

国内・海外の取組に関する情報収集

(1) ユネスコ創造都市ネットワーク (UCCN) の動向

ユネスコは2004年以来、世界各都市の多様な文化産業が持っている発展可能性を、都市間の連携によって持続的に発展させる枠組みとして、創造都市ネットワーク事業を開始し、デザイン、クラフト&フォークアート、音楽、メディアアート、ガストロノミー、映画、文学の7分野で2013年10月までに世界34都市の登録を承認してきた。

一方で、新規加入都市に関する審査プロセスは、2011年末以降、ユネスコ本部の財政危機（アメリカが分担金の支出をストップしていることに起因する）により中断していたが、中国政府が資金援助することにより、2013年夏ごろから審査再開となり、年次総会で新たな審査プロセスが確認されることになった。

1) 第7回UCCN年次総会—ボローニャ会議

第7回の年次総会となったボローニャ（音楽都市）会議は2013年9月18－21日に開催され、26都市の代表が集まり、日本からは既加盟都市である名古屋市・神戸市・金沢市の他に、札幌市、浜松市がオブザーバーとして参加した。

基調講演の他、全体会議と7分野毎のサブネットワーク会議が行われ、以下について議論された。

1. 互いの経験の共有と能力形成の改善
2. メンバー都市の最新の活動状況の交流
3. ネットワークのコミュニケーション戦略と運営に関する討論
4. ネットワークの今後のガバナンスと発展に関する方針の承認

そして、特に、新たな創造都市の指名手続きに関して討論の後、決定された改正点の要点は、①申請書類フォーマットの指定、②申請時期（毎年1月20日から3月20日までの予定）と審査期間、③申請要件（ユネスコ国内委員会と、既加盟の5都市以上、及び専門分野の団体からの推薦状を添付すること）の明確化が挙げられる。（詳細はP.12-13の資料参照）

本総会の最後に、2014年度の年次総会は中国の成都市（ガストロノミー都市）で秋に開催されることになり、2015年度は日本の金沢市（クラフト&フォークアート都市）での開催に際して、市長ラウンドテーブル会議も併催されることが決まった。

ボローニャ会議の運営で特徴的なことは、7分野ごとのエクスカージョンの日程が組まれ、少人数で、美術館博物館やクラフト工房、専門学校などの訪問が充実していたことが挙げられる。

また、同時期の9月19－20日に開催されたボローニャ大学主催の大学マグナカルタ（同大学の創立900年を記念して世界中の大学の学長が署名した大学憲章）25周年式典にUCCN参加メンバーが招待され、参列した。基調講演を行ったボローニャ大学名誉教授のウンベルト・エーコ氏が講演したタイトルは「なぜ、いま大学か？」というもので、「情報化社会の進展の中で、様々な情報が飛び交うが、大学は良質な情報を保持し、社会に提供するゲートキーパーたれ！」と述べた。

また、UCCNとボローニャ大学との共催による記念フォーラムでは、CCNJ顧問の佐々木雅幸・大阪市立大学教授が、「日本の創造都市と大学」について発表し、大学は創造的ハブではあるが、周囲の社会が創造的でなければ孤立するだけだと、「創造都市と大学とのwin-winの関係」を提唱した。最後に、イワーノ・ディオオーニギ・ボローニャ学長は、1088年に創設された大学は研究所ではなく、問題解決の知を求める人々が集う「場」であったし、今後も社会に開かれた「広場」でなければならないと締めくくった。

ボローニャでの総会終了後、2013年10月に音楽分野でブラザヴィル（コンゴ共和国）、ガストロノミー分野でザーレ（レバノン）、文学でクラクフ（ポーランド）、クラフト&フォークアート分野でファブリアーノ（イタリア）、さらに11月には、札幌市とアンギャン・レ・バン（フランス）がメディアアート分野で、パデューカ（アメリカ）がクラフト&フォークアート分野で承認されて2013年末現在、41都市となった。

一方で、浜松市（音楽）、新潟市（ガストロノミー）、鶴岡市（ガストロノミー）は本年の年次総会で改訂された審査プロセスに従って審査を受けることになり、新たに篠山市もクラフト&フォークアート分野での申請を行った。この秋の登録承認が待たれるところである。

