資料２

第３回高松市創造都市推進審議会　摘録

日時　平成２５年1月２７日（日）１３：３０～
場所　高松市美術館　講堂
出席　委　員：佐々木，荒木，植松，大久保，大西，木村，瀧澤，佃，徳増，中，中西，西成，橋本，松山，三井
高松市：松本，秋山，米山，永正，山崎，上枝，佐野，一原，溝渕，高田，八杉
アルパック：森岡，江藤

１．開会

事務局より開会の挨拶を行った。

２．ミニレクチャー「観光・都市デザインの視点からみた高松の潜在的魅力」

（西成委員）

これからは，「居心地の良い」場所に人は集まる。この「居心地が良い」は気候が良い，災害が少ない，雇用があるなど様々な意味があるが，創造都市を考える上では「居心地の良さ」が重要である。美やアートという使い古された言葉ではなく，これまでの常識にはなかった創造的な物を作るという意味で「クリエイティブ」という言葉を使っていると解釈している。

ここ数年，ヨーロッパの都市を巡っており，イギリスのブラッドフォードの都市マスタープランの解説動画を見てもらう。かつてブラッドフォードは産業革命時に工業都市として栄えたが，多くの移民が流入し，移民の第 2 世代が教育を受けられなかったことで治安が悪くなってしまった。それを受けて，ブラッドフォードは都市マスタープランを策定した経緯がある。

（動画視聴）

都市マスタープランは諸外国で作ったとしても，市民にうまく伝えることが難しいため，実現すれば夢のような都市ができると伝える動画を作った。２００６年に配信されたが，この動画は市民，とりわけ経営者に投資などを促す結果となり，夢物語のようなマスタープランが実際に取り組まれている。

去年の夏にブラッドフォードへ訪れると，池が子どもたちも遊べるように浅くなっているなど，動画の内容の一部は実現されている。観光客も多くはないが，少しずつ増えており，ブラッドフォードは徐々に変わり始めている。現在も，テンポラリー・アーバン・グリーンという一時的な緑地を開発し，疲弊した都市が生まれ変わるように動き始めている。

やっているかというと，2 つのポイントにしぼられる。1 つは歩いて楽しいまちを作るということ，もう 1 つは水辺を魅力的にするということ。イタリア語で，「パッセジャータ」という文化がある。イタリアのサレルノでは，お祭りでもないのに，皆がアイスクリームを食べながら海岸を歩いている。街中に人はいないだろうと思って，中心街に足を運ぶと，そこも歩行者で賑わっていた。かつて線路だった場所や車道だった場所を歩行者空間に変えており，観光都市として有名ではないが「美しい街」である。

バルセロナでは，スラム街の建物を大きな公園に変えたことで人を呼び戻し，周辺の店も栄えてきた。オーストラリアのアデレードは，１８世紀の都市計画により，車のための街が作られたが，車道を歩行者空間化することで人が徐々に戻っていき，店も立ち並び，

街が活性化していった。他にもマンチェスター，バーミンガムなど事例に事欠かない。ほとんどの都市で歩行者空間化がされている。

ヘルシンキでは，ワールド・デザイン・キャピタルという，デザインミュージアムが２年に１回の割合で開催されている。古い街を防犯対策目的で蛍光灯を設置するのではなく，間接照明で魅力的に変えている。また，ヘルシンキで作られた物を展示する機会を設けており，高松市でもやる価値がある。

水辺は魅力的であるが，海岸沿いを歩くような場所が日本にはほとんどない。マルセイユでは丘の上の教会が見えるように景観規制を設けている。水辺を楽しめる場所として開放した方がよい。昔の市場を改装して観光客用の施設にすると，多くの人が来た事例もある。海の近くで海老やタコを揚げた物を食べたりすると楽しいのだが，日本では後述の問題もあるため，実現が難しい。

５年先，１年先の高松市を考えることも大事だが，人口減少を背景に構造自体が変わりつつあるため，２０３０年の高松市も視野に入れてみてはどうか。人口減少を踏まえ，どのように社会システムを作るかを考えることが重要である。

４年前に自身が高松市に足を運んだ時，まったく海を感じられない構造になっていたが，しかし潜在的な魅力はあると感じた。城が海辺に建っており，その周りに扇状に城下町が広がっている構造は日本ではここしかない。専門家に尋ねると，同じ構造の城下町は日本海側の直江津にはあったが，すぐに内陸に移ってしまった。城を海辺に建てることは，穏やかな瀬戸内海でなければ厳しいだろうと述べていた。他の事例を探すと，今治や宇和島は海に面しているが，どちらも埋め立てが進めており，海との関係は弱まっている。一方，横浜には明治時代の港が存在し，水域も現存しているため，それを活用して象の鼻パークに改修している。

