

アイデア提案（京都駅東 SDGs・未来創造拠点 共創プロジェクトに関するサウンディング型市場調査）

（更新日：令和4年7月5日）

通し 番号	提案者の属性		提案者 の年代	実現させたい ビジョンのキーワード	アイデア（要約版）	事業構想提案を検討する 事業者等からの問合せの 対応可否	事業構想提案を検討する 事業者等からの 事業への参画依頼の対応可否
	属性	その他 の場合					
1					・低額の入場料で入れる公園を作り、芸術大学の学生の作品を展示、また、小さな野外音楽堂を作り、芸術大学の学生のコンサートを開催してはどうか。	—	—
2	個人		40代	新たなシンボルゾーン	・京都は、少子高齢化と財政難の進む、若者の住みづらい街だ。仕事もない。 ・仕事があり、若者が住みやすい栄えた街といえば、アメリカ・ニューヨーク。世界中の人種が集まってくる生活している。博物館や美術館は、とても規模が大きく素晴らしい。そして入場料は安い。このようなものを参考にしてはどうか。	—	—
3	個人		20代	文化芸術に親しめるカフェ	・市内外の方、芸術大学の学生等が共に文化芸術に親しむ場所となるカフェ。ワークショップや展示会やコンサート等を行い、芸術大学の学生と地域の交流や文化芸術の魅力を伝えることを目的とする。	—	—
4	個人		20代	アーティストの卵を みんなで育てて京 都に恩返し	・若手アーティストには「創作しても売れる場所がない」「違う業界の社会と繋がりがいい」といった課題がある。 ・したがって、使用料の安い創作場所、買い物ついでに立ち寄れる販売スペース、アーティストとアートに興味のある人が立ち寄れる場所、企業・経済界とアーティストが繋がれる場所、テッサン自由な都市型スポーツ等が必要ではないか。これら全てが足りておらず、行政より民間が運営するべきだ。 ・施設の毎月の模様替えをデザインコンペで決めてはどうか。 ・施設にコンシェルジュ的なアートディレクターを配置してはどうか。 ・施設のスタッフ（アルバイト等）はアーティストの卵を採用してはどうか。	—	—
5	個人		30代	京都の文化で 生活を豊かに	・伝統産業、お花、お茶、お香、町家、京料理、おくどさん、焼き物、和楽器、庭園など、京都で培われた文化を盛り上げ、関われ、楽しめ、引き継げ、未来に繋がるような施設にしたい。 ・行政の押し付けによらず、楽しい魅力的な文化として、気が付けば京都の文化に包まれていて良さを再認識するような施設にしたい。 ・職人やアーティストが生活に悩まず創作に没頭出来るような環境を作りたい。	—	—
6	個人		30代	SDGsの実現、持 続可能性の追求・ 発信	・今後何百年と持続するような、日本や京都の伝統木造建築技術を活用した、市民と観光客がともに楽しめる建築物を整備して、新たな「千年の都」のシンボルとして、後世の京都に遺産として残してほしい。	—	—
7	個人				・京都の玄関口である新幹線の駅から近いという大きなメリットを活かすべき。 ・市民が文化や芸術を身近に感じれる施設が必要。 ・和歌山の駅前図書館のような施設にすれば、子どもから大人までが楽しめる。 ・屋上を芝生にして親子が集える場所にすれば、景色もよく、新幹線も見える。	—	—
8	個人		70代	若い人がもっと京都に	・財政難というイメージが定着した京都に若い人がいなくなることを心配している。 ・東京や大阪とも違う京都らしさを残しながら、文化の力で京都の良いイメージを発信してほしい。	—	—
9	個人		50代	早く若い人を	・改良事業の影響により地域から若い人が減っている。 ・マンションが建てられないなら、文化施設でいいので若い人がたくさん来る施設をとにかく早く作ってほしい。	—	—
10	個人		20代	ゆづり家族で文化体験	・京都駅の周りは中途半端な商業テナントばかり。子供は大阪の方が好き。 ・でも、せっかくの京都なので、家族がゆづり過ごせて、子どもも本物の文化に簡単に触れられる施設がきたら良いと思う。	—	—
11	個人		30代	文化と経済の好循環	・地域への雇用や特典なども期待する。	—	—
12	個人		20代	アート	・無料で民間に土地を渡し、それ以上行政は関わらず、民間に運営してほしい。 ・アーティストが集まる施設。文化に触れたい人が来て、アートとコラボしたいビジネスマンが来て、アートとプレイヤーが陽の目を浴びる場所にしてほしい。	—	—
13	個人		40代	犬だって京都の文 化に触れたいワン	・社寺や美術館には犬を連れて行けないので、京都で観光できる場所が少なくて困っている。 ・犬と気軽に楽しめる文化アート施設が出来れば嬉しい。一時預かり施設や、お洒落な犬グッズ、SDGsというなら、こんなものもあっていいのではないかな。	—	—
14	個人		30代	里山トレイル基地	・京都は里山と町中が近く、悠久の文化の源泉だと思う。 ・ボランティア活動をもっと盛んにするために、ボランティア基地として、集合と解散、作業後のシャワーブース、里山を眺められる屋上ビアガーデンなどを作ってはどうか。里山トレイルの基地としても機能する。 ・こうした活動に、若い人やアーティストが加わってもらえれば、面白い展開も期待出来ると思う。	—	—
15	個人		50代	土着の文化も体感	・外に開かれた街づくりは良いことだと思う。 ・ホルモン、レーザーなどに着目してはいいのでは。 ・金儲けより文化の場所になって欲しい。	—	—
16	個人		40代	環境こそ文化	・京都は環境に優しいまち。「サーキュラーエコノミー」「フェアトレード」「サステナブル」「もったいない」「しまつ」 ・環境と触れて見つめ直して、実践の一步となる優しい施設を作りたい。	—	—

