

八尾市の芸術文化の取り組みについて

令和 8 年度 第 1 回八尾市芸術文化振興審議会

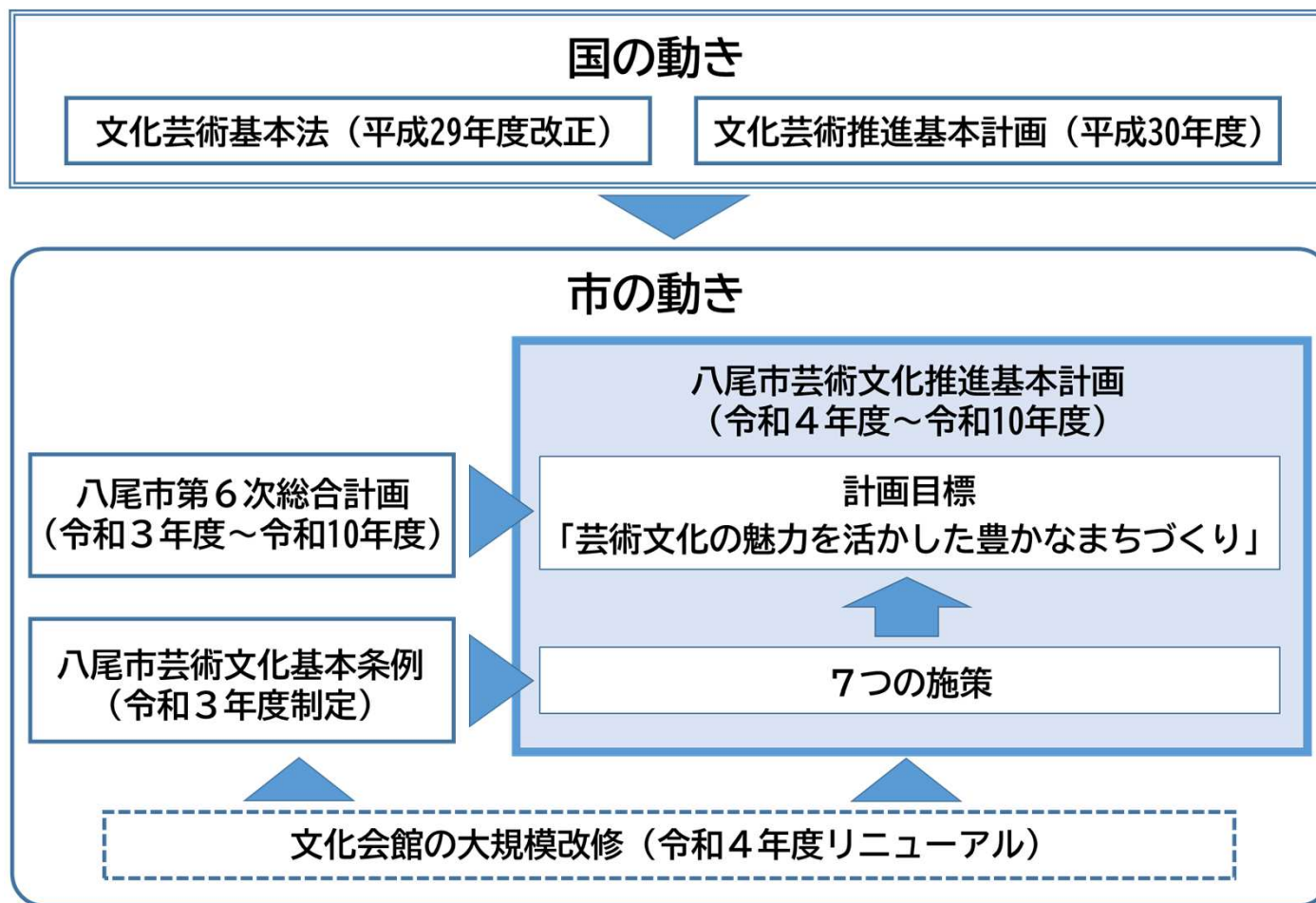
令和 8 年 1 0 月 2 3 日（金）

八尾市 魅力創造部 文化・スポーツ振興課



やあうるかむcommons

芸術文化を取り巻く状況について



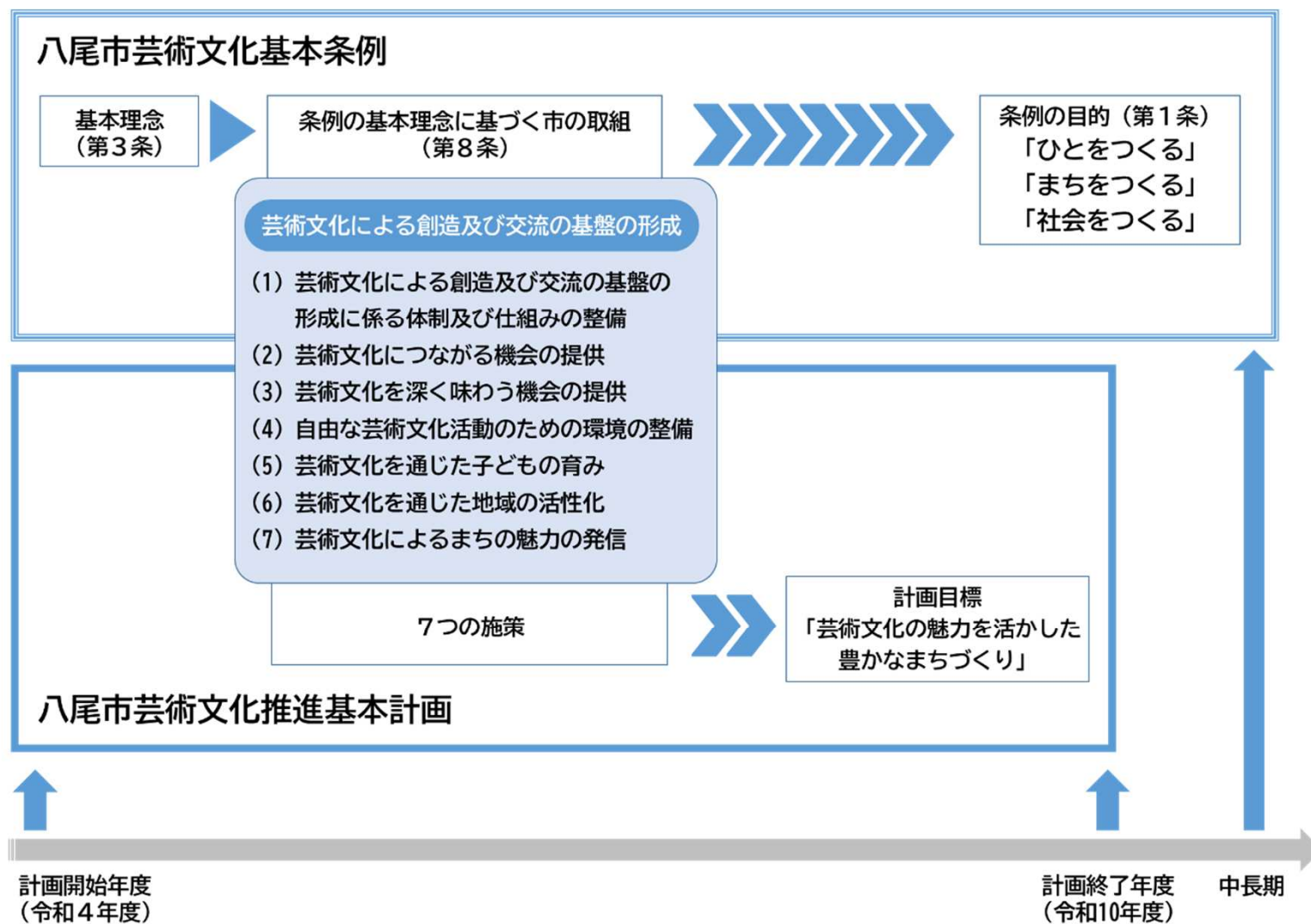
基本条例と計画の関係について

八尾市芸術文化基本条例

目的
(第1条) 第1条 この条例は、芸術文化による創造及び交流の基盤の形成に関する施策（以下「施策」という。）に関し、基本理念を定め、並びに市、市民、事業者及び学校等の役割を明らかにするとともに、施策の基本となる事項を定めることにより、施策の総合的かつ計画的な推進を図り、もって活力にあふれ、生き生きと働き、暮