

芸術・文化の振興による日本経済発展の可能性

特定非営利活動法人
政策形成推進会議

1 停滞から衰退へと辿る日本の現状

「バブル」に酔い、それがバブルだと気づかず有頂天になっていた前世紀末、「ジャパン・アズ・ナンバーワン」、「21世紀は日本の時代」と持ち上げられ、私たち日本人はすっかりその気になっていた。しかしそれをつかの間、案の定バブルが弾けた途端見せかけの豊かさは泡と消えた。

30年経った今なお停滞から抜け出せず、年を追うごとに沈下して行く国のあり様は、あまりにも惨めとしか言いようがない。このまま反転のきっかけが掴めなければ、この先どこまで沈み込んでいくのか、考えることさえ憚ましい。

絶頂期、世界のトップクラスだった経済指標は、今では昔日の面影もなく、多くの指標が主要国中最下位あたりを彷徨っている。中進国の仲間入りもさほど遠くない、との声がいよいよ現実味を帯びてきたと言われても、誰一人まともに反論できないところまで追いつめられていることを、どれほどの日本人が認識しているだろうか。

日本の競争力は遂に OECD 加盟 38 ヶ国中最下位の 38 位まで落ち、時間当たりの生産性はノルウェー（2位）の 136.7 ドル、アメリカ（8位）の 97.7 ドルに対し日本は 56.8 ドルで 29 位。1 人当たり GDP は全世界の 34 位。日本人の年収（円換算ベース）は 490 万円でスイス（1,600 万円）の 3 分の 1 以下、アメリカ（1,130 万円）の 2 分の 1 以下でしかない。最低賃金 1,500 円への引き上げさえ政府が四苦八苦している中で、オーストラリアの最低賃金は 2,440 円、ドイツは 2,050 円と大きく水を開けられている。また、最新の合計特殊出生率は 1.20 で 120 位程度と世界の最小国の一つになっており、1.5~1.9 の欧米諸国と比較してもあまりにも低い。一方高齢化率は 29.5% で、モナコに次いで世界 2 位である。

2 停滞・衰退の原因と財政困窮の本質的問題点

（停滞・衰退の原因）

停滞と衰退の原因は、端的にはバブルの崩壊とその後の状況の変化にうまく対応できなかったことにある。

第一に、公的資金の投入に対する国民の反発が強く、バブル崩壊で発生した不良債権の処理にてこずり傷口を広げたために、バランスシート不況から抜け出すのに思わぬ月日がかかった。

第二に、同時に起こった急激な円高に対応するため製造業が海外に移転した結果、国内産

業の空洞化が進んだ。

第三に、企業が投資を控え、生き残りをかけてコスト削減に走ったため、世界的規模で生じた製造業から知識情報産業への構造転換の流れに乗りそこなった。とりわけ世界は土地・建物・機械設備などの有形資産から人材育成・研究開発などの無形資産重視へと大きく方向転換したにもかかわらず、多くの日本企業は人件費をコストとしか認識せず、知識情報産業の要である人的投資を疎かにした。

第四に、経済摩擦を背景に行われた日米構造協議におけるアメリカの執拗な対日攻勢に屈したわが国は、アメリカの目論見通り日本の強みを奪われ、自力で苦境から脱出する力を失った。

第五に、バブル崩壊後の経済停滞に対する政府の状況認識が甘く、周期的な景気変動としかたえなかったために、従来どおりの財政出動・金融緩和策による景気対策に終始した。結果は財政悪化に拍車をかけただけで、構造転換を果たせなかった日本経済が回復することはなかった。

(財政困窮の本質的問題点)

この間わが国の財政は、経済の減速に伴う税収の落ち込みと超高齢社会への突入に伴う社会保障費の増嵩から未だかつてない巨額の財源不足に陥り、今なお財政収支均衡の目途が立たない異常で、深刻な状況が続いている。しかしそんな中でも、政治家から出てくる声は減税や給付金の交付など国民受けのする話ばかりである。

