

連続講座

「プロフェッショナルに聞く！～

文化庁移転と文化芸術の未来～」

平成 28 年度 事業報告書

主 催 京都市

事業実施 京都芸術センター（公益財団法人京都市芸術文化協会）

事業実施概要

京都市では、文化庁の京都移転の機運を醸成していくため、平成 28 年度に連続講座として「プロフェッショナルに聞く！～文化庁移転と文化芸術の未来～」を 4 回、開催しました。

	日時	会場	テーマ	出演者	参加者数
第 1 回	平成 28 年 9 月 1 日 (木)	京都芸術センター講堂		広上淳一 (京都市交響楽団常任指揮者兼ミュージック・アドバイザー) 平井俊邦 (日本フィルハーモニー交響楽団理事長)	121 名
第 2 回	平成 28 年 10 月 31 日 (月)	誓願寺	「プレイヤーがない！？材料がない！？伝統音楽の未来」	北原郁也 (尺八製管師・北原精華堂) 時田アリソン (本学日本伝統音楽研究センター所長) 【協力：浄土宗西山深草派総本山誓願寺、お寺元気！委員会、誓願寺創建 1350 年記念事業】	49 名
第 3 回	平成 28 年 12 月 13 日 (火)	京都芸術センター 講堂	「アート？遊び？ゲームクリエイターが生み出す新しい価値」	飯田和敏 (立命館大学映像学部 教授) ディラン・カスバート (有限会社キュー・ゲームス 代表取締役)	86 名
第 4 回	平成 29 年 3 月 17 日 (金)	京都芸術センター 大広間	「観る？体験する？文化財と観光」	デービッド アトキンソン氏 (株式会社小西美術工藝社代表取締役社長／元離宮二条城事務所特別顧問) 濱崎加奈子氏 (公益財団法人有斐斎弘道館代表理事兼館長)	85 名

※ファシリテータはいずれも平竹耕三 (京都市文化芸術政策監)

※開催時間はいずれも 19:00 - 20:30

第1回プロフェッショナルに聞く！ 文化庁移転と文化芸術の未来

文化庁移転決定記念 | 文化政策を考えるトークシリーズ
プロフェッショナルに聞く！
文化庁移転と文化芸術の未来
会場 | 京都芸術センター フリースペース
Welcome to KYOTO

文化庁の京都移転を意義あるものとするよう、日本における文化行政の未来を探ります。

第1回
日時 | 平成28年9月1日(木) 19:00→20:30
場所 | 京都芸術センター フリースペース
参加費 | 無料

講師 | 広上淳一 | ひろかみじゅんいち (京都市交響楽団 常任指揮者兼 ヴァイオリン・アドバイザー)
平井俊邦 | ひらいとしかづ (日本フィルハーモニー交響楽団 団長兼 理事)

ファンタジー | 平竹耕三 | ひらたけこうぞう (京都文化芸術政策監)

申込方法 | 申し込み・問い合わせ先を下記のとおりにお電話またはメールにてお申し込みください。当日でも受け付けています。
主催 | 京都府
共催 | 京都芸術センター | 034-8156 京都府文化芸術政策推進課 | 〒600-8501 京都市中京区錦町5-6-15 京都市庁舎2F
075-213 1000 | 075-213 1004 | e-mail: info@kbc.or.jp | URL: http://www.kbc.or.jp/

京都市 | KYOTO ART CENTER

2016年9月1日(木)

場所：京都芸術センター講堂

出演：

広上淳一（京都市交響楽団常任指揮者兼
ミュージック・アドバイザー）

平井俊邦（日本フィルハーモニー交響楽
団理事長）

ファシリテーター：

平竹耕三（京都市文化芸術政策監）

司会：こんばんは。本日はお集まりいただきありがとうございます。本講座では、文化庁の京都への全面的移転が決定したことを受け、日本全体における京都の価値、京都が引き受けるべき役割や、文化庁を「関

西」として迎えるという視点を明らかにするなど、文化庁京都移転の意義や効果について検証し、その機能充実に寄与していきたいと考えております。現在、京都芸術センターでITC実験を行う等、準備を進めている段階です。文化行政について一度考え、いろんなジャンルの方に意見を聞くのが重要かと存じます。本日は講師として、京都市交響楽団常任指揮者である広上淳一さん、日本フィルハーモニー理事長の平井俊邦さんをお迎えし、これからのオーケストラの未来、文化行政のあり方について忌憚のないご意見を伺いたいと思います。



平竹：広上淳一さんは、私とは同学年で、同じ時代を生きてきたという感があります。私も、京都市交響楽団副楽団長をさせていただいています。音楽のこともオーケストラのこともほとんどわからないのですが、先生がいろいろと導いてくださることをサポートさせていただくというような形で長くお付き合いをさせていただいています。まず、広上さんから、京都との関わりや京響の活動などについてお話いただければと思います。

広上：平竹さんの書かれた本の中に、いろんなオーケストラの起こりと、問題点、これからどうやってオーケストラを盛り上げ

ていけないといけなければならないかということが書かれていて、私も感銘を受けました。京都は、亡くなった父が戦時中、ここで勉強し、学徒出陣に出て戻って来たというご縁があります。父は、私が京響の指揮者を受けるといふニュースは聞いておりましたので、今も京響の発展はどこかで喜んでくれているのではないかと思います。

平井先生の、日本フィルハーモニー交響楽団も、私にとってはかけがえのないオーケストラで、ヨーロッパに武者修行に出始めて、まだ日本の楽団と何の縁も作れていない若造の時代の時に、最初に、定期演奏会に招待していただきました。1988年12月6日。まだ覚えていますね。東京文化会館でデビューさせていただいたのがきっかけで、9年間、正指揮者を務めさせていただきました。ある意味、日本フィルハーモニーと京響は、僕にとって日本で一番縁の深いオーケストラです。京響は、今年で60周年。昨年、ヨーロッパ公演を4都市で大成功させていただきました。プルゼニ、アムステルダム、ケルン、フィレンツェ。ヨーロッパでも音楽的に重要な町で、絶賛の声をいただいて、京都のまちのオーケストラが60年の間に大躍進したということをご確認いただければ嬉しい。ちなみに、日本フィルハーモニーも60周年。どちらのオーケストラに対してもどのような恩返しをしながら過ごしていけるかなと考えております。

平竹：京響は60周年。京都市直営ですので4月1日に誕生ですが、最初のコンサートは6月19日。確か、日フィルさんも6月で、双子のような存在で、規模も同じぐらいで

すが、運営の方法が違っております。平井さんは長く銀行にお勤めで、その後、日本フィルに入られました。自己紹介も含めてお話しいただければと思います。



平井：日本フィルハーモニーの理事長をやっております平井でございます。理事長というと有名な人かお金持ちのオーナーかと思われがちですが違います。フルタイムで、実際は経営判断から営業、雑務まで全てをやっています。

私は、元々、銀行員で、そこを退職後、プラントエンジニアリング会社の経営再建に携わり、その後、情報通信会社の経営、今はオーケストラです。全く脈絡のない人生を送っています。音楽は全くの素人で、65歳の時にオーケストラ経営に。正に出合い頭です。それが8年どっぴりと泥沼に浸かっております。広上先生には本当にお世話になっております。数々の御指導を頂いた9年間の正指揮者の後も、毎年定期演奏会をはじめ、数々の演奏会でお客様を魅了させていただいております。公益財団に移行出来なければ楽団が解散となる法律の下、経営が大ピンチになった時の演奏会で、ベートーベンの「英雄」を広上マエストロ指揮でやりました。ビシビシ胸を打つ熱い空気が伝わってくるような特別な思いがいたしました。広上先生は「今日はあなたの窮

地を思って指揮をしました」と後で語られました。世界的に活躍する指揮者から、そう言われてしまっは、全てを投げ打ってもいい、日本フィルを必ず再建させるぞという決意を固くしました。

東京には、主だったところに、日本フィル、新日本フィル、東響、東京フィル、読響、都響、N響があります。他に数多くの海外有力オケも来日、しのぎを削ってよりよい演奏を届けようと競っています。実は去年、京響さんはサントリー音楽賞というたいへんレベルの高い賞を受賞されて、垂涎の的なのです。今日本で、一番、演奏力が上がっているのが京響。我々もライバルとして「見てるぞ」という感じです。



日本フィルは1956年に渡辺暁雄さんを創立指揮とし、放送局の交響楽団として誕生し、日本のオーケストラ界に新風を吹き込みました。しかし1972年、組合活動が活

発化する中、演奏会ボイコット等もあり親会社からの支援は打ち切られ、財団は解散、楽団も分裂。分裂して新しくできたのが、新日本フィルです。それから12年間にわたって、音楽家の権利、法廷闘争という苦闘の歴史をたどりました。84年に和解をして、85年から新しい財団の体制が出来ました。このような歴史から、大きなスポンサーがなく、市民の力で支えてもらった歴史があります。順調に成長した後、バブルが崩壊する過程で、2001年から4年間で大赤字を出してしまったのです。6億円の大赤字。オーケストラにとっては致命的。2005年3月には債務超過額はピークに、企業でいうと倒産です。どんなものを売り払っても返せないものが3億5千万円。今度はそこから債務超過との闘いです。第二の経済危機です。2013年11月末までに公益法人にならなければ解散だと。本当に窮地に立ちました。債務超過は致命傷なのです。この局面でも助けていただいたのがみなさんの力、企業、団体の力。そして個人の力、1億円近い寄付をいただきました。それも大口というものではなく、小口でいろんな形で。例えば、炭鉱で栄えたところですけど、5~6千円の券を買って演奏会に来てくれたおばちゃんに「日本フィルがつぶれそうだ」と訴えますと、募金箱に黙ってがま口あけて千円入れてくれるのです。で、ちょっと私の顔を見て、足りないかなという顔をして、また千円入れてくれるのです。本当にその光景が忘れられません。こういう一人ひとりの小さな善意で、私たちの活動は成り立っていると思っています。債務超過解消には10年の年月が必要でした。しかし日本フィルは苦難の歴史から大切なものを学

びました。「人の心の温かさ・大切さ」「感謝する気持ち」「人に寄り添う」これが今、日本フィルのカラーになっています。

日本フィルは、年間13億ぐらいの規模で事業をやっています。大きなスポンサーはありませんので、どうやってお金を稼いでいるか。N響は14億ぐらいをNHKから、東京都響は10億5千万円を東京都からもらっています。あと読響さんは民間でありませんが親グループから14億円ぐらい、と推測しております。日本フィルは、13億のうち、9億円ぐらいを自分たちで稼いでいます。そのためには、チケット売って、自主公演で5億円、演奏会に呼んでいただいて4億円。そのために年間160回の演奏会を開いています。室内楽で240回ぐらいをやる。そのうち、20回ぐらい東北の被災地に行っています。残りの4億円のうち、1億は国から、2億を企業から。あとの1億を個人と民間助成金でやっております。その中で特にご理解いただいているのは、ロームさんです。ありがたいです。日本フィルは経営方針に“音楽を通じた文化の発信・感動の共有”を掲げています。また、「演奏力のあくなき向上」と「財政基盤の確立」を二大経営目標としております。300社の法人与自然と2,300人の個人支援が基盤となっています。定期会員も増え3,600人に達しました。音楽の素晴らしさ、大切さを感じると同時に、オーケストラ経営はこんなに苦しいのかと。助けてくださる方々がたくさんいる。利益中心社会で生きてきた私にとっては、別世界に見えています。これまで培ってきた経験が少しは役立っているかなと思っています。



平竹：歴史、経営、音楽の素晴らしさですね。京都市交響楽団も、音楽文化の発展、青少年の情操の育成などに取り組んでいますけど、あい通じるものがあるのかなと思います。京響もうかうかしてられない。感動の共有、感謝の心、人の気持ちのわかる温かいあり方というのは、京響の広上さんにも通じるものがあるのではないかと思います。そのあたり何かございましたら。

広上：平井先生のお話を聞いていると、昔の若い時の自分を思い出して。いろんな分野で様々な方々が苦勞している世界だと思っています。きっと目に見えないところで、矛盾や困難と闘ってらっしゃる方がいる。京響はそうは言っても恵まれているかと再確認しました。ヨーロッパでいうと、日本フィルハーモニーの置かれている状況は、英国の音楽事情に似ていると思われれます。英国のオーケストラは、非常にレベルは高いのですが、おそらく世界で一番忙しい。年間に200本近い演奏をこなしています。1日に3人の指揮者を呼んで、労働時間が9時間以上。朝3時間、ワーナーパイオニアのハリウッド映画の録音をやり、1時間のお昼休憩をとって、その後は、アメリカのレコード会社のマーラー全集の録音を5時まで入れた途端に、明後日の定期演奏会の

最初の練習を9時までやる。ロンドンの5つのオーケストラ、フィルハーモニア管弦楽団、BBC シンフォニー、ロンドンシンフォニー、ロンドンフィルハーモニー、ロイヤルフィルハーモニー。日本フィルさんが抱えている問題は、ロンドンフィルハーモニーに近い。団員は10年で地方都市に行ってしまう。体がもたないのです。もうボロボロになります。1日の労働時間が9時間、通勤時間は東京と同じような感じで1時間。また朝起きて9時間。しかも演奏曲目は、1000曲以上。それに比べ、ドイツを中心にオランダ、ベルギー、今ちょっと経済状況が厳しいですが、イタリア、フランス、スペイン、北欧、ロシア、これらの国のオーケストラと同じように、都響やNHKにも税金が使われています。京響も、これらと同じ中央ヨーロッパ型のオーケストラになっています。日本フィルの方は年間で160回の演奏を、我々京響は多くなったとはいえ年間90回。労働時間は4時間。私の練習は非常に短く2時間ぐらいで終わって、みんなニコニコしている。オーケストラの労働時間は4時間。集中的に物事をつくるのは4時間が限界です。あとは家で自主的に訓練を、その技術を明日持ってきてほしい、というのが私たちの考え方です。

