

歴史・文化を軸にした東京の魅力発信
に係る懇談会（第3回）

—議事録—

日時：令和5年4月27日(木)17時00分～18時37分
場所：東京都庁第一本庁舎 42階特別会議室 B

【事務局】

それでは只今より第3回「歴史・文化を軸にした東京の魅力発信に係る懇談会」を開催いたします。

本日は皆様ご多用のところお集まりいただきまして誠にありがとうございます。本日、事務局を務めます政策企画局の松本と申します。よろしく願いいたします。

本日の進行についてご説明をいたします。

本日の懇談会の様子はインターネット中継により配信をしております。

次に本日の出席者ですがお手元の座席表でのご紹介とさせていただきます。

なお本日は、デービッド・アトキンソン委員、山崎委員につきましては、残念ながらご都合がつかず、ご欠席となっております。

また今回、リアルで、初めてご出席いただく委員をご紹介します。

株式会社ジャーマン・インターナショナル代表取締役社長 ルース・マリー・ジャーマン委員でございます。

よろしく願いをいたします。

本日はご出席の5人の委員の方にご意見を交わしていただきます。

それでは開会にあたりまして、政策企画局政策部長の菅原よりご挨拶申し上げます。

【菅原部長】

改めまして、政策企画局の政策部長菅原でございます。

本日は「歴史・文化を軸にした東京の魅力発信に係る懇談会」にご出席をいただきまして、誠にありがとうございます。

この懇談会ですけど、昨年11月、それから今年の1月と、2回開催をしております。

これまで江戸の英知や魅力について、皆様の専門的な見地から深掘りをしていただきまして、それを発信していくということにも取り組んできております。

ここまで進んできておりますのも、委員の皆様のお力添えのお陰でございますので、改めて感謝を申し上げます。

本日でございますが、昨年度の取組を振り返りつつ、今年度の新たな取組に向けまして、ご意見などをいただければというふうに考えております。

特に今年度ですが、江戸城をモチーフとした新たなコンテンツの企画、それか

らデジタルを活用して、リアルとバーチャルで魅力を発信する事業との連携、こうした様々な取組を検討しているところでございます。

引き続き、皆様のご専門の観点から様々なご意見をいただければと考えておりますので、本日もどうぞよろしくお願いいたします。

【事務局】

それでは、大石座長、今後の会議の進行をよろしくお願いいたします。

【大石座長】

大石です。本日も座長を務めます。よろしくお願いいたします。

それでは議事に入ります。

まず1つ目の議題は、「令和4年度取組の報告について」です。事務局から説明をお願いします。

【事務局】

それでは、令和4年度取組についてご報告をさせていただきます。

昨年度は、2回懇談会開催をさせていただきまして、委員の皆様から多様なご意見をいただいたところでございます。議事録という形ではなくて、キーワードという形で整理をさせていただいております。

食に関するものとしましては、「はしり」の話ですとか、あとは「鮭には普遍性だとか、発展性もあるよね」と「鮭の最先端って言ったら、どういうことになるのか」といったような事柄も触れていただきました。

また、未来志向としては、「筋肉が増えたマダイ」といったものが出てくるんじゃないかですとか、あとは「東京から世界に広まった鮭」という形で世の中に訴えていったらいいんじゃないかといったようなことがございました。

また、続きまして、江戸城の関連につきましても多くのご意見をいただきました。

計ですけれども、「400年余り日本の中心であった江戸城」といったような言い方もあるのではないかとということですか、あとは兵農分離というところから江戸の文化が開いていった、そういった、その中心の存在であったというところ。それからあとは明治維新といったところが、実は明治維新前後が近代化ということではなくて、実はその無血開城によって開かれた明治政府です

けれども、その前の段階でも、実は江戸の後期の文化では実は近代的なものがあつたのではないか、といったようなお話もあつたかと思ひます。

それからあと、少しアイコンのようなものに近いと思ひますけれども、そういった江戸城城下での人々の生活といったものを五感を通じた実体験というような形で再現できたら面白いのではないかといったようなこともございました。

あと、暖簾といったようなところも、「現在の東京には面白い暖簾がたくさんありますね」というようなことですか、あとは「元々、その暖簾がそのお店の付加価値を示していたものではないか」というようなことですか、あとは「元々暖簾というのは指を拭くためで、汚ければ汚いほど、そのお店は流行っていたのではないか」というような、そういったようなご意見もありました。

またサステナビリティというところでは、まさに多様なご意見をいただいております。

かつての泥棒であつた鳶沢甚内が、古着のリサイクルといったようなことを場として設けていって、そういったものが広まっていった、というようなことですか、あとは排泄物のリサイクルで、大名のものは高価であつた、というようなことですか、それから、棒手振という職業が実は多様な人たちの職業で、働くというところを可能にしていたというようなことですか、あとは現代に繋がることだと、エコバック・風呂敷といったものが、少し前にはなるかと思ひますけど、レジ袋の使い捨てですか、過剰包装といったもののアンチテーゼにはなるのではないか、といったようなこともございました。

それから、水辺の話もございました。治水ですか、舟運といったようなことを目的として水が開かれたというようなところもあります。

それから、その他のところでは、まさに多様なお話いただきました江戸野菜の話ですか、江戸と武蔵野にサイクルができた、これは物資を運ぶ動脈のサイクルとあと排泄物を運ぶ静脈のサイクルといったような形になるかと思ひますが、そういったものがきちんと成り立っていた都市であつたというようなことですか、あとは当初は上方からの「下り物」が江戸で非常に重宝されたということが時代を経るに従って「下らぬ物」といった江戸由来のものに変わっていったというようなことも、お話としてあつたかと思ひます。

続きまして、アイコンというより、発信方法につきましても非常に多様なご意見をいただいたところです。

切り口としては、「いろんなことにある裏側のストーリーを語っていったらいい

いのではないか」というようなお話ですとか、「初音ミクに代表される、今既に人気のあるものをフックにして、そこを口にして伝えていくっていう手もありますよね」というようなお話ですとか、「なまはげ」と「ヨーロッパ」というところですが、なまはげをヨーロッパに紹介しようとしたら、その歴史的な背景ですとか、風習といったようなところだと思いますが、非常に似通ったものがあるんで、そういった共通点を引っ掛けて共感を生んでいくというようなこともあるんじゃないか、というようなお話がございました。

あとはその受け手の親近感を呼ぶというようなところですけども、それは海外の外国の方が決めればいいのではないかとというようなところで、我々が評価をするのではなくて向こうに評価をしてもらう。その評価をきちんとキャッチボールしてもらう仕組みが重要ではないか、というようなお話がございました。

それからあとは技術の活用というところは、今のデジタル技術を活用して、いろいろな体験ができるのではないかと、というようなことで、様々なご意見をいただきました。

その他のところですけども、これも似たようなところですけども、かみ砕いて優しい言葉で発信をしていくというようなことですとか、あとはいろいろな体験をしていくというような場をつくるということで、デジタルとリアルとかあるとは思いますが、城下町の街並みを復元したものですとか、あとは古着の話になったと思うんですけど、キュレーションし直したポップアップショップみたいなものをリアルでもバーチャルでもありうると思うんですけども、そういったものを埋め込むっていうのは面白いのではないかとというようなことですとか、あとはかつて江戸でも現在の東京でもそうですけれども、様々な災害から立ち直っていくというレジリエンスのところで、激変の中で強く維持していくことができる街というのを、何かメッセージとして込めるということも大事ではないかというようなご意見をいただいたところでございます。

それからあと、議論とは別に、様々な魅力発信というところで昨年度、いくつかの出展をさせていただきました。

一つは今年度ですけども、今年の2月に東京国際フォーラムで大きなスタートアップのイベントをやりました。その時に VR の江戸城の話ですね。江戸城を、詳細に復元したものを画像で見せるというものですけれども、こうしたものを広くお披露目をした。また、熙代勝覧に描かれた英知を提灯で探すという少し

ゲームっぽいものですが、こうした体験をしていただくですとか、あとは Web になりますけれども、熙代勝覧をかなり高精細に閲覧できるようにして、そこに、いろんな英知があったということを埋め込んで、きちんと説明ができるようなものとして提示をしたというところでございます。

これは体験型コンテンツの話ですね。提灯を掲げて、例えば、「蕎麦屋を探せ」というようなことで、絵の中にあるお蕎麦屋さんを探していくというような、ゲーム感覚でかつての江戸の文化を学んで、見ていただくというようなことになってございます。

