

令和6年度（2024年度）
第2回 熊本市文化芸術推進基本計画策定委員会
議事録

【開催日時】 令和6年（2024年）5月20日（月）14:00～16:00

【開催場所】 熊本城ホール F1・F2会議室

【出席者】

■委員

喜久山 悟	委員長
西島 喜義	副委員長
石櫃 仁美	委員
嘉悦 なつ美	委員
狩野 春美	委員
小堀 俊夫	委員
佐藤 勝昭	委員
浪床 敬子	委員
山下 裕子	委員

(欠席) モーガン ジェイソン デイビット 委員

■事務局

早野文化市民局長
上島文化創造部長
<文化政策課>
大石課長
岡内副課長
村上主査
櫛川主事

【会議内容】

■議事 熊本市文化芸術推進基本計画（素案の方向性）について

発言者	発言要旨
	■開会
文化市民局長	■あいさつ
	<議事> 熊本市文化芸術推進基本計画（素案の方向性）について 事務局説明
西島委員	担い手について、具体的な活動は誰が担っていくのか。 各区で身近な文化を担っていくこと、外国人・県外の方とどうか関わっていくか、の2点をうまく表現できないものか。市民と自治体だけのものだけでなく、その外部との関わりもあって進めて行く必要がある。
浪床委員	理念の実現のための具体策がイメージできないから話し合いにくい。
喜久山委員	熊本駅・サクラマチの再開発などによって人の動きが変わっており、活気が出ていると思う。 場が作られることで、文化を膨らますことができる。文化芸術を推進するうえで「場所」は大事である。
嘉悦委員	「我々が日常の中で行っていることには文化芸術が関わっている」ということを1番伝えたいのだろうが、どうやって気づいてもらうのが課題。
喜久山委員	明日を生きることさえ精一杯な人に、どうやって「アートがライフライン」だと思ってもらえるかが課題だろう。 非日常感やときめきを求めて見に行く人もいるから、「日常」と言わない方がいいという意見もありうる。
浪床委員	「ウェルビーイング」という言葉は行政の中では普通かもしれないけど、市民にはわかりにくいかもしれない。言葉遣いには気を配った方がいいと思う。
西島委員	まず「市民のウェルビーイング」が目的だけど、その次にくる都市づくり・ブランド化や観光のことも基本理念に書いた方がいいかもしれない。
佐藤委員	いかようにも解釈できる、都合よく使われるような言葉・言い回しをすると危険では。
喜久山委員	一瞬の興行みたいなもので文化と言っていいのか。
小堀委員	文化芸術を「生きる上で必要なもの＝ライフライン」とまで言い切ってしまうといいのか。本当に生活に困窮している人々からすると、文化芸術は贅沢なものだろうから、反発が来ないかが心配。
喜久山委員	国が全自治体に基本計画の策定を努力義務としているなら、どこでも同じような計画内容・取組をやっていそうだから、独自性を意識する必要があると思う。
浪床委員	中心に文化芸術があって、そこから派生する力を示す図があるが、「熊本市のために行動したいと思う」という表現が「最終目標はそこか」と誤解を生む可能性がある
喜久山委員	ふるさとを愛せば何か自分ができることをやりたいと思う。市としてもそういう風になってほしい、ということだと思うが、表現の仕方で誤解を与えるかもしれない。 ライフラインという言葉についても、少し強く、強制力のあるニュアンス。
石櫃委員	めざす姿である「市民が身近に文化芸術に親しめるまち」は、市民だけでなく行政や他の人たちが一緒になってつくっていくということが描かれるといい
事務局	文化芸術は高尚なものだけではなく、食文化や水、ふと絵を描いてみること等、身近にあるということを示したかった。 ただ、ここまでの意見を聞いて、ライフラインとまで言っているものかどうかについては検討する必要があると思った。

発言者	発言要旨
喜久山委員	熊本地震のときに、アーティストとしては無力感を感じることがあった。文化芸術は、衣食住が足りて、その次に求められるものだった。
嘉悦委員	被災地で歌を歌って「元気が出た」と言われたことはあるけど、それをライフラインと言っていいかどうか。
狩野委員	理念にはすごく共感している。こどもの遊びも文化の土台をつくるものだと思っていて、生き死にに直接関係するわけではないが、こどもが育っていくうえでは大事かつ身近なものであり、生きるということだと思う。
嘉悦委員	メジャーなアーティストやプロのアーティストにフックアップしてもらえると、地元のアマチュアアーティストにも光があたる機会が増えると思う。
喜久山委員	アーティストは都市・中心に呼ばれるため、地方都市にはいなくなりがち。熊本市外に出ないとやっていけないのが実情。
石櫃委員	めざす姿の順番的に「文化芸術に触れることで、心が豊かになり、新たなつながりや価値を生み、生き生きと暮らせる」なので、施策②「文化芸術に触れる場と機会の創出」が1番目にくるといいのでは。 「包括、包摂」といった言葉が、市民からするとわかりにくい。
浪床委員	施策③に人材の育成について記載があるが、文化芸術で食べていける人たちを育てることはお金もかかるしとても難しい。ここは特に頑張ってほしい。
喜久山委員	行政と社会をつなげる役割の人を養成しないといけないのでは。
西島委員	施策③に「世界を舞台に活躍できる人材」とあり、「世界」となるとハードルは高いが、ぜひ頑張ってほしい。県外や世界から来る人が着目する熊本になってほしい。 施策③に「学校との連携」とあるが、「学校」に限定しなくてもいいかもしれない。
小堀委員	熊本は、邦楽は力を入れていて、比較的育っている方だと思うため、いい面はPRして支援していくといい。邦楽がマイナーで珍しいものにならないようにしたい。 民間主導のみずあかりも、観光資源となりうるし独自性があるから生かしていけると思う。
喜久山委員	「熊本といえば」というイベントをつくり、発信力として戦略的に用いるといいのかもしれない。日常に浸っている文化と、衝撃的なインパクトある文化の2種類があると思う。
佐藤委員	策定の背景にもあるように、デジタル化の急速な進歩について、施策の柱の中にもっと入れてもいいのでは。
喜久山委員	古来の文化とこれからの文化を混ぜて融和し、ディレクションする人が必要なのでは。
小堀委員	熊本の独自性は水・地下水。TSMCだって水がきれいだから来る。水とみどりが、熊本の1つの有力なコンテンツになると思うため、水を柱に考えるのもいいと思う。 熊本城はベンチマークなので、それをどう活かすか。今は各地の城はユニークベニュー等をしているので、そういったものを今後取り入れるのはどうか。
山下委員	「水」が話題に出てくるのが熊本の宝。 誰もがアクセスできる、公共・オープンな場所を活かすことが大切。 繋ぐ人・マネージャー的存在が足りていない。 ポンチ絵に「外に対して」というのが入ると具体性が出て良さそう。 アートや表現を祭りのように捉えるといいと思う。祭りは準備段階からコミュニティーを形成するし祭り自体にも経済効果があり、アートや表現も同様。プロセスに関する表現があると具体的になってわかりやすい。