

# アートプロジェクトが中小企業経営に与えた価値 ～浪江学生デジタルアート道場を事例として～

田島悠史

大正大学 表現学部 准教授

(要旨) 本稿は、民間企業がアートプロジェクトを主催・運営することでどのような効果を与える可能性があるのか、事例から明らかにするものである。具体的には、ガッチ株式会社が主催者となり実施する「浪江学生デジタルアート道場」を事例として論を進めた。プロジェクトへの参画と関係者とのやりとりから、同プロジェクトは、①有能な若手人材との出会いと採用につながっていること、②震災遺構ギャラリー松永陶芸館の活用イメージの具体化を促したこと、③地域住民と学生アーティストをつなぐ活動を通じて松永氏の地域内での役割を明確化したこと、という三点において企業活動に良い効果を与えていることが確認された。本稿は、中小企業がアートプロジェクトを主催することによって生じる経営メリットを示した事例研究である。

キーワード：小規模地域芸術祭、アートプロジェクト、人材育成、中小企業経営、震災遺構

## 1. 背景

近年、日本国内の様々な地域において現代アートを用いたイベント事業が行われている。こういったものは「アートプロジェクト」「アートイベント」「芸術祭」「アートフェスティバル」などと呼ばれている。また、二年に一回のものは「ビエンナーレ」、三年に一回のものは「トリエンナーレ」とイタリア語の名称をつけるものも少なくない。本稿では統一して「アートプロジェクト」と呼ぶ。

さて、このアートプロジェクトは純粋に芸術的価値だけを社会から期待されているわけではない。文化芸術基本法は改正時に、基本理念にあたる第二条第十項に「(前略) 観光、まちづくり、国際交流、福祉、教育、産業その他の各関連分野における施策との有機的な連携が図られるよう配慮されなければならない」という一文を新たに書き加えている<sup>1</sup>。

また実務の点からもアートプロジェクト研究の第一人者の熊倉らは、地域活性化、産業振興などの経済的な効果や街づくり、コミュニティ形成、教育や社会包摂などが社会一般から期待されていることを指摘している<sup>2</sup>。それは、芸術祭サイドからもその期待に応えようとしている姿勢を見ることができる。例えば、「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ」では、公式サイトにおける「これまでの歩み」に「地域活性事業の柱として「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ」が2000年に始まりました」という文言がある<sup>3</sup>。さらに、「概要」においても「アートを道しるべに里山を巡る新しい旅は、アートによる地域づくりの先進事例として、国内外から注目を集めています」「2018年は約54万人の来場者数を記録し、経済効果や雇用・交流人口の拡大をもたらしています」「地域に内在するさまざまな価値をアートを媒介として掘り起こし、その魅力を高め、世界に発信し、地域再生の道筋を築くことを目指しています」としている<sup>4</sup>。そのため、アートプロジェクトは自治体が主体と

<sup>1</sup> 文化芸術基本法

<sup>2</sup> 熊倉純子(監修), 菊地拓児, 長津結一郎(編集)(2014)

<sup>3</sup> 大地の芸術祭実行委員会(2010)

<sup>4</sup> 大地の芸術祭実行委員会(2010)

なって実施するケースが少なくなかった。

一方で、アートプロジェクトの多くは、小規模なものである。著者はこれまで日本国内におけるアートプロジェクトの大半がメディア露出の少ない、年間予算1,000万円未満の小規模なものであることを指摘している<sup>5</sup>。一方で潤沢な予算を持ち、メディア露出が多いアートプロジェクトは自治体が主催となっているものが多い。しかし今後、国家予算が逼迫していく中で、文化芸術にかけられる予算はさらに厳しいものになっていくことが予想される。そこでは、文化芸術活動の担い手は、自治体や国などの「公」から、企業や個人の集まりなどの「民」に変わっていくと考えられる。関係機関等の連携等に言及する文化芸術基本法第三十二条において、国が連携する相手先として、芸術家等、文化芸術団体、学校（等）、文化施設、社会教育施設に加えて、民間事業者が加えられた。このように、国が民間事業者に文化芸術活動を期待する動きは明確な動きと言えるだろう。