いずれにしても、多くの方々に、その空間での2時間が、明日への何か、自分たちの仕事や夢、あきらめない何かを獲得できる、そういう媒体になればというのが私の率直な意見です。平井理事長の話をうかがっていると、これから、謙虚に、そして多くのお客様に理解していただく活動を続けていかなければと思います。

平竹：先ほど、京響の演奏力があがってきているというお話がありましたが、広上先生のお話しだとあまり練習をやっていないという印象がありますが・・・

平井：京響の演奏力が上がっていると聞いて、実はちょっとスパイに聞きに行かせたのですが、やっぱり本物なんですよ。サントリーの賞というのは、本物じゃないと絶対取れないのです。本当にすごい。



広上：おっしゃる通り、ここ数年、楽団員の努力に敬意を表しております。しかし、京都には、150万人の方が住んでいらっしゃる。最近北山のコンサートホールが満席続きですが、1,800席です。53年間、これを満席にできずにいた。私たちはそれほど京都市に守っていただいていた。みなさんに褒められれば褒められるほど、その中に勘違いする人たちが出てくる。150万人の市民の方ひとりひとりから1,000円をいただいで運営している。私たちはもっと浸透していかないと。競争相手がある大都会は、年間160回以上の公演をやりながら、それでも自分たちで生きていかなければならない。厳しい条件の中で、生き残ってこうとする状況。そのたくましさに、私たちもついていかなければならない。そういう中でこそ、楽団員ひとりひとりが謙虚に

努力することで、真の意味での市民のオーケストラになりうると。

平竹：平井さんは、新しいステージに何か考えていらっしゃることはありますか。

平井：クラシック業界全体を見ていきますと、足を運んでいただくにはどうしてもまだ敷居が高いという声もあります。そこで、定期演奏会を楽しんでもらうためのワークショップや、森美術館など他の団体とのコラボレーション等を行っております。演奏会ロビーでの子供絵画コンテストを女子美大と一緒に。それから先日は、歌舞伎の尾上右近という若手に、山田和樹さんの指揮で、レスピーギの交響詩『ローマの松』を舞ってもらいました。山田和樹さんとは日本人作曲家をもっと理解する企画を組んでいます。柴田南雄作品もその一つです。それからプロジェクトマッピングや、初音ミクと富田勲さんの「イーハトーヴ交響曲」の初演等々を。音楽団体はまずクラシック音楽のベースの演奏力をしっかり高めたうえで、音楽の聴衆層を拡げ、音楽を楽しんでもらうために、いろんな他分野との共演に挑戦していくことは必要だと考えています。

平竹：苦勞されている中には最終的にはクラシック好きになっていただきたいということを思っておられるのかなと思います。

平井：全国どこのオーケストラでもそうですが、定期公演に来る世代の交代、若い層を開拓するという事は、本当に難しいですね。私たちも7,000円の定期公演を学生



は1,500円で聞けるようにしているのですが、なかなか集まらない。音楽団体は努力しなければいけません。被災地支援を含めた地域活動とか、子どもたちにもっと音楽に親んでもらうような活動、日常に音楽が常にあるようにという状況をつくらねばならないと考えています。ロンドンの楽団の経営が苦しい時期に、教育活動に対するサポートをする企業が出てきて甦ってきたという話を聞きました。音楽団体はコンサートホールの演奏会だけでなく、地域の中で、子どもたち、若い世代をどうやって育てていくか、本当に音楽を好きになってほしいと考え、企画し事業を展開する必要があります。

平竹：京都市交響楽団でも子供のためのコンサートをしています。広上さん、いかがですか。常任指揮者としてそのような場にも積極的に出ていただいていますか。

広上：ヨーロッパはシルバー層が多いですが、日本は比べてみると若者が多い方です。どこのオペラハウス、どこの音楽祭でも、深刻に抱えている問題は、その国の人がないということです。私もいろいろなトライをしております。京都では、1年に1回、京都市内全部の小学校5年生15,000人

をコンサートホールに招いて、1週間公演をやります。今、平井理事長がおっしゃました青少年の聴衆をどうやって確保するかという問題。私は、青少年定期という非常に格安で、小学生から大学生を対象に公演を行うことをしたい。常任指揮者なり音楽監督が、普段の定期でやっているフルメンバー、トップメンバーで大人のコンサートと同じプログラムを本気で、大人が必死になってやることを提案したい。ベートーベンなり、モーツァルトなり、大人が本気になってやっている温かみを、青少年の時に黙って聞いちゃったと思わせるような機会が1回でもあれば。

平竹：広上さんは、青少年定期とおっしゃいましたが、先日6月に京北町の小学校の体育館で演奏会をいたしました。京北町と京都市が合併して11年目ですが、訪問したのは初めてです。お客さんに入りきれないほど来ていただきました。

広上：ある年配の女性がバスに乗ろうとした時に、私に「本気やん」とおっしゃって。汗だくになって演奏させていただいて、本気を出しているということが新鮮だったのかなと。楽団員と一緒にしたことが伝わったのだと思います。

あと、教育の仕方に問題があると思います。音楽大学で音楽教育を専攻している子たちが、音楽はつまらないと言っています。その子たちが現場に行って音楽をつまらないように伝える。みんながみんなそうではないですが。小学校や中学校で、歌謡曲、演歌、クラシック、子どもの頃はなんでも面白いと思っているのに、歌曲の試験を

させて「あなた歌ってごらんさい」「音程が外れていますね」って言っちゃったらね。なんらかの形で、青少年を自然に、クラシックの面白さから遠ざけてしまっているように思います。だから私たちもどんどん、子どもたちのところへ飛び込んで行って、本気の演奏をしながら、少しでもつなげていきたい。若者たちが北山のコンサートホールへ1カ月に1回は、吉野家の牛丼に行くように行こうねと言ってもらわないといけない。行政の力でご支援いただいても、みなさんの知恵をいただいても、なかなか難しいところがあると思います。同じオーケストラとして私たちの倍以上働いていらっしゃる方がいる中で、もっと謙虚になっていながら、多くの市民のみなさんから支援を獲得できるようにならなければならないと思います。



平井：京都というのはそういう文化の基盤と発信力がある、生活している日常に何かがあるのだから感じました。日本の文化予算は1,030億円ぐらい。韓国は、1,700億円です。情けないですが、国ももっと支援をしてもらわないといけない。青少年定期というのは、本当に必要なんじゃないかと思いました。私もなんとかこれを実現できるようにしていけたらいいなという思いです。

平竹：いろんなお話があった中で、文化庁が京都に来るということで、その機能を強化していけるようなことを考えたいと思います。例えば、青少年定期をする時に、全国の子どもたちが参加できるように。文化庁が財務省に予算を要求する際に、市民も文化庁を応援するという必要かなと思います。

広上：僕はやっぱり音楽の垣根はないと思っています。演歌でもいいし、歌謡曲でもいいし、ロックでもいいでしょう。素晴らしいアーティスト、いろんなアーティストがタイプは違いますが、感動を与えながら、共有したいと思う。ベートーベンやモーツァルトのレシピを私たち料理人がどんなおいしい料理にして提供しても、お客さんがいなければ何の役にも立たない。とてもいい演奏をするのは僕たちの仕事ですが、味わっていただく、それを応援してくれる行政や市民、あるいはまち、そこに根付く文化、歴史、そういうものがなければ、私たちのような音楽団体というのは絶対に生き残れないのだということを、この年になると感じます。

今、県会議員や永田町の方で、「費用対効果」という言葉が独り歩きしています。京都市というのは、まだまだ捨てたものではないと思うのは、オーケストラを60年間保護して、少しでもやる気があるなら応援しようじゃないかと今も支援してくれている。国を挙げてせつかく文化庁が京都にいらっしゃるなら、全国33団体。日本全部で、青少年定期というのをやりたい。

平井：全く賛同です。今日、おじゃまして、随分感じるがありました。こちらも頑張らないといけないと。若者の姿を見て、やっぱり本気で育てていかないといけないと思いました。クラシックはもっと楽しいんだ、ということをお我々がいろんな形で工夫をして情報を出して、社会に知ってもらうということをこれからも怠ってはいけないと思います。

平竹：本日は限られた時間ではございましたが、どうもありがとうございました。



広上 淳一

東京生まれ。東京音楽大学指揮科に学び、1984年26歳で「第1回キリル・コンドラシン国際青年指揮者コンクール」に優勝し、1986年以降、世界中のメジャーなオーケストラへ客演を展開。1991から1995年ノールショピング響、1998から2000年リンブルク響の各首席指揮者、1997から2001年ロイヤル・リヴァプール・フィル首席客演指揮者、1991から2000年日本フィル正指揮者を歴任する傍ら、フランス国立管、ベルリン放送響、コンセルトヘボウ管、イスラエル・フィル、ウィーン響等に定期的に客演。2006から2008年米国コロンバス交響楽団音楽監督。オペラ分野でも国内外で活躍し、シドニー歌劇場、新国立劇場等へ客演。

2013年「第32回藤堂音楽賞」、2015年京響とともに「第46回サントリー音楽賞」受賞。東京音楽大学教授。京都市立芸術大学客員教授。2008年4月から京都市交響楽団第12代常任指揮者、2014年4月からは第12代常任指揮者兼ミュージック・アドヴァイザーに就任。

平井 俊邦

1942年東京生まれ。1965年慶応義塾大学経済学部卒業後、三菱銀行（現・三菱東京UFJ銀行）入行、1992年取締役（香港支店長、本店営業部長）を経て1996年常勤監査役。1998年千代田化工建設専務、2001年インテック副社長、2006年インテックホールディングス副社長・共同最高経営責任者。2007年財団法人日本フィルハーモニー交響楽団（現在は公益財団法人）専務理事就任、2014年7月同団理事長就任、現在に至る。

編集 山本麻友美

記録写真 大島拓也

第2回プロフェッショナルに聞く！ 文化庁移転と文化芸術の未来



2016年10月31日(月)

場所：誓願寺

テーマ：「プレイヤーがいない！？材料がない！？伝統音楽の未来」

出演：

北原郁也氏(尺八製管師・北原精華堂)

時田アリソン氏(京都市立芸術大学日本伝統音楽研究センター所長)

ファシリテーター：

平竹耕三(京都市文化芸術政策監)

平竹：皆さん、こんばんは。今日は夕方のお忙しい時間にお集まりいただきまして本当にありがとうございます。今日は「プロフェッショナルに聞く！文化庁移転と文化芸術の未来」の2回目ということでござ

いますが、第2回目の今回は浄土宗の誓願寺さまの素晴らしい会場をお借りすることができまして、実施をさせていただくことになりました。誓願寺の関係者の皆さま、どうもありがとうございました。

本日は、伝統音楽をテーマに取り上げ、京都市立芸術大学日本伝統音楽研究センター所長の時田アリソン先生と尺八製管師・北原精華堂の北原郁也先生にお越しいただいて、伝統音楽の未来ですとか、今後の文化政策についてさまざま視点からお話をいただきたいと考えております。

皆さんお詳しい方ばかりかもしれませんが、現在、伝統音楽といいますと、プレイヤー・演奏者の方だけではなくて、材料の入手が困難になっているなどいろいろな要素があり、そういったことのなかで私たちにとって何ができるのか、文化庁の方にこういうことがあるので、一緒に考えましょうというご提案ができればいいかなと思っております。

邦楽といいますと、私どもからしますと、お箏、三味線ですとかなさっているのは女性が多かったという子供の頃の印象がありました。また日本の音楽と西洋音楽では違うのかなという印象があったりしますが、先般、「スポーツ・文化・ワールド・フォーラム」—これは文部科学省が主催した事業ですけども—その中では尺八の藤原道山先生が作曲された曲をオーケストラの弦楽四重奏と合わせるといった編曲がされて一緒に演奏されたり、そういった動きも広がっているというのは皆さんご承知かと思えます。

今日はそういった伝統音楽の新しい可能性ですとか、今の課題を克服するにはこうしていったらいいじゃないかなど、お二人

にお話を伺いたいと思っております。どうぞ最後までごゆっくりお聞きいただきますようよろしくお願い申し上げます。



最初に時田アリソン先生のご紹介をさせていただきます。時田先生は、オーストラリアのメルボルンでお生まれになりまして、メルボルン大学を出られた後、ヨーロッパに渡られてパリ大学、日本の東京藝術大学に留学をされていらっしゃる、ご専門は浄瑠璃、語りものの音楽でございます。豊後系浄瑠璃の音楽的な観点からの研究をなさって、日本語による論文等もお書きになっている先生でございます。私どもからしますと、日本の音楽に外国の方がどういったきっかけで興味を持たれたのか、あるいはどこで出会われて、例えばオーストラリアにいらっしゃる時から興味を持たれたのか、あるいはパリに行かれて興味を持たれたのか、そういったことも関心がありますので、まずは時田先生から、これまでどういった経緯で日本の伝統音楽に関心を持たれたの

かということと、現在京都市立芸術大学でなさっている活動等についてお話しただけたらと思います。よろしくお願いいたします。

時田：ありがとうございます。ご紹介に預かりました京都市立芸術大学日本伝統音楽研究センターの時田と申します。日本の名字で下の名前はスコットランドの名前です。もうオーストラリアにいる頃から箏のレコードが買えたので、日本の音楽に興味を持ち始めたのはそれが一番のきっかけだったかもしれません。

京都市立芸術大学の日本伝統音楽研究センターについて、私は浅いですが幅広い研究をしております。大学もセンターも国際化に力を入れないといけないという意識があったのではないかと思います。私は英語人であり、日本語もある程度できて、日本学の国際的な発信や外国人の研究者を受け入れるような体制を整えることができるだろうということだったのではないかと思います。

