

政府文書における文化芸術関係の主な記述について

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。

（2）包摂社会の実現

（共生社会づくり）

地域と学校が連携したコミュニティ・スクールの導入を加速するとともに、夜間中学の設置、医療的ケア児を含む障害のある子供の学びの環境整備、障害者等の様々な体験活動やこれを含む生涯学習を推進する。

（3）多極化・地域活性化の推進

（多極化された仮想空間へ）

そのため、トラステッド・ウェブ（Trusted Web）62 の実現に向けた機能の詳細化や国際標準化への取組を進める。また、ブロックチェーン技術を基盤とする NFT や DAO の利用等の Web3.0 の推進に向けた環境整備の検討を進める。さらに、メタバースも含めた コンテンツの利用拡大 に向け、2023 年通常国会での関連法案の提出を図る。

（関係人口の拡大と個性を活かした地域づくり）

アイヌの人々の誇りが尊重される社会を実現するため、ウポポイを拠点に取り組む。

（観光立国の復活）

日本酒、焼酎・泡盛等のユネスコ無形文化遺産への登録を目指す。

（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。

第3章 内外の環境変化への対応

1. 国際環境の変化への対応

(5) 対外経済連携の促進

(外国人材の受入れ・共生)

これに加え、外国人が暮らしやすい地域社会づくりのほか、在留カードとマイナンバーカードの一体化の検討、日本語教育の推進や外国人児童生徒等の就学促進¹¹⁰を含め、「外国人材の受入れ・共生のための総合的対応策」等に基づき施策を着実に実施し、外国人との共生社会の実現に向けて取り組む。

第4章 中長期の経済財政運営

1. 中長期の視点に立った持続可能な経済財政運営

(効果的・効率的な支出の推進とEBPMの徹底強化)

政府向け及び一般向けの可視化等を含めた統計データのエコシステムの構築に向けて取り組むとともに、GDP統計等における無形資産の捕捉強化や、文化資源コンテンツの価値等のソフトパワーの把握・計測等、さらに各政策分野におけるKPIへのWell-being指標の導入を進める。

5. 経済社会の活力を支える教育・研究活動の推進

非認知能力の育成に向け、幼児期及び幼保小接続期の教育・保育の質的向上、豊かな感性や創造性を育む文化芸術、スポーツ、自然等の体験や読書活動を推進する。

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。

¹¹⁰ 日本語教師の新たな資格制度及び日本語教育機関の水準の維持向上を図る認定制度に関する新たな法案の速やかな提出、地域の日本語教育の体制づくり、学校における日本語指導体制整備を含む。

新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画 (令和4年6月7日閣議決定)

V. 経済社会の多極集中化

2. 一極集中管理の仮想空間から多極化された仮想空間へ

(3) メタバースも含めたコンテンツの利用拡大

デジタル化、ネットワーク化を成長の機会とすべく、メタバースも含めたコンテンツの利用に関して、膨大で多種多様な著作物の利用許諾について、簡素で一元的な権利処理を可能とする措置を検討し、来年の通常国会に関連法案の提出を図る。

VI. 個別分野の取組

6. 文化芸術・スポーツの振興

文化財の保存・活用、文化芸術教育を進めるとともに、子供の鑑賞・体験機会の確保を図る。文化芸術活動への支援、アート市場活性化等により、産業の振興を図る。

映像作品のロケ誘致活動やeスポーツ等、文化関連産業の振興を図る。

スポーツDX、国際展開の促進等により、スポーツの成長産業化を図る。

フォローアップ (令和4年6月7日閣議決定)

I. 新しい資本主義に向けた計画的な重点投資

2. 科学技術・イノベーションへの重点的投資

(5) 大学教育改革

(高度外国人材の受入促進)

- ・ 日本語教師の能力等を証明する資格や日本語教育機関の水準の維持・向上を図るための仕組みについて、早期の法案の国会への提出を行う。
- ・ 日本語教育の学習・教授・評価に関する国内外共通の包括的指標として「日本語教育の参照枠」が取りまとめられたことを踏まえ、2022年度に、国内においては、日本語能力自己判定アプリを開発するほか、生活・留学・就労等の分野での教育モデルや教材等の開発を開始する。また、地域の日本語教育の体制づくりへの支援を行う。さらに、海外の教育機関で日本語を学習する機会がない外国人・日系人向けに日本語学習用教材やオンラインコースの開発・提供を行う。

III. 経済社会の多極集中化

1. デジタル田園都市国家構想の推進

(2) デジタル田園都市国家を支える農林水産業、観光産業、教育の推進

- ①食料安全保障の確立に向けた、みどりの食料システム戦略など農林水産業の振興
(農林水産物・食品の輸出拡大)

- ・日本産酒類の認知度向上や販路拡大、ブランド化・酒蔵ツーリズムに関する酒類事業者の取組を支援するとともに、地理的表示（GI）の普及・活用、高付加価値化に向けた技術支援を行う。また、日本酒、焼酎・泡盛等のユネスコ無形文化遺産への登録実現を目指す。

②インバウンドの復活など地域の実情に応じた産業支援

（地域観光の復活に向けた支援）

- ・インバウンドの多様なニーズに対応するため、文化観光拠点整備、アート市場活性化、スポーツツーリズム、農泊、ガストロノミーツーリズム、酒蔵ツーリズム等を支援する。また、コロナによる環境変化や旅行者の意識変化を踏まえ、サステナブルツーリズムやアドベンチャーツーリズムの推進、スノーリゾート形成などアウトドア・アクティビティコンテンツの造成等を支援する。

