

千葉県文化芸術推進基本計画 原案

令和4年3月
千葉県

はじめに

〇〇〇

令和4年3月 千葉県知事 熊谷 俊人

目次

第1章 計画の策定にあたって

1	計画策定の趣旨.....	1
2	計画の性格.....	2
3	計画の期間.....	2
4	計画の対象とする文化芸術の範囲.....	2
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.....	3

第2章 千葉県の文化芸術を取り巻く現状と課題

1	文化芸術を取り巻く諸情勢の変化.....	4
2	「第2次ちば文化振興計画」の総括.....	6
3	各種調査の結果(抜粋).....	12

第3章 施策の方向性

1	目指す姿と取組の基本方向.....	18
2	基本指標等.....	19
3	5つの視点.....	19
4	取り組むべき課題と施策の方向性.....	20

第4章 施策の体系

施策の柱	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.....	23
施策の柱	2	ちばの多様な伝統文化が輝き続ける地域づくり.....	26
施策の柱	3	新たな文化芸術の価値を創造できる社会づくり.....	29
施策の柱	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.....	32
施策の柱	5	ちばの強みを生かした文化芸術の創造・発信.....	34

第5章 推進体制・進行管理

1	関係機関等との連携.....	36
2	計画の進捗状況の評価等.....	37

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）」や県の前総合計画を踏まえ、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。

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。）²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

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

² 「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。

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。

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 23～25
	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 26～28
	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 29～31
	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 32～33
	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 34～35
	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	

第2章 千葉県の文化芸術を取り巻く現状と課題

1 文化芸術を取り巻く諸情勢の変化

平成23年3月の東日本大震災の発生後、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など、文化芸術の果たす役割が再認識されました。

これは、令和元年房総半島台風や、同年10月の大雨によって県内各地が甚大な被害を受けた際も同様であり、さらに、新型コロナウイルス感染症の影響により、人々が不自由な生活を強いられる状況下では、一人一人に心の癒しや感動、生きる活力を与え、人と人を結び付けることにより地域社会のつながりを形成する文化芸術の必要性が一層高まっています。

その一方で、令和元年度に県が実施したアンケート調査の結果からは、子どもたちが文化芸術に親しむ機会の充実が求められていることや、地域の伝統芸能を担っていきたいと考える県民の割合が低いことなどがわかりました。加えて、新型コロナウイルス感染症の影響下での文化芸術活動の継続等の課題も見えてきました。

また、東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会の開催に伴い実施された文化プログラムについては、「ちば文化資産」など地域の文化的魅力の再認識や、音楽を通じた共生社会の実現を目指す公演等の取組がなされたことから、それらのレガシーの活用が求められています。

なお、国及び県の文化施策の動向として次のようなものが挙げられます。

(1) 「文化芸術振興基本法」の改正及び「文化芸術推進基本計画—文化芸術の『多様な価値』を活かして、未来をつくる—」の策定

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」に改められました。

この改正は、文化芸術の振興に加え、観光、まちづくり、国際交流、福祉、教育、産業その他の各関連分野における施策を法律の範囲内に取り込むとともに、文化芸術により生み出される様々な価値を文化芸術の継承、発展及び創造に活用しようとするものです。地方公共団体において、その地方の実情に即した「地方文化芸術推進基本計画」を策定することが努力義務として規定されました。

また、法改正により、新たに国に「文化芸術推進基本計画」の策定が義務付けられたことから、文化芸術の本質的価値及び社会的経済的価値を文化芸術の継承、発展及び創造に活用・好循環させ、「文化芸術立国」の実現を目指した新計画が、平成30年3月に策定されました。

(2) 「文化財保護法」の改正等

平成30年6月に、「文化財保護法」が改正されました。この改正は、喫緊の課題である過疎化、少子高齢化等に起因する文化財の滅失や散逸等の防止や、地域における文化財の計画的な保存・活用の促進や地方文化財保護行政の推進を図ることを目的としています。これにより、都道府県は文化財の保存・活用に関する総合的な施策の大綱を策定できることとなり、本県でも、県全体で文化財保護に取り組むため、令和2年10月に「千葉県文化財保存活用大綱」を策定し、文化財の保存・活用の基本的な方向性を示しました。

さらに、令和3年4月にも同法の改正が行われ、社会の変化に対応し、文化財の幅広い保存・活用を図るため、国の文化財登録制度の拡充及び地方公共団体による登録制度が法制化されました。

(3) 「千葉県文化芸術の振興に関する条例」の制定

平成30年10月に、「千葉県文化芸術の振興に関する条例」が公布、施行されました。この条例は、文化芸術に関する施策に関する基本理念を定め、県の責務を明らかにするとともに、文化芸術に関する施策の基本となる事項を定めることにより、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としています。

また、この条例の制定により、文化芸術に関する施策の総合的かつ計画的な推進を図るため、文化芸術に関する施策に関する基本的な計画の策定が県に義務付けられました。

(4) 「障害者による文化芸術活動の推進に関する法律」の制定及び「障害者による文化芸術活動の推進に関する基本的な計画」の策定

平成30年6月に、障害者による文化芸術活動の推進に関する施策を総合的かつ計画的に推進し、障害者の個性と能力の発揮及び社会参加を促進することを目的に、「障害者による文化芸術活動の推進に関する法律」が制定されました。

同法では、障害者による文化芸術活動の推進に関する施策の総合的かつ計画的な推進を図るため、障害者による文化芸術活動の推進に関する基本的な計画の策定が国に義務付けられました。これを受け、平成31年3月に、障害者による文化芸術活動の幅広い促進、障害者による芸術上価値が高い作品等の創造に対する支援の強化や、地域における障害者の作品等の発表等を基本的な方針とし、国が総合的かつ計画的に実施すべき施策等に関する計画が策定されました。

(5) 「千葉県障害者文化芸術活動推進計画」の策定

平成30年6月に、「障害者による文化芸術活動の推進に関する法律」が制定されたことにより、地方公共団体において、障害者による文化芸術活動の推進に関する計画を策定することが努力義務として課されました。これを受けて本県でも、令和3年3月に、障害者による文化芸術活動の推進に関する施策を総合的かつ計画的に推進するため、「千葉県障害者文化芸術活動推進計画」を策定しました。

(6) 「文化観光拠点施設を中核とした地域における文化観光の推進に関する法律」の制定

令和2年5月に、「文化観光拠点施設を中核とした地域における文化観光の推進に関する法律」が制定されました。この法律は、文化の振興を観光の振興と地域の活性化につなげ、これによる経済効果が文化の振興に再投資される好循環を創出することを目的とし、文化観光拠点を中核とした地域における文化観光を推進するための措置等について定めたものです。

(7) 「著作権法」等の改正

平成31年1月（一部は令和2年4月）に、「著作権法」が一部改正され、デジタル化・ネットワーク化の進展に対応した柔軟な権利制限規定の整備や、教育の情報化に対応した権利制限規定等が整備されました。また、令和3年1月に「著作権法およびプログラムの著作物に係る登録の特例に関する法律」が改正され、漫画などの海賊版対策を強化し、インターネット上に無断で公開された全著作物を対象に、違法だと知りながらダウンロードする行為が規制されました。

2 「第2次ちば文化振興計画」の総括

(1) 前計画の社会的背景及び施策の柱

前計画では、次の社会背景のもと、文化芸術活動の振興はもとより、他分野とのかかわりによる波及効果を重視し、まちづくりや観光・産業など様々な分野における文化芸術の活用を推進するとともに、東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会を文化振興施策推進の一層の契機とした様々な取組を通じ、心豊かに暮らせる活力ある地域社会を実現することを目標としました。

そのために、5つの施策の柱を立て、各種取組を行い、進捗状況については、「ちば文化芸術振興懇談会」における有識者からの意見聴取や千葉県総合計画の施策評価制度により評価し、その結果を公表しました。

ア 社会的背景

- 少子高齢化による地域コミュニティの衰退と担い手不足など
- 子ども・若者が文化芸術に親しむ機会の充実や、地域の芸術や祭りの継承・保存が求められている
- 東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会を契機とした文化振興と地域活性化への期待

イ 施策の柱

- 柱1 文化芸術を鑑賞・参加・創造する環境づくり
- 柱2 地域文化の保存・継承・活用による地域づくり
- 柱3 ちば文化の多様性と発信力強化による新たな価値の創出
- 柱4 総合的な推進のための支援・連携体制の構築
- 柱5 東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会を契機としたちばの文化力向上

(2) 前計画の指標

前計画で掲げた指標は、次のとおりの結果でした。

指標名	実績					目標
	平成28年度	平成29年度	平成30年度	令和元年度	令和2年度	令和2年度
この1年間に文化芸術に触れた県民の割合	63.4%	59.1%	59.9%	67.4%	69.5% (※)	70.0%

※ 令和2年度は、オンラインでの鑑賞も含まれています。

文化芸術に触れた県民の割合は、目標の70.0%に対し、前年度の実績を下回った年があるものの、69.5%とほぼ目標を達成しました。

本指標は県政世論調査（「3 各種調査の結果（抜粋）」参照。）の結果ですが、「文化芸術」の範囲を狭く捉えている人が多いと考えられたため、設問の「文化芸術」の例示を工夫したこと、また、東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会に向け、県及び市町村で文化事業を積極的に実施したことから、実績が伸びたと考えられます。

なお、令和2年度については、新型コロナウイルス感染症の影響によるイベント等の中止も多くありましたが、設問で、新たな芸術鑑賞の手法として取り組まれているオンラインでの鑑賞を対象に加えることを明記したこともあり、実績値は前年度より上昇しました。

一方、県が県政世論調査とは別に令和元年度に実施した県アンケート調査（「3各種調査の結果（抜粋）」参照。以下、「県アンケート調査」という。）では、約2割の県民が「催し物の情報が得られない」ことを理由に文化芸術に触れていないと回答していることから、周知方法や事業内容の更なる工夫が必要です。

（3）前計画における5つの施策の柱ごとの成果と課題

【施策の柱1】

文化芸術を鑑賞・参加・創造する環境づくり

文化芸術活動を行う人々の自主性や創造性が十分尊重されるとともに、いつでもどこでも誰でも等しく文化芸術に触れ親しみ、鑑賞し、参加し、創造することができるよう、県立文化施設における演奏会や展覧会等の実施により、様々な機会を提供しました。

指標名	実績					目標
	平成28年度	平成29年度	平成30年度	令和元年度	令和2年度	令和2年度
文化会館・美術館・博物館の入館者数（※1）	3,499,748人	4,048,532人	4,266,706人	3,360,688人	1,823,134人	増加を目指す
学校における文化芸術活動の取組事例（※2）	小学生が市内の美術館を訪問する美術鑑賞教室、公益財団法人千葉交響楽団を学校等に派遣する「学校音楽鑑賞教室」の開催、県指定無形民俗文化財を活用した郷土芸能の指導、郷土玩具の制作体験等、多彩な取組が行われました。					

