5-23 文化活動

5-23-1 現況

(1) 東京の文化施設の集積

東京都の文化活動拠点の数は表 5-23-1 に示すとおりである。

東京都立美術館及び博物館として、東京都美術館、東京都現代美術館、東京都写真美術館、東京都江戸東京博物館を有しており、国立博物館及び美術館として、東京国立博物館、国立西洋美術館、東京国立近代美術館、国立新美術館が東京に立地している。

また、国立・都立の文化施設のみならず、民間の文化施設が多く、芸術に関する教育機関、文化を創造する人々等、文化を支える多くの資源が集積している。世界の都市総合力ランキングでも「美術館・博物館数」「食事の魅力」で上位にランキングされるなど、海外大都市に匹敵する高いポテンシャルを有している（図 5-23-1・図 5-23-2)。

表 5-23-1　　東京都の文化活動拠点の数

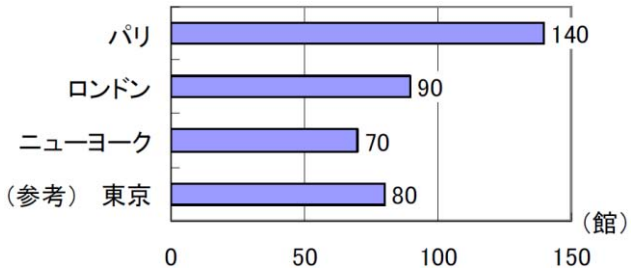
年度末及び種類	総数	博物館法による博物館			博物館相当施設				その他			
		国立	公立	私立	国立	公立	私立	大学附属	国立	公立	私立	大学附属
平成 20 年度	265	1	19	51	9	7	2	24	6	78	60	8
21	269	－	18	53	9	7	3	24	6	79	61	9
22	**272**	**－**	**19**	**53**	**6**	**7**	**4**	**24**	**9**	**79**	**63**	**8**
総合博物館	39	－	10	4	－	1	1	1	－	21	－	1
歴史博物館	107	－	4	14	1	1	2	16	5	31	29	4
美術博物館	85	－	5	31	3	1	1	5	2	12	23	2
科学博物館	22	－	－	4	2	－	－	2	－	5	9	－
動物園	4	－	－	－	－	2	－	－	－	2	－	－
植物園	7	－	－	－	－	－	－	－	2	4	－	1
動・水・植	4	－	－	－	－	1	－	－	－	2	1	－
水族館	4	－	－	－	－	1	－	－	－	2	1	－

資料:日本博物館協会
出典:平成 22 年東京都統計年鑑

順位	指標	
	美術館・博物館数	食事の魅力
1	ベルリン	東京
2	ニューヨーク	パリ
3	東京	香港
4	ロンドン、パリ	ニューヨーク
5	―	ミラノ
6	ウィーン	大阪
7	アムステルダム	バンコク
8	ロサンゼルス	上海
9	コペンハーゲン	マドリード
10	サンフランシスコ	ソウル

出典：「2020 年の東京～大震災を乗り越え、日本の再生を牽引する～」（平成 23 年 12 月、東京都）
資料：「Global Power City Index YEARBOOK 2010」（平成 23 年２月 財団法人森記念財団）より作成

図 5-23-1　世界の都市総合力ランキング



出典：「１０年後の東京～東京が変わる～」（2006 年 12 月、東京都）
東京都：「東京都統計年鑑」（2006 年、東京都総務局）、他都市：東京都調べ（2006 年 9 月）より作成

図 5-23-2　大都市における美術館の数の比較

東京は、江戸時代から連なる長い歴史や独自の伝統的文化、景観、食文化に加えて、アニメやマンガ等のポップカルチャーから歌舞伎や能楽などの伝統芸能まで、幅広い分野に広がっており、新たな日本の魅力「クール・ジャパン（格好いい日本）」となるなど、新たな文化の中心地を形成している。

東京都は、表 5-23-2 に示すような、一度は行ってみたい都市、何度も訪れたい都市を目指し、既存の観光スポットの魅力向上に加え、東京の新たな魅力の演出・発信を推進している。

表 5-23-2　東京の新たな魅力の演出・発信

主なエリア	目指すべき姿
秋葉原	アニメ、マンガなど日本が世界に誇るコンテンツ等を活用した観光客誘致を促進
上野	都立上野恩賜公園を国内随一の文化施設の集積を活かした「文化の森」として再生するとともに、恩賜上野動物園において、動物の魅力的な展示施設を整備
豊洲	食に関する情報が集積する卸売市場の特性を活かし、豊洲新市場内に、「食」を中心とする新たな観光拠点を形成
渋谷	再開発に併せて、ミュージカル劇場やエキシビションホールなどを核とした先進的な文化を発信するまちづくりを促進
隅田川周辺地域	「隅田川ルネサンス」の取組を展開し、賑わいが創出され、文化・情報が発信される水辺空間を形成
多摩地域	アニメの舞台や映画・ドラマのロケ地、都心に近接したオアシスである御岳山や日の出山などのハイキングコースや温泉、多摩動物公園など、固有の資源を活かした観光客誘致を促進

出典：「2020 年の東京～大震災を乗り越え、日本の再生を牽引する～」（平成 23 年 12 月、東京都）

例えば、平成 23 年には、東京を代表する観光地である日本橋や浅草、空の玄関口である羽田空港に新たな船着場が完成した。また、平成 24 年 5 月に、隅田川を望む水辺に東京スカイツリーが開業し、年間 2,000 万人の観光客の来訪が予測されている。このような隅田川を中心とする水辺空間への注目の高まりを受け、東京都は、平成 23 年 7 月、学識経験者・地元区・観光団体等と東京都から成る「隅田川ルネサンス推進協議会」を設置した。

江戸時代、隅田川は江戸の生活・経済を支える水運の要であるとともに、浮世絵等で描かれているように、川遊びや花火など芸術・文化の発信拠点でもあり、江戸の人々の暮らしを支え、賑わいを生み出す存在であった。

東京都は、かつて江戸の華として名を馳せた隅田川の賑わいを取り戻す「隅田川ルネサンス」の取組をスタートさせ、仮設の川床への料亭の出店やまち歩きと舟運を組み合わせたイベントの実施や、川沿いの仮設劇場で歌舞伎公演が行われるなど、「隅田川ルネサンス」の趣旨に合致する民間の取組も進んでいる。

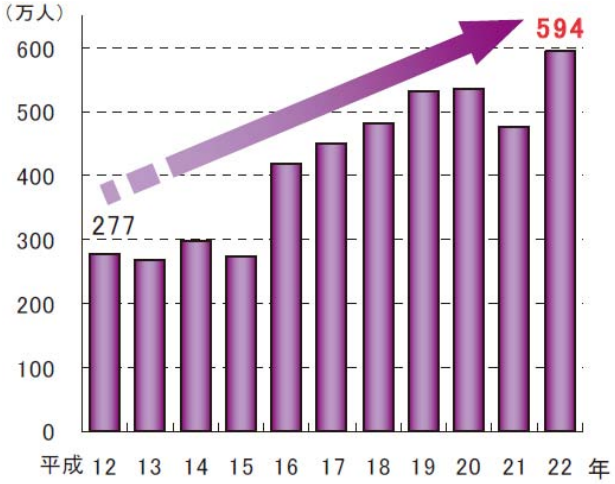
出典：「2020年の東京～大震災を乗り越え、日本の再生を牽引する～」（平成23年12月、東京都）

図 5-23-3　隅田川ルネサンス

(2) 観光誘致による日本文化の発信

東京都は、国に先駆けて観光を成長産業として捉え、積極的な観光プロモーションや国際コンベンション誘致活動等の外国人旅行者誘致の取組を展開し、訪都外国人旅行者数をこの10年間で2倍以上に増加させた（図 5-23-4）。

平成22年に東京を訪れた国内外の旅行者が都内で消費した金額は4.5兆円を上回るなど、観光が東京の経済に与える影響は大きい。さらに、中国人旅行者に対する個人観光ビザの解禁により、今後、中国人旅行者の増加が見込まれるほか、全世界から東アジア・太平洋地域への外国人旅行者数が平成32年に約４億人に倍増するとの見通しもある。



出典：「2020年の東京～大震災を乗り越え、日本の再生を牽引する～」（平成23年12月、東京都）

図 5-23-4　訪都外国人旅行者数の推移

東京都は、これらを活用した新たな文化の創造・発信を目指し、ヘブンアーティスト事業の展開や若手アーティストを発掘・育成・支援するトーキョーワンダーサイトの開設など、若手アーティストの支援に積極的に取り組むとともに、大規模な文化活動のイベントとして、大規模音楽祭のラ・フォル・ジュネ・オ・ジャポンや東京国際アニメフェア等の先進的な取組みを行ってきている。また、都立文化施設では、民間人館長を登用し、民間のノウハウを活用した経営改革にも積極的に取り組んできた。

