

滋賀県文化振興基本方針（第4次）案 概要版



第1章 基本方針の考え方

1 策定の趣旨

文化芸術の力により心豊かで活力ある滋賀を実現することを目的として、文化振興施策を総合的かつ計画的に推進する。

2 基本方針の位置づけ

- ・文化芸術基本法第7条の2に基づく、地方文化芸術推進基本計画
- ・滋賀県文化振興条例第4条に基づく、文化の振興に関する基本的な方針

3 基本方針の期間

令和8年度（2026年度）から令和12年度（2030年度）までの5年間

4 文化芸術の範囲

「芸術（文学、音楽、美術、工芸、書、写真、演劇、舞踊（日本舞踊、バレエ、ダンス等）、メディア芸術（映画、漫画、アニメーション等）など）」、「地域において継承されてきた文化的資産（有形・無形の文化財、生活文化（茶道、華道、書道、食文化等）など）」、「人々の生活とともに形成されてきた魅力ある風景」などを主な対象分野とし、国際交流、観光産業、福祉、教育等の分野との関連施策も含める。その他、新たに創造される多様な文化芸術も対象とする。

第2章 滋賀の文化に関する現状と課題

1 滋賀県の文化施策の主な変遷

2 社会情勢の変化等

（1）主な社会情勢の変化

○ 人口減少と高齢化の進展

・本県の総人口は約139.7万人（令和7年10月1日現在）。人口減少や高齢化により、地域文化の継承など文化芸術の担い手不足や地域コミュニティの衰退をもたらす。また、文化芸術公演等の鑑賞者の減少など、文化芸術の持続化が課題。

○ 情報社会の進展と文化芸術の新たな楽しみ方の拡大

- ・公演のライブ配信や録画配信など、オンラインを活用した文化芸術活動が展開。
- ・無料の動画配信サービス、定額で音楽等が楽しめる動画配信サービスの出現から、より気軽に文化芸術に親しむことができるようになった。

○ ウェルビーイング（Well-being）、文化芸術による社会的処方への注目の高まり

- ・「身体的・精神的・社会的に良い状態にあること（ウェルビーイング）」の実現に向けた取組への注目が高まっている。
- ・ウェルビーイングの高まりを契機とし、感動や心の安らぎなど、文化芸術が持つ本質的な価値を再認識。
- ・社会的に孤立しがちな人などに対し、地域とのつながりや社会参加を促すことで、健康の維持・向上などを高める「社会的処方」の取組が始められており、文化芸術による社会的処方も注目されている。

○ 文化芸術活動に取り組む環境の変化

- ・「文化芸術活動に取り組むことができる環境が整っている」とする県民の割合は、37.9%（令和7年度県政世論調査結果）であり、40%前後で推移。
- ・少子化の進展により、学校や地域によっては、これまでの部活動の維持が困難。

（2）主な国の動向

- 「文化財保護法」の改正
- 「障害を理由とする差別の解消の推進に関する法律」の改正
- 「博物館法」の改正
- 文化庁の京都移転
- 「文化芸術推進基本計画（第2期）」の策定

（3）主な県の動向

- 県立美術館の再開館
- 「滋賀県障害者文化芸術活動推進計画（第2次）」の策定
- 「美の魅力発信プラン」の中間見直しと「美術館魅力向上ビジョン」策定
- 県立安土城考古博物館のリニューアル
- 新しい琵琶湖文化館の開館に向けた取組
- 文化やスポーツの祭典の開催とレガシーの創出

3 基本方針（第3次）の取組状況および課題

場をつくる



字幕表示



ヒアリングループ席

◆重点施策①

誰もが文化芸術に親しめる場の提供

◆重点施策②

多様な主体がつながる文化芸術活動の促進

<具体的な取組>

- 「文化芸術×共生社会」プロジェクトの実施により、字幕など情報保障のモデル事例を蓄積。情報保障を事前に明示するため、アクセシビリティ・アイコンを製作。
- ホールの子事業により、子どもが舞台芸術に触れる機会を提供。

人を育む

◆重点施策③

文化芸術をつなぎ支える人材の育成・確保

◆重点施策④

文化芸術の創り手や継承者の育成・支援

<具体的な取組>

- 文化芸術活動者向けの相談窓口設置、研修会・交流会等の実施。
- 滋賀県文化賞等の実施。

地域や社会に活かす

◆重点施策⑤

地域で育まれてきた文化的資産の発掘・保存・活用

◆重点施策⑥

文化芸術と他分野との有機的な連携の促進

<具体的な取組>

- 彦根城の世界遺産登録に向けた取組の実施。
- 「幻の安土城」復元プロジェクトの実施。
- 子ども向け文化芸術体験プログラムや障害者を対象とした公募作品展の実施。

- ・性別、年齢、障害の有無、居住する地域等にかかわらず、誰もが気軽に、文化芸術に触れる場が必要。
- ・さらに、子ども・若者が文化芸術に触れる場づくりが必要。
- ・デジタル技術を活用した文化芸術活動の充実が必要。
- ・文化芸術活動者の持続的な活動を支援する仕組みや、日常的に文化芸術に親しむ応援者（ファン）の創出や拡大が必要。
- ・他分野と連携した取組が必要。 など

