

# 東京文化戦略2030

～芸術文化で躍動する都市東京を目指して～

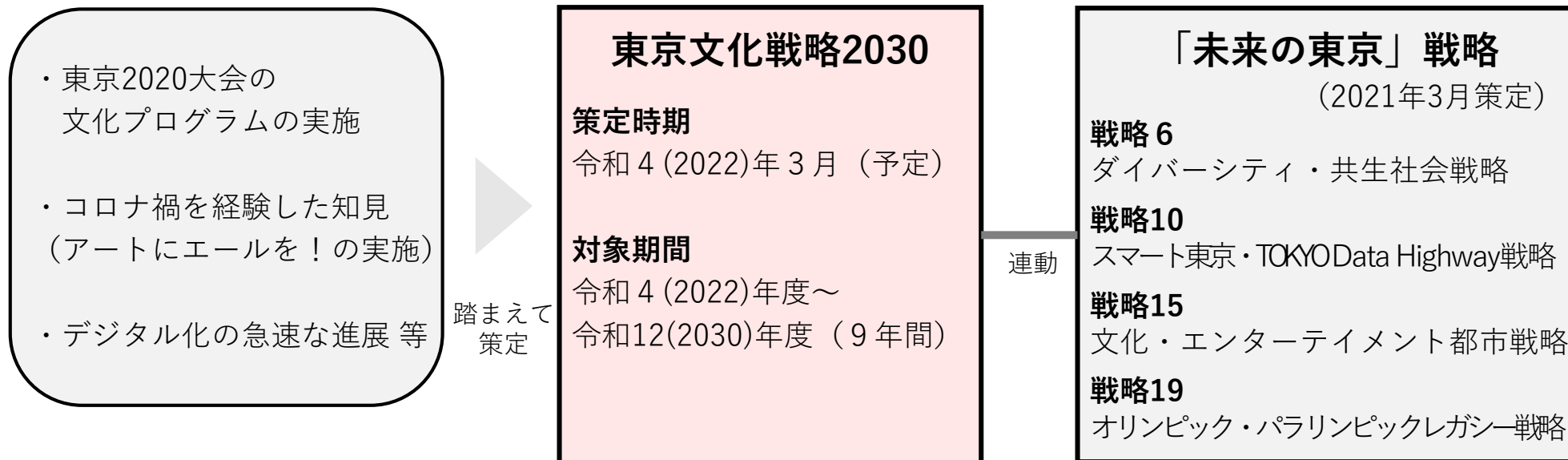
(案)

## 目次

1. 東京文化戦略2030とは .....	2
2. 文化プログラムのレガシーとコロナ禍がもたらした影響 .....	3
3. 目指す2040年代の東京の姿（将来像）～芸術文化で躍動する都市東京～ .....	7
4. 将来像を実現するための2030年に向けた「戦略」 .....	9
5. 「戦略」と戦略実行のための「推進プロジェクト」 .....	14
6. 「東京文化戦略2030」を実現するために（推進体制） .....	51
【参考】 「新たな文化戦略」策定の背景・経過 .....	54

# 1. 東京文化戦略2030とは

- 「東京文化戦略2030 ～芸術文化で躍動する都市東京を目指して～」(以下、「文化戦略」という。)は、2022年度から2030年度までの長期計画であり、2040年代における東京のあるべき姿を描き、東京都の文化行政の方向性や重点的に取り組む施策を示したものです。
- 東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会(以下、「東京2020大会」という。)が終了し、新型コロナウイルス感染症の影響、持続・共生社会へのシフト、デジタル化の進展など、社会環境が大きく変化しているタイミングを捉え、策定しました。
- 策定にあたっては、東京芸術文化評議会でも議論するとともに、東京都の長期計画である「『未来の東京』戦略」とも連動させています。

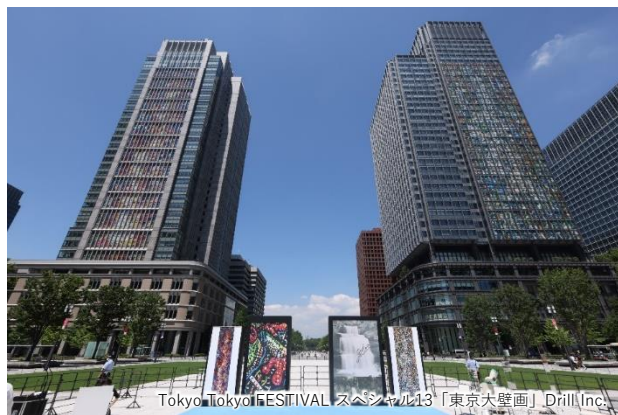


※東京文化ビジョン(2015～2025年)に代わる長期計画

## 2. 文化プログラムのレガシーとコロナ禍がもたらした影響

### <Tokyo Tokyo FESTIVAL（文化プログラム）のレガシー>

○都では、リオデジャネイロ大会以降、東京2020大会に向けて、Tokyo Tokyo FESTIVAL（TTF）と銘打って多彩な文化プログラムを展開してきました。2020年から2021年にかけては、新型コロナウイルス感染症拡大に伴う緊急事態宣言等により人の移動が制限され、大会も1年延期されましたが、その中でもオンラインを活用するなどの工夫を行い、時間や場所の制約を超えて実施しました。トータル5年間で約16万件の大会文化プログラムに、世界中から約3900万人に参加いただきました。



○一方で、コロナ禍により祝祭感の創出や大会気運の醸成については想定していた成果を十分にあげることができなかった点など、文化プログラムの展開にあたっては様々な課題がありました。広報やアクセシビリティなどが不十分だった点を踏まえ、文化戦略のなかで引き続き着実に取り組んでいくことが重要と考えています。

○文化プログラムを通じて生まれた以下の状況をレガシーとして文化戦略に反映し、未来に継承・発展させていきます。

## 東京2020大会 文化プログラムのレガシー

レガシー  
(1) 多くの人が鑑賞・参加できる事業をまちなかを含め都内各地で多数実施し、誰もが芸術文化に気軽に触れられるようになってきた。また、オンラインやSNSの活用などにより**芸術文化の楽しみ方も増えた**。

レガシー  
(2) 芸術文化の多様性や包摂性を活かした事業や施設のバリアフリー化に積極的に取り組み、多様な価値や一人ひとりの個性を認め合える**共生社会に向けて着実に歩を進めた**。

レガシー  
(3) 新しい技術・表現方法へ挑戦する機会となり、**アーティストの創作意欲・経験値の向上**に繋がっている。

レガシー  
(4) 国内はもとより、海外も含めた芸術文化団体等との**強固なネットワークが構築**されつつある。

レガシー  
(5) 芸術文化は人々の心を豊かにする力があり、**コロナ禍でも文化の灯を絶やさず事業を実施したことで、芸術文化に対する人々の理解が一層促進**された。

## <コロナ禍がもたらした影響等>

○公演等の中止や延期など、コロナ禍では芸術文化活動の多くが制約を受け、その影響でアーティストなど芸術文化に関わる人々は、極めて厳しい状況に置かれました。今後起こりうる様々な環境変化や危機に備えるためにも、アーティストや芸術文化団体等の活動基盤の強化が求められています。

○一方で、コロナ禍を経験したことで、異分野コラボレーションやテクノロジーの活用など、新しい芸術文化の楽しみ方も生まれてきています。また、「アートにエールを！東京プロジェクト」などの都の支援策により、多くの新人・若手アーティストが発掘されました。彼らを支えていくためにも、活躍の場、発表の場を広げていかなければなりません。

○コロナ禍では、それ以前と比べると、コンサートや演劇、展覧会などを直接鑑賞することや、体験する機会が激減しました。リアルでの鑑賞は重要ですが、これまでの鑑賞のあり方は変わっていかざるをえません。

○リアルでの鑑賞に加えてオンライン等のデジタルテクノロジーの活用を推進するなど、都民の鑑賞・参加機会を増やすような工夫が必要です。また、デジタルテクノロジーの活用を推進するにあたっては、都立文化施設の設備等インフラも整備していかなければなりません。

### コロナの影響について

(n=17,196)	(%)
文化芸術活動に関して既に決まっていた仕事の機会がなくなった(中止・延期された)	79.8
文化芸術活動に関して将来取り組む予定の仕事の見通しが立たなくなった	62.8
オンラインでの配信活動など今までと異なる仕事の方法に取り組むことになった	56.9
文化芸術活動以外の活動で生計を立てざるを得なくなった	26.4
ご自身や家族等の健康状態の悪化等により、文化芸術活動に取り組めなくなった	9.4
やむなく文化芸術活動に関わる施設、備品・用具を手放した	8.5
文化芸術活動の継続を断念した	5.8

出所) 文化庁「文化芸術活動に携わる方々へのアンケート」  
(2020年9～10月調査)

### 直接・オンラインでの鑑賞割合(新型コロナウイルスの拡大前(2020年2月頃まで)と拡大後(2020年3月頃から)の1年間)

	直接鑑賞		オンライン鑑賞	
	コロナ前	コロナ後	コロナ前	コロナ後
美術	23.6	9.8	8.9	6.1
映画	39.6	22.6	29.5	28.9
音楽(ポップス等)	17.8	6.6	16.7	17.2
音楽(オーケストラ等)	12.9	4.6	8.6	8.1
ミュージカル	10.4	4.2	5.6	4.7
演劇(現代演劇等)	7.9	3.6	3.9	3.8
ダンス(ストリートダンス等)	3.3	2.2	3.7	3.7
バレエ・現代舞踊	4.5	2.3	3.4	3.7
伝統芸能	6.7	3.0	4.1	3.6
大衆芸能	6.6	3.1	5.2	5.2
全分野いずれか	49.1	31.0	37.9	37.6
特定分野 <sup>※1</sup> いずれか	29.3	14.4	14.5	12.4

出所) 東京都「新文化戦略に関する都民アンケート(2021年9月調査)」

※1 「特定分野」...特に公共分野の支援が大きい傾向のある、美術、音楽(オーケストラ等)、演劇(現代演劇等)、バレエ・現代舞踊、伝統芸能といった特定の分野のこと。

