

戦略1		デジタルを活用した都立文化施設の利便性・アクセス性の向上		
3年後 (2023年度)の 到達目標		【目標①】「文化的な行事や場所、あるいは活動についての情報の入手」の「十分入って来ている」「ある程度入って来ている」の割合増（46.8%以上） 【目標②】収蔵品目録公開点数90,000点 【目標③】オンライン参加プログラム（参加型/双方向）への興味関心増		実績 (2023年度末時点)及び要因 分析 【目標①】2023年度末49%（2022年度末48.6%）。各館において障害のある方を対象としたプログラムを充実するとともに、多様な周知、広報を行うことなどで微増に繋がっている。 【目標②】約14万5千点公開。各館で計画的に作業を進めたことによる。 【目標③】2023年度末24.8%（2022年度末24.2%、2021年度末23.4%）と、3カ年では微増した。コロナ禍を経てオンラインでのコンテンツを充実させ、利点を活かしたプログラムを定着させてきたことによる。
個別取組事項	到達目標	2023年度計画	2023年度実績	要因分析
情報アクセシビリティ向上に向けた環境整備	①	・公開したウェブサイトの運用・改善による、アクセシビリティの向上（2022年度96,000PVに対し110%） ・芸術文化における専門分野の変換機能高めるUDトークのシステム機能向上による利用の促進	・財団8施設1機構において、聴覚・視覚等障害当事者によるウェブサイトのアクセシビリティを診断した他、障害当事者へのアンケートを通じて改善事項の確認を行った。また、クリエイティブ・ウェルビーイング・トーキョーのウェブサイトで、都立文化施設のアクセスプログラムの情報を定期的に発信、運用した。さらに、アクセシビリティ向上に関わるコンテンツとして、戦略3個別取組事項4の実績やインタビュー等を掲載し、関心の高い方への情報を充実させた。2023年度末のPVとしては41,000となった（前年比43%）。 ・UDトークの運用は、利用を重ねることで芸術文化分野での使用における機能向上を測り、利用が促進され、UDトークを活用した文字情報による情報保障が各施設で定着した。 また、UDトークのみならず、手話と音声ガイドによる施設案内動画の作成、QDレーザの試験導入等、情報サポートの充実を図った。	・ウェブサイト公開直後（2022年度）は、国際会議の周知の効果もありアクセス数が伸びたが、運用2年目となる2023年度は、定期的な発信、運用にとどまり、アクセスが伸び悩んだ。SNS等と連動した情報拡散や、利用促進に向けた対策等、検討していく。また、2024年度は、改善点等も踏まえたウェブサイトのリニューアルを予定している。 ・戦略3個別取組事項5での財団全体の3カ年計画により、「情報サポート」として必要な事項を体系的に位置付けたことで、UDトークのみならず、各施設で必要な情報サポートの計画的な導入につながった。
東京都コレクション（都立文化施設の収蔵品）公開	②	・Tokyo Museum Collectionでの収蔵品目録公開点数約9万点 ・同ウェブサイトの画像データのダウンロード利活用の促進	・Tokyo Museum Collectionでの収蔵品目録公開点数は、2023年度末の計画値約9万点に対し、約14万5千点を達成した。 ・国内外の美術館博物館のオープンデータ状況を調査し、データダウンロード利活用の促進に向けた足がかりを作った。	・3カ年の計画を立てた上で、目標達成に向けて各館で適切な対応を進めた。 ・オープンデータ化に際し、国内外の事例調査に加え、各館の課題を精査したことで、現行の著作権法に合わせた公開計画の策定が可能となった。
オンライン参加プログラムの公開	③	・高品質なオンデマンド・ライブ配信の実施による、ユーザーのオンラインでの体験のさらなる充実 ・オンラインコンテンツを集約した財団ウェブサイトへの総掲載件数増（2022年度558件に対し110%）	・オンラインプログラムの利点を活かし、展覧会や公演は、主にオンデマンドのコンテンツの提供により体験機会の充実を図った（庭園美術館「建物公開2023 邸宅の記憶」の3Dオンラインビューイング、江戸東京博物館 新規収蔵品の紹介動画、東京文化会館 Music Program TOKYO シアター・デビュー・プログラム配信等）。また、ライブ配信はシンポジウムや講座を中心に行い、参加者の体験機会の幅を広げた（東京芸術劇場「芸術+まちがく」「社会共生セミナー」等）。 ・オンラインコンテンツを集約した財団ウェブサイトへの総掲載件数は、688件となった（2022年度対比123%）。	・戦略2個別取組事項1の、高品質情報通信基盤を各館にて整備したことで、オンラインプログラムを円滑に実施する環境が整った。また、コロナ禍以降の各館等でのオンラインでの取組の蓄積により、ノウハウが定着しつつある。 ・そうした取組を財団ウェブサイトで地道に集約し、件数増に繋がった。また、アーツカウンシル東京での取組として、「CCBT」にてオンライン配信との併用プログラムを多数行っている他、東京芸術文化相談サポートセンター「アートノート」にてオンラインを中心にプログラムを提供しており、これらも件数増の要因となっている。
団体自己評価		・情報アクセシビリティ向上に向けた環境整備として、クリエイティブ・ウェルビーイング・トーキョーのウェブサイトについて、着実に運用した。障害当事者の視点によるウェブサイトのアクセシビリティの診断や、アンケートを通じて整理した改善事項については、2024年度のリニューアルにも活かしていく。また、各施設での「情報サポート」の整備については、各種ツールの導入を想定を上回る内容にて推進しており、2024年度以降も継続して注力していく。合わせてあらゆる人々により多くの情報が届くよう財団全体で発信力を高めていく。 ・東京都コレクションの公開として、Tokyo Museum Collectionでの収蔵品目録公開は、各館と連携して3カ年の計画を着実に推進したことで、当初の計画値を大きく上回った。オープンデータ化に当たっては、国内外の事例調査や各館の課題精査などにより、データダウンロード利活用の促進に寄与した。 ・オンライン参加プログラムについては、各施設やアーツカウンシル東京において、オンラインの利点を活かしたプログラムを着実に運用、定着させており、体験機会の提供に繋がっている。		