次に、Web 上のもので、ETOKI ONLINE といって、熙代勝覧の中に埋め込まれた当時の英知を様々な点で解説をしていくというようなものでございます。

あとは、3月の末に都庁の南展望室で、「英知照覧」といったものを開催をいたしました。展望室ですので、かなり海外の方、旅行者の方いらっしゃいまして、かなり面白く体験をしていただいたというふうなところでございます。

そのアンケートの結果ですが、「楽しみつつ勉強なのでいい」「分かりやすい」といったご意見ございました。やはり、ゲーム感覚で体験していただくということで、かなり高評価だったなということと、場が展望室だということもありまして比較的若い方がかなり進んで参加をされていたというようなことでございます。

以上が、令和4年度の実施の報告です。説明は以上になります。

【大石座長】

ご報告ありがとうございます。なお本件について、皆様からご意見がございましたら、この後の事務局からの議題の説明の後にまとめてお伺いします。

それでは引き続き、次の議題に移ります。次は「令和5年度の実施について」でございます。事務局より説明をお願いします。

【事務局】

令和5年度の実施について、説明をさせていただきます。今年度の実施につきましては、大きく2点、考えてございます。

1点目は昨年度のこの懇談会の議論でも取り上げていただきました、江戸城をモチーフとして東京の魅力を発信するための新たなコンテンツを作りたいというふうに考えてございます。まだ、何もない状態でございますので、

様々な角度からご意見をいただきまして、どんなコンテンツをしていくのがいいのかというところを、ぜひアドバイスいただければというのが、1点目になってございます。

2点目は、これまでの議論の延長かというふうには思っておりますけれども、先ほどご報告をさせていただきました、昨年度、皆様からいただいた様々なご意見で、やはり江戸というサステナブルだったよねというものが多くございますので、そのサステナビリティを軸にして、それを未来に向けて発信できるようなメッセージとしていきたいというふうに思っております。

その他、東京都の公式 Twitter で、江戸由来の話を、日々とは申しませんが、適度な頻度で発信をしております。

それから、先ほどご紹介をいたしました少しゲーム的な要素がある「英知照覧」というものですか、あとは、Web 上で熙代勝覧を掲げております「ETOKI」というコンテンツについては引き続きやっつけようと思います。

それから、よりいろいろな方々の興味を引くというような観点から、いくつかのテーマについて、短編動画を作成したいと思っております。これも皆様方からぜひご意見をいただいて、「こんな観点をに入れて動画にした方がいいよ」というようなことを、後ほどご意見をいただければというふうに思います。

こうしたものについて、ここで議論して発信していくのはもちろんですが、我々の取組の中でも、海外に向けて発信すること、もしくは海外でいろんなイベントに参加をしながら、あわせて東京の魅力として海外の方にご紹介をするタイミングというのがございます。

そういったものに活用していきたい、というようなのが1つです。あとは、先ほどの Twitter にありますように、Web で高頻度に発信をしていくことによって、少し目を引くこと、興味を引いていただくというようなことをしっかり続けていきたいというふうに思います。

先ほどの江戸城をモチーフとしたコンテンツ。それから2番目の、これまでの議論の引き続きといったものについて、これも後ほどご説明をいたしますけれども、この秋に有楽町に、リアルな体感拠点を設けたいと思っております。メディアアートを中心に展示をする予定ですが、その中でも江戸由来のものについてしっかりと発信をしていきたいと思っております。

また、今年の冬になるかと思いますが、いわゆるメタバース空間を東京都で用意をする予定になってございます。

そういったものも、しっかりと活用して、皆様方からいただいた意見を、発信していきたいと思っております。

また、今ご説明をしましたリアルとバーチャルの話を、少し参考になるかと思えますけれども説明いたします。リアルの体感拠点ということについては、最新のテクノロジーとアートとデジタルをキーワードにして、未来の東京を体感できることをコンセプトに、様々なアート作品を展示していきたいと思っております。

場所は東京スポーツスクエアという有楽町駅の真ん前にある、交通会館の真ん前にあるところですね。そこを活用して、そのフロアを開いていきたいと思えます。現在のところですが、体験型ということで、単に鑑賞するだけではなくて、実際に、少しいじってみたり、ということを中心としたアート作品、メディアアート作品を展示していく予定です。また、若手のクリエイターの方を中心に、リアルではありますが、オンラインと併用しながら様々な手法でアプローチ、アクセスしていただく拠点としていきたいと考えてございます。

あとバーチャルの方にですが、メタバース空間を創設して、東京の産業もそうですし、あとは例えばスタートアップとかの支援もあります。また、あとはここでご議論いただくような江戸の魅力、江戸由来の魅力といったものも、しっかりと東京の魅力として発信をしていきたいというふうに考えてございます。

こうしたリアルとバーチャルをそれぞれ設けて、お互いがそれぞれ独立するのではなくて、連携するような形で1つのものとして東京の魅力として発信をしていきたいというふうに考えてございます。

あとは体験型コンテンツのさらなる展開です。VR作品の展示ですとか、体験型、Webといった先ほどご説明したものについては、単発のイベントだけではなくて、一定期間どこかの施設でしっかりとやっていきたいと思っております。

子どもや、海外からの観光客をターゲットにして展開して、東京のファンを増やしていくというような取組を進めたいと思えます。

SNS、Webサイトを活用した取組で、Twitterでつぶやきを開始してございます。1年間、毎日何とかなの記念日というふうに、記念日協会さんが制定しております。毎日ではないですが、記念日に引っ掛けてまして、例えばここに出ています「4月13日は水産デーです。当時の握りずしは…」というようなつぶやきをして、「詳しくはここを見てください」というように誘導をしているところでございます。熙代勝覧から切り取ったものを少し出しまして、視覚的にも誘導で

きるようにしております。比較的、東京都の Twitter の中では閲覧数が多いところで、軒並み1万を超えております。こうしたものを地道にきちんと続けていきます。

あとは、都内、現代の東京にも様々な江戸由来の物が残っていたりしますので、そういったもの載せていくというような活動に広げていきたいと思っております。

説明は以上になります。

【大石座長】

はい、ありがとうございました。それでは事務局からの説明について、皆様の意見をお聞かせください。また、冒頭に事務局から説明がありました昨年度の取組についても併せてお願いします。どちらということではなく、今年度と、それから昨年度の取組について、自由に議論したいと思っております。どなたか、もし、いらっしゃったら。

【市原委員】

それでは。昨年度の事業のご説明、ありがとうございます。私の専門分野が、メディアアートとかデジタルアートなので、これだけの大規模な取組ができていることに結構驚きましたし、非常に多分、若手のクリエイターとしても、すごく良い発表機会、特に結構、常設に寄ったコンテンツが多くなりそうなので、コンテンツは、作りっぱなしで一定期間だけやって終わりだと、その制作期間に対しての成果が見合わないと思うので、ずっと展示しておける空間ができるというのは、すごく素晴らしいことだと思います。

本当にいろんなメディアアートやデジタルアートの発展の拠点にもなる可能性があるのでは、非常に応援したい気持ちです。

ちょっと細かいところではありますが、ソーシャルメディアが、今、東京都の Twitter をメインに発信をされているようで、Twitter は、30代半ばの私はすごくよく使うソーシャルメディアですが、この情報発信の対象年齢をどのあたりに設定するかで、適切なメディアの選定は変わってきそうだと思います、その辺り詳しいだろう山崎委員が今日ご欠席なので、後日、ヒアリングしていただきたいと思いますが、Twitter は言語依存のメディアなので、どうしても日本語発信がベースで、そんなに国外には広がらないのと、あと、そんなに若者は見てい

ない可能性があつて、ティーンエイジャーが見ているメディアは TikTok とか Instagram とかに寄っていると思います。海外含めてもそうです。そういったところで、若者世代とか訪日観光客に訴求できるメディアを、一度、考え直してもいいのかもしれないなと思います。

あと、動画発信とかにも取り組まれているそうなので、そこから派生して、いろんなメディアのリサーチをして、方向性のチューニングをしたり、東京都の有するソーシャルメディア媒体以外の外部出稿といいますか、東京都のソーシャルメディアをフォローしている層は、関係者といいたいでしょうか、ある程度、政策に既に興味がある層が多いだらうと思いますので、別の興味関心を持っている層に対して広がる、リーチできる場所はもしかしたらいくつか飛鳥的に持っておいた方が、適切な情報発信になるかと思います。

