

戦略的芸術文化創造推進事業
5年成果報告書

団体名称	公益財団法人スターダンサーズ・バレエ団
担当者連絡先	(担当部署) 事務局 (氏名) 平野綾那・平野友里恵 (電話) 03-3401-2293 (アドレス) hirano@sdballet.com yurie.hirano@sdballet.com

1. 事業内容

課題	課題 i : 我が国の文化芸術による国家ブランドの構築と経済的価値等の創出や国際発信力を高めるための新たな展開に関する取組
事業名	日本発バレエによるインパクト創出事業
事業期間	平成28年 5月 1日 ~ 令和5年 3月 31日 ※契約期間を記載
事業内容	<p>日本で生まれたバレエ「ドラゴンクエスト」を日本の創造性を象徴するエンターテインメントとして世界に発信し、新しいバレエ文化と経済的価値の創出を目指す。</p> <p>■H30年度 国際発信に向けた第1歩。国内・地方における認知度向上を図る バレエ「ドラゴンクエスト」の国際発信に向けた第一歩として、パリ公演に向けた準備を開始するとともに、国内の認知度を高めるべく地方都市への展開を図りつつ、訪日観光客へのPR運営を試行する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・富山公演実施 バレエ「ドラゴンクエスト」富山公演 2018年9月8日(土)14:00開演 オーバード・ホール ・海外展開に向けた取り組みとして、バレエ「ドラゴンクエスト」公演へジャパンエキスポ関係者を招へい。 <p>■R1(H31)年度 ジャパンエキスポ参加を通じた海外への発信力強化 日本のポップカルチャーイベントとして世界最大規模の「ジャパンエキスポ (Japan Expo)」の発信力(参考: 来場者23万人、Japan Expoの広告キャンペーンリーチ数 1億1,160万人※2016年実績)を活用し、パリにおいてバレエ「ドラゴンクエスト」を広く紹介し作品の認知度の向上を狙う。パリ進出を第一歩に、世界が認める「日本のバレエ」というブランドの確立を目指す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ジャパンエキスポ参加 2019年7月4日(木)~7日(日) パリ・ノール・ヴィルパント見本市会場 (Parc des expositions Paris Nord Villepinte)  <p>■R2年度 作品の認知度向上を通して世界に向けた発信力強化 これまで本事業を実施する中で構築してきた他業種等との協力関係を活かし、「バレエの枠に捉われない新作の制作」、「多角的なプロモーション展開」、「映像コンテンツ制作」の3つに取り組む。現代のテクノロジーを積極的に用いながら様々な観客のニーズに合わせた上演方法を取り込み、従来の舞台芸術の枠にとらわれないバレエ「ドラゴンクエスト」の新たな展開と、新しい発想や手法を取り入れた発信力の一層の強化を目指す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バレエ「ドラゴンクエスト」ドキュメンタリー映像を制作。 ・「niconico生放送」において、バレエ「ドラゴンクエスト」東京公演の様態を生配信。 ・バレエ「ドラゴンクエスト」公演の様子を収めた映像コンテンツを制作。   <p>■R3年度 国内外に向けたプロモーション展開 「ドラゴンクエスト」シリーズと並んだコンテンツとして株式会社スクウェア・エニックスと協働しバレエオリジナルのロゴを製作。合わせてゲームの視点も取り込んだ紹介映像も製作し、バレエ「ドラゴンクエスト」のさらなるブランディング強化を図る。</p> 

	<p>■R4年度 淡路島にあるテーマパーク「ニジゲンノモリ」の野外ステージにおいて、民間企業との協働・連携によりバレエ「ドラゴンクエスト」の特別版を上演する。ステージの動画配信も合わせて行い、その様子は世界に向けて発信する。既存のバレエの概念を超えた新しい上演形態を通じて幅広い層にバレエを楽しむ機会を提供するとともに、バレエ「ドラゴンクエスト」の国家ブランドとしての確立を目指す。</p> <p>・淡路島ニジゲンノモリでの野外ステージ 10月1日（土）19:00 兵庫県立淡路島公園内ニジゲンノモリ ドラゴンクエストアイランド前芝生広場</p> <p>※事業年ごとの内容を記載。 ※写真等のデータを用い、詳細を記載すること。</p>
URL	<p>※成果報告の内容が分かるページを記載</p>

