

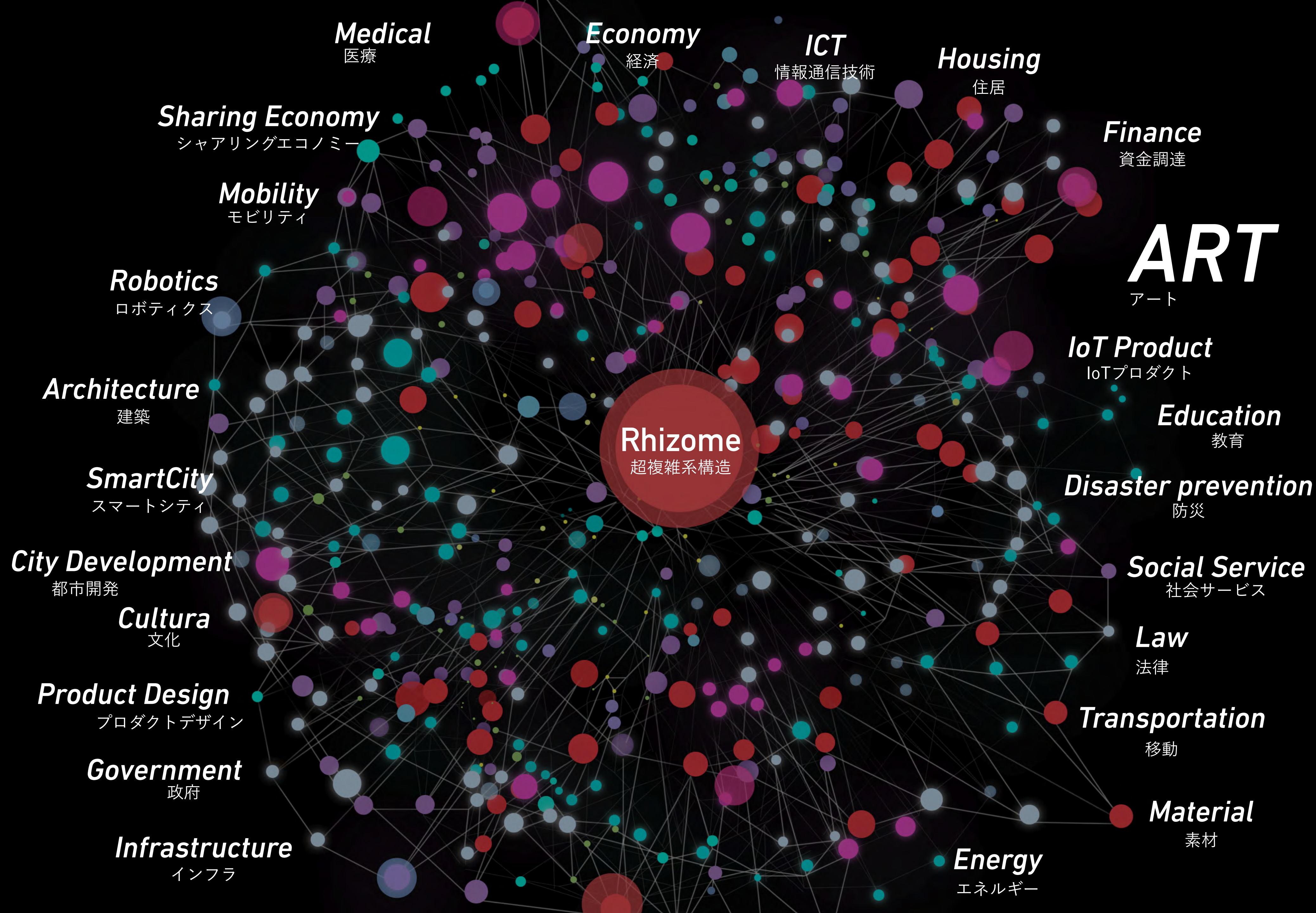
2022.07.11

Proposed by
Panoramatiks

Seiichi Saito

アートと地域・公共

アートと経済について考える研究会 # 2



Medical
医療

Economy
経済

ICT
情報通信技術

Housing
住居

Finance
資金調達

Sharing Economy
シェアリングエコノミー

Mobility
モビリティ

Robotics
ロボティクス

Architecture
建築

SmartCity
スマートシティ

City Development
都市開発

Cultura
文化

Product Design
プロダクトデザイン

Government
政府

Infrastructure
インフラ

分野を横断し、越境し共に考え実装するからこそ
今あるべき社会に必要なデザインが見えてくる。

今まで各業界がそれぞれの分野において成長をしてきた。それが日本の産業を支え、グローバル化に対応し、世界に対してたくさんのイノベーションを結果的に起こしてきた。

インターネットや技術が更に進化する中、各分野は未だに独自の進化を求めてしまい、いま社会に必要な分野を横断した考え方を実装できないままにいる。

様々な分野のしごとを横断的に行ってきた齋藤は自らの役割を時代やクライアントに合わせ変化させ、思考だけではなく実装することを第一ミッションとして様々な業界に対して、新たな視点の提供や仕組みづくりを行っている。

