No.119

地域コミュニティ再生への挑戦

―ドピカーン観音寺 2006　活動の軌跡―

香川大学　須内健文，田岡咲香，寺橋雅樹，徳田薫，
川﨑浩子，篠敦史，小宮一高

2007 年 3 月

Kagawa University, the Institute of Economic Research
Working Paper Series, No 119, ISSN 0915-2288
2-1, Saiwai, Takamatsu, 760-8523, JAPAN

地域コミュニティ再生への挑戦

―ドピカーン観音寺 2006　活動の軌跡―

須内健文，田岡咲香，寺橋雅樹，徳田薫，川﨑浩子，篠敦史，小宮一高

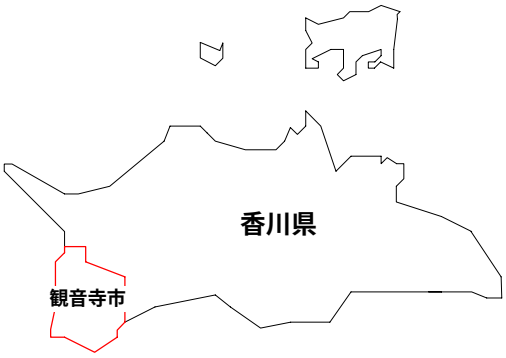
０．はじめに

本稿は，2006 年（平成 18 年）に香川県観音寺市で開催された「ドピカーン観音寺 2006」の活動の様子を記述したものである[1]。現在，わが国の商店街の多くは厳しい経営環境の中にいる。特に地方商店街のおかれる状況は厳しい。しかし，その中でもかつての繁栄を取り戻そうと地道な活動を展開している商店街も多い。本稿では，そのような取り組みの１つとして，「ドピカーン観音寺 2006」の活動を紹介する。

１．観音寺市と柳町商店街の概要

「銭形の街」として有名な観音寺市は，香川県の西端に位置し，西讃・三豊地域の政治・経済･文化の中心地として繁栄を続けてきた。県庁所在地である高松市からは，西に約 56㎞，西に瀬戸内海，南は讃岐山脈に接している（図１参照）。市の面積は 117.44ｋ㎡で人口は 65,682 人である[2]。

図１　観音寺市の位置



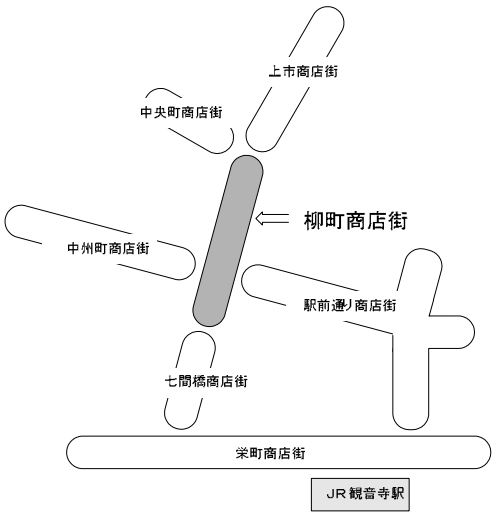
観音寺市の中心市街地には７つの商店街があり（図２参照），観音寺駅，市役所，市民会館，図書館，小学校，高校などの公共施設・文化施設も近隣に集積している。この地は，まさに西讃・三豊地域の中心地として多くの利用者を吸引してきたのである。

---

[1] 本稿は，商店街における地域活動の実態を把握し記録すること，また，それに関する議論をおこなうことを目的とした基礎資料として作成されたものである。

[2] 2007 年１月１日現在。データ源：観音寺市役所webサイト（http://www.city.kanonji.kagawa.jp/），観音寺市，大野原町，豊浜町合併協議会webサイト（http://www.city.kanonji.kagawa.jp/kot/index.html）。

図２　観音寺中心市街地商店街・構成図



しかしながら，近年では，他の地方都市と同様郊外への大型店の進出により，商業地としての環境は厳しさを増してきた。また，地域では少子高齢化が進み，若い世代を中心に郊外への転出も増えた。これにより，中心商店街の空き店舗の増加，買い物客の減少など商店街の衰退が大きな問題となってきた。

観音寺市では，中心市街地の商店主や商工会議所が中心となって，中心市街地・商店街の衰退に歯止めをかけるため様々な策を講じてきた。例えば，2004 年には駅前の大正橋の架け替え工事が完了し，さらに駅北側の公共の空地に，駐輪場，観光案内所，ポケットパーク，身障者対応の公衆トイレ等の設備を設置した。商店街は単なる「買い物の場」という考えではなく，地域それぞれの歴史や文化資源を背景として他の地域とは違う，個性をもった魅力を作り出すため，いろいろとアクションを起こしているのである。

そして，柳町商店街はこれらの中心市街地活性化策において中心的な役割を果たしてきた商店街の１つである。柳町商店街は，古くから栄えた市内の中心商店街であり，店舗構成は買回品店が多い地域型商店街であった。しかし，ここでも近年では多くの空き店舗を抱えるようになり，衰退傾向を示すようになった。

