

令和7年度 外部アドバイザー会議 会議録

日 時	令和7年8月13日（水）10：00～12：00
会 場	市立職員会館2階 大会議室
出席者	【外部アドバイザー】 和歌山大学 竹林教授 奈良先端科学技術大学院大学 新井准教授 【公園緑地課】 川端担当長 【事務局（企画課）】 田中課長、中井主幹、高井主幹、吉本担当員
案 件	パンダバンブープロジェクト推進事業について

●事務局からご挨拶

●パンダバンブープロジェクト推進事業の取組について公園緑地課から以下のとおり説明。

公園緑地課

パンダバンブープロジェクトは、アドベンチャーワールドのパンダに岸和田産の竹を食べてもらって食べない幹や食べ残した枝葉をすべてアップサイクルすることを目的とした取組である。昨年6月末にパンダが中国へ帰ったものの、今後もアドベンチャーワールドとの協力を継続する方針である。昨年度は竹5,000本を使用した巨大アートの制作を実施し、環境教育という位置づけで小学生と一緒に取り組んだ。

この竹アートプロジェクトは6月に開始し、1ヶ月半から2ヶ月かけて岸和田市内の竹林で伐採を実施した。地域住民だけでなく、庁内横断で市職員も30課以上から延べ300人が参加するとともに、一般向けにボランティア「ぱんだず」を募集して竹伐採を行った。いろいろな関わり方をしてもらうために、「ぱんだず」の登録時には参加者の特技を登録してもらい、ドローン撮影やSNS発信など幅広い協力を受けた。

クラウドファンディングでは目標金額1,800万円を大きく超える1,900万円以上の支援を得ることができ、一緒に竹の商品を開発する権利などをリターンとして提供し、多くの人々との継続的な交流が生まれた。プロジェクトは竹を活用したPRや経済的効果を一定達成し、子供たちの自己肯定感育成という目標も実現したが、竹のさらなる利用法や経済効果を高める方法に課題が残っている。

●以下のとおり意見交換

新井准教授

Web 3.0 市場への参画としてNFT発行やDAO設立を検討準備しているとあるが、これらの取組は計画時点では注目されていたものの、現在では下火と感じられる状況である。民間やサービス事業者の参画が少なくなっている中、計画があるため実施を迫られる状況なのか。

公園緑地課

今年度、新しい地方経済・生活環境創生交付金（デジタル実装型）の一部採択を受け、白浜町と岸和田市を周遊する形で活用するNFTチケットの特典付き発行を計画している。今年9月初頭よりプロポーザルを予定しているが、NFTのトレンドが下火になりつつあり、波に乗る方法に課題を感じている。また、白浜町と連携して進めるDAO設立も広がりやうまくいかず、市としては収益を生み出せる活用方法を模索している。今後の展開について課題を整理し、アドバイスをいただきたい。

新井准教授

市として取り組むのであれば、活用の難しさや目的達成に向けて多くの課題はあるが、少しでも有効に活用した方がいい。

DAOやNFTについては、最初にコミュニティを立ち上げた人がイニシアチブを持ち、そこで生まれた利益が最初に還元される設計が可能である。DAOの仕組みだと、最初からブロックチェーン上での履歴が形になっていて、その中で生まれた利益が、最初に貢献した人（コントリビュータ）に還元される仕組みが面白いと思う。新しい立場の人々が投資に参加しやすいプラットフォームとして可能性があると評価され、投資家から、使ってみようという一時的なムーブメントが起きた。しかし、DAOではお金を持つ人が設立時に影響力を持つものの、その後は貢献せず、意思決定に興味を示さないことも多く、この構造が公平性に課題を生んでいる。本来は、最初に頑張って貢献したいと思って行動していた人に還元される仕組みが理想だが、あまり決定権や影響力がない状態になっている場合がある。

