

## 第23回東京芸術文化評議会 議事要旨

- 1 日 時 平成29年6月28日（水曜日）14時30分から15時33分まで
- 2 場 所 東京都庁第一本庁舎7階 大会議室
- 3 出席者 青柳評議員、太下評議員、大野評議員、川上評議員、  
キャンベル評議員、小山評議員、矢内評議員、吉本評議員、小池知事
- 4 議 事 (1) 会長の選出について  
(2) 2020年に向けた東京文化プログラムの展開について
- 5 発言内容

○文化振興部長 ただいまより第23回東京芸術文化評議会を開催いたします。皆様、お忙しい中ご出席いただき、ありがとうございます。

本日は、新たな任期の最初の会議となりますため、会長選出までの間、私が進行役を務めさせていただきます。どうぞよろしく申し上げます。

それでは、まず第6期東京芸術文化評議会評議員の皆様をご紹介します。

本日ご出席いただいている評議員の方からご紹介いたします。

青柳正規評議員でございます。

太下義之評議員でございます。

川上量生評議員でございます。

ロバート キャンベル評議員でございます。

小山薫堂評議員でございます。

矢内賢二評議員でございます。

吉本光宏評議員でございます。

また、大野和土評議員は遅れてご到着とのことでございます。

次に、本日所用のためご欠席との連絡をいただいています評議員の皆様でございますが、秋元康評議員、浅葉克己評議員、猪子寿之評議員、仲道郁代評議員、野田秀樹評議員、日比野克彦評議員、松任谷由実評議員でございます。

以上、15名の評議員の皆様で東京の文化政策をご議論いただくことになります。どうぞよろしくお願いいたします。

それでは、ここで小池知事からご挨拶をいただきたいと思えます。よろしく願いいたします。

○小池知事 皆様、こんにちは。今日は雨の中ご参加いただきまして、まことにありがとうございます。

今回から東京芸術文化評議会、新しい期を迎えることとなりまして、キックオフの日でございます。そして、新たに6名の皆様方を評議員にお迎えをいたしましてスタートとすることといたしました。新任の皆様方、引き続き評議員をお引き受けいただいた皆様、両

方、どうぞよろしくお願ひ申し上げます。

先ほどホストシティTokyoプロジェクト推進本部を立ち上げたばかりでございます。あと3年に迫りました2020年の東京オリンピック・パラリンピック大会、このステージ、舞台である東京、ここに蓄えてまいりました都市としての力、資源を活用しながら、伝統と革新に裏打ちされました文化、それと同時に最新のテクノロジーを駆使いたしまして、最高のおもてなしを都民の皆様はもちろん、国民、そして、世界の人々に発信をしていきたいと考えているところでございます。

ホストシティプロジェクトと申しますのは、東京文化プログラムの拡充、推進にも取り組むことにつながっております。オリンピック・パラリンピックは申すまでもなく、世界の人々の心が触れ合う文化の祭典でもございます。スポーツの祭典というだけではございません。東京が世界を魅了する文化都市へと飛躍する絶好のチャンスとも考えております。

昨年のリオデジャネイロ大会、私も二度参りましたけれども、これを契機に、東京、日本の伝統文化、最先端の現代アート、閉会式の場で色々と発表されたことがまた世界の注目を集めるようにもなっております。東京大会に向けまして、東京文化プログラム、本格的に展開をいたしまして、都民とともに大いに盛り上げて、そして、その集大成として2020年に開催する東京フェスティバルへとつなげてまいりたいと考えております。

2020年に向けまして、各界の第一人者の評議員の皆様方、そして、東京、日本の宝探しを進めるとともに、世界に発信して東京、日本はもとより、世界中の誰もが記憶に残る大会としてまいりたいと考えております。そのために、ここにいらっしゃる皆様方一人一人からご意見を賜りまして、東京文化プログラムを磨き上げていただいて、世界中に日本の芸術文化の素晴らしさを伝えていきたいと考えております。

本日は、冒頭申し上げましたように第6期の東京芸術文化評議会、略して芸文評と呼んでおりますけれども、この東京芸術文化評議会のキックオフでございます。2020年に向けました東京文化プログラムの展開について、特に世界的に発信できる新たな取組につきまして、皆様の忌憚のないご意見を伺えればと考えております。

どうぞよろしくお願ひ申し上げます。

○文化振興部長 知事、どうもありがとうございました。

続きまして、会長の選出をお願いしたいと思います。会長は評議員のうちから互選するとなっております。ご意見を頂戴したいと存じます。よろしくお願ひいたします。

吉本評議員、どうぞ。

○吉本評議員 文化庁長官をはじめ芸術文化に携われたこれまでのご経験から、ぜひ青柳評議員に会長をお願いしたいと思います。いかがでしょうか。

○文化振興部長 今、吉本評議員から、青柳評議員がご適任とのご発言がございましたが、よろしゅうございますでしょうか。

(「異議なし」と呼ぶ者あり)

○文化振興部長 それでは、青柳評議員が会長に選出されましたので、青柳会長、どうぞよろしくお願い申し上げます。

恐縮でございますけれども、以後の進行は会長にお願い申し上げたいと思います。よろしくお願ひいたします。

○青柳会長 私、前任者である福原会長のように高い見識、広い経験に欠けてはおりませんが、今、高度成長も終わり、成熟社会になった中で、以前にも増して芸術文化というものが社会にとって非常に重要なものになっているという認識を持っております。特に持続可能な社会を実現、推進するためにも芸術文化というものが非常に有効な手段というか方策であるというように信じておりますが、この評議会がその推進役の一つになって、それをぜひ実現していくようにしたいと思いますが、そのためには知事をはじめこちらにいらっしゃる皆さん、評議員の方々、関係者の方々のご意見、ご指導あるいはご協力というものが非常に欠かせないものでありますので、どうぞよろしくお願い申し上げます。

