

令和2年1月14日

所沢市長 藤本 正人 様

所沢市文化芸術推進会議
会長 宍戸 健司

所沢市の文化芸術施策のさらなる推進について（意見）

本会議においては、延べ5回にわたり会議を開催し、専門的な見地や市民の視点から、所沢市の文化芸術施策のより一層の推進を図るための方策等について、慎重な議論を重ねてきました。

ここで、これまでの会議における意見を取りまとめましたので、別紙のとおり提出します。

市におかれましては、本意見も踏まえさらに充実した文化芸術施策を推進されることを望みます。

所沢市の文化芸術施策をさらに進めるために

所沢市文化芸術推進会議は、所沢市の文化芸術の推進に関し必要な事項について調査及び審議を行うため、同条例に基づき設置されたもので、これまでに計5回の会議を開催しました。

その背景には、平成30年1月に策定された「所沢市文化芸術振興ビジョン」があります。平成8年に定められた「所沢市文化振興指針」から20年以上が経過し、平成13年には「文化芸術振興基本法」が施行され、国や自治体は「文化芸術活動を行う者の自主性を尊重し、文化芸術振興に関する施策実施の責務を有する」とされたことから上記ビジョンは策定されました。

会議では、今後の文化芸術施策の中長期的な方向性をまとめた「所沢市文化芸術振興ビジョン」に掲げる3つの基本方針に沿って、所沢市における文化芸術分野の現状や課題等を専門的な視点で分析し、より一層の推進を図るための方策等について議論を重ねてきました。



ここで、これまでの会議で出された多くの意見を基本方針ごとに取りまとめ、所沢市の文化芸術施策をさらに進めるために求められる施策のあり方や取組の方向性を示しました。今後「所沢市文化芸術振興ビジョン」に加え、より実効性を担保するものとして本意見が広く市民等に併読され、所沢市がさらに充実した文化芸術施策を推進し、世代の分け隔てなく、多くの人の心を惹きつけるような魅力あふれる文化都市の実現が図られることを期待します。

＊

基本方針Ⅰ 文化を楽しむ（誰もが文化を楽しめる）

【ジェネレーション・フリー】

多くの所沢市民がさまざまな文化を楽しんでいます。一方で文化活動がルーティン化し、飽和状態になり、また、若い世代の孤立や子育て、仕事などの日常生活に追われて文化との関わりが疎遠になる例も数多く生じています。少子高齢社会の到来により市民の文化活動のマジョリティに高齢世代が位置し、若い世代の意見が反映しにくい、志向の相違から文化的興味を失うことでの乖離も見受けられます。

☞ 「見える化」が大前提

上記の課題解決に向けた行政の文化支援として、まず初めに求めたいのが「効果的な情報発信」です。市内で行われている全世代（子どもからお年寄りまで）の文化活動情報を「見える化」して、情報の共有を図るべきです。発信にあたっては、文化芸術活動をただ並べるのではなく、子どもや若者に向けたコンテンツや日常生活と地続きに見えるように工夫し、次代を担う世代のニーズに応える視点での情報周知が必要です。併せて、実際に飲食しながら文化を語り合える、そこに行けば最新情報の交換ができるような大人の嗜好に見合った場をつくることも必要であり、そうしたまちづくりに期待します。

今後誰もが文化を楽しむために、既存の事業のジャンルを超えた連携を図ることで本市ならではの「所沢の顔」的なコンテンツが作れば、より市民の文化意識は高まるはずです。



基本方針Ⅱ 文化で魅せる（“所沢ブランド”でひきつける）

【アトラクティブ・ミクスチャー】

もともと本市にはインディー系の文化が集まる磁力があり「都心の香港※」のような印象もありました。同時に、みどり豊かな「航空記念公園」や文化遺産「三富開拓地」のような既存の魅力的なコンテンツも多数存在しています。

本市の文化の魅せ方として、都会的なものと郊外的なもの、メジャーとインディーなどが混在しているのは長所と捉えるべきでしょう。しかしながら、これらを「所沢ブランド」と集約するまでには至っておらず、イベント来訪者に向けた飲食店や宿泊施設も整っていないのが現状です。

☞ 「オルタナティブ※」な魅力を



オタク文化と呼ばれたアニメやラノベ※やコスプレが隆盛し、時を同じくして株式会社KADOKAWAの市内進出が図られることに所沢の文化の未来像が予見されます。その実現に向けては、市としてもまずは「航空記念公園」や文化の殿堂「ミューズ」の利便性を高めるなど、既存の文化コンテンツを最大限に活用することが必要です。その上で「ところざわサクラタウン」に代表される新しい文化拠点や若い世代の描く未知

