

クリエイター・アーティスト支援について

文部科学大臣提出資料
令和5年10月25日

クリエイター等を巡る主要な課題について

課題1

クリエイター等の挑戦への支援と先鋭的人材の育成

- クリエイター等の制作・発信は、コンテンツ産業の競争力の源泉であり、**我が国文化芸術の中核**。
- 企画から制作、国内外での展開まで若手クリエイター等の挑戦を後押しする一連の支援が重要であるところ、**現状は、挑戦機会、サポート環境、制作資金の不足等がボトルネック**となり、優秀なクリエイター等が十分に成長と活躍の機会を得られていない。
- クリエイター等の発信の場を確保するため、**博物館、美術館、劇場等の機能強化が急務**。

課題2

国内市場規模のジレンマ

- 1億2千万人の相対的に大きな国内市場を前にして、**リスクを取って海外に展開するインセンティブが生じにくい**。人口減少の中で、**我が国文化芸術の海外発信**にも目を向ける必要がある。
- 我が国で評価される基準と海外で評価される基準が同一であるとは限らない。我が国において大きな注目を集めていなかったものが海外において評価される場合もある。**海外の目線・価値軸を理解し、それを踏まえた展開を行なっていくことも必要**。

課題3

取引等の適正化やDX時代への対応の必要性

- クリエイター等は、構造的に**発注者との関係において弱い立場**に置かれ、**事前に業務内容や報酬額、支払時期などが十分に明示されないまま不利な条件で業務に従事せざるを得ない**ことがある。
- インターネット上には利用の可否や著作権者の情報が明らかでない著作物等が多く存在しているところ、これら**著作物等の利用円滑化と著作権等の適切な保護**を図る必要。

文部科学省としての施策の方向性

課題1

活動支援

クリエイター・アーティスト活動支援

- 舞台芸術等の制作・公演等への支援（デジタル技術活用支援を含む）
- アニメ、マンガ、映画等のメディア芸術の作品制作・展示支援
- 若手クリエイター等への専門家による技術支援
- 令和4年改正博物館法を踏まえた文化施設の高付加価値化の推進

課題2

海外展開

国際展開・国際発信の強化

- 将来活躍が期待される未来のトップアーティスト等の海外展開支援
- 文化芸術のデジタルアーカイブ化の拡充と配信・上映などの利活用の推進
- 我が国の文学作品、アニメ、マンガ等の翻訳家・批評家の育成
- メディア芸術分野振興の中核たる国際拠点としてのメディアセンター構想の推進
- 国際的なアートフェア等の誘致等の拡大

課題3

基盤強化

取引等の適正化とDX時代への対応

- 「文化芸術分野の適正な契約関係構築に向けたガイドライン」（令和4.7.27公表）及び「契約書のひな型例・解説」の周知・普及並びに「文化芸術活動に関する法律相談窓口」における運用の充実・強化
- 令和5年改正著作権法（著作物等の適法・円滑な利用に向けた新たな裁定制度の創設等）の円滑かつ確実な実施



「文化と経済の好循環」-CBX(Cultural Business Transformation)-の実現に向け、
クリエイター・アーティストの挑戦・活躍を関係省庁と連携しつつ支援

