

## 文化経済政策の在り方に関する政策 提言

—令和時代のシン・クールジャパンの構築に向けて—

河島伸子

東京大学未来ビジョン研究センター 客員教授/文化を基軸とした融合型新産業創出研究ユニット

小田切未来

東京大学未来ビジョン研究センター 特任研究員/文化を基軸とした融合型新産業創出研究ユニット

## 文化経済政策の在り方に関する政策提言 —令和時代のシン・クールジャパンの構築に向けて—

2022年3月14日

東京大学未来ビジョン研究センター客員教授 河島伸子  
東京大学未来ビジョン研究センター特任研究員 小田切未来

東京大学未来ビジョン研究センター文化を基軸とした融合型新産業創出研究ユニット（以下、文化ユニット）は、文化政策分野の国際会議 ICCPR2020 (International Conference on Cultural Policy Research、国際文化政策学会、2021年3月23日-26日にオンラインで開催)において、同会議との共催として、坂田一郎教授をモデレーターとする特別セッションを実施した。また、その内容を基にした文化政策に関する提言を東京大学未来ビジョン研究センターからワーキングペーパーを公開されたところ。

文化ユニットにおいて、上記の国際会議やワーキングペーパーの内容をより詳細に検討・整理するため、テーマの焦点を絞り、「文化経済政策の在り方に関する研究会」と名付けた研究会を立ち上げ、オンライン形式で3回開催した。

本提言は主として、この「文化経済政策の在り方に向けた研究会」で得られた知見に基づき、今後の日本の文化経済政策の在り方に関する政策的知見をとりまとめたものである。

### 要約

本政策提言は、「文化経済政策の在り方に関する研究会」のテーマである文化経済、クールジャパン、コンテンツ、観光政策等に関する専門家の報告とそれを受けて行った議論を基にまとめたものである。

無形の財である文化資産が他の資源とも融合するなど新たな価値が生まれ、そこで生まれたリソースの一部が文化への再投資に向かう好循環を構築することが必要であるとともに、日本のデジタル化やDXが海外と比べ遅れている中で、デジタル時代に合わせた政策への変革が求められている。

今後の文化経済政策の方向性として、融合分野連携、デジタルコンテンツ関係、デジタル時代の政策提言・政策手法・連携体制、そして、従来型政策支援の強化・改革の4点を意識して政策立案を進めていくべきという問題意識の下、以下のとおり政策提言をまとめた。

#### (1) 融合分野連携関係

##### ◆文化—まちづくり—観光の好循環を生み出すための文化観光省の創設

- ・文化への再投資のための好循環を生み出すために一体的かつ強力に政策を実施すること

が重要であるため、庁から省に格上げした上で、文化観光省を創設すべきである。その他にも、通信・放送、コンピュータ、IT戦略、知財コンテンツを広範囲に実施する文化省の創設というのも一案である。

## (2) デジタルコンテンツ関係

- ◆コンテンツ、アート×デジタルテクノロジー等に関する企業に対する非資金的支援の強化
  - ・日本全体の機運作りのため、産業界や関係府省庁、大学等が一体となって「アート×デジタルテクノロジー等 TOKYO 宣言（仮称）」を実施すべきである。
- ◆コンテンツ、アート×デジタルテクノロジー等に関する人材を活かすための人事管理の普及促進
  - ・クリエイティブな発想を生み出すための組織を促進するためのガイドラインの作成や、このような人事組織モデルで成功している企業の優良事例集の作成などが期待される。

## (3) デジタル時代の政策提言・政策手法・連携体制

- ◆文化経済政策に必要な情報収集・分析・提言可能なシンクタンクの創設
  - ・関係府省庁に代替する民間企業、アカデミア、法曹界、メディア、クリエイティブ等のメンバーで構成される組織により、文化経済政策のデータ収集・分析・提言を可能とするシンクタンクの創設が必要である。
- ◆デジタル時代に必要な戦略的な広報
  - ・「クールジャパン・アンバサダー」という制度が既に存在しているが、クールジャパンに関連する政策にも精通している人材の登用等が必要である。
- ◆民間企業と行政との長期的かつ緊密な関係構築
  - ・長期的な緊密な関係を築かせるためには、行政の担当者の着任期間を長くすることや民間企業なども含めた密なコミュニケーションができる場が更に必要である。

