

知的財産戦略本部会合

文部科学省における クールジャパンの推進の取組

平成22年12月21日(火)

文部科学大臣 高木 義明

文部科学省におけるクールジャパンの推進の取組

- ▶「クールジャパン」の推進は、文部科学省としても重要な課題。
- ▶芸術文化や文化財等を所管する文化庁を中心に、関係省庁と連携しつつ取組を強化。

<「クールジャパン」関連施策>

メディア芸術の振興

日本のアニメーション、マンガ、ゲーム等のメディア芸術は、世界で高く評価されており、これらを海外に発信することは、**文化振興だけでなく、経済成長の点からも大変重要。**

(具体的施策)

- ①メディア芸術祭の充実
- ②情報拠点・コンソーシアムの構築
- ③若手クリエイターの育成

子どもの文化芸術体験の充実

(具体的施策)

クリエイターを学校に派遣し、子どもの感性を育成

東アジア地域における文化交流の強化

従来より、国際文化交流の推進、日本文化の発信に取り組んでいるが、今後は特に、**東アジア地域を対象とした取組の強化を図っていくことが必要。**

(具体的施策)

- ①東アジア地域の文化交流プログラムの充実
- ②東アジア文化交流の拡大のためのプラットフォーム形成

メディア芸術の振興

(前年度予算額 1,515百万円)
平成23年度要求額 1,588百万円

メディア芸術は広く国民に親しまれ、新たな芸術の創造や我が国の芸術全体の活性化を促すとともに、海外から高く評価され、我が国への理解や関心を高めている。
また、メディア芸術は、我が国の文化振興はもとより、コンテンツ産業、観光、国際文化交流にも資するもの。

メディア芸術の一層の振興のため、「ソフト支援」と「ヒューマン支援」を充実

ソフト支援
(発信、展示、情報収集、創作活動の促進等)
1,254百万円(1,207百万円)

文化庁メディア芸術祭【342百万円】(373百万円)
・メディア芸術の総合的祭典として、優れた作品の顕彰、入賞作品の展示等を実施。
・地方展(2地域)、国内巡回展(5地域)の実施

メディア芸術プラザ 【45百万円】(45百万円)
・メディア芸術祭関連情報や入賞作品、最新情報をウェブ上で提供。

メディア芸術海外展(拡充)
【157百万円】(128百万円)
・文化庁メディア芸術祭海外展の実施。(1→2地域)
・優秀作品を海外メディア関連芸術祭に出品。

アニメーション映画製作支援
【212百万円】(新規)
・我が国の優れたアニメーション映画の製作活動に対する支援。新たに国際共同製作を推進。
※優れた芸術活動への重点的支援(アニメーション映画)(162百万円)の見直し

世界メディア芸術コンベンション
【34百万円】(34百万円)

・世界のメディア芸術祭関係者等によるコンベンションを開催。

メディア芸術部門会議【20百万円】(20百万円)
・各分野ごとのクリエイターが連携・協力を推進する会議を開催。

メディア芸術デジタルアーカイブ
【228百万円】(228百万円)
・所在情報等のデータベース整備、優れたメディア芸術作品や、散逸・劣化の危険性が高い作品などのデジタルアーカイブ化を実施。

メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業 【217百万円】(217百万円)
・メディア芸術に関する情報収集・発信や関連の文化施設、大学等の連携・協力の拠点機能を果たす情報拠点・コンソーシアムを構築。

ヒューマン支援
(人材育成)
334百万円(308百万円)

メディア芸術クリエイター育成支援事業
【67百万円】(67百万円)

・若手クリエイター等が行う創作活動、国内各地の施設が行うワークショップ・公開講座・調査研究等に関する事業を支援。

若手アニメーター等人材育成事業【215百万円】(215百万円)
・制作スタッフに若手人材を起用し、制作段階でオン・ザ・ジョブ・トレーニング(OJT)を組み込んだ実際のアニメーション制作現場における人材育成を実施。

海外メディア芸術クリエイター等招へい事業(拡充)
【52百万円】(26百万円)
・海外の優秀な若手クリエイター等を招へいし、研修・研究の機会を提供。(招へい対象者の増)

メディア芸術祭

事業趣旨

文化庁メディア芸術祭は平成22年度で14回目を迎え、我が国最大のメディア芸術関連フェスティバルとして定着しつつある。当分野は文化振興のみならず、産業や観光、国際的な地位向上のためにさらに重要になることが予想される。

そのため、**優れたメディア芸術作品の顕彰、及びこれを鑑賞する機会を提供するとともに、有望な若手の発掘・育成の場としても発展させる**ことにより、我が国メディア芸術の一層の振興を図る。

事業内容

○募集部門

- | | |
|----------------|---|
| ＜アート部門＞ | インタラクティブアート、インスタレーション、映像、デジタルフォト、Web など |
| ＜エンターテインメント部門＞ | ゲーム、遊具、映像（VFX、CM、MVなど）、キャラクター、Web など |
| ＜アニメーション部門＞ | 劇場公開アニメーション、テレビアニメーション、OVA、短編アニメーション など |
| ＜マンガ部門＞ | ストーリーマンガ、コママンガ、自主制作マンガ、デジタルマンガ など |

○各賞

部門ごとに高い芸術性と創造性を基準に、大賞1作品、優秀賞4作品、奨励賞1作品を選考。

また、**23年度概算要求においては、優秀な若手クリエイター等を顕彰し、発表の機会を与えることにより、メディア芸術祭を若手の発掘・育成の場とするため、新人賞（各部門3作品）の創設**を要求している。（奨励賞は廃止）

