文化立国実現に向けた国家戦略の構築（提言）【概要】

令 和 7 年 5 月 2 0 日
自由民主党政務調査会
文 化 立 国 調 査 会

Ⅰ．総論

令和6年の提言「文化芸術をわが国成長の原動力へ」を踏まえて編成された令和6年度補正予算及び令和7年度当初予算では、CBX（Cultural Business Transformation）の考え方のもと、文化立国実現に向けた新たな一歩を踏み出した。

しかしながら、諸外国との比較においては、わが国の官民による文化投資は未だ少なく、令和6年提言の実現に向けては道半ば。わが国の「勝ち筋」となり得る領域への投資拡充を加速し成長をけん引することが、税収の増加に直結して更なる投資の可能性を広げる好循環を実現するため、文化庁の予算を3年間で倍増させるとともに、「文化立国戦略」（仮称）の策定を提言する。

Ⅱ．文化芸術への投資拡充を特に急ぐべき3つの「勝ち筋」

1．文化芸術がけん引するコンテンツ産業振興等の成長戦略の実現

文化芸術が、わが国経済全体の成長をけん引する戦略を描くべき。特に、世界的に評価されるわが国のコンテンツは、半導体や鉄鋼に並ぶ成長分野であり、エンタメ・コンテンツ産業について、「2033 年までに海外売上高を 5 兆円から 20 兆円」とする目標や、観光産業について、「2030 年度までに訪日外国人旅行者数 6,000 万人・旅行消費額 15 兆円」とする目標達成のため、アート型思考・デザイン思考を普及し、振興策の抜本的拡充が必要な局面。

また、投資と成長の好循環形成のための各主体の財源多様化・充実に向けて、クラウドファンディング、独立行政法人制度の柔軟化、税による投資と成長の循環形成も重要。

2．クリエイター等支援やコンテンツを発信する基盤の整備

近年、各国がコンテンツ産業の重要性に気づき振興策を講じる中で、マンガ、アニメ、ゲーム、映画は日本の優位性を活かせる分野。これまでの支援により一定の成果はみられるが、人材不足の深刻化などの課題に対応するため、関係省庁が一体となって振興策の抜本的強化を図るべき。

- ○ **クリエイター等向けの支援体制整備**
  （コンテンツ分野における高度専門人材・中核的専門人材育成、省庁横断的な一元的情報発信・相談体制の抜本強化、省庁連携による戦略的海外展開、事業者支援の更なる展開）
- ○ **新たにコンテンツ業界に飛び込む人材確保のための環境整備**
  （将来の担い手となる子供たちの学びの機会確保、クリエイター等の抜本的な処遇改善を含めた環境改善）
- ○ **メディア芸術ナショナルセンター（仮称）構想の推進**
- ○ **わが国の「顔」としての国立劇場の再整備**
- ○ **海賊版対策の強化**
- ○ **アート市場の活性化**（アートフェア誘致、保税措置や減価償却、国際動向を踏まえたアート市場活性化の取組推進等）

3．文化資源の活用による「地方創生2．0」

文化資源は、「地方創生2．0」による「楽しい日本」を実現する切り札。とりわけ、欧米の訪日旅行者の6～7割が歴史・伝統文化を体験しているなど、文化資源は観光産業成長の中核をなす。

- ○ **文化資源を活用した全国各地への観光拡大・充実**
  （周遊観光促進や滞在長期化・リピート化、無関心層の訪日意欲喚起に資する文化資源の更なる磨き上げ・活用、地方創生人材の活用・育成、複数年度にわたる息の長い支援）
- ○ **活用の前提となる文化財の適切な保存・修理と強靱化**（文化財の強靱化、文化財の匠プロジェクト）
- ○ **地域における文化芸術活動基盤等の強化**（祭り等の伝統行事、伝統芸能、伝統工芸、生活文化等）

Ⅲ．文化芸術がけん引する成長戦略の推進に不可欠な文化の多様性の確保

文化施設（博物館、劇場・音楽堂等）の機能強化、方言の保存・継承、文字・活字文化の振興、デジタル・アーカイブ化を含む文化 DX、舞台芸術活動支援、地域における鑑賞・体験機会充実、文化部活動の地域連携・展開に向けた環境整備、障害者等による文化芸術活動推進等

文化立国実現に向けた国家戦略の構築（提言）

令 和 7 年 5 月 2 0 日
自由民主党政務調査会
文 化 立 国 調 査 会

Ⅰ．総論

文化立国調査会では、令和6年5月16日に「文化芸術のカをわが国成長の原動力へ～文化立国実現に向けた国家戦略の構築～提言」（以下、「令和6年提言」という。）をとりまとめ、文化芸術をわが国成長の原動力としていくため、官民による文化投資の拡充を急ぐべき三つの領域として、①文化財の保存・活用に向けた投資の拡大、②国立劇場再整備に向けた投資の拡大、③クリエイター等育成支援とそれを支える環境整備に向けた投資の拡大、を提言した。

提言を踏まえて編成された令和6年度補正予算及び令和7年度当初予算は、CBX[1]の理念のもと、文化財の保存・活用への投資を引き続き拡大するとともに、国立劇場の再整備やクリエイター等育成等に対する投資の拡大による、真の文化立国実現に向けた一歩を踏み出すものであったと評価できる。

しかしながら、諸外国との比較においては、わが国の官民による文化投資は未だ少なく、令和6年提言の実現に向けては道半ばである。地方公共団体や民間においても、文化芸術への投資を経済的な成長につなげる様々な先進的取組がはじまっているものの、これらの取組は「点」にとどまり、わが国経済をけん引する原動力とはなりきれていない。

世界的に評価され、極めて大きい存在感を示しているわが国のコンテンツ産業について、第 217 回通常国会の石破内閣総理大臣施政方針演説では、「エンタメ・コンテンツ産業について、2033 年までに海外売上高を 5 兆円から 20 兆円とする」目標が掲げられた。また、観光産業については、2030 年度までに訪日外国人旅行者数 6,000 万人、同旅行消費額 15 兆円という政府目標が掲げられている。これらの目標の達成をけん引するのは、まさに文化芸術の力に他ならない。これらのわが国の「勝ち筋」となり得る領域への投資を拡充し、これら産業の成長をけん引することは、税収の増加に直結して更なる投資の可能性を広げるという好循環を実現するものであり、また、心豊かで多様性と活力のある社会の形成につながるものである。