しかしながら、民間企業もまた資金が潤沢ではない。これまで、企業が行う文化芸術活動の主たる方法として「企業メセナ活動」というものが挙げられる。「企業メセナ活動」とは、「企業が行う、直接的には見返りを求めない芸術文化支援」を指す<sup>6</sup>。企業メセナ活動の現状については、企業メセナ協議会が毎年度、調査研究部会をつくり詳細なレポートを発行している<sup>7</sup>。それによると2024年度のメセナ活動には特徴的な傾向がいくつか見取ることができる。まず、メセナ活動費総額合計値の減少である。メセナ活動費総額合計値は、測定当初である1991年の253億3,746万円からスタートし、バブル崩壊時の停滞を経て、2006年には331億4,260万円のピークをつけている。その後は右肩下がりに減少し、2024年には188億7,508万円まで減少している。景気が悪かった1990年代後半とは異なり、2024年は日経平均が1989年以来の最高値を更新しているにも関わらずメセナ活動総額合計値は減っている。一方で、メセナの取り組み目的についても変化しており、従来は「芸術文化支援のため」の割合が多かったが、2024年度調査で初めて「社業との関連、企業価値創出のため」が同数になったことを指摘している。また、「社業との関連、企業価値創出のため」に重視した点として「地域社会との関係づくり」や「自社のイメージ向上」の割合が高く、「自社を知ってもらうため」や「宣伝広告としての効果」はそれぞれ7.2ポイント、4.5ポイント上がるなど認知向上を期待している点も挙げられる。

これらをまとめると以下のように推察することができる。これまで民間企業は、国と同じように文化芸術に対する純粋な支援として企業メセナを実施していた。しかし年を経てバブル崩壊、リーマンショック、コロナのような苦況を経て、純粋な支援をする余裕がなくなった。その一方で、芸術が持つ効果については一定程度評価し、企業価値を創出するためのツールとして文化芸術を活用する企業が増えてきた、と考えることは可能ではないだろうか。

そこで本稿では、実際のプロジェクト「浪江学生デジタルアート道場」へのコミットメントを通して、アートプロジェクトが中小企業に対して、具体的にどのような価値を生み出すのかを記述するものである。著者は2024年度より、ガッチ株式会社が開催するアートプロジェクト「浪江学生デジタルアート道場」の総合監修を担っている。その活動を詳細に記述し、考察を加えることを通して「文化芸術が創出する企業価値」についての論を進めたい。

## 2. 浪江学生デジタルアート道場について

### (1) 浪江学生デジタルアート道場とは

「浪江学生デジタルアート道場」は、公式ウェブサイトでは「大堀相馬焼の伝統と現代アートの融合」や「地域の記憶と若い世代の表現の融合」により新たな文化的価値を生み出し、独自の復興モデルを築いていくことを

<sup>5</sup> 田島悠史(2015)

<sup>6</sup> 中島水緒

<sup>7</sup> 天野真一、原奈未、村山秀樹(2025)

目指し、この地域に根付いたアート活動に取り組む学生アーティストを応援するプロジェクトとしている<sup>8</sup>。毎年、日本全国から大学生のアーティストを対象に公募を実施し、3組を選出し、数度のフィールドワークを踏まえて、年度末の2月に「震災遺構ギャラリー松永陶芸館（所在地：福島県双葉郡浪江町井手北川原74）」において展示を行っている。

## (2) 浪江学生デジタルアート道場の背景について

浪江町は福島県浜通り地域に位置し、福島第一原子力発電所から20km 圏内にある自治体である。震災前は約2万1,000人が暮らしていた<sup>9</sup>。現在も約1万4,000人が住民登録をしているものの、居住人口は2025年12月末現在、2,419人に留まっている<sup>10</sup>。2011年3月の東日本大震災時に、町の全域が警戒区域および計画的避難区域に指定され、町民は避難を余儀なくされた。その後、2013年4月には警戒区域等が見直されたことで、一部区域での日中の立ち入りが可能になった。さらに2017年3月31日および2023年3月31日に、避難指示が解除され、現在は復興に向けた新たな町づくりが進行中である。一方で、2026年2月現在、帰還困難区域の避難指示は全て解除されておらず、現在も立ち入りできない場所は残っている。

