

令和2年度第3回倉敷市文化振興審議会議事録（要旨）

会議名称	令和2年度第3回倉敷市文化振興審議会	
開催日時	令和3年3月18日(木) 14:00～15:40	
開催場所	倉敷市庁舎7階 701会議室	
出席者 ※敬称略	審議会 委員	井上 計二, 大賀 環子, 大原 あかね, 尾崎 聡, 竹内 京子, 西井 弘人, 馬場 始三
	市職員	文化産業局長, 文化観光部長, 事務局
関係者	関係者	なし
傍聴者	傍聴者	なし
欠席者	審議会 委員	なし
会議次第	1. 開会 2. 議事 (1) パブリックコメント実施結果について (2) パブリックコメント後の修正について 3. その他 (1) 今後の予定について 4. 閉会	

## 1. 開会

## 2. 会長あいさつ

文化振興審議会の第3回の開催にあたり、一言ごあいさつ申し上げます。本日はお忙しい中、お集まりいただきまして誠にありがとうございます。文化振興基本計画について、昨年8月に伊東市長より諮問があり、その後、委員の皆さんに、熱心にご審議いただき、意見をまとめていただきました。皆様、ご協力をいただき、ありがとうございます。

本日は、それを集約し、「倉敷市第二次文化振興基本計画(案)」として、まとめておりますので、皆様にお諮りし、この後の答申につなげてまいりたいと思います。ここまで、様々な角度からコメントをいただき、また、多方面にご配慮なさりながら作り上げていただきました皆様に、心から厚くお礼を申し上げます。ありがとうございました。

## 3. 議事

### (1) パブリックコメント実施結果について

事務局より、パブリックコメント実施結果について報告

#### —質疑応答—

会 長

それでは事務局から説明いただきましたパブリックコメント実施結果について、委員の皆様ご意見などございましたらお願いいたします。

副 会 長

一人の方がパブリックコメントを出してくださり、私も同じように感じていたことでありまして、要するに倉敷市第二次文化振興基本計画に至る流れと、二次の計画の位置づけをわかりやすくしてほしい、ということかと思えます。これは、6ページの図でかなりわかりやすくなったかと思えます。

本文にあるように、平成29年に国の文化芸術振興基本法が文化芸術基本法に改正されたことが発端にあるかと思えますが、この図によって、時間的な流れで理解でき、そして、国と県だけの記述だけではあまりにもトップダウン的なので、倉敷市らしさを出すために、総合計画や本計画の基本理念「倉敷。生活に文化が薫るまち」とあわせて記載している。これによって、倉敷らしさを反映した、わかりやすい表現になったかと思えます。

会 長

ありがとうございました。他にありますでしょうか。

続きましてパブリックコメント後の修正につきまして事務局から説明をお願いします。

### (2) パブリックコメント後の修正について

事務局より、パブリックコメント後の修正について報告

#### —質疑応答—

会 長

パブリックコメント後の修正について、事務局から説明がありましたが、委員の皆さん、御意見がありますでしょうか。

委 員

パブリックコメントを踏まえた修正点で、第三章にあります「評価・実績」というところ、実績があって評価があると思えますので、「実績・評価」とするのがよろしいかと思えますがいかがでしょうか。