このような空き店舗の対策におこなわれた取り組みの１つとして「チャレンジストア制度」がある。現在では多くの商店街で実行されているこの取り組みは，この商店街から始まったと言われる。具体的には，空き店舗を利用して商売をしたい人の経営活動を支援することを目的に，家主の協力で６ヶ月間は家賃を無料として経営者としての体験をしてもらう。その後，営業を続けるか撤退するかは自由とした。現在はこの制度自体は休止しているものの，多くの店舗がこの制度に従って営業を始め，今もこの制度から巣立った店舗が営業を続けている。

また，現在の柳町商店街においてもっとも重要な取り組みが，道路拡張工事を主体とする再開発事業である。この事業は柳町商店街を構成する道路を，5 メートルから 16 メート

ルに拡張する計画であり，1 期工区が 2007 年の 3 月に完了する。さらに，2007 年 4 月から 1 年かけて 2 期工区の調査（土地の境界の画定など）が始まり，翌年から着工の予定である。この事業は「活性化」を目的としており，行政からの補助を受けているため，これを通じてどのように街づくりを実現するのか，そしてその計画は活性化に結びついているのかという結果を示さなければならない[3]。

工事の一環で，街づくりのための施設も建設されている。商店街北側入口のポケットパークには，世界的に有名な造園作家の和泉正敏氏が設計，造園したモニュメント「きんたろう kintaro」が設けられた。また，隣接する地元スーパーマーケットの先駆け「茶屋本店」はレストランへの転換をはかり，2006 年 10 月にオープンした。

しかし，ただ資金を投入して施設を整えるだけでは，商店街の再生は難しい。商業地として郊外の大型店舗と対抗するには限界がある。また，施設に頼った街づくりではそれが駄目になったときに何も残らない。ドピカーン観音寺実行委員会メンバーの藤川邦夫氏は以下のように述べている。

「商業というのは必ず人が寄るところについてくるものなんよ。でも，最近の商業っていうのは，どでかい郊外型大型店舗みたいなものをどーんと作って，それが人を呼んで街化しているということがある。これは逆になっている。（中略）けれども，その店は景気が悪くなるとすぐに退いてしまうもの。人が集まる要素を強制的に作った代わりに，悪くなったときにはすぐに退いてなくなってしまう。そしたらそこに人が寄る要素が一挙になくなるわけよな。」（藤川氏）

「人が集まってくる要素を作らないと街っていうのは長続きせんよ。その発想で，今度はコミュニティを構築するっていう考えで（やっている）。今度3回目は，アーティストと人とのつながりを持つことによって，ここに集まってくる要素ができないかなと思って，それをテーマにやってきたつもりだった。」（藤川氏）

つまり，柳町商店街では道路拡張に伴う開発整備と並行する形で，アートをもちいた街のコミュニティ再生策が実行された。それが今回の「ドピカーン観音寺 2006：創ろう！街のアートステーション」（以下，ドピカーン観音寺 2006）である。

2．取り組みの概要とその背景

(1) ドピカーン観音寺までの経緯

「ドピカーン」の名前を冠する取り組みが始まったのは 2004 年のことである。再開発事

---

[3] 藤川氏（実行委員会メンバー）は次のように述べている。**「活性化というのは，人がたくさん住むことだけではなくて，商業などで人が集まってくること。それが見えてこないと 3 期工区，4 期工区に補助金がおりないかもしれない。（中略）道路工事については今のところ順調。2 期工区しだいやな。」（藤川氏）**

業の影響で，それまで柳町商店街を覆っていたアーケードが取り払われ，日光の降り注ぐ明るい商店街が戻ってきた。そこで明るい日差しをイメージする「ドピカーンやなぎまち」という名称のもと，イベントが企画されたのである。そして，2005 年に第２回，そして 2006 年には「ドピカーン観音寺」と名称を変更し，現在に至っている。

第１回のドピカーン観音寺は，それまでおこなわれていた商店街のイベントを引き継ぐ形でおこなわれたが，2005 年（第２回）にはアート・コーディネーターとして漆崇博氏を招聘している。漆氏は実行委員会メンバーの藤田圭造氏を知人から紹介され，その後観音寺にかかわりを持つようになった。

漆氏はこれより以前，2003 年には宮城県仙台の商店街にて「ロジアート」[4]を，また 2005 年からは，北海道にて「アーティスト・イン・スクール」[5]をおこなうなど，アートを通じた地域の活性化事業，文化交流事業を行っている。漆氏は実行委員会メンバーの高い意識と熱意，温かいホスピタリティ，観音寺が街として持つ魅力などに惹かれアート・コーディネーターとしての役割を受け持つことになった。実行委員会メンバーのアートに対する知識を補い，企画・実行を全体的にサポートしていくのがアート・コーディネーターの仕事である。

はじめて漆氏を招聘した 2005 年（第２回）の「ドピカーンやなぎまち」は地域で最大のイベントである「かんおんじ銭形まつり」（以下，銭形まつり）と同日開催で行われた。道路拡張工事によって変わる商店街を肌で感じてもらおうと，実行委員会や近隣の高校の生徒が飲食店を出展したり，フリーマーケットが開催されたりした。

