

# 文化芸術の経済評価の試み

## —文化GDPの推計—

藤川 清史・川村 匡

近年欧米では文化芸術が成長産業の1つとみなされるようになった。日本でも「未来投資戦略2017」において、文化芸術による付加価値を拡大する方針が示された。また2017年には「文化芸術基本法」が成立するとともに「文化経済戦略」が策定された。これらが日本での文化の経済的評価の契機となり、文化庁内に「文化GDPの推計のための調査研究会議」が設置された。本報告では、UNESCOの文化GDPの推計基準を紹介するとともに、それに基づいた上記会議による日本の文化GDPの推計を紹介する。日本の文化GDPは10兆5,385億円でGDP総額の約1.9%となった。このシェアは米国や英国と比較するとやや小さい。今後は文化GDPの推計法を改善するとともに、文化雇用者や文化商品の輸出入を含めた文化サテライト勘定を推計することにしたい。

### 1. はじめに：なぜ文化の経済評価なのか

1949年の法隆寺金堂の火災で国宝の壁画が焼損したことを契機として1950年に「文化財

保護法」が制定されたことはよく知られている。しかし文化芸術<sup>1)</sup>の振興が国の法律で規定されていることは意外と知られていない。日本の文化芸術にかかる基本法として2001年に「文化芸術振興基本法」が制定された。文化芸術振興の法制化は、長年にわたる文化芸術関係者から

---

藤川 清史 愛知学院大学経済学部教授、文化芸術の経済的・社会的影響の数値評価に向けた調査研究事業に係る会議委員

462-8739 名古屋市北区名城3-1-1

E-mail: fujikawa@dpc.agu.ac.jp

川村 匡 文化庁地域文化創生本部総括・政策研究グループリーダー

605-8505 京都市東山区東大路通松原上る3丁目毘沙門町43-3

E-mail: t-kawamu@mext.go.jp

の要望と、超党派からなる音楽議員連盟における検討を経て、議員立法により行われたものである。同基本法は、国が文化芸術振興の基本方針を決定し、文化芸術の各分野（芸術、メディア芸術、伝統芸能<sup>2)</sup>）の振興、国際文化交流の推進、著作権等の保護等を国の役割として謳ったものである。この背景には、日本が活力ある社会を維持するためには経済の量的拡大ではなく、経済の質を高める必要があるとの社会の共通認識があった。そのなかで、創造性や独創性が求められる文化芸術が科学技術その他の諸分野と並んで振興されるべきと考えられるようになった。

「文化芸術振興基本法」の成立と並行して、2002年には「知的財産基本法」が成立した。この法律の精神は、日本産業の国際競争力を強化するために、新たな知的財産を創造・保護し、その活用で付加価値（所得）を創出すべしということである<sup>3)</sup>。そして2003年の知的財産戦略本部の設置により、知的財産を梃子にした日本の国際競争力を強化する（クールジャパン戦略<sup>4)</sup>を具体化する）体制が設立された。一方で、2006年12月に観光立国推進基本法が成立し、この中では観光に係る消費や宿泊等の状況の統計を整備することが定められた。同法の制定を受けて翌2007年に策定された観光立国推進基本計画では、日本人および訪日外国人旅行者に関する統計として、観光サテライト勘定（Tourism Satellite Account: TSA）を導入することが決定された<sup>5)</sup>。こうした動きと、2013年に決定した東京オリンピック・パラリンピック2020開催等が相まって、国際交流、観光、まちづくり、福祉、教育、産業等幅広い関連分野との連携を視野に入れた総合的な文化振興政策の展開が求められるようになった。そこで、2017年に「文化芸術振興基本法」の改正が行われ、法律名も新たに「文化芸術基本法」が成立した。

文化芸術基本法では、複数の省庁が協力して文化芸術振興にあたることが記されている。つまり、文化芸術を他省庁の管轄である観光振興

や福祉などの触媒として活用することが奨励されたのである。また同法は、各地方自治体も「地方文化芸術推進基本計画」を策定することを求めている。文化芸術をまちづくりに活用することも奨励された。そして、改正文化芸術基本法をふまえて2017年12月に「文化経済戦略」が策定された。これらと並行して、2017年6月に閣議決定された「未来投資戦略」では、産学官連携による文化芸術資源の活用を通じた地域活性化・ブランド力向上やコンテンツを軸とした文化芸術の経済的価値等の創出に向け、文化芸術産業の経済規模（文化GDP）及び文化芸術資源の活用による経済効果を拡大する方針が示された。この未来投資戦略では、文化芸術産業の国内総生産である「文化GDP」（Cultural GDP）を2025年までに18兆円に増やす目標を掲げた<sup>6)</sup>。これらが、日本（より具体的には文化庁）で文化GDPの推計が要請される直接の契機となった。

この報告は、文化庁「文化行政調査研究」（文化芸術の経済的・社会的影響の数値評価に向けた調査研究）令和2年度（2020年度）報告書の要約版であり、文化GDP（2018年を対象）の推計結果を紹介する。著者の所属として「文化芸術の経済的・社会的影響の数値評価に向けた調査研究事業に係る会議」（以下、調査研究会議）とあるが、これは文化庁地域文化創生本部に設けられた調査研究会議である。本報告は調査研究会議の試算であり、文化庁の公式発表ではないことに注意されたい。

本稿では、2節で「文化GDP」の推計法について述べ、3節で、日本の文化GDPの推計結果を紹介する。そして、第4節で、日本と諸外国の文化GDPを比較する。最後に、第5節で日本の文化GDP推計の課題と今後の方向性について述べる。

## 2. 文化 GDP の推計法

### 2-1 文化 GDP は GDP の内数

海外でも文化産業<sup>7)</sup>への関心が高まるとともに、文化 GDP の整備の必要性が認識されるようになった。文化産業の経済評価については、国連教育科学文化機関 (UNESCO) をはじめ、国連貿易開発会議 (UNCTAD) および国連開発会議 (UNDP)、また経済協力開発機構 (OECD) 等が研究を進めてきた<sup>8)</sup>。UNESCO の文化統計の枠組み (Framework for Cultural Statistics, FCS) では、文化産業の領域設定を国際標準分類基準を用いて示しており、国際比較可能性の確保などの点で優れている。そこで調査研究会議は文化 GDP の推計にあたって UNESCO 基準を用いることにした。