らし、及び活動する人をつくること、つながりと優しさのある社会をつくること、並びに個性豊かで活力のあるまちをつくることを目的とする。

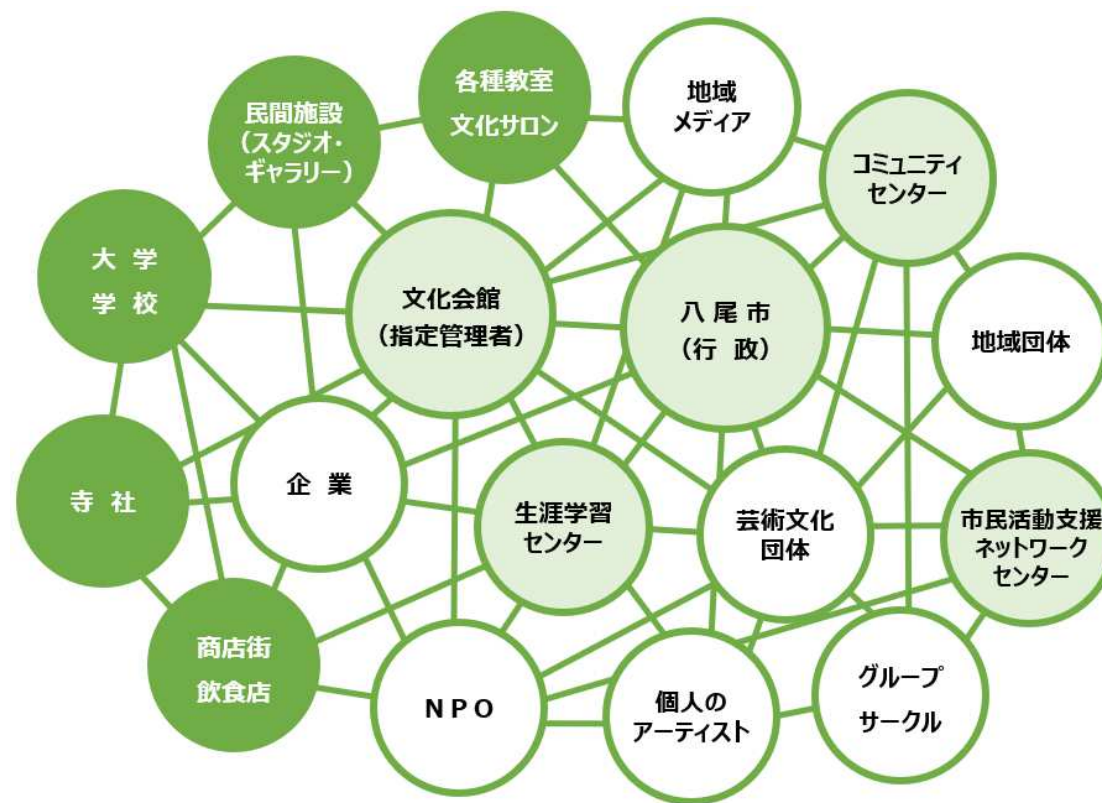
基本理念
(第3条) 第3条 施策は、次に掲げる基本理念にのっとり、推進するものとする。
(1) 子どもの生きる力及び日々の生活での明るく豊かな心を育むこと。
(2) 市民一人ひとりの自己形成及び教養形成につながることを。
(3) 多様な価値観及び表現の自由が尊重されること。
(4) 新たな交流が生まれ、地域のつながり及びコミュニティが強化されること。
(5) 社会的包摂が実現され、共生社会が構築されること。
(6) まちの魅力の創造及び発掘並びに市内外への発信により、市民の誇りが生まれること。
(7) 観光、産業その他の分野との連携により、まちが活性化されること。

