

報告書
Report

大丸有まちづくり協議会シンポジウム

FACE

対面すれば、
生まれる未来。

今をときめく感性と、出会おう。

全く異なる文化に、向き合おう。

自分にはない価値観に、刺激を受けよう。

そして、ともに未来の課題に、立ち向かおう。

会わなかったって繋がれる時代に、

街を訪れて体験したいこと。

顔を合わせて、語り合う。

これからの街について。

これからの暮らしについて。

きっと、その先に、未来のヒントが待っている。

ART
アート



SMART CITY
スマートシティ

CONTENTS

プログラム

02 開会宣言・挨拶

一般社団法人 大手町・丸の内・有楽町地区まちづくり協議会 理事長
谷澤 淳一

03 第一部「大丸有で描く、スマートシティビジョン」

講演1 大丸有スマートシティビジョンについて

一般社団法人 大手町・丸の内・有楽町地区まちづくり協議会 都市政策部長 兼
スマートシティ推進委員会委員長 重松 眞理子

講演2 コロナ禍での都市 新潮流

一般財団法人計量計画研究所 理事 兼 研究本部企画戦略部長 牧村 和彦 様

講演3 With/Post Corona時代の新しいまちづくり

一環境・オープンスペースをめぐるアジャイルな評価とその見える化一

東京大学大学院 工学系研究科 教授 横張 真 様

講演4 技術革新と都市の未来 ～プラットフォームとデフレージングから考える～

東京大学大学院 情報学環 准教授 高木 聡一郎 様

特別講演 国土交通省におけるスマートシティの取組

国土交通省 都市局 都市計画課 都市計画調査室長 筒井 祐治 様

大丸有まちづくり協議会シンポジウム
FACE 対面すれば、
生まれる未来。
2020.7.20 14:00-18:15
@DMO TOKYO Marunouchi



06 DISCUSSION スマートシティへの期待と課題

〈パネリスト〉

東京大学大学院
工学系研究科 教授
横張 真 様

早稲田大学理工学術院
社会環境工学科教授
森本 章倫 様

一般財団法人計量計画研究所
理事 兼 研究本部企画戦略部長
牧村 和彦 様

東京大学大学院
情報学環 准教授
高木 聡一郎 様

〈モデレーター〉

日本大学 特任教授 兼
筑波大学 名誉教授・特命教授
石田 東生 様

09 第二部「アート、ビジネス、そして街の未来とは？」

趣旨説明 三菱一号館美術館 上席学芸員 野口 玲一 様

講演1 NEW NORMAL & ART IN THE SOCIETY

キュレーター 兼 美術評論家 南條 史生 様

講演2 なぜ都市にアートが必要か

TOSHIO SHIMIZU ART OFFICE 代表取締役 兼 学習院女子大学・大学院 教授 清水 敏男 様

講演3 ビジネス視点からアートとの関わりを考える

東京理科大学経営学部 准教授 大西 浩志 様



11 DISCUSSION アート、ビジネス、そして街の未来とは？

〈パネリスト〉

キュレーター 兼
美術評論家
南條 史生 様

TOSHIO SHIMIZU ART OFFICE
代表取締役 兼 学習院女子大学・大学院 教授
清水 敏男 様

東京理科大学経営学部
准教授
大西 浩志 様

〈モデレーター〉

三菱一号館美術館
上席学芸員
野口 玲一 様

14 閉会挨拶

一般社団法人 大手町・丸の内・有楽町地区まちづくり協議会 広報部会長
林 義男

開会挨拶

谷澤 淳一

一般社団法人 大手町・丸の内・有楽町地区まちづくり協議会 理事長



まず、今回の豪雨の災害を受けられた方々には心より
お見舞いを申し上げます。

このFACEという名前で始めました大丸有協議会のシン
ポジウムは、当協議会設立30周年を記念して昨年から
開催しております。当協議会は1988年に発足いたしま
して、今年で32年という月日を数えます。

その間、官民連携、官民協働のまちづくりをみなさまと
共に考えて参りました。

まちづくり、あるいは都市というものは、常に変化をして
いくものです。そして大丸有の街というのは、その変化
を象徴する街でなければいけないと思っております。

昨今、ハードからソフトを中心にしたまちづくり、特に人
を中心に据えたようなまちづくりが求められています。

FACEという名前は、まさにそれを象徴した名前でござ
いまして、対面して学んで、そして共有するとの思いで
名付けました。

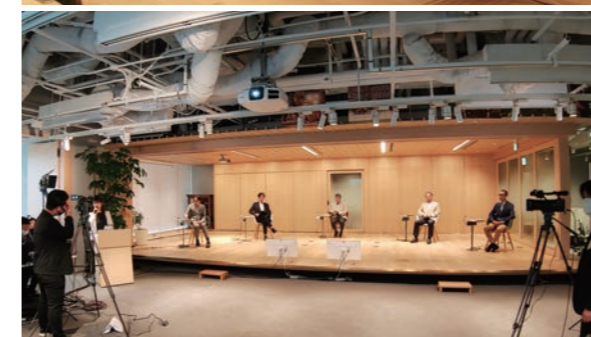
今回は新型コロナの影響で、オンライン配信という形

での開催となりました。け
れども、やはり人と人とい
うのは、出会って意見を交
換し、そこから新しい考え
も思い浮かぶ、そういう生
き物だと思っております。いち早くみなさまが集まって、
いろいろ議論できる場になればと思っております。

さて、今回のシンポジウムでございますが、スマートシ
ティ、そしてアートと、この二つにテーマを絞り、各界の
先生方、リーダーの方にご議論をいただきます。

これからの時代の参考となるご意見が伺えるのではない
かと期待しておりますので、どうぞみなさま最後まで
ご視聴いただけますようによりしくお願いいたします。

そして、引き続き、大丸有のまちづくりにご協力いた
だけますようお願い申し上げます、私からのご挨拶とさ
せていただきます。



※役職は実施当時

1

大丸有で描く、
スマートシティビジョン

石田 東生
ISHIDA Haruo
日本大学特任教授
兼 筑波大学名誉教授・
特命教授



横張 真
YOKOHARI Makoto
東京大学大学院
工学系研究科教授



森本 章倫
MORIMOTO Akinori
早稲田大学理工学術院
社会環境工学科教授



牧村 和彦
MAKIMURA Kazuhiko
一般財団法人計量計
画研究所
理事 兼 研究本部企
画戦略部長



高木 聡一郎
TAKAGI Soichiro
東京大学大学院
情報学環准教授



重松 眞理子
SHIGEMATSU Mariko
一般社団法人 大手
町・丸の内・有楽町
地区まちづくり協議
会都市政策部会長
兼 スマートシティ推
進委員会委員長

講演
1

大丸有スマートシティビジョンについて

重松 眞理子

一般社団法人 大手町・丸の内・有楽町地区まちづくり協議会 都市政策部会長
兼 スマートシティ推進委員会委員長

当大丸有地区がスマートシティで目指す目標は、大丸有まちづくりガイドラインにおける街の将来像の達成そのものです。テクノロジーの進化がどのように街の将来像の達成へのアプローチを変えるか。それはリアルタイムデータ等の活用により可視化、分析、シミュレーションが可能になることで意思決定のプロセスが変わることに肝があります。課題がすぐにわかり、ニーズがマッチングされ、その場で状況が最適化されるわけです。これが都市の価値を大きく高め街をアップデートさせます。例えばWell-beingを高める、大丸有を味わい尽くす体験をMICE来街者にお示しするなど、日常・非日常のポテンシャルを拡大していきます。また、バリアフリーや混雑回避の達成、災害発生時の安全安心の提供など、こちらも日常・非日常のレジリエンスを増強していきます。また、これらのユースケースは、移動やモビリティに関連して解決されるものが非常に多く、これを大丸有版MaaSとして取組んでいくことになるでしょう。そのためには、新しい取組としてテクノロジーインフラを構築していかなければなりません。サービスソリューションツールとデータを組合せるための、統合データ基盤、デジタルマップ・デジタルツインを構築し、サービスソリューションを高めていきます。

