

1 新宿区文化芸術振興会議について

新宿区は、平成22(2010)年4月に「新宿区文化芸術振興基本条例」(以下「条例」といいます。)を施行し、区内の文化芸術振興に関する取り組みを進めています。

この条例では、文化芸術の振興に関する基本的事項について調査審議するため、区長の附属機関として文化芸術振興会議を設置すると定められていることから、同年9月に新宿区文化芸術振興会議(以下「振興会議」といいます。)が設置されました。



振興会議の様子



新宿区文化芸術振興会議(第6期)委員

2 新宿区文化芸術振興会議における調査審議事項

2-1 調査審議事項(第1期～第5期)

第1期〈平成22(2010)年9月9日～平成24(2012)年9月8日〉

新宿区における文化芸術振興を進めていくための「文化芸術の振興に関する28項目の提言」(平成21年10月 新宿区文化芸術の振興に関する懇談会)について、その進捗状況を把握し、実現状況について、審議を行いました。

また、新宿区における文化芸術振興を進めていくために必要な事項として、「文化芸術振興のためのネットワークの構築」、「文化芸術による新宿のまちの魅力の創出」、「文化芸術と『私たち区民』による取組み」が重要であるとの認識の下、それら3つをあわせて実現するために必要な事項について審議しました。

そして、具体的な取組みとしての「新宿フィールドミュージアム」の実現を提言しました。

提言

- 文化芸術の振興に関する28項目の提言への取組み状況
- 新宿フィールドミュージアムの実現

第2期〈平成24(2012)年9月9日～平成26(2014)年9月8日〉

同種の施設の開設や閉館をはじめとした新宿文化センターをめぐる種々の状況の変化の中で、新宿区における文化芸術振興の拠点として、新宿区立新宿文化センターのさらなる活用を図るため、施設のあり方と運営の方針について審議し、イメージの確立、ポジショニングの明確化などについて、次の提言を行いました。

提言

- 新宿文化センターのあり方と運営方針

第3期〈平成26(2014)年9月9日～平成28(2016)年9月8日〉

開催が決定した東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会を機に「文化芸術創造のまち新宿」の実現をより確実なものとし、さらに発展させるため、「東京オリンピック・パラリンピックの開催に向けた新宿区の文化芸術振興」として、取組みの方向性や内容について審議し、次の提言を行いました。

提言

- 新宿の文化芸術を振興するための行動指針の策定
- これからの新宿文化センターのあり方
- 新宿フィールドミュージアムの充実
- 情報発信の工夫・多様化への対応
- 文化芸術活動を推進するための基盤・体制の整備

第4期 〈平成28(2016)年9月9日～平成30(2018)年9月8日〉

第3期の提言を踏まえて、東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会を好機ととらえ、大会以降にも継承する行動指針としての「新宿フィールドミュージアム・アクション2020」に定める行動目標や指標などの具体的な内容を審議し、取りまとめて提言しました。

また、新宿文化センターについては、これまでの提言の実現状況や、施設の特徴や利用状況等を十分に踏まえ、改めて新宿文化センターのイメージを確立し、ポジショニングを明確にするために必要な事項について審議し、「音楽・舞踊」を柱に据えて運営していくことを提言しました。

提言

- 新宿フィールドミュージアム・アクション2020の制定
- 新宿文化センターの運営方針の明確化

第5期 〈平成30(2018)年9月9日～令和2(2020)年9月8日〉

第4期までの提言の実現状況や、文化芸術の振興に関する28項目の提言への取組み状況の確認・検証などから、新宿区における文化芸術振興をさらに進めていくために必要な取組みとして、次の調査審議事項を「区内文化施設の情報発信基盤の整備」及び「区内文化施設間の企画連携の促進」に決定し、審議を進めました。

調査審議事項1

「区内文化施設の情報発信基盤の整備」について

提言

- 多様な情報発信ツールの活用
- 連携した広報活動と情報発信プラットフォームの整備

調査審議事項2

「区内文化施設間の企画連携の促進」について

提言

- アウトリーチ活動
- 異分野間の連携

また、第5期においては、新型コロナウイルス感染症の感染拡大により、文化芸術界は極めて大きな打撃を受けたことを受けて、「新型コロナウイルス感染症のため、影響を受けた文化芸術施設、アーティストやアーティストの組織・団体などに、状況に応じて、柔軟な支援を検討していくこと」を緊急に追加して提言しました。

2-2 調査審議事項 第6期 〈令和2(2020)年9月9日～令和4(2022)年9月8日〉

第6期においては、新型コロナウイルス感染症の感染拡大により、令和2年4月に緊急事態宣言が発出されるなど、大きな影響を受けた文化芸術界の状況を十分に踏まえ、「新しい生活様式を見据えた文化芸術振興におけるICTの活用」を調査審議事項としました。加えて、今後大きな開発が進む新宿駅周辺地域を核にして、新宿区における文化芸術を発展させていくため、「(新宿区全体への展開を見据えた)新宿駅周辺地域を中心とする地域の文化芸術活動主体の連携の促進」も、調査審議事項としました。

調査審議事項

- **新しい生活様式を見据えた文化芸術振興におけるICTの活用**
- **(新宿区全体への展開を見据えた)新宿駅周辺地域を中心とする地域の文化芸術活動主体の連携の促進**

上記調査審議事項のほか、第6期では、新宿駅周辺地域の再開発、コロナ禍における文化芸術団体や施設における活動状況などについても、意見交換がなされました。

また、今回の審議の取りまとめに必要な資料として、「新型コロナウイルス感染症拡大による文化芸術界への甚大な打撃、そして再生にむけて(調査報告と提言)」(以下「調査報告と提言」といいます。)を基礎資料としました。

調査審議事項の第1「新しい生活様式を見据えた文化芸術振興におけるICTの活用」については、ICTの技術が急速に進歩を続けていること、新型コロナウイルス感染症の感染状況が見通せないこと、関連して文化芸術関係の施設やアーティストなどをめぐる状況が流動的になってきていることなどが、留意すべき事項として挙げられました。

また、調査審議事項の第2「(新宿区全体への展開を見据えた)新宿駅周辺地域を中心とする地域の文化芸術活動主体の連携の促進」についても、新型コロナウイルス感染症の影響により文化芸術活動主体の活動が大幅に制約され、今後の新型コロナウイルス感染症の感染状況により、各文化芸術活動主体が受ける影響が大きく変動します。

以上のことから、現時点での確定的な提言を打ち出すことが難しいとの認識に至り、今後の議論の深化も視野に入れながら、今期の本会議としての活動報告は、次期(第7期)の調査審議に向けた「中間のまとめ」とします。

3-1 調査審議事項1

新しい生活様式を見据えた文化芸術振興におけるICTの活用

新型コロナウイルス感染症の感染拡大により、文化芸術施設が公演の中止、休館や入場者数の制限等の対策を余儀なくされ、また、アーティストや制作関係者は活動の場を失い、苦境に陥りました。

そのような中で、文化芸術の関係者は、ICTを活用し、オンラインでの(動画)配信や参加に取り組み始めましたが、課題なども明らかになりました。

振興会議では活発な意見交換がなされ、主な意見としては、次のようなものが挙げられます。

- (1) 時間、空間、所得が文化芸術活動を阻害する要因。ICTの活用で、多くの方々が、それぞれに合った形で、文化芸術活動に参加し、鑑賞し、文化的な価値を創っていけるようにしたい。
- (2) イベント等のオンラインでの(動画)配信や参加については、人、施設、設備、資金などが必要となるため、採算ベースにのせることは難しい状況にある。そうしたことから、イベント主催者等が、オンラインでの(動画)配信や参加について、必要な経費を課金等により賄え、自律的に行えるとよい。
- (3) バーチャルな世界とリアルの世界の競合についての研究が進み、バーチャルの世界で文化芸術に触れて、リアルの世界に入ってくるなどが見えてきた。バーチャルで裾野を広げてリアルの世界に参加、あるいはバーチャルの世界からリアルの世界に連続して参加など、総合的にマーケットが広がっていくことが望ましい。
- (4) 文化芸術には、情報的なものも大切であるため、ICTにより情報を共有したり、知識を得て、文化芸術に接することは有効だが、文化芸術はリアルに触れるということ、例えば、音楽を実際に聞いたときの感性が大変重要。リアルはあらゆる文化に関わるもので、実際に音楽を聞く、美術作品に接するなど、時間や空間が必要だが、ICTでは捨象されてしまう。リアルの体験へつながらせるようなICTの活用方法ができるとうい。

(5) 新宿は、さまざまな方が住み暮らす、多様性のまちであり、ダイバーシティの観点から、ICTの活用により、多様な人々が文化芸術に触れられるような環境が望ましい。

(6) 文化芸術を継承していく、次世代につなげていくために、ICTを活用していく。

以上のほかにも、多様な意見がありましたが、「ICTの活用は、テーマとして範囲が広すぎるため焦点を絞った検討が必要である」、「ICTの活用は、目的を明らかにしたうえで具体的な取組みの方向性を考えた方がよい」といった意見も示され、次期(第7期)での調査審議においては、上記の(1)から(6)までを考慮し、より調査審議内容を明確にした上で議論を深めていく必要があります。

3-2 調査審議事項2

(新宿区全体への展開を見据えた) 新宿駅周辺地域を中心とする地域の文化芸術活動主体の連携の促進

新宿区内の文化芸術活動主体は、新型コロナウイルス感染症により非常に大きな影響を受けました。施設は休館や入場者数制限、アウトリーチ活動の中止等の感染症対策を余儀なくされました。

また、アーティスト等は、公演の激減により表現の場を失い、また、練習場所の確保にも苦勞することとなりました。

文化芸術振興会議の提言により開始された事業である新宿フィールドミュージアムにおいても、イベント件数が、令和元(2019)年度は387件、令和2(2020)年度は中止、令和3(2021)年度は163件と大きく減少しました。

今後、新型コロナウイルス感染症の感染状況により、文化芸術活動主体をめぐる状況が大きく変わっていくことが想定されます。

こうした状況のなか、現在進行中の新宿駅周辺地域の再開発において、文化芸術活動主体のパフォーマンスや連携の場として、公共的空間などの活用の期待が高まりました。

そのため、新宿駅周辺地域で進められている都市再開発について、新宿区の関係部署から今後の動向についての説明を受け、その中で、広場等の公共的な空間が設けられる予定があることがわかりました。

公共的な空間の活用には、大きな可能性があります。

こうした公共的な空間を多彩な文化芸術活動主体の活動の場として活用していくことにより、文化芸術活動主体が連携を行う場の一つとすること、また、新しい文化芸術を生み出していく場としていくなどが考えられます。

しかし、こうした公共的な空間は、パフォーマンス等を行うに際しては、他の利用者や通行人等の障害になってはならない、大きな騒音を発生してはならない等の規制があります。こうした規制が緩和できるのか、どのような文化芸術活動主体にパフォーマンスを認めていくのかなどの課題もあります。

このような課題がありますが、文化芸術振興の観点から、公共的な空間は、様々な文化芸術活動主体の活動する場としてもポテンシャルが高いと考えられ、活用に向けた取組みを進めていく必要があります。

以上から、新型コロナウイルス感染症の感染状況などを十分に注視しつつ、引き続き文化芸術活動主体の連携を進めるための調査審議を進めていく必要があります。

4 文化芸術振興会議 各回の審議の概要について

令和2年11月17日の会議での意見のまとめ

コロナと文化芸術

- コロナをどう乗り越えていくのかは大きな課題。
- コロナでどの位の影響や変化があるのかを見据えた調査研究は、避けられない。
- 再興が大変なので、コロナ下の文化芸術を区がどう保護していくか。
- まとめはオリパラ後なので、コロナ後を見据えて今後のあり方の議論という大きなテーマを考える。
- 舞台芸術は、観客、実演者、演技者も密になりやすいが、それで成り立つ。それを実際にどのように進めていくかも審議の対象。
- 実演芸術は何もしないと衰えるため、いかに能力や表現を維持するかは非常に重要な問題。
- 実演芸術は密の空間でやらざるを得ないが、表現の場ということと、いかに区民と出会える場を作るかが重要。
- コロナの克服は避けられない。今までの当たり前を考え直すいい機会ではないか。
- お客様、運営する箱もの、箱ものに魂を入れる芸術家や演奏家の3つの変化の視点が揃わないと文化芸術の振興は成立しない。3つの視点で調査した上で、コロナを乗り越えて新しく生まれているもの、今までの常識が違っていたのではないかというものも含め新しい方向性を出せれば。
- 実演芸術、美術の場合、作り手と受け手、演者と観客の関係がコロナの場合非常に重要。文化芸術活動は、両方が参加している。お祭りなどもそうかもしれない。そういう形で文化芸術は重要な役割がある。
- 人間的なつながりは大事だが、コロナでは人間的なつながりで危なくなる。その辺をどう整理しながらやっていくか。文化芸術にとって大きな問題。
- 文化芸術に接するには場所と時間が必要で、絵や音楽等もゆっくり鑑賞するのが重要。コロナ対策もしつつ、十分に芸術文化に接することができる方法を考える。大変重要な問題。
- パフォーマンスは稽古場が必要。オーケストラも舞台も密になりやすいが、場所や方法の確保は大変重要な問題。
- コロナ下ではただ来場者を増やすのではなく、安全を最優先にしたイベントを考えなければいけない。
- オリ・パラまで少し時間ができたと考えれば、コロナと合わせて、ブレーキとアクセルのベストミックスを探る。

情報発信・企画連携〈第5期の調査審議事項〉

- 情報発信基盤と企画連携について、具体化するような方向性の議論。
- この2年はコロナとオリ・パラが重要。それを背景に、情報発信の整備は、もっと具体的にして欲しい。
- 前期で論じた情報発信について、発展させることは避けて通れない部分。

