

## 会 議 記 録

高松市附属機関等の設置、運営に関する要綱の規定により、次のとおり会議記録を公表します。

会 議 名	令和3年度第2回高松市伝統的ものづくり振興審議会
開催日時	令和3年9月10日（金）から令和3年9月24日（金）まで
開催場所	書面開催
議 題	令和4年度高松市伝統的ものづくり振興事業（案）
公開の区分	<input checked="" type="checkbox"/> 公開 <input type="checkbox"/> 一部公開 <input type="checkbox"/> 非公開
上記理由	公開
出席委員	本多委員、谷委員、穴吹委員、井藤委員、英委員
傍 聴 者	—
担当課および連絡先	産業振興課 創造産業係 839-2411

### 審議経過および審議結果

今回の会議については、新型コロナウイルス感染拡大の影響のため、書面での開催とした。意見書にて頂いた意見を取りまとめ、事務局より回答を行った。

議題：令和4年度高松市伝統的ものづくり振興事業（案）

～配布資料により確認～

#### 【高松市伝統的ものづくり振興審議会について】

（委員）

WEB 会議システムによる開催を基本とすることは異議はないが、補助金の審査や、成果発表に関しては PC を使えない事業者も多いため、困ることの無いよう、フォローすることを前提としていただきたい。

（委員）

会議中の通信不良時の取扱いなど WEB 会議を行うにあたっての規則を定めるなど前もって“意識併せ”が必要ではないか。

（事務局）

市では、全庁的に各種会議を WEB 会議とすることが求められているため、原則 WEB 会議とするが、補助金審査時や成果発表時など、必要がある場合は、これまで通りオフラインでの開催を考えている。

会議の通信不良時などの対応については、他課の例や市全体の取扱いの基準に準じたい。

#### 【伝統的ものづくり夏休み親子体験教室について】

（委員）

親子で楽しめる内容になっていると思う。本当はもう少し多くの方が参加できると良い。

（委員）

情報を届けたいターゲットへのアプローチには SNS が一番広く伝わるはず。単純に Facebook や Instagram に投稿するだけでなく、フォロ

## 審議経過および審議結果

ワー数を持っている人（インフルエンサーや繋がりのある一般の方）へシェアを促すなど SNS 戦略を持つべき。

（委員）

小学生に関わるイベント告知は、学校配布が最も効果的。WEB や SNS も良いが紙プリントも検討してほしい。

（事務局）

参加者数については、講師や会場と調整しながら検討する。

本講座については以前より大変人気があり、去年は新型コロナウイルスによる外出自粛の影響もあってか定員割れしたものの、令和3年度につきましては、募集人数合計 166 人に対して 244 人の応募、倍率は 1.47 倍となっている。

また、講座の様子を SNS に投稿し、魅力の発信につなげた。

### 【伝統的ものづくり学校巡回教室について】

（委員）

ZOOM 等を利用して、訪問校に限らず、より多くの児童、生徒に見て体験してもらうのはどうか。その内容をアーカイブとして利用することも検討してほしい。

（委員）

実際に見たことがなく、評価が難しい。動画資料を残してもらいたい。動画を YouTube 等に活動記録として残すなども良い。訪問校だけでなく、その先の広がりなどをイメージした戦略があってもいいのではないかな。

（事務局）

本事業の魅力は、直接、目の前で技術を見て、体験もでき、職人と話ができる点にあることであり、新型コロナウイルス感染拡大時、事業者の派遣が難しいと考えられる場合の対策として、WEB 会議の利用について検討はしているが、基本的には、職人の技術を直接体感できることを大切に進めて参りたい。

審議会における動画資料での報告については検討したい。

活動の様子を YouTube に残すことについては、児童の保護の関係もあることから、学校側の意向、また、事業者の意向、動画撮影の方法等、種々の課題及び必要性について検討する必要があると考える。

（委員）

常に実施校が 3 校のみであり、費用面で市教育委員会などと連携し、実施校を広げることが可能か。より広く平等に多くの小中学校で開催できるよう変えていくべき。

（事務局）

直接の触れ合いを大切にしているため、限られた実施校となっているが、より広く啓発する方法について、今後検討して参りたい。

（委員）

学校の先生から、やり方や職人さんのトークや振る舞いについてフィードバックを積極的にもらい教室の質を上げていきたい。生徒にもアンケートをとって、関心度や理解度を数値化してみてもどうか。

(事務局)

