

Design for Future

From 2020 to 22th

2020年および2020年以降を見据えた文化振興方策

太下 義之

■基本的な視点

1964年に東京で開催されたオリンピックでは、その開催にむけて、競技用施設だけでなく、東海道新幹線や東京モノレール、首都高速道路等のインフラストラクチャーが整備されたほか、観戦客を受け入れるための数々のシティホテルも開業し、結果として東京の風景を一変した。そしてこうした明確な変化は、日本が第二次世界大戦敗戦の荒廃から復興し、先進国として国際社会に復帰するというメッセージとなって国内外に強く発信された。

一方、社会・経済構造が激変しつつあり、不確実なことが多いこの世界で、2020年の東京オリンピックは数少ない「確実な未来」となる。そこで、文化振興政策においても、この「確実な未来」を中間的な目標として最大限に活用すべきである。具体的には、2020年までを文化振興の助走期間と位置付けて、2020年から22世紀までの文化振興が持続していく「文化のエコ・システム」を構築するため、今為すべきことを可能な限り実施することが望まれる。

こうした基本認識のもと、本提言においては、必ずしも伝統的ではない政策を中心として提言を行っている。文化芸術において創造性（Creativity）が必要であることと同様に、これからの政策においても創造性にあふれた「政策のデザイン」が必要だと考えるからである。

具体的な提案は、下記のとおり、6つの発想（視点）に基づき、計30項目の政策で構成される。

1. 継承（legacy）の発想による文化政策のデザイン
2. 国際交流（Openness）による文化政策のデザイン
3. 共有（Share / Commons）の発想による文化政策のデザイン
4. 総合政策（Mash-up）の発想による文化政策のデザイン
5. 協創・協働（Collaboration）の発想による文化政策のデザイン
6. 逆転（Creative Change）の発想による文化政策のデザイン

◆継承（レガシー）の発想による文化政策のデザイン

① オリンピックのレガシーとしての「アーツカウンシル」の設置

過去に他の都市で開催されたオリンピックで非常に分かりやすいレガシーの事例として、2004年のアテネオリンピックの事例がある。アテネにおいては文化プログラムを実施するために専門家のチームが立ち上がり、それがオリンピック後に「アーツカウンシル」として継承された。

一方、(独)芸術文化振興会の「日本版アーツカウンシル」については、現在“試行”という段階にある。PD・POの導入については、試行という形でいち早く取組んだ点は高く評価したいが、やはり試行は試行にすぎない。仮にその方向で良いという判断であれば本格的なアーツカウンシルに移行すべきである。また、試行している「日本版アーツカウンシル」の方法論が日本の実態になじまないという評価であれば、試行に代わる方策を早急に実施する必要がある。この際には、芸術文化振興基金と国立劇場を一体の組織（芸術文化振興会）が管理・運営することが本当によいかどうかも含めて、抜本的に体制を検討することが望まれる。

また、アーツカウンシルの所管する分野が拡大し、業務量も増加していくと考えると、東京に一極集中するかたちでこのような仕組みを維持していくことはかなり難しいと考えられる。そこで、各地域・都市にいかにして「アーツカウンシル」の仕組みを展開していくのか、というところまでらんだ今後の進め方の検討が必要である。たとえば、各地域・都市につくられる地域版アーツカウンシルに対して、文化庁が支援をしていくことも1つの選択肢ではないか。

いずれにしても、「日本版アーツカウンシル」の試行を踏まえた、アーツカウンシルの実体化を当初の想定よりも前倒しで実行すべきである。

② 「文化イノベーション省」の設立および職員の独自採用

このようなアーツカウンシルを実現・経営していくためにも、母体となる組織は外局としての「庁」ではなく、「省」として存在することが望ましい。そこで、文化政策を中核として、教育、イノベーション（科学技術）、クリエイティブ産業、ICT等の政策分野を統合した「文化イノベーション省」を設立することが期待される。

もっとも、本件のみでの省庁再編は現実的には困難であると考えられるため、将来における「文化イノベーション省」設立へ向けての第一歩として、文化庁（現行の）職員の独自採用を行うべきである。現在、文化庁の職員は、一部の専門職を除いて文部科学省内での人事異動によって配属されているが、今後、文化政策をより高度に展開していくためにも、文化政策に携わる専門職員の採用は必須であると考えられる。

③ レガシー・システムとしての文化芸術教育の再構築

上述のように「文化に携わる新しい職業」を創造していくためにも、教育は極めて重要である。ただし、日本の文化芸術教育において未だに十分ではない分野がある。その代表的な例が「映像」「演劇」「食文化」等の分野である。そこで、大学等においてこれらの学部や学科等を創設するにあたり、側面支援を行うことが望まれる。

現代はインターネットを通じて個人でも映像や情報を自由に発信できる時代になっている。こういう時代における子どもたちは、テレビ放送や出版等の大手メディアでないルートから、いろいろな映像や情報を受け取ることになる。その際に、それらが果たして正しいのか間違っているのかどうかすら、にわかには判断がつかないという状況が生じている。映像に限らず、インターネット経由の情報を適切に判断するリテラシー教育が非常に大事になるが、その教育方法に関しては必ずしも良い決め手はない。1つ有効な方法は、子供たち自身に一度映像の作り手になってもらうということである。たとえば、中東で紛争があった場合、その映像をアメリカのCNNが撮るのと、中東のアルジャジーラが撮るのとでは、映像や内容は全く異なるものとなるはずである。つまり、子供たちに映像や情報の作り手の側となる体験をさせると、つくった映像には作り手の意図が必ず込められていることが子どもたちにも理解できるようになるわけである。このように、特に「映像」の分野について、初等教育から体験事業を実施していく必要がある。

また、「食文化」の分野も現在の日本に欠けている分野である。たとえば、イタリアにおいては、「食科学」（ガストロノミック・サイエンス）を専門とする、世界で初めての大学「食科学大学（Università degli Studi di Scienze Gastronomiche）」が、スローフード協会のイニシアチヴのもと2004年に開設されている¹。日本においても、“食”をテーマとして文理融合で教授し、食文化に携わる専門家を育成する教育・研究機関「(仮称)食文化大学」の設置について検討することが必要である。この大学においては、農業に従事する人が自分の作る作物がどのように調理されて料理となるのかを学ぶとともに、料理人が自分の扱う食材がどのように生産されているのかを学ぶことで、食文化の関係者による双方向の交流・研究の場となることが期待される。

その他、「アート・マネジメント」および「文化政策」に関しては、学部、学科、コース等の設置は進んでいるものの、その教育内容はまだ十分な水準とはいえない。そこで、定評ある文化施設、文化イベントやフェスティバル等を“生きた教材”として活用し、アート・マネジメント教育の一環として文化施設などの現場へ学生をインターンとして派遣することが考えられる。

④ 日本のパフォーミング・アーツを演出も含めた総合芸術として継承

日本のパフォーミング・アーツ、特に現代演劇に関しては、戯曲等をアーカイヴすることは必要不可欠であるが、それだけでなく、演出も含めた総合芸術としての舞台作品を文

¹ 京都府<<http://www.pref.kyoto.jp/keikaku/documents/siryu250513.pdf>>

化的レガシーとして継承することについても検討が必要である。たとえば、現代美術の作家が同時代の美術表現だけに学ぶのではなく、近代やそれ以前の美術を直に見て成長するように、若手の演劇関係者も、かつての名作舞台²を見ることで新たな刺激を受け、そのことが日本の演劇分野の発展にも寄与すると期待される。そこで、一つの案として、過去の名作舞台を演出も含めた総体で新国立劇場等のレパトリーとして継承することについて検討することが必要であろう。

