

「アートによる地域創造会議」 報告書

令和3年2月 群馬県

知事あいさつ

群馬県では、これまで県民が等しく文化を鑑賞・創造できる環境の整備を進めて参りました。

また、県内には地域に根ざしたアートによる地域活性化の優良事例も見られ、地域振興におけるアートの可能性の大きさを示唆しています。

こうした状況を背景に、さらにアートの力で群馬を元気にし、県民が心豊かな生活によって、誇りと幸福感を持てる群馬の創造を目指すため、外部有識者による「アートによる地域創造会議」を設置し、群馬ならではの芸術活動の推進方策を検討してきました。

会議では、アーティストが自立できる環境を整えること、子どもの頃からアートに親しみ、自ら創造し考える力を育成すること、アーティストが地域活動に参加して地域を活性化していくこと等の重要性が議論され、これらの議論が、アーティスト支援、アート教育・体験、地域振興・経済効果の3本柱に集約されました。

また、Withコロナ社会における、リアルとバーチャルを組み合わせたハイブリッドな文化活動のあり方にも議論が及びました。

本報告書は、全3回の会議で行われたこれらの議論と、それを踏まえた県の施策の方向性をまとめたものです。

県では、今後アートによる地域振興施策を「アーティストックGUNMA」と称して取組を進めて参ります。こうした取組を通じて「新・群馬県総合計画（ビジョン）」に掲げる始動人の育成、官民共創コミュニティの創出につなげ、自立分散型社会の実現に努めていきたいと考えています。

群馬県知事 山本 一太



目次

- 1 趣旨
- 2 「アートによる地域創造会議」について
- 3 議論を踏まえた県としての方向性
- 4 参考資料 ～ 令和3年度関連事業 ～

1 趣旨

「1% for art」※の理念を活かして、アートのかで群馬を元気にし、県民が心豊かな生活によって、誇りと幸福感を持てる群馬の創造を目指すため、「アートによる地域創造会議」を設置し、群馬ならではの芸術活動の推進方策を検討しました。

※「1%for art」とは、新規公共建設費の1%をパブリックアートの設置にあてること

2 アートによる地域創造会議について

(1) 会議構成員 (敬称略)

①座 長

山本 一太 (群馬県知事)

②委 員 (五十音順)

青野 和子 (ハラミュージアムアーク館長)

荒木 夏実 (東京藝術大学美術学部先端芸術表現科准教授)

柴山 哲治 (株式会社AGホールディングズ代表取締役)

滝 久雄 (公益財団法人日本交通文化協会理事長)

永山 祐子 (永山祐子建築設計代表)

山重 徹夫 (中之条ビエンナーレ総合ディレクター)

(2) 開催日

第1回 令和2年3月5日(木) 秘書課会議室(群馬県庁6階)

第2回 令和2年5月25日(月) オンライン会議

第3回 令和2年8月4日(火) オンライン会議

(3) 論 点

第1回 (1) 群馬版「1% for art」の確立

(2) 群馬県ならではのアート活動の推進方策

第2回 (1) 地域が元気になる群馬モデル(3本柱)への意見

(①アーティスト支援、②アート教育・体験、

③地域振興・経済効果)

(2) 財源の確保

第3回 (1) 施策イメージに基づく事業案

(2) 財源の確保

(4) 概要

<第1回>

①アーティスト支援

- ・ **無名のアーティストの作品の購入が、社会の投資**になるといい。
- ・ 人材育成に大勢いる美大生を活用できないか。
- ・ 理論的な経済効果、雇用に対する効果を検証する必要がある。
- ・ 隠れた才能を持った方を、発見する仕組みを作りたい。
- ・ アンダーカバーを世に出す地域の取組ができないか。
- ・ 文化の方々が経済よりのことをやれば、絶対盛り上がる。
- ・ YouTubeでオークションを流せば若者も参加できる。

②教育・育成

- ・ 公共空間にアートを設置することで、文化芸術が身近なものとなり、経済利益だけで測れない豊かな世界が広がってほしい。
- ・ 文部科学省は、**学校現場におけるSTEAM教育の必要性**を強調。
- ・ 若者がアーティストに会うことが重要。
- ・ 美術品に1%使うだけでなく、ぜひ人の育成にお金も注意も向けて欲しい。