通し 番号	提案者の属性		提案者の 年代	実現させたい ビジョンのキーワード	アイデア（要約版）	事業構想提案を検討する 事業者等からの問合せの 対応可否	事業構想提案を検討する 事業者等からの 事業への参画依頼の対応可否
	属性	その他の 場合					
17	個人		20代	アーバンスポーツも文化	・BMX、スケボー、クライミング、バルクール、3×3などのアーバンスポーツも文化である。 ・文系×体育会系で新しい文化を発信してはどうか。 ・新幹線からの視認性をいかしたクライミングとグラフィティ、書道、華道などのパフォーマンスで世界を圧巻できるのではないかな。	—	—
18	個人		20代	文化で生涯教育	・子育て、学生、仕事、学び直し、リタイア後、老後、文化は全てのステージに良い影響を及ぼす。 ・各ステージの施設があれば、文化で色々な人が集うことになって良いのではないかな。	—	—
19	個人		20代	キッズニアで子ども から文化体験	・施設の上層を職業体験ができるキッズニアにして、下層は本物の芸術やアートに触れられ、そこで制作したものを屋上庭園に飾ると良いのではないかな。 ・和菓子や伝統産業、文化など、まさに京都らしい職業体験を家族連れで楽しめると、市場拡大や後継者問題にも寄与するのではないかな。	—	—
20	個人		30代	芸大と連携した 良いものを	・芸大生の地域活動により文化を感じる。 ・若い人や文化が地域に元気をくれるような施設を期待している。	—	—
21	個人		40代	「子ども本の森」を 京都にも！！	・世界的に著名な安藤忠雄さんが大阪中之島、神戸でされている「こども本の森」を誘致できないかな。 ・財政難である京都市にとっては土地の売却益が出ないかもしれないが、こどもたちへの読書の機会の提供とともに、文化・芸術にも触れてもらうことで、新幹線からもこどもたちや学生が生き生きと活動する光景も見え、広く「文化都市・京都」をPRできるのではないかな。	—	—
22	個人		30代	京都ブランディング の最重要拠点	・京都駅は京都にお越しになられる方の玄関口であり、京都のブランディングにとって最重要拠点の一つだと思う。 ・京都に来られる方に、京都らしいと思っていただけるような、建物外観や、体験ができるような空間になれば、新たな京都ファンの獲得にも寄与すると思う。	—	—
23	個人		20代	カフェ＆食 × ART & CRAFT	・カフェやカジュアルなレストランの中で美術大学・高校生のアート作品やクラフト雑貨（伝統工芸品含む）を販売。展示だけでなく販売することで活性化を促す。 ・音楽イベントの開催など、多目的に人が集まれる場所の創出を目指す。	—	—
24	個人		40代	京都駅近く的好立 地を生かした、多 国籍企業の集積 拠点	・京都には空港がなく、外国人の玄関口は京都駅となる。また、当該地域周辺は歴史的に見て国際色が豊かで好立地である。 ・今後の京都経済の成長には、グローバル化の観点が欠かせないが、その方向は海外に向けてのものだけではなく、海外からの人材、資金、企業などの「誘致」の観点が欠かせない。 ・こうした施策を推進するには、クリエイティブ、アート、AIなど、生産設備などを要せず、人材とコンピュータさえあれば事業展開できる業種に絞って、海外から誘致する。この受け皿となるハブ及びリアルオフィスが必要である。 ・リモートワークなどの普及はあるが、リアル勤務の必要性が改めて指摘されている中、京大や芸大をはじめとする大学や歴史、自然などの京都ならではの環境に注目する外国人・外国企業も多いと聞く。 ・場合によっては、ジェトロや京都海外ビジネスセンターのオフィスを経済センターから移設してもよいのではないかな。 ・日本は物価安であり、海外から見るとオフィス賃料も安いのが、一企業が自力で場所を探すとするとハードルが高い。 ・海外不動産業者とも連携し、ニーズを的確につかめば、15～20年での投資費用回収も十分できるのではないかな。	○	—
25	個人		50代	旅行者と市民 のための 子育て応援拠点	・日々の子育てに奮闘する全国のママ・パパに、京都でゆっくり過ごし、心が洗われる時間をプレゼントするための大規模な一時預かり施設。 ・京都駅に近い利便性を生かし、赤ちゃんや小さいお子さんを一時的に預かり、ママやパパにはその間に観光やショッピングを楽しんでもらえるようにする。 ・赤ちゃん・キッズ関連や不動産関連等の企業にスポンサーとなっていただいて365日・24時間営業とし、市内在住者も日常的に利用することができるようにする。 ・旅行者や市内の大学に通学する学生など、若い年齢層の方々や京都市に定住するきっかけとなり、子育て世代が活き活きと暮らす街につながっていけばよいと思う。	—	—
26	個人		30代	市民と旅行者の交 流、地域文化や地 域産業の発信	・京都駅が近いので、観光スポット的な存在でありつつ、行ってみたら京都市内の各エリアの文化や産業など、特徴を見て、聞いて、知ることができるスポットになればよいと思う。 ・例えば、週替わりで各エリアの魅力を発信するイベントを開催して（できれば地域企業や職人、地域団体なども参加して）、立ち寄った観光客が京都の人から話を聞いて、興味を持ったらそのエリアに実際に足を運んでもらって、周辺地域への送客にもつながれば理想。 ・各エリアにおもしろい人やお店、施設が存在していても、実際に足を運んでもらうまでそのおもしろさに気づいていただくことが難しいので、そうした交流の拠点になればよいと思う。	—	—

通し 番号	提案者の属性		提案者の 年代	実現させたい ビジョンのキーワード	アイデア（要約版）	事業構想提案を検討する 事業者等からの問合せの 対応可否	事業構想提案を検討する 事業者等からの 事業への参画依頼の対応可否