戦略2		最先端技術による芸術文化の新しい鑑賞体験の創出	
3年後 (2023年度)の 到達目標	実績 (2023年度末時点)及び要因分析		
	【目標①】 整備可能な施設における高品質で安定的な通信基盤の整備率100% (対象7施設) 【目標②】 収蔵品3Dデータ・高精細画像の公開 【目標③】 xRによるバーチャルミュージアムの公開 【目標④】 誰もが新たなデジタルアートに触れられる体験機会の提供		【目標①】 2023年度は1施設の整備を計画通り実施し、整備率100%を達成した。(2022年度末時点で整備率86%)。 【目標②】 14点の3Dデータを公開。目標③で公開したスマートフォンアプリ「ハイパー江戸博」に当該3Dデータを活用した。 【目標③】 常設展3D+VR映像等によるバーチャルミュージアムを構築し、デジタルならではの江戸・東京の魅力を継続的に提供した。スマートフォンアプリ「ハイパー江戸博」のダウンロード数増(2022年度比約280%)となった。 【目標④】 シビック・クリエイティブ・ベース東京「CCBT」の事業を拡大し、誰もがデジタルアートに触れる機会を提供した。

個別取組事項	到達目標	2023年度計画	2023年度実績	要因分析
各施設の情報通信基盤の整備	①	高品質情報通信基盤の構築について、残り1施設を実施し、整備率100%の達成（東京都美術館を予定）	・東京都美術館の通信基盤の整備を計画通り行い、整備率100%を達成した。なお、東京都美術館では、講堂、アートスタディールームに10Gbps以上のインターネット回線を導入し、通信速度等の性能を担保、利便性を向上させた。	・2022年度までに実施した他館の実績も踏まえながら、館の設備や今後の利用方法に適した整備に繋がるよう、仕様やスケジュール等必要事項を調整した。これにより、計画通り2023年度末までに、工事が終了し、利便性の向上に繋げることができた。
収蔵品3Dデータや高精細画像の公開	②	収蔵品3Dデータの「Tokyo Museum Collection」等での活用（江戸東京博物館を予定）	・江戸東京博物館で13点（石油ランプ、手動式ミシン等）、江戸東京たてもの園で1点（復元建造物）の対象物を3Dで作成し、「Tokyo Museum Collection」や、3Dコンテンツを共有するための国際的なプラットフォームである「Sketchfab」で公開した。 ・江戸東京たてもの園で作成した復元建造物「子宝湯」の3Dデータは、スマートフォンからAR（拡張現実）として閲覧できるように、Tokyo Museum Collectionのオンラインコンテンツとして公開し、活用した。	・2021年度に実施した、収蔵品の造形性を踏まえた最適な撮影技術等に関する検証から得られた知見を活かすことで、2023年度も対象物の選定や3Dデータの制作を効果的に行った。特に復元建造物の3Dデータ化は初めての試みだったが、関係者と撮影・公開方法について技術的な検討を慎重に重ね、作業を計画的に進めることを心がけたことで、建物の外観から内側まで精度の高いデータを作成、公開することができた。
xRによるイマーシブシアター、バーチャルミュージアムの整備	③	・常設展3D+VR映像等によるバーチャルミュージアムを構築し、江戸東京博物館改修休館中（2022～2025年予定）にも、デジタルならではの江戸・東京の魅力を継続的に提供 ・スマートフォンアプリ「ハイパー江戸博」の総ダウンロード数増（2022年度比110%）	・「ハイパー江戸博」の世界をリアルに体験できる、ゲームエンジンとMR（複合現実）による体験型コンテンツ「エクストリーム江戸博」を制作・公開。MRを通じて収蔵品への理解を深めることが可能となり、デジタル技術を活用した博物館収蔵品の新たな鑑賞体験を提供した。また、江戸東京たてもの園では、学芸員と園内を巡るような音声ガイド機能をはじめ、昔の生活用品を解説するARモード等を搭載した鑑賞支援Webアプリケーション「江戸東京たてもの園鑑賞ナビ」を制作した。 ・「ハイパー江戸博」の第2弾「明治銀座編」を公開するとともに、第3弾「日本橋繁昌記 江戸のお金編」を開発した。2023年度における一年間のダウンロード数は第1弾・第2弾を合わせて約14万件となり、前年度の約5万件に比べて約280%となった。	・「エクストリーム江戸博」は、一般公開前にCCBTでのデモ体験会を開催し、ユーザーテストおよびアンケート結果をもとに顧客視点のコンテンツ開発を実施することができた。「江戸東京たてもの園鑑賞ナビ」は、ヘクタールの広大な敷地で迷わずに見学したいという来園者からのご要望も受け、個別取組事項1の情報通信基盤の整備を終えたことで、制作に至った（リリースは2024年度4月）。 ・「ハイパー江戸博」は、都内小学校の教員へのヒアリングや、教育庁への積極的な広報活動などにより周知を強化したことで、前年度比約280%を達成することができた。
「シビック・クリエイティブ・ベース東京【CCBT】」の開設と運営	④	・アーティスト・クリエイターの創作支援、デジタルアートの身近な体験の提供の機能をもつ【CCBT】の運営と、アート&テクノロジーの社会実装を目指す参加体験型のコアプログラムを4事業から6事業へ拡充 ・ワークショップ等満足度80%以上	・5つのコアプログラムを年間を通じて実施した。 ①CCBT Meetup/35回②アート・インキュベーション/5組のアーティスト・フェローの選考、創作過程の公開、成果発表等③未来提案型キャンプ/「ブロックチェーン（5日間）」「インクルーシブデザイン（6日間）」をテーマに2回④アート×テックワークショップ/②⑤との連動も含め41回⑤ショーケース/2回 ・CCBTのみならず、写真美術館の恵比寿映像祭など、屋外展示を通じて街中へも展開し、コアプログラム等と合わせて延べ27,000人以上の来場者・参加者（オンライン視聴者を含む）があった。 ・ワークショップ等満足度は80%以上を達成することができた。	・様々なクリエイター等と連携することで、国内外のデジタルクリエイティブ分野の関係者にCCBTの認知を図り、協力を得ながら、年間を通じて質の高い取組を推進し、提供することができた。 ・プログラムの目的や対象にに応じ、デジタルマーケティングとしてSNS等による情報発信を行うなど、適切な広報媒体を選択したことで、集客に繋がるアプローチができた。

