

## 新産業創出ビジョン（宮田 人司）

金沢市にとって新産業ビジョンとは、これまでの山野市長のビジョンにもあったように、ハイテク等にこだわるのではなく、誰もが活躍できる町であるという事である。若者達が小さな「問い」に始まり、「つくる」ことを通じて「わかる」ようになり、同時に「わからない」こともたくさん生まれ、そこからさらなる「問い」が生まれる。それらを繰り返していくうちに、そのプロセスの生成物として、なにか「形になったもの」が生まれる。それがなにかを解決していたら「イノベーション」と呼ばれ、それがまったく新しい知見を開くものであれば「インベンション」と呼ばれ、それが人に精神的な変動を触発するものであれば「アート」と呼ばれる。それらはすべてクリエイションの芳醇なバラエティだといえるでしょう。本事業の本質は、そうした状況を創出することにある。

あらゆるもののデジタル化は当然の流れとして、ITはただの道具に過ぎず、筆や轆轤（ろくろ）や包丁のように、ただそこに道具としてあれば良い。何が目的で、道具をどう使いこなすのか、その好奇心と探究心こそが新たな価値を生み出す。道具が無ければ作れば良い。大した話ではない。本事業の説明文にもあったように、テクノロジーは日進月歩であり、重要なのはテクノロジーを使いこなす、人間本来が持つ創造力である。金沢は【テクノロジー・ドリブン】ではなく【テクニク・ドリブン】が産業として根付き、世界から注目される創造的な町であって欲しいと願っている。

昨今、トレンドワードとして「インキュベーション」とは言うものの、やる気のある若者達は、やるべきことを見つけ出し、言われなくても勝手に行動に移す。正しいかどうかを見極め、導くのが指揮者・支援者（プロデューサー）の役割。プロデュースという仕事のスタイルは人それぞれ様々なやり方があるが、私が考えるプロデューサーは、傍から見て「普段はなにをしているんだか分からない」ぐらいが丁度いい。分からないけれども、その人が居たからこそ確実に良い結果を出すのが理想のプロデューサー。プロデューサーは信号機みたいなものであり、「止まれ・注意・進め」をベストなタイミングで導き、交通整理をしてプロジェクトの価値を高めて行くことである。プロデューサーの役割で最も重要なのは、クリエイトをしない我慢強さだと肝に銘じている。クリエイター・起業家を信じたら、寄り添い、導き、伴走し、最善を尽くすこと。これが出来なければ、支援などすべきではない。すぐに成果など出なくて当然で、より良い方法が見つかればピボットするもよし、潔くやめることも重要な判断である。

1の大きな成功よりも、歴史と伝統をアップデートしながらオンリーワンが100も生まれる町を目指すことが金沢モデルとなり得る。

世界的流行の感染症により未曾有の危機に直面し、当たり前だった日常が一変した。時間が経つにつれ、変わって良かったこと、以前の状況に戻った方が良いこと、それまで普通だと思っていたことへの冷静な評価と判断が出来るようになったのではないだろうか。

私達はコロナ禍だと言って諦めるではなく、かえってチャンスだと捉え、強く前に向かい、子ども達の未来の為に、この状態を良い方向に変えていかなくてはならない。

## 学びについて

私は90年代初頭、インターネットが社会実装された直後に素晴らしい未来を夢見て、日本でも誰もがインターネットが使える状況にすべく、当時としては格安のインターネット・サービスプロバイダーを立ち上げた。あれから四半世紀が経ち、誰もがインターネットを活用し、それ以前では考えられなかったライフスタイルを手に入れ、便利な世の中になったのは事実だが、私達があの頃に夢見た世界とは少しズレた状況になってしまった。新たなテクノロジーには良い面と悪い面が存在し、悪いことを考える人間は必ず現れる。開発者が意図しない使い方を行ったインターネットの詐欺サイトや、児童を巻き込んだ事件など、インターネットが無ければ起こり得なかったことが発生しているのは事実である。

タブレットPCを配布して教科書や課題のデジタル化というだけではなく、最先端技術がもたらす可能性を体験してもらい、子ども達の好奇心と創造力を育むことが、より良い未来に繋がる。