この職に就いたのは2014年4月でした。最初の時からよく聞かれているのは、なぜ京都芸大に邦楽専攻がないのでしょうか。私はよくわからないのですが、いろんな人に聞いてみると、どうしてないのか理由がいくつかあるのです。誰に聞いてもいつも出てくるのは同じ理由なのです。できない理由は、まず需要が少ない。もしその講座があっても、受講しに来ないと。東京藝大でもそうなのだということですね。それからそういうのは高くつく。学生がたくさんいないと、お金がかかって、そういう予算はとれない。もう一つは、日本音楽

のジャンルが多いこと。雅楽から声明、能、邦楽、浄瑠璃などいくつかある。それに浪花節、箏、三味線、尺八、全部教えられないのですね、一カ所で。それに、ひとつだけ選ぶと、他のものが怒るでしょ。尺八だけ入れたら、お箏の先生は怒りますよね。尺八だけでも、我慢して入れてみようと思って、都山流にしますね。そうすると、琴古流の先生がすごく怒るわけです。だからそういう立場に入るのは、やっぱり市立大学として居心地が良くない。ジャンルの問題と流派の問題が大きいそうです。それから、大学教育には日本音楽の伝承の仕方は向かない。大きなグループとか、教室ではなく、やっぱり一対一の伝承じゃないと、よくないと言われるのです。確かにそういう伝承の仕方までやってきました。雅楽、声明、浄瑠璃、能、全部そういう師匠から弟子への伝承の形だったからこそ、いま現在までそんなにたくさん生き残っていると見えると思います。

NHK は邦楽技能者育成会の講座を、1955年から2010年まで55年間ずっと毎年やってきました。それは流派を問わず、伝統的なものも現代的なものも入れて、いろいろ一つのグループで、若い人たちを訓練させたのです。私は、そのような講座ができないのかなと、いつも思うのですよ。やりたいと思えばできるはずだと思っています。皆さんのサポートをいただけたら、是非、その話を進めていきたいと思っています。

ちなみに、来年は東京藝大で現代邦楽専攻を設けると聞いています（注；「現代邦楽囃子分野（打楽器・笛）」と「現代箏曲分野（山田流・生田流共通）」の新設）。今年やるはずだったのですが、やはり3人の定員

を満たさなくて、2人だけだったので設置は来年になりました。



私は、現代邦楽専攻にはすごく将来性があると思っています。なぜかという、西洋音楽の教育と、日本音楽の教育を分離しないほうがいいと思っているからです。どういう風な橋渡しがあるのかという、一つは作曲です。今の作曲家たちはいろんな種類の音楽に興味があるのです。例えば、和楽器のための作曲と一緒に西洋音楽のための作曲も一緒にやっている人もいます。だから作曲家を通じて、邦楽も洋楽も一緒にできるという気がするのです。

それからもう一つは、ある伝統音楽振興財団の方がおっしゃっていたことですが、一番音楽的才能を持っている人は、西洋音楽の世界に入るといふ風に見えると。それは正しいかどうかわからないですが、

京都市立芸大の音楽学部には音楽的才能が優れている人が集まっているわけですね。ピアノだとか、声楽だとか。そういう人たちにこそ、邦楽を教えたいです。ピアノだけではなくて、箏も、あるいは日本音楽の美学的な鑑賞ができるような授業もさせたいですね。そうすることで、一つの音楽文化ではなくて、二つの音楽文化を楽しめる、鑑賞できる、あるいは、演奏できる（バイ・ミュージカル、二重音楽性）人たちを育てられたらいいなと思います。

平竹：どうもありがとうございます。次に北原郁也さんをご紹介させていただきます。北原先生のプロフィールはこちらのチラシに書かれておりますが、中京区にございます北原精華堂の3代目ということでございます。13歳から尺八をずっと学んでこられて、尺八の技量も相当持っておられますけれども、今は製管師ということで尺八作りの方に専念しておられます。そうしましたら、北原先生にはまずは北原精華堂さんの歴史ですとか、尺八を製管される上でのご苦労話とか、自己紹介を兼ねてそういったお話をさせていただければと思います。今日はせっかく尺八をお持ちいただいておりますので、ここでご披露いただけたらと思います。どうぞよろしくお願いいたします。

北原：北原郁也と申します。よろしくお願いいたします。中尾都山という方が都山流という流派を作られまして、今は京都北山の船岡山に都山流会館がございます。



宗家が19歳の時に15歳の私の祖父が入門しまして、それが都山流の始まりという形になります。師範第一号ということで、都山流の中ではわりと名の通った名前なのですが、大阪で銀行員をしておりました時に、入門してから10年ほど経ってから、尺八を作りたいという欲求が生まれて。その当時は副業がOKだったのかわかりませんが、銀行員をしながら全国の有名な尺八職人を集めて北原精華堂という会社を設立しまして、そこから10年ほどで自分も職人としてやっていくということで、会社を辞めて、尺八の製作の仕事と尺八の演奏家と両方しておりました。ただ、祖父が昭和22（1947）年に早く亡くなりまして、父が後を継いだわけなのですが、その時、父はほんとに若くて。本来ならばそこで途絶えていくような状態だったのですが、たまたまアルバイトというか、中学生の時に小遣い稼ぎで尺八を作るのを手伝っておりまして、それが役に立ってなんとか北原精華

堂は続いてこられたと。もともと尺八の音楽自体、私にとってはいちばん身近な音楽ですので、継ぐのが当たり前のようなかたちで大学生の時にやりたいと、それでいまに至っております。

いま現在の尺八というのは、モデルチェンジがあります。音を変えていきます。うちの場合ですと、石膏と漆と水を混ぜたものを竹の内部につけていきまして、そのカーブによって音色が明るくなったり暗くなったり、色々変えることができますので、時代にあった尺八をつくっていくという考えです。

音楽自体は、江戸時代や明治時代の伝統的な音楽も当然あるわけですが、私自身は尺八をつくっていることに関しては、伝統的な仕事をやっているというよりも、今の尺八をつくっているという気持ちの方が強いです。こんな感じで毎日同じようなことをやっていますので、それほどお伝えすることは無いのですが・・・

(エレキ尺八、歌口フィッティングの説明と実演)

平竹：どうもありがとうございました。実演も含めてお話をいただきました。それでは、まずは時田先生、我々は日本の伝統音楽と言いますと、日本に固有のものかなと思うのですが。アジアの中でも同じような楽器があると思うのですが、世界の中の伝統音楽の状況、あるいはその中の日本の伝統音楽の魅力をどう感じておられるのかお聞きしたいと思います。

時田：難しい話ですが、西洋音楽とは違うから魅力があるとは簡単に言える

と思うのですが、エキゾチックなものとして聞くこと、というのがあると思うのです。日本人にとってはどういう感じかわかりませんが、もう40年も前から日本に来て、どうして日本人は自分の国の音楽文化に馴染まないのか、不思議に思っていました。西洋音楽を一番よく知っているのは日本人ですよ。そうすると、私もコンプレックスで、十分に日本人ほど西洋音楽を知らないと困ったことがあるのですが、西洋音楽と日本音楽の違いのせいで魅力を感じる外国人はいると思います。

平竹：違いというのは、どういうところが大きいのでしょうか。

時田：もちろん西洋のアヴァンギャルド、現代音楽は違うのですが、いま北原さんがおっしゃったように、みんな小さい時にピアノを習って、聖歌隊に入ったり、非常にコンベンショナルな西洋音楽で育つのが普通だと思います。そうすると、普通の賛美歌だとか、あるいはバッハ、モーツァルトとか伝統的な西洋音楽に馴染んで、それから日本の音楽に直面すると、まず音階が違うのです。五音音階だけではなくて、音階の微妙な音感、一つのピュアな音ではなく、楽譜に書けないような、音もたくさんあります。もう一つは、音色です。日本の音楽の音色は全然違います。だからおもしろいわけです。生まれ育ったところの音楽とまったく違うから、おもしろいということです。非常にフレッシュでたまらないです。

平竹：いま尺八は海外でブームになっていて、外国人の方でも習われる方がたくさん

いらっしゃるとお聞きしますが、そのあたり北原さん、お客さんとして買いに来られる方はおられますか。



北原：うちに来られるお客様で10年ぐらい前までは、観光協会で「日本の管楽器を売っているところがありますか?」「北原があります。」「じゃあ行ってみます。」「来ました。」「これは尺八という楽器なのですか。」という方が半分くらいおられました。今は「一尺九寸ありますか」、「二尺三寸ありますか」など、直接電話やメールが入ります。東京にも大阪にも尺八を作っているメーカーがあるわけですがけれども、その観光の方に聞いておりますと、東京や大阪にも行っておられる方が多くて、なぜ京都で買うのですかと、北原精華堂がそんなにいいのですかと。そんなことは言いませんけれども（笑）、京都って歴史がある。都が長く続いた文化的なまちなのでしょう。「日本の文化的なものというのは、当然京都にある。それで来ました。」「京都で探しています」という方、それと、「演奏会がありませんか?」、「一週間だけ京都にいますから、一週間尺八を習いたいのです。」という方が最近は増えています。

質問者：それは日本人ですか？

北原：外国人の方です。

平竹：そういう方は自分の国ですでに尺八に触れておられる。尺八音楽を聴いておられるのでしょうか？

北原：最近来られるお客様はかなり尺八を吹けます。日本人も、うかうかしていません。ほんとお上手な方が多いです。

平竹：時田先生、そのあたり尺八以外の楽器についてはどうでしょうか。

時田：尺八以外で言えば、和太鼓とか津軽三味線でしょうね。尺八は日本の楽器で一番国際化できた楽器だと思います。それはかなり前から禅に対する憧れ、合気道、柔道、武道に対する憧れで、そういう経緯で入ってきた人が多かったと思うのです。だから、尺八はもう日本だけのものではないのです。日本に来たことがない人たちでも、向こうで習って上手になれる。向こうで作っている人もいます。だから、日本語ができないかもしれないしね。

平竹：いま海外の方向けの課題のお話もあったと思いますが、国内においても伝統音楽が直面している課題というのがあると思っています。尺八を演奏する方々の環境でありますとか、尺八というと日本固有の真竹で作っておられますが、その生育環境など材料の環境について、お話があればお願いいたします。

北原：まず演奏者に関しては、尺八をいま教えている師範、準師範以上の先生方の平

均年齢は70歳を超えています。ですが、トッププロになるような20代、30代の若手というのは育っています。2世の尺八演奏者も出てきていますから、その点はあまり心配してないのですが、一般の尺八の演奏者がそういうトッププロの技術をきちっと伝承できているのかどうかというのは非常に心配なところで、年齢的には50代の先生が非常に少ない。その点が尺八人口の中では心配しています。

楽器の材料としての竹は、日本原産の真竹という、昔の物干し竿になる竹を使うわけですけども、魚のブラックバスとかと一緒に、外来種の孟宗竹や淡竹に負けてしまうのです。竹林に行きますと、10年後に同じ藪に行くと、昔ここに真竹があった場所が、淡竹に変わってたりします。なかなか竹がお金にならないので、持ち主さんが放ったらかしです。竹というのは、親竹があって、1年目、次2年目、3年目という風に生えてきます。ずんずん太くなってきます。尺八に使えるちょうどいい太さのものというのは、ある程度で間引いて、また一からという風にならないといけないのですが、今ほんとに太い竹藪が増えています。ゴミが放ったらかしのようなところがあったりして、探すのも大変です。私の方は非常に珍しいのですが、竹材もこの12月から2月の頭くらいの間掘りに竹藪に入ります。京都にはほとんどありません。京都は竹の産地と言われますけど、尺八に使える竹藪は少ないです。

平竹：それは京都でなければ、どのあたりでしょうか。



北原：私は、東は山梨県、西は大分県、竹材があるような竹藪があるとされたら、そこへ行っています。100%あると言われた藪はダメです。大分県に行った時は、パッと見て中にも入らず、「これはダメですわ」って言ったら、「先生、もうちょっとちゃんと見てくれ」と言われたのです。見たらわかります。何がどう違うかというのは感覚の問題で、土質の問題だとか、日当たりの問題だとか、あります。必ずそこに行く、というのは、真竹がそこにあるのならば、絶対まわりのどこかに尺八にとっての藪があるだろうと期待して探します。ただ、この11月がいちばん憂鬱なのです。12月からちゃんとした竹を掘れるかな、と。これから一ヶ月の間にいろんなところに行って、どこで掘ろうかというのを決めます。最近1日車で走り回って、ないというのは当たり前前にありますので、あれば非常に嬉しく帰ってきます。

平竹：毎年ご苦労はなさっても、予定されている本数は集められるということですか。

北原：はい。最近では体力的な問題もありまして、本数はちょっと少ないのですが、今まででいちばん掘ったのは、1日に74本掘ったことがあります。みなさん、「掘る」と

というのはどういうことかといいますと、実は刃物を2キロのハンマーで叩きまくります。まわりの土と共に、直径30センチの土がついた状態で掘り出します。だいたい現地に朝8時に着いて、4時、あるいは冬場はちょっと早く暗くなる時があったら、3時半ぐらいにこの仕事をやめて、現地から帰ってくる。

平竹：ありがとうございます。では、話題を変えて、時田先生、先ほど市立芸大に伝統音楽専攻がないとおっしゃっていましたが、尺八以外の伝統音楽の育成、プレイヤーというところで、今お感じになっていることとか、例えば、育成すべきものなのか、そうでなくても充分に育っているものなのか、その辺りはいかがでしょうか。