## (4) 従来型政策支援の強化・改革

- ◆日本語への政策投資
  - ・日本と海外の繋がりきっかけを作るため、文化経済、クールジャパン分野のビジネスに対する日本語への政策投資が必要である。
- ◆小学校教育課程の図画工作と音楽の授業の倍増
  - ・アートに通じたクリエイティブな人材を創出する観点から、デジタルコンテンツの制作に関する教育も含め小学校教育課程の図画工作と音楽の授業の倍増が必要である。

## **政策提言までの背景**

文化ユニットは、文化政策分野の国際会議 ICCPR2020<sup>1</sup>において、「テクノロジーと新日本文化」を主題としたパネルを予定していたが、COVID-19 のため延期をし、2021年3月23日 -26日にオンラインで開催された ICCPR2020 の中の一つのセッションとして、坂田一郎教授をモデレーターとする特別セッション「現代的なアート Arts による表現」×「テクノロジー」を実施した。本セッションでは、コンテンツビジネスを成功に導くための主要素として、非言語、デジタルを使った身体性、共感を生むコンテンツ、働きやすい自由な環境、自立分散型コミュニティ、漫画文化の活用が挙げられた。

また、2021年5月には、中間段階の提言を発信し、それに対する社会の多様な意見を得る観点から、東京大学未来ビジョン研究センターからワーキングペーパー<sup>2</sup>「我が国におけるアート×デジタルテクノロジー等に関するビジネス展開から考える今後の文化政策の展望 -ICCPR2020 の特別セッション等を踏まえた提言-」を公開されたところ。本ワーキングペーパーでは、提言内容の詳細はここでは記述しないが、コンテンツビジネス展開の現状と展望について、国際会議 ICCPR2020 の特別セッションの議論をベースとしつつ、先行研究も踏まえた上で、我が国におけるアート×デジタルテクノロジー等に関するビジネス展開の現状と展望に関する検討を加え、その後の政策提言に繋がる形で整理・分析している。

文化ユニットは、2020年度は幅広い分野の内容を扱う研究会を開催したが、上記国際会議やワーキングペーパーの内容をより詳細に検討し、深めるため、テーマの焦点を絞り、2021年8月に「文化経済政策の在り方に関する研究会」と名付けた研究会を立ち上げ、オンライン形式で2021年度に3回開催した。

本政策提言は、本研究会のテーマである文化経済、クールジャパン、コンテンツ、観光政策等に関する専門家の報告とそれを受けて行った議論を基にまとめたものであり、今後の日本の政府における新たな文化経済政策の在り方の礎となることを期待している。

---

<sup>1</sup> <https://www.gakkai.ne.jp/ICCPR2020/>

<sup>2</sup> <https://ifi.u-tokyo.ac.jp/news/10423/>

## 1. 文化経済分野に関する基本的な考え方

### (1) 現状と課題

日本の文化コンテンツを海外に積極的に発信し、日本、日本製品への親近感を持ってもらう、そしていずれはインバウンド客として日本で消費をしてもらいたい、というシナリオで経済産業省を中心に回してきた文化経済政策、クールジャパン政策は転機を迎えている。コロナ禍で国内外での旅行需要が著しく低下したことが一因であるが、個々のコンテンツ企業の海外進出に向けた動きが鈍化しており、特に韓国がグローバル文化市場で伸長する中、日本の存在感は相対的に低くなっている。一方、グローバルにビジネス展開する動画配信サービスが大きく伸び、日本発コンテンツが海外で伸びる可能性も高まったようにも見える。このようにコロナ禍では、リアルビジネスでの海外展開が困難になる代わりに、デジタルコンテンツの海外展開がより一層後押しされる、最近では、文化経済分野の中で、NFT（Non-Fungible Token：非代替性トークン）<sup>3</sup>関連ビジネス（例えば、デジタルアート、ゲームのアイテム等）の市場も急速に拡大しており、非言語化でボーダーを超えることができるデジタルコンテンツは、今後事業拡大することが見込まれる。また、デジタル化により新しいビジネスが生まれただけでなく、流通チャネルも大きく変容させている。従来は、コンテンツといえば、CD、DVD、書籍等の物的媒体を通じて頒布されるものであったが、最近では、スマートフォンやPC等でデジタルコンテンツをプラットフォームにおいてサービスとして楽しむ方向にシフトしている。これにより、コンテンツ流通が大きく変わり、配信限界費用の低減、コンテンツのボーダレス化、プロ・アマの創作によるコンテンツ量の増大、アマチュアクリエイターの増大と創作物の商業利用、二次創作物の増大等、大きく変化してきている（知的財産戦略本部(2021a)）。