それでは、議事に入りたいと思います。本日の議事は、手元に配付した次第のとおり、2020年に向けた東京文化プログラムの展開についてであります。世界から注目を集める2020年大会に合わせて祭典気運を最も高めていくには、新たに展開する象徴的なプログラムの提供が非常に重要となっております。ですので、本日は中でも世界的に発信できるような新たな取組について議論をお願いしたいと思います。

議論にまず先立って、評議員のお二人からプレゼンテーションをお願いしたいと思います。まずは川上評議員からよろしくお願いいたします。

○川上評議員 カドカワの川上です。

今日は、2020年に向けた文化プログラムをどういうようにするのかということで、弊社のほうでやっておりますイベントの取組をご紹介させていただいてご参考になればと考えております。

(PP)

まず、テーマとしては、今、新しくイベントを行う場合にインターネットの活用というのはもはや欠かせない状況になっているということです。イベント自体の数は非常に増えていまして、これは逆に増えています。なぜかといいますと、パッケージソフトが売れませんが、逆にコピーできないイベントでお金をもうけるということが現実的な方法になってきていますので、実はイベント自体は凄く増えているのです。ところが、逆にメディアとしてのイベントの価値というのは非常に下がっておりまして、要するに、イベントが増え過ぎているので、幾らイベントをやっても、その現場は盛り上がりたとしても世の中にはなかなか発信されないという状況になっています。ですので、今、イベントをやってそれを世の中に影響を与えるためには、実際には行った人よりも逆に行った人がつぶやいたツイートの数、インターネットに投稿した記事がどれぐらい拡散するかということで実はイベントの成否が決まるという時代になっております。ですので、このイベントを

インターネットとどうやって絡めていくのかというのがこれからの文化プログラムにおいても非常に重要な視点ではないかと思えます。

実際にイベントの会場は色々ありますけれども、小さいものだと数百人クラスのイベントで、大きいところでやったとしても、どれだけ大きいところでもリアルに集まった場合というのは、たかだか10万人が限界なのです。ところが、ネットを通じて発信することによって、100万人、数百万人の人がそれを間接的に知ることができるというのがこのネットを通じた発信であります。ですので、そのコンテンツ、それを伝えるインフラを全てパッケージングしたイベントのやり方がどうあるのかというのが重要なテーマになってくるわけです。

(PP)

弊社のほうで年に1回、幕張メッセのほうで超会議というイベントをやっているのですが、これは幕張メッセのなかでも最大の集客を誇っているイベントでして、2日間で約15万人の来場者がいらっしゃいます。ところが、実際には全てのイベントはネットで中継されていて、ネットの中継を見た人の数は500万人を超えていて、ネットを通じて参加した人のほうが多いということです。この超会議をやるときは、大体ツイッターですとかそういうもののトレンドワードとかも超会議に関するような話題で一色になりまして、幕張メッセだけではなくネット空間も含めてイベントの話題で持ち切りになるように作っています。

これが非常にユニークなのは、特にこれというのは何かをやっているイベントということではないのです。言ってみれば、ネットにあるような全てのサブカルチャーをパッケージングしているだけでして、色々ごった煮になっています。ですので、当然ネットで人気のあるサブカルチャーのコンテンツであるアニメだとかゲームだとか、そういったコンテンツはもちろんあって、それを目的に来ていらっしゃる方が多いのですが、実際にそこには大相撲だったり歌舞伎だったり、もしくは自民党とか政党のブースとかもあったりして、しかもそれがにぎわっているのです。メインコンテンツの一つになっているというのが非常に大きな特徴です。

それは、このイベント自体を個々のイベントで独立させているのではなくて、それを全てパッケージングすることによって、本来は例えば大相撲だけのイベント、歌舞伎だけのイベントだったら来ないようなお客さんが、でも、実は別に大相撲、歌舞伎に全く興味がないのかといたらそういうことはなくて、実際に自分の身近なところでイベントを知って一緒にやっているのであれば見てみたいというお客さんが実は非常に多かったということがこのイベントが成功した理由です。

そういうような形で、イベント自体をまとめてネットを通じてさらに発信することで、要するに重要なのは、今、イベントをやると基本的にはとても興味のある人しか来ないのです。でも、それでは結局発信にならないのです。届くべき人、知っている人が知るだけ

の話で、世の中に発信するというのは別に知りたいと思っていない人に情報をいかに届けるのかというのが非常に重要ですので、そういったことがこのイベントでは成功しているということです。

(P P)

そして、ネット時代のイベントというのは、単純にやっている内容を生放送で中継したりだとかツイートをして写真を撮っていいですよというのは当たり前でどのイベントでもやっているわけなのですけれども、それだけではなくて、私たちはネットからも参加するように設計をしています。

1つは、まずはネットから見ている人が生放送で打ったコメントが会場の壁に投影されているですとか、あとは差し入れするシステム。分かりにくいのですけれども、これはカレーなのです。このカレーは1人800円で売っているカレーなのですけれども、最初は具が入っていません。800円でただカレーとご飯しかないカレーなのですけれども、ネットで見ているお客さんがそれではかわいそうだということで、松坂牛とかそういう色々な具をどんどん注文してあげるのです。それはネットからの差し入れなので、その人は何の得もないのですけれども、そうすると、現地にいる人たちが喜んでくれる。そういうような企画を行ったりしています。

もしくは、ニコニコ神社というのがあるのではけれども、ネットの人が神様の形になって、そして、会場の人たちとコミュニケーションするというサービスなのですが、単純にネットから見ているだけではなくて、実際にイベントそのものにも参加できるような仕組みを作っているというのが特徴です。

(P P)

