韓国創造都市に関する調査結果報告

第1章 調査のアウトライン

1. 経緯

2010年以降、アジアのユネスコ創造都市(登録済み)は急増しているが、それらは日本、中国、韓国に集中している(下表)。したがって創造都市ネットワーク日本(CCNJ)の課題であるアジア創造都市ネットワークの構築に向けては、この3つの国の都市がリーダーシップをとることが必要であると思われる。そこで中国、韓国における創造都市の取組及びネットワークの取組に関する調査を行うこととし、今年度はまず韓国について実施した。

(表 1-1-1) 日中韓のユネスコ創造都市ネットワーク加盟都市(2013 年 2 月	(表 1-1-1)	日中韓のユネスコ	創造都市ネット	、ワーク加盟都市	(2013年2月現	在)
---	-----------	----------	---------	----------	-----------	----

国名	都市名	分野
日本	神戸 名古屋 金沢	デザイン デザイン クラフト&フォークアート
中国	深圳 上海 成都 杭州 北京	デザイン デザイン 食文化 クラフト&フォークアート デザイン
韓国	利川(イチョン) ソウル 全州(チョンジュ)	クラフト&フォークアート デザイン 食文化

2. 目的

韓国における創造都市の状況について調査するとともに、韓国における創造都市推進の担当者と我が国文化庁及び CCNJ 幹事市担当者が直接、意見交換を行うことにより、今後の取組展開をスムーズに行えるようにすることが目的である。具体的には以下を調査項目とした。

- 1) 韓国における創造都市ネットワークの構築状況はどうなっているか。
- 2) 創造都市の取組をどのような指標で評価しているか。また、その結果はどうか。
- 3) 文化芸術と地域課題の結合はどのように行われているか。
- 4) アジアにおけるネットワークの構築について、意義・課題・展望等をどのよう に考えているか。

3. 日程と訪問先

(表 1-3-1) 日程と訪問先

日時	訪 問 先
1月22日(火)	
午後	出発
1月23日(水)	(ソウル市関係)
09:30~11:30	ソウルデザイン財団ミーティング
13:30~14:30	東大門デザインプラザ&パーク視察
15:00~16:00	ソウル・アートスペース・シンダン視察
16:00~17:00	ソウル文化財団訪問
1月24日(木)	(利川市関係)
10:00~10:30	利川市副市長表敬訪問
10:30~12:00	担当者ヒアリング
13:30~14:30	韓国陶磁財団(CERAPIA、京畿道)視察
$14:50\sim15:30$	韓国窯業技術院(KICET)視察
16:00~16:30	利川市市長表敬訪問
1月25日(金)	(韓国文化体育観光部関係)
10:00~11:00	アジア文化中心都市推進団面談
11:00~12:00	国立中央博物館視察
夕刻	帰国

4. 参加者

団長 野田邦弘(NPO 法人都市文化創造機構理事、鳥取大学地域学部地域文化学科教授) 佐々木雅幸(NPO 法人都市文化創造機構理事長、大阪市立大学都市研究プラザ所 長)(1月23日夜から参加)

西端千恵(神戸市企画調整局デザイン都市推進室担当係長)

野口敦子 (横浜市文化観光局創造都市推進課)

橋本康成(金沢市都市政策局企画調整課主査)

米岡亜依子(文化庁長官官房政策課政策調整係)

5.「創造都市」の表記について

韓国では英語の Creative City を「創意都市」と訳している。したがってヒアリングの中では「創意都市」と言われているが、本報告書の中では我が国の慣用に従って「創造都市」と表記している。

第2章 訪問先毎の調査結果

1. ソウル市関係(1月23日・水)

(1) ソウルデザイン財団

①対応者(敬称略)

キム・グァンレ(事務局長、ソウル市から派遣) シン・ユンジェ(コミュニティデザイン研究チームディレ クター)

イ・ヒョウォン (コミュニティデザイン研究チーム主任) (事務局長には表敬訪問し、具体的な事業説明はコミュニ ティデザイン研究チームからうかがった)



(財団が入居するビル)

②財団の概要

目 的: ソウル市のデザイン産業を振興し、ソウルのグローバルデザインブランドを作る

設 立: 2009年3月2日 (ソウル市の100%出資団体)

代 表: ベク・ジョンウォン (第2代)

組 織: 8 チーム、職員 82 名

ビジョン: 「市民と一緒に作って楽しむデザイン」「市民デザイン」

課 題:

- 1) ドンデムン(東大門)デザインプラザ&パーク(DDP)の建設と運営準備
- 2) ソウルデザイン産業の支援事業
- 3) デザインを通じた都市の創造産業の活性化
- 4) デザインを通じた都市問題解決(例えば犯罪予防、ウルチド商店街など衰退商店街の活性化などデザインの視点から社会問題解決方法の研究を行う。そのための機関として 2013 年 10 月に市民デザイン政策研究所を設立予定。)

③財団による説明要旨

(ア)経緯

2008 年から 2010 年まで毎年 10 月に Seoul Design Fair を開催した。これは、デザインによって経済振興と文化振興を目指す取組であった。また、2008 年トリノから始まったWorld Design Capital は、2010 年にソウルで開催されたが、これは公式な競争で選ばれた初めての開催であった(2012 年はヘルシンキで開催され、2014 年はケープタウンで開催される予定)。さらに、2010 年 7 月にユネスコ創造都市ネットワークのデザイン都市に認定

され、2011年にはユネスコ創造都市ネットワーク会議を誘致開催した。このようにソウル市は、2008年以降デザインに特化した都市政策を展開してきている。

(イ) 事業

DDP は、ザハ・ハディドの設計で、85,000 ㎡。2014 年 3 月に竣工予定である。地下 3 階、地上 4 階建てで、ソウルの新しいランドマークとなる。テーマは、「デザイン・創造産業の発信地」。