- ・教育の場にアーティストが入ると、1% for artが県民の人たちに返ってくる。
- ・アートにより、多様性を受け入れる土壌を作れるのではないか。
- ・90年代頃から、全国の美術館が危機意識を持って、教育普及プログラムに力を入れている。
- ・子どもにアートを見せるのは、生きる力をつけるため。物の価値観、見方が、ひとつではないと教えてくれるのがアート。
- ・経済財政的にサステイナブルなものを作る、産業の一部として考えるのは、アーティストを育てるために大事である。

③美術館

- ・美術館の機能を高めることで地域振興や交流に結びつかないか。
- ・美術館は、拠点ではあるが、コラボができていない。
- ・美術館が多いと長生きするというデータがあればいい。



④ 「1% for art」

- ロウメーカーに税金をパブリックアートに入れるという認識が不足していた。
- **公共建築物の一部を現代アートにするという仕組みにとらわれる必要はなく**、アーティストを育てるとかアートに役立てるとかをよく考えたい。
- 1% for artで県民の血税を使うには、どんな効果があるのかを我々は検証しなくてはいけない。
- **クリエイティブな人材が集積したところが発展**するという事例をまとめることで、1% for artが実現しやすくなると思う。

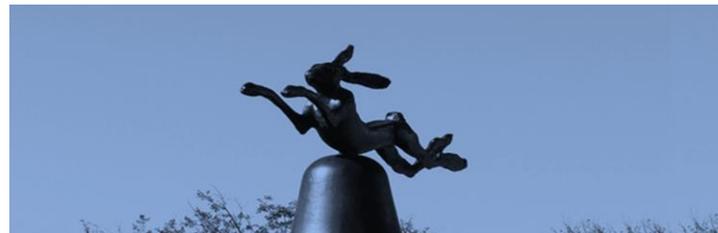


⑤パブリックアート

- ・優れたパブリックアートは、観光資源になり、内外から人を引き付ける。
- ・「モノからコトへ」と言うが、作品をめぐって**地域住民**の間で**交流**が生まれたり、地域住民が作品のメンテナンスやボランティアガイドをするなど、能動的な関わりがあった方がいい。ただ置くだけでは、その街に根付かないので、**体験につなげていく**。
- ・アートがそのままゴミになるようなことを避けたい。そこでストーリーや交流の場やシンポジウムなどを考えていきたい。
- ・どんな**アート体験**、**文化の体験**をするのかが一番**重要**。

⑥場所

- ・東京から近くて**場所がある**ことが、**群馬県のメリット**だと思う。



<第2回>

①Withコロナにおける課題

- ・ アフターコロナ、With コロナの世界は、パラダイムが変わってくる。
- ・ なぜ今アートが必要かというこだわりがないと説得力がない。
- ・ アートには心を活性化し、刺激する効果がある。
- ・ アートが大事だという意識改革をできればいい。
- ・ 本物を見せるところに美術館の強みがあった。どうやってこの産業を救おうとしていくかが本当に求められること。
- ・ アーティストにとって表現の場、交流の場、発表の場というのがかなり失われてきた。

②オンラインの活用

- ・ オンラインは、新たな挑戦、新たな可能性をはらんだツールになっていくのではないか。
- ・ 実空間と仮想空間と両方の空間を持つことが重要。
- ・ 仮想空間でアートへの接点を作ること、今までアートに触れていなかった人にも手軽に触れる機会を作る可能性がある。
- ・ 仮想空間での新しい表現、サービス、ビジネスモデルに敏感に柔軟に動けるかが重要。
- ・ オンラインで徹底的に美術作品を見せるのはいかがか。