ただ、すごく高頻度で発信されているのもそれはそれで素晴らしい動きだと思うので、それはぜひ継続いただきたいなと思います。

一旦、ソーシャルメディア関連について以上です。

【大石座長】

ありがとうございました。他にいらっしゃいますでしょうか。

【土屋委員】

はい、意見を言わせていただきます。多分コンテンツの中身は充実してきているとは思いますが、今、メディアは Twitter が本当にツールとしていいのかということもあるかと思うという話がありましたが、実は最近、パリ在住の方と Zoom 会議をしていて驚いたことがあったのですが、パリの美術関係のことをやってらっしゃる方だったのですが、日本語の案内が消えましたと、パリの街から。コロナの間に日本人観光客が少なくなったということもあるのかと思いますけれども、それで代わりに表記が出てきたのが韓国語の表記だということをお聞きしてですね、今こういう時代になってきて日本人が海外に出ていくということが、もしかしたら少なくなっているのかもしれないんですけども、結局こうしたものを、どこで目にするのだろうかというですね。そういうことを考えたときに、日本に興味を持って検索してたどり着いてくれる人はいいんですけども、そうじゃない人たちにどういうふうに届けていくのかということだと思います。

私も映像の仕事やっていますけども、どうやったら日本のコンテンツ、実写映画にしろ、ドラマにしろ、ですけども、どうやって海外の人たちに見てもらえるのだろうかというわけではありませんけど、例えばこの前、シリーズマニアというのがフランスのルールで行われていて、これは連続ドラマの海外見本市みたいなものですけど、そこに出張したNHKの職員から報告がありました、各国ブースを出しているんですね。日本は日テレだけしかなかったと。日テレは「Mother」という作品が売れたので、海外の人たちに訴求する力を持っている作品があるということを感じてやっていますけども、結局そういうところで、日本のコンテンツを売っていくことをなかなかしていないということが、やっぱりあるのだなということですね。

各国、フランス、ドイツ、アジアですと韓国だ、フィリピンだってあると思いますけれど、日本のブースはそういうところに出ていない。なかなか、1社でやっていくのは、難しいと思うので、やっぱり東京都さんが力を入れてやっていくとか、公共的なところがまとめて取り組んでいって、日本の中で発信しようとしても難しかったら、どんどん外に出ていくということをやった方がいいんじゃないかなと思います。

デジタルということ言えば、国境を越えていけますけど、やっぱりリアルに出ていかないと、いつの間にか本当に日本語の案内表示が外国から消えてしまっていくという現実がある中で、なかなか日本に興味を持ってもらうのは難しいと思います。

あと、デジタルコンテンツについて、例えば、この熙代勝覧のデジタルのものがあるとしたら、これもパブリックドメインにして、みんなどんどん自由に使ってください、とするのが、いいと思います。ちょっと古い話ですが、「逃げ恥」というドラマがブレイクしたときに、エンドの踊っているダンスと曲は、自由に使ってください、ということで、YouTube上でみんなが真似して使うことで拡散していきました。ですので、例えば、こういった江戸の町並みを「どんどん自由に使ってください」「自分たちのYouTubeの背景で使ってもいいですよ」「自分たちの作品に、ここから使ってもいいですよ」というようにして、どんどんみんなに使ってもらえるようなものにしていくとどんどん広がっていくと思うんですね。

例えば、江戸城のCGアセットを作るということであれば、当然それは、例えば海外でちょっと日本のお城が映り込むようなファンタジーな作品作ろうとし

たときに、ゼロから作らなくても何か東京都が提供している CG アセットで作ればいいやとなり、大体みんな 3D の CG なんて使っているソフトが一緒ですから、そういう人たちが見つけてきて、「これを使おう。」みたいなことは多分あると思います。ですので、どんどん使ってもらうようにしていけば、自分たちで出していくというより、みんなが楽しんで使っていくということで、より拡散しやすくなると思うので、たぶん一企業がそういうものを開発しようとする、当然開発にかかった費用を回収しなければいけないので、パブリックドメインのような形で著作権フリーにはしづらいかもしれないですけども、東京都がやるのであれば「自由に使ってください」というふうに開放してしまうっていうのも、手としてはあると思いますね。

どうしても文化の話をしていると、そういう経済的な話は切り離されてしまうんですけども、単純に言うと、円安で、外国の方は日本に来やすくなったからいっぱい来ます。逆にあの日本人は、海外行きづらくなったと思います。そういう経済的な面も考えながら、取組を見ていくというのは大事じゃないかなというふうに思いました。

【大石座長】

ありがとうございます。では、萩原委員、お願いします。

【萩原委員】

はい、萩原です。よろしくお願いします。

一番にマイクを取れなかったのは、やはり情報の整理が今、必要だなと思っていて、土屋さんがおっしゃった通り、いろんなコンテンツが充実してきて、私の中でもごちゃごちゃとしていて。まず内容の整理をまずしなきゃいけないな、というところ、あとは発信といったときにふさわしい手法や方法も一度整理しなければいけないと思っていました。今、土屋さんのお話を聞いて感激をしまして、何か喉のつかえが取れたというか、「それだ！」と、ちょっと開けた感じもありました。

私は城のことをやっているものですから、まず江戸城がこれだけフューチャーされて、今日も始まって 30 分で江戸城という言葉がこんなに出てくるというのは、私にとっても本当に感激です。今、土屋さんの話を聞いて思ったのが、城や歴史・文化は扱いやすいはずなのに、扱いにくいというか、どう扱っていいか

わからないというところがあります。これは全国的にそうだと思います。いくらでも発信するものや魅力があるわけですが、内容の整理というところでいえば、今もう一度、江戸城や江戸の町など、東京を構成する要素を、少し解体していく必要があると思います。江戸城の魅力、と言いますが、どんなもので構成されていて、それが一つ一つどのような魅力があって、それをどういうふうに発信していったらいいのか、どういうふうに伝えていったらいいのか、そういうところはもう一つ一つ丁寧に解体・精査する必要があるんじゃないかなと思っています。

先ほどおっしゃられたように、経済的に誰かが所有していれば、むしろその方がわかりやすくお金を出せば使えるということですが、そうではない分、みんなどうやって扱ったらいいかわからない。所有権がどこにあるのか、著作権がどうなのかとか、そういう扱いづらいところはあると思います。誰でも簡単に扱えるものではないので、そこはおっしゃられた通り、東京都がやるのであれば、というところ。すごく大事なところで、東京都だからできることになるのかなと思います。

お城好きとか歴史好きな人が、何かをしたいとか、やりたいと思ったときに、一番引っかかるのってそこなんですよね。誰かがわかりやすい絵を書いたり、図面を作ったり、あとは企業が、例えば出版社が書籍にするのに図解や動画を作ったりしても、結局それに手を触れることができないので、見て楽しむだけ。それで、その見るのは誰かと言うと、限られた人だけなんですよね。これで発信していくのは無理があります。あとは市原さんがおっしゃっていて本当に納得したのですが、せっかく作っても、本当に一時的にしか使われていかない。それがすごく問題になっているところかなと思います。

何か矛盾しているといいますか、広げる、発信すると言いながら、どんどん閉鎖的に条件も厳しくなっていて、これではどんどんそこにたどり着く人が減る一方だなと思います。

この間、体験型の「英知照覧」をやって、すごく感激をして。1枚の絵でこれだけ楽しむことができ、勉強にもなって、何か目からうろここというか、私もやるべきこといっぱいあるなと思います。そしてこういう絵がいくらでもあって、もっとほかのやり方もあるなと思いました。でも、あの場でしか体験できないです。そこが、もったいないなと思いました。いろんな方の力を借りれば、この間のコンテンツをもっとブラッシュアップして、もっと楽しめるものとか、

幅広い世代に楽しめるものにもできるはずです。一方で、市原さんおっしゃっていたように、やはりずっとあることはすごく大事な、と。前回の懇談会でも話題になりましたけれど、こちらで価値を決めて押し付けるようなやり方、発信ではなくて、欲しいと思ったときにある、それを共感できるのがベストだというお話になったと思いますが、そのためには、欲しいと思ったときに触れるコンテンツがないと、話になりません。それを一時的に限定的に用意するって、価値を決めているのと同じ発想で、「今見てね」「今体験してね」「今しかできない」ということになってしまう。そこにたどり着ける人は本当にわずかだと思うので、やはりこの事業をしていくにあたって、ずっと継続していつでも誰でも見られるというのはすごく大きなキーワードになるのかなと思います。それは江戸城を体感していただく上でも、ものすごく大事なキーワードになるかなと思いました。以上です。

【大石座長】

ありがとうございます。次にジャーマン委員、お願いします。

【ジャーマン委員】

ジャーマンです。皆さんと一緒にいることがとても嬉しく、このトピックについて考えることができ、とても嬉しく思います。今日はリアルで参加させていただけていることも、とても嬉しく思います。