○これらの文化プログラムのレガシーや、コロナ禍での知見や経験を都市のレガシーとして発展させるため、文化戦略の方向性を以下のように整理しました。

## 「東京文化戦略2030」の方向性

都内各所で実施するまちなかアートやオンラインなど新たな手法を用いて、**誰もがどこでも気軽に芸術文化を楽しめる取組**を強化する。

新技術により都民自ら創造・発信するなど、コロナ禍で生まれた**新たな楽しみ方を拡大**する。

**国内外のアートのハブ**となる芸術文化の拠点を形成し、ネットワークを構築する。

コロナ禍を踏まえ、アーティストや芸術文化団体等が**継続的に活動できる仕組み**を構築する。

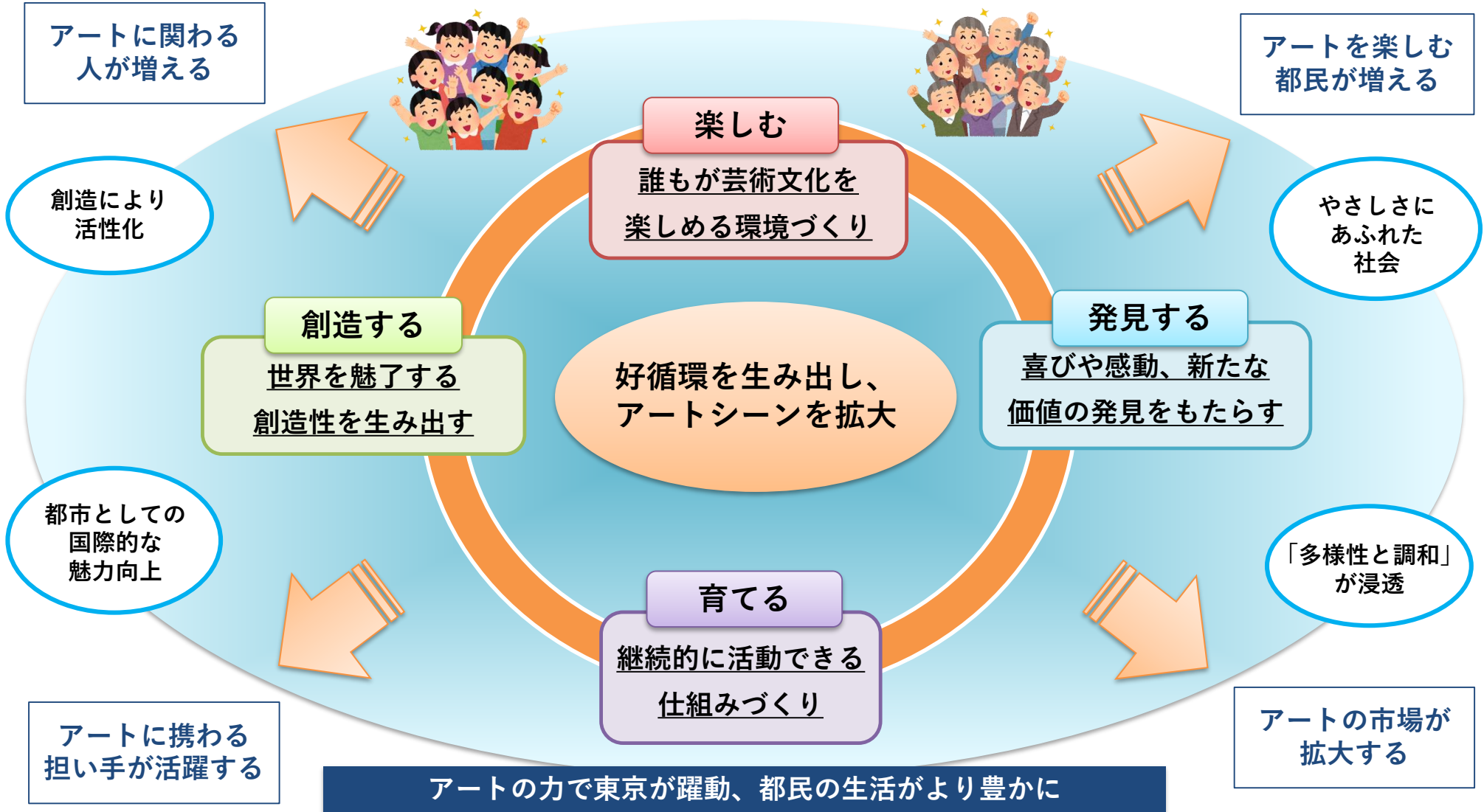
### 3. 目指す2040年代の東京の姿（将来像）

芸術文化の力で「躍動」と「豊かさ」が両立した社会、「**芸術文化の力で躍動する都市東京**」を目指します。

- 2040年代における東京では、都民の誰もが身近に芸術文化に触れることができるようになっていきます。
- 芸術文化の鑑賞・体験を通じて人々の想像力が高まり、相手の個性や考え方を大事にすることで、東京2020大会の基本コンセプト「多様性と調和」が社会に浸透しています。多様な価値があふれる社会では、人々がそれぞれの創造性を活かした自由な表現を行っています。挑戦することが歓迎されるとともに、失敗も受け止めてもらえる、やさしさにあふれた社会になっています。
- 芸術文化が都民の心を豊かにし、日々の生活になくてはならないものとなり、社会・経済にとっても良い影響があると認識されています。そのため、都民や企業によるサポートが積極的に行われ、芸術文化に関わる人々や団体が増えています。
- また、アーティストをはじめとする芸術文化に関わる人々が社会のあらゆる分野で活躍し、公的支援の必要性が理解され、創作環境の整備や先進的な事業が行われています。
- 意欲的な国内外のアーティストや芸術文化関係者など、多様な人々や団体が東京での活動に魅力を感じて集まり、創造活動や交流を行っています。そこで受ける刺激によって、絶えずイノベーションが生み出されています。
- 魅力的な作品が生み出されることで、都民がさらに質の高い作品を楽しめるだけでなく、東京の優れた芸術文化やその独自性が世界に発信されることで、東京の芸術文化都市としての世界的な注目度がさらに高まるという好循環が生まれています。
- これらのことで、東京が躍動感や期待感にあふれ、都市としての国際的な魅力の向上や成長にもつながっていきます。



都民の誰もが身近にアートに触れることのできる環境が整い、アーティストが成長



## 4. 将来像を実現するための2030年に向けた「戦略」

### < 4つの戦略 >

○将来像を実現するため、文化プログラムのレガシーやコロナ禍での知見や経験から導かれた文化戦略の方向性も踏まえ、2030年に向けた以下の4つの戦略を設定しました。

#### 戦略

**戦略1** 誰もが芸術文化に身近に触れられる環境を整え、人々の幸せに寄与する

～人々の**ウェルビーイング**※<sup>2</sup>の実現に貢献する～

心の豊かさ



**戦略2** 芸術文化の力で、人々に喜び、感動、新たな価値の発見をもたらす

～人々を**インスパイア**する～

プラスの効果



**戦略3** 国内外のアートシーンの中心として、世界を魅了する創造性を生み出す

～芸術文化の**ハブ**機能を強化する～

活性化



**戦略4** アーティストや芸術文化団体等が継続的に活動できる仕組みをつくる

～持続性のある芸術文化**エコシステム**※<sup>3</sup>を構築する～

持続的



※2 「ウェルビーイング」...身体的な健康だけでなく、精神面、社会面も含めたすべてにおいて良好な状態のこと。

※3 「エコシステム」...生態系を指す言葉のこと。ここでのエコシステムとは、都民が芸術文化を楽しみ、それがアーティストの作品・サービスの購入や、都民・企業による各種支援にも結びつくことで、優れた作品やアーティストが多く生まれるような好循環のことを指している。

## < 4つの重点手法 >

○4つの戦略を実行していくために、以下の手法（重点手法）を重視していきます。

### 重点手法

#### 重点手法1

##### デジタルテクノロジーの活用

- 人々が「これまでと違った芸術文化の楽しさを体感する」「効率的に芸術文化プログラムを体験する」「ネットワーク化が促進される」ことなどを目的とし、**デジタルテクノロジーの効果的な活用を推進**します。

#### 重点手法2

##### 企業等との協業

- 企業等と東京都の**双方が目標を共有できる事柄**に関して協業を進めます。
- 特に、**芸術文化に関心を持つ企業等の投資や支援を促進**するための仕組みを設計します。

#### 重点手法3

##### 目標を実現する担い手の育成

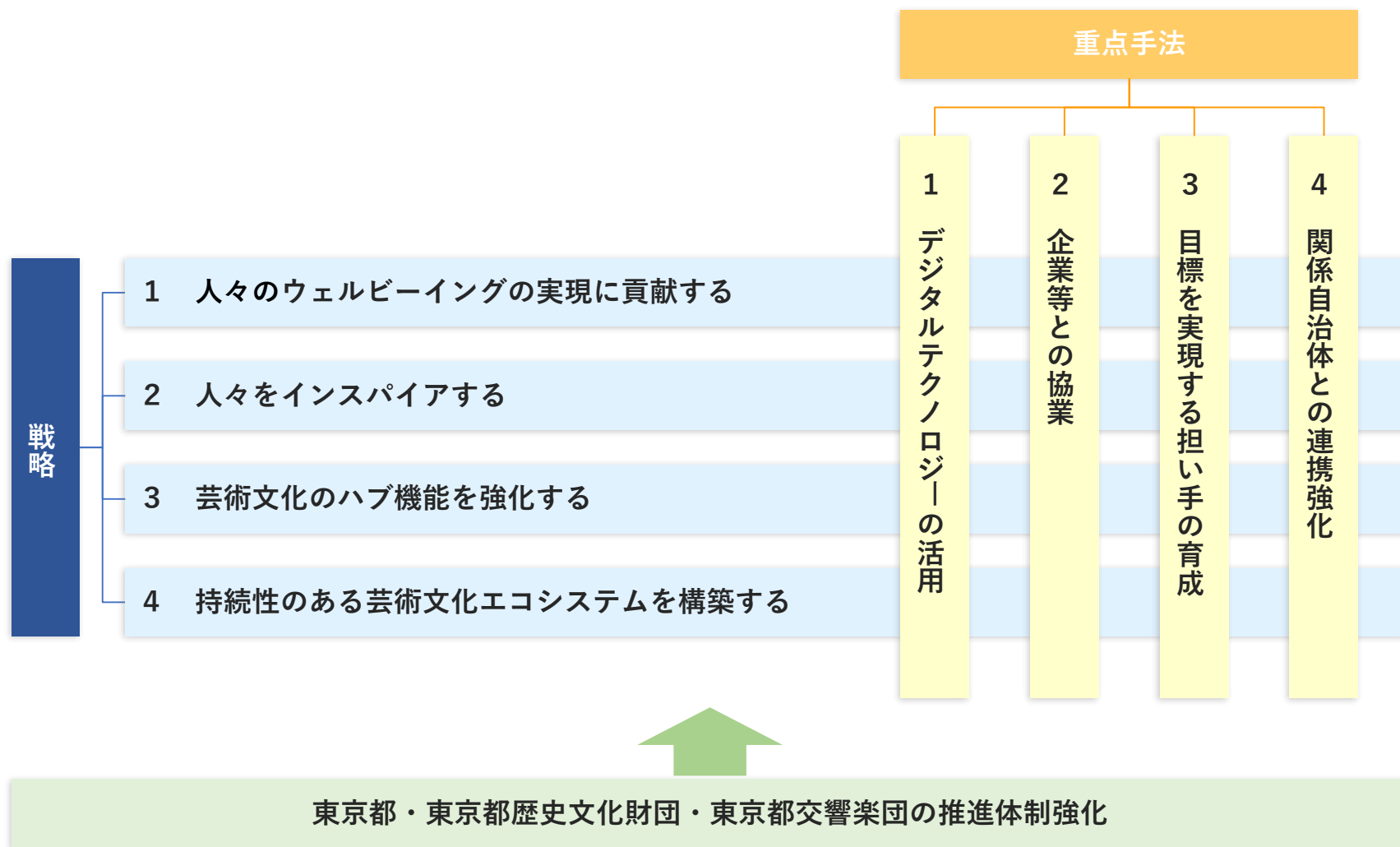
- 各戦略の実行に必要な**担い手（芸術文化団体・アーティスト・技術スタッフなど従事者）を重点的に育成**します。
- 担い手に必要な要件を具体的に定義するとともに、その定義を広く共有し、育成のための施策を展開します。