海と城と街という関係を活用しないわけにはいかない。現在は業務エリアとして土地利用がされており，海を感じられない構造となっている。しかし，埋め立てをして，海との関係を遠ざける開発はしていない。１９４５年の高松はコンパクトにまとまっているが，今は街が広がっている。高松市はエコ・コンパクトシティを考えているため，どのように「居心地の良い」街を作るかが課題となる。

創造都市高松を目指すには，「歩いて楽しい街」と「水辺を魅力的にする」という２つの指針から，公共空間の再編をする必要がある。例えば，健康ウォーキングゾーンの開発は，医療・福祉に繋がり，人を呼び戻し店が立ち並べば雇用も増え，経済効果もある。観光だけでなく，高松市の抱える問題の解決の糸口も提供してくれる。

（会長）　ブラッドフォードは，ユネスコのＣＣＮに映画産業を軸に入っている。横浜は，開港前は田舎だったが，短い歴史でも近代遺産を活用し，日本で初めて都市デザインの専門家を置いて行政を進めた。ウォーターフロントの１階にあった古い銀行を創造都市の拠点とし，水辺景観を創造界隈と呼んだ。これがうまくいき，８年間で約１５０産業のクリエイティブな産業が生まれている。水辺を活用することは戦略的なテーマである。

１月１３日に日本の創造都市を目指している自治体が集まり，創造都市設立総会を開催した。国も支援を表明しており，高松市も副市長が出席した。横浜市の調査では，国内で明確に創造都市を目指している自治体は５６，今後目指したいと考えている自治体と合計すると１１７である。高松市の創造都市推進ビジョン策定は，今後国内でもかなり影響を及ぼすものではないか。

（委員）　ウォーターフロントは徳島市が実施している事例がある。サンポートはまさに水辺の活

用を目指したものであるが，人や車を立ち寄らせないようになっている。飛鳥が２回目寄港したとき，２回目はバリケードをしていた。

地域力の向上，地域ブランドの確立と言っているが，高松市が将来目指す施策は，これらのキーワードを整理しなければならない。また，丸亀商店街だけが栄えても，アクセス手段の改善も考えなければならない。創造都市のことを念頭に置いて，施策をやっているかどうか疑問を抱く。具体例を示し，目標を分かりやすく市民に伝える。そして，失敗を恐れず，チャレンジする熱意と行動力と決断力が創造都市は実現する。

４．高松市創造都市推進ビジョン（総論）骨子案の検討

（委員）　１つは，イサム・ノグチのことを高松で触れるべきである。巻き尺を使って計った場所である。イサム・ノグチ庭園美術館への観光客は年間１万人だが，そのうち１５％が海外からである。それを支えてきた石工の技術を伝承していることもあわせてアピールしてほしい。

昨年，生活工芸祭という「クラフトフェア」を開催した。１万人以上を超える来客数である。ディレクターと２年に１回で開催することを初開催前に決定しており，県の補助金で行ったが，高松でクラフトフェアを根付かせたい。

「さぬきもの」は「さつまもの」という企画を参考にした。マガジンハウス出身のライターの岡本氏が「鹿児島がおもしろい」という内容の本を２冊出し，それを片手に鹿児島を巡る若者が増えている。彼に高松の内容で本を出してもらうことになり，また今度の「暮らしの手帳」でも紹介されるが，とりわけ「ニューヨークと高松のつながり」に岡本は興味を持っており，ニューヨークまで取材に行くことも考えている。

（会長）　ニューヨークと高松のつながりは私も初耳であり，面白い。小さいことでもやりだしたら面白いものに光を当てて，それを伸ばしている事例があれば，報告書の中に入れてほしい。

生活工芸展はビエンナーレ，瀬戸内国際芸術祭はトリエンナーレであるため，６年に１度は両方開催される。１回限りではないフェスティバルを繰り返すことがその担い手を増やし，また最初はテンボラリーな設置だが，次第に公共設置になっていくことで公共空間が変わることもある。計画の期間が平成２６年から平成３０年であり，そのスパンでどうなるかを考えていくべき。

