

# 9 町田発 アート・カルチャー を楽しむプロジェクト

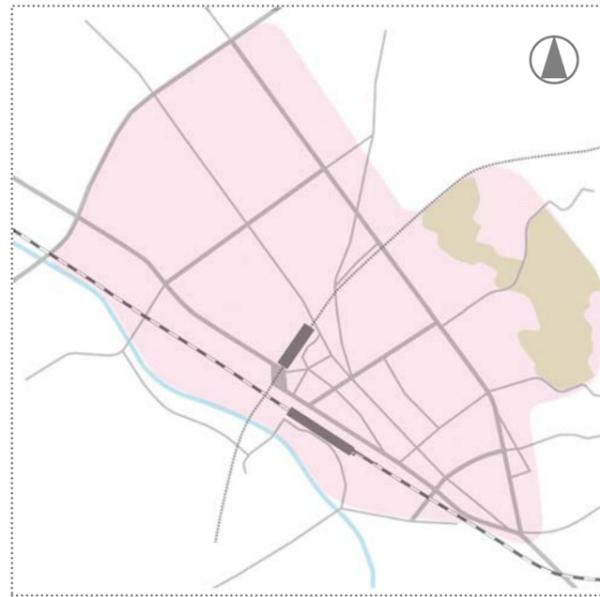
多様な楽しさや感動を味わえるように、新たな取り組み、文化芸術拠点の整備等を行い、町田発のアート・カルチャーを楽しめるまちにします。

## プロジェクトのイメージ

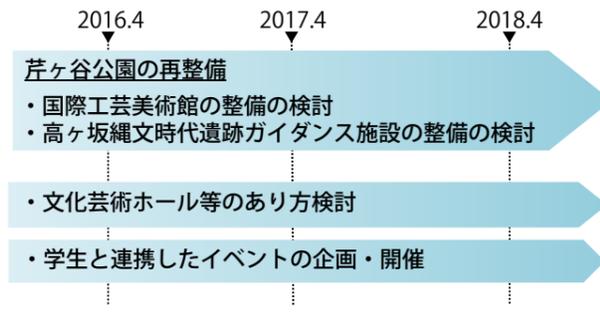


町田にある  
様々な  
アート・カルチャー  
資源

## プロジェクトの対象範囲



## プロジェクトの当面の主な取り組み



## プロジェクトの効果

様々な場所でアート・カルチャーにふれあう機会が増える

→ 目指すこと **02** まちに行く目的がたくさんある

活動を発表・発信する場が増え、様々な交流や新たな活動が生まれる

→ 目指すこと **04** 多くの出会い・活動が生まれる

## みんなの声

・もっと文化芸術を楽しみたい！

## プロジェクトの取り組み

### アート・カルチャーの拠点づくり

(仮称) 国際工芸美術館や(仮称) 高ヶ坂縄文時代遺跡ガイダンス施設、文化芸術ホールの整備によるアート・カルチャーの施設づくりや芹ヶ谷公園の再整備を進めていきます。

