

第1章 計画策定にあたって

1. 計画策定の目的
2. 計画策定の基本的な考え方
3. 計画が対象とする文化芸術の領域
4. 計画の期間
5. 計画の位置づけ

第2章 第3期計画の取り組みと成果

- 映像を活用した芸術公演、展覧会の開催
- 「大和市の災害史」の発刊
- 対話による美術鑑賞の授業プランの充実
- SORAアーティスト事業の実施
- デジタルへの転換
- 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

モニタリング項目と実績値

第3章 文化芸術を取り巻く状況の変化

1. 新型コロナウイルス感染症が文化芸術に与えた影響
2. AI（Artificial Intelligence：人工知能）がもたらす変化への対応
3. アニメや漫画など日本のポップカルチャーが世界で躍進
4. 文化資源を活かした文化観光の推進
5. 多様性に対する意識や関心の高まりへの対応

第1回審議会のたたき台の内容はここまでです。

【次回以降】

第4章 施策目標と具体的な方策

- 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
- 施策目標2 地域の文化を大切に守り、次代につなぐ
- 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
- 施策目標4 文化芸術の振興を牽引する担い手を育てる
- 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
- 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

第5章 計画推進に向けて

1. 文化芸術振興の担い手と役割
2. 計画の進行管理
3. モニタリング

第6章 参考資料

文化芸術振興基本計画（第４期）たたき台

第一章 計画策定にあたって

Ⅰ．計画策定の目的

長い歴史を背景とした文化資産、文化の多様性、そして優れた文化施設とそこで行われる市民の文化芸術活動は大和市の誇りであり、貴重な財産です。これらを後世に引き継ぐとともに、さらに新たな文化を生み出していくことが、心豊かで潤いのある市民生活、活力ある地域社会の実現につながります。

大和市は、文化芸術の持つ多様な力に早くから着目し、平成２１年（２００９年）に「大和市文化芸術振興条例」を制定し、また、本市における文化芸術振興施策を総合的かつ計画的に推進するため、平成２３年（２０１１年）より「大和市文化芸術振興基本計画」を策定し、その後、平成２６年度（２０１４年度）及び平成３１年度（２０１９年度）に改定を行い、ハード、ソフトの両面から、さまざまな施策・事業を展開してきました。

このたび、第３期にあたる同計画が、令和６年度（２０２４年度）をもって最終年度を迎えたことから、その内容を見直し、コロナ禍やＳＤＧｓ等の社会状況の変化を踏まえながら、大和の文化芸術のさらなる発展を図るための新たな計画を策定することとしました。

2. 計画策定の基本的な考え方

大和市文化芸術振興条例では、文化芸術振興の基本理念や特に力を注ぐ施策を定めています。この考えは、計画の策定や施策を進めるうえでの基本となるものです。

本計画の策定において、前提となる考え方は、大和市文化芸術振興条例の第2条、第5条、第6条に定められています。

（基本理念）

第2条 文化芸術の振興に当たっては、文化芸術を創造し、享受することが人々の生まれながらの権利であることにかんがみ、市民が文化芸術に親しむことのできる環境をつくるものとする。

2 文化芸術の振興に当たっては、市民の自主性及び創造性並びに文化芸術の多様性を尊重するものとする。

3 文化芸術の振興に当たっては、守り育てられてきた文化芸術を継承するとともに、未来に向け新たな文化芸術を創造するものとする。

4 文化芸術の振興に当たっては、市民と市は協力し、連携するものとする。

（子どものための施策推進）

第5条 市は、次代を担う子どもの豊かな人間性を育み、子どもが文化芸術に親しむための施策を推進するものとする。

（多文化共生のための施策推進）

第6条 市は、国籍、民族等の異なる市民が互いの文化を認め合い、多様な文化が共生するための施策を推進するものとする。

3. 計画が対象とする文化芸術の領域

この計画が対象とする文化芸術の領域は、芸術、メディア芸術、伝統芸能、芸能、生活文化、文化財など「文化芸術基本法」に例示されているものを基本とします。また、どの分野にも当てはまらないような、創造力に富んだ「新たな文化芸術」も対象に含めるものとします。