衰退の一途を辿っているこの国を救済し、かつての勢いを取り戻すためには、もしそれが民間の力だけでは不可能だとすれば（すでに30年間にわたる長期停滞がそれを物語っているが）、政府が先頭に立って政策を総動員し、国民の力を結集して全力で対処する必要がある。国債残高の累増は放置できない問題だが、財政困窮の一番の問題点は、増税を回避しつつ財政収支を改善しようとするあまり、本来増額すべき「政策予算」を切り詰め続けていることにある。やるべきこともやらず、ひたすら歳出を削減して収支の均衡を図ることに何の意味があるのか。現状のような財政運営を続けている限り、日本経済が再興できないのは当たり前である。民間企業だけでなく、政府も同じ穴のムジナで投資を怠り、コスト削減一本鎗に走っていれば、構造転換が進まず、経済に活力が蘇らないのは当然である。

今こそ民間ベースでは不可能な高度人材育成や基礎的な科学技術の研究に国主導で腰を据えて取り組まない限り、落ちた競争力を回復し、再び日本経済を力強く復興することなどかなわないことは誰の目にも明らかではないか。耳の痛い負担増を回避して増税を先送りしている限り、危機を克服して衰退に歯止めをかけることができないことを悟るべきである。選挙目当てで国民に阿るだけのポピュリズム政治の横行と、ポピュリズムに押されて政府の力が削がれ、すべての政策が見せかけの「やっている感」を出すだけに終わっていることに、わが国経済が停滞から衰退へと辿る下降線から抜け出せない根本原因がある。

果たしてどれほどの日本人が、現在日本が置かれている現状とその将来を正しく認識しているのだろうか。現状と将来を正しく認識しなければ問題意識が生まれるはずがなく、問題意識がなければそれを解決するための政策立案と合意形成が行われるはずがない。

私たちが今やらなければならないことは何か。それを明らかにして国民の理解を得ることに全力を挙げ、負担増や規制の強化を厭わず、国民の力を結集して日本の再興に力強く取り組む必要がある。今回は、その一環として芸術・文化の振興に焦点を当てて日本の経済・社会の再興策を考えてみたい。

3 芸術・文化の特質とその経済的・社会的価値の活用の可能性

(芸術と文化の差異と特質)

芸術と文化をどこで線引きするかは難しい問題である。文化は、あるまとまりのある集団の人々が日々の生活を営む中で繰り返す所作や行為が、年数をかけて積み重ねられる中で自ずと形成される、「生活様式の総体」ともいえる幅広いものである。これに対して芸術は、生活と関わりなく、ある人が心の内に抱いた「思い」を目に見える形、あるいは耳に聞こえる音や、肌で感じられるモノとして表現しようとする意識的、意図的な創作活動であり、それによって生み出される作品である。世上「文化財」や「芸術作品」と称しても、「文化作品」や「芸術財」とは言わないことが、両者の違いを物語っている。

文化は人々の集団の日常の営みの中で自ずと形成されるものであるから、集団ごとに「^{おもむき}趣」が異なるものになる。過去からの歴史の中で形成されたものを保護・保存し、あるいはそれを公開し、他の分野や製品などに活用することがあっても、「文化作品」を創作し、あるいはその活動を支援することは、文化にはそぐわないように思われる。また文化は、人々の集団ごとの相異や時代の推移に伴う変化を眺め、味わうことがあっても、文化間の優劣を論じることはその性格上ふさわしくないと考えられる。

一方芸術は、人々の日常生活とは切り離されたところで行われる意識的・意図的な創作活動であるから、生み出された作品には評価がつきものである。また、作品を鑑賞するには素養が必要とされ、中でも難解な作品はそれを理解する力がなければ馴染めないことが多い。

しかし芸術と文化は重なり合うところも多く、両者の間に明確な一線を引くことができるかといえそうとも言えない。文化の領域に属するモノやコトに人々が改めて光を当て、新しい要素を加えてそこから新しい芸術作品を生み出すことも考えられるのであって、両者の違いはあくまで相対的なものだとも言える。

ただ、芸術と文化の振興方策を考える際には、その本質的な性格の違いから、採りうる手法には自ずと異なる側面があることは否めない。文化は生活の中から自然に形成されてくるものだから、その振興策は直接対象に光を当てずに、人々の生活や周囲の環境などに着目して、側面的に支援することになる。一方芸術は、人の意識的・意図的な創作活動が作品として結実するものだから、ある特定の人に対してその創作活動に用いる技術や心構えを直

