

不要不急ではなかったのか、という点について言語化できればと思っています。もう1つの論点として、「文化芸術・エンタテインメント・スポーツをSDGs18番目の目標に掲げることによって何が期待できるのか、何が達成できるのか。そのためには何が必要なのか」についてもご意見を伺えればと思っています。今回限られた時間の中ですが、こうした2つの論点をメインにしなが、パネルディスカッションなので忌憚のないご意見をそれぞれお話しただければと思います。

まずは、ホリプログループ会長・堀会長。幅広いジャンルで活躍される芸能事務所のトップであり、舞台制作なども多数手がけられ、この集客エンタテインメントについてボードレスに語っていただける業界随一の論客でいらっしゃいます。コロナ禍の中では一般社団法人日本音楽事業者協会会長として、いろいろなところでのこの業界の窮状やどのような支援が必要なのかという要望などを力強く、そして根気強くご発言いただき、我々は本当に勇気づけられました。語り尽くされたテーマかもしれないとは思いつつ、改めて「文化芸術・集客エンタメはなぜ必要なのか」についてご意見をいただければと思います。

論点①：文化芸術・集客エンタメは、人々と社会をどう豊かにできるのか？

**文化芸術・集客エンタメは
「不要不急」ではない。**

なぜならば…

堀 ホリプロの堀です。まずホリプロというのは芸能人のマネジメントをやり、演劇では去年の値ですが年間719ステージ、約70万人を動員する演劇の会社でもあります。映像制作もおこなっておりますので、テレビや映画の製作もやっております、このコロナが始まった2020年度の決算は利益で6割減になります。赤字にならなかったのは、タレントがテレビで活動していたからで、他の全ジャンルがほぼ9割減とかマイナスの結果です。当時、2020年2月26日に政府から不要不急なイベント集客の自粛のお願いというのが我々の業界に来ました。その当時私は日本音楽事業者協会という音楽4団体のひとつである音事協の会長をやっておりましたので、この日を境に、いわゆる「集客イベント」コンサート、演劇、ミュージカル全て自主的に業界全体で中止をいたしました。当初は10日間ないしは2週間だったと思います。この3年間で色々な業種に制限がかかりましたが、この段階ではまだ新型インフルエンザ等特例措置法は、新型コロナウイルスに関しては適用される対象ではありませんでした。政府の要請に従って、自主的にイベントを停止した唯一



の業界で、これが結果6ヶ月間業務を完全に停止しました。こうした業界・業種は、この3年間日本中どこにもありませんでした。この瞬間から業界団体で政府に話をしに行ったり、役所に行ったりと、僕は翌年の6月で任期が切れるものですからその間ずっとやっておりました。振り返っていただきたいのは「不要不急」という言葉は、新型コロナウイルスが蔓延して世の中から出てきた言葉で、それが構築されて出た言葉ではなく、ある日行政から

突然出てきた言葉です。「不要不急であります」という業種を「集客」に絞ったのです。他の国とは違うのです。他の国は罰則があり、全部をロックダウンして業種を限定しました。いまあの当時を振り返ってみた時に、「不要不急」とカテゴライズされるというのは非常に恐ろしいことで、言われたら従わざるを得ない便利な言葉だと思います。エンタテインメントが不要不急かどうかというのは、エンタテインメントとは何なのかというところに遡ると思いますが、何も特別なものではないのです。みなさんが道を歩いていて花が咲いていて綺麗だなと思ったら、この瞬間もエンタテインメントなのです。でもこの段階では芸術ではないのです。誰かがそれを集めてきて、生け始めて形ができて、そこで文化や芸術になるのです。それを観に来ることによって、集客になっていく。そしてそれが更に文化に発展していく。これはなにも演劇だけが文化芸術ではないし、スポーツだけがそうでもない。

とても面白い本がありまして、コロナ禍真っ最中に東京大学大学院の授業の一環で講演した先生の2つの講演をまとめた『目的への抵抗』という本があります。まさにここで一章丸々哲学の視点から不要不急というのを論じています。2020年の早い段階でイタリアの哲学者が非常に短い論文を出しました。それは「自由民主主義の根幹である移動を制限されている」こと、それと「死者の権利が奪われている、ある日突然焼かれて戻ってくる」と。もう1つは「ただ生存のみが最優先に置かれた社会ではこの先どうなるか不安である」と、この3つを論じたのです。不要不急か不要不急でないかというのは、その時の判断、この先生は大炎上し世界中からバッシングを受けました。でも3年経って今振り返ってみて、至極当たり前のことを言っていると思っています。エンタテインメント以外の贅沢、食事に行く、運動しに行く、スポーツを観に行く、これが全部贅沢だとあの当時言われたわけです。昔の“贅沢は敵だ”みたいなものです。それが全部失われて、僕のツイッターにも「カロリーメイトだけだって人間は生きていける」と書いてありましたが、それは生存ではあるけれど、生きていく人間と言えるかなど。僕はエンタテインメントというのは、ある人が「見た瞬間に気づく」というのが大事なものであると思っています。そしてそれは「誰かが死んだ芝居を観て泣いた」と、泣かせたのではなく泣いたと非常に個人の問題です。よくスポーツで「感動をありがとう」と言いますが、あれは変な言葉だなと思いますが、観客である僕がシュートを決めた彼との間にひとつのストーリーを持っているのです。彼の背景とか高校時代からのものとか。僕は阪神タイガースのファンですが、「あんなチームは弱いから応援するな」と東京の人は言いますが、でも僕と阪神には40年以上のストーリーがあるわけです。僕は“髪結いの亭主理論”と言っていますが、「僕がいないとチームがダメになってしまう」と、ただそれだけが僕のエンタテインメントなのです。だからチームが勝てばいいとか、映像とか演劇とかそういうのは生きていくのに必要ないとか、そういうものではないのです。僕が僕であるために必要なだけで、それは僕が食事をするのと空気を吸うことと何ら変わりはない。僕は人が生きていくという哲学の中で言えば、不要不急というものは世界中にあり得ないと思っています。これは3年間色々な本を読み、当時を反芻しながらいまだにあの「不要不急」という言葉には怒りを覚えているから、反論としていつも言っているのは、僕は生きていく証を確かめたい、気づきたいからエンタテインメントに携わっているのだと思っています。

笹井 ありがとうございます。「不要不急」という言葉自体に、当時怒りに近い感情を抱いていましたが、今お話を伺いながら、冷静に考えれば考えるほど、不要不急という言葉が使われること自体、そもそも変だったのではないかと実感しているところです。

では続いて、スポーツの観点から、現日本バドミントン協会副会長で、このコロナ禍中ではJリーグのチェアマンとして、リーグ戦の中断、そして無観客でのリモートマッチ、さらに観客を入れての再開と、Jリーグの継続をリードしてこられた村井前チェアマンにも同じ質問です。「文化芸術・集客エンタメは不要不急ではない。何故ならば……」に続くお話をいただければと思います。

