力するタクシーには、幅広のヒョウ柄のテープが支給されていて、タクシーもそのときは豹のタクシーになります。お店もお店の前にある、例えば日本で言えば薬局のケロちゃんみたいなキャラクターもヒョウ柄になるというのがいいなあとと思って、先ほど伊木市長にもご紹介いただきました「米子映画事変」というイベントを開催しました。

当初は商店街を何とか元気づけようという発想で、商店街を起点にやっておりました。第 8 次

のときには、「八次だよ！山陰集合」と、愉快的キャッチフレーズをつけたりして、基本的にはサブカルチャーと呼ばれるイベントです。いわゆるメジャー向けの映画というよりは、ちょっとマニアックなものですが、マニアックなマニアの人というのは、自分の好きなもののためには、海を超え山を超えやってきますので、そういう人が米子に集まってきます。

米子にマニアックなサブカルチャーが好きな人がどれくらいいるかという、それほどたくさんはいないかもしれませんが、全国の人がそこに集まって米子で交流できる、そこで友達になる、映画監督やクリエイター、そういう人たちが米子に来れば、自分たちと同じ趣味の人と会うことができる。その中で「3分映画宴（うたげ）」という、長さが3分以内の映像作品ならなんでもいいよという映画コンテストをずっとやっています。

この応募者とゲストの俳優さんや映画監督の人と一緒に、夜は飲み会をやっています。こうすることによって、世界的に有名なアニメの監督さんと、本当に自主製作をしている、例えば今回横浜からきましたとか、福岡から来ましたという人が米子の居酒屋で飲んで、友達になれるというような活動を繰り返しやっています。

これはやはり大阪時代に日常的に交流して、仲間ができて、その繋がりの中でガイナックスという会社ができたり、いろいろなアニメができたという経験から、米子で大阪時代にやっていたようなことができないか、そしてイベントをやって人が集まって友達ができて、できればこれをきっかけに、世界に通用するような新しい会社ができるという思いで活動をしています。

地域からアニメを発信

東京時代の経験を活かし、鳥取県初の連続アニメ「こども刑事めめたん」を制作。

鳥取県とKADOKAWAの製作。

原作者は米子市出身の漫画家・森山一保。

声優はオーディションで地元の人材を活用した。



私自身は東京のガイナックスをやめて、米子ガイナックスという会社をつくって、今活動しているところです。どんな活動をしているかと言いますと、先ほどの「米子映画事変」というイベントもそうですが、地域からアニメを発信しています。アニメというものはお金が非常にかかるもので、テレビでやっている30分ものアニメ、「プリキュア」や「ワンピース」などは大体1本あたり2000万円くらいかかるんですよ。そうすると、ワンクールと言われる13本で大体2億円から3億円かかる。スタッフも1本あたり100人くらいは関わっています。そうすると、確かに立派なものですが、必ずしもアニメってそんなに大変なお金と人数を必要としないのではないかと。地方でやっていくために、予算規模や、人数を10分の1くらいの規模でやってみたの

が、『めめたん』という9年前につくったアニメです。これは鳥取県と KADOKAWA さんがスポンサーになって、米子市出身の漫画家森山一保さんの原作をアニメ化したものです。



その経験を生かして、今はオリジナルアニメの「ガイナタマガー」を制作しています。これはYouTubeで無料公開されています。第1話が公開され、もうすぐ第2話が公開されます。今はまだぼちぼちやっていますが、これから人気作品になって、世界に届くものになるようにという思いでやっています。こういったアニメーション、物語を作っていく、キャラクターを作っていくという長年の経験を踏まえて、アニメーションを世界に出すだけでなく、例えば米子城のキャンペーンなどを行っています。特に米子城は皆さんの努力で整備が進み、石垣などにも発見がありますが、我々としてはもっとキャラクター、例えば信州上田城は真田幸村、真田昌幸の城であるということで人が集まるように、米子城というものも、我々のアニメーションで物語をつくるノウハウをもって、築城主の吉川広家という武将をもっと全国区にするような戦略も立てています。こういったところが現在の私の活動です。どうぞご清聴ありがとうございました。





## 大下志穂氏 こっちの大山研究所 代表

みなさん、こんにちは。「こっちの大山研究所」代表の大下志穂と申します。よろしくお願いいたします。

今日は、佐々木先生と野田先生のお話を聞かせていただいて、私、結構ひとり創造都市やっているなと思っていました。創造都市というか、創造集落というかですが。

これから、私が住んでいる大山町での取り組みをお話しさせていただきたいと思います。大山町に住んでおりますが、出身は米子市淀江町で、“歴史の町、淀江”という感じで、地元愛をたっぷり持ち合わせているつもりです。うちの父も米子市役所の職員で、米子市駅前の開発を担当しておりましたので、そういった意味では、米子のまちづくりとも縁が深いのではないかと考えております。

自分自身は、大学で東京に生まれて、卒業後、海外に渡り、海外で異なる文化や価値観などいろいろなことを学びました。30歳でバンクーバーに留学し、アニメーションを勉強して、その後、東京で世界的に有名な現代アーティストのもと、アニメーションづくりや映画制作などに携わって、こちらに戻ってきました。2013年からご縁があって、大山町で大山の皆さんと一緒にアートを使ったまちづくりに関わらせてもらっています。

「こっちの大山研究所」というのは、ちょっと不思議な名前なのですが、実態としても組織という組織はなくて、私ともうひとり、淡路からIターンしてきた藪田佳奈さんと二人で、基本的にはほぼすべてのことをまわしています。

と言いますのは、もともとまちづくりの方たちとがっちり組んで、協力しながらやっていたのですが、やはり会議を重ねる、会議を重ねても何も進まないと時間をもったいないなという感じがあって、先ほども佐々木先生がおっしゃっていましたが、インプロビゼーション、思ったら即行動、アイデアを思いついたら、すぐ計画をして実行してみるということができるよう、ミニマムな体制がベストという結論に辿りついたわけです。その代わりに、我々の周りにたくさんのサポーターの方々の力をお借りして、プロジェクトを実行していくという形になっています。

この体制になってから、現在活動の中心となっているのが、「イトナミダイセン芸術祭」です。多岐にわたるプログラムを何組ものアーティストたちとともに実行に移していくために、即効性と直感と行動力をすごく大事にしています。また、暮らしの中で培ってきたつながりを大事にし

ながらやっています。

現在は、「イトナミ」をコンセプトに掲げていますが、実は、もともとは、アニメーションをつくりたくて自分の内側にある衝動のようなものから始まったプロジェクトなのです。今は、すべてのボーダーを取り払った「アートのある暮らし」を目指して取り組んでいます。文化、芸術、歴史、考古、ものづくり、伝統など多岐にわたる分野や、行政の縦



割りではなかなか賄えない教育、福祉そういったところもすべて一緒にしてオールインワンでやっている取り組みになっています。

2013年に始まったこの活動ですが、大山町内にある空き家のリノベーションに関わり、そこを中心にやったり、お手伝いしたり、それを活用させてもらったりということで活動を広げてきました。その中で当初から続いている「大山アニメーションプロジェクト」は、アーティストが地域に滞在しながら、地域の文化・歴史・資源、民話などをもとにアニメーションをつくるというもので、ずっと深めてきています。