	属性	その他の 場合					
27	個人		40代	文化・アートと経済 の好循環	・床面積約3、000平米、6階建、延床面積約18、000平米と想定し、以下のようなアートコンプレックスを整備。全体を保税地域として許可を受け、関税に係るメリットを創出。 ・1階 エントランス、管理室、ブック・カフェ、その他バックヤード（高さ4m）。 ・2階 アートホール（大小2室程度に分割 高さ8m）。京都は、大規模な文化事業を実施できる大空間が極めて限られている。このため、国立新美術館や光州ビエンナーレ展示館のような“（コレクションを有しない）大規模なアートスペース”を整備する。国際的なアートフェア（バーゼルやフリーズなど）やオークションを誘致。当該ホールをフェア等の拠点とし、安定的に継続開催できるようにする。また、国際写真祭、国際舞台芸術祭、国際映画祭等の会場の一つに位置付け、年間を通じて文化事業が開催される場所とする。 ・3階 ギャラリー・コンプレックス（4～5室程度に分割 高さ6m）。国際的なアートフェア（バーゼルやフリーズなど）に出展する水準のギャラリーを複数誘致。 ・4階 クリエイティブ産業に係るオフィス（適宜10～30室程度に分割、高さ4m）。 ・5階 アート・コレクター向けの倉庫及びビューイング・ルーム（適宜50室程度に分割 高さ4m）。 ・6階 レストラン、ライブラリ／アーカイブ、会員サロン、研究所ほか（高さ4m）。美術館の図録等を、アジア圏に特化するなどして集積。批評家、大学の研究者、博物館の学芸員等が共同研究を行う研究所を整備。	—	—
28	個人		20代	ストリート系スポーツの活動場の提供	・周辺の広場等で、スケートボード、BMX等、ストリート系のスポーツに取り組む若者を見かけることがある。 ・本来であれば、十分整備されたスケートパーク等で楽しむべきものであるが、京都はそのような環境が充実しているとはいえず、やむなく近場の広場等での活動を余儀なくされる若者も少なくないと思われる。しかし、これらのスポーツは危険を伴うスポーツであり、指定された場所で行わなければ、無関係な市民に危害を加えるリスクもある。 ・昨今、これらのスポーツはオリンピック競技化されるなどにより、競技人口が増加しており、需要にあわせた活動場を提供していく必要がある。	—	—
29	個人		30代	世界中から人々が 集まるまち	・京都は大規模国際会議を開催できる施設が国際会議館しかないので、もっとアクセスの良い場所にMICE誘致ができるホールがあればと思う。 ・分科会もできるような部屋や小ホールもあれば、アートの展示会や若手アーティストのお披露目等も可能になる。 ・国内外を問わず、様々な地域の人との交流が京都を活性化させてくれると思う。	—	—
30	個人		40代	eスポーツ、コン ピューターゲーム、デ ジタルボードゲー ム、古典ゲーム等 あらゆるゲームの パークビジョン	・文化、芸術等は娯楽とともに発展してきた側面がある。 ・古くは歌会や組香などのほか、現代でも変わらずに親しまれている囲碁、将棋、チェス、麻雀などのボードゲームもある。 ・特に近代では、娯楽の中でもゲーム関連産業の発展が著しい。 ・日本の文化、芸術の発展には、古くからのものを守り継承するとともに、新たな娯楽を生み出し育てることも必要であり、その両輪に取り組む必要がある。 ・そのきっかけづくりとして、スケボーやBMX、インラインスケートのパークのようなイメージで、ゲームを楽しむパークを開設してはどうか。 ・ゲームは娯楽ではあるが、eスポーツのように指先や動体視力など身体的な運動を伴うものや体全体を使うもの、組香のように嗅覚を使うものまでさまざまなスポーツ要素がある。 ・それに加えて、ゲームを構成するプログラム等のデジタル関連の研究開発やデジタル人材の育成、グラフィックや3次元等での魅せ方等のアートの視点など、多方面にわたる文化、芸術の要素を組み合わせた複合的なパークの開設が想定される。 ・室内外でゲームやスポーツを楽しむエリアや、研究開発を進めるエリア、デジタルやアート等の多彩な人材を育成するエリア等でパークを設け、娯楽・教育から雇用・産業までを一貫してエリア内で回すパーク。これらがビジョンの実装イメージ。	—	—
31	個人		20代	親しみやすさと文化 への奥深さ	・京都の文化に触れあえるようなものがあると良いと思うが、こちらからの一方的な押し付けになってしまうと意味がないと思うため、文化に興味がない人でもふらっと立ち寄って楽しめるような場所が良いと思う。 ・例として、京都の文化体験や文化に関係するお土産。 ・京都には優良企業がたくさんあるため、協力を仰ぐ。例として、任天堂は幅広い人から支持を得ているため、コラボすることにより集客アップを図れる。	—	—
32	個人		40代	多様な世代が集う 交流拠点としての 次世代型ミニアリー ナ	・経済産業省及びスポーツ庁では、まちづくりや地域活性化の核となるスタジアム・アリーナの実現を目指す「スタジアム・アリーナ改革」に取り組んでいる。 ・従来型のアリーナ（体育館）は単機能、行政主導、郊外立地、低収益性と言われるが、次世代型のアリーナは多機能、民間活力導入、街なか立地、収益性改善を目指す姿とされ、街なか立地については大都市ほど難しいなかで、本事業地については大変魅力的である。 ・そこで「多様な世代が集う交流拠点としての次世代型ミニアリーナ」を提案する。 ・これはまず本事業地に民間事業者によるホテルを誘致し、その1～3階の3/4をバスケットボールをはじめとする室内競技のためのアリーナにする。同時に、建設当初から「ステージ＋客席」に転換できる機能を持たせる。これにより立地を生かしてコンサートや文化芸術の発表、スクール形式のセミナーや講演会もできる。 ・残りの1/4は複合的なスポーツファンゾーン（交流拠点）を設置し、スポーツバーや24時間運営のフィットネスクラブなどの商業施設、京都を本拠地とするプロスポーツの発信拠点、運動を中心とする介護予防事業を実施する施設などを誘致する。 ・そして4階以上はホテルを経営することで、安定的に施設全体を運営していくことが可能になると思う。アリーナの平日朝～夕の時間帯の稼働率は悪くなる傾向にあるので、その時間帯は「京都ハナリーズ」等のプロスポーツチームの練習場所として提供すれば、更に安定収入が得られる。	—	—