UCCNの今後のガバナンスと運営に関する規定については、ワーキンググループにおいて議論されて原案が提示されている。それによれば、UCCNは1つのNGOとして、独自の財源と執行委員会を持ち、ユネスコと連携しながら活動するイメージとなる。今後の展開が注目される。

2) 「世界創造都市フォーラム in KANAZAWA」

2014年1月24日に、金沢市は「世界創造都市フォーラム in KANAZAWA」を開催し、2015年の金沢でのユネスコ世界会議と市長サミットの成功を見据えて、「創造都市から始まる新たな交流」と題するシンポジウムに、UCCN参加メンバーのサンタフェ（クラフト&フォークアート）、ブラッドフォード（映画）、サンテティエンヌ（デザイン）の3都市を招いて、経験交流と今後の課題について討論を行った。

各都市の取組状況を簡単に紹介しておこう。

2) - a. サンタフェの取組

最初に、サンタフェ市芸術協会、コミュニティーギャラリー館長のロバート・ランバート氏はサンタフェが力を入れている「クリエイティブ・ツーリズム」の経験を紹介した。

サンタフェでは、1610年のスペインによる入植時に先住民族が持っていた1千年にわたる芸術的な伝統や習慣、工芸品が日常生活の中に脈々と引き継がれ、現代アートの重要な要素として根づいており、スペイン人の植民地芸術も引き継がれている。スペイン人が持ち込んだフォークロアの舞踊は、その後入植したメキシコとニューメキシコの先住民族のものとも組み合わせられており、また、藁のアップリケや錫を使った工芸品もスペイン植民地のアートワークとして引き継がれている。さらに20世紀前半には、画家、作家など米国東部からやってきた人たちによって、さらにそれらが活性化されて、文化的多様性に満ちた魅力的なアートシーンとオリジナルな都市景観を創り出している。

サンタフェには、多くの博物館、美術館、文化施設があり、75以上の芸術関連NGO組織が活動しており、250ものプライベートギャラリーがある。また、毎年開催されている多彩なアートマーケットが、創造的産業・経済を活性化しており、創造的企業、キュレーター、デザイナー、ダンサー、音楽家、アクターなどが集まり、創造性の坩堝と言って良いほど多様な人たちがやってくるようになった。この結果、サンタフェは人口約7万人と少ないが、リチャード・フロリダのいう「クリエイティブクラス」の居住率が、アメリカの都市の中で最も多く、連邦政府の全米芸術基金が行った調査で、労働人口に占める作家の割合が一位であり、建築家、作家、アーティストの集中度が、サンフランシスコと同レベルという結果が出ており、2005年のニューメキシコ大学の調査によれば、サンタフェの創造産業は年間11億ドルを生み出している。

UCCNに認定されて以来、クリエイティブ・ツーリズムをスタートしており、サンタフェが享受した最も重要なベネフィットは、このネットワークをとおしてクリエイティブ・ツーリズムを訴え、リーダーシップをとり、その進化をもたらせたことである。2005年時点では8都市が異なった分野でネットワークに認定されており、我々がどういう活動をするべきなのか議論することができたうえに、ネットワークとしてのア

ジェンダの決定にも参加することができ、サンタフェはクリエイティブ・ツーリズムがUCCNの活動領域のひとつとなると提案したのである。

クリエイティブ・ツーリズムには、ツーリストが、その土地の創造的活動に手で触れて経験し、コミュニティ活動に参加するというものであり、その定義としては、本物のアート、文化遺産、歴史的サイトを体験してもらうことである。2008年にサンタフェは、クリエイティブ・ツーリズムの潜在可能性に焦点を当てた国際会議をUCCNと共催し、16カ国から200名の人たちが参加したが、会議期間中にニューメキシコのクッキング、陶器制作、リオグランデの織物など、50ものクリエイティブ・ツーリズムを体験してもらうことができた。