平成 18 年度に東京芸術文化評議会を設置し、その提言を受けて「世界的な文化創造都市・東京」の実現に向けた「東京文化発信プロジェクト[4]」をスタートした。

「東京文化発信プロジェクト」は、平成20年度より開始し、次の4事業を柱として、演劇、音楽、伝統芸能、美術など様々な分野で文化イベントが展開されている（表 5-23-3）。

①世界的な国際フェスティバルの開催を通じて、東京における芸術文化の創造活動の拡充を図るとともに、国際的な創造・交流拠点としての認知を高める「Festival」事業

②次世代の担い手となる子供・青少年たちへ、芸術文化の多様な創造活動を体験する機会を提供し、創造性に満ちた豊かな感性の育成を目指す「Kids/Youth」事業

③アーティストと市民が協働するプログラムを、まちなかで展開。創造型ＮＰＯ等と協働し、防災、子育てなど他分野とも連携しながら、地域の文化創造拠点を生み出す「Artpoint」計画

[4] 東京文化発信プロジェクト：「世界的な文化創造都市・東京」の実現に向けて、東京都と公益財団法人東京都歴史文化財団が、芸術文化団体やアートNPO等と協力して実施しているプロジェクト

④「世界的な文化創造都市・東京」を国内外にアピールするとともに、国内外の関係者が東京に集うプログラムや事業を展開しネットワークを強化する「Networking」事業

これまでにフェスティバル・トーキョーや六本木アートナイトなど、海外から高い評価を得るプログラムも生まれており、平成23年3月11日に発生した東日本大震災では、こうした資源を活用して被災地支援を実施するなど、文化活動の枠を超えて幅広く展開している。

表 5-23-3　東京文化発信プロジェクトのイベント事例

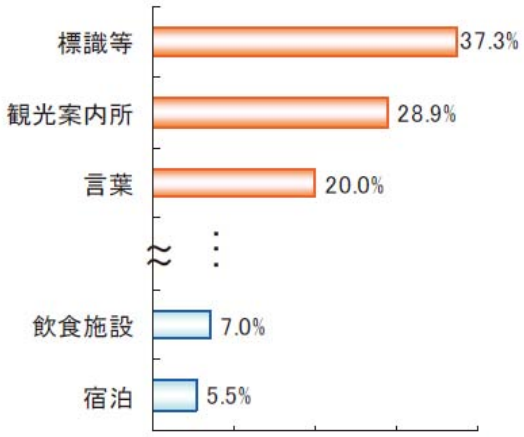
事業名	分野	活動内容
フェスティバルイベント	伝統芸能	東京発・伝統WA感動 東京大茶会2011
	演劇・ダンス	Festival/Tokyo11　フェスティバル/トーキョー11 芸劇セレクション 芸劇eyes番外編『20年安泰。』　＜芸劇セレクション＞ 芸劇＋（プラス）トーク『自作自演』　＜芸劇セレクション＞ 東京文化会館　青少年のための舞台芸術体験プログラム
	音楽	ラ･フォル･ジュルネ･オ･ジャポン「熱狂の日」音楽祭2011　連携事業 東京文化会館　青少年のための舞台芸術体験プログラム Music Weeks in TOKYO 2011
	美術・映像	東京2050//12の都市ヴィジョン展 日本映画海外発信事業 Talent Campus Tokyo 2011 六本木アートナイト 恵比寿映像祭 東京アートミーティング Trans-Cool TOKYO
キッズ・ユースイベント	伝統芸能	キッズ伝統芸能体験
	演劇・ダンス	TACT/FESTIVAL TOKYO 東京文化会館　青少年のための舞台芸術体験プログラム パフォーマンスキッズ・トーキョー
	音楽	東京文化会館　青少年のための舞台芸術体験プログラム ミュージック&リズムスTOKYO KIDS
	美術・映像	アーティスト・イン・児童館 「キンダー・フィルム・フェスティバル」コンペティション
	その他	イザ！カエルキャラバン！in 東京
東京アートポイント計画 イベント	エリア型プログラム	アートアクセスあだち2011　音まち千住の縁 岸井大輔「東京の条件2011」 墨東まち見世2011 TERATOTERA（テラトテラ） ぐるぐるヤ→ミ→プロジェクト としまアートステーション構想 三宅島大学 小金井アートフル・アクション！S&G 豊島区在住アトレウス家
	複合型プログラム	川俣正・東京インプログレス―隅田川からの眺め イザ！カエルキャラバン！in 東京 アーティスト・イン・児童館
	人材育成プログラム	Tokyo Art Research Lab
	ソーシャル・プラットフォーム	アートのためのキャリア支援プログラム2 P+ARCHIVE

出典：東京文化発信プロジェクトホームページ（http://www.bh-project.jp/）より作成

(3) 情報のバリアフリー化

伝統芸能や食、アニメなどの文化、最先端の技術、近代的な都市の街並みや豊かな自然など、東京には多くの魅力的な観光資源が存在しており、東京都では、これらの資源を活用した観光振興を進めてきた。

外国人旅行者が日本旅行中に感じた不便･不満としては､標識の不足や観光案内所の立地、言葉の不自由などが上位を占めている（図 5-23-5）。このため、旅行者にとって分かりやすい案内標識の整備を促進するため、表記方法や景観への配慮等に関する「国内外旅行者のためのわかりやすい歩行者用案内サイン標準化指針」、「国内外旅行者のためのわかりやすい鉄道用案内サイン標準化指針」を平成 21 年に策定した。東京都では、これまでに 800 基以上の多言語案内標識を設置するなど、受入体制の整備を着実に推進している。



出典：「2020 年の東京～大震災を乗り越え、日本の再生を牽引する～」（平成 23 年 12 月、東京都）
資料：「訪日外国人個人旅行者が日本旅行中に感じた不便・不満調査報告書」（平成 21 年 7 月 JNTO）より作成

図 5-23-5　外国人旅行者が日本旅行中に感じた不便・不満

(4) オリンピックにおける文化活動

1) 文化プログラム

オリンピックは単なるスポーツの祭典ではなく、「文化の祭典」でもある。歴史を紐解くと、かつての 1948 年ロンドン大会まではオリンピック競技種目のなかに「芸術競技」が組み込まれており、絵画や彫刻についてもメダルを争っていた。

また、現在では行われていないが、過去のオリンピックの開催においては、正式競技の他に「デモンストレーション競技」が行われており、1964 年の東京大会においては日本の伝統的スポーツである弓道、相撲、剣道の三種目が実施されている。

現在のオリンピックにおいても、このようなオリンピックにおける文化の祭典としての側面は、開催国の歴史・文化等が演出される開会式や、競技と併催される「文化プログラム」に表れている。

文化プログラムは、オリンピック憲章において「短くともオリンピック村の開催期間、複数の文化イベントのプログラムを計画しなければならない」と規定されているものであり、開催国の歴史や文化の紹介、国際文化交流イベントが行われる。

オリンピック開催都市における文化プログラムの内容は表 5-23-4 及び表 5-23-5 に示すとおりである。

長野冬季五輪においては、「歴史を振り返り、21 世紀への希望を表現するプログラム」「人と自然との共存を表現するプログラム」「子供たちに夢と感動を与えるプログラム」が実行されており、オリンピックにおける文化プログラムは、開催都市の様々な伝統・文化活動の発信の機会の場となっている（表 5-23-6）。

表 5-23-4　　オリンピック開催都市における「文化プログラム」の提案内容

都市（開催年）	アテネ（2004 年）	北京（2008 年）	ロンドン（2012 年）
テーマ	○　未来の人道主義 <2001 年>人と空間 <2002 年>人と陸・海・空 <2003 年>人と精神 <2004 年>人と人	○　社会的・経済的成長と持続可能な発展の調和 ○　12.5 億人の中国人民が、オリンピック競技大会の社会・経済・スポーツ・技術的遺産を重視すること	○　新機軸と着想 ～若者と世界の様々な文化を祝う世界の文化的首都～
主な文化プロジェクト	○　各年のテーマに併せ、劇場公演、舞踊、音楽、会議、集会、展覧会、文学に関する催し、講演等を実施	○　世界的文化遺産での野外公演（万里の長城、紫禁城等） ○　国際スポーツ映画祭、国際音楽演劇祭 ○　民族芸能公演、花車パレード	○　公園や広場での催し（生演奏、喜劇、花火） ○　世界の若者の文化フェスティバル（ストリートダンス、都市型スポーツの展示） ○　世界文化博覧会（コンサート、展覧会）
主な若者向けプログラム	○　開催期間を含む４週間、キャンプを実施 ○　名所の視察旅行	○　開催期間を含む３週間、キャンプを実施。800 人参加予定 ○　聖火リレーへの参加、競技観戦、観光等	○　４年間にわたり「仮想旅行」を実施 ○　開催年にはキャンプを実施

