

平成27年度文化庁委託事業

文化産業の経済規模及び経済波及効果に関する調査研究事業
報告書

2016年3月

株式会社ニッセイ基礎研究所

◎ はじめに

この報告書は、文化庁から委託を受けて株式会社ニッセイ基礎研究所が実施した「文化産業の経済規模及び経済波及効果に関する調査研究事業」の成果をとりまとめたものである。

文化産業や創造産業、あるいは創造経済という言葉に代表されるように、近年、文化芸術を産業として捉えたり、それが経済活動に及ぼす影響を把握したりすることは、国際的にも大きな潮流となっている。

諸外国では文化GDPとして文化産業の経済規模や国内総生産に占める割合を把握しているケースが少なくない。しかし、残念ながら我が国では国民経済計算や諸外国で発表されている文化GDPと比較しうる形で、文化産業の経済規模を体系的に調査・研究し、算出する取組はこれまでのところ行われていない。文化GDPは、文化芸術立国の実現に向けて極めて基礎的なデータであり、それを把握することは、「文化芸術の振興に関する基本的な方針(第4次基本方針)」(平成27年5月22日閣議決定)に基づく施策の企画・立案を行う上でも重要である。

また最近では、文化芸術はそれらを保護・保存するだけでなく、活用することにより教育、福祉、まちづくり、観光等幅広い分野への波及効果を及ぼし、地域活性化や地域課題の解決に貢献している事例が各地で見られるようになった。あわせて文化事業や文化施設などは相応の経済波及効果も生み出すことから、各地の事例で調査研究が行われ、その算出結果が公表されている。しかし、いずれも個別事例の経済波及効果の把握にとどまっており、文化芸術の経済波及効果を総体的に捉える試みは行われてこなかった。

そこでこの調査研究では、まず、海外における文化産業の定義や文化GDPの算出手法などを参考に、我が国の文化産業の経済規模(文化GDP)を算出し、国際比較を行った。次いで、文化庁が平成26年度に支援した芸術祭、舞台芸術、文化施設及び文化財に焦点をあて、それらが生み出す経済波及効果の全体像の算出を試みた。

その結果、我が国の文化GDP産業の規模は約8.8兆円という計算結果が得られたが、国全体のGDPに占める割合は1.8%で先進諸国よりかなり低い水準にあることが明らかとなった。また、文化庁が支援する4分野の経済波及効果の合計は約12兆円となった。ただし、これらの算出手法や計算結果については課題や留意点が残されており、今後も同様の調査研究が続けられ、より精度の高い文化GDPや経済波及効果の算出が行われることを期待したい。

文化芸術を産業や経済の側面から把握・分析することは、今後の文化芸術の振興策を検討する上でますます重要になるだろう。しかし同時に、そうした側面が強調され過ぎることで、人々が生きる喜びを見出し、多様性を受け入れることのできる心豊かな社会を形成するといった文化芸術の本来の目的や価値が見失われることがあってはならない、ということをつけ加えておきたい。

末筆ではあるが、今回この貴重な調査研究業務の機会を与えられた文化庁、ならびに調査の実施に際してご協力いただいた方々に対し、衷心より謝意を表するとともに、この成果が、我が国の文化芸術の振興に有効に活用されることを願うものである。

2016年3月

株式会社 ニッセイ基礎研究所

◎ 目次

第1部 文化 GDP に関する調査結果

1. 文化産業の概念や文化 GDP の算出手法等に関する国際比較.....	3
(1) 文化 GDP に関する諸外国の調査研究や報告書等の分析・整理.....	3
① 文化産業の概念と産業分野.....	3
② 文化産業の産業分類モデル.....	5
③ 文化産業の経済規模を測る指標とその算出手法.....	7
(2) 諸外国の文化 GDP の規模及び算出手法等の把握と比較・分析.....	9
① 米国の文化 GDP の産業分野と推計方法.....	9
② 英国の文化 GDP の産業分野と推計方法.....	10
③ フランスの文化 GDP の産業分野と推計方法.....	12
④ 米国、英国、フランスの文化 GDP の国際比較.....	13
2. 我が国の文化 GDP の算出手法の設定及び文化 GDP の算出.....	17
(1) 我が国の文化産業の概念と産業分野の検討・設定.....	17
① 基本的な考え方.....	17
② 文化 GDP の産業分野の検討.....	17
③ 文化産業の領域と産業分野の設定.....	19
(2) 文化 GDP の算出手法の検討.....	19
① 基本的な考え方.....	19
② 文化 GDP の算出手法.....	20
③ 付加価値法による生産側 GDP の推計方法.....	20
④ 文化 GDP の算出手順.....	23
(3) 我が国の文化 GDP の算出と国際比較.....	25
① 我が国の文化 GDP の算出.....	25
A 日本標準産業分類における文化産業の分類.....	25
B 文化領域別の文化産業の経済規模の推計と文化産業比率の算出.....	25
C 文化領域別の文化産業の産出額の推計.....	27
D 文化領域別の文化産業の中間投入額の推計.....	27
E 我が国の文化 GDP の推計.....	28
② 諸外国の文化 GDP との国際比較.....	32
3. 我が国の文化 GDP の算出手法等に関する留意点と課題.....	34

第2部 文化芸術の経済波及効果に関する調査結果

1. 文化芸術の経済波及効果に関する主な既存調査.....	39
2. 文化庁補助事業における経済波及効果.....	43
(1) 経済波及効果の算出対象.....	43
(2) 算出の基本的な考え方、前提条件等.....	43
(3) 各分野の経済波及効果の推計.....	44
A. 芸術祭.....	44
B. 舞台芸術.....	49

C. 文化施設	54
D. 文化財	59
(4) 4分野の文化芸術による経済波及効果の総括	63
3. 経済波及効果分析の基本パターン及び文化芸術の経済波及効果に関する留意点・課題 ...	67
(1) 経済波及効果分析の基本パターン	67
① 補助対象の事業支出による経済波及効果	67
② 観客等の消費支出による経済波及効果	67
(2) 文化芸術の経済波及効果に関する留意点・課題の整理	68
① 経済波及効果の算出について	68
② 経済波及効果の説明について	69

序章：調査研究の目的と構成

1. 調査研究の目的

本調査研究は、海外の事例や他分野での同様の調査研究を参考に、文化産業の経済規模（文化 GDP）を国民経済計算に準ずる手法で算出するとともにその算出手法を明らかにすること、また、芸術祭、舞台芸術、文化施設及び文化財等が経済波及効果を及ぼす産業種を分析するとともにその規模について調査・分析を行うことを目的として実施したものである。

2. 調査研究の構成と内容

(1) 文化産業の概念や文化 GDP の算出手法等に関する国際比較

我が国の「文化 GDP」の算出手法の設定及び「文化 GDP」の算出に参考となる諸外国の文化産業の経済規模（文化 GDP）の把握とその取組の実態について調査・分析を行った。具体的には、既存の調査研究や報告書を参照し、「文化 GDP」に関するデータとして、諸外国の文化産業の経済規模（文化 GDP）に加え、文化産業の概念や産業分野、経済規模の算出手法などを調査、整理することで、(2)の参考となる手法を検討した。

① 「文化 GDP」に関する諸外国の調査研究や報告書等の収集、分析・整理

文化産業の経済規模（文化 GDP）の測定方法に関する調査研究や報告書等を収集し、我が国の「文化 GDP」の算出手法の設定に参考となる取組について、次の項目に基づいた分析・整理を行った。

- 文化産業の概念と産業分野
- 文化産業の産業分類モデル
- 文化産業の経済規模を図る指標とその算出手法

なお、文化産業の産業分類モデルの検討に際しては、海外の英文資料を参照したが、産業分野の名称に関して、英語と日本語が厳密に対応しない場合が想定されるため、英語をそのままカタカナ表記としたものがある（例：ビジュアル・アーツを美術とすると写真、工芸などが含まれなくなる）。

② 諸外国の「文化 GDP」の規模及び算出手法等の把握と比較・分析

①の成果を踏まえ、我が国の「文化 GDP」の算出手法の参考となる諸外国の参考事例を文献から調査し、文化産業の経済規模（文化 GDP）や算出の手順を把握し、国際的な比較分析を行った。具体的には、米国、英国、フランスの文化 GDP の産業分野と推計方法を調査したうえで、これら3ヶ国の国際比較を行った。

(2) 我が国の「文化 GDP」の算出手法の設定及び「文化 GDP」の算出

(1)の調査結果を踏まえ、我が国の文化産業の概念と産業分野及び国民経済計算に準ずる「文化 GDP」の算出手法を検討し、我が国の「文化 GDP」を算出した。具体的には、我が国の文化産業の実態や状況に見合う概念や産業分野の分類を検討するとともに、他分野での同様の調査研究を参照し、我が国の統計や国民経済計算に対応する「文化 GDP」の算出手法を検討したうえで、我が国の「文化 GDP」を算出し、諸外国との比較・分析を行った。

① 我が国の文化産業の概念と産業種の検討・設定

(1)の調査結果をもとに、諸外国の文化産業の概念と産業分野の分類を整理し、D. Throsbyの提唱する「同心円モデル」を参考に我が国の文化産業の概念と領域を検討した。文化庁と協議のうえ、(1)②で把握した米英仏が文化 GDP に含める産業種をベースに、我が国固有の産業分野及び産業種を加え、文化 GDP 産業(中核的文化産業及び広義の文化産業)、文化 GDP 関連産業(文化関連産業及びその他の文化関連産業)を設定した。

② 我が国の「文化 GDP」の算出手法の検討

我が国の「文化 GDP」の算出は「内閣府の国民経済計算に準ずる付加価値法を活用する手法」に加え、「総務省の産業連関表を活用する手法」でも可能である。そのため、我が国の他分野での同様の調査研究も参考に、2つの手法の利点と課題を整理し、文化庁と協議のうえ、前者の算出手法を用いることとした。

さらに、付加価値法による生産側の GDP の推計方法を参照し、国民経済計算の産業連関表である V 表及び U 表を活用する我が国の文化 GDP の算出手順を設定した。

③ 我が国の「文化 GDP」の算出と国際比較

①②の検討結果に基づき、2012年度から2014年度の3年間の「文化 GDP」を算出した。そのうえで、(1)で把握した諸外国の文化 GDP 並びにそれが国全体の GDP に占める割合について国際比較を行った。なお、比較対象とした国は、英国、フランス、ドイツ、米国、カナダ、オーストラリアの6ヶ国である。

(3) 我が国の「文化 GDP」の算出手法等に関する留意点と課題

(1)～(2)の調査の過程で明らかになった「文化 GDP」の算出手法や算出結果に関する留意点と課題を整理した。

(4) 文化芸術の経済波及効果に関する主な既存調査

芸術祭、舞台芸術、文化施設、文化財の4分野の経済波及効果に関して、参考となる既存の調査報告書、参考資料を収集し、経済波及効果の算出手法、精度、応用可能性などの面で、他の類似事例への参照や応用が可能なものを代表的な参考事例として採用し、それぞれの経済波及効果の規模に加え、算出手法を整理した。ただし、舞台芸術と文化財に関しては、比較可能な算出手法で内訳や算出根拠が明確な既存調査や資料が見当たらなかったため、芸術祭と文化施設の2分野での調査にとどまった。

(5) 文化庁補助事業における経済波及効果

4分野の事業として下表の文化庁の補助事業(2014年度)を対象に、採択団体の事業支出と観客または観光客の消費支出による直接需要をベースに、産業連関表を使って4つの分野ごとに補助事業全体の経済波及効果の推計を行った。具体的な算出手法については、分野ごとに異なる部分があるため、報告書を参照されたい。

分野	文化庁の補助事業
A. 芸術祭	平成26年度 地域発・文化芸術創造発信イニシアチブ
B. 舞台芸術	平成26年度 トップレベルの舞台芸術創造事業
C. 文化施設	平成26年度 劇場・音楽堂等活性化事業
D. 文化財	平成26年度 国宝重要文化財等保存整備費補助金

(6) 経済波及効果分析の基本パターン及び文化産業の経済波及効果に関する留意点・課題

(4)(5)の調査・分析結果から、事業や運営支出の産業部門への振り分けや経済波及効果の基本構造と前提条件など、芸術祭、舞台芸術、文化施設及び文化財の4分野における類似事例に応用可能な経済波及効果分析の基本パターンを、事業支出と観客等の消費支出に分けて整理した。

あわせて、経済波及効果の算出過程で明らかになった留意点や課題、さらにロジックモデルを参照に経済波及効果の位置づけを整理した。

なお、報告書は2部構成とし、(1)～(3)を「第1部 文化 GDP に関する調査結果」、(4)～(6)を「第2部 文化芸術の経済波及効果に関する調査結果」とした。

3. 調査期間と調査体制

(1) 調査研究期間

2015年12月28日～2016年3月31日

(2) 調査研究体制

吉本光宏 (研究理事・芸術文化プロジェクト室長、統括責任者)
稲村太郎 (芸術文化プロジェクト室 研究員、文化 GDP を担当)
大澤寅雄 (芸術文化プロジェクト室 准主任研究員、経済波及効果を担当)
太田真奈美 (芸術文化プロジェクト室 研究アシスタント)

第1部

文化 GDP に関する調査結果

1. 文化産業の概念や文化 GDP の算出手法等に関する国際比較

ここでは、我が国の文化 GDP の算出手法の設定及び文化 GDP の算出に参考となる諸外国の文化産業の経済規模(文化 GDP)の把握とその取組の実態について調査・分析を行った。具体的には、既存の調査研究や報告書を参照し、諸外国の文化産業の経済規模(文化 GDP)に加え、文化産業の概念や産業分野、経済規模の算出手法などを調査、整理することで、「2. 我が国の文化 GDP の算出手法の設定」に参考となる手法を検討した。

(1) 文化 GDP に関する諸外国の調査研究や報告書等の分析・整理

文化産業の経済規模(文化 GDP)の測定方法に関する調査研究や報告書等を収集し、我が国の文化 GDP の算出手法の設定に参考となる取組を分析・整理した。

① 文化産業の概念と産業分野

諸外国では、文化や芸術に関する産業として、文化産業(Cultural Industries)や創造産業(Creative Industries)、文化・創造産業(Cultural and Creative Industries)等、様々な用語が用いられている。また、それらの概念や対象となる産業分野は各国で異なっている。

歴史的には、1980年代頃から政策立案者や研究者の間で「文化産業」という用語が使用され始め、特に、国際連合教育科学文化機関(以下、「ユネスコ」)が美術、音楽、舞台芸術、文学、ファッション、デザイン等を対象とした産業の概念として「文化産業」を用いたことで、世界に広く普及したと言われている。

2000年代になると「文化産業」に代わって「創造産業」が政策立案者や研究者の間で注目を集めるようになった。英国の文化・メディア・スポーツ省が「創造産業」という概念を採用し、マッピングという手法を用いてその経済規模を明らかにした結果、他国に大きな影響を与えている。そのため、英国の創造産業の概念や産業分野をモデルとする国や地域も少なくない。なお、英国の文化・メディア・スポーツ省は「創造産業」を「個人の創造性や技能、才能を起源とし、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持つ」産業と定義している。しかし、近年では、創造産業とは別に、科学や技術等を含めて「創造経済(Creative Economy)」という概念が用いられる場合もある。

そこで、本調査研究では、欧州5ヶ国(英国、フランス、ドイツ、イタリア、スペイン)、北米2ヶ国(米国、カナダ)、アジア・大洋州3ヶ国(中国・香港、シンガポール、オーストラリア)を対象として、各国でどのような概念が用いられ、どのような産業分野が含まれているのかを図表1-1-1に整理した。

まず、これら10ヶ国全てに共通する産業分野はヴィジュアル・アーツ、音楽、舞台芸術、博物館・美術館、映画、放送、出版、建築、デザインの9つの分野であることが分かった。また、「広告」と「IT・ソフトウェア・ゲーム」は創造産業を採用している国の産業分野に含まれる傾向にある。そして、英国の創造産業をモデルする中国(香港)、シンガポール、オーストラリアでは、図表1-1-1に示したヴィジュアル・アーツから広告までの11の産業分野が共通している。

「工芸」については、産業分類上、手工業と機械工業を区別した統計資料が作成されることは少ないため、対象とする産業種がジュエリーのみとされる場合が少なくない。また、「食・ワイン」を産業分野に含めているのはイタリアだけであるが、イタリアでは EU 法が規定する食料品の原産地名認定・保護を目的とした「原産地名称保護制度」とイタリアのワイン法が対象とする「食・ワイン」を文化・創造産業の分野として規定している。

図表1-1-1 諸外国の文化産業の概念や産業分野の比較

	英国	フランス	ドイツ	イタリア	スペイン
産業分野／概念	創造産業	文化・創造産業	文化・創造産業	文化・創造産業	文化セクター
ヴィジュアル・アーツ	○	○	○	○	○
音楽	○	○	○	○	○
舞台芸術	○	○	○	○	○
博物館・美術館	○	○	○	○	○
映画	○	○	○	○	○
放送	○	○	○	○	○
出版	○	○	○	○	○
IT・ソフトウェア・ゲーム	○	△ *1	○	△ *2	
工芸	○ *3			○	
建築	○	○	○	○	○
デザイン	○	○	○	○	○
広告	○		○	○	
文化遺産・自然遺産				○	○
図書館	○				○
食・ワイン				○	

	米国	カナダ	中国(香港)	シンガポール	オーストラリア
産業分野／概念	文化セクター	文化産業	創造産業	創造産業	文化・創造産業
ヴィジュアル・アーツ	○	○	○	○	○
音楽	○	○	○	○	○
舞台芸術	○	○	○	○	○
博物館・美術館	○	○	○	○	○
映画	○	○	○	○	○
放送	○	○	○	○	○
出版	○	○	○	○	○
IT・ソフトウェア・ゲーム		△ *1	○	○	△ *2
工芸	○ *3	○	○	○	○ *3
建築	○	○	○	○	○
デザイン	○	○	○	○	○
広告	○	○	○	○	○
文化遺産・自然遺産		○		○	○
図書館		○			○
食・ワイン					

出典：諸外国の調査研究や報告書に基づいてニッセイ基礎研究所が作成

- 注：*1 ゲームを含むが、IT、ソフトウェアは含まれていない
 *2 IT、ソフトウェアを含むが、ゲームは含まれていない
 *3 ジュエリーのみ

② 文化産業の産業分類モデル

本項では、諸外国の文化産業の産業分野を分析し、我が国の文化産業の概念や産業分野を考察するため、諸外国で広く取り上げられている文化産業に関する産業分類の考え方を整理した。具体的には、D. Throsby の論考に基づいて作成された「同心円モデル」と、ユネスコ統計研究所の提唱する「ユネスコ統計研究所モデル」を分析の対象とした。

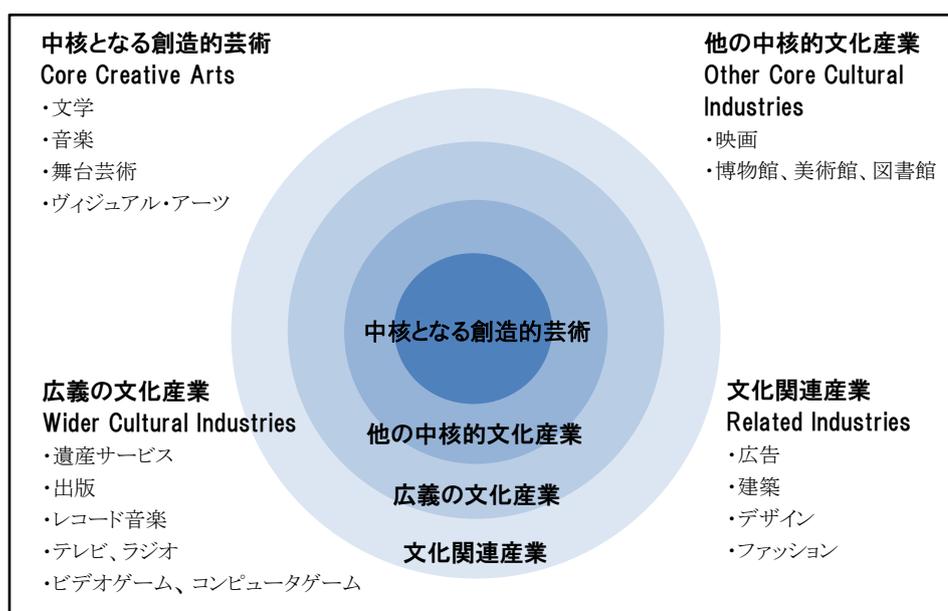
◎ 同心円モデル

同心円モデルはオーストリアの文化経済学者、D. Throsby が提唱したモデルで、欧米の文化産業の研究において基礎的な理論の一つとして広く取り上げられている。

このモデルは文章や画像、音楽などで表現された独創的なアイデアが放射線状に広がり、他の文化産業に影響をもたらすという考えを基本としている。図表1-1-2で示した同心円図はユネスコ統計研究所「Creative Economy Report 2013 Special Edition」の掲載図版に基づき、その原典である D. Throsby の著作「Economics and Culture」(2001)と論文「Modelling the cultural industries」(2008)を参照して作成したものであるが、文学、音楽、舞台芸術、ヴィジュアル・アーツなどの「中核となる創造的芸術」を中心に、「他の中核的文化産業」、「広義の文化産業」、「文化関連産業」といった産業群が同心円状に分布する。「他の中核的文化産業」には映画、博物館、美術館、図書館が、「広義の文化産業」には、遺産サービス、出版、レコード音楽、テレビ、ラジオ、ビデオゲーム、コンピュータゲームが、そして「文化関連産業」には広告や建築、デザイン、ファッションがそれぞれ含まれている。同心円モデルでは、中心から離れるほど、創造的な芸術活動に加え、施設やサービス、産業など他の要素が増えていくことを表している。

なお、同じ論考をベースに佐々木雅幸氏は創造産業の同心円モデルを作成し、「創造産業を育成・進行し得るかどうかは、創造的中核セクター(＝中核となる創造的芸術)に対する有効な支援施策を持ち得るか否かにかかっている」と述べている¹。

図表1-1-2 同心円モデル



出典：ユネスコ統計研究所「Creative Economy Report 2013 Special Edition」の掲載図版に基づき、その原典である D. Throsby の著作「Economics and Culture」(2001)と論文「Modelling the cultural industries」(2008)を参照してニッセイ基礎研究所が作成

¹ 佐々木雅幸、『価値を創る都市へ』(NIT 出版、2008)

◎ ユネスコ統計研究所モデル

このモデルは2009年にユネスコ統計研究所が発表したレポート「文化統計のためのユネスコの枠組み」の基礎となっている理論で、そのレポートではモデルとともに文化産業に関する国際標準産業分類、中央生産物分類 (Provisional Central Product Classification)、国際標準職業分類が掲載されている。

ユネスコ統計研究所モデルでは、文化領域として「文化遺産、自然遺産」、「パフォーマンス、セレブレーション」、「ヴィジュアル・アーツ、工芸」、「本、出版」、「オーディオ・ビジュアル、インタラクティブ・メディア」、「デザイン、クリエイティブ・サービス」の6つの分野と、関連領域として「観光」、「スポーツ、レクリエーション」の2つの分野が示されている(図表1-1-3)。

文化領域はユネスコ統計研究所モデルの中核に位置し、その次のグループとして広義の文化、社会活動、レクリエーションと結びつく関連分野として、「観光」、「スポーツ、レクリエーション」が設定されている。同心円モデルと比較した場合、文化領域の分野間にヒエラルキーがないことが特徴である。