#### 重点手法4

##### 関係自治体との連携強化

- 各戦略の実行において区市町村が大きな役割を果たす事業については、お互いが意識を共有する場を設けるとともに、**足並みを揃えた施策を展開**していくことを目指します。

(参考) 4つの戦略と重点手法のイメージ図



4つの戦略の進捗度合いを確認し、施策の評価や見直しに反映するため、KPI（重要業績評価資料）を設定します。

< K P I とは >

○KPIは、目標を達成する上で、その達成度合いを計測・監視するための定量的な指標です。

○文化戦略の戦略1～4の達成度を測るために、戦略ごとに、例えば「若者の鑑賞・参加率」などのKPIを複数設定しました。

○2021年度に測定したKPIをもとに、定期的にKPIを測定します。





## 5. 「戦略」と戦略実行のための「推進プロジェクト」

2030年に向けた4つの「戦略」と、戦略実行のための10の「推進プロジェクト」によって、「躍動」と「豊かさ」が両立した未来の東京を実現していきます。

**戦略1** 誰もが芸術文化に身近に触れられる環境を整え、  
人々の幸せに寄与する



～人々の**ウェルビーイング**の実現に貢献する～

プロジェクト1

地域活性化プロジェクト（芸術文化の敷居を低くする取組）

プロジェクト2

だれもが文化でつながるプロジェクト

プロジェクト3

キッズ・ユース（Kids Youth）・プロジェクト

**戦略2** 芸術文化の力で、人々に喜び、感動、新たな  
価値の発見をもたらす



～人々を**インスパイア**する～

プロジェクト4

スマート・カルチャー・プロジェクト(デジタルテクノロジーを活用する取組)

プロジェクト5

「アートのある生活」プロジェクト

プロジェクト6

アート&エンターテインメント・プロジェクト

**戦略3** 国内外のアートシーンの中心として、世界を  
魅了する創造性を生み出す



～芸術文化の**ハブ**機能を強化する～

プロジェクト7

アート・ハブ（Art Hub）・プロジェクト

プロジェクト8

海外発信プロジェクト

**戦略4** アーティストや芸術文化団体等が継続的に  
活動できる仕組みをつくる



～持続性のある芸術文化**エコシステム**を構築する～

プロジェクト9

アーティスト・ステップアップ・プロジェクト

プロジェクト10

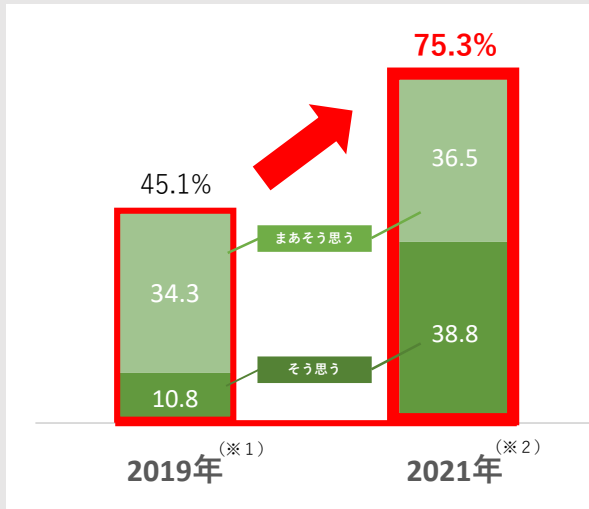
担い手育成・支援&創作環境向上プロジェクト



(1) 現状分析

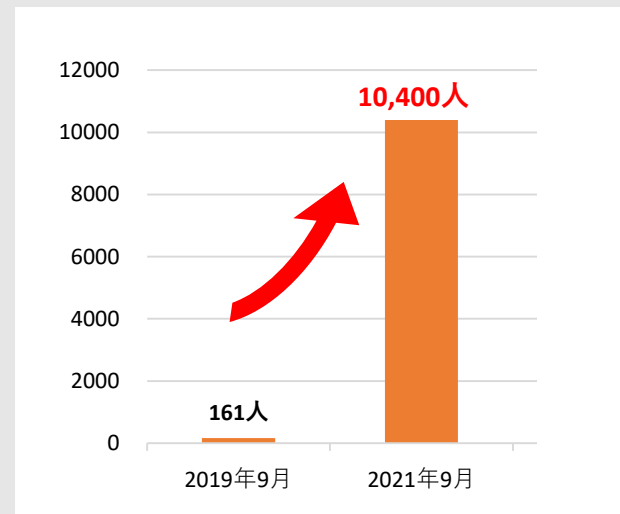
○東京2020大会に向けた文化プログラムの実施を通じ、**伝統文化から最先端技術を駆使したプロジェクトまで**、東京の芸術文化の魅力の幅広さを伝えられたことで**多くの人々の芸術文化への参加意欲・関心度が高まっています**。今後もこの機運を逸することなく、取組を強力に推進していく必要があります。

都民の文化体験への参加意向に関する割合  
(参加したいと「そう思う」、「まあそう思う」合計)



※1…出所) 東京都「世論調査」(2019年11月～2020年1月調査)  
 ※2…出所) 東京都「インターネット都政モニターアンケート」(2021年10月調査)

Tokyo Tokyo FESTIVAL公式  
ツイッターのフォロワー数推移





○一方で、都民の誰もが身近に芸術文化に触れることのできる環境にはまだ到達できていません。例えば、海外の先進的な美術館では認知症や障害者に対するアクセスプログラムなど、**芸術文化の力で社会課題発見・解決に貢献する様々なプログラムが開発**され注目を集めています。先進的な文化施設が健康・福祉等の分野で世界を牽引する動きもみられています。このような**あらゆる環境に置かれている人を意識した取組**を進めることが必要です。

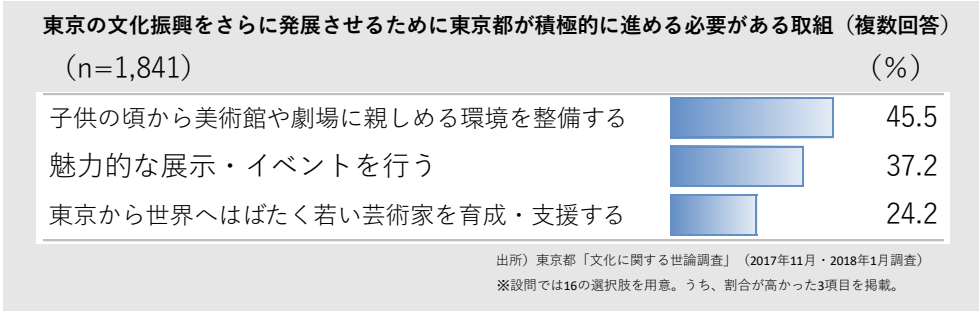
○**芸術文化の鑑賞者は年齢層が高く、10代の割合が特に低くなっています。**今後さらに進行する人口減少、少子化の影響を考えると、現状のままでは、鑑賞者数はさらに減少していく可能性があります。**子供の頃から芸術文化に慣れ親しむことは、豊かな感受性、想像力や創造性、表現力を育むうえで大きな効果**があると考えられています。芸術文化の担い手の育成、子供や若者の健全な成長を促す意味でも、**芸術文化に親しむ機会を増やしていくことが重要**です。



年代別の認識別鑑賞割合 (直接の鑑賞・新型コロナウイルスの拡大前 (2020年2月頃まで) の1年間) (%)

	10代	20代	30代	40代	50代	60代	70代以上	19~25歳	全体
サンプル数	180	762	1,017	1,093	993	1,080	875	547	6,000
特定分野いずれか	19.4	21.4	22.0	27.9	26.1	35.2	44.9	21.8	29.3

出所) 東京都「新文化戦略に関する都民アンケート (2021年9月調査)」



## (2) 戦略1の考え方と方向性

- 芸術文化は人々が豊かな生活を送るための基盤ともいえ、人々の共感力や想像力を養う効果も期待されています。
- 東京2020大会の基本コンセプトには「多様性と調和」が掲げられており、**共生社会の実現を目指すための重要な役割が芸術文化に求められています。**
- また、少子高齢・人口減少社会を迎えるなか、高齢者の心身の健康維持や子供・若者の豊かな感受性・表現力を育むことのために芸術文化の力が期待できます。
- 都はこうした状況を踏まえ、**芸術文化の敷居を低くし、誰もが芸術文化に触れ、参加できるような環境**を引き続き目指していきます。
- 具体的には、区市町村や地域の芸術文化団体等とも連携し、**誰もがいつでもどこでも気軽に多様な芸術文化に十分アクセスできる環境を整える取組**を推進します。
- 特に**健康・福祉分野**をはじめとして、**各種分野において芸術文化の力による社会課題の解決に向けた新たなアプローチを提示**していきます。
- さらに、**子供や若者に良質な芸術文化を鑑賞してもらう機会を充実**させ、未来の魅力ある東京を支える若者の創造性を育てます。
- 都では、上記の人々（子供・若者、外国人・障害者・高齢者等）を意識した鑑賞・参加の促進策を取るとともに、豊かな生活、共生社会につなげるための有効なプログラムの開発・展開を行っていきます。

### (3) 主なKPI

指標	概要	2021年度の状況	出所
若者の鑑賞率	都内在住の若者（19歳～25歳）が特定の芸術文化の分野※を文化施設等にて1年間に鑑賞・事業参加した割合 ※美術、音楽（オーケストラ等）、演劇（現代演劇等）、バレエ・現代舞踊、伝統芸能	<b>21.8%</b> ※鑑賞は2019年3月～2020年2月の状況	東京都「新文化戦略に関する都民アンケート（2021年9月調査）」
鑑賞に関心があるが鑑賞していない人の割合	何らかの分野を鑑賞したり事業に参加することに関心はあるが、文化施設等にて1年間に鑑賞・事業参加しなかった都民の割合	<b>24.5%</b> ※鑑賞は2019年3月～2020年2月の状況	
物理的な理由にて鑑賞していない人の割合	芸術文化の鑑賞には関心があるが、「近くで展覧会・公演等を行っていなかったから」鑑賞しなかった都民の割合	<b>9.3%</b>	
金銭的な理由にて鑑賞していない人の割合	芸術文化の鑑賞には関心があるが、「入場料・交通費などの費用がかさみ負担だから」鑑賞しなかった都民の割合	<b>19.1%</b>	
育児や介護の理由にて鑑賞していない人の割合	芸術文化の鑑賞には関心があるが、「育児や介護を行っているので行くことが難しいから」鑑賞しなかった都民の割合 ※15歳以下の子あり・介護ありの方	<b>14.8%</b>	

