

Title	イノベーション政策としてのクリエイティブ産業政策
Author(s)	木村, めぐみ
Citation	年次学術大会講演要旨集, 30: 919-922
Issue Date	2015-10-10
Type	Conference Paper
Text version	publisher
URL	http://hdl.handle.net/10119/13424
Rights	本著作物は研究・技術計画学会の許可のもとに掲載するものです。This material is posted here with permission of the Japan Society for Science Policy and Research Management.
Description	一般講演要旨

イノベーション政策としてのクリエイティブ産業政策

○木村めぐみ（一橋大学イノベーション研究センター）

1. はじめに

本稿の目的は、イギリスのクリエイティブ産業政策がイノベーション政策として機能するまでのプロセスを明らかにすることである。クリエイティブ産業とは「個人の創造性、技能、才能を源泉とする、知的財産の生成や活用を通じて、富や雇用を創出する潜在力をもつ産業」（CITF 1998）であり、この産業には、映画や音楽、デザイン、広告などが含まれてきた。

1997年に始まるクリエイティブ産業政策は、イギリスが目指すべきイノベーションの変化を示し、その実現のための、創造性やクリエイティブ産業の役割を明確にしてきた。こうした動きは、ヨーロッパやアジアを中心に、世界各国へと波及し、これまで「天才」といったことばで片付けられてきた、本来は、誰しもがもつ才能の民主化（Bilton 2006）を加速させている。シュンペーターのいうイノベーションの5つの類型、OECDが定義するそれに加え、（本来は、そのすべてに必要なものではなかったはずの）ソフトイノベーション、つまり、「機能的な性能よりも、主として美しさ、あるいは知覚に影響を及ぼす製品やサービスのイノベーション」（Stoneman 2010）の重要性が高まっているのだ。

しかし、日本では、「クリエイティブ産業」を称する産業のための政策はあっても、その内容は、イギリスのそれとは大きく異なる。だから、日本でも、イノベーションの実現における創造性の重要性は指摘されてきたはずだが、当然、クリエイティブ産業にかかわる政策とイノベーション政策を連携させようとする動きは見られない。その要因として考えられるのは、「イノベーション＝技術革新」といった認識、「クリエイティブ」といえば、広告やデザインなど、特定の分野のことばという限定的な解釈が根強い現状にある。そもそも、「イノベーション」や「クリエイティブ」のみならず、「創造的」や「創造性」ですら、西洋的な、輸入された、外来語や概念である。しかし、イギリスでも、クリエイティブ産業政策がイノベーション政策として機能するまでには10年ほどの年月がかかった。その背景にも、現在の日本と似た社会的認識、C.P. Snowの“*The Two Cultures*”に象徴される、科学とアート、テクノロジーと芸術、経済と文化の間の大きな壁という問題意識があった。

だからこそ、イノベーションを求める日本にとって、この政策の構想そのものと、この政策がイノベーション政策として機能するまでのプロセスは示唆を与えている。この政策は、当初、芸術や文化産業の振興策であるかのような誤解を与えた。しかし、その構想は、その後の展開を予見させるものである。ただし、その実現には、つぎのようなプロセスが必要であった。第一に、「クリエイティブ産業」を定義し、その経済効果を明示すること。第二に、限られた分野だけではなく、広く、国内経済全体において、創造性やクリエイティブ産業の重要性が認識されるようになること、つまり、クリエイティブ産業政策から「クリエイティブエコノミー」政策と呼ぶべき政策への転換。第三に、クリエイティブ産業と他の産業との連携の促進、その意義を示す科学的エビデンスの提示、イノベーションの実現に向けた芸術・人文学的知識（研究・教育）の役割の明確化、いわば、ナショナルイノベーションシステム全体の改革である。

本稿では、イギリス労働党政権期のクリエイティブ産業政策がイノベーション政策として機能するまでのプロセスを明らかにする。1997年から2010年までの労働党政権期は、①ブレア政権の第1期目と第2期目（1997-2005）、②第3期目（2005-2007）、③ブラウン政権期（2007-2010）に区分することができる。本稿では、それぞれをクリエイティブ産業政策の草創期、転換期、進展期と呼ぶ。

2. クリエイティブ産業政策の草創期（1997-2005）：その構想と意義

クリエイティブ産業政策の草創期とは、1997年と2005年の総選挙の間である。1997年に、国家遺産省を前身とする文化・メディア・スポーツ省（DCMS）が誕生してまもなく、省内には、DCMSのクリス・スミス大臣を中心に、「クリエイティブ産業タスクフォース（CITF）」が組織された。翌年、CITFは、イギリスで初めて、クリエイティブ産業の現状を示すデータを大々的に発表し、スミス大臣は、著書 *Creative Britain* に、クリエイティブ産業政策の構想をまとめている。

