

会 議 録

会議の名称		第7回つくば市文化芸術審議会		
開催日時		令和元年9月6日 開会14:00 閉会16:00		
開催場所		つくば市役所 防災会議室2		
事務局（担当課）		市民部文化芸術課		
出席者	委員	太田 圭、仏山 輝美、塚原 正彦、関 正樹（代理出席）、相澤 久志、宇津野 茂樹、赤松 洋子、柳瀬 敬、江渡 浩一郎、篠原 光子、三浦 一憲、守谷 俊甫、山崎 誠治		
	その他			
	事務局	星野市民部次長、荒澤文化芸術課長、矢口同課長補佐、田山同主任、當銘同研修員		
公開・非公開の別		<input checked="" type="checkbox"/> 公開 <input type="checkbox"/> 非公開 <input type="checkbox"/> 一部公開	傍聴者数	0
非公開の場合はその理由				
議題		(1) 「新たな支援制度の構築」について (2) その他		
会議録署名人			確定年月日	令和 年 月 日
会議次第	1. 開会 2. 議事 3. 閉会			

<審議内容>

(1) 「新たな支援制度の構築」について

太田会長： 本日は全員出席ということで、大変よろしいと思います。議題にありますように、「新たな支援制度」についての審議ということですので、まず事務局から説明をお願いいたします。

事務局： <資料1「つくば市文化芸術支援制度（案）」を用いて説明>

議事の1 新たな支援制度の構築について説明いたします。

まず、前提として、新しい支援制度は、審査を通過した団体・個人が行う事業を支援する、「補助金」として実施を予定しています。資料1は、支援制度の概略についてまとめた資料となっており、制度内容については、これまでの審議会の中でいただいた意見を反映しつつ、作成いたしました。また、先進の助成事業として、独立行政法人日本芸術文化振興会や、アーツカウンシル東京の助成制度等の複数の制度を参考にしています。

本日は、特に支援プログラム案・審査から交付の流れについて審議をいただきたいと思います。本日の審議を受けて、今後細かな制度の設計や要綱等の整備を進めていくこととなります。ゴールとしては、2021年度事業への支援開始を目標としています。

それでは、支援制度について、資料に沿って、説明いたします。まず、目的、対象分野、対象団体については、資料の通りとなっています。補助対象経費、支援内容については、経済支援、会場提供、広報協力の3つを軸に規定いたしまして、助成カテゴリーとして、3つの案を作成しました。

「市民アーティストプログラム」、「エクステンジプログラム」、「実験工房 TSUKUBA」の3つの案になります。名称についてももちろん案の段階ですので、良い案があれば御提案いただければと思います。

「市民アーティストプログラム」は、市内で公演を行う個人・グループに対して支援を行うものです。支援金額は補助対象経費の2分の1を上限に、30万円を支援いたします。単年度の申請になりますが、年度中に複数回の事業を実施することが可能です。アイラブつくばとのすみわけについては、「市民が主体的に、アマチュアの表現者として関わる事業」と限定している点です。

「エクステンジプログラム」と「実験工房 TAUKUBA」はプロ、またはプロを目指す新進芸術家を対象にした支援です。共通する点がありますので、合わせて説明いたします。

「エクステンジプログラム」は、市民とプロのアーティストが直接交流できる事業について、支援を行うものです。「アーティストインレジデンス」や「ワークショップ」はこちらにあたります。「実験工房 TSUKUBA」については、まず「実験工房」というのは、筑波大学の名誉教授山口勝弘氏が参加していた総合芸術グループで主に1950年代に、様々なジャンルを越境した活動を行っていたことで知られています。そういった、分野横断的かつ、前衛的な発想・表現を追求する事業についての支援となります。

この2つの支援プログラムの一番の特徴は、最大で3年を想定していますが、複数年度での申請を可能とするものです。例えば、育成等を目的とする事業の場合など、複数年度にわたって行われる事業について、継続支援を実施できる仕組みを考えており

ます。年度あたり、補助対象経費の3分の2を上限に100万円を支援いたします。また、市の施設を利用する場合、施設基本料金の減免を実施します。

資料の裏面には、審査から交付の流れ、審査員について、記載しています。専門性の高い審査と、事後評価の制度を取り入れたいと考えております。①の書類申請・審査から③の交付決定については、事業年度の前年度末に実施を予定しています。交付決定を受けた団体には、事業内容について事務局との相談会等が必要になると思います。④の事業実施・視察では、事務局による内容記録、審査員による視察を行います。⑤の事業報告として、年度内に書類を提出いただきます。⑥で講評・評価とありますが、こちらは事業年度終了後、次年度を想定しています。④の視察結果と⑤の書類等の審査について、フィードバックを行うことを想定しています。複数年にまたがる事業については継続審査を兼ねるイメージで、年度毎に分割して交付額を支払う流れになります。⑦の交付額決定は、市役所の会計の仕組み上、年度内になりますので、⑥と⑦は前後することになります。

審査員については対象分野を網羅できるよう、5名程度、専門家・アーティストに依頼をしたいと考えております。期間を3年としているのは、事業実施を年度で実施する際、前年度に審査を、次年度に評価を行うことを想定しているためです。

最後、財源としては、支援金のほか、審査員謝礼や諸経費を合わせて500万円程度が必要と考えております。資料の通り、支援制度の骨子が固まり次第、実現可能性を考慮して市内で検討していきます。以上です。

太田会長：「新たな支援制度」について事務局から説明がありました。最初に確認なのですが、支援の金額について自己資金が必要ということですね。市民アーティストプログラムでは60万円かかりませんか？

事務局：60万円の事業を行った場合、2分の1の30万円を支援額としてお支払いするので、自己負担は30万円かかることになります。

太田会長：その方式でいきますと、「エクステンジプログラム」「実験工房 TSUKUBA」については150万円以上のプログラムを考えた場合には、最大100万円を支援する、ということになりますね。

事務局：そうです。

太田会長：わかりました。それでは目的のあたりから、御意見ある方はいらっしゃいますか？

江渡委員：その前に、お伺いしたいのですが、件数が各1件というのは少ないと思うのですが、なぜ1件になったのか教えていただけませんかでしょうか。

事務局：「エクステンジプログラム」「実験工房 TSUKUBA」が1件ずつの採択となっている理由としては、予算が確保できないというのがまず1つです。また、これらのプログラムについて、市が密にかかわっていくことを想定すると、現状の人員では多くの事業に対応することが難しいことが挙げられます。まずは、1件ずつの

採択をして、じっくり関わっていくことを想定しています。

江渡委員：わかりました。懸念しているのは、3年間という記載がありますので、3年に1件ずつということですよ。3年間やっている場合は他の団体が申し込むことができなくなってしまう。せめて1年に1団体ずつ増えていくのであればいいと思うが、1件だけというのは少ない気がしてしまいます。予算面と、市のフォローの面が問題ということですか？

事務局：そうです。この事業をこのまま文化芸術課が請け負った場合、対応できる人員を確保する必要がありますが、それが確約できていない状況なので、まずは1件からとしています。

太田会長：戻りますけれども、目的、対象分野、対象団体で御意見のある方はいらっしゃいますか

柳瀬委員：目的のところなのですが、「新しい支援制度」を作るということで進んでいると思うのですが、今まであるものに、ひとつ新しく付け加えるイメージなのか、既存のものを再編成していくのか、ということで目的が大きく違うものになると思います。つまり、形はそのまま、新しい支援制度をくっつけるというものなのか、構造的に変えていこうという企画なのかそこが重要だと思うのですが、いかがですか？

事務局：文化芸術に特化した支援というものがつくば市では存在しなかったため、そういう意味ではまったく新しいといえますし、既存の

支援制度としては「アイラブつくばまちづくり補助金」が文化芸術の分野でも利用できましたが、その構造をそのまま使うのではなく、「文化芸術」を支援するという目的に合わせた制度として組み替えていくものと考えています。

柳瀬委員：私の意見では、今までの支援の仕方を変えていくためのものなので、既存のものを残す、というものではないのではないかと、いうことです。そうすると、この制度を作ることによって、色々なことが変わっていく、より市民が使いやすくなる、あるいは主体的に市民が動きやすくなる、というような、いろんなことに波及効果がないと作る意味が小さくなってしまいます。今「アイラブつくばまちづくり補助金」のことをおっしゃられたと思うのですが、（公財）つくば文化振興財団で行っている事業の中でも、もしかすると、新しい支援制度のほうが、ふさわしい事業もあるかもしれない。例としては、「アートセッションつくば」などは、財団主催だが、実際は実行委員会が運営している。

こういうのを、もっと市民が多く関わる、教育関係や観光がネットワークを結びながらやっていくために、今までになかったような企画をする段階とか、評価をする段階で、もっと専門的な人が関わったほうがいいと思います。セクションで分かれているものを広げて、もっと市民も参加しやすくなる、あるいは関わっていけるようになる、そういう制度に変えていこうとすると、新しいものに作り替えるというよりは、既存のものも含めながら、進めていければと思います。さっき江渡委員から指摘があったように、採択件数を1件だけとってしまうと、そういう可能性がずいぶん減ってしまう。予算的に厳しいということであれば、今ま

で使っていた予算を振り替えていくこともできるのではと思います。「アートセッションつくば」のほかにも、例えば「つくばで第九」も市民が主体でやっているのであれば、新たな支援制度の対象に振り替えて、再評価することもできる。対象分野を最初から狭めておく必要はないのではないかと思います。

事務局：補足しますと、文化に特化した補助制度というのは過去なかった。そういった意味では新たなものです。過去には単年で補助要綱を作って、外部団体のイベントに対して補助を行っていたことはありましたが、仕組みの維持が難しく、（公財）つくば文化振興財団の支援制度へ流れていったという経緯があります。「アイラブつくばまちづくり補助金」ができてから、文化芸術にかかわる事業も取り込まれたのですが、そもそも「アイラブつくばまちづくり補助金」というのは地域振興や市民協働が目的だったので、文化に特化したものとして、特に、「エクステンジプログラム」「実験工房 TSUKUBA」を設定したものです。「市民アーティストプログラム」は、「アイラブつくばまちづくり補助金」と内容はほぼ被るところもありますが、「アイラブつくばまちづくり補助金」の支援が3年までで、その後はできなくなってしまうことへの救済制度にもなりえます。そういった支援について、総額 500 万円が適当なのか、ということは疑問があるところだとは思いますが、ベースとして考えたものです。もちろん少ないという御意見もあると思います。

柳瀬委員のおっしゃった、財団の支援事業等を包含していくことについては現状では考えておりません。

柳瀬委員：審議会の場なので、アイデアとして提案いたしました。

太田会長：アイラブつくばまちづくり補助金は残るということですか？

事務局：今の段階ではそうです。別途に支援制度を作ります。

太田会長：他、ございますか。

相澤委員：対象団体には、伝統芸能も入るのですか？

事務局：入ります。

相澤委員：つくば市には地区ごとに伝統芸能があつて、例えば筑波では田中囃子、荃崎では六斗囃子など、つくば市の無形文化財になっているものもあります。事業を実施した時には、50%の補助をいただけるのですが、継承するのにかかる費用については補助の対象にならないことがある。こういう古い団体の継承についても考えていただければと思っています。

事務局：今の発言の「継承」というのは、まつりの「お神輿」とか「法被」とか、そういうものも含むのでしょうか？

相澤委員：そういうものも含むが、子供たちに教えたりするのにかかる諸経費が発生している。そういうものには領収書が発生しないし、申請の事務手続きが煩雑で難しいため、助成を受けられていないところが多くあります。

事務局：おっしゃることはよくわかります。お話しに上がったのは、教育局の文化財課関係の補助金だと思いますが、そこも対象にしたいという御意見として受け止めました。どちらかという、今回検討している補助金も、運営補助ではなくて活動補助を考えていて、また、新しい取り組みに対しての補助を考えておりましたので、要望に対してどこまで補助ができるか、ということは検討していきたいと思います。

相澤委員：保存・継承に対しては出ないということでしょうか。もちろん新しいものに対する支援も理解できるが、これまで長く続いてきた伝統を継承し残すには、既存の支援ではだめ。伝統芸能のことも考えてほしいと思います。

事務局：予算が潤沢にあれば、もちろん対応したいところではあります。実際は限られた予算の中で、すべてを網羅できるものではありません。例えば伝統芸能については、国の財団で、「コミュニティ助成事業」というものがあるが、宝くじの助成金なのですが、それは地域の子ども会やお祭りの資材の修繕について利用できるもので、市民活動課が主体となって、市内の区会でも利用しているものになります。備品等の修繕については、こういった助成も利用できると思いますので、提案させていただきます。

太田会長：田中囃子や六斗囃子の団体の横のつながりはあるのでしょうか。

相澤会長：横のつながりはあまりありません。私は今文化協会の役員を務めているので、時折他の地域の人から、先ほどの、領収書が出ない

部分の話とか、申請が煩雑だとか、そういう話を聞くことがあります。旧六町村の時は、継承への費用として5万円から10万円程度の支援をいただいていたのが、合併後はいただけなくなって、非常に苦しい状況です。

太田会長：今おっしゃっていた「継承」についても、支援制度案のところに記載のある「ワークショップ」という名目に置き換えれば人件費をカバーできるのではないかと思います。横のつながりを作って、皆さんで応募いただければいかがでしょうか。

塚原委員：無形文化財ということなので、案に記載されている「地域文化資源」を用いた活動だと思います。おそらく今までのやり方で継承をしていっても、人口は減っていく一方ですから、子どもや、青少年に担ってもらい、その地域外の方も関係して、新しいつくばをつくっていく、新しいアートを作っていく、というような方向性でやっていただければ、古いものを新しく子どもたちの手によってアートとして塗り替えていくという、新進芸術になるし、むしろそういうプログラムがたくさん出てきてほしいと思います。

ただし、30万円の補助金を得るために、申請書を書き、審査員の審査を受け、という、ここまでやる団体がいるのか疑問です。10倍くらいの補助を受けられる、国の補助金であってもここまでのものは少ないように思います。かなり厳しいので、考えたほうが良いと思います。

相澤委員：既存の補助制度でも、申請書が難しいし、面倒くさいから、補助

の内容はわかっているけれども申請しないということもあったので、簡略化も考えていただければありがたいです。

赤松委員：今、支援制度について案を検討しているわけですが、支援制度の参考として事務局が挙げた「アーツカウンシル」というものは公的な助成機関で、助成事業の他に、調査研究を行ったり、斬新な自主事業を行ったりするアートに特化した組織で、東京、大阪などにあって、先駆的に活動が行われています。

今回の助成制度について、金額が低い、作業が煩雑であるという指摘もあるのですが、支援制度で助成を受けることは支援の一部であって、昨年みんなでポリシーをもって考えてきた、基本計画について、一緒に実現していけるところに支援をしたいという支援制度になると思います。資料に記載はないけれども、まず審査の前に「全体説明会」が必要になると思いますが、そこでしっかり支援制度の意味を理解していただいて、そこに賛同してくれる新進のアーティスト等と、一緒に活動していく。基本計画に賛同してくれて、一緒にやっていく人を募集するということです。採択団体には、お金をあげて「あとは勝手にやってください。」ということではありません。もちろん、アームス・レングスが今問題にされていますから、表現の自由は最大限に尊重する必要があります。初めて支援制度の枠組みでアートを作っていく団体には、彼らの素敵なアイデアがうまく実行できるように、採択した側がアドバイスや支援をしていく必要がある。実際に、いばらきの未来基金がありますけれども、支援金の他に、そういった支援も大事な役割としています。支援制度の中に、支援側の体制づくりもとても大事だし、終わった後の評価についても、とても

大事になってくる。審査員の他にも、専門員、それがつくば市の職員になるのか、外部から雇うのかはわかりませんが、アーツカウンシルとして運営していくには、専門性のある事務方が必要になってきます。例えばつくば市には子育て支援に力を入れているから、保育コンシェルジュが週に4回勤務しています。また、牛久市は文化芸術に力を入れているので、2013年に調査した時点で既に、アート専門の職員がいました。こういう、運営側の体制を整えて、審査から交付の流れの中にそういったことも包括した支援制度になっていくと考えています。

太田会長：資料の中でいうと、①の申請の前に全体説明会、そして、採択する側のサポート体制が必要という指摘ですね。

塚原委員：そういう事業であれば、事務局から提示されたような、お金を助成するという制度ではなく、どういう人材で、どういう組織を作って、一緒にプロジェクトをやっていくか、また、そのプロジェクトをどうやって市内外に伝えていくか、というスキームをつくったうえでの募集ということになるのではないか。そのため予算はとっているのではないのでしょうか。

事務局：現状の案では専門家の審査員は報酬を払って審査をお願いする想定であって、プロセスの中でアーティストを育てていくのであれば助言や支援をしていくことが必要になりますが、アートディレクターを設置するとなると、人件費の問題になり、現状ではそこまでは踏み込めておりません。

柳瀬委員：非常に重要なポイントだと思っています。赤松委員の発言でも、お金を支援する以上にフォローアップすることが重要だろうという事で、計画を作るうえでも全体の議論の流れとしてあったもので、その中で「支援制度」を作ることが必要となったわけだから、大前提としては、お金以上に評価のシステムと、「協働」の仕組みを作っていく必要がある。それがなかったら、支援制度の意味がなくなってしまうと思います。専門部会とか、支援組織をどう作るかが肝であって、市の職員・財団の職員を超えた支援組織を作っていくといけないと思います。先ほど上がった伝統芸能の団体が支援制度に手をあげたら、またその分野の支援体制を作っていくとか、柔軟に対応できないと、広がっていくいけないと思います。

もう一つ、専門のプログラムオフィサーを作らないと実現できないと思います。ただ、文化芸術課で担当の職員が一人います、ということではだめです。

まとめると、まず「専門部会」が必要。アドバイスのための、支援組織です。そこで「教育委員会等の他の組織とつないでいくプラットフォーム」を作っていくと意味がない。最後に、「専門のプログラムオフィサー」が最低1人は必要ということです。

江渡委員：先ほど話の合ったアートディレクターや専門員の育成というのは、計画としてはあるのでしょうか？

事務局：助成事業を先として考えていて、重要性は把握しているものの、アートディレクター育成計画は、現状では立てておりません。

守屋委員：3点質問があるのですが、まず、支援制度の流れの中で、補助金というのは、事業が終わった後に支払われるということで間違いないでしょうか？

事務局：事業が終了した後に、報告書や領収書等を精査して、金額を支払うこととなります。

守屋委員：ということは、後払いなので、ある程度資金がないと、補助を受けられないということですね。2点目の質問としては、「エクステンジプログラム」などはアーティストが複数年実施したとして、その後の支援、例えば国外で活動をしていくとか、そういうことに対しての支援は予定していないのでしょうか。土壌作りが目的だから、つくばを離れたら関与しないのでしょうか？

事務局：まず、1点目の補助金の支払いについては、市役所的に考えると技術的に後払いになってしまいますが、新しい支援制度ですので、前払いや途中で支払う余地はあると考えています。

2点目の質問については、まず前提としては、「つくばには人材がいるけど市内で活動できていない、うまく活かせていない」ということがあって、その方をつくばに留めたいとか制限することではないが、「つくば発で育てたい」という気持ちが漠然とあって、そういう人に支援していきたいという制度になっています。

守屋委員：先に金額が少ないという意見がありました。どういう事業をやりたいかによって金額の多い、少ないはあると思うのですが、新進

芸術をやろうとしたときに、たとえば医学部の地域枠のように、志のある人にプラスアルファで支援できるような仕組みがあるといいのではないかと思います。志があるけれども、金銭的な理由でできない人が、その地域で頑張ることによって支援を受けられるような仕組みです。例えばものすごく志が高くて、素晴らしい事業をやろうとする人がいて、1億円支援を受けたいと言われたらと受け入れるのか、やはり100万円程度の支援にとどめるのか、その後のアーティストにどうなってほしいのかのビジョンが必要なのではと思いました。

意見としては、地域に貢献してくれる団体に対しては、もう少し予算規模を大きくして、支援年度も3年といわず長くして、先ほどお話しに上がっていたアートディレクターも協力していただいで事業を作っていくと、つくばならではのオリジナルのアートが生まれていくのではないかと思います。

太田会長：文化芸術を支援してくれる民間クラブの支援の上限も150万円くらいが上限だったりして、申請方法も煩雑だったりしますけれども、おっしゃるようなもっと金額が上がればうれしいですね。

柳瀬委員：本当にやりたい人はクラウドファンディングを使って自分でやっでしまいますよね。

江渡委員：前回第6回で私が資料として配布した中に、Arts@CERN（アーツアットセルン）というスイスの支援制度を参考にした制度をつくば市にも作るべき、という提案をさせていただいているのですが、その件については読まれたり、検討いただいたりしたので

しょうか。

事務局：拝見させていただいております。現状の案の中にはとிரりいれられておりませんが、まだ案の段階ですので今回も含め、委員の皆さまからの提案事項について、検討していくところです。

江渡委員：今日の事務局説明の中で、参考として複数の支援制度が上がっていて、その中の一つとしてアーツアットセルンも挙げていただけると嬉しかったのですが、第6回の審議会の中で、複数の支援制度の中でこれがよいと判断して、書類をもって提案したものです。この制度は、ほかの支援制度と違って、そこが重要です。

もう一度説明しますと、スイスに CERN（セルン）という核物理の研究所があって、世界的に有名な研究所なのだけでも、地域と研究所がうまく結びついていないという問題を抱えていたわけです。対して、メディアアートの支援で有名なアルスエレクトロニカというセンターがあって2つが連携する形で、「セルンの持っている科学技術を広めたい」という思いと、「地域をつなげたい」という思いがあって、核物理の研究には莫大なお金がかかるわけですが、研究費はもちろん科学にしか使えないのですが、それに付随して芸術に様々なお金が流れる仕組みを作ったのです。つまり、そういった科学の良さを伝えたいという研究所があって、場を提供することをアーツアットセルンは実施して成功をおさめたという事例があります。それを参考にすべき、というのを前回の審議会では私は提案しました。研究所にある研究費用、これはほぼ税金で成り立っていますが、それを使って、科学技術

を研究することを、一般市民に理解してほしい、支援してほしいという気持ちがある。それと文化芸術を支援する人とのうまいマッチングがあるとお互いにとって、いい支援制度になるのではないかというのが私の提案です。その観点からいうと、マッチングの強化が必要なのではとっていて、今研究所が持っている広報予算の一部で、文化芸術を支援する場合、それを原資として、つくば市がマッチングという形で支援をすると、研究所にとっても市にとってもメリットがある制度が作れるのではないかとっています。そういったものを動かすことにフォーカスしたほうが、お金の面では有利なのではないかとっています。

太田会長：おっしゃるとおり、資料の7番の財源のところでは今の江渡委員のお話が生きてくると思います。たとえば2番「寄付金枠」のところでは、理解のある企業に協力を仰ぐことができる。それができれば、この支援制度自体がもう少し大規模なものに発展していくのではないのでしょうか。

柳瀬委員：特別枠が必要かもしれませんね。「エクステンジプログラム」「実験工房 TSUKUBA」とは別に特別な支援もありうる、可能であるという文言をいれていくとよいと思う。

江渡委員：よいと思います。つくばで有名な研究所の名前が付いた、「〇〇研究所プログラム」のような、研究所の冠が付いたプログラムがあって、文化芸術を支援する中で、そのとりまとめを市が行う、お金は研究所が出す、ということでお互い WIN-WIN の関係にすることができると思います。

宇津野委員：支援制度、アーツカウンシルの立ち上げに賛成しています。文化庁も後押しして、行政と距離を置いた第3者機関が審査して、助成を決め、活動をサポートするということは、この近辺では聞かれないことで、担当課でもすぐに取り組むのは難しいとおもいます。最初から完璧に行くことは難しいので、最初は市内でも見識のある方がいらっしゃいますから、そういう人の協力をいただいて、決めていただいて、サポートしていただくような始め方がよろしいのではないかと思います。

もう一つ、「アイラブつくばまちづくり補助金」やつくば文化振興財団の支援金と、今回の新しい支援制度については、区別せざるを得ないと思います。柳瀬さんがおっしゃっていた、これまでの事業の再編成というのは、これまでも財団が企業の支援を受けてやっているものもあるので、難しいと思いますので、ある程度すみわけをして、アーツカウンシルを立ち上げて、やっていくのが良いと考えています。

江渡委員のおっしゃっていた、特別枠の財源については、将来的に考えても、よろしいかと思っています。

仏山委員：まず、この支援制度は特徴的なのは、「プロを目指す芸術家を、つくば市の支援によって育成していく」ということが第一の特徴で、それを反映したものが「エクスチェンジプログラム」と「実験工房 TSUKUBA」という理解でよろしいでしょうか。そこに地域性とか交流とかの要素が加わって、2つのプログラムになっているわけですね。そういうものを、目的の中にきちんと明記しないと、何が新しいのかわからないと思います。反対に「市民アー

「テストプログラム」はアマチュア向けというニュアンスで、音楽とか絵画とかの、分野にこだわらない支援を実施するということですね。

資料の表を見ていて、「実験工房 TSUKUBA」のみカチッとした傘に入っている印象で、具体的に思います。他が抽象的なので、並び順はこれでいいのかということも疑問です。隣に4つ目を作って、企業や組織の冠の入った支援プログラムを設けるべきという話もありましたが、私もそれは良いなと思いましたけれども、「実験工房 TSUKUBA」という名称にこだわる必要はなくて、分野横断であるとか、そういうことを連想させるような名称を用いればわざわざ4つ目を設ける必要はないのではと思いました。

「エクステンジブプログラム」については、抽象的ですが、資料の中だと、「特にワークショップやアーティストインレジデンス」という文言があるので、この表記だとそれだけに限ったように誤解をされてしまうので、直したほうが良いと思います。

事務局：特にワークショップやアーティストインレジデンスをやってほしいとか、誘導する意図はありませんでした。

柳瀬委員：「特にワークショップやアーティストインレジデンスに特化」と記載してありますから、誤解を招きます。「アーティストと交流する」というと、この2つくらいしか思い当たらないですが、書きぶりがよくないと思います。

事務局：申し訳ございません。表記については見直します。例として、という表記が適当だと思います。

仏山委員：「エクステンジプログラム」と「実験工房 TSUKUBA」が今回新しい取り組みということですから、今後説明会を実施して詳細な資料を作るときに、実際の例として示せるのは「市民アーティストプログラム」ということになりますね。あと一つだけ、継続支援の場合、3年の支援ですけど、毎年審査をするということですよ。途中で支援が打ち切りになることも当然考えられるということでしょうか。

事務局：予定通りの事業実行が不可能と判断された場合には、支援の打ち切りも発生すると思います。

太田会長：葉さん、関彰商事さんは市内の文化芸術にも御支援いただいておりますが、資料を御覧になってどうでしょうか

関委員（代理）：企業はそれぞれ思いがあって、特に私たちの企業としては、芸術分野では、若い人たちへの場の提供などを実施していて、筑波大学の芸術系の学生さんや先生方、市内団体にも使っていただいています。大きな枠組みでやろうということは考えていなくて、我々としては、自分たちのスタンスというか、できる範囲でやっていこうと考えています。大きな企業さんですと、もともと自分たちの技術のPRは自前でできてしまうこともあると思いますので、そうではない企業や、研究所のような施設が、自身の価値が上がっていくような、PRも含めたコラボレーションができればいいのかなと思いました。