③アーティスト支援

ア) 場所の提供

- ・ 空間の広さが、強い群馬県になっていくかもしれない。
- ・ 制作の場の提供は、比較的無理なくできるのではないか。

イ) 他産業との連携

- ・ 農業を体験しながら、長中期に滞在できないか。
- ・ 半農半芸（アーツ&アグリカルチャー）で、雇用のミスマッチを解消するのはどうか。
- ・ 山梨では、若いアーティストの作品をワインのラベルにしている。100円位高くしても、1万本売れば100万円になる。他の産業に役立つとか、他の産業との橋渡しを県がやるのはどうか。
- ・ パッケージをデザインしても、大量生産できないものはお金がかかり使えない。いろいろなアイデアが必要。

ウ) アーティストとアーティストを支える人の支援

- With コロナの世界では、基本的にビジネスモデルをオンラインに変えるしかないなら、動画・放送スタジオ「tsulunos」を最大限に活用し、新しい形のオークションを試していきたい。
- オンラインとリアルが混在するオークションがいいと思う。
- アーティストも大事だが、アーティストを支えていく人たちも大事。若手のキュレーター、研究者、批評家の育成や、学芸員や研究者の研修等にも資金を使ってほしい。
- ITリテラシーの高い若い人を積極的に起用し、イニシアチブをとってもらおうと、すごく面白い発想が出てくるのではないかな。



④アート教育・体験

- ・小学校から高校まで**1人1台のパソコン**を全国で初めて実現しようと思っている。
- ・ネット授業ではアーティストを世界中から招聘し、子供と直接FACE to FACEでやりとりできる。
- ・**アート教育にオンラインを活用**し、教科書の小さな絵ではなく大きくして、ディテールや質感を見せる。
- ・オンライン授業のマニュアルを作り、新しい群馬スタイルの教育をすれば、全国でも飛び抜けたアート教育が実現できるのではないか。
- ・**子どもの頃からアートを経験**するということは、将来にわたって子どもを育てていく基盤になる。
- ・群馬では子供たちが常に本物の美術と音楽を鑑賞して説明を受けるのはすごいと思う。



⑤地域振興・経済効果

ア) 新たな地域振興

- ・ 経済効果は作る人、買う人、流通する人がないと成り立たない。
- ・ 既存の美術館と林業や農業などのいろいろな産業を横串でつなぐことで、一般の人もアートが理解できるようになる。それにより経済効果が進む。
- ・ 一度に人を集められない中で、どうビジネスの付加価値を上げていけばよいのか。
- ・ 人を集めて経済効果をあげるのはもう難しい。オンラインで作品を見せると、魅力が半減してしまうという意見もある。試行錯誤をしながらの取組になる。



イ) コレクションの充実

- ・ 美術家やそれぞれの美術館が持っているコレクションの活用、プログラムのための費用も大事。
- ・ **県の共通資源として活用できるコレクション構築**をしてはどうか。若手作家の作品をコレクションすれば、それが作家の支援につながっていく。
- ・ 県内のどこの美術館がどういう資料を持っているかというリストを作ることが、次のステップのあり方かもしれない。