2. 事業の目標・成果

1 公演数・観客数等定量的な成果について 各年度の実績及び次年度に向けての取組みについて記載。				
初年度における 5年後目標	(単位：)	H30	H31 (R1)	R2
<p>■国内におけるパレエ「ドラゴンクエスト」の観客の増加と多様化＝国民的パレエとして地位の確立</p> <p>■訪日外国人に対してアピール力の強いエンターテインメントとして国のインバウンド戦略の一助となる</p> <p>■日本のプロダクションを海外パレエ団へ輸出＝日本パレエ界にとって真の評価を獲得</p>	単年度目標	<p>■パレエ「ドラゴンクエスト」の地方での認知度向上</p>	<p>■日本発パレエとしての作品の認知度向上を図る</p> <p>■世界に発信できる実績・評価を獲得する</p>	<p>■民間企業との連携強化</p> <p>■収益性の高いビジネスに成長させるための映像コンテンツの制作</p> <p>■話題性のある配信方法やキャンペーンによるパレエ「ドラゴンクエスト」の認知度向上</p>
	実績	<p>富山公演実施 パレエ「ドラゴンクエスト」富山公演 2018年9月8日(土)14:00開演 オーバード・ホール</p> <p>チケット料金(全席指定・税込) S7,000円(子ども3,500円)、A5,000円(子ども2,500円)※子どもは4歳～中学生。</p> <p>入場者数：588人 【内訳】有料入場者数427人(大人328、子ども99)、招待161</p>	<p>ジャパンエキスポ参加 第20回ジャパンエキスポ 2019年7月4日(木)～7日(日) パリ・ノール・ヴィルバント見本市会場 (Parc des expositions Paris Nord Villepinte)</p> <p>公演(2回) 7月4日(木)12:30～13:15 7月6日(土)19:00～19:45 ICHIGOステージ ※鑑賞にはジャパンエキスポ入場チケットが必要</p> <p>他、来場者との写真撮影コーナーやメディア対応に応じた。</p>	<p>※新型コロナウイルスの流行による海外情勢不安のため、当初予定していたジャパンエキスポ参加を断念。</p> <p>公演映像配信 パレエ「ドラゴンクエスト」東京公演生配信 2020年10月3日(土)13:30～16:00 税込2,000円 販売数：343</p> <p>【プログラム】 ①13:30～「会場から生放送!トークコーナー」 [ゲスト] すぎやまこういち(作曲家) 堀井雄二(ドラゴンクエスト ゲームデザイナー) 鈴木稔(パレエ「ドラゴンクエスト」演出振付) [MC] 小山久美(スターダンサーズ・パレエ団総監督)</p> <p>②14:00～16:00「パレエ『ドラゴンクエスト』完全生中継」 出演：スターダンサーズ・パレエ団 指揮：田中良和 管弦楽：東京シティ・フィルハーモニック管弦楽団</p> <p>【番組ページURL】 https://live2.nicovideo.jp/watch/lv328125127</p>
	各年度における実績を元に、次年度に向けての課題や取組み	<p>H31年度に向けて… 富山公演を機に、株式会社スクウェア・エニックス及びドラゴンクエスト原作者の堀井雄二氏との広報面での協力体制を構築し、パレエを観たことがない層に向けた効率的なアプローチが可能になったものの、地方における効果的な集客とまでは至らなかった。 協力体制を強化・維持し地道な広報を続けていくことが課題。</p>	<p>R2年度に向けて… ジャパンエキスポでのパレエ上演は大きな話題を呼んだだけでなく、現地の高い期待に応えるものとして非常に良い評価を受けた。</p>	<p>R3年度以降に向けて… ニコニコ生放送での配信は、当団としては初の公演映像有料配信の取組みであった。ドラゴンクエストという演目の力もあり、大きな話題を呼んだものの、実際の販売数はあまり伸びなかった。次回行う際には、宣伝方法を見直すと同時に、チケット料金や公開期間の設定も今回の実績を踏まえ検討していきたい。</p>
	(単位：)	R3	R4	達成率
	単年度目標	<p>■映像コンテンツを活用した新たな世界観の創造</p> <p>■映像と劇場鑑賞の相乗効果による収益力強化</p> <p>■他業種との連携によるキャンペーン等を通じた話題性と認知度の向上</p>	<p>■民間企業とのタイアップの推進</p> <p>■映像コンテンツを活用した効果的なキャンペーンの実施</p> <p>■映像と舞台芸術の融合による発信力強化</p>	70%
	実績	<p>新作パレエの制作 劇場での上演形態に捉われない新しい表現形式として、イベント等を含めた多角的な展開を図ることを狙いとし、現在上演しているパレエ「ドラゴンクエスト」のスピンオフとなる新作パレエを制作を進めた。中止となってしまったジャパンエキスポに替えて、令和4年1月15日に仮設舞台を設置したイベントにて一部先行発表を予定していたが、急激な感染拡大のため再度開催を見送った。</p>	<p>淡路島ニジゲンノモリでの野外ステージ 10月1日(土)19:00 兵庫県淡路島公園内ニジゲンノモリ ドラゴンクエストアイランド前芝生広場 特設野外ステージ 入場無料</p> <p>【映像配信】ニコニコ生放送、YouTube ※視聴無料</p> <p>【プログラム】 ①「ドラゴンクエストアイランド」スペシャルトークショー [MC]椿彩菜(タレント) [出演]堀井雄二(ゲームデザイナー) 鈴木稔(パレエ「ドラゴンクエスト」演出振付)</p> <p>②パレエ「ドラゴンクエスト」スペシャルダイジェスト版</p> <p>来場者数：550人 配信視聴者数：約50,000人</p>	
	各年度における実績を元に、次年度に向けての課題や取組み	<p>R4年度に向けて… コロナ禍において、予定通りの制作・上演が叶わなかった。2022夏のジャパンエキスポにおける上演を予定。</p>	<p>R5年度以降に向けて… 本事業を通して、パレエ「ドラゴンクエスト」の国内の認知度は確実に上がっている。来年度以降も、これまでに培ったスクウェア・エニックスをはじめ企業等と良好な協力関係を維持し、引き続き積極的な広報宣伝を図っていくことでさらなるブランディングの強化を進めたい。</p>	<p>(達成率の根拠) ジャパンエキスポや淡路島テーマパークでの野外ステージなど、本事業なしには到底実現しえなかった公演を実施することができ、新たな観客層にパレエ「ドラゴンクエスト」を届けることができた。</p>