地域改善の取組としては、市内で衰退しつつある繊維産業などの産業集積地域の活性化に取り組んでいる。例えばソンス街では「シンデレラプロジェクト」に取り組んでいる。ソンス街は靴職人の多い街だったが、中国から安価なものが大量に流入したこともあり、現在は衰退している。この地区を靴産業の中心地として復活させるため、デザイン、製作、販売、マーケティングの 4 分野について支援するとともに、地下鉄ソンス駅に靴の街としてイメージを高めるようなラッピングを行う予定である。



(キム・グァンレ事務局長と懇談)



(ジン・ユンジェさんによるプレゼン)

(ウ) ソウル市の文化・デザイン政策について

ソウル市の文化政策のビジョンは「市民とともに、創造する文化都市」である。目標の1つめは、「生活圏におけるサポートにより地域コミュニティを回復する」ことであり、このために、市民への文化創造活動機会の提供、市民参加の文化芸術プログラムの推進、歴史文化遺産の保存と継承などに取り組んでいる。2つめは、「創造産業の育成」であり、このために、クリエイターへの支援、歴史と文化資源を生かしたスマート観光の推進などに取り組んでいる。

ソウル市のデザイン政策のスローガンは、「一緒に作るソウル、一緒に楽しめるソウル」である。2008年から本格的に始まり、デザイン産業、都市ブランド、イベントなどを中心としていたが、市長が交代した2011年以降は、デザインを通じて市民の幸せな生活を実現することが目標となり、都市の品質を向上するため、市民とともにデザイン政策を展開し

ていくこととしている (design with citizen)。

ソウル市文化観光デザイン本部の傘下には、文化政策課所管のセジョン文化会館、ソウル文化財団、ソウル市立交響楽団、そして、デザイン政策課所管のソウルデザイン財団、 さらに観光課所管の(株)ソウル観光マーケティングがある。

④質疑応答

- O 市と財団の役割分担はどうなっているか。
- A 財団の予算はすべて市からいただいている。デザイン政策の基本方針を市が決めて、専門的な事業を財団が行う。基本方針を市が決めるに際して財団がアドバイスすることもある。市民デザイン政策研究所ができれば、もっと市にアドバイスできるようになる。
- Q 市派遣職員は何人か。
- A 事務局長と経営室長の 2 人。事務局長は特に文化政策の専門家という職員ではない。 最初は4人いた。財団が自由に事業できるように派遣職員を減らしてきた。
- Q 市長交代(2011年)は「専門性」に変化を与えたか。社会問題とデザインの関係はど うなっているか。社会学などの知見が必要となるのでは。
- A 前の市長時代にも、デザインそのものの仕事はしていなかった。そのころからデザイン専門、経営専門が一緒に仕事をしてきた。デザインという概念が「社会デザイン」に変わってきているので、外部の社会問題専門家(社会学、人文学等)と一緒に仕事をしている。財団の役割は、自分自身が専門家になることと外部の専門家とのネットワークを構築すること。
- Q デザイナーにも「市民デザイン」といった意識があるか。
- A フェイスブック「デザインがソウルのために何ができるか」で大勢のデザイナーと市 民が社会問題を討論している。ソンス街のシンデレラプロジェクトもそこから生まれ た。韓国の若者は社会問題や政治に関心を高めており、彼らはフェイスブックやツイ ッターなどのソーシャルメディアを活用している。
- Q 市長交代は市民の間に変化を起こしたか。
- A 前の市長は政治家出身。前の市長時代は「公共デザイン」が発展した。新市長は市民 運動家出身。市民の考えを中心として政策を形成。「公共デザイン」から「市民デザイ ン」へ変化。今は政策の柱は福祉。市長もツイッターを使って市民とコミュニケーションしている。市職員にも市長は歓迎されている。
- Q 経済界など経済発展を目指す層からは新市長の政策に批判はないか。
- A そういうこともある。前の市長時代は大型公共施設建設が行われていた。
- Q 市長交代による政策変更でオペラハウスの建設が中止になったが、市民の反応はどうか。
- A オペラハウスの建設予定地を市民農園にした。ソウル市は日本のまちづくりをベンチマーキングしている。

- **Q** デザイナー間の交流や他地域のデザイナーへの支援を行っているか。
- A デザイナーのネットワークはある。デザイン組織等がビルに入っている。世界の小企業でデザイン部門でのアシストを求めているところに援助している。
- Q 金沢では若手工芸家等を海外のユネスコ創造都市に派遣するプログラム (クリエイティブワルツ) があるが、作家間の交流を支援したい。
- A グローバルな事業展開を行うという点でも検討したい。
- O 市民デザイン政策研究所について聞きたい。スタッフの職種と数など。
- A 財団の定数を超えて新採用することは無理。6,7名の陣容となる。外の専門家とテーマ毎に研究をする。社会(安全確保)、経済(アクティブシニア)、環境(ビジュアル情報体験)3つの分野の研究テーマを財団で決めた。
- Q 社会問題の解決というテーマは成果が見えにくいと思うが、どのように成果を出して いこうと考えているのか。
- A 成果を見せるのは困難なことである。社会デザインや市民デザインは成果よりも過程 が大事なので、そのプロセスをみんが共有できるようにすることが大事だ。
- Q シンデレラプロジェクトでは地域の人を巻きこんでやっているが、うまくいっているか。
- A 公聴会を開いて地域の人の意見を聞いている。モノを作るデザイナーはいい環境でものをつくりたいが、市民はきれいな店で安く買いたい。このように立場によって物の見方は変わる。
- Q 国の関与はどうなっているか。
- A これまではソウル市がスポンサーだったが、今後は国を含めて多様な資金源を求めていきたいし他の機関とも一緒に仕事をしたい。また、国の文化部や知識経済部と一緒に仕事をする予定(昔のソウル駅をリノベーションして文化空間として再生したが、そこの活性化のための研究を国から委託された。労働部からは社会的企業の育成のための研究を委託された)。
- Q 韓国内の創造都市ネットワークの構築状況についてはどうなっているか。
- A 今年4月に韓国のユネスコ3都市で国内協議会をつくる。3都市は正会員。候補都市は 準会員となる。候補都市は、釜山(映画)、光州(メディアアート)、金海(デザイン)、 仁川、済州。
- **Q** ソウルがユネスコデザイン都市になったことのメリットは何か。
- A 2011 年ユネスコ国際会議でのソウル宣言により世界の都市とのネットワークができ、 創造都市間の情報やノウハウを交流できるようになったことが一番大きなメリット。
- Q 市民は創造都市について知っているか。
- A 正確なデータはないが、デザイン都市認定以降は、ウェブ上で情報発信するとともにい ろんな場面でロゴを使い周知を図っているので、ほとんどの市民はロゴを見たはずだ。

