

第17回国際文化経済学会国際大会(京都大会)報告

編集委員会*

I はじめに

国際文化経済学会(The Association for Cultural Economics International; ACEI)の第17回国際大会(以下、京都大会と記す)が、2012年6月21日から24日まで京都の同志社大学にて開催された。2年に1度開催されるACEIの国際大会は、これまでは原則としてヨーロッパと北米で交互に行われてきたため、アジアでの開催は今回が初めてであった。アジアでの開催ということで、欧米からの出席者が少なくなってしまうのではないかという懸念はあったものの、前回の国際大会参加者や会員への周知、充実したプログラム内容、低く抑えられた参加費等々の努力が実り、実際には、40か国以上から約350人(海外から約250人、日本から約100人)の参加者があり、非常に盛会であった。

会長である Françoise Benhamou 教授はフランス人に、ACEI 理事はそれぞれ母国の関係者に働きかけ、ヨーロッパから多くの参加者があった。日本側としては、寄付や様々な補助金等の獲得により、今回の参加費は通常よりずっと低い価格設定ができ、しかも、参加費を払えば全員が懇親会に出席できるという試みは今回が初めてであった。懇親会では、サントリーによる飲み物の無料提供もあった。朝からコーヒーとパンのサービスがあるため、会場は朝から熱気があり、大会初日に開催されたウェルカムドリンクも、日本の伝統文化と現代文化を体験してもらうソーシャル・プログラム(social program)も大好評であった。

以下では、大会における plenary session (全体セッション)、special session (特別セッション)、セッション以外の親睦等を目的としたソーシャル・プログラムなどを中心に、京都大会の概要を報告する。

II 大会初日(6月21日)

1. 京都国際マンガミュージアムにおける講演

6月21日の午後、あいにくの天候にもかかわらず、内外から多数の参加者を迎えて、ACEI 国際大会の最初

のセッションが開催された。会場である京都国際マンガミュージアムを京都市とともに運営する京都精華大学の Jaqueline Berndt 教授による“Locally Global: The Kyoto International Manga Museum as a Mirror of Japanese Comics Culture”(地域性と国際性: 京都国際マンガミュージアムは、日本のマンガ文化の鏡)と題する講演である。

そのタイトルから、本講演は、日本のマンガ文化を背景にした、京都国際マンガミュージアム(以下、マンガミュージアムと略す)の紹介のような印象を受けるかもしれない。しかし、実際にはマンガミュージアムの運営形態、収蔵物、展示、来館者を通じて日本のマンガ文化の特徴あるいは現状を明らかにしようとする、よりスケールの大きな内容であった。

たとえば、マンガミュージアムの共同事業主体である京都市では、2010年にその担当を教育委員会から、産業振興室へと移管しているが、これは日本におけるマンガの社会的役割に対する期待が変化したことを表している。具体的にいえば、マンガ文化のもつ経済的な側面がより重視されるようになってきたことの反映なのである。同時にマンガミュージアムでは入館料が500円から800円へと引き上げられ、また学校行事向けの入場料免除ができなくなったことも紹介されたが、これらはマンガのみならず文化をめぐる日本社会の変化を表しているかにも感じられた。こうした点については、Berndt 氏も若干の懸念を示しておられた。

マンガミュージアムが反映しているのは、このような近年の変化だけではない。マンガミュージアムでは、他の類似の施設と異なり、アニメや原画、同人誌などを収蔵せず、純粋に商業ベースで出版された漫画だけを収蔵しており、なおかつそれが、少年・少女・青年といった特有のジャンルに分けられて展示されている。当然これは、日本のマンガ雑誌の発行形態を反映したものである。Berndt 氏によれば、マンガにはいわゆる少年・少女漫画のほか、劇画や、これらに属さないマンガ(Berndt 氏の言葉では alternative comics)といったものも存在するが、これら複数のジャンルを同時に楽しむ読者はきわめて少ない。このようにジャンル間でのファンのいわば棲み分けがあることも、マンガ文化の特徴と言えるのかもしれない。

* 本報告は、文末に掲載されている執筆者がそれぞれの担当箇所について執筆した原稿を編集委員会が取りまとめたものである。

こうした読み手の特徴は、マンガミュージアムを訪れる人々の行動にも表れる。外国からの旅行者や年長の日本人旅行者はマンガミュージアムの中で個々のマンガを読むというよりは館内全体を見て回る、つまり、まさにミュージアムとしてマンガミュージアムを利用しているのに対して、日本人の多くは特定のマンガを読むことを目的に、いわば図書館のように利用するためにマンガミュージアムを訪れていると Berndt 氏は指摘する。その背景には、読み捨てられることを前提にしたマンガ雑誌の形態、あるいは日本生まれの文化としてのマンガという認識が、西洋から輸入された文化と関連づけられてとらえられるミュージアムとは必ずしも結びつかないというところにある。

多岐にわたる講演の内容の全てを紹介することはできないが、上に挙げた例だけを見てもマンガミュージアムを見れば日本のマンガをとりまく文化や社会の特徴がよく分かる。その意味で「京都国際マンガミュージアムは、日本のマンガ文化の鏡」なのである。しかし、マンガミュージアムは決して日本のマンガ文化のための施設ではないと Berndt 氏という。その目的はあくまでも地域アイデンティティに寄与することである。もちろん、京都はもともとマンガとつながりのある地域ではない。したがって、マンガミュージアムが地域アイデンティティに寄与できるのは、20世紀の芸術家や職人、知識人が共有していた中央への対抗という近代の伝統を介してのことである。このように考えると、マンガミュージアムは地域性と国際性とが国民国家を媒介することなく出会う場所として機能しようと Berndt 氏は指摘する。マンガミュージアムが、このように人々のコミュニケーションの場として位置づけられていたところが、Berndt 氏の講演のなかで非常に印象的であった点でもある。ミュージアムがもつ過去の文化の蓄積、研究という目的は確かに重要ではあるが、それらは未来の文化の創造に活かされることでより大きな意義を持つことは明らかであろう。そのためには、来館者を含め、そこにさまざまな形で関与する人々の間に、コミュニケーションが起こることがやはり重要であろう。

