

## 新世紀とやま文化振興計画（平成 30 年改定版）後期重点施策（答申案）

### 1 後期重点施策の趣旨

平成 30 年 3 月に本県の文化振興の中長期ビジョンとして改定した「新世紀とやま文化振興計画（平成 30 年改定版）」（計画期間 2018 年度（平成 30 年度）から 2026 年度（R8）まで）に基づき、「（1）文化活動への幅広い県民の参加」、「（2）質の高い文化の創造と世界への発信」、「（3）文化と他分野との連携」の 3 つを基本目標として、各種施策を展開しているところであるが、後期重点施策は、時代の潮流と本県を取り巻く状況変化等を勘案し、計画期間後期 4 年間で重点的に取り組む施策を明確にするものである。

### 2 対象とする期間

令和 5 年度から令和 8 年度までの 4 年間

### 3 本県を取り巻く状況変化等

- ・ウィズコロナ…ICT の活用等、文化活動の継続、振興
- ・北陸新幹線延伸…敦賀開業（令和 6 年春）など、県外観光客の増加を踏まえた取組み
- ・グローバル化…文化芸術を介した国際交流推進（2020 五輪、2024 大阪万博）
- ・国の文化政策の動き…文化芸術推進基本計画（第 2 期）の策定ほか
- ・県の動き…富山県成長戦略、文化審議会での意見、県民アンケート等

### 4 後期における施策の柱と主な重点施策

#### I. 文化を創造・鑑賞・支援する人材の充実・育成

- ①子ども・青少年とともに、子どもに関わる大人も一緒に楽しめる芸術の創造、鑑賞等体験機会の充実
- ②学校教育との連携、芸術文化指導者の派遣などを通じた、子どもや若手芸術家の育成
- ③技術スタッフ、キュレーター等文化芸術を支える人材の育成

#### II. 文化芸術による地域活性化の推進

- ①本県の豊かな文化資源の活用、魅力発信、広域連携による周遊観光の促進
- ②富山を舞台とした特色ある国際的な芸術文化振興事業の充実と発信
- ③文化力を生かした産業の高付加価値化

#### III. ウィズコロナ、アフターコロナを見据えた芸術文化の振興

- ①美術館、博物館等における情報通信技術を使ったオンラインでの鑑賞・学習機会の充実
- ②美術館等におけるリアルでの鑑賞を促す取組みの充実
- ③文化芸術活動の継続支援

## I. 文化を創造・鑑賞・支援する人材の充実・育成

### ①子ども・青少年とともに、子どもに関わる大人も一緒に楽しめる 芸術の創造、鑑賞等体験機会の充実

- ・子ども、親、学校等がともに楽しみ、親しみやすい美術館等の企画を実施する。
- ・芸術文化や伝統文化や生活文化の鑑賞・体験など、親子で楽しめるイベントの開催を支援する。
- ・高志の国文学館における企画展や創作体験など、子どもが主体的に文学に触れあう機会の充実を図る。
- ・全国レベル・世界レベルの質の高い芸術文化等に触れる機会の拡充に努める。
- ・文化芸術に関する県民の興味関心を高め、参加に繋がるよう情報発信に努める。

### ②学校教育との連携、芸術文化指導者の派遣などを通じた、子どもや若手芸術家の育成

- ・芸術文化のオンライン配信やアーカイブ等映像資料などICTを活用した教育活動の展開に合わせた連携を推進するとともに、学校等での出前公演などアーティストの活動・発表の場の拡大に努める。
- ・次世代を担う子どもをはじめ県民ニーズに対応した芸術文化関係指導者を派遣する。
- ・文化部の魅力発信に努めるとともに学校部活動の地域連携、地域クラブ活動への移行に向け、文化部指導者の確保等を支援する。
- ・祭り・行事や伝統芸能など地域の文化財の担い手となる後継者育成事業を支援する。
- ・地域、親、関係団体など、子どもの文化教育に携わる各主体の役割を明確化する。

### ③技術スタッフ、キュレーター等文化芸術を支える人材の育成

- ・県立美術館・博物館や公立文化ホールにおけるアートマネジメントや舞台技術、キュレーターなど、文化芸術の振興を担い、支え、付加価値を創出する人材の育成を図る。
- ・文化施設において、友の会等サポーター組織との連携、NPOとの協働、企業メセナの活用による事業の企画、運営の取組みを強化するとともに、これまで以上に幅広い活動を担えるよう、ボランティア向け研修制度の整備など、県民の参加を促進する。