- ※1 県内の文化会館における主催事業の入場者数及び美術館・博物館における全入場者数の合計。
- ※2 「第2次ちば文化振興計画」の進捗管理においては、県内の文化芸術活動の状況を把握できる定性的な項目について、毎年度、市町村・文化施設・庁内を対象とした調査により事例を収集し、ちば文化芸術振興懇談会や県のホームページ等において公表しました。（以下、柱の2から5についても同様。）

入館者数は平成30年度までは増加傾向でしたが、令和元年度は、台風や新型コロナウイルス感染症の影響に伴う休館の影響により、入館者が減少しました。

今後も、様々な要因で、施設に人が集まることができない状況が起こり得ることから、どのような状況下でも文化芸術の鑑賞・活動を継続できるような環境づくりが求められています。

県アンケート調査では、「施設などで文化芸術を鑑賞（体験）しなかった理由」として、「仕事・育児・介護などで忙しく鑑賞に出かける時間がない」が最も多く、次いで「興味のある内容の催しが無い」との回答結果となりました。

子育て中や働き盛り世代でも関心を持ち、参加できるよう、事業内容の充実のほか、文化施設以外でも文化芸術に触れる機会を提供することが必要です。

【施策の柱2】

地域文化の保存・継承・活用による地域づくり

県では、郷土への愛着を育み、アイデンティティーが醸成されるよう、県立文化施設において伝統文化を体験する機会を提供しました。また、「日本遺産」の活用等により、担い手の育成、伝統文化や文化財の保存・継承、文化資源を活用した地域の活性化に努めました。

指標名	実績					目標
	平成 28年度	平成 29年度	平成 30年度	令和 元年度	令和 2年度	令和 2年度
県立文化会館・美術館・博物館における伝統文化体験事業の参加者数	4,473 人	6,001 人	7,374 人	7,862 人	1,327 人	増加を目指す
市町村等における文化資源を活用した取組事例	平成28年4月に「北総四都市江戸紀行・江戸を感じる北総の町並み」が日本遺産に認定されたことを受け、「北総四都市江戸紀行活用協議会」が組織され、案内冊子の作成やホームページ等による積極的なPR活動が行われました。また、文化財である建造物を会場としたコンサート、ツアーや文化財のガイド作成等が行われました。					

県立文化会館・美術館・博物館で実施された伝統文化体験事業の参加者数は、年々増加しており、伝統文化への理解と関心を高めることに寄与していると考えられますが、令和2年度については新型コロナウイルス感染症の影響により参加者数が減少しました。

一方で、「県アンケート調査」では、「自分が住んでいる地域の伝統芸能に担い手として参加しているか、又は参加したいか。」という設問に対し、「参加しているが今後は続けたいとは思わない」、「参加していないし今後参加したいとも思わない」という回答が約6割と多く、また、その理由は、「知っているが興味がない、又は楽しくない」という回答が約3割と最も多かったことから、県民が地域固有の伝統文化へ関心を持ち、参加したくなるような工夫が必要です。

また、令和元年度は台風15号で被災した文化財も多かったことから、地震や台風等の風水害への対策も課題となっています。

【施策の柱3】

ちば文化の多様性と発信力強化による新たな価値の創出

地域の魅力を再認識するきっかけとなるよう、「ちば文化」の魅力を発信しました。また、多様な文化芸術の発展を図るため、若者の文化芸術活動等への支援を行いました。

指標名	実績					目標
	平成 28年度	平成 29年度	平成 30年度	令和 元年度	令和 2年度	令和 2年度
「ちば文化交流ボックス」へのアクセス件数	579,268 件	514,130 件	731,532 件	796,000 件	649,219 件	増加を目指す
多様な文化や創造活動への市町村等の取組事例	街中を会場とした演奏機会の提供、アニメソングやコスプレ等のポップカルチャーに関するイベントの開催等が行われました。また、令和2年度については、新型コロナウイルス感染症の拡大を受け、動画配信により発表や鑑賞の機会を提供する取組もありました。					

県のホームページ内の「ちば文化交流ボックス」へのアクセス件数は、東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会に向けた文化プログラムに関連するコンテンツの増加等により増加しましたが、令和2年度は新型コロナウイルス感染症の拡大により多数の事業が中止となったことから、前年度の実績を下回りました。大会終了後も、本県の文化資源への関心を持ち続けていただくためには、大会の文化プログラムに代わるコンテンツの充実が必要です。

また、県アンケート調査では、県が取り組むべき文化施策に対する意見として、積極的・効率的な広報・情報発信を求める声が多く寄せられたことから、発信力の更なる向上のため、情報の精査や内容の工夫が必要です。それとともに、SNSを含めたインターネットでの広報活動の充実のほか、紙媒体の活用も含め、発信する内容・対象者に合わせて適切なツールを活用していく必要があります。

さらに、新型コロナウイルス感染症の感染拡大等、情勢の変化に応じて、県の方針や国の支援制度等の周知を適切に行い、活動の継続を支援していくことも重要です。

【施策の柱4】

総合的な推進のための支援・連携体制の構築

県内の公立文化会館において、地域におけるネットワークや支援体制の構築のための意見交換の場の設置が進みました。

また、県においては、市町村の文化施設関係者向けに研修を行ったほか、多様な支援体制の構築のため、文化芸術分野のボランティアと希望者のマッチングを行いました。

指標名	実績					目標
	平成 28年度	平成 29年度	平成 30年度	令和 元年度	令和 2年度	令和 2年度
地域との連携等を目的とした意見交換の場を設けている文化会館の割合	30.2%	30.6%	45.0%	49.2%	24.6%	50.0%
福祉・観光・産業分野等での文化芸術の活用事例	病院等におけるコンサートの実施、障害のある子どもたちと地域の子どもたちが和太鼓等の伝統芸能に親しむ教室の開催、市内の寺社等を巡り「波の伊八」の作品を鑑賞するツアーや、醤油醸造業や江戸時代の藩の歴史を背景にした名所・旧跡を紹介するガイドブックの作成等、多彩な取組が行われました。					

地域との連携等を目的とした意見交換の場を設けている文化会館の割合は増加傾向にありましたが、令和2年度は新型コロナウイルス感染症の影響等により減少しました。

しかしながら、人が集まることが制限される状況にあっても、地域で活動する団体や住民が、施設を自分達の地域の資源と捉え、支援者となることで、より一層の文化芸術活動の活性化につながることから、多様な関係者との情報交換や連携に、引き続き取り組むことが重要です。

また、施設の老朽化への対応、新型コロナウイルス感染症対策、限られた予算・人員での事業運営等、各施設に共通する課題もあることから、市町村の文化施設関係者を対象とした研修の開催等により、施設間のネットワーク構築による情報共有や事業連携等が必要になります。

【施策の柱5】

東京 2020 オリンピック・パラリンピック競技大会を契機としたちばの文化力向上

東京 2020 オリンピック・パラリンピック競技大会の文化プログラムを観光等様々な分野と連携して実施することで、本県の文化的魅力を発信し、県内の文化芸術の振興を図りました。

指標名	実績					目標
	平成 28年度	平成 29年度	平成 30年度	令和 元年度	令和 2年度	令和 2年度
千葉県での「公認文化オリンピックアード」に参加したアーティストの人数 (累計)	380 人	18,525 人	36,341 人	53,600 人	54,302 人	増加を目指す
千葉県での「公認文化オリンピックアード」の参加者からの「ちば文化」の魅力についての意見	県が開催した「千葉・県民音楽祭」や「ちばアート祭」等の文化プログラムにおいて、参加者や来場者へアンケートを行いました。「生徒たちはステージに立つ喜び、充実感を知り、演奏会後の振り返りでは『来年も音楽部を続けたい』と話す子どもが増えました。」、「千葉県民ですが、知らない場所や文化を知ることができた。」、「子どもがアートに触れる好機になった。」等の意見が寄せられました。					

千葉県での「公認文化オリンピックアード」に参加したアーティストの人数について、平成28年度は文化プログラムの本格実施前のため多くありませんでしたが、平成29年度から令和元年度にかけては、文化プログラムの事業数増加に伴って参加人数も伸び、大会開催に向けた機運醸成が図られてきました。

県でも、障害のある人もない人も共に出演者として参加する「千葉・県民音楽祭」や、ちばの文化的魅力を集めた「ちば文化資産」をテーマとした絵画・写真作品の募集・展示等を行う「ちばアート祭」を実施し、より多くの人々が参加・交流できる機会を創出してきました。

大会終了後は、これらの取組で得られたレガシーを活用し、本県の文化芸術活動の活性化につなげていくことが必要です。

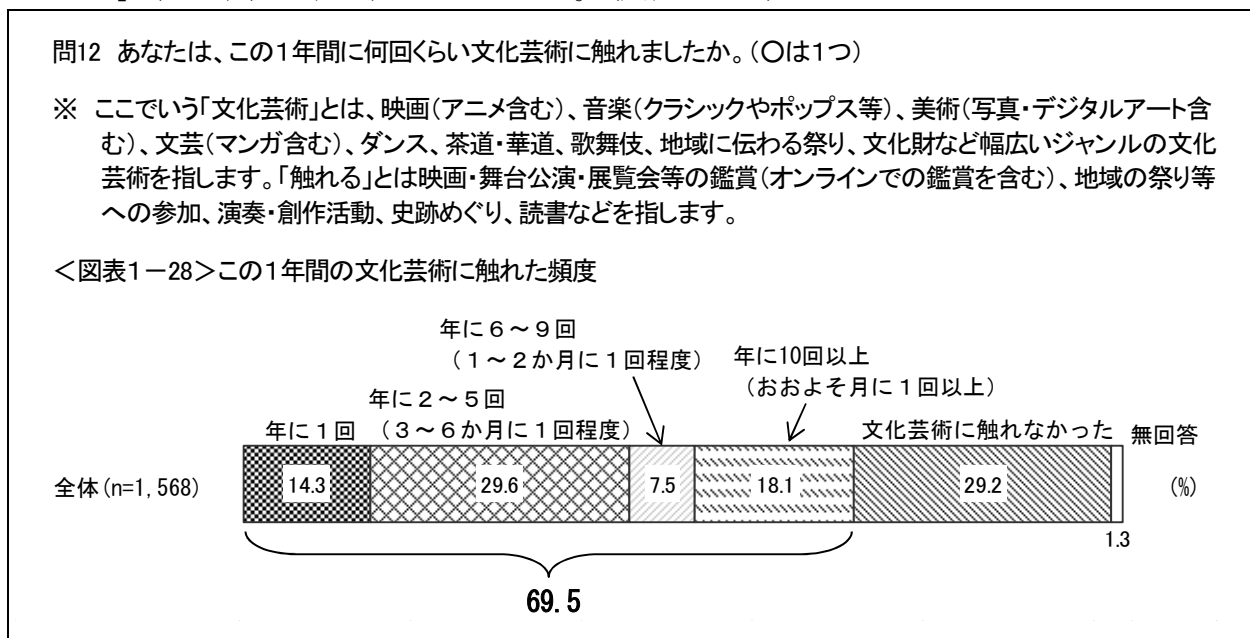
3 各種調査の結果（抜粋）

県民や文化芸術団体等を対象とした調査の結果は次のとおりでした。なお、これらのデータは、「第2章 2『第2次ちば文化振興計画』の総括」及び新たな計画策定に向けた検討において参考としました。

