

第2回なら歴史芸術文化村コミッション会議概要

日 時：令和3年10月27日（水） 13：30～15：00

場 所：ホテルリガーレ春日野 天平の間 （奈良県奈良市法蓮町757-2）

出席者：（委員）青柳コミッショナー、藪内コミッショナー代理、相原委員、井上委員、上野委員、
岡田委員、喜多委員、永淵委員、並河委員、西尾委員、松井委員、松田委員

：（ 県 ） 荒井知事、吉田文化・教育・くらし創造部長

武内文化・教育・くらし創造部理事、三原文化・教育・くらし創造部次長

概 要：文化村の運営や活用について実践的な意見を聴取。

主なコメント等は以下のとおり。

<委員の主なコメント>

- ・ 集客確保には、天理駅や奈良市内を結ぶ新たな交通アクセスの導入が必要。
 - ・ 「文化村は面白い体験ができる場所」という情報発信が重要。特に若者やファミリー層を呼び込む方策の検討・工夫が必要。
 - ・ 文化村から文化財修復の意義をどのように発信するかが重要。
 - ・ 文化財保存技術の継承や後継者の育成が課題であり、修復作業公開をはじめ、他の施設の模範となる取組を展開してもらいたい。
 - ・ 大人の古美術研究ツアーとして、大学の授業ではできない食事や県産品とのふれあいや文化財の置かれている状況、文化財を地域の人が守っている様子を見ていただけないかと考えている。文化村をその拠点として活用したい。
 - ・ 天理大学や天理参考館など、まち全体で発展に貢献していきたい。ホンモノの歴史に触れられるように地元としても力を注ぎたい。
 - ・ 文化村には、山の辺地域の観光・教育・賑わいを創出する役割がある。山の辺地域から大和王権が誕生し、中南和地域の飛鳥・藤原の律令国家が生まれ、平城京につながった。文化村では、中南和地域も含めたそれらのつながりをアピールできる拠点になればよい。
 - ・ 来村者が、ガラス越しに大学の授業を見学したり、興味があれば中に入って受講体験できるなど、大学の授業を文化村の交流コンテンツに加えることが可能である。
 - ・ 子どもに、狂言の台詞の発声・居まい・佇まい・振る舞いを体験してもらうなど、狂言に親しんでもらえる取組を行っていただきたい。
 - ・ 子どもだけではなく大人も楽しく体験できる。
 - ・ 幼児向けアートプログラムのプレイベントでは、時間を過ぎても子どもたちが楽しく真剣に取り組んでくれるなど良いコンテンツになりつつある。
- 課題はプログラムに使う素材の調達。企業と連携することも検討すべき。

- ・ 年齢を問わない体験型のファッションショーにホールを活用してはどうか。
- ・ 不登校の学生が、芸術に触れることで毎日楽しく学校に来ている。芸術などを体験することがきっかけで充実した生活を送れることもある。
- ・ 文化村のオープニングを華々しく飾るため、世界的なダンサーの招致に協力したい。演技を見るだけでなく、一緒にダンス体験をしてもらうなど、楽しんで頂ける。
- ・ ホールで奈良の歴史を題材とした2.5次元のミュージカルを修学旅行生などに見てもらう取組をしてはどうか。コンテンツ制作に協力できる。
若い世代が、自ら SNS 等で発信したいと感じるイベント展開ができれば、文化村の魅力を広く発信することになる。
- ・ 文化村は、テーマパークのようにここに来れば楽しめるという感覚だけではなく、「自分たちが使い、学ぶ施設」との感覚を持ってもらうことも重要。
- ・ 自由に絵を描く、作曲するなど、様々な体験の活用例が挙げられたが、子どもたちに、気持ちを表現することは楽しいことであると覚えさせることは意味がある。文化村でそのような取組を実施できるよう、コンテンツを構築してもらいたい。

<県のコメント>

- ・ 「対話型の芸術創作など、双方向のプログラムにより来村者との交流を重視した取組みを展開し、一人ひとりの感性や知識、関心に寄り添い、自発的な学びを支える」という一文に文化村のコンセプトが現れていると考えている。「教える」「見せる」より「体験」させるプログラムが重要。
- ・ 体験から自由な発想が生まれる。例えば、自由に絵を描く、作曲するなどの体験を子供のころから与えることで成長につながる。
- ・ そのような体験を行う施設は文化村が初めてであり、固まったものがないことが強みである。様々な取組に投資し、価値のある取り組みを見つけたい。

※議事録については、各委員に確認の上、後日ホームページで公表します。

【以 上】