

令和6年度
文化庁と大学・研究機関等との共同研究事業

諸外国の 文化政策等に関する 調査・研究

報告書

令和6年度共同研究事業の概要

令和6年度文化庁と大学・研究機関等との共同研究事業「諸外国の文化政策等に関する調査・研究」は、昨年度に実施した各國文化政策の特徴・政策形成の仕組み・社会的文脈における文化政策の変遷・目標や評価・統計整備等の特筆すべき具体的事業に関する包括的調査を下敷きとして、以下の調査・研究を行った。

① 文化予算に関しては、経年変化の把握に重点を置いた。国によって文化行政の主務官庁の所掌範囲には差（政策対象としての「文化」概念の差）や為替の影響もあり、単純な比較が困難なことから、本年度は、本報告書冒頭に各國の文化予算額等を一覧として掲載はしていない。各章では、冒頭に各國の文化予算に相当するものの金額を提示しているが、米国のように関係機関の予算をもとに積算して算出している国もある点に留意されたい。

② 最新の動向把握としては、(1)コンテンツ産業分野¹⁾におけるクリエイターへの支援施策、(2)最先端技術の文化芸術分野における活用推進事例、(3)若者世代の文化芸術鑑賞機会等向上のための政策的アプローチに着目した。コロナ禍を機に導入された施策（特に独仏韓は、「文化パス」）のその後の評価・動向も、可能な限りフォローしている。最新の動向に関しては、諸外国の事例を参照しつつ我が国の政策立案への示唆を得るために以上の点に注目してはいるものの、それぞれの国が置かれている政治・経済・社会・歴史・文化的な文脈の違いに応じて各國の施策状況には差異がある²⁾。そのため、必ずしもすべての国において、この3点に対応する施策の記述が横並びになされているわけではない。

③ 本年度は、特集として「中華人民共和国」をとりあげている。特集については、昨年度の包括的調査に近い形式で、まずは政治構造や文化関連予算の規模、主務官庁の名称や所掌範囲と予算、政治社会的文脈における文化政策の変遷、目標等、基本情報の収集と特徴の把握につとめたものとなっている。

周知のように2024年は、世界70カ国以上で選挙が相次いだ「選挙イヤー」であり、この間、調査対象国の政治状況には国政選挙以外にも様々な事情から、大きな変化があった。ただし、本年度の報告書も例年同様のスケジュールで進めており、基本的には2024年11月までの状況を中心に執筆されていることを、予めお伝えしておきたい。

●調査対象国

日本、英国（イングランド）、米国、ドイツ連邦共和国、フランス共和国、大韓民国
中華人民共和国（特集）

●執筆者

日本	朝倉 由希（公立小松大学 国際文化交流学部 准教授）
英国	菅野 幸子（AIR Lab アーツ・プランナー/リサーチャー）
米国	作田 知樹（Arts and Law ファウンダー）
ドイツ	秋野 有紀（早稲田大学 教育・総合科学学術院複合文化学科 教授）*
フランス	長嶋 由紀子（東京大学大学院 人文社会系研究科 研究員）
大韓民国	閔 鎮京（北海道教育大学 芸術文化政策研究室 准教授）
中華人民共和国	増山 周（公益社団法人日本芸能実演家団体協議会 常務理事） 秋野 有紀

*は、本共同研究事業責任者。

特集「中華人民共和国の文化政策」においては、公益社団法人日本芸能実演家団体協議会常務理事の増山周氏に、様々にご教示をいただき、原稿執筆をはじめとして、多大なるご協力を賜った。また研究補助者として、早稲田大学政治経済学部の宋亦文氏にも、大いに助けられた。限られた時間で多くの中国語資料にも依拠することができたのは、ひとえにお二方の大きなお力添えをいただいてこそであった。記して深謝申し上げたい。

報告書では、執筆時点で把握できる範囲で、各国の文化政策の状況を広く紹介することにつとめてきた。日本とは異なる政治文化や歴史によって醸成された各国の特徴的な施策や方向性については、その国の文化や政策の捉え方を反映したものとして、理解を深めるきっかけになればと願っている。

●本年度の研究会実施

- 2024年 7月 25日（木） 第1回 研究会
- 2024年 10月 4日（金） 第2回 研究会
- 2024年 11月 15日（金） 第3回 研究会
- 2025年 2月 14日（金） 第4回 研究会「文化財写真と博物館教育の現場から」
(ゲスト：東京国立博物館 吉岡由哲氏、山本桃子氏)
- 2025年 2月 17日（月） 第5回 研究会「AI 法制の国際状況とデジタルアーカイブ」
(ゲスト：一橋大学大学院 生貝直人教授)
- 2025年 2月 18日（火） 第6回 研究会「文化財×AI：パラダイムシフトにどう向き合うか？」
(ゲスト：国立情報学研究所 北本朝展教授)

※ この他に、各国の原稿執筆のための調査研究やヒアリングも行っている。

本年度の重点調査項目のひとつは「最先端技術の文化芸術分野における活用推進事例」であった。最先端技術の発展は近年、文化芸術や創造的活動を取り巻く状況に大きな影響を与えている。そのため本年度は、とりわけ「文化領域と最先端技術」をテーマとして、下記のゲストの方々（表記は、実施日程の順）をお招きし、現状を把握しつつ、国際的な動向を踏まえ、最先端の知見を深めることで、文化政策の検討課題を抽出するための研究会を実施した。

吉岡由哲氏	東京国立博物館	学芸研究部列品管理課登録室 アソシエイトフェロー（文化財写真技師）
山本桃子氏	東京国立博物館	学芸企画部博物館教育課教育講座室 アソシエイトフェロー
生貝直人氏	一橋大学大学院	法学研究科 教授
北本朝展氏	国立情報学研究所	教授 データサイエンス共同利用基盤施設 人文学オープンデータ共同利用センター センター長

令和4年4月におよそ70年ぶりに「博物館法」が大幅に改正された。その際、資料のデジタルアーカイブ化等、博物館には新たな業務が加わっている³⁾。博物館や美術館、図書館や劇場・音楽堂、公民館等の全国に整備されてきた公共的な文化施設・機関においても今日、従来の中核業務の基盤を強化し、深化させるとともに、文化芸術の価値を活かしながら、教育・福祉・まちづくり・産業・観光・国際交流等の拠点として地域社会の中核を担う役割が期待されている。こうした中で比較的新しい動向であるDX（デジタル・トランスフォーメーション）の取組を推進する施策を考えるにあたっては、実情を広く把握し、政策課題をまずは抽出する必要がある。このような背景と問題意識から開催した本年度の研究会では、多くの知見を得ることができた。それとともに、今後の検討点として以下ののような論点も浮かび上がってきた。

博物館におけるデジタルアーカイブ化

例えば博物館であれば、DX推進に先立つ作品撮影にかかるリソースやコスト（人員・技術習得・時間・費用等）、プロフェッショナルに求められる基準や留意点、教育普及を始めとする利活用の現場で浮かび上がる権利処理や二次使用等に関する想定外の場面とそれに対応する中で蓄積される知やノウハウの共有の必要性といった、バックヤードや来館者対応、諸外国との交渉の現場に実際に携わる方々にしか分からない数々の論点が存在する。

デジタル技術は文化資源を劣化や棄損の恐れのない形で保存し、広く公開し、アクセスを保障する。それと同時に、公開したデジタル文化資源が利活用の段階で第三者によって商業展開に用いられ、そこで発生する利益が、公開をした側が得られるかもしれない利益を相殺する際には、「源」となる部分・段階を生み出したクリエイティブ・コアに属する施設や業種に対して、公平かつ適切な利益の還元をどのように設計してゆけば、サステイナブルな発展への道を拓くことができるのだろうか。高精細画像の撮影やブロックチェーンのマイニングにかか

る電力消費を環境政策とのバランスにおいてどのように考えたらよいのだろう。最先端技術と文化領域との出会いや融合は、国際的な規範づくりや、二次利用も含めた利益・価値の公正な循環の仕組みづくり等、政策立案に向けた重要な新しい課題を次々と浮かびあがらせる。

どのような点において既存の規範と新しく見込まれている展望、潜在的リスクをハーモナイズしうるか——DXに伴い派生する論点にも射程を拡げ、生じるリスクやデメリットを等閑視せずに、課題のホットスポットを洗い出し、慎重に多角的検討を行うことが必要となる。大きな社会正義や利益のために、どこかの段階で、声の小さい主体が「搾取された」と感じることのないよう、広い視野に立ち、国際的な動向とも軌を一にして、人類×文化×最新技術の文脈における「最適解」を見出す議論が求められる⁴⁾。

生成AIと文化政策/領域との共存に向けて

日々進化する生成AI（人工知能）技術等、技術の発展が地球規模で著しく加速する中で、こうした最先端技術動向と文化領域とがどのように関与しあってゆくのかを、仕組みを理解したうえで検討することも、今日の文化政策においては喫緊の課題となる。最先端技術の活用推進は、インターネット空間で国境を越えた事業活動や利活用を展開することに伴って生ずる数々の未知なる課題と遭遇することとも隣り合わせである。その際に、国際的に、あるいは、一定程度広域的に適用される規範の最新の動向を把握することは、ビジネスチャンスの拡張や生成AIのような新しい技術を使う際の法的リスク⁵⁾に備える意味で、極めて重要となる。近年のように技術の進歩が速い世界では、我が国の対応もその都度更新が求められる。最先端技術のもたらすメリットを最大限活かすためにも、真正な情報がどれであるかを示す提供回路をわかりやすい形で整備し、どのようなデータが投入され、どのように訓練されており、モデルにかたよりがないのか等を検証するための透明性を確保することで偽/誤情報の拡散を防止する施策が求められる。

利活用の最先端動向として、古典籍のAIによる翻刻やAIによる現代語訳のような技術を通じて⁶⁾、専門家ではない人々にも国境を越えて、内容や魅力が届くようになることは、世界における日本研究や日本理解を強力に深化させるトリガーとなるであろう。最先端技術と文化領域の共存は、我が国の魅力的な文化をより広く世界に届け、日本の文化や歴史、社会や人々に対する理解を醸成し⁷⁾、研究活動やインバウンド観光においてもより一層の付加的な価値を生み出す好機ももたらす。生成AI等の最先端技術と文化芸術や人間の創造性とを対立的に捉えるのではなく、各自のアップスケーリングや理解を通じて、どのような新常態・新規範を目指したいのかという議論を行ってゆくことが、人が、人の社会の未来をつくるためにできる小さくとも確実な一歩となる。文化分野でのリスクポイントをどのように特定し、分類し、それに応じた対応をとるか。今後も綿密な議論を丁寧に進めることが肝要である。

デジタルアーカイブの多面的な利活用

文化施設のDXと言ったときにイメージしやすいデジタルアーカイブ⁸⁾は、デジタル空間上に文化的な記憶を保存し、利活用に供することで、文化財や文化的生業・活動記録の保護を多重化する。このことは、地震等の自然災害が少なくない我が国において、局地的な物理的破壊

が全体の機能不全（本文脈では文化や記憶の喪失、技の継承の断絶）に陥らないようにするリダンダンシーの確保につながる。いわば、日本文化という生態系のある種のBCP（事業継続計画）の一翼を担う⁹⁾。国土を見渡した際に地域差が生まれないよう、均等に整備を進め、地域の人々の理解を得て、ともに文化資源や遺産、記憶を保存し、活用の循環を促進してゆくことは、地方の創生・機能強化の土台となる意義を有する。

このように、「文化領域と最先端技術」分野では政策上の重要論点が次々と浮かび上がる¹⁰⁾。多岐にわたり検討するにあたり、第一線で活躍するゲストの方々を研究会にお迎えし、議論を通して施策立案の論点を抽出し、調査・研究を深めることができたことは、本年度の極めて有意義な活動のひとつとなった。実りある議論のお時間を提供いただいたゲストの皆様には、ここにあらためて心より御礼申し上げたい。

本報告書のデザイン・DTP・印刷製本は、双文社印刷代表取締役の倉澤みどり氏、城島浩幸氏にご担当いただいた。毎回きめ細かに迅速かつ正確なご対応をいただいたことに、厚く御礼申し上げたい。

共同研究事業推進にあたっては、文化庁との緊密な連携体制をとり、政策課文化政策調査研究室で本事業をご担当された職員の方々には、日々ひとかたならぬご協力・ご尽力を賜った。なお、本共同研究の事業事務管理は、早稲田大学が行った。

本研究事業を実りあるものとするためにご協力くださったすべての関係者の皆さんに、この場をかりて、深く御礼申し上げる。

本報告書が、様々なかたちで文化芸術に携わる人々に、文化政策をより豊かなものにするための検討素材を提供できれば、執筆者一同、これ以上の喜びはない。

令和7年2月

朝倉 由希／菅野 幸子／作田 知樹／長嶋 由紀子／閔 鎮京
秋野 有紀（早稲田大学）

*本報告書の内容は、文化庁の公式見解を示すものではない。

-
- 1) コンテンツエコノミーは、国際的にも拡大が予測される一方で、パンデミック後に人々が以前ほどオンラインで過ごさなくなったことを背景に、コロナ禍をピークにコンテンツクリエイターとして収入を得る人の割合が減少し続けていることや、一部の突出したクリエイターとその他大勢の格差が広がっていることが、米国においては指摘されている。ケーリエジャポン「どのプラットフォームも「勝者総取りの構造」コンテンツクリエイター経済、成長する一方で「脱落者は3年連続で増加」」2024年11月23日付。<https://courrier.jp/news/archives/383031/>
 - 2) クリエイターの対外的発信・派遣については、近年になって政策として力を入れる国がある一方で、すでにそうした施策が標準化していたり民間主導であったりするために、動きが目につきにくい国も存在する。デジタルに関しては、やや時差があり、重点や法整備状況には差異がある。
 - 3) https://www.bunka.go.jp/seisaku/bijutsukan_hakubutsukan/shinko/kankei_horei/pdf/93697301_04.pdf;
https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashikingikai/hakubutsukan/hakubutsukan04/02/pdf/93734001_01.pdf
 - 4) 欧州における「著作権契約法」の考え方等は、参考事例となろう。例えば、著作権者や実演者が自己の著作物や実演の利用について、瑕疵のない合意に基づく契約を締結した上で権利譲渡等を行った場合でも、契約時点においては、将来における利用の具体的な内容や、当該利用がもたらす経済的利益については正確に予測することができないことは、多々ある。あるいは、契約を行う際に立場上弱い位置にあったり、情報の非対称性が存在していること、交渉の余地がなかったりして、将来的にあらゆる形態の利用を可能にする包括的な文言を用いた完全買取契約を結ぶことも少なくないとされる。しかし著作物や実演において、それが生み出された段階には明らかではない価値が「潜在的に」存在するという側面は、文化や芸術の分野における最も特徴的でありながらも予測困難な点であり、他の経済的な売買契約とは異なる配慮が求められていかるべき分野固有の性質である。欧州諸国の著作権法では「契約自由」を原則としつつも、「利用者」が大きな収益を上げた場合に、「著作権者」が追加的な報酬や比例的報酬を請求できる権利を保障する「著作権契約法」が様々に規定されており、2019年に成立した欧州デジタル単一市場（DSM）指令（各國には国内法制化の義務がある）は、国境を越えたデジタル環境に対応した著作権上の権利やその制限、責任について様々な規定を設ける中で、「相当かつ比例的な報酬」の保障等を定めている。上野達弘は、論考の中でこの著作権契約法を詳細に紹介し、「報酬の相当性を確保し、著作物および実演の利用が生み出す収益から著作者および実演家への利益分配を実質的に確保するための規定」として「充実したもの」と評価している。上野達弘「欧州指令における「著作権契約法」」『早稲田大学法学会百周年記念論文集 第四巻 展開・先端・国際法編』成文堂、2022年、255-272頁。
https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashikingikai/chosakuken/seisaku/r05_05/pdf/94011001_04.pdf
 - 5) https://www.digitalpolicyforum.jp/dpi2024_7/;
https://www.cpra.jp/cpra_article/article/000773.html
 - 6) <https://codh.rois.ac.jp/>
 - 7) 2024年10月に日本原水爆被害者団体協議会のノーベル平和賞受賞が決定し、この時に、核の被害を後世に伝えてゆく試みとして、広島平和記念資料館の近年のデジタル事業にも注目が集まった。展示サイトの多言語化や、インターネット上で館内を移動し被爆者の遺品や当時の写真を見るヴァーチャル・ミュージアムである《デジタルガイドマップ》、そしてこうした事業に携わる若い世代が、記憶を紡ぐ手となっていることなどが連日報道された。また、生存する被爆者が少なくなる中、AIを用いて被爆者と疑似対話する装置の製作を進める広島市の試みなど、文化や記憶の伝承に最先端技術がこれまで以上の可能性を拓く例も見られる。日本経済新聞「原爆「生存者」証言、世界に発信 高まる関心どうつなぐ」2024年10月13日付。「被爆80年、世界に声届ける 広島・長崎、平和賞も追い風 体験者証言をAIで継承」2025年1月7日付。
広島平和記念資料館のデジタルガイドマップ
https://hpmmuseum.jp/modules/news/index.php?action=PageView&page_id=320
 - 8) デジタルアーカイブとは、デジタルアーカイブ学会の《デジタルアーカイブ憲章》によると「人びとのさまざまな情報資産をデジタル媒体で保存し、共有し、活用する仕組みの総体」と定義される。
<https://digitalarchivejapan.org/wp-content/uploads/2023/06/DA-Charter-ver-20230606.pdf>。学問的立場や文化機関の種類および時代や思想を反映した多義性や時代による変遷についての詳細は、柳与志夫（監修）加藤諭・宮本隆史（編）『デジタル時代のアーカイブ系譜学』みすず書房、2022年を参照されたい。
 - 9) 例えば、石川県輪島漆芸美術館はコロナ禍や能登半島地震よりも前の2019年にすでにヴァーチャル・ミュージアムのサイトを設け、美術館の様子を世界に向けて公開してきた。コロナ禍中に制作された動画は、2024年の震災により館に訪れることができなかった時期でも、輪島塗について伝えるコンテンツとして機能した。
<https://artsandculture.google.com/partner/WajimaMuseumofUrushiArt>; <https://www.art.city.wajima-ishikawa.jp/taiken/ouchi>
 - 10) クリエイターへの利益還元のサイクルづくりや地方創生・機能強化については、Web3（分散型自律組織や非代替性トークン等）をベースにしたアプローチの可能性を検討し議論することも重要である。

* URLの最終閲覧日は、2025年2月15日。

目 次

令和 6 年度共同研究事業の概要 1

第 1 章 日本の文化政策における最新動向 【朝倉 由希】 12

(1) 最新の予算額と経年変化 12

1.1 2024 度文化庁予算 12

1.2 文化庁予算の推移 13

1.3 近年の動向 14

(2) コンテンツ産業分野におけるクリエイターへの支援施策 15

(3) 最先端技術の文化芸術分野における活用推進施策 16

3.1 デジタルアーカイブ 16

3.2 文化芸術分野全般にわたる DX の推進 17

3.3 DX 時代に対応した著作権施策の推進 18

(4) 若者世代の文化芸術鑑賞機会等向上のためのアプローチ 18

第 2 章 英国の文化政策における最新動向 【菅野 幸子】 21

(1) 最新の予算額と経年変化 21

1.1 2024 年 DCMS 予算 21

1.2 文化予算の推移 21

1.3 近年の動向 24

(2) コンテンツ産業分野におけるクリエイターへの支援政策 26

(3) 最先端技術の文化芸術分野における活用推進政策 26

3.1 英国議会の「クリエイティブ産業における AI と新技術」報告 26

3.2 大英博物館アラン・チューリング研究所の AI と文化芸術・文化遺産に関する
研究事業 28

3.3 ACE による文化芸術セクターのデジタル化促進支援 28

3.3.1 デジタル・カルチャー・ネットワーク (Digital Culture Network) 28

3.3.2 イマーシブ・アーツ (Immersive Arts)	28
3.3.3 デジタル・カタパルト (Digital Catapult)	28
3.4 文化芸術セクターの反応	29
④ 若者世代の文化芸術鑑賞機会等向上のためのアプローチ	29

第3章 アメリカ合衆国の文化政策における最新動向【作田 知樹】……………33

① 最新の予算額と経年変化	33
1.1 2024年の予算	33
1.2 予算の推移	33
1.3 近年の動向	35
② コンテンツ産業分野におけるクリエイターへの支援施策	35
2.1 GRANT FOR ARTS PROJECTS: MEDIA ARTS	35
2.2 NEA のコンテンツ産業分野支援	35
2.3 NEA のインディペンデント映画/メディア・アーツ・フィールドビルディング・イニシアチブ	36
③ 最先端技術の文化芸術分野における活用推進施策	38
3.1 NEAによる推進取組	38
3.1.1 Arts & Technology Field Scan プロジェクトと報告書《TECH AS ART》	38
3.1.2 NEA Tech check	39
3.2 NEAによるデジタルテクノロジーの「公平性」の強調	39
3.3 民間財団による芸術機関のデジタル・トランスフォーメーション支援	40
④ 若者世代の文化芸術鑑賞機会等向上のためのアプローチ	42
⑤ おわりに	42
補足的事例紹介 文化財保護の財源・評価指標	43

第4章 ドイツ連邦政府の文化政策における最新動向【秋野 有紀】……………46

① 最新の予算額と経年変化	46
1.1 2024年 BKM 予算	46
1.2 予算の推移	46
1.3 近年の動向	47
② コンテンツ産業分野におけるクリエイターへの支援施策	48

③	最先端技術の文化芸術分野における活用推進施策	48
3.1	連邦文化基金の「カルチャー・デジタル」	49
3.1.1	コーディング・ダ・ヴィンチ・文化ハッカソン	49
3.1.2	アカデミー・フォー・シアター・アンド・デジタリティ	50
3.1.3	ファンド・デジタル	50
3.2	文化芸術分野における取組事例と近年の動向・トピック	50
④	若者世代の文化芸術鑑賞機会等向上のためのアプローチ	53
4.1	1年を経た「文化パス」	53
⑤	日本への示唆	55

第5章 フランスの文化政策における最新動向【長嶋 由紀子】 60

①	最新の予算額と経年変化	60
1.1	2024年の文化省予算	60
1.2	文化省予算の経年変化	60
1.3	近年の動向	60
②	コンテンツ産業分野におけるクリエイターへの支援施策	62
③	最先端技術の文化芸術分野における活用推進政策	64
3.1	デジタルイノベーションと公共文化政策の課題	64
3.2	活用推進施策例	65
3.2.1	SIMARA プロジェクト-自動認識支援による文書目録作成	65
3.2.2	SNI 革新的なデジタルサービス公募助成事業	65
3.3	研究開発推進施策例	65
3.3.1	文化遺産保存修復	65
3.3.2	文化セクターにおけるデータ共有	65
④	若者世代の文化芸術鑑賞機会等向上のためのアプローチ	66
4.1	芸術文化教育（EAC）の充実	66
4.2	「文化パス」の評価と動向	67
4.2.1	上院財務委員会報告書（2023年7月）	67
4.2.2	文化省 IGAC（文化問題総監）評価報告書（2024年7月）	69
4.2.3	文化パス改革の進行	70

第6章 大韓民国の文化政策における最新動向【閔 鎮京】 73

① 最新の予算額と経年変化 73

- 1.1 2024年度文化体育観光部の予算 73
- 1.2 予算の推移 74
- 1.3 近年の動向 75
 - 1.3.1 「国家遺産庁」の発足 76
 - 1.3.2 「国際文化広報政策室」の新設 77
 - 1.3.2.1 韓国文化芸術委員会「国際協業支援事業」 78
 - 1.3.2.2 韓国国際文化交流振興院「海外優秀プラットフォーム招待文化芸術公演・展示支援事業」 79
 - 1.3.2.3 芸術経営支援センター運営による「アートコリアマップ」の開館 79

② 若者世代の文化芸術鑑賞機会等向上のためのアプローチ 80

- 2.1 文化バウチャー政策 80
 - 2.1.1 統合文化利用券「文化ヌリカード」 80
 - 2.1.2 2023年文化ヌリカードの利用状況・利用効果 81
- 2.2 若者を対象とした「文化パス」 81
 - 2.2.1 文化体育観光部「青年文化芸術パス」 81
 - 2.2.2 ソウル青年文化パス 81

特集 中華人民共和国の文化政策【増山 周・秋野 有紀】 85

はじめに——党と国政の「二重権力構造」と文化概念としての「社会主义文化」 85

① 国家機構の構造 87

- 1.1 中国共産党と国家立法機関である「全国人民代表大会（全人代）」 87
- 1.2 国家行政機関 89
- 1.3 中央政府全体の文化観光体育メディア予算 89

② 文化観光部——文化行政の主務官庁 90

- 2.1 文化観光部の主な職責 91
- 2.2 文化観光部の歳出予算とその推移 92
- 2.3 財源の特徴と「観光発展基金」 93

③ 第二次大戦後の文化政策の変遷 95

- 1) 建国初期（1949年～） 97
- 2) 文化大革命期（1966年～） 99

- 3) 改革開放期（1978年～） 100
 - 4) 高度経済成長期（1992年～） 102
 - 5) 習近平体制（2012年～） 104
- ④ 国務院および文化観光部による近年の取組内容 106
- 4.1 国務院による「綱要」の発表 106
 - 4.2 文化部の計画 108
- おわりに 109

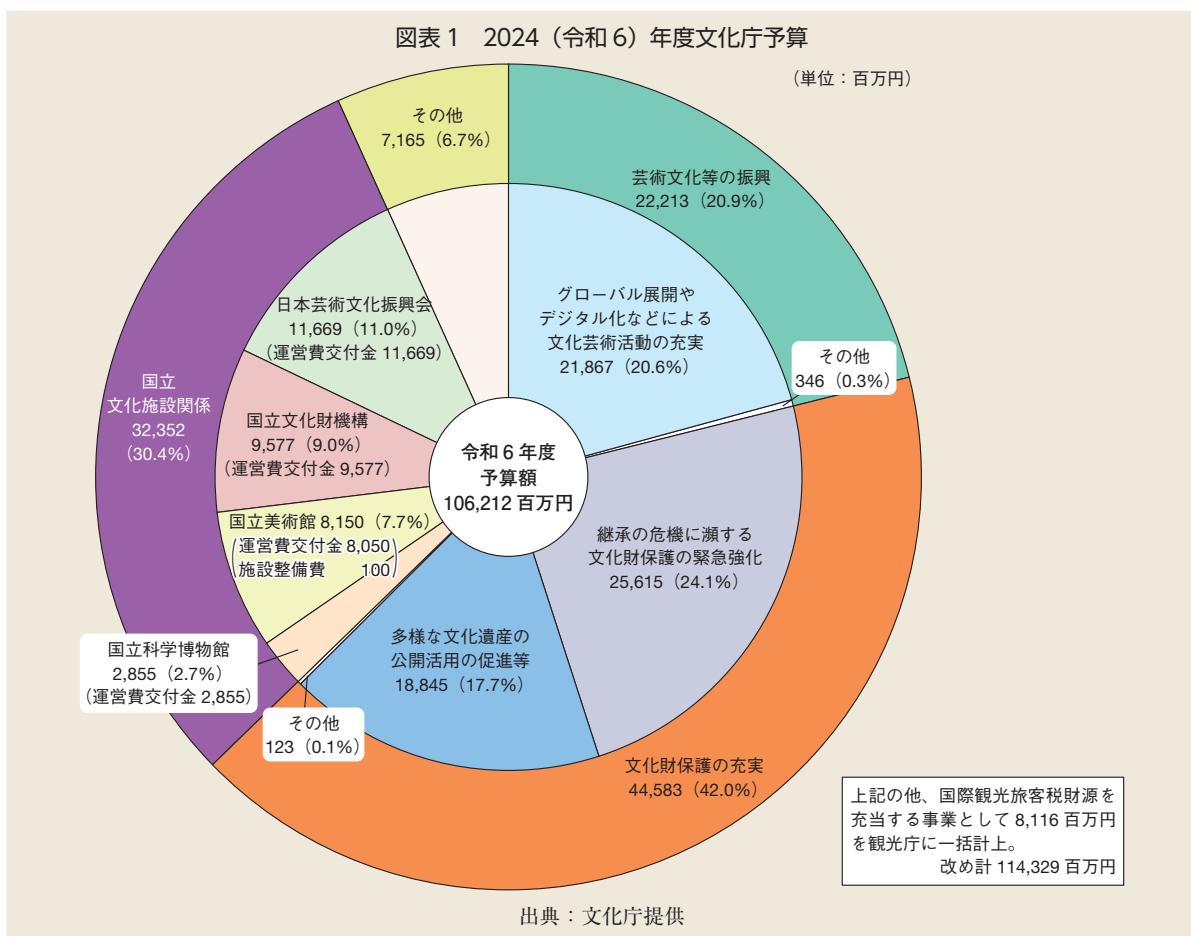
日本の文化政策における最新動向

朝倉 由希

最新の予算額と経年変化

1.1 2024 度文化庁予算

文化庁の2024年度予算は1,062億1,200万円である。芸術文化等の振興に222億1,300万円(20.9%)、文化財保護の充実に445億8,300万円(42.0%)、国立文化施設関係に323億5,200万円(30.4%)が充てられている(図表1)。国際観光旅客税として観光庁に一括計上されている81億1,600万円を含めた額は1,143億2,900万円である。



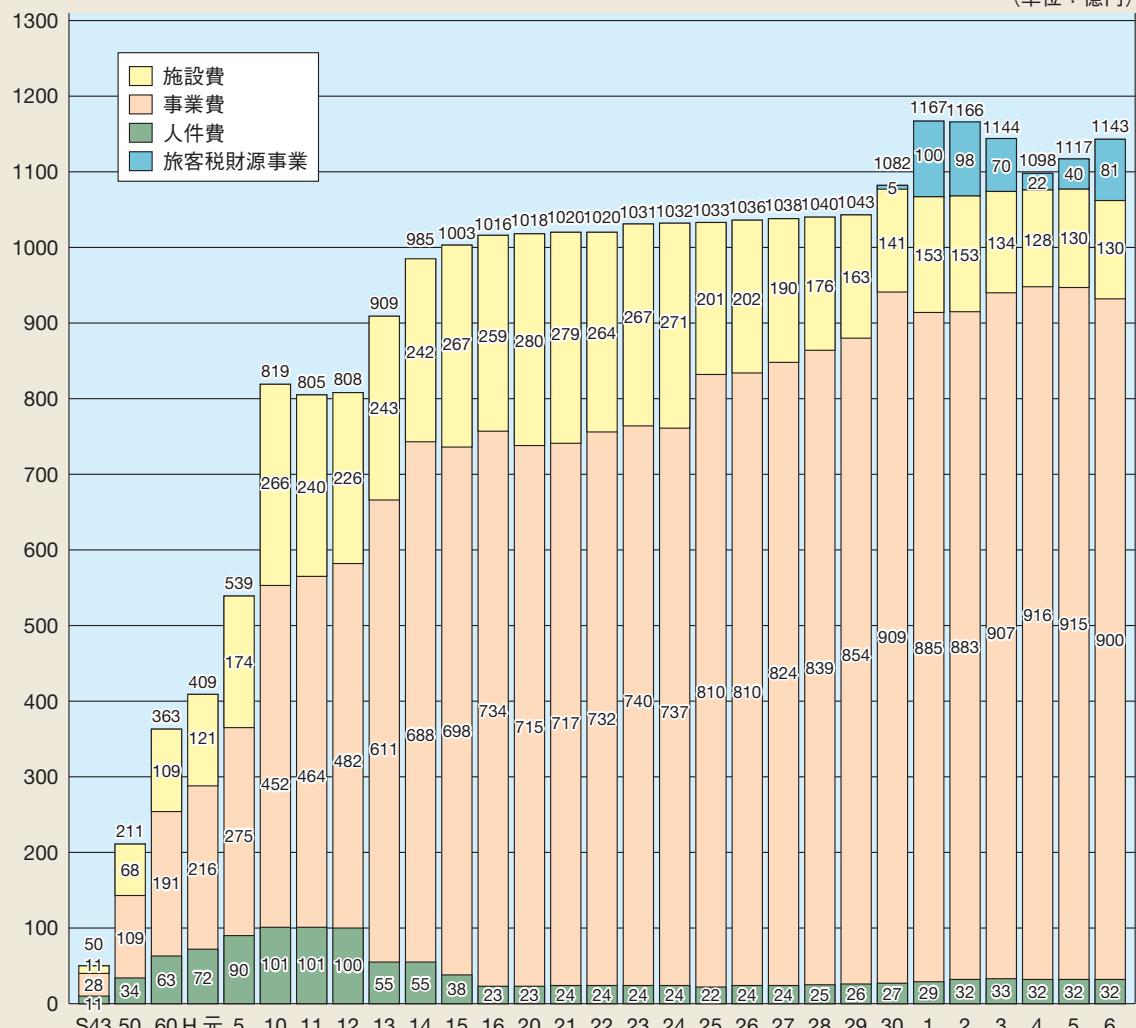
1.2 文化庁予算の推移

文化庁予算は2003年度に初めて1,000億円を突破し、その後ほぼ横ばいで推移してきた。

2019年度からは国際観光旅客税¹⁾を財源として文化庁が執行する事業分が加わっている。文化庁ではこの財源を活用し、「日本博」を契機とした観光コンテンツの拡充等、文化資源を活用した新たな観光コンテンツの拡充やインバウンドのための環境整備が推進されている。ただし、旅客の増減が影響するため、2019年度には100億円が充てられたが、新型コロナウィルス感染症流行期には減収し2022年度には22億円となった。国際観光の回復に伴い、2024年度には81億円となっている。

図表2 文化庁予算の推移

(単位：億円)



※令和6年度より「外国人に対する日本語教育の推進」が（組織）文部科学省に移管。

出典：文化庁提供

1) 国際観光旅客税は日本から出国する旅客（国際観光旅客等）から徴収するもので、観光基盤の拡充・強化の財源を確保するため2019年度から導入された。観光庁に一括計上され、関係する省庁で執行される。使途としては①ストレスフリーで快適に旅行できる環境の整備、②我が国の多様な魅力に関する情報の入手の容易化、③地域固有の文化、自然等を活用した観光資源の整備等による地域での体験滞在の満足度向上である。

1.3 近年の動向

2017年、文化芸術基本法が成立し、文化芸術の固有の意義と価値を尊重しつつ、観光、まちづくり、国際交流、福祉、教育、産業その他の各関連分野における施策との有機的な連携を図る旨の規定が追加された。

第1期文化芸術推進基本計画（期間：2018年度～2022年度）では、文化芸術の本質的価値に加え、社会的・経済的価値を明確化し、その多様な価値を社会形成に活かし、文化芸術の創造・発展・継承に好循環させることが目指された。しかし、第1期計画期間中に新型コロナウイルス感染症が拡大し、文化芸術事業の中止や延期、規模縮小等により、文化芸術分野は甚大な影響を受けた。緊急的な文化支援対応がなされる中、文化芸術活動の基盤の脆弱性が浮き彫りになり、芸術家や芸術団体の活動基盤の強化やエコシステム確立の必要性が注目されることとなった。またコロナ禍においては、直接鑑賞の代替手段としてデジタル技術の活用が進展した。社会全体のデジタル技術の進展に伴い、代替手段としてのみならず、より効果的な文化体験を可能にし、文化の価値を高める手段としても、最先端のデジタル技術が注目されている。

第1期計画期間中の成果と課題を踏まえ、2023年3月に閣議決定された第2期文化芸術推進基本計画（期間：2023年度～2027年度）では、5年間で取り組むべき重点取組として以下の7点が掲げられた。

- ①ポストコロナの創造的な文化芸術活動の推進
- ②文化資源の保存と活用の一層の促進
- ③文化芸術を通じた次代を担う子供たちの育成
- ④多様性を尊重した文化芸術の振興
- ⑤文化芸術のグローバル展開の加速
- ⑥文化芸術を通じた地方創生の推進
- ⑦デジタル技術を活用した文化芸術活動の推進

現在は第2期計画期間中であり、これらを実現するための施策が展開されている。並行して、施策の改善のためのフォローアップが適切に実施されるよう、文化審議会で議論がなされている。

また、文化審議会文化経済部会において、文化と経済の好循環を実現し、文化芸術の持続的な発展に結びつけるには、文化芸術活動の土壤を豊かにする循環と、価値を伸ばし広める循環の2つの創造的循環が必要であることが指摘された²⁾。これを受け、令和5年度からはそれまで実施していた複数の事業を「エコシステム形成」という新たな観点でまとめ、「土壤作り」にあたる文化芸術活動の基盤作りと、「価値づけ」にあたるグローバル展開の両面を実現し、創造的循環の創出を目指す施策が強化されている。

2) 「文化と経済の好循環を実現する文化芸術活動の『創造的循環』」文化審議会文化経済部会、2022年3月
https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashikingikai/bunka_keizai/01/pdf/93687601_01.pdf

コンテンツ産業分野におけるクリエイターへの支援施策

日本のマンガやアニメ、音楽、現代アート、伝統芸能等のコンテンツは、海外でも高く評価されており、世界への発信によりさらなる発展が期待される。世界から評価される質の高いコンテンツを持続的に生み出し、世界に発信していくためには、今後国内外で活躍が期待されるクリエイター・アーティストを複数年にわたり支援することが重要である。2023年度補正予算において60億円が計上され、クリエイター・アーティスト等の育成及び文化施設の高付加価値化のための「文化芸術活動基盤強化基金」が設立された。本基金は独立行政法人日本芸術文化振興会に設置され、「クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業」が実施されている³⁾。次代を担うクリエイター・アーティストの海外挑戦を通じた育成を支援する「クリエイター・アーティスト等育成事業」と、クリエイター・アーティスト等の活躍・発信の場である文化施設の機能強化を支援する「文化施設による高付加価値化機能強化支援事業」からなる。

「クリエイター・アーティスト等育成事業」は、世界に誇る我が国のマンガ、アニメ、音楽、現代アート、伝統芸能等をはじめとする次代を担うクリエイター等による作品や公演の企画・交渉・制作・発表・海外展開までの一体的な活動を、5年程度の活動目的の下で、3年程度弾力的かつ継続的に支援する事業である。舞台芸術分野16団体、メディア芸術分野5団体(7件)、現代アート分野2団体、分野横断的新領域(メディア芸術、現代アート、舞台等の分野を横断または革新しグローバルな訴求力を高める等の創意工夫を行うもの)4団体が採択されている。

「文化施設による高付加価値化機能強化支援事業」は、博物館・美術館、劇場・音楽堂等の文化施設について、次代を担うクリエイター・アーティスト等の国内における活動・発信拠点となるべく、発信力の強化や、新たな高い価値を文化芸術活動に付加する取組に支援を行うものである。事業例として、クリエイター等の作品や関連資料等のデジタルアーカイブ化、デジタルコンテンツを活用した施設の運営・機能強化、それによるグローバルな発信等への支援が想定されている。博物館・美術館等4団体、劇場・音楽堂等9団体が採択されている。

海外市場での展開につなげていくうえでは、経済産業省や外務省との連携が重要になる。

これまでにも文化庁において新進芸術家の海外研修等の人材育成事業は実施されてきたが、基金を活用した弾力的かつ複数年度にわたる一体的な活動への支援である点や、活動・発信拠点である文化施設の機能強化も視野に入れている点等、これまでにない特徴を持つ支援であり、今後の成果が注目される。

3) 文化庁 文化芸術活動基盤強化基金 https://www.bunka.go.jp/seisaku/geijyutu_katsudou/
日本芸術文化振興会 文化芸術活動基盤強化基金 <https://www.ntj.jac.go.jp/kikin/kiban/>

最先端技術の文化芸術分野における活用推進施策

第2期文化芸術推進基本計画の重点取組の1つに「デジタル技術を活用した文化芸術活動の推進」が掲げられており、関連する施策群として「デジタル技術を活用した文化芸術の振興」、「DX時代に対応した著作権制度の構築」が設定されている。

デジタル化の急速な進展は、文化芸術の創作方法や表現形態のみならず、受け手側のニーズにも影響を与えている。さらに、取引形態の多様化も見られる。デジタル社会に対応し、グローバルな展開も視野に入れた文化芸術振興施策が求められており、諸外国の施策も参考に政策の方向性を検討していく必要がある。

文化芸術分野におけるデジタル化に関連する施策は、文化資源の記録保存・継承を通じ文化的な発展につなげるためのデジタルアーカイブ構築や、最先端技術を用いた文化資源の魅力的な発信、国内外への発信力強化、あるいは誰もがどこからでも文化資源にアクセスできる環境整備等、多岐にわたる。また、デジタル化・ネットワーク化の進展・普及に対応した著作権制度・政策の推進も急務である。

以下ではデジタルアーカイブ、文化芸術分野全般にわたるDX推進施策の状況、DX時代に対応した著作権施策の推進について、近年の政策動向を確認する。

3.1 デジタルアーカイブ

文化資源のデジタルアーカイブを進めることは、文化の保存、継承、発展に資することはもちろん、コンテンツの二次利用や国内外への情報発信基盤としても重要である。文化庁ではこれまで文化遺産のデジタルデータベースを構築してきており、2008年より「文化遺産オンライン⁴⁾」として文化遺産ポータルサイトを公開している。また、「メディア芸術データベース⁵⁾」ではマンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートの作品情報や所蔵情報をデータベースとして整備し、2015年に開発版を公開した。2022年度までメディア芸術連携基盤等整備推進事業の中で文化庁が運営してきたが、2023年度より（独）国立美術館国立アートリサーチセンターに運営が移管された。

なお、国全体の動きとしても、デジタルアーカイブ構築の議論が進められてきた。2017年、関係機関の取組の方向性を示した報告書「我が国におけるデジタルアーカイブ推進の方向性」では、デジタルアーカイブの意義について、文化の保存・継承・発信のみならず、観光や地方創生、教育研究、ビジネスへの利用等、新たな価値創出やイノベーション推進にも貢献するものであるとしている。2020年8月には幅広い分野のデジタルアーカイブが横断的に連携し、多様なコンテンツを横断的に検索・閲覧できるプラットフォームである「ジャパンサーチ」が構築され、運用が始まった⁶⁾。文化遺産オンラインやメディア芸術データベースも、情報の集

4) <https://bunka.nii.ac.jp/>

5) <https://mediaarts-db.artmuseums.go.jp/>

6) デジタルアーカイブジャパン推進委員会・実務者検討委員会（事務局：内閣府知的財産戦略推進事務局）の方針のもと、国立国会図書館がシステムを担当。

約や多言語化を進めるとともに、ジャパンサーチと連携し、デジタルコンテンツの幅広い活用に向けた環境整備を推進している。

3.2 文化芸術分野全般にわたる DX の推進

文化財や博物館においては、文化資料を効果的に見せるための先端技術の導入が進んでいる。文化財に関しては、地域振興や観光振興への役割が拡大する中、文化庁は先端技術活用のガイドラインやハンドブックをとりまとめ、効果的な事例や留意点の周知を行ってきた⁷⁾。2020年5月に施行された文化観光推進法では、実施する事業イメージの中で、AR・VR（仮想現実、拡張現実）等のICTを活用した体験型展示の展開が、文化への理解を高めるための措置として例示されている。デジタル技術の適切な活用は、現物公開に制限がある文化財の鑑賞を可能にしたり、直接鑑賞以上に魅力的な体験を提供したりすることで、文化観光推進法が目指す方向である「文化についての理解を深める」うえで有効な手段となり得る。各地で文化観光が推進される中、様々な取組が全国に広がっている。

また、2022年には博物館法が約70年ぶりに大幅に改正され、博物館の業務として資料のデジタルアーカイブ化が付加されるとともに、地域の活力向上のために関係機関と連携すること等、博物館の新たな役割が規定された。これを受け、2023年度より5年間を集中期間として、博物館の機能を強化し、特色ある取組を全国で推進するための「Innovate MUSEUM事業⁸⁾」が推進されている。その一つの柱に「Museum DX の推進」があり、博物館資料のデジタルアーカイブ化とその公開・発信、および博物館における業務のDX化の双方に効果的に取り組む事業に対する支援が実施されている。

その他、美術品DXによる管理適正化・市場活性化や、舞台芸術作品の収集・保存、舞台映像の配信可能化や上映等による啓発・収益化に向けた取組等が推進されている。地域の伝統行事・民俗芸能、建築資料等を含む様々な文化資料のデジタルアーカイブ化も推進されている。さらに、前述の「クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業」においても、文化施設の高付加価値化事業にデジタルアーカイブ化やデジタルコンテンツの活用が想定されている。