（委員）　上位計画，総合計画に基づいて多くの計画が策定・実施されているが，その動向はどうなっているのか。久しぶりに屋島へと足を運ぶと大きく変わっており，県外からの観光客は「なんだこれは」ということで帰っていった。この創造都市推進審議会は「屋島の今後についての協議会」なども網羅しているのか。それぞれの分野で様々な審議会や協議会が開催されているとしても，全体としての関連性が不明である。

多くの市民は，創造都市といえば，アートと関連したものであると考えている。高松に住んでいる市民自身が高松のファンになることから始めるべきであり，イベントや活動をすることではない。今までやっていることの問題点を取り上げ，先進事例との比較などから，見直しをすべきである。

（事務局）　イサム・ノグチは，市としても，創造都市の動向の中で掲載していきたいと考えている。生活工芸祭は，４ページの主なプロジェクトの中で入れているが，動向の中に入れるかどうかは事務局で検討している。

農業振興計画は，農業を主体とした計画である。現在は平成２７年までの計画であり，平成２４年の中間年度で見直しを行う。農業は情勢にあわせてすぐ変わるわけではないが，

国等の政策に沿って，計画に出来る限り近づける状況である。

高松創造都市推進ビジョンにぶら下がる形で，観光計画や文化芸術の振興条例などがある。それぞれが関連して機能し，創造都市が推進される。現在，文化芸術振興ビジョンがあり，高松創造都市推進ビジョンと並列して，新たな条例策定に向けて動いている。併せて，具体的に何をやっていくのかについて，ビジョン策定も進めている。

スポーツに関しては，スポーツフェスティバルを開催しても参加者が減っている現状もあり，審議会で問題として挙げられている。サンフラワー通りなどでウォーキングやジョギングしている人は多く，どう取り込んでいくかが課題。街を歩いていることも，知らない間にスポーツになっているという観点でまとめていきたい。

総合計画は，市の基本的な計画となるため，その中身に沿って各計画を作ることになる。各計画とビジョンとの整合性を図るために，各分野の専門家に審議会に出席していただいている。

（委員）　現状は，整合性があまりないということなのか。

（事務局）新たに計画を策定している分野もあり，このビジョン自体も策定途中なため，各計画の担当者がこのビジョンの成り行きを見ている。

（委員）　私は牟礼の石屋で４０年近く牟礼と関わっている。１つの例として，「むれ源平　石あかりロード」のイベントを見ていると，市職員に高松市の専門家になってもらいたいと歯がゆく思う。大きいイベントも小さいイベントも一生懸命頑張っているが，一方で経済は縮小している。例えば現場で働く我々はどうしても広報力に欠けてしまうので，市が担って欲しい。

（会長）　総合計画の進捗状況は，情報として欲しい。この課題は他の審議会で話すべきだ，と処理するつもりはないので，皆さんが問題と思っていることについて議論をし，具体的に前に進むことが重要である。

（委員）　市の職員が高松市の専門家になることは難しい。これだけ細分化されているのならば，まずは市民一人一人が高松市の方向性を理解しなければならない。むしろ，市の職員が分かりやすい言葉で市民に情報を伝え，市民と行政が一体となる。そして，市に頼るのではなく，民の力で市をリードしていくべきである。

（委員）　西成委員の話を聞き，「絵に描いた餅」になってしまってもよいのではないかと思う。「絵に描いた餅」が現実の物となる海外の事例を知ったので，思い切って「絵に描いた餅」を作って大風呂敷を広げてしまうこともアリだと思う。

ウォーターフロントは，東南海地震の津波のリスクもあるが，旧市民プールが撤退したところから競輪場を潰して競技場を作るなど，壮大な「絵に描いた餅」をこの会議で議論するのも良いと思う。競輪場の跡地でスポーツ大会を開催して人を呼び込む，お堀を復活させて遊歩道にするなど，莫大な費用のかかる事業を市民に一度提案して，想像してもらうこともよりよい高松の実現に向かう手段の１つである。

U−４０が考えてもいい内容もある。この会議で話すべき小さな取組もあるとは思うが，今までの成功事例が邪魔をして，イノベーションを阻害する場合もある。小さな取組はU−４０の若い人々に考えてもらい，審議会では壮大な高松市の行く末を考え，大風呂敷を考えるべき。

（会長）　財政政策という制約があるため，夢と現実のギャップが大きい。また，地球全体が活動期になっているため，四国の太平洋側は地震に備えなければならないが，瀬戸内側はまだ可能性に満ちている。