村井 よろしくお願ひします。村井です。先ほどの堀さんの話を聞いて、2020年2月26日、忘れもしない、その前日の25日にJリーグが恐らくスポーツ界で初めて試合の中断の意思決定をしました。それが恐らく観測気球を打ち上げたような形となってしまっていて、翌日総理が大規模イベントの自粛を突然宣言されたわけです。そういった意味では引き金を引いた張本人ではあるわけですが。半分意地になる自分もいて、とにかく公式戦1,000試合、2020年公式戦は全試合やりました。そして96%は人数制限5千人とか制限はあったのですが有観客でやりました。その裏側にあった意地は一体何だったのだろうということを今日はお話ししたいと思います。コインの裏表のような話になります。我々の日常生活の裏側に文化芸術・エンタメ、スポーツがあって表裏一体で裏がなければ表もないようなそういう感覚でございました。スポーツの語源というのは、中世のラテン語で「デポルターレ」という言葉です。それがデポルトになってスポルトになって、スポーツになっていきます。このデポルトというのはどういう意味かというと、“港を離れる”という意味です。これが転じて、「日常生活を離れて余暇を楽しむ」という言葉になっていきます。仕事を離れて馬に乗って狩りに出かけてなんてことをやっていたのがオリンピックの乗馬であり、射撃という競技がいまでも残っている。日常生活の裏側にある、ある意味遊びに近い概念がスポーツであったという風にチェアマンになった時に心に刻んだ言葉でした。産業革命の時に蒸気機関が発明されて蒸気船に乗って、イギリスの植民地から綿花が運ばれてリバプール港に着くのですが、リバプール港からリバプール・アンド・マンチェスター鉄道という蒸気機関車でマンチェスターに運んで、その鉄道会社が工場を運営していくわけですが、世界中から集まった工場労働者たちが日常の仕事の余暇を楽しむものにサッカーがあって、マンチェスター・ユナイテッドFCとなった。イタリアのトリノという街では、フィアットという自動車会社の工場



余暇を楽しんだチームがユベントスFCというチームに、BMWという自動車会社の工場

で余暇を楽しんだチームが今で言うFCバイエルン・ミュンヘンというチームだったりします。要は、スポーツは日常の裏側に常にあるという概念がありました。Jリーグ初代川淵チェアマンが「地域密着」という言葉を言ったのはなぜか。日常生活は、大都市だけではなく日本中どこにでもあるから、その裏側としてサッカーをやっているという概念でした。そういった意味では、

コロナ禍の時に我々は本当に苦しい時期を過ごしたわけですが、家で苦しく闘っている人たちの裏側に僕らスポーツがあるべきだという考えで試合をおこなっていました。2019年の茨城国体（いきいき茨城ゆめ国体・第74回国民体育大会）がすごかったのは、ぷよぷよというテレビゲームやサッカーゲームが文化プログラムの一環でeスポーツとして取りあげられました。テレビゲームがスポーツかという人もいますが、日常を離れて楽しむこと、これがスポーツの原点ですから。日本は学校教育からスポーツを発生していますが、むしろ体育とは真逆の「遊びの概念」です。日本体育協会も今は日本スポーツ協会へと名称を替えたりしていますが、もっともこの概念を我々は伝えていくべきかと考えています。

もうひとつだけ手短にお話しますと、主観と客観、とにかく森羅万象色んなものを主観的に処理する場合と、客観的に処理する場合と両方あります。例えば“三笥の1ミリ”なんてボールの中にセンサーが入っていて、1ミリ超えたか超えてないかという完全なサイエンスの極みのような側面もあれば、完全なイマジネーションとは直観で判断をしてプレイをするような主観的領域と客観的領域があります。僕は客観が集合するとサイエンスになっていき、主観が集合すると文化になっていくと考えています。要は正解がない。いわゆる条例とか憲法でサッカーを好きになりなさいなんてところは誰も言ってなくて、好きな人だけが楽しんでいる。出雲阿国が400年前に歌舞伎をやって長い年月、いいね！とみんながボタンを押し続けた主観が集合した時に文化になっていく。すべての人間の生活の客観と主観の裏側にも僕らのエンタメとか文化が存在している。こうした概念を一過性のものではなく本質的な議論として、是非みなさんと共有したいと思っております。

笹井 ありがとうございます。では続きまして、今度はアートの観点からになるでしょうか。北川フラムさんといえば、新潟県の越後妻有地域で2000年から『大地の芸術祭』、2010年からは瀬戸内海の島々を舞台に繰り広げられる『瀬戸内国際芸術祭』を手掛けられたことに代表される、“アートによる地域再生”の先駆的な存在でいらっしゃる。アートの分野では、このコロナ禍のような状況だったのか、さらにはアートは不要不急ではない、という裏付けになるようなご意見を賜ればと思います。



写真 1

北川 今ご紹介いただきましたが、ここにいらっしゃる人はあまり越後妻有や瀬戸内はご存知ないと思うので、どういったことをやっているかをご説明します。これは（写真1）信濃川を今は直線で川を流していますが、昔は蛇行していた。昔蛇行して流れていたところに5メートルごとに700本のポールを立てて、昔の川の流れを再現したものです。この旗は地元のお百姓が初めは大反対していたのですが、やることに



写真 2

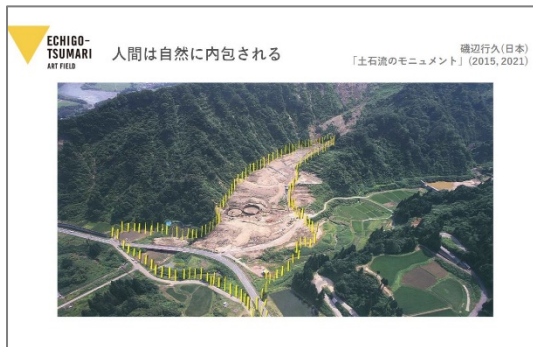


写真 3



写真 4

なったら風が色々動くから面白いと言って自分たちで作った旗です。これは(写真2)2003年におこなったのですが、信濃川は1万2,000年ほど前、現在より25メートルぐらい上を流れていた。けれどだんだん浸食で削れて、それで今は25メートルくらい下を流れているのですが、その削れていった面を工事現場のようにして、こういう風に削ってきたということをお見せしているものです。2011年の東日本大震災のあと、14時間後に長野県北部地震というのが連動して発生しました。土砂崩れも起きたのですが、これは(写真3)辰ノ口(たつのくち)という場所で、“龍の口”と言って、田畑はあるけれど人は住んではいけないという教えが土地の名前にある。それをお見せするというのをやりました。これが(写真4)そういう中で、砂防ダム、流れ出た土でダムを作っているというものです。これを僕たちは大地の芸術祭でやっているのですが、先ほどの川を削った作品もこれも、

普通の彫刻や絵画ではないでしょう。僕は美術というのは色々な考え方があっていいと思いますし、自然と人間の間を表現する技術あるいは生活の技術だと思っていますから、見る人はこうやって生きてきたのだということがわかるわけです。