地域・歴史・文化

- 5期までは新宿の文化を5つの地域に分け、その中の文化を考えてきたことは大きな考えの拠り所としての成果。
- 歴史的な場所、地域が区の中にあり、地域的な特性ができてくる。
- コロナの影響を受けずに残る地域文化財など歴史的な文化財をSFMに取り入れることを考えてもいい。
- 地域的な特性も歴史的に変わることがあるが、お祭りなど古いものは残ることがあり、文化芸術にとって大変重要なポイント。
- 芸術や地域的な特性が続くのは、歴史的に我々のアイデンティティをつなげること。それを一体どのようにしていくか。
- 歴史的な遺産で残っていくものの意味は重要な問題。そういうものも含めて会議として色々行政にも要請したいし、我々もどういう形でやっていくか考えていかなければ。テーマとしては大変重要な問題。
- 地域に根差したイベント文化も大事で、絶やさず残していく話ができるといい。

デジタル化・オンライン化

- 特に芸術・文化に関してデジタル化は非常に重要。
- 今後につながりそうなのは、オンラインでの配信や参加、オンラインと合わせてハイブリッドな方法での観客像。
- イベントの中止や延期の前に、オンラインでの実施を考える。バーチャルの世界でも触れ合えれば、文化芸術が衰退しない。
- オンライン開催のノウハウ的なものを区内の団体で共有することは大事。
- 演者の練習が非常に厳しくなったが、練習の工夫も情報共有できれば、解決の糸口が見える。デジタル化をどのように取り入れるか、具体的に情報共有する活動も必要。
- デジタルでは、例えば体操は見ながらできるが、運動場等で動いた上で直接指導を受ける必要もあるかも。舞台芸術も同じで、デジタルの特性を生かして伝えられるものを、どういう形で進めるか。
- オンラインは課金ベースに乗せることが非常に難しいので、ベストマッチングになる方法を考える。
- オンライン課金について、劇場や音楽会に行くとお金を払うが、お祭などへの参加では払わない訳で、逆にオンラインで全部に向かって開かれるのもいい。
- オンラインの準備は、人も施設も資金もいるので、経済的に支えることは重要。行政の力も借りたいし、資金集めも逆にオンラインでできるかもしれないし、方法として考える。
- レコード、映画、LPレコードのような技術革新の際は、メディアに適した芸術が生まれる構造がある。そういう大きな節目で大体メディアはコンテンツにしてきたという問題があるが、コンテンツではなく生で配信するから、どのように変化するかの見極めが難しい。
- 新宿区はオンラインの会議やイベントが若干遅れている印象で、早急に様々なエンターテイメントを提供して欲しい。
- 試行錯誤しながらデータを確実に取ることは必要。将来的には別のウイルス発生の可能性もあるので、その時に生かせるようなベースを作ることが大事。
- その場でしか味わえない感覚や雰囲気、他の方と関わりから生まれるものが凄くある。
- オンラインでも取りこぼされる方もいる。両建てで上手くやっていくことが大事。

外国人等への対応

- 外国人の問題はオリ・パラの有無によらず、新宿の文化を考える際には考えなければならない。
- 外国人にどう情報発信し、参加してもらうか。能や歌舞伎に外国語の解説を付けたりなど色々な方法がある。そういう古いものを活かす場合に、デジタルは色々プラスになる。
- 特に外国との、異文化との連携や伝達は非常に大事。
- パリで様々な日本文化を紹介した際に、観客が一番興味を示したのは歌舞伎の襲名披露の口上。名前、名称の問題は文化的な伝統と思う。外国の方に、文化の持つ歴史的な意味を実際に理解してもらう。このような問題を頭に置きながら議論していかなければいけない。文化の問題に当然なってくる、生活とも結びついた文化の問題。
- 外国人や子どもなど色々な人への対処も考えていくのに重要なポイントと思うので、どういう形で審議事項にするか考えたい。

新宿駅周辺

- 新宿駅東口から西口に文化の軸が移る展開も含め、何か面白い展開を考える話と、新宿の発信力を高める意味で、デジタル化、そうではないまつり的な新宿の魅力を創出する1つの手立てがありそうなので、具体的な何かが作れば。
- この2年で西口は大きく変わり、次の10年も新宿駅を核として大きく変わる。そういう核を中心にどう新宿区の文化芸術を広めていくか、連携しながら広めるという視点も入れながら、オリ・パラやその後の調査はとてもいい。

【注】

コロナ…新型コロナウイルス(感染症)

令和3年3月30日の会議での意見のまとめ（ICT関係）

文化芸術施設の現状

- 今収容人員が上限50%でも、お客さんは平均20～30%。上限100%でも、頑張って6～7割しかチケットが売れず、6～7割売れても、来場は5割が最高。
- 劇場は換気が徹底され安全。再開以降、劇場内でクラスター発生は一切ないと報告もある。劇場は安心というイメージをしっかりと伝えていかなければならない。
- 劇場は安全なことを区からアピールした方がいい。
- 兵庫のコンサートのように、科学的な検証をうまく実際の団体の運営に結びつける。科学的な検証を重ねて、コロナ対策がきちんとされれば、お客さんも戻ると期待したい。

ICT

- バーチャルの世界を広げていくことは、避けて通れない。
- これまであった課題がコロナで浮かび、進めざる得なくなった。ピンチをチャンスに変えつつ乗り越えていく。
- ICTについては、コロナ禍でアクセスが増え、今は凄いチャンス。
- ICTはボーダレスで可能性がすごく、今こそチャンス。
- ICTにより、これまで取り込めなかった人達も取り込めるようになり、場所、時間の制限もなくなるということは、裾野を広げる可能性につながる。
- 都の調査等で文化芸術を観に行かなくなったデータが出たが、色々な対応がされ、配信という新たな取組が加わった。この機会に動画の取組の基盤を作る。

インターネット配信

- 継続的なICTの活用への文化団体・施設の取組方法の検討は意味がある。
- 新しくなったSFMのサイトにプラットフォーム的なものがあると、自主団体的なところもうまくライブ配信等の活用につなげられるのでは。
- 動画配信は、分野によってはある程度、ライブとエンタメの補完関係とは言える。
- ポップス系の配信はある程度効果が出ているが、投下コストに比べ回収は殆どないが、長期的にはプロモーションやアーカイブ的な効果はあるようだ。アーカイブやプロモーション的な効果を考え、そういうものをアップしていく。

アクセス（利用しやすさ）

- 文化芸術が人々に行き渡るためにオンラインは非常に有効だが、そこへのアクセス方法の検討が必要。
- 地域、時間、所得の3つが文化芸術活動を阻害する大きな要因。お金のない方はお金を要しない形でアクセスし、お金を払ってでも臨場感を楽しみたいという方はチケットを買うというようにメニューを広げていくことで、多くの方々がそれぞれに合った形で文化芸術に参加し、鑑賞し、文化的な価値を創っていけるようにしたい。

- アクセスは、お金がないと色々なことができないし、高齢者は技術的な問題でうまくいかないこともあるかもしれない。そういう障害を抑えていくにはどうしたらいいのか。
- コロナ禍の中で誰も取りこぼさず文化芸術に触れていただくために、高齢者への支援が非常に大きな問題。例えば、高齢者のオンライン配信イベントへの参加の支援など。
- 区として、高齢者や外国人など弱い立場の人達に文化芸術に触れていただく環境づくりをどのようにするのかということも非常に問題。
- 国の文化芸術支援の様々な施策にアクセスしやすくなるような、支援のための支援みたいなものも必要。

コスト

- バーチャルは、リアルよりコストがかからないようで、実はかかる部分もある。そのコストを課金で回収しにくい部分もあり、どのようにインフラ整備を進めるのか。
- 無料で配信されるほど、発信側のコストは回収できなくなる。都の調査にもあったが、対象の母集団が既に鑑賞をしていた方々でも、お金を払って見ようという方が少ないことが大きな課題。リアルでできないならバーチャルで費用を回収すればいいという議論にはなりづらい。
- 一方、そういう形でも存在感や社会的なインパクトを与え続けないと、公的な支援は続いていかないのではという心配もある。
- コロナ後、行政の財政状況が数年はよくなると思うので、効果的・効率的な運用をして、存在をアピールしつつ、社会にインパクトを与えられるようなインフラの整備方法が議論の中心になる。難しい部分だが、ここでうまく裾野を広げられると、社会的な意義付けが高まる。

ICTとリアル

- ITを活用する中でIT文化が形になってくると思ったが、同時に、実際に現場へ行って観る。特に絵画等は、映像だけの鑑賞とは全く違うと思うので、それに近づける努力はされるが、そういう今までであった現場という考えが大事ということが再認識されるのではないか。
- 会場に行くと自分の世界に入り込んで集中でき、改めて劇場やホールに行く意義も非常に感じた。
- 文化は、その余韻や、皆で1つになった臨場感自体が重要であり、リアルなものも捨て切れない。
- オンライン参加は、移動せずに済むのは楽だが、長時間のものだと集中力が続かず、臨場感も全然ない。
- バーチャルで見たらリアルに来ないのではないか等のバーチャルとリアルの競合するイメージは、研究が進み、バーチャルで初めて触れて興味を持ち、リアルの世界に入ってくることが見えてきた。
- バーチャルで裾野を広げてリアルに参加あるいはバーチャルに続いてリアルに参加していただく。色々なメニューができることで、総合的にマーケットが広がる方がいい。
- イベントを中止にするなら全てオンライン配信にすることもありと思うが、今後はオンライン配信と会場参加、これらを合わせたハイブリッドな方法が非常に重要。
- 高齢者を取りこぼさないことも重要なので、両方が選べるようなハイブリッド型を検討する。
- ICTの推進も大事だが、リアルも大事に。色々な人にとって、誰でも平等に提供でき、受け入れられなくてはならないので、一方に振れずに、両建てが大事。
- リアルとウェブで行う場合は、別物として両建てでやっていくのがいい。

- SFMは、公式サイトと冊子と両方やってほしい。
- コロナ後に、ITの活用と現場を盛り上げていくこと、両方が議論されるようになるのではないか。

ICTと文化芸術

- ICTを使ったバーチャルなものと芸術との結びつきをどうするか。
- バーチャルは色々と情報は得られるが、本当の芸術的な感動が分かるか。
- ICTは、情報や知識を伝達してくれる大変優れたツールだが、芸術を通しての心の結びつきというようなものは無視できない。
- 芸術には情動的なものも大変重要だから、ICTにより情報共有や知識を得て芸術に接する。コロナ後でも、そういうツールは芸術文化に生かしていく。それはコロナだから仕方がなくバーチャルに行くのではなく、芸術とのつき合い方として必要である。
- 絵画をバーチャルで見ると実物で見ると、その辺が音楽ないしは芸術の大変面白い問題。絵画や彫刻はコロナ以前から複製があるが、見事な複製でも、作品が与える感動は違うのではないか。
- 例えば音楽は、複製と言うのか演奏が間に入るから、ベートーベンの第九と言っても、実際にカラヤンの演奏とか演奏者によっても感動が随分違うと思う。芸術は、そういう感性に訴えるものが非常に多い。
- 美術館に来られた子連れの子の若い母親からお話を伺った。子どもは5歳位で、よく分からないみたいなのだが、母親も、何も分からない5歳位に大原美術館に来た。そこで、家族のつながりや、そこにいた人々と何か無言のつながりがあった。20年経ち、母親が、美術館を再訪したときに、間違いなく自分にとって大事な場所だったということ初めて認識しましたという話をされて、大変嬉しくなった。
- 美術館の役割は、作品を見せる、情報を提供する、解説もすると同時に、訪れる人、あるいは昔訪れた人でも、世代を超えて人々の心をつなげる。文化は、そういうものだと思う。
- 皆が見たがるのは、よく知っている作品。よく知っている作品をということは、単に情報としてではなく、そこに自分の思いも込めて、受け継がれてきた人間の心がある。それが、気付かないうちに自分にとって大変重要になる。文化の役割は、そういうものだろうと思う。そういう意味での心への無意識の訴え、記憶から失われたものを蘇らせてくれる大変大きな力で、これは行政でどうすればいいかというのは別の問題。
- 学校に一人一台パソコンが入れられることから、いろいろなサイトと関連づけて事前学習、それから実地で見学して事後学習という形で結びつけていくことにより、将来的に文化芸術に子どもたちがもっと携われるような環境ができるのではないか。
- 学校で友達と一緒に体験する方が、共有や共感というところで余計刷り込まれるようだ。

【注】

コロナ…新型コロナウイルス(感染症) SFM…新宿フィールドミュージアム

趣旨

- 今回は新宿駅周辺の連携の促進。前期の議論の施設・団体の連携に着目し、リアルで新宿の文化を発信し、魅力を創出していくことにより、物理的な環境とソフトのシナジー効果を高めていく1つの起点として、新宿駅周辺を今回取り上げる。次に、神楽坂や他の所に行くという形で展開できるのではということで、新宿駅周辺の活動主体の連携促進というテーマに落とした。

新宿駅周辺の特徴

- 新宿の魅力は、多分、色々なものが混沌として、しかも凝縮して新宿駅周辺にある。
- 新宿は凄く幅広いものを持つ。今はコロナ禍なので、区全体に広がる核みたいなものを作っていくトライアルができる時期。

文化芸術との関係

- 大きな再開発が新宿駅周辺であるが、その中にいかに文化芸術を位置付けてもらうか。
- 西新宿の公開空地みたいなものを持つところは、多分他にはない。このようなものを区全体の文化の発信に生かしていく。
- 池袋や渋谷が再開発中で変わる中、新宿区は、今の時代にふさわしいイメージを新たに付け加えていくような検討が必要。
- ライブ的なものが中心になると、逆に新宿であることのアイデンティティもなくなってくるので、アイデンティティを持たせて発信していく。

他エリアへの拡大

- 新宿も色々なところがあり楽しいが、そういったところ同士でもっと連携がとれるとよい。
- 競合する山手線の駅が多い中、新宿の強みは何かということの中で、区全体に広げる視野を持ちながら、新宿駅を中心として核を作っていくことは、それが発展して、都市計画なりブランディングというところに繋がる。