例えば災害時に、困っている人と助けられる人をコミュニケーションツールとなるアプリケーションを通じて自動的に組合せることで、それらの状況を管理者側に可視化します。これを産学官連携で、エアーマネジメント型のエコシステムで推進していきます。3年で概ね実装し5年で定常稼働を目指すという、非常にチャレンジングなスピード感で進めていく予定です。さらには新モビリティやロボットの導入、テクノロジーで変化する人々の行動を支える空間への都市のリデザインを進めるために、道路空間、交通結節点等のリデザイン像を持つこと、3D空間で新しいテクノロジーを活用していくことも重要です。都市のデータを活用することでエリアの状況が可視化され、定量的な効果検証が可能となることで取組に対する共感に繋がります。外部からの評価を得られるということが、もう一つのスマートシティの良さだと思っております。目指すは、エコシステムによるエアーマネジメント型のスマートシティモデルを確立することで、まちづくりの将来像を実現し、世界的に評価を得ることです。これらの取組をスピード感を持ってチャレンジしていくことが、当地区のスマートシティの意気込みでございます。

講演
2

コロナ禍での都市 新潮流

牧村 和彦 様

一般財団法人計量計画研究所 理事 兼 研究本部企画戦略部長



パリでは、ロックダウン解除の翌日から様々なモビリティが躍動し、解除後の週末には自転車だけで10万台を超える利用がありました。いろいろなモビリティが人の外出を促進していることがわかります。ドイツやアメリカでも自動運転が感染リスクの少ない新しいモビリティとして注目され始めています。また、台湾ではMen-Goという公共交通とタクシー、シェアサイクルを組合せた定額サービスが元々事業化されており、公共交通に比べほとんど利用が下がらなかったことで、その価値が非常に見直されています。Withコロナ時代のMaaSということで、人とモノのマッチングが次々と日本でも生まれ、地域全体の時間、空間を埋めること、Men-Goのようなプライシングによる需給調整の取組も始まっているのです。もう一つ大事なポイントは、都市の新潮流として、社会的距離を確保しながらまちづくりが進められていることです。ロックダウンで外出が抑制された中、公共側が緩やかに、安全安心に配慮しながら、ウォークアブルシティを目指す動きが、すごい勢いで広がって

いるのです。その代表例がパリです。地下鉄はリスクが高いため、地下鉄並行路線を自転車走行できるようにし、バスを増便し、歩行空間を広げるなど、人を動かしたいという強い思いで施策を打っています。さらには、路上駐車スペースを食事ができるよう大きく変え、飲食崩壊をさせない道路の使い方をしていることも大変興味深いと思います。ニューヨークでも、オープンレストランという形で、道路・歩行空間を使用するための電子申請がなされ、1万件を超える勢いです。そして、この動きはいろんな都市でも起こっているのです。最後に、多様な移動の選択肢の見える化に価値があることが今回認識されたことで、「疎密」と「トレーサビリティ」に新しいモビリティを加えていくMaaSが今後加速していくと思います。ストップ飲食崩壊のためのサードスペースのような空間の使い方が見直され、外出回復に向け、歩行、公共交通、自転車、車をダイナミックに調整していく動きが今起きています。

講演
3

With/Post Corona時代の新しいまちづくり

—環境・オープンスペースをめぐるアジャイルな評価とその見える化—

横張 真 様

東京大学大学院 工学系研究科 教授



これからは在宅勤務やリモートワークが主流になり、都心のオフィスはどんどん空洞化するのはとよく言われています。しかし私たちの多くは、リモートワークに転じてから、まだ3、4ヶ月しか経っていません。今リモートで上手くいっていることの多くは、リアルな場で培った基礎の上でルーティンに回っていたビジネスを、バーチャルに置き換えているだけではないでしょうか。本当にリアルな場が価値を失い、都心の業務集積地区、CBDが空洞化してしまうのかというのは疑問です。このような疑問を含めて、これから地域、都市をどう計画していくのが大きな課題だと思います。丸の内を中心としたCBDに関しては、まだまだ様々な可能性があります。交通網も非常に発達しており、リモートワークを前提とした方々が、たまに出勤する先としても好立地ですし、ウォークアブルな街の実現という点でも、周辺から徒歩や自転車で通勤することもできます。もし本当に空洞化が進んだ場合には、上層階を住空間にリノベするというのも受け止められる、非常にポテンシャルがある空間なのです。しかし同時に、リアルな価値は一体どこにあるのかという大きな問いが生じます。その点で、ビジネス空間に関して言えば、新しいビジネスの開拓やシーズの発見に大きな役割があると思います。そのためには、新しい相手との信頼関係の構築が必要であり、そこにリアルな価値があるのはもちろんですが、それに加

えて、非予定調和的、偶発的な人、コト、情報との遭遇があることに、リアルな価値があると考えます。例えば、研究の世界でも、従来の自分の枠の中だけにいてはブレイクスルーがない。そんな時に、予定しなかったことや得意ではなかったことに偶然巡り合った結果、ブレイクスルーが起こることがあります。こういった遭遇の場を提供することこそ、今後CBDが担っていくべき機能ではないでしょうか。また、「カフェやオープンスペースのようなオフィス」がこれからの大きな流れの一つになるでしょう。そして、従来からのカフェやオープンスペースには、より一層のアップグレードが求められる。Marunouchi Street Parkなどの大丸有での新しい取組は、その意味でもとても注目されます。私も参加しているGreen Tokyo研究会では、大丸有地区を対象に、快適性の観点から、最適な場所をリアルタイムに、アジャイルに情報提供していくTOKYO OASISアプリというアプリを作り、緑と日陰を使って暑熱対策をすることも進めています。これも、オープンスペースの一層のアップグレードにつながる取組の一つと言えます。さらに、快適性だけでなく、イベントや混雑度、防災という観点も重ね合わせ、アジャイルな情報の整備・評価、そしてハンディな見える化を進めることが、これからのまちづくりにとってとても大事だと考えます。

スマートシティへの期待と課題

テクノロジーが都市政策をどう変えるか、
人々の利他的行動にどのような変化をもたらすか、
都市のレジリエンスとグリーンリカバリーはどうあるべきかについて、
石田氏、横張氏、森本氏、牧村氏、高木氏の5名が議論します。



技術の発展により求められるアジャイルな都市計画

石田：スマートシティに代表される技術やアプローチの総体は、都市の構成要素であるインフラ整備のあり方や都市計画のあり方そのものを相当変えることを要求しています。一方、こういう大きな動きの中で、人々の行動や価値観のあり方、特に利他的な行動はどう期待できるのでしょうか。コロナ、気候変動の影響による大洪水などの問題が起きている中、都市のレジリエンス、グリーンという言葉に代表される本当のエコシステムをどう考えるかを議論します。

森本：テクノロジーがダイレクトに都市政策を変えるというよりも、テクノロジーが行動変容や社会を変えて、それに合わせて都市政策をどう変えるかを考えるべきなのではないかと思えます。未来を予想しながら政策を打つ考え方が1つです。もう1つは、バックキャスト型に、そもそもテクノロジーを使ってどんな社会を作りたいのか、そのためにどういう政策をするのか、という考え方があります。ただ、悩ましい点もいくつかあります。

例えばスマートシティが進み自動運転の社会が実現され、どこに住んでも快適な移動が担保されることは非常にいいことです。一方で、政府が取組んでいる人口減少に対応した持続可能なコンパクトなまちづくりと、上手に融合できるのかという疑問も残ります。

あるいは、テレワークで働き方が変わることも大賛成ですが、一方で「パーソントリップ」という人の動きに着目した交通実態調査において、東京では4分の1の人が外出していないという現実があります。未来の人は動かなくなるのか、動かなくて済むことは幸せか、健康被害も懸念される点です。

これからの都市政策が大きく変わる点として、2点挙げられます。1点目は、多様なデータが取れるようになり、エビデンスベースで政策を作るという形が、どんどん進んでいくと思います。2点目は、1ヶ月、2ヶ月という短い時間軸の中でどのように政策を調整するか、AIを使ってリアルタイムに行動に誘導していくかが大事になってきます。