接指導することを通じて、その内容をより一層味わい深いモノに高めることが支援の中心になる。

本提言では、両者に共通することを扱うときは「芸術・文化」と記述し、両者を分けて論じるときは「芸術」又は「文化」と書き分けることにする。

(自由な芸術活動保障の重要性)

芸術は人の感性に訴え、心を揺さぶり、大きな感動を与える無から有を生み出す「価値創造」行為である。芸術活動は人の精神の働きに基づくものだから、その活動には最大限の自由が保障されなければならない。自由が制限されている中で行われる創作活動からは、人の心を揺さぶり、大きな感動を与える作品は生まれない。公権力が創作活動に介入し、干渉することは、自由の制限、民主主義の否定につながる。公権力が創作活動に介入し、干渉することは断じて許されない。

しかしそれでは全く野放しでよいのかと言え、そうとも言えない。ときには芸術が子どもの健全な育成を阻害し、風紀の乱れや社会秩序の弛緩など社会に悪影響を及ぼすこともあるから、創作活動には一定のルールが必要である。

(芸術作品の評価手法と制作リスク)

芸術作品は人が生活するうえで必要不可欠のものではない。またそれは、人の感性に訴えて感動を呼ぶことを主眼としているから、機能性の観点から客観的に数値で評価できず、内容の評価は受け手の主観によらざるを得ない。このため機械生産が可能な工業製品と異なり、作品が市場に出回るまでは、芸術作品の価値は誰にもわからず、どれほど多くの人に受け入れられるかも予測できないというリスクが伴う。

市民階級が台頭する近代までの長い歴史の間、芸術作品は大半の人にとっては無縁の世界のものだった。その理由は、生活必需品でなく、しかも作品の制作には大きなリスクが伴った(すなわちコストが嵩んだ)ことにある。

また、芸術を振興するためには、リスクを軽減して制作に必要な資金を集めやすくする仕組みを必要とすることや、公的機関が支援する仕組みが必要な理由もこの点にある。なお、公的機関による支援は、カネは出すがクチは出さないという「アームズ・レングスの原則」を堅持すべきである。

(芸術・文化の価値)

芸術・文化には、それ自体が持っている人々に感動を与える魅力を指す「本質的価値」とどまらず、ほかの製品や活動に取り入れられてその付加価値を高める「経済的価値」や、人々のつながりや絆を強め、人々に心の癒しをもたらすとともに、自然環境に優しい活動であるなど「社会的価値」が備わっている。芸術・文化の価値の基本は本質的価値にあるが、芸術・文化が果たす役割の多様性・重要性に対する人々の認識が高まるにつれ、近年その経

済的価値や社会的価値を重視する動きが強まっている。

(経済活動における芸術・文化の役割)

工業技術の進展に伴い、先進国では生活に必要な物質はほぼ満たされる社会が到来した。一方、IT 技術の急速な発展は、時間をかけて熟練工を養成しなくても、(高度な技術を要するものでも) 機械生産が可能な製品を開発途上国が生産することを可能にした。このため、開発途上国の追い上げを受けて先進国は、生産体制と雇用を維持し、豊かで安定した社会の発展を期すためには、新たな活路を見いだす必要に迫られることになり、そこで行われたのが工業から知識情報産業への構造転換である。

加えて近年 AI の技術革新がめざましく、これまでの肉体労働にとどまらず、知的な作業からも人々が解放されつつある。それは人類の究極の目標である「自己実現」が可能な社会へと大きく近づくことを意味しているが、その反面多くの人が職を失い、生活の糧を得る道を閉ざされるおそれが高まっている。

このような中で、いくら技術革新が進んでも機械に置き換えられないために、人間が自らの手で創り出し、あるいは行うしかないのが、芸術・文化や教育、医療・福祉であり、研究開発や企画立案、意思決定及び交渉である。いま芸術・文化が注目される理由がここにある。芸術・文化も DX や AI の影響を受けることは必至だとしても、本来人間の精神の働きに由来する芸術・文化の本源が、全面的に機械に置き換えられることは未来永劫ないはずである。

4 日本の芸術・文化の現状と課題

(文化遺産保護・保存の課題)

わが国の芸術・文化政策は、戦後、文化財の保護・保存から始まり、いまでも文化庁予算の半分近くを文化財関係が占めている。文化財の保護・保存は現状で万全だとは言えないとしても、新しい分野の芸術・文化の創造に比べれば、国の対応は合格ラインに達していると言えるのではないか。