次も震災関連になります。2004年10月23日に新潟県中越地震が発生して、この古民家(写真5)は、地震で壊れてしまって住人は他所へ移ったわけですが、専門家によると建物自体はなんとかまだ使えるのではないかとということで、芸術祭の作品として再生されました。この集落には5軒しか民家がなく、震源地から5キロしか離れてない場所です。1軒人が居なくなってしまう危険があるので、なんとかならないかということで、陶芸の名人たちや色々な人たちが加わって、この古民家で地元の食べ物を食べていただくということをやりました。新潟県知事も初めてこの土地に来ました。本当に山の中にあって、瀬戸や美濃などの“やきもの”の名人たちが携わっています(写真6)。

これは廃校です(写真7・8)。一昨年亡くなったクリスチャン・ボルタンスキーというフランスのアーティストによる、地元の藁や雪囲いの板などを使った作品です。



写真 5



写真 6



写真 7



写真 8

もともとある色々な場所や田んぼや畑とか、あるいは空き家や廃校など、そういった場所を使ってアーティストや建築家など色々な人が関わって作品をつくる。これが760平方キロメートルという、東京都と同じくらいの大きさの中に70~80か所あります。1か所に10~15点の作品があるところもあります。去年は60万人ぐらいの人がいらっしやいました。家族連れが多く、2日間半くらいかけてこの地域を回っています。展覧会を見に行くのとは、ちょっと違う体験ですね。本来は2021年に開催する予定だったのですが、去年に持ちこされた。その間、集落を回り続けて「やらない？」とか「やろうよ！」とか声をかけ続けて開催に至りました。

これは、瀬戸内国際芸術祭です。12の島と高松、玉野という2つのポート（港）を使って開催しています。これ（写真9）も空き家を使用して、「島のお誕生会」ということを毎月開催して、色々な人たちが参加しています（写真10）。これは作業場を使って、映画館を作るという作品（写真11）。ニューヨークの古い映画館から協力を得て、椅子なども貰いました。そうやっているうちに男木島という島では、日本で初めて休校した学校が復活しました（写真12）。今も、移住しようとしている人が待っているということです。

参加する人々は、ここに平均3泊して、地域を回ったりしています。アートやお芝居とかそういったものを含めながら、この土地に根ざした様々なことをやっています。来場者のアンケートでは、もちろん美術が良かったとか、大地の芸術祭の場合は里山が面白かったとか、瀬戸内国際芸術祭の場合は海・島が面白かったという

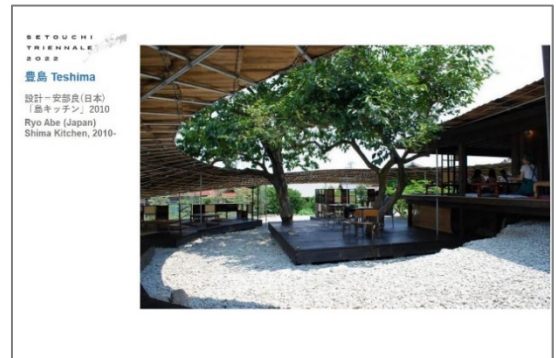


写真 9



写真 10



写真 11



写真12

声がありますが、地元の人と話せた、地元の食事を食べられた、またはお祭りに参加できたという声も多くあります。

作品そのものの面白さもありますが、掃除から始まってアーティストの手伝いなど色々なことをして、それをみなさんに見ていただくというプロセスの中で、関わるコミュニケーションがとても強力なので、それが地域づくりにとても大きく寄与しています。少しずつ地域に人が戻るきっかけとなったり。地元の

生活と非常に密接ですから、最初に始めた時と同じように一昨年・去年は集落を回り続けました。島や山の中の集落などで何かをやるということは、ほぼ皆の合意がないとできないという中でやっていくわけです。相談したら「お前帰れ」など言われてしまうことも含め、コミュニティの密度が上がっていくのです。瀬戸内国際芸術祭で言いますと、去年は海外からの参加者は壊滅的でしたが、前回（2019年）で言うと延べ8,000人のサポーターが参加しています。約100日間に1日平均80人ですか、その半分以上は海外からの参加者です。地域の生活にかなり関わりながら、あとは旅と繋がっているという要素でおこなっているという紹介でした。

笹井 ありがとうございます。私もコロナ禍前にこれらの芸術祭に伺ったことがあるのですが、地元の人たちがまるで自分自身のことのように作品を自慢されていたのが印象的で、そういったコミュニケーションが作品鑑賞と同じくらい楽しかったという経験があります。アートが地域に密着するというのはまさしく、こういうことだと腹落ちしました。

北川 はい。2004年の新潟県中越地震の時は、大地の芸術祭は2003年に終わって次回の開催が2006年の予定だったのですが、大地の芸術祭をとにかく止めると僕は言って。とにかく大事の手伝いをやろうということで、アーティストたちはみんな地元に入る。それで半年ほどしたら、「やっぱりやろうぜ」ということを地元から言い出してきて、これで全く変わりました。今は奥能登国際芸術祭の準備をしていて、3週間延期して開催しようという話ですが、まだ厳しいです。ただそういった中でコミュニティがどうなっていくかという問題もあります。



笹井 ありがとうございます。続いて、マンガ家の里中満智子さんです。改めてご紹介するまでもないかもしれませんが、高校生時代にマンガ家としてデビューされて以来第一線で活躍し続けていらっしゃいます。今日はマンガ家としてのお立場、さらには日本漫画家協会の理事長も務めていらっしゃったり、大阪芸術大学で教鞭をとっていらっしゃったりと幅広くご活躍されているお立場から、今までの集客エンタメとは少し違

う視点からお話を伺えればと思っています。実は、2022年5月に日本経済新聞の「私の履歴書」に連載された、里中さんの記事がいまだに強く記憶に残っています。連載の最終回で、後輩のマンガ家さんたちに向けて「どうか誇りを持って」というメッセージを発信していらっしやっただけが何よりも心を打ったのです。できればそういったエピソードを含めまして、表現者としてこのコロナ禍をどういう風にご覧になっていたのか、ご意見を伺えればと思います。

里中 マンガって、ずっと「不要不急」と言われてきたんです。私もマンガ家になりたいなと思った頃に、マンガを描きたいとかマンガ家になりたいと言うだけで、家庭でも学校でも大人たちから「何をバカなこと言っているんだ、もっと世の中の役に立つ仕事に就くように考えなさい」と言われました。当然ですが、子どもの頃はそれに対してなかなか言い返せない。私がどうしてマンガを描きたくなったかと言うと、マンガからストレートに伝わってくるものがすごく大きかったからです。例えば小学生時代に読んだ『鉄腕アトム』とか『ジャングル大帝』。特に『鉄腕アトム』は、主人公アトムの性格や生き方、あとは悪役のロボットも何でそういうことをしているのかという理由がきちんと描かれていて、人には色々な立場であったり、色々な思いがあるということとその悪役のロボットを通じて、子ども心に理解したいと思ったのです。あとやはり子どもですから、色々なことでサボりたい時があって、特に学校の掃除当番でトイレ掃除だと適当にやってしまいたいなと思っていたのですが、そういう時にもはっと考えて、アトムだったら誰かが見ていなくてもちゃんとするだろうと。じゃあ私も、アトムに恥ずかしくないように過ごそうととも意識しました。誰かが見ていなくても、自分が分かっていることは恥ずかしくないように過ごそうと。そういったことを考えると、私が何とか真っ当な人間でいられたのも、心から感情移入できるマンガのお蔭かなと思います。文章を読むのも好きでしたが、マンガは自分の目でセリフを読んで、表情も見て、セリフからそれぞれのキャラクターの思いが伝わってくるので、素晴らしいなと思っていました。

