

第1章 計画の策定にあたって

1 計画策定の趣旨

文化芸術は、県民一人ひとりの個性を育み、生きる喜び、感動、安らぎをもたらすものです。

これまで県では、「文化芸術振興基本法」の趣旨に則り、「ちば文化振興計画」を策定し、本県の文化芸術の振興を図ってきました。さらに、東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会の開催決定など、文化芸術を取り巻く環境の変化がある中、国が平成27年5月に策定した「文化芸術の振興に関する基本的な方針—文化芸術資源で未来をつくる—（第4次基本方針）」や県の総合計画を踏まえ、平成28年3月に「第2次ちば文化振興計画」を策定し、本県の文化芸術の一層の振興に取り組んできました。

その後、国においては平成29年6月に「文化芸術振興基本法」が一部改正され、法律の名称が「文化芸術基本法」となり、文化芸術の多様な価値を生かして、関連分野の施策とも連携を図り、「文化芸術立国」を目指すとして、各地方の実情に即した文化芸術の推進に関する計画の策定が地方公共団体の努力義務とされました。

また、本県においては、平成30年10月に、文化芸術に関する施策の総合的な推進を図り、心豊かな県民生活及び活力ある地域社会の形成に寄与することを目的に、「千葉県文化芸術の振興に関する条例」を制定し、文化芸術の推進に係る計画策定が県に義務付けられました。

さらに、東日本大震災や令和元年度の台風などの災害による被害を受けた際には、文化芸術が心の支えとなり地域コミュニティ再生のきっかけとなる等、文化芸術の果たす役割が再認識されたほか、東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会を契機に展開された多彩な文化芸術活動により、様々な芸術分野の融合や新たなネットワークが生まれ、新たな表現手法としてのICT¹の活用が進む等の社会情勢の変化がありました。

県では、東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会における文化プログラム²において、県民の積極的な参加を促進するため、参加・体験型事業を実施してきたことから、そのレガシーを活用して、県民が表現活動に取り組むことができる環境を整えていく必要があります。なお、表現活動を促進させるためには、文化芸術に触れる機会を提供し、刺激を受け、自らも表現活動に取り組もうとする機運を醸成し、発表の場を設けることが必要です。

¹ ICT：Information and Communication Technology（情報通信技術）の略です。

² 文化プログラム：オリンピック・パラリンピック競技大会はスポーツの祭典であると同時に文化の祭典でもあります。オリンピック憲章において、組織委員会は文化プログラムを実施することとされており、組織委員会では平成28年から、自治体や非営利団体等の行う幅広い分野の東京2020参画プログラムのうち、文化に関する取組を「文化オリンピックアード」として認証・推進しました。

こうした中、子ども・若者をはじめあらゆる人が文化芸術に触れ、表現する機会をつくること、少子高齢化・人口減少の状況下でも本県固有の伝統文化等を継承すること、文化資源を生かし他分野との連携により地域活性化につなげること、首都圏にありながら三方を海に囲まれ豊かな自然環境にめぐまれている本県の特徴を生かして展開される「ちば文化」をブランドとして県内外での認知度を高めることなど、様々な面から取り組むべき課題があります。

加えて、新型コロナウイルス感染症の拡大による新たな生活様式に対応するため、ICTの活用等についても考えていく必要があります。また、「誰一人取り残さない」ことを理念とする「持続可能な開発目標」（以下、SDGs という。）³は、県が目指すべき方向性と同じであり、県として様々な分野で取り組むこととしていることから、この考え方を踏まえた施策の推進も求められています。

これらの変化や課題に対応し、心豊かな県民生活と活力ある地域社会の実現に向けて、県をはじめ、国、市町村、文化芸術団体、企業・県民等が連携・協力し、さらに効果的な文化芸術振興施策の推進を図るため、「千葉県文化芸術推進基本計画」（以下、「本計画」という。）を策定することとします。

2 計画の性格

本計画は、国の「文化芸術基本法」第4条及び「千葉県文化芸術の振興に関する条例」第7条の規定により、文化芸術振興のために取り組むべき基本的な方向性等を定めるものです。なお、策定にあたっては、新たな千葉県総合計画や前計画である「第2次ちば文化振興計画」のほか、SDGsの基本的な考え方も踏まえた内容とします。

