

文化芸術における持続的な 未来プロジェクト

テーマ3 「文化創造・消費の デジタルトランスフォーメーション」

調査報告書

2025 年 2 月

同志社大学 創造経済研究センター

本稿は、日本学術振興会と UK リサーチ・イノベーション (UKRI) との連携に基づく国際共同研究事業「英国との国際共同研究プログラム」(JRP_s-LEAD with UKRI) JPJSPRP20211707、及び科研費 19K13031 の成果として刊行されるものである。

本報告書は、文化へのオンライン参加、嗜好、文化参加における評価、また AI の導入や、倫理的・規制的配慮を含む文化における AI の視点について NTTコム オンライン・マーケティング・ソリューション株式会社に委託し実施した、オンライン調査に基づき作成したものです。オンライン調査の実施概要は下記の通りです。

「文化芸術における持続的な未来プロジェクト」のためのオンライン調査

■調査日程： 2024/9/10～2024/9/12

■調査対象者： 18 歳以上の全国男女（性年代 10 代～70 代以上男女の、国勢調査の人口構成での回収）のうち、下記の質問に対し3つ以上を選択した人を 3,000 人抽出した。

Q： 過去 12 か月間に、オンラインで以下のことを行いましたか。該当するものを全て選択してください。

- ・オンラインで展覧会（美術館、芸術、写真）を体験する
- ・YouTube や他のオンライン・サイト（ストリーミング・サイトを含む）で、演劇や、ミュージカル、ダンスを視聴する
- ・YouTube やストリーミング・サイトで、クラシック音楽を聴く
- ・映画専門ストリーミング・サイトで、映画を視聴する
- ・YouTube やストリーミング・サイトで、クラシック音楽以外の音楽（ロック、ジャズ、J-pop、ヒップホップ、K-pop、ダンス・ミュージック等）を聴く
- ・NHK プラスや TVer（ティーバー）等で、テレビ番組や映画を視聴する
- ・Netflix、Amazon Prime、Disney+、U-Next 等で、テレビや映画を視聴する
- ・YouTube やソーシャルメディアで、テレビや映画のシーン等を見る
- ・YouTube や、ソーシャルメディア、ウェブサイトを投稿するための芸術的で創造的なものを作成する
- ・上記のいずれも該当しない。

■納品件数： 3000 人

目次

■調査結果概要

1. オンライン上での文化芸術鑑賞・創作における実態と意識について		3
2. オンライン上での文化芸術的コンテンツにおける消費の影響について		5
3. AI 生成による文化芸術的コンテンツに関する実態と意識		6
4. AI 生成による文化芸術的コンテンツにおける評価と今後の課題		10

■調査結果詳細

1. オンライン上での文化芸術鑑賞・創作における実態と意識について		14
2. オンライン上での文化芸術的コンテンツにおける消費の影響について		24
3. AI 生成による文化芸術的コンテンツに関する実態と意識		35
4. AI 生成による文化芸術的コンテンツにおける評価と今後の課題		58

■ 調査結果概要

1. オンライン上での文化芸術鑑賞・創作における実態と意識について

- 現在、オンライン上で行ったことがあるのは、「YouTube やストリーミング・サイトで、ポップ・ミュージック(ロック、ジャズ、ヒップホップ、ダンス・ミュージック等)を聴く」が最も多く、約 8 割(79.9%)。次いで「Netflix、Amazon Prime、Disney+、U-Next 等で、テレビや映画を視聴する」(68.6%)、「NHK プラスや TVer(ティーバー)等で、テレビ番組や映画を視聴する」(66.7%)「YouTube やソーシャルメディアで、テレビや映画のシーン等を見る」(65.7%)。
 - 年代による差は、「YouTube やオンラインサイトで演劇やミュージカル・ダンスを視聴する」「YouTube やストリーミングサイトでクラシック音楽を聴く」等は 19 歳未満、20～30 代が半数以上と高く、「NHK プラスや Tver でテレビ番組や映画を視聴する」は 40～50 代・60～70 代の 7 割以上と高くなっている。
 - 性別では、「映画専門ストリーミングサイトで映画を視聴する」「YouTube やソーシャルメディアでテレビや映画のシーン等を見る」について、男性のほうが女性より 10% 以上多くなっているなど、9 項目のうち 7 項目について男性のほうが比率が高くなっている。デジタルによる視聴体験は男性のほうが多いようである。
- オンライン上での文化芸術鑑賞・創作において重要と思うものは、「YouTube やストリーミングサイトでクラシック音楽以外の音楽を聴く」(66.9%)、次いで「料金を支払って、Netflix、Amazon プライム、Disney+、U-Next 等でテレビ番組や映画を視聴する」(57.3%)。
 - 年代別の特徴では、19 歳未満は他年代に比べて「オンラインで演劇、ミュージカル、音楽イベント、ダンスを視聴する」(34.6%)の比率が高い。「YouTube やストリーミングサイトでクラシック音楽以外の音楽を聴く」はどの年代も高いが、特に 19 歳未満は 7 割と高くなっていた。
 - 19 歳未満、20～30 代が上の年代と比べて高いのは「ゲーム機、PC、スマホ等を用いてオンラインでゲームをする」で、40～50 代・60～70 代と比べて 20% 程度の差が見られた。
- 実際に創作してオンラインで共有している文化芸術作品は「美術作品(イラスト、絵、デザイン等)」が最も多く(58.8%)、次いで「写真」(44.1%)。
 - 「写真」は、特に 40～50 代・60～70 代の年代の割合が高くなっている。
 - 「美術作品」については、女性のほうが男性より割合が高い。
- 今後新たに試したいものとして挙げられたのは、「オンラインで展覧会を体験する(美術館、芸術、写真)」が最も多く(27.7%)、次いで「料金を支払って、Netflix、Amazon プライム、U-Next 等でテレビ番組や映画を視聴する」(22.8%)。
 - 年代別に見てみると、19 歳未満が他の年代に比べて試してみたいものの比率が高くなっている性別による差はあまり見られず、男女とも同様の傾向となっている。

- 対面式での文化芸術鑑賞・創作との比較におけるオンライン上での文化芸術の鑑賞・創作の重要性については、「両方とも等しく重要」(50%)、次いで「対面式での文化芸術の鑑賞・創作のほうがより重要」(32.6%)となっており、まだ多少「対面式のほうが重要」という意識が見える。
 - 一方、「自分にデジタルスキルがあると認識」している人(Q7)は、ない人より「両方とも等しく重要」「オンライン上での鑑賞・創作のほうが重要」と感じる人が多い。また「芸術的・文化的なコンテンツをオンライン上で共有することへの興味を示した」人(Q10)は、「両方とも等しく重要」または「オンライン上での鑑賞・創作のほうが重要」と感じる人が多く、オンライン上での共有にはその人の「デジタルスキル」や「興味」の有無が関係していると見られる。
- 「オンライン上での文化芸術鑑賞・創作に費やす時間」について今後の変化のイメージは、「同じ」が約7割弱、「増える」と感じている人は27%。
 - 年代別では「増える」と回答した人では、年長層の40～50代、60～70代層が若年層より高くなっている。性別での差はあまりない。
 - デジタルスキル別では「スキルがある(多少は、多大に)」と回答した人のほうが「増える」と感じた割合が高い。
 - オンライン上の共有への興味別では「興味ある(やや興味がある・興味がある・非常に興味がある)」と回答した人が「増える」の割合が高くなっている。
- 「普段オンラインで接する文化芸術的コンテンツの多様さ」に関して「多様」(非常に多様・多様・やや多様)と感じている人が35.9%。「多様」と感じているのは、年代別では19歳未満、性別では男性のほうが多い。また「デジタルスキルがある」と回答している人のほうが「多様」と感じており、「オンライン上の共有への興味がある」と回答している人のほうが「多様さ」を感じている。
- 「オンライン上での文化芸術の鑑賞・創作をさらに多様なものにするために必要なもの」についての上位は、1位「時間」(41.1%)、2位「オンライン上にある様々な文化芸術的コンテンツに関する情報」(38.4%)、3位「オンライン上にある、より多様な文化芸術的コンテンツ」、4位「お金(料金を支払う)」となっている。属性別による差異で顕著なものは見られなかった。
- 「オフラインの状態で見ている文化芸術的コンテンツの多様さ」については、「多様さが限られている」(非常に・やや)34.9%、「普通」33.5%と、7割近くが「多様さ」をそれほど感じられていない。
- 「オンラインで文化芸術に触れるためのデジタルスキルがある」と回答した人の中で「多大にある」と回答したのは年代別で「19歳未満」が10.3%と他の年代より高い。しかし一方「ない(まったくない・あまりない)」の回答も41.1%いて、若年層の中でもばらつきがある。
 - 性別では男性のほうが女性より「ある」と感じる人が多い。

- 「オンライン上での共有への興味有無」では「興味がある(やや・興味がある・非常に)」と回答した人が「デジタルスキルがある(多少・多大)」と認識している人が多い。
- 「オンラインで文化芸術の鑑賞・創作」を行う理由は、1位「エンターテインメントとして」52.6%、2位「くつろぎや休息のため」51.1%、3位「自分が興味・関心を持っている対象についてより一層知るため」43.2%などが、上位に挙げられている。
 - 年代別では 60～70 代の人が「2 知的な刺激を受けるため」や「11 文化芸術の動向に関する知識を保つため」という理由が他年代より高い。また 40～50 代・60～70 代は「7 自分が興味関心を持っている対象についてより一層知るため」の比率も若年層より高くなっており、年長者層は知的的好奇心に関する理由が多くなっている様子がうかがえる。
 - 性別では、男性が「2 知的な刺激を受けるため」「5 新しいことを体験するため」「6 多様なコンテンツに接するため」の比率が女性より高くなっており、体験や知識の刺激、多様な情報との接触を望んでいる様子が見られた。

2. オンライン上での文化芸術的コンテンツにおける消費の影響について

- 「文化芸術的コンテンツのオンライン消費の影響」について感じるものの上位は、1位「1 コンテンツへのアクセス(時間・費用・地理的距離)をより容易にする」64.5%、2位「6 芸術や文化への障害者の参加やアクセスを容易にする」62.4%、3位「7 新しい考え、芸術形式、体験を人々に提供する」58.4%が挙がる。特に「強く同意する」と感じられているのは「1 コンテンツへのアクセスをより容易にする」が 21.9%、「6 芸術や文化への障害者の参加やアクセスを容易にする」が 21.8%とトップボックスが高い。
- 1位～3位までについては、いずれも、年代別で「19 歳未満」を始め、20～30 代など若年層の年代が高めの比率になっている。
- 「芸術的・文化的コンテンツを制作し、オンラインで共有することへの興味」について、「興味ある」(やや・興味がある・非常に)は、41.8%。
 - 「興味がある」と回答したのは「19 歳未満」「20～30 代」等の若年層の比率が高め。逆に「60～70 代」は低め。性別では、男性のほうが女性より「興味がある」との回答比率が高い。
 - デジタルスキル別では、デジタルスキルが「ある(多少は・多大に)」と回答した人が「興味がある」(興味ある・非常に)の回答率が高い。
- 「芸術的文化的コンテンツを制作しオンラインで共有することに興味がある」理由に関する上位は、1位「1 自己表現」43.4%、2位「2 創造性の探求」37.8%、3位「9 創造的スキルや専門知識の習得」24.5%、次いで4位「10 自分の才能や作品の披露」24.1%となっている。1
 - 年代別の特徴は、19 歳未満・20～30 代の若年層が、自己表現や発信、有名になること、コミュニティとの関わり・コラボ等の比率が高い。それに対して年長者層は新しい技

術やメディアの実験的利用、技能や専門的知識等の習得等が高くなっている。性別では男性が「創造性の探求」「自分の考えの発信」「社会的な主張に対する意識向上」「社会同行やニュースへの意見表明」等の比率が女性より高め。

- 「文化芸術的コンテンツをオンライン上で作成または共有することによって収入を得たことがあるか」を尋ねたところ、「ない」が圧倒的に多く、87.1%。「ある」は 10%未満。
 - 「得た収入金額」については、「5000 円未満」が最も多く、27.9%、「5,000 円以上 10,000 円未満」が 15.8%、「10,000 円以上 50,000 円未満」14.0%など。
 - 高額では「3,000,000 円以上」という人が 2.6%見られ、特に全体の中では 20～30 代の割合が多い。登場比率では 19 歳未満も高くなっている。
 - デジタルスキルにおいて「多大にある」と回答している人は、高額収入を得た割合が高い。
- 「有料サービスで現在利用しているもの」を尋ねたところ、上位では1位「映画、動画、アニメのストリーミング配信」63.8%、2位「音楽ストリーミング配信」30.5%、3位「ビデオゲーム」「漫画やグラフィック小説の電子版」16.9%（同比率）となっている。全体的な利用率は若年層の方が高い。
- 「費用に問題がなければ今後利用したい有料サービス」は「コンサートやライブ音楽のストリーミング配信（クラシック以外／クラシック・ジャズ）」「演劇のストリーミング配信」等のライブ配信が上位に挙がっている。
- オンライン上でのコンテンツ共有における費用を尋ねたところ、「オンライン美術展」は「1000 円未満」73.4%、「2000 円以上」16.3%、「演劇・ダンス・音楽・その他の文化芸術的なイベントの「オンライン公演」については、「1000 円未満」63.3%、「2000 円以上」は 26.8%と、後者の方が多少高額が挙げられた。
- 「政府の文化政策に関して公的支援を受けるべきと感じる活動」について尋ねたところ、強く同意を示された（同意する 4 と強く同意する 5）上位では、1位「伝統的な舞台芸術を国際的に発信するためのオンライン・プラットフォームの構築」51.4%、2位「日本の芸術や文化を紹介する国際的なプラットフォームの構築」51.3%、3位「文化的遺産や博物館収蔵品のデジタルカタログの作成」48.5%などが挙がっている。1位に関しては特に若年層の同意比率が高め。

3. AI 生成による文化芸術的コンテンツに関する実態と意識

- 「AI が生成した文化芸術的コンテンツの経験」について、最も多かったのは「AI が作成したアート作品」29.0%、「AI が作成した音楽」16.1%、「AI が作成した映画、動画、アニメ」13.3%。
- 経験した情報源で最も多いのは「ソーシャルメディア」75.3%、「生成 AI プラットフォーム」34.2%、「マスメディア（テレビ、新聞等）」24.2%など。

- 「AI が生成した文化芸術的コンテンツの経験」が多いのは、殆どのジャンルにおいて、20～30 代の比率が最も高く、また男女では、全てのジャンルにおいて男性の比率が高くなっている。
- 「人間が創作したアート作品の価値を高めるもの」を尋ねたところ、上位に挙げたのは、1 位は「人間の感情の表現」66.9%、2 位「アーティストによる考えや信念の伝達」59.7%、3 位「アーティストの意図と動機」59.6%、4 位「アーティストの技能と専門知識」50.2%など。
- 「生成AIを使用することの利点」を尋ねたところ、上位に挙げたのは1 位「文化芸術的コンテンツが多様になる」31.1%、2 位「人間の想像を超える、変わった趣向のコンテンツが創出される」31.0%、3 位「文化芸術的コンテンツが、より安価となり、アクセスしやすくなる」28.3%など。
- それに対して「AIが生成した文化芸術的コンテンツの欠点」を尋ねると、1 位「著作権侵害の可能性」45.0%、2 位「感情の欠如」40.7%、3 位「独創性の欠如」37.3% などが上位に挙げた。
 - 20～30 代は「文化芸術的コンテンツが多様になる」「文化芸術的コンテンツが魅力的で双方向的なものになる」と感じた人が多い。また 40～50 代・60～70 代は「人間の想像を超える変わった趣向のコンテンツが創出される」と感じた人が多い。
 - 「AIが生成した文化芸術的コンテンツの欠点」における年代別の特徴では、19 歳未満が他の年代に比べ、「独創性・創造性・信ぴょう性・意義・感情」等の「欠如」があると感じた人が多い。
- 「将来、生成AIが社会や文化にどのように影響するか」を尋ねたところ、「同意する(同意する 4、強く同意する 5)」の回答比率が多かった上位は、1 位「AIへの過度の依存によって人間の創造性が低下する」51.7%、2 位「AIとの競争によってアーティストは生計を立てることが難しくなる」51.1%、3 位「文化芸術的な創造活動を誰でもできるようにする」50.3%、4 位「新しい形の文化的表現や革新を促進する」49.0%などが挙げた。
- 「AI生成コンテンツは著作権によってどの程度保護されるべきか」と尋ねたところ、「保護されるべき(多少の保護、完全に保護)」との回答は 60.3%。年代別で若年層は「多少の保護」と回答した人が最も多く、デジタルスキル別では「多大にある」人が「多少の保護」と回答した人が多い。
- 「AIにより制作された文化芸術的コンテンツの著作権は誰が所有すべきか」の問いについては「AIモデルのトレーニングに使用された作品を創造したアーティスト」25.5%が最も多く、次いで「AIサービスの利用者」23.7%などだが、回答にはばらつきが見られた。
 - 年代別では若年層(19 歳未満・20～30 代)、40～50 代が「AIサービスの利用者」との回答比率が高い。また「男性」も「AIサービスの利用者」28%と女性より 10 ポイント高い。「ビジネススキルがある(多少は／多大に)」という人も、「AIサービスの利用者」に対する回答比率が高くなっている。

- 「AI企業は著作権のある文化芸術的なコンテンツをAIアルゴリズムのトレーニングに使う際に使用料を払うべきか」と尋ねたところ、全体で「支払うべき」は 54.4%と半数を超える。(わからないという人は 36%)
 - その理由について、最も多いのは「コンテンツ制作者の独創性と創造性を保護するため」70.9%。次いで「制作者への公正な報酬を確実にするため」60.7%、「人間による作品の制作を保護するため」39.9%となっている。
- 「AI企業が著作権のある文化芸術的なコンテンツをAIアルゴリズムのトレーニングに使うための使用料を支払うべきでないと思う理由」を尋ねたところ、「著作権法は技術的進歩を制限すべきではない」29.5%、「AIは直接的な複製ではなく、独創的なコンテンツを作成する」26.5%、「AIトレーニングは著作権のある既存コンテンツからアーティストが発想を求めることと違いがない」26.2%などが高くなっている。
- 「文化芸術団体はAIを積極的に活用すべきか」と尋ねたところ、「思う」20.9%、「思わない」34.4%。「わからない」人が 44.8%と、半数近くになった。
 - 「文化芸術団体は AI を積極的に活用すべきと思う」の回答は、年代別では 20～30 代、性別では男性が多い。また「デジタルスキルがある(多少は、多大に)」という人が多く回答。
 - 「文化芸術団体がAIを積極的に活用すべきと思う場面」については、最も高いのは「芸術的・文化的なコンテンツの制作や収集・整理」59.4%、次いで「新たな芸術的表現の探求」48.1%、「効率と生産性の向上」42.5%、「プログラムやサービスを誰もが利用しやすいようにする」41.2%など。
- それに対して、「積極的に活用すべきではない」と思う理由について、最も高いのは「文化芸術団体は人間だけが創出する芸術的表現の探求をもっと重要視するべきだから」54.0%、「AIの使用によって一般的にアート作品の真正性が低下する可能性があるから」46.6%、「文化芸術団体はアーティスト(および技術的専門家)を支援すべきであり、彼らの仕事はAIサービスに取って代わられるべきではないから」44.9%。
- 「AI が作成したコンテンツが展示される美術展や文化イベントにどの程度興味があるか」を尋ねたところ、「興味がある(やや興味がある、非常に興味がある)」の回答は 31.9%。
 - 「非常に興味がある」と回答した人は、年代別で「20～30 代」(8.3%)、性別では「男性」9.1%、「デジタルスキルが多大にある」21.9%などが多い。特に「デジタルスキルがある(多少は、多大に)」と回答した人は「ない(まったく、あまり)」と回答した人よりかなり比率が高くなっている。
- 「AI アート展や AI 文化イベントに参加するための費用の金額」を尋ねたところ、「参加に全く興味がない」人を除いて、「お金を払うつもりはないが、参加には興味がある」23.4%。
- 「人間が創作したアート作品を展示するイベントに支払う金額よりも大きい額」「人間が創作したアート作品を展示するイベントに支払う金額と同じ額」等、金額が多めの選択肢を選んだのは、「AI が作成したコンテンツが展示される美術展や文化イベントに興味がある(や

や、非常に)」と回答した人が多い。年代別では「19 歳未満」、デジタルスキル別では「スキルが多大にある」人が、金額の多めの選択肢を選んで回答していた。

- 「AI アート展や AI 文化イベントへの参加にはどのような利点があると思うか」と尋ねたところ、最も多いのは「AIが生成したアート作品の体験」41.5%、次いで「人間では生み出せないアートの体験」40.3%、「最新技術や革新の発見」35.3% などが挙げた。
 - 年代別で「19 歳未満」「20～30 代」の若年層は「革新的な芸術様式や手法を探究する機会」「思考を刺激する唯一無二のコンテンツに触れる機会」など、「革新」「唯一無二」なコンテンツに触れる刺激的な機会に期待している。それに対して「40～50 代」「60～70 代」の年長層は「AIが生成したアート作品の体験」「人間では生み出せないアートの体験」など、AIが生成したアート作品への興味を示しているのが読み取れる。
- 「自分をどの程度創造的と思うか」と尋ねたところ、「創造的である(やや創造的、非常に創造的)」と回答したのは 34.0%。
 - 年代別では「19 歳未満」「20～30 代」の若年層は比較的、自分を「創造的である(やや、非常に)」と感じている人が多い。性別では「女性」のほうが「自分を創造的ではない(全く、特に)」57.4%と感じている。デジタルスキル別で「自分はデジタルスキルがまったくない」と感じている人は「全く創造的ではない」との回答が 54.7%。「デジタルスキルがある(多少は、多大に)」人は、「創造的である(やや、非常に)」の回答率が高くなっており、デジタルスキルと創造性は多少リンクしているのではないかと推測される。
- 「コンテンツを生成するためにAIを活用したツールやプラットフォームを使ったことがあるか」を尋ねたところ、「ある」との回答は 21.1%で約2割。作成した経験があるのは「画像」62.4%。次いで、「文芸作品(小説や詩など)」29.1%。
 - 年代別で「20～30 代」は比較的、「文芸作品」「漫画」「音楽系」「音声コンテンツ」「ゲーム」等と幅広いジャンルで利用している様子がうかがえる。
 - 生成AIを利用する頻度は「月に1回以下」49.8%、「月に数回」26.1%。
 - 「生成AIを利用する理由」を尋ねると、最も多いのは「AIの能力に対する好奇心があるため」56.6%、次いで「新しい技術を体験・習得するため」43.9%。
 - 「生成AIを用いて作成したことがない理由」を尋ねたところ、1位「興味がないため」39.6%、次いで「AIツールの使用に自信がない」28.4%、「必要となるAIツールの利用が不可能なため」18.3%が上位に挙げた。
- 「AIツールを用いた文化芸術的コンテンツの作成方法を学ぶことへの興味」を尋ねると、「興味がある(やや興味がある、非常に興味がある)」29.4%、「普通」22.4%を合わせると 51.8%で半数を超えた。

- 年代別では「20～30 代」が多め。デジタルスキル別では「デジタルスキルが多大にある」人が 9.4%と他と比較して高い。「自分は非常に創造的である」と回答した人は 17.8%が興味を示しており、他と比べて比率が高い。
- 自身と家族のことを考え、「AIに基づく創作に関する教育学習プログラムに何を期待するか」と尋ねたところ、1位「興味や技能の程度に基づいた個別学習の選択肢があること」30.1%、2位「AIを用いて文化芸術的コンテンツを作成する方法を学ぶこと」28.2%、3位「隠れた創造的才能を発掘・育成すること」25.1%などが上位に挙がる。
 - 年代別で、「20～30 代」は「興味や技能の程度に基づいた個別学習の選択肢があること」(31%)、「40～50 代」は専門能力開発の機会があること(24.8%)などに期待。「19 歳未満」と「20～30 代」の若年層は「参加者間で協力して学習すること」なども他年代より高く期待が見られる。
 - デジタルスキル別で「デジタルスキルがある(多少は、多大に)」人は、「AIを用いて文化芸術的コンテンツを作成する方法を学ぶこと」「隠れた創造的才能を発掘・育成すること」「興味や技能の程度に基づいた個別学習の選択肢があること」「専門能力開発の機会があること」などを期待している人が多い。
- 「文化芸術分野におけるAIの今後 10 年間でどのように思い描いているか」を尋ねたところ、最も多いのは、1位「AIは人間の創造性に多大な影響を与える」34.6%、2位「AIは人間の文化的表現に多大な影響を与える」31.2%、3位「AIの活用が不可欠となる」24.7%、次いで「美術館やギャラリーで、AIが生成したアート作品を多く目にする」20.1%など。
 - 年代別では「19 歳未満」「20～30 代」の若年層は「AI の活用が不可欠となる」「芸術や文化に対する認識がAIによって根本的に変わる」という回答の比率が高い。
 - デジタルスキル別では「スキルがある(多少は、多大に)」人が上記に加え、「AIは人間の創造性に多大な影響を与える」「AIは人間の文化的表現に多大な影響を与える」等の回答の比率が高くなっている。一方で「観客・徴収はAIが生み出す美や決まり切った表現に飽きてくる」の回答率が他に比べて高くなっているのが興味深い。

4. AI 生成による文化芸術的コンテンツにおける評価と今後の課題

- 「これまでAIで生成された作品を鑑賞してどのような印象を持ったか」を尋ねたところ、1位「新鮮な驚きを感じた」46.7%、2位「人工的と感じた」41.8%、3位「人間の作品と区別がつかないと感じた」38.5%、次いで「人間では表現できないものと感じた」29.4%など。
 - 年代別では「60～70 代」は「人間の作品と区別がつかないと感じた」48.8%が他より高い。「19 歳未満」は他の年代に比べて「人工的と感じた」53.3%、「偽物と思った」40.0%、「感情が伝わらない」20.0%、「下手と思った」13.3%など、どちらかというネガティブな印象を持った人が多い。
 - 性別では「女性」が「人間では表現できないものと感じた」40.2%が、男性より多い。
- 「現在のデジタル文化においてAIの活用が進んでいると感じる分野」を尋ねたところ、「コンテンツ生成」72.0%、「アクセシビリティ向上」47.3%、「コミュニケーション補助」31.5%など。

- 「19 歳未満」は「コンテンツ生成」86.7%、「コミュニケーション補助」40.0%が、特に他の年代より比率が高く、年長の「60～70 代」は「アクセシビリティ向上」57.3%が高い。
- 性別で「女性」は、「コミュニケーション補助」が男性より 10 ポイント高くなっている。
- 「AIとデジタル文化の共存の理想的なプロセス」を尋ねると、「AIがアイデアを提供し、人間が最終判断を行う」70.0%と7割を占める。「AIと人間が対等なパートナーとして制作する」は 25.9%、「AIが主体的に制作する」3.4%となっており、AIが主に近い位置にくるのを理想とする人は3割に満たない。
 - 年代別では「20～30 代」と「40～50 代」が「AIと人間が対等なパートナーとして制作する」「AIが主体的に制作する」の回答の比率が高め。
- 「AIと人間が共存するために、今後実行されていくべき重要な施策」を尋ねると、「AIの倫理的ガイドラインの制定」73.6%、「AIの透明性向上（例：アルゴリズムの公開）」65.8%などの比率が高い。
 - 年代別で見ると「AIの倫理的ガイドラインの制定」については、年代層が上がるほど比率が高くなっている。
- 「AIが文化形成に関わる際に重視すべき課題」を尋ねると、最も多いのは「プライバシーに関わる情報、データの保護」66.7%、次いで「AIと生成物の著作権問題」50.4%、「偏見のない公平な判断」36.3% など。
- 「AIが人間のクリエイティブなプロセスをどのように変化させると感じるか」を尋ねたところ、「効率化が進み、短時間で作品を完成できる」60.4%、「人間には思いつかないアイデアを提供する」47.7%、「スタイルや作品の模倣が容易になる」38.1%など。
 - 「スタイルや作品の模倣が容易になる」については、年代別で「40～50 代」「60～70 代」の年長層が若年層よりも強く感じている。
 - 性別で男性は「効率化が進み、短時間で作品を完成できる」63.0%、「人間には思いつかないアイデアを提供する」50.0%で比率が高いのに対し、「女性」は「スタイルや作品の模倣が容易になる」41.4%、「創造性の喪失リスクが高まる」26.9%などが男性を上回り、どちらかというとながティブに変化させると感じる人が男性より多い様子。
- 「人間とAIが共創することでどのような情緒的体験が期待できると思うか」を尋ねたところ、「人間が予想できなかった新しい感情の発見」50.6%が最も多い。
 - 次いで「異なる文化や背景を超えた普遍的な感情の創造」37.9%、「個人の体験に特化したパーソナライズされた情緒の提供」29.2%、「より深い没入感や感動を与える作品の創出」28.5%となっている。
 - 年代別では、他の年代に比べて「20～30 代」が特に「人間が予想できなかった新しい感情の発見」(55.0%)の回答が多く、60～70 代は「異なる文化や背景を超えた普遍的な感情の創造」(42.2%)の回答が多く見られた。