マンガをはじめとするいわゆるサブカルチャーについては、程度の差こそあれ、人々は何らかの偏見をもってそれを見ているものである。本講演は、マンガを社会との関わりという点から分析することにより、そうした偏見をひとつずつ解体していく作業のようにも思われた。本講演を聴いてマンガに対する印象がガラリと変わった参加者も少なくないに違いない。マンガミュージアムという具体的な事例を通じて日本のマンガ文化に対する新

しい視点を与えてくれた Berndt 氏の講演は、国内からの参加者にとっても、海外からの参加者にとっても、新しい気づきを得ることのできる国際学会にふさわしいものであった。

2. ウェルカム・スピーチ&ドリンク

初日、レジストレーションが一段落して、同志社大学寒梅館のハーディーホールにおいて、宗教学者・山折哲雄氏によるウェルカム・スピーチが始まった。日本の自然の三層構造、それに対応した日本人の精神の三層構造、そして両者を具現している京都、というテーマであった。すなわち日本の景色を3000メートル上空から見るとすると、山と森と海が見え、日本が海洋・森林・山岳国家であることがわかる。また日本人の精神構造は下部に山岳・森林信仰に象徴される自然観が存在し、自然との共存の下で生活を営むルールの尊重という基準があり、中部に農業社会を支えるコミュニティの慣習や習慣があり、上部では西欧思想に影響された近代的な価値観が支配している。日本人の日ごろの行動は表面の近代的西欧思想にもとづく基準、価値観に支配されているが、昨年の3月11日の東日本大震災以降の非常時には、深層部の価値観が顔を出し、日常とは異なったように見える行動を生み出す。食糧配給時の整列待機や空き家地域の秩序の維持など、国外から指摘されて日本人が改めて気が付くのは、それは日ごろとは違うようでも、最も根底的なものとして維持し続けているがゆえに、違和感なく并存するものなのである。

京都という町を空間的に捉えると、真ん中に御所という緑の空間があり、ここから人々の居住と生活が始まり、周辺に生活を支える田畑が開拓され広がり、東西北部の山林地域へと続く。1000年の都であった京都が形づけられてきた経緯と歴史の結果が、日本の垂直的な三層構造の由来に照応していることがわかる。京都は日本の歴史を体現して現代に至り、その伝統と歴史を現在に残しつつ、科学技術や学問の先端を形成する核心を担っている。日本を代表するハイテク先端企業の幾つかは京都から発し、今も京都に位置し続けている。

世界遺産に代表される京都の文化遺産は、京都盆地のなかで、自然に溶け込み、調和して町中から周辺の樹林地帯へと広く散在している。京都駅の北の近代的な京都タワー、南の東寺の五重塔。2つの塔が革新と伝統を代表して、京都の入口を飾っている。このコントラストが日本における京都の位置と特徴を象徴している。緑豊かな自然と共存する1000年の都とは、世界各国にも存在を確認することができない稀有の文化の結晶である。

静かな語り口と、一塊ごとの逐次通訳が、それぞれの側で意味内容を咀嚼し、味わう時間を提供する効果を生み出した。

山折氏のスピーチの後は、寒梅館地下の会場において、ウェルカムドリンクが催され、飲食をしながらの懇談が行われた。会場が狭く思えるほど多くの参加者が集まり、翌朝にスピーチして頂く近藤誠一文化庁長官にもご挨拶いただいた。参加者はアルコールなどを飲みながら盛り上がり、とても楽しい時間を過ごしていたようで、終了時間が来ても、話が途切れず、なかなか会場を後にしない方々も少なからずいたほどである。

III 大会2日目(6月22日)

1. 近藤誠一文化庁長官による歓迎スピーチ

大会2日目は、前泊体制で東京から駆けつけていただいた、文化庁長官・近藤誠一氏の歓迎の挨拶(英語)で始まった。

挨拶では、38年に及ぶ外交官としての生活体験に由来するとする、文化生活が重要であると確信する認識が強調された。2011年の3.11以降特にその思いが強くなったこと、時代認識として大きな転換点に日本が立っていること、被災地再建に向けた動きの中で地元と日本各地をつなぐ、若い世代を中心に様々な年齢層を結ぶ新しい絆や連帯が築かれつつあることなどを述べて、その中で震災復興過程において、芸術・文化の果たす役割が大きいことが指摘された。災害を招いた原因は経済優先、芸術軽視のいわば避けがたい結果であり、こうした認識に立って、転換期こそ絶好機という発想で復興がなされなくてはならない、芸術文化の役割は、経済と文化の関係を改めて再検討するという次元を超えて、文化中心の視点で人生の幸せ、地域や社会の活性化と発展を語るべき時に来ているという認識が必要であると主張された。日本を訪れた外国の文化(経済)関係者や研究者とともに、さらに日本の内側にも向けたメッセージであった。

2. Stan Liebowitz 教授による講演

近藤氏による歓迎の挨拶に続いて、Stan Liebowitz 教授による開会基調講演が行われた。講演のテーマは、“The Internet's Upending of Cultural Industries: The Good, the Bad, and the Ugly”(インターネットによる文化産業の壊乱—善玉、悪玉、卑劣漢の所業—)というもので、討論者は Ruth Towse 教授であった。