図表1-1-3 ユネスコ統計研究所モデル

領域	分野	産業分野
文化領域	A 文化遺産、自然遺産	<ul style="list-style-type: none"> • 博物館 • 古代遺跡、史跡 • 文化景観 • 自然遺産
	B パフォーマンス、セレブレーション	<ul style="list-style-type: none"> • 舞台芸術 • 音楽 • フェスティバル、フェア、祝祭
	C ヴィジュアル・アーツ、工芸	<ul style="list-style-type: none"> • 美術 • 写真 • 工芸
	D 本、出版	<ul style="list-style-type: none"> • 本 • 新聞、雑誌 • その他の印刷物 • 図書館 • ブックフェア
	E オーディオ・ビジュアル、インタラクティブ・メディア	<ul style="list-style-type: none"> • 本 • 新聞、雑誌 • その他の印刷物 • 図書館 • ブックフェア
	F デザイン、クリエイティブ・サービス	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • ランドスケープデザイン • 建築的サービス • 広告サービス
関連領域	G 観光	<ul style="list-style-type: none"> • 個人旅行・団体旅行サービス • ホスピタリティ、宿泊
	H スポーツ、レクリエーション	<ul style="list-style-type: none"> • スポーツ • フィットネス • アミューズメントパーク、テーマパーク • キャンピング

出典:ユネスコ統計研究所「文化統計のためのユネスコの枠組み」(2009年)

③ 文化産業の経済規模を測る指標とその算出手法

文化産業の経済的成果や効果を測る代表的な手法には経済規模・構造分析や文化サテライト勘定、乗数分析等がある。経済規模・構造分析や文化サテライト勘定は文化 GDP との関連性が高い手法であるため概要を整理したが、乗数分析は経済波及効果との関連性が高い手法であるため、ここではその解説は省略した。

◎ 経済規模・構造分析

経済規模・構造分析は文化産業に関連する経済活動の量の算出を目的とする手法である。図表1-1-4で示したように、「粗付加価値(GVA)／国内総生産(GDP)」、「雇用者数」、「事業所数」を基本の指標とし、例えば、文化産業の労働生産性として、文化産業に従事する雇用者一人当たりの「粗付加価値(GVA)／国内総生産(GDP)」を推計し、分析の対象とする。また、図表1-1-4に示した指標以外に、文化産業の「売上高」、「総固定資本形成」、「貿易収支(輸出入額)」を指標とする場合もある。いずれの指標においても、経済活動の経年変化が分析の焦点とされている。

経済規模・構造分析では国民経済計算等の統計データを基礎資料としてマクロ経済における文化産業の直接的な成果や効果が測定されている。そのため、文化産業以外の産業との比較分析が容易であり、文化産業が全体的な経済環境の中でどのような役割を担っているのかを考察するために用いられる場合が少なくない。

さらに、経済規模・構造分析の一環として、文化産業間のバリュー・チェーンを検討するバリュー・チェーン分析や、文化産業の競争力を考察するクラスター分析が用いられる場合もある。

図表1-1-4 経済規模・構造分析の測定の基本モデル

指標	測定	概要
粗付加価値(GVA)	文化産業やサブ・セクターの粗付加価値(GVA)／国民総生産(GDP)	文化産業やサブ・セクターの粗付加価値(GVA)／国民総生産(GDP)の数値
	相対的な用語としての文化産業の粗付加価値／国民総生産	経済全体の粗付加価値／国民総生産における文化産業の粗付加価値／国民総生産の割合
	各サブ・セクターの粗付加価値／国民総生産の分布	文化産業の粗付加価値／国民総生産における各サブ・セクターの数値と割合
雇用者数	総雇用者に対する文化産業の雇用者数の貢献	総雇用者数における文化産業に従事する雇用者数の割合
	各文化産業のサブ・セクターの雇用者の分布	文化産業の総雇用者における各サブ・セクターの数値と割合
	個人事業主の量と割合	経済全体の個人事業主における個人事業主の数
	文化産業の労働生産性	一人当たりの文化産業の粗付加価値(GVA)
事業者数	事業のストック	文化産業の規模別の事業所数
	サブ・セクター別の事業分布	サブ・セクターの規模別の事業所数
	事業の新設率	1万人当たりの文化産業の事業所の新設数
	事業の倒産率	1万人当たりの文化産業の事業所の倒産数
	サブ・セクター別の新設事業の分布	1万人当たりのサブ・セクターの事業所の新設数
	サブ・セクター別の倒産事業の分布	1万人当たりのサブ・セクターの事業の倒産数

出典:ユネスコ統計研究所「文化産業の経済的効果の測定:現行の方法論的アプローチのレビューと評価」(2009年)

◎ 文化サテライト勘定

文化サテライト勘定は国民経済計算のサテライト勘定の一つである。サテライト勘定は国民経済計算の延長上にある勘定として、従来の国民経済計算からは読み取ることができない観光やスポーツ、非営利セクター等の経済的規模を推計する手法である。文化サテライト勘定では経済、財政、社会、文化等の数多くの統計データを体系化するため、文化産業の経済的規模を算出するだけでなく、幅広い視点から文化に関する経済の流れを分析できる。ユネスコが文化サテライト勘定の導入を推奨しているが、その算出手法が複雑なため、文化サテライト勘定を導入している国は米国やカナダ、オーストラリア等の一部の国に限られている。

文化サテライト勘定では、国民経済計算と同様に産出高、中間消費、付加価値、雇用等が推計され、国民経済計算の産業連関表に準ずる変数から文化産業の供給と需要の関係が構築される。そのために、まず、文化を定義し、その主要な産業や活動、それに見合う財・サービスを定義する必要がある。そして、その財・サービスの供給量または需要量を推計した上で、国民経済計算の産業連関表に準じて文化産業の供給と需要の関係を求めるのが一般的である。

一方で、この手法は文化の財・サービスを画一化するという懸念の声も少なくない。例えば、僅かな財・サービスしか産出しない産業は文化サテライト勘定では対象とされない可能性がある。また、文化産業が供給する財・サービスを特定する必要があるが、現実にはそれらを見極めるプロセスは非常に複雑だとされている。

◎ 経済規模・構造分析と文化サテライト勘定の比較

経済規模・構造分析と文化サテライト勘定はともに、その分析過程で文化 GDP を推計するが、両者はやや異なる性格を有する手法である。

経済規模・構造分析では生産側の「粗付加価値(GVA)／国内総生産(GDP)」や「雇用者数」が着目されているが、文化サテライト勘定では「財・サービス」の生産・分配・支出の一連の流れを明らかにすることが重視されている。その結果、その分析手法の違いは文化産業の概念にも関係すると言える。

例えば、英国のようにクリエイティブ人材を創造産業の軸と定義した場合、経済規模・構造分析からクリエイティブ人材が創出する生産側の「粗付加価値(GVA)／国内総生産(GDP)」を推計することは可能だが、文化サテライト勘定ではその推計に不都合が生じる。文化サテライト勘定は「財・サービス」を中心とし、その生産、分配、支出の一連の流れを考慮するため、クリエイティブ人材以外の「財・サービス」の流通に関わる卸売業、小売業に従事する人材の経済活動を含めた推計をする必要があるためである。

図表1-1-5では、図表1-1-1と同じ欧州5ヶ国、北米2ヶ国、アジア・大洋州3ヶ国を対象に、経済規模・構造分析と文化サテライト勘定のどちらの手法を採用しているかを整理した。経済規模・構造分析を導入している国には英国やフランス、ドイツがあり、文化サテライト勘定を導入している国には米国やカナダ、スペイン等があるが、創造産業の概念を採用している国で文化サテライト勘定を導入している国は少ない。

図表1-1-5 経済規模・構造分析及び文化サテライト勘定

指標	経済規模・構造分析	文化サテライト勘定
国名	<ul style="list-style-type: none"> • 英国: 創造産業 • フランス: 文化・創造産業 • ドイツ: 文化・創造産業 • イタリア: 文化・創造産業 • シンガポール: 創造産業 	<ul style="list-style-type: none"> • 米国: 文化セクター • カナダ: 文化産業 • スペイン: 文化セクター • オーストラリア: 文化・創造産業 • 中国(香港): 創造産業

出典: ユネスコ統計研究所「文化産業の経済的効果の測定: 現行の方法論的アプローチのレビューと評価」(2009年)

(2) 諸外国の文化 GDP の規模及び算出手法等の把握と比較・分析

「(1) 文化 GDP に関する諸外国の調査研究や報告書等の収集、分析・整理」の成果を踏まえ、我が国の文化 GDP の算出手法の参考となる諸外国の参考事例を文献から調査し、文化産業の経済規模(文化 GDP)や算出の手順を把握し、国際的な比較分析を行った。

① 米国の文化 GDP の産業分野と推計方法

米国では、商務省分析局が文化 GDP を推計し、その報告書として「U.S. Arts and Cultural Production Satellite Account 1998-2012」を公表している。

米国の文化 GDP の推計では、生産側だけでなく、消費側との関係を明らかにするサテライト勘定が導入されている。そして、「文化商品及び文化産業の産出高」、「文化産業における雇用者数及び雇用者所得」、「文化産業の GDP」、「文化商品のコモディティ・フロー」等の統計資料が作成されている。

米国の文化 GDP 関わる産業分野は図表1-1-6で示した10分野で、D. Throsby の「同心円モデル」を参考とし、「中核となる文化・芸術の生産(Core arts and cultural production)」と「文化・芸術を支える生産(Supporting arts and cultural production)」に分類されている。

図表1-1-6 米国の産業分野

	中核となる文化・芸術の生産	文化・芸術を支える生産
産業分野	<ul style="list-style-type: none"> • 舞台芸術 • 博物館、美術館 • デザイン・サービス • 芸術教育 	<ul style="list-style-type: none"> • 芸術支援サービス • 情報サービス • 製造業 • 流通業 • 小売業 • 建設

出典:米国商務省分析局「U.S. Arts and Cultural Production Satellite Account1998-2012」(2013年)

なお、米国の産業分野については、他国の文化 GDP と比較する上で、以下の留意点がある。

- 文化・芸術に関わる財・サービス(以下、「文化商品」)をもとに文化GDPが推計されている。
- 「デザイン・サービス」が「中核となる文化・芸術の生産」に分類され、その産業分野に広告、建築、インテリアデザイン、工業デザイン、グラフィックデザイン、写真が含まれている。また、「デザイン・サービス」はサービスを中心とし、その結果生まれる商品は含まれていない。
- 「芸術教育」に美術教育が含まれているが、美術という産業分野は含まれていない。
- 「芸術支援サービス」には政府や民間からの助成金等が含まれている。
- 「情報サービス」には映画、放送、出版、レコード音楽が含まれている。
- 文化商品に関わる「製造業」や「卸売業」、「小売業」が産業分野として設定されている。
- 「製造業」に印刷物製造が含まれている。ただし、文化商品のみがその対象とされている。

米国のサテライト勘定をもとにした文化 GDP の算出手順は以下のとおりである。

- 1) 米国の約6,000の商品分類の中から、「文化商品」を抽出
- 2) 各文化商品の生産に対応する産業を選定
- 3) 各文化商品において、文化・芸術に直接関係する商品の割合を算出
- 4) 文化商品及び文化産業の産出高を求め、産出高に関する商品と産業のマトリックスを作成
- 5) 各産業において文化産業の占める文化比率を求め、その比率をもとに算出した産出高と中間投入からGDPを推計
- 6) 文化比率をもとに各産業における文化産業の雇用者数と雇用者所得を把握

上記の算出手順から求められた2012年の米国の文化 GDP は約6,987億米ドルであった。その内訳は「中核となる文化・芸術の生産」が約1,290億米ドル、「文化・芸術を支える生産」が約5,470億米ドル、そして、「その他の産業の生産」が約227億米ドルである。各産業分野の産出高、中間投入、付加価値等は図表1-1-7に示したとおりである。なお、図表1-1-7の右側の「文化・芸術生産サテライト勘定」の付加価値が、文化 GDP に該当する。

図表1-1-7 2012年度米国の文化 GDP(単位:100万米ドル)

産業	産出高	中間投入	付加価値	文化・芸術生産サテライト勘定			
				文化比率	産出高	中間投入	付加価値
中核となる文化・芸術の生産	728,949	278,534	450,416	—	221,181	92,169	129,011
舞台芸術	92,781	41,711	51,071	—	81,267	36,188	45,079
博物館、美術館	12,361	6,916	5,446	0.932	11,520	6,445	5,075
デザイン・サービス	368,657	122,709	245,945	—	114,951	43,675	71,277
芸術教育	255,151	158,362	147,955	—	13,442	5,861	7,581
文化・芸術を支える生産	6,758,711	2,484,085	4,274,626	—	869,321	322,319	547,003
芸術支援サービス	1,778,357	507,595	1,270,763	—	145,121	41,621	103,502
情報サービス	1,004,006	396,761	607,243	—	546,306	203,232	343,073
製造業	185,862	105,848	80,012	—	38,940	21,929	17,012
流通業	2,207,092	870,564	1,336,528	0.022	47,889	18,889	29,000
小売業	1,478,107	550,259	927,849	0.047	70,188	26,129	44,059
建設	105,288	53,056	52,232	0.198	20,875	10,519	10,356
その他の産業	21,205,802	9,686,259	11,519,543	0.002	41,753	19,071	22,681
合計	28,693,462	12,448,878	16,244,584	—	1,132,254	433,559	698,695

出典:米国商務省分析局「US Arts and Cultural Production Satellite Account1998-2012」(2013年)

② 英国の文化 GDP の産業分野と推計方法

英国では、文化・メディア・スポーツ省が文化 GDP を推計し、その報告書として「Creative Industries Economic Estimates」を公表している。なお、英国では GDP(国内総生産)ではなく、GVA(粗付加価値)が指標として用いられているが、本調査研究では便宜上、GDP と同等に取り扱うことにした。

英国の文化 GDP の推計では、2001年に発表された「Creative Industries Mapping Document」の創造産業の定義をもとに、その産業に従事する職業種と英国標準産業分類(4桁)に基づく産業種が定義されている。そして、「創造産業及び創造経済における雇用者数」、「創造産業の GVA」、「創造産業の輸出額」等の統計資料が作成されている。

英国の創造産業の産業分野は図表1-1-8に示した9分野で、図表1-1-9に示した英国標準職業分類にもとづいた職業種と英国標準産業分類にもとづいた産業種が設定されている。

図表1-1-8 英国の産業分野

産業分野	
	<ul style="list-style-type: none"> • ヴィジュアル・アーツ、音楽、舞台芸術 • 博物館、美術館、図書館 • 映画、映像、テレビ、ラジオ、写真 • 出版 • IT、ソフトウェア、コンピュータサービス • 工芸 • 建築 • デザイン • 広告、マーケティング

出典:英国文化・メディア・スポーツ省「Creative Industries Economic Estimates - January 2015」(2015年)

なお、英国の産業分野では、他の国の文化 GDP を比較する上で、以下の留意点がある。

- 「デザイン」にはプロダクトデザイン、グラフィックデザイン、ファッションデザインが含まれている。但し、米国と同様に「デザイン」はサービスを中心とする。
- 「工芸」や「建築」がそれぞれ独立したカテゴリーとして設定されている。
- 「工芸」はジュエリー製造のみを対象としている。その理由は産業分類上、手工業と機械工業が明確に分類できないためとされている。
- 「出版」には印刷業や、出版物の流通及び販売に関わる産業が含まれていない。

図表1-1-9 英国の創造産業の職業種と産業分野

産業分野		職業種		産業種
ヴィジュアル・アーツ、音楽、舞台芸術	3411	芸術家	59.20	音声録音、音楽出版業
	3413	俳優、エンターテイナー、プレゼンター	85.52	文化教育
	3414	ダンサー、振付家	90.01	舞台芸術
	3415	音楽家	90.02	舞台芸術支援活動
			90.03	芸術創作
			90.04	文化施設運営
博物館、美術館、図書館	2451	図書館員	91.01	図書館及び公文書館
	2452	キュレーター、アーキビスト	91.02	博物館
映画、映像、テレビ、ラジオ、写真	3416	プロデューサー、ディレクター	59.11	映画、ビデオ及びテレビ番組制作業
	3417	写真家、音響・映像・放送機材オペレーター	59.12	映画、ビデオ及びテレビ番組ポストプロダクション業
			59.13	映画、ビデオ及びテレビ番組配給業
			59.14	映写業
			60.10	ラジオ放送業
			60.20	テレビ番組編成・放送業
			74.20	写真業
出版	2471	ジャーナリスト、新聞・雑誌・定期刊行物編集者	58.11	書籍出版業
	3412	文筆家、翻訳家	58.12	住所・人名録及びメーリングリスト出版業
			58.13	新聞出版業
			58.14	雑誌及び定期刊行物出版業
			58.19	その他の出版活動
			74.30	翻訳・出版業
IT、ソフトウェア、コンピュータサービス	1136	ITディレクター	58.21	コンピュータゲーム出版業
	2135	ITビジネス・アナリスト、設計者、システム・デザイナー	58.29	ソフトウェア製作用業
	2136	プログラマー、ソフトウェア開発者	62.01	コンピュータ・プログラミング業
	2137	ウェブデザイン開発者	62.02	コンピュータ・コンサルタント業
工芸	5211	鋳物製造・鍛造従事者	32.12	宝石及び関連製品製造業
	5411	織布・編物製造従事者		
	5441	ガラス・セラミック製品製造従事者		
	5442	家具、木工製品製造従事者		
	5449	その他の技術者		
建築	2431	建築家	71.11	建築設計業
	2432	都市計画オフィサー		
	2435	建築技術者		
	3121	建築・都市計画技術者		
デザイン	3421	グラフィックデザイナー	74.10	専門デザイン業
	3422	プロダクト、服飾等のデザイナー		

広告、マーケティング	1132	マーケティング・セールス・ディレクター	70.21	PR・コミュニケーション業
	1134	広告・PRディレクター	73.11	広告業
	2472	PR専門家	73.12	メディア・リプレゼンテーション業
	2473	広告営業マネージャー、クリエイティブ・ディレクター		
	3543	マーケティング準専門家		

出典：英国文化・メディア・スポーツ省「Creative Industries Economic Estimates - January 2015」(2015年)

英国の文化 GDP の算出手順は以下のとおりである。

- 1) 英国標準職業分類から創造的な職業種を抽出し、その職業種に対応する産業分野を英国標準産業分類から選定
- 2) 創造産業の各産業分野における創造的な職業に従事する労働者の割合を示す「クリエイティブ率(creative intensity)」を設定
- 3) 英国国民統計局の「年次企業調査」から創造産業の産業分野に対するGVAを推計し、クリエイティブ率を用いてそのGVAを調整

上記の算出手順から求められた2013年の英国の文化 GDP の合計は約769億ポンドで、創造産業の雇用者数は約171万人であった。その内訳は図表1-1-10に示したとおりであるが、GVA の値が最も高い産業分野は「IT、ソフトウェア、コンピュータサービス」で、その GVA は約351億ポンドで全体の約46%を占める。次いで、「広告」が約102億ポンド、「出版」が約99億ポンド、「映画、映像、テレビ、ラジオ、写真」と続く。なお、「博物館、美術館、図書館」の GVA は推計されていない。

図表1-1-10 英国の創造産業の産業分野の GVA と雇用者数

産業分野	GVA (100万ポンド)		雇用者数	
	2011	2013	2011	2013
ヴィジュアル・アーツ、音楽、舞台芸術	4,184	5,453	212,000	243,000
博物館、美術館、図書館	-	-	90,000	85,000
映画、映像、テレビ、ラジオ、写真	9,987	9,308	209,000	231,000
出版	9,286	9,938	207,000	197,000
IT、ソフトウェア、コンピュータサービス	27,672	35,073	482,000	576,000
工芸	264	172	9,000	8,000
建築	3,235	3,592	93,000	94,000
デザイン	2,504	3,094	100,000	122,000
広告、マーケティング	8,128	10,248	147,000	153,000
合計	65,180	76,909	1,551,000	1,708,000

出典：英国文化・メディア・スポーツ省「Creative Industries Economic Estimates - January 2015」(2015年)

米国では文化・芸術に関係する「財・サービス」を軸に文化 GDP を推計しているが、英国では創造的な職業に従事するクリエイティブ人材を軸に文化 GDP を推計しているという違いがある。そのため、英国では、例えば、ファッションやインテリアに関係する製造業や卸売業、小売業は含まれていない。

③ フランスの文化 GDP の産業分野と推計

フランスでは、2013年に発表された「1st Overview of Cultural and Creative Industries - At the heart of France's Influence and Competitiveness」に文化・創造産業に関する売上規模と雇用者数の推計結果が公表されている。基本的に売上規模と雇用者数が経済指標とされているため、国全体に対する文化・創造産業の GDP の割合以外、文化 GDP に関する統計資料等は公表されていない。そこで、フランスの文化 GDP については次頁の「④米国、英国、フランスの文化 GDP の国際比較」で示した手順で推計を行っ

た。

フランスの文化・創造産業の2011年度の売上は7,462億ユーロで、雇用者は約123万人であった。フランスの文化・創造産業の産業分野は図表1-1-11で示した9分野で、各産業分野の売上高と雇用者数は以下のとおりである。

図表1-1-11 フランスの文化・創造産業の産業分野の売上高と雇用者数

産業分野	売上高(100万ユーロ)			雇用者数		
	(直接)	(間接)	(合計)	(直接)	(間接)	(合計)
ヴィジュアル・アーツ	18,759	1,055	19,814	298,446	9,270	307,716
音楽	6,041	2,559	8,600	233,857	7,016	240,847
舞台芸術	5,989	2,396	8,385	249,712	18,001	267,713
映画	3,297	1,087	4,384	101,699	4,191	105,890
テレビ	10,048	4,873	14,921	134,967	41,501	176,467
ラジオ	1,355	240	1,595	16,556	894	17,450
ビデオゲーム	3,677	1,314	4,991	18,597	5,038	23,635
書籍産業	5,095	520	5,615	71,416	8,197	79,613
新聞・雑誌産業	10,402	270	10,672	89,514	12,419	101,933
合計	61,425	13,193	74,618	1,124,089	104,166	1,228,255

出典:アーンスト・アンド・ヤング「1st Overview of Cultural and Creative Industries」(2013年)

フランスでは、文化や芸術の「財・サービス」に直接的に関係する生産者の売上と、文化や芸術の「財・サービス」に間接的に関係するサプライヤーの売上が別々に計上されている。例えば、「ヴィジュアル・アーツ」では画材や写真関連用品の売上は後者の間接的売上とされている。

なお、フランスの産業分野では、他国の文化 GDP を比較する上で、以下の留意点がある。

- 「ヴィジュアル・アーツ」の分類にはデザインや写真、商業ギャラリー、美術館が含まれている。なお、米国と同様にデザインは基本的にサービスを中心とする。
- 「音楽」にはレコード音楽が含まれている。
- 「舞台芸術」には政府や地方自治体の助成金等が含まれている。
- 「書籍産業」や「新聞・雑誌産業」には、文化・創造産業に関わる印刷業の売上が含まれている。
- 他国の創造産業では、広告やIT、ソフトウェア、コンピュータサービスを含む場合が少なくないが、フランスの文化・創造産業には含まれていない。

④ 米国、英国、フランスの文化 GDP の国際比較

米国、英国、フランスの文化 GDP の産業分野と文化 GDP を、同心円モデルを用いて分類し、国際比較した。なお、フランスの文化 GDP についてはその総額が公表されていないため、2011年度のフランス全体の GDP、2兆4780億米ドル(PPP)に国全体に対する文化 GDP の比率(4%)を乗じて求めた。また、文化産業の総売上に対する各産業分野の売上の割合を計算し、各産業分野の GDP を推計した。