高木：都市への関わり方が今までのように一様ではなく、例えば東京に住み大丸有で働いている人であれば、週5回はオフィスに来て必ずそこで働く生活スタイルだったものが、別荘地のようなところに住み、週に1回大丸有に来るなど、都市に対する人々の関わり方が非常に部分的になってくる可能性はあります。複層と言いますが、必ずしも1つの都市に囲い込みではなく、必要な部分だけを使っていくことになるでしょう。つまり、必ずしも物理的な地域、土地だけで全てを解決しなくても良いということです。

石田：複層するとき、身体的に移動してその場に身を置くだけではなく、サイバーの中で身を置くようなことが十分考えられるのでしょうか。

高木：はい。今バーチャルツールドフランスという大会が行われています。これはアバターがパリの街中沿いをレースしている、つまり、全然違う場所に存在しているながら、概念上はパリの街中を走っている、という

ことが実際起こっています。

石田：おそらく人間の身体性と、サイバー、データの世界をどう上手く使い分けられるか、整理するかだと思います。グリーン・環境と、複層のあり方も含め、都市のあり方をどのように考えますか。

横張：まず確認したいのは、ICT技術の進歩と普及の中で、多様な働き方・暮らし方が、技術的に可能になったということです。例えば、働くということに関していうと、毎朝決まった時間に決まった場所で決まった仕事をするということが必ずしも必要でなくなってきました。子育てや介護のために通勤がままならない、あるいは心身に障がいがある方でも第一線の仕事が継続できる等、インクルーシブな社会を実現していく観点からは、この技術革新は、ものすごく大きな可能性を持っています。しかし他方では、この技術の恩恵を受けられる人とそうでない人との格差が広がる危険性もはらんでいる。例えばエッセンシャルワーカーとされるような、その場に出動しないと仕事ができない方々との格差が、どんどん大きくなるのが懸念されます。コロナ禍からの復興に際して、グリーンリカバリーの必要性が問われていますが、こうした格差が発生してしまう危険性を環境・グリーンが上手くバッファーとなり、環境という切り口の中で新しい働き方ができるインクルーシブ社会の実現に向けて、グリーンリカバリーを上手く誘導していく必要があると思います。

石田：自由で多様な選択ができる社会を都市というフィジカルの空間の中で、どのように受け止めていくのでしょうか。

牧村：最近、スマートシティというキーワードは、よりガバナンスを利かせ都市をマネジメントしていく、都市を作るだけではなく維持管理をし、データ駆動型の都市でフィードバックをする仕掛けを再構築していくために使っているのではないかと感じます。実際、ポストンやロサンゼルスは、自分たちがプラットフォームになるという宣言をし、多様な新しいプラットフォーマーや、自動運転・既存の交通サービスをしている人、都市計画をしている人などを全部集めて、街のあり方や都市計画のプロセスも大きく変えています。そして、行政側がしっかりマネジメントして、スマートシティやMaaSも含めて、街をコントロールしていくという流れがあります。

石田：様々なデータがリアルタイムで取れ、きちんとしたマネジメント、オペレーションに活用できるテクノロジーがどんどんできてきました。



技術革新と都市の未来

～プラットフォームとデフレージングから考える～

高木 聡一郎 様
東京大学大学院 情報学環 准教授



まずはデフレージングという言葉についてご説明いたします。デフレージングというのは造語で、フレームという従来の枠組みを超えて、内部にある要素を組合せ、カスタマイズしながら、ユーザーのニーズに応じていくサービスを提供することを表します。デフレージングには、三つの要素があります。

1つ目は、分解と組み換えです。従来の枠組みの中にあつたものを分解して、新しく組み替えていくのです。

2つ目は、個別最適化です。同じもの提供するのではなく、カスタマイズ、パーソナライズしながら、届けていくのです。

3つ目は、個人化です。組織の一員として働くだけではなく、自分のスキルや関心をよりフレキシブルに発揮できる社会に変わっているのです。

技術が大きく変わる、例えば産業革命や情報革命があると、産業構造が大きく変わり、都市のあり方も大きく変わる可能性があることを念頭に置く必要があります。

東京圏にどんどん人口集中が進んできているというのが戦後の一貫したトレンドです。

狩猟時代・農耕時代・工業時代・情報時代に続く5目番の時代ということで、Society5.0と呼ばれていますが、Society5.0はフィジカルとサイバーの融合の時代と言われています。人類は時代ごとに集中と分散を繰り返してきましたが、このフィジカルとサイバーの融合が、地理的な集積メカニズムにどのように影響を与えるのかを考えていく必要があります。

また、データは、人の活動に付随して生成されるものですが、インサイトを生み出す活動はその場所に住んでいなくてもできます。そこで、本当に都市から生まれる価値とは何か、あるいは都市に住んでいない人がどのように関わるのかを考えていくことが重要になります。

そういう意味では、雑談やエンターテイメント、創発が、今後の都市の最大の付加価値になる可能性があるのではないかと考えています。

スマートシティというと、業務をスマートに実行することが強調されがちですが、ワクワクや安らぎ、感動、そういう感性を重視するものが、これからのスマートシティには重要なのだと思います。

特別
講演

国土交通省におけるスマートシティの取組

筒井 祐治 様
国土交通省 都市局 都市計画課 都市計画調査室長

平成30年度に行った東京圏の都市交通調査では約4分の1の人は1日に1回も外に出ないという結果が出ました。デジタル化、オンライン化により、家にいながらもサービスを楽しむ傾向は、すでにコロナの前から表れていたということなのです。

そして、withコロナの中でこの傾向はより如実になったと言えます。街を、行くと楽しい、快適である、あるいは何かを生み出す空間にしない限りは、この傾向は、どんどん高まるという危機感も生まれています。

この状況の中で、政府一丸となり進めるスマートシティにおいて、国土交通省は、モデル事例の構築、全国への普及、さらに基盤となるデータ整備の役割を果たしています。また、全国の取組を推進するにあたっては、技術オリエンテッドではなく、課題オリエンテッドであること、公民連携ということ、クロスセクターベネフィットを意識し分野連携を行うことを重要なコンセプトとしています。スマートシティの取組を行う上では、法規制の問題、個人情報の問題に加え、次のような問題があるように思います。

1つ目は、組織の問題。様々な分野の取組を牽引し調整する組織

あるいは人材が必要なのです。

2つ目は、運営コストの確保の問題。これはイニシャルコストのみならず、特にランニングコストをどう負担するのが大きな問題です。

3つ目は、協調領域と競争領域の問題。結局チームで行うにしても、データや技術はできる範囲で共有した方がより新しいものが生まれますが、どこまで共有し、どこから競争領域とするのかの線引きが問題です。

このような課題に対応した施策と合わせて、まちづくりの変革も進めていきます。そのためにまず、まちづくりのデジタル基盤として3D都市モデルの構築を推進し、全国へ広げていきます。これがあえる意味、様々な都市計画のベースにもなり、スマートシティのベースにもなるのです。

大丸有実行計画は、デマンドサイドのまちづくり、組織体制の重要性を十二分に盛り込んだ計画だと認識しております。エリアマネジメント型、CBD型のスマートシティが花開くことを大きく期待しております。

一方で、インフラやフィジカルなものというのは、整備に時間がかかります。今の日本の都市計画制度は、スマートシティ、あるいはマネジメント重視の新しいアジャイルな都市政策・計画のあり方とはちょっとずれている感覚もあります。我々はどのような考え方、気構えて望むべきでしょうか。

横張：従来の都市計画の制度的枠組みの中に、「時間軸」という観点が出てきたというのが一つ大きなポイントだと思います。従来の都市計画の中では、時間という、5カ年計画、10カ年計画といった予定調和的なタイプの話しかありませんでした。しかし、これからの都市計画に必要なのは、従来のウォーターフォール型の意思決定システムのみならず、もっとアジャイル、すなわち状況の変化に応じて俊敏にあり方を変えアジャストしていく計画のあり方です。その意味で、時間軸を積極的に位置づけていく計画体系が問われていると思います。