- 「AIが人間の予想を超えた情緒を生み出すことについてどう感じるか」を尋ねると、「期待している(非常に／やや)」と回答したのは 61.2%で 6 割強。
 - 年代別では、「20～30 代」が他の年代に比べて「非常に期待している」(23.4%)が高くなっている。
 - 性別で「期待している(非常に／やや)」と回答したのは、男性が 68.3%、女性は 51.0%で、男性のほうがかなり上回っている。
- 「AIが生成する情緒的体験に関してどのような懸念があるか」を尋ねたところ、主に「AIに依存しすぎることによる感情の劣化」46.9%、次いで「クリエイティブ・プロセスの価値が損なわれる可能性」42.5%、「人間の感情が機械的に制御される危険性」40.1% となった。
 - 年代別で見ると「60～70 代」が若年層に比べて「人間の感情が機械的に制御される危険性」48.8%、「AIに依存しすぎることによる感情の劣化」56.4%となっており、特に後者に関しては年代が上がるほど比率が高くなっている。また「AIに依存しすぎることによる感情の劣化」については男性より女性の危惧が高い(52.9%)。
- 「AIとの共創が、これから 10 年後の文化や社会にどのような結果をもたらすと思うか」について尋ねたところ、最も多いのは「予想外の感情の発見(AIが人間の想像を超えるアイデアやパターンを生成することで、これまでにない予想外の感情体験を引き起こす)」39.8%と 4 割近い。
 - 次いで「多文化的・普遍的な情緒の創造(AIが異なる文化や社会背景を学習しそれらを融合させることで、世界中の人々が共有できる新しい感情や価値観を生み出す)」35.2%、「倫理的ジレンマや不安の情緒化(AIが生成する新しい情緒体験が、社会に新たな倫理的ジレンマや感情的な葛藤を引き起こす可能性)」33.4%、「個別化された深い感情体験(AIが個々の好みや感情に合わせたカスタマイズされたコンテンツを提供することで、これまでにない深い没入感や共感を生む)」33.1% などが高くなった。
- 「理想的なAIと人間の共創プロセスを通じて、新しい情緒的体験を創出するために必要なことは何か」を尋ねたところ、最も多いのは「倫理的ガイドラインの導入(AIと人間の共創が倫理的に正当性を持ち、偏見や差別を助長しないようにするためのルールを整備する)」42.7%。
 - 次いで「AIの感情理解の向上(AIが人間の感情や意図を正確に理解し、それを作品やプロセスに反映できるようにする)」41.9%、「透明性と説明責任の確保(AIのアルゴリズムや意思決定プロセスを分かりやすくし、人間が AI の役割を理解しやすくする)」40.6%。その3点が4割を越えた。
 - 「クリエイティブな柔軟性の確保(AIが型にはまった出力ではなく、人間の創造性を広げるための柔軟な提案やサポートを行えるようにする)」35.1%も少し高い。
- 「AIによって、小規模クリエイターにも作品の創造が容易にできるようになることをどのように評価するか」を尋ねたところ、「ポジティブ(非常にポジティブ／ポジティブ)」と回答したのは全体で 52.1%。

- 年代別では、「ポジティブ(2Topbox)」の回答について「20～30 代」50.8%、「40～50 代」52.4%、「60～70 代」54.0%で、5割を越えた年代が多い中、「19 歳未満」は40.0%と4割となり、低い傾向が見られた。
- 性別では「男性」58.7%、「女性」42.6%と、女性の評価が低めな傾向。

■調査結果詳細

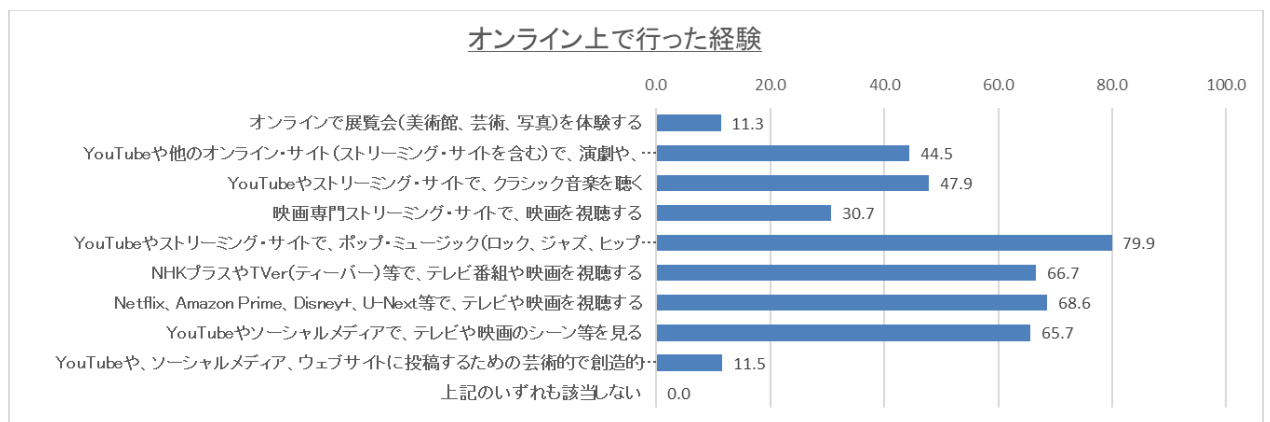
1. オンライン上での文化芸術鑑賞・創作における実態と意識について

S1 過去12ヶ月間に、オンラインで以下のことを行いましたか。(該当するもの全て選択)

現在、オンライン上で行ったことがあるのは、「YouTube やストリーミング・サイトで、ポップ・ミュージック(ロック、ジャズ、ヒップホップ、ダンス・ミュージック等)を聴く」が最も多く、約8割(79.9%)。次いで「Netflix、Amazon Prime、Disney+、U-Next 等で、テレビや映画を視聴する」(68.6%)、「NHK プラスや TVer(ティーバー)等で、テレビ番組や映画を視聴する」(66.7%)「YouTube やソーシャルメディアで、テレビや映画のシーン等を見る」(65.7%)。

年代による差は、「YouTube やオンラインサイトで演劇やミュージカル・ダンスを視聴する」「YouTube やストリーミングサイトでクラシック音楽を聴く」等は19歳未満、20～30代が半数以上と高く、「NHK プラスや Tver でテレビ番組や映画を視聴する」は40～50代・60～70代の7割以上と高くなっている。

性別では、「映画専門ストリーミングサイトで映画を視聴する」「YouTube やソーシャルメディアでテレビや映画のシーン等を見る」について、男性のほうが女性より10%以上多くなっているなど、9項目のうち7項目について男性のほうが比率が高くなっている。デジタルによる視聴体験は男性のほうが多いようである。



		全体	オンラインで展覧会(美術館、芸術、写真)を体験する	YouTubeや他のオンライン・サイト(ストリーミング・サイトを含む)で、演劇や、ミュージカル、ダンスを視聴する	YouTubeやストリーミング・サイトで、クラシック音楽を聴く	映画専門ストリーミング・サイトで、映画を視聴する	YouTubeやストリーミング・サイトで、ポップ・ミュージック(ロック、ジャズ、ヒップホップ、ダンス・ミュージック等)を聴く	NHKプラスやTVer(ティーバー)等で、テレビ番組や映画を視聴する	Netflix、Amazon Prime、Disney+、U-Next等で、テレビや映画を視聴する	YouTubeやソーシャルメディアで、テレビや映画のシーン等を見る	YouTubeや、ソーシャルメディア、ウェブサイトに投稿するための芸術的・創造的なものを作成する	上記のいずれも該当しない
全体(n=3000)	%	100.0	11.3	44.5	47.9	30.7	79.9	66.7	68.6	65.7	11.5	0.0
19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	10.3	66.7	55.1	25.6	87.2	55.1	62.8	64.1	15.4	0.0
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	15.2	52.6	52.5	34.8	81.3	58.5	77.9	68.3	19.6	0.0
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	10.1	40.2	44.4	28.9	83.8	70.4	66.7	67.0	9.8	0.0
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	8.9	39.3	47.2	29.0	71.5	71.6	61.1	60.7	4.4	0.0
男性(n=1487)	%	100.0	14.3	43.6	50.0	37.1	81.7	62.2	69.9	70.7	13.8	0.0
女性(n=1513)	%	100.0	8.5	45.3	45.8	24.3	78.2	71.1	67.3	60.8	9.3	0.0
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Q1	あなたのオンライン上での文化芸術の鑑賞・創作において、次のどれがご自身にとって重要ですか。 Q1-b どのような文化芸術作品を創作し、オンラインで共有していますか。該当するものを全て選択してください。
----	--

オンライン上での文化芸術鑑賞・創作において重要と思うものは、「YouTube やストリーミングサイトでクラシック音楽以外の音楽を聴く」(66.9%)、次いで「料金を支払って、Netflix、Amazon プライム、Disney＋、U-Next 等でテレビ番組や映画を視聴する」(57.3%)。

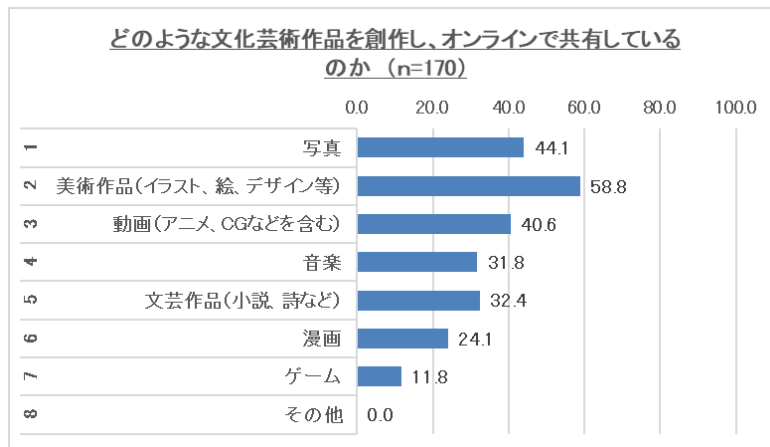
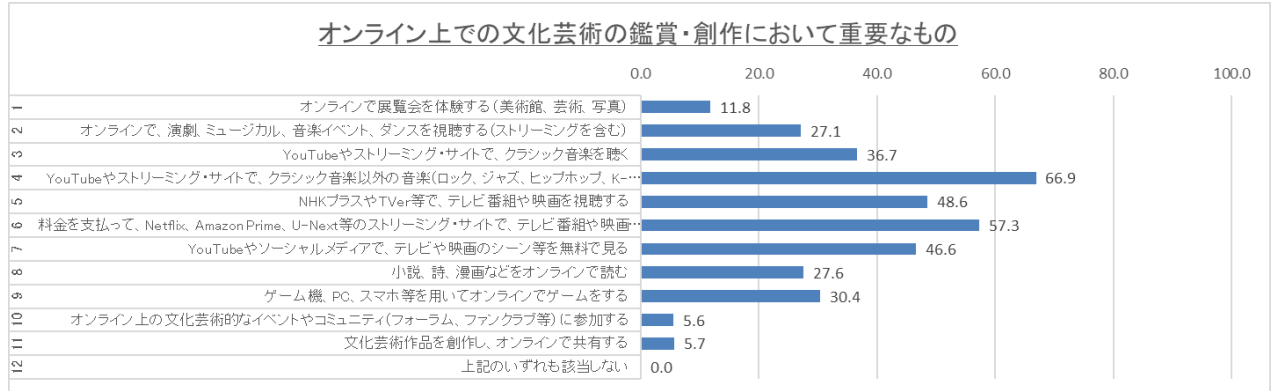
年代別の特徴では、19 歳未満は他年代に比べて「オンラインで演劇、ミュージカル、音楽イベント、ダンスを視聴する」(34.6%)の比率が高い。「YouTube やストリーミングサイトでクラシック音楽以外の音楽を聴く」はどの年代も高いが、特に 19 歳未満は 7 割と高くなっていた。

19 歳未満、20～30 代が上の年代と比べて高いのは「ゲーム機、PC、スマホ等を用いてオンラインでゲームをする」で、40～50 代・60～70 代と比べて 20%程度の差が見られた。

実際に創作してオンラインで共有している文化芸術作品は「美術作品(イラスト、絵、デザイン等)」が最も多く(58.8%)、次いで「写真」(44.1%)。

「写真」は、特に 40～50 代・60～70 代の年代の割合が高くなっている。

「美術作品」については、女性のほうが男性より割合が高い。



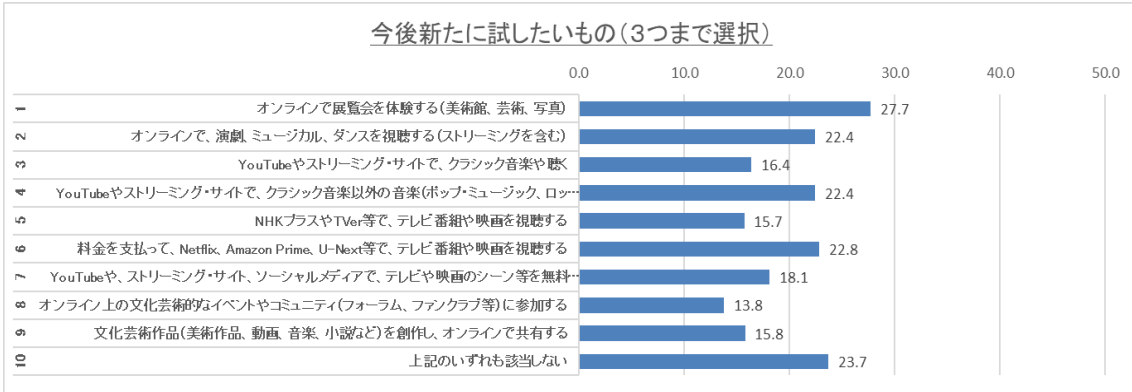
		全体	オンラインで 展示会を体 験する(美術 館、芸術、写 真)	オンライン で、演劇、 ミュージカ ル、音楽イ ベント、ダン スを視聴す る(ストリー ミングを含む)	YouTubeや ストリーミ ング・サイ トで、クラシ ック音楽以外 の音楽(ロッ ク、ジャズ、 ヒップホッ プ、K-pop、 ダンス・ ミュージック 等)を聴く	YouTubeや ストリーミ ング・サイ トで、クラシ ック音楽以外 の音楽(ロッ ク、ジャズ、 ヒップホッ プ、K-pop、 ダンス・ ミュージック 等)を聴く	NHKプラス やTVer等 で、テレビ番 組や映画を 視聴する	料金を支 払って、 Netflix、 Amazon Prime、U- Next等のス トリーミング・ サイトで、テ レビ番組や 映画を視聴 する	YouTubeや ソーシャルメ ディアで、テ レビや映画 のシーン等 を無料で見 る	小説、詩、漫 画などをオン ラインで読む	ゲーム機、 PC、スマホ 等を用いて オンラインで ゲームをす る	オンライン上 の文化芸術 的なイベン トやコミュニ ティ(フォー ラム、ファン クラブ等)に 参加する	文化芸術作 品を創作し、 オンラインで 共有する	上記のいず れも該当し ない
全体(n=3000)	%	100.0	11.8	27.1	36.7	66.9	48.6	57.3	46.6	27.6	30.4	5.6	5.7	0.0
19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	14.1	34.6	29.5	70.5	39.7	51.3	47.4	30.8	43.6	9.0	14.1	0.0
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	12.9	27.0	37.8	67.0	38.7	62.7	43.6	36.5	43.3	7.0	7.8	0.0
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	10.5	26.4	33.5	67.9	50.9	54.5	47.0	27.6	29.4	5.7	5.4	0.0
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	12.3	27.6	40.9	64.8	57.5	55.8	49.4	16.8	15.7	3.3	2.7	0.0
全体(n=3000)	%	100.0	11.8	27.1	36.7	66.9	48.6	57.3	46.6	27.6	30.4	5.6	5.7	0.0
男性(n=1487)	%	100.0	13.9	25.7	37.9	66.8	43.0	58.2	48.6	25.4	36.2	6.6	6.1	0.0
女性(n=1513)	%	100.0	9.8	28.5	35.5	67.0	54.1	56.4	44.7	29.8	24.7	4.6	5.3	0.0
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

		全体	写真	美術作品(イ ラスト、絵、 デザイン等)	動画(アニ メ、CGなど を含む)	音楽	文芸作品 (小説、詩な ど)	漫画	ゲーム	その他
全体(n=170)	%	100.0	44.1	58.8	40.6	31.8	32.4	24.1	11.8	0.0
19歳未満(10代)(n=11)	%	100.0	18.2	54.5	54.5	27.3	36.4	36.4	18.2	0.0
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=72)	%	100.0	38.9	63.9	47.2	31.9	29.2	29.2	13.9	0.0
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=66)	%	100.0	53.0	63.6	36.4	27.3	36.4	19.7	12.1	0.0
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=21)	%	100.0	47.6	28.6	23.8	47.6	28.6	14.3	0.0	0.0
全体(n=170)	%	100.0	44.1	58.8	40.6	31.8	32.4	24.1	11.8	0.0
男性(n=90)	%	100.0	45.6	51.1	45.6	37.8	28.9	22.2	14.4	0.0
女性(n=80)	%	100.0	42.5	67.5	35.0	25.0	36.3	26.3	8.8	0.0
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Q2 今後新たに試したいものは何ですか。3つまで選択してください。

今後新たに試したいものとして挙げられたのは、「オンラインで展覧会を体験する(美術館、芸術、写真)」が最も多く(27.7%)、次いで「料金を支払って、Netflix、Amazon プライム、U-Next 等でテレビ番組や映画を視聴する」(22.8%)。

年代別に見てみると、19 歳未満が他の年代に比べて試してみたいものの比率が高くなっている性別による差はあまり見られず、男女とも同様の傾向となっている。



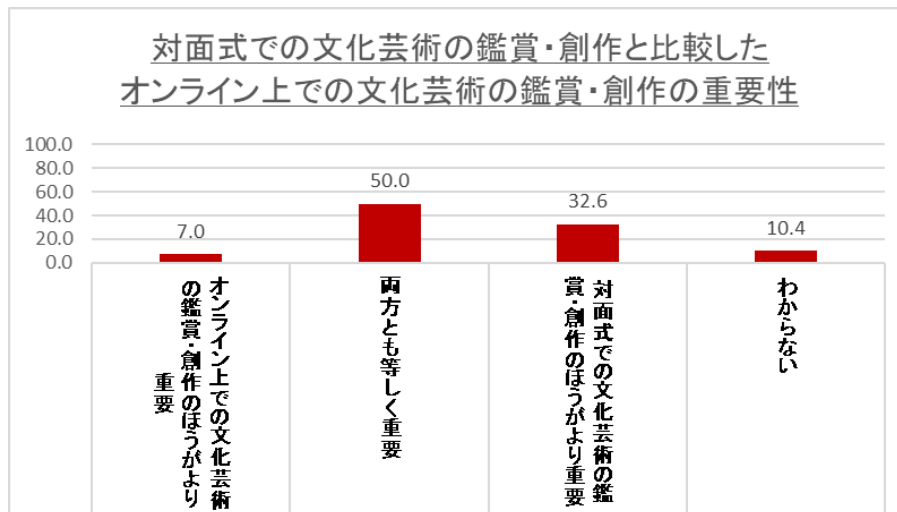
<今後新たに試したいもの 年齢・性別>

		全体	オンラインで展覧会を体験する(美術館、芸術、写真)	オンラインで、演劇、ミュージカル、ダンスを視聴する(ストリーミングを含む)	YouTubeやストリーミングサイトで、クラシック音楽や聴く	YouTubeやストリーミングサイトで、クラシック音楽以外の音楽(ポップ・ミュージック、ロック、ジャズ、K-pop、ヒップホップ、ダンス・ミュージック等)を聴く	NHKプラスやTVer等で、テレビ番組や映画を視聴する	料金を支払って、Netflix、Amazon Prime、U-Next等で、テレビ番組や映画を視聴する	YouTubeや、ストリーミングサイト、ソーシャルメディアで、テレビや映画のシーン等を無料で見る	オンライン上の文化芸術的なイベントやコミュニティ(フォーラム、ファンクラブ等)に参加する	文化芸術作品(美術作品、動画、音楽、小説など)を創作し、オンラインで共有する	上記のいずれも該当しない
全体(n=3000)	%	100.0	27.7	22.4	16.4	22.4	15.7	22.8	18.1	13.8	15.8	23.7
19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	32.1	26.9	7.7	19.2	11.5	34.6	17.9	21.8	23.1	16.7
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	23.7	21.8	17.2	22.2	12.3	24.0	17.1	14.7	19.8	25.3
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	27.6	21.4	16.5	24.7	17.1	23.3	18.8	13.5	15.5	23.3
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	32.3	24.3	16.2	19.5	18.0	19.5	18.4	12.5	10.8	23.1
男性(n=1487)	%	100.0	28.0	21.3	19.4	24.7	15.1	25.8	20.8	14.5	17.1	20.6
女性(n=1513)	%	100.0	27.5	23.6	13.4	20.2	16.3	20.0	15.5	13.2	14.5	26.8
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Q3 対面式での文化芸術の鑑賞・創作と比較して、オンライン上での文化芸術の鑑賞・創作の重要性についてどう思いますか。

対面式での文化芸術鑑賞・創作との比較におけるオンライン上での文化芸術の鑑賞・創作の重要性については、「両方とも等しく重要」(50%)、次いで「対面式での文化芸術の鑑賞・創作のほうがより重要」(32.6%)となっており、まだ多少「対面式のほうが重要」という意識が見える。

一方、「自分にデジタルスキルがあると認識」している人(Q7)は、ない人より「両方とも等しく重要」「オンライン上での鑑賞・創作のほうが重要」と感じる人が多い。また「芸術的・文化的なコンテンツをオンライン上で共有することへの興味を示した」人(Q10)は、「両方とも等しく重要」または「オンライン上での鑑賞・創作のほうが重要」と感じる人が多く、オンライン上での共有にはその人の「デジタルスキル」や「興味」の有無が関係していると見られる。



			全体	オンライン上での文化芸術の鑑賞・創作のほうがより重要	両方とも等しく重要	対面式での文化芸術の鑑賞・創作のほうがより重要	わからない
	全体(n=3000)	%	100.0	7.0	50.0	32.6	10.4
年代別	19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	15.4	52.6	25.6	6.4
	20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	11.6	55.0	22.3	11.1
	40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	4.6	50.9	34.4	10.1
	60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	4.6	42.4	42.5	10.5
性別	男性(n=1487)	%	100.0	9.8	54.2	27.5	8.5
	女性(n=1513)	%	100.0	4.4	45.8	37.5	12.3
Q7 デジタルスキル	答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	まったくない(n=150)	%	100.0	9.3	30.7	40.7	19.3
	あまりない(n=965)	%	100.0	5.9	45.3	37.7	11.1
	多少はある(n=1427)	%	100.0	6.4	57.8	30.6	5.2
	多大にある(n=251)	%	100.0	16.7	53.0	27.9	2.4
Q10 オンライン共有への興味	わからない(n=207)	%	100.0	3.4	28.0	21.7	46.9
	興味がない(n=822)	%	100.0	5.1	37.1	44.6	13.1
	やや興味がある(n=728)	%	100.0	9.5	55.6	30.6	4.3
	普通(n=766)	%	100.0	4.0	51.7	33.0	11.2
	非常に興味がある(n=304)	%	100.0	8.9	66.1	21.4	3.6
	非常に興味がある(n=223)	%	100.0	17.9	65.9	14.3	1.8
	わからない(n=157)	%	100.0	1.3	28.7	23.6	46.5

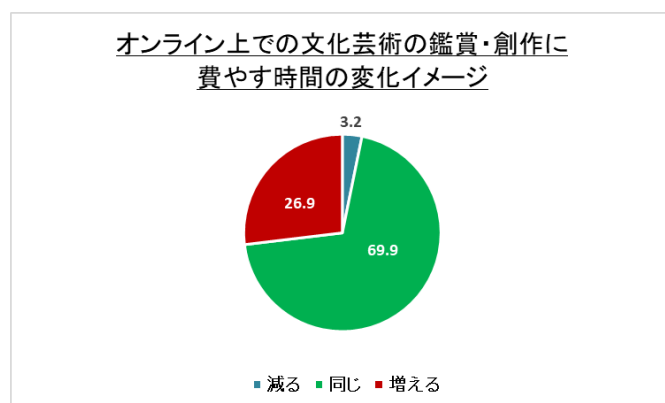
Q4	オンライン上での文化芸術の鑑賞・創作にあなたが費やす時間は、今後どのように変化すると思いますか。
----	--

「オンライン上での文化芸術鑑賞・創作に費やす時間」について今後の変化のイメージは、「同じ」が約 7 割弱、「増える」と感じている人は 27%。

年代別では「増える」と回答した人では、年長層の 40～50 代、60～70 代層が若年層より高くなっている。性別での差はあまりない。

デジタルスキル別では「スキルがある(多少は、多大に)」と回答した人のほうが「増える」と感じた割合が高い。

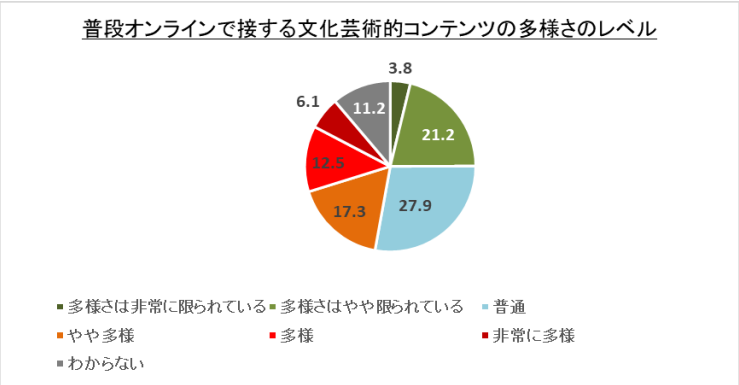
オンライン上の共有への興味別では「興味ある(やや興味がある・興味がある・非常に興味がある)」と回答した人が「増える」の割合が高くなっている。



			全体	減る	同じ	増える
	全体(n=3000)	%	100.0	3.2	69.9	26.9
年代別	19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	6.4	70.5	23.1
	20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	4.5	72.3	23.3
	40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	2.5	72.1	25.4
	60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	2.6	63.5	33.9
性別	男性(n=1487)	%	100.0	3.2	68.7	28.1
	女性(n=1513)	%	100.0	3.2	71.1	25.7
	答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0
Q7 デジタルスキル	まったくない(n=150)	%	100.0	7.3	79.3	13.3
	あまりない(n=965)	%	100.0	4.2	72.7	23.0
	多少はある(n=1427)	%	100.0	2.1	66.8	31.1
	多大にある(n=251)	%	100.0	2.4	57.0	40.6
	わからない(n=207)	%	100.0	3.9	87.0	9.2
Q10 オンライン 共有への興味	興味がない(n=822)	%	100.0	3.0	79.3	17.6
	やや興味がある(n=728)	%	100.0	4.0	65.1	30.9
	普通(n=766)	%	100.0	2.7	77.3	20.0
	興味がある(n=304)	%	100.0	3.0	51.3	45.7
	非常に興味がある(n=223)	%	100.0	2.2	43.5	54.3
	わからない(n=157)	%	100.0	4.5	80.3	15.3

Q5	あなたが普段オンラインで接する文化芸術的コンテンツの多様さは、どの程度だと思いますか。あなたの経験を基に、最も適切な表現を1つ選択してください。 Q5-b あなたのオンライン上での文化芸術の鑑賞・創作を(さらに)多様なものにするために最も必要だと思うのは何ですか。5つまで選択してください。
----	---

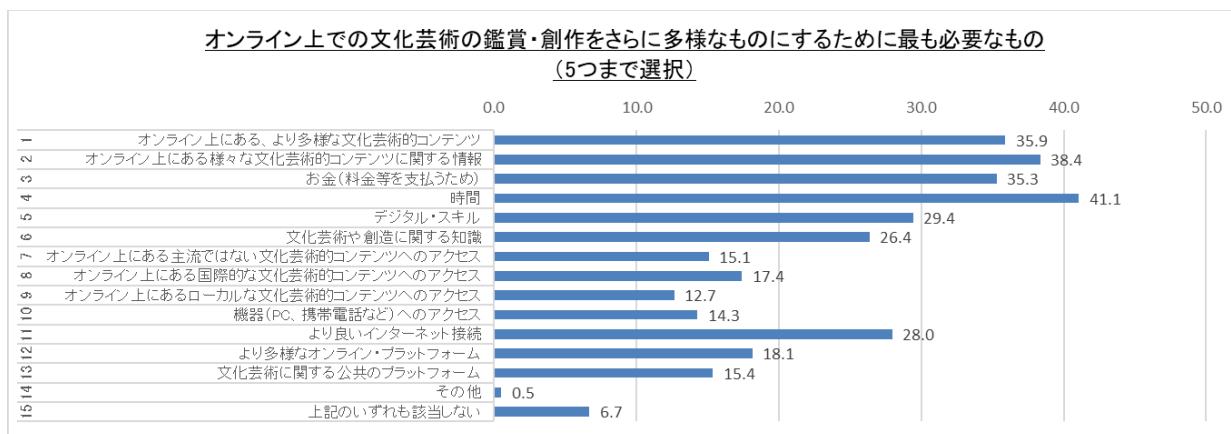
「普段オンラインで接する文化芸術的コンテンツの多様さ」に関して「多様」(非常に多様・多様・やや多様)と感じている人が 35.9%。「多様」と感じているのは、年代別では 19 歳未満、性別では男性のほうが多い。また「デジタルスキルがある」と回答している人のほうが「多様」と感じており、「オンライン上の共有への興味がある」と回答している人のほうが「多様さ」を感じている。