3 計画の期間

令和4年度から令和6年度の3年間とします。

³ 「持続可能な開発目標」（SDGs ; Sustainable Development Goals）：平成27年9月の国連サミットで採択された「持続可能な開発のための2030のアジェンダ」に記載された、2016年から2030年までの国際目標です。持続可能な世界を実現するための17のゴール・169のターゲットから構成され、地球上の誰一人取り残さないことを誓っています。

4 計画の対象とする文化芸術の範囲

本計画では、「千葉県文化芸術の振興に関する条例」で規定されている以下の分野を対象とします。

- ・ 芸術（文学、音楽、美術、写真、演劇、舞踊その他の芸術（メディア芸術を除く。))
- ・ メディア芸術（映画、漫画、アニメーション、コンピューターその他の電子機器等を利用した芸術）
- ・ 伝統芸能（雅楽、能楽、文楽、歌舞伎その他の我が国古来の伝統的な芸能）
- ・ 芸能（講談、落語、浪曲、漫談、漫才、歌唱その他の芸能（伝統芸能を除く。))
- ・ 生活文化（茶道、華道、書道、食文化その他の生活に係る文化）
- ・ 国民娯楽（囲碁、将棋その他の国民的娯楽）
- ・ 出版物等（出版物及びレコード等）
- ・ 文化財等（歴史、風土等に培われてきた有形及び無形の文化財並びにその保存技術）
- ・ 文書等（郷土についての歴史的価値がある文書及び記録）
- ・ 郷土芸能（地域固有の伝統芸能及び民俗芸能（地域の人々によって行われる民俗的な芸能））
- ・ 地域固有の文化（地域の歴史、風土等に培われてきた地域固有の行事、祭り、伝統的な農法、漁法、技術等その他の地域固有の文化）
- ・ 歴史的又は文化的景観

なお、本計画における「伝統文化」は、上記の分野のうち次のものを指します。

- ・ 伝統芸能
 - ・ 郷土芸能
 - ・ 地域固有の文化
 - ・ 生活文化
 - ・ 国民娯楽
 - ・ 文化財等
 - ・ 歴史的又は文化的景観
- 左記のうち伝統的なもの

5 「千葉県文化芸術推進基本計画」（令和4～6年度）施策体系図

目指す姿	あらゆる人々が文化芸術に親しみ、交流することで創り育む心豊かな県民生活と活力ある地域社会
------	--

施策の柱	施策の展開	掲載ページ
1 あらゆる人々が文化芸術に親しむことができる環境づくり 文化芸術活動を行う人々の自主性や専門性が尊重されるとともに、障害の有無や年齢等に関わらず、誰もが文化芸術を実践・鑑賞することができる環境を整備する	あらゆる人々が文化芸術に触れ親しむ機会の提供、関心及び理解の促進	p 24～26
	文化芸術活動の担い手やそれを支える人材の育成・支援・活用	
	文化施設等（文化会館、美術館・博物館等）の機能の充実	
2 ちばの多様な伝統文化が輝き続ける地域づくり 県内各地で守られてきた伝統文化を地域で活用し、未来に継承する	ちばの多様な伝統文化を知る機会の提供	p 27～29
	伝統文化の保存・継承	
	文化財・文化的景観等の保存と活用	
3 新たな文化芸術の価値を創造できる社会づくり 観光、まちづくり、国際交流、福祉、教育、産業等、他分野との連携により文化芸術が社会の様々な場面で輝く機会を創出する	様々な関係者による文化芸術のネットワークの構築	p 30～32
	観光等の様々な分野と連携した文化資源の活用と地域の活性化	
	文化施設等（文化会館、美術館・博物館等）の多面的な活用	
4 次代を担う子どもや若者がちばの文化芸術に触れる機会づくり 新たな文化芸術の担い手となる子ども・若者に文化芸術に触れる機会を創出する	豊かな感性を育む文化芸術、郷土の歴史・伝統に出会う機会の充実	p 33～35
	若者の文化芸術活動の支援	
	伝統文化を担う子ども・若者の育成	
5 ちばの強みを生かした文化芸術の創造・発信 ちばの強みを生かした「ちば文化」のブランド化と、近年、文化芸術の新たな表現手段や発信・保存方法として発達してきたテクノロジーの導入や、伝統文化及び地域固有の文化と国内外とのコラボレーションなどにより、新たな「ちば文化」の創造を進める	「ちば文化」のブランド化による認知度向上と県民の誇りの醸成	p 36～38
	最新のテクノロジーや国内外との交流を取り入れた新たな「ちば文化」の創造	