

## ■ 文 化 ■

### (4) 地域文化が生活に溶け込む「生活文化デザイン王国」の形成

～富山の文化的ポテンシャルを活用・発展させ、  
県民生活に溶け込む「生活文化デザイン王国」を形成～

#### <展開方向の目標>

地域の文化的な潜在力を開花させ、独創的なアートとデザインを活かした商品開発により「TOYAMAブランド」を創出して国内外に発信するとともに、アニメ、キャラクター制作等のクリエイティブ産業の集積を図ることや、海と近接した里山の地域資源を活かしたコミュニティ等を通じて、質の高い新たな文化を創造します。また、本県の様々な文化的ポテンシャルを県民にとって身近な生活に溶け込んだものとして発展させ、グローバル化の中でもその魅力を発信し、世界から注目される「生活文化デザイン王国」の形成を目指します。

#### <構想>

文化1 アート・デザイン県とやまの創出

文化2 未来へ示すクリエイティブな文化（クールトヤマ）の形成

文化3 海・山近接の富山の魅力を活かした「中山間ニューライフコミュニティ」の形成による里山振興

#### <ビジョンを実現した際の2045年のイメージ>

近所の企業団地には、ものづくり企業の制作ラボ、アトリエ、デザイン事務所が集まって、富山の素材や技術、デザインなどを活かした「TOYAMAブランド」に関する新ビジネスを日夜創出しています。アジア・欧米の有名ブランドともデザインでコラボして、秋には世界的な文化イベントの小道具で使われるとのこと。アニメなどクリエイティブな会社も最近増えてきて、欧米の若いクリエイターも最近では近所でよく目にします。彼らは日本の美である伝統工芸とコンテンツを融合させた製品開発を行っていて、海外のコアなファンにすごい勢いで売れているらしいです。富山発のアニメや漫画もここ30年、2年に1度は海外でも大ヒットしており、それを目的とした観光客もずいぶん増えました。海と山とが近接した富山の里山は全国的にもなかなかないので、中山間地ではヤングミドル層の移住が進み、海の幸を山で堪能する贅沢で快適な里山ライフを楽しんでいます。



©KOITABI ~ True Tours Nanto  
恋旅 ~ True Tours Nanto ~



### <概要>

- 伝統工芸を担う人材の育成を推進し、アートとデザインを活用した産業・文化の活性化による魅力ある地域づくりを目指します。
- 県総合デザインセンターの最先端設備を活用し、伝統工芸の技術や高いデザイン力を活かした付加価値の高い新商品ブランドを開発し、世界が認める『TOYAMAブランド』の創出を目指します。

### <新たに講ずべき施策>

- 全国唯一のデザイン専門の県立試験研究機関である県総合デザインセンターにおいて、①3Dプリンターなど時代の最先端設備を活用した商品開発、②伝統産業の技術や富山の素材を活かしたデザイン性の高いブランド製品の開発、③アジア、ヨーロッパ、アメリカなど、世界各国とのデザイン交流による販路開拓、④デザイン系大学とのネットワークの構築によるデザインに関わる人材の確保・育成、⑤国内外のデザイナー・企業等の共同開発等のための施設機能強化などを実施し、日本のプロダクトデザインをリードする「デザイン拠点TOYAMA」の創造を目指します。
- 本県の伝統工芸品産業に係る高度な技術や希少な技法が職人等を通じて将来世代に継承されるため、高度な技術、デザイン性の高い新商品開発や国内外への販路開拓、ブランディング等の基礎知識を体系的に習得できるよう支援し、本県伝統工芸の未来を担う人材の育成を図ります。
- これからの本県工芸について、産業と文化の両方の視点からの人材の育成を行うとともに、文化施設等を活用して本県の優れたK O G E Iの魅力を発信し、アートとデザインを活用した産業・文化の活性化と、魅力ある地域づくりを行います。



