

## 令和3年度第1回ちば文化芸術振興懇談会

1 日 時 令和3年9月21日（火）午後2時～午後3時30分

2 場 所 千葉県庁南庁舎4階 収用委員会審理室

### 3 出席委員

加藤 修 委員（座長）、鈴木 通大 委員（副座長）、生田 裕人 委員、草加 叔也 委員、椎名 喜予 委員、椎名 誠 委員、信太 康宏 委員、鈴木 勲 委員、布施 俊幸 委員  
以上9名

### 4 議事の概要

#### （1）第2次ちば文化振興計画について

- 計画期間5か年の総括について
- 令和2年度文化振興施策実施報告及び令和3年度実施予定
- 市町村文化振興施策及び文化施設（劇場・音楽堂、博物館等）運営状況調査結果の3項目について「資料3（3-1～3-8）」により事務局から説明し、その後、各委員による意見交換を行った。

#### 【座長】

美術館・博物館のほとんどがコロナ感染対応により休館したことは数値からも窺えるが、私たちが取組んでいる文化振興という事柄は、人の密度や熱量により築かれてきたもので、コロナの状況下では「やってはならない」と言われている事柄と正に重なる内容だと改めて実感した。

外出自粛の状況は予想を超え、ほぼ2年間続き、文化的活動の実施や運営母体の存続も極めて厳しい状態となった。ただ、1年目と違うのは、「with コロナ」というように、コロナとの付き合い方を模索する段階にきているところだ。初年度は美術館や街中のギャラリーもすぐ休館となるなど、自粛要請対象となる公共施設の雑駁な振り分けに対しては納得しづらいところも多くあった。今年度は、各施設が十分注意しながら開館するという判断をして、人の気持ちの中にある「観たい」「聴きたい」という思いに伝えていたことは改善された点と言える。コロナによる長期自粛により、人の文化的関心や習慣の変化が危惧されるが今後に期待したい。

#### 【委員】

昨年の状況になるが、休館期間が明けた後もホール等の貸館事業では、利用者からキャンセルされることがあった。

オンラインによるライブ中継等という方法もあるが、その際に大きな問題となるのは音楽著作権の取扱いで、ライブでの配信と収録して録画での配信における取扱いに違いがあり、録画の配信では、海外の楽曲は著作権のクリアが厳しいので、収録の際に楽曲を限定するなど、著作権上問題のないよう配慮が必要で、非常に苦労した。

そのため、配信機器の操作もだが、著作権の取扱いも職員が勉強した。オンラインの活用はまだ道半ばだが、今後伸びていく可能性が高い。しかし、オンラインのライブ中継は、チケットが売れる著名なアーティストは良いが、ほとんどはオンラインのチケットを買ってもらえないという実情もあるので、事業として収益を上げるという部分では、なかなか厳しい状況だ。

## (2)「千葉県文化芸術推進基本計画(仮称)」骨子案及び(3)「千葉県文化芸術推進基本計画(仮称)」素案について

2つの議題は関連することから、「資料4～5」により事務局からまとめて説明し、その後、各委員から意見を聴取した。

### 【委員】

このようなコロナの環境の中でも実施していくことや、SNSの活用等言いたいことは全部この文言の中に入っており、今の段階では意見はない。今後これをいかに県民の皆さんにアピールするか。

### 【委員】

今提案のあった推進基本計画だが、以前の振興計画より、かなり焦点化されてきたように思う。文化芸術というのは範囲が広い。

この膨大な資料は、読む方も大変だが、作る方も大変だったと思う。この資料を十分活用し、施策の柱に沿って各事業を充実させていただきたいと思う。

### 【委員】

先ほどから出されている意見のとおり、よくまとめられていると思う。こういったものを作るにあたっては、全方位を見渡さなければならないということもあり、本当に大変だったと思う。