			全体	多様さは非常に限られている	多様さはやや限られている	普通	やや多様	多様	非常に多様	わからない
年代別	全体(n=3000)	%	100.0	3.8	21.2	27.9	17.3	12.5	6.1	11.2
	19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	3.8	33.3	12.8	12.8	19.2	11.5	6.4
	20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	4.3	18.9	25.9	19.7	12.6	7.7	10.9
	40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	3.1	20.7	31.1	15.7	12.1	5.6	11.8
	60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	4.2	23.4	26.8	17.6	12.2	4.6	11.2
性別	男性(n=1487)	%	100.0	4.4	20.2	29.3	17.3	13.4	7.5	7.9
	女性(n=1513)	%	100.0	3.2	22.1	26.5	17.4	11.5	4.8	14.5
	答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Q7 デジタルスキル	まったくない(n=150)	%	100.0	14.0	20.7	28.0	10.7	4.7	2.7	19.3
	あまりない(n=965)	%	100.0	3.6	24.9	29.9	17.9	8.7	4.4	10.6
	多少はある(n=1427)	%	100.0	2.5	20.7	28.7	20.1	15.8	6.8	5.3
	多大にある(n=251)	%	100.0	7.6	21.1	16.7	14.3	20.7	14.7	4.8
	わからない(n=207)	%	100.0	1.4	7.7	26.1	3.9	2.4	1.9	56.5
Q10 オンライン共有への興味	興味がない(n=822)	%	100.0	5.8	22.0	28.3	13.4	9.7	4.3	16.4
	やや興味がある(n=728)	%	100.0	3.3	27.6	24.0	22.7	12.4	4.9	5.1
	普通(n=766)	%	100.0	2.2	16.8	40.9	17.6	9.9	3.8	8.7
	興味がある(n=304)	%	100.0	3.0	20.7	19.1	25.3	22.7	7.6	1.6
	非常に興味がある(n=223)	%	100.0	5.8	17.5	13.5	11.7	23.3	26.0	2.2
	わからない(n=157)	%	100.0	1.9	14.0	17.8	4.5	4.5	1.9	55.4

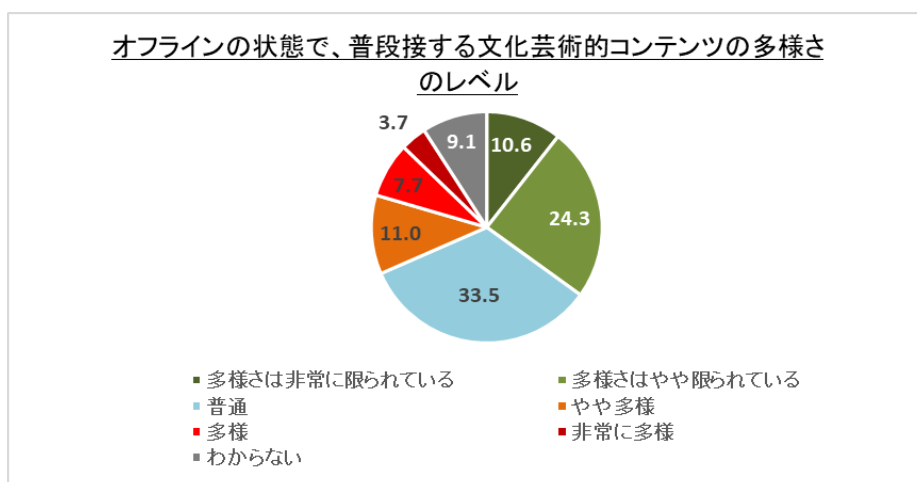
「オンライン上での文化芸術の鑑賞・創作をさらに多様なものにするために必要なもの」についての上位は、1位「時間」(41.1%)、2位「オンライン上にある様々な文化芸術的コンテンツに関する情報」(38.4%)、3位「オンライン上にある、より多様な文化芸術的コンテンツ」、4位「お金(料金を支払う)」となっている。

属性別による差異で顕著なものは見られなかった。



Q6 インターネットに接続していない状態(オフライン)で、普段あなたが接する文化芸術的コンテンツの多様さは、どの程度だと思いますか。あなたの経験を基に、最も適切な表現を1つ選択してください。

「オフラインの状態で見ている文化芸術的コンテンツの多様さ」については、「多様さが限られている」(非常に・やや)34.9%、「普通」33.5%と、7割近くが「多様さ」をそれほど感じられていない。

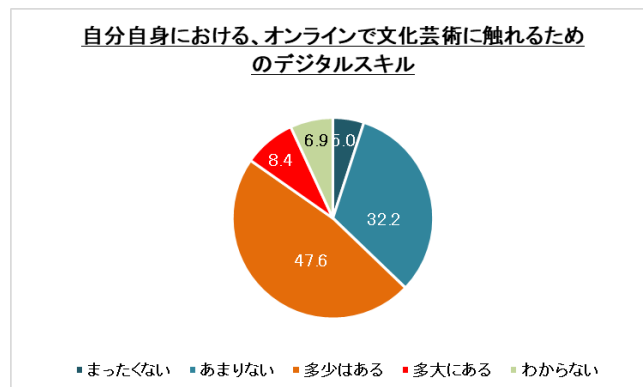


Q7 オンラインで文化芸術に触れるためのデジタル・スキルが、あなたにどの程度あると思いますか。

「オンラインで文化芸術に触れるためのデジタルスキルがある」と回答した人の中で「多大にある」と回答したのは年代別で「19 歳未満」が 10.3%と他の年代より高い。しかし一方「ない(まったくない・あまりない)」の回答も 41.1%いて、若年層の中でもばらつきがあることがうかがえる。

性別では男性のほうが女性より「ある」と感じる人が多い。

「オンライン上での共有への興味有無」では「興味がある(やや・興味がある・非常に)」と回答した人が「デジタルスキルがある(多少・多大)」と認識している人が多い。



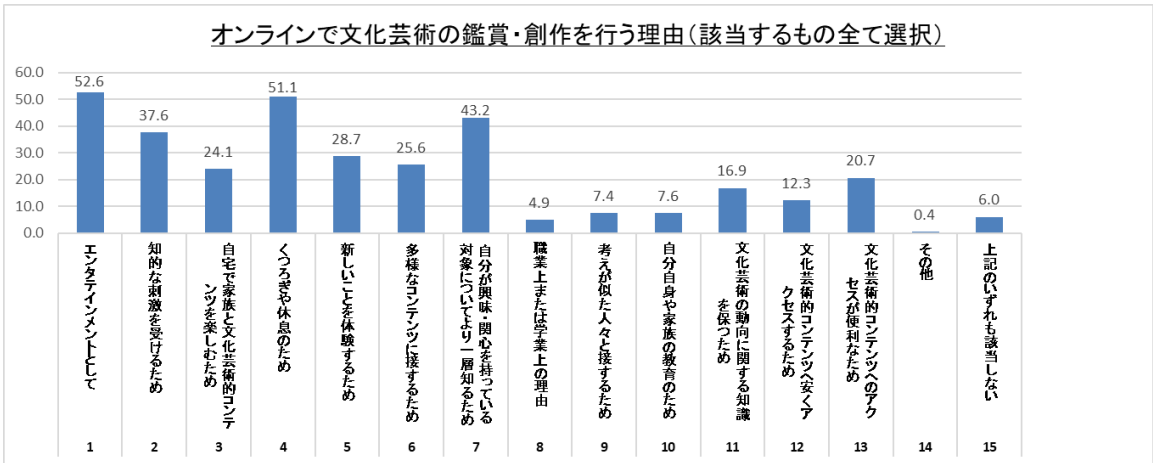
		全体	まったくない	あまりない	多少はある	多大にある	わからない
	全体(n=3000)	100.0	5.0	32.2	47.6	8.4	6.9
年代別	19歳未満(10代)(n=78)	100.0	9.0	32.1	44.9	10.3	3.8
	20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	100.0	6.3	29.3	46.3	9.1	8.9
	40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	100.0	3.9	32.5	48.1	8.3	7.3
	60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	100.0	4.7	35.0	48.5	7.4	4.2
	75歳以上(n=100)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
性別	男性(n=1487)	100.0	4.1	28.5	50.6	11.0	5.8
	女性(n=1513)	100.0	5.9	35.8	44.6	5.8	8.0
	答えたくない(n=0)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Q10 オンライン共有への興味	興味がない(n=822)	100.0	10.3	36.4	39.1	6.4	7.8
	やや興味がある(n=728)	100.0	3.6	35.9	52.1	6.2	2.3
	普通(n=766)	100.0	3.0	36.4	49.5	5.2	5.9
	興味がある(n=304)	100.0	2.0	16.8	68.8	10.9	1.6
	非常に興味がある(n=223)	100.0	1.3	9.9	49.8	35.9	3.1
	わからない(n=157)	100.0	4.5	33.8	17.8	0.0	43.9

Q8 オンラインで文化芸術の鑑賞・創作を行う理由は何ですか。該当するものを全て選択してください。

「オンラインで文化芸術の鑑賞・創作」を行う理由は、1位「エンターテインメントとして」52.6%、2位「くつろぎや休息のため」51.1%、3位「自分が興味・関心を持っている対象についてより一層知るため」43.2%などが、上位に挙がっている。

年代別では 60～70 代の人が「2 知的な刺激を受けるため」や「11 文化芸術の動向に関する知識を保つため」という理由が他年代より高い。また 40～50 代・60～70 代は「7 自分が興味関心を持っている対象についてより一層知るため」の比率も若年層より高くなっており、年長者層は知的好奇心に関する理由が多くなっている様子が見える。

性別では、男性が「2 知的な刺激を受けるため」「5 新しいことを体験するため」「6 多様なコンテンツに接するため」の比率が女性より高くなっており、体験や知識の刺激、多様な情報との接触を望んでいる様子が見られた。



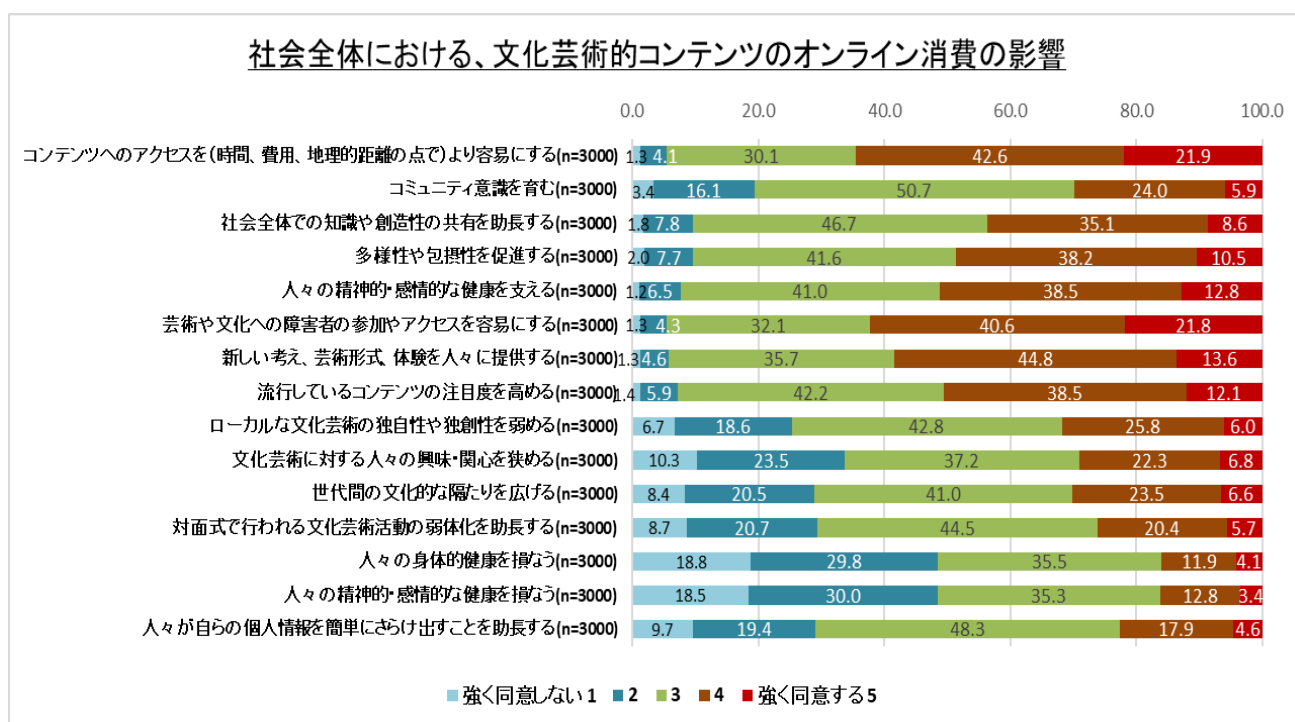
	全体	エンタテインメントとして	知的な刺激を受けるため	自宅で家族と文化芸術的コンテンツを楽しむため	くつろぎや休息のため	新しいことを体験するため	多様なコンテンツに接するため	自分が興味・関心を持っている対象についてより一層知るため	職業上または学業上の理由	考えが似た人々と接するため	自分自身や家族の教育のため	文化芸術の動向に関する知識を保つため	文化芸術的コンテンツへアクセスするため	文化芸術的コンテンツへのアクセスが便利のため	その他	
全体(n=3000)	%	100.0	52.6	37.6	24.1	51.1	28.7	25.6	43.2	4.9	7.4	7.6	16.9	12.3	20.7	0.4
19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	50.0	37.2	28.2	48.7	29.5	25.6	34.6	7.7	10.3	3.8	5.1	9.0	12.8	1.3
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	57.2	37.7	22.9	50.5	30.9	27.5	36.0	7.0	10.3	8.3	14.6	11.2	17.3	0.5
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	57.2	35.9	22.7	51.0	27.1	23.9	43.5	4.7	7.0	8.9	16.8	12.7	21.7	0.4
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	40.1	40.2	27.2	52.2	28.4	26.2	52.2	2.6	4.2	5.0	20.8	13.5	23.9	0.3
男性(n=1487)	%	100.0	52.3	41.4	22.7	49.1	31.5	29.4	41.0	6.0	8.2	8.3	19.6	13.8	21.5	0.3
女性(n=1513)	%	100.0	52.9	33.9	25.4	53.1	25.8	21.9	45.4	3.9	6.5	6.9	14.1	10.9	19.9	0.6
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

2. オンライン上での文化芸術的コンテンツにおける消費の影響について

Q9 文化芸術的コンテンツのオンライン消費の影響について、社会全体を考えた場合に以下の各記述にどの程度同意しますか。「強く同意しない」を1、「強く同意する」を5として、1から5の尺度で以下の各記述を評価してください

「文化芸術的コンテンツのオンライン消費の影響」について感じるものの上位は、1位「1 コンテンツへのアクセス(時間・費用・地理的距離)をより容易にする」64.5%、2位「6 芸術や文化への障害者の参加やアクセスを容易にする」62.4%、3位「7 新しい考え、芸術形式、体験を人々に提供する」58.4%が挙がる。特に「強く同意する」と感じられているのは「1 コンテンツへのアクセスをより容易にする」が21.9%、「6 芸術や文化への障害者の参加やアクセスを容易にする」が21.8%とトップボックスが高い。

1位～3位までについては、いずれも、年代別で「19 歳未満」を始め、20～30 代など若年層の年代が高めの比率になっている。



<強く同意が示されたもの 上位3位における年代別・性別の特徴>

■1位:コンテンツへのアクセスをより容易にする

		全体	強く同意しない 1	2	3	4	強く同意する 5
全体 (n=3000)	%	100.0	1.3	4.1	30.1	42.6	21.9
19歳未満 (10代) (n=78)	%	100.0	1.3	6.4	23.1	41.0	28.2
20～30代 (20歳以上39歳未満) (n=920)	%	100.0	2.6	5.0	30.5	40.7	21.2
40～50代 (40歳以上59歳未満) (n=1223)	%	100.0	0.5	3.7	30.1	42.4	23.3
60～70代 (60歳以上74歳未満) (n=779)	%	100.0	0.9	3.6	30.4	45.2	19.9
男性 (n=1487)	%	100.0	1.2	5.5	28.4	42.2	22.7
女性 (n=1513)	%	100.0	1.3	2.8	31.8	43.0	21.2
答えたくない (n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

■2位:芸術や文化への障がい者の参加やアクセスを容易にする

		全体	強く同意しない 1	2	3	4	強く同意する 5
全体 (n=3000)	%	100.0	1.3	4.3	32.1	40.6	21.8
19歳未満 (10代) (n=78)	%	100.0	2.6	3.8	29.5	35.9	28.2
20～30代 (20歳以上39歳未満) (n=920)	%	100.0	2.0	5.9	33.6	35.7	22.9
40～50代 (40歳以上59歳未満) (n=1223)	%	100.0	0.9	4.0	32.9	40.8	21.4
60～70代 (60歳以上74歳未満) (n=779)	%	100.0	0.9	2.8	29.5	46.5	20.3
男性 (n=1487)	%	100.0	1.3	5.3	34.8	37.9	20.7
女性 (n=1513)	%	100.0	1.3	3.2	29.5	43.2	22.8
答えたくない (n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

■3位:新しい考え、芸術形式、体験を人々に提供する

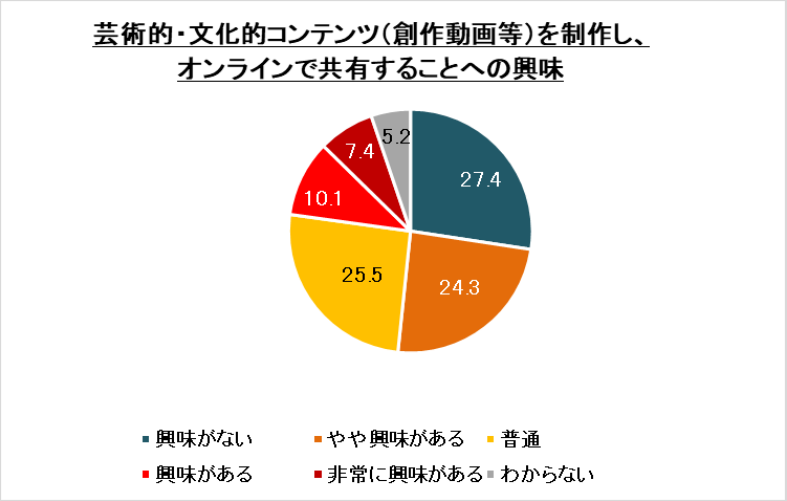
		全体	強く同意しない 1	2	3	4	強く同意する 5
全体 (n=3000)	%	100.0	1.3	4.6	35.7	44.8	13.6
19歳未満 (10代) (n=78)	%	100.0	1.3	5.1	23.1	48.7	21.8
20～30代 (20歳以上39歳未満) (n=920)	%	100.0	2.0	5.0	36.5	39.9	16.6
40～50代 (40歳以上59歳未満) (n=1223)	%	100.0	0.7	4.3	36.5	46.6	11.9
60～70代 (60歳以上74歳未満) (n=779)	%	100.0	1.4	4.6	34.8	47.5	11.7
男性 (n=1487)	%	100.0	1.4	5.4	37.5	42.6	13.2
女性 (n=1513)	%	100.0	1.1	3.8	34.0	47.1	13.9
答えたくない (n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Q10	芸術的・文化的なコンテンツ(創作動画等)を制作し、オンラインで共有することに興味がありますか。 Q10-b 文化芸術的コンテンツを制作し、オンラインで共有することに興味がある理由を具体的に教えてください。該当するものを全て選択してください。
-----	--

「芸術的・文化的コンテンツを制作し、オンラインで共有することへの興味」について、「興味ある」(やや・興味がある・非常に)は、41.8%。

「興味がある」と回答したのは「19 歳未満」「20～30 代」等の若年層の比率が高め。逆に「60～70 代」は低め。性別では、男性のほうが女性より「興味がある」との回答比率が高い。

デジタルスキル別では、デジタルスキルが「ある(多少は・多大に)」と回答した人が「興味がある」(興味ある・非常に)の回答率が高い。

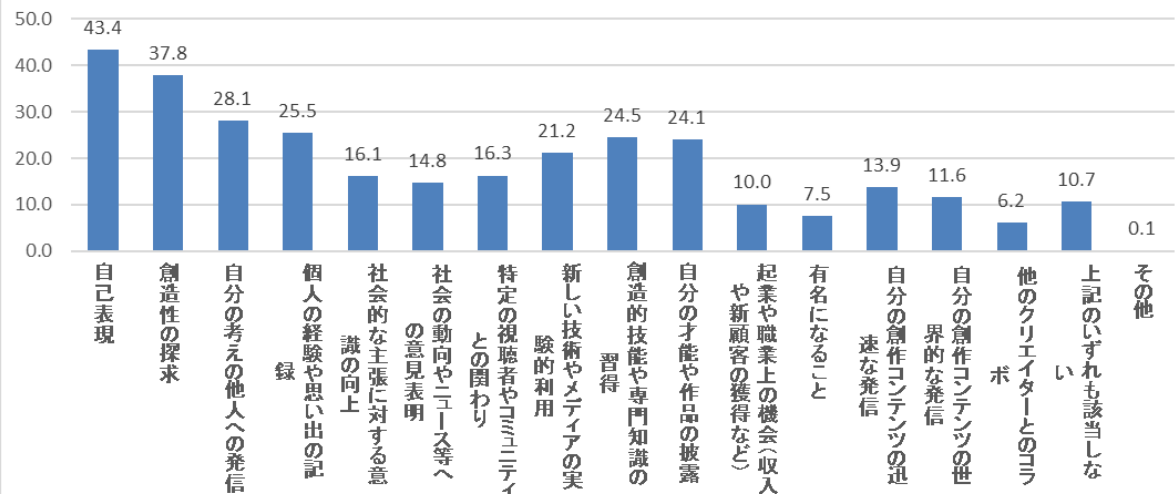


		全体	興味がない	やや興味がある	普通	興味がある	非常に興味がある	わからない
年代別	全体(n=3000)	%	100.0	27.4	24.3	25.5	10.1	7.4
	19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	19.2	26.9	24.4	10.3	14.1
	20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	21.2	25.2	22.3	12.7	11.7
	40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	28.6	23.1	26.8	10.3	6.9
	60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	33.6	24.8	27.5	6.8	2.6
性別	男性(n=1487)	%	100.0	24.3	26.4	24.7	12.6	8.9
	女性(n=1513)	%	100.0	30.4	22.2	26.3	7.7	5.9
	答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Q7デジタルスキル有無	まったくない(n=150)	%	100.0	56.7	17.3	15.3	4.0	2.0
	あまりない(n=965)	%	100.0	31.0	27.0	28.9	5.3	2.3
	多少はある(n=1427)	%	100.0	22.5	26.6	26.6	14.6	7.8
	多大にある(n=251)	%	100.0	21.1	17.9	15.9	13.1	31.9
	わからない(n=207)	%	100.0	30.9	8.2	21.7	2.4	3.4

「芸術的文化的コンテンツを制作しオンラインで共有することに興味がある」理由に関する上位は、1位「1 自己表現」43.4%、2位「2 創造性の探求」37.8%、3位「9 創造的技能や専門知識の習得」24.5%、次いで4位「10 自分の才能や作品の披露」24.1%となっている。1

年代別の特徴は、19 歳未満・20～30 代の若年層が、自己表現や発信、有名になること、コミュニティとの関わり・コラボ等の比率が高い。それに対して年長層は新しい技術やメディアの実験的利用、技能や専門的知識等の習得等が高くなっている。性別では男性が「創造性の探求」「自分の考えの発信」「社会的な主張に対する意識向上」「社会同行やニュースへの意見表明」等の比率が女性より高め。

芸術的文化的コンテンツを制作しオンラインで共有することへの興味がある理由
(該当するもの全て選択) (n=2021)



		全体	自己表現	創造性の探求	自分の考えの他人への発信	個人の経験や思い出の記録	社会的な主張に対する意識の向上	社会の動向やニュース等への意見表明	特定の視聴者やコミュニティとの関わり	新しい技術やメディアの実験的利用	創造的技術や専門知識の習得
全体(n=2021)	%	100.0	43.4	37.8	28.1	25.5	16.1	14.8	16.3	21.2	24.5
19歳未満(10代)(n=59)	%	100.0	54.2	47.5	47.5	16.9	15.3	10.2	23.7	18.6	16.9
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=662)	%	100.0	51.2	41.4	30.2	27.2	17.8	15.0	19.3	19.5	21.1
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=820)	%	100.0	42.0	36.2	28.4	24.8	14.0	13.7	15.0	22.2	25.5
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=480)	%	100.0	34.0	34.4	22.1	25.4	17.5	17.1	13.3	22.3	28.5
全体(n=2021)	%	100.0	43.4	37.8	28.1	25.5	16.1	14.8	16.3	21.2	24.5
男性(n=1080)	%	100.0	43.3	42.2	30.1	25.1	19.7	17.1	16.5	24.8	27.7
女性(n=941)	%	100.0	43.6	32.7	25.7	25.9	12.0	12.1	16.0	17.1	20.9
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

		全体	自分の才能や作品の披露	起業や職業上の機会(収入や新顧客の獲得など)	有名になること	自分の創作コンテンツの迅速な発信	自分の創作コンテンツの世界的な発信	他のクリエイターとのコラボ	上記のいずれも該当しない	その他
全体(n=2021)	%	100.0	24.1	10.0	7.5	13.9	11.6	6.2	10.7	0.1
19歳未満(10代)(n=59)	%	100.0	25.4	15.3	20.3	18.6	11.9	10.2	13.6	0.0
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=662)	%	100.0	24.5	11.0	12.2	16.2	13.6	7.1	6.3	0.3
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=820)	%	100.0	26.2	11.6	6.2	14.4	12.3	6.2	11.0	0.0
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=480)	%	100.0	19.8	5.4	1.5	9.2	7.5	4.4	16.0	0.2
全体(n=2021)	%	100.0	24.1	10.0	7.5	13.9	11.6	6.2	10.7	0.1
男性(n=1080)	%	100.0	23.7	10.9	8.3	16.0	12.6	6.4	9.4	0.2
女性(n=941)	%	100.0	24.5	9.0	6.5	11.4	10.4	6.0	12.2	0.1
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

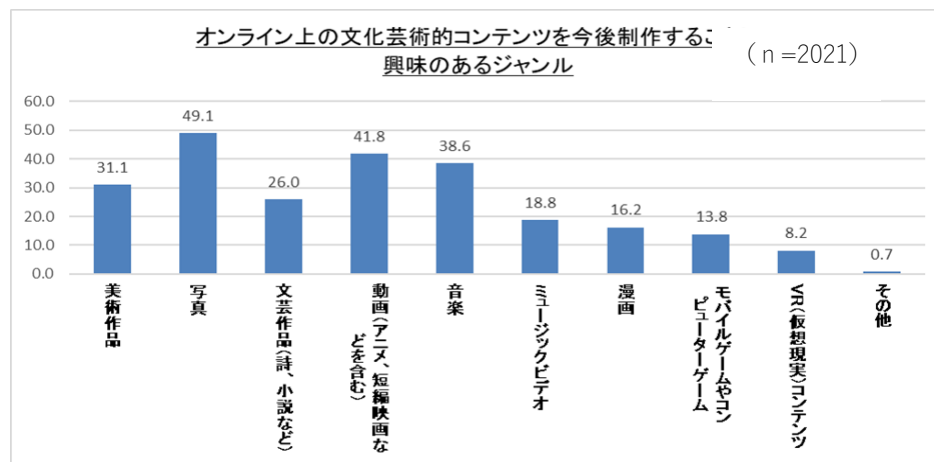
Q10	Q10-c どういったオンライン上の文化芸術的コンテンツを今後制作することに興味がありますか。該当するものを全て選択してください。
-----	---

「オンライン上の文化芸術的コンテンツを今後制作することに興味を感じる」ジャンルの上位は、1位「2 写真」49.1%、2位「4 動画(アニメ、短編映画等を含む)」41.8%、3位「5 音楽」38.6%。

年代別では若年層 19 歳未満・20～30 代は「動画(アニメ、短編映画含む)」、20～30 代はさらに「モバイルゲームやコンピューターゲーム」も他の年代と比べて比率が高い。年長者層は「写真」が多くなっている。

デジタルスキルがある(多少は・多大に)人は「動画」「モバイルゲーム・コンピューターゲーム」など。特に、多大にスキルがあるという人は「ミュージックビデオ」や「VR」の比率も他に比べて高い。

オンライン上での文化芸術的コンテンツの共有に興味がある人は、「動画」「音楽」を始め、非常に興味があると回答した人は殆どのジャンルについて、他の回答の人より比率が高くなっていた。