また，全国各地の美術を学ぶ高校生や予備校生 25 名が商店街に滞在し，その作品をイベント当日ギャラリーに展示した。「ドピカーン」の取り組みに初めてアートが取り入れられることになったのである。2005 年は「銭形まつり」と同時開催ということもあり，通りには多くの人たちが訪れた。

イベントとしては成功を収めた第２回「ドピカーンやなぎまち」だが，実行委員会としては街の活性化策としては不十分という認識があった。一日限りでのイベントではその日限りの集客になってしまい，継続的に人々を集めるということにはならないからである。

この反省から 2006 年は，一日限りのイベントである「ドピカーンまつり」と長期間にわたって継続的に事業をおこなう「ドピカーン観音寺」の２本立てで行われることになった。名称を「やなぎまち」から「観音寺」に変更したのは，そのイベントの活動が柳町だけにとどまることなく，観音寺全体のまちづくりとしての意味をもつからである。

これらを通して目指すのは，この地域のコミュニティ機能の再生・構築である。それには，地元の人々同士の交流を深めることだけでなく，地元住民に商店街への思いを根付かせ，郷土への自信や愛情を取り戻してほしいという願いが込められていた。種々のイベン

---

[4] 「ロジアート」とは，宮城県仙台市の商店街（いろは横町・文化横町・サンモール一番町）において，アーティストが店舗や路地など商店街の空き空間を使って作品を展示してくプロジェクト。

[5] 「アーティスト・イン・スクール」とは，アーティストが学校の余裕教室を一時的にアトリエとして使用し，こどもたちと交流する事業。

トも，住民にまちづくりへの理解を深めてもらうと同時に，この街が今まさに変化しているということを内外の人々に知ってもらうためのものである。人々が常に集うきっかけをつくりながら，ひいては将来の経済的な活性化も視野に入れ，このプロジェクトは企画されたのである。

(2)「ドピカーン観音寺 2006」の概要

ドピカーン観音寺は，ドピカーン観音寺実行委員会が中心となり， 2006 年７月１日から８月５日にかけて行われた。先にも述べたように，取り組みは大きく，一日限りのイベントである「ドピカーンまつり」と長期間にわたる「ドピカーン観音寺」から成っている。

●ドピカーン観音寺

１ヶ月半の長期企画である「ドピカーン観音寺」では「アーティスト・イン・レジデンス（以下，ＡＩＲ）」が中心的な企画である。ＡＩＲとは，４００年前からヨーロッパであったもので，アーティストがある街に滞在して作品をつくりながら，作品やアイディアなどを街に残していき，それを地域の人々が支えるという仕組みのことである。今回，柳町商店街でも，期間中約１ヶ月の間，柳町商店街に３人のアーティストが滞在し，それぞれのアイディアをもとに空き店舗や空き地を利用して「芸術振興の拠点となる場＝アートステーション」を制作した。そしてその場を活用し様々なプログラムが催された。

アーティストは漆氏の信頼する人や実行委員会からのつながりで選定された。今回招聘された３人のアーティストとその活動内容は表１の通りである。

表１：参加アーティストと活動の概略

アーティスト	プロフィール	企画内容等
首藤晃	青森県在住 彫刻家	期間中，長く営業を停止し，老朽化した廃屋状態のブティックとパチンコ屋を改装して，独特の空間づくりを施し，大型の彫刻作品を展示した。
タノタイガ	宮城県在住 美術家	古い商店を，自身の作品制作のためだけでなく，街の人々がイベント終了後も日常的に創作活動が行えるような工房に改装した。工房を充実させるために「ラボラトリープロジェクト」として，地域住民から必要のない大工道具や工具を提供してもらった。期間中は自身が作製した映像作品・木製の彫刻等を展示した。
ルカ・ローマ	香川県在住 彫刻家	古い商店を改装し，そこで作品制作活動を行うとともに，期間中の土日数回にわたりワークショップ（廃材を利用した，参加者による作品づくり）を開いた。彼の作品とワークショップで作られた作品はアートステーションに展示された。

＊アートステーションに公開された首藤氏の作品

●ドピカーンまつり

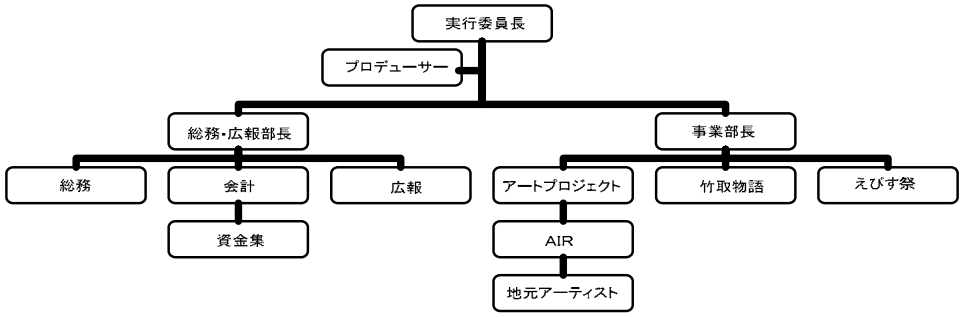
７月 22 日には，１日限定のイベントである「ドピカーンまつり」も開催された。ドピカーンまつりでは街の有志，近隣の高校生が参加し，昔なつかしのストリートライブ，子供たちが乗って楽しめるミニＳＬ，詫間電波高専生徒指導によるロボットづくり，紙てっぽう教室，観音寺中央高校生徒による喫茶店，実行委員会による巨大流しそうめんや屋台，フラワーアレンジメント教室，地元竹材店による竹ショップなどが開かれた。当日は多くの住民が訪れ，賑わいをみせた。