事務局	「実績・評価」と修正させていただきます。
会長	ご感想などでも何かありますでしょうか。
委員	2ページの大原美術館に関する記述を「日本で最初の私立西洋近代美術館」に修正されたとのことですが、「西洋近代美術館」という名詞として何か規定がありましたか。美術館として、「西洋近代美術を展示する美術館」という表現はしていますが、「西洋近代美術館」とは言っていないのではないかと思います。名詞として規定されているのでしたらいいのですが、そのあたりを確認してください。
事務局	観光パンフレット等でも記載していましたので、修正させていただきます。
会長	ホームページの歴史の中にも「日本最初の西洋美術中心の私立美術館」とありましたね。
委員	修正前の元の文書の方があっているかと思います。美術館ができた時に、地元のものなども展示をしていますので。
会長	ありがとうございます。 感想ですが11ページの体系図など、非常にわかりやすいものになっていると思います。
委員	33ページの具体的な項目③「学校教育における文化芸術活動の推進」で、倉敷市文化振興財団でも毎年、小中学校に派遣してワークショップや鑑賞会など、今年はコロナの関係で中止せざるを得なかったのですが、日本画家の先生を派遣するなどしています。二次計画では新たに「伝統産業職人の派遣」と記述されていますが、こういった方を想定されているのでしょうか。
事務局	教育委員会指導課と話をしまして、小中学校では、地元の良いもの、例えば真田紐を使って何かを作るとか、和紙を使って団扇を作るなどの活動をしていらっしゃるとうかがいました。さらに、商工課での高梁川流域アルチザン（職人）事業ともつないで、いいものができればいいなと思っているところです。
副会長	7ページに記載している文化施設について、記載を省略している施設は他に何かあるのでしょうか。
事務局	玉島文化センター、児島文化センター、マービーふれあいセンターです。ただ今、マービーふれあいセンターが復旧途中ということもございまして、代表的な施設2つを挙げております。
副会長	わかりました。また、教育振興計画でも施設についての質問や説明があり、施設の定義についての確認なのですが、例えば公民館でしたら、社会教育施設でもあって、ここでいう文化活動施設でもある、どちらの計画にも書いている施設もあるということですね。
事務局	はい。本計画では、文化施設条例で定められている5つのホールを持った施設を、文化施設としております。それ以外を文化活動施設と定義しております。
副会長	ホールや大規模収容ができるところもポイントなのでしょうね。

委	員	<p>専門の先生も含めてお伺いしたいのですが、50ページに具体的な項目②として「デジタル技術を活用したくらしき文化の発信」を入れていただきました。51ページにその内容として「SNSなどを活用し…」とあるのですが、デジタル技術を活用するといえば、ARやVR等と広がるどころ、SNSと限定していることが、もったいないかなと思うのですが、いかがでしょうか。</p>
委	員	<p>情報発信という意味では「SNSなどを活用し…」で内容的によろしいかと思います。</p> <p>文化の発信にさらに踏み込んで、デジタル技術を活用した、くらしき文化そのものの「創生」「創出」まで踏み込むのかどうかで変わってくるかとは思いますが。</p> <p>個人的に、文化は、様々な技術発展とともに花開いてきた経緯があることを踏まえると、デジタル技術を中心としたイノベーションが起きている現在では、新しい技術を踏まえた文化の萌芽が見られているのではないかと思います。そこに向けて、デジタル技術を情報発信の手段として当面活用していくのか、デジタル技術を文化の育成・創出に活用するのか、今後10年を踏まえた中で、どう考えているのかということかと思えます。表現技術といたしましては、それぞれの手段ができてきているところ、あとはそれを文化として位置づけていくことができる人たちをどのように支援し、育てていくのか、定着させていくのか。また、倉敷ブランドとしてのデジタル文化とは何なのか、というところまで伝統的な文化とあわせて捉えていくのかどうか、このあたりの境界が曖昧なのかなという気はしています。</p>
会 委	長 員	<p>発信という意味でしたら、SNSでよろしいのでしょうか。</p> <p>はい。現状では、それで包括できるかと思えます。</p> <p>非常に狭い範囲での事例で申し上げますと、倉敷考古館と連携して、考古学という分野での難しい文言の説明にとどまらない、一般の人にもわかりやすく伝えるためのコンテンツのプラットフォームを開発しようとしています。具体的には、QRコードをベースに展示空間をデジタル技術で拡張することで、地域の出土品の情報をよりわかりやすく伝えていくものです。直感的にイメージを伝えることのできるメディア（マンガ・アニメ・イラストレーションなど）でクリエーションできる学生を取り込み、若い世代の感性を使って、縄文時代や弥生時代の文化・風俗というもの、その時代に出土品がどう使われていたのかをわかりやすく伝えていくものです。</p> <p>倉敷に端を発する出土品を文化と捉えて、デジタル技術を活用し、倉敷市民や他府県の方々のみならず、インバウンドの方々にも向けて多言語的に展開していくことも、広い意味でデジタル技術を活用したくらしき文化の発信のひとつに繋がる活動といえるのではないのでしょうか。</p> <p>そう考えていくと、SNSなどを活用した情報発信ならびに、デジタル技術を活用した文化のより分かりやすい伝え方、後半の部分にそういった大きな方向性を伝えられるような文言があれば加えてもよいのかなと思います。</p>

