

## 現状と課題

- 文化芸術は、新たな付加価値を生み出す源泉であり、**創造的な人材育成が重要**である。
- 日本各地には**貴重な文化遺産**が多数あるが、**十分に活用されていない**。
- 我が国の優れた文化芸術が**海外に発信できていない**。

## 我が国の強みである文化芸術を経済成長のために最大限活用する

### 文化芸術による次世代人材育成プロジェクト 67億円

次世代の人材育成により、クールジャパン戦略の推進や、「強い人材」の実現を図り、創造的な産業育成と新たな雇用の創出を図る。

先端的メディア芸術競争力強化事業

次代の文化を創造する  
新進芸術家育成事業

優れた文化芸術による  
創造性豊かな子どもの育成

創造的な産業育成、  
新たな雇用の創出

### 文化遺産を活かした観光振興・地域活性化事業 85億円

日本各地の貴重な文化遺産に対して、ソフト・ハード事業を通じた支援を行い、観光振興・地域活性化を図る。

地域の伝統文化を活かした  
観光振興・地域活性化事業

史跡等の復元・公開活用による  
観光振興・地域活性化事業

観光振興・地域活性化

### クリエイティブ・ニッポン発信！プロジェクト 6億円

東アジアの人的交流や文化交流の拡大に向けた機運醸成、アート・フェスティバルや国際映画祭等により、文化芸術の海外発信の強化を図る。

「東アジア文化芸術会議」の開催

アート・フェスティバルや国際映画祭  
を通じた文化芸術の発信

アーティスト・イン・レジデンス等を通じた  
地域の海外発信拠点の形成

我が国からの  
文化芸術の海外発信

# 文化芸術による次世代人材育成プロジェクト

—「強い人材」の実現を目指して—

平成23年度要望額 67億円

若手クリエイターや新進芸術家、創造性豊かな子どもの育成など、**クールジャパン戦略の推進**や、未来への先行投資による**「強い人材」の実現**を図り、文化芸術による創造的な産業育成と新たな雇用の創出を通じて、元気な日本を復活させる。

## 先端的メディア芸術競争力強化事業

4億円

～次代のメディア芸術を創造する人材の育成～

我が国が後塵を拝しつつある3DCGなどの先端的映像技術に対応できる人材を育成

### 【特徴】

- ・3DCGなどの先端映像技術をOJTにより習得
- ・制作会社等が共有できる先端映像技術基盤の整備

## 次代の文化を創造する新進芸術家育成事業

11億円

～次代の文化を創造する芸術家の育成～

次代を担い、世界に通用する創造性豊かな新進芸術家を養成するため、国として戦略的に人材を育成

### 【特徴】

- ・分野の枠を超えて、研修・発表の機会を提供



## 次代を担う子どもの文化芸術体験事業

53億円

～優れた文化芸術による創造性豊かな子どもの育成～

国、地域のNPOや劇場、学校等が連携し、優れた舞台芸術の鑑賞や実技指導・ワークショップ等を行い、我が国の将来を担う子どもたちの感性や優れた才能の芽を育て、将来の芸術家や観客層を育成

### 【特徴】

- ・教育委員会と地域のNPO、劇場が連携して、学校と芸術家個人や小規模グループをコーディネート



注：1億円未満を四捨五入しているため、計数は一致していない。

## 先端的メディア芸術競争力強化事業

平成23年度要望額 4億円

### 現状と課題

- アニメーション、映画、ゲーム、メディアアートなどは、3DCG映像や、それを表現する技術が急速に進展
- 我が国のコンテンツ業界では、IT設備投資が遅れ、先端技術を用いた創造性を発揮する環境が不十分
- 中国や韓国などの制作力の高まりや、米国の3DCG映像作品の普及により、国際競争が一層激化
- 制作工程の海外への外注により人材が育たず、コンテンツや人材が流出
- 制作工程の高度化に対応したクリエイターやエンジニア等の人材育成が急務（「知的財産推進計画2010」においても指摘）

