

基本計画 中間評価シート 戦略2（試案）

戦略2 文化芸術に対する効果的な投資とイノベーションの実現

文化芸術に対する効果的な投資により、我が国の豊かな文化芸術資源を活用し、さらに複合領域等の文化の萌(ほう)芽、情報通信技術等の活用推進、衣食住の文化を含む暮らしの文化の振興、文化芸術を活(い)かした観光、文化芸術に関連する産業や市場（マーケット）の育成等、文化芸術によるイノベーションを実現する。

全体評価¹

戦略2の進捗状況を判断するにあたっては、①アート市場の活性化をはじめとする文化と経済の結びつきの進展、②新型コロナウイルスの影響を受けた文化芸術活動の停滞を考慮に入れる必要がある。

まず、計画策定時と比べても、アートの社会的・経済的価値に対する関心が高まり、市場の活性化を通じた文化と経済の好循環の創出がより一層求められるようになってきている。

次に、新型コロナウイルスの感染拡大により、計画期間2年目終盤（2020年2月）より現在に至るまで、全世界的に物理的な人の往来・接触、大規模な催物の開催等が困難となり、期間策定時に想定したものと異なる状況となっている。

こうした点に鑑み、以下の通り判断する。

計画期間当初においては、文化経済戦略（平成29年策定）に基づき、文化芸術に対する効果的な投資が行われ、メディア芸術の振興等が図られることにより、文化芸術によるイノベーションの実現の萌芽が見られたと考えられることから、「**想定通り進展していた**」と判断されるものの、**アート市場の活性化をさらに強力に推進する要請の高まり**がみられていた。

その後、上記のとおり、新型コロナウイルスの影響を受け、文化と経済の好循環の創出をめぐる環境は厳しく、**文化芸術によるイノベーションの実現に向けた新たな課題に直面していると判断される。**

アート市場の活性化については、測定指標の目標値を上回る市場規模の拡大は確認できるものの、**世界的なアート市場への関心の高まりを受け、更なる推進を図っていくことが必要**である。

また、文化観光については、文化庁における専門部署の設置や、文化観光推進法の成立等、その推進を図っているところ、新型コロナウイルスの影響により、国内外の観光需要が大幅に減少していることなどを踏まえ、**観光需要の回復に向けた取組が必要**となっている（例えば、博物館・美術館における新型コロナウイルスの感染拡大を防止するため、オンライン予約やチケットレスサービスが全国的に普及することとなった。こうしたコロナ禍への対応により進展した取組をさらに着実に推進していくことが求められている）。

¹ 全体評価の検討に当たっては、平成30年度以降に実施された行政機関が行う政策の評価に関する法律（平成13年法律第86号）に基づく政策評価（以下「政策評価」という。）及び独立行政法人評価を参考とした。

今後、関係省庁の施策についても追加予定。

指標の状況

- ・1期計画「進捗状況を把握するための指標について」（現状データ集）及び政策評価における「測定指標」を用いている。
- ・目標値は特に記載がない場合は令和2年度における到達目標を示す。

①文化芸術によるイノベーション創出・国家ブランド構築

測定指標ア) 文化経済産業の経済規模（文化GDP） **（目標：令和7年度に18兆円）²**

約10.1兆円（平成28年）→約10.5兆円（平成30年）

測定指標イ) アート市場規模の拡大 **（目標：7%）³**

3.6%（平成29年度）→4.3%（令和2年度）

※計画の策定後、文化統計に関する新たな測定手法の作成に関する国際的な議論の深化がなされており、2期計画の策定に反映させるべく検討を進めているところ。

②文化資源を活用した付加価値創出（観光等）

測定指標ア) 整備を実施した観光拠点における外国人旅行者の満足度 **（目標：90%）⁴**

71.3%（令和元年度）→調査中（令和2年度）

測定指標イ) 整備を実施した観光拠点における訪日外国人旅行者数の目標値の達成度 **（目標：80%）⁵**

調査中（令和元年度）→調査中（令和2年度）

測定指標ウ) 有識者からなる「審査・評価委員会」において確認された訪日外国人旅行者数が目標値の80%以上となった事業者の割合 **（目標：80%）⁶**

50.6%（令和元年度）→調査中（令和2年度）

測定指標エ) 文化財を核とする観光拠点数 **（目標：200箇所）⁷**

139箇所（平成29年度）→234箇所（令和2年度）

※外国人旅行者は、令和2年度、及び令和3年度において令和元年度と比べて99%以上の減少を示しており、新型コロナウイルス感染拡大の影響を強く受けているものと推察される。

③歴史文化基本構想等の進展

測定指標ア) 歴史文化基本構想（域内の文化財の総合的な保存・活用に係る計画）や保存活用計画の策定件数⁸

歴史文化基本構想策定件数：60件（平成29年度）→119件（令和2年度）

文化財保存活用地域計画：平成30年制度創設後、47件（令和3年7月末時点）認定

² 文化庁「文化芸術の経済的・社会的影響の数値評価に向けた調査研究」。なお、目標設定時に実施した推計値では平成28年度の文化GDPは約8.9兆円となっていたが、ユネスコガイドラインに基づき新たに推計した数値を掲載している。

³ 日本のアート産業に関する市場レポート2020（一般社団法人アート東京）、The Art Basel and UBS Global Art Market Report 2021

⁴ 文化庁調べ

⁵ 文化庁調べ

⁶ 「主催・共催型」「公募助成型」プロジェクトの各事業者別報告書

⁷ 文化庁調べ

⁸ 文化庁調べ

※保存活用計画策定件数：903件（平成29年度）

④メディア芸術の振興

測定指標ア) ライブ・エンタテインメント市場の規模⁹

5,151億円（平成29年度）→1,106億円（令和2年度）

測定指標イ) 「日本の誇りとして「文化・芸術」を挙げる国民の割合」 **（目標：60%）**¹⁰

47.1%（平成29年度）→53.3%（令和2年度）

測定指標ウ) 新進芸術家海外研修制度により研修した者で、国内外で活躍している者の輩出 **（目標：毎年度、新進芸術家海外研修制度の研修修了者の中から、国内外の著名なコンクールや賞の受賞者を輩出する。）**¹¹

例年、研修終了者の中から、ローザンヌ国際バレエコンクールやヨハネス・ブラームス国際コンクール等の、各分野において国際コンクールでの入賞者が多数輩出されている。

※ 新型コロナウイルス感染拡大により、イベントの開催制限等がなされ、ライブ・エンタテインメント市場の著しい縮小がみられるなど、強い影響を受けている。

⑤我が国の生活に根ざした暮らしの文化の振興（戦略4における主要な測定指標）

測定指標ア) 伝統文化親子教室(教室実施型)参加者への意識調査のうち、子供が教室終了後も伝統文化等に関わりたいと考える割合 **（目標：90%）**¹²

89.7%（令和元年度）→90.3%（令和2年度）

測定指標イ) 伝統文化親子教室(教室実施型)参加者への意識調査のうち、保護者が教室終了後も伝統文化等に子供を関わらせたいと考える割合 **（目標：91.5%）**¹³

