

熊本学園大学産業経営研究第36号抜刷，2017年3月発行
Studies of Economics and Business, No.36, 35-51, March 2017.

文化資本と文化政策の経済学（Ⅰ）
—経済と文化の融成と政策の公共・社会性—

朴 哲 洙

熊 本 学 園 大 学

産 業 経 営 研 究 所

The Institute of Economics and Business
KGU, Kumamoto Japan

文化資本と文化政策の経済学（Ⅰ）

— 経済と文化の融成と政策の公共・社会性 —

朴 哲 洙*

はじめに

21世紀は文化の時代とも言える。文化は幅広く多様に使われている概念である。このような文化をどう規定・定義するかによって、文化をめぐる領域が変わり、その結果、文化政策あるいは文化法政策の対象と範囲がことなる。

文化に関する多様な観点や認識を大きく二つに分けてかえることができる。文化を芸術活動や作品とみなす狭義の概念からみると、文化の領域はジャンルの意味に制限され、文化と関わる活動集団（主体グループ、community, actors とも言う）は芸術家など職業上の範囲に限定される。一方、文化を生活方式の全体を意味する広義の概念から認識すると、文化政策あるいは文化法政策は人間の生き方や生活のすべての領域が含まれることになる。文化政策は公共政策（public policy）であり、‘文化に関する法の制定・改正・廃止と関連した制度の改善とそれを対象とする公共政策’と定義できることから、文化法政策とも密接な関連がある。

しかし最近、ポスト高度成長期における経済のサービス化など産業構造の変遷と時代認識の変化に伴い、後述する文化や多様な文化資本の仕組みにおける文化産業資本の比重が大きくなり、私的財として市場領域（market domain）を

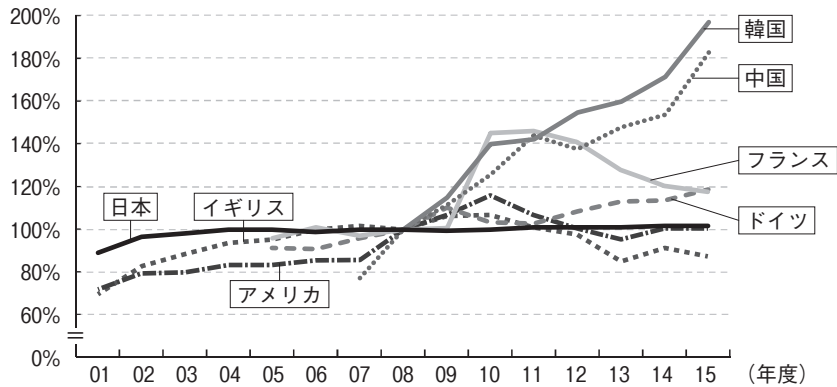
通じる交換価値（exchange value）が重要になった。文化の性格や概念が私的財と公共財の両方が混在する状況が広がっている。文化産業の市場構造も生産・流通・消費など一連の過程において独寡占的な状況が支配的になり、文化に対する議論または文化政策のあり方や対象と対応など新しい問題と課題が浮上している。

戦後の経済成長による所得増加、さらに情報通信技術の急速な発展・普及による意識変化にともない、文化の享有から得られる生活の質に対する関心も高まり、そのために文化関連の消費も増える傾向にある。国連の貿易統計UNCTAD(2016)によると、文化的財とサービスの国際的な取引も増える傾向にあり、グローバル化・デジタル化・金融化の時代の変化を象徴・反映する動きとしての解釈もできる。人々のニーズを把握して多様な公的サービス提供、または提供できる環境や制度構築など文化領域の支援をする公共部門の動きの中、文化分野にも変化が現れている。多くの先進国とアジア諸国の文化予算が増える傾向にある（図1）。

これらのトレンドの動きは、経済における文化の意味合い、社会における文化に対する認識の変化を反映していると解釈できる。しかし、文化予算が一般政府予算全体に占める比率のトレンドなど文化の相対的な側面を見ると（図2）、

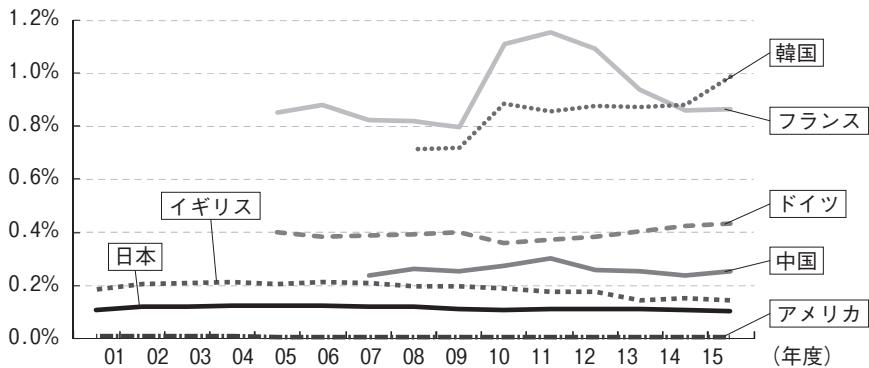
* PARK, CheolSoo, Professor, Faculty of Economics, Kumamoto Gakuen University University, 2-5-1 Oe Chuo-Ku Kumamoto Japan. cspark@kumagaku.ac.jp 熊本学園大学経済学部教授。862-8680 熊本市中央区新大江2-5-1。本稿の作成過程において調査・資料収集の際の関係者、セミナーや研究会の討論者、参加者、そして笹山茂、境章先生（文化経済における資本と資産の概念と価値評価など）から有益なコメントをいただいた。本研究の一部は熊本学園大学付属産業経営研究所の研究助成均金を受けている。ここに記して謝意を表します。

図1 先進主要国と東アジアの文化予算の推移



出所：野村総合研究所（2015）

図2 文化予算・一般予算の比重の推移（OECD主要国と東アジア国の比較）



出所：野村総合研究所（2015）

注：推移は21世紀入り15年間時系列データから文化予算が一般政府予算全体に占める比率。

様々な次元からの格差が存在することを示唆する。

1. 文化政策の理論的考察

文化政策を経済的な観点から分析するためには、まず政策の対象になる財とサービスの本質、その特徴・性格に関する基本的な問題を論じる必要がある。従来の標準的な経済学、特に経済全体からの視点をとるマクロ経済学が前提としたのを再定義することにもつながる。最近の「文化資本」をめぐる研究では、持続的社会的発展、文化的内生性、新しい文化生産メカニズム、自治体文化資本に基づいた政策分権化

のあり方が議論されている。これらの議論を通じて、さらに政策形成と実行と関わる制度資本構築を構造的な要因から幅広く捉え、マクロ経済社会における文化知識領域の法制度化へ結びつける傾向にある。マクロ経済社会における文化知識領域の法制度化へ結びつける傾向にあるMadison 他(2010)。

文化資本の多様性

文化資本に関する先行研究を通じて文化に関する理論的な側面の流れを簡略に考察する。文化資本という概念はBourdieu and Passeron(1977)が社会教育学の観点から個人が家庭内の

社会化過程で形成されると考えて、社会的階級の反映する指標とみて、その文化資本の差異が、学習・成果へ影響を与えると主張した。Bourdieu(1986)は文化資本の形態を「体化状態(embodied state)」、「客観化された状態(objectified state)」、そして「制度化された状態(institutionalized state)」で区別した。この文化資本と文化消費活動との関係に注目して、それらの文化資本の差の源泉になる社会的地位が社会的不平等を構造的再生産に寄与すると説明した。Throsby(1999)は教育社会的観点からの文化資本の概念を経済学の領域に用いられ、経済学的生産過程における概念を拡張した。生産要素としての資本の仕組みを拡張して従来の「物的資本」に加え「人的資本」と異なる「文化資本」を導入した。さらに、文化資本を「文化価値」へ寄与する無形資産及び有形資産と定義した。社会・経済の持続的な発展と関連して、無形文化資本としての「文化遺産」が損害を受けること、文化的価値体系が衰退されることを放置または回避するための投資が不可欠であること、また様々な「無形の文化資本」が維持されない場合、経済的な成果または福祉水準の向上へ負の影響があることが指摘されたThrosby(2001, 2010)。