ART
アート

IoT Product
IoTプロダクト

Education
教育

Disaster prevention
防災

Social Service
社会サービス

Law
法律

Transportation
移動

Material
素材

Energy
エネルギー

ECONOMY

経済



CULTURE

文化

ECONOMY

経済

ART
DESIGN

工芸

地域の活動
など

CULTURE

文化

前提／ 私の実行している アートと地域の取り組み

横須賀／猿島 「Sense Island」 暗闇の美術島

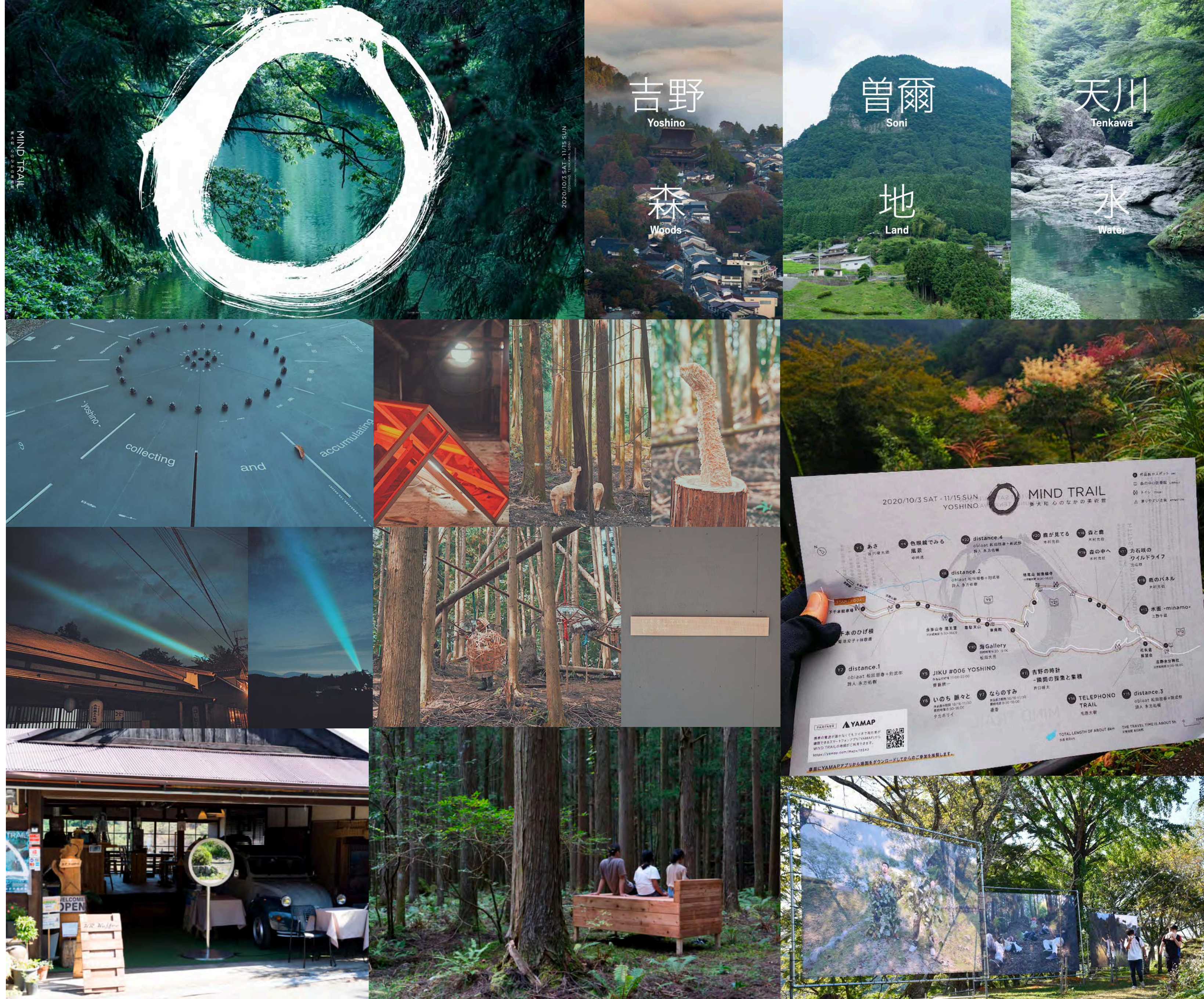
夜の無人島 x 感覚 x アート

- ／2019 遊休資産の有効活用
- ／2020 コロナによって中止
- ／2021 関係人口構築
- ／2022 横須賀の文化政策



歩く X 奥大和 X アート

- ／2020 コロナからの観光復興
- ／2021 観光復興・関係人口
- ／2022 関係人口構築



投げかけ # 01： ホワイトキューブ／美術館の可能性 と 屋外展示・都市展示の可能性 の共通点と違い

Message to Artist

Don't cover the soil, but with it.
Make your ART as LENS.

自然に勝とうとせず、
自然を覆うことをせず、
自然の美しさ、生命、尊さ、怖さなど様々な感性を
あなたがつくりだす創作作品というレンズを通して、
呼び出すような感覚で作品を考え、制作し、自然の中に慎重においてほしい。

ART Triggers Conversation.

よそ者としてのアーティストの活動は
作品としてのアウトプットだけではなく、
作品制作の過程に起こる様々な摩擦や文脈を作り出し、

鑑賞者と作品の会話

土地と鑑賞者の会話

地域と鑑賞者の会話

地域同士の会話 など

結果として様々な会話を創発することができる。

投げかけ # 02 :