(1) 県民を対象とした調査

ア 令和2年度第60回「県政に関する世論調査」（令和2年11月千葉県）（抜粋）

この1年間の文化芸術に触れた頻度の調査結果については、「年に1回」（14.3%）、「年に2～5回（3～6か月に1回程度）」（29.6%）、「年に6～9回（1～2か月に1回程度）」（7.5%）、「年に10回以上（おおよそ月に1回以上）」（18.1%）の4つを合わせた『触れたことがある（計）』（69.5%）が約7割と高い結果となりました。一方、「文化芸術に触れなかった」（29.2%）が約3割となりました。（図表1-28）



[参考]平成30年度・令和元年度の類似の項目による調査結果との比較(単位: %)

以下のグラフは、平成30年度・令和元年度調査において、「あなたは、県内の施設などで (※) この1年間に何回くらい文化芸術に触れましたか。(○は1つ)」と質問した結果を参考に示したものです。また、令和元年度・令和2年度にそれぞれ「文化芸術」の説明を変更しました。(変更箇所下線)

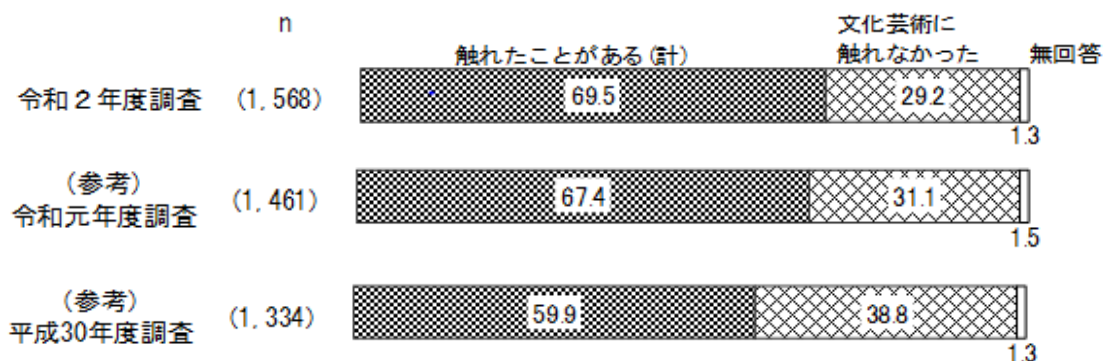
※ 平成30年度・令和元年度の調査において「県内の施設などで」と質問していましたが、「文化芸術に触れる」行為はオンラインでの鑑賞や祭り等への参加など、施設における鑑賞や体験にとどまらないことから、令和2年度の調査においては、「県内の施設などで」という限定を外しました。

平成30年度の説明は以下のとおりでした。

「ここでいう『文化芸術』とは、映画(アニメ含む)、音楽(クラシックやポップス等)、美術、文芸(マンガ含む)、茶道・華道、芸能、文化財など幅広いジャンルの文化芸術を指します。『触れる』とは映画・舞台公演・展覧会等の鑑賞、祭り等への参加、演奏・創作活動、史跡めぐり、読書などを指します。」

令和元年度の説明は以下のとおりでした。

「ここでいう「文化芸術」とは、映画(アニメ含む)、音楽(クラシックやポップス等)、美術(写真・デジタルアート含む)、文芸(マンガ含む)、ダンス、茶道・華道、歌舞伎、地域に伝わる祭り、文化財など幅広いジャンルの文化芸術を指します。「触れる」とは 映画・舞台公演・展覧会等の鑑賞、祭り等への参加、演奏・創作活動、史跡めぐり、読書などを指します。」



イ 「令和元年度文化芸術の振興に関するアンケート調査」(令和2年2月千葉県)(抜粋)

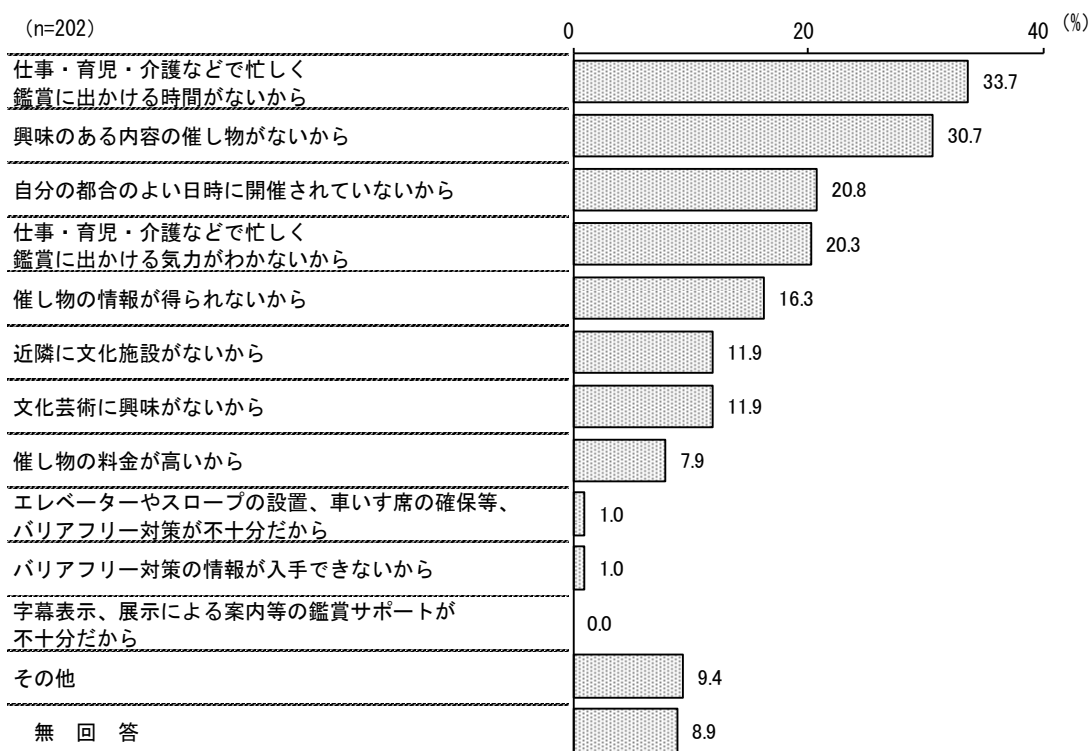
(ア) 施設などで文化芸術を鑑賞(体験)しなかった理由

「昨年度に施設などで鑑賞(体験)しなかった方」202人を対象に、その理由を聞いたところ、「仕事・育児・介護などで忙しく鑑賞に出かける時間がないから」(33.7%)が3割台半ばと最も高く、以下「興味のある内容の催し物がないから」(30.7%)、「自分の都合のよい日時に開催されていないから」(20.8%)、「仕事・育児・介護などで忙しく鑑賞に出かける気力がわからないから」(20.3%)となりました。

【問1で「23.鑑賞しなかった」に回答した方に】または【問3で「1」～「10」「13」に回答がない方に】

問8 あなたが昨年度、施設などで文化芸術を鑑賞(体験)しなかった理由は何ですか。(〇は3つまで)

<図表 I-1-14>施設などで文化芸術を鑑賞(体験)しなかった理由



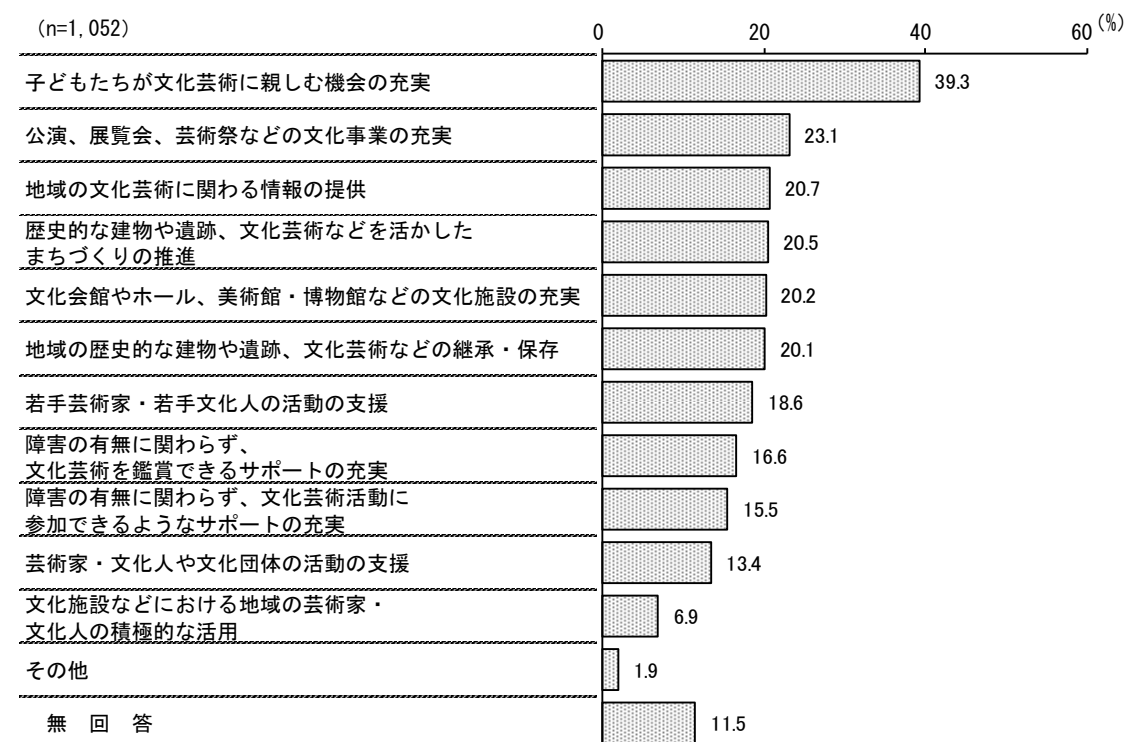
(イ) 県が積極的に取り組むべき分野

本県の文化芸術を振興するために県が積極的に取り組むべき分野を聞いたところ、「子どもたちが文化芸術に親しむ機会の充実」(39.3%)が約4割で最も高く、以下「公演、展覧会、芸術祭などの文化事業の充実」(23.1%)、「地域の文化芸術に関わる情報の提供」(20.7%)、「歴史的な建物や遺跡、文化芸術などを活かしたまちづくりの推進」(20.5%)、「文化会館やホール、美術館・博物館などの文化施設の充実」(20.2%)、「地域の歴史的な建物や遺跡、文化芸術などの継承・保存」(20.1%)となりました。