教育の現場で起こりつつある変化とこの案を照らし合わせると、共通するキーワードがあり、今後どうなるかという不安がよぎる部分もあったので、一言だけ述べたい。

教育の世界では、文科省がギガスクール構想等を推奨し、教育のデジタル化を進めているところ。

折しも、コロナの関係から、自宅でのリモート学習のように、デジタルのノウハウを駆使し、教室外での教育なども含めて、様々な形でのデジタル化が加速度を増しているところだと思う。

同様なことが文化に対しても生じており、ともすれば、実物を基に、実際に五感を通じて味わうべきものが、デジタルによるオルタナティブ(代替)な形で、どんどん進められていくようなことも起こりつつある。

今の時代の傾向の中に、デジタル化の波というのがある。このデジタル化の波を文化関係でどう取扱うか、実物もデジタルも一緒に活用していくという運用が図れるように、工夫をしていく必要があると思う。

今後の展開について、今までの流れを見ながらさらにもう一步進めるとすればどのような取組をしていくのかというところが、少し不安に思うところ。

### 【座長】

御意見ありがとうございます。

先の御意見を受けて一例をお話しすると、昨年度は感染拡大により大学生の授業について

も対面式が認められず、音楽も美術も急遽一斉にオンライン授業の形態となり、全教員が資料を作成し対応した。オンラインでもできる領域・授業内容に気がつく機会となったことは良いが、特に実技科目の場合はあくまでも苦肉の策であり、これまでの対面授業のレベルには至らないところがあることを再認識する機会にもなった。オンライン授業の実施の事実が、教育内容の全領域の全範囲がオンラインでできるという方向性を示すものではない。

本来、大切にされていた価値が、コロナ感染拡大の影響で根元から揺さぶられてはいるが、文化的活動体験の機会が窮乏したこの約2年の環境下において、当内容に普段はあまり関心を持たなかった方が、改めてその必要性に気付く機会につながれば、この停滞した時間も無駄ではなかったと言える。

### 【委員】

本当に、2年くらい色々な活動ができず、地域の中でも人を集めてはいけない、密になってはいけないという雰囲気だった。現場としては、そういう状況でも何とか開催をしたいという思いがあり、例えば県民芸術劇場は、今までは大きな蔵に一堂に観客を集めて開催していたものを、町中の中庭のある施設に替えて実施した。ソーシャルディスタンスをある程度取った上で、観客は少ないけれども、演奏の音が周りに広がっていくようにした。

また、佐原ではかき氷を食文化として捉えており、それも、今までは一堂に会して、皆さんにかき氷を食べていただいていたが、今度は期間を長くして、それぞれの個々の店を巡ってもらうような形で楽しんでもらうというように、事業を工夫しながら、伝統文化に触れる空間というものを展開していく必要があると、この2年間で感じた。

地域の中で少しでもそういう場面に触れてもらいたいというのは、地域の皆さんも思っているし、特に佐原はお祭りがここ2年間になり、「やりかたを忘れてしまう。」というような思いもあった。とは言いながら、町の皆さんは、山車を曳きはしないけれども山車蔵から出して、自分たちの地域のアイデンティティーのようなものを肌で感じるような取組もしていた。少しでも地域の伝統文化や芸術というものを地域の中で感じられる、そんな取組をこつこつ続けていくことが大事なのかなと、この2年間の中で実感した。

### 【委員】

最初に骨子案の感想になるが、今回の案と前回の骨子案と比較し、文化施設等に関する記述が前回案は1か所のみ、「発信拠点としての機能の充実」との記載であったところが、今回は柱の(1)、(3)、(5)と3か所になり具体化されて書かれており、文化施設に求められる役割が多様化しているということを文章化していただいて、非常にありがたいと思う。

私共も経営計画があるが、その中の「目指す姿」と骨子案は一致しているので、こちらの骨子案に沿った形で、地域と連携して、県全体の文化振興のお手伝いをさせていただきたいと思っている。