## プロジェクトの方向性

- 東京2020大会に向けた文化プログラムで、公園や駅前の公共空間や商業施設などまちなかに芸術文化の発表の場や都民が参加する場が生まれたことを活かすとともに、オンラインやSNSなど、デジタルテクノロジーを活用した取組を展開するなど、芸術文化の敷居を低くして、気軽に楽しむことができる場づくりを強化します。
- 都民に身近な区市町村の施設や民間施設、地域の団体等との連携を強化することにより、まちなかでの発表や体験の場、作品鑑賞の機会の確保、地域に根差した伝統芸能・伝統文化の魅力を体験できる事業の支援など、エンターテインメントも含め、芸術文化と地域社会を結び付け、地域の振興にも寄与する新たな仕組みの構築を推進していきます。
- 地域住民が芸術文化を身近に触れられる事業に関して、都と区市町村とが共有する場を設けることで、足並みを揃えた戦略的な事業を展開していきます。

## 目指すべき姿

- 芸術文化の敷居が低くなり、誰もが芸術文化に触れ、参加できるような環境になっている。
- 劇場や美術館などの場所や時間にとらわれない、芸術文化へのアクセシビリティが実現し、地域やまちなかに気軽に発表・体験・鑑賞できる場が広がり、芸術文化が地域に根付いている。



## 主な取組

### ■まちなかアート

どこでも気軽に



- ・東京2020大会で実施した**パブリックアート**を発展
- ・区市町村と連携した地域に根差した事業展開
- ・企業と連携した**発表の場**の拡充

### ■伝統芸能体験



キッズ伝統芸能体験



東京大茶会



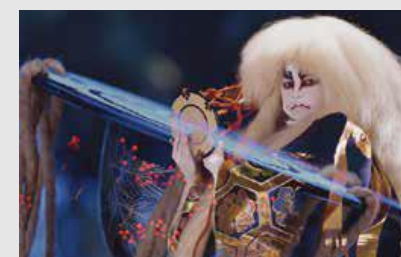
木遣り

- ・キッズ向け、大人向けの**伝統芸能体験**や**発表の場**の拡充
- ・伝統芸能・伝統文化の魅力を体験できる**民間事業の支援**



## オンラインの活用

最新技術を活用し、どこにいても  
芸術文化を楽しめる取組を展開



## プロジェクトの方向性

- 文化プログラムでは、「TURN」など芸術文化の多様性や包摂性を活かした事業を推進しました。そのレガシーを継続・発展させ、**芸術文化の力で豊かな生活や共生社会の実現**を図ります。
- 都立文化施設において、**アクセシビリティ向上や高齢者、障害者、外国人、乳幼児等を対象としたアクセスプログラムを展開**します。また、健康・福祉分野などの社会課題の解決に向けた新たなアプローチを提示するとともに、芸術文化の力を活用して精神的・社会的孤立を解消する取組を行います。
- アジア初の本格的な総合国際カンファレンス**を実施することにより、**東京の先進的な取組を国内外に発信**するとともに、関係機関とのネットワークを構築し、**将来的には大規模フェスティバル**につなげていきます。

## 目指すべき姿

- あらゆる人々が芸術文化を享受できる環境の中で、芸術文化による多様な価値観の形成が実現され、**東京が世界での芸術文化におけるダイバーシティ・インクルージョン<sup>※3</sup>の先進都市**となる。

※3 「ダイバーシティ・インクルージョン」...ここでは、一人ひとりの多様性をお互いに受け入れ、一体感を生み出していこうとする考えという意味で使用しています。



## 主な取組



## 文化プログラムのレガシー

### TURN

背景や習慣の違いを超えた人々の出会い  
が新たな表現を生み出すプロジェクト

都立文化施設での  
プログラムの企画

施設の  
アクセシビリティ向上

レガシーを継続・発展させ、芸術文化の力で共生社会の実現を図る

2022年度～

都立文化施設でのアクセスプログラム（重点事業）



撮影：宗彩乃（カメラマン）

子供



撮影：雷田好平

高齢者



撮影：中澤佑介

障害者

アクセシビリティの向上

子供も高齢者も障害者も外国人も参加

2026年度  
（予定）

2022年度（以後、隔年開催）

だれもが文化でつながる国際会議 "Creative Well-being TOKYO 2022"

アジア初の本格的な総合国際カンファレンス



国際会議



短期集中キャンプ



ネットワーキング

- ・ 国際会議、ショーケース、短期集中キャンプ、ネットワーキングの4つのプログラムを一体的に展開
- ・ 芸術文化関係者だけでなく、都民、障害者、NPO法人など、多様な主体が参加
- ・ 東京のダイバーシティ・インクルージョンの取組を国内外に発信

大規模フェスにつなげる

## プロジェクトの方向性

- 子供や若年層を対象として、美術、演劇、音楽などの**良質な芸術文化に触れる機会を増やすための取組**を積極的に推進します。
- 都立文化施設において、ウェルカムユース※4の本格実施やキッズ・ユースの伝統芸能体験事業、年齢に応じたミュージックワークショップ、教育プログラムの拡充などの既存事業の充実や拡充だけでなく、料金体系見直しやデジタルテクノロジーを活用した新たな取組を行うなど、**様々な分野で子供や若年層が芸術文化に気軽に触れることができる新たな事業を展開**します。

## 目指すべき姿

- 子供や若者に良質な芸術文化を鑑賞してもらう機会を増やすことで、**未来の魅力ある東京を支える若者の想像力や発想力が育ち**、将来的には芸術文化のファンに育っている。

※4 「ウェルカム・ユース」...18歳以下（高校生を中心）の方を対象として、都立文化施設で行われる展示会の観覧料を無料にするなどの取組のこと。





## 主な取組

### ■ 芸術文化に子供の頃から触れることができる取組



子供から  
始める

©Mino Inoue



キッズ伝統芸能体験 撮影：武藤奈緒美



- ・キッズ伝統芸能体験
- ・子供たちのミュージアムデビューを応援するプログラム
- ・子供たちと作るミュージックワークショップ
- ・教育プログラムの拡充

### ■ 若年層が主体的に芸術文化を体験する取組



中高生に  
つなげる

キッズ伝統芸能体験 撮影：武藤奈緒美



- ・特別期間に18歳以下の都民を無料招待（都立文化施設）
- ・若年層が主体的に参加できるイベントを開催
- ・デジタルテクノロジーを活用した新たな取組
- ・都立文化施設の料金体系見直し



(1) 現状分析

○コロナ禍を経験したことで、**異分野コラボレーション**や**テクノロジーの活用**など、新しい芸術文化の楽しみ方も生まれてきています。また、国内外の美術館や博物館では**収蔵作品**や**展覧会をオンライン公開**するなどの取組が進んでいます。これらを発展させ、どのような状況にあっても都民が主体的に芸術文化活動を楽しめる環境を整えていく必要があります。

○一方で、コロナ禍においては、国内外の観光客が大幅に減少しました。「『未来の東京』戦略」においては、観光的な魅力の向上に資する芸術文化の重要性が示されています。その際、対象とする芸術文化の範囲として、これまで都の文化政策で主に対象としてきた領域にとどまらず、主に民間が牽引している**エンターテインメント**等も含めて、**総合的に展開することが重要**です。

コロナ禍で生まれた  
新たな芸術文化の楽しみ方

異分野コラボレーションや  
テクノロジー活用などの  
新たな表現



海外の美術館では  
テクノロジーの活用が進展

【ルーブル美術館】  
約50万点の収蔵作品を  
無料オンライン公開

【ニューヨーク近代美術館】  
過去の展覧会を  
オンライン公開



○東京に集中している企業の経営層や個人事業主には、芸術的視点が仕事に刺激を与えている方が多くなっています。また、若い世代ほど同様の関心も強く、この傾向が続けば、芸術文化に関心を持つ企業等は増加すると想定されます。このような**企業等と芸術文化の接点を提供できるような施策を展開**することが有効です。

○市場における流通が比較的盛んな美術分野においても、芸術文化活動を主な収入源にできているアーティストは少なく、**作品の流通市場の活性化を求める声**が大きくなっています。

職種別「芸術的視点は、あなたの仕事において重要である」と思う割合（「そう思う」合計）

	サンプル数	割合 (%)
個人事業主・店主	1,169	38
企業等の経営者・役員	719	32
営業・販売	2,131	26
経営・事務企画	637	24
技術開発・設計	679	24
情報処理（システム）	632	22
人事・総務・経理	1,664	20
製造・生産・品質管理	1,149	20

出所）アート東京・芸術と創造「日本のアート産業に関する市場レポート2019」（2019年10月調査）

※14の職種にて比較。サンプル数が多い（500以上）のもののみ掲載。

東京都及び東京都歴史文化財団に「制作したアート作品が取り引きされる市場の活性化」を求める割合（分野別）

	演劇	舞踊	美術	音楽	映像	伝統芸能
割合 (%)	31	37	61	32	40	18

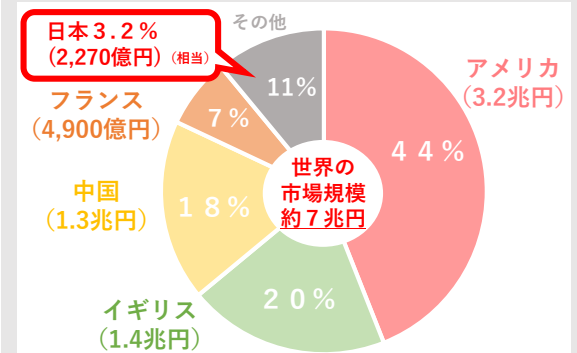
出所）「アートにエールを！東京プロジェクト（個人型）」事業実施に関するアンケート