文化芸術基本法における文化芸術の範囲

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：映画、漫画、アニメーション及びコンピューターその他電子機器を利用した芸術

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

生活文化：茶道、華道、書道その他の生活に係る文化

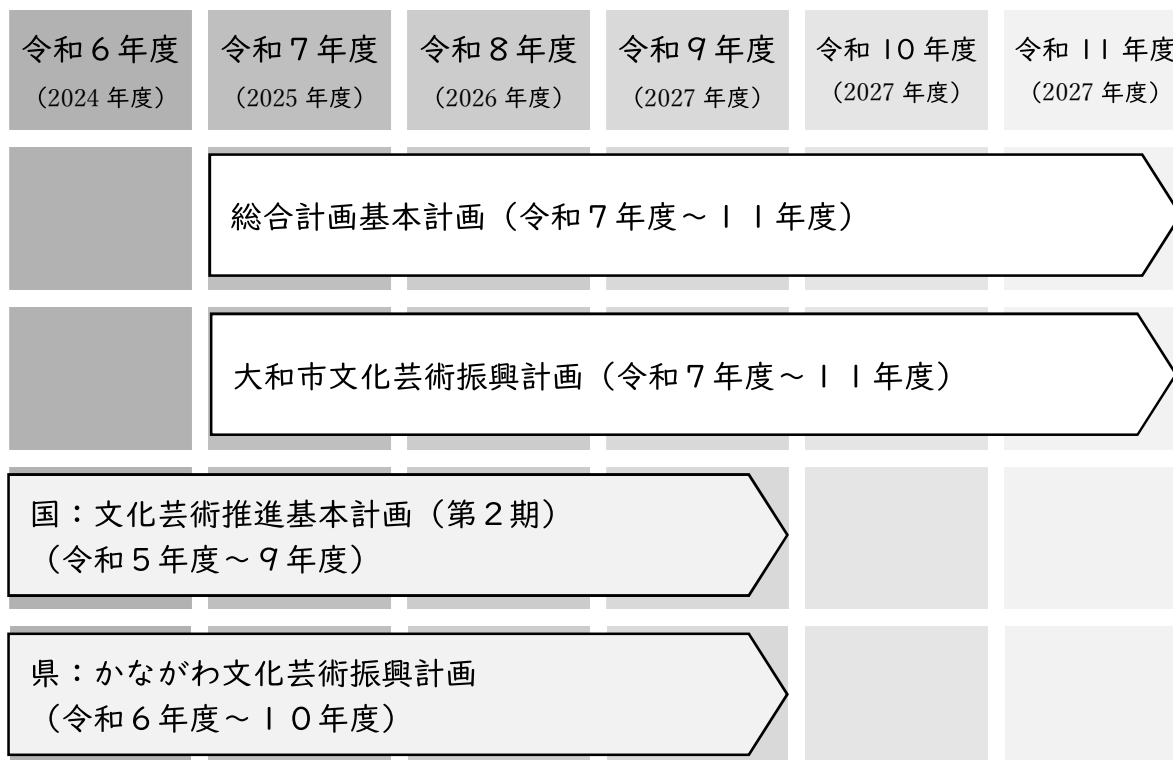
国民娯楽：囲碁、将棋その他の国民的娯楽出版物及びレコード等

文化財等：有形及び無形の文化財並びにその保存技術

地域における文化芸術：各地域における文化芸術の公演、展示等、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）

4. 計画の期間

本計画は、市の最上位の計画である「大和市総合計画」の前期基本計画との整合を図り、計画の期間を令和7年度（2025年度）から令和11年度（2029年度）までの5年間とします。