GDP とは周知のように「一定期間内に国内で産み出された付加価値の総額」である。GDP は経済の総合統計である国民経済計算 (SNA) の中心的な指標であり、一国の経済規模を表す指標として用いられている。GDP の計算方法は国連が定める会計基準に準拠しており、各国の経済規模を共通の物差しで評価できる。文化 GDP とは、文化活動によって創出される付加価値のことである。文化活動の結果として創出される価値は非金銭的なものや非市場的なものもあり多様である。文化 GDP とは、そうした文化の価値の中から SNA 基準に合致する経済的な付加価値のことである。つまり、文化 GDP とは GDP の内数である。

GDP を計算する場合の産業分類は類似の生産物を生産しているという基準で分類されている。しかしある文化活動が既存の産業分類での産業と一致することは稀で、既存の産業分類の一部分だけである場合や複数の産業をまたがる場合がほとんどである。このため文化 GDP を推計するためには、いろいろな産業部門で文化活動による付加価値を抽出して再集計する必要がある。一例を挙げれば、UNESCO 基準での

音楽活動は、演奏家の舞台での演奏に加えて、演奏の録音や CD 化、また CD の製造・販売・レンタルを含み、さらには製造業である楽器製造も含んでいる。このように、1つの文化活動である音楽活動にも多様な産業活動が関係している。この各種の音楽活動を産業活動に関連づけて統合したものが、音楽活動の「文化的生産」であり、そこで産み出された付加価値が「音楽文化の GDP」である。音楽のほかに、舞台芸術や視覚芸術、文学、文化財の保護など、文化活動 (とみなされる活動) に関連する産業の生産が文化的生産であり、その付加価値の総計が文化 GDP である。

### 2-2 ユネスコ基準の文化 GDP の範囲

文化 GDP の推計手順は、文化領域の特定 (概念的作業) と文化 GDP の推計 (技術的作業) の2段階から構成される。文化領域の特定は、UNESCO の2009年基準 (FCS2009, UNESCO (2009)) に準拠する。文化領域はいくつかのサブ領域に分かれており、それに対応する文化商品あるいは文化産業を特定する。

表1に示すように、UNESCO 基準の文化の中心領域は、A. 博物館/文化遺産/自然遺産、B. 舞台芸術/音楽、C. 視覚芸術/工芸、D. 出版/新聞/図書館、E. 映画/放送/ゲーム、F. デザイン/設計/広告の6種類の領域に分かれている。表の下部には関連領域としてG 観光と H スポーツ/レクリエーションがある。ここは国の事情に応じて文化 GDP に含めてよい領域である。例えば、カナダやオーストラリアでは観光とスポーツの GDP は別途推計している<sup>9)</sup>。また、本稿では省略したが、UNESCO のオリジナルの表の右側には「横断的領域」という領域が記載されている (FCS2009)。その中身は、無形文化遺産/言語、文化に関わる教育/訓練、文化に関わる記録/保存、文化に関わる設備/機器である。こうしたものはいずれかのサブ領域の一部として吸収されているものと想定し、今回はそれを取り上げての付加価値

表1 UNESCO 基準での文化の範囲

中心／関連	文化産業の領域	文化産業のサブ領域
中心領域	A. 博物館／文化遺産／自然遺産	博物館
		文化財保護
		自然保護
	B. 舞台芸術／音楽	舞台芸術（含音楽興行）
		音楽
		祝祭
	C. 視覚芸術／工芸	美術
		写真
		工芸
	D. 出版／新聞／図書館	出版
		新聞・雑誌
		図書館
	E. 映画／放送／ゲーム	映画・映像・映像レンタル
		テレビ・ラジオ
		ゲーム(含オンラインゲーム)
	F. デザイン／設計／広告	服飾デザイン・工業デザイン・商業デザイン
		建築設計・景観デザイン
		広告
関連領域	G. 観光	
	H. スポーツ／レクリエーション	

出所：UNESCO Institute of Statistics（2009）の P24 の図を基礎に筆者作成

推計を行わなかった。ただ、横断的領域を文化 GDP の中に別掲している国もある。例えば、米国や英国はじめ多くの国は文化・芸術教育を文化 GDP に含めている<sup>10)</sup>。

表1に示した文化 GDP の領域およびサブ領域は、欧米基準で決められているということもあり、日本の基準に合わせる作業が必要である。以下ではその具体的な内容を説明しよう。

#### A. 博物館／文化遺産／自然遺産

博物館は、いわゆる博物館や美術館に加えて、動物園、植物園、水族館を含んでいる。文化財保護の部分は、遺跡や史跡を含む文化財の保存事業を指し、自然保護は自然遺産などの保護事業を指す。この部分は市場価値が公表されていない領域なので、文化 GDP は後述するように費用からの推計になる。

#### B. 舞台芸術／音楽

舞台芸術 (Performing arts) は、演劇、歌舞伎、ミュージカル、バレエ等の舞台上で行われる芸術の総称である。日本の産業分類では、営利の場合は「経済構造実態調査（甲調査）」（総務省・経済産業省）での興行場および興行団に分類されるのだが、映画が別の領域であるのでここに含まれない。また、落語、漫才、講談、浪曲等の寄席興行は、「演芸・スポーツ等興行団」の領域に含まれるが、スポーツとの区分ができないことから含めていない。非営利の劇場等の付加価値は後述するように費用からの推計になる。音楽には、第1節で述べたように、音楽演奏以外に、楽器製造、音楽ソフト生産・販売、有料音楽配信、CD レンタル等も含まれている。ただし、音楽演奏については産業分類の制約で