新宿中央公園

- 新宿中央公園が大きく変わり、東口とは違った、新しいイメージの新宿づくりにちょうどいい素材ができつつあるが、どう方向付けをするか。
- 文化芸術活動の連携について、新しくなった新宿中央公園等を活動の場として、広げてほしい。

その他

- 歌舞伎町は色々な顔を持つ。人気のリアル脱出ゲームができるICTスポットがあるが、それも今で言う文化芸術になっていくと思う。
- 歌舞伎町を単なる夜の街ではなく、新宿区の文化としてきちんと位置付けて救えないのか。
- 新宿駅周辺地域の開発等の色々な取組を行う方々の報告等を聞く場があっていい。

令和3年12月10日の会議での意見のまとめ

取組みの方向性

- ICTは道具にすぎないと思うので、活用の方向性は考えていかなくてはならない。
- コロナ禍で先が見通せない中で、ICTの、目的、何のために活動するかを押さえた上で、具体的な取組みの方向性を考えたほうがいい。
- ICTは手段にすぎない。目的を絞り込んだ上で、小さなところで実験して、確かめたいことを明確にしなが、成功例をもって他のところへ取組みを広げていくのがよいのでは。
- デジタルデータだけでは、生の映像や公演には及ばない。デジタルデータならではの2次利用や2次創作・活用があるので、開発していくことでデジタルデータを使った豊かな道が拓けていくのでは。
- そういうことを区としてどうやっていくかだが、新宿区の文化のあり方を考えると、既存のものを自由に活用していくのは、新宿区のあり方に向いているのではないかと。
- 新宿区に素晴らしい芸術もある一方、若者の雑多な文化みたいなものも育んできたので、そういう場が設けられないか考えたい。
- デジタル化した文化芸術と実際のイベントを組み合わせるとか、SFM等もいろいろ考えるのではないかと。そういう新しい文化の流れのようなものを、新宿区としてつくることを考えていけるのではないかと。
- ICTが苦手な世代や人を取り込むことを考えなければいけない。

取組みの方法

- オンラインで、お客が発信し、他につながっていき、そのフィードバックがアーティストやサプライサイドに戻るといように、はっきり分かれていたデマンドサイド・お客とサプライサイドの、大きな役割分担がなくなり、全員がプレーヤーみたいな世界が現れるのではと言われ、そこでICTが非常に大きな役割を担えるのではと注目される。
- サプライサイドでは、ICTはマネジメントツールでもあるという大きな流れがあり、オンラインは、家からアクセスできる大きなメリットがあるが、コストを誰が負担するのかが問題。総合力の差が出てきて、ものと人とノウハウ、財力、ブランド力等があるところは次につなげることができるが、小規模で新規参入の、若い世代、次を担う人たちが漏れることが大きな課題。人材を育てる、場をつくるというのは、次世代のためにICTをうまく使っていく必要があるということにつながる。
- 支援対象の根底にあるのは人材育成。次世代に文化芸術をつなげていくために、ICTをテコに使う。
- 技術の進展は非常に早く、状況変化の中で、行政が「こういうもの」「こういうやり方で」というのは難しいから、クリエイティブな若い人達に様々な取組みを実験的にやってもらうのがいいのでは。
- 大きな変革期だから社会実験に挑戦することもいいが、公金を使うので、何でもよいということではない。
- SFMもあるので、動画配信、広報、宣伝、アウトリーチというような形で構わないが、いろいろなアイデアを、提案型の支援をしたらどうか。

- 外国の例で、サプライサイドがデマンドサイドに出向く。例えば小規模編成、短時間にいろいろな所でパフォーマンスするような試みも非常に増えた。いろいろなチャンネルで芸術文化を届けようという動きがある。
- ICTの活用によって、文化芸術を好きになる、文化に触れる人がいるし、元々好きだった方がICTによって、新たな魅力に気付くこともあるので、双方向は本当に大事だと思う。

ICTとリアル

- ICTをどう使うかが大きな問題。古い世代は、単純にICTとリアルは対立すると思っていたが、そうではなくICTとリアルなものをどのようにつなげるかという問題。
- ICTによる芸術文化との接触は、知識や様々な内容について理解は深まるが、複製とリアルの問題がある。リアルは知識や理解ではなく、感性に訴える。「何だか分からないが、何かある」というもの、これが芸術の本質だと思う。文化になると、それは理解できるようにしなければいけない。
- 新しいICTがいろいろ出てきたが、芸術文化の普及、それが世代を超えてつなげる大きな役割を果たす。
- 音楽は、音楽理論も非常にあり、それで大変優れた音楽だなということがあるが、そういうものがない頃の音楽でも心に訴えてくるものがある。それは何か。芸術というのはそういう本質を考える必要がある。
- 芸術は、時間も世代も人々の違いも越えたもの。それは、芸術に携わるのに大変重要だと思う。それにICTをどう使うか。ICTそのものに、新しい芸術的な感覚に訴える何かがあるかもしれない。そういうことも含めて、よく考えていくことが重要。

情報発信の手法

- SNS時代になり、文化芸術も多くの人に発信するより、もっと個にフォーカスして発信していく必要がある。
- インスタグラム等も、「映え」よりもコミュニティに変化し、共通の趣味や話題でつながる等も重視しながら、区としても発信するだけでなく、活用方法を検討していく必要がある。
- ICTでの発信には、Z世代の力を借りることはすごく大事なことはないか。本物志向があり、レトロなものにすごく興味を持つ傾向があり、社会貢献にすごく意義を持つ世代と言われるようだ。こちらから「こうしてください」と言ってもなかなか動かないが、気に入ったことには突き進んでいくような世代でもある。

動画配信

- 文化芸術の配信が増えているが、単なる配信ではなかなか文化が伝わらないところもあり、いかに配信に引き寄せるかが重要。
- アーカイブは、どこまで価値があるのか。確かにプロモーション効果はある程度あるが、動画配信の継続にどれだけの意味があるかという議論が多い気がする。
- ニコニコ動画を使ってオーケストラを配信し、平均2万人ぐらいの方々が延べで見ている。海外からも見られるが、日本語の案内しかないのがネック。SFMも可能なら動画配信したほうがよい。区のホームページからアクセスできれば、何かのきっかけで見ることがあると思う。

- 無料で流すとお客さんが来なくなることは全くない。楽しみ方が全然別ということ。
- 楽団の名前を全国に知らしめられ、プレーヤーの顔も覚えていただけ、寄附も増える。1回150万円だが、スポンサーが負担してくれる。マイナスイメージは何もない。それでお客さんが倍増できるかというところではないが、徐々にだと思う。

アクセシビリティ

- 文化とのアクセシビリティを途絶えさせないことは非常に重要という声をよく聞くので、動画の配信等々も許される範囲で、継続的にしていくことも考えられる。
- JDTAは、劇場で観劇できない間のアクセシビリティを保つ。演劇に触れ続け、関心を維持していただき、コロナ禍の収束後に劇場に戻っていただくことや、新たな観客を開拓し劇場へ誘導することを目的とするが、活用方法が課題。演劇ファンには使っていたが、一般の方々に知っていただくため、様々な工夫をしている。
- JDTAのサイトでは権利処理済みのものの約3分のダイジェスト映像を見られ、演劇博物館では事前予約制でほぼ全ての映像を見られる。
- EPADが集めた映像の一部は6カ国語字幕を付けて無料配信されているが、平均視聴時間が5分。JDTAを知っていただくことが大事なので、5分の視聴時間を考えると、サイトで3分動画を見せているのは、割といいと思う。3分で関心を持っていただけるのではと考えるので、3分の映像を使ったイベントを考えている。

コロナ後

- コロナ禍の後を考えるべき。コロナ禍から、人が集まることの重要性が分かった。それができないから、デジタル化の中に、何か新しい、代わるものを求めていると思う。
- 新宿区の多文化の中に外国、特に東南アジアの方が多いので、ICTで3分～5分でいいので文化の紹介のようなものを、今作り、コロナ後は、どこかで実際に展示や紹介をする。そういうコロナ後のことも考えてもいいのではないか。

まちづくり

- まちづくりの地図や案内所を作る話について、基本的にはみんなGoogleMapで移動する。海外の人はもうそれだけなので、通信環境を整えるほうがベストという気がする。
- まちづくりの中で、広場等の人滞りできる場所は非常に大きな可能性がある。まちづくりに、文化や芸術、パフォーマンス等も組み込めると、いろいろな国の多様な文化も、パフォーマンスや展示ができる。
- 東西自由通路を見たが、映画の宣伝だけでもったいない。まちづくりとより近い形で、ICTも使っていくという方向が見えつつあるかという感じもしている。

【注】

コロナ…新型コロナウイルス(感染症) SFM…新宿フィールドミュージアム EPAD…文化庁の文化芸術収益力強化事業に採択された事業。協力金として対価を支払うような形で舞台公演の記録映像を収集し、著作権処理を行う。集めた映像の一部は国際交流基金の協力で6カ国語字幕を付けて無料配信されている JDTA(Japan Digital Theatre Archives)…EPADが収集した映像の情報が検索できるサイト

ICT

- ICTの活用は大き過ぎるので、もう少し焦点を絞ったほうがいい。
- ICTは道具なので、文化芸術の意味や価値等を持ってもらえるように次世代につなげていくにはどうするか。新しい文化創造にもつながることが望ましいという視点も出て、それらを掛け合わせて考えると、どのように文化芸術を次世代につなげていくことができるかという視点も大切。
- 文化芸術を、未来の人たちがきちんと紐解けるように残すことに加え、文化芸術に自分なりの価値を見出すようなリテラシーを、その時代の人たちが持ち得るかが非常に重要。
- アーカイブ的なところをICTが担えるかもしれないが、鑑賞の部分でもICTが何か担えないか。
- コロナ等の災いの中では、ICTは、文化芸術を直接見るときの感動は得られないが、絵画や演劇等の代用的な役割を担える。
- ICTの活用は、情報が発信でき、一般の人達がツイート等をする事により情報が発信者に還流する仕組みになっていければ、最終的にはいい。
- アーカイブは非常に重要。記憶の遺産をずっと我々に遺してくれる。文化は、1つは記憶である。
- 外国の方もICTをうまく使う人も全然分からない人もいるし、言葉の問題もある。その人たちへの伝え方も、行政に考えていただく。
- 「デジタルミュージアム」は、土地のものを知り受け継いでもらう栃木県矢板市のサイトで、市内の文化財を鑑賞でき、子どもたちが関心を持てる。ICTは、どこから取り組むのか難しいが、そんな方法はどうか。
- ICTは、複製等の際に権利関係が非常に重要。その辺は行政で、著作権なら文化庁とか、そういうことを考えていただく。
- いろいろな案内でも、紙による案内が必要。あと10年ぐらいは紙が必要という話もあった。
- 費用の問題は、パブリックマネーや、寄付に助けてもらうとか。
- 区の文化支援のあり方として、配信等の個々の文化への支援と、何か大きな文化の特徴を作ることの2つがある。個々の文化への支援は非常に重要だが、文化として何を打ち出していくかという視点が必要。
- 人材を育てる、次世代につなげていくため、Z世代より若い小学生や中学生までのところにICTを持っていく。
- 今あるものを何とかしようという考え方ではなく、もっと若い子に文化に触れてもらう、文化を好きになってもらう、興味を持ってもらうことに種をまくことが大事ではないか。
- 「GIGAスクール構想」を何とか結びつけることはできないか。
- ICTを使ってどうやっていくかというのが、お祭りなり、ゆりかごなり、そしてリアルの問題。
- 新しい生活様式を見据えた文化芸術振興におけるICTの活用。文化をどのように創造し、次に伝えていくかは、基本的に我々(会議)の問題だと思う。それをまとめて、区のほうに願います。

SNS

- YouTubeの新宿区公式チャンネルの登録者数や再生回数は少ない。ICT化が進んだ渋谷区や豊島区でも、登録者数が新宿区より少ない。行政がYouTubeに力を入れても、まちの発展やア

ピールにつながらず、あまり意味がないと思う。

- Facebookは30～40代のビジネス層が使うという話だが、新宿区関連の情報を見ると、内輪で「いいね」を押して終わる感じが否めず、区のイベントを発信して、集客につながる感じではない。
- Instagramは、20代が最も利用し、10代、30代が続く。インスタ映えするものを上げるのは行政には難しく、区はYouTubeと同様に助成金で援助とか、機材や会場の貸出し等支援する側に回るのがよい。
- TikTokは、10代の子たちは友達同士や仲間で勝手にやっているから、行政は特に関わる必要はない。
- Twitterは、10～20代の利用が多く、リアルタイムで情報収集したり、友達と交流していることや、詳細はホームページやブログ等とリンクする必要があることから、あまり行政向きではなく、アーティスト自身が発信するツールとして使うべき。
- チラシ、ホームページ等の宣伝媒体では、調査ではTwitterが一番で、20～30代で断トツ。コロナ禍でなければ、もう少しチラシの効果もあると思う。
- SNSは様々であり、目的に合うように使わないと無意味で、いろいろな技も溢れているから、やみくもに手を出せばいいわけではない。
- 区が先導できないなら、徹底してサポート側に回る。助成金や会場の貸出しとか、サポート、バックアップをメインにやるほうがよい。
- いかにも行政みたいな感じでは読まれないので、いかに面白く発信していくか、発信内容が面白いかが重要だと思う。
- SNSで発信してシェアする仕組みを、文化芸術を持つ施設と、リテラシーを持つ専門職とともに小さく作り、広げていけると、文化芸術がより親しみのある日常的な視点でつながっていくのではないか。