図表1-1-12では、同心円モデルの産業分類の考え方から各国の産業分野と文化 GDP を「中核となる創造的芸術」、「他の中核的文化産業」、「広義の文化産業」、「文化関連産業」、「その他の文化関連産業」に整理した。各国の文化 GDP は2012年度の米国が6,987億米ドル、2013年度の英国が1,111億米ドル(PPP)²、2011年度のフランスが911億米ドル(PPP)であった。

² 英国はポンド、フランスはユーロを基本通貨とするが、国際比較のために購買力平価(Purchasing Power Parity)を用いて米ドル(PPP)に再計算した。

図表1-1-12 米国、英国、フランスの文化 GDP の産業分野と文化 GDP の国際比較

同心円モデル分類		米国		英国		フランス	
		産業分野	文化GDP	産業分野	文化GDP	産業分野	文化GDP
中核となる 創造的芸術	ヴィジュアル・アーツ	芸術教育	75.8億米ドル	ヴィジュアル・アーツ	78.8億米ドル	ヴィジュアル・アーツ	248.6億米ドル
	音楽	舞台芸術	450.8億米ドル	音楽 舞台芸術		音楽	107.9億米ドル
	舞台芸術					舞台芸術	105.2億米ドル
	文学						
他の中核的 文化産業	博物館・美術館	博物館・美術館	50.8億米ドル	博物館・美術館	—	*博物館・美術館は「ヴィジュアル・アーツ」に含まれる	
	映画	情報サービス	3,430.7億米ドル	映画 テレビ ラジオ 写真	134.5億米ドル	映画	55.0億米ドル
広義の文化産業	放送			テレビ		187.2億米ドル	
	出版	出版	143.6億米ドル	本産業	70.5億米ドル		
	レコード音楽	*レコード音楽は「音楽」に含まれる		*レコード音楽は「音楽」に含まれる			
	ゲーム	IT、ソフトウェア、コンピュータサービス	506.8億米ドル	ビデオゲーム	62.6億米ドル		
	文化関連産業	IT、ソフトウェア					
文化関連産業	デザイン(工芸、建築含む)	建設	103.6億米ドル	工芸	2.5億米ドル	*デザインは「ヴィジュアル・アーツ」に含まれる	
		デザイン・サービス	712.8億米ドル	建築	51.9億米ドル		
		デザイン	44.7億米ドル	デザイン	44.7億米ドル		
	広告		広告	148.1億米ドル			
その他の文化産業	その他	芸術支援サービス	1,035.0億米ドル				
		製造	170.1億米ドル				
		流通・小売	730.6億米ドル				
		その他	226.8億米ドル				
文化GDP: 米ドル(ppp)		6,987億米ドル (2012年)		1,111億米ドル (2013年)		991億米ドル (2011年)	
文化GDPの比率		4.3%		5.0%		4%*	

出典: 諸外国の調査研究や報告書に基づいてニッセイ基礎研究所が作成

注: *フランスの文化 GDP の比率は小数点以下が公表されていない。

まず、「中核となる創造的芸術」から見た米国、英国、フランスの比較からは各国ともにヴィジュアル・アーツ、音楽、舞台芸術を文化 GDP に含めているが、文学を産業分野として設定していないことが分かる。このカテゴリーの文化 GDP は、米国が526.6億米ドル (PPP) と最も大きく、フランスが461.8億米ドル (PPP)、英国が78.8億米ドル (PPP) と続いている。ただし、前述のように、フランスの「ヴィジュアル・アーツ」にはデザインや写真、商業ギャラリー、美術館が含まれているため、その規模が大きくなっているのではないかと推測される。

次に「他の中核的文化産業」から見た比較からは、米国と英国では「博物館・美術館」が産業分野として設定されていることが分かる。そして、米国では映画を「情報サービス」の一つの産業種としているのに対し、英国では映画を含む「映画、テレビ、ラジオ、写真」を一つの産業種として位置づけている。映画の文化 GDP を按分して推計すると、米国の「他の中核的文化産業」が736.9億米ドル (PPP) と最も大きく、英国が44.8億米ドル (PPP)、フランスが55.0億米ドル (PPP) と続いている。ただし、英国の博物館・美術館の文化 GDP は公表されていない。

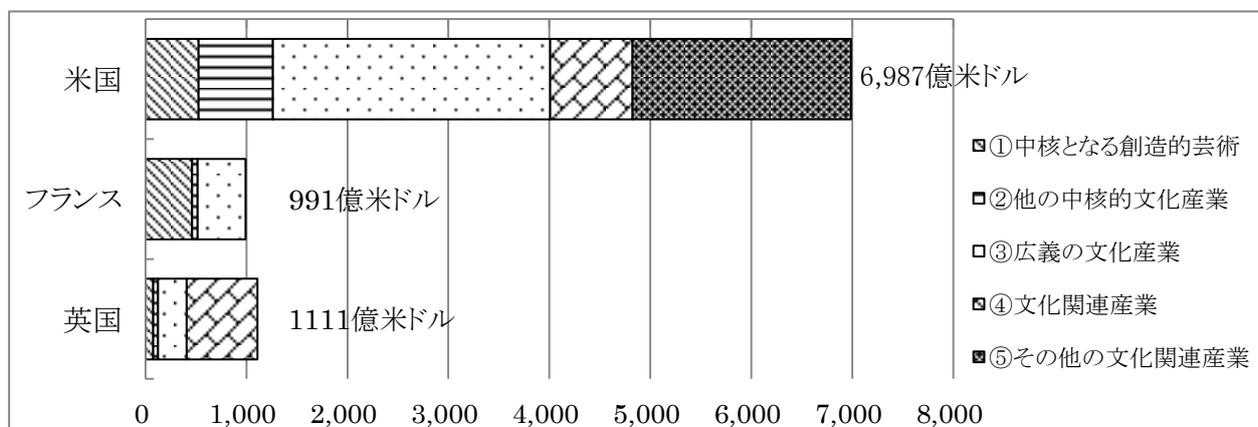
「広義の文化産業」から見た比較からは、各国ともに放送と出版を文化 GDP に含めていることが分かる。また、ビデオゲームが産業種として含まれているのは英国とフランスだけである。米国の「広義の文化産業」は2,744.6億米ドル (PPP) と推計され、フランスが474.2億米ドル (PPP)、英国が284.0億米ドル (PPP) と続いている。ただし、英国とフランスではレコード音楽が音楽に含まれていることに留意する必要がある。

「文化関連産業」に該当する産業分野が設定されているのは、米国と英国だけである。米国と英国ともに、デザイン、広告が含まれており、米国の「文化関連産業」は816.3億米ドル (PPP)、英国が703.4億米ドル (PPP) となっている。ただし、英国では「IT、ソフトウェア」が含まれているため、その規模が大きくなっているのではないかと推測される。

米国は他国では見られない産業分野として「芸術支援サービス」や、文化商品に関連する「製造業」、「流通業」、「小売業」を設定しているため、それらは「その他の文化産業」に分類した。その規模は2,162.6億米ドル (PPP) で、米国の文化 GDP の約30%を占める。

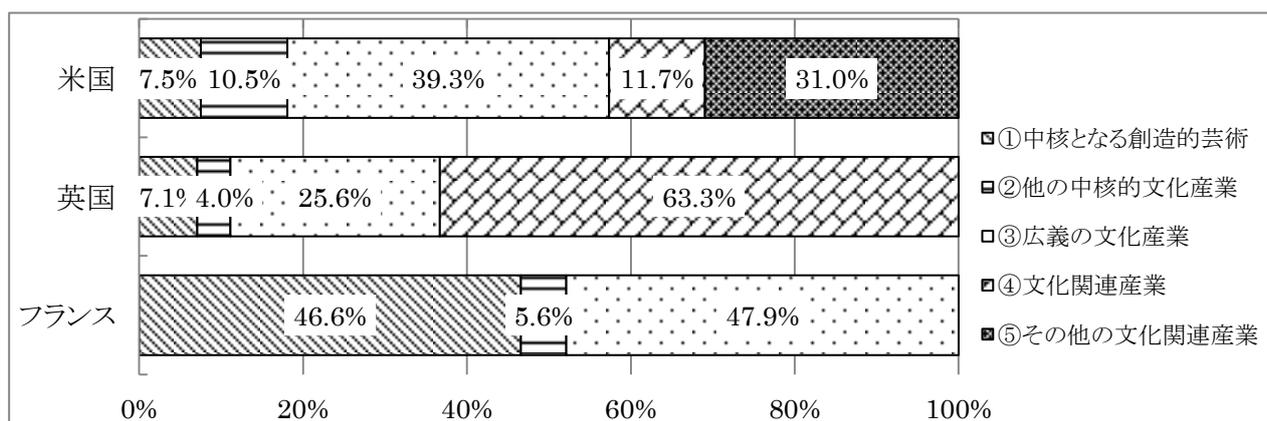
また、同心円モデル分類をもとに各国の文化 GDP とその割合を図表1-1-13及び図表1-1-14に整理したが、それらのグラフからは、各国の文化産業の特徴を読み取れる。

図表1-1-13 同心円モデルから検証した、諸外国の文化 GDP の比較 単位(億米ドル)



出典: 諸外国の調査研究や報告書に基づいてニッセイ基礎研究所が作成

図表1-1-14 同心円モデルから検証した、諸外国の文化 GDP の比較 単位(%)



出典：諸外国の調査研究や報告書に基づいてニッセイ基礎研究所が作成

まず、米国と英国では、文化 GDP において「中核となる創造的芸術」と「他の中核的文化産業」が占める割合が他の産業に比べて小さく、米国の文化 GDP では約18%、英国では約11%となっている。

米国の文化 GDP の中で割合が高いのは「他の中核的文化産業」と「その他の文化関連産業」で、それぞれ39.3%、31.0%を占める。それらを支える産業分野は情報サービスや芸術支援サービス、製造業、流通業、小売業である。

また、英国の文化 GDP の中で割合が高いのは「広義の文化産業」と「文化関連産業」で、それぞれ25.6%、63.3%を占める。特に、「文化関連産業」の IT、ソフトウェア、コンピュータサービス、広告が占める割合が大きく、「創造産業」の特徴を表しているといえる。

一方で、フランスは創造産業の代表的な産業分野である IT、ソフトウェア、広告等を含まず、「中核となる創造的芸術」と「広義の文化産業」が中心となっている。「中核となる創造的芸術」ではデザインや写真、商業ギャラリー、美術館などの他に、政府や地方自治体や助成金が含まれているが、「中核となる創造的芸術」と「他の中核的文化産業」で全体の約50%以上を占めるなど、従来型の文化産業の特徴を有している。また、前述のように、ビデオゲームを産業分野として含めていることも特徴の一つである。

2. 我が国の文化 GDP の算出手法の設定及び文化 GDP の算出

「1. 文化産業の概念や文化 GDP の算出手法等に関する国際比較」の調査結果を踏まえ、我が国の文化産業の概念と産業分野及び国民経済計算に準ずる文化 GDP の算出手法を検討し、我が国の文化 GDP を推計した。具体的には、我が国の文化産業の実態や状況に見合う概念や産業分野の分類を検討するとともに、他分野での同様の調査研究を参照し、我が国の統計や国民経済計算に対応する文化 GDP の算出手法を検討した上で、我が国の文化 GDP の推計及び諸外国との比較・分析を行った。

(1) 我が国の文化産業の概念と産業分野の検討・設定

① 基本的な考え方

「1. 文化産業の概念や文化 GDP の算出手法等に関する国際比較」の調査結果をもとに、諸外国の文化産業の概念と産業分野の分類を整理し、D. Throsby の提唱する「同心円モデル」を参考に我が国の文化産業の概念と領域を検討した。その際、米英仏の全ての国において文化 GDP に含まれる産業は我が国の文化 GDP に含めるとともに、諸外国では含まれないが、我が国の固有の産業分野及び産業種を加えた。なお、本調査研究は我が国の文化 GDP の算出を目的としているため、日本標準産業分類に対応する産業分野及び産業種に基づいて設定した。

② 文化 GDP の産業分野の検討

諸外国の文化 GDP との国際比較を念頭に、ユネスコ統計研究所モデルで示されている文化産業をもとに、その産業分野に関わる国際標準産業分類コードから日本標準産業分類における産業分野と産業種を検討した。ユネスコ統計研究所モデルの国際標準産業分類コードは図表1-2-1のとおりである。

国際標準産業分類から日本産業標準分類への変換には、総務省「日本標準産業分類第13回改定と国際標準産業分類の対応」の対応表を活用した。ただし、国際標準産業分類と日本標準産業分類では分類項目の概念や定義が必ずしも一致していないため、日本標準産業分類に掲載されている全ての産業種を対象に確認の作業を行った。また、我が国の固有の文化産業として伝統工芸や生活文化等に関する産業種を加え、ファッションデザインやインテリアデザイン等に関連する産業種を考慮した。

なお、ユネスコ統計研究所モデルでは「観光」と「スポーツ・レクリエーション」が関連産業として扱われているが、我が国では観光 GDP やスポーツ GDP は別途推計が行われているため、対象外とした。

図表1-2-1 ユネスコ統計研究所モデルの国際標準産業分類コード

領域	分野	国際標準産業分類コード及び産業分野
文化領域	A 文化遺産・自然遺産	<ul style="list-style-type: none"> • 9000 創造的活動、芸術・娯楽活動 • 9102 博物館及び史跡・歴史的建築物の運営 • 9103 植物園・動物園及び自然保護活動 • 4774 中古品小売業
	B パフォーマンス・セレブレーション	<ul style="list-style-type: none"> • 9000 創造的活動、芸術・娯楽活動 • 3220 楽器製造業 • 5920 音声録音・音楽出版業 • 4762 専門店による音楽録音・映像録画物小売業
	C ヴィジュアル・アーツ、工芸	<ul style="list-style-type: none"> • 9000 創造的活動、芸術・娯楽活動 • 7420 写真業 • 5819 その他の出版活動 • 3211 宝石及び関連製品製造業 • 7220 社会・人文科学研究・実験開発業

	D 本・出版	<ul style="list-style-type: none"> 9101 図書館及び公文書館 5811 書籍出版業
	E オーディオ・ビジュアル、インタラクティブ・メディア	<ul style="list-style-type: none"> 5813 新聞、雑誌及び定期刊行物出版業 5819 その他の出版活動 4761 専門店による書籍、新聞及び文房具小売業 6391 通信社 6399 他に分類されないその他の情報サービス業 4649 その他の家庭用品卸売業 9000 創造的活動、芸術・娯楽活動 5820 ソフトウェア製作業 5911 映画、ビデオ及びテレビ番組制作業 5912 映画、ビデオ及びテレビ番組ポストプロダクション業 5913 映画、ビデオ及びテレビ番組配給業 5920 音声録音・音楽出版業 5914 映写業 6010 ラジオ放送業 6020 テレビ番組編成・放送業 6312 ウェブ・ポータル 7722 ビデオテープ・ディスク賃貸業 4762 専門店による音楽録音・映像録画物小売業 4791 通信販売またはインターネットによる小売業
	F デザイン、クリエイティブ・サービス	<ul style="list-style-type: none"> 7410 専門デザイン業 7110 建築・エンジニアリング業及び関連技術コンサルタント業 7310 広告業
備品領域	B パフォーマンス・セレブレーション	<ul style="list-style-type: none"> 1820 記録媒体複製業 3290 他に分類されないその他の製造業 2640 家庭用電子機器製造業 2022 ペイント、ワニス及びこれらに類する塗料、印刷用インク、マスティック製造業 2670 光学機器及び写真用装置製造業 2029 他に分類されないその他の化学製品製造業
	D 本・出版	<ul style="list-style-type: none"> 1811 印刷業 1812 印刷関連サービス業 2829 その他の特殊産業用機械製造業
	E オーディオ・ビジュアル、インタラクティブ・メディア	<ul style="list-style-type: none"> 2610 電子部品製造業 2620 コンピュータ及び周辺装置製造業 2630 通信装置製造業 2640 家庭用電子機器製造業 2670 光学機器及び写真用装置製造業 2680 磁気及び光媒体製造業 3290 他に分類されないその他の製造業 6201 コンピュータ・プログラミング業 6202 コンピュータ・コンサルタント及びコンピュータ設備管理業 6110 有線通信業 6120 無線通信業 6311 データ処理、ホスティング及び関連業 7730 その他の機械器具・有形財賃貸・リース業 4742 専門店によるAV機器小売業 4651 コンピュータ、コンピュータ周辺装置及びソフトウェア卸売業 4652 電子・電気通信機器及び部品卸売業 9511 コンピュータ及び周辺装置修理業 3320 産業用機械器具設置工事業 6209 その他の情報技術及びコンピュータサービス業

出典：国連教育科学文化機関統計研究所「文化統計のための国連教育科学文化機関の枠組み」（2009年）

③ 文化産業の領域と産業分野の設定

D. Throsby の提唱する「同心円モデル」は図表1-1-2(5頁)で示したように「中核となる創造的芸術」、「他の中核的文化産業」、「広義の文化産業」、「文化関連産業」の4つの領域で構成されている。しかし、「中核となる創造的芸術」の産業規模が極めて小さいことなどから、本調査研究では、「中核となる創造的芸術」と「他の中核的文化産業」を一つの領域として捉え、生活文化に関連する個人教授等を「その他(個人教授業等)」として加え、米国の事例を参考に「デザイン・サービス」を含めて①中核的文化産業とした。

さらに、図表1-2-2で示したように①中核的文化産業と②広義の文化産業を「文化 GDP 産業」とし、③文化関連産業と、同心円モデルに含まれない④その他の文化関連産業を「文化 GDP 関連産業」とした。日本標準産業分類の産業細分類に対応する産業種は図表1-2-3のとおりである。

図表1-2-2 文化 GDP 産業と文化 GDP 関連産業の領域と産業分野

文化 GDP 産業		文化 GDP 関連産業	
①中核的文化産業	<ul style="list-style-type: none"> • 美術 • 音楽 • 舞台芸術 • 文学 • 博物館、美術館、図書館 • 映画 • 写真 • デザイン・サービス • その他(個人教授業等) 	③文化関連産業	<ul style="list-style-type: none"> • IT、ソフトウェア • 広告
②広義の文化産業	<ul style="list-style-type: none"> • 放送 • 出版 • レコード音楽 • ゲーム • その他(遊技場・娯楽業等) 	④その他の文化関連産業	<ul style="list-style-type: none"> • デザイン・サービス関連(ファッション・インテリア・工芸等の製造・流通・小売業) • その他(文化産業補助用品製造業等)

出典: ニッセイ基礎研究所が作成

(2) 文化 GDP の算出手法の検討

我が国の文化 GDP の算出手法について、まず、文化サテライト勘定と経済規模・構造分析に関する基本的な考え方を整理した。さらに文化 GDP の推計は「内閣府の国民経済計算に準ずる付加価値法を活用する手法」に加え、「総務省の産業連関表を活用する手法」でも可能であるため、他分野の GDP に関する調査研究も参考に、2つの手法の利点と課題を整理した上で、算出手法を検討した。なお、「内閣府の国民経済計算に準ずる付加価値法を活用する手法」とは国民経済計算の産業連関表である V 表及び U 表を活用する方法である。

① 基本的な考え方

「1. 文化産業の概念や文化 GDP の算出手法等に関する国際比較」で示したように、諸外国では文化産業の経済規模を図る基本的な手法として経済規模・構造分析と文化サテライト勘定が用いられている。

文化サテライト勘定はユネスコが推奨する手法であるが、文化サテライト勘定を作成するためには文化産業に関わる「財・サービス」を特定し、それらの供給と需要の関係を明らかにする必要がある。つまり、文化産業に関わる「財・サービス」の供給量または需要量を推計しなければならない。

我が国では国全体の包括的な産業構造を明らかにする調査として、事業所・企業の基本的構造に関する「経済センサス—基礎調査」と、事業所・企業の経済活動の状況に関する「経済センサス—活動調査」が行われている。しかし、経済センサスでは日本標準産業分類に基づいて調査結果がまとめられているため、「財・サービス」の供給量や需要量の推計は行われていない。また、我が国では日本標準商品分類と日本標準産業分類の対応関係が明らかにされていないため、既存統計資料から文化産業に関わる「財・サービス」の供給量または需要量を推計することは極めて難しい。

ユネスコが推奨するように文化 GDP をより正確に推計するためには文化サテライト勘定を作成することが望ましいが、以上の理由から、本調査研究では経済規模・構造分析の考え方をもとに、我が国の文化「GDP」を生産面から推計することとした。

② 文化 GDP の算出手法

前述のとおり、我が国の文化 GDP を算出するためには、「内閣府の国民経済計算に準ずる付加価値法を活用する手法」に加え、「総務省の産業連関表を活用する手法」が考えられる。そこで、この二つの手法の利点と課題を整理した。

◎ 「総務省の産業連関表を活用する手法」の利点と課題

- 総務省の産業連関表は基本分類(行518部門×列397部門)を用いているため、国民経済計算の産業連関表(V表とU表)に比べ、より詳しい分類で産業の経済活動を把握することができる
- 一方で、国民経済計算で示されている「政府サービス生産者」や「対家計民間非営利サービス生産者」の経済活動を把握することができない。
- また、最新の調査結果は平成23年(2011年)版であるが、それ以前の調査結果は平成17年(2005年)版、平成12年(2000年)版といったように、5年または6年単位でしか更新されていない。

◎ 「内閣府の国民経済計算に準ずる付加価値法を活用する手法」の利点と課題

- 国民経済計算の産業連関表(V表とU表)は11の産業に加え、政府サービス生産者と対家計民間非営利サービス生産者を別途計算しているため、中央政府や地方政府、非営利団体等の経済活動を含めた文化GDPを推計することができる。
- 内閣府の国民経済計算は毎年、調査結果が公表されているため、各年の文化GDPを推計して経年変化を把握することができる。
- 一方で、総務省の産業連関表に比べ、大まかな産業分類での経済活動しか把握できない。

本調査研究では、国民経済計算に準ずる手法の設定や複数年の文化GDPの算出が求められているため、上記の利点と課題を考慮した上で、「内閣府の国民経済計算に準ずる付加価値法を活用する手法」を用いて、我が国の文化 GDP の推計することとした。

③ 付加価値法による生産側 GDP の推計方法

内閣府経済社会総合研究所国民経済計算部によると、国民経済計算では、日本の産業別の経済活動として、生産面からの推計値である「付加価値法」による生産側の GDP 推計値がまとめられている。