サブ領域での区分では音楽ではなく舞台芸術に含めた。

この領域は、UNESCO 基準では本来は祝祭 (Celebration) という項目があり、これは (個人的な祝い事ではなく) 制度化された祭事を指す。そのサブ領域は「祝祭、博覧会・展示会、晩餐会」(Festivals, Fairs, Feasts) と記されている。ただ、これらの範囲設定は難しく、その付加価値の推計も難しい。したがって、調査研究会議では試験的にこの部分の文化 GDP の推計を試みてはいるものの、文化 GDP の推計からは除外している。

### C. 視覚芸術／工芸

視覚芸術 (Visual arts) は、視覚によって認識できる表現形式では、絵画、彫刻、版画、写真などが含まれる。視覚芸術品については、画廊や画廊による美術品の売買などの取引市場に関するデータが十分でない。したがってこのサブ領域では、美術品は美術作家からの直接購入と美術グッズ (ポスター等) のみを対象とした。また、写真及び書も対象とした。

工芸 (Crafts) は、UNESCO の基準では、宝石関連製品が対象である。ただ日本人の感覚での工芸品の範疇はこれより広い。そこで今回の推計では、宝石関連製品に加えて、手すき和紙、陶磁器製品 (置物、絵付け品)、七宝製品、金属彫刻品、貴金属装身具 (含象牙、亀甲)、真珠装身具を工芸の範疇に加えている。

### D. 出版／新聞／図書館

出版には、いわゆる書籍の他にもコミックや雑誌も含まれる。また書店に並ぶ書籍に加えて、電子書籍、電子コミック、電子雑誌も含まれる。さらに古本屋の付加価値もこの領域に含まれる。新聞の経済活動には報道に加えて広告などがあるが、報道のみを対象とした。図書館については、国公立の図書館を対象にし、私立の図書館は捨象した。

### E. 映画／放送／ゲーム

この領域には、映画関連分野、放送関連分野、映像関連分野、ゲーム関連分野、映像レンタル分野が含まれる。ところで、映画関連と映像関連は類似した用語であるが、映画関連付加価値とは映画の製作配給および映画館での興行の付加価値であり、映像関連付加価値とは DVD の製造・販売、動画の配信、映像のポストプロダクション (映像作品での撮影後作業の総称、映像の編集・合成、ナレーション・音楽・効果音の追加等) での付加価値である。

### F. デザイン／設計／広告

この領域の「デザイン」の範疇には注意が必要である。デザイン業は、服飾デザイン、商業デザイン (グラフィックデザイン、ブックデザイン、インテリアデザイン、ウェブデザイン)、および工業デザイン (プロダクトデザイン、インダストリアルデザイン、メカニックデザイン) に関して専門的なサービスを提供する産業である。ただし、あくまでも独立した「デザイン業」として存在している部分のみが該当する。例えば、服飾デザインでは服飾デザイン工房の付加価値のみが対象で、衣服製造会社の内部にあるデザイン部門は対象外である。これは建築設計でも同様で、「建築設計業」の付加価値のみが対象で、建設会社 (ゼネコン) 内部にある設計部門は対象外である。ところで UNESCO 基準では、サブ領域として「景観デザイン」があった。これは広い概念で、歴史的建造物保護、街並保全、公園整備なども含まれている。これらを系統的に推計するのは難しいので、造園デザインは「建築設計業」サービスの一部に含まれていると考えて、景観デザインを別掲することはしなかった。

## 2-3 文化 GDP の推計法：生産額からの推計

前節で文化産業の領域および各領域の個別産業について説明した。ここでは GDP の計算方法を説明する。本報告の文化 GDP 推計は、各

表2 文化 GDP の計算手順

手順	具体的内容	記号
1	文化産業の生産額の推計 該当する産業の業界団体の統計、あるいは経済構造実態調査などの公的な産業統計を用いる。その産業を第 <i>i</i> 産業とする。	$x(i)$
2	産業連関表の産業とのマッチング 上記文化産業(第 <i>i</i> 産業)を含む産業と紐付ける。複数産業にわたる場合はそれぞれについて紐付け。産業連関表での当該産業を第 <i>j</i> 産業とする。	産業統計 <i>i</i> 産業 産業連関表 <i>j</i> 産業
3	付加価値率の計算 産業連関表での当該産業(第 <i>j</i> 産業)の付加価値率を計算。	$v(j)$
4	文化 GDP の計算 生産額×付加価値率で文化 GDP を計算。	$GDP(i) = x(i) \cdot v(j)$

出所：筆者作成

表3 デザイン／設計／広告(領域F)の文化 GDP (2018年)

サブ領域	2018年の生産額 (産業統計)	産業連関表の該当産業	付加価値率 (産業連関表)	文化 GDP (億円)
デザイン	4,403	その他の対事業所サービス	0.688	3,028
建築設計	32,713	土木建築サービス	0.697	22,816
広告	92,260	広告	0.276	25,502
合計	129,376			51,346

出所：総務省・経済産業省「経済構造実態調査(甲調査)」(2018年)および経済産業省「延長産業連関表」(2016年)を基に筆者作成

産業で産出された付加価値が文化 GDP に相当するとみなしている。したがって、次の式が「文化 GDP」推計の基本式である。

$$\text{文化 GDP} = \text{生産額(各種産業統計)} \\ \times \text{付加価値率(産業連関表)}$$

表2に文化 GDP の計算手順をまとめた。文化 GDP に該当する産業は産業連関表の産業分類とは合致しないので、その生産額は各種業界団体の統計、あるいは経済構造実態調査などの公的な産業統計を用いる<sup>11)</sup>。ただし消費額しか得られないものについては、消費額から輸入分を差し引いて生産額を推計するなどの処理をする。付加価値率は、当該産業が属する産業連関表ベースの産業での付加価値率を借用する。ただし、産業連関表の付加価値は「家計外消費支出」が含まれており、SNA での扱いと異なる。そこで付加価値率には、家計外消費を含まない付加価値率を用いた。今回の推計では2016年版の延長産業連関表を用いた<sup>12)</sup>。そして、生産額に当該産業の付加価値率を乗じることで、当該産業の文化 GDP を推計する。