本講演で、Liebowitz 氏は文化的コンテンツのデジタル化に注目し、その長所と短所について検討を進めていった。まず長所としては、多くの人が多くのコンテン

ツに、いつでもアクセスできるようになったこと、つまり消費者の選択の幅が広がったことが指摘された。生のパフォーマンスも依然として存在し、有用な役割を果たしているのは当然だとしつつも、インターネットを通じて無制限に文化享受のチャンネルが増える可能性を我々が手にしたという点を氏は重視するのである。

しかしこの長所とされることについて、Liebowitz 氏は慎重な見解を提示する。選択の幅の拡大が本当に消費を拡大させているかという点、それについては明確なことが言えないのが現状だというのである。選択肢の拡大は、むしろ少数の優れたコンテンツに消費者が集中していく事態を帰結することも珍しくないという。また「ロングテール」仮説に付随してこれまで語られてきたような、古いコンテンツやマイナーなコンテンツの消費機会の増大も、現時点で調査してみると注目するほどの結果は出ていないという。すなわち、このような新しい現象をとらえるためには、調査のタイミングもよく考慮することが必要だというのである。

また同様に、マイナー・アーティストの流通チャンスの増大、言い換えるならスーパー・スターの一人勝ち的状况の是正についても、それを裏付けるエビデンスはないという。結局、マイナーな優れたアーティストの存在をうまく消費者に伝えるキュレーター的な存在が介入しないとこの問題は是正されないのだが、そうしたキュレーターを雇用することに伴うリスクの部分はスーパー・スターの売り上げの一部によって補填されるのであって、すべての人が不満を覚えない解決策は困難だと氏は主張する。その他、アーティストの成功にはさまざまな偶然的条件が絡むと同時に、成功のきっかけをつかんだアーティストはしばしばスポンサー等の利害に縛られるとも、氏は指摘した。

もう一つ、大きな問題として Liebowitz 氏が挙げるのは、著作権侵害(piracy)の問題である。デジタル化に伴う海賊版等による被害は、多くの人の予想以上に大きいと氏は強調する。デジタル・コンテンツ時代の消費の変化について、たとえばコンサート等の実演に対するニーズの増加を指摘する向きもあるが、その伸びはそれほど大きくなく、総体としてコンテンツの売り上げは明らかに落ちているという。また近年、ビデオ・DVDの売り上げも急速に落ちてきており、こうした傾向と海賊版の流通との関係は無視できないとのことであった。

さらに氏は、この領域の研究では期待や理想を基にした感情的なやりとりが行われ、研究者が事実を正直に伝えていないとの辛辣な指摘も行って、講演を終えた。それに続いての Towse 氏によるコメントや会場からの質

問も、概ねこの Liebowitz 氏の刺激的な見解を補完するもので、会場全体が大きな知的興奮に包まれて、本プログラムは終了した。

3. いけばなパフォーマンス

Liebowitz 氏の講演後に最初の分科会が行われ、その後に参加者が再びハーディーホールに集まって、未生流 笹岡家元・笹岡隆甫氏によるいけばなパフォーマンスが披露された。御手前と称し、観客に向かって花卉の背後から（自分の目では確認することなく）、すでに構想されたデザインのもとに切り込まれた花草木を順次配置して（生けて）、作品を完成するという、江戸時代から始まった、観客や客人をもてなす実演、パフォーマンスであった。音楽と照明効果を取り入れて、季節の花や若葉、馬酔木、カエデ、カスミソウなど、和花洋花緑木を織り交ぜた華やかないけばなが、豪華なごさ船をイメージした、大きな花卉に盛り上げられた。

生け終わってからの話は、季節の花としてのアジサイに寄せる思い、1つ1つは独立していても、幾つか、また多くが集まってそれぞれの色合いで全体の色調を作り上げる奥ゆかしさをめぐる言葉であった。物言わぬ草花の内に秘める言葉を引き出し、表現するのがいけばなであるということであった。出来上がった見事な作品に近づいて、親しく鑑賞したり、写真撮影をする観客もいた。

4. Victor Ginsburgh 元 ACEI 会長による講演

いけばなパフォーマンスを鑑賞した後の昼食休憩を挟んで、午後の最初のセッションでは Victor Ginsburgh 元 ACEI 会長の講演が行われた。通常の ACEI の国際大会では、前会長の講演が実施され、今回は Zanolà 前会長が講演をするはずであったが、京都大会に参加できなくなったため、急遽、Ginsburgh 元会長が講演することになった。大会の間際になってであったにもかかわらず、Ginsburgh 氏が依頼を快諾したことなどが、セッションの座長である David Throsby 教授から紹介があったのち、“Economics of the Arts: A Subjective and Personal View”（芸術の経済学—主観的・個人的見解—）という演題で講演が行われた。

Ginsburgh 氏の文化経済学における貢献は周知の通りであるが、特に、文化経済学の主要分野の1つである美術品の価格形成の分析に対する貢献や、Throsby 氏とともに編集した *Handbook of the Economics of Arts and Culture* など文化経済学を広く知らしめるなど多岐にわたる。本講演は、上記の理由で十分な準備ができていないとのコメントもあったが、その謙遜とは裏腹に、

Ginsburgh 氏の研究成果を踏まえた文化経済学に対する雑感を多面的に述べられた非常に興味深いものであった。

講演は、まず、Johann Winckelman や Adam Smith が芸術をどのように経済学で扱ったのかといったところから、Keynes、Hume やその他の経済学者にも言及した上で、Baumol and Bowen の研究以来、文化経済学が目に見える形で形成され、ACEI の設立等の流れなども含めた歴史を紐解くことから始まった。そして、文化経済学において興味深いテーマや他の分野との連携について取り上げるとともに、これまでの重要な研究成果のうちのいくつか、すなわち、Stigler and Becker の文化消費の理論、Montias による絵画の価格分析、Rosen のスーパー・スター理論等々を概説し、特に high culture と呼ばれる visual arts（視覚芸術）、performing arts（舞台芸術）、heritage（遺産）などを文化経済学者は興味をもって分析してきたことが要約された。さらに文化芸術に関する公的支援に関して、なぜそれが必要であり、どのように行われてきたのかについて、これまでの研究成果をいくつかの観点から要約した。

