

文化審議会第1期文化経済部会（第2回）

令和4年2月1日

【吉見座長】 定刻になりましたので、ただいまより第2回文化審議会文化経済部会を開催させていただきます。座長の吉見でございます。よろしくお願いいたします。

委員の皆様には、御多忙のところ御出席いただき、誠にありがとうございます。

今回は、新型コロナウイルス感染症感染拡大防止のため、オンラインで接続しての開催となります。会議の傍聴につきましても、感染拡大防止の観点から、YouTubeライブにて公開しております。音声配信の都合上、タイムラグが生じることもございます。御不便をおかけしますが、何とぞ御了承ください。

本日、大橋委員は欠席ですが、委員16名のうち15名がご出席です。大変すばらしい出席率で、ありがとうございます。運営規則第2条第2項に基づき、本会議は成立いたします。

早速ではございますけれども、それでは議題を進めさせていただきます。

議題1です。文化と経済の好循環について、事務局より説明をお願いいたします。

【寺本課長】 事務局、文化庁文化経済・国際課の寺本です。どうぞよろしくお願いいたします。

委員の皆様には、事前にお届けさせていただいておりますけれども、投影用のメモというものが2種類ございます。1つは「議論用メモ」という名前になっていまして、もう1つが「文化と経済の好循環にかかる論点について」というパワーポイント型のものになっております。これに基づいて御説明させていただければと思います。

最初に、パワーポイントの資料のほうにもありますけれども、本日御議論いただきたい論点を簡単に御説明申し上げます。

1つ目、前回、第1回目の御議論を整理したものが「議論用メモ」、文章型のメモになっておりますけれども、これを簡単に御紹介申し上げます。ぜひこれについて必要に応じてコメントをいただければと考えております。

2点目は、パワーポイントの資料の中になってきますけれども、1つマトリックスのような形で、個別領域、文化芸術の個別領域ごとに少し整理をして、問題意識などを頭出しし始めているものがございます。それをベースに御議論、施策などの提案をいただければと考えております。

3つ目は、文化芸術活動が自律的・持続的にきちんと進んでいくような環境づくり、「エコシステム」というふうに私どもも名づけておりますけれども、それをつくっていくという観点から、成功事例というものがあれば御紹介いただければというふうに考えております。

それから、御発言は、システム上の、先ほどもありましたけれども、挙手ボタンでの対応をお願い申し上げたくて、多分、バージョンにもよりますけれども、画面の下のほうに「リアクション」というボタンを押すと、手を挙げる機能があるかと思います。これを押していただければと考えております。

では、1点目になりますけれども、前回の議論の振り返りと、整理したものを簡単に御説明させていただきます。（議論用メモ）というものになります。

これは、私どもがイメージしておりますのは、最終的にこの部会として報告書ないし提言を取りまとめていただくという形だと思っておりますけれども、その言わば総論に当たるような議論を前回いただいたというふうに理解をしております、総論というふうに整理しています。

今、投影しておるものに基づいて御紹介していきますと、ゴシック体になっているところが、主として委員の皆様からのコメントの表現そのものを大体書いておるものです。明朝の部分、その間を埋めていたり、それから、前回の最初の御議論いただく前提となった資料などから抜いているようなところなどがございます。

中身でございますけれども、文化芸術（政策）、政策を通じて人と社会を耕していくこと、それによって、芸術はもちろん、経済、政治など、世の中の様々な活動である「木」が育っていくようなエコシステム、そういう循環型社会モデルを実現していくような時代になっているのではないか。

デジタルが非常に主流になってきておりますけれども、これを媒介に、今の時代は、デジタル成熟文化社会構想といったものを明確に打ち出していったよいのではないかと。

それから、「文化と経済の好循環」といった観点から、強調して、文化芸術表現に対する価値が形成・維持・増進されるメカニズムを国全体としてしっかり育てて強化していくことが不可欠ではないか。先ほどから申し上げているエコシステムをつくっていくというのが重要ではないかということです。

それから、文化芸術について、そもそも映画やアニメのように、もともと経済と共にあったという分野がある一方で、他方で、前回の御議論でも、非営利で行政の支援が重要という部分もある、そういった様々な議論がございました。

それから、文化芸術の範囲というのでしょうか、私どもの議論のスコープにかかるような話が前回様々にありまして、伝統的な文化芸術から現代的・最先端のものまで、それから、ハイアートから伝統工芸、産業デザインまで、ビジネス寄りのほうです。それから、地方の取組から都市部のもの、文化芸術活動そのものだけではなくて、材料や道具（作り）といった伝統に非常に結びつくような「技」、そういう取組まで、様々にどこまでカバーするかという観点から御意見がございました。

さらには、街並み、伝統的な建造物など、博物館・美術館、地域の芸術祭、そういった文化芸術の「容れ物」というべきものもしっかりカバーすべきという意見もございました。

続いて、受け手、文化芸術活動をしていくに当たって、それを見る、感じる、そういう受け手への遡及と文化芸術活動の在り方でございます。魅力について、しっかり理解を得ていく。そのためには受け手に響くことが重要であって、では、その受け手は誰かという、まさに今を生きる人たち、将来を生きる将来の世代、それから、これだけグローバル化が進む中では、グローバルな世界の目、そういう広い範囲から潜在的なファン層をしっかり重視していくことが不可欠であると。

それから、そういった受け手、今、将来、それからグローバル、そういった受け手を意識しながら、文化芸術の活動をアップデートできる部分は柔軟に改善していく、そういった発想も重要ではないか。その際は、受け手についてよく知っている目利きの方とか専門家の視点なども幅広く取り込んでいくことも有効であるというふうに考えております。

続いて、担い手のほうでございます。担いたい、関わりたい、そういった意識を育てていくには、やはり「憧れ」というものが非常に大きなファクターではないかというふうに考えています。世界から、国内外から日本の文化芸術活動に対する憧れを生んでいくような取組の検討も重要ではないかと考えております。

これはグローバルワーキング、この部会の下のワーキングで今後議論していくような方向にもなっております。

それから、担い手の意欲をどう大切にするのも重要であるという話。具体的には、「労働環境」が適切であることが大事ではないか、そういった御指摘もありました。この観点からは、フリーランスの方々の契約関係で、不公正な扱いを受けるようなことのないように、今、適正な契約関係の検討会も開催しております。そういったところでも議論が進むかと思っております。

アーティストの活動ですけれども、国内での活動もしっかり重視。日本の国内というもの

は、発信だけではなくて、製作の場となるような環境整備、エコシステム、そういった視点も必要であるという御指摘がありました。

それから、マーケティングやブランディング、発信、プロモーションという部分なんですけれども、「日本という博物館」への気づきということで、前回も多少御紹介申し上げましたけれども、日本の国内様々なところで文化芸術活動を様々な形で行われていまして、言わば日本というもののそのものが博物館というものに等しいような状態にあるという、そういった実態を国内外にしっかり知ってもらって気づきを得ていく、そういう視点が重要ではないかと指摘もございました。

それから、日本人自身が、その価値をしっかり見いだして、グローバルに価値づけを進めていく、そういった話もございました。

こうした観点から、効果的なマーケティング、批評・ブランディング、発信、それから受け手に対するプロモーション、そういったことを行っていくべきであって、その際には、文化芸術そのものだけではなくて、理解の仕方とか、その背景にある「日本」自体をグローバルに展開する、そういったことが不可欠であるという御指摘もありました。

それから、インバウンドが非常に重要なファクターではないかという話もございました。文化と観光をしっかり抱き合わせながら、富裕層の観光者、そういったものを視野に入れた取組も重要ではないかというふうに考えております。

続いて、そういった文化芸術の振興に向けた対応として、関係機関の連携をしっかり強化していくということが必要ではないかと考えております。

アート、文化芸術、プロモーション活動をしっかり進めるために、文化庁が結節点となりながら、関係省庁、それから海外でいいますと日本大使館だとか、独立行政法人の国際交流基金だとか、JETROとかJNTOといった機関だとか、海外へ貢献していくという意味では、JICA、それから関係の国際機関との関係も強めていくことが重要ではないかというふうに考えています。これもグローバルのワーキングで議論していく1つの視点になっております。

さらに、文化庁の所管の独立行政法人として、例えば芸術文化振興会がございますけれども、各種の劇場、美術館、文化財機構（国立博物館）といったものについても、グローバルに劇場や博物館、美術館、おのおのの間でのアライアンスの形成や協力を推進すべき。これもグローバルワーキングの重要なテーマになっております。

続いて、デジタルの関係でございます。この時代、デジタルという側面は欠くことはできませんけれども、例えば、NFTやメタバース、そういったデジタル領域の関連技術で、新し

い表現、そういったことができるような、ある種、デジタルの部分が新しい発表の場とか、プロモーションの場というものを提供してくれることになっているので、そういったものもしっかり政策に位置づけていくべきという御指摘もありました。

他方で、デジタルの一方で、実際の肌触り、手触り、そういったリアルの部分との関係はどうつくっていくかといった部分も重要であるという御指摘もありました。

続いて、我が国文化芸術資産に係る文化経済的観点からの取組についてということでありますけれども、様々に存在する文化芸術資産の堆積、蓄積してきたものをしっかり発掘して、一体どういったものが魅力としてあるのか棚卸しをして活性化したり、蘇らせたりすることは今後かなり重要ではないかという御指摘がございました。

さらに、新しい文化の創造ということも促進していくことが必要だと考えております。

こうした取組を進めていくようなエコシステムを文化芸術領域全般、それから個々の文化芸術領域双方について形成していくことが必要ではないかというふうに考えております。そのためには、構造的課題の有無とか、具体的課題をしっかりと把握して、広い視点から関係者の関与を促しながら課題へのソリューションを考えていく。その際には、アカデミアとかビジネス、そしてマーケットといった様々な主体がつながり合って、共に高め合っていくこと、そういう仕組みが重要ではないかという話もございました。

続いて、我が国の文化芸術を振興するカウンスル機能をしっかり強化していく。先ほど申し上げたようなことの対応という意味でありますけれども、文化芸術領域全般について、課題解決を進めて、そのソリューションを提供していくわけですけれども、要すれば、必要な資金供給などもモラルハザードのないような形でもたしたり、自律的・持続的な文化芸術活動がしっかり実現できるエコシステムを形成するために、機能として日本博の中で強化することが不可欠ではないかというふうに考えております。

続いて、そうした取組が様々にあるかと思えますけれども、実際に進めるに当たっては、アクションプランをしっかりとつくって、KPIを設定していくことが重要ではないか。

総論的には大体そういうお話であったかと整理をしております。

それが1点目で、続けてお話し申し上げますと、パワーポイントのほうの資料になってまいります。

本日、総論部分的な話に続いて、具体の、せっかく委員の皆様、かなり幅広いバックグラウンドとか御専門をお持ちで集まっております。各論として、個別領域、個別の文化芸術領域についても、先ほど申し上げたように、例えば構造的な課題であるとか、課題