まず、明確にしておきたいのは、クリエイティブ産業政策は、開始当初から、イノベーションの実現を目的とした政策であったという点である。たしかに、本稿で明らかにしようとしているように、その後も、政策の内容には変化が見られた。また、その間には、「クリエイティブ産業」を構成する産業やセクターにも変更が加えられている。しかし、定義そのものはつかわれ続けた。また、スミス大臣の著書を読めばわかるように、この政策が当初から、「芸術やメディアといった中核的な領域だけではなく、デザインや科学、薬、エンジニアリングにまで拡大しようという目標を持っていたことは明らかであった」(Nesta 2013)。

しかし、草創期のクリエイティブ産業政策は、その目的も構想も、大部分が誤解されていた。いまでも、この政策は、芸術や文化・メディア産業の振興策として捉えられることも多く、とりわけ日本では、ブレア政権が発足する数年前に起きた「クールブリタニア」ブームと結びつけられることも少なくない。スミス大臣の著書も、断片的に引用されることはあっても、その構想は、十分には理解されてこなかったのである。

当時のこのような状況を考えると、クリエイティブ産業政策が登場した最大の意義は、「クリエイティブ産業」という枠組みが設けられ、その経済効果が明示されたことにある。1998年にCITFが大々的に発表したクリエイティブ産業の現状を示すデータとは、*Creative Industries Mapping Document 1998*であった。それは、全13分野の収益源や市場規模、貿易収支、雇用、産業構造、国際的な評価、二次的な経済効果、成長の可能性、問題点(課題)などを分野ごとに分析したものである。三年後の改訂版では、二次的な効果、国際的な評価、地域における展開、eコマースやインターネット、テクノロジーの影響なども明らかにされた。このときには、クリエイティブ産業が、①おおよそ1125億ポンドの収益をあげ、②130万人を雇用し、③貿易収支には約103億ポンドを貢献し④GDPの5%を占めている現状が示されている(CITF 2001)。

クリエイティブ産業政策の構想の実現には、まずなによりも、その定義を明確にし、その経済効果と、イギリス経済への貢献を示す必要があった。

3. クリエイティブ産業政策の転換期(2005-2007)

： クリエイティブ産業政策からクリエイティブエコノミー政策へ

クリエイティブ産業政策の転換期は、2005年の総選挙から、2007年のブラウン政権発足前までの期間である。この時期、クリエイティブ産業政策は、クリエイティブエコノミー政策として、つまり、特定の分野に限らない政策として、その役割を期待されるようになった。

まず強調しておきたいのは、この動きが、DCMSというよりは、むしろ、当時の財務大臣ゴードン・ブラウンや産業貿易省(DTI)に先導されるように、デザインセクターを中心に起きたことである。実は、DCMSのスミス大臣は、2001年に退任を余儀なくされ、そのあと、DCMSでは、彼の構想を実現するような、具体的かつ目立った動きは見られなかった。

2005年、DTIでは、『創造性、デザイン、事業業績』というエコノミックペーパーが発表されている。この論文では、創造性が事業成果に及ぼす影響が明確にされた。同時期、当時のデザインカウンシルの議長、ジョージ・コックス氏も、ブラウン大臣の要請を受け、大蔵省に『コックスレビュー』を提出している。この提言書でも、成功企業が、デザインだけでなく、組織の全部門において、創造性を促進させようとしている、というエビデンスが示され、さらには、産業や大学、政府に必要な認識と変化についての具体的な提言がまとめられている。

DTIのエコノミックペーパーと、大蔵省に提出されたコックスレビューは、イギリス経済における、創造性とデザインの重要性を示したものであった。『コックスレビュー』を補完すべく、同年、DCMSでは、「クリエイティブエコノミープログラム」がはじまっている。その目的は、「クリエイティブ産業のイノベーション、成長、生産性を支援する最適なフレームワークを作成すること」(Work Foundation 2007)であった。その間、DTIとDCMSの間では、クリエイティブ産業と他の産業の協働の可能性に関する分析が始まっていた。翌年には、全11省の合同会議がもたれ、クリエイティブ産業政策の指針について意見交換が行われたという。

DCMSの政策として始まったクリエイティブ産業政策は、この時期から本格的に、省庁横断的な政策として機能しはじめようとしていた。1998年に組織されたCITFにも、DCMS以外の省庁のメンバーが含まれてはいた。しかし、CITFは、スミス大臣の退任後には解散している。2005年から2007年の二年間は、期間こそ短いものの、クリエイティブ産業政策の転換期となった。実際、この時期以降、政府機関は、こぞって、「クリエイティブエコノミー」ということばを多用するようになっていく。

4. クリエイティブ産業政策の進展期(2007-2010)