## Ⅱ. 文化芸術による地域活性化の推進

### ① 本県の豊かな文化資源の活用、魅力発信、広域連携による周遊観光の促進 ～文化観光の推進～

- ・観光客や県民を対象とした、本県の個性的な美術館・博物館、世界遺産の五箇山の合掌造り集落、むぎややおわら、国宝瑞龍寺・勝興寺をはじめとした有形・無形の文化財、地域に根差した郷土料理など、富山の文化をめぐる周遊観光を促進する。
- ・黒部宇奈月キャニオンルートをはじめとした電源開発の歴史や立山信仰の発信により、立山黒部周辺の文化観光を推進する。
- ・立山・白山・富士山の「日本三霊山」をテーマに、石川県・静岡県と文化・学術研究、観光面での広域連携を推進する。
- ・富山県が誇る文化財建造物などの保存修理、地域の祭り・行事などの保存承継を推進し、その価値や魅力の再発見と活用に努めるとともに、情報を整理し幅広い手段で情報発信する。
- ・美術館や博物館をはじめとした県内文化施設の連携を推進するとともに、教育、文化観光その他関連分野において、中核としての役割を果たすための機能強化に取り組む。
- ・多言語解説・案内、キャッシュレス対応などインバウンド対応を推進する。

### ② 富山を舞台とした特色ある国際的な芸術文化振興事業の充実と発信

- ・質の高い舞台芸術をはじめとした国際文化交流事業を開催するとともに、芸術文化団体等による取組みを支援する。

### ③ 文化力を生かした産業の高付加価値化

- ・富山ならではの地域文化や伝統文化、地域に根差した芸術文化を活かした産業振興の取組みを推進する。
- ・若手工芸作家の育成や作品制作・発表機会の創出に努める。
- ・学校教育や社会人向けリスキリング教育において、STEAM教育等により、理学、工学、芸術、人文・社会学等を横断した学際的な学びを通じた人材育成を推進する。

### Ⅲ. ウィズコロナ、アフターコロナを見据えた芸術文化の振興

#### ①美術館、博物館等における情報通信技術を使ったオンラインでの鑑賞・学習機会の充実

- ・富山県美術館等の収蔵作品等のデジタルアーカイブ化を進める。
- ・企画展をウェブ上で鑑賞できる3D化やデジタルミュージアム化を推進する。

#### ②美術館等におけるリアルでの鑑賞を促す取組みの充実

- ・ICT技術を活用した美術館、博物館等の展示機能の強化を図る。
- ・SNSやデジタル広告などターゲットを絞ったICT技術を活用した美術館等のPRを充実する。
- ・美術館等の魅力を伝える動画配信の充実や展示作品の限定公開、ミュージアムコンサートをはじめとした美術館の魅力向上に繋がるイベント等によるユニークベニューとしての活用など、新たな魅力づくりを図る。
- ・展示物の多言語解説や交通案内、ミュージアムショップの充実や周辺を含めた商業施設の紹介など、外国人を含む入館者数増のための施策等を推進する。

#### ③文化芸術活動の継続支援

- ・公立文化ホールにおける適切な感染拡大防止対策の実施等により、芸術活動の継続を支援する。
- ・リモートや多拠点による文化芸術活動の推進に向け、公立文化施設の機能充実・強化を図る。
- ・企業版ふるさと納税やクラウドファンディング等の寄付の積極活用をはじめ、多様な財源の確保方策の周知、活用促進に努める。
- ・感染拡大の状況に応じ、適時適切な活動継続支援に努める。