しかし、このような中、海外勢のグローバルプラットフォーマーを押さえられていることも含め、我が国では、デジタルコンテンツを中心とする文化経済、クールジャパン分野において海外市場よりも後塵を拝しており、かつ、民間企業、行政のデジタルツールの活用等を含むデジタルトランスフォーメーション（DX）も遅れている状況にある。<sup>4</sup>

### (2) 目指すべき姿

後述するように、十分な価値化がなされていない無形の財である文化資産が、他の資源ともつながりながら、国際市場で価値化され、そこで生まれたリソースの一部が文化への再投資に向かう好循環を構築すること<sup>5</sup>が必要である。著作権制度はこの一端を担うもので

---

<sup>3</sup> Non-Fungible Token とは、ERC721 規格により発行した非代替性トークン（代替不可能で固有の価値を持つデジタルトークン）のことを指す。ERC は、Ethereum Request for Comments の略称で、イーサリアム（分散型アプリケーションのためのグローバルでオープンソースなプラットフォーム）の技術提案を意味する。

<sup>4</sup> <https://www.imd.org/centers/world-competitiveness-center/rankings/world-digital-competitiveness/>

<sup>5</sup> 文化経済戦略（2017）では、「国や地方自治体、企業、個人の各々による投資が促進されることを通じ

はあるが、実のところ、デジタル化が進んだこの20年ほどの間、著作者（＝クリエイター、アーティスト）の収入は減少しているという状況も見られる（河島 2021）。音楽産業においては、この動きは顕著であり、今や著作権に基づくレコード印税からの収入より、ライブコンサートから多くの収入を得るというアナログな方向にシフトしている（河島 2020）。ところが、ライブ市場はコロナ禍で大打撃を受けることになり、創造的活動への資金をどこから調達すればよいのか、先が見えない状況となっている。著作権制度は、元々創造活動へのインセンティブとして設計されているが、これがデジタル社会において如何にグローバル市場からリソースを引き出すもののできるか、となるといくつもの課題がある。文化庁においても、2022年より、DX時代に適した簡素かつ一元的な権利処理の在り方を重要課題として検討を続けているところである（文化庁 2022a）。

なお、文化をマネタイズすること（例えば、文化財の観光への利用）には、一般に、文化関係者からの批判、抵抗があるものの（例えば、岩城・高木編 2020）、活用・使用・利用があつてこそ保存できるタイプの文化財もあるという指摘（西村 2021）は重要である。また、観光の意義も、単に業者に経済的利益をもたらすものというより、地域と外からくる人々との交流、外からの目線により地元の価値の再発見とそれに基づくまちづくりへ、と今日ではシフトしつつあることに照らすと、観光を文化にとっての悪者扱いする見方は一面的であると思われる。

こうした動きの背景には、文化経済政策、より広義の意味での文化政策が、我が国でも近年、文化単独というよりも、経済発展や社会的包摂といった政策領域で有用であることを示すようになったことがある。このような動きは、海外、特に欧州では先行しており、これを「文化の道具主義＝instrumentalism」と呼び、文化政策が抱える課題の1つと批判されてきた（Mangset 2020）。しかし、我が国の現状としては、極めてマージナルな存在であった文化につき、その重要性を多面的にとらえ、他分野の政策との連携の中で前面に打ち出し、予算的にも少しずつ増やしている、と当面ポジティブに評価することができる。この点、元来潤沢であった文化予算の縮減が続き、その中で苦し紛れに「文化の経済的貢献」を正当化事由として依拠してきた海外先進諸国の経験とは異なるといえる。文化政策が対象とする分野が、従来からのアナログな芸術文化及び文化財に限られず、デジタルでグローバル性にも富むコンテンツ、ポピュラーカルチャー等にも広がっていることも、文化の道具主義化を嘆いていた20年ほど前の欧州の状況とは異なる。