先生にはアンケートを実施しており、令和2年度の満足度平均は5点満点中5点となっている。また、生徒からも、香川漆器・庵治石・盆栽毎に感想文を提出してもらい、先生のアンケートとともに事業者へフィードバックしている。いただいた御意見を参考に、教室の質の向上を図りたい。

**【伝統的ものづくり産業発展事業補助金について】**

(委員)

新型コロナウイルス感染拡大により販売会や展示会などの振興策が実質実施困難であるならば、組合等には人材育成を中心に尽力いただくよう、関係機関からの働きかけをして欲しい。

(委員)

他にも補助が必要な産業等があるなかで、石材・漆器に毎年予算を充当することの効果などを検証しながら行う必要がある。

(委員)

組合側が2/5負担されるというのは良い。石材・漆器については、規模も事業者さんの数も多いので、重点的に支援することは必要と思うが、組合側も積極的に身銭を切ることが大切。

(事務局)

各産業の発展を進める上で、真に組合が必要と考える事業について、県とも相談しながら内容を精査し、効果的な補助制度としていきたい。

**【伝統的ものづくり振興事業補助金について】**

(委員)

小規模事業者や個人事業者にとってもう少しメリット感のある補助金にしてはどうか。例えば、補助率を1/2ではなく2/3とか4/5とかにもう少し上げるのはどうか。

(委員)

昨年は産業発展事業補助金でも申請可能な石材業からの応募が採択されたと記憶している。産業発展事業補助金との棲み分けを明確にすべき。

ここで採択された商品の販売やサービスを、次年度のたかまつ工芸ウィークで広報する権限を与えるなど、高松市ならではの補助金制度にして行くべきではないか。

(委員)

申請数が少なすぎる。金額、補助率に魅力度は弱いのは事実。人気の他団体補助金と実際に比較評価しないといけない(委員のフィードバックは差別化としては弱いと感じる)。

単純に作り手だけではなく、企画・プロデュース側のプレーヤーに認知させることも重要。

(委員)

申請書、計画書、報告書を見直す点は良いと思う。申請者が少ないことが大きな問題であり、事業者の一本釣りも含めた広報と支援、デザイン業界への宣伝などが重要ではないか。

(事務局)

今後も、制度の改善を検討してまいりたい。

**【たかまつ工芸ウィーク開催事業について】**

(委員)

実行委員会での会議内容を審議会でも報告していただきたい。また、事前に目標や目的を明確化し、開催後の評価の一助として欲しい。

(委員)

取組内容が面白いのに参加者が少ない印象がある。広報の見直しが必要ではないか。

(委員)

振興事業補助金で採択された事業の販促や広報を工芸ウィーク内で行い、実施協力店での POP UP、イベント出展費用は、採択企業からも協賛金をお願いするなどして、事業費の軽減に努めてはどうか。

(委員)

振興事業補助金での今までの成果などを展示できると良い。来年は、瀬戸芸との連携をもう少し強めても良いのではないか。県内の工芸家さんやデザイナーさんの積極的な参加、アーティストと伝統的ものづくりのコラボレーションなどが起こってくるような仕掛けがあると素晴らしいと思う。

(事務局)

今年度については、実行委員会において若者をターゲットと定め、情報発信を強化するため、Instagram での発信を充実しフォロワーの増加を図っている。

今年度の内容については、目的や目標、協議内容について等も含めて、審議会にて報告させていただく。

来年度は、瀬戸内国際芸術祭の秋会期（9/26～11/6）内での開催を検討している。たかまつ工芸ウィークが継続して実施されるようになるには、行政主導ではなく、事業者自らが実施する体制をとっていく必要があると考えている。

**【その他、伝統的ものづくり振興事業全体として】**

(委員)

伝統的ものづくり振興事業を SDGs や ESG、カーボンフリーなど新しい価値観や視点を踏まえての検討が必要かも知れない。

(委員)

伝統的ものづくり振興事業補助金が一番大切。多くの事業者さんに利用いただき、良い商品づくりにつなげていくための努力をすべき。また、講演会や勉強会などの事業者さんの意識を高め、異業種交流が進む企画があると良い。

(事務局)

SDGs や ESG、カーボンフリーなどの視点について、伝統的ものづくりにおいても必要であると考えます。

「まちづくり戦略計画」（第3期 令和2年度～4年度）において、伝統的ものづくり支援事業は、SDGs の4「質の高い教育をみんなに」、8「働きがいも経済成長も」、9「産業と技術革新の基盤をつくろう」、12「つくる責任つかう責任」、17「パートナーシップで目標を達成しよう」に該当するものと位置付けている。