ICTとリアル

- 記憶の遺産やアーカイブはリアルと違う。文化芸術はどうやってリアルに触れるかということ。ICTが発展すると、それで全部分かった気になるが、例えば、音楽を実際に聞いたときの感性が、大変重要な問題。
- リアルはあらゆる文化に関わる。実際にオーケストラを聞く、美術作品に接するなどは、空間と時間が必要だが、ICTでは捨象されてしまう。
- 美術では作品があちこちにあり、展覧会もあり、とても全部見られないが、ICTを使うと「こういう作品がある」などディテールまでよく知ることができる。しかし、どれほど細かく解説やディテールを見ても、作品に直接触れたときとは違う。
- 目、耳、あらゆる感覚、人間の存在としてリアルなものに触れていく。それで、日本の文化が伝統的につながってきた。それを、どのように行政にお願いするか。場所を確保してもらう、場所が必要だから空間をつくる、時間を確保するなど。
- お祭りは人々が集まることで意味が出てくるが、直接接触しなくても集まることで感覚的につながっていく。そういうリアルの問題だと思う。ICTでは、離れてしまう訳だが、それはそれでつながり方があると思う。

動画配信

- コロナ禍で、新宿区がライブハウス等の動画配信の支援に取り組み、東京都も行った。文化庁の支援事業として、演劇のアーカイブを作ったが、支援の体制は続かないで終わっている感じ。
- 動画配信等は有効性はある。芸術家団体、区民等が活かしていく関係の作り方は重要な観点で、何らかの公的な施策として考えることが必要。

【注】

コロナ…新型コロナウイルス(感染症)

令和4年3月31日の会議での意見のまとめ

(新宿駅周辺地域の文化芸術活動主体の連携の促進関係)

新宿の特徴

- 「こういう区を目指す」と分かりやすく表現していくと、議論もまとまり、区民もついてくるのでは。
- ICTの活用や公開空地の活用は手段。原点に戻り、新宿区の強みは何か、何をを目指すのかと、きちんと大きなコンセプトを出すと、そこに手段がはまっていく。
- 新宿区は、すごく魅力的なところだと思うが、今一つぼやっとしたものがあると思う。
- 新宿区はどういう文化のまちなのか非常に分かりにくい。今、演劇のまちは豊島区。横浜市はダンスのまちな印象もある。特徴的な文化的取組みにより、「このまちはこういう文化のまちな」という打出し方がある。
- 他区のように一つの分野を絞れないなら、カオスな状態を売りにして、いろいろなことを、いろいろな分野で、いろいろな文化をやることもありと思う。
- 新宿のコンセプトはカオスというようなところで、持続的に新しい文化芸術を生むゆりかごになる。
- 混沌を生かしてきたということはあるが、コンセプトを持つほうがいい。
- 個々の文化芸術を支援する一方で、若い人たちが求めている文化は何かというリサーチが必要と思うが、何か新宿の特徴的な文化を作っていく。
- 60年代の新宿は日本の文化の中心であり、当時は演劇、音楽など様々な文化の中心であり得たと思うが、その後、文化の中心が移ったり拡散したりした。60年代とは違う形で、新宿の西口に人が多く集まるような特徴的な文化的なイベントを考えられないか。
- 新宿は伝統的に、新しい星ができていくゆりかごみたいな、いろんなものを吸収していく文化があり、そういうことも大きく掲げていくと、文化継承にもつながる。そのために何をやるか。公開空地の活用も、ICTの活用も、全部そこにつながる話だと思う。
- 駅周辺だけでなく、各所に点在する文化的スポットも巻き込みながら、西口を中心としたお祭的なものにより、新宿の文化の特徴を打ち出せれば、文化的なまちとしてイメージアップできる。
- 新宿にどういった施設が幾つあるというデータは、「新宿区はこういうまち」ということを定量的に示す。データをまとめていくと情報発信のサイトができ、情報発信は誰がやるのか、情報発信大使みたいな人を任命してやるのかということにつながっていく。
- 上野は博物館や美術館等の公的な施設が多い、文化拠点としては特異な官の文化のまちな。池袋も、官的なイニシアチブで動いているところもあり、渋谷も東急資本のまちなみたいなところがある。新宿と銀座は、文化的には完全に民がやっている。銀座は、日本の文化の近代のエスタブリッシュメントみたいなところがある。
- 新宿の文化は音楽や演劇のスポットがあるが、基本的に小スポットで、大きい場がないのが特徴。特徴を打ち出すなら、こういう蓄積を無視できない。
- 多国籍のまちなや新宿二丁目等、ダイバーシティを地で行くのは新宿区だけだと思う。そうした特長を生かす方向は1つの柱としてある。
- 新宿は、いろいろな国の方や性的マイノリティの方がたくさんいる。マイノリティに寄り添うまちなというものもある。
- 健常者が前提とならないような文化のあり方を、区として何か示せないか。

- 芸術文化を人々に広めていく、発信する、触れ合う。それはマイノリティのことも考えなければいけない。あらゆる人々に行政は目配りをしていただきたい。
- 新宿はいろいろな文化、ダイバーシティがあり、文化はいろいろな人全員に行き届かなくてはいけない。
- 新宿は多国籍のまちだから多国籍のお祭りをやるとか、ライブハウスが多いのでライブハウスのお祭りをやる。
- 絵画なら絵画だけやっていたら、新しいものが生まれるのか。音楽とも触れ、劇団とも触れ、例えば、新宿三丁目等に夜な夜ないろいろな人が集まり、文化が生まれたという歴史がある。そういう意味で「ゆりかご」。そういう小さな枠組みは、弱者が活躍できる場、空間なので、それがいろいろな部分であるのが、新宿の強み。その強みをどう生かすか、発信していくかというところにつなげていくことが大事。
- 「これが一番だというのはない」というのは、豊かさであり、新宿区の強みではないか。
- ICTは漠然としているが、文化を求めて新宿に人が集まってこない、新宿の文化がなかなか形になっていかないのではないか。
- 文化を遺産としてではなく、実際に我々の活動にどう使っていくか。「ゆりかご」という意見。それに基づいて新しいものを作っていく。「お祭り」という意見。お祭りも過去のものを受け継ぐのではなく、何か新しいものをつくる。芸術文化という、大変重要なものをどのように生み出していくか。
- 新宿全域だとかなり多様になるが、西口という観点で何かコンセプトを見つけ、打ち出す手はある。ICTをうまく絡めてやってもいい。

新宿駅周辺地域の文化芸術活動主体の連携の促進

- 新宿駅西口も大きく変わる。長期的な観点で言うと、まちと文化の関係。文化は無形なので、何ができるのか。広場ができるので、そこに文化的要素のスペース等が作れるような、文化事業が起こるような方向性を会議として打ち出すことで、新宿区内部や再開発の事業者に影響を与えていくような何かができれば理想的と思う。
- 再開発に影響を与え得るような提言、事業にもつながるまでの大きなこととして、公開空地はチャンスとして捉え得るべき。
- まちづくりに関して、ビルが立ち並ぶことで、新宿区の文化芸術や歴史がどのように発展していく、結びついていくのかは、まだ想像ができない。
- お祭りによって、西口の再開発に影響を与えていくことなどが考えられるとよい。
- 公開空地は、新しい文化芸術を生むゆりかごとして使うなら、法的規制等があるので、自由にやっていいという話はできない。そういう場を提供するための整備みたいなことも、課題に上がる。
- パラリンピックもあり、国立競技場、オリンピックミュージアムもあり、西口の広場を使って誰もが楽しめる仕組みがあってもいい。西口の広場にいろいろなモニュメントなどがあり、触れることで何かを感じられるとか、それが別のところでも「こういうこととつながる」みたいなことができて面白い。
- 西口や都庁方面に人を増やすなら、中央公園や住友三角広場等を使い、今から、音楽のフェスや、食のイベント、多国籍のイベントなどもしながら人の流れをつくり、もっと盛り上げるべき。

- 新宿駅周辺の開発の中で、未来志向や再開発の中で消えてしまうものがないようにしてもらいたい。思い出横丁、ゴールデン街、末廣亭なども残しながら開発を考えていただきたい。
- 上野などが東部にあり、例えば、西部で新宿に限らず渋谷や池袋なども包含しながら、文化のサテライトということも考えられる。
- 新宿区にはデパートが幾つかあり、デパートの文化活動もあるはずで、その話を聞く機会があってもいい。

【注】

コロナ…新型コロナウイルス(感染症)

ICT関係

〈方向性等〉

- コロナ禍では、動画配信を中心にICTが活用されてきたが、新たにVR、XR等も現れ、今後の展開はまだ見えない。
- 直接助成よりは、条件整備や俯瞰的な立場から規制をかける、緩和する。
- 官民協働による民間が活動しやすい条件整備ということで、他の分野との連携も必要になる。
- コロナ禍の影響は、イベント等の人と人が直接交流するものはやめたということだが、人と人の直接交流から出てくるものは、ICTで代えられない部分が多い。
- ICTの活用は、非常に議論が拡散したので、今後に向け、ある程度絞り込む方向になる。
- 区が文化振興にICTを活用するなら、SFMのサイトやSNSの活用を考えると議論が絞れ、SFM協議会参加団体の利用も促進できる。
- 区の施設の文化センターは直接的な助成や支援ができるが、芸術家とかプレイヤーたちの活動を継続させていくという観点からICTを考えると、行政ができることは限られ、プラットフォームの充実・拡充、ノウハウの普及のような、サイドサポートとなる。
- ICT化は不可逆的だと思うが、内容面で行政が関与できるものではない。マーケティングやファンディング等の様々な活動を、プレイヤーがニーズとキャパシティに合わせて行い、それをどうサポートできるか。そういう活動の発展や継続に障害となるものを除き、必要なら規制を緩和する。
- 既存のプラットフォームをうまく統合させ使い勝手をよくしていき、単独では難しい情報発信を、芸術団体、劇場、ライブハウス等ができるようになれば、以降の拡散につながっていく。
- SFMと協会との連携を深めていくと、関係団体、区民、区民以外も含めてICTの活用が進んでいく。

〈発信手法〉

- 議論中の大きなものは、イベント自体の発信と中身の発信だが、中身の発信について、区がつくり方とかも含めて支援することについては、最初からそこに取り組むのは非常に難しい。
- 集客しないと食べていけず、食べていけなければ文化芸術は育っていかない。その現実から、ICTの活用の取っ掛かりは、イベント検索サイトの的なものの共通プラットフォームをつくり、協会など様々なところとコラボしながら、その情報が拡散していくようなプロセスができればよい。
- そのプロセスの枠組みの中にSFMはあるが、周知物を紙で作ることも、集客のターゲットを誰にするかということによる。ライブハウスも、情報を紙でとる顧客層はあまりいない。ターゲットを若い世代に絞るため、紙以外の情報発信を区がサポートする。
- 目的やターゲットを明確化しないと、発信の方向性が定まらず、ターゲットが求める情報を提供できない。
- これからは戦略的な情報発信が大事で、受け取る側が共感できたり、自分ごととして考えることができることが大事と言われる。
- 行政関係では、発信してもリプライがなかなかなく、ループが繋がらない状況になりがち。発信するなら、それが相手に響いて共感を得られ、拡散していくことが自然ではないか。

〈ICTとリアル〉

- 文化芸術に触れるというリアルな活動を大切にすることに、ICTをどう導入して取り組むか。
- ICTは、ツールとしての問題が出てきた。どう使うかという点から、ICTとリアルなものとの関係は何か。
- 感覚的なリアルとバーチャルの問題。バーチャルなものが次々でてくるのは非常にありがたいが、文化芸術はリアルなものなので、それをどう担保するか。
- 文化はリアルなもので、文化芸術振興もリアルなもの。人間の存在としてリアルなものに触れていく。それが日本の文化に伝統的につながっている。文化の伝統は、リアルな感覚的なものとつながっている。
- 現代では様々な新しいものが出てくる。しかし、人間の感覚に直接つながるものが文化で、それが日本の文化伝統につながる。それを現代の文化芸術振興にどう受け継ぐか。いろいろな情報をICTで知るのは大変重要だが、それが実際のリアルなものとして、人々に受け継がれる。文化芸術は、それが大事。
- ICT独自の芸術が生まれることは簡単ではない。次のテーマとして何か絞った議論ができれば、コロナ後を見据えて何らかの形ができるのではないか。

新宿駅周辺関係

〈まちと文化〉

- 今まで抽象的ではあるが大変大事なことを議論してきたが、具体的に考えることが必要ではないか。例えば新宿駅周辺に多いデパートの文化を、美術展との関連においても考えてもいいのではないか。また、映画館が多いことも注目していい。
- 具体的に、末廣亭や喫茶らんぶると、ゴールデン街、思い出横丁などを何とか残してほしい。
- 新宿駅周辺以外で、例えば神楽坂も文化振興のよりどころとして考えてよいのでは。ほおずき市や朝顔市がある。百人町も鉄砲隊。こういうのは行政が働きかけることができるのでは。
- ほおずき市などは江戸以来のいいもの。そういうものをどう守るか。あるいは、逆に育てていくが、やはり行政では規制がいろいろある。どのように守り、育てていくことは、行政に対するお願いになろうかと思う。
- 例えば四谷の於岩稲荷に紹介パネルがある。区内でそういう取組みを重ね、区内の名所を新宿の文化を紹介する場所として考えたらいいのでは。
- 日本の伝統の話。新宿はいろいろなものがある。古い文化遺産もあり、皆で守っていくことが大変重要。
- 都市開発に関しては、東急歌舞伎町タワーが建つ、新宿駅西口一帯が新しくなりランドマークができる等非常に楽しみが膨らむが、新宿の歴史や文化伝統が結びつくのは、難しいと感じる。
- 最近まちづくりの中に文化を取り込むことが、非常に強い傾向となっているのを実感している。
- 新宿は人流が非常に多いが通過点となることも多い。いかに地域に回遊させて消費してもらい、文化芸術活動につなげていくか。
- まちづくりについて、文化芸術活動を継続するサイクルにつなげる観点から検討できれば。その際、文化はかなり広い概念になる。食文化もあり、土地の記憶や記念碑的なものなど様々なもの全て込みで文化を捉える必要がある。

