

文化審議会第 1 期文化経済部会（第 1 回）委員議事要旨

日 時：令和 3 年 12 月 22 日（火）11：00－12：00

会 場：オンライン

出席者：河島伸子同志社大学教授、島谷弘幸国立文化財機構理事長

生駒芳子一般社団法人フュートゥラディションワオ代表理事

ウスビ・サコ京都精華大学学長、大舘奈津子一色事務所／芸術公社

大橋弘東京大学教授、○岡室美奈子早稲田大学文学学術院教授

金野幸雄一般社団法人創造遺産機構（HERITA）理事

黒澤浩美金沢 21 世紀美術館学芸部長、小池藍 GO FUND, LLP 代表パートナー

後藤治工学院大学理事長、佐伯知紀映像産業振興機構（VIP0）顧問

山口栄一アートパワーズジャパン代表理事

山田理絵ハイエンド・ブランディング・プロデューサー、◎吉見俊哉東京大学教授

（欠席：森信茂樹東京財団政策研究所研究主幹）（◎：座長、○：座長代理）

文化庁：杉浦次長、表審議官、寺本課長、星野室長、林室長

議 事：

1. 座長選任

「文化審議会文化経済部会運営規則（案）」が承認され、委員の互選により座長に吉見委員、座長の指名により座長代理に岡室委員が選任された。

2. ワーキンググループの設置

文化経済部会のもとにアート振興WG、基盤・制度WG、グローバル展開WGが設置されることが承認された。

3. 文化経済部会（第 1 回）における委員からの主な発言

- 文化と経済の好循環－文化と経済を考えるにあたり、文化とは何かという根本に立ち返って考える必要。人と社会を耕し、良い木（経済を含む）を育てるというサイクル
- 大平政権の田園都市構想と文化重視・文化的成熟という 2 つの柱。岸田政権でデジタル田園都市構想を打ち出していることも勘案し、デジタルを媒介に成熟文化社会を構想（デジタル文化立国構想）すべきではないか。
- 日本の有形無形の文化資産の堆積（文化のシェールガス）の発掘・棚卸し・活性化・蘇らせていくことが重要。
- 文化は、芸術文化、文化財のみならず、漫画やアニメ、映画、メディア文化、街並み（都市文化）、地域の伝統（民族文化）、食文化、ファッション、建築等、実に多様。
- 街並みや街づくりについて、芸術祭（瀬戸内、越後妻有等）が地域の文化発掘になっており、これらが地域観光やブラタモリ的街歩き等の活発化につながっている。同様のことが食文化や工芸、服飾文化等で広がっていくフェーズ。

- デジタル化すべきもの、すべきでないもの。DX と実際の肌触りや職人技との関係をどう作っていくかが経済との循環という観点から重要。
- 現代（アート）だけではなく、伝統文化との関りも考慮して議論したい。
- 現代美術だけではなく、伝統工芸や産業まで、ハイアートだけではなくカルチャー全般に目配せすべき。
- 日本の文化をどのように国内外に知らしめていくか（「日本という博物館への気づきを」）、その過程で文化をどう充実させていくか大変に余地がある。
- 地方と都市のモデルは環境が異なる中でどの程度ターゲットにしていくか。
- 技術や技能という観点をもっと出すべき。担い手は、材料や道具（作り）など幅広い分野に及び、周辺分野まで含めて考えていくべき。これらは伝統ともかなり結びつく部分。
- 街並み、文化財、美術館・博物館等が文化芸術活動が行われる場として考えるべき。例えば、文化財を文化芸術の場として利用することを推進し、インセンティブを検討するなど。
- 文化と観光をどう抱き合わせて推進するか。特に富裕層観光者への施策は提言したい。
- （そのための）プロモーションは、外務省、経産省、JNTO 等も発信するが富裕層に突き刺さるものとはなっていないので、設計とどういった実行をすべきかも提案したい。
- 文化は日本における最大の資源でレアメタル的な程の価値ではないか。
- 日本人自身が自らの文化への誇りを持つことの重要性、価値を見出せていない。日本文化は世界からの評価が遥かに高く、この温度差をどう埋め、日本側からどう発信していくか。
- その際にブランディングが非常に重要で魅力的に価値付けをして世界に刺さる文化を提供（することで）文化と経済の好循環を考えていきたい。
- 文化芸術を成す「人の労働環境の充実」と経済が回ることの重要性。
- 日本が発信の場と同時に政策の場でもあるべきで、海外の人達が（日本における日本文化の）作り手になるような環境ができると良い。
- 芸術家をどう日本できちんと擁護して大切にしていくかも課題。
- 無料で文化を提供することも SDGs の観点からも重要。（行政におんぶに抱っこではない形が模索されるべきだが）経済の自律性・非営利・行政の支援の関係についても考えていきたい。
- 文化、芸術の価値付けも意識し、グローバルに展開するのであれば、その理解の仕方や背景にある日本自体をきちんと対外的に出していく必要。
- 芸術の価値が国境を越えて決められていく状況下で、デジタルと土着的な文化の組み合わせをグローバルに展開していく観点から何が必要か検討すべき。
- NFT アートやメタバースによって、メディアアートやパフォーミングアーツといった残し方や売り方が難しかったものが新たな形で出せるようになるので、新たな発表の場やプロモーションの場として（NFT やメタバースも）議論すべき。
- 映画やアニメは経済と共にあるので、文化芸術に経済的な観点を入れてあり方をもう一度考える機会に、（映画やアニメの経験を踏まえながら）発言していきたい。

- 有形無形の作品だけではなく、美術館・博物館や（文化財的な）建造物・街並み・集落、国土といった「容れ物」も作品であり、そういったもの総体を、マネタイズなど「文化経済（的概念）」に持ち込む枠組みについても議論が必要。
- （美術界のマーケットサイズの小ささを例に）アカデミアとビジネス、マーケットの世界が互いにつながり合って高めあっていくような仕組みが必要。
- 教育、労働、ビザ、VC 等、文化庁の施策の枠に捉われず、「文化×（掛ける）」の部分を見つけ、KPI につなげるべき。文化経済計画のようなものを立て、KPI で施策の担当者に意識付けをすることが重要。
- 文化芸術推進基本計画を超えた違う次元で打ち出していきたいということと理解。受け手を総論として論じる意味はないのではないか。