コンテンツの振興に当たっては、単なる作品や活動、担い手の量的な増加のみならず、日本の文化芸術の本質や魅力を国内外に発信するような質の高さも追及する必要がある。このような量と質のバランスについて留意しつつ、文化庁の当初予算を 3 年間で倍増させることを政府に強く求めるとともに、党としても社会的な機運の醸成を強力に推し進めるべきである。

そのため、文化立国調査会では、PT を含めて計10回もの議論を行い、国内外における最新動向や先進事例を踏まえた具体的方策について検討してきた。本提言は、これらの議論

[1] Cultural Business Transformation。

を踏まえ、これまでの文化立国調査会が対象としてきた射程を超えて、わが国の「勝ち筋」となり得る領域への投資拡充を加速し、文化立国実現に向けた好循環を実現する「文化立国戦略」（仮称）の策定を提言するものである。

Ⅱ．文化芸術への投資拡充を特に急ぐべき3つの「勝ち筋」

1．文化芸術がけん引するコンテンツ産業振興等の成長戦略の実現

一つ目の勝ち筋は、文化芸術がわが国経済全体の成長をけん引することである。日本国内の人口減少が見込まれる中で、ドナルド･トランプ米大統領政権の高関税政策等によって不確実性を増す世界において、わが国のコンテンツは世界的に存在感を増し続けており、海外市場への展開やインバウンドの拡大に応じた地域の活性化、地方創生への貢献などにより、わが国の経済を成長させる唯一無二の力を持っている。

特に、上述の通り、わが国のコンテンツは、世界的に評価され、極めて大きい存在感を示している。今やコンテンツ産業は、半導体や鉄鋼に並ぶ世界的な成長分野となっており、わが国における重要な資源である。しかしながら、「2033 年までに海外売上高を 5 兆円から 20 兆円とする」目標の達成に向けては、我が国の当該分野への投資は相対的に少なく[2]、このままでは、優位性をもつ日本のコンテンツ産業とはいえども、潜在的な成長の機会を失い、海外に席捲される恐れが現実化すると言わざるを得ない。

また、観光産業の現状を見渡すと、2024 年の訪日外国人旅行者数は約 3,700 万人、訪日外国人旅行消費額は約 8 兆円と過去最高を記録し、2030 年度までに 6,000 万人、15 兆円という政府目標の実現がより現実的なものとなりつつある。

さらに、「デザイン」の力を経営に並走させる会社は、高い競争力を保っているとの指摘もあり、魅力的なコンテンツの創出をはじめ、製品やサービスの新規開発や高付加価値化を促進するためには、アート型思考･デザイン思考の日本の産業界･ビジネス組織への広い普及が必要である。

文化芸術への投資を拡大し、海外展開や日本のプレゼンス向上、収益化･事業化までつなげることで、更なる文化芸術を創造するための投資を喚起し、併せて次代を担う人材の育成･リスキリングが行われるという、投資と成長の好循環を実現していくため、振興策の抜本的拡充が必要な局面にあると言える。

（投資と成長の好循環形成のための財源の多様化･充実）

文化芸術のわが国経済成長への貢献を持続可能なものとしていくためには、相対的に長い期間が必要となる。複数年度にわたる息の長い支援が必要であり、文化芸術への投資と成長の好循環を形成していくために、それぞれの主体や地方公共団体、政府において、複層的な財源多様化･充実に向けた試行錯誤が繰り返されている。

---

[2] 韓国でのコンテンツ産業振興予算は 700 億円と言われていることを踏まえ、日本の経済規模を考えると日本におけるコンテンツに対する支援は 1000 億円規模を想定しても全くおかしいものではない。

例えば、歴史的建造物や伝統工芸品、それらを作る「わざ」を地域のオリジナルな魅力の一つとしてとらえて、観光の核とする取組が広がりつつある。短期的にはそれだけでは収益化の難しい文化財であっても、宿泊業をはじめとした地域の周辺産業と連携して、文化財という「点」を核とした「面」としてとらえることで、文化財等への投資を成長につなげ、さらにそれを文化財等への投資へと循環させることが可能となっていることは注目に値する。

a. クラウドファンディング

近年、クラウドファンディングによる文化資源の保存・活用への資金調達が注目されている。クラウドファンディングは、寄附集めのひとつの手法で、実現したいアイデアを持つ人や団体が、そのアイデアをインターネットに掲載し、世の中に呼びかけて、一般の人々から広く資金を集める仕組みである。コロナ禍を通じて、文化芸術への寄附は加速し、例えば、国立科学博物館のクラウドファンディングでは約９億円の寄附が集められるなど、寄附で文化芸術を支えるという意識は少しずつ社会に浸透しつつある。

しかしながら、クラウドファンディングは決して「打ち出の小槌」ではない。寄附を集めるためには、それぞれの主体が社会とのつながりを強め、社会から真に愛される存在とならなければならない。このため、まずは団体・施設からの広報発信、ファンとの関係構築などの根気強い社会とのつながりづくりを行うことが必要不可欠である。このような取組を行うためには、まず、資金調達が社会との関係づくりそのものであることを認識し、これらを行う体制を組織的に整備する必要がある。

b. 独立行政法人における財源多様化と法人制度の柔軟化

国立博物館・美術館においても、このような財源の多様化の取組がなされている。例えば、東京国立博物館においては、賛助会員制度の拡充や民間助成金の獲得をはじめとする外部資金獲得に加え、民間企業との提携等に基づいて、資金援助に止まらない支援（現物納品等）を積極的に受け入れる等の取組を進めている。しかしながら、こういった経営努力に関わらず、現行の独立行政法人の運営費交付金制度においては、自己収入が増えれば運営費交付金が減少するような算定ルールがあり、自己収入を上げることに対するインセンティブが必ずしも働かないことが、国立博物館・美術館の経営における構造的な問題として指摘されている。そのため、政府は、全国の博物館・美術館の範となるべき国立博物館・美術館が、このような財源の多様化の先進事例となることができるよう、制度の柔軟化に向けた検討を進めるべきである。

c. 税による投資と成長の循環形成

ところが、このような試行錯誤を行ったとしても、入場料を徴収することが難しい文化財施設（例えば、神社建築など）のように、人の流れを生み出しているにも関わらず、施設の性質などから財源の多様化に限界があり、自走化・自立化が必ずしも効果的に進められない場合もみられる。このような文化財等の特性を考慮すれば、文化財等単体で無理に収益を上げようとするのではなく、政府における財政措置や、地方公共団体における宿泊税等のように、税の徴収等を通じて、文化財等の地域経済の成長・活性化への貢献を、新たな投資につなげる循環を形成していくことも重要である。