- 西口の開発について、都や国は新宿の役割について、渋谷や池袋とかいろいろなまちの一角の拠点地として、空港で言えばハブ空港のようなイメージを期待しているようだ。そこを文化とどう絡めていくかを議論できれば。
- 新宿駅周辺の文化に焦点を当ててきたが、都と国は新宿駅周辺をどのように考えているかを知る必要がある。
- 芸術が集まるスポットみたいな展開を考えられたらいい。新宿駅西口地域の検討が、新宿区だけにとどまらず、東京、首都圏へと展開していくような思いでの議論があるといい。
- 文化は人間的でリアルなものであることは、文化を考えていく上でとても重要で、まちづくりに文化をどう取り込むかも議論の核となる。

〈公共的空間〉

- 新宿駅周辺は区内外から芸術家もお客も集まるので、既存及び新たにできる西口の公共空間を面的に生かしていくような議論があるといい。
- 空間は、点のまま孤立するか線になるか。まちづくりを考えるときには線にならないといけない。いろいろな空間ができてくるが、その空間が線になっていくようなアイデアを持ちつつ、まちづくりをしていくことが非常に重要ではないか。
- まちづくりに関して、民間のデベロッパーがやるから、当然規制をかけ、都市計画で再開発をしてもらう中、どう緩和して公益的な目的に使ってもらうか。これは行政の非常に重要な役割に近い。
- 新宿駅西口の広場等は場所。場所はお祭り等で人々が集まることで、人と人とがつながることに意味がある。文化は人のつながり。場所で一般社会にマイナスになるようなことがされないように規制も必要だと思うが、それは行政がきちんとする必要がある。
- 公共的な空間は新宿が持つ強みの1つだと思うが、パフォーマンスするには様々な規制がある。そこは利活用目的をある程度絞り込みつつ、ここはこういう空間、あそこはああいう空間というようにしていけば、ある程度方法も具体的に絞り込まれてくるのでは。

新宿の文化

〈新宿の文化の特徴〉

- 新宿の文化は衰退していると感じる。かつて新宿は日本の文化の中心だったと思う。様々な素晴らしい文化がいろいろなところにあるが、新宿が文化の中心であるとは誰も思っていないことに非常に危機感を持っている。
- 新宿が日本の文化の中心という認識は持っていなかった気がする。どう考えていけばいいのかは分からない。
- かつて演劇やジャズ等いろいろな新宿を象徴する文化があったが、今はそういうものが分かりにくい。ライブハウス等新宿に様々な文化があるが、新宿はこういう文化のまちだと外から認識されるに至っていない気がする。
- 新宿の文化の個性は幾つかあるが、ダイバーシティは大きいのではないか。性的マイノリティ、多文化共生等いろいろな形で実現されているダイバーシティを、文化の大きいというねりの中に取り込んでいけないか。

- 様々な文化がいろいろなところで渦を巻き、渦同士が連携し合うようなものが、新宿の文化の個性の1つではないか。渦を大きいうねりにまとめ上げ、「新宿の文化はこれだ」というようにしていけるかというとき、SFMは重要だろう。SFMもいい活動をしているが、もう1段階大きいうねりにしていけないか。
- 新宿区文化芸術振興基本条例の前文に、新宿の文化が象徴されている。

〈新宿の文化のビジョン、コンセプトなど〉

- 駅周辺が再開発されると、他のまちとの区別がなくなる恐れもある。新宿はこういう文化を目指す、強く打ち出す個性のある取組みが必要ではないか。
- いろいろな芸術祭を見て、官民一体でまちを盛り上げているところは非常にうまくいっている。このまちはこういう文化を目指していくと、広く強くアピールする取組みを、例えば国のお金を得てやったらどうか。
- 神楽坂のほおずき市や朝顔市等も新宿の大変重要な文化だが、放っておけば文化は衰退していくので、どう守っていくのか。そのために区が文化にどういうビジョンを持つのかは、根本的な議論として必要ではないか。
- 乗降客数が一番多い、様々な文化が渦巻く等を前提としながら、新宿の文化に対してビジョンを持つことが1つのミッションではないか。
- ある高名な音楽家が、情報は記録だ、リアルは、ライブは記憶だと区別し、リアルの文化について発言して、その重要性について訴えていく、そのようなことを言語化すると話された。その文化振興における重要性という観点において、何らかのコンセプトを考えることは考えられる。
- どういう文化を新宿を目指すかは決められないという意見もあった。必要なのは、決めない方がいいなら、それをどう言語化するかだと思う。
- 決めるのは難しいから決めないのではなく、会議で「新宿の文化はこういうものだ」と言語化を考えていきたい。そこでキーワードとなるのが、例えば広場やハブという言葉。
- 新宿はどのような文化のまちを目指すのか議論を深め、そういう大きい方針に則り、ICTの活用も考えたい。
- 新宿は昼間人口も多く、自分のまち、古里という感覚を持つ方も少ないと思うが、住民はいるし、働く方も多い。その方々が「新宿はこんなまちで、こんなことがあるよ」と自慢できることがあまりないのではないか。
- 新宿に愛着心を持つことはすごく大事。ぜひ愛着心を持てるようなまちに育ててほしい。
- 最終的には全ての人に文化が身近に感じられ、文化が発信できるようなまちを目指していければ。
- 10年以上前、文化芸術振興基本条例を定めたときに、新宿は多様性のまちということを議論して、ある分野には決められない状況だった。
- 文化の特徴を包含して、文化芸術創造のまち・新宿に代わるコンセプトを考えるのはあるかもしれないが、その辺の議論はこの場でどこまでできるのか。
- コンセプトやどういうまちにしたいのかは、すぐれて区長レベルのトップの問題で、本会議で議論できるのかという問題はある。

【注】

SFM…新宿フィールドミュージアム コロナ…新型コロナウイルス感染症 協会…一般社団法人新宿観光振興協会

新型コロナウイルス感染症拡大による

文化芸術界への甚大な打撃、

そして再生に向けて

—文化芸術推進フォーラム調査報告書〈ダイジェスト版〉—

2021年6月9日

文化芸術推進フォーラム

新型コロナウイルス感染症まん延が1年以上続くなかで、文化芸術界への影響はなかなか全体像が捉えられなかった。文化芸術界についての報道は非常に部分的で、政府発表の統計からは何も分からない。2019年と2020年、年単位での文化芸術界への影響はどうだったのか？文化芸術推進フォーラムでは、実演芸術分野、映画分野、美術分野の実態把握のための調査に着手した。

その結果、コロナ禍で大きな影響を受けたと言われる観光、飲食など他業種と比べても、甚大な損失を被ったことが明確になった。公演・イベント等の中止・延期、観客制限によって、収入減少は限界に達しており、経済が成り立たない状況から未だ回復には至っていない。このままでは、新型コロナウイルス感染症が収束した後の文化芸術の創造において、さらなる困難に直面すると考えられる。

これは、これまで明らかになっていない文化芸術界の被害実態を報告するとともに、文化芸術の再生・復興を目指し、提言するものである。

【目次】

第1部

最新調査：新型コロナウイルス感染症拡大による文化芸術界の影響

1. 活動の停滞と経済的打撃の実態—文化芸術推進フォーラム構成団体・参加の団体における 2019年と2020年の比較調査から	34
2. 芸術家、芸術団体の実態—文化庁「文化芸術活動の継続支援事業」の交付決定を受けた個人・ 団体に対するアンケート調査から.....	36
要望1 文化芸術の灯を守るための芸術家、芸術団体への支援継続の必要性	45

第2部

調査から浮かんできた諸課題をふまえての中長期的な要望

1. 芸術家、芸術団体の実態—文化庁「文化芸術活動の継続支援事業」の交付決定を受けた個人・ 団体に対するアンケート調査から.....	46
2. なぜ、文化芸術独自の支援が出来ないのか—他業種の政策との比較から見る課題.....	49
3. 文化行政の機能強化に向けて.....	50
要望2 芸術家等が安心して仕事に取り組める、業界全体が支える公的な共済制度の創設を	51
要望3 組織の規模、業態、法人格に応じた団体への経常費を含む支援策を開発・法制整備の必要 がある.....	51
要望4 文化芸術の再生に向け、コロナ対応、文化芸術立国の実現に向け文化芸術省の創設を....	51

この資料では、2021年4月～5月に実施した、「文化芸術活動の継続支援事業」の交付決定を受けた個人・団体に対するアンケート調査結果を抜粋して掲載しています。
アンケート調査の分析グラフ集(株式会社インテージリサーチ作成)は、6月17日ごろに、文化芸術推進フォーラムのウェブサイト(<https://ac-forum.jp/>)にて公表予定です。
また、このアンケート結果を含めた文化芸術推進フォーラムの一連の調査をまとめた報告書を、7月初旬に発表予定です。

※このページの目次は、検索性を高めるため、本報告書におけるページに改めています。

第1部

最新調査：新型コロナウイルス感染症拡大による文化芸術界の影響 —コロナ禍における芸術家、芸術団体の現状、課題、要望の声

1. 活動の停滞と経済的打撃の実態—文化芸術推進フォーラム構成団体・参加の団体における2019年と2020年の比較調査から

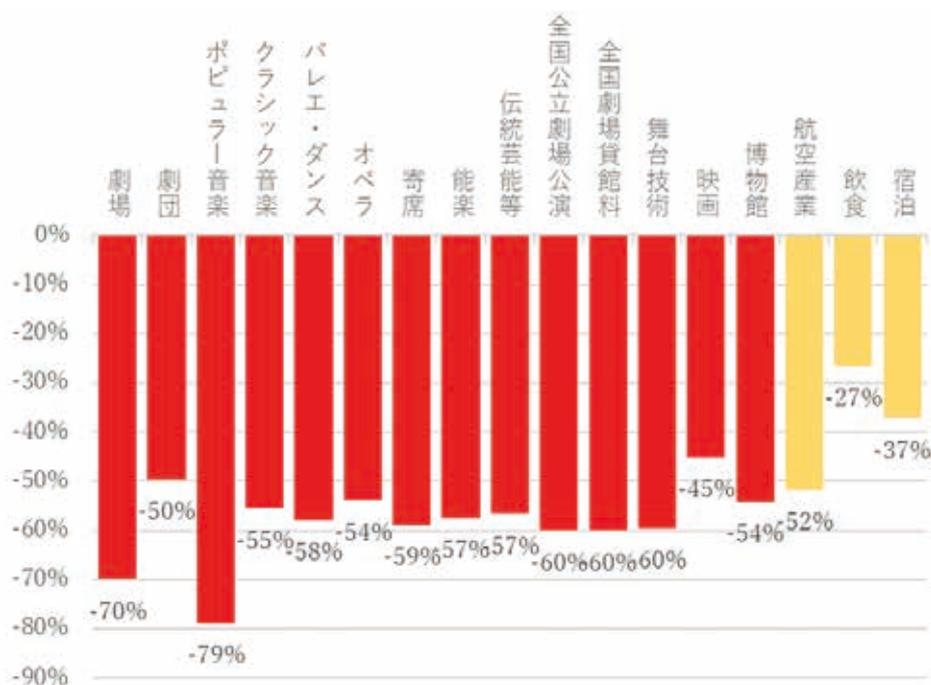
1) 実演芸術への影響

文化芸術界は、そもそも行政による統計が取られておらず、実態把握が行われていない。そこで、文化芸術推進フォーラムでは、構成団体（23 団体）及びその傘下の団体に対し、2019年と2020年の、1) 公演・展示等による芸術収入、2) 公演・展示の回数、3) 公演作品数、4) 入場者数 の調査を実施した。

対象としたジャンルは、演劇・ミュージカル、ポピュラー音楽、クラシック音楽、オペラ・バレエ・ダンス、落語、能楽、歌舞伎・文楽・組踊。この他に、全国の公立劇場の公演事業と貸館収入、舞台スタッフ、音楽著作権、映画、CD 販売・音楽配信、国民の家計支出である音楽月謝や映画・演劇などの入場料についても調べた（調査実施期間：2021年2月～3月、他業種は政府統計を使用）。

文化芸術界は、分野・ジャンルごとに事業の実施形態が異なるが、各分野とも約50%から80%に及ぶ影響を被っている。また、公演・展示の主催者だけでなく、携わる関連スタッフ、上演・展示施設など、業界全体に大きな影響が及んでいる。

■2020年事業収入減少率(2019年対比)



芸術事業収入

2020年は、2019年と比べてほぼ全てのジャンルで-50%を超える減収率となった。これは、飲食業(-26.6%)、宿泊業(-37.2%)を大きく上回るとともに、航空業(-51.7%)と同等以上の減少規模である。特に、劇場(-70%)、ポピュラー音楽(-79%)の減少率が大きい。ポピュラー音楽は、2020年4月から5月の最初の緊急事態宣言が解除された後も、他ジャンルが観客収容率を50%以下に抑えながら徐々に公演活動を再開する中で、フェスなどの大規模ライブイベントの多くが引き続き中止となった影響が大きいと考えられる。

公演回数(ステージ数)

総じて-50%前後の減少率だが、ポピュラー音楽(-66.6%)は特に減少率が大きい。これは、照明・音響などの舞台技術事業の収入減(-59.5%)、公演会場の貸館収入の減少(-59.9%)の直接的な要因にもなっている。

また、公演回数の減少は、すなわち、国民の鑑賞機会がその数だけ失われたことを意味する。

公演作品数

2020年下半期は、各ジャンルとも上半期に比べて減少率は小さくなった。

しかし、新たな芸術作品の創造が減少することは、脚本、演出、振付、照明、音響、映像、大道具、衣裳など、その影響は広範囲に及ぶ。

観客数

総じて減少率-55%から-65%のジャンルが多いなか、ポピュラー音楽が-78.1%と突出して高い。

実演芸術は、出演者だけでなく、企画、広報・宣伝、入場券販売などの制作スタッフ、照明・音響などの技術スタッフ、衣裳、メイクなど、多様な専門性をもった人材によって成り立っている。また、企画から公演本番まで、長い時間をかけて準備される。

