

第二章

第 3 期計画の取り組みと 成果

Efforts and achievement 08
in the 3rd plan

第3期計画の2年目に当たる令和2年（2020年）初頭、新型コロナウイルスが発生し、世界で感染が急拡大しました。

我が国においては、同年4月に緊急事態宣言が発出され、不要不急の外出は控えるよう求められ、まさに文化芸術は、この不要不急のものであると見なされる風潮がありました。

その結果、ホールや展示会場等で大勢が一堂に会する文化芸術イベントは、感染拡大への懸念から開催の中止や延期、規模の縮小を余儀なくされ、加えて観覧する人も行動を自粛したことにより、全国各地でさまざまな分野の文化芸術活動が甚大な影響を受けました。

それは、本市においても例外ではなく、第3期の計画期間に予定していた事業やイベントはほとんど実施できず、定量的な目標を達成することが叶いませんでした。しかし、こうした厳しい状況の中でも、事業の実施手法を工夫しながら、文化芸術に親しめる新たな機会の提供、きっかけづくりに継続的に取り組み、定性的な部分で一定の成果を生み出すことができました。

また、文化芸術事業や公演が再開された際には、文化芸術に触れられることを心待ちしていた市民が多くみられ、改めて文化芸術の持つ魅力とともに、有事が生じた場合の迅速な対応の必要性について再認識することとなりました。



撮影 株式会社エスエス 加藤俊彦

第3期計画の取り組みと成果①

映像を活用した芸術公演・展覧会の開催

芸術文化ホールの文化芸術事業については、新型コロナウイルス感染拡大の影響を受け、公演中止や企画内容等の見直しが必要となりましたが、代替公演の実施や企画内容の再構築を行い、文化芸術と市民との接点の確保に努めました。具体的には、国内トップ・オーケストラが演奏する、ベートーベンの第九の上映会を開催しました。当日は、公演会場の雰囲気但至少でも味わいたいと多くのクラシックファンが集い、迫力ある演奏を堪能しました。

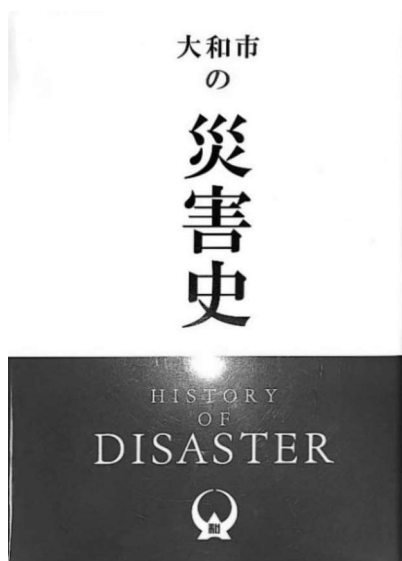
また、公募で選ばれた団体の作品を展示するオンライン形式の展覧会を実施しました。

公開した動画には、作品展示の様子だけでなく、学芸員が作品を際立たせる方法などを紹介し、今後の活動につながるものとなりました。



第3期計画の取り組みと成果②

「大和市の災害史」の発刊



令和4年(2022年)9月に、市域に影響を与えてきた自然災害や感染症についての歴史を一冊にまとめた『大和市の災害史』を発刊しました。有史以前の噴火災害から、世界中で流行した新型コロナウイルス感染症までの災害史年表とともに、市制施行以降に市が行ってきた災害対策を掲載しています。

本書は、令和元年(2019年)末からはじまった新型コロナウイルス感染症の世界的流行を契機に編集をはじめました。幾度も起こった大規模地震や大正年間に世界中で流行したスペインインフルエンザから分かったとおり、自然災害や感染症の流行は繰り返されます。現在に伝わる記録をまとめて後世に伝えることで、未来の人々の減災に役立ててくれることを期待しています。

SORAアーティスト事業の実施

「SORA アーティスト」事業は、ウィズコロナ・ポストコロナを見据えたアーティストの創造、表現活動の支援策として、第3期計画の最終年度に開始した事業です。初年度となる令和6年度（2024年度）は、35のアーティストが市の実施する審査会に合格し、ライセンスが交付されました。

青空のもと市内の公共施設や公園を会場に、音楽、大道芸、ダンスなど多彩なパフォーマンスが披露され、文化芸術に触れられる機会の充実とともに、大和市のにぎわい、魅力の向上にも貢献しています。また、市内の多くの方の目に触れる場所をアーティストに開放することで、若者の創造活動の支援につながっています。



第3期計画の取り組みと成果④

デジタルへの転換

「YAMATO ART100」は、コロナ禍においても事業を継続しましたが、掲載するイベントが急遽中止となることが予測されたことから、これまで冊子形式だった情報誌をリーフレット形式に変更しました。これをきっかけにして、第3期計画の最終年度からは紙媒体への掲出をできる限り抑え、電子媒体への移行を進めています。