年代別 様々な事柄における芸術的視点の重要性について



出所）アート東京・芸術と創造「日本のアート産業に関する市場レポート2019」（2019年10月調査）

世界の美術品市場国別割合（2019年）



出所）「日本のアート産業に関する市場調査2020」（一社）アート東京、（一社）芸術と創造

## (2) 戦略2の考え方と方向性

- 近年は、芸術文化がもっている、人々に豊かな生活をもたらすだけでなく、**人々に感動や喜びを提供し、創造性を養うという効果に対しても注目が集まっています。**
- 芸術文化の効果をより促進するため、**都民が鑑賞・参加するだけでなく、自ら創造・発信するなど、主体的に楽しめる機会も充実**します。また、暮らしの中に芸術文化を取り入れるなど、新たな芸術文化の楽しみ方を提供します。
- さらに、コロナ禍で生まれた**デジタルテクノロジーの活用**を推進するなど、都民に**これまでと異なる新たな芸術文化の鑑賞・参加機会を提供**します。
- また、企業の経営層や個人事業主、若い世代の芸術文化への関心が高まってきています。東京は世界と比べてアート市場が小さく、まだ拡大の余地があると思われます。**企業等と芸術文化の接点を増やすとともに、芸術文化のビジネス分野への活用促進の後押し**を行い、**経済活動と芸術文化活動との相乗効果**を目指していきます。
- 観光分野においても、芸術文化、特にライブなどのエンターテインメントの役割は大きくなっています。国内外の観光客を、東京の先進的で多様な芸術文化やエンターテインメントの力で魅了するため、**来訪における満足度の向上につながるプログラムを充実**させます。

### (3) 主なKPI

指標	概要	2021年度の状況	出所
関心がある事業がなく鑑賞していない人の割合	芸術文化の鑑賞には関心があるが、「関心がある展覧会・公演等がなかったから」鑑賞しなかった都民の割合	<b>16.5%</b>	東京都「新文化戦略に関する都民アンケート（2021年9月調査）」
芸術文化が人々の創造力を豊かにする力があると考える人の割合	芸術文化が「人々の創造力を豊かにさせること」に重要な役割を持つと考える都民の割合	<b>71.4%</b>	
オンラインが芸術鑑賞の入り口となっていると考えられる人の割合	特定の芸術文化の分野※の鑑賞に関心はないが、オンラインで1年間これらの分野を鑑賞した都民の割合 ※美術、音楽（オーケストラ等）、演劇（現代演劇等）、バレエ・現代舞踊、伝統芸能	<b>2.3%</b> ※鑑賞は2020年3月～2021年2月の状況	
オンライン鑑賞割合	特定の芸術文化の分野※をオンラインで1年間に鑑賞した都民の割合 ※上記と同様	<b>12.4%</b> ※鑑賞は2020年3月～2021年2月の状況	
アーティストと接する機会	あなたは芸術家・アーティストと直接会話したり・接したりする機会があると考える都民の割合（「しばしばある」＋「たまにある」の合計）	<b>14.4%</b>	

## プロジェクトの方向性

- 都の**収蔵品約37万点をデジタル化**し東京都コレクションとして利活用するとともに、都立文化施設の**情報通信基盤を整備し、3DやVR、ARなど最先端技術の積極的活用により新たな鑑賞・参加機会を提供**します。
- コロナ禍を踏まえ、都立文化施設におけるバーチャル展覧会等の**デジタルテクノロジーを併用した持続可能な芸術文化活動モデルを創出**します。
- 都の有する作品や資料の画像を商用・教育・エンターテインメントへ利活用するなど、民間での新たな創造活動を支援、促進するとともに、最先端技術の発展を常に取り入れながら、新たな事業を展開します。
- 都立文化施設を実験場としたスタートアップ企業との共同事業**や多くの都民が楽しめる最新技術とアートとのコラボ事業に対する支援など、**民間企業との連携を推進**します。
- デジタルテクノロジーとアートの融合による新たな芸術文化を生み出す場を整備**し、アーティストやクリエイターの創作支援や、都民が身近にデジタルアートを体験できる機会を提供します。

## 目指すべき姿

- デジタルテクノロジーなど最先端技術を活用することにより、**これまでにない新たな芸術文化の参加・鑑賞体験を提供し、東京が創造的で楽しい都市**になっている。

## 主な取組

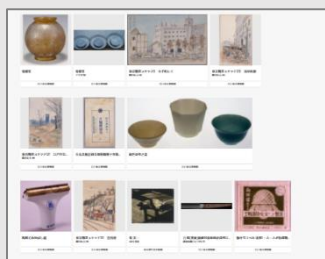
### ■都立文化施設での取組

都立文化施設の  
情報通信基盤インフラ整備



芸劇↔ロンドンを同時中継した  
コンサートを開催（2021年）

デジタルデータ公開等による  
東京都コレクションの利活用  
（収蔵品約37万点）



Tokyo Museum Collection (ToMuCo)

3D、VR、ARなどICTの積極的活用  
によるオンラインコンテンツの発信



アプリイメージ

江戸博バーチャルミュージアム（仮称）  
2022年3月公開予定

《～2030年》

最先端を取り入れる

- ・オンラインを併用した持続可能な芸術文化活動モデルの創出
- ・6Gなどテクノロジーの発展を常に取り入れ展開

#### 【具体例】

収蔵品デジタルデータ全面公開、3Dデータ・高精細画像公開、8Kハイブリッドライブ、VRなどのイマーシブ鑑賞※5、世界各地で完全オンラインバーチャル展覧会 など



### ■スタートアップ企業との共同事業

革新的技術×都立文化施設の  
事業アイデアを募集

スタートアップ企業から、最新技術等を活用した  
アイデアを募集・採択（ピッチイベント※6活用）

都立文化施設を  
実験場としたトライアル



新たな楽しみ方創出

### ■大規模文化事業推進助成（仮称）

多くの都民が楽しめる民間の事業を支援

#### 【事業イメージ】

- ・ITやテクノロジーを  
活用した作品発表
- ・最新技術とアートの  
コラボで新しいアート体験



※新技術を伴う試作品作成に別途支援

将来的に大規模フェスへ

※5 「イマーシブ鑑賞」...仮想空間にいながらまるで実際に体験しているかのような鑑賞スタイルのこと。

※6 「ピッチイベント」...スタートアップによる都政課題解決に向けた製品等のコンテスト（短時間）のこと。

## プロジェクトの方向性

- 芸術文化を都民にとって一層身近なものとするため、舞台鑑賞やアート作品等を通じた交流機会の創出や、作品を所有することによる楽しみ方の提案など、**本物のアートに触れる機会を創出するための環境整備**を行います。
- アートへの入り口となるアートブックフェア<sup>\*7</sup>や、美術館やギャラリーを周遊できるアートウィーク事業を実施し、**アート鑑賞・交流を楽しむ機会、現代アートを学べる機会、アート作品の購入経験のない層も気軽に購入することができる機会**など、多くの人々が様々な芸術文化と出会う機会をつくります。
- 図書館のように絵画作品を都民に貸し出すアートライブラリーなど新たな仕組みを検討し、**芸術文化を気軽に生活の中に取り入れられるように**します。
- 若手アーティストの出品・出演機会を拡大することで、**アーティストの経済的なサポート**にもつなげます。

## 目指すべき姿

- 都民が暮らしの中で芸術文化に触れる機会が増え、**生活に良い影響**を受けている。
- アートの新しい楽しみ方が広がり、**アート市場が拡大**している。
- アーティストが自立できる環境**にあり、サステナブルな活動ができるようになっている。

<sup>\*7</sup> 「アートブックフェア」...東京都現代美術館で2019年から開催されているアートに特化したブックフェア。国内外から独創的なアートブックを作る出版社、ギャラリー、アーティストらが年に一度東京に集結し、作り手たちが直接本の魅力を伝える場を提供している。





## 主な取組

### アートへの 入り口

#### ■アートブックフェア

若手アーティストの作品を「書籍」の形で安価に販売



### 作品購入の 敷居を下げる

#### ■「アートウィーク東京」におけるギャラリー周遊事業（アートバーゼル※<sup>8</sup>の協力）

都内に点在する主要アートスポットを巡るアートバスを運行し、作品購入までのステップを体験

#### 美術館

#### ギャラリーA

#### ギャラリーB

#### ギャラリーC

#### ルートの例



現代美術入門のレクチャー



画廊オーナーとの交流



アーティストとの交流



若手の作品購入へ

※8 「アートバーゼル」...スイス北西部のバーゼルで開催される世界最大級の現代アートフェア。

## プロジェクトの方向性

- 東京2020大会の文化プログラムで生まれた新しい芸術・表現方法への挑戦を継続するため、多くの人々を魅了する**ライブ・エンターテインメントを含め、多様なジャンルでの芸術文化の創造を支援**していきます。
- 東京芸術祭やサラダ音楽祭、六本木アートナイト、恵比寿映像祭など都が実施しているフェスティバルや、文化施設や文化資源の集積を生かした大規模事業など、**区市町村や民間企業と連携し、多くの人々が楽しめる創造的な事業を推進**するとともに、異分野と異世代との掛け合わせによるイベントなど、**人々をインスパイアする事業を支援**します。
- 民間が実施する先進的で発信力のあるフェスティバルと連携して、東京の様々なエリアをつなぐフェスティバルを展開することなどにより、**国内外の観光客を誘致**するとともに、**東京のブランド力の向上**を図ります。

## 目指すべき姿

- 都民が鑑賞・参加するだけでなく、自ら創造・発信するなど、**主体的に楽しめる機会が充実**している。
- 東京が、**国内外の観光客を魅了する、最先端で多様な芸術文化を楽しめる都市**になっている。



主な取組

■都事業や区市町村と連携したフェスティバル



東京都



■民間の工夫で多くの都民が楽しめるフェスティバル



民間

※大規模文化事業推進  
助成(仮称)による支援など





(1) 現状分析

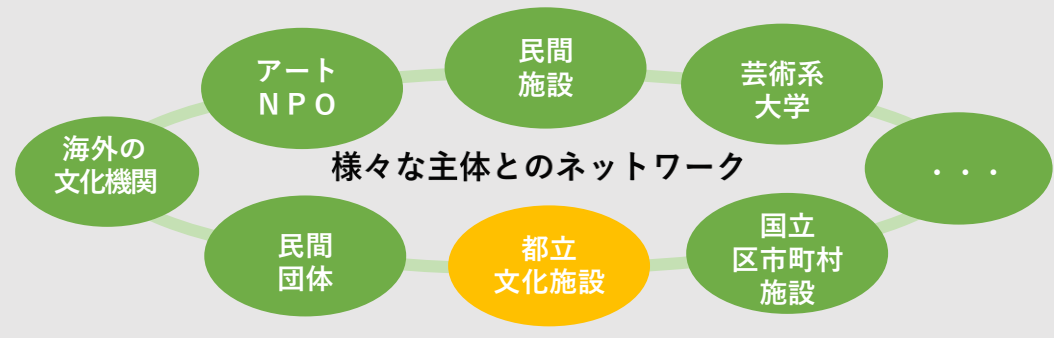
○東京には、全国的にみて音楽家、美術家、演出家などのアーティストが集中しているとともに、ホール・劇場などの芸術文化資源が積んでいます。