上記のように、文化芸術分野全般にわたりDXが進められている状況にあるが、2024年度には「文化芸術のデジタル基盤強化・活用促進事業」が新規事業にあがった。2027年度までの予定で、最新のデジタル技術に係る調査分析・知見の発信、革新的事例の創出を通じ、デジタル基盤の強化と利活用の促進を図る。デジタル分野の技術革新は、文化芸術の社会的・経済的価値を向上させ、文化芸術と経済の好循環を創出・加速する鍵となるという認識のもと、文化芸術分野におけるデジタル基盤を強化し、デジタル技術の積極的な利活用を促進することにより、文化芸術活動の持続可能性を高めていくことを目的としている。

7) 文化庁『文化財の観光活用に向けたVR等の制作・運用ガイドライン』2018年、文化庁 地域文化創生本部事務局『先端技術による文化財活用ハンドブック』2020年

8) 博物館機能強化推進事業（Innovate MUSEUM事業） <https://innovatemuseum.bunka.go.jp/>

3.3 DX 時代に対応した著作権施策の推進

デジタル化・ネットワーク化の急速な進展により、文化芸術に関わるコンテンツ創作・流通・利用の状況が急速に変化する中、DX 時代に対応した著作権制度・政策推進が求められている。デジタル環境の中で多様なコンテンツに触れる機会は増大し、利用円滑化による対価還元が新たな創作活動につながる可能性が広がっている一方、権利処理コストの高さから必ずしも利用に結びついていない課題が生じてきた。権利保護・適切な対価還元と、利用円滑化の両立を図り、文化発展に資する著作権制度が模索されている。これまでの取組として、文化庁は2019年10月に、「デジタル化・ネットワーク化の進展に対応した柔軟な権利制限規定に関する基本的な考え方⁹⁾」を示した。2021年7月には文部科学大臣から諮問が出されたことを受け、文化審議会著作権分科会で審議が行われ、2023年2月に「デジタルトランスフォーメーション（DX）時代に対応した著作権制度・政策の在り方について第一次答申¹⁰⁾」が出された。同年、コンテンツ等の円滑な利用の促進や立法・行政における著作物等の公衆送信に関連し、著作権法の一部を改正する法律が成立した。

また急速に社会に広がりつつあるAI（人工知能）について、2023年7月より文化審議会著作権分科会で議論が行われ、「AIと著作権に関する考え方について」が、2024年3月に取りまとめられた¹¹⁾。AI開発・学習段階、生成・利用段階、AI生成物の著作物性といった各観点から、様々なケースにおける著作権者の許諾の要否等を示している。今後のAI技術の発展やそれをめぐる社会状況、諸外国の検討状況等を引き続き把握し、状況に応じて、見直しや検討が必要であることも指摘されている。

また、インターネット上のコンテンツ流通が普及する中で、著作権侵害コンテンツ（海賊版）の流通が増加していることから、権利行使強化の支援や普及啓発は重要である。文化庁では2022年6月よりインターネット上の海賊版による著作権侵害の情報ポータルサイト、同年8月には相談窓口を開設し、権利者が海賊版への対応を行う上での必要なノウハウ等を集約する等して権利者の対応を支援している¹²⁾。国境を越えた著作権侵害は被害が深刻であり、国際連携の強化も図られている。

若者世代の文化芸術鑑賞機会等向上のためのアプローチ

若者世代が多様な文化芸術に触れる環境を充実させることは、若者の創造力や感性を育む意

9) 文化庁著作権課「デジタル化・ネットワーク化の進展に対応した柔軟な権利制限規定に関する基本的な考え方（著作権法第30条の4、第47条の4及び第47条の5関係）」令和元年10月
https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/hokaisei/h30_hokaisei/pdf/r1406693_17.pdf

10) 文化審議会「デジタルトランスフォーメーション（DX）時代に対応した著作権制度・政策の在り方について第一次答申」令和5年2月 https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/hokaisei/r05_hokaisei/pdf/93912401_04.pdf

11) 文化審議会著作権分科会法制度小委員会「AIと著作権に関する考え方について」令和6年3月
https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/pdf/94037901_01.pdf

12) インターネット上の海賊版による著作権侵害対策情報ポータルサイト
<https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/kaizoku/index.html>

義があるほか、将来のアーティスト・クリエイター、文化の担い手、鑑賞者等を育成する観点からも重要である。第2期文化芸術推進基本計画の重点取組3点目には「文化芸術を通じた次代を担う子供たちの育成」が掲げられており、学校における文化芸術教育の充実・改善、子供たちによる文化芸術鑑賞・体験機会の確保により、子供たちが文化芸術に継続して親しむことができる機会を確保するための取組を重点的に実施する旨が示されている。

学校における芸術教育に関しては、2018年10月より芸術に関する教育に係る事務が文部科学省本省から文化庁に移管された。芸術教育の実態把握と今後の改善に向けた施策の方向性について、2023年6月に設置された「文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議¹³⁾」で議論が重ねられている。検討会議では、デジタル化が進み、不確実性も増す社会の中でこそ、感覚的・身体的な体験や、答えを自分で作り出していく学習、多様な価値を認める柔軟な発想や他者との協働等、芸術系教科における学びの意義はより一層高まっているという認識を示したうえで、求められる施策について検討を行っている。

若者の芸術鑑賞機会向上に向けて、日本ではフランスにおける文化バスのような享受者側への支援は国レベルで実施されていないが、文化芸術団体や文化施設と連携のうえで実演芸術の鑑賞や伝統文化・生活文化の体験の機会を提供する事業が実施されている。

「学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業」では、小学校・中学校等に文化芸術団体や個人や少人数の芸術家を派遣し、実演芸術の公演や、実技披露、指導、ワークショップ等を実施している。実演芸術団体の巡回公演、学校申請方式による芸術家派遣、コミュニケーション能力向上を図る事業、障がいのある子供たちも主体的に芸術鑑賞・体験ができるよう工夫された取り組み（ユニバーサル公演）等、多様な事業メニューがある。美術館、博物館、音楽ホール、能楽堂等の文化施設を実施会場とし、複数の学校が合同で開催する事業への支援も行われている。

「伝統文化親子教室事業」は、伝統文化・生活文化等を継続的に体験・修得できる機会を提供している。また、「劇場・音楽堂等における子供舞台芸術鑑賞体験支援事業」では、劇場・音楽堂等や実演芸術団体を対象に、18歳以下の子供が無料で鑑賞できる舞台公演を支援している。

学校部活動に関しては、学校単位から地域単位での取組への移行が進められており、2023年度～2025年度は改革推進期間となっている。文化部活動は、文化芸術等に親しみ、資質・能力を伸ばす機会として重要であり、子供たちの自主性や自己肯定感の育成、異年齢の交流による人間関係の構築にも寄与し得る。地域移行を進めることは大きな改革であり、地域全体で子供たちの多様な文化芸術等の体験機会を確保する体制を整える必要がある。2024年度は「文化部活動改革～部活動の地域連携や地域文化クラブ活動移行に向けた環境の一体的な整備～」に5億円が計上され、昨年度に引き続き、部活動の地域移行の課題に取組む実証事業や、部活動指導員の配置支援事業が実施されている。

13) <https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashikingikai/kondankaito/kentokaigi/index.html>

●主要参考資料・ウェブサイト

文化庁 <https://www.bunka.go.jp/>

文化庁 博物館総合サイト <https://museum.bunka.go.jp/>

文化庁 文化遺産オンライン <https://bunka.nii.ac.jp/>

文化庁 文化部活動に関する取組

<https://www.bunka.go.jp/seisaku/geijutsubunka/sobunsai/1413713.html>

文化庁 インターネット上の海賊版による著作権侵害対策情報ポータルサイト

<https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/kaizoku/index.html>

文化庁 文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議

<https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashikingikai/kondankaito/kentokaigi/index.html>

文化庁 博物館機能強化推進事業 <https://innovatemuseum.bunka.go.jp/>

文化庁 文化芸術活動基盤強化基金 https://www.bunka.go.jp/seisaku/geijyutu_katsudou/

日本芸術文化振興会 文化芸術活動基盤強化基金 <https://www.ntj.jac.go.jp/kikin/kiban/>

メディア芸術データベース <https://mediaarts-db.artmuseums.go.jp/>

文化芸術推進基本計画—文化芸術の「多様な価値」を活かして、未来をつくる—（第1期）（平成30年3月6日閣議決定）

https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/hoshin/pdf/r1389480_01.pdf

文化芸術推進基本計画（第2期）価値創造と社会・経済の活性化（令和5年3月24日閣議決定）

https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/hoshin/pdf/93856401_01.pdf

文化審議会文化経済部会「文化と経済の好循環を実現する文化芸術活動の『創造的循環』」、2022年3月

https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashikingikai/bunka_keizai/01/pdf/93687601_01.pdf

文化庁著作権課「デジタル化・ネットワーク化の進展に対応した 柔軟な権利制限規定に関する基本的な考え方（著作権法第30条の4、第47条の4及び第47条の5関係）」令和元年10月

https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/hokaisei/h30_hokaisei/pdf/r1406693_17.pdf

文化審議会「デジタルトランスフォーメーション（DX）時代に対応した著作権制度・政策の在り方について第一次答申」令和5年2月

https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/hokaisei/r05_hokaisei/pdf/93912401_04.pdf

文化審議会著作権分科会法制度小委員会「AIと著作権に関する考え方について」令和6年3月

https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashikingikai/chosakuken/pdf/94037901_01.pdf

文化庁文化財部伝統文化課『文化財の観光活用に向けたVR等の制作・運用ガイドライン』2018年

https://www.bunka.go.jp/tokei_hakusho_shuppan/tokeichosa/vr_kankokatsuyo/pdf/r1402740_01.pdf

文化庁地域文化創生本部事務局『先端技術による文化財活用ハンドブック』2020年

https://www.bunka.go.jp/tokei_hakusho_shuppan/shuppanbutsu/sentan_handbook/pdf/92099501_02.pdf

(全て最終閲覧日は2024年12月2日)

英國の文化政策における最新動向

菅野 幸子

最新の予算額と経年変化

1.1 2024年DCMS予算

英国の文化・メディア・スポーツ省 (Department for Culture, Media and Sport、以下、DCMS) の2024年予算は、12億1,200万ポンド（2,368億7千3百万円）¹⁾である。

2024年7月に総選挙が実施され、労働党が政権奪回を果たし政権交代を実現したものの、不安定な世界情勢に加えてデモや暴動等の国内における社会的混乱も続き、英國においては政治的・経済的にも不安定な社会状況が続いている。このような現況において、新政権のレイチェル・リーブス (Rachel Reeves) 財務大臣²⁾は、10月30日、2025年4月に開始される会計年度の予算案として秋季予算を発表したが、福祉や医療等の必須サービス、クリエイティブ産業の人材育成が優先され、文化芸術分野に関してはほとんど言及されなかった。加えて、400億ポンドの増税が見込まれていることも発表されたため、秋季予算に対する国民やメディアからの評価は厳しい³⁾。そのため、新政権においては、文化芸術セクターは置き去りにされると懸念する声も散見される⁴⁾。

1.2 文化予算の推移

こうした状況を反映するように、イングランドの2015年度から2024年度までの過去10年のDCMSの予算をもとに算出した文化予算⁵⁾の経年変化を見るならば、図表1にみられるよ

1) 2017年から2023年までの名称は、デジタル・文化・メディア・スポーツ省 (Department for Digital, Culture, Media and Sport) で、2023年の省庁再編により2017年以前の名称である文化・メディア・スポーツ省に戻った。予算は、関税定率法第4条の7に規定する財務省令で定める外国為替相場（適用期間：令和6年12月1日から令和6年12月7日まで）をもとに換算。（£1=¥195.44）<<https://www.customs.go.jp/tetsuzuki/kawase/kawase2024/kouji-rate20241201-20241207.pdf>>（2024年12月9日12月5日閲覧）。

2) 英国政治史上、初の女性の財務大臣。

3) <<https://www.bbc.com/japanese/articles/c1knmrnvdkvo>>（2024年11月4日閲覧）。

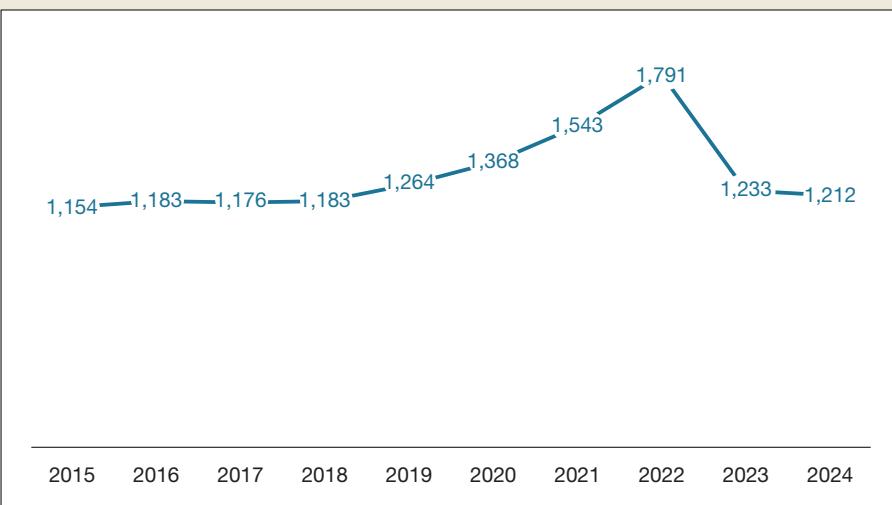
4) <<https://www.artspersonal.co.uk/news/autumn-budget-2024>>（2024年11月4日閲覧）。

5) 文化予算は、以下の資料 DCMS の年報をもとに算出。DCMS の年報には、次年度の予算が記載されているため、その数字をもとに、スポーツ、観光、放送・メディア、ギャンブル、その他を除いた予算を文化予算として算出している。なお、文化予算には、デジタル関連予算は含まれていない。

Department for Culture, Media and Sport, *Annual Report and Accounts for the Year Ended 31 March 2015*, Department for

図表1 過去10年間における文化予算の経年変化（2015年度～2024年度）

(単位：百万ポンド)



出典：2015年度から2024年度までに発行されたDCMSの年報をもとに筆者作成。

うに、ほぼ横ばい、すなわち現状維持の状態を何とか保ってきたと言えよう⁶⁾。2015年度は11億5千4百万ポンドで、2021年度までは緩やかな上昇傾向にあるように見える。また、2020年初頭にコロナ禍が発生すると、政府は、文化芸術セクター救済のため総額15億7千万ポンドの文化回復基金を配賦している（図表1にはこの基金は含まれてはいない）。しかし、コロナ禍以降の2023年度は12億3千3百万ポンド、2024年度は12億1千2百万ポンドと

Culture, Media and Sport, 2015, pp. 211-212.

Department for Culture, Media and Sport, *Annual Report and Accounts for the Year Ended 31 March 2016*, Department for Culture, Media and Sport, 2016, p. 232.

Department for Culture, Media and Sport, *Annual Report and Accounts for the Year Ended 31 March 2017*, Department for Culture, Media and Sport, 2017, p. 232.

Department for Culture, Media and Sport, *Annual Report and Accounts for the Year Ended 31 March 2024*, Department for Culture, Media and Sport, 2024, p. 233.

Department for Digital, Culture, Media and Sport, *Annual Report and Accounts for the Year Ended 31 March 2018*, Department for Digital, Culture, Media and Sport, 2018, p. 233.

Department for Digital, Culture, Media and Sport, *Annual Report and Accounts for the Year Ended 31 March 2019*, Department for Digital, Culture, Media and Sport, 2019, p. 229.

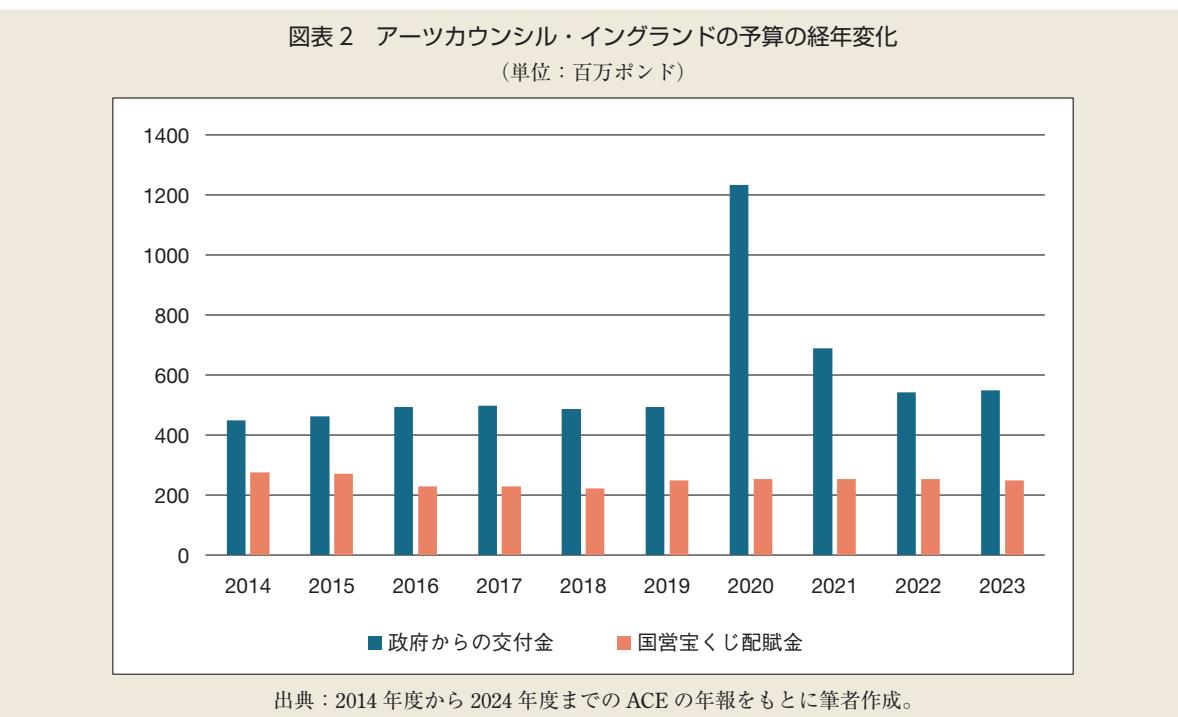
Department for Digital, Culture, Media and Sport, *Annual Report and Accounts for the Year Ended 31 March 2020*, Department for Digital, Culture, Media and Sport, 2020, p. 213.

Department for Digital, Culture, Media and Sport, *Annual Report and Accounts for the Year Ended 31 March 2021*, Department for Digital, Culture, Media and Sport, 2021, p. 195.

Department for Digital, Culture, Media and Sport, *Annual Report and Accounts for the Year Ended 31 March 2022*, Department for Digital, Culture, Media and Sport, 2022, p. 214.

Department for Digital, Culture, Media and Sport, *Annual Report & Accounts for the Year Ended 31 March 2023*, Department for Digital, Culture, Media and Sport, 2023, p. 231.

6) 1994年の地方分権によりイングランド、スコットランド、北アイルランド、ウェールズはそれぞれ独自に政府の予算を所掌している。本稿では、これまで継続してイングランドの文化予算を比較対象としてきたことから、継続性の観点からイングランドの文化予算を対象としている。なお、イングランドでは、予算案においては、大枠と方針が提示されるため文化予算として特定して発表されることはない。そのため、文化・メディア・スポーツ省（前出の通り、2017年から2023年までは、デジタル分野も所掌していたため、デジタル・文化・メディア・スポーツ省）の年間予算の中から文化関連の予算を抽出して算出している。この予算には、アーツカウンシル・イングランドや国立美術館・博物館、国立劇場への交付金なども含まれる。



なっており、文化予算は徐々に減少している。高いインフレ率を勘案するならば、なお一層減額していることが理解できよう⁷⁾。

また、2022年度の予算が突出しているようにみえるが、英国文化都市（UK City of Culture）⁸⁾のための財源として、3億8千2百万ポンドが措置されたためである。同年度の実質予算は14億9百万ポンドであり、前年2021年度の15億4千3百万ポンドからは減少している。

また、アーツカウンシル・イングランド（Arts Council England、以下、ACE）の2014年度から2023年度までの10年間の予算は、図表2である。政府からの交付金は、4億5千万ポンドから5億5千万ポンドの間に推移しており、国営宝くじの収益金からの配賦額も、2億5千万ポンド前後を推移しており、ACEの予算も横ばい状況にある⁹⁾。

7) <<https://www.meti.go.jp/report/tsuhaku2023/2023honbun/i1130000.html>> (2024年12月1日閲覧)。

8) 2008年にリバプールが歐州文化首都として成功を納め、都市再生モデルとなったことを受けて、現マンチェスター市長で当時の文化大臣だったアンディ・バーナムの発案で、スコットランド、北アイルランド、ウェールズを含む英國全土において、2013年より4年毎に独自の文化都市が指名され、多彩な文化芸術イベントを開催する英國文化都市が制定された。2025年からは、「都市」だけでなく「地域」も対象となる予定。

9) ACEの予算に関しては、以下の年報に掲載されたデータをもとに算出。
Arts Council England, *Arts Council England Grant-in-Aid and Lottery Distribution Annual Report and Accounts 2014-15*, Arts Council England, 2015, p. 52 & p. 94.

Art Council England, *Arts Council England Grant-in-Aid and Lottery Distribution Annual Report and Accounts 2016-17*, Arts Council England, 2017, p. 82.

Arts Council England, *Arts Council England Grant-in-Aid and National Lottery Distribution 2019-20 Annual Report and Accounts*, Arts Council England, 2020, p. 84.

Arts Council England, *Arts Council England Grant-in-Aid and National Lottery Distributions Annual Report and Accounts 2020-21*, Arts Council England, 2021, p. 10.

Arts Council England, *Arts Council England Grant-in-Aid and National Lottery Distribution Annual Report and Accounts 2023-2024*, Arts Council England, 2024, p. 6.

なお、2020年度と2021年度においては、前出のコロナ禍からの文化回復基金が政府から交付されたため、他の年度より政府からの交付金が突出している。しかし、コロナ禍が終息した2022年度からは、ほぼコロナ禍以前の交付金額に戻っているのが理解できる。

1.3 近年の動向

前述の通り、2024年7月4日に実施された総選挙により労働党が前政権の保守党に対して2倍以上の差をつけて圧勝し、翌5日、労働党党首キア・スター・マーマー（Keir Starmer）が首相に就任した。7月8日、影の文化大臣が落選したため、リサ・ナンディ（Lisa Nandy）がDCMS大臣（Secretary of State for Culture, Media and Sport）に就任した。

汚職とスキャンダルにまみれた前保守党政権に代わって、クリーンな労働者のための政権として期待された新政権であったが、交代早々、ヨーロッパ諸国と同様に、移民反対派の極右のデモ対策に追われた上、新首相とその夫人が支持者から高額の贈答品を受け取っていたことも報道され、国民の期待は一気に冷めつつある。さらに、10月30日に発表された労働党政権として初の秋季予算案では増税が発表され、国民の反発を買う等、厳しい船出となった。

このような状況の中で、9月24日に開催された労働党大会席上で、スター・マーマー首相は、フルートを学んでいた自らの幼少期の体験を踏まえ、すべての子どもたちの芸術へのアクセスを保障する方針を打ち出している。子どもたちばかりでなく、すべての国民も芸術に触れる機会を持つべきとも演説した。スター・マーマー首相は、労働者階級出身だが、ロンドンのギルドホール音楽学院でフルート、ピアノ、リコーダー、バイオリンを学んだ経験を有しており、幼少期より芸術やスポーツと触れる重要性を認識していたことから、青少年期に芸術へのアクセスを開いていくことを重視すると強調したのだった¹⁰⁾。また、ナンディ DCMS大臣も、「完全な教育とは創造的な教育です。だからこそ、ブリジット¹¹⁾と私は芸術、スポーツ、音楽を本来あるべき場所である学校や地域社会の中心に戻すために、カリキュラムの見直しを開始したのです」と同大会で演説している¹²⁾。しかし、この方針は次年度予算案には、現段階では明確には反映されてはいない。

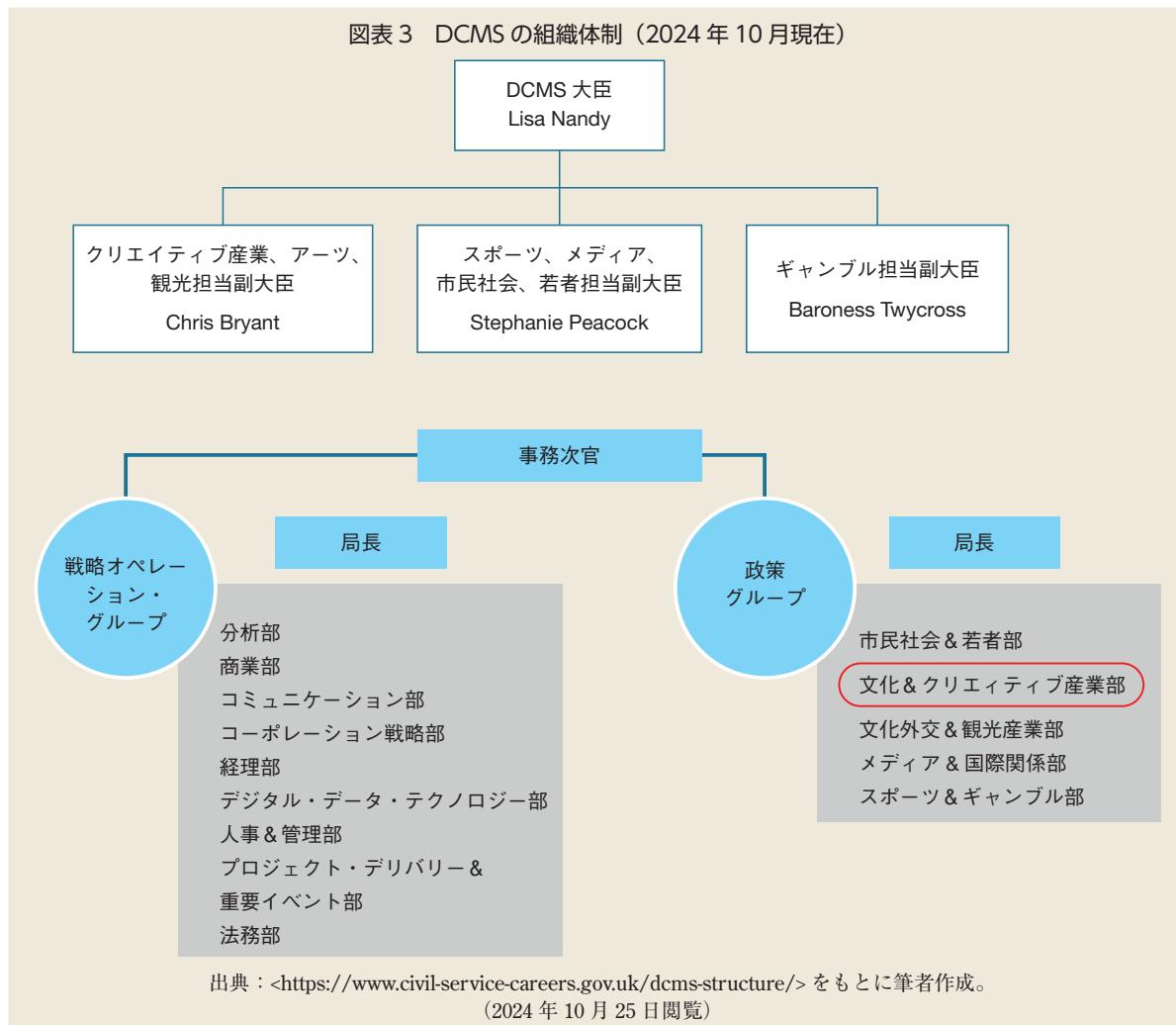
EU離脱（Brexit）に続いての政治的・経済的混乱に加えて、英国は世界及び欧州域内における金融・経済の中心地としての地盤沈下が進みつつある。従って、新政権にとっての喫緊の課題は、英国経済の再建である。この課題に対して、2024年10月14日、新政権は、2035年までの10年間にわたる英国の成長戦略を著したグリーン・ペーパー「インベスト2035（Invest 2035: UK's Modern Industrial Strategy）」を発表した¹³⁾。

10) <<https://labour.org.uk/updates/press-releases/keir-starmer-speech-at-labour-party-conference-2024/>> (2024年10月18日閲覧)。

11) フィリップソン教育大臣兼女性・平等担当大臣のこと。

12) <<https://www.theartnewspaper.com/2024/10/24/art-is-being-squeezed-out-royal-academy-campaign-calls-for-increased-arts-education-in-uk-schools>> (2024年10月18日閲覧)。

13) <<https://www.gov.uk/government/consultations/invest-2035-the-uks-modern-industrial-strategy/invest-2035-the-uks-modern-industrial-strategy>> (2024年10月24日閲覧)。



同戦略において、英国の産業を牽引する8つの産業分野の1つとしてクリエイティブ産業を位置づけている¹⁴⁾。さらに、英国のクリエイティブ産業は世界をリードする産業であり、今後ますます発展する成長産業と予測している。その証左として、国連貿易開発会議（United Nations Conference on Trade and Development, UNCTAD）の報告をもとに、英国は米国とアイルランドに次ぐ世界第3位のクリエイティブ・サービスの輸出国であり、2022年にはその経済効果は870億ポンドに達したこと¹⁵⁾を引用している、また、世界でストリーミングされる音楽の10曲中1曲が英国発の音楽であること等も例示している¹⁶⁾。このクリエイティブ産業を所管しているのがDCMSであるが、図表3にあるように、現在は、政策グループの「文化＆クリエイティブ産業部」が担当している。

14) 他の7産業は、先進的製造業、クリーンエネルギー産業、防衛産業、デジタル及びテクノロジー産業、金融サービス産業、ライフサイエンス産業、専門及びビジネスサービス産業。

15) <https://unctad.org/system/files/official-document/ditctsce2024d2_en.pdf> (2024年11月6日閲覧)。

16) <<https://www.bpi.co.uk/news-analysis/1-in-10-songs-streamed-globally-are-by-british-artists>> (2024年10月24日閲覧)。

コンテンツ産業分野におけるクリエイターへの支援政策

日本でいうコンテンツ産業は、英国では「クリエイティブ産業」の範疇に含まれる。英国のクリエイティブ産業とデジタル産業は経済成長分野として、2022年にはそれぞれ1,246億ポンドと1,583億ポンドの経済波及効果が見込まれていた。2020年時においては、クリエイティブ・テクノロジーへの投資に関して、英国は米国と中国に次いで世界第3位を維持していたが、クリエイティブ産業やデジタル産業をさらに発展させる技能（skills）が欠如していることが課題となっていると問題提起がなされていた。そこで、スターマー首相と教育省は、2024年7月、経済の再建を推進するためには労働者たちの技能向上が必須であるとし、スキルズ・イングランド（Skills England）¹⁷⁾を設立することを発表した。2025年に正式に発足される予定だが、同組織の設立の背景にあったのが、若者に新たな機会を提供し、英国企業が国内の優秀な人材をより多く採用することを推進するという目的があったためである。従って、この構想は、クリエイティブ産業分野の人材育成も対象としている。

こうした動向に加えて、上記1.3でも言及したように、新たな戦略において、英国のクリエイティブ産業は、世界クラスの才能の拠点として世界的な競争力を維持しつつ、新たな才能を育成するため国際的なツアーや協働のための重要な市場へのアクセスを最大限に確保する必要があるとしている。また、同産業のさらなる発展を目指し、高度な技能を持つ人材の育成が重要とも述べている。そこで、クリエイティブ産業の人材育成のための具体的な支援策として、首都ロンドンにのみクリエイティブな人材やセクターを集積させるのではなく、英国中にまんべんなく、地方都市等にも集積地を広げていく戦略を展開しようとしている。この政府の戦略に呼応するように、2024年10月24日、ロイヤル・ソサエティ・オブ・アーツ（Royal Society of Arts）も、ACE等と連携して「クリエイティブ・コリドー（Creative Corridors）」と題した政策提言書を発表した¹⁸⁾。

この提言書において、クリエイティブ産業においても地域格差が生じている現状を是正し¹⁹⁾、英国全土²⁰⁾での経済成長を促進するとともに、各地域をつなぐクリエイティブ産業のクラスターを形成することを提案している。

最先端技術の文化芸術分野における活用推進政策

3.1 英国議会の「クリエイティブ産業におけるAIと新技術」報告

2024年10月7日、英国議会は、「クリエイティブ産業におけるAIと新技術（Artificial Intelligence and New Technology in Creative Industries）」と題した報告を発表し、AI等の最先端技

17) <<https://www.gov.uk/government/news/skills-england-to-transform-opportunities-and-drive-growth>> (2024年11月6日閲覧)。

18) <<https://www.thersa.org/reports/creative-corridors-connecting-clusters-to-unleash-potential-report>> (2024年10月28日閲覧)。

19) 2019年のデータでは、ロンドンとイングランド南東部が英国のクリエイティブ産業の総付加価値710億ポンドの68%を占有している。

20) イングランドのみならず、スコットランド、北アイルランド、ウェールズも含まれる。

術がクリエイティブ産業へ及ぼす影響について、今後検討すべき論点を提示した。議会は、パンデミックの渦中にあって、アーティストたちは新しい表現方法や活動方法を模索していたこと、他方、観客たちは、文化芸術にアクセスする上でオンラインというやり方があることを知り、学ぶ機会となったこと等を報告した。さらに、議会は、先端技術が芸術や文化の創造、消費、評価への影響力については、まだ明確に分析されていないと問題提起をしている。とりわけ、AIは、今後5年間で、クリエイティブ産業セクターに最も影響を与える可能性のある先端技術の一つと特定しており、知的財産（IP）に関わる生成AIの相互作用に関して、同セクターの労働者たちからの同意を得られるかどうか、また、報酬の問題に大きく影響を及ぼすであろうと指摘している。また、生成型AIの法的枠組みに関しては英国を始め諸外国の裁判所で検証されているものの、時間を要する課題である。そのため、クリエイターたちにとって、生成型AIをどのように活用すべきか、また、クリエイティブな権利が保護されるかどうかについても長期にわたっての不確実性が生じる可能性があるとも指摘している。このように様々な可能性や懸念が指摘されている中、オックスフォード大学は、ロボットアーティストAi-Daを開発し、学内で個展を開催し²¹⁾、さらにはコンピュータ科学の先駆者であり、AIの父として知られているアラン・チューリング（Alan Turing）の肖像を描いたAi-Daの作品が、オークションで約2億円という高値で落札される等、人間の創造力に迫るロボットまで出現しており、賛否両論を引き起こしている²²⁾。

こうした経緯から、英国議会は、以下の6項目にわたる課題を提起している。

- (1) AIのイノベーションを促進することとクリエイティブ産業の持続可能性を保護することの間における適切なバランスをいかに取ることができるか。
- (2) パフォーマーやクリエイターの権利を保護するために、さらなる法的保護が必要か。
- (3) 生成AIの活用に関して、英國のクリエイティブ産業で労働争議が起こる可能性はどの程度あるか。
- (4) 若者が、クリエイティブ・テクノロジー分野で働く技能を身につけるために、カリキュラムの変更は必要か。
- (5) クリエイティブ産業の既存の労働者たちがクリエイティブ・テクノロジーを活用できるようになるために、スキルアップと再トレーニングは必要か。
- (6) 公共放送局や公的資金を受けている組織は、生成AIの使用に関して一定の基準に従うべきか²³⁾。

21) <<https://www.ai-darobot.com/>> (2024年12月1日閲覧)。

22) <<https://www.bbc.com/japanese/articles/cpwryq9wrjzo>> (2024年12月1日閲覧)。

23) <<https://post.parliament.uk/artificial-intelligence-and-new-technology-in-creative-industries/>> (2024年11月4日閲覧)。

3.2 大英博物館アラン・チューリング研究所の AI と文化芸術・文化遺産に関する研究事業

ロンドンにある大英博物館本部には、AI と文化芸術及び文化遺産に関する研究を行っているアラン・チューリング研究所（The Alan Turing Institute）が附設されている。同研究所は、ケンブリッジ大学、エдинバラ大学、オックスフォード大学、ロンドン大学ロンドン校、ウォーリック大学の 5 つの大学と英国工学物理科学研究評議会によって 2015 年に設立されたが、2023 年、オープン大学ネットワークを立ち上げ、データ・サイエンスと AI に関心を持つ英国のすべての大学と連携するようになり、ACE のスタッフも研究チームの一員として参加している²⁴⁾。

3.3 ACE による文化芸術セクターのデジタル化促進支援

他方、ACE も、文化芸術セクターのデジタル化への対応として以下の 3 つの活動を支援している。

3.3.1 デジタル・カルチャー・ネットワーク（Digital Culture Network）

コロナ禍以前の 2019 年、美術館・博物館、図書館を含む文化芸術セクターにおけるデジタル・スキルの向上を目指して、デジタル・カルチャー・ネットワークの立ち上げを支援し、文化芸術セクターにおけるデジタル活用、技術の向上等を推進している²⁵⁾。その支援分野は、ビデオとデジタル・コンテンツ、デジタル・アクセシビリティ、ソーシャル・メディア、視聴者のマーケティング、顧客との関係性に関するマーケティング、電子商業取引と商業化、検索エンジン・マーケティング、メール・マーケティング、チケット販売システム、ソーシャル・メディア等多岐にわたっている。

3.3.2 イマーシブ・アーツ（Immersive Arts）

2024 年 1 月に、新プログラム「イマーシブ・アーツ」が立ち上げられることが発表された²⁶⁾。このイマーシブ・アーツは、仮想現実、拡張現実、複合現実等の XR（Extended Reality）の技術を活用して新しい作品を創作するために必要な知識、技能、ネットワークを開発することを支援する 3 年間という期限付きのプログラムで、200 件以上のアーティストや文化芸術団体の活動を支援することが想定されている²⁷⁾。

3.3.3 デジタル・カタパルト（Digital Catapult）

デジタル・カタパルトはディープ・テック²⁸⁾によるイノベーションを促進することを支援する組織で、2018 年に立ち上げられた。政府、産業界、学識者とも提携して、この技術を

24) <<https://www.turing.ac.uk/>> (2024 年 11 月 4 日閲覧)。

25) <<https://digitalculturenetwork.org.uk/>> (2024 年 10 月 28 日閲覧)。

26) ACE だけでなく、スコットランド、北アイルランド、ウェールズの各アーツカウンシルの共同出資によって立ち上げられている。

27) <<https://immersivearts.uk/>> (2024 年 11 月 6 日閲覧)。

28) ディープ・テックとは、社会課題を解決して私たちの生活や社会に大きなインパクトを与える科学的な発見や革新的な技術のこと。

活用し、社会の課題解決につながる活動を支援している²⁹⁾。

3.4 文化芸術セクターの反応

このような現状において、英国の文化芸術セクターにおいても、AIに対する批判や懸念が議論されている。例えば、ゲーム業界を含む声優たちは、自分たちの役割がAI生成のレプリカに取って代わられることを懸念している。また、作家、出版社、グラフィックアーティスト、報道機関、音楽業界、監督たち、芸術団体、博物館、文化遺産機関といった大規模なデジタル・コレクションやデジタル資産の保有者たちは、AIに関連したデジタル資産の管理や活用について検討している。博物館の場合、植民地時代の歴史から失われた先住民などの博物館コレクションや物語をどのように認識するかという脱植民地化等の倫理的課題にも向かい合っている。

なお、オーディエンス・エージェンシー（The Audience Agency）では、同組織と連携する文化芸術団体の活動へのAIの影響を測定するAIインパクト・アセスメント（AI Impact Assessment, AIIA）を開発している³⁰⁾。

若者世代の文化芸術鑑賞機会等向上のためのアプローチ

近年、いわゆるハイ・アートからの若者離れが顕著になっている傾向が見受けられるが、英国では、フランスや韓国のような文化パス制度は導入されていない。しかし、上記1-3. でも言及したように、新首相のスター・マーは、幼少期における芸術教育の重要性を認識しており、ACEでも芸術教育の振興政策を講じ始めている³¹⁾。

この他、ACEでは、今後の方針に若者たちの声が反映されるよう、2021年から2023年まで若者たちによる助言委員会（Youth Advisory Board）を設置した。この委員会はパイロット・プロジェクトとして立ち上げられ、イングランド北部に居住する16才から25才までの19名の若者たちから構成され、子ども達や若者の声が反映されるような仕組みづくりに携わっており、自分たち以外の若者たちからの意見を聴取、組織内のスタッフへの助言、アーツカウンシルの全国会議での発言等を行っている³²⁾。

また、英国では、舞台やオペラ、音楽等を上演する多くの文化施設においては、以前より、若者や高齢者、失業者、障害者等が一般客より廉価でチケットを購入できる制度（Concession Seats）が導入されており、優れた文化芸術作品を鑑賞できる仕組みがある。また、各文化施設では、若者を対象とした多彩なワークショップやプログラムを提供している。例えば、ロイヤル・バレエ & オペラ（Royal Ballet and Opera）では、若者たちの鑑賞を促進するため、「ヤ

29) <<https://www.digitapult.org.uk/>> (2024年11月6日閲覧)。

30) <<https://www.artspfessional.co.uk/magazine/article/overwhelmed-optimised-ai-revolution>> (2024年10月28日閲覧)。

31) <<https://www.artscouncil.org.uk/developing-creativity-and-culture/children-and-young-people>> (2024年10月28日閲覧)。

32) <<https://www.artscouncil.org.uk/developing-creativity-and-culture/children-and-young-people/youth-advisory-board>> (2024年10月25日閲覧)。

ング RBO (Young RBO)³³⁾と呼ばれる制度を導入しており、16才から25才まではチケットを30ポンドで購入でき、ストリーム配信も無料で視聴できる等、若者を対象として多彩なサービスを提供している³⁴⁾。ナショナル・シアター (National Theater)においても、若者たちを対象としたワークショップの運営、若手プロデューサーや舞台技術者、脚本家の育成、ステージマネジメント・コースの運営、舞台上で実現したいアイディアのある若者たちのための創作空間 (Space to Create) の提供、青少年たちによる演劇祭の運営といった様々なプログラムを提供している³⁵⁾。また、アウトリーチプログラムとして、若者たちにシェークスピアの作品を理解してもらうために、シェークスピアの言葉とティラー・スヴィフトの歌詞を比較して、当たせる動画等も配信をしている。

美術分野でも、テート・ギャラリー (Tate Gallery) では、16才から25才の若者たちは事前に登録すれば、通常18～20ポンドもする特別展でも半額以下の5ポンドで購入、カフェでもオーダーが2割引になる等の若者向けに手厚いサービスを提供する「テート・コレクティブ (Tate Collective)」という制度を導入している³⁶⁾。

その他、ほとんどの文化芸術施設では、若者向けのワークショップやサービスを展開しており、若者たちがさまざまな機会において文化芸術に触れる機会を提供している。

33) RBOは、Royal Ballet and Operaの略称。2024年9月、これまでのRoyal Opera House (ROH) から名称を変更した。

34) <<https://www.rbo.org.uk/ticket-deals/young-rbo>> (2024年10月26日閲覧)。

35) <<https://www.nationaltheatre.org.uk/learn-explore/young-people/>> (2024年10月26日閲覧)。

36) <<https://www.tate.org.uk/tate-collective>> (2024年10月26日閲覧)。

●主要參照資料

Arts Council England, *Arts Council England Grant-in-Aid and Lottery Distribution Annual Report and Accounts 2014-15*, Arts Council England, 2015.

<<https://www.gov.uk/government/publications/arts-council-england-annual-report-and-accounts-2014-to-2015>> (2024年11月24日閱覽)。

Art Council England, *Arts Council England Grant-in-Aid and Lottery Distribution Annual Report and Accounts 2016-17*, Arts Council England, 2017.

<<https://www.gov.uk/government/publications/arts-council-england-grant-in-aid-and-lottery-annual-report-and-accounts-2016-17>> (2024年11月24日閱覽)。

Arts Council England, *Arts Council England Grant-in-Aid and National Lottery Distribution 2019-20 Annual Report and Accounts*, Arts Council England, 2020.

