

令和5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6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GDP推計の対象範囲
(文化の範囲の設定)
- 4 日本の文化GDP
- 5 文化雇用
- 6 文化の輸出入
- 7 文化芸術教育分野のGDPとその推移
- 8 文化GDPの推計に係る今後の課題

1

推計の経緯

試行・準備期

2017(H29)年度

推計のフィジビリティ調査(実験的調査)/UIS TAG* ミーティング参加

2018(H30)年度

ユネスコのガイドラインに基づく推計開始

2019(R1)年度

ユネスコとの調整(UIS と協議)、諸外国の詳細事例調査

作成期

2020(R2)年度

文化GDP推計(2016～2018年:3年間)

2021(R3)年度

文化GDP推計(2015～2019年:5年間)

維持
活用期

2022(R4年度)

2021(R3)年度推計の更新、日本独自領域の試行的推計

2023(R5年度)

2022(R4)年度推計の更新、関連領域の試行的推計

* UIS:ユネスコ統計研究所、TAG :Technical Advisory Group

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。

$$\begin{array}{l} \text{産業統計等から抽出} \\ \text{国内生産額} \end{array} \times \begin{array}{l} \text{産業連関表から抽出} \\ \text{付加価値率} \end{array} = \text{付加価値(文化GDP)}$$

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(バーチャル含む)
・遺跡・史跡 ・文化的景観 ・自然遺産

B パフォーマンス/
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動画配信含む)
・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、テーマパーク ・ギャンブル