91.4%（令和元年度）→93.2%（令和2年度）

測定指標ウ) 国民文化祭の全都道府県での開催 **（目標：33都道府県）**¹⁴

31都道府県（平成29年度）→33都道府県（令和2年度）

※実施校数については、新型コロナウイルス感染拡大の影響を強く受け、減少している。

⑥美術館、博物館の充実（戦略6における主要な測定指標）

測定指標ア) : 博物館の入場者数・利用者数の増加 **（目標：1.29億人）**¹⁵

1.42億人（平成29年度）→1.42億人（令和2年度）

※新型コロナウイルス感染拡大の影響を強く受けているものと推察される。

⑦著作権制度の整備・普及（戦略1における主要な測定指標）

測定指標ア) : 著作権講習会受講者の理解度 **（目標：毎年度90%以上）**¹⁶

⁹ ぴあ総研調べ https://corporate.pia.jp/news/detail_live_enta20210513.html

¹⁰ 社会意識に関する世論調査

¹¹ 文化庁調べ

¹² 伝統文化親子教室 子供たちの意識・行動に関する調査

¹³ 伝統文化親子教室 子供たちの意識・行動に関する調査

¹⁴ 伝統文化親子教室 子供たちの意識・行動に関する調査

¹⁵ 社会教育調査調（3年ごとに実施。なお、直近年度の実績値は直近の調査結果の数値であり、当該年度の実績とは異なる。）

¹⁶ 文化庁調べ

98.5%（平成 29 年度）→92.3%（令和 2 年度）

測定指標イ）：著作権講習会の受講者数 **（目標：前 3 か年の平均人数以上）**¹⁷

2,626 回（平成 27～29 年度）→2,206 回（平成 30～令和 2 年度）

※その他、著作権制度に関しては、平成 30 年度以降、累次の法改正が行われており、継続的に制度改善が図られている。

⑧国民（18 歳以上）、若年層（未就学児～高校生）、高齢者（60 歳以上）、障害者の文化芸術活動の参加割合（戦略 4 における主要な測定指標）

測定指標ア）国民の鑑賞、鑑賞以外の文化芸術活動へのそれぞれの参加割合 **（目標：鑑賞 80%、鑑賞以外 40%）**¹⁸

鑑賞：59.2%（平成 28 年度）→ 67.3%（令和元年度）→41.8%（令和 2 年度）

鑑賞以外：28.1%（平成 28 年度）→ 21.7%（令和元年度）→14.2%（令和 2 年度）

測定指標イ）未就学児～高校生の鑑賞、鑑賞以外の文化芸術活動へのそれぞれの参加割合

鑑賞：50.3%（平成 30 年度）→ 58.6%（令和元年度）→40.6%（令和 2 年度）¹⁹

鑑賞以外：32.2%（平成 30 年度）→ 28.8%（令和元年度）→21.6%（令和 2 年度）²⁰

測定指標ウ）高齢者の鑑賞、鑑賞以外の文化芸術活動へのそれぞれの参加割合

鑑賞：44.9%（平成 28 年度）→ 66.3%（令和元年度）→33.5%（令和 2 年度）²¹

鑑賞以外：28.7%（平成 28 年度）→ 21.2%（令和元年度）→11.3%（令和 2 年度）²²

参考）障害者の鑑賞、鑑賞以外の文化芸術活動へのそれぞれの参加割合（7 歳以上）

鑑賞：44.6%（平成 29 年度）、鑑賞以外：29.3%（平成 29 年度）²³

※ 令和 2 年度については、新型コロナウイルス感染拡大の影響により軒並み減少している。

⑨文化財の保存・継承

測定指標ア）文化遺産オンラインへの訪問回数 **（目標：1,999,999 回）**²⁴

1,884,600 回（平成 29 年度）→3,079,909 回（令和 2 年度）

⑩文化芸術に対する寄附の増加（戦略 6 における主要な測定指標）

測定指標ア）国立美術館・博物館の寄附金受け入れ額 **（目標：1,601 百万円以上）**²⁵

1,458 百万円（平成 29 年度）→ 1,493 百万円（令和 2 年度）

¹⁷ 文化庁調べ

¹⁸ 「文化に関する世論調査」（平成 28 年度は内閣府が対面実施、平成 30 年度からは文化庁がウェブ実施）

¹⁹ 「文化に関する世論調査」（文化庁）※未就学児～高校生の参加割合は、調査対象者（18 歳以上）の同居の子供（最も下の年齢）の状況を尋ねた回答結果によるもの。

²⁰ 「文化に関する世論調査」（文化庁）

²¹ 「文化に関する世論調査」（平成 28 年度は内閣府が対面実施、平成 30 年度からは文化庁がウェブ実施）

²² 「文化に関する世論調査」（平成 28 年度は内閣府が対面実施、平成 30 年度からは文化庁がウェブ実施）

²³ 文化庁「障害者の文化芸術の鑑賞活動及び創作活動実態調査（平成 29 年度）」

²⁴ ポータルサイト管理事業者による報告書

²⁵ 文化庁調べ なお、政策評価において、平成 23 年から 27 年度の寄附受入額に基づき、その平均値を目標として設定している。

※なお、平成 30 年度、令和元年度と約 1700 百万円の寄附を受け入れており、平成 28 年度以降、目標を超える水準の寄附を受け入れた年度も存在している。

グッドプラクティス等の例（別紙）

- ①文化資源を活用した付加価値創出（観光等）
 - ア) 文化財多言語解説整備
 - イ) 日本が誇る先端技術を活用した日本文化の魅力発信
 - ウ) Living History（生きた歴史体感プログラム）事業
- ②メディア芸術の振興
 - ア) メディア芸術の創造・発信プラン
 - イ) 日本映画の創造・振興プラン
- ③文化財の保存・継承
 - ア) 文化発信・アーカイブの整備（旅前・旅後の海外向け日本文化の魅力発信、文化遺産のオンライン構想の推進）
 - イ) 国宝・重要文化財建造物保存修理強化対策事業
 - ウ) 国宝・重要文化財美術工芸品保存修理抜本強化事業
 - エ) 重要文化財等防災施設整備事業
- ④生活文化の振興
 - ア) 生活文化調査研究事業
 - イ) 日本の食文化等実態調査
 - ウ) 伝統文化親子教室事業
 - エ) 食文化推進事業
 - オ) 生活文化振興等推進事業
- ⑤著作権制度の整備・普及

主な取組²⁶

（法改正）

【平成 30 年度】

・著作権法の一部を改正する法律の成立

デジタル・ネットワーク技術の進展により、新たに生まれる様々な著作物の利用ニーズに的確に対応するため、著作権者の許諾を受ける必要がある行為の範囲を見直し、情報関連産業、教育、障害者、美術館等におけるアーカイブの利活用に係る著作物の利用をより円滑に行えるようにするもの。

²⁶ 今後、関係省庁の施策についても追加予定。

【令和2年度】

- ・文化観光拠点施設を中核とした地域における文化観光の推進に関する法律の成立

文化・観光の振興、地域の活性化には、文化についての理解を深める機会の拡大及びこれによる国内外からの観光旅客の来訪促進が重要であり、東京オリンピック・パラリンピック競技大会が開催されることを契機に、文化観光拠点施設を中核とした地域における文化観光を推進するため、主務大臣（文部科学大臣・国土交通大臣）による基本方針の策定、拠点計画・地域計画の認定、これらの計画に基づく事業に対する特別の措置等を講ずるもの。

