

倉敷芸術都市構想

—芸術による倉敷市の活性化—

山下 景秋

倉敷芸術科学大学産業科学技術学部

(2007年10月10日 受理)

はじめに

本学の現代G Pの採択に至る経緯は、文科省が開催した、現代G Pの申請に関する相談会(平成18年3月15日、岡山市西川プラザ)に、本学教職員3名(小山、日笠、山下)が出席し、そこで大学側が提出した諸案のうち、『倉敷芸術都市構想』という文書を添えて提出した山下の発案・作成した案(この構想と本学のキャリア教育をドッキングしようという案)^(注1)に文科省側が興味を示したので、この拙案に沿って本学が正式に申請書(当初「取組の概要」と「取組の趣旨・目的」の部分は山下が執筆、その後藤高教授が具体的なプロジェクトを追加するなどして文書を完成され、同教授を取組責任者として正式に提出)を作成・提出し面接を経て、平成18年8月に本申請が現代G Pとして採択されたというものである。

このような経緯でもわかるように、本学の現代G Pはその基礎に、田村教授の発案でスタートした『人生と仕事』などのキャリア教育とともに『倉敷芸術都市構想』がある。そこで、本学現代G Pの基本にある趣旨を広く周知するため、あえてその構想をここで参考に供することにした次第である。

1. 本構想の骨子

倉敷市が芸術を前面にだした個性化を進めることによって日本での存在感を高めること、また芸術と観光業・商業・繊維業・機械工業との連携、芸術と科学の融合、芸術を中心とした新産業(アニメ、映像産業など)の創出により倉敷市の産業の活性化をはかることを提案する。

2. 本構想の背景

日本には個性のない都市が多く、どの都市をとってもその違いが分からないため、それぞれの都市の存在感は希薄であると言わざるをえない。倉敷市も残念ながら現状ではその例外ではないように思われる。倉敷といえば、全国の人が思いつくのは大原美術館や、なかには美観地区や水島工業地帯の名前をあげる人がいるぐらいで(ある程度認知されていることは否定できないが)、強烈な存在感を示しているとは言い難いのが現状ではないだ

ろうか。そこで、倉敷市が「芸術の都」として強烈な個性を発揮し魅力を高めることによって、全国の都市の中でその存在感を高めることが望ましいと考える。

倉敷市の産業面については、JFEの鉄鋼業を中心に活況を呈している産業が一部にはあるものの、観光業・商業・繊維業・機械工業の大部分においてははまだ苦境から脱していないように思われる。

倉敷市の中心街にある観光地の美観地区やチボリ公園の1つ1つには強力な集客力があるとはいえず、(1カ月に1度開催される朝市を除けば)倉敷駅前の商店街は例にもれず活気がなく沈滞している。倉敷市の中心街における観光関連産業や駅前商店街の活性化をいかにやるかは、倉敷市中心街の活性化にとって重要な課題であるといえる。また、かつて倉敷市の中心産業であった繊維産業は国内外への販路が閉ざされつつあり衰退過程にある。倉敷市の繊維産業や機械工業は、新たな価値を付加することによってより販路を広げることが求められている。

一方、倉敷市には倉敷芸術科学大学芸術学部やくらしき作陽大学音楽学部があり、倉敷市は地方の中都市でありながら美術と音楽の大学が2つも揃っているという、他の都市にはない独自性をもっている。しかし、この独自性を倉敷市の活性化のために十分活用しているといえないのが現状である。この隠れた宝を倉敷市の活性化の起爆剤として生かさないでいる、と考える。

3. 現在の日本における「芸術」の意義

現在の日本において、本構想の中心が「芸術」であることの意義は一体何であろうか。

一般に、経済が発展すると、人々の関心は「食べること」から「楽しむこと」にその比重が移る。人々には芸術や文化を楽しむ余裕が出てくるし、また芸術や文化に携わる人も増えてくる。現在の日本はそのような段階に達しつつあるといえる。

また、経済が発展する過程で賃金が上昇してくると、工業製品の価格が上がりざるをえず、価格競争力をうしなうのは必定である。そこで、品質・機能を上げる戦略が重要になってくるが、中国など周辺国のエリートの勉強ぶりはすさまじく、やがて時間がたてばこの点での優位性も失われていく可能性がある。