(2) 東大門デザインプラザ&パーク (DDP)

①対応者(敬称略)

ソン・ジュニョン (DDP サービスデザインチーム主任)

イ・ヒョウォン(ソウルデザイン財団(前出))

②施設概要

ビジョン: デザインおよび創造産業の発信地

設 計 者: ザハ・ハディド

竣 工 予 定: 2014年3月グランドオープン (現在、工事は87%が終了)

延床面積: 85,320 m²

施 設 内 容: 情報・経験施設 (42,567 m² 50%)

展示施設 (16,898 m² 20%)

コンベンションホール (13,910 m² 16%) (地下鉄の駅に直結)

施設の特徴: 4階から1階まで螺旋状に下る道の両壁が展示スペースとなっている。天井

には壁に投影する際に使用するプロジェクターを吊るすためのレールが備え

付けられている。

天井の高さが $9 \sim 10$ mの展示スペースでは、オープン記念としてシャネルのファッションショーを開催予定。斜めの窓・ドアが特徴的デザイン。コンベンションホールのロビーにはザハデザインの 18 m もあるインフォメーションデスクが設置される。ホールは 1,500 収容と、1,000 人収容の 2 つである。



(建設中の DDP 外観)



(建設中のDDP 内観)

(3) ソウル・アートスペース・シンダン

①対応者(敬称略)

キム・ジンホ(マネージャー、ソウル文化財団(ソウルアートスペースシンダン担当)

②ソウル文化財団による説明要旨

(ア) 経緯

韓国では住宅再開発を柱とした地域開発に未来はないという考えから文化空間の活性化に注目した政策が取り組まれるようになってきた(近郊のファンハットンニュータウンは11年間凍結されたまま)。ソウル・アートスペース・シンダン(SASS)は、1968年に露天商を収容するため、ソウル市の事業として市内 3番目に大きい市場の地下に整備した商店街の中にある。ここは、防空壕の役割もある。

2007 年のサブプライムローン問題に端を発する国際的金融危機のため、韓国では 2008 年から 2009 年にかけて深刻な通貨危機が発生した。通貨危機の後地下商店街では空き店舗が増加し、57 店舗まで増加した。店舗を投機目的で名目的に所有するオーナーがいるなど、権利関係が複雑である。以前は、倉庫として活用されたり、家出した子ども達が違法に寝泊まりしたりしていた。当初アーティストを入れると言ったら商人達は反対デモをした。オーナー達は、これまでのように再開発になり、立ち退き保証金をもらえると期待したため、アーティストの入居を拒否した。

(イ) ソウル・アートスペース・シンダンについて

2009 年 10 月オープン。工事は行わず、ペイントだけ行う。入居アーティストのジャンルはウェブデザイナー、写真、ブックアート、ジュエリー、陶磁などいろいろである。行政の直接支援はないが、壁にイラストレーターがイラストを描く時の支援など間接支援がある。

当初仲が良くなかった商人とアーティストが、一緒に床に敷物を敷き詰める(市の予算)作業をすることで仲良くなった。それまでに公聴会を何回もひらいた。芸術家が工房を作れば観光客が増えると思ったが、誤算だった。芸術家は引きこもりがち、自分だけの時間を大事にする。外から眺められるのを嫌う。昼間はいないが、夜 9 時頃からはもどってきて、制作している。また、彼らは毎日パーティーをしている。土曜日だけは無料工芸体験など市民のための取組をしてもらっている(土曜プログラム)。これには参加者が増えており、去年の参加者で作品を作った人は17,000人にのぼる。しかし、このプログラムは、2012年でやめて次のプログラムに変えた。土曜プログラムは地域経済に貢献しなかったからだ。一般市民向けの体験プログラムでなく、この市場に関係のある地域の商人や地域の子ども達を対象に長期プログラムを行うことにした。12週間、200人超のアーティスト、300人

以上の住民参加者を想定している。

商店街の天井につるしている提灯は、商店の休んでいる人で歌謡教室に通っている人たち 120 人が作った。彼らがつくった提灯を市場に寄附し、全員で歌いながら提灯の点灯式をやった。参加者の半分が商売人、半分は仕事を休んでいた人だった。このイベントのあと、仕事を休んでいる人も、提灯をつくる仕事を始めた。韓国では催事の祭に提灯を飾るため一定の需要があり、住民達も仕事になるようになった。





(地上の市場)

(市場地下の SASS)

また、商店街には看板がなかった。そこで、「才能の寄附」という、アーティストが看板を作るプロジェクトを行った。最初は挨拶もしてくれなかった商人も、フェスティバルをとおして、これなら自分たちも楽しめると商人達の認識が変わった。去年のフェスティバルには173人のアーティストが参加した。

商人達は、以前はわれわれには挨拶もしなかったが、フェスティバル以後はかれらの意識が変わり、挨拶してくれるようになった。商店街組織も独自のフェスティバルを始めるなど、商人達も活気づいてきた。一例だが、伝統民謡の伝承者を自称する市場の入り口付近で生活しているおばあさんの住まいが取り壊されることになった。そこで、おばあさんの希望を叶えてあげようということになった。おばあさんの生涯の夢はコンサートを開き人前で歌うことだった。そこで市場の片隅に仮説の舞台をつくりおばあさんのためのコンサートを開催し、成功した。そこでおばあさんは語った「新しい夢ができた。来年もここで歌うことだ」と。