時田：他の学者で言えば、私たちの伝統音楽センターで、竹内有一さんは常磐津の名取でもあります。大夫さんですね。彼とアシスタントの小西さんはよく連続講座をしたり、常磐津部というクラブを作っていますが、十何挺の三味線があって、人を集めて、ポロンポロンって教えているわけです。三味線だけではなくて、なるべく浄瑠璃、語りの方も教え込むわけです。普通、常磐津の場合は、三味線弾きと浄瑠璃の語りは別ですけども、今の時代では、そういうのはやっていけなくなる危険があるのだと常磐津の人たちは言っているのです。連続講座で安い三味線で張っているのは、ビニール、合成のものだと思います。安い三味線で、伝統的なやり方ではなくて、弾き語りを教えようとしているわけですね。プロになるとは思っていないのですが、少なくと

も常磐津のプロの演奏を鑑賞できる人たちを育てていると思います。妥協だらけの教え方をしているのですが、そういう教え方が必要になっていると思います。

平竹：ありがとうございます。そうしましたら、先ほどのお話で海外にも日本の伝統音楽に関心がある人がたくさんいらっしゃるということもありましたし、先ほどの北原さんのお話では京都は日本の文化の中心だから、京都に尺八を求めに来る人もいらっしゃると思います。そういう中で、これから文化庁が京都に来るということをつのきかけにして、こういうことをしたら伝統音楽が盛んになったり、あるいは西洋音楽に比べて、どちらかという言い方は悪いですが、マイナーになっている感じをなくしていくことができるのかなという話を聞きたいと思うのですが、北原先生からお願いします。

北原：文化庁が来るというのはきっかけとしてはいいと思いますので、たとえば市の方であったり、府の方であったりももっと動いていただけないか。どういう風に動くのかというと、たとえば私どもが一番近い都山流という尺八の流派がありますけれども、都山流が横のつながりとして文部科学省があって、文化庁があって、市があって都山流があるという形じゃなくて、その四つが全部横並びで情報を共有して、いまどういう状態なのか、まずは知っていただきたい。また都山流の方からもそういう発信をしてほしいなと気持ちとしてあります。



もう一つは、例えば、ここへ行けば尺八のことがわかります、と観光協会に聞いてうちに来られる方は当然あるわけで、尺八を売ります。先生は都山流で、京都市内にはこれだけおられます、そういうご紹介はできるのですけども、そういうことじゃなくて、尺八に限らず日本の文化、京都に根づいた文化のことをわりと簡単に浅く知ることができるような場所をどこかつくっていただきたい。そういう計画は噂では聞いておりますけれども、うちへ来ると営業活動につながりますので、そうじゃなくて、文化として 365 日ここへ行けば、わかるというような場所があればなど。

時田：文化庁の役割は、日本文化全体をサポートするものだと思います。伝統文化だけではないでしょうね。オペラとかバレエとかも文化庁が担当するわけですよね。だから京都にいらして、たぶんバレエ団とか

も期待すると思うのですよね。だけど、そういう西洋音楽の芸能と日本の伝統芸能を分けるのは、避けてもらいたいです。むしろ、一緒に交流しながら発展していけたらいいと思うのです。つまり、皆さんが日本の音楽が好きで、西洋音楽も好きで、両方が好きになれるような日本人になればいいのではないかと思います。文化庁の職員もそういう意識を持っていると思いますが、確認させてもらいたいです。

平竹：それはおっしゃる通りだと思います。私ども、京都市では伝統芸能文化センターというのを作るべきだと。それは先ほど北原先生がおっしゃったように、一つは伝統芸能の研究もしますし、(民俗芸能を中心に)保存や実演をなさっている方からのいろいろなご相談などをお受けするような総合的な仕組みを作るべきだと平成 19 年ぐらいから国の方には申し上げております。しかしなかなか国の方では目が向かないというところがあります。私どもの感覚で言いますと、霞ヶ関にいらっやって他の省庁の中にいた時に、日本のそれぞれの現場の現状がどれだけ正確に伝わるのかなと疑問に思うところもあります。

それが、文化庁が京都に移転ということになると、皆さんとこうして膝を交えてお話する中で、これからこういうことに力を入れないといけないとわかっていただけたらいいかと、これをきっかけにこういう活動を強めていけるチャンスではないかなと思っています。

北原：それとそういうセンターがもしもできたときには、大学、学校関係、企業、一

般の町衆、市民、そういう人たちが有効利用できるような、センターにさせていただきたいなど。それと私の場合は、都山流という尺八の世界にいますから、すぐ都山流、都山流と言いますが、とにかく尺八であれば尺八、常磐津は常磐津、大きく見ていろいろわかるセンターであればよりいいのかなど。琴古流を選ぶのだったら、その人の感性ですし、都山流を聞いてこれがいいなと思うのだったら、それは都山流がよろこぶとは思いますが、その人の感性ですので、そういう来た人がいろいろ選べるっていうのもいいのかなと思いますね。

平竹：先ほどアリソン先生は、芸大に邦楽専攻がないとおっしゃっていましたが、芸術大学はこれから邦楽、伝統音楽に対してどういう風になさっていくかと思っていますか。

時田：それは私も知りたいところなのですが（笑）、その話を出すたびに、できないできないと言われ、できない尽くしです。だから、ほんとはみなさんからのプレッシャーも必要だと思っています。その伝統芸能センターは、大学と付属していればいいなと思うのです。アカデミックな大学教育と一緒に技能者の育成もできたらと。身体で覚える邦楽だけではなくで、頭でもわかるものとして、一緒にできたらいいなと思っています。

平竹：是非それはセンターが実現すれば、京都市立芸術大学と一緒にと考えております。最後にお二人から一言ずつ何かございましたら。

時田：やっぱり京都で、伝統音楽の育成をすることがすごく大切だと思っています。京都市立芸術大学でそれができないとおかしいので、運動を起こします。ご協力をよろしくお願いします。

平竹：力強いお言葉ですが、北原先生いかがでしょうか。



北原：私自身は、今よりももっと演奏者に喜んでいただける良い演奏ができる楽器を作るという一念です。ほんとに難しい楽器だなと思うときもあれば、わりと簡単に作れるなと思うときもあったりして、ほんとに一年間悩みに悩んで、仕事をしています。一年間に休みが、だいたい12日あるかないか、今年は元旦から仕事をして、家内に怒られましたが。ありがたいことに仕事をいただけて暮らせているので、幸せだなと思います。ただやっぱり音楽で食べていくということは非常に難しいことだと思いますので、そういう面での何か、若い、これ

から頑張ってみようという人たちのフォローが、私のサイドからもそうですし、そういうセンターできた時に、直接的な言い方ではありますが、お金の面でのフォローも何かできるようなことがあれば。また生活していく技術も才能もある人が東京芸大を出て、いま信用金庫に勤めていると、そういうようなこともありますので、残念だなと常々思っています。

平竹：ありがとうございます。

本日は本当にお二人の先生方に貴重なお話をさせていただきました、どうもありがとうございました。

北原 郁也

1953年京都市生まれ、立命館大学卒。北原精華堂（1908年・明治41年創業）の三代目。13歳より木本勝山・二代北原篁山に尺八吹奏を学ぶ。高校在学中よりエレキ尺八や歌口フィッティング等を考え、20歳より父・北原宏造に尺八製作の技術を学ぶ。伝統ある手工技術に加え、作曲・演奏の変化に対応して、最高水準と謳われる尺八を作り出している。現在は長男・北原宏樹と共に尺八製作に勤しむ。

共著に「楽器の辞典・尺八」（株式会社ショパン）がある。

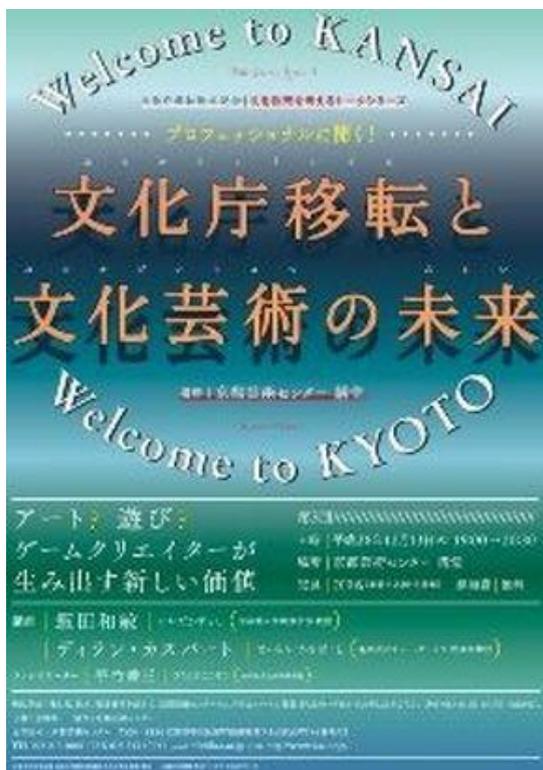
時田 アリソン

オーストラリア・メルボルン生まれ。メルボルン大学を卒業後、パリ大学、東京芸術大学に留学し、1989年にモナシュ大学（日本研究学科）博士号（論文博士）、2008年モナシュ大学言語ディプローマ（韓国語）。モナシュ大学日本研究センター所長、東京工業大学外国語研究教育センター教授、同志社大学社会学部客員教授を経て、2013年4月から京都市立芸術大学日本伝統音楽研究センター客員教授に就任、2014年同センター所長に就任、現在に至る。

編集 平田剛志

記録写真 大島拓也

第3回プロフェッショナルに聞く！ 文化庁移転と文化芸術の未来



2016年12月13日（火）19:00～20:30
場所：京都芸術センター講堂
テーマ：「アート？遊び？ゲームクリエイターが生み出す新しい価値」
出演：
飯田和敏（立命館大学映像学部教授）
ディラン・カスバート（有限会社キュー・ゲームス代表取締役）
ファシリテーター：
平竹耕三（京都市文化芸術政策監）

平竹：京都市の平竹と申します。本日は雨のなか大勢お越しいただきましてありがとうございます。文化庁移転の連続講座ということですが、今年の3月に、文化庁が京都に全面的に移転すると、国の方針とし

て決まりまして、せっかく京都に来ていただくのだから私たちとしては、こういうことをやっていただけたらいいのではないかと一緒に考えていこうと、こういうトークシリーズを始めました。1回目はオーケストラで、2回目は邦楽、今日はゲームクリエイターの方に来ていただいて、そういった分野について話を進めていきたいと思っております。

とくに文化庁がこれから力を入れようとしているのが、文化と産業の結びつきを強めるということでもありますので、それにふさわしいテーマかなと思っております。今日は約1時間半の限られた時間ではございますが、どうぞ最後までごゆっくりお聞きいただきますようよろしくお願いいたします。

それではただいまから始めさせていただきますと思います。本日、お越しいただいておりますのは、手前から飯田和敏さんとディラン・カスバートさんでございます。お二人ともゲームクリエイターでいらっしやいまして、飯田さんは現在、立命館大学で教鞭をとっていらっしやいます。ディランさんは、京都で起業されて現在キュー・ゲームスという会社を運営されておられます。

それではまず飯田さんは、元々は油絵を専門されていてゲームクリエイターになられて、これまで手掛けてこられたゲームのお話ですとか、現在大学で教えておられることなど、そういったことを交えながらお願いできますでしょうか。

飯田：はい。飯田和敏と申します。現在は立命館大学の映像学部で教員をしております。1968年生まれ。東京で生まれ、千葉県

で育ちました。スペースインベーダー、スターウォーズ、あとパンクロックと（スライドに）書いてありますけども、これらがぼくが10歳、少年の時代に流行りました。当時のぼくがこの3つに共通するもの、ある力があつたのですが、それを多感な時代に吸収し、その後、大学は先ほどご紹介にありましたように、油画をやるのですが、当時1990年代、スーパーファミコンが出たぐらいの時期で、油絵を描きつつもゲームで遊んでいて。油絵からなぜビデオゲームへということが一つあるのだけでも、当時のことを振り返って考えると、なぜかネットワークの無かつた時代ですが、例えば村上隆さんとか、会田誠さんという存在が、関東の美大の中では10年に一人というレベルの天才がいる、ということが噂になっていました。実際に作品を見に行くと、彼らも学生でしたから、今のスタイルとは若干違うのですが、やっぱりうまいんですよ。めっちゃめっちゃうまくて、さすが天才と言われるだけのことはある。この人たちと勝負できるのか、いや止めとこう、というような判断があつたかもしれません。それはちょっとネガティブな言い方ですけども。

その一方、スーパーファミコンが始まる時期で、すごく世の中がビデオゲームに対して夢を見ていた時期でしたね。なので、様々な理由からビデオゲームをやっていたかと思つたわけです。10歳の時にスペースインベーダーやスターウォーズ、それからパンクロックですね。パンクロックがなぜかというのがあるかもしれませんが、パンクロックの精神性というのは、「DO IT YOURSELF」という言葉に象徴されるように、自分でやりなさい、楽しいことは自分で作

れ、みたいなメッセージがあつたので、それらがビデオゲームへの道を開いたのかなと思います。



ぼくらの作品としては、1997年に海底散策ゲーム「アクアノートの休日」を作りました。2001年に「巨人のドシン」を作っております。こちらは京都にある任天堂という会社と一緒に作りました。

（これまで手がけたゲーム作品の紹介）

僕自身のクリエイターとして一つ決定的だった作品でいうと、こちらの「アナグラのうた」という作品というか展示になります。これは東京のお台場にある日本科学未来館というところで常設展示されている作品となります。何かというと、「空間上の科学とは何か」ということを体験的に理解できるようなエンターテインメント展示ですね。これを様々な人たちと一緒に作って、普段ゲームを作っているだけでは知り合え