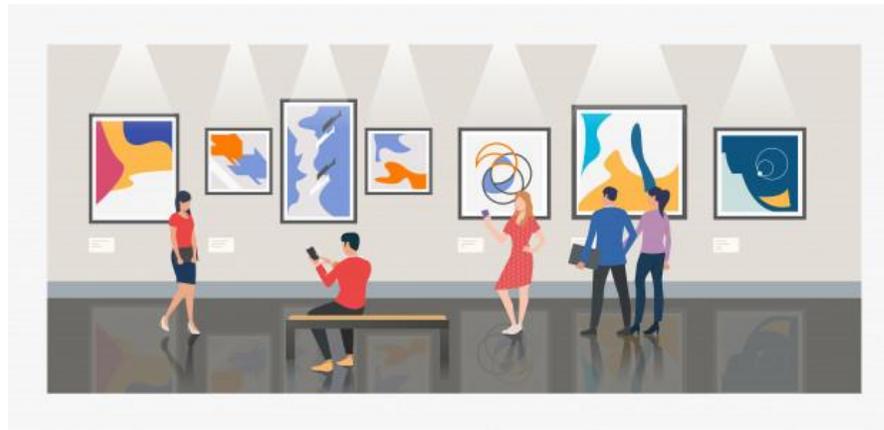
⑥財源の確保

- ・ 公金を支出することが、文化芸術の振興を国や自治体が行うという意思表示になる。**理由なく国が予算を確保することが大切。**

<第3回>

①アート施策

- ・いわゆる「1% for art」では、効果が限定的なので、コンセプトを広げて考えた方がより効果的だと思う。
- ・緊急事態では、文化政策は後回しにされがちだが、妥協せず、ある程度金額もかけて質の高いことをやってほしい。
- ・文化の劣化は10年後に響いてくる。映画と本と絵を見ない暮らしは想像できない。
- ・県が大きなものを3点くらい買い上げるパフォーマンスが必要。



②With コロナ社会への対応

- ・オンラインは、世界のトップアーティストと群馬の山の中にいる小学生が直接話ができる革命的なメディア。思いもよらない展開が始まる可能性に期待している。
- ・オリジナルには大きな感動を呼ぶ力がある。オリジナルとオンラインの両方を使っていくといい。
- ・**バーチャルが主流だと、リアルの価値が上がる。**
- ・**WEBは、届く範囲や時間も超えられる大きな新しい間口を広げてくれるツール。**
- ・広げた間口から、今まで見ていなかった層が本物を見たいくなるような情報や、質の高い発信ができることが大事。
- ・オンラインは、今までとは比較にならないほど予算がかかる。
- ・コロナ禍で、大都市の脆弱さが明らかになり、**地方分散型の世の中の重要性が再認識**された。
- ・人が集められない中で、アートも地域中心の時代が来た。
- ・効率や効果を考えて、オンラインにするかどうかを選ぶべき。

③アーティスト支援

- ・アーティスト支援は、県の支援だけでは長く続かない。
- ・アートは、すべてのクリエイティビティの元。
- ・アートが産業としてセルフサステイナブルになるまでの時間軸を群馬モデルに入れた方がよい。

④アート教育・体験

- ・教育課程の中で、アートの重要性や、アートを楽しむ心を育てていかないと、アートが身近にならない。
- ・tsulunosで、アーティストの紹介やアートに親しむための番組を作っていきたい。
- ・アーティストの友達がいるというような状況を作ることが大事。
- ・WEBを使うとみんながフラットな関係になり、教員と学生も、海外のスターアーティストと日本にいる私も、さっとつながれる利点がある。
- ・アートは、カウンセリングのように人に癒やしを与えることもできるツールにもなる。

⑤地域振興・経済効果

- ・ウィズコロナ禍の社会では、**アート思考**のような感性に基づく構築をしないと、既存のビジネスの延長にしかならず。本当のイノベーションは生まれない。
- ・行政が応援するオークションは**理念が重要**で、地域おこしなら、地域に関係のあるアーティストを集めるのがよい。
- ・**見るアートから買うアートへ**とサステイナブルにするためには、起業家のエコシステムを作ることは重要。
- ・アントレプレナーの育成のエコシステムをアーティストとやる中で、群馬に関係する無名のアーティストを集めて、オークションをやるのはどうか。
- ・**起業家を呼んでコラボ**する企画もあると思う。
- ・美意識のない経営者は生き残れないというのは、正しい感覚。
- ・群馬はクリエイティブ系の人たちが発信するにはすごくいい。