			全体	美術作品	写真	文芸作品 (詩、小説など)	動画(アニメ、短 編映画などを含む)	音楽	ミュージック ビデオ	漫画	モバイル ゲームやコン ピューター ゲーム	VR(仮想 現実)コン テンツ	その他
年代別	全体(n=2021)	%	100.0	31.1	49.1	26.0	41.8	38.6	18.8	16.2	13.8	8.2	0.7
	19歳未満(10代)(n=59)	%	100.0	27.1	49.2	25.4	67.8	44.1	20.3	15.3	10.2	5.1	0.0
	20～30代(20歳以上39歳未満)(n=662)	%	100.0	31.3	45.9	29.6	50.2	38.5	24.5	24.8	21.0	9.4	0.5
	40～50代(40歳以上59歳未満)(n=820)	%	100.0	31.3	49.8	23.5	42.3	38.3	16.8	15.7	13.8	9.8	0.7
	60～70代(60歳以上74歳未満)(n=480)	%	100.0	31.0	52.3	25.4	26.3	38.5	14.0	5.2	4.4	4.2	1.3
性別	男性(n=1080)	%	100.0	28.9	49.9	24.2	47.3	41.9	20.5	17.1	19.4	11.1	0.7
	女性(n=941)	%	100.0	33.7	48.1	28.2	35.5	34.9	16.8	15.1	7.3	4.8	0.7
	答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Q7デジタル スキル	まったくない(n=58)	%	100.0	29.3	36.2	20.7	39.7	31.0	17.2	19.0	12.1	8.6	1.7
	あまりない(n=613)	%	100.0	27.1	48.5	23.5	37.0	36.4	14.7	14.7	10.4	5.7	0.2
	多少はある(n=1078)	%	100.0	31.8	49.9	25.9	43.0	40.1	18.7	16.0	14.0	7.9	1.2
	多大にある(n=198)	%	100.0	39.9	51.5	34.3	53.5	41.4	31.8	22.2	24.7	16.7	0.0
	わからない(n=74)	%	100.0	32.4	45.9	31.1	33.8	33.8	18.9	13.5	10.8	9.5	0.0
Q10 オンライン 共有への興味	興味がない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	やや興味がある(n=728)	%	100.0	31.9	49.3	28.2	38.0	34.5	17.0	13.9	12.2	6.2	1.1
	普通(n=766)	%	100.0	21.1	46.3	18.8	36.4	36.4	14.1	10.7	9.0	4.7	0.5
	興味がある(n=304)	%	100.0	35.5	48.4	26.3	48.4	43.1	19.4	19.1	16.1	11.2	1.0
	非常に興味がある(n=223)	%	100.0	57.0	58.7	43.5	63.7	53.4	39.5	38.6	32.3	22.4	0.0
	わからない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

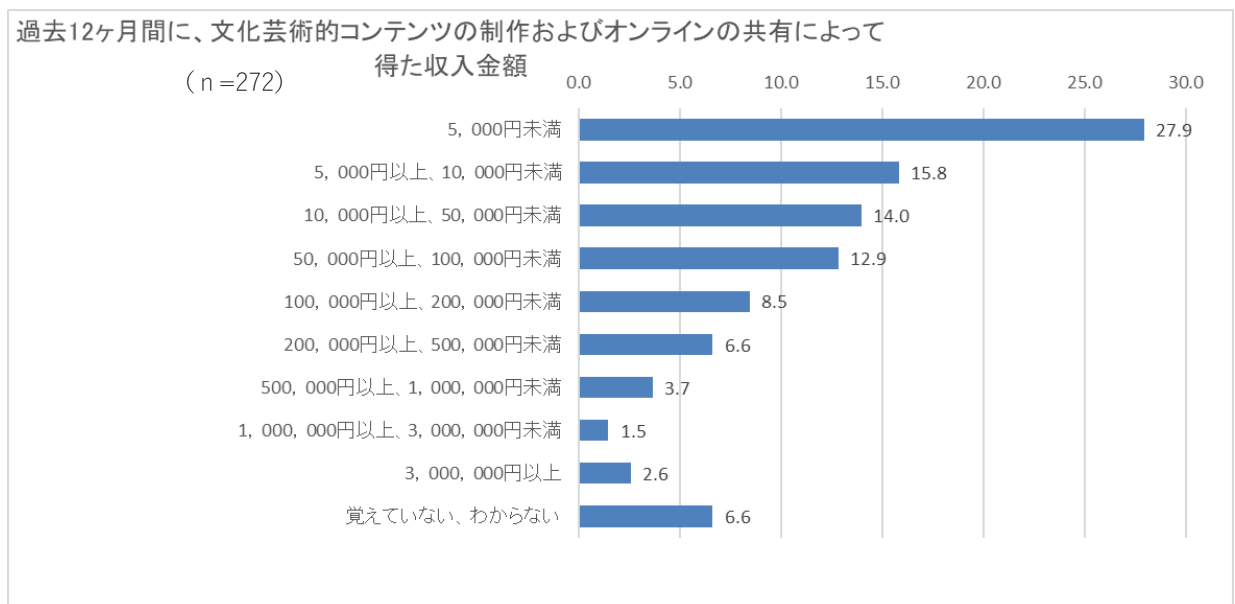
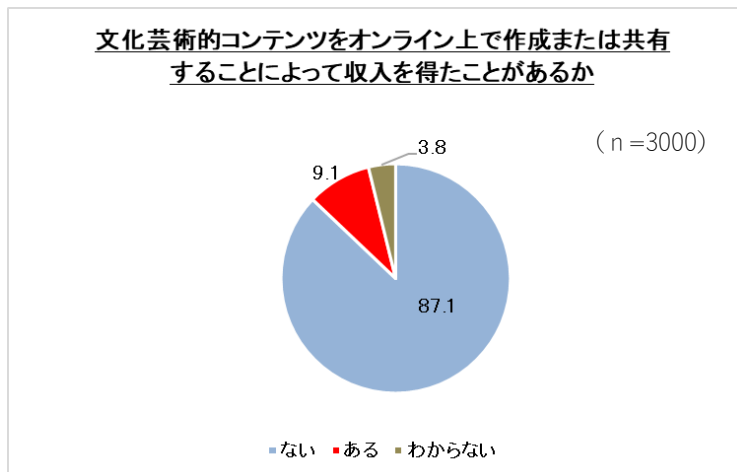
Q11	文化芸術的コンテンツをオンライン上で作成または共有することによって収入(広告収入、コンテンツの対価など)を得たことがありますか。
Q11-b	過去 12 か月間に、文化芸術的コンテンツの制作およびオンラインでの共有によって、どの程度の収入を得ましたか。

「文化芸術的コンテンツをオンライン上で作成または共有することによって収入を得たことがあるか」を尋ねたところ、「ない」が圧倒的に多く、87.1%。「ある」は 10%未満。

「得た収入金額」については、「5000 円未満」が最も多く、27.9%、「5,000 円以上 10,000 円未満」が 15.8%、「10,000 円以上 50,000 円未満」14.0%など。

高額では「3,000,000 円以上」という人が 2.6%見られ、特に全体の中では 20～30 代の割合が多い。登場比率では 19 歳未満も高くなっている。

デジタルスキルにおいて「多大にある」と回答している人は、高額収入を得た割合が高い。

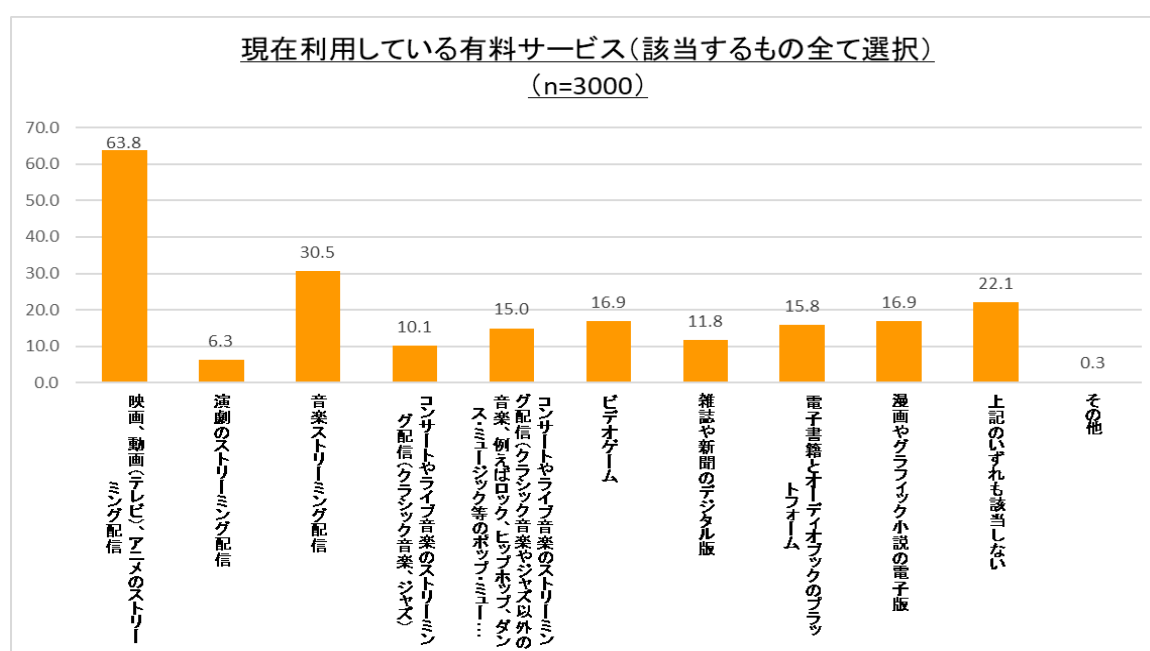


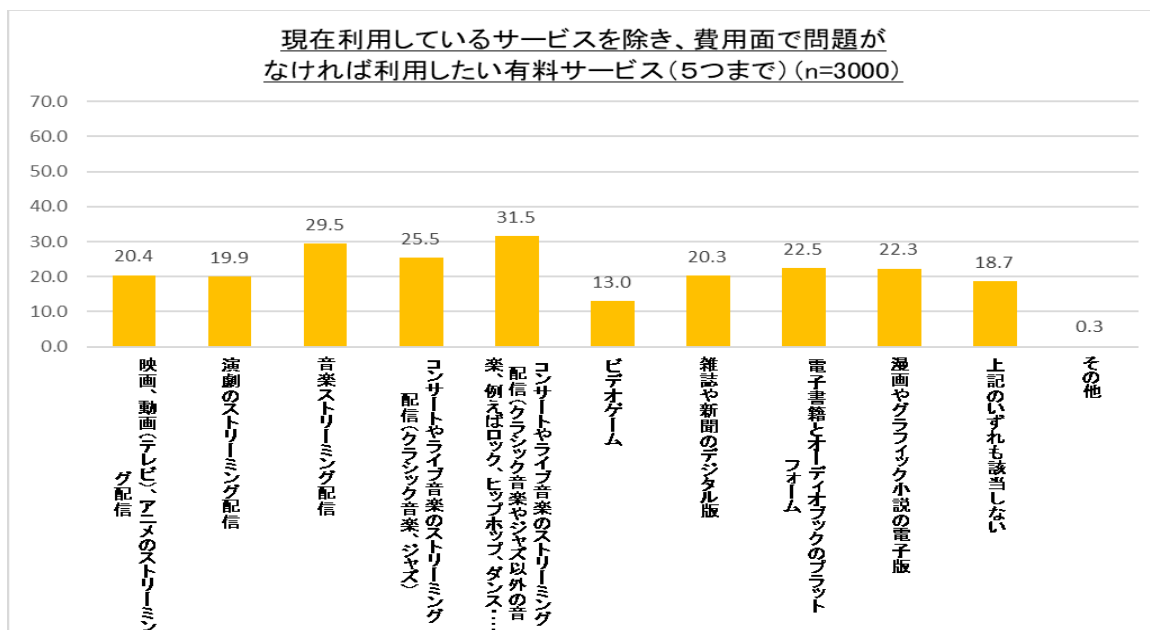
			全体	5,000円未満	5,000円以上、10,000円未満	10,000円以上、50,000円未満	50,000円以上、100,000円未満	100,000円以上、200,000円未満	200,000円以上、500,000円未満	500,000円以上、1,000,000円未満	1,000,000円以上、3,000,000円未満	3,000,000円以上	覚えていない、わからない
年代別	全体(n=272)	%	100.0	27.9	15.8	14.0	12.9	8.5	6.6	3.7	1.5	2.6	6.6
	19歳未満(10代)(n=10)	%	100.0	40.0	0.0	10.0	0.0	30.0	0.0	0.0	0.0	10.0	10.0
	20～30代(20歳以上39歳未満)(n=147)	%	100.0	27.2	19.0	13.6	13.6	7.5	6.1	4.1	0.7	2.7	5.4
	40～50代(40歳以上59歳未満)(n=101)	%	100.0	27.7	13.9	14.9	13.9	7.9	8.9	4.0	3.0	2.0	4.0
	60～70代(60歳以上74歳未満)(n=14)	%	100.0	28.6	7.1	14.3	7.1	7.1	0.0	0.0	0.0	0.0	35.7
性別	男性(n=170)	%	100.0	24.1	15.3	17.6	13.5	8.8	6.5	3.5	2.4	2.9	5.3
	女性(n=102)	%	100.0	34.3	16.7	7.8	11.8	7.8	6.9	3.9	0.0	2.0	8.8
	答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Q7デジタルスキル	まったくくない(n=7)	%	100.0	28.6	28.6	0.0	0.0	0.0	0.0	14.3	0.0	0.0	28.6
	あまりない(n=43)	%	100.0	37.2	20.9	9.3	7.0	0.0	9.3	4.7	0.0	0.0	11.6
	多少はある(n=158)	%	100.0	29.1	17.7	17.1	12.7	9.5	6.3	1.9	0.0	1.3	4.4
	多大にある(n=62)	%	100.0	17.7	6.5	11.3	19.4	12.9	6.5	6.5	6.5	8.1	4.8
	わからない(n=2)	%	100.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0

Q12	現在、どの有料サービスを利用していますか。該当するものを全て選択してください。 Q12-b 費用面で問題がなければ、どの有料サービスを利用したいと思いますか。5つまで選択してください(現在利用中のものは除きます)。
-----	---

「有料サービスで現在利用しているもの」を尋ねたところ、上位では1位「映画、動画、アニメのストリーミング配信」63.8%、2位「音楽ストリーミング配信」30.5%、3位「ビデオゲーム」「漫画やグラフィック小説の電子版」16.9%(同比率)となっている。全体的な利用比率は若年層の方が高い。

「費用に問題がなければ今後利用したい有料サービス」は「コンサートやライブ音楽のストリーミング配信(クラシック以外／クラシック・ジャズ)」「演劇のストリーミング配信」等のライブ配信が上位に挙がっている。

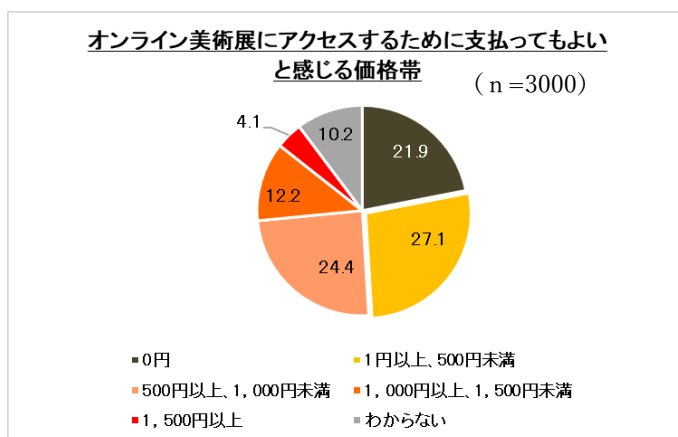




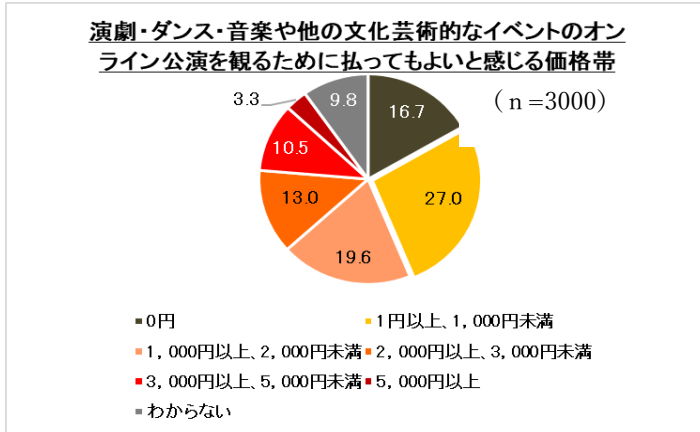
		全体	映画、動画 (テレビ)、アニメのストリーミング配信	演劇のストリーミング配信	音楽ストリーミング配信	コンサートやライブ音楽のストリーミング配信 (クラシック音楽、ジャズ、ダンス...)	コンサートやライブ音楽のストリーミング配信 (クラシック音楽、ジャズ、ダンス...)	ビデオゲーム	雑誌や新聞のデジタル版	電子書籍とオーディオブックのプラットフォーム	漫画やグラフィック小説の電子版	上記のいずれも該当しない	その他
全体(n=3000)	%	100.0	63.8	6.3	30.5	10.1	15.0	16.9	11.8	15.8	16.9	22.1	0.3
19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	53.8	14.1	42.3	11.5	24.4	19.2	5.1	6.4	12.8	17.9	2.6
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	72.3	8.8	38.0	12.9	15.3	27.3	8.9	16.4	20.8	13.7	0.1
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	62.4	5.7	28.3	8.7	15.6	17.3	12.3	18.2	19.4	22.8	0.1
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	57.1	3.3	24.0	8.6	12.6	3.9	15.0	12.5	8.7	31.3	0.5
全体(n=3000)	%	100.0	63.8	6.3	30.5	10.1	15.0	16.9	11.8	15.8	16.9	22.1	0.3
男性(n=1487)	%	100.0	67.5	7.5	35.0	11.3	15.3	25.3	14.7	17.9	18.2	18.0	0.3
女性(n=1513)	%	100.0	60.2	5.1	26.2	8.9	14.6	8.7	8.9	13.8	15.5	26.2	0.2
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

オンライン上でのコンテンツ共有における費用を尋ねたところ、「オンライン美術展」は「1000 円未満」73.4%、「2000 円以上」16.3%、「演劇・ダンス・音楽・その他の文化芸術的なイベントの「オンライン公演」については、「1000 円未満」63.3%、「2000 円以上」は 26.8%と、後者の方が多少高額が挙げられた。

Q13 オンライン美術展にアクセスするために、いくら払ってもよいと思いますか。

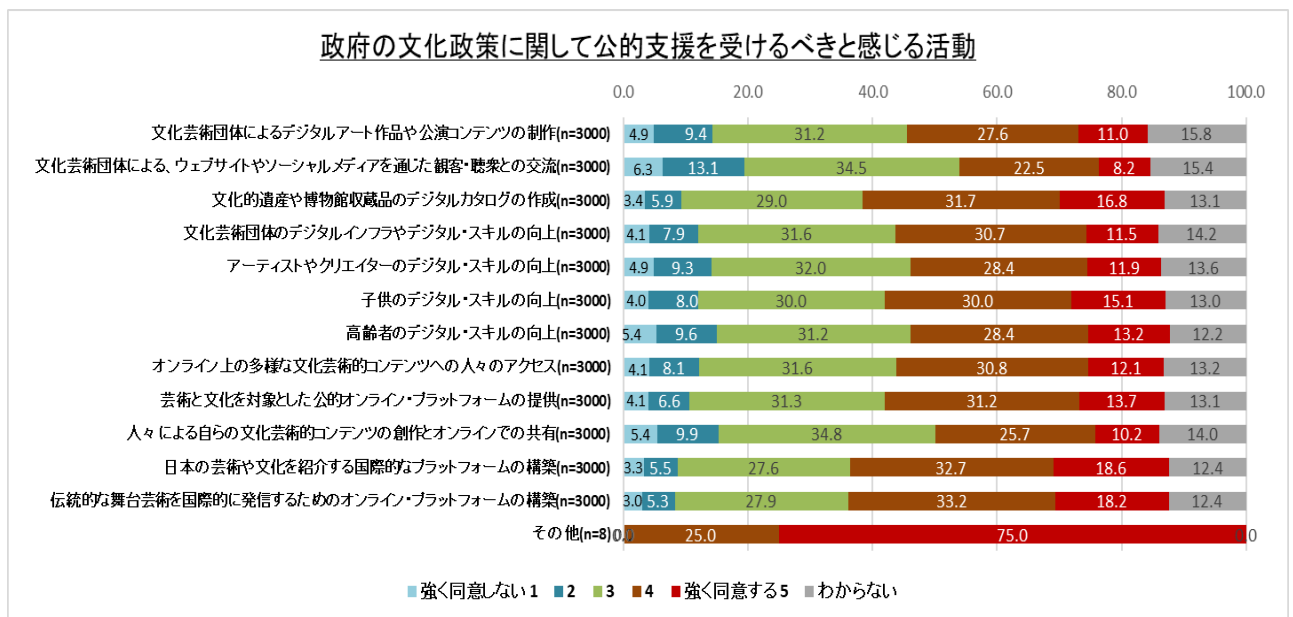


Q14 演劇、ダンス、音楽や、他の文化芸術的なイベントのオンライン公演を観るために、いくら払ってもよいと思いますか。(n=3000)



Q15 政府の文化政策に関して、以下に挙げる活動が公的支援を受けるべきかお答えください。「強く同意しない」を1、「強く同意する」を5として、1から5の尺度で以下の各記述を評価してください。

「政府の文化政策に関して公的支援を受けるべきと感じる活動」について尋ねたところ、強く同意を示された(同意する4と強く同意する5)上位では、1位「伝統的な舞台芸術を国際的に発信するためのオンライン・プラットフォームの構築」51.4%、2位「日本の芸術や文化を紹介する国際的なプラットフォームの構築」51.3%、3位「文化的遺産や博物館収蔵品のデジタルカタログの作成」48.5%などが挙げられている。1位に関しては特に若年層の同意比率が高め。



<1位「伝統的な舞台芸術を国際的に発信するためのオンライン・プラットフォームの構築」年代性別>

		全体	強く同意しない 1	2	3	4	強く同意する 5	わからない
全体(n=3000)	%	100.0	3.0	5.3	27.9	33.2	18.2	12.4
19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	3.8	2.6	17.9	35.9	24.4	15.4
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	2.3	6.3	24.6	30.3	21.1	15.4
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	3.7	5.4	31.7	34.2	14.4	10.6
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	2.6	4.2	26.7	34.9	20.2	11.4
男性(n=1487)	%	100.0	3.2	6.6	29.9	33.1	17.6	9.7
女性(n=1513)	%	100.0	2.7	4.0	25.9	33.4	18.8	15.1
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

<2位「日本の芸術や文化を紹介する国際的なプラットフォームの構築」年代性別>

		全体	強く同意しない 1	2	3	4	強く同意する 5	わからない
全体(n=3000)	%	100.0	3.3	5.5	27.6	32.7	18.6	12.4
19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	2.6	5.1	21.8	35.9	16.7	17.9
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	2.8	6.4	23.6	31.2	21.0	15.0
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	3.9	5.0	32.1	33.9	14.3	10.9
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	2.8	5.3	25.9	32.3	22.6	11.0
男性(n=1487)	%	100.0	3.6	6.7	28.0	33.8	17.7	10.2
女性(n=1513)	%	100.0	3.0	4.3	27.2	31.6	19.4	14.5
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

<3位「文化的遺産や博物館収蔵品のデジタルカタログの作成」年代性別>

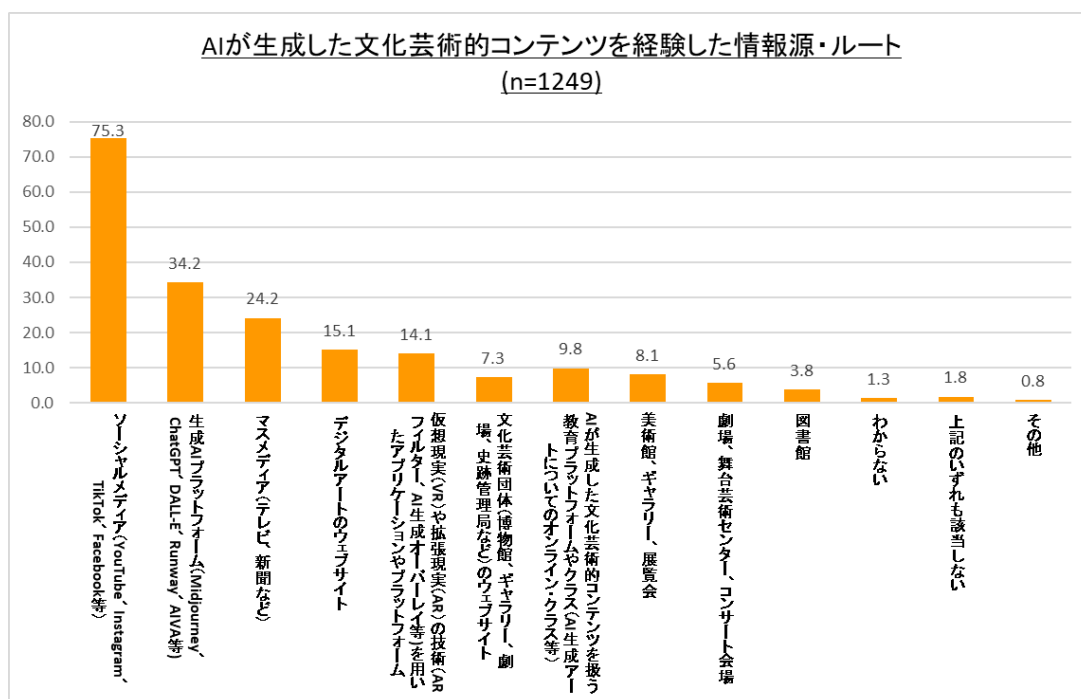
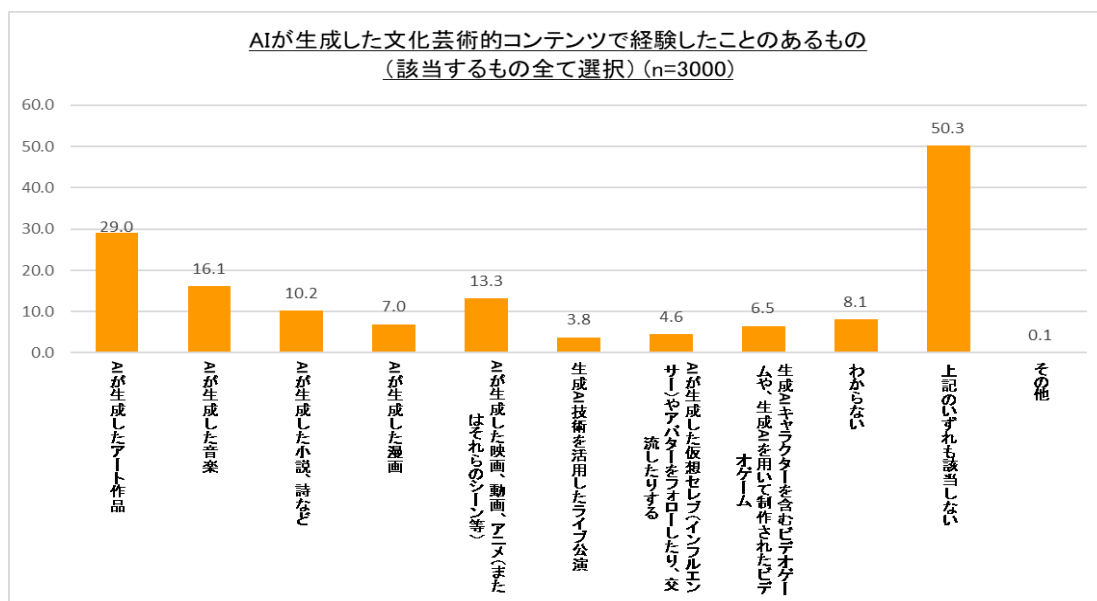
		全体	強く同意しない 1	2	3	4	強く同意する 5	わからない
全体(n=3000)	%	100.0	3.4	5.9	29.0	31.7	16.8	13.1
19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	3.8	5.1	23.1	29.5	20.5	17.9
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	3.4	6.3	27.6	29.0	17.8	15.9
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	3.9	6.3	32.3	30.8	15.0	11.6
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	2.6	5.0	26.2	36.6	18.0	11.7
男性(n=1487)	%	100.0	3.6	6.9	29.3	32.8	17.1	10.2
女性(n=1513)	%	100.0	3.2	5.0	28.8	30.7	16.5	15.9
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

3. AI 生成による文化芸術的コンテンツに関する実態と意識

Q16	AI が生成した文化芸術的コンテンツを経験したことがありますか。該当するものを全て選択してください。 Q16-b AI が生成した文化芸術的コンテンツを、何を通じて経験したかについて更に教えてください。該当するものを全て選択してください。
-----	--

「AI が生成した文化芸術的コンテンツの経験」について、最も多かったのは「AI が作成したアート作品」29.0%、「AI が作成した音楽」16.1%、「AI が作成した映画、動画、アニメ」13.3%。

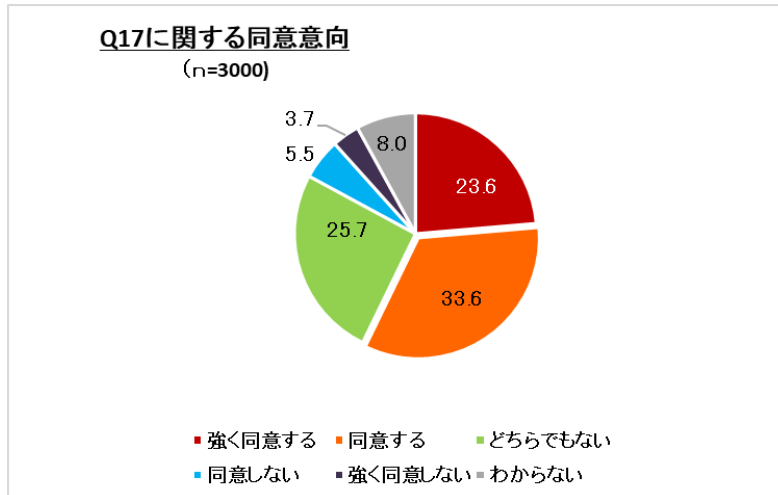
経験した情報源で最も多いのは「ソーシャルメディア」75.3%、「生成 AI プラットフォーム」34.2%、「マスメディア(テレビ、新聞等)」24.2%など。



