

第三章

文化芸術を取り巻く状況 の変化

Changes in the
conditions surrounding
art and culture

新型コロナウイルス感染症が文化芸術に与えた影響

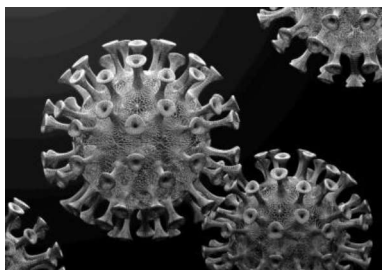
世界保健機関（WHO）は、令和2年（2020年）3月11日に、新型コロナウイルス感染症をパンデミック（世界的な大流行）とみなせると表明しました。

我が国においても、4月7日には7都府県に緊急事態宣言が発出され、同月16日には対象を全国へと拡大。その後は、収束と拡大を繰り返し、令和5年（2023年）5月8日に感染症法上の5類感染症に位置づけられるまで、緊急事態宣言は計3回発出されました。

新型コロナウイルスの感染拡大は、文化芸術に携わる世界中の担い手に大きな打撃を与えました。文化施設は休業を余儀なくされ、イベント、公演、展示などが中止や延期、規模の縮小に追い込まれました。現在は5類感染症となり、大部分の活動が再開されてきていますが、いまだ、創作発表の機会喪失や感染リスク、金銭面などに対する不安を拭えない担い手が多くいます。

一方で、これまでなかなか社会に浸透しなかったICT（情報通信技術）を活用する動きが、急速に浸透したのもこの時期からです。ICTを活用した取り組みは、文化芸術の分野にも及び、動画サイトやSNS、ストリーミングサービスなどで、鑑賞する動きが広がりを見せました。

これにより、多くの人が、さまざまな文化芸術を容易に知ることができるようになりましたが、反面、直接文化芸術を目にする感動や喜び、一体感については、モニター越しでは十分に得ることができないため、対面で触れることの重要性や本質的な価値が再認識される契機ともなりました。

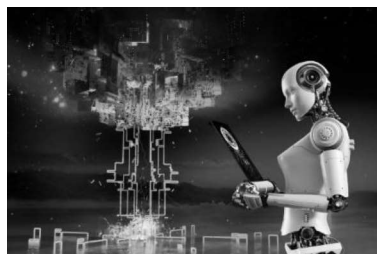


AI（Artificial Intelligence:人工知能）がもたらす変化への対応

令和4年（2022年）11月に、生成AIの「Chat（チャット）GPT」がリリースされたことをきっかけに、さまざまなAIの一般利用が開始され、だれもが気軽に使えるようになりました。文化芸術の分野においては、シチュエーションを伝えてシナリオを制作したり、イメージだけでイラストを作成したりと、これまで人にしかできなかった作品の創作が、自動で、素早く、大量に行うことができるようになりました。表現形態の多様化、幅広い需要に対応できるようになり、新たな文化の発展に寄与する可能性が生まれた一方で、創作活動をする人々は、活動を脅かされかねないとして、危機感を募らせています。

また、AIで画像や文章を生成するには、表現者が創造した作品のデータを大量に収集する必要があります。著作権のある作品を、AIが自分の学習のためにデータ収集すること自体に法的な問題はありませんが、学習のために収集した作品をそのまま複製したようにAIが創作することがあり、このことで著作権上の問題が起きています。

さらに、人が表現の道具としてAIを使用したと認められる場合は、著作物に該当すると考えられていますが、未だ、その考え方は十分には定まっていない状況にあるため、今後も、デジタル時代に対応した著作権制度と政策の方向性を注視しながら、技術の進歩に伴う変化に柔軟に対応していく必要があります。