●組織構成

事業の実行委員会の組織は図３のようである。組織上は，実行委員長である矢野浩二氏とアート・コーディネーター（図表中は「プロデューサー」と表記）の漆氏が統括役となるが，実質的な意思決定は，組織メンバー全体で組織される実行委員会でおこなわれる。実行委員会は約 30 名で構成され，それぞれが図表の各役職を担当し，事業が実施される。

また，漆氏のアート・コーディネーターとしての役割は，企画の策定をおこなうとともに，アーティストを招聘し，彼らの活動を企画の目的に沿ったものとなるようサポートし，実行委員会や商店街の人々との距離を縮めていくことにある。今回はさらに，実行委員会とともに広報・日程の調整・アーティストの滞在への支援など幅広く活動した。

図３　実行委員会の組織図



データ源：ドピカーン観音寺実行委員会内部資料

(3)実行委員会の想い

先にも述べたように，今回こうしたプロジェクトとして企画された背景には，去年のような１日だけのイベントに対する反省があった。

「俺はもっと活動しているプロセスとか，なにか変化していく部分を強調したいの，むしろ。だから今年は1ヶ月間，ある種イベント的に1ヶ月間，プロセスから形になるところまで見せたいな，ということをやりたかった。1日来て作品展示して帰っていくようなことだけは絶対したくなかった。だったら，別に俺はアートにこだわる必要はないと思ってる。」（漆氏）

漆氏は多様な価値観を受け入れることをアートの役割として認識している。そして，その中でも一番重要なのは「郷土愛」だという。自分たちが住んでいる地域への自信や愛情を育んでいくことを強調している。つまり，街づくりのためには，まずはここに住んでいる人たちがどれだけ街に興味を持ったり，意識を変えていったりしてくれるかが大事で，彼らに変化をうっとうしく思われるのでなく，楽しいと思ってくれるようにしたいという。

「１番は郷土愛ですね（笑）。郷土愛。やっぱり自分たちが住んでいる土地に対して誇りをもつとか，愛情をもつとか，ていう郷土愛みたいなものを，ちゃんと僕らがやる企画の中で育んで行きたい。」（漆氏）

また，もう１点強調されるのは，人と人とのつながり，あるいは，コミュニケーションの視点である。実行委員会の藤田氏や漆氏は，この点について次のように語っている。

「特に今年(2006年)は漆氏企画の元，どのような結果がでるか実行し，その結果を検証しようと考えている。観音寺内部の人は，コミュニケーションが下手。今回のイベントの大きな目的は内部の人のつながりを作ること。そこでアートを使用することで，街をフィールドにしてどれだけ新しいコミュニティができるか出来ないかが今回の壮大な実験。」（藤田氏）

「アートにできることっていうのは，作品を見せることだけじゃなく，そこに関わることによって，人と人がつながったり，場所と人がつながったりとかで，そういう部分にすごく僕は魅力を感じているので。」（漆氏）

しかし，現在の段階では，これらの意図を住民が受け入れてくれるかどうかはまだわからない。そこでいろいろな活動を見せていくしかないと語っている。つまり，漆氏が目的としている，新しい価値観を受け入れる，またかつてあった郷土愛を呼び戻す，そういったことの受け皿をつくるための準備期間として，今はまだ「イベント的」にならざるを得ないということである。また，イメージのしやすさやわかりやすさから，広報的には１ヶ月間の「イベント」という風になってしまうとも指摘している。

しかし，漆氏は１年間通したプロジェクトとして，さらに５年 10 年先を見据えたものと

してやっていきたい，その中で，イベントもあればお祭りもあるというようなプログラムとしてやるのが理想だと，将来の展望も示している。

「やっぱりそこで長いことみんなで時間なりモノなり，環境を共有し続ける中で育まれていく感情だったりさ，思いっていうのが絶対あるわけじゃん。（中略）そのやってる行為をみんなで共有していくとか，そこにちょっと携わるとか触れてみるとかね，そういうことのなかで，徐々に徐々にこうじわじわーとこう，じとーとこう，染み込んでいくような，そういう活動にしたいんだよね。（中略）だから持続可能なものじゃなきゃいけないと思うし，持続させなきゃいけないと思ってる。」（漆氏）