浪江学生デジタルアート道場の会場である「震災遺構ギャラリー松永陶芸館」は浪江町大堀地区にある。もともと、この場所には1910年の創業から震災まで、大堀相馬焼松永窯の工房とギャラリーがあった。震災後、営業継続が不可能となり、生産の拠点は同じ福島県の西郷村に移転している<sup>11</sup>。「震災遺構ギャラリー松永陶芸館」は「浪江学生デジタルアート道場2024」での活用を経て、2025年7月にプレオープンした。1Fは、東日本大震災による陶器やガラス破片の散乱や、動物侵入による被害、足跡などがそのままの姿で残っており、他の震災遺構よりもリアルな姿を留めている。2Fは「浪江の地域住民の思い出の品」が常設されている他、貸しギャラリー的作品展示が可能なスペースとなっており、浪江学生デジタルアート道場のメイン会場として機能している。



図-1 震災遺構ギャラリー松永陶芸館（左：外観、右：内観1F）

きっかけは、舞踏家の田中泯氏が現地に訪れ、その場で踊ったことであると大堀相馬焼松永窯四代目でありガッチ株式会社取締役社長の松永武士氏は語る。その光景は、2022年1月に公開されたダンスドキュメンタリー『名付けようのない踊り』（監督：犬童一心氏）にある。この時の経験がきっかけとなり、この場所を文化芸術の拠点にすることを構想し始めたという。

<sup>8</sup> 浪江学生デジタルアート道場

<sup>9</sup> 浪江市役所

<sup>10</sup> 一般社団法人 まちづくりなみえ

<sup>11</sup> 震災遺構ギャラリー松永陶芸館

### (3) 浪江学生デジタルアート道場以前について

始まりは2023年6月に、経済産業省が「福島芸術文化推進室」を設立し、ハマカルアートプロジェクトを立ち上げたことにある。「福島芸術文化推進室」は、東京電力福島第一原子力発電所事故によって避難指示等の対象となった福島県の浜通り地域を中心とする12の市町村において、芸術文化の力を活用した、魅力あるまちづくりの推進を目的とした組織である<sup>12</sup>。この「福島芸術文化推進室」が実施する事業の一つが「ハマカルアートプロジェクト」である。「ハマカルアートプロジェクト」は、アーティストが12市町村に滞在し、作品を制作することを通して、地域文化の再発見や新しい価値の創出、人的な交流の促進などを目的としている<sup>13</sup>。

ガッチ株式会社は、2024年にも「ハマカルアートプロジェクト」に採択され「大堀相馬焼 松永窯 震災遺構型アーティストインレジデンスプロジェクト」というアートプロジェクトを実施した。このアートプロジェクトは、2024年2月に一週間以上の滞在制作を通して制作された二名（的場真唯氏、石上洋氏）のプロのアーティストによるデジタルアート作品の展示を2024年2月16日（金）から18日（日）にかけて実施した。アーティストであり本学教員（2026年2月現在）の的場真唯氏は福島県浪江町に滞在し、30分の映像作品《Point N》を制作した。



図-2 「大堀相馬焼 松永窯 震災遺構型アーティストインレジデンスプロジェクト」ポスター



図-3 的場真唯《Arrival》（《Point N》から改題）

### (4) 浪江学生デジタルアート道場2024について

上記の背景を経て、浪江学生デジタルアート道場は2024年に初開催となった。「大堀相馬焼 松永窯 震災遺構型アーティストインレジデンスプロジェクト」とは異なり、対象が学生に限定された。これは「ハマカルアートプロジェクト」が「学生滞在型」という枠をつくったことによる対応である。それを踏まえて、松永氏と著者

<sup>12</sup> 志村環太(2025)

<sup>13</sup> 経済産業省(2025)

で運営方法を相談し、体制を決定した。その結果、アーティストが自由に滞在するのではなく、地域交流会および企画発表会⇒中間発表⇒展示、と滞りつつ、順を追って制作が進むシステムを考案した。また、作品については広くデジタルアートに限定した。その理由としては、①インタラクティブな作品（身体の動きなど作品と鑑賞者の相互作用によって変化する作品）など、芸術の素養がなくてもわかりやすい作品が多いため、②音、画像、映像など浪江の現状を作品の素材として使うことから、同時に復興過程のアーカイブにもなるため、である。その他、採択数は会場規模に合わせて3組とし、支援金は1組あたり15万円とした。

