
観光立国の実現のための 文化資源の活用方策

平成22年3月30日

文部科学副大臣 中川正春

文化立国実現こそが観光振興への近道

- 多くの国の人々が、一度でよいから日本を訪ねたい、できることなら暮らしたいと憧れる、愛され、輝きのある国
- 文化とは、狭く芸術その他の文化活動だけを指すのではなく、国民の生活・行動様式や経済のあり方、さらには価値観を含む概念

(第174回国会 総理施政方針演説「文化立国としての日本」より抜粋)

文化立国実現のための
取組は観光振興に直結
するもの

積極的に関係省庁と連
携し、文化的観光資源
を観光に活かす基盤を
整備することが必要

我が国は文化的観光資源の宝庫

■伝統を有する独自の文化の国

→ **世界遺産やそれと同等レベルの文化財が多数**

ユネスコ世界遺産：14件、国指定史跡、建造物等：約1万5千件（自治体指定のものも多数）

■無形文化遺産保護の先進国

→ **多彩なまつりや伝統工芸技術が全国各地に存在**

ユネスコ無形文化遺産：16件、国指定無形文化財：約400件（自治体指定のものも多数）

■高く評価されるメディア芸術

→ **映画、アニメ等のメディア芸術が世界から注目**

メディア芸術祭入場者：63,348人（オーストリア「アル・ルクセンブルクの72,500人と同等）、出展作品数2,592件中外国から673件

■全国に多数の文化施設が存在

→ **優れた美術品の展示、舞台公演やイベントも盛ん**

全国の美術館・博物館：約5,000館、年間公演数：約108,000件（ぴあ総研推計）

その一方、文化行政における観光振興の視点はまだ未成熟

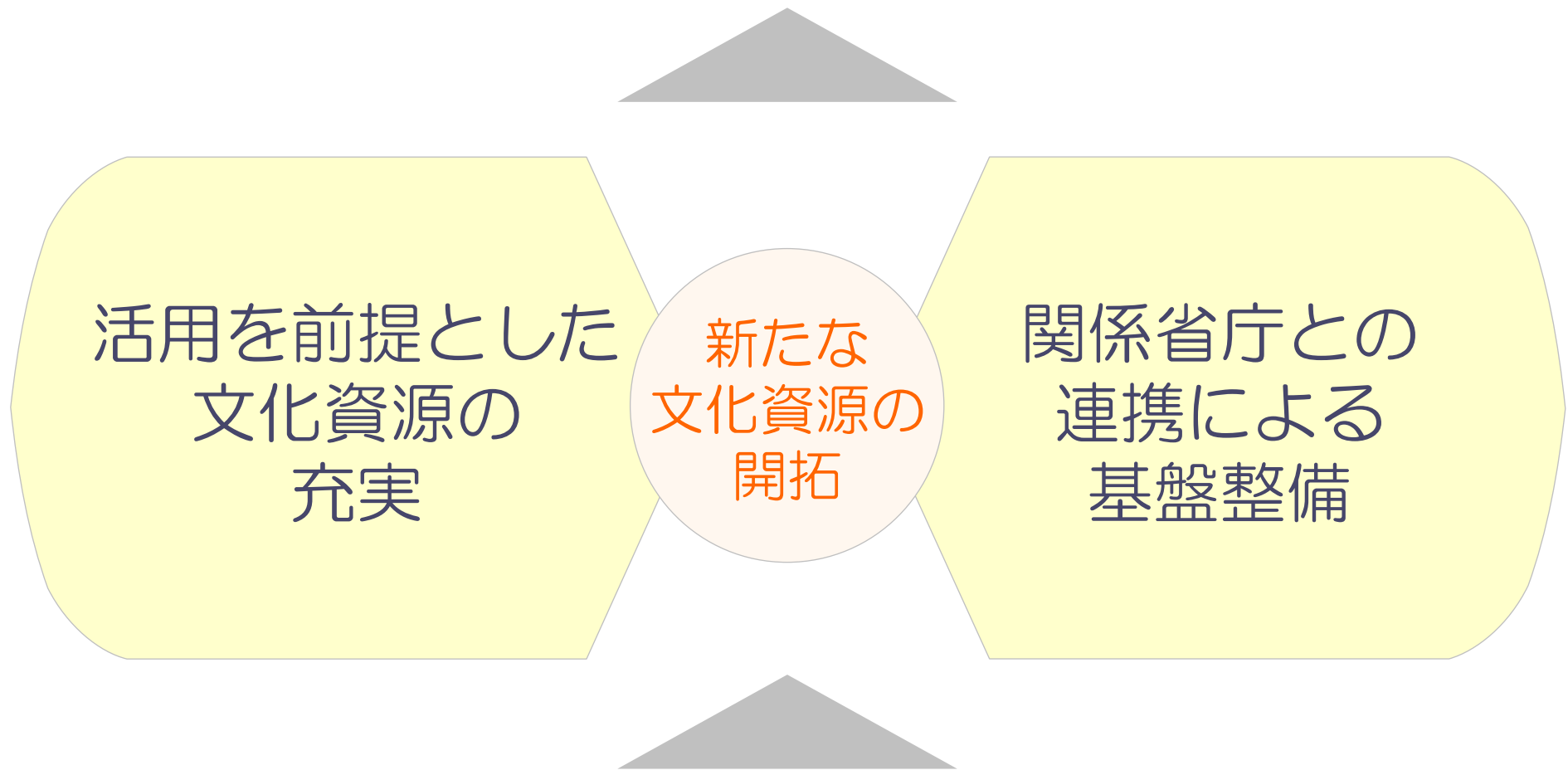
たとえば...

