

令和7年第2回定例会(9月議会)

# 観光文化スポーツ部

## 産業観光委員会 【所管関係資料】

9月8日提出

令和7年第2回定例会（9月議会）  
産業観光委員会・分科会  
所管事項関係提出資料

令和7年9月8日  
観光文化スポーツ部

【所管事項関係】

文化振興課	第4期あきた文化振興ビジョンの骨子案について・・・・・・・・・・・・・・・・	3
スポーツ振興課	第5期秋田県スポーツ推進計画の骨子案について・・・・・・・・・・・・・・・・	4

**I 策定趣旨及び期間** >>> **【策定の趣旨】** 本ビジョンは、中長期的な視点から、取組の方向性等を明らかにし、文化芸術の振興を図る施策を効果的に展開するために策定する。  
**【計画期間】** 令和8年度～令和11年度（4年間）  
 ※文化芸術基本法における「地方文化芸術推進基本計画」として位置づける。

**II 第3期ビジョンの主な成果と課題** >>>

成 果	課 題	【状況の変化】
<p>○文化芸術を鑑賞している人の割合 R7目標値 60% → 実績値 61.6% ・ミルハスにおいて集客力のある公演の誘致等により、文化芸術の鑑賞機会の充実と地域のにぎわい創出が図られている。</p> <p>○若者の文化活動を支援する事業への申請数 R6目標値 18件 → 実績値 21件 ・若手アーティスト等による展覧会や公演等の企画運営ノウハウの習得等を支援し、次のステップにつなげている。</p>	<p>○文化芸術活動を行っている人の割合 R7目標値 40% → 実績値 23.9% ・割合は増加傾向にあるものの、広がりには緩やかである。</p> <p>○県文化情報発信サイト「ブンカDEゲンキ」ページビュー数 R6目標値 120,048件 → 実績値 112,929件 ・利用者の傾向に合わせた手法での情報発信が不足している。</p>	<p>○人口減少と高齢化の進行 ・文化芸術の担い手確保にも影響</p> <p>○デジタル化の更なる進展 ・デジタル技術を活用した鑑賞機会や公演配信等の拡大</p> <p>○アフターコロナと交流の拡大 ・文化事業来場者はコロナ禍前の水準に回復</p> <p>○ミルハスの開館 ・R4年の開館以来、好調な来場者を維持</p>

**III 第4期ビジョン策定の基本目標及び体系等** >>> ※策定のポイント ■文化芸術による交流の促進 ■魅力の向上と発信 ■若者の活動支援

**基本目標 県民が文化芸術を存分に楽しみ、彩り豊かな秋田の魅力を引き出す**

施策1 県民が文化芸術に親しむ機会の充実	施策2 文化芸術活動による秋田の魅力の磨き上げ	施策3 文化の継承と次代を担う人材の育成
<p><u>方向性1 文化芸術を鑑賞・体験する機会の充実</u> ・ミルハスやアトリオンにおける公演等の開催・誘致 等</p> <p><u>方向性2 文化芸術活動への参加機会の確保と活動促進</u> ・文化芸術事業への助成や後援の実施 等</p> <p><u>方向性3 県内公立文化施設の利用促進</u> ・公立文化施設間の情報共有・連携の強化 等</p>	<p><u>方向性1 文化芸術活動の顕彰等による創作活動の促進</u> ・音楽・美術・文芸分野での公募型事業の実施 等</p> <p><u>方向性2 秋田の文化芸術の魅力発信</u> ・本県ならではの魅力ある文化の動画配信 等</p> <p><u>方向性3 文化芸術による交流人口・関係人口の拡大</u> ・県内外からの誘客を図る民間団体の取組への助成 等</p>	<p><u>方向性1 文化芸術を担う人材や若手アーティストの育成と発表の場の創出</u> ・若手アーティスト等の育成と活動を支える基盤づくり 等</p> <p><u>方向性2 学校における文化芸術活動・体験の充実</u> ・音楽や美術分野でのアウトリーチの実施 等</p> <p><u>方向性3 文化遺産の保存・活用の推進</u> ・ユネスコ無形文化遺産や世界文化遺産に関する情報発信 等</p>

**IV 今後の予定** >>>

4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	R8年1月	2月	3月
	●第1回文化芸術推進協議会				●県議会(骨子案)			◎県議会(素案)		◎県議会(案)	
			●第2回協議会(骨子案検討)			◎第3回協議会(素案検討)		◎パブリックコメント(~1月)			◎公表

# 第5期秋田県スポーツ推進計画の骨子案について

## I 計画策定の趣旨等

### 〈策定趣旨〉

「スポーツ基本法」に基づき、国の「スポーツ基本計画」を参照しつつ、スポーツを通じて全ての県民が幸福で豊かな生活を営む元気な秋田をめざし、様々な施策を体系的・計画的に推進するために策定する。

### 〈推進期間〉

令和8年度から令和11年度まで（4年間）

## II 第4期計画の主な成果と課題

### 成果

- 運動機会増加を目的とした運動プログラムのウェブ配信
- 「チームAKITA強化・育成システム」による競技力向上により、R6年の国スポにおいて、レスリングとスキー競技での優勝を含め、指定10競技のうち5競技で入賞
- スポーツ合宿の延べ宿泊者数やトップスポーツチームのホームゲーム来場者数の増加