#### ● (仮称) 国際工芸美術館の整備の検討

「良質な文化に触れる機会を提供し、まちの賑わいに貢献していく拠点」

- ・周辺の文化施設や中心市街地の商店街などと連携し、まちの魅力向上、まちの賑わい創出につなげる(仮称) 国際工芸美術館の整備の検討



コレクション / (仮称) 国際工芸美術館整備基本計画

#### ● (仮称) 高ヶ坂縄文時代遺跡ガイダンス施設の整備の検討

「町田が誇る縄文文化の造形美にふれあい、まちのルーツを体感できる拠点」

- ・国史跡高ヶ坂石器時代遺跡の展示を中心に町田の優れた縄文文化を市内外へ発信する(仮称) 高ヶ坂縄文時代遺跡ガイダンス施設の整備の検討



深鉢形土器



高ヶ坂石器時代遺跡

#### ● 芹ヶ谷公園の再整備

「まちなかで人と緑が出会いふれあう 芸術の杜」

- ・散策しながら芸術作品にふれあえるアート展示スペースの設置
- ・文化・芸術を中心としたイベントステージの整備



芹ヶ谷公園再整備基本計画図 / 芹ヶ谷公園再整備計画

#### ● 文化芸術ホールの検討

「まちの魅力を発信し、賑わいを創出する拠点」

- ・音楽や演劇、イベントなど多様な用途に対応できる新たな文化芸術ホールの検討

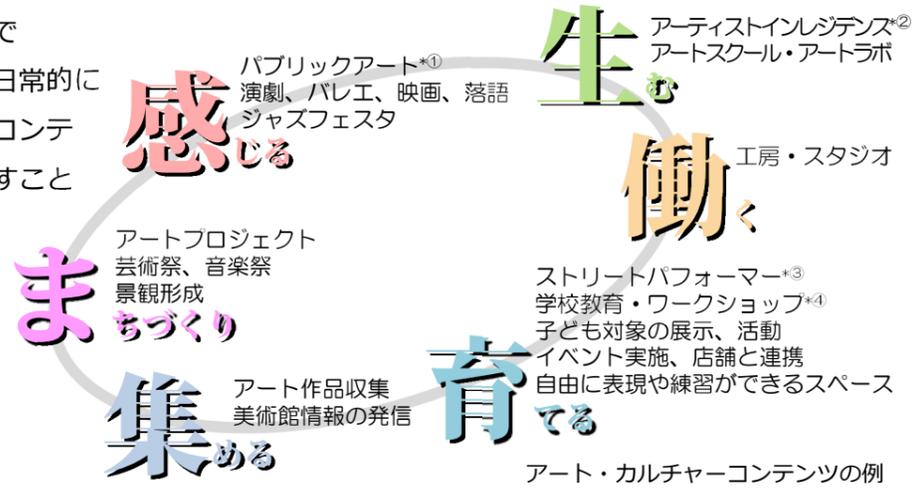


ホールの例 / 左：ミュージア川崎シンフォニーホール 提供：ミュージア川崎シンフォニーホール 右：オリンパスホール八王子

＜取り組みのアイデア＞

まちなかでのアート・カルチャーコンテンツの充実

来街者が、まちなかでアート・カルチャーに日常的にふれあうことのできるコンテンツやイベントを増やすことで、町田発のアート・カルチャーの発信と育成を行う。



【事例】 各地で行われているアート・カルチャーコンテンツの例



マイケル・ランディ「アート・ピン」2010/2014  
撮影：加藤健 写真提供：横浜トリエンナーレ組織委員会

**芸術祭／横浜トリエンナーレ**  
横浜で3年に1度行われる現代アートの国際展。アートを通して、まちにひろがり、世界とつながり、横浜のまちづくりに寄与しつつ、新しい価値を世界に発信することを狙っている。

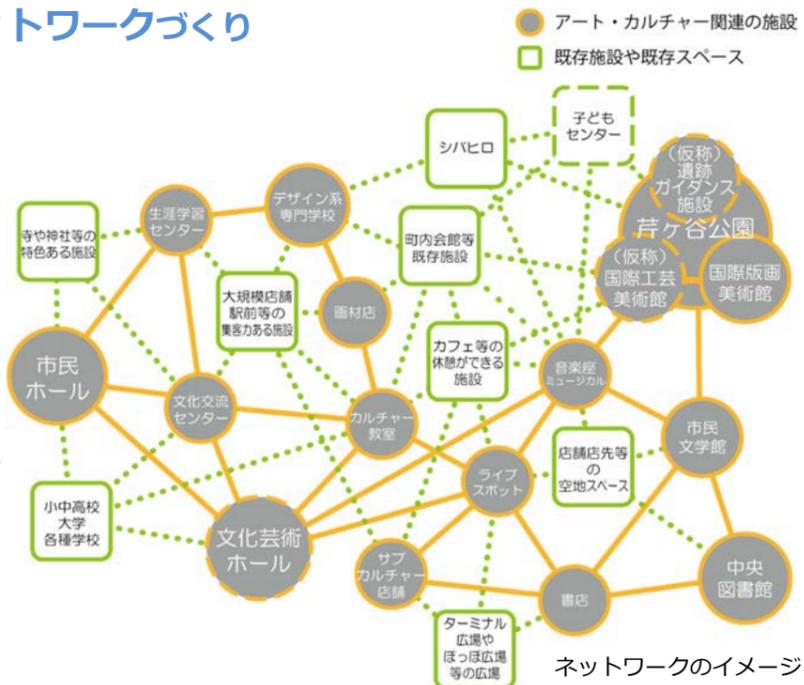
**アートラボ／アートラボはしもと（相模原市）**  
「アートラボはしもと」は、周辺にある美術大学などと連携し、そこで学ぶ美大生や卒業生、子どもたちや地域の方々、商店街や企業、学校、研究機関、市民グループなどと協力し合いながら、さまざまなアート事業を展開する「アートの活動拠点」