DAOはコミュニティが1つのプラットフォーム上に集まっており、ワークスペースにいろんな人がフラットに参加し、議論や意思決定がされ、その中で少しずつ目立っている人の影響力が出てくるかなと思っている。ただその中でも、のちにお金やトークンに代わるような仕組みが設計されていなければ、ボランティアや単なるコミュニケーションツールで終わってしまう可能性がある。DAOは後に資本化されるトークン価値がそのコントリビュータに還元される、という仕組みが特徴的である。であるので、DA

〇を活用するにはコントリビュータに対して、その履歴が見えるように整備し、ビジネス的に成功した時に、株のように利益を還元される設計ができていれば、とても活用する価値があるのかなと思っている。今のうちにそういう設計をされているとより良いプラットフォームになると思う。

NFTについては、ブロックチェーン上でトークンが発行され、デジタルコンテンツに希少性や真正性を持たせる仕組みである。トークンの価値は、交換が行われることであり、市場での需給や設計次第で変動が決まる重要な要素となる。

資料にも記載されていたが、イベント参加者に対し、参加賞としてNFTを配布する、また先ほど説明のあったチケットを配布するということについて述べる。チケットの場合、イベント参加の権利としてトークンを受け取り、その後イベント参加の履歴いわゆる思い出として残るだけで、それが誰かにとっての価値になるのが課題である。しかし、その利益を後に売買可能な取引価値が生まれる設計にできれば、NFTとして使うと面白い活用方法になると思う。

現在、関西テッククリエイターチャレンジという、大阪産業局が経産省の支援を受けて展開する起業家を育成するプロジェクトに参加しているのだが、この事業はWeb 3.0やIoT、AIをテーマとして技術的課題がある内容を提案し、初期資金を提供して開発を支援する取組である。Web 3.0の中で、若い世代がDAOやNFTの活用方法を模索している。特に、NFTについて面白いと感じたアイデアは、アイドルのイベントで提供されるノベルティをNFTとして残すことである。このチケットにはデジタルコンテンツが付帯し、他者にとって価値がある形で、まだ流通を続けられる可能性がある。こうしたNFTを残すことで、新たな活用方法が広がると思っている。ただし、全体的なイベントやコミュニティの設計がわからないので、抽象的ではあるが活用の一例として方向性を示した。

まず、コミュニティを、オンライン上で円滑にコミュニケーションがとれる環境に整備し、その履歴が後にその人にとっての貢献度として現れるようなシステムを設計しておく、行政で導入する意義も出てくる。このプロポーザルについても、業者としては仕様どおりの最低限のものを形式的に仕上げて終わる可能性がある。他にこのような発注があまりないと考えられるし、NFTやDAOを買おうとする団体は少ないので、岸和田市が明確な思いを伝えて、プロポーザルを作らないといけない。「こんなことができる」、「これで地域が活性化する」といった実行可能なアイデアを設計段階で示すべきだと思う。

公園緑地課

NFT、DAOについては今後の検討に加えたいと思う。

NFTについては、新しい地方経済・生活環境創生交付金（デジタル実装型）が採択された時にはパンダもアドベンチャーワールドにあり、特別なイベントも開催される予

定もあり、そこに付加価値を持たせる意味で活用しようと考えていたが、現在はその活用できる場が全てなくなってしまった状態である。新たな関係人口の創出に向け、他者が欲しがるとような内容や付加価値を検討していく必要がある。

また、竹まつりは地域の小さなイベントとして継続しているものだが、竹を活用したいという地域団体も多く、うまく連携できていないという課題もあり、そこをうまくまとめながら地域で一体となって活性化したいと考えている。その辺りも何かアドバイスをいただければと思う。

新井准教授

これまで岸和田市の総合計画審議会や外部アドバイザー会議に関わってきて、地域おこしや観光資源などを取り上げてきた中で、本イベントが一度も話題に挙がらなかったのも、非常に驚いている。本イベントは魅力的であり、クラウドファンディングも成功している。しかし、市外の人々へのリーチが不足している点は大きな課題であり、改善の余地があると感じる。昨年の外部アドバイザー会議ではシティプロモーションに関する取組を取り上げたが、コンテンツの重要性やリーチする対象の明確化が指摘されている。この取組は目的が非常に明確で、プロモーションについて参考になると思うので、確認してはどうか。