○後期重点施策に係る関連事業

I. 文化を創造・鑑賞・支援する人材の充実・育成	
①子ども・青少年とともに、子どもに関わる大人も一緒に楽しめる芸術の創造、鑑賞等体験機会の充実	
県美術館教育普及事業	親子向けのワークショップや誰でも気軽に参加できるオープンラボ、家庭で制作できるおみやげオープンラボなど、多彩な創作体験の機会を提供
「Find TAD (美術館へおいでよ)」事業	県下の小・中・高校生、特別支援学校を対象とした美術館での鑑賞プログラムの提供や、先生のための鑑賞講座の開催
水墨ワークショップ事業	小中学生などを対象に水墨をテーマとした制作体験を通じて日本美術への理解を深める機会を提供
たてはく探検隊開催事業	立山博物館において、小学生を対象とした立山の自然・歴史・文化についての体験学習イベントを開催し、立山に関する学びの場を提供
たてはく出前講座開催事業	小中高生を対象に、立山の自然・歴史や立山信仰、立山ゆかりの文学など幅広いジャンルの出前講座を実施
「雲の向こうはいつも青空」事業	高志の国文学館において、室井新館長による絵本の読み聞かせや県ゆかりの人気作家との交流など、幅広い世代の「学びの場」「憩いの場」を創出
高志の国文学魅力発信事業	親子スペースでの絵本読み聞かせや小中学生対象のサブカルチャー講座、高校生のための令和万葉教室など、若い世代向けに文学や文学館に親しむ機会を提供
次世代音楽ふれあい事業	室内楽フェスティバルや親子で楽しめる0歳から参加できるコンサート、ミュージアムコンサートなど、幅広い年齢層の県民に、質の高い音楽の鑑賞機会を創出
地域文化力向上・活性化支援事業	万葉集全20巻朗唱の会や学びの森音楽祭、スキヤキミーツザワールドなど、地域の文化を活かした賑わい創出や地域活性化事業を支援
越中アートフェスタ開催事業	出品者の年齢を問わない公募美術展「越中アートフェスタ」の開催
「越中とやま食の王国」づくり事業	本県の食文化の伝承等に寄与する「とやま食の匠」を認定し、「越中とやま食の王国フェスタ」等の食のイベント等で県産食材の活用などを普及
利賀サマー・シーズン開催事業	利賀に拠点を置く劇団SCOTによる世界一流の舞台公演を開催し、子どもを含む県民向け鑑賞会などを通じ、質の高い舞台芸術に触れる機会を提供

②学校教育との連携、芸術文化指導者の派遣などを通じた、子どもや若手芸術家の育成

とやまアーティスト マッチング事業	学校や社会福祉施設等において、県民の依頼にあわせた県内芸術家による出前公演や指導等の活動の実施を支援
高校生のアイデアを 集結「アートのおちか ら」事業	高校生が著名文化人の指導を通じ、芸術によるまちづくりなどを学んだ上で、企画立案まで行うアートイベントを開催
地域部活動推進事業	人材バンクの整備や養成研修等の実施により指導者を確保するとともに、地域ぐるみの部活動の実施に向けた環境を構築
県・国指定文化財保存 等補助金	市町村や保存会等が行う祭り・行事や伝統芸能など地域の文化財の担い手となる後継者育成事業を支援

③技術スタッフ、キュレーター等文化芸術を支える人材の育成

芸術文化の鑑賞機会創 出・担い手育成事業費 補助金	富山県公立文化施設協議会による県内公立文化ホール職員への育成研修や複数ホール共同公演開催等の開催を支援
文化ボランティア養成 事業	文化ホールの企画運営を支援する文化ボランティアの養成
美術館・博物館トータ ルネットワーク推進事 業補助金	県立美術館・博物館による、学芸員の資質向上のための研修会開催や研究活動助成、ホームページでの情報発信を支援
北陸三県学芸員交流事 業	北陸三県の美術館・博物館の学芸員相互交流により、学芸員の資質向上や連携した誘客の取組みを推進
富山県美術館ボラン ティア養成事業	ボランティア活動の各種研修の実施、要請講座の開催等

II. 文化芸術による地域活性化の推進

①本県の豊かな文化資源の活用、魅力発信、広域連携による周遊観光の促進

とやまの文化魅力発 信・周遊促進事業	ウェブサイトにより文化資源情報を発信するとともに、本県が誇る世界遺産や国宝、美術館博物館などをめぐるバスツアー造成への助成
霊山立山文化観光コン テンツ創出事業	霊山立山をめぐる体験ツアー実施を支援

日本三霊山魅力発信事業	日本三霊山として知られる、立山、富士山、白山をテーマとした企画展示や調査研究を行う。
敦賀開業・北陸DC誘客促進関係事業	北陸三県が連携した全国的な誘客キャンペーンや、観光素材の磨き上げ、本県の多彩な食の魅力を活用したPR、定期観光路線の利用促進のための旅行商品造成や運行支援等を行う。
国宝指定記念勝興寺魅力発信事業	勝興寺の国宝指定を記念し、県、市、勝興寺等が共同し、勝興寺宝物展等を開催
文化財建造物等活用推進事業	文化財建造物の美装化（美しい状態への回復）や公開活用のための防災・耐震対策事業への支援
ユネスコ無形文化遺産情報発信事業	本県のユネスコ無形文化遺産に登録された3つの曳山行事の情報発信、人材育成、普及啓発事業を支援

