

第1回 文化創造都市高岡推進懇話会における委員の発言要旨

日 時：平成25年5月24日（金） 午後1時～午後3時

会 場：高岡市生涯学習センター 6階特別会議室

出席者：【委員】可西 晴香、駒澤 義則、晒谷 和子、新谷 秀夫、武山 良三、
能作 克治、林口 砂里、蓑島 毅、村上 隆

【アドバイザー】佐々木 雅幸

【当局】高橋市長、岡田部長、鶴谷課長

【事務局】鍋山室長、中嶋主査

1 開 会

2 高橋市長あいさつ

3 委員の紹介

4 委員長、副委員長の選出

- ・要綱第3条に基づき委員の互選により武山委員を委員長に選出。
- ・同条の規定により、武山委員長が副委員長に新谷委員を指名。

5 文化創造都市高岡推進懇話会設置の趣旨について（事務局より）

6 審 議

【意見交換】

委員長：

初回ということもあり、文化創造都市高岡の実現に向けて、順に一言ずつお願いしたい。

委員：

地方から中央へ文化を発信していくことを目指し、ダンスで人々を元気にしたいという思いを持って活動している。舞台芸術は舞台の上でしかできないと思われているが、それ以外の場所でも公演できる。金屋町などでも実施は可能だが、そういった舞台以外の場所での機会がないという現状もあるので、規模的なことを考慮できれば、表現は可能であると思う。福岡ではアーティスティック・ムーブメント・イン・トヤマ事業を継続実施されているが、こういったものを全市的な取り組みにできればとも思う。また、高岡市における発表の場という観点から申し上げますと、音楽部門、その他の部門との共創で作品を練り上げる場、創作の場、稽古場等がある

ればいいのではないかと思います。

委員：

博報堂に長年在籍し、近年は東京スカイツリーの開業、墨田区の地域ブランドの支援など、地域ブランドに関連した取り組みを行ってきた。墨田区はスカイツリーが完成することに合わせ、より面白い・売れる商品を作ろうと、墨田区では地域性を活かした100品近い商品が生み出されている。また、墨田区はハム製造も有名で、ハムの本場のドイツでも金賞を受賞するほどである。従来のハムに新しい付加価値として山椒の実を入れたり、日独の合作で商品を生み出すなどの試みをしている。ものづくりの分野で申し上げると、商品のプロモーションにおいては、今後「モノ・コト・ヒト」が更に緊密になっていき、「モノコトヒト」として、間のナカグロが無くなっていくような形になっていくのではと感じる。そのためにも、なぜ瑞龍寺ができたのか、なぜ銅器のまちなのか等のエピソードを、一般市民も胸を張って話せるような構図が生まれるとよい。また、日常的に文化に触れるための仕掛けも市民のために必要ではないかと思う。

委員：

デザインや音楽など様々な分野の企画をしてきた。このたび本拠を高岡市へ移し、アーティスト・クリエイター・社会をよりよい形で繋ぎ、イノベーションしていくためのお手伝いをしていきたいと考えている。高岡には様々な豊かな資産がある。それらとクリエイターを繋ぎコラボレーションしていきたい。現在、全国的にも個人がものづくりできるムーブメントがあり、新しい動きを取り込むチャンスでもある。「Feb ラボ」や「Feb カフェ」などはそれを具体化する一案ではないかと考えている。また、3Dプリンターなどを先駆的に取り入れることで、地域全体のものづくりへの意識を高める効果もある。この懇話会では、それら新しい分野のものづくりも視野に入れて考えていけたらいいのではないかと思う。

委員：

近年、とみに地域性のあるものづくりが大切になっていると感じている。私は、これからのものづくりは「モノ・コト・こころ」ではないかと思っており、モノはコトとこころが繋がらないと売れない時代になっていると感じている。高岡の製品の販売を通じて幅広く高岡の存在を知ってもらいたいと思っている。海外での販路については、フランスなどの三ツ星レストランなどで使っていただき、取材なども来るようになった。中国でも展覧会を行っているが、雑誌等の取材の方々は、高岡がドラえもんの作者の出身だと紹介すると大変喜ぶ。また、高岡の方は地元の良さを分かっていないと感じる。住むといいところなのに、良きところが当たり前になってしまっている。そこをどう分からせていくかがポイントと感じている。