さらに、サンタフェはアーティストと旅行者をリンクさせるためのインフラづくりというアイデア、コンセプトをベースとして活動を進めており、その第一歩として、アートコミッションを通して、クリエイティブ・ツーリズムのウェブサイトを作り、そこでは200以上の体験プログラムが展開されている。ウェブサイト上では、アーティスト、ホテル、訪問者、コミュニティ、地域社会がつながって、クリエイティブ・ツーリズムに関わることが可能となり、フェイスブック、ツイッターなども展開されている。

ソーシャルメディアを使えば、フォーマルとインフォーマルのネットワーキングの機会を提供することができ、フェイスブックにアクセスすると、アーティスト、パートナー、旅行者がリアルタイムで時間を共有することにより、オンラインでアクセスしてくる人たちに、自分の望むコンテンツをアップし、サンタフェを紹介することができる。

クリエイティブ・ツーリズムのプログラムを展開していく時には、市はビジネスの専門家を呼び、アーティストの相談を受けるサービスを提供しており、ウェブサイトはどう構築するか、プレス発表をどうつくるか、作品写真をどうして撮るか、コミュニティとのネットワークをどう結ばよいかといった相談内容に対応している。

このようなビジネス開発プログラムを通して、今までワークショップなど開催したことのなかったアーティストも、月1回のワークショップを開けるようになり、相談を受けた結果、アーティストがウェブサイトを自力で開設したという例も出てきた。2011年から300人がこのクラスに参加し、ワークショップをしたアーティストは最初40人だったが、現在では235ものプログラムが展開されて、2011年には収益は40,790ドルであったが、2012年には62,782ドルに至っている。

2) - b. サンテティエンヌの取組

サンテティエンヌのデザイン国際部長（兼工芸高等学校国際部長）のジョジアンヌ・フラン氏が取り組みと課題を語った。

サンテティエンヌは、2010年にフランスで初めて、デザイン分野でユネスコ創造都市ネットワークに加盟した都市で、都市圏人口は50万人、サンテティエンヌ市の人口は18万人で、19世紀から炭鉱業、金属加工、自転車製造、機械工業、テキスタイルで栄えていたが、衰退した産業都市の再生をめざした戦略的ビジョンをどう描くのか、建築物、都市景観、デザイナーの力をどう生かすのかが重要なテーマであり、魅力ある生活環境をつくりたいというのが根底にあった。

また、ポンピドゥセンターに次ぐ規模のモダンアートセンター、産業博物館があり、近郊には、有名ナル・コルビュジエの設計になる建造物群がある。1998年からサンテティエンヌ国際デザインビエンナーレが開始されて、国際交流にも豊かな経験を積み重ね、デザインに挑戦してきた。デザインセンターであるシティ・デュ・デザインの設立は2005年で、昔は武器の製造場所であったが、クリエイティブな都市の拠点として使われている。

サンテティエンヌのクリエイティブティは、高等教育機関が中心となっており、デザインスクール、技術

学校、企業の研究機関も開設されて、さらにデザイナーの工房、ラジオ、テレビ局があり、さまざまなクリエイティブ産業や機関が集積しており、戦略的にネットワークづくりも進めてきた。

ユネスコ創造都市として、2009年のブラジルにおけるフランス年には、デザインセンターが中心となって外務省と協力し、ブラジルを巡回する展覧会を開催し、ヘルシンキ、リエージュ、ブラチスラヴァ、グラーツ、モントリオール、名古屋などとも連携してきた。

UCCNの重要性は、他の都市で同じ仕事をしている人たちと一緒に活動し、討論することであり、パリのユネスコ本部で行われるデザイン都市のワーキンググループや中国・深圳でのデザインのネットワーク会議の参加は非常に楽しい、面白い経験であったという。また、地元産品を土産にしようとする「コード・スーベニア」プログラムにネットワークとして取り組んでおり、デザイナー、企業、メーカーなどのプロポーザルを得て、地元の生産品による土産物カタログをつくる。コード・スーベニアによって地元でできたものを土産にできれば、都市のイメージづくりに寄与し、ローカルなクリエイターを力づけることになる。

中でもデザインビエンナーレはキーイベントということができ、デザインの力をツールとして、社会的な一体感を生み出すために使おうというコンセプトで、「エンパシーシティ」（我々の都市の力を結集して）というプログラムを立ちあげた。これは、3週間の間にフランスだけではなく、全世界から14万人のビジターがあり、大きな成功を取めた。

