

アート利用ツーリズムサービスにおける知識共有 ー金沢クリエイティブツーリズムと紀の国トレイナートの両事例よりー

Knowledge Sharing in Service Process of Art Projects: From Both Cases of “Kanazawa Creative tourism” and “Kinokuni Train-art tourism”

坂本 英之¹⁾, 中村 孝太郎²⁾

SAKAMOTO Hideyuki¹⁾, NAKAMURA Kotaro²⁾

sakamoto@kanazawa-bidai.ac.jp, knakamura@ecraftjapan.com

1) 金沢美術工芸大学, 2) (株)イー・クラフト/北陸先端科学技術大学院大学
1) Kanazawa College of Art, 2) eCraft Inc./ Japan Advanced Institute of Science and Technology

【要約】アートを基軸としたツーリズムサービスに関して、領域横断的なアプローチはいまだ十分行われていない。本研究ではソーシャルイノベーションとサービスシステムの両視点からの仮説モデルを提起することを目的とする。人的資源・文化資源・自然資源の利用に注目した2つの事例の分析・考察を行った。両事例の担い手、交流の場、知識共有に関する考察から、サービスシステムと価値共創ビジョンの両レベルについてアートの役割を位置づけたモデルを提起した。本研究はアートを基軸とした社会的価値共創について、モデル化の基礎を提供すると共に、ツーリズムを含むアートプロジェクトの事業手法を構想する実務的知見の提供につながると考える。

【キーワード】価値共創, 知識共有, アート

1. はじめに

1.1 研究の背景

現在までに美術館にとどまらずツーリズムを伴うアートプロジェクトは国内では、地域で立ち上がったばかりの萌芽的なレベルから経済効果を生んでいる大規模なレベルまで約 200～300 程度まで拡大している(日経,2015)。これには現代アート領域の変化も関係していると考えられる。すなわちアーティストの創作スタイルが、「社会関与型アート」(socially engaged art: SEA)といわれるように、「作品制作からソーシャルプラクティスやネットワーク拡大へ」と創作活動を通して参加者とのインタラクションを重視する方向へと変遷している(Bourlaid,2002)(Helguera,2011)。

他方、アートプロジェクトには、アートを基軸とした地域の資源動員(谷本,2013)そして知識共有を通して、地域の課題解決などへの社会的価値の創出につながることで、すなわち「ソーシャルイノベーション」への期待がある(野中等,2014)。また地域資源を反映したツーリズムは地域外からの誘客につながれば事業全体の継続にも寄与できる。元来アートは「自然と人間」あるいは「文化と人間」の関係を明らかにするといわれる(北川,2014)。すなわちアートプロジェクトと関連するツーリズムは、地域の自然資源や文化資源を統合するプロセスを通して、アーティストやその関係者が、各自の能力・スキルを発揮し互いに連携することにより、訪問者・鑑賞者に参画・交流を伴った独自性の高い体験価値を提供するサービスシステムともいえよう(Vargo & Lusch,2004) (Vargo & Akaka,2009)。

なお本論ではアートを一般的なアート分類にこだわらずアートプロジェクトで扱われる創作活動や成果物を意味するものとする。

1.2 研究課題・目的およびアプローチ

このようなアートを基軸としたサービスにおける社会的価値共創は、アート理論、イノベーション理論、サービス理論の各領域にわたる研究領域であり、各領域の成果をいかした領域横断的なアプローチはいまだ十分行われていない(谷本等,2013) (熊倉,2014)。例えば各種資源の統合のために、どのようなサービスの担い手による知識共有が望ましいか、またアートが介在するサービスのどのような構造が社会的価値の創出やさらには価値共創(以下、両者を含めて社会的価値共創と呼ぶ)を進めるのか等、現在までに十分な研究がされていない。本研究は、アート利用ツーリズムをソーシャルイノベーションとサービスシステムの視点から捉えた上で、アーティスト、地域や企業関係者、鑑賞者・訪問者間の知識共有

の様相を明らかにし、サービス価値提供がどのように成立しているか、複数の事例分析を基に比較考察し、仮説モデルを提起することを目的とする。

2. 分析の枠組み

本研究の分析の枠組みは、アートを利用したツーリズムを伴う社会的価値共創について、ソーシャルイノベーション視点のビジョンレベルおよびサービスシステムのプロセスレベルの両者の枠組みを考察することとする。

2.1 アート利用社会的価値共創のビジョン

ソーシャルイノベーションの概念(谷本等,2013)に参照されているソーシャルビジネス(SB と略記)の調査研究(経産省,2008)において、提示された SB の 3 要件(社会性、事業性、革新性)とアートとの関係性を分析する。すなわち下記に列挙する A:アート、S:社会性、B:事業性、I:革新性の関係性に注目し、SBI に対する A の役割に関するサービスの担い手の共通意識や事業のビジョン(Nakamura 2013)の下に、どのような担い手が参加したのかを分析する。

- ・ A.アート：アーティスト(作家)と他者とのインタラクションを含む創作活動と成果物
- ・ S.社会性：社会的課題や課題解決に関わる SEA 的なアートの特性
- ・ B.事業性：課題解決のために継続的に事業を進めることに寄与するアートの特性
- ・ I.革新性：新しい商品・サービスや仕組みを開発・活用することに創作活動プロセスや成果を通して寄与するアートの特性