ただ、有形の文化遺産は、規制によって破損・破壊・焼失や現状変更から守ることができても、伝統工芸・伝統芸能などの無形文化遺産は、後継者不足からその存続が難しくなっているものも多い。時代の変化とともに生活様式が変わり、需要の縮小に直面しているものについては、新たな市場の開拓をはじめ貴重な^{わざ}技を後世に引き継ぐ手法を確立する必要がある。

(芸術・文化発展の可能性と課題)

わが国には長い歴史の中で^{つちか}培われてきた数多くの世界遺産・国宝・重要文化財・伝統芸能・伝統工芸などの文化遺産が継承されている。このほか日本建築や日本食など日本の風土と日本人の感性から生み出された特有の生活様式が保たれており、日本の芸術・文化により

一層の磨きをかけ、新たな要素を加味することによって、世界に誇る芸術・文化の花を咲かせる土壌・環境・条件が備わっている。

しかし現状は、マンガ・アニメ・ゲームなど近年新たに登場した分野では世界をリードする位置を占めているものの、音楽・美術・映画・演劇など本流の分野では世界を舞台に活躍している人は限られており、総体としてはほとんど存在感がないと言えるのではないか。世界のコンテンツ市場が着実に拡大している中で、日本市場は縮小・横ばい状態である。芸術・文化をわが国産業・経済を支える有力な分野として、今後そのより一層の発展を期すためには、世界市場への展開が急務である。

なお、変化が激しい現在、油断して変化への対応を怠れば、たちまち市場から撤退を迫られることは必至である。マンガ・アニメ・ゲームなどいまは優勢でも、世界の情勢が目まぐるしく変化する中では、これで一安心とは言っておれないことを常に心にとめ、変化に対応し続ける必要がある。

また、本流の分野で存在感がない原因は、日本人に能力が欠けているからではなく、芸術・文化に携わる人がその能力を十分に発揮することができないさまざまな社会的な制約が、音楽・美術・映画・演劇など本流の分野にはしっかり根を張っていることと、マーケティングに長けた人材がいないこと、とりわけデジタル化の進展に伴う変化にうまく対応できていないからだと考えられる。

芸術・文化をより一層振興し、本流の分野で日本が世界市場に進出するだけの力をつけるためには、世界で通用する実力を備えた優秀な人材を選抜・育成するとともに、成長・発展を阻害しているさまざまな社会的な制約を除去し、マーケティング力を強化するほか、デジタル化への対応を急ぐことが喫緊の課題である。

(芸術・文化のリスクを軽減してビジネス化する仕組みの不在)

私たち日本人及び日本社会は、すでに評価が定まっている伝統文化・伝統芸能・伝統工芸などを引き継ぎ、それを子孫に継承するための仕組みづくりには（例えば「家元制度」のように）^た長けている。しかし、既成のものに手を加えていまの時代にマッチしたものにつくり変えることや、全く新しいものを無から生み出し、それをビジネスとして成り立たせる仕組みづくりは苦手である。

わが国には、例えばブロードウェイのミュージカルを新たに創作し、事業として成功へと導くためのリスクの軽減と資金集めを行いやすくする仕組みがない（アメリカでは作品をプロジェクトと見立てて、ストーリーのあらすじと出演者リストを携えて全国を飛び回り、そのさわりのデモンストレーションを通じて出資者の決断を促す方式が広く一般に行われている。しかも努力の甲斐なく必要資金の7～8割を確保できなければ、その作品はその段階で取り止めになると言われている）。もし民間の力ではそのような仕組みをつくれなれば、それに代わる措置を国が講じなければ、世界で通用する新しい芸術作品を生み出す事業を軌道に乗せることは難しいと考えられる。

ところで、政府が自ら事業主体となつて行うものは予算を措置すれば前に進むが、民間が行うものは、たとえ税財政措置を講じても、それで必ず狙い通りの成果が上げられるとは限らない。ときと場合によっては、リスクを取つて新しいことにチャレンジしやすくするための規制強化や負担増、あるいは仕組みづくりが必要である。

(デジタル化への対応に成功した韓国の強み)