地域内での循環を促進するイベントにするのか、市外からの来訪者を増やすためにするのかというところははっきりさせる必要がある。岸和田市南部、特に山間部はこれまでシティプロモーションの対象になりにくい地域であったが、家族連れなど車移動を前提とすれば、駅から離れた場所でも集客は可能である。この地域をターゲットにした施策を進めるのであれば、それに合ったリーチをする必要があると思う。

竹まつりのチラシを見て「ゆめみの森」を調べたが、アクセス方法が不明である。Google で検索しても場所が表示されない。ここはまだ公にされていない場所か。

公園緑地課

まず、作成したアートそのものはアドベンチャーワールドに設置されている。その竹を採った「ゆめみヶ丘岸和田」は丘陵部に位置し、検索すればまちづくり協議会などが表示される。一方、竹まつりの会場となる「ゆめみの森N（ノース）」は名称が公式に決まっていないエリアである。地元において、愛称がほしいという話の中でできた名前で、まだインターネット上に情報が反映されていない。今後は地図上に落とし込み、適切に反映するようにしたい。

新井准教授

パンダバンブーアートプロジェクトについては、アドベンチャーワールドが関係していることはチラシで確認できた。しかし、竹まつりには同じアーティストが手がけたオ

プロジェクトがなく、制作拠点としても「ゆめみの森」は活用されておらず、単なる竹の生産地という状態になっているのか。

公園緑地課

5,000本の竹で制作されたアートは特殊で、設計者は台湾人のものである。一方、「ゆめみの森」は竹の生産地であることに加えて、滋賀県立大学の建築学科の学生が毎年度参加し、竹まつりの会場の設計やアスレチックの修理を行っている。リーダーは主に3回生や4回生が担当し、院生や1・2回生も協力して活動している。また、竹まつり当日は竹の事業者による物販や竹を活用したステージ、アスレチックなどが設置され、地域や関係者が集まる場となっている状況である。

新井准教授

クラウドファンディングで集まった資金は具体的にどこに使われているか。

公園緑地課

クラウドファンディングで集まった資金は竹まつりとは別で、全てパンダバンブーアートプロジェクトの制作に充てられている。

新井准教授

そうすると、岸和田市に何が残っているのかというところが疑問として残り、もったいない印象を受ける。せっかくここで生まれたものも、見える成果の多くがアドベンチャーワールドにある。「ゆめみの森」の情報もしっかり発信しないといけない。

公園緑地課

おっしゃる通りで、PR手段を増やすべきだったと考えている。

竹林教授

岸和田市が白浜町との関係をどう考えているのかを知りたい。

今回、パンダがいなくなったことで白浜町長の考え方が大きく変化しており、今後の方針が不透明であると感じている。岸和田市を主体に考えた時に、白浜町をどのような位置付けで捉え、どのような接点を持ちながら付き合っていくのか。この点がずれると取組の目標が大きく変わってくるので、根本的な考えを確認しておきたい。最終的には地域住民が主体となって行動することになるので、オペレーションを担う側は真意を確定させ、考えを明確にしたうえで実行すべきである。白浜町との関係をどのように構築し、どのような方針で進めようと考えているか。

公園緑地課

パンダの帰国が決定した後も、アドベンチャーワールドや白浜町とのやりとりは続いている。現在、白浜町とは、これまでパンダや竹を通じて築いてきた親密な関係を維持し、もともとの目標を忘れずに進めていくべきだという話をしている。その目標というのが、白浜町と岸和田市の住民がお互いを仲間として認識し、訪れた際に歓迎しあえる状態になっているということである。この関係を10年後、20年後も持続できることを望んでいる。