また、過去に作成した市の歴史に関するビデオ映像や、古民家のかやぶき屋根の葺き替えの様子、市内の民話・伝説の絵本の読み聞かせなどをデジタル化し、動画サイトで公開しました。さらに、民話・伝説の絵本については、市の電子図書館の蔵書として登録し、いつでも借りて読むことができるようにしました。



第3期計画の取り組みと成果⑤

やまと世界の料理めぐり
～食べて応援スタンプラリー～の実施

多くの外国籍市民が暮らす大和市の特性を広く市民に紹介し、日本人市民と外国人市民との文化交流を図る「やまと世界料理の屋台村」の代替事業として、市内の外国料理店をスタンプラリーでめぐるキャンペーンを実施しました。

このキャンペーンは、国際化協会の協力指定店となっている外国料理店のうち、異なる3店舗で食事をした人に、3,000円の食事券をプレゼントするもので、大変好評を博しました。

また、食事をした人には、SNSなどを活用して食べた料理の感想や応援メッセージなどを投稿してもらうこととし、大和市の外国料理店が持つ魅力の発信にもつなげました。

第3期計画モニタリング項目と実績値

施策目標1 市民の暮らしと文化芸術とのつながりを深める

項目名	基準値	実績値					目標値
		R1	R2	R3	R4	R5	R6
過去1年間に1回以上文化芸術の鑑賞を行った市民の割合	65.9% (H30)	—	—	43.9%	—	60.1%	80.0%
自ら文化芸術活動を行っている市民の割合	30.5% (H30)	—	—	17.8%	—	22%	42.0%
文化や芸術活動が盛んに行われていると思う市民の割合	45.7% (H28)	—	—	48.2%	—	51.2%	61.5%

施策目標2 地域の文化を大切に守り、次代につなぐ

項目名	基準値	実績値					目標値
		R1	R2	R3	R4	R5	R6
大和市の歴史や文化は、しっかりと継承されていると思う市民の割合	38.3% (H28)	—	—	38.4%	—	39.4%	46.5%
歴史文化施設の利用者数	54,443人 (H29)	47,760人	37,516人	50,280人	42,607人	37,025人	61,200人
つる舞の里歴史資料館企画展の認知状況	13.8% (H30)	—	—	19.1%	—	20.8%	21.0%

施策目標3 すべての子どもが文化芸術に親しめる環境をつくる

項目名	基準値	実績値					目標値
		R1	R2	R3	R4	R5	R6
市立小・中学校の文化芸術鑑賞・体験1校あたりの実施回数	4.7回 (H30)	4.4回	0.6回	2.5回	2.8回	3.5回	5.0回
対話による美術鑑賞ガイドスタッフ1人当たりの児童数	5.9人 (H29)	6.5人	中止	6.5人	6.9人	4.7人	5.0人
美術館等で対話による美術鑑賞を行った児童が美術作品に興味を持った割合	80.6% (H30)	82.0%	中止	96.6%	96.4%	94.0%	85.5%

施策目標4 文化芸術の振興を牽引する担い手を育てる

項目名	基準値	実績値					目標値
		R1	R2	R3	R4	R5	R6
仮称：やまと文化芸術サポーター制度の設立	—	—	—	—	—	制度 設立 (指定管 理者)	制度 設立
イラストレーションデザインコンペの年間応募者数	343 人 (H30)	396 人	416 人	404 人	373 人	334 人	470 人
イラストレーションデザインコンペ入賞者への年間制作依頼件数	22 件 (H29)	16 件	11 件	20 件	21 件	17 件	43 件
やまと子ども伝統文化塾の受講者数	1,356 人 (H30)	1,594 人	1,690 人	1,894 人	2,125 人	2,399 人	2,200 人

施策目標5 大和の文化芸術の魅力を内外にアピールする

項目名	基準値	実績値					目標値
		R1	R2	R3	R4	R5	R6
文化芸術イベント全体の認知状況	62.9% (H30)	—	—	65.0%	—	72.2%	77.0%
やまと芸術文化ホール年間利用者数	306,018 人 (H29)	225,063 人	43,931 人	104,520 人	182,885 人	209,782 人	327,000 人
やまと芸術文化ホールホームページ年間アクセス件数	594,284 件 (H29)	543,923 件	274,112 件	344,908 件	406,412 件	519,864 件	598,500 件
YAMATO ART100 として採用した文化芸術イベント数	102 件 (H30)	107 件	49 件	54 件	78 件	128 件	100 件以上

施策目標6 多文化共生社会の実現を目指し、様々な文化に親しめる環境をつくる

項目名	基準値	実績値					目標値
		R1	R2	R3	R4	R5	R6
多文化共生・国際交流が行われていると思う市民の割合	22.3% (H28)	—	—	26.4%	—	33.3%	30.5%
文化芸術に期待する役割に「多文化共生」を挙げる市民の割合	13.7% (H30)	—	—	16.4%	—	21.1%	21.0%
やまと世界料理の屋台村の認知状況	16.3% (H30)	—	—	27.0%	—	16.4%	35.0%

