

## 令和5年度

### 劇場・音楽堂等活性化・ネットワーク強化事業

#### (地域の中核劇場・音楽堂等活性化)

### 成果報告書

団 体 名	公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団	
施 設 名	ロームシアター京都（京都会館）	
助 成 対 象 活 動 名	公演事業・人材養成事業・普及啓発事業	
内 定 額 ( 総 額 )	32,401	(千円)
	公 演 事 業	23,671 (千円)
	人 材 養 成 事 業	2,871 (千円)
	普 及 啓 発 事 業	5,859 (千円)

# 1. 事業概要

## (1) 令和5年度実施事業一覧【公演事業】

番号	事業名	主な実施日程	概要 (演目、主な出演者、スタッフ等)	入場者・参加者数(人)	
		主な実施会場		目標値	実績値
1	Sound Around 003	2023年 6月24日・25日	出演/日野浩志郎、共演(ゲスト):古館健、藤田正嘉、谷口かんな、前田剛史 音響/西川文章	目標値	210
		ロームシアター京都 ノースホール		実績値	266
2	川口隆夫ダンス公演 「バラ色ダンス 純粋性 愛批判」	2023年 8月26日・27日	構成・演出・振付/川口隆夫 出演/三浦一壮、川村美紀子、藤田真之助、三好彼流、川口隆夫 他	目標値	320
		ロームシアター京都 ノースホール		実績値	276
3	穂の国とよはし芸術劇場 PLAT プロデュース新作公 演 桑原裕子作・演出作 品	2023年 11月23日	『たわごと』 出演/渋川清彦、田中美里、谷 恭輔、松岡依都美、松金よね子、渡辺いつけい	目標値	500
		ロームシアター京都 サウスホール		実績値	340
4	ディミトリス・パイオ アヌー 「INK」	2024年 1月18日~21日	ビジュアル・演出/ディミトリス・パイオアヌー、出演/ディミトリス・パイオアヌー、シュカ・ホーン	目標値	2,400
		ロームシアター京都 サウスホール		実績値	1,903
5	高谷史郎(ダムタイプ)新 作パフォーマンス公演	2024年 2月9日~12日	『Tangent』ディレクション/高谷史郎、テクニカルコラホレーター/濱哲史、古館健、白石晃一、細井美裕、南琢也、吉本有輝子	目標値	2,040
		ロームシアター京都 サウスホール		実績値	1,449

※ …新型コロナウイルス感染症の影響があったもの

## (2) 令和5年度実施事業一覧【人材養成事業】

番号	事業名	主な実施日程	概要 (演目、主な出演者、スタッフ等)	入場者・参加者数(人)	
		主な実施会場		目標値	実績値
1	劇場の学校	2023年 7月・8月・11月	講師/和田ながら、土田英生、アオイヤマダ、倉田翠、山城大督 ほか	目標値	430
		ロームシアター京都 ノースホール 他		実績値	221
2	リサーチプログラム	2023年7月～ 2024年3月	メンター/吉岡洋、若林朋子 リサーチャー/荻島大河、小倉千裕、 権祥海、立花由美子、橋爪皓佐	目標値	105
		ロームシアター京都 会議室 他		実績値	105
3	舞台芸術プロデュース講座～演劇・ダンス編～	2023年10月～ 2024年1月	講師:垣脇純子、前田瑠佳、吉岡ちひろ、 小島寛大、宮崎優也、あごうさとし、 山本麦子、伊藤達哉、荒井洋文	目標値	240
		ロームシアター京都 会議室、京都芸術センター 大和室		実績値	203