出典：「１０年後の東京～東京が変わる～」（2006 年 12 月、東京都）

表 5-23-5　　長野冬季五輪の文化プログラム

「オリンピック能」

○県能楽連盟が主催する「長野オリンピック能」は十五日、長野市若里の県民文化会館で開き、約二千人の観客が優雅な伝統芸能の世界を堪能した。
○笛や鼓の奏でる幽玄な音色に乗って、観世流二十六世宗家の観世清和さんによる「羽衣」の天人の舞や、「石橋」の親子の獅子（しし）の激しく華やかな動きが繰り広げられると、観客は吸い込まれるように舞台に見入った。
○五輪文化プログラムの一つで、外国人客に日本の伝統文化に触れてもらうのが狙いだったが、外国人客の姿は少なめ。それでも、米国の男性客は「オペラに近いのかな。厳密で正確にまとまっているところが素晴らしい」と感心していた。

松本から「日本の響き」

○長野五輪文化プログラム「日本の響き」シリーズ（信濃毎日新聞社などの実行委主催）は八日、松本市の県松本文化会館で始まった。この日は、「讃火～ＳＡＮＫＡ」をテーマに、「日本音楽集団」などが琴や三味線といった邦楽演奏をした。
○このうち、和服姿の県三曲協会員約九十人は、邦楽界の第一人者長沢勝俊氏が五輪を記念して作曲した「燦（さん）～雪と氷の祭りによせて～」を披露。和楽器の音色が刻む西洋音楽のような軽快なリズム、躍動感のある演奏に、盛大な拍手がわいた。
○「日本の響き」は、九日に和太鼓集団鼓童が「鼓動」、十六日にわらび座が「いのちの祝祭」を県松本文化会館でそれぞれ公演。長野市の県民文化会館では、十日に「鼓動」、十四日に県三曲協会の「春への序奏」、十七日に「いのちの祝祭」を行う。

資料：1998 年 2 月 16 日、1998 年 2 月 9 日 信濃毎日新聞掲載より作成

表 5-23-6　　長野冬季五輪における文化プログラムイベント一覧

1，歴史を振り返り、21 世紀への希望を表現するプログラム
ア，歴史に学ぶ
　アジアの中の日本美術展、長野に見る世界の文化、日本の伝統芸能、日本の伝統文化
　大相撲長野場所、オペラ善光寺
イ，今を生きる
　サイトウ・キネン・オーケストラ、NHK 交響楽団コンサート、杏里コンサート、現代芸術
ウ，未来への希望
　夢のオーケストラ公演、ガラコンサート、五千人の第九コンサート
　国際姉妹都市交流フェスティバル、ミュージカル“ふるさときゃらばん”
　オリンピックテーマ館

2，人と自然との共存を表現するプログラム
ア，自然とのふれあい
　人と自然、そして祈り in Japan 展
　信州の風景画名作展、原田泰治展、喜多郎コンサート
イ，自然との共存
　木の国際シンポジウム、民俗芸能、祭り、生活芸術、伝統工芸、長野の味
ウ，人と自然－新しい時代へ
　国際自然保護シンポジウム、自然保護学習会

3，子供たちに夢と感動を与えるプログラム
ア，見る感動、聞く感動
　夢のコンサート、文化庁巡回公演、人形劇カーニバル、アニメーション大会、オリンピック展
イ，参加する感動
　街が舞台、鈴木メソード、世界子供絵画展
ウ，ふれあい、わかちあう感動
　国際ユースキャンプ、こども親善大使、五大陸をつなぐ少年少女国際合唱フェスティバル
　ながの－アスペンオーケストラコンサート、オリンピック・エイド・コンサート
エ，地球を大切にする心
　宇宙から見た地球

2) 一校一国運動

「一校一国運動」は、広島アジア大会の地区公民館単位での活動を参考に長野冬季五輪から始まった運動であり、小中学校が参加予定国から一校一国の交流相手国を決め、相手国を核とした国際交流・国際親善を図る活動である。

1998 年の長野冬季五輪を迎えるにあたり、長野では市内の小・中・特殊学校が、参加した 82 の国・地域のそれぞれに交流校を決め、相手国の文化や生活等を学び交流する計画を実施した。選手団来訪後には、選手村の入村式に参列したり、開会式では各校の児童生徒が担当国のプラカードを持って選手入場を先導する等、「一校一国運動」により市民と参加国、オリンピックが強く結びつけられ、国際交流や異文化理解の機会となっている。

この一校一国運動は、長野冬季五輪において「平和と友情」を示す草の根運動として IOC に大好評を博し、その後の 2000 年シドニー夏季五輪、2002 年ソルトレーク冬季五輪、2006 年トリノ冬季五輪へと引き継がれている。

一校一国運動は効果あった　長野の子ども、異文化に関心

長野冬季五輪で長野市内の小中学校が展開した「一校一国交流活動」は、子どもたちが異文化を理解したり、平和への関心を高める上で有効だった―。日本オリンピック・アカデミー（ＪＯＡ、猪谷千春会長）の監事を務める真田久・筑波大体育科学系講師らが行ったアンケート調査での結果がまとまった。

ＪＯＡは、五輪憲章がうたう理念の研究、オリンピック・ムーブメントの国内普及を進めている。調査は、長野市内から四小学校を抽出。比較のために北安曇郡白馬村など五輪競技開催地の十一校、北海道や神奈川県など県外の四校と合わせ、六年生千五百人余を対象に行った。

五輪を通して抱いた感想で「世界が平和になるように何かしたい」と思った児童は、長野市内の小学校で九〇・三％。同市外（六八・二％）や県外（五八・六％）を大きく上回った。

また、長野五輪を「良かった」と感じた項目で、「世界の人たちが仲良くすることの大切さが分かった」のは長野市内で六一・八％、市外四四・〇％、県外四二・四％。「世界平和について考えるようになった」のは長野市内三〇・三％、市外一三・七％、県外一一・五％だった。

「スポーツをやる楽しさや大切さ」「スポーツを見る楽しさ」を感じた児童の割合は、逆に長野市外や県外の方が高く、市内の児童には五輪が国際交流や異文化理解の機会となったことが分かった。この点について真田講師は「五輪憲章は、五輪による平和教育の重要性もうたっている。日本ではその方法がこれまで議論されてこなかったが、一校一国交流活動は有効な体験学習といえるのではないか」と評価している。

資料：1999 年 1 月 15 日 信濃毎日新聞掲載 より作成

(5) 文化活動に関する現況のまとめ

都民と文化の関わりについては、観て楽しむ「鑑賞」、創って楽しむ「創作」、ボランティアなどで芸術家を支えて楽しむ「支援」などがあり、それぞれの活動の場として文化施設は重要な拠点となっている。

東京都の文化活動拠点については、国立・都立の文化施設のみならず、民間の文化施設が多く、文化を支える多くの資源が集積している。世界の都市総合力ランキングでも「美術館・博物館数」「食事の魅力」で上位にランキングされるなど、海外大都市に匹敵する高いポテンシャルを有している。

平成 23 年には、東京を代表する観光地である日本橋や浅草、空の玄関口である羽田空港に新たな船着場が完成した。また、平成 24 年 5 月に、隅田川を望む水辺に東京スカイツリーが開業し、年間 2,000 万人の観光客の来訪が予測されている。また、東京は、江戸時代から連なる長い歴史や独自の伝統的文化、景観、食文化に加えて、アニメやマンガ等のポップカルチャーから歌舞伎や能楽などの伝統芸能まで、幅広い分野に広がっており、新たな日本の魅力「クール・ジャパン（格好いい日本）」となるなど、新たな文化の中心地を形成している。

文化の発信（国際貢献）については、平成 20 年度より開始した「東京文化発信プロジェクト」において、演劇、音楽、伝統芸能、美術など様々な分野で文化イベントが展開されている。そのほか、これまでの長野冬季五輪などオリンピックにおける文化活動は、国際交流や異文化理解の機会となるなど、オリンピックムーブメントの国内普及に貢献した。