皆さんの話と似ているかもしれないんですけども、今の話を聞いて、やっぱり発信方法がどれだけ大事かというのがよく分かります。

発信方法、それが私の会社の専門分野でもありますが、私たちがいつもおすすめしているのが、既存でうまくいっているものの上に乗っけること。新しいことをゼロから何か作り上げるというよりも、東京ではもう既にものすごくうまくいっているところいっぱいありますので、その上に乗っけて発信した方が、効果がすごく大きいなと思います。

ポイントとして、まず大事だと思っているのは、今までの発信は、私たちが発信するものだったんですけど、これからの発信方法は、コンテンツを受けている人が代わりに発信するという。だからさっきの Twitter のお話で、リツイートはどれぐらいあるのかとか、コンテンツの評価軸が、これからすごく大きく変わっていくんだなと思います。こちらが情報を上手に提供する。ストーリーを提

供する。それをどれだけ受け側が友達に紹介したい、他の人にシェアしたい。それが、本当の評価軸になると思います。どれぐらいのリツイートがあったり、どれぐらいのシェアがあったり、どれぐらいのコメントがあるのかが非常に重要になると思います。

もう2つですが、ちょっと先ほどのフリーで出したらいいんじゃないかっていうお話と似たような話ですけれども、発信方法の中で、オーガニックに発信していることがとても重要になってくると思います。

有料広告だったり、お金を出して「いいね」を買ってくることは、多分 Chat GPT とか、そういうものができてくると、リアルに人間が発信して、もう1人の人間がリツイートしてくれたりとかしているかどうか大事なポイントになってきますよね。だからオーガニックに、先ほどの著作権フリーで、どんどんコンテンツを世の中に提供したりとかすると、リアルにそれを受けた人たちが評価して他の人にシェアしてくれたりとかする。そして、本当、自然現象みたいな感じでオーガニックに広がっていくのが、本来の私たちが取るべき姿だなと思います。

もう1つは、プラットフォームをどれにするかということです。先ほど、既存でうまくいっているところを考えると、例えば東京都庁の展望台で、外国人がめちゃくちゃ下で行列を作っていますよね。だからもう、オアシスになっています。みんなが集まるところに既になっています。じゃあ、発信するときはやっぱり展望台をフルに使いましょ。そこでもうどんどん写真撮って、どんどん発信していただいていいよ、みたいな状況を作れば、すごく建物が高いですし、宣伝塔みたいな感じになると思います。だから、プラットフォームとして、どれを使うかっていうのが、とても重要なポイントですね。発信方法の次ぐらい大事なことです。

先ほどメタバースの話もありました。あと若手のクリエイターさんの作品を常設の場所に置く。そうすると、若手のクリエイターさんは、もうプラットフォームとして考えて、うまくいっているフォロワーもいっぱいいる。だから、その若手のクリエイターの先にいらっしゃるクリエイターのファンの人たちとどう繋がるかとか。

あともう1つ思いましたが、せっかく Twitter を、今 15,000 人ぐらいリアクションをしています。それだけリアクションする日本人がいるのなら、それを英語にして、外国人にとって面白い内容かどうかを試してみるのも、そのリツイー

トを見ればすぐにわかると思います。

本当に、私から見たら東京は、すごく自由で、フレキシブルで、創造的で、どんどん例えばフリーでいろいろやってみてとか、英語でやってみてとか、展望台でやってみてとか、どれぐらい評価されるかっていうのが、とても楽しみだなと思います。

最後ですが、これは、わかりづらい例かもしれないですけど、私たち、この情報を、この「文化と芸術」のものが、例えば1つの宇宙だとします。そして、今の話を聞いていると、星がすごくたくさんありますが、まだ星座になってないような感じで、昔の人間はその星空を見て、星座を見つけて整理ができたという感じだと思いますけど、私たちがこのエコシステムの中のユニバースの東京っていう、「文化と芸術」のユニバースの中の先ほど整理という言葉があったと思いますが、うまく整理してあげて、星座にして、夢があるようなものにして、そこから動線をつくるのが、私たちの重要な役割だと思います。

だから、発信方法だけじゃなくて、どのプラットフォームを使って、既存でうまくいっているものをさらに伸ばすやり方で、あとオーガニックでやっていくのはとても重要だと思いました。

以上です。

【大石座長】

ありがとうございました。だいぶ新しい意見や見解が出て、今年度の活動の参考になると思いました。

私の意見ですが、まず、今画面で見た熙代勝覧をベースにしたゲームを会社の人たちと一緒に作りました。膨大な資料を調べてさまざまな工夫をして、確かに来た人の満足度は高かったようです。さきほど、どなたかが言いましたが、もしこれでおしまいにするのなら、作りました、おしまい、になってしまいます。そうではなくて、やはりバージョン2、バージョン3を展開していく必要があると思います。これがベースとして、財産として展開していくべきです。都庁の最上階のイベントのさいに感じたのは、もう少し賑やかな音を出してもよかった。絵と解説だけではなくて、江戸の町の音が聞こえてきそうな仕組みとして、お祭り感を出していくと、より面白いのではないかと思いました。今日の昼間、皇居に行ったのですが、上にヘリコプターが飛んでいたり、多くの自動車の音がひっきりなしでした。現代の皇居という感じになってしまうのです。だから何かそこで

江戸を感じる仕組み・仕掛けを作ってみても面白いかなと思いました。

バージョン2、バージョン3、せっかくの財産をさらに発展させる方向が大切です。今回の英知照覧を第1号として、さまざまな江戸図を使って進めてほしいと思うのです。それから、SNS その他を利用して広く展開していくことも重要です。都庁の会場の方法をもっと普及できないか。

例えば、学校、高齢者施設、社会教育機関など。出前をしてイベントができるわけです。現場で、みんなで楽しむような、ピーヒャラお祭り賑わい感があるハレの日の舞台を演出する、音を絡ませると、もっと体感性が高まると思います。

皆さんの意見を聞きながら、あらためて現場で、そのようなこともできるかと、思ったわけです。

【ジャーマン委員】

もう1つ。今の話を受けて、本当にその通りだなと思ひまして、東京にインターナショナルスクールがいっぱいあります。カナダ、フランス、ドイツなど、セントメリーズがあったり、だから例えば出張できますよと、これを持って行ってインターナショナルスクールの東京をもっと知るイベントとして、音楽をやって、そういうようなちょっとした歴史を勉強するようなイベントを求めているインターナショナルスクールはいっぱいあります。多分、声をかけたら、ぜひいらっしゃいませ、となると思いますけど、そういう出張でイベントを継続するのはとてもいいと思います。

【大石座長】

ありがとうございます。

【市原委員】

これまでの議論で私は、結構、興奮しながら聞いていたんですけど、土屋委員がおっしゃっていたパブリックドメインはすごくいいと思って、一企業が、多分いろんなメタバースの流行にしたがって、いろんなもの作っていると思うんですよ。本当に東京都としてやる意義が、そこに集約されているな、というのと前回の議論でアトキンソン委員がおっしゃっていた「押し付けてはいけない」というのは、私の心にずっと課題として残っていましたが、こちらでも完全にコンテンツをもう独占して、「こういうものです」という世界観を押し付けてしま

うよりは、いろんな文化圏が違くと、アセットを使っても、ちょっと誤解があったり、ちょっとずれているものがあったりもするかもしれませんが、それを許容して、そこからの相互理解だったり、「それは違う」というツッコミから逆にいろんなコミュニケーションが始まったりということもあると思うので、そのような意味でもすごくいいと思うのと、あと「星座を作る」というお話もさっきあって、この事業を相対的に見て結構重要だと思ったのが、すごく未来の寺子屋っぽいという感じがして、なかなかビジュアルインパクト一発で見せるよりは、学びとかの理解のためのコンテンツという毛色が、すごく強いと思うので、新しい学びのための寺子屋のような意味合いはすごく個人的に感じられたので、そういうパッケージもできそうだという印象を持ちました。

【大石座長】

ありがとうございます。他に。今までの議論に加えて。

【土屋委員】

これは東京都の懇談会なのでどうしても江戸城ということになってくるんですけど、日本って本当にいいお城がいっぱいあるわけですから、江戸城に限らず、江戸城はもう天守閣がないからそこでどうするかという議論になってしまっている部分もあるんですけど、姫路城だって、松本城だって、熊本城だって、名古屋城だってあるわけで、そういうこう「お城こそ、日本」みたいな、そしてその「まさに中心が江戸城だった」みたいな文脈にすることによってもっと広がりが出てくるんじゃないかな、というのは思いましたね。