子供たちの見学、ものづくりデザイン科の授業などにも関わっているが、近年、県外からの参加者が増え、当初の倍近くの参加者数となっている。高岡に対する誇

り、市民意識を変えることが大切だと感じており、故郷を自慢できる意識の醸成が求められている。それには、市民を変えることが必要だと思う。競争し、争う時代は終わろうとしている。これからは競争ではなく共創・共想の時代になっていく。民間の良いところは自社の判断でやりたいことを続けられるというところであり、当社もよいと思う取り組みを続けていきたい。

委員：

明治 20 年からつづく銅器問屋を営んでいる。私のものづくりの原点は本田製作所にいたときに遡る。モーターの原型を砂型で作成するなど、当時は新しい考え方を伝統産業に入れ様々な商品開発をしていた。今、KANAYA というブランドを立ち上げており、その本拠として金屋町にある旧竹平氏の民家を利用している。古民家には創業時に研究したであろうサッシを嵌めている箇所もあり、貴重な資料だと感じている。古いものを大切にしながら、新しいものを生み出すことで、新しいブランドを創出していければと考えている。

委員：

父が高岡出身の彫刻家であるご縁で、現在市美術館館長を務めさせて頂いている。もともと工学部出身であることもあり、金属を中心とした歴史を調査したり、素材学を学び、研究してきた経緯もある。自身も若いころは彫刻を作っていたため、ものづくりにも興味がある。また、世界遺産登録（石見銀山）にも長く関わってきた経験がある。その中で感じたことだが、他の地域でも地元の人には地元のものの良さを分かっていないと感じた。市民にその良さを周知する意味でも、一人の旅の人の目線が大切と考える。様々な形で地域活性化に務めてきた経験を懇話会で活かせばと思う。

委員：

博物館長として高岡に残したいものを伝えたいという気持ちで、郷土史を紐解いてきた。高岡に伝承されているもの、歴史を調査することを通して、高岡には古老からの知恵が引き継がれていることが分かった。職員が古い資料に光をあてて調査し丁寧に読み込むことで、それが市民に波及し新たな文化が現れることがある。このように、心を込めて仕事をするという意識が必要であり、施設整備は最後に考えなければならないと感じている。外へ出て山町筋の天神様とひなまつり事業などと連携することで地域を基盤にした多様な活動ができると考えている。市民に理解頂くことが大切であり、大人向けの郷土学習講座などを少しでも多く開催し、高岡の歴史を分かっていたら、市民の郷土を愛する心の涵養に努めたい。利長くんの兜の切り紙ワークショップなど、子供のころから高岡の歴史に触れる機会を提供し、学ぶことは大切と思う。近年高岡では旧町名復活の動きが活性化してきた。こういった動きを大切にしたい。

委員：

東大阪出身であり、中小企業が密集している地域で生まれ育った。商売人の子供としてもものづくりには興味を持っており、万葉歴史館でも商品開発をできればと考え、過去に万葉関連商品一店一品運動を行った。また、七夕まつりでも笹飾りなど万葉集を掲載するなどの活動は継続されている。また、私は様々な実行委員会の委員にも就任させて頂いており、市民音楽祭、万葉まつり、万葉遊楽宴事業にも関わっている。万葉のふるさとと言えば奈良だが、有識者の間では高岡こそ万葉のふるさとだという認識がある。万葉は無形資産であり、かつ古典は難しいというイメージがあることから、市民に浸透させることが難しい面もあるが、少しでも多く講演会等を行い、これからも広く市民に文化啓発活動を行いアピールしていきたい。

委員長：

大阪出身であり、様々な隙間産業を見て育った。大阪商人はアイデアが豊富で心意気があり、それらの気運から多数の文化が花開いたのだということを肌で感じてきた。私自身はかつてデザインを専門としていたが、デザインの世界も「アイデア」を出すことが求められる。またそれ以上に「実行」することが大切であると感じている。その後、情報デザインなどに関わる中で、高岡市の山町筋、金屋町、などの歴史に触れ、その重要さを認識し、そちらに傾注していった経緯がある。お祭りは、まちを維持していくためのコミュニティとなっており、芸術の域に達していると思う。大学では地域連携が今後の核となってくると感じており、地域に貢献する人材を育てることを含めて、つままプロジェクトなどの推進を通してそれを実現していきたい。

