

平成 28 年度 第 3 回長野市文化芸術振興審議会 会議録（概要）

日 時 平成 28 年 9 月 29 日（木） 午後 3 時 00 分から午後 4 時 30 分まで

場 所 長野市役所第一庁舎 7 階 第 2 委員会室

出席者 委 員：齊藤委員、玉城委員、松原委員、片桐委員、鶴田委員、中村（柏）委員
長野市：事務局（文化スポーツ振興部文化芸術課） 倉石部長、浅川課長、
鈴木補佐、久保係長、竹内主事
文化財課 青木課長

《資料》

資料 1 新 長野市文化芸術振興計画 政策体系（案）

資料 2 長野市文化振興計画（素案）

- 1 開会
- 2 部長挨拶
- 3 会長挨拶
- 4 議事

（1）長野市文化芸術振興計画（素案）について

（事務局）

〈資料 1 及び 2 について説明〉

（委員）

アンケート結果で、文化芸術の関わりが低いことに驚いている。アンケートの設問に、芸術館という標記があるのかは分からないが、正面から文化芸術と言われるとやっていると言ひ難い面もある。長野市の公民館活動は非常に活発で、27 年度には 100 万人が関わったというデータもある。計画では、16 ページに公民館と 1 行だけあるが、公民館活動も文化芸術活動に位置付けるのか。

（事務局）

アンケートには、芸術館とは記載していない。調査項目については、全国的に同じような聞き方をしており、他の都市と比較が可能である。例えば、京都では、鑑賞、創作・実践ともに本市の倍くらい関わりが高い結果となっている。

公民館活動が盛んなことは、長野市の 1 つの特徴である。また複数の習い事をしている人が多い。自分のやっていることを文化芸術と考えていない人も多いかもしれない。文化芸術と生涯学習は密接にリンクしているが、本計画とは別に生涯学習推進計画を策定しており、若干、生涯学習の色は抑えて表現してある。

(委員)

一般の市民生活の中で行われている生活文化や伝統芸能をいくつかピックアップしてアンケートを行うと、結果が変わってくるのかもしれない。生活に根付いた民話なども今後、取り上げて調査をしてみても良いと思う。

(委員)

文化芸術に関わる人が少ないのは、公民館活動を行っていても、ある程度の成果を出していないとやっていると言い難いのではないか。公民館を文化芸術の拠点として活用するのは面白いと思う。文化芸術パスポートを作って、やっていることを見えるようにしたり、参加などによって級が上がる仕組みを作ってみても面白い。若い人が使いたくなるような方策が必要。

(委員)

有名なアーティストを観に行くのは全国どこでも一緒に、若い人はどこにでも行く。芸術は外から人を呼んで、観光に貢献することができる。アンケートはこれが実態だと思う。シニア大学でコーラスが盛んに行われているが、芸術館でそれらの発表ができることが魅力だと思う。計画では、文化財にも力を入れていただき有り難い。北陸新幹線が金沢に延伸し、通過駅にならないよう、昨年の御開帳でも取り組みを行ったが、今後も観光面で力を入れて欲しい。

(委員)

アンケート結果で、80%の方が日常生活に文化芸術が必要と感じている。公民館活動あつての結果であり、文化芸術を実に身近なものとして捉えているのではないか。音楽、美術、文学とあるが、音楽だけが目に見えない。目に見えないことが重要で、特に小学校4, 5, 6年生ころに音楽を聴かせることで、思いやりや気遣いができる感性豊かな人間形成ができる。これは、小さい所で身近にやった方がよい。音楽とは空気を揺らすことで、例えば聾唖の子どもで耳が聞こえなくても、演奏家と同じ床にいと彼らなりに聞こえてくる。今回の計画では、子どもが1つのキーワードになると思う。すぐに結果とて現れないが、時間はかかるが効果はある。そのためには、教育委員会の協力が必要になると思う。芸術館の集客については、通常、その都市の対人口比3%が観に行くと言われている。現在の長野市で特にクラシックに限ると300~400程度ではないか。あらゆるところで演奏家が演奏し、10年くらいかけてマーケットを広げる努力が必要。文化とは人間の生活そのもので、身近にあるものだと考えている。

(委員)

子どもたちを中心に先を見て進めないといけなと感じた。方策4と方策10など、関係する部分もあり、これらをどうリンクして進めていくかも検討していただき、最終的なものにしていきたい。

(委員)

芸術館では、学生用に格安のチケットも検討している。1コインなどで、学生が鑑賞

できる機会を増やしたい。

(事務局)

計画だけで終わらず、事業として着手できるよう事務局としても進めて行きたいと考えおり、事業化と実施に向けて力をお貸しいただきたい。

(2) その他

(事務局)

今後の日程について説明。

5 閉会