また、小泉八雲も見たという伝統的な「いさい踊り」などの盆踊りを発想に、子供から大人まで楽しめる何か新しい創造ができないかということで、アーティストと地元住民が共同して新しい音頭「大山ワワ音頭」をつくり、祭りを開催したり、ことあるごとに輪になって踊るというのも続けています。

そのほか、「大山ガガガ学校」といって、教育に力を入れているのですが、普段、アートにふれる機会のない子供たち、大人のために、それこそボーダーをつくらないクリエイティブな授業を講師陣に託して、一緒に楽しむということを行っています。

このように、いろいろな活動をいろいろな形でやってきましたが、「イトナミダイセン」というように「イトナミ」というキーワードを特に意識にするようになってから、次はやはり自分たちが住む集落で「イトナミ」と「アート」が一体になった何かをできないかということで、私が大山に移住し、引っ越してから6年目の2018年に、自分の住む長田集落で芸術祭をする運びになりました。

1年目の2018年の入場者は延べ1600人で、少ないように思われるかもしれませんが、集落としては普段、人も車も通りません。大山があって、高麗山という山があって、その麓に長田集落があります。孝霊山のドン突きにあるため、普段は集落の人しかいないというロケーションです。その集落に、9日間に1600人も来るということは、結構画期的なことで、予想以上の来場者は、自分たちにとってうれしい驚きと喜びでした。

2018 暮らしの中で楽しむ芸術祭 in 長田集落

長田集落を舞台に  
9日間の国際芸術祭

国内外から約15組の  
アーティスト参加

入場者延べ 約1600人

私が長田集落で芸術祭を開催する意義として大事にしていることは、自分たちのルーツに根差した芸術祭にすること。集落のすぐ隣は、弥生遺跡のむきばんだ史跡公園があるのですが、私は長田に引っ越して、史跡公園の中に住んでいるという感覚がすごく強くなったんですね。弥生時代からの先祖とのつながりを感じるというか。古代からのルーツを感じながら暮らせることが、自分にとっては大きい喜びだったので、それをまず、イトナミというコンセプトに大事に取り入れています。

1年目の芸術祭では、「長田歴史の会」の方々とつくった長田集落の今昔マップを活用して、アートだけではなかなか来づらい人たちも、興味をもって来られるような取り組みを盛り込んだり、

いろいろなアプローチや工夫を取り入れています。

そして、毎年、国内外からたくさんのアーティストたちを呼ぶのですが、住民の方も、本気でものをつくる情熱を持ったアーティストたちと出会うことによって、自分たちも何か表現できるんじゃないか？表現することは楽しいんじゃないか？というような熱が徐々に上がってくるんですね。それを私も一緒にいろいろな活動をしながらかッチさせていただきまして、今年、一番メインに据えたのが、長田集落の住民でつくるミュージカルでした。移住者も、お嫁さんに来た方も、お婿さんに来た方も長田で生まれ育った方も一緒になって、一番下が 26 歳、最高齢者が 83 歳までの 15 人で目黒大路さん指導のもとつくりあげました。

今回の講演のテーマは「住んで楽しいまちの創造」ですが、ミュージカルをやってみて改めて実感したことは、まちに住んでいる人間が心から楽しいと思える瞬間がないと、まちは楽しくならないということです。人間、誰しものが創造する喜び、自己表現をする喜びを持っているということ。まちづくりとは、最終的には住んでいる人が、自らの手で自分を表現できるというところに着地するのではないかと思います。

3 分ほどの動画がありますので、一緒にご覧いただけたらと思いますが、集落全体を使った芸術祭になっていまして、集落のみなさんが大事にされているお寺や、旧長田分校という分校が残っているので、会場としてその校舎を使わせてもらったりしています。

ミュージカルには、本当にびっくりするくらいたくさんの方に来ていただいて、皆さん、プロ顔負けの演技をしてくださいました。

また、芸術祭の 9 日間は、滞在してくれるアーティストと地元の方がゆったりと交流できる時間があって、それも大事にしていますし、週末開催のイベントだと、平日しかお休みがない人は来れないという状況もちょっと悲しいなと思っていたので、週末だけでなくどの曜日にも対応できるようなプログラム組にしています。

さらに、ワークショップを用意して、子供たちが自由に表現できる場をつくっています。伝統技術にも力を入れておりまして、宮大工さんと一緒に刃物の研ぎ体験を行いました。

最後は、みんなで先ほどの大山ワワ音頭を輪になって踊って終わりました。

2 年目で、入場者延べ人数 4100 人くらい、スタッフ全員総出で 150 人くらいの規模になりました。来年もやりたいと思いますし、野田先生から未来に向けて一言とあったのですが、来年はテーマを「宇宙祭」にしたいと思っています。視点を宇宙に移してクリエイティブなお祭りをつくりたいと思っています。ありがとうございました。



## 木村美紀氏 株式会社ラフデッサン 代表取締役 米子商工会議所青年部会長

こんにちは。株式会社ラフデッサン、代表取締役の木村美紀と申します。

今日、私は二つの肩書で出させていただいているのですけれども、最初お話をいただいたときには、米子商工会議所の青年部の会長さんとして出て下さいというお話だったのですけれども、いただいたお題を見たときにどう考えても私がやっている仕事の方の角度でお話してくださいということのかなと思いましたが、まずはラフデッサン代表取締役としてのお話をさせていただいて、最後に一つだけ商工会議所青年部の会長としてのコメントをさせていただきたいと思えます。

ただ、先ほどの基調講演、パネラーの方のお話を含めアーティスティックなクリエイティブなお話が続いたのですけれども、私の話は全くクリエイティブでもアーティスティックでもございませんので、ご承知おきのほどお願いしたいと思います。

私は、株式会社ラフデッサンでファイナンシャルプランナーとして、講演であったり、執筆であったり、それからいろいろな場に呼んでいただいております。また、障害のある方が就職をしていくまでの学校、と言ったらわかりやすいのでしょうか、就労移行支援事業所という施設の運営にも携わっております。

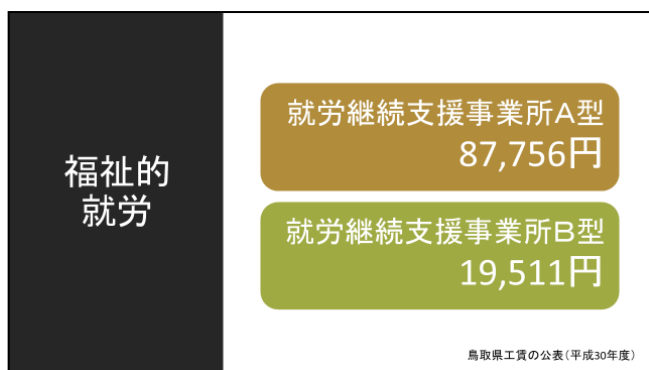
いつも言われるのですけれども、木村さん、ファイナンシャルプランナーはお金をもうける話で、福祉は全く対極にあるようなお話でしょと。私はもともと大学で福祉の勉強をしたのですけれども、さらにお金の話もしなくてはいけないのですかとよく言われます。この二つは私の中では密接に絡み合っています。

