

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—

長澤 克重ⁱ

文化統計体系の基本的枠組みであるユネスコの「文化統計のための枠組み」(2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics, 2009 FCS)の基本的概念と構造について紹介・検討を行った。2009 FCSは、文化産業の生産プロセスを多段階のサイクルとしてとらえ、多様な文化産業を3つの領域に概念的に整理しており、国際標準分類に依拠して国際比較可能性を担保している点でも優れた体系であるといえる。しかしながら、実践上の問題として、国際標準分類が十分に詳細でないため、文化的生産活動や文化的職業が必ずしも正確に識別される保障はない。また、文化産業特有の就業状態が存在するため標準的な分類原則だけに依拠しては実態が把握できない。この枠組みに加えて、集計上の工夫や補足的な統計情報を利用することが実態把握の上で必要である。

キーワード：文化統計, UNESCO 2009 FCS, 文化産業, クリエイティブ産業

はじめに

本稿は、2009年にユネスコ（国際連合教育科学文化機関）から発表された「文化統計のための枠組み」(2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics¹⁾、以下2009 FCSと略記)の概略を紹介し、国連貿易開発会議 (UNCTAD)、経済協力開発機構 (OECD) などの国際機関において開発が進められている文化産業、クリエイティブ産業分析のための統計開発の動向も参考にしながら、2009 FCSの意義と今後の課題について検討するものである。知識基盤社会ともいわれる今日において、知識、文化、創造性が社会全体の発展に果たす役割はますます重要になっている。文化産業、クリエイティブ産業振興を進めているわが国においては、evidence-based policy（証拠

資料にもとづく政策運営）を進めるための基盤となる文化統計整備が今後求められると思われるが、その際に参考となる体系として、2009 FCSの構造を検討し実践上の課題を明らかにしていきたい。

1. 文化の役割の変化と文化統計への 関心の高まり

20世紀末から顕著になったICTの進歩と普及、急速に進む経済のグローバル化にともなって、持続的イノベーションの源泉としての知識、文化、創造性に関心が高まっている。各国の産業政策においても、知識、文化、創造性を基礎とする産業の振興策が積極的に取り組まれている。先駆けとなったオーストラリアでは1994年のクリエイティブネイションというイニシアチブにおいてクリエイティブ産業を政策対象とし、1997年にはイギリスのブレア政権によってクリエイティブ産業が産業振興の対象として位置

i 立命館大学産業社会学部教授

づけられた²⁾。イギリスにおいては、クリエイティブ産業は「個人の創造性、技能、才能にその源泉を持ち、知的財産の創造と開発を通じて富と雇用を創造する潜在的力をもつ産業」³⁾として定義され、経済成長と雇用の源泉としての期待がかけられた。日本においては、2002年の知的財産基本法の公布、2003年の知的財産戦略本部の設置によって、知的財産を産業の国際競争力強化の核として位置づけ推進する体制が設立された。コンテンツ産業を中心とするクリエイティブ産業の振興と海外展開を推進するために、現在では経済産業省にクリエイティブ産業課が設置され、内閣にはクールジャパン戦略担当大臣をおくなど、日本の文化・産業の振興と海外進出を促進する政策立案が図られている。

文化の存在感が増し、文化産業・クリエイティブ産業への関心が高まるとともに、文化統計、クリエイティブ産業統計の開発・整備についても国際的に必要性が認識されるようになった。国際機関においては、ユネスコ、国連貿易開発会議（UNCTAD）、経済協力開発機構（OECD）などが統計開発をすすめてきた⁴⁾。統計対象や用語については、ユネスコは文化統計、UNCTADはクリエイティブ産業、という違いはあるが、背景にある基本的な問題認識や政策課題としてのとらえ方については共通点がある。特にユネスコの文化統計の枠組みについての議論は、文化産業の領域設定、文化産業の生産プロセスの図式化、国際標準分類による国際比較可能性確保などの点ですぐれている。文化産業とクリエイティブ産業は実際には重なり合う部分が多いため⁵⁾、クリエイティブ産業統計として体系を考える際にも適用可能である。

国際的な統計整備の議論においては、evidence-based policyに必要な制度的インフラとしての統計が強調されている⁶⁾。わが国においては、IT化推進のためのe-Japan戦略が提唱された際にはIT統計整備が進められたが、クールジャパン戦略においてはそのような動きは見られない。日本の文化産業戦略がコンテンツ産業育成にフォーカスされすぎている

ことが原因かもしれないが、いずれにしても今後の政策展開において文化統計の必要性が高いことには変わりはないであろう。以下で概観するUNESCO 2009 FCSは、その際に実践的に参照すべき枠組みである。

2. UNESCO 2009 FCS の概略

本節では、2009 FCSのレポートにそって概略を説明していく。2009 FCSは本文が98ページで全体が6つのパートから構成されている。すなわち、①イントロダクション、②文化統計のための枠組み：概念と構造、③文化統計：経済的次元を計測する、④文化統計：社会的次元を計測する、⑤データ収集：国際分類コード表、⑥結語、である。本稿では文化産業分析という視点から2009 FCSを検討するため、④の社会的次元の計測を除く部分を対象として主要な概念と構造について取り上げる。