近年、デジタル技術とグローバル化の進展に伴い、芸術・文化を取り巻く環境が急激に変化している。作品の制作から広告・宣伝、ファンの獲得、流通・販売に至るまで、あらゆる場面においてデジタル技術の活用が進み、これまでなかった新しい手法が次々登場している。とりわけファイル交換ソフトの開発、動画投稿サイトの登場により、作品の伝搬が従来の CD やパッケージ、紙などからデジタル情報をダウンロードする方式に変化し、SNS や OTT (インターネットを介して視聴者に直接提供されるメディアサービス。動画配信サービスなど) を通じて伝搬される作品が、消費者の手で次々と拡散され、プラットフォームの中で新たなトレンドが生み出されるなど、制作者と受け手が共同で作品を制作することも可能になった。そして、このような変化の波にうまく対応できるか否かが、その国の芸術・文化の盛衰を決する時代になった。

特に、ここ 20 年の間における韓国ポップカルチャーの発展はめざましく、K-ポップが世界市場を制覇し、韓国映画がアカデミー作品賞を受賞し、TV ドラマが日本、中国、東南アジアに進出するなど、韓国経済を支える有力な一部門にまでなった。この間、日韓の立場は完全に逆転し、日本は大きく後れを取った。

韓国が大きな成果を上げることができた要因はどこにあったのか、わが国に欠けていたものは何だったのか、を明らかにして、本腰を入れて取り組まない限り、日本の芸術・文化が世界で花を開くことはないことを肝に銘じる必要がある。

韓国の強みは、

- a 既得権益による既成企業からの束縛が少なく、企業間の協力・連携が柔軟に行われる土壤があること
- b 著作権、著作隣接権による縛りが弱いこと
- c 世界的な環境変化を把握するために海外市場を綿密にマーケティングしていること
- d 新しいメディアを最大限有効活用して、本格的デビュー前から圧倒的な認知度を獲得するための戦術を駆使していること
- e 厳しい人材育成システムを通じて有能な人材を発掘・登用していること
- f 海外市場に詳しいプロデューサーを活用していること
- g ソーシャルネットワークやファンダムアプリの積極的な活用を通じたファンによる自主的な応援の広がりを図っていること
- h 政府による充実した公的支援があること

が挙げられる。

(クールジャパン、文化芸術立国の不振)

鳴り物入りで行われたクールジャパン戦略が掛け声だけは大きかったものの、さしたる成果を上げられなかったのはなぜか。文化庁が「文化芸術立国」の実現を政策目標として掲げているものの、未だその端緒さえ見えない原因はどこにあるのか。その反省の上に立って実効性がある措置を講じなければ、日本の芸術・文化の未来は暗いと言わざるを得ない。

(著作権の問題性)

日本の著作権の規制が厳しく、その処理に際して関係者の同意取得に手間取りなかなか進まないほか、それが元で著作権料が高いつき、そのために作品の多角的な活用が阻害される事態を招いている。著作権については、制作者やアーティストの権利保護と併せて、作品の有効利用や多角的な活用を拡大する観点から、権利関係の調整とその円滑な処理が可能となる合理的な解決策を見いだす必要がある。

(さらなるインバウンド振興の課題)

インバウンド観光客が増え続けている（ただし、円安効果による割増分がどの程度あるのか気がかりではあるが）ことを背景に、わが国に備わっている魅力に対する私たち日本人自身の再発見と自信の回復がみられる。四季折々の自然や神社・仏閣などの文化財はもとより、日本人の生活様式に対する海外の関心は高く、中でも日本食の美味^{うま}さは世界の人々を魅了し、日本料理店の海外進出、日本食材の輸出拡大につながっている。

一方、さらなるインバウンド観光客の誘致と訪問先の全国展開を推進するためには、木造と鉄筋の建物が混在する猥雑な街並みの改造・整備、乱立する見苦しい広告・宣伝看板の規制強化、外国人が日本の芸術・文化を満喫できるエンターテインメント興行の増加など、一段と努力すべきことも多い。

5 芸術・文化振興の基本方向と振興策

(芸術・文化振興の三本柱)