**イベント／阿佐ヶ谷ジャズストリート**  
企業のロビー、喫茶店、レストランなど普段の生活空間がジャズの演奏会場となるジャズイベント

アート・カルチャーのネットワークづくり

町田に既にあるアート・カルチャーに関わる施設の可能性を広げるために、アート・カルチャーの拠点となる施設の整備、既存施設やスペースのさらなる活用、それらを中心としたネットワークづくりを行う。

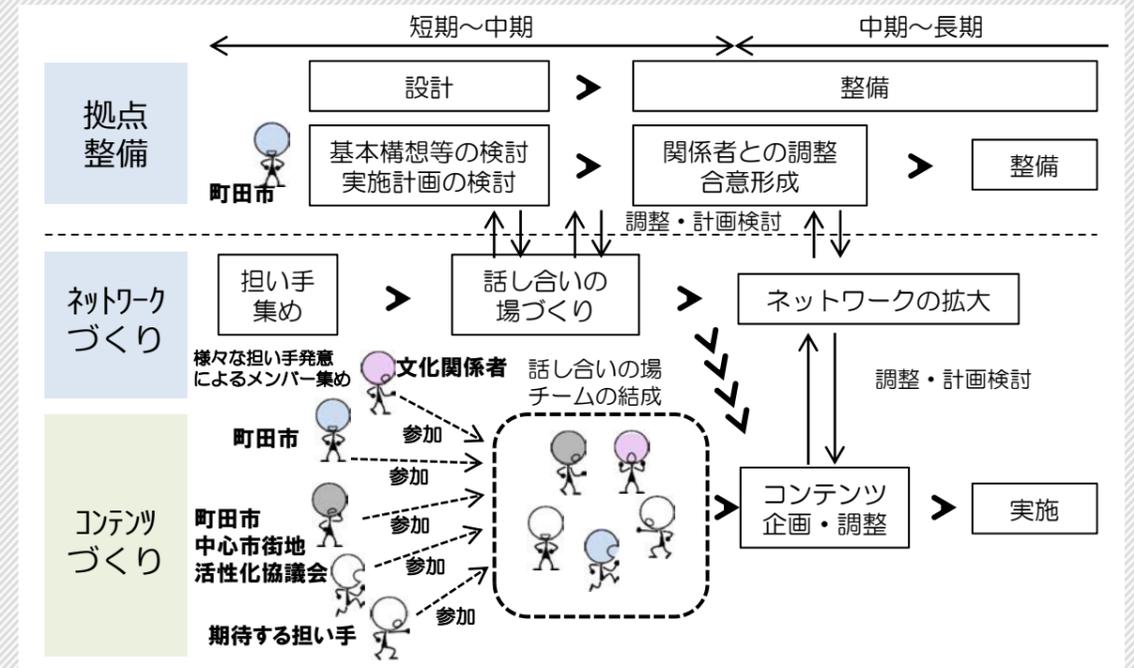
また、施設間の連携を強化し、様々なアート・カルチャーの情報交換やブランディング\*⑤、育成を互いに連携・結びつけながら進めていく。



プロジェクトの進め方

“プロジェクトの進め方”

- 町田市が拠点整備の検討を行う
- 様々な担い手の発意と呼びかけで話し合いの場を作り、ネットワークやコンテンツをつくっていく



“プロジェクトの担い手”