例えば、京都市では、「ふるさと納税」制度による寄附を財源として民間の文化事業への補助金を交付する「Arts Aid KYOTO」を推進するほか、オンライン決済により簡便に寄附することができる文化芸術に特化したポータルサイト「Kyoto Art Donation」を導入し、市の文化事業費（予算）に占める寄附金等の金額や割合を高めてきた。また、観光客に対して、行政サービスの受益に見合った負担を求めるために宿泊税を導入し、観光振興はもとより、文化・景観等の固有の魅力を高める取組に活用してきたところ、近年の観光振興に伴う諸課題への対処のための引き上げを予定している。

これらの財源多様化の取組それぞれを発展・充実させることを通じて、文化芸術への官民による投資を、国際的に遜色ない水準まで拡充していくことが極めて重要である。

2．クリエイター等支援やコンテンツを発信する基盤の整備

二つ目の「勝ち筋」は、コンテンツ産業を支えるクリエイター等支援やコンテンツを発信する基盤の整備である。令和5年度及び6年度補正予算においては、本調査会の提言を踏まえ「クリエイター支援基金」が実現し、一定の成果はみられるものの、同時に多数の課題が浮き彫りとなった。

中でも人材不足の課題は深刻化しており[3]、より多くのクオリティの高い作品を制作するために必要なクリエイターや創作活動を支える高度専門人材、また技術職等の中核的人材がどの分野においても大量に不足している。また、各省庁において個々に提供される文化芸術及びコンテンツ関係の支援策について、誰に何を相談してよいかが非常にわかりづらい状況になっていることも、クリエイター等が創作活動を行う上での障害となっているとも指摘されている。

我が国のコンテンツが世界で高い評価を受けているのは、表現の自由が保障され、クリエイター等が独創的なアイデアに基づいて自由に創造し、それが独特の世界観と高い質を持つことから、海外からは大きな価値として受け止められていることをしっかりと認識しつつ、文化芸術としてのコンテンツの発信強化を推進することが必要である。

世界を牽引してきた日本において、コンテンツの海外展開に対する政府の支援がこれ以上遅れを取ることのないよう、今こそ、文化芸術の持つ戦略的意義を踏まえ、我が国の国家戦略として、「クリエイター支援基金」をはじめとする予算拡充など、関係省庁[4]が一体となって、文化芸術振興策の抜本的強化を図るべきである。

A クリエイター等向けの支援体制整備
（コンテンツ分野における高度専門人材・中核的専門人材等育成のための創造環境整備）

令和6年度補正予算において、「クリエイター支援基金」を活用して開始した、大学・専門学校等における業界スキルの可視化・標準化によるカリキュラムづくり等を通じて、グローバルに活躍する卓越した高度専門人材の育成・確保を着実に推進していく必要がある。

さらに、これらの取組を行ってなお質・量ともに圧倒的に不足する、創造活動を担う専門職

[3] 例えばコンテンツの海外売上を 2033 年に 20 兆円(うちアニメ分野推計６兆円)にするには、アニメ分野でアニメーターが約 30,000 人必要とされる一方、現状は約 6,000 人(推計)にとどまっている。
[4] 当該分野においては、文化庁、経済産業省をはじめとして、内閣官房新しい資本主義実現本部、内閣府知的財産戦略本部、総務省、外務省、観光庁がそれぞれの所掌の観点から取り組んでいる。

や、技術職・スタッフなどの制作サイドの需要を踏まえた中核的専門人材の育成・確保が急務である。これら中核的専門人材育成の仕組み構築を機動的・弾力的に支援するため、「クリエイター支援基金」を活用した新たな取組として、産学連携により、VFX[5]、4K映像、AIデジタル等創作活動をより効率化する新技術等に対応したオープンソース教材の開発・導入、指導者研修等を全国の大学・専門学校等において展開していくべきである。

（クリエイター等支援に関する省庁横断的な一元的情報発信・相談体制の抜本強化）

これまで各省庁がそれぞれバラバラに対応してきたクリエイター支援等に関する施策を、受け手にわかりやすく示せるよう、国内外の情報発信・相談窓口を一元化し抜本強化するとともに、各種施策について一気通貫で相談できる体制を本格的に整備するため、関係省庁・機関の抜本的な体制強化を図ることが急務である。

（省庁連携による戦略的な海外展開支援）

わが国の力を結集してクリエイター等の戦略的な海外展開を加速するため、「クリエイター支援基金」を活用した新たな取組として、国際見本市・フェスティバル・映画祭等におけるワークショップ・ブース等での一体的な発信や、(独)日本芸術文化振興会、在外公館、(独)国際交流基金、ジャパン・ハウス、(独)日本貿易振興機構（JETRO）などの海外拠点が進める取組に必要な支援を関係省庁が一体となって行う必要がある。

（海外展開を見据えたクリエイター事業者支援の更なる展開）

経済産業省においてとりまとめられた「エンタメ・クリエイティブ産業戦略」の中間とりまとめ案[6]などの議論も踏まえ、コンテンツ分野の事業者支援について、以下のような意欲的施策を講じていくことが重要である。

- 現地の事情に応じた戦略的なプロモーションを強化し、海外におけるネットワーキングの機会を創出するため、経済産業省が実施する「ローカライズ・プロモーション支援」とともに、世界に展開する作品について、クリエイター支援基金による複数年度にわたる制作支援を強化する。

- JETROにおいてコンテンツ分野の機能強化を行い、わが国のコンテンツ進出が期待される国の市場に関する情報に加えて、各国における倫理上の問題や法規制等に関する情報の収集が実施できるよう、更なる機能強化を図る。

B 新たにコンテンツ業界に飛び込む人材確保のための環境整備

（コンテンツ分野の将来の担い手となる子供たちの学びの機会充実）

短期的な人材育成のみならず、コンテンツ分野の将来の担い手となる子供たちに対する学びの機会を充実することで、業界のすそ野を広げ、持続的な発展を展望することも重要な取組である。このため、小中学校等におけるアニメ・ゲーム・映像等分野の教材開発や、1人1台端末等を活用した教育機会の提供、体験授業や地域での活動機会を抜本的に拡充していくとともに、高等教育機関における専門教育などの充実を図っていく必要がある。

