

# まちかどライブクリエイション の総括

令和5年度から令和7年度を  
振り返って

# 目的

本事業は、八尾市芸術文化推進基本計画のリーディングプロジェクトである「芸術祭」の開催に向けたパイロット事業として、以下の2点を目的に実施している。

## 1. 日常の中のアート体験

八尾市内各地で開催される芸術文化による創造と交流のイベントとしてスタート。八尾のまちを舞台に、音楽やアートを気軽に楽しめるイベントであり、ギャラリーやホールだけでなく、町工場やお寺など、身近なまちかどで芸術に触れる機会を届けている。

## 2. 共創による地域コミュニティの醸成

アーティスト、市民、事業者、拠点施設等が連携し、企画段階からともに作り上げるプロセスを通じて、八尾独自の文化的コモンズである「やおうえるかむコモンズ」を形成している。



# 開催内容の変遷

本事業は、年度を追うごとに市主導から推進会議メンバー主導へと体制をシフトし、規模と質の両面で発展を遂げてきた。

年度	開催内容	会場
令和5年度 (2023)	<b>【プレ企画】</b> 万博500日前イベントと連動。身近な場所での可能性を調査。	龍華町西公園、ファミリーロード、近鉄八尾駅前噴水広場、茶吉庵、TSUTAYAリノアス八尾店、八尾廃校SATODUKURI BASE
令和6年度 (2024)	<b>【体制転換】</b> 推進会議メンバーが各会場のリーダーを担い、お寺や町工場、夜間開催などイベントが多様化した。	市内10か所+オンライン (新田ゼラチン、平井製作所、萱振御坊 恵光寺、地域共生空間つながり、TOMOI R&D等)
令和7年度 (2025)	<b>【面的拡大】</b> 会場数を延べ15か所へ。スタンプラリー導入により回遊性を向上。コモンズと一緒にイベントをやりたいという逆指名案件が生まれた。	市内15か所+オンライン (アリオ八尾、イズミヤ、国史跡心合寺山古墳、生涯学習センターかがやき等)

# アンケート結果の推移

満足度やコモンズの認知度の向上とともに、子育て世代への浸透が見て取れる。また、会場や規模が変わっても、「まちかどライブクリエイション」としての質が維持できていることがわかる。

指標	令和5年度 (n=119)	令和6年度 (n=365)	令和7年度 (n=354)	分析
満足度 (非常に満足、満足)	90%	93.7%	95.2%	パイロット事業として、会場やコンテンツが変わっても「まちかどライブクリエイション」としての質が維持できている。
継続意向 (今後も参加・鑑賞したい)	—	88.8%	92.1%	
コモンズの認知度 (よく知っている)	10%	19.2%	28.5%	継続実施により、着実にリピーターが増え、プロジェクトを理解する層が増えた。
40代以下の来場比率	33.6%	51.5%	56.5%	ファミリー層・現役世代への普及が少しずつではあるが進んでいる。
事業を知るきっかけのうち、口コミの割合 (家族・友人・知人に聞いて)	12.6%	40.5%	38.4%	市民間話題性が少しずつ定着してきている。
身近に芸術文化を感じる (R7新設)	—	—	86.4%	多様な場所での開催による「敷居の低下」、「日常の中の芸術」へ変化。