スロスビー（2014）が、文化の本質的価値（美、歴史等）と経済的価値（雇用数・観光客数等）とを分けて整理しているように、日本でも文化的価値だけでなく、政策としての経済的価値を考慮するようになってきている。これは、特に経済的価値の場合、政策のアウトカムとして数値化されやすいため、政府の政策支援が正当化されやすいという理由も

---

て文化芸術を起点とした創造的な活動のサイクルが回り出し、そこから高い付加価値や新たな需要が創出されることにより、持続的な文化の発展と経済成長に繋がる好循環の構築を目指す。」と類似した趣旨が言及されている。

ある。また、コロナ禍という変事においては、苦難を強いられている文化芸術関係者が多いため、その関係者に対する支援が国民の納得感がより得られるのである。しかし、それはまだ途上であり、引き続き、政府、若しくは、政府に準ずるような組織でもよいかもしれないが、特にコロナ禍という変事においては、文化への利益が再投資に回るエコシステムを構築する観点から、文化それ自体の価値だけでなく、経済的価値や地域活性化やコミュニティ創出等の社会的価値を含む融合的な支援が重要であることを国民・民間企業に対して訴えていき、理解を得ていく必要がある。また、新たなデジタル時代を迎える中で、従来の文化経済政策の強化・変革に加えて、デジタルコンテンツに関係する新しい文化経済政策が必要である。さらに、デジタル時代により社会の変化が速くなり、事業や業種も大きく変革しているため、政策提言・連携等を政府だけに任せるのではなく、政府以外の民間企業、アカデミア等の多様なステークホルダーから導き出される主体的な提言や円滑なコミュニケーション等も必要になってきている。そして、政府によるデジタルを活用した政策支援も必要である。

### (3) 改革の全体像

今後の文化経済政策の目指すべき姿を踏まえると、文化経済政策の改革の全体像は大きく4つあると考えられる。

一つ目は、文化への再投資が行われるような文化と他分野を結び付けた政策立案やその分野でビジネスを展開している民間企業や個人への支援が必要である（融合分野連携）。

二つ目は、デジタル時代に対応した政策を練り直すことである。これについては、デジタルコンテンツに関係する支援、デジタルコンテンツのビジネスを展開している民間企業や個人への支援が挙げられる（デジタルコンテンツ関係）。

三つ目は、変化の非常に速いデジタル時代に合わせた政府支援の変革が必要である。政府以外での組織でのアジャイルな政策提言の実現、政府によるデジタルを活用した政策支援、更には変化が速いからこそリアルな情報を持つ産業界との密な連携やコミュニケーションの円滑化も必要である（デジタル時代の政策提言・政策手法・連携体制）。

最後に、既存の文化経済政策の分野の中で、支援が弱い部分や手が付けられていない部分への支援の強化も必要である（従来型政策支援の強化・改革）。

### (4) 政府の動き

政府の文化経済政策の動きは、2021年12月に文化庁の文化審議会に文化経済部会が設置されており、我が国文化芸術の持続的な発展、文化芸術組織の自律的な運営等の検討について議論されることになっている（文化庁（2022b））。また、文化庁（2022b）によれば、この部会では、更にその下にアート振興ワーキンググループ（我が国アートの国際的な評価、市場活性化、国民資産の有効活用等の検討）、基盤・制度ワーキンググループ（我が国文化芸術振興の基盤となる制度等の検討）、グローバル展開ワーキンググループ

（我が国文化芸術の国際的な評価、関心を高める方策や展開等の検討）の三つのグループが構成されている。そして、各ワーキンググループで提言を取りまとめ、部会に提出し、部会の提言と合わせて、3月末の文化審議会総会に提出し、報告する予定となっている（文化庁 2022c）。これらの提言も、今後の我が国の文化経済政策の方向性が提示されることになるため、注視する必要があるが、上述のとおり、コロナ禍によるデジタル化という非常に変化が速い中で、政府が政策の方向性を決める際には、常に多様なステークホルダーからの最新のニーズを汲み取る必要があることから、部会のとりまとめの前に本提言を公開することは意味があると考えている。