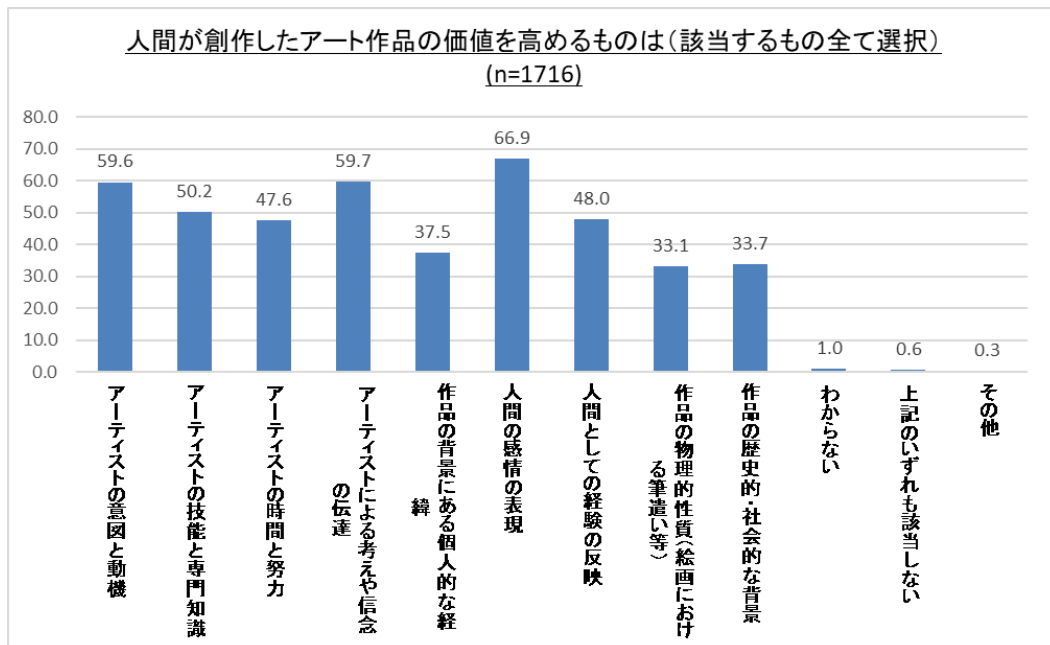
「AI が生成した文化芸術的コンテンツの経験」が多いのは、殆どのジャンルにおいて、20～30 代の比率が最も高く、また男女では、全てのジャンルにおいて男性の比率が高くなっている。

		全体	AIが生成した アート作品	AIが生成した音楽	AIが生成した小説、詩 など	AIが生成した 漫画	AIが生成した 映画、動画、アニメ(またはそれらのシーン 等)	生成AI技術 を活用したライブ公演	AIが生成した 仮想セレブ(インフルエンサー)やア バターをフォローしたり、 交流したりする	生成AIキャラ クターを含む ビデオゲーム や、生成AIを用いて制作さ れたビデオ ゲーム	わからない	上記のい ずれも該当しない	その他
全体(n=3000)	%	100.0	29.0	16.1	10.2	7.0	13.3	3.8	4.6	6.5	8.1	50.3	0.1
19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	43.6	17.9	17.9	5.1	16.7	5.1	5.1	9.0	9.0	32.1	0.0
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	41.0	23.3	15.0	12.7	18.7	6.3	7.6	10.0	5.3	36.8	0.1
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	27.7	15.0	9.6	6.1	13.0	3.5	4.7	6.4	9.0	51.4	0.0
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	15.4	9.2	4.5	1.7	6.9	1.2	0.8	2.4	9.9	66.1	0.1
男性(n=1487)	%	100.0	36.4	21.1	12.8	9.1	17.6	4.6	6.4	8.7	6.1	42.8	0.1
女性(n=1513)	%	100.0	21.7	11.2	7.6	4.9	9.0	3.0	2.8	4.4	10.0	57.6	0.0
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Q17	以下の記述にどの程度同意しますか。
Q17-b	人間が創作したアート作品の価値を高めるものは何だと思いますか。該当するものを全て選択してください。



「人間が創作したアート作品の価値を高めるもの」を尋ねたところ、上位に挙がったのは、1位は「人間の感情の表現」66.9%、2位「アーティストによる考えや信念の伝達」59.7%、3位「アーティストの意図と動機」59.6%、4位「アーティストの技能と専門知識」50.2%など。

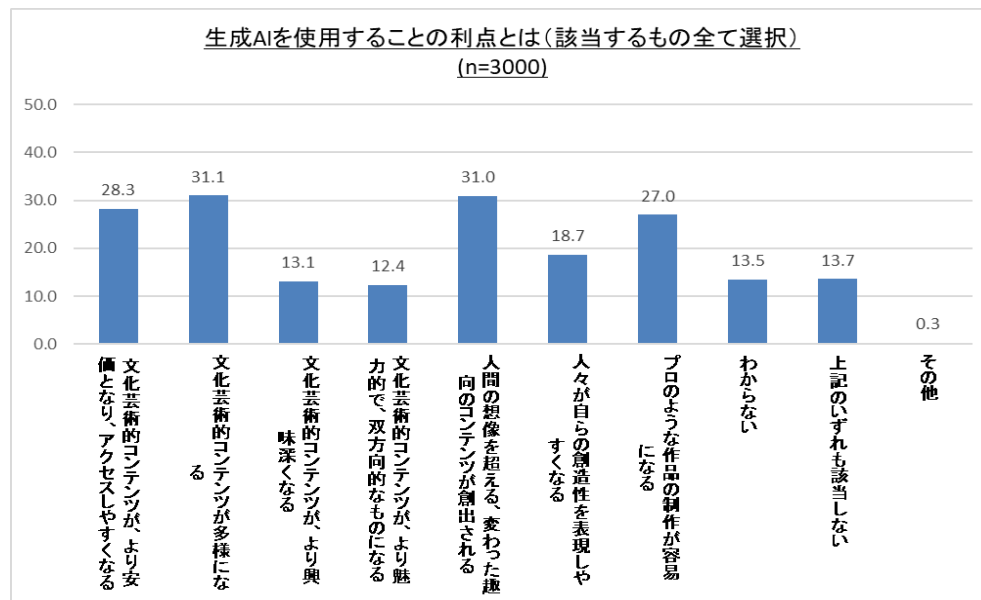


Q18 生成 AI を使用することの利点は何だと思いますか。該当するものを全て選択してください。

「生成AIを使用することの利点」を尋ねたところ、上位に挙げたのは1位「文化芸術的コンテンツが多様になる」31.1%、2位「人間の想像を超える、変わった趣向のコンテンツが創出される」31.0%、3位「文化芸術的コンテンツが、より安価となり、アクセスしやすくなる」28.3%など。

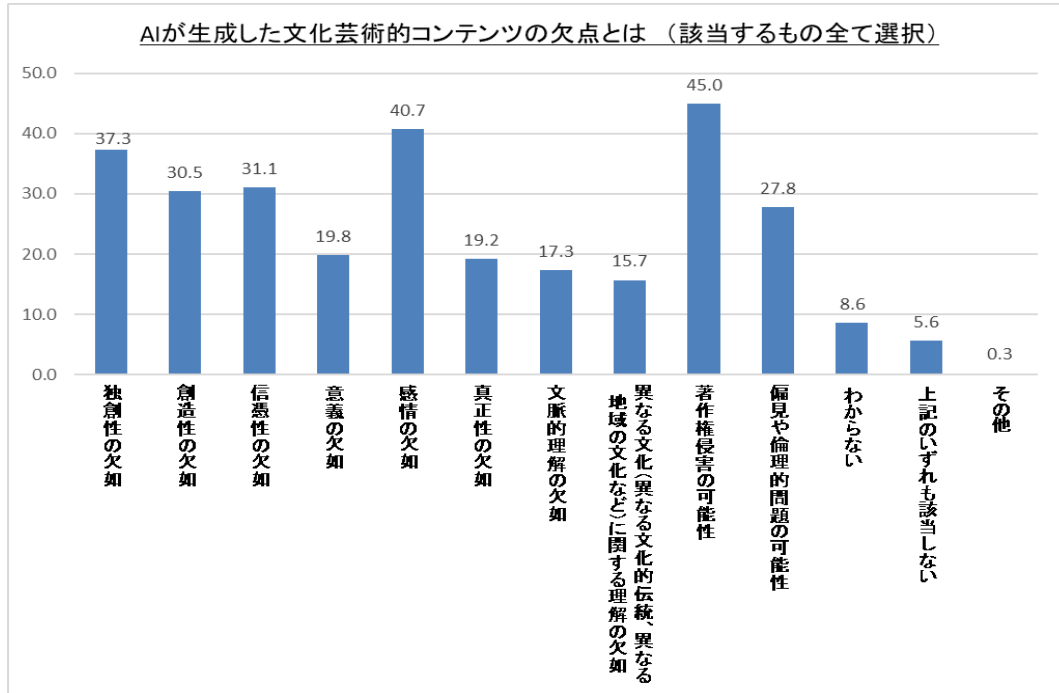
それに対して「AIが生成した文化芸術的コンテンツの欠点」を尋ねると、1位「著作権侵害の可能性」45.0%、2位「感情の欠如」40.7%、3位「独創性の欠如」37.3% などが上位に挙げた。

20～30代は「文化芸術的コンテンツが多様になる」「文化芸術的コンテンツが魅力的で双方向的なものになる」と感じた人が多い。また40～50代・60～70代は「人間の想像を超える変わった趣向のコンテンツが創出される」と感じた人が多い。



Q19 AI が生成した文化芸術的コンテンツの欠点は何だと思いますか。該当するものを全て選択してください。

「AIが生成した文化芸術的コンテンツの欠点」における年代別の特徴では、19 歳未満が他の年代に比べ、「独創性・創造性・信ぴょう性・意義・感情」等の「欠如」があると感じた人が多い。

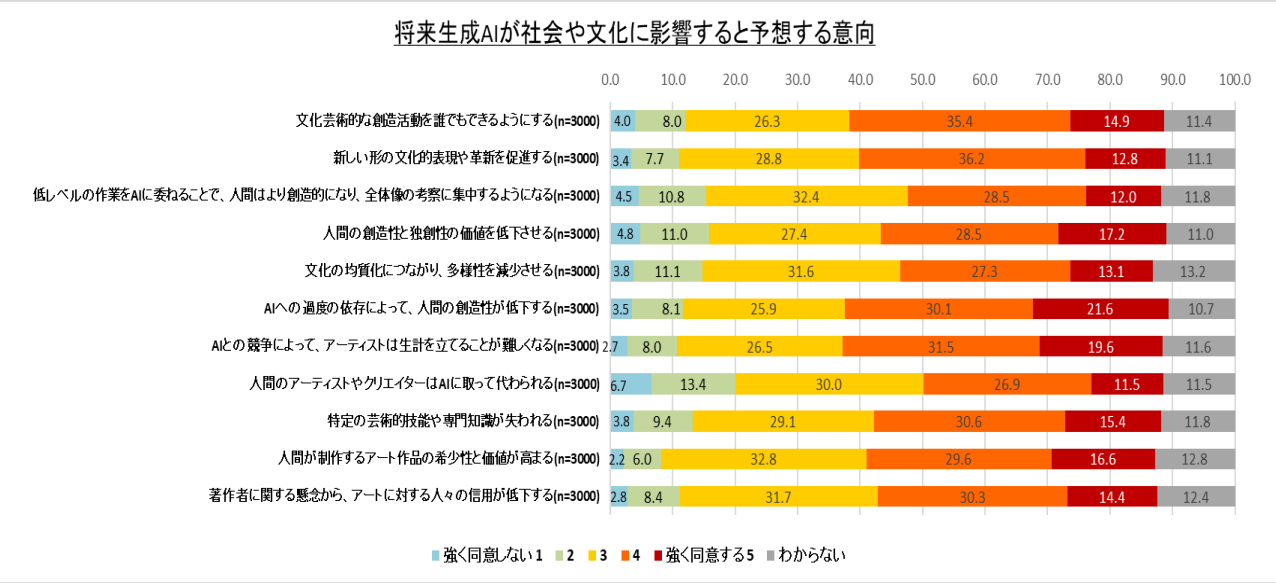


		全体	文化芸術的 コンテンツ が、より安価 となり、アクセ スしやすくな る	文化芸術的コ ンテンツが多 様になる	文化芸術的 コンテンツが、 より興味深 くなる	文化芸術的コ ンテンツが、よ り魅力的で、双 方向的なもの になる	人間の想像を 超える、変わっ た趣向のコン テンツが創出さ れる	人々が自らの 創造性を表 現しやすくな る	プロのような 作品の制作が 容易になる	わからない	上記のいづ れも該当し ない	その他
全体(n=3000)	%	100.0	28.3	31.1	13.1	12.4	31.0	18.7	27.0	13.5	13.7	0.3
19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	34.6	26.9	10.3	10.3	29.5	12.8	24.4	12.8	14.1	0.0
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	33.8	35.0	17.2	16.3	29.0	21.5	26.7	9.8	14.2	0.2
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	26.0	29.3	13.0	12.3	30.7	19.2	28.3	13.1	13.4	0.5
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	24.6	29.7	8.9	8.0	33.9	15.1	25.7	18.6	13.4	0.1
全体(n=3000)	%	100.0	28.3	31.1	13.1	12.4	31.0	18.7	27.0	13.5	13.7	0.3
男性(n=1487)	%	100.0	29.9	33.5	16.7	15.1	33.2	22.6	28.5	11.4	12.3	0.5
女性(n=1513)	%	100.0	26.7	28.7	9.6	9.7	28.8	14.9	25.6	15.6	15.0	0.1
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

		全体	独創性の欠如	創造性の欠如	信憑性の欠如	意義の欠如	感情の欠如	真正性の欠如	文脈的理解の欠如	異なる文化（異なる文化的伝統、異なる地域の文化など）に関する理解の欠如	著作権侵害の可能性	偏見や倫理的問題の可能性	わからない	上記のいずれも該当しない	その他
全体(n=3000)	%	100.0	37.3	30.5	31.1	19.8	40.7	19.2	17.3	15.7	45.0	27.8	8.6	5.6	0.3
19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	51.3	37.2	48.7	34.6	52.6	19.2	23.1	12.8	46.2	26.9	3.8	3.8	0.0
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	36.8	29.9	30.7	21.0	38.9	17.2	19.5	17.8	44.7	29.0	6.3	8.0	0.1
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	37.6	30.3	32.1	19.9	38.9	19.0	16.5	14.6	43.4	26.2	8.7	5.2	0.2
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	35.9	30.8	28.2	16.9	44.5	21.8	15.4	15.1	47.6	28.8	11.4	3.6	0.5
全体(n=3000)	%	100.0	37.3	30.5	31.1	19.8	40.7	19.2	17.3	15.7	45.0	27.8	8.6	5.6	0.3
男性(n=1487)	%	100.0	37.7	31.2	30.3	21.5	35.4	19.4	17.6	15.3	44.9	28.7	7.9	5.9	0.2
女性(n=1513)	%	100.0	36.9	29.7	31.9	18.2	46.0	18.9	17.0	16.1	45.1	26.8	9.2	5.4	0.3
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Q22	将来、生成 AI は社会や文化にどのように影響すると予想しますか。「強く同意しない」を1、「強く同意する」を5として、以下の各記述にどの程度同意するかをお答えください。
-----	--

「将来、生成AIが社会や文化にどのように影響するか」を尋ねたところ、「同意する（同意する4、強く同意する5）」の回答比率が多かった上位は、1位「AIへの過度の依存によって人間の創造性が低下する」51.7%、2位「AIとの競争によってアーティストは生計を立てることが難しくなる」51.1%、3位「文化芸術的な創造活動を誰でもできるようにする」50.3%、4位「新しい形の文化的表現や革新を促進する」49.0%などが挙げられた。



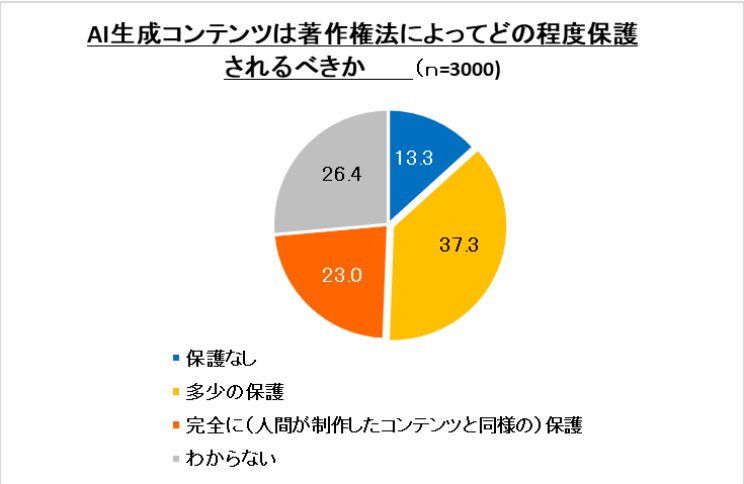
AIへの過度の依存によって、人間の創造性が低下する		全体	強く同意しない 1	2	3	4	強く同意する 5	わからない	
年代別	全体(n=3000)	%	100.0	3.5	8.1	25.9	30.1	21.6	10.7
	19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	2.6	10.3	21.8	28.2	29.5	7.7
	20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	3.0	7.9	25.1	27.5	23.5	12.9
	40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	3.5	7.8	28.1	31.7	19.3	9.6
	60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	4.2	8.7	23.9	30.8	22.3	10.0
性別	男性(n=1487)	%	100.0	4.6	9.3	27.4	29.7	20.1	8.9
	女性(n=1513)	%	100.0	2.5	6.9	24.5	30.5	23.1	12.4
デジタルスキル有無	答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	まったくない(n=150)	%	100.0	6.0	6.0	22.7	26.7	24.7	14.0
	あまりない(n=965)	%	100.0	1.9	7.6	27.2	32.1	21.9	9.4
	多少はある(n=1427)	%	100.0	4.1	8.9	27.0	30.9	22.2	6.8
	多々にある(n=251)	%	100.0	7.2	9.2	18.3	33.9	26.3	5.2
	わからない(n=207)	%	100.0	1.0	5.8	24.2	13.0	8.7	47.3

AIとの競争によってアーティストは生計を立てることが難しくなる		全体	強く同意しない 1	2	3	4	強く同意する 5	わからない	
全体(n=3000)		%	100.0	2.7	8.0	26.5	31.5	19.6	11.6
年代別	19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	0.0	11.5	21.8	24.4	28.2	14.1
	20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	2.5	6.5	24.1	29.9	23.8	13.2
	40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	2.6	8.0	28.6	32.6	17.9	10.2
	60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	3.5	9.4	26.6	32.2	16.6	11.8
性別	男性(n=1487)	%	100.0	3.4	8.9	28.0	32.5	17.9	9.3
	女性(n=1513)	%	100.0	2.1	7.1	25.1	30.4	21.3	13.9
	答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
デジタルスキル有無	まったくない(n=150)	%	100.0	4.0	7.3	22.7	22.0	28.0	16.0
	あまりない(n=965)	%	100.0	2.2	6.9	28.7	33.7	17.5	11.0
	多少はある(n=1427)	%	100.0	2.6	9.0	26.6	33.1	20.9	7.8
	多大にある(n=251)	%	100.0	6.4	9.2	24.3	29.9	25.1	5.2
	わからない(n=207)	%	100.0	1.0	4.8	21.7	18.4	8.2	45.9

文化芸術的な創造活動を誰でもできるようにする		全体	強く同意しない ¹	2	3	4	強く同意する ⁵	わからない	
全体(n=3000)		%	100.0	4.0	8.0	26.3	35.4	14.9	11.4
年代別	19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	1.3	3.8	24.4	38.5	23.1	9.0
	20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	3.9	5.7	22.6	35.8	19.3	12.7
	40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	3.6	7.3	27.0	37.0	14.7	10.4
	60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	5.1	12.5	29.7	32.0	9.2	11.6
性別	男性(n=1487)	%	100.0	4.1	7.9	25.8	35.3	17.5	9.3
	女性(n=1513)	%	100.0	4.0	8.1	26.7	35.4	12.4	13.4
	答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
デジタルスキル有無	まったくない(n=150)	%	100.0	4.0	10.0	22.7	31.3	14.0	18.0
	あまりない(n=965)	%	100.0	3.6	8.1	30.1	36.9	10.6	10.8
	多少はある(n=1427)	%	100.0	4.0	8.8	26.8	37.8	15.6	6.9
	多々にある(n=251)	%	100.0	5.2	3.2	15.9	34.3	35.5	6.0
	わからない(n=207)	%	100.0	4.8	6.8	20.3	15.5	6.3	46.4

Q23	AI 生成コンテンツは著作権法によってどの程度保護されるべきだと思いますか。 Q23-b AI によって制作された文化芸術的コンテンツの著作権は誰が所有すべきだと思いますか。
-----	--

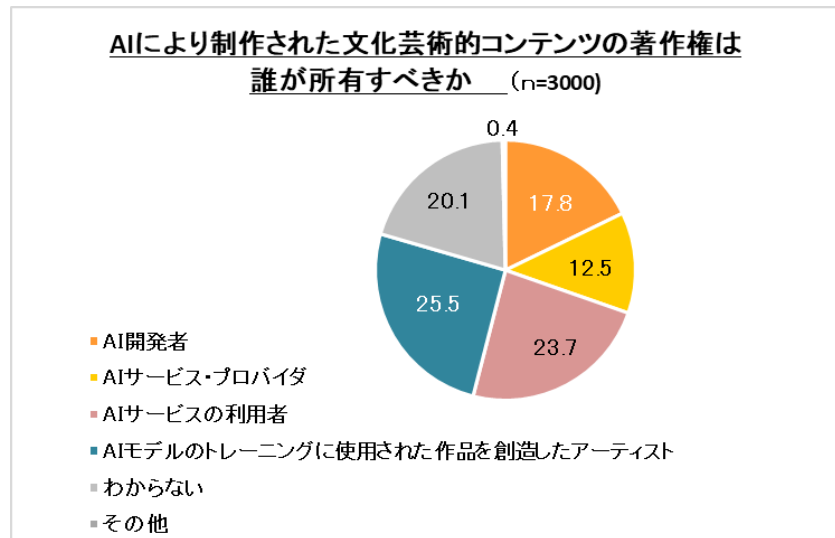
「AI生成コンテンツは著作権によってどの程度保護されるべきか」と尋ねたところ、「保護されるべき(多少の保護、完全に保護)」との回答は 60.3%。年代別で若年層は「多少の保護」と回答した人が最も多く、デジタルスキル別では「多大にある」人が「多少の保護」と回答した人が多い。



			全体	保護なし	多少の保護	完全に(人間が制作したコンテンツと同様の)保護	わからない
年代別	全体(n=3000)	%	100.0	13.3	37.3	23.0	26.4
	19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	19.2	41.0	16.7	23.1
	20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	12.9	43.7	22.1	21.3
	40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	12.3	37.6	21.9	28.1
	60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	14.5	29.0	26.3	30.2
性別	男性(n=1487)	%	100.0	15.1	42.4	22.5	20.1
	女性(n=1513)	%	100.0	11.5	32.4	23.5	32.7
	答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
デジタルスキル有無	まったくない(n=150)	%	100.0	13.3	26.0	28.7	32.0
	あまりない(n=965)	%	100.0	12.6	37.1	23.2	27.0
	多少はある(n=1427)	%	100.0	14.4	40.7	23.1	21.7
	多大にある(n=251)	%	100.0	13.9	42.6	26.3	17.1
	わからない(n=207)	%	100.0	7.2	16.9	12.6	63.3

「AIにより制作された文化芸術的コンテンツの著作権は誰が所有すべきか」の問いについては「AIモデルのトレーニングに使用された作品を創造したアーティスト」25.5%が最も多く、次いで「AIサービスの利用者」23.7%などだが、回答にはばらつきが見られた。

年代別では若年層（19歳未満・20～30代）、40～50代が「AIサービスの利用者」との回答比率が高い。また「男性」も「AIサービスの利用者」28%と女性より10ポイント高い。「ビジネススキルがある（多少は／多大に）」という人も、「AIサービスの利用者」に対する回答比率が高くなっている。

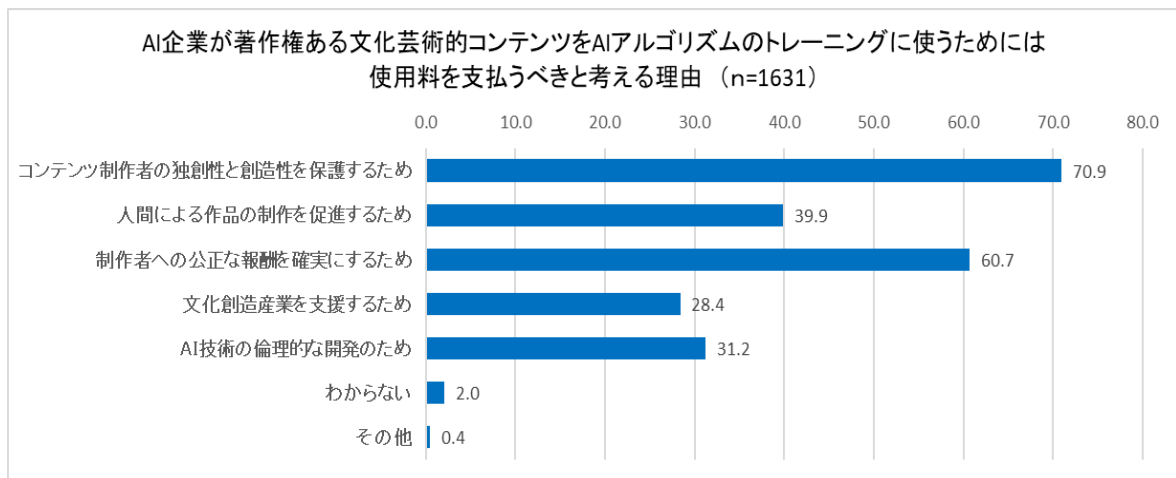
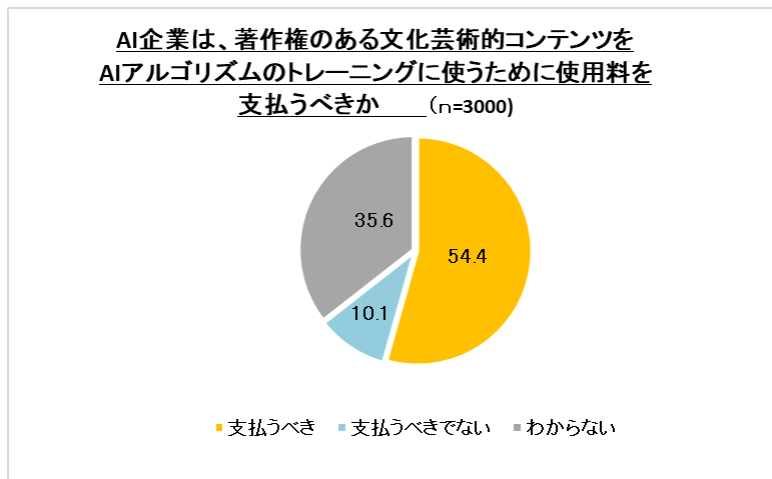


		全体	AI開発者	AIサービス・プロバイダ	AIサービスの利用者	AIモデルのトレーニングに使用された作品を創造したアーティスト	わからない	その他
全体(n=1809)	%	100.0	17.8	12.5	23.7	25.5	20.1	0.4
19歳未満(10代)(n=45)	%	100.0	13.3	15.6	31.1	22.2	17.8	0.0
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=605)	%	100.0	18.2	14.2	26.0	24.0	17.7	0.0
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=728)	%	100.0	18.0	13.0	25.0	25.0	18.5	0.4
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=431)	%	100.0	17.4	9.0	17.4	28.8	26.5	0.9
男性(n=964)	%	100.0	17.0	13.2	28.0	23.9	17.3	0.6
女性(n=845)	%	100.0	18.7	11.8	18.7	27.3	23.3	0.1
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
まったくない(n=82)	%	100.0	13.4	7.3	17.1	35.4	26.8	0.0
あまりない(n=582)	%	100.0	18.2	11.9	19.2	25.3	25.3	0.2
多少はある(n=911)	%	100.0	18.6	13.0	26.1	25.0	16.7	0.7
多大にある(n=173)	%	100.0	15.6	18.5	31.2	23.1	11.6	0.0
わからない(n=61)	%	100.0	14.8	3.3	16.4	27.9	37.7	0.0

Q24	AI企業は、著作権のある文化芸術的コンテンツを AI アルゴリズムのトレーニングに使うために、使用料を支払うべきだと思いますか。 Q24-b AI 企業が著作権のある文化芸術的コンテンツを AI アルゴリズムのトレーニングに使うためには使用料を支払うべきだと思う理由は何ですか。該当するものを全て選択してください。
-----	---