このような状況のなかで日本が生き残る1つの方法は、人々の美的感覚に良い刺激を与え心地よさと呼び覚ますような、センスの良いモノ作りやサービスの提供を志向することであり、そのためには芸術の力を借りることが必要であると考えられる。このように、これからの日本の産業発展においても芸術の比重は増すものと思われる。そしてこのことは倉敷でも例外ではないのである。

4. 本構想の目標

(1) 倉敷をパリと並ぶ世界的な芸術都市にする

いままで世界から吸収するだけと思われてきた日本だが、世界へ発信できる創造力をもつ存在であることを認識させる。日本の芸術力、なかならず倉敷の芸術力を世界に認識させる。芸術力によって、世界の中での日本の存在感を高め、また日本におけるその中心地となることで、日本のなかでの倉敷市の存在感を高める。

KURASHIKIを、東京を超える日本の芸術の一大中心地とし、西の(つまりヨーロッパの)パリ、東の(つまりアジアの)KURASHIKIというように、世界における二大アートシティとして並び称されるようにしたい。

なお、世界に発信するためには、倉敷がアジア、特に日本を感じさせるアートでなくては、欧米にアピールしないことに注意する必要がある。

倉敷市の現在の芸術は、美術館における静的な芸術が中心であるが、動く芸術、市民が参加できる芸術をめざす。

(2) 倉敷を芸術と科学の融合による先進産業のモデル都市にする

科学と芸術の連携・融合による新産業の創出、産業の転換こそがこれからの日本の進むべきみちである。倉敷市はそのモデルとなり、日本のこれからの進むべき道を示す都市にならなくてはならない。伝統的に工業と芸術の盛んな倉敷でこそこれが可能となる。

具体的に科学と芸術の連携・融合とは、品質・機能の向上だけでなくデザインや色などが優れた工業製品作りをはかることであり、たとえば、ナノテクによる繊維の新素材など最先端技術とデザインの合体による先端繊維産業の育成や、機能とデザインの間で調和のとれた自動車を生産することなどがあげられる。現在の日本は、科学技術力による製品の品質・機能の向上だけをめざす戦略であるが、この面での競争力は周辺アジア諸国の追い上げにあって早晚優位性を失う可能性がある。

科学だけや芸術だけのセンターはすでにあるだろうが、科学と芸術の連携・融合をはかるセンターの設置はあまり聞かないので、もしこのようなセンターを設置すれば倉敷市はその先駆けとなることができる。科学と芸術の連携・融合をはかるべく、技術者とデザイナーの間で絶えず意見を交換できるように両者が同じ建物に常駐するセンターを設置することが望まれる。

アジアはこれから一大消費地へと変貌する。ニューリッチ層を狙った高度・ハイセンスな製品がこれからますます求められることになるだろう。倉敷市はいち早くこの動きに対応しなくてはならないし、また倉敷市こそこれが可能な都市なのである。

5. 本構想の全体像

(1) 倉敷アートフェスティバルやアートオリンピックの開催

倉敷市を世界に冠たる芸術都市に育てあげるためには、世界的なイベントを開催するこ

とが必要である。

(2) 芸術の活用による、街中心部の活性化

倉敷駅を挟んで南側の美観地区が美術を売り物にする地区なら、駅の北側はチボリ公園やその周辺が音楽を売り物にする地区にする。駅を挟んだ、美術と音楽の両ウイングを倉敷市の芸術の中心に据えるのである。この両ウイングの結節点たる駅周辺（三越跡ビルや元映画館など）を、美術と音楽を総合した芸術・エンタテインメントである、アニメや映像産業の制作・鑑賞の拠点にする。また、両ウイングを結ぶ回路としての倉敷駅前商店街では、空き店舗を活用して（絵画や陶芸の制作、アニメ・漫画制作、染色などの美術・工芸・映像の芸術、健康体操・エステなどの体の芸術、スイーツなどの食の芸術という）芸術体験ができる場所にする。そして、美術（美術鑑賞）の美観地区と音楽（音楽鑑賞や音楽体験）のチボリ公園とアニメ・映画鑑賞の駅周辺と芸術体験の駅前商店街の四者が、「芸術」のキーワードにより一体化することによって、倉敷市の観光地としての魅力を高め、またこれにより駅前商店街を活性化する。