もう一つ、私たちが心がけていることとして、伝統とテクノロジーのコラボレーションというのが非常に有効だということがあります。これはどういうことかといいますと、まず幾つか理由があるのですが、伝統とテクノロジーというのは距離が遠いのです。色々な歌舞伎でも大相撲でもそうなのですけれども、やはりそういうテクノロジーからは一番距離が遠い。ですから、まずはテクノロジーとのコラボ自身が1つは興味深いものになる、なかなかないものになるということで、そうすると、ふだんは全く関心を持たないような若い人たち、一般の人たちもそこで興味を持つという効果があります。

そして、もう一つは、やはりクリエイターとコラボレーションするというのは非常に難しいのです。それは例えばクリエイターとクリエイターのコラボレーションといいますと、お互いのある種の精神的な主義主張の闘いにすぐ転じてしまいかねないものなのですが、テクノロジーは距離が遠いので、あまりそういうコラボレーションが起こらないのです。ある意味、私たちに自由にさせていただけるとし、私たちのほうも別に歌舞伎そのものとかそういうものを壊さないように作れるということがあります。ですので、歌舞伎にしても現代の文化とのコラボレーションとか色々やっているのですが、私たちはテクノロジーを使っ

ていますので、ある意味、一番冒険をやっているのです。一番冒険、今までやっていないようなことをやっているにもかかわらず、歌舞伎の管理者の方からは、これはまさしく歌舞伎だといった評価を受けております。なので、伝統をそのままの形で若い人たちに届ける、もしくは興味のない一般の人たちに届けるということにおいてテクノロジーとのコラボというのは非常に有効です。

(P P)

もう一つ、イベントの場合、重要だと我々が考えているのは、結局、今、イベントがありふれていますので、そして、イベントというものはその場にいる人しか参加できませんので、それで本当に物事を発信しようとする、それをいかに多くデプリケートして世の中に言ってみれば数をやらなければいけない。そうすると、イベントを数やるというのは非常に大変なのです。小さなイベントだろうが大きなイベントだろうが、実はそれほど手間は変わらない部分というのはありまして、たくさんのイベントをこれからやらなければいけないのですけれども、当然、金銭的コストもそうなのですが、それにかかる人的コストというものも有限ですので、それをどうやって効率よくやるのかというのが非常に重要になってきています。

我々の場合は、そういうようなイベントをする場合というのは大体パッケージを用意して、例えばこちら辺にそういう車みたいなものとかに全部のあるパッケージを用意して、これを持っていけばとりあえずイベントが成立するというようなパッケージを作るのです。それを全国各地で展開するというようなことをやっております。

そして、もう一つは、イベントというのは人が来ないとはいけませんので、そのプロモーションというのが非常に重要になるのですが、そのプロモーションというものを一個一個でやるのは大変なのです。イベントをやっているときに一番何が怖いのかというと、本当にお客さんが来るのか、見てくれる人が来るのか。これは世の中にちゃんと届くのかというのが一番怖いところですので、そこを担保するために、私たちは既存のイベントのコラボレーションということに力を入れています。今あるイベントに乗っかって、それにさらにプラスアルファをしてイベント自体の価値を高めて、そして、そのことは同時にイベントが成功するある種の担保にするというような仕組みで行っております。

(P P)

簡単ではありますが、では、ネット時代にどういうようにイベントを設計すればいいのかということなのですが、1つは、全てのイベントはネット中継を行うべきでしょう。そして、ネット経由で参加している人、リアルの人だけではなくてリアルとネットを合わせた参加者の数を増やすように設計すべきだということ。それと、もう一つは、単なるネット中継ではなくて、ネットを通じても参加できるようなインタラクティブな仕組みを入れるべきでしょう。伝統のものこそネットのテクノロジーを活用してプロモーションしましょう。そして、パッケージングとコラボレーションを行い、効率的なイベントを数多くや

るということが非常に重要ではないかと考えています。

以上、簡単ではありますが、私のほうの意見でした。

○青柳会長 ありがとうございます。

それでは、今のプレゼンテーションに関して、何かご意見ございましたら、どうぞ。

○キャンベル評議員 先にすみません。大変面白かったです。カレーの具のクラウドファンディングは凄く面白かったです。色々なカレーではなくて中に入れる色々な具を寄せる、イベントでももちろん使えると思うのですけれども、そこにいる人が、つまり受益者とお金を投じている人たちが別々の場所において作るということは様々な可能性があるような気がします。ほかにも実績といますか、アイデアはありませんか。

○川上評議員 今おっしゃっているのは、実は私たちが凄く心がけている点でして、インターネットのサービスというのは、とにかく得をするように作るのです。とにかく何かアクセスをするとお金がもらえると何かしらやるのですけれども、そうすると、どうしても殺伐としてしまってあまり心地よい空間にならないのです。なので、私たちは基本、お金を出す人が何の得にもならなくて、誰かが喜ぶという受益者と金銭の負担者を分離して、お金を出す人はただ精神的な満足感だけ得られるというような設計にするというのが万人の楽しめるイベントではないか。

○キャンベル評議員 それは1つのコミュニティとしては非常に示唆に富んでいるあり方だと思います。

○川上評議員 そうですね。そういうやり方は結構うまくいっています。

○キャンベル評議員 ありがとうございます。

○青柳会長 どうぞ。

○小山評議員 私、今、川上さんの話を聞いていて思ったのは、先ほどのインタラクティブということを考えれば、この会議そのものがエンターテイメントになり得ると思うのです。今、中継されているという話ですけれども、この中継はほとんど誰にも伝わっていないと思うのです。もっときっちり告知をして、見ている人がそうだそうだとか、その予算がないのだったら私たちが払うよとか、あるいは何か協力してくれる方をこの会議を通じて募ってみるとか、そういう仕組みを作ったらいいかな。ただ、そのためには、芸文評という非常に覚えにくい、発音しにくい会議に何か愛称をつけるべきではないかな。みんながあれを見たいよねとか、あれは参加したいよねという、何か愛称をつけたほうが。