- ・著作権法及びプログラムの著作物に係る登録の特例に関する法律の一部を改正する法律の成立

著作物等の公正な利用を図るとともに著作権等の適切な保護に資するため、著作権等を侵害する自動公衆送信等による被害の拡大を防止するための措置、著作権者等から許諾を得て著作物等を利用する権利について第三者への対抗力を付与する措置等を講ずるとともに、プログラム登録がされた著作物の著作権者等が自らの保有する著作物がプログラム登録されたものであることの証明を受けることを可能とする等の措置を講ずるもの。

【令和3年度】

- ・文化財保護法の一部を改正する法律の成立

社会の変化に対応した文化財保護の制度の整備を図るため、無形文化財及び無形の民俗文化財の登録制度を新設し、幅広く文化財の裾野を広げて保存・活用を図るとともに、地方公共団体による文化財の登録制度及び文部科学大臣への文化財の登録の提案等について定めるもの。

- ・著作権法の一部を改正する法律の成立

著作物等の公正な利用を図るとともに著作権等の適切な保護に資するため、図書館等が著作物等の公衆送信等を行うことができるようにするための規定を整備するとともに、放送同時配信等における著作物等の利用を放送等における利用と同様に円滑化するための措置を講ずるもの。

（税制改正）

【令和元年度】

- ・一定の要件を満たす博物館に特定の美術品を譲渡・寄附した際の所得税等の特例措置の創設

【令和2年度】

- ・美術品市場の活性化のため現代美術品の寄託に係る相続税の特例措置の拡充

（事業）

（文化芸術によるイノベーション創出・国家ブランド構築）

文化経済戦略の推進、芸術家・文化人等による日本文化発信・相互交流、国際文化ネットワークの構

築及び文化多様性の保護・促進への対応、国際文化交流・協力の推進、文化芸術の海外発信拠点形成、東アジア文化交流推進、文化財の国際協力の推進

(文化資源を活用した付加価値創出(観光等))

文化財等の多言語解説整備支援(多言語解説整備)、「日本博」を契機とした文化資源による観光インバウンドの拡充(国際観光旅客税財源)、Living History(生きた歴史体感プログラム)(文化財の活用整備)(国際観光旅客税財源)、日本が誇る先端技術を活用した日本文化の魅力発信(国際観光旅客税財源)、外国人観光旅客の旅行の容易化等の促進による国際観光の振興に関する法律の一部を改正する法律

(メディア芸術の振興)

メディア芸術の創造・発信、日本映画の創造・交流・発信

(日本博をはじめとする文化プログラム)

「日本博」を契機とした文化資源による観光インバウンドの拡充(国際観光旅客税財源)、我が国の文化芸術の創造力向上と国際的発信の推進

(我が国の生活に根ざした暮らしの文化の振興)

伝統文化親子教室、国民の文化活動を全国的な規模で発表する機会の提供

(文化芸術活動の振興)

芸術祭・芸術選奨、国民文化祭、全国高等学校総合文化祭、日本映画の創造・振興プラン、新進芸術家等の人材育成、国際芸術交流支援事業、劇場・音楽堂等機能強化推進事業、メディア芸術の創造・発信プラン、文化芸術創造拠点形成事業

(消滅の危機にある言語・方言の状況改善)

危機的な状況にある言語・方言の活性化・調査研究事業

(著作権)

著作権行政の充実、著作権施策の推進

(組織再編)

平成30年10月 文化庁に文化経済・国際課を設置

令和2年4月 文化庁に参事官(文化観光担当)及び参事官(食文化担当)を設置

課題

- ・ アート市場の活性化については、文化審議会文化政策部会アート市場活性化ワーキンググループ報告書に基づく、アートの本質的／社会的／経済的価値の向上を進めるとともに、アートの国際的な拠点化を進める必要がある。
- ・ 文化資源を活用した付加価値創出（観光等）について、本評価期間の間に生じた新型コロナウイルス感染症の感染拡大により、国内外の観光需要は大幅に減少していることから、観光需要の回復に向けた文化観光の推進方策等について、検討を進める必要がある。

今後の方向性

指標の達成状況については、目標を達成しているものも見受けられるものの、アート市場の活性化、文化観光の推進などの分野については、新型コロナウイルスの影響を大きく受けており、目標に達していないか、コロナ以前との比較が適切でないものが増えている。

残された第1期計画期間中においては、感染拡大防止策を適切に講じつつ、計画していた取組を継続して行うことにより、「文化芸術に対する効果的な投資とイノベーションの実現」を図ることとなる。

なお、第2期文化芸術推進基本計画の策定に当たっては、各事業を通じた社会への還元など、現在設定している目標や指標とは異なる観点も含め、本中間評価に基づき、各目標や指標の在り方について慎重な検討を行う必要がある。その際も、本中間評価における評価と同様に、新型コロナウイルスの感染拡大による影響を適切に反映させるよう配慮が必要である。

戦略2 文化芸術に対する効果的な投資とイノベーションの実現

文化芸術に対する効果的な投資により、我が国の豊かな文化芸術資源を活用し、さらに複合領域等の文化の萌芽^{ほう}、情報通信技術等の活用推進、衣食住の文化を含む暮らしの文化の振興、文化芸術を活かした観光^い、文化芸術に関連する産業や市場（マーケット）の育成

○ 我が国が永年育んできた豊かな文化芸術資源の基盤をより強固にすることを目指す。さらに、新たなビジネスモデル、産業や市場（マーケット）の育成、他分野への活用を促すことにより、新たな文化芸術の価値を創造し、文化芸術自体のイノベーションを起こす。

○ 文化芸術関連分野と連携・協働することにより、今ある優れた我が国の文化芸術を含む多様な分野から新たな文化芸術の価値が創造されるとともに、最新の科学技術・情報通信技術を活用することにより、複合領域等の新たな文化芸術が萌（ほう）芽することを目指す。また、我が国の商品やサービスに対する海外需要の拡大を促すとともに、伝統的工芸品産業やコンテンツ産業等の文化芸術に関連する産業や市場（マーケット）を育成することを通じて、新たな文化芸術の価値を創造するなど、文化芸術によるイノベーションを実現する。

○ 世界的にも高い評価を得ている我が国のメディア芸術について、更なる芸術水準の向上を目指していくことが重要であり、各種施策を通じて積極的に海外展開していく。また、メディア芸術の将来を担うクリエイターが国際的に活躍できるようにすることや、国際的な映画祭等で日本人監督が活躍できるようにすることなどを通じて、世界に通用する監督等を育成する。

○ 古美術から近現代美術を含め、日本美術については、国内外の専門家の育成・交流促進を通じた理解増進に加え、世界的な美術展やアートフェア（見本市）等の機会を通じて、世界においてその価値を高めていく。