付加価値法とは、産業別の付加価値推計において、産出額から中間投入額を控除して求める方法である。そして、国民経済計算では、V 表(産業別商品算出表)と U 表(産業別商品投入表)を作成し、それぞれの表で推計した産業別産出額から産業別中間投入額を差し引くことで、生産活動により新しく生み出された産業別国内総生産が求められている。つまり、以下のような公式として表すことができる。

$$\bigcirc \text{付加価値法による生産側 GDP} = \text{全産業の産出額} - \text{全産業の中間投入額}$$

図表1-2-3 文化 GDP 産業と文化 GDP 関連産業の産業種

産業細分類	産業細分類	産業細分類	産業細分類
文化GDP産業 ①中核的文化産業	462 航空機使用業(航空運送業を除く)	1392 窓用・扉用日よけ、日本びょうぶ等製造業	5792 下着類小売業
美術、音楽、舞台芸術、文学	7311 広告業	1393 鏡縁・額縁製造業	5793 洋品雑貨・小間物小売業
6099 他に分類されないその他の小売業 *1	9291 ディスプレイ業	1399 他に分類されない家具・装備品製造業	5799 他に分類されない織物・衣服・身の回り品小売業
8021 劇場	9293 看板書き業	1424 手すき和紙製造業	6011 家具小売業
8022 興行場	文化GDP関連産業 ④その他の文化関連産業	1661 仕上用・皮膚用化粧品製造業(香水、オーデコロンを含む)	6013 畳小売業
8023 劇団	デザイン・サービス関連	1662 頭髪用化粧品製造業	6014 宗教用具小売業
8024 楽団、舞踊団	0141 園芸サービス業	1669 その他の化粧品・歯磨・化粧品調整品製造業	6021 金物小売業
8025 演芸・スポーツ等興行団 *2	1111 製糸業	1921 ゴム製履物・同附属品製造業	6022 荒物小売業
7271 著述家業	1112 化学繊維製造業	1922 プラスチック製履物・同附属品製造業	6023 陶磁器・ガラス器小売業
7272 芸術家業	1113 炭素繊維製造業	2011 なめし革製造業	6029 他に分類されないじゅう器小売業
933 学術・文化団体	1114 綿紡績業	2031 革製履物用材料・同附属品製造業	6034 化粧品小売業
博物館、美術館、図書館	1115 化学繊維紡績業	2041 革製履物製造業	6082 時計・眼鏡・光学機械小売業
8212 図書館	1116 毛紡績業	2051 革製手袋製造業	6095 ジュエリー製品小売業
8213 博物館、美術館	1117 わん糸製造業(かさ高加工糸を除く)	2061 かばん製造業	6097 骨とう品小売業
映画	1118 かさ高加工糸製造業	2071 袋物製造業(ハンドバッグを除く)	6112 無店舗小売業(織物・衣服・身の回り品小売)
4012 アプリケーション・サービス・コンテンツ・プロバイダ	1119 その他の紡績業	2072 ハンドバッグ製造業	7093 貸衣装よう業(別掲を除く)
411 映像情報制作・配給業	1121 綿・スフ織物業	2081 毛皮製造業	7821 理容業
416 映像・音声・文字情報制作に付帯するサービス業	1122 絹・人絹織物業	2099 その他のなめし革製品製造業	7831 美容業
7092 音楽・映像記録物賃貸業(別掲を除く)	1123 毛織物業	2116 卓上用・ちゅう房用ガラス器具製造業	7891 洗滌・染物業
7272 芸術家業	1124 麻織物業	2141 衛生陶器製造業	7892 エステティック業
8011 映画館	1125 細幅織物業	2142 食卓用・ちゅう房用陶磁器製造業	7931 衣服裁縫修理業
933 学術・文化団体	1129 その他の織物業	2143 陶磁器製置物製造業	9031 表具業
写真	1131 丸編ニット生地製造業	2146 陶磁器製タイル製造業	9091 家具修理業
7461 写真業(商業写真業を除く)	1132 たて編ニット生地製造業	2149 その他の陶磁器・同関連製品製造業	9092 時計修理業
7462 商業写真業	1133 横編ニット生地製造業	2199 他に分類されない窯業・土石製品製造業	9093 履物修理業
デザインサービス	1141 綿・スフ・麻織物機械染色業	2421 洋食器製造業	9094 かじ業
2147 陶磁器給付業	1142 絹・人絹織物機械染色業	2423 利器工器具・手道具製造業(やすり、のこぎり、食卓用刃物を除く)	その他(文化産業補助用品製造業等)
2463 金属彫刻業	1143 毛織物機械染色整理業	3211 貴金属・宝石製装身具(ジュエリー)製品製造業	1393 鏡縁・額縁製造業
7261 デザイン業	1144 織物整理業	3212 貴金属・宝石製装身具(ジュエリー)附属品・同材料加工業	1511 オフセット印刷業(紙に対するもの)
7421 建築設計業	1145 織物手加工染色整理業	3219 その他の貴金属製品製造業	1512 オフセット印刷以外の印刷業(紙に対するもの)
その他(個人教授業等)	1146 綿状繊維・糸染色整理業	3221 装身具・装飾品製造業(貴金属・宝石製を除く)	1513 紙以外の印刷業
7121 人文・社会科学研究所	1147 ニット・レース染色整理業	3222 造花・装飾用羽毛製造業	1521 製版業
8211 公民館	1148 繊維雑品染色整理業	3223 ボタン製造業	1531 製本業
8241 音楽教授業	1153 網地製造業(漁網を除く)	3224 針・ピン・ホック・スナップ・同関連品製造業	1532 印刷加工業
8242 書道教授業	1154 レース製造業	3229 その他の装身具・装飾品製造業	1591 印刷関連サービス業
8243 生花・茶道教授業	1155 組みも製造業	3231 時計・同部分品製造業	2752 写真機・映画用機械・同附属品製造業
8249 その他の教養・技能教授業	1156 整毛業	3251 娯楽用具・がん具製造業(人形を除く)	3021 ビデオ機器製造業
文化GDP産業 ②広義的文化産業	1157 フェルト・不織布製造業	3252 人形製造業	3022 デジタルカメラ製造業
放送	1159 その他の繊維粗製品製造業	3271 漆器製造業	3023 電気音響機器器具製造業
38A 放送業(有線放送業を除く)	1161 織物製成人男子・少年服製造業(不織布製及びびれース製を含む)	3281 麦わら・パナマ類帽子・わら工品製造業	3241 ピアノ製造業
383 有線放送業	1162 織物製成人女子・少女服製造業(不織布製及びびれース製を含む)	3282 畳製造業	3249 その他の楽器・楽器部品・同材料製造業
411 映像情報制作・配給業	1163 織物製乳幼児服製造業(不織布製及びびれース製を含む)	3283 うちわ・扇子・ちようちん製造業	3251 娯楽用具・がん具製造業(人形を除く)
412 音声情報制作業	1164 織物製シャツ製造業(不織布製及びびれース製を含み、下着を除く)	3289 その他の生活雑貨製品製造業	3262 毛筆・絵画用品製造業(鉛筆を除く)
416 映像・音声・文字情報制作に付帯するサービス業	1165 織物製事務用・作業用・衛生用・スポーツ用衣服・学校服製造業(不織布製及びびれース製を含む)	3297 眼鏡製造業(枠を含む)	5492 計量器・理化学機械器具・光学機械器具等卸売業
出版	1166 ニット製外衣製造業(アウターシャツ類、セーター類などを除く)	5111 繊維原料卸売業	5599 他に分類されないその他の卸売業 *3
413 新聞業	1167 ニット製アウターシャツ類製造業	5112 糸卸売業	5931 電気機械器具小売業(中古品を除く)
414 出版業	1168 セーター類製造業	5113 織物卸売業(室内装飾繊維品を除く)	5933 中古電気製品小売業
416 映像・音声・文字情報制作に付帯するサービス業	1169 その他の外衣・シャツ製造業	5121 男子服卸売業	6073 楽器小売業
5597 書籍・雑誌卸売業	1171 織物製下着製造業	5122 婦人・子供服卸売業	6081 写真機・写真材料小売業
6061 書籍・雑誌小売業(古本を除く)	1172 ニット製下着製造業	5123 下着類卸売業	7091 映画・演劇用品賃貸業
6062 古本小売業	1173 織物製・ニット製寝着類製造業	5129 その他の衣服卸売業	7993 写真現像・焼付業
6063 新聞小売業	1174 補整着製造業	5131 寝具卸売業	9099 他に分類されない修理業 *4
レコード音楽	1181 和装製品製造業(足袋を含む)	5132 靴・履物卸売業	9299 他に分類されないその他の事業サービス業 *5
4012 アプリケーション・サービス・コンテンツ・プロバイダ	1182 ネクタイ製造業	5133 かばん・袋物卸売業	
412 音声情報制作業	1183 スカーフ・マフラー・ハンカチーフ製造業	5139 その他の身の回り品卸売業	
416 映像・音声・文字情報制作に付帯するサービス業	1184 靴下製造業	5492 計量器・理化学機械器具・光学機械器具等卸売業	
7092 音楽・映像記録物賃貸業(別掲を除く)	1185 手袋製造業	5511 家具・建具卸売業	
ゲーム	1186 帽子製造業(帽体を含む)	5512 荒物卸売業	
3251 娯楽用具・がん具製造業(人形を除く)	1189 他に分類されない衣服・繊維製身の回り品製造業	5513 畳卸売業	
3914 ゲームソフトウェア業	1191 寝具製造業	5514 室内装飾繊維品卸売業	
5594 娯楽用品・がん具卸売業	1192 毛布製造業	5515 陶磁器・ガラス器卸売業	
6072 がん具・娯楽用品小売業	1193 じゅうたん・その他の繊維製床敷物製造業	5519 その他のじゅう器卸売業	
その他(遊技場・娯楽業等)	1196 刺しゅう業	5523 化粧品卸売業	
8062 囲碁・将棋所	1197 タオル製造業	5531 紙卸売業	
8065 ゲームセンター	1199 他に分類されない繊維製品製造業	5596 ジュエリー製品卸売業	
8091 ダンスホール	1231 竹・とうきりゅう等容器製造業	5711 呉服・服地小売業	
8094 芸き業	1311 木製家具製造業(漆塗りを除く)	5712 寝具小売業	
8095 カラオケボックス業	1312 金属製家具製造業	5721 男子服小売業	
文化GDP関連産業 ③文化関連産業	1313 マットレス・組スプリング製造業	5731 婦人服小売業	
IT・ソフトウェア	1321 宗教用具製造業	5732 子供服小売業	
3911 受託開発ソフトウェア業		5741 靴小売業	
3912 組込みソフトウェア業		5742 履物小売業(靴を除く)	
3913 パッケージソフトウェア業		5791 かばん・袋物小売業	
広告			
3292 看板・標識機製造業			
415 広告制作業			

注) *1 美術品小売業等を含む
 注) *2 落語家業、音楽業、漫才業等を含む
 注) *3 写真フィルム卸売業、美術品・骨とう品卸売業を含む
 注) *4 楽器修理業;ピアノ調律・修正業
 注) *5 展示会(見本市を含む)の企画・運営業

出典:総務省「日本標準産業分類(平成19年11月改定)(平成26年3月31日まで)」に基づいてニッセイ基礎研究所が作成

以下では、我が国の他分野での GDP に関する調査研究から、付加価値法を応用した事例として、観光庁の「旅行・観光サテライト勘定」に関する調査研究や報告書を参照した。その中で用いられた米国の「旅行・観光サテライト勘定 (T TSA)」における GDP の算出手順を以下に整理した。

- 1) 旅行・観光に関連する統計的な概念を設定：概念→「訪問者 (Visitors)」
- 2) 旅行・観光に関連する需要、商品、産業を定義
 - 需要→訪問者による支出
 - 商品→訪問者が典型的に購入し、商品の購入が生産者から直接的になされるもの
 - 産業→産業連関表に示されている観光商品を生産する産業
- 3) 商品別に観光需要を推計し、総需要から観光商品比率を算出
- 4) 商品別の観光商品比率を産業連関表のV表に乗じて、産業別に観光の産出額を算出
- 5) 国内産出額と観光産出額から観光産業比率を求め、それをU表に乗じて、観光の中間投入額を算出
- 6) 最後に、観光の産出額から観光の中間投入額を減じて、観光産業の付加価値額を推計

④ 文化 GDP の算出手順

上記の米国「旅行・観光サテライト勘定」の推計プロセスを参考に、我が国の文化 GDP の算出手法を検討・設定した。

まず、国民経済計算を活用し V 表 (産業別商品算出表) 及び U 表 (産業別商品投入表) を用いることから、米国「旅行・観光サテライト勘定」の推計プロセスと同様に、文化産業に関わる商品を定義し、その需要を求めることが望ましい。しかし、我が国の経済活動の実態を示す「経済センサス」からは商品の需要を求めることができないため、その需要を推計するためには標本調査が必要となる。

本調査研究では、標本調査を実施することが困難なため、日本標準産業分類における産業別の経済規模の推計から、我が国の文化 GDP を算出する手順を考案した。具体的な手順は以下のとおりである。

- 1) ユネスコ統計研究所モデルや同心円モデルを参考に、日本標準産業分類 (細分類) における文化産業を分類・特定
- 2) 「経済センサス-活動調査」をもとに、産業別 (大分類) の文化産業の経済規模を推計し、産業別の文化産業比率を算出
- 3) 産業別の文化産業比率を産業連関表のV表に乗じて、産業別の文化産業の産出額を算出
- 4) 産業別の文化産業比率をU表に乗じて、産業別の文化産業の中間投入額を算出
- 5) 最後に、文化産業の産出額から文化産業の中間投入額を減じて、文化産業の付加価値額を推計。ただし、ここで算出された付加価値額には「総資本形成に係る消費税」が含まれるが、「輸入品に課される税・関税」が含まれていないため、それらの数値を調整し、生産側のGDPを求めた

我が国の国民経済計算における経済活動別分類は、産業、政府サービス生産者、対家計民間非営利サービス生産者の3つに分類されている。「産業」については上記の手順で推計することが可能であるが、「政府サービス生産者」と「対家計民間非営利サービス生産者」については別途、計算する必要がある。

◎ 政府サービス生産者

我が国の政府関係諸機関は制度部門分類の観点から国民経済計算上で一般政府として「政府サービス生産者」に分類される以外に、公的企業や民間企業として「産業」に、また、対家計民間非営利団体

として「対家計民間非営利サービス生産者」に分類されている。内閣府の「推計手法解説書(年次推計編)平成17年基準版」によると、公的部門と民間部門の区分について「所有・支配基準をみたしているかどうか」が判断基準で、一般政府と公的企業の区分として「財・サービスの市場性の有無」が判断の基準となっている。

文化 GDP では、例えば、次のような政府関係諸機関を以下のように分類する必要がある。

- 1 中央政府の一般会計 → 「一般政府」
- 2 地方政府の普通会計 → 「一般政府」
- 3 特殊法人 例:日本放送協会 → 「民間企業」
- 4 独立行政法人 例:日本芸術文化振興会 国立劇場 → 「公的企業」
:日本芸術文化振興会 基金 → 「一般政府」

また、GDP を推計するためには、財務諸表の勘定項目を性質別、目的別、経済活動別に分類する必要がある。例えば、文部科学省の職員基本給を分類する場合は、以下のようになる。

例 中央政府(国の決算書)

(所管)文部科学省、(組織)文部科学本省、(項)文部科学本省

(目)職員基本給 → 性質 雇用者報酬

目的 教育

経済活動 サービス業・教育

文化 GDP に関する中央政府の付加価値額については、文部科学省の一般会計及び特別会計に関する決算書から勘定項目を集計し、推計することが可能である。しかし、地方政府については、文化庁の「地方における文化行政の状況について」から芸術文化事業費、文化施設経費、文化施設建設費等を把握できるが、地方の文化行政に従事する職員数や雇用者報酬に関するデータは入手できない。そこで、本調査研究では、政府サービス生産者を文化 GDP に含めないこととした。

◎ 対家計民間非営利団体

民間非営利団体は事業形態別に「対家計民間非営利団体」と「対企業民間非営利団体」とに分けられる。対企業民間非営利団体は産業として扱われ、対家計民間非営利団体のみ別途推計されている。

民間非営利団体の範囲は、経営組織別に捉えると、個人、会社、国、公共企業体および地方公共団体である事業所を除いたもの、すなわち「会社でない法人」および「法人でない団体」である。このうち対家計民間非営利団体の範囲は、労働組合、政党、宗教団体などの他に、全ての私立学校が含まれ、日本標準産業分類でみると、(751)社会保険事業団体、(753)児童福祉事業、(754)老人福祉・介護事業(訪問介護事業を除く)、(755)障害者福祉事業、(759)その他の社会保険・社会福祉・介護事業、(76)学校教育(うち私立)、(771)社会教育、(81)学術・開発研究機関(うち私立)、(92)宗教、(912)労働団体、(913)学術・文化団体、(914)政治団体、(919)他に分類されない非営利的団体、(931)集会場が該当する。

本調査研究では、「民間非営利団体実態調査」を基礎資料とし、上記の国民経済計算上の対家計民間非営利団体に含まれる産業を「経済センサスー活動調査」の計算から除き、「対家計民間非営利サービス生産者」を別途、推計した。

なお、非営利団体サテライト勘定の推計のように、所得勘定の付加価値に該当する「雇用者報酬」や「固定資本減耗」「生産・輸入品に課される税」を計算するために、例えば、非営利団体に関わる従業員や役員を対象にその給与や報酬等を計算し、「雇用者報酬」を推計する方法もある。

(3) 我が国の文化 GDP の算出と国際比較

これまでの調査結果に基づいて、我が国の文化 GDP を推計し、諸外国との比較・分析を行った。

① 我が国の文化 GDP の算出

「(2)文化 GDP の算出手法の検討、④文化 GDP の算出手順」で示した手順から、我が国の文化 GDP を推計した。具体的な作業は以下のように行った。

A 日本標準産業分類における文化産業の分類

ユネスコ統計研究所モデルや同心円モデルを参考に、日本標準産業分類における文化産業の産業分野の分類を行った。具体的な産業分野及び産業種は図表1-2-3(21・22頁)で示したとおりである。

B 文化領域別の文化産業の経済規模の推計と文化産業比率の算出

上記の分類から、経済産業省の「平成24年経済センサス活動調査」をもとに、産業別の文化産業の経済規模の推計を行った。その際、図表1-2-2で示した同心円モデルを応用した文化領域別の経済規模の推計と文化産業分野別の経済規模の推計を行った。

「平成24年経済センサス活動調査」では、各産業の売上(収入)金額と付加価値額が示されているため、図表1-2-4で示したように、売上(収入)金額を産業別に集計して産業別の経済規模を推計し、各産業の総売上(収入)金額で除することで、産業別の文化産業比率を求めた。

図表1-2-4 「平成24年経済センサス活動調査」をもとに推計した文化領域別の文化産業の売上

産業種(大項目)	売上金額(単位:百万円)				
	合計値	①中核的 文化産業	②広義の 文化産業	③文化関 連産業	④その他の文 化関連産業
A 農業, 林業	3,097,959	0	0	0	99,296
B 漁業	536,231	0	0	0	0
C 鉱業, 採石業, 砂利採取業	570,711	0	0	0	0
D 建設業	—	0	0	0	0
E 製造業	299,807,172	16,453	11,576	382,841	16,933,337
F 電気・ガス・熱供給・水道業	—	0	0	0	0
G 情報通信業	*1	—	—	—	—
H 運輸業, 郵便業	*1	—	—	—	—
I 卸売業, 小売業	491,817,788	153,639	7,089,848	0	38,081,480
J 金融業, 保険業	—	0	0	0	0
K 不動産業, 物品賃貸業	34,704,915	260,425	86,808	0	116,893
L 学術研究, 専門・技術サービス業	*1	—	—	—	—
M 宿泊業, 飲食サービス業	*2	—	—	—	—
N 生活関連サービス業, 娯楽業	*1	—	—	—	—
O 教育, 学習支援業	*1	—	—	—	—
P 医療, 福祉	*2	—	—	—	—
Q 複合サービス事業	*2	—	—	—	—
R サービス業(他に分類されないもの)	*1	—	—	—	—

出典:経済産業省「平成24年経済センサス活動調査」に基づいてニッセイ基礎研究所が作成

注: *1 経済センサス活動調査において、売上の値または合計値が表記されていないため、付加価値額をもとに文化産業比率を計算した

*2 国民経済計算の経済活動別の国内総生産・要素所得をもとに他の産業種と統合するため、付加価値額をもとに文化産業比率を計算した

例えば、「K 不動産業・物品賃貸業」では、「7091 映画・演劇用品賃貸業」、「7092 音楽・映像記録物賃貸業」、「7093 貸衣しょう業」が該当し、図表1-2-4で示したように①中核的文化産業で260,425百万円、

②広義の文化産業で86,808百万円、④その他の文化関連産業で116,893百万円の売上(収入)がある。それらの売上(収入)を「K 不動産業・物品賃貸業」の全体売上(収入)、34,704,915百万円で除することで、図表1-2-6に示した文化産業比率を求めた。その結果、(8)不動産業では①中核的文化産業は0.7504%、②広義の文化産業は0.2501%、④その他の文化関連産業は0.3368%となった。

一方で、「G 情報通信業」、「L 学術研究、専門・技術サービス業」や「O 教育、学習支援業」等の一部の業種は売上(収入)が公表されていないため、その場合は付加価値額から経済規模の推計を行った。

例えば、「G 情報通信業」では、放送業、ソフトウェア業、インターネット付随サービス業、映像・音声・文字情報制作業等から、図表1-2-5で示したように①中核的文化産業で230,856百万円、②広義の文化産業で2,091,102百万円、③文化関連産業で2,931,537百万円の付加価値額があるため、それらの付加価値額を「G 情報通信業」の全体の付加価値額で除することで、図表1-2-6で示した文化産業比率を求めている。

図表1-2-5 「平成24年経済センサス-活動調査」をもとに推計した文化領域別の文化産業の付加価値額

産業種(大項目)	付加価値額金額(単位:百万円)				
	合計値	①中核的文化産業	②広義の文化産業	③文化関連産業	④その他の文化関連産業
G 情報通信業	13,136,596	230,856	2,091,102	2,931,537	0
H 運輸業, 郵便業	14,097,422	0	0	3,039	0
L 学術研究, 専門・技術サービス業	11,120,095	1,100,965	0	1,086,109	0
M 宿泊業, 飲食サービス業	7,938,492	0	0	0	0
N 生活関連サービス業, 娯楽業	14,097,422	111,172	184,332	0	1,151,768
O 教育, 学習支援業	5,731,980	221,710	0	0	0
P 医療, 福祉	25,493,786	0	0	0	0
Q 複合サービス事業	1,525,828	0	0	0	0
R サービス業(他に分類されないもの)	12,589,839	16,958	0	52,879	242,469

出典:経済産業省「平成24年経済センサス-活動調査」に基づいてニッセイ基礎研究所が作成

図表1-2-6 国民経済計算の「経済活動別の国内総生産・要素所得」に対応した文化産業比率

	①中核的文化産業	②広義の文化産業	③文化関連産業	④その他の文化関連産業
1. 産業				
(1) 農林水産業	0.0000%	0.0000%	0.0000%	2.7323%
(2) 鉱業	0.0000%	0.0000%	0.0000%	0.0000%
(3) 製造業	0.0055%	0.0039%	0.1277%	5.6481%
(4) 建設業	0.0000%	0.0000%	0.0000%	0.0000%
(5) 電気・ガス・水道業	0.0000%	0.0000%	0.0000%	0.0000%
(6) 卸売・小売業	0.0312%	1.4416%	0.0000%	7.7430%
(7) 金融・保険業	0.0000%	0.0000%	0.0000%	0.0000%
(8) 不動産業	0.7504%	0.2501%	0.0000%	0.3368%
(9) 運輸業	0.0000%	0.0000%	0.0216%	0.0000%
(10) 情報通信業	1.7573%	15.9181%	22.3158%	0.0000%
(11) サービス業	2.1768%	0.3006%	1.8574%	2.2737%
2. 政府サービス生産者	—	—	—	—
3. 対家計民間非営利サービス生産者	0.3374%	0.0000%	0.0000%	0.0000%

出典:ニッセイ基礎研究所が作成

なお、例えば、「092 音楽・映像記録物賃貸業」は文化領域として映画とレコード音楽に該当するため、日本標準産業分類の「分類項目名、説明及び内容例示」を参照し、その産業規模を按分した。また、文