白浜町は観光のまちである一方、岸和田市は観光の取組について整備が十分ではない状況である。将来的には白浜町の方々にも岸和田に訪れてもらいたいと考えているが、現時点では岸和田市の住民が白浜町を訪れることが多い。その際に、特別な優遇を受けることは難しいが、岸和田市から来た人がちょっとしたものをもらうなど、そういった小さな歓迎や優遇が白浜町でゆっくり定着していくことをめざしている。

今後、パンダが戻ってくる可能性は不明であるが、もし戻ってきた際には、岸和田の竹を引き続き食べてもらい、岸和田の竹を鑑賞した後アドベンチャーワールドを訪れるような観光周遊ツアーの検討も再開したいと考えている。この取組を通じて、岸和田市と白浜町が観光面で協力し、今後も連携していくことを目標としている。

竹林教授

岸和田市に来たついでに白浜町へ向かうというようなことは現実的に難しいと考える。岸和田市に立ち寄る明確な理由や、他の市町とは異なる何らかの特色がなければ人は訪れないと考えている。

アートに関しては、個人的には興味はないが、当然アートへの関心が高い層もいる。そういった特定の層に対しては地域のPRにつながる可能性があると考えている。アートに興味がある人の中には遠方まで足を運ぶ人もいる。遠方の地域まで訪れる人の特性を正確に把握し、どのような人に来てほしいかを明確にイメージすることが必要である。その部分を適切にコントロールできるように考えないと、地域のPRは難しい。

人は自由に行動しているようでありながら、実際には意図された行動に誘導されている部分があると考え。例えばコンビニの矢印は行動経済学の一つで、人は矢印に従って並ぶ傾向にある。このように人間の心理を巧みに操作する仕組みが社会には存在している。

何をどのように活用し、参加した人にどのようにポジティブな印象を与えられるかを考える必要がある。例えば、岸和田市を「エコのまち」と断言してしまい、独自のエコの表現として竹を活用し、その使用法や生活への関わりを示す。竹を使った腕輪やバッジを販売し、参加者にそれを身につけてもらう。それぐらい、自らの思いを表現できる仕組みを作るべきだと思う。日本人は、自分の考えを表に出さないことを美德とする傾向がある一方で、SNS等で意見を発信したい面も持ち合わせている。悪い意味で印象

操作するのではなく、PRの一環としてポジティブな印象を与えるように、情報発信を考えることも重要である。せっかくパンダが岸和田市の竹を食べてくれていたという事例もあり、環境を守っていく義務もあるのだから、その形をどう表現するのかを考えた方が良いと思う。エコならエコに特化した活動にすれば良いと思う。

竹を無駄なく活用し、アートや日常生活に取り入れているので、さらにそれを実際に体験できる形も考えられれば良いと思う。竹を活用した取組が「あなたにもできる」という形でも表現するべきである。岸和田市が竹に関する知識や強みを持つからこそ、それを地域の特色として広く伝えることができる。パンダの帰国時には涙を流す人がいるほど、パンダの影響力は大きかったと思う。そのパンダが愛した竹がここにあり、その竹を使ったアートを見に来てもらえるような情報発信を考えるべきと思う。

また、ビジネスに携わる人々は、自分の製品に強いこだわりと誇りを抱いている。それは岸和田市役所で働く人にも必要であり、「岸和田は竹のまち」と自信を持って発信できるくらいの取組であることを、共通認識として持つことも重要である。

ポケットにビニール袋を常備して落ちているごみを拾う、前を歩く人が親切にドアを開けてくれる、こういった日々の自然な行動が「気づき」となって真似されることもある。見た目にわかりやすいことを率先して行うことは、地域の認知度を高め、外部から肯定的に評価されるきっかけにもなる。

情報発信をアートだけに収斂させてしまうと、アートに興味のない人は取組に関心を持たない可能性が高い。ただ作品を鑑賞するだけではなく、自ら参加できる仕組みを作るべきである。また、地域ごとに生活の様子や人々の会話は異なり、北摂とも河内とも違い、和歌山ではさらに違いが顕著である。これこそが土地ごとの独自性であり、その独自性を居心地の良いものに整え、「岸和田はこういうまち」ということを明確にして行動に移せるような取組は、子どもたちにも分かりやすく伝わる。