③質疑応答

- **Q** アーティストを入れるというアイデアはどこから出てきたのか。
- A ソウル市のアイデア。市職員が海外で見た事例を参考にした。
- Q 店の所有権の権利関係の処理はどうしたのか。
- A 地下商店街は市の所有であり、ソウル文化財団が運営している。

- Q 家賃、仕組み、制作費はどうなっているか。
- A 無料で貸す。作家選択は経歴でなくコンペで選ぶ。希望者は15~20倍の割合。競争は激しい(工芸作家を受け入れているので人気が高い)。可能性ある人を選ぶ。基本的には審査委員(5人程度)が選ぶ。1年間契約だが、いい活動をしていたら、無限に継続する。アーティストの50%が継続、50%は入れ替え、という現状だ。







(マネージャーのキム・ジンホさん)

- Q 海外のアーティストがアーティスト・イン・レジデンスで使うことはあるか。
- A 寝泊まりができないので、短期の場合のみ対応している。共同の洗面室、シャワーが ある。仮眠室もある。その範囲内で対応できる。
- Q SASSのような取組は韓国では初の取組か。
- A 市場を活用しているのはここだけ。それ以外では7つくらいある(ソウル市文化財団によると11)。夜は11時にシャッターが下りて人が入ってこなくなるので、アーティスト同士仲良くするしかないような状況となる。
- Q アーティスト、商人、財団で違うかも知れないが、将来の目標は何か。
- A 芸術家支援と地域経済活性化の2つを目指すべきだが、そこにはジレンマがある。今年は作家の支援に重点を置く。入居作家による生産者協同組合(アーティスト組合)が大事だ。これまで同組合を財団が運営していたが、独立させる。補助金は出さない。製品(作品)を開発し、生きていくことを考えてもらう。財団は金がないので、後方支援に徹する。予め財団の予算額を示したうえで、個別作家と案件毎に協議し、良いアイデアは随意契約で実行する。アーティスト同士の人間関係が難しいのが悩みだ。



(フェスティバルの様子)



(SASS 内の工芸品の展示販売)

(4) ソウル文化財団

①対応者(敬称略)

リ・ヒュンア(広報交流チーム長 public relations team/team manager) キム・イキュン(広報交流チーム public relations team)

②財団概要

スローガン: 「文化は夢、文化を飾る」

ミッション:「文化で活気に満ちたソウル。芸術で幸せな市民」(今年から変わった)

目 的: ソウル市の芸術文化を促進するために、芸術や文化活動の制作・普及・支援

を行うこと。

設 立: 2004年3月15日

C E O: Cho, Sun-Hee (第3代)

組 織: 23 チーム・施設、職員 68 名 (ソウル市文化観光デザイン本部文化政策課所管)

主要事業 ・支援 Arts Support Program

・教育 Implementing Creativity & Arts in Education Programs

·事業 Expand Opportunities Cultural Participation in the Daily Life Of Seoul Citizens

・フェスティバル Present and Plan the City Festivals

・文化空間運営 Managing Cultural Spaces

③ソウル文化財団の主な事業

文化事業としては芸術団体を支援するほか、直接事業を行っている。例えば、文化バウチャー、ストリートアート支援など。今年からの事業で「風が吹く(浮気)美術」をはじめた。安く作品を作家から借りて公共空間で展示する。

芸術教育に力を入れる。楽器演奏を教えるのではなく、学生の創意工夫を促進するプログラムを学校と連携して実施するもの。芸術教育センターでプログラム開発やティーチングアーティストを養成している。

フェスティバルでは、Hi Seoul Festival(財団と市が共催。予算は30億ウォン、うち市は20億負担)を実施している。これは、「市民のための祝祭」という理念のもとではじまったが、近年はストリートアートに重点を移した。昨年は国内から30チーム、国外から30チーム参加し、参加者総数は189万人である。今年から重点を置く事業として、コミュニティダンス Healing Dance Seoul を始める。市役所の前の広場などを活用する。また、Seoul Mécénat Initiative(ソウルメセナ支援事業、2012年~)では、官民協働で芸術家を支援している。







(ソウル文化財団ヒアリング)

文化創造空間の運営では、次の 11 のスペースを管理運営している(そのうちのひとつアートスペース・シンダンは既述のため除く)。空間毎にジャンルは異なるが、それぞれの空間特性を活かした活用をしている。この事業では、芸術を通じたコミュニティの形成を目的としている。

- 1) Hongdae (ホンデ)。実験的な芸術を支援する場所。
- 2) Geumchon (クムチョン) 芸術工場。もと工場。国際的アーティスト・イン・レジデンスが中心。瀬戸内国際芸術祭に出展予定。
- 3) Yeonhui,literary nest (ヨニ文学創作院)。文学系施設としては国内で一カ所しかないので人気がある。
- 4) Mullae, art factory (ムレアートファクトリー)。実験的芸術の活動空間。劇場もある。
- 5) Seongbuk, center for creative arts (ソンブン創造芸術センター)。以前保健所だったので、癒やしをテーマ。他はすべてジャンルで決めているが、ここだけはテーマでいっている。
- 6) Gwanak (クァナク子供創作遊び場)。
- 7) Jamsil creative studio (ジャムシル創作スタジオ)。障害者のための芸術体験施設。
- 8) Hongeun, visual (アートスペースソデムン) ビジュアルアート。
- 9) Seoul Theater Center (ソウル演劇センター)。200~300 の小劇場がある大学路 に立地。
- 10) Namsan Arts Center (ナムサンアートセンター)。以前芸術大学があった場所、 実験的作品を中心、500 席規模。
- 11) アートスペース・シンダン (既述)。