紙幅の関係もあるので、ここでは文化 GDP

中で規模が最大の「F. デザイン／設計／広告」領域での推計方法を紹介しよう。この領域は、デザイン、建築設計、広告の3つのサブ領域に分かれる。これらの文化 GDP の計算結果をまとめると表3のようになる。

#### (1) デザイン

デザイン業は、服飾デザイン(含テキスタイルデザイン)、商業デザイン(グラフィックデザイン、ブックデザイン、インテリアデザイン、パッケージデザイン)、工業デザイン(プロダクトデザイン、インダストリアルデザイン)など、デザインに関する専門的なサービスを提供する事業である。これらの売り上げについては、「経済構造実態調査(甲調査)」(総務省・経済産業省)の「デザイン業」から、4,402.5億円であることがわかるため、これをデザイン業の生産額とみなす。次に、付加価値率であるが、デザイン業は「その他の対事業所サービス」の一部であるのでその付加価値率0.688を使う。したがって、デザイン分野の付加価値は3,028億円となる。

## (2) 建築デザイン

建築デザインの生産についても、「経済構造実態調査（甲調査）」（総務省・経済産業省）の「建築設計業」から得られる。それによると建築デザイン業の売上高は4兆4881.3億円である。ただこの売上高には、「建築設計料」と「工事監理料」の2種類の合計が含まれている。「工事監理料」は建築工事に係る業務であり、ユネスコが示す建築設計業務には含まれない。そこで総売上高を設計報酬と設計監理料に分ける必要がある。

「建築設計料」と「工事監理料」の分割は次の方法で行う。まず、「建築設計・工事監理等の業務報酬基準（略算表）」（国土交通省）の「建築物類型別標準業務人・時間数」を用いて建築設計料と「工事監理料」の料率を得る。しかしこれらは建物の用途・規模によって異なる。そこで次に、「建築着工統計調査」（国土交通省）の「用途別工事費予定額等」から用途・規模別に分類し、それぞれの料率を掛け合わせることで、それぞれの報酬金額を得る。その結果、建築設計業の売り上げの内訳は、「建築設計料」が72.9%、「工事監理料」が27.1%であると推定された。建築設計業の売上は4兆4881億円であるので、建築設計料（つまり建築サービスの生産額）はその72.9%である3兆2713億円と推定した。また延長産業連関表の土木建築サービスの付加価値率は0.697なので、付加価値は2兆2816億円と推定した。

## (3) 広告サービス分野

広告サービスの生産についても、「経済構造実態調査（甲調査）」（総務省・経済産業省）を用いる。それによると広告業の売上高は9兆2260億円である。推定した売上高から、延長産業連関表での「広告」の付加価値率は0.276であるので、これを乗じて付加価値を推計する。付加価値は2兆5502億円と推定される。

## 2-4 文化 GDP の推計法：費用からの推計

市場性を持っている財・サービスであれば、その生産額の推計が比較的容易であるが、国立団体や非営利団体の場合は市場性がなく、「生産額」そのものが明確ではない。「領域 A. 博物館／文化遺産／自然遺産」の全て、「領域 B. 舞台芸術／音楽」の中の非営利の劇場・音楽堂、「領域 D. 出版／新聞／図書館」の図書館部分がこれに該当する。これらについては、費用面から付加価値（文化 GDP）を推計することとした<sup>13)</sup>。

まず、領域 A の「非営利博物館」については、国立博物館、公立博物館、民間非営利博物館の3種類に分類した。国立博物館は財務諸表が公表されている東京、京都、奈良、九州の各国立博物館、東京と京都の各国立近代美術館など12の国立博物館を対象に、財務諸表から得られる人件費と減価償却費を付加価値とみなした。その他の国立博物館については、それらを対象にアンケート調査を実施し、その結果をもとに人件費を推計し付加価値とみなした。公立博物館については、「社会教育調査」（文部科学省）および「地方教育費調査」（文部科学省）から人件費を推計し付加価値とみなした。民間非営利博物館については、「社会教育調査」（文部科学省）および「民間非営利団体実態調査」（内閣府）から人件費と減価償却費、間接税を推計した。なお、民間の営利の博物館は捨象した。

領域 A の「文化財保護」については、文化財保護に係る公的支出を対象にした。これは「地方教育費調査」（文部科学省）で把握できるが、そのうち人件費を付加価値とした。また、同じく領域 A の「自然保護」については、ユネスコの世界遺産のうち自然遺産に登録されている日本の4件の自然遺産（知床、白神山地、小笠原諸島、屋久島）を対象とし、環境省と林野庁および所在地の自治体それぞれの保護関連の事業費が、産業連関表の中間投入に相当すると考え、産業連関表の「公務（中央）」と「公務（地

方)」の投入係数を用いて付加価値を推計した。

領域Bの「非営利の劇場・音楽堂」および領域Dの「図書館」については、国立と公立に分けて推計した。国立の劇場（6施設）は各財務諸表から得られる人件費と減価償却費を付加価値とした。また、国立の図書館（国立国会図書館）は各財務諸表から得られる人件費と間接税を付加価値とした。公立の劇場・音楽堂および公立図書館については「地方教育費調査」（文部科学省）から得られる人件費を付加価値とした。なお民間の営利の劇場・音楽堂については、興行場（映画館を除く）および興行団として、別途付加価値を推計している。

### 3. 日本の文化 GDP の推計結果

#### 3-1 日本の文化 GDP

図1と表4に文化GDPの推計値を示した。2018年の日本の文化GDPは10兆5,385億円であった。同年の日本の国内総生産は547兆1255億円なので<sup>14)</sup>、文化GDPは日本のGDP総額の約1.9%を占める。

文化GDPの内訳は、「F. デザイン／設計／広告」領域が全体の約48.7%という圧倒的な大きさを占める。そのなかでも、設計と広告の領域の値が大きいことがわかる。「E. 映画／放送／ゲーム」の領域が25.5%、「D. 出版／新聞／図書館領域」が15.9%を占め、この3つの領域で全体の9割を超える。われわれが「文化」から連想する産業である舞台芸術、音楽、視覚芸術（絵画、彫刻、写真）は「文化GDP」の中でのシェアは小さいという結果になった。