また、伝統芸能や民俗芸能に関しても、レガシーの継承が極めて重要である。特に、東日本大震災の被害にあった東北地方は、「芸能の宝庫」と呼ばれており、復興支援においても郷土芸能が心の支えになっているが、各地域で後継者不足が極めて大きな課題となっている。そこで、若手のダンサーや役者たちがこうした伝統芸能や民俗芸能の所作を学ぶことは、伝統芸能や民俗芸能の「型（コレオグラフィ）」の継承という意味でも重要であると同時に、地元の継承者の生きがいや尊厳にも関わることから内発的・自律的な文化振興としても意義深い。実際、JCDN(ジャパンコンテンポラリーダンスネットワーク)が「習いに行くぜ！東北へ！！」³というプロジェクトを実践しており、着実に成果を積み重ねている。今後は、こうしたレガシーの継承のための文化プログラムをよりいっそう拡充すべきである。

⑤ 映画における日本独自の上映形態をレガシーとして常時上映

映像分野に関しては、日本独自の上映形態が存在する。具体的には、無声映画（サイレント映画）に対してその内容を語りで表現して解説する「活弁」、字幕のない海外作品に対して声優たちがライブで日本語に吹き替えて上映する「ライブシネマ」⁴、通常の映画用の音響セッティングではなく、音楽ライブ用の音響セッティングを使用してボリュームを限界まで上げ大音響の中で映画を体験する「爆音上映」⁵などがあげられる。

こうした日本独自の上映形態を一つの文化と位置づけて、そのレガシーを継承するため、これらの上映形態がいつでも気軽に映画館で見ることができるよう、常設映画館の活動を側面支援することも必要である。ただし、施設を新設するのではなく、既存施設を活用し、ポータルサイト等で多言語の情報を提供するというネットワーク型の事業とする。また、情報提供と同時に外国人観光客にも開かれた当日券の販売システムを整備することが望まれる。

² たとえば、1970年代の故人の舞台作品のうち、寺山修司の晴海三部作、太田省吾「水の駅」などは、21世紀の演劇人にとっても必見の舞台であると言えよう。

³ 「習いに行くぜ！東北へ！！」の第2弾は、平成25年度文化庁文化芸術の海外発信拠点形成事業として実施された。〈<http://www.narainiikuze.com/about.html>〉

⁴ キンダー・フィルム・フェスティバル〈www.kinder.co.jp/livecinema/index.html〉

⁵ 吉祥寺バウスシアター〈<http://www.bakuon-bb.net/whats.php>〉

◆国際交流（Openness）による文化政策のデザイン

① 国際文化交流における「優先連帯地域（国）」の設定

国際的な文化交流（文化コンテンツの輸出入、翻訳、国際共同製作、リメイク、アーティスト・イン・レジデンスなど）に関してはやみくもに行うのではなく、今後の方向性を判断するため、あらかじめ国際文化交流に関する研究を（継続的に）実施し、その研究成果は単に報告書とするだけではなく、インフォグラフィックスを活用して、「国際文化交流マップ」としてまとめることが必要である。

そして、調査結果をSWOT分析（たとえば、観光客はたくさん来ているのに文化的な交流が少ない、など）して、日本が優先して文化的連帯を図っていくべき地域（国）として「優先連帯地域（国）」を設定し、当該地域（国）に予算を重点的に配分する。

② 日本の文化政策の成果の国際的な発信

現在に至るまで、日本は諸外国の文化政策を先進事例と位置づけ、これを学習することを重視してきた。しかし、諸外国の文化政策は当然のことではあるが、それぞれの社会・経済を背景として成り立っているものであり、全てが一律に優れているというわけではない。

一方で、現在の日本で実施されている文化政策の中には、諸外国（とくに新興国）にとって参考となり得る事例も確実に存在する。その代表的な事例として、「文化芸術による子供の育成事業」⁶をあげることができる。

この事業は、文化庁が選定した文化芸術団体が、学校の体育館等で実演芸術の巡回公演を行うというもので、本公演の1箇月程度前に、公演の鑑賞や児童・生徒との共演等をより効果的なものとするため、文化芸術団体が学校へ赴き、鑑賞指導や共演のための実技指導を行うことが特徴となっている。すなわち、本事業は単なる鑑賞事業ではなく、子どもたちや家庭、さらには地域コミュニティに特別な体験を提供する、極めて高度なコミュニケーション事業なのである。

そして、2012年度の調査によると、全国の1,533校を巡回し、本公演に約44万人もの小・中学生（特別支援学校を含む）が参加しており、さらにその中で「本事業によって行われた分野の公演」を初めて鑑賞した児童・生徒は全体の約8割（75.2%）、全国で約31万人にも達していた。このように大規模に子供向けの文化体験事業を行っている先進国はおそらく他には無いと思われる。

そこで、こうした施策およびその成果を、日本の文化政策の先進事例として、海外に積極的に発信するべきである。また、情報として発信するだけでなく、たとえば諸外国の有識者を招へいして視察を実施するなど、日本における文化政策のチャレンジの成果を世界と積極的にシェアしていくことが望まれる。

⁶ 文化庁<http://www.bunka.go.jp/geijutsu_bunka/05kodomo/>

③ UNESCO 創造都市ネットワーク基金の設立

2011年10月31日に開催されたUNESCO（国際連合教育科学文化機関）総会において、パレスチナの正式加盟が賛成107、反対14、棄権52で承認された。この議案に対して、米国、イスラエルなどは反対し、日本などは棄権した。そして、米国国務省はこの決議案採択への対抗措置として、2011年10月からUNESCOに対する分担金を停止した。米国からの分担金が停止されたために、Creative Cities Network（創造都市ネットワーク）の申請受付も停止された。

UNESCOによると、Creative Cities Networkの活動を継続するため、2年間で30万米ドル（年間で15万米ドル）が最低限の人員費として必要とのことであるが、こうした状況の中、中国がその資金を提供することで活動が再開された。ただし、中国が継続的に資金提供をし続けるかどうかは不明である。

そこで、UNESCOとしては、これを契機に創造都市ネットワークの基金を設立したいと考えている模様である。基金に関しては、上記の人員費を少なくとも複数年はまかなえる規模を確保したいという意向である。こうした背景のもと、日本が資金を提供して、「創造都市ネットワーク基金」を立ち上げることが望ましいと考える。

一方、「文化芸術立国中期プラン」において、「創造都市ネットワーク日本の加盟数を約170自治体（全自治体の約1割）」という目標が掲げられている。このネットワークの中核には、UNESCOのCreative Cities Networkに認定された都市が存在する。そこで、これらの都市がUNESCOに認定された後、国際的な文化活動を展開する際の支援を文化庁が行うことが望ましい。具体的には、国際的なMICEへの出展や日本での開催、国際的な文化イベントの開催やクリエイティブ・ツーリズムの造成などへの支援が想定される。

④ 「国立劇場おきなわ」を東アジアの芸能センターとして再整備

那覇を中心として半径1,000kmの円を描くと、上海、福州、台北、福岡などの都市がほぼ含まれ、1,500kmの大きな円の中には、東京、北京、香港、ソウル、マニラ等、東アジアの主要都市がほとんど含まれる。首都である東京を中心とした視点では、沖縄は日本の最南端の県であるという見方に片寄ってしまうが、沖縄を中心に考えると、沖縄が東アジアの中心であるという認識に転換することもできる。

