

チャレンジ！！オープンガバナンス 2024 市民／学生応募用紙

自治体提示の地域課題名(注1)	No.	自治体提示の地域課題名	自治体名
		「室蘭が好き。」を増やして、みんなで住み続けたいマチを造る	室蘭市
チームがつけたアイデア名(公開)(注2)	アートで知ろう！室蘭の魅力発見プロジェクト		

(注1)地域課題名は、COG2024 サイトの中に記載してある応募自治体提示の地域課題名を記入してください。

(注2)アイデア名は各チームで独自にアイデアにふさわしい名前を付けてください。これは自治体提示の地域課題名とは別です。

1. 応募者情報 下の欄のうち選択肢項目は右のドロップダウンで選んでください

チーム名(公開)	あんだんて		
チーム属性(公開)	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生 ドロップダウン選択→	2. 学生	
チームメンバー数(公開)	2 名		
代表者(公開)	齊藤 愛香		
メンバー(公開)	南 志緒里		

【注意書き】※ 必ず応募前にお読みください。

<応募の際のファイル名と送付先>

- 応募の際は、ファイル名を COG2024_応募用紙_具体的チーム名_該当自治体名にして、COG2024 のウェブサイトにある【応募フォーム】からアップロードしてください。

<応募内容の公開>

- アイデア名、チーム名、チーム属性、チームメンバー数、代表者および公開に同意したメンバー氏名(メンバー一覧ページを参照)、「アイデアの説明」は公開されます。
- 公開条件について:
「アイデアの説明」でご記入いただく内容は、クリエイティブ・コモンズの CC BY(表示)4.0 国際ライセンスで、公開します。ただし、申請者からの要請がある場合には、CC BY-NC(表示—非営利)4.0 国際ライセンスで公開しますので、申請の際にその旨をお知らせください。いずれの場合もクレジットの付与対象は応募したチームの名称とします。
(具体的なライセンスの条件につきましては、<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja> および <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.ja> をご参照ください。また、クリエイティブ・コモンズの解説もあります。<https://creativecommons.jp/licenses/>)
- 上記の公開は、内容を確認した上で行います。(例えば公序良俗に違反するもの、剽窃があるものなどは公開しません)
- この応募内容のうち、「自治体との連携」は、非公開です。ただし、内容に優れ今後の参考になりうると判断したものは、公開審査後アドバイスの段階で相談の上公開することがあります。

<知的所有権等の取扱い>

- 「アイデアの説明」中に、応募したチームで作成・撮影したものではない文章、写真、図画等を使用する場合、その知的所有権を侵害していないことを確認してください。具体的には、法令に従った引用をするか、知的所有権者の許諾を取得し、その旨を注として記載してください。「自治体との連携」中も同様をお願いします。
- 「アイデアの説明」中に、人が写りこんでいる写真を使用している場合、使用している写真に写りこんでいる人の肖像権またはプライバシーを侵害していないことを確認してください。

アイデアの説明が肖像権・著作権等を侵害していないことを確認してください。OKなら右欄の○を選択 →

OK

<チームメンバー名簿:メンバー一覧ページ>

チームメンバーに関する情報を該当ページに記載して提出してください。(2. の扱いによる代表者氏名を除き、他のメンバーに関する情報は本人の同意があるものを除き COG 事務局からは非公開です。詳細は最終ページをご覧ください。)

アイデアの説明は(1)アイデアの内容(活動)、(2)アイデアの理由(なぜなら)、(3)実現までの流れ、の三項目あります。それぞれ書いてください。必要に応じて図表を入れていただいて結構です。

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

アイデアは、対象とする課題解決のために、**どのような社会的活動（サービス）を行うのかを具体的に示してください。**将来実現した場合に、**新規性があり、実践したくなり、魅力的でワクワクするようなアイデア**を求めます。その結果、**課題が解決され、社会に良い変化をもたらすことが期待されます。**2 ページ以内でご記入ください。

