

# オリンピック パラリンピック観光推進特別委員会

## 行政視察報告書

### 1 日程

令和元年10月17日（木）～18日（金）

### 2 視察先及び視察項目

	視察先	視察項目
1	香川県高松市	高松市の共生社会ホストタウンとしての取り組みについて
2		バーチャル高松城について
3	香川県	瀬戸内国際芸術祭による観光振興について

### 3 視察委員

- 委員長 田 島 和 雄 大田区議会公明党
- 副委員長 渡 司 幸 自由民主党大田区民連合
- 委 員 大 森 昭 彦 自由民主党大田区民連合
- 長 野 元 祐 自由民主党大田区民連合
- 広 川 恵美子 大田区議会公明党
- 小 峰 由 枝 大田区議会公明党
- 清 水 菊 美 日本共産党大田区議団
- 黒 沼 良 光 日本共産党大田区議団
- 植 田 智 一 令和大田区議団（たちあがれ・維新・ガンバル・創新）
- 庄 嶋 孝 広 立憲民主党大田区議団
- 荻 野 稔 大田区民の会令和
- 奥 本 有 里 大田区議会都民ファーストの会

## 4 視察報告

### 項目ごとに各会派の視察報告を記載。

#### (1) 香川県高松市①

##### ◆視察項目

高松市の共生社会ホストタウンとしての取り組みについて

##### (自由民主党大田区民連合)

香川県高松市を視察した。高松市の共生社会ホストタウンとしての取り組みをテーマに調査訪問した。

高松らしい「おもてなしの心」を取り入れたユニバーサルデザインの推進を図り、また、市内をアートの街づくりということで、あちらこちらにユニークなデザインの物を置き込み、芸術の街を醸し出して、訪れる方たちを楽しませているようであった。

県では、全国にその名を轟かせるに至っている「うどん県」という名称のもと、「おもてなしパスポート」なるものを発行して、観光政策推進に一役を買っていた。パスポートの裏表紙には「本旅券の所持人を快適に旅行させ、かつ、同人に最高のおもてなしを与えられるよう、関係の諸官に要請する。また、本旅券の所持人には、本旅券を提示することにより対象店舗の割引を受ける資格を付与する。」と、浜田知事、要副知事、木内副知事名の署名がなされたもので、中身には、各種サービスの案内はもとより、クーポン券や観光スポットの紹介など盛り沢山の内容である。

高松といえば丸亀商店街のユニークな活動が全国の商店街や行政の間で話題になったところである。市では陸、海、空のアクセスがよく四国の玄関口として多くのインバウンド、旅行者を迎える環境に市民や街の出身者たちである芸術家達とも一緒に現代アートで飾られた街づくりを目指してきている。自然がまだ多くある土地であるがゆえに多くの取り組みが可能であると考えさせられた。

##### (大田区議会公明党)

2020年のパラリンピック開催にあたり、内閣官房が推進する「共生社会ホストタウン」にいち早く登録し、誰もが安心して街歩きができるようにと「ユニバーサルデザインマップ」を制作している香川県高松市を訪問させていただきました。

共生社会ホストタウンとは「内閣官房東京オリンピック・パラリンピック推進本部事務局は、パラリンピアンとの交流をきっかけに共生社会の実現のための、ユニバーサルデザインの街づくり及び心のバリアフリーの取組を実施するホストタウンを促進する。これにより地域主導の共生社会の実現を加速すると共に、パラリンピックに向けた機運を全国に波及させる。」(首



相官邸ホームページより抜粋)とあるとおり、パラリンピアンを迎えることをきっかけに、ハード面のバリアフリーにとどまらず、「心のバリアフリー」を進めることを大会のレガシーとすることを目的に推進されています。

高松市では、従前からお遍路さんを迎える文化が背景にあること、バリアフリーについての取り組みを積極的に行っていたことに加え、「心のバリアフリー」については、特に子どもを対象とした啓発に力を注いでいるそうです。