街を本質的に変えていくためには，日常的で持続的な取り組みによって人々の意識を街づくりに向け，さらにそれを持続可能にするためコミュニティ・ストリートを構築することがよいと漆氏は考えている。ＡＩＲの取り組みからも，コミュニティ機能の再生に寄与し，それが郷土愛を育み，ひいては街の活性化にもつながるという思いが読み取れる。

３．「ドピカーン観音寺 2006」の取り組み：活動の実際

(1)「ドピカーン観音寺 2006」の流れ：時系列

「ドピカーン観音寺 2006」での主な出来事は，表２のようである。

表２　「ドピカーン観音寺 2006」・主な出来事

日時	出来事
６月２７日（火）	・漆氏，滞在開始。
３０日（金）	・首藤氏，滞在開始。
７月　１日（土）	・各アートステーション制作開始日。 ・ルカ氏による「アルチンボルト　ワークショップ」第１回目の開催。
２日（日）	・ルカ氏の２回目のワークショップ開催。
６日（木）	・実行委員会メンバーによる竹の切り出し（竹は「巨大流しそうめん」や「竹の休憩所」の製作に使用）。 ・タノタイガ氏，滞在開始。 ・商店街の理事長横田氏宅にて歓迎会開催。
７日（金）	・タノタイガ氏がアートステーション「ヤナギマ道場」にて生活を開始。
８日（土）	・ルカ氏の３回目のワークショップ開催。
９日（日）	・ルカ氏の４回目のワークショップ開催。 ・アーティストの歓迎会を開催。商店街の店主，協賛した企業の人々，観音寺市長など総勢 60 名が参加。
１１日（火）	・テレビ局の取材。ルカ氏へのインタビュー，ドピカーン観音寺実行委員長の矢野氏へのインタビューなど。

１２日（水）	・「ヤナギマ道場」（タノタイガ氏）「竹林館」「ギャラリー・キラクカン」（首藤氏）の作品展示開始。 ・ラジオ局の取材。生中継での放送。レポーターと柳町通り商店街振興組合理事長の横田安男氏が，各アートステーションを案内し，解説。
１４日（金）	・テレビ局の取材。
１５日（土）	・ルカ氏の５回目のワークショップ開催。 ・「銭形まつり」スタート
１６日（日）	・ルカ氏の６回目のワークショップ開催（最終回）。
１７日（祝）	・「銭形まつり」（第３日目，最終日）が柳町商店街周辺で開催。
２０日（木）	・実行委員会メンバーによる竹製「巨大流しそうめん装置」づくり。
２２日（土）	・「ドピカーンまつり」開催。
２６日（水）	・タノタイガ氏は実行委員会メンバーと瀬戸内海へ船釣り。
２８日（金）	・テレビ局の取材。
３０日（日）	・「竹林館」「ギャラリー・キラクカン」が展示を終了。
３１日（月）	・タノタイガ氏の誕生日。バースデーパーティーを開催。
８月　２日（水）	・丸亀市猪熊源一郎現代美術館の学芸員の方が訪問。
５日（土）	・企画の最終日

(2)「ドピカーン観音寺 2006」の出来事

●７月９日（日）：ルカ氏のワークショップ

この日はルカ氏の４回目のワークショップである。午前 10 時に親子連れや高校生など 10 名が旧健勝苑の１階に集まった。ルカ氏のワークショップは，廃材を利用して好きなものをつくっていく「アルチンボルト」という初心者向けのアートワークである。

一通りの説明のあと，参加者はルカ氏の作品が展示してあるギャラリーに行き，作品を鑑賞。ルカ氏の作品は触れてもいいもので，参加者は作品に触れて楽しむことができた。その後，旧健勝苑に戻り，各自が製作を開始した。

最初は何を創ろうかと思い悩む人もいたが，ルカ氏が色々とアドバイスをしていくうちに，徐々に作業がはかどるようになってきた。途中からは漆氏も参加し，いっそう和やかな雰囲気になった。１時間もすると参加者は自由に廃材を使った思い思いの作品を仕上げ，２階に展示することがでた。各々，作品が完成しだすと，他の参加者に気軽に声をかけ，楽しそうに互いの作品の話をしていた。

「自由に創作できて楽しかった。小学校の図工の時間を思い出した。」という参加者の声が印象的であった。

＊ワークショップの様子。写真左はある参加者の作品「はげ山を嘆く森の精」。

●７月１７日（祝）：銭形まつり開催

「銭形まつり」は３日間開催される。前日までは，別の場所で花火大会などのイベントが行われていたが, 最終日の 17 日は, 柳町商店街周辺に銭形まつりの会場が移動してきた。午前 11 時。この銭形まつりのメインプログラム「銭形よさこい 2006」のために続々と詰めかける客と踊り子で，商店街はいつになく人で溢れた。商店街の最盛期を彷彿とさせる風景だった。

この街の人たちは皆，大の祭り好き。ドピカーン観音寺実行委員会のメンバーも，この祭りで飲食店を出店した。また，銭形まつりの集客に便乗して各アートステーションにも続々と人が詰めかけた。途中大雨に見舞われ，アートステーションでは雨漏りの被害もあったが，何とかピンチを脱し，日が落ちても客足が途切れることはなかった。実行委員会のメンバーもアーティストに代わって作品の解説をおこなった。