アドバイザー：

名古屋、大須観音の出身。現在、メイカームーブメント（※）の動きが活発になっているが、それは3D技術が発達したから顕在化しているということではなく、それ以前にイタリア、ボローニャなどの創造都市ですでにあった動きだと感じている。イタリアなどの職人的ものづくりのこだわった取り組み、例えばランボルギーニなどの高級車製作などが挙がるが、こういった方向であれば量は必要とならないのでクラフトマンシップが生きた事例として存続できている。オペラという言葉はもとも職人という意味があり、創造的な活動をオペラと言っている。その基本はクラフトイズムであり、それが大量生産・大量消費の次にくる言葉となっていくと考えている。以前、榊能作も拝見したが、高岡にはたくさんの資源がありそれをすでに活用している例も散見される。そういった取り組みをいかにムーブメントにしていくかがポイントだと思う。

（※メイカームーブメント／デジタルファイルやCAD（3Dデータ作成ソフト）や3Dプリンターなどを使うデジタル製造のこと。インターネットの普及により世界中のガレージがオンライン化し、「仕事」と「デジタルツールの利用」を同時にすることで起こるムーブメント。）

(審議事項(2) 資料：高岡における取り組み」について事務局より説明)

委員長：

それでは、意見交換に移りたい。創造都市の実現には、個々の資産を知り、個々の取り組みを連携させていくことが大切だと思う。そういったことも含め幅広く意見を頂きたい。

委員：

何をするにもネーミングが大切だと思う。その時々話題性を持ち、市民の心をグッとつかむような引き込みやすいネーミングをつけると、新聞紙面にも取り上げられ、集客にも繋がる。市広報などでも、講演者の名前などで集客が大きく変わるが、講師名を入れられないのは問題であろう。

博物館ではこれまで資料をガラス越しでしか展示してこなかったが、以前、直に漆器に触れるコーナーを作ったところ反響があり、手に取ってみることが大切であると感じている。触れることで意識に残っていく。学校の事業とタイアップすることも効果的である。これまで博物館では重要なものを展示してあるから見に来なさいというようなスタンスが強かったが、これからは本当に求められているものをどのような形で市民に提供するかを全職員一丸となって真剣に考え、丁寧に伝えていくことが大切だと思う。

委員：

広報が大事だと思う。口コミ、インターネットも効果が大きいのので、工夫し取り入れていくことが必要だと思う。展示品においても、作品の魅力の一番大事なものはどこなのか、また、そこをもう一步踏み込んで伝えるための発信力をどうするかを十分に考える必要がある。

委員：

万葉の観点から言えば、興味を持っていただける層が全体的に高齢化しているので、若い方にどうやって興味を持ってもらうのかを考えることが重要だと思う。そのためには、若い方々が興味を持つような異分野とのコラボレーションが必要だと思っている。どのような形でも「関心を持つ、興味を持ってもらう」ことが何よりも大切だと思う。気になる、関心がある、その芽生えをいかに発生させるかということが大事と思うが、そこは数値化できる部分ではなく、すぐに結果が出ない面もあるので、20年スパンというような長い時間の中で培っていく必要があると思う。高岡では昔は玄関の靴箱の上にも銅器の花器などが日常的にあった。身近であったものが、今では疎遠なものとなっている。漆器も身近なものではなくなった。日常生活から疎遠になった結果、ますます敷居の高いものになっていったと思う。

ドラえもんなどの全国にある、数々の銅像が高岡でつくられたということなどを、

いかに PR していくかが大切である。

委員：

最近では、女子会をするだけでなく、集まって様々なものづくりにも取り組みたいというニーズがあるように感じている。伝統工芸を使った iPhone カバー、ネイルアートに螺鈿を使うなどの試みも評判が良い。職人がその場でカットしてくれた螺鈿をネイルに載せると感動される。高岡の器で食事をするなどの試みも行っている。