---

[5] Visual Effects（視覚効果）。

[6] 「エンタメ・クリエイティブ産業戦略」で定めた「８つの不足」は、①海外で「魅せる」機会、②国内で「魅せる」「作る」拠点、③クリエイターの働く環境の改善、スキル向上と収入増の好循環、④「収入ギャップ」の解消⑤新規技術・コンテンツの取り込み、⑥海外勢との戦略的提携、⑦海賊版対策・正規版転換、⑧総合的な支援体制であり、「１０分野」とは、ゲーム、アニメ、漫画・書籍、書店、音楽、映画・映像、デザイン、アート、ファッション、「みる」スポーツとしている。

（クリエイター等の抜本的な処遇の改善を含めた環境改善）

コンテンツ業界に飛び込み、活躍する人材を将来にわたって持続的に確保していくためには、クリエイター個人の処遇を改善するとともに、構造的な問題としての業界の収益性の改善を行い、労働環境を抜本的に改善していくことが喫緊の課題である。

a．クリエイター個人の処遇の抜本的改善

フリーランス・事業者間取引適正化等法の制定や下請法の改正法案が国会で審議されている状況も踏まえ、クリエイター等の継続的な創造活動を更に支援するため、関係省庁が連携して、以下のような処遇の抜本的改善等に向けた取組を進めるべきである。

- 文化芸術活動における、適正な契約や処遇・労働環境改善に関する啓発・相談対応、文化芸術団体の機能強化、利益還元などの構造改革に関する官民一体の取組
- 公正取引委員会の下で行われた音楽・放送番組の分野の取引慣行等の実態調査を踏まえ、今後策定される指針などについて関係省庁と連携した周知徹底
- 関係省庁の支援事業において、適正な契約、日本映画制作適正化機構のような労働環境改善等に関する自主的な取組を加点するなどの政策誘導

b．コンテンツ業界の収益性の改善

コンテンツ制作会社が収益性を高め、コンテンツの売上げに応じてより多くの利益を確保できるよう、これまでの契約慣行を是正していくことは、業界全体として取り組んでいくべき事柄である。

その際、コンテンツ制作会社に多様な資金調達の手段を確保する観点から、経済産業省において、たとえば金融機関による貸付けや、完成保証、または補助金（減税措置を含む）の後押しや拡充、M＆Aの促進に向けた取組を支援することが有効と考えられる。

加えて、エンタメビジネスのノウハウを学ぶ経営者、交渉を担う法務・会計担当、プロデューサー等の制作全体のマネジメントを行う人材の育成プログラムの開発・実施等に関する調査等を実施するとともに、ゲーム、映像、音楽、アート、ファッション分野のクリエイター・スタートアップの事業化実現のための伴走支援、企業とのマッチング支援、活動費への支援を実施することも必要である。

また、業界団体と連携して、IT、流通、美術関係団体などの他業種から人材を獲得していくため、プラットフォーム構築を通じた取組支援等を実施していくことも考えられる。

（メディア芸術ナショナルセンター（仮称）構想の推進）

令和6年提言において提唱したメディア芸術ナショナルセンター（仮称）構想については、産学官連携によるマンガ原画等中間生成物の調査研究が開始され、国立映画アーカイブにおいて、マンガ・アニメ等中間生成物の収蔵施設の基本設計が開始されるとともに、（独）国立美術館において、マンガ・アニメの中間生成物の保存や調査研究に関する専門人材の配置がなされるなど、一定の進捗がみられるものの、その実現の途上にあり、取組を加速していかなければ、関連資料等の海外への流出・散逸や、諸外国において先行する同様の取組に立ち遅れることが強く懸念される。

今後、我が国のメディア芸術を含めた新たなアートの価値創造・発信を強化するため、日

本が他国に比して優位性をもつマンガ・アニメ等をはじめ、デザイン、ファッションなどの作品展示・調査研究・国内外の情報発信等の拠点として、東京国立近代美術館、国立西洋美術館、国立新美術館といった国立美術館全体の機能の再編と強化を図る観点から、官民連携の新たな形での運営、戦略的な取組を推進する国内外のハブとなるリサーチセンターを整備する必要がある。その際、マンガ原画等の資料保存の専門家であるコンサバター、展示活用を進めるキュレーター、デジタル化対応を担うアーキビスト、権利処理等担当の法務担当等の専門人材の育成・確保を図ることも重要である。

さらに、マンガ原画等中間生成物のアーカイブや展示等活用に取り組む全国のマンガ博物館等に対し、産学官連携による専門人材や資料保存確保などの支援を強化するとともに、デジタル化に向けた情報整理及び権利処理等を含めた利活用促進について、ネットワークを構築・運営する中で関係者の理解を深めながら継続的な全国関係機関の連携基盤整備を推進する必要がある。

（わが国の「顔」としての国立劇場の再整備）

開場以来長年にわたりわが国文化芸術の「顔」として機能してきた「国立劇場」は、発表の場としてだけでなく、次の世代を育てる場としても大きな役割を果たしてきており、令和5年10月の閉場以降、一刻も早い再開場が求められている。

政府においては、昨年度国立劇場建設 PT で行われた議論等を踏まえ、令和6年度補正予算に物価高高騰相当分として200億円が計上されるとともに、昨年12月には再整備計画が改定され、ホテルの併設や地代設定は必須としないとする等、民間事業者の参入をより確実にするための手立てが講じられてきた。

今後、入札条件や整備内容の見直しにより必要となる追加的な費用が明らかになった場合には、品格を備えた劇場が遅滞なく早期に開場できるよう、適切な時期に追加的な財政措置を確実に行い、国の責任において整備すべきである。

（海賊版対策の強化）

わが国のマンガやアニメ、映画などのコンテンツの著作権を侵害する海賊版は、今やインターネット上で国境を越えて拡大している。近年は、海賊版サイトの運営者、サーバ、視聴者等が国外に所在するケースが増加するとともに、手口も巧妙化している。このため、当該国の警察当局や関係政府機関、官民を問わず正規版流通に関わる団体などを含む国際的な連携が不可欠であることから、二国間・多国間による協力体制を推進することが必要である。また、国内権利者の権利行使の実行支援及び国際的な海賊版対策のための普及啓発等も重要である。

