

第23回 文部科学省

宮崎駿の国際的な活躍と高い評価、文化芸術振興基本法の制定、海外からクール・ジャパンの高い評価などを受け、日本政府もマンガ、アニメを文化アイテムとして位置付けるようになり、文化政策として、また、外交文化政策としてこのアニメを取り上げるようになった。特に、文部科学省、外務省、経済産業省、国土交通省が最近アニメやコンテンツ産業に関する事業等への関心を示していることはある意味では驚くべきかもしれない。

2009年8月30日の衆議院議員の選挙の結果、9月には自由民主党と公明党による政権から、民主党を中心として政権交代が実現し、国策の転換期を迎えた。ここでは新しい政権の文部行政の行方がまだはっきりしていないことから、これまでの経緯を中心にして述べていくことにする。

(1) 文部科学省

① ホームページ

1871年9月に設置された文部省は、2001年1月の中央省庁再編により、文部省と科学技術庁が統合され文部科学省が設置された。ホームページによる発信と言うことを考えると、ここでは文化庁に注目しておきたい。文化庁（Agency For Cultural Affairs）はもともとは1950年8月に文部省の外局として文化財保護委員会の設置、1966年5月に文部省の内部局として設置された文化局が1968年に統合された外局として文化庁となったことが発端である。その意味でも文部科学省（文部省）とは深い関係にある。文化庁ホームページの「国際文化交流・国際交流」「日本文化芸術オンライン」は文化交流・文化外交の観点から見ると、注目しておかなければならないだろう。もちろん、これ以外にも「文化庁メディア芸術祭」「文化力プロジェクト」など気になる項目もあることは言うまでもないことだ。

「国際文化交流・国際交流」には5項目（芸術文化、文化財の国際交流・協力、文化庁国際文化フォーラムについて、文化庁文化交流使について、2009年～2010年における「国際交流年」について）が掲載されている。「文化庁国際文化フォーラム」については次のように掲載されている。

国際文化フォーラムは、内外の著名な文化人・芸術家が世界の文化の最新情報や文化をとりまく課題に関する知見を、講演・討論を通じて交換する場を提供するとともに、日本の文化発信の「顔」となる催しとして開催します。⁽¹⁾

また、深いかわりを持つ「文化力プロジェクト」には次のように掲載されている。

文化庁では、「文化の力で日本の社会を元気にしよう」との河合隼雄文化庁長官（当時）の構想に基づき、各地域の「文化力」（文化の持つ、人々に元気を与え地域社会全体を活性化させて、魅力ある社会作りを推進する力）を盛り上げ、社会全体を元気にしていくためのプロジェクトを、各地域の関係者と協働して推進しています。

それぞれのプロジェクトにおいて、「文化力」ロゴマークやホームページを活用した広報活動など、「文化力」を発信するための取組を幅広く展開しています。⁽²⁾

「日本文化芸術オンライン」(Japanese Culture and Art Online)は15の項目（映画、ポップス・ジャズ、現代演劇、美術、文学、マンガ・アニメーション、クラシック音楽、古典演劇、写真、生活文化・国民娯楽、ゲーム、邦楽、舞踊、演芸、地域の祭礼・民俗芸能）、関連情報が掲載されている。2010年4月4日段階では試験運用中となっている。ここではメディア芸術として、また、クール・ジャパンとして注目を浴びている「映画」「マンガ・アニメーション」「ゲーム」について紹介しておきたい。

「映画」については、「世界に評価される日本映画」として次のように掲載されている。

海外の主要映画賞においても、日本映画は目覚ましい活躍を見せています。アメリカのアカデミー賞では、2004年には山田洋次監督『たそがれ清兵

衛』が外国語映画賞、『ラストサムライ』の渡辺謙が助演男優賞、2007年には『バベル』の菊地凛子が助演女優賞の候補となっています。カンヌ映画祭では、2004年に『誰も知らない』の柳楽優弥が男優賞を、2007年には『殞（もがり）の森』（河瀬直美監督）がグランプリを受賞しています。ベネチア映画祭では、北野武監督が1997年に『HANA-BI』で金獅子賞（グランプリ）、2003年に『座頭市』で監督賞を受賞しました。⁽³⁾

「マンガ・アニメーション」については、「海外で評価される日本人アニメーション作家の登場」として次のように掲載されている。

国内のみならず欧米でその作品や活動が高く評価され、世界的に権威ある賞を受賞する個人のアニメーション作家も登場しています。近年では、2003年にアニメーション作家山村浩二が制作した『頭山』（2002年）が、世界最大規模のアニメーション映画祭であるアヌシー国際アニメーション映画祭においてアヌシー・クリスタル賞（最高賞グランプリ）を日本人作家の作品として初めて受賞、さらに同年の米国アカデミー賞の短編アニメーション部門に日本人作家の作品として初めてノミネートされました。