2.2 社会的価値共創型サービスシステム

アートを利用したツーリズムのサービスシステム視点は、サービスの提供者、受容者そして関係する地域資源を統合する枠組みとして、3 者間価値共創モデル(Shirahada & Fisk,2011)を参照した、図 1 に示す社会的価値共創型サービスの枠組みを設定する。ここでサービス提供者は、運営スタッフ、地域の関係者や企業、サービス受容者は、訪問者・鑑賞者そして地域資源は、地域住民、自然資源、文化資源が含まれるものとする(中村他,2013; 2015)。このようなサービスシステムの枠組みにおいて、担い手間の間にどのような交流の場が創出され、知識共有の様相はどのようなものであり、サービス価値提供に寄与しているのかを分析する。またこのような社会的価値共創型サービスを取り巻くエコシステム(Lusch & Vargo,2014)がどのようなものなのかも考察する。

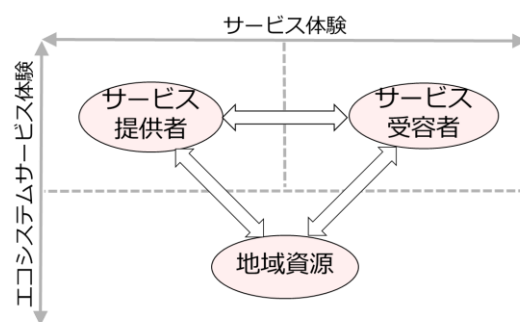


図1.社会的価値共創型サービスシステム

2.3 研究対象と分析手法

本研究では、伝統文化都市金沢において 21 世紀美術館設立後、展開されてきた「金沢クリエイティブツーリズム」(以後 KCT と略記)、および和歌山県 JR きのくに線南部沿線を舞台に実施されている「紀の国トレイナート」(以後 KTA と略記)の 2 つの事例を対象とした分析と考察を行う。選択理由として、①伝統文化の集中する文化都市と自然資源豊かな過疎地の相互比較を行うこと、②事業としてまだ確立途上でありサービスシステムの様相把握が容易であること、そして③筆者各々が各事例の一部に運営側として参加しており、アートの役割に関して参与観察的アプローチが行えることがあげられる。

両事例において 2.1 に示した 1)どのような担い手が参加したのか、2)アートの創作、巡回ツアーの実施、そして関連するイベント・サービス等においてどのような場が創出されたのか、3)知識共有の様相やサービス価値提供にアートがどのように寄与しているのかを分析する。

両事例の考察によりアートを中心としたツーリズムの共通性と相違する特徴に関する考察を行う。

調査方法は、a)キーマンや関係者への面談、b)現地調査そして c)事後調査と関連公開資料調査を実施した。KCT 事例では、1 年間に会議を通じたヒヤリングを 12 回、ツアーに同行する参与観察を 16 回行い、KTA 事例では、半構造型インタビュー 5 件、準備作業や本番期間での参与観察を延 13 回、そして追加的なアンケート調査 6 件(担当場所、アートの印象、アートの役割等)を行った。

3. 金沢クリエイティブツーリズム

3.1 概要

金沢クリエイティブツーリズム(KCT)事業の概要を表 1 に示す。

表 1. 金沢クリエイティブツーリズム事業の概要 (2008～)

開催主体 概要	NPO 法人金沢クリエイティブツーリズム推進機構(事務局 NPO 法人金沢アートグミ内) ・ユネスコの「創造都市」に 2009 年認定され、金沢 21 世紀美術館(21 美と略記)が 2004 年に開館したが、年間 150 万人を超える美術館来場者の市内への流出が充分とはいえない。一方、市内にはアート&クラフトの工房やギャラリーや金澤町家などが多数点在しているが、情報の一元化が充分とはいえないため来訪者にわかりやすい仕組みを整備する必要がある。市内に潜在しているクリエイティブツーリズム資源(アート&クラフトの工房やギャラリー、町家や茶室、庭園など)を巡るシステムを構築提供することにより、金沢の深い魅力を味わってもらい滞在型観光を推進する。
協力組織 経緯	・協力：NPO 法人金沢アートグミ、NPO 法人趣都金澤、株式会社ノエチカ、21 美、市内に点在するギャラリー ・金沢市が 2009 年にユネスコ創造都市ネットワークに認定されたのを受け、同年に活動を開始した NPO 法人アートグミの中で、創造都市のあり方を検討。同じ工芸部門で創造都市となった米サンタフェ市に“creative tourism”の概念を参考に、まちなか回遊型の方性が、金沢のアート資源の分布状況とこれまでのアートプロジェクトに合致するとして「金沢クリエイティブツーリズム」構築に向けた動きを開始。
開始時期	・21 美のコンセプトの中に、新たな「まちの広場」や「まちに開かれた公園のような美術館」が謳われ、これに呼応して 21 美と連携し来館者をまちなかに呼び、アートの空間を回遊させたりする動きが興った。 ・2009 年から社会実験としてチャリ de アート開始。コンセプトは「アートの空間を巡るのに相応しいアートなレンタサイクル」。前年の「金沢アートプラットフォーム」(まちなかに多数の作品展示)で、適切な移動手段としてレンタサイクルへの期待の高まりをきっかけに事業化。欧州各都市のコミュニティサイクルを手本に「金沢オリジナルのお洒落なレンタサイクル」製造、宿泊施設など 4 カ所貸出し。アートの空間紹介のチャリマップ配布、ガイドツアー「本日ペダルの日」などのサービスを展開。
website	http://tour.artgummi.com