文化資本の概念は時代と共に幅広く定義される。Callaghan and Colton(2008)は、コミュニティー community の形成において、多様な資本の形態とそれらの階層の構造化を試みた。本論文での貢献として、多様な資本の形態は、多様な資源とそれらの多様なガバナンスに相当すると考え、それらの関係をより社会構造的な側面から把握して、市場・政府の二分法を超えたマクロ経済社会における制度の変化も考慮する。その一環として経済学を始め多様な社会科学の分野からオストロムの学際的なフレームワーク・アプローチ Ostrom(1990)の framework approach を再解釈して、経済的な成果(outcome)を制度的調整の結果として考える観点を強調する。

2. 文化資本の概念と仕組み

文化と文化資本とは何か。これらの問いに向かうためには、経済的側面のみならず、経済社会の全体を考慮した観点から政策的な示唆点を与える必要がある。そのために、文化の概念を幅広くとり、芸術活動なども含めた生活全般と関わる活動や共有する価値やルールも含めた広義の範囲を対象にする。すなわち、「文化」は社会が共有する生き方や価値観、象徴体制、人間の知的・精神的・創造的活動の結果物である。社会は多様な形態からなる。小さい単位が集まり全体の社会を形成している。これは組織とそのガバナンス・ルールを含めた制度的な要素を持つ単位(entities)または意思決定や活動の主体を意味する。例えば個人、会社、団体など多様な公式・非公式組織とそれらの混在型(hybrid)がある。文化も多様な下位文化を通じて全体の文化階層を形成している。

生産過程と文化資本

経済学では、伝統的に「資本」を生産過程へ投入される生産要素として認識して、資本の形態を実物資本(physical capital)、人的資本(human capital)、自然資本(natural capital)の3つの形式で分類してきた。「実物資本(physical capital)」は、工場、機械、建物のような実物財のストック、「人的資本(human capital)」は、人間の技術と経験が具体化され体化された形態と表される資本、そして「自然資本(natural capital)、自然資源(natural resource)」は土地、水、石油など自然から得られる再生可能または再生不可能な資源を指す。

最近、文化的価値を持つ文化・芸術財・サービスの経済的価値に注目することになり、経済学者も「文化資本」へ関心をもつようになった。特に、文化経済をめぐる研究では、従来と区別される文化資本を提示、‘普通の財’と‘文化的財’を区別する概念が登場した。結果として‘生み出されている価値’の種類が異なることを

頼りにして、文化資本を“普通の経済資産”から区別することができると位置つけた。

「文化資本」は「文化的価値」と「経済的価値」の双方を生みだすのに対して、「普通の資本」は、「経済的価値」しかもたらないことに着目した。この観点において、「文化資本」は、現在と将来において利益をもたらす文化的な財とサービスの源泉（ストック）として存在している¹。これらの見方をマクロ経済あるいは巨視経済の側面から考察・解釈すると、文化資本と経済活動・成果、さらに制度体制からどう関連させるかの問題は、文化資本を社会全体の構造で経済的にどう解釈するかとの問題と深い関連がある。文化サービス（フロー）を、生産あるいは蓄積された文化資本（ストック）からサービスが産み出される「資産（assets）」という概念から接近する。資産（assets）としての文化資産は、有形的または無形的な形として存在している体化された文化価値のストック（stock）とみなすことができる。具体的には、「条件付き資産（contingent claims of asset）」モデルの仕組みを文化経済の領域へ拡張して、その異なる価値の複合評価へ応用を試みる。ここで、経済的価値（economic value）は①市場領域からのシグナル（市場価格と市場領域の構造など）に依存する一方、文化的価値（cultural value）は②文化的環境をめぐる構造制度要因（‘コンテンツの性格、生産・流通・消費の価値連鎖における関係、ガバナンス・ルールなど）、③「行動状況（action situation）」と経済活動主体（コミュニティー・コモンズ参加者）又は利害関係者に相当する「アクター（actors）」に

依存する。本論文では、前者①は経済学者ルーカスの資産価格決定メカニズムに、後者②、③はオストロムの‘行動アレナ（action arena）’と‘構造的要因・変数（structural factors）’に対応する要因として見なすことができる融合かつ理論的なフレームワークを想定する。

生産過程において、以上のような特徴をもつ文化資本は、伝統的な生産要素としての実物資本、人的資本、自然資本と結合して、文化的価値と経済的価値を同時にもつ文化・芸術産出物（財・サービス）を生産することに貢献している。これらの観点は、文化経済学者の間に分類方式と定義についてある程度のコンセンサスを得ていると考えられる。

本論文で強調するのは、これらの既存の研究の観点で文化資本を生産のみの側面から接近しているので、その限界を克服して拡張し、生産提供と享有の両面を分析する必要性にある。文化・芸術商品の本質的な性格と最近の技術発展と経済社会の環境の急速な変化により、「文化・芸術の消費面」からの要因も大きな影響を与えているからである。その供給面だけではなく、需要面からの要素も分析するために、既存の文化経済学で定義・分類された文化資本を再定義して、経済社会における資本の概念と仕組みを拡張して、その意味も経済社会全体の観点から再解釈する。

文化資本の仕組みと文化の提供・供給サイド

経済学では伝統的に、「資本」を物的資本、人的資本、社会資本などの生産要素としての概念

¹ 個人あるいは社会の観点から、所有者・運営・管理主体は、文化資本が時間を経つにつれて価値の変動を知り、それを維持すること、増大させることもできると前提する。裁定関係に基づく「現在割引価値モデル」あるいは「ファンダメンタルズ・モデル」と呼ばれる既存の資産価格論と本研究の対象である「文化資本の評価（valuation of cultural capital）」には、理論と政策の面において深い関連があると考えられる。したがって個人的・集合的な目的に合わせて文化資本を「運用」するマクロ的な仕組みも考えられる。例えば、管理・運用・使用などに関わる意思決定の際、どのような原理に従えば、効率かつ公平な使用・接近など資源配分がよいのだろうか。そのような諸原理は、持続可能性が文化に適用された場合の帰結として制度的調整と Self-governance（分権的ガバナンス）の設計と密接な関連がある。Hess and Ostrom(2007), Park(2017), Fischmann(2012)。本論文では「資本」と「資産」を混用する。一般的なストックとフローの区別のみを強調し詳細な理論的な展開は今後の研究課題にする。

図表3 「文化資本」の仕組み：概念上と法制度上の分類「文化資本」

「文化資本」	分類（5つ）	概念（範囲）、価値構成、測定指数
有形文化資本	文化遺産 有形文化遺産 無形文化遺産	「経済的価値」（使用価値・不用価値・外部経済効果）「文化的価値」（美学的価値、歴史的価値、想像的価値、真品価値）
	文化基盤施設	文化が表現される視覚的形態の施設（図書館、博物館、文芸会館など）「建物・展示内容物の資産価値」、（資産が提供するサービス）から得る「経済的価値」
	文化産業	文化芸術（コンテンツ含む）を商品化して大量に生産・流通・消費。直接雇用効果と間接雇用誘発効果（文化・芸術活動の活性化）
無形文化資本	体化資本	人間内部にて蓄積・体化されている品位、洗練さ、教養など。（やや人文学的傾向）「人的資本」（教育・機能・知識等の総体と多少異なる）
	制度資本	主なノウハウ（know-how）、組織、制度。（例：祭り・フェスティバル等地域文化行事）

注：文化資本（cultural capital）～有形文化資本と無形文化資本として大きく分類

文化資本の5つの形態分類～「文化遺産」「文化基盤施設」「文化産業」「体化資本」「制度資本」

で理解してきた。最近、4番目の資本として、「文化資本」を経済と社会の意味合いを持つ次元から導入した。文化資本は、5つの多様な範囲を含む分類して定義された。標準的な概念として「文化資本」は、①文化遺産、②文化基盤施設、③文化産業、④体化資本、そして⑤制度資本などの領域で分類される²。またこれらの文化資本は「有形文化資本」と「無形文化資本」として大きく分類できる。