団体自己評価	・各施設の情報通信基盤の整備について、2023年度末までに対象とした7施設（東京芸術劇場、現代美術館、たてもの園、写真美術館、東京文化会館、庭園美術館、東京都美術館）の情報通信基盤を、3カ年で進める計画の中、2023年度末に残り1施設となった東京都美術館の工事を計画通りに実施し、目標を達成した。 ・収蔵品3Dデータや高精細画像として公開した計14点のうち、江戸東京たてもの園で作成した復元建造物「子宝湯」のデータは、スマートフォンからAR（拡張現実）として閲覧できるように、Tokyo Museum Collectionのオンラインコンテンツとして公開することができた。 ・xRによるイマーシブシアター、バーチャルミュージアムの整備について、ハイパー江戸博は江戸東京博物館・事務局・CG制作の専門家とともに検討を重ね、第2弾の公開、第3弾の開発を着実に進めることができた。アプリのダウンロード数は2024年3月までに累計約19万件を達成し、より多くの人に収蔵品を楽しんでもらえる機会を提供できた。また、「エクストリーム江戸博」や「江戸東京たてもの園鑑賞ナビ」など、デジタル技術を活用した新たなコンテンツも開発することができた。 次年度以降も、江戸東京博物館休館からリニューアルオープンに向けて新しい鑑賞体験を提供できるよう、技術や演出方法を検討し、コンテンツの拡充に取り組む。 ・【CCBT】の開設と運営について、開所2年度目を迎え、伴走型の支援であるフェロー制度や子供向けワークショップ、トークやショーケース、恵比寿映像祭のセンター広場での展示など、年間を通じて特徴あるプログラムを展開した。アーティストに創作環境をひらくとともに、デジタルクリエイティブ分野の創作活動のプロセスに市民が参画する機会を提供することができた。			
--------	---	--	--	--

戦略3	芸術文化版SDGsによる「誰一人取り残さない」共生社会の実現に寄与		
3年後 (2023年度)の 到達目標	【目標①】「障害者対象事業の利用経験・認知について」の認知率増（17.2%以上） 【目標②】各施設新規プログラムの効果検証（参加者満足度、専門家レビューによる評価を受ける）とプログラムの改善 【目標③】外部の専門機関・団体等との協働プログラムの効果検証（参加者満足度、専門家レビューによる評価を受ける）とプログラムの改善	実績 (2023年度末時点)及び要因 分析	【目標①】2021年度17.4%、2022年度末15.6%、2023年度16.6%と、目標の認知率には届かなかったが、コロナ禍の影響からの回復もあり、昨年度より増となった。 【目標②】2023年度は5件の「パートナープログラム」により、都立文化施設の現場に即した調査・検証・開発を行った。 【目標③】「だれもが文化でつながるサマーセッション」を開催し、登壇・出展参加の60名の知見を集めた。得られた知見は、2024年度に開催する国際会議の準備にも活かしていく。

