



KYOTO CULTIVATES PROJECT

KYOTO STEAM

— 世界文化交流祭 —

基本計画

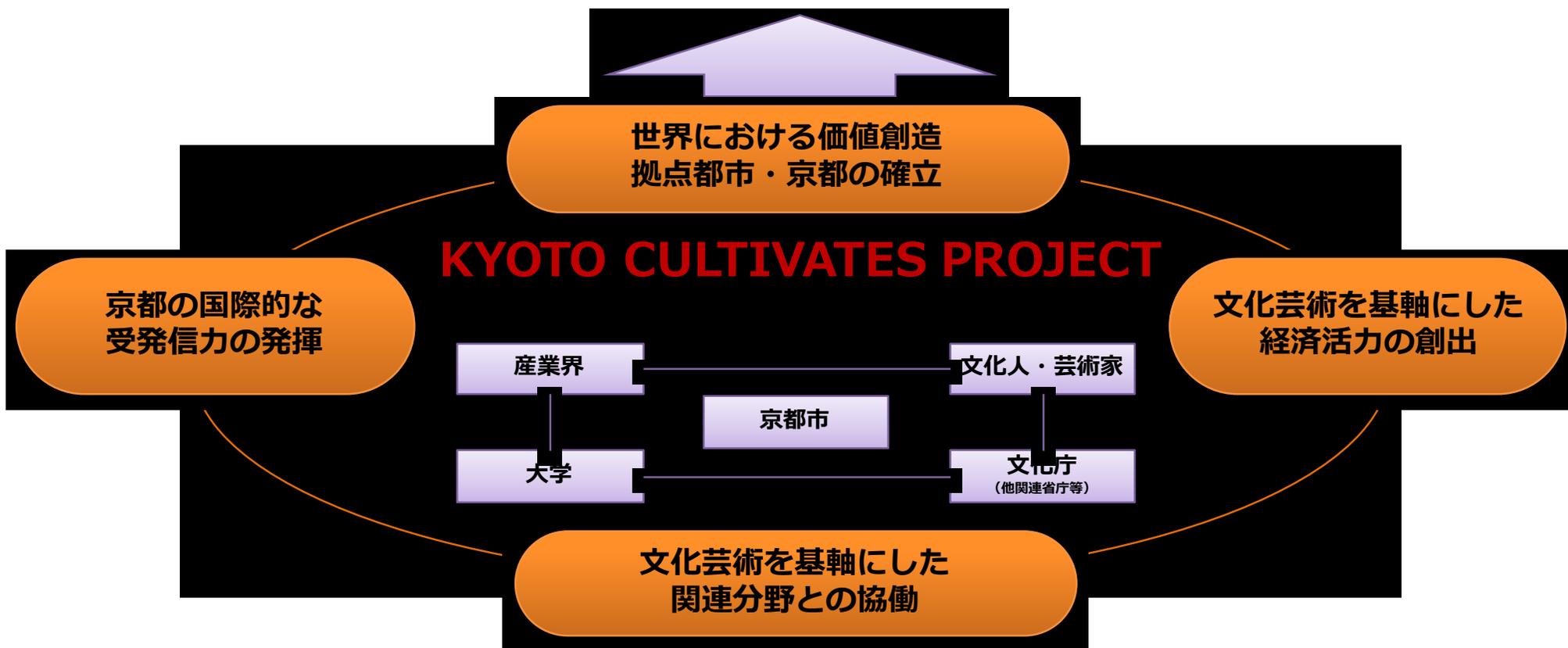
2019年6月版



KYOTO CULTIVATES PROJECT とは

京都が目指す都市像「**世界文化自由都市**」を体現するプロジェクト

京都が、広く世界と文化的に交わることによって、優れた文化を創造し続ける永久に新しい文化経済都市となり、それが社会・経済・学術等と結びつき、「世界の文化芸術の交流のハブ」となって、新たな価値や経済活力の源泉を耕し続けていくものです。