を明らかにしながら、そのソリューション、政策、施策を御議論いただければと考えております。

パワーポイントのマトリックスがございまして、これは、まず作り始めてみたという感じのものだと御理解いただければと思います。皆様の御議論を踏まえながら、それから、一緒になって考えながら、さらにこれは充実したものにしていく、そういう形で考えていけないかと思っております。

タイトルにございますように、自律的・持続的な文化芸術の発展に向けて、エコシステムをつくっていくという観点で、分野ごとに課題を列挙しながら並べて見ているというものになります。もちろんこれは網羅的なものでも全然ありません。課題は山ほどありますし、いいこと、悪いこと、程度の重いもの、軽いもの、様々にあるとは思いますが、差し当たって例示的に幾つか並べて見ておるという次第です。

横軸ですけれども、視覚文化芸術、これもここでの整理という意味で、私ども、1回整理しておりますけれども、視覚文化芸術、舞台文化芸術、文化価値のある空間、生活文化というふうになって、視覚と舞台の中に、現代、伝統的なもの、それからポピュラーな、ポップな、そういう形で並べています。

縦軸でありますけれども、一番左の欄に縦にマル1からマル5までですけれども、おのおの領域の範囲、2つ目には、文化芸術活動を展開する場とか表現する場です。3つ目、担い手、4つ目、受け手、受け手はグローバルな目線だというのが当然の前提になってきていると理解しておりますので、(グローバル)と入れております。それから、発信とかブランディング、我々のほうからどう発信していくかという感じで整理しております。

おのおの文化芸術領域の中を例として、現代アートとか、美術工芸品とか、マンガ・アニメ・活字等々を並べていっておりますけれども、必ずしもそれだけではないと思っております。

例えば、一番左上の現代アートとマル1のところ、領域の範囲で考えますと、新たな表現領域、例えばデザインであるとか、マンガ、アニメといったものがございましてけれども、そういうものを現代アートとしてのエコシステムの中に取り込んでいくべきなのかどうか、そういうことをどうやって進めていくべきかといったことなどを意味しながらしております。

2つ目の現代アートの展開する場という意味では、新しい領域をアーカイブする場所をどう考えるか。ミュージアムの機能・運営についてどう考えるか。そのようなことで例示して

おります。

などなど、時間の関係で割愛させていただきますけれども、これらの説明をくくりまして、幾つかごとに取組の案にできないかと考えております。

続いて、次のページでございます。

これはイメージですけれども、例えば先ほどのマトリックスで言うところの舞台文化芸術の伝統的というところ、縦に黄土色でくくられていますけれども、例えばここについて、私ども、取組を今始めていることを仮説的に整理してみますと、こんなことかなと思っておりますけれども、最終的には今日の御議論を踏まえて、様々な取組の可能性のあるものを、こういうフォーマットに即したような感じで整理できないかと。これはある種、1つのエコシステムをどうつくっていくか、そういうものの案になっております。

文楽でございます。文楽は、劇場の取組、それと担い手側の取組、そういった両面が絡んでいくものであると思っておりますけれども、それらを課題を明らかにして、うまく解決するような形、それによって文楽という文化芸術が維持され、これからの時代にまたさらに輝くものになっていくように、そういうことをイメージしながらのものであります。

簡単に御紹介しますと、構造的課題として、まず劇場の課題ですけれども、ファン層がやはり高齢化して固定化しているという現実がございます。そういう中で、若い方々を含めて新しいファンの層をどう開拓して拡大するか。これはグローバルな受け手、お客様ということも含めてになってくるかと思えます。

担い手のほうですけれども、担い手もやはり高齢化してしまっていて、実は今後の芸術、技の継承という観点から懸念もあるというようなことが実態だと思っております。そういうところに新たな担い手が入ってきて、どう活性化していくか、そういう仕組みをどうつくれるか、この辺が課題かと考えております。

取組の方向性の、これはあくまでイメージですけれども、劇場面の改善という意味では、観劇の前後、例えば文楽劇場は大阪にございますけれども、そこに入る前、それから見終わった後、そういう前後も含めて顧客としてどういう体験を、どういう世界観をずっと味わい続けていただくか。それから、そういう新しいファン層にどう魅力を発信してプロモーションしていくか、そのようなことが大事なのかと思えます。

それから、担い手側という意味では、文楽協会が担っているわけですけれども、現在、担い手は86名の方々に回しているというような感じだと理解しておりますけれども、顧客に対して文楽というものの芸術表現をどう今の方々に喜ばれるように見せていくか。それが

ら、実際にそこで働くといえますか、担っていただいている方々の人材育成環境や労働環境、そういったものに工夫の余地はないのか、そういったことを考えていくということです。

アクションプランとしては、大阪でございますけれども、2025年に大阪万博が開催されることになっておりますので、それをモメンタムにしながら、これは地元発の芸術でもありますので、地元自治体とか、財界、そういったものとも連携しながら検討していく。それから、外国人顧客も含めて、観劇体験を改善することを検討したり、担い手側の環境整備などを進めていく。

これも仮説としてですけれども、目指す結果としては、ミラノ座やウィーンフィルのように、例えば、日本中、世界中の方々から「大阪と言えば文楽」というふうになって、訪問者の主要な選択肢の1つになることを目指していくとか、地元も含めてですけれども、企業や個人からの寄附、もちろんそれに伴って何らかの還元がなされる、例えば地元の経済が潤うとか、そういったことも含めて目指していく。それから、担い手の持続性などを実現していく。そのようなことを、これは仮説的に、今は挙げていますけれども、いろいろな領域について検討していけないかということ想定しているというイメージです。

次のページでありますけれども、以下は、そこまでのものまで書いているわけでは全くありませんし、思考が至っているものでもありませんけれども、例えば、左側のA～C-マル1というのは、先ほどマトリックスで対応しておりますけれども、潜在的なアートと言えるような領域が拡大していると思うんですけれども、それをアートのエコシステムにいかに取り込むか。先ほど御紹介申し上げたマンガとかアニメだとか、そういったものなどをイメージいただければいいかと思えますけれども、そういうものをしっかり取り込んでいく余地があるのではないか、そういう環境づくりが必要ではないかというもの。

続いては、これは下半分です、もう少し横断的な話だと思えますけれども、文化芸術活動全般について、振興機能をしっかり強化していく、総論のところでも申し上げましたけれども、そのエコシステムをどうやってつくっていくか。

例えば、方向性のところなどを見ていただくと、ある文化芸術領域の取組モデルをしっかり検討して、資金調達なども行う、そういった総合的な振興が伴走型でできているのだろうかとか、こういう振興機能というのは、広くバランスよく文化芸術領域全般を見ながら支援できているのかとか、あとは、地域、地方、そういったものにも目配りをしながら、現場に近いところで支援ができているか、例えばそのような検討の余地があるのではないか、そんなことをずっと挙げております。

続きまして、その次です、今の話の参考で申し上げますと、例えば芸術文化振興基金という基金があります。他方で、イギリスなどですと、Arts Council Englandというのがあったりします。

この機能などを簡単に比較などしてみますと、日本の基金のほうですと、運用益を財源にしているものが中心であったりする一方で、イギリスの例は、宝くじ基金ということで、一定額が入ってくるという形の基金になります。

それから、助成単位が、単年度のものもあれば、他方で、複数年度にわたっていたりとか、助成対象が個別の芸術団体とか個人ということに加えて、イングランドの例を見ますと、ある領域をサポートする組織、SSOと書いてありますけれども、そういったものも対象にしていく、次のページで御紹介しますが、そのようなものがあつたり、あとは、この欄の一番下などですと、東京をベースに活動している全国1か所という地点か、全国に事務所を点在しておいて、それに対応していく、そういった違いがあつたり、いろいろ頭の体操を試みる余地があるのかなというふうに思っております。

次のページですけれども、SSO5類型というふうに真ん中のほうにありますけれども、このセクター単位で文化芸術活動をサポートする組織として、このような活動を例えばやっている。マネジメントなどのビジネスサポートを提供するとか、ファンディング、これはオーソドックスな手法かもしれません。それから、マーケティングマネジメントなどのスキルを支援するというスキル取得支援、他分野をいろいろつないだり、ネットワーク化していくことで何かを生み出すというエコシステム形成・ネットワーク構築、リサーチを行う等々、様々に活動し得る領域があるかと思えますけれども、そういうことをやっている事業体ないし組織への支援などもやっているというようなことが特徴的かと思えます。

続きまして、また別分野ですけれども、今度は、これは技の話です。伝統技術の話などがありましたけれども、技術の伝承や担い手の育成が進むような環境づくり、日本の伝統的な技術や技が失われていく可能性はないかという、そういう課題に対して、ひょっとすると、担い手は日本人だけである必要があるのだろうかとか、それから、担い手が持続的に育成されるシステムとか教育制度をもう少し体系的につくったりすることはできるのか、そういうエコシステムをつくる余地があるのではないだろうか。

その下ですけれども、文化芸術をエコシステムの一環としてでありますけれども、グローバルにしっかり展開させていく。そういう観点からは、効果的に国際発信やブランディングができていのだろうか、その場合に、関係機関等がしっかり連携できているのかとか、それ

から海外進出を実際にしたいときに、的確な展開支援ができていないか、そういった支援もあろうかと思っております。

さらに続きまして、舞台芸術などですと、世界的なトップアーティストを輩出していくようなエコシステムが存在しているか。アーティストのキャリアパス、グローバルな中でのキャリアパスの成功例などを把握して分析して、それに即したプロモーションができていないかとか、日本が世界レベルのアーティストが本当に活動する場、そういう人たちが活動する場としてうまく位置づけるということをやっているか。

それから、街並みや建物の活用促進という意味では、文化的な街並みや建造物など、文化庁が支援対象ないし支援策対象としてきた指定・登録といったところ以前のものとして存在している建造物などが失われていっているケースなどもあるのではないだろうか、こういったものをうまく活用する余地が、実はそういう環境、そういうエコシステムをつくる余地があるのかどうか。

すみません、長々と。最後でございます。富裕層向けのマーケティング・ブランディングという意味では、世界の富裕層を呼び込んで、そういった富裕層を受け止めることができるのか、そういった問題意識なども挙げております。

ちょっと長々となりましたけれども、以上でございます。

【吉見座長】 寺本課長、大変丁寧な御説明をありがとうございました。

前回の部会が12月22日でしたので、記憶が薄らいでいた方もいらっしゃるかもしれません。かなり丁寧に御説明いただいたので、記憶が蘇ったかと存じます。

この後、できるだけ長い時間をかけて、委員の先生方と総括的なディスカッションをしていきたいのですが、その手前で、もし今の事務局からの御説明について、個別的な質問があったらお受けします。何かございますでしょうか。