そして本当に幸運なことに、高校時代にマンガ家としてデビューできて、自分なりに一生懸命頑張ったつもりでいました。一生懸命頑張って疲れ果てて、いま世間でマンガ家とはいかに重労働かがバレてきてしまったようで、本当に人間らしくない生活をしながら描くわけです。ヘトヘトになって、読者からも様々な意見が来ます。もちろん褒める言葉だけじゃない。それでも自分は一生懸命描いていると思いながらも、ふと大人になって「自分は何をやっているのだろうか」と思う時がありました。マンガがなくても世の中の人々は生きていける、と。自分は一生懸命描いて努力しているつもりでいても、お米を作ったり、



水を届けたり、そういった必要不可欠な仕事とは違って、自分のやっていることは不要不急なのだと思います。やっつけて良いのだろうか、もっと世の中で役に立つ、食糧生産や医療やインフラ整備、教育とか、そういったものが真っ当な仕事なのではないだろうか。でもしばらく悩んで、気が付いたのが、自分がこれまで過ごしてきた生きていて良かったと感じたのはどういう時かというと、感動した時なの

です。その感動は何かと言うと、本当にささやかな美味しいとか、お花見て綺麗だと思うとか、そういったことから始まって、音楽のある一節で魂を揺さぶられて、言葉にはできないけれど生まれてきた意味をなんとなく分かったような気がするとか。あるいは映画を観てその世界に入り込んで、自分もこうありたいと思うとか。小説を読んだり、ダンスを観たりとか色々なエンタテインメントですね。あるいはスポーツ。超人的なその力を見ると、もうわぁすごい！しかないのですが、ここに至るまでどれだけ努力をしたのだろうか、色々なことを考えますよね。同じ肉体を持っていながら、違う動きをする人への憧れとかを考えて、私が毎日生きていて今日も生きていて良かったとか、明日も生きていたいと思うのは、こういったものに触れる瞬間なのだと思ってきました。

確かに、生命維持だけ考えると栄養とカロリーが満たされていれば良い。小さい頃に読んでいたSFでは、将来食べるものは錠剤で済む、とありましたが、そうではないのです。やはり美味しいだとか感動する気持ちが、どれほど生きていく上での励みとなっているか。人類は何故こういった不要不急ではないもののために、一生懸命発展させてきたのだろうかと考えました。文化芸術、スポーツとはそもそも何だろうと思った時に、私の勝手な思い込みですが、人類が社会を作り出した頃に何らかの形で生きていくことへの感謝を表すために、芸術や文化とかスポーツが生まれたのだろうと確信したのです。古代の地域社会ができた時に、今年はこの季節の実りが得られた、実りは有難い、ただ次のシーズンも実りがあるかどうか分からない。その実りを得るために、人は経験から農業を覚えて努力するのです。そしてそこには、やはり天候もあるわけです。だから何か分からないけど、天と大自然と大地に感謝する。ではどう感謝すれば良いのかというと、美しい声で天に祈りが届くようにと人は歌い、そして大地に感謝するために踏みしめる。それが徐々にスポーツとなっていった。良い声、素敵な踊り、力強い肉体のパフォーマンス、そういった何らかの感謝を表すものとして最初生まれたのだろうと思います。けどこうして人類は一見、不要不急なもののためにどれだけ努力してきたか。結局これが、人が人である証しとなって連帯を生んだり、明日も生きて行こうという力になるのだと思います。少なくとも私の場合はそうだと思います。私はたまたまマンガを描いていて、確かに人類が生きていくために必要な仕事ではないけれど、どこかで誰かが生きていて良かったと思ってくれたり、人生って捨てたもんじゃないと感じてくれたら、それはそれで私がこの世に生まれてきた意味があるのだろうと思ひ、描き続けようと改めて決心したのです。

不要不急という言葉が出てくるたびにドキッとするのは、このコロナ禍において、不要不急なものは自重しましょうと言われていたけど、じゃあ不要不急って何だというと、ひとりひとり全員違うわけです。ただ時として、私たちの社会は世の中の流れに沿わなくちゃと思ってしまう。でもこういう時こそ冷静に考えて、不要不急とは何か、そしてまた正常な世の中になるためにはどうすれば良いのかというと、とにかく医療体制の充実です。そこから始まって一旦こういった時期になったからには、これが明けた時に私たちはまた改めてその不要不急でないものの満ち足りている、世の中の真っ当な姿、これを楽しむことができるのだろうなと思います。それを楽しみに冷静に気をつけて、なるべく病気に罹らないようにしようと思いました。「マンガなんて世の中の何の役に立つ、マンガ家を目指すなんて間違った考えだ」と散々言われて育ってきた者としては、やはり自分のやっていることに誇りを持ちたいというところから始まったのですが、改めて人類が皆で持って

いる文化芸術そしてスポーツ、あと美味しいとか美しいとか素敵だとか、そういったものを大切にする。だからこそ「人は人であるのだ」ということを、改めて考えさせられたような気がします。綺麗事かもしれませんが、コロナ禍を経験したことによって私たちをより一層、深みを増してくれるように社会全体がなれたら、後になって良かったなと思えるのかなと思います。

笹井 ありがとうございます。一巡目の最後となりましたが、野村萬齋さんです。私が今さらご紹介するまでもなく、国内外で狂言師として大活躍されながら、現代劇やテレビドラマ、NHKの「にほんごであそぼ」など幅広い活躍をされています。つい先週まで、京都で「能 狂言『鬼滅の刃』」も務められていたにもかかわらず、今日こうしてシンポジウムに駆けつけていただき本当にありがとうございます。狂言は室町時代から脈々と受け継がれてきた伝統芸能ですよね。そういった長い歴史の流れの中、そしていま幅広い分野で革新的な活躍をされる中で、今回のコロナ禍の状況をどうぞ覧になっているのか、ご意見をいただけますでしょうか。

野村 野村萬齋です。最後になるともう出尽くした感がかなりありますが、敢えて天邪鬼なことも少し申し上げようかなと思います。室町時代から続いていると、不要不急と言われた時に「まあ、またか」という感じで、そういったことに少し慣れている節もあるのでしょうか。薪能に行ったときも、天候が悪いと中止になるのです。主催者の方には大変申し訳ないのですが、実は結構ラッキーと思ったりするんです。「ああ、これで少し今日は身体が休まる」とか。制作側でもあり、実働部隊でもありますので、そんなことも思っていたものです。室町時代といいますと応仁の乱という都中が焦土と化す戦の中、そんなことまで立ちのぼらなくても、第二次世界大戦から何からそういう時も経験して生き残ってきている伝統芸能だと思えば、そんなに慌てなくても大丈夫かなと思っていました。そこが少し普通の方と違うところかな。私は世田谷パブリックシアターで20年間芸術監督を務めていましたが、みなさん新作を創るときには“産みの苦しみ”があるわけです。本番を明日に控え、リハーサル、ゲネプロと進んだ後に中止となったケースがありました。それはまるで流産してしまうような、そんな心境でもあり、当事者とするそれは大変ショックなことです。芸術家たちも感情的になって、炎上してしまったり色々な攻撃を受けたりして、最終的に「不要不急だ」というレッテルを貼られ始めたようなところもあるかと思っています。そういった中で出させていただいた私のコメントを紹介します。