それは、子どもたちが社会の中心となる20年後、30年後を見据え、他者を思いやる価値観を当たり前とした共生社会を築いてもらいたいからだそうです。

「たかまつユニバーサルデザインマップ」は、障がい当事者が障がいとバリアフリーの条件を入力すると、対応している施設や店舗がマップに表示されるというものです。まだまだ件数は十分とは言えませんが、今後は、官学連携で学生目線でバリアフリー対応店舗を発掘してもらおうようにしていくそうです。

また、バリアフリー対応が十分ではなくとも、その情報を発信してもらうことも、障がい当事者にとってはありがたい情報なのだとされていたことも印象的でした。

高松市の施策の視点は、本区があらゆる施策の根底に持つべきものと大変感銘いたしました。

#### (日本共産党大田区議団)

2020年オリンピック・パラリンピックに向けて、ユニバーサルデザインの加速化と心のバリアフリーの取り組みを視察しました。ハードのみに限らず、心のバリアフリーとして赤と緑の区別がつかない市民にも対応できるなど、マニュアルをつくり徹底しているのが大田区でも実現するために議会で質問しなければと受け止めました。また、筆談等への対応や多言語対応も掲載したユニバーサルデザインマップも大田区に取り入れたい事業です。

そのためにも、小中学生・一般部と別れての、ユニバーサルデザインアイデアコンテストも導入すべきです。

この事業は、内閣官房東京オリンピック・パラリンピック推進本部が進めている「共生社会ホストタウン制度」で、ホストタウンの住民とパラリンピアンとの交流を目指していますが、高松市はこれまで台湾のパラリンピアンとの交流を機会にユニバーサルデザインの街づくりを進めてきていましたが、2020に向け拍車がかかったものです。大田区もこの点を学んで取り入れるべきと受け止めました。



左) ユニバーサルデザインアイデアコンテストのチラシ  
右) ユニバーサルデザインクイズのリーフレット

## (令和大田区議団 (たちあがれ・維新・ガンバル・創新))

高松市の共生社会ホストタウンとしての取り組みについて、高松市に視察に行ってきました。

内閣官房東京オリンピック・パラリンピック推進本部は共生社会ホストタウン制度を進めています。

ホストタウンの住民とパラリンピアンとの交流をきっかけに、ユニバーサルデザインの街づくり及び心のバリアフリーにむけた各自治体ならではの特色ある取り組みを実施している中、高松市では台湾のパラリンピック陸上競技選手との交流を通し「おもてなしの心」を取り入れた高松らしいユニバーサルデザインを推進しています。

共生ホストタウンとは具体的に

①心のバリアフリー又はユニバーサルデザインの街づくりの取り組みの継続的、加速的な実施

②東京大会の事後交流も含めた幅広い形での相手国、地域のパラリンピアンと市民との交流

現在は 37 件の自治体が登録しています。

高松市のたかまつユニバーサルデザインマップについて

①操作や内容が直感的にわかりやすい

②心のユニバーサルデザイン情報を掲載

③広域的なユニバーサルデザイン情報を発信

様々な特徴を取り入れ、検索する人の状況に応じて施設に求める機能や、お出かけの目的、地域などから「かんたん検索」も可能でとても使いやすく大変便利です。

大田区でもユニバーサルデザインを意識したホームページなどの作成が課題であると思いました。

## (立憲民主党大田区議団)

パラリンピアンとの交流をきっかけに、共生社会の実現に向けた取り組みを推進する「共生社会ホストタウン」は、令和元（2019）年10月11日現在で37件（38自治体）が登録済みとなっています。

高松市は平成29（2017）年に登録。平成24（2012）年にユニバーサルデザイン推進室を設置、平成25（2013）年にユニバーサルデザイン基本指針を策定するといった取り組みがあったことが前提になっています（ユニバーサルデザイン（以下、固有名詞以外はUD）に取り組んだきっかけを質問したところ、現市長のマニフェストとのこと）。

バリアフリー設備や多言語対応など、公共施設や民間施設のUDに関する情報を掲載した「たかまつユニバーサルデザインマップ」、UDに関するアイデアを募集し、優秀作品を表彰する「ユニバーサルデザインアイデアコンテスト」などの事業に取り組んできました。