問 24 千葉県文化芸術を振興するために、県が積極的に取り組むべき分野はどのようなことだと思いますか。

(○は3つまで)

<図表 I-6-1> 県が積極的に取り組むべき分野



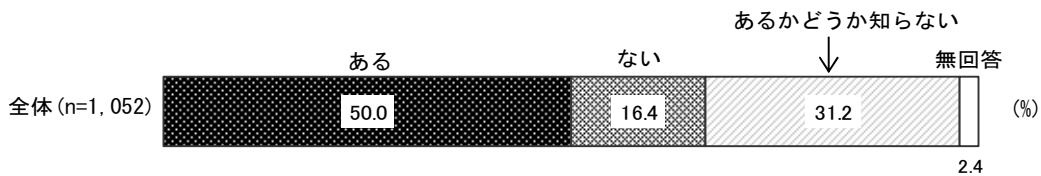
(ウ) 居住地域における伝統芸能への参加有無及び今後の意向

お住まいの地域で継承されている伝統芸能があるかを聞いたところ、「ある」(50.0%)が5割を占め、「あるかどうか知らない」(31.2%)が3割を超えました。

また、「お住まいの地域で継承されている伝統芸能がある方」526人を対象に、担い手(出演、みこしの担ぎ手、裏方等)として参加の有無と今後の意向を聞いたところ、「参加していないし、今後参加したいとも思わない」(57.2%)が約6割と最も高い結果となりました。その一方で、「参加しているし、今後も続けたいと思う」(15.0%)は1割台半ばとなりました。

問 16 あなたが住んでいる地域では、継承されている祭り、踊り、笛・太鼓の音楽等の伝統芸能がありますか。
(○は1つ)

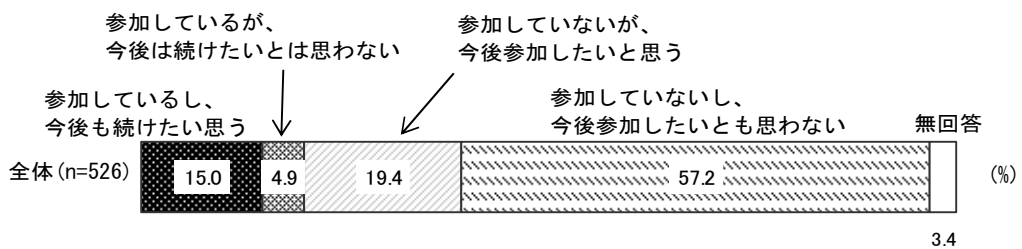
<図表 I-3-1> 居住地域における継承されている伝統芸能の有無



【問 16 で「1. ある」に回答した方に】

問 17 あなたは、自分が住んでいる地域の伝統芸能に担い手(出演、みこしの担ぎ手、裏方等)として参加していますか。または参加したいと思いますか。(○は1つ)

<図表 I-3-3> 居住地域における伝統芸能への参加有無及び今後の意向

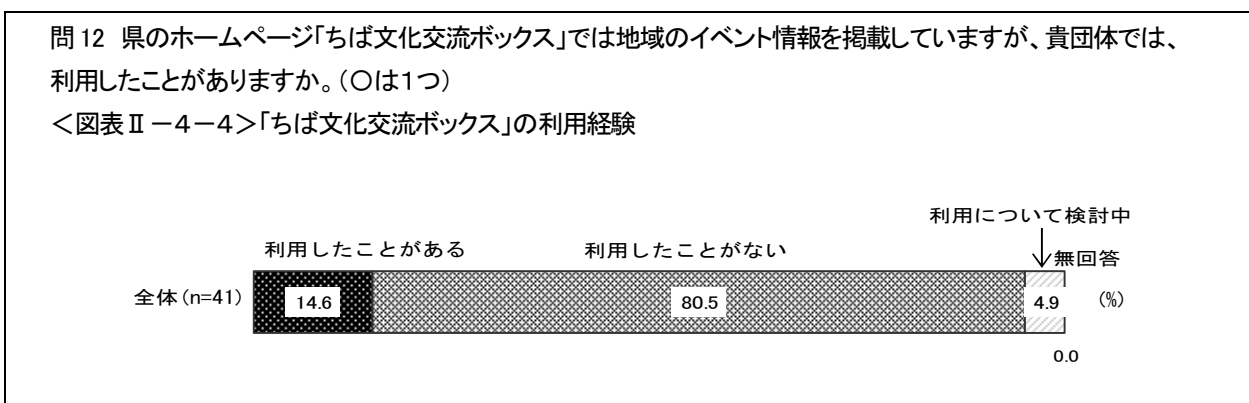


(2) 文化芸術団体を対象とした調査（令和元年度「文化芸術の振興に関するアンケート調査報告書」（令和2年2月千葉県）（抜粋）

千葉県内の文化芸術関連団体（千葉県芸術文化団体協議会加盟団体及び県域で活動する文化芸術団体）を対象とした調査の結果は以下のとおりでした。

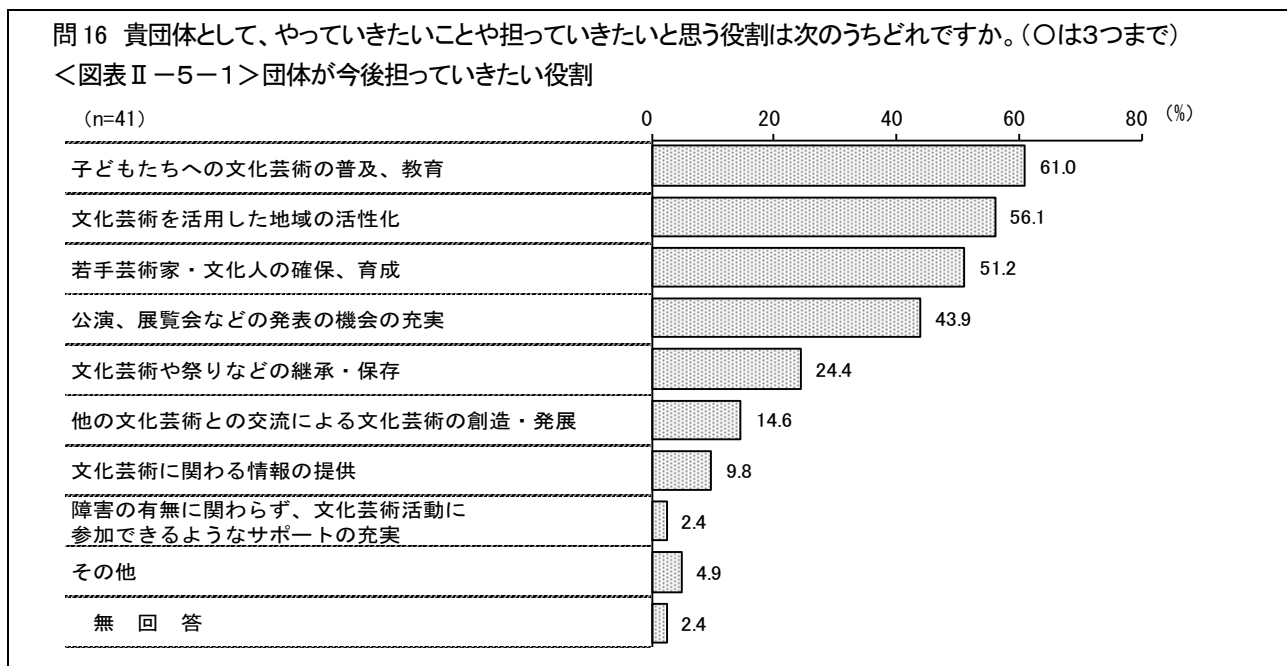
ア 「ちば文化交流ボックス」の利用経験

県内の文化芸術に関する情報を総合した県のホームページである「ちば文化交流ボックス」の利用経験を聞いたところ、「利用したことがある」（14.6%）が1割台半ばとなっています。また、「利用したことがない」（80.5%）は約8割となっています。



イ 団体が今後担っていききたい役割

団体が今後担っていききたい役割を聞いたところ、「子どもたちへの文化芸術の普及、教育」（61.0%）が6割を超えて最も高く、以下「文化芸術を活用した地域の活性化」（56.1%）、「若手芸術家・文化人の確保、育成」（51.2%）、「公演、展覧会などの発表の機会の充実」（43.9%）となりました。