○ 衣食住の文化を含む暮らしの文化は、実演芸術や美術、文化財などとも互いに分野横断的に密接に関わっている。また、技術や用具、原材料の維持・継承などを通じて、暮らしの文化の活動を支えるとともに、ファッション産業等を含む地場産業が地域活性化に貢献したりするなどの可能性を秘めていることから、これらを全体として振興する。

○ 暮らしの文化の一部である食文化は、例えば和食文化で言えば、我が国の自然が育んだ食材を選び調理すること、食べる前に「いただきます」と言う感謝の気持ち、器や調度品などで季節感を楽しむこと等に現れているように、私たちの生活の様々な場面で見られる「自然の尊重」の精神に立った、食事のとり方や食に関する習わしである。このため、それぞれの分野で食文化を支えるヒト・モノの育成に資するよう、それらを食文化全体として振興していく必要がある。このような観点から、和食文化の国内外における発信、国産花きや国産茶の需要拡大、鯨類に係る文化や食習慣等に関する情報発信等を行う。

○ 文化財の積極的な保存・活用により、歴史・文化を活かしたまちづくりの推進、広域周遊観光の促進、新たな観光コンテンツの充実等も含め、地域振興や観光振興等を通じた地方創生や地域経済の活性化等を進めるとともに、そのような取組により生まれる社会的・経済的な価値を文化財の継承や地域の維持発展に役立て、文化財の保存と活用に生かす好循環を創り上げることを目指す。

○ 著作権等については、イノベーションの促進のため、我が国の成長戦略の観点から、今日、IoT (Internet of Things)・ビッグデータ・人工知能などの技術革新を活用する「第4次産業革命」に対応した知財システムの構築が求められていることや、先述（目標2参照）の文化芸術関連産業・市場（マーケット）の育成や文化芸術の基盤整備の重要性を踏まえ、社会経済の動向を捉えて適時に著作権制度の見直し等に取り組む。

戦略2 関連（5年間に講ずべき文化芸術に関する基本的な施策）

- 芸術水準の向上の直接的な牽（けん）引力となることが期待される優れた公演活動や、オリジナル性に富んだ新たな創作活動など、国内で実施する芸術創造活動の支援の充実を図る。
- 中核的国際芸術フェスティバルの国内開催や海外フェスティバルへの参加に対して戦略的に支援するとともに、メディア芸術祭については世界的フェスティバルとして一層充実する。
- 優れたメディア芸術作品を海外へ戦略的に発信するとともに、日本のメディア芸術に対する海外の評価の把握を行いつつ、国際文化交流や我が国文化への理解の促進を図る。
- 文化庁メディア芸術祭地方展を開催することで、優れたメディア芸術を鑑賞・体験する機会を地方において提供することにより、メディア芸術の創造とその発展を図る。また、地方におけるメディア芸術を活用した芸術祭の取組の振興を図るなど、メディア芸術を活用した地方創生に取り組む地方公共団体の取組を促進する。
- アニメやマンガの舞台となった場所を観光客等が訪れるメディア芸術ツアーにつながるようなコンテンツの創作支援の促進を図るなど、観光振興や地方創生に貢献する取組を推進する。
- 最新のテクノロジーを取り入れたメディアアートなど、新しい芸術分野を活用した創作活動の推進を通じて、我が国のメディア芸術の発信力を強化する。
- 映画を含む優れたメディア芸術の創造活動等を促進し、我が国のメディア芸術の創造・発信を図る。その際、新しい映像メディアなど、映像文化の創造の観点から、文化芸術の多様性を確保するなど、幅広い施策を推進する。
- 日本映画の海外映画祭への出品支援や、海外において日本映画の特別上映や人材育成につながる交流事業を実施するなど、諸外国への発信を強化する。
- 大学や製作現場等と連携しながら、若手クリエイターの創作活動支援や若手映画作家への技術・知識の習得機会の提供、アニメーターの育成支援など、次代を担う人材育成に向けた支援を行う。
- メディア芸術分野の文化資源の運用・展開を図るため、海外での作品展示やネットワーク作りなどができるよう、専門人材・技術者の育成を推進する。
- 国際交流基金を通じて、広範な層に対して影響力のある放送コンテンツについて、相手国のニーズも踏まえつつ途上国等の放送事業者に対し素材を提供し、多くの人々がテレビ放送等を通じて我が国の社会・文化等に親しむ機会を拡大する。
- 中核的な国際的フェスティバルとして東京国際映画祭を支援するとともに、国際映画祭など国際芸術フェスティバルへの支援を通じて、日本の優れたコンテンツの海外発信を促進する。また、国際交流基金を通じて、日本映画の認知度向上を図るべく、ASEAN10 各国、中国、ロシア及び豪州を中心に日本映画祭を継続的に実施する。
- 地方公共団体や関係団体の取組にも留意しつつ、「衣・食・住」に係る文化をはじめ我が国の生活に根ざした暮らしの文化について基本的調査を実施するとともに、その振興を図る。

- 和食文化の保護及び次世代への継承を確保するため、関係機関や民間等と連携しつつ国内外における和食文化の理解と関心を高めるための情報発信その他の必要な措置を講ずる。
- 花き産業及び花きの文化の振興を図るため、生け花や盆栽などの花文化継承の取組を推進する。
- 国産茶の需要を拡大するため、お茶の歴史、淹(い)れ方等の知識の普及・啓発等を推進する。
- 日本古来からの文化の一つである鯨に係る文化や食習慣の伝承及び鯨類の利用に関する多様性の確保に関する国内外の理解と関心を深めるため、広報活動の充実その他の必要な措置を講ずる。
- 伝統的工芸品については、各産地における伝統的工芸品の原材料確保対策や若手後継者の創出育成、観光等異分野との連携や他産地との連携、国内外での大消費地等での需要開拓などを推進する。
- 海外需要開拓支援機構（クールジャパン機構）の出資支援により展開する日本文化発信・販売拠点（マレーシアジャパンモール等）において、食文化や生活文化等の現地発信のための展示やイベント等を実施する。
- コンテンツ産業が持続的に発展する好循環を創出すべく、国際連携強化・海外発信、国際人材育成・技術発掘、国際見本市等を通じた海外展開基盤整備等を推進する。
- 国内外に誇るべき歴史上・芸術上・学術上価値の高い文化財の調査把握や指定等を行うとともに、適切な修理等により文化財の価値を損なうことなく次世代への継承を図る。
- 文化財の更なる公開・活用を促進するため、特に地方公共団体、博物館・美術館等の文化財所有者・管理者からの相談に対する専門的、一元的な対応等を行うセンター機能の整備に取り組む。
- 文化財の特性や適切な保存に配慮しつつ、文化財が所在する場や博物館等において、歴史的、芸術的、学術的な魅力を分かりやすく発信するとともに、従来手法に加え、先端技術の活用やデジタルアーカイブ化等も含めた多様な手法を用いて積極的な公開・活用を行い、広く国民が文化財に親しむ機会を充実する。
- 貴重な各種文化芸術資源を継承し、次代の文化芸術創造の基盤となる知的インフラを構築するため、文化財等の文化資産及びこれらの関連資料等の収集・保存及びデジタルアーカイブ化等を促進するとともに、国立美術館・博物館や国立国会図書館等の関係機関と連携しつつ分野横断的整備を検討する。
- 独立行政法人国立文化財機構は、関係機関と連携しながら、文化財の持つ潜在力を一層引き出す伝統技術と先端技術との連携による高精細レプリカ等の調査や活用の在り方等を検討する。
- 地域の美術館、博物館が中心となる文化クラスター（文化集積地区）の形成を支援し、地域文化資源を活(い)かした面的・一体的な取組を推進する。
- 地方公共団体における、域内の文化財の総合的な保存・活用に係る計画等の策定を推進し、各地域における計画的な取組を促進する。地方公共団体は、教育、景観、地域振興等の分野との連携を図りながら、文化財の所有者や地域住民、民間の団体とともに、計画的に文化財の保存・活用に取り組むことが期待される。