通し 番号	提案者の属性		提案者 の年代	実現させたい ビジョンのキーワード	アイデア（要約版）	事業構想提案を検討する 事業者等からの問合せの 対応可否	事業構想提案を検討する 事業者等からの 事業への参画依頼の対応可否
	属性	その他の 場合					
33	個人		30代	ART COMPLEX KYOTO	・広い意味でアートを軸にした、市民、芸大生、子どもなど多様な人が利用できる複合型施設。 ・かっこいい図書館。漫画・アニメなども含む、広く日本カルチャーをカバーした書籍、雑誌、資料などを保管、貸出する図書館があると嬉しい。市立図書館のように、あらゆる書籍を網羅するというより、キュレーションがあった方が良い。販売の機能や、スタバがあっても良い。アーティスティックな絵本が読み聞かせできる、イケてるキッズスペースをボーンホルンド等と考えてもらってはどうか。 ・アート作品の販売の場。数居も価格も低いギャラリーで、芸大生や若手アーティストの作品が買える場があると良い。アートの普及にもなるし、アーティストが自分の作品をプレゼンするような仕組みがあれば、アーティストにとっても良いトレーニングになるのではないか。ユニクロのアート系Ｔシャツのような、ライトなアートファンが気軽に手に取れるグッズも売ってほしい。 ・ゲームフロア。エキスポシティにあるようなＥスポーツの体験や練習の場所。有料で収益性も確保。任天堂も候補の１つ。 ・収益性を確保するため、一部フロアを、企業や研究施設などに適正な価格でリースしてはどうか。または、入場料を払ってでも一般市民が利用できるような空間の方が嬉しい。アミューズメント要素もあっていいのでは。ハイソでインテリな人たちのたまり場ではなく、誰でも利用できる（利用したくなる）ようなアートコンプレックスを望む。 ・電車の音がうるさそうなので、アート作品の展示や、音楽イベントなどは難しいのではないか。しっかり集中して鑑賞したいと思う。 ・空港が近くにないので、アート作品の収蔵（保税制度など）はここでは難しそう。	—	—
34	個人		30代	「アートスタートアップ」の推進	・福岡市の「Fukuoka Art Next」に、伝統産業など京都ならではの文化を加え、更に進化させたような取組を実施。 ・「Fukuoka Art Next」とは、アートの力により都市の成長と生活の質の向上の好循環を創り出し「人と環境と都市活力の調和がとれたアジアのリーダー都市」を目指すため、「アートのある暮らし」と「アートスタートアップ」の２本柱で推進する事業。 https://www.city.fukuoka.lg.jp/keizai/art/shisei/FukuokaArtNext/FukuokaArtNext.html	—	—
35	個人		40代	京都企業×先端 産業×伝統産業× 起業×学生まなび ×芸術文化	・モノづくりをはじめとする世界的企業への働きかけ、その企業の持つ資産的、人的リソースを活用。 ・本社機能または製造開発拠点などの中核的機能を誘致。 ・芸術系大学や文化芸術ゾーンのハブ的立地により、学生や文化との融合による製品開発や新たなコンテンツの創造。 ・学生や文化人等にとっては、企業に集う人材との交流等による新たな発想の創出。 ・また、これらに付随する施設や交流機能を併せ持ち、市民に開放することにより更なる波及を図る。 ・京都のブランドイメージ、駅近の立地からＪＲ新幹線・在来線利用客等への物理的広告のメリットもある。	—	—
36	個人		30代	文化と経済の好循環 を創出する都市	・伝統産業の若手職人が集うシェア工房を開設し、観光客の方も気軽に伝統産業を見たり、体験できたりするオープンファクトリーにする（若手職人×芸大生のコラボ制作なども行う。）。 ・また、伝統産業を身近に感じてもらえるような手頃な価格帯の伝統産業製品の販売、日本酒や京菓子など京都を感じてもらい飲食を提供し、１つの観光スポットとする。	—	—
37	個人		40代	街なかのオアシスで 子供とのふれあいを	・街なかでの好立地を活かして、誰もが集まれる緑地と公園とを一体とした空間。 ・１階、２階に地元食材を活かした飲食店。３階に雨の日でも遊べる遊戯空間。４階は屋上公園として、１階、２階の飲食店で購入したお弁当を食べられるように、緑地やベンチ等を備えた複合建物とする。 ・建物のコンセプトとしては、この建物だけで１日遊べる空間とする。 ・天候に左右されない公園を設けることによって、１年中人を呼び込める空間としたい。また、屋上公園は、芝生広場など裸足で過ごせる場所を設け、お弁当を食べたり読書したりできるゆったりとした時間の流れる空間とする。 ・さらに、線路横の立地を活かして、撮り鉄を誘導するために新幹線をはじめとする列車を撮影できるテラスを設ける。 ・単なる飲食店と遊戯施設の複合建物ではなく、壁面や屋上公園を緑化する（例えば桜並木を屋上に作って花見ができる空間にするなど、話題性のある緑化とする）ことで、京都駅前のシンボリックな建物となることを目指す。	—	—
