

事業区分	文化芸術事業	育成・創造事業		
事業名	ヤング・プロデューサーズ・シリーズvol.5 コネロス～海と山と砂丘と呪われし6人の戦士～			
目的・内容	鳥取県在住の若手文化活動者をプロデューサーとして起用し、演劇公演の舞台創造を協働して行うことで、将来の鳥取県の文化芸術活動を牽引していく人材を育成する。併せて、本公演を通じて演劇の素晴らしさを広く県民に伝えるとともに、地元の演劇活動者に発表の機会を提供し、さらなる技術向上とスキルアップに繋げる。 【使命】「文化芸術活動の発信と交流」「文化人口の拡大とレベルアップ」「多彩な人材育成とキャリアアップ」 【事業の柱】「文化活動者との協働による自主制作事業」「鳥取県内外の人材を活用した事業」			
開催日時	平成26年3月8日(土)～9日(日) 4公演			
会場	倉吉未来中心 小ホール			
入場料 (友の会・団体)	一般(前売)1,500円 (1,200円)	一般(当日)2,000円 —	学生 800円 —	入場料収入計:644,400円 ※その他:芸術文化振興基金 2,300,000円
集客状況	入場者数 513人	設定席数 776席	集客率 66%	
事業費状況	予算額	収入 481,000円	支出 11,592,000円	収支比率 4.1%
	決算額	収入 2,944,400円	支出 15,311,518円	収支比率 19.2%
来場者アンケート (主なもの) 回答者数 321名	<p>回答率 62%、満足度 78%、新規顧客獲得率41%</p> <ul style="list-style-type: none"> ・新しい試みですが、素直に楽しめました。時代に合ったテーマですし内容も良かったです。自分自身ネットゲームにはまった時期がありました。プレイヤーそれぞれのバックボーンが短い時間の中で良く描かれていたと思います。(40歳代・男性・米子市) ・大山・三徳山・境港…と話の中に盛り込まれていて楽しかった。皆さんの息のあった演技すばらしかった。(女性・50歳代・鳥取市) ・大人のする演劇公演をはじめたので、クオリティの高さにびっくりしました。さすが大人！舞台装置や衣裳、演技も何もかもかっこよかったです！(女性・10歳代・米子市) ・とても面白い作品でした。ネットゲーム事情もよく通じていらっしゃるようで、本当のゲームを見ているようでした。熱い気持ちにさせてくれる、若者向けにうってつけの作品だと思います。(男性・20歳代・米子市) ・倉吉でもここまでやれるのか！とたいへんハマりました(女性・40歳代・倉吉市) ・演出がとくに面白かったです。映像の迫りに最後の文字が流れるところなど、ピタッと止まって動かなくなり、オンラインゲームらしさが出ていて良かったと思います。主演の方、初主役とは思えないですね！またぜひ今回の出演者の方々の舞台を見たいです。(女性・20歳代・米子市) ・ゲームの中の世界ということで私にはとっつきにくいと思っていましたが、それぞれの人間模様が面白かったです。(女性・50歳代・倉吉市) 			
1次評価 (内部)	<p>[成果]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バーチャル世界を具現化し、日本演劇界でも先駆的なものとなるであろう本公演が、財団の演劇事業によって育てられた劇作家による戯曲であること、それを県民プロデュースで地元役者が演じ、県内で創り上げてきて、ここ鳥取県から発信できたことは、最も大きな成果であり、舞台創造の価値を見出すことができた。 ・本作はオンラインゲームの世界を舞台としながらも、登場人物それぞれが抱える個人的・社会的問題を浮き彫りにした作品であるため、ゲーム経験の有無に関わらず、現代社会が抱える問題や矛盾について考え、幅広い層へ向けて問題提起できるものであった。アンケート結果からは、「倉吉でもここまでやれるのか」「倉吉でもこのような作品が上演されて良かった」という感想をはじめ、今回の舞台美術、衣裳、映像、照明、小道具など舞台を作るものに対する評価も非常に高く、公演の価値を見出すことができた。またそれらの評価は、県内における演劇愛好者の拡大に少なからず繋がった。 ・演出家、役者、スタッフなど、公演にかかわる多くの人が意見を出しやすい環境の中、よいチームワークが築かれ、舞台制作が行われたことで、様々な意見が反映され、より良い公演へ導かれた。 ・稽古風景のWEBサイトへの投稿、YouTubeへの映像投稿、SNSの活用などを通して、いままでも劇場に足を運ぶことの少なかった層に会場いただけただけことは大きな成果。 <p>[課題等]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ヤング・プロデューサーズ・シリーズをはじめ育成・創造型事業の担当者にはアートマネジメントの幅広い知識と様々な事業の制作経験が必要であることから、各種研修及び現場経験等を多く積み、さらなるアートマネジメント力の向上に努めることが重要である。 ・仕事をもつ一般県民に大規模事業のプロデューサーの負担の大きさ、育成した人材の継続的活用・育成に課題が残った。 			
2次評価 (財団評議員)	<p>[事業概要]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・時間と労力のほか多くの困難が伴う人材育成を事業目的とされていることは、高く評価できます。 ・量的目標の設定値は概ね妥当、質的目標はとても良い。 <p>[事業プロセス]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・様々な困難を乗り越えて、見事に終了されました。 <p>[成果]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・量的成果について、入場者数は大いに評価できます。質的成果について、事業をやり遂げた参加者や主催者の達成感、とても大きかったことでしょう。 ・目には見えない大いなる成果を手に入れたことと思います。 <p>[課題等]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・演劇活動に必要な“物”は何かを、真剣に考える機会を与えていただきました。市民の文化活動のうち、演劇には他の活動よりはるかに多く克服しなければならない困難があり、ホール関係者は彼らに支援の手を差し延べる必要があるのではないだろうか。 			
今後の対応、 取組状況	<ul style="list-style-type: none"> ・プロデューサーの育成はわずか1回の公演だけかなうものではなく、継続し経験を積んでいくことが本来の育成へと繋がる。引き続き、育成の場を作り支援及び連携を深めるとともに、これまでのヤング・プロデューサーズ・シリーズで育成してきた人材とさらにつながること、より充実した舞台創造を目指す。 ・出演者、演出家、舞台技術関係者など、新しいスタッフが多かった。今後の財団の事業推進の共同推進者となりうる人材も多く、継続的な繋がりを大事にしていくことが重要。 ・外部プロフェッショナル人材との繋がりと、育成した人材との継続的な関係維持のため、財団内部の組織強化(育成・連携体制)の強化と整備。 			