- 文化財建造物や史跡，伝統的建造物群，伝統芸能・民俗芸能等の各地に所在する有形・無形の文化財について，その価値の適切な継承に資するよう，地域振興，観光・産業振興等への活用のための取組を進める。このため，個々の文化財の保存活用計画の策定を推進し，地域の博物館等の文化施設や文化財建造物等を生かしたユニークベニュー等による公開・活用の取組，歴史文化基本構想や「地域における歴史的風致の維持及び向上に関する法律」（平成 20 年法律第 40 号）等を活用した，建造物・史跡等の文化財とその周辺環境の一体的な保存・活用等を図る。
- 我が国の優れた文化財を海外に向けて広く紹介するため，海外の美術館・博物館と国内の文化財所有者，管理団体，美術館・博物館と協力し，海外において日本の美術品に係る展覧会の開催や，研究員，学芸員等の交流によるネットワークの構築により，日本文化の歴史的・芸術的・学術的な魅力発信，我が国の学芸員等の国際的な発信力向上を推進する。
- 「日本遺産（Japan Heritage）」を認定し，歴史的魅力にあふれた文化財群を地域主体で国内外に戦略的に発信するなど，地域の複数の文化財を総合的かつ一体として活用する取組を支援する。
- 我が国の多様な文化芸術の情報について整理し，デジタル技術，インターネット等を活用したネットワーク化やアーカイブ化を進めるとともに，国内外への発信等を推進する。
- 地域の伝統文化，美しい自然，歴史的景観，魅力ある食文化等，地域の観光資源を活かした各地域の周遊を促進するため，DMO が中心となって行う，地域の関係者が連携して観光客の来訪・滞在促進を図る観光地域づくりを推進する。
- 新たな観光コンテンツの拡充・支援を図る中で，VR（仮想現実）やAR（拡張現実）等の最先端の情報通信技術を活用した文化財等の観光資源の付加価値化の取組を支援する。
- 「地域における歴史的風致の維持及び向上に関する法律」（平成 20 年法律第 40 号）に基づく歴史的風致維持向上計画の策定を推進し，歴史的建造物の修理，無電柱化等を通じて，良好な景観を形成するとともに地域固有の観光資源である歴史・文化・風土を生かしたまちづくりを推進する。
- 明日香村における歴史的風土の保存，生活環境及び産業基盤の整備を図るために，「古都における歴史的風土の保存に関する特別措置法」（昭和 41 年法律第 1 号）及び「明日香村における歴史的風土の保存及び生活環境の整備等に関する特別措置法」（昭和 55 年法律第 60 号）に基づき，村全域にわたる土地利用規制を行うとともに，明日香村整備計画（奈良県作成）に基づく取組に対する支援を行う。
- ユネスコの公表した国内における消滅の危機にある言語・方言や東日本大震災被災地域の方言について，その実態を把握するとともに，言語・方言の保存・継承のための調査研究と情報の収集を行い，その成果の普及等を通じて，消滅の危機にある言語・方言の状況改善につなげる。
- デジタル化・ネットワーク化の進展等に伴う著作物等の創作，流通，利用環境の変化に対応して，著作権等の保護及び著作物等の適正な流通の促進を図るための著作権制度・運用等に関する課題について検討を行い，必要な措置を講じる。

文化芸術推進基本計画（第1期） 中間評価
グッドプラクティス

①文化資源を活用した付加価値創出（観光等）

ア) 文化財多言語解説整備事業

日光 二荒山神社等（栃木県） ～ 2次元コードから多言語音声コンテンツ ～



二荒山神社 神橋

通信環境を必要とせず、2次元コードにスマートフォンをかざすと、英語・韓国語・中国語など多言語解説文のテキスト表示と音声を読み上げられる。（看板設置13資産）

熊野古道 ガイドアプリ整備事業（和歌山県）

基本画面



- 熊野古道を英語で楽しむことができる総合WEB制作。位置情報と連動して現地においてスマートフォンから多言語による動画等コンテンツを楽しんでもらうことを想定。
- 現地ガイドによる案内動画、360度VR映像等が主なコンテンツプログラム
- アンケートページを実装。満足度やどこが気に入ったのかマーケット調査を行うことができる。

●動画：現地ガイドによる案内



現地ガイドならではのポイントを英語（テロップ、ナレーション）で紹介

●360度映像



360度カメラ撮影による各スポットの動画で、VRゴーグルを使えばその場所にいるような疑似体験も可能

佐渡 佐渡金銀山遺跡等（新潟県） ～ 高精細なVRコンテンツ ～



ヘッドマウントディスプレイから多言語ナレーションによるVR動画コンテンツ（普段見れない場所の360度映像、空中から見るVR体験等）を楽しむことができる。これらコンテンツは最先端の技術を利用して高精細に撮影されたものであり、まるでそこにいるかのような体験をすることができる。



観光案内所等へ設置

佐渡金銀山遺跡（普段立ち入れない場所）

文化財としての酒蔵を活用した訪日誘客事業（東京都）

- 東京都内に現存する日本酒関連文化財施設を、英語解説付きの映像で紹介し、外国人観光客に日本酒の歴史や文化及びその魅力を理解してもらうためのコンテンツ制作。
- 360度の撮影によるVR映像を制作、観光客のスマートフォンや、酒蔵における貸し出し用タブレットなどでも視聴できるよう整備。
- アンケートページを制作し、文化財としての酒蔵に対する満足度や気に入った点などを聞くことで、来場者のマーケティング調査も行うことができる仕様。



通常是非公開の建物内部も、映像・360度VRで公開



360度カメラ撮影による各スポットの動画は、VRゴーグルの使用によって、現地にいるような疑似体験が可能

イ) 日本が誇る先端技術を活用した日本文化の魅力発信

● 空港等における日本文化の魅力発信

«新千歳空港における大規模展示によるアイヌ文化の発信「カムイのいる世界」「100年の軌跡」»

【主な取組内容（概要）】

新千歳空港の国際線ターミナル到着コンコースにおいて、アイヌ文化をテーマとしたメディア芸術作品を展示し、独創性あふれるアイヌ文化の魅力を国内外に発信。全長26mに及ぶ大型アニメーション映像作品（「カムイのいる世界」）及び全長40mに及ぶアイヌ文様による窓面装飾作品（「100年の軌跡」）を展示。