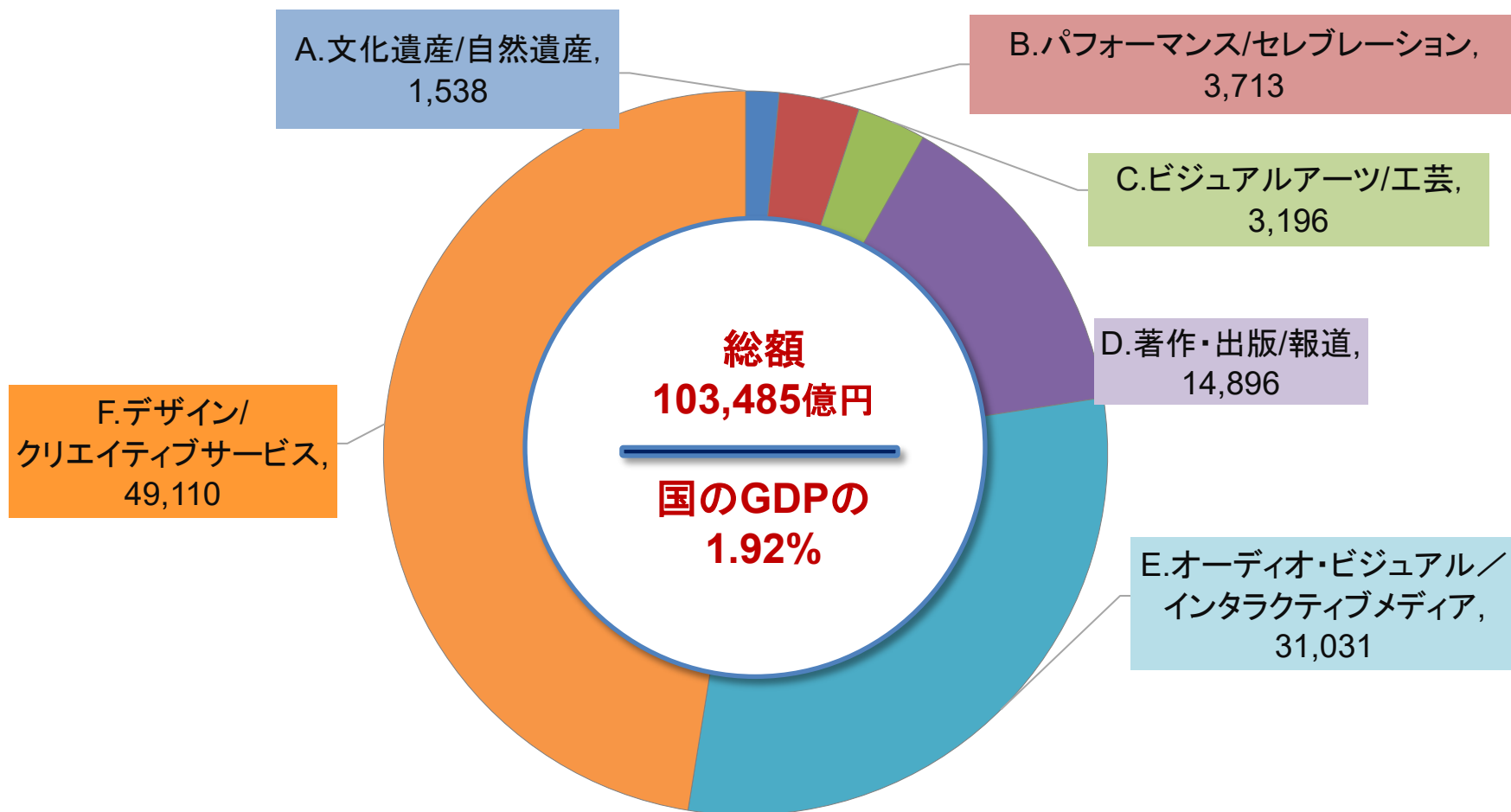


4

日本の文化GDP

4-1 規模と構成

(2020年:名目値)



(単位:億円)

(注1)2020年の推計値には、推計対象を追加した分を含んでいる。

(注2)端数を四捨五入しているため、数値の合計、乗じた結果などが記載している数値と一致しない場合がある。以下同様。

4-2 各ドメインの文化GDP(2015年～2020年)名目値

(単位: 億円)

ドメイン	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年*
A.文化遺産/自然遺産	1,260	1,422	1,429	1,346	1,410	1,538 (+168)
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	3,713
C.ビジュアルアーツ/工芸	3,343	3,595	3,615	3,476	3,722	3,196
D.著作・出版/報道	17,914	17,777	16,829	16,179	15,771	14,896 (+13)
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	31,031
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	49,110
合計	100,934	104,939	105,612	104,567	107,498	103,485 (+182)

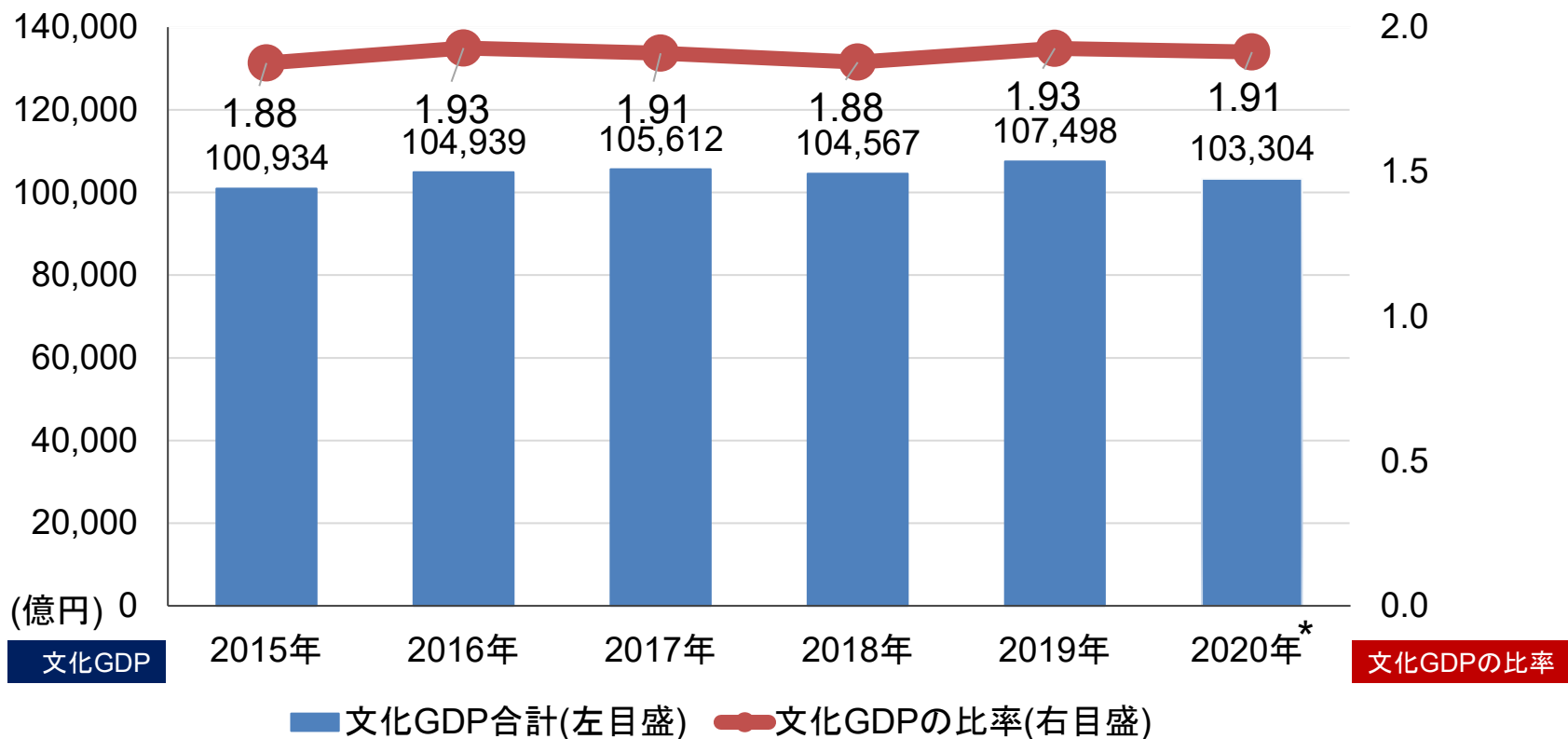
* 2020年の推計値には、推計対象を追加した分を含んでいる。()内は追加分である。