「有形文化資本（tangible capital）」は、文化的な意味を持つ建物・構造物・場所；絵または彫刻など私的財など芸術作品や工芸品などを指す。潜在的使用・需要面を考えると、これらの資産は、まず最終財として私的財や公共財のように消費・使われる“一連のサービス（flow of services）”を生み出すこと、さらに新しい文化資本を含めて、将来の財とサービスを生産するために使われる（投資される）ことなどに寄与できる。

一方、「無形文化資本（intangible capital）」は、共有する思考、慣習、信念、伝統及び価値などの集合（団体、組織、community など）の identity

を表し完結を促すのに役に立つ内容を指す。この無形文化資本も、最終消費の一部を形成する“一連のサービス”を生み出す、あるいは、未来の文化的財の生産へ寄与する。無形文化資本は、純粋な文化的価値が体化しているだけではなく、物質的・文化的内容から生み出される資産（assets）としての経済的価値も持っていることに注目する。特に、無形文化資本は、文化的価値と経済的価値の間に異なる関係を含んでいる点である。以上の文化資本の概念の特徴を整理すると、図表3で文化資本の定義と仕組みからまとめることができる。

本論文では、スロスビーなど文化経済学の分類に基づいて、「有形文化資産」としての文化資本を「文化遺産」、「文化基盤施設」、そして「文化産業」などの3つの異なる要素から構成されたとみなす。

第一に、「文化遺産」としての文化資本は、構造的に経済的価値と文化的価値を同時にもつ文化資本の一つの類型である。具体的には、文化遺産の「経済的価値」として使用価値・不用価

² 経済学者デヴィッド・スロスビー（David Throsby）の分類以外にも、哲学や社会学からの様々な分類と概念がある。本論文での「融成」は、経済と文化が融合して成長する意味合いを持つ融合と成長を合わせた造語であるが、二つの領域が重なる領域の性格と特徴をより注目する。

値・外部経済効果が、文化資産の「文化的価値」として美学的価値、歴史的価値、想像的価値、真品価値の2つの要因から把握することができる。実際の内容については、文化遺産の本来の性格から時代や地域の状況により異なるので、構造要因と文化を規定する文脈に影響をうける。例えば、ある地域に存在する①（コモンズ資源を含めた）持続可能な資源、② 自然環境、緑地、歴史的な構造物、街並みなど都市景観³、③ 公共アート public art として街の景観へ関与の結果などがあげられる。

第二の有形文化資本としての「文化基盤施設」は、文化が表現される視覚的形態の施設を指す文化資本であり、一類の“文化インフラ (cultural infrastructure)”の性格をもつ。これらの文化資本の価値は資産価値と波及価値などストック価値とフォロー価値で構成する。例えば、図書館、博物館、文芸会館など「建物・展示内容物の資産価値」と資産が提供するサービスから得る「経済的価値」からなる。このタイプの文化資本は、地理的または地域的な要因による規定される意味合いで、「拠点的文化資本」とも呼ぶ⁴。これらのカテゴリの項目として、公立文化施設（狭義の文化芸術施設以外に、教育、青少年、科学も含む）、民間個人や組織による community café やギャラリーなど文化拠点、教育機関と研究機関、寺社・教会・自治会館・病院・福祉施設、文化的コモンズ⁵（様々な活動拠点やネットワーク）などがあげられる。

最近注目すべき点は二つある。一つは文化施設を使用・活用する際、多くの人が、文化的共有インフラ資源として認識して、文化的コモンズの空間的拠点として位置付けといる点である。これは、多様な人たちが社会参加の機会を提供し、現地の地域社会と積極的に結びつけ地域住民と関わりを深めるミッションをもつ社会的機関・空間あるいは社会的組織としても求められている状況と等しい。これらの動きには「文化基盤施設」の文化資本・資産への接近と使用 (access and use of cultural capital as a shared resource) の多様な範囲 (spectrum) が反映している⁶。もう一つは、これらの文化資本は平常時だけではなく自然災害も含む社会的危険や危機の状態でも⁷、重要な役割を果たす。経済学の観点から、これらは公共財とコモンズ財の性格が混在することを意味するので、文化政策の形成における示唆点が多い。“事情時のコモンズのガバナンス”と“危機時の共有資源のガバナンス”の二重役割を果たす。

第三の有形文化資本として「文化産業」も文化資本を構成する領域として分類することに注目する(図表3)。文化資本のカテゴリにおける「文化産業」は、その対象とする範囲により広義と狭義の意味をもつ定義を混在して使われている。一般的に、クリエイティブ産業（創造的産業）・文化産業とよばれる場合には、欧米でもよく見られるように、非営利芸術活動（美術や舞台芸術など）とともに、文化的側面のみな

³ 日本の事例として、横浜赤レンガ倉庫（100年前の建物）、倉敷市の都市景観条例による都市景観と市民による守られる自然などがある。宇沢らは地域の自然環境や都市空間を「社会的共通資本 (social common capital)」の概念で説明し、ガバナンスを市場領域ではない地域関係者参加型の自主分権型のガバナンスから求めた。

⁴ 鬼木和活（2014）「横浜市文化芸術創造都市施設の基本考え方」から都心のみならず、市内全域において多様な文化資本をさらに発掘・蓄積・支援することを示して、文化は自治体の資産（財産）であり、自治体の本体そのものであるという見方を表す。

⁵ 有形文化資本の領域の「文化基盤施設」の項目として「文化的コモンズ」は、Madison, Frischmann, Strandburg (2010) と Hess and Ostrom(2007) で議論される制度的調整の概念からのガバナンス・メカニズムよりも、狭義の意味の文化的コモンズを指す。

⁶ このような社会的なニーズあるいは社会的要請は文化による社会的包摂を目指すソーシャルインクルージョン (social inclusion) という考え方と深い関連がある。

⁷ 事例として、地震・洪水など自然災害の場合の状況も相当する。熊本地震の際の避難所や東日本大震の際の「いわき芸術文化交流館アリオス（いわき市）」、鬼木（2014, 75）

らず機能的側面を併せもつ産出物・サービスを生産する産業まで含む広範囲な定義になる。一方、狭義の文化産業は「文化芸術（コンテンツ含む）を商品化して大量に生産・流通・消費など一連の過程と関わる産業」を指す。特に、デジタル情報で生産、流通などを営利目的で行う、コンテンツ産業、メディア産業、ポピュラー産業、サブカルチャー産業などが対象にはいる。

広義の定義と狭義の定義の関係は、広い定義における美術など純粋文化活動が、コンテンツ産業のような狭義の文化産業によって、重要な投入・インプットと素材として使われるなど構造的に密接に関連されている⁸。文化資本のカテゴリの一つの領域としての「文化産業」は、主に市場領域での経済活動を中心とする動的な変化が進み、直接雇用効果と間接雇用誘発効果（文化・芸術活動の活性化）から把握することができる。一連の価値連鎖構造と産業連関効果を含めた「クリエイティブ産業」が産業組織さらにマクロ経済への影響などが大きくなることから、経済政策や文化政策の範囲や仕組みなどの政策のあり方の変遷の源流とも言える。（3節で後述）

文化資本の大きな分類の中、「無形文化資産」は「体化資本」と「制度資本」の2つから構成する。まず、「体化資本」としての文化資本は、人間内部にて蓄積・体化されている品位、洗練さ、教養などを示す概念であり、やや人文学的傾向をもつ無形文化資本である。伝統的な経済学での「人的資本」の概念である「教育・機能・知識等の総体」とは多少異なるが、この人的資本と体化資本が混在して両方が使われることが多い。これらの定義は3節で後述する「文化消費資本」の概念と関連があり、デジタル化と文化コンテンツ産業の急成長の背景としてメ