(3) 芸術による産業の活性化

倉敷市中心街にデザイン工房を誘致・集積させ、児島地区などの繊維・衣料品産業に優れたファッションデザイン（服の芸術）を提供し、水島地区などの機械工業に高品質の工業デザイン（工業の芸術）を提供する体制を整える。こうして倉敷市の衣料品と工業製品のデザイン面での魅力を高めることにより、倉敷市の繊維・衣料品産業と機械工業を活性化する。

(4) 地元の学校の活用

このような芸術都市構想の実現には、倉敷芸術科学大学芸術学部の、美術・工芸・デザイン・映像専攻や、産業科学技術学部のコンピュータ・起業専攻や、くらしき作陽大学音楽学部の音楽専攻などの、教員・学生・卒業生に協力を依頼し、彼らに活躍してもらおう。これが可能になれば、両大学が一層活性化し、また若者が倉敷市に集まる可能性がある。

6. 本構想の具体的な内容

(1) 倉敷アートフェスティバルの開催

倉敷市が芸術都市として名を上げるには芸術に関するイベントが必要であり、そのためまず芸術祭を開催することが必要である。

ひとつのたたき台を以下に書かせていただくことをお許し願いたい。

美観地区や商店街の上空に、色とりどりの何枚もの布を浮かばせて風になびかせたり、反射鏡の付いた飛行船を浮遊させる。また、地上では色とりどりの大きな布を、複数の建物の壁面に沿って上空に向けてなびかせる。（風船や凧、紐を活用すれば可能と思われる）

その上空の布や反射鏡にサーチライトの光をあてたり映像を映すなどの、空のアートを

試みる。また、美観地区の倉敷川に浮かべる布や、倉敷川の噴水による水のかべにさまざまな色の光をあてたり映像を映す。

その他にも、倉敷川の中から光を放出したり、水と火を使ったオブジェを作ったり、今では珍しくなった野外映画を実施する。

他のフェスティバルとの差別化をはかるためには、美術と音楽のコラボレートに意を注ぐことが重要である。また、このフェスティバルで倉敷の優れた繊維を世界にアピールするいいチャンスにもなる。このフェスティバルの様子を世界のテレビに配信し、倉敷市の芸術を世界に知らしめる。

フェスティバルの一部は、毎週土曜日や日曜日に継続して行ってもよいかもしれない。

(2) アートオリンピックの開催

最近日本のスポーツの存在感が高まってきたが、芸術でも世界のなかでの日本の存在感を高めるべきである。日本国内のコンテストではなく、世界のアートコンテストの中心となることで世界をめざすべきである。4,5年に1回開催することでオリンピックのようなコンテストにする。

美術作品や音楽だけでなく、料理・カーデザイン・化粧品・ネイルアート・ウォーキングなどの、広い意味での芸術も含めたコンテストを一斉に行なうことで世界中からの注目を集めるべきである。(受け入れ能力に限界があるなら、1年のなかで3回くらいに分けたほうがよいかもしれない)

賞金を高額にすることができなければ、優れた作品を世界に配信することで報酬を与えることにより、よい作品や優れたアーティストを集めるようにする。

(3) 芸術体験などによる倉敷駅前商店街の活性化

倉敷駅前商店街が活性化するためには、倉敷を訪れる観光客を取り込むことをもっと考えなくてはならない。そのためには、7の(3)で述べるように美観地区・チボリ公園と連携することが必要である。しかしもちろん、それだけではなく商店街自身の魅力も高めなくてはならない。

そのために次の5点を提案したい。①. 商店街の空き店舗のなかで、倉敷芸術科学大学の芸術学部・生命科学部健康科学科・産業科学技術学部コンピュータ情報学科・(パン・お菓子作り、料理、料理の器の制作を学んでいる)倉敷芸術科学大学専門学校の学生・卒業生やリタイアした高齢者などにより、陶芸やガラス細工、染色、絵画・アニメ・漫画制作、健康体操、パソコン体験、パン・お菓子・うどん作りなどを実演してもらい、そこで観光客がこれらを体験できるようにする。また、川崎医療福祉大学の学生により(血圧測定などのような)簡単な健康診断を受けることができるようにする。②. 既存の衣料品店や空き店舗に見島地区の繊維・衣料品生産企業の製品を大量かつ品揃え豊富に並べ、この衣料品を割安の価格で販売する。服のデザインや店の内装・デザイン・商品の陳列等に関しては倉敷芸術科学大学芸術学部や倉敷市立短期大学服飾美術学科の協力を得る。③. 空