ユネスコのデザイン創造都市は、都市再生へのひとつのイニシャチブになるが、継続した改善が必要で、デザインをもとにクリエイティブ産業、クリエイティビティを創成する息の長い取り組み、政策が必要で、創造都市によるネットワークは、この新しい価値をつくるための枠組みとなり、次世代にわたるヒューマニズムづくりの土台となると述べていた。

2) - c. ブラッドフォードの取組

ユネスコ映画都市であるイギリスのブラッドフォード市からはBCB（コミュニティラジオ）ディレクターの、マリー・ドーソン氏が次のように報告した。

ブラッドフォードは英国の北部、ヨークシャー州の羊毛産業の中心のまちとして栄え、100年前は豊かな都市であった。現在の人口は50万人を超えており、周辺には小さな町と村、静かな田園風景が広がっている。伝統的に数多くの移民を受け入れており、1950年代から工場労働者としてパキスタン人が移住し、現在人口の約26%がパキスタンにルーツを持つ人たちで、現在は東欧の人たちが増加しており、若年人口が急増し、貧富の格差が比較的大きな都市でもある。

ユネスコに映画都市として申請した理由は、映画に関する歴史があるからで、映画の初期の頃、ロンドンにやや遅れて、映画スタジオが9軒もブラッドフォードにでき、30年の歴史を持つ国立メディアミュージアムも、ブラッドフォードにある。

4年前に映画の創造都市としてユネスコに認定されたが、申請のプロセスは長くかかったので、認定を得るために何が必要か？ クリエイティブ産業やアーティストだけではなく、全ての市民に対して、社会経済的にどのような影響があるかを深く考えることになった。

その結果、映画都市として重要な4つのアクション「楽しむ」「学習する」「つくる」「訪問する」を提唱した。これらは、デザイン、工芸などその他のジャンルにおいてもあてはまるものであろう。

映画を「楽しむ」というのは単純なことで、映画館に行く人たちは、映画を楽しむに行くわけで、ブラッドフォードではいくつかの映画祭を開催し有名な俳優、ディレクターを招いている。子どもの映画祭も間もなく開く予定で、映画を地域社会に溶け込ませようと、映画館だけではなく田園地域でも映画を見られる場所づくりをしている。空気を入れて膨らませる巨大なスクリーンを昨年、公園につくった。週末や学校が休みには、みんなが家族と共に、映画を一緒に見ることが出来る場だ。

パキスタンにルーツをもつ人たちが多くことから、昨年、BBCと協力して、インド映画100周年のイベントを開催し、ムンバイ（ボンベイ）で製作されたいわゆるボリウッド映画シリーズを上映した。このイベントは多くの聴衆を魅了して大成功し、また、ボンベイ版カルメンというすばらしいダンスと音楽イベントを行い、日曜の夜にテレビ放送され、ブラッドフォードと英国全域に広がり、活気にあふれたすばらしい経験となった。

「学習する」ことでは、ブラッドフォードは本当に大切な映像リテラシー法を開発して、小学校の子どもたちが、映画を活用して聞く・書く・読むことを学ぶ知識プログラムを展開している。これは、映画を学ぶだけではなくて、映画から学ぶという活動である。ブラッドフォード大学は、映像リテラシープロジェクトの成果を測定している博士課程の大学院生を支援した。昨年はブラッドフォード・カレッジの一部に、ボンベイの学生の相互訪問の促進を目的とするウィストリングウッズ国際映画スクールをつくった。また、地域住民が生涯学習としてより映画について知識が深められるように、図書館、ミュージアム、ギャラリーで映画を放映し、話し合いの場も設けている。

映画を「つくる」ことについては、ブラッドフォードでの映画製作を増やすために、映画をつくる場所として優れていると認められるように努めている。映画撮影に必要なものは全部、ブラッドフォードで入手できるようにして、ビジネスセクターと協力し、食事のケータリング、撮影クルーの輸送など映画づくりに必要なものは、すべて整えられているように取り組みをスタートさせている。BBC、ITV フィルム、BFI などともパートナーシップを結んでおり、多くの映画製作者がブラッドフォードにやって来るようになった。アカデミー賞を受賞した『英国王のスピーチ The King's Speech』は、ブラッドフォードで多くのシーンが撮影されている。