もともと高校のときに福祉に興味を持ったのは、国語辞典で福祉を調べてみたら「幸せ」と書いてあったのが一番の原点だと思っています。ですので「福祉=幸せ」という言葉を広い意味で捉えて、ただ社会的弱者の方々のためのサービスというだけではなく、人の幸せをサポートする仕事がしたいと思って、社会福祉を学びました。その中で社会福祉士という資格も持っているのですけれども、実習に行きますと、いわゆる路上生活者の方もいらっしゃれば、本当に豪邸中の豪邸に住んでいらっしゃる方の看護のサービスに付き添ったこともあります。いろいろな方の生活を見させていただく中で、やっぱり生活には、すべてではないですけれども、「お金」が必要だなと感じて、大学で在学中に福祉の勉強をしながら、もう一つ学校に通ってファイナンシャルプランナーという資格を取りました。

「ファイナンシャルプランナー×福祉」というところの模索をするようになって、その模索を続けていくうちに会ったのが「親なき後」ということです。障害がある方が親が亡くなった後

に、どういう生活をしていく準備をしておくのか、自分たちの力で生きていかなければならないのだということをテーマとして、いろいろなところでお話をするようになりました。

親なき後の課題ということで、私は大きく分けて三つ課題があるのかなと思っています。まずはお金ですね。どういうふうに





収入を得て生活をしていくのか、どういうところに住むのか、それから誰と生活をして、どうい  
う生活スキルを身につけていくのか、この3つの課題があるのだと思っています。

障害 基礎年金	1級 780,100円×1.25 ※975,125円
	2級 780,100円
平成31年4月分からの給付額	

この親なき後の課題に取り組み始めて、ある人に言われたのは、障害のある人が心配心配と言うけれど、障害年金もあるし、働く場所もあるし、何が心配なのかということでした。

実際に皆さんはご存じかどうかわかりませ  
んけれども、いわゆる福祉的な就労、作  
業所といわれるところでは、平均的にどの

くらいの収入をもらうのか。就労継続支援事業所A型では、これは雇用契約を結んで、いわゆる  
作業所に通うというようなものになりますけれども、月に8万7000円程度になります。これは  
平均値で、もっと低い人もいれば高い人もいます。就労継続支援事業所B型、これは雇用契約が  
なく、作業所いわゆる事業所に通われてお仕事をされる場合ですが、そうすると報酬が1カ月で  
19,000円程度、私が知っている人には5000円程度という方もいらっしゃいました。1日ではな  
いですよ、月にですよ。

それから障害年金ですが、平成31年4月分からの給付額では、また上がるとは言われています  
けれども、1級で年間975,125円、月額にすると約8万円程度です。2級で年78万円程度、月に  
すると65,000円程度。先ほどのいわゆる福祉的就労収入をすごく高く見積もっても8万円で、こ  
の程度もらっている人がそんなに多くいるのかという点は疑問ですけれども、年金と併せて16  
万円程度になります。

これだけもらえれば確かに生活はできるかもしれない。でも、例えば2級の年金をもらって  
65,000円程度、先ほど言った工賃として19,000円程度をもらってということであれば併せても  
84,000円です。これで本当に大丈夫なんでしょうか。こういうことをすごく考えるようになって、  
根本的に何か私でできることはないのかなと思ひ、就労継続支援事業所というものを立ち上げる  
ことになりました。

ここからは今日のテーマ、私に与えられたテーマにいけますが、では誰もが住んで楽しいまち、  
障害者だけに限らず、いわゆる高齢者の方など社会的弱者という方も含めて、誰もが住んで楽しいまち  
ってなんでしょうかということで、私が考えたのは自分らしく生きることが出来るまちなのだら  
うと思ひました。ただ、この下に「収入」と「努力・工夫」という二つを付け加えています。

もちろん先ほどの例として挙げさせていただいた収入というところは、お金がないとやっぱきれい  
ごとだけでは生活ができていかない。そういった収入が必票でしょうし、それを得るための努力・工夫という  
ものも、もちろん求められるものだと思います。一生懸命努力した、工夫してみた、それでもちょっとしん





どいんですといったときには、必要なサポートにアクセスできる、それがある暮らし、それが住んで楽しいまち、誰もが住んで楽しいまちということにつながるのではないかと思います。

ただ、それには気持ちの余裕がないと成り立たないのではないかと、私は思っています。気持ちの余裕を持つためには、やっぱりお金のなところも必要でしょうし、先ほどからお話があるように、文化的という部分の気持ちの余裕も必要でしょうし、そのためにはまちが元気じゃないと成り立たないのだろうと思います。

先ほど、米子商工会議所青年部の会長を務めているというお話をさせていただきましたけれども、米子商工会議所青年部は、人の集うまちづくりを基本理念に掲げていろいろな活動をさせていただいています。なので、わたしたち会員もそれぞれ既存の考え方にとらわれずに、今、時代は変わってきていますから、各自知恵を絞りながら、商工業がまちづくりをリードして行って町の活性化に寄与していくことも大切なのではないかと考えております。

以上です。ありがとうございました。

## <ディスカッション>

**野田** みなさんお疲れのところですが、これから4人のパネリストの皆さんからお話を伺い、最後に、今日、参加されている会場の皆さんから質問やご意見をいただく形で進めていきます。

今、4人の方からお話いただきました。ちょっとおさらいをしますと、伊木市長からまちづくりは経済政策だけではだめで、やっぱり文化歴史というものの厚みがある、文化歴史は活力の元であり、生活に潤いをもたらす要素でもあるというお話がありました。市長に就任以降、歴史と文化を重視したまちづくりに取り組んでいるというお話でした。

赤井さんからは、ロカルノ映画祭のお話があって、スイスの小さなまちなのだけれど、町じゅうが映画で盛り上がっていて、活動の原点になっているという紹介がありました。大下さんからは、人口140人くらいの集落で行う芸術祭に1600人の入場者が来るというお話で、来年は宇宙をテーマに開催したいということでした。

木村さんからは「住んで楽しいまち」というのは、自分らしく生きられるまちである。ただしそれには気持ちの余裕が必要だし、お金やさらには文化というものが無いと、生きている意味はないよねというお話がありました。

それでは、それぞれのパネラーの方のご意見を聞いて、感じたことをお話いただきます。特に印象に残ったことや、ご自分の意見でも結構ですけれども、できれば他の方に突っ込みを入れていただければと思います、では、伊木市長からお願いします。

**伊木** 本当に感心をいたしました。皆さんそれぞれの活動を通じて、まさに文化を作り上げていらっしゃるなあという感じがいたしました。

赤井さんとは、映画事変を通じて、毎年お会いしています。いつだったか、ものすごい台風の日があって、それでもファンの方はすごく朝早くから来ていました。だから、さっきちょっと言われましたけれど、ああいうものが好きな人は、軽く限度を超えと言いましょうか、マニアックな方がいらっしゃるのですね。