個別取組事項	到達目標	2023年度計画	2023年度実績	要因分析
内外連携体制の構築	①③	・財団内でのテーマ別研究会の継続実施 ・筑波技術大学、つながり創生財団等の専門団体との連携体制による、共生社会の実現を目指した企画開発	・財団7館・1機構の連携を深める取組を継続し、合理的配慮について学ぶ管理職向け研修（4回）、参加型評価のワークショップ（2回）を実施した。 ・筑波技術大学、つながり創生財団の他、新たに科学未来館等の専門団体との連携体制を強化し、戦略3個別取組事項2の新規プログラムや個別取組事項項目4の「だれもが文化でつながるサマーセッション」での協力に繋がった。	・合理的配慮について理解を深め、財団全体での課題等を議題に設定することで、都民サービスにつながる有意義な議論に繋げ、事業等にも反映させることができた。 ・国内会議等の共通の場があることで、戦略3個別取組事項2・4に記載のような、関連機関との連携を深めることができた。2024年度には国際会議を予定しており、これに向けても、他施設や民間団体との新たな連携体制の準備を進めた。
新規プログラムの企画開発・検証	①②	・プログラムの検証・改善によるユーザビリティのさらなる向上 ・子供等若年層がより深く芸術文化に親しめる体験メニューの充実	・東京芸術劇場、庭園美術館、東京都美術館、東京文化会館の企画運営により、全国の文化施設やNPO等と連携し、アクセシビリティ向上に関わる調査・検証・開発として「パートナープログラム」を5件実施した（「劇場体験を拡張させる鑑賞サポートのデザインへアクセシビリティを軸とした検証と開発〜」「認知症フレンドリーなアクセシビリティの検証及びモデル開発」「巡回公演における鑑賞サポートの波及・展開モデル開発」「多文化共生の実現を目指した演劇ワークショップ開発」「事前予約制度を活用した多様な方の受け入れ体制づくり」）。 ・「だれもが文化でつながるサマーセッション」の一環で、網膜投影機器「QDレーザ」を体験した盲学校の高校生と写真家による作品の展示を行った。	・「パートナープログラム」では、各施設のこれまでの取組を踏まえ、ネットワークも活かすことで、現場に即したプログラムを設定することができた。結果として、障害のある方や、認知症の方の文化施設での受け入れモデルや、障害特性に応じた鑑賞サポートのあり方、多文化共生にむけたワークショップのあり方等について、ユーザビリティの向上に向けた検証・開発を進めることができた。 ・サマーセッションの機会を活用することで、「QDレーザ」を使用し、文京盲学校や平塚盲学校の生徒に、デバイスを通して見えなかったものが見えるという体験、写真家と協働して写真作品をつくる体験等、機会を創出することができた。
民間連携によるインターフェイス開発や協働ワークショップの実施	①③	【CCBT】での民間連携による文化施設との協働開発・検証（1件）により、障害のある方へも最先端技術を活用した芸術文化の新しい体験を届ける。	・筑波技術大学と連携し、視覚障害者等向けにデジタルファブリケーションによる新たな情報保障文書検索として触察模型の検討・試作や、データのオープン化に関する検討に取り組んだ。また、東京藝術大学と連携し、ろう・難聴者向けに楽器振動を光とインタラクティブ映像に変換するデバイスを開発した。いずれの事業もプロジェクトチームに障害当事者が参画し、当事者の意見を取り入れながら、インクルーシブデザインの促進を図った。 ・2023年度に東京都が主催したピッチコンテスト（「UPGRADE with TOKYO」）の優勝者と協働し、リアルな創作体験をメタバース空間へと繋げることを目指し、多くの方がデジタルクリエイティブを気軽に体験できるイベント（「デジタルゆかたクリエイターフェス」）を開催した。子供から大人まで幅広い世代を対象として、CCBTが推進するデジタルクリエイティブへの興味を喚起し、理解を促進させることで、CCBTの認知拡大を図った。	・大学連携事業では、大学の持つ知見や専門性を生かすことで、共同研究や委託研究の形でインクルーシブ・デザインの手法による新たな鑑賞・表現の創出に取り組んだ。 ・ピッチコンテスト優勝者との協働では、スタートアップの新規性・独創性のあるコンテンツの提供を受けながら、企画制作に取り組んだ。
ダイバーシティ推進に向けた国際プラットフォームの構築	①③	・多様性や包摂性の推進等をテーマとしたサマーセッション（ブレ国際会議）（仮）を開催し、国内外のプラットフォーム（約30団体規模）を構築	・「だれもが文化でつながるサマーセッション」（7/29〜8/6）を、「アクセシビリティと共創」をテーマに開催した。トークセッション、レクチャー&ワークショップ、パフォーマンス、展示を通して、芸術文化による共生社会の実現に向けた取組についての理解を深める場を展開した。参加者は延べ4,000（想定200%）。登壇・出展参加規模は60名となり、社会に向けてクリエイティブ・ウェルビーイング・トーキーとしてメッセージを発信する機会となった。また、2024年の国際会議に繋がる最新の知見を得た。	・登壇・出展した研究者、実践者、当事者、アーティストたちと、企画段階から議論を深めることで、本事業のコミットメント意識が高まった。結果として登壇、出展の参加者が60名となり、社会的ネットワークの醸成につながった。
障害のある方等への情報保障・鑑賞サポートの体系化	①③	財団としての障害のある方等への情報保障・鑑賞サポートに関する体系化に基づき「誰もが気軽に芸術文化を享受できる環境整備ガイドライン（仮）」の策定	・アクセシビリティ整備についての考え方（2023年版）を策定した。内容として、アクセシビリティ整備における基本的な考え方や接遇の心得をまとめ、アクセシビリティ向上に係る取組における財団内での共通認識の獲得や、理解促進につなげた。また、これを踏まえて「情報サポート」「鑑賞サポート」「参画サポート」の考え方を整理し、財団全体のアクセシビリティの取組について、3カ年計画の事業設計を行った。	・策定にあたり、国内外の先進事例の調査を行った他、財団内でも各館担当者が出席するワークショップを行うことで、現場の知見も活かしながら、当財団で共通認識となる内容として策定することができた。また、3カ年の事業設計の策定は、これまでの取組を整理し、知見を総合的に活かすことで、体系的な事業設計に繋げることができた。