④質疑応答

- Q 財団の概要は。
- A 職員は 68 人、外部スタッフ含めると約 200 人いる。12 の施設があり、年間予算は 260 億ウォン。
- Q ストリートアートやコミュニティダンスに取り組むのは創造都市政策を意識している からか。
- A 創造都市に取り組む前は、「文化にふれてもらう」とか「市民に参加してもらう」ことを意識して、綱引きやファッションショーなども実施した。しかし、創造都市を意識して公演を重視するようになった。また、次第に屋外での公演が増えている。ソウル市全体に文化が浸透するように計画していきたい。
- Q 文化に関心を持っている市民から全市民対象へ対象を拡大するのか。
- A これまでは、フェスティバルに限れば関心がある人が対象だったし、フェスティバル 以外では芸術家を支援していたが、いまは芸術教育を重視することで市民の創造力を 高めるように方向転換した。
- Q 文化バウチャー事業とは。
- A この事業を主体的に推進しているのは文化観光部。文化に恵まれない人(低所得者層など)に文化バウチャーカードを発給し、その金額分ただで見られるようにする制度。 文化にアクセスできない人はバスで送迎する。人気のあるプログラム、例えば「ナンタ」とか「ラマンチャの男」にはたくさんの人が集まる。
- Q 海外のアーティストとの交流プログラムはあるか。
- A クーチョン芸術工場などでやっている。財団としては ISPA (International Society for the Performing Arts) という世界的な組織の大会を去年ソウルでやった。リンカーンセンターとの交流などもやっている。
- Q 国内他都市との交流はしているか。
- A 去年の秋各地の文化財団の協議会ができた。ここでノウハウや情報の交換をしている。
- Q 市からの職員派遣はあるか。
- A 設立当初はたくさんいたが、今は一人だけになった(監査役)。
- Q 財団職員の人材育成はどうしている。
- A 研修はしているが、政権交代に伴い方針が変わる。それに応じた研修を行っている。 海外研修も認めている。職員には教育計画の提出を義務づけている。
- Q 中央政府と一緒に仕事することは多いか。
- A ソウル市との仕事が多いが、文化バウチャーなど文化体育観光部からの資金をもらう場合もある。委託事業を文化体育観光部から受けることもある。その場合 5%の手数料をもらう。
- Q 政権交代で市民とともに事業を進めるようになったか。

- A 以前の市長はデザインソウル、創造都市を強調していた。今の市長は市民との協働を 強調。コミュニティダンスなど屋外での活動を重視するようになった。
- Q デザイン財団との関係はどのようになっているか。
- A 最初に文化財団ができた。その後、前ソウル市長がデザインソウルということでデザイン財団を作った。
- Q 市立の美術館や劇場などの文化施設を財団は管理していないのか。
- A 市美術館、オーケストラなどは市が直営でやっている。

2. 利川市関係(1月24日·木)

(1) 利川市役所

①対応者(敬称略)

チョ・ビョンドン (利川市市長)

キム・キョンヒ (利川市副市長)

キム・ジョンホ (創意 (創造) 都市チームマネージャー)

リ・ジンサップ(創意(創造)都市チーム 担当・コーディネーター)

(※市長と副市長には表敬訪問し、具体的な事業説明は担当チームから伺った)



(利川市庁舎)

②利川市概要

京畿道南東部、ソウル市近郊に位置する人口約 21 万人の都市。陶磁・工芸の街として知られ、世界陶磁ビエンナーレや国際彫刻シンポジウムを開催。日本では滋賀県甲賀市及び愛知県瀬戸市と姉妹都市として交流している。2010 年 7 月 20 日にユネスコ創造都市ネットワークのクラフト&フォークアート分野で登録認定された。

(ア) チョ・ビョンドン市長より

6年半前に市長になった当時、利川市をどのように創っていくのか考え、創造都市、創造による変化を通じてさらに躍進、跳躍することをキャッチフレーズにした。その 4 年後にユネスコ創造都市ネットワークに加入した。東アジアの平和的な発展には、韓国と日本と中国の密接な関係が欠かせない。文化交流の方面においても、お互いが持っている独特の文化芸術を活かしながら共に協力すればよいと思う。

(イ) キム・キョンヒ副市長より

現在、創造都市政策に向けたアイデアを募集している段階である。利川の米は韓国一の



(利川市長と佐々木教授)

ブランド米。水も良いので、酒作りなどが盛んである。利川では、どのような店も置物(陶磁器)には気をつかっている。約300世帯の韓屋(韓国の伝統的な家屋)による伝統的な庶民の街や市場を造り、先祖たちの暮らしぶりを再現しようと計画している。

④利川市による説明要旨

(ア)経緯

韓国は5千年以上の歴史があるが、1950年代に 朝鮮戦争を経験して以降、経済発展を遂げる過程 で韓国のアイデンティティが破壊された。このよ うななか、1960年代にソウル市を中心にアーティ ストが文化芸術再建の運動を行ったが、財政的な 環境が思わしくなくて衰退していった。その後、 陶磁器の作家たちが利川市で制作活動を行うよう になり、利川は陶磁器の街として位置付けられる ようになった。

当時の韓国経済は厳しい状態であった。陶磁器 は国内には需要がなかったが、日本での需要があ



(利川市長室のスローガン)

ったため、自然発生的にシンミュンドンに 350 程度の工房ができた。この陶磁器を中心に 工芸文化が勃興してきた。1980 年代には、地域の陶磁協会が中心となって陶磁器フェスティバルを開催し、その後、利川市とも連携し始める。2001 年には、韓国陶磁財団が主催となり陶磁 EXPO を開催した。これは韓国の陶磁文化を世界に広げようと開催したもので、これがきっかけとなり陶磁・工芸の街利川として世界に名をはせることになった。利川では、陶磁工芸に関する成果やインフラ、人材養成などがしっかりと整備されており、韓国では利川が名実ともに陶磁器のメッカとして知られるようになった。

(イ) 現状

近年では陶磁だけでなく、国際彫刻シンポジウムを 10 年前から開催。ガラス・金工・木工など、陶磁器都市から工芸都市へと発展している。利川市では、ビジョンプロジェクトチームでユネスコ創造都市の加盟事業を行ってきた。組織改編により去年の 7 月に「創意(創造)都市チーム」となり、様々な施策を推進している。



(キム・ジョンホ氏とリ・ジンサップ氏)