3.2 アート利用社会的価値創造の担い手と交流の場

KCT 事業の経緯・成果と今後を表 2 に示す。

KCT の事業の担い手は、大学教員、建築士、デザイナー、地域プランナーおよび市内の工芸作家やアーティストなどの個人が企画・運営のスタッフとして関わっている他、訪問者・鑑賞者などの参加者も含まれる。訪問者・鑑賞者は作家、作品そして制作現場(アトリエ)を同時に体験することで美術館やギャラリーで展示してある作品にはない臨場感を体験する。NPO 法人金沢アートグミが事務局として対応し、NPO 法人趣都金澤、株式会社ノエチカなどが補助的立場で対応をしている。その他、21 美や市内のギャラリー(画廊)が協力体制を取っている。「まちに開かれた美術館」を謳っている 21 美は、市内の作家アトリエやギャラリーとのつながりを希求している。参加メンバーは、「創造都市」という新しい価値創造のあり得べき姿を試行錯誤しながら追求している実感を共有しているといえる。

表 2. 金沢クリエイティブツーリズム(KCT)事業の経緯・成果と今後

区分	2009～2014 年	2015 年度	今後の方向性・課題
a)交流の場			
オープンスタジオの場	・オープンスタジオデー：市内作家のアトリエを週末に一般公開	・オープンスタジオデー夏・秋	・ビジネスモデル化の推進
ガイドツアーの場	・ガイドツアー：まちなかに潜んでいる作家のアトリエや建築、庭園などをその分野の専門家がエスコートし訪問	・ガイドツアー2 ヶ月に 1 回 ・コンシェルジュ事業 4 回 ・佐々木雅幸氏(ユネスコ創造都市ネットワークを日本に紹介、文化庁文化芸術創造都市振興室長)や吉本光広氏(ニッセイ基礎研究所理事)のモニタリング	・専従職員の雇用 ・高度なサービスへの展開
関連サービスの場	・金沢アートコンシェルジュ：作家アトリエなど普段未公開のスポットを個人で巡るための訪問先調整するプライベートツアーの企画・提供サービス ・チャリ de アート社会実験：表 1 既述 ・21 美連携事業(まるびでパーティでのレンタサイクル)	・21 美術館内でチケット販売 ・チャリ de アート、21 美アーティストインレジデンスでレンタサイクル貸出し	・コンテンツ企画開発事業(研究部門の強化) ・市内宿泊施設との連携
b)知識共有・価値提供			
連携・協働 誘客 地域活性化	・クリエイター ・アーティスト・工芸作家 ・ギャラリスト ・美術館職員(館長、キュレーター等) ・アート愛好家(美術ファン)	・美術ファンを越えた多様なツアーニーズ対応：大学経済学部ゼミ旅行、日本建築学会観光学専門部会等 ・旅行会社、宿泊施設の問い合わせ対応	・若手作家が育つ土壌をつくる(首都圏流出対応) ・アートと創造のまちづくりにつなげる

3.3 社会的価値共創型サービスシステムの様相

現在, 図 2 に示すように KCT, チャリ de アート(CDA と略記), 社)町家ドミトリー推進機構(MDS と略記)の三者が一体となって活動を展開している. 若手作家が情報や人脈を求めて首都圏へ流出する傾向に対して MDS が市内に安価なアトリエ空間を提供することで, 若手作家が育つ土壌をつくる. CDA のレンタサイクルにより, 市内の移動手段を確保している.

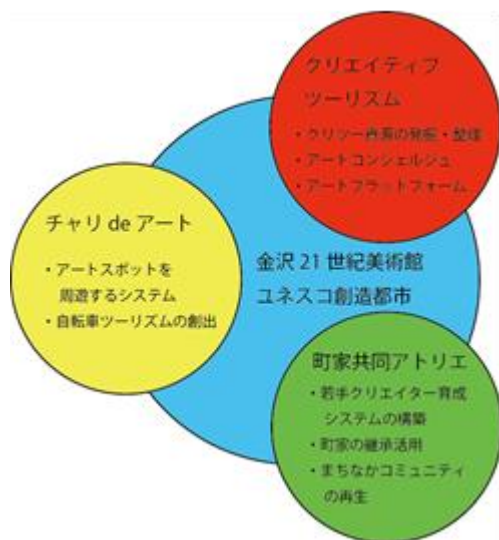


図 2. 金沢クリエイティブツーリズムの事業主体

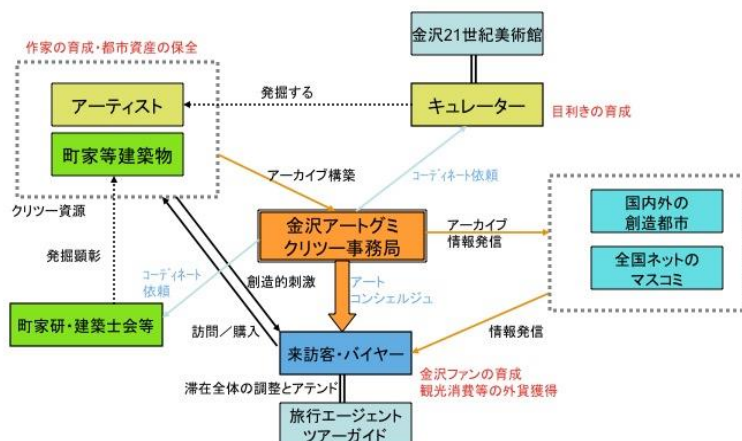


図 3. 金沢クリエイティブツーリズムの今後の展開

ツアーのエスコート役に, アート作品流通に重要な位置を占める首都圏の有名ギャラリストや美術館学芸員を招聘することで市内の作家の人脈をサポートする.

