

骨太等の政府文書における博物館関係記載（抜粋）

経済財政運営と改革の基本方針 2022

令和 4 年 6 月 7 日 閣議決定

第 2 章 新しい資本主義に向けた改革

2. 社会課題の解決に向けた取組

(1) 民間による社会的価値の創造

(PPP/PFI の活用等による官民連携の推進)

スタジアム・アリーナ、文化施設、交通ターミナル等へのコンセッション導入、指標連動方式も活用した道路等のインフラの維持管理・更新での案件形成等活用対象の拡大を図るとともに、水道、下水道、教育施設等の先行事例の横展開を強化する。

(3) 多極化・地域活性化の推進

(文化芸術・スポーツの振興)

ソフトパワーを含む我が国が誇る文化芸術資源の持続可能な活用を通じた経済・地域活性化を促進するため、統括団体等を通じた文化芸術団体・関係者の活動支援、文化芸術教育や子供の文化芸術鑑賞・体験機会の確保、クリエイターの創作活動の支援、国立文化施設や博物館の機能強化や日本博 2.0 等の「WABI」の取組⁷⁹を推進しつつ、インセンティブを付与した寄附を始めとする民間資金や文化DX⁸⁰の一層の活用等により、文化財等の保存と活用の好循環や日本の文化芸術・コンテンツの魅力の国内外への発信、グローバル展開及び地方展開の着実な支援・収益基盤の強化を推進する。これらを通じ、アート市場活性化を含め文化芸術の成長産業化⁸¹を図る。これらも含めた次期文化芸術推進基本計画を本年度内に策定し、政府一体となって推進する。メディア芸術ナショナルセンターに関する構想に基づき、必要な検討を行う。

⁷⁹ 「『咲き誇れ！日本文化』戦略 WABI - Worldwide Art Blossom Initiative -」（令和 4 年 5 月 12 日 日本博総合推進会議）、国際的なアートフェアの誘致、文化財の匠プロジェクトや文化観光拠点等の整備及び日本遺産の推進、地域の伝統行事等の伝承等。三の丸尚蔵館収蔵品の地方展開も引き続き実施。

⁸⁰ デジタル技術を活用した文化芸術活動等の効果的・効率的な推進を指し、著作権制度改革を含む。

⁸¹ 映画作品のロケ誘致活動や e スポーツ（コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称）等、文化関連産業の振興を含む。

新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画

～人・技術・スタートアップへの投資の実現～

フォローアップ

令和4年6月7日 閣議決定

IV. 個別分野の取組

6. 文化芸術・スポーツの振興

新しい資本主義実行計画に基づき、同計画に記載する施策のほか、以下の具体的施策を講ずる。

(文化芸術)

(略)

- ・ 国立美術館におけるアートのグローバル発信や国立科学博物館、東京国立博物館におけるデジタル技術を活用した展示手法の開発を行う。 国立アイヌ民族博物館における遠隔授業や教員研修といった教育普及事業、デジタルコンテンツの展示・情報発信の充実を図るなど、アイヌ文化等の理解促進の取組を着実に進める。 また、伝統芸能の伝承・創造の中核となる国立劇場の再整備等を進める。

(略)

- ・ 改正博物館法に基づき、他の博物館など地域の多様な主体との連携・協力による博物館、美術館等の地域の活力向上の取組を支援するとともに、デジタル・アーカイブ化や人材育成・研修等を支援する。
- ・ 文化資源を中核とする観光拠点・地域を引き続き全国で整備するため、文化観光推進法に基づく文化観光拠点・地域の整備の促進や、日本遺産等の文化資源の魅力向上や発信強化を行うとともに、文化財保存活用地域計画の認定・作成支援等を行う。また、博物館、美術館等の文化施設においてポストコロナを見据えた国内外の観光需要への対応等の受入環境整備を支援する。 さらに、文化資源の高付加価値化を図るため、地域の文化施設や文化資源等への還元を念頭に適正な収益を生む文化観光コンテンツの充実を図る取組を支援する。あわせて、海に眠る歴史的遺産である水中遺跡の調査・活用や三の丸尚蔵館収蔵品の地方展開を行う。

(略)

デジタル田園都市国家構想基本方針(抄)

令和4年6月7日 閣議決定

第2章 デジタル田園都市国家構想の実現に向けた方向性

1. 取組方針

(1) デジタルの力を活用した地方の社会課題解決

地方活性化を図るため、地方の経済・社会に密接に関係する様々な政策分野においてデジタルの力を活用した社会課題解決や魅力向上を図ることが必要である。これらを実現する上で重要な要素として、①地方に仕事をつくる、②人の流れをつくる、③結婚・出産・子育ての希望をかなえる、④魅力的な地域をつくる、という4つの類型に分類して、それぞれの取組を推進する。これらを通じ、2024年度末までにデジタルの実装に取り組む地方公共団体 1,000 団体の達成を目指す。