バーチャルとリアルな空間をつなぐスマートシティ

石田：デフレーミングの使い方についてアイデアがあれば伺いたいのです。

高木：デフレーミングは、モノの持っている価値を分解的に考えることです。例えば都市計画で区域のあり方を決めても、他者の目から見ると、実際の運用として違った価値が生まれることがあります。テクノロジーがその街の資源をより有効に活用したいとドライブしているときに、都市計画がどう対応していくのが重要ですね。

森本：都市計画制度は、確かに変えるべきだと思います。我々は、現実社会と理想との間ですごく大きなギャップが発生して初めて新しいことを行おうとしますが、本来もっと小さなギャップが発生したときに、直せる方法もあるのではないのでしょうか。それがスマートシティだと思います。具体的な方法として、少しおかしな方向へ行きそうなときに、軌道修正ができるような制度設計を今までの都市計画制度の中に組込んでいくことが一つです。

また、サイバー空間はものすごく短い時間で動きますが、フィジカル空間はすごく時間がかかります。そうであるならば、空間をもう少し大事に使うことを考えることです。市場主義で郊外に大型のショッピングセンターを建てれば儲かるとか、規制緩和でどんどん開発していくという考え方ではなく、今あるものを大切に使い、コミュニティ、歴史を大切にすると、この両方がないと上手くいきません。



石田：京都大学の猿人類学者の本において、人類は特有の文化として複数のコミュニティを持っているとの記載があり、このコミュニティの裏側には住居や食事といった人間にとって本質的なものの存在があります。本質的なものの存在、つまり人間の遺伝子や身体性と、サイバーのように素早く変わっていくものの関係を探っていくことを、スマートシティは、我々に突きつけているのではないかと思います。

森本：人が幸福に感じるとは一体どういうことかを考える必要があると思います。主観的幸福感には三つあり、1つ目は経済社会的な幸福、2つ目は心身ともに健康である幸福、3つ目は家族、社会、コミュニティで人と繋がることで得る幸福感です。我々は、最初の二つは非常に頑張ってきましたが、もしかすると最後の一つを少し簡単に見過ぎているのかもしれない。そこをスマートシティという新しい概念の中で、もう1回繋ぎ直すことは、十分にあり得ると思います。



効率性から多様性へ。見直される社会の豊かさ

石田：人々との繋がりに関して言うと、都市空間のあり方、利他的行動を、これからどう考えていくのが良いのでしょうか。先ほどから最適化という言葉が出てきましたが、最適化しすぎると脆弱になる可能性もあります。リアルとフィジカルvsデータとサイバーという関係性の中で、どう折り合いをつけていくかが極めて大事な話だと思います。

高木：今リモートで働いている方がとても多いですが、ある目的を持った活動に関しては機能していると思います。ただ、特に目的はなく、お互いわざわざ来て一緒にいるという、必ずしも合目的ではない部分や、やはり人の繋がりやのエッセンスにあるような気はしています。今はこれまで培ってきた人の繋がりや貯金でリモートが成り立っているものの、貯金を食いつぶしたとき、あるいは新しい貯金をしようとしたときに結構難しくなると思います。

横張：今我々が、バーチャル空間でできたと思っていることの大半は、リアルなときに仕込んだ人間関係にもとづいていることが大半を占めています。その中の一部をバーチャルに置き換えることができたと言っている過ぎないと思います。一方、日本と世界の戦後の都市開発、なかでも住宅地の開発を考えると、人の暮らしを、「街の外で働く」「子育てする」「寝る」の3つの要素に絞り込んでしまい、それらだけを満たす空間の整備を目指してきました。ですので、コロナ禍で初めて在宅勤務を経験し、街の中で暮らしながら働くことをしてみたところ、気晴らしに近所の公園に行こうものなら、不審者だと通報されてしまうぐらいに、街のなかに自分の居場所がないことを思い知らされた。街の機能が極めて単純化されてしまった結果、本当の意味で「暮らす」ことができない街に自分が住んでいたことに、多くの人が気づいたのだと思います。こうした状況の中で、ICTを上手く使うことにより、本来あるべき、多様な暮らしができる街を再生することができるはずですが、しかし、現実の空間はそうした要求や可能性に全く追いついていない。このギャップをどう埋めていくのが、非常に大きな課題になっていくと思います。

石田：公共交通でも同じことが起きていると思います。密な状態を前提にしないと経営が成り立たないようなシステムは何かおかしいように感じます。

住宅も同じです。東京から100キロ離れたところに住むと、家賃や住宅費が安くなり、新幹線の定期代を出せるという考え方で新幹線通勤が始まっています。本来は、郊外に行くのだから、豊かな空間で、リッチな家に住めばいい。しかし、現実には東京の低い住宅スタンダードをあちこちに拡張したと言ってもいい結果になりました。これは、テレワークブームでオフィス床を解約するという最近の動きにもつながっているように思います。わが国の決して良いとは言えないオフィス環境を向上させる方向に進めば良いのですが。

横張：働くことにしても、本来、毎日決まった時間に決まったところに行って決まった仕事をする、というだけが働くということではなかったはずですが、社会学の分野ではマイナーサブシステムという言い方もありますが、本業以外にも様々な副業がある、そうした副業の中には、「遊び」との境界が曖昧なものもあるというのが、本来は「働く」ということ

の本質であったはずですが、そして、それが人が生きて行く上での豊かさを作っているとすれば、働くことに関しての多様性等も、これからは組込んでいくことが必要なのだと思います。

石田：スマートシティと言うと、いかにも都市のようなところをイメージしてしまいます。しかし、様々な活動を支える場として、明治ぐらいまで慣れ親しんでいた里山や村にも展開をすると、環境からの刺激や、偶発的な出会いなどが生じてくると思います。

森本：里山と都市を実空間で繋ごうとすると大変ですが、デジタル空間なら瞬間に繋がるができます。しかし、これは里山と都市を繋いでいるのではなく、里山に住んでいる人と都会の人を繋いでいる、つまり、デジタル空間の中で人と人を繋ぐ技術なのです。この技術は、あまり都市だと郊外だとかに限定せず、より豊かな社会を繋ぐための道具だと考えればよいような気がします。

石田：かつて、交流人口という言葉がありました。最近は関係人口や活動人口を増やそうという流れが起きています。海外でも同じような議論をされているのでしょうか。

牧村：特にフランスやスイスでは、地方、あるいは里山の方にどどん人が動いており、価値、生き方を見直していこうという議論は頻繁にされていると聞いています。例えば、スイスのシオンという田舎の街では、自動運転のシャトルバスが走っていて、大きい車と小さい車、速い車と遅い車が共存しています。その車を使っている人の顔や多様性を市民が理解しながら、活かして育てている環境があるということです。そこが実はこれからサードプレイスになり、街が変わっていく触媒みたいな機能を果たしています。このことは今後のヒントになり得ると思います。

石田：これからは、社会自体の安定化、強硬化が、極めて大事だと思います。ところが、データをいっぱい取って、精緻にすればするほど、落とし穴があるように感じます。サイバーとリアルの関係性をどう捉えておくかにも深く関わる問題ですが、この点についていかがでしょうか。

高木：スマートシティを考えていくときに、アカウントビリティを念頭に置く必要があると思います。やはり、都市をフィールドにする以上は、公共性、つまり参加したくない人も参加せざるを得ない状況になるわけです。例えば、ただ歩いているだけなのに、カメラで画像を撮られて、分析の対象になることがあり得るのです。どのようなデータを取り、そのデータがまちづくりにどう活かされ、便利な世界になっていくのか。また逆にリスクがあるのかどうかを、事前にしっかりと説明し納得していただくことがとても大切です。