- ・国内外にむけての文化発信が質・量ともに不足。
- ・博物館での外国人や子どもを対象とした展示等の工夫が弱い。
- ・施設のバリアフリー化などの多様な鑑賞者への配慮が不十分。
- ・地域の文化財を面的にとらえ観光や地域活性化に生かす視点が欠如。
- ・全国に多数ある文化的観光資源を容易に検索できるシステムがない。

基本的方向性

- I 活用を前提とした文化資源の充実
- II 新たな文化資源の開拓
- III 国内外への日本文化の積極的発信
- IV 観光教育の推進
- V 関係省庁との連携による基盤整備

国内外への日本文化の積極的な発信



観光教育の推進

活用を前提とした文化資源の充実 ①

博物館等の機能の抜本的な充実

- 外国人や子どもの興味をひく展示の工夫 → **みて、ふれて、楽しめる**
ストーリー性のある展示手法や体験学習的な展示手法を開発・普及
- 外国語による説明・ガイドの充実 → **みて、読んで、聴いて、よくわかる**
解説ボード、音声ガイド、パンフレット等の複数外国語対応を促進
- バリアフリー化、防災対応の推進 → **だれもが気軽に、安心して楽しめる**
多くの人により安心してみていただける環境の整備（国立博物館、国立美術館、国立劇場において実施）
- 展覧会・公演情報のオンライン提供 → **いつでも、どこでもアクセスできる**
外国人観光客でも容易に鑑賞機会を検索できるシステムの整備
- 地方での芸術鑑賞機会の充実 → **どこにいても、よいものを鑑賞できる**
地方巡回展・地方公演の奨励により地方でも優れた芸術にふれる機会を充実



展示の工夫
—ハンズ・オン（作品に触れる）—



解説の工夫
—英語による作品解説—

活用を前提とした文化資源の充実 ②

博物館等の持つコンテンツの充実

- 収藏品・収蔵施設の充実 → よいものを集め、展示・保存し、後世に伝える
収藏品の体系的収集を進めるとともに狭隘化している国立館の収蔵施設を整備
- 文化財の保存修理の促進 → きちんとメンテナンスし、最高の状態で見せる
国指定文化財の理想的な保存修理を実現（修理周期：根本修理150年、維持修理30年（建造物））
- デジタルアーカイブの充実 → いつでも、どこでも、手軽に検索できる
絵画、彫刻、工芸品、映画など各分野におけるデジタルアーカイブ化を促進



収蔵施設
—九州国立博物館の例—



文化財の修理風景



デジタル・アーカイブ
—「文化遺産オンライン」の例—

新たな文化資源の開拓 ①

地域の身近な文化資源の観光への活用を支援

たとえば...

- 伝統的な食・街並・生活文化に、新たな芸術創造の成果を取り入れる
- 世界に開かれた芸術フェスティバルで過疎の村を活性化させる
- 映画ロケ地やポップカルチャーの拠点から新風を巻き起こす



京町屋（写真提供：京都市）



古民家を活用した国際交流
—越後妻有トリエンナーレー—



アニメの展示風景
—「文化庁メディア芸術祭」—

新たな文化資源の開拓 ②

ソフト・ヒューマンを重視したメディア芸術の振興

■メディア芸術祭を世界有数のフェスティバルに

→ 世界の一流クリエイターをひきつけ、クリエイティブ産業を創出する

■クリエイター等の育成支援

→ 我が国メディア芸術の基盤をより強固にする

■ワンストップアクセス拠点の整備

→ 各分野の情報収集を容易にし、国内外の観光客をひきつける



メディア芸術祭



© 一色まこと / 講談社



© 2007 Nintendo

観光教育の推進

学校や関係機関の取組みを
適切に支援し観光振興の大切さを
子どもたちに理解させる



全国高校生観光プランコンテスト
—「観光甲子園」—



沖縄県観光学習教材
(小学校4～6年生用)

関係省庁との連携による基盤整備

- 国内外の観光ニーズに関する詳細なマーケットリサーチ
- 国内外向けのインターネット観光情報検索網の整備
- 長期在日経験のある外国人を念頭においた「日本サポーター」づくり
- 各省庁が実施する観光関係施策との連携
 - ・各省庁が行う広報への積極的な協力
 - ・各省庁の施策との分担関係の整理、一層の効率化の促進
- 外国人観光客が安心して旅行できる環境等の整備
 - ・携帯電話、A T M等の利用環境改善
 - ・外国人によるオンラインチケット購入の容易化
 - ・外国人監督による映画撮影に対する便宜供与 等