韓国の自治体は政策がトップダウン方式で行われているところが圧倒的に多いが、利川市ではボトムアップが型の政策形成が中心となっている。市民、中でも芸術家が中心になって様々な活動・運動を展開していて、それを自治体で吸いあげ、官民が合同で事業にあたっている。今後も政策を展開するときに民間の参加を促進していきたい(市は2013年を「政策開発の年」としている)。

(ウ) ユネスコ創造都市ネットワークについて

ユネスコ創造都市ネットワークに加入したことを節目にして、古き良きものは古いながらに保存し、未来の文化創造都市に向けてどう発展させていくのかという事について、官民が力を合わせて政策を開発しつつある。芸術家への支援策としては、ビエンナーレの開催を通じた世界のアーティスト 2,000~3,000 人のネットワーク構築や、マイスター制度による研究費、国際交流や展示会への支援などがある。文化芸術の関係者たちは、同ネットワークに加入したことについて高いプライドをもっているし、これを通じて世界に羽ばたけるのだ、と言う強い自信を持っている。

同ネットワークへの加入目的として、陶磁のみならず工芸をバックアップするための交流が挙げられる。利川市にとって幸運だったのは、韓国で同ネットワークに加入している全州は食文化都市、ソウルはデザイン都市、利川は工芸都市ということで、分野的に相補的であるため、お互いに連携しやすいことだ。この 3 都市間のネットワークを強化しながら、将来的にはメディアアートや音楽といった分野の都市とも連携・交流を行いたいと考えている。

(エ) 創造都市政策推進のポイント

担当者としてこの仕事を 5 年ほど担当して思ったことは、結果ではなくプロセス、つまりいろいろな事にチャレンジしていく過程が重要だということだ。何かをやっていける環境を整備すること。つまりソフトウェアのシステムを構築することが重要だと思う。そうしてこそ持続可能な都市発展ができるだろう。インフラをつくれば創造都市になるというわけではない。マスタープランを立てるときの大きな柱というのは、市民・芸術家・世界のネットワーク形成だ。このネットワークのなかのコミュニケーションを最も重視している。その中で何かをしたいという意見があったらすくいあげてハードウェアを作ることもある。つまりスローシティと言う感覚である。

⑤質疑応答

- Q 市民はユネスコ創造都市ネットワーク都市であることを認識しているか。
- A 加入後に宣言式をしたところ、2,000人集まった。メディアも報道しているので市民は 知っていると思うが、それ以上深い知識は無いかも知れない。しかし、アーティスト 達は特に強く意識している。
- Q 昔は国内需要があまりなかったと言うが、現在は陶磁器の国内需要はあるのか。
- A 現在は経済的に豊かになったため、陶磁器への需要が高まった。以前はプラスティック製が主であった食器にかわり陶磁器が増えてきた。
- Q 政策のボトムアップという利川市の状況は、芸術家が多く、彼らが自分たちの要求を 積極的に政策に反映しようとするからか。

- A そのとおり。トップダウンの方が簡単で早く政策に反映させられるが、政権交代で方 針も変わる。長期的にはボトムアップのほうが良い。
- Q ボトムアップの具体的方法は。
- A 例えば、80 年代に利川文化院という民間組織が、ホテルの駐車場を会場として開催した陶磁器フェスティバルが成功し、数年間継続した。これを市の特色ある事業としたらどうかというアイデアが持ち上がり、市と市民との政策開発の会議の中で議論された。政治家などのロビー活動もあってそれが実現した。利川市は市と市民との関係が良好である。
- Q ソウルからアーティストがやってきたが、なぜ利川を選んだのか。
- A 陶磁器制作には、土と薪が重要である。陶磁器は割れやすいことから車よりも船で運ぶ方が望ましい。利川の近郊に川があり、陶磁器を割れないように運ぶことができる。 アーティストがやってきた頃は、利川住民の生活は苦しかったので来るものを拒むことはなく、アーティスト達は自然に定着した。また私見だが、ソウルに近い割に地価が安いという地理的なメリットもある。
- Q 他都市との連携・交流はあるか。
- A アジアの都市、景徳鎮などと交流している。日本では瀬戸市や甲賀市と交流してきたが、ユネスコネットワーク加盟後は欧米との交流も考えており国際交流の範囲を拡大しようとしている。サンタフェや金沢市との交流は継続している。ユネスコのネットワークに加盟してとても役に立っている。
- Q クラフト&フォークアートのネットワーク都市である杭州、アスワンと連携・交流はあるか。
- A 国際フォーラムを利川で開催した際にアスワンから博物館の館長を招いた。杭州とも 交流しており、先方からアジア工芸保存ネットワーク協会を創設する提案があった。
- Q クラフト&フォークアート以外の分野の都市との連携・交流はあるか。
- A あえて言えば、中国の無錫市とは半導体の分野で、瀬戸市とは陶磁器だけでなく学生のホームステイなどで交流している。クラフト&フォークアート以外のユネスコネットワーク都市との交流を現在計画中である。また、国内の創造都市協議組織(CCNK:Creative City Network of Korea のようなもの)が今年発足予定となっている。
- Q 芸術や工芸に関する大学はあるか。
- A Chungkang College of Cultural Industries (1996~) がある。他大学に陶磁科ができたので、この大学は陶磁以外の分野に注力しているところだ。現在陶磁専門大学の設立を準備中である。しかし、インフラを作ればいいというものではなく、環境整備やソフトが大事である。市民と芸術家の世界とのネットワークが大切であり、このプラットフォームを基盤に政策をつくっていく。大事なことは結果より過程である。

(2) 韓国陶磁財団 (CERAPIA)

1999年に財団設立。陶磁だけではなくガラス・金工など、利川の工芸を世界に広げるネットワークの中心という位置づけである。展示、インキュベーション、子ども向けワークショップ、レジデンスなどのスペースがある。伝統窯使用料の全額支援(1回あたり約300万ウォン)や作家から作品を買上げる(1億2千万ウォン)など、作家の支援策を実施している。

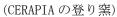




(CERAPIA)

(CERAPIA の展示)







(CERAPIA の展示)

(3) 韓国窯業技術院(KICET)