○小池知事 つけてくださいませ。

○小山評議員 考えろと言われれば考えますけれども、でも、これも一緒にみんなで考えて投票するとか、そういうことをやったらどうかなと思いました。

○青柳会長 ありがとうございます。

ほかに関か。

先ほどのカレーは現代版の要するに闇鍋みたいなものですね。

○川上評議員 そうです。そのとおりです。

○青柳会長 分かりました。ありがとうございます。

それでは、次に、キャンベルさんにプレゼンテーションをお願いいたします。

○キャンベル評議員 ありがとうございます。

私は、川上さんと違って、どのようにインターネットを使ってイベントというものを盛り上げていくかという運営であったり器ということから、ぐっと具体的に1つのコンテンツにこだわってみたいと思います。いわば眠れる文化資源、知事の言葉で言うと伝統と革新。伝統から革新をどう生み出していくかということについて考え、その試みについて報告をしたいと思います。

世界で高く評価されている日本の文化資源の中で、文学は少なくとも日本人の間、そして、日本の文化施策の中でも一番未開発、利活用が遅れているのではないかと私は見えます。原因は様々ですが、今日はそのことは置いておいて、こういう貴重な機会をいただきましたので、日本の文学が物語として、そして、物質的なマテリアルとしてどのような創造性、特に現在の日本と世界に対するポテンシャルを持ち得るのかということについて簡単なお報告あるいは提案をしたいと思います。

明治時代まで1300年にわたって作られ、今も読まれ続けている日本の文学は世界に誇るべきレガシーだということは誰も否定しないと思いますが、学校で、あるいは本屋ですとか図書館、そういうところで『源氏物語』や『おくのほそ道』を手に入れることがあったとしても、それは実は氷山の一角にすぎません。明治より前に筆写され、あるいは印刷され今日に伝わる書物は50万タイトルとも60万タイトルとも言われていまして、現在、普通の日本人あるいは私のような日本語話者が活字として読めるものはそのうちの5%にしかないという報告があります。近代に言葉とその言葉を表記する文学が大きく変わることによって、日本人はそれまでの経験や知恵あるいは感性、感覚というものにアクセスすることが難しくなり、その結果として、世界では珍しい歴史との断絶を生み、私たちはその中で生きているというのが現状だということと言えらると思います。

ここに1冊のありふれた本があります。1833年、天保4年に江戸の町で印刷されたもので『家内の花』というタイトルがついています。中身はレシピ本です。具無しカレーは入っていませんけれども、美味しそうな一品料理を満載しています。利根川や大坂から食料が届かなくなった江戸の町で、今、台所にある素材、食材で保存がきく、ちょっとしたおかず。作者は市川團十郎ですとか山東京伝という当時、超がつく有名人からお気に入りのレシピを集めてこういう本を作っているわけです。実は忍び足でやってくる天保の大飢饉を作者が敏感に察知をして、こういうちょっとおしゃれな、しかし、やはり防災、減災に我々に対してもとても多くのヒントを与えてくれるものを作ったわけです。しかし、この本はAmazonでも近くの図書館でもニコニコ超会議の色々なイベントの中でも、実はこの本に触れること、このコンテンツにアクセスすることができないというのが現状

です。

ここで、これを見ながらお話を進めていきたいと思うのですが、コンテンツが極めて多様で素晴らしく豊富であることに加えて、絵と文字が連動しているということが日本文学の大きな特徴。図像と文字を分けることができないということです。日本文学、私たちは古典籍というように呼んでいるのですが、その古典籍に図像が盛り込まれているという割合は世界の中で群を抜いて多いということです。100年前、200年前、その時点から誰も開かない人々の心や経験の証言が無尽蔵にある上に、その証言がビジュアルに言葉を超えて私たちの胸に、あるいは目に直接伝わるという状況が日本文学の文化資源として高いポテンシャルを持たせているということが言えると思います。

さて、ここからは私が4月から館長に就任している国文学研究資料館という大学共同利用機関のことを少し紹介し、その上で、私たちが日本文学という、いわば眠れる文化資源を今の文化創生や地域活性、様々な発信にどうつなげようとしているのかということについて述べていきたいと思います。

(PP)

ここにスライドが載っているわけですが、無味乾燥な1枚に見えるわけですが、国文学研究資料館は、ここにいらっしゃる方は恐らく足を踏み入れたことがない、多分お聞きになったこともない方が多いかと思いますが紹介をしたいと思います。

約半世紀ほど前に国の機関として作られたものでして、教職、事務職員、非常勤職員などを含めて100人程度の所帯ですが、全世界にある日本のマテリアルとしての文学、文芸資料、文献資料を調査し、いわばカルテを作り、何がどこにあって、それがどういうものなのかということで非常に詳しい調査データを集めます。そして、それに基づいてしっかりと写真撮影をし、その撮影も膨大な量、現在、28万タイトル。ということは、これは冊数にしますと100万冊以上の様々な場所に未公開の資料があるわけですが、画像として集め、整理しているのです。それをいかに活用し、今の社会で文化創生の起爆剤にし、2020年、まずオリンピック・パラリンピック、世界に向けて日本の言語文化というものを伝えていくかということが私たちの大きなミッションとしてあります。

(PP)

左側に文学研究に特化した図書館があり、そして、国宝や重要文化財を展示することができる大きな展示スペースがあります。立川にある関係で十分に実はまだ利用されていないということがありますが、大変面白い展示をしているわけです。

おとし『伊勢物語』、つまり今の東京に当たる地域が文学にあらわれる最初の記念碑的な作品をめぐる世界一のコレクション、1,200点以上の『伊勢物語』関連資料を寄贈されました。今年を私は「伊勢イヤー」というように位置づけていまして、「東下り」をはじめ豊富な物語世界を特別展示、オペラの公演、様々な講演会、色々なイベントを通じて公開をしようとしているわけです。

(P P)