5. 計画の位置づけ

(1) 文化芸術振興条例の理念を具現化する計画

大和市文化芸術振興条例は、文化芸術の振興を図るという大和市の意思を明確に示したものです。

文化芸術振興基本計画は、この条例の第7条の規定に基づき策定するプランであり、文化芸術施策を推進する際の拠り所となるものです。

(2) 将来都市像を文化芸術の側面から実現する計画

大和市総合計画は、市が行うすべての施策や事業の根拠となる計画です。

文化芸術振興基本計画は、総合計画が掲げる将来都市像を文化芸術の側面から実現する個別計画の位置づけを持つものとしします。

(3) 市民と市の役割を明らかにし、共有することができる計画

大和市文化芸術振興条例には、第3条に市民の役割、第4条に市の役割をそれぞれ定めています。

文化芸術振興基本計画は、文化芸術に関わる各主体の役割を明らかにし、市の目指すべき方向を皆で共有することのできるものとして位置付けます。

(4) 文化芸術基本法の趣旨を踏まえ、国の施策との連携を図る計画

文化芸術基本法第7条の2には、国の文化芸術推進基本計画を参酌して、その地方の実情に即した文化芸術の推進に関する計画「地方文化芸術推進基本計画」を策定するよう努めることが規定されています。

文化芸術振興基本計画は、同法に規定する「地方文化芸術推進基本計画」の位置付けを持ち、必要に応じて国との連携を図るプランとしします。

第二章 第3期計画の取り組みと成果

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、文化芸術イベントは、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に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今後また、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。

■映像を活用した芸術公演、展覧会の開催

〔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〕

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、ベートーベンの最高傑作「第九」の上映会を開催しました。公演会場の雰囲気をもっと味わいたいと多くのクラシックファンが集い、迫力の映像を披露しました。

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、作品を展示する様子だけでなく、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ししました。

■「大和市の災害史」の発刊

〔施策目標2 地域の文化を大切に守り、次代につなぐ〕

令和4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

行したスパニッシュインフルエンザから分かるとおり、自然災害や感染症の流行は繰り返す起こります。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ってくれることを期待しています。

■対話による美術鑑賞の授業プランの充実

〔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〕

市立小学校で実施していた対話による美術鑑賞授業は、コロナ禍前には、教室内で実施する「教室授業（90分型）」と教室授業に美術館訪問を加えた「美術館訪問授業」の2種類のプランで実施していましたが、新型コロナウイルスの影響による授業時間の不足等に対応するため、新たな授業プランとして、「教室授業（45分型）」、教室事業を複数回実施する「複数回授業」、アーティストが学校に直接訪問して鑑賞と表現（造形創作）を行う「表現授業」を開発しました。

中でも、「表現授業」は、鑑賞で学んだことを造形で表現するところまで一貫して行うことにより、アートを介して言葉や表現で他者とつながることを体感できるものとなりました。現在、これらの授業プランは、学校側の方で意向やニーズに応じて選択して実施できるようになっています

■SORAアーティスト事業の実施

〔施策目標4 文化芸術の振興を牽引する担い手を育てる〕

「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、○名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。

■デジタルへの転換

〔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〕

「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YAMATO ART100の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期計画の最終年度に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ました。

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。

■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

〔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〕

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。

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

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由
1	過去 1 年間に於いて 1 回以上文化芸術の鑑賞を行った市民の割合	65.9% (2018)	80%	10 人中 8 人が文化芸術を鑑賞している状態にすることを目標としました。

年度	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値	—	—	43.9%	—	39.1%

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由
2	自ら文化芸術活動を行っている市民の割合	30.5% (2018)	42%	各事業において、文化芸術を体験する機会を増やし、毎年 2 % 程度ずつ伸ばすことを目標としました。

年度	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値	—	—	17.8%	—	22%

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由
3	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% (2016)	61.5%	文化芸術振興のための取り組みを推進し、毎年 2 % 程度ずつ伸ばすことを目標としました。