このように全体の流れを踏まえた上で、Ginsburgh 氏は、文化経済学において個人的に興味のある分野をいくつか取り上げていった。

第1は労働市場に関してである。その中で、まず、芸術家の所得は低いといわれているが、芸術以外からも収入があるから、必ずしもそうではなく、芸術を創造するモチベーションが芸術による収入の低さを受け入れさせているのではないかという点、一方でスーパー・スターが膨大な収入を得ていること、作曲家を例として私的・公的支援について学校教育など国民的なバックグラウンドとの関係、早咲きと遅咲きの芸術家（特に画家）の文化経済学的な解釈等々について、代表的な研究を紹介しながら私見を述べられた。

第2は、視覚芸術に関してで、この分野で非常に多くの業績を生み出してこられた Ginsburgh 氏ならではの視点である。絵画の客観的な評価に関する研究、絵画購入を投資とみたときの収益と他の金融商品の比較、アカデミー賞を獲得した映画が必ずしも良い映画とは限らないといった評価の問題、贋作の問題、経済学の立場からの美術史の分析、オークション価格の効率性等々多岐にわたるもので、やはり代表的な研究動向を紹介しながら、今後のさらなる分析への期待に関しての考えが示された。

第3は舞台芸術に関するもので、これまでの非常に多くの研究のうち代表的なものが紹介された上で、例えば

供給的な要因として公演回数や座席数だけでなく、より多次元の分析の必要性などが強調された。

第4は文化遺産に関してで、歴史的建造物や博物館の数だけでなく、その所蔵物も増えている現在、維持コストをどのように捻出するのが大きな問題であるとの認識が示された。特に、展示されない所蔵物の増加とそれらの売却問題、入館料の問題などが取り上げられ、今後はより数量的な分析、シミュレーションなどが必要であると指摘された。

最後に、日本で ACEI の大会が開催されたこととも関連して、日本の研究者や学生には、研究すべき対象が非常に多いと述べられ、縄文土器・弥生時代の銅鐸から始まり、古墳・飛鳥時代の壁画、浮世絵や藤田嗣治などによる近代絵画、黒澤映画、古典文学から川端・三島文学など、数多くの例を挙げられた。Ginsburgh 氏が日本の文化に対しても、非常に造詣が深いことを知らされた。

講演のあとに、Throsby 教授によって簡単なコメントがなされた。短い準備期間にも関わらず、考えるべき研究対象を非常に多くあげたことを称賛するとともに、研究対象というものは、(特に文化経済学において) 研究者自身が興味をもつからこそ研究するべきものであるとの指摘がなされた。

いずれにせよ、Ginsburgh 氏の個人的な意見とはいえ、文化経済学全般を改めて顧みる機会を与えてくれたとともに、我々研究者が今後どのような対象を、どのような方向で研究していったらよいかに関して、非常に刺激的で、ヒントを与えてくれた講演であったことは間違いない。また参考文献を追うだけでも非常に価値のある講演であるが、Ginsburgh 氏のご厚意により、講演の PowerPoint ファイル、参考文献、論文が文化経済学会 <日本>内の以下のサイトにアップロードされ、閲覧することができる。

http://www.jace.gr.jp/ACEI2012_Ginsburgh1.pdf

http://www.jace.gr.jp/ACEI2012_Ginsburgh2.pdf

5. ビデオゲームに関する特別セッション

Ginsburgh 氏の講演の後の時間帯では、分科会と並行してビデオゲーム産業に関する特別セッションが行われ、Nicolas Auray 氏 (Telecom-ParisTech)、Joe Cox 氏 (Portsmouth 大学)、田中辰雄氏 (慶應義塾大学准教授)、齋藤茂氏 (株式会社トーセ社長) の4名の報告と質疑応答を含むディスカッションが行われた。

まず Auray 氏が、ビデオゲーム産業の歴史と現状を概観する報告を行った。ビデオゲーム産業は、文化産業の中でも先駆的な分野である。市場規模は約 526 億ドル

だが、更なる成長が見込まれる。問題点としては、総合芸術と同様に複合的な創造物であるビデオゲームには創作の不確実性が不可避だが、メーカーは開発のリスクを取りながら資金提供に乗り気でないことがあげられる。ゲームは起動に特定のコンソールを必要とする、つまり製品使用の可否が特定の技術プラットフォーム環境の有無に依存するために、コンソールの技術革新に伴い製品自体が使用不可能になって消えていくという性格があり、ロングセラー商品が登場しにくく、採算を取りにくい。加えて、技術の標準化に伴う創造性の危機と予算不足という問題もある。技術の進歩に伴い、ビデオゲームのフォーマットがTVなど他のメディアに展開していく発展は期待できる。