3組のアーティストは全行程を実施し、期待通りの作品を制作することができた。工藤聡真氏は現地で見た大堀相馬焼の青ひびから着想を得て、ひび割れをモチーフとした映像作品を制作した。滝川麻友氏と山中俊人氏は、地域住民のインタビューを活用したインスタレーション作品を制作した。この作品において、地域住民の声が同時再生され、生成 AI によってランダムに組み合わせられ別の言葉が生み出されていた。浅尾楽氏は、フォトグラメトリという技術を用いて、現実の物質を3DCG化しVR空間に配置するシステムを構築し、さらに展示会場で来場者が体験できるようにした。

2月の展示前夜には、アーティストの提案で地域のカフェ兼本屋において前夜祭が実施された。この企画は主催者側が事前に設計したプログラムではなく、現地での滞在過程や地域住民とアーティストとのコミュニケーションの中で発生したものである。このようにアーティストと地域内の関係性も良好であった。

また、メディアとしては公式ウェブサイト、Instagram、Xを作成した。



図-4 制作メディア (左: Xアカウント、中: 公式ウェブサイト、右: Instagram アカウント)

さらに、メディアの取材も多く受けることとなった。

表-1 露出メディア一覧

発信メディア・媒体・出品先	期間
福島民友	2024/11/3
イベント東北ナビ	2025/1/23
ふくらボ! サイト	2025/1/23
浪江町公式 SNS	2025/1/24
情報科学芸術大学院大学	2025/1/30
福島民報朝刊15面	2025/2/06
日刊 CJ Monmo Web	2025/2/02
テレビユー福島「ステップ」(ニュース情報番組)	2025/2/07
福島テレビ	2025/2/11

## ■主たるプロジェクトメンバー

- ・松永武士：プロジェクトリーダー。
- ・田島悠史（著者）：プロジェクトアドバイザー。プロジェクトの全体設計、および芸術面でのアーティストに対するアドバイスを担当。
- ・高橋あゆみ：プロジェクトディレクター。福島市出身。現在も福島県相馬市の復興支援センターMIRAI に従事。現場のスケジュール管理やアーティストや現場の調整など現地対応の一式を担当。
- ・福田恭子：事務、会計を担当。

## ■スケジュール

- ・2024年9月16日～10月22日：採択学生アーティスト募集期間
- ・2024年10月26日：採択学生アーティスト決定
- ・2024年11月2日～4日：地域交流および企画発表会
- ・2024年12月6～8日：中間発表会
- ・2025年2月9日～11日：作品展示・トークイベント



図-5 「浪江学生デジタルアート道場2024」ポスター

## ■2024年度参加学生アーティスト

- ・工藤聡真（九州大学大学院システム生命科学府）
- ・滝川麻友・山中俊人（早稲田大学大学院建築）
- ・浅尾楽（情報科学芸術大学院大学）



図-6 2024年度アーティスト作品（左：工藤作品、中：滝川・山中作品、右：浅尾作品）

### ■関連イベント

1. 学生アーティスト3組によるトークショー「わたしたちが、壊して、創って、超えていきたいもの」

日時：2025年2月9日（日）10:30～12:00

会場：ふれあいセンターなみえ 会議室1

内容：学生アーティストが感じた浪江町の可能性、作品に込めた想いを語る

2. 松永武士と田島悠史によるトークショー「地域の再構築とアートの役割—旧松永窯を再生の起点に—」

日時：2025年2月11日（火・祝）11:00～12:00

会場：旧松永窯 2F

内容：プロジェクトに込めた想い、作品解説、アートによる地域再構築の意味と未来

### (5) 浪江学生デジタルアート道場2025について

前年度は3組の学生アーティストがいずれも期待通りの作品制作ができたことを運営間で確認し、また地域や主催者とも良好な関係でプロジェクトを完了させることができた。そのため、2025年7月のハマカルアートプロジェクトの採択を受けて、2025年度も浪江学生デジタルアート道場を実施することとなった。2025年は昨年度と大きく二点が異なる。一点目は、地域住民を巻き込むアートを学ぶ「アートレクチャー」の新設である。学生アーティストが滞在する際に、著名なアート関係者を呼び、地域住民を想定ターゲットとした講演会を実施した。また、レクチャー後はアーティスト、レクチャー講師、地域住民をターゲットとした交流会を企画した。具体的には下記の通りである。