市の取組
(第8条) 第8条 市は、次に掲げる施策を講ずるものとする。
(1) 芸術文化による創造及び交流の基盤の形成に係る体制及び仕組みの整備
(2) 芸術文化につながる機会の提供
(3) 芸術文化を深く味わう機会の提供
(4) 自由な芸術文化活動のための環境の整備
(5) 芸術文化を通じた子どもの育み
(6) 芸術文化を通じた地域の活性化
(7) 芸術文化によるまちの魅力の発信



やおうえるかむコモンズについて

芸術文化により人・場所・活動がつながっていく芸術文化活動の有機的なネットワーク「やおうえるかむコモンズ」を形成することで、形成主体が互いに協力し合い、八尾の芸術文化を活性化させる取り組みを進めます。



イメージ図

- : 活動場所
- : 活動団体・活動者
- : 行政・公共施設

「やおうえるかむコモンズ」の名称の由来

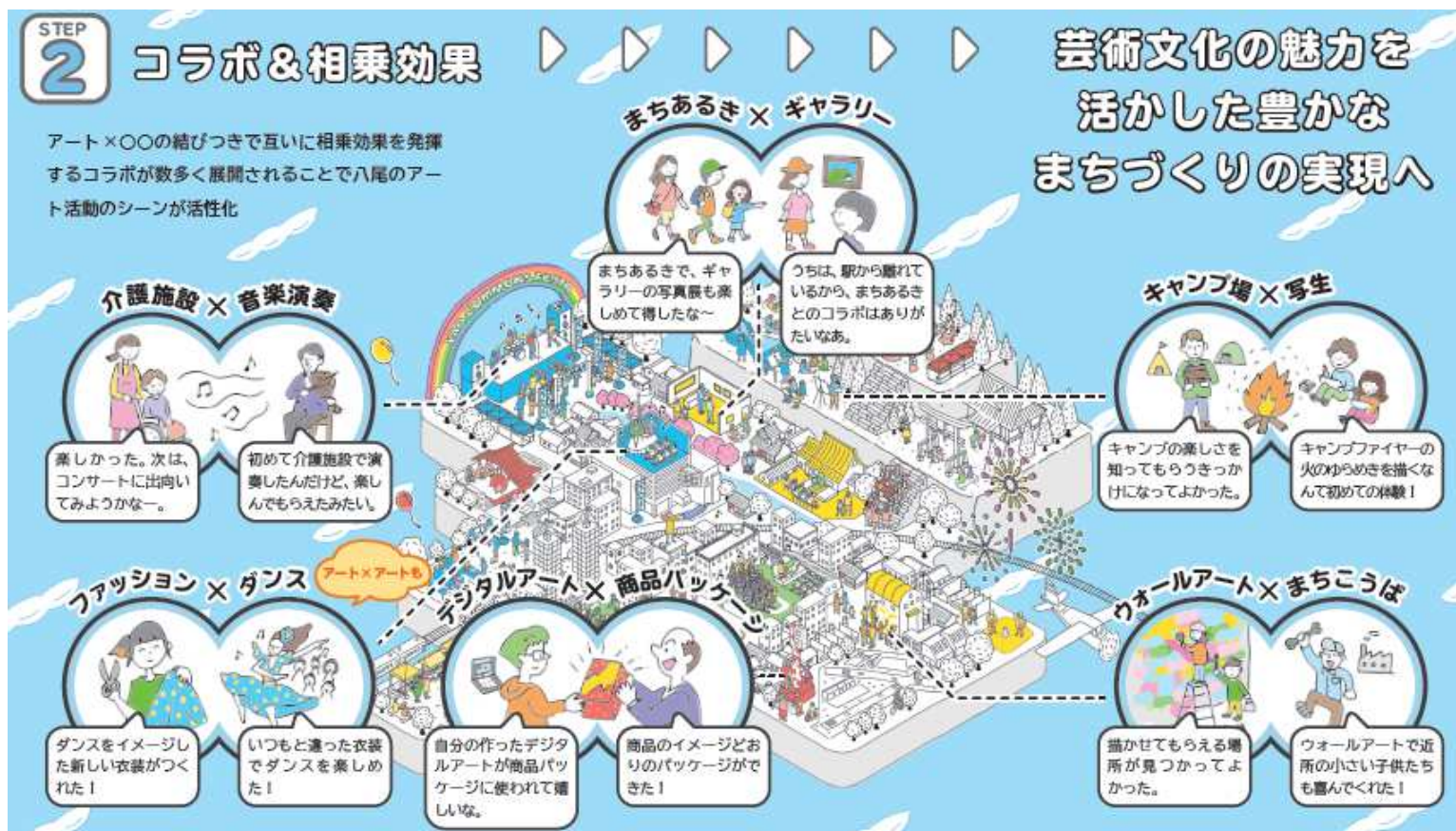
や お う え る か む コモンズ

芸術文化を通じた人と人との交流が
どんどん盛んになってほしいという願い

- 草木を植えるの「植える」は、
「芸（う）える」とも書きます。
- 園芸の「芸」は、この「芸（う）える」と
いう言葉に由来するという説があります。

地域の多様な文化的営みを共有し、
分かち合える「地域の共同体の誰
もが自由に参加できる「入会地
（いりあいち）」のような文化的
営みの総体





「やおうえるかむコモンズ」が進展することで、

- ①市民が芸術文化に触れる機会が増える。
- ②新たに芸術文化の活動に興味がある人が増える。
- ③市内での芸術文化活動が盛んになる。
- ①に戻る

【多様な主体が市内のさまざまな場所で芸術文化活動をしていて、人々が身近に芸術文化を感じることができるまち】が形成される

芸術文化の持つ「人をつくる」「社会をつくる」「まちをつくる」力が発揮される

スローガン

アートをもたぐ Let's cross the border of art
まちをつむぐ Let's strengthen regional communities

ビジョン

～芸術文化の魅力を活かした豊かなまちづくりをめざして～

1st

芸術文化には、人をつくる力、社会をつくる力、まちをつくる力があります。

2nd

芸術文化の力を行き渡らせるために、さまざまなアートのジャンルの垣根だけでなく、産業や観光、福祉などあらゆる分野の垣根を越えて、人や場所、活動が結びついたネットワーク「やおうえるかむコモンズ」をつくれます。

3rd

さまざまな芸術文化があふれ、人々の生活のそばにアートが感じられる八尾をめざして、アート×アートやアート×○○のマッチングなどに取り組み、芸術文化を通じて八尾を盛り上げたい人たちを応援していくことで、「やおうえるかむコモンズ」の形成を推進します。