高槻市のゆるキャラには独自のダンスがあり、高槻市の子どもはほとんど踊ることができる。イベントにゆるキャラが来れば子どもは大いに盛り上がる。こうした活動を導入することで地域の魅力を高められることもあるので、いろいろ試してみてもどうか。

何をするにしても、目標となるポイントを明確に設定する必要がある。10年後や20年後に「これを始めたのは我々だった」と誇れるような仕事にするべきである。そのために今知恵を出し合い、徹底的に議論することが重要と考える。今回の議論のテーマは「竹」であり、これをシビックプライドという概念と結びつけることが重要である。地域の誇りを住民が感じ、それを表現できる場や方法を構築することが、市役所が担うべき仕事であると考えている。

白浜町との関係を続けていくのであれば、白浜町について理解を深めるべきである。その上で、白浜町との関係性をどう構築していくのかを考える必要がある。取組に関してはターゲットにする年代も重要になる。未来を考えるイベントである万博に「ガンダム」があったり、テレビのドラマやCMに古い楽曲が流れていたりするところからも、

収益を狙ったターゲティングの重要性が浮き彫りとなっている。

最近はやりの良い親子も多い。例えば、ナイフを使って物を削る技術など、普段は子どもに見せない、子どもが持っていない技術を披露することによって、親が子どもに格好いいと思ってもらえるような場を提供することは重要である。漁港で行われている作業を観光客に体験させる試みもある。魚を入れたスチロールの箱を倉庫へ運ぶ作業は日常的に行われているが、大量の箱を高く積み上げた様子は観光客にとって新鮮である。また、軽い箱を持つだけの簡単な作業であっても、バランスよく持つことが求められる。観光地でもこうした取組を行っている事例があり、効果的であると考えられる。

また、夫婦間の交流を深める取組を行うことも有意義である。日本人は夫婦で手をつなぐ習慣が少ないが、海外ではビーチで手をつないで歩く夫婦の光景がよく見られる。このような経験を望んでいる人は多いと考えられる。ターゲット次第で活動内容が異なるため、目的を明確にしてそこに竹を活用した内容を考える必要がある。

公園緑地課

地域の経済活性化や竹林の整備という部分も大事だが、PR活動も大事と考え、地域内での循環を促すために、この取組では多くの人に竹について知ってもらうことを優先し、小学生をターゲットに据えた戦略を採用してきた。小学生が家庭で親に話すことで情報が広がるため、出前授業などを通じて市内で認知度を高め、一定の成果が感じられている。

また、これまでパンダや竹、アドベンチャーワールドに関心を示さなかった層も取り込むため、NFTやWeb3.0に注目している。NFTコレクターなど新しい層を狙った施策として、これらの技術を活用し、新たなファンを発掘する取り組みを進めている。さらには現在、岸和田市は近隣市町村と防災協定を結んでいるが、今後は広域的な観点から白浜町とも防災面で連携できないかということも検討していきたい。

取組に関し、ここまででも多くのヒントをいただいた。パンダが不在となったこの1、2年は地域経済の活性化をめざした取組を進める重要な時期であると考えている。パンダ不在により竹の活用量が減少したが、現在は竹をチップ化し、地域公園の舗装材として活用するなど利用量を増やす取組を検討している。ターゲットや活用のポイントを絞り込むとともに、岸和田市で竹を扱っていることを広く認識されるよう、注目度の高い活用方法を模索し、観光とも結びつけていきたい。

竹林教授

広報活動は非常に緻密であり、継続して取り組む必要があると考える。大学の観光学部は創設から19年が経過して、ようやく認知が広まりつつある状況である。大阪南部の地域では理解が進んできたものの、大阪全域にはまだ浸透していない。今でも就職活動時に、「観光学部で何を学ぶのか」と質問されることがあると聞く。学生にはせっか