## **2. 研究会を踏まえた文化経済政策に関する提言**

上述のとおり、無形の財である文化資産が他の資源とも融合するなど新たな価値が生まれ、そこで生まれたリソースの一部が文化への再投資に向かう好循環を構築することが必要であるとともに、日本のデジタル化やDXが海外と比べ遅れている中で、デジタル時代に合わせた政策への変革が求められている。そのためには、今後の文化経済政策の方向性として、融合分野連携、デジタルコンテンツ関係、デジタル時代の政策提言・政策手法・連携体制、そして、従来型政策支援の強化・改革を意識して政策立案を進めていくべきである。

本研究会では、このような問題意識を踏まえた上で、特に、①クールジャパンを文化面・経済面から改めて評価し、②そのポテンシャルを發揮させるための方策を考察することを主眼としている。なお、本研究会の第1回は、筆者（小田切）、慶応義塾大学経済学部准教授の三原龍太郎氏、第2回は、A.T.カーニー日本法人会長の梅澤高明氏、ORIGINAL Inc. 代表取締役の伏谷博之氏、第3回は、iU 学長の中村伊知哉氏の発表があった。以下の内容は、それを基にして記述したものである。

### **<融合分野連携>**

#### **(a)文化一まちづくりー観光の好循環を生み出すための文化観光省の創設**

文化、まちづくり、観光は、一体不可分な関係がある。これらの各々の分野の政策を別々に実施するのではなく、文化への再投資のための好循環を生み出すために、一体的かつ強力に政策を実施することが重要であるため、文部科学省の外局の文化庁と国土交通省の外局の観光庁を統合させ、そして省に格上げした上で、文化観光省を創設するべきである。なお、その他にも、通信・放送、コンピュータ、IT 戦略、知財コンテンツを広範囲に実施する文化省の創設というのも一案である。

### **<デジタルコンテンツ関係>**

#### **(a) コンテンツ、アート×デジタルテクノロジー等に関する企業に対する非資金的支援の強化**

政府による融資や出資の資金的支援は、海外展開の視点、コンテンツ、アート×デジタルテクノロジー等の視点の両方とも比較的充実しているため、非資金的支援の更なる強化が必要である。非資金的支援には、例えば、日本全体の機運作り、規制緩和、GtoG（国家間取引）の交渉などがある。非資金的支援の提案は、例えば、産業界や関係府省庁、大学等が一体となって「アート×デジタルテクノロジー等 TOKYO 宣言（仮称）」を実施することで、日本、東京のアート×デジタルテクノロジー等に関する企業、産業を積極的に応援していくというメッセージを国内外に発信するという方法はある。

#### **(b)コンテンツ、アート×デジタルテクノロジー等に関する人材を活かすための人事管理の**

## 普及促進

コンテンツ、アート×デジタルテクノロジー等に関する人材から自由な発想を生み出すためには、多様な、そして、開放的で、流動的な人事組織として管理されている必要がある。それには、例えば、ジョブ型雇用として、兼業・副業を認め、出戻り自由、再入社可能などの新たな組織モデルが求められる。政府には、デザイン経営という枠組みを超えた、より尖ったクリエイティブな発想を生み出すための組織（例えば、クリエイティブ職）を促進するためのガイドラインの作成や、このような人事組織モデルで成功している企業の優良事例集の作成などが期待される。

### <デジタル時代の政策提言・政策手法・連携体制>

#### (a)文化経済政策に必要な情報収集・分析・提言可能なシンクタンクの創設

我が国には、関係府省庁に代替する民間企業、アカデミア、法曹界、メディア、クリエイティブ等のメンバーで構成される組織が、文化経済政策分野含めてほとんどない。このような組織が、文化経済政策の実施に必要な基礎的なデータ収集・分析に加えて、政府に対して必要な文化経済政策を提言する機能ができることが望まれる。また、特にコロナ禍という変事では、文化それ自体の価値だけでなく、経済的価値や地域活性化やコミュニティ創出等の社会的価値を含む融合的な支援が重要であるという視点で、国民・民間企業に対するアドボカシー活動も必要である。