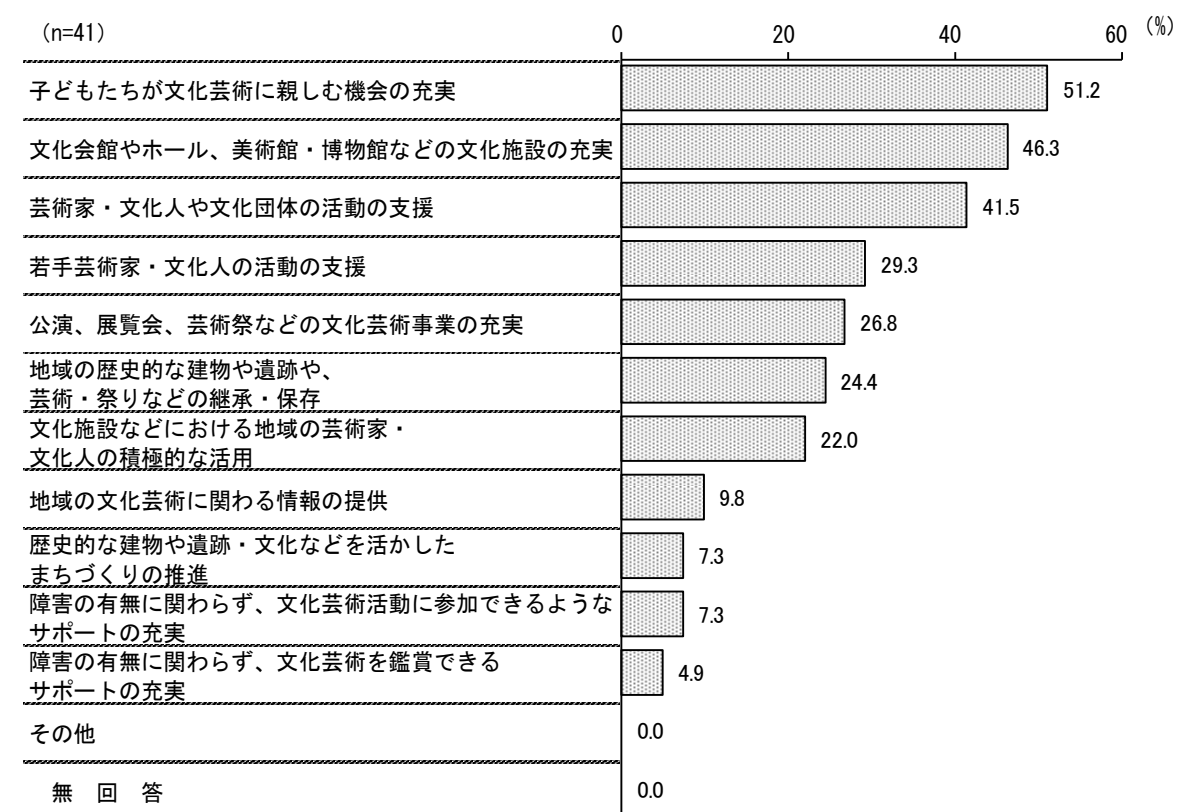


ウ 文化芸術振興のために県が担う役割

本県の文化芸術を振興するために県が担う役割を聞いたところ、「子どもたちが文化芸術に親しむ機会の充実」(51.2%)が5割を超えて最も高く、以下「文化会館やホール、美術館・博物館などの文化施設の充実」(46.3%)、「芸術家・文化人や文化団体の活動の支援」(41.5%)となりました。

問 19 千葉県文化芸術を振興するために、県が担う役割はどのようなことだと思いますか。(〇は3つまで)

<図表Ⅱ-6-1> 振興のために県が担う役割



第3章 施策の方向性

1 目指す姿と取組の基本方向

【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

文化芸術は、県民が真にゆとりと潤いを実感できる心豊かな生活を実現していく上で欠かせないものであり、観光、まちづくり、国際交流、福祉、教育、産業その他社会のあらゆる分野と関わり、地域社会の発展と県民の活力を高めていく貴重な財産です。

そこで、障害の有無や年齢、性別等に関わらずあらゆる人々が文化芸術を享受できるよう、様々な機会の提供、活動への支援、人材の育成などの環境づくりを行うとともに、地域の伝統文化が次世代へ継承され、地域活性化につながる取組を行います。特に、次代を担う子どもや若者が文化芸術に触れる機会の充実を図ります。

また、本県には、固有の歴史・文化・豊かな自然、東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会により得られたレガシー等があることから、これら多様な「ちば文化」の強みを生かしたブランド化を進め、本県の文化的魅力の認知度向上に取り組むとともに、観光・まちづくり・国際交流・福祉・教育・産業等様々な分野との連携を推進します。

さらに、文化芸術の創造や発信の手段の多様化や、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の活用やデジタル化にも取り組みます。

なお、本県では新たに策定される総合計画のもと、SDGsに通じる様々な施策を着実に推進することとしていることから、SDGsの考え方も踏まえ、これらの取組を通じて、心豊かに暮らすことができる活力ある地域社会をつくることを目指します。

2 基本指標等

本計画全体の達成度を計るための基本指標及び目標を次のとおりとします。

指標	現状（令和2年度）	目標（令和6年度）
この1年間に、文化芸術を鑑賞した県民の割合 （オンラインでの鑑賞を含む）	（参考）69.5% ³	75.0%
この1年間に、鑑賞を除く文化芸術活動をした ことがある県民の割合 （オンラインでの活動を含む） （「文化芸術活動」とは、創作や出演、習い事、 祭りや体験活動、趣味を同じくするグループで の活動への参加を含む）	—	50.0%

3 5つの視点

目指す姿の実現に向けて、千葉県文化芸術の振興に関する条例の理念を踏まえ、文化芸術に関する施策に取り組む際に重視すべき視点を次の5つとします。



「アイデンティティー」…千葉県民としての意識や、地域・郷土への愛着を持つこと。

「多様性」…共生社会として、年齢、障害の有無等に関わらず、文化芸術に触れること。

「継承」…伝統芸能・文化財等を保存、継承していくこと。

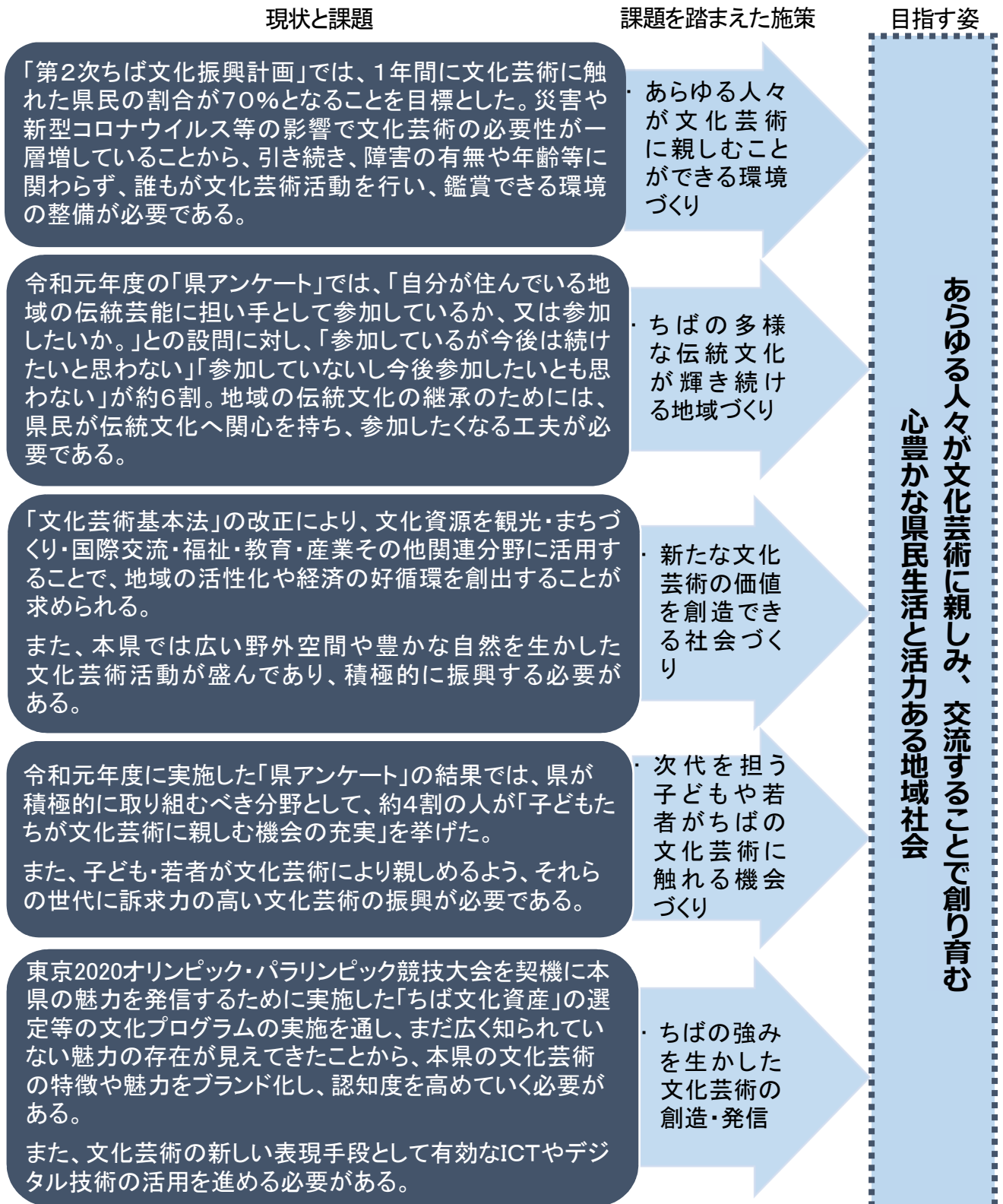
「創造」…新たな文化芸術を創造していくこと。

「展開」…文化芸術そのものだけでなく、多様な分野と連携、発展していくこと。

³ 第60回（令和2年度）県政に関する世論調査において、「文化芸術に触れたか（鑑賞・活動をしたか）」の問いに対し、「触れなかった」及び無回答を差し引いた県民の割合。この割合には、新型コロナウイルス感染症の感染拡大により、オンラインでの音楽や映画等の視聴機会が増加した等の社会状況の変化に鑑み、オンラインで文化芸術を鑑賞・表現した場合を含めています。

4 取り組むべき課題と施策の方向性

前計画での取組や文化芸術を取り巻く諸情勢の変化や、重視する5つの視点を踏まえ、さらに総合的かつ効果的な文化芸術の推進を図るため、現状及び本計画で取り組むべき課題及び、施策の方向性を整理すると、次のようになります。



第4章 施策の体系

本計画では、「第2次ちば文化振興計画」と同様に、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や伝統文化の保存・継承・活用を重視し、それぞれを柱の一つとして設定しています。(施策の柱1及び2)

また、「文化芸術基本法」及び「文化財保護法」の改正の趣旨を踏まえ、文化芸術・文化財を観光やまちづくり等の他分野との連携に生かし、新たな価値を創造できる社会づくりを柱の一つとして設定しています。

同時に、県内ではこれまでも広い野外空間や豊かな自然を活用した音楽イベントや芸術祭、ダンスイベント等が県内各地で開催されており、自然との一体感を感じられる文化芸術活動は、本県の立地上の特性を最大限に生かした、本県らしい文化芸術の創造や地域の活性化につながることから、積極的に取り組むこととしています。(施策の柱3)

さらに、令和元年度に県民等を対象に実施したアンケート調査の結果、次代を担う子どもや若者がちばの文化芸術に親しむ機会の充実についてニーズが高かったことから、新たに施策の柱の一つとして設定しています。(施策の柱4)

加えて、東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会を契機に実施した各種文化プログラムを通じ、本県には貴重な宝であるが県民に十分に知られていない文化資源が多数あることがわかりました。こうしたちばの強みを生かした文化芸術の創造・発信を新たに施策の柱の一つとして設定しています。(施策の柱5)