団体自己評価	・内外連携体制の構築について、内部連携では、担当者会による財団内の知見共有を継続した他、研修を通じて職員の理解向上に繋がった。外部連携では、これまでの関係を維持、強化するとともに「だれもが文化でつながるサマーセッション」の協力に繋がる関係を構築した。 ・新規プログラムの企画開発・検証について、「パートナープログラム」として5つのテーマ・プログラムを設定し、アクセシビリティ向上に関わる調査・検証・開発を行った。障害のある方や認知症の方の文化施設での受け入れモデル、障害特性に応じた鑑賞サポートのあり方、多文化共生にむけたワークショップのあり方等、ユーザビリティの向上に向けた検証・開発を進めることができた。「だれもが文化でつながるサマーセッション」では、網膜投影機器「QDレーザ」を体験した盲学校の高校生と写真家による作品の展示を行い、障害のある高校生が芸術文化を体験する機会を広げた。 ・民間連携によるインターフェイス開発や協働ワークショップの実施については、大学連携事業におけるツール・デバイスの研究・開発を通じ、誰もが芸術文化に触れ、参加できるような環境整備としてオープンデータ化の道筋を作ることができた。ピッチコンテスト優勝者との協働では、「ゆかた」のデザインイベント等を通じて子供から大人までが気軽にクリエイティブを体験できるコンテンツとして展開し、CCBTの認知度を向上させるとともに、アートとデジタルテクノロジーの新たな世界を体感できるきっかけを提供した。 ・ダイバーシティ推進に向けた国際プラットフォームの構築については、2022年度に立ち上げた「だれもが文化でつながる国際会議」について、2023年度は国内会議として「だれもが文化でつながるサマーセッション」を開催し、ネットワークの醸成に繋げることができた。 ・障害のある方等への情報保障・鑑賞サポートの体系化において、アクセシビリティについての考え方を整理した上で、「情報サポート」「鑑賞サポート」「参画サポート」について3カ年計画を整備したことは、2025年デフリンピックに向けた都立文化施設のアクセシビリティ整備を確実に推進していくための、大きな足掛かりとなった。		
--------	--	--	--