会 長	<p>ちょうど過渡期といいますか、これからその部分が発展していくところを記載していくかどうかというところでしょうか。</p>
委 員	<p>計画の中では、若い世代の人達がアートに触れ合う機会に対して、手厚く取り組んでいきたいと思います。生活スタイルが大きく変化していく中で、それが若い世代にはなじみがなくなっているという乖離などから、単純にモノ・情報を伝えるだけでは、理解の伝わり方や、魅力の伝わり方という面で力不足になっていくのではないかと懸念を個人的にもっているところです。</p> <p>芸術振興についてよく話をさせていただいている日本画の森山先生とは、若い世代に日本画をはじめとした美術を伝えていく際には、単に見てもらっただけでなく、それをわかりやすく伝えるための翻訳が必要なのではないかという話をしています。</p> <p>昔の人達は日常生活の中で、文化が家の中にあり、近所の中にあり、生活の中にあっただからこそ、自然と受け継がれていったのではないかと思います。現代生活の中では核家族化が進み、またマンションといったような現代的な生活の中で、文化を自然と継承していくことが減っており、ますますギャップは広がっていくと思います。テキストや動画といった情報発信で、ある程度は伝わると思うのですが、そのギャップを埋めるのがデジタル技術の活用だと考えています。デジタル技術を活用して、いかに若い世代に対してのギャップを埋めていくのか。単純に文言を増やし写真を増やし、動画にするような加工ではなく、工夫が必要であると考えます。情報発信に加えて、若い世代にわかりやすく伝えるためのデジタル技術を活用した工夫が施策的に必要であると感じます。</p>
副 会 長	<p>Society5.0 仮想空間と現実空間の融合…数年のうちにはそうなるのではないかと思うのですが、より包括的な計画である第七次総合計画では踏み込まないということでありました。歴史分野の私たちでいうとVRゴーグルをはめて城攻めをしたり、学校の美術のゼミでも、VRを使って体験授業をしているという時代になっています。VRやARという表現としてはないですが、射程においてもいいのかなと思っています。</p>
委 員	<p>VRやARというのは、その時々の美術トレンドの言葉になってきますので、包括の計画の中では、わざわざ言えるキーワードではないと思います。ただ、SNSなどを活用して、デジタル技術を使って、さらにそれをよりわかりやすく効果的に倉敷の歴史、文化、観光などの情報発信を行いますというふうにすれば、その時々の美術トレンドで、新しい世代にはリーチしやすくなるニュアンスがつけられると思います。</p>
副 会 長	<p>表現としては「デジタル技術」で充分なのですね。</p>
委 員	<p>そうですね。大きく包括してくれるのではないかと思います。</p>
副 会 長	<p>SNSはやっぱり大きいかなと思います。また、例えば東京にいる子どもと倉敷にいる子どもがVRゴーグルをつけて、それが繋がっていて、同時に芸術世界だとか歴史世界だとかを体験するというようになっていくことが考えられます。施策の表現としては、「デジタル技術」「SNS」で、包括的でいいかなと思います。VRやARという言葉がでたので、それはどういう位置づけなのだろうと思いました。</p>