Facebook



Instagram



リーディングプロジェクトについて

やおうえるかむコモンズ推進会議が主体となって企画立案し、それぞれの事業を実施していきます。「やおまちかど芸術祭」については、パイロット事業として、市内各地でまちかどライブクリエイションを実施し、芸術祭の開催につなげます。

事業名	内容	第1段階	第2段階	第3段階
「やおうえるかむコモンズ」ポータルサイトの構築・運営	サイト内に、市民の活動を発表・共有できるような仕組みを設けます。			
高校の合同文化祭の開催	高校のクラブによる、合同文化祭を開催します。			
やおまちかど芸術祭の開催	文化会館をメイン会場に、多くの市民が参加する発表会を開催します。			

基本計画の「3つの柱」を具体化するプロジェクト

①人をつくる

②まちをつくる

③社会をつくる

「人」が「まち」で実践する。

「表現の喜びがあふれ、心豊かに暮らせるまち」へ変えていく。

基盤整備

アートコーディネーター養成講座

参加者から作り手へ（担い手の発掘・育成）

リーディング
プロジェクト

**まちかどライブ
クリエイション**

（芸術祭のパイロット事業）

- ・日常の身近な場所にアートを創出
- ・養成講座受講生の実践の場

リーディング
プロジェクト

高校合同文化祭

次世代の発表の場・OBが伴走するサイクル

リーディング
プロジェクト

やおまちかど芸術祭

八尾のまち全体を
芸術で彩る
【計画最終年度】

**社会的インパクト
10年後の八尾市がめざす姿**

- ◆ 芸術文化を通じたウェルビーイングが高いまち
- ◆ 自分らしく「やりたい！」を形にでき、認め合えるまち

芸術祭の開催に向け、「人をつくる」ことから着実に取り組みを積み重ねており、現在は、やおうえるかむコモンズ推進会議のメンバーやアートコーディネーター養成講座の受講生・修了生が「まち」で実践している段階。高校合同文化祭の実行委員であるコモンズサポーターも、OBが伴走しながら主体的に企画・運営に関わるようになってきている。

やおうえるかむコモンズポータルサイト

<https://yao-w-commons.net/>



 やあうえるかむコモンズ

トップページ

アーティストを探す

活動場所を探す

その他

芸術文化の魅力を活かした豊かなまちづくりの実現へ

イベントを探す

やおうえるかむコモンズポータルサイト

アーティスト & 登録店舗施設 登録者募集

八尾市には、あなたの芸術を表現できる場所がたくさんあります。
芸術文化の魅力を活かした豊かなまちづくりへ
市民が多彩な文化・芸術に触れる機会を増やしていきます。
みなさまの登録をお待ちしています！