※ …新型コロナウイルス感染症の影響があったもの

(3) 令和5年度実施事業一覧【普及啓発事業】

番号	事業名	主な実施日程	概要 (演目、主な出演者、スタッフ等)	入場者・参加者数(人)	
		主な実施会場		目標値	実績値
1	プレイ!シアター in Summer 2023	2023年8月11日~13日、8月16・17日	0歳からの夏休みコンサート、こども市民寄席、「WONDER WATER」、わくわくワークショップ&マルシェ ほか	目標値	8,000
		ロームシアター京都 全館		実績値	14,789
2	アセンブリー・プログラム ホリデー・パフォーマンス	2023年5月29日~6月4日、12月10日、2024年2月6日~12日	西條茜 陶磁器×サウンドパフォーマンス、パフォーマンス・デュオ ふたりで打ち合わせ、高橋耕平(美術家)パフォーマンス	目標値	300
		ロームシアター京都 1階プロムナード、3階共通ロビー		実績値	244
3	芸能の在る処~伝統芸能入門講座~	2023年11月16日、11月17日、12月27日	メイン講師:木ノ下裕一、狂言:茂山千之丞、横山太郎、落語:小佐田定雄、古川綾子、浪曲:玉川奈々福、真鍋昌賢	目標値	240
		ロームシアター京都 ノースホール		実績値	204

※ …新型コロナウイルス感染症の影響があったもの

## 2. 自己評価

### (1) 妥当性

自己評価
<p>ミッション（社会的役割等）・ビジョンや地域の特性等に基づき、事業が適切に組み立てられ、当初の予定通りに事業が進められていたか。</p>
<p>ロームシアター京都は、文化芸術の継承・創造・発信拠点として、京都における文化芸術のインフラ構築のためのハブ機能を果たしていくとともに、「劇場のある空間」を中心として、人々の暮らしの感覚と芸術とが相互に繋がることで、京都に「劇場文化」をつくり、根づかせることを社会的役割(ミッション)としている。そのミッション実現に向け、4つのビジョンを設定し、事業の柱として展開している。</p> <ol style="list-style-type: none"><li>① <u>交流〈つながり〉</u> 地域・世界と自由な交流を行い、多様な人々が集い、出会う場を目指す</li><li>② <u>創造〈つくる〉</u> 世界水準において質の高い舞台芸術の鑑賞機会を提供し、新たな文化創造の場を目指す。</li><li>③ <u>育成〈育てる〉</u> 次世代の人材の育成、若年層が未来の夢を描く場を目指す</li><li>④ <u>生活・普及〈活かす〉</u> 生活と芸術の接点となる事業を展開し、賑わいに満ちた場を目指す。</li></ol>
<p>本助成対象事業は、まさにこの根幹をなし、ミッションを体現するものである。公演事業では、世界水準といえる国内外の作品を上演し、かつトークや上映・稽古見学といった関連企画を積極的に行い、観客の作品理解促進と、アーティストと観客、若い世代が交流する機会を創出した。人材養成事業では、専門的人材が対象のものに加えて、13歳～18歳の若年層を対象とした事業に力を入れた。普及啓発事業では、舞台芸術の入口となるべく、共用空間でのプログラムや講座を開催し、地域の人々と劇場との新しい接続を試みた。また、公演事業、人材養成事業、普及啓発事業のバランスを図り、それぞれが独立して行われるのではなく、循環し、発展していくことで、有機的なサイクルを生み出すよう事業を組み立て、当初の予定通り進めることができた。</p>
<p>助成に値する文化的、社会的、経済的意義等が継続して認められるか。</p>
<p>〈文化的意義〉</p> <p>現在の京都において、現代的な舞台芸術プログラムを一定規模以上で上演できる劇場は限られている。当劇場では、プログラムディレクターのもと特徴的なラインアップを組み、地域の人々の関心を喚起することで、今後も継続的に、質の高い舞台作品の鑑賞機会や文化芸術活動の拡大を牽引し、ひいては人材育成に寄与していく。また、「リサーチプログラム」では、最終報告会や「紀要」と称する報告書の一般公開をし、全国の公共劇場スタッフにとって、重要なリソースとして活用できるものを発表している。</p>
<p>〈社会的意義〉</p> <p>海外アーティストの招聘により、地域の人々と世界の出会いの場を生み出すことができた。中高生を対象とした「劇場の学校」では舞台芸術体験だけでなく、表現活動において必要な想像力、他者との対話、身体への意識が、これからの社会を生き抜く術になると考え、劇場での学びの場としての役割も担っていた。参加者アンケートにおいても「将来展望の向上度」が4.5ポイントと高い数値の結果が得られた。「プレイ！シアター」では、コロナ禍前の賑わいが戻り、大人と子どもが劇場を訪れ、舞台芸術を楽しむ機会となったことで、世代間の交流を促した。</p>
<p>〈経済的意義〉</p> <p>公演事業では、アンケート回答者の市外からの来場が約40.4%となった。特に、京都での単独公演であった海外招聘公演(事業番号 公演4)については、約46.4%が市外からの観客であり、公共交通機関や周辺店舗など地域経済に貢献した。また、特に人材養成事業や普及啓発事業では、自主事業運営の点においてこれまで京都になかった規模の劇場が稼働することにより、地域の舞台芸術関係者の雇用を生み出し、活性化を促している。</p>
<p>これらの取り組みにより、文化的意義、社会的意義、経済的意義が継続して認められると考える。</p>

