

背景・課題

デジタル化・ネットワーク化が急速に進展し、デジタルトランスフォーメーション(DX)の推進が、文化芸術における創作・流通・利用にも大きな影響を与えている。DX時代における社会・市場の変化やテクノロジーの進展に柔軟に対応し、「**利用円滑化**」と「**権利保護・適切な対価還元**」による**コンテンツ創作の好循環の実現を図り、その効用を最大化する著作権制度・政策を推進することが急務**となっている。

事業内容

① DX時代に対応した著作権施策の推進に必要な調査研究【33百万円】

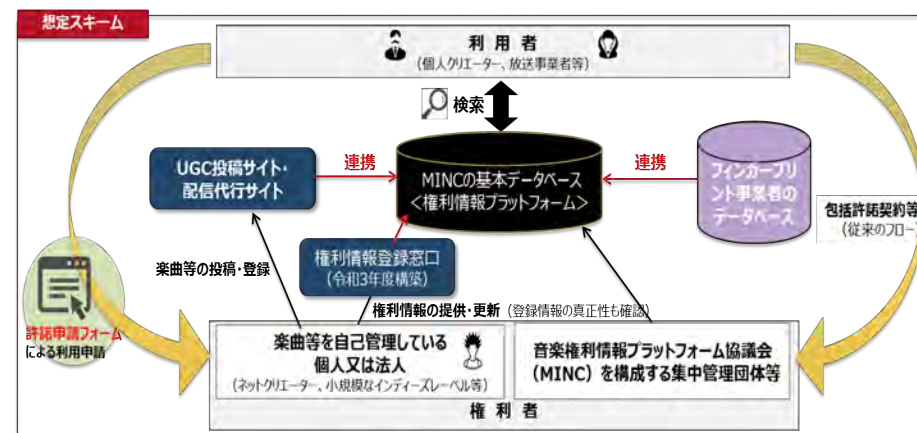
DX時代における社会のニーズやデジタル・ネットワーク技術の変革に的確に対応した法制度と運用を実現するため、各種課題に関する調査研究を実施する。

② オープンワークス対策事業【49百万円】

音楽分野の権利情報データベースについて、**個人クリエイター等の情報の集約、技術を活用した音源による検索等**を図り、我が国のコンテンツの利用活性化と確実な対価還元を目指す。また、**著作権契約書の作成支援や、権利者不明の場合の裁定申請の簡便化**を行う。

③ 海賊版対策事業【123百万円】

海賊版対策として権利執行の強化、普及啓発に係る取組を実施する。特に被害状況が深刻なインターネット上の著作権侵害に関して、**権利執行を促進するために相談窓口を開設**する。



- 権利執行の強化
 - ・政府間協議
 - ・トレーニングセミナー
 - ・著作権侵害対策ハンドブックの作成
- 著作権侵害の防止に向けた普及啓発活動
- 権利執行のための相談窓口の開設



アウトプット (活動目標)

- ① 審議会等でDX時代に適した著作権法制度の在り方を検討
- ② 著作物の利用円滑化と適切な対価還元の仕組みの構築
- ③ 権利者のノウハウの構築及び権利執行力の強化

アウトカム (成果目標)

- ① DX時代に適した著作権法制度の改正
- ② 我が国のコンテンツの利用活性化
- ③ 海賊版被害の縮小

インパクト (国民・社会への影響)

DX時代に対応した「コンテンツクリエイションサイクル」の実現により、我が国の文化の発展に大きく貢献

背景・課題

マンガ、アニメーション、ゲーム等のメディア芸術は、広く国民に親しまれているだけでなく、新たな芸術の創造など我が国の芸術活動全体の活性化を促すとともに、海外からも高く評価され、我が国への理解や関心を高めている。文化芸術の振興はもとより、コンテンツ産業、観光、国際文化交流にも資するため、メディア芸術分野における創作サイクルを創出し、さらなる振興・発展を図ることが必要である。

【文化芸術基本法】

(メディア芸術の振興)

第九条 国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術（以下「メディア芸術」という。）の振興を図るため、メディア芸術の制作、上映、展示等への支援、メディア芸術の政策等に係る物品の保存への支援、メディア芸術に係る知識及び技能の継承への支援、芸術祭等の開催その他の必要な施策を講ずるものとする。

【成長戦略フォローアップ】

○マンガ、アニメ及びゲーム等、我が国の優れたメディア芸術の創造及び発信を促進するため、メディア芸術祭の開催及び若手クリエイターの創作活動の支援、世界的フェスティバルとの連携による海外発信を行うとともに、作品のアーカイブ化等のための情報拠点の整備を図る。