（アート市場の活性化）

世界のアート市場の中で1％を占める程度の我が国アート市場を活性化させ、アジアにおけるアート市場の中心を東京が担う状況を目指すため、国際的なアートフェアの誘致（並行して、フェアで打ち出すべきわが国アートの魅力や作品の発掘強化）に向けた活動を継続するとともに、アートウィーク東京と連動する形でわが国発の国際的なアートフェアを育てる。この一環として、従前に改正された保税措置の運用及び手続きについて利便性を高めるべきである。

また、国公立ミュージアムが画廊主催の展覧会やアートフェアでの展示に積極的に協力することで、日本のアートやアーティストを世界に押し出していくことや、美術品の取扱等に関するサービスについて、その改善を進めるために必要な措置の実効性を図ること、一定の金額以下の美術品に認められる減価償却の企業等への周知強化や、昨今の取引状況に基づき減価償却の上限引き上げを進めること、も重要である。

さらに、個人や法人が所有する美術品に関し、美術館等への寄託・公開を促進する方策について税制を含めた検討を進めるなど、わが国アート市場の活性化に関連する様々な観点からの取組を国際的にも遜色ないものとするため、国際動向を十分に調査し、必要な措置を講じるべきである。

作品そのものが持つ文化的価値に加え、ミュージアムへの訪問や、フェア、芸術祭などを通じて地域活性化や観光振興にも通じるアートの魅力を、わが国として誇りをもって海外発信し、国内のミュージアムやアートフェア等について、海外富裕層の受入れ増に繋がる取組を進めるべきである。

3．文化資源の活用による「地方創生2．0」

三つ目の「勝ち筋」は、文化資源の活用による「地方創生2．0」の実現である。全国にあまねく存在する文化資源は、観光産業をはじめとした地域経済の活性化に貢献し、「楽しい日本」を実現するための切り札となり得るものである。

特に、欧米の訪日旅行者の6～7割が日本の歴史・伝統文化体験をするなど[7]、文化資源は観光産業の中核をなすものであり、世界に通ずる魅力ある文化観光の実現により、文化を通じた地方創生を実現すべきである。

（文化資源を活用した全国各地への観光拡大・充実）

現在、一部の大都市へ観光客が集中することによって、「オーバーツーリズム」問題が顕在化しており、今後の観光産業の発展には、日本各地の豊かで多様な歴史・文化を提示し体験してもらうことで、それぞれの地域の「ファン」を増やしていく試行錯誤を繰り返していくことが極めて重要となる。一方、2030 年度までに 6,000 万人、15 兆円という政府目標の達成をより確実なものとするためには、これまで日本に関心を寄せていなかった層に的確にアプローチすることが必要である。

行先の多様化と分散化に向けた各地への「周遊」観光を促進し、地方での滞在長期化・リピート化を加速するとともに、無関心層の訪日意欲を喚起する取組を加速していくためには、それぞれの地域において守り、伝えられてきた文化資源を更に磨き上げ活用することは極めて有効であり、複数年度にわたる息の長い支援が必要である。

具体的には、日本全国各地への周遊を促進するにあたっては、地域のランドマークとなる城郭天守等史跡の復元的整備、世界遺産・無形文化遺産、日本遺産、国立文化施設等インバウンド誘客の核となる拠点整備を行う必要がある。また、「日本博 2.0」の有形・無形のレガシーを一過性とすることなく、地域に根差した最高峰の文化を磨き上げ、活用し、人材を

[7] 観光庁(2019),『体験型観光コンテンツ市場の概観』.

育成することで地方創生につなげる新たな展開や、海外富裕層を惹きつけることができる大規模な国際アートイベント等の開催に合わせて、訪日富裕層の地方のアート・文化スポットへの周遊を促すなど、周遊モデルを構築する必要がある。

また、世界に通ずる魅力ある地域を作るには、地域の多様で豊かな有形・無形の文化財をインバウンドの視点で効果的なコンテンツに仕立てあげ、地域での文化と経済の好循環を構築できる人材の育成が急務である。そして、こうした文化観光を稼げる営みとすることができる人材＝文化を核とした地方創生人材を中心に、地域の食文化を楽しみ、地域の生活文化を体験し、歴史ある地域の建造物に泊まるという、地域のホンモノの文化に浸るコンテンツを提供することで、コアファンの形成や長期滞在化・リピート化につなげ、地域における文化と経済の好循環モデルづくりを支援し、全国各地での実施を加速させることが求められる。

更に、これまで日本に関心をもってこなかった層へ訪日意欲を喚起するため、マンガ、アニメ等の貴重資料を展示・活用し、国際的な情報発信を行い、国内外をつなぐ「ハブ」となる拠点として、上述のメディア芸術ナショナルセンター（仮称）の整備・活用が必要である。また、地域に眠っている国宝等の公開の促進や、特にアートの分野で注目を集めつつある工藝分野の国際フェア・海外展を開催するとともに、インバウンド目線のポータルとなる文化遺産オンラインの多言語での発信を強化するなど、訪日意欲を喚起する取組を図るべきである。

（活用の前提となる文化財の適切な保存と強靱化）

文化財の多様で思い切った活用を可能とするためには、その前提として、文化財が適切に維持・管理され、保存されることが不可欠である。これが適切に実施されなければ、本来の魅力が発揮できずに活用が遠のき、保存に必要な資金が確保できないという悪循環に陥る。

文化財の保存については、物価や賃金単価の上昇に伴う必要経費の増大、人口減少や過疎化、所有者の高齢化等による維持管理の困難化、頻発・激甚化する自然災害による度重なる被害など様々な課題があり、取り巻く現状は依然として厳しい。

地域の絆であり、地域活性化の源泉でもある文化財を、より魅力あふれる資産とする基盤を整えるためにも、「文化財の匠プロジェクト」を踏まえ、また、改正国土強靱化基本法に基づく「国土強靱化実施中期計画」の策定も見据えながら、持続可能な文化財の維持管理・保存修理の取組やそれを支える用具・原材料や修理人材の確保、国立文化財修理センターの整備、文化財の防災対策のより一層の推進等、文化財の適切な保存と強靱化に対する十分な投資を引き続き惜しむことなく行っていくことが必須である。

（地域における文化芸術活動基盤等の強化）

わが国には、長い歴史を通じて受け継がれてきた祭り等の伝統行事や邦楽等の伝統芸能、伝統工芸、食文化を含む生活文化、建築文化などのさまざまな文化資源があり、地域の人々の営みにおいて、こうした文化資源は受け継がれ、コミュニティを形成するとともに、近年では、各地の魅力ある文化資源の観光や体験を目的として訪日するなど世界中の人々の心を捉えている。