鉄心斎文庫というコレクションですが、本だけではなくて、桃山時代の素晴らしい「東下り」の図ですとか、謡曲、在原業平が女性と出会うストーリーを面白おかしく膨らませていった江戸の小説、中には活字になっていないような説話的な新しい物語が実はその中に潜んでいるということがあります。

(P P)

これは先日『AERA』という雑誌に取り上げていただいたときに、書庫に奈良絵本の『浦島太郎』をプロジェクトマッピングしてメディアで展開をしましたがけれども、非常に多くの素材がここにあります。

(P P)

私たちは今、利活用という話をしましたがけれども、3年前から科学技術・学術審議会から大きなプロジェクトを採択され、10年間に30万タイトルの古典籍を新たに撮影し、それを高度な画像データベースとして公開をする。その画像データベースの一番のみそは、タグづけをしていきます。つまり、こういう一つ一つ、先ほどお見せした資料から固有名詞、一般名詞、例えば「犬」という言葉を入れますと、何十万点の作品から、言葉としての「犬」と絵として描かれた犬がたくさん出てくるというような新たな検索システムを開発して作っているわけです。

(P P)

これは今、国立情報研究所と共同開発をしている、来年から実装するようにしているのですがけれども、例えば子供がスケッチをして、そのスケッチをアップしますと日本の全ての様々な口絵や挿絵や絵本に、それに似た形を認証してディープラーニング、深層学習を駆使して、それを引っ張ってきて自分が探しているようなデザインを持ってくることができるようなものです。

(P P)

ちょうど一昨日『東京新聞』で新技術として紹介をしていただいたわけですが、江戸時代には手を広げると人が喜ぶという習慣、これは矢内先生が専門の歌舞伎でもあるわけですが、例えばそういう絵を入れると喜びがどのように表現されているかということ引っ張ってくるということができるようなことです。

(P P)

あとはこういう黒い服の人の映像を探したいというときに、1つの映像をアップすることによって数十万件の色々な本の中からそれに似た画像を探すことができます。

(P P)

ここに花魁を描いた18世紀の浮世絵を入れてみたのですが、それを入れますと同じようなしぐさ、姿勢をしている女性たちが現れます。女性の生活、女性が実際にどのように生きていたのか、描かれているかということを探することができます。

(P P)

ただ、この素晴らしく新しい財源に問題が一つあります。2023年までに完成をめざすわけですが、それを打ち出しても、一般の方々、あるいは例えば小山薫堂さんであっても恐らく十分に使うことはできない。崩し字を読まないといけない。つまり、どういうコンテンツがどこにあり、どう読み解けばよいか分からない。ナビゲーション機能というものが無いといけませんので、私たちは今年から、これは文化庁の文化プロジェクトの委託事業に申請中ですが、レジデンス・プログラムというものを立ち上げる一方で、「古典インタプリタ」という言葉を使っているわけですが、若い研究者に3年間のプログラムで文学を読み込む、深い学力に加えてメディアリテラシーですとかイベントをどのように立案をし、遂行するのかとか、あるいはIT技術、多言語化させるための色々なスキルを身につけてもらって、インタプリタを人文科学の中で確立していくということを実現します。

その中で、アーティスト・イン・レジデンスとトランスレータ・イン・レジデンス、今年はそれぞれ2〜3人、既に相談をしております、まだ発表ができませんけれども、すぐれたクリエイターが我々と一緒に今、申し上げている深い言葉、心、生活、歴史社会の森に分け入って行って、そこから現在のまさに伝統から革新を新たな芸術作品あるいは舞台芸術を生み出していくという川下のところまで私たちが一緒に伴走していくということを考えています。トランスレータ、翻訳家も呼び、色々な言語に直接、現地直送から翻訳していくということを考えています。

(P P)

最後ですが、1つのイメージとして、例えば芥川受賞作家の川上弘美さんがアーティスト・イン・レジデンスにも来たこととすればということを考えてみました。川上さんは以前、『伊勢物語』を小説の中に使ったりされたことがあります。去年、素晴らしい現代語訳を『日本文学全集』でお出しになっているわけです。またインタビューで、小説というものはゼロから作るのではなくて、何か基盤があって、そこから紡ぎ出していくということを語っていらっしゃるわけです。そうしますと、例えばアーティスト・イン・レジデンスにもなっていたらとすれば、今の『伊勢物語』の関連資料、そして、ナビゲーション機能というものをもって、例えば連続短編集を作る、そのメイキングと一緒にイベントとして公開をしていく、ワークショップを作る、というようなコンテンツをここから作っていくということができるようになっています。そのような展開を10月から始めようというところです。

(P P)

時間が超過したと思いますので、この図です。幼稚なポンチ絵を作ったのですがけれども、古典インタプリタがいて研究者コミュニティ、クリエイターたちがいて私たちが保有しているような非常に豊富な材料から新たな文化創生を作っていくということです。日本のドラゴン展などどうでしょうか。あとは2年前まではあって途絶えてしまった、東京国際文

芸フェスティバルというものを作るのはどうか。これは実際に今、企画として進んでいるのですが、ポッドキャストやラジオ番組で作品の制作の過程を伝えていくということは色々と考えられると思っています。

(P P)

手短ですが、そのようなことでよろしくをお願いします。

○青柳会長 どうもありがとうございました。

今のキャンベルさんのプレゼンテーションに対しての質問とかご意見の前に、評議員のメンバーでいらっしゃる大野評議員がお着きになりましたので、事務のほうからご紹介願います。

○文化振興部長 今、会長に言っていただきましたが、大野評議員が到着しました。ご紹介いたします。

○大野評議員 よろしくをお願いします。

○青柳会長 それでは、今のキャンベルさんのプレゼンテーションに対して、何でもどうぞ。

今、聞いていて『伊勢物語』で在原業平の八橋の場などというのはちょうど光琳の燕子花図に重なりますね。それと重ね合わせながらゲームにしてみたり何かして若い人たちも興味を持ってもらおうと素晴らしいですね。