2-1 背景と政策的文脈

「教育、科学及び文化を通じて諸国民の間の協力を促進することによって、平和及び安全に貢献すること」（ユネスコ憲章第1条）を目的とするユネスコは、文化関連統計の開発・整備・普及に積極的に取り組んできており、これまでも、文化的活動を包括的に把握するための統計体系として1986年にFCS（以下、1986 FCSと略記）を提示している⁷⁾。すでにみたように、20世紀末の社会的・技術的变化が世界的に文化の位置づけを大いに変えることになり、1986 FCSにかわる新たな枠組みが必要となった。

この30年あまりの文化を取り巻く状況の変化として、まず長期的趨勢としては多くの地域が経済発展と所得向上を遂げたために、多くの場合裁量の消費となる文化的サービス、製品への支出を増やし、趣味やボランティアなどの文化的活動へ参加もさかんになった。さらに情報通信技術の飛躍的進歩によって、生産、消費、社会的活動のあらゆる分野でデジ

タル化、情報ネットワーク化が浸透し、デジタル化が可能な領域においては商品・サービスの生産・流通がデジタルネットワークを基盤として行われるようになった。コミュニケーションインフラの進歩は、アイデア、人、資本の国際移動を促進し、資本のグローバル化と国際レベルでの競争化をもたらした。あらゆる情報のデジタル化、ネットワーク化は著作権をはじめとする知的財産権保護への意識を高めることとなり、グローバル競争の激化によって企業の生き残りのために知的財産権を核とする競争戦略が意識されるようになった。このような時代の変化は、創造性を核とするクリエイティブ産業、文化産業への注目を高めることとなった。

また、地域の伝統に根ざした文化産業は、持続可能な地域発展の核となりうる可能性を秘めている。文化産業の中でも手工芸品製造などの伝統産業は、小経営であっても地域に根ざしながら伝統文化の継承を担っており、ここを通して雇用の創出がなされるならば、女性や若者への就業機会を保障する力になるものである。さらに、観光関連の地域開発についても、地域独自の文化的遺産や伝統産業と結びついた観光資源開発を行うならば、地域社会の基盤を損なうことなく地域発展を展望することができよう。地域経済という視点からみると、文化産業には、伝統文化を維持しつつ地域発展をはかる持続可能な成長モデルの核となる可能性を見いだすことが出来る。

経済発展・地域開発において文化が重要性を増すにつれて、政策的課題においても文化政策、文化産業振興にますます焦点があたるようになった。適切な政策的介入を行うためには、文化産業、文化的諸活動全般について証拠資料としての統計情報が不可欠である。文化統計は、文化産業、文化的諸活動の実像を明らかにして、文化政策を推進するための事前情報を提供するとともに、政策的介入後の政策効果を評価するための情報を与える。すなわち、evidence-based policy を文化政策において実施する上でも文化統計は不可欠のインフラとなる。

2-2 概念と構造

ここでは、2009 FCS を構成する基本的な概念と構造について述べる。この体系が対象とする文化的活動は、あらゆる領域を対象とする。すなわち、経済的次元（生産的活動）と社会的次元（文化への参加活動）、（資金の提供元について）公的部門と私的部門、公式部門（貨幣的取引）と非公式部門（非貨幣的取引）を含んでいる。文化的活動の実態をみると、例えば公式部門において把握される文化産業を考えた場合に、ボランティアなどの非貨幣部門の活動が分かちがたく組み込まれていることがあり、あるいは就業者の多くが副業として文化産業に従事しているなど、必ずしも単純ではない。そこで枠組みとしてはあらゆる文化活動が念頭におかれている。

(1) 文化の定義

文化統計を作成するための出発点は、基本概念である文化を定義することから始まる。2009 FCS では、2001年にユネスコが定義した以下の概念を踏襲している。

「文化とは、社会あるいはある社会集団における特有の精神的、物的、知的そして感情的な特徴の集合とみなされるべきものであり、それは単に芸術や文学だけでなく、生き方、生活のあり方、価値体系、伝統、そして信念にまで亘るのである」(UNESCO, 2001)

精神的な特徴、価値体系、信念といった実体をもたない概念そのものを直接的に計測することはできないが、そこから帰結する行動や実践を計測することは可能である。このような考え方の下に、2009 FCS は経済的次元（生産的活動）と社会的次元（非生産的活動）にわたるあらゆる文化的諸活動を計測することを構想している。

(2) 文化領域、関連領域、横断領域の定義

文化を定義することによって、計測の対象となる

文化的諸活動が明らかになるが、次に、計測された文化的諸活動を類似性によってグルーピングすることが必要である。さしあたってまず採用される基準は、国際標準産業分類（ISIC）である。産業分類は、生産された財・サービスの特徴と生産過程の類似性などを基準にグルーピングが行われる。ISICは国際的に公式の分類基準とされているので、国際比較可能性を必要な要件とする2009 FCSにおいても有用である。2009 FCSでは、伝統的に「文化的」とみなされてきた経済的活動（財・サービスの生産活動）と社会的活動（文化活動への参加など）の部門の集まりを文化領域として定義している。さらに、部分的には文化的である、あるいはレクリエーションやレジャーとしてみなされることもある部門の集まりを関連領域として定義している⁸⁾。そして、各領域の各部門において共通に観察される文化的活動の部門の集まりを横断領域として設定している（以下で見るように、無形文化遺産については文化領域かつ横断領域として定義されている）。これらをまとめた図式を図1に示す。以下、簡単に各領域の特徴について説明する。