そもそも沖縄は、かつて「琉球王国」というひとつの独立国家を形成しており、中国大陸や朝鮮半島をはじめとする東アジア諸国、太平洋地域等の各国や諸地域との交易拠点として栄え、「汎アジア」という地球的スケールでの交流が行われてきた。その中で、単に物資の交易だけではなく、各地域の技術や知識、そして多くの文化や芸能を永い間に渡って吸収してきたという歴史を持っている。

そこで、既に2004年に開場した「国立劇場おきなわ」を、沖縄の伝統芸能の振興を基盤としつつ、広く東アジアの芸能センターと再定義しなおすことが望ましい。そして、国際

的にも開かれた機関として運営することにより、観光政策などとも連携して、沖縄における内発型の振興・活性化に結びつけていくことが期待される⁷。

⑤ 未来へ向けた新しい伝統音楽の国際的発信

現在、音楽分野においては、伝統的・民族的な音楽性を受け継ぐとともに、同時代的な先鋭性（たとえばエレクトロニクスなど）を取り入れた「コンテンポラリー・トラッド」と呼ばれる音楽が注目を集めており、こうした「コンテンポラリー・トラッド」を対象とした国際的なワールドミュージックの見本市 WOMEX⁸がヨーロッパにおいて毎年、盛況のうちに開催されている。

日本においても、たとえば、琉球音楽や津軽三味線、アイヌ音楽など、世界から注目されている伝統音楽が存在する。こうしたポテンシャルを生かすとともに、汎アジア的な新しい音楽文化の交流・創造を模索することを目的として、日本においてアジア版 WOMEXを開催することが期待される。

⁷ 太下義之「伝統芸能を活用した沖縄振興の方向性」（1998）より

<http://www.murc.jp/_archives/artspolicy/newsletter/arts_nl/no07/07-3.pdf>

⁸ <<http://www.womex.com/>>

◆共有（Share / Commons）の発想による文化政策のデザイン

① 「日本型著作権制度（著作権保護期間＝著作者の死後 50 年）」の堅持

○著作権保護期間の延長問題について

日本では、著作権の保護期間は死後 50 年とされているが、欧米諸国は 70 年に延長することを各国に求めており、一方で延長については慎重に議論すべきだとの意見がある。そこで、保護期間の在り方について検討するため、文化審議会に「過去の著作物の保護と利用に関する小委員会」が設置され、2007 年 3 月から足掛け 3 年、計 17 回もの会議を重ねた結果、2009 年 1 月に延長を事実上見送る報告を提出した。

欧米諸国のように著作権の保護期間が延長されることに関しては、既に死後 50 年後もの長期間にわたる権利をさらに 20 年延長したとしても、実際に経済的に利益を享受することができる作品は全体の 1%から 2%程度に過ぎず、かつ一部の作家に偏ることが既存研究で明らかになっている（林・田中〔2008〕⁹）。

一方、著作権保護期間の延長によって社会全体が被る損失はあまりに甚大である。具体的には、著作権は相続人全員の共有が原則であり、全員の同意がなければ利用できないため、保護期間が延長されると相続人（権利者）の数も増加して、確認にかかるコスト等、権利処理の負担が極めて過大となる。その結果、著作権保護期間の延長により大多数の作品は死蔵されてしまう懸念がある。また、著作権保護期間の延長によって、「オーファンワークス」（後述）となってしまいうコンテンツも激増する懸念がある。

さらに、著作権の保護期間をいわずらに延長することにより、パブリック・ドメイン（著作権が消滅し自由利用可能な著作物）が減少し、「青空文庫」¹⁰等の古い作品の保存・紹介活動、研究・批評活動、福祉・教育活動などの公益的な文化活動や二次創造作品等が制約を受けることとなる。言い換えると、著作権保護期間の延長によって、わずか 1%程度の例外的なコンテンツのために、99%の公益的な利用が阻害されてしまうのである。すなわち、保護期間の延長は、権利者にとって一見有利な選択のようにも見えるが、実は収入はほとんど増加せず、反対にユーザーの利便性や次代のクリエイターによる文化の再創造が阻害されることとなる。

○TPP と著作権保護期間

一方、TPP（環太平洋戦略的経済連携協定）は単に農産品などの関税の問題だけではなく、「非関税障壁の撤廃」を要求する仕組みであるため、参加国の社会や文化に対してもネガティブな影響を及ぼす危険がある¹¹。

⁹ 林紘一郎・田中辰雄 編著「著作権保護期間 延長は文化を振興するか？」（2008）

¹⁰ 青空文庫<<http://www.aozora.gr.jp/>>

¹¹ ちなみに、2011 年 6 月、韓国の国会で著作権の保護期間を既存の「著作者の死後 50 年」から「70 年」に延長することが議決された。この韓国における著作権保護期間の延長は、米韓自由貿易協定（FTA）に伴う改定であったという点に留意が必要。

実際、直近では「TPP 交渉、著作権保護期間「70 年」で合意へ」¹²という新聞記事が報道されたところである。また、2011 年 2 月に米国の有力 NGO Knowledge Ecology International が、「TPP における米国政府の知財要求項目」をリークしているが¹³、著作権関連で 10 以上の要求項目があげられており、保護期間については著作者の「死後 70 年」、著作隣接権については「発行後 95 年」等に延長となっている。また、著作権侵害に対する「非親告罪」化も TPP 参加に伴う要求項目となっている。現行の著作権法では、著作権侵害に対しては、著作権者などの被害者が告訴しないかぎり、起訴や処罰はできない「親告罪」となっている。告訴が不要な「非親告罪」となってしまうと、起訴や通報の増加を恐れて、結果としてコミケに代表されるパロディ文化や二次創作が萎縮してしまう懸念がある。

そもそも俳句での「本歌取り」や「季語」に見られるとおり、先行する優れたコンテンツからサンプリングして二次創作するという技法は、日本文化の正統的な作法であり「クール・ジャパン」の基盤である。このような素晴らしい文化的作法が破壊されるようなことが絶対あってはならないと考える。

② 2014～2020 年を日本における『デジタルアーカイブ集中整備期間』に

現在はメディアの転換期であり、紙（書籍、新聞）からデジタル（インターネット）に移行が進む中で、情報の基本がデジタルに移行しつつある過渡期である。過去の情報がアナログのまま残っているのは新しいデータの社会と接続できないため、人類共有の資産である文学や美術、建造物などの様々な情報資源のデジタル化を進めていく必要がある。ただし、こうした文化財のデジタル化には膨大な費用がかかるため、これは国家として取り組むべき事項である。

世界でも積極的に文化的情報のデジタル化に取り組む動きがあり、例えば EU では、フランスを中心に欧州の文化遺産ポータルサイト「Europeana」¹⁴を整備している。「Europeana」は実物のミュージアムではないが、欧州のナショナルミュージアムの連合体が、バーチャルなミュージアムを組成して文化情報をデジタル化し発信している。もうひとつは米国の「Google」である。この検索システムは世界中の Web サイトのキャッシュと言われるデジタルコピーを持って検索しているわけで、さらには Google の傘下にある「YouTube」¹⁵が世界中の映像をアーカイブしつつあると見ることもできる。こうした中で、日本も文化情報資源のデジタル化に対応していかないと、デジタル情報がグローバル化する中で埋没してしまう懸念がある。こうしたことから、文化的コンテンツの遺産を次世代へ継承していくため、国がつくるデジタルアーカイブのセンター的機能として「(仮称) 国立デジタル文化情報保存センター」を整備することが必要であると考えられる。