東京都は、一度は行ってみたい都市、何度も訪れたい都市を目指し、既存の観光スポットの魅力向上に加え、東京の新たな魅力の演出・発信を推進している。

情報のバリアフリー化については、外国人旅行者が一人でも自由に行動できる環境づくりのため、標識の不足や観光案内所の立地、言葉の不自由などへの対策として、これまでに 800 基以上の多言語案内標識を設置するなど、受入体制の整備を着実に推進している。

5-23-2 予測評価（全体計画）

(1) 評価の指標及び目安

文化活動における、全体計画の検討についての評価の指標は「施設密度」「文化の発信（国際貢献）」及び「情報のバリアフリー化」であり、それぞれの評価の目安は、表 5-23-7 に示すとおりである。

表 5-23-7　評価の指標及び目安

評価の指標	評価の基準	評価の目安				
		－２	－１	０	＋１	＋２
施設密度	文化活動拠点の増減	－	拠点数　減	現況と変わらない	拠点数　増	－
文化の発信（国際貢献）	国際交流の活発化への寄与の有無（日本文化との接触機会の増減）	－	発信機会減	現状の文化の発信機会と変動がない	発信機会増	－
情報のバリアフリー化	案内表示等情報提供のバリアフリー化の進展の有無	－	現状と変わらず情報提供のバリアが残る	すでにバリアフリー化されており現状と変わらない	バリアフリー化の進展あり	－

(2) 予測評価の方法

それぞれの指標について、東京都が公表している施策等を基に定性的に評価した。

(ｲ) 施設密度

施設密度の予測評価の方法は表 5-23-8 に示すとおりである。

表 5-23-8　予測評価方法（全体計画）

予測評価の時期		予測評価の方法
開催後	後利用による影響	文化活動拠点数の増減について、東京都文化振興指針等の情報を基に定性的に評価した。

(ﾛ) 文化の発信（国際貢献）

文化の発信（国際貢献）の予測評価の方法は表 5-23-9 に示すとおりである。

表 5-23-9　予測評価方法（全体計画）

予測評価の時期		予測評価の方法
開催前	招致・PR 活動による影響	国際交流の活発化への寄与の有無（日本文化との接触機会の増減）について、東京都文化振興指針等の情報を基に定性的に評価した。
開催中	競技の実施による影響	
開催後	後利用による影響	

(ハ) 情報のバリアフリー化

情報のバリアフリー化の予測評価の方法は表 5-23-10 に示すとおりである。

表 5-23-10　予測評価方法（全体計画）

予測評価の時期		予測評価の方法
開催中	施設の存在による影響	案内表示等情報提供のバリアフリー化の進展の有無について、東京都の計画の情報を基に定性的に評価した。
開催後	後利用による影響	

(3) 予測評価の結果

1) 開催前（招致・PR 活動による文化の発信に関する影響）

① 一次評価

文化の発信（国際貢献）は、国際交流の活発化に寄与（日本文化との接触機会の増加）する施策を実施しなければ現況と変わらないと予測されるため、全体計画の評価結果は「０」とした。

② ミティゲーション

2020 年東京大会では、訪れる人に特別な体験をしてもらうため、東京、日本、そして世界の文化の最高の要素を取り出し、独自のビジョンである”Discover Tomorrow”から発想を得た様々な文化プログラムを展開する。

(a) 2020 年東京大会の文化プログラム

開催都市決定後から文化事業、展覧会、祭典など包括的なプログラムに着手する。

このプログラムには、アスリートと同規模のクリエーターが世界中から集い、大会期間中にピークを迎える。

これらのプログラムにより、日本を含めたアジアでのオリンピックの価値の普及を促進し、地域コミュニティで大会への情熱を喚起する。

(b) 東京文化発信プロジェクト

2016 年招致をきっかけとして開始した「東京文化発信プロジェクト」では、文化のためのイベント週間である「フェスティバル・トーキョー」などのイベントを開催している。最先端の芸術からコミュニティアートまで、次世代を育成するプラットフォームとしての機能を持ちながら、文化の多様性を促進する事業を行なってきた。

このプロジェクトをさらに発展させ、文化に対する意識を広め、すべての市民にオリンピズムのメッセージを伝えていく。

(c) 若手芸術家の支援

2020 年東京大会では、若手芸術家を支援する「トーキョーワンダーサイト」を拠点に、「アーツ・アンド・オリンピズム・ユース・クリエーション・プログラム」を実施し、若手芸術家を支援する東京都のイニシアチブを推進する。このプログラムでは、大会期間中の国際的なコラボレーションや伝統文化から革新的な技術にいたるまでの挑戦的なプロジェクトを通じて、世界中の若手芸術家が斬新な表現方法とオリンピズムの概念を探究する取組を進める。制作された成果物は大会期間中に展示される。

(d)　1 校 1NOC 運動

「一校一国交流活動（一校一国運動)」は 1998 年長野冬季五輪から始まった。2020 年東京大会では、各学校や大学が NOC と対になる「１校１NOC 運動」を通じてさらに学生にオリンピズムを広めていく。学生はその NOC が属する国の文化や歴史を学び、その国の若者と交流を図る。

また、2020 年東京大会を契機として、東京都は平成 32 年度までを計画期間とする新たな長期ビジョン「２０２０年の東京」を策定し、オリンピック・パラリンピック競技大会の開催を目指す 2020 年の東京の姿と、それに向けた政策展開を明らかにした。

開催前における文化の発信に関するミティゲーションの内容は表 5-23-11(p.5-23-13)に示すとおりである。

表 5-23-11(1)　　文化の発信に関するミティゲーションの内容

予測評価の時期		ミティゲーションの内容
開催前	招致・PR 活動等による影響	文化活動については、「産業力と都市の魅力を高め、東京を新たな成長軌道に乗せる」という目標を掲げ、東京の持つ強みを活かしながら、戦略的な情報発信や体制強化等により、観光・文化面における東京のプレゼンスを向上させるという政策の方向性を示している。この目標達成に向け、実行プログラム 2012 では、東京の多彩な魅力を演出・発信し、国内外から来訪者を呼び込むための施策を展開している。 具体的には、3 年後の到達目標として、 ①東日本大震災による落ち込みから力強く回復し、訪都外国人旅行者数が震災前の水準を超えて着実に増加 ②芸術文化を創造・発信する新たな仕組みを構築し、創造性あふれた多様な人材や活動を発掘、支援していくことによって、東京の文化を世界へ発信 を設定している。 **『２０２０年の東京』(2011.12) における目標と取組** 目標５ ・産業力と都市の魅力を高め、東京を新たな成長軌道に乗せる 政策の方向性 ・東京の持つ強みを活かしながら、戦略的な情報発信や体制強化等により、観光・文化面における東京のプレゼンスを向上させる 施策 13 ・東京の多彩な魅力を演出・発信し、国内外から来訪者を呼び込む **『２０２０年の東京』(2011.12) におけるこれからの政策展開** ○　何度も訪れたくなる新たな魅力の創出 ・　一度は行ってみたい都市、何度も訪れたい都市を目指し、既存の観光スポットの魅力向上に加え、東京の新たな魅力を演出・発信する。 ・　世界に誇るアニメやファッションなどのコンテンツの活用や映画・ドラマのロケ地等を巡るカルチャーツーリズム、豊かな自然に触れるエコツーリズムやグリーンツーリズム、国民のニーズを満たした上での高い技術力や医療水準を活かしたメディカルツーリズムなど、多彩なニューツーリズムを展開する。

表 5-23-11(2)　　文化の発信に関するミティゲーションの内容

予測評価の時期		ミティゲーションの内容
開催前	招致・PR活動等による影響	○　戦略的なプロモーションの展開 ・　ウェルカム・アジアキャンペーン[5]なども活用し、今後、海外旅行需要の大幅な増大が見込まれるアジアに対して、重点的にプロモーションを進める。 ・　対象国の市場動向を十分に把握した上で、戦略的なプロモーションを展開するとともに、国ごとの訪都外国人旅行者数などを踏まえて効果測定を行い、新たな戦略につなげるサイクルを確立する。 ・　都内の観光情報などをソーシャルメディアで発信するなど、情報発信メディアを多様化し、より多くの対象者へ効果的に届くプロモーションを実施する。 ○　旅行者の受入体制の整備 ・　ＩＣＴ技術による情報提供など新たな技術の活用と日本人ならではの「おもてなしの心」の両輪で、旅行者の目線に立った受入体制の整備を推進する。 ○　国際会議の積極誘致 ・　豊富なノウハウを持つ民間人や外国人等の多様な人材を活用するなど、ＭＩＣＥ[6]誘致体制を強化し、活発な誘致活動を展開する。 ・　大学でのオープンユニバーシティ講座の実施など、産業界や大学機関等とも連携しながら、高度なノウハウが求められるＭＩＣＥ誘致を担う人材を育成・輩出し、ＭＩＣＥ誘致のすそ野を広げる。 ・　都の文化施設や都市基盤施設を巡る観光ツアーや、隅田川、臨海部等の水辺空間の魅力を体感する舟運ツアー、日本文化体験プログラムなど、多様なアフターコンベンションのメニューを提供する。 ・　臨海部にコンベンションやアフターコンベンション[7]の会場となる施設を誘致するとともに、規模拡大の検討や多言語の同時通訳機器の充実など既存のコンベンション施設のレベルアップを図る。 ○　新たな芸術文化の推進体制の構築 ・　日本で初めてアーツカウンシルを本格的に設置し、芸術支援プログラムの立案や支援先の評価を通じて、創造性や将来性にあふれた活動を支援するとともに、都の文化政策のさらなる戦略化を図る。 ・　また、世界で活躍するアーティストを育む国内外のネットワーク構築や、専門的評価に基づく複数年度の長期的な支援を検討するなど、創造環境を整備し、多様で豊かな才能による創造活動を活性化する。 ・　都立文化施設においては、各施設の魅力を活かした事業展開や芸術文化の担い手の育成推進など、創造発信拠点としての機能の強化を図る。また、高齢者や障害者、外国人等が芸術文化を気軽に楽しめる取組を促進する。

