

令和4年度「文化行政調査研究」

文化芸術の経済的・社会的影響の 数値評価に向けた調査研究

【概要】

令和5年3月

目次

- 1 推計の経緯
- 2 日本の文化GDP推計の方法
- 3 日本の文化G D P 推計の対象範囲
(文化の範囲の設定)
- 4 日本の文化G D P
- 5 文化の輸出入
- 6 文化雇用
- 7 文化G D Pの推計に係る今後の取組
- 8 生活文化分野推計方法及び試行推計結果(名目値)

1

推計の経緯

1-1 推計の目的

未来投資戦略2017及び文化経済戦略において文化芸術資源を活用した経済活性化の方針を提示



我が国が目指す 名目GDP総額600兆円の3%に当たる18兆円を「文化芸術による付加価値(文化GDP)」が担うという目標



これを踏まえて、文化庁は「文化芸術による付加価値(文化GDP)」推計の詳細な調査研究を開始

1-2 推計の発展



2

日本の文化GDP推計の方法

1 文化商品の抽出と文化産業の特定

- ユネスコが提示するガイドライン(国連が作成している商品分類・産業分類)とのリンク。

2 文化商品の生産額推計と産業への割り当て

- ユネスコが提示するガイドラインに合わせて、我が国の産業分類を再整理する。
- なおかつ、既存の経済統計を利用して、生産額を推計する。

3 付加価値の推計

- 産業連関表を用いて付加価値を推計する。

産業統計等から抽出 産業連関表から抽出
国内生産額 × 付加価値率 = 付加価値(文化GDP)

3

日本の文化GDP推計の対象範囲 (文化の範囲の設定)

ユネスコが提示するガイドラインを参照して設定



「コア文化領域」を推計の対象としている。



コア文化領域

A 文化遺産／自然遺産

・ミュージアム(バーチャルを含む)
・遺跡, 史跡 ・文化的景観 ・自然遺産

B パフォーミングアーツ/
セレブレーション

・パフォーミングアーツ
・音楽 ・フェスティバル, フェア, 祝祭

C ビジュアルアーツ／工芸

・美術 ・写真 ・工芸

D 著作・出版／報道

・著作, 出版 ・新聞, 雑誌 ・その他出版物
・ライブラリー(バーチャル含む) ・ブックフェア

E オーディオ・ビジュアル/
インタラクティブメディア

・映画, ビデオ
・テレビ, ラジオ(インターネット, ライブ, ストリーミング含む)
・インターネット放送 ・ビデオゲーム(オンライン含む)