KYOTO CULTIVATES PROJECT の基本理念・成果目標

基本理念

「KYOTO CULTIVATES」(京都は耕す, 育む, 磨く)

長年にわたり多くの自然災害に見舞われ, 幾多の戦乱に巻き込まれながらも, 古代からの文化が途絶えることなく承継されている京都が, 自然と人間との共生や宗教的寛容という土壌の下で, 未来に向けて耕し, 育み, 磨くこと(=CULTIVATES)によって, 未来に希望が持てる社会を京都そして日本から構想し, 発信します。

成果目標

■芸術, 学術, 産業, 教育, 生活など市民の多様な創造性が出会い, 協働することにより, 創造人材を育成する力を進展させます

■市民生活と文化芸術の距離を縮め, 文化芸術の力で市民生活を豊かにします

■文化芸術活動と共生社会の実現や地域経済の発展につなげ, 文化芸術と社会や経済が一体となったレジリエントな文化都市となります

■「学び・磨くなら京都」という定評を得て, 世界的な「価値創造」拠点都市としてブランド化を図ります

■情報の世界発信により, 新たな層のインバウンドを増やし, 世界との文化交流を前進させます

■全国との重層的なネットワークを活用して, 文化・産業・観光で地域を活性化するモデルを提供します

**KYOTO
CULTIVATES
PROJECT**



京都の文化芸術によるまちづくりの主な系譜

▼世界文化自由都市宣言

「全世界のひとびとが、人種、宗教、社会体制の相違を超えて、平和のうちに、ここに自由につどい、自由な文化交流を行う都市」「広く世界と文化的に交わることによって、優れた文化を創造し続ける永久に新しい文化都市」である世界文化自由都市として生き続けることを掲げている。