38	個人		40代	木の博物館で森を 知る	・世界各地で木造のビルが建設されているが、これだけ森林資源が豊富な日本なのに木造ビルは少ない。 ・京都には町家は多いが、町中でみんなが安らげる木の空間はない。 ・芸大の近くののだから、アートな木造ビルを建てて、環境意識の高い企業のオフィスを入れ、五重塔のような伝統的な木造建築から最先端の技術が使われたモダンな木造建築まで、面白い木の使い方を紹介するミュージアムを併設したら、木の空間でみんなが安らげ、木や森の勉強もできる、アートと経済の好循環スペースが生まれるのではないかな。	—	—
39	個人		30代	すぐそこに芸術	・京都の玄関口のすぐそこに芸大がある。すなわち、市民はもとより観光客のすぐそこに芸術がある。 ・施設については、芸術のために行く場所ではなく、玄関口・中心地としてのニーズに応えるものとし、これに芸大による芸術作品が添えられていてはどうか。 ・たとえば「銭湯」などはどうか。京都タワーの銭湯が廃止され、京都駅周辺で気軽に寄れる銭湯がなくなった。銭湯と芸術も相容れやすい（京都銭湯芸術の祭りなど http://www.kyotosentoartfes.com/2017/index.html）。	—	—

通し 番号	提案者の属性		提案者の 年代	実現させたい ビジョンのキーワード	アイデア（要約版）	事業構想提案を検討する 事業者等からの問合せの 対応可否	事業構想提案を検討する 事業者等からの 事業への参画依頼の対応可否
	属性	その他の 場合					
40	個人		40代	1000年先も変わらない、人々の繁栄と京都の文化を受け継ぐための施設	・千年の都・京都で変わらないものと言えば、やはり寺社仏閣である。また、人類の心の拠り所としての宗教、仏教、精神性は不変である。 ・SDGsを謳い、文化を継承し、融合する、そのヒントとなるのは包摂性や普遍性であり、ヒトや地球の持続可能性でもある。 ・この地で何を残し、人々の繁栄に貢献するのかを考えたときに、先人たちが残してきたものと現代の自分たちが残せるものを融合して考えるべきである。 ・例えば、「格差社会、現代人が抱える悩み、妬みなどを解消するための心の安定や回復を行う機能」「人間の尊厳を考え、学び、命の大切さを見つめ直すための機能」「多様な人々が集い、憩い、互いに尊重し、共感を学ぶための機能」「自然の豊かさを享受し、感謝するところを養う機能」などが必要である。 ・学校のない時代には人々は寺社に集い、憩い、共に歩んできた。明治に各学区で学校が出来てから、宗教分離も進み、生活も豊かになり心の拠り所である寺社仏閣との距離を開けてしまった。 ・また、寺社仏閣には様々な文化が根付き、継承してきた。仏像に限らず、曼荼羅、襖絵など、数々の文化財が残されてきている。 ・昔と同じような寺社仏閣を作るべきとは思わないが、上記のように現代人が抱える心の苦しみや悩み、葛藤を解消し、文化をも継承できる新たな施設として、京都市立芸大が隣接しているという立地特性や、事業の採算性も考えるとアートと文化・宗教を融合した未来型の宿坊などを入れた、京都らしいコンセプトの施設が望ましいのではないだろうか。 ・宗教、文化・芸術の世界がSDGsの2030年を超えて1000年先の未来にまで息づき、人々が安心して暮らせるための施設を作ってほしい。	—	—
41	個人		30代	芸大生、地域住民、観光客など地域外の方を繋ぐ場	・京都芸大の学生、地域住民、地域外の方が繋がる場として、職と食をテーマにした施設を整備してはどうか。	—	—
42	個人		60代	鉄道ヤードのようなショーケース。ヒトと古都（コト）がコラボするサテライト型複合オフィス	・ここは鉄路の玄関先。世界から空港経由で京都・関西に入る入口部分。"のぞみ"のスピードが落ち、到着直前に車窓から見えるショーケースのような場所。市芸大の作品と風景が並ぶあとに現れる陳列台。ここに『アートなヒト（古都）コトがコラボする姿』があれば、訪れる世界の人々を惹きつけることだろう。 ・そこで、鉄道ヤードのようなショーケースを空間イメージとし、周辺の商業・居住機能を利用しながら、未来へ向かう企業や若者がヘリテージな京都に触発されクリエイティブな活動ネットワークが展開できる、サテライト型複合オフィスの整備を提案する。	—	—
43	個人		50代	若者、体験、観光、デジタル技術の融合	・子供たちに京都の良さを知ってもらうため、キッズアーツ的な施設をベースに、京都でしか体験できない伝統産業や先端産業ブースを設けて差別化を図る。職業としての伝統産業の制作過程等も体験してもらい、その良さを身近で感じてもらう。 ・また、芸大ともコラボし、絵画やお茶、お花などの文化体験ゾーンも設ける（1階、2階スペース）。京都ならではの職業体験であれば、修学旅行生などにも訴求できるのではないかな。 ・今後、ますます競技人口が増えると思込まれるeスポーツの体験や、大会ができる場所を設ける。少しずつ各地でそういうスペースができつつあり、新幹線から見える立地も生かし、ゲーム実況を外壁にも投影するなど、eスポーツ拠点としての魅力を発進する。 ・また、メタバース上で京都観光が体験できるゲーム的なものも作り、これから実際に訪れたい場所をイメージで体験し、京都駅近くという立地を生かし、京都観光の出发点として役割も担えればよい。	—	—