一方で、質問を通じてわかったのは、民間のUDの取り組みを支援する助成制度等はないとのこと。同じく「共生社会ホストタウン」である兵庫県明石市がポータ

ブルスロープや筆談ボードの購入助成を行っていることが念頭にあっただけに、何もないというのは意外でした。

また、アイデアコンテストも実用化につながった実績はないとのことで、スタートした平成27（2015）年から安定した応募を得られてきましたが、今年からは「ユニバーサルデザインクイズ」に衣替えしています。

もっとも、マップについて、大学生が取材して紹介する取り組みを行うなど、市民との協働で進めていることがうかがえました。

また、UDには、ハードの街づくりだけでなく、ソフトの「心のバリアフリー」もあり、上記のクイズなどを通じ、将来の人材を育成しているとのこと。YouTubeでも見られる動画「みんなでUDしよう！」は、UDをわかりやすく伝える工夫として、教材としても活用できるようにしているとのことでした。

### （大田区民の会令和）

高松市の共生社会ホストタウンとしての取り組みについて、高松市政策課ユニバーサルデザイン推進室より説明を頂いた。

背景としては、平成24年にユニバーサルデザイン推進室を設置、東京2020オリンピック・パラリンピックを見据えて、平成29年にユニバーサルデザイン2020行動計画を策定している。日本全体の高齢者が人口の約26%、障がい者が約6%、3歳未満が2%、外国の人が約1%と、何らかの支援が必要な人が3分の1以上いるという中で、オリンピック・パラリンピックという大きなイベントを契機として、街全体でユニバーサルデザインを取り入れようと、取り組んでいる事は評価できる。計画は心のバリアフリーにも力を割き、政策立案段階から障がい者に参画をして貰っている。

ホストタウンの取り組みとして、高松市は単純にオリンピック・パラリンピックだけで終わる事業ではなく、また特定のスポーツ、競技という事でもない障がい者スポーツに力を入れ、ユニバーサルデザイン、街づくりや施設改修等を行っている。流行り廃りや一過性の盛り上がりになりかねない特定の競技ではなく、パラリンピック、障がい者スポーツに目をつけ街全体での取り組みを行う事は、継続的に事業をやる上でも意義があり、福祉や市民生活という点を超えて経済界や行政も動きやすいのではないかと。都内も力を入れるべきだと思った。

### （大田区議会都民ファーストの会）

障害のある人もそうでない人も、子供からお年寄りまで共に生きやすい社会を目指す、ユニバーサルデザイン、UDへの取り組みに積極的に取り組まれている。ユニバーサルデザインマップを作成し、街中を障害のある人や高齢者が車椅子でも安心して出かけられる環境づくりに力を注いでいる。高松市が取り組むユニバーサルデザインは、障害者や高齢者向けといった従来のイメージを大きく脱却しており親しみやすく、分け隔てなく誰にでも受け入れられる印象を受ける。

また、ユニバーサルデザインの周知のためのPR動画「みんなでUDしよう！」は子供からお年寄りまで分かりやすくまとめられた動画で、行政が作成した動画と

して非常に参考になるものであった。キャラクターやストーリーや出演している香川県出身の子役がとても可愛らしい。

また、ユニバーサルデザインだけでなく「盆栽ちゃん」というキャラクターや、人気子役が高松のPRに盆栽体操を踊る動画は、香川県内では保育園で踊られているほど浸透していたり、海外でも人気を得ている。高松市のPRに大きく貢献しており、基礎自治体でここまでできるのは素晴らしいと思う。

ぜひ大田区でも従来の概念にとらわれない広報や、共生社会ユニバーサルデザインの啓発を行っていききたい。



## (2) 香川県高松市②

### ◆視察項目

バーチャル高松城について

#### (自由民主党大田区民連合)

「VR高松城」の事業は観光客の満足度の向上と市民のシビックプライドの醸成に資する事業として、平成28年3月から初期投資約4千万円で開始された。年間のランニングコストは64万2千円、令和元年8月末現在でのアプリのインストール数は5,668件とのことであった。

6種類の言語に対応しており、現地貸出用タブレット15台の他、個人のスマートフォンやタブレットでも利用できるが、貸出用タブレットでは「VRジャンプ：ジャンプするように高く舞い上がった視点の眺望」「桜シーン：満開の桜の花が舞うシーン」など現地ならではの仕掛けも楽しい。一度現地でアプリを起動させればその後は自宅など離れた場所でも360度のVR映像が楽しめ、旅の思い出と共に、失われた水城の歴史的価値をバーチャルで学習できるツールとなっている。