会 長	はい、ありがとうございました。そうしますと、51ページの具体的な項目②「デジタル技術を活用したくらしき文化の発信」の内容に、「情報発信」だけでなく「創出」を入れるかどうかですね。
委 員	創出となると非常に大きな話になってくるので、取り組み項目3「文化芸術の発信」からは外れた形で、別途扱わないといけないような気がします。従って51ページの位置づけの中で、今お話があったような形で取りまとめるには、「情報発信を行います」の前後の文脈で、創出とは違ったような形の、何かわかりやすい言い方ができるといいかなというふうに思っています。
会 長	具体的な項目「デジタル技術を活用したくらしき文化の発信」はそのままで。
委 員	そうですね、内容のところで工夫して。
委 員	私が今回少し理解しきれなかったのは、具体的な項目②「デジタル技術を活用したくらしき文化の発信」に「デジタル技術を活用した」とあって、内容に「SNSなどを活用し」とあったので、デジタル技術をSNSのみにくくるのかという風な誤解をしてしまいました。 具体的な項目では「デジタル技術を活用したくらしき文化の発信」、内容では「SNSなどを活用し、効果的に…などの情報発信を行います」とあったので、デジタル技術がSNSにイコールづけられているように思いました。 例えば、SNSを「利用し」と少し文言を変えることで、情報発信をよりわかりやすくするために、デジタル技術を利用するということが伝わりやすくなり、意味が広がるのかなと思いました。
事 務 局	ありがとうございます。丁寧に説明していただいたご意見から、「SNSなどを利用し、デジタル技術を使ってわかりやすく効果的に…」とつなげていってはいかがかと思うのですがどうでしょうか。
委 員	今は目指す方向Ⅲ「文化を発信し世界とつながるまち」の発信の部分で議論しているのでそれでいいのですが、目指す方向Ⅰ「子どもも大人も文化と暮らすまち」にも、「デジタル技術なども活用し」というのが出ていて、そのところは活用でもいいのかなと思っています。発信する、ということとクリエイティブなところ、デジタル技術を使った文化（まだそれは、今あるものを伝える技術のことが多いのですが…）から、これからはデジタル技術を使ったクリエイティブなものというのがどんどん生まれてくるはずですので、目指す方向Ⅰの方も、少し考えておいた方がいいのかなと更に思いました。36ページにある目指す方向Ⅰの取組項目は、触れる機会の提供にとどまっているので、結局発信のことなのだなと私は思ったのです。10年後のことを考えると、一歩踏み込むのもあるのかなと思いました。目指す方向のⅠとⅢが、これで「活用」と「利用」で違うものになったというのはいいかと思います。
会 長	ありがとうございます。今、事務局がおっしゃっていただいたものよろしいですか。
委 員	43ページの目指す方向Ⅱ「文化が息づく活力豊かなまち」取組項目1「文化財の保存と活用」具体的な項目①にも「デジタルメディア等も用いて…活用を図ります」とあり、そこも「広める」「発信する」と、分けて考えていった方がよろしいのではないのでしょうか。

会 長	43ページの「デジタルメディア」という言葉になってくるとどうでしょうか。
委 員	ここの部分で私自身も少し絡んでくるのですが、文化財保護課と連携して、アプリなどを使った倉敷市の文化財の情報発信を行っています。そういった意味で言えば、デジタルメディアといえ、ここにモバイルアプリというのが入っていたり、またそれ以外でも日本遺産推進室で取り組んでいるプロモーション映像をはじめとしたもの、SNS等が入ってくると思います。デジタルメディア、たぶん外れてはいいのですが、もう少し良い言葉があればというところかなと。「デジタル技術を活用して広く公開し…」となってくると、もう少し先進的な取組になってくると思いますので、そこを踏み込んでやるのかどうかという部分かなと。今、グーグルマップでもマップ上で文化財の位置や情報、倉敷市の中の流域連盟などで、倉敷市流域のさまざまな文化・風俗など文化財を含めた情報発信を、ホームページ等やモバイルアプリ、日本遺産系のプロモーション映像等、さまざまなリッチメディアやネット上のメディアを幅広く使って、広く公開しておりますので、「デジタルメディア」という言葉でいいのかどうかという、そういうところかなと思います。
副 会 長	文化財保護課と一緒に仕事していたりして、例えば下津井城に天守閣を建ててくれと言われます。けれども財政面だとか技術的な面で、名古屋城の建て替えも頓挫している訳で、なかなか難しい。福岡城などはARを使って、天守閣の姿を見られるようになっており、それであれば下津井城でもできるかもしれないと返事をするのもあるのですが、そういった試みは、項目のどこに入るのですか。
委 員	例えば、私が知っている話でいけば、奈良県などは平城京跡を、地元の奈良先端科学技術大学院大学情報科学研究科の先生などが連携して、VRやARといった技術を活用してそれを復元していく、広く一般に知られている試みとしては首里城が焼失しましたがけれども、観光客が過去に撮影した様々な写真を集めてきて、その写真を元に昔の首里城を再構築しようという試みなどがプロジェクトとして進んでいるのを聞いております。そういった意味で、情報発信にとどまらず、文化財関連でよりクリエイティブな部分で踏み込んで作っていくかどうかという取組にするかどうかかなという気がしている訳です。技術的にはそういったものがすでにおきているので、マンパワーとそういったプロジェクトチームを組んで、今おっしゃった様な取組というのは、実現は可能です。
副 会 長	それは、文化財に関する情報をデジタルメディア等を用いて活用するというのには入らないのですか。
委 員	メディアという、すごく広くという意味では入ると思います。文化財保護課の方は、情報発信という意味で、広くこの様な形で書かれているものだと思います。ただ、学芸員や文化財保護課では、こういうことをやりたいという気持ちはあるので、個々のプロジェクトではそういったことが多分水面下で進んでいくと思います。
副 会 長	見学の仕方とか観光の仕方、美術だと鑑賞の仕方、そういったものが違った要素が入って、楽しみ方が変わりますね。