また、大下さんの取り組みについて、詳しく聞いたのは今日が初めてだったのですが、ここまですごい取り組みになっていたんだなということがよくわかりました。一つ一つのコンセプトを着実に実現させていくところが、本当に素晴らしいですね。何よりもクリエイティビティですけども、行動力も非常に感じました。

それから木村さんは福祉の分野でずっとやってこられて、また商工会議所青年部の会長も務めていらっしゃるって、いわゆるまちづくり活動にも力を入れていらっしゃる。実は僕も商工会議所青年部出身ですから、一言ちょっとつけ加えると、青年部の活動というのは、言ってみれば事業者たちの部活動のようなものです。仕事は仕事で一生懸命するのだけれど、夜な夜な集まって謀議を語り、いろいろイベントを仕掛けて、楽しみながら仕事以外の活動もがんばっています。場合によっては仕事にも役立つし、まちづくりにも役立つし、というのがありますね。

それぞれの皆さんが実践の中で、やっていらっしゃるのがすごく印象に残りました。

**野田** ありがとうございます。赤井さん、どうですか？

**赤井** やはり大下さんのやっていることが、なんというかフリーダムでいいなと思いました。あれが米子のいろいろな人になんの関係があるかという、おそらく関係性を持たそうと思っていないと思うんですよ。だけど、これがどこかで歯車がかみ合ったらものすごくエネルギーのある、推進力のある活動になる。今のところ大山のふもとで自律して動いているエネルギーなのですが、あれが将来どうなるか、楽しみだなと思いました。

あと、木村さんのお金が大事だというお話は全くその通りで、僕らはアニメやそういうものをやっていると、アニメを作りたがるやつはいるのですけれど、アニメを作るのにかかったお金を回収することに興味があるやつはほとんどいないのです。そのため、僕はクリエイターなのだけれども、お金の心配もしなければいけないということで、そのところの人材がもっと欲しいなと思いました。

**野田** ありがとうございます。大下さんいかがですか。

**大下** 伊木市長に初めてお話を聞かせていただきましたけれど、私は淀江町出身で、去年は白鳳の里にある上淀廃寺のPVも実はつくっているのですね。なので、とても好きで、米子城だけでなく、淀江もぜひ活用していただけたらうれしいなと思いました。

後は、文化芸術にもものすごく理解のある市長さんでうらやましいなと素直に思ったので、米子でアートの活動をされている皆さんがうらやましいです。

赤井さんに関しては、米子に住んでいるころは、赤井さんのイベントにも行かせてもらったことがあって、一時働いていたところの社長が村上隆で、オタクの文化を世界に持っていった人ですが、オタクの人からは好かれていないのですけれども、赤井さんとはたくさんのおタクたちが一緒に仕事をしています。オタクという括りをしたら申し訳ないのですが、ものすごくクリエイティブな人たちと一緒にさせてもらっていたので、そのおもしろさというか、奥深さというか、情熱というものがよくわかっていまして、その力をうまくまちづくりに生かして、協働で何かできるということは素晴らしいことだなと思っています。

木村さんに関しては、本当にお金は大事だなということが、すごく腑に落ちました。しっかりした財政があって、なおかつ安心できて、みんなで何かをすることが大事で、特に集落にいと高齢化がすごいのです。米子もそうかもしれないですけど、人口の半分くらいは60歳以上で、小学生がいないという集落もあります。そうすると、将来のお金は大丈夫なのかなということを考えさせられました。

**木村** アートとは無縁の生活を送っておりますので、自分で感じたことをお話させていただきますと、私が大学にいたとき、それから就職したときと、しばらく東京、神奈川、関東に12~13年くらい居たのですけれど、やはり通勤通学等で電車に乗る、満員の電車に乗って、行って帰ってくるというときには、窓の外を見る余裕がないのですね。たまたま顔と顔が向き合った人と目を合わせないようにしながら乗って、なんとか家に帰ってくるというようなイメージだったのですけれども、2009年にこちらの方に拠点を移して仕事をするようになってからは、例えば米子以外に少し活動範囲を広げて、松江などに仕事に出かけて行って、帰ってくる道すがら、大山がどんと見えたり、日本海がどんと見えたりすると、ああなんという恵まれたところに住んでいるのだろうなということを感じることがありました。

やはりこちらに戻ってきて、そういった自然という、自然という部分がアートなのかもしれませんけれども、そういった部分で魅せられて、写真を撮るようになったという方も多いと思うのと、伊木市長の話聞いて、米子に文化がこんなにまだまだあったのだなということを知った気がします。まだまだ知らないことがたくさんあるのだなという感銘を受けたところがあります。以上です。

**野田** ありがとうございます。文化というのはすごく多義的で、市長のプレゼンで取り上げていたのは、歴史と文化でしたが、そういった皆さんがそうだよと納得できる感じのものだと思います。例えば映画事変のオタク、大下さんからオタクということが出てきました。オタクというやっぱちょっとキモイというところもあるのですが、でもこれはこれでまたすごくパワーがあって、絶対来るという話がありましたよね。先日、熱海に行ったら第2回怪獣映画祭をやっていました。あれは、オタクでしょうか？

**赤井** あれはオタクですね。でも日本人には、いろいろな形のオタク気質があって、オタクは関係ないと言っても、実は違う分野で、漫画やアニメなどではない分野で釣りオタクであるとか、山歩きオタクであるとか、そういうことをすべて煮詰める人というのが本当に多いと思うのです。

**野田** これから「オタク」をキーワードにしたいのですが、私たちの職業である大学の教授というのはオタクなんですね。研究しか興味がないし、閉じこもっていて、ウツボみたいな感じです。深い研究をしているから、そこの分野はこの人というふうになるのです。オタクも侮れないと思います。今、おっしゃったように、「日本人はオタクで」とされることも多いですね。

**赤井** 特に米子で感じたのは、最初に映画事変をやる直前に、シャッター商店街でやろうという中で、当時僕が子供のころにあった3軒の模型屋さん、プラモデル屋さんのうち1軒はなくなっ

ていましたが、2軒は健在でした。これだけ店が閉まっているのに、趣味のプラモデルの店はやれているわけですよ。米子出身で、同じ年の大西美奈さんという女性の人形作家にこの話をしたら、私が子供の時に通っていた手芸屋さんも1軒もつぶれていないということで、米子というのは、特に趣味性の高い人たちがいるまちなのだなと思いました。

**野田** 趣味性の高いオタクというのは、楽しいですよ。木村さん、福祉のお立場から考えて、文化が要るねというお話をされたと思うのですが、どういう文化が必要だと考えますか？

**木村** 難しい質問なのですが、例えば年金など少額の工賃で働いていらっしゃる方になると、施設とおうちとの往復のみで生活が終わるという方も結構いらっしゃるんですよ。だけど、私が就労移行支援事業所を立ち上げたのは、そこにプラス数万円でもいいから、プラスαが加われば、今日はハンバーグが食べたいなと思ったときに、ハンバーグが食べられるとか、今日は美しい景色が見たいなと思ったときにそこに行ける、そういったことがその人らしく生きていることにつながるのではないかと考えています。アートという部分の文化には含まれないのかもしれませんが、その人らしく生きるという部分も、文化に触れる機会を与えられたり、創出したりということがあって、立ち上げたということが一つあります。