昨日、県の文化会館でNHK交響楽団のコンサートを開催した。26年ぶりということで、県民の皆さまにも大変喜んでいただいた。お誘いした方に感想を伺ったところ、その方は普段はクラシックを聴かないが、「こういうコンサートに行く日は、非常に心に張りが出る、普段とは違った気持ちになれる。」とのことであった。

先ほど説明のあった資料5の「現状と課題」の中で、「ゆとりと潤いを実感できる心豊かな生活」や、その下の「生きる活力を与える文化芸術の必要性が一層増している」という記載が、まさに伺った感想と合致すると感じた。そのため、普段、そういったクラシックとか芸術に触れることが無い人も、まず1回触れていただいて、そういった気付きを持っていただくのが非常に重要なのではと感じた。我々も発信の努力をこれからもしていかなければならないと改めて感じたところである。

#### 【委員】

私は前回もコメントしたが、自分の反省を踏まえて、子どもの時に文化芸術に触れるチャンスを与えられることが重要なのではと思う。

資料5の「現状と課題」の中段あたりに、「特に子どもや若者が芸術に触れる機会づくり」と書かれている。それから、「取組の基本方向」の中にも「特に、未来を担う子どもや若者が」、という記載がある。今日は教職に就いている委員も出席されており、特に教育委員会もしくは学校現場だと思うが、子どもが小さな時から文化芸術に触れるチャンスを与えていただければ、大人になった時に、豊かな人間になっていくのではないかと思う。

#### 【座長】

資料4骨子案には「参加の機会」という文言が新しく入ったが、これは大変重要な意味を持つことで期待するところも大きい。鑑賞すると同時に、自分自身が参加するということは子どもにとっても大人にとっても重要と言える。

コロナ感染拡大による約2年の打撃は大きいですが、そのことが逆に文化的活動への関心につながり、さらに「参加の機会」によって得られた体験・感覚が次世代の子どもたちにも重要な価値としての気付きが継承される機会になればとありがたい。

#### 【委員】

資料4（1）の報告から遡って少しお話をさせていただくが、この2年間、やはりこのコロナという事態があり、特殊な状況が今も続いている。まだ終わりは見えていないが、この中で少し気になったのが、評価指標の、例えば「文化会館、美術館、博物館の入場者数」。既にオンラインでの鑑賞というのも新たな鑑賞の機会や文化施設の情報発信の仕方として重要になってきているので、今の世の中ではそういうものも鑑賞の機会と捉えていくべきではと思った。

数字だけ見ると入場者数は極端に減ってきているので、劇場に関わる身として、減った観客が本当に戻ってくるのかということが大変不安に感じている。

美術館、博物館は特にアーカイブ化というのが進んでいると思う。海外の美術館、博物館ではほとんどの収蔵作品がアーカイブ化されているので、次は鑑賞してもらおう仕組みを作っていくレベルにあると思うが、まだまだ日本の美術館、博物館はそこまで進んでいない。ただ、これからはアーカイブ、オンライン化、デジタル配信なども、劇場の新たな使命になると思っているので、そういうところも評価の指標に加えていただければと思った。

それから、骨子案について、私もこれまで意見を言わせていただいたが、まとめりとして

はこういう形だろうと思った。

ただ3つ意見があり、1つは文中に「東京オリンピック・パラリンピックのレガシー」という言葉があるが、本当にレガシーを生むことが出来たのかどうかというのを、しっかり評価をしなくてはいけないと思っている。

東京都の文化芸術評議会でも、オリパラがしっかりレガシーが残せたのかどうか、その評価がないと次につないでいけないだろうという話をさせていただいている。オリパラに向けてきっかけを作ってきて、最終的に多くの活動が始まったのは確かだと思うが、実施しただけになってないかという危機感と、特にオリンピックの開会式等に対する世間の冷めた目があつたように思う。

その点も含めて、オリパラは本当にレガシーを残せたのか、東京ではなく千葉ではまた違った視点があるかもしれないので、その辺をしっかりと評価した方がいいのではと思った。