また、2008年にはアニメーション作家加藤久仁生が監督を務める『つみきのいえ』が、山村浩二の『頭山』に続き、アヌシー国際アニメーション映画祭アヌシー・クリスタル賞（最高賞グランプリ）を受賞、2009年の米国アカデミー賞では日本人初となる短編アニメーション賞受賞を果たしました。⁽⁴⁾

「ゲーム」については「解説」として次のように掲載されている。

家庭用テレビに接続するテレビゲーム（英語ではビデオゲーム）は、1970年代にアメリカで登場し、以後、アメリカや日本をはじめとする各国のメーカーが続々とテレビゲーム市場に参入しました。テレビゲーム

を飛躍的に普及させたのは、1983 年発売の任天堂「ファミリーコンピュータ（ファミコン）」です。ファミリーコンピュータが優れていたのは魅力的なゲームソフトを多数輩出したことによるもので、中でも 1985 年に登場した「スーパーマリオブラザーズ」は空前の大ヒットを記録、日本に続きアメリカでも発売され人気商品となりました。

その後、テレビゲームは技術の進歩により高性能化を迎えます。16 ビット機としてスーパーファミコン、メガドライブが発売、ゲームソフトの大容量化に伴い CD-ROM を搭載する機種も登場します。1990 年代半ばには CD-ROM 搭載の高性能マシンが登場、プレイステーション、サターン等の機種が市場を牽引します。1990 年代後半にはネット接続・DVD 再生といった多機能化マシンが次々と登場し、ゲームユーザーのみならず社会からも高い関心が寄せられました。この頃から米国マイクロソフトもテレビゲーム市場に参入し、現在では Xbox 360、プレイステーション 3、Wii といった主要機種による世界規模での競争が激しくなっています。

テレビに接続するテレビゲームの動きと並行し、1980 年代後半より携帯型ゲーム機としてゲームボーイ・ゲームギア等が登場すると同時に、数多くのゲームソフトが発売されました。1996 年に第 1 作目として発売された「ポケットモンスター」は、マンガ・テレビアニメ・映画・キャラクターグッズといったメディアミックス展開が成功を収めます。

携帯型ゲーム機も後に高機能化・高性能化が進み、モノクロ液晶からカラー液晶化が進みます。1990 年代後半にはワンダースワン、ネオジオポケット等、2000 年代に入るとゲームボーイアドバンスが登場します。2004 年にはプレイステーション・ポータブルとニンテンドーDS が発売され、現在の携帯型ゲーム市場を牽引しています。

ソフト面でも世界に誇る優秀なゲームソフトが数多く存在します。「スーパーマリオブラザーズ」「ドラゴンクエスト」「ファイナルファンタジー」「ストリートファイター」「ポケットモンスター」等、世界的な大ヒット作品が日本から発信されています。現在ではテレビゲーム機・携帯型ゲーム機のみで遊ぶ遊び方に留まらず、インターネットを介して遊ぶオン

ラインゲーム・携帯電話ゲームコンテンツ等も盛んになっています。またエンターテインメント領域だけでなく、教育やビジネス、家事・育児領域など、様々な面でゲームが活用されており、今後さらなる市場拡大が予測されています。⁽⁵⁾

文化芸術振興基本法のメディア芸術を受けてのものである。

② 『教育白書』『文部科学白書』

旧文部省は『我が国の文教施策』といわれる通称「教育白書」と文部科学省発足後は『文部科学省白書』を毎年発行し、教育・文化・スポーツ・科学技術・学術各般の施策の動向を紹介する月刊誌『文部科学時報』を発行している。

『我が国の文教施策』（「教育白書」）ではメディア芸術やクール・ジャパンはどのように取り上げられているのだろうか。1996年度版には以下のようにある。

映画は、文学、音楽、美術等様々な芸術を総合し映像として表現する総合芸術であり、一国の文化全体に与える影響も大きく、その発展が期待されている。しかしながら、昨今の映画界特に邦画は、鑑賞人口や製作本数の減少傾向など憂慮すべき状況が続いている。⁽⁶⁾

1996年はもちろん、これ以前には「メディア芸術」という言葉は登場しない。しかし、1997年度版には以下のように記述されている。

昨今のマルチメディアの進展は、文化の普及振興に大きな変化をもたらしている。多メディア・多チャンネル化が急速に進む中で、その上を流れるソフト、とりわけ映画、アニメーション、コンピュータ・グラフィックス等のメディア芸術を充実させていくことが緊急の課題となっている。このため、平成9年度から新たに、創造性あふれる最先端のメディア芸術の発表、顕彰の場として、メディア芸術祭を開催する。また、映