○また、東京2020大会の文化プログラムを実施することにより、ブリティッシュカウンシルやゲーテ・インスティテュート等の海外の文化機関をはじめ、国内外の様々な芸術文化団体や組織とのネットワークが構築できてきました。

全国と東京都の芸術文化関連従事者数

	人数 (人)		東京都の占める割合
	全国	東京都	
著述家	25,290	9,710	38%
彫刻家・画家・工芸美術家	37,820	9,510	25%
写真家・映像撮影者	63,970	12,290	19%
音楽家	23,180	8,150	35%
舞踊家・俳優・演出家・演芸家	53,960	22,930	42%
図書館司書・学芸員	27,860	3,690	13%
合計	232,080	66,280	29%

出所) 総務省「国勢調査」(2015年10月調査)



○しかし、フランス・パリのポンピドゥーセンター、フィンランド・ヘルシンキのケーブルファクトリーのような、芸術文化の関係者が訪れた際に、その国の最新の情報を知ることができる場、交流の場が日本・東京にはありません。今後、東京が世界の芸術文化の創造拠点として認識されるためには、**拠点としての魅力を高め、そのネットワークを強化するとともに、実験的な芸術作品の創造を支援する場や、国際的な視点を持った企画の実施やそのための人材を育成する場**、海外からの芸術文化関係者の来訪があった際に**国内の芸術文化関係者と円滑に交流ができるような場**が必要です。

## 海外の芸術文化の創造拠点（例）

ポンピドゥー・センター



- ・近現代美術コレクションの展示
- ・多くの人々が訪れる交流拠点
- ・最新現代アートの情報発信

ケーブルファクトリー



- ・最先端アートのショーケース
- ・アーティストの滞在制作
- ・アーティスト同士の交流

## (2) 戦略3の考え方と方向性

- 芸術文化活動の活性化及び発信力を強化することは、都市力を高める上で重要です。東京にはホールや劇場、美術館や博物館などのあらゆる芸術文化資源が集積しているものの、美術、演劇・舞踊、音楽等の分野において、東京の存在感を十分に示せているとは言えません。
- 芸術文化活動の活性化及び発信力の強化に向けては、世界中の才能が集積し、さらにはその才能を国際的に発信していく、そしてその評判が才能の集積にもつながるといった**好循環を構築するための魅力的なインフラ・事業などが必要**となります。
- そのため、**芸術文化関係の情報収集や交流の場となる新たな拠点を構築**し、芸術文化活動のネットワーキングにおいて魅力的な場となり、**世界を惹きつける東京の芸術文化を創造・発信**します。その拠点に、**世界中から分野を問わず魅力ある様々な人材を呼び込み**、アーティストとの交流により新たな創造を生み出し、成長の柱としていきます。
- 東京2020大会に向けた文化プログラムを実施したことにより、海外の文化機関をはじめ、様々な主体とのネットワークが構築できてきました。こうしたネットワークを活かし、**都の文化施設が地域の魅力溢れる施設とネットワークを形成し、共同制作・人材交流・情報の中心的な役割**を担えるようにします。
- また、東京が世界と伍していくためには、アーティストやキュレーター<sup>※9</sup>、演出家等が海外に出て、交流することが必要です。そのため、**才能あるアーティストを発掘・育成するとともに海外展開の支援**をし、東京発のアーティストとその作品の国際的評価を高めていきます。

※9 「キュレーター」…美術館などで、資料収集や保管、展示、調査研究などに携わる専門職員のこと。

### (3) 主なKPI

指標	概要	2021年度の状況	出所
東京の国内外のアーティスト等の集積度の評価	東京は国内外のアーティスト・芸術関係者が積極的に集まり、活動したいと思う場所となっていると考えるアーティスト・従事者の割合 （「なっている」＋「どちらかというとなっている」の合計）	※現在調査・分析中	東京都 「新文化戦略に関する 芸術文化団体・アーティスト等アンケート （2022年1月調査）」
東京の国内外のアーティスト等のネットワーキングの事業・インフラの充実度の評価	東京は国内外のアーティスト・芸術関係者同士がネットワーキングを行うための環境が整っていると思うアーティスト・従事者の割合 （「整っている」＋「どちらかというを整っている」の合計）	※現在調査・分析中	
東京の国際的なアーティスト等を生み出す・後押しする土壌・環境の評価	東京は世界で活躍するアーティスト・芸術関係者を生み出す・後押しする土壌・環境が整っていると思うアーティスト・従事者の割合 （「整っている」＋「どちらかというを整っている」の合計）	※現在調査・分析中	
世界のアートマーケットにて存在感を示す現代アーティストの数	世界のオークション市場において、年間の落札額がトップ500位（1945年以降生まれのアーティスト）までに含まれる日本生まれのアーティストの数	<b>29人</b> ※2020年	Artprice「The Contemporary Art Market Report 2021」

## プロジェクトの方向性

- 東京に集積しているアーティストやプロデューサー、ディレクター、キュレーター、演出家、芸術文化団体、アーティスト・イン・レジデンス※10等の**多様な文化資源を結び付け、世界につなぐハブ拠点を形成し都市の成長**につなげます。
- その中核として、都民にとっては、最先端の芸術文化が体感でき、誰もが楽しめる場、多様なイベントで都民が直接アーティストと交流できる場、アーティスト等にとっては、東京のアーティストのショーケースや海外発信、最新テクノロジーでイノベーションを創造する場である「**TOKYOアート・ハブ**」を構築します。
- 「TOKYOアート・ハブ」は、**都が民間企業等と連携しながら、情報発信や交流スペース、企業とアーティストのマッチング、芸術文化関係者・企業との窓口等の機能を有した交流拠点**となるとともに、**イベント・講座等も実施し、アーティストの相談窓口機能も整備**します。

## 目指すべき姿

- 「TOKYOアート・ハブ」を中心に、**芸術文化の一大交流・発信拠点が形成**されている。

※10 「アーティスト・イン・レジデンス」…国内外のアーティスト等に一定期間、特定の場所に滞在してもらい、そこで創作活動に専念することのできる環境を提供するプログラムの総称。





## 主な取組



### 最先端で魅力的なアートショーケース

- 次世代を担う若手アーティストの作品展示
- 世界から注目される東京のアートシーンの発信拠点
- アール・ブリュットなどの多様なアーティストを紹介



### 交わり、新たな発想が生まれる場（民間と連携）

- 企業とのマッチングイベントでアーティストの活躍の場を拡大
- アーティストとスタートアップ企業との交流機会の設定
- 海外の著名キュレーターを招聘、アーティストと交流



### 最新テクノロジーでイノベーションを創造する場

- アートとテクノロジーのマッチング
- アーティスト×デジタルテクノロジーに特化した開発、実験場
- 都民がアートの最先端を体験



### 担い手を育成・支援する場

- アート人材育成のスクール機能
- 若手アーティストの制作や育成を支援
- 東京のアーティストのコンシェルジュ



### プロジェクトの方向性

- 東京2020大会の文化プログラムで培った都立文化施設の資源や企画力、ネットワーキング力を活用し、海外での展覧会や海外公演の実施、アワードやメディアによる発信など、**東京の魅力を発信する事業の実施や積極的な海外展開を進めます。**
- 東京の若手アーティストの成長の場として、**海外での活躍の舞台を用意するとともに、世界で活躍できるアーティストを輩出するための段階的な育成支援やキュレーター招聘・交流**を実施します。
- アフターコロナを見据え、**インバウンドを意識したフェスティバルや事業を展開**します。
- 東京が国内外の芸術文化関係者や魅力的な人材の訪問地であり、ネットワーキングの場、創造の場として認識されるような環境づくりを行うとともに、様々な海外プログラムを展開することで、**東京の魅力の源泉である芸術文化の魅力を世界に発信**します。

### 目指すべき姿

- 東京のアーティストが海外で活躍し東京の魅力が世界に発信されることで、世界から多くの**芸術文化関係者、インバウンドを惹きつける魅力的な場**となっている。
- 都の文化施設が国内外の魅力溢れる施設とネットワークを形成し、共同制作・人材交流・情報の中心的な役割を担っている。



## 主な取組

### 文化プログラムの レガシー

- 「オペラ夏の祭典」で世界で活躍するアーティストが集結
- 国内外の文化団体等との強固なネットワークを構築



### 海外とつながる

- 現代美術館と海外美術館との**ネットワークを強化し、海外での企画展**を実施  
⇒ 都立文化施設全体に広げていく（演劇、音楽、伝統芸能等）
- TOKASレジデンスへ**海外キュレーターを招聘し**、  
アーティストと交流
- 東京の若手アーティストの成長の場として、  
**海外での活躍の舞台を用意**する
- アフターコロナを見据え、**インバウンドを  
意識したフェスティバル**や事業を展開



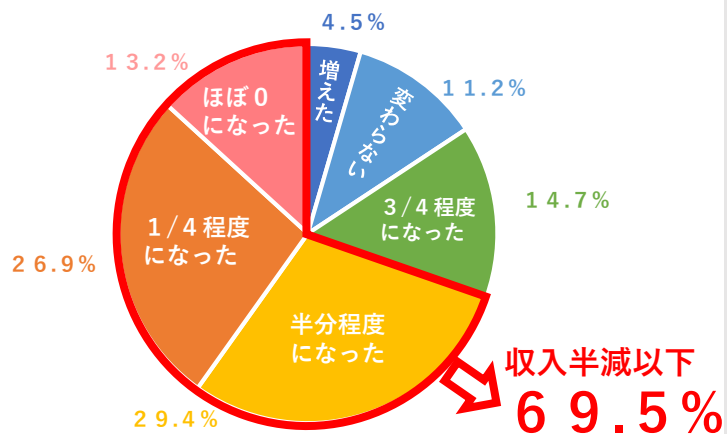


(1) 現状分析

○コロナ禍では、既に決まっていた仕事が減少もしくは中止となるなどにより、活動継続の判断を迫られたアーティスト等も多く、特に、雇用されていないフリーランスのアーティストにおいてはそれが顕著であったと考えられます。

コロナ禍で芸術文化団体の  
約7割は収入が半減

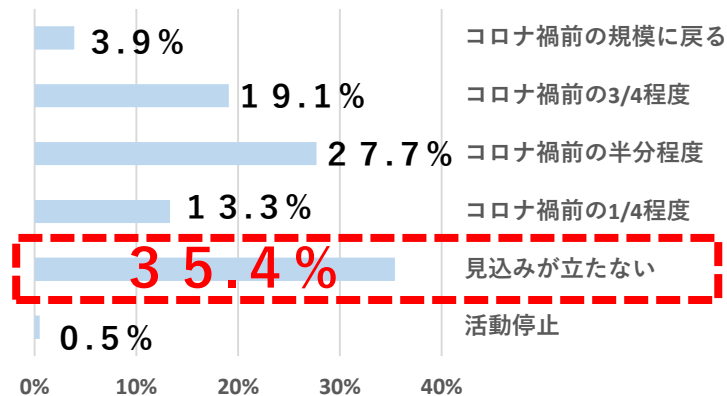
2020年1年間の文化芸術活動からの収入について



(日本芸術文化振興会、文化芸術推進フォーラム調査(2021)より)