ミラノ・トリエンナーレ国際展に参加

## 文化2 未来へ示すクリエイティブな文化（クールトヤマ）の形成

### <概要>

- クリエイティブ産業は、新たな価値を創出し、あるいは高付加価値化に資する産業分野として、今後、大いに成長が期待される分野です。
- コンテンツ産業などの企業誘致を推進するとともに、若手クリエイター等のまちなかでの開業を支援するなど、クリエイティブ産業・人材の育成・集積を図ります。
- ドラえもんや忍者ハットリくんなど、県内に定着したアニメ文化を活かし、アニメ等のクリエイティブな商品を作成する人材育成を進めるとともに、アニメ、キャラクター等のコンテンツ産業などの集積を図ることにより、30年後の未来へ残る普遍的なクリエイティブ文化の形成を目指します。

### <新たに講ずべき施策>

- 県内に定着したアニメ文化や、アニメ関係企業・クリエイターの集積を活かして、海外の優秀なアニメクリエイターとの共同作品の制作機会を提供するほか、若手クリエイター等のまちなかでの開業を支援するなど、アニメをはじめとしたクリエイターを育成するとともに、コンテンツ産業などの企業の誘致を目指します。これにより、大都市圏に集中しているクリエイティブ人材を本県に引き付け、さらなる人材・産業の集積を図ります。
- アニメにちなんだ銅像は、各地のまちづくりに貢献しています。このように、富山の工芸技術水準の高さを活かしたアニメコンテンツと伝統工芸を組み合わせた新ジャンルの形成を目指します。
- マンガ・アニメの聖地ともいえる本県への国内外からの観光客（巡礼者）を積極的に呼び込むため、例えば既存の文化施設にマンガ・アニメにゆかりのある本県内の場所の紹介等の情報を発信するスペースを整備し、さらにアニメ等やYouTube等の動画を作成することで積極的に国内外に広報・発信し、県内に来なければ体験できないもの（例えばVR（バーチャルリアリティ）による参加型の映像）を創り出すことで、地域を活性化します。



忍者ハットリくん列車（JR 氷見線）

© 藤子スタジオ



© GAINAX・中島かずき/アニプレックス・KONAMI・テレビ東京・電通

### <概要>

- 水深1,000mを越える富山湾と3,000m級の山々が近接し、ダイナミックな地形に育まれた魅力ある中山間地域において、都会では味わえない地域資源を活かした快適で楽しい移住ライフを提案するため、そのモデルづくりを促進します。

また、里山の資源を活用した体験型・滞在型のエリアを形成することにより、里山に残る伝統文化の保全・継承や都市との交流人口の拡大、新たな雇用の創出を図り、里山全体の振興を進めます。

### <新たに講ずべき施策>

- 県産材を活用した空き家の改築、農地や林地の優先的な提供（低価格で貸付等）や、ICT（情報通信技術）を活用した在宅・ネットビジネスへの展開支援などにより、多様なスキルを身につけ、長期にわたっての活躍が見込まれるヤングミドル層の移住を促進します。
- 豊富な森林資源を活用したバイオマス発電や、豊かな水資源を活用した小水力発電など、里山資源の循環利用によりエネルギーを自給することで、環境にやさしく持続可能なコミュニティづくりを進めます。
- ファーマーズマルシェ、農家レストラン、宿泊施設（コテージ、ペンション）、かぶらずしなどの加工体験を行える6次産業化加工施設、農作業体験ほ場や体験畜舎、伝統文化を体験できるイベントスペースなどを核とし、地域の資源（既存の施設、自然、食文化など）を活用した子供から大人までの観光客が周年で「見る」「遊ぶ」「学ぶ」「食べる」を楽しめる体験型・滞在型の魅力的なエリア（＝里山ファーマーズ・ヴィレッジ）の整備（想定例：くろべ牧場まきばの風、グリーンパーク吉峰などの既存エリアを発展的に整備）を行い、新たな雇用の創出や都市と中山間地域との交流人口を拡大し、賑わいある里山の形成を促進します。



ヤングミドル層の農業体験



体験施設

## (5) 世界に開かれた「とやま文化」の発信

～文化の国際化を促進し、文化と産業、文化と観光の親和性を高め、  
とやま文化を発信、コミュニティネットワークを構築～

### <展開方向の目標>

文化施設、文化財をユニークベニユー<sup>(※)</sup>などの観光資源としての活用、国際的文化イベントの誘致や、富山県ゆかりの文芸を高志の国文学館を中心に国内外に発信するとともに、アジアの舞台芸術の拠点である利賀芸術公園の活性化など、文化を通じた国内外の人的交流や物的交流を促進し、「とやま文化」の拡大を目指します。また、国内外の富山県サポーターによるネットワークを構築し、富山とのつながり「地縁」を継承することで、本県への多様な人材の定着につなげます。また、富山ならではの食材を活用した食文化交流を通じ、国内外からの誘客促進、県産食材の販路開拓を目指します。