「訪問する」ことでは、ツーリズムを展開して映画創造都市に多くの訪問者、ツーリストを招き入れたいと考えている。これまでの撮影スポットなどの遺産を活用しながら、今後生まれる資産も加え、常に新しい映画都市の実際を見られるようにしていきたい。

ブラッドフォードは、映画以外でも創造都市であり、ブラッドフォード生まれの著名なアーティストや作曲家がおり、ブラッドフォードの近郊、中心から西にあるハワースは、日本でも有名なブロンテ姉妹の住んでいた場所でもある。日本語の案内表記も作ったので、是非、ブラッドフォードに、ハワースに来ていただきたいと結んだ。

2) - d. 2015年UCCN金沢会議・市長サミットの開催に向けて

最後に、金沢市卯辰山工芸工房館長の川本敦久氏が、金沢がユネスコ創造都市に認定されたのを機に、若手の工芸家、美術家が異文化との交流の中から新たな刺激を受け、国際的な人脈や視野を得ることができるように開始した、UCCNの加盟都市を訪れるプログラムである「クリエイティブ・ワルツ」について発表した。

クリエイティブ・ワルツによって、2010年から16名を世界に派遣しており、派遣者からの報告書によれば、以下のような成果が挙げられている。

サンテティエンヌの産業博物館の訪問では、リボン、織物資料が展示されており、このまちの産業の全貌を明確に見ることができ、非常に緻密な織物がつくられていたことを目の当たりにし、これがフランスのファッションを支えてきた産業であること、そして展示された甲冑、馬具、銃などの武器の製造技術が自転車の製造に活かされており、こうした変遷の中にデザインの発展過程、多様性というものを知ることができたという。これは、金沢の加賀藩御細工所と同じで、御細工所も元々は武器を修理し作っていたが、太平の世になって工芸品や生活に身近なものをつくるようになってきた歴史とよく似ている。

ブラッドフォードではワルツの派遣者が着いたときに、翌日から訪れる各施設の3人の責任者から、タイ料理の店で歓迎を受けた。米を使った料理に感動し、映画のまちのスタッフジャケットをもらい、それを着

てまちを歩いていると、同じジャケットを着て映画を観る子どもたちなどに接し、映画のまちを応援しようという気風が感じられたという。

金沢と同じクラフトシティであるサンタフェのコミュニティカレッジでは、金工、ガラス、陶芸、木工、家具デザインなどの研修を見学し、クラフトをまちのひとつの産業、文化として捉えていることが良く分かること、また、立派なスタジオを持つ売れっ子の若手アーティストが、コレクターとして若手作家をサポートしている姿に感銘を受けたという。

このように、ワルツの派遣者が共通して感じたものは、観光とは違った密度のある経験をするることによって自分を見つめ直し、日本人としての生き方、生き様を認識する必要があると考えさせられる機会になり、現地で感じ、見て、触れて、まちを歩き、人びととふれあう経験が非常に重要なものであること、海外からも深く愛される金沢のまちのあり方をより戦略的に創造していかなければならないことなどである。

以上のように、UCCNでは、これまで7分野ごとのサブネットワークの集まりの中で、相互の経験交流や共通イベント（「コード・スーベニア」など）を行ってきたが、今後は、分野を超えたダイナミックな交流が始まろうとしており、2015年のUCCN金沢会議に向けた盛り上がり期待されることである。

■ユネスコ創造都市ネットワーク 申請書様式

*以下は、ユネスコが公表している資料を和訳した

申請書には以下の書類を添付すること

- ・市長による立候補表明の公式文書
- ・国内ユネスコ委員会からの立候補承認の公式文書
- ・当該都市の申請に対してしっかりとした議論をふまえた上で、申請を支持する

ユネスコ創造都市（少なくとも5都市）からの公式な支援文書。3都市は申請都市とは違う地域（アフリカ、アラブ諸国、アジア・太平洋、欧州・北米、ラテンアメリカ・カリブ諸国の5地域）であること。文書は市長または公的な都市の代表者からの署名入りであること。