化産業以外の産業を含む業種についても、日本標準産業分類の「分類項目名、説明及び内容例示」を参照し、その産業規模を按分した。また、国民経済計算の産業分類は日本標準産業分類の産業大分類と項目が異なるため、例えば、「農業、林業」と「漁業」を統合し、図表1-2-6では「農林水産業」としている。

C 文化領域別の文化産業の産出額の推計

図表1-2-6で示した文化領域別の文化産業比率を、国民経済計算の付表「経済活動別の国内総生産・要素所得」の産出額に乗じて、産業別の文化産業の産出額を求めた(図表1-2-7)。

例えば、「製造業」に関する文化 GDP 産業の①中核的文化産業の文化産業比率は0.0055%であるため、「製造業」全体の産出額にその文化産業比率を乗じて、推計額166億円としている。他の10産業及び対家計民間非営利サービス生産者の産出額についても同様に推計し、文化 GDP 産業の①中核的文化産業の産出額の合計、5兆299億円を求めた。他の3つの文化領域についても同様の計算を行った結果、文化領域別の各文化産業の産出額は図表1-2-7のとおりとなった。

図表1-2-7 文化領域別の文化産業の産出額 (2014年度)

	文化領域	産出額	文化領域に含まれる文化産業
文化 GDP 産業	①中核的文化産業	5兆229億円	美術、音楽、舞台芸術、文学、博物館、美術館、図書館、映画、写真、デザイン・サービス、個人教授業など
	②広義の文化産業	9兆9,152億円	放送、出版、レコード音楽、ゲームなど
	小計(1)	14兆9,381億円	
文化 GDP 関連産業	③文化関連産業	14兆3,076億円	IT、ソフトウェア、広告など
	④その他の文化関連産業	29兆3,683億円	デザイン・サービス関連、その他
	小計(2)	43兆6,759億円	
	合計:小計(1)+(2)	58兆6,140億円	

出典:ニッセイ基礎研究所が作成

注:各文化領域に含まれる文化産業の詳細は、図表1-2-3を参照

D 文化領域別の文化産業の中間投入額の推計 (2014年)

図表1-2-6で示した文化領域別の文化産業比率を、国民経済計算の付表「経済活動別の国内総生産・要素所得」の中間投入額に乗じて、産業別の文化産業の中間投入額を求めた(図表1-2-8)。

例えば、「製造業」に関する文化 GDP 産業の中核的文化産業の文化産業比率は0.0055%であるため、「製造業」全体の中間投入額にその文化産業比率を乗じて、推計額117億円としている。各産業及び対家計民間非営利サービス生産者の中間投入額についても同様に推計し、文化 GDP 産業の①中核的文化産業の中間投入額の合計、1兆9,918億円を求めた。他の3つの文化領域についても同様の計算を行った結果、文化領域別の各文化産業の中間投入額は図表1-2-8のとおりとなった。

図表1-2-8 文化領域別の文化産業の中間投入額(2014年度)

	文化領域	中間投入額	文化領域に含まれる文化産業
文化 GDP 産業	①中核的文化産業	1兆9,918億円	美術、音楽、舞台芸術、文学、博物館、美術館、図書館、映画、写真、デザイン・サービス、個人教授業など
	②広義の文化産業	4兆2,504億円	放送、出版、レコード音楽、ゲームなど
	小計(1)	6兆2,422億円	

文化 GDP 関連産業	③文化関連産業	6兆4,642億円	IT、ソフトウェア、広告など
	④その他の文化関連産業	16兆4,535億円	デザイン・サービス関連、その他
	小計(2)	22兆9,177億円	
	合計:小計(1)+(2)	29兆1,599億円	

出典:ニッセイ基礎研究所が作成

注:各文化領域に含まれる文化産業の詳細は、図表1-2-3を参照

E 我が国の文化 GDP の推計(2014年)

「C 文化領域別の文化産業の産出額の推計」で示した産出額から、「D 文化領域別の文化産業の中間投入額の推計」で示した中間投入額を減じることで、各産業の付加価値額を求めた(図表1-2-9)。

図表1-2-9 文化領域別の文化産業の付加価値額(2014年度)

	文化領域	付加価値額	文化領域に含まれる文化産業
文化 GDP 産業	①中核的文化産業	3兆312億円	美術、音楽、舞台芸術、文学、博物館、美術館、図書館、映画、写真、デザイン・サービス、個人教授業など
	②広義的文化産業	5兆6,648億円	放送、出版、レコード音楽、ゲームなど
	小計(1)	8兆6,960億円	
文化 GDP 関連産業	③文化関連産業	7兆8,434億円	IT、ソフトウェア、広告など
	④その他の文化関連産業	12兆9,148億円	デザイン・サービス関連、その他
	小計(2)	20兆7,582億円	
	合計:小計(1)+(2)	29兆4,542億円	

出典:ニッセイ基礎研究所が作成

注:各文化領域に含まれる文化産業の詳細は、図表1-2-3を参照

図表1-2-10 文化領域別の文化産業の生産側の GDP(2014年度)

	文化領域	生産側の GDP	文化領域に含まれる文化産業
文化 GDP 産業	①中核的文化産業	3兆599億円	美術、音楽、舞台芸術、文学、博物館、美術館、図書館、映画、写真、デザイン・サービス、個人教授業など
	②広義的文化産業	5兆7,185億円	放送、出版、レコード音楽、ゲームなど
	小計(1)	8兆7,784億円	
文化 GDP 関連産業	③文化関連産業	7兆9,178億円	IT、ソフトウェア、広告など
	④その他の文化関連産業	13兆372億円	デザイン・サービス関連、その他
	小計(2)	20兆9,550億円	
	合計:小計(1)+(2)	29兆7,334億円	

出典:ニッセイ基礎研究所が作成

注:各文化領域に含まれる文化産業の詳細は、図表1-2-3を参照

ただし、前述のように、ここで求められた付加価値額には「総資本形成に係る消費税」が含まれるが、「輸入品に課される税・関税」が含まれていないため、上記の付加価値額から「総資本形成に係る消費税」を控除し、「輸入品に課される税・関税」を加えて生産側の GDP を求めた(図表1-2-10)。その結果、2014年度国民経済計算(2005年基準・93SNA)における文化 GDP 産業の生産側の GDP は8兆7,784億円となり、文化 GDP 関連産業の生産側の GDP は20兆7,334億円となった(図表1-2-10及び図表1-2-11)。

図表1-2-11 文化領域別の生産側の GDP の算出表(2014年度)

文化GDP産業

経済活動の種類 \ 項目	平成26暦年 (2014)			名目	
	産出額	中間投入	国内総生産	国内総生産	国内総生産
	(1)	(2)	(3)=(1)-(2)	(生産者価格表示)	産業別割合
1. 産 業	865,038.7	437,257.9	427,780.8		
(1) 農林水産業	12,524.1	6,858.1	5,666.0	0.0	0.0000%
(2) 鉱 業	817.0	474.7	342.3	0.0	0.0000%
(3) 製 造 業	303,381.0	213,232.3	90,148.7	8.4	0.0093%
(4) 建 設 業	60,677.7	31,114.0	29,563.8	0.0	0.0000%
(5) 電気・ガス・水道業	28,168.7	18,537.4	9,631.2	0.0	0.0000%
(6) 卸売・小売業	102,702.9	34,125.8	68,577.1	1010.0	1.4728%
(7) 金融・保険業	33,001.5	11,912.2	21,089.4	0.0	0.0000%
(8) 不動産業	68,331.7	12,025.0	56,306.8	563.4	1.0005%
(9) 運輸業	43,568.3	19,166.6	24,401.7	0.0	0.0000%
(10) 情報通信業	48,760.6	22,091.8	26,668.9	4713.8	17.6754%
(11) サービス業	163,105.2	67,720.1	95,385.1	2363.1	2.4774%
2. 政府サービス生産者	64,748.4	20,725.1	44,023.3		
(1) 電気・ガス・水道業	5,157.6	2,368.8	2,788.8		
(2) サービス業	14,326.9	2,837.1	11,489.9		
(3) 公 務	45,263.9	15,519.3	29,744.6		
3. 対家計民間非営利サービス生産者	16,030.9	4,984.4	11,046.5		
(1) サービス業	16,030.9	4,984.4	11,046.5	37.3	0.3374%
小 計	945,818.0	462,967.5	482,850.6	8696.0	1.8010%
輸入品に課される税・関税	8,685.8	-	8,685.8	156.4	
(控除) 総資本形成に係る消費税	4,108.4	0.0	4,108.4	74.0	
合 計	950,395.4	462,967.5	487,428.0	8778.4	1.8010%
				(GDP:生産側)	

経済活動の種類 \ 項目	文化GDP産業					
	①中核的文化産業			②広義的文化産業		
	産出額	中間投入	国内総生産	産出額	中間投入	国内総生産
産業別割合	(1)	(2)	(3)=(1)-(2)	(1)	(2)	(3)=(1)-(2)
1. 産 業						
(1) 農林水産業	0.0000%	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
(2) 鉱 業	0.0000%	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
(3) 製 造 業	0.0055%	16.6	11.7	4.9	0.0039%	11.7
(4) 建 設 業	0.0000%	0.0	0.0	0.0	0.0000%	0.0
(5) 電気・ガス・水道業	0.0000%	0.0	0.0	0.0	0.0000%	0.0
(6) 卸売・小売業	0.0312%	32.1	10.7	21.4	1.4416%	1480.5
(7) 金融・保険業	0.0000%	0.0	0.0	0.0	0.0000%	0.0
(8) 不動産業	0.7504%	512.8	90.2	422.5	0.2501%	170.9
(9) 運輸業	0.0000%	0.0	0.0	0.0	0.0000%	0.0
(10) 情報通信業	1.7573%	856.9	388.2	468.7	15.9181%	7761.8
(11) サービス業	2.1768%	3550.5	1474.1	2076.3	0.3006%	490.3
2. 政府サービス生産者						
(1) 電気・ガス・水道業						
(2) サービス業						
(3) 公 務						
3. 対家計民間非営利サービス生産者						
(1) サービス業	0.3374%	54.1	16.8	37.3	0.0000%	0.0
小 計		5022.9	1991.8	3031.2		9915.2
輸入品に課される税・関税				54.5		101.9
(控除) 総資本形成に係る消費税				25.8		48.2
合 計						
				3059.9		5718.5
				(GDP:生産側)		(GDP:生産側)

文化GDP関連産業

経済活動の種類 \ 項目	平成26暦年 (2014)			名目	
	産出額	中間投入	国内総生産	国内総生産	国内総生産
	(1)	(2)	(3)=(1)-(2)	(生産者価格表示)	産業別割合
1. 産 業	865,038.7	437,257.9	427,780.8		
(1) 農林水産業	12,524.1	6,858.1	5,666.0	154.8	2.7323%
(2) 鉱 業	817.0	474.7	342.3	0.0	0.0000%
(3) 製 造 業	303,381.0	213,232.3	90,148.7	5206.8	5.7758%
(4) 建 設 業	60,677.7	31,114.0	29,563.8	0.0	0.0000%
(5) 電気・ガス・水道業	28,168.7	18,537.4	9,631.2	0.0	0.0000%
(6) 卸売・小売業	102,702.9	34,125.8	68,577.1	5309.9	7.7430%
(7) 金融・保険業	33,001.5	11,912.2	21,089.4	0.0	0.0000%
(8) 不動産業	68,331.7	12,025.0	56,306.8	189.7	0.3368%
(9) 運輸業	43,568.3	19,166.6	24,401.7	5.3	0.0216%
(10) 情報通信業	48,760.6	22,091.8	26,668.9	5951.4	22.3157%
(11) サービス業	163,105.2	67,720.1	95,385.1	3940.4	4.1311%
2. 政府サービス生産者	64,748.4	20,725.1	44,023.3		
(1) 電気・ガス・水道業	5,157.6	2,368.8	2,788.8		
(2) サービス業	14,326.9	2,837.1	11,489.9		
(3) 公 務	45,263.9	15,519.3	29,744.6		
3. 対家計民間非営利サービス生産者	16,030.9	4,984.4	11,046.5		
(1) サービス業	16,030.9	4,984.4	11,046.5	0.0	0.0000%
小 計	945,818.0	462,967.5	482,850.6	20758.2	4.2991%
輸入品に課される税・関税	8,685.8	-	8,685.8	373.4	
(控除) 総資本形成に係る消費税	4,108.4	0.0	4,108.4	176.6	
合 計	950,395.4	462,967.5	487,428.0	20955.0	4.2991%
				(GDP:生産側)	

経済活動の種類 \ 項目	文化GDP関連産業					
	③文化関連産業			④その他の文化関連産業		
	産出額	中間投入	国内総生産	産出額	中間投入	国内総生産
産業別割合	(1)	(2)	(3)=(1)-(2)	(1)	(2)	(3)=(1)-(2)
1. 産 業						
(1) 農林水産業	0.0000%	0.0	0.0	0.0	2.7323%	342.2
(2) 鉱 業	0.0000%	0.0	0.0	0.0	0.0000%	0.0
(3) 製 造 業	0.1277%	387.4	272.3	115.1	5.6481%	17135.2
(4) 建 設 業	0.0000%	0.0	0.0	0.0	0.0000%	0.0
(5) 電気・ガス・水道業	0.0000%	0.0	0.0	0.0	0.0000%	0.0
(6) 卸売・小売業	0.0000%	0.0	0.0	0.0	7.7430%	7952.3
(7) 金融・保険業	0.0000%	0.0	0.0	0.0	0.0000%	0.0
(8) 不動産業	0.0000%	0.0	0.0	0.0	0.3368%	230.2
(9) 運輸業	0.0216%	9.4	4.1	5.3	0.0000%	0.0
(10) 情報通信業	22.3158%	10881.3	4930.0	5951.4	0.0000%	0.0
(11) サービス業	1.8574%	3029.5	1257.8	1771.7	2.2737%	3708.5
2. 政府サービス生産者						
(1) 電気・ガス・水道業						
(2) サービス業						
(3) 公 務						
3. 対家計民間非営利サービス生産者						
(1) サービス業	0.0000%	0.0	0.0	0.0	0.0000%	0.0
小 計		14307.6	6464.2	7843.4		29368.3
輸入品に課される税・関税				141.1		232.3
(控除) 総資本形成に係る消費税				66.7		109.9
合 計						
				7917.8		13037.2
				(GDP:生産側)		(GDP:生産側)

出典:内閣府「2014年度国民経済計算(2005年基準・93SNA)、経済活動別の国内総生産・要素所得」に基づいてニッセイ基礎研究所が作成

また、同様に文化産業分野別の経済規模の推計を行った結果、文化産業の生産側の GDP は図表 1-2-12のとおりとなった。なお、文化産業別の生産側の GDP の算出表は省略した。

図表1-2-12 文化産業別の文化産業の生産側の GDP(2014年度)

	文化領域	文化産業	生産側の GDP
文化 GDP 産業	①中核的文化産業	美術、音楽、舞台芸術、文学	1,623億円
		博物館、美術館	94億円
		映画	9,509億円
		写真	1,506億円
		デザイン・サービス	1兆5,335億円
		その他(個人教授等)	2,532億円
	②広義の文化産業	放送	2兆0,635億円
		出版	2兆4,246億円
		レコード音楽	2,860億円
		ゲーム	6,550億円
		その他(遊技場・娯楽業等)	2,894億円
小計		8兆7,784億円	
文化 GDP 産業 関連産業	③文化関連産業	IT、ソフトウェア	6兆0,078億円
		広告	1兆9,100億円
	④その他の文化関連産業	デザイン・サービス関連(ファッション・インテリア・工芸等の製造・流通・小売業)	9兆1,659億円
		その他(文化産業補助用品製造業等)	3兆8,713億円
	小計		20兆9,550億円
合計		29兆7,334億円	

出典:ニッセイ基礎研究所が作成

さらに、同様の手順で、2013年度国民経済計算(2005年基準・93SNA)、2012年度国民経済計算(2005年基準・93SNA)における文化 GDP 産業と文化 GDP 関連産業の生産側の GDP を求めた結果、図表 1-2-13のとおりとなった。ただし、この手順では、「平成24年経済センサスー活動調査」を基本に文化産業の経済規模を推計したが、「平成24年経済センサスー活動調査」は経済センサスとして第1回目の調査であるため、2011年度以前の国民経済計算における我が国の文化 GDP は推計していない。

図表1-2-13 我が国の文化産業の生産側の GDP

	2014年度	2013年度	2012年度
文化 GDP 産業	8兆7,784億円	8兆6,829億円	8兆5,718億円
文化 GDP 関連産業	20兆9,550億円	20兆6,981億円	20兆4,772億円
合計	29兆7,334億円	29兆3,810億円	29兆0,490億円

出典:ニッセイ基礎研究所が作成

② 諸外国の文化 GDP との国際比較

前項で推計算出した我が国の文化 GDP と、「1. 文化産業の概念や文化 GDP の算出手法等に関する国際比較」で把握した諸外国の文化 GDP に基づいて、文化 GDP の規模と国全体の GDP に占める割合の二つの視点から国際比較を行った。なお、比較は①中核的文化産業と②広義の文化産業からなる「文化 GDP 産業」で行うこととし、各国の GDP は自国の通貨単位で計算されているため、我が国の文化 GDP を含め、購買力平価 (PPP) を用いて共通通貨に換算した (図表1-2-14)。

図表1-2-14 諸外国の文化 GDP との国際比較

国名	日本	英国	フランス	ドイツ
年度	2014	2013	2011	2010
指標	GDP	GVA	—	GVA
通貨単位	円	英ポンド	ユーロ	ユーロ
文化 GDP /GVA	8兆7,784億円 (生産面)*1	769億英ポンド	—	627億ユーロ
購買力平価換算値	838億米ドル	1,111億米ドル	991億米ドル	788億米ドル
国の GDP に占める文化 GDP の割合	1.8%	5.0%	4%	2.4%
備考	対米ドル PPP:104 715170	対米ドル PPP:0 691729	対米ドル PPP:0 844336	対米ドル PPP:0 795923

国名	米国	カナダ	オーストラリア
年度	2012	2010	2008
指標	GDP	GDP	GDP
通貨単位	米ドル	カナダドル	豪ドル
文化 GDP /GVA	6,987億米ドル	532億加ドル	859億豪ドル
購買力平価換算値	6,987億米ドル	436億米ドル	581億米ドル
国の GDP に占める文化 GDP の割合	4.3%	3.4%	6.9%
備考		対米ドル PPP: 1 219847	対米ドル PPP: 1 479073

出典: 各国の報告書に基づいてニッセイ基礎研究所が作成

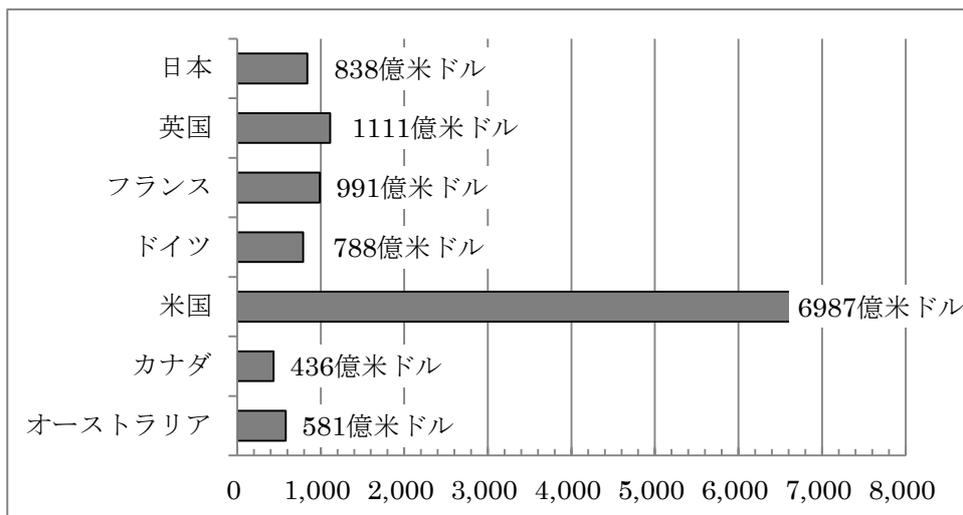
なお、英国とドイツの産業統計では GDP でなく GVA (Gross Value Added) が用いられているが、GVA は産出額から中間投入額を差し引いた付加価値額で、その付加価値額が雇用者報酬、営業余剰・混合所得、固定資本減耗に分配され、支出側の GDP に対応するため、国際比較の対象とした。ただし、GVA には商品・サービスに投入される補助金が含まれているが、消費者が支払う付加価値税が含まれ

ていない点に留意する必要がある。

◎ 文化 GDP の規模の比較

図表1-2-15で示したように、日本を含む7ヶ国の文化 GDP の中で文化 GDP を最も多く算出している国は米国で、6,987億米ドルである。次に、英国が1,111億米ドル (PPP)、フランスが991億米ドル (PPP) と続く。日本は838億米ドル (PPP) で、上位から4番目に位置し、次いでドイツが788億米ドル (PPP)、オーストラリアが581億米ドル (PPP)、カナダが436億米ドル (PPP) となっている。

図表1-2-15 我が国の文化 GDP と諸外国の文化 GDP の規模の比較

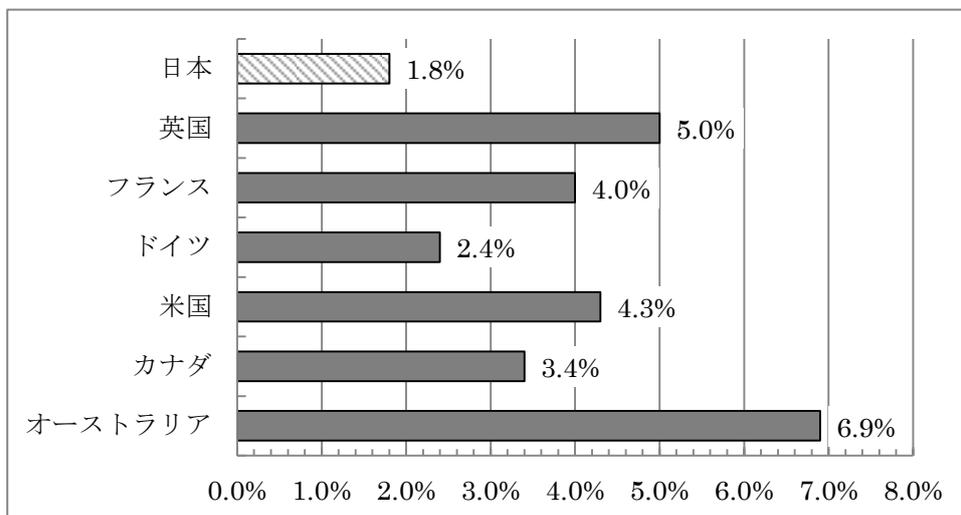


出典: 各国の報告書に基づいてニッセイ基礎研究所が作成

○ 文化 GDP が国全体の GDP に占める割合の比較

図表1-2-16で示したように、日本を含む7ヶ国の文化 GDP の中で国全体の GDP に占める文化 GDP の割合が最も高い国はオーストラリアで、6.9%である。次に、英国が5.0%、米国が4.3%、フランスが4%、カナダが3.4%、ドイツが2.4%と続く。日本は国全体の GDP に占める文化 GDP の割合では7ヶ国の中で最下位で1.8%である。

