

担当府省ヒアリング説明資料＜人材育成＞

文化庁（アーカイブ）	．．．．．	P1～3
文科省（COE）	．．．．．	P4～6
経産省（COE）	．．．．．	P7
文科省（クリエイター派遣）	．．．．．	P8～9

平成22年12月8日

内閣官房知的財産戦略推進事務局

「メディア芸術デジタルアーカイブ」について（文化庁芸術文化課）

平成23年度要求額 228百万円（前年度予算額228百万円）

事業の概要

- 目的 メディア芸術作品を広く活用する機会の提供により、我が国メディア芸術の振興を図る。
- 概要 我が国の優れたメディア芸術作品を保存する対策のひとつとして、作品の所在情報等に係るデータベースを整備するとともに、文化庁メディア芸術祭受賞作品等の優れた作品や、散逸・劣化の危険性が高いなど、特にデジタル化が必要な作品等のデジタルアーカイブ化を実施する。

また、これを基に関係機関等が連携・協力する基盤を構築し、広く国民に対し優れた作品に触れる機会を拡大するとともに、コンテンツとして多方面への活用を推進する。

平成22年度実施計画

- ①共通データベースシステム（一部デジタルデータを実装したプロトタイプ）の開発・試験公開
〔マンガ分野・アニメーション分野・ゲーム分野〕
- ②作品の所在情報の収集〔全分野〕
- ③作品の映像記録等資料の作成〔メディアアート分野のみ〕
- ④過去作品の資料作成のための修復と再展示（テストケース）〔メディアアート分野のみ〕

東京国立近代美術館フィルムセンターの概要

趣 旨

フィルムセンターは、東京国立近代美術館の映画部門として、映画の博物館・資料館の機能、映画文化・芸術の拠点機能及び映画による国際交流の拠点機能を担う我が国唯一の国立映画機関として設置されたものである。(所在地:東京都中央区京橋)

沿 革

昭和27年6月 国立近代美術館の設置に伴い、「映画部門」として開設

// 44年4月 東京国立近代美術館の一組織として「フィルムセンター」設置

平成13年4月 東京国立近代美術館が独立行政法人国立美術館の一機関となり、「フィルムセンター」もその一組織となる

主な事業の内容

①収 集

芸術的に優れた作品、映画史的に重要な作品などの国内外の映画フィルムを収集。近年は製作会社の原版等が大量に寄託されている。映画関係資料(図書, シナリオ等)については、寄贈されたものを主として網羅的に収集。

②保存・修復

相模原分館において24時間空調によりフィルムを管理・保存。また、複製による保存用フィルムの作成、フィルムの洗浄、デジタル技術等によるフィルムの復元等を実施。

③上映・展示

芸術的、映画史的に重要な作品や時事的、文化史的に貴重な作品等の特集上映を実施。所蔵している映画関係資料による所蔵作品展等を実施。

フィルムの収集・所蔵の状況（平成22年3月末現在）

①映画フィルムの収集本数（平成15年度～） [単位：本]

	15年度	16年度	17年度	18年度	19年度	20年度	21年度
購入	281	958	476	406	285	375	1,194
寄贈等	1,663	6,984	1,532	1,611	2,834	7,671	1,648
合計	1,944	7,942	2,008	2,017	3,119	8,046	2,842

②映画フィルムの所蔵作品本数

[単位：本]

種別	日本映画	外国映画	合計
劇映画	9,907	4,433	14,340
文化・記録映画	24,569	2,927	27,496
アニメーション映画	1,946	311	2,257
ニュース映画	12,215	187	12,402
テレビ映画	5,520	467	5,987
合計	54,157	8,325	62,482

専門人材の基盤的教育推進プログラム 975百万円（新規）文部科学省生涯学習推進課

経済社会構造の変化等が急速に進む中において、今後成長が見込まれる分野等の人材ニーズに対応する観点から、産業界との連携により、これら分野の中堅技術者等として求められる知識・技能を育成するとともに、高度専門人材としての専門性の基礎を培う基盤的教育を進める取組の支援・推進を図る。