(以下『世田谷パブリックシアター芸術監督としてのコメント(2022年5月2日)』引用)



「人類が生死を彷徨い、その社会が迷走し、個人が無力を感じる今。
ひたすら医療に関わる方、生活を支えてくださる方への感謝と応援を思います。」

あらゆる人々が、文化に携わるアーティスト、スタッフ、俳優、観客の皆様に至るまで多くの人々が、その価値観を覆される思いをしているのではないのでしょうか。生きている人間が、その知力と体力と団結力という人力を注いで作り上げた無数の芸術作品を、世田谷パブリックシアターをはじめ各劇場で披露することもなく自粛したことには、まさに断腸の思いを致します。

一方、北半球は春を迎え、新緑が深緑へと生命力を謳歌しています。人類がどんなに困ろうと、地球という星は運行を続けます。天災が起ろうと、人災・戦争が起ころうと、いつも地球はそうでした。でも最近、人類が地球にだいぶん迷惑をかけている気がします。これまで我々がどんなに地球を痛めつけていたかやっとな認識出来た気がします。

とは言え、人類には文化という希望があります。世界が混乱しようとも、文化は時には形を変えながら存続します。

文学・音楽から美術・演劇・映像映画等々に至るまで、芸術はそれを証明してきました。我らにはこの苦難を乗り越えて来た歴史がある。伝統があります。

文化を生きる糧・栄養にするのは、今生きている人間です。こと舞台芸術は、生きている人間が生み出し、生きている人間が演じ、生きている人間が体感する、根源的なものです。

我々が生きている限り、文化は存続するという思いを胸に、世田谷パブリックシアターは死なずに冬眠より覚醒し、生きているあなたと、生きていることを分かち合う舞台芸術の春を待っています。

どうか皆さんお元気で！生きていて下さい！

“live (リブ) live (ライブ) live (リブ) for live! (ライブ)”
また再び世田谷パブリックシアターでお目にかかりましょう。」

というメッセージを出させていただきました。

基本的に「生きている人しか芸術は楽しめない」ということが言いたかったのです。先ほど堀さんがおっしゃった「生ける花を見れば、もうひとつの芸術活動」とは、まさしく世阿弥が全ての芸道を「花」と例えたことなのです。舞台上に花が咲くというのは、まさしく演者が輝くということであるかもしれませんが、花を咲かせるにもただ花を置いておくわけではなくて、育てるといふひとつの意識が必要なわけです。そのための製作者がいて、また舞台監督含めた土壌をならす人もいて、ということであり、その花が実をつけるかどうかは、お客さんという太陽で栄養分を与えていただいて、それが本当に花を咲かせ実を結ぶのかで、実が結べばみなさん満足して、次なるために備えられるということでしょうし、実を結ばなければ、もうこんなもの観るかとなってしまいかもしれません。そういった意味で、とにかく生きている人が、生きている人の、もちろん音楽や美術的なものや映画とかになると、亡くなった方の作品もありますが、その作品を観て我々は心を動かされるのです。基本的に生きている感動というか、実感なのかなと思います。

基本的に人間は独りではやはり生きていけない気がします。社会の中でも存在意識があるなかで、生きている実感、それが感動とか美味しいでも美しいでも、素晴らしいでも、何

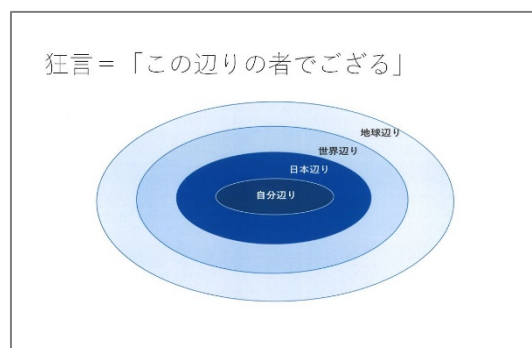
か感動を得るといふ実感を持って、初めて「生きているんだな、俺」と思える。これは死んだ人にはできない技であり、生きているからこその特権です。いま色々な意味で精神的に追い詰められた方たちが多いという時に、うつ病や色々なことがあるのでしょけれど、そういう方たちを見ていると、生きている実感がすごく少ないのだろうなと思います。こういう時こそ生きている実感をとにかく持たせる。そのためにまさしく、エンタメや芸術、スポーツがあるのではないかという気がします。それは自分自身が今生きている実感が多少、実生活で持てなくても、その作品または試合に触れることで、一種の代償行為、代替行為というか、感情移入するという話もありましたが、そういった感覚がやはり自分だけではなく、他者に手伝わってもらって自分が感動するという事に繋がっていくのかなと思います。いまSDGsの前に、いわゆるダイバーシティであるとかインクルージョン＝「包摂性」と非常に言われていますが、それを狂言の考え方で説明できるので、それをお見せしたいと思います。

生きている実感、
その幸福感を得るためのもの。
生きていくための必須条件。

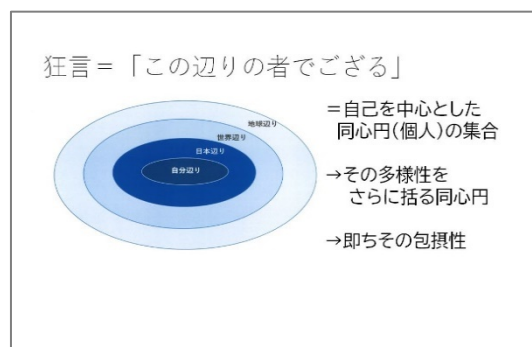
- ・虚無感(生きている実感がもてない)
- ・社会生活上、理想通りには行かない、自身の欲望通りには行かない、理性的な生活という【抑制】

代替・代償行為としての芸術、エンタメ、スポーツ
＝自身の発散、解放

狂言の自己紹介で、冒頭に“この辺りの者でござる”という言葉があります。わかるようでわからない言葉ですが、世界各国で「この辺り…」と冒頭に発します。室町時代からずっと「この辺りの者でござる」と言うのですが、これは曖昧な言葉で、日本らしく主語もよくわからない。おそらく“I am”なのでしょうけれども。自分辺りの人、という考え方で、それぞれがお互いに「自分辺りの人」という認識を持っている。よくよく考えてみると、今この会場に集まっている人たちが全部、「この辺り」だとか、「日本辺り」だな、「世界辺り」だな、「地球辺り」だなと、そういった個性の集まりがひとつの多様性をつくりながら包摂的にものを考えていくというのが、実は狂言が700年くらい前からやっていることなのです。