図表1-2-16 我が国と諸外国の国全体の GDP に占める文化 GDP の割合の比較



出典: 各国の報告書に基づいてニッセイ基礎研究所が作成

3. 我が国の文化 GDP の算出手法等に関する留意点と課題

本調査研究では、「2. 我が国の文化 GDP の算出手法の設定及び文化 GDP の算出」で示した手順に従い、文化 GDP を推計した。その算出手順を簡略して説明すると、日本標準産業分類をもとに、文化 GDP に関わる産業分野と産業種を設定し、国民経済計算に準ずる付加価値法を活用するために、既存の統計資料である「経済センサス活動調査」から産業別の文化産業の経済規模を推計して文化産業率を求めて、文化 GDP を推計するというものである。また、文化 GDP を推計する際には、国民経済計算のフロー編付表「2. 経済活動別の国内総生産・要素所得」で示されている名目の国内総生産(生産者価格表示)をもとにしている。

本調査研究では、既存の統計資料を用いた文化 GDP の算出手法を設定したが、より精度の高い文化 GDP を算出していくためには、今後、さらなる調査研究や情報収集が必要だと思われる。

そこで、「我が国の文化 GDP に関わる産業分野と産業種」、「文化 GDP の算出手法」、「文化サテライト勘定の導入」、「諸外国の文化 GDP との国際比較」の4つの点から文化 GDP の算出手法に関する留意点と課題を整理した。

① 我が国の文化 GDP に関わる産業分野と産業種について

- 本調査研究では、既存の統計資料を使用したため、それらの資料が根拠としている日本標準産業分類を基礎資料とした。しかし、我が国の文化GDPに関わる産業分野や産業種は日本標準産業分類の分類や項目と必ずしも一致しない。また、日本標準産業分類では手工業と機械工業が明確に分類されていないという課題がある。例えば、伝統工芸については、それに該当する分類項目がないため、本調査研究では推計していない。今後、それらの分野を含めて文化GDPを算出するためには、対象となる「財・サービス」を定義し、その供給量または需要量を推計して文化GDPを算出する手法も検討すべきと考えられる。
- また、本調査研究では、国民経済計算に準ずる付加価値法を実践し、産業以外に政府サービス生産者や対家計民間非営利サービスの文化GDPの算出を試みたが、文化GDPの算出に対応する地方行政の文化活動や取組みに関する十分な統計資料がないため、政府サービス生産者に関する文化GDPを算出することができなかった。とりわけ文化に関しては、中央政府や地方行政が果たす役割が大きいため、今後、地方行政の文化活動や取組みに関する経済規模や構造に関する統計データを整備して文化GDPを算出する必要があると思われる。
- 本調査研究では、産業分類上、食文化を対象としなかったが、平成25年12月に「和食;日本人の伝統的な食文化」がユネスコ無形文化遺産に登録されるなど、我が国の文化的特徴を示す分野の一つであると考えられる。文化という視点からその経済規模を推計することは容易ではないが、例えば、イタリアの事例に見られるように食文化に関する基準やガイドラインを検討し、文化GDPを算出することが考えられる。

② 文化 GDP の算出手法について

- 本調査研究では、文化GDPに関する産業を軸にしたが、諸外国の事例にあるように、各産業分野や産業種において、文化が直接的に関係する割合と間接的に関係する割合を求めることで、より精度の高い文化GDPを算出できると思われる。例えば、英国では、創造産業の産業分野において創造的な職業に従事する労働者の割合を示す「クリエイティブ率(creative intensity)」を設定している。また、米国では商品を軸に文化GDPを推計しているが、文化に直接的に関係する商品のみを対象とすることでより厳密な文化DGPの推計が可能になっているものと思われる。本調査研究

では、我が国の文化GDP関連産業において、ファッションやインテリアデザインに関する産業種を取り上げたが、それらの商品の生産、流通、消費について精査する必要がある。

- また、本調査研究では、生産側の文化GDPを推計したが、生産だけでなく流通や消費との関係を明らかにすることで、幅広い視点から文化に関する経済の流れを分析することができる。そのためには、文化サテライト勘定を導入することが望ましいが、その課題については次の「文化サテライト勘定の導入について」で整理した。
- 本調査研究で文化産業率を求めるために活用した「経済センサスー活動調査」は5、6年ごとに発表されるため、過去3年分の文化GDPの推計しかできなかった。しかし、経済規模・構造分析では、その経年変化が重要であるため、この算出手法では継続的な文化GDPの算出に課題が残る。

③ 文化サテライト勘定の導入について

- ユネスコが推奨するように文化GDPをより正確に推計するためには文化サテライト勘定を作成することが望ましいと思われる。しかし、サテライト勘定は国民経済計算に準じていることから、国民経済計算のコモディティ・フロー法をもとに文化GDPに関する財・サービス等の商品の流れから推計する必要があるため、それを実践するためにはいくつかの課題が想定される。
- まず、サテライト勘定の作成には既存統計では不十分であるため、標本調査等を実施し、新たに統計データを作成する必要がある。「文化GDPの算出方法の検討」で示したように、商品と産業の関係を表す産業連関表を活用するためには、文化商品に関する需要量を推計する必要があるが、その推計には相応の労力と経費が必要である。例えば、我が国の観光GDPの推計では、観光サテライト勘定が導入されているが、標本調査等の実施のために多額の調査費と労力が投入されている。
- また、サテライト勘定は商品を軸とするため、文化産業が「文化商品」の生産、流通、消費に関わる産業を意味することになる。しかし、英国の事例にあるように、クリエイティブ人材という視点から文化産業を定義した場合、クリエイティブ人材と文化商品との整合性を図るのは極めて困難である。例えば、文化商品の流通や消費では、それらの流通業や小売業等の人材に関わることになるが、それらの人材がクリエイティブ人材なのかどうかという判断は容易ではない。

④ 諸外国の文化GDPとの国際比較について

- 図表1-1-1の「諸外国の文化産業の概念や産業分野の比較」で示したように、各国の文化産業の概念やその対象とする産業分野が異なるため、諸外国の文化GDPとの国際比較には留意する必要がある。「(2) 諸外国の文化GDPの規模及び算出手法等の把握と比較・分析」でも取り上げたが、米国や英国ではデザインを一つの産業分野と設定しているのに対し、フランスではデザインをヴィジュアル・アーツの一つの産業種として捉えている。さらに、フランスでは、広告やIT、ソフトウェアを対象としていないなど、産業分野や産業種の定義は一様ではない。
- また、英国では文化・メディア・スポーツ省は1998年に13分野の創造産業を定義し、「Creative Industries Mapping Documents」を公表しているが、2015年に公表された「Creative Industries Economic Estimates」では、例えば、ヴィジュアル・アーツ、舞台芸術、音楽が一つの産業分野に統合され、美術館や博物館が産業分野として新設されるなど、対象とする産業分野や産業種に変更があった。
- 本調査研究では、我が国の広告やIT、ソフトウェアは文化GDP産業ではなく、文化GDP関連産業に分類している。国際比較では文化GDP産業を対象としていることを留意する必要がある。
- 米国のようにサテライト勘定を導入している国では、文化商品に関わる流通業や小売業を含めているが、英国やフランス等のように生産側の文化GDPを重視する国では、流通業や小売業等は含まれていない傾向にあるため、その点についても留意が必要である。

第2部

文化芸術の経済波及効果に関する調査結果

1. 文化芸術の経済波及効果に関する主な既存調査

文化芸術の経済波及効果に関して、参考となる既存の調査報告書、参考資料を収集し、経済波及効果の算出方法、精度、応用可能性などの面で、他の類似事例への参照や応用が可能なものを、代表的な参考事例として採用し、波及効果の規模や計算方法に関する留意点などを整理した。ただし、芸術祭(図表2-1-1)、文化施設(図表2-2-2)の分野では経済波及効果に関する調査や参考資料を確認することができたが、舞台芸術と文化財に関しては、比較可能な算出方法で内訳や算出根拠が明確な資料は見当たらなかった。また、芸術祭、文化施設とも事業費による経済波及効果、観客等の消費支出による経済波及効果に分けて整理したが、計算方法は必ずしも同じではなく、計算結果について単純に比較することは難しい。

図表2-1-1 芸術祭の経済波及効果に関する主な調査結果の概要

事業名	第29回国民文化祭・あきた2014	サイトウ・キネン・フェスティバル松本
主催団体	文化庁、秋田県、秋田県教育委員会、開催市町村、開催市町村教育委員会、第29回国民文化祭秋田県実行委員会等	サイトウ・キネン・フェスティバル 松本実行委員／公益財団法人サイトウ・キネン財団
事業年度	平成26(2014)年度	平成26(2014)年度
①事業支出による直接需要	9.1億円	1.9億円
②事業支出による経済波及効果	14.0億円	内訳が明記されていない (⑤には含まれている)
③消費支出による直接需要	73.3億円	6.4億円
④消費支出による経済波及効果	119.5億円	内訳が明記されていない (⑤には含まれている)
⑤全体の波及効果	133.6億円	10.1億円
波及係数(=⑤÷(①+③))	1.62	1.23
産業連関表	平成17年秋田県産業連関表	平成17年長野県産業連関表
備考(計算方法や留意点)	開催事業費の資料をもとに事業費の経費区分を産業分類の設定に基づいて整理し、部門ごとの県内自給率を乗じて算出した県内直接需要増加額を経済波及効果としている。	経済波及効果は、直接生産誘発額(県内自給額)に対する生産誘発額であり、県外流出分を除いたものとなっている。
出典	第29回国民文化祭・あきた2014開催による経済波及効果	サイトウ・キネン・フェスティバル松本2014経済的及び文化的効果算出調査報告書
編集・発行／調査期間	一般財団法人 秋田経済研究所	松本市国際音楽祭推進課

図表2-1-1 芸術祭の経済波及効果に関する主な調査結果の概要(続き)

事業名	あいちトリエンナーレ	瀬戸内国際芸術祭
主催団体	あいちトリエンナーレ実行委員会	瀬戸内国際芸術祭実行委員会
事業年度	平成25(2013)年度	平成25(2013)年度
①事業支出による直接需要	13.5億円	波及効果算出の対象となっていない (⑤にも含まれていない)
②事業支出による経済波及効果	69.0億円	波及効果算出の対象となっていない (⑤にも含まれていない)
③消費支出による直接需要	28.5億円	77億円
④消費支出による経済波及効果	波及効果は算出されていない (⑤にも含まれていない)	132億円
⑤全体の波及効果	69.0億円	132億円
波及係数(=⑤÷(①+③))	1.64	1.71
産業連関表	平成17年あいちの産業連関表	平成17年香川県産業連関表
備考(計算方法や留意点)	経済波及効果には、来場者消費支出およびその波及効果が含まれていない。愛知県内の経済波及効果は58.2億円となっている。	経済波及効果は来場者等の支出のみに基づいたもので、主催者支出額が含まれていない。また、県外流出分を除いたものとなっている。
出典	あいちトリエンナーレ2013.8.10→10.27 開催報告書	「瀬戸内国際芸術祭2013」開催に伴う経済波及効果
編集・発行	あいちトリエンナーレ実行委員会事務局 (愛知県県民生活部 文化芸術課 国際芸術祭推進室内)	瀬戸内国際芸術祭実行委員会 株式会社日本政策投資銀行

図表2-1-2 文化施設の経済波及効果に関する主な調査結果の概要(続き)

事業名	あうるすぽっと	可児市文化創造センター
設置者・管理運営団体	豊島区 公益財団法人としま未来文化財団	可児市 公益財団法人可児市文化芸術振興財団
事業年度	平成25(2013)年度	平成22(2010)年度
①事業支出による直接需要	5.7億円	4.9億円
②事業支出による経済波及効果	10.8億円	7.4億円
③消費支出による直接需要	1.4億円	2.0億円
④消費支出による経済波及効果	2.6億円	2.7億円
⑤全体の波及効果	13.4億円	10.1億円
波及係数(=⑤÷(①+③))	1.89	1.47
産業連関表	平成17年度東京都産業連関表	平成17年度全国産業連関表 平成17年度岐阜県産業連関表
備考(計算方法や留意点)	直接需要に伴う生産増までを経済波及効果としており、所得増などの第2次波及効果は含めていない(雇用増は別途算出)。	直接需要に伴う生産増までを経済波及効果としており、所得増などの第2次波及効果は含めていない(雇用増は別途算出)。
出典	豊島区立舞台芸術交流センターあうるすぽっと事業評価調査報告書	可児市文化創造センター事業・運営の実績及び経済波及効果等に関する調査研究報告書
編集・発行	公益財団法人としま未来文化財団 株式会社ニッセイ基礎研究所	公益財団法人可児市文化芸術振興財団 株式会社ニッセイ基礎研究所

図表2-1-2 文化施設の経済波及効果に関する主な調査結果の概要(続き)

事業名	兵庫県立芸術文化センター	北九州芸術劇場
設置者・管理運営団体	兵庫県 公益財団法人兵庫県芸術文化協会	北九州市 公益財団法人北九州市芸術文化振興財団
事業年度	平成26(2014)年度	平成25(2013)年度
①事業支出による直接需要	非公開 (年間予算は約30億円、⑤には含まれているが内訳や金額が不明)	10.0億円
②事業支出による経済波及効果	内訳が明記されていない (⑤には含まれている)	14.5億円
③消費支出による直接需要	35.6億円	6.3億円
④消費支出による経済波及効果	内訳が明記されていない (⑤には含まれている)	9.3億円
⑤全体の波及効果	149.1億円	23.8億円
波及係数(=⑤÷(①+③))	2.15	1.46
産業連関表	平成17年度全国産業連関表 平成17年近畿地域産業連関表 平成17年兵庫県産業連関表	平成17年度全国産業連関表 平成17年度北九州市産業連関表
備考(計算方法や留意点)	直接需要には「集客・文化消費による効果」として、有料公演やCD等の年間文化消費増加額を含めている。	直接需要に伴う生産増までを経済波及効果としており、所得増などの第2次波及効果は含めていない(雇用増は別途算出)。
出典	兵庫県立芸術文化センターの運営効果報告書(抜粋版)	北九州芸術劇場事業評価調査報告書 11
編集・発行	株式会社 日本総合研究所	公益財団法人北九州市芸術文化振興財団 北九州芸術劇場 株式会社ニッセイ基礎研究所

2. 文化庁補助事業における経済波及効果

ここでは、芸術祭、舞台芸術、文化施設、文化財の4分野の事業として文化庁の補助事業(平成26年度)の採択団体の事業支出と観客または観光客消費支出による直接需要額と経済波及効果を検討し、推計を行った。

(1) 経済波及効果の算出対象

経済波及効果は、文化庁が平成26年度に実施した、以下の4つの事業を対象に算出した。

図表2-2-1 経済波及効果の算出対象とした文化庁の補助事業

分野	文化庁の補助事業
A. 芸術祭	平成26年度 地域発・文化芸術創造発信イニシアチブ
B. 舞台芸術	平成26年度 トップレベルの舞台芸術創造事業
C. 文化施設	平成26年度 劇場・音楽堂等活性化事業
D. 文化財	平成26年度 国宝重要文化財等保存整備費補助金

(2) 算出の基本的な考え方、前提条件等

経済波及効果は、文化庁の補助事業を受けた団体の年間の活動全体を算出の対象としたため、単年度の支出に限定した。従って、芸術祭や文化財では複数年度に渡る事業(例:ビエンナーレ、トリエンナーレ形式で開催準備を含めて複数年を要する芸術祭や、保存・修復事業に複数年を要する文化財など)に関しては、単年度(平成26年度)で抽出できるデータを基礎として算出した。

また、文化施設と舞台芸術の場合は、文化庁の補助事業の採択施設、採択団体の事業実績報告書を算出の根拠としたが、文化庁の補助事業は年間の事業全体の一部である。そのため、試算の素材として適切と考えられる資料を参照し、一定の係数を乗じることで施設や団体の年間の事業支出を推計した。

その他、算出作業にあたっては以下のような前提条件を4分野の共通とした。

- 産業連関表は、平成23(2011)年全国産業連関表の統合大分類(37部門)を使用した。
- 事業支出の産業連関表の部門への振り分けは、各補助事業から複数の採択事業をサンプルとして抽出し、事業実績報告書の補助対象経費のうち、経費の内訳を精査し、産業連関表の産業部門に振り分けた。
- 補助対象経費の内訳が産業連関表の複数の産業部門にまたがる場合は、経費の主な内容に応じて金額規模が大きいと考えられる費目が含まれる産業部門に振り分けた。
- 観客・参加者、来場者の消費支出の推計方法については、「旅行・観光産業の経済効果に関する調査研究」(2015年3月 国土交通省、観光庁)から推計の前提となるデータを収集し、試算する方法と、公立文化施設が行った経済波及効果の先行調査の結果から前提となるデータを参照して試算する方法を用いた。
- 経済波及効果の算出は、第1次波及効果(生産増による効果)までとし、第2次波及効果(所得増による効果)は含めないものとする。

(3) 各分野の経済波及効果の推計

A. 芸術祭

A-1. 芸術祭の事業支出

A-1-1. 芸術祭の事業支出による直接需要

- 文化庁による平成26年度「地域発・文化芸術創造発信イニシアチブ」では、以下の6つの事業区分、115件が補助対象事業として採択された(カッコ内は各区分の採択数)。
 - 文化芸術創造発信事業(11)、メディア芸術地域活性化事業(11)、新国立劇場を活用した現代実演芸術の普及事業(19)、文化芸術による「心の復興」事業(12)、大学を活用した地域文化芸術振興事業(25)、創造都市事業(36)
- このうち「芸術祭」に関連する事業として、115件の採択から「フェスティバル」、「芸術祭」、「音楽祭」、「映画祭」、「大会」などが事業内容に含まれる事業を26件抽出した。
- 「芸術祭」として抽出した26件の事業の採択金額は合計すると10億4,807万円、採択金額の平均値は4,031万円となった。
- 26件のうち5件の事業をサンプルとして、事業実績報告書から支出の内訳を産業連関表の費目に組み替え、費目別の構成比の平均を算出した。次に、以下の計算式で、文化庁補助事業の採択金額(予算額)をベースとした直接需要を算出した(図表2-2-A-1)。

文化庁の採択金額をベースとした直接需要 = 産業連関表の費目に基づく構成比(図表2-2-A-1の構成比) × 採択金額の平均値(4,031万円) × 芸術祭関連の採択件数(26件)

図表2-2-A-1 芸術祭の事業支出による直接需要(文化庁の採択金額をベースに算出)

産業連関表の費目	事業実績報告書での支出費目の例	構成比 (%)	採択金額ベースの直接需要(千円)
石油・石炭製品	燃料費	0.01	157
金属製品	ガス・石油機器・暖厨房機器	0.00	4
その他の製造工業製品	チラシ・ポスター等の印刷・製本	1.92	20,163
建設	建築物の補修工事	0.00	36
電力・ガス・熱供給	電気料金、ガス料金	0.09	920
水道	水道使用料	0.01	118
商業	消耗品などの小売での購入	2.61	27,337
金融・保険	損害保険、旅行保険、振込手数料	0.20	2,093
運輸・郵便	鉄道旅客、航空輸送、郵便	5.52	57,843
情報通信	電話通信費、映像制作	2.20	23,044
対事業所サービス	公演委託、舞台、照明、音響、企画	75.97	796,262
対個人サービス	芸術家等の出演費、会場使用料、宿泊	10.45	109,550
事務用品	文具、紙製品、事務用具	0.09	894
分類不明	その他	0.92	9,651
計		100.00	1,048,073

- 次に、5件のサンプルの事業実績報告書から、事業全体の支出に対する採択金額の割合は、平均で29.8%となっている。そこから、文化庁補助対象事業で、文化庁の補助金以外の財源を含めた事業全体の直接需要は、採択金額(予算額)に対して、3.35を乗じて得られるものとした。
- 以上の方法で、文化庁の補助対象となった芸術祭全体の事業支出による直接需要を算出したところ、その額は35億1,373万円となった(図表2-2-A-2)。

図表2-2-A-2 芸術祭の事業支出による直接需要(事業全体の支出による算出)

産業連関表の費目	事業全体の支出による直接需要(千円)
石油・石炭製品	525
金属製品	14
その他の製造工業製品	67,599
建設	120
電力・ガス・熱供給	3,085
水道	395
商業	91,650

産業連関表の費目	事業全体の支出による直接需要(千円)
金融・保険	7,017
運輸・郵便	193,922
情報通信	77,256
対事業所サービス	2,669,518
対個人サービス	367,274
事務用品	2,997
分類不明	32,356
計	3,513,730

A-1-2. 芸術祭の事業支出による経済波及効果

- 芸術祭の事業支出による直接需要(図表2-2-A-2)から、平成23年産業連関業の逆行列係数表と取引基本表に基づいて、経済波及効果を算出した。芸術祭の事業支出による経済波及効果は57億4,826万円となり、対事業所サービスを中心に、多様な産業種で効果が発生していることがわかる(図表2-2-A-3)。なお、生産誘発係数は1.64となった。

図表2-2-A-3 芸術祭の事業支出による経済波及効果

産業連関表の費目	経済波及効果(千円)
農林水産業	19,919
鉱業	2,106
飲食料品	48,535
繊維製品	6,129
パルプ・紙・木製品	48,609
化学製品	48,915
石油・石炭製品	60,557
プラスチック・ゴム	62,453
窯業・土石製品	12,683
鉄鋼	56,972
非鉄金属	14,965
金属製品	18,849
はん用機械	27,371
生産用機械	35,614
業務用機械	17,931
電子部品	43,228
電気機械	26,143
情報・通信機器	3,093
輸送機械	146,339

産業連関表の費目	経済波及効果(千円)
その他の製造工業製品	102,807
建設	32,490
電力・ガス・熱供給	70,064
水道	12,975
廃棄物処理	10,007
商業	264,161
金融・保険	74,909
不動産	67,727
運輸・郵便	331,004
情報通信	396,057
公務	16,162
教育・研究	43,419
医療・福祉	807
その他の非営利団体サービス	10,732
対事業所サービス	3,156,449
対個人サービス	375,458
事務用品	11,372
分類不明	71,248
計	5,748,259

A-2. 芸術祭の観客等の消費支出

A-2-1. 芸術祭の観客等の消費支出による直接需要

- 芸術祭の事業支出のサンプルとして用いた5件の芸術祭の事業実績報告書に掲載されている観客・参加者数を集計したところ、1件につき平均4万7,725人の観客・参加者数だった。この平均に、芸術祭関連の26件を乗じることで、文化庁の補助事業による芸術祭全体の観客・参加者数は124万850人であると推計した。
- 「旅行・観光産業の経済効果に関する調査研究」(平成27年3月、国土交通省・観光庁)によると、平成25年実績による国内旅行における観光・レクリエーションの延べ旅行客数、宿泊の有無、旅行単価は、下表のとおりである(図表2-2-A-4)。

図表2-2-A-4 国内旅行における観光・レクリエーションの延べ旅行客数、宿泊の有無、旅行単価

項目	宿泊	日帰り	計
延べ旅行者数(単位:千人)	176,421	206,272	382,693
宿泊の有無の割合	46.1%	53.9%	100.0%
旅行単価(単位:円/人回)	53,647	15,335	

- 同じく観光庁の調査研究によると、国内旅行における商品別の観光消費金額と構成比は、下表のとおりである(図表2-2-A-5)。

図表2-2-A-5 国内旅行における商品別観光消費金額と構成比 (上段の単位:10億円)

商品別観光消費(→産業連関表の費目)	宿泊	日帰り	計
旅行会社収入	246	34	280
→運輸(その他の運輸附带サービス)	1.4%	0.2%	1.6%
交通費	5,065	2,024	7,089
→運輸(鉄道旅客輸送・航空輸送)	29.8%	11.9%	41.8%
宿泊費	3,328	0	3,328
→対個人サービス(宿泊業)	19.6%	0.0%	19.6%
飲食費	1,748	540	2,288
→対個人サービス(飲食サービス)	10.3%	3.2%	13.5%
土産代・買物代	1,890	921	2,811
→商業(小売)	11.1%	5.4%	16.6%
入場料・娯楽費・その他	723	453	1,176
→対個人サービス(娯楽サービス)	4.3%	2.7%	6.9%

