

令和6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7年3月

目次

1. 推計の経緯
2. 日本の文化GDP推計の対象範囲（文化の範囲の設定）
3. 日本の文化GDP推計の方法
4. 令和6年度推計における留意点
5. 日本の文化GDP
6. 諸外国の文化GDP算出及び諸外国における文化GDP推計状況に関する調査
7. 文化GDPの推計に係る今後の課題

1

推計の経緯

施行・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

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

2019 (R1) 年度文化GDP推計、日本独自領域の試行的推計

2023 (R5) 年度

2020 (R2) 年度文化GDP推計 (2015年基準) 、関連領域の試行的推計

2024 (R6) 年度

2020 (R2) 年度文化GDP推計 (2020年基準) 、諸外国GDPの算出

2

日本の文化GDP推計の対象範囲 (文化の範囲の設定) (報告書3P)

ユネスコが提示するガイドラインを参照して対象範囲を設定

「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

・パフォーマンス
・音楽 **・フェスティバル、フェア**

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

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

一部推計
未推計

注：「未推計」「一部推計」は、統計データが不足すること等による。

3

日本の文化GDP推計の方法 (報告書 8P)

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）を参照し、推計対象を設定。

2. 産業分類の再整理と文化商品の生産額の推計

- ・ ユネスコのガイドライン上の文化領域と我が国の既存の経済統計の産業分類の対応関係を整理する。
- ・ その結果に従い、我が国の既存の経済統計を利用して、ユネスコの分類に基づく文化商品の生産額を推計する。

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。

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

- ・ 博物館等、営利を目的としない公共的サービス部門にかかる推計は、サービスの実施主体（博物館等）の事業費を総生産額とみなし、うち施設活動費等を中間投入とし、その他の支出（人件費等）を文化GDPとみなして推計する（インプット法）。

4

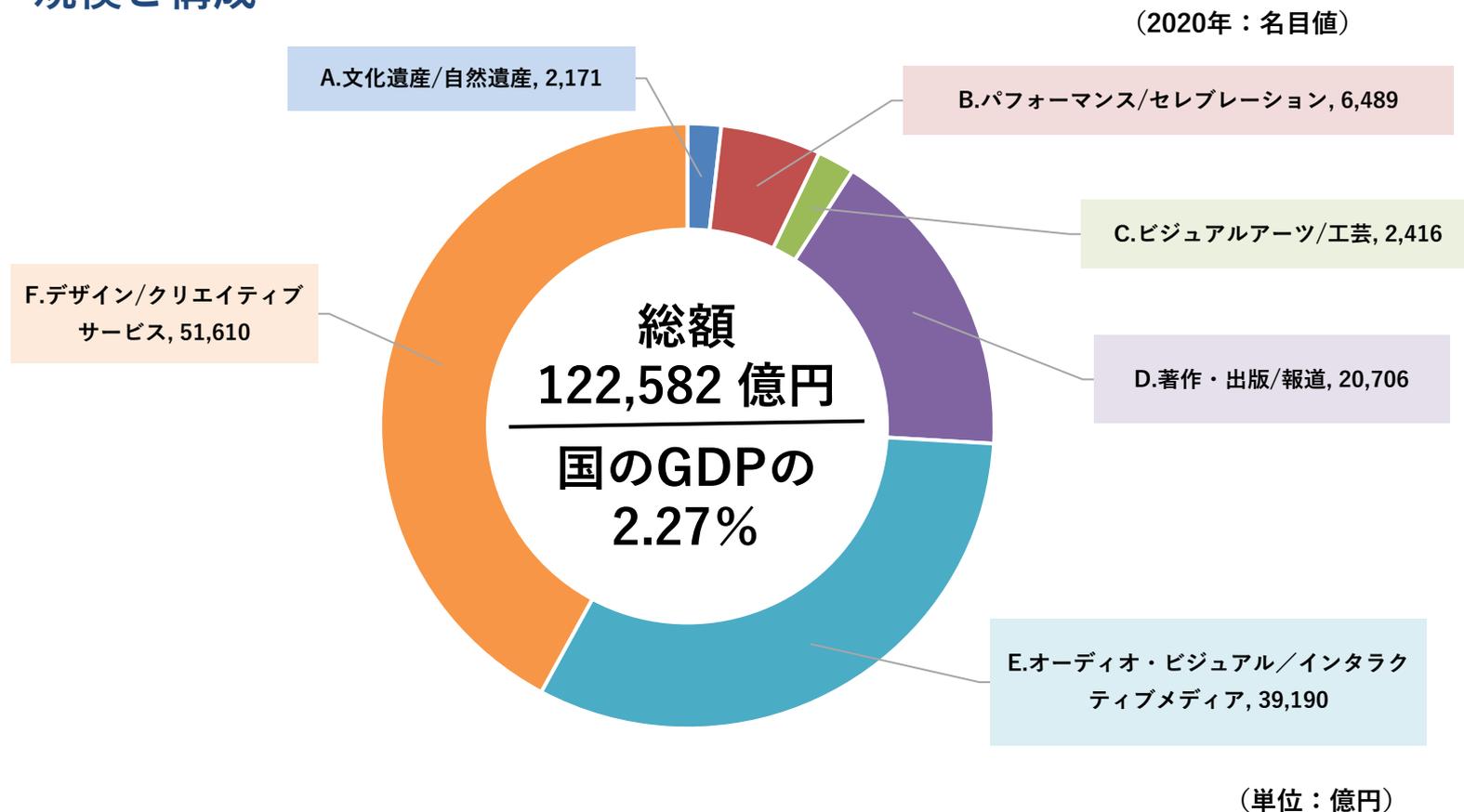
令和6年度推計における留意点 (報告書4P)