支援制度としては、何のために実施するのかということが大事

だと思っていて、制限や制約が多いとただお金を出すだけのプログラムになりかねないと思います。本当につくばから文化芸術を育成することを目的としているのであれば、やはりスキームをしっかり作らないと継続が難しいと思います。お金や、会場提供や、広報協力だけが支援なのか、ということも含めて考える必要があると思います。

太田会長：目的が弱いという考えですね。おっしゃられたように、具体的な言葉がもう少しあると良いですね。

赤松委員：今の関委員と太田会長の発言に賛同するものですが、アートNPOとして助成を受けてきた側として、また、私自身が助成する側の審査・評価の活動にかかわるものとして発言いたします。

プラットフォームの形成ということ、基本計画を作成する中で話し合ってきたと思います。その中に、次代の文化芸術を担うアーティストを育成する新しい支援制度を構築するという明記がありますから、まず、2020年度はプラットフォームづくりに時間をかける必要があると思います。人員が確保されていないということを感じているのであれば、来年はその確保のために予算の検討をするべきだし、少額でもやる、ということであれば協働の仕組みをつくっていくことが大事で、ただお金を出して終わりというのは絶対に良くないので、やろうとする側の腰が引けているようではだめです。

仏山委員：先ほど「実験工房 TSUKUBA」の名称を工夫すれば、新しく枠を作る必要はないと発言しましたが、関委員の発言を聞いて、やは

り、4つ目に民間企業との枠組みを表にだしていいのかなと思いました。3つのプログラムのままで、財源に企業等の寄付がある形もありますが、冠として出していく意味があると思いました。

太田会長：「見える化」ということですね。

柳瀬委員：先に良くないと私が発言したのは、おそらく、枠に収まらないものが出てくるだろうということで、「エクスチェンジプログラム」は1件しか採用しないとか制限してしまうと、枠組みで対応しきれなくなってしまう。そういったときに設けるべきで、3つの枠で対応できるならそこで受け入れればいいと思います。

太田会長：採用件数については確定ですか？

事務局：先ほど少ないという意見がございましたので、検討していくことになります。

柳瀬委員：文化芸術の活動を小さく見積もる必要はないと思う。最初から小さく見積もってしまうと、大きく育たないと思います。予算折衝で財源が難しいというのを言われるのはわかっているので、事務局も慎重になっているのだと思いますが。

私がよく上げる例として、田中康夫さんが長野県知事になったときに、ダムをやめますとか、農業振興費を削減しますとかって、予算を組み替えて、地域振興事業費用に17億円ぐらい予算をつくって、それを補助金でも助成金でもなく、「地域づくり支援金」として使ったこと。行政が使い道を決めないで、市町村単位

に、市民と一緒にボトムアップで何に使うかを決めてもらったのですね。それに支援金を流したということで、現状も続いている仕組みです。そういう支援の中に町の演劇祭とか芸術祭も含まれていて、地域づくりの枠組みが広がりました。無駄な予算を削って、そっちに予算を振り分けたということです。その結果、長野県の文化芸術振興というのはすごく伸びて、今も注目されている。同じことがつくば市でできるかというとなかなか難しいかもしれませんが、発想としては、組み替えていかないと、良いものができていかないのかなという風に思います。

江渡委員：柳瀬委員のおっしゃる通りだと思っております、前回の審議会で紹介した越後妻有の「大地の芸術祭」のトリエンナーレも同じ発想で、元となっている補助金の出所が国交省予算です。国交省の補助金の一部分として、地域振興に使うものがあって、地域振興の一つとして、芸術祭を行っているので、さかのぼると出所が国交省であるという仕組みを作ったところが越後妻有のトリエンナーレの素晴らしいところです。いかにマッチングというか違うところからうまくお金が出て、実際には地域振興という立て付けの中でお金を使える流れが作れるかが鍵だと思っています。やはり順番として、何よりも求められるのはアートプロデューサーだと思います。アートプロデューサーの育成を市がやる。それを教える側と、教えられる側をマッチングして、育っていく環境を作るといのが何よりも先に取り組むべきで、そういった人が自然と地域で活動していれば、どんどん後進も育っていきますし、支援したい事業も、支援したいという企業も増えていくと思います。支援する仕組みを作るのが、何よりも重要です。

太田会長：アートプロデューサーの育成という意見が出ましたが、具体的に
どういう風に進めるのが良いと思いますか

江渡委員：「アートプロデューサー育成事業」というのを設けることからに
なるのではないのでしょうか。

塚原委員：そうですね。まず事業スキームを作って、ロードマップを作らな
いと、事業ができませんよね。いきなり補助金を募集しても、何
のための助成かわからない。でも、プロデューサーを育成します
ということであれば、団体への持出しも可能性がある。

江渡委員：アートプロデューサー育成事業ということで、事業を立ち上げ
て、それに年に100万円の予算をかけたとしたら、プロデュース
事業が100万円だとしたら、成立するような気がしますね。

塚原委員：スキームを作るにあたって、大学や企業もかかわっていくわけだ
から、市が人材育成をやっていくことは無理だろうと思います。
大学を参画させながら進めていく必要があると思います。

事務局：その点については、計画を立てたうえでも重要な部分だったと思
います。当然御意見として参考にさせていただきますが、専門家
でない市の職員の頭では、例えばプロデューサーのジャンルはど
うしたらいいかとかを考えてしまいます。どのジャンルにも限ら
ないで置くということになりますでしょうか？

柳瀬委員：支援制度とプラットフォームがセットになっているのだけれど、プラットフォームをどこに置くかが重要で、今は情報化社会だから、場所なんてどうでもいいといわれるかもしれないですけど、田水山小を文化芸術創造拠点にするのであれば、プラットフォームの拠点も田水山小において、そこに支援者もあつまり、プロデューサーも集まり、そこでいつでもディスカッションができるような、まさにプラットフォームですよ、そういうスタートが良いのではと思います。そこに財団とか市とか、審議会もかかわっていくという感じで進めれば良いと思います。具体的なイメージとして。

仏山委員：前回集まったときに文化芸術創造拠点について審議があったと思いますが、拠点についてはどうなっているのですか。それは別に検討するのですか。

事務局：はい。前回様々な御意見をいただいておりますので、地元の区長さんともお話しをしつつ、並行して進めています。

柳瀬委員：文化芸術創造拠点がつながっているのが、プラットフォームなので、プラットフォームを田水山に置くというのでいいのではないかと思います。

宇津野委員：地元が了解すれば、それでいいでしょうね。

柳瀬委員：個人的には、このままのプランではだめだと思います。

事務局：審議会は皆さんの御意見をいただくのが目的ですから、いただいた意見をもとに可能な限り修正していくという流れになります。アートディレクターについても合わせて検討させていただきます。

柳瀬委員：ただ審議して、助成を決めてということではなくて、協働できる体制を作らないと助成制度の意味がないですよ。茨城県の文化芸術財団もこれと同じようなことをしている。つくば市が新しいことをやるのであれば、それを持ってこないとだめです。

太田会長：まだお時間ありますが、ほかに御意見ありますか。

江渡委員：名前のことだけお伝えしたいのですが、自分としては、つくば市の事業に「実験工房」が使われるのは違和感があります。アーティストとして独立した個人が活躍していて、その人たちが連名で団体を作ったのが「実験工房」で、それが世界的に知られている。そういう歴史の一部です。その名前が継承されることはとても望ましいことですが、用途が転用されて、つくばで「実験工房」というと「100万円の補助金」ということだよ、という認識をされてしまうのは、よろしくないと思います。歴史を知っている人からすると、相当な違和感だと思うので、変更したほうが良い。

太田会長：最初に事務局から名称は仮である、とありましたが、これはすぐ変更したほうがよろしいと思います。特に山口先生に関係することなので。よろしく願いいたします。

その他御意見ありますか？今日は意見を集めるのが目的のことですので、本日の意見を集約して、また事務局から原案を提示していく流れで参りましょう。

(2) その他

太田会長：時間は限られますが、事務局からその他、「文化芸術創造拠点」の進捗状況について、今後の日程について、説明をお願いいたします。

事務局：＜資料2「文化芸術審議会スケジュール（案）」を用いて説明＞

委員の委嘱期間が2020年7月までですので、今後の開催回数として、4回程度を想定しています。創造拠点・支援制度どちらも大きな課題ですので、同時の審議は難しく、交互に検討していく流れで考えています。

前回まで審議いただいております、「文化芸術創造拠点」について、進捗を御報告いたします。前回での審議では、皆さまから地域のからの意見を取り入れつつ、話し合っ進めていきたいという御意見をいただきました。

まず、事務局で地元区長のもとへ出向きお話を伺ってまいりましたが、「交流センター」「窓口センター」機能を求めるのは、「文化芸術創造拠点」というものについて地元の方に認識がないからではないかという印象をうけました。前回ご紹介した、「もりや学びの里」のアーカスプロジェクトが9月から開始されておりまして、11月末に一般公開のイベントが実施されます。そちらに、地元区長のみなさんと伺って、実際に文化芸術創造拠点や

アーティストインレジデンスをみていただくことを検討しております。

その結果を受けて、2019年12月にコンセプト案を再度審議していきたいと思っておりますので、どうぞよろしく願いいたします。関連しまして、江渡委員から資料を提出いただいておりますので、皆さんに配布いたします。

江渡委員：先に全体的な話をしますと、なぜ創造拠点と支援制度が別々に議論されているのかというのが率直な感想です。同じ市の同じ課が主体で取り組む事業であれば、お互いに力を合わせるような相互的な制度にして、プログラムとして組んでいくのが望ましいのではないかと思いつつながら、資料を見ておりました。なぜ二つに分けるのだろうと思います。

配布した資料について説明させていただきます。最初に竹園東中学校の取り組みの資料です。簡単に説明しますと、技術科の川俣先生が非常に面白い授業を行っていて、今は大穂中学校に移られて、そちらでは科学部の活動はしていないようですけれども、科学部でもロボコンの指導を行っていて、大変優秀な成績を収めていました。細かく文字で書いたので後程読んでいただければと思いますが、概略を説明させていただくと、県内では科学部の活動はつくば市が突出してよい活動をしています。ロボコンでも良い成績を収めている。その中でも竹園東中学校では川俣先生が独自で3Dプリンターやレーザーカッターを導入して、指導を繰り返すことで、面白い、強いロボットを作ってきたという伝統があるということです。次ページ以降にあるのは、プレゼン資料になっていますが、川俣先生が授業の中でどんなことをしているか

という内容になっています。そもそも「技術」をつかってどんな新しいことができるのということを説明していきまして、ここに「We reinvent phone」と書いてありますけれども、「電話を最発明するぞ」ということですね。これは有名なスティーブ・ジョブズの言葉で、iPhoneを発表した時のものです。このreinvent(再発明)ということが非常に重要で、ジョブズと同じようにやってみようということで、例えば牛乳の蓋や定規を再発明した。定規では使いやすくへこみを付けた定規を作りましょうとか、そういうことを繰り返して、技術の授業の時間という限られた中で、「イノベーション教育」と私は理解していますが、それを繰り返して行っています。資料3は内閣府の知財教育に関する発表を引用したもので、全国的にも極めて先進的な活動です。私としては、これはとても素晴らしいし、つくばの資産だと思っています。あまりにも注目されていなくて、もったいないと思います。

後半の添付資料は、ファブラボという民間スペースの紹介を一般社団法人デジタルファブリケーション協会代表の梅沢さんにいただいたものです。ファブラボというのはこれまでも何度かお話ししましたが、3Dプリンターやレーザーカッターを備えた市民工房のことで、デジタルなモノづくりを誰でも行える場です。その設置を進めているのが一般社団法人デジタルファブリケーション協会です。各地にあるメーカースペースやファブラボが、どんな設備を備えているかをまとめていただきました。

実はつくば市にはモノづくりの場が足りていないというのが、指摘されています。とても良い土壌であり、教えられる人も、それを受け止める生徒等も充分にいるにもかかわらず、場所が足りないというのが問題です。竹園東中学校は素晴らしい取り組みを

やっていましたが、設備は全部先生の自費でした。参加している中学生の参加費も自費です。自分のお小遣いをつかってロボットを作っていたというのが実情です。もう一つ、筑波大学の事例で、学生に対するロボコン教育というのが盛んでして、文系の学生でもロボコンの授業をとることができて、ロボット制作に目覚めて、ロボット技術を理解する学生が多く育っています。それを教えてくれたのが、筑波大学の山海教授です。山海教授はロボット教育を「ロボコン」という形で筑波大学に導入して、良い成果を上げているという話をされていました。その時に、山海先生も「モノづくりのスペースが足りない」ということをおっしゃっていて、というのも、モノを置いておくような場所が必要なものだけでも、毎回片づけないといけないということでモノ作りの時間が阻害されるので、そういうモノづくりの場所がたくさんあると良いというのを繰り返しおっしゃっていました。そういうことを伝えたく、資料をつくってきました。以上です。

太田会長：せっくなので何か質問等あればお願いします。

柳瀬委員：「イノベーション教育」というのは「STEAM教育」だと思いますが、つくば市でも、「STEM教育」から、「STEAM教育」として教育大綱の中にも入れようとしています。ただ、なかなか現場の先生たちも余力がない。忙しすぎる。そういった面を解消してあげないと、教育支援につなげられないと思います。マインドはあるのですけれど。

江渡委員：付け加えますと、川俣先生も自身のお金や時間をやりくりして何

とか実現していたけれども、ほかの学校で同じようなことをしようと思っても、難しいだろうと繰り返しおっしゃっていました。

川俣先生が「これが望ましい」とおっしゃっていたのは、地域の支援。特殊なつくばというまちは、とてつもない能力を持った人がいて、にもかかわらず定年後に何もすることがないという状況が生まれています。モノづくりのスペースがあって、さまざまな専門分野の、さまざまな世代の人が集まり、そこで交流が生まれて、何らかの芸術資産や、教育が移転されていくという仕組みができると、とてつもなく有利だろうということをお話しされていましたし、それは他の地域ではそう簡単にはできないが、珍しいことにつくばではそれができる。逆につくばでできなかつたら他では絶対にできないというくらい、とても恵まれた場所であるはずだとおっしゃっていました。

仏山委員：つくばだからこそできるプラットフォームということですね。

江渡委員： 前回の資料にも少し書きましたが、谷田部に飯塚伊賀七という人がいまして、彼こそ継承すべき伝統だと思うのですが、たまたま資料が残っていたから素晴らしい取り組みだったということがかろうじて分かっているけれども、技術の中身については何一つ継承されていない。ああいうことができる人を育てるといった、そういう継承が望ましいと思います。

太田会長：他にないようでしたら、本日の議事を終了しますけれども、先ほど事務局からあったように、「創造拠点」と「支援制度」という課題があって、なおかつ審議会の回数が限られていく中で、皆さ

んの御意見をまとめていただいて、審議会の前に共有いただくようなことも必要になってくると思います。そのあたりは、ぜひ閣達に進めていきましょう。それでは、事務局にお戻しいたします。

事務局： それでは皆様、長時間にわたり、貴重な御意見をいただき、誠にありがとうございました。市のほうでも、本日いただいた御意見をまとめまして、特別職とも共有したいと思ひますし、また、審議委員の皆様にも引き続き御審議をいただければと思ひます。これを持ちまして、閉会とさせていただきます。本日はどうも、ありがとうございました。

以上

第7回つくば市文化芸術審議会次第

日 時 令和元年(2019年)9月6日(金)14時00分
場 所 つくば市役所 2階 防災会議室2

1 開 会

2 議 事

(1) 「新たな支援制度」の構築について

(2) その他

3 閉 会

つくば市文化芸術支援制度（案）

1 目的

つくばから文化芸術を創造・表現する土壌を醸成することを目的に行う。

2 対象分野

音楽・演劇・舞踊・美術・写真・文学・メディア芸術・伝統芸能・芸能・生活文化・特定のジャンルにとられない芸術活動（複合）等。

3 対象団体

活動の中心がつくば市内にあり、自ら事業を企画・遂行できる非営利の文化芸術団体、個人。

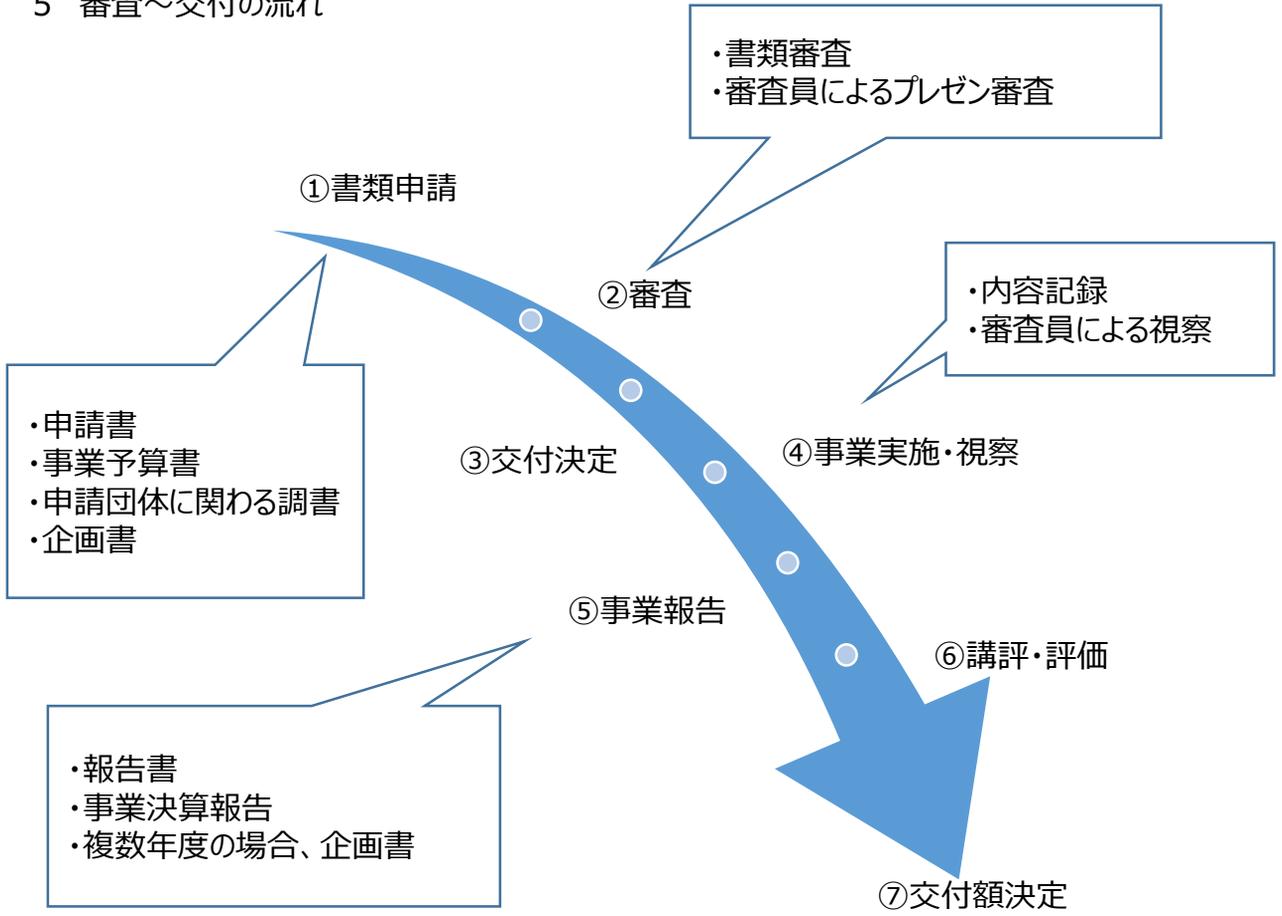
4 助成カテゴリー・支援内容

3つの助成カテゴリーから選択して申請。（複数申請可だが、採択は1カテゴリーとする。）

【支援プログラム（案）】

	市民アーティストプログラム	エクスチェンジプログラム	実験工房 T S U K U B A	
概要	<ul style="list-style-type: none"> ・市民が主体的に、アマチュアの表現者として関わる事業 ・つくば市民に波及力・影響力のある公益的な事業 ・市民のチャレンジ性、新規性を歓迎 	<ul style="list-style-type: none"> ・つくば市民とアーティストが直接触れ合う事業 ・つくばの地域資源を用いた事業 ・特にアーティスト・イン・レジデンス、ワークショップ活動に特化した事業 	<ul style="list-style-type: none"> ・「科学」と「芸術」、「自然」と「芸術」など、分野横断的かつ前衛的な発想、表現を追求し、社会に影響を与える事業 	
申請上限	30万円/年度 1/2上限	100万円/年度 2/3上限		
その他支援	<ul style="list-style-type: none"> ・広報協力 ・その他相談して決定 	<ul style="list-style-type: none"> ・広報協力 ・会場提供協力（施設基本料金の減免。場所・用途・回数の制限あり） ・その他相談して決定 		
採択件数	5件/年度	各1件/年度		
対象	市民が主体となる文化芸術団体・個人	<ul style="list-style-type: none"> ・過去3年以内に、活動実績のある団体 ・アーティストはプロ/プロを目指す新進芸術家 		
キーワード	<ul style="list-style-type: none"> ・主体性 ・参加性 ・チャレンジ性 ・公益性 	<ul style="list-style-type: none"> ・交流 ・将来性 ・影響力 ・地域性 	<ul style="list-style-type: none"> ・革新性 ・独創性 ・影響力 ・将来性 	
その他	単年度申請のみ	複数年度での申請可（最大3年・継続審査あり）		

5 審査～交付の流れ



6 審査員

対象分野を網羅できる専門家・アーティストに依頼する。（5名程度、委託期間は3年程度）

【依頼内容（案）】

- ①申請事業の審査
- ②採択事業視察
- ③事業報告立会、視察事業の講評、採択事業の評価

7 財源

下記の選択肢の中から、実現可能性を考慮して市内で検討する。

- ①ふるさと納税型クラウドファンディング
- ②寄付金枠の新設・増額
- ③一般財源

文化芸術審議会 実施スケジュール（案）

1 今後の開催回数

3～4回を予定（委嘱期間 2018年7月～2020年7月）

2 審議内容

- ①文化芸術創造拠点、新たな支援制度の方向性についての検討
- ②基本計画の進捗状況の確認

	審議会	審議内容等	市内イベント等
2019年 9月	○	創造拠点 地元要望聴聞	
2019年 10月		先進地等見学	国際アーティストインレジデンス
2019年 11月		先進地見学 (地元区長)	つくば市民文化祭
2019年 12月	○	【審議】 コンセプト案	
2020年 1月			
2020年 2月	○		【審議】 支援制度案
2020年 3月			ショートムービーコンペ ティション
2020年 4月	○	【審議】 コンセプト案	
2020年 5月			
2020年 6月		コンセプト決定	支援制度決定
2020年 7月	○	【報告】 基本計画の進捗状況について	メディアアートフェスティバル

竹園東中学校でのイノベーション教育の取り組みを紹介

以下、大穂中学校 川俣純先生（元竹園東中学校）の取り組みを紹介する

イノベーション教育を始めた前提

- ・ 学習指導要領（平成29年7月告示）P18「技術の発達を主体的に支える力や技術革新を検印する力の素地となる、技術を評価、選択、管理・運用、改善、応用することによって、よりよい生活や持続可能な社会を構築する資質・能力を育成することをねらいとしている。」
- ・ 全体としては歓迎すべき変化。ただ、「最適化」等、既存の枠組みの中で折り合いをつけて技術を選択する表現にあふれている。このままでは現場は混乱する。そもそもイノベーションとは何かを文科省も現場も理解できていない。
- ・ 授業のきっかけは「ロボコン」。技術開発の教育現場版ともいえるロボコン実践は、授業のとらえかたそれ自体を根本から変えた。
- ・ 資料「中学校技術・家庭科技術分野における知財教育の可能性」（内閣府 知的財産教育コンソーシアム、2017）「技術・家庭科(技術分野)指導計画(全体計画)」

イノベーションを「新しい何かをそこに付け加える」あるいは「再発明」と言い換える

イノベーションを語れるだけの素地を育むことを第一に考えた授業を展開（おそらく日本でここだけ）

- ・ 資料「新しい何かをそこに付け加えることの意味」（2018）を参照
- ・ 学習指導要領（平成29年7月告示）「（6）第3学年で取り上げる内容では、これまでの学習を踏まえた統合的な問題について扱うこと。」

ものづくり空間の構築

- ・ 竹園東中学校の事例では、予算ゼロ。機材は私費で購入し、準備した。最低限必要なのは、CADの習得。
- ・ FabLabに本格的な機材（レーザー加工機、3Dプリンタの高性能なもの等）があり、教育環境と接続する仕組みがあると良い。
- ・ 可能であれば、様々な世代の様々な立場のメイカーが集う場であること。つくば発のスタートアップにつながる可能性がある。

We reinvent phone.