来館した人々は皆,「こんなことやってるんだ。」とか「知らなかった。」「面白いことをやってるね。」と口々に感想を述べていった。どの様なことがきっかけにせよ，街を訪れた人々にはこの活動の現場を体験してもらい，少しずつ理解してもらうことが重要である。そうした意味で, この銭形まつりでは, 多くの方に活動に触れてもらうよい機会となった。

＊銭形まつりの様子

●７月２２日（土）：ドピカーンまつり

午前 11 時, 商店街に続々と詰めかける人々。子どもからお年寄りまで, 大勢の方が訪れ, 各催しはにぎわいを見せた。

今日の祭りでは，アートステーションの公開だけではなく，様々な催しが行われた。地元竹材店の平口照明氏と実行委員会のメンバーが共同で制作した巨大流しそうめんが始動した。行列ができる程の盛況ぶりだった。また，ワークショップとしては，地元で「ともフラワースクール」を開く佐川智子氏が開催した「ブリザーブドフラワーアレンジ」がおこなわれた。また，四国フォーク村によるライブ演奏や地元の陶芸家や職人による作品展示，地元高校生による飲食店や催しものもあり，盛りだくさんの内容であった。

アートステーションの１つ「ギャラリー・キラクカン」では，薄暗い静かな部屋の中央に首藤氏の作品が展示されている。首藤氏の作品はルカ氏の作品と違って触れてはいけないものである。そのため，念には念を押して，監視員（香川大学生）がいる。家族で来館する客が多かったが，子供が来ると特に注意しなければいけなかった。また，大人が訪れた時は,「これは何をイメージしたものですか？」などと監視員に質問することが多かった。その時に，客と監視員の間で少し話をするなどした。キラクカンは会場も狭く作品数が少ないので，客の鑑賞時間（滞在時間）がそれほど長くなく，入れ替わりが早かった。

ドピカーンまつりは単にお祭りということだけではなく，アートに触れるという目的意識を持った客が多く，各アートステーションに続々と見学者が訪れた。それぞれパターンが違う表現に，皆驚きを隠せない様子だった。「まさかこの街でこんなことをやっていたなんてね～」そう感想を漏らす人は少なくなかった。

今回の企画では，あくまで活動のプロセスを第一と考え，そこに触れてもらうことが一番の目的であり，作品展示を特別メインとして考えていた訳ではない。しかし，この街で行う活動に関心を寄せてもらう一つのきっかけとして，このお祭りでの作品展示は効果的だった。

しかし，銭形祭りと同時開催された昨年と比べると，人通りは少なかった。「ドピカーンまつり」も終わりごろの時間帯になると，商店街を通行している人はまばらで，アートステーションに立ち寄る人の姿もそれほど多くはなかった。

＊ブリザーブドフラワーアレンジのワークショップ，流しそうめん，終了直前の通りの様子

●８月５日：ドピカーン観音寺最終日

今回の企画の最終日。タノタイガ氏が制作したアートステーション「ヤナギマ道場」には，最終日ということもあり続々と人が訪れた。この１ヶ月，小学生や高校生，お年寄りまで本当に多くの方がこの「ヤナギマ道場」に訪れ，のんびりとした時間を過ごした。また，愛媛県から来たミュージシャン，東京から日帰り強行スケジュールで来街した大学院生など遠方から訪れる人も多く，タノタイガ氏の個人的なファンも少なくなかった。

この「ヤナギマ道場」は，ギャラリー，スタジオ，ラボラトリーという三つの要素を集約したアートステーションとして制作されたが，この場にタノタイガというアーティストが存在することによって，不思議と人が集まり，街と人，人と人を繋ぐ接点として機能した。

この「ヤナギマ道場」が本企画のテーマでもある「アートを媒介とした集いの場（コミュニティ）を作ろう！」という目的を十分に達成し，今後の中心市街地における「場づくり」のお手本ともいえる事例を残してくれた。

＊タノタイガ氏のヤナギマ道場（左は香川大学経済学部の取材の様子）

一方，ルカ氏が制作したアートステーション「スタジオ MOVING」では，ルカ氏が作品の撤収・清掃作業の予定だったが，朝から作品を梱包する為の箱づくりに没頭。最後までマイペースのルカ氏だが，そんな彼のキャラクターと今回の活動は，この街の文化事業にと

って，非常に大きな影響を与えた。特にワークショップは，アートに興味を持ってもらうことだけでなく，一般市民の方々に対してこのドピカーン観音寺という文化事業を知ってもらう「きっかけ」作りとして機能した。

また，ルカ氏の活動を通して香川県内にものづくりを愛する人がたくさんいるということを知ることができた。そうした地元アーティストとのネットワークを築くきっかけを得たのも，ルカ氏のキャラクターと，この活動があったからである。

＊アートステーションでルカ氏の作品を見学する学生とルカ氏の製作現場

４．「ドピカーン観音寺 2006」の成果と課題

以上のように，ドピカーン観音寺 2006 は１ヶ月半という長期間の企画として実施され，様々な成果を上げた。しかし，一方でいくつかの課題が見られたのも事実である。以下では，その成果と課題がどのようなものだったのか。当事者の発言を中心に見ていこう。