○キャンベル評議員 そうですね。また時代小説的なものでなくてもいいと思うのです。全く新しいもので、読む人が読めば、これは実は『伊勢物語』ということが分かるようなものであって、インスピレーションというか、古典を創造の発射台として活用していくことをぜひ色々実現をしたいと考えています。

○青柳会長 ですから、今、高校俳句甲子園とか百人一首の選手権みたいなものを日本でやっているけれども、世界から見れば、あの古典を中学、高校生が必死になってやっているなどという場合は、恐らくヨーロッパだったらラテン語の詩をどうこうするような、そのような場はないですね。だから、キャンベルさんがおっしゃるように現代的に焼き直すと素晴らしいイベントもできますね。

○キャンベル評議員 はい。実際に百人一首を今年、トランスレータとして非常にすぐれた翻訳家が来てくださるのですけれども、既に英語で百人一首を英訳して歌かるたにしている、来月、ダブリンで実際に英語のかかるた大会をやるというようなことをやっています。ですから、そこは図書館や学校を飛び出して行って色々やればいいなと考えています。

○青柳会長 ありがとうございます。

○川上評議員 『源氏物語』とかというのも例えば日本最古のライトノベルだというような見方もできるみたいな話もあって、実際に今の日本の普通のサブカルチャーで使われているようなコンテンツの作り方、手法の多くというものが実は1000年以上前から日

本人はやっていたというのは意外とみんな知らなくて、そのあたりの説明とかというのはちゃんと伝えると若い人たちも興味あるようなことは実際あると思うのです。

○キャンベル評議員 それと同時に、『源氏物語』の横にひょっとして『源氏物語』を超える物凄く面白い物語があるかもしれません。表面的なところをもう少し深めていく、広げていくということができないのではないかと思います。

○川上評議員 そうですね。複数の人間で書いたと言われてはいますね。共作だったみたいな。

○青柳会長 どうぞ。

○小池知事 今回のキャンベル先生の一番最後のプレゼンのところ、日本ドラゴン展というものがあったのですが、詳しく発想を聞かせてください。

○キャンベル評議員 ありがとうございます。

これからスタッフと一緒に詰めていきますが、今年は『伊勢物語』、来年は「中世の祈りと救い」という企画展は既に机上にのっています。2020年には、『和漢三才図会』のような百科事典や子供の遊び絵とか、竜が登場する迫力満点の絵本をインバウンドの方々、海外から来られる方々に見せて何かを感じてもらえればと思います。AR (Augmented Reality) を使ってドラゴンを実際に展示室で現出させる一方、資料に描かれている海神とか竜宮、あるいは、ドラゴンではないけれど『道成寺』の蛇など、いい絵がありますね。とにかく、たくさんの竜が描かれているので、その竜が主役の書物あるいは絵の展覧会を企画しようというように思っております。

○青柳会長 ありがとうございます。

それでは、ここで欠席者からのメッセージ等々をやる予定でございましたけれども、まず大野評議員から少しお話しただいて、その後、各評議員からご発言いただきたいと思っております。

○大野評議員 分かりました。大野和士でございます。

私、ただいま東京都交響楽団の音楽監督という職を務めておりまして、毎回申し上げておりますが、東京都交響楽団というのは実は1964年の東京オリンピックを記念して1965年に設立された都の運営するオーケストラであります。そして、2020年には創立55周年を迎えるということでございまして、そのためにオリンピック・パラリンピックの文化事業におきまして重要な役割の一端を担わせていただければ大変幸せだということに考えております。

現在のところ、私が具体的に考えておりますのは2つありまして、1つは世界初の世界発信の日本からのオペラということなのですが、それを私は5大陸オペラというように名づけておりまして、その内訳はどういうことかといいますと、いわゆる五輪、オリンピックとパラリンピックに参加する5大陸の国々の方々をあまねく歌い手さん、あるいは舞台美術家を含めて招集して招待して、そして、その方々と日本のスタッフが文字どお

りコラボレーションして、そこでワールドプレミア、日本が初めて新制作として作るオペラを世界へ発信していこうということを考えております。

そして、そこでも非常に重要な役割を担うのが子供の合唱でありまして、子供の合唱のレベルというのは今の日本は大変高いものがありまして、それも世界に紹介したいと思っております、あるオペラの中で子供さんたちが1列に並んで手をつないで歌う場面があるのです。日本の子供たちを核にして組織をするのですけれども、そこに色々な国々の子供たちも呼んできて、それぞれの国の民族衣装を着てもらって1列縦隊に舞台の上で歌っていただくというようなことをオペラの中で考えております。

そして、何がワールドプレミアなのかと申しますと、ワールドプレミアというのはそれがもととなって、今度はそのプロダクションをほかの国が招待して自分のところでもやりたいと言ってくる性質のものなのです。ですから、日本で初めて自分たちの国で作られたプロダクションがほかの国の劇場に招聘されていくというスタイルが可能であるということで、それを私はとても進めていきたいと考えております。

この第1のプロダクションというのは東京文化会館と一緒に進めていくことになっておりました、第2は、東京の池袋にあります芸術劇場と一緒に進めようと思っております東京都交響楽団と合唱団、あるいはまた子供の合唱団とともにやります音楽、舞踏、歌い手さんたちが一堂に会する音楽の祭典というものを行おうと思っております。

そこでは、一番大切になるのが、副題としてゼロ歳からお年寄りまでということをお私考えておりました、とにかくそのコンサートを色々な年代の方々、世代の方々にあまねく開放して、その文化事業に対してどんどん参加をしていただきたいというようなクリエイティブかつ開放的な音楽フェスティバルを作ろうと今、思っているところでございます。その2点を具体的にこれから進めたいと考えております。