ないような人々と作品を作るということが非常に面白かったですね。建築家、インテリアデザイナー、科学者とかね。一度そういうおもしろい経験をすると、人は不思議なもので、もっとおもしろいことをやりたくなるんですね。もっとおもしろいことは何かというと、もうこれ以上の経験はないなと思ってしまい、前向きに考えてね、これ以上の経験をするには、もっと自分が動かなくてはいけない。ということで、44年間関東を出たことがなかったのですが、意を決して、京都にやってまいりました。まだ2年弱の新参者ですが、非常にいいところだなと毎日を送っております。こうやって思い切って環境を移すことで、新しいクリエイションというのが、いつ生まれるかなと、今はそんなにシャカリキになって、新作を作っていくというような気持ちにはなっていないのですが、じんわりと京都にいるということ、さまざまなインプットが自然な形で消化されて作品に現れてくる日を待っている感じです。

この作品は、第15回文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門で優秀賞という比較的大きい賞をいただきまして、それもとても嬉しかったです。今回のトークセッションも文化庁移転というトピックがありますので、文化庁が何か、後で相談したいなと思います。

平竹：どうもありがとうございました。それではディランさんにマイクをお渡ししたいと思います。よろしくお願いいたします。



カスパート：こんばんは。イギリスからやってきたディランと申します。1990年から京都に、だいたい行ったり来たりしているのですが、2000年ぐらいから今まで京都に住んでいます。その間、アメリカ、東京とか住んでみたのですが、結局いつも京都に戻って、京都が一番ぼくと相性がいいかなと思っています。72年の生まれで、ちょっと飯田さんと差がありますが、だいたい同じ環境、スペースインベーダーとかパングよりはニューロマンティックとかそっち系になりますけど、基本的にそういう流行りのビデオゲームで遊んできました。

9歳か10歳ぐらいかな、8ビットコンピュータ系の時代がはじまって、当時のイギリスではみんな貧乏だったから、わりと8ビットコンピュータが安く手に入りました。ゲーム機とか、コンソールとかそういうものはなくて、自分でコンピュータだけ安く買って、自分でプログラムするというのがメインでした。スペースインベーダーとかパックマンとか、そっち系のゲームがゲームセンターにあって、10歳ぐらいから自分でも作ってみたいなと思って、プログラミングし始めた。一番最初に作ったものは、すごく重いパックマンのプログラムでしたけど、Sinclair ZX-81という8ビットの最初の頃のパソコンで作りました。

ちょっと飛びますが、17歳からイギリスの3D技術の最先端の会社（アルゴノート・ソフトウェア）、89年ぐらいですね、3D技術はあんまり大学でも勉強できないし、職人さん気分ですごくて、直接会社に勤めました。その会社の3D技術がすごくて、いろんなことが勉強になりました。1年あとに、当時90年代かな、ピンボールの3Dデモを作りました。それを任天堂が見て、京都に来てくださいと言われました。任天堂の社員にはなっていないのですが、アルゴノート・ソフトウェアに勤めていながら、90年から京都に来ました。最初は、「X」というゲームを作りました。これは任天堂の本社で任天堂のスタッフと一緒に作りました。その次は、名作の「スターフォックス」というゲームを作りました。スーパーファミコンの初めくらいかな。93年くらいに出たソフトです。

（これまで手がけたゲーム作品の紹介）

95年ぐらいになって、ソニーのプレイステーションが発売されて、けっこう3D技術がすごかったので、プレイステーションのゲームが作りたいなと思って、インターネットでソニーアメリカの募集にメールを出したら、じゃあ来てくださいと言われて、アメリカに行きました。プレイステーションの初めの時だったので、「アクアノートの休日」もありましたね。

アメリカで生活しながら、プレイステーション1のゲームなどを作りました。それは日本では発売されていない「Blasto」というゲームでした。アメリカは2~3年いて楽しかったですが、その頃はプレイステーション2が出る頃で、日本の方が、個人的

に相性がいいなと思って東京に来ました。

プレイステーション2がまだ出てない時に、プレイステーション2の技術の研究とか、そういうことをやっていました。今映っているアヒルちゃんの画像が見えるのですが、アヒルちゃんのシステムデモを作りました。これはプレイステーション2の発表会で使われた映像になります。



3年間ぐらい東京にいたのですが、東京の生活と京都の生活はかなり違って。東京の方がフレンドリーさを感じなかったから、会社を作るのだったら、京都に帰りたいなと思いました。2001年にソニーを辞めて、京都でキュー・ゲームスという会社を設立しました。最初は3人ぐらいの小さい会社で、かなり狭いオフィスを借りて、チャレンジしました。今年で15周年になりますが、最初の3人から45~50人ぐらいの人数になりました。その後もいろんなゲームを作りながら、やってきました。

（「PixelJunk」シリーズ、新作「The Tomorrow Children」、「Dead Hungry」の説明）

平竹：お二人とも非常に熱意を持って制作されているので、いろいろとお話は尽きないと思うのですが、追々「ビットサミット」の話ですとか、最初に飯田さんから出され

たいろんなクエスチョンに対してどう繋がっていかというお話も伺っていきたいと思います。



お二人とも、お聞きしますと10歳くらいからゲームのプログラムを作っておられたということだったのですが、そうしますと、30年。もともとゲームというと日本のものみたいな感じだった気もするのですが、どういう風に30年間変わってきたのか、現在どうなのかということからお聞かせいただきたいと思います。

飯田：ビデオゲームの起源はどこなのかということを紐解いていくと、ちょっと重い話になっちゃうけど、マンハッタン計画、原爆ですね。そのプロジェクトに関与した技術者がある種の罪悪感というか贖罪意識、ご本人が述べているわけではないので、推測ということですが、コンピュータ・テクノロジーを人々の役に立つものにしたかったということをおっしゃっていました。当時

のコンピュータは一般の人は触れない兵器、ミサイルを制御するための兵器だったわけで、それを、人々を楽しませるものにしようということが起源になっているということが最近わかってきました。最初は不幸なことがあった、多くの人々が傷ついていたけれども、それでも生活が続いていくという中で元気に楽しく過ごせるようにと言われた頃からビデオゲームの起源と言われるような作品がポツポツと生じ始める。これが大体50～60年代と言われていています。というわけで、日本発の文化ではなくて、日米の間で生まれた世界同時というか、日米同時に生まれたムーブメントということなのです。

カスパート：最初にIBMとかコンピュータで、60年代にいろんなプログラムに触れて、つまらないプログラムより自分のためになるゲームを作りたい、というのが一番大きな理由。

70年代の最新の技術で、ゲームはいつも最先端の技術で作ってきたような感じで、その辺が30、40年間ぐらいで大きい。グラフィックが変わったり、どんどんよくなったり。今見てもらった「トゥモローチルドレン」の一部に入っているヴィジュアルの技術は10、20年前ではもう想像できなかったくらいどんどん進化していますね。

飯田：日本が生んだもので最大の発明は、ファミリーコンピュータですね。これは世界中で、ゲームといえばファミコンだと、パソコンで遊ぶゲームの時代から、子供たちが気軽にテレビで遊べるものにしたということ、これは任天堂がやったことですね

平竹：ゲームの世界のことは、初めて勉強するような感じで聞かせていただいています。スタートした時はコンピュータが人の役に立つということで、どちらかというと、エンターテインメントとして作られてきたのかなと思ったりするのですが、先ほど「トゥモローチルドレン」とか見ていると、とても芸術性が高く、変わってきているのかなと。それは必ずしも技術の進歩だけではなくて、ディランさんが何を考えておられるのかとか、こういう目的でゲームを作りたいとか、そういうことも関係するのかなと思ったりするのですが、そのあたりはいかがですか。

カスパート：アートは進化するものなので、多分何十年前のビデオゲームでもアートだと思いますね。80年代の「スーパーマリオブラザーズ」やファミコンなど技術がまだ足りないけれど、それもアートだと思います、基本的に。ゲームがアートになっているのが、どの時代でも変わらないと思うのです。見ている人や遊んでいる人がどう見ているのか、その辺は進化しますから、今でも80年代以外のゲームでも抽象的なアートみたいになってきましたし、アートはずっと進化するものなのだなと思いました。

飯田：こうやって見ていくと、もちろんハードウェアの進化もあったのだけど、特にキュー・ゲームスを立ち上げてから、「PixelJunk」シリーズに至るまで、すごく色彩感覚というのがヴィヴィッドになっているなど。



カスパート：そうですね。おしゃれとアートはまた違う話になってくるかもしれないですね。たぶんその違い。できるだけゲームを作るときはおしゃれにしようと思います。最近出した「Dead Hungry」はわざとおしゃれじゃないように、実験的に面白さのためにやっていますけれど。その辺のアートとおしゃれの2つのベクトルがありますね。

飯田：京都にキュー・ゲームスが来てから明らかに色彩感覚よくなっている。これはなぜ？

カスパート：それはやっぱり周りの色とかまちのヴィジュアル、美しさとかその辺に絡みますね。それが作っているものに還元しますね。

平竹：京都の方が、例えばお仕事されていたアメリカの場所に比べると、色彩感覚が豊かということですか。

カスパート：そうですね。京都は文化がかなりあるので、そこからいっぱいインスパイアされます。ぼくは最初ロンドンで仕事していて、ロンドンの中心は割と昔の帝国のようでいい感じなのですが、ちょっと離れるとかなりディストピア（ユートピアの

正反対の社会)になっちゃうから、ああい
うディストピアからいきなり京都に来て、
すごく驚きました。インスパイアされまし
た。

平竹：それは、京都の中でどういうところ
に行かれたり、どういう体験されたらそう
いうことを感じられますか。



カスパート：一番初めて来た時には紅葉の
ときで、東福寺に行きましたけど、葉の色
とか紅葉の色がヴィヴィッドな感じで、初
めて見た色みたいな感じで、感動しました。
伏見稲荷も行きましたけど、鳥居の色、英
語で言うところの聞いたことない色がいっぱい見
える。初めて日本に来たときにヴァーミリ
オン（朱色）という色も聞いたことなかつ
たし、見たこともないなと思って。いちば
んインスパイアされているのは色かもしれ
ないですね。

平竹：我田引水的に言いますと、京都はア
ーティスト的なゲームを作る人にとってはとて
もいい環境だとまとめてしまうのですが。

飯田：全然いいと思います。ぼくも選んで
来ているので。

カスパート：余裕があるまちだからですね。
東京で暮らしていた時は余裕がない感じが
いつもしていました。ものを作るためには、
余裕がないと何も作れないから、京都だと
リスクを取りながらも、ちょっと変なもの
とか、変わったものを作ることができる。
だから、アーティストさんとかミュージシ
ャンとか、ライブハウスが多くて、京都に
住んでいるのはクリエイティブ系の人の割
合が高いと思いますね。

平竹：飯田さんはなぜ選んで京都の大学に
来られたのでしょうか。

飯田：一年ぐらいいろんな地域をまわって。
どこもすばらしいんですけど、東京ももち
ろんいいところなのですが、離れすぎると
不便というのがありますよね。そういう意
味では、京都に移り住んで実感として思っ
たのは、日本の物理的に真ん中辺にあると。
だから、山口とか九州とかにもアクセスが
いいなと。ぼくはずっと関東育ちだったか
ら、関東地方を日本の中心だとなんとなく
自分の中でマッピングしていたんですね。
だけど、移動してみると、あれ、こっちの
方が近いなと。東京に行くのも近かったり
する。それはね、移り住んで目からウロコ
でしたね。

平竹：そうですか。ディランさんは京都に
会社があることによってビジネス上、不利
益があるとか、東京の会社よりもビハイン
ドがあるとかそういうことはないのでしょ
うか。

カスパート：東京で会社を作るより？まず空間。広さとか、狭いところでおもしろいものを作ろうとすると息が苦しくなって、ゲームの中に気持ちが入っちゃうから、経営的に京都の方がやりやすい。さっき説明した「PixelJunk」シリーズとか、東京では余裕がなくて作れなかったと思いますね。

平竹：いまおっしゃったのは、ビルの借り賃が京都の方が安いので、同じ値段だったら広いところで余裕を持って作れるという理解でいいですか。

カスパート：そうですね。東京で同じ仕事していても、パブリッシャーからお金もらったとしても、同じお金もらえるから。東京か京都で言うと、京都の方がお金をうまく使えます。ビジネス的なところで。

平竹：ゲームを販売したり、そういうところの不利益も、特に京都だからということではない。

カスパート：販売の方は日本中、国際的に世界中だから場所はある関係ない。最初は京都で制作した時に、よく聞かれました。なんで、京都で作ったのですかと言われて Why Not ?みたいな返事になりました（笑）だって、別に東京に作りに行く必要がないのです。

飯田：これはやっぱりゲームエンタテインメントというのは、ソフトウェアということだから自由なのですよ。

カスパート：Business to Business みたいな仕事ではないので。

平竹：そういう京都で学生さんを育ててられる飯田さん。学生さんたちはクリエイターになりたいと皆さんがんばっておられるのですか。



飯田：京都というまちでいろんな側面があると思うのですが、学生たちは4年という限定した時間の中で京都にビジットしてそれぞれの場所にまた離散していきます。東京に行く人もいれば、九州に行く人もいます。ある時期、京都に滞在する場所だということは、これは、京都は昔からそういう場所だったのじゃないかなと。

大学は4年間というカリキュラムがあるので、それはわかりやすい例ですけども、ぼくにしても皆さんにしても、あるいはあらゆる人々が京都人であっても、この場所に住んでいることは、なんとなく滞在感があるのではというような気がしています。滞在という幅が観光客のように2日だったり2週間だったり、例えばここ京都芸術センターのレジデントのアーティストのような1ヶ月、1年のようになるかもわからない。というように、いろんなタイプの人々がある時期集う、そしてどこかへ種を蒔き