[5] ウェルカム・アジアキャンペーン：東京都の呼びかけにより設立されたアジア大都市ネットワーク 21 の共同事業の一つで、欧米、オセアニア及びアジアからの旅行者を誘致することを目的として、都市間で連携したプロモーション等を展開

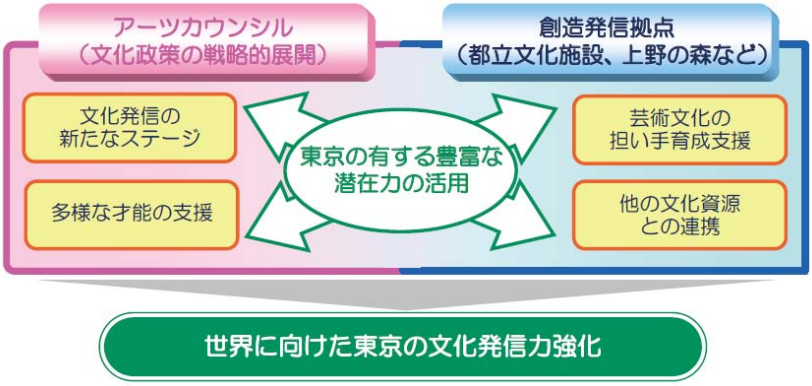
[6] ＭＩＣＥ：企業等の会議(Meeting)、企業等の報奨・研修旅行(Incentive Travel)、国際機関等が行う国際会議(Convention)、イベントや展示会等(Event/Exhibition)の総称

[7] アフターコンベンション：コンベンション等の終了後に行われる催しや懇親会

表 5-23-11(3)　　文化の発信に関するミティゲーションの内容

<table>
<tr><th colspan="2">予測評価の時期</th><th>ミティゲーションの内容</th></tr>
<tr><td>開催前</td><td>招致・PR活動等による影響</td><td>

・ あわせて、上野恩賜公園を文化施設や歴史的財産の集積を活かした文化発信拠点として整備する「文化の森」計画など、他施設等との連携を深めることにより、広がりのある芸術文化の展開と活発な創造活動を促進する。



出典：「2020 年の東京」（平成 23 年 12 月、東京都）

図 5-23-6　文化政策の新たな展開

○ 文化における東京のプレゼンス確立
・ 映画やマンガ、アニメ、デザイン等の創造性に対する海外からの高い評価や、芸術文化の一分野として国内での認知度が高まっていること等を背景に、メディア芸術やクリエイティブ産業に関する創造活動等への支援に取り組む。
・ 隅田川ルネサンスと連携したプログラム、まちづくりや観光施策とタイアップした事業展開など、既存事業の再構築による戦略的展開等によって、文化発信の新たなステージを切り開く。
・ 日本最大級の音楽祭となったラ・フォル・ジュルネ・オ・ジャポン「熱狂の日」音楽祭のように、特定の地域で一定期間に集中してさまざまなプログラムを展開するなど、相乗効果を生み出す取組を更に拡大し、他の分野でも展開する。
・ 文化面におけるアジアのヘッドクォーターとして、アジア間の文化交流を推進するとともに、産業や観光、食文化、景観などの事業と連携した多様なプログラムを展開し、世界へ向けた東京の文化発信を強化する。
・ 将来の日本の伝統文化を支える人材を育成し、伝統文化の継承を推進するとともに、魅力あるプログラムの開発や伝統文化に触れ合う機会を創出する。
○ 東京都は、大規模な文化プロジェクトや様々な都市との国際交流を戦略的に展開し、これらの事業を起爆剤としてオリンピックムーブメントを巻き起こすことを目指している。
○ オリンピック開催年を含む 4 年間にわたり実施する文化プログラムを策定し、東京の魅力を世界に発信していく

</td></tr>
</table>

資料：「2020 年の東京～大震災を乗り越え、日本の再生を牽引する～」（平成 23 年 12 月、東京都）より作成

③　二次評価

東京は、「5-23-1(1)東京の文化施設の集積」(p5-23-1)で挙げたように、文化施設、芸術に関する教育機関等、文化を支える多くの資源が集積しており、歌舞伎や能楽などの伝統芸能から、アニメやマンガ等のポップカルチャーまで、幅広い分野で高いポテンシャルを有している。

また、従来の観光資源に加えて、新たな文化拠点や豊かな水辺区間などが形成されることにより、東京の魅力を発信するエリアが形成されることが期待される。

これまでに開催された過去のオリンピック開催都市においても、「5-23-1(4)オリンピックにおける文化活動」(p5-23-7) にみられるように、開催都市の有する伝統、文化の発信の大きな機会が与えられている。このことから、東京の魅力を活かした文化プログラムの策定とともに、文化行事、展覧会、祭典など包括的なプログラムの実施により、日本文化の発信機会が増加すると考えられる。したがって、文化の発信における全体計画の評価結果は「＋１」とした。

2) 開催中（施設の存在による情報のバリアフリー化に関する影響）

①　一次評価

情報のバリアフリー化は、案内表示等情報提供のバリアフリー化を進展させるための施策を実施しなければ現況と変わらないと予測されるため、全体計画の評価結果は「０」とした。

②　ミティゲーション

情報提供のバリアフリー化に関するミティゲーションの内容は表 5-23-12 に示すとおりである。東京都は、先端技術の活用等による案内誘導の充実化を、利用者の多い重点整備エリアを中心に推進していく。また、電車、地下鉄等においても多言語案内表示がすべての施設で提供できる体制を構築していくことから、2020 年東京大会の開催までには必要な範囲で情報提供のバリアフリー化が図られると想定する。

表 5-23-12　　情報提供のバリアフリー化に関するミティゲーションの内容（開催中）

予測評価の時期		ミティゲーションの内容
開催中	施設の存在による影響	**<u>『１０年後の東京』（2006.12）における取組</u>** ○　東京都は、先端技術の活用等による案内誘導の充実化（例えば絵文字及び多言語の案内表示、ユビキタス技術の活用等）を、利用者の多い重点整備エリアを中心に推進していく。 ・　ユビキタス技術を活用し、駅とまちで統一した案内、決済手段を整備する。 ・　観光案内所の機能強化、案内サインの普及、小売店等における外国語メニューの普及を推進する。 ・　観光や案内サインの設計・バリアフリーボランティアのしくみづくり等、ユニバーサルデザインのまちづくりに関する人材育成を推進する。 ○　東京都は、電車・地下鉄等における英語など日本語以外による表示や情報の提供について、2020 年までにすべての施設で提供できる体制を構築する。 **<u>『２０２０年の東京』（2011.12）におけるこれからの政策展開</u>** ○　現在利用者が大幅に増加しているスマートフォンなど、新たな技術も積極的に活用し、外国人旅行者が一人でも自由に行動できる環境づくりを一層推進する必要がある。 ○　スマートフォン等の ICT[8]機器を使って、音声で入出力を行う同時通訳や、カメラやメガネを通して現実の風景に多くの情報を重ね合わせる AR（拡張現実）[9]による多言語の観光案内など、外国人旅行者が母国語を使って、より楽しくストレスなく都内を観光できる環境を整備する必要がある。 ○　同時に、多くの旅行者が訪れるエリア等において、エリア内のどこにいても ICT 機器でスムーズに観光情報が入手できるよう、無線 LAN[10]環境の整備を促進する。 ○　ボランティアガイドのさらなる活用など、外国人旅行者の大幅な増加に対応できる人的資源を確保するとともに、国際交流の機会の増加等を通じて、外国人旅行者をあたたかく迎え入れる気運を醸成する。