¹² 読売新聞（2014 年 5 月 13 日）

<<http://www.yomiuri.co.jp/economy/20140512-OYT1T50171.html>>

¹³ <<http://keionline.org/node/1091>>

¹⁴ <<http://www.europeana.eu/portal/>>

¹⁵ <<http://www.youtube.com/>>

また、同センターのもう一つの機能として、時代ごとの主要なメディア、OS、フォーマットなどを保存しておき、世界中から持ち込まれるあらゆる文化情報を再現可能とすることが必要である（「デジタル正倉院」）。

そして、同センターにおいては、文化情報をデジタル化して保存しておくだけでなく、それを利用する活動をつくる必要がある。具体的にはコンテンツの二次創作ができることが重要であり、たとえば「Pixiv（ピクシブ）」¹⁶や「ニコニコ動画」¹⁷などで行なわれているように、あるコンテンツを元に改変して新たなコンテンツを作っていくという二次創作の大きな動きが、このセンターの中心に起こるように構想すべきである。そして、デジタル化した文化的な情報を活用して、新たな文化産業を生み出して行く循環を作るべきである。実際に、YouTube の動画再生によって得られる広告収入を主な収入源として生計を立てる YouTuber（ユーチューバー）が、新しい“職業”として定着しつつある。

さらに、こうしたアーカイブ技術などを、ODA の一環としてアジア諸国等へ無償で提供していくことが望まれる。

③ 著作権特区による「オーファンワークス・ミュージアム」の整備

著作物の中には、著者の所在等が不明の作品（孤児作品；Orphan Works）が多数あり、現行法規のもとでは、その利用には限界があると認識されている。たとえば、日本の国会図書館の調査によると、同館所蔵の明治期刊行図書の場合、全著作者の 71.1%に相当する 51,712 名の著作権の有無が不明であったとのことである¹⁸。その対処に欧米が大胆な施策を打ち出している現状で、日本でもデジタル立国のため更なる孤児作品対策は急務とされる。

そこで、「オーファンワークス」と推定される、文化的にも優れた作品（例えば、文学、映画、マンガ、アニメ等）を収集する「著作権特区ミュージアム（オーファンワークス・ミュージアム）」を提案したい。本ミュージアムに収蔵され、ミュージアムでの展示・公開を通じて「公知」したものとみなし、「オーファンワークス」であることを公的に認定する仕組みである。

そして、ミュージアムの公共機能とビジネス機能を接続し、同ミュージアムが窓口となってこれらの「オーファンワークス」の二次利用を推進することとする。具体的には、書籍としての復刊、電子書籍化、映画化、ゲーム化などが想定される。なお、当該作品の利用に係る著作権料相当分は同ミュージアムが積み立てておき、もし将来に著作権者が判明した場合には、すぐに配分できるようにする。この積立金は、こうした権利者への支払いのほか、一定期間経過後に著作者が名乗り出てこない場合には、著作物のデジタル化や権利者探索の費用に充当することも考えられる。

¹⁶ <<http://www.pixiv.net/>>

¹⁷ <<http://www.nicovideo.jp/>>

¹⁸ 著作権分科会 過去の著作物等の保護と利用に関する小委員会（第2回）配付資料
<http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/bunka/gijiroku/021/07050102/009.htm>

この「オーファンワークス・ミュージアム」とは、現状ではその利用に限界があり、たとえ文化的に優れたコンテンツであっても埋もれてしまう懸念がある「オーファンワークス」を救済し、同時に「オーファンワークス」を活用した産業振興にもつなげていこうという政策の提案である。最初は「著作権特区」などのかたちで実施することが想定される。なお、実施にあたっては新規に施設を整備するのではなく、既存の博物館、美術館、図書館を対象として一定の要件のもとで「オーファンワークス・ミュージアム」と認定し、これらの施設のネットワークとして運用することが想定される。

④ 文化のオープンデータ政策

劇場、音楽堂で行われているパフォーマンス・アーツは、フローとして上演されるごとに消えていってしまうものであるが、これらを映像データとしてアーカイブしていき、二次利用していくことにより、公共財として公演をタイムシフトするような形で使っていくということも、今後は検討していくべきであろう。

特に、税金によって補助された公演などの文化情報資源は、今後は原則としてデジタル情報としてアーカイブ化および公開することを義務付けるべきであると考えます。

⑤ パフォーマンス・アーツの多言語化と技術提供による国際貢献

2014年2月、新国立劇場オペラ研修所公演において字幕表示の実証実験が行われた¹⁹。これは、眼鏡のように簡単に装着し、シースルーで舞台の好きなところを観ながら同時に字幕も見られるウェアラブルなメガネを使用した実験であった。今後はオリンピックを契機として、日本の劇場・音楽堂に対する海外からの来場者も増えると期待されるので、文化施設における多言語化の実験（翻訳）に関する助成をより強化していくべきである。

こうした技術を日本で実用レベルで確立することができれば、日本のパフォーマンス・アーツを諸外国からの来訪者に開いていくこととなる。さらにそれだけではなく、上演されるパフォーマンス・アーツを母国語でない観客にも提供できるシステムとして、諸外国にODAの一環として技術提供していくことも期待される。

¹⁹ <<http://www.epson.jp/osirase/2014/140225.htm>>

◆総合政策（Mash-up）の発想による文化政策のデザイン

そもそも「文化」とは、文字通りに狭義の芸術文化の分野だけに限定されるものではなく、まちづくり（都市開発）、産業、教育、福祉など、様々な政策分野と密接な関連を有している。

そこで今後の「文化政策」においては、単に「文化分野のために文化を振興する」のではなく、様々な公共政策分野のコラボレーションによる“Policy Mix（総合政策）”が必要であると考ええる。

そのためには、関連する政策分野を所管する部局との調整・連携や役割分担を今まで以上に積極的に推進し、総合政策としての文化政策を展開していくため、複数の官庁や部局の協働によるパイロット・プログラムを実施したり、適切な推進体制を構築したりすることが求められる。

① スポーツ政策との協働：オリンピック競技にマンガ・キャラを当て嵌め

これは、オリンピックそのものに関連する文化プログラムの提案である。

ロンドン・オリンピックにおいては、26競技・302種目²⁰が実施された。2020年の東京オリンピックにおいても、同程度の競技が実施されることが想定されるが、これらすべてのスポーツ競技（ケースによっては種目ごとに）に対応するように、日本のマンガのキャラクター²¹をあてはめるという文化プログラムの提案である²²。

キャラクターの選定にあたっては、本プログラム自体の周知と盛り上げのため、インターネットを通じて、“国民投票”を行うことも一つのアイデアである。

そして、スポーツを通じて、日本語や日本文化に親しみを感ずってもらうため、それらのキャラクターを登用した日本語学習教材を、オリンピックに参加している国・地域の全ての言語で作成し、Webにて無償で公開する。

この文化プログラムのために必要な資金は、これらすべてのキャラクターごとに民間スポンサーをつけることでまかなうものとする。そして、集まった資金の剰余分は「オリンピック文化基金」として、今後の文化振興にも投資していくこととする。

② イノベーション政策との協働：アート&イノベーションの振興

非営利の文化活動のうち、特に「アート（美術）」分野の活動に関しては、公立美術館を通じた支援またはアーティスト・イン・レジデンスを通じた支援などが中心となっており、「演劇」「音楽」などのパフォーマンス・アーツ（劇場・音楽堂を通じた支援や団体を通じ