reinvent

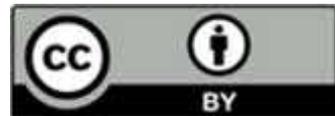
再發明

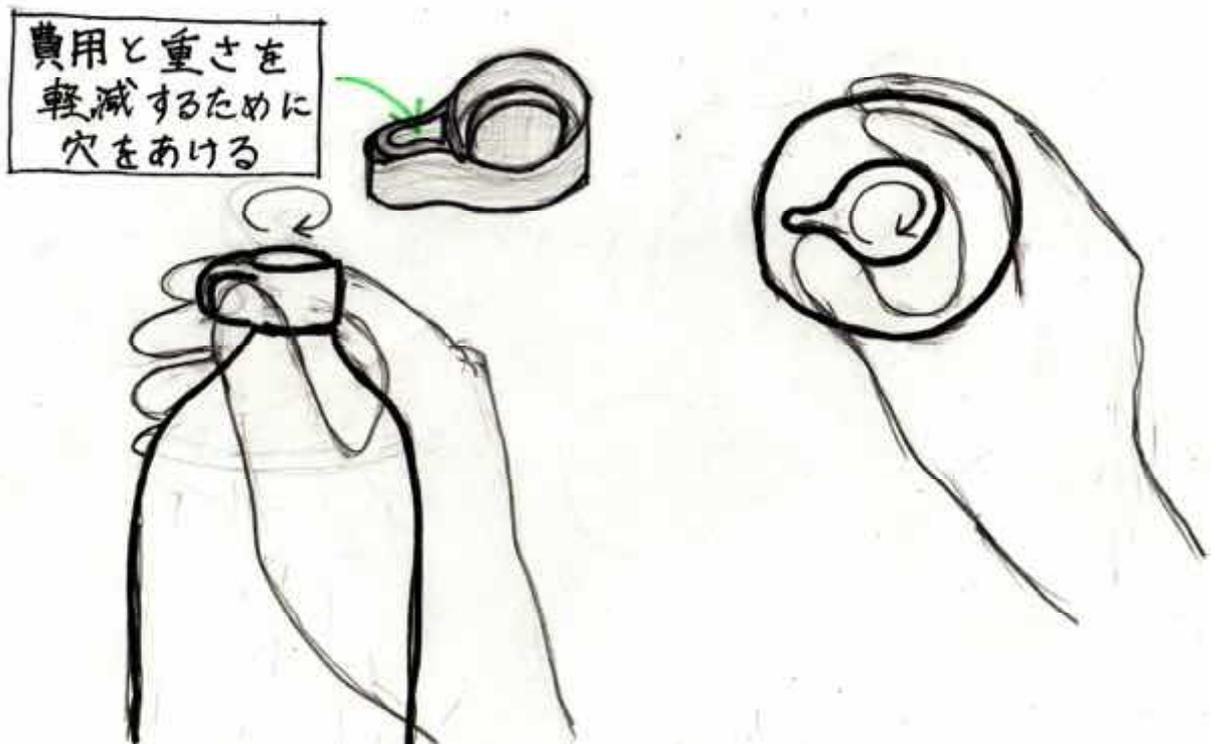
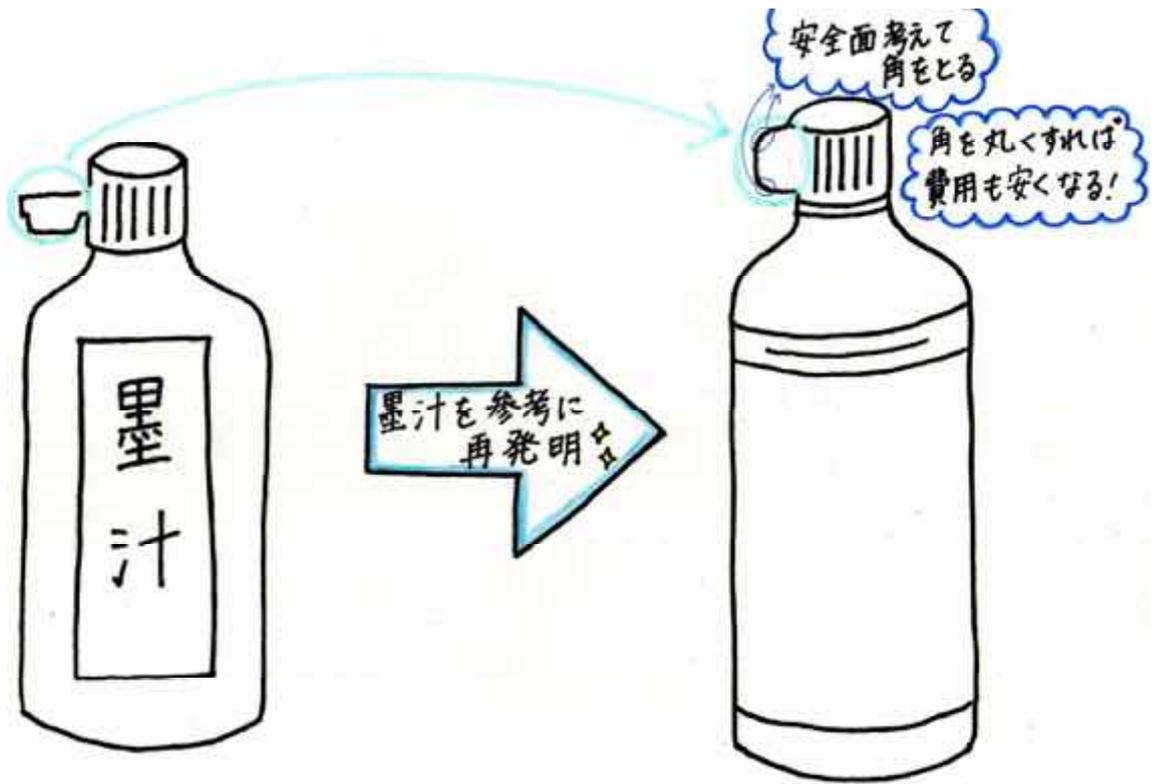


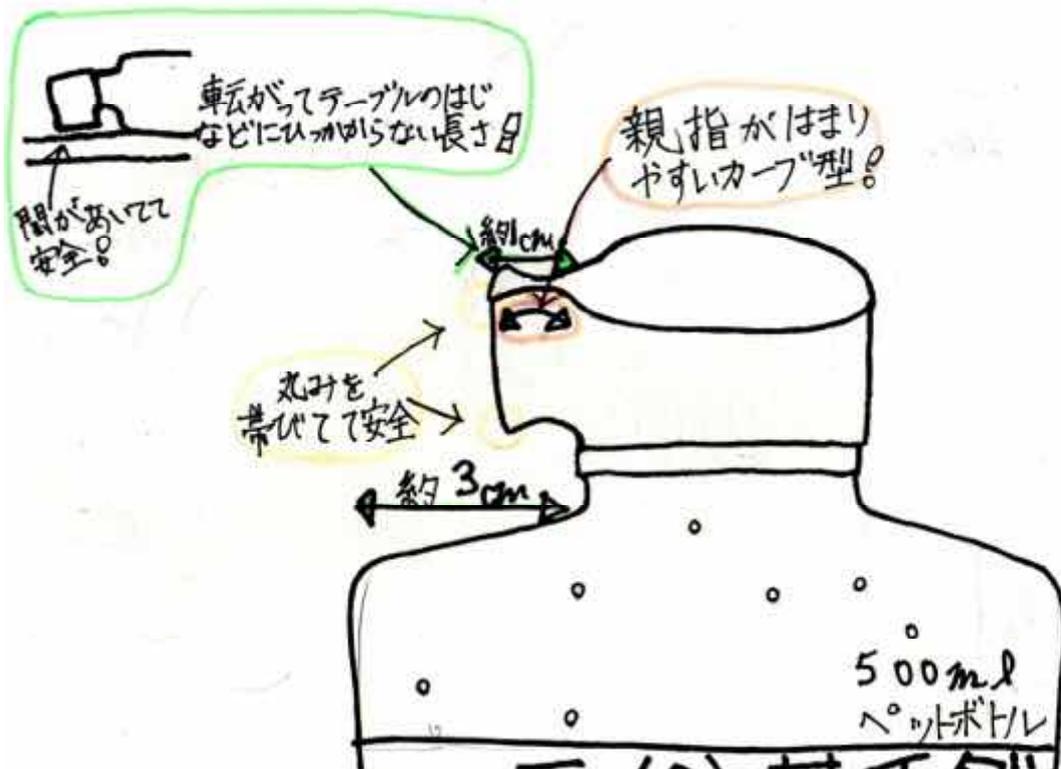
君たちには，ジョブズと同じように製品（プロダクト）を考えてほしい。ディテールにこだわってほしい。どんな形なのか，どんな動きをするのか，実際の製品がイメージできるようになるまで作り込んでほしい。そして，その製品についてプレゼンしてもらいたいと思っている。素晴らしい製品ができたなら本物の企業に売り込もうじゃないか！

授業の条件

- 技術科87.5時間の最後の5時間
- 4人組の男女混合グループ
- 最後に発表会を実施
- 分担してプレゼン資料を作成
- 身近な課題を解決する製品のアイデア
- 再発明した製品は「CC BY 4.0JP」で公開







メリット

- 指を引っかかれないので開けやすい! 誰でも簡単!
- 折れにくい太さ! 軽い重さ!
- 素材に変化はないので費用が重ならない!
- 角が丸く安全! 指にフィット! 指にギザギザの跡つかない!

デメリット

- 費用が増加。
- 今までと作り方を変えなくてはいけない。

対象者:

- 老若男女。全ての人。
- 障害者、高齢者、子供、女性に特に優しい。

実例

- ① 1人暮らしのお母さん。
- ② **before** キャップが開かない! 手で開けてくれる人がいない! 指に跡がつく。
- ③ **after** カタンに自分で開けられる!
- ④ ユニバーサルデザイン





定規の再発明

参考にしたもの：持っている定規、図形の性質

① 定規の断面を平行四辺形にする

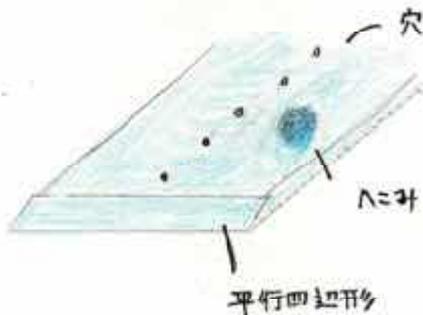


今の定規は...
落とした時に指も
ひがける所がなく
つがおにくかった。

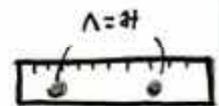
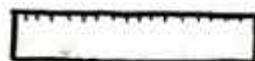
Before

指をひがける
場所を作ることで
解決

After



② 定規にA=Hをつける



今の定規は...
定規の表面はツルツル
定規がズれることが
あった。

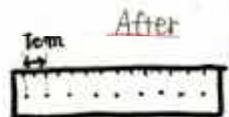
Before

表面にA=Hを
つけることで
指でおさえやすく
なり解決

After

断面図

③ 1cm 間隔に穴をあける



今の定規は
定規と紙しか
使うことができなかった。

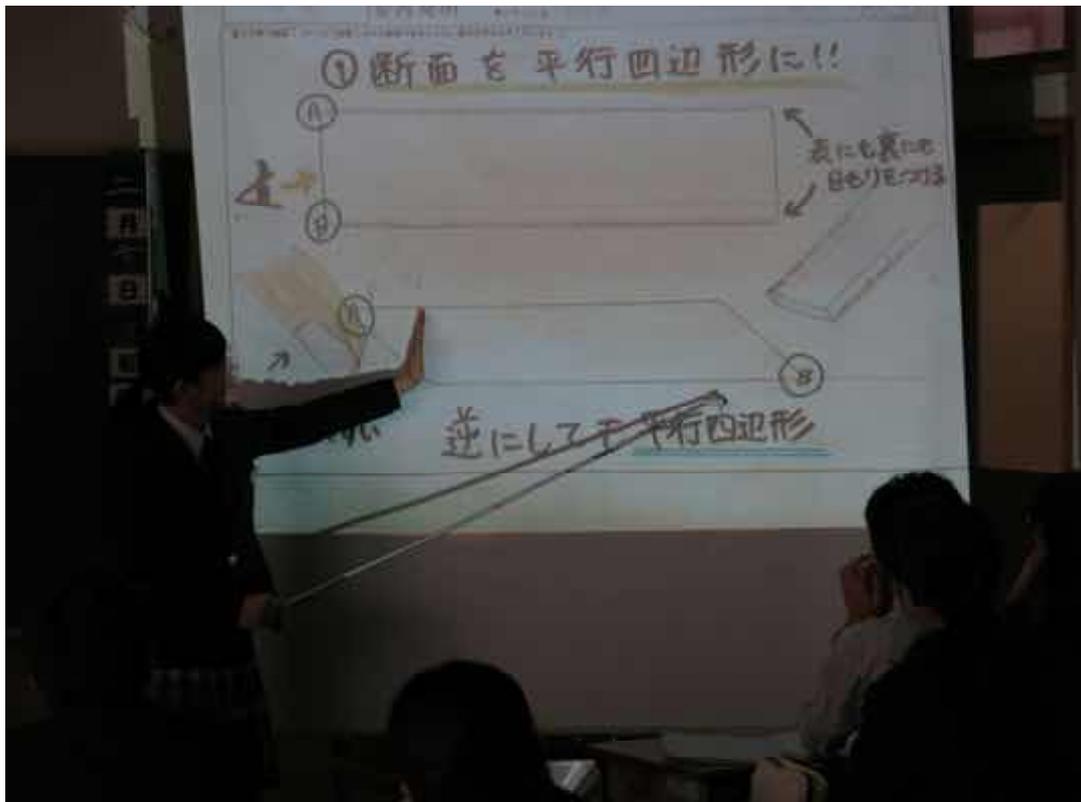
Before

コンパス+定規

1cm 間隔で
穴をあけることで
コンパスとして
使うことができる

→テストが楽になる

① 断面を平行四辺形に!!



②へこみをつける。



へこみ

親指とひたし指が置きやすい位置にへこみをつける。

線を引く時にずれない!
書きやすい!

裏にも同じよう
にへこみをつける。

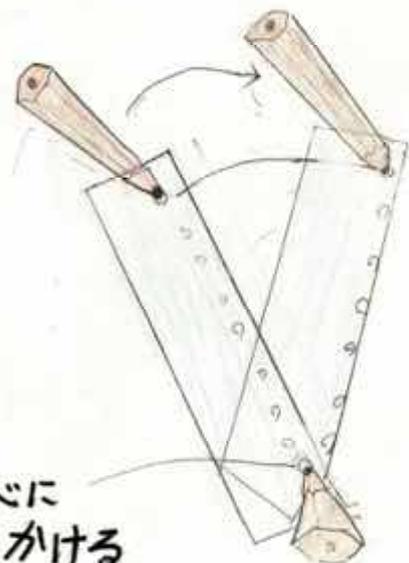
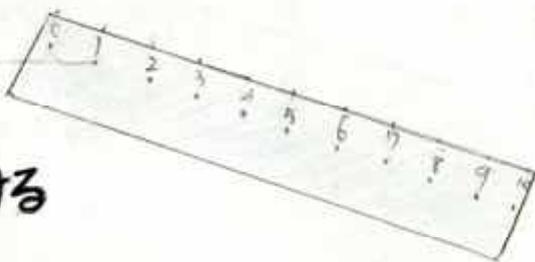
どちら面でも使える。

断面図

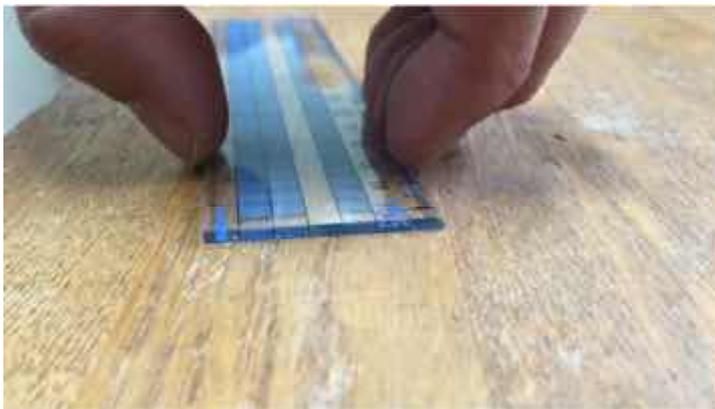
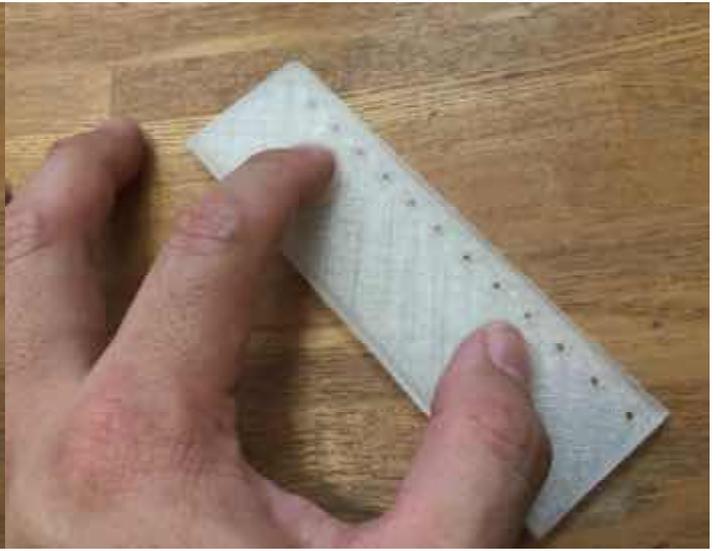
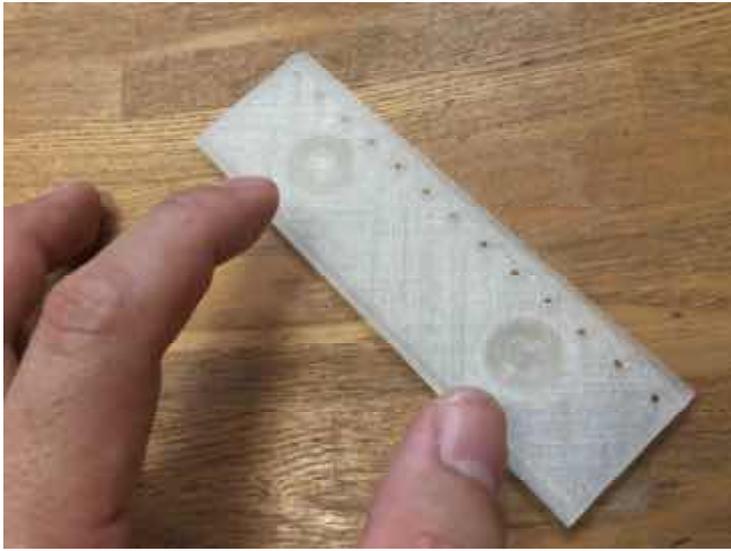


③穴をあけてコンパスにする!!

1cm
間隔で
穴をあける



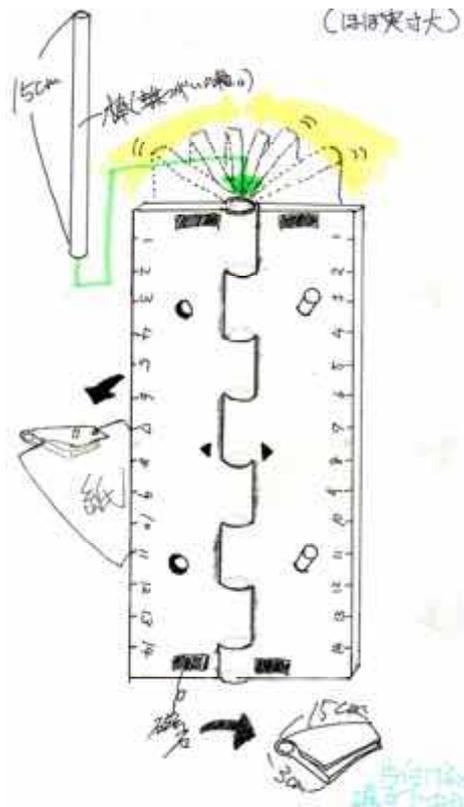
ここを中心
にした円が
かける



あけるくん



1組5班



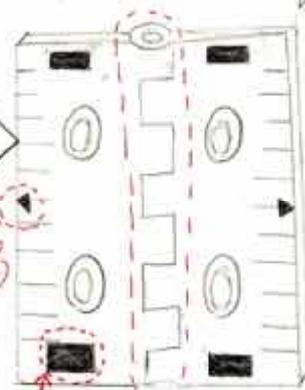
今までの穴あけパンチ

- ・大きい X
- ・持ち運びにくい X
- ・不便 X
- ・かさばる X

<今まで>



<これから>



空想にもなるし、穴あけパンチにもなる

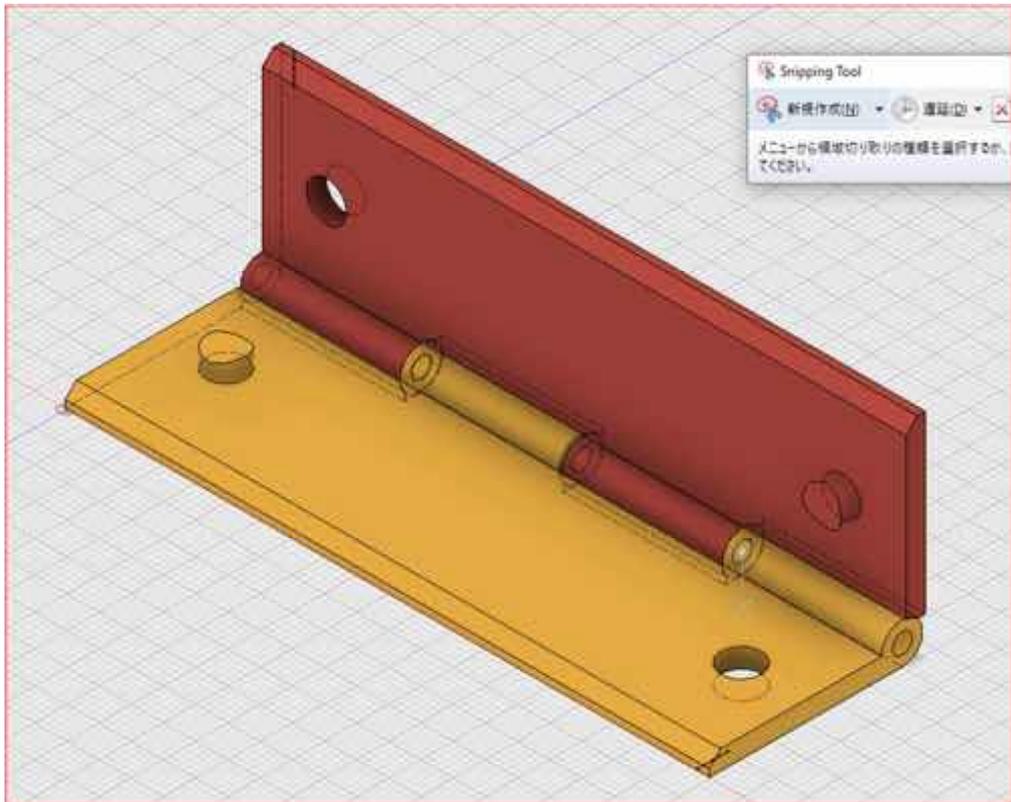
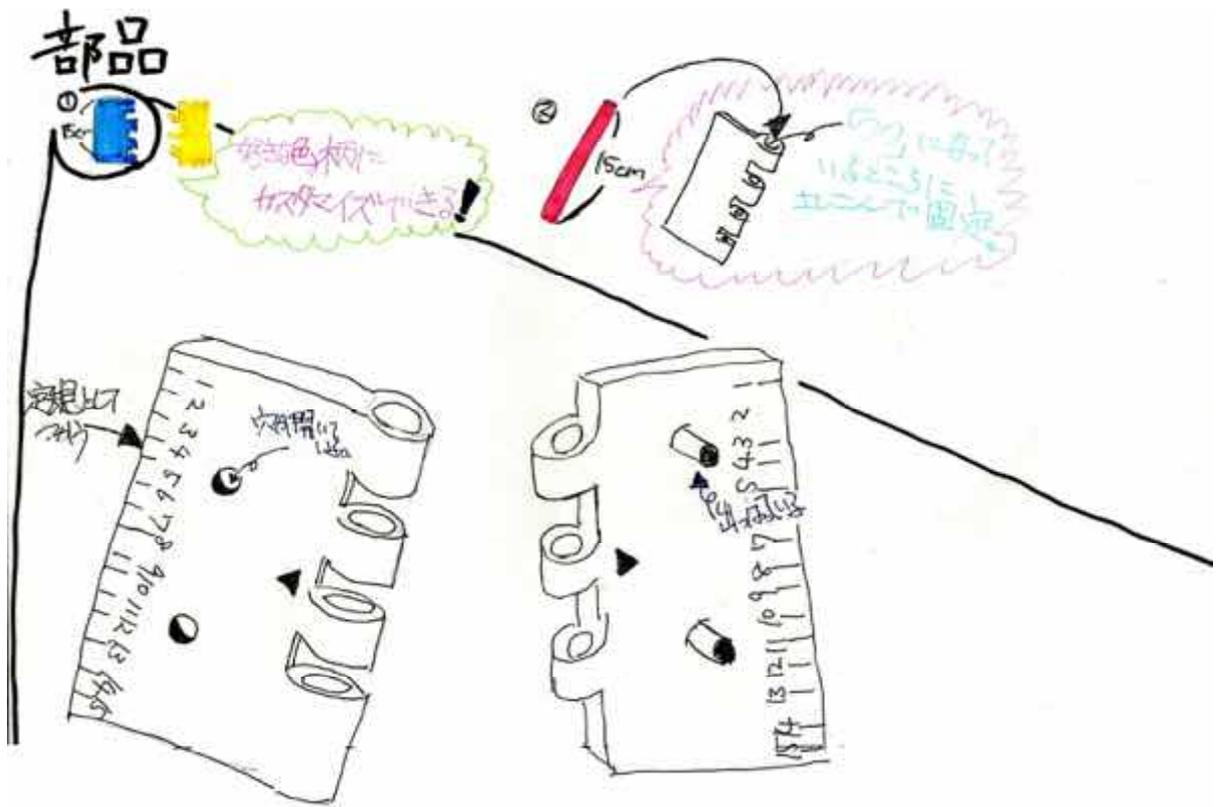
参考にしたもの

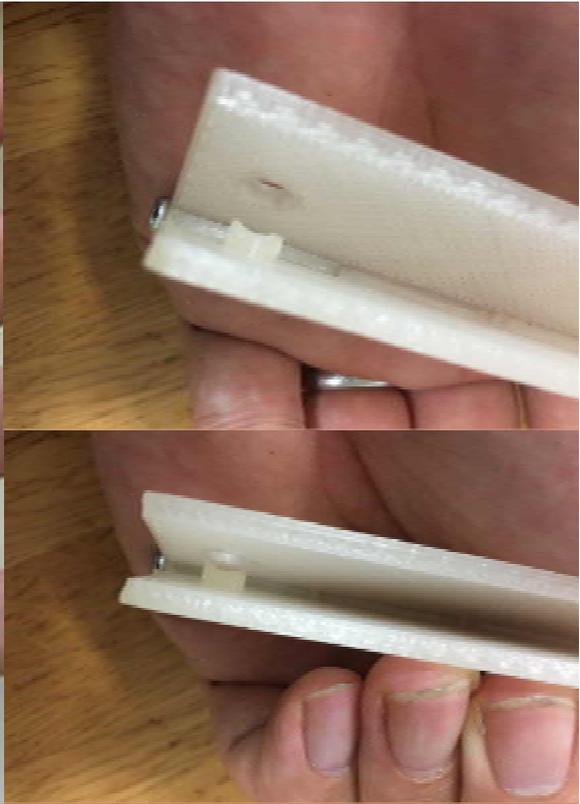
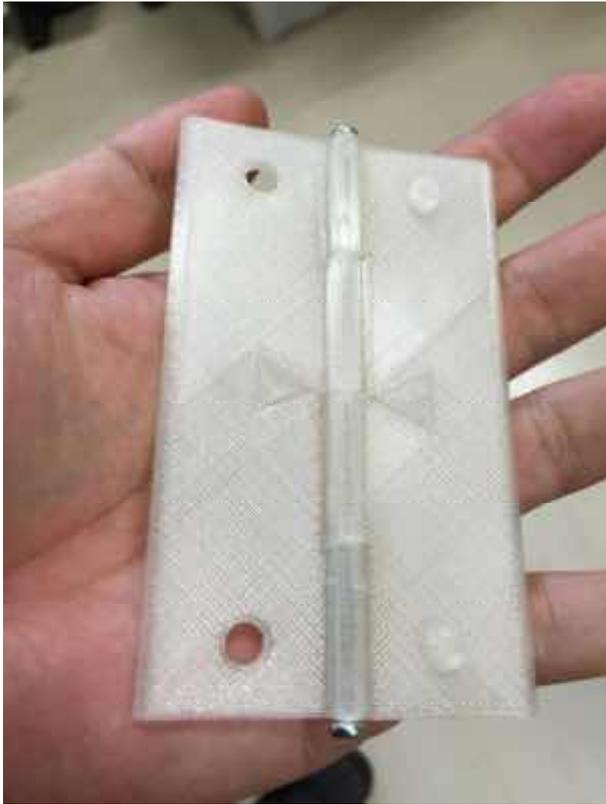
- ・折りたたみ式30cm定規
- ・普通の穴あけパンチ
- ・ちょうつがい

<横から見た図>



ちょうつがい取りは可能カスタマイズができる





新しい何かをそこに付け加えることの意味

～ 中学校技術科における真の「主体的・対話的で深い学び」の実現をめざして ～

川 俣 純

1 はじめに

本小論は、中学校技術・家庭科技術分野(以下技術科)の授業における学びを、生徒の立場から読み解くことで、生徒自身がその学びを我が事としてとらえる過程を示すことを目的とする。