八百万の神とか山川草木悉皆成仏という言葉をご存知でしょうか。「トイレに神様がいます」というように、狂言の中には何にでも存在感、つまりアイデンティティを認めるというひとつの発想があります。人間だけでなく、狂言にはキノコやモスキート（蚊）も出てきます、ライオンだってキャッツだって出てきます。ものも見方も俯瞰する感覚を持つてくると、人間は同心円の高みに来れば来るほど、例えば今は、みなさんGPSを持っているので自分がどの位置にいるかを俯瞰して見ることができですが、そういった捉え方をすると、個人がどんなに張り切っても一種「この辺り」に括られてしまうのだという意識が持てるだろうと思います。僕はいま、個人というアイデンティティがそういった大きな枠の中に入ること



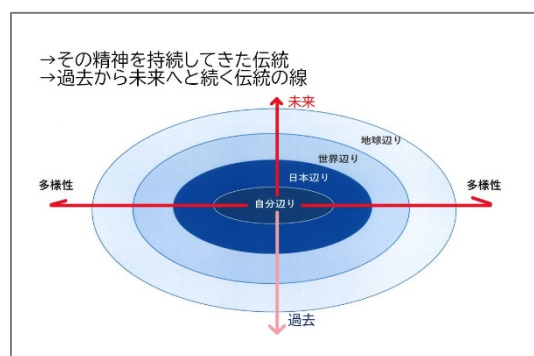
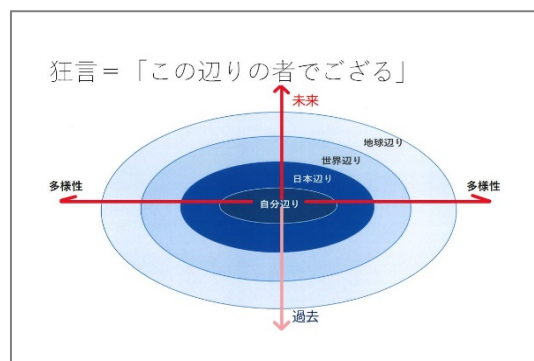
大きな輪ができるような意識にもさせていただきました。またそれが歴史的に繋がっていくということが、人類の歴史となると思います。同心円として考えるとどうしても水平軸的な考え方になりますが、伝統芸能をやっている我々からすると700年前からやっていて、そしてこれをまた未来に繋げていかなければならないという、そういった意味での構造があり、私の概念の中で“「この辺りのものでござる」と、700年言い続けていく”ということが、ひとつの自己紹介でもあります。

狂言では多様性と包摂性ということを考えますが、先ほど村井さんのお話にありましたが、主観的に自分のところから周りを見ることと、もう少し離れたところから自分を客観視することも、ひとつの「この辺りのものでござる」となると思います。狂言はどちらかというと喜劇的なことが多く、チャールズ・チャップリンの

名言で“クローズアップで撮ることは悲劇になりがちであるが、それをロングショットで撮ると喜劇的に見える”とありますが、例えば個人同士諍いあってそれぞれが憎しみあっていたり、訳のわからないお金を誰かに貢いでいるとかいうのを見ていると、引いてみると「何バカなことをやっているんだろう」と思いますが、当事者本人から主観的に見ればものすごい大恋愛をしていたり、そのお金を稼ぐために身を削って働いていたいたりしているかもしれない。そういった目線の変化ということが、もしかしたらエンタテインメントの中にもすごくあるのではないかと思います。個人であり、集団で行動することが、文化活動に関しても発信者がいて受け取ることも含めて考えると、目線の変化や視座の変化のようなこともあるのかなと、みなさんのお話を伺いながら思いました。

笹井 ありがとうございます。文化芸術の本質的な価値、社会的意義とは何だろうか、多様な視点から深く語っていただけたように思います。コロナ禍の中で早期に、ドイツ政府がいち早く「アーティストは必要不可欠であるだけでなく、生命維持に必要」というメッセージを出したことを羨ましく感じたことを、改めて思い出しながらお話を伺いました。では、万が一またコロナ禍のようなことが起こった時に、「不要不急」と短絡的に切り捨てない国・社会であるために、私たちはどうしたら良いのだろう、と考えるなかで、文化芸術やスポーツ、エンタメで心豊かな暮らしと社会にすることを、SDGs18番目の目標として掲げることで、より多くの人の支援や理解を得られるのではないかと考えてみたのですが。「文化芸術・集客エンタメは、SDGs18番目の目標になりうるか？」について、ご意見をいただけますでしょうか。

堀 そうですね。先ほどの話の繋がりもありますが、文化芸術・エンタテインメントが溢れている世界とは、究極の平和状態だと思うのです。無駄なものを省いていって不要不



急ということにどんどん括っていくと最も無駄のない社会ができて、それは何だと言うと、いま僕らが見ることができるものでいうなら、紛争地帯や戦争をやっているところだったり、無駄なことなんてやっている余裕すらないところになると思うのです。でもミサイルが飛んできて瓦礫だらけで石ころが落ちている土の道端で、小さい子どもたちは暇を惜しんでサッカーをやっていたりするわけです。僕はここ数年で一番音楽でインスパイアを受けたのは、ウクライナの瓦礫のなかでバイオリンを弾いていた人です。演奏の上手い下手ではないのです。あの音楽を何故あの人があそこで弾くのかということと、それを聴いて自分は何を思うのかということ。僕は制作者ですから、あの人をいつか3,000人の会場で演奏させてあげたいと思うわけです。だから生きていてくれよ、と思うわけです。そう思った自分はまだまだ人間的な部分があったんだと思うし。

SDGs18番目にするとしたら、文化芸術・エンタテインメントが溢れる世界をつくりましょうと、それが究極の平和な状態だと思います。例えば大英博物館は無料で見学できますが、無料で世界中のどんな人でも見ることができるのだから、あそこでインスパイアされる芸術家が生まれることもある。イギリスの場合、公立学校では演劇を必修として選択できる科目の1つとなっていますし、学生がアンドリュー・ロイド・ウェバーのミュージカルを学校で上演する時には著作権料がフリーになります。その学生たちをウェバーの劇場に連れて行ってバックステージツアーをやって、最後は演目を観せて帰す、そこまでが1つの授業なのです。それを循環させることができるというのは、それだけ平和だと言うことです。

笹井 村井さんのご意見はいかがですか。

村井 今日ひとりずつコメントをする度に、みなさんは拍手をされていますが、僕はその拍手にとっても注目しています。二酸化炭素の排出量を計測するのも良いのですが、世界中のその拍手をちゃんと計測してみる。幸せな時に拍手は起こります、しかも人生のライブ感が高いときに拍手は起こります。コロナ禍でも声出し応援禁止の時に1対0で負けている時には激励の拍手が、勝った時には祝福の拍手があったり、新人が出て来た時には歓迎の拍手があったり。拍手にはものすごく色々な意味があって、この拍手に溢れている社会がすごく良くて。ライブエンタメを沢山やりましょうと声高に言うだけではなくて、この国はこれだけ拍手が起こっています、この地域ではこんな拍手が起こっていますということをちゃんとビジブルに伝えていくことも今回のゴール設定かなと思います。