①文化領域：伝統的に文化的と見なされる活動の集まりとして、以下に示す7部門が定義されている。

A. 文化的、自然的遺産

博物館、考古学的・歴史的場所、文化的景観、自然遺産

B. 公演芸術と祝典

公演芸術、音楽、祭典・見本市・祝祭

C. 視覚芸術と工芸

美術品、写真、工芸

D. 書籍と出版

書籍、新聞・雑誌、他の印刷物、図書館、書籍市

E. 視聴覚・対話的メディア

映画・ビデオ、TV・ラジオ、インターネット放送、ビデオゲーム

F. デザインと創造的サービス

ファッションデザイン、グラフィックデザイン、インテリアデザイン、建築サービス、広告サー

ビス

無形文化遺産（横断領域）

口承伝統と表現、儀式、言語、社会的実践

文化的・自然遺産に関わる主な文化的活動とは、歴史的・美的・科学的・環境的・社会的にみて重要性をもつ史跡・遺跡・景勝地や収集物の管理・保全等にかかわるものである。無形文化遺産については、構成する活動内容は極めて文化的であるが、同時にどの部門にも共通して現れると考えられるため、文化領域かつ横断領域に属する部門とされている。無形文化遺産に関わる文化的活動とは、伝統的儀式、宗教的儀式、言語教育などが含まれる。他の部門については産業的な生産活動が主要な構成要素である。

②関連領域：観光、スポーツとレクリエーションがこの領域に含まれる。

G. 観光

団体旅行と観光サービス、もてなしと宿泊設備

H. スポーツとレクリエーション

スポーツ、身体的フィットネスと健康、娯楽・テーマパーク、ギャンブル

ともに文化的要素を含む活動であり、1986 FCSではスポーツとゲームが文化カテゴリーの一部門として定義されていたが、2009 FCSでは両部門のコアとなる活動は文化的とはいえないとされた。すなわち、観光については、特定の産業的産出が定義されるわけではなく、旅行者が体験する様々な活動から構成されるため、伝統的な分類基準では一つの部門として設定しがたい。スポーツとレクリエーションについても、コアとなる活動は参加であり、産業的産出がそこで定義されるような部門とはいえないからである。