画は国民の多くに支持され、親しまれている総合芸術であり、コンテンツ(マルチメディアで提供される内容や情報)としての価値が再認識されている。⁽⁷⁾

ちなみに、1997年には文化政策推進会議／マルチメディア映像・音響芸術懇談会「21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について(報告)」が発表されている。1998年度版のものも見ておこう。

近年の技術の進展に伴って誕生したコンピュータ・グラフィックス、ゲームソフト、インターネット・ホームページ等の新しいメディアを活用した芸術は、21世紀における新たな芸術の創造や我が国の芸術文化全体の活性化を促すものとして発展していくことが期待されている。また、映画やアニメーション、マンガは、これらの新しいメディア芸術の基盤として、その振興を図ることが課題となっている。

このため、文化庁では、メディア芸術の振興を図るための諸施策を「メディア芸術21」と位置付け、その一層の推進を図っている。⁽⁸⁾

1999年度版のものも見ておこう。

近年の技術の進展に伴って誕生したコンピュータ・グラフィックス、ゲーム・ソフト、インターネット・ホームページ等の新しいメディアを活用した芸術は、21世紀における新たな芸術の創造や我が国の芸術文化全体の活性化を促すものとして発展していくことが期待されている。また、映画やアニメーション、マンガは、これらの新しいメディア芸術の基盤として、その振興を図ることが課題となっている。⁽⁹⁾

2000年度版のものも見ておこう。

近年の技術の進展に伴って誕生したコンピュータ・グラフィックス、ゲーム・ソフト、インターネット・ホームページなどの新しいメディアを

活用した芸術の発展が期待されています。また、映画やアニメーション、マンガは、これらの新しいメディア芸術の基盤となっています。⁽¹⁰⁾

1997年度版以降の『教育白書』にはメディア芸術の振興として取り上げられているのである。

次に『文部科学白書』をみておきたい。『文部科学白書』は2001年1月6日に文部科学省が発足し、2001年度より『文部科学白書』が刊行されることになった。まず、2001年度の『文部科学白書』を見ておきたい。

近年の技術の進展に伴い誕生したコンピュータ・グラフィックス、ゲーム・ソフトなどの新しいメディアを活用した芸術の発展が期待されています。また、映画やアニメーション、マンガは、これらの新しいメディア芸術の基盤ともなっています。⁽¹¹⁾

つぎに2002年度版を見ておこう。

近年の技術の進展に伴い誕生したコンピュータ・グラフィックス、ゲームソフトなどの新しいメディア(媒体)を活用した芸術の発展が期待されています。この中でも、映画やアニメーション、マンガはこれらの新しいメディア芸術の基盤ともなっており、我が国の作品が国外でも親しまれるようになってきています。⁽¹²⁾

つぎに2003年度版を見ておこう。

近年の技術の進展に伴い誕生したコンピュータ・グラフィックス、ゲーム・ソフトなどの新しいメディアを活用した芸術の発展が期待されています。この中でも、映画やアニメーション、漫画については、我が国の作品が国外でも親しまれるようになってきており、「知的財産立国」の実現に向けて重要な役割を果たすことが期待されています。⁽¹³⁾

つぎに 2004 年度版を見ておこう。

近年の技術の進展に伴い誕生したコンピュータ・グラフィックス、ゲーム・ソフトなどの新しいメディアを活用した芸術の発展が期待されています。この中でも、映画やアニメーション、ゲーム、漫画などについては、我が国の作品が国外でも親しまれるようになってきており、「知的財産立国」の実現に向けて重要な役割を果たすことが期待されています。⁽¹⁴⁾

つぎに 2005 年度版を見ておこう。

近年の技術の進展に伴い誕生したコンピュータグラフィックス、ゲームソフトなどの新しいメディアを活用した芸術の発展が期待されています。映画やアニメーション、ゲーム、漫画などについては、我が国の作品が国外でも親しまれるようになってきており、「知的財産立国」の実現に向けて重要な役割を果たすことが期待されています。⁽¹⁵⁾

次に 2006 年度版をみておこう。

我が国の映画、アニメ、マンガなどのメディア芸術は、“ジャパン・クール”と呼ばれ、国際的に高い評価を受けています。我が国のメディア芸術が、日本の新しい文化として今後更に、重要な役割を果たすことが期待されています。⁽¹⁶⁾

つぎに 2007 年度版の「第 9 章 『文化芸術立国』を目指して」を見ておこう。

第 9 章のポイント

文化芸術は、人生を豊かにし、人々の創造性や感性をはぐくむとともに、社会や経済に活力をもたらす源泉です。活力ある社会を構築し、国民一人一人が真にゆとりと潤いを実感できる生活を実現するために、文化芸