【評価点】

空港の到着コンコースの壁面及び窓面という空港ならではの場所を展示スペースとして活用し、美術館等の施設では難しいスケールの大きな展示が実現した。

アイヌの人たちが独自に発展させ、今日まで受け継がれる伝統的な文化を、アイヌ民謡をベースとした音楽とともに視覚的に見せることにより、日本の文化の豊かさを外国人観光客に効果的に伝える展示となっている。



● 文化財所有者が行う日本文化の魅力発信

«大分県竹田市「史跡岡城跡」のAR技術等を用いた魅力発信事業»

【主な取組内容（概要）】

AR技術を用いた多言語対応スマートフォンアプリを開発し、アプリ用の解説ポイントを城内29か所へ設置。

また、ミュージアム施設内に設置する60インチの大型タッチパネルで、航空写真・古地図が切り替えながら閲覧できるデジタルマップを制作。

【評価点】

本年4月の竹田市歴史文化館の開館に合わせたコンテンツの公開を予定していたが、コロナ禍の影響もあり、同館開館が本年10月に延期となり、それに伴いコンテンツの公開も延期となった。そのため、現時点で具体的な成果等を提示できないが、外国人観光客数の回復に向け、市や市民の期待度は高まっている。



● 渡航前・帰国後の日本文化の魅力発信

«文化遺産・観光コンテンツバンク»

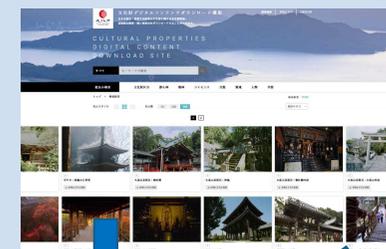
【主な取組内容（概要）】

旅前・旅後の海外向け日本文化の魅力発信として、次の2つからなる文化遺産・観光コンテンツバンクの整備を行った。

1. 文化財デジタルコンテンツダウンロード機能（日本語・英語） <https://cb.bunka.go.jp/>
国内外のメディア・旅行会社向けに、日本遺産等のVR(仮想現実)・4K（高精細）映像素材・静止画などを解説文付きで提供。
ダウンロード・二次利用を可能としている。
2. 日本政府観光局(JNTO)日本遺産特設サイト（英語） <https://www.japan.travel/japan-heritage/>

【評価点】

1. 一過性の情報発信を行うだけのデジタルコンテンツとせず、二次利用可能な権利処理やメタデータの整備を行った上で提供することで、新たなコンテンツの創造など様々な利活用が可能となった。公共交通事業者による駅構内でのデジタルサイネージ掲出やSNS等でのプロモーション、オンラインガイド旅行商品造成、大学での利用などを確認している。
2. JNTOとの連携により、一方的な情報発信ではなく、ニーズ分析・それに基づく改善などデジタルマーケティングを行う基盤として整備した。これによりコロナの影響下にあってもバーチャル旅行などをテーマに訪日意欲の向上施策を継続できた。



ウ) Living History (生きた歴史体感プログラム) 事業

Living History in 京都・二条城 ～生きた歴史体感プログラム～ 〈京都府〉

二条城は、徳川家康による築城以来、3代将軍の徳川家光による後水尾天皇の寛永行幸や15代将軍の徳川慶喜による大政奉還の表明など我が国における歴史的な転換の舞台となった場所である。

本プログラムでは、二条城二之丸御殿においてAR・VRにより時代考証を踏まえた史実に基づいて大政奉還を多言語により再現することで、インバウンドが往時の様子を生きた歴史として体験的に感じ取ることができるよう実施するものである。



国宝二条城二之丸御殿 (外観)



国宝二条城二之丸御殿 (大広間)

津和野藩校養老館を活かした歴史体感プログラム事業 〈島根県〉

重要伝統的建造物群保存地区の津和野町津和野は、江戸前期までに整備された津和野城下町として、武家町及び商家町などの近世からの地割がよく守られ、特色ある歴史的風致を形成している。

本プログラムでは、津和野藩の中心地である「津和野藩校養老館」において行われていた論語の講義や古武道などを多言語により再現し、インバウンドが入校体験することで、津和野藩における武士の世界観を生きた歴史として体験的に感じ取ることができるよう実施するものである。



津和野藩校養老館 (外観)



論語講義の様子

蓮華王院本堂 (三十三間堂) 〈京都府京都市〉

蓮華王院は京都市中にある寺院である。本堂は通称「三十三間堂」と呼ばれ、その横に長い形状に特徴がある建物である。しかし、外部の漆喰壁や軒廻りの塗装が劣化しており、美観が大きく損なわれている。

外国人観光客の誘致に資するため、本事業は、漆喰壁の上塗り直しや軒廻りの塗装工事等を行い、建物が持つ本来の美観を回復させる。



軒廻りの劣化状況



美観向上整備後の実施後の蓮華王院本堂



唐招提寺 国宝木造薬師如来立像 〈奈良県奈良市〉

近年国宝に指定された唐招提寺木彫群の一体で、寺内の新宝蔵で保管・公開されている。台座の構造が脆弱で平成30年の大阪北部地震の際には大きく前後に揺れている様子が防犯カメラに記録されていた。

外国人観光客の誘致に資するため、本事業で台座の内部構造の強化を行い像の安定をはかることで、より安全に公開できるよう整え、あわせて過去の修理で施された古色の変色を修整することにより美観を整える。

右:写真 台座の構造強化を行い、安定した公開ができるようになった。



②メディア芸術の振興

ア) メディア芸術の創造・発信プラン

マンガ、アニメーション、ゲーム等のメディア芸術は、広く国民に親しまれているだけでなく、新たな芸術の創造など我が国の芸術活動全体の活性化を促すとともに、海外からも高く評価され、我が国への理解や関心を高めている。文化芸術の振興はもとより、コンテンツ産業、観光、国際文化交流にも資するため、メディア芸術分野における創作サイクルを創出し、さらなる振興・発展を図る。

メディア芸術グローバル展開事業

- ・第24回文化庁メディア芸術祭：世界103の国・地域から3,693作品の応募があった。R3年9～10月に受賞作品展を開催
- ・アヌシーアニメーションフェスティバル、アルスエレクトロニカ・フェスティバル、マンガバルセロナ等へ出展

メディア芸術人材育成事業

- ・過去に支援したクリエイターの作品が国内外フェスティバルで受賞した。
(例)- 岩井澤健治『音楽』第43回オタワ国際アニメーション映画祭長編部門グランプリ、第24回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門大賞 ほか
- 和田淳『マイエクササイズ』ザグレブ国際アニメーションフェスティバル短編部門審査員賞 ほか

メディア芸術連携基盤等整備推進事業

- ・マンガ原画アーカイブに係る相談窓口を設置し、漫画家や編集者等からの原画保存に関する相談を21件受け付けた。
- ・各機関におけるアーカイブの取組を支援した。(R2採択数：15件)

イ) 日本映画の創造・振興プラン

日本映画の振興のため、優れた日本映画の製作支援や撮影環境の充実等を通じて創造活動を促進するほか、国内外の映画祭等における積極的な発信・海外展開・人材交流を行うとともに、日本映画の魅力や多様性を強化し、その基盤を維持するほか、映画に関わる人材育成を実施。