突然の中止・延期は、準備にかけた時間や資金は一旦に無に帰する。再開以降の限られた収入での事業継続は正味財産の減耗を生み出している。

2) その他の文化芸術への影響

映画

興行収入-54.9%と大きく影響を受けた。内訳を見ると、邦画-23.1%、洋画-71.4%と差が大きい。作品数(公開本数)の減少率は邦画の方が大きい(邦画-26.6%、洋画-13.2%)。劇場版『鬼滅の刃』などの大ヒットが、邦画の興行収入減少を食い止めた要因と考えられる。

美術館・博物館、美術品市場

美術館入場者数で見ると、有料の展示では-54.1%と、実演芸術分野と同等の減少率となった。展示会経費を賄えない状況は、施設運営にも打撃を与え、美術品や収蔵品の購入・保管予算にも影を落とす。

また、美術品市場では、美術商の売上が2019年と比べて50%以上減少した割合が全体の1/4を占め、30%以上減少した美術商も含めると約半数にのぼる。ギャラリーでの個展や企画展の中止も含め、美術商の取引停滞は美術家の活動にも影響が及ぶ。

2. 芸術家、芸術団体の実態－文化庁「文化芸術活動の継続支援事業」の交付決定を受けた個人・団体に対するアンケート調査から

令和2年度補正予算で実施された文化庁「文化芸術活動の継続支援事業」の交付を受けた芸術家・スタッフ等(個人)と団体を対象に、2020年の状況、当該支援事業についての評価、そして喫緊の課題等についてアンケート調査を実施した。約50%の回答率となり、影響の深刻さや支援に対する関心の高さがうかがえる結果となった。

【実施期間】2021年4月21日～2021年5月6日

【対象】「文化芸術活動の継続支援事業」の交付決定を受けた個人(40,013件)、団体(2,614件)

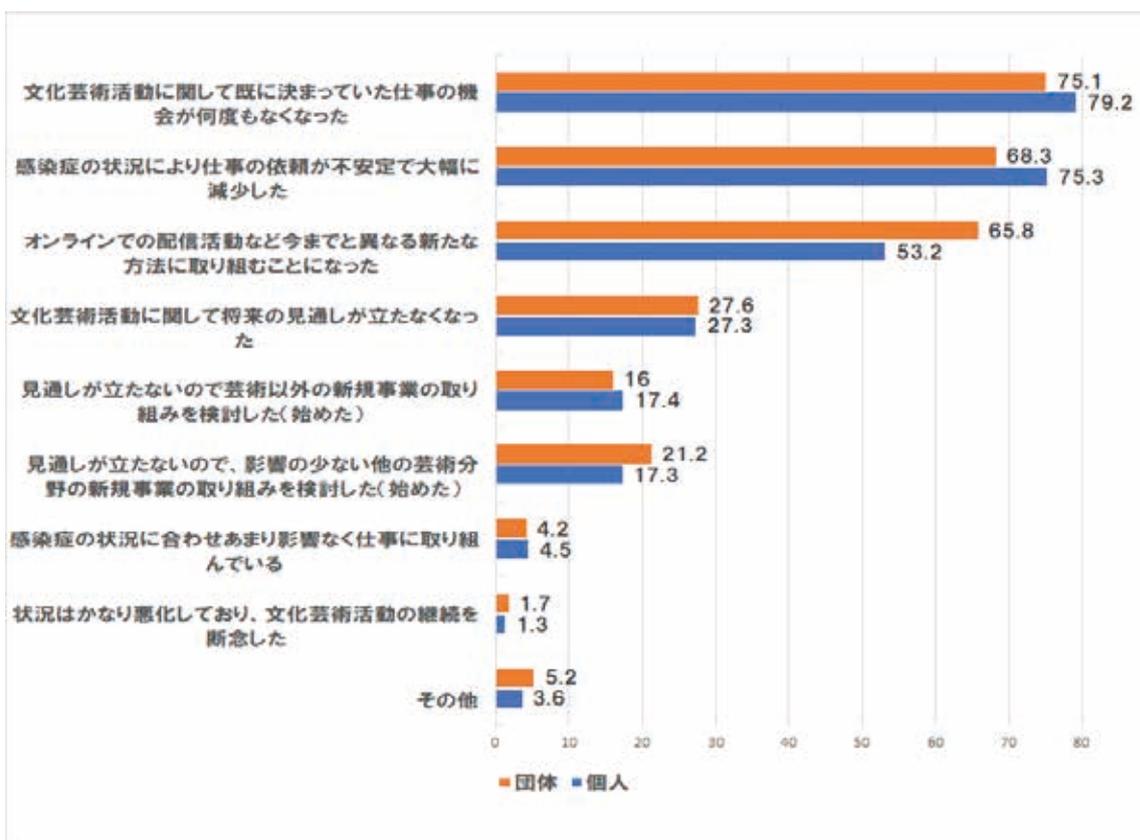
【回答数】個人18,370件(回答率45.9%)、団体1,484件(回答率56.7%)

【調査主体】独立行政法人日本芸術文化振興会、文化芸術推進フォーラム

【回収・集計】株式会社インテージリサーチ

まず、文化芸術活動の機会の喪失がどのような影響を与えたかについては、芸術家等の個人、団体ともに回答結果は概ね同じ傾向を示している。「文化芸術活動に関して既に決まっていた仕事の機会が何度もなくなくなった」「感染症の状況により仕事の依頼が不安定で大幅に減少した」といった苦境が圧倒的な数値として示される一方、「オンラインでの配信活動など今までと異なる新たな方法に取り組むことになった」というコロナ禍を象徴する選択肢にも多くの回答があった。

■新型コロナウイルス感染症拡大による影響(個人 Q10、団体 Q1)



1) 芸術家等(個人)の集計結果から

経済状況の変化では、全ジャンルとも大幅な減収者の割合が支配的な結果となっている。

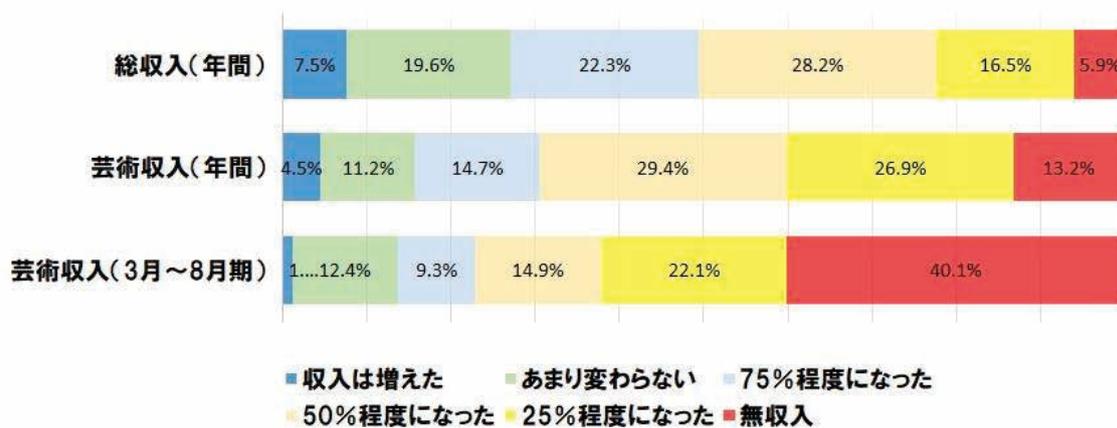
■Q15 年間収入の内、文化芸術活動からの収入の変化はありましたか(ジャンル別)

ジャンル	n	文化芸術活動からの収入の変化 (%)						文化芸術活動の収入減少 (50%以下) (%)
		増えた	75%程度になった	50%程度になった	ほぼ0%になった	あまり変わらない	その他	
TOTAL	18370	4.5	11.2	14.7	29.4	26.9	13.2	69.5
音楽	8793	3.9	6.4	14.7	30.9	29.6	12.5	73.0
舞踊	1539	4.9	11.3	15.9	29.6	23.3	15.1	68.0
演劇	4423	4.7	13.2	13.7	27.5	24.4	16.3	68.2
伝統芸能	620	1.3	3.9	12.9	35.8	35.3	10.8	81.9
大衆芸能	997	3.5	9.6	7.4	26.9	33.9	16.7	79.5
舞台スタッフ	1339	3.0	8.6	12.2	29.1	34.4	12.7	76.2
美術	2098	7.9	20.5	16.2	24.3	19.0	12.2	55.5
写真	606	5.3	13.4	11.6	27.2	27.6	15.0	69.8
電子機器等を利用した芸術	992	5.7	14.9	15.9	27.9	23.5	12.0	63.4
映画・アニメーション	1334	6.3	15.7	18.9	28.1	21.4	9.6	59.1
生活文化	104	6.7	13.5	10.6	31.7	27.9	9.6	69.2
国民娯楽	187	1.1	12.0	15.0	29.4	25.1	16.6	71.1

2020年3月～8月の文化芸術活動による収入の変化について、文化庁が実施した「文化芸術活動に携わる方々へのアンケート」(実施期間:2020年9月30日～10月13日)では、「文化芸術活動からの収入は25%程度になった」「ほぼ0%になった」という回答が全ジャンルにおいて半数以上を占めていた。

芸術活動の再開で、芸術収入の改善、さらに持続化給付金などの給付金で年間総収入は全ての層で改善している。しかし、依然として収入が50%減の層が過半存在し、回復には至っていない。

■2019年と比較した2020年の収入変化<参考>



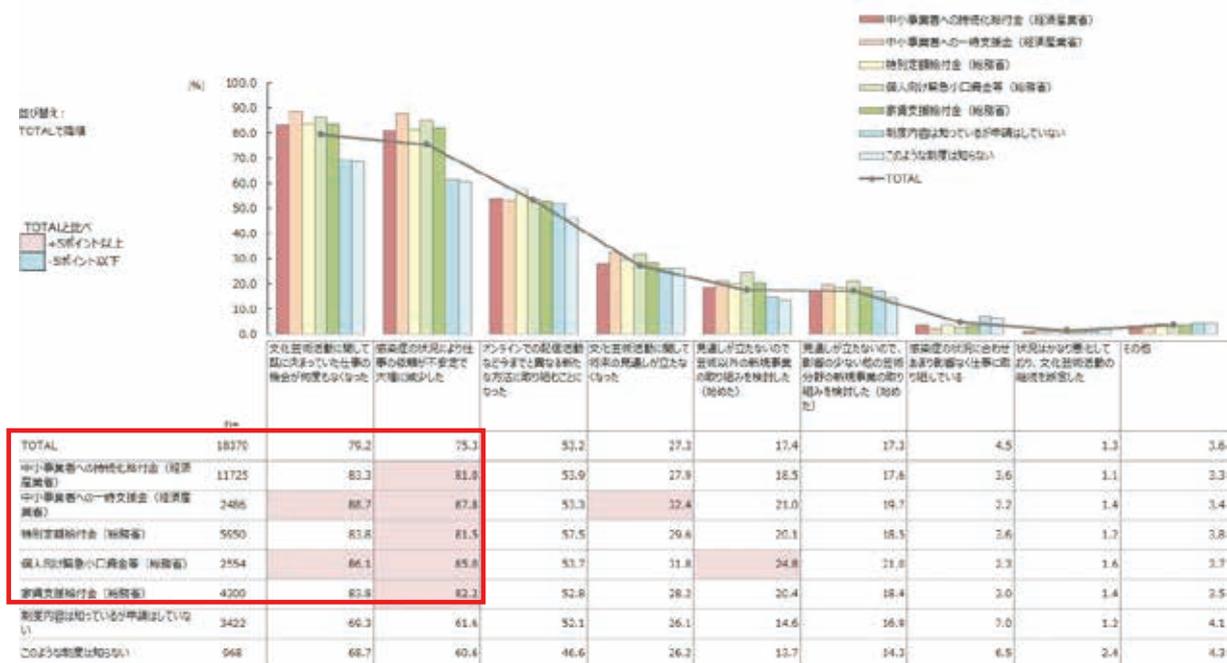
総収入が著しく下がった人ほど、活動継続のために「親しい人や銀行から資金を借りた」「やむなく文化芸術活動に関わる設備・備品・用具を手放した」と回答した割合が高い(Q11*Q14)。

■Q11 コロナ禍の危機を乗り越え、活動を継続するために行った対応(MA)〈収入の変化ベース〉



「文化芸術活動に関して既に決まっていた仕事の機会が何度もなくなった」「感染症の状況により仕事の依頼が不安定で大幅に減少した」と回答した人たちほど、「文化芸術活動の継続支援事業」以外の助成金、補助金も積極的に申請・利用している。文化芸術活動の継続や生計維持のために、様々な補完手段を要した実態が見て取れる(Q10*Q12)。