KCT を通じて創出された交流の場は, a) オープンスタジオの場, b) ガイドツアーの場, そして c) 関連サービスの場に大別される. 各交流の場において, 金沢の都市固有の地域資源を媒体にした参加者それぞれのコミュニケーションが発生する.

まず a) では, 週末の二日間に様々なアトリエを訪問することで, 市内に点在するアトリエ群を総体的に捉え, 点から線, 面への認識が生まれる. また毎回最後に行うクロージングパーティーでの参加者のみならず作家同士の連携が生まれる. b) では, 普段は公開していない場所を訪問することで, 地域資源(人, 自然及び文化)との深いつながりを生み出している. c) では, 訪問者と地域資源とが更に深く結びつくが, 美術館や宿泊施設などの公的機関や事業者との連携に発展している.

KCT の活動を通じて, 創造都市金沢の魅力を構成している地域資源を再認識し, 新たな価値創造につなげる場となっている. アーカイブを構築することで認識の共有化を図るとともに, 従来つながることのなかった要素がつながり, 更なる価値創造に発展している. 図 3 に今後の展開を示す.

4. 紀の国トレイナート

4.1 概要

紀の国トレイナート(KTA)事業の概要を表 3 に, イメージ図の例を図 4 に示す.

表 3. 紀の国トレイナート事業の概要 (2014~2020 予定)

開催主体	紀の国トレイナート実行委員会(田辺市商議所内)
概要	・地域資源を発見することで, 価値あるアート作品を創出する. 9つのまちの交流, 外部からの誘客により地域に賑わいを作り出すことを趣旨として JR きのくに線, 駅舎(25 駅)とアート列車内, 周辺地域に展開, 2014 年開始し 2020 年までの毎年開催を予定.
協力組織	・協力: JR 西日本和歌山支社, 後援: 和歌山県と田辺市, 新宮市等 9 自治体, 教育委, 観光協会, 商議所, 旅館組合, NPO, ロータリクラブ, (協賛: 約 50 件の地元企業と個人等)

経 緯	・ 2000 年代後半にアーティスト廣本直子氏が行ってきた年 1 回の地域アート活動が「アート田辺 2013」に発展。東京、パリ、大阪、地元のアーティスト 29 人が旧市立図書館を中心に 7 会場に展開。 ・ 2014 年は JR 西日本和歌山支社とのコラボに発展。JR 駅舎での個展から臨時列車の運行に発展，“世界遺産 10 周年”“デスティネーション和歌山”の JR キャンペーンもあった 2014 年には“地域との共生”もテーマに。 ・ 2015 年は、和歌山国体もあり JR 経由で県外への広報も。常設アートを増加、主要駅の地域イベントとも運動性を増し、JR 社も特別周遊券を発行するなど拡大めざし開催
開催日時 と会場	・ 2014 年 10.24~10.26, プレイイベント田辺アートフェス：07.26, デザイン列車運行：10.07-1 月下旬 ・ 2015 年 10.17~12.24, トレインアートフェス：11.21-11.23 ・ 2016 年 10 月上旬~11 月下旬, トレインアートフェス：10.21-10.23(予定)
website	http://trainart.jp/

4.2 アート利用社会的価値共創の担い手と交流の場

KTA 事業の経緯・成果と今後を表 4 に示す。KTA14/15 事業の担い手は、作家・運営スタッフ、JR 西日本社、地場企業、自治体・団体、地元住民・児童そして訪問者・鑑賞者の参加も含まれる。アーティストは若手中心で JR 社が関わるイベントに参画することは有効なキャリアとなる。協力企業の JR 西日本社は、無人駅舎を含む事業施設での作家のサポートや複数の管轄運転区にわたる沿線運用を通して、現場の実績や誘客の確認ができ「世界で初、紀の国線はアート線」をめざす担当者の誇りが高まったという。地元自治体や住民は、関係する部署や地域以外は当初関心が高くはなかったが、駅舎アートでの作家の駅舎清掃や創作の姿や創作に参加し作家とコラボするワークショップ（地元の海の生き物を描く、パッチワーク描画、木片の塗装と積木遊び、海の石の利用、廃材による家具作り等）に協力するプロセスを経て、関心が高まり協力体制が整ってきた。

表 4. 紀の国トレイナート事業の経緯・成果と今後

区分	2014 年	2015 年度	今後の方向性・課題
a) 交流の場			
創作の場	・ 作家と JR 社・地域の関係者間、駅舎と周辺景観とその自然・文化的背景を交えてコラボ	+ 創作ワークショップ拡大(駅舎改装、海の生き物・素材、紀州杉、水族館をメタファーとして) + 茶室や車内バー・カフェ機能等おもてなし的要素の充実	・ 紀州備長炭とこれを利用した楽器の生産制作体験さらに電車発車音化
列車旅の場	・ TA 号到着鑑賞時に作家と鑑賞者が作品と周辺景観を介して、乗車時に運営スタッフ・乗車作家が車内体験を通して	+ 体験型プロジェクト拡大(ライブ演奏・制作、地元食文化体験、散歩ツアー、バルーン屋台)	・ 特急車内展望ラウンジにみかんバー
関連イベントの場	・ 作家デザインの駅内外施設・インスタレーションにて鑑賞者含む地域内外の訪問客との交流		・ 都内での事前イベントによる誘客等今までになかった非日常的な場での交流
b) 知識共有・価値提供			
連携・協働 誘客 地域活性化	ギャップを越えた連携開始(地域・組織間: JR 支社と管内駅間、自治体間、地元企業や個人間)	+ 作家と団体・企業が連携意識 + 観光イベントとの継続的連携 + 地元産品・食の物語性向上	ギャップを越えたつながりを一過性でなく事業を通して持続可能に