引き続き、これらの様々な文化の継承と振興を推進していくとともに、その活動の基盤を強

固にするため、地域における文化芸術活動を推進する専門的人材の育成を通じた地域文化振興拠点の強化を図る必要がある。

Ⅲ．文化芸術がけん引する成長戦略の推進に不可欠な文化の多様性の確保

上記取組に加え、わが国の文化芸術をより豊かなものに発展させていくためには、文化芸術の基盤を強固にし、社会課題に対応できる環境を整備して、文化の多様性を守り、育み、継承していく様々な取組を行う必要があり、そのための財政的な投資を行うことが求められる。

文化芸術の価値を広げるとともにアーティスト等の育成・活躍の拠点ともなりうる文化施設として、新国立劇場のグローバル拠点化をはじめとした国立文化施設の機能強化はもとより、博物館・美術館、劇場・音楽堂等の地域の文化施設の機能強化を推進すべきである。更に、障害の有無に関わらず文化芸術を創造・享受できる環境を整備するための文化施設のバリアフリー化や、文化施設の運営改善に向けて民間活力を活用するコンセッションの導入も進めていく必要がある。

方言は、地域の歴史的、社会的な伝統に根差した言葉であり、地域の文化の基盤を成し、地域の豊かな人間関係を担うものであるが、多くの方言が消滅の危機に瀕しており、早急に記録・保存することが必要である。最近では、方言のデータを学習した AI による通訳や文章作成なども行われ始め、若い世代でも方言を楽しめる環境が生まれつつあるが、一方で、AI が学習する信頼できる方言データは不足しているという課題もある。文化や言語の多様性を尊重しようとする国際的な潮流や信頼できる言語資源としての方言データ整備の必要性を踏まえ、未来へ伝える地域資源としての方言の保存・継承に向けた取組を推進していく必要がある。

また、地域社会に好循環を生む持続可能な文字・活字文化の振興を引き続き推進するとともに、文化芸術のデジタル・アーカイブ化の促進、デジタル技術を活用した文化芸術活動の推進、AI 等の活用を見据えたデジタル言語資源の取組の推進等の文化 DX を着実に進めていく必要がある。

こうした文化芸術を支える担い手を将来にわたって育成していく観点から、舞台芸術の総合的な活動支援や、学校や劇場・音楽堂等、地域における文化芸術鑑賞・体験機会の充実、文化部活動の地域連携・展開に向けた環境整備、障害者等による文化芸術活動の推進、芸術家等を支える基盤の機能強化の推進、芸術家等の尊厳ある創造環境の整備等を進めるべきである。

【添付資料】

「日本の成長と繁栄を実現する文化芸術の担い手支援の強化を求める提言」

令和７年４月 17 日

クリエイター・アーティスト育成支援ＰＴ

山田賢司座長、三谷英弘事務局長

日本の成長と繁栄を実現する文化芸術の担い手支援の強化を求める提言【概要】

令和７年４月１７日
自由民主党 文化立国調査会 クリエイター・アーティスト育成支援ＰＴ

Ⅰ クリエイター・アーティスト支援の必要性（問題の所在）

文化芸術の重要性：
人の心を豊かにすると同時に経済面、外交面でも重要な意義を持つ
とりわけ漫画、アニメ、ゲーム、映画は日本の優位性を活かせる成長分野。

しかしながら、
1）海外は国家戦略として<u>桁違いの支援</u>
2）我が国は<u>人材不足が深刻化</u>
→ 日本がせっかくの優位性を失い海外に席捲される恐れが現実化
<u>今こそ、文化芸術の持つ戦略的意義を踏まえ、</u>
<u>国家戦略として文化芸術振興策の抜本的強化を図る。</u>

II 具体的な施策

1．文化立国戦略の策定

官民の適切な役割分担の下、国家戦略として、コンテンツ分野を含めた文化芸術の振興に必要な施策を関係省庁が一丸となって展開していくグランドデザインを持ち、その実現に向けて取り組むべき

2．クリエイター・アーティスト支援予算の抜本的強化

・クリエイター等の育成にしっかりと予算を投じていくことが重要であり、各種予算の確保が不可欠
・極めて重要な「クリエイター育成基金」の抜本拡充

3．人材育成支援

（１）クリエイター等向けの支援体制整備

①コンテンツ分野における高度専門人材・中核的専門人材等育成のための創造環境整備を推進
②クリエイター等支援のための省庁横断的な一元的情報発信・相談体制の抜本強化
③戦略的な海外展開における省庁連携推進
④海外展開を見据えたクリエイター事業者支援の更なる展開

（２）新たにコンテンツ業界に飛び込む人材確保のための環境整備

①将来の担い手となる子供たちのコンテンツ分野の学びの機会確保
②クリエイター等の抜本的な処遇の改善を含めた環境改善
（ア）クリエイター個人の待遇の改善
（イ）コンテンツ業界の収益性の改善

日本の成長と繁栄を実現する文化芸術の担い手支援の強化を求める提言

令和７年４月 17 日
自由民主党　政務調査会　文化立国調査会
クリエイター・アーティスト育成支援ＰＴ

Ⅰ　クリエイター・アーティスト支援の必要性（現状・問題の所在）

我が国の誇るべきマンガ・アニメ・ゲーム・映像(映画・放送・配信)・音楽・舞台などのコンテンツ産業は、その海外売上高が 10 年間で３倍以上に増加し、令和５年には、鉄鋼（約 4.8 兆円）や半導体の輸出高（約 5.5 兆円)を超え、約 5.8 兆円の規模に達しており、我が国の「勝ち筋」として基幹産業となるとともに、全国において当該分野における若者の就業、観光振興や、地方創生に資する重要な位置づけとなりつつある。また、我が国が世界に誇るソフトパワーとして、世界中の人々の心を捉えており、経済面、外交面の観点からも非常に重要な役割を担っている。

しかしながら、諸外国においてはコンテンツ産業を国家戦略として桁違いの投資を拡大し、更なる成長を続けている中で、我が国の当該分野への投資は相対的に少なく、政府全体の推進体制が一体的ではないとの指摘がある。このままでは、優位性をもつ日本のコンテンツ産業とはいえども、潜在的な成長の機会を失する可能性が高く、海外に席捲される恐れが現実化すると言わざるを得ない。