## (2) 有効性

### 自己評価

目標を達成したか。

#### 【公演事業】

〈目標①・指標〉観客満足度 85%以上。⇒〈実績〉83.5%(未達成)

〈目標②・指標〉全体で有料入場者数を設定席数の 80%以上。⇒〈実績〉54.9%(未達成)

〈目標③・指標〉全体で 25 歳以下の観客を国内演目 20%、海外演目 18%。各公演 18 歳以下購入者を 10 人以上。

⇒〈実績〉国内 20.4%(達成)、海外 10.2%(未達成)、18 歳以下公①11 人 公②3 人 公③23 人 公④22 人 公⑤14 人(公③以外達成)

〈目標④〉「ロームシアター京都のプログラムだから見に来た」という観客を 15%まで増加。⇒〈実績〉5%(未達成)

〈目標⑤〉公演に付随する関連企画(アーティストと観客の交流機会)を5事業合わせて 10 本以上。

⇒〈実績〉9本(未達成)

未達成の項目が多数となった。目標①・③については目標数値にわずかに達さなかった。目標②④については乖離が目立った。目標②については入場者率も約 65%と高くなかったが、設定席数を高く見積もりすぎていることが考えられる。目標④については、来場理由が「内容に関心があるから」が 47.1%と一番高くなっており、プログラム内容を充実させることが劇場ブランディングにつながる一歩ではないかと考える。

#### 【人材養成事業】事業別で目標を設定。

○「劇場の学校」(受講者アンケートより計測)

〈目標①〉「参加者との交流を通じて多様な価値観を知ることができた」4.5 ポイント維持。⇒〈実績〉4.7 ポイント(達成)

〈目標②〉「事業に対する満足度」4.9 ポイントまで増加。⇒〈実績〉4.9 ポイント(達成)

〈目標③〉参加後の「舞台芸術に対する関心度」4.8 ポイントまで増加。⇒〈実績〉4.8 ポイント(達成)

〈目標④〉参加後の「将来展望の向上度」を 4.5 ポイントまで増加。⇒〈実績〉4.5 ポイント(達成)

〈目標⑤〉ダンスコースにおける、舞台出演が未経験の応募者を 20%(お稽古事以外からの関心の参加者を増やすため、ダンスコースのみ設定)⇒〈実績〉15%(未達成)

○リサーチプログラム

〈目標⑥〉 応募者数 10 名以上。⇒〈実績〉13 名(達成)

〈目標⑦〉 最終報告会の参加数 40 名以上。⇒〈実績〉100 名(達成)

○舞台芸術プロデュース講座

〈目標⑧〉 のべ受講生数 240 名以上。⇒〈実績〉203 名(未達成)

多くの項目で指標目標を達成した。目標⑤は未達成であるが、舞台出演経験者のなかには、学校の創作ダンス部や過去の「劇場の学校」参加者も含まれており、「お稽古事以外からの関心を持つ参加者を増やす」という目標には近づいている。目標⑧の未達成の原因は、申込み者から体調不良などで欠席が出たためである。

#### 【普及啓発事業】事業別および全体で目標を設定

〈目標①・指標〉「芸能の在る処」における聴覚障害者の情報保障(要約筆記等)利用者が各回 5 人以上。

⇒〈実績〉計 2 件(未達成)