：イノベーション政策としてのクリエイティブ産業政策

クリエイティブ産業政策の進展期とは、ブラウン政権期であり、具体的には、2007年から2010年の総選挙までの間を指す。この時期、クリエイティブ産業と他の産業との連携が本格的に促進されるようになり、その意義を確認するための科学的エビデンスも積極的に示されるようになった。さらには、イノベーションの実現に向けた芸術・人文的知識（研究・教育）の役割までが明確にされている。いわば、ナショナルイノベーションシステム全体での改革が進められたのである。

ブラウン首相は、ブレア政権期、つまり、財務大臣の任期中から、一貫して、イノベーションの重要性を主張していた。つぎに引用する、彼の演説は、クリエイティブ産業政策がイノベーション政策として機能するようになったことを象徴するものとなった。

わたしたちは、技術、科学、そして、クリエイティブ産業であれ、イノベーションを実現するためのすべての障壁を取り払います。クリエイティブ産業というイノベーターは、私たちの成功の鍵です¹。

この演説は、1998年にスミス大臣が著した *Creative Britain* の構想を思い起こさせるものであった。実際に、この演説が行われたのは2008年5月であり、その三ヶ月前に、DCMSは、同じタイトルを使って、クリエイティブ産業に関する戦略 (*Creative Britain: New Talents for New Economy*) を発表していた。その冒頭には、ブラウン首相のつぎのようなメッセージもあった。「この数年のうちに、クリエイティブ産業は、私たちの国家的な繁栄のためだけではなく、我々の国民生活の中心におかれる能力のために重要な役割を果たすことになるだろう」。なお、この戦略は、DCMSと、イノベーション・大学・技能省 (DIUS) と、ビジネス・規制改革省 (BERR) とともに公表したものであった。DIUSとBERRは、ブラウン政権期に新設された、DTIの後継組織であり、2009年には、ビジネス・イノベーション・技能省 (BIS) に改編されている。

首相みずからが表明した、クリエイティブ産業への期待は、他の産業や大学にも大きな変化を与えていった。他の産業との協働の可能性を模索する動きも加速し、NESTA (National Endowment for Science Technology and the Arts: 2012年以降は、「Nesta」) を中心に、その意義を確認させる、科学的エビデンスも積極的に発表されるようになる。たとえば、Stoneman (2010) の「ソフトイノベーション」の研究がある。その定義は冒頭に引用したが、ソフトイノベーションは、クリエイティブ産業におけるイノベーションについてのみ論じるための概念ではない。たしかに、その動機には、『ハーリーポッター』シリーズの出版や映画化の成功があったし、それは「これまでの経済学が大々的に無視してきた部分」に着目した研究ではあった。しかし、重要なのは、この研究が、イノベーションとその実現過程の研究であることを強調していた点である。

また、イノベーションの実現に向けた芸術・人文的知識（研究・教育）の役割までが明確にされ、芸術大学や、芸術・人文学教育にもその影響が見られた。たとえば、ロンドン芸術大学には「イノベーションマネジメントコース」（2008年より、修士以上）が設置されている。ロイヤル・カレッジ・オブ・アートでは、2007年から、インペリアルカレッジのエンジニアリングコースとビジネススクールとともに、「デザインロンドン」プログラムを実施しており、「イノベーショントライアングル」の育成を目指した。その目的は、産業革命期以降、長い間、分業が進められてきた、ビジネス、テクノロジー、デザインのスキルを併せ持った人材の育成である。また、芸術・人文学評議会 (AHRC) では、イノベーションの実現に芸術・人文的知識（研究・教育）が果たす役割とその実践に関する研究、教育プログラムがいくつか設けられた。

大学のほかにも、ハイレベルなライブパフォーマンスへの参加など、一週間あたり五時間、子供や若者に文化に接する時間を設けるというような取り組みや、若者が職業として、クリエイティブ産業に関心を抱くようなスキームを設けられることなども計画されるようになった。

以上のように、ブラウン政権は、イノベーションの実現という目標を大々的に掲げ、クリエイティブ産業政策は、その実現に資することを求められ、その役割も明確にされるようになった。それは、すでにスミス大臣の構想に書かれていたことであった。しかし、その構想が本格的な実現に向けて動き出したのはブラウン政権期といえ、その間には、十年の年月が流れていた。イギリスのクリエイティブ産業政策がイノベーション政策として機能するまでのプロセスは、①スミス大臣が示していたクリエイティ