²⁰ 日本オリンピック委員会<<http://www.joc.or.jp/games/olympic/london/>>

²¹ たとえば、男子サッカーに対しては、高橋陽一『キャプテン翼』の「翼太郎」くん、など。

²² 福井健策氏@骨董通り法律事務所のアイデア。

た支援などが比較的潤沢)と比較すると、残念ながら支援が薄い分野となっているのが現状である。そして、アートの中でも、特に先端的な表現(たとえば、メディア・アートなど)に関しては、公的な支援はほとんど無いという状況である。

そこで、英国国立科学・技術・芸術基金(下記参照)のような組織を参考にして、日本の強みである科学技術とアートをマッシュアップし(組み合わせ)て、先端的なイノベーションである「異次元イノベーション」が創出されるよう、先端芸術のための基金を創出することが望ましいと考える。この基金の助成を通じて、アーティストと大学理系学部や先進企業の研究所等の協働が推進され、新しい芸術表現が展開されると期待される。

<参考>「英国国立科学・技術・芸術基金」について

英国国立科学・技術・芸術基金(National Endowment for Science, Technology and the Arts: NESTA)は、科学・技術・芸術の3分野における個人および団体による先駆的なプロジェクトや人材育成を支える助成機関として1998年に設立された。基本財産は約3億ポンド(約6億ドル/645億円)で、その運用益と民間の寄付を合わせ、年間約1800万ポンド(2006年度/約36億円)を助成や運営費などに充てている。

支援対象のキーワードは「イノベーション(革新性)」で、未来の英国社会に貢献する革新的な才能を発掘すべく、草分け的な経営企画、ユニークな発明、国民の健康や科学技術に関する理解を増進するプロジェクト、文化芸術から生まれる革新的なビジネスモデルなどに対して「投資(investments)」と呼ぶ財政支援を行っている。

2007年6月にはブラウン政権発足の際の省庁再編で「イノベーション・大学・技能省」が組織されたことにより、NESTAはその所轄機関となり、イノベーション政策を推進する部門を強化している。以来、NESTAは他の行政機関とは一線を画し、英国社会の「革新性」を育む機関として、財政的な支援のみならず同機関に所属する各分野の専門家によるコンサルティングやコラボレーションを行うなど、独自事業を展開している。

(出所) 国際交流基金<<http://performingarts.jp/J/society/0808/1.html>>

③ 高齢福祉政策や社会的包摂政策との協働：アーティストの社会的機能の開拓

パフォーマンス・アーツ(舞踊、音楽、伝統芸能)やアートは、これまで以上に高齢福祉政策とコラボレーションすることが期待される。たとえば、高齢者がパフォーマンス・アーツを体験・実践することによって体をほぐしたり、姿勢を正したりするだけでなく、心の癒しを得ることもできると期待される。こうした取り組みを通じて、文化芸術で長寿を楽しむ社会を構築していくことが望まれる。

また、文化芸術と接する機会が限定されている社会層、特に子供たちへの配慮が必要である。具体的には、長期間入院している小児科の患者、養護施設や少年院の子供たちなどを対象として、ワークショップ型のアート・プログラムを展開することが望まれる。

たとえば、日本センチュリー交響楽団は、2014年4月から、同コミュニティプログラムディレクターの野村誠氏とともに、若者就労就業支援施設・ハローライフ(大阪市西区・

NPO 法人スマイルスタイルが企画運営) とのコラボレーション企画「The Work」をスタートしている。この「The Work」は、働きたいという意志を持ち行動を起こすものの、就労に至っていない若者を参加対象とし、同じ立場の仲間や様々な社会人との共同作業・共同体験を通じて、ひとつの音楽作品を創りあげ、発表する過程を通じて、自身の就労や暮らしに必要な社会人基礎力を身につける体験型プログラムとのことである²³。

こうした高齢福祉政策や社会的包摂政策への取り組みは、アーティストやクリエイターの新しい職能を開発することにもつながると期待される。

④ 農業政策との協働：「半農半芸」の推進

日本の農業は、農業就業人口の減少および高齢化、認定農業者数の伸び悩み、集落営農組織の法人数の頭打ち、農業外からの農業参入企業数の鈍化など、担い手の確保が大きな課題となっている。

こうした状況の中、島根県では、専業農家や農業法人への支援だけでなく、兼業農家（半農半 X）の支援も必要との考えのもと、2010 年度から「半農半 X」事業²⁴をスタートしている²⁵。

「半農半 X」とは、半自給的な農業とやりたい仕事を両立させる生き方のことであり、京都府綾部市在住の塩見直紀氏が 1990 年代半ば頃から提唱してきたライフスタイルである。そして、この「半農半 X」にインスパイアされた「半農半芸」の動きが、たとえば、「取手アートプロジェクト」²⁶、「尾道百島プロジェクト 半農半芸+ちよつと漁」²⁷、「ここから村」²⁸など、全国でみられ始めている。

今後は、こうした動向を政策として支援することが期待される。たとえば、島根県における「半農半 X」事業が順調に推移している背景として、「産業体験」というお試し期間が設定されている点あげられる。「半農半 X」型の定住促進政策の制度設計を行うにあたり、こうした「お試し期間」を設定することによって段階的に定住へと移行するような政策とすることが望ましい。

また、「半農半 X」型の政策によって定住促進をはかる場合、「半農」を実施する農地について、新規の就農者を受け入れる集落などを対象として、農地を斡旋する必要がある。また、住居に関しては空き家となっている民家を地方自治体があらかじめ調査し、安価で斡

²³ 日本センチュリー交響楽団

<http://www.century-orchestra.jp/topics/pdf/20140319_the_work_press.pdf>

²⁴ 島根県<

<http://www.pref.shimane.lg.jp/nogyokeiei/ninaite/sinkishuunou.data/new-hannouhanX-PR.pdf>>

²⁵ 2010 年度から「農業+α」という事業名称でスタートしたが、2012 年度に「半農半 X」の提唱者である塩見氏の許諾を得て、現在の事業名称に変更した。

²⁶ 取手アートプロジェクト<<http://www.toride-ap.gr.jp/hannohangei/>>

²⁷ 広島アートプロジェクト<<http://hiroshimaapomp.blogspot.jp/>>

²⁸ パソナグループ<<http://www.pasonagroup.co.jp/cococala/>>

旋・提供することが望ましい。

このように施策を通じて、普段は農業を営み、農作業以外の時間をクリエイティブな創作活動に投入できるような人材を地域で育成すれば、農業の担い手の一定部分を確保すると同時に、その従事者がクリエイティブなライフスタイルも実現できると期待される。

⑤ 防災・危機管理政策との協働：「災害時応援協定」都市間の平時における文化交流

東日本大震災の発生以後、災害発生時における各種応急復旧活動に関する人的・物的支援を行うという、地方公共団体間での「災害時応援協定」の締結がすすんでいる。これらの協定では、近隣の自治体に加えて、大規模な地震・津波やなどの災害により同時被災する可能性が低い遠隔地にありながら、高速自動車道等を利用した交通アクセスが確保されている自治体が相手先として選定される傾向にある

そして、遠隔地の自治体同士が、もしも大規模災害が発生した場合に、救援物資の供給や応援支援を迅速に対応するためには、平時から住民も参加したかたちでの継続的な協力関係が欠かせない。