に行くような性質がある場所だなということとはわりと確信を持っています。

平竹：そうですね。最初にディランさんが東京の生活、京都の生活を比べた時に、東京の生活の方が、フレンドリーさが感じられないとおっしゃっていたと思うのですが、なんとなく京都人って「イケズ」でね、京都は入り込みにくいとか、そういう風にステレオタイプ的に言われるのですが、そういうことはなくて、東京の方が、フレンドリーさがなかったと感じられたのですか。

カスパート：中京区とかその辺で少し入りづらいわけじゃないけど、日本人が想像するようにちょっと話し方がきついかそういう人も時々います。でも、基本的には多くの第一印象としては、みんなフレンドリーでほんとに住みやすい環境を持っていますね。よく日本人の京都に住んでいない人と話すと、「京都に住んでいます」と言ったら、向こうは修学旅行で18歳ぐらいの時に1回行きましたみたいな話が多い。基本的にみんな京都のこと何もわかってないのですね。ただ話題だけになってしまって、ちょっと入りづらいとか、基本的にそこまでのことはなくて、みんなフレンドリーな感じで、いろんな人がいますね。

平竹：そういう中で、先ほど飯田さんのスライドでも出ていましたし、ディランさんもちょっとおっしゃっていた「ビットサミット」ということをなさって、若手のクリエイターの育成、京都に我こそはという人が集まってきたりというような活動をなさっていると思うのですが、そのご紹介をい

ただければと思います。

カスパート：4年前、キュー・ゲームスの社員さんが急にぼくに会って、東京ゲームショーというイベントあります。東京ゲームショーに海外から取材とか来ますけど、みんなインディーゲームが見当たらない、みんなで作っているような、ほんとに大きいパブリッシャーのものしか見られないから、そのゲームショーをやりたい、と言い出して、それでぼくも同じこと思っていたから一緒に何かイベント作りましょうかと。

これも東京で開催していたらほんとに手間がかかって、かなり大変だと思いますが、岩倉通りにあるライブハウスを借りて、海外からいろんなメディアを呼んで、知り合いの繋がりでも人を呼んで、京都の岩倉まで無理やり連れて行ったのです。日本人のインディーゲームクリエイター、日本に住んでいる外国人のゲームクリエイターなどみんな集めて、やっていたイベントです。これも意外とおもしろくて、その時に飯田さんともまた再会できましたね。



飯田：京都らしいイベントだと思いますね。クリエイターさんの集まるような、ほんとにみんながんばって自分の作ったゲームを見せるイベントになっています。今年で4年目ですけども、来年、5周年です。

平竹：皆さん、見えますか。来年5月20日、21日にみやこメッセ1階第2展示場。是非ご関心ある方。これは、入場は無料なのですか？

飯田：今後それは発表します（笑）。いまエントリーを募集している段階ですね。自分もブースを出したいと思われる方は是非。

カスパート：そう、このイベントが東京ゲームショーの次に、日本で一番メジャーなイベントと呼ばれています。

飯田：これはいろんな理由があって、インディーゲームというシーンが世界中に生まれつつある流れがあって、ただし、一堂に会するという場所がなかったのですね。それをディランさんが提供したことによって、人が人を呼ぶ、いい渦の中心になりましたよね。

カスパート：京都でやってほんとによかったと思います。みんな、海外から来た人でも、京都の祇園祭の時期くらいなので、赤い提灯とか、四条通りの音楽も聞こえるし、かなりジャパンな感じで、みんなすごい喜ぶ。

平竹：インスパイアされるのですか。

カスパート：みんなたぶんインスパイアされると思う。その辺がかなりカオスだと思います。あと、食べ物とかも重要ですね。あまりハズレがなく、安くて美味しいところが多い。外国から来ると、その辺も重要だと思います。馴染めるといふか、慣れ

るのがいいですね。

飯田：ぼくが用意したデータというのは、日本の文化行政の中でビデオゲームというのが、どういう風に位置づけられているのかと。くだけて言いますとトップダウンとボトムアップの文化が今日に至るまでなかなかすり合わせができてなくて。それはゲーム会社でもそうで、自分たちのクリエイションをあまり大事にしない癖があるのですね。これは、けっこう癖かもしれないと思っていて。つまり、ポップカルチャーというものがその場で盛り上がりれば花火のように消えていくことが、美しいものであるという考え方もある。ぼくもその美学というのはわかる。

一方で、それはどんどん失われていく。ということで何らかの形できちんと記録をしていかないといけない。これは何かと言いますと、ぼくらの時代は、ゲームを作り始めた時代は、ソースコードが紙に印刷されて配れられていて、それを模倣することでビデオゲームの作り方がわかったんですよ。まだビデオゲーム自体が素朴なものだった。この辺の数字を少し改造すると、強くなるかなとか、敵が隠れているとか、そういうことを繰り返しながら、ゲーム作りを学んでいったわけです。こういうことが何度も起こるような状態であった方がこれからゲームを作りたい、あるいはゲームの力を活用した、例えば「ポケモンGO」のような、人々を実際にリアルワールドに動かすゲームを作ろうと、おもしろいなど、おもしろいからもっとおもしろいことをしたいと思うと、作るしかないんですよ。そうした時に、過去のすばらしい作品がどの

ように作られてきたのか、ある種の思考のストロークが残っていた方が親切ですよ。

カスパート：そうですね。

飯田：その親切をしようというわけで、例えば、ビットサミットは年に1回世界中から人が集まるお祭りですけども、日常的に、例えばここでもいいですし、ロームシアターでもいいのですが、ロビーとかでね。デッドスペースで、スクリーンがあって、投影することができればいいので、そこにビットサミットのアワードを取った作品が1年間展示されていくと。開発途中のものは日々アップデートされていくのが、そこに行けば見られる、というような常設的な見せ方というのが存在すると思いいのかなと思っています。

カスパート：京都って、任天堂があって、ゲームボーイが生まれ、ゲーム業界を作ったまちでもあるのに、あんまりゲームに対しての文化が京都には残ってない。だからできるだけ残るようにした方がいいと思いますね。けっこうゲームを作る会社も京都にあるので。

平竹：最後に文化庁の移転の話ということで、移転は現実的には京都に来ることなのですが、関西でというエリア性を考えた時に、大阪もけっこうゲームの会社がたくさんあると思いますし、そういうことの中で、関西でクリエイターが集まってくるような仕掛けとか、あるいは、場所が盛り上がっていくというようなことをしようと思ったらどんなことをすればいいと思われませんか、というのを最後にまとめのお話

として頂ければと思います。

飯田：やはり任天堂がファミコンを作った場所であるというある種の聖地的なことが人を集めるミュージアムが欲しいですよ。任天堂ミュージアムでもいいし、ビットサミットミュージアムでもいいし、ゲームミュージアムでもいい。ミュージアムを作るのはなかなかできない。資料を見ている限りでは、ほんとにさまざまな利害関係があって、大変だなと。この渦中手を挙げて入って行きたくないなという気になりますよね。なので、もっと自然にミュージアムが立ち上がるとしたら、先ほど言ったようなビットサミットのつながりの中でこの場所に来れば何本かの作品が継続的に鑑賞できたり、遊べるというようなことは、例えばキュー・ゲームスのフロアでやらない？ということでも対応できるじゃないですか。

平竹：ディランさんはいかがですか。最後に何か。

カスパート：京都はほんとに住みやすいまちなので、これからぼくもいろんなゲームを作っていくと思いますが、他の人ももうちょっと京都のことを、京都に住んでいない人にアピールしてもらいたいですね。できるだけみんな来てもらって、だいたい京都に来てから驚いたりとか、楽しかったりとか、人生がおもしろくなったりすることがすごく多くて、そういうアピールをどんどんやっていきたいですね。

もちろん歴史がかなりあって、古いところもいっぱいあるんですけど、かなりモダンなまちなので、新しいところとか、おも

しろい人がいっぱい住んでいるので、その辺のこともぼくもいろいろ協力します。

平竹：多分ですね、お二人ともまだまだお話足りない、もっと見ていただきたい映像もたくさんお持ちだと思いますけども、今日はこれで終わりとしてさせていただいて、また機会があれば引き続きこんな形で発信していければいいかなと思います。私も今日はディランさんのお話を聞いて京都は「イケズ」というのは日本人の発想で外国人にとってはそうではないということが新たに分かりました。そういったことを言って頂けるようなクリエイターの方に京都で起業していただいて、ゲームだけではなく、それ以外のアートの方々も京都に来ていただいて、ここでいろんな創作活動していただける、そういうまちになればいいなと考えております。本日のトークショーはここで終わらせていただきます。

飯田和敏

1968年東京都生まれ。多摩美術大学油絵科を卒業後、(株)アートディンクに就職。1995年「アクアノートの休日」をディレクション。その後、(有)パーラムを設立し、NINTENDO64用ソフト「巨人のドシン」などの製作を手掛ける。東京工芸大学講師、デジタルハリウッド大学及び大学院客員教授を経て、2015年から立命館大学映像学部教授に就任、現在に至る。

文化庁が主催するメディア芸術祭において、エンターテイメント部門で2009年に「審査委員会推薦作品／ディシプリン*帝国の誕生」、2011年に「優秀賞／アナグラのうたー消えた博士と残された装置」を受賞。また、2013年から3年間、同芸術祭においてエンターテイメント部門の審査委員を歴任。

ディラン・カスパート

イギリス出身のゲームクリエイター、プログラマー。17歳でイギリスのアルゴノート・ソフトウェア（現アルゴノートゲームズ PLC）に就職。その後来日し、任天堂へ出向。ソニー・コンピュータエンターテインメント・アメリカ、ソニー・コンピュータエンタテインメント・ジャパンを経て、2001年9月、京都市中京区に(有)キュー・ゲームスを立ち上げる。現在、同社代表取締役。同社の代表作品は、NINTENDO 3DS用ソフト「スターフォックス 64 3D」、PlayStation3用ソフト「PixelJunkTM」シリーズなど。現在、最新作 PlayStation4用ソフト「トゥモロー チルドレン」を配信中。

編集 平田剛志

記録写真 大島拓也

第4回プロフェッショナルに聞く！
文化庁移転と文化芸術の未来



2017年3月17日（金）
 場所：京都芸術センター 大広間
 テーマ：「観る？体験する？文化財と観光」
 出演：
 デービッド アトキンソン氏（株式会社小西美術工藝社代表取締役社長／元離宮二条城事務所特別顧問）
 濱崎 加奈子氏（公益財団法人有斐斎弘道館代表理事兼館長）
 ファシリテーター：
 平竹耕三（京都市文化芸術政策監）

司会：連続講座の第4回「プロフェッショナルに聞く！文化庁移転と文化芸術の未来」を開催いたします。本日は多数のご来場をいただき、誠にありがとうございます。

本日の司会をいたします京都市の文化芸術企画課担当課長の田中と申します。どうぞよろしくお願いいたします。

それでは、まずはデービッド・アトキンソンさんについて、ご紹介の方をお願いしたいと思っております。日本の文化に興味を持たれたきっかけなどですね、そういったことを織り交ぜながら自己紹介をお願いしたいと思っております。どうぞよろしくお願いいたします。



アトキンソン：皆さん、どうもこんばんは。アトキンソンです。よろしくお願いいたします。今の紹介の中で日本文化に興味を持ったという話だったのですが、これには二つのポイントがあります。そもそも日本文化に興味を持ったとか、そういうことではありません。もともとはオックスフォード大学の日本学部で、当時は、イギリスは大変な不況のなかで、失業率が15%になっていた時代でした。学校で自分は語学と経済学の成績が一番よかったので、就職を考えるにあたって、全世界の経済成長率を出して、その国の言葉を勉強している学生の数を出して、大学の専攻を考えていたのです。その時、バブルに入る直前のところで高度成長が終わったところですが、経済成長率が世界断トツでトップだったのが日本。イギ

リスの日本学部で日本語を勉強している学生というのは、ヨーロッパ全体で 100 人もいない。オックスフォード大学であっても前の年で 7 人しかいないわけですから、これで就職した時に、経済成長率が非常に強くて誰も勉強していないということは、絶対に就職有利だなと思って決めました。自分と日本との関わりがそこで始まっているわけなのです。



もう一つ、否定しているようで申し訳ないですが、実は昨日 NHK の取材が自分の京都の家に来ていまして、お茶をたてる場面を番組に使いたいと言われたのです。それで道具全部出して、着物で撮りたいと言われ、お茶をたてて出すとですね、「お茶をたてるとどんな気持ちですか」と言われて。お茶たてているな、とそれぐらいの気持ちですよ。「お茶っていうのは、大変な修行ですか」って。やっていることは、例えば、裏の方で女性の皆さんがご飯を作って出す、段取りや順番だってあるし、それでみんな

に出して食べてくださいっていうことと同じです。お茶だって段取りをやっているだけで、出しておいしく飲んでくださいっていうことが、どうして修行とかそういうことになるのか。日本の文化の魅力云々があとで出てきますが、そもそも文化とこういうことを分けていること自体が、おかしいと思いますよと。

ですから、日本文化との関わりと言われても、住んでいる以上はその辺にあるものと同じなので、どこが文化でどこが文化じゃないのか、全部文化なのだから、なぜそういう風に分けるのか自分にはわからないところです。お茶は特別なものだとは全然思えないし、やるやらないはゴルフするかテニスが好きなのか、趣味の世界で好みの一つとして私はいいと思いますけども。日本人としてはお茶できないのですかとか字が上手いのですねとか、どうしてそんなに特別な存在として考えるのか、難しいところだなと思います。あまり自己紹介になっていないですが、自分はそのように考えています。ありがとうございます。

司会：そうしましたら、濱崎加奈子さん、自己紹介の方をお願いしたいと思いますが、伝統文化に興味を持ったきっかけとか、そういったことを織り交ぜながらお話しただけたらと思います。よろしくお願いたします。