持続可能な

／財源確保

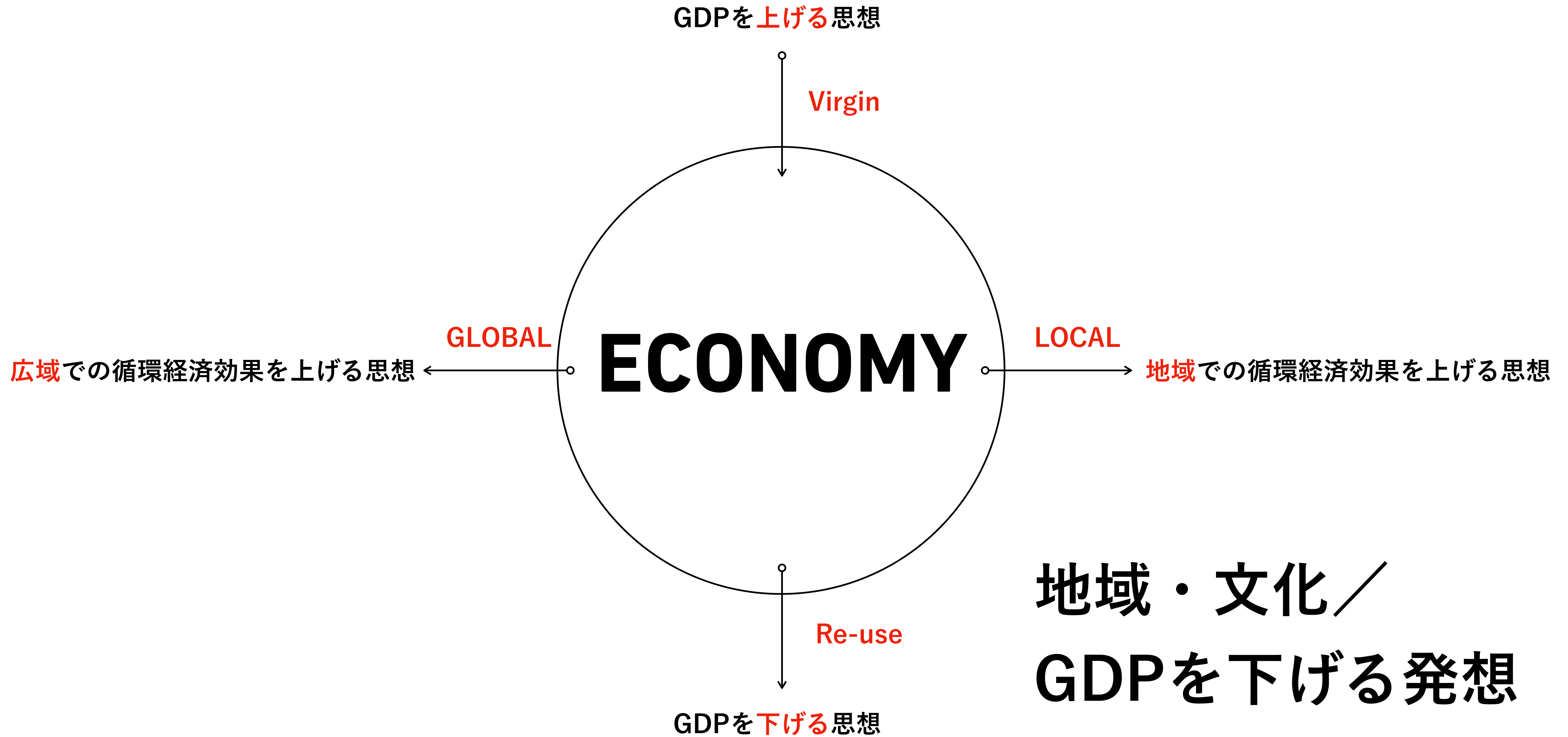
／体制構築

持続可能な ／財源確保

国の助成金・補助金を初動では あてにしない

奈良県でのMindTrailや横須賀市でのSense Islandの創り方として、
助成金や補助金をできる限り当てにしない創り方をすることで、
イベントが持続可能であり、今後自走していくことを考えています。

- ・各地域の議会を通して予算を確保する
 - 取得が確定していない財源を皮算用的に考えない
 - 経済効果の見える化もしくは感覚としてベネフィットが生まれる必要がある
 - 各自治体がやらされているのではなく、主催している自覚
- ・拡張の手段としての民間スポンサー／補助金
 - 強化するために必要なVIK（物品提供）での企業スポンサー
 - 文化庁などの補助金はある程度イベント自体がカタチになってから申請する
 - 活動に同調する企業などを実行側に呼び込む／アート思考の