4-3 文化GDPの推移

(単位: 億円)

(2015年基準名目値)

(単位: %)



* 2020年の推計値には、推移を見るため、推計対象を追加した分(182億円)を含んでいない。

(単位: 兆円)

国全体の GDP (国内総生産)	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
	538.0	544.4	553.1	556.6	557.9	539.8

5

文化雇用

雇用数:1,186千人(2020) (全雇用数の1.74%)

5-1 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

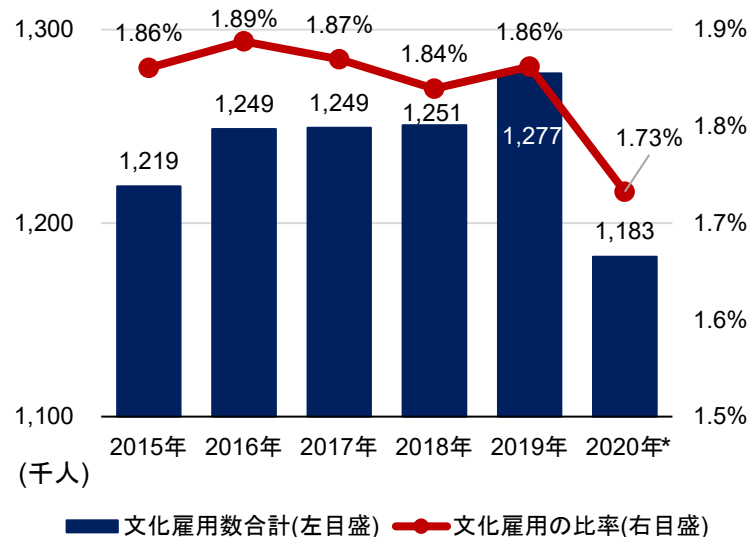
※ 2015年から2020年の文化雇用の推計にあたっては、雇用係数(＝従業者数/国内生産額)は、2015(平成27)年産業連関表の取引基本表と雇用表から求めた「各産業の国内生産額」と「従業者数(雇用者(役員を含む)+自営業主+家族従業者)」を基に算出したものを使用。

5-2 推計

文化雇用の内訳と推移

(単位:千人)

	2015	2016	2017	2018	2019	2020 ^{*1}
A.文化遺産/自然遺産	32	34	35	34	35	37 (+3.6)
B.パフォーマンス/ セレブレーション	76	77	73	79	85	51 ^{*2}
C.ビジュアルアーツ/工芸	91	96	96	94	100	82
D.著作・出版/報道	260	250	236	233	226	193 (+0.2)
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	241
F.デザイン/ クリエイティブサービス	522	545	560	559	575	583
合計	1,219	1,249	1,249	1,251	1,277	1,186 (+3.8)



* 2020年の推計値には、推移を見るため、推計対象を追加した分を含んでいない。

* 1 2020年の推計値には、推計対象を追加した分を含んでいる。()内は追加分である。

* 2 コロナウイルス感染症拡大の影響が雇用者数にもうかがえる。

6

文化の輸出入

輸出:1兆7,268億円 輸入:3兆1,722億円 (2020)

6-1 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。

6-2 推計(2020)