我が国をとりまく経済社会構造の変化

- ・ 深刻な不況と雇用の悪化、雇用慣行の変化
- ・ 経済のグローバル化、国際競争の激化
- ・ 企業活動の複雑化、求められる知識・技術の高度化
- ・ 少子高齢化

成長分野等における戦略的な人材養成の必要性

我が国経済の先導役となる成長産業分野、経済社会構造の変化を受け人材需要の増加が見込まれる分野の専門人材を、重点的に養成していくことが急務

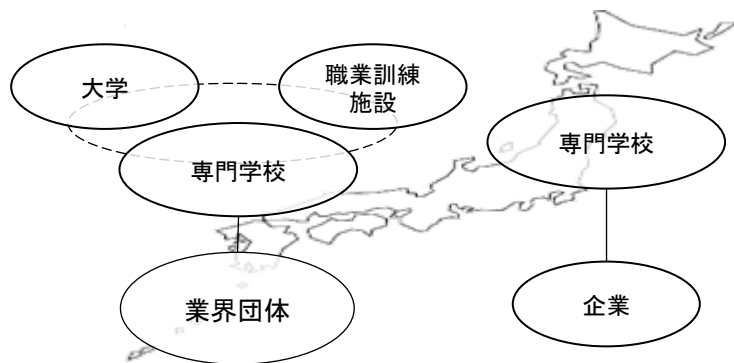
＜今後の成長が期待される分野例＞

〔情報通信・先端工業、コンテンツ・デザイン、ケア・福祉、健康・医療、食品安全・農業、環境、観光 など〕

成長分野等で求められる専門人材の養成に向け、産学連携による職業教育を推進

【箇所数：56プロジェクト】

◇ 人材養成の充実に向け産学間・学校間の連携組織を形成



◇ 中堅技術者等として求められる知識・技能を育成するとともに、高度専門人材としての基礎を培う基盤的教育を推進

⇒ 専門人材の基盤的教育の質向上に向け、専門学校等の高等教育機関が産業界と連携して行う取組を支援

- ◇ 産業界等のニーズに即した教育プログラムの開発・カリキュラム改善等の取組
- ◇ 産業界の視点導入による評価等の取組
- ◇ 企業等と連携した教員の資質向上の取組 など

平成22年度「専門人材の基盤的教育推進プログラム」

(コンテンツ分野の主な取組)

事業名	代表校
ゲーム産業における実践的 OJT／OFF-JT 体感型教育プログラム	学校法人片柳学園 東京工科大学
新ゲーム教育カリキュラムの作成と評価体制の確立	学校法人新潟総合学院 新潟コンピュータ専門学校
コンテンツ(ゲーム・CG)分野の日本版 NQF 構築の基盤整備プロジェクト	学校法人第一平田学園 中国デザイン専門学校