地域・文化／
GDPを下げる発想

持続可能な ／体制構築

実行委員会と共創委員会

主催行政を主とした実行委員会を立てるだけでなく、
各地域にイベントを自分ごと化してもらうための共創委員会を創る。

奥大和MindTrailのケース

2020年 初回開催

奈良県主催（南部東部振興課／奥大和移住・交流推進室）

→コロナ禍になり3ヶ月という短い時間で準備したこともあり「聞いてない」「理解できない」
など様々な意見が出る

2021年 2回目

奥大和地域誘客促進事業実行委員会、奈良県、吉野町、天川村、曽爾村

吉野町、天川村、曽爾村の議会で予算をつけてもらう

→奈良県の事業として「やらされている」のではなく「一緒にやる」の醸成

2021年 3回目

奥大和地域誘客促進事業実行委員会、奈良県、吉野町、天川村、曽爾村

吉野町、天川村、曽爾村に観光協会や旅館組合など自治体の団体をあつめた

共創委員会を設置する

→各自治体がこのイベントを最大の経済効果の機会として活用検討する

アート思考を企業と考える場所 としての民間参加の可能性

持続可能な ／体制構築

例：有楽町アートアーバニズム



例：有楽町アートアーバニズム

主催「有楽町アートアーバニズムプログラム」実行委員会

（一般社団法人 大手町・丸の内・有楽町地区まちづくり協議会、NPO法人大丸有エリアマネジメント協会）

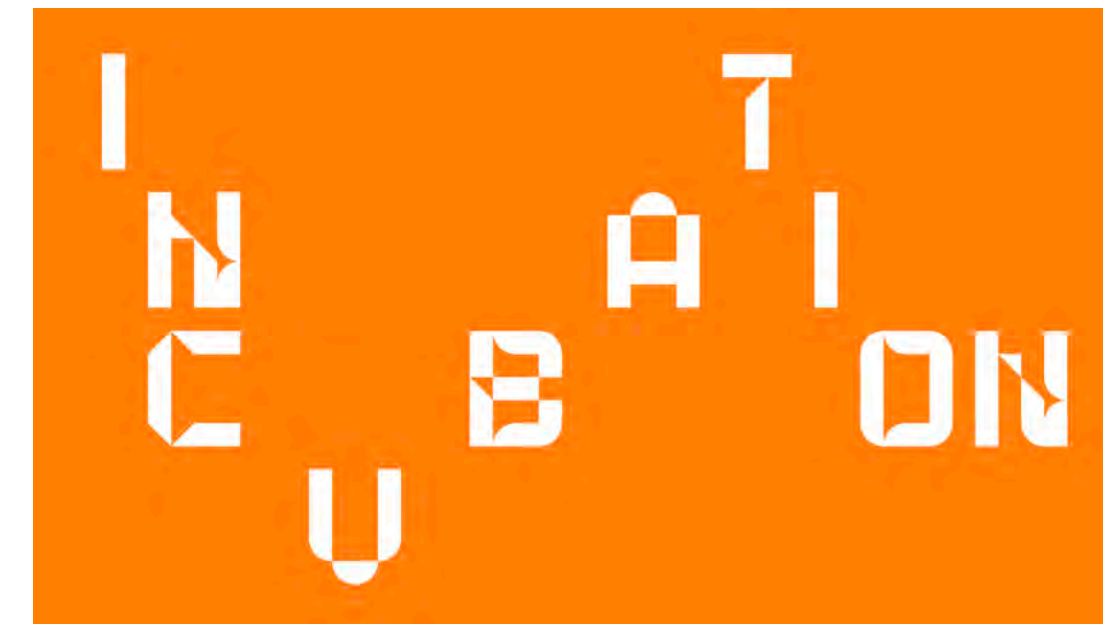
「アートアーバニズム」は、「アート」と「アーバニズム」を組み合わせた、新たな造語です。都市における生活様式の中に「アート」という創造的で感性的な領域が融合することで、多様・多能な人々の交流から共感を生み出し、これをベースとして、持続するクリエイティブな都市活動を展開するものです。「アートアーバニズム」とは、アートを都市生活の中に浸透させていく活動ですが、既にある「アートのあるまちづくり」や「アートによるまちの活性化」のように、単にアート作品やコンテンツを取り込むことだけに留まりません。都市における様々な活動にアートが参画し、まちの日常の場面にアーティストたちがいるような活動こそが重要であり、都市を創造性に満ちた、これまでにない場所へと革新する原動力となるのです。

持続可能な ／体制構築 ／Civic Creative

例：東京都

<https://ccbt.rekibun.or.jp/>

シビック・クリエイティブ・ベース東京 CIVIC CREATIVE BASE TOKYO (CCBT)



Civic Techだけではなく、ART/Creativeの視点で地域の人々と
地域を創る主体を自治体で創る取り組み

例：CCBTの事業展開（予定）

発見 | Inspire

未来を担う子供たちがアート & テクノロジーに出会い、情報化社会を創造的に生きるための
学びを創出します。

共創 | Co-Creation

都民、アーティスト、企業、大学など多様な人々がものづくりを通じて協働し、
社会の課題について主体的に考える機会・方法を作り出します。

開発 | Incubation

様々なクリエイターをパートナーに迎え、世界をインスパイアする新たなアート表現の創造、
研究開発の成果を発表・展開し、東京に新たな価値を生み出します。

持続可能な ／財源確保 ／体制構築 課題

文化の経済効果の見える化

経済効果が感覚的ではなく数字的に見える方法が必要
→観光政策／文化政策などがバラバラに換算されている

補助・規制緩和だけではない参画

各省庁に補助や規制緩和をお願いするだけでなく、この様な地域での文化活動に対してしっかりと理解を示してもらおうと同時に積極的に活用してもらいたい。
例：環境省の国立公園や文化庁の文化財活用、国交省による公共空間の活用など

