

受付No.

2026年度 アートによる地域振興助成（スタートアップ）

公益財団法人 福武財団 理事長 福武英明殿
募集要項に則り、本応募用紙に記載した通り、標記助成に応募いたします。

<団体プロフィール>

団体名	さばえまつり実行委員会				
住所	〒916-1225 福井県鯖江市別司町25-6-4				
団体区分	任意団体	スタッフ数	6名		
代表者氏名(カナ)	タノマサオミ	役職	実行委員長	年代	40代前半
代表者氏名	田野正臣				
団体URL1	https://www.instagram.com/sabaematsuri/				
団体URL2					

<申請者・実務担当者> ※団体所在地と同じ場合は「同上」*申請者には、助成に関する諸手続きの連絡担当者の名前を記入してください。

申請者氏名(カナ)	モリカズキ	役職	事務局長	年代	30代前半
申請者氏名	森一貴				
連絡先 e-mail	morikazuki71@gmail.com	電話番号	080-6025-4645		
住所(書類の送付先)	同上				

<プロジェクトリーダーの略歴> ※アートプロジェクト等の運営経験や当時の役割を記載してください。

氏名(カナ)	モリカズキ	役職/肩書	事務局長/プロジェクトマネージャー	年代	30代前半
氏名	森一貴				
年(西暦) 月	略歴(活動内容)				
2014年4月	アビームコンサルティング ビジネスアナリスト(-2015/10)。コンサルティング業務に従事				
2015年4月	越前鯖江の産業観光イベントRENEW 事務局。				
2017年4月	RENEW 事務局長(-2021/3)。約100社の事業者を取りまとめ、3万人の来場者を集客。				
2021年9月	アールト大学デザイン修士課程(-2023/6)。50超のアーティストによる販売会を2度企画・運営				
2024年4月	東北芸術工科大学デザイン工学部コミュニティデザイン学科 専任講師。				
2024年4月	鯖江市役所 政策デザインアドバイザー。				
2024年10月	さばえまつり2024 事務局長。新たな民謡「イッコ音頭」を企画。出展62、来場約4,200人。				
2025年9月	さばえまつり2025 事務局長。アーティストらと「3つの町」を企画。出展81、来場約7,000人。				

<福武財団の助成実績>

助成を受けて活動した年度

<外部協力者の状況>

氏名	年代	組織名	所在地(市町村まで)	協力内容(できるだけ具体的に)
葛野 泰央	30代前半	鯖江市役所総合政策課	福井県鯖江市	市はさばえまつりに「特別協力」で関与しており、葛野氏は担当者。公民館や商店街等地域関係者との関係構築を担当。
寺田 千夏	30代後半	個人事業主	福井県福井市	アートディレクターとして関与。クリエイティブ全体の担当に加え、一部アーティストやデザイナーを巻き込んでくれている。
堤 大樹	30代後半	株式会社 Eat,Play,Sleep	京都府亀山市	プロデューサーとして関与。コンセプトやプロセス設計に加え、アーティストの巻きこみや関係構築を担当してくれている。

<活動内容・事業計画について>

表現手法	地域型芸術祭
活動テーマ	街中（の地域振興）
事業名	さばえまつり
2026年度の活動期間	2026/04/01 ~ 2025/10/31
活動に従事するスタッフ数	6名

1. 団体の活動の概要

<p>さばえまつり実行委員会は2024年に設立された団体である。私たちが手掛ける「さばえまつり」は「つくる」を祝う祭典であり、つくる行為を契機に、境界を超えて多様な人々を接続し、思いもよらない実践や協働を生み出すことを目指している。2025年開催時には2日間で飲食物販を含め81企画が出展し、約7,000人が来場。半年の準備期間を通じて、4名のクリエイターと中高生や移住者、デザイナー、行政職員、地元ラッパーや発達障害当事者など100名以上の市民が協働し、「繊維の産業廃材を活用して巨大な塔を立てる」「地域のリサーチから新たな民話のパフォーマンスを生み出す」といったプロジェクトを通じて、まちの未来を実験した。</p>

2. これまでの活動の沿革

申請事業の活動年数	1~2年
年（西暦） 月	活動内容
2024年2月	設立。キックオフミーティングを開催。
2024年10月	さばえまつり2024開催（雨天のため一部中止）。62企画が出展し、約4,200人が来場。
2025年9月	地域調査から民話のパフォーマンスを演じる「幻燈音楽祭」を古墳跡や田んぼにて開催。
2025年9月	さばえまつり2025を開催。2日間で81企画が出展し、約7,000人が来場。
2025年10月	関西万博くらげパビリオンにて「幻燈音楽祭」公演。