東京都・千代田区コメント

松永 武志 様 東京都戦略政策情報推進本部 戦略事業部先端事業推進担当課長

大丸有地区まちづくり協議会のみなさまとは、昨年度より国土交通省の先行モデルプロジェクトにおきまして、スマートシティの実現に向けた実行計画を共に策定いたしました。また、我々の事業としても大丸有地区のスマートシティ化の取組をご支援させていただくことになりました。本事業では、サービス連携および都市間の連携を実現するため都市OSを構築することで、最先端技術及びリアルタイムデータ等を活用した分野横断のサービスを都市実装することを目指しております。大丸有地区は、日本経済を牽引するビジネスエリアであり、多数の就業人口と企業の集積を活かした多領域での企業の参画と、幅広いデータの活用に基づくスマートシティ化の推進が期待されます。世界に先駆けたスマートシティモデルが構築されるよう、都としてもみなさまと共に尽力してまいります。東京のスマートシティ化を加速させるため、関係するみなさま方からもご協力を賜れますと幸いです。

早川 秀樹 様 千代田区 環境まちづくり部 麹町地域まちづくり担当課長

大丸有地区は日本経済を牽引するビジネスエリアであり、官民連携で様々なまちづくりの努力が積み重ねられ、質の高い街並みが形成され、エリアマネジメントの活動も積極的に行われています。日本の国際競争力の向上のためにも、東京のまちづくりをトップランナーとしてリードしていくことが期待されます。当地区では、東京都、千代田区、東日本旅客鉄道、大丸有協議会の4者で構成する「大丸有まちづくり懇談会」にて「まちづくりガイドライン」を策定し、このスマートシティの取組を「まちづくりの目標」を達成する手段として捉え、公民協調の体制で取組んでいます。昨年度、千代田区は、東京都と大丸有協議会で大丸有地区スマートシティ推進コンソーシアムを立ち上げ、当地区のスマートシティ化に取組んでいます。東京のみならず、日本の先進事例として積極的に取組み、千代田区全域で活かしたり、他地域と連携できるようなものができると良いと考えています。



新しいスマートシティにおけるアカウントビリティは、必ず考えなければいけないと思います。

横張：アジャイルにいろんなデータが入手できるようになっていくことが、街の将来にとって大事なことだと思います。その上で、街や社会が効率化ばかりに進んできたこと、これからもそうした路線で進むことの危険性を非常に感じています。アジャイルに入手できるデータを上手く活かしながら、効率化の対極にある概念としての多様性や冗長性を担保できる方向にいかにか社会を持っていけるのが、大変大事になると思います。

石田：現代社会は、効率性基準による評価が全盛です。公共事業では、費用便益分析が不可欠です。しかし、本来、公平性基準や安全保障をどう考えるかが極めて大事なのです。安全保障には、国防だけではなく、食料とエネルギー、人間の安全保障や地域の歴史・伝統・文化の維持も含まれるべきだと考えます。つまり、里山や文化、歴史の安全保障、コミュニティの安全保障をどう考えるかということも、同時に考えないと、スマートシティはギスギスしたものになる可能性があるのです。

本日は、長期的な視点に立った本質的な議論と、現下の状況に対する極めて現実的な議論の両方ができ、非常に良かったと思います。ここ大丸有という場所で、パネルディスカッションをさせていただきましたが、大丸有にとどまる話ではなく、日本版のスマートシティのためには、様々なコミュニティのあり方、日本の文化的な里のあり方、グリーンをどうリカバリーしていくかも視野に入れることが必要であるとお話をいただきました。インフラの整備とサイバーの整備のギャップについては、努力や工夫する余地があり、しっかり議論すべきであることが確認できたと思います。そして、何より大切なのは人の気持ちであり、幸せとは何だろうか、どこに安らぎを感じるのかということを引きちんと考えた上で、場所を提供し、そこでの偶発的な出会いや創発を期待することが、これからのスマート社会における都市の役割として、非常に大事であるという意見もございました。以上のことを踏まえた上で、スマートシティをどう展開するかを、大丸有の場から本日発信できたことは、大変意義があったと思います。



2

アート、ビジネス、
そして街の未来とは？

南條 史生
NANJO
Fumio
キュレーター 兼
美術評論家



清水 敏男
SHIMIZU
Toshio
TOSHIO SHIMIZU
ART OFFICE
代表取締役 兼
学習院女子大学・
大学院教授



大西 浩志
ONISHI
Hiroshi
東京理科大学
経営学部 准教授



野口 玲一
NOGUCHI
Reiichi
三菱一号館美術館
上席学芸員

講演
1

NEW NORMAL & ART IN THE SOCIETY

南條 史生 様
キュレーター 兼 美術評論家



街の中のアート展開を事例的に分類すると、その一つに芸術祭型というものがあります。芸術祭型のアートというものは、街の中や自然の中に出ていきます。芸術祭型アートは、ギャラリーの中に置かれたものと何が違うのか。それは、我々の日常の生活空間の中にアートを持ち込むということがポイントになります。生活と共にアートがあるということです。もう一つ、街の中にアートを挿入する手法には、パブリックアートという概念があります。先程の芸術祭もパブリックアートという意味では同じですが、パブリックアートという言葉を使う場合、長期的に公共空間に置いてあるものというイメージが強いのです。しかし、そもそも、何がパブリックなのかという問題もあります。生活とアートという視点に立つと、公共空間に限らず、あらゆる空間がアートの場になり得るという議論に発展していくわけです。私が行ったパブリックアートの事例として、「LOVE」のオブジェがとても有名になりました。待ち合わせに使え、街のアイコンになるという意味では、長期的に同じ場所に同じ作品があることが、

街のアイデンティティ形成に非常に役立つと思います。また、九州博多座のシャンデリア、大林組のロビー作品など、その街や場所に合わせた作品を作るという考え方がパブリックアートでは重要視されます。次の議論として、都市そのものもしっかりとデザインすれば、アートになり得るのではないかと議論ができると思うのです。日本の都市論においては、60年代に丹下さん門下の建築家が提唱した、メタボリズムという建築概念が世界的に有名です。この思想は、新陳代謝しながら時代に適応して残っていく都市を意味しています。ポストコロナ時代においては、都市もフレキシブルに変化しなければならぬでしょう。私が森美術館で行った最後の展覧会、「未来と芸術展：AI、ロボット、都市、生命一人は明日どう生きるのか」で展示された都市、建築、アート、AI技術、ロボット技術、バイオ技術などは、これから我々の生活がどうなっていくのかを暗示しています。未来は決して明るいとは言えない。我々が今真剣に考え、より良い判断をしていくことがとても重要だと思います。

講演
2

なぜ都市にアートが必要か

清水 敏男 様
TOSHIO SHIMIZU ART OFFICE 代表取締役 兼 学習院女子大学・大学院 教授



なぜ都市にアートが必要かを考えるにあたり、過去に携わった事例を基にご紹介します。まずは、東京都庭園美術館の例です。フランスでは、パブリックな場所にアートがあるのが当たり前の世界でした。しかしそれが、東京に帰ってくると、パブリックアートがほとんどないという状況でした。そこで、都市空間の中にある美術的な建築を美術館として活用しようという発想で東京都庭園美術館は造られました。次に水戸美術館の例です。人口が減り衰退している街を芸術でなんとか復活させたいという点に面白さを感じました。つまり、都市をどう作り直すかを基本的なテーマとし、芸術の拠点として、新しいコミュニティを作り、若者の流出を食い止めようというのが、水戸美術館が造られた一番大きな理由だったので。具体的に何をしたかという点、世界のトップアーティストによる最先端の表現を紹介すること、日本の若いアーティストを世界に広めるということ、この二つの方針で活動を行いました。音楽も演劇も美術も、地域のプロジェクトとして実施し、地域コミュニティを作ることを重要視しました。