2 <課題解決>における成果について 「我が国の文化芸術による国家ブランドの構築と経済的価値等の創出や国際発信力を高めるための新たな展開に関する取組」について、各年度において課題解決するための取組目標及び事業実施による成果・変化、次年度に向けての取組を記載。				
初年度における5年後目標と現状		H30	H31 (R1)	R2
<p>■国内におけるバレエ「ドラゴンクエスト」の観客の増加と多様化＝国民的バレエとして地位の確立</p> <p>■訪日外国人に対してアピール力の強いエンターテインメントとして国のインバウンド戦略の一助となる</p> <p>■日本のプロダクションを海外バレエ団へ輸出＝日本バレエ界にとって真の評価を獲得</p>	<p>単年度目標</p>	<p>■日本へのインバウンド戦略として、バレエをメインに据えた新しい観光モデルを提案することができるようになる。</p> <p>■国際的発信力のあるイベント主催者や海外メディア等を招聘し、海外でのバレエ「ドラゴンクエスト」の認知度向上につなげる。</p> <p>■来年度以降の海外公演実施決定</p>	<p>■日本発バレエとしての作品の認知度向上を図る</p> <p>■世界に発信できる実績・評価を獲得する</p>	<p>■民間企業との連携強化</p> <p>■収益性の高いビジネスに成長させるための映像コンテンツの制作</p> <p>■話題性のある配信方法やキャンペーンによるバレエ「ドラゴンクエスト」の認知度向上</p>
	<p>実績</p>	<p>2019年JAPAN EXPO参加に向けて JAPAN EXPO関係者の招聘（神奈川公演へ招待）、及び現地視察を実施し、2019年参加の内定を得た。</p> <p>富山公演での実績 プロのバレエ公演を初めて観る鑑賞者の割合＝54%が目標値を越えた。</p>	<p>認知度向上</p> <p>・ジャパンエキスポへの参加は国内外で大きな話題を呼び、認知度向上につながった。</p> <p>【メディア掲載実績】</p> <p>●国内</p> <ul style="list-style-type: none"> ・NHKニュース ・Yahooニュース ・ダンスマガジン2019年10月号「バレエ『ドラゴンクエスト』、パリのジャパンエキスポに登場」 ・バレエチャンネル【レポート】Japan Expo(パリ)に登場！スターダンサーズ・バレエ団「ドラゴンクエスト」 <p>●海外</p> <ul style="list-style-type: none"> ・CK Jpop News ・Culture Japon ・Manga News ・ドラゴンクエスト 仏ファンサイト 他 <p>また、仏大手新聞紙ル・パリジャン (Le Parisien) で行われた「Japan Expoで行きたいイベントランキング」でバレエ「ドラゴンクエスト」が1位に。</p>	<p>※新型コロナウイルスの流行による海外情勢不安のため、当初予定していたジャパンエキスポ参加を断念。</p> <p>ドキュメンタリー映像制作 放送日時：2021年2月21日(日)BS朝日より放映。 内容：コロナ禍におけるバレエ団やダンサーの取り組みと合わせてバレエ「ドラゴンクエスト」東京公演が実現するまでの道のりを追ったドキュメンタリー。作品の更なる認知度向上を通して、世界に向けた発信力強化につなげる狙い。</p> <p>映像コンテンツ制作 地方劇場等での上映や海外市場へ向けたコンテンツ輸出を見据え、バレエ「ドラゴンクエスト」公演の様子を収めた映像コンテンツを制作。</p>