○贈呈式・展示（平成22年度（第14回））

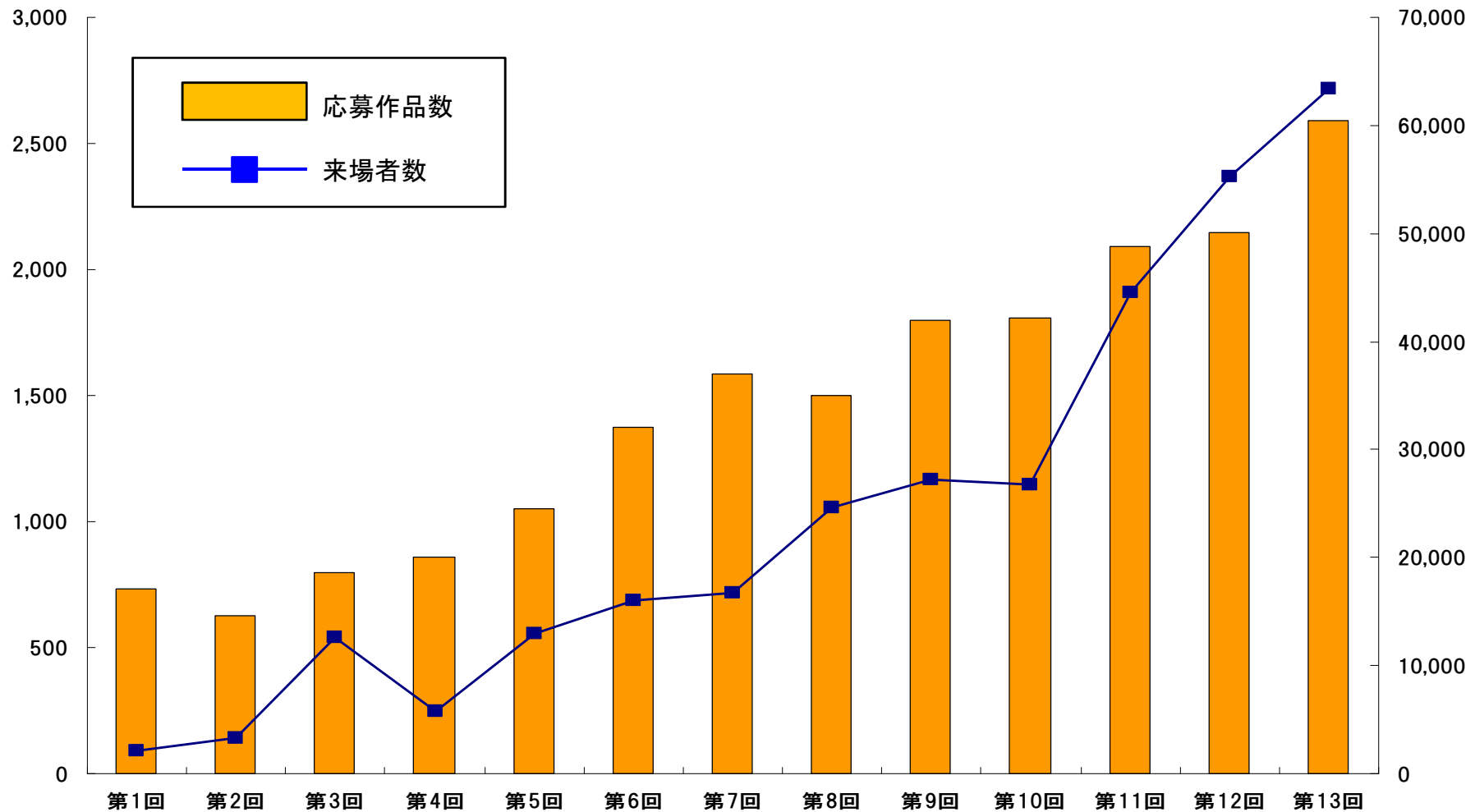
- | | | |
|---------|-----------------------|-----------|
| ＜贈呈式＞ | 平成23年2月1日（火） | |
| ＜受賞作品展＞ | 平成23年2月2日（水）～2月13日（日） | 場所：国立新美術館 |

予算

平成23年度要求額 282,233千円（前年度予算額 308,402千円）

メディア芸術祭(応募作品数と来場者数の推移(第1回～13回))

年 度	第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	第6回	第7回	第8回	第9回	第10回	第11回	第12回	第13回
応募作品数	730	624	796	858	1,053	1,375	1,584	1,498	1,797	1,808	2,091	2,146	2,592
来場者数	2,173	3,264	12,597	5,718	12,958	16,060	16,766	24,658	27,246	26,706	44,524	55,234	63,348



東アジアにおける文化交流の強化

<今後の取組の方向性>

従来からの国際文化交流の推進、日本文化の発信の取組に加え、今後は特に、東アジア地域を対象とした取組の強化が必要。

※国際交流政策懇談会「東アジアにおける交流に関するワーキング・グループ」最終報告書(平成22年7月)に基づき作成

①東アジア域内文化交流プログラムの充実

○日本文化発信事業

- ・ 文化交流使事業
- ・ アジアにおける日本映画特集上映
- ・ メディア芸術祭海外展
- ・ 文化財海外交流展
- ・ アート・フェスティバルや国際映画祭

の開催(平成23年度新規)

○二国間共同事業

②東アジア文化交流拡大のためのプラットフォーム形成

○文化担当大臣をはじめ関係者が協議を行う機会の創設

○東アジアの文化人・芸術家のネットワーク形成

- ・ 日中韓文化大臣フォーラム(平成23年1月、奈良)
- ・ 東アジア文化芸術会議(平成23年度新規)
- ・ アーティスト・イン・レジデンスなどへの支援(平成23年度新規)

○著作権保護の推進

<今後の課題>

東アジア共同で取り組む文化プログラムの展開