<<https://www.gov.uk/government/publications/arts-council-england-annual-report-and-accounts-2019-to-2020>> (2024年11月24日閱覽)。

Arts Council England, *Arts Council England Grant-in-Aid and National Lottery Distributions Annual Report and Accounts 2020-21*, Arts Council England, 2021.

<<https://www.gov.uk/government/publications/arts-council-england-annual-report-and-accounts-2020-21>> (2024年11月24日閱覽)。

Arts Council England, *Arts Council England Grant-in-Aid and National Lottery Distribution Annual Report and Accounts 2023-2024*, Arts Council England, 2024.

<<https://www.artscouncil.org.uk/our-organisation/annual-reports/arts-council-england-grant-aid-and-lottery-distribution-annual-report-and-accounts-202324>> (2024年11月24日閱覽)。

Department for Culture, Media and Sport, *Annual Report and Accounts for the Year Ended 31 March 2015*, Department for Culture, Media and Sport, 2015.

<<https://www.gov.uk/government/publications/dcems-annual-report-and-accounts-2014-15>> (2024年11月27日閱覽)。

Department for Culture, Media and Sport, *Annual Report and Accounts for the Year Ended 31 March 2016*, Department for Culture, Media and Sport, 2016.

<<https://www.gov.uk/government/publications/dcems-annual-report-and-accounts-2015-16>> (2024年11月27日閱覽)。

Department for Culture, Media and Sport, *Annual Report and Accounts for the Year Ended 31 March 2017*, Department for Culture, Media and Sport, 2017.

<<https://www.gov.uk/government/publications/dcems-annual-report-and-accounts-2016-17>> (2024年11月27日閱覽)。

Department for Culture, Media and Sport, *Annual Report and Accounts for the Year Ended 31 March 2024*, Department for Culture, Media and Sport, 2024.

<<https://www.gov.uk/government/publications/dcems-annual-report-and-accounts-2023-to-2024>> (2024年11月27日閱覽)。

Department for Digital, Culture, Media and Sport, *Annual Report and Accounts for the Year Ended 31 March 2018*, Department for Digital, Culture, Media and Sport, 2018.

<<https://www.gov.uk/government/publications/dcems-annual-report-and-accounts-2017-18>> (2024年11月27日閱覽)。

Department for Digital, Culture, Media and Sport, *Annual Report and Accounts for the Year Ended 31 March 2019*, Department for Digital, Culture, Media and Sport, 2019.

<<https://www.gov.uk/government/publications/dcems-annual-report-and-accounts-2018-19>> (2024年11月27日閱覽)。

Department for Digital, Culture, Media and Sport, *Annual Report and Accounts for the Year Ended 31 March 2020*, Department for Digital, Culture, Media and Sport, 2020.

<<https://www.gov.uk/government/publications/dcems-annual-report-and-accounts-2019-20>> (2024年11月27日閱覽)。

Department for Digital, Culture, Media and Sport, *Annual Report and Accounts for the Year Ended 31 March 2021*, Department for Digital, Culture, Media and Sport, 2021.

<<https://www.gov.uk/government/publications/dcems-annual-report-and-accounts-2020-21>> (2024年11月27日閱覽)。

Department for Digital, Culture, Media and Sport, *Annual Report and Accounts for the Year Ended 31 March 2022*, Department for Digital, Culture, Media and Sport, 2022.

<<https://www.gov.uk/government/publications/dcems-annual-report-and-accounts-2021-22>> (2024年11月27日閱覽)。

Department for Digital, Culture, Media and Sport, *Annual Report & Accounts for the Year Ended 31 March 2023*, Department for Digital, Culture, Media and Sport, 2023.

<<https://www.gov.uk/government/publications/dcems-annual-report-and-accounts-2022-to-2023>> (2024年11月27日閱覽)。

●主要参照ウェブサイト

Ai-Da <<https://www.ai-darobot.com/>>

イマーシブ・アーツ (Immersive Arts) <<https://immersivearts.uk/>>

インベスト 2035 (Invest 2035) <<https://www.gov.uk/government/consultations/invest-2035-the-uks-modern-industrial-strategy/invest-2035-the-uks-modern-industrial-strategy>>

オーディエンス・エージェンシー (The Audience Agency) <<https://theaudienceagency.org/en>>

クリエイティブ・コリドー (Creative Corridors)

<<https://www.thersa.org/reports/creative-corridors-connecting-clusters-to-unleash-potential-report>>

テート・コレクティブ (Tate Collective) <<https://www.tate.org.uk/tate-collective>>

デジタル・カタパルト (Digital Catapult) <<https://www.digicatapult.org.uk/>>

デジタル・カルチャー・ネットワーク (Digital Culture Network) <<https://digitalculturenetwork.org.uk/>>

ヤング ROB (Young ROB) <<https://www.rbo.org.uk/ticket-deals/young-rbo>>

アメリカ合衆国の文化政策における最新動向

作田 知樹

最新の予算額と経年変化

1.1 2024年の予算

連邦政府の5つの芸術機関¹⁾(NEA：全米芸術基金/IMLS：図書館・博物館サービス機構/SI：スミソニアン機構/NGA：ナショナル・ギャラリー・オブ・アート/KC：ケネディ・センター)に対し連邦議会の予算法によって支出が認められた2024会計年度²⁾の連邦資金額(appropriation)は、19億46万6千ドル(2,938億3,104万8,260円³⁾)である。

1.2 予算の推移

2016会計年度から2024会計年度までの、連邦政府の5つの芸術機関につき連邦議会の予算法によって支出が認められた連邦資金額(appropriation)の変遷を示す(図表1)。

数字上、2016会計年度から2024会計年度の間、5機関はいずれも概ね25%前後⁴⁾予算が増加しているように見えるが、この間の米国のインフレ率を考慮すると、2016会計年度の期首である2015年を100とした場合2023年は128.56⁵⁾であり、実質的には横ばいである。また第1期トランプ政権時代にはホワイトハウスから毎年の予算教書(議会に対する拘束力のない提案)でNEA、NEH(全米人文科学基金)等の廃止が提案され、他の芸術関連プログラムも減額された。

1) わが国での過去の統計ではこの5機関の予算額合計を政府の文化予算としてきたものの、米国内では必ずしもこの5機関の予算合計額を「連邦文化予算」としていないことに留意されたい。例えばアメリカ芸術支援協会AFTA(Americans for the Arts)が2024会計年度の「連邦政府の芸術関連予算」としてアドボカシーを推奨している項目は、5機関の予算と並び、全米人文科学基金や公共放送、教育省所管の芸術教育、タイトルIやタイトルIVと呼ばれる支援教育の予算、デジタルリテラシー向上や国立公園局の補助金、ワシントンD.C.の芸術局、国防総省や退役軍人省の芸術参加プログラム等、合計17の予算項目に上っている。<https://www.americansforthearts.org/news-room/legislative-news/fy24-appropriations-update>

2) 日本と異なり、会計年度はその期首ではなく期末の属する年で表す。したがってFY2024は2023年10月が期首、2024年9月末が期末となる。なお、各機関の会計報告書の作成公開は翌年初頭になるため、FY2024は暫定値である。

3) 関税定率法第4条の7に規定する財務省令で定める外国為替相場(適用期間:令和6年12月1日から令和6年12月7日まで)をもとに換算(1ドル=154.61円)。

4) ケネディ・センターは30%超だが、FY2023以降は大規模改修費用を含む。

5) 年次消費者物価指数上昇率より、筆者計算。

図表1 5つの芸術機関における予算経年変化（単位：千ドル）

会計年度	策定時政権	NEA	IMLS	SI	NGA	KC	合計
FY2024	バイデン	207,000	294,800	1,144,500	209,240	44,926	1,900,466
FY2023	バイデン	207,000	294,800	1,144,500	209,240	45,380	1,900,920
FY2022	トランプ	180,000	268,000	1,062,215	180,500	40,440	1,731,155
FY2021	トランプ	167,500 ^{*1}	257,000 ^{*2}	1,032,722	176,445	40,400	1,674,067
FY2020	トランプ	162,250 ^{*3}	252,000 ^{*4}	1,047,358	173,225	43,490 ^{*5}	1,678,323
FY2019	トランプ	155,000	242,000	1,043,497	168,405	41,290	1,650,192
FY2018	オバマ	152,849	240,000	1,043,347	165,993	40,515	1,642,704
FY2017	オバマ	149,849	231,000	863,347	155,525	36,400	1,436,121
FY2016	オバマ	147,949	230,000	840,243	147,552	36,400	1,402,144

*1 American Rescue Plan (ACT) による 135,000 千ドルを除く

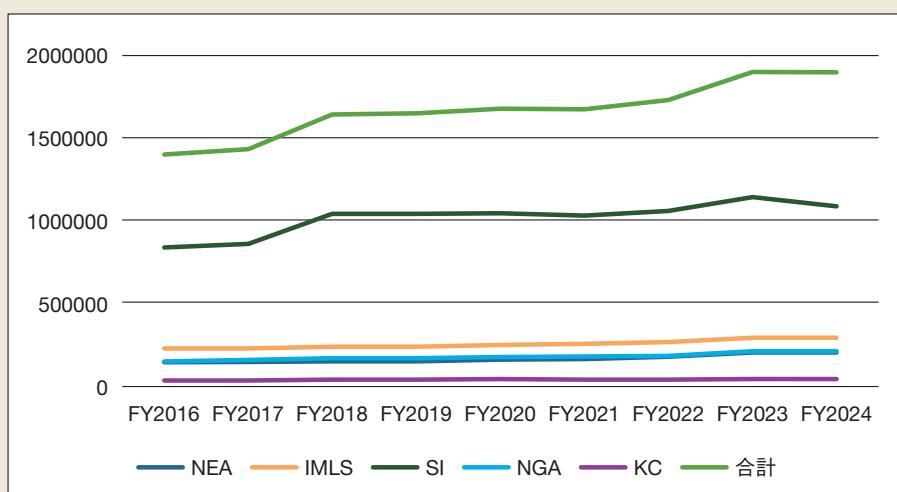
*2 American Rescue Plan (ACT) による 15,000 千ドルを除く

*3 CARES ACT の 75,000 千ドルを除く

*4 CARES ACT の 200,000 千ドルを除く

*5 CARES ACT の 25,000 千ドルを除く

図表2 予算の経年変化のグラフ（単位：千ドル）



出典：図表1、図表2とともに各機関の財務報告書および予算法より筆者作成

一方で、NEAへの連邦予算はその40%がNEAと州等とのパートナーシップ契約に基づき全米の州の芸術機関SAAsと全米を6分割した民間広域芸術機関RAOsに配付されることが法的に決まっている。そこで第1期トランプ政権誕生直後から、ワシントンD.C.に本部を置くNASAA（全米州政府芸術機関連合）と自治体や専門家による芸術アドボカシー団体AFTA（アメリカ芸術支援協会）を中心に、NAOs（全米レベルの各芸術統括・職能団体）も巻き込んだ文化セクター全体が「#Save the NEA」を合言葉に連邦議会でアドボカシーを進めた。結果的には第1期トランプ政権下においても連邦議会は、NEA、NEHの廃止というホワイトハウスの提案を受け入れず、5つの芸術機関いずれも政権交代前の予算に近い水準の予算を認めてきた。とはいえインフレを考慮すれば実質的には削減に等しく、厳しい時代が続いていたといえる。

1.3 近年の動向

2020年、バイデン政権への交代後はわずかに増額されたものの、2022年の中間選挙で共和党が下院での多数派を獲得した影響もあり、FY2024においては多くの文化機関の予算が前年と同額維持となっている。繰り返しになるが、インフレを考えると実質的には削減といえよう。

本稿は、主に2024年11月までの状況をもとに執筆しているが、11月にはトランプ前大統領と上下両院の共和党が選挙に勝利し、再び政権交代が行われることとなった。今後、第1期トランプ政権時と同様に予算教書段階でのNEA・NEH閉鎖提案やNEA議長の交代、芸術教育資金の削減等は避けられないと思われる一方、連邦議会はNEAを地方政府の芸術プログラムへの資金提供者として支持しており、NEAの早期閉鎖の可能性は低いと考えられる。

コンテンツ産業分野におけるクリエイターへの支援施策

連邦機関は直接的なコンテンツ産業支援を行っていない。またNEAの助成金もかつての「文化戦争」以来個人は対象外となっている。一方、コンテンツ産業に人材を供給するインディペンデント映画/メディア・アーツ分野では、NEAはNEHと並び⁶⁾、継続的に全米各地での人材育成を支援してきた。とりわけ近年「フィールド・ビルディング⁷⁾」と呼ばれるネットワーキングやメンタリング・プログラムを通じた業界の強化を図っており、この施策を紹介する。

2.1 GRANT FOR ARTS PROJECTS: MEDIA ARTS

NEAは、通常の助成プログラムの中で映画とメディア・アーツを支援している。現在はGRANT FOR ARTS PROJECTS: MEDIA ARTS⁸⁾において、1万ドルから10万ドルの助成を行っている。

2.2 NEAのコンテンツ産業分野支援

NEAは創設以来、公共テレビ・ラジオや映画保存を含むメディア・アーツを支援してきた。創設翌年の1967年にはアメリカ映画協会(Motion Picture Association of America)およびフォード財団(Ford Foundation)と提携し、アメリカン・フィルム・インスティテュート(American Film Institute)を設立、民間資金による映画業界の持続的な発展に寄与してきた。

なお米国でいうメディア・アーツは、日本のいわゆる「メディア芸術」とは対象が異なり、映画、テレビ、ラジオ、オーディオ、ビデオ、インターネット、インタラクティブ・テクノロ

6) NEHは社会問題を扱うドキュメンタリー映像制作に対する主要な資金提供者の一つである。

7) フィールド・ビルディングは、非営利セクター用語。単一の組織・主体では解決しえない問題に対応するには、分野内で互いに不足している能力を満たすパートナーを見つけることが重要だが、それを容易にするために、資金を得やすいスポットライト的な活動より分野内での触媒的な機能に着目することで、持続的・包括的に社会的インパクトを生むことを促進する取り組みの総称。

8) <https://www.arts.gov/grants/grants-for-arts-projects/media-arts>

ジー、モバイル・テクノロジー、ビデオゲーム、トランスメディア・ストーリーテリング、衛星放送等によるスクリーン・ベースのプロジェクト、加えてメディアに関連した印刷物、カタログ、ジャーナル等も含まれる。NEAの支援先も、カリフォルニア州ロサンゼルスのフィルム・インディペンデントから、マサチューセッツ州ドーチェスターのインディペンデント・ラジオ協会まで幅広く、監督、プロデュース、ドキュメンタリー、ラジオ制作等をテーマとする研究機関にも助成している。

その中で特筆すべき支援先として、映画製作者と業界関係者をマッチングし、作品の配給を促進する「メディア・マーケットプレイス」がある。例えば、ロサンゼルスで開催される全米ラテン系インディペンデント・プロデューサー協会のメディアマーケットや、ニューヨークで開催されるインディペンデント・フィーチャー・プロジェクトのインディペンデント映画ウィーク等が対象となった。加えてフィラデルフィアのスクライプ・ビデオ・センターやニューヨーク州バッファローのスカイキー・ホール・アクセス・プログラムのような、製作・ポストプロダクションのための施設へのアクセスを提供するワークショップやプログラムにも資金を提供。また、マサチューセッツ州ウォルポールのCenter for Independent Documentary、ニューヨークのWomen Make Movies、シカゴのKartemquin Educational Films等にも制作費とポストプロダクション費用を提供してきた。

2.3 NEA のインディペンデント映画／メディア・アーツ・フィールドビルディング・イニシアチブ

2017年、NEAはノンフィクション・コミュニティにおけるインディペンデント・メーカーのキャリアの持続可能性についての議論が緊急性を増していることを受け、国際ドキュメンタリー協会（IDA）と提携してドキュメンタリー・サステナビリティ・サミット2017を開催。そして報告書『現場の現状：ドキュメンタリー持続可能性サミットからの報告』において、NEAはドキュメンタリー映画界が直面している問題を調査した上で、この分野にプラスの影響を与える、ドキュメンタリー専門家のための持続可能で健全な生態系に貢献するための戦略とイニシアチブを示した。

これを踏まえて、NEAはこの分野のインフラを強化するため、サンダンス・インスティチュート⁹⁾と新たなパートナーシップを結ぶ。そして2019年、サンダンス・インスティチュートとともに、NEAはアーティストやコレクティブ、映画とメディア・アーツの組織、映画祭、アートハウスシネマ、文化機関、コンテンツ配給会社、放送局等、全米の地元、広域・全国のステークホルダーを代表する800人以上の個人の全国ネットワークである「インディペンデント・メディア・アーツ・グループ（IMAG）」を設立¹⁰⁾。恒常的なオンラインミーティングや情報発信等の活動を開始した。

9) よく知られた「サンダンス映画祭」等も主催する地域芸術団体。

10) <https://www.arts.gov/initiatives/independent-media-arts-field-building-initiative>

IMAG は全米のインディペンデント映画/メディア・アーツ業界で働く個人の業界ネットワークをつくり、知識の交換と関係構築のためのスペースを創出することを通じ、この分野における公平性、キャリアの持続可能性を促進するとともに、地域の芸術インフラの強化に貢献することを目指している。

以下、公式 Web ページより、IMAG が特に目指す 4 つの活動目標についての記述を引用する。

- ・アイデア交換、ピアラーニング、技術支援のための全国的なフォーラムを提供し、新進/中堅の映画/メディア・アーティストや実務家のキャリアパスとサポートネットワークを改善し、地理的、民族性、経済、または障害によって機会が制限される可能性のある個人や歴史的に十分なサービスを受けていないコミュニティを含めることに焦点を当てる。
- ・既存のネットワークと全米のメディア・アートコミュニティとのつながりを強化するとともに、地方、地域、および国の芸術インフラを強化して、インディペンデントの映画/メディア・アーティストに向けてより良いサービスを提供する。ここには、インディペンデントの映画/メディア・アート分野や、より広範な文化セクターが直面している相互に関連する問題、体系的な課題、機会に対する認識を育むことも含まれる。
- ・映画/メディア・アート業界にアクセス可能で公平なキャリアパスを構築するための戦略、ベストプラクティス、および模範的なモデルを向上させ、地元および地域の文化組織やサービス提供者に関する専門知識を提供する。
- ・インディペンデントの映画/メディア・アートを、ストーリーテリングの力によるコミュニティの強化等、より広範な芸術分野やそれ以外の分野に貢献することを推進する。

2022 年でサンダンス・インスティチュートとのパートナーシップは終了した。続いてパートナーとなったのは、こちらも NEA のメディア・アーツ分野での長年の支援先の一つであり、サンフランシスコに拠点を持ち、ベイエリアと全米のメディアメーカーにサービスを行う、テクノロジーとマルチメディアに焦点を当てた非営利団体であるベイエリア・ビデオ・コーリジョン (BAVC)¹¹⁾ である。この団体は 1991 年以来、NEA および民間財団の支援を受けて National MediaMaker Fellowship および BAVC Producers Institute という全国レベルの人材育成・コミュニティ構築プログラムを運営してきた。BAVC はこれらのプログラムにおいて、新進作家や恵まれないコミュニティの支援に特に焦点を当てて、社会問題を扱うノンフィクション映画やマルチメディア・プロジェクトに取り組むインディペンデントアーティストへの創作面でのアドバイス、資金調達やネットワーキング、キャリアの機会、メンターシップ等のサポートを行ってきた¹²⁾。この BAVC との共同パートナーシップ開始に合わせ、NEA は次項で触れる Arts & Technology Field Scan プロジェクトを含めた取り組みを「映画/メディア・アーツ・フィールドビルディング・イニシアチブ」とし、IMAG のページと兼ねた形で NEA サイト内

11) <https://bavc.org/>

12) なお BAVC は NEA のみならず NEH や州の芸術機関、民間財団との関係も深く、ベイエリアのみならず全国規模の複数のプロジェクトをリードしている。<https://bavc.org/field-building-initiatives-2023/>

にまとめて公開した。

こうした取り組みは即効性が見込まれるものではないと思われるが、すでに完成されたビジネスとしての映画産業の支援ではなく、その裾野でもある非営利のメディアアーツも含めた広い分野全体の持続可能性の向上への支援において、連邦機関と民間団体とがパートナーシップを組んで取り組む例として紹介した。

最先端技術の文化芸術分野における活用推進施策

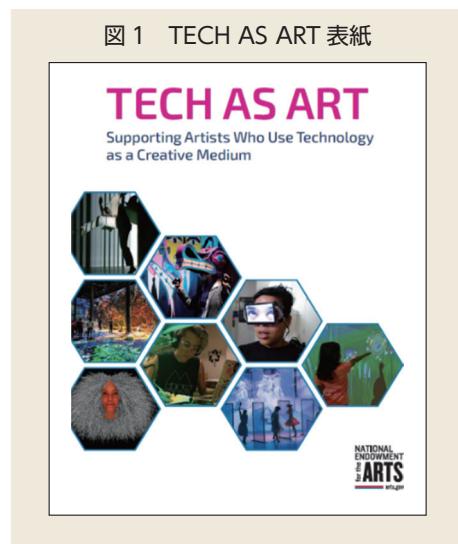
本項では、NEAによるデジタルテクノロジー推進への取り組みを紹介する。

3.1 NEAによる推進取組

3.1.1 Arts & Technology Field Scan プロジェクトと報告書《TECH AS ART》

NEAは2019年から、民間財団（フォード財団およびナイト財団）と提携してArts & Technology Field Scanプロジェクトを実施し、その成果の一部として、2021年6月に報告書「TECH AS ART: Supporting Artists Who Use Technology as a Creative Medium」をウェブサイトで公開¹³⁾するとともに、ローンチイベントも開催した¹⁴⁾。同報告書は120ページにわたる包括的な内容で、デジタル技術に根ざした活動を行うアーティストに関する約2年にわたる調査研究の集大成として位置づけられている。

この報告書は、テクノロジーを中心とした幅広い範囲の芸術活動と、この活動を支えるネットワーク、キャリアパス、活動拠点について調査した結果を分析したものであり、資金提供者からアート・サービス組織、芸術機関、学術プログラム、アート&テクノロジー・ハブ、市や州政府、コミュニティ組織まで、さまざまな潜在的リーダーに向けられた提案を含んでいる。具体的には、先端テクノロジーを中心に据えたアーティストたちの歴史、テクノロジーの内容、学際的な実践、新たな形式の保存といった創作に関する内容から、彼・彼女らを取り巻くエコシステム、大学の役割やキャリア・生計を立てるための戦略、活動の障害や業界の課題、以上を踏まえた上での支援における課題の指摘と提言、さらには多くのアーティストを紹介したケーススタディ等が含まれている。さらに上記の報告書に付随して同プロジェクトの他の成果として参加した実務家によ



13) <https://www.arts.gov/impact/research/publications/tech-art-supporting-artists-who-use-technology-creative-medium>

14) <https://www.arts.gov/news/events/tech-art-supporting-artists-who-use-technology-creative-medium> 動画配信されたアーカイブ <https://www.youtube.com/watch?v=mtJSVmILbsU>

る寄稿が NEA ウェブサイトで公開されている¹⁵⁾ほか、公的な芸術資金提供者やサービス機関向けのダイジェスト版的な 2 ページのガイドペーパー「Supporting the Intersection of Arts + Technology for Public Arts Funders」も公開されている¹⁶⁾。

3.1.2 NEA Tech check

続いて 2024 年 10 月 15 日、NEA ウェブサイト上で、芸術文化分野のリーダーたちがテクノロジー、文化、社会の接点にどのようにアプローチしているかを紹介するインタビューシリーズ「NEA Tech Check」がスタートした¹⁷⁾。

冒頭、「このシリーズは、Arts & Technology Field Scan プロジェクトの調査結果を踏まえ、地域社会を巻き込み、倫理的問題を探求し、芸術を通じてデジタルスキルを向上させるテクノロジーへの創造的なアプローチに対する一般の認識を高めることを目指している」とある。インタビュワーは NEA の Media Arts 部門ディレクターの Jax Deluca が務める。初回で紹介されたのは、「障害、人種、ジェンダーの正義をめぐるコワーキングと意味づけのためのデジタル・スペースを構築・促進する文化プロデューサー、技術労働者、アーティスト、社会正義活動家の活発なネットワーク」であるコール・アップ・ジャスティス (Calling Up Justice) 創設者の Claudia Alick。続いて同シリーズの 2 回目で登場したのはアーティスト、技術者、ストーリーテラー、研究者らによる CETI—A Creative and Emerging Technology Institute の創設者である Nandini Ranganathan である¹⁸⁾。どちらも、技術的・芸術的先進性のみならず文化的公平や芸術への参加という側面からデジタルテクノロジーを積極的に活用した活動の紹介である。

3.2 NEA によるデジタルテクノロジーの「公平性」の強調

上記のように、デジタルテクノロジーを用いた芸術活動を扱う際に、近年の NEA の言説として特徴的なのは、常に「公平」の観点からの価値付けを強調する点にある。背景にはこの数年「文化的公正」が文化芸術セクターの中心的価値觀にあったことに加え、バイデン政権が発足当初から人々の公平性の回復を強調してきたことがある¹⁹⁾。

2021 年 12 月に ARPA に続く大型補正予算が超党派インフラ投資・雇用法として成立し「す



15) <https://www.arts.gov/impact/arts-technology-field-scan/essays>

16) <https://www.arts.gov/sites/default/files/Tech-As-Art-Guide-For-Public-Arts-Funders-8.11.22.pdf>

17) <https://www.arts.gov/stories/blog/2024/nea-tech-check-claudia-alick-calling-justice>

18) <https://www.arts.gov/stories/blog/2024/nea-tech-check-nandini-ranganathan-ceti-creative-and-emerging-technology-institute>

19) デジタルテクノロジーを中心とした芸術が、伝統的な芸術分野に比してより公平性が期待できると（明確にそう書いているわけではないが）踏み込んでいる点は、芸術セクターにおける NEA のリーダーシップといえよう。なお NEA がリードして芸術セクター全体に受け入れられた施策は、2010 年に開始したクリエイティブ・プレイスメイキング (CPM) や、1988 年から 90 年代に展開した連邦レベルの芸術教育支援拡大のような一部の例に限られる。

べてのアメリカ人が手頃な価格で信頼性の高い高速インターネットにアクセスできるだけでなく、米国社会と経済に完全に参加するために必要なスキルとリソースを確保すること」が連邦政府の共通政策目標となった。これを受ける形で、NEAは、2023年に商務省国家電気通信情報局（NTIA）との共催で「芸術、文化、デジタル公平法ウェビナー」を開催した²⁰⁾。

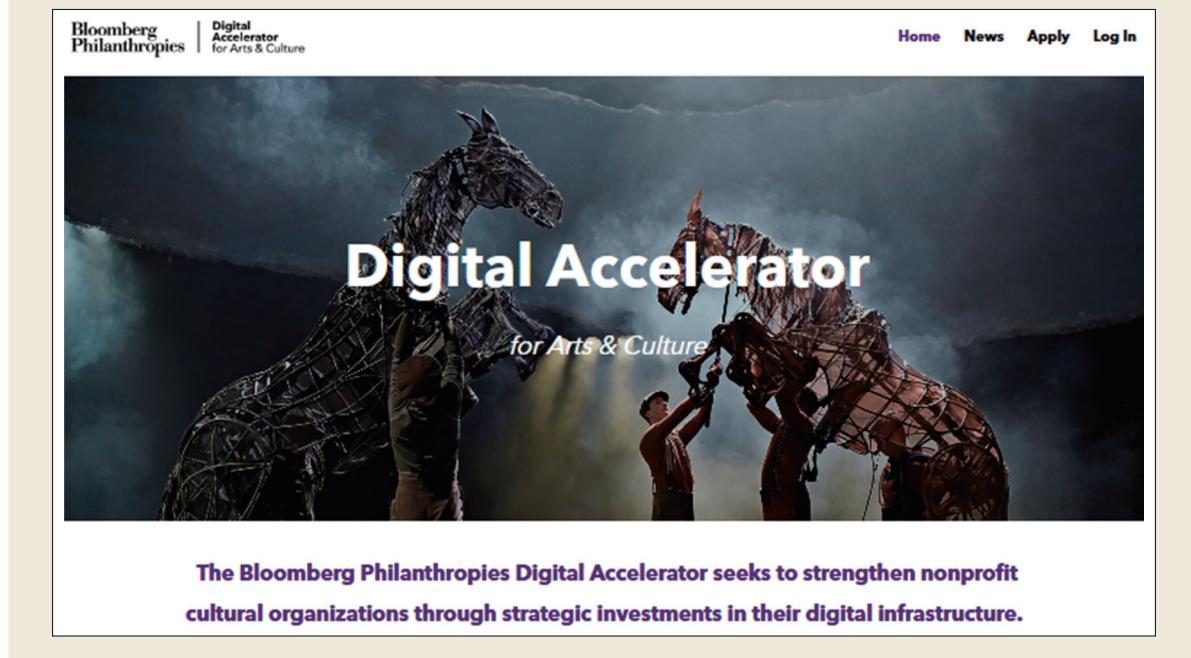
このように、先端技術の文化芸術分野における活用推進においても、文化芸術セクター全体の共通目標である文化的公正/社会的包摂/社会正義の推進というストーリーが使われてきた。今後第2期トランプ政権が公平性推進を撤回した場合、こうしたストーリーにも影響が生じることが考えられる。

3.3 民間財団による芸術機関のデジタル・トランスフォーメーション支援

本項では、民間非営利セクターの団体による芸術機関のデジタル・トランスフォーメーション支援の事例を紹介する。

一般的に、米国における芸術機関の運営面に対しては、現場に近い民間非営利セクターの団体が支援やコンサルティングを行っている。民間財団である Bloomberg Philanthropies は、2011年から米国大都市の小規模文化施設の経営革新を支援してきた Arts Innovation and Management (AIM) プログラムにおいて、合計1億1,900万ドルを投じて、運営のための資金を提供するとともに、戦略的計画、取締役会の育成、資金調達、およびマーケティング戦略を強化するための管理トレーニングを提供してきた。その成果を踏まえ、Bloomberg Philanthropies は2021年より、米国・英国で文化芸術系の非営利団体の強化に資するデジタルインフラ

図3 Bloomberg Philanthropies の Digital Accelerator プログラム Web ページ



20) <https://www.arts.gov/impact/media-arts>

ストラクチャーへの投資を助成する「Digital Accelerator」プログラムを開始²¹⁾。2023年までに150の芸術機関の強化を支援した。2024年に第2期の応募団体を募集した際に、第1期の成果を次のように紹介している²²⁾。

Bloomberg Philanthropiesのアプローチは、マネジメント・トレーニングやコホートベースの学習と並行して資金を提供するというユニークなもので、プロジェクトがセクター全体のベストプラクティスから利益を得られるようにしている。

デジタルアクセラレータープログラムは、以下の4つのカテゴリーのプロジェクトを支援する。

- ・コンテンツの作成と配信
- ・顧客関係管理（CRM）/チケッティング
- ・デジタルアーカイブ/データ管理
- ・ウェブサイト

2021年夏にデジタルアクセラレータープログラムに参加し、2023年夏にプログラムを完了した第1期に参加した40の機関は、累計で2,000万ドルの新たな収益を調達し、100万人以上の新規オーディエンスを獲得し、4,000人以上の新しいアーティストやパートナーと契約した。影響の具体例は次のとおり。

＜英国＞

サバント・ギャラリー：新たなチケットシステムを導入して、訪問者との関係を深め、視聴体験を最適化した。このシステムでは、リマインダーメール戦略により、チケット制イベントの無断欠席を35%削減し、チケットアドオン（チケット代金への上乗せオプション）を通じて約6,000件のオンライン寄付が新たに行われた。

ユニコーンシアターは、Unicorn Onlineの子供向け番組で10万回以上の視聴回数を達成。全国の劇場との新しい関係のおかげで、視聴の37%がロンドン以外からのものだった。また、英国、米国、カナダの組織との取引を通じて、アーティストや劇場に50,000ポンドのデジタルライセンス収入をもたらした。

＜米国＞

テネメント博物館：新たなチケット発行システムと顧客関係管理（CRM）システムを導入して訪問者の体験を向上させ、チケット購入時の寄付機能等、新しい資金調達機能とマーケティング機能をウェブサイトに追加した。このプログラムにより、1,200人以上の新規寄付者が集まり、運営効率が向上し、メンバーチケットの処理にかかる週あたりの所要時間が10時間から30分にまで大幅短縮された。

92NY：ニューヨーク市のコミュニティおよび文化センターで構成されるRoundtableを立ち上げ、92NYと他の文化パートナーの両方から高品質のオンラインコースを提供し、240万ドル以上の収益を生み出した。

デジタルアクセラレータープログラムの参加者は、個別の戦略的評価と実装サポートを提供する技術専門家の協力のもとでプログラムを実施する。英国ではアーツカウンシル・イングランド（Arts Council England）とそのデジタル・カルチャー・ネットワーク（Digital Culture Network）が、米国ではラピーヌ・グループがこれらのサービスを提供している。

21) <https://digitalaccelerator.bloomberg.org/>

22) <https://www.bloomberg.org/press/bloomberg-philanthropies-opens-applications-to-expanded-digital-accelerator-program/>

ここでは Bloomberg Philosophies の事例を取り上げたが、同様に例えば Knight Foundation も、芸術団体のデジタル・トランسفォーメーションに継続的に資金提供しており²³⁾、2018 年には 8 つの美術館に 97 万ドルを授与している²⁴⁾。

このように米国においては民間財団が芸術団体のデジタル・トランسفォーメーションの推進において重要な役割を果たしており、連邦政府が関与する必要性は高くないと考えられる。

若者世代の文化芸術鑑賞機会等向上のためのアプローチ

芸術へのアクセス向上については、若者世代向けの取り組み以上に、恵まれないグループ/コミュニティの文化芸術へのアクセスについてのアプローチや、軍人家族・退役軍人向けサービスが NEA の優先的な課題となっている。他方で、若者世代向けの取り組みは芸術教育の文脈で NEA が全国規模で実施しているものとして、ミュージカル曲の作曲や詩の朗読の全国大会や舞台芸術の鑑賞教育プログラム等があるが、これらは令和元年度の報告書すでに紹介しており、その後、連邦政府機関としての新たな施策は行われていないため、本章では当項目は割愛する。

おわりに

今回の調査では連邦政府機関の予算面の変遷と、NEA を中心とした施策事例を紹介した。今回取り上げていない分野での活動を含めて NEA の施策を俯瞰すると、個々の施策は政権方針に応じて看板をかけ変えながら持続しているという側面はあるが「政権の大きな方針、キーワードに合わせたプロジェクトの正当化ストーリーの見直し」「地方の政府や有力民間団体とのパートナーシップと民間資金」「指標的効果測定ができないものは、個別調査により説得力のあるストーリーと民間資金との協力」、そして「NEA 助成金の対象にならないインディペンデントのクリエイターが多い分野では、持続的な発展を支援するため、民間団体とのパートナーシップや民間資金を入れたフィールド・ビルディングの手法で、メンタリングやネットワーキングを推進する」といった方法論が見てとれる。

これらの手法は、今回紹介した分野以外でも共通しており（クリエイティブ・プレイスメイキング等）、その点で施策ノウハウの蓄積および分野をまたいだ知見の活用が行われていると言えよう。

23) <https://knightfoundation.org/programs/arts/>

24) <https://knightfoundation.org/reports/digital-transformation-an-assessment-of-grants-supporting-digital-staff-in-museums/>

補足的事例紹介

文化財保護の財源・評価指標

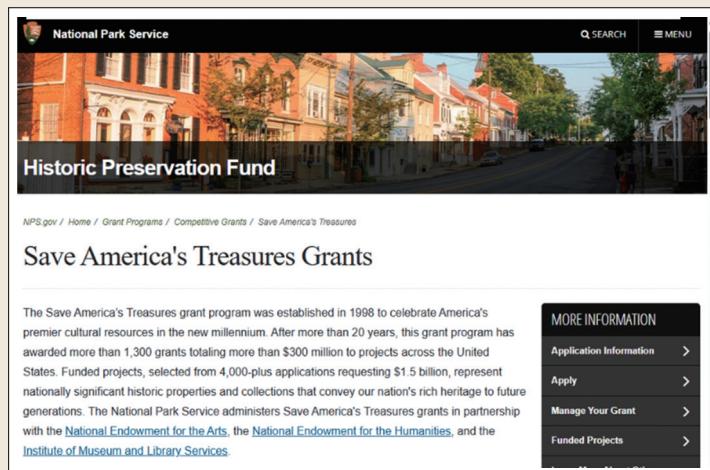
令和元年度報告書で概要を紹介した「アメリカの宝を救う」(SAT: Save America's Treasures)²⁵⁾プログラムについて、財源や評価指標にフォーカスし改めて紹介する。

これは国立公園局 NPS が主管し NEA と IMLS、NEH がパートナーシップを組んで実施している歴史的資産の保存・保全の補助金で、国の豊かな遺産を将来のアメリカ人に伝えるため、特に重要な歴史的財産とコレクションの保存を支援するプログラムである。

1998 年に創設されたものの 2010 年オバマ政権時代に停止。その後 2017 年に復活し、現在に至る。2010 年に停止されたのは、文化財保護においても客観的な指標評価がなされるべきとしたオバマ政権において、「厳密なパフォーマンス指標と評価努力を欠いており利益が不明確である」という理由であった。事務局運営を担っていた National Trust for Historic Preservation は、2011 年の組織改編の際に SAT のオフィスを廃止した。2017 年の復活後は、「保存プロジェクト（助成額 12 万 5 千ドル～50 万ドル）」と「収集（コレクション）を含むプロジェクト（助成 2 万ドル～50 万ドル）」の 2 部門に分かれている。では、一度中止されたこのプログラムはどのように復活に至ったのだろうか。

AAF: American Architectural Foundation（アメリカ建築財団）は、長年 SAT プログラムの民間協力団体的立場にあった団体である。プログラムが一度中止された後もそのリーダーシップによって SAT の遺産を存続させ続け、2014 年公式に、（中止中の）SAT プログラムの全米非営利パートナーとなるとともに、AAF から民間財団であるアンドリュー・W・メロン財団にこのプログラムの評価を行う計画を提案した。その後メロン財団の支援を受けた AAF は、外部コンサルタントとともに、当時 479 あると推定された SAT プロジェクトの成果について調

図 4 Save America's Treasures Grants Web ページ



25) <https://www.nps.gov/subjects/historicpreservationfund/save-americas-treasures-grants.htm>

査を実施した。この評価作業は2017年1月に開始され、2017年8月末に報告書が完成した。

この報告書でも成果について「厳密な定量評価は不可能」という結論は変わらなかったものの、数多くの事例研究を通じて「SATプログラムの助成金が、文化施設を研究者向けの収集組織から、より幅広い聴衆を対象とする教育機関へと変貌させるのに役立った」という点において説得力のあるストーリーが完成した。その上で「1999年から2010年にかけて約4,000件の申請があり、申請額合計は15億4,000万ドル以上。審査を経て約1,300のプロジェクトに3億1,500万ドル以上を割り当て、全国的に重要な歴史的コレクション、遺物、構造物、遺跡の保存と保全活動を提供するとともに、マッチング等を通じて3億7,700万ドル以上の民間投資を活用し、地方および州の経済に16,000人以上の雇用をもたらした」という数字をまとめ、数値的な説得力も示すことに成功した。

また、復活後の助成金の原資（1,260万ドル：2018会計年度）は納税者からではなく、連邦政府の天然資源財源である「石油リース」からの収益（外縁大陸棚の石油とガスのリース収入）を利用した歴史保存基金HPF: Historic Preservation Fundから年間1億5千万ドルが連邦資金に供給される、その一部である。なお申請にあたり1:1以上の外部資金のマッチングが要件となっている。

●主要参考資料

National Endowment for the Arts, *Tech as Art: Supporting Artists Who Use Technology as a Creative Medium*, 2021

National Endowment for the Arts, *State of the Field: A Report from the Documentary Sustainability Summit*, 2017

●主要参考ウェブサイト

連邦議会 <https://www.congress.gov/>

全米芸術基金（NEA） <https://www.arts.gov/>

図書館・博物館サービス機構（IMLS） <https://www.imls.gov/>

スミソニアン機構（SI） <https://www.si.edu/>

ナショナル・ギャラリー（NGA） <https://www.nga.gov/>

舞台芸術のためのケネディ・センター（KC） <https://www.kennedy-center.org/>

国立公園局（NPS） <https://www.nps.gov/>

州芸術機関協会（NASS） <https://nasaa-arts.org/>

アメリカ芸術支援協会（AFTA） <https://www.americansforthearts.org/>

ブルームバーグ・フィナンソロフィーズ <https://www.bloomberg.org/>

ナイト財団 <https://knightfoundation.org/>

BAVC Media <https://bavc.org/>

アメリカ建築財団（AAF） <https://www.arch-foundation.net/>

ドイツ連邦政府の文化政策における最新動向

秋野 有紀

最新の予算額と経年変化

1.1 2024 年 BKM 予算

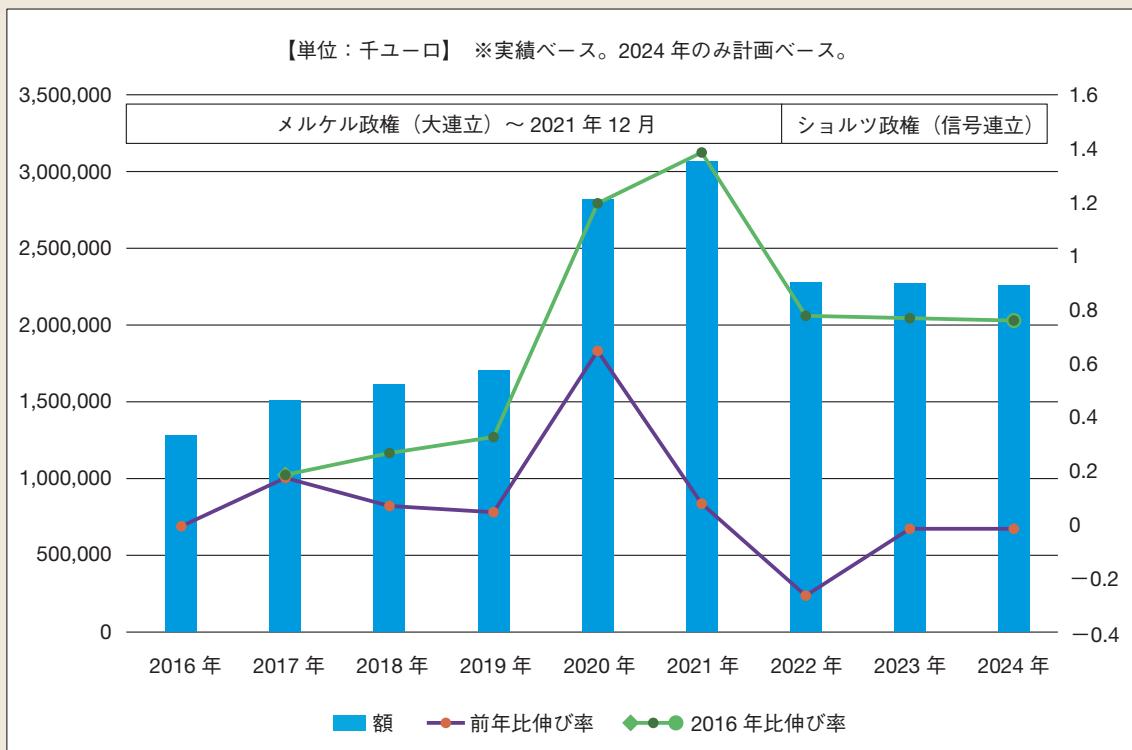
ドイツ連邦政府¹⁾において文化とメディアを所掌するポストは 1998 年に創設され、正式名称の略語を用いて BKM²⁾と呼ばれる³⁾。BKM の文化歳出予算は、BKM 予算（国内・対外文化政策）に外郭団体の「連邦文書館」「連邦美術管理庁」「東欧ドイツ人文化歴史連邦研究所」を積算したもので、2024 年は 22 億 6260.8 千ユーロ（3689 億 4086 万円）である⁴⁾。