【知的財産推進計画2021】

○コンテンツ業界を支えるクリエイターや制作に携わるスタッフの能力向上に資する教育プログラムやマネジメント人材の育成及び現場における実践的な育成機会の充実、海外向けコンテンツ制作の資金調達・管理できる人材の育成を図る。
○各研究機関等におけるマンガ、アニメ、ゲーム等のメディア芸術作品の保存・利活用を支援するとともに、情報拠点の整備を進め、ジャパンサーチとも連携したコンテンツ発信の場を創出し、ユーザーの相互誘導を推進する。

事業内容

メディア芸術人材育成事業 【253百万円（246百万円）】**【拡充】**

- 事業期間：平成22年度～
- ◆ **メディア芸術クリエイター育成支援事業**
メディア芸術祭受賞作家を対象とした専門家によるアドバイス、技術支援等の創作支援のほか、若手アートディレクター育成のための海外派遣プログラムを実施。〔委託事業〕
- ◆ **アニメーション人材育成事業**
産学が連携し、作品制作を通じたオン・ザ・ジョブ・トレーニング（OJT）のほか、スキル向上のための教育プログラムを対象者やレベル別（就業者・アニメ業界志願者、若手アニメーター・中堅アニメーター等）に拡充して実施。〔委託事業〕

メディア芸術グローバル展開事業 【392百万円（393百万円）】

- 事業期間：平成30年度～
- ◆ **メディア芸術総合フェスティバル(メディア芸術祭)**
メディア芸術分野の優れた作品を顕彰するとともに、受賞作品展を開催。〔委託事業〕
- ◆ **メディア芸術海外展開事業**
メディア芸術祭受賞作品等を海外フェスティバルにおいて展示・上映し、プレゼンスを向上。〔委託事業〕
- ◆ **メディア芸術祭地方展**
地方においてメディア芸術祭受賞作品を中心とした展覧会を開催し、鑑賞機会を提供。〔委託事業〕

メディア芸術連携基盤等整備推進事業 【414百万円（407百万円）】**【拡充】**

- 事業期間：令和2年度～
- ◆ **産学館(官)が連携し、メディア芸術作品・資料の収集・保存・活用に向け、分野を横断したネットワークを構築しノウハウの共有等を推進。**喫緊の課題に対応するための調査研究（散逸・劣化の危険性が高い中間制作物(アニメの絵コンテやセル画などの保存)を拡充。情報拠点整備に資するため、メディア芸術データベースを充実・機能拡充。〔委託事業〕
- ◆ **所蔵館等におけるアーカイブの取組を支援し、散逸・劣化の危険性が高い作品等の保存・活用を促進。**〔補助事業〕
件数・単価：11件×5百万円〔定額補助〕（予定）

アウトプット（活動目標）

- ・文化庁メディア芸術祭に応募される作品数
R3: 3,881作品以上
- ・メディア芸術データベースへのデータ登録数
R3: 677,433件以上

アウトカム（成果目標）

- ・文化庁メディア芸術祭への来場者数の増加
- ・国内外におけるメディア芸術ファンの拡大
- ・国内外におけるメディア芸術分野の収益拡大

インパクト（国民・社会への影響）

メディア芸術分野における創作活動が活性化し、新たな作品の鑑賞機会が増加する。また、多様で優れた作品の創作、発信、活用が進むことにより、国内外の評価の維持・向上と日本ブランドの確立、ひいては経済活性化につながる。

日本映画の創造・振興プラン

令和4年度予算額 1,229百万円
(前年度予算額 1,229百万円)



背景・課題

- 日本映画の振興のため、次代に繋がる、多様で、優れた、世界に誇る新たな日本映画の創出サイクルを確立させることが必要。
- コロナの影響により、2020年の観客数は1億613万7000人で前年比45.5%減、興行収入は1432億8500万円で前年比45.1%減の状況。(R3.1 発表、日本映画製作社連盟 日本映画産業統計)

【文化芸術基本法】(メディア芸術の振興)

○第九条 国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術(以下「メディア芸術」という。)の振興を図るため、メディア芸術の制作、上映、展示等への支援、メディア芸術の制作等に係る物品の保存への支援、メディア芸術に係る知識及び技能の継承への支援、芸術祭等の開催その他の必要な施策を講ずるものとする。

【知的財産計画2021】

○コンテンツ・クリエイション・エコシステムを支える取組(ロケ撮影環境の改善等を通じた映像製作支援)
日本映画の支援について、多様な作品の製作・公開の維持に寄与するため、優れた日本映画の製作を支援する他、国内の映画の製作現場や海外の映画関係者との交流を通じた人材育成の取組を強化する。