史跡高松城跡（玉藻公園）の管理は外部委託で行っているが、本事業は公益財団法人松平公益会の助成を受け高松市が行っている。

若い世代や海外からの訪問客にとっても使い易く、今後の事業展開に期待がもてるものとなっていた。

本区においても勝海舟記念館の開館に伴い、かつての「洗足軒」や「洗足池」などの勝海舟が愛した風景や咸臨丸での航海等のVRを使ったアプローチといった、観光資源や教育資源としてのVR活用の参考としたい。

#### (大田区議会公明党)

高松松平家が残した高松の至宝である重要文化財の披雲閣を含む、日本三大水城の一つである高松城のVR事業を視察しました。



高松城は政府の所管から、公益財団法人松平公益会に継承され、その後、高松市が譲り受けています。

天守閣は明治維新後に老朽化を理由に取り壊されていますが、披雲閣を始め、海水の堀や石垣は現存しています。

高松城を有する玉藻公園は、MICE(※<sup>1</sup>)として医師会の懇親会で使用したり、披雲閣においては盆栽の品評会や各種のイベント、結婚式、テレビドラマの撮影などで活用しています。

桜の季節以外でも高松城の誘客率を上げるために、委託業者の提案によるVR事業を採用、平成28年の春より実施し現在に至っています。

この事業は、無料で個別に貸し出されるタブレットを手に、来訪客が各々で城を散策しながらそれを操作し、「満開の桜」と「当時の天守閣や城輪郭」をVRで再現するという現在と仮想空間との乖離性を楽しむ事業であり、地域活性化を目指しています。

質素でありながら、風格のある高松城の良さを生かし、二つのVRによる本事業は、今まで「資源を生かす事」に終始する中で、新しい発想でした。

担当者の説明では、今後の周知拡充が課題と伺いましたが、その課題も含め勉強し、本区の施策に生かしていきたいと考えます。



玉藻公園内の現地視察

#### (日本共産党大田区議団)

今も残る絵図や収集された古写真等を活用して、現物だけではとらえきれない、今は無い当時の天守閣や城郭内の様子を見られるようにして現在の様子と重ね合わせて観光でき、より深く理解できる内容でした。

特に現在では埋め立てられている土地もここまでが海だったとわかると、平地の建てられた城が3重の濠と共に海が敵から守ってくれたとわかりやすいものでした。しかも海側からは普通見られませんが、これも「波の上の名城」としてバーチャルによって蘇らせることができていました。さらに桜のシーズンがいかにきれいかもバーチャルで見れて季節が違うのに想像できます。

最後に攻められた歴史が無い城も珍しく、老朽化を理由に解体され天守閣が無いにも関わらず、蘇らせることができていました。

課題はいかに観光客に来ていただけるかと思いました。やはり、景気を良くして、時間ができてこそ観光資源は生きてきます。担当者の頑張りに期待します。大田区でも例えば勝海舟や池上本門寺などで活用できれば、誘客や地域活性化に寄与できると確信しました。必ず実現させてください。

#### (令和大田区議団 (たちあがれ・維新・ガンバル・創新))

高松城跡のある玉藻公園に現地視察してきました。

「城が見えます波の上」と歌われた高松城。日本三大水城の一つである高松城は、

槍をはじめ石垣や海水の堀が現在も残されておりますが、天守閣は明治期に解体され、現在は見ることはできません。今も残る絵図や収集された古写真等から、当時の天守閣や城郭内の様子を、仮想空間としてVRシアターやスマートデバイスVR・AR(※<sup>2</sup>)でリアルに再現しています。