③横断領域：文化領域としても定義される無形文化遺産を含めて、4つの部門から構成される。

・無形文化遺産

口承伝統と表現、儀式、言語、社会的実践

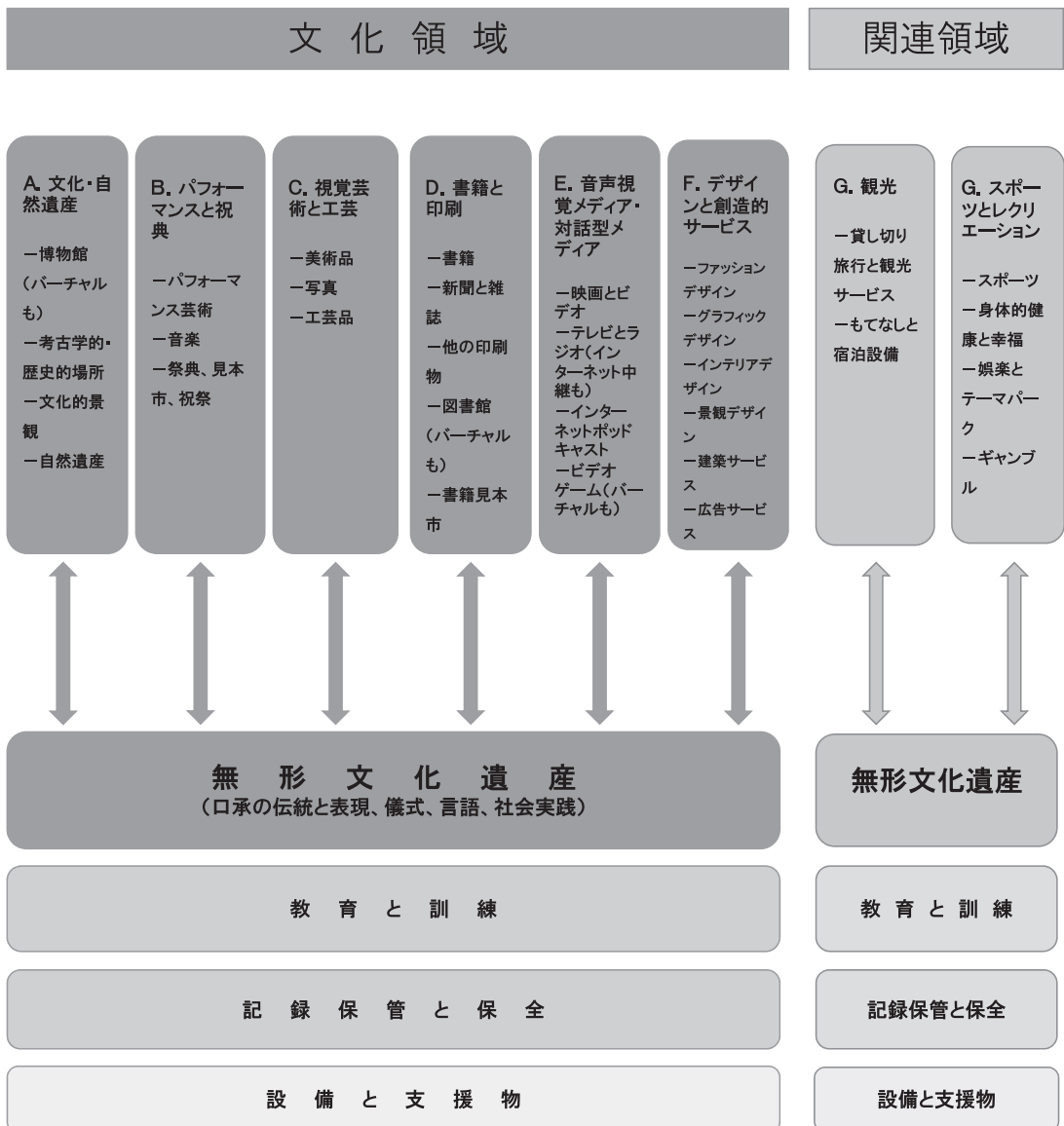
・教育と訓練

文化的価値や文化的技能の継承に関わるもの

- ・記録保管と保存
文化的な形の収集と貯蔵，文化的・自然的財産の保護と保全
- ・設備と支援物
文化的生産物と文化的活動のための道具となるもの。例えば，インターネットは，文化的財・

サービスの伝達，制作，伝播のための道具である。コンピュータとIT設備も同様に含まれる。

教育と訓練，記録保管と保存，設備と支援物は，文化サイクルにおける伝播や展示／受信／発信のステージに深く関わる文化的活動が多く含まれている。インターネットのように創造や生産のステージにおける補助的役割をする設備もある。設備と支援物に



（出所）UNESCO（2009），p.24

図1 文化統計領域の枠組み

においては、IT 関連機器が重要な位置を占めるが、コンピュータや通信設備の製造に関わる活動も当該部門の文化的生産活動となるため、かなり製造業的な性質を含む部門である。

(3) 文化サイクル

文化統計の枠組みは、文化的財・サービスが創造されてから消費されるまでの全てのプロセスを視野に入れておくことが必要である。2009 FCS において、文化的生産活動が5つの段階、すなわち、創造、生産、伝播、展示／受信／発信、消費／参加、を経て循環するという文化サイクルモデルが提示されている（図2）。全ての文化的生産活動がこの段階を必ず通るわけではないが（例えば、美術館や博物館における展示、文化遺産の保全などに関わる文化的活動には創造の段階は含まれない）、概ね該当する図式であると思われる。各段階間に相互の関連性があること中央からの矢印によって示されている。

消費／参加以外の各ステージの内容は以下のような活動である。

①創造（Creation）：アイデアとコンテンツの創造と制作（例：彫刻家、作家、デザイン会社）、一度限りの生産物の制作（例：手工芸や美術）

②生産（Production）：再生産可能な文化的形態

（例：TV番組）、専門家が使う道具も含めて現実化に使われるインフラとプロセス（例：音楽器の製造、新聞の印刷）

③伝播（Dissemination）：一般的には大量生産された文化的生産物の消費者と展示者への配送（例：録音された音楽とコンピュータゲームの卸売り、小売り、レンタル、映画の配給）。デジタル配布によって幾つかの財とサービスは創造者から消費者に直接届けられる。

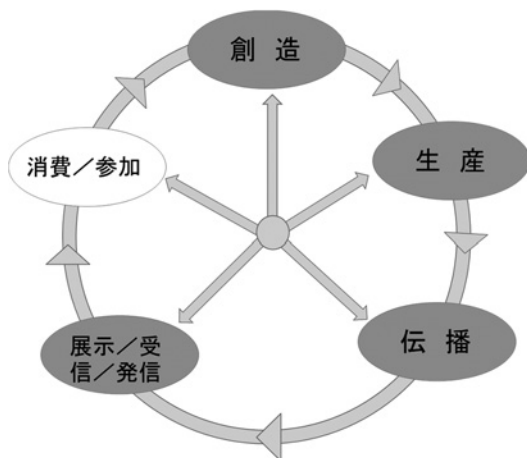
④展示／受信／発信（Exhibition/Reception/Transmission）：消費する場所に関わることであり、そして時間を基礎とする文化的活動の消費（あるいはそれへの参加）へのアクセスを承諾あるいは販売することで、聴衆にライブそして（あるいは）媒介されていない文化的経験を提供することに関わることである。発信は知識や技能の伝達に関わることでそれはいかなる商業的な取引を含まないかもしれず、またしばしばインフォーマルな環境で発生する。それは、世代から世代への無形文化遺産の伝達も含む。

文化統計を作成する際に、文化サイクルのどの段階を計測しようとしているのか、を意識することが大切である。

特に文化産業に政策的介入を行う際には、文化サイクルのどの段階に対する介入であるのか、政策担当者は理解しておくことが必要である。当該文化産業の各段階の実態を正確に把握することを前提として、適切な段階に適切な政策的手段で介入を行わなければ、政策的な効果が上げることができない。この点からも文化サイクルによる理解は意義がある。

2-3 経済的次元計測のための国際分類

2009 FCS では、ユネスコ加盟国における実行可能性と国際比較可能性を担保するために、集計上必要となる分類基準は国際標準分類が利用されており、前述した各領域の部門を構成する各文化生産活動と国際標準分類の分類コードが対応づけられている⁹⁾。2009 FCSでは経済的次元（生産活動）と社会的次元（文化活動への参加など）の双方についての枠組み