よろしゅうございましょうか。

それでは、これからできる限り時間をかけて、今、寺本課長からも提起されたような論点について、委員の先生方の間で議論を進めていきたいと存じます。

最初に、前回も申し上げましたけれども、この部会が目指していることの確認ですが、「エコシステム」という言葉が何度も出てきております。演劇の比喻で言いますと、我々が議論していることは、俳優とかドラマがどうということではない。舞台装置であるとか、劇場であるとか、プロデュースであるとか、そのバックグラウンドですね。つまり、土壌の部分といますか、基盤の部分というか、その仕組みに改善の余地があるという認識に我々は立つ

ているのが大前提だと思います。ですので、アーティストの労働環境であるとか、様々なアーカイビングの仕組みであるとか、ブランディングであるとか、助成であるとか、海外機関との連携であるとか、そういう話が重要なわけでございます。

大変包括的な話ですので、それをどうまとめていくかというのは、ちょっと雲をつかむような感じをお持ちになられる方も多いのではないかと思います。そこで、それをまとめていくたたき台として、今日、事務局から、パワーポイント資料の6ページにあるマトリックスを御提示いただいたわけでございます。

これは議論のたたき台としてはとてもいいのですけれども、まだまだ改善の余地はあるかと思えます。見ていただいたらお分かりになりますように、横軸に取ってあるのは分野です。この分野に関しましても、例えば右のGのところ、「文化価値のある空間」と抽象的になっていますけれども、この中身はどういうことか。あるいは、「生活文化」はこのままでいいのか。さらに、「近現代」「伝統的」「ポピュラー」と、こう区分けが、視覚文化についても、舞台文化についてもなされていますが、こういう区分けでいいのかとか、いろいろ御議論があり得るかと思えます。

この表で縦軸に取ってあるのは視点だと思います。幾つか視点が示されておりますけれども、例えばこの中には、デジタルという視点がないではないかとか、法制度はどうなるんだとか、産業基盤の問題がもっとあるのではないかとか、ここもいろいろな議論があろうかと思えます。ですので、縦軸に関しましても、横軸に関しても、まだまだ改善の余地がありますが、こういう形でまず全体把握をしようということです。これからの議論でも、まずはもうちょっとこの表をバージョンアップしていく方法について中心的に御議論いただければ幸いです。

発言なんですけれども、御自由に発言していただきたいのですが、私どものほうで、生駒委員と佐伯委員が途中で退席されると聞いておりますので、差し支えなければ、まず生駒委員と佐伯委員から御発言いただき、その後、手を挙げるボタンを押していただいた順に一渡り御発言いただくということにしたいと存じます。

冒頭で恐縮ですけれども、まず生駒委員から御発言いただければと思えますが。

【生駒委員】 ありがとうございます。最初に発言させていただくのはちょっと恐縮なんですけれども、途中退室させていただきますので、よろしく申し上げます。

全体の御説明、ありがとうございます。年末に話し合いました、我々の意見も吸収した形で細かく取りまとめてくださいますので、ありがとうございます。

その中で、ちょっと私、どの項目に関わるかということではあるんですけども、2点お話をしたいと思います。

私も長らくファッション、アート、伝統工芸の分野に関わってきました、痛切に感じることが1つあるんですが、日本において、文化資源、文化芸術の日本側から飛び立たせる機能というのが非常に弱いなというふうに感じております。ファッションも、ほとんどのデザイナーさん、世界に名を馳せるデザイナーさんはパリから出発されていて、東京から出発することはないんですね。いつも逆輸入です。それから、アートも、現代美術も、多くの今、トップのスターと言われているような方々は、海外でやはり価値を認められて日本に帰ってくるというふうな形があります。時には、作品自体も海外にほとんど買われていて、日本に入っていないというような状況があつたりします。日本からどのように今後、我々が思う非常に重要な文化資源、芸術資源を育てて、価値づけして、世界に飛び立たせるかと考えましたときに、やはり飛び立たせるような装置というか、プラットフォームをつくるのが非常に重要ではないかと思っています。

そのためには、どういった才能が、今はまだ価値が確定していない才能を価値づけできる目利きのような存在、いわゆる海外でも、やはりいつも目利きのキュレーターやプロデューサーが思い切った作家をキャスティングして次の時代のスターにするというふうなことはずっと繰り返し行われてきているんですが、なかなか日本の場合、平等主義的なものもありまして、1人の作家さんに加担するようなことは、あまり見られなかったかなと思います。目利きのような方、プロデューサーやキュレーターの方を育てていくようなことが重要なのではないかと。また、それをグローバルにつなげていける、そういうコーディネート力ですとかネットワーク力のある方も、やはり非常に重要ではないかというふうに考えています。

それがまず第1点です。その仕組みづくり、逆輸入の仕組みを輸出型にしていきたいということが1つです。

あともう1つは、戦後、例えば建築のマケットがほとんど海外に流出しておりまして、例えば、ポンピドゥーという美術館が日本の建築家のマケットを大量にコレクションしていますので、彼らは日本の建築展というものを企画できるんですけども、我々が日本でしようと思えば、それを借りるような形になるわけです。私は、文化財の保護というのは日本は熱心に行われておりますが、やはり近現代の作家さんのアーカイブも日本側できっちりと積み上げていくべきではないかというふうに考えています。

文化芸術の価値づけをすること、そして保全して育成していくことが同時に行われなく

てはいけない。土壌というお話がございましたが、テロワールです、日本列島は本当に豊かな文化資源が存在しているテロワールだと私も思っておりますので、今後そういった点で、ぜひ私が今申し上げたような点を、私も注視し、またいろいろと育てていければと思っております。

以上です。ありがとうございます。

【吉見座長】 ありがとうございます。

ちょっと差し挟ませていただきますと、今の第2点はおっしゃるとおりで、私、1年間、ハーバード大学で教えていたことがあります。丹下健三さんのあらゆる資料はハーバード大学に行っているんですね。日本には残っていない。実際にアーカイブを見せてもらいましたけれども、すばらしい保管体制で、これは資料にとってはハーバードに行ったほうが幸せだったんだと思わざるを得ない。それが逆に、日本の現状だと思います。

では、佐伯委員、お願いいたします。

【佐伯委員】 すみません。ちょっと退室をしますので、先にお話をさせていただきます。

私も2点になりますか。私は文化庁に在籍していたときに、調査官としてメディア芸術関係の諸事業を担当しており、その関連であえて具体的なお話をさせていただきます。

先ほど、丁寧に作られたマトリックスを見せていただき、御苦労されたというのはよく分かります。ただ、ちょっとだけ、これはあくまでも議論のたたき台なのでしょうけれども、Fのポピュラー、映画、J-POPが舞台文化芸術粋みたいに見えてしまったので、これはたたき台なので、あまり気にしなくていいのではないかなとは思いますが、どちらかという、視覚文化のほうが発信しやすいのではないかと思います。先ほど、お示しいただいた資料で、芸術には、「芸術」と「メディア芸術」があるということで、私が申し上げたいのは、この「メディア芸術」はメディア芸術祭という形で、アート、それからアニメーション、マンガ、ゲーム、それらの分野を一括して発信するというか、こういう分野がありますよということで、1997年から「メディア芸術祭」を文化庁が主催でやってきました。ここから生まれたコンセプトです。これは1946年に始まったパフォーミングアーツ主体の「芸術祭」に対応、並置するものとして立案され（放送部門は別として）、これまでの展開の中で、その発展を見ながら、一度思い出していただけると助かるのですが、2009年に「メディア芸術総合センター」というものが発想されました。けれど、直後に政権交代があり結果的にこれは成立しなかったのです。とはいえ、それぞれの分野は、やはり発信力の高いものとして、とりわけアニメーション、マンガ、ゲームそれらの分野が非常に世界的に見られるというか、愛される

分野になっているということは御存じのとおりです。

それらを少しまとめて、エンタメの要素が強いのですが、「メディア芸術祭」もにぎやか
しでやる時代ではなくて、例えばメディアアートはむしろ現代アートに近い部分があっ
たりしますが、アニメーションは基本的に映画に近かったり、マンガはもう1つのものではあ
りますけれども、アニメーションや映画に親和性があり、そういう今までポピュラー文化と
呼ばれていたような分野を、さらに発信する機能をもっと大きく、その機関でつくりたいか
というふうに思っております。

オリンピックがああいう状態になりましたけれども、外国の方がいらっしゃったときに、
日本のそういうコンテンツに親しまれるような場所、拠点をちゃんとやりたいなというの
がもともとありました。

それともう1つは、私の出身母体であります国立美術館、この中に映画分野の専門として
フィルムセンターが国立映画アーカイブという形で、1つの単体、独立した形にはなっ
たんですけれども、見ていますと、このところ、アーカイブということに徹するのはいいので
す、アーカイブが悪いわけでは決してないのですが、アーカイブの機能だけ、あるいはミッ
ションだけが目立ち過ぎて、本来、映画という分野が持っている、川上から川下（製作・配
給流通・興行=観客）へ持っている豊かで幅広い、経済まで含んだ「総合性」に対応でき
ていないのではないかというふうに思っております。

ここでこういうことをお話しするのは、要するに、今回の議論のなかでも、文化庁の、昔、
私たちが施設等機関と言ったんですけれども、今は独立行政法人国立美術館、その分野機関
の中でもできることもあるのではないかと。国立映画アーカイブそのものをもう少し見直す
というか、機能拡張というか、名称も含めて考えたかどうかというふうなことをちょっとこ
こでお話ししたいと思います。

大体2点になりますが、私の承知している分野、メディア芸術の分野で、もう少し工夫が
できるのではないかとというふうに考えております。

以上です。

【吉見座長】 ありがとうございます。

それでは、ほかに途中退室される先生はいらっしゃらないと思いますので、御自由に手を
挙げていただきたいと思います。

サコ委員、お願いいたします。

【サコ委員】 京都精華大学のサコです。

先ほど、様々な説明を受けまして、どうも何かしっくりこないところがいろいろあって、1つ、一番重要なのが、言葉の整理と概念の整理が必要なのではないのかと思うんです。文化芸術という言葉の枠組みの中で、非常にてんでんばらばらいろいろなものが入ってきて、時には伝統に富む、アートに富む、いろいろなことで、多分もともと序列化されていたものが結構いっぱいあると思うので、例えば、現代アートと伝統芸能と、今、ハイカルチャー的なところ、あるいはマンガみたいなサブカルチャー的なところは、同列に並べていいのかどうかというところは、そこら辺は考えたほうがいいと思うんです。

例えば、同じように担い手を育てていこうという、ある意味、伝統芸能の流れと、漫画家を育てていくという流れと、あるいはアーティストを育てる、それぞれ持っている特殊な構造があるので、その構造は違うのではないかなというふうに私は思っています。