44	個人		30代	来て（着て）、見せて（魅せて）京都の伝統産業	・活用予定地は新幹線からの視認性が抜群であるので、新幹線から見た人が京都らしさを一目で感じられるものに必要がある。 ・文化都市を目指すからといって、芸大生が作成した奇抜なデザインの芸術作品が展示されていてもそれは京都ではないと思う。 ・外向けにアピールするのであれば、京都の伝統産業であることがだれでもわかるもの、例えば西陣織の着物等を展示するようなスペースを設ければ京都の素敵さが伝わるのではないかな。 ・中向け（一般市民や観光客）には、同じく伝統産業に触れることができるような場所にしてほしい。体験型のものや、市内の業者が行っているような着物のレンタルを行い、着物姿で市内を散策してもらえばより京都のイメージアップにもなるのではないかな。 ・京都駅からまず京都のことを知れるこの場所に向かってもらい、そこから市内の観光地へ着物で向かうような流れができればとてもよいと考える。	—	—
45	個人		40代	"SDGs"に触れる屋外型飲食施設	・「地産地消」「もったいない」をテーマにした屋外型飲食施設を提案する。 ・市民も観光客も、大人から子どもまで、誰もが楽しめる身近な食を入口に、SDGsについて理解し、実践へとつなげる。 ・複数の店が、屋台やキッチンカーなどで出店。 ・地産地消の食材を使う、規格外の野菜を使う、保存の効く(食品ロスが発生しない)漬物や缶詰、残りものからつくまるまかない料理など、それぞれのお店が"サステナブル"のテーマに沿ったひと工夫を行う。 ・リユース食器の使用、使い捨てやプラスチックの食器・カトラリー・ストロー等は使用しないなど、環境に配慮する。 ・昼はバーベキュー、夜は屋台村やビアガーデンとして楽しめる空間に。 ・東京駅前に期間限定でオープンしていた「THE FARM TOKYO」をヒントにしている。 https://thefarmtokyo.com/	○	—

通し 番号	提案者の属性		提案者の 年代	実現させたい ビジョンのキーワード	アイデア（要約版）	事業構想提案を検討する 事業者等からの問合せの 対応可否	事業構想提案を検討する 事業者等からの 事業への参画依頼の対応可否
	属性	その他の 場合					
46	個人		40代	包容力による文化の醸成	・文化の醸成には「受け入れる」、「待つ」ということが必要。 ・当該敷地に建築物を設置するのであれば、上層階を宿泊施設等にして収益性を確保しつつ、下層階を安価に使用できる制作スペースやギャラリーにしてはどうか。あわせて、安く御飯が食べられる店などもあればよい。 ・将来的に新しい文化を生み出す可能性があるかもしれないが、今は何者でもない若者を受け入れる「包容力」のあるスペースにしてはどうか。	—	—
47	個人		40代	「世界文化自由都市」	・「世界文化自由都市」を理解してもらうためには、京都のみをアピールするだけではなく、世界との比較において京都をアピールすることが必要である。 ・例えば、世界歴史都市連盟の加盟都市の協力を得て、パビリオンを設置してもらい、京都と他の歴史都市の比較ができるような施設を設置してはいかかが。他都市との比較において京都を理解することも可能であるし、他都市の文化にも触れる機会を提供する場にもなり、世界を標榜する京都のシンボリックな施設になるのではないかと思う。パビリオンは、単なる写真の展示のようなものではなく、むしろ万博のようにアトラクション要素を加え、飲食、物販なども積極的に認めていくことが必要である。	—	—
48	個人		40代	「京都駅周辺の各エリア（東部・東南部・西部）」における多様な資源や将来計画等との運動	・京都駅至近とはいえず、敷地西側の高倉通からはアクセスできないと思われるため、西側、北側、東側からこの場所への人の流れは、単独で集客できる有力なコンテンツを用意できない限り、芸大生を除いて相当限定されるのではないかと。 ・したがって、南側の東九条エリアとの運動を軸に検討するべきだと思う。現状、河原町通に沿って線路下を徒歩で南北に抜けられる通路があるが、到底歩きたくなる魅力的な動線とは言えない。 ・今後、東九条にアート複合施設が完成したら、チームラボのミュージアムを訪れる人に、線路の北側も面白そうと思ってもらう仕掛けが必要。 ・線路をまたぐ南北の動線を魅力的にする提案を、土地活用の提案と合わせて求めてはどうか。特に南から北への誘導を意識して、例えば河原町通のアンダーパスへの入口を、怪獣の口に飛び込むようなグラフィックアートで装飾するなど。 ・線路至近で騒音や振動などの課題も踏まえると、コアなアートファンだけでなく、幅広い人が楽しめるコンテンツが望ましい。アーバンスポーツやeスポーツはおもしろいと思う。新幹線の車窓からアクティビティが視認できるとなお良い。 ・西側のアクセスが悪いので、いっそセンチュリーホテルの屋上あたりからジップラインで河原町通の上空を越えて接続すればどうか。	—	—
49	個人		40代	京都バスターミナルの整備	・京都駅を発着する高速バスは、烏丸口、南口に分散していて、利用者に非常にわかりにくい。 ・京都駅近くの立地条件を活かして、バスタ新宿のように、高速バスターミナルを整備し、高速バスの発着場を集約するとともに、飲食店、物販、コイン式シャワールームのような便利施設を併設する。 ・さらに、京都市立芸術大学の協力を得て、学生の作品を販売するギャラリーやミニコンサート会場などを設け、利用者のバス待ちの時間を利用して、京都市立芸術大学の学生の作品に触れてもらう機会を設ける。	—	—