ただし、こうした平時からの継続的な協力関係は、単に防災訓練を行うだけではそれぞれの住民が主体的に参加することは期待できない。そこで、「災害時応援協定」を締結した自治体間での平時からの継続的な関係づくりとして、文化交流を促進することが有効であると考えられる。

ちなみに、本格的な町火消制度である「いろは四十八組」が編成されたのは1720年²⁹であるので、2020年は、「都市防災300周年」と称することもできる。

²⁹ 東京消防庁<http://www.tfd.metro.tokyo.jp/libr/qa/qa_03.htm>

◆協創・協働（Collaboration）の発想による文化政策のデザイン

① 国連大学との協働により世界で最も荣誉ある「文化賞」の創設

国連大学は日本に本部を置く唯一の国連機関であり、国連とその加盟国にとって重要かつ緊急な地球規模の諸問題の解決に、調査研究と研修等の能力育成事業を通じて貢献してきた³⁰。

国連大学には、世界 12 カ国にわたり延べ 13 の研究所があり、そのなかで国連大学サステナビリティ高等研究所（UNU-IAS）は、東京を拠点とする大学院の教育機能をもつシンクタンクである³¹。

こうした権威ある国際機関が日本に立地しているというアドバンテージを活用し、国連大学ならびにサステナビリティ高等研究所の主要な研究領域である「平和と持続可能な社会」を対象として、芸術文化の分野でその実現に貢献に多大な貢献があるプロジェクト（NGO、活動等）またはリーダー（個人）を表彰する「世界平和文化賞」を国連大学と協働で創設することが望まれる。

ノーベル賞が過去の実績について時間をかけて表彰する「過去称賛型」であるのに対して、ここで提案する「世界平和文化賞」では「未来への期待」を中心として評価をする「未来志向型」の賞とすることも 1 つのアイデアとなりえる。今後の発展可能性（実際の社会変革への貢献）が最も高く、かつ、現在支援を必要としているアーティストやプロジェクトを、国連大学および日本が応援するというイメージである。この「世界平和文化賞」の該当者のイメージとしては、たとえば、「IMAGINE」を公表した時点のジョン・レノンとオノ・ヨーコなどがあげられる。

国連大学との協働により、世界で最も荣誉ある賞とされる「ノーベル賞」に匹敵する権威がある賞、すなわち「文化のノーベル賞」となることが、「世界平和文化賞」の戦略的目標である。

② 世界のアーツ・ファウンデーションとの協働によるアジア・ヘッドクォーターの整備³²

世界各国の文化財団（public/private）のアジア・ヘッドクォーターを日本に誘致する。そのため、日本政府または地方自治体が当該施設の土地（底地）を長期間にわたり無償で提供するほか、施設整備のための国際設計コンペの経費、建設費の一部を助成する。それぞれのヘッド・クォーターは、各国のアーティストの作品が展示されているオープン・スペースを整備するものとする。こうした施策により、世界のアーティスト、文化の専門人材、さらには資金を日本に呼び込むことにつながる。

³⁰ 文部科学省 <http://www.mext.go.jp/a_menu/kokusai/unu/04090301.htm>

³¹ 国連大学サステナビリティ高等研究所

<<http://ias.unu.edu/jp/about-unu-ias#overview>>

³² inspired by Mr. Arata Isozaki

③ 諸外国のアート NPO 等との協働：日本語を理解できるコア人材の育成

現在実施されているアーティストやクリエイターを対象としたレジデンス・プログラムに加えて、アート NPO 等、社会的な課題の解決を目標とする個人や団体のレジデンスについても支援し、知識や経験のシェアを行っていくことが望まれる。この際、短期間で行き来をするのではなく、関係者が十分な期間、日本に滞在し、日本（の言語、文化など）について学んでもらうことが肝要である。

たとえば、韓国の「文化同伴者事業」は、アジアの文化人・芸術家を韓国に招へいし、韓国内の文化関連施設で研修を行うことで韓国文化の理解を促進する事業である³³。この事業は、2005年につくられたレジデンス助成制度で、当初はアジアを対象としており、その後、南米とアフリカまでエリアを広げた。なお、日本は対象国にはなっていない。文化一般8、芸術6、文化産業3、メディア1、観光1、体育2の計21機関を通じて、対象エリアからレジデンスをする研修生を募集している。そして、6か月の滞在期間中は韓国語授業や韓国文化を体験できるプログラムも用意されている³⁴。

この「文化同伴者事業」のように、日本に最短でも6か月以上滞在させ、この期間中に日本語の授業を行うことが肝要であると考えられる。このようなプログラムを経験すれば、日本語を（少なくとも片言程度は）覚えて帰ることとなり、滞在者はその後、日本語の理解できるコア人材として日本との文化交流のハブになることが期待される。

なお、本事業に関しては、特に「文化のWA（和・環・輪）プロジェクト～知り合うアジア」（国際交流基金）と連携し、ASEANを中心とするアジアとの文化交流を重視すべきである。

④ 他省や地域の文化プロジェクトとの協働：東アジア文化都市を複数都市で開催

2014年から文化庁の主要な事業として「東アジア文化都市」が開始された。この「東アジア文化都市」とは、日中韓3か国において、文化芸術による発展を目指す都市を選定し、その都市において、現代の芸術文化から伝統文化、また多彩な生活文化に関連する様々な文化芸術イベント等を実施する事業である。

この「東アジア文化都市」の開催によって、東アジア域内の相互理解・連帯感の形成を促進するとともに、東アジアの多様な文化の国際発信力の強化を図ることを目指している。また、当該都市がその文化的特徴を活かして、文化芸術・クリエイティブ産業・観光の振興を推進することにより、事業実施を契機として継続的に発展することも目的としている。日本においては、スタート年の2014年の後、2017年、2020年と3年ごとに開催されることとなる。

一方で、2020年に東京オリンピックが開催されることが決定し、それに伴って2016年から全国各地で「文化プログラム」を展開することが求められている。つまり、東アジア文

³³ 文化庁<http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpab200601/001/002/012.htm>

³⁴ 国際交流基金<http://www.performingarts.jp/J/pre_interview/1002/3.html>

化都市が日本において開催される 2017 年も 2020 年も、オリンピック文化プログラムの開催期間中となるのである。特にオリンピック開催年となる 2020 年の「東アジア文化都市」に関しては、多くの都市が誘致したいと考えているものと推測される。

ちなみに、東アジア文化都市のモデルとなった欧州文化首都という事業においては、2000 年のミレニアムというタイミングで 9 都市において同時に開催されたという事例がある。そこで一つのアイデアとして、2020 年には東アジア文化都市として複数都市を認証することを提案したい。もちろん、日中韓 3 か国での共同事業であるので、中韓両国の了解を得ることが前提条件となる。

その他、国内で開催される文化事業として「国民文化祭」があげられる。国民文化祭は、2015 年度の鹿児島県開催で第 30 回を迎える歴史ある文化事業であるが、それ以降は開催を希望する都道府県が少なく、開催地が決まっていない。また、厚生労働省が所管する「全国障害者芸術・文化祭」は、障害者の自立と社会参加を図ることを目的とした文化イベントであるので、この「文化プログラム」においてはオリンピックとパラリンピックの関係のように、国民文化祭と連携して開催することも考えられる。

さらに、近年において地方自治体等が主催するトリエンナーレや芸術祭といった名称の大規模文化芸術イベント（たとえば、「大地の芸術祭 越後妻有アート・トリエンナーレ」）など、さまざまな地域型アートプロジェクトが全国で開催されるようになっており、地域における文化芸術事業の位置づけが大きく変化している。