もう1つは、言葉の中でも、博物館と美術館と劇場のアライアンスというふうにおっしゃるんですけども、皆さん御存じのように、やっぱり博物館と美術館で並ぶ作品の価値づけが違うので、だから、そこら辺の捉え方も違うというふうに思います。

あと2つなんですけれども、もう1つは、アートのほうなんですけれども、やっぱり日本で育つ環境というのがよくできていなくて、私たちの大学でも、学生が卒業してデビューしようと思えば、アルバイトをして我慢するしかないんですよ。例えば、漫画家になろうと思えば。だから、ある意味で、非常に若い人たちのインキュベーションのシステムというか、アーティストのインキュベーションシステムはなくて、私は、例えばスウェーデンとか、あそこら辺の話を聞いたときに、5年間、10年間、ずっと国がサポートして、いろいろな活動をされて、また一人前になっていくというようなプロセスができていて、日本はなかなかそういうのがないというところ。これは多分、社会の見方も厳しいのではないのかというふうに思うので、ある意味で、社会の文化芸術というのは必要なんだというふうに言いながら、それに対するお金をかけるとか、あるいは、担い手にお金をかけるというところは、なかなか多分、その意識改革が必要なのではないかなと。

あとは、やっぱり一般の人が文化芸術を理解するためのリテラシーというものが、非常にこれも重要だと思うので、なかなか理解する人が少ないので、何か日常的にやってもいいのではないかと思います。

例えばの話で言うと、最近、歴史に関心がある学生が多くて、「なぜ？」と聞いたら、基本的には、皆さん、マンガが取っかかりですよ。日本文化に興味がある人たちでも、何が取っかかりかと言ったら、マンガだと。だから、ある意味で、若い人たちの関心を引くよう

な身近なものからいくというところがあります。

最後に、やっぱり日本でアートの価値づけと購入というのは、なかなかプロセスが難しいので、例えば最近、ブログチェーンを使って、あるいはメタバースを使って、皆さん、購入するんですけども、これはなかなか日本の人は落とさないんですよ。なぜかという、やっぱり日本の人のアートを見る感覚と、安心感というのはすごい時間がかかったりするので、だから、その判断の仕方を含めて、多分、リテラシーの問題があろうかなというふうに思っていて、そういう意味で、この構造ということと、エコシステムとおっしゃっているの、そこら辺はちょっと整理する必要があるかなというふうに思います。

以上です。

【吉見座長】 どうもありがとうございました。

とりわけ、2点目でおっしゃっていただいた若い人々、世代のインキュベーションの仕組みづくりというのは、大変重要な論点だと思います。この辺り、ぜひこの後、もう少し突っ込んで議論をしたいところでございます。

かなり手が挙がっておりますので、それでは、大舘委員、後藤委員、山口委員、小池委員、森信委員、この順でよろしゅうございましょうか。御発言いただきたいと存じます。

【大舘委員】 現代アートの分野で働いておりますので、その観点から申し上げます。

エコシステムにおいて重要なリソースの問題があります。このリソースは、人的資源と物的資源、両方です。

人的資源のほうは、サコ委員がおっしゃったように、特に若いアーティスト、それとアーティストたちの労働環境、アーティストをめぐる芸術労働従事者の労働環境の基盤整備は当然必要になってくると思います。

もう1つは、物的資源のほうですけれども、これはアート振興ワーキンググループでも議論になりました。掲示されたマトリックスには、新領域をアーカイブする場となっておりますが、そもそもの新領域以前に現存する作品及び作品にまつわるアーカイブも非常に重要かつアーカイブが必要なものです。特にこれから、例えば写真分野でも、日本の60年代、70年代から活躍している写真家たちのネガが、今後どうなるのかなどは非常に懸念するところでもありますし、先ほど丹下作品のマケットについての話もありましたけれども、要は、個人が持っている資源、文化的アーカイブで非常に重要なものがあるにもかかわらず、それが管理などにかかる手間と経済的な事情によって手放さざる、もしくは最悪の場合は廃棄せざるを得ない状況を何とかしたいと思います、もちろん国と個人の信頼関係の構築が前

提ではありますが、そういったアーカイブを引き受ける、しかもそれをアーカイブ化する手間、つまり労働コストとともに引き受けることができればと思います。自らのもしくは自らの関係者の作品がアーカイブ化するという前提であれば、協力していただけるのではないかと思いますので、そういった機能を使い、さらにはそれが最終的にはエコシステムという中で文化資源になっていく。例えばロダンの型が作家の遺志によって政府が管理するような形で、さらにはきちんとした管理の元、型から作成した作品を販売できる権利も国が保持しているフランスの例もあります。もちろん国が管理することの是非はもちろん議論されなくてはならないと思いますけれども、そうした文化資源のアーカイブ化を国が行い、それを直接的もしくは間接的に経済価値の創出につなげるという視点はあるのではないかと思います。

【吉見座長】 ありがとうございました。

2点とも大変重要な点ですね。若い人、あるいは人的資源、若い世代、アーティストの労働環境の問題というのは、先ほどサコ委員がおっしゃった話とかなり重なると思いますし、アーカイブの話も、今はいろいろな分野で出てきています。現状の先で、蓄積されたものを持続可能、しかも横断的、統合的に使えるものにしていくにはどうすればいいのかという問いが、まだ多方面で存在すると思います。

それでは、後藤委員、お願いいたします。

【後藤委員】 マトリックスの表のGとか、議論用のメモの1ページの下の方の文化芸術の「容れ物」というべきものをカバーすべきみたいなものがあるんですけども、もっと積極的に、文化経済部会なんですから、もっと積極的な評価をするべきで、そもそも文化が行われる場というのは、周辺に大変波及効果があって、例えば芸術祭をやれば、その周辺にいろいろな経済効果が来ますし、例えば芸術が行われる場であれば、その周りに芸術家の集まるカフェができたり、大変その周辺を含めて幅広い経済効果があるということをもっと強調して、その認識を高めることが重要で、さらに私の専門の文化財とか街並みとかの分野で言えば、その場とかその周辺が歴史的な街並みであったり、文化的景観であったり、そういう文化財的な位置づけがあれば、なおさら効果が高くて、観光的にも有用だし、世界的にも着目を浴びられるしという、もうちょっと、少なくとも「文化価値のある空間」と書いてあるんですけども、なくても芸術が行われると、その価値が発生して、さらに周辺まで効果が及んで、それが文化財的な意味があると、なおさら価値が大きいんだみたいな、そういう

イメージの表現にぜひしていただきたいなというのがまず1つです。

それからもう1点言いたいのは、Arts Council Englandの例が出ているんですが、芸術文化振興基金、もう1点で文化財的なこともやっております、実はイギリスには、Arts Council England以外に、Historic Englandという文化資産の活用みたいなことをやっているカウンシルに当たる組織がちゃんとありまして、さらには、お金の出し元のThe Architectural Heritage Fund ([Home | The Architectural Heritage Fund \(ahfund.org.uk\)](http://Home | The Architectural Heritage Fund (ahfund.org.uk))) というのもあって、そこが非常に活発な動きで、日本と違って、保存だけではなくて、歴史的建造物の活用の部分をリードしているんですね。

例えば、イギリスの田舎に小さな教会があるんですけども、もうキリスト教がはやらなくてなって、全部どんどん教会がつぶれているというか、空き家状況になっているんですが、それをアートセンターにしたり、コミュニティセンターにしたりするのを、宝くじの基金を使ってモデル事業を行ったりということをやっていますので、まさに文化財の分野にこのアーツカウンシル的な機能のところも持たせて、芸術文化と文化財の活用を一遍にやるようなモデル的な事業を行うとか、今、国の文化財の保存のためにしか補助が使われていないんですけども、だから駄目で、どんどん活用のために文化を掘り起こすというか、活発化するための事業を展開するようなことをそこで展開するということが行われたらいいのではないかと考えています。

以上です。

【吉見座長】 どうもありがとうございました。

2点、大変重要な指摘に感謝します。第1点に関しましては、私も感じていたんですけども、この表は、言わばこれまでの文化庁の目線から作られているようなところがちょっとあって、本当は、この表を、言わば裏返すといいますか、ひっくり返す必要があると思います。今、後藤委員もおっしゃったように、ここに個別の芸術領域、文化領域が出ているんですけども、例えば地域とか、あるいは情報環境とか、人的な基盤とか、そういうより広い文脈からこれを裏から見直せば、この表は全てひっくり返るはずなんですね。そのひっくり返った表を出していかないと、今までの文化庁とあまり変わらないものが出てきたなというふうになってしまうリスクがある。ですので、本当は今回の部会の議論の中で、事務局から出てきた表を、我々としてはひっくり返したいと思います。

それでは、続きまして、山口委員、お願いいたします。

【山口委員】 アートパワーズの山口と申します。現在、私は、経済同友会のスポーツと

アートの産業化委員会の委員長を務めているんですが、昨年、そのアート分野での提言を出させていただきましたが、その中に公的な統計の構築ということ項目を入れてあります。今回、このマトリックスをせっかく作ってスタートするに当たり、それぞれの分野のそのこの産業の大きさとか、実態を把握していく必要がある。アート業界では、産業の大きさを、民間のつくった数字で、世界の1%だとか、3%だとかという議論が行われているんですが、やはり公的な統計の構築が必要だと思われまますので、今回、つくり始めてみる。各分野ごとでやってみるということで、それも、年間でとらえるフローの統計だけではなくて、ストックの統計もつくり始める必要があるのではないかと。やはり過去から引き継がれてきた資産や資本というものもしっかり見直す必要があるので、棚卸しとか、活性化のための議論の基になる数字づくりみたいなことを、せっかくですからやり始める必要があるのではないかと、そういうふうに思っております。

以上です。

【吉見座長】 ありがとうございます。何かすばらしい意見がどんどん出てきますね。すごいですね。おっしゃるとおりで、やっぱり数字が物をいうんですね。ですから、企業とか産業界との交渉にしても、国との交渉、財務省との交渉にしても、基本的にストックをちゃんと公的に数字にしていく。それがちゃんとできることによって、もろもろの言葉で説明する部分が遥かに力を持ったものになってくるはずですよ。

それでは、続きまして、小池委員、お願いいたします。

【小池委員】 ありがとうございます。私からは、長期的な視点と短期的な視点、2つの物事があるなというところでお話をさせていただければと思います。

頂いている文書、箇条書でのまとめも、マトリックスも、今は時間軸がばらばらというのか、一緒くたになって書かれているので、そういったところもマトリックスの中に、どういう時間軸で取り組んでいくかというのが分かるように記されるといいのではないかなというふうに思います。