お申し込み詳細は

🌐 <https://yao-w-commons.net>

✉ bunkasports@city.yao.osaka.jp

八尾市 魅力創造部 文化・スポーツ振興課
TEL072-924-3909 FAX072-924-3788

登録はこちらから



令和8年10月6日現在の登録状況

- ・アーティスト：38組
- ・活動場所：12か所

高校合同文化祭

【目 的】

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として、以下の2点を目的に実施している。

1. 学校の枠を超えた交流

市内6校が参加し、他校との交流による刺激や協働から、新たな創作活動を育む。

2. 発表機会の創出

若者世代が、家族や友人だけでなく、広く一般市民の前で発表する場を作る。



開催内容の変遷

本事業の特徴の一つに、イベントの「顔」であるタイトルを、コモンズサポーター（実行委員の高校生）による会議で一から考案・決定している点にある。

⇒言葉を選ぶプロセス自体が、自分たちのイベントであるという「当事者意識」を醸成

年 度	タイトル	開催内容	会 場
令和4年度 (2022)	高校生の大美術展	・プレ企画として実施 ・作品展示のみ実施。 ・市内4校（金光八尾、八尾北、八尾翠翔、山本）でスタート	・プリズムホール
令和5年度 (2023)	集まれ!!!アーティストのたまごたち	・本格始動 ・市内全6校（金光八尾、八尾、八尾北、八尾支援、八尾翠翔、山本）が参加。 ・展示に加え、ダンス・軽音などの実演系を実施。 ・合同パフォーマンスの実施。	・プリズムホール ・シルキーホール ・茶吉庵 ・地域共生空間つながり
令和6年度 (2024)	はじけろ!!!私たちの青い才能	・市内全6校が参加。 ・一部で中学生も参加。 ・商業施設（アリオ）や温浴施設⇒日常への浸透 ・公式Instagram開設。	・プリズムホール ・シルキーホール ・アリオ八尾（光町スクエア） ・八尾おゆば ・オンライン展覧会
令和7年度 (2025)	NEXT STAGE 一人ひとりが輝く場所	・市内全6校が参加。 ・一部で中学生も参加。 ・他校の生徒とのコラボバンドによる軽音楽のライブ演奏。 ・八尾支援学校のダンスパフォーマンス実施。	・プリズムホール ・シルキーホール ・アリオ八尾（レッドコート） ・イズミヤ八尾ショッピングセンター

アンケート結果の推移

3年間のアンケート結果の推移から、満足度は既に飽和に近い高水準（96%）にある。今後は「知らなかった層」をどう取り込むかがさらなる発展の鍵となる。

指 標	令和5年度 (n=243)	令和6年度 (n=126)	令和7年度 (n=102)	分 析
満足度 (非常に満足、満足)	91%	96%	96%	極めて高い水準で推移。
継続意向 (今後も参加・鑑賞したい)	—	89%	84%	8割以上が継続を希望。市民にとって定着を望まれる事業へと成長。
コモズの認知度 (よく知っている)	9%	4%	20%	令和7年度に急増。継続開催により、リピーター（卒業生やその保護者、継続参加校の教員など）が増え、プロジェクトを理解する層が増えた。
コモズ未認知層 (聞いたことがない)	60%	65%	58%	約6割で高止まり。一般市民への浸透に伸びしろあり。
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)	47%	73%	49%	来場動機の中では、群を抜いて高い割合。一般市民への浸透に伸びしろあり。
10代以下の来場比率	54%	52%	54%	出演者の同世代が多く来場。
身近に芸術文化を感じる (R7新設)	—	—	91%	商業施設等での開催による「敷居の低下」、「日常の中の芸術」へ変化。

コモンズサポーター（高校生実行委員）の声

1. 「学校の壁」を越えた交流の喜び（R4～R5）

当初は、近隣にありながら接点のなかった他校生との出会いが、最大の刺激となっていた。

- 「近場なのに今まで交流する機会がなかった。話してみると話しやすかった。」（R4）
- 「他校のレベルの高さに驚いた。ライバル心が芽生え、もっとすごいものを作ろうと思った。」（R4）
- 「書道部とダンス部という真逆の部活でコラボするのは不安だったけど、高校生にしかできない最高の思い出になった。」（R5）



2. 「自分たちで創る」運営側の視点（R5～R6）

イベント名（タイトル）を自分たちで決めるプロセスを経て、運営側の視点が芽生え始めた。

【タイトルの決定】

「一番大変だったのはタイトル『集まれ！！アーティストのたまごたち』を決めること。初対面の人と話し合い、自分の意見を出せたことで成長できたと感じた。」（R5）

【実務への挑戦】

「コモンズサポーター会議の司会をサポーターで行う。」（R6）

「コモンズサポーターの公式Instagramはインプレッションやいいねからも見てくれている人が多かったと思うので、紹介動画などを撮影して広報していくことは引き続き行っていく。」（R6）

【課題の発見】

「広報が身内（家族・友人）にしか届いていない。もっと一般の人に見てもらうための掲示が必要。」（R6）



3. 「組織運営」と「次世代への継承」への視点（R7）

4年目には、組織としての持続性や、他の団体との連携を考える段階に到達した。

【共創の実感】

「各校共同で看板を制作したことで、学校の枠を超えた本当の協力ができる。」（R7）

【マネジメントの意識】

「運営の負担が一部の人に偏っている。もっとみんなで分担できる組織にしたい。」（R7）

【プロデュースの発想】

「他団体（エコフェス等）と協力して、もっとお客さんを集めたい。スタンプラリーでまちを回ってもらうのはどうか。」（R7）

【後輩へのメッセージ】

「楽しみながら物事を進めていくという雰囲気良かった。この取り組みをなくさないように頑張してほしい。」（R7）



八尾市芸術文化推進基本計画における成果

本事業は、八尾市芸術文化推進基本計画に掲げられた主要な施策を具現化する中核事業として、次の成果を上げている。

1. 芸術文化につながる機会の提供（施策②）

ホールだけでなく、アリオ八尾やイズミヤ等の商業施設、温浴施設（八尾おゆば）を開催会場としたことで、普段芸術になじみのない層へ「偶然の出会い」を提供した。

【市民の声：文化の「敷居」が下がった瞬間】

- 「太鼓の音につられて家からふらふらと出てきました。みごとな音でした。家から観覧に行きやすい場所で行ったです」
- 「買い物のついでにふと立ち寄りました。高校生の真っ直ぐな表現に、沈んでいた気持ちがパッと明るくなりました」
- 「近距離で迫力ある演奏を見れてよかった。家から観覧に行きやすい場所で行った。」