②富山を舞台とした特色ある国際的な芸術文化振興事業の充実と発信

利賀サマー・シーズン開催事業	利賀に拠点を置く劇団SCOTによる世界一流の舞台公演を開催し、子どもを含む県民向け鑑賞会などを通じ、質の高い舞台芸術に触れる機会を提供
とやま世界こども舞台芸術祭開催事業	「とやま世界こども舞台芸術祭」の開催支援
世界ポスタートリエナーレトヤマ開催	トリエンナーレ方式で行う国際公募ポスター展を開催
南砺市いなみ国際木彫刻キャンプ開催支援事業	国内外の木彫刻家による公開制作展示や交流事業の実施を支援
とやま国際アートキャンプ開催支援事業	海外・県外の美術家を招へいして行う滞在型の美術キャンプの開催を支援

③文化力を生かした産業の高付加価値化

とやまKOGEI学生チャレンジプロジェクト事業	工芸などを学ぶ美術・芸術系の大学生等を県内工房に招聘し、県内工芸作家との共同制作等を行う。
とやまデザインビジネススクール事業	総合デザインセンターにおいて、県内企業を対象に、デザインの活用により課題解決を図るためのワークショップなどからなる講座を実施

伝統工芸ミライ創造事業	伝統工芸事業者が核となり、産地・異分野・異業種の企業が連携した新商品開発・販路開拓の取組みを支援
AI技術を活用した伝統的工芸品の技術継承事業	AI技術を活用した伝統的工芸品の技術継承の効率化により、後継者の育成や生産性の向上を図る。
伝統工芸技術継承支援補助金	伝統的工芸品の継承者の技術習得を支援するため、産地組合による技術継承の取組みを支援
とやま新時代創造プロジェクト学習推進事業	県立学校においてSTEAM教育や地域連携活動等を推進
とやま人材リスクリソグ補助金	県内企業が生産性や付加価値の向上のために行う従業員のリスクリソグの取組みを支援

### Ⅲ. ウィズコロナ、アフターコロナを見据えた芸術文化の振興

#### ①美術館、博物館等における情報通信技術を使ったオンラインでの鑑賞・学習機会の充実

富山県美術館デジタルミュージアムオープン事業	富山県美術館の収蔵品データベースやデジタルコンテンツを集約するプラットフォームとしてデジタルミュージアムを構築
文学館資料整備事業	文学館が収蔵する本県ゆかりの作家や本県を舞台とした作品に関連する資料をデジタル化し、文学館ホームページで順次公開

#### ②美術館等におけるリアルでの鑑賞を促す取組みの充実

文学館展示デジタル化事業	高志の国文学館において展示のデジタル化を行い、文字に偏りがちなふるさと文学の情報をよりビジュアルに提供
美術館等におけるSNSを活用した情報発信	美術館等において、ツイッターやインスタグラムなどターゲットに合わせたSNSによる情報発信を行う
「ゆかりの作家ライブラリー」事業	富山ゆかりの作家や漫画家、映画監督などのインタビュー動画を制作し、文学館HPで順次配信
次世代音楽ふれあい事業	室内楽フェスティバルや親子で楽しめる0歳から参加できるコンサート、ミュージアムコンサートなど、幅広い年齢層の県民に、質の高い音楽の鑑賞機会を創出

#### ③文化芸術活動の継続支援

芸術文化振興基金事業費補助金	県内芸術団体によるオンライン等ICTを活用した活動実施を支援
----------------	--------------------------------