〈目標②〉全体で受講者・観客の満足度が 85%以上を維持。⇒〈実績〉95.5%(達成)

〈目標③〉全体で来場者率が定員及び設定客席数の 90%以上。⇒〈実績〉85.9%(未達成)

〈目標④〉「プレイ!シアター」で、10 代、20 代の参加者率が 80%以上。⇒〈実績〉80.3%(達成)

〈目標⑤〉「プレイ!シアター」で、来場者数が 8,000 人以上。⇒〈実績〉14,789 人(達成)

〈目標⑥〉「プレイ!シアター」で、映像アーカイブ配信のアクセス数が 1,300 件以上。⇒〈実績〉448 件(未達成)

目標①については、当事者団体に運用を相談した結果、要約筆記よりヒアリンググループのほうが内容理解と参加がしやすいという意見があり、今年度は鑑賞サポートをヒアリンググループを中心に行ったため件数が下がっている。ヒアリンググループの利用件数は、自身の受信機を使用している参加者数までは把握できていないため不明である。今後の計測方法を検討したい。目標③は未達成、目標⑤は達成した。目標⑥は、件数が落ちたがコンサート入場者は前年度より100名単位で増加しており、配信よりもリアルでの参加に需要があると考えられる。コロナ禍で外出が控えられてた時期の設定目標だったため、目標設定の見直しを今後行う。

### (3) 効率性

#### 自己評価

アウトプットに対して、事業期間が適切で、当初の計画通りに進んだか。

##### 【公演事業・普及啓発事業】

令和5年度は、新型コロナウイルス感染症の影響による公演の中止、延期はなく、当初の計画通りの適切な事業期間で事業を実施することができた。

##### 【人材養成事業】

「劇場の学校」については、おおむね当初の事業期間で実施した。オープンクラスの「舞台スタッフワークショップ」について、台風7号の接近に伴い荒天が予想されたため、参加者の安全を考慮し、急遽延期を決定。申込者や関係各所と調整し、日程を変更して実施した。

「リサーチプログラム」については、計画に沿った適切な期間で実施。交付申請段階では、最終報告会の日程が決まっていなかったが、リサーチ確定後、各自の予定を調整して、しかるべき段階で決定した。

「舞台芸術プロデュース講座」は、当初の予定通り適切な期間で実施した。

アウトプットに対して、事業費が適切で、当初の計画通りに進んだか。

【公演事業】	支出／要望：67,154,000円	実績：66,630,504円	達成率：99.2%
	収入／要望：24,050,000円	実績：20,904,350円	達成率：86.9%
【人材養成事業】	支出／要望：6,870,000円	実績：6,346,280円	達成率：92.4%
	収入／要望：425,000円	実績：434,000円	達成率：102.1%
【普及啓発事業】	支出／要望：14,538,000円	実績：15,895,685円	達成率：109.3%
	収入／要望：1,420,000円	実績：5,284,420円	達成率：372.1%
【総計】	支出／要望：88,562,000円	実績：88,872,469円	達成率：100.4%
	収入／要望：25,895,000円	実績：26,622,770円	達成率：102.8%

支出については、ほぼ計画通りに実施した。収入については、公演事業の達成率が-13.1ポイントの理由として、演出の都合上の見切れ席などで客席数を減らしたことで、要望時に目標値を高く見積もりすぎていたことが考えられる。なお、一部公演で協賛金を確保するよう務め、目標値を目指した。また、普及啓発の収入についても要望申請後に協賛金の獲得が可能となったため、当初計画より増額になっている。

全体として、本助成金対象事業については、公演・人材養成・普及啓発の3事業間で収支の調整を行い、ほぼ計画通りに実施した。

## (4) 創造性

### 自己評価

地域の文化拠点としての機能を最大限に発揮する優れた事業であった（と認められる）か。

公共劇場やフェスティバルでの従事経験のあるプログラムディレクターの責任のもと、年間ラインアップの計画とアーティスト選定を行っている。事業運営においては、制作・広報・票券・技術と専門のスタッフが連携し、円滑に実施した。事業を運営していくなかで、他劇場・フェスティバルの芸術監督やスタッフ、アーティストと将来的な展開について意見を交わし、交流促進を行うことで、技術・制作スタッフにとって様々なノウハウの蓄積へとつなげている。また、当劇場は京都市交響楽団の第2フランチャイズ劇場として位置づけられている。本助成対象事業としては、「プレイ！シアター」で開催する「0歳からの夏休みコンサート」で、クラシック音楽と異ジャンルとのコラボレーションを継続的に展開している。