ただこれらの活動に携わる中で、次第に、都市には時代の表現としてのアートが必要ではないかと気づくのです。要するに、都市には非日常が必要であり、アートこそが非日常そのものではないかということです。では、なぜ都市に非日常が必要なのか。都市の構造を歴史的に紐解くと、二つのエレメントでできていると考えます。一つは、人間を超越した存在との交信の場、コミュニティや精神の中心となる神殿や聖地などを表す「神聖（非日常）」の要素。もう一つは、目抜き通りや広場、つまり政治とビジネスを意味する「世俗（日常）」という要素です。近代になると非日常である神殿は無くなりましたが、啓蒙主義の時代に人間が作り出した芸術、ミュージアムが非日常として神殿に代わる存在となりました。そして今では、ミュージアムからアートが溢れ出て、街に浸透している時代になっているのです。つまり、街にアートをつくることにより、日常の中に非日常をつくる、ビジネスの中に非日常の場所をつくるのが、非常に重要なのだと思っています。

趣旨説明

野口 玲一 様
三菱一号館美術館 上席学芸員



本日ですが、街とアート、アートとビジネス、コロナ以降のアートという三つの点からみなさまにお話を伺いたいと思います。最初に街とアートについてですが、丸の内地区では、1970年代から今に至るプロジェクトとして、彫刻の森美術館から作品をお借りし、丸の内仲通り沿いに定期的に取り替えながら展示するという、日本でもかなり早いパブリックアートの事例があります。近年では2007年から、全国の美大・芸大の卒業生・修了生の作品を審査員がピックアップして、大丸有地区へ集めて表彰するイベント、「アートワードトーキョー丸の内」を行っています。また同じ年から開催されている「藝大アーツイン丸の内」というイベントでは、東京芸術大学と共にアートによるまちづくりをコンセプトにイベントを実験的にを行っています。2010年に開館した三菱一号館美術館も丸の内エリア内における美術による事業の一つです。もともと丸の内はビジネス街として開発された街ですが、ビジネスマンではない人たちが立ち寄ることができる文化的な核として設置されました。美術館として

特殊なのは、いわゆる文化支援としてではなく、会社の事業として運営されていることです。最新の事例としては、三菱地所本社内に社員食堂とパブリックスペースが一緒になっているようなスペースがあるのですが、そこにニットの現代アーティストを招き、作品展示や社員向けのワークショップなどを行いました。当初は賑やかしや癒しをもたらすために街にアートを取込んでいましたが、近年はぐっと踏み込んで、ビジネスの現場にアートを取込むような状況になっています。次にアートとビジネスについては、今とても話題になってきています。アートとビジネスに関する本が本当に多く出版されており、ビジネス側からのアートへの期待がかなり高まっていると言えます。最後に現況について伺います。コロナ以降に在宅勤務やテレワークが進み、オフィスが不要になる話も出ている中、人が集まることの意義について、アートの役割を考えてみたいと思います。

講演
3

ビジネス視点から アートとの関わりを考える

大西 浩志 様
東京理科大学経営学部 准教授



もともと私はビジネスの世界にいましたので、今回はビジネス・パーソン視点から、また私の「美術回路」というグループでの活動も交えつつお話しします。ビジネスとアートを考えるとき、アートは利益を追求するものではなく、ビジネスは利益を追求するものだと考える方も多いのではないのでしょうか。そこでまず、アートの数値的な部分をご紹介します。日本のアートマーケットは世界の3~4%程度と言われ、日本のGDPが世界第3位であることに比べると非常に小さい現状があります。その一方で、国内の芸術祭の経済波及効果はとて高く、アートの社会的な活用は非常に進んでいると言えます。ビジネスとしてのアートの源泉的な価値を考えると、そもそもアートとは美的な価値であり、派生するものとして、コミュニティや社会的な価値が生まれてきます。そして、この美的価値と社会的価値こそが、経済的な価値に繋がってくるのではないかと考えています。では、この経済的な価値を、アートとビジネスの関係史から具

体的にご説明します。戦前のパトロナージュ型経営に始まり、1970年代以降には企業全体としてアートに取組む流れが起こります。その後、2000年前後ぐらいから、企業がブランディングとしてアートを使うようになり、2010年代までは、次世代アートやイノベーションに関わる取組となります。そして、最近では、企業とアートではなく、個人とアートの関わりが生まれます。不透明な現代において、個人が未来に問いを発していくために、アートの力や趣向が重要であると考えられているのです。では、実際にアートとビジネスがどう関わるのでしょうか。ここで効果測定に用いられるのが、「アート・イン・ビジネス」という考え方です。これは、一人一人がアートパワーという能力を身につけることによって、最終的にはビジネスや組織を通して社会を変革していくことを意味します。そして、実際に検証したところ、アートを実践している企業は、ブランディング、イノベーション、組織活性化、ビジョン構想という四つの指標において、社会を変革する効果が非常に高いという結果を得たのです。

PROGRAM 2 DISCUSSION

アート、ビジネス、そして街の未来とは？



人類の長い歴史の中で、
アートが私たちの生活やビジネス、そして考え方にどのような影響を与え、
今後どのような役割を担っていくのかについて、これまでの経験を踏まえ、
南條氏、清水氏、大西氏、野口氏の4名が議論します。

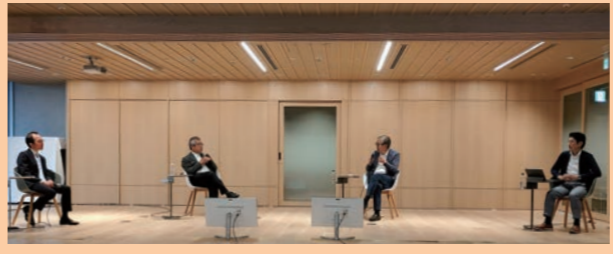


アートが保つ精神的バランスとコミュニティ

野口: 街の中でのアートを展開され、芸術祭やパブリックアートといった形で実践されてきた中で、社会的波及を当時のように意識されていて、それが実際にどのような形になっていたかを、お伺いできますでしょうか。

清水: 都市というコミュニティは、精神的な支柱と、ビジネスという生きていくための物理的な支柱で構成されています。精神的な支柱は本来人間が持っている想像力が大きな役割を演じます。想像力を共有することで精神的なコミュニティが作られるのです。以前は、宗教や超自然の力によりコミュニティが維持されていましたが、近代に入ると、人間が作り出した芸術がコミュニティの支えになったのではないかと考えます。一方、ビジネスは、宗教的なモラルによって多かれ少なかれ規程されて

きました。しかし、現在、そのような宗教的規制は弱くなりました。お金儲けだけを考えたモラル無きビジネスをするならば、地球・人類は滅亡するのではないのでしょうか。では、これを止める手段は何かと考えたとき、私は芸術の力を信じたいと思います。芸術には、ビジネスに関わる人の精神のバランスを保つ力があるのではないのでしょうか。アートの思考がビジネスに入っていくことが、ものすごく重要だと思っています。アートの思考とは何か。アートは本質的に、想像力に訴えることができるものであり、人がそれぞれ想像力を持って生きていくことは民主国家の基本だと考えています。この点で、現代美術のワークショップは、子どもたちが将来自分の意思をもって自由に生きていく生き方を学ぶ場であると強く感じています。それは、オフィスで行うワークショップも同様であり、一見楽しいお遊びのようで、実はその本質は、人間が自由に自分で考えて、良いものや悪いものを選ぶという基本的な思考を獲得していくプロセスなのだと思います。



つまり、現代の世界のコミュニティにおけるモラルを作ってくれるものが、アートではないかと思うのです。

野口: アートは、昔あった宗教や倫理に代わるものとして機能していく可能性があるということでしょうか。

清水: 全くその通りです。アートのあり方には様々ありますが、いわゆるハイアートだけではなく、エンターテインメントもまた重要なアートだと思います。エンターテインメントは、コミュニティの祭りとしてカタルシスをもたらすものであり、また一方、何百年も残って人間の精神に作用するものとなっていくものもあるのです。例えば、18世紀から19世紀にかけてロンドンと江戸が世界の当時の二大都市であったわけですが、両方も民衆文化、ポップアートがすごく発達していました。江戸では、演劇やお祭り、浮世絵、見世物など、精神的な欲望を満たすものが数多く生まれたのです。やはりアートというのは、人間のモラルを常に支えてくれている存在なのだと思います。ただ、現実として、街の中にアートをつくっていると、アートは必要ないと言われることがあります。しかしアートが都市に必要なかどうかという議論の前に、「アートは都市の重要な構成要素である」ことをみなさんにわかってもらいたいと思っています。今回、大西さんのように若い方から新しい理論を話していただけることで、ビジネスに携わっている方々に浸透し、アートというのは人間の本質的なものなのだ、ということを知ってもらえると大変嬉しく思います。