以上の5つの施策の柱に基づき、次のとおり施策を展開します。

施策の柱	施策の展開
<p>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</p> <p>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きともに、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</p>	<p>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> <p>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</p> <p>文化施設等（文化会館、美術館・博物館等）の機能の充実</p>
<p>2 ちばの多様な伝統文化が輝き続ける地域づくり</p> <p>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</p>	<p>ちばの多様な伝統文化を知る機会の提供</p> <p>伝統文化の保存・継承</p> <p>文化財・文化的景観等の保存と活用</p>
<p>3 新たな文化芸術の価値を創造できる社会づくり</p> <p>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</p>	<p>様々な関係者による文化芸術のネットワークの構築</p> <p>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</p> <p>文化施設等（文化会館、美術館・博物館等）の多面的な活用</p>
<p>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</p> <p>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</p>	<p>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> <p>若者の文化芸術活動の支援</p> <p>伝統文化を担う子ども・若者の育成</p>
<p>5 ちばの強みを生かした文化芸術の創造・発信</p> <p>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</p>	<p>「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> <p>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</p>

施策の柱 1 【5つの視点：アイデンティティー・**多様性**・継承・創造・展開】
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、誰もが文化芸術活動を行い、鑑賞することができる環境を整備する

文化芸術は人々の心のつながりや相互に理解し尊重しあう土壌を提供するものであり、多くの人々が文化芸術に触れ、活動が盛んになることにより、多様性を受け入れることができる心豊かな社会が形成されることが期待されます。

そのため、文化芸術活動を行う県民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、誰もが文化芸術活動に参加したり鑑賞できるよう、機会の提供、理解の促進、人材の育成、支援等を行います。

また、文化芸術活動の拠点として重要な役割を果たす文化施設等（文化会館、美術館・博物館等）の利用環境の充実を図ります。

(1) 成果指標

指標	現状（令和2年度）	目標（令和6年度）
県の主催事業や、県内公立文化会館（自主事業に限る）、美術館・博物館において、文化芸術を鑑賞した人数（オンラインの視聴者数を含む）	—	増加を目指す（※）
県の主催事業や、県内公立文化会館（自主事業に限る）、美術館・博物館において、文化芸術活動を行った人数（発表、練習、文化芸術関連の講座への参加等）（オンラインの活動を含む）	—	増加を目指す（※）

※令和4年度に実施する調査の実績値からの増加を目指します。

(2) 施策の展開と主な取組

施策の展開	主な取組
①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	<ul style="list-style-type: none"> ○ あらゆる人々が文化芸術活動に参加し発表できる機会の提供 ○ 文化施設等における公演や展覧会等の充実 ○ 文化施設等以外での鑑賞の機会の提供
②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	<ul style="list-style-type: none"> ○ 文化芸術活動の担い手やそれを支える人材の育成 ○ 多様な関係者による支援の促進 ○ 文化芸術活動に関わる人材の活用と活動の場の提供
③文化施設等（文化会館、美術館・博物館等）の機能の充実	<ul style="list-style-type: none"> ○ 文化芸術活動拠点としての利用環境の充実 ○ 地域の活動支援体制の充実 ○ 文化施設等における多様な利用者に対応する環境の整備

① **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**

あらゆる人々が文化芸術に触れ親しむ機会を提供するとともに、県民の文化芸術に対する関心を高め、理解を促進するよう、様々な取組を行います。

○ **あらゆる人々が文化芸術活動に参加し発表できる機会の提供**

県民による文化芸術活動の活性化を図るため、障害の有無や年齢等に関わらず、あらゆる県民が文化芸術活動に参加し、発表できる機会をつくります。

○ **文化施設等における公演や展覧会等の充実**

公立文化会館等での著名なアーティストによる公演、公益財団法人千葉交響楽団等の本県を代表する芸術家が出演する公演、美術館や博物館での魅力ある展覧会等の催しを充実していきます。

○ **文化施設等以外での鑑賞の機会の提供**

県民が気軽に芸術に触れ親しむことができるよう、市町村や文化芸術団体等と連携し、商業施設、病院、公園等の文化施設以外の様々な場において公演や展覧会等を実施します。

② **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**

県内の文化芸術活動を活性化するため、文化芸術活動を企画・運営する人材の育成や活動支援に関する情報発信等を行います。

○ **文化芸術活動の担い手やそれを支える人材の育成**

地域の文化芸術活動を活性化するため、関係団体等と連携し、研修会の実施等により、文化芸術活動の企画・運営等を支える人材を育成します。また、文化芸術活動で顕著な成果を収めた人や団体の功績をたたえ、表彰します。

○ **多様な関係者による支援の促進**

県による支援のほか、文化芸術活動を支援する企業等との連携を促進し、活動の場や各種助成制度等の支援に関する情報の提供等を行います。

○ **文化芸術活動に関わる人材の活用と活動の場の提供**

県内で活動するアーティストや文化に関するボランティアの情報を収集し、ボランティアを必要としている施設や団体へつなぎ、活動の場を提供します。

③ **文化施設等（文化会館、美術館・博物館等）の機能の充実**

文化会館や美術館・博物館等の文化施設等は文化芸術活動の拠点であることから、あらゆる県民にとって親しみやすい施設となるよう利用環境を充実させていきます。また、地域に開かれた事業展開を支援します。

○ **文化芸術活動拠点としての利用環境の充実**

文化会館、美術館・博物館等の文化施設等が、県民の文化芸術活動における自己表現の場として活用されるよう、練習・発表・展示等の利用をサポートしたり、県民参加型の公演、

ワークショップ、講座等を実施します。

○ **地域の活動支援体制の充実**

県立文化施設の利用者のニーズや各施設の特性に応じて、専門的知識や情報発信力のある人材を育成・活用し、地域における文化芸術活動を支援します。

また、県立学校では、保有するホール等の施設や講座等の優れた教育機能を広く開放する等により、地域に根差した文化芸術活動を一層支援します。

○ **文化施設等における多様な利用者に対応する環境の整備**

障害の有無や年齢等に関わらず、あらゆる人々が文化芸術の鑑賞を楽しみ、また、文化の担い手として施設等を利用できるよう、文化施設等における多言語・障害者対応や無料公衆無線LANの整備等を進めます。

施策の柱 2 【5つの視点：アイデンティティー・多様性・**継承**・創造・展開】

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

本県には、長い歴史の中で育まれてきた年中行事などの風俗習慣、郷土芸能、食文化、伝統技術等、地域の宝とも言える多様な伝統文化が多数あります。県内各地で守られてきたこれらの伝統文化を地域で活用し、未来に継承することが県民の郷土への愛着と誇りの醸成につながっていくものと期待されます。

そこで、ちばの多様な伝統文化を知る機会を提供するとともに、伝統文化を取り巻く地域の関係者・関係機関と連携し、地域の伝統文化の保存・継承・活用を図ります。

また、文化財や文化的景観等についても、保存・活用を進めていきます。

(1) 成果指標

指標	現状（令和2年度）	目標（令和6年度）
県、県立文化会館、県立美術館・博物館が主催する文化芸術行事における、伝統文化事業の鑑賞者数 (オンラインでの視聴を含む)	—	増加を目指す(※)
県、県立文化会館、県立美術館・博物館が主催する文化芸術行事における、伝統文化体験事業の参加者数 (オンラインでの体験行事を含む)	—	増加を目指す(※)

※令和4年度に実施する調査の実績値からの増加を目指します。

(2) 施策の展開と主な取組

施策の展開	主な取組
④ちばの多様な伝統文化を知る機会の提供	○ 伝統的な文化や芸能に触れる機会の提供 ○ 文化会館、美術館・博物館や学校等における展示、公開事業やSNSの活用等による情報発信
⑤伝統文化の保存・継承	○ 伝統文化の保存や後継者育成 ○ 千葉県伝統的工芸品の指定や後継者養成
⑥文化財・文化的景観等の保存と活用	○ 文化財の保存に配慮した活用の推進 ○ 文化財の調査と普及活動の推進 ○ 文化的景観等の保全と活用の推進

④ ちばの多様な伝統文化を知る機会の提供

本県の多様な伝統文化について県民の関心を喚起するため、美術館・博物館や学校等における伝統文化の紹介や体験講座、SNS等のICTを活用した情報発信により、県民が伝統文化を知る機会を提供します。

○ 伝統的な文化や芸能に触れる機会の提供

県民の伝統文化への関心を促すため、県内各地に伝わる郷土芸能が一堂に会する「房総の郷土芸能」や、県内の工芸品の展示会等を行うなど、伝統文化に触れる取組を推進します。

また、美術館・博物館や農林水産分野等との連携を図りながら、地域の生活に根ざした食文化などの衣食住に係る「くらしの文化」の調査や再現等を行い、観光振興やまちづくりにも活用します。

○ 文化会館、美術館・博物館や学校等における展示、公開事業やSNSの活用等による情報発信

地域で伝えられてきた伝統文化を、当該地域の住民だけでなく、多くの県民に周知するため、文化会館、美術館・博物館や学校等における伝統文化を紹介する展示や、郷土芸能や伝統技術の公開事業を行います。

また、若い世代を中心に多くの方に伝統文化に関心をもっていただくため、SNSやインターネット等のICTを活用した情報発信を行い、次世代へ文化をつなげていくよう努めます。

⑤ 伝統文化の保存・継承

県内各地に伝承される郷土芸能、食文化や伝統技術は、本県の貴重な財産です。子どもたちが伝統文化に関心を持てるよう、鑑賞・体験する機会を設けるとともに、伝統文化の保存や後継者の確保を図ります。

○ 伝統文化の保存や後継者育成

県内各地で継承されてきた伝統文化は、本県の貴重な財産として保存・継承していく必要があります。そこで、特に将来を担う子どもたちが伝統文化に関心を持つ契機となるよう、学校での授業や部活動等を通して伝統文化を鑑賞・体験する機会を設けます。

また、無形文化財や文化財を支える技術・技能の伝承者に対する支援を行うとともに、関係者や関係団体・機関が交流し、情報交換や意見交換を行う場を設けるなどにより、保存・継承を進めます。

○ 千葉県伝統的工芸品の指定や後継者養成

地域の生活に根差し、受け継がれてきた技術によって製造される工芸品を、「千葉県伝統的工芸品」として指定し、技術を受け継ぐ後継者の養成を行います。

⑥ 文化財・文化的景観等の保存と活用

文化財や文化的景観及び伝統的建造物群は、本県の貴重な財産です。これらを大切に保全することにより、観光振興やまちづくり等への活用が可能となります。文化財の調査、普及、保存に配慮した活用や、文化的景観等の保全と活用を推進します。