まず、短期的な話で、ちょっと各論に入っていくんですけども、美術館であるとか、博物館のコレクションについてに関わる話なんですけど、我々のワーキンググループでもここは大きな議論になったんですが、物が日本にないわけではないと思うんです。ただ、問題は、結局、公的な美術館とかの予算が非常に少ないので購入に至れないというところ、では、海外でどうなっているかというところ、民間との共同での購入の仕組みみたいなものが発展しているのか、そこが補われているという点が大きな議論になっています。

なので、ファンドレイズの仕組みづくり、あるいは、もっと言うと、日本にもそういった仕組みがないわけではないということも判明していきまして、例えば、ふるさと納税の活用であるとか、いろいろな方法があると思います。ただ、それらをどういうふうに取り入れていかかが、例えば美術館の運営者が分からない、そういったことがあるので、そういった教育をしていくということが重要なのではないかと考えています。

また、自力でファンドレイズをしてしまうと、公的な補助が減るのではないかとという恐怖心、そういったものが非常に強いかなと思いますので、そこを払拭するというのも同時に重要な論点かなと思います。

あとは、コレクターとの接触を増やしていくとか、共同購入を進めていくみたいなのところも日本でもこれから取り組んでいけるのではないかなというふうに思っている点です。

もう1つ、日本でこれは最大だと思うんですけども、相続の際に、やはり美術品、特に古美術の分野だと思いますが、物に変えて相続税対策ということで、そのまま蔵に消えてしまうというところで、非常に貴重なものが死蔵されていってしまうので、そこを死蔵させないための何かしらそういった相続税対策の仕組みづくりなどというのも大きな論点であろうかなと思います。

次に、発信について大きく書かれていたので、発信の場づくりというところでも1点お話しさせていただきます。

こちらに関しては、美術館とか、あとは文楽の劇場とか、そういったところが自ら発信するというような方向性で書かれていたと思うんですが、発信者は、その劇場自体が発信者、主体になるということも大事なんですけれども、周りのユーザーのほうはもちろんフォロワーを合計すればたくさん抱えているわけです。なので、発信してもらうための材料の提供をどう行うかという視点も大事なのではないかなというふうに思っております。

次に、長期的な話で1点、メタバース、NFTも書かれていたので、この点をお話しさせていただきます。

メタバースとかNFTの世界というのは、既存の世界と何が大きく違うかと言われているかというところ、クリエイターエコノミーになるというふうに言われています。結局、全てクリエーションした人に利益が還元される仕組みというのがNFTで担保されるので、中抜き構造が成立しづらくて、そういったことからクリエイターが一番強い世界になるというふうに言われています。なので、マンガ、アニメを取り込むみたいな話も同時になされていきましたけれども、ここは実は日本にとってすごく強みになる可能性があるかなと思います。クリエ

ーターが、今の世の中、日本にたくさん、特にサブカルと言われる分野にいっぱいいますけれども、これを逃さない。クリエイターは世界中から日本がクリエーションする場所だというふうに集まってこられるような、そういった場になるといいのではないかなと思います。どうしてもこういったメタバースとか、既に今もそうなんですけれども、GAFAと呼ばれるようなプラットフォームをつくるプレーヤーというのは、アメリカには勝ちようがなく、日本のプレーヤー、そこは将来的に、二、三十年後の話だと思いますけれども、勝てる見込みはないと思っています。ですので、それらのプラットフォーム上で活躍できるクリエイターを育成するというところに関しては、日本は押さえていけるといいのではないかなと思っています。

ただ、現状、マンガは日本が今、世界一だとまだ皆さん思っていると思うんですけども、実はもうこれは違いまして、マンガの世界の市場も、今はWEBTOONと呼ばれる縦読みスクロールのマンガが世界の市場規模の半分以上を取っています。これはほとんどが韓国の会社の運営です。なので、世界のマーケットシェアでいうと、もう日本は負けている。なので、そういったところへの対応も、日本の出版社のモデルでやっている限りは続かないのではないかなと思っています。

これはそういった長期的な話になるので、あまり細かい話を書いても仕方ないんですが、「クリエイターエコノミー」というキーワードを外さずに、文化庁さんと、経産省さんも取り組んでいらっしゃるんですけども、こういったことを一緒に進められるといいのではないかと、そういった論点を追加で御提案したいと思います。

【吉見座長】 どうもありがとうございました。

この後、森信委員から発言をお願いしますけれども、その後、正しいかどうか、ちょっと順番が間違っているかもしれないんですけども、山田委員、黒澤委員、島谷委員、河島委員、金野委員の順で、その後、岡室委員、この順番で御発言をお願いしたいと存じます。

それでは、森信委員、お願いします。

【森信委員】 私、今回初めての参加で、前回欠席しましたので、よろしくお願いします。

私がちょっと感じましたのは、マトリックスというか、エコシステムという中に、寄附をどうするかということも入ってもいいのではないかなと思うんです。ファンレイジングとも関係しますが、寄附をどうやって集めていくかということが1つ、エコシステムではないかなと思ったわけなんです。

これは今の小池さんの話とも似てくるんですが、今寄附金税制というのが日本にあるわ

けですけれど、これは実は、諸外国と比べてそれほど遜色はない、むしろ日本のほうが緩いところも結構あるんですね。この寄附金税制というのは長年かかってできてきたもので、文化庁さんなどが税制改正要望でこれを変えようということも何回も試みられているんですが、なかなか根っこのところは変わっていかないんですね。

一方で、この寄附金税制については、いろいろな既存の税制があるのに、ほとんど知られていなくて使われていないという問題があるんです。いろいろな特措法人への寄附とか、認定NPOへの寄附というのは、制度があるにもかかわらず、ほとんど使われていませんし、特に、文化芸術関係の芸術基金やメセナ協議会への寄附なども、制度はできているけれども、ほとんど使われていないというところなんですね。これはやはり寄附を受ける側のPR不足とか、人員不足とか、知識不足というようなところがあるので、この辺をうまく改めていくことが必要ではないかというのが1つです。

それで、さっき小池さんからもメンションがありました。一方で、寄附金税制は相当、政治の力だと思うんですが、ふるさと納税とか、企業版ふるさと納税とか増えてきています。ふるさと納税というのは、とても自腹を切るような寄附とは言えないものなんですが、しかし、一応そういう制度がある以上は、これをうまく、この中にそういう文化芸術のものを押し込んでいくという努力は必要ではないかというふうに思います。特に、企業版ふるさと納税というのは、企業と地元の自治体、あるいは文化芸術に造詣の深い企業がうまく連携していけば、町おこしにもつながるし、実際、その活用例があるわけです。

もう1つ、私が成功例ではないかと思っているのは、京都アニメーションのときの悲惨な事故の義援金です。なかなか国のいわゆる寄附金税制には乗らないわけなんです。我々のグループに属している弁護士の方が言っておられました。その人が事務局になって、国税当局と話をし、さらに京都府と話をしたんだと思います。京都府の中にそういう受皿をつくって、義援金等について、出したほうは寄附金控除がもらえる、受け取ったほうは課税されない、そういった制度ができたんですね。これは私は1つの大きな成果だと思いますし、そうやって関係者が努力すれば、自治体と組んで既存の税制でより広い活用ができると思います。

もう1つ、寄附に当たって重要なのは、特に現物を寄附するときには、税金の関係で時価を知る必要が出てくるので、鑑定評価が重要なわけです。幾らになるのか、その金額によって、1億円の絵画であれば、1億円の所得控除が受けられるわけですから、もちろん上限はありますが。したがって、この寄附金税制を広めていくためには、特に絵画などの場合は、鑑

定評価をしっかりと推し進めていかないといけない。この点については、文化庁さんも従来から検討されているわけですがけれども、公平で透明性のある鑑定評価制度を、つくる寸前まで来ていると思いますので、この努力を一層進めていってほしい。この鑑定評価というのは、寄附額を算定するときだけではなくて、相続のとき、あるいは、その後で売買のときとか、そういったときにも活用できるわけですから、その辺の制度の整備も1つのエコシステムではないかと私は思っています。

以上です。

【吉見座長】 ありがとうございます。

先ほどの小池委員の御発言とも重なりますけれども、今、森信委員からも言っていただきましたように、寄附の問題、税制の問題、それから相続税の問題、鑑定評価の問題、この言わばファンドといいますか、お金に関わるところの話は、かなり根本的だと思いますし、この部会で必ず議論しなければならない主要な論点の1つです。

それでは、黒澤委員、お願いいたします。

【黒澤委員】 よろしく申し上げます。先生方の御意見を聞いて、特に私の関わっている現代美術についての発言をさせていただきたいと思います。

まず1つには、様々な調査や研究が進んでいて、先ほど話が出てきたイングランドの事例なども、もう20年、30年前から、皆さん、モデルとしてたくさん調査活動をされてきているわけなんです。したがって、これは全般的にそうだと思いますけれども、文化審議の様々な部会、ワーキンググループに入っても、ほとんど同じような議論と課題抽出がされていて、一体何が障壁でこれが進まないのかというのは1つ疑問としてあります。結果的に、あるビジョンを共有できたら、そこへの課題抽出をして、それを1つずつ差し替えていく、あるいはそれを潰していくといった作業ができれば、このマトリックスの多くの部分については解消されていくのかなと思います。

それから、このマトリックスにある、受け手（グローバル）というマル4のところの欄を見ますと、日本のアートの文脈化ということが書かれています。実は私たちが調査をするときに、昨今はほとんどインターネットや、これまで培ってきたネットワークを利用しますが、日本のアートの文脈が世界に知られていないわけではなくて、ほとんどトップクラスのキュレーターは、日本の美術や美術史、それから文化芸術全般に対しての目配りはしています。したがって、作品を誰が早く手がけて、どこのコレクションにするかといったことも競争になっています。その中で、日本の作品が流出していく、先ほど、建築のモデルのお

話が何件かありましたけれども、これは日本の美術についても、今、現代美術に迫ってきている状況で、具体、もの派の次に、80年代、90年代のアート作品がどんどん流出していくだろうということは懸念として持っています。

マーケットに任せて産業化する一方で、やはり基盤整備、大事なコレクションを、イコール、ナショナルコレクションと言ってもいいぐらいの日本の美術史を語る上で大事な基点となる作品が流出していくといったことには、やっぱり歯止めをかけたほうがいいだろうと思います。

次に、お金がないわけではない、それから、登場人物もかつてに比べればかなりの分野にわたって多くの方々が、アート、文化全般に関心を持ってきていることを考えると、効果的な投入ということをもう少し考えれば、少し歯車がガタンと動くところもあるだろうと思います。

例えば、アーカイブのお話がありましたけれども、アーカイブについて、それぞれの公立美術館、国公立と言ってもいいかもしれませんが、各館、各自治体、それぞれ個別に戦っているような状況です。自治体には、それぞれほかにも解決しなければならない問題があって、それをやりながら非常に少ない人数、組織の中で個別に戦っている。システムやプラットフォームを共有することで、アーカイブの作業なども楽になったりするのではないか。つまり、国がすべきことというのは、先鋭を切って新しいものを紹介するだけでなく、そのような基盤整備に対しての投入、金銭的な人的な投入ということもちょっとお考えいただきたいなと思います。