○青柳会長 ありがとうございます。

今、大野さんからのご提案というか計画をお聞かせいただきましたが、今日、来てらっしゃらない評議員の方々のご意見も発表しようと思ったのですが、時間の都合でお手元に配らせていただきましたので、大変貴重な意見がたくさん入っていますので、ぜひご覧いただきたいと思っております。

それでは、最後に、発言があまりなかった太下さん、吉本さん、矢内さん、小山さん、大体1分ずつぐらいで申しわけないけれども、お願いします。

○太下評議員 お時間が限られているということですので、努力します。

実は3つ提案したいなと思っていたのですけれども、1つがオリンピックの文化プログラムに関連するナショナルハウスについての提案。2つ目が国際金融都市構想と文化芸術振興を絡められないかということ。3つ目が食文化のミュージアムについてです。

1番目のナショナルハウスというのは、オリンピックの開催時に各国が出展して各国の文化、観光を紹介する施設です。ホスピタリティハウスとも言われていますけれども、リ

オ五輪のときには30カ国以上が出展して、小池知事もジャパンハウスとかご視察されたと思います。東京五輪のときには恐らくそれ以上の数の国が出展すると思います。ただ、これはオリンピックが終わってしまうと残念ながら取り壊されてしまうので、もったいないのです。そこで、ナショナルハウスが五輪後も各国の文化センター的な機能として残るように誘導できないかと考えました。それができれば、レガシーになると思います。例えば、五輪後も活用のプランがある場合に、その整備費の半額を東京都が補助するというスキームを作ると、ナショナルハウスがオリンピック後もレガシーとして残るという方向に誘導できるのではないかと。この提案が1点目です。

2点目は、国際金融都市構想・東京とアートがもっとかかわれないか。逆に言うと、経済や金融がアートに対してもっと貢献できるのではないかとということです。具体的に言いますと、今、話題のフィンテック、ブロックチェーン、これがアートへの投資に結びつけられないかという提案です。そして、そのキーポイントは追求権、英語で言いますとリセールライトという権利になります。

これは何かというと、アーティストのキャリアアップを考えていただくと分かりやすいのですが、若いころは残念ながら力があっても作品はそんなに高く売れません。そのとき、画商が買って、その作家がその後、精進して頑張ると成熟していくと、この作品は高い値で売れたりするわけです。ただ、この差益の部分はアーティストには一般的に還元されないのです。それはおかしいのではないかと、この利益のうちの一部はアーティストが請求できる権利ではないかという議論が今、EUで起こっていて、EU指令でリセールライトをちゃんと実行せよということになっています。そして、フランスを中心に、今、世界80カ国で追求権が導入されています。

ただ、現実の経済では完全な捕捉はできないという欠点があります。そこで、これをブロックチェーンに乗せてしまうと完全な捕捉ができ、かつアーティストに対して確実な還元ができるようになるわけです。こういった形でブロックチェーンとアーティストへの投資というものを新しい形で生み出すということができると、東京に新しいアートマーケットを生成することもできるのではないかと。この金融都市構想というのは恐らく大企業のような金融機関を中心にイメージが作られているかもしれませんが、できればフィンテックを活用したベンチャーがもっと文化芸術の振興にも寄与するような方向でも考えていただければと思います。

最後、3点目は、食文化ミュージアムについてです。築地と豊洲の方向性について小池都知事が決断されて大変素晴らしかったと思うのですが、この築地について食のテーマパークとして再開発されるという報道がなされています。ぜひこの食のテーマパークの中に、既にお考えがあるかもしれませんが、食文化ミュージアムを整備していただければと思います。

これは実はモデルがありまして、一昨年、ミラノで開催されました万博です。これはご

案内のとおり、万博史上初めて食がテーマになった万博で、日本のパビリオンは大変高い評価を得て、最後に、金賞も受賞しました。

私もある自治体のアドバイザーとしてミラノに行っていたのですが、大変驚いたことがありました。朝10時に万博パビリオンはオープンするのですが、もう10時の時点でどっと、ディズニーランドのように人がいっぱい来て並んでしまうわけです。日本パビリオンも人気なので周りを2周、3周するような行列になっていて、最後尾に待ち時間行列が表示されているのですが、これは朝10時の時点で何と540分待ち、9時間です。朝一で来て10時に並んで、まともに並んでいたら夜7時にならないと入れない。

そのときはイタリア人も行列するのだかと思っただけで日本に帰ったのですが、東京に戻ってきてから思ったのは、これは日本の食文化に対する熱烈な需要なのだとということです。万博の入場料は一般料金で日本円にすると大体5,000円ぐらいです。お金を払って時間をかけてでも体験したいコンテンツが日本の食文化なのです。そして、なぜ日本に食文化のミュージアムがないのかと逆に思うようになりました。これだけの熱烈な需要があるコンテンツですから、恐らく民活で十分成り立ちます。なので、東京都は「都」という冠だけかぶせればいいのです。実際の運営も含めてコンセッションで全部民活に委ねることができると思います。そういったこともぜひ築地でお考えいただければと思います。

○青柳会長 ありがとうございます。

それでは、済みませんが。

○吉本評議員 時間が限られているので簡潔に申し上げたいと思います。

2点ございます。

かねてから私もあちこちで提案している1つの案なのですが、「鳴り響け1,000万台のピアノ」というのをもう一度提案したいと思います。今日お配りいただいた仲道さんのアイデアにも少し近いものがあるのですが、日本は世界に誇るピアノ大国でございます、恐らく国内に1,000万台以上のピアノはあるだろう。ですので、それを開会式のときに64年のレガシーである都響に出発して、大野さんの指揮、仲道さんのピアノでテーマソングを演奏する。それに合わせて全国の子供たち、お年寄りを含めあらゆる人々が全員参加で1,000万台のピアノを弾くというようなプロジェクトをぜひ提案したいと思います。