芸術・文化の振興は、次の三項目を柱として、具体的な方策を考えることが適当である。

- a 文化財及び伝統文化・伝統芸能・伝統工芸など既成の文化遺産の保護・保存・継承とその有効活用
- b 音楽・美術・映画・演劇など本流の芸術・文化のより一層の世界展開と、技術革新及びグローバル化の進展など社会情勢の変化に対応した新しい芸術・文化の創造及びその世界展開
- c 多面的な価値を有する芸術・文化による経済の活性化、ほころびが見え始めた人と人のつながりの回復や障害者の心に対する支援など

(有形・無形文化遺産の保護・保存)

遺跡・建造物・美術品・工芸品などの有形文化遺産の保護・保存は、現在行われている措置を今後も粛々と進めればよく、緊急に追加して実施しなければならないことは特段ないのではないか。

一方、伝統芸能や伝統工芸など、脈々と現在まで引き継がれているものの、人の手で技が^{わざ}発揮されてはじめて形となって現れる無形文化遺産は、それを保存し、次世代に継承していくためには、担い手の確保が不可欠である。しかし時代の推移とともに、人々の生活様式が変化するにつれて急速に需要が減少し、伝統の技を活かすことが難しくなっているものは、後継者がいないために消滅の危機に瀕している。伝統の技は、目に見えない形で日本のモノづくりを支える技術基盤となっており、長年引き継がれてきたものをこの時点で失うことはあまりにも惜しい。時代のニーズにマッチした新しい製品の開発や独り立ちできるまでの間の経済的支援を通じて、残したい技の継承を図るべきである。

(伝統文化の活用)

伝統文化の活用は、「公開」の域を越えて多角的に活用する方向に向かっている。文化は異なる文化に接する中から新しい要素が加味され発展する。保護・保存及び次世代への継承に支障を及ぼさない限り、私的な利用にとどまらず、商用利用を含め広く活用できるようにすべきである。中でも建造物は展示場やコンサートホール、会議場などに積極的に活用するとともに、工芸品は生活様式の変化に合わせて新たな用途を開発し、デザインや材料を一新して新規需要を確保することが重要である。純粋培養に固執していると発展の契機がなくなり、細々と生き延びるか、消滅するしかない。伝統を大切にすることは大事だが、それに固執するあまり命脈を断つことになっては元も子もない。

(伝統文化の海外伝搬)

伝統文化の海外への伝搬については、これまでも海外公演に対する支援や海外見本市などへの出展の支援などの措置が講じられてきた。しかし、日本文化が世界の人々から愛され、世界中で定着することを促進するためには、分野ごとにその世界で最高の技量を競う競技会を定期的に日本で開催し、海外の関係者の参加を積極的に呼びかけることを考えるべきである。

(芸術・文化の経済への活用)

芸術・文化をその範疇以外の分野・領域に活用することについては、その本質的な価値を損ないかねないと忌避する人もいないわけではない。文化庁自体、近年、その姿勢・方針を、芸術・文化を経済や観光の活性化に活用する方向へと切り替えて来ている。しかし、未だ従来の基本的な考えから完全には吹っ切れておらず、本腰を入れて多角的な活用を図ることには依然及び腰のように見受けられる。

芸術・文化は、長期停滞から抜け出せず、苦悩し続けているわが国に残された数少ないフロンティアの一つである。コモディティ化した製品の製造では開発途上国に太刀打ちできなくなった先進国が、生き残りをかけて取り組むべき分野と方向は、産業の情報化・知識集約化による新製品の開発と生産性の向上であり、芸術・文化それ自体の活性化と芸術・文化を活用した製品の高付加価値化である。

(芸術・文化享受力の養成)

芸術・文化の振興は、それを楽しむ人の層を厚くするとともに、世界で通用するアーティストとマーケッターの養成を柱に進める必要がある。

芸術・文化を楽しむ素養を身につけるには、幼少期から本物の作品に直接接する機会をできるだけ数多く設けることが望ましい。フランスのように国が費用を支援して青少年の芸術・文化鑑賞機会を確保することは、現下の財政事情では到底無理だとしても、学校教育の一環として、あるいは学童保育のプログラムの中で芸術・文化鑑賞機会を設け、例えば地域に埋もれていると思われるセミ・プロの方々に腕を振るう機会を提供することも一つの方法ではないか。