資料：「10 年後の東京～東京が変わる～」（平成 18 年 12 月、東京都）、「2020 年の東京～大震災を乗り越え、日本の再生を牽引する～」（平成 23 年 12 月、東京都）より作成

[8] ICT：Information and Communication Technology の略。情報や通信に関する技術の総称

[9] AR（拡張現実）：Augmented Reality の略。現実の環境にコンピュータを用いて情報を付加することにより人工的な現実感を作り出す技術の総称

[10] 無線 LAN：無線でデータの送受信を行う構内通信網（Local Area Network）

○「10年後の東京」計画における情報のバリアフリー化の施策の概要

情報のバリアフリー化を重点的に整備を進めるエリアとして、①外国人観光客が多いまたは利用者が多い駅を擁する、②2016 年東京大会の競技会場予定地の周辺、の観点から「東京・銀座・新橋エリア」、「臨海エリア」、「品川エリア」、「六本木・赤坂エリア」、「原宿エリア」、「新宿・神宮エリア」、「池袋エリア」、「上野・浅草エリア」、「秋葉原エリア」、「御茶ノ水・飯田橋エリア」の１０のユニバーサルデザイン重点整備エリアを設定し、ユニバーサルデザインのまちづくりについて以下の施策を展開する。

○東京ひとり歩きサイン計画

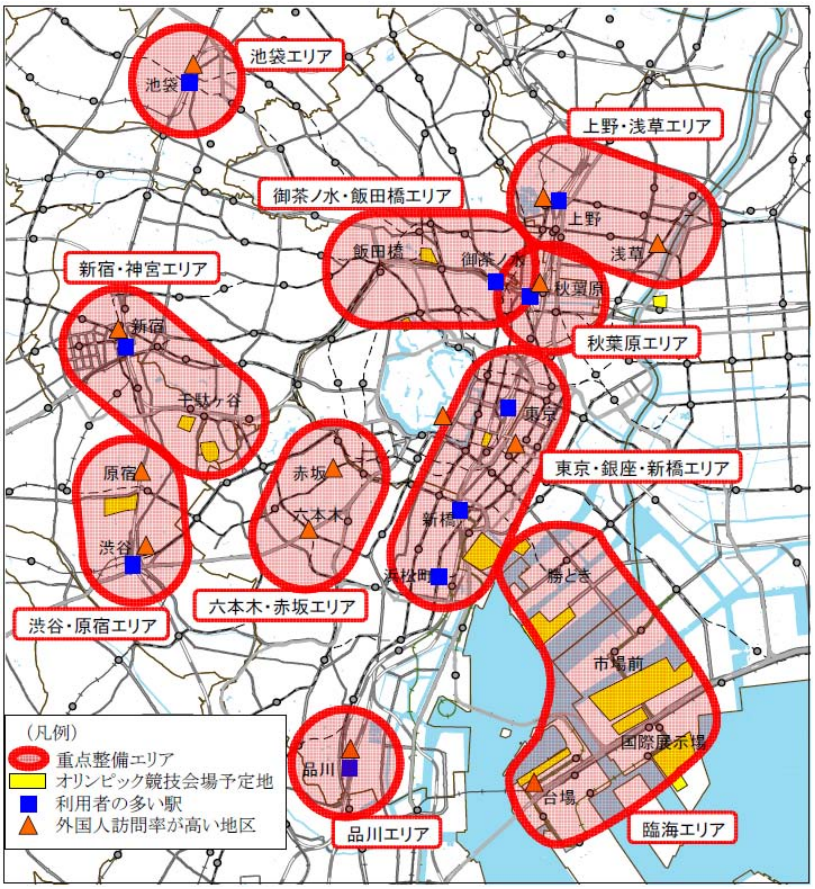
・国内外の旅行者が迷うことなく安心してまち歩きができるよう、絵文字等を活用した多言語の案内標識の整備を推進するとともに、区市町村や公共交通事業者等に対し案内サイン標準化指針の普及を図る。

○東京ユビキタス計画の展開

・ユビキタス技術を活用して、観光ナビシステム、街頭のデジタル案内板や鉄道駅のディスプレイ等を活用し、多言語で情報提供する。ユビキタス技術を活用したビジネスモデルの構築を誘導する。また、更なる普及のトリガーとして都庁舎のユビキタス化に取り組む。

○外国人旅行者が１人で安心して暮らせるまちづくり

・１０のユニバーサルデザイン重点整備エリアを中心に、観光案内標識や多言語表記のバス停の整備を進めるとともに、飲食店における多言語メニューの普及、拡大を図る。



資料：「10 年後の東京～東京が変わる～」（平成 18 年 12 月、東京都）、「１０年後の東京」への実行プログラム 2008」（平成 19 年 12 月、東京都）より作成

③　二次評価

表 5-23-12(p5-23-17)に示すミティゲーションにより、ユニバーサルデザインのまちづくりが面的に整備され、外国人旅行者を含め、誰もが不自由なくまち歩きを楽しむことができるようになると想定されることから、2020 年東京大会の開催までには必要な範囲で情報提供のバリアフリー化が図られると想定する。

したがって、全体計画の評価結果は「＋１」とした。

3) 開催中（競技の実施による文化の発信に関する影響）

①　一次評価

開催前（招致・PR 活動による影響）と同様に、文化の発信（国際貢献）は、国際交流の活発化に寄与（日本文化との接触機会の増加）する施策を実施しなければ現況と変わらないと予測されるため、全体計画の評価結果は「０」とした。

②　ミティゲーション

2020 年東京大会では、誰もが「未来をつかむ（Discover Tomorrow)」ことができるというビジョンを全構成要素（スポーツ、聖火リレー、都市活動、文化、教育、セレモニー）に分かりやすく統合する。文化プログラムにおいても、オリンピックムーブメントがもたらす恩恵と広範なレガシーを、日本人が持つ独自の文化や資質、価値とグローバルなトレンドを生み出す都市の興奮、情熱、あたたかさに結びつける。

(a)　2020 年東京大会の文化プログラム

大会期間中のプログラム － 都市が劇場となる「TOKYO2020 フェスティバル・オブ・アーツ・アンド・カルチャー」は、日本社会が共有するオリンピックの価値を称え、未来を形作る。このフェスティバルでは、大会を訪れた人々や地域コミュニティに、文化に触れ、親しむ機会を数多く提供し、「未来（あした）をつかむことを目指した、日本の文化特性である多様性に関する世界の若手芸術家の対話」という主なテーマを通じて文化交流を促進する。

また、「アーツ・フォー・オリンピズム・ユース・クリエーション・プログラム」に参加する若手芸術家、高齢者、障害者等は、共に創作し、卓越、友情、尊敬というオリンピックの価値を普及し、2012 年ロンドン大会の「アンリミテッド」プロジェクトの成功を継承する。

(b)　文化プログラムと都市活動

大会期間中は、劇場や美術館を開放するだけでなく、公園や通りや公共施設など、都市の隅々で、伝統と現代、日本古来の叡智と先端技術が混ざり合った文化の多様性を体験できる。都市自体がこの祝祭のための大きな劇場となる。

都内の地域コミュニティは、街頭装飾やイベント展開により、地域の特性を活かして大会の祝祭の雰囲気を盛り上げ、来訪者を温かく迎え入れる。東京は、ライブサイト、コミュニティ主体の祭典、ファントレイル、その他文化プログラムからなるさまざまなイベントにより、訪れた人々だけでなくオリンピック・ファミリーや地元コミュニティに素晴らしい体験をもたらし、オリンピックとコミュニティが一体となる。

○ライブサイト

東京の有名な公園（代々木公園、日比谷公園、上野恩賜公園、井の頭恩賜公園）に大型スクリーンを設置してチケットを持たない人々も感動を共有できるようにする。ライブサイトは、都市部で伝統文化とポップカルチャーを調和させ、音楽イベントや演劇も主催し、スポーツ、文化、最新技術が世界的に融合することにより、発見の旅へと観客を誘う。東日本大震災の被災地にもライブサイトを設置し、東京の会場と中継でつなぐ。

○ファントレイル

ボランティアと若手アーティストによって競技会場と最寄駅の間に、「ファントレイル」が設置され、活気ある祝祭の雰囲気や彫刻、音楽、ストリートパフォーマンスでイベント会場への道のりを盛り上げる。

(c) 1校1NOC運動

開催前から「1校1NOC運動」でその国の文化について学んだ学生達は入村式に参加するか、あるいは競技スタッフやチアリーダーになる機会が与えられる。これらはIOCやIFと協議して実施される。