年度	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値	—	—	17.8%	—	22%

施策目標 2 地域の文化を大切に守り、次代につなぐ

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由		
1	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% (2016)	46.5%	文化財に対する関心を高める取り組みを進め、毎年1%程度ずつ伸ばすことを目標としました。		
年度		R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値		—	—	38.4%	—	39.4%

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由		
2	歴史文化施設の利用者数	54,443 人 (2017)	61,200 人	郷土民家園（カウンター数）、つる舞の里歴史資料館、下鶴間歴史資料館3館の入園、入館者数を過去5年の最高値(61,216人)を目標としました。		
年度		R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値		47,760 人	37,516 人	50,280 人	42,607 人	37,025 人

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由		
3	つる舞の里歴史資料館企画展 の認知状況	13.8% (2018)	21%	本イベントの魅力をPRし、認知状況を毎年1%程度ずつ伸ばすことを目標としました。		
年度		R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値		—	—	19.1%	—	20.8%

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

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由
1	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 (2017)	5.0 回	芸術鑑賞授業、対話による美術鑑賞授業をすでに全小学校実施していることや授業時間数に限りがあることから、毎年いずれかの学校で1回程度ずつ増やすことを目標としました。

年度	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値	4.4 回	0.6 回	2.5 回	2.8 回	3.5 回

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由
2	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 (2017)	5.0 人	子どもたちに質の高い美術鑑賞授業を提供するために必要なガイドスタッフの派遣人数（学校授業13人程度、美術館訪問16人程度）を確保することを目標としました。

年度	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値	6.5 人	中止	6.5 人	6.9 人	4.7 人

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由
3	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% (2018)	85.5%	日ごろの授業を通して、児童が美術作品へ興味を持てるよう指導し、毎年1%程度ずつ伸ばすことを目標としました。

年度	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値	82%	中止	96.6%	96.4%	94%

施策目標 4 文化芸術の振興を牽引する担い手を育てる

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由
1	仮称：やまと文化芸術サポーター制度の設立	—	制度設立	誰もが文化芸術の担い手として主体的に参加できる仕組みを制度化することを目標としました。

年度	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値	—	—	—	—	制度設立 (やまとみらい パートナー)

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由
2	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 (2018)	470 人	過去 5 年の最高値 (463 人) を踏まえ、それを上回ることを目標としました。

年度	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値	396 人	416 人	404 人	373 人	334 人

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由
3	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 (2017)	43 件	毎年 3 件ずつ増やしていくことを目標としました。

年度	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値	16 件	11 件	20 件	21 件	17 件

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由
4	やまと子ども伝統文化塾の受講者数	1,356 人 (2018)	2,200 人	過去 5 年間の最高年間受講者数 (200 人程度) を踏まえ、日本の伝統文化を習得した子どもを倍以上にすることを目標としました。

年度	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値	1,594 人	1,690 人	1,894 人	2,125 人	2,399 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

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由
1	文化芸術イベント全体の認知状況	62.9% (2018)	77%	あらゆる情報媒体を活用するなど、文化芸術イベントを周知する取り組みを推進し、毎年2%程度ずつ伸ばすことを目標としました。

年度	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値	—	—	65%	—	72.2%

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由
2	やまと芸術文化ホール年間利用者数	306,018 人 (2017)	327,000 人	文化芸術振興のための取り組みを推進し、毎年1%ずつ伸ばすことを目標としました。

年度	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値	225,063 人	43,931 人	104,520 人	182,885 人	209,782 人

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由
3	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 (2017)	598,500 件	文化芸術振興のための取り組みを推進し、毎年1%ずつ伸ばすことを目標としました。

年度	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値	543,923 件	274,112 件	344,908 件	406,412 件	519,864 件

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由
4	YAMATO ART100として採用した文化芸術イベント数	102 件 (2018)	100 件以上	過去5年の最多採用数(103件)を踏まえ、現状を維持することを目標としました。