（出所）UNESCO（2009），p.20

図2 文化サイクル

が提示されているが、以下では経済的次元の計測に関わる国際標準分類、すなわち、国際標準産業分類（International Standard Industrial Classification, ISIC）、中央生産物分類（Central Product Classification, CPC）、国際統一商品分類（Harmonized Commodity Description and Coding System, HS）、拡大国際収支サービス分類（Extended Balance of Payments, EBOPS）、国際標準職業分類（International Standard Classification of Occupations, ISCO）、についてとりあげる。

（1）ISIC と CPC による生産的文化活動と文化的生産物の識別

すでに見たように、2009 FCSでは文化領域、関連領域、横断領域を階層的に設定することで文化的生産にかかわる活動領域の全体的見取り図を明らかにしている。さらに各領域は活動の特徴によって部門分割され、文化領域は7部門、関連領域は2部門、横断領域は4部門から構成されている。各部門の文化的生産活動を計測するためには、具体的な産業あるいは生産物を各部門に割り当てることが必要であり、2009 FCSではこの産業分類、生産物分類に国際標準産業分類（第4次改訂版、ISIC4）、中央生産物分類（CPC2）が利用されている。文化サイクルのステージとの対応でいえば、ISICとCPCは、消費／参加を除く各ステージの計測に関連する。

各部門が具体的にどのような産業から構成されるかは、膨大であるため本稿では提示しないが、2009 FCSの部門コード表に一覧が示されている。ISICで定義される各産業に対応して、CPCで分類されている文化的財、文化的サービスが割り振られる。

分類の細かさから見ると、ISICは419項目、CPCは2,738項目からなり、CPCの方がより詳細に文化的生産活動を把握することができる。例えば、CPCの分類では「音楽ダウンロード」（コード番号84321）、「オンライン書籍」（同84311）といった新たなデジタルメディアを捕捉できる分類があるが、ISICではこのような分類はない。逆にISICのメリ

ットとしては、文化に関わる教育・訓練の分類がCPCより細かく、「文化的教育」（同8542,）、「スポーツとレクリエーション教育」（同8541）がある。全体的にはISICの分類は4桁までであり、5桁までの分類があるCPCよりは粗いため、ISICに従って生産や雇用の集計を行った場合、文化的生産活動以外のものも含まれる可能性がある。また、手工芸などの伝統工芸の生産物を工業ベースの現代的生産物と区別することも困難である。

（2）HSとEBOPSによる文化的財・サービスの国際貿易の識別

文化産業が生産する文化的財・サービスの国際貿易については、国際統一商品分類（第4次改訂版、HS2007）と拡大国際収支サービス分類（EBOPS）によって捕捉される。HSは関税統計に使われる分類であり文化的財の取引を、EBOPSは文化的サービスの取引を分類するために使われる。HSは財を物理的特性によって分類するため、コンテンツや価値が異なっていたとしても、例えばフロッピーディスク、DVD、フィルムといった外形が同じであれば記憶されている情報の内容にかかわらず同項目として集計される。EBOPSは文化を区別されたカテゴリーとして扱っておらず、また体系的に集計されていないため、文化的サービスの国際貿易を正確に捉えるうえで限界がある。

（3）ISCOによる文化的職業の識別

文化的生産に関わる職業の分類には国際標準職業分類（2008年改訂版、ISCO2008）が使われる。2009 FCSでは、以下のような職務・職責を含む職業が文化的職業として定義される。すなわち、①文化的あるいは象徴的かつ精神的意味を生み出し、発展、保存、あるいは反映すること、②一般的に知的財産権を含む文化的財とサービスを創造し、生産し、伝播すること、③芸術的表現（視覚的芸術、音楽、書物、舞踏あるいは演劇的芸術）を目的とすること。また、関連領域も含めたより広範な文化産業の定義

を取る場合は、スポーツやレクリエーションに関する職業も含まれる。2009 FCSにおいては、これに該当する職業をISCOの分類コードと対応させた対応表が示されている。しかしながら、ISICを用いた産業分類の場合と同様に、ISCOの分類も文化的職業を全て個別に識別できるほど詳細ではないため、場合によってはISCOのコードのみの分類では文化的職業従事者を過小推計あるいは過大推計する可能性を孕んでいる。

文化的職業従事者の規模と構成は、ISCOのコードが細分類レベルでより細くなれば正確な把握が可能になると思われるが、文化的職業従事者や文化的活動への参加者を対象とする調査の場合、通常のカテゴリ原則に従った調査と分類では必ずしも実態が正確に把握しきれない懸念がある。すなわち、舞踏家、役者、歌手、美術家などの芸術家は、芸術家としての収入では生活を維持することができず、主要な収入を別の仕事で得ている場合がしばしばある。2つ以上の仕事に就いている場合のカテゴリ原則は、主要な仕事に基づいて被調査者の産業・職業の格付けが行われる。芸術家の就労状況がこのような実態であるならば、通常のカテゴリでは芸術的職業につく就業人口は過小推計される傾向がある。また、伝統的な手工芸品の製作が、農業労働者の副業として営まれている場合が発展途上国においてはよく見られ、これも同様な問題を含む。このようなバイアスを是正するためには、調査表に「主要な仕事」に加えて「副次的な仕事」も質問項目として加える、あるいは他の統計調査から得られた情報を使って調査結果に補正を行う、などの対応が必要となる。

2009 FCSでは非文化産業の就業者を含めた文化雇用（cultural employment）という概念を提示している。通常のカテゴリ原則に従えば、文化産業の就業者は、文化産業に格付けされる産業における全ての就業者をさすが、文化雇用の概念では、「文化雇用＝文化産業内の全職業従事者＋非文化産業における文化的職業従事者」として定義される。これをわかりやすく説明するために、同様の概念を説明した