そもそも芸術・文化を振興するためには、それが事業として成り立つ社会的な基盤が整っている必要がある。芸術・文化を心から楽しむ人の層を厚くして、自らお金を払って演劇やコンサートに出かける人を増やさなければ、市場が拡大せず、事業が成り立たない。貴族階級の趣味の世界に限られていた芸術が市民革命によって広く市民にも開放されることになった歴史を有する西欧では、貴族に代わって国が税金を投入して芸術活動を下支えしており、わが国と比べて格段に割安な料金で芸術を楽しめる社会環境が整っている。彼我の差を嘆いても始まらないが、わが国としては、わが国独自の創意工夫によってその差を埋める必要がある。

また、人生百年時代を迎え、超高齢社会化が進む中で、高齢者が終生いきいきと自らの長い人生を有意義に過ごせるようにするためにも、趣味の域を超えてお小遣い程度の収入が得られるだけのレベルに達することを目標とする技能習得機会を全国的に設け、多くの人がそれに参加できるように国民運動を展開することが望まれる。働き方改革の一環としてワーク&ライフ・バランスの確保が叫ばれる現在、人生百年を見据えて早い段階からアフター・ファイブの余暇活動として取り組めば、10年、20年と続ける間にはひとかどの腕前に達することもかなわぬ夢ではないと思われる。

(クラシック音楽・演劇・映画の人材育成)

交響楽団の指揮やヴァイオリン・ピアノなどの演奏、オペラ・バレエの演技では、これまでも世界の舞台で活躍する人材を輩出してきた。しかし、それでは世界で通用する一流の交響楽団や演劇集団、バレエ団が存在するかと言えば、残念ながらそこまでは至っていない。西洋に由来する分野で世界と肩を並べることが難しいことは致し方ないとしても、日本古

来の伝統芸能の分野はそれこそいずれかの日に異国趣味の域を抜け出すことができるかと言え、それは夢のまた夢としか言いようがない。

すでに幼少期から大学さらには海外留学までの教育体制が整っているクラシック音楽については、これ以上人材育成を支援し、強化する術がないのではないか。残されている課題としては、演劇や映画あるいはポップカルチャーについては、大学までの教育システムが完備されているわけではないから、それをどこまで整備するかが今後の課題と言える。

(新しい芸術・文化の創造)

新しい芸術・文化の創造とその世界的な展開は、わが国が最も苦手としている分野である。民間主導で世界市場を獲得することに長けているアメリカや、膨大な量の歴史的な文化遺産の上に芸術・文化の花を咲かせ、世界中から観客を引き寄せるとともに、芸術・文化をファッションやデザインに活用して付加価値の高い製品づくりを通じて産業振興を図っているフランスやイタリアには歯が立たないばかりか、この20年間にめざましい発展を遂げた韓国にも大きく水を開けられている。

すでに芸術・文化大国の地位を確立しているアメリカやフランス、イタリアと短期間のうちに肩を並べることはかなわなくても、急速に成果を上げた韓国の例に倣ってわが国に足りないところを必死に補強し、改善すれば、貴重な文化遺産を数多く有し、繊細で豊かな感性に恵まれた日本人が、同様の成果を上げることは決して難しいことではないはずである。

(芸術作品制作に対する公的支援における留意事項)

芸術作品の制作に対する公的支援を行う場合に特に留意すべきことは、支援対象となる作品の審査にあたっては、完成するまではその価値が誰にもわからないという芸術作品特有のリスクを回避する必要がある。そのためには、審査員に豊富な経験と鋭い審美眼を有するトップクラスの有為な人材を当てるとともに、一回限りの企画書の審査だけで採否を決するような愚^{おろか}なことは避けなければならない。企画書は申請者と審査員の間で意見交換しながら何回も手を加え、これなら大丈夫と確信が持てるまで煮詰めるプロセスが必要である。

6 世界レベルの新しい芸術・文化創造のための具体的手法

(新しい芸術・文化の創造に後れを取っている理由と対策)

わが国が世界レベルの新しい芸術・文化を創造することに後れを取っている最大の原因は、映画会社・TV局・レコード会社など資金力と市場支配力を有する企業の力が強いために、それらとの関係を断ち切って世界をめざして挑戦するパワーが制作者側に欠けていることにある。自らの地歩を築いた既成の有力企業が存在しないマンガ・アニメ・ゲームなど、新たに登場した分野は世界に飛び出していることをみれば、それは明らかである。