年度	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値	107 件	49 件	54 件	78 件	128 件

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

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由
1	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% (2016)	30.5%	第2期計画期間中の達成状況を踏まえ、毎年1%程度ずつ伸ばすことを目標としました。

年度	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値	—	—	26.4%	—	33.3%

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由
2	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% (2018)	21%	文化芸術による多文化共生社会の実現に貢献する活動を推進し、毎年1%程度ずつ伸ばすことを目標としました。

年度	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値	—	—	16.4%	—	21.1%

No.	項目名	基準値 (年)	目標値	目標設定の理由
3	やまと世界料理の屋台村の認知状況	16.3% (2018)	35%	国際化協会と協力し、本イベント魅力をPRし、2018年度の調査時に認知状況が最も高い大和市文化祭一般公募展(33.0%)を上回ることを目標としました。

年度	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
実績値	—	—	27%	—	16.4%

第三章 文化芸術を取り巻く状況の変化

1. 新型コロナウイルス感染症が文化芸術に与えた影響

世界保健機関（WHO）は、令和2年（2020年）3月11日に、新型コロナウイルス感染症をパンデミック（世界的な大流行）とみなせると表明しました。

我が国においても、4月7日には7都府県に緊急事態宣言が発出され、同月16日には対象を全国へと拡大。その後は、収束と拡大を繰り返し、令和5年5月8日に感染症法上の5類感染症に位置づけられるまで、緊急事態宣言は計3回発出されました。

新型コロナウイルスの感染拡大は、文化芸術に携わる世界中の担い手に大きな打撃を与えました。文化施設は休業を余儀なくされ、イベント、公演、展示などが中止や延期、規模の縮小に追い込まれました。現在は5類感染症となり、大部分の活動が再開されてきていますが、いまだ、創作発表の機会喪失や感染リスク、金銭面などに対する不安を拭えない担い手が多くいます。

一方で、これまでなかなか社会に浸透しなかったICT（情報通信技術）を活用する動きが、急速に浸透したのもこの時期からです。ICTを活用した取り組みは、文化芸術の分野にも及び、動画サイトやSNS、ストリーミングサービスなどで、鑑賞する動きが広がりを見せました。これにより、多くの人々が、さまざまな文化芸術を容易に知ることができるようになりましたが、反面、直接文化芸術を目にする感動や喜び、一体感については、モニター越しでは十分に得ることができないため、対面で触れることの重要性や本質的な価値が再認識される契機ともなりました。

2. AI（Artificial Intelligence：人工知能）がもたらす変化への対応

令和4年（2022年）11月に、生成AIの「Chat（チャット）GPT」がリリースされたことをきっかけに、さまざまなAIが一般利用を開始し、だれもが気軽に使えるようになりました。文化芸術の分野においては、シチュエーションを伝えてシナリオを製作したり、イメージだけでイラストを作成したりと、これまで人にしかできなかった作品の創作が、自動で、素早く、大量に行うことができるようになりました。表現形態の多様化、幅広い需要に対応できるようになり、新たな文化の発展に寄与する可能性が生まれた一方で、創作活動をする人々は、活動を脅かされかねないとして、危機感を募らせています。

また、AIが画像や文章を生成させるためには、表現者が創造した作品のデータを大量に収集する必要があります。著作権のある作品を、AIが自分の学習のためにデータ収集すること自体に法的な問題はありませんが、学習のために収集した作品をそのまま複製したようにAIが創作することがあり、このことで著作権上の問題が起きています。さらに、人が表現の道具としてAIを使用したと認められる場合は、著作物に該当すると考えられていますが、未だ、その考え方は十分には定まっていない状況にあるため、今後も、デジタル時代に対応した著作権制度と政策の方向性を注視しながら、技術の進歩に伴う変化に柔軟に対応していく必要があります。

