浜松育ちの才能が語るクリエイティブ論

作家 鈴木光司 × 浜松市長 鈴木康友

作家の鈴木光司さんと鈴木康友市長は小学校からの幼なじみ。中学・高校・大学も一緒で、「光司」「康友」と呼び合う仲。生まれ育った浜松を愛してやまないお二人に、作家および政治家としての才能を育んだ地、浜松が持つ「クリエイティビティ（創造性）」について聞きました。

浜松市長
鈴木 康友 Suzuki Yasutomo
1957年浜松市生まれ。慶應義塾大学法学部卒業後、松下政経塾に第1期生として入塾。2000年衆議院議員初当選、その後2期当選を果たす。2007年政令指定都市となった浜松市の市長に就任。

「創造性とは自分のスペースをみつけること」

作家として、政治家としてクリエイティブに活躍されているお二人ですが、その創造性はどのように培われたのですか？

鈴木光司さん　僕が小説を書くようになったのは康友との張り合いがきっかけ。小学校のときに毎日、日記を書けという宿題が出て、ほとんどの人は面倒臭くて出さなかったんだけど、僕と康友は卒業までの半年間、毎日書いてたね。

鈴木市長　毎日原稿用紙3枚、1200字。普通に書いてると3行くらいで終わっちゃう。なかなか書けるものじゃないよ。

鈴木光司さん　創造性っていうのは、自分のスペースを見つけることなんです。世界は競争だなんて言うけど、そうじゃない。例えば隣の人がコンビニを出店して儲けているとする。それを見てうちもコンビニを出そうとすると競争が始まってしまう。同じことをやると競争が始まっちゃう。そうじゃなくて自分のスペースをみつけて、すーっと入っていく。いいスペースが見つかるとパッと花が咲くわけよ。日記も普通に書いてたら原稿用紙が埋まらない。そこで自分のスペースは何だろうって考えて、当時の僕は空想の世界を書くことにしたんです。そうしたら小説になって、それが自分のスペースだったというわけ。きっかけは康友だっ

HAMAMATSU ART&CULTURE

作家

鈴木 光司 Suzuki Koji

1957年浜松市生まれ。デビュー作『楽園』で日本ファンタジーノベル大賞優秀賞を受賞。91年発表の『リング』は日本とハリウッドで映画化されるなど話題を集め、一躍ベストセラー作家に。『らせん』『ループ』『バースデイ』『エス』と続編を発表し、現在はシリーズ最新作となる『TIDE(タイド)』を執筆中。鈴木市長とは浜松市立広沢小学校、浜松市立蜆塚中学校、静岡県立浜松北高等学校の同級生で後援会会長を務める。2005年浜松市やらまいか大使に就任。

ハイキングを楽しむ、幼少時代のおふたり。

たってことですよ(笑)。

鈴木市長　僕はテレビのニュースを見て、感想なんかを書いていたね。卒業文集には「将来は政治家か外交官になって日ソ関係を改善する」なんて小学生の分際で書いてた(笑)。

鈴木光司さん　それが今の政治家につながってるわけだよね。子どもの教育はこうじゃなきゃいけないと思う。教育の現場に競争を持ち込んじゃいけない。相手を叩き落として自分は勝つなんてことをやってたら、いつか共倒れになるのが落ち。「99%の協力と1%の競争」が社会の縮図だと思う。これを実感するのが康友の選挙のとき。選挙になると何百人ってボランティアが集まって協力体制を作るでしょ。相対する候補者も同じ。康友とその候補者は競争するけどそれは全体の1%で、99%は協力体制で成り立ってるわけ。子ども時代は競争させるんじゃなく、協力を通して親和力を身に着けさせた方が、仕事でもなんでも最終的には一番うまくいく。自分のスペースを見つけるんだよ。優れた創造者は限られた面積を奪い合うんじゃなくて、その面積自体を大きくできる人だと思う。