#### 【公演事業】

「Sound Around 003」「高谷史郎(ダムタイプ)新作パフォーマンス公演」は、関西在住の新鋭アーティストと世界が目する演出家に新作を委嘱。公演会場でのクリエイションも積極的に行った。「Sound Around」では、「作曲」をテーマに、打楽器とエレクトロニクスからなる新作をコンサート・ピースとして発表し、現代音楽の可能性を提示した。「高谷史郎新作パフォーマンス公演」では、クリエイション期間に中高生を対象にした創作現場の見学を行い、世界的アーティストと地域の若者との交流の場を設けた。また、好評を得て、エストニア、ヴェニスでのフェスティバルより招聘された。

ディミトリス・パパイオアヌー「INK」は、これまで当劇場が蓄積してきた海外招聘公演のノウハウとアーティストとの関係性を最大限に活かし、京都のみの日本単独公演を成功させた。地域の人々が世界を知る入口のひとつとなり得た。川口隆夫ダンス公演「バラ色ダンス 純粋性愛批判」「穂の国とよはし芸術劇場 PLAT プロデュース新作公演」は、芸術団体や地域の公共劇場と連携し、国内を代表するアーティストの作品(ダンス/舞踏、現代演劇)を紹介することで、多彩な舞台芸術との出会いを創出した。

#### 【人材養成事業】

「劇場の学校」は、演劇・ダンスに加えて、メディア表現を設けているところが特徴であり、ジャンル越境的な公演事業と繋がる成果を出している。また、若年層の舞台芸術への体験・学びの場としてだけでなく、若手アーティストのワークショップ講師研修の場としても機能している。

「リサーチプログラム」は、研究と実践が互いに影響を与え合う回路をつくり、舞台芸術、特に劇場という機能の拡張を試みている。令和5年度も公演事業や普及啓発事業を直接のリサーチ対象に設定することで、事業間連携を強め、より実践的なりサーチを可能とした。

「舞台芸術プロデュース講座」は、京都芸術センター、KYOTO EXPERIMEN、京都舞台芸術協会といった地域の舞台芸術関係団体とネットワークを組み開催したことで、情報交換や知識・経験の共有の場となった。

#### 【普及啓発事業】

「プレイ！シアターin Summer」は、気軽に遊べる劇場をテーマに、劇場全体を使い、おとなと子どもが一緒に楽しめる企画を展開。京都市立芸術大学や京都芸術大学の学生スタッフの参画や、「京都岡崎 蔦屋書店」とのワークショップ企画の協働など、地域の大学や企業と連携し、賑わいづくりの一翼を担った。

「ホリデー・パフォーマンス」は、劇場内の共有スペース(ロビーやプロムナード)を活用し、チケットを購入して鑑賞するにはハードルが高いと思われがちで、現代的・実験的な表現をあえてプログラムし、無料で気軽に触れる機会をつくっている。令和5年度はパフォーマンスだけでなく展示も実施し、アーティストとその作品の魅力を丁寧に伝えた。また参加アーティストを公演事業や講師に起用するなど、当劇場事業における導入的な役割も担っている。

「芸能の在る処～伝統芸能入門講座」は、多彩な伝統芸能が継承されている京都において、その芸能が行われてきた場所と作品の歴史を紐解き、現在につなげていく座学であり、「劇場文化をつくる」ことを理念とする当劇場ならではの取り組みとなった。

今までの実績と蓄積してきたノウハウ、アーティスト・芸術団体・文化施設・大学などとのネットワークを最大限に活かし、公演・人材養成・普及啓発の各事業を実施することで、地域の文化施設として、舞台芸術と地域の人々との出会いの創出、交流と情報のハブ機能としての役割を果たすことができたと考える。