こうした背景のもと、オリンピックの文化プログラム期間中は、東アジア文化都市や国民文化祭をはじめとして、さまざまな文化イベントを連携して実施していくことが望ましいと考える。

	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	
オリンピック文化プログラム								
東アジア文化都市(日本)	★			★			★★★ ★★	
△△トリエンナーレ		★			★			
◇◇芸術祭	★		★		★		★	
国民文化祭	★	★	★	★	★	★	★	
全国障害者芸術・文化祭	★	★	★	★	★	★	★	
			連携	連携	連携	連携	連携	

⑤ 国、地方自治体、指定管理者の協働による「劇場・音楽堂」の継承

現在および今後の地方自治体の財政状況を考えると、新たに劇場がどんどん整備されるという状況は想定できないので、今ある資産をいかにハード・ソフト両面で劇場なり音楽堂として機能させ続けていくのかを考えなければいけない。その際に、劇場の改築や補修

は、今後より大きな課題となっていくであろう。

実際の劇場の運営を考えると、もともとは自治体の直営であったものが、自治体が設立した文化財団に運営を委託するようになり、そして現在では指定管理者制度が導入されている。このような直営から委託、さらに委任に至った結果として、文化行政を担う自治体側と劇場の現場との距離が広がり、離れてしまっているのが現状である。

一方で、施設としての劇場は、竣工から概ね15年ぐらいで設備の改修が必要になり、30年ぐらいで本体の大改修が必要となる。このような追加投資に対する設置者側のリアリティや必要性の認識は、残念ながら上記のような環境の中で、おそらく相当低下してきていることが懸念される。

例えば、もしも指定管理者が、地方自治体の所管部署に対して「劇場の補修が必要だ」と指摘したとしても、指定管理者制度という枠内では、自治体としては支出を増額したくないという構造があるので、ある意味では利益相反の関係になってしまう。言い換えると、劇場（文化施設）の改修が滞ってしまう懸念があるのが実態である。

制度的には、現行の「指定管理者制度」の悪い面での運用、すなわち、短期間で経済合理性を極端に指向するような形の中では、理想的な劇場の運営は実現が困難である。そういう状況の中で、今後の文化拠点としての劇場の補修や改修の問題を考えていかなければいけない。

こうしたことから、何がしかインセンティブがあるような形で、設置者に劇場の補修・改修の必要性に気づかせ、誘導するような政策が必要と考えられる。

例えば、ここで10年以上の長期間での成果達成を前提とした、文化庁による大型の補助事業のスキームを想定してみる。そして、この補助事業に申請するためには、設置者である地方自治体と運営団体（指定管理者）がパートナーシップを組んで提案しなければいけない、という条件とする。このように長期間の関係を前提にした時点で、現在の指定管理者制度が内包する課題はかなりクリアできる可能性が高まる。

なお、このように自治体と運営者がパートナーシップを宣言する際に、短期的な自主事業への支出だけではなく、中・長期的なメンテナンスの費用についても、自治体がきちんと支出することについて、地域住民や広く国民に対してコミットメント（約束）することが必要であろう。10年以上の長期間を設定することによって、当然その中でハード面の改修もタイミング的に含まれることとなるからである。ちなみに、これは原理的に言えば、議会における債務負担行為の議決をすれば可能となる。

つまり、もしもこのような長期間かつ大型の助成制度を国（文化庁）が用意することができれば、そのことが劇場の設置者である地方自治体の自覚を促し、長期にわたるコミットメントというものも引き出すことで、改修という課題にも設置者がきちんと対応するインセンティブとなるという提案である。

地域における拠点的な劇場は、地方自治体と国から長期間にわたって事業費が支出されることが約束され、同時に、中・長期的なメンテナンス費用に関しても、設置者である自

治体が保障することになる。

このような制度にすることにより、指定管理者制度によって分断されたハード（劇場）とソフト（運営組織）をあらためて一体的に結びつけていくこととなり、そのことが地域における文化創造拠点としての機能を劇場が担保する前提となる。

さらに、当たり前のことではあるが、仮に10年という期間でアライアンスが成立した場合、その期間中でどのような成果を出していくのか、ということが課題となる。例えば、創造性の高い舞台の制作であるとか、その国際発信であるとか、普及であるとか、さまざまな政策課題に応じてきちんと目標を設定し、その評価を順次公開していくことが必要である。

こうしたPDCAをきちんと機能させていくためにも、たとえば都道府県や政令指定都市単位で、アーツカウンシルが設立されることが望ましいと考えられる。文化庁としてはこれらの地方版アーツカウンシルを側面から支援して、設立を促進することが望まれる。

また同様に、地方自治体が深く関与している有形無形の文化財（たとえば、文楽など）の保護・活用などに関しても、文化庁と地方自治体との間で「文化協定」等を締結して、従来以上に協働で振興していくことが望まれる。

◆逆転 (Creative Change) の発想による文化政策のデザイン

① 「ロンドン+ (プラス)」から「+ (プラス) トーキョー」へ

ロンドン・オリンピックの際には、オリンピックと連動した観光施策として「ロンドン+」という名称で、ロンドンだけでなくもう 1 都市に足を延ばしてもらおうという観光施策が実施された。

2020 年の東京オリンピックの際にも同様の施策が想定されるかもしれないが、ここで逆転の発想をしてみたい。具体的には、2020 年のオリンピック開催時の東京の状況を想像してみると、成田空港も羽田空港もかなり増便されるものと推測されるが、ほとんどすべての国際便は満席であると推測される。また、都心部のホテルに関してもほとんどが満室であろう。

一方で、日本は英国とは異なり、ほぼ全国水準で高速の公共交通（新幹線、高速バス、など）のネットワークが構築されている。しかも、特に新幹線ネットワークは安全で早くて正確で、フリークエンシーが極めて高い。

こうしたことから、海外からの観光客を（これ以上キャパシティの無い）東京に誘導するのではなく、国際空港の整備された地方都市に直接入国してもらい、当該都市に滞在していただいたうえ、観戦したいオリンピックの当日に東京に通ってもらおうという方策が考えられる。

すなわち、「ロンドン+ (プラス)」ではなく、これを逆転させて地方都市に直接誘導する「+ (プラス) トーキョー」こそが、オリンピックを契機として日本が目指すべき方向性であると考えられる。この際に、各都市において、滞在する観光客を惹きつける要素として、文化プログラムが大きな役割を果たすものと期待される。

② 「文化に携わる職業」を未来へのレガシーとして創造

前回 (1964 年) の東京オリンピックでは、「デザイナー」という存在が社会から注目され、職業として確立した³⁵。

一方、米国の有力な慈善基金団体であるマッカーサー基金³⁶が資金提供する「デジタルメディアと学習コンペ」³⁷の共同理事 Cathy N. Davidson は、New York Times のブログ記事³⁸において「現在、小学校に通学している子どもたちの 65%は、おそらく今はまだ存在しな

³⁵ 野地秩嘉「TOKYO オリンピック物語」(2011)

³⁶ John D. and Catherine T. MacArthur Foundation <<http://www.macfound.org/>>

³⁷ Digital Media and Learning Competitions ;最新のメディアやデジタル・テクノロジーを教育・学習分野に応用する方法についての公募型コンペティション。2007 年から実施されている。

³⁸ VIRGINIA HEFFERNAN[2011 年 8 月 7 日]“Education Needs a Digital-Age Upgrade” The New York Times.