※ユニークベニユー：「特別な場所」でのイベント実施により「特別な体験」を創り出す仕組み

### <構想>

文化4 世界への発信による「とやまの文化GDP」の拡大

文化5 舞台芸術拠点「TOGA」による地域の活性化

文化6 富山サポーターグローバルネットワークの構築

文化7 とやま食文化の振興・展開

### <ビジョンを実現した際の2045年のイメージ>

富山県では、世界的な芸術祭や演劇祭が開催され、利賀においては、「舞台芸術拠点TOGA」として、毎年、世界各国の演劇人による世界最高峰の舞台芸術作品を披露されており、富山県民は世界で最も目の肥えた観客となりました。若手演劇人等が国内外から利賀に学びに来ており、住民との間で行われる交流は過疎地域での活性化の著名な取り組み例となっています。県内の美術館のユニークベニユーも好評で、富山の文化GDPは一気に伸びました。次世代ネットやモバイル上の新しいバーチャルな「とやまコミュニティ」上に登録した富山サポーターはついに10万人突破。AIやビッグデータを活用したお互いのニーズのマッチングは「使いやすい」、「高い成果をあげられる」と好評で、高校生は卒業時に必ず登録するようになりまし、伝統工芸、食、配置薬システムなどに関する異文化交流もコミュニティ上で盛んに行われています。



## 文化4 世界への発信による「とやまの文化GDP」の拡大

### <概要>

- 世界に誇れる質の高い文化の創造や、世界各国からアーティスト等を招聘した国際的なイベントの開催など、世界各地とダイレクトに繋がる国際的な文化交流を推進し、世界中から芸術文化人が集う芸術文化の拠点形成するなど、「とやまの文化GDP」の拡大を目指します。

### <新たに講ずべき施策>

- 世界五大ポスター展の「世界ポスタートリエンナーレトヤマ」や、世界三大アマチュア演劇祭の「とやま世界こども舞台芸術祭」など、県内の世界に誇る国際文化イベントを発展させるとともに、新たなイベントの形成・誘致を目指します。



とやま世界こども舞台芸術祭



勝興寺本堂

- 特色ある施設空間を有する県立文化施設や文化財をユニークベニュー<sup>(※)</sup>として活用するなど、産業施設、文化施設や文化財の観光資源化の推進を目指します。

※ ユニークベニュー：「特別な場所」でのイベント実施により「特別な体験」を作り出す仕組み。例えば、文化財の寺院でコンサートや展覧会、茶道・華道・着付けなどの日本文化の体験イベントを開催すること。

- 越中万葉や大伴家持などの富山の文芸の世界や、アニメや映画、漫画など幅広いジャンルの本県ゆかりの作品を高志の国文学館を中心に国内外へ発信することで、高志の国文芸（「TOYAMA literature」）の確立を目指します。

## 文化5 舞台芸術拠点「TOGA」による地域の活性化

### <概要>

- アジアの舞台芸術の拠点である利賀芸術公園（“TOGA”）において、国際的な舞台芸術の祭典の開催などを通じ、世界水準の人材が参加し、これらを通じた次世代の人材育成などにより、国内外からの交流人口の拡大、過疎地域の活性化を目指します。

### <新たに講ずべき施策>

- アジア諸国の教育・文化機関や欧米の芸術家等と協力して、国際的に優れた舞台芸術作品の創造と発信を実施します。これにより、海外アーティストや演出家、観客をはじめとする国内外からの交流人口の拡大を図るとともに、観光振興や地域経済の活性化につなげることを目指します。



利賀芸術公園野外劇場



利賀での舞台公演

- 国内外の演劇人や芸術文化に高い関心を有する若者や熟年の方向けのトレーニング・プログラムや座学を定期的を実施（例えば春期・夏期に集中的に実施）するとともに、文化や社会・経済に関する講義も行うことにより、国際的な視野を持つ、舞台芸術を担う人材や舞台芸術に高い関心を持ちサポートする人材の育成を推進します。