中学生になってはじめて技術科の教科書を開いた時、加工、エネルギー変換、生物育成、情報といったあらゆる内容が詰め込まれた教科書を見て、学習する内容は把握できるかもしれない。しかし、技術に関わる様々な課題を自分のこととして考えるところまで、彼らの学びは高められてはいない。

生徒は、何かを参考にしてもものを作り、その過程で試行錯誤を繰り返したり、身の回りの製品を細部まで詳細に図に表したりする活動を何度も繰り返して、はじめてそこに設計者や製作者の意図を実感することができる。技術を学ぶことの価値を彼らが自ら見出すことなしに、現実の技術的な課題に我が事として向き合わせることはできない。

2 先輩の木製品から学ぶ

7年生(中学校1年生)で製作した木製品をすぐに持ち帰らせずに、次の学年が設計を完了する時まで、技術室に誰でも手にとって



図1 技術室に並べられた木製品

見ることができるように置いておかせるようになってから、今年度で前任校もあわせて13年目になる(図1)。次の学年の生徒が先輩の作品を見ながら自らの木製品を設計する。

学習に見通しをもたせることができることはもちろんとして、先輩の作品を参考にすることで、何かを参考にしている実感を与えることがこの学習形態を取り入れた当初の目的であった。

これを生徒の立場から再度考え直してみても最近になって気付いたことがある。彼らは、教師から課題を与えられたとはおそらく感じていない。これまでにない形状の作品や、新しい技術的なチャレンジをした生徒はなおさらだろう。様々な形をした多様な先輩の作品の中から、何を参考にするのかを考え選び、自分なりのアレンジを加えてその形状を実現するために、様々な加工に挑戦する。生徒は、おそらく先輩もしたであろう失敗を経験し、それを乗り越え、試行錯誤を通して実現する中で、ものに込められた設計者や製作者の思いにはじめて出会う。

先輩の作品を見て、一定程度的見通しをもつことができる彼らは、先輩を超える何かをそこに付け加えようとする。1年目でうまくいかないこともある。そんなアイデアも2年目、3年目と後輩達はその先輩の意図をくみ取り、より高度に実現するようなことが当たり前のように起こる。

今から10年前、前任校である生徒が設計の授業で突然、「縦型の棚を上下に分離できるようにしたい」と言い出した。彼女のアイデアは、図2のAのような縦型の棚をBのように縦に分離できるようにすれば、縦に

も横にも使える使い勝手のよい製品ができるはずだというものだった。当然ただ上に載せただけでは横にずり落ちてしまう。そこでCのように凸凹の突起を付ける変更を加え、何度かの失敗を繰り返しながら、彼女の作品はようやく完成した。

生徒は、決められた大きさの材料(杉材, 170 × 610 × 12 が 1 枚, 170 × 200 × 12 が 2 枚)という制約の中で、先輩の木製品を参考にしながら、どんな木製品を製作するのかを決定する。だから、教師が用意した見本の通りに製作するという意識は彼らにはない。先輩達が製作した木製品に、それを超える木製品を作り上げた自らの姿を重ねてみている。

先輩の木製品のアイデアは様々な生徒によって検証され、評価され、継承されていく。いくつものアイデアが試され、年度を越えた試行錯誤の中で後輩達によって選択されたアイデアが次年度に継承されていくのだ。図2の分離棚のアイデアは、勤務校が変わり、最初の分離棚が出来上がってから10年を経た今でもクラスで4～5人の生徒に参考にされそのアイデアが作品に組み込まれている。

今現在製作されている分離棚の中には、背板や棚板が斜めに傾いたものや、上下のずれ防止を他の方法で実現したものなど、実に多様な改善が生徒の手で試みられている。中でも昨年度ある生徒が作り上げた図3の分離棚は画期的であった。

彼の分離棚は上下に分離できることはもち

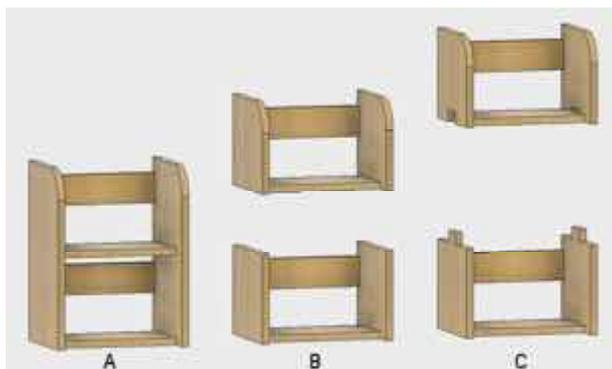


図2 分離棚の解説



図3 無限に重ねられる分離棚

ろん上下の凹凸が全く同じ寸法の棚となっている。上下の棚を逆にできるともいえるが、さらに翌年の今年、彼の分離棚の側板の寸法をそのままに、ここに重ねることができる棚を作り始める生徒が現れた。無限に積み重ねられる形状は、棚の規格化への道を開いた。

このような、先輩の学びの上に新たな学びを積み上げる技術科の学習を、技術室文化¹⁾として、これまでも紹介してきた。教師の私は、彼らが選択するために必要な最低限度の製作体験を事前に与え、先輩が何を考えどうしてそんな形状の木製品を製作したのかを考えさせる十分な時間と参考にできる環境を用意する。加工が難しい場合は、その理由を伝え改善を促すが、多くの場合そういう生徒は何らかの形でその技術的課題を乗り越えていく。時にアドバイスをしながら、彼らの挑戦を最後まで支えるのが私の仕事だ。

図3の無限に重ねられる分離棚もここまでの精度で加工できるとは指導者の私自身全く予想していなかった。しかし、翌年には高い精度の要求されるこの棚の側板の加工に何人も生徒が挑戦し成功した。

彼らは自分で設定した課題に向き合い、その課題をやり抜くことで先輩を超えていく。これまでできなかったことに挑戦する生徒には、教師のアドバイスが深くしみ込み、授業は毎年のように進化していく。生徒の学びを積み上げる視点をもつことで、課題はより生徒の実態を反映したものとなり、より深い学びを実現する技術室文化を作り上げることができた²⁾。

3 現実の製品や特許に学ぶ

① 3D-CAD 実践³⁾

文房具、家電、自動車、建物など、私たちが日常的に使っている製品のほとんどは、今では 3D-CAD を用いて設計されている。3D-CAD の登場と普及によって、設計の方法それ自体が大きく変わってしまった。コンピュータ上の空間で視点を変えながら設計することが現実の製品設計の世界ではもはや常識となっている。

ところが、技術科で生徒が製作するような本棚や照明などの製作物の設計には、3D-CAD が必要なほどの複雑さは求められていない。だから、3D-CAD それ自体が学習する内容として位置づけられることはあっても、3D-CAD を使うことの意味を生徒に実感させる授業はこれまで実践されてこなかった。

ならば、視点を変えて、かつての製図学習で製品を実測してトレースさせたように、現実にある製品をコンピュータ上に立体的な設計図として再現させてはどうかと考えた。そして、紙の図面には表すことが難しい細部の形状をコンピュータ上に再現させることをめざして、図 4 ような計画で 8 年生（中学校 2 年生）で授業を実践した。

3D-CAD には、既にサポートが終了し自由にインストール可能な 123D_design を用いた。実践最後のレポートの中で、「何に気づき、何を学びましたか？」と書かせてみた。

1～3 時間目	3D-CAD の基本操作 空間的思考力を鍛える練習問題
4～5 時間目	持ちやすく、安全で、つくりやすいプラグを設計する。
6～10 時間目	★身近な製品の形状を コンピュータ上に再現する
11～13 時間目	作成した CAD 図面を用いて レポートを作成し印刷する。

図 4 題材「3D デジタル作品の設計・制作」



図 5 3D-CAD レポート「ホッチキス」

「今回実際にあるものをデータとして、形にしてみたことで、普段使っている物の細部にまで興味を持つことができたと思います。どんな機能があるのか、作った人はどんなところに配慮したのか、どんな工夫がされているのか、そうやって、考えながら作ると細かいところまで理解できどうやって作ったかがなんとなく思い浮かびとても作りやすかったです。」

(H29 年度つくば市立竹園東中 8 の 2 KH)

「今回の、この授業でこのようにして身の回りのものができているのだということがわかりました。また、この立体を作ってさらにこの立体を現実のものにする技術が素晴らしいと思いました。また、日々新しいものがどうやってできているのか、どのようにしてこの立体ができたのかなど、身の回りのものがどのようにできたのか考えていきっていくことが、この先できそうです。」

私たちは今回の授業を 3～4 時間ほどでや

ったので、ここまでの完成度になってしまいましたが、もっとやればよりいいものがつくれそうだなと、思いました。様々な如雨露の形が日々できていて、きっと開発している人たちはどのようにすればもっと水が汲みやすくなるのか、持ちやすくなるのかなどを考えているのだなと、思いました。

「如雨露作った人はすごく便利なものを発明しすごいと思いました。」

(H29 年度つくば市立竹園東中 8 の 1 NM)

「今まで、自分が使ってきたものすべてが、丁寧に、また、正確に作られていることに気づきました。少しでも曲がりがあったり、角がとがったりしていると、製品として使えません。また、物体は、ちょっと視点を変えて見てみることによって全く違う物体になることを学びました。私たちの身の回りの製品は、使いやすくなるためのアイデアが用いられています。今までの授業で、立体は苦手でした



図 6 3D-CADレポート「如雨露」



図 7 3D-CADレポート「メガネ」

たが、今回自分で立体を作ってみることで、立体を、認識し、見方を変えても、頭の中で、思い浮かばせるようになりました。身の回りの製品に目を向けてみると、使う人のことを一番に考えて、作られています。自分では、正確に作っているつもりでも、実物には、程遠かったです。」

(H29 年度つくば市立竹園東中 8 の 5 NH)

ここに紹介した 3 人だけでなく、多くの生徒がふりかえりに、設計者の意図に気付いたと書いており、3D-CAD で現実の製品をコンピュータ上に再現した経験は、現実の製品開発に関わる設計者の様々な苦労を実感をもって理解することにつながっていた。そして、精度の高い立体をつくりあげた生徒ほど、自分たちがやったことは、一部に過ぎないと感じていたことも付け加えておきたい。

製品を細かく再現した生徒は、現実の製品の設計にどれだけの労力がつぎ込まれているのかを、強く実感することができたのではな

いだろうか。もし、製作中心の授業を展開し、その後いわゆる評価・活用としてこの内容を学習したとしたら、製品の設計に関する実感のこもった生徒の気づきに出会うことはなかっただろう。

技術科の学習においては、様々なものづくり体験が取り入れられているが、何故ものづくり体験がこれまで重視されてきたのかといえ、実際につくってみなければわからない世界が存在しているからである。しかし、ただ目的もなくものづくりをしていただけでは、3年間でわずか87.5時間の短い技術科の授業の中で、設計に関わる人の思いや、製作上の配慮などにまで思いを至らせることは難しい。

全てではないとしても、いくつかの学習については、実際に作ることからではなく、製品から考えさせることが学習の有効な手立てとなりえると考え。

②特許検索実践⁴

J-PlatPat (<https://www.j-platpat.inpit.go.jp/>) という日本で出願された特許が検索できるサイトがある。掲載されている特許は個人の出願のものから大企業のものまで、内容も誰でも考えそうなものから高度なものまでまさに玉石混交の状態で開催されている。試しに「ダイソン 扇風機」などと検索してみると、図

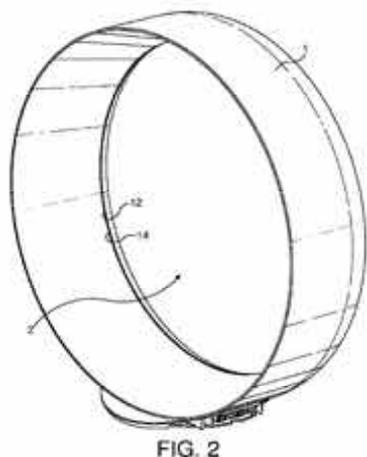


図8 ダイソンの扇風機 特表2012-506515



図9 特許の班発表をする生徒たち

8のような本物の特許図面を Web 上で簡単に表示することができる。

本物の特許を検索してみるだけでも、生徒は十分におもしろいと感じるかもしれない。さらに今回は、実際に自分が紹介する特許を決めて、その内容を読み込ませ、同じ班の中でプレゼンテーションさせてみた。PC 室にてタブレット PC を使い、特許を調べ資料を読み込むのに1時間を費やし、次の1時間でその特許の図を操作させながら図9のように班発表させた。

レポート作成時には、特許に書かれている特許特有の難しい表記をそのまま写すのではなく、特許の内容を理解して、そのわかったことを他の友達にわかるように自分の言葉で説明させた。もちろん自分の出願した特許ではない。自分が気に入った特許だ。部活の道具であったり、趣味に関係するものだったり、面白そうと思ったものだったり、生徒によって同じものを選んでしまうことはほとんどなかった。

例えば、J-PlatPat で「ボールペン」と検索すると、8,449 件⁵ がヒットする。ボールペンに関する特許が 8,449 件も存在するということだ。これだけの特許が私たちの身近な製品に対して出願され、その特許は 20 年後にはパブリックドメインとなり誰もが使えるアイデアとなる。

もし、自分のアイデアを特許として出願をすることをゴールとしたとするなら、一体

何人の生徒が出願までいたるだろう。様々な手続きを考えただけでも、その道のりは厳しいといわざるを得ない。資金的な問題もある。しかし、現実にある特許を調べ、それを誰かに紹介するだけなら、おそらく日本中の中学校で対話的な学習として手軽に実践可能だ。

多くの生徒は特許を難しいものだと考えている。確かに特許に使われている言葉は難しい。しかし自分が関心のあることに関する特許なら、多少表現が難しくても図を読み解くことで多くは中学生にも問題なく理解できる。

そして、この特許を調べた経験が、9年生（中学校3年生）最後の6時間の再発明の授業に活かされていく。再発明ではこの現実の特許を超えるべき先輩のアイデアとなる。

③身近な製品を再発明⁶する

身近な製品には問題が多い。そんなことはないと思うなら、朝起きてから不満に思ったことを列挙してみるといい。大概の人は普段考えないようにしているだけでいくつもの問題を抱えて生活している。

4人班で生徒に列挙させると、20~30程度はすぐに製品の問題点があがってくる。「机の上の消しゴムがすぐ落ちる」、「ボールペンのノック音がカチカチうるさい。」などといったことで構わない。これらは実際に生徒が再発明に取り組んだ技術的課題だ。卒業間

1時間目	ジョブズのプレゼンを見て再発明に挑戦 (We reinvent phone.)
2~5時間目	身近な製品の問題点を解決するアイデアを考え、プレゼン資料を作成する。
6時間目	再発明品を班で協力してプレゼンする。 (発表3分+質疑2分) × 9班

図10 題材「身近な製品を再発明する」



図11 机の再発明



図12 ボールペンの再発明

近の技術科最後の再発明の授業で6時間をかけそのアイデアを班で議論し、プレゼンテーション資料にまとめ、再発明として一班3分でクラス発表させた(図10)。

班プレゼン資料は個人名を削除した形で学校のホームページ上で全ての班について公開されている。(BB CY 4.0JPのライセンスを使用し、著作権のうち所有権を放棄することを前提に授業実践⁷を行った。)

図11は机の再発明だ。机の天板に鉄板を仕込んで、机の上でもマグネットを使えるようにするアイデアである。机の上に貼り付くことで、消しゴムに磁石を仕込んでおくだけで簡単に消しゴムが落ちることはなくなる。プリント類だって風で飛ばないように押さえることができるようになる。定規などにも使える。鉄板を仕込むだけなのでコストも大してかからない。

図12は、ペンを握っている時だけキャップが跳ね上がる機構を取り入れたノック不要

のボールペンだ。彼らはボールペンをつかむアクションでいかにペン先を出すかを班4人で必死になって考えていた。ノックするのはボールペンを使う時当たり前の動作だが、ボールペンを持ち直さなければならないなど機構の都合でその使い勝手が決まってしまうことに彼らは気付いていた。身近なものにもまだまだ試されていない未知の方法が数多く存在する。

この授業は現実にはないものを空想する授業ではない。今はないかもしれないが、今ある技術を用いて現実に実現可能なアイデアを考え発表する授業だ。単にわかりやすく説明するだけではない、どんなメリットがあり、その工夫によってどんなデメリットが生まれてしまうのか、他の班から厳しい指摘に答える中で、製品の改良の難しさも共有されていた。

これらの再発明品を実際に製品として生産し、売り出すことを考えたら、さらに何度もプロトタイプを製作し、様々なテストを繰り返す必要がある。十分な性能がでないこともあるだろう。実際には実現できないアイデアも出てくるに違いない。しかし、アイデアを班のメンバーで考え、発表するだけなら、その場をしっかりと設定するだけだ。身近な製品の問題点を解決する再発明をさせること



図13 先輩が再発明した製品のプロトタイプ

は中学生にも十分に実現可能なことであるこ

とが、この3年間の実践を通してわかった。

生徒の再発明のアイデアは、年を経るごとに洗練されたものになっていく。それは先輩の再発明のアイデアをいつでも参考にできる環境で、彼らがアイデアを考えることができるからだ。さらに、そのアイデアをもとに私が3Dプリンタで試作した図13に示すようないくつかのプロトタイプから刺激を受けることもできる。

そして、J-PlatPatを使った特許体験を経験した昨年度の9年生(中学校3年生)からは、実際授業中に「特許の図面のかき方を参考にしなさい」と何度となく指示することができた。特許の洗練された図での説明を彼らの再発明を説明する時の参考にできたことは大きい。今年度の9年生は、3D-CADを使いこなすことができる。今年度の1月～3月の実践では、自分たちが考えた製品の形状を3D-CADで立体として表現させたいと考えている。

4 生徒の学びに学ぶ教師

よい成績をとるために提出物を出すのは当たり前なのかもしれない。しかし、課題が彼ら自身の中で自分のものとなった時、成績の話は、彼らから聞こえなくなってくる。この状態まで各自の学びが高まっていなければ主体的であるとはいえないはずだ。

地域や学校や学年によって様々な実態があり、一概にして語るべきではないのかもしれないが、主体的だとか対話的であるとかは無理矢理彼らに押しつけることができるものではない。威圧的に接して、成績を振りかざして彼らの学びを制御するのは、一時的にはやむを得ないとしても、本質的には間違いだ。

今から14年前、私のミスで製作が思うように進まず、生徒が製作した木製品を年度内に持ち帰らせることができなかった。しかし、その翌年度の生徒作品はアイデアにあふれていた。彼らは先輩の作品を手にとって参考

にしていた。その生徒の学びの変化に気づき、対応したことが今の生徒たちの学びに繋がった。

求められているのは完璧な指導をすることではなくて、生徒の学びを的確にとらえ、それを他の生徒の学びに活かす教師の姿勢ではないのだろうか。

多くの技術科教師は、教科書や学習指導要領の学習項目に縛られている。確かに、抜けなく学習を展開することはできるかもしれない。しかし、それゆえにその項目間の関係や、技術科全体として何を大切にすべきなのかについて指針をもてないまま授業をしていないだろうか。本当に大切なものは、生徒が学びの成果として私たちにを見せてくれている。目の前の子どもの学びに真摯に向き合うことで、彼らの学びから学び続けていきたい。

5 新しい何かをそこに付け加えること

これまで、生徒はただ教えられる存在でしかなかった。しかし、木製品づくりで生徒たちと共に技術室文化を創り上げていくと、毎年のように生徒の学びが様々な深さをそこに付け加えてくれていることに気付く。同じことを学習させていたとしても、より多様な生徒の学びを踏まえて授業を組み立てることが

できるようになっていく。卒業していった多くの生徒達が、その学びを支えてくれている感覚がある。

3D-CAD 実践にしても同様だ。本格的に CAD 実践に踏み切るべきだと私の背中を押してくれたのは、21 年におよぶ「立体グリグリ」実践^{*8}の成果、すなわち卒業していった生徒たちの学びの成果だった。ソフトは変わっても、設計者の視点に立つというその学びの本質は全く変わらなかった。そしてより高度な立体が生徒の手によって実践 1 年目からいきなり生み出されていた。

再発明の授業では、全ての資料をネット上に公開することを前提に実践した。卒業していった誰もがそのアイディアにアクセスすることができる。近い将来、彼らのアイディアを製品として実現させることがこころざしの私の課題となった。

新しい何かをそこに付け加えるということは、その世界に参画し足跡を残すことを意味する。真の「主体的・対話的で深い学び」とは、こうした学びのことをいうのではないだろうか。技術室文化に足跡を残した生徒が、現実の技術的な課題に我が事として向き合うことができるように全力を注ぎたい。

(つくば市立竹園東中学校)

*1 ものづくりの魅力 中学生が育つ技術の学び 第4章, 技術教育研究会編, 一藝社, 2017

*2 時間と空間を超えてアイディアを共有・継承する学習環境づくり, 教育, 国土社, 2008/10, pp.105-112

*3 この 3D-CAD 実践は、「立体グリグリ」を用いた 21 年の簡易 CAD 実践の成果をもとに、汎用の 3D-CAD を用いて、中学生に本格的にモデリングに取り組ませた実践である。

*4 2 時間でできる特許学習, <http://gijyutu.com/main/archives/3444> (最終アクセス 2018/05/03)

*5 2018 年 5 月 3 日現在

*6 技術観をつかむ中学校技術科 87.5 時間, 技術教育の諸相, 田中喜美, 学文社, 2016, pp.139-151

*7 アイディアよ羽ばたけ!, <http://www.tsukuba.ed.jp/~takezono-j/?p=5912> (最終アクセス 2018/05/14)

*8 真似る、乗り越える、協同する 「製図テキスト」から「立体グリグリ」へ (特集 技術・職業教育の教師の力量形成--世代から世代へ), 技術教育研究 (69), pp.24-27, 2010/07

中学校技術・家庭科技術分野における知財教育の可能性

つくば市立竹園東中学校

教諭 川俣 純

1 知的財産は理解されていない

中学校現場では、それを教える教師の間でも知的財産への理解が十分とはいえません。例えば、著作権があるので勝手に使ってはいけないという認識は多くの生徒が身につけていますが、なぜ守らなければならないのかと尋ねた時、多くの生徒は「守らなければならないから」「権利だから」と答えます。

学校現場では社会的要請に応え、小学校段階から著作権を授業で教えてきました。知的財産という考え方を理解する前に、著作権という制度だけを学習した多くの生徒たちは、なぜその制度が必要かも考える機会を与えられず、ただその○×を暗記しているにすぎません。

2 知的財産は体験を通してしか学べない

教育を、私たちが先人から受け継いできたこの文化を次世代に引き継ぐためのものとして捉え直す必要があります。しかしそれは、教師が一方的に子どもたちに聞かせるだけの一斉授業で伝えられるものではないのです。

生徒たちは、多くの場合、自分が真似をしていること（参考に行っていること）に無頓着です。自分たちが先人の積み上げた知的財産の上にはじめて何かを生み出すことができることに気づいていません。

そして、自分が真似をしていることに無頓着な人たちが「真似はしていません。自分で考えました」あるいは「自分たちのオリジナルです」などと語ります。その背景には、自分たちがその文化の一員であって、その文化が発展、進歩するために貢献したいという意識の欠如があるのです。

本当に必要なのは、「真似をしてはいけません」ではなく、自分から「参考にしました」と語ることのできる次世代が育まれることです。素晴らしい作品やアイデアを考え実現した人をリスペクトし、参考にしたと公言^{*1}できる次世代が育まれなければなりません。

自分たちが文化の一員であることを自覚するためには、自らが作り手となり何かを参考にして新しい何かを作りだそうとする学びの場が用意されていなければなりません。どんな知識や技能も、それ自体を習得することそれだけを語るのでは十分ではなくて、文化として次世代に継承され積み上げられていくことに価値があることを、経験を通して彼ら自身が自ら体得できるようにする必要があります。

3 ものづくりは知財教育の要

何かを参考にして、新しい何かを生み出し、その学びの成果を次に学ぶ後輩たちのために共有・継承するという流れは、あらゆる教科で実現することが可能です。中でも知識や技

*1 フリーカルチャーをつくるためのガイドブック ～クリエイティブ・モンズによる創造の循環～
ドミニク・チェン, 2012, フィルムアート社, ¥2200, pp8-pp40

能を製作に生かす授業を積み上げてきた技術・家庭科技術分野の授業で比較的容易に実現できます。特許の学習などと絡めることができれば、知的財産の見方・考え方（技術的な見方・考え方として）をより現実に近い形で生徒に体験させることも可能です。

私が現在実践している授業を、この資料の3ページ目に3年間の指導計画として記載しておきます。中でも、特に下記の3つの教材や視点が有効と考えています。

事例① アイディア発見シート

身近なものからアイディアを見つけ、そのアイディアを図と文章で解説する汎用性の高いワークシートです。ものづくりのあらゆる場面で使えるだけでなく、アイディアを参考にするという姿勢を身につけさせるために欠かせません。

事例② アイディアの連鎖

先輩の作品を実際に手にとって参考にさせた上で、自分の製作品を設計させます。そして必ず何を参考にしたのかを明記させます。たったこれだけで、後日その参考資料をたどることができ、アイディア相互の関係を把握することが可能です。

事例③ 発明でなく再発明

日本語の「発明」は、何もないところから新しい何かを生み出すという誤った認識を背景に背負っています。iPhoneを電話の再発明（reinvent）といったスティーブ・ジョブズに学び、現実の生活での不便や製品の問題解決に取り組む授業です。

これからは、中学校でも全国的に3Dプリンタのコンテストなどが企画されてくると思います。こうした新たな取り組みの中で、何を参考にその製品を設計したのかを問うのです。使い方が定まらない工作機械について新しい使い方を探していく実践では、知的財産の見方・考え方が生かせるはずで

4 知財教育は学校現場を変える

環境教育、キャリア教育、インクルーシブ教育など、今の教育現場には〇〇教育があふれています。新しい〇〇教育が増えるたびに対応する内容が増え、教える内容が増えるという感覚が現場には根強くあります。新しく様々な〇〇教育が導入されるたびに、負担感は増すばかりです。

しかし、こと知財教育に関しては、私自身は全く違った展望をもっています。これまで私たち教師は、生徒の作成したレポートや作品を5段階で評定を出すための材料としか考えていませんでした。学校というシステムの中で当たり前と信じ込んでいました。翌年もそのまた翌年も全く同じ学びをした生徒をその間の関係などは何も考慮することなく、ただ評定を出すためだけに評価してきました。だから、生徒の学びは積み上げられず、同じ授業が繰り返されてきたのです。

私には、知的財産の考え方を導入したことで、授業が生徒の学びによって毎年のように進化している感覚があります。これは新しい内容を入れようとしているのではなく、知的財産という新しい見方・考え方を学校に導入しようとする試みなのだと思うのです。

製作する題材は相変わらず本棚かもしれませんが、そこで生徒が学ぶのは木材の性質や加工法だけではありません。それらのものをつくる学習を通して、知的財産の見方・考え方を学びます。先人たちが脈々と積み上げてきた技術や文化の価値に気づかせることができます。

自分もその構成者の一人であることを自覚した生徒だけが、これからの技術や文化を語ることができるのではないのでしょうか。

技術・家庭科(技術分野)指導計画(全体計画)

学習指導要領(5)では「すべての内容において、技術にかかわる倫理観や新しい発想を生み出し活用しようとする態度を育成されるようにするものとする。」と書かれている。ABCD全てで「知的財産を創造・活用」することを技術分野の学習の基本的なスタイルとして位置付けることは、学習指導要領の趣旨にも合致している。