3. アニメや漫画など日本のポップカルチャーが世界で躍進

令和5年（2023年）の総務省の情報通信白書によると、世界の動画配信市場は、定額制サービスの普及や新型コロナウイルスの感染拡大に伴う在宅時間の増加などにより、取り込んだ需要を維持・拡大しているとのこと。その市場は、令和4年（2022年）には、1,067億ドルとなっており、コロナの感染が拡大する前の令和元年（2019年）の566億ドルと比較して、約88.5%増加しています。

その中で、我が国の放送系コンテンツの海外輸出は、堅調に増加しており、特に緻密な表現や豊かなストーリー性を持つ日本のアニメは、常に世界の視聴トップ10に入るほど人気を博し、漫画と並び、世界に誇るコンテンツとして定着しています。

また、情報技術革新が一段と加速化し、あらゆる分野において、情報の受信・発信が容易となり、異文化交流の垣根が低くなったことにより、日本の楽曲が世界の音楽チャートで1位を獲得したり、ドラマや映画の世界で日本の俳優や邦画が高い評価を受けたりと、これまで脚光を浴びていなかったポップカルチャーも海外で受け入れられるようになりました。

こうしたメディア芸術を振興することは、文化芸術の振興はもとより、賑わいの創出や地域の活性化にも大きな効果を発揮すると言われており、近年では、これらを活用した関連施設の整備、多様なイベントの開催などが行われ、それを目当てに国内外から多くの人々が訪れている事例がみられます。

4. 文化資源を活かした文化観光の推進

近年、地域の文化的資源を観光振興に活用しようとする動きが活発化しています。

これらの動きは単に政策として進められているだけでなく、法律の制定及び改正にもつながっています。我が国の文化芸術振興政策の根拠となる文化芸術基本法には、平成29年（2017年）の改正において、「文化芸術に関する施策の推進に当たっては、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することが重要であることに鑑み、文化芸術の固有の意義と価値を尊重しつつ、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との有機的な連携が図られるよう配慮されなければならない」ことが基本理念に定められました。また、平成30年（2018年）には、文化財保護法の改正が行われ、これまでの保護一辺倒から活用重視への方針転換が行われました。令和2年（2020年）に制定された「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（文化観光推進法）」も同様の考えを持った法律で、これにより、地域の文化財を観光資源化するための仕組みが構築されました。

こうした流れを受け、文化財として保有していた古民家を、宿泊施設やレストランにしたり、熊本地震で崩落した熊本城の石垣の復旧作業を、観光ツアーに組み込んだりと、雇用の創出や観光客の誘致に取り組む事例が増えてきており、既存の施

設の特性や運営方法にとらわれない、新たな価値や魅力が全国各地で創出されています。

5. 多様性に対する意識や関心の高まりへの対応

メディアが多様性（ダイバーシティ）について取り上げる等、様々な価値観や習慣、文化の違いを受け入れていこうという社会的な機運が高まりつつあります。その背景にあるのは、SDGs（エス・ディー・ジーズ：Sustainable Development Goals：持続可能な開発目標）の認知度の向上にあると言えます。

SDGsは、2015年9月の国連総会で採択された、2030年までに達成すべき17の目標と169のターゲットのことで、「誰一人取り残さない」という基本的な理念に基づき、貧困や格差、気候変動や環境破壊など、世界が直面する課題に対処するための共通の目標と行動計画です。その根底にある基本的な考え方は、「多様性の尊重」であるといわれています。

文化芸術は、国籍や信条、社会的な身分、性別や障がいの有無といったさまざまな違いを超えて共有できるもので、多様性を尊重する社会の進展や他者との相互理解の促進に大きく貢献できる力を持っており、今後果たすべき役割は一層重みを増してくると思います。

また、障がい者による文化芸術活動がますます盛んになる中で、さらに活動を推進するため、平成30年（2018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」が制定されました。この法律では、障がい者の創造・鑑賞の機会の拡大や作品発表の機会確保などのさまざまなアプローチが期待されており、これらの必要な対応が求められています。