

平成 29 年 10 月 5 日
文化審議会文化政策部会
メディア芸術ワーキング・グループ

1. 映画やマンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアート等のメディア芸術をめぐる現状と課題

<現状>

- 文化芸術基本法第9条には、「映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術（以下「メディア芸術」という）の振興についての規定が置かれているが、我が国のメディア芸術は、優れた文化的価値を有し、世界的にも高く評価されており、我が国の文化芸術振興に貢献することはもとより、メディア芸術を通しての人間性の享受と感受性の育成、コンテンツ産業や地方創生、国際交流等にも大きな効果を発揮している。
- 例えば、アニメーション市場は、1980年代後半から90年代初頭にかけて急成長し、その後もネット配信や劇場作品の成功などにより概ね拡大を続けている。
- 文化庁においても、平成9年度から、優れたメディア芸術作品の顕彰、入賞作品の展示等を行う「文化庁メディア芸術祭」を開催しており、第20回となった平成28年度では、応募作品数:4,034作品（海外の87カ国・地域からの2,249作品を含む。）にまで発展するなど、メディア芸術の振興に貢献している。
- 他方、映画は、長い歴史の中で多くの人々に親しまれてきた総合的な芸術であり、娯楽としての側面とともに、その時代の国や地域の人々の思想や感情を反映した文化的表現としての側面も有している。
- 「平成28年社会生活基本調査」（総務省）によると、1年間に「映画館での映画鑑賞」をしたことがある者の割合は、39.6%（平成23年調査では35.1%）、「映画館以外での映画鑑賞（テレビ・DVD・パソコンなど）」は52.1%（平成23年調査では40.5%）と大きく伸びている。
- また、平成12年には約1,700億円であった興行収入は、平成28年には2,355億円にまで伸びており、公開本数は洋画と邦画をあわせて、平成24年以降は合計1,000本以上を推移するなど、映画の市場規模は拡大している。

<課題>

- メディア芸術に関する貴重な作品や関連資料等は、我が国が誇るべき文化遺産でありながら、計画的な収集・保存がなされておらず、劣化・散逸したり、廃棄される

などの危機に瀕していることは大きな課題である。

- また、我が国のアニメーションは映画をはじめ、非常に好調である一方、日本で制作されているアニメーション動画パートの約8割が海外に発注される状況にあり、若手クリエイター等の人材育成が課題となっている。
- メディア芸術作品の作り手の支援も重要であるが、学芸員やアートマネジメント人材の育成を強化することも急務である。メディア芸術作品の制作でも、起点となるのは制作を「プロジェクト化」する人材であり、このような芸術系専門的人材を国内外で活かせる役割を作ることも課題である。また、メディア芸術教育については、デジタル人文学のような新たな学問分野も踏まえ、これまでの理系や文系といった既存の枠組みを超えた振興や連携が必要不可欠である。
- 他方、ASEAN10か国（全回答者数3,055人）に対して、「日本文化・観光に関心があるか」と聞いたところ、「関心がある」と答えた者の割合は62%におよび、そのうち、アニメを挙げた者は、「和食」61%、「生活様式、考え方」57%に次ぐ、41%と全体の3番目となるなど、諸外国からも高い関心が向けられており（出典：「日ASEAN関係：ASEANにおける対日世論調査」）、メディア芸術を活用した国際文化交流の視点が不可欠である。
- このように、世界にも大きな影響力を有する日本のメディア芸術のコンテンツを継続的に創作し続けるための文化的基盤と、その発展的継続を実現するための取組を推進していくことが重要な課題となっている。

2. 映画やマンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアート等のメディア芸術の今後の方向性

- 優れた文化的価値を有する日本のメディア芸術作品の更なる振興を図り、日本ブランドを構築する。また、国内外におけるメディア芸術の認知度を高めるとともに、メディア芸術を活用し、他分野との連携を通じた地方創生、共生社会を実現する。
- 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、支援を行うとともに、国内外において創作活動の機会を創出するために、キュレーター、教育者やアートマネジメントなどの文化的環境を構成する多様な人材育成を図る。また、世界に通用する監督等の育成を図るとともに、国際的な映画祭等で日本人監督が活躍できるよう支援を行う。

- メディア芸術作品のアーカイブは、新たな文化や価値を創造していくための社会的基盤となるものであり、将来にわたって保存する観点から、文化遺産として保存・継承を図る。また、作品を単純にアーカイブとして保存するだけでなく、人材育成、情報の共有化、教育・研究分野など、幅広い分野での応用・活用に向けた取組を推進する。

<指標（例）>

- メディア芸術を活用したまちづくりの推進
 - ・2022年度までに、メディア芸術を活用したまちづくりを実施する自治体数
 - ・クリエイターが活動できる環境づくりに取り組む自治体数 等
- 文化芸術の国際発信のための重点分野として、「メディア芸術」を挙げる者の割合を50%とすることを旨とする。
- 1年間に「映画館での映画鑑賞」をしたことがある者の割合を50%とすることを旨とする。