すみません。もう1点だけ。アーティストがどんな作品を作っているか、レゾネのような形で世間にインフォメーションを渡す場合があります。アーティストがどんな作品を作っていて、それがどこにあるかということについて調べる場合、それぞれ個別のフォーマットになっているといったことも、もう少し統一することで、世界からも見えやすくなるのではないかなと思います。

以上です。

【吉見座長】 どうもありがとうございました。

最初におっしゃっていただいたように、すでに論点は分かっている、しかも、課題も抽出されている、でも、相当長い間進まない、それはなぜなのかということ、これは私も含めて多くの委員が聞きたいところだと思います。当面、この部会でできることは、劇的でインパクトがあり、説得力がある数字と具体策を伴った提案をしっかりと、文化庁なり財務省な

りを本気にさせるという、そこまでをあと3回でやりたいと思っています。

島谷委員、お願いいたします。

【島谷委員】 発言の機会を与えていただき、ありがとうございました。

寺本さんのこのマトリックス、裏返してみるという発言もありましたけれども、これだけまとめていただいて、問題意識の共有をするという意味では、非常に意味があったというふうに思います。これに従いながら、細かいことばかりなんですけど、幾つか話をさせていただきたいと思います。

分類していただいた中で、生活文化の中で、食、茶道が挙がっております。これにつきましては、9ページに生活文化等を書いてありますので、書道についてもここには頭出しをしていただけるとありがたいなというふうに思います。

というのは、私は、書画、カリグラフィーの書画専門ですので、食文化が非常に多くの人に携わっているのはよく分かるんですけども、茶道よりも書道人口のほうがはるかに多いというふうに認識しております。その民間が活動しているのに結構委ねているところがあるかと思うんですけども、これをどういうふうに切り開いていくかというのも1つの課題かと思えます。

次にめくっていただきまして7ページで、担い手の問題というのがありますがけれども、これはどの分野でも問題になっていると思います。担い手、当然ながら、ファンが固定化・高齢化しています。私が今勤めている九州国立博物館でも同様でございます、9割がリピーターなんです。リピーター9割というのは、新しい人が1割しか替わっていかないということで、高齢化し、だんだん、言葉は悪いんですけども、じり貧になっていくという。だから、若い人を入れなければいけないという。それで、子どもたち、学生に向けての取組を一生懸命やっているわけなんですけども、その間の層、本当に享受していただきたい層は、経済を回していくということで、それだけのゆとりがない状況で世の中が動いているというところがあるかと思うんです。それをどういうふうにすると、そういう世代が子どもたちと共に一緒に来ることができるかということを考える必要があります。今、日本の家族の在り方がそうではないので非常に難しいわけなんですけれども、そののところを含めた担い手の問題を考えていく必要があります。これは博物館だけではなくて、クラシック音楽などでもそうですけれども、音楽を勉強している世代、それから高齢者が多く、その中間が抜けているというのは全く同じことではないかと思っております。

8ページの美術館の収蔵対象に新領域が入っているかということです。おのおのそれぞれ

が使命を持って仕事をしておりますので、テリトリーの中で物を買うしかないんです。その買う予算を持っている博物館、美術館というのが日本にはもうほとんどないというのが現状です。国立博物館はまだ予算が提供されておりますが、県立にしろ、地公体の博物館、美術館は、予算があっても数百万程度で、新たな買物があるときには、それぞれ議会で承認を得なければいけないという形になっております。そのために新領域まで手が広げられないというのが現状です。我々の国立博物館におきましても、大体のテリトリーが決められていますので、本当は広げていかなければいけないものが、なかなか購入という形では広がっていきません。その分、寄贈という形で増えていかなければいけませんので、そういった点を通常業務に加えて高い将来的な視野をもって変えていく必要があるかと思っております。

それから、12ページのところで、効果的に国際発信やブランディングができていないのではないかとこのところがございます。これはまさにそのとおりだと思うんですけども、NHKにおもねるわけではないんですけども、クールジャパンとかと言われているように、日本人も外国人もクール、格好いいと思うことによって、それに興味を持っていくと思いますので、そういったクールさというのが、伝統文化にしろ、現代アートにしろ、一般の人たちに訴える1つの大きな要素だろうと思いますので、そういった点を、専門家がそう思うのではなくて、一般の方が思えるような情報発信の仕方、ブランディングの仕方が必要になってくるのではないかと思います。

最後になりますけれども、13ページ、アーティストのキャリアパス成功例の把握や云々というのがあるんですけども、日本においては、逆輸入ばかりで、ほとんどが海外で成功した人が日本で評価されるという形になっております。

例えば、古美術においても、一部の先生方は研究しておりますけれども、今、若冲などの江戸絵画が非常に人気ですが、これに火をつけたのは、アメリカのプライスさんという個人の方がコレクションしたのが非常に大きくて、その展覧会が日本で逆輸入されて非常に人気を呼んでいるという状況にあります。

そういう意味で、私は、日本美術が外国に出るということに関しては、流出がいけないと全く思っておりません。日本美術の基盤になるものであっても、例えばボストンに行っている「吉備大臣入唐絵巻」、日本にあつたら国宝になると思われまます。岡倉天心等がそこに持っていったわけです。それがあることによって日本美術が再評価を受けているということがあります。ただ、現実には、指定品は海外に売買することができないという法律がありますので、そのところは押さえつつ、いいものは高く評価され、日本でも当然ながら作品が

ゼロというのはあり得ないことですので、並行しながらいかなければいけないと思っております。

加えて、言わせていただきたいのは、こういった他分野の人がたくさんあると、それぞれの先生方の顔を立てるために、いろいろな形が散りばめた答申になりがちですが、やっぱり幾つか優先順位をつけて、この会からの発信というのをやっぱり集約していったほうがいいと思います。いろいろな委員会に私も顔を出させていただいておりますけれども、総花的な編集の仕方をするとう相手に伝わりづらいというところがありますので、ぜひどこに焦点を合わせて、補助金にしても、どうすべきであるかということ、皆さんと力を合わせて答えを導いていきたいと思っております。

発言、どうもありがとうございました。

【吉見座長】 どうもありがとうございました。

今、島谷委員から冒頭に言っていただいた若い人たちの醸成という問題は、先ほど、サコ委員、それから大館委員が言ってくださった若いアーティストたちのインキュベーションの問題と重なるところが大きいと思っておりますので、そういう若い層のアーティスト、あるいはファンとかスペクテーターのレベルであれ、インキュベーションの問題も大きな課題だと思っております。

それでは、続きまして、河島委員、お願いいたします。

【河島委員】 先生方皆さんの御意見も伺って、非常に賛同するところもあり、思いつくことなどもありまして、お話しさせていただきます。

1点目なんですけれども、このマトリックスの表で、最初に見たときは、ああ、面白いなと思ったんですけれども、確かに委員長がおっしゃるように、ちょっと問題ありかなというところもあって、それは多分、分野的で、分野ごとに区切っていることが、あまり面白くなくて、横軸の書いてあることを見ますと、結局、どこの分野もほとんど同じことなんです。

例えば、発信・ブランディングというところなどを見ると、どこの分野を見ても書いてあることは一緒だし、そういうものがすごく重なりがあるので、実は分野横断的に問題点、課題というのはかなり共通していて、それでちょっとそれぞれの分野で、より強い問題なもの、そうでないものとか、濃淡の差はあると思うんですけれども、わざわざこうやって分けて書くほどではなくて、もう少し違う切り方をしたほうが表として面白くなっていくのかなと思いました。

それで、その続きで言うと、担い手と受け手というのが問題として、書かれているんです

けれども、先ほど、生駒委員とかもおっしゃっていたような、プロデュースとか、キュレーションができる人とか、目利きできる人とか、特に海外関係もそうだと思いますけれども、プロデュース人材の不足が結構大きい課題で、そのところは1つ大きく取り上げてもいいのかなという気がいたします。

それで2点目は、後藤委員がおっしゃったことだったと思うんですけれども、せっかく文化経済なのだから、ある程度、守りではなくて、攻めの姿勢で、文化が経済を生んでいるんだと、経済を動かしているんだというぐらいの書き方をしたらいいのではないかとおっしゃいまして、全く賛同でして、後藤先生がおっしゃっていたのは波及効果ということだったと思います。そのおっしゃった事例は全くそのとおりでして、ある何か文化団体だとか、施設ができると、そこに人が来て、カフェができたり、お金を使っていくというのは、たくさん事例はあるんですけれども、ちょっとそれだけだと弱くて、それはもともとここで使っていたお金をこちらに動かすだけということなので、国内においてはプラマイゼロになったんですね。海外から来るインバウンドの人たちについては、日本の純増なので、それで一生懸命インバウンド客を我々は取り入れたいということで動いているんだと思うんですけれども、そういった意味での波及効果だけではなくて、本当に大事なものは、文化がクリエイティブな力、創造性を持っていて、こういった文化振興、文化が発展することによって、人々がそれぞれクリエイティブな力を蓄えていき、何か社会に新しいイノベーションを起こせるようになるんだと、これは証明は非常に難しいので、では、どういう証拠があるんだと言われると、ちょっとすぐには言いづらいんですけれども、そういうふうに捉えていくと、よりこの文化の経済的重要性というのを広い視点から捉えることができるのかなと思っています。

経済産業省の研究会でそういうことを勉強しようということを3月になったらやるというふうに聞いていますので、私、そちらの研究会をやりたいと言っている課の人たちに、「ちょっと証拠は出しにくいんだけどね」と言ったところ、いや、大きな証拠はないんだけど、小さいエビデンスがたくさんあるから、それを積み上げていって経済界にも発したいというようなことをおっしゃっていましたので、そことうまく連携するとよいのかなと思っています。

3点目なんですけれども、担い手と受け手ということで、受け手についてのところなんですけど、そういう言い方がいいのかな、私、日本のこういう文化政策の分野で、1つ決定的に欠けていて、今までいろいろな人に発信は自分としてはしてきたんですけれども、なかなか

分かってもらえないのが、マーケティングとかオーディエンスをどう開発していくかということの重要性なんです。それで、よくも悪くも、日本のこういった文化活動は、ファンの人たちの間で、愛好者で、それなりのボリュームがあって、そこで成り立ってしまっているんですね。けれども、先ほどから御指摘あるように、そのファンが高齢化して次がない。もっとマーケットを広げていかなければいけないのに、そのノウハウとか、どうやったらいいのか分からないし、考え方とか戦略とかが一切ないところがほとんどなんです。オーケストラなども、定期会員がいて、その人たちで、正直言って、がっつりとやっていけるオーケストラも多い。でも、会員が高齢化していて、どうしよう、どうしようと言っているというところがあるので、オーディエンスをどう広げていくか、新しい人を取り込むにはどうしたらいいかということが、1つ1つの団体の戦略と、セクター全体の戦略がうまくかみ合わないといけないと思うんです。