くの機会を活かし、自分たちが取り組む意義や内容をしっかり発信するべきだとは伝えている。

世間には、岸和田に対するネガティブな意見も多く存在している。一つの例として、岸和田市と言えはだんじりだが、そのだんじりに対して荒々しいというイメージがついていたりもする。しかし、岸和田市はそれだけではない。それだけではない部分を慎重に伝え、イメージを明確に掲げるべきである。「我々がめざしているものはこれであり、その一つが竹である」というように、積極的に発信していくことも重要である。

観光は本来楽しいものであり、人々がその楽しさを追求して訪れるものだと考える。重要なのは、その楽しさをどのように表現し、何を提供することで多くの人に楽しんでもらえるかである。例えば、飲食店を選ぶ際にも、「どの店ならこういう雰囲気を楽しめるか」と目的に応じて選択肢を考える。その目的に応じた適切な選択肢を提供することが重要であり、観光においても楽しさを的確に示すように工夫すべきである。

岸和田市は、昔の歴史から見ても大きなまちであり、他市が模範とするくらいの影響力があると思う。その時に示せる何かを用意することが重要である。地元の人食べないものを他に勧めるというのは厳しい。そういう意味で、水なすのようなものは素晴らしいツールだと思う。和歌山のみかんと同じような地域文化である。岸和田の地域性や文化をしっかりと見直し、次世代に繋げていくべきである。

公園緑地課

これからも多くのことに挑戦していこうと思う、改めて楽しく取り組むことの重要性を感じている。

新井准教授

先ほども述べたが、総合計画や基本計画の策定にあたり、懇話会、審議会などに参加したが、その際に竹の話題が一切挙がらなかった記憶がある。もちろん基本計画の中で、部会的に何らかのイメージがされていたかもしれないが、当時はだんじりの方向性や漁業の将来といった話題が中心であり、山間部のエリアについては道路も整備されていないことから、まちづくりのターゲットにはほとんどされていなかった。駅周辺のエリアについて改善を図っていきたい、という印象を持っていた。このような背景の中で、今日の議論は山間部に非常に可能性を感じるものであった。

「ゆめみの森」とその他の公園は、もともとさまざまなアクティビティの場として機能している。地域住民が今後どのように活用していきたいのかを考えることが重要である。また、これまでアドベンチャーワールドが主な顧客として竹を購入していたが、その顧客を失いつつあり、危機的な状況になっている住民もいると考えられる。その住民は当事者なので、この課題をどう克服するかを考えると、行政もそこをサポートすると思う。危機から地域を活性化させる話はまちおこしのストーリーとしても

見えやすい。目的が違ったとしても、クラウドファンディングの成功例もあるので、地域にはやればできるという確信を持つ人がそろっている。自信を持って、今後の取組を進めれば良いと思う。

現在の取組は外部から特別な提案を必要とする状況でもなく、今考えていることを取り組んでもらったら良いと考えている。それでもあえて言うとしたら、竹には他にも使い道があるのではないかなと思う。コンビニでは環境対策で、プラスチック製品を渡さないというような取組があるが、竹をカトラリーとして活用できると感じる。ストローも紙製よりは竹製の方が良いと思うので、環境対策の名目があれば、多少コストがかかっても取組としては成立するのではないかなと思う。

公園緑地課

最近、竹をプラスチックの代替素材として利用したいとの問い合わせが大企業から増加している。量産に対応するためには工場の準備などが必要であり、時間がかかる状況である。昨年できたクラウドファンディングのお礼の品として用意した竹製品は高級路線で、百貨店から次の商品を求めるオーダーもある。量産型の製品と高級路線の製品を使い分け、戦略的に展開していくべきである。今後も販路を拡大し、竹の可能性をさらに広げたいと考える。

竹林教授

竹の特性については、今一度慎重に検討されるべきである。従来の社会で使用される製品も耐久性が重要なポイントになっている。ストローを例にあげると、紙製ストローはコストが合わず、日本のストロー会社は結局ビニールストローへ舵を切った。紙製ストローができたにも関わらず普及が進まなかった理由には、ストローに使い捨ての観念があった上でどう改善すれば良いか、という背景があったからだと思う。