4.3 社会的価値共創型サービスシステムの様相

KTA14/15 を通して創出された交流の場は、a) 創作の場、b) 列車旅の場、そして c) 関連イベントの場に大別される。各交流の場において、地域の駅舎や周辺地域の背景となっている景観、自然資源、文化的資源を反映したアートを媒介とするコミュニケーションや 1) で既述した創作ワークショップそして体験型プロジェクト（ライブペインティング、フラダンス・創作劇パフォーマンス、ジャズやギターライブ、積み木茶室茶会、梅酒バー、発酵食カフェ実演、海辺の散歩ツアーやキャンドルアート開催、吹き出しバルーン制作利用、クリスマスオーナメント制作）による共同体験を通して、それぞれ主に、a) ではアーティストと地域の関係者間、b) ではアーティストと鑑賞者（KTA 号列車旅参加者）間、c) では KTA 企画運営者と JR 等企业・関連組織・地場企業間で活発な連携・



図 4. 紀の国トレイナート事業のイメージ図の例

交流が行われた。

このように、拠点駅と無人駅舎をつなぐ沿線を対象として KTA14/15 の準備や運用を行う中で、従来の地域や組織間を越えた部門同士の連携が要請されることから、従来なかった地域間・組織間の「ギャップを越えたつながり」が徐々にでき、各地域内でも継続的に実施してゆこうとの関連団体（観光協会、祭り・ツーリズム組織、飲食店組合）・企業（JR 西日本社、紀州杉材・加工・炭生産業者、梅・梅酒生産企業、みかん農家、レストラン、宿泊業、周遊バス会社、Web IT ベンチャー社）の動きもでてきているといえよう。一部アーティストとの連携（にぎわいプロデュースや実演による駅舎誘客と、バルーン制作と誘客への利用、梅酒バー・シェフと梅酒企業）も顕在化している。

5. 考察

5.1 両事例の比較検討

KCT 事業と KTA 事業の両事例の比較検討の結果を表 5 に示す。

表 5 に示すように、両事例では、アートプロジェクトの特徴を反映して 1) アートプロジェクトの担い手、そして 2) 交流の場が多少異なっている。当初の事業を主導した担い手は、KCT ではアーティストよりは訪問者を美術館から市内に誘導をはかるツーリズムの企画グループであり、KTA では当初からアーティストグループが JR と連携して推進してきた。これは伝統文化の基盤の上に創造都市の実践を行う KCT と地域の自然・文化資源をベースに過疎地の活性化を行う KTA の相違が現れている。

KCT では、アーティスト自身を地域資源と捉え、その持続可能性(Anderson et al., 2013)を重視するのに対して、KTA では、アーティストの活躍の機会の提供と共に、サービス提供者の立場にもより関係して、さらに地域資源との連携も想定されている。したがって訪問者との交流の場は、KCT ではアトリエや町屋巡りなどでのアーティストや専門家とのインタラクションが中心となる。一方 KTA では、列車旅での訪問時だけでなく、それ以前の駅舎等の創作活動プロセスにおける住民の参加も大きなウエイトを占めている。

両事例の 3) 知識共有と価値共創は、1) の担い手と 2) の交流の場の組合せにより多様な様相が見られる。各事例の特徴を反映した主要な知識共有の成果は訪問客にとっては両事例とも、その場所の特徴を反映したアート作品・作家の所在である。そして運営側にとっては、KCT ではツーリズムに参加する関係者と事務局を通して評価付けもされて蓄積・更新される訪問先となった作家・創作内容などのアーカイブ情報であり、また KTA ではアート素材となる地域資源と作家・作品の効果的な組み合わせといえよう。

さらに社会的価値共創サービスシステムの観点からの価値提供は、アートとその場所の組み合わせがツーリズムの体験価値の提供につながることで、またアーティストにとって作品評価やキャリアを積む機会の提供となるのは共通である。KCT では作家同士の交流や美術館・創造都市構想との連携による金沢ファンと作家の地域での確保と持続価値(白肌・フィスク, 2013)が、また KTA では作家・作品・場所によるその場に来ないと受容できない希少価値(山本, 2015)の提供が特徴的といえよう。

表 5. 両事例の比較

	「金沢クリエイティブツーリズム」(KCT)事例	「紀の国トレイナート」(KTA)事例
アートプロジェクトの特徴	・創造都市づくり推進の下、アーティストの創作環境整備と美術ファンを越えた文化都市のファンづくり	・半島沿線 100km の無人駅舎も含めたアーティストによる創作活動と地域活性化・都市からの誘客
サービスシステム ・地域資源 ・サービス提供者 ・サービス受容者	・アーティスト自身(伝統/若手), 町屋等の建築物, 創造都市 ・KCT 事務局と運営スタッフ(全体は推進機構・専門家) ・来訪客・バイヤー⇒金沢ファン育成	・駅舎, 周辺景観, 海・山の生き物・産物, 食・古道文化 ・KTA 実行委と運営スタッフ(全体は社団法人・JR) ・来訪者・鑑賞者⇒地域への誘客
1) 主な担い手	・大学教員・建築士・デザイナー・地域プランナーと工芸作家・アーティスト(企画・運営スタッフ, NPO, 社団法人), 美術館そして訪問者・鑑賞者	・地域・都会のアーティスト・運営スタッフ, JR 西日本社・地場企業, 自治体・団体, 地元住民・児童そして訪問者・鑑賞者
2) 交流の場	・オープンスタジオの場(アトリエ) ・ガイドツアーの場(専門家) ・関連サービスの場(レンタルサイクル, コンシェルジュ, 21 世紀美術館連携) ・各種の場の主な背景は、市内の文化資源	・創作の場(駅舎・ワークショップ), ・列車旅の場(作家説明・車内), ・関連イベントの場(駅施設, 体験型プロジェクト) ・各種の場の主な背景は、鉄道駅舎と周辺環境
3) 知識共有・価値提供	・町中の訪問先・創作内容の共有、アーカイブ構築 ・文化都市巡り、作家同士の連携促進、購入機会提供	・アート素材となる駅舎・地域資源、作家作品の所在 ・作家・作品・場所が一体となった希少価値