当時の様子を再現しつつ、現在と重ね合わせることで、より深い理解を促すことができるため、誘客、回遊ツールとして位置づけ地域の活性化に寄与しています。

2016年3月からは高松城のある玉藻公園の様子を360度パノラマVRでバーチャル体験できるタブレットを無料で貸出している取り組みをしています。



高松城内の現地視察

尚、入園料は大人200円、子供100円とありますが、公園内を案内してくれる地元のボランティアの方も協力してくださり観光客の方々にはお徳感満載です。

大田区にもこの度オープンした勝海舟記念館などの参考になれば良いと思いました。

#### (立憲民主党大田区議団)

栗林公園や屋島など観光名所の多い高松市ですが、史跡高松城跡(玉藻公園)もその一つ。高松城は、豊臣秀吉の臣下であった生駒親正によって築かれ、江戸時代の寛永年間から幕末まで、徳川家康の孫で水戸光圀の兄である松平頼重の家系が城主を務めました。

天守閣は、明治17(1884)年に老朽化で取り壊されて現存しません。平成17(2005)年から25(2013)年まで天守台の修復工事が行われたものの、天守閣は復元されないうままです。そこで、ありし日の天守閣をはじめ、江戸時代の高松城の様子をデジタル技術で再現するのが、平成28(2016)年3月に導入された「バーチャル高松城」(以下、VR高松城)です。現地での貸出タブレット(無料)、または、スマートフォンやタブレットにダウンロードしたアプリ(無料)で利用できます。

高松市の文化財課、観光交流課の案内で、実際に「VR高松城」を使ってめぐりました。天守閣や海からの眺めをコンピューターグラフィック(CG)で再現し、解説画面で説明が読めます。また、藩の政庁や藩主の住居であった披雲閣の内部については「VR高松城」のコンテンツはないため、職員の説明を受けながら見学しました。

「VR高松城」は、指定管理者である香川県造園事業協同組合の提案で導入。作成費用が約4千万円、ランニングコストが年約64万円です。15台あるタブレットの貸出数は、初年355台、一昨年178台、昨年243台。アプリダウンロード数は、今年8月末現在で5,668件です。

城郭VRは、NHK大河ドラマ『真田丸』の年に「VR上田城」が導入され、私も利用しましたが、今年9月末でサービスが終了しています。個人的な経験では、海外の城郭や宮殿、博物館ではオーディオガイドが一般的であり、ドラマチックな



語りとBGMを交えて優れたものが多い印象です。オーディオガイドのコスト面は未調査ですが、VRといずれかが普及するか注目です。

### (大田区民の会令和)

高松城跡のある玉藻公園は指定管理で運営されており、VR高松城は現地に行く  
とタブレットを貸出、バーチャル空間を通して、当時の城の雰囲気再現、閲覧で  
きるというものであった。事前にアプリの導入を勧められたが、実際に使用したの  
は現地で渡されたタブレット。VRでの史跡の再現は面白いアイデアであるが、作  
成費約4,000万円という費用、バーチャル空間の活用については、まだ改良の余地  
もあるように思えた。

発想そのものが悪いわけではなく、映像、音声案内、BGM、何かの出来事の再  
現など、バーチャルだからこそ場所や時間、面積を問わずに出来る事がまだまだあ  
るように思えた。東京2020オリンピック・パラリンピックに間に合うかどうかは



別として、東京都内、大田区などの観光案内、  
サイン誘導といった事にうまく活用する事が  
出来ないか、施設側で用意したタブレットで  
は限界もあると思うが、スマートフォンがあ  
れば使用できるアプリならば広く活用の場も  
広がる。多言語対応などは下手に人員を配置  
するより、場所によっては費用対効果が高  
くなるかもしれない。

### (大田区議会都民ファーストの会)

高松市のバーチャル高松城を視察した。日本だけでなく外国人観光客にも人気を  
得ている。高松城の天守閣は明治2年に廃城となり、現在はその姿はなく史跡が玉  
藻公園の中にあるのみとなっている。

今はない高松城が、バーチャル高松城のアプリをダウンロードまたは、専用の端  
末でログインすると、その場にあるかのように当時の高松城の姿をタブレットを通  
して拝見することができ非常に興味深かった。また、360度タブレット端末をかざ  
すと当時の情景が見えてくる。また、ジャンプをして空中から眺めることができ  
たり、歴史と現代的な技術を見事に融合させた取り組みである。