<p>各年度における実績を元に、次年度に向けての課題や取組み</p>		<p>H31年度に向けて… 海外発信への第1歩として、2019年のジャパンエキスポ参加が内定した。通常の劇場とはステージ含め上演環境が大きく異なることが想定されるため、テクニカルスタッフはじめ各所との連携を密にとり、エキスポにおける最適解を導き出すことが課題。</p>	<p>R2年度に向けて…</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ドラゴンクエスト」販売元のスクウェア・エニックスや原作者の堀井雄二氏と今後の展開に向けて協議を進め、連携強化を図った。 ・PR企業と協働し、バレエ「ドラゴンクエスト」の長期的なブランド戦略の検討を行った。 	<p>R3年度に向けて… コロナにより、当初の予定通りに事業を進めることができなかったが、逆境を逆手に取った映像の制作や、配信などの新たな取り組みにもチャレンジすることができた。ここで得た経験や学びを次年度に活かしていきたい。</p>
		R3	R4	達成率
	<p>単年度目標</p>	<p>■映像コンテンツを活用した新たな世界観の創造</p> <p>■映像と劇場鑑賞の相乗効果による収益力強化</p> <p>■他業種との連携によるキャンペーン等を通じた話題性と認知度の向上</p>	<p>■民間企業とのタイアップの推進</p> <p>■映像コンテンツを活用した効果的なキャンペーンの実施</p> <p>■映像と舞台芸術の融合による発信力強化</p>	
	<p>実績</p>	<p>ロゴ&ムービーの新制作 1995年初演のバレエ「ドラゴンクエスト」史上初となるオリジナルロゴ及びムービーを、株式会社スクウェア・エニックスと共同開発した。ドラゴンクエスト関連作品としてゲームと横並びになることにより、作品の存在価値のさらなるアピールにつなげた。</p> <p>作品紹介映像の制作 昨年度本事業により制作した公演映像コンテンツを活用し、株式会社スクウェア・エニックスの監修のもと、既存のコンテンツと新しい映像を組み合わせたプロモーション映像を制作した。</p> <p>ロゴ及び映像は、ともに海外への宣伝も視野に入れ制作された。国内のみならず海外のドラゴンクエストファンに向けたPRにも大いに活用されることが期待できる。</p>	<p>民間企業との共同企画によるステージ開催</p> <p>淡路島ニジゲンノモリでのステージは、下記企業との共同・連携により実現し、芸術団体と異業種の企業との画期的なコラボイベントとして注目を集めた。</p> <p>【パートナー企業】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・株式会社スクウェア・エニックス …告知協力、トークショー企画 ・株式会社ニジゲンノモリ（パソナグループ） …告知協力、動画配信手配 ・株式会社ダウンゴ …動画配信、トークショー構成 <p>本イベントにおいて、前年度制作したロゴ及びムービーも公開した。</p>	<p>70%</p>
<p>各年度における実績を元に、次年度に向けての課題や取組み</p>		<p>R4年度に向けて… ロゴ及びPVは、来年度以降予定されている公演において積極的に使用していき、ドラゴンクエストファン層への広報宣伝を強化したい。</p>	<p>R5年度以降に向けて… 淡路島ニジゲンノモリでのイベントでの経験を活かし、今後も文化芸術を活用した経済的価値創出のモデルケースとなるような事業を実施につなげていきたい。 また映像配信により、国内観光客のみならず、世界の潜在的なインバウンド観光客にアピールすることができた。本事業の結果を踏まえ、来年度以降は世界に向けたPRを本格化させていきたい。</p>	<p>(達成率の根拠) 本事業を通して、バレエ「ドラゴンクエスト」という日本を象徴する作品を広く国民に周知することができた。コロナ禍の制約の中で、特に海外進出を目指す点についてはできることが限られてしまい、成果が限定的なものにとどまってしまった。</p>