BKM はドイツ全土に関わるナショナルな案件（特にミュージアムや記念碑）⁵⁾、全国的活動⁶⁾、首都ベルリンで全州を表象する案件等を主に扱う⁷⁾。連邦政府から機関支援を受けている 2002 年に設置された「連邦文化基金」⁸⁾が、国際的に最先端で革新性の高いものや、周縁地域の文化活動を振興している⁹⁾。連邦文化基金は、ドイツ文学基金、ドイツ語翻訳者基金、舞台芸術基金、社会文化基金、音楽基金、美術基金からなる。またドイツの国政には、国政における文化の位置をうかがわせる特徴的な原則である「文化調和条項」がある。これは、予算編成や新立法の際に慣例として、文化領域の多様性や文化遺産に否定的な影響を及ぼさないか、施策が調和的であるかのチェックを行うというものである（『連邦共通事務規則』第 45 条第 1 項、付録 8 が根拠規定¹⁰⁾）。このチェックの際に文化領域の利益・関心を代弁するのは、BKM の重要な役目である。

1.2 予算の推移

図表 1 は 2016 年以降の予算の推移で¹¹⁾、2020 年、2021 年はコロナ対策の財政出動が大きかった。BKM 創設以来、ショルツ政権になるまでは、基本的には右上がりであった。ただインフレ率を考慮すると、必ずしも伸びていたとは言えない¹²⁾。インフレが続き、税収も低迷している 2025 年予算案審議では、額自体の縮小も懸念された。

図表1 文化歳出額と伸び率(%)



図表2 予算額の前年比とドイツのインフレ率(%)

	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年	2024年
インフレ率(前年比：%)	0.37	1.7	1.94	1.35	0.37	3.21	8.67	6.03	2.41
予算(前年比)	0.000	1.185	1.070	1.052	1.652	1.086	0.743	0.996	0.996

出典：図表1、2ともにドイツ財務省資料とStatistaの情報より筆者作成

1.3 近年の動向

- ① 温室効果ガス排出量を長期的に実質ゼロとすることは、2021年11月のCOP26でも一層強調され、世界的共有目標となった。これを受け欧州連合（以下、EU）は、2022年より「EUタクソノミー¹³⁾」の議論に着手し、欧州では今日、投資・補助金の呼び込みに環境への配慮を避けて通ることはできない。BKMも2023年に「グリーン・カルチャー・デスク（文化とメディアのエコロジカルな運用のための卓越拠点）」を創設し¹⁴⁾、補助金申請に環境配慮関連の要件を導入している。欧州の国々は、単独では米中に対抗する力を持ちえない規模であるものの、人口およそ5億人となるEU域内経済圏は、無視できない市場規模である。それゆえに環境やデジタル分野での新しい規範を27か国の合意の形でいち早く作り、それを世界に拡げることで優位性を維持しようというのが、EUの現在の戦略である（ブリュッセル効果）。それゆえにドイツの文化政策にも、EUのこうした先進的取組の動向と軌を一にした論点が積極的に反映される¹⁵⁾。
- ② 文化創造産業従事者や関連企業・文化施設を多数擁し、質の高さにも定評のあるドイツ¹⁶⁾は、EU全体で見られる一般的な理解よりも大きな意義を文化メディアに対して認めてい

る。それは、現在策定を進めている人的・自然災害時の「重要施設^{インフラ}回復力強化化に向けた包括的国家戦略」にも表れている。EUは「重要事業体のレジリエンスに関する（CER）指令」2022/2557¹⁷⁾第4条で、各国に2026年1月17日までの戦略策定を要請し、政府は目下、戦略目標と政策措置を策定途上にある。EUのCERで重要事業体指定のある分野¹⁸⁾に、文化メディアは含まれていない。しかしドイツ政府は、規模がそれほど大きくなくとも「体制的重要性を有する分野」を重視し、文化メディア分野をドイツの国家戦略では考慮対象とすることを発表している。

文化と文化遺産は、特殊な方法でコミュニティの歴史とアイデンティティを映し出す。アイデンティティを形成する機能を持つがゆえに文化は、破壊された場合に国民に強い衝撃を及ぼし象徴的臨界点に達しかねない。〔中略〕重要施設保護国家戦略¹⁹⁾においても、メディアと文化的資産は不可欠な社会経済サービス施設として、明示的に重要事業体に数えられている²⁰⁾。

すでに2011年より連邦政府と州政府は、この文脈では文化メディア分野を重要施設と理解してきた²¹⁾。国家戦略におけるEU基準を超えるこうした位置づけは、国や州の文化予算削減の危機に際して、それに対抗する根拠として文化評議会等のアドヴォカシー団体・統括団体によって積極的に参照される²²⁾。

コンテンツ産業分野におけるクリエイターへの支援施策

日本のコンテンツ産業は、ドイツでは「文化創造産業」に相当する。文化創造産業はドイツでは、非技術的イノベーション分野における経済政策振興の一環と位置付けられる。構成内容は、音楽産業、書籍市場、アート市場、映画産業、放送産業、舞台芸術、デザイン産業、建築市場、プレス市場、広告市場、ソフトウェア・ゲーム、その他である²³⁾。2009年には「文化創造経済卓越化拠点」^{コンピテンシーセンター}が創設され、2020年よりデジタル・イノベーション、気候危機、構造変化等をテーマにした「CreativeLabs」が実施されている。社会・経済的課題に文化創造産業がいかに貢献できるかを実験する機会を設ける意図がある²⁴⁾。事業化に向けた資金調達やパートナーの仲介等、社会実装を最終目標として支援を行う。

また2024年7月5日にドイツ政府が採択した「経済活性化パッケージ」²⁵⁾では、映画振興とゲーム産業振興（「国内におけるコンピューター・ゲームの発展と制作の強化への刺激策」²⁶⁾）の強化にも言及され、両分野の国際的競争力を高めることが明記された²⁷⁾。

最先端技術の文化芸術分野における活用推進施策²⁸⁾

2024年BKM歳出予算内のデジタル関連予算は、項目別に以下のとおり。

一般文化案件（11億4843万1580円）

704万3000ユーロ（ドイツデジタル図書館224万3000ユーロ、カルチャー・データルーム200万ユーロ等の事業予算を含む。）

国内映画振興（5億4347万8980円）

333万3000ユーロ（フィルム遺産のデジタル化）。

ドイツのミュージアムのデジタル戦略（プロイセン文化財財団に配賦）

無（ただし2022年末日迄に使用されなかった自己管理資金²⁹⁾が603万3000ユーロ）

歴史認識の育成（4891万8000円）

30万ユーロ（ユダヤ・デジタル・カルチュラル・リカバリー事業予算）。

連邦文書館の情報技術分野の発注とサービス（17億3740万4300円）

1065万5000ユーロ³⁰⁾。

最先端技術の文化芸術分野における活用推進施策³¹⁾は、地理的格差のない平等なアクセスに貢献する側面もあるため「文化的表現の多様性の保護と促進の条約」（2005年）と「持続的な開発目標（SDGs）」の各目標の中で、どの目標に対応するかが位置付けられており、所管・予算・内容（州単位かドイツ全土かという地理的空間の範囲・立法や配給支援等の施策手法・到達目標・件数・青少年対象か否か）の各項目の期毎の実施報告がUNESCOに対してなされている。

また施策は需要者向け、供給者向けに分類される。需要者向けは、例えば来館者へのデジタル教育サービス³²⁾、地域社会における3歳から18歳を対象としたデジタル読書振興³³⁾、ドイツ第二放送による文化番組のオンライン上での提供³⁴⁾等で、すべての人がアクセスや参画をしやすい環境のために、デジタル技術を用いることが意図されている³⁵⁾。他方で、サービスを供給する側（文化施設や表現者等）を対象としたものとしては連邦文化基金³⁶⁾のカルチャー・デジタル事業が重要である。

3.1 連邦文化基金の「カルチャー・デジタル」

連邦文化基金³⁷⁾は、「カルチャー・デジタル」の枠組みで以下3つの事業を展開している³⁸⁾。

- ①〈コーディング・ダ・ヴィンチ・文化ハッカソン〉³⁹⁾、②〈アカデミー・フォー・シアター・アンド・デジタリティ（ドルトムント）〉⁴⁰⁾、③〈ファンド・デジタル〉による助成事業である。2018年から2024年にかけての総額は1800万ユーロ（29億3508万円）。

3.1.1 コーディング・ダ・ヴィンチ・文化ハッカソン

2014年開始。8都市で開催され⁴¹⁾、文化機関のDXを後押しし、オンライン・コミュニティが文化データに創造的に関わる魅力的な機会を拓くことが目的。デジタル技術を用いたゲーム等を開発することで、文化データの公開提供を促す意図。2019年から2022年までの助成額は、120万ユーロ。ハッカソンで思いついたアイディアを発展させるために、生活費

月額 1250 ユーロを 3 か月間支援する奨学制度を設け、32 名が受給（一回のハッカソンにつき 4 名採用、2022 年まで）。

3.1.2 アカデミー・フォー・シアター・アンド・デジタリティ

ドルトムント劇場・ノルトライン＝ヴェストファーレン州・ドルトムント市のイニシアティヴからなる劇場・演劇とデジタルを追究する欧州唯一のアカデミー。ドイツ舞台協会、ドイツ舞台技術協会、ドルトムント単科大学が協力して設置。舞台芸術におけるデジタルで芸術的な研究・協力・芸術スタッフと技術スタッフのリスクリングや研修の場として、国内初の試み。国内外で評価が高く、専門知識の窓口、政策アドバイザー、国際的に卓越した芸術研究機関でかつネットワークハブ機能も持つアカデミーとしての地位を確立している。2019 年から 2023 年に連邦文化基金は 54 名の演劇関係者にアカデミーでの 5 か月間の奨学金を提供。

3.1.3 ファンド・デジタル

2020 年創設。2024 年までの助成第一期に、ドイツの 33 機関、外国の 3 機関が参画する 15 件の事業を採択。（第三者による評価報告が 2024 年 3 月に出ている⁴²⁾）。「デジタル戦略」をすでに策定しており、芸術領域とデジタル技術について意欲的試みを行う複数の文化機関⁴³⁾の共同事業が対象。キュレーション、芸術制作、教育・媒介、コミュニケーションのうちの少なくとも 2 つの領域に関連する事業であることが必要。目的は、文化組織のデジタル・プロファイルの強化、利用者・訪問者という二項対立的な役割理解の再考、自律協働的課題状況に敏捷に対応していく新しい働き方の追求、デジタル専門知識の深化、「シェアの文化」の進展。コレクションのデジタル化のみを意図するものは、対象外。デジタルの定義には、プラットフォーム、VR、AR、アプリ、ゲーム、インタラクティブ・ウェブ、AI が含まれる。他機関が成果を利用できるよう、オープン・ソースとする必要。助成総額は、1580 万ユーロ。文化機関を二つ含む共同事業の場合の最大支援額は、88 万ユーロ。それ以上の機関が参加する場合の最大追加支援額は 1 つ増えるごとに、16 万ユーロ。当初の助成予定期間（2020 年～2023 年）を超えて 10 件が延長され、2024 年 12 月に完了予定。

3.2 文化芸術分野における取組事例と近年の動向・トピック

この分野に関わる近年の動向・トピックを簡潔に紹介する。

1) 生成 AI が文化創造産業に与える影響

文化創造に与える影響への注目度は高く、表現分野ごとの調査・研究が BKM の助成で進められている。2024 年 6 月にはヴィジュアル・アートを主な対象とし、ドイツ国内と世界における経済的展望とリスク、技術発展史、クリエイターの声、専門家のヒアリング等からなる現状把握と政策提言の報告書が提出された。

2) 2024 年 11 月中旬、音楽著作権管理団体として世界で初めて GEMA が OpenAI をミュンヘン地裁に提訴

GEMA はメンバーのレパートリーからの歌詞を含む著作権で保護されたテキストが、許可

も適正な支払いもなく、学習データとして用いられたと主張。ライセンス制度やAI憲章の発表に続き、音楽業界とAIの今後の規範形成プロセスの1つとして注目される⁴⁴⁾。

3) 植民地主義時代の文化財の返還過程の透明化としての意義と古い字体のAI翻刻

文化施設の脱植民地主義というテーマでは、史料のデジタルアーカイブ化による国際的な来歴調査と返還過程の進捗の透明性確保が不可欠である。ただ、古い字体（クレント体、ジュッターリン体）の手書き史料の判読は、困難を極める。それゆえにドイツ連邦文書館は、古い手書き文字をAIに認識させる技術を2021年より開

発し、2024年8月に特定のデータセットについては翻刻が可能となったと発表した。今後は、他の史料解読への応用も目指すという。現在はドイツの連邦文書館の分館（リヒャルト・フェルデ）の研究ホール内でしか利用できないが、2年後を目途に外部からのオンライン利用開始を予定している⁴⁵⁾。

4) 古い文字の AI 翻刻

100 以上の欧州のミュージアムが参加する欧州協同組合 Read-Coop が開発した AI 手書き文字翻刻プラットフォーム Transkribus⁴⁶⁾。インスブルック大学（オーストリア）が主導した研究事業の成果で、2016 年～2019 年に EU が Horizon2020（研究革新）により、約 822 万ユーロを助成。かなりの枚数を無料で利用できるが、課金制プログラムも設けており、一般利用が可能⁴⁷⁾。

5) BKM と全州が資金を拠出するインディペンデント演劇シーンのアーカイブ事業

2013年開始。当初はインディペンデント・シアターを対象とし、2022年以降は、インディペンデント・パフォーミング・アーツが対象のデジタルアーカイブ事業⁴⁸⁾。

6) デジタル・エデュテイメントの浸透

コロナ禍以前より文化施設でのデジタル技術の活用は、比較的積極的に進められていた⁴⁹⁾。ミュージアムや図書館・公文書館は、アーカイブされている古い史料を積極的にデジタル資料として展示室や内装、グッズ販売等に活用し、現代的でインタラクティブな展示・教育事業を行い、目に触れない収蔵庫に眠らせず、一般に供してきた。劇場はチケット購入後のデジタル・デヴァイスを用いたカスタマーフォローアップによるサービス改善も含めたデジタル技術の利用を日常化させていた。地方都市の博物館等でもデジタル・デヴァイスを用いたクイズ・ゲーム形式での文化教育や都市文化観光や青少年教育と連携したアプリ開発が進められ（図2）、史資料とそれをデジタル化したアーカイブを蓄積してきたから

図 1 連邦文書館の AI 翻刻

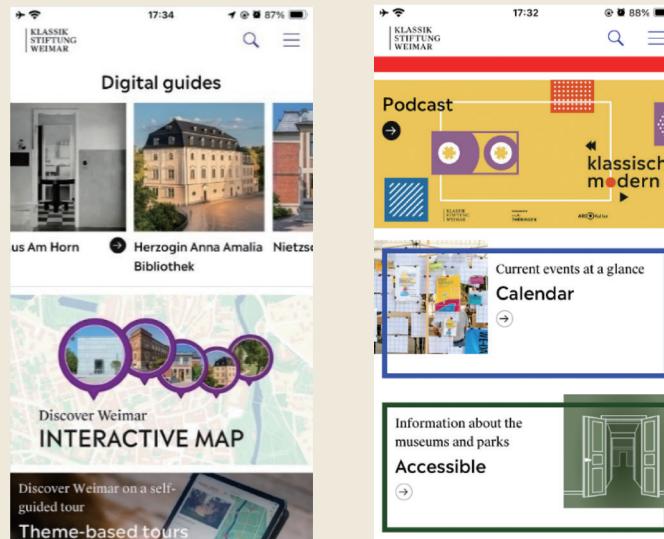


出典：2024年8月12日付 Deutsche Welle より。

こそのエデュケイメント型文化教育⁵⁰⁾が今日益々促進されており、若者が気軽に文化や芸術の世界に足を踏み入れられるよう、入口を提供している⁵¹⁾。

例) ヴァイマル古典財団の Weimar+ アプリ (図 2) : 公文書館・図書館・ミュージアムを訪れた際の音声ガイドになるほか、展示物・図書に自身のデヴァイスをかざすと、関連したデジタル史料にアクセスが可能。没入型 AR で特定の場所の昔の姿を見ることもできる (アンナ・アマーレア図書館等)。インタラクティブ・マップ上にテーマ別街巡りツアー (経路) も提供。街の催事案内を集約して情報提供するプラットフォーム機能も果たしており、このアプリのみで観光客のみならず児童・青少年の探求学習利用も可能とする充実した内容⁵²⁾。各館が 360° ヴァーチャル・ツアーを用意している⁵³⁾。

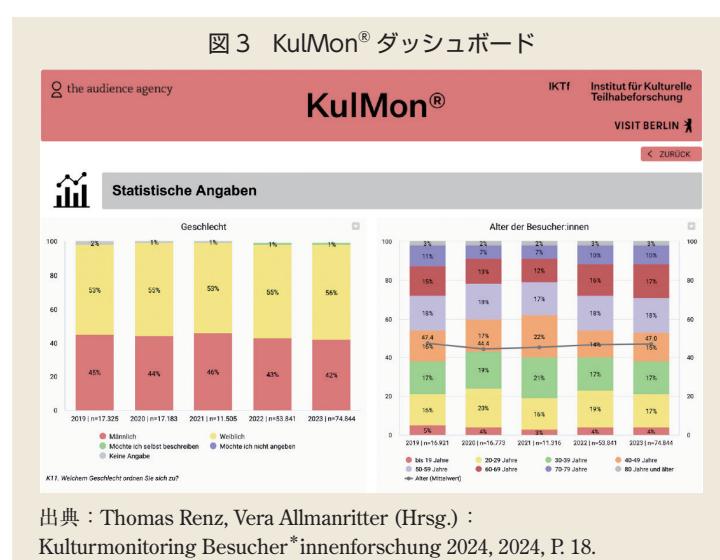
図 2 Weimar+ アプリ (音声ガイド、催事情報、アクセシビリティやインタラクティブ・マップ等)



出典: Weimar+ アプリのスクリーンショット

7) デジタル技術を用いた文化・レジャー部門の機関と催事の来訪者分析調査⁵⁴⁾

KulMon® による 2008 年に開始されたモニタリング。ベルリン・ツーリズム・コングレス有限責任会社 visitBerlin が事業実施主体であったが、2022 年より文化的生涯教育と助言財団の文化的参画研究所が加わり、体制が再構築された。文化政策のみならず文化・レジャー施設の運営や観光マーケティングに対し、広く洞察を与えることと、長期間



出典: Thomas Renz, Vera Allmanritter (Hrsg.): Kulturmonitoring Besucher*innenforschung 2024, 2024, P. 18.

にわたって継続的なデータをとり、文化機関に信頼できるデータを蓄積することが目的。時系列比較の他、セクター（劇場・ミュージアム・文化財等）内あるいは、セクター間でのベンチマークを可能とし、ネットワーキングのための基盤を提供する意図がある。ベルリン都市州の文化政策と経済政策の部署が、ベルリン都市州の政策的関心事を反映させるために参加している。短期的な経済効果・長期的経済効果といった経済的課題の視点と、社会的属性やミリューを細かく分析して現状把握をすることで、参加へのアクセスの不平等がどこから生じるのかを特定し、改善するための政策的課題（社会的視点）との双方が意識され、毎年の報告書で分析結果が公開されている⁵⁵⁾。

若者世代の文化芸術鑑賞機会等向上のためのアプローチ

ドイツ語の Kultur（文化）には、人格形成や内面の豊かさ（非認知能力）を醸成・育成するという意味が内包されており、文化機関を拠点とした地域社会における文化教育には大きな重点が置かれている（低学年では、学校教育が午前、文化・スポーツ施設を拠点とした活動が午後というふうに、地域で児童の課外活動を支える）。地方主権型文化政策を推進し、文化教育と人材育成に長年重点を置いてきたドイツでは、州・自治体レベルで児童・若者世代から高齢者まで生涯にわたり楽しみながら芸術に触れる様々な工夫が重層的になされており、教育的事業や施設開放事業（バックステージ、バックヤードの公開）は、数多く展開されている⁵⁶⁾。

4.1 1年を経た「文化パス」

国レベルでは 2023 年 6 月 14 日に開始されたその年に 18 歳となる若者を対象とした「Kultur-Pass（文化パス）」（支給はひとり 200 ユーロ）が記憶に新しい。予算は、初年度の 2023 年は 1 億ユーロ、2024 年は 1400 万ユーロである。以下、その後の評価・動向について述べる。

厳しい財政状況により 2024 年は、ひとり当たりの支給額が 100 ユーロに減額された。他方で使途は、コース事業の受講のような長期にわたるものにも拡張された。文化事業・施設の入場料（コンサート・劇場・映画館・ミュージアム等）、書籍・録音物（レコード⁵⁷⁾や CD、DVD、Blu-ray 等）・楽譜・楽器の購入のみならず、音楽・ダンス・絵画のコース、図書館カードやミュージアムの年間パス⁵⁸⁾等のワークショップやメンバーシップにも利用できるようになった。なお極右・過激派に資金が流れているのではないかという批判に対応し、連邦および州の憲法擁護庁が明確に過激派とする協会、組織、団体、企業による事業は対象外とするチェック体制も整えられた⁵⁹⁾。主な変更点は以上である。

評価については 2024 年 4 月に連邦議会に質問が出され、5 月 6 日付で回答がなされている。ここでは 2024 年 4 月 1 日までの州・基礎的自治体（郡）別でのサービス提供主体数（全 7 ページ）と分野別売上高（全 15 ページ）が細かく報告されている⁶⁰⁾。

この報告によれば、KulturPass アプリは、2023 年 6 月 14 日の開始から 2024 年 4 月 1 日までに 77 万 3116 回ダウンロードされ、この日までに 63 万 8793 人がアプリに登録したという。

2023年に用意された1億ユーロ予算のうち、2024年4月1日までに利用者に拠出された予算は、6055万2300ユーロ⁶¹⁾で、2625万5166ユーロが使用されている。2023会計年度では、1170万ユーロが（人件費を含まない）事務的管理支出で（2024会計年度では、242万ユーロの見込）、Kulturpass.deというドメインは、1万ユーロで取得されている。文化施設のアクセシビリティ情報に関して、サービスを提供する側は、関連情報の登録を行うことができ、アプリ開発時には、開発会社の障害を有する従業員のほか、ドイツ盲人協会の生徒や研修生にもユーザビリティの調査が実施されたという。利用者個人が予算をどのように使用したかという行動情報（何年生まれがいつまでに何人全額使用したか等）は、個人情報保護の観点から収集されていない。

クラウディア・ロート文化メディア国務大臣は2024年2月の取材で、開始後半年足らずで28万5000人⁶²⁾の若者がアプリに登録⁶³⁾し積極的に利用したこと、若者を書店や映画館、コンサートやフェスティバル、劇場やオペラ、ミュージアム、レコード店、楽器店に連れて行く効果を118万回以上もたらしたこと、全部門合計で2350万ユーロを越える売上高となったことを成果として強調している。

「若者と文化を接近させたい」という政策理念に反対はほとんど見られなかつたが、その手法として文化パス・アプリが妥当であったかには、様々な批判もある。政治的象徴性のみが高いパッチワーク的な事業ではなく、年齢問わず平等に若年層が文化にアクセスしやすい環境（入場料以外の課題）を地道に整える構造改革こそ必要であるとの批判や、19歳、20歳の若者もコロナ禍で孤独な生活を余儀なくされたのに、18歳のみに与えられるという設計自体の不公平さが批判の主な内容である⁶⁴⁾。

開始日には5600社が登録し、170万種のオファーにつながった。大手プラットフォーマーをサービス提供者としての登録対象から外し、地元の文化活動や店舗を支援するという戦略は、一定程度評価されている。2024年9月には、40万人弱の若者がアプリを190万回使用し、100万冊以上の書籍が地元書店で購入され、約69万回映画が観られ、20万回弱のコンサートや上演への訪問があり、3700万ユーロの売上をもたらしたという数値も公表されており、実際に若者がどのような内容に、いかにアクセスできたかよりも、地元文化産業と若者双方への効果がドイツでは強調される傾向にある⁶⁵⁾。

ドイツは、普段から若者の文化施設への入場料がほとんどかからず（大学生も学生証の提示で地域交通⁶⁶⁾と地域のミュージアムの常設展や植物園が無料になる州も少なくない）、「万人のための文化」「住民の文化権」が1970年代より自治体文化政策の主導理念として推進されてきた。そのためKulturPassの意義は、地域で小規模に活動している文化産業に資金を循環させ、業界の経済を活性化させる経済支援にある。若者の文化体験自体はある意味付加価値的な位置づけなのである。ロート文化メディア国務大臣が、コロナ禍で打撃を受けた地域密着型文化創造産業の業績回復を速やかに後押し、若者とそれらの店舗や文化活動に直接的なつながりを生み出したことを成果として強調する姿勢にそれは顕著に表れており、同じ欧州でも国によって文化パスの意図は異なる。それでもフランス⁶⁷⁾、イタリア、スペイン、オーストリア、デン

マークで同様の取組が実施、あるいは検討されているため、「文化を尊重するヨーロッパ像」を宣伝する効果も視野に入れて、ロート文化メディア国務大臣によってこの事業は宣伝されている⁶⁸⁾。

日本への示唆

ドイツの文化政策で特徴的であるのは、最先端の技術に関して、助成後の産業化まで視野に入れて進める点である。政策が対象としてきた文化や芸術の活動は公共経済的性格のものが主であるために、市場経済に乗せて際限なく収益化を目指すという新自由主義的姿勢にはそぐわないものの、近年は文化領域とも深く関わるようになった最先端技術の開発自体は、大きな収益を上げることも不可能ではない。しかし技術を独占して莫大な収益を上げるより、オープンソースアプローチを採用し、一種のコモンズとして協同組合的な方法を採りつつ広い範囲の層にとって手が届きやすい価格帯での課金も行う等、公共的意義を理由にランニングコストを助成金に頼り続けるのではなく、自己収入をあげつつも広く格差のない利用を促すバランスを意識的に模索している。

【謝辞】

本稿中で言及したGEMA（ドイツ音楽著作権協会）のOpenAI訴訟については、欧州のAI法や、それに先立ちCISAC（著作権協会国際連合）が2023年7月に立法者に向けて提起した「7つの原則」、米国のフェアユースとEU諸国との考え方の違い等、国際的な音楽業界の生成AIへの対応動向とライセンス制度構築の詳細について、渡辺聰氏（CISACアジア太平洋地域コンサルタント）と樋野睦子氏（公益社団法人日本芸能実演家団体協議会実演家著作隣接権センター著作隣接権総合研究所室長）に詳細なご教示をいただいた。

すべてを紙面に反映できていはないが、記して心より感謝申し上げる。

●主要参照資料

連邦統計局『文化財政報告書 2022』
連邦財務省『連邦財務報告 2025』『連邦予算 2024』『連邦予算法 2024』
連邦議会『第 20 被選期間 逐語議事録』

- 1) 2024 年 11 月 6 日に社会民主党 (SPD) のショルツ首相が自由民主党 (FDP) のリントナー財相を解任し、SPD/FDP/緑の党の「信号連立」が事実上崩壊した。2025 年 2 月には総選挙が予定されているものの、本稿は 10 月末までの状況をもとに執筆している。
- 2) 首相府文化メディア国務大臣。正式には、政務次官級の委任官 (die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien)。男性の場合は、冠詞の die が der になるが、現担当者であるクラウディア・ロートは女性)、省を持たない閣外大臣。首相府と外務省の政務次官は、当該分野を所掌する国政上の最高責任者であることを対外的に示す意図で、「国務大臣」を名乗ることができる。これに対して省を持つ閣内大臣は、「連邦大臣」である。BKM は首相府により、日本でいう内閣府や内閣官房で省庁横断的に行う政策の性格と似た位置づけにある。現在の BKM は「文化・スポーツ省」の創設を提案しているが、AI 等、急速に変化する最新技術に対応した施策を省庁横断的に推進する上で、首相府に位置付けられ、首相・国政と緊密に連携できるメリットは大きい。ドイツの国政は分都型を採用しているため、BKM も首都ベルリンと連邦都市ボンに職員がいる。この点は、京都と東京で業務を行う現在の文化庁と共通する。平成 29 年度『諸外国における文化政策等の比較調査研究事業報告書』p. 93。文化省創設の議論も長年業界団体から提唱されているが、前 BKM 時代に筆者が当時の幹部に聞き取りを行ったときには、首相府にあることで他の省の大蔵が列をなさなければならない首相への相談も BKM には立ち話で相談できる気軽さや緊密性があり、大きな他省の間で風前の灯のような省になって存在感を示せないよりは、この位置づけの方が好ましいとのことであった。当時は首相と BKM は同政党で、議会職員もメルケルが政権内で孤立した時期に「グリュッタース BKM はメルケルの唯一のお友達だ」と筆者に状況を語っていたことから、個人的な関係も有利に働いていたと考えられる。現在のように首相と BKM の所属政党が異なる場合は、状況が異なるとも考えられる。これまででも BKM の影響力強化が唱えられたことは再三あり、メリット、デメリットはその時々の担当者・所属政党の連立政権での力関係にも依存する。ドイツでは、殆どの省が国内文化振興の予算を持っているが、芸術文化振興・文化財政策・文化創造産業政策は BKM と BMWK (連邦経済・気候保護省) が所掌している。BMWK は日本の経済産業省に相当し、緑の党が与党入りした 2021 年以降、気候保護が前面に出ている (デジタル政策は、連邦デジタル交通省)。ロート文化メディア国務大臣とハーベック経済・気候保護連邦大臣の所属は、同盟 90/緑の党である。外務省と BKM は対外文化政策予算も持ち、これも文化政策の主領域であるが、紙幅の都合上、本稿では触れない。詳細は、令和 5 年度『諸外国の文化政策等に関する調査・研究報告書』2024 年 3 月、pp. 111-112 と令和元年『諸外国における文化政策等の比較調査研究事業報告書 [重点テーマ: 府省庁間・機関連携]』pp. 90-102 を参照されたい。
- 3) 連邦制をとるドイツの文化政策は、地方主権型である。芸術文化振興政策や文化財政策、芸術教育政策 (それを専門とする高等機関の整備を含む) は、「州の文化高権」「文化政策は第一に自治体の政策」に基づき、原則的には州や自治体が所掌する。文化活動の主体は住民であり、住民のみでは実現できない場合に初めて、生活レベルに一番近い行政から順に (自治体 → 州の順) 伴奏支援的にサポートをする (補完性の原則)。ドイツ全土の公的文化予算における地方政府と連邦政府の比率は、8 割弱 : 2 割強で、文化政策が地方主権であることは予算比にも顕著に示される。連邦統計局『文化財政報告 2022』(最新) によると 2020 年時点で、連邦政府 22.3%、州政府 38.5%、基礎的自治体 39% (小数点第二位以下切り捨て) である。詳細は『令和 5 年度「諸外国の文化政策等に関する調査・研究」報告書』2024 年 3 月、p. 86, p. 94 を参照されたい。2005 年時点では、12.5%、41.8%、45.6% だったので、国の存在感は増している。ただドイツ全土の公的文化予算総額自体も、2005 年比で 2020 年までに 1.8 倍ほど増加しているため (79 億 8000 万ユーロ → 145 億 1130 万ユーロ)、地方政府の予算額が少なくなったということではない (芸術学校は含めていない)。インフレ率は地方予算では考慮していない。
- 4) 關稅定率法第 4 条の 7 に規定する財務省令で定める外国為替相場 (適用期間: 令和 6 年 12 月 1 日から令和 6 年 12 月 7 日まで) をもとに換算 (1 ユーロ = 163.06 円)。費目の詳細は、『令和 5 年度「諸外国の文化政策等に関する調査・研究」報告書』2024 年 3 月、pp. 105-106 を参照されたい。
- 5) 詳細な予算費目と内訳の全体像は令和 5 年度報告書を参照されたい。
- 6) 例えば全国をカバーする業種別統括団体への事業助成は、147 万 6000 ユーロ (約 2 億 4067 万円)。
- 7) ベルリンフィル財団、ベルリン・オペラ財団、首都文化基金に 3250 万ユーロ (52 億 9945 万円)。BKM が機関支援を行う「首都ベルリンにおける連邦文化催事有限責任会社 (KBB)」の事業には、世界文化の家 (ベルリン) や、ハウス・デア・ベルリナー・フェストシュピーレがある。グロビウスバウ (ベルリン) やベルリン国際映画祭は、ベルリナー・フェストシュピーレの事業のひとつ。世界文化の家は、BKM (ベルリナー・フェストシュピーレから) と外務省が助成する (外務省の仲介機関のひとつ)。
- 8) 連邦文化基金の助成は、劇場政策やミュージアム政策、図書館政策のように州が所掌する伝統的かつ典型的な分類ではなく、ジャンルを掛け合わせた領域横断的な申請枠を採用している。ドイツには他に、西ドイツ時代の 1988 年に連邦政府と州が予算拠出してスタートした「州文化基金」も存在する。https://www.kulturstiftung.de/
- 9) ただし、我が国でも今日 (とりわけコロナ禍以降) 広く文化政策の喫緊の課題となっている「芸術家等の就業環境」や映画等の「文化創造産業の支援」、および「対外文化政策」は、労働政策、産業政策、外交政策 (以上の政策領域は、実質的にドイツの「憲法」にあたるボン基本法に規定された国と州との専属的管轄、あるいは州との競合的管轄) の一環であるために、1998 年以前から国も政策対象としている。
- 10) 1990 年代から議論で用いられ、2000 年代初頭には公式にも用いられるようになった用語で、詳細は、令和元年『諸外国における文化政策等の比較調査研究事業報告書 [重点テーマ: 府省庁間・機関連携]』pp. 87-88 を参照されたい。

- 11) ドイツ財務省は実績ベースの数値を公開している。これまでの諸外国調査で報告してきた各年の予算は過去の報告書を辿れば判明し、政策の参考になる数値はむしろ実際にその国がどの程度の予算を割いているかという点であるため、ここでは実績値を紹介している。2005年から2017年については、平成29年度の『諸外国の文化政策等比較調査』p. 92を参照されたい。
- 12) インフレ率はStatistaを参照した。
- 13) タクソノミーとは、「分類」を意味する。前年になされた目標の共有を実施に移すために、EUは2022年にあらゆる経済活動が環境に配慮した持続可能なものを分類し、基準に合致するものをグリーン、しないものをブラウンと分類することを開始した。グリーンは投資や補助金を受けやすくなり、ブラウンには資金が集まりにくくなる。革新的技術の開発に資金を集中させ、脱炭素の動きを後押しする狙いがある。人口およそ5億人となるEU域内経済圏は市場として無視できない規模であるため、環境やデジタル分野での新しい規範作りを27か国の合意でいち早く行い、それを世界に拡げることで優位性を維持し、域内企業に対しても、持続可能な経済を目指すことによって成長を停滞させるのではなく、国際市場で主導的立場を探らせやすくする。自分たちの価値観でルールを設定し、欧州域内市場での経済活動に参入したい者にはそれを守らせることで、米中等との競争において優位を維持する意図があるとされる。BS世界のトップニュース「展望2022」(2022年1月11日放送)を参照した。
- 14) <https://www.greenculture.info/> 遅くとも2045年までにドイツの文化機関の気候中立目標の達成を目指して創設された中央相談窓口。専門知識やデータ、アドバイスやリソースをネットワーク化し、提供する。2023年より、映画・シリーズ業界を手始めに、全国一律のエコロジカル最低基準の適用を開始した。令和5年度『諸外国の文化政策等比較調査報告書』p. 101(注40)、p. 121。
- 15) 例えば2021年に開館(オンラインでは2020年)したベルリンのフンボルト・フォーラムの環境配慮型建設もそうした一例である。フンボルト・フォーラムは開館以前からベルリン王宮を再現する外観への批判や文化財返還で論争の的となった。世界市場・外交での力関係を意識しての植民地主義時代に由来する文化財(ベニン・ブロンズ等)返還の近年の急速な展開は、成長著しいアフリカ諸国との関係構築や、国内移民の増加に伴う多文化社会の安定化という狙いと無縁ではない。
- 16) 例えば世界のアート市場の売上数値のみ見た場合、国のシェアとしてドイツは目立つ位置にないが、世界市場で最も高額の売上をあげている存命中のアーティストの上位はドイツ国籍・ドイツで教育を受けた者で占められていることは、あまり日本では知らない。数値化されやすい市場開催・形成のみならず、創造活動の醸成や芸術家の輩出自体がどのような環境構築や条件によって可能となるのかの解明は、文化政策における最重要課題の一つである。https://artfacts.net/lists/global_top_100_artists(文化庁「文化芸術関連データ集」令和6年3月【令和5年度第2版】p. 109、p. 111で用いられている資料の原本)
- 17) <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2022/2557/oj>
- 18) https://home-affairs.ec.europa.eu/policies/internal-security/counter-terrorism-and-radicalisation/protection/critical-infrastructure-resilience-eu-level_en; https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_23_3992; 日本語抄訳 https://www.eeas.europa.eu/delegations/japan/enhancing-eu-resilience-step-forward-identify-critical-entities-key-sectors_ja?s=169
- 19) 2009年策定のもので、2026年1月までに策定される重要なインフラ回復国家戦略は、これをアップデートさせるもの。Nationale Strategie zum Schutz Kritischer Infrastrukturen (KRITIS-Strategie) https://www.bmi.bund.de/SharedDocs/downloads/DE/publikationen/themen/bevoelkerungsschutz/kritis.pdf?__blob=publicationFile&v=3, p. 5; https://www.bmi.bund.de/SharedDocs/downloads/EN/publikationen/2009/kritis_englisch.pdf?__blob=publicationFile&v=1, p. 7.
- 20) 2024年11月27日の法案段階での言及。Entwurf eines Gesetzes zur Umsetzung der Richtlinie (EU) 2022/2557 und zur Stärkung der Resilienz kritischer Anlagen, p. 46.
- 21) Drucksache 20/13961, 2024.11.27, p. 37.
- 22) ドイツ文化評議会『Politik & Kultur – Zeitung des Deutschen Kulturrates』Nr. 12/24–01/25, 2024, Berlin, p. 3.
- 23) ドイツ連邦経済・気候保護省(編)『文化創造産業のモニタリングレポート2022』2023年、p. 6. コロナ後の回復を見ると、2021年にも演劇・コンサート興行主は売上が2019年の4分の1にとどまつたままで、影響が深刻である。舞台芸術と民間のミュージカル、劇場、コンサートハウスの回復が鈍い。同レポート、P. 22. Eurostatによれば、EUの文化雇用者は2023年におよそ778百万1000人で、内ドイツには168百万5000人(EUで第一位)いる。
- 24) <https://www.kultur-kreativ-wirtschaft.de/KUK/Navigation/DE/Kompetenzzentrum/kompetenzzentrum.html>
- 25) 連邦政府報道・情報局(BPA)：プレスリリース174, 2024年7月17日付。
<https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/pressemitteilungen/bund-plant-2025-mit-2-2-milliarden-euro-fuer-kultur-und-medien-kulturstaatsministerin-roth-bundesregierung-bleibt-verlaesslicher-foerderer-unserer-kultur-und-medienlandschaft-2299630>;
https://www.bundesfinanzministerium.de/Content/DE/Downloads/Oeffentliche-Finanzen/Bundesaushalt/bundesaushalt-2025-und-wachstumsinitiative-2.pdf?__blob=publicationFile&v=3
- 26) 2024年に締結予算(Verpflichtungsermächtigung、2026年まで)として6666万6000ユーロ配賦(108億7055円)。締結予算とは、予算単年度主義の例外で、法的に約束された複数年にわたって使用可能な予算。2024年予算は、3333万4000ユーロ(54億3544万円)。ドイツ連邦財務省『財務報告書2025』、p. 303. <https://www.bundestag.de/resource/blob/514314/0ad037338a0cc8218a502353ec1767bb/verpflichtungsermaechtigung-data.pdf>
- 27) ドイツにおける映画とシリーズ制作強化のための刺激策の2024年BKM予算は、1億3333万3000ユーロ(217億4127万円)。ドイツ映画振興基金IとII、およびジャーマン・モーション・ピクチャー基金への事業助成として)。締結予算としては2028年までで1億8011万6000ユーロ(293億6971万円)。2024年BKM予算、p. 65。

-
- 28) 経済・気候保護省は、文化創造産業とは別に AI 研究等の最先端技術の研究分野を推進しており、AI 分野にも卓越拠点がある。<https://www.koinno-bmwk.de/> 連邦文化基金は「Art & AI」助成枠を設け、予算は 368 万ユーロ（2024-2028 年）。少なくとも 20% の自己/第三者資金が必要。
- 29) ドイツの予算は費目によって、補助金額の一定割合（50% まで等）を自己管理資金とすることが可能である（未使用分を投資に使用できる）。また投資にも管理費にも使用できるという注意書きがある費目もある。
https://www.verwaltungsvorschriften-im-internet.de/bsvvbund_23042024_IIA1H11052110003003.htm
- 30) BKM 予算、p. 58
- 31) <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=OJ:C:2022:466:FULL>, p.8。Arbeitsplan für Kultur 2023-2026 – Abl. C 466 vom 7.12.2022.
- 32) コロナ期には Neustart Kultur プログラムの助成を用いて、ドイツ全土のミュージアムにおけるデジタル教育手法の開発が行われた（Museum4punkt0 事業、<https://www.museum4punkt0.de/>）。1500 万ユーロ（24 億 4590 万円）。
- 33) <https://www.bibliotheksverband.de/gemeinsam-digital-kreativ-mit-medien> 2018 年から 2022 年で、年間 100 万ユーロで合計 500 万ユーロ。
- 34) 財源は受信料による。<https://www.zdf.de/kultur>
- 35) 2019 年には、デジタルの書籍、新聞、雑誌にも軽減税率が適用されるようになった（書籍等は 7% で軽減税率を適用されていたが、デジタルの場合、付加価値税は普通税率で 19% であった）。以上のデジタル施策は、「文化のためのガバナンス」を持続可能なシステムにするためのサポートと位置付けられている。ドイツ外務省『2020 – Third Quadrennial Periodic Report on the Implementation of the 2005 UNESCO Convention/on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions/in and by Germany in the 2016-2019 Reporting Period』pp.44-50。
- 36) 2024 年予算は、3794 万 5000 ユーロ（61 億 8731 万円）。内、連邦からの補助は 3758 万 5000 ユーロ。自己資金が 36 万ユーロ）。
- 37) 他にも連邦文化基金下の美術基金では、アーティストアーカイブ事業を実施しており、「スタジオと美術館の間」というコンセプトで、現代アーティストの仕事や作品をアーカイブしている。
<https://www.kunstfonds.de/kunsterbe/kuenstlerinnenarchiv>
- 38) 2005 年の UNESCO 「文化的表現の多様性保護および促進に関する条約」のモニタリング・フレームワーク・ゴールのうち、国家の「持続可能な開発」政策と計画および「文化のためのガバナンス」に対応。SDGs では 8、4、7、16 に対応する政策である。<https://www.unesco.org/creativity/en/policy-monitoring-platform/digital-culture-kultur-digital-2018-2024>
- 39) <https://codingdavinci.de/de>
- 40) <https://portal.theater.digital/>
- 41) https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/transformation_und_zukunft/detail/kultur_digital.html
- 42) Evalux: Evaluation des Fonds Digital – Für den digitalen Wandel in Kultur-institutionen. Ausgewählte zentrale Ergebnisse, März 2024.
- 43) 公的助成による運営のもの。少なくとも 1 つはデジタル・パートナーとして、デジタル技術開発を行う能力のある事業者を含める必要がある。
- 44) <https://www.gema.de/de/aktuelles/ki-und-musik/ki-klage> GEMA はいわゆる「クリエイティヴ・コア」である作曲家・音楽家に、生成 AI の学習によって失われるかもしれない対価を公正に還元する対応として、AI 憲章を制定したり、ライセンスを設定したりしてきた背景がこの文脈にある。
- 45) <https://www.bundesarchiv.de/presse-und-medien/pressemitteilung/colonialakten-dank-kuenstlicher-intelligenz-jetzt-vollstaendig-durchsuchbar/>; <https://www.dw.com/de/ki-trifft-auf-deutsche-kolonialgeschichte/a-69888652> 日本でも類似の取り組みとして、古文解読アプリ「みを」、凸版印刷の AI-OCR でくずし字を解読するスマホアプリ「古文書（こもんじょ）カメラ™」等が開発されてきた。近年は、生成 AI をビューアーに搭載したサービスが次々と開発されている。例えば、古典籍と生成 AI を組み合わせたプロジェクトとして「つくしプロジェクト」が先駆の一例である。<http://codh.rois.ac.jp/tsukushi/>。日本の事例として https://lab.ndl.go.jp/data_set/r4_koten/、古典籍の OCR 化の仕組みについては、青木亨氏の以下の解説が参考となる。<https://youtu.be/ox4GaBqoW3U?si=50dzcuFdYglla8cY>
- 46) <https://www.transkribus.org/> 非常に素早く手書き文字の文字認識が可能（ただ筆者が史料館に提供いただいた 1800 年代の ジュッタリーン体の手紙を試したところ、必ずしも全てが精確には認識されなかった）。使用方法は以下で見ることができる（英語）<https://youtu.be/9Ndi5cFQKKQ?si=VwJUx6aUB6xpA62Q>
- 47) <https://cordis.europa.eu/project/id/674943/reporting>
- 48) <https://www.theaterarchiv.org/home>
- 49) ドイツの文化政策研究年鑑においてデジタル化が重点特集されたのは、2011 年である。
- 50) ドイツのとりわけ児童向けミュージアム教育事業は、ギャラリーガイドやオーディオガイドの他にも多様な事業を展開し、世界でも指折りの楽しさを誇る。近年日本でも声優によるオーディオガイドが人気を博しているが、例えばドイツの児童向けオーディオガイドは、来館者に語りかけ説明する方式というよりは、作品や作者の時代を体験させるオーディオ劇が多い。そのため音響効果も含めて、楽しむことができる。
- 51) 例えば考古学の博物館でのアプリの例。<https://www.blackbox.game/>
- 52) <https://www.klassik-stiftung.de/digital/app/#c27210>
- 53) ただし現地では QR コードをかざして、古い書籍のデジタル化された中身を開くことができるが、360° ヴァーチャル・ツアーやではその QR コードとは連動していなかった。
- 54) 必ずしもデジタル技術を用いた事例ではないが、現状を可視化し政策課題を把握する手法としては Sinus ミリューも参考と