**野田** そうですね。ただ、生きているだけではなく、プラス自分がやりたいことは、みんな違うわけですね。

**伊木** 今のお話を僕から補足させていただきますと、米子市で毎年障害者アート展を開催しています、だいぶ回数を重ねていますが、ぜひみなさん一度は足を運んでいただきたいと思います。いろいろな障害のある方が参加されていて、特に知的障害の方が多いのですが、すごくクリエイティブで、発想力が豊かで色彩もすごくカラフルです。これを見たときに、アートの世界では、障害者も健常者もないなど、どれだけ突き抜けられるかの勝負であるとか、本当に平等なのだと思います。アートを通じて福祉というものを変えていけるのではないかと思います。

**野田** 障害者のアートを売ることによって障害者の自立を支援し、経済的に支えるという成果を出している組織、NPOがあります。もともと障害者アートのきっかけになったのは、ある障害者の家庭を訪問したときに、障害者が画いた絵がたくさん押し入れの中から見つかった。そのなかになかなかすごいものがあるじゃないかという話になって、障害者ならではの表現があって、これがいいという評価を得ました。そういう意味でいうと、先ほど、みんなやりたいことが違うという部分、大山でもみんなが表現者であるという部分につながっていくと思います。大山では全員が表現者という形になっていると思うので、その辺を大下さんに伺います。

**大下** そうですね、ミュージカルがわかりやすいと思うのですが、ミュージカルに参加した皆さんは、本当に普段はふうのお仕事をされている方です。みんな最初は軽い気持ちで引き受けて、でも演出家、振り付け、脚本、演出、すべてを黒大路という鳥取市に住んでいらっしゃる舞踏家の方にやっていただいたのですが、この方は本物のアーティストなので、中途半端と

いうのがなく、練習するならとことんやるよというので、週末は多いときは続けて6時間練習という日もありました。自分の内側にある創造性を何かしらのストレスでプッシュしてもらって、本来の自分の創造性に気付くという過程があって、自分が表現することで、その先に喜んでくれる人がいるという、今までの生活では得られなかった心からの「喜び」のようなものが、皆さんものすごくあるんです。特に高齢の方、70代、80代の方は皆さん、「こんなことが僕たちの人生に起こるなんて想像もしなかった」とおっしゃって、ものすごく喜んでくださったんですね。

ということは、普段アートはアーティストのもの、伝統工芸は職人さんのものと、確かに伝統工芸は、熟練がいるのですけれども、ものづくり自体は、皆さん誰もがもっている能力なのだ本当に確信しました。場とチャンスがあれば、誰もが表現できて、表現する喜びを身をもって体験して、自分の表現を見つけることができたなら、自分らしく生きることができて、さらに普通の日常生活でもいきいきと生きることができると、今回のミュージカルを通して改めて実感しました。

特に一人でお嫁さんに来て、集落に嫁に来るということは、結構なプレッシャーというか、自分を表現する場がひとつもないんですね。お嫁さんとしての自分、お母さんとしての自分、名前なんか憶えてもらえないということがすごくあって、お嫁さんやお婿さんの人たちが、自分の名前で自分の顔で自分の表現ができたということが、結構、人生が変わるくらいのトランスフォーメーションがあったようです。出演者の中には、最初は自信なさそうだったのですが、終わった後には顔も表情も全く変わって、今も尚、生き活きとされているという、それこそがアートの力であり、楽しく生きるまちなのだと思いました。

**野田** おそらく、平均寿命が延びると思いますね。今の話を聞けば、冥途が遠くなる。市長どうでしょうか？米子でこういうものを取り入れて、誰もが表現者になるというのは。



**伊木** その点については、可能な限り応援をしたいと思います。皆さんがどういう表現をしようとする限り応援をしようと思います。ただ、1点気を付けていることがありまして、それは行政が出すぎないことです。つまり自由な表現を担保するためには、介入しすぎないというので



しょうか、これが行政の非常に難しいところでして、例えば『ヒマチの嬢王』という漫画がありまして、これは米子市の朝日町のキャバクラを舞台にした漫画なのですが、その絵を見たある団体が、あんなのを市は応援するのかというような抗議をしてきました。これは応援をしています。ただ、出すぎない、皆さんがやっていることを陰でしっかりと支えるというスタンスは取りたいと思っています。そこは皆さんからいろいろご意見をいただきたいのですけれども、そこが一番心を砕いているところです。

**野田** 今、出すぎないとおっしゃいましたが、これがとても重要なことだと思います。もし、市長は何しているんだと抗議がきたら、逆にいいじゃないかと、とぼけてほしいですね。

**赤井** 批判は出てきますけれど、大抵の人がいいと思っているものはこないですね。99人がいいと思っているところに1人がだめだと言うと、みんなが反対しているということになる。

**野田** 鳥取市でも「かつ江さん」の事件がありましたね。鳥取城は秀吉の軍勢2万人に取り囲まれ、吉川経家という殿様がお城に籠城した。1400人が立てこもり、付近の住民も2000人くらい城に逃げ込むんですね。それを秀吉が兵糧攻めにする。みんな次々に死んでいき、最後は人が人を食べるというような事態になる。そこで、かつ江さんというキャラをつくった建築家が出て、アニメーションをつくって鳥取市が一時期数日間、公式のHPにUPしたんですよ。ちょっと独特のキャラなんで、かわいい系ではなく、陰湿な感じもあって、そうしたらアクセス数が1万を超えたのです。すげえと話題になって、オタクたちが盛り上げて、注目を集めた。

ところが、ある人が「うちの娘、かつ江という名前なのだけど」と言ってきたら、それではあになってしまいました。あれがなければ、かつ江さんで盛り上がっていたし、今、伊木市長がおっしゃったように出すぎてはいかんということはあるけれども、応援をしたりする市民が全国区になるいいチャンスだったと思うのですね。行政は事なかれ主義になってしまうのかなと思い紹介しました。何か、他にご意見はありませんか。

**木村** ここで商工会議所青年部の話をしなければ怒られそうなので、米子商工会議所青年部では、今年度からジュニアエコノミーカレッジという活動に取り組み始めまして、先ほど市長が出すぎないという話をされていたので、ちょっとキーワードとしてお話をするのですけれども、これは子供に本当の商売をさせるという取り組みなんです。実際に、何を売なのか、どのくらいの仕入れ額で仕入れて、どれくらいの売価で売って、どれくらいの利益を出すのかということをはぼ子供だけでさせるという取り組みです。