▼第2期 京都文化芸術都市創生計画（平成29年3月策定） ※関連箇所抜粋

方向性1：暮らしの文化や芸術に対する豊かな感受性をもった人々を育む

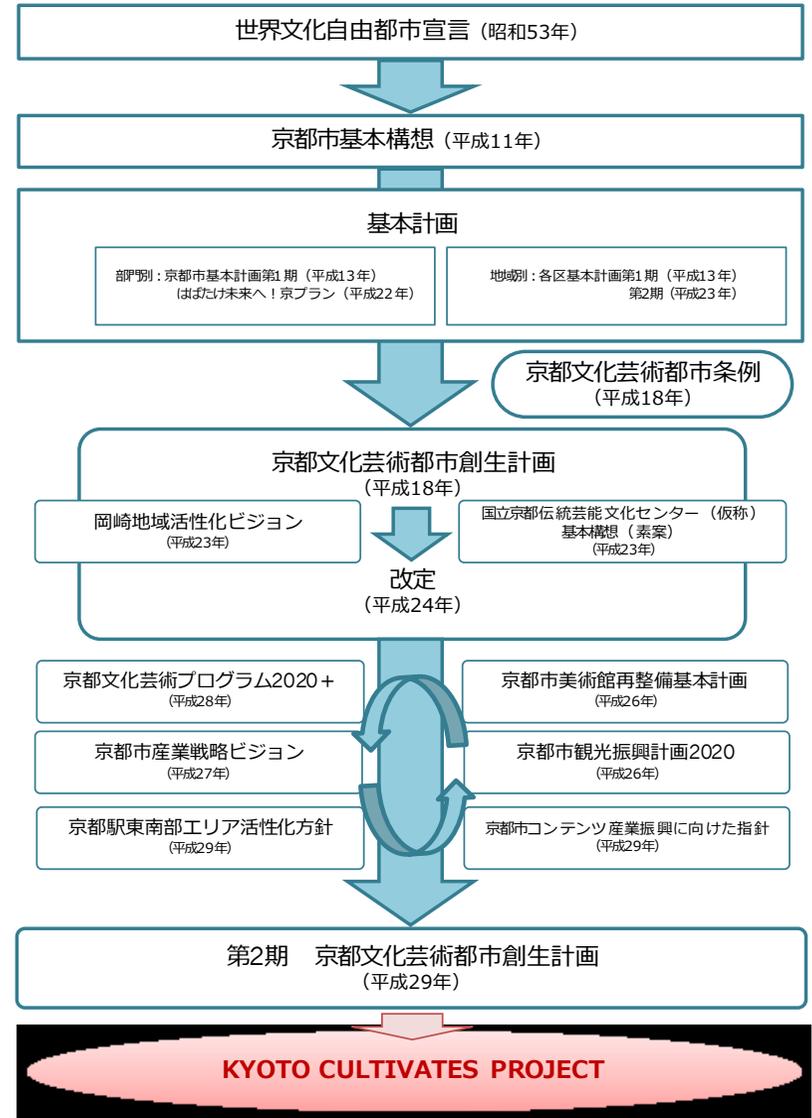
方向性2：多様な文化が根付く暮らしの中から、最高水準の文化芸術活動を花開かせる

方向性3：京都の文化芸術資源を活用し、文化を基軸にあらゆる政策分野との融合により、新たな価値を創造する

方向性4：様々な文化交流を推進し、京都の魅力を発信する

【文化庁事業を活用した文化芸術によるまちづくりの実績】

- ・先進的文化芸術創造活用拠点・KYOTO CULTIVATES PROJECT（平成30年度）
- ・文化芸術創造拠点・京都プロジェクト（平成29年度）
- ・文化庁メディア芸術祭・京都展（平成29年度）
- ・東アジア文化都市2017（平成29年度）
- ・スポーツ・文化・ワールド・フォーラム（京都開催）（平成28年）
- ・創造都市ネットワーク日本 幹事都市に参画（平成28年～）
- ・文化庁国際文化フェスティバル 東アジア共生会議2013（平成25年）
- ・国民文化祭・京都開催（平成23年）
- ・文化庁メディア芸術祭・京都展（平成23年） 等





KYOTO CULTIVATES PROJECT 事業構成

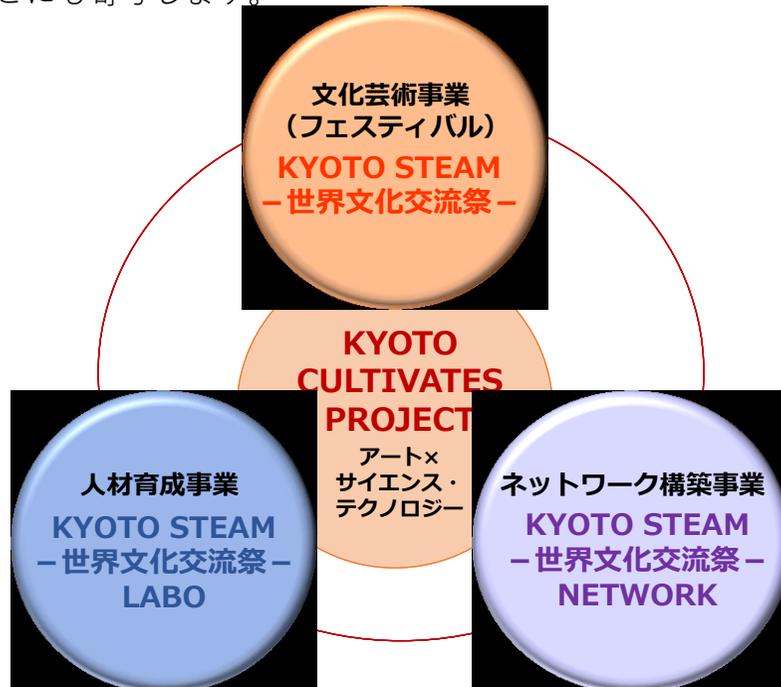
KYOTO STEAM – 世界文化交流祭 –

※STEAM…Science (科学) , Technology (技術) , Engineering (工学) , Arts (芸術) , Mathematics (数学)