委員：

夕刊フジの記事に、忍者ハットリ君などの銅像が高岡製だという内容が載った。地方紙では当然載った内容であるが、これが夕刊フジに載ったということが非常に大きい。こういう間接的な話題をうまく活用してほしいと思う。夕刊フジはサラリーマンが電車の中でよく読んでいるのを見かける。夕刊フジの東京版の発行部数は約 100 万部であり、少なく見てもそのうちの半数近く、40 万人くらいが読んでいるのではと思う。通勤中の一瞬かもしれないが、高岡について印象を持つと思う。

委員：

最近では情報感度が良い媒体がネットで情報を集め、中央で紹介されるという繋がりが存在しており、そういった関係性を利用していくことも大切と思う。

委員：

高岡にある銅像などをマップにしても面白い。

委員：

以前、銅器・漆器に関わった高岡版るるぶを作ったという意見もあり、それによっていろんなものが見えるのではないかと考えていた。高岡では現在「今高岡は万葉で燃えている」という冊子などが多く印刷され、全国的にも対外的にも広く活用されている。このような形式で「高岡銅器は～している」というキャッチフレーズをつけて全国に魅力を発信することを考えてはどうか。

委員：

高岡には多くの資産があるが、市民がどれだけそれを把握しているかが問題である。バラバラで、個別に取り組んでいる印象がある。同じような方向性があるはずなのに分散しているので、市民理解を深め、一本の軸にまとめられないものかと思う。そのためには戦略とそれを応援していく気運が必要だと思う。ある種の我慢が必要だと思う。

委員：

高岡の市民性はまとまろうとしない傾向が強いと感じる。それをどう変えるかが問題かと思う。

委員：

県民性もあるが、おそらく、外からの情報を受け入れて意識を変えていくという側面があると思う。また、他の新しい意見を受け入れられず、ただ外圧に耐え、変

化を恐れているという感じも強く見受けられる。外からの意見をたくさん取り入れ、意識を変えていこう、楽しもうという気運が必要ではないか。

委員：

私は子供がキーポイントだと感じている。子供たちに本当の高岡のことを教えていくと親が変わっていく。それによってまち全体が変わっていく契機となるように思う。

委員：

高岡再発見プログラム（スタンプラリー）が実施されていることは一例だと思う。回る中で、親も一緒に見学にくる。子供はハンコを押しにくるがそこへ親が来るので展示を見たり、高岡銅器等への関心へと繋がっていく。高岡では様々な資産、取り組みがあるが、それらをまとめる新たな方向性を見出し、検討することが必要である。

委員長：

まず互いに知ることが大切だと思う。この懇話会の委員が、オピニオンリーダーとしておおいに学び、高岡の文化のスーパーバイザーとなっていく必要がある。今後、そういう機会をぜひ作りたいと考えている。

委員：

地場産センターは高岡銅器の原点にかえる意味をこめて、高岡銅器に花を一輪活けて展示していた。すると年配層や介護施設の入所者が介護士さんと一緒に来て下さり、販売にも繋がっている。金森氏の器も用い、そのいわれなどを説明するなど、切り口を変えることで新しい層に興味を広がったり、銅器そのものではなくそれに活けた花による癒しが新しい展開に繋がる。花瓶だけの展示はもう必要ないのではないかと感じている。実際に使った様子を見せることが大切であり、道具はライフスタイルへの提案でもあると思う。銅器が売れないのは事実であるが、メーカーも問屋も一緒になって高岡市民に銅器を知ってもらおうという動きになっている。

アドバイザー：

大変良い方向性に盛り上がっていているように感じる。会議の進め方については、今回はクローズドであるが、今後は例えば希望者に公開するなど、もっと広く公開していくことも検討してもいいのではないか。また、ミュージアムカフェで行ったり別の場所で行うことも大切であり、そうすると色々と変わっていくと思う。

委員長：

初回ということもあり、委員の皆様には幅広い意見を頂きありがとうございました。これからもご協力お願いしたいと思う。私の方でも様々な展覧会の情報を集め、皆さんにご案内していきたいと考えている。

それでは最後に「その他」資料No.3の今後のスケジュールについて事務局より説明頂きたい。

(資料No.3「今後のスケジュール」の説明)

事務局：

以上をもちまして本日の会議を終了いたします。ありがとうございました。

終了 15：30