①対応者(敬称略)

チョ・ウソク韓国陶磁セラミックセンター利川支所長

②支所長による説明要旨

韓国知識経済部傘下の機関で、20人のスタッフと60人の学生がいる。学生は宿泊施設に 泊まっている。本部はソウルにあり、その支所として2007年にオープンした。この機関の 目的は、陶磁産業の支援と新しい技術の研究である。3Dプリンタを用いた原型の作成など、 周辺の企業では難しい高度な技術を必要とする物を作ることができる。インキュベーショ ン施設として、量産テスト品を制作する施設を持っている。



(KICET 外観)



(チョ・ウソク支所長)



(KICET の展示)



(実験室)

3. 韓国文化体育観光部アジア文化中心都市推進団(1月25日・金)

①対応者(敬称略)

キム・ドアン課長

イ・オヨン事務官(大阪大学留学後、鹿児島県庁で3年勤務経験有)

②組織・予算概要

アジア文化中心都市推進団には5つの課があり、70人の職員がいる。事業を実施する「アジア文化開発院」には30人スタッフがいる。予算は5兆3千億ウォン(2004年 \sim 2023年、国52.8%、民間32.1%、地方15.1%の負担割合)。



(韓国中央博物館マップ)



(韓国中央博物館外観)

③アジア文化中心都市・光州造成事業について

(ア) 経緯・背景

韓国は、経済の面では日本や中国にかなわないが、文化では優位に立つことができる。 文化の中核都市として光州を位置づける。広域光州圏は、人口 160 万人の韓国で 6 番目に 大きい都市圏であるが、そこに西アジアを含めたアジア地域の文化機能のハブとしての新 しい共生モデル都市圏を構築する。

2002 年盧武鉉大統領が打ち出した首都機能移転を含む「地域近郊発展政策」にもとづき、 事業を進めることとなった。首都はセジョン市に移転、文化担当(コンテンツ振興院、韓 国文化芸術委員会=アーツカウンシルコリアを含む)は光州を中心とする地域、観光担当 は江原道(カンウォン道)と済州島(チェジュ島)に移転することとなった。現在までの 経緯は以下のとおり。

2002年 盧武鉉が選挙公約として首都機能移転を含む「地域近郊発展政策」を 発表。 2004年 アジア文化中心都市造成および文化都市造成スケジュール企画団が発足。

2006年 「アジア文化中心都市造成に関する特別法」制定。

2011 年 特別法人「アジア文化開発院」設立(事業を実施する組織で、スタッフ 30人)。



(韓国中央博物館)



(キム・ドアン氏とイ・オヨン氏)

(イ) 事業概要

光州に新しいまちをつくり、そこにインターネット関係と文化関係の 22 機関が移転することになっている(カルチャーテクノロジー)。さらに、文化都市環境づくり事業として7大文化圏構想と旧市街地の活性化/文化観光産業の育成に取組む。7大文化圏構想とは、光州都市圏を7つの特色ある圏域として位置づける都市計画で、そのリーディングプロジェクトがアジア文化殿堂となる。7大文化圏とは、

- 1) 文化殿堂圈
- 2) アジア文化交流圏
- 3) アジア新科学圏
- 4) アジア伝承文化圏
- 5) 文化景観/生態環境保存圏
- 6) 教育文化圏
- 7) 視覚メディア文化圏

である。

光州広域市造成事業には、次の事業が含まれる。

- 1) 文化的都市環境形成
 - a. サジク(公園)国際文化交流タウン造成
 - b. アジアアートカルチャーパーク造成
 - c. ビエンナーレ象徴国際タウン造成

- 2) 芸術振興および文化観光産業
 - a. 光州国際芸術祭など 11 事業
 - b. CGI (computer generated image) センター (投資組合を作り映画 制作に投資する。映画は 2,500 万人動員で黒字となる)
 - c. 映像複合文化館
 - d. アジア文化産業投資活性化支援など
- 3) 文化交流都市パワー強化
 - a. 文化芸術、国際交流人材育成など8事業支援
 - b. 創造的市民参加プログラムなど 26 事業支援

④アジア文化殿堂について

国立アジア文化殿堂は、国内最大規模の建築物である韓国中央博物館の 1.2 倍の規模となる 43,000 坪。施設内容は次のとおりである。

- 1) Art Theaters (2,000 席、520 席)
- 2) Creative Pavilion (文化コンテンツの創作空間)
- 3) Resources Pavilion (日本の民族学博物館と同じ機能)
- 4) Friendship Pavilion (光州事件の現場の建物を保存。事件の展示や国際交流機能)
- 5) Children's Pavilion (芸術を活用した教育のための施設)

ドイツの ZKM (カールスルーエ・アート・アンド・メディア・センター) やフランスのポンピドゥーセンターのように、これら 5 つの機能が連携する施設となる。センターは「中心」というより「拠点」のイメージ。350 人のスタッフを想定している。 ZKM とアルスエレクトロニカ(リンツで開催されるメディア・アート・フェスティバル)と連携してオープニングを準備している。韓国では従来、建物が竣工してから事業を企画していたが、ここでは建設と並行して事業を企画している。

⑤質疑応答

- Q 中心になるというより「アジア文化共生圏」という考えで臨んで欲しい
- A 「中心」はプラットフォームの意味。国連が去年を「協働組合の年」と指定した。それはリーマンショック以後、世界各国は資本主義的な競争ではなく共生を志向し始めており、その線に沿ったものである。創造都市の発展にとって協働組合という概念が入ってくるのはいい事だと思う。



(アジア文化殿堂完成図、韓国政府 HP より)



(韓国中央博物館の展示物)



(韓国中央博物館の展示物)

第3章 まとめ

今回の調査結果を第1章2.の目的1)~4)に沿ってまとめると、次のようである。

1. 韓国内の創造都市ネットワークの構築状況

利川市によると、今年(2013年)4月に韓国内のユネスコ創造都市ネットワーク加盟3都市=全州(食文化)、ソウル(デザイン)、利川(クラフト&フォークアート)で国内協議会をつくる予定となっている。3都市は、分野的に相補的でありお互いに連携しやすい。国内協議会は、この3都市が正会員となり、ユネスコ候補都市は準会員となる。候補都市は、釜山(映画)、光州(メディアアート)、金海(デザイン)、仁川(分野不明)、済州(分野不明)である。