1. 令和6年度の推計は、同年に公表された「令和2年（2020年）産業連関表（以下、2020年産業連関表）」を用いて推計を行った。なお、過年度までは「平成27年（2015年）産業連関表（以下、2015年産業連関表）」を用いて推計を行っていた。
2. 2020年産業連関表は、2015年産業連関表と比較して、7つの産業部門で、「内容変更・分割・統合」の変更があった。主な点として、娯楽作品原本を新たに生産に含める内容の変更が行われた。
3. 今年度以降は2020年産業連関表に基づいて推計を行うこととなるが、2020年と2015年の産業連関表は枠組みが異なることから、2019年と2020年の推計結果について単純に経年変化を追うことはできなくなる。そのため、令和6年度の推計における2020年の推計値は「2015年産業連関表基準」に基づくものも参考値として併記している。

5

日本の文化GDP (報告書11P)

5-1 規模と構成



※2020年の推計は2020年産業連関表をもとに推計した。

※2020年（2020年産業連関表基準）の数値には、新たに追加された「娯楽作品の原本」分として、付加価値3,813億円を含む。

※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。

5-2 各ドメインの文化GDP（2015年～2020年）名目値（報告書12P）

（単位：億円）

ドメイン	2015年 （2015年産業 連関表基準）	2016年 （2015年産業 連関表基準）	2017年 （2015年産業 連関表基準）	2018年 （2015年産業 連関表基準）	2019年 （2015年産業 連関表基準）	（参考） 2020年 （2015年産業 連関表基準）	2020年 （2020年産業 連関表基準）
A. 文化遺産／自然遺産	1,260	1,422	1,429	1,346	1,410	1,538	2,171
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	6,489
C. ビジュアルアーツ／ 工芸	3,343	3,595	3,615	3,476	3,722	3,196	2,416
D. 著作・出版／報道	17,914	17,777	16,829	16,179	15,771	14,896	20,706
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	39,190
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	51,610
合計	100,934	104,939	105,612	104,567	107,498	103,485	122,582

※2020年（2020年産業連関表基準）の推計は2020年産業連関表をもとに行った。2015年の推計は2015年産業連関表を、2016～2020年（2015年産業連関表基準）の推計は2015年産業連関表基準の延長産業連関表をもとに行った。基準とする枠組みが異なり、過年度との単純比較が難しいことから、参考値として2020年の数値は2015年産業連関表基準と2020年産業連関表基準を併記している。

※2020年（2015年産業連関表基準）の推計値には、推計対象を追加した分を含んでいる。新型コロナウイルス感染症拡大の影響等により対2019年比で減少している。

※2020年（2020年産業連関表基準）の数値には、今回新たに追加された「娯楽作品の原本」分として、付加価値3,813億円を含む。

※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。

5-3 文化GDPの推移（2015年～2020年）名目値（報告書14P）



	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年 (2015年産業 連関表基準)	2020年 (2020年産業 連関表基準)
国全体の GDP (国内総生産) (単位：億円)	5,380,323	5,443,646	5,530,730	5,566,301	5,579,108	5,398,082	5,398,082
文化GDP (単位：億円)	100,934	104,939	105,612	104,567	107,498	103,485	122,582
国全体に対する比率 (単位：%)	1.88	1.93	1.91	1.88	1.93	1.92	2.27