地域での文化活動を推進する人材

地域や公共を活用した文化イベントを実行するために必要なノウハウを持った人材が日本では育っていない。文化イベントの創り方をある程度レシピ化するなども必要と考える。

民間企業へ参画のベネフィット提示

スポンサーでも物品提供VIKスポンサーでもない参画のベネフィットメニューの提示

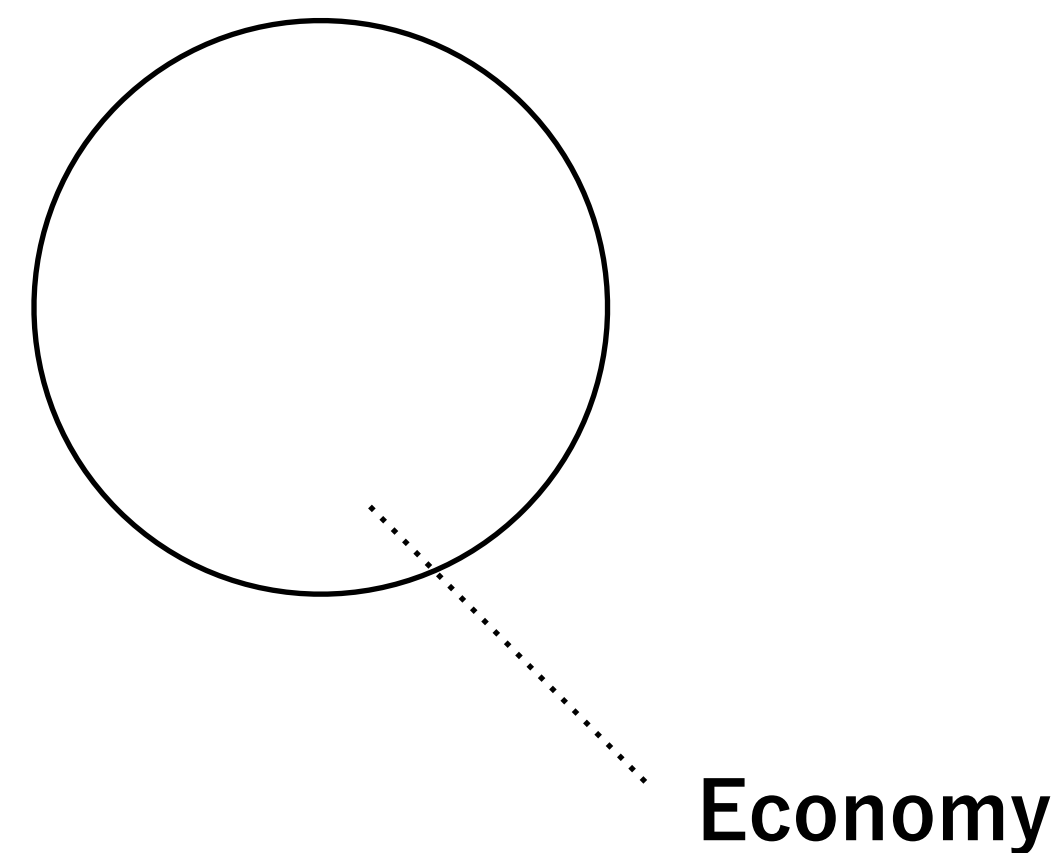
※企業版ふるさと納税の仕組みなど

施設やパブリックスペース、空地や仮囲いの活用によるエリア・エリマネのブランド向上など

ART as Bond of Circular Economy

アートが循環型経済・地域連携の接着媒体として機能するのではないか？

A Circular= A Circle