どうしても東京都さんの事業なので、江戸城って言いたくなるかもしれないですけど、日本っていうものをイメージしたときに「お城」は、すごくアイコンとして分かりやすいという気がします。だから、この会議の前にちょっと個別で相談されたときに、パリにはエッフェル塔があって、ニューヨークだと高層ビルがあってみたいな、そういう土地を代表するアイコンっていうものがビジュアルとして分かりやすくあるよねっていう中で、東京になかなかそういうものがないと考えるかもしれないんですけども、お城のイメージは、実際にはないけれども、それは日本のお城っていうことでいいのではないかな。ちょっと広く捉えてビジュアル化していったら、実際に来てみたら江戸城って天守閣がないんだっていうことでも、もしかしたら、いいのかもしれないと思いますね。

お城というもののアイコンをうまく作っていきことができるといいのではないかと思います。

【大石座長】

ありがとうございます。

【萩原委員】

すみません、お城の話が出たので。おっしゃる通りで、私の中では江戸城を語るときには、全国のほかのお城を語らずには分からないし伝わらない、というのもわりと当たり前だと思っていて、すごくいい指摘だなと思いました。

やはり、物事は一つだけ見ていると分からない、比較することでわかるということがあると思います。

前回の懇談会でもお話をしましたが、やはり江戸城というものが、間違いなく当時、江戸時代にあった城の中で1番です。いろんな意味で。ただ「ここがすごいんだよ」とただ言ってもまったく分からない。比較対象がないからなんです。そういう意味でも、他のお城というのは出していった方がいいです。例えば「大きさがすごい」となったときに、他のお城の大きさを知らないと江戸城がいかに大きいか分からないですし、「使っている素材がすごいんだよ」と言っても、じゃあ他のお城はどういう素材使っていたのかとか、「技術的にすごいんだよ」って言っても、他のお城はどういう技術なのかということが分からないと、全くすごさって伝わらないと思います。

そういう意味でも必要だと思いますし、さまざまな観点からたどっていけば、「江戸城、やっぱりすごいんだ」ということは、必ずゴールとしてあると思うので、そういった意味でも必要かなと思います。

そして、そもそも東京は、やはり日本の代名詞と言っていいと思うので、お城に限らず日本を語ることは、東京を語ることに必ず繋がっていくんじゃないかなと思います。その1つの代表的な例が江戸城であるというイメージではいます。

【大石座長】

ありがとうございます。よろしいでしょうか。

江戸城単体としてではなく、江戸城自身が当時の経済や建築技術、美的感覚な

どを全部代表して造られているものです。全国 260 藩あって、その大名たちがみな江戸城の周りに屋敷を構え、国元の城や屋敷と往復するという面も重要です。江戸の内向きの固有性だけではなく、全国性、普遍性を持つ町という点を考えると、東京もまた、東京という枠に縛られずに視野を広げることこそが、逆に東京を浮かび上がらせることになるだろうと思います。

ですから、農村で食い詰めた人々や、一旗揚げたいさまざまな人たちが江戸にやってきて、農家の二男坊、三男坊が町人になり、日用や棒手振商人になり、多様な生業を営み文化を享受した。江戸とは、そういう場所であり、根生の江戸っ子だけの江戸ではなく、絶えず再生産しており拡大している。その部分が、江戸の特徴とっていいと思います。

【ジャーマン委員】

比較対象はやっぱり重要で、例えば、海外のお城に比べても面白いかもしれないですね、アイコンとして。スコットランドのお城と何が違うのかという歴史的な背景とか。外国人はここまで日本の電車について感動するのは海外の電車を知っているからですね。海外の電車に乗ったことあるので海外の電車を知っているから、日本の電車を見るとめっちゃくちゃ感激しますよね。

だから同じように比較対象がなければ理解できないというのがあって、例えば今の日本に来ている外国人の多くは、日本酒は一種類しかないと思っていたと。こんなにいろんな地方に行って、こんなに美味しいワインみたいなバラエティーに富んだものだというのには知らなかったという人が多くて、やっぱり東京だけにいらっしゃる外国人も、観光客でいっぱいいると思います。できればこっちに来て、「松本城と江戸城はどう違うのか」とか、「スコットランドにあるこのお城と江戸城はどういう違いがあったのか」とか、そういうのはすごく Web 上で人気が出ると思います。どんどんリツイートといますか、シェアが増えるかなと思います。比較対象を大切にすることは、重要だと思います。

【土屋委員】

やっぱり、東京だけに皆さんが遊びに来るわけではないので、日本には多分、北から南まで、こんなにいっぱい色々なレクリエーションがある国はないと思います。南の国に行ったらビーチに行くぐらいだけど、もしかしたら北に行けばスキーができるっていう、山もあるし、海もあるし、食べ物もこんなに世界中の

食べ物が食べられる国はないんじゃないかというくらいに幅広い食文化があると思いますので、東京をどう売るかっていうこともありますけど、やはり「日本の中での東京」っていう位置づけの視点もあった方がいいなと思います。

日本酒なんて本当に、全国の日本酒を飲み比べたら、こんな楽しい会はないんじゃないかみたいなのもありますからね。そういう売り方も確かにあるかなというのと思いました。

【大石座長】

ありがとうございます。だいぶ前半のテーマの時間が超過してしまいましたが、実は、もう次の江戸城に関するテーマに入ってきているので後半に移りたいと思います。後半の内容について、事務局より説明をお願いします。

【事務局】

ありがとうございます。皆様、委員の先生方からいただいた意見に、私もワクワクしてきましたが、多分、事務方としては、作業と予算と、いろいろ考え始めたんじゃないかと思いますが、沢山いろいろとお知恵をいただきまして、きちんと実行できるように考えていきたいなと思っています。

既に話題としては、江戸城になってございます。この説明は短くしますが、江戸城をモチーフとして体験・体感できるようなものを作っていきたいと思っています。もう既に皆様方からいろんな意見が出ていますが、疑似体験ができたり、時代をさかのぼったりということもデジタルではできますので、例えば現代のものを空撮して、それをデジタルで表現した後に、それが時代をさかのぼっていきたりですとか、そのような技法も多分できると思います。そういったこともできればという、あとは楽しみながらということですね。こういったものも要素として加えていけたらと思います。

あとご紹介、先程いたしましたけれども、「古着のリサイクル」という文化がありましたので、そういったこともコンテンツとして埋め込んでいくと面白いかと考えてございます。

既に江戸城モチーフとしたものも種々ございます。

模型ですとか写真ですとか、都立の中央図書館にもかなりの文献の類ございますので、そういったものも我々も少し深掘りしながら活用できるものはなるべく活用していきたいなというふうに思っております。

議論の引き続きというような形になりますが、これまで委員の皆様方からいただいた意見で「食」とか「都市の魅力」とか「教育」とかいうものを、サステナビリティで横ぐしを刺して、江戸の英知というような形で未来に向けた形でのメッセージに変えていきたいと思っています。

出口ですが、先ほど委員からもご意見がありましたが、海外へ打って出ていくときに、やはり手元に置いておいて、海外の見本市等で我々が何かを出店する際に、東京の魅力として語るものとして活用していきたいと考えております。

これは例えばですが、食とか都市の魅力といったものについて、こんな切り口で語っていったらどうかという例でございます。食ですが、鮭が生まれた背景も外食産業が発達をするというような時代背景があったからこそというところですね。江戸に多くの職人が流れ込んできたという背景だったと思いますけれども、こうしたことで外食産業に代表される鮭やそばが発達してきたと。今後考えていきますと、今、かなり激動の時代だと思っています。そうすると、以前、市原委員からもありましたけれども、未来の食、一体、鮭とかはどういったものになるのだろうか。海産資源がだんだん枯渇していったりですとか、温暖化で魚の種類が変わっていったりですとか、あとは代替食品というの、今生まれてきています。そうしたものを鮭で表現すると、色んな示唆に富んだものにならないだろうかというような、そんな論点があるかなと思っています。

都市の魅力は、先ほどの江戸城のところはかなり帰結いたしますので、ここはまた追って、先生方のご意見をいただければと思います。

次のページが、教育と物流、交通といったようなところでございます。寺子屋のお話も先ほどございましたが、やはりリテラシーが非常に高まってきたのが江戸の特色だと思います。

翻って今の東京を考えますと、例えば英語ですと、今、非常に日本人の英語力というのは低いというようなことで、グローバルスタンダードからかなり遅れている。

それから、デジタルの進化が非常に目覚ましくて、私はデジタルデバインドの方ですが、そういったデジタルに関してのリテラシーも、やはり今の時代には高めていく必要があると。