また、特にA「材料と加工の技術」を基幹的な内容ととらえ、7年生で製作した作品を、8年生の夏休みまで技術室に残しておき、後輩が手にとってそのアイデアと加工の技術を学ぶことができるようにすることで、生徒がアイデアや技術を継承し共有しやすい環境づくりをおこなう。他のBCDの内容についても、先輩の学びの成果を後輩が継承しやすいように展開を工夫する。

7年生(週1時間で実施)

時間	題材(・学習内容)	指導要領 内容項
1	身近なものからアイデア発見 ・身近な優れた技術を探し出す。	A(1) アイ
2	技術は図で伝えることができる ・立体伝言ゲーム	
3	・身近な特許とその図面	
4	・キャビネット図	
5	・等角図	
6	・第三角法による正投影図	
7	材料の性質と加工(木製サイコロの製作)	A(2) アイ
8	・木材の繊維方向と性質	
9	・金属の性質(工具を中心に)	
10	製品に生かすアイデア発見 ・先輩の作品にアイデア発見	A(2) ウ
11	・製品などからアイデアを探す	
12		
13	製品の設計 ・先輩が、どうやってそのアイデアを実現したのかを考えさせ、技術は継承されることを意識させる。	A(3) アイ
14		
15		
16		
17	材料どり、切断 ・さしがねの使い方	A(3) ウ
18	・両刃のこぎりの使い方	
19		
20		
21	めざせ! かんなマスター! ・かんなの調整	A(3) ウ
22	・練習材によるかんなの練習	
23	・こぼけずり、こぐちけずり	
24	部品のかんな仕上げ ・誤差0.2mm以下の精度で部品を仕上げさせる。技能の習熟の面から技術を実感させる機会とする。	A(3) ウ
25		
26		
27		
28		
29	組み立て ・組み立ての手順、段取りを考えさせる。組み立て誤差1mm以内を実現できるように促す。	
30		
31		
32		
33	補修&素地みがき ・細部を磨かせなら、補習をさせていくことで完成度を上げる。	A(2) ウ
34		
35	製品製作成果発表会(交流会)	

8年生(週1時間で実施)

時間	題材(・学習内容)	指導要領 内容項
36	補修&素地みがき	A(3) ウ
37	仕上げ(ニス&ワックス)	
38	・丁寧に仕上げさせ、しっかりと作り上げさせることで、自分の作品を後輩に誇れるものにする。	
39		
40		
41	電気エネルギーの利用	B(1)ウ
42	延長コードの製作 ・電線末端処理、感電、漏電	B(1) イ
43	・過電流溶断実験	
44	・絶縁試験、導通試験	
45		
46		
47	タービンデザインコンテスト ・どれだけの電力を発電できるかタービンを試作・計測	B(2) アイ
48	・負荷と電力の関係を体感する。	
49		
50		
51	発電のメリット、デメリット ・原子力、火力、風力、水力などの発電を調べ学習する。	B(1) ア
52		
53	発電技術発表会(交流会)	B(1)ウ
54	簡易CADで空間的に考える力を身に付ける ・等角図→PCに立体を入力	D(2) アイ
55	・第三角法→PCに立体を入力	
56		
57	簡易CADによる3次元オリジナル立体の制作 ・先輩の作品を見ながら自分の制作する立体を考える。	
58	・3次元デジタル作品を細部まで考えPC上に作り上げる。	
59		
60		
61	実際の製品と比べてみる ・実際の製品と見比べ、現実の製品の設計の緻密さを知る	D(1) ウ
62	・ワープロでオリジナル立体のまどめを制作する。	
63		
64	作り手の立場から著作権	
65	身近な製品の特許を調べよう ・特許データベースの使い方	D(1) ウ
66	・身近な製品の特許をコピーしてレポートにまとめる。(引用)	
67		
68	身近な特許発表会(交流会)	
69	知的財産とは ・著作物、特許、商標	ABCD (5)
70	どう使う? ITタグ	

9年生(技・家で隔週で実施)

時間	題材(・学習内容)	指導要領 内容項
71	プログラムって何だ	D(3) アイ
72	プログラムによる計測・制御 ・センサーの働き	
73	・順次処理、反復処理、分岐処理	
74	・フローチャートプログラミング	
75	フローチャートで身近な製品のプログラムを考える(交流会)	D(1)エ
76	・夏休み後に交流会を実施	
77	スプラウトの栽培実習 ・昨年の先輩の栽培記録を参照	C(2) ア
78	・栽培記録を残す	
79	栽培技術調べ学習 ・クラス全員が別々の身近な作物について調べレポートにまとめる	C(1) ア
80		
81	栽培技術発表会(交流会)	C(1)イ
82	データ量を計算しよう	D(1) アイ
83	IPアドレスとURL	
84	身近な製品を再発明する ・ジョブズのプレゼンを見る	A(1) アイ ABCD (5)
85	・身近な製品の問題点を考える。	
86	・グループでディスカッション	
87	・プレゼン資料を作成する。	
88	身近な製品を再発明する(発表会)	

【学びを積み上げる】

先輩の学びの成果を後輩に引き継がせるために、作品やレポートなどを意識的に参照させ、学びを積み上げる。作品製作などでは参考にした先輩の作品やアイデアを明記させる。

【図でかくことの重視】

最初のガイダンスから図をかいて説明することを技術の学習の基本スタイルとし、全ての学びの成果を図と文章で生徒がかき表すための環境を整える。

【A4×1枚で学びの軌跡を残す】

87. 5時間の多くの題材でラーニングジャーナルと呼ばれる学びの軌跡を図や文章で記録させるA4用紙(題材ごとに一枚)を授業の最後に記入させるようにする。授業で互いの学びを共有する場面が設定しやすくなるだけでなく、一人一人の学びの成果を後輩に継承しやすい環境を実現することにもつながる。

【現実の技術とつなげる調べ学習の充実】

・今ある技術だけでなく、これからの技術についても調べ考えさせる。発表会を行い、互いの学びの成果を交流させる機会を意図的に設ける。

◎ファブラボ／メイカースペースに関するご紹介

作成：一般社団法人デジタルファブリケーション協会

2019.09.03

ファブラボについて

ファブラボは、アナログからデジタルまで多様な工作機械を備えた、実験的な地域工房のネットワークです。個人による自由なモノづくりの可能性を広げ、「使うモノを、使う人自身が作る文化」を醸成することを目指しています。

この活動は、2002年にマサチューセッツ工科大学（通称：MIT）メディアラボの教授であるニール・ガーシェンフェルド氏の下でスタートしました。そのきっかけは、「大学施設にあるさまざまな研究機材を地域に開放したら、どのような使われ方をするのだろうか?」といった、社会実験のようなものでした。米国ボストンの低所得者居住地、インドの農村地区、コスタリカ、ノルウェー北部、ガーナから始まったこの活動は、令和元年（2019年）5月現在、世界90カ国、1600カ所以上に広がっています（<https://www.fablabs.io>調べ）。

《ファブラボに設置される標準的な機材》

3Dプリンター、レーザーカッター、カッティングプロッター、CNCミリングマシン、デジタルミシン、電子工作ツール、各種アナログ工作ツール、など

ファブラボにはファブマスターと呼ばれる、（ほぼ）何でもつくれるスタッフが常駐しており、ユーザーの製作のサポート、アイデア相談、グローバルネットワークとの連携、コミュニティ醸成など、ものづくりと人づくりを支援しています。

日本国内では、2011年に「ファブラボ鎌倉」（神奈川）と「ファブラボつくば」（茨城）が同時にオープン。その後「ファブラボ渋谷（現・神田錦町）」（東京）、「ファブラボ北加賀屋」（大阪）、「ファブラボ仙台」（宮城）と続き、その数は現在18カ所に上ります。



ファブラボつくば（出展, fabcross）



ファブラボ神田錦町

メイカーズとよばれる人々

ファブラボを利用する属性に「メイカー」と呼ばれる人たちがいます。この言葉は、2012年に日本でも発刊されたクリス・アンダーソン著『MAKERS』で定義されました。自宅やコワーキングスペースで製作活動をして、その活動をオンラインコミュニティで発信したり、成果物を販売したりし、さらには資金調達をして起業を目指すような人たちを指します。“21世紀型の発明家”といえるかも知れません。

一般の方々が工作機械にアクセスする機会は、これまでほとんどありませんでした。しかし、2000年代以降の「3Dプリンター」や「レーザーカッター」などに代表されるデジタル工作機械の低価格化やコンパクト化、そして、デジタル工作機械を気軽に利用できるスペースなどの登場により、自身で所有することを含め、工作機械へのアクセスが容易になりました。アイデアがあればすぐに具現化できる環境が身近なところに増えてきたのです。こうした「つくる」という行動が身近になった社会変化のことを「モノづくりの民主化」と呼びます。民主化を後押しした1つはファブラボにあるといえますが、それに限らず、「ファブスペース」「メイカースペース」「テックスペース」「ハッカースペース」などと呼ばれる、一般向けのクリエイティブな工房が増えたことにより、それが加速したといえます。

日本国内に広がる、メイカースペース

ファブラボの広がりとは並行して、多様なモノづくりスペースがオープンする動きが日本各地で起こりました。他の国ではあまり聞くことのない日本独特の発展であり、諸外国からも興味深く見られています。

1. 企業内スペース型

(1) 製造系メーカーの事例



名称：クリエイティブラウンジ

会社：ソニー株式会社

場所：品川（ソニー本社）、大崎、厚木

オープンでクリエイティブな議論・活動をサポートするための施設。カジュアルな雰囲気ですべて自由に意見交換を行うことができるスペースや、アイデアをその場で気軽にプロトタイプできるツールや、グッズなどが備わっている。一部、一般開放している。

(2) ソフトウェアメーカーの事例



名称：LODGE

会社：ヤフージャパン

場所：赤坂

オープンコラボレーションスペース。ヤフー社員、ビジネスパーソンから高校生、主婦、外国人まで、誰もが無料で自由に利用できる空間。

(写真は、LODGEサイトより)

(3) シェアオフィスの事例



名称：co-lab渋谷アトリエ併設co-factory

会社：春蒔プロジェクト

場所：渋谷

※2017年6月クローズ

クリエイターに特化したコワーキングスペース

「co-lab渋谷アトリエ」に併設された、デジタルファブリケーションスペース。入居者のプロトタイプングの他、外部からの受託製作を受付けている。

2. 小売店型



名称：デジタル加工工房LOFT&Fab

会社：株式会社ロフト

場所：渋谷、銀座

ロフト・無印良品で販売されている商品を、デジタル工作機械を使ってカスタマイズすることができるサービス。このサービスを利用すると、大量生産された商品を「世界でひとつだけの商品」に昇華することができる。グッドデザイン賞2018受賞。

3. 行政参画型



名称：ファブラボ南小国

行政：熊本県阿蘇郡南小国町

過疎化、高齢化が進む南小国町にて、町民への技術体験機会の創出や、クリエイター誘致、レクリエーション、技術継承、産業創出など、多様な観点から設置されたファブラボ。スペースは、廃校を利用している。

4. 学校施設型



名称：ファブラボ平塚

学校：神奈川大学（平塚キャンパス）

神奈川大学・経営学部に設けられた、ファブラボ。学生の他、地域住民にも開放されている。

5. 民間型



名称：ファブラボ神田錦町

会社：一般社団法人デジタルファブリケーション協会

場所：神保町・神田錦町

街のものづくり研究室として地域に開放している。デジタルテクノロジーの探求ラボとして、個人のものづくりから、企業の研究開発まで、幅広く対応している。また、企業との協業を進めながら、海外発のファブラボのローカライズに取り組んでいる。

番外編. 次世代のODA? JICAによるファブラボ支援

JICAでは、青年海外協力隊のファブラボ派遣の試みが広がっている。2019年9月には、「ファブラボブータン」を派遣先とした協力隊の募集があり、その任務はブータン国内における災害時の救命・救急対応に活用できる用具、機材のプロトタイプ開発にかかる支援や、プロトタイプの一般利用化に向けた支援をおこなう、というものである。ファブラボでプロトタイピングから商品化までを支援する技術者支援のスキームを、新しいODAの在り方として検討されている。

取り巻くキーワード

「3Dプリンター」「レーザーカッター」などのデジタルファブリケーションツールを備えたメイカースペースが増える今日。デジタルの強みである、デジタルデータ製作の容易さ、データの共有や改変の柔軟さを活かした、アイデアの具現化（可視化）、高速プロトタイピングや少量～中量生産などに取り組まれている事例が多くある。これらのツールを取り巻くキーワードは多様に有り、その施設の思想設計段階で、ツールの選定がおこなわれる。

関連するキーワード：STEAM教育、インダストリー4.0、IoT産業、産業創成、開発途上国支援、産学連携、プロトタイピング、付加価値づくり、スタートアップ、地域資源活用、コミュニティー醸成、など

「つくば」という地を活かしたメイカースペースとは

メイカースペースの開設は、地域の創造的活動を強力に支援します。クリエイターやアーティストの製作拠点としてだけではなく、子ども達へのデジタルテクノロジー教育、地域ノベルティの開発拠点、スタートアップの活動拠点、ものづくりを核としたコミュニティづくりなど、他地域での前例同様、さまざまな層のユーザーに親しまれる施設になると想像できます。

それらに加えて、つくばらしい取組みもさまざま発信できると考えます。世界有数の「知」が市の中心部に集まる一方で、少し離れると田畑が広がるつくば。筆者の私感ではありますが、つくばには日本の農村地区が抱える課題が身近にあり、且つ、それらをテクノロジーで解決できる機会が揃っているように日頃から感じています。農地での移動負荷や作業負荷の軽減、高齢化解消、技術継承、広大農地の管理など、現場で抱えているさまざまな課題を、つくばに集う研究者や学者、メイカーの知と技術を結集させ、日本全土の農地課題が解消できるような動き（ビジネス化のための実験場）がしてくれるのではないのでしょうか。それをひとつのテーマとしたメイカースペースが誕生することを、期待します。

最後になってしまいましたが、メイカースペースを発展的な場にするためには、常駐する「人」が何よりも大切です。ものづくりについての知識が豊富なことだけではなく、コミュニティづくりに積極的に取り組めるスキルを持ち、さまざまな事と人、人と人の仲介役になれるような、コミュニケーション能力が高いスタッフが常駐している事が、理想です。

筆者紹介

梅澤陽明（うめざわひろあき）

1984年神奈川県生まれ。日立建設土浦工場設計部にて、超大型ショベルの設計開発に従事。在職中に世界に広がるデジタルものづくりの実験工房「ファブラボ」という活動を知り、起業を決意。ファブラボジャパンのメンバーとして、ファブラボ鎌倉の立ち上げサポートの後、ファブラボ渋谷をスタートさせる。運営メンバー（ファブマスター）として現職。自身の専門から、数あるデジタルツールの中でも、3Dモデリングを活用したエンジニアリングや、3Dプリンティングを専門とする。デジタルものづくり手法を組み込んだ試作開発や、多品種小ロットプロダクトの企画製作に取り組みながら、ファブラボで語られる思想を社会に溶け込ませることを目指している。

以上

会 議 録

会議の名称		第8回つくば市文化芸術審議会		
開催日時		令和2年1月31日 開会10:00 閉会11:40		
開催場所		つくば市役所 コミュニティ棟1階会議室		
事務局（担当課）		市民部文化芸術課		
出席者	委員	太田 圭、仏山 輝美、塚原 正彦、宇津野 茂樹、 赤松 洋子、柳瀬 敬、江渡 浩一郎、篠原 光子、 三浦 一憲、山崎 誠治		
	その他	傍聴人1名（つくば子ども劇場運営委員長 浜渦京子）		
	事務局	毛塚副市長、飯村市民部部長、星野市民部次長、荒澤文化芸術課長、矢口同課長補佐、田山同主任、當銘同研修員		
公開・非公開の別		<input checked="" type="checkbox"/> 公開 <input type="checkbox"/> 非公開 <input type="checkbox"/> 一部公開	傍聴者数	1
非公開の場合はその理由				
議題		(1) 「プラットフォームの構築」について (2) その他		
会議録署名人			確定年月日	令和 年 月 日
会議次第	1. 開会 2. 議事 3. 閉会			

<審議内容>

(1) 「プラットフォームの構築」について

太田会長： 皆さんおはようございます、お忙しいところお集まりいただきましてありがとうございます。今日副市長さんも出席ということで、ちょっと緊張しております。本日は、まずプラットフォームの構築について審議をいたします。事務局より資料の御説明をお願いいたします。

事務局： <資料「つくば市文化芸術プラットフォームの構築に向けて」
を用いて説明>

第7回までの審議会で、委員の皆様にはいろいろな御意見をいただいて参りました。第6回では文化芸術創造拠点について、第7回には新たな支援制度の構築に向けて議論をいただきましたが、今までにいただいた御意見を事務局のほうで再度確認いたしまして、まず市としての最終目標として文化芸術プラットフォームの構築をしたいと考えていて、まずこの定義について確認したいと思います。昨年策定しました文化芸術推進基本計画の基本方針のところに「文化芸術を実践する街つくば」という項目がありまして、そこでプラットフォームの形成をうたっています。①コーディネート機能②文化芸術創造拠点③アーカイブの構築④ネットワークの構築⑤新たな支援制度の構築。この5点を満たすことがつくば市文化芸術プラットフォームの構築をできたという判断になると定義いたします。

推進方法についてですけれども、これまでの文化芸術審議会

での皆さんの意見を反映しまして、例えば前回支援制度の御意見で、フォローの体制がきちんと作られていないと金銭を支援しても全く意味がない、というお言葉をいただきました。まず、そういうフォロー体制を作るための人材育成や、審査のための組織づくりがまず必要になりますが、そのフィールドとなるような文化芸術創造拠点をまず作る場所から始めて、他のプラットフォームの要素につながる、人材育成や組織づくりを進めていきたいと考えています。繰り返しになりますが、文化芸術創造拠点をまず作り、そこから人材育成支援制度のための組織づくり、金銭支援、アーカイブ、ネットワークといった、必要なプラットフォームの要素を埋めていきたいと考えています。

そこで、本日は文化芸術創造拠点の構築に向け第一歩としまして、本日は2点、皆様にお伺いしたいと考えています。

まず御意見をいただきたいポイントの1つ目としては、過去に文化芸術創造拠点の設立構想を練る時点でディレクターを招聘するべきという御意見がございました。今後、設立構想を練っていく上で人を先に選定しておく必要があります。適任と思われる方の具体例や必要と思われる経験や経歴、資格等の条件があれば、アドバイスをいただきたいと考えております。

次に、文化芸術創造拠点の活用地についてです。これまでの文化芸術審議会の中では文化芸術創造拠点は田水山小学校で進めるという方針でお話ししてまいりましたが、今回4カ所で再度検討という形で書かせていただきました。これはなぜかといいますと、田水山小学校は、これまで他の利活用の意見が上がっていませんでしたので私どもも田水山小学校をぜひ活用したい

というふうに考えてまいりましたが、ここに来て田水山小学校への活用希望が何件か上がってまいりました。一度、田水山小学校以外でも活用できるようなところ、むしろ、より最適の学校があるのではないかというところも含めまして、資料に記載の4校で再検討したいと思っています。

先進事例の視察の際に、京都芸術センターに行ってきました。こちらは、私どもが目指すプラットフォームの要素を満たしている施設なのですが、京都芸術センターは小学校が廃校してから実際に使われるまでに7年の年月を経て、開業しています。その7年間何をしてきたかといいますと、京都市が主催している事業の会場に使用する、また、実際にアーティストの方にその施設を使ってもらって、アーティストや、周辺にお住まいの方それぞれに使い勝手や環境について、相互の認識期間を設けたというふうに伺いました。ぜひこれはつくば市でも採用したいと思っておりまして、活用候補地である4校のいずれかで2020年度中に試行事業を行いたいと考えています。事業案としては資料に何点か上げているのですが、ぜひ委員の皆様には積極的に事業案についての御提案をいただければと思っています。説明は以上です。

太田会長：事務局よりプラットフォーム構築に向けた方針の御説明がございました。あわせて赤松委員より、事前資料の提出がありましたので内容を説明をお願いします。

赤松委員：つくば子ども劇場より、お手元に配布されております「筑波地区学校跡地に関する利活用の提案」という意見書を預かりました

ので、共有させていただきたいです。内容の説明についてですが、本日つくば子ども劇場運営委員長の浜渦が傍聴で参加しております。可能であれば浜渦から説明をしたいのですが、よろしいでしょうか？

太田会長： 皆さんいかがでしょうか？それでは反対の意見もありませんので、浜渦さん説明よろしくをお願いします。

浜渦運営委員長： この度は発言の機会を与えていただきましてありがとうございます。つくば子ども劇場の運営委員長をしております浜渦と申します。お手元の資料に関しまして簡単に趣旨を述べさせていただきます。私どもつくば子ども劇場は1991年から子どもの文化芸術体験を支援する活動を行っています。子ども劇場と名前のつく組織が全国にありまして、連携を持っています。学校跡地利用の事例についても情報交換を行った上で、つくばらしさに着目した提案を行わせていただきたいと思います。

私どもの主な提案は、地域から生まれる文化芸術をベースにした創造拠点づくりということです。文化芸術というと芸術的価値に重きを置く「ハイアート」のイメージがとても強いのですが、私たちが重要だと考えているのはより市民が参画しやすいコミュニティーアートということです。特に筑波地区に根付いている農村文化を中心に拠点づくりを進めていくことが、自分たちも気づいていなかった新たな文化的価値を認識するきっかけになると考えています。

また文化芸術が身近なものであること「住民の皆さんが自ら

も表現者であり、創造者である」という意識が文化芸術活動を推進する力になると思っています。「外から来たアーティストが自分たちのところで何か不思議なことやる、面白いことやる、それを見る」というだけではなくて「みんな1人ひとりが市民として文化芸術を楽しみ、そして発信していく」ということが自律的な文化芸術活動に関わる人たちを増やしていくことになるのではないかと考えています。

提案事項として上げているのは、スタートアップの時点でこうした事業が良いのではないかと考えています。一つは、もう実際やってらっしゃる学校跡地もありますが、整備をするのは住民の皆さんと行うこと、また、学校跡地周辺は水田や耕地などが多く農業従事者の方が多い関係もありますので、1年を通した農耕文化に基づいた中に、お祭りですとか踊りですとか地域の芸能というものが多分に含まれております。こちらに注目して、外部から移住してきた方もたくさんいらっしゃるのです、そうした方と地域住民の方をつなぐきっかけになるのではないかと考えています。

拠点づくりに関しましては、様々な立場の人が訪れることのできる物理的な場所というのが非常に重要だと考えています。

「そこに行けば何かがある、誰かがいる」という非常に開かれた場所というのが必要で、学校というのは、その点でとても有利な場所だと思っています、誰もが学校に通った経験があるということが凄く重要だと思います。子供たちにとっても身近な場所であるし大人にとってもノスタルジーを感じさせる場所でもあり、日本中どこの地域に行っても学校というものに関する一般的なイメージが皆さんありますので、その安心感が、みんな

が集まってくる場所というのにふさわしいのではないかと考えています。そして、学校はいろんな部屋があったり校庭があったりいろいろな、使える場所がたくさんあって、しかも柔軟な使用が可能じゃないかと考えています。今公共ホールや市民活動センターなどがありますが、市民の方が使う上で色々な制約がありますので、みんながルールをゼロから作っていくことができることも重要ではないかと考えています。

あと、重要なのが、何か文化芸術を楽しもうと思うとどこか団体に所属しないと難しい状況だと思います。例えば習い事のサークルであるとか何かこう関心を持っているジャンルの芸術のチームに入らないとなかなか活動ができないし、発表の機会がない。そうなる個人で活動している人は接点を作ることができないでいると思うので、この創造拠点をつくるにあたっては、そこが非常にオープンな場所であること、引っ越してきた方とか、まだ社会とのつながりを持ってない方もフラットな形で参加できる場所にするということが大事だと思います。

次に提案事項は細かくいろいろなイベントのアイデアが出ているのですが、こちらはつくば子ども劇場の会員の皆さんとか地域の皆さんに話を聞いたときにこうした機能があると創造拠点としてはいいのではないかとということで、意見が出てきていたものをあげてあります。

最後に、私たちが今までやってきた活動が子どもを中心にした活動でしたので、特に私たちの提案としては子どもを中心にした活動という視点を持って、創造拠点づくりに関わっていただければいいのではないかと考えています。特に、乳幼児などの支援は今厚くなってきているのですが、その小学校を卒業

して中高生になってからの施設が全くないということを、私たちは懸念しています。中高生は、創造性に富み自分たちのやれる行動範囲も広がってきて何か発信したいと思っている若い人たちですから、そこに対して文化芸術の活動を支援できるのではないかなと考えています。また子供を中心にすることで今まで文化芸術に興味のなかった親御さんであるとかおじいちゃんやおばあちゃんであるとか、色々な世代の人が関わりやすいということで、この視点を一つ持つておくと多彩な表現ができ、場所としてバランスのとれた施設が目指せるのではないかと考えています。

以上、つくば子ども劇場として、考えたことですが、皆さんにもお考えいただければなと思います、提出いたしました。ありがとうございます。

太田会長： ありがとうございます、今御説明いただきましたけれども子ども劇場からの内容と、先ほど事務局からの資料の説明内容について、御意見や御質問等がありましたらお願いしたいと思います。まず、ディレクターを招聘すべきとの意見があったということで今後の人選に当たり、ふさわしいと思われる方の具体例や、必要と思われる経験経歴資格との条件があればアドバイスをいただきたいというのがありまして、江渡委員からの提出資料がその内容になっていると思いますので、御説明いただければと思います。

江渡委員： 自分としてはこういうタイプの人になるといいなという案として見ていただければと思います。既にお名前は前回までの審議会

でも上げていますけれども、例えば竹園東中学校で技術科の教員であった川俣純先生は、ものづくりを子供に教えること、前回資料を配付しましたが、子供たちに発明の面白さを伝えることを続けてきました。また、「すすたわり」さん、これはハンドル名ですが、「FabLab Tsukuba」というものづくりスペースをつくばで作っていた方がいます。今はつくばを離れていまして、秋葉原で活動しているのですが、そういう方がつくばに戻ってきてものづくりスペースを構えるといいのではないかなと思っています。もう 1 人、梅澤陽明さんは、FabLab の関係者でして「FabLab Shibuya」というのが渋谷にあるのですが、そこを立ち上げた方で、かつデジタルファブリケーションに関しては凄く詳しい方です。

ベルリングの飯野壘さん、この方は大変面白い方で、消防車を子供のころから作りたいと考えて、新型救急車や消防車を作る会社を経営しています。千葉の柏にその拠点があったのですが、つい最近つくばの花畑に製造拠点を持つようになりました。最近では、つくばに市民が使えるようなものづくり工房を作りたいということを考えてらっしゃいます。そういった方がものづくりの拠点をつくっていただけると凄く盛り上がるのではないかなと思っておりました。

また別の視点として、メディアアートについて経験がある方というのは日本にもたくさんいらっしゃいまして、そのうちの 1 人として山峰潤也さんはキュレーターですけれども、トップクラスのメディアアートやサイエンスアートに関する知見を備えています。資料を先にめくっていただきますと、経歴書も送っていただきましたので配布しております。非常に幅広く展覧会

などを実施しておりますので、お若いけれども凄く経験豊富な方であるというふうに思っています。つい最近水戸芸術館を離れたそうですが、金沢や水戸の美術館でキュレーターとして活動していらっしゃるようで、さまざまなメディアアートの展覧会を手がけて来ました。