5.2 仮説モデル

前節までの分析・検討をもとに、アート利用社会的価値共創に関するサービスシステムレベルとビジョンレベルの2つの階層レベルの仮説モデルを提起する。

1) アート利用社会的価値共創型サービスシステムに関する仮説モデル

2.2 で設定した社会的共創型サービスの枠組みについて、3, 4 章での分析および 5.1 の比較検討から、アート利用に関するモデルを整理したものを図 5 に示す。サービスシステムを構成する提供者、受容者、地域資源の3者の構成要素について主な担い手を記している。そして3者間の関係性をより一般化した表現を a: 「アート媒介の創作／鑑賞」、b: 「アート基軸の資源動員・統合／資源の維持」、c: 「アート活用の物語性付与／資源の発見」として表現している。なお「／」で区切られた表現は、両方向の各々の意味を示す。

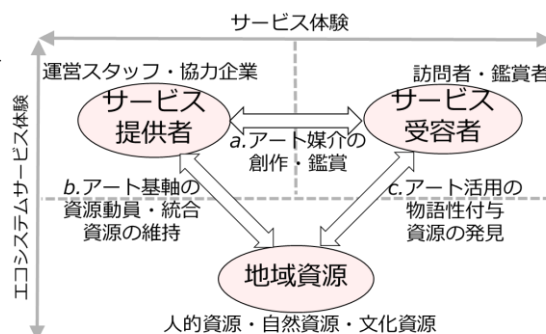


図 5. アート利用社会的価値共創型サービスシステム

アートやアーティストの役割は、この a~c のすべてに関わる可能性があると考えられる。そして a~c の関係性を高めるために、アート利用サービスの特徴に応じて、3者の担い手およびアーティスト(作家)間で、アートの創作、巡回ツアーの実施、関連するイベントやサービス等において多様な交流の場が発生し、知識共有が行われていることが分かる。

2) アート利用社会的価値共創のビジョンに関する仮説モデル

さらに 2.1 で設定した社会的共創のビジョンの視点について、3, 4 章での分析および 5.1 の比較検討から整理したものを図 6 に示す。図 5 と同様に、SBI 要素の各関係性に対するアートの寄与を一般化して位置づけた。S-I 間では x: 「課題解決へ資源動員と統合」、S-B 間では y: 「新しい連携・協働へ交流の場の創出」、B-I 間では z: 「事業継続へ付加価値の拡大」と表現している。

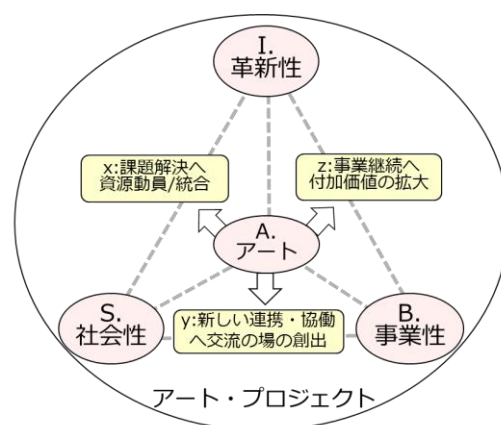


図 6. アート利用社会的価値共創のビジョン

すなわち、x は、社会的課題解決を意識して行うアートの創作プロセスは、クリエイティブな活動や地域に寄与できる自律的な制作等のように、アートの楽しさを共有しながら自然な作家や関係者の参加につながることを示す。y は、アートツーリズムの準備・本番・イベント・サービスの活動は、アーティスト・運営スタッフと事業関係者の組織内外や地域内外の交流の場等のように、従来存在しなかった新たな連携や協働の機会となることを示す。z は、アートにより地域資源を再認識することにより、従来なかった物語性やブランド価値を付与する等、地域内外の人々の作品鑑賞と交流拡大が事業性を高め、新たな経済的価値を拡大する可能性を示す。このようにアートの役割を SBI 要素間に位置づけられる。

5.3 サービス理論による議論

以上、提起した2つの仮説モデルは、ビジョンレベルとサービスシステムレベルの複数の階層レベルから、対象とするアート利用社会的価値共創を把握する視点を提供し、アート利用ツーリズムサービス等アートプロジェクトの特徴を反映したポジショニングを考察するフレームワークとなる可能性をもつと考えられる。そこで、仮説モデルをベースにさらに近年のサービス理論による議論を以下に行う。