3. 今後5年間に取り組む具体的施策（案）

（1）映画やマンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアート等のメディア芸術の振興

①メディア芸術に触れる機会の確保

ア 国は、メディア芸術への理解を深め、芸術としての評価を確立していくためには、メディア芸術祭を質の高いメディア芸術作品を発信する世界的なフェスティバルとして一層の充実を図る。その際、フェスティバルディレクターを活用した新たな企画展の開催や、メディア芸術に関するデータベースを活用するなど、我が国のメディア芸術の発信力を強化する。

イ 国は、子どもからメディア芸術に触れ、考える機会を提供するため、初等中等教育段階からメディア芸術に関する教育の総合的な取組に向けた検討を行う。

②メディア芸術の創造・発信、メディア芸術の創造の場の充実

ア 国は、映画を含む優れたメディア芸術の創造活動支援やローカライズ等への支援を行い、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、幅広い支援策を講じる。また、メディア芸術各分野において新たな分野も含めた顕彰制度等の充実を図る。

イ 国は、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。

ウ 国は、海外においてメディア芸術海外展の開催や情報発信ツールとしての国内外において共通理解の得られているアニメソング等を活用することで、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。

③メディア芸術に関わる人材の育成

ア 国は、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の技術・知識の習得の機会を提供、アニメーターの育成支援を行うなど、次代を担う人材育成に向けた支援を行うとともに、優れたクリエイターの更なる飛躍的な発展を目指すため、重点的な支援を行うことにより、コンテンツ産業の拡大にも資するメディア芸術分野の振興を図る。

イ 国は、恒常的に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、メディア芸術の学芸員やアートマネジメントの専門家など、専門人材・技術者の育成を推進する。

④メディア芸術分野のアーカイブの促進・活用

ア 国は、産・学・館（官）の連携共同事業として所蔵館連携によるマンガ雑誌・単行本の共同保管・活用等のアーカイブ化に係る取組等を実施するとともに、各所蔵館や大学等におけるメディア芸術作品のアーカイブ化に係る取組への支援を通じて、メディア芸術分野のデジタルアーカイブ化を促進する。

イ 国は、メディア芸術の作品情報や所蔵情報を整備したメディア芸術データベースの構築・運用を行うなど、メディア芸術作品を保存・活用するために必要な基盤となる情報等の整備を行うとともに、国内外から日本の優れたメディア芸術にアクセスできる環境を創出する。

ウ 国は、国立国会図書館を中心とした分野横断の統合ポータル構築を推進するとともに、メディア芸術の情報拠点等の整備を進める。

エ 国は、東京国立近代美術館フィルムセンターにおける映画フィルムの収集・保存・活用やデジタル化等の観点からフィルムセンターの機能強化を図り、日本映画の国内外への発信力を強化する。また、子供のころから多様な映画に触れる機会の確保に向けた取組を推進することが必要である。

(2) 映画やマンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアート等のメディア芸術を活用した社会課題解決

① 地方創生・観光戦略

ア 国は、文化庁メディア芸術祭地方展を開催することで、地方において優れたメディア芸術を鑑賞・体験する機会を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を支援する。

イ 国は、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ことで、観光振興や地方創生に貢献する取組を強化する。

② 共生社会の実現

ア 国は、聴覚に障害を持つ方々のためのバリアフリー字幕及び視覚に障害を持つ方々のための音声ガイド制作支援を行うことにより、我が国の映像芸術の普及・振興を図る。

イ 障害者によるメディア芸術の創造・鑑賞にかかる調査・研究を実施し、バリアフリー対応に関する実地検証を行うなど、障害者によるメディア芸術に触れる機会の創出に向けた取組を加速する。

③ 日本ブランドの向上

ア 国は、映画の海外展開促進のため、国際共同製作の基盤整備、ロケ地情報の国内外への発信、国際映画祭を通じた日本映画等への関心の掘り起こし等を推進する。同時に、VR等の新たな技術を組み込んだ映像制作を推進するとともに、映像体験の場を創出する。

イ 国は、我が国を代表する国際映画祭である東京国際映画祭を含め、我が国における各種映画祭の普及・発信機能の充実を図る。その際、海外からの日本のメディア芸術分野に関する評価の視点を入れるなど、メディア芸術がもたらす社会的意義についての、国際的な他者からの視点が不可欠である。

ウ 国は、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への支援を通じて、我が国のメディア芸術の発信力を強化する。

エ 国は、クールジャパン戦略を推進するため、関係省庁等と連携し、世界に大きな影響力を有する日本のマンガ・アニメ・ゲーム等のコンテンツの効果的発信を行う。