5人1チームで今回は7チーム出ただいて、もちろんヒントを出したりはしますが、子供の力で考えていただいて、いろいろなものを売っていくという取り組みをしたのですけれども、お店の装飾やどんなものを売るかということも、大人だったら考え付かないものを生み出していくんですね。本当に実際に売っていくには、もちろん制約もあつたりしますが、その中でどうしたらいいかということを考えていって、大人がそこに出すぎず、こうした方がいいよと言わずに子供の伸びる力をみていくという取り組みです。

今回は1万人くらい増員があったのですが、去年の11月9日に商工会議所と共催で行ったグラ

ンマルシェという取り組みの中で、子供たちがたくさん来る人たちに一生懸命売って、完売していました。すごく達成感があったのではないかと思います。

**野田** ありがとうございます。それでは、これから会場の皆さんからご意見、ご質問等を承ろうと思います。それからパネラーの皆さんからもう一度ひと言ずついただき、最後に佐々木先生からもコメントをいただきます。ご参加の皆さん、ご意見、ご質問なんでも結構ですので、何かございましたらお気軽にお願いいたします。

**フロアより** 今日は、日本ファッション協会の生活文化創造都市推進事業とあって、どういう話になるかと思っていました。私は、金融関係の応援をしている関係で、企業文化や余裕がある会社では楽しんで仕事をしていると感じています。文化というのは楽しむことではないかなという感じがして、今日、最後のお話で商工会議所がこの会を共催された趣旨がやっとわかってきました。大下さんの感想にあったように、人生が変わるようなダイナミックなことでやっていると思うんですね。仕事によって人生が変わるというようなことがあると思う。義務感でやれば意味はないですけど、楽しんでやれば。そういう意味で文化というのは、最近ものすごく大きな費用におけるファクターだと言われているので、やっと最後の最後に納得できました。

**野田** ありがとうございます。ほかにどなたか？

**フロアより** 今日は佐々木先生をはじめ素晴らしい講演を聞かせていただいて、感動しました。今日のテーマは「住んで楽しいまち」ですが、パネラーの皆さんは何を思って住んで楽しいまちと思われているのか、一言ずつでいいので、こんなことがあれば楽しいのではないかということをお聞かせいただけたらと思います。

**木村** 個人ではなくて、テーマでということですよ。先ほどお話したとおり、一人一人で違うと思うのですが、自分のやりたいことができる、自分らしく生きることができるまちが楽しいまちなのではないかと思います。

**大下** 私自身が目指しているところは、すべてのボーダーがないまちということですね。年齢も男女もそしてジェンダーも、国籍もすべてなくて、みんながみんなを尊重できるまちというのが、楽しいまちなのではないかと思っています。

**赤井** 米子のまちを歩いていて、たまに新しいお店ができていたり、見慣れない人たちがいたりすると、なにかちょっと変化が起きているなと感じます。変化が起きて、どんどん新しいお店や新しい商売が生まれ、この人なんの商売やっているのだろうという発見が、どんどん起きるよう



なまちになれば、それが住んで楽しいまちなのだろうと思います。

**伊木** 私が思うのは、生活に根差した楽しさや喜びがそのまちにあることだと思います。例えば逆に言うと、1年に1回旅行先で味わう楽しみ、これも楽しみの一つなのですけれども、私たちはこのまちに住んでいて、日常に何か楽しみがあって、それが文化であったり、芸術であったりする、そういうことではないかと思って、それが盛んなまちをぜひ目指したいと思います。

**野田** 私も言わせていただくと、まちの真ん中が楽しいということだと思うのですね。これから自動運転の社会になるので、車関係の施設は激減すると思います。駐車場ビジネスがなくなり、駐車場が要らなくなる。そのとき交差点ごとに、自由に使える場をつくと、そこで大道芸やいろいろなものが出てきて、大下さんが言っていた、自由にみんなが動ける場になる。逆にルールをつくらないといけないでしょうが、それができると楽しいでしょうね。

そういうまちって、よく考えたら日本にはないんですよ。鳥取市につくるように言っているのですが、「いやできません」と言われる。何十年前か東京にできていたのですが、鳥取市は「できないよ」と言ってやらないのですね。まちを本当に楽しくするには、規制緩和が必要で、ヨーロッパに行ったらわかると思いますが、町自体が楽しいですよ。そういうまちになったらいいなと思います。米子は十分その条件があると思います。

それでは、もう一度それぞれの皆さんから一言ずついただいて、最後に佐々木先生からもコメントをいただいて終わりにします。では、木村さんからお願いします。

**木村** 私が生まれてから40年以上経っていますが、この前たまたま昭和50年代の映像を見ることがあって、こんなに世界って変わったのかな、世の中って変わったのかなと改めてすごく感じたことがありました。それだけ、世の中が変わってきているので、今までの考え方というものを、それは大切なのですけれど、やはりそれにとらわれずに、いろいろな表現をしていくことを考えていくことが、今求められているのではないかと思います。商工会議所青年部会長として、企業それぞれが既存の考え方にとらわれずに、いろいろな発想をもって、いろいろな商売をやって、このまちを引っ張っていくまちづくりというものを考えていきたいと思っております。

**大下** また、ちょっとミュージカルの話をしませんが、ミュージカルのテーマが伝統を守ることと、人をどう受け入れるかということで、移住者は移住者の立場で、受け入れ側は受け入れる側の立場で本気で言いあった作品になっているのですが、なぜそういう発想が生まれたかという、一年目に、長田という集落で芸術祭をしたときにわかったこと、強くそのときに感じたことは、伝統は守るべきものではなくて、クリエイティブしていくものだということでした。

というのは、私は長田集落の移住者1号です。今、3組の移住者がいますが、私が入って行く前は、毎年同じようにやることを、前の年のようにやるのが精いっぱいでした。それはどこの集落も自治会も同じではないかと思うのですけれど、やはり高齢化していき、担い手がいなくなっていく中で、去年と同じことをやるのが、結構大変だったりします。そうすると、創造のエネルギーは生まれませんよね。そこに、移住者が入って、何かよくわからないけれど、みんなと仲良くしたいし、楽しいことをしたい、風を起すという作用が起きる。反対に住民の方々も

「俺やちもやっちゃらんといけん」みたいな感じになって、一緒につくるという方向性にだんだんと流れていったのです。

先ほども言いましたが、妻木晩田遺跡があって、私たちは弥生文化の継承者です。もちろん縄文からの流れはあるのですけれども、弥生時代はたくさんの方が海の向こうから入ってきた時代です。そして、新しい文化・芸術、言葉など、新しいものをたくさん持ち込んでくれて、地元の人や先住者の皆さんにそれをもたらし、たぶん楽しい祭りも生まれたのだろうし、芸術も生まれただろうし、いろいろなことが生まれた時代だったと思います。規模は小さいけれど、私たちもそれと同じような流れを長田という集落で再現できたのではないかなという実感が湧いたんです。

なので、創造都市という意味では、両方がないと、なかなか新しいクリエイティブな伝統は生まれないのではないかと考えているので、受け入れる側は心をオープンに、そして入っていく側は伝統をしっかりと尊重するということが、すごく大事な一つの要素だなと思っています。