それで、アーツカウンシルの話が先ほどからときどき話題に出ていましたし、詳しい資料も頂いているんですけども、その中でSSO (Sector Support Organisations) というのがございましたね。私、イギリスに7年ぐらい住んでいたんで、そういう研究をしていたんですけども、イギリスはそういうオーディエンスをどう開発するかとか、マーケティングをどうやるかということが実はすごく発達している。イギリスの文化政策の突き抜けているのは、実はその部分が1つでして、SSOの中にオーディエンス・エージェンシーという団体がアーツカウンシルの外にあって、そこにアーツカウンシルがお金を出して、国全体で、今、文化消費がこういう動向で、マーケットがこうで、それぞれの団体に対して、例えばカウンセリングとか、助言を与えるとか、サポートをするとか、そういうこともできる能力が、多分、過去、アートマーケティングをやっていた人たちが集まっていて、それと社会包摂という観点もありますので、新たなイギリスの白人の高所得の高学歴層だけが文化を楽しむということであってはならない。より社会全体の人口の状況を反映したオーディエンスをつくっていくためにはどうしたらいいかというサポートもしているはずなんですね。これこそが結構参考になるところだと思ってまして、そういった視点、「リテラシー」という言葉でおっしゃっていた先生もいらっしゃいましたけれども、そこも通じるところがあるので、そういうマーケットを広げるには、それから包摂的なオーディエンスの実態をつくるにはどうしたらいいかというような視点も入れていただけると、ありがたいなと思いました。

あと、最後、ちょっと長くなって、細かいことはほかにもあったんですけども、今日は

やめておいて、1個だけ大きいこととしては、「エコシステム」という言葉がどういう意味で何をイメージしていらっしゃるのかが、最初からまだいまいちすつと納得できておりませんので、最後にでも事務局の方から御説明いただければと思います。

どうもありがとうございます。

【吉見座長】 どうもありがとうございました。

1つ白状しておく、実は寺本課長との打合せで、こういう表を作ると面白いし、議論が活発化するから、こういう表を作りましょうと言ったのは私でございます、そう言っておきながら、先ほど本番で事務局を裏切るという、私はとんでもない人間でございます、私が寺本課長の背中を押しておきながら、はしごを外すということを先ほどやらせていただいたわけ。ごめんなさい。

それで、私はまた失敗をしてしまいまして、山田委員、大変申し訳ございません。山田委員の御発言を飛ばしてしまいました。誠に申し訳ありませんでした。

山田委員、お願いいたします。

【山田委員】

ありがとうございます。皆さん、細かいところでは非常に具体的かつ有意義な提案をされていますので、私は、文化の力で世界のハイエンドを日本に誘致することで日本国をブランディングするというもう少し大局的な観点から提案したいと思います。インバウンドや文化力をエンジンにした産業の推進が日本のこれからの日本にとって重要になると思うのですが、その中で国を上げて文化力を売りにしているところは、本気でビジネスの推進と教育を連動させて、先ほどおっしゃったエコシステムの中に組み込んでいます。そしてそれを国家戦略的に行っていて、局所的なことではなく、長期的な持続的な取組をしていると感じています。

ですから、先ほどもどなたかも長年同じような議論が繰り返されているとおっしゃっていて私も官公庁の委員をしている中で同じようなことを感じていますが、やはり国が腹をくくって強力に推進していくのか、その本気度はどうかということに関わっているのではないかと感じています。

1つ例を挙げますと、美術館がイギリスなどでは学生はただだったりしますが、もっと若い層が気軽に文化・芸術に触れやすい政策も必要だと思います。イギリスに留学していた娘は、現地の若者が日常的に美術館でデートしたり遊びに行ったりすると言っていました。学

学校教育ももっと本物に触れる体験の時間を増やせるでしょうし、子供が家に帰って家庭の食卓の話題に、こんなことを見てきたよということが上がるでしょう。ドラマの中で美術館でデートをしているようなシーンが使われれば、若者にも美術館が身近に感じられ、カップルが美術館に足を運ぶようになり、生活の中に文化が浸透していく。それによって、文化的な活動に携わりたいとか、それをビジネス化するためのアイデアが出てきたりというようなことが、もっと循環的に行われるのではないかと考えています。

御存知のように、韓国は国策として文化やコンテンツ産業を推進し、成果を出しています。最初はエンタメから始まった韓流文化政策が世界を席卷し、今や現代アート、ファッション、デザイン、食、美容など、さまざまなビジネスにも影響を及ぼし、国際的な現代アートのフェアの誘致にも成功しています。それはラグジュアリービジネスや富裕層の誘致にも繋がっています。このようなモデルも参考になると思います。

その上で、日本が展開すべき施策は「文化力で世界のリーダーになる」ということをしっかり打ち出すことだと私は考えています。そのためのインフラづくりと、人材育成、コンテンツの磨き上げ、ビジネスのスキームをつくるというようなことを包括的に、国のブランディングとして国家戦略的に行っていくべきではないかと考えています。

それは先ほどのチャートの中の下にある情報発信のところにも関わっていきますし、あまりないと言われている日本発のラグジュアリーブランドや商品とか、サービスといったものを展開していく原動力になるのではないかと考えています。

最後に、今年はアート関係で言えば、様々なフェスティバルが目白押しで、瀬戸内や愛知など、いろいろなところで開催されると聞いています。コロナの状況次第ではありますが、国が開いた暁にはハイエンド層も含めた影響力と経済力のある方々をしっかりとお迎えする。そして、このフェスとフェスの間には時間があるわけですから、特にスーパーヨットなどでゆったりと日本を巡るような人たちは、その間も滞在してくれますので、そこでいろいろな食や様々な体験を提供して行って、長く滞在していただいて、ゆっくりたくさん落としていただくという仕組みをつくっていったらいいのではないかと考えています。

以上です。

【吉見座長】 ありがとうございました。

今、国家戦略という話が出ましたけれども、先ほど、私のほうからも劇的でインパクトがあり、説得力のある数字を伴った具体策の提案ということを申しました。つまり、かなりはっきりした形での提案をしていく必要があるということだと思います。そうしないと、いつ

の間にか消えてしまう、忘れられてしまうことを心配しております。

それでは、続きまして金野委員、お願いいたします。

【金野委員】 金野です。私は、前は「容れ物」という話をして、資料にも書いていただいています。先ほど、後藤先生から力強い御意見があったので、本当にうれしいです。そのとおりだと思います。

容れ物というのは、アートの容れ物たる美術館、さらに町、さらに大きなランドスケープということです。食文化ですと、食を入れる器があって、器を入れるレストランがあって、レストランがある町があって、またさらに大きなランドスケープがあつたということです。そして、それら全体が美しく豊かであるということが重要で、文化経済としてはそこで勝負するんだと思うんです。それは遠大な話で、どうやってやるのよということになるんですけれども、やっぱりそこは日本だけでできていませんから、そこは忘れないようにしないとイケないと考えるわけです。

「議論用のメモ」にも日本が「一つの博物館」と書いていただいています。1ページの下の方にいろいろと例示していただいていますけれども、都市型のものに限らずに、「田園」とか、「里山」とか、そういう言葉も入れてもらえるとうれしいです。

それから、本日の論点の3つ目で、エコシステムをつくる上での成功事例はあるかという点についてですが、歴史的建造物、言い換えると「未指定を含む文化財建造物」ということなんですけれども、その分野では、文化財の活用を一応産業化した実績があります。物件を次々と世の中に送り出していきますと、地域の職人さんたちがそこで活躍して、大工さん、左官屋さんなどですけれども、その土地に職人が残る、弟子がつく。篠山だと、年長の棟梁にお弟子がついて、今はもう孫弟子までついていますから、技術がつながったことになります（全国各地へ行くと、お年寄りの棟梁しかいないというところが結構あります）。その上で、出来上がった建物が、飲食、物販、ギャラリーなどのお店になるんですけれども、そこへ、その店舗を営業する人がやってくる。または地域の人が営業するということが起きるわけで、そこでいわゆるエコシステムというものができてくる。地域の農家などの、生産者ともつながっていくということが起きています。

その分野での経験で言うと、パワーポイント10ページにある「中間支援組織」というものが非常に重要です。と言っても、実は中間支援組織では駄目で、中間事業者くらいでないと駄目なんです。中間事業者として事業に関わり、パートナーとして参画をするというぐらいの踏み込み方でないと、なかなか実が上がらない。経験的にそう思います。

マトリックスがあって、その中では、私の分野はGのところ、緑色で囲っているところです。私が今言ったことは、Gの文化的な空間にHの生活文化、地域の食とか暮らしとかをどう持ち込むかという事業なんですけれども、今では左側のABCにあるアートなどをどう組み込むかに取り組んでいます。ですから、文化庁で行われている文化観光施策や日本遺産、世界遺産などとの一元的な政策展開ということが重要と考えています。

結局、我々はそういうエコシステムが形成されるような空間をつくるというところから物事を始めています。文化経済を考える上で、空間からアプローチするというのもひとつの有力な手法だと思いますので、そういう視点も盛り込んでいただきたいと思っています。

以上です。

【吉見座長】 ありがとうございました。

多分最後になるのではないかと思うんですけれども、岡室委員、お願いいたします。

【岡室座長代理】 委員の皆様のお話を伺って、幾つかキーワードが出てきたような気がいたします。

1つは、「アーカイブ」という言葉が何度か出てまいりまして、そのアーカイブを中心とした循環システムの構築が求められているのではないかと感じました。

特にデジタルアーカイブです。このデジタルアーカイブには、私もかなりコミットしているんですけれども、それをこういう循環システムの中でどう生かしていくかが非常に重要ではないかと考えました。

このデジタルアーカイブを中心とした循環システムの構築に関しては、ちょっと私が携わっている具体例があるんですが、その話を始めると長いので、それはまた機会があればお話しさせていただくということにいたしまして、もう少し大きなところからお話をさせていただきたいと思います。

まず、この寺本課長が作ってくださったマトリックスですが、私は、これから何をしなければいけないかということが、このマトリックスを見ることによってすごくよく分かったような気がいたします。先ほど、委員長から、これをひっくり返さなければいけない、裏返さなければいけないという御発言もありましたが、そのためには何をしなければいけないか、それを考えるベースとして、これは非常にいいのではないかと思います。

1つ思うのは、先ほど河島委員もおっしゃいましたけれども、これ、縦割りになっているんです。恐らくこれが縦割りになっているということは、それぞれの分野で循環システムをつくるのが想定されているのかと思いますけれども、その発想の転換が必要ではない