1) アートによる社会的価値共創とサービスドミナントロジック概念

サービス価値共創に関してサービスドミナントロジック (SDL) 概念 (Vargo & Akaka, 2009) からアート利用サービスによる価値提供について考察する。例えば KCT により町中の普段十分公開されていない作家・作品に容易にアクセスが可能になれば、また KTA により古い駅施設や関連する景観や自然資源が遠隔・過疎地でもアート作品とこれに合致した魅力的な展示場所ならば、来訪者が対価を払うツーリズムの対象となる有効な交換価値 (value-in-exchange) となる。

そして KCT や KTA の訪問客が、アーティストや専門家そして地元運営関係者との会話や周辺の文

化・自然環境との関係を通してアート作品とその背景を十分理解し楽しめる時間を共有する場合は、広義の意味での使用価値(value-in-use)を創出しているといえる。アート作品そのものは、日常的な製品・サービスに比べて直接的便宜をもたらす使用価値を持っているわけではない。しかしアートプロジェクトのような非日常的体験や設置場所に依存した希少性が高い場合は、アート作品を通じた使用価値を高めているといえよう(山本,2015)。

さらにアート鑑賞をきっかけとして地元の伝統文化や本物志向の文化・自然資源に関心を深めて運営側の意図に共感し、来訪者にとってもユニークな物語性が創発されれば、これは文脈価値(value-in-context)を創出していると考えられる。

以上のようなアート利用サービスにおける価値の創出や共創の担い手も SDL 概念により位置づけられる。サービスの担い手は、運営関係者だけでなく、KCT では地元のアーティスト同士の連携を通して、KTA では地元住民も創作ワークショップを通して等、アートプロジェクトへの参画や主導性の高まりによっては SDL が述べる、統合される対象としての資源(operand)から資源統合者(operant)となって、社会的価値共創に参加する様相の一端を示している(中村,2013)。あるいは訪問客・鑑賞者も KCT では創造都市金沢ファンとなり誘客に協力したり、KTA では体験型プロジェクト等で訪問客同士やアーティストの運営に自律的に応援することを通して、資源統合者の役割も担い、アートを利用した価値共創の担い手となる。これはいわば、おもてなし概念の「主客一体」さらには「主客の入れ替わり」に相当するといえる(Nakamura & Gotoh, 2009)。

SDL 理論の提唱者等は、サービスイノベーションの拡張された視点として、Service Ecosystem 概念を述べ(Lusch & Vargo, 2014)、資源統合プロセスとしての価値共創を取り巻くマクロな環境を、関係者同士の創発的なネットワーク(actor-to-actor network)から構成されるとしている(Lusch & Nambisan,2015)。ここでは①緩い結合のための構造的柔軟性と整合性の両立、②認知的距離を近づける共有する世界観、③サービス交換のための参加構造を特徴として述べている。また多様な参加者が価値共創できるための仕組み(institutions)の必要性も述べ、言語、記号、規則、伝統、文化が例示されている(Vargo & Lusch, 2015)。アートを利用した社会的価値共創は対象地域の Service Ecosystem の形成そのものであり、アートはこれらの①～③を特徴にすべて関係する。例えばアートの役割としては、①は地域の課題解決を自律的・楽しみながら志向する資源動員や統合に寄与すること、②は世代や立場にかかわらず審美的価値を受け入れる本然的な人間の性質によること、③作者と鑑賞者の参加・交流が売買の機会やキャリアアップの機会につながる等があげられる。したがってアートは社会的価値共創のための institutions の多様な要素を媒介する役割を果たすものといえよう。

2) アートによる社会的価値共創とサービスプラットフォーム概念

アートプロジェクトのような社会的価値共創では、5.1 で述べたように地域内外の様々な関係する個人・組織・団体・企業などからの多様な担い手が関係していることから、このような担い手が、アートプロジェクトを通して互いの価値共創を有効に行うことが必要となる。Service Ecosystem 概念においても、価値共創を支える Service Platform として関係者と資源(暗黙的なものも含む)のインタラクションのためのモジュール構造の存在を位置付けている(Lusch & Nambisan,2015)。プロジェクトが進展して具体的な課題解決や継続的な事業性を一層追求する段階となれば、このような視点が必要となる。

複数の関係者が互いに価値の源泉となり価値共創を行うことは決して容易ではない(Gawer, 2014)。また近年の Service Platform 研究の Multisided Platforms(MSP)の視点からは MSP の構築とマネジメントに関して下記の 4 つの戦略的決定が重要であるとしている(Hagiu, 2014)。①Number of sides (いくつの領域の関係者を巻き込むか?), ②Value creation (誰にどのようにどういう価値を創出するか?), ③Value Capture (だれにどの程度の対価を求めるか?), ④Governance Rules (いかに最良な統制をするか?)

アートプロジェクトのような社会的価値共創では、①については事業当初は担い手を多数動員しアートによる創発的な価値共創の機会と可能性を大きくすることが重要である。そして軌道に乗るに従い次第に事業性を高めるために、②に述べられるように、担い手や関係者の求める価値を互いに明らかにしながら、価値の源泉となる資源や知識を準備・充実してゆくことが必要となろう。さらに③は、特に訪問客に対して地域資源を交えた体験価値を高めるツーリズムや食や関連製品・サービスの充実が重要である。④は、アートプロジェクトのプロデューサやディレクターの資質や地域内外の関連組織との連携・協働がその一歩となる。

6. まとめ

本稿の概要を箇条書きにまとめる.