スズキ・トレーニング・メソッド

<概要>

- 少子化対策を講じても本県の生産年齢人口が今後も減少（2015年：60.7万人→2045年：43.9万人 △16.8万人）していくことが見込まれる中、富山県内の高校出身の県外進学者、県内赴任者、ALT経験者など国内外で活躍する「富山サポーター」（10万人程度）によるネットコミュニティの形成を目指します。
- ネットワークを活用したサポーター同士の交流や、AIによるビッグデータ分析によるニーズのマッチング、異文化交流などを共通のプラットフォーム上で行うバーチャルな「とやまコミュニティ」の参加を通じ、従来の「地縁」を越えた新たな絆を構築し、ひいては、Uターン、定住等の増加や新たなビジネス展開につなげます。

<新たに講ずべき施策>

- 次世代ネットやモバイル上で富山サポーターや県民等が利用できるプラットフォーム（バーチャルコミュニティ）を構築し、国内外の富山サポーターとのネットワークの形成を通じ、富山とのつながりを継承していきます。

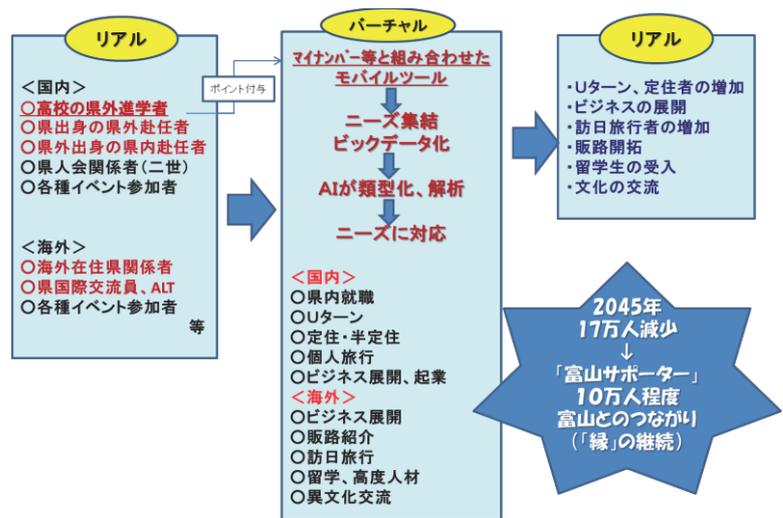
- プラットホーム上では、富山サポーター同士の潜在ニーズをビッグデータとAI等を活用しながら最適なマッチングを行えるシステムを導入します。

- マッチングした際やSNSでの投稿の際にポイントを付与し、一定のポイント累積に対し特典を与えるなど、互酬性のある関係構築を図ります。

《マッチングの例》

- ① 県内高校生の大学進学時にサポーター登録を呼びかけ、県内就職、Uターン情報を日常的に提供。インターンの優先権を与える等の特典も用意。
- ② 県内事業者が自社CMを投稿し、富山に縁がある方の人材確保につなげる取組み。
- ③ 海外サポーターによる富山の魅力の発信を支援。サポーターの紹介により来県した訪日旅行者に対するインセンティブを付与。また、県外出身で富山に住むサポーターへの富山の情報、魅力の発信、サポーター同士のつながりづくりを通して定住促進。

- 様々な価値観や文化に触れている富山サポーターと、県民による伝統工芸、食、配置薬システムなどに関する異文化の交流を実施します。



### <概要>

- 本県の豊かな海の幸、山の幸や郷土料理の魅力を磨き上げ、発信する取組みを推進するとともに、新鮮で多彩な県産食材を活用した魅力ある料理を提供する県内料理店、レストランの国内外への情報発信により、観光誘客につなげます。
- 県内シェフと海外シェフの食文化を通じたネットワークを構築し、富山の食をベースに新たな魅力を創出する県内シェフの人材育成を目指します。