かと感じました。

つまり、それぞれの分野で循環システムをつくるとしても、それを相互に関連させながら、複合的でダイナミックな渦を形成していかないといけないのではないのでしょうか。

例えば、ジャパンサーチというものがあります。ジャパンサーチのいいところは、デジタルデータであることを利用して、分野横断的に日本の文化を世界に発信していくことです。まだ新しいものですが、見せ方も大分工夫されてきたように感じております。私が館長を務めている演劇博物館も、テスト段階から参加しているんですけども、どんどん改善されているという印象です。

デジタルデータのいいところは、横の連携がしやすいということです。なので、これまで各分野ごとに閉じていたものが、個々の循環システムを相互連携させながら複合的でダイナミックな循環システムをつくっていくような、そういうものを目指したほうがいいのではないかと、今日のお話を伺いながら思いました。

そのいいところは、1つの文化を別の文脈に置いて見られるということだと思うんです。例えば、今日、文楽のお話が出ました。私は演劇博物館の館長をしておりますが、文楽は全く素人でございます。素人だから言えることなんですが、文楽というのは、専門家の方は非常に浄瑠璃を大事になさっているのですけれども、私のような素人から見ると、やっぱり人形の出遣いが面白いんですね。人形の出遣いというのは、少々突飛な発想かもしれませんが、ある意味で人間と人形のハイブリッドと言えるのではないかと。人がちゃんと表に出て人形を操る。それは、拡張身体を思わせます。例えば文楽の人形に拡張身体というふうな視点から別の光を当ててみることによって若い人もひょっとしたら文楽に興味を持ってくれるかもしれません。また、例えば、これも手前みそですけども、演劇博物館で浄瑠璃や歌舞伎の台本の自動判読システムの開発などもしているんですけども、あのくねくねしたくずし字が古典芸能を理解することの1つの障害になっているとすれば、実はああいったくずし字と自動判読システムと組み合わせていくとか、様々な新しい技術と組み合わせることで、伝統的な文化芸術にも新しい光を当てていくことができる。そういったことがデジタルデータだと容易になります。そうやって様々な分野の助けを借りながら、新しい見せ方をしていくことで、若い世代ですとか、海外の方とか、いろいろな関心を日本の伝統的な文化芸術に向けるといったことも可能ではないかということを思います。

ジャパンサーチにも今後期待するところではありますけれども、もちろんそれだけではなくて、様々なアーカイブが自律的にどういうふうにそういうシステムをつくっていける

かを考えたときに、今日も何人かの委員の方々がおっしゃったように、ファンレイジングが非常に重要になってくると思います。私も芸術文化を国家戦略と位置づけていただきたいということは同感でございまして、国の支援もぜひとも強化していただきたいと思いたすけれども、同時に、やはり民間企業の支援をどう得ていくかというときに、今日ご紹介いただいたArts Council Englandの活動の中に、ファンレイジング導入支援があったと思うんです。あれはすごくいいと思いました。実際にどういうことがなされているかは、私、不勉強で知らないんですけれども、例えば日本でも、国が、それは恐らく文化庁だけではなくて、経済産業省などの御支援も必要かもしれませんけれども、国が音頭を取って、企業と文化団体とのマッチングをすとか、具体的にファンレイジングができるような仕組みを国がつくる。そういうことも非常に重要ではないかと思いたす。

私なども寄附を集めに行ったりするんですけれども、大学の教員とか芸術家というのは、なかなかそういうことに慣れていないんです。そういうところの手助けを、国がしてくれる、その場合に、例えば民間企業のメリットは何か重要になってきます。もちろん文化支援の意義を認めていただくということも大切ですが、今日は税制やふるさと納税のお話も出ましたよね。やはりそこで税制の優遇措置、文化を支援することによる税制の優遇措置というものを、企業に対してどんどんやっていただけないかということも思いたす。

そういう支援によって日本の文化団体なり、美術館、博物館なりが力をつけていくことで、芸術作品の流出といったことにも歯止めがかかっていくのではないのでしょうか。

あともう1つお話が出たこととして、やはり人材育成です。特にプロデューサー的な人材の育成。これは私も非常に重要だと思いたす。つまり、もちろん各分野の専門家ということも必要ですが、先ほど申し上げたような、横断的な、あるいは相互連携的な大きい循環のシステムをつくっていくための広い視野を持ったプロデューサー的な人材が重要である。もちろん、今そういうことに優れている人たちの知を集結させるということも必要だろうと思いたすけれども、やはり大学などでそういった人材をどう育てていくことも、これは文部科学省の管轄かもしれませんが、もちろん文化庁もです。そういった人材も長い目で育てていくことも必要ではないのでしょうか。

取りあえず、そんなところです。

【吉見座長】 どうもありがとうございました。

最後に全体を俯瞰的に見渡して御発言をいただいたと思いたす。

本当は二巡する予定だったんですけれども、皆さんのすごく刺激的な御意見を次々にい

ただ、それで時間がもう終わり近くになってしまっています。これを引き継いで次回以降の議論を進めていきたいと思えます。今、最後に岡室先生からお話しいただいたように、今回、このマトリックスを出していただくとともによかったと思えますけれども、このマトリックスを中心に議論をしてまいりました。ただ、議論の中で出たように、今のマトリックスのままだと、やっぱり縦割りになっている。この縦割りを「複合的な渦」にしていく必要があるということも多くの方々からご提案いただきました。そして、この「複合的な渦」は一体何なのかという展望を、すでに今日、いろいろな形で出していただきました。私が手元のメモで整理した限りでも、少なくとも7つぐらいの「渦」があるように思えます。一応、今後の議論のたたき台として確認しておくことにします。

まず1つ目は、先ほど小池委員や森信委員から出していただいたところですが、やはりお金というか、ファンドの問題があります。これは寄附の問題、相続税の問題、鑑定評価の問題、税制の問題、この辺りのファンドの問題が第一の渦としてあろうかと思えます。

2番目の渦は、山口委員から提起いただいた点ですけれども、文化芸術に関わるストックの公的な統計を数字でちゃんと出していくことです。数字としてちゃんと出していくことによって、外にアピールしていく。これが、2つ目として重要かと思えます。

3つ目として、これは後藤委員や金野委員から御提起いただきましたけれども、やっぱり地域があるということです。空間的、物理的、場所的、人的、そしてネットワーク的に、地域的な広がりの中で個々の文化芸術が営まれている。これを、個々のカテゴリーとかジャンルに分けてしまうのではなくて、地域の問題として縦割りを横断していくことです。

それから4つ目ですけれども、今、岡室委員からもいただきましたけれども、デジタルの力、あるいはデジタルアーカイブの力ということがあろうかと思えます。文楽の話もテクノロジーを入れていくと、これはポストヒューマンとか、サイボーグだとか、いろいろな話につながる。拡張身体の話につながるわけで、デジタルのテクノロジーが入ってくることによって、循環システムを再設計できるかもしれません。

5つ目は、サコ委員や大館委員から、それから島谷委員からもいただいたところですが、若い、とりわけアーティストとかプロデューサーとか、そういうふうな層のインキュベーション、また労働環境の仕組みをどうつくっていくかということが、もう1つの大きな渦としてあるのではないかという御意見を複数の委員の方からいただきました。

そして6つ目になりますけれども、生駒委員と山田委員でしょうか、河島委員でしょうか、いただいたんですけれども、輸出型の仕組みというか、日本から海外に出していく、プロデ

ュースしていく、そして海外との間での循環をつくっていくという、これはグローバルワーキングの中でもっと突っ込んで議論されるのでしょうか、その仕組みの問題、グローバルな環境の中での循環の仕組みが、ローカルな環境の中での循環の仕組みでも同時にあるということかと思えます。

最後に7番目ですけれども、これは河島委員から御提起いただきましたけれども、マーケティングというか、掘り起こしというか、オーディエンスなりファンなりを醸成していく、そういう活動の仕組みということがあろうかと思えます。比喩的な言い方になりますが、何か日本の文化芸術活動は、言わば檀家システムみたいなところがちょっとあって、イギリスのほうは、むしろ布教システムというか、信徒を広げる。これは、キリスト教と仏教みたいな、そういう話をしたいわけではないんですけれども、日本はあまり布教していくシステムになっていなくて、檀家がいるからつい安堵してしまうみたいな、そういうことではないだろうかと思えます。ですので、そういうふうなマーケティングの仕組み、掘り起こし、ここももう1つの渦と言うことができるのではないかと思えます。

もちろん今、7つ挙げましたけれども、7つにとどまらないかもしれません。8つ、9つ、そのくらい渦が挙がってくるはずだと思います。それを縦横、今はまだ二次元ですけれども、三次元目のもう1つの柱として立てることによって、今日、事務局から御提案いただいたマトリックスが、もっと力動的な、ダイナミックなものになっていく。そのダイナミックなものを今度は文化審議会なり、その向こうにいるかもしれない財務省なりに対してご提案していくことが、これからの議論になると思えます。

もし委員の先生方から、「これが抜けています」というようなものがございましたら、ご発言いただきたいのですけれども、何かございますでしょうか。

よろしゅうございませうか。次回以降、このまとめといいますか、整理が出てくると思えますので、それを見て、ここの論点が座長のまとめには抜けているということの御意見があれば、ぜひいただきたいと存じますし、事務局のほうに言っていただければ、ちゃんとフォローアップできる体制になっていると思えます。

さて、それでは、もう既に予定の時刻が過ぎておりますので、今日のところは閉会とさせていただきます。

最後に、事務局から連絡事項をお知らせいただき、閉会といたします。

【寺本課長】 事務局でございます。御議論をいろいろとありがとうございました。

エコシステムというものがどういうものかというお話などもございましたけれども、か

なりまだまだ大義的な感じで使っておりまして、担い手が現れ、それでその資金調達がうまくいき、その発信がうまくいき、お客が来てという、そういう一連が機能していくことをエコシステムというふうにイメージをしながらも、かなり緩い感じでまだ使っていましたけれども、最後にいただいたような渦、こういったものなども軸に考えていく中で整理してまいりたいと思っております。

それで、次回でございますけれども、第3回は3月7日に開催を予定しておりますので、またその際に御議論をいろいろいただければと思っております。

また、その合間にも、今回の話を整理するなどしてお示しするようなことだとか、あと、事例などで多少いただければというようなお話などもございますので、その辺りもまたコミュニケーションさせていただければと考えております。

どうもありがとうございます。

【吉見座長】 どうもありがとうございました。

なかなかコロナが本当に手強いので、対面でしたら、終わった後、少し議論してみたいなことができるので、フォローアップがその場でできるんですけども、次回までまた40日近く間が空いてしまいますが、もう少し話を詰めていって、3月末には、こういう形になったのかとみんなが驚くようなところまで持っていければうれしく存じます。

本日は、御多忙の中、御参集いただきまして、誠にありがとうございました。

以上をもってこの部会を終わらせていただきます。

—— 了 ——