ここで翻って考えますと、寺子屋ですとか、藩校ですとか、もしくはその職を手につけるという意味で、その場を設けるというところでは石川島の人足寄場だとか、そのようなものもあったのではないかと。そういったものが、現代に一

回翻訳をして、今抱えている課題を未来に向けて解決していくためにはどんなやり方があったのだろうか。かつてのこと翻って考えると、どんなことなのだろうかというものを、メッセージとして伝えていくのも非常に重要な話だと思います。

また、次の物流交通といったところも似たようなところでは。これも、地球温暖化や脱炭素などですが、江戸時代はもちろんですが人力で船を動かしたり、風力を使ったりというような、当時としては当たり前の世界だったかもしれませんが、今となつてはそのようなCO2対策につながるということです。

あとは物流ですと、特に効率化の話も出ています。これをサステナブルで考えたときに、消費者目線で当時の下り物、下らぬ物といったものですか、あとはネットワークですと五街道がございました。

これを今後、サステナブルな都市の発展を支えるものとして考えたときに、どんなメッセージとして発信をしていけばいいのかというようなこともあるかなと思います。

最後に「レジリエンス」です。これ、途中でもありましたけど、何度も災害に見舞われながらもしっかりと立ち直って過去以上の発展を遂げていくといったことを繰り返してきたことに、文化があるかなと思っています。ここは、実はぜひ皆様方のご意見をいただきたいと思っていますが、復興する力を見せるとかシビックプライド的な、いわゆるそこに住んでいる者が理解して、それを誇りに思って発信をしていくのは非常に重要ですが、どうやってそれを発信していくのが非常に難しいと思っています。ぜひこのあたりもご意見をいただければと思っています。

意見交換は、どの観点からでも結構です。江戸城の話を、どんどん深掘りをしていって、どんどん具体化していきたいと思っていますので、そこも含めて委員の皆様方のご意見をいただければと思います。よろしく願いいたします。

【大石座長】

ありがとうございます。それでは今の事務局からの説明に関して、皆様からご意見をお聞かせください。これもまた、どなたでも構いませんので、遠慮なく。

【ジャーマン委員】

そもそもの話で、最初に話した方がいいかなと。先ほど日本人の英語力が全然

上がらないという話でしたが、どちらかというとも東京に住んでいる日本人の英語力がどんどんレベルアップしている実感です。35年日本にいて、当時はマクドナルドに行っても「ハンバーガーください」って言ったら通じないという状況から、今言ったら大体通じます。向こうの方も大体対応できるようになっている。

だから、これからの全てにおいて私たちにとって大事な課題だなどと思っているのは、英語力の問題ではなくて、日本に、東京に、ここまで外国人観光客が来たことはないんですよ。2019年は3,000万人を初めて超えて、それまで結構速いスピードで2012年ぐらいからどんどん観光客を呼ぶようにしましたが、それまではずっと日本人が海外に行くのがメインでした。外国人がこっちに来るのにまだ慣れていないのが問題だなどと思って、私たちが色んなことを考えたときに、日本語が分からない方の心をイメージしないといけないと思います。

英語力というよりも、日本語が分からないとき、読めない。日本語が全く分からない人にとって、この発信が分かりにくいのか、分かりやすいのかっていうのを、まず視点として持っておくべきだと思いました。

先ほどちょっとお話がありましたが、展望台でゲームをやっているときに「蕎麦」っていう字が読めなくて見つからなかったという外国人がいましたよね。そういうことなんです。

だから、日本人にとって、「蕎麦」は当たり前のように読めて、すぐ暖簾をくぐって蕎麦いただくことはできますが、そのアクセシビリティという観点からでもこの日本語が分からない人たちをイメージして、全てのことを考えないといけないなと思います。

中身はすごくいいですが、通じなければもったいないと思いました。一言だけ言わせていただこうかなと思いました。

【大石座長】

ありがとうございます。日本人が英語を話せないというだけではなく、外国人に対してどう日本人が付き合えるかということですね。他にいかがでしょうか。

【萩原委員】

今の話に繋がっているか分からないのですが、まず、どのテーマにとってもそうですが、見えるものと見えないものをまず整理する必要があると思います。見

えないものの伝えるためにサポートしてくれるのがデジタルの技術というところ。まずそこはちょっと定義をする必要があるのかなと私は思います。

江戸城に限定すると、見えるものはまだあるわけです。今の現在の都市の中にパーツで言えば石垣があり、地形、地勢だと堀があり、それから見えないものになると、建物は無い。今見えないものだけ焦点を当ててしまうと、何もないですけど、まず見えるもの。何が見えていて、何をすることができるのか、見えないものは何かというのは、まず棲み分ける必要があると思います。

そういう中で、先ほども申し上げたように構成する要素をどんどん細やかに洗い出していくことが必要だと思っています。見えるものをもっと探して行けば、いっぱいあると思っています。例えば、電車の中央線・総武線の通っている線路は江戸城の外堀を利用して作られています。あれも江戸城のパーツなわけで、電車に乗れば、中央線、総武線乗っている人だったら絶対に江戸城の外堀を見ているはずだし、通っているはず。飯田橋駅、四ツ谷駅、水道橋駅の脇に石垣が残っていて、それが城門の跡。等間隔に城門が置かれていて、それが今、駅の脇にあって。日常の中で出会える、残っているもの、見過ごしているものというのがたくさんあると思うので、そういうものを見ていくと面白いと思います。そういう意味では、現代と今見えているものをシンクロができるとすごく想像力も膨らみます。それができるのが、東京だと思うんですね。

江戸って、江戸の城下町の上に、今の東京ができていると私は思っているんで、何か江戸時代と現代とのシンクロ、リンクというところをいかに見つけていけるかは大きなポイントになるかと思っています。地名もそうですが、番町もそうですし、人形町って、人形職人がいたところの名前がそのまま残っています。商人の町の地名もあります。海外の方は漢字がわからない。そしたら「人形」という漢字を知ってもらいたい機会になると思います。それが、ここは、ドールを作っていた人の町がそのままだとか、そこから日本の文化が伝わるじゃないですか。人形を作る職人が江戸時代にはいたんだと。じゃあどういう人形ですかということになるじゃないですか。何かそういうヒントをうまく使っていく。「鷹匠町」とか、「鷹匠」って何ですか。鷹を飼い慣らす人がいたんですというような、そういうところから日本の文化を伝えることができると思います。

それからやっぱり体験に入っていきますけど、景色、富士山が、東京には見るところがあって、富士塚を作っていたとか、そういうこともその場所に立つてもらうことで知ってもらえると思います。解体していく、というのはそういう意

味です。

お城以外でいうと、お鮓の話が出ましたけど、お鮓は米と酢でできていますよね。まず、そこを解体してあげると、そこまで気にしてなかった方も「そうなのか」と。「米と酢だけでこんなシャリができるのか」「魚も種類がいっぱいあるのか」と。そして、そこに漢字が出てきて日本の漢字の面白さが分かってもらえると思います。魚へんが絶対ついて、右側にいろんな文字があって、ちょっと分かると、ちゃんとその魚の何か特徴を得た漢字になっているとか、そういう、クイズでやっても面白いかもしれません。

それから、その鮓を作る道具ですよ。技術もそうですし、道具として、しゃもじ、うちわとか、そういう日本独特の物が江戸で発達したものがこんなにいっぱい要素としてあるということが、多分一つ一つ解体をしていけば、いくらでも出てくると思います。

鮓だけでこれだけ出るので、江戸城ってなったら、もう多分マイクを離さず5時間ぐらい話せるぐらいに出てきてしまうと思いますが、やはり、そういう一つ一つを解体していくことが、大事なことだと思います。

そしてどうしても見えないもの、伝わらないものを手助けしてくれるのが、デジタルアートといったところのバーチャルの力だと思います。ですので、体験という意味では、今、体験できるものを、リアルで体験できるものとバーチャルでしか体験できないものの棲み分けが大事になってくるんじゃないかなと思いました。ありがとうございます。

【市原委員】

江戸城をモチーフとした新たなコンテンツを大きな事業として企画されていくと思いますけど、既にVR作品、江戸城の天守が、江戸城の外郭は、もう精細に再現することにも成功しており、ある程度の反響を見たら、それなりの反響はあったと思いますが、恐らくこれからいろんなものをデジタル技術で再現すると思いますけど、前回も、テクノロジーは、一発やってみただけだと、本当に一瞬のアテンションで終わってしまうという致命的な問題、それは、頑張ってみただけでもという問題が色々なところで発生しがちではあるので、特にさっき萩原委員がおっしゃっていた通り、今回は目に見えないものとか精神性をいかに伝えていくかが主力の事業になっていくと思うので、何かしらやっぱり外郭だけじゃなくて、世界観やストーリーテリングに導入するような要素が重要