★：期待する担い手

- 【取り組み主体】 町田市 アート・カルチャーに関わる人・団体・施設が集まる組織★
- 【関係者】 アーティスト★ 住民★ 学生★ 学校★ 活動団体★  
文化施設所有者★ 民間事業者★ 町田市観光コンベンション協会★  
国際版画美術館友の会★
- 【町田市関係部署】 文化スポーツ振興部 経済観光部 都市づくり部 生涯学習部

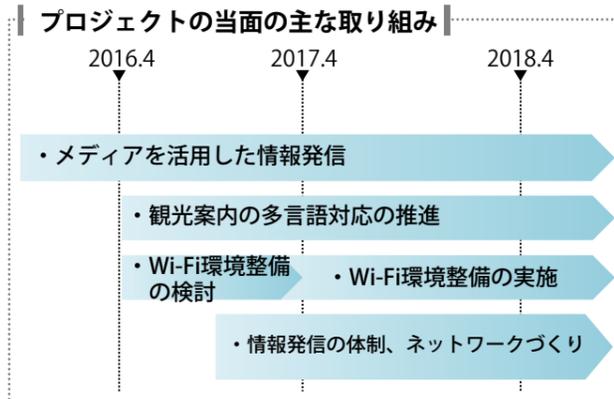
用語解説

- \*①パブリックアート：公共的な空間（道路や公園など）に設置される芸術作品。
- \*②アーティストインレジデンス：ここでは、芸術家を一定期間ある地域に滞在させて、滞在中の創作活動を支援すること。
- \*③ストリートパフォーマー：街頭で曲芸や踊りなどを独自の表現で演じる人。
- \*④ワークショップ：ここでは、参加者自ら参加・体験して共同で学びあったり何かを生み出したりする場のこと。
- \*⑤ブランディング：ブランドとして構築して価値を高めること。