### 事業内容

○ 3DCGを主体とする次世代映像技術を使ったアニメーション、映画、ゲーム等の制作に対応できる人材を育成

#### 基礎的研修の実施

先端技術を駆使した作品制作に必要な基礎的な知識やノウハウを、総合的に修得するための研修を実施

対象：クリエイター・エンジニア等

※カリキュラム開発は、経済産業省と連携

20人 × 10回 = 200人を育成

#### 実制作によるOJTの実施

<受託団体>

- ・先端技術活用のための共有基盤整備（高性能サーバ、ストレージ等）
- ・OJT実施支援（企画・助言・検証等）

基盤提供  
助言等  
作品提案  
基盤利用

<制作会社・大学等>

- ・作品制作を通じたOJTの実施  
対象：クリエイター・エンジニア

・各制作会社やフリーのクリエイター・エンジニアが参加

20人 × 10事業 = 200人のクリエイター・エンジニアを育成

### 効果

<我が国のコンテンツ産業全体として目指す将来像>

2010→2020年 ≧ 国内外売上高5兆円増：15兆→20兆円 ≧ 雇用5万人増：31万→36万人

出典：「コンテンツ産業の成長戦略に関する研究会報告書（平成22年5月22日：経済産業省）」

**クールジャパン戦略の推進**

## 次代の文化を創造する新進芸術家育成事業

平成23年度要望額 11億円

### 現状と課題

- 無名の新進芸術家の公演は、採算が特に厳しいため、各芸術団体による実施は困難であり、発表の機会が不十分。
- 個々の芸術団体においては、各団体の個性や芸術理念に適合した実演家のみを育成し、分野や団体の枠を越えた育成公演・研修がなかなか実施されない。
- 次代の芸術界を担い、海外への発信力ある創造性豊かな人材が必要。

### 事業内容

国として積極的に強化すべきものに対しては、支援対象を明確にしつつ、戦略的に支援を行う必要がある。

「舞台芸術人材の育成及び活用について」(平成21年7月 文化審議会文化政策部会)

**新進芸術家の発表・研修を継続的に支援する仕組みを作るとともに、分野や団体の枠を越えた育成を行う。**

#### ①発表機会の提供

発表の機会が乏しい新進芸術家による公演等を開催するとともに、子どもの舞台芸術体験事業等他の事業と組み合わせて活動の場を確保

10人×7回×10事業=700人

#### ②研修機会の提供

芸術団体の個性や芸術理念にとらわれない、若手芸術家のための講習会、ワークショップ等を実施

50人×25事業=1,250人

#### ③古典芸能に係る人材確保

体験入門研修、講習会、ワークショップなどを実施し、次代の古典芸能等に係る人材を確保

50人×5事業=250人

#### ④分野の枠を越えた育成事業の実施

分野の枠を越えた新進芸術家の育成公演などを実施 → 更なる表現力・可能性の拡大等

10人×6回×5事業=300人

**年間2,500人の新進芸術家の発表機会・研修を確保**

### 効果

- 世界で通用するトップレベルの芸術家の育成
- 波及効果により共演者等の芸術水準が向上
- 新進芸術家を応援する観客層の拡大
- 将来、優れた指導者となり、若手を育成

**「強い人材」の育成**

## 次代を担う子どもの文化芸術体験事業

平成23年度要望額 53億円

### 現状と課題

- 学校単独での鑑賞教室は、地方財政の逼迫により、数年前から減少
- 文化庁の既存事業では、義務教育期間中に1回の鑑賞・体験が可能
- 児童・生徒に与える効果は、「豊かな心や感性・創造性をはぐくめた」82%、「舞台芸術への感心を高められた」85.1%  
( (社)日本芸能実演家団体協議会調べ )
- 子どもたちの感受性に働きかけるには、一流の文化芸術団体や芸術家による優れた舞台芸術の鑑賞・体験が効果的

### 事業内容

#### 巡回公演事業

- 国が一流の芸術団体を選定。都道府県を10ブロックに分け、巡回公演を実施。芸術団体と開催希望校をマッチング。
  - 鑑賞のみならず、芸術団体との共演やそのための事前のワークショップを実施。
  - 学校は教育活動の一環として位置づけ、保護者の参画。
- 【1, 580公演(53公演増)】

#### 派遣事業

- 国、教育委員会と地域のNPO法人、劇場が連携して、学校と芸術家個人や小規模グループをコーディネート。
  - 芸術家個人や小規模グループの芸術家が、学校に訪れ講話、実技指導を実施。
  - 新進芸術家育成事業や海外研修の修了者を積極的に活用。
- 【2, 474力所(947力所増)】



### 効果

#### 知的創造性の育成は、成長の原動力！

- 優れた才能の芽を育てる。将来の観客層の育成
- 創造性やコミュニケーション能力を育む
- 出演機会の増大による雇用の創出に貢献

	22年度(1.3回)	23年度(1.7回)
・ 年間に鑑賞・体験する児童生徒数	93万人	124万人
・ 芸術家・芸術団体出演者数	5万人	6万人

将来、義務教育期間中に2回を確保すると

143万人  
7万人

「強い人材」  
の育成



# 文化遺産を活かした観光振興・地域活性化事業

重要文化財等の公開活用、史跡等の復元・公開、地域に伝わる伝統芸能等の継承・公開など、地域の特色ある総合的な取組を積極的に支援し、地域の文化遺産を活かした観光振興・地域活性化を推進する。