#### 3-2 日本の文化雇用

平成27年産業連関表の付帯表である雇用表を用いて、雇用者数（正確には従業者総数）を推計した。文化GDPを構成する各領域、サブ領域の雇用者数は、雇用表から雇用係数を計算し、文化GDPの推計値にこの雇用係数を乗じるという方法で推計した。「A. 博物館／文化

遺産／自然遺産」領域では非営利部分であり、文化遺産と自然遺産はその一部しか対象としていないので、生産額が必ずしも正確ではない。また「C. 視覚芸術・工芸」のGDPは本来対象とすべきものの一部しか対象としていない。したがって雇用係数をかける方法はそれほど望ましい方法ではない。また、企業内デザイナーや企業内設計士も本来は文化雇用者としてカウントすべきであるが、本報告ではそれも対象としていない。このように問題点のある数字ではあるが、参考資料として紹介することにした。

文化雇用者数 = 文化GDP

× 雇用係数（産業連関表）

表4に示すように2018年の文化の雇用者数は122.6万人と推計され、これは国全体の雇用数の1.8%に相当する。文化GDPの国全体のGDPに対するシェアは1.9%であるので、雇用者でもそれとほぼ同じ水準であった。文化の雇用者の内訳は、「F. デザイン／設計／広告」領域が全体の約48%を占める。「D. 出版／新聞／図書館」領域の20%と「E. 映画／放送／ゲーム」の18%がこれに続き、この3つの領域で雇用者全体の86%を占める。

文化雇用者の統計が参考値であったので、さらに参考ということになるが、図2に領域別の雇用者1人当たりのGDPを金額の大きい順に示した。文化領域全体での雇用者1人当たりの

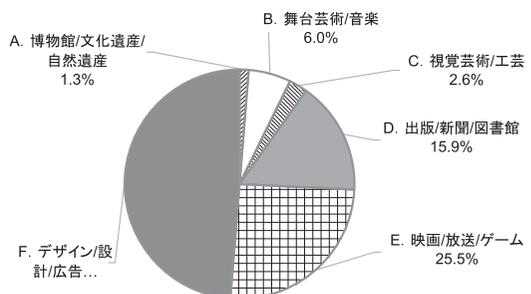


図1 文化GDPの領域別のシェア（2018年）

出所：総務省・経済産業省「経済構造実態調査（甲調査）」（2018年）、各種産業統計、および経済産業省「延長産業連関表」（2016年）等を基に筆者作成

表4 文化 GDP と雇用の領域・サブ領域別推計値 (2018年)

文化産業領域	文化産業サブ領域	文化 GDP (億円)	雇業者 (1000人)
A. 文化遺産／自然遺産	博物館	1,122	27.0
	文化財保護	206	6.9
	自然保護	18	0.3
	小計	1,346	34.3
B. 舞台芸術／音楽／祝祭	舞台芸術	4,657	57.9
	音楽	1,631	21.8
	小計	6,287	79.7
C. 視覚芸術／工芸	美術	196	4.1
	写真	1,920	51.7
	工芸	635	17.2
	小計	2,751	73.1
D. 出版／新聞	出版	7,825	108.1
	新聞、雑誌	7,898	109.7
	図書館	1,045	21.6
	小計	16,768	239.4
E. 映画／放送／ゲーム	映画、映像、同レンタル	4,240	57.2
	テレビ、ラジオ	17,402	93.4
	ゲーム（含オンラインゲーム）	5,244	66.2
	小計	26,887	216.7
F. デザイン／設計／広告	デザイン	3,028	40.4
	建築設計	22,816	302.8
	広告	25,502	239.9
	小計	51,346	583.2
文化 GDP 合計		105,385	1,226.4

注：四捨五入の誤差により、各項目の合計と合計欄の数字とが一致しないことがある。  
 出所：総務省・経済産業省「経済構造実態調査（甲調査）」（2018年）、各種産業統計、および  
 経済産業省「延長産業連関表」（2016年）等を基に筆者作成

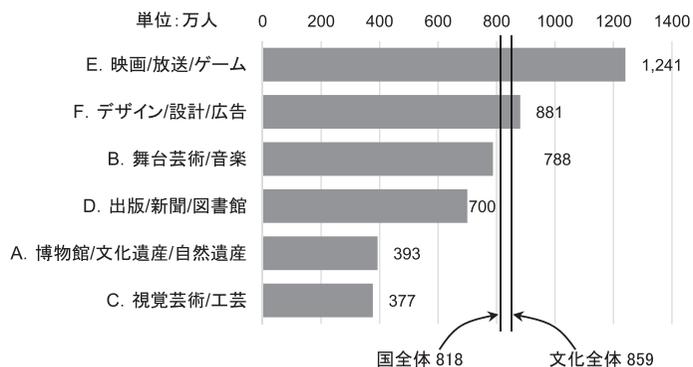


図2 領域別の雇業者1人あたりGDP (2018年)

出所：総務省・経済産業省「経済構造実態調査（甲調査）」（2018年）、各種産業統計、および経済産業省「延長産業連関表」（2016年）等を基に筆者作成

GDPは国全体の1人当たりのGDPよりわずかに大きい。しかし、領域別には、国全体を上回っているのは「E. 映画／放送／ゲーム」と「F. デザイン／設計／広告」の2領域である。これら2つの領域は文化産業の中でも組織化され営利事業化された部門であり、労働生産性も高い産業部門であるといえる。「D. 出版／新聞／図書館」領域も多くは営利事業化部門であるが、近年の活字離れの影響もあり1人当たりのGDPは高くない。

一方で、「A. 博物館／文化遺産／自然遺産」と「C. 視覚芸術・工芸」の1人当たりのGDP部分は、付加価値を人件費から推計している非営利部分が多いので、他の領域と同列に比較しないほうが良いかもしれない。