# 10 まちの魅力 情報発信 プロジェクト

来街者数の増加、来街者の満足度の向上、将来のまちづくりの担い手の獲得に向け、まちの魅力やまちづくりの情報を、市内外に発信します。

## プロジェクトのイメージ



## プロジェクトの効果

駅前でまちの情報を得ることができる

→ 目指すこと 01 駅が快適・便利

まちの魅力を知る機会が増える

→ 目指すこと 02 まちに行く目的がたくさんある

出会いや活動につながる、まちのイベント等の情報を得やすくなる

→ 目指すこと 04 多くの出会い・活動が生まれる

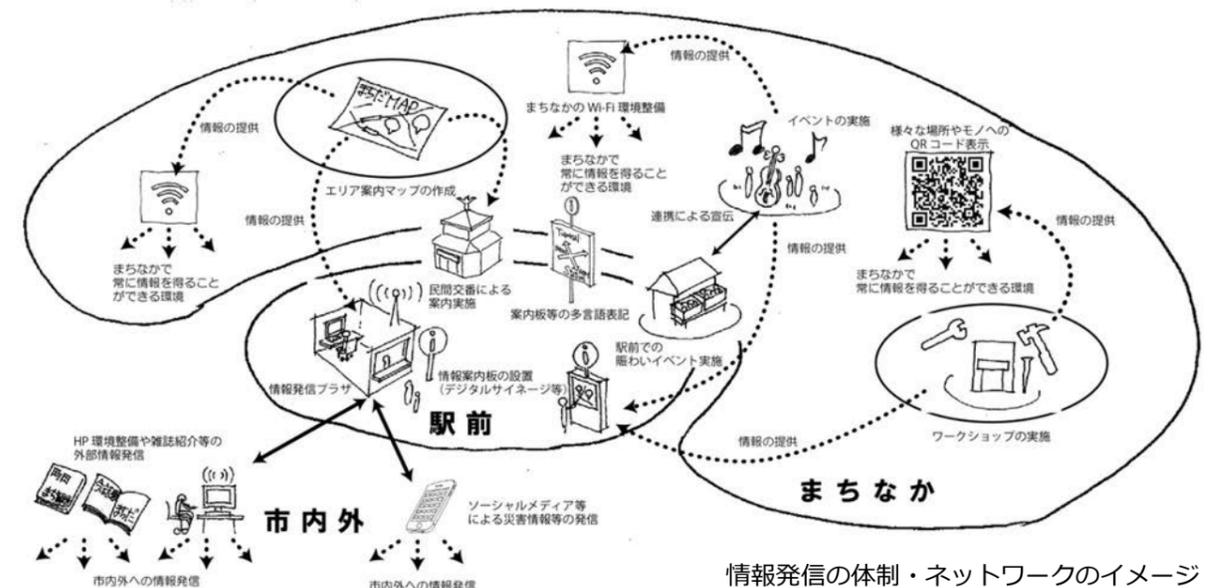
## プロジェクトの目指す将来像

### 目的やターゲットに応じた効果的な情報発信の充実

情報発信の体制やネットワークを整え、様々な人々に向けて、まちの魅力やまちづくりの情報を効果的に発信します。

### 訪れた人々に 快適かつ楽しく過ごしてもらうための 情報発信

- 駅前やまちなかでの案内強化
  - ・ 駅前における観光情報・地図情報等を伝える観光案内所
  - ・ 駅前やまちなかにおける情報案内板（デジタルサイネージ\*①等）や案内マップの設置
- まちの魅力を効果的に伝える工夫
  - ・ 公園、広場、商店街等の人々が集まる場所の活用や、様々な形態による“まちの魅力を伝えるイベント”の定期的な実施
  - ・ いつでもどこでもまちの案内やイベント情報を得ることができる環境整備（Wi-Fi\*②環境整備、QRコード\*③の活用等）
  - ・ インバウンド\*④に備えた外国人にもやさしい案内・サインの多言語表記



### 様々な人々に 訪れてもらうための情報発信

- 市内外への情報発信の強化
  - ・ まち紹介ホームページの立ち上げ
  - ・ まち情報紹介の雑誌、テレビ、Webページ、ソーシャルメディア\*⑤等の積極的な活用
  - ・ まちなかのイベント情報の積極的な発信
  - ・ まちの情報を一括管理する情報発信プラザの設置
  - ・ 市民やまちで活動する人（まちだ自慢サポーター\*⑥等）による魅力の発信

### まちづくりの新たな担い手を獲得 するための情報発信

- 取り組みの紹介
  - ・ まちづくりの取り組みや実施状況を紹介するホームページの立ち上げ
  - ・ 新たな担い手がまちづくりに参加しやすくなるような情報の積極的な発信
- 取り組みのアイデアの検討
  - ・ ワークショップ\*⑦等の開催

プロジェクトの取り組み

＜取り組みのアイデア＞

みんなの声

・案内板やマップが充実してほしい！

駅前におけるまちの情報発信の仕掛けづくり

様々な人々が行き交う駅前で情報発信を行い、まちに人を引き込む仕掛けづくりを行う。

また、まちのコンシェルジュ\*8等による案内や、多言語に対応した情報発信による外国人観光客の来街に備えた仕掛けづくりを行う。



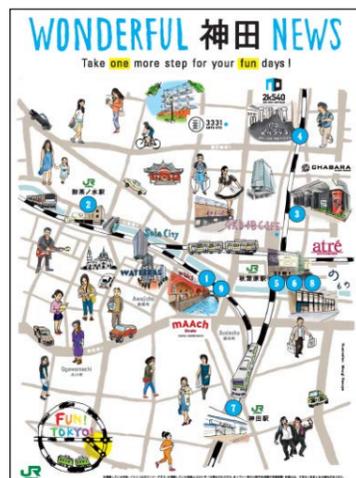
多言語対応の案内マップ / タイムアウト東京「渋谷でしかできない101のことマップ」



案内所 / 左：渋谷駅 右：吉祥寺 施設や飲食店が検索可能なデジタルサイネージ① / 渋谷駅

まちの情報や魅力を市内外に発信する仕掛けづくり

まちの情報やまちづくりの取り組みを常に発信するホームページの立ち上げやファッション等の特定の視点で魅力を伝えるマップ・パンフレットをつくる。また、発信力を持つ人材の育成等により、情報を効果的に発信する。