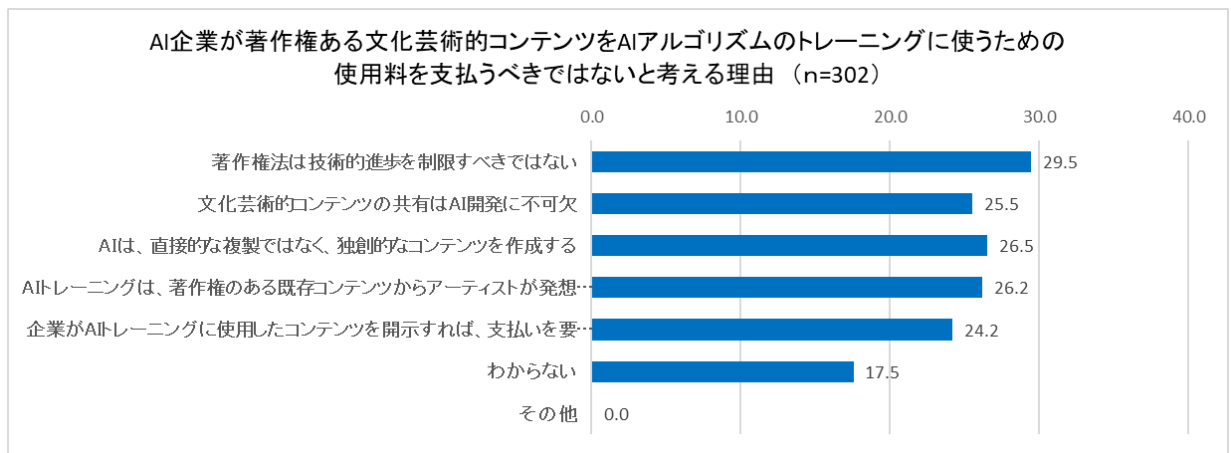
「AI企業は著作権のある文化芸術的なコンテンツをAIアルゴリズムのトレーニングに使う際に使用料を払うべきか」という問いを尋ねたところ、全体で「支払うべき」は 54.4%と半数を超える。(わからないという人は 36%)

その理由について、最も多いのは「コンテンツ制作者の独創性と創造性を保護するため」70.9%。次いで「制作者への公正な報酬を確実にするため」60.7%、「人間による作品の制作を保護するため」39.9%となっている。



Q24	Q24-c AI企業が著作権のある文化芸術的コンテンツをAIアルゴリズムのトレーニングに使うための使用料を支払うべきでないと思う理由は何ですか。該当するものを全て選択してください。
-----	--

「AI企業が著作権のある文化芸術的なコンテンツをAIアルゴリズムのトレーニングに使うための使用料を支払うべきでないと思う理由」を尋ねたところ、「著作権法は技術的進歩を制限すべきではない」29.5%、「AIは直接的な複製ではなく、独創的なコンテンツを作成する」26.5%、「AIトレーニングは著作権のある既存コンテンツからアーティストが発想を求めることと違いがない」26.2%などが高くなっている。



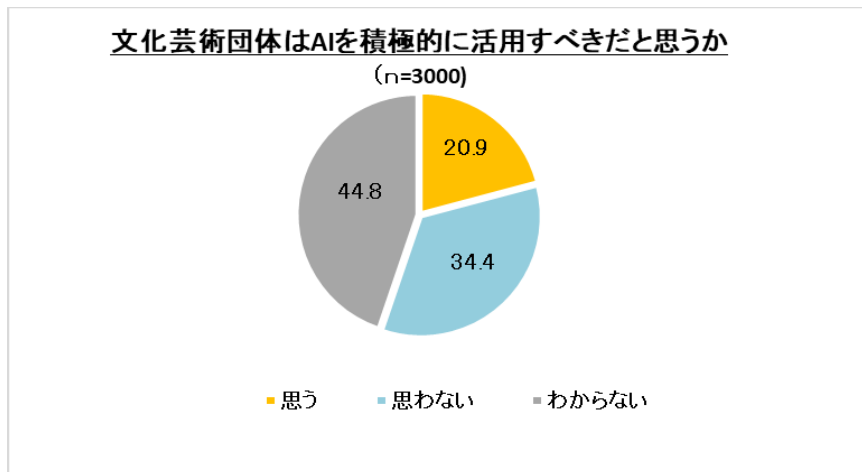
Q25	文化芸術団体は AI を積極的に活用すべきだと思いますか。 Q25-b 文化芸術団体はどのような場面で AI を積極的に活用すべきだと思いますか。該当するものを全て選択してください。 Q25-c 文化芸術団体は AI を積極的に活用すべきでないと思うのはなぜですか。該当するものを全て選択してください。
-----	--

「文化芸術団体はAIを積極的に活用すべきか」と尋ねたところ、「思う」20.9%、「思わない」34.4%。「わからない」人が 44.8%と、半数近くになった。

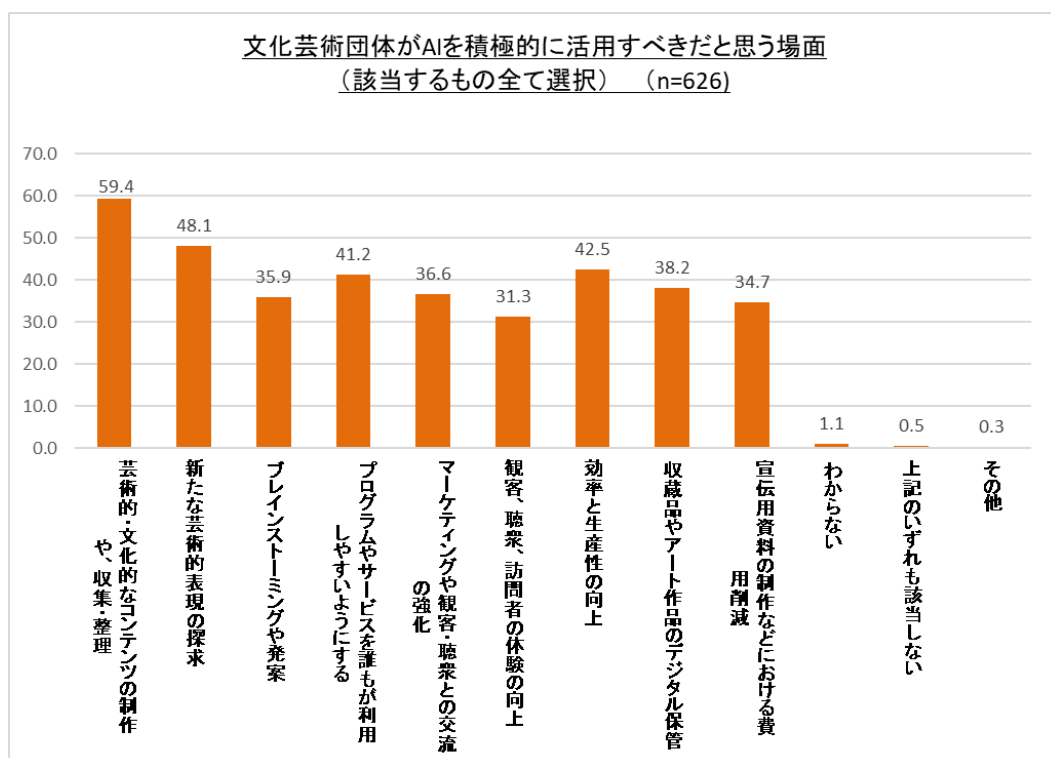
「文化芸術団体は AI を積極的に活用すべきと思う」の回答は、年代別では 20～30 代、性別では男性が多い。また「デジタルスキルがある(多少は、多大に)」という人が多く回答。

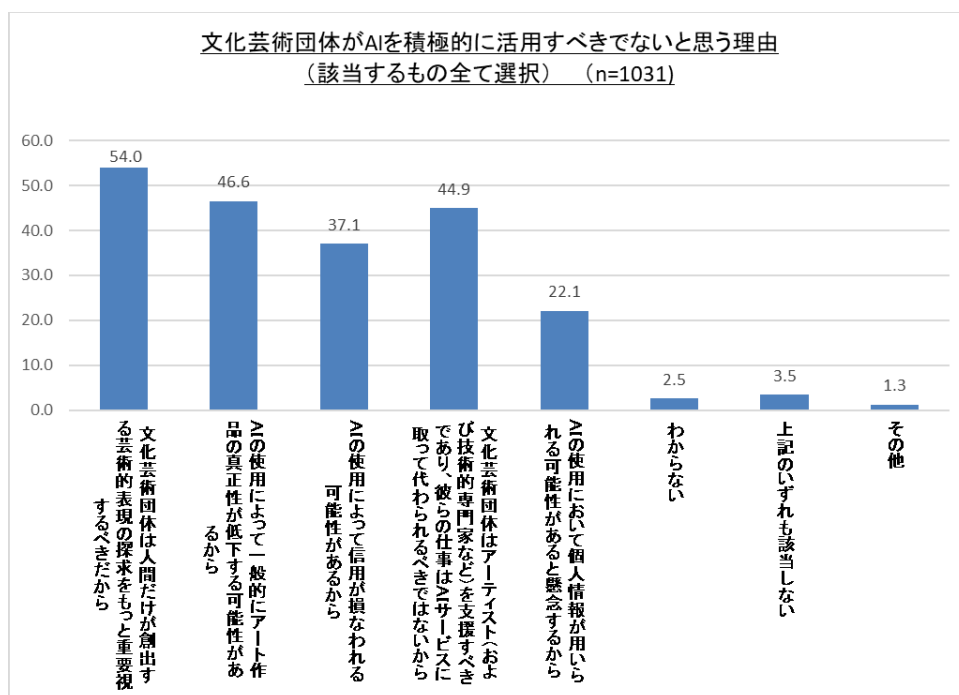
「文化芸術団体がAIを積極的に活用すべきと思う場面」については、最も高いのは「芸術的・文化的なコンテンツの制作や収集・整理」59.4%、次いで「新たな芸術的表現の探求」48.1%、「効率と生産性の向上」42.5%、「プログラムやサービスを誰もが利用しやすいようにする」41.2%など。

それに対して、「積極的に活用すべきではない」と思う理由について、最も高いのは「文化芸術団体は人間だけが創出する芸術的表現の探求をもっと重要視すべきだから」54.0%、「AIの使用によって一般的にアート作品の真正性が低下する可能性があるから」46.6%、「文化芸術団体はアーティスト(および技術的専門家)を支援すべきであり、彼らの仕事はAIサービスに取って代わられるべきではないから」44.9%。



			全体	思う	思わない	わからない
	全体(n=3000)	%	100.0	20.9	34.4	44.8
年代別	19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	16.7	48.7	34.6
	20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	25.3	33.0	41.6
	40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	20.0	33.5	46.5
	60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	17.5	35.8	46.7
性別	男性(n=1487)	%	100.0	28.9	30.6	40.6
	女性(n=1513)	%	100.0	13.0	38.1	48.9
	答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0
デジタルスキル有無	まったくない(n=150)	%	100.0	17.3	33.3	49.3
	あまりない(n=965)	%	100.0	15.4	37.2	47.4
	多少はある(n=1427)	%	100.0	24.0	35.2	40.9
	多大にある(n=251)	%	100.0	40.2	32.3	27.5
	わからない(n=207)	%	100.0	3.9	18.8	77.3



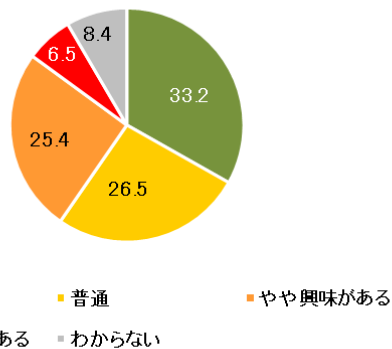


Q26 AI が作成したコンテンツが展示される美術展や文化イベントにどの程度興味がありますか。

「AI が作成したコンテンツが展示される美術展や文化イベントにどの程度興味があるか」を尋ねたところ、「興味がある(やや興味がある、非常に興味がある)」の回答は 31.9%。

「非常に興味がある」と回答した人は、年代別で「20～30 代」(8.3%)、性別では「男性」9.1%、「デジタルスキルが多大にある」21.9%などが多い。特に「デジタルスキルがある(多少は、多大に)」と回答した人は「ない(まったく、あまり)」と回答した人よりかなり比率が高くなっている。

AIが作成したコンテンツが展示される美術展や
文化イベントへの興味 (n=3000)



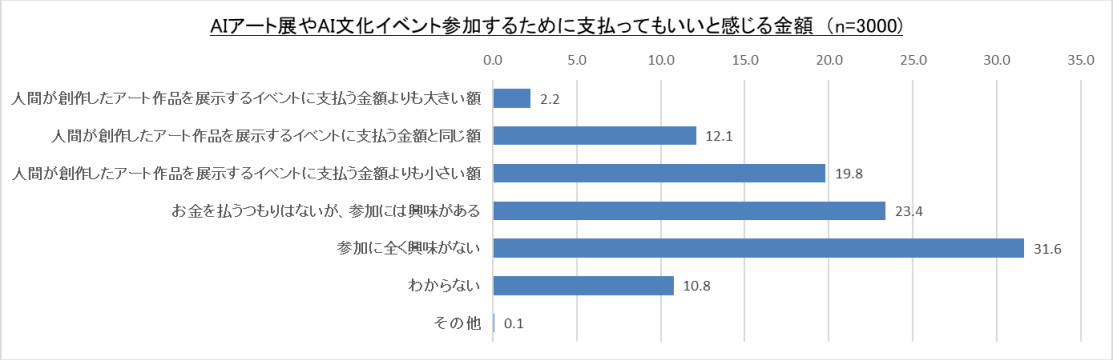
			全体	興味がない	普通	やや興味がある	非常に興味がある	わからない	
全体(n=3000)			%	100.0	33.2	26.5	25.4	6.5	8.4
年代別	19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	33.3	29.5	17.9	5.1	14.1	
	20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	33.5	25.4	24.6	8.3	8.3	
	40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	33.8	26.4	24.9	6.4	8.5	
	60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	31.8	27.5	27.9	4.9	8.0	
性別	男性(n=1487)	%	100.0	26.9	28.0	29.2	9.1	6.8	
	女性(n=1513)	%	100.0	39.3	25.0	21.7	4.0	10.0	
	答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
デジタルスキル有無	まったくない(n=150)	%	100.0	52.0	18.0	16.0	2.7	11.3	
	あまりない(n=965)	%	100.0	36.0	29.5	24.6	2.6	7.4	
	多少はある(n=1427)	%	100.0	29.9	27.3	29.7	7.5	5.6	
	多大にある(n=251)	%	100.0	29.1	22.7	23.5	21.9	2.8	
	わからない(n=207)	%	100.0	33.8	17.4	8.7	2.4	37.7	

Q27 AI アート展や AI 文化イベントに参加するために、いくら払ってもよいと思いますか。

「AI アート展や AI 文化イベントに参加するための費用の金額」を尋ねたところ、「参加に全く興味がない」人を除いて、「お金を払うつもりはないが、参加には興味がある」23.4%。

「人間が創作したアート作品を展示するイベントに支払う金額よりも大きい額」「人間が創作したアート作品を展示するイベントに支払う金額と同じ額」等、金額が多めの選択肢を選んだのは、「AI が作成したコンテンツが展示される美術展や文化イベントに興味がある(やや、非常に)」と回答し

た人が多い。年代別では「19 歳未満」、デジタルスキル別では「スキルが多大にある」人が、金額の多めの選択肢を選んで回答していた。



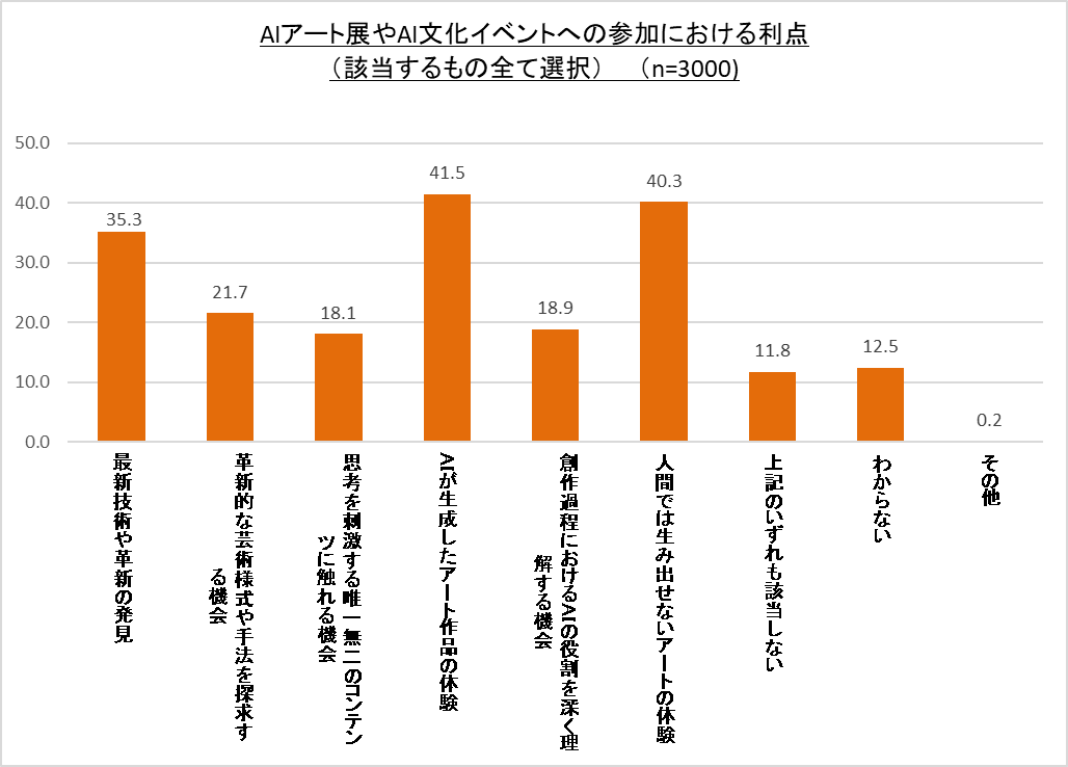
		全体	人間が創作した アート作品を展 示するイベント に支払う金額よ りも大きい額	人間が創作した アート作品を展 示するイベント に支払う金額と 同じ額	人間が創作した アート作品を展 示するイベント に支払う金額よ りも小さい額	お金を払うつ もりはないが、参加には 興味がある	参加に全く 興味がない	わからない	その他
全体 (n=3000)	%	100.0	2.2	12.1	19.8	23.4	31.6	10.8	0.1
興味がない (n=995)	%	100.0	0.7	0.7	5.5	12.4	77.7	3.0	0.0
普通 (n=794)	%	100.0	3.3	15.7	22.3	34.1	13.1	11.2	0.3
やや興味がある (n=762)	%	100.0	2.1	19.0	38.2	32.9	1.2	6.4	0.1
非常に興味がある (n=196)	%	100.0	8.7	40.8	31.6	16.8	0.5	1.5	0.0
わからない (n=253)	%	100.0	0.4	2.4	3.6	9.1	24.5	60.1	0.0

		全体	人間が創作した アート作品を展 示するイベント に支払う金額よ りも大きい額	人間が創作した アート作品を展 示するイベント に支払う金額と 同じ額	人間が創作した アート作品を展 示するイベント に支払う金額よ りも小さい額	お金を払うつ もりはないが、参加には 興味がある	参加に全く 興味がない	わからない	その他
全体 (n=3000)	%	100.0	2.2	12.1	19.8	23.4	31.6	10.8	0.1
年代別	19歳未満 (10代) (n=78)	%	100.0	6.4	20.5	15.4	14.1	33.3	10.3
	20～30代 (20歳以上39歳未満) (n=920)	%	100.0	3.9	15.7	20.1	17.7	31.3	11.2
	40～50代 (40歳以上59歳未満) (n=1223)	%	100.0	2.0	11.8	19.6	23.7	32.5	10.2
	60～70代 (60歳以上74歳未満) (n=779)	%	100.0	0.3	7.6	20.2	30.4	30.4	11.2
性別	男性 (n=1487)	%	100.0	2.7	16.0	21.7	25.4	24.9	9.1
	女性 (n=1513)	%	100.0	1.8	8.3	17.9	21.3	38.3	12.4
	答えたくない (n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
デジタルスキル 有無	まったくない (n=150)	%	100.0	3.3	4.7	14.7	20.7	42.0	14.7
	あまりない (n=965)	%	100.0	0.9	8.9	21.5	23.6	35.2	9.6
	多少はある (n=1427)	%	100.0	2.5	14.5	21.0	25.9	28.0	8.0
	多大にある (n=251)	%	100.0	6.4	23.5	19.1	20.7	27.1	3.2
	わからない (n=207)	%	100.0	1.0	1.9	8.2	9.7	37.7	41.5

Q28 AI アート展や AI 文化イベントへの参加には、どのような利点があると思いますか。
該当するものを全て選択してください。

「AI アート展や AI 文化イベントへの参加にはどのような利点があると思うか」と尋ねたところ、最も多いのは「AIが生成したアート作品の体験」41.5%、次いで「人間では生み出せないアートの体験」40.3%、「最新技術や革新の発見」35.3% などが挙がった。

年代別で「19 歳未満」「20～30 代」の若年層は「革新的な芸術様式や手法を探求する機会」「思考を刺激する唯一無二のコンテンツに触れる機会」など、「革新」「唯一無二」なコンテンツに触れる刺激的な機会に期待している。それに対して「40～50 代」・「60～70 代」の年長層は「AIが生成したアート作品の体験」「人間では生み出せないアートの体験」など、AIが生成したアート作品への興味を示しているのが読み取れる。

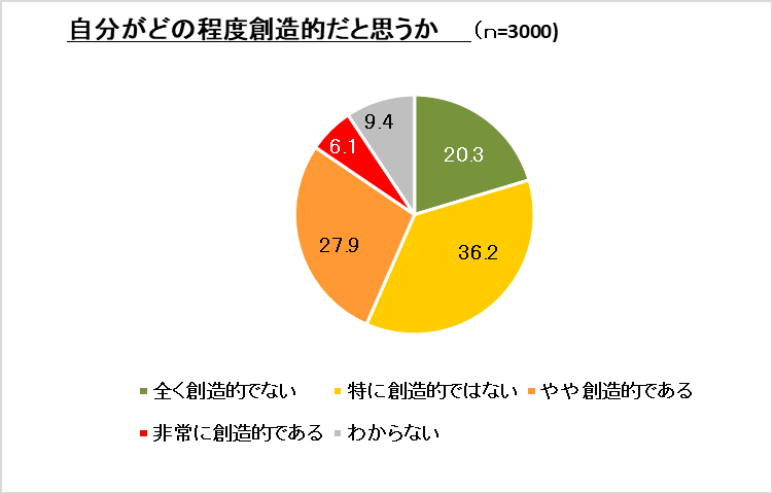


		全体	最新技術や革新の発見	革新的な芸術様式や手法を探求する機会	思考を刺激する唯一無二のコンテンツに触れる機会	AIが生成したアート作品の体験	創作過程におけるAIの役割を深く理解する機会	人間では生み出せないアートの体験	上記のいずれも該当しない	わからない	その他
全体(n=3000)	%	100.0	35.3	21.7	18.1	41.5	18.9	40.3	11.8	12.5	0.2
19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	35.9	29.5	23.1	35.9	14.1	25.6	11.5	14.1	0.0
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	33.9	22.4	23.8	38.8	20.0	37.7	12.1	13.0	0.1
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	36.2	20.9	16.5	41.7	17.8	40.6	11.8	11.0	0.2
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	35.3	21.2	13.2	45.1	19.9	44.2	11.6	14.1	0.3
男性(n=1487)	%	100.0	37.2	25.4	21.3	43.4	21.9	40.8	10.8	11.4	0.2
女性(n=1513)	%	100.0	33.4	18.0	14.9	39.7	16.0	39.7	12.8	13.5	0.1
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Q29 あなたは自分がどの程度創造的だと思いますか。

「自分をどの程度創造的と思うか」と尋ねたところ、「創造的である(やや創造的、非常に創造的)」と回答したのは 34.0%。

年代別では「19 歳未満」「20～30 代」の若年層は比較的、自分を「創造的である(やや、非常に)」と感じている人が多い。性別では「女性」のほうが「自分を創造的ではない(全く、特に)」57.4%と感じている。デジタルスキル別で「自分はデジタルスキルがまったくない」と感じている人は「全く創造的ではない」との回答が 54.7%。「デジタルスキルがある(多少は、多大に)」人は、「創造的である(やや、非常に)」の回答率が高くなっており、デジタルスキルと創造性は多少リンクしているのではないかと推測される。



			全体	全く創造的でない	特に創造的ではない	やや創造的である	非常に創造的である	わからない
	全体(n=3000)	%	100.0	20.3	36.2	27.9	6.1	9.4
年代別	19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	15.4	29.5	32.1	11.5	11.5
	20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	19.7	33.8	28.6	7.9	10.0
	40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	19.7	36.5	28.5	6.1	9.3
	60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	22.6	39.4	25.9	3.6	8.5
性別	男性(n=1487)	%	100.0	17.8	38.0	28.9	7.5	7.8
	女性(n=1513)	%	100.0	22.9	34.5	27.0	4.8	10.9
	答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
デジタルスキル有無	まったくない(n=150)	%	100.0	54.7	18.7	12.0	4.0	10.7
	あまりない(n=965)	%	100.0	25.3	42.6	19.7	3.1	9.3
	多少はある(n=1427)	%	100.0	15.2	38.7	35.8	5.9	4.4
	多大にある(n=251)	%	100.0	10.8	25.1	35.5	23.9	4.8
	わからない(n=207)	%	100.0	19.3	15.9	14.5	1.9	48.3

Q30	コンテンツ(画像、文章、音楽といった創作的作品など)を生成するために、AI を活用したツールやプラットフォームを使ったことがありますか。 Q30-b 何を作成しましたか。該当するものを全て選択してください。 Q30-c 前設問で回答した文化芸術的コンテンツのうち、最も頻繁に生成 AI を利用するものについて、どのくらいの頻度で利用していますか。
-----	--

Q30-d 生成 AI を利用する理由は何ですか。該当するものを全て選択してください。

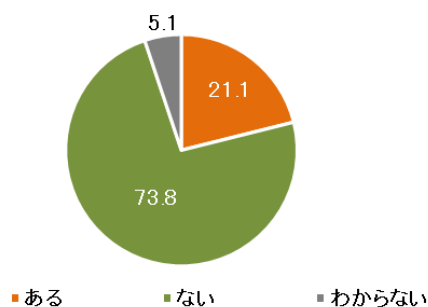
「コンテンツを生成するためにAIを活用したツールやプラットフォームを使ったことがあるか」を尋ねたところ、「ある」との回答は 21.1%で約2割。作成した経験があるのは「画像」62.4%。次いで、「文芸作品（小説や詩など）」29.1%。

年代別で「20～30 代」は比較的、「文芸作品」「漫画」「音楽系」「音声コンテンツ」「ゲーム」等と幅広いジャンルで利用している様子がうかがえる。

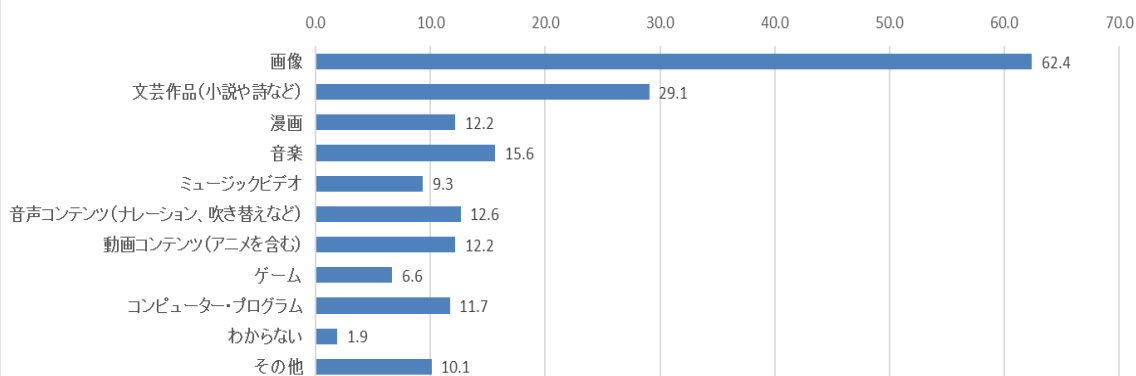
生成AIを利用する頻度は「月に1回以下」49.8%、「月に数回」26.1%。

「生成AIを利用する理由」を尋ねると、最も多いのは「AIの能力に対する好奇心があるため」56.6%、次いで「新しい技術を体験・習得するため」43.9%。

コンテンツを生成するためにAIを活用したツールやプラットフォームを使ったことがあるか (n=3000)

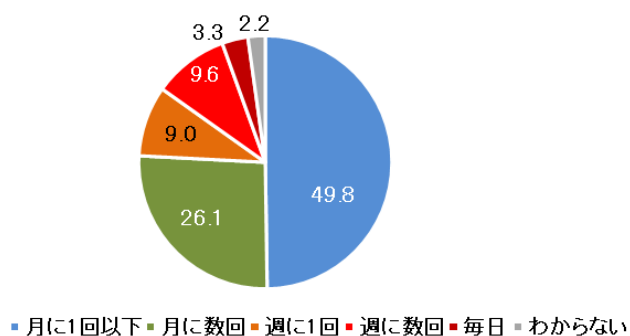


作成したコンテンツの内容 (n=633)