※応募チームとして**解決したい課題のポイント**を、以下にごく短く書いてください

＜解決したい課題のポイント＞

室蘭市の課題には若者の流出がある。私たちは地域愛の低下がその主因と考えている。関東出身の私たちにとって、室蘭市は既に魅力的なまちである。室蘭の若者に見失った魅力に気づいてもらうことができれば、流出を抑制できるだけでなく、彼らにシビックプライドが形成され、最終的には市内外の人から見ても、室蘭市が魅力的なまちになるだろう。

※以上の課題解決のために『**何**』をするアイデアか、それを『**だれ**』が『**だれ**』に対して『**いつ**』『**どこで**』『**どのように**』行うのか、受益者自身が主体的に関わる視点も視野に入れてわかりやすく書いてください。アイデアが具体的に実行される場面を想定し、説明をお願いします。

（参考）よいアイデアを生むには関連データの分析に加えてデザイン思考によるアイデアを利用する人への共感（使う人の立場になってみる）が大切です。

＜提案するアイデアの内容＞

「**誰が**」

直近は私たち二人が、将来的には MAP を活用した室蘭のまちづくりに賛同する方々を集め、団体として活動していきたい。

「**誰に**」

室蘭市民に

「**いつ**」

MAP (Muroran Art Project) 開催期間中である 9 月の土日

「**どこで**」

MAP の会場の一つである旧絵鞆小学校

「**どのように**」

室蘭市民が様々なものの見方を習得するきっかけを、MAP で様々なプロジェクト・展示方法を変化させることで対話を生み、提供する。

MAP とは Muroran Art Project の略称。アートの力で室蘭のさらなる魅力を発見・発信し、「室蘭の新しい文化地図をつくる」事を目標に、2021 年から「鉄と光の芸術祭」などを通したまちづくりを続けている。（※3）

様々なプロジェクト・展示方法の変更

MAP の絵鞆小での展示作品の前に人々が考え・誰かと話したくなるような看板・パネルを設置し、人々の対話を促進させる。

また、対話型鑑賞のイベントを開催する。対話型鑑賞（VTS）とはアメリカのニューヨーク近代美術館で開発された作品の鑑賞方法の一つであり、美術の知識をもって作品を鑑賞するのではなく、その場で感じたこと・考えたことを元に対話を行うものである。

これらのプロジェクトを行うことで人々が語り合い、新たな視点を獲得することを可能にすると考えた。

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

さらに、室蘭工業大学の学生と共に会場である絵鞆小や作品を鑑賞する機会を設け、より様々な発見や気づきを得られる機会を提供する。

--

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

次にアイデアを提案する理由(なぜ)について、それをサポートするデータを根拠として示しつつ2ページ以内で説明してください。ここではアイデアの必要性、効果を確認します。データとは、統計類などの数値データやアンケート・インタビュー・経験の記述、関連の計画、既存の施策などの定性データも広く含みます。データは出所を明らかにしてください。

※このアイデアを提案する理由(なぜ)を書いていきます。

※先に書いた『何を』『だれが』『だれに対して』『いつ』『どこで』『どのように』というアイデアの内容を支えるために、『なぜ』このアイデアが有効で、実現する意味があるのか』を、上記のデータを使ってわかりやすく説明します。

<参考:以下のように理由を書いていきます>

※根拠: このアイデアがなぜ必要であるか、またはなぜ有効だと考えるのか、その筋道を説明します。

※裏付け: その根拠を支えるために、統計データや報告書、事例などを使って補強します。さらに具体的なアイデアの効果についても、何らかのデータを使うと説得力が増すでしょう。(定性データを含めて歓迎)

現在の室蘭市は、深刻な若者の流出問題を抱えている。(※1)

室蘭市内には、室蘭工業大学、室蘭栄高等学校、室蘭清水丘高校、室蘭工業高校、室蘭東翔高校、大谷室蘭高等学校、市立室蘭看護専門学院など、25歳未満の通学する学校こそ多い。しかしながら、室蘭工業大学も就職はほとんどが室蘭市外であるし、高等学校を卒業しても進学就職で市外に流出していき、市内に残るのは200人以下である。(※2)