ブ産業政策の構想そのもの、②その実現までに必要な3つの段階、③その順序の重要性を示す。

5. 考察

本稿では、イギリスのクリエイティブ産業政策がイノベーション政策として機能するまでのプロセスを明らかにした。

そのプロセスとは第一に、この政策の草創期（1997-2005）に、「クリエイティブ産業」という枠組みとともに、その経済効果が明示されたことである。クリエイティブ産業に含まれた分野は、それまで、経済効果が曖昧であり、その重要性を客観的に示すことができていなかった。もちろん、メージャー政権期（1991-1997：保守党）にもすでに、国家宝くじ制度が導入され、この制度が、イギリスの芸術や文化産業の振興にとっては重要な役割を果たし始めていた。また、「クールブリタニア」と呼ばれる、イギリス文化のブームが起きたのもこの時期である。しかし、ブレア政権以前、こうした分野が大々的に、イギリス経済全体のための政策的課題として取り上げられることはなかった。

第二に、転換期（2005-2007）における、クリエイティブ産業政策から、クリエイティブエコノミー政策と呼ぶべき政策への転換である。この時期、クリエイティブ産業という枠組みに含まれる、限られた分野だけではなく、広く、国内経済全体における創造性やクリエイティブ産業の重要性が認識されるようになった。この動きが、財務大臣や産業貿易省、デザインセクターから起きたことは、草創期に、「クリエイティブ産業」という枠組みとともに、その経済効果が明示されたことの意義を示す。

第三に、進展期（2007-2010）、つまり、ブラウン政権期に、クリエイティブ産業政策が、イノベーション政策として本格的に機能するようになったことである。具体的には、クリエイティブ産業と他の産業との連携が本格的に促進されるようになり、その意義を確認させる科学的エビデンスも積極的に示されるようになった。さらには、イノベーションの実現に向けた芸術・人文的知識（研究・教育）の役割までが明確にされている。ナショナルイノベーションシステム全体での改革が進められたのである。

クリエイティブ産業政策は、ブレア政権の発足にはじまる2010年までの労働党政権期において、最も成功した政策のひとつである。

6. おわりに

本稿では、イギリスのクリエイティブ産業政策がイノベーション政策として機能するまでのプロセスを明らかにした。その成功要因は、イノベーションの社会的認識の変化を促進する動きを先導し、実践したことだと言える。この政策とその後の展開は、「奇跡」と呼ばれることもあり、その影響は、ヨーロッパやアジアを中心に広がっていった。たとえば、2007年から、INSEADが実施している、グローバル・イノベーション・インデックスを参照してみると、2011以降、日英両国の間には大きな差が開いており、その一因としても、「クリエイティブ産業」をめぐる政策の位置付けや、その目的を指摘することができる。

このような現状を抱える日本に対し、イギリスのクリエイティブ産業政策は、つぎの3つの点で示唆を与えている。第一に、スミス大臣が示していたクリエイティブ産業政策の構想そのもの、第二に、その実現までに必要な3つのプロセス、第三に、その順序の重要性である。今後は、より具体的に、この政策が日本のどのような問題や課題に対して示唆を与えているかを明らかにしていくことにしたい。

注1：2008年5月20日に行われたThe Innovation Edge Conferenceにおけるブラウン首相の演説の一部である。(McIntosh, Ewan, "Gordon Brown: Creative innovators are Britain's future", <<http://edu.blogs.com/edublogs/2008/05/gordon-brown-cr.html>> 最終閲覧2015年8月31日)

【参考文献】

- Bakshi, Hasan, Schneider, Phillippe and Christopher Walker (2008) Arts and humanities research and innovation, NESTA, AHRC.
Bakshi, Hasan, Hargreaves, Ian and Juan Mateos-Garcia (2013) *A manifesto for the creative economy*, Nesta.
Bilton, Chris (2006) *Management and Creativity: From Creative Industries to Creative management*, Wiley-Blackwell.
Cox, George (2005) *The Cox Review of Creativity in Business* (Independent reviews), HM Treasury.
Creative Industries Task Force (1998) *Creative Industries Mapping Document 1998*, DCMS.
--- (2001) *Creative Industries Mapping Document 2001*, Department for Culture, Media and Sport.
Department for Culture, Media and Sport (2008) *Creative Britain: New Talents for New Economy*, DCMS.
Department of Trade and Industries (2005) *Creativity, Design and Business Performance*, DTI Economics paper NO.15, DTI.
Department for Universities, Innovation and Skills (2008) *Innovation Nation*, DIUS.
Howkins, John (2001) *Creative Economy: How people make money from idea*, Penguin Books.
Smith, Chris (1998) *Creative Britain*, Faber & Faber.
Snow, Charles, Percy (1993) *The Two Cultures*, Cambridge University Press.
Stoneman, Paul (2010) *Soft Innovation: Economics, Product Aesthetics, and the Creative Industries*, Oxford University Press.
Work Foundation (2007) *Staying Ahead: The Economic Performance of UK's Creative Industries*, DCMS.