

# アートと経済社会について考える研究会 第1回 ～クリエイティブ産業政策の新展開～

## 議事要旨

日時：令和4年6月30日（木曜日） 13：30～15：30

場所：経済産業省本館 17 階国際会議室（オンライン併用）

### 出席者：

|     |        |                                                                                        |
|-----|--------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 座長  | 大林 剛郎  | 株式会社大林組 代表取締役会長                                                                        |
| 副座長 | 伊藤 邦雄  | 一橋大学 CFO 教育研究センター長<br>一橋大学名誉教授                                                         |
| 委員  | 井上 智治  | 一般財団法人 カルチャー・ヴィジョン・ジャパン<br>代表理事                                                        |
|     | 岩渕 貞哉  | 「美術手帖」総編集長                                                                             |
|     | 岩渕 匡敦  | ボストン コンサルティング グループ<br>Managing Director & Partner、マーケティング・営業・プ<br>ライシンググループ 日本リーダー     |
|     | 逢坂 恵理子 | 独立行政法人国立美術館 理事長<br>国立新美術館長                                                             |
|     | 太下 義之  | 同志社大学 経済学部教授                                                                           |
|     | 岡田 猛   | 東京大学大学院教育学研究科 教授                                                                       |
|     | 小川絵美子  | Ars Electronica<br>Head of Prix Ars Electronica                                        |
|     | 小川 秀明  | Director - Ars Electronica Futurelab,<br>Director - Sapporo International Art Festival |
|     | 片岡 真実  | 森美術館 館長<br>CIMAM（国際美術館会議）会長                                                            |
|     | 河島 伸子  | 同志社大学 教授                                                                               |
|     | 川畑 秀明  | 慶應義塾大学文学部 教授                                                                           |
|     | 川村 喜久  | DIC 株式会社 取締役 兼 DIC グラフィックス株式会社取<br>締役会長                                                |
|     | 北川 フラム | 株式会社アートフロントギャラリー 代表取締役会長                                                               |
|     | 小柳 敦子  | 現代美術画廊『ギャラリー小柳』ディレクター<br>公益財団法人『小田原文化財団』代表理事                                           |
|     | 施井 泰平  | スタートバーン株式会社 代表取締役<br>株式会社アートビート 代表取締役                                                  |
|     | 高根 枝里  | Tokyo Gendai Fair Director                                                             |
|     | 武田 菜種  | plugin + 代表<br>Art Basel VIP レプレゼンタティブ日本                                               |

|      |        |                                                                                                  |
|------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
|      | 中村 政人  | 東京アートウィーク東京 VIP リレーションズ<br>アーティスト<br>東京藝術大学絵画科教授                                                 |
|      | 南條 史生  | 森美術館 特別顧問<br>エヌ・アンド・エー株式会社 代表取締役                                                                 |
|      | 野村 理朗  | 京都大学 大学院教育学研究科 准教授                                                                               |
|      | 服部 今日子 | PHILLIPS オークショニアズ 日本代表                                                                           |
|      | 福武 英明  | 株式会社ベネッセホールディングス 取締役<br>公益財団法人福武財団 代表理事（副理事長）                                                    |
|      | 水野 祐   | 弁護士（シティライツ法律事務所）                                                                                 |
|      | 山本 菜々子 | SCÈNE Co-owner, Director                                                                         |
|      | 山本 豊津  | 株式会社東京画廊 代表取締役社長                                                                                 |
| 特別顧問 | 福武 總一郎 | 株式会社ベネッセホールディングス 名誉顧問<br>公益財団法人福武財団 理事長<br>瀬戸内国際芸術祭 総合プロデューサー<br>大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ 総合プロデューサー |