#### (b)デジタル時代に必要な戦略的な広報

知的財産戦略本部（2021b）によれば、現在（令和4年3月時点）、「クールジャパン・アンバサダー」という制度が既に存在しているが、この制度は、政府が日本の魅力をクールジャパンとして海外に発信できる影響力のある者を任命した上で、クールジャパン関連の情報発信をしており、課題はあるものの戦略的な広報の大まかな方向性としては賛同するものである。一方で、クールジャパンに関連する政策にも精通している人材が少ない状況である。また、クールジャパン・アンバサダーで貢献した者には、大臣自らが表彰することやクールジャパン・アンバサダー同士のネットワークを強化する場や一般人がアンバサダーと情報交換できる出会いの場の定期的な提供等が必要である。その他には、文化経済、クールジャパン等に精通した数人を、複業等の3年程度限定で、行政内でクールジャパン戦略等に関する広報戦略支援チームを組成するなどもありえる。

#### (c)民間企業と行政との長期的かつ緊密な関係構築

文化経済、クールジャパン分野は、トレンドによって、ビジネス形態が大きく変わっていく分野の一つである。このため、民間企業と行政との密なコミュニケーションも重要ではあるものの、行政側も担当者が2年前後で変わってしまうことから、長期的な緊密な関係を築かせるためには、着任期間を長くする、若しくは、民間企業やクリエイターなども

含めた密なコミュニケーションができる場が更に必要である。

### <従来型政策支援の強化・改革>

#### (a)日本語への政策投資

日本と海外とが繋がるきっかけは「日本らしい」からというわけではなく、お金若しくは人間関係を見越してという場合があるため、それを「資本」として表現すると、文化資本、社会関係資本が重要ということになる。このため、文化経済、クールジャパン分野のビジネスに対する日本語への政策投資が有効となる。

#### (h)小学校教育課程の図画工作と音楽の授業の倍増

小学校の各教科等の授業時数は、学校教育法施行規則別表第1（第51条関係）<sup>6</sup>で決められているが、アートに通じたクリエイティブな人材を創出する観点から、デジタルコンテンツの制作に関する教育も含め小学校教育課程の図画工作と音楽の授業の倍増が必要である。また、学校教育以外の場で、子ども達の感受性、創造性を育成するための取り組みが一層進むことが望ましい。こうした活動への公的支援が必要である。

---

<sup>6</sup> [https://www.mext.go.jp/content/20200205-mxt\\_kyoiku01-000004708\\_6.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20200205-mxt_kyoiku01-000004708_6.pdf)

### 3, まとめ・結語

今後の我が国における文化経済政策の在り方に関する政策提言を以下にまとめる。

#### 融合分野連携関係

##### ◆文化―まちづくり―観光の好循環を生み出すための文化観光省の創設

- ・文化への再投資のための好循環を生み出すために一体的かつ強力に政策を実施することが重要であるため、庁から省に格上げした上で、文化観光省を創設すべきである。その他にも、通信・放送、コンピュータ、IT 戦略、知財コンテンツを広範囲に実施する文化省の創設というのも一案である。

#### デジタルコンテンツ関係

##### ◆コンテンツ、アート×デジタルテクノロジー等に関する企業に対する非資金的支援の強化

- ・日本全体の機運作りのため、産業界や関係府省庁、大学等が一体となって「アート×デジタルテクノロジー等 TOKYO 宣言（仮称）」を実施すべきである。

##### ◆コンテンツ、アート×デジタルテクノロジー等に関する人材を活かすための人事管理の普及促進

- ・クリエイティブな発想を生み出すための組織を促進するためのガイドラインの作成や、このような人事組織モデルで成功している企業の優良事例集の作成などが期待される。

#### デジタル時代の政策提言・政策手法・連携体制

##### ◆文化経済政策に必要な情報収集・分析・提言可能なシンクタンクの創設

- ・関係府省庁に代替する民間企業、アカデミア、法曹界、メディア、クリエイティブ等のメンバーで構成される組織により、文化経済政策のデータ収集・分析・提言を可能とするシンクタンクの創設が必要である。