だと思っています。ですので、サステナビリティとか、背後にあったストーリー性とか、精神性こそが大事ですので、例えば、江戸城の内部をツアーするので、ある程度ツアーガイド形式で内部を完全に歩き回れるようになると本当に開発工数上がってしまうと思いますが、ある程度シーンを限定して、いくつかのシーンにフォーカスを当てて、そこにクオリティを投入して、程よい長さの体験にまとめて、複数のシーンに絞って開発するのも良いでしょうし、例えば江戸城へ続く城下町のツアーを行って、先々の熙代勝覧で見たような様々なものを探せ、でもいいのかもしれないですけど、そういったゴールとして江戸城が登場する。さらにそのゴールとして見えた江戸城が1回消失して、現在の風景に切り替わるが、しかしその精神はまだ続いているという、そういうストーリー性も作れるでしょうし、何か全てを全力で再現すると、コストがかかってしまうので、ある程度そのストーリー、フォーカス定めて、いかに効率的に伝えられるかという演出にリソースを使うと良い体験となり、常設コンテンツ等でも良い評価が得やすいのではないかなと思いました。なんでもかんでもできないというのが現実としてあると思います。

【萩原委員】

先ほどありましたけど、江戸城とか、資料が多いのも大きな魅力ですよ。資料に出ていましたが、無血開城した後の明治初期の写真というのも膨大に残っているというのが、全国的にもこんなに残っているところはないですし、数がすごく多いですね。

現代の地名をたどりながら江戸城に向かうとか、「ロード to 江戸城」みたいなものもできるし、資料としての写真や、あとは城下の絵図とかもきちんと残っているんで、そういう過去の資料もあることも、たどっていけるという意味では心強いものかなと。全国的にこんなにあるかっていうと無いので、何かそこは魅力かなと思います。

逆に天守に関していえば資料がないので、そこは残念ですけども、あるものはあるので、そこを活かせるといいのかなと思いました。

【土屋委員】

非常に難しいテーマだと少し思ったのが、サステナビリティを、確かに、これからの時代に、軸にして考えなきゃいけないとのことですけど、本当に単純に都

市というか、この江戸というより東京というか、消費社会というか、消費地でしかないというところは、やっぱりあると思うんですね。江戸時代に、武蔵野というところがあって、そこのサイクルという文化圏というか、経済圏であったと思いますけれども、東京というものを考えたときに、これはもう一大消費の街であるわけで、そこで、サステナブルっていうことを本気で考えたときに何ができるんだらうかっていうのは、確かにそういうフードロスを減らしたりだったりとか、リサイクルだったりとか、ちゃんと資源を回収することは少なくとも最低限やるとは思いますが、本当にじゃあそこだけでサステナブルなものになっているのだからっていうことは、なかなか難しいと思うんですね。そうしたときに、ちょっと広げて言えば、多摩の方というか、「ここは東京都か？」と思うぐらいに奥の方へ行くと、あんまり言うと語弊があるので言いづらいですが、そういうところも含めての東京っていう押し出し方というか、考え方をした方がいいのかなと感じました。

どうしても大都会といいますか、大都会って言い方も古いですけど、本当にこれだけ人口密集している中でサステナブルに生きていくっていうのはどういうふうなことができるんだらうかというのは、こういう言い方するとあれですけど、東京の人ゴミが、最近イヤで、渋谷とかも歩きづらくてしょうがない。そういう中、田舎行きたいなとか思ってしまうというように。それで、田舎暮らししている方がよっぽど豊かな自然もあるし、食べ物も、そこで採れたものを食べられるし、豊かさに触れることができる。そういうところも含めていけないかなと思いました。

【大石座長】

ありがとうございます。

今の土屋さんのご意見ですが、私もサステナビリティということから考えると、江戸は、確かに単体では成立しえなくて、膨大な食物が東北地方、あるいは東海地方から江戸に船でやってくる。他方、鎖国体制のもと、貿易など外国にあまり頼らない。国内では、これ以上、耕地を増やさせない状況で、江戸後期を推移していくような安定性・持続性のコントロールタワーとしての江戸への視点があってもいい、それが今の東京に繋がる機能だろうと思います。

それから先ほどのジャーマン委員の星座の話ですが、星座までいかないと思いますが、こんな風に何か考えられないかと私が思っているのは、日本の歴史を

見たとき、その前半は、飛鳥・奈良・平安など日本の中心はずっと京都を中心とする畿内近国なんですね。関ヶ原の合戦が歴史上一番大きな転換点であって、そこから江戸、東京という首都機能の移転があるわけです。西日本から東日本への転換です。一つ、鎌倉時代があるのですが、鎌倉幕府は、今の研究でいうと、一つの権力ブロック、権門と言いますが、警察・軍事部門を担っていましたが、本当の意味の政府は京都にある。だから、そのあとの室町幕府もまた京都に開かれるわけで、鎌倉は自立した政府にはなっていないんですね。どうして鎌倉時代と呼ぶようになったかというのは別の問題だと思いますが、関ヶ原以前・以後で首都機能は移動しています。日本史の区分について、今まではどちらかという明治維新以前・以後で分け、それまでは前近代として日本的な文化・生活の時代、その後明治維新でヨーロッパ的な政治・経済の時代と分けているのですが、私はこれとは別に、日本の首都というコントロールタワーを考えると、関ヶ原以前は畿内であり、以後は江戸・東京が新しい歴史を作ってきている、考えています。ですから、江戸という蓄積、歴史の上に、私たちが生活している東京が見えてきます。古都と言われる奈良・京都と、江戸東京の違いが見えてくる、そのように星座を一つ描いてみると新しい江戸東京の発信ができると思います。古くは畿内を中心に、政治、経済、文化、街道などが展開・発展したのですが、江戸東京に移ることによって、これらは列島規模で組み替えられたわけです。こうしたダイナミックな転換が、日本史に描いてみると、江戸東京の歴史が面白く見られます。まだ試論、試案の段階ですが、そのような星座がうまく描ければと考えています。

まだ時間がありますので。皆さん、いかがでしょうか。

【土屋委員】

さっきの田舎の方がいいんじゃないかっていうこと言えば、田舎っていうことでなくても、今リモートワークで、どんどんワーケーションみたいな形で働き方も変えていこうという流れがコロナの間、すごくあったと思います。です。で、人が集まるとなったら、やっぱり東京に行かないと会えないけど、普段の暮らしは、もうちょっと自然が豊かなところでいいみたいな。いい距離感というか、本当にこの交通網で言えば、新幹線とかはあるわけで、長野とかにはすぐに行けるといったところのハブにはなっているので、新しい働き方とかもできるのが「東京です」みたいな感じの売り方っていうのはあるのかなと思いますね。

【大石座長】

そうですね。東京と繋がる、東京内部で繋がるなど、東京を軸にセットし直されて、日本全体が発展してきているわけですから、そこは強調してもいいかもしれないですね。

【市原委員】

時間が余ったくらいで、お話ししようと思っていた小さいネタとしては、食のテーマの資料で小さく入っていた醤油や酒、みりんなどの調味料の生産技術の向上ってところが、私は妙に気に掛かりまして、鮭と蕎麦が上がっているんですけど、そんなにエビデンス取れてないのでもし違っていたら切り落としていただいて結構ですが、発酵とか、うまみ、みたいなものも日本の食の特性ではないかという気がしており、鮭も、元々は江戸よりも昔の鮭はもう発酵…というかなれ寿司とかだと思うので、発酵技術っていうのも結構興味深いです。

ここに時代の変化とともに食も変容する世界的な食料危機に対しての日本の食、あるいは江戸の食からのアプローチできる知見とはというのにも焦点が当たっていますが、フードテックについてすごく詳しい方に聞いたときに、今、未発見の新しい食の要素として「藻」というものがあり、それをさらに発酵技術で違うパウダーにすることによって食糧危機を解決できるマテリアルになる可能性があるというお話もすごく興味深いなと思ってしまして、結構、発酵は取り上げていいテーマの一つかなというのを申し添えておきます。

【大石座長】

はい、ありがとうございます。先ほどの私の話と絡めると、押し鮭、なれ鮭は、西日本中心ですね。そこから江戸時代に新しく生鮭が江戸に生まれるという、その西と東の面白さもあると思います。