術の果たす役割がますます重要となっています。

本章では、「文化芸術振興基本法」、「文化芸術の振興に関する基本的な方針」に基づき、文化芸術で国づくりを進める「文化芸術立国」を目指す文化庁の取組として、文化芸術の創造への支援、文化財の保存・活用、新しい時代に対応した著作権施策や国語施策等を紹介します。⁽¹⁷⁾

さらに「第2節 芸術創造活動の推進」の「2 メディア芸術の振興」について見ておきたい。

(1) 映画の振興

映画は、国民の多くに支持され親しまれている総合芸術であり、かつ海外に日本文化を発信する上でも極めて効果的な映像媒体です。映画・映像振興の重要性については、平成15年4月に「映画振興に関する懇談会」で取りまとめられた「これからの日本映画の振興についてー日本映画の再生のためにー」や、19年5月の知的財産戦略本部決定「知的財産推進計画2007」においても言及されています。また、16年6月には「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」も成立し、国全体として映画・映像振興に取り組んでいます。

文化庁では、平成16年度から、①魅力ある日本映画・映像の創造、②日本映画・映像の流通の促進、③映画・映像人材の育成と普及等、④日本映画フィルムの保存・継承を四つの柱とする『日本映画・映像』振興プラン』を総合的に推進しています

(2) アニメ、マンガ等のメディア芸術の振興

メディア芸術の振興を図るため、文化庁では、優れたメディア芸術作品の発表や顕彰、鑑賞の場である「文化庁メディア芸術祭」を開催しています。来場者数、応募作品数ともに増加傾向にあり、平成19年2月に開催した受賞作品展の際は、約6万7,000人の来場者と、約1,800作品の応募がありました。また、海外のメディア芸術祭への参加などを支援し、我が国の優れたメディア芸術作品を海外において発表する場を提供しています。⁽¹⁸⁾

つぎに 2008 年度版の「第 7 章 文化芸術立国を目指して」を見ておこう。

文化は、人々に感動や生きる喜びをもたらし、心豊かな生活を実現するために不可欠なものです。少子高齢化が進み、従来型の経済成長に期待することが困難になる時代にあって、魅力ある充実した文化を持つことは国際的にも国の地位を高める大きな意味を持つことになります。

本章では、文化庁が進めている、「クール・ジャパン」とも称させる世界的に高い評価を得ている映画やアニメーションなどのメディア芸術の振興や、国民の宝である文化財の保存・活用のための取組、新しい時代に対応した著作権施策や国語施策等を紹介します。⁽¹⁹⁾

2008 年度版よりメディア芸術、さらにクール・ジャパンが取り上げられるようになったことは注目してよいだろう。

注

- (1) 「文化庁国際文化フォーラム」

(<http://www.bunka.go.jp/culturalforum/gaiyou/index.html>)(2010 年 4 月 5 日)

- (2) 『『文化力』プロジェクトとは』

(<http://www.bunka.go.jp/culturalforum/bunkaryoku/index.html>)(2010 年 4 月 5 日)

- (3) 「日本文化芸術オンライン 映画」

(<http://www.bunka.go.jp/culture-online/jp/genre/movie.html>)(2010 年 4 月 5 日)

- (4) 「日本文化芸術オンライン マンガ・アニメーション」

(http://www.bunka.go.jp/culture-online/jp/genre/manga_anime.html)(2010 年 4 月 5 日)

- (5) 「日本文化芸術オンライン ゲーム」

(<http://www.bunka.go.jp/culture-online/jp/genre/game.html>) (2010 年 4 月 5 日)

- (6) 『教育白書』(1996 年版)

(http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpad199601/hpad199601_2_208.html)

- (7) 『教育白書』(1997 年版)

(http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpad199701/hpad199701_2_201.html)

- (8) 『教育白書』(1998 年版)

(http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpad199801/hpad199801_2_247.html)

- (9) 『教育白書』(1999 年版)

(http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpad199901/hpad199901_2_197.html)

- (10) 『教育白書』(2000 年版)

(http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpad200001/hpad200001_2_314.html)

- (11) 『文部科学白書』(2001 年版)

(http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpab200101/hpab200101_2_286.html)

- (12) 『文部科学白書』(2002 年版)

(http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpab200201/hpab200201_2_224.html)

- (13) 『文部科学白書』(2003 年版)

(http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpab200301/hpab200301_2_274.html)

- (14) 『文部科学白書』(2004 年版)

(http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpab200401/hpab200401_2_227.html)

- (15) 『文部科学白書』(2005 年版)

(http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpba200501/002/009/0202.htm)

- (16) 『文部科学白書』(2006 年版)

(http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpab200601/002/009/005.htm)

- (17) 『文部科学白書』(2007 年版)

(http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpab200701/002/009.htm)

- (18) 『文部科学白書』(2007 年版)

(http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpab200701/002/009/005.htm)

- (19) 『文部科学白書』(2008 年版)

(http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpaa200901/1283098_011_01.pdf), p.239.