1200年を超える歴史と伝統によって培われ、継承されてきた文化・芸術における「知」と「感性」の蓄積を湛える京都。

京都が受け継いできた膨大な文化資源を背景に「KYOTO CULTIVATES PROJECT」の理念を体現し、文化芸術の新たな可能性と価値を世界に問う新しい形態の国際的な文化・芸術の祭典「KYOTO STEAM – 世界文化交流祭 –」を核として、「人材育成 (LABO)」「ネットワーク構築 (NETWORK)」を合わせた三位一体の事業を展開します。

国際的な交流・相互理解・共創のもとで新たな活力や社会変革を生み出していくことを通じて、国内外の人々が京都に新たに関心を持ち、関わりを持ち続けたいと思う動機（インバウンド等の）源泉となり、持続的な日本のブランド醸成の姿勢・仕組みを表象することにも寄与します。



■ KYOTO STEAM – 世界文化交流祭 –

KYOTO CULTIVATES～未来に向けて耕し、育み、磨くこと、未来に希望が持てる社会を京都・日本から構想し発信すること、その象徴として、将来にわたり国際的に認知される「フェスティバル」を開催します。

■ 人材育成

KYOTO CULTIVATESを体現・牽引する、芸・産・学・公連携によるSTEAMのマネジメント人材、創造人材の育成機能 (LABO) の形成に取り組みます。

■ ネットワーク構築

KYOTO CULTIVATESの土壌を肥やす、文化と暮らし・経済・都市等との関わりを広く捉えた、多分野の連携・共創、社会変革を生み出す場 (NETWORK) を運営します。

※「LABO」「NETWORK」は、「フェスティバル」を通じて広く発信するとともに、「フェスティバル」の持続的な運営のための基盤となるものです。



KYOTO CULTIVATES PROJECT 具体的な取組と目標

KYOTO STEAM – 世界文化交流祭 –

■文化芸術事業（フェスティバル） **KYOTO STEAM –世界文化交流祭–**

取組

アーティスト×企業・大学等による国際アートコンペティション，アート×サイエンスGIGのほか，KYOTO CULTIVATES PROJECTの理念に沿ったパフォーマンスアート，ワークショップ，ミーティング，マーケットなどを実施。

目標

- 京都にあるアート×サイエンスのポテンシャルを国内外に示し，市民に京都の新たな文化的価値を体感してもらうとともに，クリエイティブな人材が京都に集まる契機となる
- 人材育成事業（LABO）やネットワーク構築事業（NETWORK）から生まれた成果の発表の場とするとともに，LABOやNETWORKの拡大に寄与する

京都岡崎地域が中心

■人材育成事業

KYOTO STEAM –世界文化交流祭– LABO

取組

芸・産・学・公が協働するワークショップ，大学等を拠点にした作品の制作，アート×サイエンスGIGの開催等

目標

- マネジメント人材，創造人材の育成・輩出（拠点・プロジェクトの拡がり）
- 定常的な活動とその発信による理解・関心の醸成と，京都のSTEAM都市としての認知度を高める。