## オブザーバー

一般社団法人日本経済団体連合会

公益社団法人経済同友会

一般社団法人新経済連盟

東急株式会社

2025 年日本国際博覧会とともに、地域の未来社会を創造する首長連合

独立行政法人日本貿易振興機構

三菱地所株式会社

『WIRED』日本版

地方自治体 新潟市、上越市、富士市、一宮市、東浦町、鈴鹿市、京都市、  
木津川市、豊中市、高石市、藤井寺市、川西市、加東市、  
奈良市、香芝市、今治市

文化庁 文化経済・国際課

観光庁 観光資源課

経済産業省 コンテンツ産業課、サービス政策課、各経済産業局

## 【議事要旨】

### 前提

- 本研究会は、経済産業・社会の発展の観点から、アートの重要性について議論をする、経済産業省では初の研究会。
- アートに着目した研究会を設置した目的は、大きく3つ。一つ目に、観光産業の発展や地域資源の魅力向上などによるわが国の経済活性化。二つ目に、「アート」の潜在力活用を後押しすることによる企業の競争力強化。三つ目に、クリエイティブ人材の育成や活用。
- こうした考えの下、「企業・産業」、「地域・公共」、「消費・流通」、「テクノロジー」の4つのテーマで議論していく。
- 企業がアートと関わる意義や理想的な関係をどのように考えたらよいか、何がボトルネックになっているのかについて議論していきたい。  
(事務局から参考資料を説明した後、自由討議を行った。各委員からの主な意見は以下のとおり。)

### 企業・産業にとってアートが必要な理由

- 企業がアートと関わりを求められる背景として、①不確実性が高まる中、様々なステークホルダーを束ねる求心力の必要性、②モノやサービスがコモディティ化している現代における差別化の必要性、③AIに代替されない創造性あふれるイノベーション人材の育成の3つなどが指摘できる。
- どうやってクリエイティビティを取り入れるか、発揮するか、いかに新しいベンチャーを育てていくか、という点で大変残念ながら日本は欧米に比べて劣っている。そのためには、創造力をつける、あるいは磨いてくために人文知というものが必要。
- 日本の企業は、過度な効率性を追求することになっていないか。あるいは人と違うことを重視する社会風土になっているのではないか。人と違う人材をうまく登用する余裕がないのではないか。こうしたものを変えるのが文化の力。
- 日本が得意とするサイエンス・テクノロジーに、人文知の要素を加えることによって、発想をより豊かにできるのではないか。視点を変えることができるのではないか。それによって、新しい発明なり発見が生まれるのではないか。
- 日本人は、効率性を手放せない状態に入っている。協調性から解放されて、「とがる」ためにはどうしたら良いかというのを考えていくのが重要。
- 日本人は相対的な評価を気にする。日本人の均質化につながり、クリエイティビティにとって弊害。アートの力もあるが、これを乗り越えるためにはどうすれば良いか。
- 企業とアートの関わりは、①文化芸術産業（文化GDP）、②外部的効果、③内部的効果等多様である。最近では、アートが企業活動に直接的な効果を生み出すことが注目されている。
- 企業メセナ活動は、従来は純粋な文化芸術支援推進活動としての効果が求められたが、現在は企業としての経営効果を理想とする企業メセナ活動が求められている。
- テクノロジーは解、サイエンスは知識を生み出し、アートは問いを生み出し、デザインは解決、リーダーシップはアクションをもたらす。デザインは一方向を見せる力なのに対して、アートは360度見渡すような力であるし、1から100ではなくて、0から1つまり、イノベーション、既成概念からの脱却というところに力がある。
- 海外ではアート思考という言葉全く聞かない。アート思考という言葉の流行で終わらないようにするのが重要。
- 日本の文化は基本的に江戸時代までの神社仏閣や城や庭園などが作っており、明治以後近代化された時代に今後数百年に渡り評価される文化はどれだけ作られたか大変疑問。また、文化こそが地域や国のアイデンティティを作ると思うが、今日本は世界から見て文化的にどういう国家だとみられているのだろうか。また、国は、どういう国家を目指す文化戦略を作ろうとしているのだろうか。それは個人や企業に任せているのだろうか。また、この国を良くするためには、個性と魅力ある地域の集合体であるべきと思っているが、その考えが正しいとするなら、どんな政策や支援策が考えられるだろうか。