3. 活動エリアについて

活動エリア	福井県 鯖江市
活動エリアの特色（歴史、文化、地域性、魅力など）	<p>鯖江市は人口約7万人の「ものづくりのまち」である。めがね産業で知られ、市民の7人に1人がめがね関連事業者で働くほか、漆器・繊維産業も盛ん。近年では100社以上の工房を開放する「RENEW」を機に産業観光が盛んで、地域には新しく30以上の店舗や宿が誕生している。また鯖江市は「自分のまちを自分たちでつくる」を基盤とする市民主役を推進しており、例として「鯖江市役所JK課」などがある。鯖江市では近年、このものづくりの態度や、自身でまちや暮らしをつくる態度を再解釈し、ブランドコピー「つくる、さばえ」を制定（事務局長・森が制定に関与）。これをもとに「つくる」を巡る様々な事業が進行している。</p>
活動エリアの課題（まず初めに、活動エリアにおける課題を簡潔にご記載ください。続けて、その課題の背景や詳細について、できるだけ具体的にご記入ください。）	<p>鯖江には「個々の集団・活動が独立的で、相互の接続が不足している」という課題がある。市民活動が盛んな鯖江だが、各活動は世代や活動範囲が限定的で、外部との協働や知見の共有に必ずしも前向きではない。その結果、慣習に囚われて新たな企画を生み出せない、個々が独自に新規イベントを立ち上げて競合するといった事態が生じている。また、NPO団体や行政職員からは、各所で次世代へのバトンパスができていないという声も数多い。その背景には、「つなぐ・ひらく」役割の重要性への認識不足がある。これは、鯖江がよくも悪くも独立した活動家によって発展してきたがゆえ、長らく個々の活動家支援が重視されてきた結果だと考えられる。</p>
貴団体の地域に対するミッション（活動の目的）	<p>私たちの目的は「多様な人々の出会いと協働から、思いもよらない実践や関係を生み出すこと」である。アートや「つくる」を媒介に、参加者が新たに活動を立ち上げる、移住するといった変化が生まれることを目指す。そのために私たちは、以下2つのミッションを掲げる。</p> <ol style="list-style-type: none">① つなぐこと。私たちはつなぎ手として、中高生や活動家、LGBTQ当事者、移住者など、鯖江の多様な人々を創造活動に巻き込み、同時に鯖江内外の多様な専門知を接続する。② 描くこと。私たちは描き手として、鯖江の非連続な未来の可能性を構想し、形にする。これにより、様々な人々が一緒になって未来を想像・議論する基盤を構築することができる。

7. 2026年度プロジェクト評価の観点や指標をどのように設定しますか。

定性（状態的な目標）、定量（数値的目標）をお書きください。

私たちの最終的な目標は、多様な人々が継続的に行き交い、思いもよらない新たな関係性や活動が生まれ続ける鯖江を実現することである。現段階では具体的に、以下3点の目標を掲げる。

- ① さばえまつり来場者数 9,000人。 1時間ごとの会場内滞在者数をカウントし、その数値を2日間で合計したもの（過去実績：2024年度4,200人、2025年度7,000人）。
- ② 「つくり手」の数 200人。 つくり手とは単なるワークショップの来場者ではなく、実際の結果に影響を与えた参加者のことである。定性的には、このつくり手が周縁的な人々を含む多様な人々で構成されていること、および参加を機に、つくり手が新たな関係性を形成することを目標とする。
- ③ 変化を起こした人の数 3名。 さばえまつりを機に、個々の人生上で大きな変化（団体や活動の立ち上げ、退職や就職、移住など）を起こした人の数。活動の評価指標については「活動の実施→仕組み化→事業化」の3段階で変化を追っており、その変化が進行することも私たちの定性目標のひとつである。
これに加え、さばえまつりが定着し、制作物や音頭が祭り以後も地域で活用されることも目標とする。

8. 2026年度の翌年以降の、地域に持続的に関わる中期計画と将来ビジョンをお書きください。

※一般申請者は、その計画・ビジョンの展開がこれまでの活動の積み重なりにもどのように紐づいているかと、その展開に事業や運営体制をどのように反映していくかについてもお書きください。

▼さばえまつりの目的は長期的にのみ達成可能なため、最低10回は継続開催する。その間にさばえまつりが真に愛されれば、100年続くものになる。この長期的な視点に基づいて、私たちは以下2つの変化を計画する。

- ① 「うつわ」への変質（～2028）。 さばえまつりは現在、私たち事務局が企画のリードや地域との調整の一切を取り仕切っている。しかし来年度以降、祭りは徐々に「うつわ」へと変質し、地域の諸集団が自身で企画を創造する場になる。私たちの役割もまた、アーティストを接続し、各集団に伴走するものへと変化する。
- ② 骨組みの構築（～2030）。 祭りが多くの人々の手で継続していくためには、繰り返されるモチーフが重要である。そこで私たちは次の5年間で、祭りの「毎年の目玉」を構築する。次年度の「巨大な龍」計画はその一環である。これが実現すれば、安定した基盤と新たな挑戦とが共存する祭りの実現が可能になる。