き店舗のいくつかを岡山やアジアの果物や乳製品を使ったスイーツなどのお店に改装する。そのうちの数店舗を、くらしき作陽大学食文化学部でフードシステムなどを学んでいる学生と倉敷芸術科学大学専門学校でお菓子作りなどを学んでいる学生と倉敷芸術科学大学起業学科の学生と地元の高校で起業体験をした(しつつある)高校生による実験店舗とする。この店ではただ食品を売るのではなく、食の芸術を目指すこととする。「おいしい・健康・自然」な食材の使用を重視する。これにより、倉敷周辺の果実生産農家の活性化だけでなく、おいしい・健康・自然な食材を生産する農家の創出をはかり、衰退産業とされる農業の活性化をはかる。通り全体のコーディネートには、くらしき作陽大学食文化学部フードシステム学科に協力をお願いする。この③に関しては、倉敷芸術科学大学芸術学部の料理や店舗に関するデザイン力だけでなく、生命科学科や健康科学科による健康な食材・料理と健康な肉体の研究、くらしき作陽大学食文化学部の栄養知識、倉敷芸術科学大学専門学校の料理技術、農業高校の生産技術が連携することをめざし、それぞれの学校がさらに活性化することをねらう。また、農業の活性化により過疎地における就職の確保もめざしたい)④. 上述の衣料品店やスイーツの店が単独であったり、飛び飛びに配置しているのであれば集客力が弱いから、同類の店をできるだけ近くの場合に集中させる。たとえば、ある通り(あるいは通りの一画)を衣料品店がズラッと並ぶファッションストリートにし(ときにはそこでストリート・ファッションショーを行う)、他の通りをスイーツなど食の店がズラッと並ぶフードストリートにする。ファッションとフードのコンセプトが交わる、2つの通りが交差するところでは、ボディ・アート(肉体の芸術)をめざす場所とする。たとえば、ダイエットのための体操教室や、アンチエイジング・ウォーキング・ネールアートなどの店を集積させる。⑤. 空き店舗の2階は、美術・映像・アニメ・デザイン・健康・スイーツなどを中心としたベンチャービジネスのインキュベータや、地元住民を対象にした陶芸などの教室にする(他には、スイーツの[できれば見学したり製造体験ができる]製造工場など)。

陶芸をしたり、アニメを作ったり、健康体操をしたり、最新のコンピュータ技術を披露したりするなど、学生が自分の得意なことを多くの人に教え体験してもらうことは、学生にとって楽しいことであり勉強の励みにもなるだろう。7の(4)で述べるように小・中・高の児童・生徒を対象にした体験型の修学旅行の場合は、彼ら小・中・高の児童・生徒にとって、若い大学生と交流することは楽しいだろうし、自分が何に向いているのか将来の進路を決める一助になるかもしれない。また、体験学習により興味をもった小・中・高の児童・生徒が将来、倉敷芸術科学大学(および同専門学校)やくらしき作陽大学、川崎医療福祉大学、倉敷市立短期大学に入学したいと思うかもしれない。そして、生実演者がリタイアした高齢者の場合は、これが生きがいの1つになるかもしれない。

学生やリタイアした高齢者による実演者には、少しはバイト代も入るだろう。またバイト代が入れば、芸術家をめざす卒業生がプロの芸術家として自立するまでのつなぎにはな

るかもしれない。またさらに、空き店舗の所有者には場所貸しの料金が入るだろうし、商店街での買物も増えるだろう。

(4) 優れたデザインの供給による繊維・衣料品産業と機械工業の活性化

フィアット社などの自動車会社がある、北イタリアの都市トリノは人口約90万人であるが、トリノ周辺の自動車関連産業には70万人が従事しているといわれている。このトリノの自動車産業を支えているのは、この地に集積している自動車デザイン会社の優れた工業デザイン力である。この背景には、トリノはイタリアにおける映画産業発祥の地であり、現代美術が盛んな都市である、という事情がある。一方、倉敷市も自動車産業が一大産業であるが、倉敷が誇る芸術力により優れた自動車デザインを提供できれば、この地の自動車産業がさらに伸びる1つのきっかけになるかもしれない。