表-2 アートレクチャー一覧

回次	日時	講師	テーマ
1	2025年11月3日	浅尾楽	デジタルアートって何？ 爆走メディアアートの歴史と研究史
2	2025年12月12日	齋藤精一	実践から見る“地域を表現する”アート
3	2026年1月12日	中垣拳	心と手：人とテクノロジーの関係性をめぐる研究・作品づくりと、浪江町との対話
4	2026年2月7日	田島悠史 滝川麻友 山中俊人	ここからどうする？浪江で芸術祭



図7 アートスクール光景 (左：初回、中：二回目、右：三回目)

アートレクチャーについて、集客は多少苦戦した回次もあったが、いずれの回でもレクチャー後の質疑応答が予想以上に盛り上がった。また、「常連」とも言えるアートレクチャー参加者も現れた。継続的な関与に繋がるかは今後の動きにもよるため、明確な評価は難しいが、このようにアートレクチャーは我々が当初、目的としていた「地域住民を巻き込む」という役割を一定程度果たしていたと考えられる。

もう一点は、ハマカルアートプロジェクトの仕様の変更を受けて、学生アーティストの滞在日数を20日に変更した点である。それを踏まえて「地域交流会および企画発表会」「中間発表」「展示」に加え、「プレ展示」を新設し、作品展示前に実際の展示場所に作品を置き、想定通りに動作するかをアーティストと主催者が確認する機会をつくった。

作品について記述する。本年度も方針は変わらず、フィールドワークに基づく作品制作を学生アーティストが取り組んだ。深川竜誠氏はフィールドワークを通して浪江の風と大地に関心を持ち、二つの映像作品を制作した。鈴木光泰氏・小峯愛華氏は走ると水が放射され、虹が生まれるという「虹チャリ」を開発した。展示では「虹チャリ」と、それに関する映像作品を制作した。三澤龍大は食に関心を持ち、展示期間中に滞在して、浪江の米を使って煎餅をつくり、来場者と交流するプロジェクトを展開した。

#### ■主たるプロジェクトメンバー

昨年度アーティストだった滝川麻友氏と山中俊人氏が高橋氏に代わり、現場の実務を担うようになった。

- ・松永武士：プロジェクトリーダー。
- ・田島悠史（著者）：プロジェクトアドバイザー。プロジェクトの全体設計、および芸術面でのアーティストに対するアドバイスを担当。
- ・滝川麻友：現場のスケジュール管理やアーティストや現場の調整など現地対応の一式を担当。
- ・山中俊人：現場のスケジュール管理やアーティストや現場の調整など現地対応の一式を担当。

#### ■スケジュール

- ・2025年9月16日～10月9日：学生アーティスト募集・決定
- ・2025年10月11日・12日：面接審査
- ・2025年11月1～3日：地域交流会・現地調査
- ・2025年12月12日～14日：中間発表会・現地制作
- ・2026年1月10日～12日：プレ展示会
- ・2026年2月6～8日：作品展示会・トークイベント