委員	文化財に関する情報を難しく伝えるのではなく、わかりやすく、それぞれの世代やインバウンドの方々に対しても、「デジタル技術を活用して、よりわかりやすく広く公開し活用を図っていきます」というような話になっていくのかなというふうには思います。
副会長	児島のJ Cさんから天守閣を建てたいという具体例があったもので。それは学術的にも財政的にも難しいですが、データを集めて、AR技術を利用したら、天守閣が建つかもしれないなと言ったことがありました。実際に建てようと思っても、色々なハードルが高すぎてそれは難しいところがあるのですが、実際そこで暮らしている人は建てたいと思う、残るものを作りたいたいと思っている。私が具体的に直面している問題ですが、新しい技術に明るい方に相談すると解決していくのかもしれないですね。
委員	取組のゴール設定をどこにするかだと思います。今後のディレクションとして広く情報発信をしながら文化財を活用して教育や観光に、より生かしていくところまでとするのか、文化財に対してのデジタル技術を活用した新たなアプローチ {文化財を多角的な視点からよりわかりやすく伝えていく、伝えていくだけではなく復旧する(現在の技術を使って作り上げる)、実際に建築するのではなくてサイバー空間の中で作る等} により、文化財を活用していくところまでか。
副会長	名古屋城の建て替えなどは、バーチャルだけでは満足しないという人もいます。下津井の天守閣をバーチャルでやったとしても、データがありますから。そう簡単にはいかないかなと思うのですが。
委員	教育ということ言うと、バーチャルの活用というのはすごく大切なことだと思うのですが、なんでもクリックひとつで、ものが立ち上がっていきと勘違いして子どもが育つというのは良くないかなと。例えば、漆喰でしたら材料を混ぜてというのを、バーチャルと同時に与える様な教育が、私は必要だと思います。やはりバーチャルはバーチャル、実際に作るものは作る、と分かれていくのが、この先怖いなと思っています。常にそれを、現実に作る人はこうやって作っているというのを体験させて、というか知って欲しい。できれば建築という言葉は、45ページの取組項目3「地域の文化資源を生かした産業の継承と振興」具体的な項目②に「伝統技術(民芸・建築など)を継承するための人材育成…」というところに入れていただいたのですか、33ページの具体的な項目③「学校教育における文化芸術活動の推進」で「小中学校へ芸術家や伝統産業職人を派遣し…」とあるところ、本当は建築の技術も子どもたちに体験をさせて伝えていかなければ、これからの倉敷の町並みは守れない。そこが根本だと思っていますので、できれば子ども達にも建築技術も学んで欲しいなと思います。そこはどこにも触れられていない気がします。
副会長	リアルも大事ですよ。
委員	43ページの具体的な項目①の内容で「デジタルメディア等も用いて、広く公開し活用を図ります」とすると、デジタルメディアを用いたものが公開することに活用されることに限定されてしまいそうな印象を受けます。例えば「デジタルメディア等を用いて収集、活用を図ります」とすると、先ほどあった首里城の話でも、写真をとりあえず集めて