私たちは、学生を含む市民が既に存在する室蘭の魅力に気が付いていないことが、その要因の1つだと考えている。私たちが市民に室蘭市の魅力を再認識するきっかけを提供することで、若年層人口流出のベクトルを抑制する力にしたいと考えている。

具体的には、2021年から「鉄と光の芸術祭」などを通したまちづくりを続けている Muroran Art Project をその場にすることを提案したい。このプロジェクトは、アートの力で室蘭のさらなる魅力を発見・発信し、「室蘭の新しい文化地図をつくる」事を目標に開催されている。(※3)

市民が室蘭市の魅力を再認識する上で、①新たな視点を意識する必要がある。そのための②手段としてアートが有用であると考えている。この2つについて説明する。

① 新たな視点について

都会で育った我々提案者2人は、室蘭市の環境をととても魅力的に感じている。しかし身の回りの大学生を含む市民と接していると、魅力的に感じていない人が多いことを実感している。

実際に第6次室蘭市総合計画のアンケート結果の資料を見ると、市民の地域への愛着は減少していることが読み取れる。室蘭市民が私たちのように「新たな視点を意識する」考え方に気づけば、市民の皆が室蘭市の魅力に気が付くのではないかと考えた。(※1)

② 手段としてのアートについて。

例えば、全室蘭市民に都会暮らしを体験してもらうのは非現実的だが、それぞれが想像することとは容易であろう。そして、この”想像すること”を習慣づけるのにアートが有用だと考えている。

近代の芸術鑑賞の場において、他人の考え方を理解しつつ自分の意見を述べるといったことを行うプロジェクトが開催されている。このプロジェクトに参加すると、芸術を通じて参加者は様々なものの見方があることを実際に体感することができる。

実際、私たちは「見る旅」という企画に参加した。この企画は、シニア世代と高校生が芸術作品の理解や交流を深める内容であった。1つの芸術作品に対して、それぞれのバックグラウンドによってさまざまなものの見方があることを強く実感することができる。（※4）（※5）

私たちが普段博物館・美術館で目にする展示の多くは、壁一面にぎっしりと並んだ絵画、広い空間いっぱい敷き詰められている。その作品群を、ギリギリまで詰め込まれた鑑賞者が時間に追われて見て回る。一方、Muroran Art Projectでは、教室いっぱいを作品で埋め尽くすのではない、空間に余裕を持った展示で、このような展示に出会ったのは初めてだった。ここでは、その作品だけに集中できる、作者との対話にとっておきの空間が提供される。

Muroran Art Projectでは、この小学校以外にも会場を設定している。その中には一軒家を貸し切って一か月間の制作過程を見学できる、ユニークでワクワクする会場も設定されている。

室蘭市の魅力に気づくことができれば、若者の流出を抑制できるだけでなく、シビックプライドが形成され、最終的には市内外の人から見て室蘭市が魅力的なまちになるだろう。

付け加えると、会場としている「小学校」は学校教育法において次のように定められている。

第十八条 小学校における教育については、前条の目的を実現するために、左の各号に掲げる目標の達成に努めなければならない。

一 学校内外の社会生活の経験に基き、人間相互の関係について、正しい理解と協同、自主及び自律の精神を養うこと。

このプロジェクトは、元々小学校だった場所であり、この第18条を具現化する「人間相互の関係について、正しい理解と協同、自主及び自律の精神を養う」貴重な経験を提供できる場になると考えている。

(※1) https://www.city.muroran.lg.jp/assets/images/content/content_20240529_172305.pdf

(※2) https://www.city.muroran.lg.jp/assets/images/content/content_20240524_092102.pdf

(※3) <https://www.projecta.or.jp/single-post/map2024>

(※4) <https://museum-start.jp/special/mirutabi>

(※5) <https://museum-start.jp/report/detail/TWqkNVsB>

--

(3) アイデア実現までの流れ（公開）

アイデアを**実現する主体**、アイデアの**実現に必要な資源(ヒト、モノ、カネ)**の大まかな規模とその現実的な調達方法、アイデアの**実現にいたる時間軸を含むプロセス**、実現の制度的制約がある場合にはその解決策を含め、**アイデア実現までの大まかな流れ**について、**2ページ以内**でご記入ください。ここでは実現可能性を確認します。

