

①事業名	【89】メディア芸術振興総合プログラム	
②主管課及び関係課（課長名）	（主幹課）文化庁文化部芸術文化課（課長：鬼澤佳弘）	
③施策目標及び達成目標	施策目標 8-1 芸術文化活動の振興 達成目標 8-1-1 優れた文化芸術への支援を継続し、芸術創造活動を活性化させる。	
④事業の概要	<p>【目的】我が国を国内外から人材が集まり、新しいメディア芸術を創造して国内外に発信する国際拠点とすることを旨とする。</p> <p>【対象】アニメ、漫画、CG等のメディア芸術を対象とする。</p> <p>【手段】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●国際的コラボレーションや若手クリエイターの創造支援を通じてメディア芸術を担う人材の育成を推進する。 ●国内各地のメディア芸術拠点の活動（人材育成、共同研究・製作、展示活動）を支援するとともに相互の連携を助長し、我が国のメディア芸術の振興に資するコンソーシアムを形成する。 ●メディア芸術祭を拡充開催し、優れたメディア芸術作品を国内外に積極的に発信するとともに、インターネット上での情報提供、創作上のアドバイス、関連データベースの構築等を新たに行う。 	
⑤予算額及び事業開始年度	19年度概算要求額 735百万円（新規） 事業開始年度：平成19年度	
⑥広報計画	<p>【ターゲット】本事業は国内的にはメディア芸術の製作者、鑑賞者等広く一般国民を対象として広報活動を進めていくものである。また、メディア芸術はインターネット等により国境を越えて急速に展開するものであることから、海外にも広報活動を積極的に行う。</p> <p>【メッセージ】広報にあたっては、メディア芸術が新しい分野であることからその内容が容易に正しく理解されるよう工夫をする。</p> <p>【媒体】CG等メディア芸術の多くはインターネット上での展開、普及を意図しているものであり、インターネット上での情報発信を特に重点にして展開する。</p> <p>【タイミング】特に作品展、コンクール、シンポジウム等の実施時期を考慮して、最も効果的な時点において情報を発信する。</p>	
⑦事業開始時において得ようとした効果	〔拡充事業の場合のみ記入〕	
⑧得られた効果	〔拡充事業の場合のみ記入〕	
⑨得ようとする効果及び上位目標との関係	<p>【得ようとする効果】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●優れたメディア芸術作品の創出、次代を担うクリエイターの育成、メディア芸術の鑑賞人口の増加が促進されること。 ●全国各地のメディア芸術拠点の活動が活性化し、コンソーシアムを形成することで、我が国が優れたメディア芸術を創出、発信する国際拠点となること。 ●“ジャパングル”といわれるようにメディア芸術を国際的にリードする地位を確保することにより、我が国の存在感を高める。 <p>目標値：平成21年度までに</p> <ul style="list-style-type: none"> ●日本人クリエイターが、国際的に有力なメディア芸術関連の賞（カンヌ映画祭、SIGGRAPH等）の入賞者を100人以上とする。 ●国内外のメディア芸術関連（映画、ゲーム、アニメーション等）制作現場における、若手クリエイターの数を300人以上とする。 ●メディア芸術祭の入場者数を10万人とする。 ●メディア芸術祭賞の応募者（クリエイター）を2倍にする。 ●特色ある活動を行っているメディア芸術拠点を10か所以上とする。 <p>【上位基本目標・達成目標との関係】 本事業の効果をあげることにより、我が国メディア芸術の振興が図られ、ひいては、達成目標8-1にある「芸術文化活動の振興」という成果に結びつくものと考えられる。</p>	<p>⑩達成年度</p> <p>平成21年度</p>