##### ◆デジタル時代に必要な戦略的な広報

- ・「クールジャパン・アンバサダー」という制度が既に存在しているが、クールジャパンに関連する政策にも精通している人材の登用等が必要である。

##### ◆民間企業と行政との長期的かつ緊密な関係構築

- ・長期的な緊密な関係を築かせるためには、行政の担当者の着任期間を長くすることや民間企業なども含めた密なコミュニケーションができる場が更に必要である。

#### 従来型政策支援の強化・改革

##### ◆日本語への政策投資

- ・日本と海外の繋がりやのきっかけを作るため、文化経済、クールジャパン分野のビジネスに対する日本語への政策投資が必要である。

##### ◆小学校教育課程の図画工作と音楽の授業の倍増

- ・アートに通じたクリエイティブな人材を創出する観点から、デジタルコンテンツの制作に関する教育も含め小学校教育課程の図画工作と音楽の授業の倍増が必要である。

政府には、新しい文化経済政策を通じて、令和時代のシン・クールジャパンの構築が求められている。

## **謝辞**

本稿を執筆するにあたって、坂田一郎東京大学教授から助言をいただいた。また、文化ユニットの本研究活動は、一般社団法人次世代芸術文化都市研究機構（代表：河端照孝）から助成を得た。この場を借りて御礼を申し上げる。なお、本政策提言に残っている誤りがあれば、それは、いうまでもなく筆者の全責任である。

## 参考文献一覧

- 文化庁.(2022a). 「中間まとめ DX時代に対応した「簡素で一元的な権利処理方策と対価還元」及び「著作権制度・政策の普及啓発・教育」について」.  
[https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/bunkakai/62/pdf/93652901\\_02.pdf](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/bunkakai/62/pdf/93652901_02.pdf)
- 文化庁.(2022b). 「文化経済部会の構造」.  
[https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/bunka\\_keizai/01/01/pdf/93634501\\_05.pdf](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/bunka_keizai/01/01/pdf/93634501_05.pdf)
- 文化庁.(2022c). 「今後の日程について」.  
[https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/bunka\\_keizai/01/01/pdf/93628701\\_08.pdf](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/bunka_keizai/01/01/pdf/93628701_08.pdf)
- 内閣官房・文化庁.(2017). 「文化経済戦略」  
[https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/kondankaito/bunkakeizaisenryaku/pdf/r1408461\\_01.pdf](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/kondankaito/bunkakeizaisenryaku/pdf/r1408461_01.pdf)
- 知的財産戦略本部.(2021a). 「知的財産推進計画2021～コロナ後のデジタル・グリーン競争を勝ち抜く無形資産強化戦略～」.  
<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku20210713.pdf>
- 知的財産戦略本部.(2021b). 「クールジャパン・アンバサダー一覧（令和4年2月時点）」.  
[https://www.cao.go.jp/cool\\_japan/ambassador/ambassador\\_list.html](https://www.cao.go.jp/cool_japan/ambassador/ambassador_list.html)
- 岩城卓二・高木博志編.(2020). 「博物館と文化財の危機」人文書院.
- Mangset, P. (2020). 'The End of Cultural Policy?', International Journal of Cultural Policy, 26, 3: 398-411.
- 西村幸夫.(2021). 「保存から保存&活用へと舵を切る文化財―背景にある日本の課題と、法改正によって引き出される地域の魅力とは」(インタビュー記事)。國學院大學メディア、2022年1月27日閲覧 <https://www.kokugakuin.ac.jp/article/253193>.
- 小田切未来.(2021). 「我が国におけるアート×デジタルテクノロジー等に関するビジネス展開から考える今後の文化政策の展望 ―国際会議 ICCPR2020 の特別セッション等を踏まえた提言―」.  
<https://ifi.u-tokyo.ac.jp/wp/wp-content/uploads/2021/05/WP006.pdf>
- 河島伸子.(2021). 「コンテンツ産業と著作権活用」田村善之・山根崇邦編著「知財のフロンティア・第2巻勁草書房.
- 河島伸子.(2020). 「コンテンツ産業論第2版」ミネルヴァ書房.
- スロスビー, デイヴィッド.(2014). 「文化政策の経済学」後藤和子・阪本崇訳, ミネルヴァ書房.