戦略4		芸術文化の創造活動の支援		
3年後 (2023年度)の 到達目標		【目標①】支援の取組や成果をわかりやすく発信するとともに、アーティストや芸術文化を支える人材を着実に育成・支援 【目標②】アーティストのキャリアや芸術団体等の活動ステージ、活動規模に応じた柔軟な支援プログラムを開発し、多様な創造活動の担い手のステップアップを後押し		実績 (2023年度末時点)及び要因 分析 【目標①】新たな人材育成事業として「アートマネジメント人材等海外派遣事業」、「Tokyo Artist Accelerator Program」を立ち上げた。財団全体の取組として、芸術文化の担い手のためのプログラムを一覧化したWebページを公開した。 【目標②】アーティスト等のステップアップを後押しするため、助成事業を適切に運用し、採択件数は総計810件（申請件数は総計2854件）と、過去最大となった。各助成事業の適切な運用・評価・改善を継続する。また、相談窓口の東京芸術文化相談サポートセンター「アートノト」開設した他、創作活動の場を支援する「START Box」を本格稼働させた。
個別取組事項	到達目標	2023年度計画	2023年度実績	要因分析
アーティストや芸術文化を支える人材の支援育成事業の体系化	①	・検討結果に基づく具体的な事業の組み立て ・人材育成プログラムの一部実施及び財団ウェブサイトでの発信と、組織横断で体系的な人材育成プログラムの本格実施のための予算要求	・世界で活躍できる若手アートマネジメント人材を育成する「アートマネジメント人材等海外派遣事業」を立上げた。有望な若手アートマネジメント人材等を選出し、8月、12月、1月の3回、エディンバラ・スコットランド、タイランド・ビエンナーレ、ニューヨーク・ブロードウェイの3カ所に、計10名を最大7日間、派遣した（応募88名）。3月には報告会を実施し、現地でのプログラムや学びの内容を共有した（会場参加者71名）。また、アート市場での活躍を目指す、美術・映像分野の若手アーティストの制作・発信を支援する「Tokyo Artist Accelerator Program」を立上げ、10名のアーティストを選定し、支援金を支給した（応募63名）。 ・財団の担い手育成事業をWebページで発信した。予算要求は2022年度に行い、具体的な事業の実施に繋がった。	・短期間で事業スキームの構築、ウェブ制作などを整えた他、外部有識者等の協力を得たことで、予定した3回の派遣に繋がった。また、現地でのプログラム設計には、参加者の希望を反映するなど丁寧な調整を行うことで、充実した研修を提供できた。 ・若手アーティストの支援は、学芸員の知見を活かし、作品のプレゼンテーションに焦点をあて、アーティストの語る力の向上とコンセプト強化の両面をサポートする伴走型の成長支援プログラムの設計に繋がった。2ヶ年に渡るサイクルとし、2024年度は成果発表を実施予定のため、選定したアーティストへのメンタリング等支援を継続する。 ・戦略広報との連携により、Web発信に繋がった。
芸術文化事業助成の継続実施	②	東京の芸術文化の魅力を向上させ、世界に発信していく創造活動を支援する助成事業を始めとする各種助成事業の適切な運用・評価・改善・対象や規模の拡充	下記助成事業を適切に運用した（採択/申請件数）。 ・創造発信（142/697） ・社会支援（21/80） ・地域芸術文化（64/191）※新設 ・スタートアップ（170/824） ・伝統芸能体験活動（14/26） ・ライフウィズアート（7/35） ・芸術文化魅力創出（70/314） ・東京ライブ・ステージ（322/687）※新設	・従来からの助成プログラムを適切に運営するとともに、2プログラムを新設して実施することによって、申請者のニーズに合ったより幅広い支援を行った。 ・2023年度の公募に向けて、4プログラムの申請方法をオンライン申請とし、申請者の利便性向上を図ったことで、申請件数が前年度を大きく上回ったプログラムもあり、新たな申請者の開拓につながった。2024年度に向けても、適切な運用・評価・改善を継続する。
アーティストや芸術文化を支える人材の活動支援	②	・アーティストや芸術文化に関わる方の持続的な支援として、相談窓口（ヘルプデスク）となる東京芸術文化活動サポートセンター（仮称）を設置 ・アーティストの創作環境向上のため、低廉な料金で利用できる創作活動のための貸スペース事業の本格実施（6区画）	・東京芸術文化相談サポートセンター「アートノト」を開設した。6月27日にプレオープンイベントを実施の上、10月2日に総合オープンし、【相談窓口】【情報提供】【スクール】の3つの機能により、相談対応のみならず講座等のコンテンツも提供し、利用件数はトータルで69,021件となった。 ・貸スペースとして、「START Box ササハタハツ」（15～17㎡を6区画）、「START Box お台場」（57㎡を1区画）を本格稼働させ、22名の利用があった（応募倍率4倍）加えて、アーティストや地域住民との交流イベントを8回、都が共催する文化イベントでの発表機会の提供を2回、実施した。	・3つの機能が連携を図りながら、多様な芸術ジャンルの利用者に対応した。対人援助の手法を取り入れた相談対応、公式サイトを中心とした一元的な情報提供、気軽に受講できるオンライン講座など利用のしやすさを考慮しデザインした。 ・2022年度の試行時の利用者アンケート調査の結果等を踏まえて利用期間等の設定を行ったことで、アーティストのニーズに沿った創作環境を提供した。笹塚・幡ヶ谷は都営住宅1階の空き店舗、お台場は東京都住宅供給公社の空き店舗を活用することで、低廉な料金を実現した。
団体自己評価		・アーティストや芸術文化を支える人材の支援育成事業の体系化について、コロナ禍から状況やニーズを見極めながら、アフターコロナのタイミングを逃さず新規事業を立ち上げた。新たに立ち上げた「アートマネジメント人材等海外派遣事業」は、国際的な活動に対する若手プロデューサー等のモチベーションを高めることができたと共に、海外関連機関とのネットワークの拡充に繋がった。若手アーティストの支援は、2024年度の成果発表に向けて計画通りアーティストを選定することができた。 ・芸術文化事業助成の継続実施について、「東京芸術文化創造発信助成」及び「芸術文化による社会支援助成」では、初申請団体の採択も多く、新たな団体への支援拡大に繋がった。新設した「地域芸術文化活動応援助成」は、前身の「東京地域芸術文化助成」では対象としていなかった「有形文化財（建造物）・歴史的建造物等活用事業」及び「地域文化魅力づくり事業」を対象に追加することにより、一層、申請者のニーズに合致した制度設計となり、都内広域への支援に繋がった。「スタートアップ助成」は、申請数・採択数とも増加し、新進の芸術家や芸術団体への効果的な支援を実施することができた。「伝統芸能体験活動助成」は、採択事業終了後においても継続的な実技体験につなげていく工夫のある申請事業が多く、本プログラムの目的に沿った事業を支援することができた。 「ライフウィズアート助成」は、「東京文化戦略2030」の一つ「アートのある生活」プロジェクトの一環として、「芸術文化を日常生活の中に根付かせ、一層都民に身近なもの」とすることとアーティスト支援にもつなげていくこと」を目指しており、その狙いの達成度が高かった。 「芸術文化魅力創出助成」は、「東京文化戦略2030」に基づき文化戦略の目標達成に資する事業を多方面から採択することができたほか、経営環境の向上やアートとテクノロジーが融合した新たな芸術表現の開発にチャレンジする事業に対し、プロジェクト・サポート費により支援することができた。 新設した「東京ライブ・ステージ応援助成」は、初年度から多数の申請があり300件以上を採択することができ、従来の対象者層とは異なる団体に広くリーチすることができた。 ・アーティストや芸術文化を支える人材の活動支援について、相談窓口の東京芸術文化相談サポートセンター「アートノト」を開設・運営した他、創作活動の場を支援する「START Box」を本格稼働させた。これまでの助成事業を通じて把握されてきた現場のニーズや知見等を活かして、活動の新たな支援の形を実現した。		

戦略5	持続的な事業実施のための財務、人事面での取組		
3年後 (2023年度)の 到達目標	【目標①】新たな文化戦略に取り組み、事業の安定的な推進に資するための財源として、累計2億円以上を積立 【目標②】経費節減と外部資金の獲得により経常収支比率100% (収支差0)を達成 【目標③】人材育成を通じた財団職員の専門性等の維持向上 【目標④】人事交流を通じた財団職員の能力の向上 【目標⑤】財団職員の組織コミットメントの向上	実績 (2023年度末時点)及び要因 分析	【目標①②】経費節減と収益回復により2023年度決算で新たに6.8億円、3年間で累計約14億円を積み立て、経常収支比率はいずれの年度も100%以上を達成した。 【目標③④】新人材育成方針の施行に向けた所要の調整を完了し、円滑な施行に繋がった。人事交流について関係機関・団体と調整を行い、研修派遣を行った。 【目標⑤】歴文本部会議や、財団内の「勉強会」等で、職員参画型で課題を共有・検討する仕組みを整えた他、「TOKYOスマート・カルチャー・プロジェクト」や「クリエイティブ・ウェルビーイング・トーキョー」、「東京都コレクション」の保管・活用を検討等、横断的に取り組んだ。