濱崎：はい、濱崎と申します。どうぞよろしくお願いたします。伝統文化に興味を持ったのは何かということですが、私自身、実はちょっと奇妙な名称の団体、「伝統文化プロデューズ連」という団体を昔立ち上げ

たのですね。今は少しだけしかやってないのですが、なぜそんなことやったのか。私は神戸の出身でございまして、実は伝統的なものというのが、とても神秘的なものだと思っており、憧れていたのです。



それで今どんなことをやっているかというと、古い建物を保存する活動をしたり、伝統芸能の場を再生させるようなことをしております。建物については、保存というよりも取り壊されそうになっているものをなんとかできないかと知恵を絞るのですが、そのひとつ、私が本拠地に行っている有斐斎弘道館という建物について少し見ていただきたいと思います。

これは、門弟が3,000人全国から集ってきたという皆川淇園の学問所の跡地に建てられた数寄屋建築がマンションになろうとしていて、それを必死で、今も大借金を抱えています。生かそうという試みです。2分ほどだと思えます。ご覧ください。

(映像再生)

平竹： それでは、アトキンソンさん、たぶん金融界で働いておられた方が、日本の文化財の修理になぜ関心を持たれたのかとか、イギリスと日本との違いですとか、そういうことにご関心ある方がたくさんいらっしゃると思うのですが、そのあたりで何かお

話いただけますでしょうか。

アトキンソン： 先ほどの話の続きなのですが、イギリスの文化財修理ですとか文化財の活用に関しては、同じようなことになりませんが、そういうような分け方をあまりしていないのです。例えば清水寺が国宝かという、国宝ではないですね。ここは国宝だけど、この建物が重要文化財、これが未指定、これが府、これが市、これはなし。というふうになっているのですが、イギリスの場合は全体の空間そのものが国宝になったり、重要文化財になったりしますので、そういうような考え方で指定しているわけではないのです。

そうしますと、自動的に空間全体が文化財に指定されていますので、世界遺産の考え方と一緒に、景観にはそれを支える職人まで全部一括して世界遺産。日本ではそういう考え方してないですね。要するに、日本の文化財の場合ですと、箱を指定していて、イギリスやヨーロッパの考え方というのは、より総合的なものが文化財であるという考え方ですので、そもそも出発点が違うのです。

そういう風に二条城を見たときに、少し極論ですけども、今はただの箱にされていまして、そこにもともとあった人間、文化、歴史背景だとかそういうものがほとんど全部排除されている状態になっています。人間でいえば、骸骨はあるが、肉がない。人間になっていないということですよ。

イギリスではそういう風に、文化は生きているもので、死んでいるものではない。自分の生活の中でその辺にあるものなので、先ほどのお茶の話と一緒に、分けて別のも

のにしている訳ではないですし、自分としてはいつも日本のそのような考え方を「自分とは関係ない」という壁を作っているように思うのです。他人がやるべきもので私は関係ない。文化財だから私は関係ない。ある意味で責任を他人に押し付けているようなところがあるのかなという気がしないでもないのです。



実は私の生まれた家が日本で言えば国宝に指定されていて、数年前に久しぶりに帰りました。国に物納している建物は国が管理していますが、自分たちが実際に住んでいたところでも、全部一般公開されています。どういう生活をしたのか、そういうところまで全部紹介しているのです。

とんでもないど田舎ですけども、年間で見ると去年86万人が来ています。ある意味で自宅にそのぐらいの人が毎年来ているということはとても不思議な気持ちになります。そういうのがイギリスの考え方です。

そういう風に考えると、今の二条城、日本の文化財がどうなっているかというと、まず自分の家に人が来るとなると、調度品だとか、家具だとか、全部取っ払っちゃって、自宅を全部空っぽにします。人が来た時に、飲み物は出さない、向こうが、喉が渴いて飲もうとすると、いや飲食禁止です。そうすると、1時間も2時間も家に立った

ままですつといると、どっかに座る。それはとてもじゃないけど座っちゃダメですと言われる。写真もダメ。何にも提供していない。物もないし、その時に何をしているかという、うちの家の屋根はこの材料を使って、こんなに時間をかけて、苦労して、この屋根を作ったのですよと言っている。

けれども、文化財を自分の家に人を招くと同じような考え方にとすると、当然ながら座る場所を用意しますよね。当然ながら飲食対策は考えます。当然ながらおもしろい話を用意します。当然ながら見るものを用意します。屋根の話をする人はほとんどいないと思います。そういう風に考えると、日本の文化財の今の状況と目指すべきところはそこにありまして、国民からすると文化財はつまらない、行っても修学旅行の気持ちでそんなに見てない、楽しんでない、日本文化に興味がない、日本文化に誇りを持たない。そういう風に距離を置いているようなものというのは、元々が素晴らしいものなのに、みんなが嫌うように行かない、誰も誇りに思わないようなものに、仕上げていくということとはとんでもないことだと思います。

平竹：イギリスのお話でいくと、先ほど建物は国のものだとおっしゃっていましたが、アトキンソンさんがお使いになっている調度品とかは個人のものなのですか。どういう仕組みになっているのでしょうか。

アトキンソン：国に管理を委託した時に、今のイギリスの文化財行政では、調度品がないと面倒を見てもらえないのです。結局ただの箱は誰も来ない、ということで国と

して負担がくるだけ。それは「総合的にみる」ということなので、テーブルだとか絵画だとかいろんな焼き物だとか、実際に自分たちが住んでいた時の内装も同じように見せないと、来る方としては楽しみが減る。ということで、個人のものであったとしても、それもセットじゃないと引き受けません、という風になっています。

二条城も、私の実家もそうなのですが、海外から来る観光客が非常に多い。何十万人、毎年来ています。忘れてはいけないのが、例えばイギリス人だと、30~35万円、大体15~16時間をかけて二条城に来ます。説明も、今は書いてありますけども、以前は、大広間に行く前に玄関の方から登っていくと、一番最初の部屋が自分は一番好きだったのですが、「遠侍三の間」なんですよね。解説板は「三の間」と書いてあって、その下に英語で「San-no-ma」と書いてあった。わざわざ二条城まで、「San-no-ma」というただ単に日本語をローマ字にただけで、英語にしたとしても、「第3の部屋」ということを言いたいから「Third room」と言われても、30~35万をかけて15時間かける価値があったのか。それはないです。せっかく来てもらったのだから、どこまでその人に対して、その人の期待に応えることができるかが、日本とイギリスの違いだと思います。

平竹：濱崎さんが弘道館のお話を先ほどされていまして、調度品のことで考えますと日本の文化というのは、いらっしゃる方に応じて調度品を変えるとか、その季節であるとか、どういう催しかによって変えるということがあって、確かにアトキン



ソンさんおっしゃるように、二条城は、調度品が何にも残ってないのです。これはおそらく、日本中で残っているところはないのではないかなと。それは、家臣にあげたりとか、そういう文化があって、建物とは別々に所有者が変わっていく。おもてなしの時には掛け軸にしても、いろいろ掛け替えますよね。そういうことがあるのかなと思ったりしますけども、そういったことですとか、あるいは、弘道館でなさいていることがあればお話しいただけますでしょうか。

濱崎：そうですね、弘道館も実は何もものは残されてなかったのです。なぜ残っていたら良かったかという、やはりそこに住まわれていた方が、どんなものを掛けてらしたのかとかいうことを知るの、場の歴史を知ることだからです。道具は、空間と一体になってあるべきものですので、何も残されてなかったというのは、とっても残念でした。そもそも、皆川淇園の当時の学問所は焼失しており、その跡地に建てられたものです。とはいえ、とても重要な方ですので、私たちは皆川淇園の書かれたものなどを今も必死になって集めているところなんです。

ただ、淇園がいた当時、淇園のものを掛

けていたかという、当たり前の話ですが違うのですよね。先ほど少し見ていただきましたが、お茶会をしたりもしますし、その度ごとにいろいろ掛け替えます。

ですので、二条城などにしてもずっと同じものが掛けられてここにあるというのは、たぶんないと思うのです。ただ、批判みたいで申し訳ないのですが、床の間はたくさんあるのに、何も掛かってないというのは、まずありえない話だなと思います。

平竹：そういう意味でご批判に応えるという取組で言いますと、昨年10月のスポーツ・文化・ワールド・フォーラムの時に二条城は濱崎さんにプロデュースをしていただいて、寛永の後水尾天皇の行幸の時の室礼をしていただいて、その時、夜でしたが、障子を開けて庭を見られるような形にして。

濱崎：これも貴重な映像がございますので、是非ご覧ください。

(映像上映・解説割愛)

行幸の再現とまではいきませんが、350年ほど前に実際にこの場所が饗応の場としてどのようなプログラムがあったのか、その一部を現代でできる限りで、短い時間ですけれども、実際には5日間おもてなしがあったわけなのですが、30分ぐらいで見ただけのようなプログラムとして構成いたしました。

平竹：ありがとうございます。アトキンソンさんも見られたと思うのですが、何かその時の印象とか少しこういう風にできないかとかありますでしょうか。



アトキンソン：この時に、自分も一緒に来まして、あの大広間でお能を実際に拝見していたのですが、他のところで雅楽をやっているところだとか、家元がお花を生けているとかですね。あそこで水を使うというのは、相当な闘いだったのですが、文化庁さんの指導を受けながらも、やっと可能になったのです。

それよりも、あの大広間の上段の間でお能を実際に再現されているようなものというのは、国立劇場で見るのとでは全然ものが違うので、迫力も全然違いますし、元の場所で見るといっては涙出るほどの素晴らしい体験でしたね。

いつも思うのが、さっきも話がありましたように、床の間がどういうところかこの間アンケートを取ったらですね、あれはテレビが置いてある場所だと。相当な数の人が言うのです。また、旅館の女将さんの会

に先週出ていたのですが、あるお客様からテレビは床の間にあるべきものであって、なぜ自分の部屋の床の間にテレビがないのかということでクレームがあったらしいのです。そこまで意識が変わっているものかと思いますが、金庫がある場所であるとか、そういうようなもので、もうぜんぜん違う世界になっている。ああいう風に人を招く時に絶対に掛け軸を掛けないということは論外な話ですよ。そこに生花が生けてないということも、これもまた論外な話で、違い棚に調度品が飾ってないというのも、考えられない。ある意味、失礼な話だと思うのです。

そういう風に考えると、京都全体を考えれば、一般の家庭で生花は消えちゃっています。じゃあ、日本は生花の国なのに、生花はどこで見られるものなのかと考えたら、文化財しか残らないのです。そうすると、二条城に生花を生けるということは、来る方も楽しいのですが、そういうところに生けてもらわないと、見る機会がない。それだけではなくて、それを毎週変えとか、入れ替えは絶対必要ですので、そうすると花屋さんのお花が実際に売れるのですよね。お花を取るということは、それで山が整備されますので、経済が循環するわけです。

今までは削りに削ってもうこれ以上削れない文化財になってしまっていますが、それによってどこまで経済と文化に関わっている人が損しているのかを考えれば、とんでもない損失だと思うのです。二条城で家元がお花を生ける、そこに置いてあるということは、確かにこの国は生花の国だったよね、こういう空間だと美しいねと再認識してもらおうという意味で、非常に大きな役

割だと思えます。



この間、旅館に呼ばれて行って、立派な食事が出たのですが、畳がどうしようもない状態だったのです。そういう風に考えると、二条城もそうですが、畳の表というのは変えるものだから、二条城で変えなければ誰が変えるのかと思うのです。そういうところで、来てもらった人に日本文化っていいねと思ってもらって、当然ながら600円じゃなくて1000円とか、もう少し出していただいて、それでお花を生ける、畳の表を変える、いろんなこと再現する。あの若い人たちが衣装を着ているだけでも素晴らしいことです。みんな見て、あの時代はああいう衣装だったんだ、と。そうすると装束を作っている人だって、それで仕事になりますので、全面的になんの損もない。みんなハッピーになる世界なので、文化財は死んでしまっているようなものから、あの骸骨に肉を戻して再生してもらおうということは、今の時代に求められているかなと思います。あれは本当に素晴らしい夜でした。

平竹：ありがとうございます。なかなか毎日というのはしづらい面がありますが。

濱崎：実はあの時掛け軸を掛けるのは、とても大変で。壁を修復したばかりなので、

掛け軸を掛けたらいけないと言われていたのです。掛け軸が壁に触れると壁が痛みますから、掛け軸の方を養生してくださいと言われて、めっちゃめっちゃ怒ったのです。でも、その時掛け軸を貸して下さった方はお寺の方ですけど、二条城のあそこに掛けるのだったら、喜んでお貸しするとおっしゃって下さって。大きなお床なので、なかなか掛かるものはないのです。品格もありますので何でも掛けてよいということではないですが、国宝御殿ですので、それならば是非お貸ししますという方は、おられるのではないかと、あるいは寄付したいという方もおられるのではないかと思います。



アトキンソン：さっき思いましたが、文化財というのは博物館・美術館で言えば、常設展ですよ。何にもない常設展。考えると、京都国立博物館のような素晴らしい建物ですと、展示品は全部取っ払いましたと言ったら、誰が京博に行くのかと思います。ただ、博物館・美術館で一回だけは、常設展は行くかもしれませんが、あんまり一度行ったら行かないですよ。そういうことがあって、博物館・美術館は特別展をやります。

あのイベントというのは、もっと長くやってもらいたかったのですが、あのよう

イベントというのは、ある意味で、博物館・美術館で言えば特別展ですよ。今おっしゃられたように、一つとして考えられるのは、京都国立博物館で見るとはいいのですが、元の場所で見るということで、京都の名のある所はいっぱいありますので、そういうところと共同で一回だけ飾ってもらうとか。美術館・博物館のところで展示ケースに飾っているのはいいのですが、元の場所に飾るのはもっと素晴らしく見える。本来はこういうものだったと考えると、ものすごいプラスになると思うのです。