**赤井** 二つのことを言わせてください。一つは具体的なことです。米子城がありますね。米子城は立派な石垣で、石垣マニアにはたまらない城なのですが、やはり歴史的遺構が人を引き付けるには、建物やハードウェアではなくて、そこで何が起こったか、どんな人物の物語がそこにあったのが重要です。

観光はやはり物語を目当てにやってくるということを思いますと、米子の歴史上で、米子城を含めて、例えば大河ドラマになるようなエピソードを持っているキャラクターは吉川広家しかいないのです。これは長年の調査によって判明したことなのですが、吉川広家というのは、今は、かなり無名です。けれど、真田幸村も江戸時代までは全く無名のキャラクターだったのが、明治時代の講談や立川文庫で大スターになったのです。

吉川広家というキャラクターの人生のクライマックスは関ヶ原です。関ヶ原で西軍の主力を戦わせなかった、それによって、家康が勝ちましたが、あれは小早川秀秋が裏切ったからではないのです。小早川秀秋が裏切るタイミングまで、西軍の主力が動かなかったからで、つまり武将が戦わないことによって265年の太平の世を生んだキャラクターなのです。非常に現代的であるし、米子城を途中まで築いたのに、関ヶ原の後始末で岩国に飛ばされ、これは私の説ですけど、岩国で彼は米子のことを思って岩国城の前の川を錦川と命名したと思うのです。錦海(きんかい)、すなわち錦の海の前の城をもって、その前の川を錦川(にしきがわ)と名付け、そこにかかる橋は錦帯橋であると、いろいろないい話がたくさんあるキャラクターの吉川広家をなんとかスターダムに、令和のパーソナリティにしようというのが私の目的の一つです。

もう一つはアニメーション映画をつくってまして、先ほど言ったように普通は大変なので、東京の人はなかなかやらないのですが、我々は10分の1くらいの規模でやっていて、それでインターネットで公開しています。これのいいところは、どんなにアニメがヒットしても、大抵その権利は、大手出版社にあります。だけど、こういう小さい作品だったら、若い人がつくっても、その人がちゃんとライセンスの権利を持って、その人が儲かるようになります。そうすると小規模でも起業して、例えば米子にアニメの学校をつくって、その卒業生が米子で起業して世界を相手にインターネットビジネスをやるというようなビジョンが描けたらということで、これを今、一生懸命努力して工夫しているところです。

この二つ、吉川広家とアニメをがんばってやっていますのでよろしく願いいたします。

**伊木** はい、吉川広家ががんばりたいと思います。私から一つ、今年の11月に高島屋の旧東館に漫画ミュージアムがオープンしました。蔵書が20万冊くらいのもすごい規模のものになっています。この間、行って見たのですが、私が一番漫画を読んでいた1980年代の漫画を探して読んだところ、今、読むと驚くほど表現力と言いましょか、自由な表現をしているのですね。なにがと上げるときりが無いのですが、例えば「シティハンター」、これが好きだったので、読んでみたところ、なんて自由な漫画だろうなと思うような表現がたくさんありました。

そこで気になるのは、先ほどの野田先生のお話にしても、やはり「クリエイティブ」がキーワードで、先ほどの大下さんのお話もそうでしたけれど、クリエイティブというのは、自由な心を持って、突き抜けていくことだと思っております。だからそのところは、表現には気を付けながらも、皆さん意識して突き抜けるということをキーワードに、自由にいろいろなことを創造していただけないかと思っております。

それがいいなということになれば、市役所に上げやすくなるんですよ。ちょっとした表現でも「だめだ、だめだ」と言われると、我々も民主主義の世界に生きておりますので、「これではだめなんだ」ということになってしまいます。ぜひみなさんには、クリエイティブってこうやって突き抜けることなんだよということで、いろいろな表現があるかと思っておりますけれども、許容度をもって盛り上げていただけたらということ、一つお願いしたいと思っております。

**野田** では、私からも一言ですけれども、先ほどのプレゼンの中で、これからは悲観的な未来と言いました。人口が減る、高齢者が増える、若者が減る、しかも若者はかなり社会への参加意識が低い。

地域間競争という言葉をあまり使いたくないのですが、これからクリエイティブな人たち、若い人たちがここで住みたいと思うようなまちになっていく、そのためにはいろいろなアプローチがあります。自分らしく生きられるまちづくりをいろいろなレベルでやっていく必要があるということです。それぞれがここならいいよと思えるまちをつくっていく。その方法は一つでなくてもいいと思っております。

例えば、島根県の海士町は、前の町長が大変なやり手で、尊敬しているのですが、町民の2割がIターンの若者になっています。文化ではなく、産業をつくっているんですね。それが東京の若い人を引き付け、自分たちの会社をつくるという方向に、島民が変わっていくのです。ポイントは、旧住民も変わって行ってクリエイティブになっていくということですね。長田集落もそうですね。鳥取もそうで、旧住民の中にそれが起きていく。これが私にとってはクリエイティブシティだと思います。

だから「よそ者若者ばか者」とよく言いますが、昔から住んでいる人たちだけでいろいろやっていくと、今までやってきたことも持続できないし、煮詰まってしまうのですね。今年は、





あの人も亡くなったという暗い話ばかりになってしまう。それが海士町に行くと、やっぱり違うんですよ。

海士町の最初のプランをつくったのは小学生です。コミュニティデザイナーの山崎亮という人が入って行って、最初にそのプランを子供につくらせようと言って、子供たちに20年後にこういう島にしますと、これが実現しなかったら、私たちは島に帰ってきませんと言わせたのですね。そういうことから始まって、非常にクリエイティブな島づくりに成功しています。海士町にある隠岐島前高校が廃校寸前まで行ったのですが、今、全国から入学者が増えて、廃校どころではなくなっています。その動きが島根県全体に広がっていますね。考え次第で、物事は変わっていくので、ぜひ米子からも創造的な活動をそれぞれの方が考え出してやっていったら、変わっていく可能性があります。何でも結構ですので、自分がやりたいことをやるといいのではないかと思います。

では、佐々木先生からお話をいただいて、今日のシンポジウムを終わりにしたいと思います。

**佐々木** 皆さん、お疲れ様でした。というか、まだもう1時間くらい話せるようなエネルギーを感じました。この状態というのは、もうそろそろ創造性が爆発しそうな一歩手前までいっていますね。そうなったら市長は創造都市宣言をするしかないですね。

それは米子が内部的にすごくおもしろくなっているということと、もう一つは2020年で間違いなく東京バブルは終わります。弾けますよ。リーマンショックのときに急激に移住が増えました。だからオリンピックが終わった後、東京の景気が落ちたときに、移住先を探す人が増えます。

そのとき、人々は高い目標を掲げている創造都市、そこを目指していきます。内部的な状況と、対外的な状況を踏まえて、米子も今こそ創造都市に向かって歩みを進めてください。よろしくお願いたします。