（委員）　瀬戸内国際芸術祭に来た外国人の中にはホテルに泊まらず，サンポートで寝ている人がいた。それはそれで良いと思うので，サンポートを企業誘致の場とするだけではなく，もっと楽しく美しい場所にしてほしい。サンポートに支社を作ると経済的マイナスのほうが大きかった，といくつかの企業が述べている。

子どもたちが散歩する場所，水族館など家族の楽しむ場があり，夜になればデートスポットがあるような高松市にしてほしい。また，高松市は汚いと言われているため，落ち葉を拾ってきれいにするような細かいことをやっていくべき。これからも海外の人からも入ってもらえるまちにするには，「きれいで安心なまち」にしなければならない。

（委員）　文化芸術振興ビジョンや創造都市の考えを市が抱くきっかけは，瀬戸内国際芸術祭の成功だろう。私が丸亀市にいた時から，香川県は「アート・ツーリズム」を掲げ，東京メディアを通じて「アートとうどん」としてＰＲをしていた。そこから発展していき，瀬戸内国際芸術祭は成功したのだ。全国，世界から人が集った一方で，地元の人々がどれだけその効果を享受することができたのか。経済効果もあったとは思うので，今後の芸術祭に向けて，市がどのような体制を取っていけるかを積極的に考えていかなければならない。

高松市にはいろいろなイベントもあるが，内向きのイベントだけではなく，世界に発信できるものも視野に入れてはどうか。地元向け，国内向けのイベントはどうしても考えがある時点で留まりがちである。海外に目を向けると，交通アクセスはどうすべきか，宿泊施設はどうすべきかを考え，やり方が変わってくる。

アーティストの若年層が少ない現状とあるが，日本人に限定しているからである。「アーティスト・イン・レジデンス」という仕組みがあり，世界中のアーティストがあちこちに住み，そこに一定期間レジデンス（滞在）することで，時には地元の人々と交わりながら，作品を創造・何かを学ぶ。高松市にもレジデンスしてもらい，住み続けたいと思えるような機会を作ってもよい。

高松市立美術館の今後の運営が非常に気になっている。もうすぐ２５年を迎える中，ソフトとしてどういう運営を行っていくのか。たとえば，瀬戸内国際芸術祭の時期にどのような展覧会を行うのか。また，改築の時期も近づいているはずなので，立地条件はどうするのか，全面改修するなら香川県庁を丹下健三が建設したように，有名な建築家にお願いすることで人が集うような施設にするなど，いろんな考え方ができる。創造都市と美術館は核となるスペースとして結びつく。金沢の成功例が挙げられており，２１世紀美術館が開館してから大きく変わった。核となるスペースは重要であり，街の中心に置かれるのか，エリアによって小さなセンターを作るのか，人がその情報やスキルを得るために，どこへ行けばよいのか。その場所の確保は重要である。

（会長）　シンボル的な事業や施設の力は強い。石の彫刻や工芸や盆栽など力のあるコンテンツが高松市にはあるので，高松のイメージや都市のブランディングとしてまとめることが重要である。

芸術・文化・スポーツは世界的に見たら，オリンピックのプログラムとして一体化しているので，それを意識的に取り入れてみるのもよい。

（委員）　歴史的な軸が捉えられているか，他の分野との軸を踏まえて捉えられているか。どうも，歴史的な軸が捉えられていないように思える。港がなくなったから高松はダメになったと言われていること，高松工芸高校という全国で３つの工芸高校のうちの１つができ，ニューヨークにまで行く人がいること。このようなキーワードがところどころにあるのに，十分に過去を見ることができていない。

（会長）　金沢市は創造都市と「歴史都市」の両方のキャッチフレーズを掲げている。伝統的街並みや空間，工芸，伝統業を守る柱が強く，そこに創造都市を加えた。歴史は大事にしているはずなのだが，高松市はどうだったのかを検証した方がよい。

横浜はウォーターフロント事業が失敗している。元々はバブル期から始めた巨大な事業だったため，バブル崩壊で壊れてしまった。それで方針を変えて，アート拠点を古い建物の中に入れることで成功したのだ。世界のウォーターフロント開発は巨大開発で成功した事例が少なく，歴史的な建物や工場跡を活用して，新しい機能を埋め込んで成功した事例が多い。それを踏まえた公共空間の作り方は高松市でも可能である。

（事務局）　高松市の創造都市推進審議会は，あくまで一般的な創造都市とは違うものであるため，水に囲まれている地理的条件と歴史を踏まえて考えていきたい。漆器，盆栽といった物は高松固有で歴史のある産業なので，高松市の創造都市にどう絡めていくかが重要であるので，今後のビジョンの中に取り入れていきたい。