令和５年 12 月に文化立国調査会において新たに発足したクリエイター・アーティスト育成支援 PT では、我が国の９分野[1]にわたるコンテンツ分野において、世界に誇る我が国のクリエイター・アーティスト（以下、クリエイター等という）育成支援の充実を提言した。これを受けて、今回の PT では、昨年の提言や骨太方針 2024 での指摘事項の実施状況について政府、経済団体やコンテンツ制作会社等からのヒアリングを行った。

その結果、例えば、令和５年度及び６年度補正予算において「クリエイター支援基金」が実現し、国際的に活躍する卓越した若手クリエイター等の育成や、グローバル化に対応する大学・専門学校等の機能強化、コンテンツの長期制作支援等を行うための環境が整うなど一定の成果はみられるものの、同時に多数の課題が浮き彫りとなった。

中でも人材不足の課題は深刻化しており、例えばコンテンツの海外売上を 2033 年に 20 兆円(うちアニメ分野推計６兆円)にするには、アニメ分野でアニメーターが約 30,000 人必

[1] ※９分野：マンガ、アニメ、ゲーム、音楽(ポピュラーミュージック)、音楽（クラシック)、現代アート、映画、伝統芸能・伝統工芸、舞踊・演劇

要とされる一方、現状は約 6,000 人(推計)にとどまっている。この課題は他のコンテンツ業界においても共通しており、より多くのクオリティの高い作品を制作するために必要なクリエイターや創作活動を支える技術スタッフなどの高度専門人材、また技術職等の中核的人材がどの分野においても大量に不足している。この現状を打破するためには、創作活動に従事するクリエイターの処遇を抜本的に改善することが不可欠であるとの指摘がある。

また、各省庁において個々に提供される文化芸術及びコンテンツ関係の支援策について、誰に何を相談してよいかが非常にわかりづらい状況になっていることも、クリエイター等が創作活動を行う上での障害となっているとも指摘されている。

他方で、コンテンツの海外売上を高める観点から、それぞれの地域における法律に抵触しないなど最低限のローカライズは必要であるが、関連する支援策を国が推進する際、官は環境整備を図るが、そのことを理由にクリエイター等の創作活動の内容には口を出さないという、官民の健全なパートナーシップを築くことを目指す必要がある。我が国のコンテンツが世界で高い評価を受けているのは、表現の自由が保障され、クリエイター等が独創的なアイデアに基づいて自由に創造し、それが独特の世界観と高い質を持つことから、海外からは大きな価値として受け止められていることしっかりと認識しつつ、文化芸術としてのコンテンツの発信強化を推進することが必要であるとの指摘もなされたところである。

加えて、韓国でのコンテンツ産業振興予算は 700 億円と言われていることを踏まえ、日本の経済規模を考えると日本におけるコンテンツに対する支援は 1000 億円規模を想定しても全くおかしいものではない。世界を牽引してきた日本において、コンテンツの海外展開に対する政府の支援がこれ以上遅れを取ることのないよう、クリエイター等の育成にしっかりと予算を投じていくことが重要であるとの指摘もされた。

これらの状況を踏まえると、①現在のクリエイター等により自由な創作活動に従事して頂く環境整備が不可欠であることは言うまでもないが、②有為な人材に新たにコンテンツ業界に飛び込んで頂く環境整備を進めていくこと、③オールジャパンとして海外展開を推進すること、④これらを進める上で必要な予算措置を充実させることが緊急の課題であり、その認識に基づいて、今こそ、文化芸術の持つ戦略的意義を踏まえ、我が国の国家戦略として文化芸術振興策の抜本的強化を図ることとする。

以下の観点に基づき、政府は具体的な施策を推進すべきである。

Ⅱ　具体的な施策

1．文化立国戦略の策定

政府は、官民の適切な役割分担の下、国家戦略として、コンテンツ分野を含めた文化芸術

の振興に必要な施策を関係省庁が一丸となって展開していくグランドデザインを持ち、その実現に向けて取り組むべきである。

なお、文化庁においても、時代の急速な進捗に併せて、将来予定される文化芸術推進基本計画の改定を意識しつつ、政府内各省庁の意見を聴取するなどの準備を加速化すべきである。

２．クリエイター・アーティスト支援予算の抜本強化

日本がコンテンツの海外展開においてこれ以上遅れを取ることのないよう、クリエイター等の育成に相当程度の予算を投じていくことが重要であり、以下に示す各種施策を実施するためには、各種予算の確保が不可欠である。

その中でも、特に大きな役割を果たす「クリエイター支援基金」は極めて重要であり、その抜本的な拡充を行う必要がある。

３．人材育成支援

（1）クリエイター等向けの支援体制整備

① コンテンツ分野における高度専門人材・中核的専門人材等育成のための創造環境整備を推進

国内外の需要に対して、産学官連携により下記の取組を戦略的に推進すること。

○　文化庁において、コンテンツ分野をけん引する高度専門人材の育成・確保に向けて、令和６年度に創設した「クリエイター支援基金」では、コンテンツ分野で活躍を希望する中高生が本気で進学を考える大学・専門学校等への取組を支援。国際的動向や産業界のニーズを踏まえた業界スキルの可視化・標準化によるカリキュラムづくり等を通して、グローバルに活躍する卓越した高度専門人材を育成・確保するとともに、国内以外の創造活動の発信拠点として取組を推進すること。

○　文化庁において、国内外の需要を踏まえ、質・量ともに圧倒的に不足する創造活動を担う専門職としてクリエイター、技術職やスタッフなどの中核的専門人材の育成に向けて、意欲ある大学・専門学校等を改革し、制作サイドの需要を踏まえたスキルアップ支援の仕組みを機動的・弾力的な支援として構築するため、「クリエイター支援基金」を活用した新たな取組を推進すること。

例えば、中核的専門人材の確保に向けて、産学連携による全国のコンテンツ・美術・音楽系の大学・専門学校等のVFX、４Ｋ映像等撮影技術やＡＩデジタル等を活用した新技術によるテクノロジー向上等に対応したオープンソース教材の開発・導入、指導

者研修等を全国の大学・専門学校等で展開し、クリエイター等のインキュベーション拠点の形成を推進すること。

○ また、創作活動をより効率的に行う観点から、AI やデジタル基盤の整備など文化芸術（コンテンツ）分野におけるイノベーション支援を推進すること。

② クリエイター等支援のための省庁横断的な一元的情報発信・相談体制の抜本強化

次に、これまで各省庁が個別に対応してきた施策を、クリエイター等にわかりやすく示せるよう文化庁・経産省・外務省等の連携による国内外の情報発信・相談窓口を一元化し抜本強化すること。