第3章 各分野の政策の推進

1. デジタル実装による地方の課題解決

(5) 豊かで魅力あふれる地域づくり

③ 質の高い暮らしのためのまちの機能の充実

iv 民間の創意工夫を活用した公共施設等の質の向上

【具体的取組】

(a) PPP/PFI の一層の活用促進

・関係省庁と連携の下、スポーツ、文化・教育施設におけるコンセッション等官民連携の取組を推進する。

④ 魅力的な地域をつくる

(中長期的な取組の方向性)

【地域資源を活かした個性あふれる地域づくり】

地方の大きな魅力として、各地域が育んできた文化や芸術、スポーツに関する活動が挙げられる。このため、地方の特色ある歴史や文化・スポーツ、食といった無形資産の価値を高める取組を進める。さらに、美術館・博物館の DX を推進し、アカウンタビリティの確保や運営の効率化等を図る。また、日本に所在する文化遺産をオンラインで公開し、地方の魅力を広く世界に発信する。加えて、デジタル技術の活用等による地域のにぎわいづくりを目指すスタジアム・アリーナ改革を官民一体となって推進する。

④ 地域資源を活かした個性あふれる地域の形成

iii 多様な地域の資源を活用したコンテンツづくり等

【具体的取組】

(a) 多様な地域の資源を活用したコンテンツづくり等

・地域の実情に応じた観光地域づくりを推進する観点から、以下に掲げる取組を実施し、多様な地域の資源を活用したコンテンツづくり等を図るとともに、着地整備の取組を行った地域の魅力発信やプロモーションについては、JNTO と地域の適切な役割分担に基づく連携により、効果的・効率的に行うことを目指す。

<新たなコンテンツの創出・高付加価値化>

(略)

・全国 400 か所程度の文化観光拠点・地域の整備に向け、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(令和2年法律第 18 号。以下「文化観光推進法」という。)に基づく取組や日本遺産全体の底上げ等の支援の実施のほか、「日本博 2.0」の全国展開、デジタルコンテンツ等を活用した国内外への発信、水中遺跡の調査・活用、博物館の常設コンテンツの充実等に取り組む。

(c)産業遺産の活用・国が設置・運営するインタープリテーション(展示)のための施設であり、産業遺産に関する調査研究・人材育成・情報提供のための総合的な拠点となる産業遺産情報センターにおいて、デジタル技術の活用の観点も積極的に取り入れつつ、「明治日本の産業革命遺産」をはじめとする地域の産業遺産に関する情報を国内外に発信し、我が国の産業遺産の理解の増進を図るとともに、観光資源として活用する。(内閣府産業遺産の世界遺産登録推進室、内閣府地方創生推進事務局)

iv 文化によるまちづくり

【具体的取組】

(a)文化によるまちづくり

・以下に掲げる取組を実施し、デジタル技術も活用しつつ、地域の文化資源の活用や文化芸術の魅力発信等による地域活性化を進める。

<文化施設による地域活性化>

・博物館法(昭和 26 年法律第 285 号)の改正を踏まえ、地域の博物館・美術館等の国内外における交流・ネットワーク形成や各館におけるデジタルアーカイブ等の取組への支援を行い、博物館・美術館等による地域活性化を推進する。

・国立博物館・美術館におけるバーチャル展示手法の開発・グローバル発信や国立劇場の再整備の推進等、国立文化施設の機能強化を推進する。

・文化施設における感染症対策・配信環境の整備や、地域における文化創造活動の中核となる劇場・音楽堂等の取組への支援等を実施する。

・美術館等の美術品管理等の業務効率化及び美術品のトレイサビリティ確保を進めるため、美術品 DX を推進する。

<地域の魅力ある文化芸術の国内外への発信>

- ・文化の力で日本社会全体の成長と底上げを図るため、デジタルコンテンツを活用した発信やバーチャル体験等も含め 2025 年大阪・関西万博に向けて日本の美と心を発信する大型プロジェクト「日本博 2.0」や芸術祭などの国際文化芸術発信拠点の形成による国家ブランディングの強化、地方への誘客を5行う。
- ・地域の文化財等のデジタルアーカイブ化の促進や、国内外への発信強化に向けた文化遺産オンライン構想を推進する。

3. デジタル人材の育成・確保

(3) 高等教育機関等におけるデジタル人材の育成・確保

① 育成プログラムの充実

(c) 大学・専門学校等におけるリカレント教育の推進・大学・専門学校等において、地方公共団体や企業等と連携し、DX など成長分野に関するリテラシー/リスキルレベルのプログラムを開発・実施するとともに、横展開を図り、多くの教育機関や企業等における活用を促進する。