また、開催前（招致・PR活動による影響）と同様に、引き続き表 5-23-11（p5-23-13）に示すミティゲーションを実施する。

③ 二次評価

東京は、「5-23-1(1)東京の文化施設の集積」(p5-23-1)で挙げたように、文化施設、芸術に関する教育機関等、文化を支える多くの資源が集積しており、歌舞伎や能楽などの伝統芸能から、アニメやマンガ等のポップカルチャーまで、幅広い分野で高いポテンシャルを有している。

開催中は、開催前からの文化の発信についてのミティゲーション（表 5-23-11 (p5-23-13)）に加え、開催中のミティゲーションが実施される。これらの伝統文化と先端技術が融合した東京のポテンシャルを、世界中の人々が参加するオリンピックのなかで展開することにより、東京、日本のみならず、さまざまな価値感や文化の共有による文化の多様性発展に貢献できると考えられる。

東京の魅力を活かした文化プログラムを通じて、世界の若手芸術家たちに日本独特の文化について対話する機会を提供し、世界規模の文化交流を促進することができる。独自のビジョンである「Discover Tomorrow」から発想を得た様々なイベントを通じて日本文化を紹介することにより、東京を訪れた人々や地域コミュニティに文化に関する発見と驚きの機会を数多く提供する。大会期間中は、東京の文化施設を無料で開館するとともに、開館時間も延長し、様々なイベントを行う。イベントでは、国内外の著名な芸術家だけでなく、学生や東京ワンダーサイトの出身者をはじめとする若手芸術家の参加も積極的に支援する。したがって、このような文化プログラムの策定とミティゲーションの実施により、日本文化の発信機会が増加すると考えられることから、文化の発信における全体計画の評価結果は「＋１」とした。

4) 開催後（後利用による影響）

① 一次評価

（ｲ）施設密度

開催後に、2020 年東京大会のために整備された施設を文化活動の拠点として利用していく計画が無ければ、文化活動拠点の施設密度は現況と変わらないと予測する。

したがって、全体計画の評価結果は「０」とした。

（ﾛ）文化の発信（国際貢献）

開催前（招致・PR 活動による影響）と同様に、文化の発信（国際貢献）は、国際交流の活発化に寄与（日本文化との接触機会の増加）する施策を実施しなければ現況と変わらないと予測されるため、全体計画の評価結果は「０」とした。

（ﾊ）情報のバリアフリー化

開催中（施設の存在による影響）と同様に、情報のバリアフリー化は、案内表示等情報提供のバリアフリー化の進展させるための施策を実施しなければ現況と変わらないと予測されるため、全体計画の評価結果は「０」とした。

② ミティゲーション

（ｲ）施設密度

東京都は、2006 年 5 月に世界が文化的魅力を感じ、都民が文化的豊かさを誇ることができ、文化創造の基盤が充実した「創造的な文化を生み出す都市・東京」を目指して「東京都文化振興指針」を策定した。また、平成 32 年度までを計画期間とする新たな長期ビジョン「２０２０年の東京」を策定し、オリンピック・パラリンピック競技大会の開催を目指す 2020 年の東京の姿と、それに向けた政策展開を明らかにした。

都民と文化の関わりについては、観て楽しむ「鑑賞」、創って楽しむ「創作」、ボランティアなどで芸術家を支えて楽しむ「支援」などがあり、それぞれの活動の場として文化施設は重要な拠点となっている。

文化施設の数については、既に海外大都市に匹敵するポテンシャルを有していることから、今後は、各施設の魅力を活かした事業展開や芸術文化の担い手の育成推進など、創造発信拠点としての機能の強化を図る。また、高齢者や障害者、外国人等が芸術文化を気軽に楽しめる取組を促進する。

あわせて、上野恩賜公園を文化施設や歴史的財産の集積を活かした文化発信拠点として整備する「文化の森」計画など、他施設等との連携を深めることにより、広がりのある芸術文化の展開と活発な創造活動を促進する。

また、臨海部にコンベンションやアフターコンベンションの会場となる施設を誘致するとともに、規模拡大の検討や多言語の同時通訳機器の充実など既存のコンベンション施設のレベルアップを図る。

具体的な施設密度に関するミティゲーションの内容は、表 5-23-13(p5-23-22)に示すとおりである。

表 5-23-13　施設密度に関するミティゲーションの内容

予測評価の時期		ミティゲーションの内容
開催後	後利用による影響	東京都は「東京都文化振興指針」を策定しており、施設に関して以下の施策を行う。 ○　取組 1　アーティスト及びアート関係者の滞在・交流・制作拠点の整備 国内外の若手アーティストに対し、作品の発表や多様な人々との交流の場を提供するために、都の施設などを有効活用し、東京に新たなアートの生まれる活動基盤を整備する。 ◆トーキョーワンダーサイト ◆アーティスト･イン･レジデンス（トーキョーワンダーサイト青山） ○　取組 6　アーティストに公共空間を開放 劇場、美術館等の文化施設だけでなく、東京の街そのものを新しい芸術文化を生み出す場とし、アーティストが街角で一流のパフォーマンス、音楽、美術等の創造活動を展開できるように公共空間を開放する。 ◆ヘブンアーティスト ◆ストリートペインティング ○　取組 10　芸術文化を支えるスタッフなどの人材育成 都立の遊休施設を活用し、アーティストが演劇・ダンスなどの創造活動を行う場を整備するとともに、舞台芸術等を支えるスタッフの育成の場を提供する（表 5-23-14 参照）。 ◆トーキョーワンダーウォール ◆アーティスト･イン･レジデンス（トーキョーワンダーサイト青山） ○　取組 26　文化施設のあり方や改修方法の検討 舞台装置の更新時期を迎えている東京芸術劇場や、老朽化への対応が課題となっている庭園美術館の新館等についても、今後のあり方について外部の有識者を含めて検討する。

資料：「東京都文化振興指針」（平成 18 年 5 月、東京都）より作成

表 5-23-14　廃校が文化芸術活動の拠点となった事例

学校は昔から地域住民にとって地域づくりの拠点となっていたが、児童・生徒数の減少や地域産業構造の変化などにより、廃校となる学校が生じている。廃校の利用は、多額の初期投資を必要とせず、管理・運営コストの軽減も見込めるため、廃校施設を、アーティスト、文化芸術団体、住民等の公園・展示や練習場として活用することで、地域コミュニティを再生しようとする動きがある。

- 新宿区：芸能花伝舎（旧淀橋第三小学校）
  芸術団体へ稽古場を貸出。区民に伝統芸能の体験・鑑賞機会を提供。
- 豊島区：にしすがも創造舎（旧朝日中学校）
  演劇や音楽の稽古場を提供。「演劇上映プロジェクト」を開催。
- 北区：北区つかこうへい劇団
  稽古の公開や劇団員が講師となった児童教室を開講。

（ﾛ）文化の発信（国際貢献）

開催前（招致・PR 活動による影響）と同様に、引き続き表 5-23-11（p5-23-13）に示すミティゲーションを実施する。

（ﾊ）情報のバリアフリー化

開催中（施設の存在による影響）と同様に、引き続き表 5-23-12（p5-23-17）に示すミティゲーションを実施する。

③　二次評価

（ｲ）施設密度

現況で整理したとおり、東京には、美術館、博物館をはじめとする多種多様な文化施設が多数存在している。日本を代表する大規模な文化施設や小規模な劇場・ホールなど、バラエティに富んでおり、施設の特性を活かした特色ある舞台・展示などの文化事業が多様に展開されている。

最近では、小学校などの廃校を文化芸術活動の拠点にしたり、芸術の分野を特定した専用小規模施設を設置したりするなど、住民に身近な場所で地域特性に富んだ文化施設を整備するケースも見られている。

また、個々の地域を見ると、それぞれが文化的魅力を持った特徴あるまちとして発展し、成熟もしている。例えば、文化施設群を擁する上野恩賜公園、古本屋街が発展してきた神田・神保町、多数の民間ギャラリーが展開する銀座、美術館が集積しつつある六本木、小劇場群が集まる下北沢、数多くのパブリックアートが設置されている立川などを挙げることができる。このような地域ごとの特性を活かし、何度訪れても楽しめる都市を目指し、既存の観光スポットの魅力向上に加え、東京の新たな魅力を演出・発信する。

また、後利用に伴う表 5-23-13 の施策では、都立文化施設においては、鑑賞型事業だけでなく、それぞれの施設の個性に応じた独自の事業展開を重視し、創造・発信の拠点となる環境整備を進めるほか、都の未利用施設を活用した発表・交流の場の整備や公共空間の開放による発表の場の提供などを計画している。