大西: 精神のバランスとか、ビジネスの中での心の拠り所ということは、私たちのグループでも普段から考えている点です。実際に、いろんな経営者の方にインタビューをしているのですが、ビジネスの世界ではどうしてもお金の、多少モラルに関連する意思決定をする必要が生じてきます。その中で、やはりアートに触れることによって、倫理感や、ダイバーシティに接して、精神のバランスを保っていらっしゃる方が多いように感じました。欧米の研究なのですが、企業のリーダーや、マネジメント層の人たちに、アートのワークショップを経験してもらくと、その後のパフォーマンスやグループ内での人間関係の構築が非常に良くなるという研究もあり、実際に、精神のバランスを保つという効果はあるのだと感じています。

生活とアートの密着がイノベーション精神を育む

野口: 単に、ビジネスを推進していく上での実践上の力だけではなく、癒しの効果や、精神のバランスを保つという効果もあるというわけですね。南條さんいかがでしょうか。

南條: そうですね、ただ気をつけなくてはいけないのは、アーティストは何か具体的な仕事の役に立つようにするためにアートを作っているわけではありません。つまり、もともとアートはアーティストが作りたくて作ったものが、結果的に見ている方がその人なりに解釈して、何かの役に立たせるようなものだと思います。では、アートとは何かと言うと、たぶん異質性みたいなものではないかと思っています。人間の社会では、ほとんどの物事が、利便性、収益性、効率性などの価値観から判断されています。しかし、アートの場合は、綺麗だとか、好きだとか、先程の観点とは全く別の論理で動いています。これが異質性の淵源であり、この異質性が介入してくることによって、みんなが同じような判断をしているような社会が、別な彩りを持つようになっていくのだと思います。

異質性という言い方をしましたが、その異質性が、多様性を包含するようなことに繋がっていくのではないかと思うのです。ビジネスパーソンは非常に功利的な論理で動いているでしょうけれど、アートの世界に入っていくとそれは通用しなくなります。例えば、アーティストに対して、こっちの方が便利だと伝えたとしても、でも、「だから何だ？」ということになる。つまり、別の論理こそが、生活、さらにその先にある世界感に対して、異なった視点を提供するのではないのでしょうか。そして、ビジネスやイノベーションというものは、視点を交換し、ある意味では、異質なものをどんどん進めていかなければなりません。アートは、そのようなスピリットや考え方を養うことにつながってくるのではないかと考えています。

野口: そうすると、ビジネスの方が変わってきたということでしょうか。

南條: 今、イノベーションという言葉をものすごく使いますよね。イノベーションは、まさに、新しい視点だと思うのです。上手くいくかは誰もわからないが、実験してみるのがイノベーションの世界です。通常正しいと思っているものだけに留まるのではなく、より幅の広いものの見方、実験精神を養うことが必要なのです。そして、このスピリットが、アートと極めて近いのではないかと感じています。

大西: まさにその通りだと思います。我々がアートの力として挙げる四つの中にも、想像力と実践力が含まれます。想像力が、異質性や多様性を受容する基礎を自分の中に築いていくのだと思います。そして、実践力は、みんなが駄目だと思っても信じて何かをやり抜く力、やらなければいけないという使命感を持つことだと考えています。例えば、アーティストの方も、これを表現しなければならないという思い、あるいは、何か信念に基づいてつくっていらっしゃると思います。今の日本のビジネスでは、まさにこの実践力が求められており、この力を学べるものとしてアートがあると考えています。

アートのエンターテインメント性と柔軟性が持つ可能性

南條: 人間が人間であることの条件として、ただ生きるだけではなく文化や芸術が必要であることを、キリストは、「人はパンのみにて生きるにあらず」という言葉で表しています。また最近でも、ドイツのメルケル首相がコロナ問題のときに、「芸術は生きるために絶対に必要であり、生きる糧である。だから、我々はアーティストを支援しなければいけない。」、と切り切った場面がありました。この視点はとても強くヨーロッパに存在しています。つまり、生きるためには単に食べているだけでは十分ではなく、人間はどう人間らしく生きられるかという問いに通じているのです。

野口: アートのあり方自体が、欧米と日本では違うのではないかと感じています。ヨーロッパの場合であれば、ルネッサンス期に、宗教がある程度役割を終えて、その役割をアートが担っていったというところは、おそらく多くの人に共有されていると思います。個人的な印象ですが、日本の場合は、むしろ、エンターテインメントとしてのアートのなものが充実していて、宗教的な役割を持つこととは少し違うような気がしています。



例えば、日本では、アートは敷居が高い、近づき難いということがありますが、これも社会におけるアートのあり方の違いが関係しているのではないかと思います。

清水:西ヨーロッパ以外の世界は、西ヨーロッパの文化をあるときから受け入れなければならなくなり、混乱した状態が今でも続いています。日本でも同様です。日本が一神教の世界ではなく多神教的であることなど、ヨーロッパと同じではないことからみても、その混乱は当然です。日本では日常の苦しみを忘れみんなで楽しさを共有するために、エンターテインメントが非常に重要な役割を演じていると思います。日常の中に精神的なものが散りばめられていて、エンターテインメントという形をとっていながらも、実はコミュニティが共有するモラルを支えていたというのが日本のアートのあり方であったのではないのでしょうか。しかし、明治時代になって西ヨーロッパのシステムを受け入れざるを得なくなり、それまで日常にあったお祭りやお茶会など日本的なものとうまく繋がらなくなってしまいました。美術館というシステム自体も西洋から来たものですが、日本では美術館は、江戸時代の出開帳や見世物のDNAをひきずりながら日本的に発展してきたと言えるでしょう。西洋の方が正しく、日本が間違っているということではなく、例えば、現代美術を使ったお茶会をするなど、日本的なものをつなげるような何かがあるのではないかと考えているのです。



南條:西洋に対する捉え方は私も同じであり、近代というのは、日本に西洋思想が入ってきた時代であると思います。一方で、日本に存在していた茶道や香道、華道を広い意味でアートだと考えるならば、日本にはもともとものすごく強くアートが存在していたことになり。そして、これらのアートの大部分は、参加型で、パフォーマンス系でした。そういう意味では、日本に存在していたアートは、今のアートに比較してもすごく新しい形式だとも言えます。現代美術も、パフォーマンスや参加型が増え、ワークショップという形もあります。もちろん、エンターテインメント性も持ち合わせています。我々は、日本にもともとあったアートと、西洋から入ったアート概念とを切り離して考えすぎてきたように思います。本当は、これを接続するべきではないかと。そして、そのような視点から見ると、日本にはこんなものがある、また、西洋のこれは日本のこれと繋がるなどという発想が生まれるのではないかなと思うのです。そういう極めて柔軟な思考、つまり、今までの見方を崩していくような思考が必要ではないかと考えています。例えば、「未来と芸術展」のような展示会は、ものすごくテクノロジー化した作品が展示されていました。見た人の中には、これはアートではないと言う方もいましたが、今まで誰もアートが何かという定義づけに成功してはいないのです。これがアートだと言った途端にそうでないものが出てきて、そしてアートに入れざるを得なくなる。これがアートの歴史です。そう考えると、アートかどうかと問うことにそれほど意味があるのかという疑問が出てきます。作品をアートかどうかと問うのではなく、それを日常の中に持ち込んで楽しむのか、あるいは、美術館に入れて保存するのか、という個別のソリューションしかないと考えています。やはり、アートをもう少し柔軟にみんなが捉えていく方が良いと思います。ただ、残念ながら、こういう柔軟な思考は、日本の社会にはものす