鈴木市長　イノベーション、新しい価値の創造ってことだね。

鈴木光司さん　自分のスペースを見つけて花を咲かせても、その花はいつまでも咲いていない。しゅーっとしぼんだらまた次の花を咲かす。そういう柔軟性も持っていなくちゃいけない。そうやってどんどん面積を広げていける人が本当に優れた創造者なんだ。

クリエイティブであるためには勇気と覚悟が必要

クリエイティブなまちであるために、浜松市はどのような取り組みをされていますか？

鈴木市長　浜松は産業分野では極めてクリエイティブな創造都市です。本田宗一郎や山葉寅楠、鈴木道雄※1なんて人が新しい産業を興して浜松は発展してきた。そういうDNAはこれからも受け継いでいかなきゃいけない。さらにこれからは産業と融合して、文化や芸術の面でも新しい価値を創造していこうとしています。「市民協働で築く『未来へかがやく創造都市・浜松』」というのが浜松の都市ビジョン。市民の皆さんがいろいろな分野でクリエイティブになるとそれが新しい価値になって、都市の個性にもなります。現在さまざまな取り組みが進行中ですが、特に力を入れているのは音楽の分野。浜松は楽器のまちでもありますから、音楽創造都市を目指そうとしています。市が一体となった取り組みの中から、第二の上原ひろみさん※2のような人がどんどん出てきてくれたらいいなと思っています。

鈴木光司さん　浜松の人はスペースを見つけるのがうまいんだよね。上原さんは才能もあったんだろうけど、彼女なりのスペースをみつけたんだよ。彼女の演奏を聴いてると楽しくなっちゃうんだよね。全身から喜びがあふれてる。「ここが私の居場所よ！」ってね。

自分のスペースを見つけてクリエイティブに生きるにはどうしたらいいのでしょう？

鈴木光司さん「勇気をもつこと」だよね。風潮に流されて、みんなの意見に乗っかるだけなら勇気はいらない。ちゃんとした表現は勇気と覚悟が必要だと思う。ただその勇気は、「勇気を持ちましょう」って言って、持てるものじゃない。子どもの頃からの教育が必要。多少ワイルドなこともさせて勇気を育てなきゃいけない。それを考えると中学受験って本当に良くないと思う。「男の子10歳説」って言ってるんだけど、将来へのモチベーションの根っこができるのが男の場合、10歳くらい。康友が政治家か外交官になるって決めたのも10歳頃。僕だって既に詩を書いたりしてた。そんな大事な時期に、本物の学問ともいえないような点取り合戦をさせるのは百害あって一利なし。教育システムは「子どもをより大きく伸ばすためには何をすべきか」っていう視点から考えなくちゃいけないよね。

鈴木市長　今、浜松市がやろうとしているのは、一つは義務教育の環境を整備すること。これはこれで大事だから。そして僕が二期目に入って始めたのは、義務教育の中でできないことをやろうということ。興味や才能に応じて、それを開花させる環境をつくろうとしています。小学生でも興味と才能のある子には高度な物理を教えてみたり、ちょっと大胆なことをしてみようと思ってる。今年はその第一弾として「浜松ITキッズプロジェクト」がスタート。ITに興味のある子どもに専門家がプログラムづくりなどを教えています。今後は他の分野にも広げて、子どもた

HAMA流　鈴木光司 作品案内

90年に『楽園』でデビューして以来、数々のヒット作を生み出している鈴木光司さん。代表作『リング』はシリーズ化し、20年経った今なお支持され続けている。

BOOK『エス』（角川書店）

MOVIE『貞子3D』（角川映画）

2012年5月発売、リングシリーズの最新作『エス』。同時期に公開した映画『貞子3D』の原作でもある。2013年夏には続編が公開予定。

©2012『貞子3D』製作委員会

※1 本田宗一郎、山葉寅楠、鈴木道雄はそれぞれ、本田技研工業株式会社、ヤマハ株式会社、スズキ株式会社の創業者。※2 上原ひろみ：1979年浜松市生まれのジャズピアニスト。日本人として初めてニューヨーク・ブルーノートで7年連続一週間公演を成功させるなど世界を舞台に活躍中。