自動車だけでなく日本の工業製品は、欧米の製品と比べればデザインが劣るので、日本の工業製品はこれからは機能だけでなくデザインの向上にも意を注がなくてはならない。倉敷芸術科学大学芸術学部や倉敷市立短期大学服飾美術学科の卒業生・在生を中心に、倉敷市中心街に多くのデザイン工房を作り、児島地区などの繊維・衣料品産業に優れたファッションデザインを提供し、水島地区などの機械工業によって生産される工業製品に高品質の工業デザインを提供することができれば、彼らの活躍の場が確保されるばかりか、国内外の他の地区で生産される製品との差別化が可能になって倉敷産製品の販売が増えるのではなかろうか。

なお、東京の台東区では、廃校を利用したデザインのインキュベーションセンターがあり、若いデザイナーによりブランドを作らせ、その地の繊維産業の活性化をはかっている。

こうして倉敷市の衣料品と工業製品のデザイン面での魅力を高めることにより、倉敷市の中心産業である繊維・衣料品産業と機械工業が活性化することを期待したい。

(5) 芸術と科学の融合による先進産業の創出

前述のように科学と芸術の連携・融合による新産業の創出、産業の転換こそがこれからの日本の進むべきみちであるので、科学と芸術の連携・融合をはかるための、技術者とアーティストが協力・協働できるようなセンターの設置を提案したい。

倉敷は繊維と自動車が2大産業であるので、まずこの2つのセンターの設置が望まれる。たとえば、ナノテクを使った繊維のある新素材は光をあてるとさまざまな色で輝くという。この技術は新しい服のデザインに応用されるはずである。このように、繊維に関するセンターで科学者とデザイナーが協力・協働すれば、衰退産業が復活するどころか、世界をリードする可能性さえある。

(6) 芸術家の育成と支援

7. その他の詳細な内容

(1) 音楽によるチボリ公園の活性化

倉敷市のチボリ公園は、全国のテーマパークと同様に客足が伸び悩んでおり経営が順調であるとは言い難い。テーマパークは非日常を楽しむための空間なので、テーマパークの経営を軌道に乗せるためには、ディズニーランド並みの規模と目新しいイベントを次々に繰り出す必要があり、巨額の投資資金を必要とする。中途半端で個性がなく、しかも入園料金の高いテーマパークはやがて駆逐される運命にある。

そこでチボリ公園は、入園料金をまず下げ、音楽に力をいれたテーマパークにすることで、他のテーマパークとの差別化をはかることを考えてはどうだろうか。チボリ公園には劇場や音楽を楽しめるスペースがいくつかあるし、しかも同じ市内に暮らし作陽大学音楽学部があることを活用すべきである。市内の他の地区では難しいが、チボリ公園なら大きな音をだすことができる。

劇場では演奏だけでなくミュージカルや歌謡ショーなどを企画する。また、劇場やいくつかの野外スペースや屋内の部屋などで、楽器演奏体験、ミニミュージカル体験、作詞や作曲体験などができるようにする。これらの企画には、プロだけでなく、暮らし作陽大学音楽学部の学生や卒業生にも協力してもらう。チボリ公園側はコスト面での負担が軽くなるし、学生の方もバイト代が入るうえ活躍できる場が生まれて楽しい学生生活になるはずである。

チボリ公園の劇場で音楽のみを楽しむ客に対しては、通常の入園者に対するような入園料はとらず、チボリ公園入り口でたとえばミュージカル鑑賞のためのチケットを買うだけでよいようにするか、外部からストレートに劇場に入るルートを設定するようにする。

チボリ公園周辺には、ステレオが備えられ演奏が楽しめる共有スペースをもち防音設備が施された、音楽家のためのマンションをいくつか建設し、暮らし作陽大学音楽学部の学生など音楽家や音楽を志す若者が集積するようにする。

(2) 倉敷駅周辺におけるアニメ・映像産業の創出

日本のアニメの水準が世界でトップレベルにあり、日本の有望な産業の1つであることは周知の事実である。また、映画だけでなく、テレビやインターネットで放映される映像に関わる産業も将来性がある産業であると考えられる。しかし、アニメ産業は東京に集中しており、映像産業は京都以西に盛んな地があるとは聞かない^(注2)。