※2020年（2020年産業連関表基準）の推計は2020年産業連関表をもとに行った。2015年の推計は2015年産業連関表を、2016～2020年（2015年産業連関表基準）の推計は2015年産業連関表基準の延長産業連関表をもとに行った。基準とする枠組みが異なり、過年度との単純比較が難しいことから、参考値として2020年の数値は2015年産業連関表基準と2020年産業連関表基準を併記している。

※2020年（2015年産業連関表基準）の推計値には、推計対象を追加した分を含んでいる。

※2020年（2020年産業連関表基準）の数値には、今回新たに追加された「娯楽作品の原本」分として、付加価値3,813億円を含む。新型コロナウイルス感染症拡大の影響等により対2019年比で減少している。

※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。

6

諸外国の文化GDP算出及び諸外国における文化GDP推計状況に関する調査 (報告書64P)

6-1 方法

- ・ 諸外国の文化統計関連文書より、2020年の文化GDP（GVA）を整理。

6-2 調査結果

	各国が公表する文化GDP(GVA) ^{※1} 【JPY換算】 ^{※2}				ユネスコガイドライン記載のコア文化領域に限定した場合【JPY換算】			
	前回 ^{※3} (2016-2018)	GDP比 (%)	今回 (2020)	GDP比 (%)	前回 (2016-2018)	GDP比 (%)	今回 (2020) ^{※4}	GDP比 (%)
日本 (GDP)	10兆5,385億円	1.9	(2020年基準) 12兆2,582億円 (参考) (2015年基準) 10兆3,485億円	2.3 1.9	10兆5,385億円	1.9	(2020年基準) 12兆2,582億円 (参考) (2015年基準) 10兆3,485億円	2.3 1.9
フランス (VA)	5兆9,517億円	2.3	5兆6,198億円	2.0	5兆6,731億円	2.2	5兆3,400億円	1.9
ドイツ (GVA)	13兆1,009億円	3.0	11兆5,103億円	2.8	10兆2,559億円	2.3	6兆9,625億円	1.7
英国 (GVA)	9兆8,950億円	3.5	8兆4,655億円	3.2	9兆8,182億円	3.5	8兆4,445億円	3.2
豪州 (GVA)	3兆6,543億円	2.4	3兆1,357億円	2.2	3兆5,482億円	2.3	3兆323億円	2.1
カナダ (GDP)	4兆7,783億円	2.7	3兆9,817 億円	2.3	3兆7,023億円	2.1	2兆9,117億円	1.7
米国 (VA)	98兆4,604億円	4.5	98兆463億円	4.3	70兆3,553億円	3.2	68兆2,818億円	3.0

※1 国によって対象とする領域が異なっている。また、GDPはGVAに間接税を加え、補助金を差し引いたものであるのに対し、GVAは間接税を含まず、補助金を加えたものである。GVAとVAは、GVA減価償却を含み、VAはそれを含まないという違いがある。したがって、単純な比較は困難である。

※2 2020年の為替レートは次を使用。資料：Exchange Rates（年平均）

単位：円	EUR	GBP	AUD	CAD	USD
2020年	121.64	136.94	73.471	79.608	106.94

※3 前回の数値は以下資料を参照。株式会社シー・ディー・アイ（2021）「ユネスコモデルに基づく諸外国の文化GDPの算出に関する業務報告書」

※4 日本の2020年の文化GDPの数値は、2015年の産業連関表基準、及び2020年の産業連関表基準で算出した2種を掲載している。

7

文化GDPの推計に係る今後の課題

- **データソースの遡及性と継続性**
文化GDP推計の基礎データとしている産業連関表は、5年ごとに枠組みの変更が行われるため、継続的な推移の把握に限界がある。その中で、なるべくデータの遡及性・継続性を担保する推計方法の検討が必要。
- **日本の独自文化の推計**
ユネスコガイドラインの活用は、文化GDPに各国の独自・固有の文化領域を含まない傾向をもたらすが、日本独自の文化GDP（茶道、華道、書道、和食、日本酒等）の定期的な推計を行っていくことが重要。
- **日本が強みを有する文化領域のデータの把握**
現行の統計では「アニメーション制作」など、日本が強みとする文化領域のGDPや輸出入額を実態に即した数値としてとらえる事ができないため、データ取得の方法論について検討する必要がある。