(1)取り組みの成果

取り組みの成果について，当事者はどのように考えているのだろうか。実行委員会のメンバーは大きく２つの点を挙げる。第１はメンバーの意識に変化が見られてきたことである。

「ある程度，実行委員のメンバーが『何が問題なのか』ということを分かってきた。街にとって何が問題なのか，意識を変えるとはどういうことなのか。自分たちは何が悪いのか，何が良いことなのか。冷静な自己分析をする人が多少増えてきた。外部の人と接していくことで皆わかってきた。何のためにやるのかということ。」（藤田氏）

そして，もう１点はより具体的な点として，自分たちがもつべきスタンスや土台が明らかになったことである。

「もう１つは，来年からの方向性。アートをどういう方向性，スタンスでやればいいのかということが少しわかった。この街でやる必然性をどう表現するのか，これがないとアートイベントも意味がない。こういうことも皆気付きだした。」（藤田氏）

「今回，こういう企画をして，びっちり１ヶ月間というわけではなかったかもしれないが，人がこの街に来てもらえるという，何かヒント，土台が見つかった。例えば，後半はタノ（タイガ）さんのところには人が集まってきた。高校生とか地元の人たちとか。そこは凄くいいコミュニティになっていたところはある。」（矢野氏）

アート・コーディネーターの漆氏も総括的に以下のように述べている。

「初期の頃は意見があまり出てこず，ミーティングというより報告会だった。けれども，終わった後の最後のミーティングは，一人一人意見を聞いたら盛り上がった。今まではビジョンやイメージもできてなかったが，今回の企画が問題意識を持つきっかけになった。」（漆氏）

(2)取り組みの課題

以上のような成果がある一方で，いくつかの課題があることも事実だ。ここでは，主に取り組みに際して発生した具体的な課題について振り返ってみる。

●企画に関する課題

中心市街地活性化・道路拡張工事などを背景に，アートによるドピカーン観音寺 2006 が始まった。観音寺が変わっていくことを内外から認識してもらう為に選ばれたジャンルが「アート」であった。地域活性化を狙った活動で，アート以外にもジャンルがあった筈だが，なぜアートだったのか。

「周辺地区では，誰もアートをやってなかったから。そして，アートは実行にあたっての内部での利害対立が発生しないから。あとは，豊かさの表現。物を買ったりすることとは満足度が違う。人は絵に対して本能的な欲求がある。そして先々はアートと音楽を合わせたい。それをするために多目的ホールを作りたい。」（藤田氏）

2005 年よりアートを用いた取り組みが始まった。しかしアートに対する関心は商店街全ての人が高いわけではない。そして各々仕事の合間などでまちづくり活動を展開しなければならないなどの大変さにより，内部では温度差があった。そこで，2006 年は取り組みの内容を 2005 年までとは変えた。

しかし，街の規模や，資金調達面のことなどを考えると，若干レベルの高い企画内容となっていることも否めない。

「コンセプトは，とてもよい。でも，もしかしたら，ちょっとよすぎる。アートやカルチャーで人を巻き込むことは，とてもとても大きなターゲット（目標）だ。今回，私はターゲットがちょっと大きすぎるのではないかと感じていた。（中略）もし人々に継続的にアートに関わってもらおうとするなら，絵や音楽など，もっと広い範囲のものを提供する必要があるかもしれない。」（ルカ・ローマ氏）

現時点でのイベントは短期・長期的イベントを通して地域活性化を根付かせる為に始まったばかり。老朽化した家屋を使用してのアーティストの拠点づくり，展示品の作成，ワークショップ，短期イベントに向けた準備や今後活動を継承できるようアーティストハウスを作るなど多くの活動・作業を実施した。活動の狙いは素晴らしい。しかし全体的に活動の規模が大きすぎた印象もある。また，さらに多くの地域住民に関心を持ってもらうために，立体的なアート（彫刻）のみではなく，その他様々なジャンルの芸術も取り入れることも必要かもしれない。

●資金調達に関する課題

2006 年のドピカーンは単発イベント「ドピカーンまつり」と，初めての試みである長期イベント「ドピカーン観音寺」が実施された。観音寺を短期集中的ではなく，広い目で長く継続的に盛り上げるという思いより考案された。

しかし，アーティストの招聘を初めとして，企画の多くは無償ではない。当然，企画・構想を進める中で費用の見積もり，そして予算取りが必要となる。そこで行政関係では県や市からの助成金・補助金，そして物資面での協力を要請することになる。また，それとは別に教育委員会がある。今回のイベントでは観音寺市の教育委員会が後援であった。

このように県や市そして教育委員会などの援助を申請しなければならないが，前年のイベント終了から今年までの１年間しか時間がない，且つ，新しい企画を盛り込んでの状態。申請にあたっては，事業内容を決めて，定められた期限内に申請しなければならないが，行政自身の年度予算の関係もあり申請は早い時期に定められている。そして動ける人にも制限がある。助成金・補助金の申請は順調にはいかなかった。