そこで、美術と音楽の双方において優位性のある倉敷市が、美術と音楽の総合芸術であるアニメ産業と映像産業を育成し、倉敷市をその作成・鑑賞の拠点にしてはどうだろうか。アニメの鑑賞は多くの子供達を惹きつけるばかりか、その同伴者としての親も引き寄せるはずである。

たとえば、三越跡ビルのワンフロアをアニメシアター街とし、1日でこのワンフロアにおいて多くのアニメが鑑賞できるようにする。そして、1階上か下のワンフロアは岡山や

アジアの果物を使ったスイーツ街にして、アニメ鑑賞の合間にここで休憩できるようにする。

(3) 美観地区・駅前商店街・チボリ公園間の連携による倉敷観光・商業の活性化

美観地区、駅前商店街、チボリ公園のそれぞれは、単独では客を惹きつける魅力が十分ではなく、現在のようにこの三者がバラバラでは、倉敷を訪れる観光客が伸び悩むのはいたしかたない。また、観光客が来るとしても、美観地区かチボリ公園のどちらかだけを見て帰る観光客や、この両者だけを見て駅前商店街を通らない観光客が少なくないのではないだろうか。駅前商店街は、全国から来る観光客という潜在的な客をみすみす逃しているように思われる。

美観地区・駅前商店街・チボリ公園の三者の魅力が十分でない原因は主に2つあると考えられる。1つ目は、そのそれぞれに際立った特徴・個性がないこと、そして2つ目はこの三者がバラバラであり連携していないことにあると考える。

そこで、(既に述べたことではあるが)①. 美観地区が大原美術館を中心に「美術」という特性・個性を(倉敷芸術科学大学芸術学部と連携して)前面にだし(この点はかなり実現されている)、チボリ公園が園内の劇場を中心に「音楽」という特性・個性を(くらしき作陽大学音楽学部と連携して)前面にだし、そしてこの両者を結ぶ(駅周辺と)商店街が「芸術」を鑑賞・体験できる街となることによって、この三者(ないし四者)が「芸術」のキーワードによって一体化すること、また、②. この三者(さらには、後楽園、県北の温泉地、蒜山高原、瀬戸大橋、鷲羽山など)が連携し、これらをまとめて1つのセットにした観光ルートを提案したい。1つ1つの魅力はさほどでなくても全体がセットになれば、観光地としての魅力が高まり観光客の数が増えるのではないかと考える。

具体的には、①. 美観地区・チボリ公園・駅前商店街やその他の観光地をセットにしたバスツアーや修学旅行を企画する、②. 個人観光客に関しては、たとえば大原美術館とチボリ公園の2つを訪れる観光客にはそれぞれの入場料を割引するチケットを倉敷駅前で販売し、このチケットを持参した観光客には駅前商店街で商品を購入するときや、商店街での実演・体験に参加するとき割引してもらえるという特典を与える。また同時に、この3カ所を訪れるにはどのようなコースがよいかを書いた地図を渡す。

(4) バスツアーと修学旅行の企画例

まず、バスツアーの企画の具体例を示せば、次のようになる。

午前10時頃、関西地区からのツアーバスが美観地区の近くに到着、ツアー客は2時間ぐらい美観地区を観光する。その後、隣接する駅前商店街にツアー客を誘導、ツアー客は商店街で昼食をとり、その後その商店街で割安の買物ツアーを行なう。その後ツアー客は、商店街での実演・体験か、チボリ公園内の劇場でミュージカルないし歌謡ショーを楽しむか、あるいは園内でミニミュージカル体験や作曲体験、楽器演奏体験などを行なう。そして、商店街やチボリ公園から再びバスに乗ってその夜は県北の温泉地に行って温泉を楽しむ。

んでもらい、その地の旅館に一泊する。このようにセットにすれば、倉敷に来てみたいと思う観光客が増えるかもしれない。

次に、関西地区などの小・中・高による体験型の修学旅行の企画の具体例を示せば、以下のようなになる。

須磨大橋・鳴門大橋を通り四国経由で瀬戸大橋から倉敷に入る。午前中は、大原美術館など美観地区を観光して昼食は商店街かチボリ公園で食べる。午後は、商店街かチボリ公園で、美術や音楽などの体験学習を行なうか、あるいは水島地区のJFEや三菱自動車の工場見学を行なう（複数の組み合わせの可能性もある。若い人に身近にモノ作りを見せたり、できればモノ作りの体験学習をさせることは、日本のモノ作りの伝統を途切れさせないために重要なことである）。夕刻、蒜山高原に行って宿泊、翌日は高原の牧場で搾乳体験や牛へのえさやり体験などを行なう。帰りはストレートに関西に向かう。