F デザイン/
クリエイティブサービス

・ファッション, デザイン ・グラフィックデザイン
・インテリアデザイン ・ランドスケープデザイン
・建築サービス ・広告サービス

関連領域

G 観光

・チャーター旅行, 観光サービス ・接遇, 宿泊施設

H スポーツ/
レクリエーション

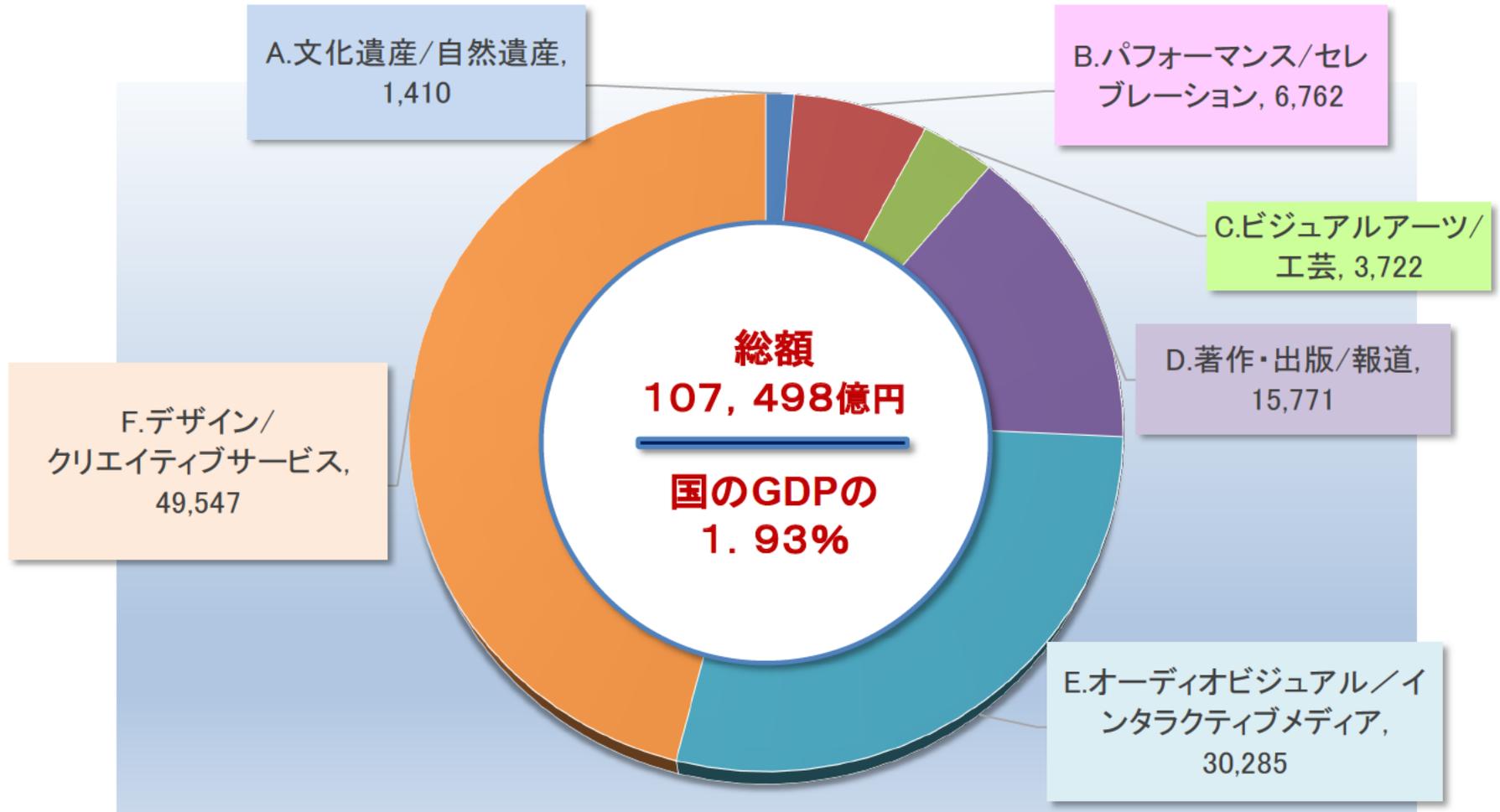
・スポーツ ・フィットネス, 健康サービス
・遊園地, テマパーク ・ギャンブル