○ 文化財の保存に配慮した活用の推進

国及び県指定文化財の計画的な修繕や保存修理、防災対策など、必要な措置を行います。また、個々の文化財の特性や保存方法に配慮しつつ、博物館等での公開や観光資源としての利用等、適切な活用を図ります。

○ 文化財の調査と普及活動の推進

文化財を保護し、次世代へと継承するために、文化財の調査を行うとともに、調査結果の公表や成果を発表する機会の充実により広く県民に普及させていきます。また、調査に基づく指定などを進め、文化財所有者を支援します。

○ 文化的景観等の保全と活用の推進

県内各地には、歴史、生業、風土により形成された魅力ある景観や町並みが多数あり、本県の文化芸術のブランド化や観光振興等にも生かせる可能性を持っていることから、将来に渡り保存していく必要があります。

これらの文化的景観や伝統的建造物群の保存・活用を通して、郷土の自然、歴史、文化等に関する理解を一層深め、歴史や文化を大切に思う心や郷土愛を育むとともに、都市整備分野との連携により、保全のための普及・啓発にも取り組みます。

施策の柱 3 【5つの視点：アイデンティティー・多様性・継承・**創造**・**展開**】
 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

県内には、固有の歴史・文化に加え、東京 2020 オリンピック・パラリンピック競技大会で得られた新たな文化資源、広い野外空間や自然など、新たな文化芸術の価値の創造につながる貴重な資源が数多く存在します。

これらを最大限に活用し、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できる社会をつくること、本県の発展や魅力向上につながっていきます。

そのため、様々な関係者との文化芸術のネットワークの構築に取り組むほか、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を図るとともに、文化施設等（文化会館、美術館・博物館等）の多面的な活用を進めます。

(1) 成果指標

指標	現状（令和2年度）	目標（令和6年度）
観光・国際交流・福祉等、文化芸術と他分野が連携する事業に取り組んだ市町村の割合 （いずれもオンラインでの取組を含む）	55.6% ※以下のいずれかの事業に取り組んだ市町村の割合 ○観光・地域産業等の様々な分野と連携した事業 ○海外関係（現地展開・訪問、受入、イベント等）事業 ○障害者が文化芸術に触れる機会の創出	70.0%

(2) 施策の展開と主な取組

施策の展開	主な取組
⑦様々な関係者による文化芸術のネットワークの構築	○ 情報交換・意見交換会の開催 ○ 文化芸術団体と企業・NPO・大学等との連携 ○ 文化芸術団体のネットワーク化の推進と活性化
⑧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	○ 本県固有の歴史・伝統・食文化等を活用した観光地域づくり、国際交流 ○ 日本遺産を活用した地域活性化 ○ 東京 2020 オリンピック・パラリンピック競技大会により得られた新たな文化資源やネットワークの活用 ○ 広い野外空間や豊かな自然を活用した事業展開
⑨文化施設等（文化会館、美術館・博物館等）の多面的な活用	○ 芸術家・文化人や文化芸術団体、県民、市町村等との交流・連携の強化 ○ 文化施設等の学校教育や他分野での活用促進

⑦ 様々な関係者による文化芸術のネットワークの構築

あらゆる県民の文化芸術活動を支援するため、県、市町村、文化芸術団体、NPO、企業、学校等が交流や連携を強化し、「ちば文化」を重層的に支えるネットワークを構築します。

○ 情報交換・意見交換会の開催

文化芸術の推進のため、国、他の地方公共団体、文化芸術団体、大学その他の教育機関、民間事業者その他の関係者等と相互に連携を図り、情報交換や意見交換の場を設けます。また、文化施設における地域の利用者との意見交換の場の開催を促します。

○ 文化芸術団体と企業・NPO・大学等との連携

多様な関係者による文化芸術活動を推進するため、文化芸術団体、NPO、大学等と連携して各種事業を実施します。

○ 文化芸術団体のネットワーク化の推進と活性化

県のホームページ等の各種広報媒体を通じた文化芸術団体等の活動紹介や、県内の文化芸術団体の特徴やつながりを生かした公演・展示の実施等を通じて、県内の文化芸術団体のネットワークを広げていきます。

⑧ 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

本県の豊かで特色ある歴史・伝統文化・食文化・自然・日本遺産等を、観光地域づくりや国際交流に活用します。また、東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会により得られた新たな文化資源やネットワーク等を活用し、新たな価値を創造します。

○ 本県固有の歴史・伝統・食文化等を活用した観光地域づくり、国際交流

県内の歴史的町並みやアニメ・映画等の舞台となったロケーション、本県独自の食文化等の文化資源を活用した観光コンテンツ開発など観光地域づくりを支援するとともに、国際交流を通じて本県の文化的魅力を県内外に発信してまいります。

○ 日本遺産⁴を活用した地域活性化

本県の日本遺産を、観光振興やまちづくりに活用し、併せてその魅力を国内外に発信してまいります。

○ 東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会により得られた新たな文化資源やネットワークの活用

東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会の文化プログラムの実施を通して得られた文化芸術団体同士のネットワークや、障害の有無に関わらず共同して事業を実施するノウハウ、本県で開催されたサーフィン競技に関連するレガシーを、本県の文化芸術事業の企画や運営に生かします。

⁴ 日本遺産：文化庁では、地域の歴史的の魅力や特色を通じて我が国の文化・伝統を語るストーリーを「日本遺産 (Japan Heritage)」として認定し、ストーリーを語る上で不可欠な魅力ある有形・無形の様々な文化財群を総合的に活用する取組を支援しています。

○ 広い野外空間や豊かな自然を活用した事業展開

本県は三方を海に囲まれ、里山や水辺など、豊かな自然に恵まれています。これらの豊かな自然や広い野外空間を有効活用し、自然と一体感を感じながら文化芸術を楽しむことができる音楽イベントや芸術祭、ダンスイベント等、本県ならではの文化芸術の事業を推進していきます。

⑨ 文化施設等（文化会館、美術館・博物館等）の多面的な活用

文化施設等（文化会館、美術館・博物館等）は、「ちば文化」の創造と発信の拠点でもあることから、ユニークベニュー⁵としての利用や、文化芸術による社会包摂⁶を実現する場としての利用など、多面的な活用を図ります。⁷

○ 芸術家・文化人や文化芸術団体、県民、市町村等との交流・連携の強化

文化施設の活用を進めるため、文化施設において、文化芸術の関係者や地域住民との意見交換の場を設ける等により、関係者のニーズを把握します。また、県と市町村や文化施設間の交流・連携を強化し、効果的な施設運営に努めます。

○ 文化施設等の学校教育や他分野での活用促進

文化施設等について、観光資源やMICE⁸等のユニークベニューとしての利用や、福祉分野等他分野での利用等、多面的な活用を促進します。

また、美術館・博物館での郊外学習の受入れや、文化施設が企画し学校で行うアウトリーチ事業の実施等、学校と連携した事業に取り組みます。

⁵ ユニークベニュー：歴史的建造物、文化施設や公的空間等で、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。

⁶ 社会包摂：子ども・若者や、高齢者、障害者、在留外国人等にも社会参加の機会をひらく機能。

⁷ 「千葉県立文化会館の設置及び管理に関する条例」第二条に、「県は、県民の福祉の向上と文化の発展に資するため、文化会館を設置する。」としています。

⁸ MICE：Meeting（企業等のミーティング）、Incentive（企業等の報奨・研修旅行）、Convention（国際会議）、Exhibition/Event（展示会・イベント）の総称。

施策の柱 4 【5つの視点：アイデンティティー・多様性・継承・創造・展開】
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⁹に文化芸術に触れる機会を創出する

令和元年度に県が実施したアンケート調査において、「県が積極的に取り組むべき分野」の中で、最も県民の関心の高い分野は、「子どもたちが文化芸術に親しむ機会の充実」という結果が出ています。

また、県内高校生へのアンケート調査結果でも、約7割が社会人になった後でも文化芸術と関わりを持つことを希望しています。

これらのことから、次代を担う子どもや若者の感性を育むため、学校における文化芸術や伝統文化の鑑賞・体験機会の提供や、県内の文化財を活用した出張体験等により、文化芸術や郷土の歴史等に触れる機会を充実させます。

さらに、若者自身による文化芸術活動の促進のため、若者による創造的な文化芸術活動への支援や、文化芸術活動に参加し、自己表現できる機会を提供します。

(1) 成果指標

指標	現状（令和2年度）	目標（令和6年度）
県及び市町村における、子ども・若者を対象とした文化芸術事業の参加者数 (子ども・若者の人数に限る) (オンラインでの取組を含む)	—	増加を目指す(※)

※令和4年度に実施する調査の実績値からの増加を目指します。

(2) 施策の展開と主な取組

施策の展開	主な取組
⑩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	○ 子どもたちが文化芸術に触れ親しむ機会の提供 ○ 学校教育における文化芸術活動の充実 ○ 学校等と連携した県内の文化財の活用
⑪若者の文化芸術活動の支援	○ 若者による創造的な文化芸術活動への支援 ○ 若者が文化芸術活動に参加し、自己表現できる機会の提供
⑫伝統文化を担う子ども・若者の育成	○ 児童生徒に対する伝統文化に触れる機会の提供 ○ 関係団体と連携した今後を担う人材の育成

⑩ 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

次の世代を担う子ども・若者の豊かな感性と郷土への愛着を育むため、子ども・若者が、食文化を含め文化芸術や郷土の歴史・伝統を学ぶ機会や、文化芸術活動を行う機会を充実させます。

⁹ 「子ども・若者」や「児童生徒」等の用語について、本計画においては、施策の目的や対象に応じて使い分けているため、様々な呼称を併用しています。

〈定義〉

子ども・若者：0歳～おおむね30歳未満。施策によっては40歳未満までの者。(子供・若者育成支援推進大綱(内閣府、令和3年4月))

児童生徒：学齢児童(=小学生)、学齢生徒(=中学生・高校生)(学校教育法)

○ 子どもたちが文化芸術に触れ親しむ機会の提供

子ども・若者の豊かな心、感性や創造性を育成するため、学校教育の場における公益財団法人千葉交響楽団等を活用した鑑賞や体験事業、美術館による実技講座・ワークショップ等を通じて、多様な文化芸術に親しむ機会を提供します。

○ 学校教育における文化芸術活動の充実

県内では児童生徒による部活動が盛んに行われていることから、芸術家や文化芸術団体等と協力して児童生徒が指導を受ける機会を提供します。

また、芸術教科や専門学校に設置されているデザイン関係の教科などに係る授業を通じ、子ども・若者の文化芸術に関する知識や技能を培います。さらに、学校図書館の蔵書を充実させるなど、学校での読書活動を一層進めます。