- 次に、以下の計算式で、芸術祭の観客・入場者による消費支出の直接需要を算出したところ、259億600万円となった(図表2-2-A-6)。

芸術祭の消費支出による直接需要＝文化庁補助事業の採択事業全体の観客・参加者数(124万850人)×宿泊の有無の割合(図表4-A-4)×宿泊、または日帰りでの旅行単価(図表4-A-4)×商品別観光消費金額の構成比(図表4-A-5)

図表2-2-A-6 芸術祭の観客等の消費支出による直接需要

(単位:千円)

	商品別観光消費	宿泊	日帰り	計
商業		3,417,380	556,570	3,973,949
	小売(土産代・買物代)	3,417,380	556,570	3,973,949
運輸・郵便		9,603,018	1,243,670	10,846,689
	交通費(鉄道旅客輸送・航空輸送)	9,158,217	1,223,124	10,381,340
	その他の運輸付帯サービス(旅行会社収入)	444,802	20,547	465,348
対個人サービス		10,485,390	600,080	11,085,469
	宿泊業(宿泊費)	6,017,482	0	6,017,482
	飲食サービス(飲食費)	3,160,624	326,327	3,486,952
	娯楽サービス(入場料・娯楽費・その他)	1,307,283	273,752	1,581,036
合計		23,505,788	2,400,319	25,906,108

A-2-2. 芸術祭の観客等の消費支出による経済波及効果

- 芸術祭の消費支出による直接需要(図表2-2-A-6)から、平成23年産業連関業の逆行列係数表と取引基本表に基づいて、経済波及効果を算出した。芸術祭の消費支出による経済波及効果は42億5,300万円となり、対個人サービスを中心に、多様な産業種で効果が発生していることがわかる(図表2-2-A-7)。なお、生産誘発係数は1.63となった。

図表2-2-A-7 芸術祭の観客等の消費支出による経済波及効果

産業連関表の費目	経済波及効果 (千円)	産業連関表の費目	経済波及効果 (千円)
農林水産業	500,294	その他の製造工業製品	221,756
鉱業	37,026	建設	395,223
飲食料品	1,400,955	電力・ガス・熱供給	770,821
繊維製品	49,500	水道	217,154
パルプ・紙・木製品	350,207	廃棄物処理	201,559
化学製品	271,535	商業	5,666,840
石油・石炭製品	1,436,446	金融・保険	596,968
プラスチック・ゴム	246,030	不動産	749,446
窯業・土石製品	63,623	運輸・郵便	12,206,625
鉄鋼	209,565	情報通信	1,062,261
非鉄金属	47,044	公務	51,438
金属製品	145,057	教育・研究	176,222
はん用機械	34,758	医療・福祉	12,932
生産用機械	36,752	その他の非営利団体サービス	76,313
業務用機械	31,992	対事業所サービス	3,104,929
電子部品	52,558	対個人サービス	11,052,477
電気機械	41,689	事務用品	66,428
情報・通信機器	8,411	分類不明	226,750
輸送機械	433,101	計	42,252,684

A-3. 芸術祭の経済波及効果のまとめ

文化庁の平成26年度「地域発・文化芸術創造発信イニシアチブ」の採択団体の事業報告書等のデータから算出した芸術祭に関連する事業の経済波及効果をまとめると、下表のとおりである（図表2-2-A-8）。事業支出と消費支出を合わせた芸術祭による直接需要は294億1,973万円、経済波及効果は480億126万円、生産誘発係数は1.64となった。

調査対象となった補助事業の文化庁による投入金額は10億4,807万円であることから、文化庁の投入額の約46倍の経済波及効果があることがわかる。

図表4-A-8 芸術祭の経済波及効果のまとめ

	直接需要	経済波及効果	生産誘発係数
事業支出	35億1,373万円	→ 57億4,826万円	1.64
消費支出	259億611万円	→ 422億5,268万円	1.63
合計	294億1,984万円	→ 480億94万円	1.63

B. 舞台芸術

B-1. 舞台芸術の事業支出

B-1-1. 舞台芸術の事業支出による直接需要

- 文化庁による平成26年度「文化芸術振興費補助金(トップレベルの舞台芸術創造事業)」では、以下の6つの事業区分、305件が補助対象事業として採択された(カッコ内は各区分の採択数)。
 - 音楽(114)、舞踊(31)、演劇(116)、伝統芸能(32)、大衆芸能(12)
- 「舞台芸術」に関する305件の事業の採択金額は合計すると31億2,800万円、採択金額の平均値は1,026万円となった。
- 305件の事業のうち、各分野1件、計5件の事業をサンプルとして、事業実績報告書から支出の内訳を産業連関表の費目に組み替え、費目別の構成比の平均を算出した。次に、以下の計算式で、文化庁補助事業の採択金額(予算額)をベースとした直接需要を算出した(図表2-2-B-1)

文化庁の採択金額をベースとした直接需要＝産業連関表の費目に基づく構成比(図表4-B-1の構成比)×採択金額の平均値(1,025万円)×舞台芸術関連の採択件数(305件)

図表2-2-B-1 舞台芸術の事業支出による直接需要(文化庁の採択金額をベースに算出)

産業連関表の費目	事業実績報告書での支出費目の例	構成比(%)	採択金額ベースの直接需要(千円)
その他の製造工業製品	チラシ・ポスター等の印刷・製本	5.41	169,188
商業	消耗品などの小売での購入	0.14	4,243
運輸・郵便	鉄道旅客、航空輸送、郵便	5.13	160,553
情報通信	ビデオ制作、テレビCM制作	0.05	1,676
対事業所サービス	舞台、照明、音響、衣裳、演出、企画制作	24.36	761,897
对个人サービス	出演費、会場使用料、稽古場借料、宿泊	64.91	2,030,444
計		100.00	3,128,000

- 次に、5件のサンプルの事業実績報告書から、事業全体の支出に対する採択金額の割合は、平均で26.3%となっている。そこから、文化庁補助対象事業で、文化庁の補助金以外の財源を含めた事業全体の直接需要は、採択金額(予算額)に対して、3.80を乗じて得られるものとした。
- 以上の方法で、文化庁の補助対象となった舞台芸術全体の事業支出による直接需要を算出したところその額は118億9,859万円となった。
- さらに、5件のサンプルの事業実績報告書から、平成25年度の採択団体の年間の事業費に対する文化庁の補助対象事業費の割合は、平均して24.4%となっている。そこから、文化庁補助対象事業以外を含めた年間事業費の直接需要は、文化庁の補助事業支出に対して、4.10を乗じて得られるものとした。
- 以下の計算式で、舞台芸術の事業支出による直接需要を算出したところ、その額は487億9,380万円となった(図表4-B-2)

舞台芸術の事業支出による直接需要＝産業連関表の費目に基づく構成比(図表2-2-B-1の構成比)×採択金額の平均値(1,025万円)×舞台芸術関連の採択件数(305件)×文化庁の補助事業全体を算出するための採択金額(予算額)に対する係数(3.80)×採択団体の年間事業費を算出するための文化庁補助事業全体金額に対する係数(4.10)

図表2-2-B-2 舞台芸術の事業支出による直接需要(年間事業費の支出による算出)

産業連関表の費目	事業全体の支出による直接需要(千円)
その他の製造工業製品	2,639,163
商業	66,188
運輸・郵便	2,504,465

産業連関表の費目	事業全体の支出による直接需要千(円)
情報通信	26,137
対事業所サービス	11,884,862
対個人サービス	31,672,980
計	48,793,796

B-1-2. 舞台芸術の事業支出による経済波及効果

- 舞台芸術の事業支出による直接需要(図表2-2-B-2)から、平成23年産業連関業の逆行列係数表と取引基本表に基づいて、経済波及効果を算出した。舞台芸術の事業支出による経済波及効果は813億752万円となり、対個人サービスを中心に、多様な産業種で効果が発生していることがわかる(図表2-2-B-3)。なお、生産誘発係数は1.67となった。

図表2-2-B-3 舞台芸術の事業支出による経済波及効果

産業連関表の費目	経済波及効果(千円)
農林水産業	1,433,164
鉱業	39,189
飲食物品	3,996,698
繊維製品	105,007
パルプ・紙・木製品	900,594
化学製品	848,084
石油・石炭製品	1,052,281
プラスチック・ゴム	725,389
窯業・土石製品	164,726
鉄鋼	497,674
非鉄金属	149,490
金属製品	317,048
はん用機械	154,343
生産用機械	191,973
業務用機械	118,315
電子部品	251,466
電気機械	153,316
情報・通信機器	21,928
輸送機械	873,290

産業連関表の費目	経済波及効果(千円)
その他の製造工業製品	2,723,681
建設	555,242
電力・ガス・熱供給	1,629,920
水道	448,761
廃棄物処理	458,033
商業	4,193,626
金融・保険	853,162
不動産	1,102,515
運輸・郵便	5,084,174
情報通信	2,686,166
公務	86,291
教育・研究	423,655
医療・福祉	9,667
その他の非営利団体サービス	184,823
対事業所サービス	16,817,258
対個人サービス	31,553,567
事務用品	122,605
分類不明	380,393
計	81,307,516

B-2. 舞台芸術の観客等の消費支出

B-2-1. 舞台芸術の観客等の消費支出による直接需要

- 舞台芸術の事業支出のサンプルとして用いた5件の舞台芸術の事業実績報告書に掲載されている観客・参加者数を集計したところ、1件につき平均4万6,554人の観客・参加者数だった。この平均に、舞台芸術関連の採択団体数147団体(同一団体で複数事業を採択されている場合は1団体として計上)を乗じることで、文化庁の補助事業による舞台芸術全体の観客・参加者数は940万4,796人と推計した。
- 採択団体の活動拠点都市を政令市と中規模都市に分類し、文化庁の補助事業の観客・参加者数を分別したところ、政令市は902万0927人、中規模都市は38万3,869人となった。
- 舞台芸術における観客の消費支出は、劇場やホールの自主事業による公演の観客の消費支出とほぼ同様だと考えら得ることから、図表2-1-2に整理した公立文化施設の経済波及効果の調査から、政令市と中規模都市の2つの調査結果を参照して、飲食、ショッピング、交通費、宿泊費等の消費金額の推計条件を下表に整理した(図表2-2-B-4)。

図表2-2-B-4 舞台芸術の観客の飲食、ショッピング、交通費、宿泊費等の消費金額の推計条件

	政令市	中規模都市
年間観客・利用者数(推計値・人)	9,020,927	383,869
一人あたりの観客消費金額の単価		
飲食の平均消費金額(円)	1,731	1,443
ショッピングの平均消費金額(円)	6,098	2,788
移動にかかる消費金額		
自家用車利用者の割合(%)	-	83.0%
自家用車移動の燃料費の平均消費額(円)	-	174
公共交通機関利用者の割合	100.0%	17.0%
交通費の平均消費金額(円)	2,923	332
宿泊にかかる消費金額		
宿泊を伴う観客・利用者の割合(%)	11.3%	17.0%
宿泊の場合の宿泊単価(円)	6,000	6,000
宿泊の場合の飲食単価(円)	3,000	3,000

- 図表2-2-B-4の推計条件から、舞台芸術の観客等の消費支出による直接需要を算出した結果は下表のとおりである(図表2-2-B-5)。

図表2-2-B-5 舞台芸術の観客等の消費支出による直接需要 (単位:千円)

	商品別観光消費	政令市	中規模都市	計
石油・石炭製品		0	55,389	55,389
自家用車の燃料費		0	55,389	55,389
商業		55,009,611	1,070,227	56,079,839
ショッピング		55,009,611	1,070,227	56,079,839
運輸・郵便		26,369,412	21,692	26,391,104
交通費(鉄道旅客輸送・航空輸送)		26,369,412	21,692	26,391,104
対個人サービス		24,754,220	1,141,939	25,896,159
飲食サービス(公演に伴う飲食費)		15,615,224	553,923	16,169,148
飲食サービス(宿泊に伴う飲食費)		3,046,332	196,005	3,242,337
宿泊業(宿泊費)		6,092,664	392,010	6,484,674
合計		106,133,244	2,289,247	108,422,491

B-2-2. 舞台芸術の観客等の消費支出による経済波及効果

- 舞台芸術の消費支出による直接需要(図表2-2-B-5)から、平成23年産業連関業の逆行列係数表と取引基本表に基づいて、経済波及効果を算出した。舞台芸術の消費支出による経済波及効果は1,703億3,500万円となり、商業を中心に多様な産業種で効果が発生していることがわかる(図表2-2-B-7)。なお、生産誘発係数は1.58となった。

図表4-B-7 舞台芸術の観客等の消費支出による経済波及効果

産業連関表の費目	経済波及効果 (千円)	産業連関表の費目	経済波及効果 (千円)
農林水産業	1,211,360	その他の製造工業製品	964,807
鉱業	115,893	建設	1,545,239
飲食料品	3,300,608	電力・ガス・熱供給	3,129,740
繊維製品	223,094	水道	686,075
パルプ・紙・木製品	1,512,889	廃棄物処理	584,037
化学製品	876,034	商業	61,144,603
石油・石炭製品	4,115,795	金融・保険	2,644,785
プラスチック・ゴム	1,015,171	不動産	3,727,218
窯業・土石製品	226,501	運輸・郵便	32,878,461
鉄鋼	790,336	情報通信	5,420,620
非鉄金属	173,682	公務	230,171
金属製品	598,167	教育・研究	760,879
はん用機械	136,728	医療・福祉	38,489
生産用機械	149,489	その他の非営利団体サービス	240,593
業務用機械	159,576	対事業所サービス	12,734,907
電子部品	219,664	対個人サービス	25,913,037
電気機械	162,942	事務用品	290,863
情報・通信機器	39,860	分類不明	1,014,655
輸送機械	1,357,700	計	170,334,670

B-3. 舞台芸術の経済波及効果のまとめ

文化庁の平成26年度「地域発・文化芸術創造発信イニシアチブ」の採択団体の事業報告書等のデータから算出した舞台芸術に関連する事業の経済波及効果をまとめると、下表のとおりである(図表2-2-B-8)。事業支出と消費支出を合わせた舞台芸術による直接需要は1,572億1,629万円、経済波及効果は2,516億4,219万円、生産誘発係数は1.60となった。

調査対象となった補助事業の文化庁による投入金額は31億2,800万円であることから、文化庁の投入額の約80倍の経済波及効果があることがわかる。

図表2-2-B-8 文化施設の経済波及効果のまとめ

	直接需要	経済波及効果	生産誘発係数
事業支出	487億9,380万円	→ 813億752万円	1.67
消費支出	1,084億2,249万円	→ 1,703億3,347万円	1.57
合計	1,572億1,629万円	→ 2,516億4,219万円	1.60

C. 文化施設

C-1. 文化施設の事業支出

C-1-1. 文化施設の事業支出による直接需要

- 文化庁による平成26年度「劇場・音楽堂活性化事業」では、以下の4つの事業区分、165件が補助対象事業として採択された(カッコ内は各区分の採択数)。
 - 特別支援事業(15)、共同制作支援事業(3)、活動別支援事業(91)、劇場・音楽堂等間ネットワーク構築支援事業(56)
- 「文化施設」に関する165件の事業の採択金額は合計すると28億2,881万円、採択金額の平均値は1,714万円となった。
- 165件の事業のうち、5件の施設をサンプルとして、事業実績報告書から支出の内訳を産業連関表の費目に組み替え、費目別の構成比の平均を算出した。次に、以下の計算式で、文化庁補助事業の採択金額(予算額)をベースとした直接需要を算出した(図表2-2-C-1)

文化庁の採択金額をベースとした直接需要 = 産業連関表の費目に基づく構成比(図表4-C-1の構成比) × 採択金額の平均値(1,714万円) × 文化施設関連の採択件数(165件)

図表2-2-C-1 文化施設の事業支出による直接需要(文化庁の採択金額をベースに算出)

産業連関表の費目	事業実績報告書での支出費目の例	構成比 (%)	採択金額ベースの直接需要(千円)
その他の製造工業製品	チラシ・ポスター、プログラム等の印刷・製本	2.93	82,801
商業	履物、メイク、消耗品などの小売での購入	0.15	4,190
運輸・郵便	鉄道旅客、航空輸送、郵便	4.80	135,833,140
情報通信	ビデオ制作、テレビCM制作、HP作成	0.39	10,952
対事業所サービス	舞台、照明、音響、衣裳、演出、企画制作	45.41	1,312,843
対個人サービス	出演費、会場使用料、稽古場借料、宿泊	45.31	1,281,674
事務用品	オリジナルグッズ用文具製作	0.02	520
計		100.00	2,828,813

- 次に、5件のサンプルの事業実績報告書から、事業全体の支出に対する採択金額の割合は、平均で34.1%となっている。そこから、文化庁補助対象事業で、文化庁の補助金以外の財源を含めた事業全体の直接需要は、採択金額(予算額)に対して、2.94を乗じて得られるものとした。
- 以上の方法で、文化庁の補助対象となった文化施設全体の事業支出による直接需要を算出したところ、その額は83億381万円となった。
- (一財)地域創造による「平成26年度 地域の公立文化施設実態調査」によると、専用ホール(コンサートホール、劇場、多目的文化ホール、能楽堂、オペラハウス、映像ホールなど、舞台芸術の公演等を主用途とする施設)の年間の平均事業費は、2,187万円となっている。同調査によると、公立文化施設における専用ホールの施設数は1,490施設であるため、公立文化施設の年間事業費の総計は325億8,034万円と推計できる。
- さらに、5件のサンプルの事業報告書によると、平成25年度の公立文化施設の年間事業費に対する文化庁の補助対象事業費の割合は、25.5%となっている。そこから、文化庁補助対象事業以外を含めた年間事業費の直接需要は、文化庁の補助事業支出に対して、3.92を乗じて得られるものとした。
- 以下の計算式で、文化施設の事業支出による直接需要を算出したところ、その額は325億8,034万円となった(図表2-2-C-2)

文化施設の事業支出による直接需要＝産業連関表の費目に基づく構成比(図表4-C-1の構成比)×採択金額の平均値(1,714万円)×文化施設関連の採択件数(165件)×文化庁の補助事業全体を算出するための採択金額(予算額)に対する係数(2.94)×公立文化施設の年間事業費を算出するための文化庁補助事業全体金額に対する係数(3.92)

図表2-2-C-2 文化施設の事業支出による直接需要(年間事業費の支出による算出)

産業連関表の費目	事業全体の支出による直接需要(千円)	産業連関表の費目	事業全体の支出による直接需要(千円)
その他の製造工業製品	953,642	対事業所サービス	15,120,434
商業	48,254	対個人サービス	14,761,450
運輸・郵便	1,564,434	事務用品	5,984
情報通信	126,141	計	32,580,340

C-1-2. 文化施設の事業支出による経済波及効果

- 文化施設の事業支出による直接需要(図表2-2-C-2)から、平成23年産業連関業の逆行列係数表と取引基本表に基づいて、経済波及効果を算出した。文化施設の事業支出による経済波及効果は539億5,366万円となり、対事業所サービスを中心に、多様な産業種で効果が発生していることがわかる(図表2-2-C-3)。なお、生産誘発係数は1.66となった。

図表2-2-C-3 文化施設の事業支出による経済波及効果

産業連関表の費目	経済波及効果(千円)	産業連関表の費目	経済波及効果(千円)
農林水産業	675,881	その他の製造工業製品	1,180,274
鉱業	23,046	建設	339,324
飲食料品	1,868,653	電力・ガス・熱供給	909,656
繊維製品	64,983	水道	231,718
パルプ・紙・木製品	508,968	廃棄物処理	226,797
化学製品	513,705	商業	2,370,082
石油・石炭製品	625,790	金融・保険	586,597
プラスチック・ゴム	509,585	不動産	683,367
窯業・土石製品	112,339	運輸・郵便	3,073,216
鉄鋼	408,661	情報通信	2,372,899
非鉄金属	112,562	公務	67,531
金属製品	195,509	教育・研究	321,046
はん用機械	166,764	医療・福祉	6,260
生産用機械	213,776	その他の非営利団体サービス	116,129
業務用機械	115,936	対事業所サービス	18,877,736
電子部品	264,738	対個人サービス	14,737,588
電気機械	161,163	事務用品	86,339
情報・通信機器	20,510	分類不明	297,695
輸送機械	906,838	計	53,953,663

C-2. 文化施設の観客等の消費支出

C-2-1. 文化施設の観客等の消費支出による直接需要

- 平成26年度の「劇場・音楽堂等活性化事業」に採択された文化施設で、年間の観客・利用者数が事業報告書等で公開されている6施設をサンプルとして計算したところ、特別支援事業(3施設)の平均は31万3,718人、活動別支援事業(3施設)の平均は20万2,736人だった。これらの平均に、特別支援事業の採択施設数15施設を乗じることで470万5,775人、活動別支援事業の採択施設数91施設を乗じることで1,844万9,006人、合わせて文化庁の補助事業による文化施設の年間の観客・利用者数は2,315万4,781人と推計した。
- なお、共同制作支援事業と劇場・音楽堂間ネットワーク事業は、採択事業の観客・利用者が特別支援事業、または活動別支援事業の採択施設と重複することが考えられるため、この推計からは除くこととする。
- 採択団体の活動拠点都市を政令市と中規模都市に分類し、文化庁の補助事業の観客・参加者数を分別したところ、政令市は902万0927人、中規模都市は38万3,869人となった。
- 図表2-1-2に整理した公立文化施設の経済波及効果の調査から、特別活動事業と活動別支援事業のモデルとなる2つの調査結果を参照して、飲食、ショッピング、交通費、宿泊費等の消費金額の推計条件を下表に整理した(図表2-2-C-4)。

図表2-2-C-4 文化施設の観客等の飲食、ショッピング、交通費、宿泊費等の消費金額の推計条件

	特別活動事業	活動別支援事業
年間観客・利用者数(推計値・人)	4,705,775	18,449,006
一人あたりの観客消費金額の単価		
飲食の平均消費金額(円)	1,731	1,443
ショッピングの平均消費金額(円)	6,098	2,788
移動にかかる消費金額		
自家用車利用者の割合(%)	-	83.0%
自家用車移動の燃料費の平均消費額(円)	-	174
公共交通機関利用者の割合	100.0%	17.0%
交通費の平均消費金額(円)	2,923	332
宿泊にかかる消費金額		
宿泊を伴う観客・利用者の割合(%)	11.3%	17.0%
宿泊の場合の宿泊単価(円)	6,000	6,000
宿泊の場合の飲食単価(円)	3,000	3,000

- 図表2-2-C-4の推計条件から、文化施設の観客等の消費支出による直接需要を算出した結果は下表のとおりである(図表2-2-C-5)。

図表2-2-C-5 文化施設の観客等の消費支出による直接需要 (単位:千円)

商品別観光消費	政令市	中規模都市	計
石油・石炭製品	0	2,662,020	2,662,020
自家用車の燃料費	0	2,662,020	2,662,020
商業	28,695,816	51,435,830	80,131,646
ショッピング	28,695,816	51,435,830	80,131,646
運輸・郵便	13,755,629	1,042,548	14,798,176
交通費(鉄道旅客輸送・航空輸送)	13,755,629	1,042,548	14,798,176
対個人サービス	12,913,062	54,882,319	67,795,381
飲食サービス(公演に伴う飲食費)	8,145,697	26,621,916	34,767,613
飲食サービス(宿泊に伴う飲食費)	1,589,122	9,420,134	11,009,256
宿泊業(宿泊費)	3,178,244	18,840,269	22,018,512
合計	55,364,507	110,022,716	165,387,223

