

# 4次総 5大重点政策の概要

## アートとスポーツがあふれるまちの推進

【まちは劇場+スポーツ振興】

### 目指す姿

「文化芸術」と「スポーツ」の力を活かして、市民の暮らしが豊かになるとともに、国内外の人々が活発に交流するまちづくり

### 関連するSDGsゴール



### 取組の方向性

- 文化芸術、スポーツは、人々の感受性や創造性を育むとともに、多くの人の心をつなげる力を持った、暮らしの質の向上と地域経済の成長に欠かせない要素です。
- 本市においては、演劇、音楽、伝統芸能といった四季折々に展開される「まちは劇場」による文化芸術と、サッカーをはじめとする多種多様なスポーツが、市民の生活に根付いており、これらの地域資源をさらに磨き上げ、まちづくりに活かしていく必要があります。
- そこで、市民が日常的に文化芸術に触れ、参加する機会の創出や、本市の文化芸術を求めて国内外から多くの人々が訪れるための仕掛けづくりなどに取り組みます。
- さらに、市民スポーツからトップレベルのスポーツまで、それぞれのステージでスポーツに親しむための環境づくりや、スポーツを通じて国内外の人々との活発な交流を促進するための場づくりなどに取り組みます。

### ロジックモデル (案)

#### 取組方針

(1)  
静岡の魅力・文化を求めて国内外から多くの人々が来静し、市民がまちは劇場としての文化芸術に親しんでいる

#### 【指標案】

- 身近に文化芸術等が感じられるまちだと思う市民の割合
- 文化活動を行っている市民の割合
- 文化芸術施設の入込客数

(2)  
スポーツの力を活かし、国内外との交流が促進され、市民がスポーツに親しんでいる

#### 【指標案】

- スポーツ実施率
- スポーツをすることが好きな小中学生の割合
- スポーツ観戦者数

#### 狙い

多くの人が日常的に様々な文化芸術に触れ楽しんでいる

文化芸術により、市内外の交流が活性化している

市民スポーツからトップレベルのスポーツまで多くの人がスポーツに親しんでいる

スポーツにより、市内外の交流が活性化している

#### 事業の考え方

- 日常生活のなかで文化芸術に触れる場の創出  
(小規模イベント開催、スポットの創出・活用)
- パフォーマー、アーティストの育成

- 文化芸術(まちは劇場)による交流促進
- 地域の産業資源を活用した交流促進
- 市外へのプロモーション活動

- スポーツを「する」場の創出
- スポーツを「支える」場の創出  
(ステージに応じたスポーツ機会の創出)

- トップレベルのスポーツを「みる」場の創出
- ホームタウンチームとの連携・協働の推進
- スポーツツーリズムの推進

#### 主な事業

- 市民文化会館再整備事業
- 賑わい創出イベント事業
- 市民参加型舞台公演事業
- ストリートダンスイベント開催事業
- まちは劇場コンサート事業
- まち劇スポット事業

- 核となる文化芸術による賑わい創出事業
- 「まちは劇場」プロモーション事業
- 静岡市プラモデル化計画推進事業
- 駿府匠宿模型体験導入検討事業
- 国際文化交流・発信事業

- 「東静岡アート&スポーツ/ヒロバ」運営事業
- パラバドミントンサポートシティ推進事業
- 部活動環境支援事業
- アリーナ整備事業
- サッカースタジアム整備事業

- アリーナ整備事業(再掲)
- サッカースタジアム整備事業(再掲)
- スポーツを通じた青少年国際交流事業
- 全国少年少女サッカー大会
- 大学野球オールドツリー in 静岡開催事業補助金
- 企業版ふるさと納税を活用した「プロスポーツチーム等連携プロジェクト」

※赤枠内は実施計画に掲載(取組方針・主な事業)

## 4次総5大重点政策 指標の設定について

### アートとスポーツがあふれるまちの推進

取組方針	指標名	設定の背景(なぜその指標を設定したか)	計測方法 計測の頻度	現状値 目標値	目標値の設定理由
静岡の魅力・文化を求めて国内外から多くの人 が来静し、市民がまちは劇場としての文化芸術に親しんでいる	【指標1】 身近に文化芸術等が感じられるまちだと思 う市民の割合	文化芸術に日常的に触れることが出来ているかを測る指標として、アンケートで身近に芸術文化等が感じられるまちだと思う市民の割合を把握することで、施策の効果を測定し、その増加を図る。	市民意識調査 (毎年)	(現状値)39.7%(R3)  R8 :45.0% R12:50.0%	半数以上の市民が身近に文化芸術が感じられるまちと思うことを目標に設定。 ※現状値は所管課によるアンケート調査(R5以降は広報課市民意識調査)
	【指標2】 文化活動を行っている市民の割合	実際に文化芸術の鑑賞や創作活動等を市民が行っているかを測る指標として、アンケートで文化活動を行っている市民の割合を把握することで、施策の効果を測定し、その増加を図る。	所管課によるアンケート調査 (4年に1回)	(現状値)82.4%(R3)  R8 :83.7% R12:85.0%	8割の高い水準であるため、現状を維持することを基準に、少し高めることとして設定。
	【指標3】 文化芸術施設の入込客数	実際に文化芸術による交流がされているかを測る指標として、美術館や博物館、市民文化会館等の文化芸術施設の年間来館者数を把握することで、施策の効果を測定し、その増加を図る。	観光交流客数調査 (毎年)	(現状値)1,047,972人 (R3)  R8 :1,893,000人 R12:2,346,000人	観光交流文化局の観光交流客数調査(美術館、博物館、ホールなど)から算出。 指標2と同様の割合で増加することを見込み設定。
	【指標4】 週1日以上 のスポーツ実施率 (16歳以上)	スポーツをすることで、市民が健康的で心豊かに暮らすことに繋がるという考え方から、定期的にスポーツをしている市民の割合を把握し、施策の効果を測定し、その増加を図る。	スポーツ振興課のアンケート調査 (4年に1回)	(現状値)55.9%(R3)  R8 :70.0% R12:70.0%	R8は、国のスポーツ基本計画に準拠し設定。 R12はR8の値を維持を目標とする。
	【指標5】 スポーツを することが好きな 小中学生の割合	幼少期にスポーツに触れ、生涯にわたってスポーツに親しむことで、心豊かな暮らしに繋がるという考え方から、小中学生のスポーツに対する興味関心を把握し、施策の効果を測定し、その増加を図る。	スポーツ振興課のアンケート調査 (4年に1回)	(現状値)50.2%(R3)  R8 :53.2% R12:56.2%	好き、どちらかという好き、どちらかという嫌い、嫌いの4項目でアンケートを実施する。好きと回答した割合が最も高かったH30(56.2%)を目標とした。
	【指標6】 ホームタウン チームのホーム ゲーム観戦者数	ホームタウンチームの市内におけるホームゲーム観戦者数を把握し、施策の効果を測定し、その増加を図る。	各チームのホームゲーム観戦者数(毎年)	(現状値)235,633人 (R4)  R8 :275,000人 R12:315,000人	コロナで減少した観戦者数の回復やR5から新たに卓球などのホームタウンチームが加わり、市内での試合開催も増加するため、現状値から1万人ずつ増加として設定した。