# 参考 1 県民参考指標の進捗状況

## 【県民参考指標】

基本目標に対応した「県民参考指標」	概ね 5年前	計画 策定時 (H28)	実績			実績 (中間目標)	目標	目標設定の 考え方 (県総合計画と同様)
			1年目 (H30)	2年目 (R1)	3年目 (R2)	計画 中間年 (R3)	計画 最終年 (R8)	
<p>芸術文化に親しむ機会が充足されていると思う人の割合</p> <p>県政世論調査において「音楽や演劇、美術など芸術文化に親しむ機会」について「充足されている」と答えた人の割合</p>	19.5% (H23)	37.7%	42.5%	36.0%	40.1%	38.1% (45%)	50%	<p>文化を通じた子どもたちの交流の促進や双方向で芸術文化を楽しむ場としての富山県美術館の活用、文化の次世代の担い手の育成等により、芸術文化に親しむ機会を充実させることで、増加を目指す。</p>
<p>県立文化ホールの利用率</p> <p>県民会館、教育文化会館、高岡文化ホール、新川文化ホール、県民小劇場におけるホールの利用率</p>	62.2% (H23)	64.4%	63.5%	65.4%	35.2%	53.4% (70%)	70%	<p>多彩な自主文化事業の推進やニーズに応じた施設整備、SNSを活用した広報など、利用・鑑賞環境等の整備に努め、利用率の増加を目指す。</p>
<p>地域文化に関係するボランティア活動者数</p> <p>指定文化財など地域の文化資源を対象として保存伝承、体験学習会（研修会）等の活動を継続的に実施している団体の活動者数</p>	13,510 人 (H23)	13,770 人	13,830 人	13,880 人	13,900 人	13,950 人 (14,000 人)	14,150 人	<p>県民が芸術文化の創造に参加できる場の拡充や文化の担い手の育成等により、県民の文化に関する意識を高めることで増加を目指す。</p>
<p>県民が身近な場で親しむことのできるコンサートの実施数</p> <p>小学校への出前コンサートや県立文化施設でのロビーコンサートなど</p>	90回 (H24)	93回	105回	96回	30回	33回 (100回)	100回 以上	<p>身近な場での鑑賞機会の拡充に努め、年間100回の水準を目指す。</p>

基本目標 1

基本目標に対応した 「県民参考指標」	概ね 5年前	計画 策定時 (H28)	実績			実績 (中間目標) 計画 中間年 (R3)	目標 計画 最終年 (R8)	目標設定の 考え方 (県総合計画と同様)
			1年目 (H30)	2年目 (R1)	3年目 (R2)			
基本 目標 2 文化に関する国 際交流事業（派 遣、招へい別） 県・市町村・学校・団 体等の国際交流事業 数	40 件 (H23)	57 件	60 件	61 件	0 件	3 件 (60 件)	63 件	特色ある国際文 化交流を積極的 に支援すること により、国際交流 事業数の増加を 目指す。
基本 目標 3 総合デザインセ ンターの商品化 支援件数（累計） 総合デザインセン ターの支援によっ て商品化された件 数	116 件 (H24)	167 件	215 件	237 件	274 件	292 件 (240件)	315 件	総合デザインセ ンターの支援機 能を強化するこ とにより、年平均 15 件程度の商品 化を目指す。

計画期間当初にはいずれの指標においても、中間目標値の達成に向けて順調に取り組みが図られつつあったものの、令和2年度以降、新型コロナウイルス感染症の拡大防止のための外出自粛、公演や文化教室などの活動の縮小・延期・停止、海外交流の停止、感染拡大時における県立施設の一時閉館などの影響を受け、計画中間目標年である令和3年度においては、概ね目標値を下回る結果となった。

## 参考2 用語の注釈

アートマネジメント	文化の作り手と受け手をつなぐ役割を担い、公演や作品等の企画・制作、資金の獲得などの活動を行うこと
キュレーター	学芸員資格を持ち、美術館、博物館等において収集、保管、展示、調査研究などの運営全般に携わる専門職
企業メセナ	芸術家・芸術団体への寄付や協賛などの資金援助、企業主催によるイベントの運営、マンパワーや活動場所の提供など、企業による芸術文化支援活動
リスクリソグ教育	新しい職業に就くために、あるいは、ビジネスモデルや事業戦略の変更にあわせて必要とされるスキルの変化に適応するために必要なスキルを獲得するあるいは獲得させるための教育
STEAM教育	Science、Technology、Engineering、Arts、Mathematics等の各教科での学習を実社会での課題解決に生かしていくための教科横断的な教育
ユニークベニユ	歴史的建造物や寺社仏閣、美術館・博物館など、会議・レセプションを開催することで特別感や地域特性を演出できる会場
クラウドファンディング	群衆（クラウド）と資金調達（ファンディング）を組み合わせた造語で、インターネットを介して不特定多数の人々から資金を調達する方法