	文化産業	非文化産業
文化職業従事者	A	B
非文化職業従事者	C	D

- （例） A: 出版社に勤務する編集者、ロックバンドのバスギタリスト
 B: 自動車会社で働くデザイナー、法律事務所働く司書
 C: 劇団で働く秘書、映画館で働く掃除人
 D: 法律事務所働く秘書、自動車会社で働く掃除人

（出所）OECD（2007），p.26

図3 文化雇用の産業別・職業別構造

OECDのレポート中の図を利用する。図3では、産業×職業によって就業者を4グループに分類している。

文化産業の就業者数は図のA＋Cとして集計されるが、これにBを加えたA＋B＋Cを文化雇用としている。非文化産業においても生産における文化的要素の役割が高まっている今日、文化雇用の概念を使うことによって、社会全体における文化産業と文化的生産活動の位置づけがより明確に理解される。

3. 2009 FCSの意義と課題

2009 FCSは近年の社会経済状況の変化をふまえて、経済的次元・社会的次元から文化全体を把握する統計体系を示したという点で大きな意義をもつ。しかしながら、この枠組みに依拠して文化統計を作成・利用する際に、現状の統計整備状況からすると問題が生じられると思われる点もある。本節ではこれらの主な点について考察する。

3-1 2009 FCSの意義

まず、文化統計の主要な対象を文化領域として確定し、関連領域、横断領域との境界を明瞭にしたことがあげられる。さらに、文化生産活動を文化サイ

クルという概念で示すことで、文化的活動の計測がどの段階に関するものであるのかを意識させ、創造から消費／参加に至るまでの文化活動全体の理解を明瞭にした点でも意義が大きい。1986 FCS では横断領域の概念がなく、各文化セクターが並列的に示されていたが、結果的には羅列的な表章となり全体を見通すことが困難になる。これを文化領域、関連領域、横断領域として整理し、さらに文化サイクルの図式を示したことにより、創造に関わるコア的な活動と流通・伝搬などの周辺の活動の区別をつけることが可能となった。スロスビーが文化産業の同心円モデルで示しているように¹⁰⁾、中心にコアとなる創造的活動が存在することによって、周辺の活動が成り立っているという理解が重要である。この中心・周縁を統計的に明らかにできる図式を示したことのメリットは大きい。

また、各領域に含まれる文化的活動をさまざまな領域の国際標準分類の部門コードと対応させて定義したことによって、実行可能性と国際比較可能性を担保したことの意義も大きい。国際標準分類に依拠することで国際比較可能な統計が作成されるのは当然であるが、国際標準分類は文化統計作成とは別に、各国政府の日常的業務（センサスの実施・集計、通関業務、SNA 統計の作成など）に組み込まれているため、これに依拠することで実行可能性も担保されることになる。すなわち、あらたな実務的負担（独自の分類基準の作成、あらたな統計調査の実施など）を伴わずに、既存の調査結果や業務統計を利用しながら体系的な文化統計作成が可能であることを示している。

以上の二点によって、多領域・多段階にわたる文化的生産活動の全体像を国際比較可能な様式で表章する枠組みを提示したことが最大のメリットであるといえる。

3-2 2009 FCS の課題

2009 FCS は以上のような大きな意義を持つものであるが、この枠組みにそって実際に文化統計を作

成する際に生じるいくつかの問題と今後の課題を指摘しなければならない。

まず第一に、国際標準分類に依拠して産業分類を行う際に、細分類レベルにおいても必ずしも文化産業を適切に識別し得ないという問題がある。例えば、文化領域「E. 視聴覚・対話型メディア」においては、「ソフトウェア出版業」（コード番号 5820）が文化産業と定義されているが、この中には視聴覚コンテンツ制作用ソフトだけでなく、事務処理ソフト、オペレーティングシステムにいたるまで、あらゆるソフトウェア出版が含まれている。さらに、横断領域においては「コンピュータと周辺器機製造業」（同 2620）、「通信設備製造業」（同 2630）が含まれており、これらの部門の生産活動をそのまま含めるならば、「E. 視聴覚・対話型メディア」は IT 産業をそのまま文化産業とみなすことにもなりかねない。今日ではあらゆるコンテンツの制作、流通にデジタルネットワークが不可欠のインフラとして関わっているが、2009 FCS で提示された既存の産業分類を機械的に適用すると、IT 関連の産業・職業が文化産業として過大に評価される危険性を孕んでいる。同様の問題は、伝統産業である工芸品を既存の製造業から識別する際にも生ずる。既存の産業分類においては、伝統的な手工業として生産される衣服、雑貨、アクセサリも、工業ベースで生産される生産物も、生産物のカテゴリーが同一であれば、区別して集計される場合が多い。よって本来であればその地方独自の伝統・文化として扱うことが適切であろう工芸品があったとしても、これを独自の生産物・産業として表章できるかどうかかわからない。国際標準分類を使うことによって、集計上の負担を減らし国際比較が容易になるが、場合によっては文化生産活動、文化産業の姿を見えにくくし、新たな調査、独自分類を必要とさせることになるかもしれない。先進国から発展途上国まで利用可能な共通の枠組みとして国際標準分類に依拠せざるをえないが、より適切な統計情報が利用可能である場合は、それを利用して細分類レベルのデータから該当する文化生産活動を