なる。社会全体にどの程度の経済効果をもたらしたかという大枠を把握するのみではなく、どのような属性・価値観・ライフスタイルを持つミリューがどのような文化を好むかという行動を可視化する手法である。例えば移民の背景を持つ住民をひとつの均質的集団と見なして、マジョリティ・ドイツ人に対するマイノリティの移民という二項対立構造で政策を論ずるのではなく、より層を細分化し、「文化から遠い」層にどのような施策であれば資金投入が有効なのかを見極める手がかりとなる。この現状分析を費用対効果の分析とし、社会全体への政策インパクトを高める狙いがある。平成 29 年度『諸外国の文化政策等比較調査』 pp. 102-103 を参照されたい。

- 55) <https://www.iktf.berlin/wp-content/uploads/2024/03/IKTF-Sammelband-KulMon-2024.pdf> KulMon® の属性分析も、Sinus とほぼ同様のようある（ランダムなヒアリングではなく、国民全体や住民全体の傾向を数値で出せるのは、国勢調査をもとに代表的特性を最初に設定し、その層にヒアリングを行い、数量的調査と質的調査を掛け合わせて層の全体割合と照らし合わせるからと平成 29 年度調査の際に Sinus 代表と国際担当者にご説明いただいた。）
- 56) 例えば児童ミュージアム、ミュージアムの一部としての児童ミュージアム別館のほか、放課後のスポーツや芸術教育が地域の責務と考えられているドイツでは、地域の児童が一人で遊びにいけるように、ミュージアムが数多くの参画型プログラムを毎日用意している。事例と財源確保の工夫は、秋野有紀『文化国家と文化的生存配慮』美学出版、2019 年を参照されたい。
- 57) アプリ内では、DJ カルチャーに親しんだ若者を意識してか「ヴァイナル」と表示されている。
- 58) ドイツでは多くの自治体の常設展示の入場料は 18 歳までは無料である（1990 年代までは、日曜は無料開館の州・自治体も少なくなかった。また大学生は今日でも学生証を提示すれば、地域交通とミュージアム常設展の無料バスとできることが多い。ただし近年は、授業料とは別に 1 万円程度での購入を必要としている州も増えている。）
- 59) Deutscher Bundestag: Drucksache 20/11326, 06.05.2024, p. 2.
- 60) Deutscher Bundestag: Drucksache 20/11326, 06.05.2024.
- 61) 2024 年からの一人あたり額は 100 ユーロであるため、200 の倍数ではない。
- 62) コロナ禍で 2 年間ライブを体験できなかった若者と文化シーンを近づけるという目標であるが、対象となる「若者」は、約 75 万人である。<https://www.zdf.de/nachrichten/panorama/kulturpass-junge-erwachsene-kritik-100.html>
- 63) ドイツ国民は電子 ID、EU 市民は eID、その他の国民は電子滞在許可証、電子 ID を持っていない移民・難民の場合は、その旨の書類を用意することで、登録が可能である。2024 年 9 月より貯蓄銀行のオンラインバンキングによる身分証明も可能となった。<https://www.kulturstatsministerin.de/SharedDocs/Pressemitteilungen/DE/2024/09/2024-09-11-PM-Sparkasse-Kulturpass.html>
- 64) 高校生からはクラスの中で利用できる者、利用できない者を生み出すことに対し「腹立たしい」との批判も寄せられている。<https://www.welt.de/wirtschaft/article246330646/KulturPass-Die-ernuechternde-erste-Bilanz-des-Kultur-Passes.html>; <https://www.zdf.de/nachrichten/panorama/kulturpass-junge-erwachsene-kritik-100.html>
- 65) <https://www.kulturstatsministerin.de/SharedDocs/Pressemitteilungen/DE/2024/09/2024-09-11-PM-Sparkasse-Kulturpass.html>
- 66) ドイツではミュージアム、劇場、サッカースタジアム等の入場券は、バスや電車等地域交通利用権を含むのが標準的である（長距離高速交通は含まない）。
- 67) 国境地域に住む若者に対して国境を越えた利用可能性を拡張するために、ドイツ・フランスの連携も早くから模索され、2023 年 12 月 4 日に独仏議員連盟にて決定された。
- 68) <https://www.deutschland.de/de/topic/kultur/kulturpass-in-deutschland-und-europa-kulturstatsministerin-claudia-roth>

*最終閲覧日はすべて、2024 年 11 月 10 日。

フランスの文化政策における最新動向

長嶋 由紀子

最新の予算額と経年変化

1.1 2024 年の文化省予算

フランス文化省の2024年予算は、年初に修正された当初予算法（LFI : Loi de Finances Initiale）の額で、42億4,300万ユーロ（約6,918億6,358万円）である¹⁾。

2023年12月29日に公布された本来の当初予算法（LFI）では、44億4,700万ユーロ（約7,251億2,782万円）と定められていたが、経済成長予測の下方修正（1.4%から1%）を受けて、財政赤字削減目標（GDPの4.4%）を達成すべく、政府が2024年初頭に国家予算全体で100億ユーロ削減の決定をした²⁾。この修正により文化省予算が2億400万ユーロ減額されたものである。

1.2 文化省予算の経年変化

ただし、近年の文化省予算は、図表1に示したように継続的に増加している。

とくにコロナ禍以後の伸び幅が大きかった。2017年当初予算法（LFI）の34億4,700万ユーロと2024年10月に発表された25年予算法案（PLF : Projet de Loi de Finances）の44億4,900万ユーロの比較では、10億ユーロ強の差があり、8年間で約30%増えたことになる³⁾。

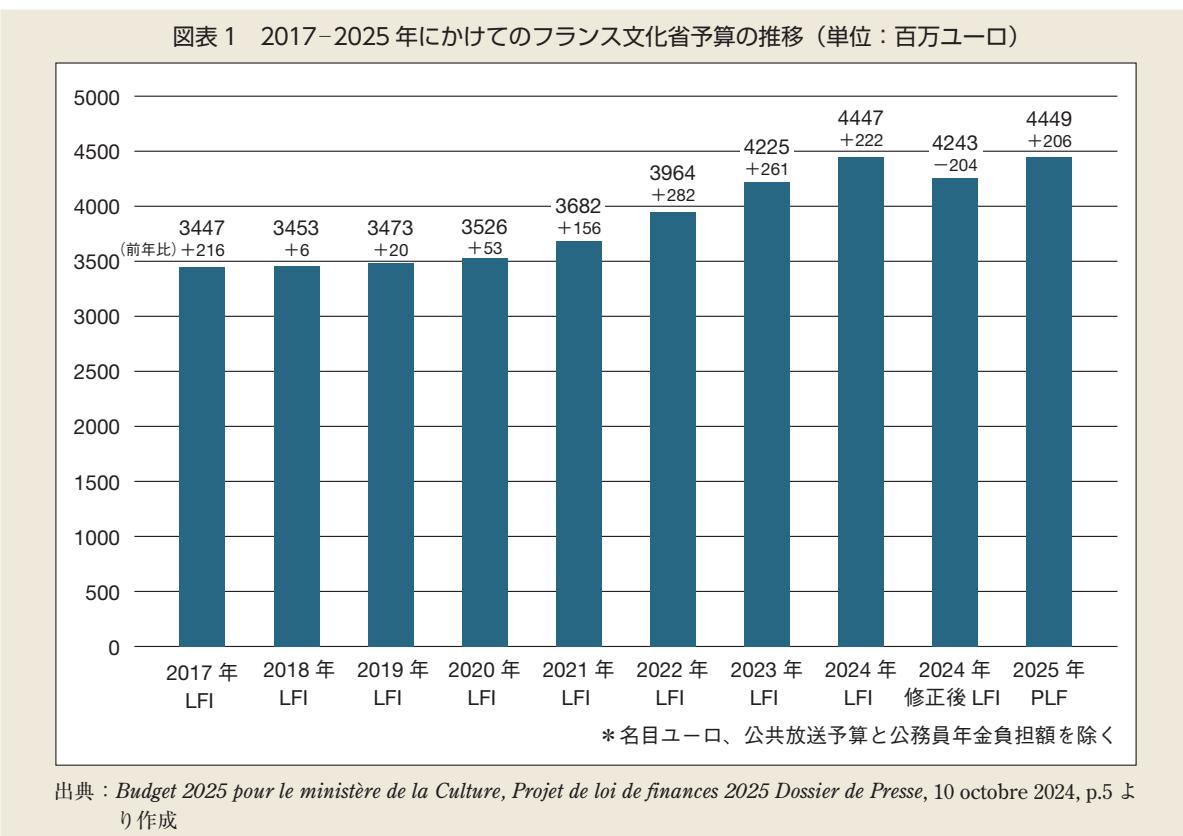
1.3 近年の動向

2024年のフランス国内政治は激動した。1月に辞任したエリザベット・ボルヌ首相の後任にマクロン大統領は国民教育大臣のガブリエル・アタルを任命、同内閣は大統領を支持する与党議員中心で構成された。だが、文化大臣にはサルコジ政権の法務大臣で保守政党共和党（旧国

1) 関税定率法第4条の7に規定する財務省令で定める外国為替相場（適用期間：令和6年12月1日から令和6年12月7日まで）をもとに換算（1ユーロ=163.06円）。

2) 政府は憲法規定に基づいて国会から授権された行政命令を出すことができる。

3) 本項目は2024年10月末の情報に基づいており、執筆時点では2025年予算法案は成立していない。



民運動連合）出身のラシダ・ダティ（Rachida Dati）が任命され、このことは、国内メディアで驚きを持って伝えられた⁴⁾。

6月初旬の欧州議会選挙での極右国民連合（RN）躍進への危機感から大統領は国民議会（下院）解散を選択した。第1回投票で国民連合優位が判明すると、RNの過半数獲得を阻むために、各選挙区で第2回決選投票に向けて与党（中道与党連合）と左派野党候補の一本化が進んだ。その結果、国民議会で第一勢力となったのは、複数の左派政党が連合する新人民戦線（NFP）である。大統領支持中道与党連合（アンサンブル）は第二勢力に後退し、国民連合（RN）は第三勢力となった。いずれも過半数は得ていない。

選挙結果を受けて内閣は総辞職したものの、大統領はパリ・オリンピック終了まで次期首相を任命しないと表明し、アタル内閣が職務執行を継続する異例事態となった。議会多数派からの首相任命が通例だが、第一勢力新人民戦線（NFP）の推薦候補を大統領が却下する等、次期首相人選は難航した。

9月5日には、新首相としてミシェル・バルニエが任命された。議会少数派の共和党議員である⁵⁾。組閣にはさらに2週間を要し、国民議会選挙後の政治空白は約2ヶ月に及んだ。新内

4) 「カルロス・ゴーン事件」（会計不正容疑）においてダティ氏の「受動的汚職」が2021年より捜査対象となっている事実がかねてより報道されていた。

5) かつての二大政党である共和党（旧国民運動連合）と社会党は現在の国政ではいずれも少数派となっており、社会党は新人民戦線（NFP）に参加している。

閣は共和党と大統領与党連合（アンサンブル）中心の中道右派内閣であり、文化大臣にはダティが再任された⁶⁾。例年9月末に発表される次年度予算法案では、文化大臣名で省の重点施策の方向性が示されるのが通例だが、夏の政治空白を経て10月に公表された2025年予算法案資料に、文化大臣名での所信表明や方針説明はなかった。

12月4日、2025年予算法案採択を強行したバルニエ内閣に対する不信任決議案が、左派連合（NFP）と国民連合（RN）の支持による賛成多数で可決された。首相は翌日大統領に辞表を提出、バルニエ内閣は発足後わずか2か月半で総辞職した。

新首相には中道政党「民主運動MoDem」のフランソワ・バイルー党首が任命され、2024年12月23日に発表された新内閣の文化大臣にはラシダ・ダティが引き続き任せられた。

こうした動きはあるものの、本稿では主に2024年11月までの動向を執筆している。

コンテンツ産業分野におけるクリエイターへの支援施策

文化創造産業の強化は、コロナ禍を機に政府全体が注力する分野のひとつである。「フランス復興」（2020年9月発表）では文化創造産業のデジタル移行と環境移行支援事業が実施された⁷⁾。2021年秋にジャン・カステックス内閣の文化省（当時はロズリン・バシュロ文化大臣）が発表した『文化創造産業加速化戦略—デジタルおよび環境移行に向かうイノベーションと文化』は、「フランス復興」と「第4次未来投資プログラム（PIA4 2021-25）」による総額4億ユーロの事業パッケージだった⁸⁾。続いて2021年10月に発表された戦略的投資計画「フランス2030」でも「フランスを再び文化的創造的コンテンツ制作の最先端にする」ことが10の達成目標の一つとされた。

全政府的に取り組まれる成長分野への戦略的投資予算で実施される文化創造産業強化策の主要命題は、デジタルイノベーションと環境移行である。文化省所管事業についても預金供託金庫（CDC: Caisse des dépôts et consignations）や公的投資銀行のBPIフランスが事業実施者となり、文化セクターに変革をもたらす可能性が高い革新的プロジェクトを選別して集中的な資金提供を行っている。多くが公募形式で行われる投資プロジェクトは、シードフェーズでの選抜であり、収益性や財務的持続可能性を評価して実施される。文化省まとめによる支援スキーム一覧は図表2を参照されたい。

6) ラシダ・ダティ氏は、1965年生まれでブルゴーニュ地方の北アフリカ系移民家庭の出身。16歳より看護助手として夜間に働きながら勉学を続け企業会計担当に転職、後に国立司法学院を経て法曹界に転身した履歴が公表されているが、文化関連の経歴は見当たらない。2007年から09年にサルコジ政権フィヨン内閣の法務大臣を務めた。2009年から19年まで欧州議会議員、2008年以後はパリ7区区長職にある。2020年パリ市議会選挙に共和党筆頭候補として出馬し、社会党の現市長アンヌ・イダルゴに敗れた。

7) なお、文化省の定義による文化創造産業（ICC: industries culturelles et créatives）とは、視聴覚、映画、パフォーミングアーツ（演劇、ダンス、音楽を含む）、録音音楽、美術館・文化遺産（アーカイブを含む）、建築、視覚芸術、デザイン、工芸、ビデオゲーム、書籍、新聞・雑誌、ファッション、コミュニケーション等を含むセクターであり、省が所管するほぼ全域を指している。

8) Ministère de la Culture, *Stratégie d'accélération des Industries Culturelles et Créatives : Innovation et culture face aux défis des transitions numérique et écologique*, le 27 septembre 2021.

図表2 文化創造産業加速化戦略、PIA、フランス2030の支援スキーム

名称	実施主体	概要
グリーン・オルタナティヴ支援	CDC預金供託公庫	文化セクターでのグリーン化の実験、改善、革新プロジェクトを実施する企業、非営利団体、文化事業者が対象。
革新的チケットシステム公募	CDC預金供託公庫	公共文化機関や民間文化企業の利益を確保し、大規模、多言語、相互運用可能でマルチチャネルのチケット販売システムを実現。文化セクターのDXとデータ共有により文化多様性と普及を促進。
文化創造産業デジタル移行支援	CDC預金供託公庫	舞台芸術の拡張経験と文化遺産・建築のデジタルイノベーションのための、可能性の高いプロジェクトをもつアクリターへの成長支援。2022年公募事業。
芸術文化、文化遺産とデジタル	CDC預金供託公庫	DXにより文化と遺産の価値を高めるプロジェクトをもつ企業に、文化施設や民間パートナーを結びつける。総予算1億ユーロの公募事業。
Tech & Touch基金	BPIフランス	映画・視聴覚、ファッション、音楽・舞台芸術、ビデオゲーム、出版・編集、視覚芸術・生活アートの6分野で2020年に15億ユーロを投資。
文化創造産業アクセレレーター	BPIフランス	BPIフランスの専門家チームによる文化創造産業アクリターへのオーダーメイド支援。
文化創造企業への資金貸付	IFCIC	Institut pour le Financement du Cinéma et des Industries Culturelles（映画と文化産業の資金調達のための機関）による資金調達サポート。

出典：文化省公式サイトまとめを参考して作成

一方、文化創造産業強化の一環に位置付けられているアーティスト、クリエイター向けデジタル化支援事業を文化省がまとめたリストを図表3に示した。

同表中のHACNUMとは、2020年に設立された「ハイブリッドアートとデジタルカルチャーの全国ネットワーク」であり、文化省の支援を受けている。国内同分野の400以上のアクリター（アーティスト、フェスティバル、劇場、コンサートホール、サードプレイス、アートセンター、ファブリック、レジデンス、デジタルクリエーションスタジオ、ビジネスクラスター、アートギャラリー、大学、ジャーナリスト等）を結ぶ組織で、全国規模で文化セクターのDXを進める触媒として機能すべく、情報収集提供（デジタル環境での創造に適したアーティストインレジデンス情報、文化省芸術創造総局と協力して作成する助成情報ガイド）、各種調査研究、交流事業等を実施している。

文化省芸術創造総局が2018年に開始したCHIMERES（シメール）は異分野共同創造事業である。「創造－交雑－没入－移動性：舞台創作における実験と研究」の頭文字をとった事業名は、ギリシャ神話のハイブリッド怪獣キマイラ（キメラ）に通じる。ナント、リヨン、シャロン＝シュル＝ソース、パリの公共劇場に、さまざまな分野のアーティストとクリエイター（演劇、サーカス、音楽、舞踊、美術、文学、映画、デザイン、グラフィック、建築、工芸、そしてビデオゲーム、コーディング、VR、拡張現実等）を招いて異分野共同創造レジデンスを実施し、デジタルと物理的世界を往来する創造の可能性を拓く。創作の文脈でデジタル経験を持たないが新しい芸術的形態を探求するアーティストやクリエイターと、芸術表現への新しいアプローチ提供を望むデジタル専門家の共同作業を通して、異種由来の複合的要素で構成される新しい芸術を探求する活動が推進されている。

文化省まとめ一覧には、このほかにフランス国立映画映像センター（CNC Centre national

図表3 アーティスト、クリエイター向けのデジタル環境における創造支援策

名称	実施主体	概要
HACNUM	文化省	文化省が支援するハイブリッドアートとデジタルカルチャーの全国ネットワーク。デジタル環境での創造のエコシステムをサポートするためのリソースを提供する。(本文参照)
CHIMERES	文化省	制作前の構想執筆と芸術的実験への支援プログラム。全分野で創造するアーティストとクリエーターが「物理的」世界と「デジタル」世界をつなぐハイブリッドな芸術形態の探求を支援する。(本文参照)
デジタル実験基金	CNC (国立映画映像センター)	インタラクティブ/没入型の創造的アプローチに基づく革新的な視聴覚作品創造を支援する基金。
マルチメディア・デジタル芸術創造支援制度 DICRÉAM	CNC (国立映画映像センター)	協力・参加型、学際的な新しい芸術的実践の出現と発展を促進する制度。
ビデオ・インターネットクリエーター支援基金	CNC (国立映画映像センター)	インターネット上で無料で初めて放映される作品を対象とする。
ダイバーシティ・イメージ基金	CNC (国立映画映像センター)	フランスの現実とその構成要素を忠実に表現し、共和国の価値観に基づいて全国民に共有される歴史を描く、映画、視聴覚、マルチメディア、ビデオゲーム作品の創造と普及を支援する。
オーヴェルニュ＝ローヌ・アルプ地域圏デジタル芸術創作支援基金	オーヴェルニュ＝ローヌ・アルプ地域圏	デジタル技術を活用した芸術作品の支援。
デジタル・クリエイティビティ/新デジタル活用プロジェクト公募	サントル＝ヴァル・ド・ロワール地域圏および同 DRAC	サントル・ヴァル・ド・ロワール地域圏文化遺産局および同地域圏文化問題局 (文化省 DRAC) が共同実施する公募事業。
Cultures connectées - Nouvelle Aquitaine	ヌーヴェル・アキテヌ地域圏および同 DRAC	ヌーヴェル・アキテヌ地域圏文化問題局 (DRAC) と同地域圏による文化事業者のデジタル技術活用支援。革新的なデジタル文化プロジェクトを促進する。
イノベティブワーカス・コンペ (Concours œuvres innovantes)	PIA 4 (文化省管轄)	アーティスト、研究者、企業のシナジーを促し、革新的作品の創出を促進する全国コンペの開催。研究者の支援を得て、産業への応用につながる芸術的革新を開発する文化創造産業全分野のクリエイターが対象。

出典：文化省公式サイトを参照して作成

du cinéma et de l'image animée) が提供する各種サポート、省の地方分散化機関である地域圏文化問題局 (DRAC)、自治体、その他団体が提供する文化芸術分野のイノベーション、デジタルトランスフォーメーション推進策が示されている⁹⁾。

最先端技術の文化芸術分野における活用推進政策

3.1 デジタルイノベーションと公共文化政策の課題

近年のデジタル技術の革新は、文化芸術分野における最先端技術活用の可能性を拓く一方で、デジタルに関わる公共文化政策の目標設定に課題を投げかけている。文化省公式ウェブサイトは、デジタルイノベーションへの対応に関し、①文化デモクラシー推進手段としてのデジ

9) なお、図表3の文化省まとめは、アーティスト、クリエーターへの DX 支援に特化した施策一覧である。コンテンツ産業分野のクリエーター支援の全体像を捉えようとするなら、映画振興の中心的担い手でアニメやビデオゲームも担当する国立映画映像センター (CNC)、音楽業界を包括的に支援する国立音楽センター (CNM)、マンガ (BD) も含む書籍全般の編集・出版・流通を支える国立書籍センター (CNL) 等の専門機関の膨大な活動全般を視野に入れる必要がある。

タル技術活用、②デジタル環境における創造とイノベーション支援、③文化的データとコンテンツへのアクセス拡大、という3つの基本方針を掲げている。

このうち、②の創造・イノベーション支援については、環境への影響や公正な価値共有に留意しつつ創造支援のエコシステム構築を進め、資金を行き渡らせることで文化アクターによるイノベーションと新しい経済モデルの普及を支援し加速することが謳われている¹⁰⁾。

3.2 活用推進施策例

3.2.1 SIMARA プロジェクト-自動認識支援による文書目録作成

「フランス復興」の一環で行われた「行政におけるデータ活用発展」事業として採択された文化省と国立公文書館によるSIMARAプロジェクトは、文化遺産分野における新テクノロジーの活用例である。データ収集の質と自動化の向上が事業目的とされ、AI活用により18世紀から20世紀の手書き目録を転写するプラットフォームが実現した。

3.2.2 SNI 革新的なデジタルサービス公募助成事業

「SNI 革新的なデジタルサービス」は、文化セクターにおけるコンテンツ強化や革新的なデジタル利用を促進する新しいソリューションに資金を提供する文化省の公募助成事業であり、2016年より実施されている。文化芸術分野ではまだあまり普及していないデジタル技術の新たな用途を文化アクターと協力して開発の機会を創出することを目的とする。2024年は、79件の応募から14件が選出され、AI、イマーシブ、サウンド、3D、ゲーミフィケーション、レスポンシブル・デジタル、リアルタイム配信、ブロックチェーンの分野に関わるプロジェクトが開始される。

3.3 研究開発推進施策例

より川上では、文化セクターと研究界の協力関係が推進されてきた。

2016年に文化省と国立情報学自動制御研究所（INRIA Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique）が協定を締結し、INRIAと文化省および所管機関との研究開発プロジェクトの立ち上げが迅速化、簡素化された。この協定は文化のデジタル技術全分野で技術的障壁を取り除くことを目的としている。

3.3.1 文化遺産保存修復

文化遺産保存修復におけるデジタル技術適用は、文化遺産科学研究の優先分野の一つとされる。なかでも2019年の火災で消失したパリ・ノートルダム大聖堂の修復は、イノベーションの機会と目された。大聖堂のデジタルツインが作成され、修復作業で得られる資料と知識が集約されている。

3.3.2 文化セクターにおけるデータ共有

データおよびメタデータの制御は、観客聴衆の拡大、制作プロセスの最適化、公正な作品

10) 本章はおもに文化省公式サイトの「デジタルイノベーション」情報に基づいて執筆した。

利用フォローアップ等文化セクターの諸課題の解決に貢献しうることから、新しい経済モデルにおけるキー・テクノロジーとみなされ、研究開発が進められている。

上述の『文化創造産業加速化戦略』（2021年9月）では、2022年からPIA4の期間（25年まで）に実施される「共通インフラ創設事業」が提示され、文化的コンテンツの使用状況、入場・利用状況、作品コンテンツに関わるメタデータ共有を可能にする公募プロジェクト支援が行われている。

若者世代の文化芸術鑑賞機会等向上のためのアプローチ

4.1 芸術文化教育（EAC）の充実

芸術文化教育（EAC: Education artistique et culturelle）は、学校における芸術家や文化機関による芸術文化教育であり、その推進は近年の国の文化政策の最重要テーマである。国民教育省が「すべての若者の芸術と文化への平等なアクセスを促進する目的で、生徒がアーティストや作品と出会い、さまざまな分野で個人的・集団的な芸術実践を経験し、芸術文化を評価する基準となる知識を獲得させて判断力と批判的思考能力を育む」（国民教育省2015年7月15日付官報、傍線筆者）と指針を示したように、フランスの芸術文化教育は学校教育を通じた「文化の民主化」を主目的としている。

マクロン政権は、2017年大統領選公約で芸術文化教育の拡充を掲げ、2022年以後の第2期でも保育学校から高校最終学年の全生徒に最低年1回の芸術文化教育を提供する「100% EAC」の達成を政府全体の優先目標の一つとしている¹¹⁾。ただし、芸術文化セクターと教育セクターを各地域内で連携させて公立学校で芸術文化教育を実施する手段は、地方自治体の権限による部分も多いため、国の文化政策では現場の取り組みを支えるツールの提供や環境整備が中心となっている。たとえば、2022年に新設された「100% EAC ラベル」は、芸術文化教育高等評議会（HCEAC）と文化省、国民教育省が、地域の子ども・若者全員に質の高い芸術文化教育プログラムを実施している自治体を認証する国の制度であり、初年度は79地域が対象となった¹²⁾。

また以下で詳述する「文化パス」には、学校教育での芸術文化体験費用をまかなう「集団部分」が2022年に追加され、23年9月新学期以後は中等教育の全学年（中学校4年間と高校3年間）に適用されている（初等教育は適用外である）。教員が同予算を用いて近隣芸術文化施設の教育プログラムを予約する専用システムも開発され運用されている。

11) フランスの学校体系は、保育学校3年と小学校5年の初等教育、中学校（コレージュ）4年と高校（リセ）3年の中等教育からなる。2019年以後は3歳からの保育学校を含めて16歳までが義務教育である。

12) 認証された自治体の一つヴィルルバンヌ（Villeurbanne）の事例については以下を参照されたい。長嶋由紀子「地域連携による芸術文化教育改革－『フランス文化首都』で自治体文化政策が実現した新しいしくみ」『学苑 昭和女子大学紀要』977号、pp.15-27、2024年。

4.2 「文化パス」の評価と動向

若者世代の自律的な文化へのアクセス促進を主な目的とする「文化パス」(Pass Culture)は、マクロン政権期最大の文化政策であると言える。2019年からの実証実験を経て「個人部分」が2021年5月に全国リリースされた。全18歳に付与されるスマートフォンアプリを通じて、多種多様な文化的経験に使える2年間有効のクレジット300€を各人に提供する。使用履歴とGPS機能によって近隣のおすすめ文化芸術情報が随時配信される設計で、給付クレジット使用後も文化施設等に継続的に向かうよう促す狙いもある。「個人部分」の対象年齢は翌2022年より15歳まで拡大された¹³⁾。同時に新設された上述の「集団部分」は、各教育機関の在籍生徒数に応じた使用可能額が算出され、学校時間内の芸術文化体験費用として、教員が専用プラットフォームから予約して使用する¹⁴⁾。「個人部分」は文化省予算による運営で、「集団部分」は国民教育省の所管である。

「文化パス」の使用実態については、一般リリースの二年後、さらにその一年後に、分析評価の結果と改善提案が示され、アプリの設計変更に反映された。

4.2.1 上院財務委員会報告書（2023年7月）

第一の報告書は、2023年7月に上院（元老院）の財務委員会に2名の上院議員名で提出された¹⁵⁾。それによれば、同年5月1日時点で、アプリにアカウントを持っていた15歳から18歳の若者は約304万人。報告者は、文化パスが「定量的目標を満たしている」と評価した。集団部分は、2023年5月20日現在で、中学校（コレージュ）と高校（リセ）の86%（公立学校に限れば92%）に活用され、対象者の半数に相当する200万人の生徒（うち公立校生徒は160万人）が恩恵を受けていた。

一方、利用状況については、文化パス「個人部分」の用途が圧倒的に書籍購入に集中し、舞台芸術鑑賞や美術館・博物館にはほとんど足が向けられない等、文化芸術実践の多様化を促す本来の政策目的達成からはほど遠い実態が明らかになった。報告書は、要因として文化インフラへの交通アクセスに地域的不平等が根強く残る点に注意を促している。また、学校に通わない若者はほとんど文化パスを利用していない点も問題視された。

「集団部分」に関しては、学校での芸術文化教育を通した文化芸術体験の拡大と多様化をもたらす成果が確認されたが、パス使用者である教師への研修不足、芸術文化教育を担う文化機関や芸術家の情報がシステム上で参照されにくい問題点が指摘された。加えて、交通手段の欠如、他分野施策との調整、教師と芸術文化教育関係者をつなぐ専用プラットフォームの改善の必要性も訴えられた。

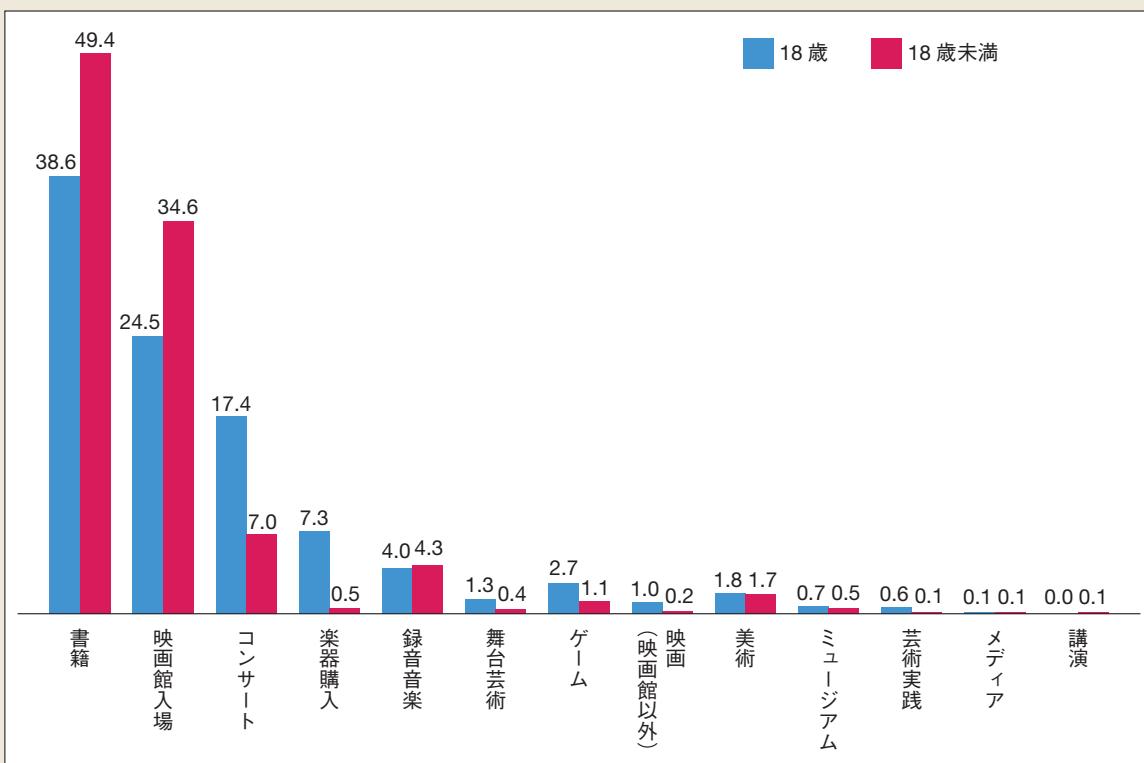
同報告書による主な改善提案は以下の通りである。

13) 一年間有効のクレジット額は、15歳20€、16歳30€、17歳30€。

14) クレジット額は、中学校（コレージュ）第6、第5、第4、第3学年（11-15歳相当）の生徒一人あたり25€、職業適性証（CAP）課程あるいはリセ第2学年（15-16歳相当）の生徒一人あたり30€、高校（リセ）第1学年、最終学年（16-18歳相当）の生徒一人あたり20€。2022年より第4学年から最終学年への適用が開始され、2023年9月新学期に第6、第5学年にまで拡大された。

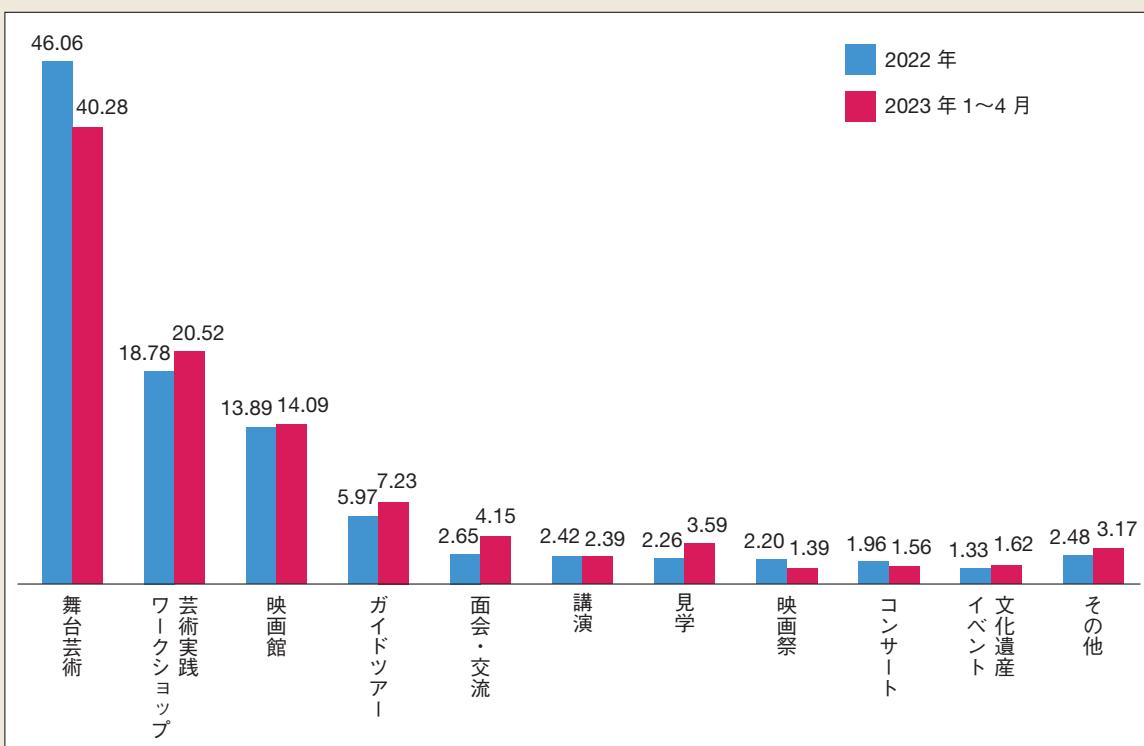
15) Vincent EBLE, Didier RAMBAUD, *Pass culture Rapport d'information no.866 (2022-2023)*, déposé le 11 juillet 2023.

図表4 文化パス個人部分—2023年1月から4月支出額のジャンル別使用分布(%)



出典：上院財務委員会調査報告書掲載データより作成

図表5 文化パス集団部分—2023年1月から4月支出額のジャンル別使用分布(%)



出典：上院財務委員会調査報告書掲載データより作成

- ・個人部分にコース機能を付加する。クレジット残額表示とともに1つまたは複数の提案を示し、ジャンル別の使用額上限を設定する。
- ・文化パスが交通手段を提供できるようにし、使用者が居住地域や障害の有無に左右されることなく文化インフラにアクセスできるようにする。
- ・学校に通っていない若者に向けた広報活動を強化してパスの利用を促進し、彼らの文化的解放に貢献する。
- ・集合部分を、職業研修契約中の学校教育を受けていない若者にも使えるようにし、彼らが芸術文化教育課程を享受できるようにする。
- ・若者たちが（クレジット使用期限を過ぎた）20歳以後も自分で文化パスを再チャージし、若者向けに提供される機会にアクセスできるようにする。

さらに同報告書は、文化パス事業を担当する SAS Pass Culture（文化パス簡易型株式会社）が予算規模において、文化省所管ではフランス国立図書館（BNF）に次ぐ第二の事業実施者である点に注意を促した¹⁶⁾。文化パス運営に SAS（簡易型株式会社）の形態が選択されたこと自体は、従来型の公的機関に比べて敏捷性に優れることから適切であると評価した上で、「文化政策の実施状況を評価するための情報が国会で参照可能となるよう」国の事業実施者リストに掲載するよう求めた¹⁷⁾。

4.2.2 文化省 IGAC（文化問題総監）評価報告書（2024年7月）

2024年7月に刊行された文化省文化問題総監（IGAC）報告書『文化パス個人部分のインパクト』は、文化パスが若者の文化的実践に与える影響を詳細かつ多面的に分析した結果を示している¹⁸⁾。若者の芸術文化的実践の拡大と多様化、文化の民主化という本来の政策目標に照らし、文化パスの有効性に疑問を投げかけた評価報告書であると報道された¹⁹⁾。報告書公開と同時に、文化省は文化パスの抜本的改革への着手を発表した。

この評価事業は、2023年10月に当時のリマ・アブドゥル・マラク文化大臣が文化問題総監（IGAC）に課したものである。文化省調査予測統計資料部（DEPS）と協力して調査方法を定め、利用者特性を踏まえて若者の文化的実践への影響、文化施設や自治体等関係者への影響を明らかにすること、また、とりわけ芸術文化実践を多様化する観点から、若者の文化へのアクセス促進と文化的解放を実現する上での文化パスの効果を定量的かつ定性的に評価することが求められていた。

評価は以下の三要素、すなわち

16) 2023年予算法における文化パス個人部分予算は2億850万ユーロで、文化省が担当する「文化」ミッションのプログラム361「知識の伝達と文化の民主化」予算の25%に相当した。集団部分は、国民教育省が担当する「学校教育」ミッションのプログラム230「生徒の生活」予算から5,100万ユーロが充当された。

17) SAS Pass Cultureは、2019年7月22日の政令第2019-755号により設立された簡易型株式会社で資本金100万ユーロ。国が70万ユーロをフランス預金供託金庫（Caisse des dépôts et consignations）が30万ユーロを拠出した。

18) Inspection Générale des Affaires Culturelles, *Les impacts de la part individuelle du Pass Culture Mission d'Évaluation*, Ministère de la Culture, mai 2024

19) <Le Pass culture a du mal à tenir ses promesses>, *Le Monde*, le 26 juillet 2004.