平竹：いろいろそのような伝統文化との組み合わせで、二条城の違う面というか、本来的な面を見せてもらうことかなと思うのですが。イギリスもイングリッシュ・ガーデンとか皆さんお花を作ったりするのが好きで、家の前とかにたくさん作ったりされておりますけども、生花ということであると、外国人の方はどういう風感じておられるのですか。やはり日本的なものというところでしょうか

アトキンソン：イギリスに行けばフラワーアレンジメントがあるのですが、お客さんが来る時は、庭に咲いているお花を切って、ダイニングルームとかいろんなところに飾るといのは文化の一つですよ。そういうのは時代によって変化していますが習慣といえますかね。実家に行くと、もう全部飾ってありまして。お庭にいっぱい咲いていますので、買ってはいないですが毎日飾っているらしいのです。そのため、お庭の方は、前はそんなに手入れをしていなかったのですが、やはりたくさん人が来ていま

すので、自動的に手入れされているような状態になっています。

なにしろ日本まで来ている外国人観光客はそもそも何者なのかというと、簡単に言えば、「暇な人」です。去年で2,400万人。例えば2週間海外から日本に来るとするのは、仕事があるわけじゃないし、みんな友達がいるというのは絶対にありえない話ですから。その人たちは別に用事があるわけでもないで、2週間いるとすると、朝から晩までやることがないのです。観光ですから、そういう意味では何でもいいのです。その人たちにとって、いろんな刺激になるものというのは、自分としては分ける必要はないと思います。ずっと同じものを見ているというのは良くないことですし、生花もその人にとって刺激の一つですから、興味があるかどうかというのはある意味で関係ないのです。暇だから、なんか見なきゃいけない、なんかやんなきゃいけない。日本まで来て、ホテルでずっとテレビ見ている人はいないと思います。そういう考えだと、ある意味何でもいいのですよ。その人に、今日は生花、明日はアニメでもいいですし、いろんなものがあって、あの国って多様性すごかったね、と。それが観光なのです。

平竹：濱崎さんは生花だけじゃなくて、いろんな体験もされていますよね。外国の方のお茶会をされたり、いろんなことをされているんですけど、体験というのは時間もかかりますし、アトキンソンさんがおっしゃるように「暇」なんでしょうけど、みなさんにどういった印象を持っておられますでしょうか。



濱崎：茶道、香道、能楽などさまざまな体験をしていただいています。さまざまな方が来られますけども、人によってはお茶をしようと思っていないのに連れられてきたという人もいれば、家元のところも含めていろいろ訪問したけれども、自分の求めている茶道はこれじゃないとか、いろいろ考えて、最後にたどり着いたという方もおられます。それはこちらがすごいことをやっているという意味ではないのですが。実は露地庭があって腰掛けがあって、炭を使って、というお茶室でお茶をいただけるというのが、実はこの京都の中でもけっこう少なく、しかも、毎日のようにその人に合わせて掛け軸を掛け替えるという本来の行為ができるところがないのだと思います。特に観光に来られる方に開放しているという意味ではないでしょう。

いろいろな方が来られるたびに、「禪」とはなんですかとか、流行っている漫画についてとか、今の政治はどうかとかいろんな質

問をされるのですよね。たぶんお茶を飲むというのは、手前や作法を知りたいというのもあると思いますが、そこで会話が生まれますし、こちらの迎える側の人間に触れることで生きた文化を肌で感じるができるのが魅力なのだと思います。それでいろんなことを聞かれるのだと思います。

平竹：ありがとうございます。最後に文化庁が京都に移転するというのもあって、それを機会に文化行政がこうあるべきじゃないかとか、もっとこういうことができるんじゃないかという話をお二人にお聞きしたいのですが、アトキンソンさんいかがでしょうか。

アトキンソン：文化庁の京都移転というのは、反対ですか賛成ですかとよく聞かれますが、自分としては反対でもなければ賛成でもない。京都に文化庁が来て、京都が何も変わらなければ、私は反対です。なぜかという、東京を離れることによって、間違いなく中央政府との関係が悪くなりますので、そのマイナスの面が発生します。ただ、京都が変われば、そのマイナスを上回るぐらいのプラスがあれば、それは当然ながら賛成をすることになりますので、そこでやはり求められているのは、京都自体が変えられるのか変えられないのかによって評価が変わってきて、意味が変わります。一番の失敗が予想されるパターンというのは、文化庁が京都に来ることによって、京都が栄えると思っているのであれば、それはまず失敗します。文化庁は、京都のために京都に来るわけではないのです。京都のいろんな人たちが、文化庁が来たので自

分たちはもう安泰だと、全部京都を良くしてもらおうということを考えているのであれば、それは当然間違いだと思います。あくまでも、京都に文化庁が来るということは、もう一回文化というものに、力を入れていこうと、もともと中心だったところに戻ってきますと。その時に、京都云々ということではなくて、日本文化という「日本」のところにフォーカスが当たることになれば、これは成功すると思います。京都だけが良くなっていて、そのためにそれ以外の日本文化が犠牲になればそれは大失敗になりますので、結局は、文化庁が京都に来ることによって、京都が良くなるのか、日本文化を再認識してもらうのか、これで分かれると思います。



もう一つあるのは、言うまでもなく、文化庁というのは国家権力です。このまちには約 700 年間、国家権力はなかった。天皇がいらしても政治的な国家権力がこのまちにはなかったのです。いま文化財修理をやっていると、国から見て、国家から見て、ありえないことが毎日のように行われています。例えば、呉服で 99.8%の呉服の絹糸は中国から来ています。仕立ても最近では 7割がベトナムだとかカンボジアとかでやっています。染織もどんどん海外に行っています。京友禅と言われても中身は

新潟が多いのです。今「トレーサビリティ」と言いますが、別に京都で京都じゃないものを売るなどということではなくて、京都で売っているものは、これは京都産の京都のものと、これが海外産のただの輸入品で、京都のデザインでこういう風にしたと消費者に対して当然開示すべきものであって、消費者の一人としては、それを知る権利があると思っています。だけでもそうになっているかという、そうっていないのです。

やはりもう一回京都でやるべきことは何なのか、京都ブランドに、ある意味京都ブランドを悪用しているようなものはあっちゃいけない。私たちの業界で、平気で京都だからと言って、違反、違法行為が多々あります。それは京都だから違うと言いますが、それは文化庁が東京にある以上、知らないということもありますし、目の前ではないので、黙認しているようなところがあると思います。さすがに違反、違法は正すべきものでありますので、京都としては国家権力が700年ぶりに戻ってくるということは、ある意味で極めて危険なことでもあります。その覚悟をこのまちがしているかという、先ほど業界の理事会に行ってきたのですが、ほとんど京都の会社ですけども、皆さん全然そういう危機感をもっていない。そういう意味で、京都に文化庁が来ることで、違反行為というのは、これは多分正されると思います。京都は昔からそうですという話は一切通じない。

私は京都を見ると、皆さんに申し訳ないですけども、たぶんこの30年、50年のことだと思いますが、都の気持ちがあった意識が、九州でも四国でも北海道でもその辺にある地方都市になってしまったことを極

めて残念に思います。もう一回、日本文化全体を元気にしていくための京都にならなきゃいけない、やはりもう一回この京都でベストなものを全国に発信して、誰が見てもこれが京都にふさわしいベストなものであるという風に戻さなきゃいけない。京都の文化庁移転というのは、そういう意味で、改革の最後のチャンスだと思います。これを逃してしまえば、京都はこのままでいきますと、街並みを見ればわかりますように、京町家が全部なくなってしまうと、一部の神社仏閣以外は何にも残っていない。あの京都駅の真ん前に京都タワーより大きい石碑を建ててですね、「京都の跡」と書くべきです。そうならないように、今回は大変貴重なものすごく大きいチャンスだと私はそういう風に解釈しています。

平竹：大変厳しいお話でございましたけれども、ある意味京都を愛しておられるがゆえかなと思いますし、京都に居を構えていらっしゃる、京町家を所有していらっしゃるお立場でおられるので、一緒に京都をよくするお手伝いをお願いしたいなと思います。濱崎さんいかがですか。

濱崎：そうですね。一つは文化というものが生活と切り離されてはいけないという当然のこともおっしゃっていましたが、文化というものをないがしろにしてきた時代ですので、文化庁を京都にということをもって、もう一度文化、私の場合は伝統文化を自らにつながつているものとして取り戻すべきだと思っています。そういうきっかけとして大きなインパクトになればいいなというようなことは思います。とりわけ

それは京都だからこそ、そういう風なイメージを与えることができると思うのです。



でも、アトキンソンさんもおっしゃってましたように、京都にとって実はそれは、大きな試練の時だということを感じないといけないと思います。おっしゃられていたことそのままですけども、元々はこの京都のまちでいろんなものが生産されている、ちょっと洛外に出たら農業があって、そして産業があってというのが、京都の魅力であり、都であったと思うのですが、今はまったくくないですね。

京都に文化庁が来る、当然よね、みたいな感じで京都の人も思って、日本全国の人にも文化といえば京都と思ってもらえるかもしれませんが、実は一つ一つ剥がすと、剥がすまでもないかもしれませんが、何もないじゃないのという状況ですよ。わたしが守ろうとしている建物もいつ何時マンションになるかわかりません。取り立てが来られるような状態で、外から来た私が

守ろうとしていますけど、でもその方策すら見えないようなところですね。なので、せっきくのインパクトを持たれて、そういうところに立たされるというのは、大変ではありますが、おっしゃったように唯一のチャンスだという風に私も思います。唯一の甦りのチャンス。日本の文化、宗教全部そうですけど、なんでも命を吹き込んで蘇らせませう、式年遷宮もそうですけど。二条城で寛永行幸を再興しようといっていますが、別に昔の時代に帰ろうという意味ではなくて、こうだったというのを思い出させることによって、その建物はもう一度甦ることができるのです。

下鴨神社の境内で 550 年ぶりに勸進能をさせていただきましたが、「そんなんやって意味があるの」と言われたりもしました。そうではなくて、例えばその場所やものごとがいま何か淀んでいる、違っている、もういっぺん甦えらせるにはどうしたらいいかということ、原点に戻ることですよ。逆説的に思うかもしれませんが、それによって再び発見するのです。なので、文化庁が来て、もう一度「京都って文化の都だったんだ」と。歴史が折り重なっているところこそ、観光客もそうですけど、私みたいな神戸から来た人間もそうですけど、見たいし味わいたい。地名とか見るだけで私なんかドキドキするのです。でも、そこに建っているのが、この風景かと。もちろんバーチャルななんかとかありますけど、そこに建っているものが、弘道館のような建物なのか、マンションが悪いとは言いませんけど、それが何かによって想像力の働き方が全然違うのですよね。なので、せっきくですのでは是非文化庁に来てもらって、我々自

身が「どないしょう」と真剣に今から悩んだり、「これあかんで」という風になればおもしろいなと思っております。大いに期待したいなと思います。



平竹：今日は本当に熱心なお話だったのですが、元々「観る？体験する？文化財と観光」というのが今日のテーマでした。今日のお二人のお話で一貫していたのは、文化財を見せると言ってもそこは生きた人間が作り上げてきた文化とセットになっている。そういうものとして本来あるべきもので、そういうことを見て頂いたり体験して頂いたり、そして最後のお話にありましたように、おそらく京都もそうであったものをもう一度今、文化庁が来るのをきっかけにみんな考えて目指していく、頑張りましょうという話だったかなと思います。簡単にまとめてしまっただけではいけないのかなと思いますが。本日は本当に大勢お集まりくださり、最後までお聞きいただきましてありがとうございます。アトキンソンさん、濱崎さん本当に貴重なご意見をありがとうございます。大きな拍手で。

デービッド アトキンソン

1965年イギリス生まれ。オックスフォード大学にて日本学を専攻。アンダーセン・コンサルティング、米国大手証券会社ゴールドマン・サックスなどでの勤務を経て、2010年に株式会社小西美術工藝社の会長に就任。2011年4月から社長も兼務し、2014年から代表取締役社長に就任、現在に至る。日本の伝統文化に親しみ、裏千家に入門し、茶名「宗真（そうしん）」を拝受。

国宝や重要文化財の補修に精力的に取り組む、文化財保護予算を増やすことによる「雇用400万人、GDP8パーセント成長」の成長シナリオを提唱。文化庁の日本遺産審査委員会委員や京都国際観光大使、二条城特別顧問を務める。山本七平賞を受賞した「新・観光立国論」（東洋経済新報社）ほか著書多数。2016年9月には、京都市会において「文化首都・京都の発展」をテーマに講演。

濱崎 加奈子

神戸市生まれ。京都大学文学部卒業後、東京大学大学院総合文化研究科博士課程修了。学術博士。「伝統の知恵ネットワーク」を結成し、「伝統文化プロデュース連」を設立。2009年より、有斐斎弘道館の保存活動に携わり、現在、公益財団法人有斐斎弘道館代表理事兼館長として、茶事、茶会、香会などのもてなしを日々行っている。また、国内外における講演や事業コーディネートを通じて、京都の魅力としての茶道、華道、香道のほか、能楽や和歌、今様、歌舞伎、日本舞踊、京菓子等の様々な伝統文化や伝統産業の魅力を発信している。

北野天満宮和歌撰者のほか、京都市の基本構想策定委員など、数々の行政審議委員を

歴任。2016年から京都観光おもてなし大使も務める。専修大学文学部准教授。著書に、「ふろしき」（ピエインターナショナル）、「京菓子和琳派」（淡交社）など。2016年10月に京都市で開催されたスポーツ・文化・ワールド・フォーラムでは、二条城文化イベントの総合プロデューサーを務める。

編集 平田剛志

記録写真 大島拓也