また、同時にデジタル社会の負の面についても正しい知識と理解を身に付ける必要がある。

学びの現場へのデジタル導入は、様々な事情があるにせよ、これまで長い検討期間を経て、いずれはデジタル化されるのだから、今すぐに始めるべきである。

デジタルデバイド／デジタルアレルギーは子ども達には無く、むしろ学校・教師・親の方にある。

未来のために、何が正しいのかという知識を学ぶべきは大人の方であり、それ無くして教育のデジタル化は有り得ない。正しい知識と判断力を身に付けた大人達が、子ども達を正しく導くのが健全な社会の姿と言える。

そうした環境で育った子ども達は将来、きっと今よりも更に素晴らしい最先端のテクノロジーやサービスを生み出すことだろう。クリエイティブで優しい社会になっていることを信じたい。

また、デジタルだけではなく、手を動かし形を造ることや、様々な素材を知ること、メカの仕組みや、モノの構造を知ること、農業や食の本質を通じて、生命そのものを知ることでも重要であると考えます。

子ども達の好奇心と探究心を刺激し、イメージーションを具現化するための場所。子ども達は好奇心をカタチにするために、知恵を絞り、自ら学び、手を動かし、仲間を集め、人々に伝える術、クリエイティブな発想や素養など、未来を生きる子ども達にとって本当に必要なスキルを見つけ付ける場所でありたい。

## 食とものづくりについて

金沢にとって食は、産業や観光資源として極めて重要な要素である。新幹線開通後、メディアで取り上げられる機会が増えたことに伴い、美味しい食を求めて金沢にやってくる観光客も大幅に増加した。

ただ、それに甘んじてはいけいない。それまでと比較して、あきらかに満足度の低い料理を出す店や、いかげんな仕事をする店も増えたように見受けられる。新幹線開通から5年が経ち、金沢の食は思ったほどではないという評価も耳にするようになった。

食こそ職人達の探究心や好奇心が全てであり、彼らの技術の研鑽が新たな価値を創出し続けてきた歴史がある。また、金沢が誇る工芸も料理人と一心一体となって新たな価値を生み出してきた側面も大きい。世界の食の都と呼ばれるようになったサンセバスチアンの主要な施設に、私は三年前に訪れた。噂通り、素晴らしい取り組みをしている町だったが、一週間滞在して感じたことは、実は潜在的なポテンシャルは、金沢にあるのではないかという事だった。

世界でも注目されている日本料理の技法や思想が、あの場所には無い。

どの料理が上や下という事ではなく、日本であれば更に素晴らしいことが出来るのだろうなと感じた。そして、日本の中でも東京や京都ではなく、それが金沢で実現することが出来たとしたら、一気に世界から注目される食の都となることだろう。

日々、アイデアや技術をアップデート出来る場所であり、そこで得た知見を次世代に継承して行くエコシステム（生態系）を実現することで、世界に影響を与えて行く場所にすべきである。

感染症が落ち着く頃には、この場所を求め世界から料理人が集う場所にして行きたい。

そして、食を語る上で一次産業を無視するわけには行かない。

生産者さん達との交流や、実際に一次産業に関わる活動も取り入れるべきである。

また、ものづくりも同様で、道具という観点からのものづくりやデザインにフォーカスし、この場所で研究やクリエイトをすることで、新たな価値が創出されることだろう。

- ・基本設備の他、最先端機器、応用設備、道具を備える
- ・工芸製品を導入（伝統工芸・先端工芸まで分け隔てなく採用）
- ・デザイナー／プログラマー／エンジニア等、異業種との共創
- ・人工知能やロボットと食産業の関わり方を研究開発
- ・特区として料理人ビザの発給

新産業創出ビジョンを足掛かりに、金沢の未来像を探求し、市民の創造力を十年後、百年後の金沢の発展と町の魅力のひとつとして行く活動の拠点となっていくことを目指すべきだと考える。

ここでの活動から価値を見出し、適切なアドバイスや、時には投資をして、世界に広めて行く役割のアクセラレーターの存在も必要であり、そういった人々が足繁く通いたくなるような場所であり続けることで、本事業はとても素晴らしい意味を持つことになる。