50	個人		30代	1 問いかけの窓、 2 多世代・多文化交流、3 文化芸術の創造から消費まで	【問いかけの窓】 ・建物の新幹線側の側面をガラス壁面や半屋外とし、新幹線利用者をターゲットとした「問いかけの窓」を設置。 ・「問いかけの窓」には、伝統産品、芸術作品、最新技術を投入した機器などの実物や拡大写真などを展示・掲示し、京都の文化・芸術を商品化するアイデア、他分野商品と連携・コラボするアイデア、企業や消費者が求めている形へと変革させるアイデア、作品を求める企業・消費者が存在する地域・国と作品を繋ぐアイデアなどを問いかけ続ける。 ・展示・掲示物は一定の期日で随時変更し、日本中、世界中からやってくる観光客、ビジネスマン、商人、研究者、消費者等が新幹線を通りかかる度に「今回は何を問いかけているのか」と楽しみながら、共創、連携のアイデアを練っていただくのが狙い。 ・施設のHPトップに、実際の配置と同様の並びで展示物の解説や問いかけ内容、関係者への接触方法を記載し、展示・掲示を見て気になった方がすぐにアプローチできる仕組みを整える（購入希望者向けの販売サイトへの誘導、店舗案内も含む）。 【多世代・多文化交流】 ・子ども向け・大人向けの音楽教室、絵画教室、茶道・華道教室、シニア向けの生涯学習教室、他地域・海外文化を学ぶ教室などのテナントを誘致し、多様な世代が集まり、発表などで交流し、芸大の学生が学んだことをアウトプット（時に教室の先生役を担う）する場も設ける。 ・これにより、文化・芸術が人間活動として循環・発展する場とする。 【文化芸術の創造から消費まで】 ・「問いかけの窓」「多世代・多文化交流」にも密接に関連するが、文化・芸術の種が生まれる様子、制作過程、発表の場を積極的に見せる施設とし（例えば、ガラス越しに、茶を点てる様子、染色する様子、音楽を発表する様子などを見せる）、興味を持った方がその作品を購入する・体験する所まですぐにアプローチできる仕組みを整える。 ・これにより、文化・芸術が経済活動として循環・発展する場とする。	○	—
51	個人		40代	京都からアーバンスポーツを発信	・河原町塩小路の交差点南にある広場では毎日のように10～20代の若者がダブルダッチの練習をしているほか、そこから近い京京青少年活動センターの貸室でも京都の主要なグループが練習し、ワールドクラスの選手を輩出しており、その関係者のなかでは「ダブルダッチの聖地」と呼ばれている。 ・そこで、この将来活用地に、ダブルダッチやBMX、スケートボード等、アーバンスポーツのセンターを置くのはどうか。 ・いわゆる高尚な文化を学ぶ芸大の横に、そのような場所を置くことも京都の先進性と考えられるのではないかと。 ・マラソン等のスポーツが京都市では文化の局であるように、スポーツも文化の一つである。	—	—

通し 番号	提案者の属性		提案者の 年代	実現させたい ビジョンのキーワード	アイデア（要約版）	事業構想提案を検討する 事業者等からの問合せの 対応可否	事業構想提案を検討する 事業者等からの 事業への参画依頼の対応可否
	属性	その他の 場合					
52	個人		40代	京都で新しい産業・文化（eスポーツ、コリアンタウン（生野みたいな）など）	・京都らしい、京都ならではの文化・産業はこれまでも実施しているので、それ以外、例えばeスポーツやコリアンタウンの要素を取り入れて、京都の伝統文化に興味がない層を取り込める尖がったエリアにしてはどうか。 ・京都市内に、ファミリーで訪れるアクティビティがない。他エリアでも車がないと行けないところが多いので、冒険の森（アウトドアパーク）やジップラインがあってもいいのではないかな。 ・駅から徒歩圏内で文化財に囲まれた観光地エリアに、アクティビティ施設があれば、アクティビティ＋観光と宿泊数が増えるのではないかな。	—	—
53	個人		40代	いける場所	・代官山T-SITEのようなセンスの良いビルを作って欲しい。 ・オシャレなカフェ、グルメ、雑貨、書店、子育てグッズ、ベトグッズ、アンティークショップなど趣味性の高く値段が高くても買いたい物が置いてある、宝探しに行くようなワクワクするビルを建てたら人が集まると思う。	—	—
54	個人		30代	市民ギャラリーの整備	・交通の利便性から多くの市民が集いやすい場所にあるため、市民の創作の発表の場である市民ギャラリーの整備を提案する。 ・市立芸術大学の学生を中心に、市民に発表の場を提供し、京都を訪れた観光客にも立ち寄ってもらえる施設にすることが必要。 ・また、美術館は静かに鑑賞することがマナーになっているが、例えば、音楽と美術のコラボレーションを楽しむ場のように、従来の施設とは違った特徴を打ち出せば良いと思う。 ・美術団体も高齢化が進んでいるので、学生を中心とした若い世代の創作の発表の場を提供することが、未来創造拠点としてふさわしいと考える。	—	—
55	個人		40代	身近なアート	・提案するアイデアは「アート作品に見て触れることができる公園施設」。 ・公園内にアート作品を展示するスペースや小規模の演奏会ができるスペースを設ける。 ・アート作品は、常時見て・触れるものを展示し、また定期的に無料演奏会などを開催することで、市民や京都に訪れた方に京都ならではの文化を感じていただくスペースとする。 【提案理由】 ・（まちづくりの観点）活用度が、芸術大学に隣接、鉄道から見える、京都駅に近いということ。また、京都駅東部・東南部エリアで文化芸術振興の取組が広がっているといった点からも、アートに関連する展開が一带のまちづくりのコンセプトとマッチするものと考ええる。 ・（芸術文化振興の観点）アート作品を人前に出すには展示スペースが必要であるが、多くは美術館や個展スペースなどでの展示となり、広く一般の目に触れる機会は少ない。身近に見て・触れるアート作品があれば、芸術に関心のない人や関心はあるがわざわざ見に行かない人を惹きつけることができる。プロのアーティストの作品を気軽に披露する場の創出や、学生の作品を展示する場合には、学生の意欲向上にもつながる。 ・（都市格向上の観点）京都＝アートと連想する人はそれほど多くはないと思われる。「さあ京都着いたぞ、どの観光地に行こうかな」と思っている人に対して、車窓から見えるアート作品は「あれ、京都ってこんなアートなまちだったんだ」と思わせるには十分な材料ではないか。京都が歴史や伝統だけでなく、文化芸術のまちであることを示すことで、更なる都市格の向上が望める。 ・（地域住民・市民への還元）アートに触れる機会を無償で提供することで市民還元につながる。	—	—