▼さらに私たちは市と連携し、祭りを超えて本事業の思想を日常へ落としこむ2つの計画を進めている。

- ① まなびの場の創設（2026～）。 「つくる」を中心としたまなびの場を実装する構想を進めている。ここにも多様なクリエイターを巻きこむ想定で、例えば「屋台をつくる」企画を開催し、そこから小商いを後押しするなど、さばえまつりと連携しながら地域に実際的な変化を起こすプログラムを想定している。
- ② 創造・協働の拠点づくり（2028～）。 市民活動の拠点・嚮陽会館の指定管理を受託する構想がある。これが実現すれば、収益基盤を安定させつつ、「つくる」を日常的にまちへとひらくことができるようになる。

9. 2026年度以降、複数年の助成を希望していますか？

はい

<活動の様子>



さばまつり2024開会式。繊維・漆器産業の廃材を神輿に生まれ変わらせ、参加者らで演奏・行進した。



新たな民話づくりに向けた巨大紙芝居の制作。制作・上演には中学生から高齢者まで連日40名以上が集った。



祭り当日の様子。参加者らとの協働による地域調査から生み出された「イッコ音頭」などを輪踊りした。

< 収支内訳書 >

申請助成金額	3000千円
--------	--------

福武財団助成金の支出内訳

項目	内容	金額 (千円)	備考
謝金・委託費・人件費	アーティスト謝金	2000千円	謝金 (40万円×5名)
旅費交通費	アーティスト宿泊費・交通費	1000千円	20万円×5名
合計		3000千円	

事業全体の収支内訳

< 収入 >

項目	内容	金額	備考 (詳細)
助成金	福武財団	3000千円	
自己資金	自己資金	5000千円	団体の収益 (行政事業) より充当
寄付	協賛	800千円	法人協賛 (600千円)・個人協賛 (200千円)
助成金	福井県アートプロジェクト支援事業助成金	1500千円	
事業収入	飲食店出店費	500千円	20千円×25社
合計		10800千円	

< 支出 >

項目	内容	金額	備考 (内容)
助成金	福武財団	3000千円	
謝金・委託費・人件費	事務局人件費	3200千円	事務局 (6名×半年)、インターン (3名×2ヶ月)
謝金・委託費・人件費	アーティスト制作費	800千円	制作費 (16万円×5名)
広報宣伝費	広報・デザイン費	800千円	全体デザイン費 (60万円)、ライティング、印刷、広告
広報宣伝費	アーカイブ費	500千円	写真、映像
会場費・借料	会場設営および環境整備費	2000千円	ステージ設営、電気、水道、音響、装飾、備品レンタル、会場使用
その他、諸経費	警備・保険・衛生費	400千円	
その他、諸経費	消耗品及び当日スタッフ昼食代等	100千円	
合計		10800千円	

< 助成金対象外の項目例 >

以下のものは、助成対象外となります。ご注意ください。

■管理費となるもの

- ・事務所の家賃、水道光熱費など
- ・恒常的な組織の人件費(事務局コスト)

■固定資産取得のための支出、及び恒常施設の保守修繕費となるもの

- ・備品、パソコン・コピー機、カメラ・ビデオ機器等、固定資産となるものの購入
- ・事務所、会場などの設備等の保守修繕に対する費用

■助成の趣旨に合わない支出

- ・交通機関を利用する際のグリーン車、ビジネスクラス、高額な宿泊料金
- ・高額な飲食を伴う接待費用

■下記、謝金・委託費・人件費の関わる項目

- ・プロジェクトの活動の外注費が大きい場合や丸投げしている場合
- ・自団体メンバーやプロジェクトリーダーなど申請事業に関わるメンバーへの謝金・委託費・人件費

< 個人情報の取り扱いについて >

申請書に記載いただいた氏名、生年月日、年齢、所属機関名、部署・学部、役職、住所・連絡先、電子メールアドレス、事業協力者、プロジェクトメンバーの氏名、年齢などに関しては「個人情報保護に関する法律」に則り、個人情報として厳正に管理し、下記の目的に限り利用します。

- 1) 申請に対する選考及び選考結果の通知
- 2) 助成決定後の諸手続きの連絡
- 3) Website、広報パンフレット等での助成者決定の公表 (氏名、所属機関、職名、活動等の概要、助成金額)
- 4) 当財団内管理業務 (成果報告、会計報告提出に関連する連絡業務など)
- 5) 当財団主催事業の案内