ディア media とコンテンツ contents の両面において新しい展開と文化的環境を理解するためにも今後のより綿密な究明が求められる。

次の「制度資本」としての文化資本は、主なノウハウ (know-how)、組織、制度と関わる無形文化資本である。ミクロ観点からは、特定の文化資源・資本をめぐる管理体制やガバナンスを示す。例えば、自治体などのレベルからみると、文化新興・環境保護、地域町づくり、祭り、フェスティバル等地域文化と関連した条例と企画などがある⁹。マクロ視点からは、社会全体のガバナンス・調整のあり方として機能をする社会インフラとしても認識される含めた非公式ルールと公式な法制度がある。最近、文化知識関連資源を、市場・政府領域だけではなく、コモンズとして議論して新しいガバナンスを通して運営使用に関する制度基盤構築の議論がある。

3. 文化資本論の拡張と消費行動

経済社会における文化的財の生産過程において前節でスロスビーの観点から文化資本の仕組みと概念を説明した。しかし既存の観点は、文化資本の供給サイドのみを強調する考えである。ここで、文化サービスを享有するために文化的産出やサービスを求める文化資本の需要サイドとそのフィードバック (duality feedback) の要因を取り入れることにより、社会全体の観点またはマクロ経済の観点から重要かつ現実的な文化経済構造が把握できる。以下では新しい観点を反映した「文化消費資本」と文化経済の生産仕組みと波及経路を簡略に説明する。

まず「文化消費資本」の背景と概念の理論的根拠として、文化・芸術財の享有の経済的メカニズムと一般的な消費財（例、食べ物、お弁当）のそれとの違いに着目する。文化芸術関連の

⁸ これらの関係はスロスビー (2010) の同心円階層アプローチに反映されている。マクロ経済の視点からネットワーク効果の高くて、文化と経済・雇用の融合性の強い分野の一つ、クリエイティブ産業の集積「映画関連産業 (the movie industry as the clustered creative new media/content)」が注目されている。

⁹ 制度的プレームワーク・アプロチでは、“デザイン原則”あるいは“Rules-in-use”に相当する。

財とサービスは、市場から購入した商品から、購入と同時に満足を得ることが、必ずしもできない特徴を持っている。文化芸術の購入・鑑賞から満足・効用を得るまでには、その分野に関する一定水準の知識や技術を習得するための時間投資も必要になる。したがって、文化的財・サービスの文化的価値を享有するためには、自ら必要な技術や知識の蓄積のために投資が必要になる。文化芸術商品に対する能力を高めるために、消費者が自ら文化芸術関連分野へ投資して蓄積した「人的資本」を「文化消費資本 (cultural consumption capital)」と呼ぶ。文化消費資本は“満足を実する能力”であり、効用を向上させ需要サイドでの影響と共に、生産性を上げる供給サイドへの貢献も同時にする二重性を持つ文化資本である。

文化消費資本の蓄積と関連ある時間投資活動として、文化芸術教育講座へ参加、文化芸術関連同好会の活動、Web など情報空間から文化芸術関連の知識と情報を習得するなど活動などが挙げられる。消費者の消費実態調査などに文化関連消費、または消費者または民間の時間配分の実態データに、このような文化関連の技術や知識の習得に使える時間が反映され则认为られる。文化消費資本の代理変数として家計調査資料からの音楽塾費、美術塾費、そして文化講習費など文化サービス支出の詳細項目を考慮し、文化サービスの特性を測定・把握している。

「文化消費資本」の概念を考慮することにより、文化資本と関連した以下の貢献ができる。文化芸術教育と選好との関係が、文化的財の選択・消費、さらに享有の度合いに与える影響に注目すべきである。特に、文化産業の独占的な市場構造において、文化財に関する選好が供給サイド、すなわち提供者（組織・関連企業）により決められる“文化消費の選好の代理の意味”で、消費者の選択肢を減らす制約になりうる。

その結果、文化消費資本を減らすのである。したがって、ある状況では、消費者自らの時間・費用としての投資を避ける傾向があるので、公的または社会的領域における投資機会を増やす政策的な措置が必要になる。「積極的な参加者 (active participants)¹⁰としての消費者 (proconsumer, cresumer)の存在する経済、公共財とコモンズ財の提供、そのガバナンス制度の構築の究明とつながる。その制約問題を解決するためには、構造的要因と関わりがあり二重性を持つ文化消費資本の概念を経済社会の体制において規定し、それをより発展させることが求められる。

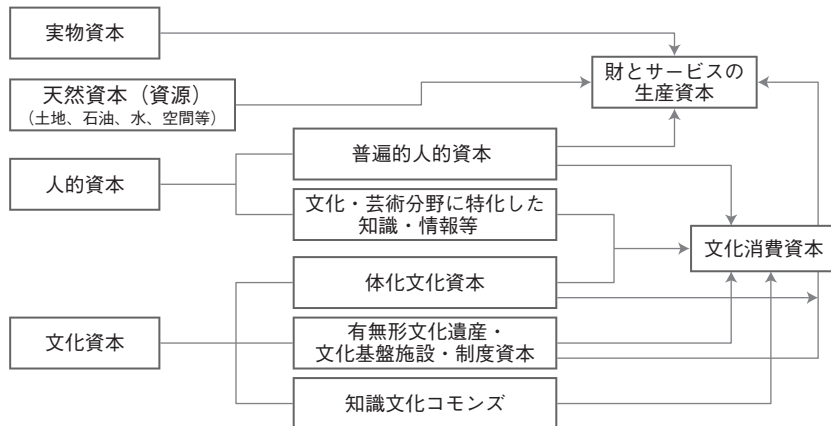
消費行動と文化消費の格差問題

所得の水準が増加するとともに、消費の対象も財からサービス、いわゆる経済のサービス化の現象が進み、総消費の動きにも影響を与える。特に文化サービスへの私的・社会的なニーズが増える傾向になる。経済全体における消費行動の変化は消費や生活の質と深い関連があることから、マクロ経済社会の多様な次元から格差問題が議論されている。経済生活と文化政策に関連して、文化格差も社会経済全体の観点からもその重要性が増している。消費者個人の持つ文化消費資本が個人の文化商品の需要へも影響を及ぼすからである。経済社会における資本の仕組み（図表4）においても、文化資本の需要面の特徴を反映する文化産業における需要へ影響を及ぼす一つの理論的な経路にもなりうる。「文化の差」から「文化の格差」、そして「文化消費の格差」につながる。この点は文化経済の領域において「文化芸術教育政策」の必要性和重要性を論じる理論的な根拠にもなることに注目すべきである。

最近、TVやラジオ、映画館など大衆媒体を通じて、多くの文化を大量消費している。しか

¹⁰ 生産者 producer と消費者 consumer の合成語として Proconsumer プロシューマー、創作者 creator と消費者 consumer の合成語として Cresumer クレーシューマー。

図表 4 経済社会における資本の仕組み：文化資本と文化消費資本



注：「体化文化資本」：慣習、信念、芸術鑑賞の蓄積による無形の知的資本としての文化資本、
「文化遺産」：遺跡地、彫刻、文化財、建築などの文化資本。

し、このような多くの文化を消費している状況で、なぜ文化の差があるのか。一つ説明として、社会が発展に伴い、文化に対する消費における格差が生じる。社会の一部の人は疎外される反面、一部による独占されることもある。文化的格差において、一般的に「社会的環境」、「物理的環境」、そして「個人的選好」が重要な側面であると言われている。しかし、文化的格差で重要な要因は四つ目の「資本」である。

経済格差と文化格差

経済格差から文化格差まで、なぜ格差が発生するのか？これは、経済社会格差を文化格差論から考える問であり、文化資本を社会の文脈から理解するために非常に重要である。多様な社会は、社会を構成する主要因により多様な文化を形成する。したがって、同じ社会内でも社会構成員の間で、消費される文化は、全体から見ると同じように「文化消費の総量の平均」考えられるが、実態はそうではない。例えば、ある人は、クラシック音楽、オペラ、美術、バレエ、芸術映画など「芸術ジャンル」を主に消費している反面、他の多くの人は、大衆媒体が提供するドラマ、大衆音楽、商業映画、商業公演など