バーチャル高松城の技術の導入には約4,000万円程掛かったと伺い、高い印象が  
あったが、話題性もあり、個人がゲーム感覚で気軽にスマートフォンで操作しなが  
ら観光と歴史を体験できるものとして、非常に珍しく、国内外の観光客には受け入  
れられているとのことである。今後は、さらなるバーチャル技術の進歩や5Gの導  
入で、より使いやすく面白いものになるのではないかと期待できる。

大田区においても観光とARの技術を合わせたアプリ、PAMLOなども出てき  
ており、先日PAMLOを使用してみたが、まだまだ改良の余地はあると思う。来  
年度の5Gの本格導入に合わせIoT技術の開発に区としてもしっかりと取り組  
んでいきたい。

### (3) 香川県

#### ◆視察項目

瀬戸内国際芸術祭による観光振興について

#### (自由民主党大田区民連合)

瀬戸内国際芸術祭の際立った特色は、島嶼部という交通アクセスでは不利な環境を転換して周遊性、リピート率向上につなげた発想の転換にある。瀬戸内海の島巡りという時間と経済的な余裕がある年配層向けのコンテンツと、前衛的なアートという若年層を取り込んだコンテンツを融合させているところはこれから大田区の観光施策について非常に重要な視点と言える。

芸術祭自体は3年に1回の開催であるが、その準備期間を含めてアーティストやボランティアが当地を訪れ、住民との交流による地域活性化や経済的寄与にもつながっており、地域が一丸となるだけではなく、外部からの参加者、行政、企業が一体化し当事者となって製作・運営をサポートする体制が構築されているのは、この芸術祭が単なるイベントではなくひとつの「システム」として完成されていることを示している。

物理的に離れた島同士、また香川・岡山両県という二つの行政単位が協力しつつ、また一面では競合しあっていることも、良い意味の対抗心・競争心が生まれ相乗効果となっている。この地域を一体とした地理的な広がり、通年でイベントを行い、また3年間かけて次の開催まで準備を行うという大きな時間軸の継続性が確立されていることで、今回で3回目という新しいイベントでありながら地域文化として永続的に根付いていることを感じさせる。島嶼部という観光資源を有しながらもそれだけでは飛躍や継続の見通しが立たない状況を、新しい試み、新しい資源の創造により国内有数の芸術祭を創りあげたことは、既存の観光資源の活用に依拠しがちな大田区の観光施策について大きな発想の転換を促すインスピレーションとなった。

本区においても区内周遊性の不便さを逆手にとったり、地域毎の対抗心・競争心に火をつけて活性化するなど、芸術を活用した取り組みを一層進め、観光施策・文化施策を推進していくべきである。



高松港にある展示作品を視察

#### (大田区議会公明党)

2010年にスタートして以降、3年ごとに開催されている瀬戸内国際芸術祭の特徴は、①「島」が会場であること、②島それぞれに歴史・文化・風俗が異なること、③美術館での企画展と違い、地域を巡ること、④作品が地域を表していること、⑤多彩な味わい方があること、が挙げられます。

芸術祭の効果は、経済波及効果139億円、地域活性化に役立っていると住民が認識していること、高齢者の活力に結びついていること、高齢者が強い思い入れをも

ったこと、島への移住者が増加していること、港湾整備など公共投資が増加していること、宿泊施設・飲食店など民間投資も増加していること、雇用の場が創出されていること、外国人宿泊者数が増加していること、などを挙げていました。

芸術祭になぜ行政が関わるのか、との問いに、地域の活性化のためであること、行政が関わる信頼感により民間からの協賛金も集まること、行政が支援するためボランティア活動に支障が少ないことを挙げていました。

情報発信では、公式ウェブサイトのアクセスは50万件超、SNSは外注の事業者や職員が発信していますが、個人がSNSをアップする件数が格段に多く、ハッシュタグも4.7万件も付いています。

大田区への展開の可能性として、

- ①女性や外国人：女性が70%、外国人が25%も占めていることは驚異的。
- ②住民との協働：住民を味方にしたら大きな力になる。
- ③周遊：島を巡るアートツアーが参加率90%と周遊プランの参考になる。
- ④学校との連携：高校生ら若者の視点による地域おこしが秀逸である。
- ⑤ボランティア：2,000人以上のボランティア、うち海外ボランティアが40%超を占める。
- ⑥期間外のことも考慮：芸術祭が行われない年も継続的に事業を進めている。
- ⑦関係者が連携：行政、ディレクター、財団、地域の4者が連携している。