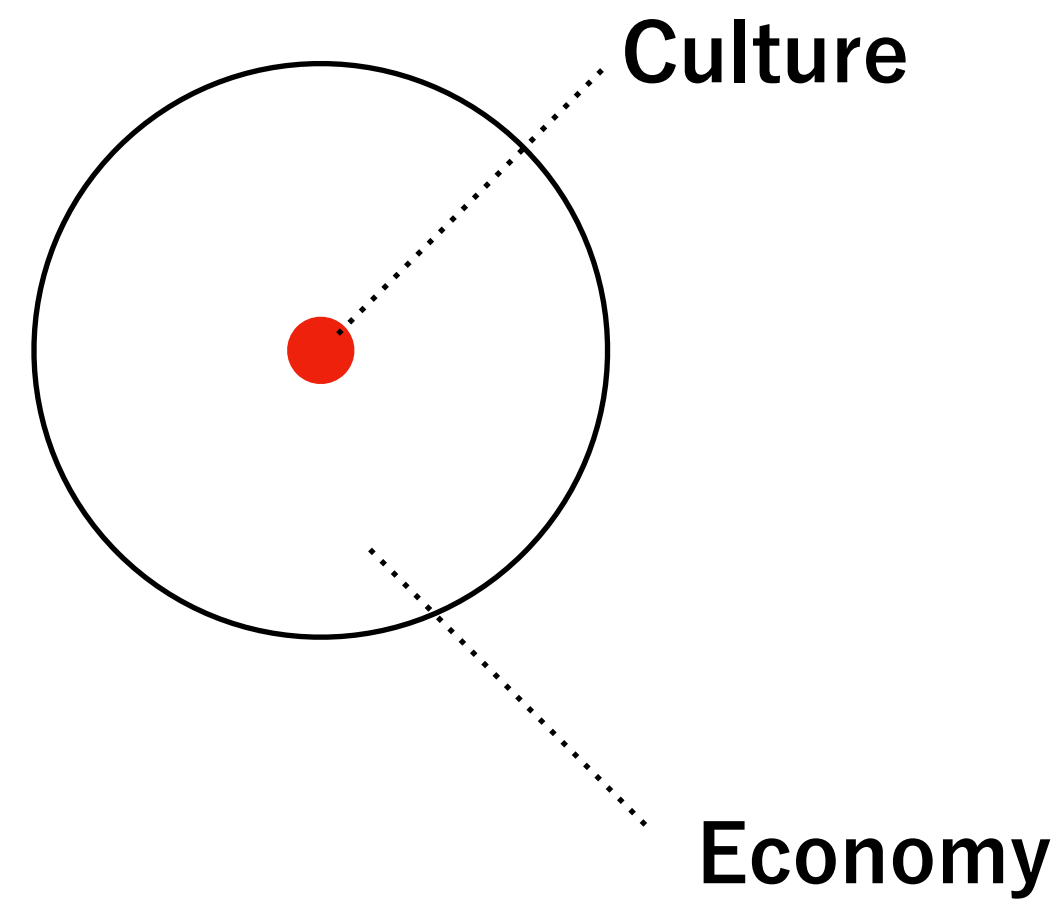


A Circular= A Circle

場所の単位

- 部屋
- 施設
- エリア
- 市区町村
- 都市
- 自治体
- 都道府県
- 地区・地方

A Circular= A Circle



A Culture

特性

芸術

伝統

歴史

コミュニティ

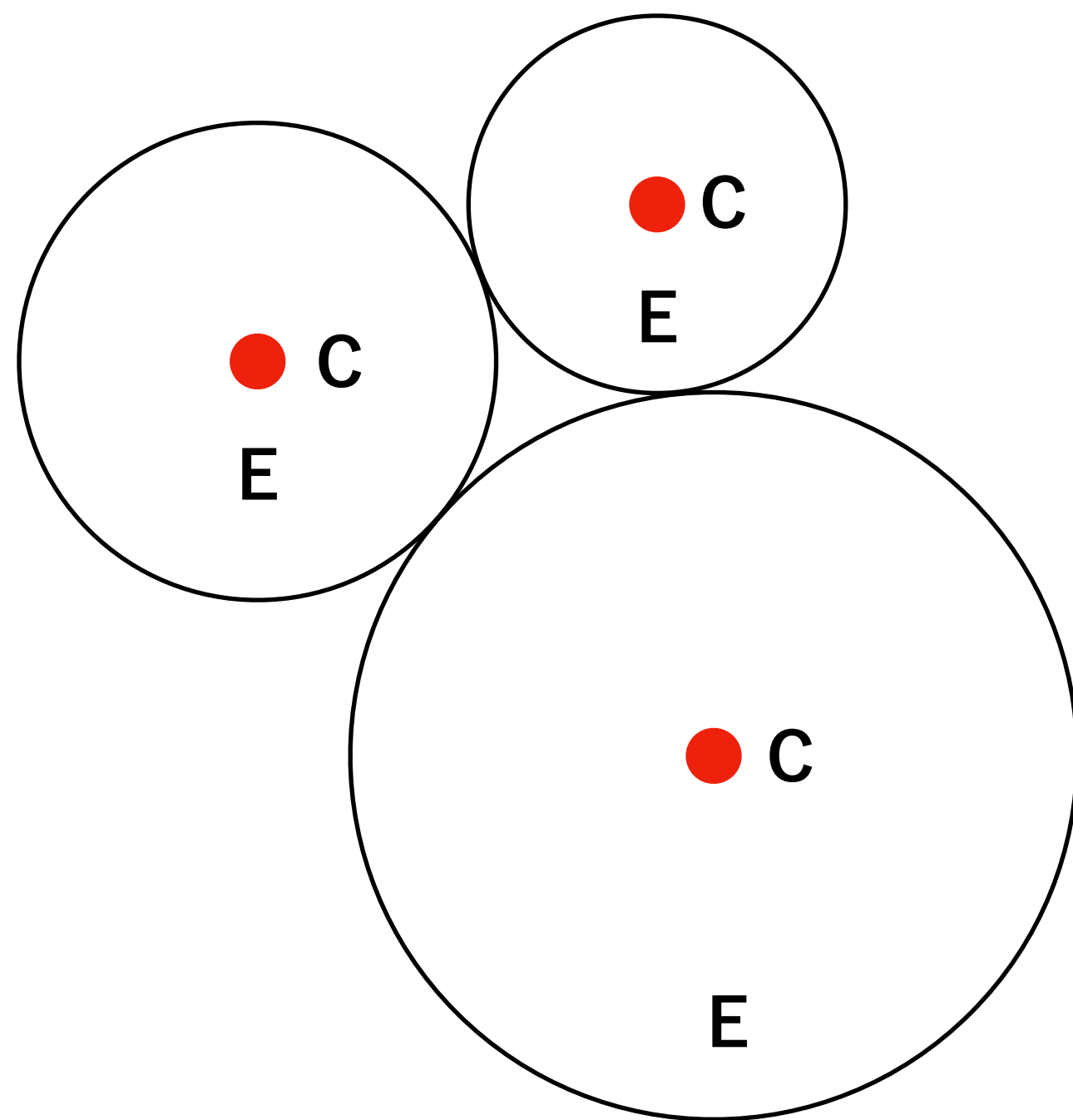
コンテンツ

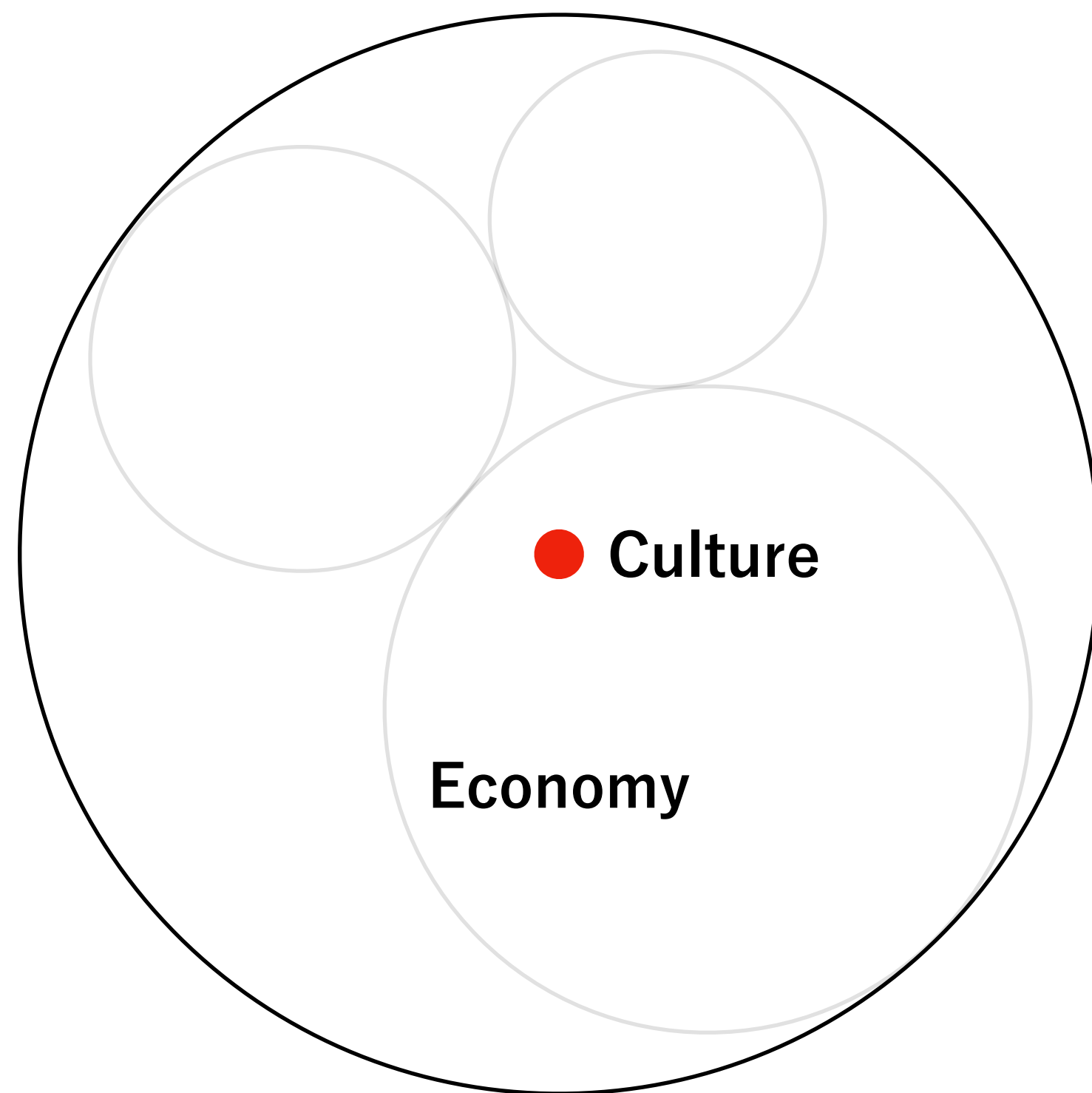
人

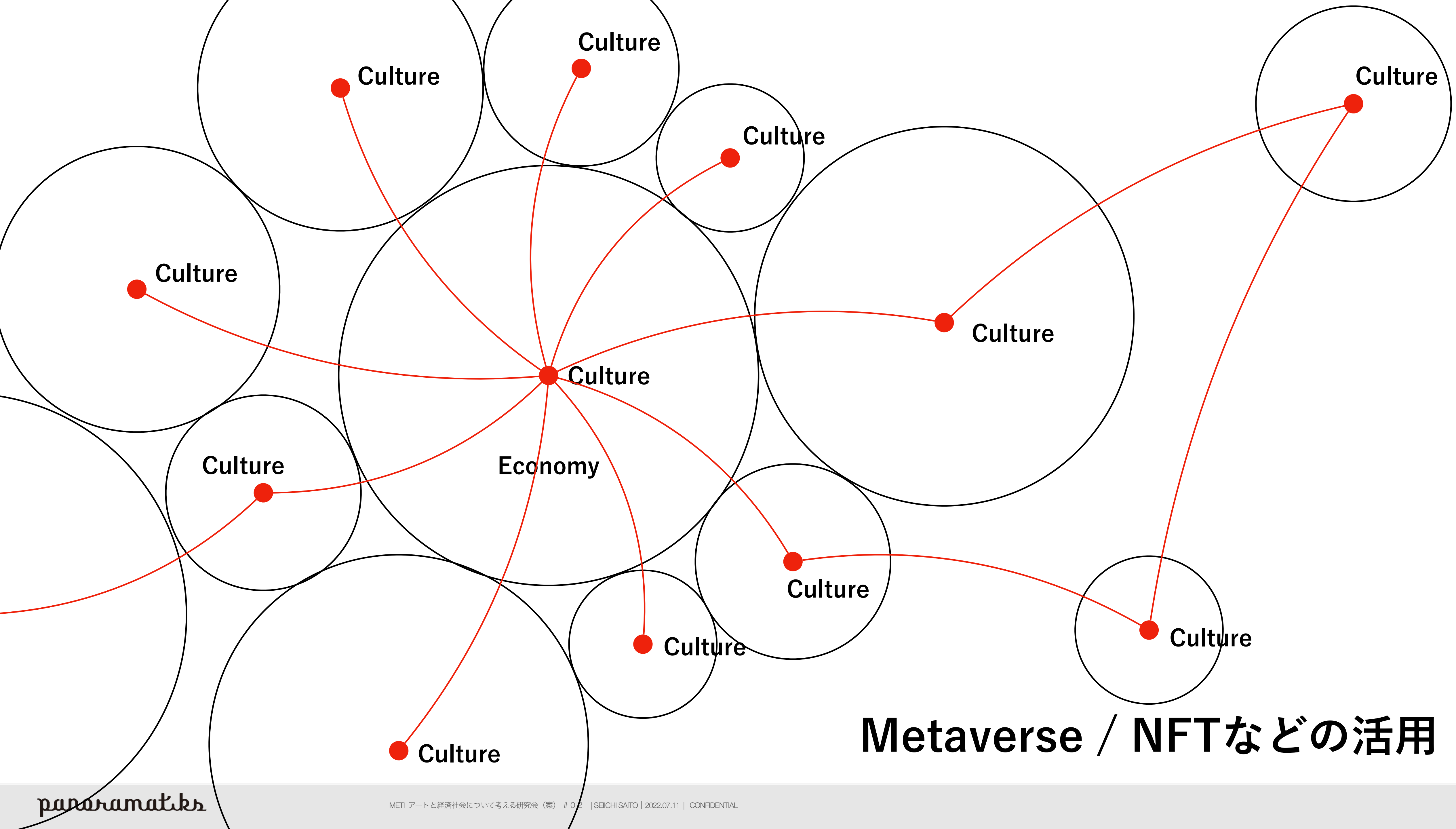
食

特産物

気候

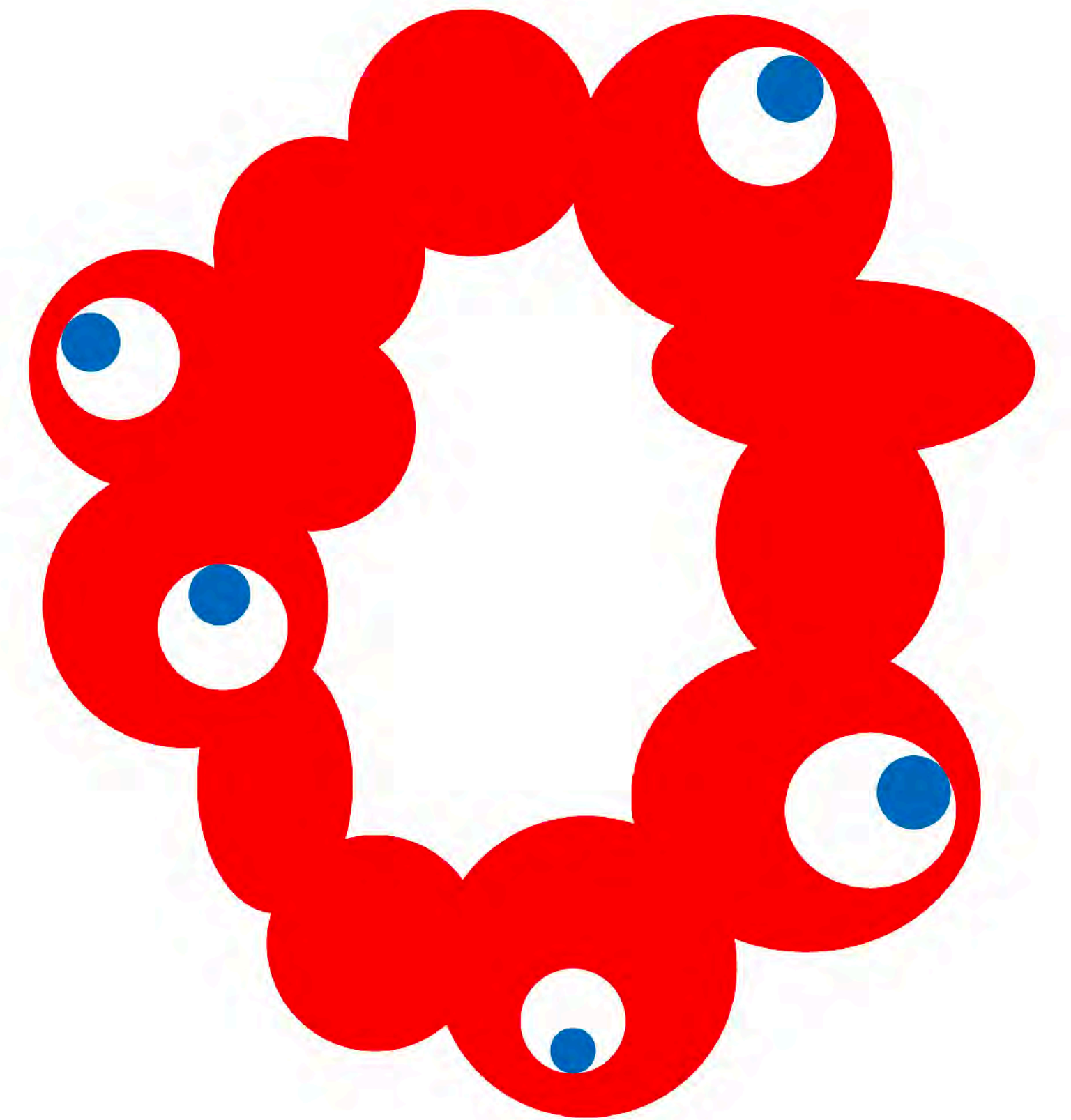