2. 自由な芸術文化活動のための環境の整備（施策④）

発表や創作活動ができる新たな場所の掘り起こしにつなげた。

【市民の声】

- 「ライブハウスの音響や照明が本格的で、高校生たちがプロのアーティストのように輝いて見えました」
- 「普段あまり交流する機会のない小さい子どもたちや年配の方たちと、長時間将棋を交えていろんな話のできたので、とても有意義な時間を過ごせました。」

3. 芸術文化を通じた子どもの育み（施策⑤）

- **主体性の育成**

イベントタイトルを生徒自らが考案・決定するプロセスを重視。「大人が作った舞台」ではなく「自分たちの想いを大人の力を借りて実現する舞台」へと、生徒の意識をプロデューサー視点まで引き上げた。

- **学校の枠を超えた交流**

市内全6校が参加し、合同パフォーマンスや共同制作（看板）を実施。他校のレベルに刺激を受け、さらなる成長を促す場となった。

- **世代を超えた絆**

高校3年間で入れ替わる「世代交代の壁」を、卒業後も関わり続けるOB（令和7年度は4名）が伴走することで克服。知恵と熱意が次世代へ直接継承される「育みのサイクル」ができつつある。

【市民の声】

- 「違う学校の子たちが一つのステージを作り上げる姿は非常にパワフルで、見ているこちらまで元気をもらいました」
- 「しっかりと高校生が一生懸命組み立てたのが分かるいいパフォーマンスでした」
- 「支援学校の子たちの自由な表現に感動。高校生たちが学校の枠を超えてお互いを認め合っている様子が素晴らしいです」

4. 芸術文化によるまちの魅力の発信（施策⑦）

SNS等を活用し、市内外イベントの情報を発信することで、特に若い世代の芸術文化への関心を高めることができた。

高校合同文化祭公式Instagram：R6.10.8から運用開始。フォロワー数431人（R8.3.25現在）

令和8年度の高校合同文化祭

タイトル：「無我夢中～ミチ（道・未知）を駆け抜けろ～」

日 程	場 所	内 容
11/1（日）	志紀のまちフェスタ2026 @志紀小学校	金光八尾中学校・高等学校：吹奏楽部
11/7（土）～ 11/12（木）	八尾市文化会館（プリズムホール） オープンコーナー、トライアングルロビー、 回廊ギャラリー	作品展示（金光八尾高校、八尾高校、八尾翠翔高校、八尾支援学校） ※金光八尾中学校、八尾支援学校（小学部・中学部）の作品も含む
11/8（日）	アリオ八尾	グリーンスマイルフェスティバル内での ・ブース出展（八尾翠翔高校 デジタル部） ・ステージパフォーマンス（八尾高校 書道部・ギター部・ダンス同好会、八尾北 高校 ダンス部、金光八尾高校 ダンス部・邦楽部、八尾支援学校 ダンス）
11/14（土）	シルキーホール	軽音楽ライブ（八尾高校、八尾翠翔高校、山本高校、金光八尾高校）
11/14（土）	イズミヤショッピングセンター八尾	作品展示（金光八尾高校、八尾高校、八尾翠翔高校、八尾支援学校） ※金光八尾中学校、八尾支援学校（小学部・中学部）の作品も含む

まちかどライブクリエイション

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)	【プレ企画】 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)	【体制転換】 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)	【面的拡大】 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%	市民間の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）