(5) デザイン協力による国際貢献

倉敷市の先端繊維技術とは競合しない古くなった繊維関係の技術やデザイン技術、マーケティング技術をアジアの貧困国に供与し、アジア貧困国の繊維製品の生産と販売を促して貧困からの脱却の一助にする。倉敷市には「カンボジアの村を支援する会」があるが、たとえばこの現地農場で生糸を生産し、この生糸をこの会の現地農場近くにあるクメール伝統織物研究所（IKTT）に供給し絹織物を生産する。そしてこのシルク製品を倉敷市の商店街で販売できれば、貧困国カンボジアの貧困救済のための支援となる^(注3)。

8. 本構想の意義

以上の内容をまとめ、その意義を整理しておきたい。

- ① 倉敷市から世界に向かって芸術を発信し、その存在感を高める。
- ② 倉敷市がこれからの日本産業の行くべき道―「芸術科学融合型産業」を提示しそのモデルとなる。
- ③ 倉敷市の産業と街と学校の活性化
特に、繊維産業と農業という衰退産業の活性化をはかる。衣食住のうち、衣と食の活性化の先例となる。
- ④ 若者に生きる目標を例示し、仕事への意欲を高める。

仕事がただ単にお金を稼ぐ手段に過ぎないものならば、この豊かな時代に生を受けた若い人に対して仕事の意義を説くことはできず、ニートやフリーターを減らすことはできない。仕事を通じて人生を味わい深いものにし、仕事を通じて人生を楽しむことを若者に悟らせることが必要である。学生が上記の活動〔アートフェスティバルの企画・運営を含む〕に参加することにより、芸術は多くの人の人生を豊かにするだけでなく、これからの日本の産業の国際競争力を高める重要なファクターにもなることを悟らせ、自分たちの行動そして仕事がまさにこれに関わっている重要な仕事であり

意義深いものであることを理解してもらうことを通じて、仕事への彼らの意欲を喚起したい。

本構想によって、倉敷市とその住民に対してめざすべき目標を設定することが可能となる。特に、目標を喪失してエネルギーをもてあましている若者に目標を与える一助になりうる。

バラバラな目標では、エネルギーが集中しないし、世間に与えるインパクトも弱い。「芸術」というコンセプト・キーワードを打ち出すことにより、倉敷市とその住民のエネルギー・知恵・行動力を集約・結集させることができるし、また必要であると考ええる。

おわりに

以上が構想の内容である（一部省略）。

本学の現代GPは、責任者の藤高教授そして小山教育研究支援センター所長が大変な労力を投入されてご尽力されておられるし、また担当教員や学生たちも積極的に参加しているので、必ずや大成功に終わるものと確信している。

さて、上で示したように、日本がこれから生き残る1つの方法は、芸術科学融合型産業を志向することである。芸術と科学技術の双方において優位性のある倉敷市の中で倉敷『芸術』『科学』大学はまさにその中心になりうる。具体的な1つの方向として、本学が映画・アニメ・漫画・音楽・ゲームなどのコンテンツ・ビジネスの拠点となることを目指してはどうだろうか。本学にはこれらコンテンツに対応する芸術学部とIT学科がある。加えて著作権法や金融・会計・マーケティングの知識をも要求されるコンテンツ・プロデューサーの養成には、起業経営学科がある本学が最適の条件を備えている。

本学の諸学科が横断的に連携してこの方向を目指せば、本学の独自性が明確になって本学のさらなる活性化に寄与するだろう。また、アニメ・漫画などはニートが興味をもつ分野なので、コンテンツ・ビジネスは彼らが職に就くことを促す一助になるという理由を付して現代GPの新たな申請をすることも可能になるだろう^(注4)。