それから、施策の柱を見ると、環境づくり、地域づくり、社会づくり、機会づくり、最後が「発信・創造」で終わっているが、これは順番として文化芸術の「創造・発信」ではないかと思う。順番からいうと、創って発信するのだろうと思ったのがもう一つ。全体の柱の流れから見て、創造・発信の仕組みづくりというような視点で、改めて書きぶりを少し考えていただければと思った。

最後に、骨子案には書く必要はないが、これがどういうアクションプランになっていくのかということは県民の関心事だと思うので、その点も成果として、まとめる時に配慮していただければと思った。

#### 【座長】

ただ今、委員の御意見を聞き思ったことは、文化企画に鑑賞者が戻ってくるか否かについては、これまでにそれぞれに行ってきた活動が、文化的価値のあるものとして参加者・鑑賞者に理解されていたかが評価されることなのかもしれないということだ。仮に美術館に観客が戻るのであれば、さらに継続的な参加や増加があるのであれば、それまでの普及活動の方向が間違っていなかったと考えられる。

また、オンライン活用の1つの例としては、私たちの学科では卒業に関しては、作品制作だけでなく他者に鑑賞していただくための作品発表も卒業要件としており、その会場となるのが毎年千葉県立美術館なのだが、去年はコロナ対策の指示を受けて卒業制作展の開催が叶わなかった。

結局、オンライン上で学生たちの作品を公開するということで「作品発表」に代えたが、これにより今後の発表形態の示唆を得た。今後においても、直接見ていただくことがベストであることに変わりはないが、それが叶わない様々な状況や広く鑑賞者を得る意味ではオンラインも有効とし、卒業制作展は今後、実際の作品展示とオンライン上の公開という2つの方式を採ることとなった。これは前向きな取り入れ方と考えるが、美術館で行う観客動員数の集計時には、実際の入場者数とオンラインの閲覧者数をひとまとめにして数値化してしまうことは望まない。その両者の同一的扱いやその習慣化より、鑑賞者数の実質がオンラインに偏り実際には施設に来ていないといった状況は回避すべきところと考える。

オリンピック・パラリンピックのレガシーという点だが、最悪の状況下における開催は、

開催そのものも含め、正直とても残念な結果になってしまったことは事実だ。ただ正常な開催を想定し数年かけて進めてきた企画の定着は成果として捉えることができる。

オリンピック・パラリンピックがそれほど大きな文化芸術活動の追い風にはならなかったが、その中でも成果のあった一例としては、「ちばアート祭」でのちば文化資産111件をテーマとした県民参加の絵画と写真、インスタグラムの作品公募展があげられる。それは、県民一人ひとりが自身の県に改めて目を向け、最も身近なテーマとして個人の表現活動のきっかけとできていることで、普段は鑑賞する立ち位置の美術館において本人が制作者として参加する。骨子案にもある「参加の機会」の好例といって良いだろう。ぜひ当企画の継続は私からも願うところである。

（「ちばアート祭」は、2019年度はポートパークを会場に県民自由参加のワークショップも同時開催されたが、2021年度は感染防止対策としてワークショップの開催はされなかった。）

### 【委員】

オリパラのレガシーという話が出たが、音楽という観点から見たときに、6月20日に実施された千葉・県民音楽祭を私も聴かせてもらったが大変良かった。

コロナ禍ではあったので、座席数はかなり制限されていたが、お客さんは3階まで満杯だった。オリパラという観点から見ると、その精神の一端を十分アピールできたのではないかなと思う。特に私が良かったと思うのが、各発表の演奏の質が高かったこと。特に千葉交響楽団は、本当にバランスの良い音をしていた。