4

日本の文化GDP

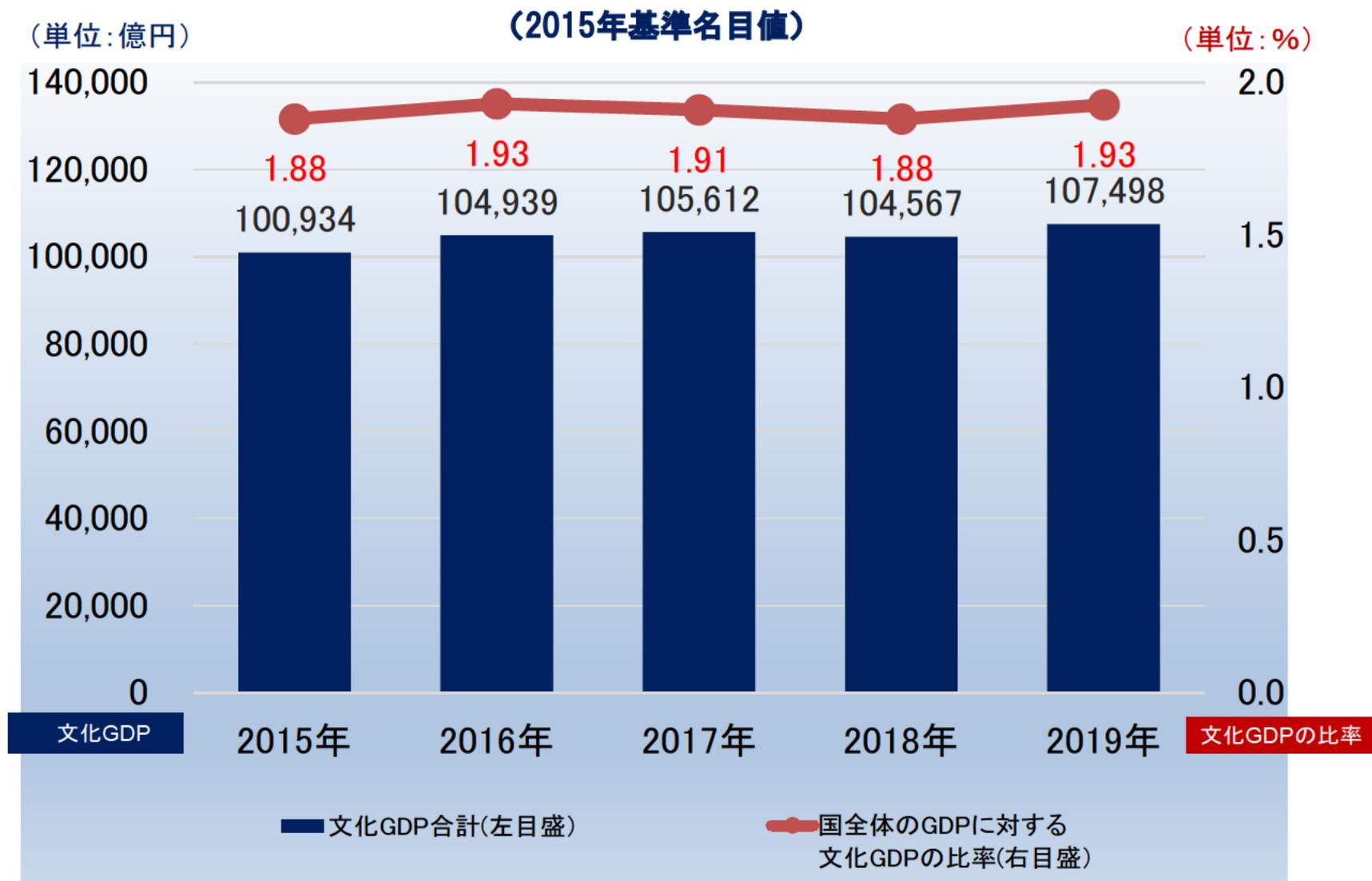
4-1 規模と構成(2019)

(2019年:名目値)



(単位:億円)

4-2 推移



4-3 ドメイン別文化GDP(名目値)の推移

(単位:億円)

ドメイン	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年
A.文化遺産/自然遺産	1,260	1,422	1,429	1,346	1,410
B.パフォーマンス/ セレブレーション	5,773	5,948	5,590	6,121	6,762
C.ビジュアルアーツ/工芸	3,343	3,595	3,615	3,476	3,722
D.著作・出版/報道	17,914	17,777	16,829	16,179	15,771
E.オーディオ・ビジュアル/ インタラクティブメディア	28,264	28,974	29,735	29,609	30,285
F.デザイン/ クリエイティブサービス	44,381	47,222	48,413	47,837	49,547
合計	100,934	104,939	105,612	104,567	107,498

5

文化の輸出入

輸出:2兆円 輸入:3兆3,000億円 (2019)

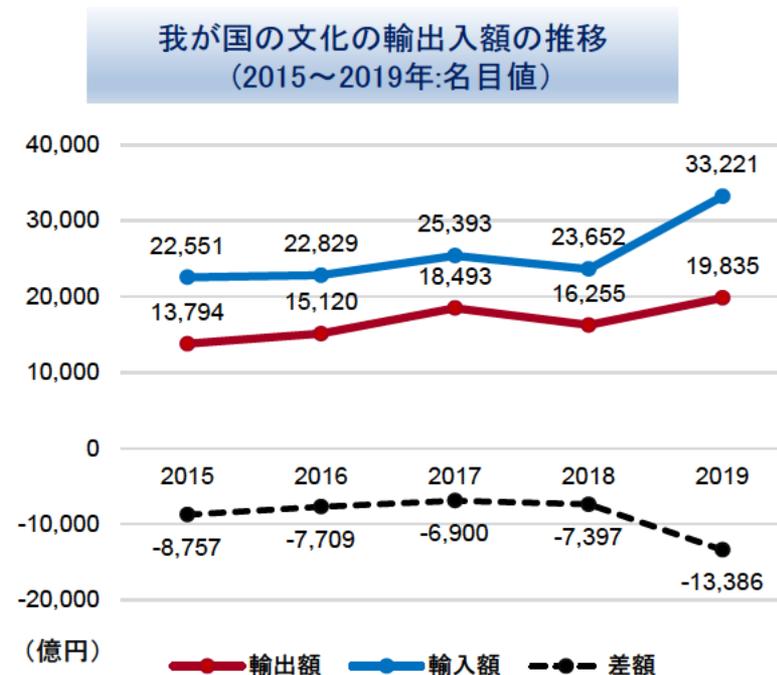
5-1 方法

- ユネスコのガイドラインに基づき、産業連関表、財務省貿易統計、国際収支統計(日本銀行)の3つの統計資料を用いて推計。

5-2 推計(2019)