■ネットワーク構築事業

KYOTO STEAM –世界文化交流祭– NETWORK

取組

STEAM人材によって作られるワーキンググループ Kyoto Cultivates Teamの運営，社会実験の展開，そのためのワークショップ，ミーティング等

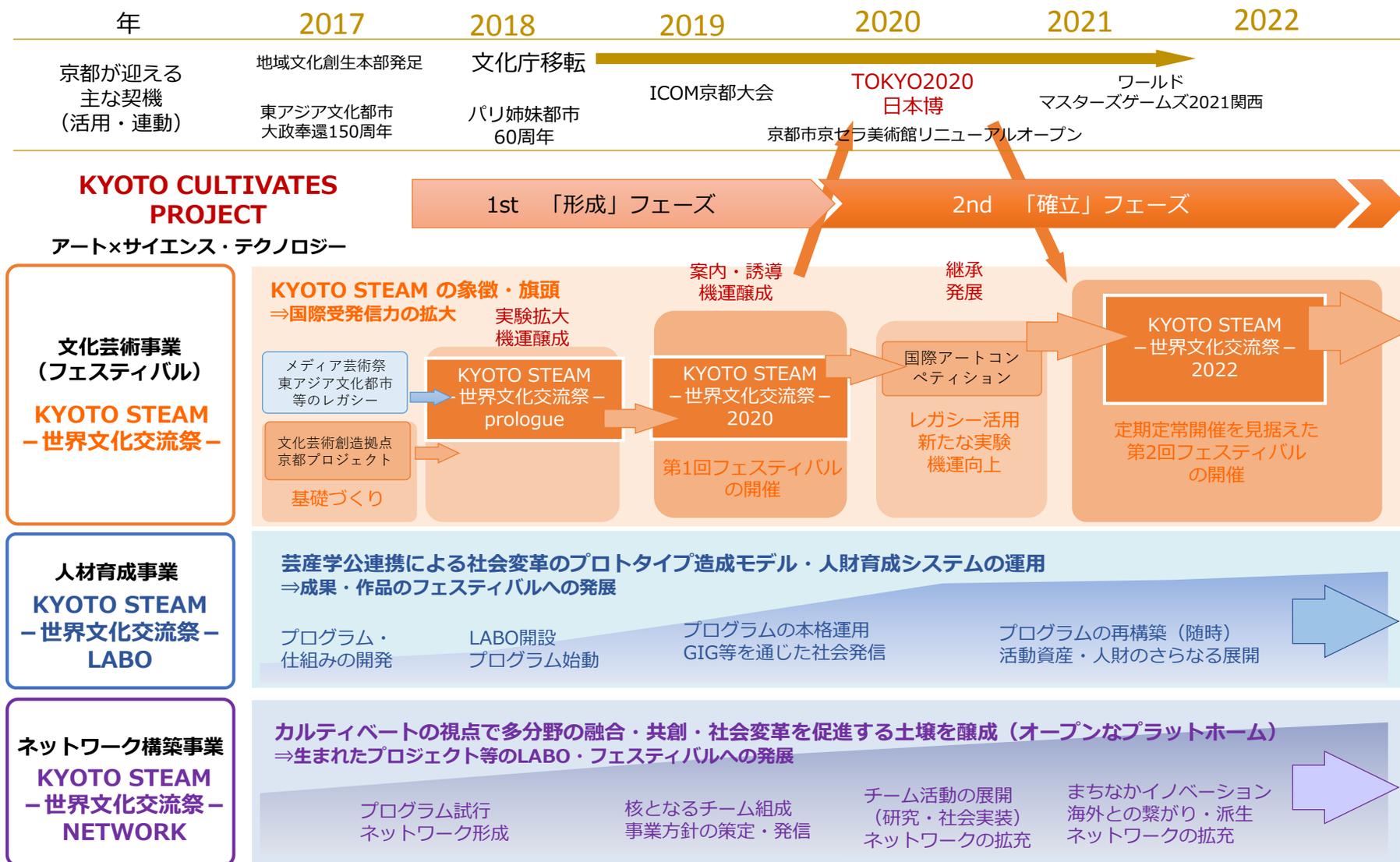
目標

- 新たな発想・アイデアの創出，京都文化の資産活用の具現化，STEAMの社会実装，新産業創出等
- Kyoto Cultivates Teamの活動を活発化し，オープンなプラットフォームとして展開する。