アニメや漫画など日本のポップカルチャーが世界で躍進

令和 5 年（2023 年）の総務省の情報通信白書によると、世界の動画配信市場は、定額制サービスの普及や新型コロナウイルスの感染拡大に伴う在宅時間の増加などにより、取り込んだ需要を維持・拡大しているとのこと。その市場は、令和 4 年（2022 年）には、1,067 億ドルとなっており、新型コロナウイルスの感染が拡大する前の令和元年（2019 年）の 566 億ドルと比較して、約 88.5% 増加しています。その中で、我が国の放送系コンテンツの海外輸出は、堅調に増加しており、特に緻密な表現や豊かなストーリー性を持つ日本のアニメは、常に世界の視聴トップ 10 に入るほど人気を博し、漫画と並び、世界に誇るコンテンツとして定着しています。

また、情報技術革新が一段と加速化し、あらゆる分野において、情報の受信・発信が容易となり、異文化交流の垣根が低くなったことにより、日本の楽曲が世界の音楽チャートで 1 位を獲得したり、ドラマや映画の世界で日本の俳優や邦画が高い評価を受けたりと、これまで脚光を浴びていなかったポップカルチャーも海外で受け入れられるようになりました。

こうしたメディア芸術を振興することは、文化芸術の振興はもとより、賑わいの創出や地域の活性化にも大きな効果を発揮すると言われており、近年では、これらを活用した関連施設の整備、多様なイベントの開催などが行われ、それを目当てに国内外から多くの人々が訪れている事例がみられます。



文化資源を活かした文化観光の推進

近年、地域の文化的資源を観光振興に活用しようとする動きが活発化しています。

これらの動きは単に政策として進められているだけでなく、法律の制定及び改正にもつながっています。我が国の文化芸術振興政策の根拠となる文化芸術基本法には、平成 29 年（2017 年）の改正において、「文化芸術に関する施策の推進に当たっては、文化芸術により生み出される様々な価値を文化芸術の継承、発展及び創造に活用することが重要であることに鑑み、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が図られるよう配慮されなければならない」ことが基本理念に定められました。また、平成 30 年（2018 年）には、文化財保護法の改正が行われ、これまでの保護一辺倒から活用重視への方針転換が行われました。令和 2 年（2020 年）に制定された「文化観光拠点施設を中核とした地域における文化観光の推進に関する法律（文化観光推進法）」も同様の考えを持った法律で、これにより、地域の文化財を観光資源化するための仕組みが構築されました。

こうした流れを受け、文化財として保有していた古民家を、宿泊施設やレストランにしたり、熊本地震で崩落した熊本城の石垣の復旧作業を、観光ツアーに組み込んだりと、雇用の創出や観光客の誘致に取り組む事例が増えてきており、既存の施設の特性や運営方法にとらわれない新たな価値や魅力が全国各地で創出されています。



多様性に対する意識や関心の高まりへの対応

メディアが多様性（ダイバーシティ）について取り上げる等、様々な価値観や習慣、文化の違いを受け入れていこうという社会的な機運が高まりつつあります。その背景にあるのは、SDGs（エス・ディー・ジーズ：Sustainable Development Goals：持続可能な開発目標）の認知度の向上にあると言えます。

SDGs は、平成 27 年（2015 年）9 月の国連総会で採択された、令和 12 年（2030 年）までに達成すべき 17 の目標と 169 のターゲットのことで、「誰一人取り残さない」という基本的な理念に基づき、貧困や格差、気候変動や環境破壊など、世界が直面する課題に対処するための共通の目標と行動計画です。その根底にある基本的な考え方は、「多様性の尊重」であるといわれています。

文化芸術は、国籍や信条、社会的な身分、性別や障がいの有無といったさまざまな違いを超えて共有できるもので、多様性を尊重する社会の進展や他者との相互理解の促進に大きく貢献できる力を持っており、今後果たすべき役割は一層重みを増してくると考えます。

また、障がい者による文化芸術活動がますます盛んになる中で、さらに活動を推進するため、平成 30 年（2018 年）6 月に、「障害者による文化芸術活動の推進に関する法律」が制定されました。この法律では、障がい者の創造・鑑賞の機会の拡大や作品発表の機会確保などのさまざまなアプローチが期待されており、これらの必要な対応が求められています。