さらには、既存のスポーツ施設（日本武道館、国立霞ヶ丘競技場等）は、コンサートや各種イベントの会場としても活用されており、新設されるオリンピックスタジアムなどの施設も、開催後は同様に活用されることが予想される。2020 年東京大会のレガシー（遺産）を芸術・文化の側面からも広く都民の財産として活かすことができると考えられる。物理的レガシーとして、身近な会場や改善された施設ができ、スポーツやレクリエーションへの参加を容易にし、促進することから、東京の人々に一連の社会的で健康的なレガシーをもたらすことである。

このような施策が展開されることにより、文化活動拠点数が増加すると予測されることから、全体計画の評価結果は「＋１」とした。

（ﾛ）文化の発信（国際貢献）

東京には、多種多様な文化施設、文化芸術に関する教育機関や団体、歴史的文化財等、多くの資源が集積しており、伝統的な文化芸術に加え、デザインやコンテンツ、ファッションといった新たな文化についても高いポテンシャルを有している。

また、これらの文化的資源に加えて、新たな文化活動拠点が増加することにより、文化

の魅力発信拠点も増加することになる。

2020年東京大会における文化プログラムは、スポーツと文化を通じた地域社会を構築する社会システムとして、オリンピックのレガシーとなる。

さらに、開催前（招致・PR活動による影響）と同様に、表 5-23-11(p5-23-13)に示すミティゲーションを引き続き進め、2020年東京大会の開催によって開拓・拡大されたネットワークが発展していくことにより、国際交流の活発化に寄与する文化の発信機会が増加すると予測されることから、全体計画の評価結果は「＋１」とした。

(ハ) 情報のバリアフリー化

2020年東京大会の開催に合わせ、外国人観光客や利用者が多い駅や、競技会場周辺を中心とした重点整備エリアでは、ユビキタス技術等を活用したユニバーサルデザインのまちづくりがなされ、外国人旅行者を含め、誰もが不自由なくまち歩きを楽しむことができるようになっていると想定される。

さらに、開催中（施設の存在による影響）と同様に、表 5-23-12(p5-23-17)に示すミティゲーションを開催後も引き続き進めることにより、重点的に進められてきた利用者の多い整備エリア以外でも案内表示等情報提供のバリアフリー化が進展すると予測される。

したがって、全体計画の評価結果は「＋１」とした。

(4) 評価結果の総括

1) 施設密度

全体計画に対する文化活動（施設密度）の評価結果は表 5-23-15に示すとおりである。

開催後（後利用による影響）では、都立文化施設において、鑑賞型事業だけでなく、それぞれの施設の個性に応じた創造・発信の拠点となる環境整備や、都の未利用施設を活用した発表・交流の場の整備や公共空間の開放による発表の場の提供などのミティゲーションの実施により、各施設の魅力を活かした事業展開や芸術文化の担い手の育成推進など、創造発信拠点としての機能の強化が図られる。

さらに、既存のスポーツ施設（日本武道館、国立霞ヶ丘競技場等）は、コンサートや各種イベントの会場としても活用されており、2020年東京大会において新設されるオリンピックスタジアム（国立霞ヶ丘競技場）などの施設も、開催後は同様に活用されることが予想される。2020年東京大会のレガシー（遺産）を芸術・文化の側面からも広く都民の財産として活かすことができると考えられる。

その結果、競技会場をコンサート及びイベントなどの会場として活用することにより、文化活動拠点数が増加することから、評価結果が「＋１」となる。

表 5-23-15　全体計画に対する文化活動の評価結果総括表（施設密度）

評価対象	評価点(一次)						評価点(二次)					
	開催前		開催中		開催後		開催前		開催中		開催後	
	工事影響	招致等の影響	存在影響	競技の影響	工事影響	後利用の影響	工事影響	招致等の影響	存在影響	競技の影響	工事影響	後利用の影響
全体計画						0						+1

※評価点の目安は以下のとおりである。
+2：大きなプラスの影響
+1：ある程度のプラスの影響
0：中立
-1：ある程度のマイナスの影響
-2：大きなマイナスの影響
－ ：予測評価の検討において対象外とした影響
■ ：網掛けは非該当項目のため対象外とした影響

2) 文化の発信（国際貢献）

全体計画に対する文化活動（文化の発信）の評価結果は表 5-23-16 に示すとおりである。

開催前（招致・PR 活動による影響）、開催中（競技の実施による影響）、開催後（後利用による影響）ともに、「産業力と都市の魅力を高め、東京を新たな成長軌道に乗せる」を目標とした、戦略的な情報発信や体制強化等のミティゲーションの実施により、観光・文化面における東京のプレゼンスが向上する。

東京には、文化を支える多くの資源が集積しており、歌舞伎や能楽などの伝統芸能から、アニメやマンガ等のポップカルチャーまで、幅広い分野で高いポテンシャルを有している。さらに、従来の観光資源に加えて、新たな文化拠点や豊かな水辺区間などが形成されることから、東京の魅力を発信するエリアが形成されることが期待される。

これまでに開催された過去のオリンピック開催都市においても、開催都市の有する伝統、文化の発信の大きな機会が与えられている。このことから、東京の魅力を活かした文化プログラムの策定・実施により、日本文化の発信機会が増加すると考えられる。

2020 年東京大会の開催を契機に、文化プログラムを策定し、世界中の人々が参加するオリンピックのなかで展開することにより、東京、日本のみならず、さまざまな価値観や文化の共有による文化の多様性発展に貢献できると考えられる。開催後においても、2020 年東京大会の開催によって開拓･拡大されたネットワークが発展していくことが期待できる。

その結果、国際交流の活発化に寄与する文化の発信機会が増加することから、評価結果が「＋１」となる。

表 5-23-16　全体計画に対する文化活動の評価結果総括表（文化の発信（国際貢献））

評価対象	評価点(一次)						評価点(二次)					
	開催前		開催中		開催後		開催前		開催中		開催後	
	工事影響	招致等の影響	存在影響	競技の影響	工事影響	後利用の影響	工事影響	招致等の影響	存在影響	競技の影響	工事影響	後利用の影響
全体計画		0		0		0		+1		+1		+1

※評価点の目安は以下のとおりである。
+2：大きなプラスの影響
+1：ある程度のプラスの影響
0：中立
-1：ある程度のマイナスの影響
-2：大きなマイナスの影響
－ ：予測評価の検討において対象外とした影響
■ ：網掛けは非該当項目のため対象外とした影響

3) 情報のバリアフリー化

全体計画に対する文化活動（情報のバリアフリー化）の評価結果は表 5-23-17 に示すとおりである。

開催中（施設の存在による影響）、開催後（後利用による影響）ともに、「ユニバーサルデザインのまちづくり」を目標として、多言語案内表示など、先端技術の活用による案内誘導の充実化を図ることから、2020 年東京大会の開催を契機として、外国人観光客や利用者が多い駅や、競技会場周辺を中心とした重点整備エリアでは、ユビキタス技術等を活用したユニバーサルデザインのまちづくりがなされ、外国人旅行者を含め、誰もが不自由なくまち歩きを楽しむことができるようになっていると想定される。

また、これらのミティゲーションを開催後も引き続き進めることにより、重点的に進められてきた利用者の多い整備エリア以外でも案内表示等情報提供のバリアフリー化が進展すると予測される。

その結果、先端技術の活用等による案内誘導の充実化により情報提供のバリアフリー化が進展することから評価結果が「＋１」となる。

表 5-23-17　全体計画に対する文化活動の評価結果総括表（情報のバリアフリー化）

評価対象	評価点(一次)						評価点(二次)					
	開催前		開催中		開催後		開催前		開催中		開催後	
	工事影響	招致等の影響	存在影響	競技の影響	工事影響	後利用の影響	工事影響	招致等の影響	存在影響	競技の影響	工事影響	後利用の影響
全体計画			0			0			+1			+1

※評価点の目安は以下のとおりである。
+2：大きなプラスの影響
+1：ある程度のプラスの影響
0：中立
-1：ある程度のマイナスの影響
-2：大きなマイナスの影響
－ ：予測評価の検討において対象外とした影響
■ ：網掛けは非該当項目のため対象外とした影響

1. 事業特性の把握　～大会計画案の整理～
2. 環境影響要因の集出
3. 環境影響評価の項目の選定
4. 評価の目安

5. 予測及び評価
5-1　大気質
5-2
5-3
5-4
5-5
5-6
5-7
5-8
5-9
5-10
5-11
5-12
5-13
5-14
5-15
5-16
5-17
5-18
5-19
5-20
5-21
5-22
5-23