例えば子どもの誕生会でケーキを切っておめでとうという拍手も素敵だし、会社でのお客さんから注文をとってきたのか！みたいな、非日常的なライブ感が高い時に拍手は起こってくるので、是非あとしてはこの拍手の計測ということにチャレンジしたいと思います。映画を観たり、マンガを読んだ時に拍手が出なかった時もあったりして、心の拍手なんか計測出来るタブレットやデジタル端末も必要だし、そういった拍手が起こるスタジアムやアリーナを、コロシアムを置くという発想も、拍手が大事なのだということ認識した上で是非やっていきたいと思います。映画やマンガにも拍手はちゃんとあると言うことを知っております。

笹井 では続きまして、北川フラムさんお願いいたします。

北川 新型コロナウイルスのパンデミックが発生した時に、いくつかやったことを言いますと、関わっているアーティストに「Artists' Breath」というテーマで映像を送ってもらって、それをInstagramで共有するプロジェクトをやりました。アートは作っておけば展覧会ができますが、パフォーマンス系は同じように準備していても披露する場がないとお金にはなりません。これは相当苦労して、予定していたものに関しては開催しなくても全てお支払いをしました。とにかく予定を延ばしてでもやる、その生活の基盤をとにかく支えるということを全力でやってきて、この2年で相当力がつきました。こちらも生きていかなければならないし、とても厳しかったけれど。お願いしたアーティストにはちゃんとお支払いするというのを続けたことで、そのためのネットワークが相当強くなった。そして不要不急と言われることに関して、僕は取り上げる必要もないと思います。不要不急ではないことは当たり前だと思っているから。あまりそれを問題にしたいくないです。

笹井 先ほどご紹介いただいた越後妻有等での取り組みの数々も、実はSDGsの考え方、サステナビリティそのものが根底にあるように思うのですが。

北川 ひとことで言うと、お芝居や何でもそうですが、こういったことを国が気をつけましようというぐらいは良いけれど、やる・やらないということを行うのはあり得ないと僕は思っている前提です。絶対にクラスターを出さないでちゃんとやるぞ、というつもりで全部やってきました。

笹井 ありがとうございます。では続きまして、里中さんお願いいたします。

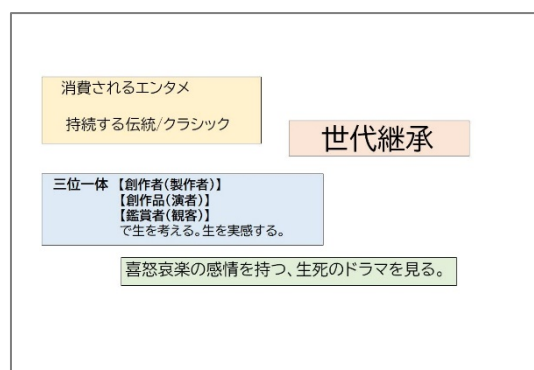
里中 恐らく今日こうして集まってお話しさせていただくというのは、国にもう少し文化政策をしっかりとやって欲しいというアピールもあるのだろうなと勝手に思っていますが、それで思い出すことが2つあります。日本はいつまで経っても文化庁が「庁」なのです。何故、「省」にならないのか。分かり易い経済効果のあるところ、人が生きていくために世の中を動かしていくために必要なところ、お金の換算できるところが昔から重要視されています。私は30年近く、近隣アジア諸国のマンガ家たちと一緒にNP0を作って、色々なイベントや企画をやったりしています。そのような中でお上からお金が出ないのは我が国だけで、ものすごく苦しい思いをしております。

その思い出として、1996年か1997年だったか、韓国が経済危機に陥って大変な時がありました。韓国のマンガ家たちに「大丈夫か、国中大変なんじゃないか」と心配をしたら、返ってきた答えが「いやいや、大チャンスだ」と。「国の経済が破綻してしまって、我が国は今後どうやって行こうかという時に、政府が原材料なしで儲けられる分野はエンタメしかない。だからエンタメ頑張れ！」と言って、国の経済が大変な状況にもかかわらず、なけなしのところからすごく予算が下りたというのです。マンガ・アニメ・映画・テレビドラマ・パフォーマンス、あとポピュラー音楽とサブカルチャーです。原材料なしで、外貨も稼げて天井知らずに稼げる、材料のない我が国としてはこの分野で頑張るのだと言って、韓国政府がものすごく後押ししてくれたと。それからだいぶ経って、韓流ドラマや音楽、エンタテインメントが力をつけてきて、いまこのような様子になっております。あの時の韓国政府の決断はすごかったなと思うのです。私は決して日本政府に対する嫌味で言っているのではなく、羨ましいと思っているだけです、やはりエンタテインメントには

本当はそれだけの力があるのです。産業は大事です。重要産業は大事ですが、原資がなくてもやっていけるということはお上を説得する武器としては、日本が円安になって今後色々な競争から遅れてしまっていて、もう一度立ち直っていくための力は、やはりエンタテインメントにあるのではないかということの後押しになれば良いなと思っています。

笹井 ありがとうございます。先ほど基調講演で文化庁都倉長官にご登壇いただき、エンタテインメント産業に向けた力強い応援をいただきましたので、SDGs18番目に…という今回の提言も絡めながら、良い方向に変わっていくことを期待しています。では、野村さんお願いいたします。

野村 そうですね。消費されるエンタメという語弊があるかもしれませんが、やはり珍しさ、新しさというものが基本的には必要で、既存のものを何度も観ているとだんだん飽きてしまうので、エンタテインメントは「新しさ」が必要だと思います。逆に伝統の物というのは飽きられるほど同じことしているようで、先ほどの茂木さんのお話にもあった、ずっと同じ器でお茶を飲むみたいなニュアンスとも似ているかなと思います。とにかく「アップデート」という言葉がとても重要です、それがまさしく持続化するというのが1つのキーワードではないでしょうか。



- 世界共通言語【人間性】で
世界と同じピッチに立つ
(ex.ギリシア悲劇、シェイクスピア)
- 日本人ならではの伝統的手法、
最新技術でアイデンティティの確立
→日本人自身が「日本文化」を知る必要
(発酵文化) (Edge of Silk road)

私はホリプロとも20年前に『ハムレット』でロンドンに行かせていただきました。例えば『ハムレット』でいうと、シェイクスピアという世界共通言語のような人間の普遍性を描くものを、今のやり方で旬な役者を使って上演するというでやはり「アップデート」していきます。これは多分、スポーツだって何だってそうだろうと思います。良い選手がどんどん出てくる、街ぐるみのものでやはり古い文化財や地形なども、元々のものに立ち返って現代と照らし合わせて、アップデートした考え方でアプローチすることなのだと思います。人間が考えることは、実はそんなに大したことないのか、大しているのか。ものの言いようですが、シェイクスピアだってなんだって一種のパクリですからね、多少色々なものを組み合わせたりなど、それをどう新しい形に見せていくかということが現在生きている人間に届く言葉、届く絵だったり届く行動だったり、ということになるのかなと思います。私もそういった意味ではしがたい役者の一人ですので、いまを精一杯生きて、いま生きている人の記憶に残ることが永遠に続いていくこと、すなわちそれが持続されていくことなのかなと思います。