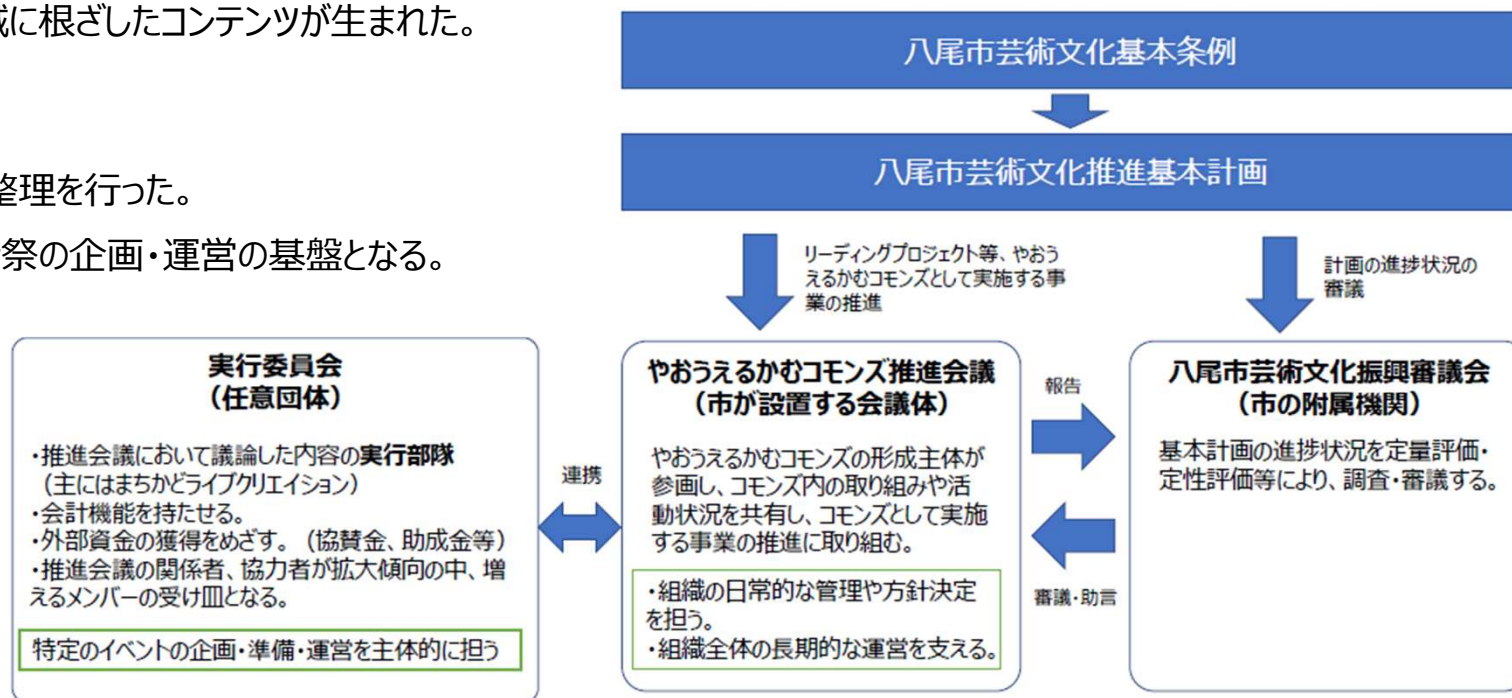
1. 市主導から現場主導へ

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における成果

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。



令和 8 年度のまちかどライブクリエイション

日 程	イベント名
① 9/18～9/23	河内木綿まつり @八尾市文化会館プリズムホール
② 9/26～9/30	八尾『こころの色』展 @八尾市文化会館プリズムホール
③ 9/26	きんやおマルシェ ～ひろばのはじまりから、一年～ @近鉄八尾駅前広場（愛称「きんやおひろば」）
④ 10/4	クラゲ館がやってくる！万博体験ワークショップ @八尾市文化会館プリズムホール
⑤ 10/18	イズミヤSC八尾 ART JACK2026 @イズミヤショッピングセンター八尾
⑥ 10/25	ひらいマルシェ @（株）平井製作所
⑦ 11/7	グリーンスマイルフェスティバル @アリオ八尾

日 程	イベント名
⑧ 11/14・15	茶吉庵の秋まつり @茶吉庵
⑨ 11/21	古墳でコーフン！SIONJIYAMA LIVE @国史跡心合寺山古墳、しおんじやま古墳学習館
⑩ 11/22	つながりフェスティバル @地域共生空間つながり
⑪ 11/28	かやふりフェスタ @萱振御坊 恵光寺
⑫ 12/5	まちかどかがやきコンサート @生涯学習センターかがやき
⑬ 12/13	城正会商店街 シャッターアートプロジェクト ギャラリー トーク @カフェアンドオムライス ライラック
⑭ 12/19	きんやおマルシェ ～キャンドルと冬の音～ @近鉄八尾駅前広場（きんやおひろば）
⑮ 11/1～11/30	オンライン展覧会

◆新たな取り組み

①ブランディングの整理

- ・まちかどライブクリエイションのロゴマークを作成
- ・会場ごとに番号を振る。「まちかどライブクリエイションvol.〇〇」



まちかどライブクリエイション2026 vol.4

各イベントを同じ一つのプロジェクトとして視覚的に認識してもらうことをめざし、まちかどライブクリエイションのロゴマークを作成。

また、すべてのまちかどライブクリエイションのチラシに、ロゴマークまたは同一フォントの「まちかどライブクリエイションvol.〇〇」を入れることをルール化した。

②AR（拡張現実）の活用

会場内でQRコードを読み込むと、まちかどライブクリエイションのロゴマークが空中に浮かび上がり、一緒に写真撮影することができるようになる。

撮った写真をSNSに上げていただき、PRを促進。



③やおうえるかむコモンズ推進会議メンバーによる会場視察

各会場リーダーが孤立しがちであるという課題認識があったため、同じ一つのプロジェクトに参加している意識を推進会議メンバーがもっと持てるよう、推進会議メンバーができる限りイベント会場を回り、アンケートに回答していただくよう依頼した。

【基盤整備】アートコーディネーター養成講座

令和6年度から実施。現在第3期を実施中。座学で終わらせない「出口」のある人材育成。

基礎編

アートをはじめ様々な分野で活躍する講師を迎え、アートコーディネートについて学ぶ

実践編

- ◆ まちかどライブクリエイション等で自らの企画を实践
- ◆ 会場スタッフとして運営を支える

➤ ポイント

事務局（市）が予算や場所の調整を行い、推進会議メンバーが企画に伴走することで、受講生の「やりたい」を形にする体制を作っている。

やおうえるかむコモンズ
推進会議のメンバーが
伴走支援

◆各年度の講師について

【令和6年度（第1期）・令和7年度（第2期）】

氏 名	肩 書	内 容
萩原 浩司氏	茶吉庵19代目当主	八尾の芸術とオリエンテーション
松尾 泰貴氏	株式会社友安製作所執行役員	
中本 正樹氏	元茨城県小美玉市職員。みの〜れ館長補佐・事業統括	行政とアートの連携
大澤 寅雄氏	文化コモンズ研究所代表・主任研究員	地域とアートの関係
小國 陽佑氏	NPO法人芸法理事長	アートイベント企画・主催のコツ
アサダ ワタル氏	アーティスト、文筆家、近畿大学文芸学部准教授	アートと各分野の連携