ドメイン	ドメイン詳細	輸出額 (億円)	比率	輸入額 (億円)	比率
文化遺産/自然遺産	社会教育(国公立)、社会教育(非営利)、骨董品	76	0.4%	114	0.3%
パフォーマンス/セレブレーション	興行場(映画館を除く)、興行団、楽器製造業	2,138	10.8%	1,740	5.2%
ビジュアルアート/工芸	絵画、その他のビジュアルアート、宝飾品、写真業	2,206	11.1%	3,172	9.5%
著作・出版/報道	出版、新聞	353	1.8%	414	1.2%
オーディオ・ビジュアル/インタラクティブメディア	映画館、公共放送、民間放送	12	0.1%	489	1.5%
デザイン/クリエイティブサービス	土木建築サービス、広告	10,958	55.2%	19,982	60.1%
横断的領域	その他個人・文化・娯楽サービス、著作権等使用料、音響映像・関連サービス	4,092	20.6%	7,312	22.0%
合計		19,835	100.0%	33,221	100.0%

【参考】我が国の文化の輸出入額の推移



※横断的領域:複数のドメインにまたがる内容については、横断的領域として分類

(例)音響映像・関連サービス:映画、ラジオ・テレビ番組、音楽録音の制作に係るサービス取引のほか、演劇・音楽の公演、スポーツイベント、サーカス等の興行に係るサービス取引(会場・広告宣伝費、出演者、ディレクター、プロデューサーの報酬等)

6 文化雇用

雇用数:1,277千人(2019) (全雇用数の1.86%)

6-1 方法

- 産業連関表を用いて文化産業の雇用者数を推計
- 「国内生産額」×「雇用係数」により推計

※ 2015年から2019年の文化雇用の推計にあたっては、雇用係数(=従業者数/国内生産額)は、2015(平成27)年産業連関表の取引基本表と雇用表から求めた「各産業の国内生産額」と「従業者数(雇用者(役員を含む)+自営業主+家族従業者)」を基に算出したものを使用。

6-2 推計

文化雇用の推移



■ 文化雇用数合計(左目盛) ● 文化雇用の比率(右目盛)

文化雇用の内訳と推移

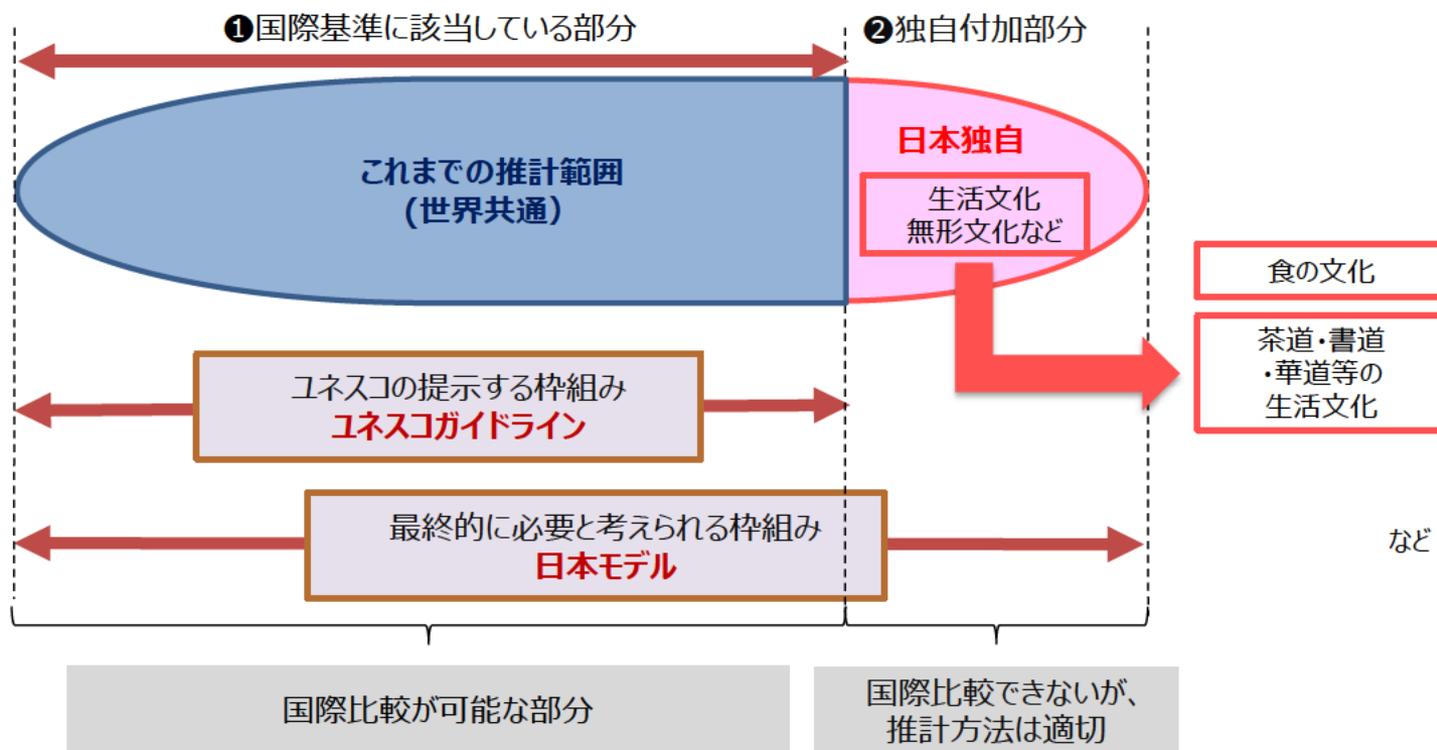
(単位:千人)