もう1人は寺井元一さんで、この方は松戸においてまちづくりを手がけている方で、さまざまなアーティストたちが集まってクリエイティブな活動するような場を作るといったことを続けてきた方です。そういう、活動拠点の建設だとかハブを作るようなことをしてきた人がつくばにいるといいのではないかなと思ひ、事例として書かせていただきました。

もう一つ、その人選としてはちょっと違うのですが、資料に書きましたので補足しておきますと、過去の審議会でも紹介しています Arts at CERN という、CERN という研究所での芸術プログラムがあります。立ち上げたのはAriane Koek という方なのですが、この方も非常に面白くて、CERN と地元住民とを技術を使ってつなげるというプログラムを作り、それが大成功して、住民とその研究所の距離が近くなったといったことがありまして、例えばこういう方の招待講演を実現する等も、凄くいろんな知見となりうるのではないかなと思ひて書かせていただきました。以上です。

太田会長： はいありがとうございました。たくさんのお名前が出たところですけども、特に今日決めるということではありませんので色々な候補をほかの委員の方も遠慮なくあげていただいて、それでまた皆さんで検討することになるかと思ひます。また後ほどお寄せ

いただいてもよろしいですが、今この場でもしお名前が出るのであればどうぞ。

赤松委員：事務局も色々な先進事例を調査してまとめて下さっていたので、私も廃校を使った文化芸術関連の施設でこういった方がディレクターをされているかを書籍やホームページで調べて自分なりにまとめてみました。例えば東京都の「芸能花伝舎」や「アーツ千代田 3331」では、ディレクターは誰ですっていうよりも、例えば「芸能花伝舎」というと、公益社団法人日本芸能実演家団体協議会、「芸団協」と呼ばれますが、もう 55 年ほど活動している団体が、やっております。事務局の資料にもありますが、「アーツ千代田 3331」も会社ですね。

「鳥の劇場」というのが鳥取県にあって、鳥取市鹿野町というところの廃校を利用した施設です。NPO の劇団が運営していて、主宰の中島諒人さんは名前も知られていますが、そこで演劇祭等を実施する時の実行委員長はまちづくり協議会長の方が務めています。

あと「ぞうしがや こどもステーション」という施設が豊島区にあります。「にしすがも創造舎」という廃校活用の先駆けとなった施設がありますが、そこが事業を終了したときに、運営していた NPO である「芸術家と子どもたち」が「ぞうしがやこどもステーション」を作って運営しています。

そういった事例ですね。個人が引っ張ってやるというのと別に、団体にディレクションをお願いするというのもありだなと思いました。

それで、私はコーディネートを地域でしていく研究を専門に

やっていた時期がありまして、劇場が学校に、芸術を持っていくためのコーディネートをするにはどういったコーディネートやコーディネーターが必要なのかというのを3年ほどかけてまとめたのですが、その時には学校だったので、「学校の知識がある」というのが要件としてあったのですが、それを地域に置き換えて、まずそのアート、メディアアートだけでなく、文化芸術に明るい、そういった知見がまずあり、そして地域のことをよく知っている、もし知っていなければ、事務局の資料にもありましたが、地域に積極的に入って行って関わることができる人でないといけない。そして、自分がアーティストかそうじゃないかに関わらず、アーティストとのネットワークがあること、「鳥の劇場」の中島さんは劇団の方ですが、他の劇団も招聘して演劇祭を行ったりしているので、そういった外からの人を呼んでコーディネートするためには、やはりある程度、「もともとネットワークを持っている」という要件が必要ではないかと考えています。以上です。

太田会長： ありがとうございます。質問なのですが、例えば今要素の一つに「地域」というのがキーワードだったと思いますが、例えば、これまで全国の事例でこの「地域」というものを知っている、あるいは知らないで成功したか失敗したかっていうところで、わかりやすい事例はありますか？

赤松委員： 廃校利用ではないのですが、小美玉市に「四季文化館みのの〜れ」という劇場があって、ディレクターはアーティストで、運営に専門のコーディネーターを置いている以外に、館長を務めてい

る山口茂徳さんがいらっしゃいます。山口さんは、もともと地元の美野里町の青年団の活動を凄く熱心になさっていて、「みの〜れ」を建てる時は、館長とかそういう役割ではなかったのですが、行政と住民と専門家をつなぐパイプ役を担い、館長に就任しました。「みの〜れ」は買い取り公演をするよりは、住民の創造拠点として使っている公共劇場なので、誰もやったことがない、例えば劇場なのに飲食するジャズクラブ風にしてみるとか、革新的な取り組みをしていて、いろんなやりとりをしないとイケないうえで、山口さんはフットワークが軽くていらっしゃって、劇場に来る人とも話すし、劇場から外に出て行って色々な人に会いに行く方で、そういったことが、その地域をよく知る人ならではの取り組みとして、勉強になるなあとって拝見しています。

太田会長： 逆に、全く地域に縁のない人でうまくいったところあるのでしょうか。日本の実例で。

柳瀬委員： まず先ほど出た、鳥取の「鳥の劇場」は、もともと中島さんが東京でやっていた劇団を出身の鳥取にもっていったもので、地域のどんな活動とも連携しながら活動しているので、廃校から劇場にまでして立ち上げて、世界的にも有名で、地域からも愛されているという例は「鳥の劇場」は今とても注目されると思いますね。

あと野村誠さん。彼は作曲家ですけども、現代アートから地域づくりまで、まだ若いですが、注目されている方で、非常に参考になる方ですね。彼は難しいでしょうけれど、イメージとしては、野村誠さんのような方。まず、現場に入って行って、

何年もかけて、地域の人たちと一緒にオペラを作ったりとかです
ね、実際にやるのは即興で作ったりするのですけれど、その
即興に至るまでに、非常に緻密なことをされています。そう
いったことができる方がいいですね。

あと大物では北川フラムさんですね。茨城の国民文化祭で招
聘されていましたが、非常にお金がかかるという点でつくばで
の招聘は難しいと思います。

あと地元ですと、先程江渡委員から川俣純先生の名前が挙げ
られましたが、今大穂中学校にいらっしやって、環境が変わる
となかなか思ったようにできないで苦労されていると聞いてい
ます。むしろもう学校から離れた方が、自由に活動できるの
ではないかなと私は教育委員会にしながら、そう思います。

ほかにも、つくばには色々な人がいますので、例えば筑波大
学の芸術出身の安部田保彦さん、「市民劇団 無限つくばりあ
ん」という劇団をやっていましたね。

いろいろ候補を上げてですね、野村誠さんは難しいけれど、
彼のやっているようなことをやりたいという人はおそらく出て
くるのではないかと思います。

要は、どこまで覚悟があるかということで、招聘したのに全
然予算付けませんでしたっていうことでは申し訳ないし、行政
といっしょにやっていくとすると、行政の方も、審議会も、ど
れぐらいの覚悟をもってディレクターを招聘するのかっていう
のは問われてくると思います。

三浦委員： 先ほど事務局から説明があった、京都の拠点づくりに7年をか
けたという話ですが、その7年というのは凄く合理的だと思って

います。拠点づくり、プラットフォームを作るのに短時間でできるってことはまずありえませんが、7年ぐらいかけて作るというのは非常に重要ではないかと思います。先程、それから子ども劇場からの意見であった「住民の理解」という言葉が非常に重要で、どうやって住民に理解させるか、そのために先ほど事例として小美玉の「みの〜れ」の話がありましたが、そこを作るのにも7年かけたという話を聞いています。7年かけて住民といろいろ話し合っただろうというホールを作りたいのか、どうやったらみんなが使いたいのかってことを話し合っただろうって作った施設です。結果、ものすごく住民から活用されている。館長の山口さんを中心にうまく活用ができているというのがあります。山口さんは住民が進んで何かをやっていることに非常にアンテナを張っている方で、私が主宰している「まちかど音楽市場」にも、山口さんから連絡がきたことがありまして、「みの〜れ」にも実際に行ったのですけれども、劇や、いろんなものを見せてくれて、住民が主体になってやっている事例を見てきました。そのためには、長年時間をかけたということも理解しました。なので、つくば市もプラットフォームを作るのに慌てることはないだろうと思っています。まず7年ぐらいかけてしっかりしたものをつくり込んで。ディレクターについても慌てて決める必要はないのではないかと考えています。その、地域を理解できる人を、そこから選ぶというシステムは非常に必要だろうと思いますが、大きな補助金をつけて、有名な人をディレクターに呼んできたならその補助金がなくなった時点で終わるが、それは絶対やってはいけないだろうと。まず住民の理解から、地元民の学校ですから、地元の人たちが理解しないといけません。学園地区の人たちの共感が得られても、地元の人と

の乖離が発生してしまったらこれは全く意味がないだろうと思います。だから、小学校をアート施設にするということに対する地元の人からの理解をどれだけ進められるかという、やはり理解を得るための時間が必要なんじゃないかと私は思いました。以上です。

太田会長： その今の話で、その7年のうちの最初の時から山口さんは関わられて、いっしょにやってきたのですか？

三浦委員： 正確には覚えていないのですが、それについてはいろいろと書籍が出ていると思います。まず今の市長が旗振りをはじめて、そこから山口さんにある程度任せて物事をつくって行って山口さんの役割が非常に大きかったというのはあるみたいですね。あと、小美玉市の役所の関わり方が凄く重要で、これが日本全国で真似をするのは非常に難しいかなと思います。

太田会長： 続いて質問ですけども、小美玉市の市長は設立までの期間と設立後から今までで代わったりしなかったのですか？

三浦委員： 次に市長が代わったらどうなるか分かんないですけど、「みの〜れ」は立ち上げから今まで、美野里町の時の町長がずっと市長をやっていますから、方針が変わらず上手くいっていると思いますね。

仏山委員： 赤松委員の話聞いて、やっぱりさまざまな芸術の分野に知見のある方であるとか、地域に深く関わり、人に関われる方ってい

うそういうディレクター像がまずあって、でさらに、柳瀬委員のお話のなかにもあった気がします。地域で人に関わって、どういう取り組みをしていくかを考えるときに、その地域の歴史的な背景をしっかりと調査できて、その上で提案できる方がいいと皆さんのお話を聞いて思っていました。

一方、「メディアアート」や「ものづくり」というのも、大事な柱の一つだと私も思います。江渡委員の提案はそこからの人選ということで、広く多くの分野も把握しながら、かつメディアアートについても造詣の深い方とか、そういった選び方もあるのかなと思いました。つまり、広く知見を持って、地域の人と関われる方に依頼し、次にその方の考えの中で取組の一つとしてのメディアアートについてお考えいただくという順番もあるのかなと思います。

おおよそのディレクター像を認識したうえで、私も今は具体的な提案はないですけれども、どういった方がいるのか考えたいなと思います。

しかし、今回の拠点の候補地に小学校が4つあって、どこにするかというのは横並びですよね。だから場所を決めるとか、そこでの試行期間を設けて事業をやるにしても、その内容を誰がどこで決めるのかについても考えておいた方がよいのでは。どこからどこまで関わるディレクターなのかってことです。試行期間の事業の内容を決めるところからなのかどうか、スケジュールの順番も含めて曖昧な気がしました。

塚原委員： 今日事務局から「イベントを提案して下さい」というのがあったのですが、僕はこういうのはイベントではないと思いま

す。人寄せパンダみたいなイベントで一回ぼっきり誰かを呼んできて終り、ということでは、地域のプロジェクトとしてはよくわからない。一体つくば市はこのプロジェクトに対して年間どれだけの運営費を出して何をもって成果と評価するのか。ここに視察を行った施設の中に、京都市は3億円で283,700人集めています。これくらいが評価軸なのかどうかはわからない。それとも、創造的な人材が次々につくば市から生まれることを目指してこのプロジェクトをやるのか、そのあたりの目指しているものが見えないわけですね。そんなところでディレクターの人選うんぬんと言われてもよくわからない。教育効果を上げるために、つくば市の子供たちのために何かをしたいのか、つくば市にたくさん集客を集めたいのかそれとも廃校になっているその4つの小学校の地域を何とかしたいのか、その目標がわからないのでちょっと議論が参加できないな。そのあたりを明確にしてくれば何か出てくるのかなと思います。何をするのが見えていない。

あと、運営形態で京都精華大学が運営している事例がありました。私は今筑波学院大学にいますが筑波学院大学は私が担当している職業力実践育成プログラムで、地域創生、つまりリカレント教育の学び直してプログラムなのですが、地域デザイン学芸員の要請、つまり地域社会の地域文化や地域資源を活かして、まさにここで目指している、そういう人材を地域の中で作っていくプログラムを行っています。ぜひ委員の皆さんにも講師として参加いただければと思うのですが、そういうことも文科省から指定を受けてやっておりますので、市が取り組むことになるのであれば、組み込んでいただければ大学としても非常にありがたいです。あとは、例えば私は「いばらき子ども

大学」という、筑波学院大学のキャンパスを利用して小学校4～6年生が毎月1回、600名近い子供が参加していて、これまで合計10回ぐらいやっているのですが、そういう、研究所等とリンクして色々なプログラムもやっておりますので、そんなものも入れていただくようなこともしていただければなと思っています。

もう少し、枠組みを広めて考えていただきたいなど、それから、地域社会でちゃんとイベントではなくて継続的に事業を動かしていくような仕組みをきちんと作っていただくような、もし実験をするのであればそういうプランを作っていただきたいなということを要望いたします。以上です。

太田会長： ありがとうございます。大学では、「入口から出口」という順序じゃなくて「出口からさかのぼって入口」という考え方をしますがまさにその通りです。だから、この論議の中でも当然今「入口から出口」を目指していっていますけれども、やはりこの「出口」、つまり最終目標のところを、大きな夢でもいいですけどね、皆さんで共有と確認をしながら、そのあたりも併せて御提案いただいていくといいかと思いました。今は入口のところまで一生懸命考えているところもあるのですけれども、そういう出口のところもやっぱり必要かなと思いますね。

宇津野委員： 意見としましては、先ほど三浦委員が発言していたとおり、時間をかけて、筑波地区の地域の理解を得ながらやっていった方がいいと思います。先ほど指摘があったように、目指すものがまだはっきり見えない状況ではありますが、つくばで相当いろ

んな活動されて、芸術分野に精通されていてディレクターとして適任だと思う方として、柳瀬委員さんは地元で活躍しておりますし、ディレクターになっていただきたいと思っています。

あとは、田水山小学校や北条小学校の周辺の地域と、積み上げていって。事例でも7年ぐらいかかっているわけですので、それは無駄な時間ではないと思うので、関係性を築いていくのが良いと思います。あとは拠点の候補ですけれども、個人的には交通の便が良い北条小学校辺りがよいと思っております。それは、筑波地区で活動するということであれば、つくば市外からの集客とかそういったものが当然出てくると思うので、地理的に利便性が高い北条小学校が良いと考えています。以上です。

太田会長： 7年という言葉が出ていますけれども、市はそういう長期的なプランで考えていらっしゃいますか？

事務局： 先ほど指摘があったとおり、まずどの学校を使うかを決めないといけません。そのあと、地元の方たちとお話しをして、構想を作って、それから建築計画を練ってという工程が発生していくので、すぐ「今年やります」ということはできません。コツコツと積み上げていく必要があって、ただ、もう既に廃校してから2年が経ってしまっていますので、動き出さないといけないなということは私どもも思っています。そういう意味で試行事業を、先程塚原委員がおっしゃったとおり、ただ単独のイベントをやっても意味がないというのは、重々承知しているのですが、少しでも動き始めていきたいと考えています

太田会長： 田水山小は会議資料も出てきているのでイメージがありますけれども、ほかの3つの学校は知らないところが多くて、それこそ全部見学する位しないと具体的なイメージわからないと思います。見学の機会を作ったらどうですかね。委員の皆さんで回ってみると、委員の方がそれぞれの広報の人に紹介もできるだろうし、話もできるだろうと思います。

篠原委員： この候補の廃校4校のうちいくつかは、地元でイベントをやっていますよね。これって例えば民間の団体がここでちょっと何かやりたいっていうのは借りることができるのですか？

事務局： 市が主催の試行事業をやろうということではなくて、できれば民間や、NPO団体等と協力しながら色々な試行事業ができればと考えているので、民間団体が使えないということはありません。

篠原委員： 話ができるわけですね。そうであれば一緒に考えていきたいと思いますが、市の事業ではなくて、民間のつくばアートセンターのような団体が1日限りのイベントをやりたいというときに、耐震等が足りない学校でも、使用する場所によっては借りられるのですか？それは無料で借りられるのでしょうか？

事務局： まだそこを細かく教育局ですとか、周辺市街地振興室と話を詰めていないので、今確実にお貸しできますというお約束はこの場ではできないのですが、できれば無料で自由に使っ

ていただけるような環境を整えられればと考えています

篠原委員： わかりました。それこそ実証実験的にどんなことをみんながやりたがっているのかということがわかる機会になるのかなと思います。

塚原委員： 「文化芸術のプラットフォームを作る」ということと、廃校の問題は別の問題だと思っていたのですが、廃校ありきなのですか？

そうであればむしろその廃校になっているその地域文化資源をどう活用してそれをどうやってコーディネートしながらアートプロジェクトにしていってというような作り方になっていくと思います。プラットフォームをきちんこのつくば市内で構築するのであれば、むしろ、街中でもいろんな場所が考えられる、例えば筑波学院大学のキャンパスは公園の中にありますので、ああいう場所をどうやって使っていくとか、あとエキスポセンターや人がたくさん来る施設がたくさんありますので、うまく使えばよいのではないか。そういった場所でやるのであれば、また別の取り組みも出てくるだろうし、そのあたりを教えていただきたいと思います。

事務局： まず廃校ありきで考えているのか、ということですがけれども、私どもとしては文化芸術創造拠点というプラットフォームでいう「場所」にあたるものを新しく作るとしたら、今までその地域の方が長年愛着を持って通ってきた学校という場所を使ってやることはとても望ましいのではないかと考えています。もち

ろん、指摘にあった通り、つくば市のセンター地区にたいしても、プラットフォームを広げていくべきで、そこは要素でいうと「ネットワーク」をつなげていくことかと考えています。最終的には、センター地区も、周辺市街地も、連携した取り組みができることが望ましいと思いますが、まず、拠点として旗揚げする場所としては、筑波地区の廃校を活用したいというのが、市の考えです。

塚原委員： 廃校でも他に上郷高校の跡地とか、ありますけど、あのあたりの地区ですね？旧筑波町。筑波山の近隣で考えているという理解でいいですか？

事務局： そうです。

柳瀬委員： 塚原委員がおっしゃるように、プラットフォームが先行すべだと思います。京都の芸術センターの例が上がっていましたが、ここは京都の文化協会が喧々諤々の大騒ぎの上で、分厚い本になるくらいの出来事があって、出来上がっているのですよね。明倫小学校って烏丸四条のすごく良いところにありまして、改修費も何億もかかっていますけれども、綱渡り的な改修工事で、何とか劇場として使える形にしたと聞いています。アーカイブも非常に素晴らしいです。初めからあの施設をモデルにすると、相当実情とかけ離れたものになってしまうし、つくば市はゼロから作っていくようなものなので、プラットフォームを形成する、ネットワークを構築することも並行して進めなくてははいけない。プラットフォームが先行したほうが私もよいと思います。

ただし、廃校になって 10 年以内に何らかの用途変更をしない、補助金を返さないといけないでしょう。もう 2 年経ってしまっているのに、市も内心焦っていると思います。民間に売却するとか、用途が決まっていれば還付金が戻ってくるとか、財政面でも早く決めてしまいたいという気持ちがあると思います。篠原委員がおっしゃっていた、耐震のことを考えると、筑波東中学校と田水山小学校しか正式には使えないですね。体育館は OK とか、グラウンドは使えても、校舎やトイレが使えないとなると、現実的には使えない。すぐ使えるのは田水山小ですね、ということで話を進めてきたと思います。ここにきて田水山小が難しくなってきたのかなと、そういう印象を受けました。本音のところのお話を聞きたいと思います。

事務局： 今お話があったように、田水山小は耐震も充分であったことから、実際に廃校になる前から手を挙げてきました。筑波西中が通信高校になったりとか、菅間小学校が科学技術推進課の進めるロボット研究や実験の施設になったりとか決まっています。田水山小学校で話を進めるにあたり、地元の意見を得ることが大切であるということを審議会でも意見をいただいて、地元の区長さんたちに文化芸術創造拠点について説明したり、それだけではイメージが伝わらないので、実際に守谷市の施設と一緒に見に行ったりしてまいりました。それが昨年の秋ごろの話です。

柳瀬委員から指摘にお答えしますと、現在田水山小学校には、企業等から活用の希望が出てきています。ただ、結局どういった施設になるかということは全く決まっていない状況で

す。文化芸術課では、継続して田水山小で文化芸術創造拠点を作りたいという希望を出していますが、どういう活用をしていくかを考えていくと部屋数が多いほうが良いとか、他の学校の活用の可能性を考える要素も出てきますし、地元との調整もありますので、そういった調整をしたうえで場所を決定していきたいと考えています。もちろん耐震は問題になってきますので、その点も解決していかなければいけないと考えています。

太田会長： ありがとうございます。他に意見はございますか？

仏山委員： 先ほど塚原委員が運用に関わる「人材の育成」についてお話ししていらっしゃいました。それはこの審議会でも前から言われてきたことで、場所とかディレクターを考えているところで抜け落ちてはまずいことなので、大切なキーワードとして、事業の目的の中に刻んでおくべきだと思います。

もちろん地元の理解や協力も必要ですが、人材育成も含めて、その後の継続性につながる取り組みが必要です。筑波大学も国から予算をいただいて事業をしても、3～5年経って予算配分が打ち切られ、続けることが難しくなったことがあります。だから、そうならないように市とか国とかとは別に、民間からの予算面での協力が継続性につながるのではないかと思います。

話が変わりますが、2点確認したいことがあって、まずディレクターはいつから関わるのか。「場所を決める」「地元の理解を得るための話し合いを始める」、走りながら考えるような感じですが、さらに「イベントで試行事業をやってみる」とい

う中で、どこからディレクターが入ってくる想定なのでしょう
か？できるだけ早い段階から合流いただくようなイメージです
か？

事務局： はい、そうです。

仏山委員： わかりました。もう一つ、前も話題に上がっていたと思いま
すが、市内にある「ゆかりの森」は同じような趣旨の施設に感じる
のですが、舞台があつて、小さな展示施設があつて、工作工芸で
きる場所があつて、蕎麦うちもできたりする。あそこは市の施設
ですか？

事務局： あの施設はつくば市の経済部の管轄です。

篠原委員： 私はアーティストインレジデンスを昨中央公園周辺で行った
ときに、宿泊先としてゆかりの森を使ったのですが、工芸館も作
業所として貸していただいたりしたのですが、結構にぎわってい
ましたよ。音楽サークルの人が合宿をしていて、展示スペースも
活用されています。すごくいい場所なので、もっと宣伝して使っ
ていくべきだと思います。陶芸釜もありますし。バーベキューも
できる。ステージも野外で素敵で、2013年にゆかりの森を会場に
アーティストインレジデンスをしたときは、そこで舞踏をやりま
した。その前の年にロックフェスティバルをやってしまった関係
で、近隣から苦情が出て、音楽演奏がアウトになってしまったと
いうのが残念ではありました。宿泊施設も素晴らしいです。Wi-
Fiも完備で。

仏山委員： エキスポの時にカナダの方が使っていた建物ですよ。

篠原委員： そう、海外から来たアーティストなんかは「ここはすごくにぎわっているけど、リゾート地なの？」って聞いてきたくらいですから。

仏山委員： うまくいっているんですね。

事務局： そうですね、篠原委員がおっしゃっていたように、宿泊もできて文化芸術活動もできる施設です。ただ、屋外のステージについては老朽化で現在は使えない状態になっています。そこは残念ですが、活用していただける施設です。

仏山委員： 仮にゆかりの森に問題点があるとしたら、そこを聞いてから始めるとよいと思うし、棲み分けもしたほうが良いですよ。

塚原委員： 私は今文化庁の博物館の委員をやっておりますが、文化庁は最近観光庁とほぼ一緒に、持続可能な、つまり儲かる事業を推進しています。そこにさらに最近では農林水産省も絡んできておりまして、「農泊」というのですけれども、先ほどの「ゆかりの森」のようなピザ釜があって、陶芸釜があって、というのは農泊も視野に入れた文化芸術のプランで、同様のものが実際にいろいろな自治体から出てきています。そういうものも入れていかないと、持続はしていかないと思います。計画を出すときに、儲けるしくみがあって、何人か雇用して、地域にも人材が育ちますというこ

とだと、かなりの補助金が出ます。建物の半額に対する補助だったと思いますが。あと、事業費も結構な年数で補助が出ますので、そういう従来の文化芸術だけでなく、観光だとか、農業だとか、国土交通だとかを含めたうえで、プランを考えるというのは視野に入っているかどうかそこを確認したかったのですが。

事務局： 廃校利用にあたってなのですが、いろいろな団体から利用の希望が上がっていて、その中には文化芸術創造拠点と共存できるものもあると考えていまして、例えばファーマーズマーケットのようなものや、筑波山ジオパーク拠点だったり、そういった要素と組み合わせながら、文化創造拠点を作っていくことは可能だと考えておりますし、飲食ができる店舗を入れたり、多角的な施設にすることは必要なことだと思っています。

太田会長： そういうマッチングもできるディレクターがいいですね。

三浦委員： ディレクターの件なのですけれども、センター地区のアイアイモール、あそこも廃墟化しているわけです。廃校も、ゆかりの森も、センター地区も、そういうところをつなげられる、市役所の課を超えて意見が言える、そういうディレクターを置くのが良いと思います。ですから、良いところを活用できる、事情が分かっている人を立てるのがよいのではないかとおもいました。

太田会長： 筑波大学でも、つくば駅の周りがマンションばかりになってしまっているのかということも言われています。

事務局： つくば市でも、先ほど三浦委員がおっしゃっていたような、役割を果たす人材として、「まちづくりコーディネーター」という、まち全体についてのコーディネーターはいます。文化の面で見ると他の自治体の例では、拠点に所属しているディレクターが多いようですが、つくば市のまちづくりでいうと、中心市街地を含めた、また、動線も考えたいいわゆるコンパクトシティについては、議論されていると聞いています。

太田会長： ありがとうございます。他に意見はございますか？本日は自由に発言いただければと思いますが。

赤松委員： 先ほど塚原委員がおっしゃっていた、建物の半額が出る制度があるとか、創造拠点を作るだけじゃなくて、そういうお金を取ってくるという技術がコーディネートをしていく方には必要になってくると思いました。最初に発言した、アートへの知見があって、地域のことをわかろうと努力してくれて、アーティストとのネットワークがある方、という言い方をしましたが、全部を一人の方ができないと実現できないかということではなくて、足りない部分は地元の方と協力することもできるし、一人に集約する必要はないと思いました。

また、個人か団体か、ということですが、よく言うのは、「早く行きたければ個人で、遠くに行きたければみんなで」ということで、1人のディレクターを呼んでくるならば、その人と一緒にやるという覚悟がこちら側にも必要になってくると思います。公募してきちんと選定をすれば、例えば選定されたNPO団体にある程度任せることができるのかもしれませんが。お金の

面なのですが、「アーツ千代田 3331」を見ているとコマンドAからお金を取っていますよね、千代田区が。お金を払うというだけではなく、会社に賃貸するという選択肢もあるのだと思いました。