【令和8年度（第3期）】

氏 名	肩 書	内 容
萩原 浩司氏	茶吉庵19代目当主	オリエンテーション
アサダ ワタル氏	文化活動家、近畿大学文芸学部准教授	アートを介した“不思議なつながりかた”の発明
野村 由紀氏	非営利型株式会社andna代表取締役	障がい者アートで地域をつなぐ
小島 剛氏	一般社団法人タチョナ代表	こどもとアートと地域社会
藤野 一夫氏	神戸大学名誉教授	八尾市の芸術文化の取り組みや文化的コモンズについて
小國 陽佑氏	NPO法人芸法理事長	芸術祭の開催に向けて
波多野 美羽氏	「WEAVE!」統括プロデューサー	インクルーシブなイベント実施について

受講生による実践

ブックカバープロジェクト

◆ 始まりは一人の大学生のアイデアから

- 文芸学部の大学生である自分が企画するなら、また、実践編の舞台に大型書店があるなら、というところから、「本に挟む栞をデザインしたい」というアイデアが生まれた。
- 推進会議メンバーの伴走支援により、市内の大型書店を巻き込んだブックカバーの配布企画へ発展させた。

◆ 成果

- 本を買うという日常にアートをプラス。アートに触れる機会が少ない層、イベントに来ない層にもアプローチできた。
- 第2期では他の受講生も参画し、個性豊かなブックカバーが生まれた。（参加作家は7人）
- また、市内の2大書店が連携して一つのプロジェクトを実施したのは今回が初めて。



まちかどライブクリエイション での企画運営

◆ 会場リーダーとして奔走

旧料亭、古民家、お寺、町工場、ショッピングセンターなど、市内の様々な場所で、受講生がリーダーまたはスタッフとして奔走。

◆ 実績（一例）

- 町工場でのマルシェ企画やシャッタアートの実施
- 古民家での妖怪企画、タイ政府後援企画の実施
- 旧料亭での現代アートの個展開催
- ショッピングセンターをアートでジャックする企画の実施



受講生の声

- 講座を受講し、実践編で色々取り組んでいく中で、自分はまちづくりが好きなんだと改めて感じた。
- 以前からやってみたいと思っていたシャッターアートが実現でき、子どもたちと一緒に作品作りができたことが本当にうれしかった。
- 実践編で様々な場所を用意していただいていたことで、自分はどの会場で何ができるのか色々考えることができ、スムーズに実践編に入ることができた。
- 講座に参加したのは、何か大きなことをしたいと思ったから。1年目から大きなこと（ブックカバー）を実現できたのは運営の皆さんの協力があつたから。
- ブックカバープロジェクトは非常に大きな反響があつた。普段アートに触れる機会が少ない人々が、買い物ついでにアートに触れることができ、裾野を広げるという意味でいい企画だったと思う。
- 八尾市で実施されてこなかった現代アートの展示会であつた点、八尾の土地柄を表現していただいたという点も含め、八尾市で前例のないことができたと思う。
- アート活動を知らない一般の方々にも、偶然通りかかった際に体験してもらうことができ、「敷居が高い」と思われがちなアートを身近に感じてもらう良い機会となった。



ザクセン声楽アンサンブル日本ツアー 八尾公演

- (公財) 八尾市文化振興事業団とやおうえるかむコモンズ推進会議の共催事業
- やおうえるかむコモンズ推進会議にとって、初めての海外アーティストの招聘
- 公募市民、八尾市内で活動する合唱団6団体との共演 (プレコンサート「アヴェ・ヴェルム・コルプス」、「河内音頭」)
- 関西での公演スケジュール

9/20 (日) 八尾市文化会館プリズムホール 大ホール、9/21 (月・祝) 茨木市文化・子育て複合施設おにクル ゴウダホール

9/22 (火・祝) フェニーチェ堺 (堺市民芸術文化ホール) 小ホール、9/23 (水・祝) 堺市立梅文化会館 ホール



ザクセン声楽アンサンブル Sächsisches Vocalensemble

ザクセン声楽アンサンブルは、1996年に指揮者マティアス・ユングによってドレスデンで創設され、短期間にドイツ国内はもとより国際的にも高く評価される、傑出した室内合唱団へと成長した。メンバーの大半がドレスデン音楽大学の卒業生やドレスデン聖十字架合唱団のOBで占められている。

レパートリーの中心は、ハインリヒ・シュッツからヨハン・セバスティアン・バッハに至る時代の音楽にあるが、ドレスデン宮廷の隠れた作曲家の作品や、ヨハン・アドルフ・ハッセ、ゲオルク・フィリップ・テレマン、アントニオ・ロッティなどの、中部ドイツの音楽環境の中で生まれた作品をも定期的に上演している。また、現代の作曲家による作品の初演も数多く手がけている。

2009年9月に初来日し、東京、大阪、神戸、大津でコンサートとワークショップを開催。その至純のアカペラで多くの聴衆を魅了した。創設以来、ドイツ各地の公共放送と収録契約を結び、またライブツィヒ・バッハ・フェスティバル、ドレスデン音楽祭、ゲッティンゲン国際ヘンデル・フェスティバル、ラインガウ音楽祭、ハレ・ヘンデル音楽祭などの著名なフェスティバルに招かれている。

今回の創設30周年記念ツアーは2009年、2011年、2016年、2019年に続き5度目の来日となる。



公募市民、八尾市内で活動する合唱団 6 団体との共演
（「アヴェ・ヴェルム・コルプス」、「河内音頭」）



ザクセン声楽アンサンブル



公演後、茶吉庵で懇親会を開催



公演前日に、TSUTAYAリノアス八尾店でフラッシュモブ的告知を実施