### <新たに講ずべき施策>

- 外国人料理人向けに「とやまの食」を始めとした和食について研修できる場を整備し、「とやま食の匠」を講師として、県内シェフと海外シェフがとやまの食材を用いて伝承料理等を学ぶことにより、食材・食文化等を海外シェフに広めます。
- 香港、シンガポール、欧米などのグローバル都市の富裕層向けの日本食レストラン等へ高品質で付加価値の高い富山県産食材を供給し、本県農林水産物の需要と生産の拡大、ブランド力の向上を図ります。
- 富山の新鮮で多彩な食材を活用した「イタリア料理フェア」等の日本を代表する食文化交流イベントを開催するなど、富山の食や食材の魅力を強力にアピールし、国内はもとより海外からも多くの観光客を呼び込みます。また、フェアの開催を通じ、国内外のトップシェフとの交流を通じた県内シェフの育成や、県産食材の新たな魅力発掘・販路開拓にも繋げていきます。



富山ならではの伝承料理



イタリアフェアの様子

## (6) 文化芸術の力による「元気とやま」の牽引

～文化の人づくりと文化の場づくりを促進し、文化の力が持つ心の癒し、  
生きがいづくりにより元気富山を牽引～

### <展開方向の目標>

学校や地域といった身近な環境で子どもの頃から芸術文化と出会い、親しむ機会を充実し、芸術文化への関心を高め、文化の担い手の育成を図ります。同時に、県民が新たな芸術文化に気軽に触れる機会や芸術文化の創造に参加し交流できる環境整備を行い、文化の力が持つ心の癒し、生きがいづくりにより元気とやまを牽引します。

### <構想>

文化8 学校と地域でつくる文化の担い手育成

文化9 芸術文化活動を通じた県民総活躍の場の創出

文化10 文化芸術資源をもとにした文化芸術クラスターの形成

### <ビジョンを実現した際の2045年のイメージ>

環水公園においては、富山県美術館を中心に芸術文化活動が日常的に行われており、毎日多くの人を楽しんでいます。先週の目玉企画は、絵の復元技術。復元する際の繊細な技術、筆遣いを子どもから大人まで体験しました。また、学校や街中においても、一流の芸術家による出前コンサートや公演、県内の若手芸術家とコラボした展示会や発表会が行われるなど、ちょっと休憩がてら立ち寄ってみる形で、文化は気軽に楽しめるものとなっています。近所にある映像、音、においなど五感をもって臨場感あふれる鑑賞や体験ができるバーチャルミュージアムは新鮮で、多くの観光客が訪れています。デジタルアーカイブ化された県内の伝統芸能である獅子舞や民謡なども体験でき、特に獅子舞は本格的でまさに首をかみ切られるのではないかというホラー感が外国人にはたまらないようです。



## 文化8 学校と地域でつくる文化の担い手育成

### <概要>

- 学校や地域において特徴的な文化体験プログラムなどを展開することで、子どもたちの芸術文化への関心を高め、文化の担い手の育成を進めます。
- 一流の芸術家によるワークショップの開催など、県民が芸術文化の創造に参加し交流できる場を拡充するとともに、若手芸術家の作品の発表や展示の機会の提供など、文化の次世代の人材育成を図ります。

### <新たに講ずべき施策>

- 映像やサウンドなどのデジタル技術を活用したアートスタートプログラムなど、子どもの頃から学校や身近な地域で質の高い芸術文化に触れることができるようにするため、特徴的な芸術文化体験プログラムを確立・展開します。



学校1日美術館



富山大学の学生によるワークショップ

- 一流芸術家を学校や地域に派遣しての指導・助言を充実させるなど、次代を担い、世界に通用する想像性豊かな文化の担い手を養成するため、国内外の一流の指導者等と協力した人材育成プログラムを確立・展開します。
- 中心市街地の空き店舗や、中山間地域等での空き家等を活用した「街かど芸術文化ルーム」、 「里山芸術文化ヴィラ」等を設置し、子どもたちや地域住民と様々な分野の若手芸術家等との交流や芸術文化体験活動を展開します。
- 富山県美術館等を活用し、児童、生徒、学生ばかりでなく、若手芸術家の作品の発表や展示の機会を提供するなど、文化の次世代の担い手を育成します。
- 高岡市の小・中学校における「ものづくり・デザイン科」など、地域に根ざした伝統芸術や技術を「見たり、触れたり、体験したり」することで、児童・生徒がものづくりのすばらしさを感じ取る教育活動を展開することにより、伝統文化の継承者を育成します。  
※ 「ものづくり・デザイン科」：高岡銅器や高岡漆器など伝統工芸を学ぶもの。

