

### 東京文化戦略2030とは

- ◆ 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ある
- ◆ 東京2020大会が終了し、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
- ◆ 策定にあたっては、東京芸術文化評議会で議論するとともに、「『未来の東京』戦略」とも連動

### 東京文化戦略2030の方向性

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

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。**

### 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

- ◆ 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が整い、アーティストが成長
- ◆ 楽しむ、発見する、育てる、創造する好循環が生み出されることで、アートシーンが拡大
- ◆ 芸術文化で東京が躍動し、都民の生活がより豊かになる

### 将来像を実現するための4つの「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**の実現に貢献する～

- ✿ 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整える取組を推進
- ✿ 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

#### 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～

- ✿ 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
- ✿ 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
- ✿ 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を後押し
- ✿ 国内外の観光客の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

#### 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～

- ✿ 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、世界を惹きつける東京の芸術文化を創造・発信
- ✿ 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取組を実施
- ✿ 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を支援

#### 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～

- ✿ 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係る取組を実施
- ✿ アーティストの活動・成長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で、国内外で活躍できるアーティストを輩出
- ✿ 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
- ✿ アーティストが社会的貢献を行うことを推奨

## 戦略1

### 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）

- 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し、芸術文化の敷居を低くし、気軽に楽しむことができる場づくりを強化
- 芸術文化と地域社会を結びつけ、地域の振興にも寄与する新たな仕組みを構築



### プロジェクト2 誰もが文化でつながるプロジェクト

- 芸術文化の力で豊かな生活や共生社会の実現を図る
- 都立文化施設の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
- アジア初の本格的な総合国際カンファレンスを実施



### プロジェクト3 キッズ・ユース（Kids and Youth）・プロジェクト

- 子供や若年層を対象として、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
- 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

## 戦略2

### 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）

- 都の収蔵品約37万点をデジタル化し、利活用
- 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
- スタートアップ企業との共同事業など、民間企業との連携を推進
- 新たな芸術文化を生み出す場を整備



### プロジェクト5 「アートのある生活」プロジェクト

- 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実施
- 多くの人々が様々な芸術文化と出会う機会をつくる
- 芸術文化を気軽に生活の中に取り入れられるようにする
- アーティストへの経済的なサポートにもつなげる



### 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

- 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
- 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
- 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る

## 戦略3

### プロジェクト7 アート・ハブ（Art Hub）・プロジェクト

- 多様な文化資源を結び付け、世界につながるハブ拠点を形成し都市の成長につなげる
- その中核として、芸術文化の交流発信拠点である「TOKYOアート・ハブ」を構築

### プロジェクト8 海外発信プロジェクト

- 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推進
- 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等を実施
- インバウンドを意識したフェスティバルや事業を展開
- 東京の魅力の源泉である芸術文化の魅力を世界に発信

ヴェネチアビエンナーレ（2019）  
国際美術展 日本館



## 戦略4

### 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

- 新人・若手アーティストからステップアップできるよう段階に応じて計画的かつ集中的な育成を実施
- 美術分野では、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
- 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

### 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

- 組織横断で体系的な人材育成プログラムを実施
- アーティストと都民・企業活動等と結び付けるコーディネーターの育成を重点化
- 芸術系の大学等との連携や芸術文化団体等とのネットワークを構築
- プロボノを増やす取組の推進、都民や民間企業の支援を後押し
- 稽古場、アトリエ、スタジオ等の利用に係る負担を軽減