## 4. 日本と諸外国の文化GDPの比較

図3は、文化GDPを公表している国々である。現在、文化GDPを公表している国は2つのグループに分かれている。1つは本報告で紹介しているUNESCOグループである。原則としてUNESCOのマニュアルに準拠した産業を対象にしている。図中の実線で囲まれた地域がこのグループに属する（ただしスペインを除く）。もう1つはラテンアメリカの国々を中心となっているアンドレス・ベージョ協定（*Convenio de Andrés Bello*; CAB）グループである。図中の二重線で囲まれた地域がこのグループに属する。アンドレス・ベージョ<sup>15</sup>協定とは、南米諸国間の教育・文化の統合を目指し

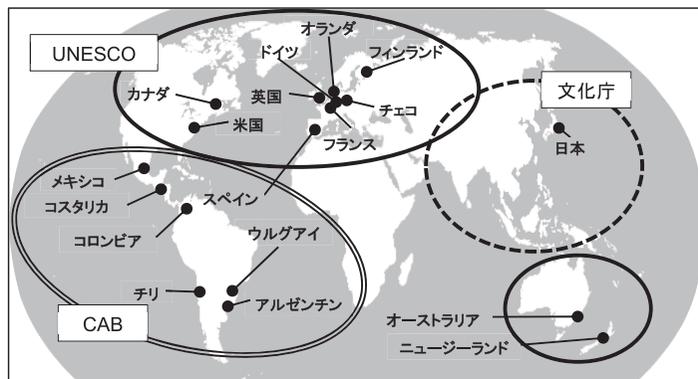


図3 文化GDPを公表している国々

出所：株式会社シー・ディー・アイの調査をもとに筆者作成

表5 諸外国の文化GDP

国	文化GDP (億米ドル)	対GDP比	対象年
米国	8,778	4.5%	2017年
日本	951	1.9%	2018年
ドイツ	851	3.0%	2018年
カナダ	726	2.7%	2018年
英国	572	4.0%	2018年
フランス	398	2.3%	2018年
オーストラリア	282	3.6%	2017年

注：英国の文化GDPの公表はGross Value Added (GVA)である。GVAとは付加価値から純間接税を差し引いたもので、その他の国よりものベースが小さい。

出所：株式会社シー・ディー・アイの調査を基に筆者作成

た協定であり、加盟国に文化 GDP を公表することも勧奨している。CAB では UNESCO で文化 GDP の対象としていない工芸品や祭祀を対象に含めている。

主要国の文化 GDP を表 5 に示した。国によって文化（産業）の枠組みが異なっているため同列には比較はできないが、およその状況は把握できる。日本の文化 GDP の対 GDP 比は、米国の 4.5%、および英国の 4.0% より低いことが気にかかる点ではある。

## 5. 日本の文化 GDP の課題と今後の方向性

### 5-1 すでに述べた課題

文化遺産／自然遺産や視覚芸術の領域では、UNESCO 基準に含まれている文化領域を全てはカバーできていない点、企業内取引になっている服飾デザイン、工業デザイン、商業デザインは抽出できていない点などの課題を本文中で既に述べた。ここでは、それ以外の課題を述べて、本報告を閉じることにしたい。

### 5-2 文化サテライト勘定としての完成

日本の文化 GDP の推計の今後の方向性は、文化サテライト勘定（Cultural Satellite Account；CSA）としての完成である。例えば米国の CSA は表 6 に示す 7 種類の表で構成されており、CSA としては完成度が高い。

表 6 米国の文化サテライト勘定

表番号	題名
第 1 表	産業別商品生産
第 2 表	産業別生産及び付加価値
第 3 表	商品供給及び消費
第 4 表	産業別雇用及び報酬
第 5 表	産業別文化芸術関係雇用
第 6 表	文化芸術商品別生産
第 7 表	商品別実質生産

出所：National Endowment for the Arts and United States Department of Commerce, Bureau of Economic Analysis (2021) を基に筆者作成

調査研究会議では、CSA（文化サテライト勘定）の完成を目指している。CSA の内容は文化 GDP にとどまるものではない。米国をはじめ先行諸国も GDP 推計のほかに、雇用や国際収支の推計を試みている。ただ、その表章形式に国際基準があるわけではない。文化庁の調査団は 2019 年に UNESCO 統計研究所（カナダ、モントリオール）と CAB 本部（パナマ、パナマシティ）を訪問し、文化 GDP の推計の目的やその守備範囲について調査を行った。両組織とも、これらの組織が示している文化 GDP の対象範囲は目安であり、各国の状況に応じて柔軟に考えてもよいというスタンスであった。雇用推計の精度の向上や文化商品の国際収支の推計を進めていくと同時に、表章形式の標準化の提案を行っていくべきであろう。そうすれば国際比較はより豊かなものになり、文化政策策定の資料としての有用性も高まると考えられる。

### 5-3 文化の実情を反映する文化サテライト勘定へ

日本の文化として重要な領域で、われわれが「生活文化」と呼ぶ茶道、華道、書道等の伝統のお稽古や食文化などがある。日本人がこれらを文化と呼ぶことに違和感はないが、生活文化はユネスコの文化枠組みには含まれない。CSA を日本の実情に即したものとするためには、これらの領域の推計も必要であろう。これ

はまた日本のGDPを大きくするための、1つの方法でもある。また、最新のSNAの国際基準(2008SNA)では「娯楽作品・文学・芸術作品の原本」を固定資本形成とすることが求められており、この基準に準拠するのが望ましい。そうすると減価償却分だけGDPが増えるので、これも文化GDP拡大につながる。ただ、こうした文化GDPをいわば「調整」で膨らませるのは、「文化産業の振興のために文化GDPを推計する」という所期の目的に沿うものではないだろう。海外の数字を気にしつつも、日本の文化GDPの中身を精査し、弱点を補強し長所を伸ばす文化政策の策定が求められる。