続いて、Cox 氏が、世界最大のアメリカのビデオゲーム産業について、日本と比較しつつ報告した。ビデオゲームはアメリカで誕生し発展してきた。アメリカではパソコンで行うことが多いが、日本は専用コンソールの使用が多かった。1997年から現在にかけて日本の売上が微減したのに対し、アメリカでは市場が拡大して売上も増えている。アメリカでは思春期の少年が遊ぶものだという認識が根強かったが、2006年から2009年にかけて幅広い世代に普及するようになった。ジャンルについては、アメリカではシューティングゲームが人気だが日本ではあまり人気がない。日本ではRPGが一番人気だが、アメリカでは日本ほどではない。それは文化的な深いレベルでの違い、つまりゲーム経験に求める価値の違いだと考えられる。日本で人気の携帯コンソールのビデオゲームは、アメリカでも流行が広がりつつある。携帯ビデオゲームは、Freemiumと呼ばれる、ゲーム自体は無料で、ゲームで使用するアイテムに課金して購入させる仕組みを採用している。海賊版対策として、企業がコントロールしやすいというメリットがある。

次に田中氏が、日本の現状について、注目分野であるモバイルソーシャルゲームに特化して報告を行った。海外ではソーシャルゲームはホームコンピュータで行うが、日本では携帯電話・スマートフォンで行う。市場はGREEとMobageの寡占状態で、利益率は20-30%と高い。人気のあるジャンルはRPGで、特に「遊戯王」のようなカードバトル型が主たる収入源になっている。ユーザー人口は3000万人、国の人口1億2000万人の4分の1が登録している。そのうちアクティブユーザーは推定500-800万人である。日本では、コンソールゲームが伸び悩み、PCオンラインも横ばいに近づく中で、携帯電話で行うモバイルソーシャルゲームの売上は大きく伸びている。隆盛の要因として、①数クリック

で簡単に支払える課金システム、②可処分所得が高い成人プレイヤーが多いこと、③双方向のネットワークが参加者の効用を高めていること、④「コンパガチャ」と呼ばれるヘビーユーザーに対する課金モデルが優れている（あるいは狡猾である）ことの4つの仮説が考えられる。「コンパガチャ」は、ゲームで購入する1枚3ドルのカードの種類がくじ引きでランダムに決定される仕組みである。規定枚数の希少カードを集めると更に希少なアイテムを入手できるという入れ子構造で蒐集意欲がかき立てられ、ユーザーはどんどんお金を払ってくじを引く。かなり儲かる仕組みだが、度が過ぎるとして最近消費者庁によって禁止された。いずれにせよ日本におけるモバイルソーシャルゲームの成功の持続可能性、海外展開の可能性の検証は必要で、またモバイル以外のコンソールやPCを用いたゲームとの関係性、コンパガチャのような課金システムの当否も、今後の研究課題である。

最後にトーセ社の齋藤氏が、ビデオゲームの受託開発業最大手の立場から報告した。これまでにトーセ社が開発したゲームは累計2,033タイトルで、コンソールゲーム、モバイルゲームのほか、パチンコ・パチスロも含めたアーケードゲームまで幅広く取り扱う。名前を出さずに下請に徹することで複数のゲームメーカーに入り込み、京都の企業らしい安定経営で連続黒字を出してきた。ソフト面つまりゲーム内容のコンテンツで良いものができるかどうかは開発にかかっているが、再生させるハードに将来性が感じられないと開発費を投入するモチベーションが下がる悪循環に陥る。とはいえ最近では億単位を投入してクオリティを目指すソフト開発企画も出ている。

以上の報告を受けて、質疑応答では壇上・フロアから複数の質問が出された。当日の報告では言及されなかった日欧米以外の新興国の市場に関する質問に対しては、今後の成長可能性は期待できるものの、海賊行為の問題が大きく、戦略的な難しさがあることが指摘された。

IV 大会3日目（6月23日）

1. 文化産業の測定に関する招待セッション

大会3日目の6月23日の午前には開催されたユネスコ統計研究所（UNESCO Institute for Statistics; UIS）と経済産業省による“Measuring Cultural Industries”（文化産業の測定）と題する招待セッションは、Macquarie大学のDavid Throsby教授のコーディネートのもと、文化産業の規模の測定に関する2つの報告が行われた。

最初の報告は、Hristina Mikic氏（the Higher School of Professional Business Studies Novi Sad in Serbia）によ

る“Measuring the Economic Contribution of Cultural Industries”（文化産業の経済効果の測定）というテーマであった。報告では、UISが行っている、各国で実施されている様々な文化産業調査の手法の長所・短所の分析が紹介され、問題点として、文化産業と創造産業の分類が曖昧なこと、コンセプトがまちまちで研究間の比較が難しいこと、経済規模や構造に調査の対象が集中していること、明示的に現れない経済領域まで踏み込んだ調査がないこと、などが指摘された。これらを踏まえ、経済および雇用の規模、総売上などを含む包括的な指標が必要であることが主張され、今後のUISの活動の展望が語られて締めくくられた。

次に日本の経済産業省の三原龍太郎氏から、日本の創造産業の規模測定についての事例の紹介がなされた。創造産業政策に関して後発国である日本は、イギリスやUNCTADの前例を踏まえながら、「創造性の投入」が要件である緩やかな定義を採用したこと、創造産業の分類に関してはファッション、食品、コンテンツ、工芸、建築、観光、広告、芸術、デザインの9つに分類され、特に食品や繊維関連の産業が創造産業の一部と定義されていることが特徴的であること、などが紹介された。また、実際の経済規模測定においては、日本標準産業分類（Japan Standard Industrial Classification; JSIC）に従って既存統計データが活用されたが、JSICの分類基準と創造産業の基準が合致しないこと、付加価値による計算を行わなければならないことが説明された。

最後にThrosby氏からコメントがあり、まず「創造産業」という言葉が用いられるようになった経緯、および「文化産業」と比して曖昧な単語である「創造産業」を使用する危うさが説明されたのち、「我々は統計によって何を知らうとしているのか？」という根源的な問いかけがなされた。文化経済そのものについての研究は進んでいるが、文化経済が経済全体にどのような影響を及ぼすのかということの解明が必要であること、また直接的な経済効果（経済規模や雇用への影響）に関する統計データは充実してきているが、市場で取引されないような芸術的価値をどのように測定するか、ということについてまだまだ研究の余地がある、という見解でコメントは締めくくられ、その後は質疑応答の時間となった。