ちが好きなことをどんどん掘り下げていけるような環境を整えていきたい。そういうところからしか、新たな才能の開花はないと思うから。

鈴木光司さん　小学生くらいの頃に面白い大人に出会うと、すごくいい影響を受けるんだよね。

鈴木市長　学校だけじゃなくて、企業とも一緒になってね。浜松はものづくりの企業がたくさんあるから、リタイアした有能な技術者がいっぱいいる。そういう人たちにも協力してもらって、子どもたちの才能を伸ばすきっかけづくりをしたい。

鈴木光司さん　単純にいい大学に入れればいいということじゃないんだよね。短期的な効率を狙っちゃいけない。どんなシステムも効率化は大事だけど、視野の狭い短期的な効率を狙うと、システム全体でみると恐ろしく効率が悪いことになっちゃう。僕は高校時代ヘヴィメタバンドをやっていて全然勉強しなかったから、2年遅れて大学に入ったけど、今振り返るとこの2年間ほど貴重な時間はなかった。他の人から見ると非効率な2年間に見えるかもしれないけど、僕の人生の全体からみると効率が良かったということなんだ。

鈴木市長　本人でないとわからないんだよね。僕も5年間松下政経塾に入ったけど、一般常識からすれば、大学卒業して5年間も何やってんだってことになる。だけどあの5年間がなかったら僕は政治家にはなっていなかった。当時の政治家はなりたくてなれるものじゃなかったからね。

「自分の成長が楽しく感じられれば仕事も伸びる」

いま人生に行き詰まりを感じている大人たちが、クリエイティブに現状を打破するためのアドバイスをお願いします。

鈴木光司さん　新しいことに恐れをいだかないことだね。年を取ると徐々に新しいことをやらなくなるんだよ。僕は食べ物に興味がないから新しいものを食べたいと思わないわけ。

鈴木市長　トンカツばっかりだよな。

鈴木光司さん　トンカツばっかり(笑)。トンカツ以外にも美味しいものはたくさんあるかもしれないのに、僕はそれを逃してしまっている。もし自分を変えたいとか、クリエイティブになりたいと思っているなら新しいものにトライする機会を持つといい。

鈴木市長　何をするのもいいけど、イヤイヤやるのは良くないね。僕は政治家以外のこともいろいろやってきたけど、全部楽しかった。どんな仕事でも絶対に楽しいと思える部分はあるんですよ。そういう自分なりのモチベーションの持ち方を研究してほしいなと思います。

鈴木光司さん　何かを成し遂げようと思ったとき、その過程を辛く厳しいものにしちゃうと上原ひろみさんみたいな喜びの表情は出てこない。やっぱりそこには自主性が必要なんですよ。自分から「これが好きなんだ」っていう気持ちを起こして、自主的にそちらに向かっていかないと。創造性なんてものは強いられて生まれてくるものじゃないんだから。

鈴木市長　前向きな思考を持ってる人は何やっても大丈夫なんだよね。僕は営業の仕事もしたことがあるけど、飛び込み営業って大変なんですよ。本を売る営業だったんだけど、ある会社に行ったら、そういうのは組合が窓口だからって断られて帰ったの。そうしたら営業部長に「何でお前は組合に行かなかったんだ」ってすごく怒られた。もう夜の7時くらいだったんだけど、あわてて組合に電話したら、まだいるって言うんで会いに行って、一部始終を話したら本を買ってもらえた。なるほどこれが営業なのかって思ったね。一つ一つそういう経験をしていくと、辛いけど楽しいわけ。どんなことでもすぐに諦めずに、できる限りの努力をしてほしいね。

鈴木光司さん　例えば接客業をしていてひどい客が来たら嫌だなと思うかもしれないけど、「このパターンは今までなかった局面だ。これを通過したら一皮むけて成長できるぞ」と思うと楽しくなると思うんだよね。それを「こんな客いやだ。今までの自分の経験じゃ無理」って思っちゃうと乗り越えられない。新しい局面に自分の成長をうまくつなげていけるかどうか。自分の成長が楽しく感じられれば仕事も伸びるし、創造性も養われますよ。