

アートを用いた地域活性化 ～街歩きとアートを融合したレクリエーション開発～ (気仙沼高校・2年4組13番)

11 住み続けられる
まちづくりを



1.目的

気仙沼市におけるアートを用いた
地域活性化の手法を明らかにする

2.背景

●地元住民を対象にした地域活性化の
必要性
⇒**地域づくりの主体を担う人材の育成**

●観光客を対象とした気仙沼を巡る
ための装置の必要性
⇒**観光ルートを巡り観光客の持続的な回遊を
促進 経済への効果**

●人口減少・過疎化の進行
⇒**持続可能な地域の実現**

11 住み続けられる
まちづくりを



4.結論

- 調査Ⅰ 地域の求めるアートが地域には必要
- 調査Ⅱ ストリートネーム×アートという装置を用いて
人々の持続的な回遊をうむ
- 調査Ⅲ 調査Ⅱを形にし提案
→多くの人の関心を集められた

⇒「**ストリートネーム×アート**」=動的なアート
人々の回遊を生む・街への関心を高められる可能性を
持つ

5.今後の展望

●企画を実現
⇒**結果や課題を見て案を良化する**

●カード企画立案と実現の過程を整理
⇒**カードの制作によって得られたもの
が何かについて過程を確認**

3.調査結果

調査Ⅰ

文献調査
アートによる地域活性化

●「アーティストインレジデンス」
アーティストが一定期間ある土地に滞在し、常
時とは異なる文化環境で作品制作やリサーチ
活動を行うこと

⇒地域活性化のため、全国的に行われている
現代アート×地方地域の空き家・廃校

⇒**地域に求められるアートが必要**

調査Ⅱ

参与観察
まちなかエリアプラッ
フォーム会議に参加

観察結果① 地域の人々の様子
⇒**気仙沼の将来像について様々な
視点から活発に会議が展開していた**

観察結果② アートに関する人々の様子
⇒**アートの受け入れ態勢を確認**

観察結果①・②から
ストリートネームアート×地域活性化を立案



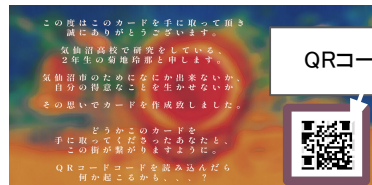
ストリートネーム×アート

ネームアートを見る→発想を広げる
▽QRコードを読み取る

気仙沼についての情報
EX)気仙沼の歴史 通りのお店の歴史

▽
現在地を反映して〇〇通り～店までの
ルートを表示

<表面>



QRコードを添付

<裏面>

調査Ⅲ

マイプロジェクトアワードに置ける
地域住民への企画プレゼン

プレゼン後の地域住民の反応

- 「カードを使って街を巡るのが楽しそう」
- 「気仙沼を知るきっかけになると思う」

結果⇒**地域の人々の回遊をうむ
街への関心の向上**

気仙沼を巡る
装置としての有効性

課題⇒観光客を対象にした際、上記のような
結果が得られるかは明らかでない