竹は永久に使えるものではなく、使えなくなる素材であるという前提があれば、ビジネスにおいて利点となりうる。壊れるからこそ新たなものを再生産する必要があるというスタンスが確立すれば、竹は優れた素材であると考えられる。どの時期に生産し、耐久年数や使用スパンをどう設定するか、その上で必要量を計算する。そこに今までにない発想が前提にあれば、実現可能だと思う。その発想の一つがエコロジーの視点だと思う。

現代社会において、環境負荷をどのように減らすかという課題も重要で、多少費用がかかったとしても、それに対して支払うべき価値があるという姿勢で取組を行えば、地域全体の意識も高まることが期待できる。

企業はこれまで壊れない製品を提供する方法を模索してきたが、壊れることを前提にした視点も重要である。壊れることで新しい製品を購入する機会が生まれ、それが経済活動を促進する可能性もある。スマートフォンやPC等も意図的に古くなる仕組みにして、アプリケーションやOSが更新されるたびに以前のバージョンが使えなくなり、新

しい製品を購入する動機を高めている。使えなくなる仕組みを前向きに捉え、それが社会への貢献につながっているという視点を持てるように、取組を考えるべきである。

また、必要なものであれば購入し、不必要ならば買わないという消費者心理もうまく使って製品を検討すべきである。購入意欲にはさまざまな理由がある。名古屋に行けば、「うなぎを食べたい」と感じることもあるように、岸和田に来た際に「何か欲しい」と連想されるものを作り上げる必要がある。竹を利用した取組をどう社会に認知させるかを我が事として、自発的に始める姿勢が求められる。

自分も学生たちに岸和田市の取組について話すことがある。竹の話をしても多くの子は知らない。人々の頭の中に記憶として残し、言いたくなる魅力をどう作るかが課題である。ただ、基本的には楽しんで取り組むのが一番だと思う。

事務局

令和6年度の取組のまとめとして、まず竹の一次加工場の状況、販路開拓関連、ESD教育の今後について確認したい。

公園緑地課

加工場についてはアドベンチャーワールドとも検討を重ね、具体的な設計もできている段階である。しかしながら、当初はパンダの餌になる部分もあったということで、建設に関しては補助金も活用して岸和田市が受け皿になり、アドベンチャーワールドが活用する形を考えていた。将来的にパンダが戻ってくる保証もない中で、加工工場を建てるのが本当に良いのかというところもあり、少し見直している部分もある。

今後は竹を活用する量が多いのが、チップになることが分かっているので、チップを活用する事業所が工場をメインで建てて、そこにアドベンチャーワールドが連携する形を取ることも検討している。竹を集成材として構造部材に活用できないかという検討も進めている。

販路開拓関連については、「PANDAYS」の食器が、アドベンチャーワールドのオンラインショップでもすぐ完売して今まだ生産がおいついていない状態で、販売数としてはこれが一番である。あとは竹のチップと再生プラスチックを溶融した、電子レンジや食洗器にも安価で対応できる製品を事業者と共同開発したものもある。

その他の製品ではコーヒーミルやコースター、一部では職員が付けている名札にも活用して竹をPRしている。

ESD環境教育は教育委員会とも綿密に相談をして、昨年度にはアートプロジェクトに参加してもらい、今年度はアオリイカの産卵床を助ける取組を進めている。場所と時期によって出る成果も変わるので、調整を重ねながら継続していきたい。

子どもたちに、放置竹林を実際に見てもらうことも大事だと思っている。また、岸和田市出身のサッカー選手がいるので、その方と子どもたちが竹を通じて触れ合う場を作るこ

とも考えている。

- 意見交換を踏まえ、本事業の評価として、本事業が「構造的な課題の解決に有効であった」と整理することを確認
- 出された意見等を踏まえ、引き続き事業改善の検討を行うことを報告
- 閉会