図-8 「浪江学生デジタルアート道場2025」ポスター

■2025年度参加学生アーティスト

- ・深川竜誠（東京藝術大学先端芸術表現科）
- ・鈴木光泰・小峯愛華（情報科学芸術大学院大学）
- ・三澤龍大（慶應義塾大学環境情報学部）



図-9 2025年度アーティスト作品（左：深川作品、中：鈴木作品、右：三澤作品）

■関連イベント

1. 学生アーティスト3組によるトークショー「わたしたちが、壊して、創って、超えていきたいもの」

日時：2025年2月9日（日）10:30～12:00

会場：ふれあいセンターなみえ 会議室1

内容：学生アーティストが感じた浪江町の可能性、作品に込めた想いを語る

## 2. トークショー

日時：2026年2月6日（金）17:00～18:30

会場：ふれあいセンターなみえ

登壇者：学生アーティスト3組、松永武士氏、田島悠史氏

内容：浪江町に滞在して感じたことや作品制作の背景を語る

## 3. 考察：浪江学生デジタルアート道場がガッチ株式会社に与えた効果

本章では、著者の実践と松永氏とのやりとりを通して見る事ができた、浪江学生デジタルアート道場が主催者（ガッチ株式会社）に与えた効果について記述する。なお、本章は、著者がプロジェクト運営を通じた参与観察および非構造的なヒアリングに基づく考察である。

第一に、挙げることができるのが、有能な人材の採用、である。一年目で学生アーティストとして採用した山中俊人氏は、二年目では大学院生として研究を行いながら、ガッチ株式会社では浪江学生デジタルアート道場の事務局として現場の実務を担った。また、それ以外にも「震災遺構ギャラリー松永陶芸館」のYouTubeチャンネルの運用など、他の業務も行っている。2026年内に山中氏は浪江町に移住し、学生デジタルアート道場以外のガッチ株式会社の業務を担うことになっている。また、彼の専門を活かし、「震災遺構ギャラリー松永陶芸館」に新しい建物を建てる計画も進んでいる。ガッチ株式会社、このような有能な若手人材と出会い、出会った後も継続的に関わる事ができたことは浪江学生デジタルアート道場が与えた効果として、最初に挙げることができるものだろう。また、これが地方の企業であっても実現したことは地域課題の解決に対して糸口を与えるものと考えられる。他の会社でも、ややもすれば就職活動中の学生にとって退屈に見える既存業務にだけでなく、アートやクリエイティブに関わる事業を行うことで新人採用のPRや、あるいは入社後の士気向上に活用する事例は存在する。人材不足が叫ばれる中、中小企業がアートプロジェクトを行う理由として、人材採用と関係するというのは大きな理由になると考える。

山中氏にとっては「コミュニティが（既存の所属コミュニティに加え）もう一つできた」ことが、この浪江学生デジタルアート道場で得た財産だと語る。新卒で自らが設計した建築物を実現させる機会を持てるものは多くはない。松永氏と山中氏でwin-winの関係が構築できていることが見て取れる。

第二に、旧松永窯の具体的な活用イメージができたこと、である。それまで、松永氏の中には文化芸術の拠点にしよう、という構想はあったものの、具体的なイメージはなかった。その中で、浪江学生デジタルアート道場2024の実施を通して、場所の活用についての具体的なイメージが見え、現在の「震災遺構ギャラリー松永陶芸館」という形に結実した。実際に一年の運用を通して、解体すべき建屋、残すべき建屋を見極めたり、バックヤードとして使うコンテナを整えたりしている。松永氏や山中氏とのやりとりの中で「震災遺構ギャラリー松永陶芸館」に人を呼び込むにはどうするかについての議論が交わされていた。「震災遺構ギャラリー松永陶芸館」の今後について、具体的な課題と指示について考えることができるようになったことも、浪江学生デジタルアート道場の成果と考えられる。

第三に、松永氏は、浪江学生デジタルアート道場の活動を通して、自身の浪江における立ち位置をわかりやすく提示することができたと言語する。それまで松永氏の活動拠点は東京都内と、松永窯の生産拠点がある西郷村が多かった。むろん青年会議所などの集まりや活動、学生時代のつながりがあったので孤立している訳ではなかったが、浪江での松永氏の活動は見えなかったのではないかと、松永氏は語る。その中で、浪江学生デジタルアート道場を打ち出し、地域住民と学生アーティストをつなげる活動やトークイベントを通して、地域の人々にとって、松永氏の活動が見えるようになったのではないかと、松永氏は語っている。地方企業の経営者の中には、ビジネスモデル上、当該地方と首都圏、あるいは当該地方と海外を行き来せざるを得ない者も少なくない。首都圏での営業力を維持できる企業ほど、その傾向があるのではないだろうか。しかし、それが地域内の関係性の希薄化に