質疑応答においては「解釈次第であらゆる産業が創造産業と認定されかねない定義は不適切なのでは」という質問があり、これに対しては三原氏より「学術的にはそうかもしれないが、現実には政治的な要請を考慮しなければならない」との回答があった。なお、この話題に関

しては、Throsby 氏からも「(日本で重要視されている)家電や自動車産業を創造産業に含めてしまうのではなく、それら産業に創造産業がどのように影響しているのか」というアプローチが必要なのではないか、とのコメントがなされた。

2. 藤田昌久教授による講演

大会3日目の午前中に行われた全体セッションでは、独立行政法人経済産業研究所所長である藤田昌久教授から“Diversity and Culture in Knowledge Creation: The Story of the Tower of Babel Revisited”(知識創造における多様性と文化—バベルの塔の物語再訪—)とのタイトルで講演がなされた。

講演は「伝統的産業において輸送コストがゼロであるということは理想的な環境だが、知的産業においてコミュニケーションコストがゼロであるということは理想的であろうか?」という問いかけからはじまり、「三人寄れば文殊の知恵」の格言を引き合いにして問題点が提起された。すなわち、多様性は思考のシナジーを通して当初は創造性に貢献するが、長期的には時間とともに多様性が失われていくため、シナジー効果は次第に薄くなっていき、最終的に消滅してしまうという点である。それでは、ICT (Information and Communication Technology) の効果はどうであろうか。ICT と知識創造との関連については、ICT は知識の伝達速度を高める効果をもっており、また知識の共有を深める効果もあるが、知識の創造に対して効果を発揮するかどうかははっきりとしない。

これらの問題を藤田氏は、「天まで届く塔を建設し神に挑戦したがために罰として言語が分断されてしまった」というバベルの塔の逸話になぞらえ、果たしてバベルの塔における「罰」は天罰であったのか天恵であったのかを、知識生産関数をベースとした経済モデルで説明することを試みている。

まず、「多様性が創造性にとって有益である」という一般的な仮説を補強する傍証として、日本で生まれ、ドイツで20年以上を過ごした著名な作家である多和田葉子氏のインタビュー発言や、10年で引用数ランキングを18位から4位に上げることに成功した独立行政法人物質・材料研究機構 (National Institute for Material Science; NIMS) における外国人研究者の数、そして都市の研究機関間の繋がりを分析した旧西ドイツと旧東ドイツの比較研究—旧東ドイツの方が都市内の繋がりは強固だが、特許出願数においては旧西ドイツの方が多く、外部との繋がりの重要性が示唆されている—が紹介された。

その後、実際に知識創造のプロセスを簡略化したモデルを用いて、ある統一された文化が複数の文化に分割された場合、当初は同一文化圏内においてのみ交流が行われるが、文化圏間の差異が大きくなるにつれて多様性によるシナジー効果が大きくなり、一定期間後に藤田氏が「新たなエデン」と呼ぶ、より創造的な地点が実現されるということが示された。また、先に説明されたように同一のグループと長期間の交流を続けると共通知識の比率が高まってしまうため、一定期間ごとに交流相手を変えることが創造性を維持するためには重要になってくるが、このプロセスを「スクエア・ダンス」あるいは「中華レストランの回転テーブル」になぞらえての説明も行われ、「バベルの塔は天罰ではなく、天罰の体裁をとった天恵かもしれない」との結論をもって締めくくられた。

藤田氏の基調講演の後、予定討論者である Michael Hutter 教授 (Social Science Research Center Berlin, Technische Universität) による討論があり、会場からの鳴り止まない拍手で基調講演が締めくくられた。

3. アジアの視点からみた無形文化遺産に関する特別セッション

大会3日目の午後の後半の時間帯では、分科会と並行して“Intangible Cultural Heritage: an Asian Perspective”(無形文化遺産—アジアの視点から—)と題するシンポジウムが行われた。

まず、座長である Macquarie 大学の David Throsby 教授より簡単な主旨説明があった後、第8代目の UNESCO 事務局長を務められた松浦晃一郎氏からの基調講演があった。松浦氏からは、「無形文化遺産の保護に関する条約」を成立させるまでの経緯を当時の UNESCO 事務局長という当事者の立場からお話いただいたほか、松浦氏の考える条約の将来的な課題についてもコメントがなされた。「無形文化遺産の保護に関する条約」の直面する当面の課題として、(1) 遺産保護という条約の目的の実現、(2) 他の条約および組織との連携、(3) 条約を世界的に広げていくこと、の3点が指摘された。

(1) に関して、現在、261 の遺産が条約で保護されているものの、財政的な問題から思うように活動が進んでいないとの指摘があった。また、(2) の他組織との連携に関しては、具体的な名前としてユネスコ文化多様性条約が挙げられた。

続いて、3人のパネリストから現状報告や課題が示された。

最初のパネリストである世界知的所有権機関 (World Intellectual Property Organization; WIPO) の創造産業部門

の代表代理である Dimiter Gantchev 氏からは、特許の出願数が前年比 10% 増、商標登録の出願数が 6.5% 増など、世界的な経済停滞の中でも知的財産は増加しており、知的財産への関心が高まっていることが示されたのち、WIPO がどのように無形文化遺産の保護に貢献しているかについての説明がなされた。WIPO は、主に、「民間伝承」や「民族文化財」などの伝統的文化表現 (Traditional Cultural Expressions) の誤用や過度の商用利用を、知的財産権という観点から防ぐことを主眼に活動しており、現在進行形で伝統的文化表現の保護に関する国際的枠組みの草案作成の中心となっている。Gantchev 氏によれば、伝統的文化表現といえども基本的な事項は一般的な知的財産と同じで、伝統的文化表現をどのように定義するか、受益者は誰か、保護の範囲をどのように設定するか、例外などを認めるかどうか、といったことに注意しながら作業することが重要になるということであった。また、国際的枠組みの草案の進捗状況についても説明があり、すでに個々の条文についての議論に入っていることから、年内の提出を楽しみにしてほしいとのことであった。