3 戦略的芸術文化創造推進事業における課題解決への成果の他に、得られた成果や波及効果について			
(1) 成果内容		(2) 今後、成果を生かせる事業や取組	
<p>ニジゲンノモリのイベントにおいては、これまで関係のあった企業に加え、株式会社ニジゲンノモリ（パソナグループ）とも新たに関係を築くことができました。</p>		<p>株式会社ニジゲンノモリ（パソナグループ）は、かねてより文化芸術による地方創生に関心があり、今回の協働をきっかけに今後のコラボレーションも検討していきたいと考えている。</p>	
4 新型コロナウイルス感染症による影響と取組について			
(1) 影響	(2) 中止・延期をせず、事業実施するための努力	(3) コロナ拡大の影響を通して得たもの、知見	(4) 今後、同様の感染症拡大が起こったことを見据えた取組
<p>新型コロナウイルス感染症拡大によるイベントの中止、予定通りの公演開催が困難になった。</p>	<p>映像コンテンツの充実やオンライン配信に取り組んだ。</p>	<p>オンライン配信のノウハウを得た。収益力強化につなげるための映像コンテンツを製作できた。</p>	<p>公演企画の際は、リアルでの開催を基本としつつ、リアルでの開催が不可能となった場合にオンライン配信にすぐに対応できるよう準備をしている。</p>
5 1～4 以外に、貴団体において周知したいこと			
<p>本事業を通して、既存のバレエの枠組にとどまらない自由な発想で新たな挑戦をすることができ、当団の活動の可能性を広げることができた。海外のイベントや野外ステージ等、通常の舞台とは異なる環境でのパフォーマンスは、振付家やダンサーらの適応能力を高め、彼らの芸術家としての成長機会ともなった。また、とかく持たれがちな敷居が高いイメージを払拭し、日頃バレエに馴染みのない層にバレエを届ける絶好の機会を創出することができた。本事業で得た経験を今後の事業運営に活かし、さらなる成長発展につなげていきたい。</p>			
感想・評判			