	<p>おけば、こうだったというものが仮想空間で作れます。それを見ながら、今度技術が追い付いてくれば、実際に作れるかもしれません。今、朽ちていきそうな建物もとりあえず360度カメラでとっておけば、この後それが朽ちたとしてもそれが再現できますという意味でいくと、文化財の情報を集めるということもここに入れ込むことで、より生かしていくところへの可能性が出てくるのかなと思います。</p>
委員	<p>そうなってくると、集めたものをどうアーカイブしていくか、そういった情報をデジタルアーカイブの仕組みなどの受け皿がないと。もちろん皆様が集めているもので、皆さん出して下さいと言った時にうまく集まることや、人々の記憶に期待するとしても、責任を持って次代へと伝えていく主体となるところが、ある程度デジタルのアーカイブをしておかないといけないかなと思っています。そういった意味では、それをどうアーカイブするのかというようなところが必要かなと思います。</p>
委員	<p>「デジタルメディア等も用いてアーカイブを設定し活用を図ります」、そこまで言う限定してしまいますね。</p>
委員	<p>まだ受け皿がない・・・ そのあたりを包括した言葉があればいいということですね。そうすると、「広く活用する」という言葉は、収集のことも含んだ便利な言葉なのだなと。</p>
委員	<p>そうですね、「広く収集並びに公開し活用を図ります」とするのか、「広く活用を図ります」とシンプルにするのか。</p>
委員	<p>後者の方がすべてを含んでいる気がします。</p>
委員	<p>そうですね。</p>
事務局	<p>「デジタルメディア」「デジタル技術」といったところで、言葉がわかりにくいということもありましたので、括弧書きで今ある「アプリ」や「VR, AR」という具体的な名称を入れた方が、全く知らない人が読んだとしてもわかりやすいでしょうか。先ほどのご発言にありましたように、今後変わってくるものができてくるのもあると伺いましたので、具体的な名称を入れない方がいいでしょうか。</p>
副会長	<p>VR, ARも流行りもので、言葉としても廃れるものならば非常に危険だと思います。子どもにとってのわかりやすさなら、日常的に用いているのがこれ（スマートフォンやパソコン）ですから、そういう例であげるのはわかりやすいかなと思うのですが、語彙の使い方は専門の先生の所見をいただきたいなと。</p>
委員	<p>43ページに関しては、「デジタルメディア等も用いて」という表現がわかりにくいというのであれば、色々なところに同じ様な文言がでてくるのですが、「文化財に関する情報を、デジタル技術を用いて広く活用を図ります」としてはどうでしょうか。この「デジタル技術」という言い方を書けば、「メディア」ということになり、ではどんなメディアになるのかという話になってくる。「技術」となると、様々な表現も含めてくると思いますので、より包括的でよろしいかなと思いました。 51ページの具体的な項目②「デジタル技術を活用したくらしき文化の発信」に「VR, AR」などを括弧付けるかどうか、ですが、デジ</p>

		タル技術に「VR, AR」も包括されているので、そのままいいかなと私は思っています。10年というスパンというのは、インターネットの今の技術の進展、イノベーションのスピードからすると非常に長い時間として、様々な技術の流行り廃りがおきて参ります。そういった意味で、今はわかりやすいかもしれませんが「VR, AR」という今注目されているトレンド技術の言葉まで入れる必要はないかなというのが私個人の考えです。
副会長	会長	万が一陳腐化することもありますからね。VRも、10年も経つと。
副会長		ありがとうございました。他にご意見ございませんか。他にご意見がございません様でしたら、この部分を修正していただきましてこの内容で審議会からの答申ということでよろしいでしょうか。
委員		最後に、よろしいですか。この基本計画には、倉敷市民憲章が掲載されるということで、市民憲章推進協議会の会長として、非常に嬉しく思っております。旧倉敷、児島、玉島が昭和42年に合併し、今の倉敷市になりました。それぞれの市に色々な歴史がありますので、3市が融合するために、合併から5年後の昭和47年にこの市民憲章を作成いたしました。来年が50周年になります。井上教育長も、小学生、中学生のために子ども版の市民憲章である「倉敷っ子憲章」を作成しておられて、各小中学校のそれぞれの教室に掲げています。こちらも是非達成していただきたいと思っております。 もうひとつお願いがあります。例えば35ページに「倉敷新鋭作家美術展」、39ページに「くらしき市民茶会」、「市民民謡まつり」「邦楽日舞名流選」など、倉敷市文化連盟の主催しております大きな行事でありますので、倉敷市文化連盟が主催していると書き添えていただければ非常に嬉しいのですが。倉敷市文化連盟の代表として出てこさせていただきますので、是非お願いいたします。
会長		その他、どの行事が倉敷市文化連盟主催行事に該当しますでしょうか。
委員		「市民民謡まつり」「邦楽日舞名流選」「吟剣詩舞道祭」などが文化連盟の大きな行事です。もし可能であれば「倉敷市文化連盟主催による市民民謡まつり」というふうに入れていただければありがたいです。
会長		それ以外のところは、文化振興財団の主催だったりするのですよね。ですから、どういう記載方法がいいのかということで、下の方に注釈のようにつけるのがいいでしょうか。
事務局		48ページで倉敷市文化連盟の説明をさせていただきます。そこで主な行事を何点か追加させていただくというのでいかがでしょうか。
委員		それでいいと思います。非常にたくさん書いて下さっているので。
事務局		大きい主な行事を各種文化連盟行事のところに入れさせて下さい。
委員		お願いいたします。
会長		ありがとうございます。よろしくお願いいたします。以上で予定の審議は終了いたしました。ありがとうございました。この後の進行については、事務局でお願いします。