2. 創造都市の取組の評価指標と結果

(1) 取組についての市民の認知度

ソウルの場合、ユネスコデザイン都市認定以降は、ウェブ上で情報発信するとともにいるんな場面でロゴを使い周知を図っているので、ほとんどのソウル市民はロゴを見たはずだと言う(ソウルデザイン財団)。利川市の場合、加入宣言式をしたところ 2,000 人の市民が集まり、メディアも報道しているので市民はだいたい知っている。しかし深い知識は無いかも知れない。一方、文化芸術関係者たちの間ではよく知られており、彼らはユネスコ加盟都市ということに高いプライドをもっているし、これを通じて世界に羽ばたけるのだと考えている。

(2) 市民によるプロセスの共有とその過程での意識向上

創造都市政策の成果を可視的に示すことは困難なことである。社会デザインや市民デザインは成果よりも過程が大事なので、そのプロセスを市民が共有できるようにすることが重要だ(ソウルデザイン財団)、いろいろな事に市民がチャレンジしていく過程が重要であり、そのための環境整備つまりソフトのシステム構築がポイントである(利川市)、と創造都市政策の成果を可視的に示すことより、創造都市政策に取り組む過程において、市民のまちづくりへの意識が向上したり、市民・芸術家・世界など様々なレベルのネットワークが構築され交流が促進されたりすること等により、都市が創造的に発展していくことが可能であり、そのことが重要であると一様に指摘していた。

さらに、トップダウン型行政スタイルが多い韓国の自治体のなかで、利川市ではボトムアップ型政策形成が中心となっているという。これは、芸術家や市民が行う様々な活動を市が吸いあげ、官民協働で事業にあたっているためであり、芸術家が多く住む利川市では、彼らが自分たちの要求を積極的に政策に反映しようとする事が背景にある。トップダウン

型の方が簡単で早く政策を実現できるが、政権交代で方針が変わることなどを考えれば、 長期的にはボトムアップ型のほうが政策は安定し長持ちすると思われる。

(3) 市民の生活満足度

ソウル・アートスペース・シンダンにおけるアーティストと商店街の商人の関係やソウル文化財団の文化事業の考え方の変化などのように、観光振興などの経済指標だけではなく地域住民の交流促進など生活満足度の向上が新たな目標となってきている。

(4) 評価指標の変化にともなう文化政策の変化

上記のような評価指標の変化に伴い、韓国の文化政策は次のように変化し出している。

① 市民生活重視の文化政策

ソウル市では 2011 年の市長選挙で政権交代が起きたため、オペラハウスの建設中 止など文化政策の大きな見直しがなされた。従来の文化・芸術振興重視から市民生活 重視の文化政策へと変化している。

② ハイアートからストリートカルチャーへ

例えば、「市民のための祝祭」をテーマ開催される Hi Seoul Festival は、最近ストリートアートに重点を移したし、今年から市役所の前の広場などを使ってコミュニティダンスに特化した Healing Dance Seoul というフェスティバルを始める。このように近年の韓国における文化政策は、より生活の場面に密着した方向、屋内からまちなかへの拡張、若者を巻きこむ方向、などへ事業方針を転換しつつある。

③ 文化アクセスの保障

低所得者層など文化にアクセスしづらい階層に「文化バウチャーカード」を発給し、 その金額分だけ、無料で文化鑑賞ができる制度がスタートした。

④ 芸術教育の重視

小さな頃から芸術教育を充実させることにより市民の創造力を高めることを目標 に、ティーチングアーティストの養成に力を入れている。

3. 文化芸術と地域課題の結合

ソウルデザイン財団では、デザインを通じた社会問題を解決することとデザインを通じて都市の創造産業を活性化することを目標に掲げている。前者を推進するため今年 10 月に「市民デザイン政策研究所」を設立する予定である。デザインの視点から社会問題を解決する例としては、犯罪予防、ウルチド商店街やソンス地区など衰退商店街の活性化などがある。また、前述のソウル文化財団のヒアリングでも述べられたように、近年、韓国における文化政策の重点が、芸術文化振興から市民生活重視・地域課題解決型=社会的包摂型の文化政策へとシフトしているようである。

4. アジア・ネットワークの意義・課題・展望等

(1) アジアにおけるネットワーク

利川市の場合、景徳鎮などアジアの都市と交流している。また、ユネスコ創造都市ネットワーク加盟都市(クラフト&フォークアート)の杭州、アスワンとの交流もある。日本では瀬戸市や甲賀市と交流してきたが、ユネスコネットワーク加盟後は欧米との交流も考えており国際交流の範囲を拡大しようとしている。サンタフェや金沢市との交流は継続している。ユネスコのネットワークに加盟してとても役に立っている。クラフト&フォークアート以外のユネスコネットワーク都市との交流を現在計画中である。東アジアの平和的な発展には、韓国と日本と中国の密接な関係が欠かせない。文化交流の方面においても、お互いが持っている独特の文化芸術を活かしながら共に協力すればよいと思う(利川市)、世界の都市とのネットワークができて、それらの都市間で情報やノウハウを交流できるようになったことは大きなメリットである(ソウルデザイン財団)など、アジアにおけるネットワーク構築は大きな意義がある、という認識であった。

(2) ユネスコ創造都市ネットワーク

ソウルデザイン財団によれば、ソウル市がユネスコデザイン都市になったことで、2011年ユネスコ国際会議を誘致することができた。そこで発せられた「ソウル宣言」により世界の都市とのネットワークができて、それらの都市間で情報やノウハウを交流できるようになったことは大きなメリットであるという。

以上

(注記)

この報告書は参加者の皆さんに提供い ただいた原稿と写真により作成してい る。ただし文責は全て編集部である。