【成長戦略フォローアップ2021】

○文化芸術資源を活用した経済活性化
マンガ、アニメ及びゲーム等、我が国の優れたメディア芸術の創造及び発信を促進するため、メディア芸術祭の開催及び若手クリエイターの創作活動の支援、世界的フェスティバルとの連携による海外発信を行うとともに、作品のアーカイブ化等のための情報拠点の整備を図る。また日本映画の振興のため、映画製作等の創造活動の促進や国内外への発信、若手の人材育成等を行う。

事業内容

人材育成

創造

発信・海外展開・人材交流

若手映画作家等の育成【拡充】

168百万円(165百万円)

若手映画作家等に対し、ワークショップや映画製作を通じた技術・知識の習得機会等を提供するほか、映画制作の現場において、各過程を担う専門性の高い若手映画スタッフを育成(委託事業)

- 事業期間：
(内短編映画製作)平成18年度～
(内映画団体人材育成)平成16年度～
- 令和4年度は、**プロデューサーと連携して企画・脚本開発のサポートを実施**

国立映画アーカイブとの有機的な連携

広く国民に優れた映画の鑑賞機会を提供するために優秀映画鑑賞推進事業を実施

(主催：国立映画アーカイブ、協力：文化庁)

日本映画製作支援 740百万円(748百万円)

優れた日本映画や国際共同製作映画の製作活動に対して支援すること
で、多様な作品の製作・公開に寄与

- 事業期間：平成23年度～
- 補助金での支援(上限：日本映画2,140万円、国際共同製作100万円。バリアフリー字幕、音声ガイド、多言語字幕制作について、各々上限1百万円の実費。)、計44作品(国際共同製作を含む)
- 令和4年度は、若手映画作家等の育成のため、**若手監督の起用支援を3件程度実施**

ロケーションデータベースの運営 61百万円(68百万円)

全国各地のフィルムコミッションの「ロケ地情報」等をインターネット上に集約・一括検索を可能とすることで、国内の映画撮影・創造活動を促進(委託事業)

- 事業期間：平成19年度～

アーカイブ中核拠点形成モデル事業 25百万円(25百万円)

文化関係資料のアーカイブ化推進において中核となり得る大学や所蔵館・機関等を拠点化し、一定期間集中的に取組を進めることにより、当該拠点を中心としたアーカイブ整備を効率的かつ効果的に促進させ、モデル分野におけるアーカイブに係る中核拠点を形成(委託事業)

- 事業期間：平成27年度～

日本映画の海外発信【拡充】138百万円(124百万円)

海外映画祭への出品支援、海外における日本映画の上映やワークショップなど交流機会を提供(委託事業)

- 事業期間：(内出品等支援)平成15年度～
(内海外展開強化)令和2年度～
- 令和4年度は、**海外映画祭への若手監督等の派遣や海外への更なる日本映画の魅力発信の取組を実施**

文化庁映画週間・国際映画祭支援 91百万円(93百万円)

- ①日本映画功労者及び文化記録映画作品の顕彰(文化庁映画賞)等を実施(委託事業ほか)、
- ②我が国唯一の国際映画製作者連盟公認国際映画祭である東京国際映画祭への支援を実施(補助事業)
- 事業期間：平成23年度～(映画賞のみ平成16年度～)

「日本映画情報システム」の整備 5百万円(5百万円)

日本映画に関する情報を集約したデータベースを作成・インターネットで公開し、映画情報の総合的な把握と活用を促進(委託事業)

- 事業期間：平成16年度～

アウトプット(活動目標)

- 日本映画の振興のための各種事業を継続・向上させ、以下目標達成に繋げる。
 - 若手映画作家等の育成
映画製作現場における各職種の実地研修者数 63人 → 65人
 - 若手監督の起用支援 0件 → 3件
 - 海外映画祭におけるブース等出展件数 4件 → 5件

アウトカム(成果目標)

- 国内の邦画・洋画における上映数の割合について、持続的に邦画が洋画を上回ることを。

インパクト(国民・社会への影響)

- 優れた日本映画の増、海外映画祭への出品増により、優れた日本映画の国内外での鑑賞機会が増える。
(直近の例：第71回(2018年)カンヌ国際映画祭にて、助成作品「万引き家族」が最高賞のパルム・ドールを受賞し、2018年のキネマ旬報ベストテン1位、興行収入45.5億円となった。また、第74回(2021年)カンヌ国際映画祭にて、助成作品「ドライブ・マイ・カー」が脚本賞、また、その他独立賞を3つ受賞し、注目を浴びている。)