#### 5-4 需要側からのアプローチ

茶道・華道などの生活文化に関連する産業は多岐にわたり、供給のために必要な財も中間消費財なのか投資財なのか峻別が難しくGDPの供給側からの推計ができない。現在、調査研究会議では需要側からのアプローチも検討している。このアプローチでは、家計調査データを用いるかアンケート調査の実施によって生活文化関連の1年間の家計の最終消費を推計し、それに産業連関分析を適用して、付加価値や雇用を推計する。ただ、これは日本独自のモデルなので、ユネスコの枠組みとは独立性をもったモジュールとすべきである。この需要側からのアプローチは、歴史遺産や祭りなどの有形・無形の文化遺産の生み出す経済的な価値の算出にも応用できるものと考えられる。

#### 5-5 文化サテライト勘定(CSA)に関する情報発信

文化政策の重要性を国内に発信し、日本のCSAの現状を世界的に発信することが重要であろう。前者は文化政策推進の根拠の1つであり、後者は文化に関する世界でのプレゼンス向上につながる。既にみたように、アジアでは文化GDPを公表している国はない。UNESCOやCABは欧米の組織ということもあり、そこでの文化概念はアジア的な感覚とずれる部分が

あり、その経済評価もしっかりこない可能性がある。アジア的な文化概念を基礎にした文化の経済評価を日本政府(文化庁)が例示することで、アジアでの文化GDPの空白を埋め、アジアの多様な文化的実情に即したものとすることができる可能性がある。

#### 謝辞

本報告は環太平洋産業連関分析学会の国際大会(ICES2021)での発表に基づいています。本稿の作成にあたって株式会社シー・ディー・アイ(Communication Design Institute; CDI)の協力を得ました。また中村洋一先生(法政大学)、氏川恵次先生(横浜国立大学)はじめ、環太平洋産業連関分析学会の和文誌編集委員会の先生方から貴重なコメントを頂戴しました。心より感謝申し上げます。

#### 〔注〕

- 1) 文化芸術は、最も広義なとらえ方では「人間の自然とのかかわり方やしぐさや習慣など」まで含むもので、これは単に「文化」ともいわれる。文化庁の定義による「文化芸術」は「人間が理想を実現していくための精神活動及びその成果」である。本稿ではこの定義によっている。但し、「文化GDP」「文化サテライト勘定」など慣用的にいう場合の「文化」は「文化芸術」という意味で用いている。本稿の2節以降は簡単化のために「文化芸術」とはせず「文化」で統一する。
- 2) 芸術とは、文学、音楽、美術、写真、演劇、舞踊等を指し、次のメディア芸術を除く。メディア芸術とは、映画、漫画、アニメーション、コンピュータ等を利用した芸術をさす。伝統芸能とは、雅楽、能楽、文楽、歌舞伎などを指す。
- 3) こうした日本政府の一連の動きは、オーストラリアや英国では1990年代以降クリエイティブ産業が産業振興の対象として位置づけられたことと軌を一にしている。
- 4) クールジャパンとは、世界から「クール(かっこいい)」と捉えられる日本の「魅力」のことであるが、クールジャパン戦略とは、世界の「共感」を得ることを通じて日本のブランド力を高め、世界での日本ファンを増やすという日本政府の戦略。
- 5) 観光庁は2009年から毎年TSAを公表している。柴生田(2004)は日本のTSAを紹介し、菅(2003)はアメリカのTSAを紹介している。
- 6) 文化の経済評価への関心の高まりについては、福原(2020)を参照されたい。
- 7) 文化産業のほかに「クリエイティブ産業(創造産業)」という呼称がある。日本ではほぼ同じ意味で使

われているが、英国やオーストラリアでは両者を区別している。ざっくり言えば、前者は制度化された文化に関わる産業であることに對して、後者はソフトウェア産業等のより創造的新産業やビジネスの部分も含んでいる。ドイツでは「文化・クリエイティブ産業」という言い方をしている。一方でコンテンツ産業という区分もあるが、これは文化産業・クリエイティブ産業の一部で、アニメ産業・ゲームソフト産業（前者）およびコンピュータソフト産業（後者）を指す狭い範囲のものである。

- 8) UNESCO の基準は UNESCO Framework for Cultural Statistics (FCS) と呼ばれる。FCS は、UIS (2009) で公開されている。UNDP and UNCTAD (2010) は経済開発の中でのこの分野の重要性を示したレポートである。UNCTAD (2019) は文化産業の貿易のトレンドを紹介している。OECD の研究は Gordon and Beilby-Orrin (2007) があり主に欧州での事例を紹介している。長澤克重 (2014) は UNESCO の FCS2009 を紹介しその意義と課題について述べている。
- 9) カナダ (Statistics Canada (2014)), オーストラリア (Bureau of communications and arts research (2018)) を参照されたい。日本でも谷口 (2020) のようにスポーツの経済評価の動きはある。
- 10) 米国 (National Endowment for the Arts (2013)), 英国 (Department for Digital, Culture, Media and Sport (2021)) を参照されたい。
- 11) 本報告では生産額推計の基礎とした統計資料をあげないが、詳細は文化庁「文化行政調査研究」(文化芸術の経済的・社会的影響の数値評価に向けた調査研究) 令和2年度(2020年度)報告書を参照されたい。
- 12) 2016年延長産業連関表は2015年基準のもので、ほぼ基本分類(506×386)で公表されている。経済産業省 Web の「延長産業連関表」からダウンロードできる。文化 GDP の対象年と年次が一致しないが、推計時点ではこれが最新のものであった。  
<https://www.meti.go.jp/statistics/tyo/entyoio/result.html#menu01>
- 13) ここでは概要を述べるが、詳細は文化庁「文化行政調査研究」(文化芸術の経済的・社会的影響の数値評価に向けた調査研究) 令和2年度(2020年度)報告書を参照されたい。また純間接税も付加価値に含まれるのであるが、純間接税については公表している施設が少なく、多くの場合は加えることができなかった。
- 14) 内閣府経済社会総合研究所の Web の「2018年度国民経済計算」  
[https://www.esri.cao.go.jp/jp/sna/data/data\\_list/kakuhou/files/h30/h30\\_kaku\\_top.html](https://www.esri.cao.go.jp/jp/sna/data/data_list/kakuhou/files/h30/h30_kaku_top.html)
- 15) アンドレス・ページョは19世紀に活躍した文学者、