成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進

背景

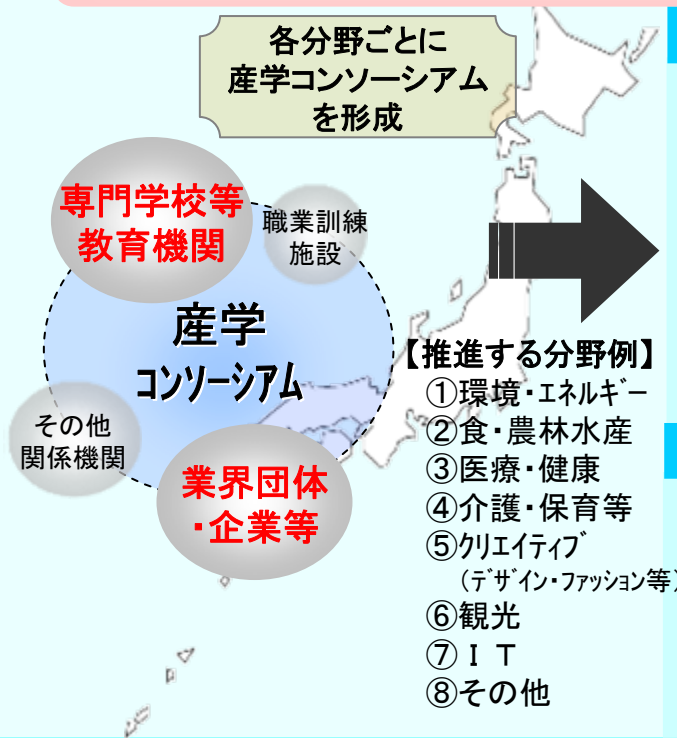
- 産業構造・社会構造の変化等が進む中で、我が国経済社会の一層の発展を期するためには、成長分野等への人材シフトを円滑に進めるとともに、その専門技術を高めていくことが不可欠。

◆ 新成長戦略(平成22年6月閣議決定) ◆

- ・「実践キャリア・アップ戦略」における大学・専門学校等の教育システムとの連携
- ・主な職業分野に関する教育プログラムの開発
- ・専修学校への単位制・通信制の導入
- 専修学校での社会人受入れ総数:15万人

産学連携による先導的な取組を進め、成長分野等で求められる中核的専門人材の養成を戦略的に推進

※ 実践的な職業能力育成・評価を推進する「実践キャリア・アップ制度」とも連携



① 社会人等が学びやすい学習システムの整備

■ 産業界との連携による「学習ユニット積上げ方式」の構築

- 各分野ごとに、業界団体等のニーズを踏まえつつ、主要職域における中核的専門人材の養成を進めるための短期教育プログラムの開発を推進。
- 短期教育プログラムは、モジュール化・体系化を図り、
 - ・短期の学修成果の積上げにより、知識・技術を体系的に身に付けられ、
 - ・社会人等も自己のニーズにあったプログラムに選択的にアクセスできる「学習ユニット積上げ方式」の学習システムを構築。

《イメージ》

修了(資格付与)

↑ ユニット8 (専門4)選択

ユニット7 (専門3)選択

・

ユニット2 (基礎2)

ユニット1 (基礎1)

② 産業界との連携による教育の質保証の仕組みの整備

■ 産業界の視点を取り入れた評価の体制整備

- 短期教育プログラムについては、産学コンソーシアムの枠組みを活用し、産業界の視点を入れた効果測定・評価を行い、その内容を逐次改善・更新
- ※ 各分野における短期教育プログラムの評価・認証の仕組みの整備を通じ、「キャリア段位制度(日本版NVQ)」の構築へとつなげていく

期待される成果

成長分野等の人材養成の活性化、技術修得の機会へのアクセス向上、教育と職業とのつながりの見える化
→ 成長分野等への円滑な人材シフト・これら分野における専門人材の技術の向上、経済発展の先導役となる成長産業等の発展、新規雇用の創出 など

背景

- 制作工程の一部の海外への外注等の理由から、日本国内でアニメ産業に係る人材が育ちにくくなっているとの懸念がある。
- 韓国や中国などアジア各国のアニメ産業の制作力の高まりや米国の3次元立体アニメの流行により、国際競争が厳しさを増すことが予想される。
- 我が国のアニメ産業が世界の市場で積極的に展開していくため、新しい技術にも対応した人材を育成していくことが必要。

事業概要

3次元立体技術にも精通した国際的に通用するアニメ制作者の育成を行う。具体的には、大学、専門学校等の教育機関とアニメの制作現場とが連携し、人材育成拠点の整備、カリキュラムの策定、模範講座の実施等を行う。

セルアニメ分野

- **セルアニメによる3次元立体アニメ制作**に関する人材育成
- 制作ワークフローの分析と最適なワークフローの提案を併せて行う。(制作スタジオにおける各プロセスの担当者間コミュニケーション及び素材などのやり取りを分析)