主に消費している。同じ社会内でも、所得など経済資本による「金銭的接近機会」、「社会的接近機会」（身体的不便、言語的・宗教的差）、「物理的接近機会」（疎外地域など移動不便など物理的な距離）制約があると、文化は消費による差異が発生する。しかし、物理的な距離や所得の格差の以外に、社会の資本や資産は、他の社会的な格差のように、文化的格差を発生させる重要な要因である。「資本または資産」は、経済的な資本だけではなく、社会と社会内個人においても多様に存在する。

4. 文化産業とクリエイティブ産業

本論文では文化資本の概念から、スロスビーなど文化経済学での標準的な基準から、多様な文化資本の分類の一つとして説明した（図表3）。文化産業は新成長分野として注目され、クリエイティブ産業のネットワーク性の強い領域と関連が深い。このでは文化産業と産業組織の特徴を考える。生産過程において生産要素が必要である。その生産要素の中、人的資源への依存度が高く、知識活動の吸収型としての特徴があり、初期投資に対する限界生産費用が非常

に低いので、「規模の経済」と「差別的独占」が支配的な市場構造として現れる。消費資本が、ICT発展とグローバル化などにより文化財の貿易を通じる消費の急速な広がり、「消費文化資本」と「人的資本」との連結が文化産業の構造的仕組みを説明するとき、核心的な連結経路になることを示唆する。文化サービスは消費者の価値判断が重要な商品である。消費者が商品に対する価値を自身が属する集団（家族や同僚）内の評価を通じて認識して、「文化消費資本」の蓄積の度合いに依存しながら、文化サービスの消費を決定する。したかつて文化資本の蓄積が需要への大きな影響を与える。文化サービスは「経験財（experience goods）」であるので、文化消費資本の経路を通じる消費選択が消費拡大において重要な決定要因であると考えられる。

クリエイティブ産業は、生産・流通・消費・享有などの一連の価値連鎖の過程から説明できる。多数の小規模ないしフリーランスの創造・製作・生産部門と、大規模で資金力もある流通部門との結合の流れとして集積している。流通側は創造的製品の流通を担うという性格上、ネットワーク性を持ち、技術革新の影響を大きく受ける。創造・生産側も技術革新の影響を受けて創造コストが低減する等の影響も受けるが、製作（資金を投入して作品を制作すること）の固定費用は高いことと需要の不確実性により、その多くの製作投資は埋没費用となる。しかし最近の情報通信技術の急速な発展による情報ネットワーク経済化は「流通側」に大きな変化をもたらした。創造側と流通側は、契約を介して不確実性（リスク）に対処するなど複雑な関係持っている。さらに、メディアとコンテンツの融合・分離などにより市場領域におけるビジネ

スモデルの転換と共に、文化資源をコモンズとして考える社会性と資源利用配分のあり方をめぐる認識変換をもたらし始めた。

例えば、クリエイティブ産業は空間経済と集積・フラスターなどの視点と密接な関連があり、経済政策と文化政策の形成においてマクロ的示唆点が多い。特に地域特性を活かす自治体の経済政策の形成と実行の実態、経済特区・クリエイティブ産業関連特区（institutional cultural district）の理論、政策的な根拠（Marshall's theory of localized industries）、中央政府の財政政策との連関関係などがあげられる。日本のクリエイティブ産業の特徴が都市地域における文化関連産業の集積調査（東京都）から把握できる。東京23区のクリエイティブ産業の集積に関する東京都の調査（2010）によると、製作・創造側の参入障壁は低く、フリーランスや小規模の企業として存在している。クリエイティブ産業の製作側の事業所の規模は、ファッション、インダストリアルデザインの分野では、小規模（2～4人）の事業所が50%を占める。それに対して、流通側（メディア側）は独占ないし寡占の構造に近い。クリエイティブ産業の事業所の東京港区（16.5%）か、渋谷区（14.3%）、千代田区（10.4%）集積している。分野別の集積の分布を見ると、テレビ・ラジオ、映画・ビデオ・写真、音楽、デザイン、建築は港区、渋谷区に集積、ファッションは渋谷区に、ソフトウェアは千代田区、中央区、港区に、アニメーションは杉並区、練馬区に、工芸は墨田区、江東区、台東区に集積している¹¹。

「文化政策」と「文化産業政策」との関係

文化政策は、従来、芸術支援に焦点を合わせた伝統的なものが多かったが、経済的な動機を

¹¹ 東京都内の23区に立地し、クリエイティブ系事業を行っている事業所5,000所を対象とした。東京都産業労働局（2010）の調査対象の分野は英国の定義（クリエイティブ産業の芸術、舞台芸術、音楽、映画・ビデオ・写真、テレビ・ラジオ、アニメ、ゲーム、ファッション、デザイン、広告、出版、工芸に該当）に基づく事業所・組織・企業（2009年）である。

優先するものへと変化した。創造性は文化生産物の市場機会を拡大させる重要な源泉である。特に音や映像などのコンテンツ生産にかかわる技術変化により文化はグローバル情報経済の不可欠な構成要素となった。これは、文化資本の分類でも議論したように、文化政策の対象の関心や重要性が非市場領域から市場取引の領域へシフトしている傾向を反映している。

文化産業に重点を置くことで文化が経済にどの程度影響しているのかがわかる。文化的財とその関連産業が経済全体に与える経済的な波及効果大きい。この現象に関して、多様な社会的ニーズと時代の変化に応じるガバナンスとして、文化資源に関わる文化知識コモンズなど議論と研究が、法制度学と経済学など学祭的な観点から進められている。

文化産業政策の対象として、「クリエイティブ産業」と「文化産業」が混在して用いられる。「文化産業」は文化的産出物・サービスの価値連鎖において、「産業的な機能」を結びつける経済活動である。コンテンツの創造、流通、政策を結びつける産業、それを保護することにより文化への民主主義的アクセスを保証するための中心的役割を担う。「クリエイティブ産業（創造産業）」は、文化が将来の新成長産業と認識され、芸術文化の持つクリエイティビティは創造産業の中核的な要素として位置付け、既存の多様な産業を再定義し、それら“産業クラスター（a cluster of culture-related industry）”を産業振興や経済成長にとっても重要な存在として位置付けている¹²。

文化産業の特徴とモデル／プレームワーク

「文化」と「産業」が結合する文化産業の構造的特徴を概念化したアプローチとして同心円モデルがある（スロスビー）。このモデルは、文化

的サービスから生み出される価値を、経済的価値と文化的価値に区別することにより、文化・産業という二重の性格に着目したものである。一連の価値連鎖のメカニズムが階層（または Ostrom の framework では multi-level）を想定した要因・変数の間の interface により説明できると本論文では再解釈する。その要因は「創造的なアイデア」、「文化的コンテンツ」、「表現 media」である。第一の芸術的創造性、音楽、演劇、美術が中心となり、これらが外に与えた影響に引き続く同心円の階層を定義する。このモデルは、このシステムの最終生産物等として生産される財・サービスの市場的・非市場的価値によって表される。また、クリエイティブ産業は、創造的な財やサービスを生み出す産業、文化産業は文化的財やサービスを生み出す関連産業として定義できる。

文化産業の構造的特徴の概念化のため二つのアプローチが採用されている。一つは、産業への文化的アプローチ、もう一つは同心円の階層アプローチがある。同心円階層モデルは4つの円周により構成をしている。このモデルは4つの産業グループにわけ、その中に産業を入れる。しかし、どの産業がどの円周に位置づけられるかは確定的ではない。文化産業やクリエイティブ産業の概念化の議論は、最終的にほとんど同じ産業の集合になる。文化経済標準的なモデルとして使われる同心円の階層アプローチは、本論文で説明した文化資本の概念（図表3）からみると、文化産業の位置や関連性は説明するものの、より構造的要因、特に多様な状況において多様な主体（参加者・actors）がお互いに作用するプロセスとその結果として現れる現象としての反応や意思決定、そして文化関連の産出物・サービスを究明するには十分ではないと思われる。同心円階層モデルから制度的プレーム