- ① 今後の成果が期待される, 人的資源・文化資源の集中する文化都市と自然資源豊かな過疎地の 2 つのアートツーリズムを対象として事例分析・比較考察を行った.
- ② 両サービスの担い手, 交流の場, 知識共有・価値提供に関する考察から, 社会的価値共創型のサービスシステムとビジョンの両レベルについてアートやアーティストの役割を位置づけた仮説モデルを提起した.
- ③ アートを基軸とした社会的価値共創について, サービスドミナントロジック理論により記述を行い, サービスエコシステム概念によりアートの意味を考察すると共に, 複数の多様な担い手が参加するサービスプラットフォーム概念を用いて, 事業の進展に伴う検討課題を考察した.
- ④ 本研究はアートを基軸とした社会的価値共創について, 領域横断的なモデル化の基礎を提供できる可能性を示すと共に, ツーリズムを含むアートプロジェクトの事業手法を構想する場合の知見の提供につながると考える.
- ⑤ アートツーリズムに関する事例 (国内外を含む) をさらに追加適用することにより仮説モデルの精緻化およびサービスプラットフォーム理論による事業の進展に伴うマネジメントの検討を行うことが今後の課題となる.

参考文献

- Anderson, L., Ostrom, A. L., Corus, C., Fisk, R. P., Gallan, A. S., Giraldo, M., Mende, M., Mulder, M., Rayburn, S.W., Rosenbaum, M.S., Shirahada, K. and Williams, J.D.,(2013) “Transformative service research: An agenda for the future”, J. of Business Research, vol. 66(8), pp 1203-1210.
- Bourriaud, N. (2002) “Relational Aesthetics”, Paris: Presses du reel (<http://post.thing.net/files/relationalaesthetics.pdf>).
- Gawer, A. (2014) “Bridging differing perspectives on technological platforms: Toward an integrative framework”, Research Policy 43 pp.1239–1249.
- Hagiu, A. (2014) “Strategic Decisions for Multisided Platforms”, MIT Sloan Management Review.
- Helguera, P. (2011) Education for Socially Engaged Art: A Materials and Techniques Handbook, Jorge Pinto Books (アート&ソサイエティ研究センター SEA 研究会翻訳(2015)『ソーシャリー・エンゲイジド・アート入門—アートが社会と深く関わるための 10 のポイント』, フィルムアート社).
- Lusch, R., Vargo, S. L. (2014) “Service-Dominant Logic: Premises, Perspectives, Possibilities”, Cambridge University Press.
- Lusch, R., Nambisan, S. (2015) “Service Innovation: A Service-Dominant Logic Perspective”, MIS Quarterly Vol.39, No.1 pp155-175.
- Nakamura, K., Gotoh, M. (2009) “Service Value Shift based on Cultural background of Hospitality Applied to the Japanese “Motenashi” service”, [PICMET2009], Portland, US., August, 2956-2963.
- Nakamura, K. (2013) “Chapter 4. Modeling of service value creation based on multidisciplinary framework” in Michitaka Kosaka, Progressive Trends in Knowledge and System-Based Science for Service Innovation, IGI Global.
- Shirahada, K., Fisk, R., (2011) “Broadening the concept of service: A tripartite value co-creation perspective for service sustainability”, The 12th International Research Symposium on Service Excellence in Management (QUIS) Ithaca, NY.
- Vargo, S. L., Lusch, R.F., (2004) “Evolving to a New Dominant Logic of Marketing”, Journal of Marketing.
- Vargo, S. L., Akaka, M., A. (2009) “Service-dominant Logic as a Foundation for Service Science: Clarifications”, Service Science Journal 1(1) pp.32-41.
- Vargo, S. L., Lusch, R.F., (2015) “Institutions and axioms: an extension and update of service-dominant logic”, Journal of the Academy of Marketing Science, published online July 16.
- 熊倉純子監修(2014)『アートプロジェクト—芸術と共創する社会』, 水曜社.
- 北川フラム(2014)『美術は地域をひらく—大地の芸術祭 10 の思想』, 現代企画室.
- 紀の国トレイナート実行委員会(2016), 紀の国トレイナート 2015 実施報告書.
- 経済産業省 (2008) 「ソーシャルビジネス研究会報告書」 (http://www.meti.go.jp/policy/local_economy/sbcb/sbkenkyukai/sbkenkyukaihoukokusho.pdf)
- 白肌邦生, レイモンド・フィスク(2013) サービス研究の動向—SDL から Transformative Service Research の展開まで, 『開発工学』2013 年度前期号.
- 谷本寛治・大室悦賀・大平修司・土居将敦・古村公久(2013)『ソーシャル・イノベーションの創出と普及』, NTT 出版.
- 中村孝太郎, 五嶋正風 (2013) 「「もてなし」型価値共創経営の SDL 的記述の試み」, サービス学会第 1 回国内大会講演論文集 pp.148-153.
- 中村孝太郎, Tina Hedi Zakonjsek, Dejan Krizaj (2015) 「「おもてなし」型価値共創経営の SDL 的記述の試み(第 3 報)—スロベニアにおける宿泊・ツーリズムのサステイナブル志向事例より」, サービス学会第 3 回国内大会講演論文集.
- 日経(2015) 日経記事「芸術祭, 地域に活力」, 2015.08.31.
- 野中郁次郎・廣瀬文乃・平田透(2014)『実践ソーシャルイノベーション—知を価値に変えたコミュニティ・企業・NPO』, 千倉書房.
- 山本豊津(2015)『アートは資本主義の行方を予言する』, PHP 新書, (株)PHP 研究所.

連絡先

所属: (株)イー・クラフト/北陸先端科学技術大学院大

名前: 中村孝太郎

E-mail: knakamura@TEcraftJapan.com