3. 企業の海外ビジネス投資の促進

（クールジャパン）

- ・新型コロナウイルス感染症により甚大な被害を受けた飲食、観光、文化・芸術、イベント・エンターテインメント等のクールジャパン（CJ）関連分野の存続確保や更なる発展のため、リアルとオンラインの最適な組合せによる取組などを支援する。
- ・「知的財産推進計画 2022」（令和4年6月3日知的財産戦略本部決定）に基づき、観光、食、日本産酒類、文化、アート、国立公園、地域等個別分野の魅力の深掘りや分野間の連携強化を行う。
- ・世界での日本ファンの維持・開拓のため、海外に日本の魅力を発信する場として日本博等を開催する。
- ・コンテンツ産業や文化芸術関連産業の取引・就業環境の向上のため、契約書のひな型の作成・普及啓発や製作・流通工程の効率化のためのシステムの開発・実証を支援するとともに、海外進出のための資金調達・人材育成支援や海外進出等を行う事業者向けのガイドラインを作成する。
- ・日本の魅力を発信する放送コンテンツの海外展開のため、動画配信が可能なコンテンツの制作や海外放送局や国内外の動画配信プラットフォームへの番組提供を支援する。
- ・外国映像作品のロケ誘致のため、2022年度に海外の渡航状況を踏まえた諸施策を行うとともに、人材育成を通じた映像産業振興やインバウンド増加・地域活性化等のロケ誘致の効果を検証し、検証結果を踏まえて所要の措置を講ずる。
- ・文化芸術の裾野を拡大し、クリエイターに資金が還元される環境を整備するため、2023年度中に自治体向けのガイドラインや顕彰等により企業によるアート投資を促す仕組みを構築する。

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)

- ・「『咲き誇れ！日本文化』戦略 WABI-Worldwide Art Blossom Initiative-」を進めるとともに、第2期文化芸術推進基本計画について、文化芸術の固有の意義と価値を尊重しつつ、文化と経済の好循環を図る方策等を講ずる旨を盛り込み、2022年度中に策定する。
- ・国家ブランドの向上のため、関係省庁・機関等で連携強化しながら、トップレベルのアーティストの発掘から現地でのプロモーションの支援など我が国ソフトパワーのグローバルな発信・展開を行う。
- ・我が国の文化芸術組織の自律的な運営を支える総合的な環境整備のため、組織の経営基盤改善の取組を促す伴走型支援や企業連携や寄附募集などの自己資金の確保を支援する。
- ・継続的な文化芸術の創造・発展・継承のため、コロナ禍により甚大な影響を受けた文化芸術関係団体の公演等の開催、収益チャネルの多様化・顧客体験の拡張等によるビジネスモデルの革新や収益構造の改善等を支援する。
- ・文化芸術分野の適正な契約関係構築を目的とした契約書のひな型を作成し、その普及啓発を行うなど、フリーランスの芸術家を含む文化芸術関係者の事業環境の改善に向けた取組を行う。
- ・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」を全国展開するとともに、世界遺産等による日本文化への国際理解の向上や、充実したデジタルコンテンツ等を活用した創造性の高い国際文化交流祭典を行う。また、芸術家間や文化施設間での国際文化交流の促進のため、パートナーシップ関係の構築・強化や海外派遣等を行う。
- ・我が国アート市場の国際拠点化・活性化に向けて、ワンストップでの対応体制の整備等による国際的なアートフェアの誘致、海外市場の顧客を取り込むための環境整備、公的な鑑定評価制度の整備、美術品管理のデジタル化等を支援する。
- ・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。
- ・我が国のマンガ、アニメ、ゲーム、音楽等の創造や世界への発信の促進のため、世界的フェスティバルの開催や若手クリエイターの創作活動の支援、メディア芸術作品のアーカイブ化等のための情報拠点整備を行い、戦略的な海外発信を行うとともに、マンガ、アニメ、ゲームなどの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。また、映画製作への支援や若手映画作家等の育成を強化し、日本映画の海外発信のため、海外の映画祭に若手監督を派遣する。

- ・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。
- ・無形文化財等の調査・登録を着実に実施するとともに、伝統行事等の地域の文化遺産や生活文化の継承等に向けた取組を支援する。また、文化資源の持続可能な保存・継承体制の構築のため、「文化財の匠プロジェクト」を推進するとともに、文化財の保存に不可欠な原材料等の安定確保や多様な資金調達を促進する方策について検討し、2022年末を目途に所要の措置を講ずる。さらに、高輪築堤跡など歴史的・学術的価値が高く、国や地域の歴史的資産としての活用が見込まれる遺跡の保存・活用を図るため、その取組を支援する。地域の食文化について、無形文化財の登録等に向けた調査に取り組む地域等を支援する。
- ・新型コロナウイルス感染症の影響により子供たちの文化芸術の鑑賞機会等が失われている状況に鑑み、様々な場所における文化芸術の鑑賞・体験の機会を確保するため、美術館や音楽ホール等の文化施設を活用し、エドゥケーターやアーティストと学校が連携しながらより効果的な文化芸術体験を子供たちに提供する取組等を支援する。また、学校教育における芸術教育の推進のため、芸術系教科の担当教員の資質・能力向上に向けて、実演鑑賞等を含む研修を行う。さらに、第2期障害者文化芸術活動推進基本計画を2022年度に策定し、障害者の文化芸術活動における鑑賞・創造・発表機会の拡大や環境整備を行う。