政治家、哲学者である。ラテンアメリカの文化・教育に大きな影響を与えた。アンドレス・ページョ協定はその人物の名前に由来する。

## ●参考文献

### 【日本語文献】

- 後藤和子 (2013) 『クリエイティブ産業の経済学—契約、著作権、税制のインセンティブ設計』, 有斐閣。
- 柴生田俊一 (2004) 「観光サテライト勘定の意義と効用: 経済分析や政策評価のツールとして有効か?」, 『嘉悦大学研究論集』, 47 (1), 31-67。
- 菅幹雄 (2003) 「SNA の旅行・観光サテライト勘定と産業連関表—米国の旅行・観光産業サテライト勘定を例に一」, 『産業連関』, 11 (3), 18-28。
- 田中秀幸 (2009) 「コンテンツ産業とは何か—産業の範囲, 特徴, 政策—」, 出口弘・田中秀幸・小山友介編『コンテンツ産業論—混淆と伝搬の日本型モデル』, 東京大学出版会, 第5章, 113-157。
- 谷口昭彦 (2020) 「スポーツサテライト勘定の構築」, 『産業連関』, 27 (1), 106-114。
- 長澤克重 (2014) 「文化産業分析のための統計的枠組み—2009 UNESCO FCS の構造と課題—」, 『立命館産業社会論集』, 50 (2), 1-13。
- 福原秀己 (2020) 『2030「文化 GDP」世界1位の日本』, 白秋社。

### 【英語文献】

- Bureau of communications and arts research (2018), “Cultural and creative activity in Australia 2008–09 to 2016–17,” *Working paper*, Department of Communications and the Arts, Australian Government.  
<https://www.communications.gov.au/file/44136/download?token=oUz83yGI>
- Department for Digital, Culture, Media & Sport (2021) “DCMS Sector Economic Estimates Methodology,” Department for Digital, Culture, Media & Sport, Government of the United Kingdom.  
<https://www.gov.uk/government/publications/dcms-sectors-economic-estimates-methodology/dcms-sector-economic-estimates-methodology>
- Gordon, J. C. and Beilby-Orrin, H. (2007), “International Measurement of the Economic and Social Importance of Culture,” *OECD Statistics Working Paper*, 2007/03.  
<https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/5k92zxn7sc30-en.pdf>
- National Endowment for the Arts (2013), “NEA Guide to the U.S. Arts and Cultural Production Satellite Account,” National Endowment for the Arts, USA.  
[https://www.arts.gov/sites/default/files/nea\\_](https://www.arts.gov/sites/default/files/nea_)

- guide\_white\_paper.pdf)
- National Endowment for the Arts and United States Department of Commerce. Bureau of Economic Analysis (2021) “Arts and Cultural Production Satellite Account, United States, 1998–2019. Inter-university Consortium for Political and Social Research.”  
 〈<https://doi.org/10.3886/ICPSR36357.v7>〉
- Statistics Canada (2014), “Canadian Culture Satellite Account,” *Research Paper, Income and Expenditure Accounts Technical Series*. Catalogue no. 13-604-M-No. 75.  
 〈<https://www150.statcan.gc.ca/n1/en/pub/13-604-m/13-604-m2014075-eng.pdf?st=mfPho4Mj>〉
- UNCTAD (2019), “Creative Economy Outlook: Trends in international trade in creative industries,” United Nations.  
 〈[https://unctad.org/system/files/official-document/ditcted2018d3\\_en.pdf](https://unctad.org/system/files/official-document/ditcted2018d3_en.pdf)〉
- UNDP and UNCTAD (2010), “Creative Economy Report 2010. Creative Economy: A Feasible Development Option,” United Nations.  
 〈[https://unctad.org/system/files/official-document/ditctab20103\\_en.pdf](https://unctad.org/system/files/official-document/ditctab20103_en.pdf)〉
- UNESCO Institute for Statistics (2009), “The 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics,” UNESCO.  
 〈[http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/unesco-framework-for-cultural-statistics-2009-en\\_0.pdf](http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/unesco-framework-for-cultural-statistics-2009-en_0.pdf)〉
- documents/unesco-framework-for-cultural-statistics-2009-en\_0.pdf)
- 【Web 情報】
- 観光庁「旅行・環境サテライト勘定」  
 〈<https://www.mlit.go.jp/kankocho/tsa.html>〉
- 太下義之「クリエイティブ・インダストリー（創造産業）入門」  
 〈<https://www.nettam.jp/course/creative-industry/1/>〉
- 文化庁「令和2年度文化行政調査研究」（文化芸術の経済的・社会的影響の数値評価に向けた調査研究）  
 〈[https://www.bunka.go.jp/tokei\\_hakusho\\_shuppan/tokeichosa/bunka\\_gyosei/index.html](https://www.bunka.go.jp/tokei_hakusho_shuppan/tokeichosa/bunka_gyosei/index.html)〉
- 文化庁「文化芸術基本法」  
 〈[https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka\\_gyosei/shokan\\_horei/kihon/geijutsu\\_shinko/index.html](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/shokan_horei/kihon/geijutsu_shinko/index.html)〉
- 内閣官房・文化庁「文化経済戦略」  
 〈<https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/kondankaito/bunkakeizaisenryaku/index.html>〉
- 未来投資会議「未来投資戦略2017」  
 〈[https://www.kantei.go.jp/jp/singi/keizaisaisei/pdf/miraitousi2017\\_t.pdf](https://www.kantei.go.jp/jp/singi/keizaisaisei/pdf/miraitousi2017_t.pdf)〉
- 内閣府経済社会総合研究所「2018年度国民経済計算」  
 〈[https://www.esri.cao.go.jp/jp/sna/data/data\\_list/kakuhou/files/h30/h30\\_kaku\\_top.html](https://www.esri.cao.go.jp/jp/sna/data/data_list/kakuhou/files/h30/h30_kaku_top.html)〉
- アンドレス・ベージョ協定: *Convenio Andrés Bello*（スペイン語のサイト）  
 〈<https://convenioandresbello.org/cab/>〉