

## 令和7年度 八尾市芸術文化振興審議会 第5回ワーキング部会 議事録

### ▼ 会議情報

- ・日時：令和8年3月19日（木） 18:45～20:05
- ・場所：八尾商工会議所会館 3階 多目的室
- ・出席者：
  - 委員：萩原委員（部会長）、徳委員、平井委員、梅田委員、大平委員、角倉委員、森本委員、山本義則委員、山本凌万委員、吉波委員
  - 事務局：文化・スポーツ振興課（杉島、古川、松村、渡辺）
  - 八尾市文化振興事業団（井上）
- ・傍聴者：0名

### ▼ 会議内容

- ・案件：芸術祭の開催構想（案）について  
事務局より説明後、以下の項目について協議を実施。

#### (1) 開催の目的・趣旨

- 「市民が主体」の定義  
市民が出演・制作側だけでなく、運営参加や「自分事」として関わる形をめざす。
- スケジュール  
2026年度から「種まき」としてプレイベント等を開始し、2028年度の本開催へつなげる。
- 目的の整理  
「余白」、「市民が主役」、「ごちゃまぜ」の3つのキーワードを絞らず、すべて盛り込む方向で審議会へ報告する。

#### (2) 名称

- 検討：認知度、SNSでの拡散性、八尾らしさを考慮。
- 決定：名称は「やおまちかど芸術祭」とする。

#### 【理由】

- 一目でやっている場所が分かったほうがいいので、「やお」というワードは入れたほうがいい。
- 「やお」をひらがなにすることで、富山県八尾（やつお）町との混同を避け、親しみやすさを出す。
- 「まちかど」という言葉が、条例のテーマである「有機的なネットワークと裾野を広げる」イメージに合致する。
- イベント名を聞いて、開催の目的・趣旨が頭の中に浮かんでくるのは「やおまちかど芸術祭」だ。

### (3) タグラインとキャッチコピー

#### - 用語の整理：

- タグライン：理念や思想を表す恒久的なもの。
- キャッチコピー：イベントごとに変わる販促的・キャッチーな言葉。

⇒やおうえるかむコモンズのタグライン：「アートをまたぐ、まちをつむぐ」を継続使用することを決定。

#### -芸術祭のタグライン、キャッチコピー候補

**【意見】**キャッチコピーは今作らないといけないのか。これから芸術祭を作り上げていくときに打ち出していけばいいものだ。⇒継続審議することとする。

#### - タグライン案

「八尾の地図に、アートの余白」、「モノづくりの街で、ココロ創りの芸術」、  
「あんじょう エエまち 八尾のまち」

#### - キャッチコピー案

「存外八尾 w」、「八尾覚醒。アートは止まらない。」

などを候補とし、継続審議とする。

### (4) ターゲット

- メインターゲット：八尾市民、特に子どもやアートに関心が薄い層（自分事化を狙う）。
- サブターゲット：市外からの来訪者、アーティストのファン。
- 波及ターゲット：万博来場者、SNS 層。

とすることに異論なし。

### (5) 芸術の種類

- 場所と物語を紡ぐアート（サイト・スペシフィック）
- 五感に響く「ハプニング」（パフォーマンス・食）
- 市民とプロが混ざり合う「共創アート」

を意識することに異論なし。

### (6) 開催規模・エリア・時期

#### - 分散型と集中型

- 分散型案：季節（春夏秋冬）ごとにエリアを分けて開催。
- 集中型案：特定の期間に集中させ、インパクトを重視。

#### **【意見】**

- 秋にいっぱい実施しているイベント（まちかどライブクリエイション）を分散させるイメージだ。

- いろんな地域とつながるといところを重視したい。地域の人たちをスタッフとして巻き込むからこそ成果がある。

- 1か所だけに絞るのはもったいない。自分事になる人たちを増やしたいし、まちをつむいでいくなら、いろんな団体をまたいだ交流やネットワークを、芸術祭を通じて作っていったらいいなというのが、シーズン別開催の起点。

- 1年を通した分散型はマンパワーや予算面で懸念がある。
- 場所はいろんな所で同時開催的にやってもいいと思うが、シーズンを分散型にするのは、インパクトが弱い。
- 芸術祭は何年かに1回の特別なものなので、まちかどライブクリエイションでやっていることを散らばらせるということだと、どれだけ差別化できるのか。一般の人が芸術祭をやっていると気づけるか。
- 最初から相当な力とお金と企画を持ってきて打ち出していないと、シーズンの分散型はインパクトを残せないと思う。
- 今の状態であれば、集中的に実施して、誰が見ても八尾が何かやっている、やおうえるかむコモンズが何かやっている、インパクトを残せるのは、集中型だ。
- 期間もエリアも集中させて、質の高いものを実施することでインパクトを残したほうがいい。
- 市民の方からすると、まちかどライブクリエイションとやおまちかど芸術祭の違いがわからないと思う。やおまちかど芸術祭のインパクトがないと、まちかどライブクリエイションがやおまちかど芸術祭に名前が変わったのかなと思うくらいのインパクトになってしまう。
- まちかどライブクリエイションと今回の芸術祭は、別物としてすみ分けて開催するべきだ。
- メインに大きいものを秋に置いて、そこにつながっていくストーリーをイベント的に開催し、最終的に大きな打ち上げのような形にすれば、分散しないで行けるのかなと思う。
- ロールプレイングゲームのように、各地でイベント（中ボス）を行い、最後にメイン会場で集大成（ラスボス）を行うような「ストーリー性のある集中型（ハイブリッド型）」を検討。

#### (7) 芸術監督

- 小國陽佑氏（NPO 法人芸法 理事長）を紹介。
- 状況：市内（ファミリーロード、防災拠点等）を視察済み。まずは推進会議で芸術祭の方向性を決め、それに沿ったアイデアを提案してもらう予定。

#### ▼ 決定事項

1. 芸術祭の開催目的・趣旨は以下の3つとする。
  - 日常中の「余白」と「出会い」
  - 市民が主役（自分事化）
  - ごちゃまぜの交流
2. 芸術祭の名称を「やおまちかど芸術祭」に決定。
3. やおうえるかむコモンズのタグラインとして「アートをまたぐ、まちをつむぐ」を継続使用する。
4. 芸術祭のタグライン、キャッチコピーは候補を絞ったうえで継続審議とする。

5. 芸術祭のターゲットは次のとおりとする。
  - メインターゲット：八尾市民、特に子どもやアートに関心が薄い層（自分事化を狙う）。
  - サブターゲット：市外からの来訪者、アーティストのファン。
  - 波及ターゲット：万博来場者、SNS層。
6. 芸術祭で扱う芸術の種類として以下の3つを意識する。
  - 場所と物語を紡ぐアート（サイト・スペシフィック）
  - 五感に響く「ハプニング」（パフォーマンス・食）
  - 市民とプロが混ざり合う「共創アート」
7. 芸術祭の開催形式は「プレイベントを積み上げ、メイン期間に集中させる形」を中心に検討することとする。
8. 芸術祭の芸術監督は小國陽佑氏とする。