この事業は今年で3回目になり、今まで少し音のバランスが少し良くないかなと思うこともあったが、今回はとてもバランスが良く、とても透明感のある音質だった。それから合唱や、独唱、邦楽、ダンスもあり、その他印象に残ったのは、障害のある方の発表は良かったのではないかと思った。オリパラの精神、共生の大切さというのを実感できた、アピールできたと思う。こういうことを考えると、これは一つのオリパラのレガシーになると思うので、是非、何らかの形で引き続き残していただきたいと思う。

### 【座長】

せっかくの機会なので、共有したいことがあれば発言をお願いします。

### 【委員】

今は机上の計画についてだが、皆さんはそれぞれの分野から計画にどういう形でアプローチしていくか、色々な戦略を考えているかと思う。

教育分野からも、良く連携していきたいという思いは大変強くある。キーワードに子ども・若者が入っており、次代を担う世代がどういう形でこの文化振興に関わっていくかが大変大事なところだという思いでいる。

高校生を30数年間見ていたが、彼らの若いパワー、それから、その純粋な思いというのは、あの頃にしかない特別な輝きを持って、世の中を動かしたりするパワーを持っている。その下の中学生、小学生はまるで真っ白なキャンバスのような、何でも描ける無限の可能性を秘めている宇宙のような存在。まさに、この文化のジャンルにおいても、貴重な資源とい

うか、財産なのだろうと思う。一方で、教育というジャンルが、彼らを育てていく大役を担っているが、この骨子案を見たときに、教育の言葉が少ないのでびっくりしてしまった。

文化を10年、20、30年後くらいの長いタームで推進していくことを考えると、次代を担う子どもたちをどういう形で教え育んでいくかは、このジャンルにおいても大変重要なところだと思うし、教育を担う我々の立場からすれば、文化に関しても大変重たい責任を負っているということを、改めて噛みしめているところ。

そのため、もう既にたくさんの戦略がここに展開されているが、機会があれば、学校、そして教育と、いろいろな形で連携してほしいと思う。

そのチャンスはたくさんあるし、それが色濃ければ濃いほど、次の世代に必ず結果として返ってくる。既に出て上がったものを動かしている成人の方々の活動も当然大事だが、それらのある意味純粋な目で見ながら学び、そして次の世代の我々はこうやっていくぞというような思いで膨らませていくような、そういうチャンスを教育というカテゴリーで具体的に一緒にしていけると、とても嬉しいというか、とても良いことだと思っている。

一方で教育分野では、学習指導要領が着々と変わりつつあり、先ほど少し述べたデジタル化の波などを受けながら、バランスをとっていき非常に大事な部分も抱えている。教育の役割ということについて、今後、少しでも多くの機会をいただければと思っている。

#### 【委員】

まず資料4や資料5については、本当に大変なご努力があったと思う。お疲れさまでした。これに対しては特に意見はないので、この下につく事業を検討していただければと思っている。

今、情報共有というお話があったので少し紹介させていただく。これまで若者文化にどう取り組んできたかだが、高校生によるバンドフェスティバルや、ダンスの他にも、ライトノベルやイラスト、漫画の制作等の講座にも取り組んだが、若い方々は行政が募集することに興味がないようで、応募状況は芳しくなかった。色々とトライ&エラーを続けてきているが、そういった中で今年5年目を迎えたステージの衣装やヘアメイクのワークショップは40人の定員のところに、243人の応募があったので、若い方が親しみやすいアプローチとしては良かったのではと思っている。舞台制作は今まで照明や音響のワークショップをメインに行ってきたが、今回の応募状況を見て、これからも色々なトライをしなければいけないかと思っている。

#### 【座長】

最後に、多くの委員の方からも骨子案の完成度について高い評価があり、私も同感である。作成にあたりましては大変お疲れ様でした。ただ、重要なのはここに書かれている内容が実際に現場で展開されるかだと思う。ぜひ、事業運営に確実に反映させていただき、新計画策定により明らかに変化したと実感できることを1つでも2つでも増やしていただけることを、私だけでなく全ての委員の皆様方も願っていると思いますのでよろしくお願いします。