【市原委員】

確かに寿司は醗酵だった。なるほど。そうですね。ありがとうございます。

【大石座長】

いかがでしょう。事務局の方からは、もう少し江戸城など、より意見を深めて

ほしいという視線が来ています。先ほどから江戸城が、やはり江戸のアイコンになるとの意見が出ていますが、私たちのこの会議では、江戸城を軸に考えていくことは合意できると思うのですが、この他、浅草寺、寛永寺などさまざまに特徴のある場所もありますが、やはり、東京といえば江戸城ということを中心に議論を組み立ててみようというのが、本日の合意であっていいかと思えます。

【萩原委員】

申し添えておくと、ご存知だとは思いますが。江戸城の一部が皇居になっているというのも、不思議なあり方です。ジャーマンさんがおっしゃったような、既に人が集まる、もちろん皇居内には入れませんが、観光客の方でも、1つ目指していきやすいものになっている、これも出し方によっては面白い。お城でありながら皇居だっていう、厳密に言えば、城の一部が皇居ですけど。それが日本の江戸時代にできるわけで、大石先生がおっしゃったように、古都も入れると面白いと思います。ずっと日本の首都が西にあって、それが大転機で江戸になって、次の明治という転機で、江戸の中心の江戸城と天皇がいらっしゃる皇居が融合したっていう、これがすごく特徴的なところでもあるので、何かそれを合成ではないですが、ストーリー立てていくと、江戸を中心に、日本の長い歴史も語れますし、明治という転機も語れますし、土台としての江戸城というのは、他にはない面白いところかなと今思いました。

【大石座長】

ありがとうございます。あらためて、関ヶ原以前は西高東低で、西は相対的に文化が進んでいた。徳川家康もコンプレックスを持っており、子の結婚式のさいも西の女中の指導を受けたいと言っています、また、やはり子が豊臣家に挨拶にいったさい、上方らしい服装、身だしなみにして帰されたこともあります。武力で勝ち取った政治の拠点、政権都市、政治都市、権力都市として江戸がスタートするわけですが、京都など畿内へのコンプレックスは、絶えず江戸に京都市・古都的な要素を輸入し続けることになります。歌舞伎など芸能や将棋、囲碁など、どんどん江戸に取り入れながら、江戸が文化都市化、文明化していくことにより、首都としての性格・首都性を強めていきます、その総仕上げが、幕末期和宮の14代将軍家茂への降嫁、さらには、今言われた明治天皇の東京への遷座だと思います。江戸時代には、上野寛永寺に清水の舞台を作り、不忍の池に琵琶湖の竹生島

から弁天を持ってきたりして、京都の真似をして、東の比叡という意味で東叡山という言い方もします。三十三間堂も江戸に作ります。そういう形で江戸の京都化、京都の要素を取り入れるわけです。全国都市、首都としての江戸を見ていくことにより、日本全体の歴史が見えてくる面白さが、うまく星座で描ければ、このチームとしては面白いかなと思います。

【土屋委員】

江戸城脱出ゲームとか作って、いろんなキーワードがあって、ここは関西弁でやらなきゃ開かない扉だったとか、エネルギーパワーが落ちてきたらとりあえず鮓を発注して鮓を食べて元気になってまた行けるとか。パワーレベルは鮓でとかやりながら、時々、忍者とか出てきて戦わなきゃいけないとか。何かリアル脱出ゲームじゃないですけど、「江戸城脱出ゲーム」とかに東京都がお金出して作って、みんなで楽しんでもらえるみたいな、バーチャルでどうぞみたいな、何かメタバースの空間を作るというよりは、エンタメ的な楽しみ方を提供するのもあるかもしれないですけど。

【大石座長】

似たようなパターンになりますね、面白いと思います。さらにダイナミックになると思います。

【萩原委員】

江戸城、そもそも江戸城自体が、天守側の城とか石垣の技術など、西で発達したものを取り込んでいるわけですから、そもそも東日本スタイルではない。作っていった人も天下普請で、作っているのは、大体、西の大名たちが作っていて、最初は違いますけど、徐々に西からの石まで花崗岩とかを運んでくるってなると西のものでできて、ある意味、西で生まれた技術が、新たに一つ区切りの中で江戸スタイルとして確立されているものでもあるのが面白いと思います。

ジャストアイデアですけど、目の前にある江戸城の石垣を積んだ人が大名が西の人だったら西の言葉じゃないといけないみたいなゲームも面白いなと思いました。そこにリンクして、これを作ったのは西の人だからその言葉じゃないとダメですとか。

【土屋委員】

江戸城脱出ゲームの前に、江戸城を作るっていうゲームからまずは始めてもらって。

【萩原委員】

何か面白いですよ。それこそが、今で言ったら全国のゼネコンが集まってきて作るような、最高峰の素材と最高峰の技術が結集してできている最高峰の城というところも体感できるゲームがあると面白いと思います。城を作るってことは、ここが重要な都市であって、それだけのものを作るからこそ、都市として大発展して、城下町も発生していくっていう流れがあると思うので、そういうことを一つ一つ体験していけると。江戸城はすごくお得で、例えば、一大名が作ったお城はその大名の技術とその地域の石材とか材料とか技術しか見ることができないですが、江戸城は1日周れば様々な大名のオールスターズが結集してきて有名な人たちが作って、素材、プライド、美意識とかが結集していくものなので、すごくお得ですよ。全国城巡りしなくても、加藤清正の石垣も、熊本行かなくても見られますよみたいなことですよ、本当に。でもそういうところも面白いところだと思います。

あとは大石先生の話聞いていて。江戸時代に今の富士山に対する認識っていうのもできましたね。もともと霊山で人が気軽に行くようなところではなかったものが観光化されるという、それが現代に繋がっています。だからこそ、江戸の絵図には必ず富士山が象徴的に描かれていきますし、ステータスになるんですよ。旅ができるようになって、街道が整備されて旅ができるようになると、富士山を実際見た人というのがステータスになって。それが描かれた浮世絵は、いわゆるガイドブック的なもので、ここを通ると、こういうふうに富士山が見えるといったようなもの。見えない人たちがそれを模擬的に見ようということで富士塚を作って、もう霊山ではなくなる場所があります。

【大石座長】

富士塚は女性も登れますしね。

【萩原委員】

女性や、お子さんは実際に行くことができないので、富士講とって、積立金

のようなものを町内会のようなもので作って、数時間のレジャーとしてその辺の小山みたいなどころに行く。そして、「富士山登った」みたいなことを言う。そういう文化っていうところも面白いし、それが今あるその絵図とかとリンクして、文化とか江戸らしさを知ってもらうことが、できるのは面白いなと思いました。

【大石座長】

時間が少し過ぎてしまったのですが、もしどうしてもというご意見ありましたら遠慮なく最後に。

よろしいですか。はい、それでは予定の時間を超えてしまったのですが、ここで意見交換を終了いたします。皆様、活発に意見交換いただき、ありがとうございました。それでは、進行を事務局に戻します。

【事務局】

皆様、ありがとうございました。様々のご意見をお寄せいただきまして、それを形にしていく重さをひしひしと今、感じているところです。実はですね、先だって皇居の大手門から入りまして、江戸城のところを歩きましたが、先ほどの委員の皆様からあった話に通じるなと思ったのは、大手門から入ってすぐ宮内庁の道場がありまして、剣道をやっている音が生垣越しにすごく聞こえたんですね。そうすると外国の観光客の方が、みんなバーっと生垣のところ顔突っ込んでですね、「何やっているのだろう。」って。やっぱり音だとか、雰囲気、イメージーションをかき立てて面白く感じるのだろうなってのは、まさにそういったところかと思いました。ぜひバーチャルであってもそういったものを取り入れていきたいなというふう感じたところでございます。すいません、ちょっと余計なことでした。

以上をもちまして、今日の懇談会を終了させていただきたいと思っております。次の懇談会ですが、9月ごろを考えてございます。先ほどご紹介しましたリアルな体感拠点がちょうどオープンいたしますので、ぜひその場で、この懇談会を開催できたらというふうに思っております。それまではですね、今日いただいた意見をなるべく具体化をしていく作業を我々の方でしていきたいと思っております。ですので、委員の皆様方には大変お忙しいところではあると思っておりますけれども、個別にご意見を伺うような機会をぜひ頂戴できればと考えておりますので、

よろしく願いをいたします。ぜひ今年度も、ご意見、お寄せいただければと思っています。

本日の会議資料、それから議事録につきましては、前回と同様ですけれども後日ホームページ上に公開させていただきたいと思っております。本日は以上になります。細かい次回の日程等については、事務局から追ってご連絡をさせていただきます。

本日は誠にありがとうございました。

以 上