小池知事がピアノを弾かれるかどうか、私、存じ上げないのですが、仲道さんと小池知事のデュオというものが開会式で実現すると相当なサプライズになるだろう。これは開会式だけではできませんので、そのテーマソングが決まった時点で、全国でそのリハーサルも兼ねて準備して、それをイベントとして全国展開し、先ほどの川上さんのアイデアにあったようなネット中継もしてどんどん盛り上げていくというようなことができないかなというのが1点目です。

もう一点は、前回の評議会でも審議いただいたのですが、いわゆる助成のプログ

ラムで、公募企画も含め準備が進んでおります。これは都民であり、民間であり、あるいは都内のアーティストやクリエイターからとにかく斬新なアイデアを募ろうというもので、この評議会が出た評議員の先生方のアイデアだけではなくて、ぜひオール東京都といいますが都民のアイデアや、若いアーティストでこんなことができないかなと思っているような破天荒なアイデアをぜひぜひ広く募って実現できないかなと思います。

既にアーツカウンシル東京では二つの助成事業を公募、決定しましたけれども、とりわけ今準備中の海外発のものについては、私、フランス大使館の方に会ったのですが、既にアイデアがあるというようなこともございますので、日本の文化を発信するだけではなくて国際交流という点でもそれを推進していただきたい。

そして、小池知事の定例会見で、都民あるいはアーティストからもとにかくアイデアをいっぱい募集していますということをぜひぜひアピールいただけないかなと思うのです。芸文評という名前がなかなか知られていないという話もありましたが、文化プログラムをやっている、募集しているというのなかなか知られていけませんので、知事のご発言いただくことで一気に気運が高まるのではないかと思いますので、それが2点目のアイデアです。

○青柳会長 ありがとうございます。

それでは、どうぞ。

○矢内評議員 キャンベルさんからは古典籍という非常に静的な文化資源をどう人々に知られていくかというようなお話がありました。川上さんからはライブ性が命のイベントをやはりリアルタイムでどう人々と共有していくかというお話をいただいたように思うのですが、私が専門の伝統芸能などというものは、その両方の性質を兼ね備えているというか、両方に片足ずつかけたような分野で、受け継いできた財産、古いものをいかに現代の人たちにイベントとして提供するかという物凄く難しい問題に立ち向かっていて、これはもう恐らく永遠の課題だと思うのです。

ところが、なまじ頑張って現代の人の感覚にヒットするようになるとか、新しいものを分かりやすく提供しようとやってきたところ、結局、従来のファンからもそっぽを向かれたり、あるいは初心者の方は1回見たきりでどこかに行ってしまうという失敗のパターンが非常に多く見られたのです。そういうものを何とか解決していかなくてはいけないというときに、今日お示しいただいたようなネットとテクノロジーを活用したプロモーション、これはもうどうしても不可欠な手段になると思います。

それと、もう一つ、つけ加えたいのは、分かりやすくするとか現代風にするというのももちろん必要な局面もあると思うのですが、やはり本物、本格、本寸法のことを皆さんにお見せするということが大事だと思います。

○青柳会長 ありがとうございます。

ここで知事にお話をいただいて、その後、ゆっくり薫堂さんのお話をいただきますから。

○**小池知事** ありがとうございます。大変刺激されるお話、具体的に伺いました。

川上評議員、ありがとうございます。やはりネットとの融合ということはもう必須だと思いますので、ネットを通じて日本の知られざる文化、日本人でも知らなかったようなことも世界に知らしめていくという、キャンベル評議員のお話に通ずるものがあるかと思えます。

ピアノの話がありましたけれども、私、スズキ・メソードの1万人のバイオリンもすさまじいなと以前から思っていて、その意味では音楽の取組とか、もう一つ、バレエは世界でバレリーナの活躍というのも日本は大変凄いものがあって、そのときだけしかほんとはか伝えられないので、何かそれをアーカイブにしていってとか色々あるかと思えます。色々お話、ありがとうございます。ピアノについては、私、「猫踏んじゃった」ぐらいしか弾けませんので、失礼いたします。

ネーミングの話で芸文評のネーミングそのものと、あとここで提言いただいている中に「東京2020フェスティバル（仮称）」となっているのを早く何とかしろというお話がございました。この辺のところは一度しっかり詰めてネーミング、芸文評についてはサブタイや愛称でもいいかもしれませんけれども、皆さんで何か考えていただければ大変助かります。

いずれにしても、東京2020大会、開会式、閉会式については組織委員会のほうで行っておりますが、ずっと通じて尻上がりのように、あと天井知らずのように日本の文化が食も含めて、世界に、そして、私たち日本国民、都民にしっかりと残るような積み重ねをしていきたいと思っております。

早速ですけれども、今日、川上評議員のご提案をはじめ色々いただきました。そのアイデアをもうそろそろ具体化していかなければなりませんので、早速、具体的に検討に入りたいと存じます。また色々皆様方のご助言をいただくことが多かろうと思っておりますが、よろしくお願い申し上げます。

○**青柳会長** どうもありがとうございました。

この後、薫堂さん、ぜひ。

○**小山評議員** いいです。

○**青柳会長** もういいですか。分かりました。

今、知事からお話がありましたように、最初にもありましたように、ホストシティプログラムをはじめとしてオリンピックを開くこの東京で文化プログラムを盛り上げて、そして、2020年に全国津々浦々の人々がオリンピックに参画したという気持ちを大切に持っていたきたい。そのためには、ホストシティである東京都と政府と先ほども言いました開会式、閉会式を担当する組織委員会、この三者が三位一体のように協力しながら文化オリンピックを盛り上げるようにしていただきたいと思えます。そのために色々な提案を今日いただきましたけれども、さらに皆様の色々なご指導やご意見をいただきたいと思

います。どうも今日は本当にありがとうございました。

以上