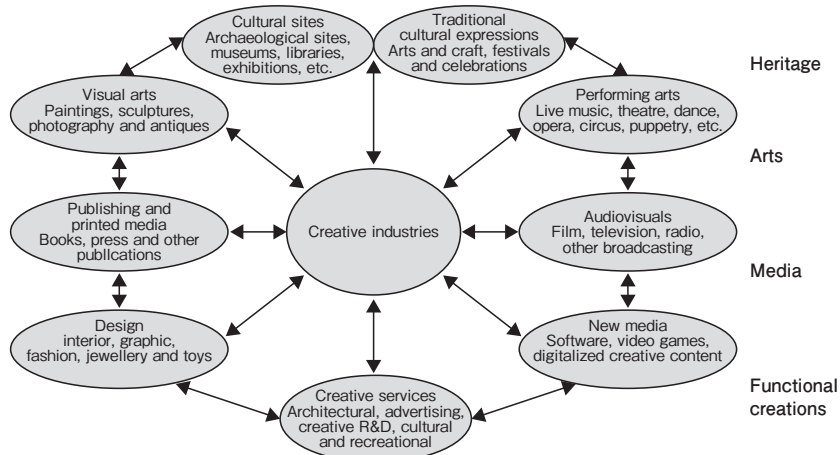
¹² 1990年代後半に英国で提唱された創造都市と創造産業の潮流が世界中に広がった政策であり、その後、多くの国がその政策を採択し、国連など国際機構も、それらの基本的な考え方を開発分野へ応用するプロジェクトも行われた。日本でも横浜市や金沢市が創造都市を優先政策として採択強調した以来、それを目指す地域は増えている。

図表 5 文化産業の同心円階層モデルとクリエイティブ産業

文化産業のモデル	文化産業の分野・定義
同心円階層モデル * 中心の創造的芸術 * その他の中心的産業 * 広義の文化産業 * 関連産業	* 文学、音楽、美術 * 映画、美術館、図書館 * 出版と印刷メディア、音響レコーディング、テレビ、ゲーム、コンピューター * 広告、建築、デザイン
クリエイティブ産業 (UK 定義)	広告・建築・アートと骨董・工芸・デザイン・デザイナーファッション・フィルムとビデオ・インタラクティブ・レジャーソフトウェア（ゲーム）・音楽・舞台芸術・出版・ソフトウェア・TV とラジオ

注：文化産業の同心円階層モデル（the concentric circles model）はスロスビーによる創造産業（creative industry）における文化と産業の領域分類に基づく。

図表 6 新産業組織のクラスター構造：クリエイティブ産業と文化サービス産業のマクロ階層連関



出所：国連 UNCTAD (2010), Flew (2013)：UNCTAD model of creative industries

ワークアプローチへの拡張が必要となる。現代経済社会で様々な社会的ジレンマ（social dilemma）とその解決が求められている。社会的文脈で文化への認識も変わり、政策体制の中、特に文化政策の役割も、営利を追求する市場領域だけではなく公共経済さらに社会的経済領域まで、拡張されている。また経済政策を始め政策過程やそのやり方も多様化・複合化している。この意味で、市場メカニズム調整と政府領域による規制調整など二分法（market-state dichotomy）を超えて、制度調整や原則（rules-

in-use）の設計など外的要因と行動領域（action arena）を前提とする仕組みで文化政策の多様な問題を議論のプレエトフォームが求められるからである。

文化コンテンツ産業の領域

コンテンツの定義に関する議論は多い展開されているが、日本通例の定義を用いて市場経済領域における営利産業を中心に分析するために、少し幅広い経済活動領域を対象にする。例えば、社会経済全体を対象とするマクロ観点からのガ

バランスと政策を議論する際、欧米でよく採用される少し広い範囲を視野に入れて、美術や舞台芸術など非営利活動に加え、建築、広告、ソフトウェアなど文化的側面のみならず機能的側面も持つものも含める前述の創造的産業（creative industry）と文化産業（cultural industry）と言われる分野も必要に応じて関連させる。それにより、公共性と社会性も考慮した公共経済領域と社会的経済領域（本研究では「社会的文化コンテンツ」と呼ぶ）も踏まえながら「地域の社会」の問題解決における文化の役割と文化資本の影響などが論じられる。日本の通例として、コンテンツ産業は、最近特にデジタル情報に基づき企画・生産され商品化して流通などを営利目的で行う経済領域を指している。

コンテンツ産業政策：経済政策として文化政策

文化資本の時代における文化資本の形成原理と経済社会的意義を関連させるのが重要な政策課題にもなる。この意味では、文化政策は経済政策と社会政策の両方の性格を持っている。文化資本が持つ経済力と影響力の状況（経済活動領域に行ける分布）日常生活と周期を持つ政治過程を通じて政策レジームとも密接な関係ある。誰が文化資本を支配するのか。経済政策の形成と実行における重要な論点である。グローバル化と金融化の中、日本だけではなく、アジア文化産業の市場構造、独寡占構造、文化資本の社会政治構造などの究明が求められる。

文化産業への経済政策の合意

広範な施策：文化産業の振興、文化産業及び広範な経済との関連を強化、持続的な成長の促進など政府主導の政策と共に文化領域の特徴と文化関連資源の性格が私的財と公共財の両方が混在することも考慮して文化コモンズのような制度的調整とガバナンスについて検討する必要性がある¹³。まず、政策課題として考慮するこ

のが(1)小規模の組織としてのビジネスまたは活動と(2)系統系インフラ、(3)イノベーション政策そして(4)教育と訓練を議論する。

第一に小規模のビジネスの発展：文化産業での有力な組織は中小企業など専門性を持つ知識関連企業や組織があげられる。その発展に必要な有益な戦略として、小さな企業を助けるための起業支援等が必要になる。資本の確保のために金融へのアクセスを促進、起業家スキルの開発のための情報パッケージの提供、ビジネススキルの欠如の克服のため、資金計画、マーケティングを行うことなどが指摘される。また、新しい情報コミュニケーション技術へのアクセス等を難しいと感じるため、ビジネス展開の進化やデジタル化を助けることなどが指摘されている。第二に系統系インフラ：産業が展開するインフラを維持するのは、政府の最も重要な役割である。このために文化コモンズと文化資本などをめぐる生態系における文化インフラコモンズの所有権の理論に基づく法と経済学的な議論へも注目する必要がある。この発想は反トラスト規制と競争政策下でグローバルなコングロマリットが新しい市場を支配する構造では、中小企業のビジネスを排除されることが多いので領域の特徴である多様性と矛盾するからである。第三にイノベーション政策：研究開発への助成金、高い成長率を誇るビジネスへの投資、知識の移転の促進、クラスター内における企業間のイノベーションを促進し、他産業への創造的アイデアの流れを増加させる創造的クラスターの成長を促進させる。第四に教育と訓練：芸術家、労働者の才能やスキルのうえ文化産業は構成されているため、他産業にとっても重要である。文化教育政策、文化芸術及びクリエイティブ産業の労働政策など関連政策の間の関係に関する「政策体制クラスター」の究明が必要となる。

¹³ スロスビー（2011、114-117）

5. 文化政策の領域

この節では、文化政策の法的構造に着目して、文化政策の概念を文化法政策の観点から考察する。まず、政策における位置付けとして、文化法政策の性格を文化に関する法の制定・改正・廃止と関連制度の改善を対象とする公共政策と理解する。ここで、公共政策は、社会全体または社会の特定部門の利害を反映された公共問題に対して社会が集団的に行う、または、社会の合法的な代表が行う行動の指針と理解し、公共領域で文化政策の過程に参加する政策関係者が直面する原則あるいはルール（principles, rule-in-use）である。