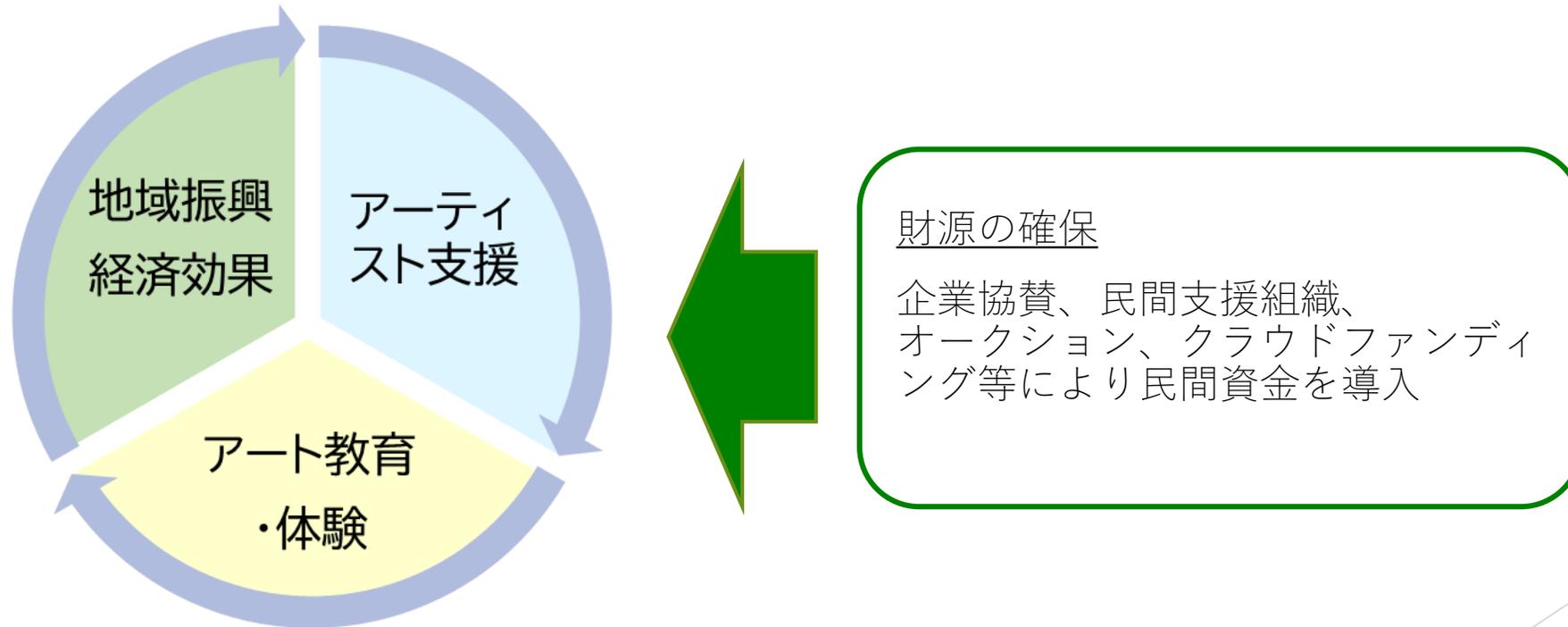
(5) まとめ

アートへの支援策の1つとして取り上げられる、新規公共建設費の1%をパブリックアートの設置にあてる「1% for art」は、国外では、芸術作品を購入することで、芸術的な生活空間の創造による都市景観の改善等を行い、同時に文化芸術振興や芸術家の雇用創出等の目的を果たしてきました。

また、国内では、建築物周辺環境整備及びシンボリックなモニュメントの設置等による行政の文化化（個性化、ゆとりある空間の創出、地域の特徴）等を目的に実施されてきたところです。

しかしながら、議論を進める中で、**従来の「1% for art」のような取組が地域に根付くには、設置だけにとどまらず、地域住民の能動的な関わり、交流、体験等が必要であり、**さらに一歩進んで、「モノ」を中心とした「1% for art」から、「コト」を中心としたより幅広い取組に転換することで、より地域振興への効果が期待できるとの認識に至りました。

このような認識の元、アートの中で群馬を元気にするための取組として、① **アーティスト支援**、② **アート教育・体験**、③ **地域振興・経済効果の3本柱**に重点を置き、この3本柱を循環させて様々な効果を発揮させることが、アートによる地域振興につながるとの議論になりました。



3 議論を踏まえた県としての方向性

(1) 群馬版「1% for art」の理念

「アートによる地域創造会議」での議論を踏まえ、県は、「1% for art」の理念とは、生活環境にアートが溶け込み、いつでもアートに触れることができる環境を整備することであると考えます。

それは、身近なアーティストとの交流、アート思考に結びつくアート教育、オンラインでの鑑賞体験、アートを核とした地域振興などが、本人がそれと意識しないまま、ごく自然に日々の生活に溶け込み、無意識にアートのある生活を享受している環境であると考えます。アートには人々の心を豊かにする要素があり、そのようなアートが身近にある環境を整えることこそが、県民の幸福度を上げることに結びつくと考えます。