## 自己評価

地域の実演芸術等の振興など、地域の文化芸術の発展につながった（と認められる）か。

### 【公演事業】

「Sound Around 003」では、実験的で挑戦的な内容であったが、アンケート回答者の 96%が「当劇場でまた公演をみたい」とし、自由記述では「思っていた内容をはるかに超えてくる、すごい音」という声が寄せられた。オウンドメディア「SPIN-OFF」の公演評では、『作曲』を『書くこと』への定着とせず、音楽の現場においてつねに変化する動的なプロセスとして捉えていたからに他ならない」と評された。

「バラ色ダンス 純粋性愛批判」では、神戸新聞(2023年12月9日掲載)にて、土方巽の活躍した60年代を回顧しつつ、「その『過剰な美学』は、閉塞感のある現代を生きる若者を刺激する」と、今日的な影響が評価される等、反響を得た。

「穂の国とよはし芸術劇場 PLAT プロデュース新作公演」では、高校生から70歳代まで幅広い年齢層が来場。桑原裕子の作・演出作品を関西で初めて紹介したこともあり、「関西公演があって嬉しい」という声も届いた。終演後のアフタートークには8割近いお客様が残り、熱心に耳を傾けた。

ディミトリス・パパイオアナヌー「INK」では、朝日新聞(2024年2月1日掲載)にて、「自然や他者を支配することに対するヒリヒリするような批判がある」と評された。ポストパフォーマンストークも盛況で、英語話者の観客からの質問も相次いだ。

「高谷史郎(ダムタイプ)新作パフォーマンス公演」では、京都新聞の美術欄に公演評が掲載(令和6年2月24日)。「音や光を使って、忘れていた感覚を喚起させる神秘的な世界を展開」「見える/見えない、聞こえる/聞こえない、など境界にとらわれず世界を捉え直す感覚がこれから必要とされる。そんな未来への視点が舞台に広がっていた」と評価を得た。

### 【人材養成事業】

「劇場の学校」では、コース受講生のアンケート回答者のほぼ全員が、内容に「満足」「ほぼ満足」とし、文化芸術への興味・関心が高まったと回答。中学生で本事業に参加後、高校で演劇部に入部したという参加者からの報告や、参加者が講師の公演を観劇する動きもあり、事業を継続することで、若年層の芸術活動を促進するきっかけとなっている。

「リサーチプログラム」では、令和4年度から「リサーチ期間2ヶ年」を新設。2年間実施することで、インタビュー対象の拡大や詳細データの収集など、研究内容に大きな進展/深化が見られた。劇場における研究・調査と実践をつなぐ本事業は国内での類似事業が少なく、リサーチ結果を公開することで舞台芸術業界全体の発展にもつながり得ると考える。

「舞台芸術プロデュース講座」では、受講生同士の活発な意見交換も見られ、コミュニティとしての機能も果たした。アンケート回答者全員が「自分が将来やりたいことを考えるヒントになった」「新たな気づきや発見があった」とし、ワークショップで立案した企画やブラッシュアップした企画を、事業終了後に実践する者も現れ、より実践に即した事業となった。

### 【普及啓発事業】

「プレイ!シアター」では、令和5年度の試みとして、3日間開催のうちの1日を「のびのび」と称し、ホールでの催し物をあえて行わずに、自分のペースで劇場の時間を過ごしてもらう日を設定。混雑が苦手な子どもや車椅子での来場もみられ、多様な感覚を持つ人たちにも開かれた場となった。

「ホリデー・パフォーマンス」では、音楽だけでなく、工芸や美術アーティストを起用しパフォーマンスを開催。パフォーマンス中に、ふらりと立ち寄る観賞者も多くみられ、日常のなかで芸術と出会う契機となった。

「芸能の在る処～伝統芸能入門～」では、アンケートで91%がまた講座に参加したいと回答。講座で紹介した浪曲・落語・狂言とも、「実際に見てみたくなった」という声も多く、地域の人々の知的興味や関心の向上につながっている。