<日本映画の創造・振興プランで成果のあった主要な取組>

- ・日本映画製作支援のH30年度助成作品「万引き家族」が第71回（2018年）カンヌ国際映画祭において、最高賞のパルム・ドールを受賞。また、R2年度助成作品「ドライブ・マイ・カー」が第74回（2021年）カンヌ国際映画祭において、脚本賞、また、その他独立賞を3つ受賞した。

③文化財の保存・継承

ア) 文化発信・アーカイブの整備

(1) 旅前・旅後の海外向け日本文化の魅力発信（文化遺産・観光コンテンツバンク構想）

【実施主体】

文化庁、日本政府観光局(JNTO)

【主な取組内容（概要）】

旅前・旅後の海外向け日本文化の魅力発信として、次の2つからなる文化遺産・観光コンテンツバンク構想を推進。

1. 文化財デジタルコンテンツダウンロード機能（日本語・英語） <https://cb.bunka.go.jp/>

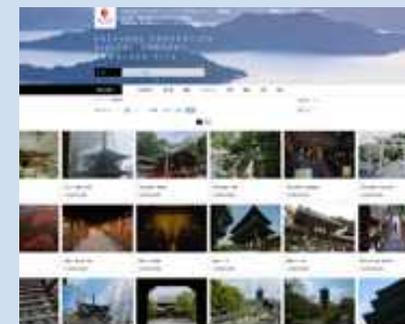
国内外のメディア・旅行会社向けに、日本遺産等のVR(仮想現実)・4K（高精細）映像素材・静止画などを解説文付きで提供。ダウンロード・二次利用を可能としている。

2. 日本政府観光局(JNTO)日本遺産特設サイト（英語） <https://www.japan.travel/japan-heritage/>

【評価点】

1. 一過性の情報発信を行うだけのデジタルコンテンツとせず、二次利用可能な権利処理やメタデータの整備を行った上で提供することで、新たなコンテンツの創造など様々な利活用が可能となった。公共交通事業者による駅構内でのデジタルサイネージ掲出やSNS等でのプロモーション、オンラインガイド旅行商品造成、大学での利用などを確認している。

2. JNTOとの連携により、一方的な情報発信ではなく、ニーズ分析・それに基づく改善などデジタルマーケティングを行う基盤として整備した。これによりコロナの影響下にあってもバーチャル旅行などをテーマに訪日意欲の向上施策を継続できた。



(2) 文化遺産オンライン構想の推進

【実施主体】

文化庁

【主な取組内容（概要）】

- 我が国の多様な文化遺産に関する情報を、誰もがいつでも容易にアクセスできる環境を整備し、文化財の保存・継承・発展を図り、コンテンツの利活用や情報発信を進めるため、文化遺産のデジタルアーカイブ化を推進している。
- 全国の博物館・美術館等における情報を集約したポータルサイトである「文化遺産オンライン」を構築し、文化財等の情報発信に努めている。

掲載件数：283,062件 所蔵館数：239館（令和3年4月時点）

アクセス数：3,079,909件（令和2年度総数）

【評価点】

令和3年度は利用者の利便性向上を図るため、文化遺産オンラインのモバイル対応や高精細画像への対応等に取り組んでいる。



イ) 国宝・重要文化財建造物保存修理強化対策事業

左近家住宅保存修理事業

【概要】

事業主体：個人

実施地域：大阪府河内長野市

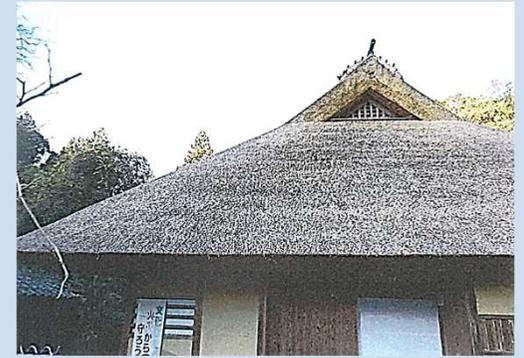
主な修理内容：茅葺屋根の全面葺き替え、破損した木部の補修、剥落した土壁の塗り替え、簀子天井や建具、かまどの補修、畳の取り換えなどの修理を実施。

【評価点】

昭和56年の半解体修理から40年近くが経過し、屋根全体が苔むし、特に山側の東面は樹木が根付き、雨漏りが発生する状態となっていたが、屋根の葺き替えや、破損箇所の補修等、全面的な修理を実施し、文化財の適切な保存・継承を図った。



修理前（南東から）



修理後（南から）

ウ) 国宝・重要文化財美術工芸品保存修理抜本強化事業

重要文化財 木造金剛力士立像保存修理事業 ※実施主体：宗教法人金峯山寺（奈良県吉野町）

【主な取り組み内容】

重要文化財 もくぞうこんごうりきしりゅうぞう 木造金剛力士立像の修理を実施。

・修理の概要

きんぷせんじにおうもん 金峯山寺二王門（国宝）の建造物修理を契機として修理が行われた。

表面仕上げの浮き上がりや過去の修理で施された古色の変色が認められるほか、
はざめ 台座の矧ぎ目が緩み安定性に不安があった。

今回の修理では表面仕上げの剥落止め、古色修整、台座部材の組み付けが行われた。

【評価点】

本事業の終了後二王門の建造物修理が完了する令和10年度まで、奈良国立博物館内の「なら仏像館」で展示公開されている。像高5メートルを超える巨像を展示室で鑑賞できる貴重な機会として注目をあつめている。



奈良国立博物館での展示の様子

修理作業の様子

重要文化財 絹本着色十王図保存修理事業 ※実施主体：神奈川県

【主な取り組み内容】

重要文化財 けんぼんちやくしよくじゅうおうず 絹本着色十王図の修理を実施。

・修理の概要

作品全体に強い横折れが見られ、折れ山から本紙の切れや剥落が生じていた。

また、ほんしりょうけん 本紙料絹と ともうらぎぬ その裏に貼られた共裏絹との接着力が弱まり、本紙料絹の剥離、剥落が進行していた。

今回の修理では、作品を解体し、共裏絹や古い補修紙等を可能な範囲で除去したのち、
ほけん 新たに補絹を入れ、はだうらがみ 肌裏紙、裏打ち紙を打ち、本紙を安定させた。

【評価点】

本事業の終了後、所蔵する神奈川県立歴史博物館では、令和3年7月から8月にかけて、本作品の修理を記念した特別展が開催された。国庫補助修理によって、地元の貴重な文化財に人々が触れることができる展覧会が実現した。地元への貢献度の高さという意味で、非常に意義深い修理になった。



修理前(表面に強い折れ等の傷みがある)



修理後

工) 重要文化財等防災施設整備事業

国宝 瑞龍寺防災施設整備事業 ※実施主体：富山県富岡市 瑞龍寺

【主な取り組み内容】

国宝 瑞龍寺仏殿、法堂及び山門の防災施設の整備を実施。

・主な整備内容

延焼防止、消火体制の充実を図るため、地下式放水銃の更新（9箇所）、

うち4箇所に操作しやすい消火栓を整備した。

火災の早期覚知を図るため、煙感知器、炎感知器を整備した。

消火体制を常に確保するため、二人操作の屋内消火栓を一人で操作できる屋内消火栓に更新した。

【評価点】

国宝・重要文化財（建造物）の防火対策ガイドラインに基づき、既設の防火設備等が見直され、火災の早期覚知、効率的な消火体制を確立するなど防火対策の充実強化が図られた。