島を会場にした芸術祭ではありますが、観光振興という観点で、大田区にとっても大いに参考になりました。

#### (日本共産党大田区議団)

「せとげい」と呼ばれ若い方々に人気のある芸術祭がどのように始まり、地域活性化にどのようにつながっているのかについて、直接話を聞くことができました。

まず、2019年春386,908人、夏318,919人の来場者数と経済波及効果139億円に驚きました。

さらに芸術祭の効果として、地元の食の発掘、新たな人材ネットワークの形成、伝統行事の継続、移住促進による移住者の増加で閉校されていた学校の再開（男木島）、高齢者が元気、等々の成果はこれまでの努力のたまものと思われまます。

行政（県・市）、福武財団、ボランティア（こえび隊）・地元住民、北川氏（作家対応）の4団体の盤石な実務体制が協力されたからであることが理解できました。

何故芸術祭に行政がかかわるのかについては、財源問題も含めて組織内の連携は重要と察しますが、何より人口減少をいかに食い止めるかという最大の課題の解決の一つとして、新しい取り組みが進むことを期待します。

最後に担当者の言われた「文化的効果」として、10年経て島の人々が「芸術がいかに大事かが分かった」ということが素晴らしいことと思います。行政用語の「費用対効果」で測れない芸術の威力を感じました。大田区にも生かしたいです。

#### (令和大田区議団（たちあがれ・維新・ガンバル・創新）)

瀬戸内国際芸術祭実行委員会事務局に視察してきました。



香川県知事が会長を務める実行委員が主催となっている芸術祭です。

瀬戸内海の12の島々で様々なアーティストの作品が展示され、地域住民との共同による作品制作や地元の食の提供などもあり、2010年から3年おきに開催され今年で4回目の開催となります。

瀬戸内国際芸術祭は通称瀬戸芸と呼ばれ、春、夏、秋の3回開催され前回の2016年の来場者は100万人を超えているそうです。

収入は自治体からの負担金や補助金、助成金、寄付金、チケットグッズの販売で13億円を超えていますが、支出もアートプロジェクト費、運営活動費、チケットグッズ製作費などで12億円以上あります。

日銀試算によりますと経済波及効果は139億円で、官公庁発表の外国人宿泊者数が前年比の2.3倍でダントツの全国1位、楽天トラベルの国内旅行人気上昇ランキングで年間全国1位となっています。

そして何よりもうれしい経済効果は島の移住者が増えたこと、高齢者が元気になったこと、芸術的なことは二の次で地域の活性化が一番であると職員の方がおっしゃっていたのが印象に残りました。



パートナー企業のBMWとの作品

#### (立憲民主党大田区議団)

今年は、瀬戸内国際芸術祭2019（せとうちトリエンナーレ2019。以下、瀬戸芸）の開催年。春31日間、夏38日間、秋38日間の計107日間、瀬戸内海の12の島と高松港・宇野港を舞台に開催されています（香川県。宇野港のみ岡山県）。視察に伺った日も秋の会期中でした。

今回で4回目となる瀬戸芸。平成22（2010）年から3年ごとに開催（2010、2013、2016、2019）。昭和63（1988）年から直島文化村構想を展開していた福武財団、平成12（2000）年に始まった大地の芸術祭（越後妻有トリエンナーレ）を手がけていた北川フラム氏、また、芸術性の高い公共建築が多い香川県の三つが合流し、実現しました。

アートで「地域の活性化」を図ることが目的。アートだけでなく地域を巡ってもらうのがねらいです。瀬戸芸2016の数字で、総来場者数約104万人、ボランティア数延べ7千人、経済波及効果139億円。実行委員会の収支決算が、収入約13億9千万円、支出約12億3千万円ですので、経済効果は約10倍になります。