KYOTO STEAM —世界文化交流祭— 事業展開

向こう5年間で迎える様々な契機を活かし・連動させ、3つの事業の段階的な成長・拡がりを図ります。



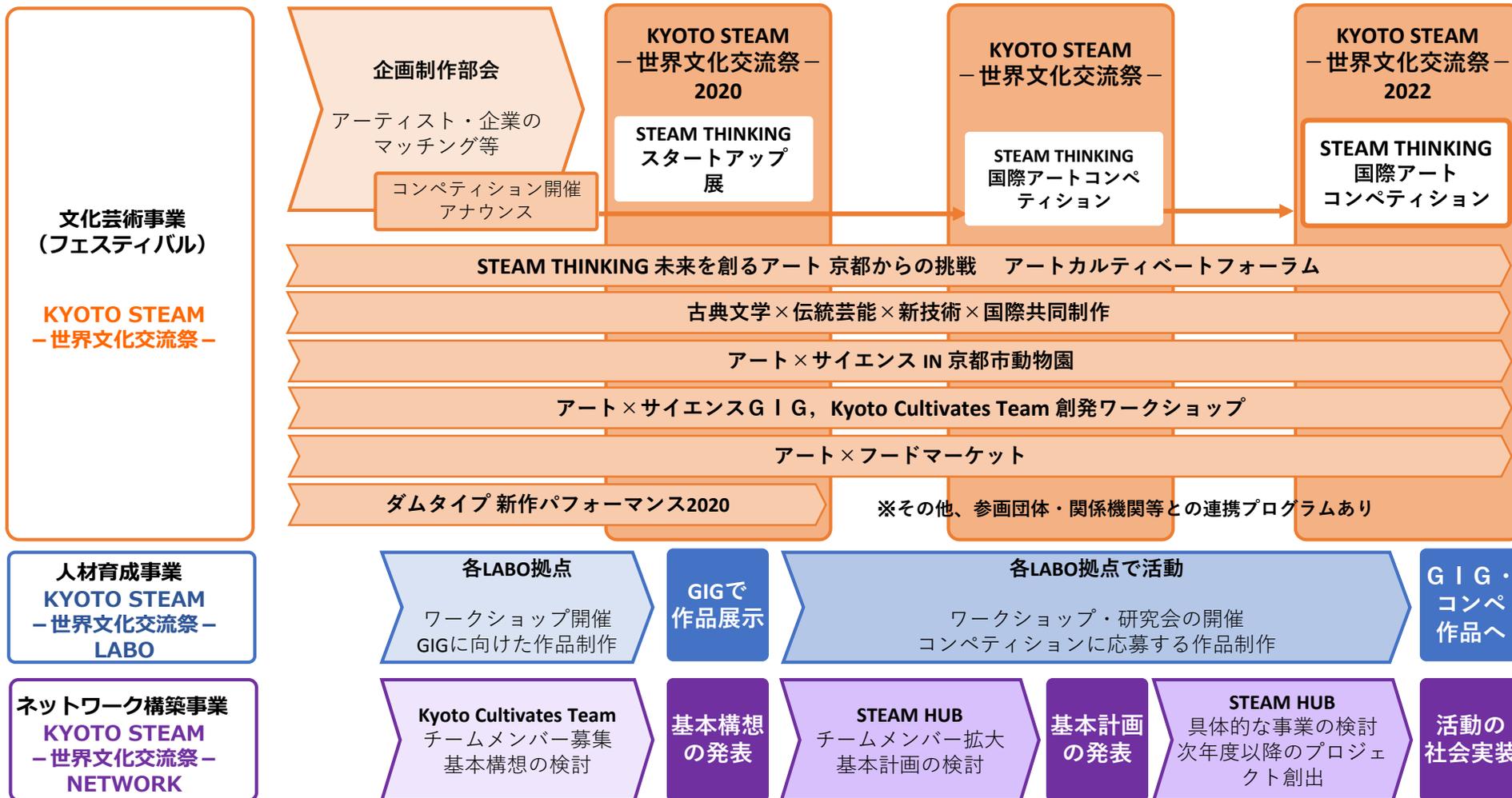


KYOTO STEAM —世界文化交流祭—

事業全体構成 (2019-2021年度)