したがって、文化法政策は「国家・自治体・公共団体などの行政主体が望ましい社会状態になるよう文化領域に関する法政策目的を設定して、それを達成するために必要な法政策手段の調整と総合化の過程を経たあと公式的に決定さ

れた施策の総体」と定義される¹⁴。文化法政策の研究対象としての政策過程¹⁵として5つの過程がある：①政策議題設定、②政策分析、③政策決定、④政策実行、⑤政策評価。これらは文化政策の経済的に分析、政策の対象になり得る文化的財やサービスの本質に関わる基本問題と密接である。

文化政策を長期的な側面からみると、その役割が拡大していくことが、時代ごとの社会・経済の特徴と人々の価値認識を反映している傾向がある。特に21世紀初頭にはいり、文化政策は大きな転換点を迎えている。これらの変遷は、しばしば文化法政策に反映される（図表7）。

以下では、日本の文化政策の流れを簡略に整理する。1980年代には地方公自治体の文化行政が本格化した。有形文化資本の一つである「文化基盤施設」への投資が行われた。例えば、地方に公立文化会館の開設、広告・宣伝の一環として民間企業による文化事業かの活発化と共

図表7 「文化」の認識変遷と文化法政策の対象として「文化」

	1 段階	2 段階		3 段階	4 段階
年代・期間	～1994年	1995～1998	1999～2001	2002～2005	2006～
特徴・価値認識	文化＝文化芸術＝芸術	文化＝産業	文化＝コンテンツ	文化＝コンテンツ＋トランス・メディア	文化＝生き方の総体的な方式
文化と産業をめぐる政策法制度	「文化芸術振興法（分興法）」（韓国） “すべての国民は、健康で文化的な最低限度の生活を営む権利を有する”（日本国憲法25条） 生存権・文化権	* 文化産業局施設、分興法改正による“文化産業”の定義を別規定（韓国） * 文化国家立国・文化基盤整備（日本）	* 「文化芸術振興基本法2001.1.12」（日本）	* コンテンツ定義の規定（分興法改正、韓国）	* 「文化憲章」制定と法制化による「文化基本法」に文化を再定義（韓国） * 教育基本法（日本）クリエイティブ産業課の新設@経済産業省（2011） * クールジャパン文化芸術経営（日本）

¹⁴ 宮川（2002） 根木（2010,51）

¹⁵ 文化政策の過程に関する研究の流れは、文化法制度的な観点が主流であり、功利的な観点を法制度を通じて反映することなどの注目する。相互性を個人の意思決定とその状況を取り巻く構造的な要因に注目する Ostrom 流の制度的プレームワーク・アプローチとは異なる。

に、民間の文化施設も増加した。80年代末には、メセナやフィランソロビーの概念などの影響により、芸術文化に対する民間支援の考え方における認識が変わりはじめた。

90年代には、本論文の文化資本の類型で、制度資本に相応する、官民とも芸術文化に対する支援の基盤が整備され始めた（芸術文化振興基金と企業メセナ協議会の創設）。また90年代、全国各地に公立の文化施設かの整備が急速にひろがり、多くの予算が建物の建設などの物的投資につかわれた（「文化基盤施設」）。90年代10年間で約3兆8,000億円の文化予算が建物の建設につかわれた。大都市における「文化基盤視閲」は、創造型の公立劇場・ホールを中心に、地方都市の「文化基盤施設」は、市民参加、ネットワーク、ボランティアなどの運営形態をもつコミュニティに密着した新しい公立文化施設が中心であった。文化資本としての「文化基盤施設」の形成・蓄積が異なる性格、機能、そしてあり方をもつ形で都市空間と地方空間に同時に展開された。バブル崩壊後、民間の間には文化関連の資金提供以外の戦略的な連携による活動が展開された反面、地方公共団体の文化政策はソフト面からの活性化が図られるようになった。例えば、市民と芸術をつなぐ新しい回路や芸術文化の支持層「サイレント・パトロン（silent patron）」の構築による文化享有を生活場で考えた。

2000年代に入り、芸術文化振興の基礎となる「文化芸術振興基本法（2001）」の施行により、基本法に明記された文化芸術振興に関する国や地方公共団体の責務が、より明確になる公共政策の環境変化が形成された一方、行財政改革の進展により国立美術館・博物館など文化基盤施設を独立行政法人化または市場化（市場化テストの導入）する動きもあらわれた。21世紀初頭の文化政策には従来とは異なる環境下、政策の多様な面で変遷がもたれられて政策形成と性格が複合的な関係性をもつ文化政策になりつつある。その要因として、主に、文化政策の領域

（ポリシー・ドメイン）の拡大、文化政策の担い手の多様化、そして文化政策と都市政策、産業政策との連携性などがあげられる。

文化以外の領域においても、教育、福祉、医療、環境、防災など広い意味の芸術文化のニーズや波及効果が認識・立証されつつあるので、文化の広い概念に応じる文化政策の対象になり“生き方の総体的な側面”としての文化価値認識が広がる。

芸術文化の振興が従来の目的であった「狭義の文化政策」の時代から、現代の「広義の文化政策」へシフトしている。従来の概念に基づく文化政策の対象外の分野であった教育・福祉の社会サービスとニーズの充実、産業の活性化、地域の再生の分野でも、芸術文化の潜在要素を活用し、ある程度の成果をあげる方向で主目的もシフトしつつある。時代の変化による担い手も変わる。日本の場合、前者を担う主体が「文化庁」や「地方自治体の文化振興部局」に相当する一方、後者を支えるのは、文化以外の省庁や部局である。それらの担い手となる文化政策の主体組織の間に、目的達成に芸術文化を積極的に活用する視点や戦略と、芸術文化の創造性を生かしたクリエイティブな発想が新しい施策と成果を導き出すというビジョンを共有することが現代文化政策の仕組みにおいて重要な構造的特徴を表す。これは Ostrom(2014) の概念で相互関連性（interfacing Actors）など構造的要素が生み出す結果・政策成果と密接な関係にあることを裏づける。

文化政策の公共性・社会性と政策クラスター

文化政策を法的構造という側面から考察すると、文化政策は、政府により採用される領域を超えた、「制度的な調整（institutional arrangements）」の次元に入り、社会的目標とそれを達成するための優先順位をさす会概念になる。すなわち、市場領域、政府（公共領域）、そして社会的領域（地域空間、文化コモンズなど分権的管理メカニズム）など多様な制度設計と

背景にある価値や基本権利を調整・明記したものになる。これらのアプローチでは、政策体制クラスターの中に、多様な政策が相互関連性の持つ階層を構成している。マクロ政策とミクロ政策の間の interface が産業政策、財政政策、さらに「都市政策」、「文化芸術“教育”政策」を政策形成実行単位の組織と関係ルールと規定することになる¹⁶。すなわち、構造的な要因も含め制度的なフレームワーク体系において、文化資本のガバナンス、文化コモンズ、そして文化産業との関係を究明することが、拡張していく文化政策の領域にふさわしい政策設計が可能になる。文化産業も社会全体の文化資本を構成する重要かつ牽引役になる部門である。しかし支配力と影響力について社会全体の観点から議論や論争が進行している¹⁷。

政策の現場における成果や効果を強化するために、最近、文化政策と公共部門における「協業 (collaboration)」が注目されている。一般的に、協業とは、将来発生しうる問題と関連核心の利害関係者ら間の共同意思決定の過程を意味して、対象として“共有資源、責任、目標”を中心とする。文化政策と文化関連の主体あるいは関連組織の間の協業体制は、社会的便益あるいは参加組織の知識創出およびソナージ効果を高める。分散して多様な組織や主体が、ネットワークされている政策過程の環境下での新しいガバナンスメカニズムの模索と構築において重要な手がかりになる。政策を担う行政の観点からは、公共部門における多数の組織や部署らは共同目標の達成、共同の問題解決のための集团的業務執行の方式とみなし、いわゆる公共部門