# 持続可能な取り組みにするために（運営体制の進化）

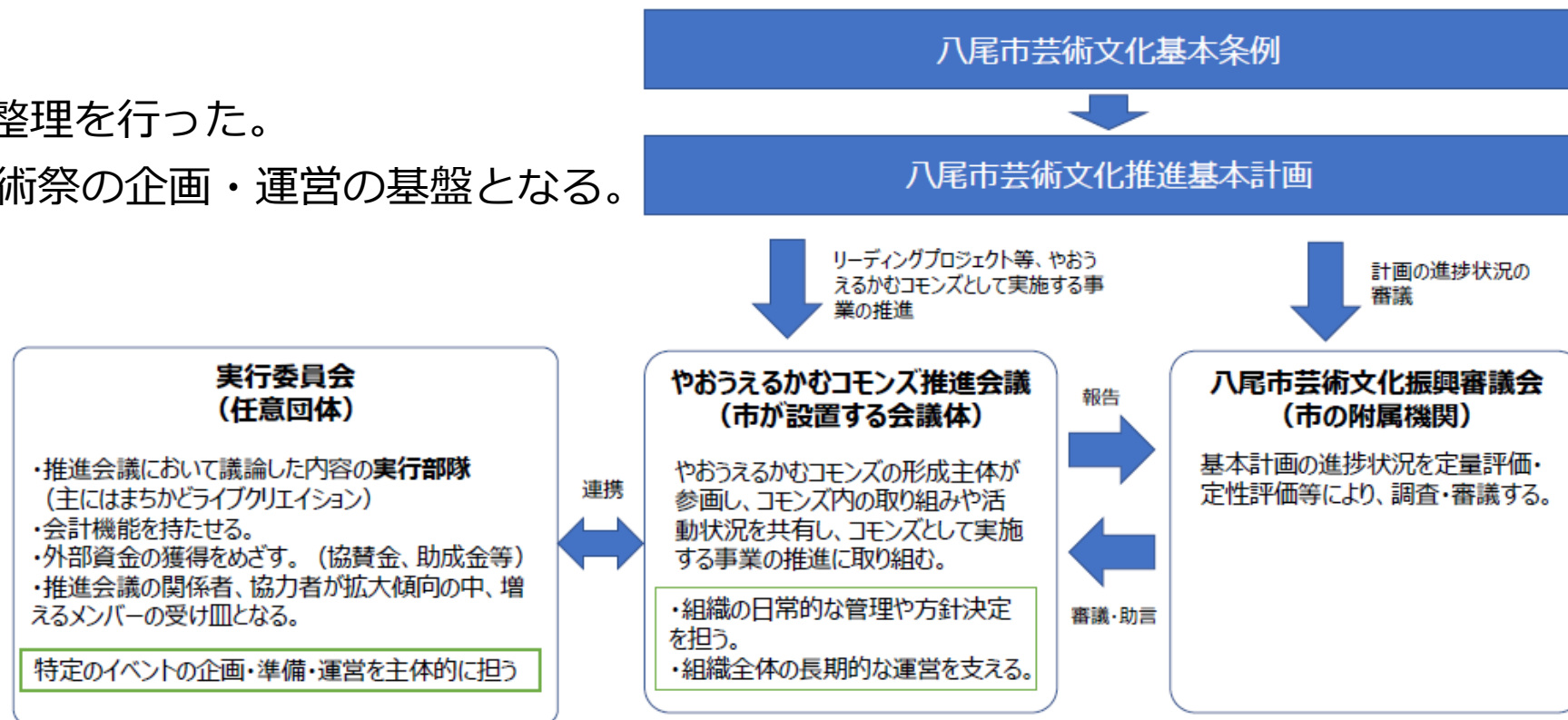
## 1. 市主導から現場主導へ

市は「後方・側方支援」に徹し、現場の裁量を推進会議メンバー（会場リーダー）に委任。これにより、行政では実施できないユニークな会場活用と、地域に根ざしたコンテンツが生まれた。

## 2. 運営体制の見直し

令和8年度以降の体制整理を行った。

これが令和10年度の芸術祭の企画・運営の基盤となる。



# コモンズメンバー（会場リーダー）の声

- 「はじめての場所で、駅からも遠く住宅地の中でもない場所で、どうしたら集客できるか悩みながら開催したが、ナイトマーケットはうまく開催できたと思う。立地の悪い場所でも、人は集めることができるという自信につながった。」
- 「様々な立場の方と出会えたことは、とてもよかった点でした。これまで接点がなかった人たちと、出会う機会になりました。さまざまな立場の方が『文化的コモンズ』にどう関わるか、がはっきりと可視化されたことはよかった点です。そういった実証実験の場になりました。」
- 「地域全体を巻き込むことで、より大きな動きを演出していけるのだと気づかせていただいた。」
- 「共催としている「やおうえるかむコモンズ」の存在感をどう巻き込んでいくかも重要な課題として残っている。現状は「名前」だけの存在となっており、その存在自体の認知度も低い。やおうえるかむコモンズのブース自体も、もっとイベントに参加するような仕組み（ワークショップをするなど）を考える必要がある」



# 八尾市芸術文化推進基本計画の成果

## 1. 芸術文化につながる機会の提供（施策②）

市内の様々な、特性の異なる場所で開催したことで、身近な場所で、市民の誰もが気軽に芸術文化に触れることができる機会を提供した。

### 【市民の声】

「とても人通りの多い場所での開催で、音楽に足を止めて聞き入っておられる方をお見受けした。イベントを知らなかった一般の方にも興味を持っていただけそうで、とても良かった。」（40代・TSUTAYAリノアス八尾店）