○ 学校等と連携した県内の文化財の活用

県内で出土した文化財を用いた学習キットを作成し小学校に配布するなど、学校教育における文化財の活用を進めます。

⑪ 若者の文化芸術活動の支援

本県の若者が、既存の枠にとらわれない創造的な文化芸術活動を行えるよう支援し、自己表現できる機会を提供します。

○ 若者による創造的な文化芸術活動への支援

若者の文化芸術活動は、規定の概念にとらわれることなく、新しい価値を創造し地域を活性化させる可能性を秘めています。そのため、ちば文化の新たな担い手となる若者による創造的な文化芸術活動を支援します。

○ 若者が文化芸術活動に参加し、自己表現できる機会の提供

若者が広く文化芸術に触れ親しみ、楽しみながら自己表現できる機会を充実させるため、若者の自己表現の手段として使われることの多いSNSやインターネットを有効に活用します。また、「千葉県高等学校総合文化祭」や、文化施設等と連携し、子ども・若者が出演・出展する事業を実施します。さらに、国内外で活躍している千葉県少年少女オーケストラの活動を支援します。

⑫ 伝統文化を担う子ども・若者の育成

子ども・若者が伝統文化に関心を持つきっかけとなるよう、伝統文化を鑑賞・体験したり、指導を受ける機会を設けます。

○ 児童生徒に対する伝統文化に触れる機会の提供

児童生徒が、専門家の指導のもと、伝統文化の鑑賞や所作の体験をすることにより、伝統文化に関心を持つ機会を設けます。

○ 関係団体と連携した今後を担う人材の育成

伝統芸能や生活文化の専門家を指導者として学校に招き、児童生徒が授業や部活動等で指導を受ける機会を設けます。また、文化施設や県内の文化芸術団体等と連携し、伝統文化の大切さを子ども・若者に伝え、次世代への継承につながる取組を実施します。

施策の柱 5 【5つの視点：**アイデンティティ**・多様性・継承・**創造**・**展開**】

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

本県は、三方を海に囲まれ、首都圏にありながら海や里山等の豊かな自然環境に恵まれており、この環境や都市機能を生かした野外でのイベントが行われています。

また、特別史跡「加曾利貝塚」、ユネスコ無形文化遺産「佐原の山車行事」、万祝等の海に関する文化や郷土料理等、後世に継承すべき歴史や伝統文化等もあり、多様で魅力的な文化資源が豊富です。

そこで、県民はもとより、成田国際空港や東京湾アクアライン等を利用して国内外から来訪する方にも本県の魅力を感じていただくため、千葉ならではの自然と一体感を感じることでできる事業の実施や、文化資源の活用、様々な機会を捉えた情報発信等により、ちば固有の歴史・伝統文化等の「ちば文化」のブランド化を進め、「ちば文化」の認知度向上と県民の誇りの醸成につなげます。

また、文化芸術の新たな表現手段である、最新のテクノロジーを活用した創作活動の促進や、伝統文化と他の文化芸術分野とのコラボレーション、国際交流での活用により、新たな「ちば文化」の創造を推進していきます。

(1) 成果指標

指標	現状 (令和2年度)	目標 (令和6年度)
文化芸術活動に触れ、自ら取り組むことができる環境が整っていると思う県民の割合	—	50.0%

(2) 施策の展開と主な取組

施策の展開	主な取組
⑬「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	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「県民の日」など様々な機会を利用した「ちば文化」の魅力発信 ○ 「日本遺産」や「ちば文化資産」など県内文化資源の活用 ○ ICTの積極的な活用 ○ 文化施設等を文化芸術の創造や情報発信の拠点とするための機能の充実
⑭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	<ul style="list-style-type: none"> ○ 最新のテクノロジーを取り入れた新たな文化芸術の促進 ○ 古くから守り伝えられてきた伝統文化及び地域固有の文化と国内外の他の文化芸術分野とのコラボレーション等による新たな文化の創造 ○ 国際交流における「ちば文化」の活用

⑬ 「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

「ちば文化」の素晴らしさを掘り起こし、価値を高めて広く発信することで、認知度を向上させるとともに、県民の愛着や誇りを醸成します。

○ 「県民の日」など様々な機会を利用した「ちば文化」の魅力発信

6月15日の「県民の日」にちなんだ各種行事等の開催や、全国各地で行われている文化活動を全国的規模で発表・交流する場である「国民文化祭」への参加、県ホームページ「ちば文化交流ボックス」¹⁰等を通じて、「ちば文化」の魅力を県内外に発信します。

なお、令和5年度に県制150周年を迎えることから、これを契機に、「県民の日」事業等を通じ、より一層の県のブランド価値向上に向けた取組を行います。

○ 「日本遺産」や「ちば文化資産」など県内文化資源の活用

観光やまちづくり等の他分野と連携し、県内で認定されている「日本遺産」の活用を促進するほか、歴史的建造物や史跡でのコンサートや展覧会の実施等、文化芸術活動の発表・表現の場として、「ちば文化資産」や県内の文化資源を活用します。

○ ICTの積極的な活用

若者を中心に、SNSやインターネットを通じ、写真、イラスト、小説などを投稿して自己表現をする人や、デジタルの媒体で音楽や動画等の文化芸術に触れる人が増えていることから、「ちば文化」の認知度を向上させるためのSNSを用いた情報発信やキャンペーンを積極的に進めます。

○ 文化施設等を文化芸術の創造や情報発信の拠点とするための機能の充実

県立文化会館、県立美術館・博物館、図書館において、県内の文化芸術活動やアーティスト・文化資源等の情報収集・発信を積極的に行うとともに、時代の流れの中で生まれた新しい文化芸術活動の掘り起こしや、このような取組を担う人材の育成を図ります。

⑭ 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

SNS等のICTの発達により、文化芸術の創造や発信の手段が多様化しています。最新のテクノロジーを使った文化芸術活動を支援することで、新しい「ちば文化」の創造と国内外への発信につなげます。

○ 最新のテクノロジーを取り入れた新たな創作活動の促進

動画配信、ドローン、VR¹¹やAR¹²の活用など、最新の技術を取り入れた新たな創作や展示等の文化芸術活動を促進します。

○ 古くから守り伝えられてきた伝統文化及び地域固有の文化と国内外の他の文化芸術分野とのコラボレーション等による新たな文化の創造

地域の文化資源とアート、邦楽とダンス、書道と音楽等、伝統芸能と国内外の他の文化芸術分野とのコラボレーション等を通じて、分野の垣根を超えた新たな文化芸術の創造を進めます。

○ 国際交流における「ちば文化」の活用

本県の豊かで特色ある歴史・伝統文化・食文化等を国際交流で紹介・活用するなど「ちば文化」の魅力の世界へ発信します。

¹⁰ ちば文化交流ボックス：イベント情報、県民の日、県内の公立文化施設、助成制度や文化資源等、文化芸術に関する情報を集めた千葉県ホームページ。

¹¹ VR：Virtual Reality、仮想現実

¹² AR：Augmented Reality、拡張現実

第5章 推進体制・進行管理

1 関係機関等との連携

「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」（目指す姿）を達成するためには、国・県・市町村、文化施設、文化芸術団体といった、文化振興を主目的とする関係者だけでなく、観光、まちづくり、国際交流、福祉、教育、産業等の広範な分野との連携が不可欠です。

このため、県では、県民をはじめ上記など多様な関係者との連携や交流を強化し、各種施策等を実施します。

本県の文化芸術活動の推進、「ちば文化」の創造と発信のために、主な関係者に期待される役割は次のように考えることができます。

(1) 県民

「ちば文化」を創造し、推進していく主役は県民です。県民一人ひとりが、文化芸術活動を楽しむとともに、地域における文化芸術活動に参加することにより、県民生活がより心豊かに活力に溢れたものとなり、「ちば文化」がますます発展していくことが期待されます。

(2) 芸術家、文化芸術団体等

芸術家には、文化芸術の担い手としての役割が期待されます。公益財団法人千葉交響楽団、文化芸術団体やNPOなど、県内各地の文化芸術団体は、文化芸術活動を実践する者として、地域の様々な団体と交流し、地域における文化芸術を担っていくことが期待されます。

(3) 文化芸術振興に関連する法人、団体等

公益財団法人千葉県文化振興財団など文化振興を目的として設立された法人やNPO等は、各種文化事業の企画や文化活動への支援、文化芸術の発信拠点としての文化施設の管理運営業務などを通して、文化芸術の振興を図っており、専門性・継続性を生かし、地域の特性に合った活動が期待されます。

(4) 文化施設等（文化会館、美術館・博物館等）

文化施設等は、多様な文化芸術の提供や創造・情報発信の拠点として、関係機関のネットワーク構築、人材育成等の役割が期待されます。

(5) 学校

小・中学校や高等学校等の学校は、子どもたちが学ぶ場であるとともに、子どもたちが文化芸術に接することで人生をより豊かにするきっかけを与える場でもあります。また、本県の文化芸術活動の裾野を拡大する上で、文化芸術活動の担い手を育成する重要な役割を果たしています。

(6) 大学

大学は、教育機関であると同時に研究機関として、多くの人材や研究成果、施設を有しています。文化芸術活動の主導的な役割を担うほか、地域の文化振興についての助言・提案や情報提供等を行うなどの役割が期待されます。

(7) 企業等

企業は、地域社会を構成する一員として、文化芸術活動への支援や、文化資源の活用等を通じて地域の活性化に貢献していくことが期待されます。

(8) 市町村

市町村は、住民の身近に位置する基礎的な自治体として、それぞれの地域の特性を生かし、域内の文化芸術団体や学校、県、他の市町村とも連携を取りながら、地域の文化芸術振興の主たる役割を担うことが期待されます。

(9) 県

県は、「文化芸術基本法」等の関係法令、「千葉県文化芸術の振興に関する条例」、県の総合計画及び本計画に基づき、文化以外の分野を所管する県の行政機構、様々な関係者と連携しながら、本県の文化に関心を持つ人々の協力や支援も得られるよう努めつつ、本県の特性に応じた文化芸術に関する施策を総合的に推進します。

2 計画の進捗状況の評価等

本計画の進捗管理については、基本目標及び施策の柱ごとに、計画（P l a n）－実施（D o）－評価（C h e c k）－改善（A c t i o n）というマネジメントサイクルに基づいて行います。毎年度、指標の達成度等を分析し評価するほか、関連事業の実施状況を把握し、有識者会議等の第三者の視点からの意見を聴いた上で、それらの結果を公表し、施策の改善等に生かしていきます。

また、県内の文化芸術活動の状況について定期的・継続的に調査し把握します。