Metaverse / NFTなどの活用

例えば
万博という機会
文化⇔経済
都市のメディア化として
最大活用する



OSAKA, KANSAI, JAPAN

EXPO
2025

万博
／
機会の整理



万博
／
機会の整理

LOCAL

地域の視点・知恵・文化



夢洲会場：世界・日本の展示
全国地域会場：地域の試み・実装展示
大阪・関西・全国地域の連携



Society5.0の実装
デジタル田園都市構想の実装

2025

国際博覧会

観光

関係人口

GLOBAL

世界へ提案



体験・滞在

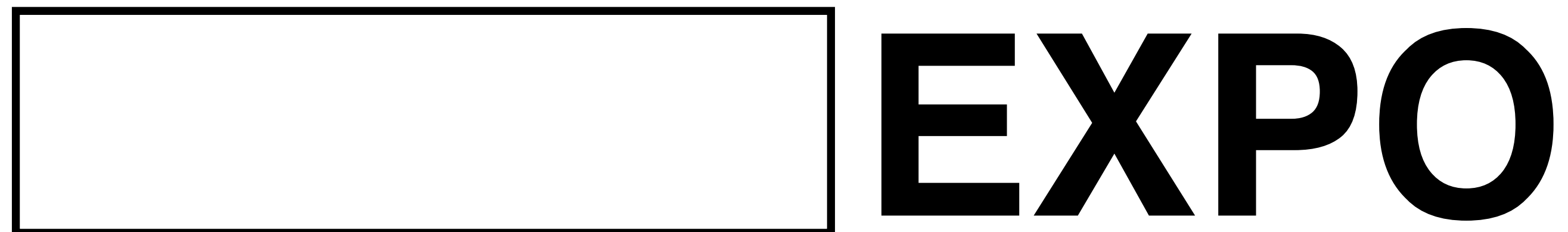


産業発展
関係人口構築

万博をきっかけとした

地域・文化・観光 政策

全国地域が様々な試みで参加可能な万博



各省で全国地域の様々な取り組みをタイミングをあわせて強化する

様々な取り組みを

EXPO

としてまとめる

／各省で強化するEXPO

／各地域で強化するEXPO

日本食

EXPO

日本酒

EXPO

農業

EXPO

ジビエ

EXPO

農泊

EXPO

リユース

EXPO

モビリティ

EXPO

リカレント教育

EXPO

海洋都市

EXPO

防災

EXPO

地域芸術祭

EXPO

トレイル

EXPO

林業

EXPO

土木

EXPO

建築

EXPO

まんが

EXPO

デザイン

EXPO

教育

EXPO

スポーツ

EXPO

音楽

EXPO

Japan Culture

EXPO

工芸

EXPO

Thank You.