	2015	2016	2017	2018	2019
A.文化遺産/自然遺産	32	34	35	34	35
B.パフォーマンス/ セレブレーション	76	77	73	79	85
C.ビジュアルアーツ/工芸	91	96	96	94	100
D.著作・出版/報道	260	250	236	233	226
E.オーディオ・ビジュアル/ インタラクティブメディア	239	245	248	251	257
F.デザイン/ クリエイティブサービス	522	545	560	559	575
合計	1,219	1,249	1,249	1,251	1,277

7

文化GDPの推計に係る今後の取組

- 令和3年度までの調査で、ユネスコガイドラインに基づいた文化領域に係る文化GDPの推計が一定の成果を得たことから、令和4年度は我が国独自の文化領域に関する文化GDPの推計手法を試行的に開発・検討
- 具体的には、生活文化の複数の分野について、文化GDPの推計が可能か否かを調査。
- 令和5年度以降、推計方法について更に深い議論を行い、推計結果をどのように活用していくか、継続的に調査をしていくか等について検討していく予定。



8

生活文化分野推計方法及び試行推計結果(名目値)

推計対象	使用統計等	推計方法	国内生産額 (億円)	付加価値 (文化GDP) (億円)
1. 茶道	・社会生活基本調査 ・アンケート調査 ・産業連関表	※公的産業統計から当該分野に関する生産額が直接把握できないことから代替的手法を採用 ①関連する文化商品の抽出 ②活動人口の推計×1人当たりの各商品の消費額 = 各商品の消費総額 ③各商品の生産額推計と産業への割り当て ④生産額(≒消費額)×自給率=国内生産額 ⑤国内生産額×付加価値率=付加価値額	443	273
2. 華道			401	273
3. 書道			993	677
4. 和装	・産業連関表	①産業連関表のうち「既成和服・帯(縫製加工されたもの)」「足袋類(類似品、半製品を含む)」「その他の和装製品(ニット製を含む)」の3部門を抽出 ②3部門の国内生産額(暦年によって業界データも加味)×付加価値率=付加価値額	268	113
5. 和食	・経済センサス ・産業連関表	①経済センサスー活動調査確報集計(事業所に関する集計)のうち「7621 日本料理店」「7622 料亭」「7631 そば・うどん店」「7641 すし店」の4項目から抽出 ②売上高(≒国内生産額)×付加価値率=付加価値額	42,841	16,076
6. 日本酒	・産業連関表	①産業連関表の「清酒」から国内生産額を抽出 ②国内生産額×付加価値率=付加価値額	3,272	1,701

(注) 茶道・華道・書道・は2021年、和装・和食・日本酒は2019年の数値。