<<http://opinionator.blogs.nytimes.com/2011/08/07/education-needs-a-digital-age-upgrade/>>

い仕事に就くだろう」と語っている。この記事は公表後、日本でもかなりの話題となった。

こうしたことから、2020年のオリンピックへ向けて、文化に携わる新しい職業を創造することが現実的なビジョンとなりえると考ええる。

そのためには、アーティストやクリエイターの持つ社会的機能の可能性を最大限に引き出していくことが必要であろう。

そして、オリンピックの文化プログラムにおいては、さまざまな社会実験を展開することを通じて、「文化に携わること、文化を支えることが一つの職業になり得るのだ」という、大きなメッセージを発信していくことが重要である。そして、このような社会実験を通じて、アーティストであること、文化に携わることを職業として持続可能とし、「文化では食えない」のではなく、「文化で生きる」への転換を図ることが必要である。

③ “官製”海賊版によるクール・ジャパンの海外発信

日本のアニメ作品は海外でも極めて人気が高く、中には日本でテレビ放映された後 24～48 時間程度で各国語の字幕が付いた状態で流通することもあり、中には放送終了 1 時間後に字幕付きでアップロードされているものもある。

このように、日本製（日本語音声）のアニメに英語等の各国語の字幕を付けたものを「ファンサブ」と呼ぶが、これら「ファンサブ」は、通常の場合、日本の著作権者の許諾を得ることなく実施されており、各国の著作権法に違反している「海賊版」であるのが実態である。

一方で、「ファンサブ」という活動は、当該作品の知名度を向上させ、将来に各国のテレビで放映したり、DVDなどを販売したりする場合に人気が出るかどうかを判断するためのプロモーションおよびマーケティングの機能をも有している。

こうした状況を勘案し、海賊版のファンサブが公開されてしまう前に、逆転の発想で、日本で先にオフィシャルな“官製”のファンサブを公開してしまうというアイデアが考えられる。この場合、公開のスピードを最重視して、日本での放送とほぼ同時に公開できるようにすることが肝要である。

具体的には、日本のアニメ等の著作権者のうち、本事業の趣旨に賛同する事業者を対象として候補作品を選ぶ。次に、日本のマンガやアニメを勉強するために、日本に留学している学生のうち、意欲と能力のある学生を選定する。そして、彼らに委託して“官製”ファンサブを制作し、これらのコンテンツを YouTube やニコニコ動画などで公開することとする。なお、本プロジェクトに参加する学生たちに対して「(仮称) 留学生文化大使」などの称号をおくことも考えられる。この事業は結果として有能な学生の生活費を補助することとなり、さらに有能な学生を日本に惹きつけることも期待される。

なお、現存する日本最古のアニメーション映画は、1917年公開の『なまくら刀』（幸内純一監督）³⁹であるので、2017年は「日本のアニメーション 100 年」と称することもできる。

³⁹ 東京国立近代美術館フィルムセンター

こうした周年事業を活用することも一つのアイデアである。

④ 日本の温泉宿全てをアーティスト・イン・レジデンス化：「芸術家を休む」

往年の文人墨客が逗留した客室や観光地は、現在では観光名所にもなっているところが多い。現代においてもクラウド・ファンディングで、昔の文豪が温泉宿に籠もったように、田舎町で長期滞在しながら文芸執筆に挑戦しようというプロジェクトが目標金額を達成するという事例も登場している⁴⁰。

一方で、公益財団法人セゾン文化財団の「サバティカル（休暇・充電）」⁴¹は、劇作家、演出家または振付家がサバティカル（休暇・充電）期間を設け、海外の文化や様々な芸術に触れてもらうことを目的としたプログラムである。

そこで、こえた先進的なプログラムを元に、①一般的なアーティスト・イン・レジデンスが創作活動のための滞在であるのに対して、逆転の発想で「芸術家を休んでもらう」ことを目的として、②舞台芸術分野だけでなく、美術、音楽、文学など、文化芸術全般のアーティストを対象に、③セゾン文化財団の助成が主に海外での充電を対象としているのに対して国内の施設での充電を対象とする、④宿泊場所は、地方自治体（公共の宿、空き家、など）または民間企業（温泉宿、など）と想定し、宿泊にかかる費用は別途、地元から提供されることを前提とする、⑤滞在したいアーティストの選定と招へいしたい地域の公募を文化庁がコーディネートする、といった拡充を行って、日本の温泉宿全てをアーティスト・イン・レジデンス化することが一つのアイデアとして考えられる。滞在のための経費（生活費、文化活動費など）は、クラウド・ファンディングと組み合わせて、広く公募するものとし、資金が集まったプログラムから順次実施することとする。

⑤ 文化支援を持続可能とするための新たな財源の確保

本ペーパーにおいて提案している様々な施策を推進していくためには、当然のことながら、当該施策に充当する相応の財源が必要である。

文化庁においても、2013年度に「文化政策に充当する財源に関する調査研究」⁴²を委託実施したところである。同調査においては、公共施設整備の実施に際して総工費の1%を芸術的用途に充てることを定めた「1% for Arts」のほか、文化施設の入場者に対して課される「入場税」やホテル宿泊費に対して課される「宿泊税」の取組を中心に、国内外の様々な文化政策の財源に関する事例の成果、課題を調査し、我が国において文化政策に充当する財源の在り方や、諸外国と同様の仕組みを導入することの可能性について検討している。

<<http://www.momat.go.jp/FC/HistoryofJapaneseFilm/>>

⁴⁰ 「北海道に一ヶ月 昔の文豪みたいに長逗留して新作を書きたいプロジェクト」

<<http://camp-fire.jp/projects/view/890>>

⁴¹ 公益財団法人セゾン文化財団<<http://www.saison.or.jp/application/01a.html>>

⁴² 文化庁

<http://www.bunka.go.jp/bunka_gyousei/torikumi/pdf/h25_zaigen_houkoku.pdf>

一方、英国のアーツカウンシルの主な資金は、文化・メディア・スポーツ省と宝くじ（ロッタリー）基金から支給されている。また、韓国カンウォンランド・カジノでは、収入の一部を文化や観光促進にかかる再投資やインフラ整備などのための基金に充当している。

日本においても、国際観光産業振興議員連盟（IR議連）に参加する三党（自由民主党、日本維新の会、生活の党）より「特定複合観光施設区域の整備の推進に関する法律案」（通称「IR法案」）が提出され、今国会で審議される予定となっている。この動きに伴って、北は北海道から南は沖縄まで、既に全国16の都道府県でIR（Integrated Resort；統合型リゾート）の設置構想が打ち出されている。

こうした背景のもと、IRが整備された場合、その納付金の使途として文化振興に投資することが望ましいのではないかと考える⁴³。

その他、2013年末の日本の家計の金融資産残高は1645兆円にも達している⁴⁴。こうした中で、文化と国民とのエンゲージメント（つながり）を再構築していき、寄付の文化を醸成していくとともに、特に遺贈によって「文化の世界に名を残す」という文化を醸成していくことが望まれる。

以上

⁴³ 太下義之「公営競技を財源とする芸術文化支援～第二の税金としてのギャンブルに関する考察～」(2003)

<http://www.murc.jp/_archives/artspolicy/newsletter/no19/19_07.pdf>

⁴⁴ 日本銀行「資金循環統計（2013年第4四半期速報）：参考図表」

<<http://www.boj.or.jp/statistics/sj/sjexp.pdf>>