第3章 基本目標と施策の柱（施策の方向性）

基本目標	文化芸術の力で心豊かな活力ある滋賀を創る
施策の柱 (施策の方向性)	場を広げる（インクルーシブな文化芸術の推進）
	人を育み、支え、つなげる（文化芸術を未来につなぐ）
	滋賀の魅力を高める（文化的資産や文化芸術の魅力の再認識および価値の創造）

第4章 施策の展開

1 場を広げる（インクルーシブな文化芸術の推進）

- (1) 誰もが文化芸術に親しめる場の提供・活性化
デジタル技術の活用を踏まえ、誰もが文化芸術に親しめる機会を創出するとともに、自立的・持続的な文化芸術活動に向けた、文化芸術を通じた多様な主体のつながりを促進する。
- (2) 子ども・若者の文化芸術活動の充実
子ども・若者における文化芸術鑑賞・体験機会の充実を図る。
- (3) 障害者や外国人等の文化芸術活動の推進
障害者の文化芸術活動を推進するほか、外国人等の多様な文化的背景や価値観を尊重した文化交流等を進める。
- (4) 中学校部活動の地域展開を見据えた環境づくり
部活動の地域展開を見据え、年齢問わず、幅広く活動できるよう、地域の人材の育成による文化芸術活動の推進を図る。
- (5) 県立文化施設の保全・整備等
計画的な対策により長寿命化を図るとともに、安全性・利便性の向上や多様化する利用者ニーズに応えるために必要な整備を行う。

2 人を育み、支え、つなげる（文化芸術を未来につなぐ）

- (1) 文化芸術の担い手や継承者の育成・発掘
アーティスト、芸術家、文化芸術活動を支える関係者を含めた文化芸術の担い手や継承者を育成するとともに、将来的に国内外で活動し、評価されるような文化芸術の担い手を発掘し、また、さまざまな新しい表現の試みを推進する。
- (2) 応援者（ファン）・支援者（ボランティア、資金援助者）の創出・拡大
日常的に文化芸術に親しむ応援者（ファン）を創出・拡大するとともに、さらに、文化芸術に対する寄附意識を醸成するための取組を行うことで、支援者の創出・拡大に努める。

3 滋賀の魅力を高める（文化的資産や文化芸術の魅力の再認識および価値の創造）

- (1) 地域で育まれてきた文化的資産の積極的な保存・継承と活用
地域で育まれてきた文化的資産が持つ魅力を再認識し、魅力を国内外に発信するとともに、現存する文化芸術活動をアーカイブ化するなど、保存・継承と活用に向けて積極的に取り組む。
- (2) アール・ブリュットや福祉の現場から生まれた造形の魅力の発信
国内外の美術館と連携して展覧会を開催するなど、滋賀の特徴的な文化的資産を国内外に発信する。
- (3) さまざまな分野との連携による地域の魅力づくり
観光や福祉、まちづくりなど、さまざまな分野と連携できるよう環境づくりを行うことで、文化観光の取組、文化芸術による社会的処方取組などを進め、共生社会の実現や地域の活性化を図り、地域の魅力づくりに活かす。

<施策横断プロジェクト> 官民連携による文化芸術活動を支援する仕組みづくり

文化芸術と連携するプログラムをコーディネートする人材の育成や、文化芸術と活動を支援する資源・企業等とのマッチング、公募型助成事業における伴走型支援を通じ、官民連携による文化芸術活動を支援する体制の構築を目指す。

評価指標	①文化芸術活動に取り組むことができる環境が整っているとする県民の割合	(R7年度：37.9% → 50.0%)
	②しがこども体験学校登録団体数	(R6年度：190団体 → 220団体)
	③障害者等の文化芸術活動を支える拠点づくり事業と連携したことがある市町数	(R7年度：8市町 → 13市町)
	④文化芸術活動数（県の後援事業数）	(R6年度：245件 → 300件)
	⑤滋賀県芸術文化祭の公募展における18歳未満の出品者数	(R6年度：77人 → 93人)
	⑥文化ボランティア数（美術館ボランティア、びわ湖ホール劇場サポーター等）	(R6年度：577人 → 690人)
	⑦地域に魅力や誇りを感じる文化芸術資源があるとする県民の割合	(R7年度：82.4% → 85.0%)
	⑧地域において文化芸術と他分野との連携した取組があるとする県民の割合	(R7年度：76.3% → 90.0%)

第5章 基本方針の推進

1 推進体制

地域、文化施設・教育教育施設・学校、文化団体、企業等が連携し、取組を進めるため、ネットワークや体制の構築を図る。

2 滋賀県文化審議会における進捗管理

目標の達成状況や施策の効果の定期的な検証を行う。

3 財源の確保

滋賀応援寄附の活用やスポンサーの獲得などを行う。