笹井 ありがとうございます。せっかくのパネルディスカッションですので、もしこれだけは伝えたいというメッセージなどありましたら、一言、二言いただければと思います。

里中 個人的な感想ですが、野村さんのお声をそばで聞くだけでこんなに気持ちが良いのかと。だから、これがやはり「生」で聞くことの素晴らしさですね。

野村 そうそう、「生」でということですので、最近テクノロジーが発達してうちの父親の型を全部3Dで撮って復元するのです。本人ではない、仮想上の野村万作が出てきて芸をするというのを観たことがあるのですが、やった方たちには申し訳ないけれども、感心はするけど感動はしませんでした。やはりそこには生きている人間がやり、生きている人間がまさにそれを受け止めるということなのかなと思いました。

笹井 ありがとうございます。今ChatGPTが話題ですが、AIがさらに賢くなり、果ては人間の仕事の多くを奪うのではないかとささやかれたりもしていますが、AIがエンタテインメントを生み出し、人間がそれを享受する、そんな時代がくるのも、遠い未来の出来事

論点②：文化芸術・集客エンタメは、SDGs18番目の目標になりうるか？

- **SDGs18番目の目標に掲げることで、期待できることは何か？**
- **「文化芸術・エンタテインメント・スポーツで、心豊かな暮らしと社会を」を達成するために必要なこととは？**

ではないのかもしれませんが、それでも、AIが最も創造的な芸術家や実演家を凌駕することはないと信じたいです。まだまだお話を伺いたいところではありますが、残り時間もわずかとなってまいりました。最後に、「文化芸術・エンタテインメント・スポーツで、心豊かな暮らしと社会を」を達成するために必要なこととは何か？」一言ずついただければと思います。

堀 難しいですけど、その答えにはなっていないかもしれませんが、野村萬斎さんのお話にもあった『ハムレット』も僕は一緒に行きましたし、蜷川幸雄さんとは20年くらい世界中のあちこちに行きました。本当に新興国は文化財政が豊富で、びっくりすることと一生懸命やることというのは万国共通で通じるのだと思いました。それに付加価値をのせていって世界中で文化・エンタテインメントとなるのがこの18番目のキーワードではないかなと思います。

笹井 ありがとうございます。では、村井さん。

村井 はい、「遊び」が大事だと思います。「遊びではない、これは仕事なのだ！」と叱られる場面が良くあります。しかし、非日常を楽しむ、そもそも遊びというのがとても大事なのです。この遊びが欠落するとドライバーだってハンドルを切り損ねて交通事故に遭ってしまう、ハンドルも遊びがとても大事。遊びというものを「いい加減なもの」だとか「適当なもの」と決めつけるのではなくて、遊びがど真ん中であって、大事なのだと言うことを声高に言っていくことがすごくこれからの社会は大事かなと個人的に思います。

笹井 ありがとうございます。北川さん、お願いいたします。

北川 野村さんの狂言の話もそうです、里中さんが言われたその韓国の例もそうですが、私たちは排他的なショールームになるのではなく、この土地でやってきた色々な芸能とか

生活技術ですね、それにはものすごく高いものがある。そういった、あるものを徹底的に活かすということに、僕はものすごく大きな開路があると思います。僕は色々な意味で政府のお世話になったりしているけれども、エンタテインメントや芸術に関しては国には絶対に頼るなど言いたい。こんなの当てにしたら終わりですよ。自分たちでファンを獲得してやるということをやらないと、ダメだと思う。だから韓国の場合は良いチャンスだと言ったけれども、あれから一挙にみんなものすごく苦勞をして製作者たちは頑張ったわけですから、そう思っています。

笹井 ありがとうございます。里中さん、お願いいたします。

里中 はい。何でも夢のように行かないのですが、やはり楽しんでやるということは大事だと思います。お金にならなくても自分が楽しいからやりたい、というのはとても大事で、お金は大変便利なもので、うまく使えば、本当にそれはそれで楽しいのですが。みなさん色々なお仕事に就いていらっしゃるかと思いますが、それぞれの役割の中での「楽しむ」ということが大事だと思います。日本人はどうしても、楽しんでではダメみたいに思うところがありますが、「楽しむ」ということはとても大事だと思っています。じゃあ、お医者様が楽しんで治療していいのか！って、すぐ言われそうなのですが、患者さんが快くなったらそれを喜んで欲しい、それを喜ぶお医者様がやっぱり素敵なお医者様だなと思います。だから喜ぶということと、楽しむというのは似ているようで、私は違うところがあると思います。みんながもっと1つ1つのことを楽しんで受け止めると、現実以上に豊かに暮らしていけるのではないかと思いました。でもやはり何かやる時には、政府の援助を貰った方がやり易いということって沢山あるんですよね。でも完全におんぶしている国のエンタメはダメですね。そういったこともあるので、あんまり気前良くない政府を持つての方が本当は頑張れるのかもしれないですね。

笹井 ありがとうございます。では、最後に野村さんお願いいたします。

野村 色々突き詰めると、最終的に行きつくのは教育になってしまうんです。それは都倉長官ともお話ししたことがあります。やはり子どもの頃から、文化は育てるものなのだとすることを教育の中に入れなければならないのではないかと思います。私は公文協（公益社団法人全国公立文化施設協会）の会長もしていますが、全国にはたくさん劇場があります。これをもっと使わないと勿体ないですし、みんなで集まって、一種の祭りですよ。耕し、ものが実るというように文化を育てる。そういった習慣をみんなで共有して、そこに老若男女が集まる。それを祭りと言うと僕は思いますが、まさしく非日常にみんなが集まるということを何か習慣化する、そしてその質を上げるために、また教育とか投資みたいなことがいろいろあると豊かになるのではないかなと思っています。

人材育成→投資しなければ育たない

- 文化の担い手の育成（制作者）
- 演じ手の育成＝技術の継承
- 観客の育成→教育における芸術鑑賞
（Eテレ「にほんごであそぼ」など）

劇場文化

一人ではなく、みんなで集まって
大きなエネルギーを作る「場」の創設



習慣化するための
幼少期からの教育

《結論》

各国、多様な文化を擁するそれぞれが、
自己のアイデンティティを意識しながら、
その独自性によって、人類共通の普遍のテーマ、ドラマを、
時代としては新鮮に、時として最新の技術も取り入れ、
現代に再創造して魅せる。

このことで、多様性を包摂しつつも、
時代と文化を乗り越えて、
持続的な交流と、生きている実感を分かちあうことが
出来る。

笹井 ありがとうございます。本日みなさまからいただいた貴重なご意見、新たな視点、キーワードをベースに、「SDGs18番目に文化芸術・集客エンタメを」という提言に関するさらなる議論の発展や、業界レベルさらには国レベルへの働きかけ、盛り上げに繋げていければと考えております。引き続きご指導のほどよろしくお願い申し上げます。今日は様々な貴重なお話をいただきまして本当にありがとうございました。会場のみなさま、パネルディスカッションの間にお話の都度、温かい拍手をいただきましたこと感謝申し上げます。最後にご登壇のみなさまに盛大な拍手をいただければ幸いです。