「街中でできがねなく音楽が聴けるなんて素敵なことですね。」（50代・近鉄八尾駅前噴水広場）



## 2. 自由な芸術文化活動のための環境の整備（施策④）

新たに、発表や創作活動ができる場所を掘り起こすことで、アーティストにとって新たな場所や人材とのつながりができ、活動の幅が広がった。

### 【市民の声】

「いつか来店してみたいと、通りかかったことのある人はちらりと思いのよぎる場所。閉店され、諦めていたのに、このような形でかなえられたのが嬉しいです。」（R7 山徳）

「壮大な歴史と自然と身近な現代が繋がったかのような古墳フェスは見応え充分。」（R7 しおんじやま古墳）

## 3. 芸術文化を通じた地域の活性化（施策⑥）

地域資源の再発見。刑部小学校区・南山本小学校区など、地域コミュニティとの連携が生まれた。



# 今後の展望（令和10年度芸術祭に向けて）

- 令和7年度に芸術祭の開催構想について話し合うためのワーキング部会を設置。
- 芸術祭の開催目的や、テーマ・コンセプト、ターゲット、名称等について、議論を進めている。
- 今年度中に基本方針に関する事項について固める。

⇒資料6「八尾市芸術文化振興審議会ワーキング部会報告書」を参照。



# 今後の展望（八尾市芸術文化推進基本計画の推進に向けて）

## 【審議会委員の意見】

- 対話型鑑賞があると良いのではないか。意図が理解でき、それを媒介に作者・鑑賞者が対話することで、そこに共感・交流や絆が生まれる。
- 市民が「自ら主役となり表現する側」として能動的に参加する機会は、まだ少なかったように感じる。
- 昨今のイベントを拝見し、マルシェ主体の形式が主流となっていることに一つの懸念を感じている。集客面では成功と言えるが、どの地域でも見られる似たようなフォーマットが一般化しつつある現状に、疑問を禁じ得ない。
- 本来、文化や芸術を花開かせるには、何年もの試行錯誤という時間が必要だ。
- 運営が八尾市主体になっている。推進会議のメンバーがもう少し前に出て、運営自体をメインで行える体制づくりが必要。ボランティアスタッフやその他協力いただけるメンバー集めや仕組みづくりが必要。
- イベント数が増えれば増えるほど、予算は限られているので1つ1つのイベントにかける経費が少なくなったり広報がおろそかになったりすることが危惧される。そのあたりの仕組みを見直す必要がある。

- 実施プロジェクトの見直しが必要。「やおうえるかむコモンズ」はネットワークの総称、ブランド名のような位置づけだと思う。そして主催が「やおうえるかむコモンズ推進会議」。いわゆる実行委員会のようなものになる。またその中の事業として「まちかどライブクリエイション」や「高校合同文化祭」があるが、まちかどライブクリエイションの中にもまた、さまざまなイベントがあり、そのイベント自体も推進会議が企画・運営するとなるとかなりのボリュームになる。
- 「まちかどライブクリエイション」という枠組みはとてもいいと思うので、その中に高校合同文化祭もいれて、1つの柱をつくりつつ、コンテンツを運営するメンバーと、「まちかどライブクリエイション」自体を企画・運営するメンバーを棲み分けて、「やおうえるかむコモンズ」はあくまでネットワークの総称または主催者名みたいにして、知らない人が聞いたときにわかりやすい仕組みにする必要がある。
- 本事業が「八尾市として向かいたい本来の方向」と合致しているか、今一度すり合わせが必要だと感じる。単なる「にぎわい創出」がゴールなのか。それとも、アートを媒介とした「市民の自己変容」や「新たなコミュニティ形成」などを目指しているのか。
- 現在の状態では、前者の「イベント消費」に留まっているように感じており、行政施策としての戦略的な「投資対効果」が見えにくいものという印象を拭えない。
- 現状の実動は、単発のイベントや発表会（点）の集積に留まっており、地域全体への波及や、他分野との具体的な融合（面）が見えづらいと感じた。ポータルサイトにも掲げている全体ビジョンを真に体現するための、次の一手（プロデュースやキュレーションの強化）について、今後の戦略をお伺いしたい。