整備した防災施設



一人で操作できる屋内消火栓



炎感知器

国宝 松江城天守耐震対策工事事業 ※実施主体：島根県松江市

【主な取り組み内容】

国宝 松江城天守の耐震対策工事を実施。

・主な耐震補強

三階柱間に木製格子壁（4箇所）、五階柱間に鉄骨フレーム（4箇所）を設置した。

五階小屋裏に変形を抑制する水平ブレースを設置した。

附櫓内部穴蔵は天守唯一の通路であるため、石垣が崩壊した場合の人的安全性と

通路空間の確保を目的に安全対策として木格子を設置した。

【評価点】

耐震性能が不足している建造物に対し、文化財的価値を極力損なうことなく耐震補強を行い、大地震動時の人的安全性の確保と地震被害の軽減が図られた。



松江城天守外観



安全対策・附櫓内部穴蔵の木格子



耐震補強・三階の木製格子壁

④生活文化の振興

ア) 生活文化調査研究事業

【概要】

これまで、以下の調査を実施。

平成30年度：生活文化2分野について、団体の実態把握調査
うち1分野は国民意識調査も実施

令和元年度：生活文化6分野について、団体の実態把握調査

令和2年度：過去に調査を行った3分野について、詳細調査（歴史、文化的
所産を構成する要素の特定、国民意識調査等）

【評価点】

- ・各分野の状況・課題を適切に把握し、保護・振興策の推進に資する。
- ・文化財保護法改正による登録無形文化財制度の積極的活用につながる。

ウ) 伝統文化親子教室事業

【概要】

生活文化等に関する活動を行う団体等に、親子等を対象として茶道、華道、囲碁、
将棋などの生活文化等を体験・修得できる機会を提供する。

【評価点】

参加した子供たちが生活文化等へ興味・関心をもち、礼儀や作法などを学ぶこと
により生活態度が肯定的に変化した。

オ) 生活文化振興等推進事業

【概要】

生活文化調査研究事業で把握した現状や課題を踏まえ、従来あまり生活文化等
に接する機会がなかった層に対し、生活文化の魅力に触れ、自らの暮らしに取り入れ
やすくなるような新たな切り口や手法による取組を推進するため、生活文化振興等
推進事業を令和元年度から実施している。

【評価点】

令和2年度は、和装をテーマとし、「JAPAN MASTER CLASS by THE KYOTO
& News Picks」「二十四節気七十二候～暮らしをいどる生活絵巻～日本人っ
てすごい！」の2件を実施。動画配信等の新たな手法を用い、従来生活文化に親
しんでこなかった層に対して、生活文化に親しむきっかけとなるような講座の配信等
を行った。

イ) 日本の食文化等実態調査

【概要】

国内各地の食文化に関する特徴的な事例や振興施策、諸外国の食文化振興施
策、日本の伝統的な食文化の一部（日本酒・日本料理・味噌・醤油）の概要等
に関する調査を実施。

【評価点】

今後の施策検討に資する実態、事例等の情報を得た。

エ) 食文化振興推進事業

【概要】

日本人が育んだ食文化の魅力をテーマとしたオンライン食文化シンポジウムを開催する
とともに、今後の食文化発信の基盤となるポータルサイト、映像コンテンツを構築した。

【評価点】

シンポジウムの参加者が約370名、映像コンテンツ再生回数は5万回を超えるなど、
食文化振興の機運を醸成した。

⑤著作権制度の整備・普及

著作権講習会の実施

【主な取組内容】

1. 実施主体：文化庁
2. 実施内容：著作権に関する理解を深めてもらうため、対象者ごとの著作権講習会や、自治体との共催による著作権セミナーを実施。
 - ・都道府県等著作権事務担当者講習会（行政職員を対象）
 - ・教職員著作権講習会
 - ・図書館等職員著作権実務講習会
 - ・著作権セミナー（例年12都道府県）

【評価点】

講習会及びセミナーでは、担当した職員全員が分かり易い講習に努め、講義内容の工夫にも配慮した。

具体的には、すべての講習会及びセミナーにおいて、近年の法改正の内容を記載した分かり易いスライドや資料等を用いて講習を行ったほか、著作権セミナーでは、自治体の要望に合わせて講義の構成を作成した。また、教職員著作権講習会では、毎年、ゲスト講師による実践的な著作権教育の事例等を紹介するなど、各講習会の趣旨に合わせて講義内容を工夫している。

●配布資料の例



●近年の法改正の内容を盛り込んだ講習の例

【平成30年改正】

授業目的公衆送信補償金制度の創設

授業目的公衆送信補償金制度での変化（開始後）

この制度が開始されることで、利用者は「**その他の公衆送信全て**」を無許諾・有償で行えるように。

無許諾・無償		無許諾・有償 (文化庁が認可する補償金)
(著作権法第35条第1項) 複製 対面授業で使用する資料として印刷・配布	(著作権法第35条第3項) 遠隔地授業等のための公衆送信 対面授業で使用する資料や講義映像を遠隔地向授業者(同時中継)で他の会場に送信	(著作権法第35条第1項、第2項) その他の公衆送信全て 対面授業の予習・復習用の資料をメールで送信 対面授業で使用する資料を外部サーバ経由で送信 オンデマンド授業で講義映像や資料を送信 スタンプ型のリアルタイム配信授業 同時中継 遠隔地の会場

※対外、利用者が著作権者の同意を得た上で、複製・転載・改変を行うことは、著作権者の利益を不当に害するおそれがある場合には、別途許可が必要です。

【令和2年改正】

侵害コンテンツのダウンロード違法化等

10. 近年の法改正

侵害コンテンツのダウンロード違法化（イメージ）

著作権が侵害されたコンテンツ(動画、写真、小説などを違法に知りながらダウンロード) → 今回、新たに違法化の対象
 ただし、保護と利用のバランスを図るため、点線枠囲みの場合を違法化対象から除外

- スクリーンショットの数の違法前後の写込み(第9条の2で規定)
- 二次創作・パロディのダウンロード
- 複製などのダウンロード
- 著作権者の利益を不当に害しない特別な事情がある場合

※正規版が有償で提供されているものを、継続・原理してダウンロードした場合は刑事罰の対象。ただし、報告罪であり、権利者の告訴がなければ刑事罰の対象にならない。

●教職員著作権講習会ゲスト講師

平成30年度 『正しいコピーのすすめ 学校と著作権』

宮武久佳（東京理科大学教授）

平成31年度（令和元年度） 『令和時代の授業の作り方』

小熊良一（群馬大学講師）

令和2年度 『授業目的公衆送信補償金制度の概要について』

野方英樹（授業目的公衆送信補償金等管理協会理事）

『コピー時代の「創造と模倣」』

宮武久佳（東京理科大学教授）