56	個人		30代	SDGs × 文化・芸術	・施設の南側への大型デジタル看板の設置。広告欄を併設した大型デジタル看板（太陽光発電付き）の設置により、活用地の維持管理に必要なコストに対して安定的な広告料収入を確保しながら、京都の玄関口として四季折々に変化する京都の魅力を発信する。 ・施設の北側への簡易な舞台の設置。大型デジタル看板の広告収入による安定的な運営のもと、北側に簡易な舞台を設置し、発表の場を確保することで、持続可能な文化・芸術の維持・発展に資する。学生の卒業制作の発表、ダンス祭典や演奏会の開催、季節に応じた出店の出店など、一時的な事業に対してもある程度の使用料収入が見込まれる。 ・京都の玄関口として、ハコモノを建てることにより、シンボリックな効果が得られるものの、一度建ててしまうと良くも悪くも修正ができないため、デジタル看板による柔軟性の確保が必要。京都の季節に応じた魅力の多さにもマッチングするため、収入が確保できるのであれば有効だと思う。 ・また、文化・芸術の発表の場として自由度を高めるため、「白いキャンパス」に自由に絵を描くように過度に設備を用意することなく、その場を自由に使うもらえるように整備しておくのが良いと思う。	—	—
57	個人		40代	京都市経済の活性化	・京都市で事業を開始したい企業のためのオフィスを建設。 ・らくなん進都への工場建設などの誘致も併せて、京都市の玄関口となる企業のオフィス誘導。	—	—

通し 番号	提案者の属性		提案者の 年代	実現させたい ビジョンのキーワード	アイデア（要約版）	事業構想提案を検討する 事業者等からの問合せの 対応可否	事業構想提案を検討する 事業者等からの 事業への参画依頼の対応可否
	属性	その他の 場合					
58	その他団体	屋号 non label	40代	京都から国際的な 映画クリエイティブ 産業の輩出と京都 のクリエイティブ関連 産業の振興	・文化庁全面移転の京都に、日本映画アカデミーを創設。映画振興に関わるさまざまな機関を集め、映画制作が国家的プロジェクトである韓国を凌ぐ日本のクリエイティブ産業の担い手を育成。 ・「監督、脚本、撮影、プロデュース、アニメーション」を無償で学べる学校と制作できるスタジオを創設。 ・建物の建設費は寄付やクラウドファンディングで賄い、学校の運営費用は補助金と映画の入場料収入や日本映画の動画コンテンツ鑑賞費から広く一部を還元する形にして3年間無償で学べる仕組みを構築。 ・京都から国際的なクリエイティブ人材を創出。 ・衣装、道具、建物関連産業の振興。茶道や和文化や伝統産業、アート、音楽など制作に必要な伝統と革新技术、商品コラボ。映画クリエイティブ体験学習型観光産業の場としても世界から招致招客し、芸大生やアカデミー生と交流、映画と芸術の発展と産業振興に寄与する。 【理由】 ・世界的な映画監督、是枝裕和監督の最新作「ベビーブローカー」は監督自ら韓国に入って、韓国人俳優や制作スタッフと制作した。 ・是枝監督は取材でこのように述べている。「カンヌで、韓国映画の勢いや存在感の強さをはっきりと感じた」「日本の映画、特に実写映画は、そこまでの存在感を示せていない」「1990年代には韓国企業CJグループやスタジオドラゴンのトップたちが、岩井俊二監督など日本映画に魅力を感じ模倣していたが、今や逆転。韓国映画界は、日本より国内マーケットが狭い。制作側も役者側も海外志向が強い。アメリカに留学して帰って来た人たちが改革を進めた韓国映画界は世代交代が早く監督も40代中心。現場のスタッフも20代、30代中心。」	○	○
59	個人		60代	日本の文化首都・ 京都の近未来の拠点 京都から世界 を結ぶ文化と芸術 のクリエイティブセン ター	・文化庁の移転で、京都が名実ともに日本の文化首都となる。これまで、京都は古文化にスポットが当たり、1,000年の都として受け継いできたが、新施設は京都の近未来を象徴するシンボルとなるものを望む。 ・建物は、SDGsエコシステムを形成した建築とし、JR京都駅から新施設、東南部エリアを緑とアートの回廊で結び、フリーマーケット、マルシェ等を開催し往来で賑わいを促す。 ・建物壁面には、高精細のビジョンを使用し、京都の文化芸術、企業情報を映像表現で発信し、ライトアップを施し夜間景観の印象も向上させる。 ・複合施設とし、以下の5つの要素で構成する。 ・賑わいー商業エリア（物販、飲食、フリーマーケット、音楽スポット等） ・触れあいーアートエリア（ギャラリー、コンテンポラリーアート展示スペース、企画展示等） ・つながるーデジタルネットワークエリア（国内外の美術館、文芸施設を結び世界の文化・アートを享受するアートルーム鑑賞、世界との技術のイノベーション交流、文化遺産・デザイン・音楽・舞台・ビジュアル等を融合させるクロスセンター等） ・はじまりー新文化産業創出クリエイティブエリア（イノベーションベンチャー企業、スタートアッププログラム、3Dプリンタ等備品設備、公的サービス・資金調達等の窓口） ・集う・交わるーオープンスペース（国内外の人々が集い、交流出来る広場、イベント、オークション等臨時会場） ・市民と国内外の人々やアートが集い交わり、又新デジタルツール（6G、Web3、NFT等）の活用により世界と双方に容易につながることで京都の文化芸術が共有され、新たな発展、市場や雇用の開拓に大きな効果をもたらす施設になると思う。	—	—