と社会的部門における集団意思決定の過程としてアプローチしている。

現代の文化が私的個人の固有性、公共性、そして社会性など複合的な性格と構造的な性質もっていることから、文化資本と文化政策の研究と政策実践において基礎として必要なのは、①経済価値、文化価値、そして社会的価値なども同時に把握できる複眼的な観点、②多様な制度的要因を把握できる新しい理論フレームワーク、そして③各レベルこと地域 (国内・国際)・領域部門 (市場、産業、community、市民・公共部門)・新空間 (知識コモンズと文化コモンズなど新コモンズ) に関する豊かな事例・データ・統計である。

終わりに

本論文で文化資本と文化政策の視点から議論を展開し、政策の実行・実践・評価を考察するために、文化政策の法的構造と経済産業政策の関係についてもまとめた。時代の変遷を反映する経済政策・産業政策を理解するためには文化政策に対する理解が不可欠である。そのために本節では文化政策の制度的仕組みと文化政策の法構造を主要論点を中心にまとめた。文化に関する法制は①文化に関する基本法制、②行政組織法の中の文化法制、③文化に関する個別法制など三つの構成からなる。文化に対する基本法制の根幹になるのが「文化芸術振興基本法 (2001)」であり、一般的根拠法になる。行政組織法の中の文化法制は、各省庁に横断している。また地方自治団体の文化法制は地方自治法を一

¹⁶ Ostrom(2015), Hess and Ostrom(2007), 飯尾 (2013)

¹⁷ 文化資本時代を迎え新しい文化資本の概念・定義に基づき、経済社会における文化資本の形成の性格と実態に関する議論など。その中、(1)文化資本に関する概念的理解、ミクロ観点から文化資本を蓄積する個人の日常生活の特徴、マクロの観点から文化資本が蓄積され、政治権力の場合へと移行する方式についての議論・分析、(2)誰が文化資本を支配するか。各国の文化資本の新しい市場の形成と再編、(文化産業の多様な領域における)文化資本の独占化現象など文化産業の独占構造に関する論争、(3)文化資本が拡大再生産される地点が「空間」である議論：都市空間の再開発における文化資本論理の役割、開発時代に空間が文化的観点より経済的観点のみにより開発されたことに関する議論などがあげられる。

一般的な根拠として、独自の定める文化振興条例などがある。

これらの法制度は、経済社会における制度基盤の重要な部分であり、前述の文化産業と文化知識関連の産業集積である‘creative industries’における生産性・効率性のみならず、社会全体の観点から求められる「公共・公平性」と「社会性」との深い関連があるので、経済政策を含めた政策体系で繋がっている。

新しいコミュニケーション技術やデジタル化、文化的財のグローバル市場の成長は、新しい経済の中心的要素へと変化させた。文化資本、その中で文化産業が実際に経済に貢献する様々な経路を指摘してきた。しかし、同時に財・サービスが作り出す文化的コンテンツは、重要な政策的妥当性を持つのか、マクロ経済と社会の面から見直す必要がある。本研究で定義した文化資本を構成する文化産業が経済と文化の双方の発展に貢献するため、あるいは異なるが補完的価値を反映するために、双方の諸要因のバランスを取る制度的調整の仕組みが求められる。文化政策の研究を一つの学術分野として見るのは、異論があるが、それをつくる社会・経済構造に関心ある人々を結びつけることにより、文化・知識コモンズなど経済社会政策の公共・社会性を向上へ貢献できる、国際的・学際的テーマは、重要な存在となっている。

参考文献

- [1] Bourdieu and Passeron(1977) "Reproduction in Education, Society and Culture," *The School Review* Vol. 86, No. 1, 144-147.
- [2] Bourdieu, P. (1986) "The forms of capital," in J. Richardson (Ed.) *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (New York, Greenwood), 241-258.
- [3] Callaghan and Colton(2008) "Building sustainable and resilient communities: a balancing of community capital," *Environment, Development and Sustainability*, 10, 931-286.
- [4] Caves, Richard(2000) *Creative Industries: Contract between Art and Commerce*, Harvard University Press.
- [5] Flew, Terry (2013) *Global Creative Industries*, Polity Press.
- [6] Madison, Michael J., Frischmann, Brett M. and Strandburg, Katherine J.(2010) "Constructing Commons in the Cultural Environment," *Cornell Law Review*, Vol. 95, 657.
- [7] He, Jinliao (2014). *Creative Industry Districts: An Analysis of Dynamics, Networks and Implications on Creative Clusters in Shanghai*, Springer.
- [8] Hess, Charlotte and Ostrom, E. (2007) *Understanding Knowledge as a Commons: from Theory to Practice*, MIT Press.
- [9] Howkins, John (2007) *The Creative Economy: How people make money from ideas*, Penguin Books.
- [10] Ostrom, E.(1990) *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*, Cambridge University Press.
- [11] Ostrom, Elinor, Roy Gardner, and James Walker(1994) *Rules, Games, and Common-Pool Resources*, Ann Arbor: University of Michigan Press.
- [12] Ostrom, E. M. Cox and Schlager (2014) "An Assessment of the Institutional Analysis and Development Framework and Introduction of the Social-Ecological System," *Theories of the Policy Process*, edited., Sabatier, Paul and Weible, Christopher., Westview Press.
- [13] Park, CheolSoo(2017) "Institutional Analysis and Development Framework: Mapping and Governing the Shared Resources, the Commons," *Journal of Economics* Vol. 23 No.1, 297-329.

- [14] Throsby, David (1999) "Cultural Capital," *Journal of Cultural Economics* 23: 3-12.
- [15] Throsby, David (2001) *Economics and Culture*, Cambridge University Press.
- [16] Throsby, David (2010) *The Economics of Cultural Policy*, Cambridge University Press.
- [17] Towse, Ruth (2010) *A Textbook of Cultural Economics*, Cambridge University Press.
- [18] UNCTAD(2016) *Creative Economy Outlook and Country Profiles: trends in international trade in creative industries*, United Nations Conference on Trade and Development.
- [19] Vogel, H. L.(2007) *Entertainment industry economics: A guide for financial analysis*, Seventh edition, Cambridge University Press.
- [20] 飯尾 潤 (2013)『現代日本の政策体系』ちくま新書.
- [21] 内田真理子 (2006)「日本のコンテンツ産業に関する考察：政策の多面性と産業重視に至る背景」『文化経済学』5 (1), 39-47.
- [22] 鬼木和活 (2014)「自治体文化論のためのスケッチ」文化振興課調査員研究レポート『調査季報』Vol. 175, 73-77.
- [23] 後藤和子 (2014)「クリエイティブ産業の産業組織と政策課題：クールジャパンに求められる視点」『日本政策金融公庫論集』22号, 57-70.
- [24] 後藤和子 (2013)「クリエイティブ産業と都市：東京都におけるクリエイティブ産業の集積」『クリエイティブ産業の経済学』有斐学.
- [25] 佐々木雅幸 (2007)『創造都市への展望—都市の文化政策とまちづくり』総合研究開発機構.
- [26] スロスビー (2010)『文化政策の経済学』ミネルヴァ書店.
- [27] デジタルコンテンツ協会 (2015)『デジタルコンテンツ白書2015』デジタルコンテンツ協会.
- [28] チェ・キョンジン (2015)「文化芸術政策分野の水準測定と分析」『韓国政策学会報』Vol. 25, 1-25.
- [29] 東京都産業労働局 (2010)『クリエイティブ産業の実態と課題に関する調査報告書』東京都産業労働局.
- [30] 野村総合研究所 (2015)『諸外国の文化予算に関する調査』文化庁委託事業、野村総合研究所.
- [31] 根木 昭 (2010)『文化政策学入門』水曜社.
- [32] ホ・シック, ユン・スヨン (2013)「文化サービスの家計消費支出決定要因に関する研究」『財政政策論集』第15巻 第4号 21-53.
- [33] 松本茂章 (2011)『官民協働の文化政策：人材・資金・場』水曜社.