来場者の属性を見ると、年齢では48.8%が20～30代、性別では67.2%が女性。海外からの来場者も13.4%。若い作家やボランティアとの交流が、高齢化した地域を活気づけていることも島民アンケートに表れています。そして、移住も進んでおり、現在人口約170人の男木島には約50人のUターン・Iターンがあり、閉鎖していた小中学校や保育所が再開するなど、人口減少に歯止めがかかっています。

解散後、鬼ヶ島で知られる女木島に自主視察で渡りました。観光客は20～30代の女性が多い、外国人が目立つのはデータの通りで、ボランティアは若者が中心、島



のバス運転手やおにの館（観光案内所的な施設。食堂も併設）の従業員などは年配者の島民が中心であることが見てとれました。瀬戸芸のテーマ「海の復権」が進んでいるのを感じました。

### （大田区民の会令和）

瀬戸内国際芸術祭は、その流れをたどるともとは、1988 直島文化村構想、島の南側を文化的なエリアにしたいとの街の想いと、福武財団の瀬戸内の島に文化の溢れる土地を作りたいという想いから始まった。地元の方の協力なしでこういった取り組みを長く続けることはできないと感じた。

島への経済効果などの影響で考えると、島一つ一つの効果の算出は行っていないとの事であったが、島が会場というのが他の芸術祭とは違うと、マンネリとの批判もありながら、とにかく地域を見てもらう、地域を元気にする、アートはそのきっかけであると、ぶれずに芸術祭をやっていく意義を訴え続けてきたところ、芸術について話す事、来訪者と頻繁に話す事で元気になる人が多いといった事や、移住定住の促進、公共投資の増加に結び付いたとの話も聞いた。広告宣伝費は2億円を掛けているとのことだが、全体で100億円超えの経済効果。SNSのフォロワーが40万人いるような方をお呼びして発信してもらうなど、絶えず広報を行っているとの事だ。文化を見に来る方は品がよく、ごみ問題などの課題も聞いていないとの事。同規模、同予算のものを真似する事は難しいが、観光、文化振興など継続的に街ぐるみ、地域ぐるみで行っていく事の大切さと課題を学んだ。



### （大田区議会都民ファーストの会）

3年に一度行われる瀬戸内国際芸術祭について高松市の職員から、立ち上げから現在までの過程や官民連携の仕方、これまでのご苦労などを伺った。目的は衰退していく街を元気にすることであり、企業だけの金儲けではないことを島の住人に理解していただくことに最初は苦労があったとのこと。今でこそ、瀬戸内海の島は、世界中から観光客が訪れる人気スポットとなっているが、それまでは少子高齢化が急速に進む場所であった。瀬戸内国際芸術祭が行われるようになってから、島に若い人たちが住むようになってきたり、島で結婚し子供が生まれるようにもなったという。

作品が瀬戸内海の小さな島々に点在していることで観光客が回遊する。また作品は自然とうまく融合して作ることとし、自然を破壊しないよう環境への配慮がされている。

作品の写真はSNSで広く世界中に発信され、インフルエンサーたちの影響が非常に大きい。SNSの取り組み方について伺ったところ、外注も一部しているが、市の職員も写真を撮りに行きこまめに更新をしている。芸術作品と唯一無二の景色

が見事にマッチした映える写真を多く掲載することで、観光客を魅了している。また観光客はその場所に行って同じように写真を撮ってみたいと思い、瀬戸内海の島という遠方であっても、訪れている。来場者数は年々増えており、特に台湾や韓国などのアジアに人気がある。SNSはインスタグラム、ホームページ、フェイスブック、ツイッターを使用している。SNSの発信方法などはすぐにでも取り入れられる工夫がたくさんあり、今後の大田区の魅力や観光の発信にぜひ生かしていきたいと思う。



高松港にある展示作品の前で

#### 用語解説

※<sup>1</sup>MICE（7ページ、5行目）

…Meeting、Incentive Travel、Convention、Exhibition/Event の頭文字。集客交流が見込まれるビジネスイベントなどの総称。

※<sup>2</sup>VR・AR（8ページ、4行目ほか）

VR…Virtual Reality（仮想現実）の頭文字。映像の世界に実際に入り込んだかのような体験ができる技術。

AR…Augmented Reality（拡張現実）。現実の世界の一部に仮想の世界を重ねて「拡張」する技術。