制作者の力が弱いのは、芸術・文化は作品を市場に出してみないと成否を判定するのが難しいリスクな事業であるため、もともと資力が乏しい制作者は、制作資金の確保と宣伝・販売を有力企業に依存せざるを得ない状況に置かれている。そのため、本来制作者に帰属するはずの著作権も契約で有力企業の手に入り、作品が成功しても、あるいは二次使用で多額の収益を上げることができても、制作者には収益が全く配分されず、下請け同然の立場に甘んじるほかないことが大きく響いている。制作者がいつまでたっても力を蓄えられず、新しい試みに挑戦しようにも動き出せない理由がそこにある。

このような事業環境を民間ベースで改めることはほとんど不可能である。そうだとすれば、事態を打開するためには、国が乗り出して制作者の資金調達と市場の開拓を強力に支援するしかない。韓国の場合、もともと既成企業による縛りが日本ほど強くないと言われているが、それでも成功した秘訣は、政府による強力なバックアップのおかげだと考えられる。韓国は、公的な資金によって制作者を支援し、その立場を強化するとともに、世界の主要都市に現地事務所を設けてその国の芸術・文化の動向を具^{つぶさ}に調査し、情報を関係者に無償で提供しているほか、市場の開拓についても個別に相談に応じ、マーケティング力がある実力者が親身になってアドバイスする体制をつくっている。

(ポップカルチャー実演者の選抜・養成手法)

わが国がポップカルチャーの分野で後れを取っている原因の一つは、俳優や歌手などの実演者の選抜と養成手法^{てぬる}が手緩く、見栄えさえよければ売り出せると考えて、演技力や歌唱力がいま一つでも俄か仕立て^{にわ}でデビューさせる慣行がまかり通っていることにある。しかしこれでは、国内では通用しても、世界を舞台にした場合には到底通用しないことは明らかである。

韓国では、世界市場で通用するスターを育成する場合には、公募選考をパスした候補者が5年ほどの長期にわたり、本業の専門分野だけでなく、一般常識や教養を身につけ人間性を磨くとともに、外国語の習得や体力の強化を義務づけられ、毎年審査に合格しなければその時点でふるい落とされて次の段階に進めないという、厳しい教育・訓練を行うと言われている。

日本の悪しき慣行を止めさせるには、国が支援する際にアーティストの選抜、教育・訓練について厳格な基準を定め、その実施状況を審査して基準をクリアしていることを支援の条件とする必要がある。

(芸術作品制作リスク軽減策)

芸術作品の成否は市場に出してみなければ誰にもわからない。このため、できる限りリスクを取らずに済むように、すでに実力が定まっているベテランの作家・作詞家・作曲家などに作品の制作を依頼する傾向がある。それは確かに有力な手法の一つではあるが、そのよう

なやり方では、新しい分野を切り開くチャレンジングな作品が生まれてこないし、世界に乗り出すことなどありえない。企画段階から世界市場をターゲットにして、それにふさわしい内容に練り上げない限り、決して結果オーライとはならないことをしっかり認識する必要がある。

それを克服するため韓国では、ジャンルごとに選りすぐりの有能な人材を高い報酬で集め、作品の企画書作成の段階からチームを組んで検討と議論を重ね、世界で通用する作品に仕上がるように何度も手を加えて書き直し、通常2年ほどの日時をかけてじっくり内容を練り上げると言われている。しかもそうして出来上がった作品の出来栄が、審査スタッフの報酬に反映されることは言うまでもなく、関係者全員が真剣勝負で取り組む体制が整っている。

芸術作品の制作に際して、たった一回の審査で採否を決めることなど論外である。日本のクールジャパン戦略における公的資金の多くが不良債権化しているのは、審査手法の拙さ^{まず}に起因しているとしか考えられない。

「芸術・文化振興策」検討会メンバー

江利川 毅	医療科学研究所相談役
梶田 信一郎	元内閣法制局長官
工藤 裕子	中央大学法学部教授
神野 直彦	東京大学名誉教授
橋本 昌	前茨城県知事
原田 豊彦	元日本放送協会理事
増原 義剛	元衆議院議員
松本 博	(株)松本代表取締役
(座長) 森元 恒雄	元参議院議員
渡壁 誠	国際観光ビジネス協会理事長