### アートの効用・効果について

- アートに感じる美が脳にとって喜びや幸福であることを示す研究成果もある。
- 美術鑑賞には、痛みの緩和、幸福感やウェルビーイング、社会性、コミュニケーション、認知機能など様々なことに対するポジティブな影響を示す研究がある。
- 美やアートに関する研究を踏まえると、アートは健康、ビジネス、人材教育等に対して波及効果があるのではないか。
- アートにより自己超越やマインドフルネスな状態を引き出すことができる。これにより、認知機能の向上、疾患症状の緩和、不安からの解放によるイノベーションの種が生まれることが考えられる。
- 日本の侘び、寂び、粹、間などの効果の実証はフロンティアであり、そうした効果も確かめていくのが重要。
- これだけアートの効果が研究で言われているのであれば、国がスポンサーとなって企業でモデルケースを作る実証を行うのも一案。
- 欧米の企業はアート（特に現代アート）を社屋に取り入れるところは昔から多い。資産として値上がりするかもしれないという価値も含めての所有。日本はオフィス環境のデザインへの感度が低すぎて、最近でこそ遊びの要素を取り入れているが、基本的には機能面だけで作られる空間でしかなく、そこでは創造的な発想が生まれにくい。
- 創造性向上に寄与する等のアートの価値は、自明だと思っていた。

### 企業経営にもたらすアートの効果

- アート、アート思考の導入というのは、社員のメンタルヘルス、あるいはエンゲージメントの向上、さらにはウェルビーイングの向上に資する。さらに、日本企業のイノベーション創出に資するものだとの確信。
- 社員個々人の個性、潜在能力、専門性に照らして、人的資本の価値の創造に会社自体も組織自体も配慮するということが必要。そういう点でアートあるいはアート思考は追求すべき人的資本経営と同期している。また、社員個人に焦点を当てると、仕事において自分の探求したい課題だとか、キャリアを考える際にアート思考というのは非常に役立つ。
- SDGs、サステナビリティ、ESG、非財務情報の開示が求められている今日の企業経営では、言うまでもなくアート思考が求められている。
- 既存観念から脱却し、ユニークネス意識を社会に根付かせるために、経営の工夫として、アートが個人的に好きというわけでは必ずしもない経営者がアートを導入することは重要。
- 日本企業も人的資本情報の開示を積極的に進めることになるが、そこで自社の特徴的な独自性のある取組の開示が謳われている。アートを企業経営にどう取り入れているのか等、独自性のある取組を開示する企業が多くなっていくだろう。
- ギャラリーは、企業と付き合うのではなく、企業を経営する個人と付き合う。アートに関心の持つ個人の教養を上げることで、結果的に、企業に影響が出るということに関心がある。
- 現代アートは今の世相や情勢を表現しており、厳しい社会問題を突きつけてきたり、哲学、思想の提案に到るまで、私たちの脳に迫り、気づかせてくれたり、考えさせてくれたりするもの。また、現代アートを通して、歴史を学ぶことにもつながる。癒しという観点より、学び、そこから生まれる各々の考えや、意見の交換こそに、アートの面白さがある。企業の中にアートがあることで、そこから生まれる議論を楽しんだり、新しい発想の展開を促したりするなど、そういう環境が企業内で増えると良い。

### 課題や施策の方向性等について

- 国や企業でアートが積極的に取り入れられる動きは、アーティスト側にも良いこと。重要なのは、そもそも何をを目指すのか、そのためどのようなステップとサポートを想定するのかをはっきりした

ヴィジョンにすること。そして HOW の部分、どのような場面に、どのようにアートを取り入れるべきなのか、その枠組み自体の検討に、アーティスト、またはアーティスティックに枠組みを柔軟に考えられる人を巻き込むと良い。