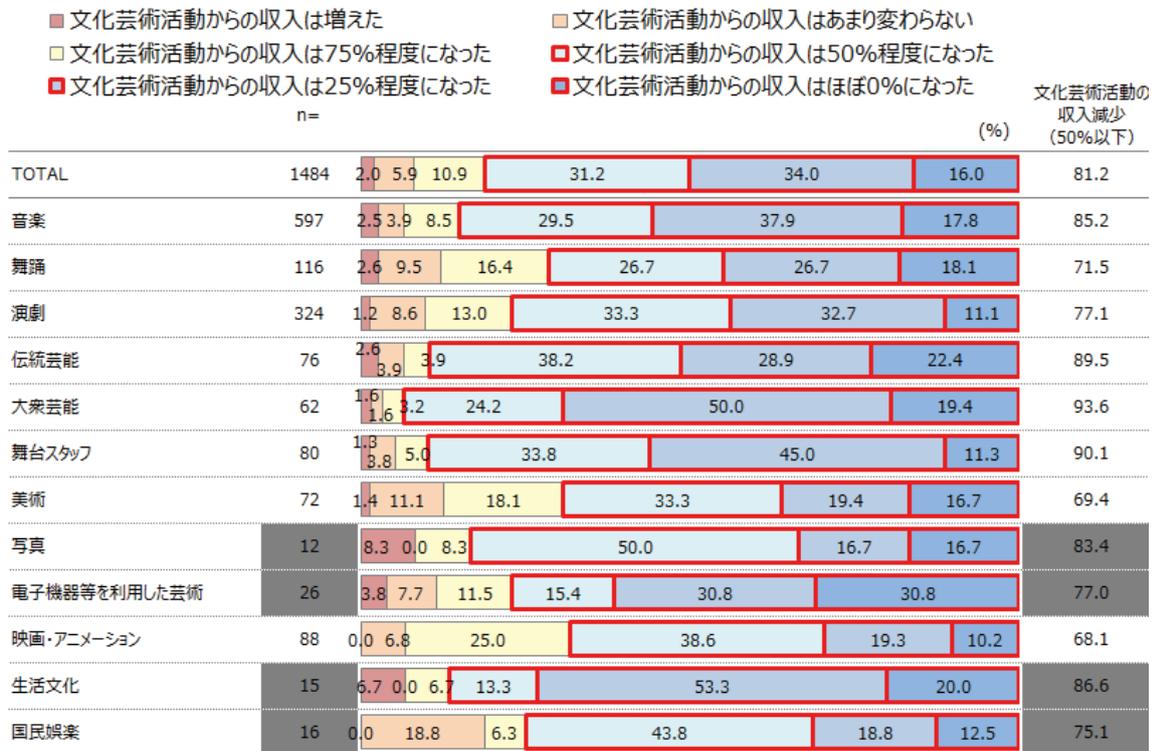
■Q12 新型コロナウイルス感染症の影響に対する対策として利用した制度(MA)〈活動への影響ベース〉



2) 団体の集計結果から

約 8 割の団体が、2019 年と比較して「文化芸術活動からの収入」は 50%以上減少したと回答した(Q6)。著しい収入の低下、財務状況の悪化が明確となった。

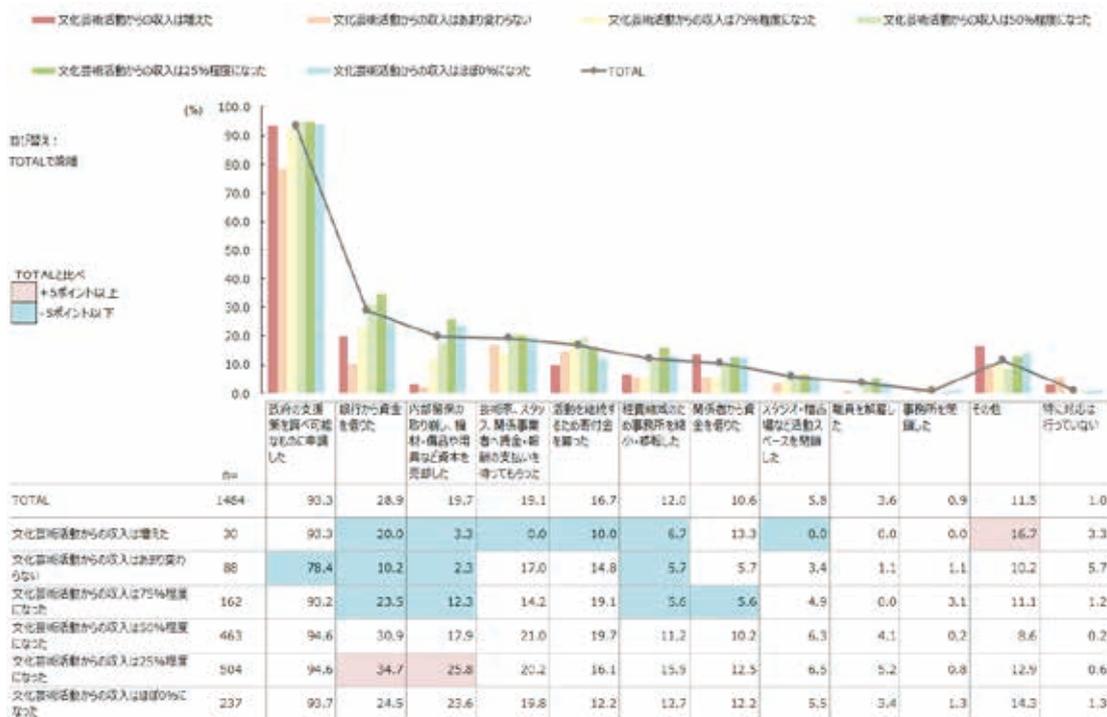
■Q6 2020 年 1 年間の芸術事業収入に関して 2019 年との比較<ジャンル別>



※n=30未満は参考値

9割以上の団体が申請可能な政府支援を活用しているが、それでも約4割の団体は、職員の解雇や賃金未払いの発生、スタジオなど活動場所や事務所の閉鎖などを行ったと回答した(Q3)。政府支援を活用しても、非常に厳しい状況下に置かれていることが読み取れる。

■ Q3 コロナ禍の危機を乗り越えるために行った対応(MA)〈収入の変化ベース〉



■ Q4 以下の支援事業について申請したもの(MA)〈収入の変化ベース〉



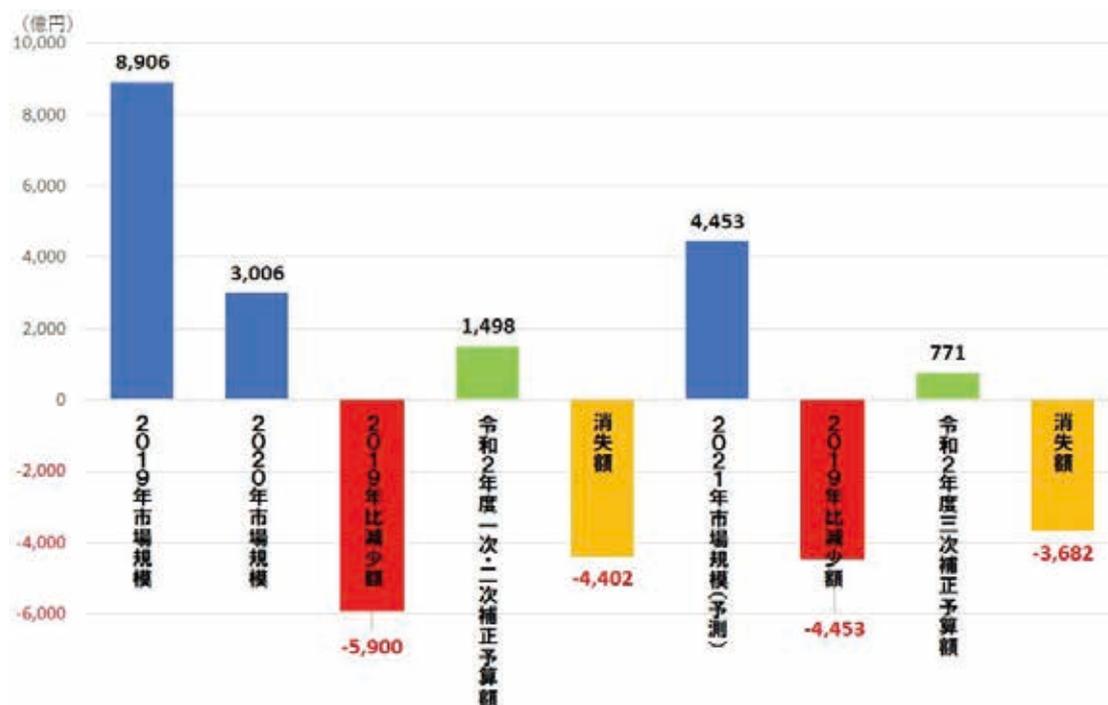
2021年の活動見込みについては、約8割の団体が2019年比で50%以下の事業規模になると回答し、そのうち約3割は見込みが立たないと回答(Q8)。財務状況は悪化しており、2021年の見通しも悲観的である。

■Q4 以下の支援事業について申請したもの(MA)〈2021年度の収入見込みベース〉

	n=	2019年の規模に戻る見込み							2019年の75%程度の見込み							2019年の50%程度の見込み							2019年の25%程度の見込み							2020年と同規模の見込み							見込みが立たない							活動停止						
		3.2							15.8							22.8							11.0							17.7							29.1							0.4						
TOTAL	1484	3.2							15.8							22.8							11.0							17.7							29.1							0.4						
持続化給付金	1188	3.3							14.3							23.6							12.0							16.2							30.4							0.3						
歌謡支援給付金	591	2.7							17.3							22.5							12.5							15.9							28.8							0.3						
J-LODlive補助金	184	1.1							16.3							31.5							14.1							14.1							22.8							0.0						
文化芸術収益力強化事業	256	3.5							15.2							27.0							8.6							17.6							26.1							0.0						
公庫・商工中金融資	81	4.9							8.6							25.9							13.6							12.3							34.6							0.0						
日本政策金融公庫融資	370	3.2							14.1							23.2							10.3							18.1							30.8							0.3						
一時支援金	346	2.3							15.0							21.4							12.7							15.0							33.5							0.0						
制度の内容は知っているが、申請していない	189	3.7							15.9							20.6							6.9							25.4							25.9							1.6						

2020年、大幅な芸術収入の減少は補正予算では間に合っておらず、2021年も同様である。

■ライブエンタメ・映画市場の市場規模比較、補正予算と消失額〈参考〉



要望1 文化芸術の灯を守るため、芸術家、芸術団体へ、引き続き支援を

2020年の深刻な状況が明らかになり、2021年も大都市を中心に緊急事態宣言が長く続いており、公演等の中止・延期、無観客・観客収容人数の制限による影響は免れない。

芸術家等は「文化芸術活動の継続支援事業」、「家賃支援給付金」が終了、芸術団体は「J-LODlive」補助を申請するも観客減で収支合わず正味財産を減耗、今年度の文化庁「ARTS For the Future!」は昨年未の編成でこの6か月の状況に対応するには不十分である。

芸術家、芸術団体は、政府による様々な補助金を得て活動を続けようと努力はしているが、この状況が続くと、さらに危機的な状況が予想される。

新型コロナウイルス感染症は文化芸術界にとっては激甚災害と同等の被害状況にあり、文化芸術活動に対する補償・補填はしないという政府方針を転換し、文化芸術の灯を守るための独自支援策の構築が必要である。

芸術家等の仕事は不定期かつ断続的で、芸術団体の活動も、稽古から公演本番までの周期を通しての長い準備と成果収入である。年ごと、月ごとに、活動と収入額が変動するものであり、他の中小サービス事業者の活動実態とは馴染まない。

2020年3月から2021年6月までの減収を基礎とした、文化芸術の継続のための支援金の交付と現場サポートが求められる。

- ① 芸術家、スタッフ等の個人へ、確定申告を減収証明とする文化芸術定額支援金を
- ② 文化芸術組織は、芸術団体や劇場などの業態別、事業規模別に、減収を根拠とした固定費を基礎とする支援金を

第2部

調査から浮かんできた諸課題をふまえての中長期的な要望

一 芸術家、芸術団体等への支援策の見直し

コロナ禍からの再生、文化行政機能強化に向けて「文化芸術省」創設

新型コロナウイルス感染症拡大が収まらないなか、政府は 2020 年度に三次にわたって補正予算を編成し、文化芸術活動の支援策が講じられたことは画期的なことである。なかでも「文化芸術活動の継続支援事業」は、文化行政としてフリーランスを含む個人に補助金を出すという初めての施策であり、また、通常の文化庁予算で実施される補助金事業の採択団体数を大きく上回る交付決定があったことは評価すべきである。

しかし、実施に当たっては、いくつかの問題点が議論された。まず、基本的なこととして、そもそも芸術家等は日本にどれだけ存在するのか。芸術家等であることを、何を基準に、どのように特定するのか。文化芸術団体も同様である。

そもそも文化行政として、芸術家等の個人、文化芸術団体を統計として捉えたものが皆無であるために起きた問題だと言えよう。

1. 芸術家、芸術団体の課題－文化庁「文化芸術活動の継続支援事業」の交付決定を受けた個人・団体に対するアンケート調査から

このアンケート調査は、「文化芸術活動の継続支援事業」の交付決定者を対象に行ったものであるため、当該事業への評価はおおむね高かった。

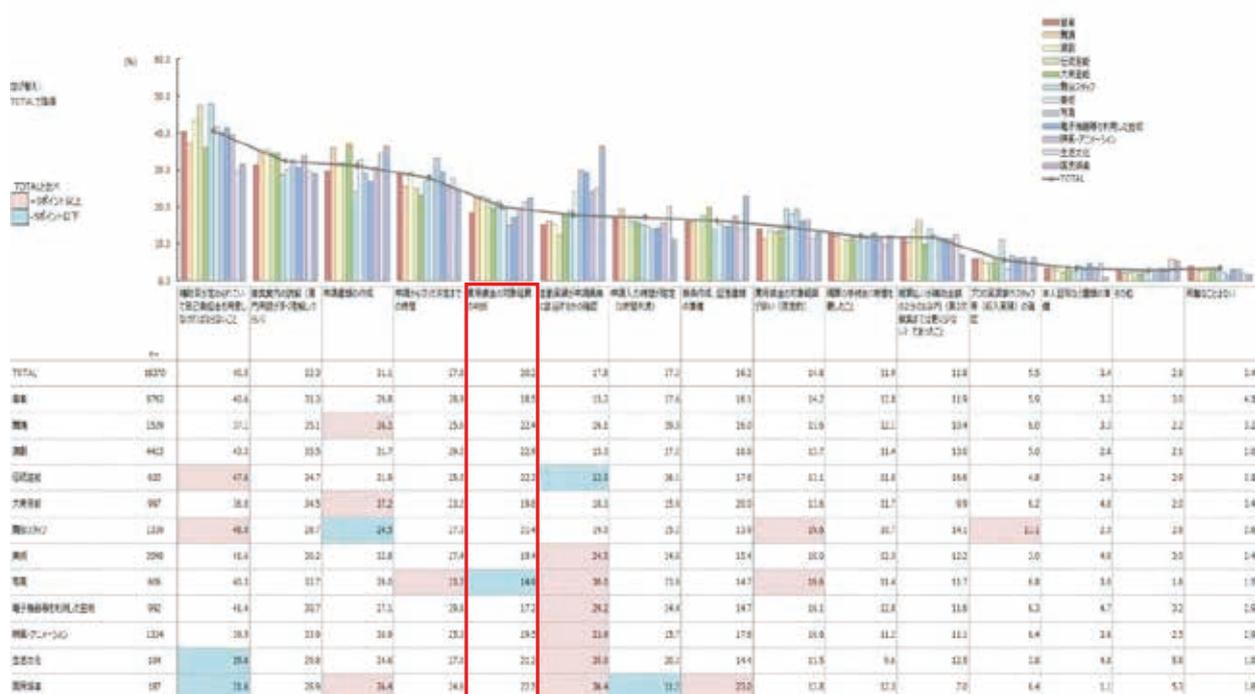
しかし、未曾有の事態の最中とはいえ、2020 年 7 月からの申請受付開始直後の体制・対応の不備などが大きな混乱を招いたことは、事実として受け止めるべきである。さらに、突然仕事が失われた危機的状況のなかで、自己負担金を前提とした新たな事業（支出）を対象とする補助金の制度設計が適切であったのか、教訓とすべき課題である。