また，仮に，詳細に企画の構想を練ることが出来た上で見積ることが可能であれば，実際かかる費用との乖離は少なく済む。しかし，大まかな構想段階で見積れば当然，予定通りの実行は難しくなる。今回のイベントにおける最終的なアウトプット（完成品）は，アーティストそれぞれで違う物となるため，事前に詳細を詰め，調整するのは難題である。

よって，イベントの計画段階から準備段階に進むと，どうしても予算に対して不足が発生してしまう。不足分を補う為には協賛金をさらに募る必要が生じてくるわけで，そのためには協賛してくれる企業・商店を探し，内容を説明し，納得してもらわなければならない。協賛側は基本的に宣伝広告費と考えるので，これも容易なことではない。

「協賛金を集めるとき，集め方とか，集める分担とか，そういうことを考えていく。そして協賛してくれた企業に対して，ポスターやちらしなどに名前を載せるなどどういう風に扱うかということを考える。つまり，ポスターやちらしの内容を考えながら，協賛金を募り，企業･スポンサー名をいれていかなければならない。あらゆることが同時に進行し，とにかく忙しかった。」（矢野氏）

業務が同時進行するなかで，特に人手が不足する場合には，詳細な業務スケジュールと役割分担を決める必要がある。今回は実行委員がそれぞれに持つ人脈を使い資金集めに奮闘した。今後は，地元住民の関わり方如何でプロジェクトの方向性も変化して行くだろう。

●広報に関する課題

観音寺・柳町商店街が取り組んでいることを多くの人に知ってもらうためには，テレビ・ラジオ・新聞・ネット・ポスターなどで広報する必要がある。どれも多くの人の目に触れるが，逆に広報を間違えると，誤った情報を多くの人に与えることになる。

今回はイベントまでの準備段階でやるべきことが多量にあった為，広報に力を注ぐことが出来なかった。また，ポスター作成などでは，取り組み内容を詳細に書きすぎた，といった反省もあった。

また，広報へ時間を割くことができなかったと言っても，テレビ局の取材やラジオの生中継など，マスコミが何度か今回のプロジェクトを取り上げていた。しかし，取材においては，何をどのように活動しているかなどイベント案内のような外面だけの報道にとどまってしまう。またアートという文化事業ということもあるのか，記者の勉強不足もあった。

「今回は新聞やテレビ，そういうことではマスコミはすごく取り上げてくれた部分はあるから，そういう意味では外に発信はできてるわけだ。でもその内容を（中略），その伝え方というか，そういうことを考えていかないかんのかなと。」（矢野氏）

「お祭りとして紹介してもらうのは嫌。地味に活動していることを解った上で取り上げてもらいたい。作成のプロセスをドキュメントのように流して欲しい。」（漆氏）

今回の取り組みを行っているのは，人と人のつながりをつくる為のきっかけを創出するためである。それを単に「観音寺ではこんなイベントしているからみなさん来てください」と報道されてしまうと，アートに対して関心の薄い人は，「なぜ人集めにアートなのか」と疑問に思うことだろう。しかし，他方で，観音寺が変化していることを人に認知してもらう為には，様々な媒体からアピールすることは必要不可欠である。

「来た人に『なんだったのだろう』と思われると，意味がない。内外から，変わっているということをアピールしないと意味がない。どういう街にしたいかを来た人に理解してもらわなければならない。」（藤田氏）

「マスコミには自分たちの思いを伝えて欲しい。表面的なことではなく何をしているのか解って欲しい。文化事業について理解して欲しい。」（漆氏）

マスコミが広報することは，多くの人に影響を与える。伝えたい思いと異なることが報道されれば，真の意図を理解してもらえなくなってしまう。インタビューイーが伝えたいことをはっきりさせ，インタビューアーは，内容を正しく理解できるように事前にきちっと準備し，取材する。こういった関係が今の観音寺の広報には必要である。

マスコミの中でも熱心に取材していた瀬戸内放送局の記者からは「来年は特番でドキュメンタリーやりましょう」という発言をもらった。これが実現するのかはまだわからないが，こういった意見・見方をしてくれるマスコミが増えると広報もしやすくなるはずである。

今後は，このような成果や課題を十分認識した上で，さらなる活動の積み重ねが求められているのである。

＜付記＞

この論文は，平成 18 年度香川大学経済学部「経済学部プロジェクト」からの助成に基づき，経済学部学生と教員が共同で作成したものです（申請プロジェクト名「中四国地域のビジネス・フィールド調査ならびケース開発型経営学教育システム構築のプロジェクト」）。

また，本論文の作成では多くの方々にご協力いただきました。特に，ドピカーン観音寺実行委員会の漆崇博氏，藤川邦夫氏，藤田圭造氏，矢野浩二氏，また参加アーティストのタノタイガ氏，ルカ・ローマ氏には，貴重な時間をいただきインタビュー調査にご協力いただきました。ここに記して感謝致します。なお，文章中の誤り等は，すべて著者の責に帰するものです。