## 文化9 芸術文化活動を通じた県民総活躍の場の創出

### <概要>

- 県内の多様な文化施設における芸術文化体験の拡充など、子どもから高齢者、障害の有無にかかわらず、全ての県民が文化活動等をともに楽しむ環境整備を通じ、県民が芸術文化と出会い、親しむ機会を充実し、文化の創造をサポートする活動も含めて文化を担う人材育成を推進し、芸術文化活動を通じた県民総活躍の場を創出します。

### <新たに講ずべき施策>

- 県民の創作活動の発表の場ともなる富山県美術館や、美術館へのプロムナード「千年の桜並木」等を活用して、分野を越えたコラボレーションや、若手芸術家を活用した子どもたちと文化の出会いの場を創出するため、「環水公園芸術文化ミュージアム」構想を推進します。



アートやデザインを体感できる  
富山県美術館の「オノマトペの屋上」

- 富山県美術館や文化ホール、利賀芸術公園など県内の多様な文化施設において、魅力ある鑑賞体験や、特色ある体験型文化活動、双方向の芸術文化体験の機会を拡充し、幅広い県民が文化の創造活動を行うきっかけとなる取組みを推進するなど、県民の文化活動の拠点を形成します。
- 教育文化会館など老朽施設の改修、改築に際しては、音楽、舞踊等の創作活動に取り組む人々が舞台と同様の規模や環境で練習を行い、交流を深めることができる機能を持たせるなど創造・訓練の拠点を形成します。



天門橋（環水公園）



県民芸術文化祭

## 文化10 文化芸術資源をもとにした文化芸術クラスターの形成

### <概要>

- 各地の伝統芸能や伝統工芸、文化施設、文化財など県民の誇りとなる文化芸術資源を磨き上げ充実させて戦略的に活用する「文化芸術クラスター」を形成し、地域の魅力向上を目指すとともに、生活文化等の保存維持のためVR（バーチャルリアリティ）を活用した次世代型の鑑賞体験の構築を目指します。

### <新たに講ずべき施策>

- 「井波彫刻」「越中和紙」「越中瀬戸焼」などの伝統工芸や、立山博物館などの文化施設、文化財など、とやまの魅力ある文化芸術資源を活かしたキーワード別、テーマ別（例：くすり、立山芦峯寺、工芸など）の「文化芸術クラスター」を形成することにより観光客の誘致や産業振興に結びつく情報を発信します。また、このクラスターについて深く理解・活用できる人材を育成し、新たな地域文化の創造を目指します。

※「文化芸術クラスター」：美術館、博物館等文化施設や伝統産業など地域の文化芸術資源等を基として、文化財のみならず、食文化などの生活文化等も一体のものとして文化を幅広くとらえることで観光等の関係分野や産学官の連携も行いながら戦略的に進める拠点のこと。

#### 「立山芦峯寺クラスター」の例 (布橋灌頂会+砂防施設群+立山博物館等)



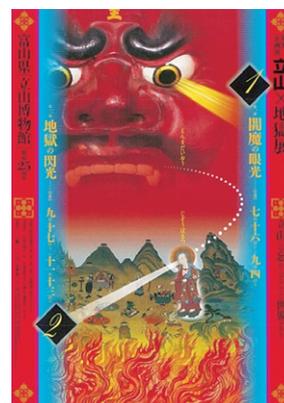
越中瀬戸焼 庄楽窯



布橋灌頂会



本宮砂防堰堤



立山博物館企画展  
「立山×地獄展」

- 県内美術館の収蔵品や獅子舞、民謡等の伝統芸能、生活文化等の保存継承などのため、デジタルアーカイブ化を推進します。

- 県立の文化施設の中で、映像、音、においなど五感をもって臨場感あふれる鑑賞や体験ができるVR（バーチャルリアリティ）を活用した「バーチャルミュージアム」の構築を目指します。また、「バーチャルミュージアム」では、国内外の美術館と連携し、各館の収蔵品等も鑑賞できるようにします。



こきりこ節（五箇山民謡）