個別取組事項	到達目標	2023年度計画	2023年度実績	要因分析
自己財源の積立・活用	①②	・新たに1億円程度の積立を実施し、財団の認知度・ブランド力向上に向けた取組を一層推進 ・経常収支比率：100%（収支差0）	・自己財源を活用し、認知度・ブランド力向上に向けた取組として、アーツカウンシル東京「クリエイティブ・ウェルビーイング・トーキョー事業」、江戸東京博物館「分館30周年記念事業」、東京都美術館の「荒木珠奈展」、庭園美術館「40周年事業」、写真美術館「パブリックプログラム事業」、現代美術館「豊島康子展」、東京文化会館「東京音楽コンクール」、東京芸術劇場「天翔ける風に」等を実施した。 ・各館連携事業や広報、展覧会・公演等の充実に取り組む財源として、新たに6.8億円を積み立てた。 ・2023年度決算における当期経常増減額は8.6億円（経常収支比率は105.4%）となった。	・本部として横断的、計画的な調整を行ったことで、各館等の状況を適切に把握し、充当と活用に繋がった。 ・経常収益のうち、入場料や施設使用料等の事業収益は、来場者数の回復等により前年度と比べて4.8億円増加（対予算+3.8億円）した。 ・各館において徹底した経費節減等に努めることで、経常費用を圧縮した。
更なる外部資金の獲得	②	・科学研究費獲得に向けた、学術研究機関指定への申請のための体制整備 ・各館における協賛・寄附等外部資金獲得先の更なる拡充 ・財団全体として戦略的に外部資金を獲得する取組みの拡充	・2022年度に要件を整理、2023年度は情報収集を行いスケジュールや体制を見直した。 ・協賛金・寄附金の収入状況を分析し、拡充に向けた検討を実施。また、財団内の会議で各館の取組を共有した。その結果、協賛金・寄付金1.4億円、国庫補助・助成金0.6億円を獲得した。	・科学研究費獲得に向けては当初想定より長期的視点に立った検討が必要ことから、今後も引続き検討を進めて行く。 ・財団全体での情報共有を行うとともに、協賛金・寄付金のつなぎ止めに向けた働きかけや、国庫補助金・助成金の情報収集・申請を進めることで、着実な獲得につなげた。
新たな人材育成方針等の策定	③	・新たな人材育成方針等策定 ・人事制度の一部改正と運用準備 ・人材育成方針等に基づき、課題である専門人材のキャリアプランや人事給与制度等を見直し	・策定した新人材育成方針の円滑な施行に向けて準備を進め、2024年4月1日施行を決定した。 ・新人材育成方針に基づく専門人材のキャリアプラン及び給与制度の見直しを行った。	・策定した新人材育成方針の施行に向けた準備として、新人材育成方針の施行に伴って改正が必要な規程類の洗い出し、規程ごとの改正内容の検討・反映、職員への説明、組合との交渉等を順次進めたことで、円滑な施行に繋がった。
東京都や民間企業等との人事交流を実施	④	・東京都との相互人事交流及び民間企業等との人事交流を実施 (派遣先の調整：3団体程度) ・財団の人事異動のタイミングでの交流開始を予定	・東京都に研修生1名を派遣した（2023年4月～10月）。 ・区市町村文化団体からの研修生受け入れや、国立博物館を管理運営する法人への人員派遣等の人事交流に係る調整を行った。	・東京都と調整を重ねることで、研修生の派遣を実現した。 ・その他の団体とは、業務内容や派遣先の勤務場所等の条件に合致する職員が居らず、人事交流には至らなかったものの、継続的に調整を行った。
職員参画型の運営方針の改定とプロジェクトの実施	⑤	・長期ビジョン2030を基盤とした財団運営の実践 ・「組織運営」「事業企画」「広報・プロモーション」「職場環境改善」「事務改善」のテーマごとに分けた内部改革を一部実行	・東京都歴史文化財団長期ビジョン2030の方針を指定管理事業計画やグループ連携事業評価等の中長期計画に反映し、実践に繋がった。 ・内部改革を本部内のタスクとして各所管にて遂行した。職員参画型の取組は「組織運営」に位置づけ、他館・他部署の取組事例を紹介する「勉強会」を2回企画実施した（施設見学/江戸東京たてもの園・展覧会の作り方/東京都美術館、計38名参加）。 ・各館の外部収蔵庫の見学会を実施し「東京都コレクション」の在り方を検討した他、「クリエイティブ・ウェルビーイングトーキョー」「スマートカルチャープロジェクト」等、横断的な取組を推進した。	・計画策定のタイミングを逃さず、歴文本部会議の議論の場等を活用することで、長期ビジョン2030を基盤とした財団運営を実践している。 ・内部改革はアクションプラン化により項目や所管を明確にし、各所管で着実に遂行した。「勉強会・交流会」は、アンケートにより職員の関心を把握した上で各館と調整することで、ニーズに合ったテーマ設定・運営に繋がった。 ・「東京都コレクション」の在り方は、本部が事務局となることで、職員参画の会議や見学会を重ねた。横断的な取組については、アーツカウンシル東京が本部として調整を担うことで、各館と横断的に推進している。