- アートの効用について、米国では NIH（全米保健機構）が客観的な知見を得る研究について大きな予算を措置しており、英国でも Wellcome Trust 等、同様の取り組みがなされつつある。WHO でもその重要性が提言されており、日本でも同様の取り組みが必要。研究費の確保や産業技術総合研究所等での予算化があると良い。
- 研究者の示す、アートが人・企業・社会（市民、行政）に与える良い影響と、実践者の掲げる具体例を公開すると、そういった取り組みを推進したい人にとって非常に有益。その際、美しいもの、リラックスできるもの、または売買を目的に作られたものといった一部のアートだけを取り上げるのではなく、社会問題に鋭く取り組むアート、テクノロジーや科学の新しい使い方を見せてくれるアート、政治家が法律を作る上で参照できるアート等、様々なタイプのアートを対象にすることが重要。
- 企業に勤める社員等においては彼らの福利厚生（ウェルビーイング）やクリエイティビティを高め、ストレスを低下させることができるならば、非常にメリットがある。加えて、主語が企業の経営者側であるにしても、社員等にそのような効用が生じることで、社員の労働力や生産性が高まること、病休者等が減ること、それに伴い企業の利益が増え、損失が減る可能性があること、そのような取り組みをしている企業イメージが高まること、などの潜在的なメリットが様々にある。このような潜在的なメリットがどれくらいあるのかを顕在的に示すことは、研究者と行政とが協力をし提示・提言することができるものであり、さらにその金額や度数などの数字で見える化することできるとメリットが明示しやすくなる。
- 企業における「需要」なのか、公共空間等における「需要」なのか、国民生活における「需要」なのか、など幾つかのレベルで取組を促すことが必要。例えば、議論の際に、企業にアートを導入することで「減税」の対象とすることも（賛否は別として）考えられる。また、「健康」「教育」との観点で、持続可能な形での取り組みを促す必要がある。例えば、日本では 420 万人が何らかの心の病気で通院・入院をしている。アートのストレスや不安を低下させる効用によって、この数字がほんの少し低下するだけで、医療費も減る。海外で試行されているように、投薬をする代わりに（あるいは併用する形で）美術館への入館、高齢者施設におけるアート利用などによって認知機能等が維持・改善されるなどの社会的処方／文化的処方が可能なのであれば、さらに健康に寄与し、関連する産業や人材への波及効果もある。様々なレベルでの経済効果の試算について、プラス面だけでなく、医療費がどれくらい減るのか等の、マイナス面の軽減についても試算もしてはどうか。
- アートはどのように経済効果を生むのか、海外でアートの何が今売れているのか、それをどうやって後押しすることができるか、具体的な経済との結びつきというのをちゃんと調べたほうがいいのではないか。
- 企業のアート支援について、メセナとしての支援によるメリット以上に、企業にも得るものが多いことを実証していくことには意義がある。一方、大企業であるほど説明責任が問われる。
- 経済産業省でも、職員が経済産業省らしさについてワークショップを行い、若手アーティストが庁舎内に壁画を制作し、一定の組織活性化効果が得られたと聞いている。こうした取組などのアートと企業との取組が広がっていくことは非常に重要。
- 企業のアート活用の先行事例を見て、積極的に活用して行こうという企業もいれば、それに気づかない企業もいる。アクセスや方法を知らない中小企業が多く、アートと近付けていく必要がある。
- 100%アーティストになるとそれはそれで（企業にとっては）大変。個人的には、30%くらいアーティストがいれば、楽しい世の中になる。アートに関わる人はすごくいいアイデアを持っており、アーティスト、キュレーター、館長等、いろんな分野の人がいて、その人たちの力を借りて事業に変換していくのがいい。
- アートと企業・産業という観点では、不確実性が高い時代にあって、探索的な経営や価値創造に資する経営が重要。そのような視点から、アーティストと企業の R&D（研究開発）がより促進されるべき。日本企業の国際競争力の低下から、慈善的なメセナ活動からアート産業やアーティストに流れるお金が先細っており、これに代替する資本としても R&D は重要。企業の担当者はアーティストと企業の R&D の費用の捻出に頭を絞っており、多くの場合、協賛・ブランディングといった広告費