つながることも少なくない。アートプロジェクトの開催は必然的に公開イベントとなり、必然的に自らの存在をアピールすることになる。一方で、新しい活動であれば既存の関係性を崩すリスクも少ない。それを踏まえると、経営者が地域への貢献をアピールする手法、地域への繋がりを示すとして考えることも可能ではないだろうか。

#### 4. まとめと今後の展望

本稿では、ガッチ株式会社が主催するアートプロジェクト「浪江学生デジタルアート道場」を事例として、民間企業がアートプロジェクトを実施することによって生じる効果を検討した。その結果、第一に、プロジェクトへの関与を契機として有能な若手人材と出会い、採用および継続的な関与につながっている点、第二に、震災遺構ギャラリー松永陶芸館の活用方法に関する具体的なイメージが形成され、空間整備や運用方針の具体化が進んだ点、第三に、松永氏やガッチ株式会社の浪江における役割が地域内で可視化・明確化された点を確認した。本稿は、民間企業がアートプロジェクトを主催する際の先端事例として価値があるものと考えている。今後の展望として、浪江学生デジタルアート道場は、継続を目指しているが、3年目以降は予算獲得や継続などに新しい困難がつかまとう。そこにおいて、どのような取り組みが有効なのか、引き続き本プロジェクトに伴走していきたいと考えている。

#### ■謝辞

本論文の執筆にあたり、松永武士様および浪江学生デジタルアート道場の関係者、出展アーティストの皆様、ハマカルアートプロジェクト関係者の皆様、地域住民の皆様には、多大なるご協力を頂きました。改めて、感謝の意を申し上げます。

#### 参考文献

- 1) 文化芸術基本法 URL : [https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka\\_gyosei/shokan\\_horei/kihon/geijutsu\\_shinko/kihonho\\_kaisei.html](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/shokan_horei/kihon/geijutsu_shinko/kihonho_kaisei.html) (最終閲覧日 : 2026年2月17日)
- 2) 熊倉純子 (監修)、菊地拓児、長津結一郎 (編集) (2014) 『アートプロジェクト—芸術と共創する社会』 水曜社
- 3) 大地の芸術祭実行委員会 (2010) 「これまでの歩み」大地の芸術祭公式ウェブサイト URL : <https://www.echigo-tsumari.jp/about/history/> (最終閲覧日 : 2026年2月14日)
- 4) 大地の芸術祭実行委員会 (2010) 「概要」大地の芸術祭公式ウェブサイト URL : <https://www.echigo-tsumari.jp/about/> (最終閲覧日 : 2026年2月14日)
- 5) 田島悠史 (2015) 『小規模地域アートイベントの有用性と持続性に関する研究』 慶應義塾大学博士論文
- 6) 中島水緒 「企業メセナ」美術手帖 URL : <https://bijutsutecho.com/artwiki/56> (最終閲覧日 : 2026年2月14日)
- 7) 天野真一、原奈未、村山秀樹 (2025) 「2024年度メセナ活動実態調査[報告書]」 公益社団法人企業メセナ協議会
- 8) 浪江学生デジタルアート道場 URL : <https://namiedojo.gatch.co.jp/> (最終閲覧日 : 2026年2月17日)
- 9) 浪江市役所 URL : <https://www.town.namie.fukushima.jp/> (最終閲覧日 : 2026年2月17日)
- 10) 一般社団法人 まちづくりなみえ「Q&A」 URL : <https://juu.mdnamie.jp/qanda/#Q01> (最終閲覧日 : 2026年2月17日)
- 11) 震災遺構ギャラリー松永陶芸館 「松永陶芸館について」 URL : <https://legacy.soma-yaki.com/#aboutus> (最終閲覧日 : 2026年2月17日)
- 12) 志村環太 (2025) 「福島県浜通り地域における経済産業省のアート施策について」 文化経済学会 URL : [https://jace.gr.jp/jace\\_today/20250801-141600-2998965.html](https://jace.gr.jp/jace_today/20250801-141600-2998965.html) (最終閲覧日 : 2026年2月17日)
- 13) 経済産業省 (2025) 「ハマカルアートプロジェクト2025」 URL : <https://hamacul-project.com/> (最終閲覧日 : 2026年2月17日)