団体自己評価	・自己財源の積立・活用については、多彩かつ魅力ある事業を実施し、入場料等の事業収益が回復するとともに、積極的に経費の削減に努めた結果、当期経常増減額は8.6億円となり、新たに6.8億円の積立を実施することができた。 ・更なる外部資金の獲得について、文化庁の補助金が一部採択されない状況においても、協賛金・寄付金等については前年度以上の収入を着実に獲得した。 ・新たな人材育成方針等の策定について、新人材育成方針の施行に向けた取組を計画的に進め、2023年度内に所要の調整を完了させるとともに、方針に基づく専門人材のキャリアプランや人事給与制度等についても見直しを行った。 ・東京都や民間企業等との人事交流として、研修派遣を実施した。 ・職員参画型の運営方針の改定とプロジェクトの実施について、内部改革を「アクションプラン」として管理し、組織運営等の改善に繋げる仕組みを各所管で遂行した。「勉強会」は、職員の声に応じて立ち上げ、実施を通じて職員同士の相互理解や知見の向上へと繋がった。また、収蔵品・収蔵庫に関するタスクにおいても、本部が調整役を担い、全収蔵品を「東京都コレクション」として捉え、各館の職員が参画する体制によって検討した。課題・ニーズを把握しながら、引続き財団職員の組織コミットメントの向上を目指す。
--------	--

2023年度計画	2023年度		団体自己評価
	実績	要因分析	
対都民・事業者等を対象とした手続きは89%（236件／265件）デジタル化達成済みであるが、更なる利便性・効率性の向上を図っていく。 また、シン・トセイ3の計画に基づき、団体が運営する窓口（大規模改修中の江戸東京博物館を除く）でQRコードによる利用者アンケートを実施し、今後のサービス改善の取組に繋げる。	対都民・事業者を対象とした手続のうち、97%（259件／266件）のデジタル化を達成した。 また、各館の窓口（大規模改修中の江戸東京博物館を除く）でQRコードによる利用者アンケートを実施した。	関係各所の協力を得ながら、すぐにデジタル化が可能な手続はデジタル化を積極的に実施した結果、左記実績につながった。	関係各所の協力を得ながら、すぐにデジタル化が可能な手続はデジタル化を積極的に実施した結果、目標を上回る実績につながった。2024年度も引き続き、利便性・効率性の向上を図っていく。

「QRコード」は株式会社デンソーウェーブの登録商標です。

所管局等所見
○ 東京都歴史文化財団の2023年度の取組について、以下の理由等から、その実績を評価する。 ・戦略1「デジタルを活用した都立文化施設の利便性・アクセス性の向上」 Tokyo Museum Collectionで目標を上回る件数の収蔵品公開、各館やCCBT、アートノトなどオンラインコンテンツの利点を生かし事業を展開した。 ・戦略2「最先端技術による芸術文化の新しい鑑賞体験の創出」 「ハイパー江戸博」は前年度比280%のダウンロードを達成し多くの人に機会を提供、デジタル技術を活用した新たなコンテンツ開発も着実にいった。 ・戦略3「芸術文化版SDG sによる『誰一人取り残さない』共生社会の実現に寄与」 財団の知見を活かし内外のネットワークを強化するプログラムの展開、2025年デフリンピックを契機としたアクセシビリティ環境整備の考え方を整理した。 ・戦略4「芸術文化の創造活動の支援」 助成事業による様々な主体に向けた支援に加え、アーティストをサポートするアートノト開設、創作環境の場を提供するササハタハツの本格実施、アーティストマネジメント人材の海外派遣事業開始等、芸術文化の創造活動支援に向けた取組を精力的に展開した。 ・戦略5「持続的な事業実施のための財務、人事面での取組」 新人材育成方針の方針に沿って、専門別のキャリアプラン形成の充実や給与体制の整備を実施した。 ・共通戦略 対都民・事業者を対象とした手続きのデジタル化を推進、5つのレスも着実に展開した。 ○未来の東京戦略及び東京文化戦略2030の実現に向け、芸術文化をけん引するスペシャリティとネットワークを活用し、誰もが芸術文化に触れることができる共生社会の実現や創造活動の支援等、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していくこととともに財団全体として総合力を発揮できるよう、内部改革を期待する。

総務局所見
経営改革プランに掲げた目標のうち、戦略1「デジタルを活用した都立文化施設の利便性・アクセス性の向上」について、各館で計画的に作業を進めた結果、Tokyo Museum Collection（東京都立博物館・美術館収蔵品検索サイト）で計画を大きく上回る件数の収蔵品目録公開を達成したほか、財団ウェブサイトへのオンラインコンテンツの掲載を積極的に行うなど、デジタルの利点を大いに活用し、都立文化施設の利便性・アクセス性を向上させる取組を大きく前進させた。 また、戦略2「最先端技術による芸術文化の新しい鑑賞体験の創出」では、「ハイパー江戸博」第1弾・第2弾について、目標を大きく上回るダウンロード数を達成するとともに、第3弾「日本橋繁昌記 江戸のお金編」を開発するなど、江戸・東京の魅力発信に貢献したほか、アートとデザインの創造拠点であるCCBT（シビック・クリエイティブ・ベース東京）において、国内外のデジタルクリエイティブ分野の関係者と連携し、年間を通じて質の高いデジタルアートの体験機会を提供するなど、取組を大きく前進させている。 引き続き、団体全体として総合力を発揮できるよう、内部改革を進めつつ、文化施設や分野を超えた総合的な事業や支援など、各種事業を積極的に推進していくことを期待する。