#### 4. その他

##### (1) 今後の予定について

事務局より、今後の予定について説明

#### 5. 閉会

文化産業局 局長

竹内会長はじめとする審議会委員の皆様には、1年間という長い間、ご審議をいただきまして本当にありがとうございます。現在のコロナ禍で、文化というものの持つ役割や意義について多くの方々が再認識し、文化活動ができることが良かったと実感されている中での審議となり、計画を作るにあたっては、ある意味いい時期であったとも言えるかなとも思っています。

コロナ禍で文化活動が制限される中、1年ほど前に見た大林宣彦監督の尾道を語っている特集で、文化や文明について語られておられた言葉をご紹介させていただければと思います。

監督が尾道で暮らしていた実感の中からという形でドキュメンタリーチックに番組が進んでいたのですが、「雨天と我慢があるからこそご褒美が貰える」という言葉がすごく印象に残ってしまっていて、どんなことか自分なりに考えてみたのですが、ご褒美というのは、まちの中に文化が生まれそこに根付いていく。雨天と我慢があった中から、文化というものが生まれて、それが町に根付いていったという様な形でおっしゃっていました。尾道は坂が多い町ですから、そこで生活していく中で、様々な地理から文化が生まれてそのまちに根付いていったというふうに解釈しました。

もうひとつ、「文明の尻尾になるな、文化の頭（かしら）でいてほしい」これがすごく意味のある言葉かなとも思っています。先ほど委員さんから、クリックしてできるものでなく、実際に漆喰を作っている、そういったところが「文明の尻尾になるな、文化の頭でいてほしい」というところにいくらか通じる場所があるのではないかなと。そういうことを私なりに読み砕いたのが「文明というのは、新しくて高いものを求めるけれども、文化は古くて深いものを求める。新しいものでは心が豊かにならない。文化の持つ力により心が豊かになる。心豊かな時代、まちには文化がある」と、そういうふうに解釈しました。「雨天と我慢という中から文化が生まれて、そこがご褒美になる」と、最初に戻った形で、この計画を作るにあたって思い出し、自分なりに解釈したことをご紹介させてもらいました。倉敷も古い町並みが今残っていますし、細い路地があって、ある意味、昔であれば今みたいに文明が進化してないですから、古い不便な時代の中で色々な文化が生まれたのではないかなと思います。そういった中で今の町並みをいろんな人が守っている。「文化のまち倉敷にはご褒美がある」そう言われる様なまちになれば、次の世代の人たちに喜んでもらえるのかなと、勝手な思いですけれども思っています。

最後に、ご審議いただいた基本計画につきましては保存、継承、活用、発信というところを見据えて、これから10年の文化振興基本計画として、素晴らしい計画になったと私自身も思っております。本当にあり

がとうございます。この先については先ほど事務局から説明がありましたように、25日に市長に答申いただいて計画として公表させていただき、出来るだけ3月中を目指して綺麗な形にして公表出来るような形にもっていきたいと思っています。いい計画を作っていただきましたので、計画倒れにならない様にしっかりとPDCAサイクルを回して実効性のあるものにしたいと思っています。実際に来年、再来年という形で実行していく訳ですが、委員の皆様方も、気付いた点や、まだまだ充分できていない点など、遠慮なくご忠告いただければと思います。本当に1年間ありがとうございました。以上です。

副 会 長

皆様1年間の長きに渡りまして、お忙しい中審議していただきありがとうございました。竹内会長をお助けするという副会長の役割が充分できたか反省しています。

先ほど局長がおっしゃったこと、ここのテーマとも関係しているのですが、先日、私もいつもでている高校生の日本遺産魅力発信事業（倉敷の高校生が色々と発表する）の中で、「倉敷のまちは人が生活し続けて、そして100年後200年後もそのいいところが残っていて変わらない、というのが倉敷のまちなんだ」と、これを高校生が言いまして、私の方がへえそうですか勉強になりましたと、なりました。そういうふうな体験を数年して、若い人がそう言ってくれたのが、ものすごく嬉しかったです。この文化振興基本計画ですが、そんなふうに充分市民に親しまれ理解され活用される計画が施策展開されればいいかなと思います。どうもありがとうございました。