ごく欠けているものではないかと思えます。アメリカの場合は、イノベーションに対する信仰のようなものがあり、そこがアメリカの強さにつながるのではないかと思います。日本はもっと、新しいことにチャレンジする若者を支援するようなスピリットを作るべきではないでしょうか。私はアートをもっと子どもの教育の中に取り入れていくべきだと考えているのです。いじめの問題をとっても、自分とは異なる異質な子供をいじめているわけです。大人が他人と違ってはいけないと教えすぎているのです。違うことが価値だということを、日本は子どもたちに教えないといけないのです。アートはまさに、違うことが価値であり、人と同じことをしても意味がない。人と違うことをした時に初めて評価されるものなのです。そういう世界を子どもたちにもっと教えてあげなければ、日本からのイノベーションなど期待できないと思っています。

野口:アートが、ビジネスどころか、日本の将来まで救うかもしれないということも考えていかなければいけないですね。アートは、定義を逸脱するものであり、アートに対する定義自体がアートだと言ったジョセフ・コーススのようなアーティストもいるぐらいですので、本当にそういう意味で、アートには融通無碍なところがあるのだと思います。大西さんに伺ってみたいのですが、アートの受容のあり方において、例えば、アメリカと日本に何か違いはありますでしょうか。

大西:アートに対する普通の人の考え方や感じ方は、非常に違うと感じました。例えば、アメリカの場合は、大学が必ずミュージアムを持っていて、定期的なきちんとした企画展が行われているなど、社会の中にすでにアートがあるという状態でした。これは、先程、南條さんがおっしゃったように、やはり、子どもの頃の教育の中で、アートに対する考え方だけでなく、様々な新しいものへのイノベーションの考え方が浸透しているのだと思います。この点が、アメリカと日本を比べたときの違いとして感じたところです。

野口:心の柔軟性を持つために、アートが非常に重要な力を持っている、それはビジネスにおいてだけではなく、教育やその他全般的なことに関して、例えば人間の生活態度に関しても言えることだと思います。

南條:もう亡くなられた元世田谷美術館館長の大島清次さんが、「もしアートの理想が、あらゆる人達の生活の中で生まれ、アプリシエイトされるようなものであると言うならば、美術館の中にアートがあるのではなく、みなさまの家のの中にアートが浸透して行って、美術館は無くなるのが理想だ。」とおっしゃいました。つまり、家やオフィスなど、アートがあらゆるところにあれば、決して美術館に行きたくて観るものではなく、それこそが、生活とアートが密着していくことになるのだと思えますね。

野口:おっしゃる通りですね。今の風潮は、ビジネスのためにアートが役に立つ、ビジネスにとってのアートみたいな話になっているところも強いと思います。しかし実際には、アートが持っている意味というのは、



人間にとって根源的なものであってビジネスに留まるものではないということ、本日、みなさまのお話を伺っている中で感じました。ビジネスの処方箋という視線だけではなく、アートというものを捉えていくべきではないかと思えます。

さて、視聴者の方からコロナ時代において人がリアルに集まる意味とは何か、という質問をいただいております。オンラインコンテンツを充実させることが隆盛になってきている中で、ビジネスであればオフィスに集まること、アートであれば美術館に来て実際の作品を観ることの意味が問われていますが、この点についていかがでしょうか。

清水:人間は情報を求める生き物です。そして情報はたくさんあればあるほどいい。人間は多くの情報を交流させることで文明や文化を築いてきました。そして、何が一番情報を持っているかと言えば、オリジナルなものです。加工されたものとはいうのは、情報が少ないのです。人間も本人と実際に会うことで多くの情報を得ることができ、美術作品も本物が一番情報を持っています。たくさんの情報に触れられる場所に集うということ、そこに街やオフィスの価値があり、その重要性を教えられるものがアートなのだと思います。

南條:人間は本能的に群れるものです。しかし、今この群れることのできない状況下で、どうすれば楽しく生きることができるのかを考えなく

てはいけません。アートで言うと、大量に観客を動員する展示会は実施しにくくなってきました。しかし、アート作品自体は、この状況下でも売れているらしいのです。オンラインでアート作品を買って、テレワーク中の部屋の中にアートを置きたいという需要が増えてきているのです。また、大自然の中に置かれたアートや、一人だけで入りゆくり鑑賞できる特殊な空間にあるアートなど、コロナ禍でも楽しむことができるアートは、これからの可能性としてはあるのではないのでしょうか。

大西:アーティストの側が現在の状況に対し、アクションを起こしたり、新しい表現方法で作品を発表してもらえないかと楽しんでいます。特に若者は、リアルな付き合いが薄れてもSNS等でコミュニケーションを取っている印象があるので、アーティストが新しいテクノロジーや考え方を採用して、コロナ禍でもコミュニケーションを取れ、アート作品を味わえるような表現をしてもらえると嬉しく思います。

野口:ありがとうございます。人間関係が変わってくる中で、メディアとしてのアート、美術館も変わって来るのだろうと思っています。本日は、ビジネス、まちづくりにとってのアートということだけでなく、人間そのものにとってアートは必要であるという、非常に本質的なお話を伺えました。



閉会挨拶

林 義男

一般社団法人 大手町・丸の内・有楽町地区まちづくり協議会 広報部会長

本日は、大変ご多忙の中、本シンポジウムへご参加いただき誠にありがとうございました。今回のシンポジウムは、本来3月に開催する予定でしたが、昨今の新型コロナウイルス感染拡大の影響で、本日7月20日での開催とさせていただきます。また、参加者のみなさまの健康と安全に配慮して、YouTubeによるライブ配信という形を取らせていただきましたが、ご登壇いただきましたみなさまの大丸有に対する熱い想い、メッセージを頂戴しまして、配信であることを忘れるぐらい大変有意義な時間をお過ごしただけではないかと考えております。今回、第1部では、「スマートシティ」が大きなテーマでしたが、スマートシティ、昨今よく耳にする言葉ではございますが、大丸有という、日本の都心でスマートシティを行う意義について登壇者のみなさまにお話しいただきました。また第2部では、「アート」が大きなテーマでした。アート、ビジネス、街、この3軸が絡み合うことで何を与えて

くれるのかについて、大変興味深いお話を伺うことができたと思います。今回のシンポジウム全体を通じ、我々は、たくさんの示唆を頂戴したと思っております。この示唆を今後どのようにアクションに繋げていくかが大切です。私ども大丸有まちづくり協議会としても、この「スマートシティ」と「アート」に関しては、現在進行形で様々な取組を進めております。しかし、何分、私どもだけでは進まないことも多々ございます。今後もより多くのみなさまにご参加、ご賛同いただきながら、また新たな歩みを進めていきたいと考えておりますので、引き続きのご指導、ご鞭撻、更に、ご支援をよろしくお願い申し上げます。





大丸有まちづくり協議会シンポジウム

FACE

対面すれば、
生まれる未来。

[発行]



一般社団法人 大手町・丸の内・有楽町地区まちづくり協議会

大手町・丸の内・有楽町地区の地権者主体の協議会。企業、団体および行政等のまちづくりに係る主体との連携を図り、都市空間の適切かつ効率的な開発、利活用等を通じたまちづくりを展開することにより、当地区の付加価値を高め、東京の都心としての持続的な発展に寄与することを目的とする。1988(昭和63年)に設立。

東京都千代田区大手町1-1-1 大手町パークビル TEL: 03-3287-6181 / FAX: 03-3211-4367
machizukuri@otemachi-marunouchi-yurakucho.jp <http://www.otemachi-marunouchi-yurakucho.jp/>

【主催】 一般社団法人 大手町・丸の内・有楽町地区まちづくり協議会
【協力】 Tokyo Marunouchi Innovation Platform (TMIP)

【後援】 国土交通省、東京都、千代田区、公益社団法人 日本都市計画学会、
認定特定非営利活動法人 日本都市計画家協会、全国エリアマネジメントネットワーク、
大手町・丸の内・有楽町地区まちづくり懇談会、NPO法人 大丸有エリアマネジメント協会、エコツェリア協会（順不同）