県民を幸福へと導くこの「1% for art」の理念を実現させるため、県はアーティストの自立を支援し、これらのアーティストが、アーティストならではの発想力で、子どもたちを創造性豊かにする教育や体験を提供し、地域全体がアートの力で活性化するような循環を整えたいと思っています。

そして、こうした環境を実現するための施策の積み重ねが、群馬版「1% for art」であると考えます。

(2) アート支援の必要性

新型コロナウイルス感染症の流行により、アートを「不要不急」のものとする風潮が発生するなど、文化は未曾有の危機を迎えていると言われていています。

一方で、ドイツでは、グリュッターズ文化相が「アーティストは今、生命維持に必要不可欠な存在」と発言し、芸術・文化分野に手厚い支援を行うことを発表し、世界から注目を集めました。

また、スティーブン・キングが「もしアーティストなんて何の役にも立たないと思うなら、この自粛期間を音楽、本、詩、映画、絵画無しで過ごしてみてください」とツイートしたように、私たちも、アートに触れることができないつらさを感じるとともに、アートの重要性を再認識しています。

アートは生きる力、勇気、喜び、潤いなど、人々を心豊かにする様々な要素を内包しています。

このことはアートが身近にある環境、ひいては、アートそのものが県民の幸福度を上げ、「生きる力」を育む媒体（ツール）となり得ることを示唆しています。

このような根源的な力に加え、アートには新たな産業を創出する経済的効果や地域振興などの社会的効果も期待されています。

だからこそ、アートの持つ多面的な価値を認め、新たなものの価値観や発想を育て、幸福を追求するために、あらゆる方面から財源の確保を図りながら、アートへの支援を行うことが必要であると考えます。

また、アートへの支援を継続するための財源の確保については、国、民間組織、文化団体等と協力して取り組む必要があり、今後も、継続して研究していく課題であると考えます。

(3) 群馬版「1% for art」の方向性

群馬版「1% for art」における施策の方向性は次のとおりです。

①アーティスト支援

文化の振興には**アーティストが自立できる環境**を整え、文化力を底上げすることが必要です。

そのためには、芸術系の大学がない本県に若手アーティストが移住したくなる**オークションによるアーティストの発掘・育成支援や場所の提供、中之条ビエンナーレに代表されるアーティスト・イン・レジデンス(AIR)の充実**などが求められています。

アーティストには、教育や地域振興を推進する人材として活躍することを期待しています。

②アート教育・体験

文化力の向上には、子どもの頃からアートに親しみ、自ら創造する力を育てる環境と、社会がアートの重要性を認識し、アートを大切にすることは当然のことと認識する大人を育成する環境を整えることが必要です。

学校現場では、STEAM (Science(科学)、Technology(技術)、Engineering(工学)、Art(芸術)、Mathematics(数学)) 教育の必要性が認識され、アートが持つ、ものの見方や価値観が一つではないことや生きる力を育む側面が評価されています。

新・総合計画（ビジョン）にある「始動人」（自分の頭で未来を考える力、動き出す力・生き抜く力を身につけた人材）を育む教育にもアート思考を取り入れることは有効であると考えられることから、アートは重要な役割を果たすと考えます。

「1人1台パソコン」を最大限活用し、アート鑑賞やアーティストが行うワークショップへの参加・体験などが実現できると考えています。

③地域振興・経済効果

アーティストが身近に暮らし、社会がアートを重視する環境が整うことで、アーティストの地域活動への参加や住民との交流が進み、官民共創コミュニティが成立し、地域振興に結びつく社会的な効果が発揮されることが考えられます。このことは、自立分散型社会を目指すための重要な要素となります。

また、官民共創スペース「NETSUGEN」を活用し、他分野・他業種とのコラボレーションが進むことで、アーティストの雇用や消費活動(見るアートから買うアートへ)につながり、経済効果も生まれると考えられます。