- ・申請分野に関連する全国的な専門家協会からの公式支援文書（たとえば作家や音楽家、デザイナーの全国組織）

申請書はユネスコ事務局へ2014年3月20日正午（中央ヨーロッパ時間）まで受付。規定の申請書でないもの、または締切日を過ぎたものは審査されない。

ユネスコは提出された申請書に不備があった場合は、速やかに申請者へ通知する。

申請都市は（通知された）項目を完成させて2014年4月20日正午（中央ヨーロッパ時間）までに提出すること。この日までに完成できなかった場合は審査されない。

- | | |
|--|---------------------------|
| 1. 都市名 | —都市の多文化的なプロフィール |
| 2. 正式な連絡担当者 | —地方自治体／行政機構 |
| 主な窓口 | —都市計画の政策と戦略の概要 |
| 敬称（称号）、姓、名、機関／役職、住所、電話、Fax、メールアドレス、その他 | —人口と経済のデータ |
| 代理窓口 | 5. 創造資産とプログラム(最大6000ワード) |
| 敬称（称号）、姓、名、機関／役職、住所、電話、Fax、メールアドレス、その他 | 以下のものを含む |
| 3. 分野 | 消費と娯楽のインフラストラクチャ |
| 4. 導入（最大3000ワード） | —文化センター、クラブ、協会 |
| 以下のものを含む | —プロダクションセンター（生産の拠点） |
| —都市のマネジメントチームの紹介（氏名、役割、メールアドレス、電話） | —映画館 |
| —申請の動機 | —書店 |
| —都市の概要／一般的な情報 | —図書館 |
| —地理 | —美術館 |
| —都市の位置づけ | —コンサート会場 |
| —インフラストラクチャ | —フェスティバル、フェア |
| | —アーティスト・文化専門家への支援メカニズムと政策 |
| | 人材 |

ー地域クリエイターの存在と関係者

ー関連する専門家組織

ー近年の雇用創出と予測

ー現在および将来の創作環境

教育／調査／能力育成

ー教育プログラム、関連機関

ー資格の水準

ー創造セクターにおける年間卒業生の数

ー創造セクターにおける著名な教授、受賞

ー国際的な名声

ー非公式な教育の機会

6. 創造都市ネットワークへの都市の貢献(最大 8000 ワード)

目的に向かって、そしてミッション・ステートメントに記述された事項に関してどのように進めていくのか、記述すること

目的

ー地域レベルでの創造、制作、普及、文化的な財とサービスの享受の強化

ー特に社会的弱者（女性や若者を含む）の創造性・創造的表現の促進

ー文化的な生活や文化的な財の享受へのアクセスと参加の増進

ー地域再生計画へ向けた文化・創造産業の統合

アクション分野

ーパイロットプロジェクト：発展の鍵として創造性の重要性を示す戦略

ー優良事例の促進：効率と効果が証明されたプロジェクトや対策の交換

ー研究：調査、分析、創造都市事例の評価

ー会議：相談、会合、バーチャル会議

ー協カプログラム：南北間・南南間での援助を必要とするメンバー都市への支援イニシアチブ

ー訓練と能力育成：インターンの交換、訓練生と学習モジュール

ー政策措置：地域／国内開発計画へ関連づけることを率先する

人材

ー地域クリエイターの存在と関係者

ー関連する専門家組織

ー近年の雇用創出と予測

ー現在および将来の創作環境

7. コミュニケーションと可視的な資産（最大 3000 ワード）

以下のものを含む

ー創造性に寄与する地域プログラムやメディア

ー顕彰プログラムやその他の形式の認証

ーイベント（地域、国内、国際）

8. 予算

創造都市ネットワークへ参加した場合の、年間の活動関連費を記述（U S ドル）

以下を含む：人件費、機材・設備、通信、サービス、会議、その他

9. 実施報告

ネットワークに加盟した場合、ユネスコの要求があれば自治体は、創造都市に関する活動の効果的推進に関する詳細な情報を提供することを約束する

10. 必要な添付書類

署名