2 人目のパネリストの埼玉大学・後藤和子教授からは日本の伝統工芸についての紹介があり、日本においては芸術と工芸の区別は近年まで曖昧であったこと、また日本の伝統工芸を通して培われた技能が工業分野においても生かされているということが説明された。日本における伝統文化の保護は、UNESCO の「無形文化遺産の保護に関する条約」に先立つこと 50 年、1950 年の「文化財保護法」に始まり、人間国宝といった独自の制度も持っており、人間国宝は無形文化を継承するコンテナの役割を果たしていること、伝統工芸を継承するには人間国宝を頂点として、10 年以上の経験者の層と若年者の層から成る三層構造の中で、特に 10 年以上の経験者の層の蓄積が重要であることが、九谷焼を例に紹介された。そして伝統工芸に関する日本の政策は、art の観点からの文化庁と、craft の観点からの経済産業省との間でコンフリクト（軋轢）があり、統一が課題となっていることが示された。

最後のパネリストは、スウェーデンの Heritage Hall 館長で南京大学名誉教授の Christer Gustafsson 氏であり、無形文化遺産を継承していくためには法的なフレームワークに加えて、都市計画の視点が必要であることが指摘された。無形文化遺産は living heritage であり、日々、変化している。そのため、社会、経済、環境の観点からの政策が必要であり、参加と遺産の利活用という投資家の視点が必要であることが紹介された。

以上のパネリストからの無形文化遺産を巡る発表の後、フロアからの質疑応答がなされ、パネリストとフロアとの間で問題や課題解決へと向けての意識の共有が行われた。

4. Gala Dinner

ACEI の国際大会恒例の夕食懇親会 (Gala Dinner) は、会場を変えて、京都御所の中をしばらく歩いての新島会館で、大会 3 日目の 19 時から開催された。Gala Dinner のメイン会場は新島会館 2F の大広間であったが、隣接の準備室、1F にも料理を並べての盛大な立食パーティーとなった。和服に着がえの後藤和子文化経済学会<日本>会長の挨拶に始まって、パーティードレスも鮮やかなご婦人方も多く、華やかな雰囲気、京都、日本、アジアでの開催と成功が祝福されているようであった。

参加費にパーティー代も組み込んだことにより、より多くの若い人が参加し、交流を促す効果が生じたと言える。六齋念仏も上演されたが、一部の最前列に集まった観客だけしか十分に鑑賞できなかったのではないかと惜しまれる。盛り上がった雰囲気の中で、建物や陳列品にまで目が向かわなかったのも致し方なからう。大きな盛り上がりを見せて、最終日へと大会は続いた。

V 大会 4 日目（6 月 24 日）

1. 電子書籍に関する特別セッション

京都大会最終日の午前に開催された電子書籍に関する特別セッションでは、ACEI 会長の Françoise Benhamou 教授（パリ第 13 大学）が座長を務めた。まず Benhamou 氏は、電子書籍の市場が急速に拡大してきており、電子書籍というテーマが重要であることを指摘した。

最初に講演を行った、株式会社インプレスホールディングス取締役・北川雅洋氏は、電子書籍の市場や制度を丁寧に説明された。北川氏は、紙の書籍の市場がこの 15 年ほど縮小傾向を続けている一方で、電子書籍の市場が拡大していることを指摘した。しかし、電子書籍が紙の書籍の市場を完全に奪うことはないという。例えば、紀伊國屋書店は、紙の書籍と電子書籍の両方を扱い、売上を伸ばしている。北川氏の推測によれば、紙の書籍の市場と電子書籍の市場の合計としては、今後市場は拡大する可能性がある。

では、紙の書籍と電子書籍の違いはなにか。電子書籍は、長さの制約がない、価格の制限がない、初期印刷費用が要らない、簡単に自己出版できるなどの顕著な特徴を有している。また、各国の制度を比較すると、紙の書籍については再販価格維持制度をとり、電子書籍につい

ては価格設定が自由である日本は特異であるという。例えば、アメリカやイギリスは、どちらも価格設定が自由である。ドイツは逆に、どちらも再販価格維持制度をとっている。こうした制度の違いは、紙の書籍と電子書籍の市場の成長や競争にどのような影響を及ぼすのか研究が必要であろう。

続いて、集英社前少年ジャンプ編集長・佐々木尚氏は、アメリカにおいて『少年ジャンプ』を販売した経験をもとに、講演を行った。当初、紙の『少年ジャンプ』を販売していたが、電子書籍に切り替えて、23,000人もの登録者を得るに至っているという。紙の書籍に比べて、電子書籍は流通経費が安い。広大な米国の隅々に『少年ジャンプ』を配送するのは容易ではなく、電子書籍にすることで、アメリカで『少年ジャンプ』を月刊から週刊にかえることができたという。

北川氏と佐々木氏の講演のあと、David Throsby 教授や Ruth Towse 教授を含む聴衆から質問が出され、活発な質疑応答がなされた。「電子書籍が普及すれば、編集者の役割はなくなるのか」という質問に対しては、佐々木氏は「編集者の役割はなくなる」と答えた。編集者の役割の一つは、新しい才能を見つけ、批評を通じて作家の才能を伸ばすことであるという。この役割は、電子書籍が普及しても、重要であり続ける。