「Sound Around」「劇場の学校」「プレイ!シアター」「ホリデー・パフォーマンス」「芸能の在る処」では、積極的に地域のアーティストや実演家を起用している。また、公演事業では、関連企画で上映会やトークを実施し、作品理解の促進や作品背景を学ぶ機会を設けた。公演・人材養成・普及啓発の各事業について、今後も創造的に交感・循環するよう組み立て、舞台芸術を観る・体験する(学ぶ)・挑戦する入口を広げることで、今後も地域の文化芸術の発展に寄与していくものである。

なお、当劇場は、令和5年度地域創造大賞(総務大臣賞)を受賞。理由として、「新作プロデュース、伝統芸能の継承、京都国際舞台芸術祭「KYOTO EXPERIMENT」、京都芸術センターなどとの連携、「劇場の学校」による人材育成、子どものプログラム、ローム・スクエアを活用した賑わい創出事業などを展開。国際的な文化芸術都市・京都の振興に貢献した」とされ、地域の文化芸術の振興において、国内的にも評価を得た。

## (5) 持続性

### 自己評価

事業を通じて組織活動が持続的に発展する（と認められる）か。

#### 〈事業運営〉

令和4年秋に、指定管理期間（令和元年度～令和8年度）の中間年に自らが行った中間評価等に係る、外部有識者への意見聴取が実施された。結果としては、「事業及び管理運営に関する取組及び課題、指定管理者としての取組実績等に加えて、新型コロナウイルス感染症による影響と対応についても的確に自己評価されており、高く評価できる」とされた。また、後半4年間に向けた提案は、「世界市民のための劇場を事業コンセプトとし、それぞれの事業をつながり（交流）の下で、つくり（創造）、育て（育成）、活かす（生活／普及）、要素を循環しながら発展させていくという、指定管理者の果たすべき役割をしっかりと認識した内容となっている」と認められた。

また、令和5年度に有識者による「運営懇談会」を立ち上げ、事業及び管理運営における中長期的な視野について、協議を開始している。

#### 〈経営戦略・人事戦略〉

ロームシアター京都を運営する、公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団は、「中期経営計画2025」（令和4年3月発行）を策定し、2022年度から2025年度までの4年間の方針を定めている。京都市の文化芸術のインフラの経営を総合的かつ安定的に展開し、経営基盤を強化するため、組織運営に関して「職員一人一人の更なる活躍による組織の自立性と活力の向上」「組織人員体制・配置等の最適化」「リスクマネジメントの推進」の3つの方針を推進している。財務運営に関しては、「当財団全体の財務管理の強化」「ファンドレイジングの推進」「ICT環境整備による財務の合理化の推進」を重点取組としている。

平成4年3月には、ロームシアター京都において、「ハラスメント防止ガイドライン ～ロームシアター京都に集う全ての人のために～」を策定した。職員向けのガイドライン「公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団ハラスメント防止に関する指針」（令和2年8月1日策定）と合わせて運用し、今後ロームシアター京都が身体的・精神的に安心安全な劇場であり、「憩いの場」として機能していくため、職員研修といった館独自の学びの場を設けるだけでなく、京都の創作・上演環境の向上を目指す人々とも共に考える場を催すなど、ハラスメントの起こらない環境づくりに努めている。令和6年2月・3月には、財団全職員向けの研修を実施。

#### 〈ネットワーク構築〉

公益社団法人全国公立文化施設協会や公共劇場舞台技術者連絡会、劇場・音楽堂等連絡協議会（劇音協）への参画、各事業を通じた取組により、他地域の劇場・音楽堂や教育機関など、関連団体との関係が強化されている。地元アーティストや近隣文化施設と共に地域活性化に資する事業を行うと同時に、海外招聘公演を積極的に行い、そのネットワークはローカルにも、グローバルにも広がっている。

#### 〈PDCA サイクル〉

理事会を中期経営計画及び年度事業計画の承認・評価の最高機関として、各部門の責任者で構成する月例会において、計画の進捗確認・年度評価及び事業計画の作成・進捗確認・年度総括、各事業の実績報告・事業評価を行っている。この計画の各部門の方針のもと、設置者である京都市からの指定管理料、各所からの助成金、協賛金、寄付会員からの支援を得、持続的に発展することができる組織運営を行っている。