※アイデアに即した実現に向けての具体的な活動を上記のポイントに即して工夫して書いていきます

<以下のように分けて書いていきます>

1. **実現する主体**
2. **実現に必要な資源(ヒト、モノ、カネ)**の大まかな規模とその現実的な調達方法
3. **実現にいたる時間軸を含むプロセス**

1. **実現する主体**

初年度、私たち二人が2025年の運営に実際に関わり、Muroran Art Projectの現状を体感する。

次年度以降は徐々に仲間を増やしていく。メンバーの齊藤は北海道で、南は首都圏でそれぞれ活動しているので、それぞれが仲間を増やす呼びかけを行う。

最終的にはアーティストと共に企画を運営していきたい。

2. **実現に必要な資源(ヒト、モノ、カネ)**の大まかな規模とその現実的な調達方法

カネに関して、現在MAPでは入場料をとっておらず、補助金や協賛金によって賄われていることから、初めは同様に補助金や協賛金での活動から始めざるを得ないと考えているが、これは持続可能性の低い方法と考えている。

よって、開催を重ねる中で賛同者を増やし、入場料、クラウドファンディング、ふるさと納税などの方法で市外からも資金援助を募る必要があると考えている。

地域以外の方からの資金援助を募ることについて、文化庁によると、現在、CSRの一環として様々な企業がメセナ活動に取り組んでいて、その実施率は平成29年時点で89%であった。また、公益社団法人企業メセナ協議会の2023年度版メセナ活動実態調査(※6)(※7)によると、実施件数は新型コロナウイルスの影響を受けつつもほぼ右肩上がり増加している。さらに、芸術文化による社会課題解決のために重視した点については、「まちづくり、地域活性化」、「次世代育成、社会教育」の二点の割合がとても高く、次いで「SDGs」も割合を伸ばしている。

この状況を鑑みると、MAPの規模がある程度大きくなり、知名度も高められれば、市外の企業の資金援助対象として支援を受ける可能性が高まると考えられる。

このアートプロジェクトが持続可能なものになった時、室蘭市自体が注目され、その結果室蘭市も持続可能なまちになっていくという、エコシステムが回り始めることが期待できる。

私たちは開催を重ねるごとに、次表のように規模を拡大し、将来的には室蘭を代表するイベントになるように育てていきたい。

表 開始から6年後までの取り組み

年	ヒト	モノ	カネ
2025年	齊藤・南が個人的に参加	問いかけのパネル 室工大生と企画開催 VTS 開催	協賛金、支援金でまかなう
2026年	運営側の仲間を募る(大学生や他の室蘭市内で活動している団体) 小中高校生に(学校として)来てもらう	VTS を複数回開催	試験的に入場料をとる(-300円程度)
2027年	NPO や美術館など専門的な団体と協力 アーティストと企画開催	アーティストと作品ツアー VTS 以外のワークショップ	入場料(2026年の様子と相談) 有料企画 ふるさと納税(入場料+有料企画のセットチケット) アーティストコロニー開業に向けてクラウドファンディング開始
2028年			市外からの支援(小規模)
2029年			市外の手企業がスポンサーとなる
2030年	アーティストコロニー		クラウドファンディング500万達成

3. 実現にいたる時間軸とプロセス

本年度 Muroran Art Project 開催の約半年前までに室蘭工業大学の建築コースの山田研究室と連携を取り、絵鞆小学校の建築としての魅力を再考し、人々に伝える方法を考える。また、SNS を使用して活動を広く市民に広めて行く。開催約1ヶ月前の参加者が決まった後に、市民に考えてもらうための展示パネル等を作成し、事前配布する。

(※6) https://www.bunka.go.jp/seisaku/geijutsubunka/mecenat/jittai_chosa/

(※7) MecenatReport2023.pdf

A large empty rectangular box with a black border, occupying the central portion of the page. It is intended for the user to provide details for the sections indicated by the headers above it.