## 【米子市内視察会——米子城下町めぐり】

開催日：令和2年1月29日（水）

行程：

視察先	概要
1. 米子まちなか観光案内所	<p>米子城跡や城下町の歴史的町並みの保存・活用を目的に、2018年春に発足した一般社団法人米子観光まちづくり公社が運営する観光案内所。「城下町米子観光ガイド」として約30人を登録、5つのコースを用意して対応している。</p> <p>住所：鳥取県米子市灘町1丁目19 TEL：0859-21-3007 理事長：川越博行氏</p>
2. 寺町通り	<p>米子市寺町にある米子城築城の際、伯耆の国の各地から移築された九つの寺が並ぶ通り。</p> <p>福厳院、瑞仙寺、安国寺、妙善寺、妙興寺、実成寺、法蔵寺、心光寺、萬福寺が並ぶ。</p> <p>所在地：鳥取県米子市寺町 アクセス：JR米子駅から車で5分。米子駅からだんだんバス「天神橋」下車、徒歩5分</p>
3. 小路（しょうじ）めぐり・地蔵さんめぐり	<p>現在残っている小路は、約400年前の米子藩が立藩した際につくられたものが多い。主な小路には、米子まちなか歩こう会によって案内板が設置されている。</p> <p>旧加茂川沿いや寺町には多くの地蔵尊が祀られている。延命や開運など願いが込められたお地蔵さまを巡る「地蔵さんめぐり」も人気が高い。</p>
4. 町家めぐり	<p>江戸・明治・大正・昭和（戦前）に建てられた米子の町家は約700棟残ると言われている。</p> <p>岡本一銭屋、長田茶店などの外観見学の外、鹿島茶舗（鹿島本家）、石賀本店、平野屋呉服店、川口乳母車店などを見学</p>

## 1. 米子まちなか観光案内所

### < 会社の事務所「城下町米子観光ガイド詰所」 >

運営する一般社団法人米子観光まちづくり公社の事務所でもある「城下町米子観光ガイド詰所」は、米子市灘町の町家「旧茅野家」を改築したもの。この町家には 255 年前の棟札が残っており、江戸時代から改築を繰り返してきた。木造 2 階建て、敷地面積約 70 平方メートル。理事長の川越博行氏に城下町米子のガイドをお願いした。

### < 米子まちなか観光案内所 >

2018 年 6 月オープン。観光案内だけでなく、町並み保存運動も展開している。観光案内では、「城下町米子観光ガイド」として約 30 人を登録。ガイドを利用した観光客が増えている。2019 年の利用者は 380 件、4000 人以上に。そのうち飛び込み客が 4 割という。島根県をまわって米子に来る客も多く、県を超えた広域観光ルートができている。



およそ 250 年前の町家を改装した米子まちなか観光案内所



米子の町家の特徴である豪快な吹き抜けには神棚がある

## 2. 寺町通り

### <寺町通り>

寺町の一角にある九つのお寺が横並びになった街並み。

九つの寺は米子城築城の際（1470年ごろ）、伯耆の国の各地からこの地へ移築されたもの。中には、室町時代に足利氏が諸国に建てた「安国寺」など長い歴史を誇るお寺もある。それぞれに異なる建築様式で、仏教建築、仏教美術の趣を味わうことができる。

寺町周辺は、古い街並みが続く「白壁土蔵群」や旧加茂川の川べりに続く並木道など、静かで穏やかな下町の風情が漂う街並み。

### <心光寺庭園>

県指定名勝の心光寺庭園を見学。天保年間に作庭されたと伝わる地泉鑑賞式庭園で、「心の字」形につくられた池は鶴と亀を形象しているという岬が左右に向き合っている。小規模ながら、鳥取県西部を代表する江戸時代の庭園として貴重。



心光寺前



心光寺庭園



### 3. 小路めぐり・地蔵さん巡り

#### <米子の小路>

米子の下町には数多くの小路（しょうじ）があり、このほとんどは約 400 年前に米子藩 18 万石が立藩したときに作られた。

以来、今日に至るまで、米子旧市街地は大きな区画整理が無く、大火も発生せず、奇跡的に戦火にも見舞われていないため、全国的にも珍しく至る所に小路が点在している。小路ごとに、由来やイラストが描かれた案内板が米子まちなか歩こう会によって設置され、それをたどるだけでも楽しい。

#### <地蔵さん巡り>

伯耆、出雲には、古くから身内に不幸があったとき、亡くなった人の霊を守ってもらうように七日ごとにお地蔵さまに白い札を貼り、四十九日目には赤い札を貼るといった珍しい風習がある。加茂川沿いには、26 体のお地蔵様があり、今でも人々の安全と子どもの成長を護っている。これらのお地蔵さまを辿りながらのまち歩きも人気がある。

お地蔵さまの中でも、米子のシンボルとなっているのが、覚証院橋のたもとに 1984（昭和 59）年につくられた「咲い（わらい）地蔵じぞう」。地域の人々の幸福を願って、「子育て地蔵」と「水かけ地蔵」とともに安置されている。「咲う（わらう）」という字は、古事記に由来する「笑い」の古語。「念じれば花ひらく」の思いが込められ「花が咲くように」人々の願いをかなえ笑いをもたらすという。



小路を抜けると米子城跡が見える通りも  
（右）「咲い（笑い）地蔵」→



案内板が設置されている小路もある





## 4. 町家めぐり

### <米子の町家>

一般的には、城下町や宿場町など商売や手工業が盛んな土地に建てられ、職住一体型の住居形式で、江戸時代から明治・大正・昭和（戦前）に建てられたものを「町家」という。

米子の町家は「座敷の上が豪快な吹き抜けになっている」「間口は2間から3間だが、奥行きが40～50mある」など、他の地域の町屋には、あまり見られない独特の形式が見られる。川越理事長の案内で、公開されているいくつかの町屋を見学させていただいた。

#### ★「鹿島茶舗」（鹿島本家）

鹿島氏は、江戸時代、城下有数の豪商として米子城修理費や木綿座創設などの巨額の資金を拠出。中庭に米子城修理の功績を証するしゃちほこが置かれている。

#### ★石賀本店

500年前の永世年間創業。「つし二階」や「吹き抜け」「神棚」があり、米子の古い町家の特徴を良く残す

#### ★平野屋呉服店

創業慶長3年（1598年）ごろ、現店舗が建てられたのは天保2年（1831年）。見事な吹き抜けや欄間を見ることができる

#### ★川口乳母車店

1902（明治35）年創業の米子初の百貨店。江戸時代の荒尾治世下、米子町政のための町会所が置かれた地に建てられ、その根拠となる「天保5年」の日付と「町庄屋」や「御年寄」、「町代」と書かれた棟札が伝わっている。



（左上）見事な吹き抜けのある石賀本店

（右上）平野屋呉服店

（左下）鹿島茶舗に残る「しゃちほこ」

（右下）川口乳母車店に残る天保五年の棟札

“生活文化創造都市推進事業”  
**生活文化創造都市フォーラム「米子地域会議」実施報告書**

---

2020年3月発行

編集・発行 一般財団法人 日本ファッション協会  
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-5-1  
神保町須賀ビル7階  
TEL 03-3295-1311 FAX 03-3295-3295