○ クリエイター等が必要な支援策についてアクセスしやすい情報発信(HP ポータルサイトを通じた省庁横断的な支援メニューの一元化、相談窓口のワンストップ化、クリエイター支援コンシェルジュ、SNS 活用等)を強化すること。

○ 業界動向、各省施策などを俯瞰し、クリエイター等に寄り添った形で政府全体の情報を一元的に発信し、また各種施策について一気通貫で相談できる体制を本格的に整備するため、関係部署・機関の抜本的な体制強化を図ること。

③ 戦略的な海外展開における省庁連携推進

コンテンツの海外売上を高めるため、若手クリエイターによる海外への情報発信や、日本へのロケ誘致を通じた日本の存在感の向上、国際文化交流の深化など、関係各省による海外展開を通じたコンテンツ発信戦略を一体的に構築すること。

中でも、国際見本市・フェスティバル・映画祭等におけるオールジャパンとしての戦略的な海外展開強化を図るため、「クリエイター支援基金」等を活用し、具体的な連携・抜本強化を図る新たな取組を推進すること。

具体的には、育成されたクリエイター等の作品の国内外の発表、日本へのロケ誘致、海外でのローカライズ・カルチャライズ・プロモーション、マーケット対応、国際文化交流などを更に強化すること。

このため、新たに「クリエイター支援基金」を活用した海外展開戦略として、関係省庁連携によるワークショップ・ブース等での一体的な海外展開、(独)日本芸術文化振興会、在外公館、(独)国際交流基金、ジャパン・ハウス、(独)JETRO などの海外拠点がそれぞれ、あるいは連携して進める戦略的な取組に必要な支援を行うこと。

④ 海外展開を見据えたクリエイター事業者支援の更なる展開

経済産業省においてとりまとめられた「エンタメ・クリエイティブ産業戦略」の中間とりまとめ案などの議論も踏まえ、今後、具体化に向けて、政府全体の戦略に位置づけ

つつ着実な実施が必要である。コンテンツ分野のクリエイター事業者支援について、クリエイター等支援を通じたクリエイター等育成・制作支援から収益化による対価還元を通じた待遇改善を促進するため、以下の施策をはじめ、意欲的な取組を推進すること。

・　各地の事情に応じた戦略的なプロモーションを強化し、海外のネットワーキングの機会を創出するため、経産省が実施する「ローカライズ・プロモーション支援」とともに、世界に展開する作品の制作支援について、複数年にわたる基金での支援を強化すること。

・（独)日本貿易振興機構（JETRO）におけるコンテンツ分野の機能強化が行われ、コンテンツ産業の進出が期待される各国市場に関する情報収集に加えて、海外各国の倫理上の問題や法規制等に関する情報収集が実施できるよう、更なる機能強化を図ること。

（２）新たにコンテンツ業界に飛び込む人材確保のための環境整備

①　将来の担い手となる子供たちのコンテンツ分野の学びの機会確保

小中学校等におけるアニメ・ゲーム・映像等分野の教材開発や、１人１台端末等を活用した教育機会の提供、さらにはクリエイター等を派遣することによる児童生徒への体験授業や地域での活動機会を抜本拡充すること。また、高等教育機関における専門教育などの充実を図ること。

②　クリエイター等の抜本的な処遇の改善を含めた環境改善

クリエイター等としてコンテンツ業界で活躍する人材を増やすには、クリエイター等の処遇を抜本的に改善することが不可欠である。そのため、クリエイターの最低限の生活を保障するといった、これまでの取組の延長では不十分であり、相当程度経済的に恵まれた「スタークリエイター」を生み出し、待遇面においても夢や希望をもって創作活動に従事できるような環境を整備すること。

（ア）クリエイター個人の待遇の改善

フリーランス・事業者間取引適正化等法の制定や下請法の改正法案が国会で審議されている状況も踏まえ、クリエイター等の継続的な創造活動を更に支援するため、以下のような取組を、関係省庁連携により推進すること。

・　文化芸術活動における、適正な契約や処遇・労働環境改善に関する啓発・相談対応、文化芸術団体の機能強化、利益還元などの構造改革に関する官民一体の取組を推進すること。

・　公正取引委員会の下で行われた音楽・放送番組の分野の取引慣行等の実態調査を踏まえ、今後策定される指針などについて関係省庁と連携して周知徹底すること。
・　関係省庁の支援事業において、適正な契約、日本映画制作適正化機構のような労働環境改善等に関する自主的な取組を加点するなどの政策誘導を推進すること。

（イ）コンテンツ業界の収益性の改善

同時に、クリエイターに対する処遇を抜本的に改善するためには、クリエイター等に報酬を支払う側、アニメ業界で言えばアニメ制作会社の収益構造も併せて抜本的に改革することも不可欠である。

そのため、具体的には、アニメ制作会社を含むコンテンツの制作を請け負う会社の収益を確保できるよう、これまでの契約慣行を見直すこと。特に下請け会社として一定の制作費のみを収受することになっていたコンテンツの制作会社が、コンテンツの売上げに応じて、クリエイター等はより多くの成功報酬の分配にあずかれるようにするためにこれまでの契約慣行を是正すること。

また、かかる利益分配の在り方を是正するにあたって、コンテンツの制作会社に多様な資金調達の手段を確保する観点から、経済産業省において、たとえば金融機関による貸付けや、完成保証、または補助金（減税措置を含む）の後押しや拡充、M&A の促進に向けた取組を支援すること。

加えて、コンテンツ業界における経営の合理化を進めるための経営者や、海外現地ビジネスなどを含めたエンタメビジネスのノウハウを学ぶ経営者、交渉を担う法務・会計担当、プロデューサー等の制作全体のマネジメントにあたる人材の育成プログラムの開発・実施や、確保などに関する調査等を実施すること。

また、ゲーム、映像、音楽、アート、ファッション分野のクリエイター・スタートアップの事業化実現のための伴走支援、企業とのマッチング支援、活動費支援を実施すること。

さらには、業界団体と連携した、IT、流通、美術関係団体など他業種からの就業も含めた人材確保に資する、調査やプラットフォーム構築を通じた取組を支援すること。