- ・利用者のクレジット使用状況データ（文化省調査予測統計資料部 DEPS の協力で、地域分布と社会人口統計分析を掛け合わせたマップが作成された）。
- ・文化パスアプリのアルゴリズムシステムの技術監査。
- ・世論調査機関 CSA に委託し、2024 年 2 月 26 日から 3 月 15 日に実施された若者（18 歳から 21 歳まで 5,010 人）へのオンライン調査と関係者（政府、SAS Pass Culture、自治体、文化機関等）へのインタビュー調査。

に依拠して行われている。

文化パスの全国平均利用率が 2003 年生まれの 73% から 2004 年生まれの 81% 以上へと向上した一方、データ分析からは、利用率の「地域による有意な違い」が明らかにされた²⁰⁾。さらに都市中心部、都市周辺部、農村部、都市社会政策対象優先地区といった、より局地的な居住地区特性に紐付けた分析でも対象人口に占める利用者率の差が示された。

CSA によるオンライン調査では、利用者の多くが付与クレジットのほぼ全額を使用し、文化パスについて「非常に満足」と答えている。反面、この定性調査では利用実態と利用者の社会的出自の関係性が浮き彫りになった²¹⁾。とりわけ文化遺産訪問見学、ミュージアムや劇場への外出は「親の教育水準と正の相関関係」にあるとされる。

IGAC は、文化パスが若者の文化的実践にもたらす効果について、利用者間の「差異が大きい」と批判的に結論している。また文化的実践を多様化するという根本的な政策目的に照らせば、利用者の多くがすでに馴染みのある選択肢を予約している実態を踏まえて、アプリの推奨機能を改善し、書籍と録音音楽以外の用途が新たに発見される可能性を強化すべきだと提言した。

4.2.3 文化パス改革の進行

IGAC 評価報告書は、居住地域や親の学歴に使用状況が左右される実態を詳らかにして、文化パス個人部分が社会的不平等との闘いには役立っておらず、格差再生産縮小のために機能していない現実を実証した。

- 事業実施者の Pass Culture SAS に対しては、主に次の改善を提案している。
- ・文化パスの利用データをリソース化し文化省と共有すること。
 - ・利用が少ないジャンルの選択肢（ミュージアムや劇場等）については、文化施設や運営者と協力して教育普及（メディアシオン＝仲介）事業を充実させること
 - ・（自動推奨機能でなく執筆記事等の）編集データによるパイロット機能を強化し、アルゴリズムシステムのパフォーマンスを向上させること。

評価報告書公表に際しダティ文化大臣は、IGAC の全勧告を支持すると表明し、システム

20) 2003 年生まれの全国平均利用率 73% に対して、パリ市（98%）、オートガロンヌ県（89%）、ジロンド県（86%）、アンタル・エ・ロワール県（86%）、ローヌ県（85%）は利用率が高い。逆に、マヨット島（4%）、フランス領ギアナ（15%）、オート・コルス県（39%）、ロゼール県（48%）、グアドループ海外県（50%）、マルティニク島（50%）は、顕著に低かった。

21) 文化パスアプリのダウンロード率は、全回答者では 83% だが、親が高等教育修了者の場合は 87%、初等教育修了の場合は 67% だった。非ダウンロード率は後者が前者の 2.54 倍である。

の抜本的改革への着手を発表した。2024年7月16日付の文化省報道資料によれば、6月25日以降の新しい文化パスアプリは、「地図上に（新しい文化的体験への）入り口を示し、当事者によるお勧め情報を記録し、近辺で無料利用できる選択肢を提案し、文化アクターが作成するメディアシオン動画を提供している」。またアルゴリズム変更により、文化パスはまもなく「各利用者に相応しい発見と推奨選択肢」を提案するようになる。9月以後は、障害のある若者に配慮し、国民教育省とともに中途退学防止プログラムを提供することも発表された。

文化パスは、フランスが国家戦略的に進める文化セクターのデジタルイノベーションの成果を活用し、文化デモクラシーを推進する公共政策の手段として進化を遂げることを求められている。

●主要参考文献

- Vincent EBLE, Didier RAMBAUD, *Pass culture Rapport d'information no.866 (2022-2023)*, déposé le 11 juillet 2023.
- Ministère de la Culture – DEPS, *Chiffres clés : Statistiques de la culture et de la communication 2017-2023*.
- Ministère de la Culture, *Stratégie d'accélération des Industries Culturelles et Créatives : Innovation et culture face aux défis des transitions numérique et écologique*, le 27 septembre 2021.
- Ministère de la Culture, Inspection Générale des Affaires Culturelles, *Les impacts de la part individuelle du pass Culture Mission d'Évaluation*, mai 2024
- Ministère de la Culture, *Projet de loi de finances 2025 Budget 2025 du ministère de la Culture*, Dossier de presse 10 octobre 2024.
- ブリュノ・ナッシュ・アンドラ/フランソワ・メレス（波多野宏之訳）『文化メディアシオン－作品と公衆を仲介するもの』文庫 クセジュ、白水社、2023年。
- 特定非営利活動法人映像産業振興機構『フランスにおける映画振興に対する助成システム等に関する実態調査報告書 独立行政法人日本芸術文化振興会委託事業』令和3年2月。
- 長嶋由紀子「地域連携による芸術文化教育改革－『フランス文化首都』で自治体文化政策が実現した新しいしくみ」『学苑 昭和女子大学紀要』977号、pp.15-27、2024年。

●主要参照ウェブサイト

- 文化省 <https://www.culture.gouv.fr/>
- 国民教育省 <https://www.education.gouv.fr/>
- 首相府（フランス政府報道局） <https://www.gouvernement.fr/>
- Vie-publique <http://www.vie-publique.fr/>
- 上院（Sénat） <https://www.senat.fr>
- 国立サーカス大道芸演劇センター（Centre national des arts du cirque, de la rue et du théâtre） <https://www.artcena.fr>
- 文化パス（Pass Culture） <https://pass.culture.fr>
- ル・モンド紙（デジタル版） <https://www.lemonde.fr>
- （以上、フランス）
- 外務省 <https://www.mofa.go.jp>
- 日本貿易振興機構（ジェトロ） <https://www.jetro.go.jp>
- 国立国会図書館 <https://www.ndl.go.jp>
- 美術手帖 <https://bijutsutecho.com>
- （以上、日本）

大韓民国の文化政策における最新動向

閔 鎮京

最新の予算額と経年変化

1.1 2024年度文化体育観光部の予算

韓国中央政府の財政規模を示す指標として、総計は一般会計（1）・特別会計（21）・基金（68）それぞれの歳入・歳出（基金は収入・支出）をすべて合わせたものを意味する。2024年度予算および基金運用計画の総計規模は前年度予算対比146.2兆ウォン増加した1,573.3兆ウォンで、一般会計449.5兆ウォン、特別会計100.5兆ウォン、基金1,023.3兆ウォンである。

2024年度の中央政府一般会計は、449.5兆ウォン¹⁾（49兆8,046億円）で、文化体育観光部の2024年度予算は、6兆9,545億ウォン（7,705億5,860万円）²⁾である。2023年比で、1,543億ウォン（2.3%）増加した。

上述のとおり、韓国中央政府の財政は一般会計（1）、特別会計（21）、基金（68）で構成されており、2024年度の中央政府の予算及び基金総計（内部取引と保全取引を除く）は、総収入612.2兆ウォン（67兆8317億6千万円）、総支出656.6兆ウォン（72兆7512億8千万円）となっている。2019年から2024年の12の分野別にみる財源配分額と増加率は図表1のとおりで、年間の平均増加率をみると、環境分野が11.1%と最も高く、文化・体育・観光分野は3.9%と最も低い。

文化体育観光部の予算は大きく一般会計、アジア文化中心都市造成特別会計、地域均衡発展特別会計、基金（文化芸術振興基金、映画発展基金、地域新聞発展基金、言論振興基金、観光振興開発基金、国民体育振興基金）より編成されている。分野別に分けると、文化芸術、コンテンツ、観光、体育、文化行政一般で、文化芸術が一番多く34.1%を占めている（図表2を参照）。このうち、「文化芸術」・「文化行政一般」の一般会計と、文化財庁（国家遺産庁）の一

1) 国会予算政策処（2024）『2024 大韓民国財政』、9頁 <https://www.nabo.go.kr/Sub/01Report/recent_ajaxBoard.jsp?bid=19&item_id=8472&arg_id=8472&funcSUB=view>

2) 関税定率法第4条の7に規定する財務省令で定める外国為替相場（適用期間：令和6年12月1日から令和6年12月7日まで）をもとに換算（1ウォン = 0.1108円）。

図表1 12大分野別財源配分（単位：兆ウォン、%）

分野	2019	2020	2021	2022	2023	2024	年平均増加率（%）
1. 保険・福祉・雇用	161.0	180.5	199.7	217.7	226.0	242.9	8.6
2. 教育	70.6	72.6	71.2	84.2	96.3	89.8	4.9
3. 文化・体育・観光	7.2	8.0	8.5	9.1	8.6	8.7	3.9
4. 環境	7.4	9.0	10.6	11.9	12.2	12.5	11.1
5. R&D (Research and Development) 研究開発	20.5	24.2	27.4	29.8	31.1	26.5	5.3
6. 産業・中小企業・エネルギー	18.8	23.7	28.6	31.3	26.0	28.0	8.3
7. SOC (Social Overhead Capital) 社会間接資本	19.8	23.2	26.5	28.0	25.0	26.4	5.9
8. 農林・水産・食品	20.0	21.5	22.7	23.7	24.4	25.4	4.9
9. 国防	46.7	50.2	52.8	54.6	57.0	59.4	4.9
10. 外交・統一	5.1	5.5	5.7	6.0	6.4	7.5	8.0
11. 公共秩序・完全	20.1	20.8	22.3	22.3	22.9	24.4	4.0
12. 一般・地方行政	76.6	79.0	84.7	98.1	112.2	110.5	7.6

* 本予算基準で作成されている。

出典：企画財政部の資料をもとに、『2024 大韓民国財政』のために再作成された。

図表2 分野別の予算（単位：億ウォン、総支出基準）

区分	2023 年本予算		2024 年予算		前年対比増減	
	予算額（A）	割合（%）	予算（B）	割合（%）	(B-A)	(%)
合計	67,408	100	69,545	100	1,543	2.3
文化芸術	23,140	34.3	23,683	34.1	513	2.2
コンテンツ	11,738	17.4	12,800	18.4	1,062	9.0
観光	12,339	18.3	13,161	18.9	370	2.9
体育	16,398	24.3	16,164	23.2	-343	-2.1
文化行政一般	3,792	5.7	3,737	5.4	-55	-1.5

出典：文化体育観光部『2024 年度予算及び基金運用計画共通要求資料Ⅲ-2（概要）国会確定』、10 頁。

コンテンツ分野の 2024 年予算額に誤りがあり、文化体育観光部財政担当官に確認の上、訂正したものである。
https://mcst.go.kr/kor/s_data/budget/budgetView.jsp?pSeq=936&pMenuCD=0413000000&pCurrentPage=2&pTypeDept=&pType=&pSearchType=01&pSearchWord=>

般会計を合わせると、4 兆 5,406 億 9,900 万ウォン（5,031 億 994 万 9,200 円）になり、本稿ではこの金額を「文化芸術予算」と称する。政府予算対比文化芸術予算の割合は 1.01% を占めており、国民 1 人当たりの文化予算は 8 万 8,460 ウォン（9,801 円）である。

2024 年の予算案は、K-カルチャーの魅力を持続的に創り出し、より強力な競争力を持たせることに重点を置き、K-コンテンツをはじめ、K-観光、K-スポーツ産業の活性化を図る一方で、すべての国民が公正かつ差別なく文化に触れることにも力を入れている。

1.2 予算の推移

2019 年から 2023 年までの 5 年間において、文化体育観光部の財政（予算 + 基金）は、2019

年の5兆9,233億ウォン（6,563億円）から2023年の6兆7,408億ウォン（7,468億円）へと増額し、平均すると年3.3%で伸びている。

部門別の平均増加率は、コンテンツが9.1%と圧倒的に高く、次いで文化芸術が5.3%である。2019年と2013年の財政を比較すると、2023年のコンテンツは1兆1,738億ウォン（1,300億円）で、2019年度に比べて3446億ウォン（41.6%）増加している。一方で、2023年の文化芸術は2019年度より4,289億ウォン（22.8%）増加し、2兆3,140億ウォン（2,563億円）である。

図表3 2019年から2023年の予算推移（単位：億ウォン、%）

	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年	年平均増加率
文化芸術体育観光部支出し合計	59,233	64,803	68,637	73,968	67,408	3.3
内、予算	32,903	34,109	34,723	37,302	34,941	1.5
内、基金	26,330	30,694	33,914	36,666	32,467	5.4
支出し（内訳）						
文化芸術	18,851	21,213	22,204	24,975	23,140	5.3
コンテンツ	8,292	9,650	10,259	11,455	11,738	9.1
観光	14,140	13,491	14,998	14,496	12,339	△3.3
体育	14,647	16,961	17,594	19,303	16,398	2.9
文化行政一般	3,303	3,488	3,582	3,739	3,792	3.5

出典：文化体育観光部・文化芸術観光研究院（2024）「2023文化芸術白書」、79頁。

1.3 近年の動向

2024年度の文化体育観光部は「文化で幸せな社会、Kカルチャーが率いるグローバル文化強国」というビジョンを提示している。

図表4 重点投資方向

目標	K-カルチャーが率いる自由と連帯		
方向	(自由) K-コンテンツ・観光が率いる経済活力の向上 (連帯) すべての国民の公正な文化アクセシビリティを保障		
重点投資	自由	① (輸出戦線ゲームチェンジャー、K-コンテンツ) 金融支援、輸出・海外進出密着支援、オーダーメイド型人材養成、研究開発(R&D)等 計1.5兆ウォン ② (輸出・内需特急エンジン、K-観光) 外来観光客誘致マーケティング、独創的観光資源発掘、ベンチャー企業育成・金融支援等 計1.2兆ウォン ③ (K-カルチャーの芸術・出版と創作者保護) 海外進出促進、中小企業育成、安全・没入環境造成、著作権保護等 計1.3兆ウォン	連帯
		④ (文化で開く地方時代、地域消滅対応) 文化インフラ・雇用構築、アクセシビリティ向上、地域観光促進等 計8千億ウォン ⑤ (公正な文化アクセシビリティ、弱者フレンドリー政策) 脆弱階層の文化芸術・体育活動補助、利用・便宜施設改善・拡充等 計8千億ウォン ⑥ (現場中心・協業で躍進するK-スポーツ) 専門体育人の訓練環境改善・国際大会準備、生活体育拡大、産業育成等 計1.3兆ウォン	

出典：文化体育観光部『プレスリリース』（2024年8月29日）

2024年度「主要政策推進計画」によると、2023年の文化政策の成果として、①国民の文化

享受と地域文化発展の基礎づくりができたこと（例：2023年文化芸術鑑賞率58.6%（0.5ポイント上昇）、国民余暇満足度60.7%（4.1ポイント上昇）等）、②K-コンテンツが韓国輸出産業の地形を変えたこと（2022年コンテンツ輸出額132.4億ドル突破、著作権の貿易収支が10年連続黒字を達成等）が挙げられている。一方で、改善が必要な事項として、①文化・スポーツ・観光分野の完全な日常回復及び地域不均衡の解消（自生力向上）、②グローバル競争、人工知能等急変している環境に対して先導する政策対応が必要だと述べられている。

これらを踏まえた具体的な業務推進の方向として、①文化生活支援のための国民文化余暇費負担の減少、②輸出と内需の好循環が作れるよう躍動する経済を導く文化産業の育成、③Kカルチャー時代をリードするグローバルな新文化戦略の策定、④地域消滅・孤立感等社会問題を解決する文化、⑤青年（若者）と共に未来を準備する文化がある。特に、尹政権になってからK-○○が強まっている中で、芸術が新しいK-カルチャーの原動力であることが明記され、芸術を積極的に海外へ発信する政策も新たに作られた。具体的には、作品を流通および発信するため、海外文化芸術機関・団体と交流や連携を図るネットワーク形成に力を入れる一方で、契約や翻訳等、交流に関わる基礎的なサポートやコンサルティングも盛り込まれている。

図表5 各分野の支援内容

公演	<ul style="list-style-type: none">・オペラ、バレエ、舞踊、伝統音楽等国立芸術団体による海外公演ツアー実施・K-ミュージカルの海外ショーケースを開催・公演プラットフォームを通した国内外公演の流通を支援
美術	<ul style="list-style-type: none">・ベネチアビエンナーレ30周年にて韓国美術特別展を開催・画廊や競売、販売、展示及びアートフェアを海外で開催（新規）・訪韓観光客を対象に韓国美術を紹介する等、海外への流通を支援（新規）
工芸	<ul style="list-style-type: none">・工房契約、法律諮詢、外国语翻訳等海外進出するためのコンサルティングを支援（新規）・海外博覧会・アートフェアへの参加支援・ミラノ韓国工芸展及び常設展示館を新設（新規・ドバイ）

1.3.1 「国家遺産庁」の発足

2024年5月17日に「国家遺産基本法」が施行され、文化財庁が「国家遺産庁」に名称変更された。背景には、1962年制定の「文化財保護法」以来の政策環境の変化に対応しつつ、既存の文化財政策の限界を克服し、ユネスコの国際基準を満たす政策に転換するために、国家遺産の新しい役割と価値を確立したいとの考え方がある。組織も大きく改編され、既存の政策局・保存局・活用局体系の1官3局19課だったのを、遺産の類型別の特性を考慮した「文化遺産局」「自然遺産局」「無形遺産局」とし、その他として、世界遺産と安全防災等の国家遺産政策の総括業務とを担う「遺産政策局」を含めた1官4局24課に再編した。

今後は、国家遺産の類型別保存と活用機能を有機的に連携し、政策機能を大幅に強化していく。国家遺産庁の主な政策の方針や内容等は以下4つである。①原型維持から価値伝承に、②規制中心の政策から活用・振興に、③未来価値を保護、④「文化財」という名称を「国家遺産」にし、文化遺産・自然遺産・無形遺産に分類する。重点課題は、①国家遺産の体制に合わせた各分野の制度と政策の整備、②国家遺産の保護に伴う国民負担の軽減、国民

の国家遺産の享受機会拡大、③国と地域発展の新しい成長原動力としての国家遺産の価値の拡張、④気候変動等の危機からの国家遺産の安全保護、⑤国家遺産分野での国際協力の先導、国家ブランド価値向上である。

《参考》国家遺産基本法

第1条（目的） この法律は、国家遺産政策の基本的な事項を定め、国家遺産の保存・管理および活用に対する国家と地方自治体の責任を明確にすることで、国家遺産を積極的に保護し、創造的に継承して国民の文化享受を通じて生活の質の向上に寄与することを目的とする。

第2条（基本理念） この法律は、国家遺産が私たちの暮らしの根本であり、創造性の源泉であり、人類すべての資産であることを認識し、国家遺産の価値を完全に守り、享受し、創造的に継承・発展させていくことで、人生を豊かにし、未来世代により価値あるものに伝えることを基本理念とする。

第3条（定義） この法律で使用する用語の意味は次のとおりである。

- 「国家遺産」とは、人為的または自然的に形成された国家的・民族的または世界的遺産で、歴史的・芸術的・学術的または景観上の価値が大きい文化遺産・自然遺産・無形遺産をいう。
- 「文化遺産」とは韓国の歴史と伝統の産物として文化の固有性、民族のアイデンティティおよび国民生活の変化を表す類型的文化遺産をいう。
- 「自然遺産」とは、動物・植物・地形・地質等の自然物または自然環境との相互作用によって造成された文化的遺産をいう。
- 「無形遺産」とは、代々にわたって伝承され、共同体・集団と歴史・環境の相互作用によって絶えず再創造された無形の文化的遺産をいう。

1.3.2 「国際文化広報政策室」の新設

文化体育観光部は、2024年2月に国際文化交流と韓国文化海外広報機能を強化し、Kカルチャー全般を発展させるため、「国際文化広報政策室」を新設した。傘下機関であった「海外文化広報院」を文化体育観光部の本部組織に編入し、「文化芸術政策室国際文化課」と「コンテンツ政策局韓流支援協力」の業務を移管、「国際文化広報政策室」へと統合した。文化芸術・文化コンテンツ・観光・スポーツ等のK-カルチャー全分野を総合的に推進し、効果を最大化させることが狙いである。文化体育観光部は5月23日に、「国際文化政策推進戦略」を発表した。この背景には、①国際文化政策の統合的支援体系の欠如、②一回限りの支援による国際文化交流の持続性不足、③K-POP・映画・ドラマ等のトップカルチャーに偏った韓流需要、④国際文化政策に関して他省庁・自治体・企業との連携不足が課題であるとの認識があった。

これを受け、国際文化政策の基本方向として、①K-カルチャー全分野を統合し総括する推進体系の整備と国際文化政策の支援刷新、②個別に実施されてきた小規模イベントの单一ブランドへの統合および国際文化政策支援事業の「現場」中心に向けた改編、③「コリアシーズン」の拡大開催・K-カルチャーの輸出強化・K-カルチャーの海外進出の全方位的支援、④文化体育観光部・産業通商支援部・農林畜産食品部等が参加するK-博覧会の年2回以上の開催など、縦割り行政の見直しによる省庁間の国際文化政策の連携強化が示された。

推進戦略に基づき、2025年から国際事業に取り組んでいる文化体育観光部傘下機関の担当業務は以下のように整理された。

図表6 「国際文化政策推進戦略」による該当業務の整理

韓国文化芸術委員会 (ARKO)				韓国国際文化交流振興院 (KOFICE)	芸術経営支援 センター
国際創作（作品開発、新作及び新規企画プロジェクト発表） ⁱ				海外招待中心の発表（ツアーや公演、展示等）や国際交流、機会づくりの国際事業	国際マーケット及び国際フェスティバル中心の流通
レジデンシー	企画交流 (コーディネート中心)	制作 (創作中心)	プレオープン（ショーケース・トライアウト）及び新作・新規企画を発表		

出典：アートヌリ (<https://www.artnuri.or.kr/>) <支援事業：国際協業支援> (12月2日閲覧)

1.3.2.1 韓国文化芸術委員会「国際協業支援事業」

2024年より韓国文化芸術委員会（ARKO）は、インバウンドを視野に入れた国際交流のための国内アーティストネットワーク構築への支援を新規で開始した。2025年に向けた変更点は、図表7のとおりで、支援分野は、企画交流と創作に整理された（図表8）。

図表7 韓国文化芸術委員会の国際協業支援事業における変更点

区分	2024年当初内容
目的	様々な国際ネットワークの構築・活用事業の発掘、韓国芸術の国際ネットワークの多角化、中長期的ネットワークの活性化・拡大
支援内容	<ul style="list-style-type: none"> ・ネットワーク構築過程別支援 ・ネットワーク構築 ・ネットワーク活用 ・ネットワーク戦略（国際芸術共同基金）



区分	2025年変更内容
目的	韓国の芸術家の国際交流企画および創作力量を強化するための支援
支援内容	<ul style="list-style-type: none"> ・新しい交流モデルを試みる交流活動・プロジェクトの支援 ・国内外で開催される海外パートナー（個人/機関）との作品開発 ・段階としての国際協業活動（レジデンシー、企画交流、創作）中心支援 <p>※海外ツアー、新作/新規企画を伴わない招請発表、交流事業は除く</p>
具体的な内容	<ul style="list-style-type: none"> ・国際レベルの創作および企画力強化支援 －韓国芸術家の海外レジデンシープログラム参加支援 －国際協業支援：海外パートナーとの作品協業開発のための企画交流、リサーチ等の創作活動支援 －韓国文化芸術委員会事業連携による海外進出支援 －インバウンド国際協力強化（新規）：海外及び全国単位の国内アーティストの国際交流協力ネットワーク構築・拡大支援

出典：アートヌリ (<https://www.artnuri.or.kr/>) <支援事業：国際協業支援> (12月2日閲覧)

図表8 支援分野

支援分野	支援対象	支援内容
企画交流	海外パートナー（個人/機関）間で協力し、ネットワーク構築・拡大等の企画交流活動を推進しようとする評論家、研究者、キュレーター、企画者、プロデューサー等のコーディネーター	海外パートナー（芸術家/団体/機関）間の国際レベルでの討論や共感づくりのために推進する国際的企画・コーディネーター力を向上させるための活動支援
創作	海外パートナー（個人/機関）と協力し国際創作活動を推進しようとする芸術家および芸術団体	<ul style="list-style-type: none"> ・国際的なレベルの作品やプロジェクトの発掘のため、国内外で推進される海外パートナー（芸術家/芸術団体/機関）との単数年・複数年の国際創作活動を支援 ・創作の段階別（準備及び開発、プレオープン、発表）を支援

出典：アートヌリ (<https://www.artnuri.or.kr/>) <支援事業：国際協業支援> (12月2日閲覧) を元に筆者作成

1.3.2.2 韓国国際文化交流振興院「海外優秀プラットフォーム招待文化芸術公演・展示支援事業」

(財) 韓国国際文化交流振興院（国際文化交流振興法第12条に指定された専門機関、KOFICE）は、上記の推進戦略に基づき、2025年から「海外優秀プラットフォーム招待文化芸術公演展示支援（K-arts on the GO）」事業を実施予定である。主な内容は、①芸術家が本事業に参加しやすいよう、様々な機関で進めてきた海外公演・展示の公募方式支援事業を統合し、選定方式に改編、②新規民間公募事業は「(財) 韓国国際文化交流振興院」が運営、③海外の公演・展示・芸術祭等から招待を受けた公演の出演者・展示作家の「航空料」（人数制限はないが、契約書に明示された人に限る）や作品等の「運送料」支援である（ただし、支援を受けようとする公演/展示は、少なくとも1ヶ所以上は「プラットフォームディレクトリ³⁾」にある機関（舞台芸術491、視覚芸術219）から招待されなければならない。基本的に「非営利」公演/展示のみが、対象）。支援項目は「航空料」と「運送料」のみとするとことで、KOFICE指定の旅行会社を通じてチケットを発券する等、手続き負担も最小化する。公募は年3回（3月、7月、11月）と定例化し、2025年の支援対象の初公募は、2024年11月に行われた。

1.3.2.3 芸術経営支援センター運営による「アートコリアマップ」の開館

文化体育観光部の傘下機関である芸術経営支援センターは2006年に設立、芸術流通の活性化と芸術機関の競争力強化を総合的かつ体系的に支援している。2023年10月に、芸術家と芸術団体の芸術と科学技術の融合による創造的な実験・ネットワーキング・流通を支援するために「アートコリアマップ」（ソウル市内）を開館した。アートコリアマップは芸術家・芸術団体の創作実験から試演・流通、成長に至るまでの創業プロセス全般を総合的に支援する芸術特化型プラットフォームである。これは芸術産業の将来的競争力を高めると提示されている国政課題の一環として取り組んでいる。

「アートコリアラボ」では、公演・視覚芸術等ジャンル間の融合により実験ができるよう、4つの中小規模創作スタジオ、多目的スタジオ、サウンドスタジオ、イメージ編集室を運営しており、芸術家の誰もが先端装備を簡単に活用できるよう技術専門家も常駐している。また、芸術団体が安心して創業し、成長できるよう入居スペースも設け、芸術団体の特性に合わせて試作品が製作できる実験室も整備されている。芸術団体に必要な法律と労務、技術、マーケティング、海外進出等、分野別オーダーメイド型コンサルティングを支援する「ビジネスセンター」も運営している。2024年には「スーパーテストベッド」事業を実施した。これは、公演・視覚等芸術分野で活用可能な技術用語とソフトウェア実習教育からプロジェクト企画、プロトタイプ製作と流通までを総合的に支援するものである。参加芸術家・団体の技術力を向上させるための講座と試作品の製作に挑戦してもらうための実験支援金を支給する等、人材育成を視野に入れた多様な支援プログラムが行

3) プラットフォームディレクトリ (<https://www.k-go.or.kr/>) 日本の掲載機関は、舞台芸術（17）、視覚芸術（14）である。

われた。

若者世代の文化芸術鑑賞機会等向上のためのアプローチ

2.1 文化バウチャー政策

韓国では、誰もが気軽に文化芸術を享受できることを目指し、文化芸術享受者を直接支援する政策に取り組んでいる。その代表例が、「統合文化利用券」「若者を対象にした文化芸術パス」で、被支援者に一定の補助金（ポイント）を提供する方式である。

2.1.1 統合文化利用券「文化ヌリカード」

低所得の人が文化芸術・旅行・スポーツを楽しめるよう支援することによって、生活の質の向上・文化格差の解消することを目的とし、2006年に「文化バウチャー事業」が開始された。事業の名称は、2006年から2012年までは「文化バウチャー」事業で、2013年に「文化利用券」事業に名称変更されている。2014年からは、文化のみならず、旅行、スポーツ観戦等を包括する「統合文化利用券」事業に拡大し、現在の「文化ヌリカード」という名称になった。「ヌリ」とは、「世の中」の意味である。

統合文化利用券の支給金額は、2014年は、世帯基準で10万ウォン（1万1,080円）で、青少年（6～19歳）には、世帯当たり最大5人まで1枚ずつ追加支給、福祉施設居住者は、1人当たり1枚を支給していた。その後2015年からは、6歳以上の対象者に1人当たり1枚5万ウォン（5,540円）ずつ支給する「個人支給方式」に変わった。1人当たりの年間支給金額は、2015から2016年は5万ウォン、2017年に6万ウォン、2018年に7万ウォン、2019年に8万ウォン、2020年に9万ウォンに増額し、2021年には10万ウォン、2022年には当初10万ウォンだったものの、年度途中から1万ウォンを追加支給、2023年度は11万ウォン、2024年度は13万ウォン（1万4,404円）へと増額した。

文化ヌリカードの対象者（全体基礎生活受給者+次上位階層）は、2019年の約220万人

図表9 文化ヌリカード事業概要

推進主体	文化体育観光部、韓国文化芸術委員会、全国広域・基礎自治体と17の市・道の地域主管窓口（地域文化財團）
推進根拠	文化芸術振興法第15条の3、4
事業名	統合文化利用券「文化ヌリカード」
開始年度	2005年
支援対象（2024年）	基礎生活受給者と次上位階層（国民基礎生活受給対象者ではないが、それに次ぐ者）258万人 (注「基礎生活受給者」=日本の生活保護者層)
支援ジャンル	文化（公演・図書、映画・展示・文化体験等）・旅行・スポーツ
支援内容（金額）	1人当たりカード1枚、年間13万ウォンを支給（5歳以上）
申込方法・使い方	住民センターや専用のウェブサイトで登録し、カードが発給される 資格条件が翌年も満たされている場合は、自動的にチャージされる
財政	企画財政部宝くじ委員会宝くじ基金

から、持続的に増加し、2023年には280万人と最高値を記録した。対象者に対する実際の発給比率は、2018年から2020年は73.8%、2021年75.2%、2022年88.3%、2023年90.9%と、毎年増加している。

2.1.2 2023年文化ヌリカードの利用状況・利用効果

本項では、韓国文化芸術委員会が発行した『2023年統合文化利用券（文化ヌリカード）利用者満足度調査結果報告書』の内容を紹介する。文化ヌリカードで利用した分野は、図書（書店、中古書店、オンライン書店等）が44.2%で最も多く、次に映像（映画館、ケーブルテレビ、OTTサービス等）が19.3%、交通手段（鉄道、航空、レンタカー等）が13.9%の順となっている。一方で、公演は3.5%、美術は1.2%と低調である。公演/展示会鑑賞分野利用が低い理由は、文化ヌリカードの使用先のうち、公演/展示観覧（公演、文化体験、音楽、美術等）分野は、他分野に比べて「チケットが高価であること」が1位で、51.1%を占めている。次いで「情報を入手するのが難しい」が40.0%、「近くに劇場等/美術館等がない」が37.3%となっている。また本事業は、前年度の調査結果と比較した時、「情緒的変化に関する評価項目」において肯定的に評価されている。情緒的変化において、「利用前よりもっと幸せだと思う」は、84.2点で、「利用前よりもっと生活が活気に満ちている感じだ」の83.9点とともに、前年度比でそれぞれ0.7点、1.3点上昇した。

2.2 若者を対象とした「文化パス」

現在、若者を対象とした文化パスは、国と自治体主体の2種類がある。国よりも早く実施したのはソウル特別市であるため、自治体の例としては「ソウル青年文化パス」を紹介する。

2.2.1 文化体育観光部「青年文化芸術パス」

2024年度に文化体育観光部は、若者の文化鑑賞機会を拡大するため、240億ウォン（26億5920万円）規模の「青年（若者）文化芸術パス」事業を開始した。社会に第一歩を踏み出す青年たちに文化芸術経験機会を提供し、感受性・創造性を高め、文化を消費する主体として活動してもらえるように支援することを目的としている。

全北日報（9月24日付）によると、8月末現在、全国19歳の青年16万人のうち72.1%である11万5,314人がパスを発給したが、全体事業費の約235億2,000万ウォンのうち、使われた金額は11.0%の25億7,000万ウォンに過ぎなかった。開始当初は、支援ジャンルとして芸術分野の公演（演劇、ミュージカル、クラシック、オペラ、バレエ、舞踊、伝統芸能等）と展示に限定しており、使用期間も2024年12月31日までの計画であった。しかし、この利用率の低調を改善するため、11月21日からジャンルを拡大し、K-POPコンサート、音楽フェスティバル等も利用可能にし、使用期間も2025年2月28日まで延長した。ただし、トークコンサート、講演、ファンミーティング、ファンクラブ、お笑いコンサート、マジックコンサート、ディナーショーは、依然として対象外である。

2.2.2 ソウル青年文化パス

2022年に吳世勲ソウル市長（与党保守政党「国民の力」）は政策哲学として「弱者との同

図表 10 「青年文化芸術パス」事業概要

推進主体	文化体育観光部、韓国文化芸術委員会
推進根拠	「文化芸術振興法」第 15 条の 4（文化利用権の支給及び管理）、「青年基本法」第 23 条（青年文化活動支援）
事業名	青年文化芸術パス
開始年度	2024 年
支援対象 (2024 年)	民法上成年になるすべての青年 19 歳（2005 年生まれ）約 16 万人
支援ジャンル	公演（演劇、ミュージカル、舞踊、クラシック、伝統音楽、K-POP コンサート、音楽フェスティバル）、展示、
支援内容（金額）	年間最大 15 万ウォン（国費 10 万ウォン + 地方費 5 万ウォンのマッチング支援）（1 万 6,620 円） * 10 万ウォン（国費）即時支給、5 万ウォン（地方費）自治体別に地方費から補助するため、自治体ごとに異なる。 2024 年 12 月現在では、 ・ソウル特別市、世宗特別自治市：支援金 15 万ウォンを全額即時支給 ・京畿道城南市、京畿道議政府市、京畿道安山市、全羅北道全州市、大田広域市は国費 10 万ウォン（1 万 1,080 円）のみ支援
申込方法・使い方	指定のプレイガイド（インターパーク、yes24）を通じて「文化芸術パス」を申し込むと、発行されたら、公演・展示のチケットが購入できる。

《参考》青年基本法（2020 年 2 月 4 日制定）

第 2 条（基本理念） ① この法は、青年が人間としての尊厳と価値を実現し、幸せな人生を営むことができる権利が保障され、健全な民主市民としての責務を果せるようにすることを基本理念とする。

2. 青年の政治・経済・社会・文化等すべての分野への参加促進

第 3 条（定義）

1. 「青年」とは、19 歳以上 34 歳以下の人のことをいう。ただし、他の法令と条例で青年に対する年齢が異なるように適用する場合には、それに従うことができる。

2. 「青年発展」とは青年の権利保護および伸張、政策決定過程への参加拡大、雇用促進、能力開発、福祉向上等を通じて政治・経済・社会・文化のすべての領域において青年の生活の質を向上させることをいう。

第 5 条（青年の権利と責任）

① 青年の基本権は政治・経済・社会・文化等すべての領域で尊重されなければならない。

③ 青年は人種・宗教・性別・年齢・学歴・身体条件等にともなういかなる種類の差別も受けることがない。

第 23 条（青年文化活動支援） 国と地方自治体は、青年の多様で創造的な文化活動を支援するための対策を講じなければならない。

* 文化関連の文言を太字で表示。

行」を掲げ、文化政策にも取り入れられることになった。文化芸術の分野で全ての人のアクセシビリティを保障する「誰もが享受できる文化魅力都市ソウル」というビジョンのもと、「2023 年文化弱者との同行」をタイトルにした事業計画が発表された。これは 2023 年に 635 億ウォンを投入し、集中的に推進する 18 の文化芸術事業を通じて、「文化弱者」約 63 万人に文化芸術へのアクセシビリティを高める支援を行う内容であった。その一つとして文化市民として成長する新芽の青少年・青年層への支援（100 億ウォン）が盛り込まれ、「ソウル青年文化パス」が始まるようになった。「ソウル青年文化パス」は、若者の文化享受の機会を増やし、若者の文化的権利を向上させ、それを通じて文化芸術分野の消費・創作活動の好

図表11 「ソウル青年文化パス」事業概要

推進主体	ソウル特別市
推進根拠	現市長の施政哲学「弱者との同行」
事業名	ソウル青年文化パス
開始年度	2023年
支援対象 (2024年)	<ul style="list-style-type: none"> ・年齢条件：20歳～23歳の青年（2001～2004年生まれ）3万人 ・住居条件：申請日基準で住民登録上、外国人登録台帳上、ソウル居住 ・所得条件： <ul style="list-style-type: none"> 生涯初の被支援者：中位所得150%以下 2023年度の非支援者が申請する場合：中位所得120%以下 *所得判定に関しては、本人が健康保険料を納付している場合は本人の保険料、本人が被扶養者となっている場合は扶養者納入健康保険料を基準に選定 ※ただし、募集人数より申込者が多い場合、生涯初めて特典を受ける申込者が優先的に選定され、条件が同じ場合は所得が低い順に選定
支援ジャンル	公演（演劇・ミュージカル・クラシック・オペラ・舞踊・伝統音楽）、展示
支援内容（金額）	<p>1人当たり年間20万ウォン相当の文化利用券（カード）の支給 利用方法：「ソウル青年文化パス」ホームページで予約して鑑賞 予約制限：1件当たり7万ウォン以内に使用（追加料金は自己負担） ※ミュージカルは支援期間中に1回のみ予約可能</p>
申込方法・使い方	<ul style="list-style-type: none"> ・申請（オンライン）→資格確認・選定→カード発行（非対面）→使用（決済） ※「新韓銀行」の口座開設及びカード発行が必須 ・青年文化パス専用ホームページで提供する公演・展示に限る。 ・12月31日まで使用しなかったポイントは失効
作品選定	作品推進委員会を設置し、月1度運営会議を開き、毎月新しい推薦作品を公開する。

循環を作り、文化芸術生態系の活性化を目的としている。

本事業の開始当初の2023年には、19歳のみを対象としていたが、翌年から国の青年文化芸術パスが始まることが判明したため調整し、2024年よりソウル市は、年齢を20歳から23歳へと広げた。本事業は、鑑賞者支援とともに、国内の文化芸術業界への運営支援も狙っているため、営利目的のミュージカル等に鑑賞者が偏らないようにチケット料金を制限している。

●参考文献・サイト

- ・アートヌリ (<https://www.artnuri.or.kr/>) <支援事業：国際協業支援>
- ・韓国文化国際交流振興院< <https://kofice.or.kr/> >
- ・韓国文化芸術委員会< <https://www.arko.or.kr/content/6033> >「青年文化芸術バス」
< <https://www.mnuri.kr/main/main.do> >「文化ヌリカード」
- ・韓国文化芸術委員会（2024）『2023年統合文化利用券（文化ヌリカード）利用者満足度調査結果報告書』
< https://www.arko.or.kr/board/view/5962?bid=&cid=1807716&sf_icon_category= >
- ・行政安全部（2023）『行政安全統計年報』
- ・芸術経営支援センター< <https://www.gokams.or.kr/main/main.aspx> >
- ・国家遺産庁< <https://www.khs.go.kr/> >
- ・国会予算政策処（2024）『2024大韓民国財政』
- ・国家法令情報センター< <https://www.law.go.kr/> >
- ・全北日報インターネット版「青年文化芸術バス、地域利用率を高めないと」（2024年9月24日付）
< <https://www.jjan.kr/article/20240924580205> >
- ・青年全て情報通< <https://www.youthcultureseoul.kr/> >「ソウル青年文化バス」
- ・文化体育観光部（2023年8月29日）「プレスリリース：政府予算案確定」
< https://www.mcst.go.kr/kor/s_notice/press/pressView.jsp?pSeq=20439 >
- ・文化体育観光部（2024）『国際文化政策推進戦略』
< https://www.mcst.go.kr/kor/s_policy/dept/deptView.jsp?pSeq=1902&pDataCD=0417000000&pType= >
- ・文化体育観光部（2024）「2024年主要政策業務推進計画」
< https://www.mcst.go.kr/attachFiles/viewer/skin/doc.html?fn=2024_PLANWORKS.pdf&rs=/attachFiles/viewer/result/document/ >
- ・文化体育観光部・文化芸術観光研究院（2024）『2023文化芸術白書』
< https://www.mcst.go.kr/kor/s_policy/dept/deptView.jsp?pCurrentPage=1&pType=02&pTab=01&pSeq=1944&pDataCD=0417000000&pSearchType=01&pSearchWord=%EB%AC%B8%ED%99%94%EC%98%88%EC%88%A0%EC%A0%95%EC%B1%85%EB%B0%B1%EC%84%9C >
- ・文化体育観光部（2023年）『2024年度予算各目明細書』
< https://mcst.go.kr/kor/s_data/budget/budgetView.jsp?pSeq=936&pMenuCD=0413000000&pCurrentPage=2&pTypeDept=&pType=&pSearchType=01&pSearchWord= >
- ・文化財庁（国家遺産庁）（2024年）『2024年度予算及び基金運用計画各目明細書』
< https://www.cha.go.kr/cop/bbs/selectBoardArticle.do?nttId=89033&bbsId=BBSMSTR_1045&mn=NS_03_09_01 >

特集

中華人民共和国の文化政策

増山 周・秋野有紀

本稿では、中国の文化政策について、以下の順で述べる。まず前提として、国政における共産党の特徴的な位置づけと文化概念の特徴とを概観する。そして第1章で、国政の構造を党の関係とともに理解し、国レベルでの「文化観光体育メディア」予算額を確認する。第2章では、文化行政の主務官庁である文化観光部（文化観光省）に焦点を当て、予算や所掌範囲を明らかにする。第3章では、文化政策の変遷を国政や社会動向とともに辿り、最後に第4章で近年の動向を見る。

はじめに——党と国政の「二重権力構造」と文化概念としての「社会主义文化」

中国の文化政策を理解するには、二点の特徴的的前提をあらかじめ知っておく必要がある。

第一に、中国共産党と国政との特殊な関係（二重権力構造）である。中国は、共産党による一党支配の国家であり、その憲法の序文には中国共産党による領導が明記されている。中国語の「領導」という語は、日本語の「指導」以上の強い意味合いを持ち、「主導」や「命令」、または「強制」や「支配」等、党の思想に基づく国政への介入、あるいは命令を積極的に行うことを意味する¹⁾。それゆえ実質的には共産党が、国家（国政）の上に位置づけられている。重要な施政方針や政策決定（まとめて「綱領」ともいう）ならびにその実施等は、いずれも党の思想に導かれ、党領導の下、トップダウンの形でなされる。こうした施政方針や政策決定は、通常5年に一度開催される「中国共産党全国代表大会（党大会）」（図表1。直近の第20回は、2022年10月16日～22日開催）において、中央委員会総書記が報告する形で公表される²⁾。

- 1) 毛桂栄「中国における「領導」の行政学：職務権限規定において」『立命館法学』2021年第5・6号、2022年3月、937-978頁参照。高原／前田は「領導」と「指導」の区別について「甲が乙を領導すると言った場合、甲は乙に対して指揮命令権をもち、乙は甲に服従する。だが甲が乙を指導する場合は、甲は乙に単なるガイダンスを施す権限をもつのみであり、そこに命令—服従関係は存在しない。」と説明し、「党が国家を領導する」の具体的な意味は、「党が国家の政策と人事を実質的に決めているということにはかならない」と述べている。高原明生／前田宏子『開発主義の時代へ』岩波書店、2021年、iii-iv頁。
- 2) 习近平「高举中国特色社会主义伟大旗帜为全面建设社会主义现代化国家而团结奋斗」在中国共产党第二十次全国代表大会上的报告（2022年10月16日）、人民出版社。文化政策の「綱領」部分は、4246頁。<https://www.gov.cn/xinwen/2022-10/25/>

第二に、中国共産党による「文化」の捉え方（概念）には、「文をもって人間を教化する（「以文化人」）」という意識が強く存在している³⁾。それゆえ「文化」とは、すなわち統治者による「社会主義核心価値観」に関わる「規範」および「秩序」を普及・維持させる手段でもあり、「中国の特色ある社会主义文化の発展」の重要性は、党大会における中央委員会総書記の報告においても、明示的に言及されている⁴⁾。中国共産党の思想による支配が強化される中では、国家主義は常に個人主義よりも優先される。つまり、どのような創作活動でも、あるいは、表現の自由を基調とする自由・民主主義諸国の芸術文化觀から見てどんなに「優れた」芸術作品であっても、党の提唱する価値観に抵触しないよう、いずれも領導の対象となっている。

というのも「核心価値観」とは、国家を一つにまとめる精神的な絆であり、一国の共通の思想的・道徳的基盤を意味するとされる。核心価値観がなければ、国家や民族は行き場を失うものとされ、それゆえに、強い訴求力を持つ核心価値観の構築が、社会の調和と安定、そして、国の長期的安定を左右すると理解されているのである⁵⁾。

文化の「社会主义」的側面は、文学や芸術が、人民から生まれ、人民のためにあり、人民に根差したものであるべきだということが強調される点に読みとることができる⁶⁾。こうした理解に立ち、文化産業もいたずらに経済的効率性（売上）を追い求めるのではなく、社会利益と経済利益の両輪で文化制度や文化経済政策を発展させることが目指されている。

そのような重要性を持つ「社会主义核心価値観」に則った文学や芸術のあるべき姿については、中央委員会宣伝部刊行の「習近平 新時代中国特色社会主义思想 学習要綱」に習近平国家主席の言として、以下の記述がある。

文学や芸術は大衆的でなければならないが、低俗であったり、下品であったり、媚びたりしてはならない。文学や芸術は生きなければならないが、好ましくない流行の作り手、追随者、提唱者になってはならない。文学や芸術は革新的でなければならないが、奇抜なものや不条理なものを生み出してはならない。文学と芸術は効果的であるべきだが、金の匂いに染まったり、市場の奴隸になってはならない⁷⁾。

他方で、「中国の特色ある」という側面の強調は、欧米諸国が「自由」「民主主義」「人権」という価値解釈を「普遍的価値」として世界に適用しようとし、しばしば中国に対する「誤っ

content_5721685.htm (2025年1月11日最終閲覧。) 例えば、八(四)では「国家文化デジタル化戦略の実施」や「国家文化公園の建設と活用」等に触れられている。