(4) 最後に

群馬版「1% for art」を構築することで、アートので地域を元気にし、県民が心豊かな生活によって、誇りと幸福感が持てる群馬県を創造することを旨指します。

議論を進める中で、再認識されたアートそのものが県民の幸福度を上げ、「生きる力」を育むということこそが、アートの必要性であり、県としてアート施策を推進するための重要なファクターであるといえます。

県では、いただいた貴重なご意見を踏まえ、事業化の検討を進めて参りますが、今後は、群馬版「1% for art」を実現するための施策を「アーティストックGUNMA」として、部局横断的に展開していきます。

事業化にあたっては、新・総合計画（ビジョン）に掲げる2040年に目指す姿を念頭に置きつつ、短期的な取組と中長期的な取組を整理した上で事業化を図り、群馬ならではのアートによる地域創造を進めていきます。

このことが、本県の未来を支える始動人の育成に寄与し、県民の幸せの第一歩となると考えます。

4 参考資料 ～令和3年度関連事業～

柱1 アーティスト支援

- ・ アーティストックGUNMA推進会議（仮称）の設置
 - 専門家からなる第三者機関が、公的資金を提供する事業を審査。
- ・ アートインキュベーション32の開催
 - 動画・放送スタジオ「tsulunos」で、オンラインを活用したハイブリッド型オークションを開催し、距離や場所を超えて多くの参加者がアーティストを支える環境を整える。
- ・ Art × Biz（アートバイbiz）の開催
 - 「NETSUGEN」を活用し、若手アーティスト（オークション・アーティスト等）と企業や起業家が交流し、新たな価値を創造するきっかけをつくる。
- ・ 群馬青年ビエンナーレの開催
 - 若い世代を対象とした公募展の開催が創作意欲や意識の向上に寄与。
- ・ アーティスト・イン・レジデンス（AIR）連絡協議会の設置
 - 県内のAIRの情報交換の場を設け、連携を強化。

柱2 アート教育・体験

・ アーティスト育成プログラム

- オークションに出品したアーティストが県立美術館のワークショップや中之条ビエンナーレに参加してノウハウを吸収することで、アート活動に携わるためのスキルを磨く。

・ 県立美術館のワークショップ及び学校連携事業

- アーティストや学芸員によるワークショップや作品解説が、子どもの文化力の向上に寄与。

・ 作品購入、動画コンテンツ作成

- 本県ゆかりのアーティストの作品を購入し、購入した絵画を素材とした動画コンテンツを作成してアート教育に活用。
- 購入作品を県立美術館で展示。

- **「1人1台パソコン」を活用した芸術教育**

- 「1人1台パソコン」を活用した芸術教育を検討。

- **STEAM教育の推進**

- 各教科での学習を実社会での課題解決に生かしていく教科横断的な教育手法である「STEAM教育」を推進し、「始動人」を輩出。

- **多様な人々とのアート体験**

- ハートフルアート展（特別支援学校児童生徒作品展）やアールブリュット展（障害のある人などのアート作品展示）等の開催により、多様な人々がアートを体験できる環境を整備。

柱3 地域振興・経済効果

・ Gメッセ・アートジャック

- 県内で活躍するアーティストの活動紹介とワークショップの実施。
- 県内の専門学校生等の作品展示。
- 障害のある人などのアート作品展示（アールブリュット展）。
- Gメッセ群馬の壁面を活用したプロジェクションマッピングの実施。

・ GUNMAアートプロジェクト

- 地域と連携し、地域に合ったアート作品を制作・発表。
- 子どもたちを対象にしたワークショップ、アーティストインスクール等を実施。

・ アーティストの短期滞在による移住情報発信

- AIRと連携した移住情報の発信（移住ポータル「ぐんまな日々」で発信）。
- AIRから移住への移行を推進。

・ 他産業と連携した付加価値の創出事業

- 「Fashionable Gunma 商品プロデュース事業」等、企業や起業家がアートやデザインので自社製品の付加価値を高める機会を創出。
- 「NETSUGEN」を活用し、若手アーティスト（オークション・アーティスト等）と企業や起業家が交流し、新たな価値を創造するきっかけをつくる。