⑪必要性	<p>施策目標 8-1 (達成目標 8-1-1) の目的を達成するためには、世界的に我が国が高い評価を得ているメディア芸術の一層の水準向上を図ることが必要不可欠である。本事業の効果をおよぼすことにより、優れたメディア芸術の創造、人材の育成、鑑賞人口の増加等に寄与すると考えられる。</p> <p>このことから本事業の施策目標の達成に対する貢献度は高く、本事業を実施することが妥当と考えられる。</p> <p>また、メディア芸術の振興については各種方針等に記載されている。</p> <p>○「文化芸術に関する基本的方針」(平成14年12月閣議決定) 国の講ずる施策として「メディア芸術の一層の振興を図るため、多元的な資金の導入、関連拠点の整備などメディア芸術に係る人材養成から製作、保管、利活用までを一体的に進める方策について検討を行う」とされている。</p> <p>○「知的財産推進計画2006」(2006年知的財産戦略本部決定)</p> <p>②メディア芸術祭を充実する 2006年度も引き続きメディア芸術に関する優れたコンテンツを顕彰し、発表と鑑賞の場を提供するとともに、国内外の制作者によるシンポジウムの開催、新しいメディア芸術表現を追求した作品展示を行い、人材育成の機会を充実する。また、コンテンツ人材とビジネスとのマッチングを行う場として、学生作品を対象としたコンテストの開催を行うなどの取組を進める。(文部科学省)</p> <p>③有能な人材を発掘し、顕彰する 2006年度も引き続き、映画、音楽、アニメ等の各種コンペティションの取組や優れた業績を残した人材を顕彰する取組を幅広く支援する。(総務省、文部科学省、経済産業省)</p>
⑫効率性	<p>【事業に投入されるインプット(資源量)】 本事業の予算規模は、735百万円である。</p> <p>【事業から得られるアウトプット】 本事業の実施により、全国10以上のメディア芸術拠点の活動が展開され、優れたメディア芸術作品製作及び人材養成が推進される。また、広く世界へ我が国のメディア芸術を発信することにより、国内外の人々がメディア芸術に触れる機会が増加する。</p>
⑬想定できる代替手段との比較考量	<p>本事業は国の委託事業により行うが、関係団体の自主事業として実施することとした場合には、経費の確保が困難であり、また、統括団体等組織化も進んでいない状況においては全国的な波及効果も期待できない。文化庁メディア芸術祭の過去10回の開催から得られた事業運営のノウハウや人的ネットワークを活用することで、より効率的効果的に事業展開が期待できる。</p> <p>以上から、本事業によって効果が効率的に得られるものと判断する。</p>
⑭有効性	<p>【指標・参考指標(例)】 以下のような指標を用いて総合的に判断する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・日本人クリエイターの、国際的に有力なメディア芸術関連の賞における受賞人数 ・国内外のメディア芸術の主要な制作現場における、若手クリエイターの活動人数 ・メディア芸術拠点の数の推移 ・国内メディア、コンテンツ市場の状況、海外市場への参入状況 ・文化庁メディア芸術祭応募者数、入場者数、メディア芸術プラザ(Webサイト)のアクセス数の推移 ・クリエイター、文化知識人のメディア芸術に対する意識の高まり、国民意識の変化 <p>効果の把握の仕方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・上記の指標・参考指標の事前・事後比較法によるインパクト評価 ・文化庁メディア芸術祭入場者、アクセス者、クリエイター等へのアンケート調査、インタビュー調査 <p>得ようとする効果の達成見込み及びその判断根拠</p> <p>文化庁メディア芸術祭の来場者数は、過去3年間で約2倍に増加しており、メディア芸術に対する国民の関心は年々高くなっている。また、近年メディア芸術のクリエイターを養成する学部学科を創設する大学等も増えつつある。このような状況にあって本事業を展開することは、我が国のメディア芸術の振興に大きな効果をおよぼすことが期待できるものと考えられる。</p>
⑮公平性、優先性	[政策の特性に応じて、必要により評価]
⑯評価に用いたデータ・情報・外部評価等	
⑰備考	

メディア芸術振興総合プログラム

創造的人材の育成

若手クリエイター創作支援事業
明日のメディア芸術の担い手と期待される若手クリエイターの、より高度な制作チャレンジを支援

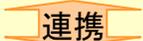


国際コラボレーション事業
アニメ、CG、まんが等に関し国内外の学生、若手クリエイターによる期間集中型の作品制作等のコラボレーションを実施

推進拠点とネットワークの形成

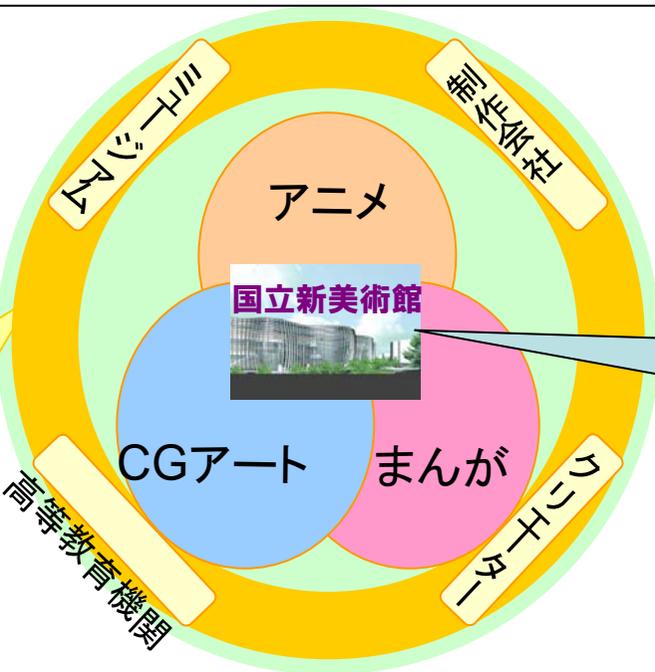
メディア芸術推進コンソーシアム
メディア芸術に係るミュージアム、大学等がメディアの拠点として行う意欲的な展示活動を支援

- ・メディア芸術優秀選抜展
- ・特別展示支援事業



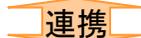
メディア芸術ラボラトリー支援事業
ミュージアムや大学などの人材育成機能とクリエイター、制作会社等の連携による最高水準の創造活動を支援

- ・メディア芸術ラボラトリー

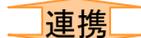


メディア芸術の総合的発信

文化庁メディア芸術祭
アート、エンタテインメント、アニメーション、まんがの4部門のメディア芸術の総合的祭典として展示規模を拡充して実施



メディア芸術プラザ
文化庁メディア芸術祭に関する情報に加え、データベースの作成、アドバイザー機能を追加



メディア芸術祭海外展
周年事業など2国間交流事業などと連携しながら、文化庁メディア芸術祭の海外展を開催