(注1) この案の原文は以下の通り。

テーマ「街興し参加による実践的キャリア教育」

本学キャリア教育の特徴 ①.仕事はただ単にお金を稼ぐ手段に過ぎないものならば、この豊かな時代に生を受けた若い人に対して仕事の意義を説くことはできず、ニートやフリーターなどを減らすことはできない。仕事を通じて人生を味わい深いものにし、仕事を通じて人生を楽しむことを若者に悟らせることが必要である。「何のために生きるのか」、「何のために仕事をするのか」という哲学的・本質的レベルから、仕事の意味・意義を学生に考えさせるようなキャリア教育を1年次から「人生と仕事Ⅰ」の授業によって行っている。(引き続き、「人生と仕事Ⅱ」、「キャリアラーニング」と年次進行に伴う体系的キャリア教育を実施) ②.本学教員が提案した「倉敷芸術都市構想」(添付資料、参照)を中心とした街興し事業に本学の学生を参加させることによって、実践的なキャリア教育を行うことが可能となる。また、商店街の空き店舗を活用した、本学学生による芸術などの活動に中高生の修学

旅行生を参加させることにより、「このような面白い世界、仕事があるんだ」と眼を見開かせることによって仕事に対する彼らの意欲を引き出すことができれば、潜在的なニート・フリーター予備軍を少しでも減らすことができる可能性がある。(ついでにいえば、この構想の実施により倉敷市中心部の沈滞化した商店街を活性化する一助にもなる)(現在、本学と倉敷商工会議所の間で「倉敷芸術都市構想」の実施に関する検討を開始。資金の裏づけがあれば、実現する可能性が高くなると思われる)

(注2)ところで、日本のアニメ産業は競争力のある産業でありながら、重大な問題点があることを忘れてはならない。それは、日本ではテレビ局がアニメ放映権をアニメ制作会社から安く買い叩く一方で、アニメをテレビで放映するときのスポンサー料やアニメのDVD化やキャラクター作成により暴利をむさぼっている、という問題である。これでは、アニメ制作会社はアニメ制作者を想像以上の低賃金でこきつかったり、韓国や中国に外注せざるをえず、このため日本では有能なアニメ制作者が育たないと心配されているのである。

この問題の本質は、現状ではテレビでアニメが放映されてはじめて、どのアニメが人気があり価値が高いかわかるからではないかと考えられる。テレビ局はアニメ制作会社に対して、「お宅が売ろうとしているアニメが本当にもうかるアニメかどうか分からないから、高い価格では買えません」というのだろうし、またアニメ制作会社の方もテレビ局に対して、「確かにこのアニメが人気があるのでアニメかどうか分からないので、お宅のいうような安い価格でも仕方ないですから、ぜひ買ってください」といわざるをえないのであろう。

そこで、倉敷市の場合は、アニメ制作会社が組合を作り、(テレビ局にアニメ放映権を売る前に)この組合主催により制作直後の多くのアニメを子供達に実験的に見てもらいそこで人気度を測って価値を判定し、高価値の作品をテレビ局に高価格で売るようにするか、あるいは、(国内のテレビ局にアニメ放映権を売る前に)外国に売って人気の高さを証明された作品を国内のテレビ局に高価格で売るか、などのシステムを作ることができれば、本当に有能なアニメ制作者が倉敷市に集まり、この地でのアニメ産業が東京のそれを凌駕する可能性もあると考える。

(注3)ラオスの首都ビエンチャンにある美術学校の校長と私たちが会見したとき、校長は日本の学校と交流し日本の芸術を取り入れたいと要望した。2005年の2月に山下と県庁職員2名、他1名が上記3箇所などを訪問した。2004年度に設置されていた「岡山県における国際協力・貢献産業の創出調査」委員会〔委員長は山下〕のメンバーと訪問したものである。なお、この委員会の調査報告書が平成17年3月に発行されている。

(注4)全国からシニア世代を倉敷に呼びこの地に定住してもらおうという構想を倉敷商工会議所が実施しようとしている。シニアたちが芸術を中心とした学びの場として本学に流入し、若者と交流し刺激しあうことができれば、双方にとってプラスになる。この方向での現代GPの次なる提案も考えられる。

The Plan of the Kurashiki Art City

Kageaki YAMASHITA

College of Science and Industrial Technology

Kurashiki University of Science and the Arts,

2640 Nishinoura, Tsurajima-cho, Kurashiki-shi, Okayama 712-8505, Japan

(Received October 10, 2007)

The city of Kurashiki needs to make her presence in Japan felt by developing her individuality in art. I want to propose that the city of Kurashiki vitalizes her industry by cooperation between art and tourist industry, commerce, textile industry, machinery industry, and fusion of art and science, creation of new industry in, for example, animation and movies.