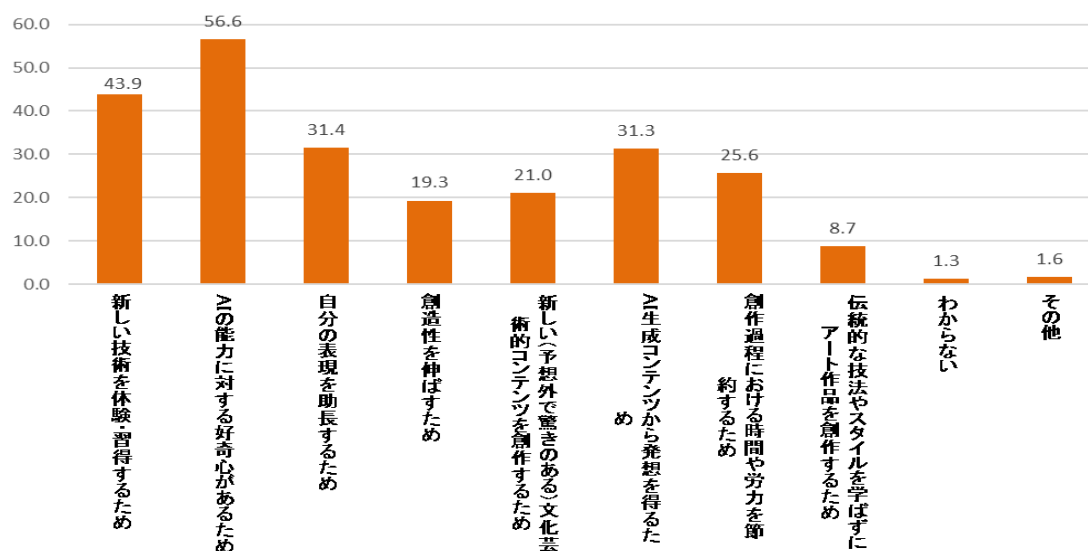


		全体	画像	文芸作品(小説 や詩など)	漫画	音楽	ミュージックビデオ	音声コンテンツ (ナレーション、吹 き替えなど)	動画コンテン ツ(アニメを 含む)	ゲーム	コンピュ ーター・プログ ラム	わから ない	その他
全体(n=633)	%	100.0	62.4	29.1	12.2	15.6	9.3	12.6	12.2	6.6	11.7	1.9	10.1
19歳未満(10代)(n=27)	%	100.0	70.4	25.9	7.4	14.8	3.7	18.5	7.4	0.0	7.4	0.0	7.4
20~30代(20歳以上39歳未満)(n=295)	%	100.0	62.7	31.2	15.3	16.9	12.9	15.3	13.2	9.5	10.2	1.0	7.5
40~50代(40歳以上59歳未満)(n=237)	%	100.0	62.0	27.4	11.0	16.0	6.8	11.8	13.1	5.9	13.5	3.0	10.1
60~70代(60歳以上74歳未満)(n=74)	%	100.0	59.5	27.0	5.4	9.5	5.4	2.7	6.8	0.0	13.5	2.7	21.6
全体(n=633)	%	100.0	62.4	29.1	12.2	15.6	9.3	12.6	12.2	6.6	11.7	1.9	10.1
男性(n=410)	%	100.0	64.6	28.8	12.9	18.8	9.5	14.6	14.6	8.0	15.1	1.5	8.8
女性(n=223)	%	100.0	58.3	29.6	10.8	9.9	9.0	9.0	7.6	4.0	5.4	2.7	12.6
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

最も頻繁に生成AIを利用する頻度 (n=633)

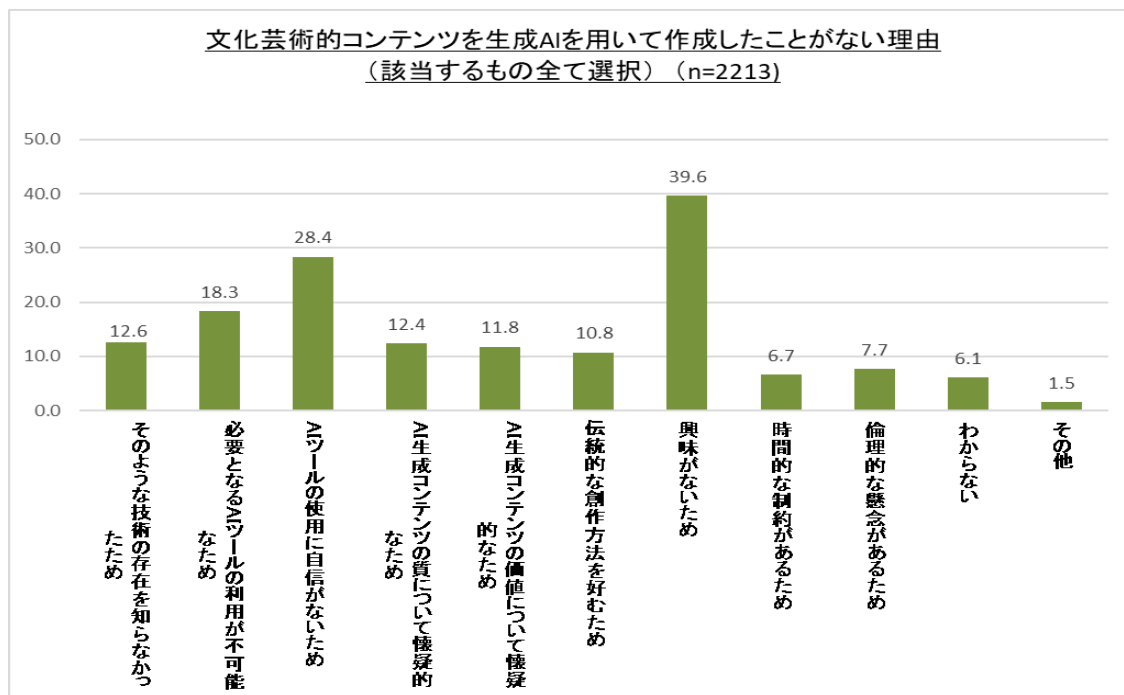


生成AIを利用する理由
(該当するもの全て選択) (n=633)



Q30	Q30-e 文化芸術的コンテンツ(動画、文章、音楽など)を生成 AI を用いて作成したことがない理由は何ですか。該当するものを全て選択してください。
-----	--

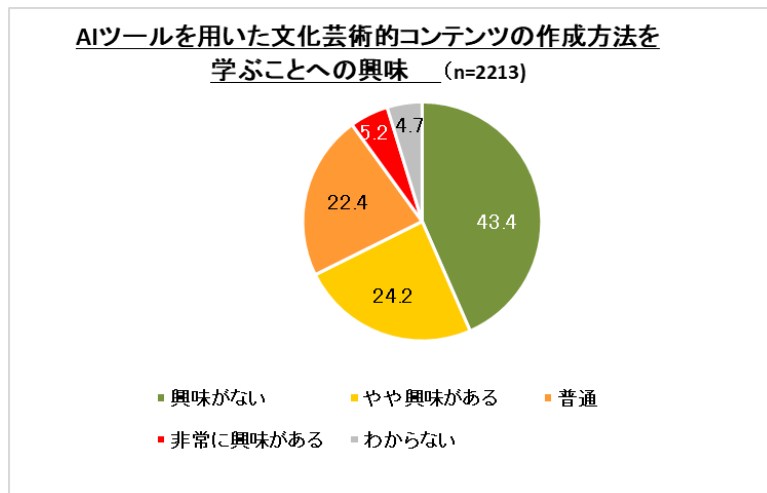
「生成AIを用いて作成したことがない理由」を尋ねたところ、1位「興味がないため」39.6%、次いで「AIツールの使用に自信がない」28.4%、「必要となるAIツールの利用が不可能なため」18.3%が上位に挙げた。



Q30	Q30-f AI ツールを用いた文化芸術的コンテンツの作成方法を学ぶことに興味がありますか。
-----	--

「AIツールを用いた文化芸術的コンテンツの作成方法を学ぶことへの興味」を尋ねると、「興味がある(やや興味がある、非常に興味がある)」29.4%、「普通」22.4%を合わせると51.8%で半数を超えた。

年代別では「20～30代」が多め。デジタルスキル別では「デジタルスキルが多大にある」人が9.4%と他と比較して高い。「自分は非常に創造的である」と回答した人は17.8%が興味を示しており、他と比べて比率が高い。



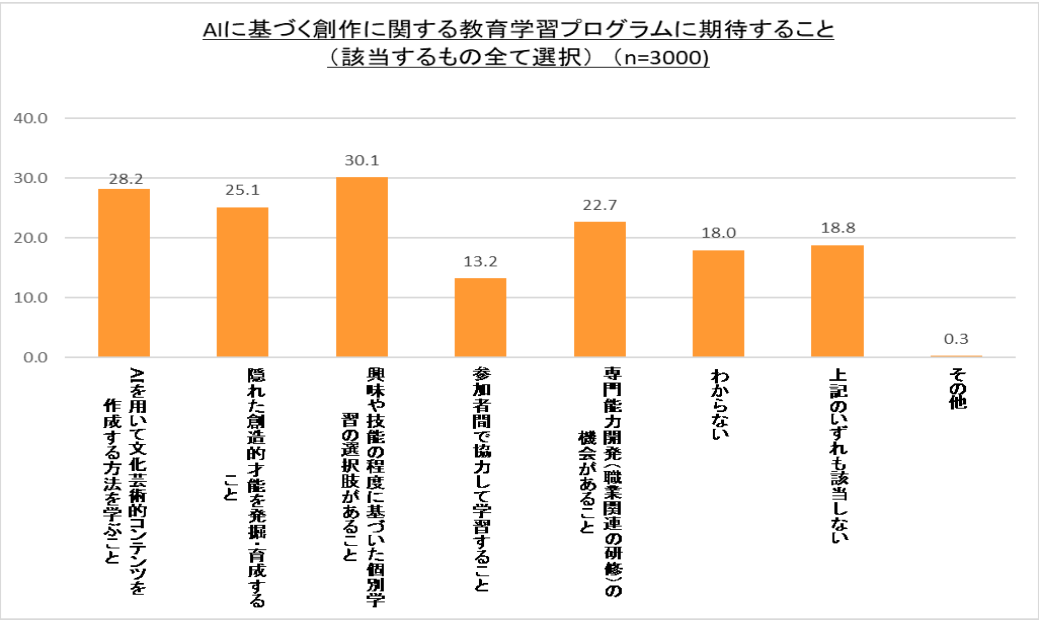
		全体	興味がない	やや興味がある	普通	非常に興味がある	わからない
全体(n=2213)		100.0	43.4	24.2	22.4	5.2	4.7
年代別	19歳未満(10代)(n=43)	100.0	39.5	18.6	30.2	2.3	9.3
	20～30代(20歳以上39歳未満)(n=549)	100.0	42.3	24.0	23.3	7.5	2.9
	40～50代(40歳以上59歳未満)(n=937)	100.0	41.3	23.4	23.9	5.5	5.9
	60～70代(60歳以上74歳未満)(n=684)	100.0	47.5	25.9	19.0	3.2	4.4
	75歳以上(n=101)	100.0	50.5	23.8	19.9	3.2	4.4
性別	男性(n=1010)	100.0	35.5	31.0	23.6	6.7	3.2
	女性(n=1203)	100.0	50.0	18.5	21.4	4.0	6.1
	答えたくない(n=0)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
デジタルスキル有無	まったくない(n=122)	100.0	62.3	15.6	13.1	4.1	4.9
	あまりない(n=808)	100.0	46.8	23.0	21.3	4.3	4.6
	多少はある(n=1011)	100.0	38.1	28.3	23.9	6.0	3.7
	多大にある(n=139)	100.0	36.7	23.0	28.1	9.4	2.9
	わからない(n=133)	100.0	53.4	9.8	19.5	1.5	15.8
自分は創造的か否か	全く創造的でない(n=528)	100.0	63.3	15.2	15.3	3.4	2.8
	特に創造的ではない(n=860)	100.0	43.3	25.1	22.9	4.3	4.4
	やや創造的である(n=580)	100.0	28.1	34.1	28.3	7.2	2.2
	非常に創造的である(n=90)	100.0	31.1	22.2	22.2	17.8	6.7
	わからない(n=155)	100.0	41.3	14.2	21.3	1.9	21.3

Q31 あなたとご自身の家族のことを考えた場合に、AIに基づく創作に関する教育学習プログラムに何を期待しますか。該当するものを全て選択してください。

自身と家族のことを考え、「AIに基づく創作に関する教育学習プログラムに何を期待するか」と尋ねたところ、1位「興味や技能の程度に基づいた個別学習の選択肢があること」30.1%、2位「AIを用いて文化芸術的コンテンツを作成する方法を学ぶこと」28.2%、3位「隠れた創造的才能を発掘・育成すること」25.1%などが上位に挙がる。

年代別で、「20～30代」は「興味や技能の程度に基づいた個別学習の選択肢があること」（31%）、「40～50代」は専門能力開発の機会があること（24.8%）などに期待。「19歳未満」と「20～30代」の若年層は「参加者間で協力して学習すること」なども他年代より高く期待が見られる。

デジタルスキル別で「デジタルスキルがある（多少は、多大に）」人は、「AIを用いて文化芸術的コンテンツを作成する方法を学ぶこと」「隠れた創造的才能を発掘・育成すること」「興味や技能の程度に基づいた個別学習の選択肢があること」「専門能力開発の機会があること」などを期待している人が多い。



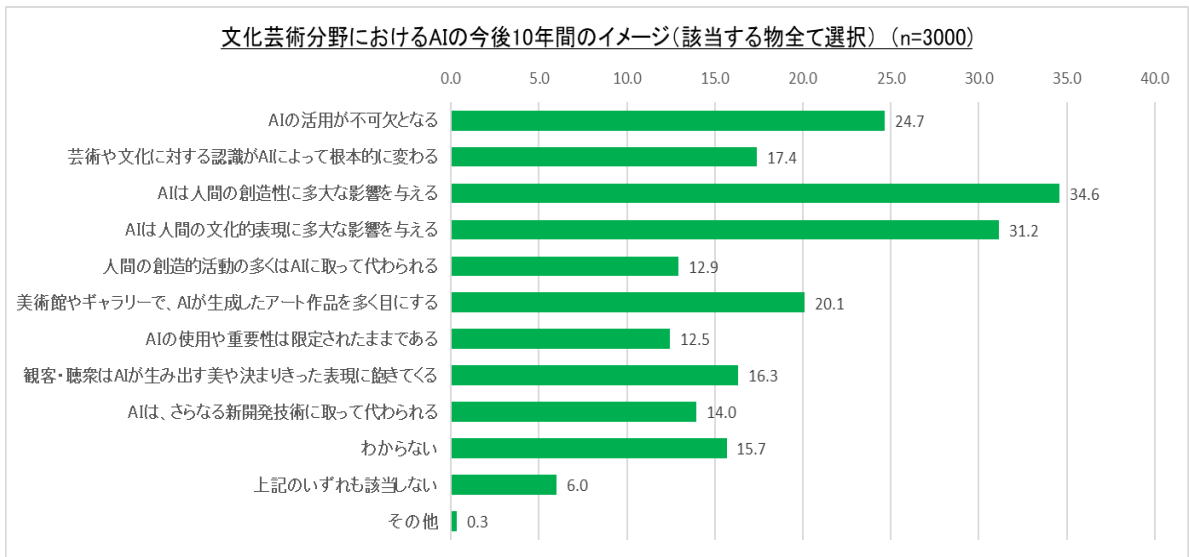
			全体	AIを用いて文化芸術的コンテンツを作成する方法を学ぶこと	隠れた創造的才能を発掘・育成すること	興味や技能の程度に基づいた個別学習の選択肢があること	参加者間で協力して学習すること	専門能力開発(職業関連の研修)の機会があること	わからない	上記のいずれも該当しない	その他
	全体(n=3000)	%	100.0	28.2	25.1	30.1	13.2	22.7	18.0	18.8	0.3
年代別	19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	26.9	24.4	21.8	17.9	11.5	19.2	15.4	0.0
	20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	29.8	26.3	31.0	16.0	23.2	15.7	21.1	0.4
	40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	28.4	25.8	29.9	13.7	24.8	17.7	17.6	0.2
	60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	26.1	22.7	30.3	8.9	20.0	20.9	18.5	0.4
性別	男性(n=1487)	%	100.0	33.9	28.7	32.3	16.4	24.3	15.3	15.5	0.4
	女性(n=1513)	%	100.0	22.5	21.6	28.0	10.1	21.1	20.6	22.1	0.3
	答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
デジタルスキル有無	まったくない(n=150)	%	100.0	22.0	20.0	24.0	8.7	14.7	23.3	24.0	0.0
	あまりない(n=965)	%	100.0	24.0	24.6	28.3	11.0	20.8	20.1	19.3	0.4
	多少はある(n=1427)	%	100.0	31.4	27.3	32.9	15.2	25.0	14.6	16.3	0.2
	多大にある(n=251)	%	100.0	42.6	31.1	39.4	19.9	33.1	6.0	16.3	0.8
	わからない(n=207)	%	100.0	12.1	9.7	13.0	5.3	8.7	41.5	33.3	0.5

Q32	文化芸術分野における AI の今後 10 年間でどのように思い描いていますか。該当するものを全て選択してください。
-----	---

「文化芸術分野におけるAIの今後 10 年間でどのように思い描いているか」を尋ねたところ、最も多いのは、1位「AIは人間の創造性に多大な影響を与える」34.6%、2位「AIは人間の文化的表現に多大な影響を与える」31.2%、3位「AIの活用が不可欠となる」24.7%、次いで「美術館やギャラリーで、AIが生成したアート作品を多く目にする」20.1%など。

年代別では「19 歳未満」「20～30 代」の若年層は「AI の活用が不可欠となる」「芸術や文化に対する認識がAIによって根本的に変わる」という回答の比率が高い。

デジタルスキル別では「スキルがある(多少は、多大に)」人が上記に加え、「AIは人間の創造性に多大な影響を与える」「AIは人間の文化的表現に多大な影響を与える」等の回答の比率が高くなっている。一方で「観客・徴収はAIが生み出す美や決まり切った表現に飽きてくる」の回答率が他に比べて高くなっているのが興味深い。



		全体	AIの活用が不可欠となる	芸術や文化に対する認識がAIによって根本的に変わる	AIは人間の創造性に多大な影響を与える	AIは人間の文化的表現に多大な影響を与える	人間の創造的活動の多くはAIに取って代わられる	美術館やギャラリーで、AIが生成したアート作品を多く目にする	AIの使用や重要性は限定されたままである	観客・聴衆はAIが生み出す美や決まりきった表現に飽きてくる	AIは、さらなる新開発技術に取って代わられる	わからない
全体(n=3000)	%	100.0	24.7	17.4	34.6	31.2	12.9	20.1	12.5	16.3	14.0	15.7
19歳未満(10代)(n=78)	%	100.0	32.1	23.1	33.3	19.2	17.9	10.3	14.1	11.5	11.5	14.1
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=920)	%	100.0	23.8	20.5	34.5	30.8	15.7	17.2	13.7	16.5	12.6	13.7
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=1223)	%	100.0	23.9	16.4	32.7	29.6	12.3	21.7	11.7	15.9	13.9	15.7
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=779)	%	100.0	26.2	14.6	37.9	35.3	10.1	22.0	12.1	17.2	15.9	18.1
男性(n=1487)	%	100.0	26.9	20.4	38.1	34.4	13.5	20.2	14.8	15.9	13.9	12.9
女性(n=1513)	%	100.0	22.5	14.5	31.1	28.0	12.4	20.0	10.2	16.7	14.1	18.4
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
まったくない(n=150)	%	100.0	26.0	19.3	27.3	25.3	17.3	14.0	6.7	8.0	14.0	24.0
あまりない(n=965)	%	100.0	23.6	15.9	34.4	29.1	12.8	18.2	9.7	14.5	14.1	16.5
多少はある(n=1427)	%	100.0	25.7	18.1	37.8	35.2	13.0	22.8	15.7	18.1	14.6	11.9
多大にある(n=251)	%	100.0	32.7	27.5	38.6	35.5	17.5	24.3	16.3	25.9	16.7	6.8
わからない(n=207)	%	100.0	11.6	6.3	13.5	12.1	3.9	9.7	2.4	7.2	5.8	42.5

4. AI 生成による文化芸術的コンテンツにおける評価と今後の課題

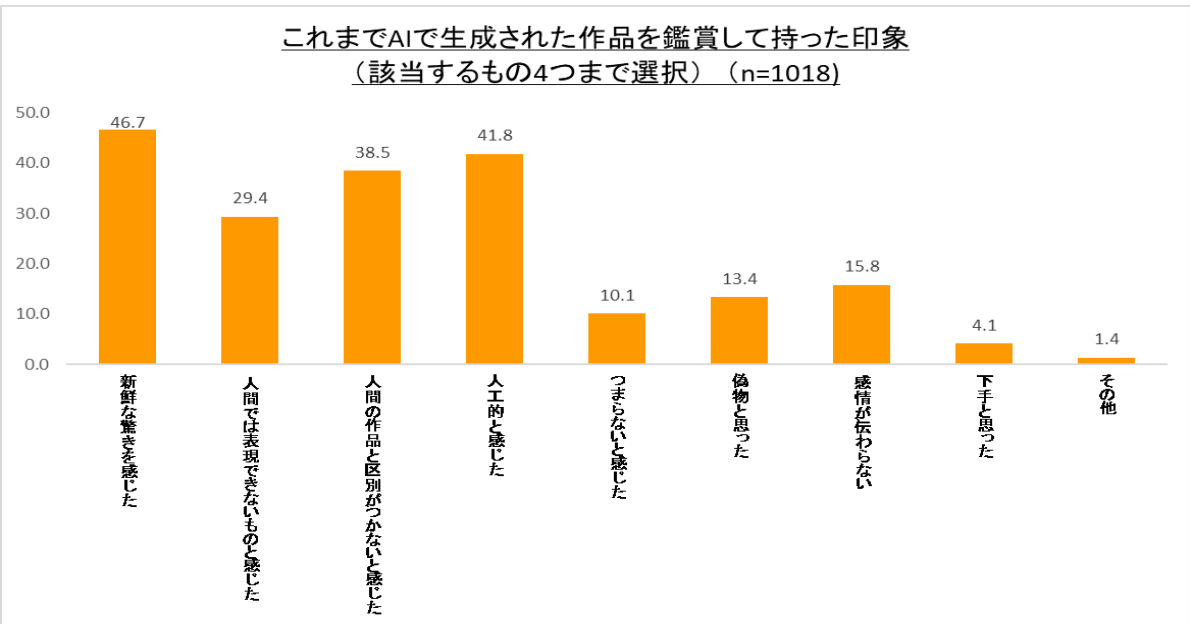
追加調査

Q1	これまで AI で生成された作品を鑑賞して、どのような印象を持ちましたか？ 4つまで選んでください。
----	--

「これまでAIで生成された作品を鑑賞してどのような印象を持ったか」を尋ねたところ、1位「新鮮な驚きを感じた」46.7%、2位「人工的と感じた」41.8%、3位「人間の作品と区別がつかないと感じた」38.5%、次いで「人間では表現できないものと感じた」29.4%など。

年代別では「60～70代」は「人間の作品と区別がつかないと感じた」48.8%が他より高い。「19歳未満」は他の年代に比べて「人工的と感じた」53.3%、「偽物と思った」40.0%、「感情が伝わらない」20.0%、「下手と思った」13.3%など、どちらかというとネガティブな印象を持った人が多い。

性別では「女性」が「人間では表現できないものと感じた」40.2%が、男性より多い。



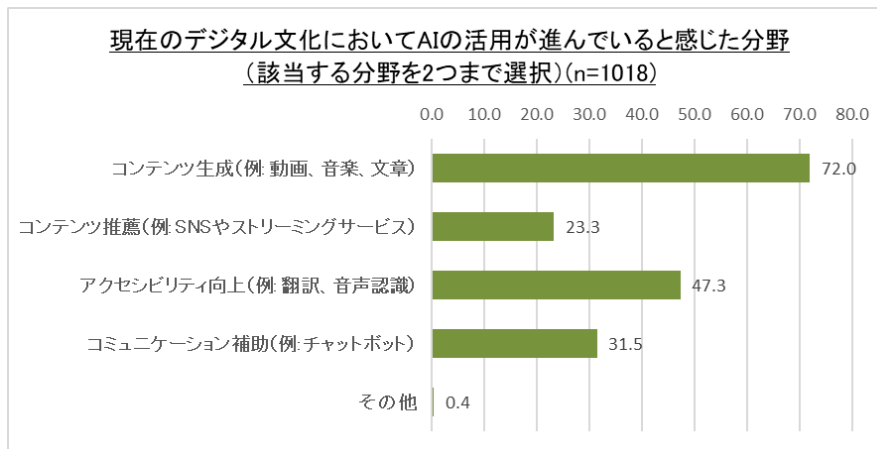
		全体	新鮮な驚きを感じた	人間では表現できないものと感じた	人間の作品と区別がつかないと感じた	人工的と感じた	つまらないと感じた	偽物と思った	感情が伝わらない	下手と思った	その他
全体(n=1018)	%	100.0	46.7	29.4	38.5	41.8	10.1	13.4	15.8	4.1	1.4
19歳未満(10代)(n=15)	%	100.0	40.0	20.0	13.3	53.3	6.7	40.0	20.0	13.3	0.0
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=342)	%	100.0	50.3	30.7	35.4	39.8	12.3	13.7	13.2	5.6	0.6
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=450)	%	100.0	47.8	29.8	36.9	44.0	9.3	11.6	15.3	3.3	1.1
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=211)	%	100.0	38.9	27.0	48.8	39.8	8.5	14.7	20.9	2.8	3.3
男性(n=598)	%	100.0	48.7	31.4	37.3	42.1	9.9	14.2	14.2	2.8	1.0
女性(n=420)	%	100.0	43.8	26.4	40.2	41.4	10.5	12.1	18.1	6.0	1.9
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Q2	現在のデジタル文化において、AIの活用が進んでいると感じる分野を2つまで選んでください。
----	--

「現在のデジタル文化においてAIの活用が進んでいると感じる分野」を尋ねたところ、「コンテンツ生成」72.0%、「アクセシビリティ向上」47.3%、「コミュニケーション補助」31.5%など。

「19歳未満」は「コンテンツ生成」86.7%、「コミュニケーション補助」40.0%が、特に他の年代より比率が高く、年長の「60～70代」は「アクセシビリティ向上」57.3%が高い。

性別で「女性」は、「コミュニケーション補助」が男性より10ポイント高くなっている。



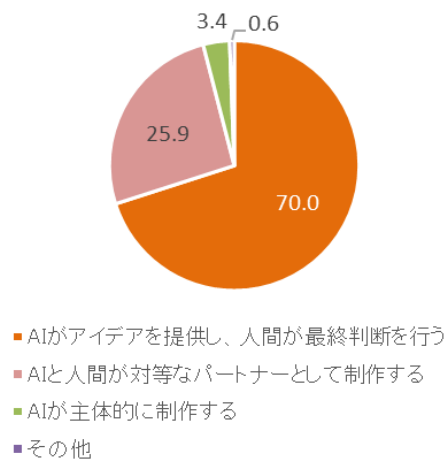
		全体	コンテンツ生成 (例: 動画、音楽、文章)	コンテンツ推薦(例: SNSやストリーミング サービス)	アクセシビリティ 向上(例: 翻訳、 音声認識)	コミュニケー ション補助(例: チャットボット)	その他
全体(n=1018)	%	100.0	72.0	23.3	47.3	31.5	0.4
19歳未満(10代)(n=15)	%	100.0	86.7	20.0	40.0	40.0	0.0
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=342)	%	100.0	74.6	22.2	39.2	36.3	0.3
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=450)	%	100.0	67.6	25.8	49.1	29.3	0.4
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=211)	%	100.0	76.3	19.9	57.3	28.0	0.5
男性(n=598)	%	100.0	72.9	25.4	46.2	27.4	0.5
女性(n=420)	%	100.0	70.7	20.2	49.0	37.4	0.2
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Q3 AI とデジタル文化の共存の理想的なプロセスを選んでください。

「AIとデジタル文化の共存の理想的なプロセス」を尋ねると、「AIがアイデアを提供し、人間が最終判断を行う」70.0%と7割を占める。「AIと人間が対等なパートナーとして制作する」は 25.9%、「AI が主体的に制作する」3.4%となっており、AIが主に近い位置にくるのを理想とする人は3割に満たない。

年代別では「20～30 代」と「40～50 代」が「AIと人間が対等なパートナーとして制作する」「AIが主体的に制作する」の回答の比率が高め。

AIとデジタル文化の共存の理想的なプロセス (n=1018)