として処理される。あまり費用を割けず、そもそも社内の説得が難しい。

- 企業の研究開発費の会計・財務的な処理についてはこれまでも多くの議論の蓄積があり、現時点では、国際会計基準でも、日本の会計基準でも、原則として（何らかの産業財産権等が発生していない限りは）無形資産としての計上が難しく、一般管理費等として発生時に費用処理が求められることになる。アーティストと企業の R&D の会計処理について、費用処理の時点が遅らせる、無形資産としての計上を認める（著作権をベースとして計上を積極的に認める）等の優遇措置があると、企業の担当者への後押しになる。
- 今後重視される人的資本等の非財務情報としてアーティストの雇用やアーティストとのコラボレーション等を位置づけていく道もあるが、その効果は限定的ではないか。
- 企業による美術館の運営にはお金がかかり、最初に目に見えないものに対する投資をするわけで、国の補助金等あるとよいのではないか。
- 日本の風潮として、どこかアートを使って儲けるという視点があるように感じている。アートを活用するという視点ではなく、企業は、アートを支援する立ち位置であるべきと考える。一例として、アートバーゼルのパートナー企業は、アーティストとのコラボレーションやアート活動の支援をすることが富裕層の顧客の取り組みにつながり、結果として、企業の発展、売上向上に繋がるというエコシステムが成立している。
- 経済界、政治の世界に現代美術が容易に見られる環境を作ることが重要。また、アートだけは、言語で学ぶより直接作品に学ばないとつまらない。
- 経済産業省の役割は、日本の中でのアートのゲームを、世界とどう戦せるか（に移していくことである）。
- 欧米の企業はこうだとか言っても意味がない。そもそも根底にあるリベラルアーツなどの知見や日本の美術館や芸術祭、企業等のこれまでの苦労や失敗例について議論しないと意味がない。
- 教育に関しても、非常に重要な問題。ぜひ、経済産業省－厚生労働省－文部科学省などが連携して、多方面からの取り組みを期待したい。
- 創造的人材の育成のためのリベラルアーツ教育の充実、アーティストのキャリアパスとしての企業の芸術監督制度、次世代イノベーションプロデューサーの育成、企業や都市等における創造エンジンのプロトタイプの 4 つを提案したい。
- 現代アートの知識不足、専門家不足。例えば、欧米では、企業コレクションや支援活動をするなど、何らかアートに関わっていく場合、知識のある専門のキュレーターが雇用される。また個人においても、きちんとしたアートヒストリーを理解し、国際アートシーンで起きているアートの動向を理解するアドバイザー、コンサルタントをつける。そういったアドバイザーが日本では大変少ない。アート専門のアドバイザーやコンサル人材を育てるプラットフォームや資格制度などがあっても良いのではないか。企業だけではなく、あらゆる面において総合的に現代アートを浸透させていく土壌が必要。
- アートにおいて未来に投資すべきことは、①人に投資をすること、②アート専門家をオーガナイザーにいのること、③既にあるものを価値づけすること。①について、人件費、リサーチ費、キュレーター留学など。現地に行かないと何もわからない。他の国の人と繋がることでそこから新しいことが生まれる。②について、専門家でない人がリーダーを務めるのは良いが、知識不足を補う右腕が必要。特に日本と海外両方見ている人が重要。海外を見ているだけでは日本の文化に当てはまらないので失敗する。③について、日本の文化はもともと素晴らしいので、新しい分野で海外と競い合う必要はない。そもそもの社会構造が違いすぎるので日本人々に理解されるか疑問。社会構造を変えるには教育から変える必要がある。
- 子どものころから文化、アートに触れることの重要性は理解・納得されてきているが、大人にも必要だという話を進められるとよい。大学にアートの要素が少ないことは反省すべき点。
- 常識にとらわれず新しい枠組みを提案できる人材をどう育てられるのかという若い世代に対する取組も必要。アートを教育にどのように取り入れられるか。大学だけでなく中学校くらいから少しずつ取り入れるにはどうすべきか。教員の負担を増やすのではなく、むしろ分担する形で、アーティストがコミットするのはどうか。
- 美術館はどれも予算が少なく、ろくな展覧会が作れない。予算があれば、デザイン、運輸や印刷などの周辺産業に波及があるので、公共工事のようなことをやったらいい。

- この場所、この時代、この状況の中でどのような美術館を建てるかがサステナビリティにつながる。どこかにある美術館をそのまま持ってきては駄目。

以上