	R4	R5	R6
合宿宿泊者数(人・泊)	1,430	1,686	1,739
ホームゲーム来場者数(人)	146,198	201,304	207,397

### 課題

- 働く世代や子育て世代の女性におけるスポーツ実施率が低調  
成人の週1回以上のスポーツ実施率 49.3% (R6) (国:52.5%)
- 国スポにおける天皇杯及び少年種別の獲得得点がともに低迷
- スポーツイベントに必要な運営スタッフの高齢化や担い手が不足

## III スポーツを取り巻く状況の変化

- ①eスポーツやパラスポーツなど、競技や参加主体の多様化
- ②人口減少を背景とした競技者・指導者の減少や、ボランティア・審判員等のスポーツを支える人材の不足
- ③急速な技術革新によるスポーツ分野でのデジタル技術の進展
- ④SNS等におけるスポーツ選手への誹謗中傷の深刻化

## IV 計画策定の視点

- ①多様なニーズに応じたスポーツを楽しむ機会の確保
- ②スポーツボランティア等のイベント実施に要する人材の確保・育成
- ③デジタル技術を活用したスポーツ機会の充実
- ④スポーツにおけるドーピングや暴力等の防止活動の推進

### 今後の予定

- 令和7年11月 スポーツ推進審議会（素案検討）  
 // 12月 県議会に素案提示  
 パブリックコメントの実施
- 令和8年2月 スポーツ推進審議会（計画案検討）  
 県議会に計画案提示  
 // 3月 策定・公表

## V 施策の体系

基本目標：誇りと賑わいあふれる「スポーツ立県あきた」の実現

### 施策1 生涯スポーツの推進（いつでも・どこでも・だれでもスポーツ）

- 方向性 (1)だれでも（働く世代・子育て世代、障害者、高齢者等）スポーツしやすい環境づくりと健康増進  
 ・成人の日常的なスポーツ習慣の確立 ・働く世代や女性のスポーツ参画の促進 等
- (2)子どもの運動習慣の確立と体力の向上  
 ・幼児期運動指針やアクティブチャイルドプログラム等の普及による運動習慣づくり 等
- (3)地域との連携による持続可能なスポーツ環境の構築  
 ・地域の多様な主体と学校部活動との連携 ・協働による地域スポーツ環境の整備 等

### 施策2 全国・世界を見据えた競技力の向上

- 方向性 (1)次世代アスリートの発掘・育成  
 ・各競技団体におけるすそ野拡大に向けた取組の促進 ・将来有望なアスリートの発掘・育成  
 ・「チームAKITA強化・育成システム」など小中高連携による育成体制の推進 等
- (2)スポーツ医・科学の推進と競技力向上を支える人材の育成  
 ・スポーツ医・科学やデジタル技術による多面的で高度な支援の充実 等
- (3)スポーツ・インテグリティ（誠実性・健全性・高潔性）の向上  
 ・コンプライアンス違反や体罰等の根絶に向けた取組の充実 ・誹謗中傷防止活動の推進 等

### 施策3 スポーツを通じた地域づくりと交流人口・関係人口の拡大

- 方向性 (1)トップスポーツチームと地域との連携・協働の促進  
 ・トップスポーツチームを活用した情報発信 ・地域活動の推進・展開によるスポーツ参画人口の拡大 等
- (2)地域活性化に繋がる新たなスポーツ機会の創出・拡大  
 ・eスポーツ等多様な需要に応じたスポーツを楽しむ機会の創出・拡大
- (3)人が集い賑わいあふれるスポーツ施設の整備  
 ・新県立体育館の整備による賑わい創出  
 ・スポーツ以外のイベントを含めた多角的な施設利用による持続可能な施設運営 等
- (4)スポーツを通じた交流人口・関係人口の拡大  
 ・地域資源を活用したスポーツ大会等の実施や支援とスポーツツーリズムの推進 等

### 施策4 スポーツを支える組織の充実、人材の確保・育成

- 方向性 (1)スポーツを支える団体・組織等との連携強化と活動支援  
 ・総合型クラブの質的充実 ・地域のスポーツ活動を担う団体等との連携強化と活動支援 等
- (2)地域スポーツ指導者や審判員等の確保・育成  
 ・スポーツマネジメント人材の確保や研修機会の充実による資質向上  
 ・指導者や審判員等の確保・育成 等
- (3)ボランティア人材の発掘、イベントとのマッチング推進  
 ・ボランティアマッチング促進に向けた仕組み構築

### 施策5 デジタル技術の活用等によるスポーツの環境整備

- 方向性 (1)いつでも・どこでも・だれでも活用しやすい情報発信と運動・スポーツ環境の整備  
 ・デジタル技術を活用した運動機会づくり  
 ・便利で効率的な情報集約ウェブサイト整備とSNSを活用した発信
- (2)デジタル技術を活用した指導等の普及促進  
 ・遠隔からのスポーツ指導システムの構築 等
- (3)広域性やユニバーサルデザインに配慮したスポーツ施設の充実  
 ・広域性を考慮した既存施設の整備・改修 ・新県立体育館の整備によるスポーツ活動拠点づくり  
 ・ユニバーサルデザインに配慮した誰でも利用しやすい施設の整備・改修 等