これまでの2年間のプロジェクト実績を改めて整理し、今後の目標と取組を整理

年 2019 2020 2021 2022





KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー

推進体制

2018年に実行委員会を設置。将来的には、より自立的な推進体制への移行も展望します。

実行委員会評議会

本プロジェクトの運営責任を有する組織の長などにより構成する方針決定・運営責任機関。
本プロジェクトの運営、中心的な予算の確保等について、それぞれの役割と責任を有する。

京都市長，京都市立芸術大学学長，京都市京セラ美術館館長，
(公財)京都市音楽芸術文化振興財団理事長

実行委員会理事会

プロデューサー及び本プロジェクトの推進に参画する主要な組織・部署の責任者等で構成する機関。個別プログラム等を実施する際のクレジット（主催）となり、本プロジェクトの推進に関してそれぞれの立場から資源・ネットワーク等の提供を行う。評議会の決定を受け、事業の具体化、執行責任を負う。

京都市立芸術大学副理事長，(公財)京都市芸術文化協会専務理事，
(公財)京都市音楽芸術文化振興財団専務理事，京都商工会議所産業振興部長，
京都経済同友会理事事務局長，(公財)京都高度技術研究所専務理事，京都新聞社文化部長，
NHK京都放送局長，京都市文化芸術都市推進室担当部長（進捗に応じて拡大）
監事（山田陽子(公認会計士/税理士)，京都市文化市民局文化芸術都市推進室長）

アドバイザリボード

求められる知見・ネットワーク等について、必要に応じて知見・助言・サポート等をいただいたり、本プロジェクトを広く発信いただいたりする国内外の学識者・有識者等。
アドバイザリボードは、評議会に対して助言等を行う「顧問」と、理事会に対して助言等を行う「アドバイザー」の2種類を設ける。

【顧問】

奥野卓司（京都市動物園学術顧問）
高橋信也（京都市京セラ美術館リニューアル準備室ゼネラルマネージャー）
建畠 哲（京都芸術センター館長/多摩美術大学学長）
山極壽一（京都大学総長）
鷺田清一（京都市専門委員/京都市立芸術大学名誉教授）
【アドバイザー】
飯山将晃（京都大学学術情報メディアセンター准教授）
岩本 生（弁護士/ナレッジウィング法律事務所）
奥田充一（(株)memesスクエア代表取締役）
岸 律子（京都経済同友会幹事/
(有)ケイ・アソシエイツ代表取締役社長）
清水幸代（文化芸術振興・創造環境デザインアートコーディネーター）

部会

企画制作部会（主に文化芸術事業，LABOの企画・運営）

統括ディレクター及び本プロジェクトの主要な個別プログラムの責任者（チーフディレクター）等で構成する実働・連絡調整機関。

ロームシアター京都，京都芸術センター，(公財)京都高度技術研究所，
京都市動物園，京都岡崎 蔦屋書店，京都市京セラ美術館
(今後拡大の予定あり)

事業創発部会（主にNETWORKの企画・運営）

事業を創発的に展開するプラットフォーム構築を目指し、本プロジェクトの理念を共有する企業等によって構成する実働・連絡調整機関。

京都造形芸術大学，(公財)京都高度技術研究所，NPO法人ミラツク，
COS KYOTO(株)，(株)jig.jp，マインドクリエイターズ・ジャパン(株)，
(株)電通京都支社（進捗に応じて拡大）

協力・連携団体等

本プロジェクトの実行に際して、協力・連携を図る国内外の団体・芸術家・大学・企業等（進捗に応じて随時）

事務局

評議会・理事会・部会の運営，実務的な予算管理・プロジェクト管理等



KYOTO STEAM-世界文化交流祭-実行委員会

〒606-8536

京都市左京区粟田口鳥居町2番地の1 京都市国際交流会館内

TEL : 075-752-2211 FAX : 075-752-2233

E-Mail : info@kyoto-steam.org