また、申請したものの断念してしまった層、不交付となった層の状況は把握できていない。

1) 芸術家等(個人)の集計結果から

「文化芸術活動の継続支援事業」について、困難だった点や利用しづらい点を問うたところ、「補助率が定められていて自己負担金を用意しなければならないこと」という回答が多かった。一方、「活動実績が申請資格に該当するかの確認」という選択肢では、実演芸術分野と、それ以外のジャンルで評価が明確に分かれた。実演芸術分野は、公演数など活動実績の指標が比較的わかりやすいこと、統括団体による事前確認番号の発行やサポートが有効に機能したことが影響したと考えられる(Q5*Q1)。

■Q5 困難だった点や利用しづらい点(3LA)〈ジャンル別〉



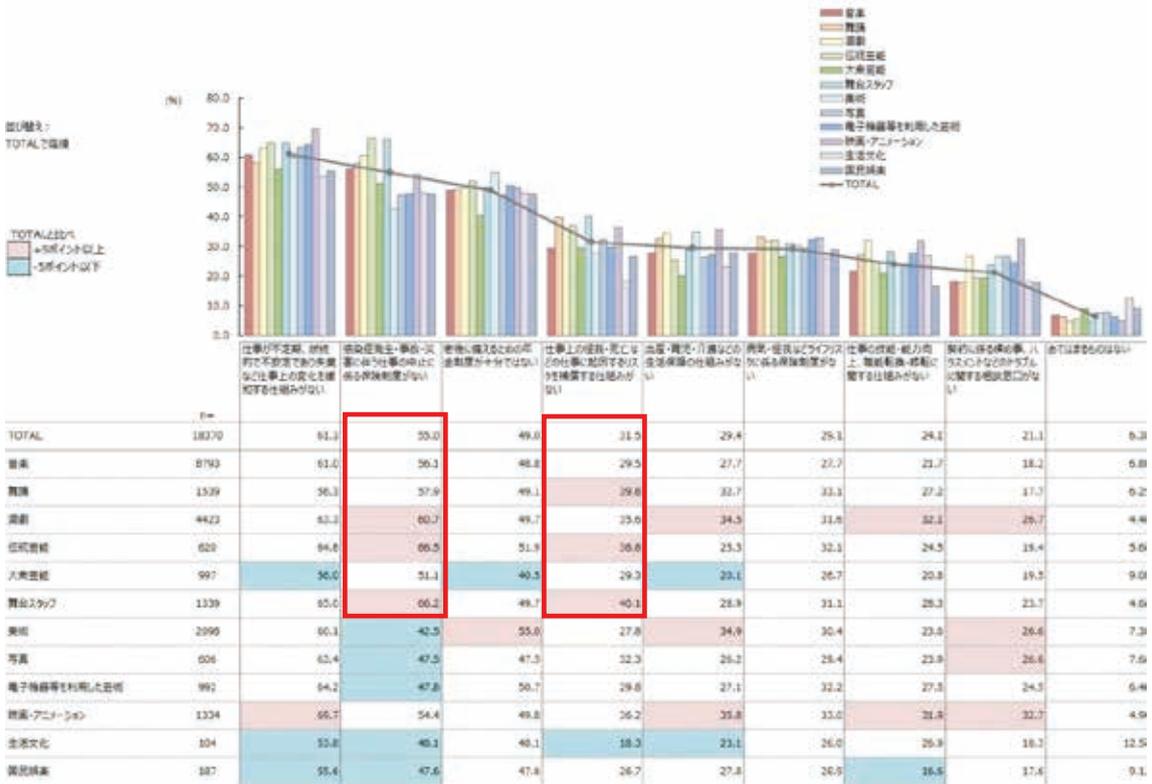
「文化芸術活動を続ける上で、今、必要なこと」という問いでは、「文化芸術活動で発生する費用に対する金銭的な補助・助成」が圧倒的な回答数を得ている。このほか、総収入が著しく下がった人の多くが「生計維持に使用できる使途を問わない給付金」を強く求めている(Q20*Q14)。

■Q20 文化芸術活動を続ける上で、今、必要なこと(3LA)〈収入の変化ベース〉



「文化芸術活動を続ける上で感じている課題」については、ジャンルごとの違いは見られるものの、全体的に「仕事が不規則、断続的で不安定であり失業など仕事上の変化を緩和する仕組みがない」が多い。また、実演芸術分野では「感染症発生・事故・災害に伴う仕事の上での中止に係る保険制度がない」「仕事上の怪我・死亡などの仕事に起因するリスクを補償する仕組みがない」といった選択肢に回答が多く集まっている。美術分野では「老後に備える年金で制度」の回答が多い(Q21*Q1)。

■Q21 文化芸術活動を続ける上で感じている課題(MA)〈ジャンル別〉



2) 団体の集計結果から

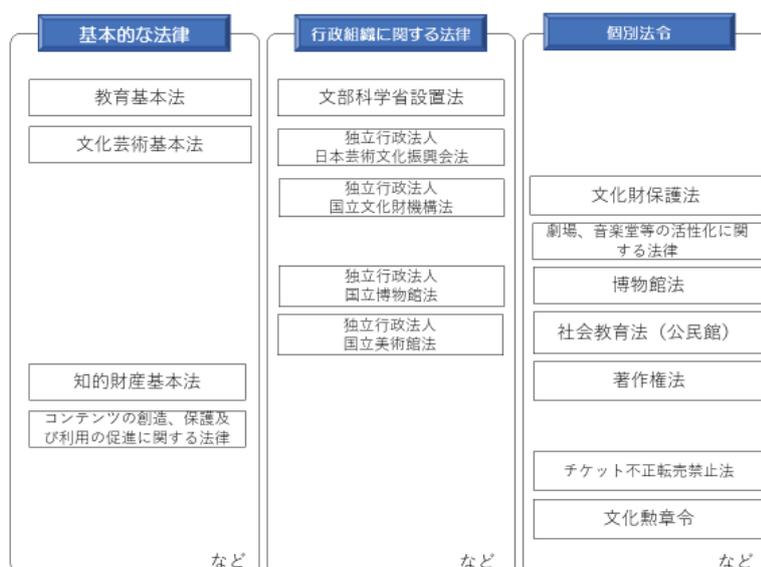
「文化芸術活動を続ける上で、今、必要なこと」では、「人々の文化芸術への参加意欲が戻ること」が 75.3%と高くなっており、感染の不安から遠のいた客足の戻りを期待する状況がうかがえる。そして、「事業を展開する資金が提供されること」が 73.1%、「受けた損失を取り戻す資金が提供されること」が 60.3%と続いており、厳しい経済状況を反映した回答となっている。

特に実演芸術分野は、公演本番までの準備に数年を要するものも少なくない。一度中止になった公演の損失は、新規事業を実施するための補助金ではカバーできないのである。

2. なぜ、文化芸術独自の支援が出来ないのか—他業種の政策との比較から見る課題

未曾有の事態においても、政府が、芸術家、芸術団体からの要望に従来の補助金制度を応用するにとどまり、十分に応えられなかったのは、なぜだろうか？

文化芸術を支えるために、文化振興に関する基本的な法制（「文化芸術基本法」、「コンテンツの創造、保護及び利用の促進に関する法律」など）をはじめとした法律が整えられ、国や地方公共団体などにより様々な施策が講じられている。しかし、これらの文化芸術に関する法律には、国などからの公演、展示、製作、上映などの事業実施への支援、催事の開催しか規定されておらず、芸術家等、文化芸術団体への支援の規定がどこにもないのである。



一方で、他業種（私学教育、中小企業、農業）における施策においては、文化芸術における施策を検討するにあたって参考となる、次の三つの点を挙げることができる。

第一に、具体的な法律の裏付けのある支援や助成制度があり、多種多様な仕組みを有している点である。例えば、私立学校の経常的経費を補助する私立学校振興助成法があり、中小企業基本法の「経営革新及び創業の促進」、「経営基盤の強化と環境変化への適応の円滑化」、「資金供給の円滑化と自己資本の充実」に沿って多種多様な数多くの個別法を有している。

第二に、独立行政法人など国の行政機関以外の組織が大きな役割を果たしている点である。例えば、私立学校の教職員向けの共済制度は、日本私立学校振興・共済事業団が、農業者の収入減少を補填する「収入保険制度」は、全国農業共済組合連合会が、それぞれ運営している。また、独立行政法人中小企業基盤整備機構は、国の中小企業政策の中核的な実施機関の役割を果たしている。

第三に、私立学校、企業分類など支援や援助を受ける主体について、一定の基準が設けられている。例えば、私立学校は、法律に定める学校法人のみが設置することができ、一定の設備、編制など設置基準に従って設置しなければならない。また、中小企業では、中小企業者を業種や資本金、従業員数から定義している。

3. 文化行政の機能強化に向けて

新型コロナウイルス感染症拡大により、文化芸術活動それ自体を行うことができなくなってしまう、国民の鑑賞機会も奪われてしまった。

これまでの文化芸術に対する補助金事業は、上演、上映、展示などの事業への助成であった。これでは、事業そのものを行うことができない場合には機能しない。しかし、新型コロナウイルス感染症関連の支援策も、これまでと同様に事業助成の考え方でしか行われていない。文化芸術を支える仕組みそのものを考え直さなければならないのではないか。

前述の他業種の政策との比較から、次の二つの課題が挙げられる。一つには、文化芸術に対する支援や援助の内容のほか、これらを裏付ける個別立法が存在しない点である。これまでの文化芸術に対する助成では、文化芸術の担い手や団体には、目が向けられていなかった。法律の裏付けをもった予算措置がなされることによって、文化芸術界の特性に応じた仕組みを考えることができるのではないか。

二つ目には、行政組織の体制である。文化芸術に関わる国の行政機関として文化庁が存在しつつも、クールジャパン戦略やコンテンツ産業という側面では経済産業省、放送・通信や放送番組の側面では総務省、海外発信の面では外務省と、複数の行政機関が文化芸術に関する施策を担っている現状がある。文化に関する施策の総合的な推進が文化庁の任務として位置付けられているにもかかわらず、新型コロナウイルス感染症拡大のような非常時においてその役割を果たせないのであれば、行政機関の再構築が必要ではないだろうか。

文化芸術の価値と多面的な役割を国として認めて「文化芸術基本法」(2017年改正)を制定し、国と地方公共団体の責務を定めた。この法理念を実現し、文化芸術立国を目指すためにも、文化行政のさらなる機能強化が求められる。

要望2 芸術家等が安心して仕事に取り組める、業界全体が支える公的な共済制度の創設を

文化芸術の創造、継承、発展の担い手である芸術家、実演家、スタッフ等の専門性をもった人材の育成と確保、そして心おきなく文化芸術活動を継続できるよう支援する必要がある。労働法による補償対象としてなじまない、この職業の特性である所得変動、万が一の災害、事故などに対応する公的な共済制度の創設を要望する。

要望3 組織の業態、規模、法人格に応じた団体への経常費を含む支援策の開発と法整備を

芸術団体・事業団体、劇場、博物館、美術館、映画館を文化振興に欠くことの出来ない担い手として捉え、その持続的な発展のため、組織の目的・役割、法人格、事業規模による区分を定め、事業費だけでなく経常費をも対象とする文化芸術組織への支援制度(芸術団体等助成法(仮称))の創設と、専門助成機関としての(独)日本芸術文化振興会の機能強化となる法整備を要望する。

また、民間の劇場、能楽堂、寄席、スタジオ等の文化施設の固定資産税等の減免措置、芸術団体との連携、運営に関する多様なサポートなど支援体制の拡充を要望する。

要望4 文化芸術の再生に向け、コロナ対応、文化芸術立国の実現に向け文化芸術省の創設を

文化行政の対象範囲(文化芸術、コンテンツ)の拡大、文化芸術の担い手(芸術家、スタッフ等、芸術団体、劇場等)の位置付けと、支援体制の確立、文化芸術の実態把握のための統計調査や政策立案の機能を強化し、内閣を牽引する一元的な文化行政を担う「文化芸術省」の創設が今こそ必要である。

人々は、新型コロナウイルス感染拡大のなかでも文化芸術を求め、文化芸術関係者も活動を続けている。安心、安全に文化芸術を届けられるよう、ワクチンの職域接種の促進と協力を要請するとともに、一日も早く、芸術家、文化芸術、文化施設がその役割を十全に発揮し、人々に生きる喜び、生きる活力を与え、収束に向けて文化芸術、社会の発展に貢献することが出来るよう、環境が整うことを願っている。