江渡委員： 先ほどの資料にも書かせていただいた、ベルリングの飯野墨さんから、資料をいただいたものがあって、この資料は市にも提出していると聞いています。

ベルリングは消防車を作っている会社で、非常に珍しい会社です。彼が持っている廃校活用のプランです。秋葉原に「DMM. make Akiba」という施設がありまして、ものづくりでは有名な施設です。そのつくば版をまず作りたい、というのがあります。なぜこの提案があるかという、ベルリングという会社は、つい最近「DMM. com」に買収されてその中の一部になります。飯野さんは「DMM. com」のディレクターの1人という位置づけになります。つい最近「つくば VAN 泊」という、VAN がたくさん集まるイベントがつくば駅近くで開かれましたが、そういうVAN が集まれて、宿泊できるスペースを作ったりですとか、体育館がデジタルアートの場所になったり、レストランもあり、ビールもつくり、農園も作るというのが提案されています。同時に、ものづくり設備として、ベンチャーが大きなものを作れるスペースがあるといいということがあり、彼自身の目標としては車両工場を作りたいという希望があります。また、できるだけ地元の方にも教室を開放して、連携を深めていきたいと考えています。資料のほかに、私は彼から直接話を聞きましたが、彼はものづくりスペースを作りたいし、その中にレストラン、

農園、さらにデジタルアートの場所も作りたいという強い気持ちを持っているし、彼自身もつくば市に何度もこの案をもってアプローチしていると聞いています。この審議会の文化芸術創造拠点とつながるかわかりませんが、実際にこういうアプローチをしている方がいらっしゃる。情報として共有されて、うまくつながっていくと面白いことができるのではないかと思います。補足すると、「DMM.com」というのは超大企業でして、沖縄県に水族館を新しく作って、そこで行政と協働して公営的な場所として営業したりしています。そういう地域おこしというものを「DMM.com」側も企業としてやっていきたいという希望を持っているようです。以上です。

太田会長： 何かご質問ありますか？ 先ほどの説明の中で、説明のなかった部分については何に使われるのでしょうか？

江渡委員： それはベルリングの工場のスペースで、おそらく地域でそこも使いたい人がいれば利用できるのではと思います。

塚原委員： 運営主体はどこなのですか？

江渡委員： ベルリングです。つまり「DMM.com」ですね。

篠原委員： それは廃校をまるごと企業が買い取るということですか？

江渡委員： その通りです。

塚原委員： 例えば利用料とかそういうので運営していくのですか？

江渡委員： そこまでは聞いていませんが、基本的には企業側が全額自分たちで出すと思います。収入がいくらの見込みかわかりませんが、それをあてにしてここに作ろうとしているわけではないと思います。沖縄県ですでに水族館を作っていますけれども、水族館の入場料収入を得るために作ったわけではないようでして、ただ、何のために沖縄に水族館を作ったのかという疑問がありますが、その理由は私にもわかりません。

柳瀬委員： なめがたファーマーズビレッジってありますよね、あれも廃校で、白ハトグループの工場見学ができたり、体験農場等があって、さつまいものテーマパークのようになっていますけれども、あれは芋を加工して売ってその利益を見込んで営業していますけど、経営は苦しそうですね。

塚原委員： 厳しいですね、また補助金に手をあげていますし、体験農場が失敗したということで認識していますが

柳瀬委員： 体験農場はバスで連れて行かないといけなくて、地元の人が来なかったから、利用が少なかったようですね。

雇用も、初めは地元の人材を雇ったけれど、経営方針とあわずにやめて行って、結局雇用対策にもならなかったと聞いています。マネージメントしていても、大変なことはありますよね。夢が実現するためにどうしたらいいかってことですよね。

さっきプールがありましたけど、プールって非常に管理が大変

で、新しい学校を作るときにはプールを作るのをやめようっていう話も出ているくらいです。

塚原委員： プールは何かの養殖に使うとかしないといけませんね。

篠原委員： 私は雇用が生まれるってすごくいいことだと思っていて、例えば地元の人が受付にいたりして、仕事をする、少しでもお金が入るってなると、施設自体が利益を生まなくても、雇用が生まれるというのは、素晴らしいなと思いました。

太田会長： 「人材育成」というキーワードがありましたけれども、支える人の育成というのもありますね。

柳瀬委員： つぶさないようになるのであれば、全部ボランティアでやるしかないですよ。

仏山委員： 新聞記事で、徳島県の山間で IT 企業のサテライトができたというのを読んだのですが。

篠原委員： 神山プロジェクトですよ。私もディレクターの話で、非特定営利活動法人グリーンバレーの大南信也さんをお呼びできたらなと思っていました。去年筑波大学で講演していらっしゃいましたよね。彼は過疎のところに IT 企業を呼んだり、アートのことでもレジデンスをやったり、高専も作ろうとしていたり。

塚原委員： アートから始まったのですよね。

篠原委員：　　そうです。私もアーティストから話を聞きました。

仏山委員：　　この話を聞いていて、民間の企業があって、芸術に限るといったカテゴリーにこだわらずに、ここに工場を作るとか、タイアップするということで神山プロジェクトのことを思いだしたということなのですが。いろいろな技術者が、理工系のひとから芸術家までが集まってきて、その延長線上で高専というのものもあるのだと思います。

篠原委員：　　このプロジェクトも、田舎の地域の理解からはじまったということでした。

塚原委員：　　何もない限界集落だったということですね。

篠原委員：　　残念ながら筑波地域のほうも限界集落に近い数字というのがデータで出ているらしいので、なんとか山麓を盛り上げたいなと思います。

太田会長：　　ありがとうございました。そろそろ時間も迫っていますが、何か発言ございますか？よろしいですかね。本日はいろいろなお話をありがとうございました。今日はいい勉強会になったと思います。

(2) その他

太田会長：　　その他、事務局から何かあれば。

事務局： 皆さま本日は貴重な御意見をいただきましてありがとうございます。いただいた御意見をもとに、事務局でまた練りなおしまして、次回の審議会を開催させていただきたいと思っています。日程については、2020年の4月ごろに召集させていただきたいと思います。皆様の予定の調整を3月ごろにさせていただければと思います。よろしくお願いいたします。

太田会長： はい、これについても御意見が無いようであれば、以上で審議会を終了いたします。お疲れさまでした。

以上

第8回つくば市文化芸術審議会

日時 令和2年1月31日（金）10時00分
場所 つくば市役所コミュニティ棟 会議室1

1 開 会

2 議 事

(1) プラットフォームの形成について

(2) その他

3 閉 会

つくば市文化芸術プラットフォームの構築に向けて

1 定義

下記の5点を整備すること(つくば市文化芸術推進基本計画より)

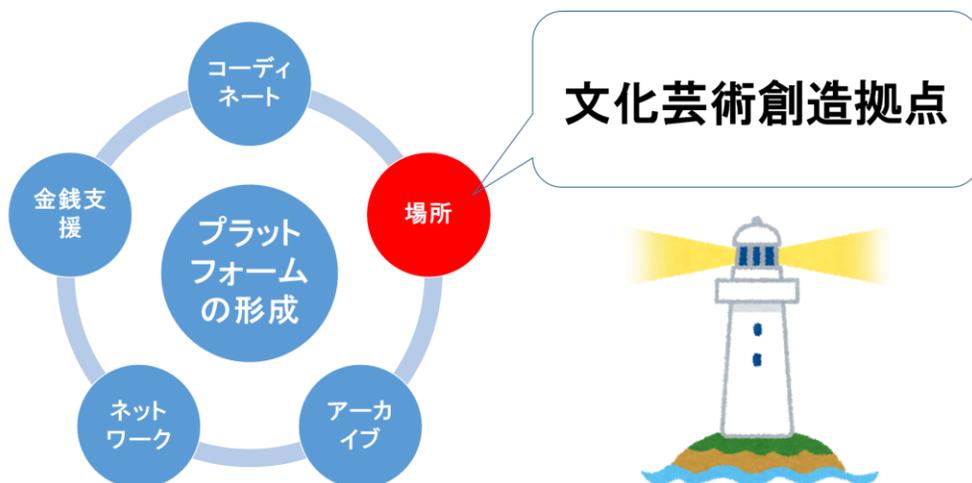
- ・コーディネイト機能
- ・文化芸術創造拠点
- ・アーカイブの構築
- ・ネットワークの構築
- ・新たな支援制度の構築

2 推進方針

「文化芸術創造拠点」と、「新たな支援制度の構築」に向けて方針を作成し、文化芸術審議会での審議を行ってきており、あらためて意見を検討した。

【参照:資料① 文化芸術審議会過去意見まとめ】

→つくば市は、まずプラットフォームのランドマークとなりうる「文化芸術創造拠点」を構築し関連して人材育成、支援制度のための組織づくりを進めていく。



3 文化芸術創造拠点の構築に向けて

つくば市では、筑波地域での廃校を活用した「文化芸術創造拠点」の構築を目指して、同様に廃校を活用した拠点を運営している先進地の事例について、研究を実施した。

【参照：資料2 行政課題先進地事例研究研修最終報告書】

→2020年度内に、活用候補地での試行事業を実施する。

→審議会では指摘のあった、設立から関わっていくディレクターの選任について検討する。

【ご意見をいただきたいポイント①】

過去の文化芸術審議会の意見では、文化芸術創造拠点の設立構想を練る時点で、ディレクターを招聘するべきとの意見があった。今後人員を選定するにあたり、適任と思われる方の具体例や、必要と思われる経験、経歴、資格等の条件があればアドバイスをいただきたい。

4 活用候補地での試行事業について

【活用候補地】

筑波地区の廃校のうち、4か所で再度検討を行う

田水山小学校・北条小学校・小田小学校・筑波小学校

※校舎の耐震基準を満たしている学校、または、基準値は若干下回るが、工夫によって使用が可能になる学校を選定。

【試行事業案】

- ・校舎クリーンアップイベント

例) 筑波東中で2019年5月に実施された「つくばスローマーケット」の際、
関係団体主催で学校クリーンイベントを実施している

- ・既存事業を活用候補地で実施
- ・子ども向けアートワークショップの実施
→市内団体との協働事業も検討
- ・アーティストへ試用で貸出を行う
- ・ウォールアートイベント

例) 金沢医科大学氷見市民病院（富山）で実施されたアートワークショップ



ジャンル：参加型アート／木 作家：長谷川 仁

写真引用元：<https://orie.co.jp/artworks/608.html>（ORIEアートギャラリー）

【ご意見をいただきたいポイント②】

事務局案のほか、試行事業として実施を推奨する取り組み等があれば事例を紹介いただきたい。

文化芸術審議会意見まとめ（プラットフォーム関連）

分類	内容	発言者 (敬称略)	発言回
プラットフォーム	プラットフォームという実体のある布を織る	太田	第1回
	まずプラットフォームを置いてほしい。小さな成功事例を作っていって、地元の方たちと共存していく方法をとっていったほうが良いのではないか。	柳瀬	第5回
	学生を根付かせるためのプラットフォームが必要	守屋	第5回
	まずプラットフォームづくりに時間をかける必要がある。	赤松	第7回
	スキームは大学を参画させながらつくるべき。	塚原	第7回
	プラットフォームを田水山に置いてはどうか。	柳瀬	第7回
金銭支援	Society5.0を参考にしてはどうか(外部審査員、場所の提供)	江渡	第1回
	専門家が審議責任を持った、新しい支援制度を作って、ソフト(アーティスト)に資金を流す仕組みを作る	柳瀬	第1回
	共催という表現ではなく、「支援」と表記できるような透明性、公平性のある制度づくり	柳瀬	第2回
	ベルリン市のイベント支援制度を参考にしてはどうか(専門員が審査)	江渡	第2回
	財源に市民の税金を使っていない方が補助金を受け取る方は使いやすい	三浦	第2回
	複数年で支援可能な制度	柳瀬	第3回
	既存の事業を実行委員会として独立させ、支援制度の枠で支援していくべき	柳瀬	第3回
	アイラつくばと同様な仕組みに、コンシェルジュ機能を追加する	江渡	第3回
	制度設計の中に、ニーズを組み込んでいくと良い	柳瀬	第5回
	金銭支援だけでなく、広報等での協力も必要	守屋	第5回
	単年度に縛られない枠組みを検討すべき	赤松	第5回
	支援件数が5件程度というのは少ない	江渡・柳瀬	第7回
	金額が少ないわりに申請が煩雑であるのは非効率的。	塚原	第7回
	申請方法の簡略化を望む	相澤	第7回
	志のある人にプラスアルファで支援できるような仕組みが必要	守屋	第7回
	後払いだけだと新規団体は申請しにくいので、前払いの仕組みが必要	守屋	第7回
	制度の目的を具体的に明記する必要がある、ビジョンが必要	仏山・守屋	第7回
	基本計画について、一緒に実現していけるところに支援をしたいという支援制度	赤松	第7回
	募集の前に「説明会」が必要	赤松	第7回
	伝統芸能の継承に使用できる制度を望む	相澤	第7回
	違う資金の流れからマッチングさせる工夫が必要(例:越後妻有の「大地の芸術祭」のトリエンナーレ)	江渡	第7回
	研究所にある研究費用を使って、PRになるような文化芸術を実施する(例:アーツアットセルン)	江渡	第5回、 第7回
	有名な研究所の名前が付いた、「〇〇研究所プログラム」はどうか。とりまとめを市が行い、お金は研究所が出す。	江渡	第7回
	予算をスクラップ・ビルドする(例:長野県 地域づくり支援金)	柳瀬	第7回
	現状の財団事業を支援制度に振り替えてはどうか	柳瀬	第7回
	PR機能を持っていない企業・研究所と協力してはどうか	関	第7回
	スキーム・協働の仕組みを作ることが重要	江渡・柳瀬	第7回
	まずアドバイスのための支援組織である「専門部会」、専門性のある事務方が必要(例:牛久市の芸術専門員、つくば市の保育コンシェルジュ)	柳瀬・赤松	第7回
	専門のプログラムオフィサーを最低1人置くべき	柳瀬	第7回
	まず、協働の仕組み、支援制度のための組織や、広報活動等のスキームをつくることをさきにするべき	江渡・柳瀬・塚原・ 赤松	第7回
採択した側がアドバイスや支援をしていく必要(例:いばらき未来基金)	赤松	第7回	
	情報でなく、実態として組織としての存在を示すことができる具体的で、実態のあるもの、たとえば「場所」を構築する必要がある	仏山	第1回
	官舎や企業の使用していない施設など、使われていない施設も利用してはどうか	篠原	第2回
	センター地区以外のホールの活用や、民間施設を活用していけばいいのでは	三浦	第2回

文化芸術審議会意見まとめ（プラットフォーム関連）

分類	内容	発言者 (敬称略)	発言回
場所	宿泊施設ではなく、スタジオ貸しとしてレジデンス施設にすることが可能(さっぽろ天神山アートスタジオ)	篠原	第3回・第5回
	アーティストインラボラトリー、故山口勝弘氏の「実験工房」の継承・発展した、IT、パイオ、宇宙、物理学等を背景として芸術を生み出すための場を構築する	江渡	第3回
	既存施設(市民ギャラリーなど)の活用の方向づけが必要	仏山	第4回
	大規模なオリンピックなどのイベントの準備等で、長期間にわたって体育館のような大きなスペースを借用したいという需要がある	江渡	第5回
	廃校利用についても、コーディネーター機能をもった、ネットワークをつなげることができる人を置いてほしい	三浦	第5回
	コーディネーターが地元の人を巻き込んでいく形であればその廃校活用は成功する。	江渡	第5回
	お芝居や音楽など、地域のアーティストや芸術活動をしている方が使いやすい、敷居が高すぎない施設を希望する。	宇津野	第6回
	審議会の場に、地元の方も一緒に入って議論することも検討すべき	太田	第6回
	アクセスの問題はつくバスの停留所の調整で対応できるのではないか	柳瀬	第6回
	町の人とのコンセンサスは必須	意見多数	第6回
	防犯の面も改善していくべき	赤松、篠原	第6回
	経済効果を上げていく、利益を出して運営していかなければならないとなると、地域の人たちとの交流で楽しく面白くとは、また別の観点をもちたい	篠原	第6回
	ほかの廃校や施設との繋がりもでてくれば、地元の廃校全体が良い感じで使われるようになればいい	篠原	第6回
	隔離された施設というのはやりにくいのでは。結局、人の出入りがあるということがすごく重要	仏山	第6回
	地元住民を巻き込むには、市民活動課や生涯学習推進課と連携しなければならないのでは。	三浦	第6回
	価格設定について、どのような人材を育てようとしているのか、というのが基準になる	三浦	第6回
	収益をあげて、運営資金にするには、そこで発表したいと思わせるようにしなければいけない。あるいはそこにに行けば何かあるとういような、用意がないといけない。	仏山	第6回
	アートが体感できるだけでなく、お土産が買えたり、つくばらしさを体感できたり、複数の要素が混ざり合うと、あらゆる人の動線になる。	守屋	第6回
	トータルで考えるのが鍵。それを実現する一番いい方法は、とにかく新しい団体、新しい法人を作り、それがこの拠点を運営すること	江渡	第6回
	産業とか工業とか、論理に基づいて仕事をする人と、それと感性に基づいて仕事をする芸術家であったり、地域の住民であったりが、連携して何かを作る場所としてこの場所を捉える。それを最終目標として進めたら良いのではないか	江渡	第6回
	現代の伊賀七をテーマに拠点を作るのはどうか	江渡	第6回
	コミュニティの中にメイカースペースがあることが望ましい	江渡	第6回
	既存事業の会場として利用するなど、試行事業をしてみるべき	柳瀬	第6回
	文化芸術課から科学技術振興課に、サイエンスカフェなどをやろうと、オファーをしてみても良い	柳瀬	第6回
	ディレクターがきちんとプログラムを持ち込んでくれて、田水山でプロジェクトとして、いろんな事を展開できると良い	柳瀬	第6回
	ソフト面にハード面が耐えられるかどうかは鍵。	柳瀬・赤松	第6回
	やはり専門性のある、ソフトを持ったところが指定管理を受けないといけない。	柳瀬	第6回
	ディレクターなど、個人の顔が見える形で文化政策を実施する必要がある	柳瀬	第2回
	ダンディ市のチーフデザインオフィサーや、つくば市で過去に設置していた芸術監督が継続に至らなかった経緯を踏まえ、個人の顔が見える形で文化政策を考えていくと良い	江渡	第2回
	市内の各地区でプロデューサーやボランティアを育成していく仕組み作り	三浦	第2回
一般市民がコーディネート機能に入れるような仕組み。SNSで発信するとポイントがもらえるなどはどうか	守屋	第3回	
文化推進プロデューサー、サイエンスアートプロデューサーの育成、海外からの文化推進プロデューサーの招聘を検討すべき	江渡	第3回	

文化芸術審議会意見まとめ（プラットフォーム関連）

分類	内容	発言者 (敬称略)	発言回
コーディネイト	「つくる場=つくば」の推進、アート制作者を増やし、支援する取り組みをとして支援、ハッカソン等のイベントを行う	江渡	第3回
	シティプロモーションと連携して「外から見たつくば」のイメージを作り上げる	江渡	第3回
	文化芸術プロデューサー(プリティッシュカウンスル、大阪芸術大学)	江渡	第4回
	市民ボランティアのプロデューサーやコーディネーターを育成または発掘する	三浦	第4回
	コーディネーターを育成していくこと始めるべき	江渡	第5回
	地元に着したコーディネーターやプロデューサーをつかって、下から文化を作っていく	三浦	第5回
	環境を生かしながら、どういう新しい人材を作っていくかという人材育成計画が必要。	塚原	第5回
	ディレクターは方向を決めて、プロデューサーが実行する。ディレクターが大事。	柳瀬	第7回
	「アートプロデューサー育成事業」を立ち上げる	江渡	第7回
ネットワーク	イノフェスや、メディアアートフェスティバルといった単独のイベントを連携できると良い	江渡	第1回
	観客が留まってつくば中を見て回れるイベントができると良い	太田	第1回
	市民がイベント情報を発信できていない。活字媒体への掲載を促進してほしい	三浦	第2回
	研究所が弱い。アーティストインラボラトリーや、NIMSの仮面ライダーコラボのようなWin-Winの関係が築けるような仕組みづくりが必要	江渡	第2回
	スポーツエンターテイメントとの連携	三浦	第3回
	大学で行なっているアーティストインレジデンスとの連携	仏山	第3回
	姉妹都市との芸術家の交換滞在	江渡	第3回
	社会福祉協議会の世話人会との連携	山崎	第4回
	小さいうちに、教育の中で地域の文化を教えるということをしてほしい	相澤	第5回
	話し合うことが必要、社会福祉協議会の「ちいかつ」では、様々な人が集まって意見交換をすることで事業が始まることもある。	山崎	第5回
	外から見たつくばの印象は、とにかく研究者がいる街、科学の街。それと従来からの筑波山を代表する文化が両方混在している。それがうまく連携するのが望ましい	江渡	第5回
	サイエンスハッカソンなど、文化芸術と科学つながりをうまく意識して、両者ともに力が得られるような取り組みをしていくとよい	江渡	第5回、第6回
アーカイブ	デジタルコミュニケーションとして、デジタルアーカイブを広めてく	塚原	第3回
	「メディアアートの聖地」というイメージや、コミックの舞台として登場する文化的アイコンとしての「つくば」を一望できるアーカイブを設置する	江渡	第3回
	つくば市内の著名な方の建築や彫刻の作品をまとめたパンフレットなどがあると良い	江渡	第5回
	つくばで行われた展示会をパッケージで他の地域へ提供していく仕組みができると良い	江渡	第5回
	つくばには芸術的な活動が多くあるが、そういったものをまとめた本を作るとはどうか	江渡	第5回

行政課題先進事例研究研修 最終報告書

つくば×文化芸術創造拠点

つくば市 文化芸術課

主任：田山 牧子

研修員：當銘 弓佳

1 研究テーマに関するつくば市の課題

(1) つくば市の現状と課題

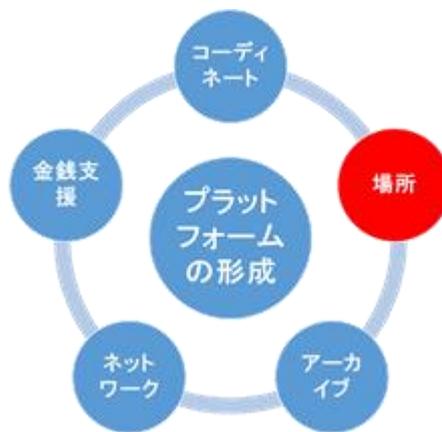
つくば市では、2019年3月に「つくば市文化芸術推進基本計画」を策定し、街の活性化・成熟のため、文化芸術による街づくりに取り組んでいる。

市内には、ノバホール・つくばカピオをはじめ、市民ホール、地域交流センターなど、音楽ホールや多目的文化施設があり、市民の文化芸術活動の場として利用されている。しかし、ノバホール・つくばカピオの利用者アンケートや、普段の業務で相談を受ける市民の声として、「施設の予約を取ることが困難」「芸術活動をしたいが、金銭的に厳しいので補助金などはないか」「大学を卒業したあと、芸術活動する場がほしい」「演奏家を探したいが、文化芸術情報を得られるところが無い」など、多数の意見・要望・問い合わせがある。職員がそのすべてに対応することは困難であり、市民ニーズに答えきれていない、というのが現状である。

【課題まとめ】

- ・文化芸術活動を行う場所の不足
- ・文化芸術に携わる芸術家や市民の交流の機会の不足
- ・若手芸術家を育成する土壌の不足

つくば市が抱える3つの課題を解決するためには、「コーディネート」「場所」「アーカイブ」「ネットワーク」「金銭支援」の5つの要素が必要であり、人と人、また人と情報を繋げるネットワークを作っていかなければならない。つまり、つくば市の文化芸術の発展ためには、文化芸術が生まれ育っていく仕組みづくり、いわゆる「プラットフォーム」を形成することが必要不可欠である。そして、目に見えないプラットフォームの可視化のためにも、まず場所「文化芸術創造拠点」を設立すべきである。



(2) 文化芸術創造拠点設立の意義・目的・効果

- ア 文化芸術を通して市民生活を豊かにし、活力ある地域づくりを行う。
- イ 様々な自己表現の場や交流機会を広く提供し、つくばからの文化発信に寄与する。
- ウ アーティスト・イン・レジデンス事業など、海外からのアーティスト招聘を視野に入れることで、国際都市つくばならではの取り組みとして、文化交流や国際理解の効果が期待できる。
- エ 生涯学習施設（交流センター）やジオパーク、市内大学、地域自治会等、各所と連携していくことで、観光資源としての価値が生まれる。
- オ 伝統文化と現代美術の会う場所、地域での新たな交流・活動を誘発し、地域活性化につながる。

(3) 廃校活用について

文化芸術創造拠点の設立には廃校利活用を検討している。

【廃校活用のメリット】

- ・コストがかからない
- ・「学校」は、多くの人たちが人生の中で通ってきた思い出のある建物であり、そのまちの歴史と人々の思いが詰まったシンボルである。

→文化を発信していくには、「自分たちの土地らしさ」に立ち返って、魅力や個性を再認識することが必要。学校はそれにふさわしい場所である。

2 先進地事例視察の概要

(1) 視察先の選定基準

廃校を利活用して運営をしている文化芸術拠点、または、つくば市で想定している文化芸術拠点の構成要素の一部を実施している施設について選定した。

【つくば市で想定している文化芸術拠点の構成要素】

- ・スタジオ ・アトリエ ・ギャラリー ・宿泊（アーティストインレジデンス）
- ・アーカイブスペース ・コミュニティスペース ・図書館

(2) 視察を行った施設

表 1：視察先一覧

	所在地	運営形態	改修費	運営費(年)	利用者数
もりや学びの里	茨城県 守谷市	市・県の直営	1億 7,000万円	1200万円	30,000人 (平成29年度)
アーツ千代田3331	東京都 千代田区	コマンドA(民間業者)が運営	2億 3000万円	使用料 1,800万円	811,203人 (平成28年度)
京都国際マンガミュージアム	京都市 京都府	京都精華大学が運営	13億 5,000万円	3億円	283,705人 (平成30年度)
京都芸術センター	京都府 京都市	京都文化協会の運営(指定管理者契約)	9億 8,500万円	2億円	35,000人 (平成30年度)
京都市学校歴史博物館	京都府 京都市	市直営	2億 7,200万円	1億円	22,701人 (平成29年度)

※視察先詳細は別紙資料を参照

3 視察からの政策提言

(1) 「つくばらしい」運営形態の提案

それぞれの施設で、運営形態や運営費、改修費は様々であることがわかる。視察した5つの施設は、各自治体の財政状況に合わせ、地域の特徴を生かした運営が行われていた。つくば市でも、地域の特徴を生かした「つくばらしい」運営を考える必要がある。

【つくば市の特徴】

- ・ 研究学園都市
- ・ 人口が増加しており、成長中
- ・ 自然が豊富で程よく田舎
- ・ つくばエクスプレスがあり、都心へのアクセスが良い。

【文化芸術からの視点】

- ・ 子供や若者が多く、筑波大学芸術学群・筑波技術大学総合デザイン学科、研究所など、才能ある豊かな人材がそろっている。
- ・ 土地が広く家賃が安い。都心へ出やすく発表活動がしやすく、若いアーティストにとっては良い環境。