の可能性に目を向け、新たな作品の創造や未来志向の所沢の魅力創出を図るべきでしょう。

そうした磁場の他に、空き家や空き地の有効活用はもとより、例えば「IoT※」を活用して広く市民や企業を巻き込んだ、今までにない「オルタナティブ」な文化の創出を目指すべきです。

そのためにも、人々が集い滞在するための飲食店や宿泊施設等の積極的な誘致、本市をアピールできるブランド作りとそれに応じたキャッチフレーズ等は必要不可欠だと考えます。

基本方針Ⅲ 文化でつむぐ（多様な出会いから文化をつむぐ）

【ニュー・エンカウンター】

個々の文化活動は盛んですが、その場限りで終わってしまい、世代間や異なるジャンルをつなぐ交流や継承が図れず、文化の蝸壺化※や過疎化が危惧されています。それらをいかにつなげていくかを考えるとき、「活動の継続を目的とした交流」を図っても相手の心には響かず効果は無いでしょう。まずは「いかにこのコンテンツが魅力的か」を相手に伝えることに尽力すべきです。

また、コンテンツの告知情報の入手は容易になりましたが、その魅力を発信するメディアが乏しく感じます。市民文化、そしてプロフェッショナルな文化活動においても、異なる世代やジャンルが出会い、新たな魅力を伝え合うには、拠点となる場所、その内容や結果を報じるメディアが必要です。

※都心の香港…本市が持つ「東京のサテライト」のような特徴を称した造語

※オルタナティブ…主流とは異なること。型にはまらないこと

※ラノベ…娯楽小説の1ジャンル。“ライトノベル”の略

※IoT…モノがインターネット経由で通信すること。“Internet of Things”の略

※蝸壺化…外界との接触が少なく、狭いコミュニティーになること

☞ 「活躍」できるインフラ整備

情報発信の媒体としては、SNSを駆使するのは当然として、高齢者には紙媒体や口コミ等の手段も依然有効と考えます。地元ラジオなどの身近なメディアの活用も再評価したいところです。

行政支援の観点からは、本市の多岐にわたる文化芸術分野を俯瞰しながらベースとなるインフラ整備を行うべきです。文化活動全般の「見える化」を図り、本市の文化施策のグランドデザイン^{*}を描くことを主眼に、あとは市民が自由に情報収集や交換ができる、そうしたつながりを支援することで、市民文化が「活動」から「活躍」へとブラッシュアップされることが理想です。

そのための提案として「音楽」や「美術」や「演劇」といった分野別のほか、「航空記念公園」や「ミューズ」といった開催地などでクロス検索ができるとより有効だと考えます。

☞ カギとなる人材育成

世代間交流の難しさには議論も白熱しました。次代の表現者・創造者、次代の文化芸術の理解者・愛好家を生み出すにはどうすればよいのか。教育分野での既存の芸術活動とのコラボや「演劇」等、今までにない教科の採用、イベントの情報発信や実施要員のマンパワーとして学生を活用するなど、新たな出会いから知的好奇心を刺激し、次代を担う優秀な人材育成を期待します。

所沢市の文化芸術のさらなる飛躍のために

今後の文化推進に向けては、「所沢の顔」となるコンテンツや体系化した分野をまとめるディレクターの役割が必要だと考えます。また、文化芸術の本質を紐解けば、美しいもの、崇高なものだけでなく、退廃的なもの、エログロ・ナンセンス^{*}なものも包含しています。行政の施策には馴染みにくい側面でもありますが、アーティスティックな若い感性の萌芽や民間主導の斬新な発想に対して、新鮮な期待感と清濁併せ呑んだ柔軟な器量を持った対応を求めます。

引き続き「所沢市文化芸術振興ビジョン」に基づき、市には相応の財政支援にも期待しつつ、将来的には行政と市民文化の担い手がタッグを組み、新時代の所沢らしい文化施策が推進されていくことを望みます。



会 長 穴戸 健司
副会長 正 嘉昭
委 員 嶋本 桃子
石田 尚子
富井 大裕
成沢 富雄
竹田 香子
我妻 英（平成30年度まで）
岩田 輝子（令和元年度から）
大久保玲子
中村 治雄（PANTA）

※グランドデザイン…長期的・総合的に見渡した壮大な計画・着想のこと
※エログロ・ナンセンス…扇情的で猟奇的、且つばかばかしいこと