- 3) 中宣部刊行「習近平 新時代中国特色社会主义思想 学習要綱」(2023年版)、191頁。これは、習近平政権(2012年～)のイデオロギーや重要な施政方針および政策決定を学習するための逐条解説本。185-209頁が、文化と文化政策に関する記述である。<https://www.sic.cas.cn/zt/ztjy/xxzl/202304/P020230426333293127026.pdf>
- 4) 习近平「高举中国特色社会主义伟大旗帜为全面建设社会主义现代化国家而团结奋斗」在中国共产党第二十次全国代表大会上的报告(2022年10月16日)の八。
- 5) 中宣部刊行「習近平 新時代中国特色社会主义思想 学習要綱」(2023年版)、190頁。
- 6) 前掲書、201頁。
- 7) 前掲書、203頁。

た」あるいは偏った評価をしてきたことに対する異議申し立ての表れである。つまり、民族や国家の核心価値観は、その国の歴史や文化、現在抱えている課題に適合するものであるべきだという一種の文化的多様性の考え方に対するものなのである⁸⁾。そして国際世論における中国への偏った評価や誤った見方に立ち向かうために、対外的に中華文明を発信するソフトパワーの強化や、インターネット空間の防衛（デジタル主権）や覇権の重要性が文化政策としても強調されている。全国各民族人民を団結させ、中華民族の偉大な復興を遂げるという「中国の夢」の実現に向けた一連の構想の中で、近年の中国においては「文化への自信」を深めることの重要性が掲げられている⁹⁾。

国家機構の構造

1.1 中国共産党と国家立法機関である「全国人民代表大会（全人代）」

共産党の最高指揮機関は、5年に一度開催される「中国共産党全国代表大会（党大会）」であり、閉会期間中は党大会で選出される「中央委員会」と、中央委員会で選出される「中央政治局常務委員会」が、事実上の最高意思決定機関となる（図表1左）。

中央委員会は、任期5年を一期とし、現在ちょうど第20期（2022年～2027年）にあたる。中央委員会の下には、「委員会領導小組」をはじめとする様々な部署や委員会が置かれ、共産党および国家機関と国有企業等の上層部の人事権を有するのみならず、思想教育やメディア統制による情報管理を行い、国政全般を管轄している。その内、情報統制や文化政策等を管轄しているのが、先述した「學習要綱」を刊行している「中央委員会宣伝部（中宣部）」である。

一方、憲法上は、一院制である「全国人民代表大会（全人代）」が、国家の最高権力機関および立法機関である（図表1右）。全人代は、任期5年を一期とし、毎年3月に開催され、現在ちょうど第14期（2023年3月～2028年3月）にあたる。全人代開催時には、「国民経済・社会発展五か年計画」¹⁰⁾と年次の「国民経済・社会発展計画」ならびにその他重要な長期計画や法律等に関する審議と採択を行う。全人代閉会期間中は、全人代で選出される「常務委員会」が、事実上の最高意思決定機関である。

共産党と全人代の関係としては、党がなした重要な決定や基本方針、つまり「綱領」等を全人代が覆すことは皆無である。むしろそのまま承認し、その後に国家の各行政機関の政策とし

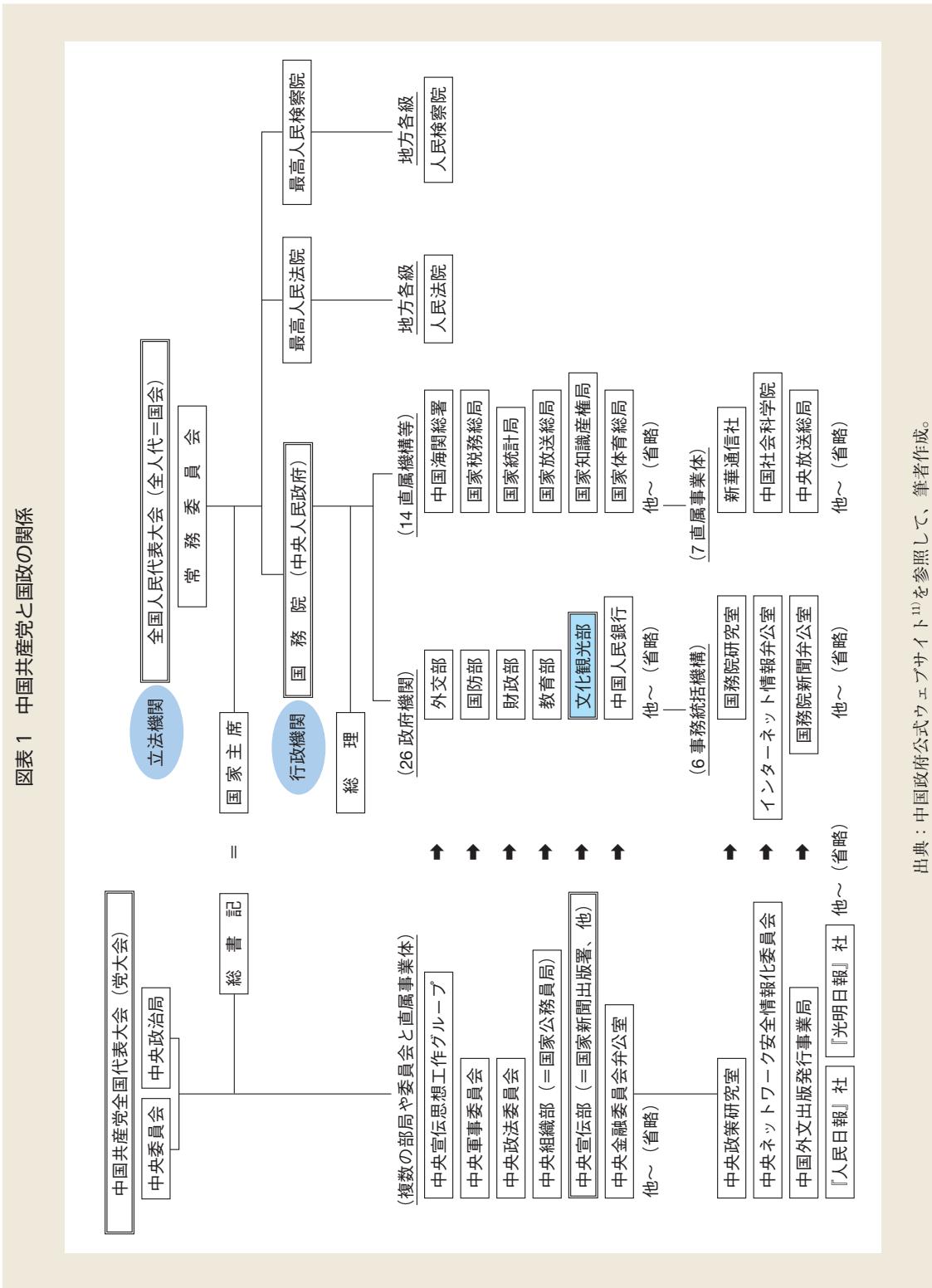
8) 前掲書、192頁。ただし自由や平等が否定されているわけではなく、現代中国の提唱する価値は、「富強、民主、文明、和谐、自由、平等、公正、法治、爱国、敬业、诚信、友善」とされている。前掲書、190頁。大きな違いは「民主」と「民主主義」の捉え方の違いであろう。後述するように、中国には、統治は有徳の為政者によるものとの伝統的な理解がある。そのため、社会主义思想において人民を非常に尊重する立場を採るもの、政治的意見に人民の声を反映する民主主義的制度の保障への理解や必要性については、西欧社会と立場・理解を大きく異なる。

9) 日本経済新聞「習氏の3万6000文字 中国・第3の「歴史決議」全文」①および③、2021年11月18日付。

10) 文化政策に関わるのは、第十篇「社会主义先進文化の発展と国家文化ソフトパワー向上」で、大衆文化活動の促進、百花齊放・百家争鳴の堅持や人民の文化的権利、文化遺産の保護、デジタル化の推進、観光の促進の他、顕彰制度「五つの一」等、総合的に述べられている。「五つの一」とは、中国政府が芸術、文化を推進するための表彰で、中華文化・主導的価値観を宣伝する劇、ドラマ、映画、理論文章（社会科学分野のみ）、図書（文芸類のみ）を一つずつ選んで表彰する。文化政策推進の理念や方向性は、第二十回党大会で示された内容と同じである。

https://www.gov.cn/xinwen/2021-03/13/content_5592681.htm

図表 1 中国共産党と国政の関係



出典：中国政府公式ウェブサイト¹¹⁾を参照して、筆者作成。

てそれぞれ具体化され、実施される仕組みとなっている。文化政策に関しても、この構造は、例外ではない。

11) <http://cpc.people.com.cn/GB/64162/448511/index.html>; <https://www.gov.cn/gwyzzjg/zuzhi/> なお、本稿で言及する主な機関は、強調のために二重線で囲っている。

1.2 国家行政機関

中国の国家行政機関は、「国務院（中央人民政府）」である。ただ日本や欧米諸国の政府と大きく異なる点は、国務院直属の「各部局（日本でいう各省庁）」または国有企业内には、必ず「共産党委員会」が設置されており、党のイデオロギーや規律の遵守等を管理監督している点である。場合によっては、行政執行に直接関わることもあるといわれている。

これは共産党による領導についての憲法序文規定があるほか、行政機関と国有企业等の主要幹部の人事権が共産党にあるため、必然的にこのような二重権力構造が出来上がったのだろう。別の観点からすれば、これらの行政機関は、共産党が主体となって決定された政策や方針等を、単に具体的に実施するのみの行政執行機関だと見ることもできる。

とは言え、国務院に直属する各部局や研究機関は、常に行政の最前面におり、政策立案に要する知見や経験も豊富に有しており、科学技術や産業振興を含む個々の政策立案に際しては、共産党側と情報提供等で協力し、必要に応じて共同で政策立案にあたっていると考えられる。例えば、国務院直属の研究機関「社会科学院」¹²⁾にある「文化発展促進センター」は、文化発展戦略と政策研究への参画をはじめ、国内外の学術・文化交流の促進ならびに文化産業と関連企業の発展および集積に関する調査研究等を通じて、積極的にシンクタンクとしての機能を發揮している¹³⁾。

1.3 中央政府全体の文化観光体育メディア予算

2024年度¹⁴⁾の中央政府における「文化観光体育メディア」分野（後述する文化行政の主務官庁である「文化観光部」以外の省も含む）への歳出予算額（支出）は、190.02億元（およそ4,059.2億円¹⁵⁾）で、中央政府本級歳出予算全体のおよそ0.46%を占めている¹⁶⁾。中央政府の「文化観光体育メディア支出」の内訳は、図表2のとおり¹⁷⁾。

12) 2016年11月18日、19日には、当時、中国社会科学院文化研究センター副所長主任であった賈旭東教授と、熊澄宇清華大学教授（国家社会科学基金の重要課題である「中国文化産業政策研究」や文化部（当時）の「一带一路国家文化産業計画」を統括）が来日し、第28回獨協大学インターナショナルフォーラム「グローバル社会における文化の発信～日本・ドイツ・中国の広報戦略の現在～」で中国の文化創造都市の実例と、文化産業政策の最前線について講演を行ってくれた。

https://www.dokkyo.ac.jp/international/international_center/forum/2016_2.html

https://www.dokkyo.ac.jp/of/kokuse/pdf/2016forum_leaflet.pdf#top

13) http://cpcd.cass.cn/gk/202304/t20230410_5618874.shtml

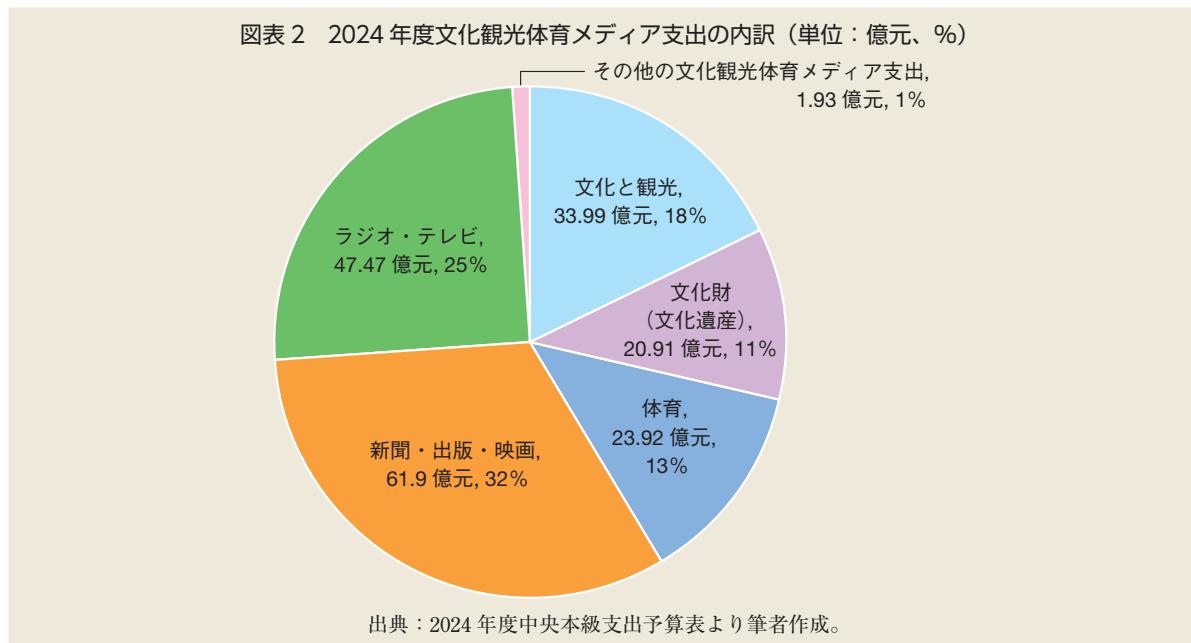
14) 中国の会計年度は、西暦1月1日から12月31日である。

15) 関税定率法第4条の7に規定する財務省令で定める外国為替相場（適用期間：令和6年12月1日から令和6年12月7日まで）をもとに換算（一人民元=21.36円）。『文化観光部2024年部門予算』（2024年3月26日）、7頁。

16) https://yss.mof.gov.cn/2024zyczys/202403/t20240325_3931305.htm 中央政府の本級予算における文化観光体育メディア予算是、文化観光体育メディア分野への歳出予算を意味し、文化行政の主務官庁である文化観光部に加えて、国務院直属の他の部局（外交部等の中央省庁）や機構（社会科学院等）の文化観光体育メディア事業の予算をも含む額である。なお地方にも目を向けると、中央と合わせた全国の文化観光体育メディア分野への歳出は、3,135億元（およそ6兆6963.6億円）で、前年比3%減少している。https://gks.mof.gov.cn/tongjishuju/202412/t20241216_3949757.htm

17) 『2024年中央本級支出预算表』の「七. 文化旅游体育与传媒支出」の内訳。

https://yss.mof.gov.cn/2024zyczys/202403/t20240325_3931305.htm



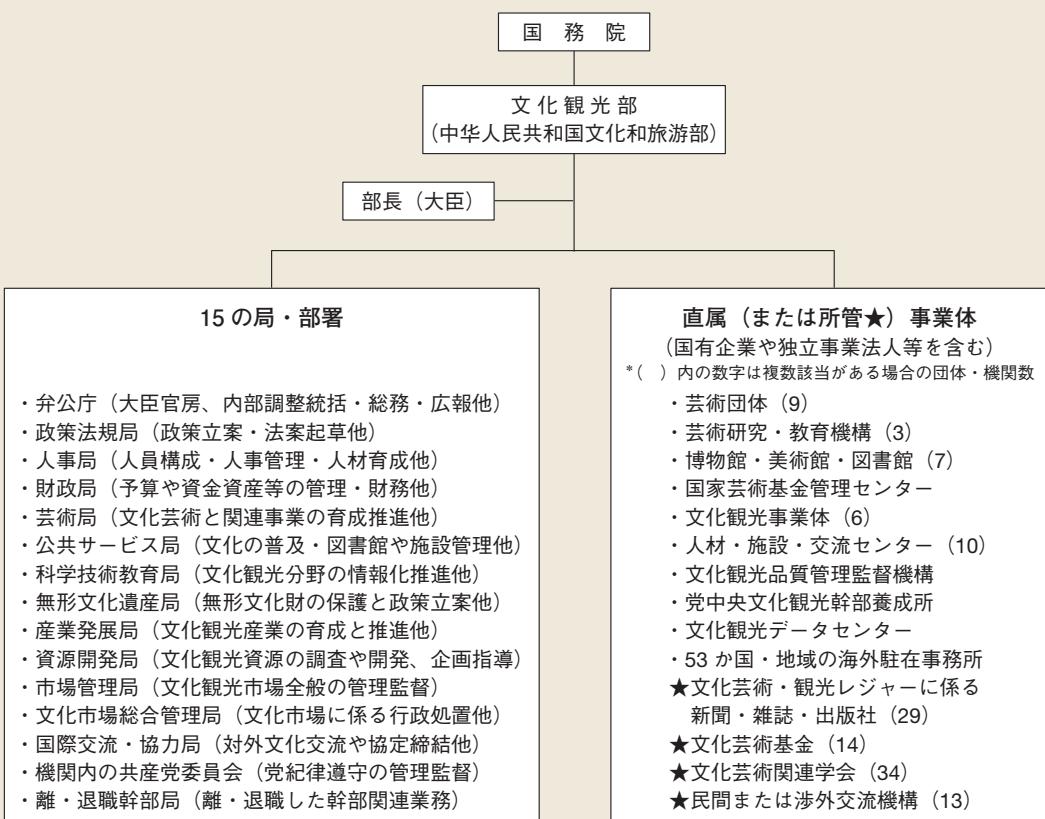
文化観光部——文化行政の主務官庁

中国において、文化行政の主務官庁は、文化観光部（文化和旅游部）¹⁸⁾という。「部」は、日本の「省」に相当する。後述する沿革（図表7）で示されるように、文化と観光は、2018年に統合されている。

文化観光部の国政上の位置づけは上記図表1のとおりで、国务院の下に置かれた26の政府機関の一つである。組織図は、図表3のとおりである。

18) <https://www.mct.gov.cn/>

図表3 文化観光部組織図



出典：文化観光部ウェブサイト¹⁹⁾を参照して筆者作成。

2.1 文化観光部の主な職責

文化観光部の主な職責は、以下の13の分野に及ぶ²⁰⁾。

- (一) 共産党の文化政策方針に従い、文化と観光政策の策定に関する調査研究、文化と観光に係る法案や規則案を策定する。
- (二) 文化事業、文化産業、観光業の発展計画を調整し、発展計画を策定し、その実施を図り、文化と観光の一体的発展を促進し、文化と観光の制度やメカニズムの改革を推進する。
- (三) 国の主要な文化活動を管理し、国的重要文化施設の建設を指導し、国の観光の全体的なイメージの向上を図り、文化と観光産業の対外協力と国際市場への進出を促進し、観光市場の発展戦略を策定し、その実施を図り、地域の観光を指導し、促進する。
- (四) 芸術文化事業を指導管理し、芸術の創作と製作活動を指導し、特に社会主义の核心的価値を体現するような象徴的で模範的な芸術文化作品に対しては支援をする。こ

19) https://www.mct.gov.cn/gywhb/jgsz/bjg_jgsz/

20) https://www.mct.gov.cn/gywhb/zyzz/201705/t20170502_493564.htm

れをもって、芸術の各ジャンルの多様な発展を促進する。

- (五) 公共文化の発展、全国公共文化サービスシステムの構築と観光公共サービスの構築を推進し、国民に利する文化事業の綿密な実施、基本的な公共文化サービスの標準化と均等化を統括し推進する。
- (六) 文化と観光に係る科学技術イノベーションの発展を指導し、促進し、文化と観光産業の情報化と標準化を推進する。
- (七) 無形文化遺産の保護、伝承、普及、振興、活性化を推進する²¹⁾。
- (八) 文化と観光産業の計画を統括し、文化と観光資源の調査、発掘、保護、活用を図り、実施し、文化と観光産業の発展を促進する。
- (九) 文化と観光市場の発展を指導し、文化と観光市場の運営に関わる業界を監督し、信用性の高い文化と観光業界の建設を推進し、法律に則り文化と観光市場を規制する。
- (十) 全国の文化市場における法の執行を全般的に指導し、全国規模または地域横断型の文化、文物、出版、ラジオ・テレビ、映画、観光市場における違法行為の調査と取締を実施し、重大事案の取締と処分をもって市場秩序を維持する。
- (十一) 諸外国、および、香港、台湾、マカオとの文化や観光交流、協力、広報宣伝、プロモーション業務を指導管理し、諸外国、および、香港、マカオ、台湾に駐在する文化観光機構の業務を指導し、国を代表して諸外国との文化や観光協力に関する協定を締結し、諸外国、および、香港、マカオ、台湾との大規模な文化や観光交流活動を開催し、中国文化の世界進出を推進する。
- (十二) 国家文物局を管理する。
- (十三) 共産党中央委員会および国務院から与えられたその他の任務を遂行する。

2.2 文化観光部の歳出予算とその推移

2024年度の文化観光部予算は、103億3053万元で、およそ2206億6018.9万元である。ここで予算は部門予算であり、部門予算とは、国務院が直接管理する文化観光部の予算（本級予算）のみならず、所属する文化団体等への支出を全て含む額である。

また、支出の種類は、「基本支出（人件費や退職者年金・住宅保障等の福利厚生関連の固定費）」と「項目支出（事業費）」から成る。

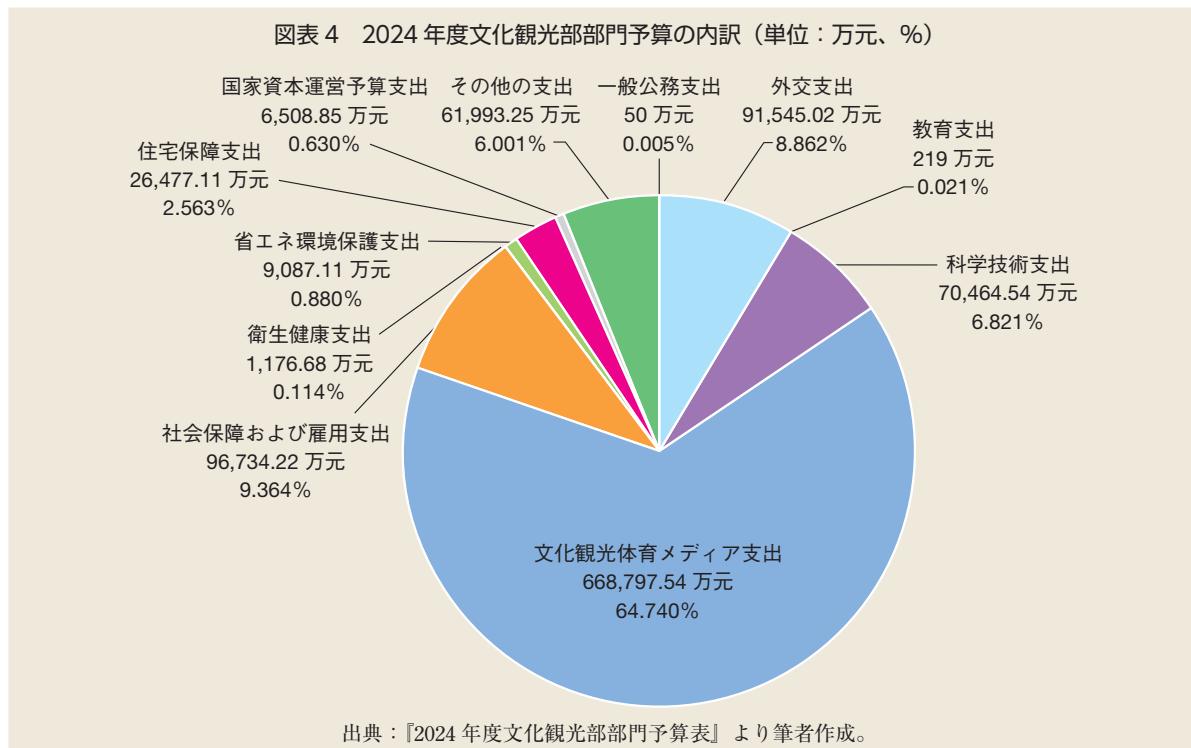
文化観光部の予算の内、「文化観光体育メディア支出」²²⁾は66.88億元（およそ1,429億円）で、文化観光部予算の6割強を占める（図表4）。

支出先は、図書館、芸術展示館、偉人館（記念碑）、劇場、劇団、大型文化芸術催事、大衆文化、草の根文化館、大衆芸術館、文学・芸術創作と優れた伝統文化保護等の公共文化施設・

21) 中国の無形文化遺産には、伝統医薬が含まれている。

<https://www.ihchina.cn/#page2>; https://www.mabs.jp/countries/china/pdf/h23_1.pdf

22) この名称は国家予算における費目として定められた名称であり、実際には文化観光部の「文化観光体育メディア」の歳出予算の中に体育への割当額は、無い。



文化公演団体・文化芸術活動の他、対外文化交流、観光交流協力、文化観光市場管理（ライセンス・免許関連）、国内外の各種観光宣伝促進活動、在外観光機関の宣伝費、海外記者および旅行業者接待費、および、文物としての考古学発掘および博物館・記念館・歴史名城・世界遺産・古跡保護等である²³⁾。

文化政策に主に関連するのは「文化観光体育メディア支出」である。この費目の細かい内訳を以下図表5に示す。

次節の沿革でも触れるが、現在の「文化観光部」は、2018年の中国国家機構改革によって、旧「文化部（文化省）」と旧「旅游局（観光庁）」を合併した省である。そのため2018年度を始点として2024年までの「文化観光部」の年度予算の推移を見ると、図表6のとおり。

歳出予算の傾向として、近年は右肩上がりであるが、2020年と2021年の間に減少もあり、一貫して増額してきたわけではない。

2.3 財源の特徴と「観光発展基金」

また、文化観光部の収入を見ると、国家予算（国務院）から配分された年次歳入予算は約45.7%に過ぎず、財源の複合化と独立採算の工夫が進んでいる（全体の約30%）。政府基金からの歳入予算や国有企業経営収入、事業収入、事業体経営収入（部の中の舞踊団等が営利活動をして得た収入）、その他という複数の収入源に加え、前年度予算の繰り越し（2024年度は全体の22%）も行えるようである。

23) 順序は、財政部の政府支出分類の費目における各項目での紹介順。財政部『政府收支分类科目的通知』2021年、62-64頁。

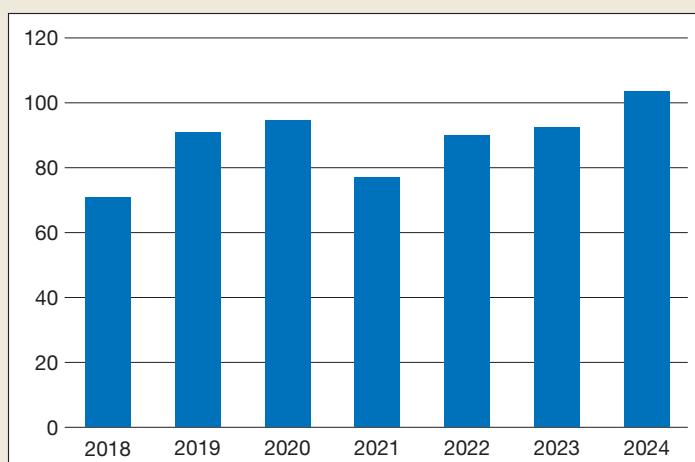
図表5 文化観光部における文化観光体育メディア支出内訳（単位：万元）

名称	基本支出	項目支出	合計
文化と観光	118,276.20	292,539.80	410,816.00
行政サービス	18,104.15	0	18,104.15
一般行政管理事務	0	2,470.21	2,470.21
* 機関サービス	10,968.58	600	11,568.58
* 図書館	33,962.34	36,193.85	70,156.19
* 文化展示・記念機構	10,764.88	40,732.35	51,497.23
* 芸術公演場所	0.00	23,834.06	23,834.06
芸術公演団体	3,981.70	131,781.48	135,763.18
文化イベント	0.00	3,084.66	3,084.66
文化と観光交流と協力	0.00	8,088.88	8,088.88
文化創作と保護	1,338.87	7,496.42	8,835.29
文化と観光市場管理	0.00	4,080.40	4,080.40
文化と観光管理事務	1,185.73	23,985.57	25,171.30
その他文化と観光支出	37,969.95	10,191.92	48,161.87
* 文化財（文化遺産）	105,416.23	134,722.90	240,139.13
* 文化財保護	0.00	11,266.53	11,266.53
* 博物館	105,416.23	121,782.47	227,198.70
* その他文化財支出	0.00	1,673.90	1,673.90
* 新聞・出版・映画	2,081.00	0.00	2,081.00
* 出版発行	2,081.00	0.00	2,081.00
* 観光発展基金支出	0.00	15,561.41	15,561.41
* 宣伝プロモーション	0.00	15,561.41	15,561.41
その他文化観光体育メディア支出	0.00	200.00	200.00
文化産業発展のための支出	0.00	200.00	200.00
文化観光体育メディア支出	225,773.43	443,024.11	668,797.54

出典：『2024年度文化観光部部門予算表』より筆者作成。

注：印*は本級予算ではない費目（筆者による追記）。なお、本級予算に含まれる費目であっても、本級の金額が部門予算の金額より小さいものもある。

図表6 中国文化観光部支出予算の推移（単位：億元）



出典：2018年から2024年の『文化観光部部門予算』より筆者作成。

「国際観光旅客税」と似た制度として、中国には「観光発展基金」というもののが存在する。これは観光振興のための中央政府基金で、国際線・国内線を利用する旅客が支払う空港管理建設費から徴収され、その収入を財源として文化観光部予算に配賦される。財政部（財務省）が、観光事業のニーズと基金の収入状況を見計らいつつ、支出を調整する²⁴⁾。2024年の文化観光部の観光発展基金支出額は、15,561.41万元（約33億2391.7万円）²⁵⁾で、用途は全額が「観光分野の宣伝プロモーション」である。

第二次大戦後の文化政策の変遷

以上を踏まえた上で、続いて、文化政策の変遷を確認する。

戦後中国は、自国を取り巻く国際情勢を意識しつつ、途上にあった「国民国家」の創出に向けて、国内の体制・制度を構築していった。本報告書で扱っている諸外国同様に中国の文化政策も、冷戦構造の只中でその時々の情勢に大きく影響を受けている。

中国は、広大な領土を持つ多民族国家である。それゆえに、冷戦構造の変容による共産主義イデオロギーの位置づけの変化が、国内の不安定化を誘発しかねず、この点を強く意識した政策をとってきた。またこの懸念により、ソ連、米国、近隣諸国との距離感も、時代によって変化している。こうした背景があるために、文化政策の方向性もダイナミックに動くのが特徴的である。本章では、文化政策を文脈の中で理解するために、中国の国内的・国際的な政治・社会状況も確認しつつ、文化政策の変遷を辿る²⁶⁾。沿革を辿る図表7では、文化政策関連の組織的動向に着色している。

図表7 中国の文化政策を所掌する機関の変遷と政治的・社会的動向

1949年10月	中華人民共和国建国。「中央人民政府文化部」設置。
1950年10月	朝鮮戦争に義勇軍を派遣。
1954年9月	中華人民共和国憲法、採択・公布。
1954年9月	「國務院」の設立に伴い、「中華人民共和国文化部」として設置。
1956年	ソ連で「スターリン批判」（2月）。百家齊放、百家争鳴を提唱（4月）。
1957年6月～	反右派闘争。
1958年5月	大躍進運動。
1959年4月	劉少奇を国家主席に選任。中ソ対立激化。自然災害。
1965年1月	毛沢東、党内の資本主義の道を進む「実権派」に言及。
1966年5月～	文化大革命（文革）始まる。
1968年8月	ソ連チェコスロバキア侵攻。中国内でソ連脅威論高まる。
1969年3月	珍宝島（ダマンスキー島）で中ソ軍事衝突。
1970年6月	文化大革命の混乱の中、「國務院文化組」へ改組。

24) 『文化和旅游部2024年度部門預算』2024年3月、57-58頁。

25) 『文化和旅游部2024年度部門預算』2024年3月、10頁。

26) 本文および図表内の中国の歴史については、岡本隆司『中国の論理——歴史から解き明かす』中央公論新社（Kindle版）、2016年、岸本美緒『中国の歴史』筑摩書房、2024年、岡本隆司『「中国」の形成』岩波書店、2023年、西村成雄『中国の近現代史をどう見るか』岩波書店、2017年、高原明夫／前田宏子『開発主義の時代へ』岩波書店、2021年、石川禎浩『中国共产党、その百年』筑摩書房、2022年を主に参照した。

1971 年	ピンポン外交（4月）。国連に復帰（10月）。
1972 年	ニクソン米大統領訪中、共同宣言（2月）。日中国交正常化（9月） ²⁷⁾ 。
1975 年 1 月	全人代の決定を受け、再び「文化部」として設置。
1976 年	周恩来、死去（1月）。第一次天安門事件（4月）。鄧小平解任、華國鋒首相就任（4月）。毛沢東、死去（9月）。四人組逮捕（10月）。
1978 年	新憲法採択（3月5日）、公布。「四つの近代化」提示。日中平和友好条約、調印（8月）。改革開放路線決定（12月）。文革終焉。
1979 年 1 月	米中国交樹立。
1981 年	「歴史決議」採択（6月）。胡耀邦、党主席就任（6月）。
1982 年	胡耀邦、総書記就任（4月） ²⁸⁾ 。新憲法、採択公布（11月）。
1982 年～ 1986 年	組織変更を重ね、所掌範囲を拡大。
1984 年	特許法、成立。
1985 年	ソ連でゴルバチョフ書記長「ペレストロイカ」表明。
1986 年	「四つの基本原則」の堅持（9月）。民主化要求の学生運動（12月）。胡耀邦総書記、辞任（87年1月）。
1989 年	胡元総書記、死去。追悼大会。民主化要求高まる（4月）。中ソ関係正常化（5月）。第二次天安門事件（6月4日）。江沢民、総書記就任（6月24日）。ベルリンの壁崩壊（11月）。
1990 年	著作権法、成立。
1991 年	ソ連邦崩壊（12月）。
1993 年	憲法改正、国営企業を国有企业にする。江沢民、国家主席就任（3月）。「反腐敗闘争」を発表（8月）。
1997 年	鄧小平、死去（2月）。香港返還（7月1日）。アジア通貨・経済危機（7月～）。
1999 年 3 月	憲法改正、非公有制経済（いわゆる「個人経営経済」と「私営経済」）を「社会主義的市場経済の重要な構成要素」として認容 ²⁹⁾ 。
1999 年	米中関係暗転 ³⁰⁾ 、近隣諸国との「仲間の輪」構築に注力へ。
2001 年	中日友好条約締結（7月）。WTO 加盟（11月）。
2002 年	共産党、階級政党から国民政党への転換へ（私営企業主=資本家の入党を容認へ）。社会主義ではなく、開発主義とナショナリズムに拠って立つ政党であることを明示 ³¹⁾ 。
2004 年	孔子学院、設立。中国政府が初めて文化産業の射程を定義 ³²⁾ 。文化関連産業分類の基準公開（4月）。
2006 年	文化の成長についての初の中期計画として「文化発展計画」策定 ³³⁾ 。文化産業、国家の戦略的重要産業へ。
2008 年	北京オリンピック開催。文化部所属の各実演団体が、2002年から2008年にかけ、全国各地で舞台公演を202万回実施。
2009 年	国務院「文化産業振興計画」発表（9月）。

- 27) 国交正常化を記念して中国から贈呈されたジャイアント・パンダのカンカン（康康）とランラン（蘭蘭）が10月末に上野動物園にやってくると、日本は熱狂的なパンダブームに沸いた。
- 28) 「総書記」は、1982年9月の第12回党大会で党規約を改正し、共産党の最高職となった。毛沢東時代の反省に則り、党と政府の分業を志向する新憲法を制定することを視野に入れた制度変更であった。毛沢東以来の党首としての「党主席」制度は廃止され、党総書記が中央書記處を統括して党の日常業務を行う最高責任者となった。党中央委員会を代表する絶大な権威を持ってきた「党主席」から、党中央政治局の指導のもとに日常業務を統括する「党総書記」になることで、個人独裁の色合いを減じさせる意図があったとされる。石川、前掲書、292頁。現在の習近平「国家主席」のもとでも、「党主席」は復活しておらず、2021年の第三の「歴史決議」の採択の際等、事あるごとに党主席ポストを復活させる意図ではないかということが騒かれている。日本経済新聞「習近平氏、党主席復活に布石 毛沢東を意識」2021年11月17日付。
- 29) 1982年および1988年の憲法改正では、それぞれ「個人経営経済」と「私営経済」を「社会主義的公有制経済を補完するもの」として規定。
- 30) 人権は国権の上位にあるという新戦略概念のもとNATOがコソボ空爆に踏み切ったことに対する猛反発、WTO加盟交渉の失敗、米軍機による在ユーグスラビア中国大使館爆撃等が、中国が米中関係の安定化に見切りをつけて近隣地域協力を推進するために対日関係も再び重視する姿勢へと繋がる。高原／前田、前掲書、117頁。
- 31) 高原／前田、前掲書、136-137頁。
- 32) 熊澄宇（清华大学国家文化产业研究中心）「中国文化产业的发展及政策导向（China's Development of Cultural Industries & Policy Direction）」2016年11月18日講演より。（第28回獨協大学インターナショナルフォーラム「グローバル社会における文化の発信～日本・ドイツ・中国の広報戦略の現在～」）。
- 33) 第十一次五ヵ年計画として。熊教授の講演による。

2010 年	日本を追い越し名目 GDP が世界第二位に。 文化産業、国の戦略的基幹産業に加わる（中央委員会）。 決済システムの電子化進む。
2012 年	習近平体制、発足（11 月）。文化産業発展に向けた五か年計画。文化関連産業分類の改訂版刊行。
2014 年	第十三次五か年計画で、文化産業が国民経済の基幹産業となることが目標に（2020 年末までに文化 GDP5% を目標に）。
2018 年 3 月	全人代の（国家機構改革）決定を受け、旧「旅游局（観光庁）」と統合し「文化観光部」として設置。
2019 年 1 月	中宣部「学習強国」アプリの公開・配布開始。
2021 年 11 月	第 3 の「歴史決議」採択。

1) 建国初期（1949 年～）

第二次世界大戦が終結すると、戦間期に日本に対抗するために「国共合作」体制をとってきた国民党と共産党の協力体制に終止符が打たれ、戦後政治の主導権と日本が占有していた地域の奪回・保持を巡って軍事衝突が勃発、1946 年夏には内戦へと突入する（国共内戦）。当初は国民党が優勢であったが、ハイパー・インフレや綱紀の弛緩、腐敗の蔓延を背景として次第に形成は逆転し、共産党が優位となってゆく。1949 年 10 月 1 日³⁴⁾に毛沢東は、「中華人民共和国」建国を宣言、この時に文化を所掌する機関としては「中央人民政府文化部」が設置されている。これ以降、共産党が主導する国家建設が進められることとなり、蒋介石と国民政府は 12 月末に台湾へ逃れている。

しかし新しい国家の船出は、決して容易なものではなかった。抗日戦争と国共内戦による 10 年にも及ぶ戦火からの復興、台湾に逃れた国民党との冷戦構造に組み込まれた対立、1950 年の朝鮮戦争勃発等、安全保障を脅かす不安定な国際情勢を意識しつつ——そのような対外状況があるからこそむしろ——国内の統合を急速に進めざるを得なかつた³⁵⁾。このような中で導入されたのが、人民元による通貨統一や、「計画経済」の名のもとでの農業の集団化（農村部）、商工業企業の国営化（都市部）である。岡本隆司によれば、「いずれも政府当局・党権力が、民間の経済活動に密着し、中央政府の意思を現場へ徹底させようとする」³⁶⁾意図であり、世界経済から断絶された状況が、他方で、国内の求心力を高めることに繋がったという。

こうして共産党政権は、二つの側面、すなわち経済的建設と文化的建設を図ってゆく。当時は友好国であった旧ソ連から「集権的計画経済」モデルを取り入れるのみならず、文化芸術分野においても、旧ソ連に倣い、党主導の政策決定や情報統制等が積極的に進められた。

文化政策の基本方針としては、まず 1942 年に毛沢東が提唱した「文化藝術は人民のために奉仕し、社会主義のために奉仕するもの（文艺为人民服务，为社会主义服务。）」³⁷⁾および「古いものを現代のために生かし、外国のものを中国のために利用し、受け継いできたものを基礎として新しいもの創りに挑むこと（古为今用，洋为中用，推陈出新。）」という実用的な考え方

34) 10 月 1 日は中国では「国慶節」として祝日となっている。

35) 岡本隆司『中国の論理——歴史から解き明かす』中央公論新社（Kindle 版）、2016 年、184-194 頁参照。

36) 岡本、前掲書、193 頁。

37) 岸本は、厳しい戦時体制の中でつくり上げられた共産党政権の方式は、すべてを政府に奉仕させ、個人の自立や言論の自由を束縛する側面をも含んでおり、たとえば 1942 年の「文芸講和」のなかで毛沢東が、文学・芸術の使命は労働者・農民・兵士の生活と闘争に奉仕することであると述べたことが、のちに中華人民共和国が成立して以降の知識人に対する弾圧の背景となったと指摘する。岸本、前掲書、251 頁。

が基調となった。ここに、「藝術分野における百花齊放ならびに學術分野における百家爭鳴（百花齊放、百家争鳴。）」が加わる時期もあるが、その後、反体制弾圧や弾圧への批判が起こる等、方向性はダイナミックに揺れ動く。

こうした理念のもと、重点施策として実施された項目を以下に挙げることができる³⁸⁾。

- ① 公共文化事業を発展させ、人々の文化生活をより豊かなものにする目的で、全国各地に多数の文化施設（文化館、文化センター、芸術館、劇場、映画館、図書館）を建設。
- ② 人々の読書の権利を守り、全国各民族の科学的文化的素養を高める目的で、国家主導の下、重要な文化価値ある基本書を体系的に刊行。同時に、既存の民間（私有制）の出版機構を徐々に「半官半民（「公私合営」）」へと転換させ、最終的に国営企業化。例えば、「人民出版社」「人民教育出版社」「人民文学出版社」等。
- ③ 新中国を賛美する芸術作品（音楽、舞踊、文学、絵画、彫刻、映画等）の幅広い創作の推奨。
- ④ 文化全般に対する管理体制を構築するため、旧ソ連等社会主義国家に倣って、前国民党政権（中華民国）時代に残されていた数多くの民間（私有制）の劇団や伝統芸能または芸能人の集団等をすべて国営の様々な「文化芸術団体」に吸収し、統合と再編を推進。例えば、「中国京劇団（伝統劇）」「中央歌劇院（オペラ）」「中央樂團（交響樂團）」「北京人民藝術劇院（演劇）」等。これによって所属の芸術家や実演家たちは、全員国家公務員となった。
- ⑤ 旧ソ連等社会主義国家の協力の下、バレエ、交響樂、オペラ、油絵といった西洋の代表的なクラシック芸術と表現形式も積極的に受け入れ、そのための芸術教育体系も確立し、専門的な人材育成に注力。
- ⑥ 国際社会での地位向上³⁹⁾と影響力拡大を目指し、積極的に文化外交を繰り広げ、多くの社会主義国家とアジア・アフリカの発展途上国、および一部の西側諸国と文化協定を結び、文化交流を推進。

1956から57年にかけての「百花齊放・百家争鳴」の契機は、ソ連でのフルシチヨフによる1956年の「スターリン批判」であり、東側諸国において共産党支配への信頼が大きく揺らいだことが背景にある。中国共産党はスターリン批判には同調しなかったものの、危機感を抱き、共産党への不信を払拭するために、主に都市部の知識人に共産党批判を含めた自由な発言を促し、建国以来共産主義を必ずしもよしとしてこなかった層のいわばガス抜きを図った。これが「百花齊放・百家争鳴」である。「百家」とは諸子百家、すなわち、かつて体制教学だった儒教以外の学術のことであるが、ここでは体制イデオロギーであるマルクス主義以外の思