【特徴・文化芸術視点からの課題の整理】

- ・ 人の入れ替わりが激しく、定着していかない。
- ・ アーティストが育つ土壌がない。

→行政、市民、教育機関、それぞれの連携や情報共有ができおらず、豊かな地域資源生かされていらないことがつくば市の課題といえる。

図1：課題を踏まえた運営形態の整理

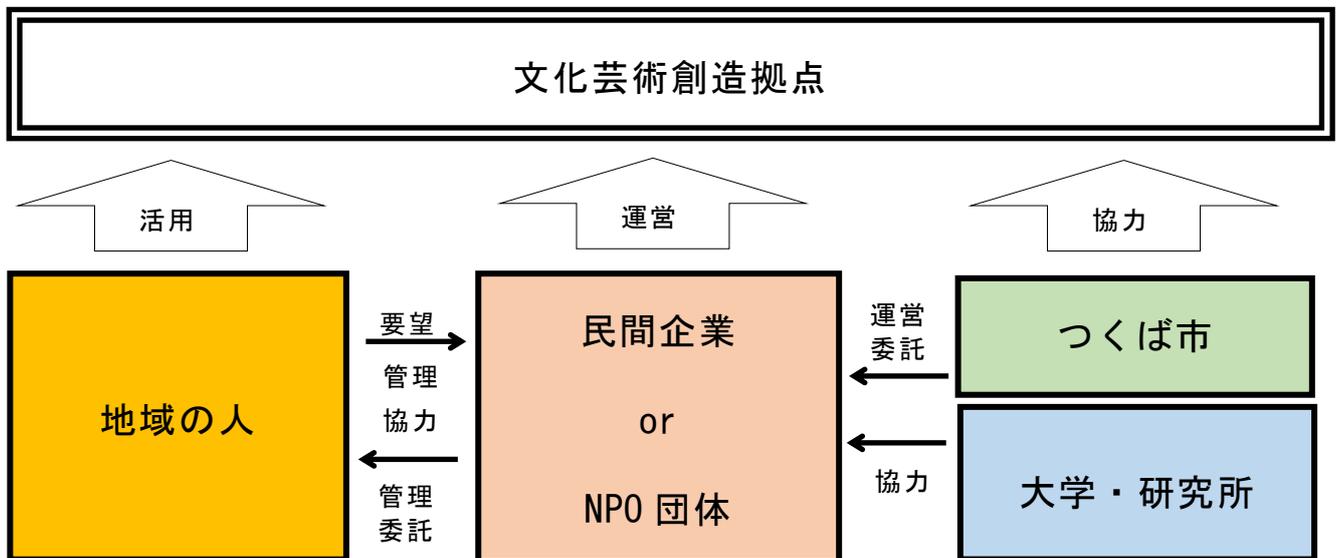


図1は、5つの視察先から、つくばに生かせる利点を取り入れた運営形態である。

行政が、地域の資源である大学や研究機関等と協力し、民間企業やNPOに運営管理を委託する。そして、地域の人へ活用と管理の協力を得て施設を運営していく、という形が、つくば市には適していると考えられる。豊かな人材を生かした産官学連携は、つくば市の文化芸術の発展、ひいては教育・産業・地域活性化に波及し、街全体の発展へと繋がるだろう。そして、その運営形態実現の鍵を握るのは、「地域の人」である。

(2) 地域との関わり方の提案

ア 試行事業の実施

視察したなかで、目指すべき「プラットフォーム」機能を備えた施設に最も近い施設が、「京都芸術センター」であった。

表2：京都芸術センターの沿革

1993年3月	明倫小学校閉校
1995年5月～1998年	『芸術祭典・京』の会場として利用
1997年10月～1998年12月	試行事業『アートアクション京都』を実施
1999年	工事着工
2000年	開設

表2の京都芸術センターの沿革に注目してみると、建設地となる小学校の廃校から、オープンまでに7年間を費やしていることがわかる。

廃校から2年後に、既存の芸術祭《芸術祭典・京》の会場として利用した後、改修前の校舎を制作室としてアーティストに提供し、1年間の試行事業を行っていた。試行事業の際、アーティストと施設スタッフは、地域住民へのマナーを徹底し、地域住民の施設建設への理解を得られるよう、努めたとのことであった。

京都芸術センターの事例から、試用期間を設けることは、運側としても、地域の側としても、お互いの認識をすり合わせる好機となるといえる。

【試行事業を行うことのメリット】

- ・ 地域の人々の理解に繋がる
地域の協力を得ることで、自発的かつ持続可能な施設の運営を実現する。
- ・ あるべき施設の姿がみえてくる
残しても良いところ、改修すべきところが明確化され、経費削減に繋がる。

イ 地域との関わりを大切にした設備と運営

表 3：視察先での地域との関わり方

	開放している場所	交流
もりや学びの里	<ul style="list-style-type: none"> ・ グラウンド・陶芸窯 ・ BBQ 場 ・ 和室・会議室・体育館 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 守谷市民限定で格安料金にて利用が可能
アーツ千代田 3331	<ul style="list-style-type: none"> ・ 地域の会議室 ・ 体育館 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 町内会への参加 ・ 屋上に貸し農園
京都国際マンガミュージアム	<ul style="list-style-type: none"> ・ グラウンド ・ 消防団倉庫 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 町内会への参加 ・ 地域の運動会への参加
京都芸術センター	<ul style="list-style-type: none"> ・ グラウンド ・ 消防団倉庫 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 施設への出入りが自由 ・ 町内会への参加
京都市学校歴史博物館	<ul style="list-style-type: none"> ・ グラウンド ・ 消防団倉庫 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 隣接する保育園がグラウンドを利用している

視察した5つの施設の共通点として、区民会議室や体育、グラウンドなど「地域の人
が自由に使えるスペース」が確保してあることがあげられる。また、どの施設も運営当
初から時間をかけて地域の人との関係性を構築してきた。このことから、指定管理
等で運営団体に業務を委託したとしても、採択に当たっては、「地域との関わりを積極
的に持てる」団体であることが重要である。

【地域との関わり方についての整理】

- ・ 既存のイベントでの利用や、試用期間を設けること
で、相互理解を得る
- ・ 施設設計の際には地域の人ができるスペースを
確保する
- ・ 地域活動を積極的に行える団体に運営をしてもらう



→これらを実践することで、地域に根差した、自発的かつ持続可能な施設の運営を実現
することが可能になる。

4 提言内容に関する今後の取組

【政策提言】

(1) 「つくばらしい運営形態」の提案

行政が大学や研究所などと連携し、地域住民の協力を得ることで、つくば市の豊かな人材と資源を生かした運営形態を行う。

(2) 「試行事業の実施」の提案

理想的な運営を実現する足掛かりとして、来年度（2020年）に、候補となる小学校で、学校試行事業を行うことを提案する。

試行事業の例：学校クリーンイベント

地元のお祭りや運動会などで利用

ウォールアートイベント

子ども向けワークショップ

既存の市主催事業での利用

など

上記の政策提言に基づき、計画目標を作成した。

表4：次年度以降の計画目標

2020年1月	文化芸術審議会 試行事業の提案・内容検討
2020年4月～ 2020年12月	試行事業の実施 →地元の人、アーティスト等が共に参加できるイベントを行う。
2021年（目標）	設計作成
2022年（目標）	着工

来年度2020年4月～12月にかけて試行事業を行い、地域住民の反応、施設の使い心地について検証する。その結果を踏まえ、2021年に地元要望を踏まえた設計を作成し、2022年の着工を目標に進めていく。

市民要望を解決するためにはプラットフォームが必要である。場所ができることにより、そこからネットワークができ、コーディネートをする人材が育ち、金銭支援の土壌ができ、その活動を記録していくことが可能になる。2018年に策定した、つくば市文化芸術基本計画基本理念「アートで編む」は、ひと、場所、文化を繋ぎ、芸術という大きな布を編むことを目標としている。文化芸術創造拠点を作ることで、文化と伝統が薫る「芸術のまち」として、誰もが豊かに暮らせるまちの実現を目指す。

2020年1月23日

つくば市文化芸術審議会事務局御中

つくば子ども劇場運営委員長 浜渦京子

つくば市文化芸術審議会の第6回議事録を拝読しました。つくば市で、1991年から、子どもの文化芸術活動の支援をおこなってきた市民団体として、賛同する点が多くあります。委員の皆さまのご意見、審議会事務局の方針などを踏まえまして、つくば子ども劇場としての考えをまとめました。ご一読いただければ幸いです。

【筑波地区学校跡地に関する利活用提案】

地域から生まれる文化芸術をベースにした創造拠点づくり

地域の方から大切にされてきた小学校を利用するにあたり、住民の理解と、拠点事業への参画は不可欠です。いずれは、国内外のアーティストと連携して事業を展開するにしても、スタートアップはコミュニティアートの視点から始めるのがよいのではないかと考えています。

提案事項

・学校跡地を文化拠点として利用するための整備（大掃除や片付け、草刈りなど）をプレイベントとして、地域住民も参加する形でおこなう。回数を重ねることで、地域住民と、事業に参加したいと考える参加者との関係性を構築できるのではないかと考える。また、住民が参加することで、自分たちの事業としての意識が高まり、今後の運営にも理解を得やすくなるかと考える。

・学校跡地周辺は、水田や耕地などが多く、地域住民も農業従事者が多いことが想定される。米作りや野菜作りなど、農業体験のイベント化を提案したい。こうした取り組みは、宍塚など他の地域でも行われているが、学校跡地という基地（ベース）があることで、参加者の帰属意識が高まると考える。できれば単発の企画ではなく、年間を通して参加者が継続的な関係を育むことが望ましい。農耕にまつわる行事、お祭りなどは、豊かな文化体験だといえる。

さまざまな立場の人が訪れる場所づくり

文化芸術が生み出される拠点として、多くの人が交流できる場所を作る必要があると思います。創造拠点になるとすれば、つくバスのバス停誘致も可能とのことですので、そこは安心です。

問題は、どのような人が集まることを期待しているか、という点ですが、まず、外部の人と内部の人という視点があると思います。地域住民、およびつくば市内の住民が内部の人だとすると、外部の人は国内外を含めた広い地域の人です。また、アーティスト（発信者）とオーディエンス（受信者）という視点もあるでしょう。障害を持つ人、そうでない人という視点もあります。子どもから大人まで、さまざまな立場の人に開かれた場所を作るという方向性は必要ではないでしょうか。

文化体験は、出来上がった作品を見るだけのものではなく、自ら作り出すこと、他者と感覚を共有することなど、さまざまな側面を持っています。学校跡地には、教室、体育館、運動場、調理施設といった複合的な活動ができる設備が備わっており、公共ホールなどと比べて飲食等の制約が少なく、柔軟な使用が可能ではないかと考えられます。アーティストや、アイディアを持った若者、地域住民の「表現」を実現する場所づくりという視点も重要だと思います。

提案事項

- ・定期的なイベントの開催
- ・宿泊もできる貸しスタジオの機能（舞台芸術団体の合宿など）
- ・飲食スペースの確保（曜日を決めて、カフェが開かれるなどのアイディア）
- ・美術作品の常設（もしくはギャラリーとしての貸出）
- ・アートに特化した図書館的機能（恒常的な来館がねらい）
- ・中高生に向けた、学校外の文化活動施設としての解放（長期休暇のイベントとしてのワークショップの開催など）
- ・市内の音楽団体（太鼓など）の活動場所が、音の問題で制限されている。学校を主な練習場所として貸し出すことで、相互交流・演奏会イベントなどの企画も実現しやすくなる。

子どもを中心にした活動

子ども劇場の活動は、子どもの文化権の保障を軸にしていますが、つくば市内において、児童青少年に特化した創造拠点が存在しません。本拠点整備にあたっては、基本計画が示すように、児童青少年層の活動は盛り込まれるべき必須事項と考えます。

子どもを中心にした活動という軸があれば、多彩な表現活動の場としてバランスのとれた運営が目指せるのではないのでしょうか。

以上

第 8 回つくば市文化芸術審議会にむけて

2020 年 1 月 31 日 江渡浩一郎

プラットフォーム構築に向けての人選案

ものづくりの拠点構築という観点から。

- ・川俣純（技術教室グループ）：竹園東中学校にて技術科を担当。そこでの取り組みを特許庁の知財創造教育推進コンソーシアム検討委員会にて発表。現在大穂中学校教諭。
- ・すすたわり（FabLab Tsukuba 元店長）：筑波大学近くに日本で最初の FabLab である FabLab Tsukuba を創設。別名 FPGA-Cafe。現在は秋葉原に拠点を構える。
- ・梅澤陽明（ファブラボ神田錦町）：つくば、鎌倉に続く 3 番目のファブラボ「FabLab Shibuya」を創設。一般社団法人デジタルファブリケーション協会 代表理事として、デジタルものづくりを推進。
- ・飯野壘（ベルリング）：新型救急車を製造する会社を経営。つくば市花畑に製造拠点を持つ。つくば市に、市民が使えるものづくり拠点を作りたいという野望を持つ。

メディアアートに造詣が深いという観点から。

- ・山峰潤也（キュレーター）：元 水戸芸術館。国内でも、メディアアートやサイエンスアートに関わる知見・経験はトップクラス。つくば市生まれ。CV を添付する。

街づくりを手掛けているという観点から。

- ・寺井元一（株式会社まちづくりクリエイティブ代表取締役）：松戸の街づくりを手掛けている。クリエイティブと街づくりをうまくフィットさせている。 https://greenz.jp/2015/09/28/mad_city_2015/

海外での参照事例

Arts@CERN（アーツアットセルン）は、世界最高の研究所 CERN が、芸術をハブに地域住民との連携の場を構築した点で、もっとも参考にすべき事例だと思う。

そこで、本プログラムを作り上げた Ariane Koek 氏を、つくばに招待講演でお呼びすることはできないだろうか。つくば市における状況を伝えアドバイスをもらうことができれば、有用な知見となりうる。

ref: Claudia Schnugg, “Creating ArtScience Collaboration: Bringing Value to Organizations”, 2019.

以上

経歴書

山峰潤也(やまみね・じゅんや)/キュレーター (専門領域:メディア史、メディア・アート)

1983年、茨城県つくば市生まれ。東京芸術大学映像研究科修了。映像、舞台、メディア・アート制作を学んだのち、キュレーターになる。文化庁メディア芸術祭事務局、東京都写真美術館、金沢21世紀美術館を経て水戸芸術館現代美術センター学芸員。主な展覧会に「3Dヴィジョンズ」(2010)「見えない世界の見つめ方」(2011)「恵比寿映像祭(4回-7回)」(2012-2015、以上東京都写真美術館)、「Aperto04 Nerhol Promnade」(2016、金沢21世紀美術館)、「ハロー・ワールドポスト・ヒューマン時代に向けて」、「中谷芙二子 霧の抵抗」(共に2018、水戸芸術館現代美術ギャラリー)。ゲスト・キュレーターとしてwaterpieces(2013、ラトビア、Noass)、SHARINGFOOTSTEPS(2015、韓国、Youngeun Museum of Contemporary Art)、Eco Expanded City(2016、ポーランド、WROセンター)などに参加。2015年度文科省学芸員等在外派遣研修員。

学歴

2008 東京芸術大学映像研究科メディア映像専攻 修士課程 修了

2006 多摩美術大学造形表現学部映像演劇学科 学士課程 卒業

職歴

2016- 公益財団法人水戸市芸術振興財団 水戸芸術館現代美術センター 学芸員

2015-16 公益財団法人金沢芸術創造財団 金沢21世紀美術館 学芸員

2010-15 公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都写真美術館 学芸員

2008-10 CG-ARTS協会(公益財団法人画像情報教育振興協会) メディア芸術祭事務局

審査委員等

- 2019 京都大学・ロンドン大学ゴールドスミス校アートサイエンス国際シンポジウム Art Innovation
2018- 上野の森美術館 VOCA 展 推薦委員
2017- Asian Art Award supported by Warehouse TERRADA 選考委員
2017-18 学生CGコンテスト 評価委員
2017 東京アーツカウンシル 東京文化プログラム助成 審査委員
2016- STEP OUT! レビューワー

非常勤講師

- 2019- 学習院女子大学 (博物館情報・メディア論)
2013-15 明治学院大学 (デジタル・アート論)
2011-12 東洋美術学校 (博物館経営論)

特別講義

京都市立芸術大学 (2019, 2018)、武蔵野美術大学 (2018, 2014)、多摩美術大学 (2017, 2015)、台北国立芸術大学 (2016) 他

派遣

- 2015 文科省学芸員等在外派遣研修員

所属

日本美術オーラル・ヒストリー・アーカイブ

キュレーション／共同キュレーション

- 2020 森英恵 世界に羽ばたく蝶 水戸芸術館現代美術センター
オリンピック・パラリンピック組織委員会主催事業ニッポンフェスティバル Festival C (キュレーター)
- 2018-2020 Tokyo Tokyo FESTIVAL助成プログラム Tokyo Photographic Research (キュレーター／副代表)
- 2018 霧の抵抗 中谷芙二子 水戸芸術館現代美術センター
ハロー・ワールドポスト・ヒューマン時代に向けて
水戸芸術館現代美術センター
- 2016 Aperto04: Nerhol Promnade、金沢21世紀美術館
Eco Expanded City、WROアートセンター (ポーランド)
- 2015 第7回恵比寿映像祭、恵比寿ガーデンホールほか
SHARING FOOTSTEPS, Youngeun Museum of Contemporary Art (韓国)
- 2014 第6回恵比寿映像祭、東京都写真美術館
- 2013 第5回恵比寿映像祭、東京都写真美術館
waterpieces、Noass (ラトビア) 文化庁メディア芸術祭連携事業
- 2012 International Festival for Computer Art (スロベニア)
- 2012 第4回恵比寿映像祭、東京都写真美術館
- 2011 映像をめぐる冒険 vol.4 見えない世界のみつめ方、東京都写真美術館
- 2010 映像をめぐる冒険 vol.3 3Dヴィジョンズ、東京都写真美術館



ハロー・ワールド ポスト・ヒューマン時代に向けて展 フライヤー
デザイン：田中良治 (セミトランスペアレント・デザイン)

ハロー・ワールド ポストヒューマン時代に向けて 展覧会風景



上段左から、セシル・B・エヴァンス《溢れだした》2016、小林健太 エヴリシング他、デヴィッド・ブランディ《チュートリアル：滅亡に関するビデオの作り方》2014、下段左から、レイチェル・マクリン《大切なのは中身》2016、エキソノモ《キス、または二台のモニタ》2017 他、ブロックチェーン・リスク・ボード・ゲーム プロトタイプ：テック・ベンチャー 21Inc. エディション [1:1 トラベル版] 2016 撮影：山中慎太郎 (Qsyum)

ライブ／アート・プロデュース

2015 アート作品プロデュース／ホンマタカシ《最初にカケスがやってきた》(恵比寿映像祭／日仏会館)

2014 パブリックアート／西京人《西京冬季五輪》(恵比寿映像祭／恵比寿ガーデンプレイス センター広場)

2013 パブリックアート／鈴木康広《記憶をめくる人》(恵比寿映像祭／恵比寿ガーデンプレイス センター広場)

2012 ライブ／恵比寿映像祭ライブ「See This Sound」(恵比寿映像祭／恵比寿ガーデンルーム)



第5回恵比寿映像祭 オフサイト展示より 鈴木康広《記憶をめくる人》2013

運営・アシスタントワーク

- 2015 ザ・コンテンポラリー1 「ポスト工業化時代の美術」アシスタント・キュレーター（金沢21世紀美術館）
廣村正彰「金沢でJunglin'」おぼろげ アシスタント・キュレーター（金沢21世紀美術館）
ザ・コンテンポラリー2 「誰が世界を翻訳するのか」アシスタント・キュレーター（金沢21世紀美術館）
- 2013 米田知子展 アシスタントキュレーター(東京都写真美術館)
- 2012 操上和美展 アシスタントキュレーター(東京都写真美術館)
- 2011 第3回恵比寿映像祭 アシスタントキュレーター(東京都写真美術館)
- 2010 第13回文化庁メディア芸術祭 事務局（国立新美術館）
- 2009 第14回学生CGコンテスト 事務局（国立新美術館）
第12回文化庁メディア芸術祭 事務局（国立新美術館）
神戸ビエンナーレ in メディア芸術祭 企画（神戸メリケンパーク）
クリエイターズナイト企画（東京カルチャーカルチャー）

編集

- 2019 霧の抵抗 中谷芙二子展公式カタログ（発行：フィルムアート社）
- 2018 ハロー・ワールド ポスト・ヒューマン時代に向けて展 カタログ（発行：水戸芸術館現代美術センター）
- 2016 Я [アール]：金沢21世紀美術館 紀要 06（共同編集：鷺田めるろ／発行：金沢21世紀美術館）
金沢21世紀美術館 Aperto04 Nerhol Promnade展 カタログ
- 2011 フリーペーパー「TOST -TO SC3 FROM TOST-」（発行:TOST）
展覧会カタログ「映像をめぐる冒険 vol.4 見えない世界のみつめ方」（発行：東京都写真美術館）
- 2010 フリーペーパー LIBHUB vol.2（発行:LIBHUB）
展覧会カタログ「映像をめぐる冒険 vol.3 3D ヴィジョンズ」展覧会カタログ（出版:東京都写真美術館）

論稿

- 2019 中尾卓也編『スポーツ（運動）／アート（美術）』（仮）「人が運動に隷属する時」（森和社）
霧の抵抗 中谷芙二子展カタログ p64-75 「はじめににかえて 霧の抵抗」
- 2018 水戸芸術館現代美術センター ハロー・ワールド展カタログ p50-59 「危機早期発見装置としての芸術」
- 2016 Я [アール] : 金沢21世紀美術館 紀要 06 p61-64 「アーカイブ的芸術：混沌とした時代の作法」
金沢21世紀美術館 Aperto04 Nerhol Promnade展 カタログ p57-59 「その存在それ自体について」
- 2014 東京都写真美術館 紀要 P53～P59 「新進作家から見るデジタル時代における身体とその思考～表現の時代背景から～」
- 2012 日本バーチャルリアリティ学会誌第 17巻 3号 特集 文化施設における VR ~望まれるもの,課題と展望、p158
- 2011 「映像をめぐる冒険 vol.4 見えない世界の見つめ方」カタログ、見えない世界の見つめ方、p00-00
- 2010 「映像をめぐる冒険 vol.3 3D ヴィジョンズ」カタログ、新たな表現を求めて、p68-80

トーク・特別講義等

- 2018 国際交流基金・水戸芸術館共同企画 国際シンポジウム「プレイリプレイ タイムベースドメディアの保存修復」
小山泰介個展「Tokyo Photographic Research #01:Phase Trans」関連トーク（GPギャラリー）
京都市立芸術大学 特別講義
美術手帖「ブロックチェーン特集」関連トーク（銀座TSUTAYA）
アーカス アーティスト・イン・レジデンスプログラム関連トーク（アーカス）
- 2017 スーパーオープンスタジオ 関連トーク（アートラボ橋本）
小林健太個展「自動車昆虫論／美とは何か」関連トーク（GPギャラリー）
アーティスト×キュレータートーク『何が価値を決定するのか、について何を知っているのか』（MAD CITY Gallery）
竹内スグル個展「再生」関連トーク（MITSUME）
宇田川直寛個展「Assembly」関連トーク（Quiet Noise arts and break）

- 2016 『美術手帖9月号 #photograph』 (美術出版社) 刊行記念トーク (B&B)
Eco Expanded City展関連上映「Crack of Reality」上映プログラム企画 (WROアートセンター/ポーランド)
レクチャー「日本の現代美術」 (ET@T/台湾)
特別講義 (台北国立芸術大学/台湾)
- 2015 多摩美術大学美術学部情報デザイン学科 卒業制作講評会 ゲスト講師 (~2018年まで毎年)
川島崇志写真展「描きかけの地誌/蒐集」関連トーク (G/Pギャラリー)
- 2014 ホンマタカシ ワークショップ 「たのしい写真 よい子のための写真教室」 「映像人類学とは？」 (青山ブックセンター)
武蔵野美術大学学芸員資格過程「メディアと情報」特別講義
連続トーク「インターネット時代の風景論」企画・司会 (IMA CONCEPT STORE)
- 2013 喜多村みか個展「Einmal ist Keinmal / my small fib」関連トーク (THERME GALLERY)
- 2012 Ustream 番組「チャンネル D メディアアートの裏側口座」司会 (CG-ARTS協会)
「ミュージアム・トリップ vol.3 ~対話式鑑賞法って何?!」 (トーキョーカルチャーカルチャー)
「なみゆくながら、着かず、離れず」展関連トークイベント(アキバタマビ 21)
タリン・ギル個展「グレート・ノーザン」トーク出演(XYZ collective)
川久保ジョイ展「The colossus drive and the black sun」関連トーク (hpgrp GALLERY TOKYO)
「ニッポン建設映画祭」アフタートーク(新世界)
東京家政大学 映像表現A 特別講義
- 2011 トークイベント「TOST -open meeting for Sendai creative-」企画・司会(3331 Arts Chiyoda)
トークイベント「見えない世界のみつめ方 特別対談シリーズ」全3回 企画・司会 (東京都写真美術館)
Open Reel Ensemble at G/P Gallery “Electronicos On” トーク(G/Pギャラリー)

寄稿・インタビュー記事等

- 2018 「Low Form」展カタログ (MAXXI Arte/イタリア)
美術手帖 18年4月号 ART COLLECTIVE特集、「台湾のアートコレクション・料理最前線」
cinra.net 水戸美術館『ハロー・ワールド』テクノロジーが作る未来を問う
- 2017 Bound Bow、芸術と科学を越境するアーティスト中谷芙二子
写真雑誌『IMA』 vol.21 ニコライ・ホワルト 写真集レビュー
hyperallergic 「Following the Mists and Mysteries of Fog Art」 (共同執筆 : Nina Horisaki-Christens)
美術手帖 17年9月号、播磨みどり展評
写真雑誌『IMA』 vol.23 Talking Photography ホンマタカシx山峰潤也
- 2016 美術手帖 16年8月号 八木良太展評
Bound Bow、社会変革期の台湾
Bound Bow、世界を見る「目」を変えた新たな地図、オーサグラフ
- 2014 アサヒカメラ, 2014 Image Station/マニフェスタ・レポート
- 2011 SANKEI EXPRESS 「ぎやらりー」1月10日~15日全6回
SANKEI EXPRESS 「ぎやらりー」12月5日~10日全6回
都政新報「学芸員のこだわり」寄稿 3月6日

≡ HYPERALLERGIC    

YOUR CAREER IN THE ART WORLD STARTS HERE
M.A. Art, Law and Business [LEARN MORE](#)
For gainful employment information visit christies.edu/GeEd.html
CHRISTIE'S
EDUCATION | NEW YORK

PERFORMANCE
Following the Mists and Mysteries of Fog Art
Earlier this month, Fujiko Nakaya brought visitors to an unfinished museum and the woods in Oslo, immersing them in a mysterious fog.
Nina Horisaki-Christens, Junya Yamamine
September 19, 2017



Fujiko Nakaya's "aεform" at Oslo's new National Museum (photo by Nina Horisaki-Christens)

OSLO — Earlier this month, Oslo's new National Museum, which is still under construction, opened its doors for a few days. With no exterior finishings or interior walls yet completed, the ...

POPULAR

- 1 An Art School Started by Marc Chagall that Became a Modernist Wasteland
- 2 Childbirth and Menstruation in Defiant Art by Latin American Women
- 3 The National Gallery Acquires Its First Painting by a Woman Since 1991
- 4 Do I Have Imposter Syndrome, or Am I Just Faking it?
- 5 UFC Legend Conor McGregor Looks *(Chickadee in Tennessee)*

hyperallergic
Following the Mists and Mysteries of Fog Art