電子書籍の市場の成長はめざましいが、課題も多く、研究の余地も多い。例えば、佐々木氏が指摘するように、電子書籍の市場の発展には、著作権侵害 (piracy) を防ぐことが極めて重要である。また、Towse 氏によれば、オランダにおいて、再販価格維持制度は出版社ではなく書店を守る役割を果たしているという。また書店がなくなれば、紙の書籍の市場も縮小を免れないかもしれない。いずれにせよ、電子書籍については研究すべき課題は多い。

VI 一般セッション (Parallel Session)

以上、特別セッションを中心にその概要をまとめてきたが、大会の中心は、やはり、一般のセッションにおける報告である。京都大会での報告件数は200件を超え、報告内容も多岐にわたるものであった。報告の内容に従ってプログラム委員会がセッションを構成し、各セッションでは、座長の進行のもと、報告者によるプレゼンテーションとそれに対する討論者によるコメント、さらにフロアからの質問がなされ、各セッションで非常に活発な議論が行われたようである。それぞれの報告についての概要を示すことは紙幅の都合上できないが、大会のウェブサイトからは各報告の報告要旨をみることができ

るし、フルペーパーが保存された USB が全参加者に配布された。これは初めての試みであるが、最近では、一般の参加者もノートパソコンを持ち込むことが多く、手軽に論文を見ることが可能で、好評であった。

以下では、プログラムに掲載された一般セッションのタイトルを提示する。

6月22日

時間	セッション名
11:00 - 12:30	Risk-takers in Arts and Culture Artists' Careers Copyrights 1 Cultural Diversity and Innovation Cultural Value and Creativity 1 Creative Cities 1 Information, Experts' Critics and Demand for Cinema
15:30 - 17:00	Economics of Internet Art Markets Market Knowledge : Product Design, Advertising, WTP, CRM Consumer Information in the Digital Age Performing Arts Film Industry Intangible Heritage Demand and Social Cohesion
17:15 - 18:45	Copyrights 2 Games and Music Markets Creative Cities 2 Audiences

6月23日

時間	セッション名
9:30 - 11:00	Crafts, Arts and Culture Auctions and Prices 1 Museums International Trade Cultural Policies 1 Art and Commerce Cultural Value and Creativity 2 Cinema, the Box Office
14:00 - 15:30	Creative Clusters 1 Auctions and Prices 2 Creative Clusters 2 Culture, Development and Tourism Books Cultural Policies 2 Institutions, Local Habits and the Arts Employment and Wages
16:00 - 17:30	Demand for Online Goods Creative Clusters 3 Determinants of Arts Participation 1 Social Well-being and the Arts Festivals Cultural Policies in Europe

6月24日

時間	セッション名
9:30 - 11:00	Economics of Heritage 1 Determinants of Arts Participation 2 Cultural Value and Creativity 3 Economics of Tourism Cultural Policies 3 Creative Clusters 4 Measuring Competitiveness and Trade in the Cultural Sector
11:30 - 13:00	Economics of Heritage 2 Heritage and Tourism Performing Arts and Music Markets Culture and Growth Cultural Value and Creativity 4

VII おわりに

以上、京都大会について、全体セッション、特別セッションを中心に、その概要を示してきた。アジアで初めて開催されたACEIの国際大会であったが、Benhamou会長を中心とするプログラム作成が効を奏し、充実した全体・特別セッションとなった。現地委員会（文化経済学会<日本>）及び同志社大学のホスピタリティも参加者には好評で、ほとんどの参加者が満足した大会になったようである。

寄付や協賛をいただいた多くの企業や会員各位、懇親会に飲み物を提供して下さったサントリー、寄付控除制度の便宜を図るだけでなく助成金による支援もしていただいた国際交流基金、助成をいただいた日本経済学会連合、同志社大学や同経会、京都文化交流コンベンションビューロー等々のご支援にも心より感謝申し上げたい。ソーシャル・プログラムに快くご協力いただいた Berndt教授、未生流笹岡家元笹岡隆甫氏、重要無形民俗文化財・六齋念仏踊りの京都中堂寺六齋会の方々にも心よりお礼を申し上げたい。大会の成功は、これらの物心両面に亘るご支援や、大会後の伏見酒蔵ツアーを申し出てくださった会員や、多くの方々のご協力の賜である。文化庁、経済産業省、観光庁、日本経済新聞社、朝日新聞社、読売新聞社からも後援をいただいた。

文化経済学会<日本>の20周年事業のメインイベントであるこの大会が成功裏のうちに終わったことは、文化経済学会<日本>としても非常に誇らしいことであり、この大会で培った経験が今後の学会の活動により影響を与えることを期待したい。

執筆者・担当箇所

- 有馬昌宏（兵庫県立大学大学院応用情報科学研究科）：
IV-3
- 有馬典孝（兵庫県立大学大学院応用情報科学研究科博士前期課程）：IV-1, IV-2, IV-3
- 後藤和子（埼玉大学経済学部教授）：I, VII
- 勝浦正樹（名城大学経済学部教授）：III-4, VI
- 小林真理（東京大学大学院人文社会系研究科准教授）：
III-5
- 中村美帆（東京大学大学院人文社会系研究科博士課程）：
III-5
- 中谷武雄（元京都橘大学教授）：II-2, III-1, III-3, IV-4
- 阪本 崇（京都橘大学現代ビジネス学部准教授）：II-1
- 田中鮎夢（独立行政法人経済産業研究所研究員）：V-1
- 友岡邦之（高崎経済大学地域政策学部准教授）：III-2