38) 文化部「走向发展 走向繁荣——新中国成立 60 年文化建设与发展」文化部党组书记 部长蔡武、2012年4月11日。

https://www.gov.cn/test/2012-04/11/content_2110564.htm

39) 中華人民共和国（共産党政権）は、1971年に国際連合の設立メンバーである「中華民国」（国民党政権）に代わり、国連の正式加盟国となった。

想・学説を指す。党外からの自由闊達な議論、多様な考え方や意見の表明を奨励することが提唱された⁴⁰⁾。

しかし「百花齊放・百家争鳴」に代表される文化政策の大々的な推進とは裏腹に、実際の施策現場、特に文化芸術作品の創作現場では、党の内外を問わず、ひとたび党のイデオロギー先行を疑問視するような作品や、言論あるいは文化芸術の表現とテーマの多様性を求める作品や言論が登場すると、時の為政者からは、反党・反社会主义言論として取り上げられ、激しく非難と弾圧を受けている。1950年代後半から1960年代のはじめに見られた一連の「反右派」闘争が、その最たる事例である。「百花齊放・百家争鳴」によりいざ意見表明が始まってみると、共産党が想定した範囲をこえる体制批判が噴出した。共産党はこの事態を収拾するために、にわかに弾圧に転じ、批判者たちに「右派」のレッテルを貼り、社会的な地位を剥奪したのである。1957年6月に毛沢東は、党批判を行った者を中心に「右派分子への反撃」を命じている。こうした知識人弾圧は、扱い手を失った中国の文芸思想・科学技術に大きな後退を余儀なくし、1958年の「大躍進」の失敗を招くことになる⁴¹⁾。

大躍進とは、急進的な社会主義化で高度経済成長を果たし、十数年間のうちに、当時世界第二の経済大国であったイギリスを追い越そうという計画であった。国家の計画どおりに庶民を動員すれば、農工業で年20%前後の大増産を実現できるとの目算であった。だが、結果的に経済には大混乱をきたし、数千万人に上る餓死者を出す災禍となった。毛沢東は国家主席辞任を余儀なくされ、劉少奇^{リウ・シャオチー}国家主席・鄧小平^{トン・シャオピン}総書記が代わって政権を運営することになった。彼らは疲弊した経済を建てなおすために、定量以上の収穫の自由販売を農民に認める等、一部に市場経済をとりいれた政策を実施した。その効果もあって、1960年代半ばには生産も回復のきざしを見せてくる。ところが毛沢東はこうした動きに強く反発し、ここから「文化大革命」へと繋がってゆく⁴²⁾。

2) 文化大革命期（1966年～）

1966年に勃発した「文化大革命」は、党内の一種のイデオロギー闘争で⁴³⁾、「実権派」「走資派」から実権を奪うことに主眼があった。先に述べた一定の市場経済を探りいれた劉少奇ら「実権派」（実権を握っていた人々）には当初「走資派」とのレッテルが貼られている。これはすなわち、社会主義を裏切り、資本主義の道を歩む叛逆者であるという糾弾を意味していた。

劉少奇をはじめ指導層や知識人は厳しい弾圧や迫害を受け、おびただしい犠牲者を出した。とりわけ実行の中心となったのが紅衛兵であり、彼らはいわゆる「下層」の人々から供給されていたと言われる。彼らが「上層」のエリートをそこまで敵視できた背景には、毛沢東が一元化を目指していた中国社会に残る二元構造ゆえの社会の断絶・格差があったとされる。つまり、劉少奇らの政策は姑息な弥縫策に過ぎず、「社会主義」化し一元化すべき中国において、

40) 岡本、前掲書、2016年、198頁。石川、前掲書、259-264頁。

41) 岡本、前掲書、2023年、184頁。石川、前掲書、259-264頁。

42) 岡本、前掲書、2016年、199頁。岡本、前掲書、2023年、184頁。

43) 毛沢東自身の文化的活動やこの時代の文化活動の様子については、石川、前掲書、196-210頁、222-224頁、272-280頁に詳しい。

毛沢東の意に反して二元構造を温存・助長させる危険があると見なされた。二元構造を一元化すべく、下層が上層を撃滅するのが、毛沢東のいう「階級闘争」であり、それゆえに、文化大革命は「革命」と言いえたのである⁴⁴⁾。

文化大革命は、未曾有の災難を文化芸術分野にもたらした。イデオロギー闘争によって、これまでの施策と成果が全面的に否定されたために、文化芸術と教育に携わってきた関係者と専門家のほとんどは現場から追放され、肉体労働に従事させられ、思想的改造を強要された。その結果、教育現場、創作現場、ならびに文化行政等は完全に機能不全に陥り、国内外のあらゆる文学芸術作品、歴史・哲学・法律等の人文社会科学分野の書籍は発禁処分を受け、閲覧すら許されなかった。公共図書館や博物館ならびに文化施設は、閉館、または別の用途に使用され、対外文化交流も全て中断せざるを得なかった。この状況は、およそ十年間続いた⁴⁵⁾。

3) 改革開放期（1978年～）⁴⁶⁾

1976年に毛沢東が死去すると文化大革命は終焉に向かう。文化大革命は惨憺たる結末を迎える、旧きものの破壊や権威の打倒という「階級闘争」のエネルギーは多数の貴重な歴史的文物（文化財）や遺跡を破壊し、経済的にも中国はひどく落ち込んだ⁴⁷⁾。経済の落ち込みは「走資派」鄧小平の復活するチャンスとなった⁴⁸⁾。彼らは、現実的には毛沢東的な「革命」「階級闘争」そして上下一体化は困難であるとの結論に達し、二元構造のまま、共産党支配を維持し、経済も再建する方針を打ち出してゆく。それが、1978年に始まる「改革開放」で、工業・農業・国防・科学技術の「四つの近代化」が掲げられた⁴⁹⁾。

これは後に「社会主義市場経済」という体制に結実する。すなわち、政治は「社会主義」を信奉する共産党が一手に引き受け、経済は民間が「市場経済」を取り入れて立て直してゆくことを意味した。改革開放は、急速に成果を収め、1980年代前半までには農村改革が成功し、生産量を回復・伸長させた。続いて都市にも市場経済（商品経済）が容認され、企業活動に活気をもたらしてゆく⁵⁰⁾。国際的な外交環境も整え、国内では深圳（広東省）などに経済特区を

44) 岡本、前掲書、2016年、201頁。岡本、前掲書、2023年、184-186頁。

45) https://www.gov.cn/test/2012-04/11/content_2110564.htm

46) 1976年10月に文革の継続を主張してきた「四人組」が逮捕されると、文革に不満を抱いていた各地の人々は快哉を叫び、一斉に乾杯のための酒を求め、それゆえに一時店から酒が消えたとまで言われる。そんな情景を見た感動や喜びを軽快なりズムで表した《祝酒歌》は当時の人々の愛唱歌となった。これを作った若手音楽家の施光南は、脱文革の時勢に乗り、その後多くの流行歌を送り出す。とりわけ《希望の田野で》（1981年）という作品はよく知られており、改革開放政策により活気を取り戻した農村の変貌ぶりを讃え、多くの人々に支持され、1983年に第一回晨鐘賞（歌謡賞）を受賞した。施は、1982年の春節文芸晩餐会（日本でいう紅白歌合戦に相当）で《希望の田野で》の歌い手として、人民解放軍総政歌舞団所属の歌手（文芸兵）であった彭麗媛（当時19歳）を推薦した。施が才能を見抜いたとおり、伸びやかな彼女の声に乗り、この歌は全国津々浦々に響き渡ったという。彭麗媛の歌唱力は高く評価され、その後も春節文芸晩餐会に連続して出演する等、国民的歌手となる。1987年に彼女は、当時廈門市副市長であった習近平と結婚している。つまり、現在のファースト・レディである。石川、前掲書、297-299頁。高原／前田、前掲書、170頁。

47) ただし石川は、GDPではマイナス成長の年もあったものの、文革期十年を均すと年平均4%に近い成長はあったとしている。石川、前掲書、2022年、286頁。

48) 鄧小平が党中央に復帰する過程の詳細は、石川、前掲書、2022年、284-287頁を参照されたい。

49) 78年の中国共産党中央委員会の会議（第11期三中全会）で、大規模な大衆的階級闘争の終結、今後の課題は経済法則に則った経済建設とそれを保障する政治的安定の確立であることが宣言され、文革で失脚した指導者の名誉回復が行われた。81年に「建国以来の党の歴史問題に関する決議」で文革は完全な誤りであったことが確認された。岸本、前掲書、2024年、273-274頁。

50) 岡本、前掲書、2016年、204頁。岡本、前掲書、2023年、186頁。

設け、外国からの投資・事業環境を整え外資を呼び込む一方で、借款や先進技術を積極的に受け入れた。日本からの総額80億ドルにのぼるプラント輸入（供与）やその後も継続された巨額の円借款がなされたのもこの時期である。1980年から88年まで、GDPは国全体でも一人当たりでも二倍増となり、財政収入も倍増したという⁵¹⁾。

そして改革開放は、外資や先進技術のみならず、国外からの人やモノと併せて、西側の文化や流行も入ってくることに繋がった。建国から30年間、中国は文化的鎖国状況にあった。西側の流行（ビートルズやロックンロール）は退廃・堕落したブルジョア芸術である以上、国内で紹介されることはなかった。文革期の芸術は、革命模範劇などの限られた演目の上演や毛沢東を讃える革命宣伝歌であった⁵²⁾。

文化大革命を教訓に、経済的建設を中心とするべく党の再建「綱領」が新たに発表されたのを受けて、文化芸術分野の復興をはかるため、当時の国務院副総理鄧小平が提唱した⁵³⁾のは、先に述べた建国当初の文化政策に関する基本方針（即ち、「文化は人民と社会主义に奉仕するもの」、「芸術分野における百花齊放ならびに学術分野における百家争鳴」および「古いものを現代のために生かし、外国のものを中国のために利用し、受け継いできたものを基礎として新しいもの創りに挑むこと」）に加え、形式やスタイルに拘わらず、文化芸術を自由に表現し、発展させること、ならびに芸術理論等をめぐる様々な学説の発表や議論の活発化を認めることであった。また、文化芸術分野においては「個々人の創造性や好み、アイデアや想像力、形式や表現内容など、幅広い空間を確保することは絶対に必要だ」とも発言している。

この「解放思想⁵⁴⁾」に根差した方針が発表されて以降、文化行政の機能は次第に回復し、対外文化交流も再開した。これまで視聴が許されなかつた香港・台湾または諸外国の音楽やドラマと映画なども、徐々に受け入れられはじめ、多くの中国人と世間の耳目を集めた。教育現場と創作現場では、漸く活気が取り戻され、多種多様な人材と作品を輩出するようになり、後の高度経済成長期における文化事業の展開と発展の基盤を整備することとなった。特許法（1984年）や著作権法（1990年）等の知的財産法が整備されたのも、この時期であった。

ただし、文化的な開国は、自由民主主義の体制を探る国々から「危険なブルジョア民主主義」を始めとして、共産党にとって好ましくない情報や文化が流入することも意味した。知識人・学生の間に、政権に対する自由な批判という意味での民主⁵⁵⁾や、それを保障する法制度に対する関心が高まってゆく。実際この時期、国内知識人から政治の民主化（「第五の近代化」）も必要だ、という意見が出されるようになったという。こうした民主化の潮流に対する態度

51) 石川、前掲書、290頁。

52) 石川、前掲書、290-292頁。

53) 鄧小平「第4回中国文学芸術従事者大会への祝辞」、1979年10月30日。

<http://cpc.people.com.cn/n/2013/0819/c368126-22613092.html>

54) 思想の束縛から脱却し、物事を自由に考えるべきだという考え方。

55) 建国以来、指導者は「大衆に依拠する」ということを常に強調し、「民主」を建前としてきたが、これは「人々が様々な意見を自由に表明して討議する」民主主義の意味ではない。それゆえに、政治や権力者に対する批判が「人民の敵」として弾圧されることも少なくない。この背景には、徳のある皇帝が天命を受けて万民を統治するという中国の伝統的な統治に対する理解の仕方が存在しているという。すぐれた能力と道徳を持つ指導者が人民を指導する政治体制が基調であるため、政権に対する自由な批判を制度的に保障するという側面には、あまり重要性が見いだされてこなかったとされる。岸本、前掲書、282頁。

は、党の中でもさまざまであった。1982年に総書記になった胡耀邦は、かつて50年代半ばに「百花齊放・百家争鳴」を積極的に支持していたこともあり、学生たちの政治的民主化の求めに理解を示したもの⁵⁶⁾、民主化要求に反対する保守派の人々はこうした要求を「ブルジョア自由化」によって引き起こされた「精神汚染」と呼び、西洋の資本主義国が平和的な手段で社会主義国の転覆をはかる「和平演變」の一環として、警戒を呼び掛けた⁵⁷⁾。ある種のソフトパワー戦略や認知戦的な手法とその効果に向けられた警戒であった。

自由化と対外開放の一方で、政治的な引き締めとして中国が堅持しなければならない政治原則として、「4つの基本原則」が唱えられた。すなわち、「社会主义の道」「人民民主主義独裁」「共产党の指導」「マルクス・レーニン主義、毛沢東思想」である。その結果、文革で人々がなめた辛酸についての文学作品、党を信じて裏切られた知識人についての映画、魏京生らが壁新聞によって求めた民主化等は、禁圧の対象となった。86年には、全国の大学で民主化を求める学生運動が始まり、翌1月に胡耀邦は学生運動を抑えられなかつたとして総書記を解任された。89年4月に胡耀邦が急死すると、彼を党内で政治改革を進めながらその志を遂げられなかつた「悲運の人」と慕う若者・学生たちが、追悼のために北京の天安門広場に集まり、胡耀邦の名誉回復、基本的人権の保障、民間新聞の発行許可、共产党の独裁打倒等の広範な民主化を要求する動きとなつた。学生たちはデモやハンストで政府に対抗し、市民も巻き込んで運動は100万人規模に膨れ上がり、北京には戒厳令が敷かれた。6月4日に共产党指導部は軍に発砲を命じ、天安門広場が制圧された。第二次天安門事件である。この情景は世界に中継され、改革開放政策によって獲得された中国と中国共产党の国際的イメージも再び後退した。民主化運動後に発足した江澤民指導部は、凋落しつつある共产党主義イデオロギーに代わって中華ナショナリズムに基づく愛国主義教育を強力に推進してゆく⁵⁸⁾。

4) 高度経済成長期（1992年～）

1990年代に入り、市場経済の全面化に踏み切ると、中国は長期にわたる高度成長を実現し、今日につながる経済大国への道筋が開かれてゆく⁵⁹⁾。高度経済成長とWTO加盟（2001年）の実現は、文化政策にも変化をもたらした。社会主义市場経済体制の確立により、文化芸術に係る活動が盛んになり、文化関連商品やサービスへの需要と消費が拡大し、また国際社会との連携もより密接になった。

この時期の基本方針のトップに掲げられていたのが、「中国の特色ある先進的文化を建設する」および「科学的発展と社会の調和」である。その重点施策として、以下の一連の項目を挙げることができる（図表8）。

中国では2004年に政府が初めて、「文化産業」の射程と構造を定義し、2004年4月に国内初の「文化および関連産業分類」を公表している⁶⁰⁾。2006年には、「第十一次五か年計画」の

56) 柴田哲雄「胡耀邦伝のための覚書き」『愛知学院大学教養部紀要』第66号第1号、2018年、32頁。

57) 石川、前掲書、290-292頁。

58) 石川、前掲書、2022年、290-316頁、岸本、前掲書、272-292頁。

59) 岸本、前掲書、2016年、204頁、岡本、前掲書、2023年、186頁。

60) 熊教授の講演によれば、中国の文化産業市場とGDPに占める割合は、2006年には、5,123億元で対GDP比は2.37%であつ

図表8 高度経済成長期の重点施策

① 文化事業 ⁶¹⁾ の強力な推進
<ul style="list-style-type: none"> ・創作活動を積極的に支援し、「中国芸術祭」をはじめ「中国演劇祭」「全国雜技コンテスト」「全国歌唱コンテスト」等を催し、芸術家たちに活躍の場を提供。 ・昆劇や京劇をはじめとする伝統芸能の伝承と発展を恒常に支援。 ・2002年～2008年（北京オリンピック開催）の期間中、文化部所属の各実演団体（劇団や舞踊団）が全国各地（農村地帯を中心に）へ出向き、202万回もの舞台公演を実施。 ・「国家社会科学基金」および文化部より、芸術研究機構の各学術研究項目への資金助成。 ・公共文化サービス提供の機能強化をはかり、全国各地の文化施設を網羅したネットワークを形成。2008年末時点では、公共図書館の数は2,819、文化館（含む大衆芸術館）の数は3,217、文化センターの数は37,938、村や地域コミュニティ文化室の数は247,332、公共博物館の数は1,893。 ・国民の文化享受基本権益を守り、2004年より、全国各地にある国有の博物館、記念館および美術館に対し入場料割引制度を導入、または無料開放を実施。 ・国内の少数民族向けに、優先的に文化施設の建設、専門人材の育成、対外文化交流の促進等の取組を支援。
② 文化産業の育成と継続的発展
<ul style="list-style-type: none"> ・党中央宣伝部と國家統計局等が共同研究を実施し、2004年4月に国内初の「文化および関連産業分類」を公表⁶²⁾。 ・2009年9月、国务院が「文化産業振興計画」を発表。 ・文化産業集積地、地域的特色ある文化産業の育成と集積を強化。 ・文芸、映像、出版・発行、印刷複製、エンターテイメント、デジタル・コンテンツ、アニメ漫画等、重点文化産業の発展を強化。 ・既存の文化市場（ゲームやアニメ等エンタメ、実演興行、音楽映像、映画、サイバー・カルチャー、美術工芸品など）全般への管理・監督を強化、具体的な措置としては、許認可（ライセンス）制度や届出制度または営業活動に関する事前審査・許可制度、もしくは輸入文化商品検閲制度などが適用される。
③ 文化体制の改革
<ul style="list-style-type: none"> ・國務院や各部局（日本の各省庁に相当）直属の文化関連組織（団体や事業体等）を「公益性文化事業」に従事するものか、それとも「經營性（営利的）文化産業」に従事するものかに大きく区分し、後者に該当する組織は、市場でいう営利性の強い文化活動を生業とする独立採算制企業（独立事業法人）へと転換され、国有（国家が企業の全資産を保有）企業として存続。（例）現文化観光部直属の「中国東方実演芸術集團有限公司」や「中国動画漫画集團有限公司」等。 ・民営企業の文化産業への参入を推奨し、市場の活性化と健全化をはかり、文化強国建設に寄与する。
④ 中国のソフトパワーと発信力の強化
<ul style="list-style-type: none"> ・中国の文化を広めるために諸外国で孔子学院を設置し、中国文化センターを建設。 ・中国国際放送や中央電視台（CCTV）による海外放送の経路を拡大。 ・中華文化コンテンツの海外進出を促す。

たところ、2015年には25,829億元で3.82%となり、市場規模は5倍近く拡大している（割合がそれほど急伸したように見えないのは、中国全体の経済成長によるGDPの拡大によるものである。また当日の講演では、文化産業市場を一人あたりで割ると、未だ米独日英に比べて小さいこと、GDPに占める割合も全体が世界第二位の規模であるのに比べると、まだ小さい点を指摘されていた）。国内の文化的組織と従業員数（国家工商行政管理総局に登録されている数）も、25.3万と156.1万人から、29.9万と229.4万人に増大している。そして、中国の文化産業の発展は、特に2016年に見られ、とりわけ新しい業態（インターネット関連分野）の市場規模（前年比30.8%増）、従業員・中堅企業数・投資拡大・輸出額の伸びに顕著であったという。他方で、科学技術は同一性を求めるに真髓があるが、文化は異なるものが世界で併存していくことに真髓があり、UNESCOの理念にも、一つの世界と多くの生命・声という箇所があることに言及され、GPDがいくらになるかという評価ではなく、世界全体の人が一緒になって共通の理想を打ち立てるという意味において、人々が理想=幸せを感じ、穏やかな暮らしができることが最も重要であると結ばれた点が、印象的であった。また賈旭东（中国社会科学院文化研究センター教授。副所長・主任）は、創造都市実践について数々の具体的な事例（北京798藝術区、タオシーチャツク陶溪川文化創意産業集積地タオシーチャツクプロジェクト、アモイ文化芸術センター、中国・東山ドキュメンタリータウン、海口觀瀾湖華馮小剛の映画村、烏鎮、中国芸術センター宋莊画家村等を紹介してくださった。賈旭东「创意城市政策の中国実践（中国における創造都市政策の実践についての考察）」、2016年11月19日講演。

- 61) 憲法第22条1項に基づき、国家は「文学・芸術活動、報道、ラジオ・テレビ放送、出版・発行、図書館、博物館、文化館、その他人民と社会主义に奉仕する文化事業を发展させ、国民的文化活動を展開する。」責任を負っている。ここにいう「文化事業」とは、通常公益（非営利）事業であって、市場経済でいう「文化産業」（営利的事業）とは区別されている。
- 62) 2004年4月に国家統計局がUNESCOの分類基準を参照して「文化および関連産業分類」を作成し公表、その後2度（2012年と2018年）改定。

https://www.stats.gov.cn/xxgk/tjbz/gjtjbz/201805/t20180509_1758925.html 参照。

重要な部分に文化を入れ、国家レベルでの「文化発展計画」を初の文化発展に関する中期計画として策定。2009年9月には、国務院が「文化産業振興計画」を初の長期計画として策定している。この計画により、文化産業が国家の戦略的重要産業に位置付けられることとなった。2010年には、第十七期中央委員会第五回全体会議において、国の戦略的基幹産業に文化産業が加わった⁶³⁾。

5) 習近平体制 (2012年~)⁶⁴⁾

文化政策の基本方針の重点は、次第に「文化強国」の樹立に置かれるようになり、「文化への自信」を深め、特に文化産業の育成と発展・デジタル文化産業の質の高い促進、ソフトパワーの強化に力を注ぐよう、举国一致で努めることが求められていった。

施策のレベルでもイデオロギーによる党の支配が強まった感は否めない。改革開放期に鄧小平によって提唱された「形式やスタイルに拘わらず文化芸術を自由に表現し発展させること」「芸術理論等をめぐる様々な学説の発表や議論の活発化」「個々人の創造性や好み、アイデアや想像力、形式や表現内容など、幅広い空間を確保すること」は、次第に色褪せてみえるように思われる⁶⁵⁾。

2019年1月には「学習強国」というアプリとプラットフォームが公開されている⁶⁶⁾。「文化立国」「観光立国」のように、学問により国力を増強するスマート・パワー政策としての「学習立国」を想像するかもしれないが、これは「新時代の中国の特色ある社会主義」思想の学習を推進する狙いとされる。「習」の文字は、「習」国家主席から「学」ぶという意味も重ねられており、ニュースや動画の閲覧やクイズを通じて習思想を学ぶほど、ポイントが貯まる仕組みとなっているという。貧しい地域の特産品等を割引で買える特典もあり、思想教育と経済面での地域創生の両方を組み合わせるような意図もあるようだ。この背景には、全党員に占める30歳以下の若手党員の割合が、直近5年間で最低の13%台まで下がっている現状があり、このことから、若者への思想教育を強化する狙いがあると言われる。他方で、習主席への忠誠をアピールするものとして機能してもらっているとされる⁶⁷⁾。「学習文化」のページには文化関連のコンテンツも多数掲載されている。「中国の特色ある先進的文化を建設する」ために、哲学や古典、歴史、文学等様々な分野の研究やアーカイブ化が推奨されてきたが、そうした研究・編纂成果の社会還元のプラットフォームの役割も果たしていると考えられる。

63) 熊教授の講演による。

64) 石川、前掲書、337頁。

65) 石川によれば、胡錦涛政権時代には総書記が2011年1月にホワイトハウスでの米大統領との会見で「人権には普遍性がある」と述べる等、西洋型の政治理念や基本的人権思想等の普遍性が議論されたことも皆無ではなく、温家宝も首相在任中の2021年3月に政治改革の重要性を訴え、人民の不満を解決し、人民の願いを実現するには、人民に政府を批判させ、監督させなければならないと述べていたという。しかし、こうした主張は、断片的に報道されるか、国内報道では取り扱われることは避けられ、党内には総書記の言でさえブロックするほどの、西洋型理念への根強いアレルギーがあったと分析している。それゆえ、習近平政権でも「普遍的価値」をめぐる議論は一時的にはなされたものの、最終的には言論規制の方向で決着したという。それが2013年に中央弁公庁が出した「七不講」の通知で、これは大学の教室や公開の場で議論してはならない七つの事項を意味する。すなわち、普遍的価値、報道の自由、公民社会、公民の権利、中国共産党の歴史上の誤り、特權ブルジョアジー、司法の独立であるとされる。共産党と異なる意見の表明は、実質的に禁じられたのであった。石川、前掲書、337-339頁。「七不講とオーワエル流社会（大機小機）」日本経済新聞、2018年11月17日付。

66) <https://www.xuexi.cn/>

67) 日本経済新聞「習氏への忠誠心試すアプリとは」2019年6月6日付。同「中国 若者狙う思想教育」2020年10月28日付。

他方でこの時期、広域経済圏構想「一带一路」、アメリカとの「新型大国関係」⁶⁸⁾、アジア・インフラ投資銀行（2014年）の設立等、国際社会においても独自の構想を打ち出し、世界をリードする地位の確立が、急速に進められている。

2012年には当時の文化部が「第十二次五か年計画」時期文化産業倍増計画」を策定し、文化産業市場規模の倍増計画を明文化し文化産業を徐々に国民経済の基幹産業⁶⁹⁾に位置付けてゆく。加えて、国家統計局により、文化関連産業分類の改訂版が刊行されている。2014年には、文化産業が国民経済の基幹産業となることが「第十三次五か年計画」の目標となり、文化産業は2020年末までに国家経済の中核産業としてGDP5%を目指すものと位置付けられている。

2014年に国務院は、文化的創造性とデザインサービスの産業との総合的発展を促進する公文書、対外文化貿易の発展加速に関する意見（文化製品の製造から対外貿易へのシフトを意味した）と特色ある文化産業の発展促進に関する指導意見を発表し、中小零細企業の発展を支援する6つの政策も推進している⁷⁰⁾。

また国内においては、高度なIT技術の利用が、この時期の中国経済の驚異的発展の推進力となるとともに⁷¹⁾、党の支配の効率化にも寄与したと考えられている。2010年には急速に決済システムの電子化が進められ、今日、上海等の大都市では、デバイス不要で顔認証のみで買い物ができるという。電子決済システム等で集められた多岐にわたる個人情報をもとに信用を数値化する社会信用システムの構築が進められ、こうしたことが、貸し倒れや契約不履行を恐れてある程度以上には拡大・広域化しづらかった経済活動において、発展の阻害要因を除去するものとなったとされる。また中国には「サイバー主権」の考え方があり、国家規模のサイバー通信統制・検閲システム「グレート・ファイアーウォール」が構築され、好ましくないキーワードによる検索や国外サイトへのネット接続は、統制・監督・管理されてきたと言われる。2017年には、個人・企業のビックデータを有する民間企業の信用スコア情報を、政府の

-
- 68) 米中が対抗、衝突せず、相互に尊重するwin-winの関係のこと。しかし米国が受け入れず、その後、中国台頭による多極化世界の受け入れを迫る「新型国際関係」の提唱へと変化している。中沢克二「習氏の歴史決議に箔付け 利用されたバイデン会談」日経速報ニュースアーカイブ、2021年12月1日付。中沢克二「「地球規模の米中権益二分」示唆、習近平氏が米国に曲球」日経速報ニュースアーカイブ、2023年06月21日付。
- 69) 熊教授の講演によると、基幹産業には、GDPの5%以上かつ工業生産高の8%以上で市場での十分なカバー率等も求められるということである。
- 70) 熊教授の講演による。熊教授は講演で、日独豪米英韓等8か国を比較した自身の著書『世界文化産業研究』において、10名以下の零細企業が文化創造産業の発展の9割を占めるブレア政権期の事例を参考に、大企業のみならず中小企業に中国の着目をシフトさせることの重要性を語っていた。
- 71) 2025年には中国の新興企業DeepSeekがわずか600万ドル弱の費用で大規模言語モデルR1を発表したという一報が、米国のみならず世界のテック業界に衝撃を与えた。米国の対中輸出規制があるために、米半導体メーカーNVIDIAの高性能処理製品は使えないはずであり、米競合企業が同様のモデルの訓練に1億ドル以上費やしているのに比べてわずかなコストで、性能の劣る半導体を用いて開発されたにもかかわらず、米OpenAI社の推論モデルo1に匹敵する性能を誇り、無料で公開されたという報道により、米国株式市場は時価総額1兆ドルの損失を被ったとされる。<https://www.technologyreview.jp/s/355137/how-deepseek-ripped-up-the-ai-playbook-and-why-everyones-going-to-follow-it/>; <https://www.technologyreview.jp/s/355309/three-things-to-know-as-the-dust-settles-from-deepseek/> (2025年2月8日最終閲覧); 日経速報ニュースアーカイブ「DeepSeekのNVIDIA半導体入手経路、米国が調査」2025年1月31日。日本経済新聞「米、対中規制に限界も ディープシーク台頭 半導体利用抜け穴 米技術の依存度減」2025年1月30日付。中国では1998年に米マイクロソフトが北京市で研究所を設けたことを契機に、AI研究が本格化したという。日本経済新聞「ディープシークだけじゃない 「中華AI」新興競う アリババやテンセントなどIT大手の出資支え」2025年2月4日付。日本経済新聞「通説覆す DeepSeekの実力、企業のAI戦略に影響も」2025年2月10日付。

プラットフォームに統合する構想も打ち出されている。政府のプラットフォームへのピックデータの統合は、政府によるネット空間の支配、社会動向の調査・分析、監視カメラや通信傍受による治安維持とリンクするために、党による社会統治・統制に新たな道を拓くものとなる。「デジタル・レーニン主義（ゼバスティアン・ハイルマン）」とも評されるこのような統治体制は、人々を監視する恐怖支配を容易に想起させる。他方で、信用スコアによって、ポイントをためるような意識で行動の善導へと使うことも意図されているという見方もある。内政事情や価値観の異なる他国からは批判的に捉えられがちな中国のデジタル利活用手法であるが、監視カメラのおかげで、危険な交通違反が減ったと評価する声もある。そこで、国内の人々がそれを「見張り」と捉えるか「見守りか」と捉えるかについて、背景事情の異なる外野から一概に判断することは、難しいと考えられている⁷²⁾。

国務院および文化観光部による近年の取組内容

近年の取組内容として、先にも少し触れているが、以下では、時系列に沿って、国務院および文化部（2018年以降は文化観光部）のそれぞれの取組をより詳しく紹介する。

4.1 国務院による「綱要」の発表

まず、国務院が発表した三期分の重点項目と政策措置とを以下に記す。二期目からの下線部は、前の期と異なる部分を表している。

図表9-1 習近平体制における国務院による近年の取組

第十二次「五か年計画」期間（2011年～2015年） 「国家“第十二次五か年計画”時期文化改革发展規画綱要 ⁷³⁾ 」の重点項目	
計画	対象・内容
公共文化サービスシステムの構築を加速	図書館、博物館、公民館、他。
文化産業の発展を加速	文芸、映像、出版・発行、印刷と複製、エンターテイメント、デジタル・コンテンツ、アニメ漫画等。
文化体制の改革・革新を加速	「公益性」と「営業性（営利的）」に基づき、国家機関に直属する文化関連組織を体制転換。
文化関連製品の創作と制作指導の強化	各ジャンルの作品の創作や配給ならびに伝達等に、積極的に関与。
メディアの体系的構築と強化	放送と通信の融合ならびにデジタル化、サイバースペースを活用し伝達経路の拡大をはかる。
文化遺産の保護、継承、活用の強化	有形無形を問わずあらゆる文化遺産。
対外文化交流と協力の強化	文化芸術の対外発信と輸出を幅広く推奨。
文化領域における人材育成の強化	基礎レベルからハイレベルまで、国際的にも通用する優れた人材を育成。

政策措置としては、以下の5つの項目が挙げられている。

- ① 政府の文化への財政支出割合の増加とその保証。

72) 石川、前掲書、337-345頁。

73) 国務院「国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要」、2012年2月15日。

https://www.gov.cn/jrzq/2012-02/15/content_2067781.htm 参照。

- ② 公益性文化事業の実施、または、それへの寄付と寄贈に対し、税制面での優遇策（文化経済政策）を適用。
- ③ 海外進出しやすいよう通関や送金等外貨管理の一部規制を緩和（文化貿易促進政策）。
- ④ 海賊版対策の強化と知財ビジネスの促進（著作権保護政策）。
- ⑤ 文化産業振興をめぐる法整備の加速（法制保障）。

図表 9-2 習近体制における国務院による近年の取組

第十三次「五か年計画」期間（2016年～2020年） 「国家“第十三次五か年計画”時期文化発展改革規画綱要 ⁷⁴⁾ 」の重点項目。 ※下線部分は前期の内容との違いを表す。	
計画	対象・内容
文化関連製品の創作と制作を活発化	同前述部分。
現代公共文化サービスシステムの構築を加速	同前述部分。
現代文化市場体制および現代文化産業体制を充実	ネット時代に相応しいデジタル技術活用と国際展開できる企業グループを多数育成し、かつ、市場への管理監督機能を強化。
優秀な中華伝統文化の伝承と発揚	古典籍、漢詩や書画、伝統芸能等の保護、伝承、研究、利用、海外発信を推奨。
文化開放の度合いを高める	対外文化交流を推進、海外向けの文化情報発信を推奨。
文化体制の改革・革新を <u>推進</u>	同前述部分。
文化領域における人材育成を強化	同前述部分。
文化経済政策の充実と実施を確実に	財政、税制、金融、知財保護、事業展開の用地確保など。

政策措置については、綱要内では具体的に触れられていなかった。

図表 9-3 習近体制における国務院による近年の取組

第十四次「五か年計画」期間（2021年～2025年） 「第十四次五か年計画」時期文化発展規画 ⁷⁵⁾ の重点項目。 ※下線部分は前期の内容との違いを表す。	
計画	対象・内容
文化関連製品の創作と制作を活発化	同前述部分。
優秀な中華伝統文化と革命文化の伝承と発揚	革命文化が追加された以外は、同前述部分。
公共文化サービスシステムのカバー範囲と実効性を向上	同前述部分。
文化産業の高品質な発展を <u>推進</u>	有線放送と5Gの一体化、文化市場（取引、見本市、コンベンションなど）の健全化。
文化と観光の総合発展を <u>推進</u>	レジャー観光と文化産業の結びつきを強化。
都会と地方における文化の協調的な発展を促進	都会と地方の差を縮小。
中華文化の国際影響力を拡大	「中華文化」を前面に出した以外は、ほぼ同前述部分。
文化体制の改革を <u>深化</u>	同前述部分。
文化領域における人材育成を強化	同前述部分。
文化経済政策の充実と実施を確実に	同前述部分。

74) 国務院「国家“十三五”时期文化改革发展规划纲要」、2017年5月7日。

https://www.gov.cn/zhengce/2017-05/07/content_5191604.htm 参照。

75) 国務院「“十四五”时期文化发展规划」、2022年8月16日。

https://www.gov.cn/zhengce/2022-08/16/content_5705612.htm 参照。

施策強化の措置として、次の4項目の確たる履行の必要性が強調されている。

- ① 党組織による領導の強化。
- ② 資金面での支援の強化。
- ③ 各種政策面での支援の強化。
- ④ 健全な実施体制の確保。

4.2 文化部の計画

続いて、文化部による計画を示す。なお、2018年以降は、文化観光部となる。

図表10 習近平体制における文化部による近年の取組

第十二次「五か年計画」期間（2011年～2015年）	
「文化産業の育成と発展」に注力する文化部は、その「“第十二次五か年計画”時期文化産業倍増計画」 ⁷⁶⁾ において、下記11の重点的取組業種を指定し、それぞれの「発展目標」と「課題」ならびに「政策的支援対象」を提示。	
11の重点的取組業種	発展目標・課題・政策的支援対象
① 舞台実演芸術	オリジナル作品の創作を奨励。レジャー観光との結びつきを推奨。
② レジャー・エンターテイメント	自国ブランドの関連施設の建設、または関連設備の製造を奨励。
③ アニメ・漫画	人材育成をはじめ、民族的特色と現代中国の特色を融合するオリジナル作品の創作を奨励。
④ ゲーム	民族的特色あるゲームの創作、オンラインゲームに係る技術とソフトウェアの開発・知財保護を奨励。
⑤ 文化・観光	資源の開発と有効利用をはじめ、文化産業と観光業のwin-winな発展を推進。
⑥ 美術	デジタルアートをはじめ、オリジナル作品の創作を推奨し、専門的評価基準をもってアート市場の更なる発展を推進。
⑦ 工芸美術	技術の伝承と創作活動の活発化、ならびにブランディングを推進。
⑧ 文化関連コンベンション	文化関連の見本市やコンベンションの運営力、機能、効果を高める。
⑨ 創作デザイン	知財保護の強化と業界全体の発展を推進。
⑩ サイバー・カルチャー	競争力あるオリジナル作品の創作を推奨、ブランディング等も推奨。
⑪ デジタル・カルチャー関連サービス	ビジネスプロセスや文化関連製品、ならびに顧客体験を新たに創造する。
第十三次「五か年計画」期間（2016年～2020年）	
「第十三次五か年計画」時期文化産業発展計画 ⁷⁷⁾ では、上記11の重点的取組業種の内、「⑪デジタル・カルチャー関連サービス」が削除され、代わりに「文化関連設備・装置等の製造」が指定された。	
⑪ 文化関連設備・装置等の製造	これら設備や装置の研究開発、設計、製造、取付け、レンタルと販売に係るサプライチェーンを育成。ビジネスプロセスや文化関連製品、ならびに顧客体験を新たに創造する。

76) 文化部「文化部“十二五”时期文化产业倍增计划」、2012年2月23日。
https://zwgk.mct.gov.cn/zfxgkml/ghjh/202012/t20201204_906363.html

77) 文化部「文化部“十三五”时期文化产业发展计划」、2017年4月20日。
https://zwgk.mct.gov.cn/zfxgkml/ghjh/202012/t20201204_906372.html 参照。

第十四次「五か年計画」期間（2021年～2025年）
 「第十四次五か年計画」時期文化産業発展計画⁷⁸⁾では、重点的取組業種が下記の9つに絞られた。

① 舞台実演芸術 ② アニメ・漫画 ③ ゲーム ④ 創作デザイン ⑤ デジタル・カルチャー ⑥ 美術 ⑦ 工芸美術 ⑧ 文化関連コンベンション ⑨ 文化関連設備・装置等の製造	
---	--

サイバー・カルチャーが削除されているが、前期にいったん削除されていたデジタル・カルチャーが復活している。

おわりに

中国の文化政策は、本報告書で扱っている国々と比べて、目指す価値の方向付けが明確である点や大衆・農村に配慮した施策の総体的な記述の多さに、特徴を感じる。もちろんしばしば指摘される思想教育や宣伝といった記述の多さも際立った点ではあり、社会主义やマルクス主義というイデオロギー的な側面はひときわ目立つ。一方で、目指す方向付けで言うと、「誠と信念を重んじる文化の醸成、公徳心を大切にする人間社会の構築⁷⁹⁾」「ハイレベルな人材とクリエイター及び才徳兼備のマエストロ級芸術家の育成」。「健全かつ清らかな文化芸術環境・エコロジーの形成を後押し」といった善導的な表現の多用や「幸せな生活」を目指すという表現も特徴的であり、注目に値するように感じた。

ポストモダン思想が登場して以降の西洋社会や、それに影響を受けた国々でのリバーラルな施策においては、誰がその正義や正しさを規定するのかということが敏感に問われかねないため、今日こうした表現が政策上の表現として述べられることはなくなって久しい。誠実さや道徳的に善導するという態度は、個人の内心への政治的干渉や恣意的検閲と紙一重であるために、そうした危険が生じる事態を回避する予防策としても、一義的ではないこのような個人の内面に関わる語を政策が目標に掲げることは、避けられる傾向にある（他方で、米国は意外とある種のビックワードを好んで用いるので、広大な国土を持つ多文化・多民族社会ほど、宗教や民族を超えた「想像の共同体」としての国民国家を導くために、こうした言葉を使いがちなのかもしれない。ただ、道徳面に関する表現への意識には、やはり米中でも大きな違いがあるよう感じる）。

78) 文化部「文化部“十四五”时期文化产业发展计划」、2021年5月6日。

https://zwgk.mct.gov.cn/zfxxgkml/zcfg/zcjd/202106/t20210607_925031.html（概要）および<https://zwgk.mct.gov.cn/zfxxgkml/cyfz/202106/P020210607537541941661.pdf>（全文）参照。

79) https://www.gov.cn/xinwen/2021-03/13/content_5592681.htm

しかし近代国家以前の封建的社會に存在していた家父長的倫理的指針を失った「自由」な社會では、コミュニティが崩壊し、個人が孤立し、迷走する副作用も、指摘されて久しい。發展途上で最適解をいずれの國もまだ探しているような「自由」や（國民國家さえも含めた）「共同体意識」のもう少し上手な取り扱い方ということを再度考えてみる上では、日本の、あるいは、西洋の「近代的」価値觀を先進的で無批判に正しいものと捉えて、中國の政策思想を「前近代的」「非民主主義的」であると見なして考察するのでは意味がない。そのような態度ではなく、中國がどのような歴史的、民族的、對外的文脈の中で、現在の政治制度や価値觀、文化政策の理念を築き上げているのかという文脈をまず知ることが大切である。それを踏まえたうえで、さらに対話によってアクチュアルな状況や考え方についても相互に理解し、人類社会の地球益と一緒に考えてゆくための第一歩を踏み出せれば、より好いのではないかと思う。イデオロギーが異なるから中国から学ぶことはないという態度でも、文化経済やデジタル技術で驚異的發展をしている競争相手の動向を知るという態度でもなく、将来的な相互理解と対話のために、本稿がその考察資料となれば、幸いである。

●参考ウェブサイト

文化領域におけるデジタル技術の活用事例

- 児童青少年の教育とデジタルを組み合わせたプラットフォーム事業

<https://zhuanti.mct.gov.cn/8qgqsnmzqyjyjxcgzs.html>

文化観光部が主催する国内最高水準の青少年専門器楽教育・指導の成果オンライン展示のプラットフォーム。

- オンライン博物館一覧

<https://www.mct.gov.cn/preview/special/8830/8834/8840/>

- 《如果国宝会说话》（もしも国宝が会話出来たら）

https://www.mct.gov.cn/preview/special/8830/8834/8840/202002/t20200217_850860.htm

2018年に開始されたドキュメンタリーで、コロナ期の2020年以降、見るだけで楽しいと人気を博した。

- 《数字文物庫》

<https://digicoll.dpm.org.cn/>

数字とはデジタルのこと、数字文物庫とは、文化財デジタルアーカイブを意味する。上記のリンクは、北京の故宮博物院のもの。2019年7月に所蔵品のデジタルアーカイブとして公開された。2019年7月の公開時点でのデジタルアーカイブは、所蔵品186万点あまりの基本情報を収録し、その内約5万点の高精細画像を公開したと報道されている⁸⁰⁾。

- 《学習強国》

<https://www.xuexi.cn/>

本稿で触れた習国家主席の思想を学ぶプラットフォーム。

- 2024年文化観光デジタルイノベーションデモンストレーションにおけるトップ10事例

https://zwgk.mct.gov.cn/zfxgkml/kjjy/202412/t20241206_956744.html

- 2024年—2025年 中国デジタル文化産業の発展・トレンドレポート

<https://www.iimedia.cn/c400/104005.html>

* 本稿執筆にあたって、早稲田大学政治経済学部の宋亦文氏に研究補助者として、特に現代の施策の調査や翻訳、若者文化の紹介の面で、ご協力いただいた。記して感謝申し上げる。

80) <https://current.ndl.go.jp/car/38710>

* 本稿におけるURLの最終閲覧日は、特別の記載があるものを除いて、2025年2月13日である。

令和6年度 文化庁と大学・研究機関等との共同研究事業
「諸外国の文化政策等に関する調査・研究」報告書

発 行 ▶ 文化庁政策課文化政策調査研究室
〒 602-8959
京都府京都市上京区下長者町通新町西入藪之内町 85 番 4

早稲田大学 秋野有紀研究室
〒 169-8050
東京都新宿区西早稲田 1 丁目 6 番 1

DTP・印刷 ▶ 株式会社 双文社印刷

令和7年3月 発行