（委員）　産業史ではなく，「歴史」を踏まえてほしいと言っている。

（会長）　それぞれの委員の発言をさらに理解するには，個別で話を聞きにいくべき。

（委員）　私も金沢に愛着を持っている者で，ＮＨＫのラジオ深夜便で金沢を特集していた。その中で，金沢は以前から各地で金沢の歌謡曲が歌われており，一方高松市は歌われていない。この差は文化の違いから生まれるものである。

我々が住んでいる現代から遡って，歴史的な背景や風土をベースに，高松市はどうあるべきかを考えなければならない。高松市の現状に書かれていることは高松市に限った話ではないので，よりグローバルな視点を取り入れるべきである。

（委員）　創造都市は「住みやすいまち」をキーに話をすべきである。暮らし続けるためには，儲けることが大切であり，経済活動が文化・芸術の支えであることは，まさに金沢市の事例からもよくわかる。横浜市も元々は田舎の漁村だったが，開港したことにより街が発展した。

今までの議論を振り返ると，「ブランド」のみに限った話が多い。市民が４０万人いるとしても，そのブランドに関わるのは限られている。ブランドは大好きだが，生活の普段着ではないので，それに結び付けることが一番の問題である。また，今までの話は，高松市の海岸部だけについてばかりである。香川町，塩江町の話が出てきておらず，このままでは高松市中心街のみの考えになるという危惧を持っている。

（委員）　集中して考えるのか，高松市全体で考えるのか。この審議会は，「集中か選択」という厳しい選択をしなければならない。例えば，屋島は切り離して考える，仏生山周辺に美術館を建てるなど。私は，街中で集中することも大事であると考えている。全てを考えるべきか，「選択と集中」で答えを見出すべきか。

（会長）　空間的に，どこに焦点を当てていくのかは重要である。横浜の事例は，ウォーターフロントは失敗したので，その再建のために創造界隈がウォーターフロントに集中した。しかし，そこだけでは創造都市の展開力が無いので，黄金町という日本一の風俗街があり，市民の安心安全のための再生の意図もあって，黄金町を第２の創造界隈の拠点とした。創造的な場所を空間的に広げていくことが，次のステップとなる。

公共空間のワーキンググループを作ることは検討すべきことである。また，経済と文化との関係で，金沢では創造都市戦略が経済戦略であったため，その間に垣根を作らず議論を進めてきた。

（委員）　創造都市を作るときは，どこかに拠点を持つことが順当である。それと同時に，香川県

高松市で育った人たちの性格的なものもあり，盛り上がりに欠けるがコツコツとやっていく。そのような人的資源の中で，どのように変えていくかが課題となっている。

創造都市の原点は，そこに住む人たちを含めて全ての人達が今よりも気持ちよく生活ができていると実感できるものが必要である。そのためにも，なかなか動かない人たちを動かす仕組みを作らなければならないが，具体的にプログラムを作ることは本当に大変である。

文化芸術から考えると，ちょっとした動機があれば，小さなことはできるのである。歌を歌うのが好きな人もいれば，楽器を奏でることができる人もいれば，絵を描ける人がいる。毎日の生活でやっていることが文化に繋がっていく道筋を示すプログラムを１０年，２０年かけて作り上げていき，集まれば何かができる人間を作り上げていかなければいけない。そのままでは，創造的人材が生まれるベースはあるが，実際に動いてもらうことが難しくなるため，人材改革が一番だと思う。私も取り組んできたが，なかなか良い方策が見つからない。

（委員）　香川大学のキャンパスは街中と郊外にあり,街中のキャンパスで何かクリエイティブな場を持ってくることを考えている。たとえば，この創造都市審議会で授業を作る，学生たちに発信してもらうなど。

創造的アプローチということで,「クリエイティブ・カフェ」の創設が言葉で書かれているが，今後どうやって実行していくかが大事である。さらに一歩進んで，主体は誰なのか，どういう運営をしていくのかを議論しなければならない。

（会長）　まだ半年なので，これで夢のようなプランが出てくる段階ではない。プランを作って実験して，また検討して新しいプランを作るというスタイルになってくる。いくつか進めるべきプロジェクト，検討すべきテーマを整理し，自発的なワーキンググループをやる必要があれば続けてもらう。

今回は骨子案として，また予算に反映すべきものとして，ご意見を伺っている。事務局で整理していただき，委員の方に追加的なヒアリングをしてもらい，作業を進めるというご確認をいただければよい。

（以上）