アーティストの1/3以上が  
今後の活動の見込みが立たない

今後の芸術文化活動の見込みについて



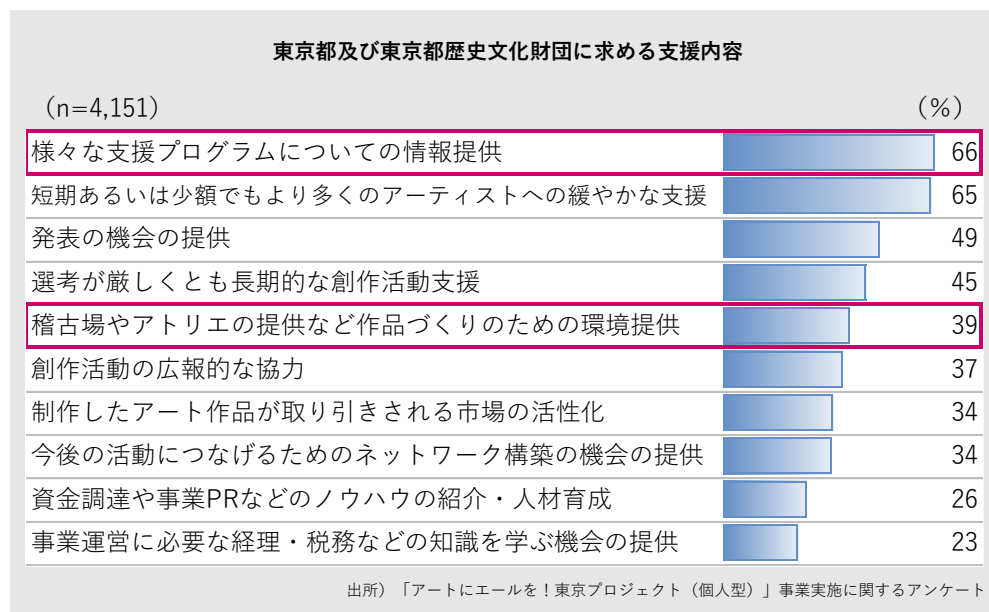
(日本芸術文化振興会、文化芸術推進フォーラム調査(2021)より)

○東京の芸術文化の振興のためには、都がその**担い手となるアーティストの持続的な活動をサポート**するとともに、都内の芸術文化団体とネットワーク化を図り、情報提供や意見集約を行いながら、新たな活動につなげていくことが必要です。アーティストだけでなく、**技術スタッフ等の従事者や中間支援団体などへの支援も同様に重要**です。

○特に、東京は比較的地価や物価が高いことから、**稽古場やアトリエ、スタジオ等の作品制作のための拠点**を構えることが難しく、その**負担を軽減するための支援が必要**です。

○将来的に、都民ひいては人類共有の財産と位置付けられる美術館や博物館の**収蔵品の保管場所不足**が懸念されるとともに、老朽化する設備への適切な対応が必要となります。

○また、海外の先進的な美術館やギャラリー等では、**気候変動問題をはじめとした地球環境の危機に対する取組**が積極的に行われています。東京においても、こうした**社会問題への率先的なアクション**が期待されています。



## (2) 戦略4の考え方と方向性

- コロナ禍でアーティスト等は厳しい状況に置かれるとともに、その経済基盤の脆弱性が明らかになりました。アーティスト等が持続的に活動を続けていくためには、**中長期的な視点で経済基盤を強化していくことが必要**です。
- また、アーティストが優れた作品を生み出し、活躍するアーティストが増えることで、**新たに芸術文化に携わる人材も増加する好循環**を生み出すことも重要です。
- そのためには、**アーティスト等の収入の充実・多様化や、活動の運営コストの軽減等が重要**であり、そのために**マネジメント能力の向上やマネジメント面での支援者の獲得に向けた支援**を行っていきます。さらに、創作場所などのベーシックなインフラの負担軽減につながる支援も行います。
- このような経済的側面だけではなく、質的な側面に対しても有効な支援を行っていきます。新人から若手、中堅といったアーティストの活動・成長の段階によって、抱える課題や必要な支援は異なります。都では、これらの**段階に応じて助成事業などを通じた育成支援**を図ることにより、**国内外で活躍できるアーティストを輩出**していきます。
- また、アーティストの活動状況やニーズをタイムリーに把握できるようにするため、**都とアーティストが意見交換できるプラットフォームを構築**します。危機時においては、迅速に適切な支援を行えるような仕組みを整え、アーティストの安心感を醸成していきます。
- さらに、アーティストが環境問題へ取り組むなどの**社会的貢献を行うことを推奨**し、それによって都民や民間企業による支援マインドを醸成します。

### (3) 主なKPI

指標	概要	2021年度の状況	出所
芸術文化団体・アーティスト等の今後の活動継続意向	今後の芸術文化に係る団体活動を継続したいと考える団体・アーティストの割合	※現在調査・分析中	東京都 「新文化戦略に関する芸術文化団体・アーティスト等アンケート(2022年1月調査)」
アーティストによる東京の制作環境の評価	芸術文化の創作や実演を行う際の東京都の環境(創作・練習場所、発表場所の充実度等)が充実していると考ええるアーティスト・従事者の割合 (「充実している」+「どちらかという充実している」の合計)	※現在調査・分析中	
芸術を対象とした寄付をしたことがある・今後したい人の割合	「芸術文化施設」、「芸術文化団体」、「芸術家・アーティスト」、「芸術文化の事業・イベント」、「その他の芸術文化の対象」のいずれかの対象に「寄付をしたことがある」・「寄付をしたことがなが、今後は寄付をしたい」都民の割合	<b>20.0%</b>	東京都「新文化戦略に関する都民アンケート(2021年9月調査)」
芸術を対象としたボランティアをしたことがある・今後したい人の割合	同上の対象にボランティアを「経験したことがある」・「経験したことがないが、今後は経験したい」都民の割合	<b>20.5%</b>	
Tokyo Contemporary Art Award受賞者の海外展覧会への出展数(累計)	Tokyo Contemporary Art Award (TCAA) は、東京都と公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館 トーキョーアーツアンドスペースが、海外での活動に意欲をもつ中堅アーティストを対象に2018年から実施している現代美術の賞。本受賞者の海外展覧会への出展数	—	東京都 「令和3(2021)年度政策評価」

## プロジェクトの方向性

- 都は様々な助成制度によりアーティストや芸術文化団体の活動を支援するとともに、東京音楽コンクールや東京演劇道場などの事業により人材育成を進めています。これらの支援や取組を引き続き充実させていきます。
- 例えば、**美術分野においては、世界で活躍できるアーティストを育成支援するため、中堅層を厚くする取組を推進**します。そのため、新人向け助成制度の実施、発表の場の拡充、ネットワーク力の強化など、**新人・若手アーティストから順調にステップアップできるよう段階に応じに計画的かつ集中的な育成**を行います。
- すでに実績のある音楽や演劇など他分野でも状況に合わせて更に充実させていきます。

## 目指すべき姿

- 新人・若手・中堅それぞれのアーティストの活動内容や成長段階に応じて育成支援することにより、**国内外で活躍するアーティストが東京から絶えず輩出**されている。
- 東京のアーティストに対する評価が高まることで、**東京のアーティスト全体の底上げ**が図られている。





## 主な取組

### ■アーティストの段階的育成（現代美術分野の例）

#### 段階的な支援

#### 《 新 人 》

新人アーティストに  
活動機会を提供

#### スタートアップ助成

新人アーティスト等に  
定額で補助

#### 発表の場の提供

#### 《 若 手 》

次代を担うアーティストを集中育成  
初めての個展、発表の場拡大

キュレーター  
によるメンタリング  
(指導・助言)

#### 展示・プロモーション支援

初めての企画展、作家毎のPR冊子作成を支援

#### 創作環境の提供

アトリエ等を整備しアーティストへ貸与

#### 《 中 堅 》

国内外へのプロモーション  
アーティスト自らの発信支援

現代美術の賞  
(Tokyo Contemporary Art  
Award)  
受賞者の海外活動を支援

#### モノグラフ<sup>※11</sup>作成支援

作家の更なるPRを支援

国内外で活躍  
するアーティスト  
の増加

活躍するアーティスト  
が増えることで、  
新たにアートに携わる  
人材も増加する  
好循環を生み出す

※11 「モノグラフ」...作品集のこと。

■担い手育成&支援

プロジェクトの方向性

- 各戦略における必要な担い手の要件を具体的に定義し、施策を戦略的に展開します。**組織横断で体系的な人材育成プログラム**を実施します。OJTの活用など**民間施設との連携**に取り組みます。
- 芸術文化の担い手を育成することで、文化戦略の実現を図っていきます。特に、アーティストと都民・企業活動等を結び付ける**コーディネーターの育成**を重点化します。
- 東京に集積する**芸術系の大学等と連携**し、担い手育成に資する事業を展開します。また、**芸術文化団体等とネットワークを構築**し、必要な情報提供や意見集約を行い、施策に反映していきます。
- 芸術文化活動を支えていくため、企業で培った経験やスキルを生かしたボランティア活動である**プロボノを増やす**取組を推進するとともに、**都民や民間企業の支援を後押し**します。

目指すべき姿

- アーティストを支える担い手が増え、**東京全体で芸術文化を支え、盛り上げる風土**ができている。

主な取組

■担い手育成・支援

芸術活動を応援

育てる	<ul style="list-style-type: none"> <li>●アーティストや技術スタッフ等の活躍をサポートする<b>体系的な人材育成</b></li> <li>●特にアーティストと都民・企業活動を結ぶ「<b>コーディネーター育成</b>」を重点化</li> </ul>
つなげる	<ul style="list-style-type: none"> <li>●芸術系大学等との連携会議</li> <li>●芸術文化団体とのネットワーク会議</li> </ul>
支える	<ul style="list-style-type: none"> <li>●芸術文化活動を支える<b>プロボノを増やす取組</b></li> <li>●都民や民間企業の支援を後押しする制度</li> </ul>



## ■創作環境向上

### プロジェクトの方向性

- アーティストが活動する上で必要となる**稽古場、アトリエ、スタジオ等の利用に係る負担を軽減**させることで、継続的な表現活動を支援します。
- 遊休施設等を創作場所としてアーティストに低廉な価格で貸与**します。多くのアーティストが交流し刺激を受けあって制作するエリア選定や、アートのハブ拠点との連携、発表の場につながる連携の視点を重視します。