析出することが望ましいであろう。

第二に、文化的職業の分類においても、上で述べた産業分類の場合と同様に、国際標準分類が実態をリアルに把握する上で十分に詳細ではないため、他の職業と識別できずに集計される可能性がある。加えて、文化的生産活動に従事する人々が、主要な収入を文化的生産活動以外の仕事から得ている場合、職業分類上の格付けでは文化的職業従事者として把握されない。主要な仕事に加えて副次的な仕事も調査項目に加えるなど、文化的生産活動がしばしば副業として担われている実態があることを考慮した調査設計が必要となる。この点への考慮は2009 FCSでも言及されているが、同様の課題について、OECDのレポートでは文化的活動への参加形態の多様性を階層性のある図式（図4）で示すことで、調査対象の構造を明らかにしている。

この図は、経済的次元に含まれる生産活動に加えて、趣味やボランティアといった社会的活動も含めた文化統計の対象を念頭においている。社会全体の文化的活動を理解するうえにおいて、図の第2層以下の活動が果たしている役割の大きさを視野に入れ

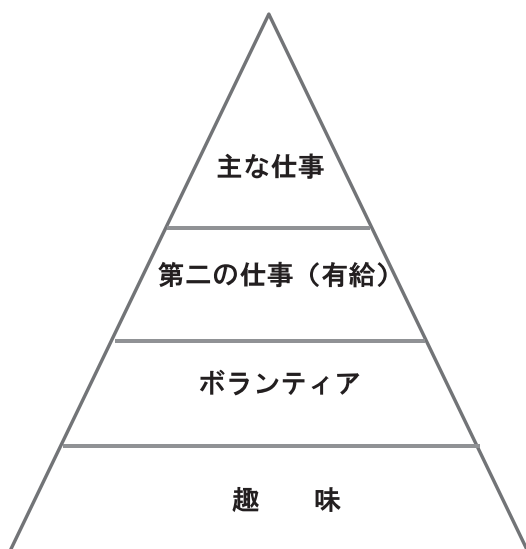
ることが必要である。

第三に、調査カバレッジに関わる問題として、文化産業にしばしば見られる零細事業所、自己雇用者の自営業者の事業所が統計調査の対象から欠落する可能性を指摘できる。全事業所を対象とするセンサスが実施される場合は原理的にはカバレッジの問題は生じないが、国・調査によって零細事業所・個人自営業が対象外とされる場合、あるいは標本調査として実施される場合は、そもそも文化産業の経済活動が把握されない、あるいは把握されても大きな標本誤差が含まれる可能性がある。また、センサスにおいても零細事業所、自己雇用者の自営業者は、調査台帳の不備から必ずしも母集団として全て把握されていない場合がある。

第四に、このような調査カバレッジの問題がある場合、あるいは全国レベルにおいてもサンプルサイズが小さい場合は、地域別集計を行う際に標本誤差が拡大して使い物にならない場合がある。文化産業はしばしば地域経済と密接な関わりを持っており、とりわけ伝統産業としての文化産業は地域のアイデンティティを構成する重要な要素である。文化統計は全国レベルのみならず、とりわけ地域の実像を把握し政策課題を明らかにする上でこそ必要とされるものであり、地域分析にとって有益な形で提供されなければならない。よって、基本的には全事業所を対象とするセンサスが実施されることが望ましく、標本調査の場合でも、地域別集計を行っても信頼性のある分析が可能となるサンプルサイズが確保される必要がある。

結語

日本においても文化産業／クリエイティブ産業研究の成果が蓄積されつつあるが、公的統計として体系的な文化統計を整備する動きは管見の限りでは見られない。個別領域における文化統計については一定の整備はされているものの、本稿で紹介・検討した2009 FCSに依拠した統計開発、あるいは既存の



（出所）OECD（2007）、p.27

図4 関わり方のタイプからみた文化雇用の階層

統計を利用した組み替えなども試みられていないようである。文化産業研究においても、文化産業全体の規模と構造を一定のパースペクティブのもとで概観する実証研究はまだ一部にとどまっているようである¹¹⁾。出発点として2009 FCSの枠組みに依拠して、日本の既存統計がどの程度まで利用可能であるか試みる価値があろう。さらに、伝統産業としての文化産業がもつ地域性を考えるならば、地域レベルにおいてどの程度まで文化統計が作成可能であるか、政策課題を念頭におきつつ実践することも意義があろう。United Nations/UNDP/UNESCO (2013) では、特に地域の政策策定者による実践を念頭に置いて、クリエイティブ産業を事例としているが必要となる統計指標について網羅的に取り上げている¹²⁾。地域レベルでの文化統計整備を目標としつつ、まずは既存の文化統計を整理・組み替えることで、どこまで2009 FCSに依拠した体系的文化統計を構築できるか、実践しつつ基本概念と構造についても吟味検討を行うことを期したい。

注

- 1) UNESCO (2009)
- 2) 知識経済化の流れを背景とする産業振興政策の世界的動向をまとめたものとして、田中秀臣 (2009) の第2節、UNESCO (2012) のChap.1、後藤和子 (2013) の序章、があげられる。
- 3) British Council (2010), p.16。具体的には①広告、②建築、③アートと骨董、④工芸、⑤デザイン、⑥デザイナー・ファッション、⑦映画とビデオ、⑧ゲーム、⑨舞台芸術、⑩出版、⑪音楽、⑫ソフトウェア・コンピュータサービス、⑬テレビとラジオ、の13分野がクリエイティブ産業の分野として扱われた。
- 4) UNESCO (2009, 2012), United Nations (2008, 2010), OECD (2007), United Nations/UNDP/UNESCO (2013), など。
- 5) クリエイティブ産業、文化産業の定義は論者によるが、一般的にはクリエイティブ産業に含まれるIT関連産業が文化産業には含まれない場合が多い。これ以外の点では、産業群として重なりあ