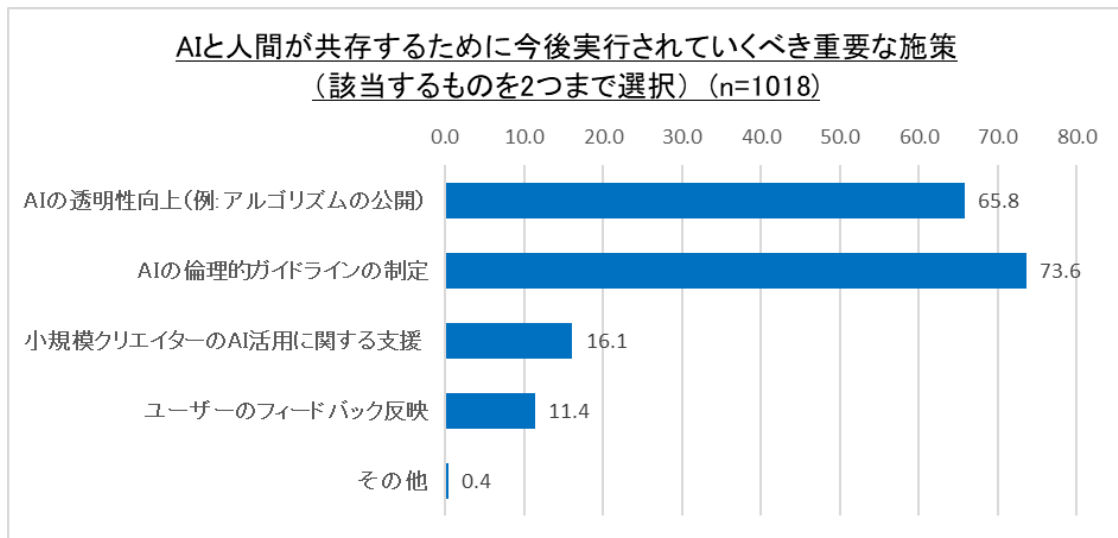


		全体	AIがアイデアを提供し、人間が最終判断を行う	AIと人間が対等なパートナーとして制作する	AIが主体的に制作する	その他
全体(n=1018)	%	100.0	70.0	25.9	3.4	0.6
19歳未満(10代)(n=15)	%	100.0	86.7	13.3	0.0	0.0
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=342)	%	100.0	68.1	27.8	3.2	0.9
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=450)	%	100.0	68.9	26.4	4.2	0.4
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=211)	%	100.0	74.4	22.7	2.4	0.5
男性(n=598)	%	100.0	69.1	26.6	4.0	0.3
女性(n=420)	%	100.0	71.4	25.0	2.6	1.0
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Q4	AIと人間が共存するために、今後実行されていくべき重要な施策を、2つまで選んでください。
----	--

「AIと人間が共存するために、今後実行されていくべき重要な施策」を尋ねると、「AIの倫理的ガイドラインの制定」73.6%、「AIの透明性向上（例：アルゴリズムの公開）」65.8%などの比率が高い。

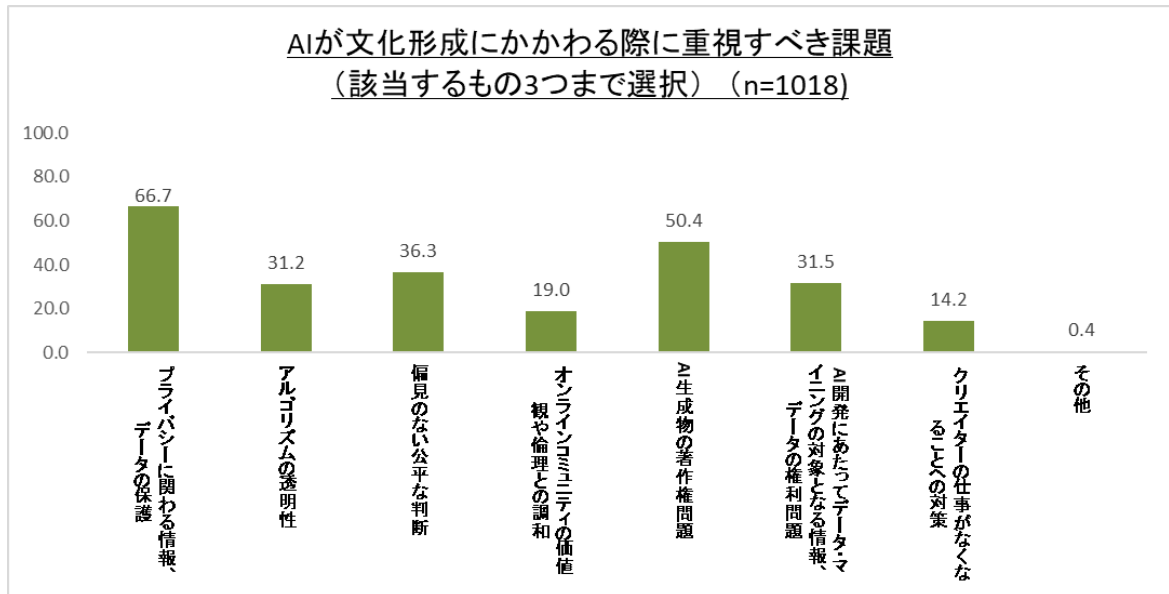
年代別で見ると「AIの倫理的ガイドラインの制定」については、年代層が上がるほど比率が高くなっている。



		全体	AIの透明性向上(例: アルゴリズムの公開)	AIの倫理的ガイドラインの制定	小規模クリエイターのAI活用に関する支援	ユーザーのフィードバック反映	その他
全体(n=1018)	%	100.0	65.8	73.6	16.1	11.4	0.4
19歳未満(10代)(n=15)	%	100.0	73.3	60.0	6.7	20.0	0.0
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=342)	%	100.0	69.3	70.8	12.6	11.7	0.0
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=450)	%	100.0	60.7	73.6	19.6	11.1	0.7
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=211)	%	100.0	70.6	79.1	15.2	10.9	0.5
男性(n=598)	%	100.0	64.7	71.6	17.9	11.5	0.3
女性(n=420)	%	100.0	67.4	76.4	13.6	11.2	0.5
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Q5 AI が文化形成に関わる際に重視すべき課題を3つまで選んでください。

「AIが文化形成に関わる際に重視すべき課題」を尋ねると、最も多いのは「プライバシーに関わる情報、データの保護」66.7%、次いで「AIと生成物の著作権問題」50.4%、「偏見のない公平な判断」36.3% など。



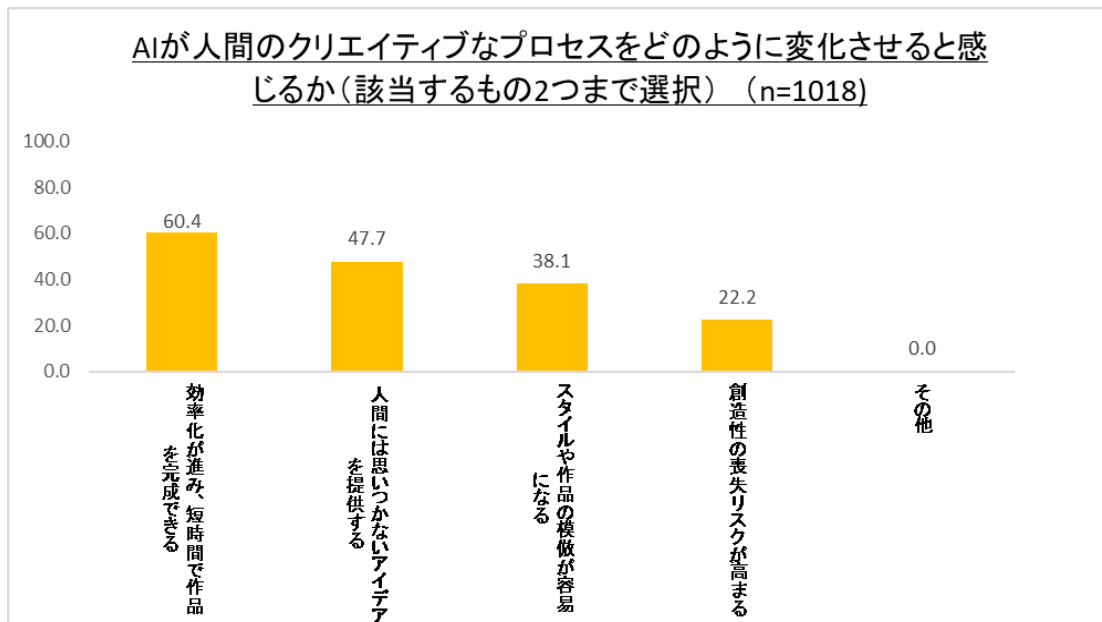
		全体	プライバシーに関わる情報、データの保護	アルゴリズムの透明性	偏見のない公平な判断	オンラインコミュニティの価値観や倫理との調和	AI生成物の著作権問題	AI開発にあたってデータ・マイニングの対象となる情報、データの権利問題	クリエイターの仕事がないことへの対策	その他
全体(n=1018)	%	100.0	66.7	31.2	36.3	19.0	50.4	31.5	14.2	0.4
19歳未満(10代)(n=15)	%	100.0	53.3	26.7	13.3	20.0	53.3	46.7	33.3	0.0
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=342)	%	100.0	68.4	26.9	36.3	17.0	49.7	27.5	18.1	0.0
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=450)	%	100.0	63.8	34.4	34.4	20.4	49.8	32.4	11.6	0.7
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=211)	%	100.0	71.1	31.8	42.2	19.0	52.6	35.1	12.3	0.5
男性(n=598)	%	100.0	63.5	34.4	39.3	18.6	49.2	29.6	11.0	0.7
女性(n=420)	%	100.0	71.2	26.7	32.1	19.5	52.1	34.3	18.8	0.0
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Q6	AIが人間のクリエイティブなプロセスをどのように変化させると感じていますか？ 2つまで選んでください。
----	---

「AIが人間のクリエイティブなプロセスをどのように変化させると感じるか」を尋ねたところ、「効率化が進み、短時間で作品を完成できる」60.4%、「人間には思いつかないアイデアを提供する」47.7%、「スタイルや作品の模倣が容易になる」38.1%など。

「スタイルや作品の模倣が容易になる」については、年代別で「40～50代」「60～70代」の年長層が若年層よりも強く感じている。

性別で男性は「効率化が進み、短時間で作品を完成できる」63.0%、「人間には思いつかないアイデアを提供する」50.0%で比率が高いのに対し、「女性」は「スタイルや作品の模倣が容易になる」41.4%、「創造性の喪失リスクが高まる」26.9%などが男性を上回り、どちらかというとネガティブに変化させると感じる人が男性より多い様子。



		全体	効率化が進み、短時間で作品を完成できる	人間には思いつかないアイデアを提供する	スタイルや作品の模倣が容易になる	創造性の喪失リスクが高まる	その他
全体(n=1018)	%	100.0	60.4	47.7	38.1	22.2	0.0
19歳未満(10代)(n=15)	%	100.0	60.0	40.0	33.3	20.0	0.0
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=342)	%	100.0	60.5	47.7	34.5	22.8	0.0
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=450)	%	100.0	58.9	47.6	39.3	22.0	0.0
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=211)	%	100.0	63.5	48.8	41.7	21.8	0.0
男性(n=598)	%	100.0	63.0	50.0	35.8	18.9	0.0
女性(n=420)	%	100.0	56.7	44.5	41.4	26.9	0.0
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

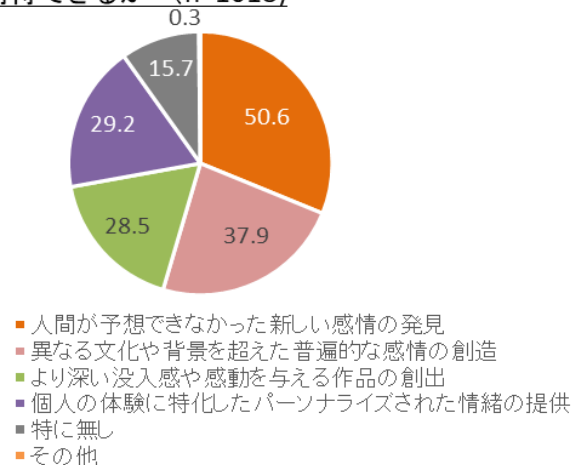
Q7 人間とAIが共創することで、どのような情緒的な体験が期待できると思いますか？

「人間とAIが共創することでどのような情緒的な体験が期待できると思うか」を尋ねたところ、「人間が予想できなかった新しい感情の発見」50.6%が最も多い。

次いで「異なる文化や背景を超えた普遍的な感情の創造」37.9%、「個人の体験に特化したパーソナライズされた情緒の提供」29.2%、「より深い没入感や感動を与える作品の創出」28.5%となっている。

年代別では、他の年代に比べて「20～30代」が特に「人間が予想できなかった新しい感情の発見」(55.0%)の回答が多く、60～70代は「異なる文化や背景を超えた普遍的な感情の創造」(42.2%)の回答が多く見られた。

人間とAIが共創することでどのような情緒的な体験が期待できるか (n=1018)



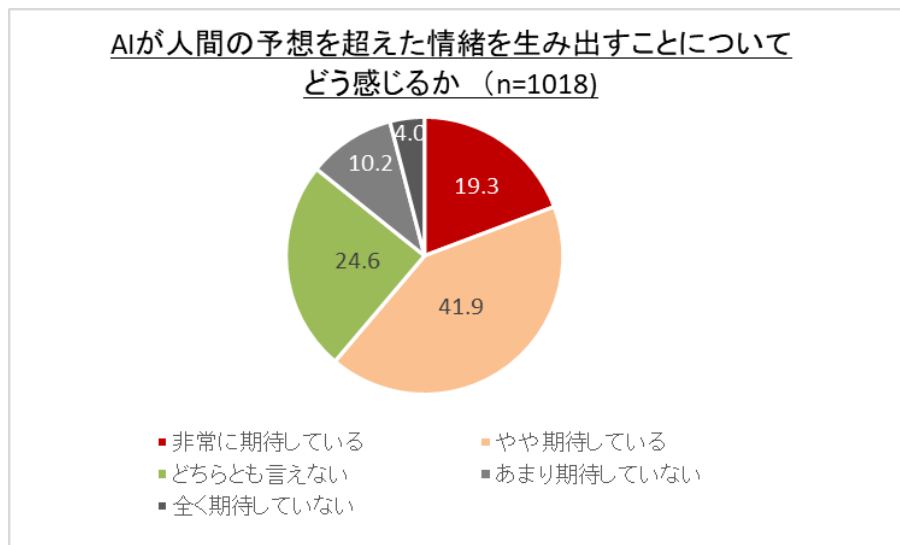
		全体	人間が予想できなかった新しい感情の発見	異なる文化や背景を超えた普遍的な感情の創造	より深い没入感や感動を与える作品の創出	個人の体験に特化したパーソナライズされた情緒の提供	特に無し	その他
全体(n=1018)	%	100.0	50.6	37.9	28.5	29.2	15.7	0.3
19歳未満(10代)(n=15)	%	100.0	53.3	33.3	13.3	33.3	13.3	0.0
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=342)	%	100.0	55.0	35.7	27.5	26.3	16.7	0.0
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=450)	%	100.0	47.1	37.8	30.7	30.4	16.4	0.2
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=211)	%	100.0	50.7	42.2	26.5	30.8	12.8	0.9
男性(n=598)	%	100.0	51.3	40.1	31.9	30.9	13.4	0.2
女性(n=420)	%	100.0	49.5	34.8	23.6	26.7	19.0	0.5
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Q8 AI が人間の予想を超えた情緒を生み出すことについて、あなたはどのように感じますか？

「AIが人間の予想を超えた情緒を生み出すことについてどう感じるか」を尋ねると、「期待している（非常に／やや）」と回答したのは 61.2%で 6 割強。

年代別では、「20～30 代」が他の年代に比べて「非常に期待している」(23.4%)が高くなっている。

性別で「期待している（非常に／やや）」と回答したのは、男性が 68.3%、女性は 51.0%で、男性のほうがかなり上回っている。

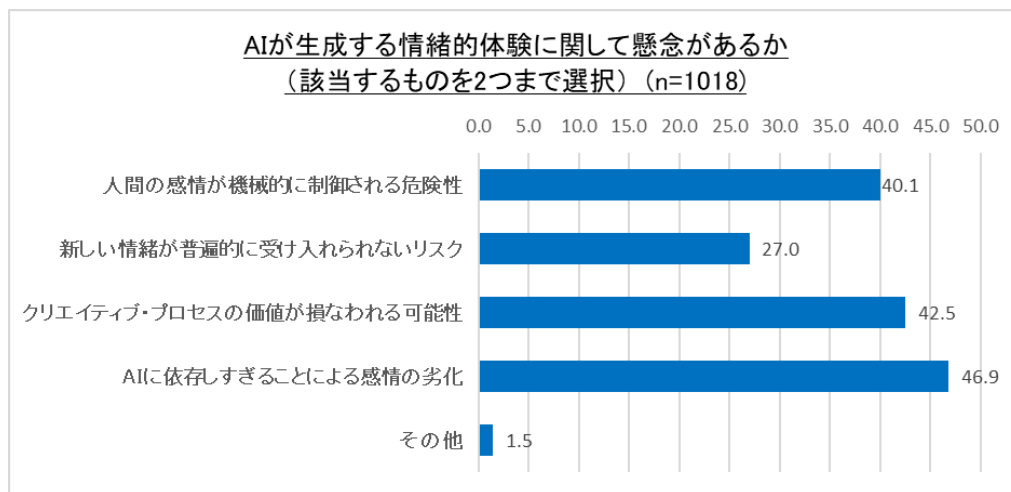


		全体	非常に期待している	やや期待している	どちらとも言えない	あまり期待していない	全く期待していない
全体(n=1018)	%	100.0	19.3	41.9	24.6	10.2	4.0
19歳未満(10代)(n=15)	%	100.0	6.7	53.3	13.3	13.3	13.3
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=342)	%	100.0	23.4	41.2	19.9	11.1	4.4
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=450)	%	100.0	17.8	44.0	24.0	10.7	3.6
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=211)	%	100.0	16.6	37.9	34.1	7.6	3.8
男性(n=598)	%	100.0	23.7	44.6	19.9	8.2	3.5
女性(n=420)	%	100.0	12.9	38.1	31.2	13.1	4.8
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Q10	AI が生成する情緒的体験に関して、次のような懸念がありますか？ 2 つまで選んでください。
-----	--

「AIが生成する情緒的体験に関してどのような懸念があるか」を尋ねたところ、主に「AIに依存しすぎることによる感情の劣化」46.9%、次いで「クリエイティブ・プロセスの価値が損なわれる可能性」42.5%、「人間の感情が機械的に制御される危険性」40.1% となった。

年代別で見ると「60～70代」が若年層に比べて「人間の感情が機械的に制御される危険性」48.8%、「AIに依存しすぎることによる感情の劣化」56.4%となっており、特に後者に関しては年代が上がるほど比率が高くなっている。また「AIに依存しすぎることによる感情の劣化」については男性より女性の危惧が高い(52.9%)。

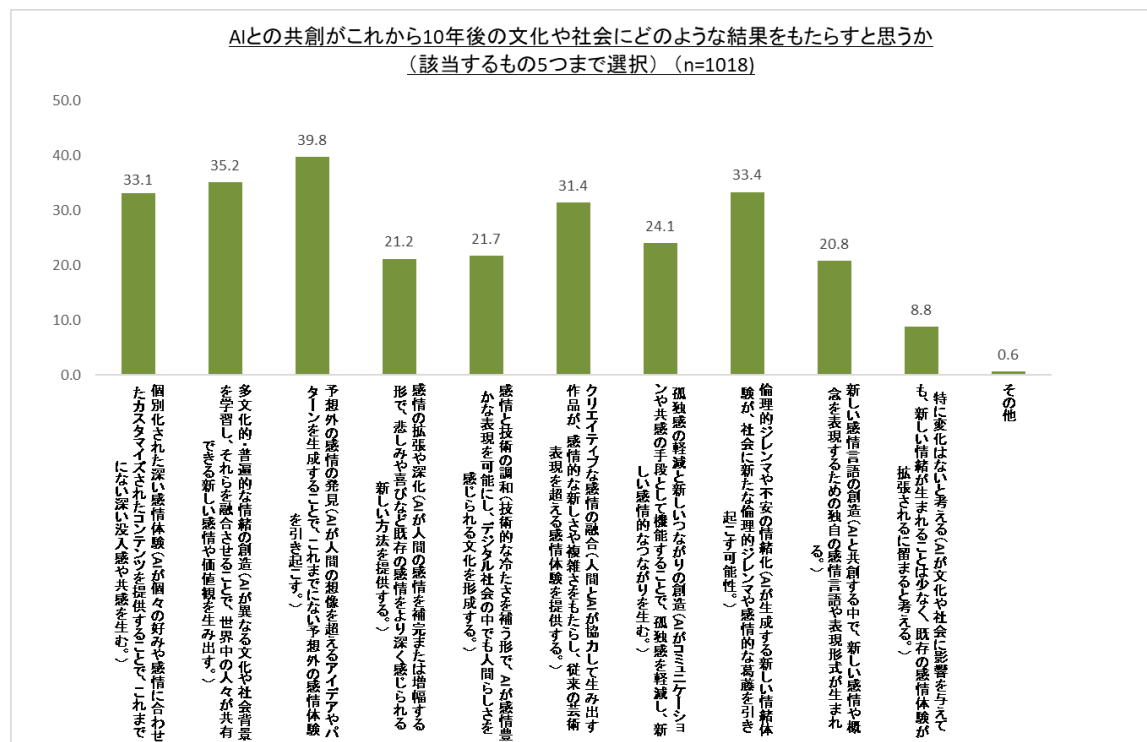


		全体	人間の感情が機械的に制御される危険性	新しい情緒が普遍的に受け入れられないリスク	クリエイティブ・プロセスの価値が損なわれる可能性	AIに依存しすぎることによる感情の劣化	その他
全体(n=1018)	%	100.0	40.1	27.0	42.5	46.9	1.5
19歳未満(10代)(n=15)	%	100.0	40.0	13.3	53.3	33.3	0.0
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=342)	%	100.0	37.7	27.5	48.2	41.5	1.8
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=450)	%	100.0	37.8	30.2	40.0	46.9	1.1
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=211)	%	100.0	48.8	20.4	37.9	56.4	1.9
男性(n=598)	%	100.0	41.1	31.3	39.8	42.6	2.0
女性(n=420)	%	100.0	38.6	21.0	46.4	52.9	0.7
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Q11	AI との共創が、これから 10 年後の文化や社会にどのような結果をもたらすと思いますか？ 5 つまで選んでください。
-----	--

「AIとの共創が、これから 10 年後の文化や社会にどのような結果をもたらすと思うか」について尋ねたところ、最も多いのは「予想外の感情の発見(AIが人間の想像を超えるアイデアやパターンを生成することで、これまでにない予想外の感情体験を引き起こす)」39.8%と4割近い。

次いで「多文化的・普遍的な情緒の創造(AIが異なる文化や社会背景を学習しそれらを融合させることで、世界中の人々が共有できる新しい感情や価値観を生み出す)」35.2%、「倫理的ジレンマや不安の情緒化(AIが生成する新しい情緒体験が、社会に新たな倫理的ジレンマや感情的な葛藤を引き起こす可能性)」33.4%、「個別化された深い感情体験(AIが個々の好みや感情に合わせたカスタマイズされたコンテンツを提供することで、これまでにない深い没入感や共感を生む)」33.1% などが高くなった。

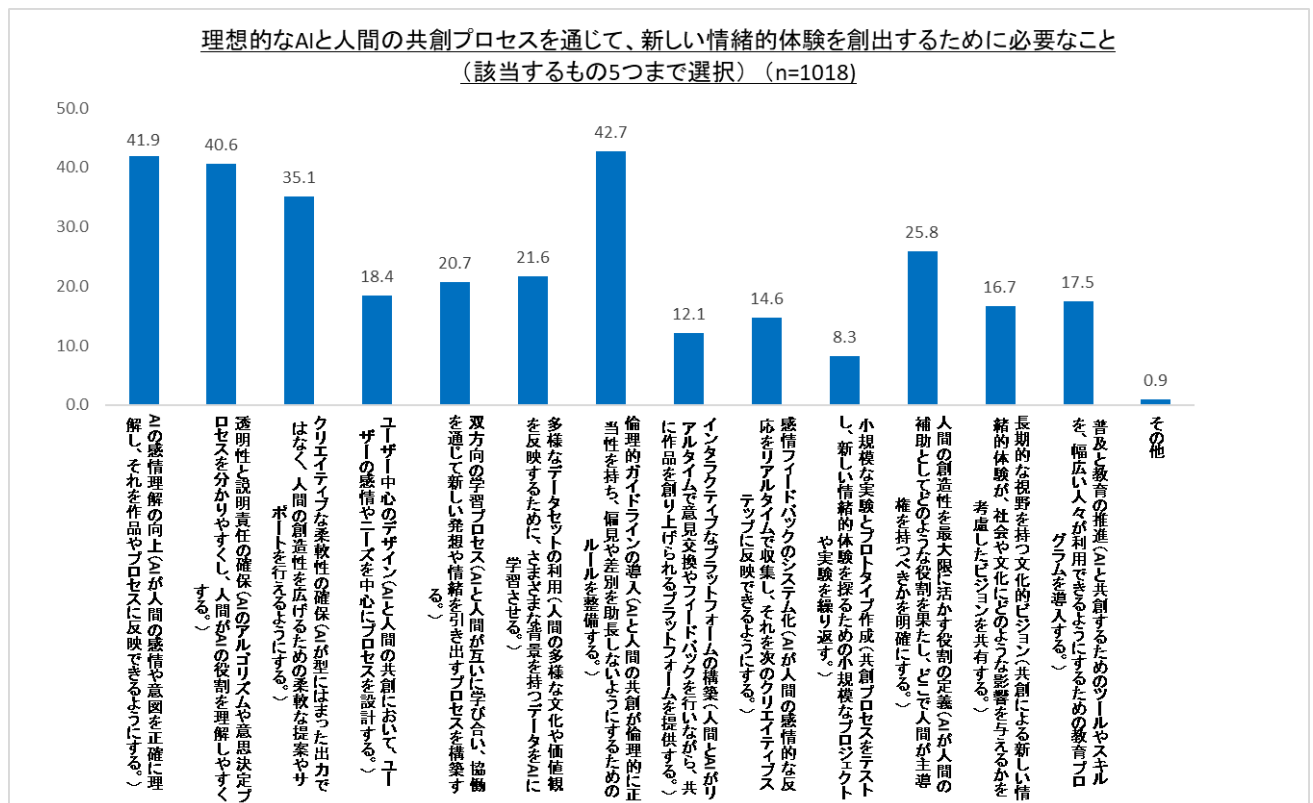


Q12	理想的な AI と人間の共創プロセスを通じて、新しい情緒的体験を創出するために必要なことは何ですか？ 5 つまで選んでください。
-----	--

「理想的なAIと人間の共創プロセスを通じて、新しい情緒的体験を創出するために必要なことは何か」を尋ねたところ、最も多いのは「倫理的ガイドラインの導入(AIと人間の共創が倫理的に正当性を持ち、偏見や差別を助長しないようにするためのルールを整備する)」42.7%。

次いで「AIの感情理解の向上(AIが人間の感情や意図を正確に理解し、それを作品やプロセスに反映できるようにする)」41.9%、「透明性と説明責任の確保(AIのアルゴリズムや意思決定プロセスを分かりやすくし、人間がAIの役割を理解しやすくする)」40.6%。その3点が4割を越えた。

「クリエイティブな柔軟性の確保(AIが型にはまった出力ではなく、人間の創造性を広げるための柔軟な提案やサポートを行えるようにする)」35.1%も少し高い。



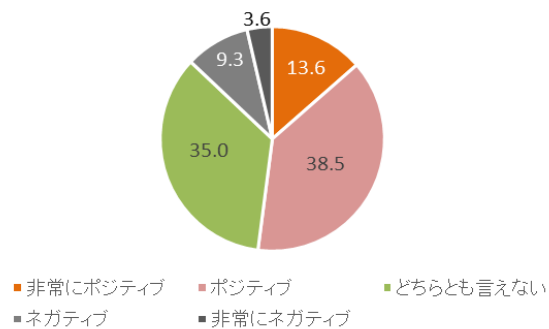
Q13	AIによって、小規模クリエイターにも作品の創造が容易にできるようになることをどのように評価しますか？
-----	--

「AIによって、小規模クリエイターにも作品の創造が容易にできるようになることをどのように評価するか」を尋ねたところ、「ポジティブ(非常にポジティブ／ポジティブ)」と回答したのは全体で52.1%。

年代別では、「ポジティブ(2Topbox)」の回答について「20～30代」50.8%、「40～50代」52.4%、「60～70代」54.0%で、5割を越えた年代が多い中、「19歳未満」は40.0%と4割となり、低い傾向が見られた。

性別では「男性」58.7%、「女性」42.6%と、女性の評価が低めな傾向。

AIによって小規模クリエイターにも作品の創造が容易に
できるようになることへの評価 (n=1018)



		全体	非常にポジティブ	ポジティブ	どちらとも言えない	ネガティブ	非常にネガティブ
全体(n=1018)	%	100.0	13.6	38.5	35.0	9.3	3.6
19歳未満(10代)(n=15)	%	100.0	6.7	33.3	20.0	26.7	13.3
20～30代(20歳以上39歳未満)(n=342)	%	100.0	14.0	36.8	32.7	11.4	5.0
40～50代(40歳以上59歳未満)(n=450)	%	100.0	13.1	39.3	37.3	7.1	3.1
60～70代(60歳以上74歳未満)(n=211)	%	100.0	14.2	39.8	34.6	9.5	1.9
男性(n=598)	%	100.0	17.1	41.6	31.4	7.0	2.8
女性(n=420)	%	100.0	8.6	34.0	40.0	12.6	4.8
答えたくない(n=0)	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0