実施事業者：一般社団法人日本動画協会

3DCGアニメ分野

- **3DCGによる3次元立体アニメ制作**に関する人材育成
- 日本独自の、リミテッドアニメーション表現技術とマンガの表現技術を活かした3DCGによる立体アニメーション制作を目指す。

実施事業者：財団法人画像情報教育振興協会



(参考) アニメーター養成プロジェクト(H18～H20)

- ・アニメーターの基本技能評価基準を策定
- ・策定した基準にもとづき、一定のスキルを有する人材を発掘し、指導講座、インターンシップ、就職を希望する指導講座受講者と受け入れ企業とのマッチングを実施。

	申込者(名)	合格者(名)
1次試験	822	196
2次試験	196	97
3次試験(H20のみ)	31	16
指導講座	50	45
インターンシップ	43	42
採用		15

▲受講者数一覧(累計)



▲指導講座の様子

次代を担う子どもの文化芸術体験事業

平成23年度要望額 53億円

現状と課題

- 学校単独での鑑賞教室は、地方財政の逼迫により、数年前から減少
- 文化庁の既存事業では、義務教育期間中に1回の鑑賞・体験が可能
- 児童・生徒に与える効果は、「豊かな心や感性・創造性をはぐくめた」82%、「舞台芸術への関心を高められた」85.1%
((社)日本芸能実演家団体協議会調べ)
- 子どもたちの感受性に働きかけるには、一流の文化芸術団体や芸術家による優れた舞台芸術の鑑賞・体験が効果的

事業内容

巡回公演事業

- 国が一流の芸術団体を選定。都道府県を10ブロックに分け、巡回公演を実施。芸術団体と開催希望校をマッチング。
 - 鑑賞のみならず、芸術団体との共演やそのための事前のワークショップを実施。
 - 学校は教育活動の一環として位置づけ、保護者の参画。
- 【1, 580公演(53公演増)】

派遣事業

- 国、教育委員会と地域のNPO法人、劇場が連携して、学校と芸術家個人や小規模グループをコーディネート。
- 芸術家個人や小規模グループの芸術家が、学校に訪れ講話、実技指導を実施。
- 新進芸術家育成事業や海外研修の修了者を積極的に活用。【2, 474力所(947力所増)】



効果

知的創造性の育成は、成長の原動力！

- 優れた才能の芽を育てる。将来の観客層の育成
- 創造性やコミュニケーション能力を育む
- 出演機会の増大による雇用の創出に貢献

	22年度(1.3回)	23年度(1.7回)
・年間に鑑賞・体験する児童生徒数	93万人	124万人
・芸術家・芸術団体出演者数	5万人	6万人

将来、義務教育期間中に2回を確保すると

143万人
7万人



(参考)児童生徒のコミュニケーション能力の育成に資する芸術表現体験 (平成22年度)

芸術家による表現手法を用いた計画的・継続的なワークショップ等の実技指導を実施することにより、芸術を愛する心を育て、豊かな情操を養うとともに、コミュニケーション能力の育成を図る。

教育委員会等

○開催校への指導・助言, 連絡調整

小・中・高等学校等

○芸術家や劇団員と連携し, 計画的・継続的なワークショップ等の実施

◆国語・音楽等の教科, 総合的な学習の時間, 特別活動(学校行事等)

◆演劇, ダンス・舞踊, 伝統芸能, 大衆芸能等

◆実技指導, 講話, 実技披露, 成果発表会 等

◆年間3~12回実施



○芸術家や劇団員等の派遣

公共や民間の劇場等
NPO法人、



派遣

成果

コミュニケーション教育推進のための検討

・演劇・ダンス等の芸術表現を用いた学習プログラムの開発
(その他期待される効果) ・国語をはじめとする各教科の学力向上 ・問題行動への効果的対応 等

コミュニケーション教育の推進