う部分が多い。田中秀幸 (2009) では、類似する著作権産業、コンテンツ産業も含めてこれらの概念整理をしている。

- 6) United Nations (2010) Chap.4, UNESCO (2009) p.11, UNESCO (2012) p.38.
- 7) UNESCO (1986)
- 8) 1986 FCSにおいては、全ての部門が並列的に扱われていたが、2009 FCSでは文化領域と関連領域を合わせて広範な文化的活動の領域としてとらえた上で、コアとなる部分を文化領域として定義したといえる。
- 9) UNESCO (2009), pp.51-81にコード対応表が示されている。
- 10) Throsby (2001), 邦訳 pp178-180。
- 11) クリエイティブ産業についての研究であるが、吉本光宏 (2003), 吉本光宏 (2009), 後藤和子 (2013)。
- 12) United Nations/UNDP/UNESCO (2013) の「第6章 効率性と成功の指標に向けて」において、地域の諸資源、潜在力、成果、を客観的に把握するための統計指標を列挙している。クリエイティブ産業に関する指標であるが、文化産業と重なる部分が多い。

参考文献

- British Council (2010), *Mapping the Creative Industries: A Toolkit*, British Council.
- Home Affairs Bureau, The Hong Kong Special Administrative Region Government (2004), *A Study on Hong Kong Creativity Index*, Interim Report.
- Home Affairs Bureau, The Hong Kong Special Administrative Region Government (2005), *A Study on Creativity Index*.
- Howkins, John (2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*, London: Penguin.
- Ministry of Culture Spain (2010), *Satellite Account on Culture in Spain, Advance of 2000-2008 Results*. Ministry of Culture Spain.
- Ministry of Education Finland (2009), *Culture Satellite Account: Final Report*, Helsinki, Ministry of Education Finland.

- Throsby, David (2001), *Economics and Culture*. Cambridge: Cambridge University Press. (邦訳：デイヴィッド・スロスビー (2002), 中谷武雄・後藤和子監訳『文化経済学入門 創造性の探究から都市再生まで』, 日本経済新聞社.)
- UNESCO (1986), *THE UNESCO FRAMEWORK FOR CULTURAL STATISTICS (FCS)*.
- UNESCO (2001), *UNESCO Universal Declaration on Cultural Diversity*, Paris: UNESCO.
- UNESCO (2009). *2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics*. Montreal, Canada: UNESCO Institute for Statistics.
- UNESCO (2012), *Measuring the economic contribution of cultural industries, A review and assessment of current methodological approaches*, Montreal, Canada: UNESCO Institute for Statistics.
- OECD (2007). *International Measurement of the Economic and Social Importance of Culture*. Paris: OECD.
- United Nations (2008), *Creative Economy Report 2008, The Challenge of Assessing the Creative Economy: Towards Informed Policy Making*, Geneva and New York, United Nations.
- United Nations (2010), *Creative Economy Report 2010. Creative Economy: A Feasible Development Option*. Geneva and New York: United Nations.
- United Nations/UNDP/UNESCO (2013), *Creative Economy Report 2013 Special Edition, Widening Local Development Pathways*, New York and Paris: UNDP and UNESCO.
- 河島伸子 (2009)『コンテンツ産業論—文化創造の経済・法・マネジメント—』, ミネルヴァ書房.
- 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.
- 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』第22号, 日本政策金融公庫.
- 佐々木雅幸 (2003)「創造産業による都市の再生—その予備的考察—」『季刊経済研究』第26巻第2号, 大阪市立大学経済研究会.
- 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.
- 吉本光宏 (2003)「創造的産業群の潮流—わが国の現状とさらなる振興に向けて—」『ニッセイ基礎研 REPORT 2003. 11』.
- 吉本光宏 (2009)「創造産業の潮流—特性が際立つ政令指定都市」『ニッセイ基礎研 REPORT August 2009』.

Structure of UNESCO 2009 FCS and Its Limit to Identify Some Cultural Activities

NAGASAWA Katsushigeⁱ

Abstract : This paper examines the “2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics” (2009 FCS). The merits of 2009 FCS are, (1) describing the whole cultural production process by cultural cycle model, (2) defining cultural domain, related domain and transversal domain, and (3) ensuring international comparability using standard classification systems. However, not all cultural activities can necessarily be identified accurately by this framework. With regard to production activities, standard classification systems are not detailed enough even at the most disaggregated level to identify some cultural activities defined in 2009 FCS. Cultural activities as a secondary occupation, as often seen in cultural employment, are also impossible to identify under the current standard classification principles. Small enterprises and self-employed workers, which are dominant in some cultural industries, are often omitted from sample surveys on industrial enterprises. Therefore, in addition to 2009 FCS, it is necessary to use supplemental statistical information and special tabulation to identify cultural activities.

Keywords : cultural statistics, UNESCO 2009 FCS, cultural industries, creative industries

ⁱ Professor, Faculty of Social Sciences, Ritsumeikan University