### 目指すべき姿

- 東京が活動しやすい場所となり、多くのアーティストや関係者が集まり、そこで交流し**新たな創造が絶えず生まれている**。

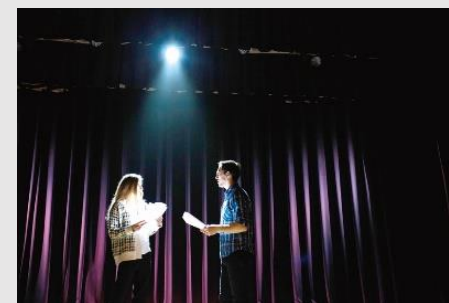
### 主な取組

#### ■創作環境向上

稽古場

アトリエ

- 遊休施設等を活用し、稽古場・アトリエを整備し、低廉な価格で貸与
- 創作場所は多くのアーティストが交流し、刺激を受けあえるエリアを選定



稽古場のイメージ



アトリエのイメージ

## 6. 東京文化戦略2030を実現するために（推進体制）

### 東京都

・ 歴史文化財団、都響と  
**戦略的かつ効果的な政  
策連携**を実現

・ 都立文化施設各館の特  
色・スケールメリット  
を活かし**長期的な視点  
で施設運営**

※「都立文化施設の新たな  
運営指針」策定

・ 庁内各局との**連携を強化**

### <政策連携団体に求める役割>

- ・ 文化戦略の実現をイコールパートナーとしてサポート
- ・ 文化プログラムで培った知見やネットワークの活用
- ・ アーティストや芸術文化団体等の支援、教育・社会貢献活動

### 東京都歴史文化財団

芸術文化を牽引するスペシャリティとネットワークを活かしながら、  
文化施設や分野を超えた総合的な事業や支援を一層推進する

- ・ **事務局とアーツカウンシル東京を一体化して「財団本部」とし、  
企画戦略機能を強化**
- ・ 専門人材をさらに**世界に通用する人材**に育成
- ・ 企業等との連携を推進するための**コーディネート機能**の強化
- ・ **デジタルテクノロジー**を活用するための専門性の向上
- ・ 気候変動への対処等、**サステナブル・リカバリー**への率先行動

### 東京都交響楽団

東京五輪(1964)のレガシーオーケストラとして新たなレガシーを生み出す

- ・ トップレベルのオーケストラを世界に打ち出すための**演奏力向上**
- ・ 新たな**クラシックファン**獲得 ・ 音楽芸術の更なる**普及向上**
- ・ 一流オケに相応しい**練習環境**の更なる向上

- 都と政策連携団体である東京都歴史文化財団・東京都交響楽団が**内部改革と強化に取り組みながら共に協働**し、4つの戦略に紐づく10のプロジェクトに関連する事業を**切れ目なく着実に遂行**することにより、**東京の芸術文化を牽引**していきます。
- 都庁内関係各局で構成する文化戦略を推進するための会議を立ち上げるとともに、企業や民間団体、区市町村だけでなく、教育・福祉・観光分野など**多様な主体との連携を強化**し、東京全体の芸術文化を盛り上げていきます。



# 「東京文化戦略2030」で『芸術文化で躍動する都市東京』を目指す

## 東京2020大会開催



コロナ禍でデジタルテクノロジーの急速な進展



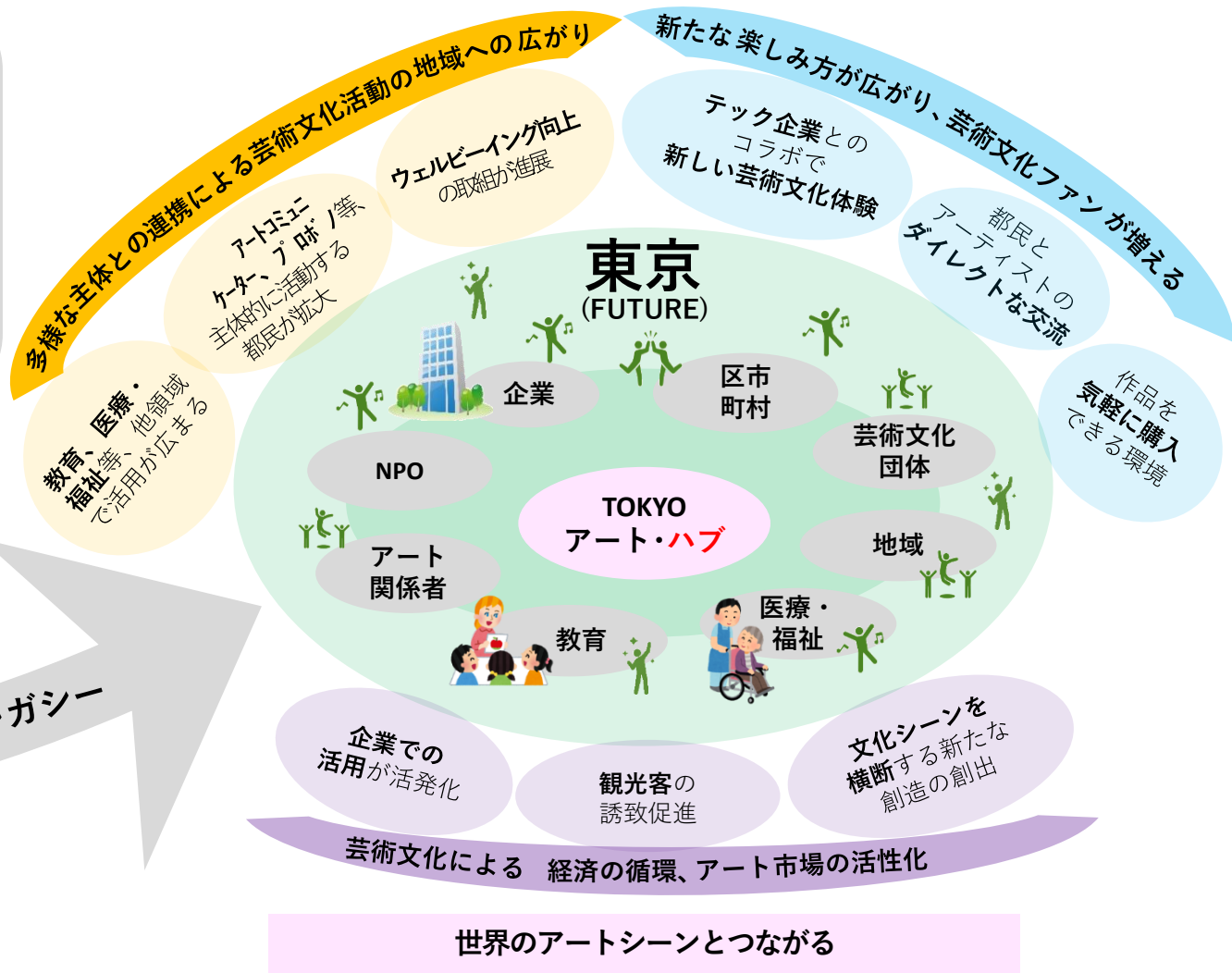
持続性社会へのシフト



共生社会の実現



文化プログラムのレガシー



### (1) 「東京文化戦略2030」策定の背景

(国の芸術文化関連法令について)

- 2001年に成立し、2017年に改正された「文化芸術基本法」では、文化芸術の振興にとどまらず、観光、まちづくり、国際交流、福祉、教育、産業等関連分野における施策との連携や、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盛り込まれた。従来の文化振興を越えた総合的な文化政策の展開が国の基本方針として位置づけられるなど、文化政策の歴史的転換期を迎えた。
- 2018年に「障害者による文化芸術活動の推進に関する法律」、「国際文化交流の祭典の実施の推進に関する法律」、2020年に「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」が施行された。

(都の芸術文化振興条例の制定の経過)

- 都では、国に先駆けて1983年に都道府県で初の文化振興に関する条例として「東京都文化振興条例」を施行し、2006年に、芸術文化評議会の規定を追加するため、一部改正している。この条例は、都民が東京の自然及び歴史的風土に培われた、国際都市にふさわしい個性豊かな文化を創造することに寄与し、もって都民生活の向上に資することを目的としており、主に、基本原則、都の責務、区市町村との関係、民間団体等との関係、芸術文化の振興、国際文化交流の促進等について、それぞれ規定している。

（「『未来の東京』戦略」の策定）

○都は、2021年3月、2030年に向けた戦略として、「『未来の東京』戦略」を策定した。このうち、戦略15「文化・エンターテインメント都市戦略」では、芸術文化・エンターテインメントがあふれる日常を取り戻す仕掛けを打つと銘打っている。ポストコロナを見据え、東京2020大会の文化レガシーを活用しながら、東京の持つソフトパワーの強みを最大限に生かし、再び人々が集って楽しめる東京を実現する仕掛けを打つと謳い、4つのプロジェクト（「リアルとバーチャルのハイブリッドによる芸術文化の創造・発信プロジェクト」、「芸術文化によるウェルビーイング向上プロジェクト」、「芸術文化の担い手サポートプロジェクト」、「アートとエンターテインメントのあふれる日常プロジェクト」）を盛り込んだ。



## (2) 「東京文化戦略2030」策定までの経過

(これまでの指針等策定の経過)

- 都は、これまでに以下の指針等を策定し、芸術文化振興に取り組んできた。

指針等の名称	策定期期	対象期間
文化都市ビジョン	1999年1月	15年
東京都文化振興指針	2006年5月	10年
東京文化ビジョン	2015年3月	10年

(東京芸術文化評議会での審議)

- 文化振興のための施策を総合的かつ効果的に推進することを目的に、専門的な見地から調査審議するため、「東京都文化振興条例第17条」に基づいた知事の附属機関として、東京芸術文化評議会（以下、「評議会」という。）が設置されている。文化戦略については、以下の経過のとおり評議会での審議を行った。

時期		経過
2019年7月	第7期	第28回評議会において、東京2020大会の開催が予定されていた2020年以降をも見据え、中長期的な視点を持って都の文化政策の方向性について議論するため、文化政策部会を設置（文化政策部会は、2020年10月及び12月、2021年3月に実施）

時期		経過
2020年1月	第7期	<p>第29回評議会においては、「芸術文化面における東京の状況」と「求められ方向性」を整理</p> <p>&lt; 求められる方向性 &gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・都市力の強化</li> <li>・ネットワークの強化</li> <li>・参加・体験機会の拡充</li> <li>・テクノロジーの活用</li> <li>・社会課題の解決への貢献</li> <li>・あらゆる主体との連携</li> </ul>
2021年5月	第7期	<p>第30回評議会において、文化政策部会での検討状況を報告</p> <p>また、新たな文化戦略については、第8期評議会での検討課題となった。</p>
2021年7月	第8期	<p>新たな文化戦略に係る検討課題について、調査審議する必要があるため、文化政策部会を設置（文化政策部会は、2021年9月及び11月、12月に実施）</p>
2021年12月	第8期	<p>第32回評議会において、東京文化戦略2030（素案）を議論</p>