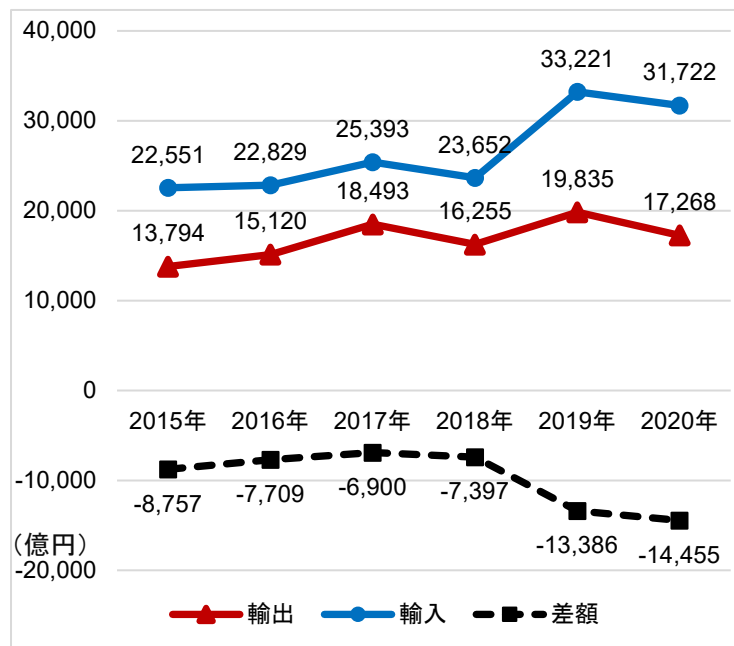
ドメイン	ドメイン詳細	輸出額 (億円)	比率	輸入額 (億円)	比率
文化遺産/ 自然遺産	社会教育(国公立)、社会教育(非営利)、骨董品	23	0.1%	65	0.2%
パフォーマンス/ セレブレーション	興行場(映画館を除く)、興行団、楽器製造業	1,530	8.9%	1,344	4.2%
ビジュアルアーツ/ 工芸	絵画、その他のビジュアルアート、宝飾品、写真業	1,211	7.0%	2,650	8.4%
著作・出版／報道	出版、新聞	177	1.0%	303	1.0%
オーディオ・ビジュアル/ インタラクティブメディア	映画館、公共放送、民間放送	6	0.0%	118	0.4%
デザイン/クリエイティブサービス	土木建築サービス、広告	11,096	64.3%	20,159	63.5%
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	3,225	18.7%	7,083	22.3%
合計		17,268	100.0%	31,722	100.0%

※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)

【参考】我が国の文化の輸出入額の推移

我が国の文化の輸出入額の推移
(2015～2020年:名目値)



7

文化芸術教育分野のGDPとその推移

推計の対象：学校教育（小学校～大学等高等教育）の文化芸術科目

推計の基準年：2015年の産業連関表に、細かい区分の学校教育の生産額が記載されている。これをもとに推計し、基準値として2020年までの伸び率を乗じて推移を推計した。

（単位：億円）

推計対象	使用統計等	推計方法	国内生産額	付加価値 (文化GDP)
小学校	学校教育法施行規則 学習指導要領 産業連関表	①小学校・中学校・高等学校(国公立・私立)の国内生産額を産業連関表から抽出 ②小学校及び中学校は、学校教育法施行規則に定める標準授業時数をもとに、全授業時数に対する文化芸術教育の比率を抽出。高等学校は、学習指導要領における卒業までに取得を要する標準単位数に対する文化芸術教育の比率を抽出 ③「①×②＝文化芸術教育の国内生産額」 ④「③×付加価値率＝文化芸術教育の付加価値	7,468	6,177
中学校			2,853	2,360
高等学校			1,149	950
大学・短期大学	学校基本調査 産業連関表	①大学・その他(専修・専門学校)の国内生産額を産業連関表から抽出 ②学校基本調査から、全学生数に対する文化芸術教育関連学科の学生の比率を抽出 ③「①×②＝文化芸術教育の国内生産額」 ④「③×付加価値率＝文化芸術教育の付加価値	1,613	1,334
その他 (専修・専門学校)			505	418
合計			13,588	11,239

区分	2015年 (基準値)	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
文化芸術教育 (国公立+私立)の 付加価値の推計	11,239	11,044	11,187	11,270	11,251	11,952

(注1) 学校教育には特別支援学校も含む。

8

文化GDPの推計に係る今後の課題

- ユネスコガイドラインに基づいた文化領域(コア領域)に係る文化GDPの推計が一定の成果をあげており、令和4年度以降は茶道・書道・華道など我が国独自の文化領域や、ユネスコガイドラインに基づく横断的領域として文化芸術教育に関する文化GDPの推計手法を試行的に開発・検討した。
- 文化GDPを着実に推計する一方、その特性や産業構造の変化等を念頭に、消費面や海外での生産・取引にも着目した推計も視野に入れながら、持続的な推計のあり方を検討していくことが重要。
- ユネスコガイドラインはあるものの、各国は自国の統計の現状等に合わせた枠組みを設定していることから、諸外国の文化GDPの内容や活用状況等を分析することも課題。