【新成長戦略】我が国独自の文化財・伝統芸能等の文化遺産の活用は、地域経済の活性化や雇用機会の増大の切り札である。

## (現状と課題)

- 地域の「たから」である文化遺産を、観光振興、地域活性化に十分に活かしていない状況。
- 文化遺産を積極的に活用して、国内外の観光客の増加、地域活性化、雇用機会の増大を図ることが必要。

## (事業概要)

### 〇〇〇観光振興・地域活性化プロジェクト

都道府県、市町村等が以下のメニューを使ってプロジェクトを策定

#### 地域の伝統文化を活かした観光振興・地域活性化事業

- 地域に伝わる伝統芸能等への支援
  - ・伝統行事・伝統芸能等の後継者育成
  - ・民俗芸能等の発表機会の確保 など
- 地域の美術館・博物館への支援
  - ・地域の文化資源・人材を活用した取組
  - ・外国人利用者等に対応する取組 など

#### 史跡等の復元・公開活用による観光振興・地域活性化事業

- 重要文化財(建造物)等の公開活用の支援
  - ・公開のための施設・設備の整備
  - ・展示用設備の整備・パンフレット等の作成 など
- 史跡等の復元・公開活用の支援
  - ・建物や遺構等の復元
  - ・埋蔵文化財の展示設備等の整備 など

+ 他省庁事業

文化庁

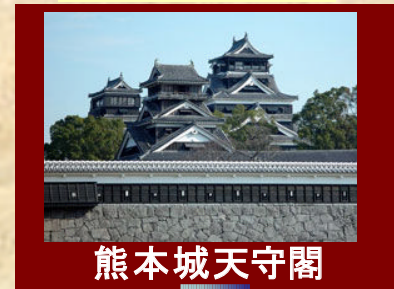
支援

都道府県・市町村単独事業

国内外の観光客の増、地域活性化へ

## (効果的取組の事例) 「熊本城」の復元・活用

地域の文化資源



熊本城天守閣

活用の推進

熊本城本丸御殿の復元、熊本城築城400年祭と合わせ、大幅な観光客の増加。

熊本城入場者数 平成17年77万人  
→ 平成20年 204万人

熊本城築城400年祭の経済波及効果145億円と推計

※熊本城築城400年記念事業実行委員会調べ

# クリエイティブ・ニッポン発信！プロジェクト

(文化芸術発信のための国際的な拠点の形成) 5.5億円

## 現状と課題

■ 将来的な東アジア共同体構築に向けた「東アジア文化圏」構築のための基盤ができていない

■ アニメやマンガ以外の我が国の優れた文化芸術が海外に発信できていない

■ 優れた芸術を我が国から発信する世界的なアート・フェスティバルなどの発信拠点が育っていない

## 1 東アジアの文化人・芸術家のネットワーク形成 (「東アジア文化芸術会議」の開催) 0.5億円

- 東アジア諸国の文化人、芸術家、学識経験者、その他の文化に関係する者が一堂に会する会議を開催。同時に、東アジア諸国の文化・芸術の普及キャンペーンを実施。
- 将来的な東アジア共同体の構築に向けた「東アジア文化圏」構築の重要性を共有しオピニオン・リーダーの育成を図るとともに、東アジア諸国との人的交流や文化交流の拡大に向けた機運を醸成。

2

## 我が国を代表するアート・フェスティバルや国際映画祭の開催 3億円

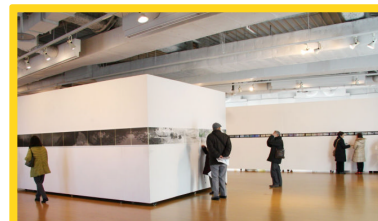
- 我が国で開催される中核的な国際芸術フェスティバル（現代美術及び映画）に対し継続的に支援。
  - 現代美術（横浜トリエンナーレ）2億円
  - 映画（東京国際映画祭）1億円
- 文化芸術の世界的拠点として育成し、世界の文化芸術の水準向上に大きく貢献。



3

## 日本各地に文化芸術の海外発信拠点を形成(20カ所) 2億円

- アーティスト・イン・レジデンスなど、各地域において取り組まれている特色ある国際文化交流事業を国として強力に支援。
  - 件数 全国で20カ所
  - 支援額 1000万円（1件当たり）
- 日本各地に文化創造と国際的発信の拠点形成を推進。



## 効果

■ 日本のコンテンツやメディア芸術等、我が国のハイレベルな文化芸術の海外への情報発信力を大幅に強化し、日本のブランド力を向上

■ 経済効果>  
**1200億円**  
(10年間)

■ 雇用創出効果>  
**13000人**  
(10年間)