まちの魅力を様々な視点で伝えるマップ作成や鉄道会社と自治体が協働した情報発信 / WONDERFUL 神田 NEWS (JR東日本)



イベント広場を備えたまち情報センター / 柏の葉アーバンデザインセンター 写真提供：柏の葉アーバンデザインセンター [UDCK]

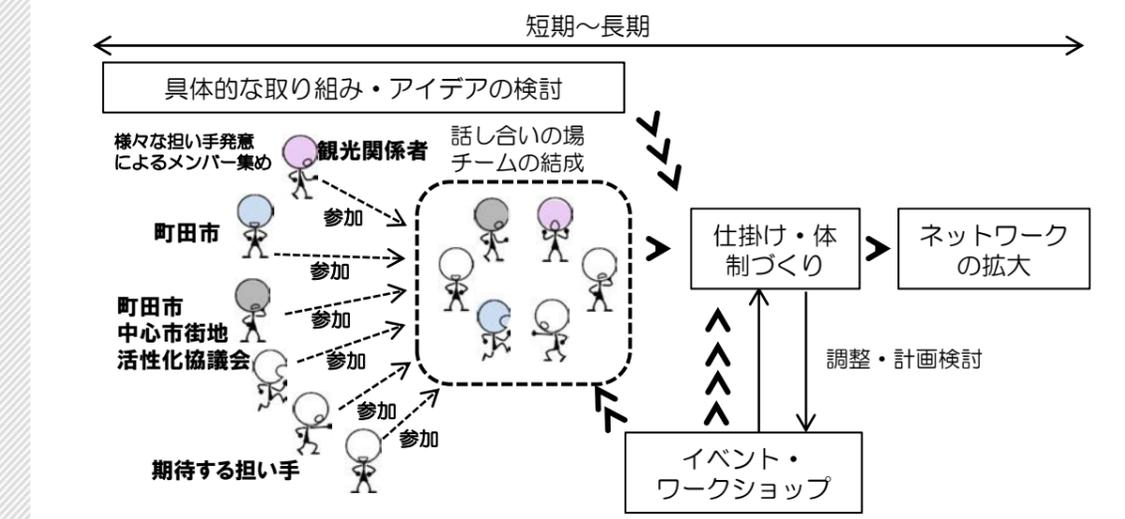


まちづくりの取り組みやプロジェクトのイベント情報を発信する仕組み (HP) / ISHINOMAKI2.0

プロジェクトの進め方

“プロジェクトの進め方”

● 様々な担い手の発意で話し合いの場づくりや情報共有の場づくりを行い、ネットワークの拡大や情報発信コンテンツの充実につなげる



“プロジェクトの担い手”

★：期待する担い手

- 【取り組み主体】 町田市中心市街地活性化協議会 町田市観光コンベンション協会 町田市
- 【関係者】 町田商工会議所★ 商業者★ 住民★ 学生★ 民間事業者★ 活動団体★ 等
- 【町田市関係部署】 経済観光部 政策経営部

用語解説

- \*①デジタルサイネージ：ここでは、ディスプレイ等を使って案内や広告などを表示するシステムのこと。
- \*②Wi-Fi：パソコンなどを無線でインターネットに接続できる技術のこと。
- \*③QRコード：二次元バーコードの一種。携帯電話のカメラなどで読み取るとウェブサイトアクセスなどができる。
- \*④インバウンド：ここでは、海外から日本へ来る旅行者のこと。
- \*⑤ソーシャルメディア：インターネットを利用して誰でも手軽に情報を発信し、相互のやりとりができる双方向のメディア (Facebook, Twitter, YouTube, LINE等)。
- \*⑥まちだ自慢サポーター：まちだの新たな魅力を創出し、積極的に情報発信をする人。
- \*⑦ワークショップ：ここでは、参加者自ら参加・体験して共同で学びあったり何かを生み出したりする場のこと。
- \*⑧まちのコンシェルジュ：ここでは、道案内やまちの見どころ紹介などを行うスタッフのこと。