C-2-2. 文化施設の観客等の消費支出による経済波及効果

- 文化施設の消費支出による直接需要(図表2-2-C-6)から、平成23年産業連関業の逆行列係数表と取引基本表に基づいて、経済波及効果を算出した。文化施設の消費支出による経済波及効果は2,610億5,900万円となり、商業を中心に多様な産業種で効果が発生していることがわかる(図表2-2-C-7)。なお、生産誘発係数は1.58となった。

図表2-2-C-7 文化施設の観客等の消費支出による経済波及効果

産業連関表の費目	経済波及効果 (千円)	産業連関表の費目	経済波及効果 (千円)
農林水産業	3,072,806	その他の製造工業製品	1,578,522
鉱業	182,223	建設	2,152,067
飲食料品	8,571,706	電力・ガス・熱供給	5,375,455
繊維製品	362,216	水道	1,242,282
パルプ・紙・木製品	2,398,551	廃棄物処理	1,164,427
化学製品	1,645,304	商業	89,568,449
石油・石炭製品	6,263,253	金融・保険	3,609,513
プラスチック・ゴム	1,573,548	不動産	5,472,553
窯業・土石製品	372,914	運輸・郵便	24,947,573
鉄鋼	1,095,537	情報通信	8,236,006
非鉄金属	261,155	公務	315,068
金属製品	962,097	教育・研究	1,113,029
はん用機械	181,779	医療・福祉	37,951
生産用機械	199,864	その他の非営利団体サービス	432,045
業務用機械	242,379	対事業所サービス	17,024,725
電子部品	299,911	対個人サービス	67,626,083
電気機械	211,929	事務用品	442,770
情報・通信機器	56,390	分類不明	1,388,903
輸送機械	1,377,806	計	261,058,789

C-3. 文化施設の経済波及効果のまとめ

- 文化庁の平成26年度「地域発・文化芸術創造発信イニシアチブ」の採択団体の事業報告書等のデータから算出した文化施設に関連する事業の経済波及効果をまとめると、下表のとおりである(図表2-2-C-8)。事業支出と消費支出を合わせた文化施設による直接需要は1,979億6,756万円、経済波及効果は3,150億1,245万円、生産誘発係数は1.59となった。
- 調査対象となった補助事業の文化庁による投入金額は28億2,881万円であることから、文化庁の投入額の約111倍の経済波及効果があることがわかる。

図表2-2-C-8 文化施設の経済波及効果のまとめ

	直接需要	経済波及効果	生産誘発係数
事業支出	325億8,034万円	→ 539億5,366万円	1.66
消費支出	1,653億8,722万円	→ 2,610億5,879万円	1.58
合計	1,979億6,756万円	→ 3,150億1,245万円	1.59

D. 文化財

D-1. 文化財の事業支出

D-1-1. 文化財の事業支出による直接需要

- 文化庁による平成26年度「国宝重要文化財等保存整備費補助金」では、以下の5つの事業区分、2,046件が補助対象事業として採択された(カッコ内は各区分の採択数)。なお、調査や計画策定等を主目的とした事業区分は、経済波及効果の算出対象から除外した。
 - 建造物(454)…近代和風建築総合調査、建造物保存修理、建造物防災施設等、耐震診断、緊急防災性能強化、伝統的建造物群保存対策調査、重要伝統的建造物群保存地区・保存修理、文化財建造物等活用地域活性化(重要文化財)、ふるさと文化財の森管理業務支援
 - 美術工芸品(171)…美術工芸品保存活用整備、美術工芸品保存修理、美術工芸品防災施設
 - 記念物(524)…史跡等・登録記念物・歴史の道保存整備、史跡等総合活用支援推進(史跡等)、文化的景観保護推進、天然記念物再生、天然記念物食害対策
 - 埋蔵文化財(703):発掘調査等
 - 史跡等(194):史跡等買上げ(先行取得償還)、史跡等買上げ(直接買上げ)
- 「文化財」に関する2,046件の事業費(文化庁からの補助金349億156万円に加えて、市町村や都道府県の財源を加えた支出実績全体の金額)は、合計すると551億8,141万円、事業費の平均値は2,697万円となった。
- 2,046件の事業のうち、11件の事業(建造物4件、美術工芸品3件、史跡等1件、記念物2件、埋蔵文化財1件)をサンプルとして、事業実績報告書から支出の内訳を産業連関表の費目に組み替え、費目別の構成比の平均を算出した。次に、以下の計算式で、文化庁補助事業の採択金額(予算額)をベースとした直接需要を算出した(図表2-2-D-1)

文化庁の採択金額をベースとした直接需要＝産業連関表の費目に基づく構成比(図表4-D-1の構成比)×事業費の平均値(2,697万円)×文化財関連の採択件数(2,046件)

図表2-2-D-1 文化財の事業支出による直接需要(事業全体の支出による算出)

産業連関表の費目	事業実績報告書での支出費目の例	構成比(%)	事業全体の支出による直接需要(千円)
石油・石炭製品	燃料費(ガソリン等)	0.00	269
その他の製造工業製品	報告書等の印刷・製本	0.16	86,213
建設	建築物の補修工事	84.66	46,717,194
商業	消耗品などの小売での購入	2.94	1,624,456
金融・保険	振込手数料	0.02	10,802
運輸・郵便	鉄道旅客、航空輸送、通信運搬	0.26	141,364
情報通信	記録用映像制作	0.30	163,483
医療・福祉	雇用保険、労災保険	0.02	9,521
対事業所サービス	設計監理、調査委託、発掘作業	9.99	5,510,688
対個人サービス	写真撮影、講師謝礼	1.66	917,422
計		100.00	55,181,411

D-1-2. 文化財の事業支出による経済波及効果

- 文化財の事業支出による直接需要(図表2-2-D-1)から、平成23年産業連関表の逆行列係数表と取引基本表に基づいて、経済波及効果を算出した。文化財の事業支出による経済波及効果は1,045

億5,515万円となり、建設を中心に多様な産業種で効果が発生していることがわかる(図表2-2-D-2)。なお、生産誘発係数は1.89となった。

図表2-2-D-2 文化財の事業支出による経済波及効果

産業連関表の費目	経済波及効果 (千円)	産業連関表の費目	経済波及効果 (千円)
農林水産業	198,441	その他の製造工業製品	657,275
鉱業	70,916	建設	47,250,462
飲食料品	157,900	電力・ガス・熱供給	1,301,876
繊維製品	119,520	水道	155,883
パルプ・紙・木製品	2,809,351	廃棄物処理	152,064
化学製品	1,027,020	商業	6,947,666
石油・石炭製品	1,531,334	金融・保険	1,345,582
プラスチック・ゴム	1,156,278	不動産	900,052
窯業・土石製品	2,669,756	運輸・郵便	3,913,061
鉄鋼	5,256,666	情報通信	2,594,174
非鉄金属	879,541	公務	230,553
金属製品	4,161,122	教育・研究	627,661
はん用機械	418,901	医療・福祉	18,685
生産用機械	169,965	その他の非営利団体サービス	128,207
業務用機械	95,646	対事業所サービス	14,002,438
電子部品	273,602	対個人サービス	992,281
電気機械	434,957	事務用品	111,493
情報・通信機器	67,236	分類不明	1,016,336
輸送機械	711,252	計	104,555,153

D-2. 文化財の観光客等の消費支出

D-2-1. 文化財の観光客等の消費支出による直接需要

- 文化財関係の年間の観光客数を推計するため、都道府県が公表している観光入込客統計のデータを検索、抽出した。抽出にあたっては、「観光入込客統計に関する共通基準」(国土交通省観光庁、平成25年3月改訂)を参照し、各都道府県が観光地点ごとに付与する分類コードから、中分類「歴史・文化」のうち、以下の8つの小分類を対象とした。平成26年度の観光入込客統計は、22府県で観光地点別の入込客数のデータが公開されており、文化財関係の観光入込客数が把握できたのは358件(カッコ内は各小分類での抽出件数)となっている。
 - 史跡(27)、城(34)、神社・仏閣(126)、庭園(14)、歴史的まち並み、旧街道(15)、博物館(36)、記念・資料館(92)、歴史的建造物(14)
- これらのデータから、文化財関係の観光入込客数を集計したところ、1件につき平均30万4,934人の入込客数だった。さらに、文化庁の補助対象である文化財の観光入込客数を推計した。文化財分野のうち、美術工芸品と埋蔵文化財での観光入込数については、建造物、記念物、史跡等に重複することが考えられるため、除外した。その上で、建造物、記念物、史跡等の3分野の平均と採択件数を乗じ、年間の観光入込客数を算出した(図表2-2-D-3)。その結果、文化庁の補助事業の観光入込客数は3億3,125万人であると推計した。

図表2-2-D-3 文化庁による補助事業の採択団体の観光入込客数の推計

年間の観光入込客数(推計)	平均	採択件数	観光客数
建造物	529,518	454	240,401,351
神社・仏閣	612,077		
歴史的まち並み、旧街道	247,681		
歴史的建造物	88,460		
記念物	64,724	524	33,915,199
記念・資料館	35,363		
庭園	178,208		
博物館	95,624		
史跡等	293,446	194	56,928,588
史跡	196,889		
城	370,124		
計	304,934	1,172	331,245,137

- 「旅行・観光産業の経済効果に関する調査研究」(平成27年3月、国土交通省・観光庁)によると、平成25年実績による国内旅行における観光・レクリエーションの延べ旅行者数、宿泊の有無、旅行単価は、下表のとおりである(図表2-2-D-4)。

図表2-2-D-4 国内旅行における観光・レクリエーションの延べ旅行者数、宿泊の有無、旅行単価

項目	宿泊	日帰り	計
延べ旅行者数(単位:千人)	176,421	206,272	382,693
宿泊の有無の割合	46.1%	53.9%	100.0%
旅行単価(単位:円/人回)	53,647	15,335	

- 同じく観光庁の調査研究によると、国内旅行における商品別の観光消費金額と構成比は、下表のとおりである(図表2-2-D-5)。

図表2-2-D-5 国内旅行における商品別観光消費金額と構成比 (上段の単位:10億円)

商品別観光消費(→産業連関表の費目)	宿泊	日帰り	計
旅行会社収入	246	34	280
→運輸(その他の運輸附帯サービス)	1.4%	0.2%	1.6%
交通費	5,065	2,024	7,089
→運輸(鉄道旅客輸送・航空輸送)	29.8%	11.9%	41.8%
宿泊費	3,328	0	3,328
→対個人サービス(宿泊業)	19.6%	0.0%	19.6%
飲食費	1,748	540	2,288
→対個人サービス(飲食サービス)	10.3%	3.2%	13.5%
土産代・買物代	1,890	921	2,811
→商業(小売)	11.1%	5.4%	16.6%
入場料・娯楽費・その他	723	453	1,176
→対個人サービス(娯楽サービス)	4.3%	2.7%	6.9%

- 次に、以下の計算式で、文化財の観光入込客による消費支出の直接需要を算出したところ、その金額は6兆9,156億4,000万円となった(図表2-2-D-6)。

文化財の消費支出による直接需要＝文化庁補助事業の採択事業全体の観光入込客数(3億万3,125万人)×宿泊の有無の割合(図表4-D-4)×宿泊、または日帰りでの旅行単価(図表4-D-4)×商品別観光消費金額の構成比(図表4-D-5)

図表2-2-D-6 文化財の消費支出による直接需要 (単位:千円)

	商品別観光消費	宿泊	日帰り	計
商業		912,270,212	148,576,341	1,060,846,553
	小売(土産代・買物代)	912,270,212	148,576,341	1,060,846,553
運輸・郵便		2,563,527,563	331,997,948	2,895,525,512
	交通費(鉄道旅客輸送・航空輸送)	2,444,787,631	326,513,046	2,771,300,677
	その他の運輸付帯サービス(旅行会社収入)	118,739,932	5,484,903	124,224,835
対個人サービス		2,799,076,698	160,191,430	2,959,268,127
	宿泊業(宿泊費)	1,606,367,865	0	1,606,367,865
	飲食サービス(飲食費)	843,729,275	87,113,164	930,842,440
	娯楽サービス(入場料・娯楽費・その他)	348,979,557	73,078,266	422,057,823
合計		6,274,874,473	640,765,720	6,915,640,193

D-2-2. 文化財の観光客等の消費支出による経済波及効果

- 文化財の観光客等の消費支出による直接需要(図表2-2-D-6)から、平成23年産業連関業の逆行列係数表と取引基本表に基づいて、経済波及効果を算出した。文化財の消費支出による経済波及効果は11兆2,793億6,175万円となり、運輸・郵便を中心に多様な産業種で効果が発生していることがわかる(図表2-2-D-7)。なお、生産誘発係数は1.63となった。

図表2-2-D-7 文化財の観光客等の消費支出による経済波及効果

産業連関表の費目	経済波及効果 (千円)	産業連関表の費目	経済波及効果 (千円)
農林水産業	133,553,605	その他の製造工業製品	59,197,675
鉱業	9,884,147	建設	105,504,755
飲食料品	373,985,314	電力・ガス・熱供給	205,770,700
繊維製品	13,214,040	水道	57,969,298
パルプ・紙・木製品	93,487,693	廃棄物処理	53,806,208
化学製品	72,486,330	商業	1,512,764,006
石油・石炭製品	383,459,433	金融・保険	159,360,620
プラスチック・ゴム	65,677,839	不動産	200,064,649
窯業・土石製品	16,984,234	運輸・郵便	3,258,560,929
鉄鋼	55,943,361	情報通信	283,570,730
非鉄金属	12,558,462	公務	13,731,255
金属製品	38,722,910	教育・研究	47,042,373
はん用機械	9,278,741	医療・福祉	3,452,075
生産用機械	9,810,987	その他の非営利団体サービス	20,371,773
業務用機械	8,540,287	対事業所サービス	828,861,499
電子部品	14,030,411	対個人サービス	2,950,460,775
電気機械	11,128,956	事務用品	17,733,100
情報・通信機器	2,245,280	分類不明	60,530,937
輸送機械	115,616,369	計	11,279,361,754

D-3. 文化財の経済波及効果のまとめ

文化庁の平成26年度「文化財の保存・修復」の採択団体の事業報告書等のデータから算出した文化財に関連する事業の経済波及効果をまとめると、下表のとおりである(図表2-2-D-8)。事業支出と消費支出を合わせた文化財による直接需要は6兆9,708億2,160万円、経済波及効果は11兆3,839億1,691万円、生産誘発係数は1.63となった。

調査対象となった補助事業の文化庁による投入金額は349億156万円であることから、文化庁の投入額の約326倍の経済波及効果があることがわかる。

図表2-2-D-8 文化財の経済波及効果のまとめ

	直接需要	→	経済波及効果	生産誘発係数
事業支出	551億8,141万円	→	1,045億5,515万円	1.89
消費支出	6兆9,156億4,019万円	→	11兆2,793億6,175万円	1.63
合計	6兆9,708億2,160万円	→	11兆3,839億1,691万円	1.63

(4) 4分野の文化芸術による経済波及効果の総括

ここまで算出してきた芸術祭、舞台芸術、文化施設、文化財の経済波及効果の結果を図表2-2-2に整理した。4つの分野の中で、最も大きな経済波及効果をもたらしているのは文化財で、その額は約11兆4,000億円に達している。他の3分野と比較して対象とした事業の件数が多く、推計した観光入り込み客数が3億人を越えたことが大きな要因である。

また、4分野でそれぞれ文化庁の投入額に対する経済波及効果の倍率を算出したところ、約46倍から約326倍という結果が得られた。もとより、ここで算出した経済波及効果は、この文化庁の投入額のみによってもたらされたものではないが、それぞれの事業や活動を維持するためには、文化庁の補助金は極めて重要な役割を担っていることは間違いない。

図表2-2-2 4分野の文化芸術による経済波及効果の推計結果一覧

分野	A. 芸術祭	B. 舞台芸術	C. 文化施設	D. 文化財
算出対象の事業	地域発・文化芸術創造発信イニシアチブ	文化芸術振興費補助金 (トップレベルの舞台芸術創造事業)	劇場・音楽堂等活性化事業 (特別支援事業、共同制作支援事業、活動別支援事業、劇場・音楽堂等間ネットワーク構築支援事業)	国宝重要文化財等保存整備費補助金 (建造物、美術工芸品、記念物、埋蔵文化財、史跡等)
事業年度	平成26(2014)年度			
産業連関表	総務省 平成23年(2011年)産業連関表 統合大分類(37部門)			
計算方法の留意点	消費支出の試算条件は「旅行・観光産業の経済効果に関する調査研究」(平成27年3月、国土交通省・観光庁)を参照	消費支出の試算条件は公立文化施設が行った経済波及効果の先行調査の結果を参照	消費支出の試算条件は公立文化施設が行った経済波及効果の先行調査の結果を参照	消費支出の試算条件は「旅行・観光産業の経済効果に関する調査研究」(平成27年3月、国土交通省・観光庁)を参照
①調査対象の補助事業の文化庁による支出額	10億4,807万円	31億2,800万円	28億2,881万円	349億156万円
②事業支出による直接需要	35億1,373万円	487億9,380万円	325億8,034万円	551億8,141万円
③事業支出による経済波及効果	57億4,826万円	813億752万円	539億5,366億円	1,045億5,515万円
観客・観光入込客等人数(推計)	124万850人	940万4,796人	2,315万4,781人	3億3,125万人
④消費支出による直接需要	259億611万円	1,084億2,249万円	1,653億8,722万円	6兆9,156億4,019万円
⑤消費支出による経済波及効果	422億5,268万円	1,703億3,347万円	2,610億5,879万円	11兆2,793億6,175万円
⑥全体の波及効果	480億94万円	2,516億4,219万円	3,150億1,245万円	11兆3,839億1,691万円
波及係数(=⑥÷(②+④))	1.63	1.60	1.59	1.63
文化庁の投入に対する経済波及効果の倍率(=⑥÷①)	約46倍	約80倍	約111倍	約326倍

3. 経済波及効果分析の基本パターン及び文化芸術の経済波及効果に関する留意点・課題

(1) 経済波及効果分析の基本パターン

「(2) 文化庁補助事業における経済波及効果の検討・推計」の検討結果から、事業や運営支出の産業部門への振り分けや経済波及効果の基本構造と前提条件など、芸術祭、舞台芸術、文化施設及び文化財の4分野における類似事例に応用可能な経済波及効果分析の基本パターンを整理する。

① 補助対象の事業支出による経済波及効果

手順	作業内容
A-1. 補助対象リストの作成	補助対象リストの整理、算出対象事業の特定 採択件数(a)と事業費総計の算出
↓	
A-2. サンプルの抽出	補助対象全体の平均値(b)の算出 補助対象から抽出範囲の平均値の算出 サンプルを特定、抽出
↓	
A-3. 産業連関表の産業分類に組み換え	各サンプルの実績報告書の入手 支出を産業連関業の部門に再分類
↓	
A-4. 直接需要の算出	複数サンプルから部門別の平均構成比(c)を算出 補助対象全体の平均値(b) × 部門別構成比(c) × 採択件数(a)
↓	
A-5. 経済波及効果の算出	直接需要から逆行列係数による経済波及効果の算出

② 観客等の消費支出による経済波及効果

手順	作業内容
B-1. 年間延べ人数のデータ集約	観客等の年間延べ人数のデータの収集(実績報告書等) 観客等の年間延べ人数のデータの整理
↓	
B-2. 入場者、観客、観光客等の人数の推計、平均消費額の設定	入場者、観客等の構成比(事業種別、日帰り・宿泊等)の設定 入場者、観客等の年間延べ人数の総計を推計(a) 1人あたりの旅行単価または参考データから平均消費額の設定(b)
↓	
B-3. 産業連関表の産業分類に組み換え	観客等の消費支出の算出 消費支出を産業連関表部門の部門に再分類
↓	
B-4. 直接需要の算出	部門別の平均構成比(c)を算出 年間延べ人数(a) × 平均消費額(b) × 部門構成比(c)
↓	
B-5. 経済波及効果の算出	直接需要から逆行列係数による経済波及効果の算出

(2) 文化芸術の経済波及効果に関する留意点・課題の整理

① 経済波及効果の算出について

経済波及効果の算出により正確さを求めるためには、算出に必要な調査データの共通基準を設定し、より妥当なサンプルの抽出条件や実現が容易な方法でのデータの提供方法等の検討が必要である。

- 算出対象となった4つの分野の補助事業は、各分野で算出対象となる事業件数が、芸術祭の場合は26件、文化財の場合は2,046件と、件数の規模が大きく異なっており、各分野の所轄部課によって、算出に必要なデータの把握状況も異なっていた。
- 全採択団体の実績報告書等に基づいて、より正確な経済波及効果を算出することが理想的ではあるが、それに必要なデータの入力・集計にかかる作業(特に、支出の実績を産業連関表に基づいて組み替える作業)は、採択団体と文化庁の両方で膨大な負担となることが考えられる。
- 本調査での事業支出の経済波及効果の算出は、文化庁の各分野の所轄部課と協議、調整をしながら、各分野で抽出した複数のサンプルに基づいている。また、消費支出の算出では、算出に必要な観光消費金額の構成比や、観客の飲食、ショッピング、交通費等の想定単価についても、推計に推計を重ねている点は否めない。
- 今後は、算出に必要な調査データのうち、データの共通基準(例えば、採択団体の年間事業費、年間の延べ入場者数・観客数など)、より妥当なサンプルの抽出条件、実現が容易な方法でのデータ収集の方法等の検討、消費支出のより精緻な推計条件の設定などが必要である。
- 今後のデータの共有基準やデータの収集の方法等に関しては、国土交通省・観光庁では「観光入込客統計に関する共通基準調査要領」を平成25年に発行(編集:国土交通省観光庁参事官(観光経済担当))し、インターネットでも公開< <http://www.mlit.go.jp/common/000995211.pdf> >しているため、参考にされたい。

単年度ベースではなく複数年度の経済波及効果や、全国産業連関表ではなく都道府県別の産業連関表による経済波及効果など、算出の前提条件には再考の余地が残されている。

- 本調査では「2. 文化庁補助事業における経済波及効果」の「(2) 算出の基本的な考え方、前提条件等」で述べたとおり、文化庁の補助事業をベースとした単年度の支出に限定した。
- 従って、複数年度に渡る事業(例:ビエンナーレ、トリエンナーレ形式で開催準備を含めて複数年を要する芸術祭や、保存・修復事業に複数年を要する文化財など)は、事業全体での経済波及効果を捉えているわけではない。
- 「1. 文化芸術の経済波及効果に関する主な既存調査」の参考事例でも、芸術祭に関しては、単年度で事業を完結させることが難しく、経済波及効果の算出の対象も複数年の支出を含めていることが多い。
- また、本調査では4分野で共通して、全国産業連関表を一律に使用したが、既存調査では、活動の拠点としている都道府県の産業連関表を使用している場合が多い。
- 各サンプルの事業実績での支出先の都道府県内と都道府県外を仕分けすることは作業の実務面で非現実的だが、実態としては、個別のサンプルで圏内と圏外への支出のバランスが大きく異なっていることが考えられる。
- 本調査では、文化芸術の活動が行われる現地で現れる直接需要や経済波及効果を把握しているわけではなく、押し並べて日本国内を範囲とした直接需要と経済波及効果の規模を算出している。

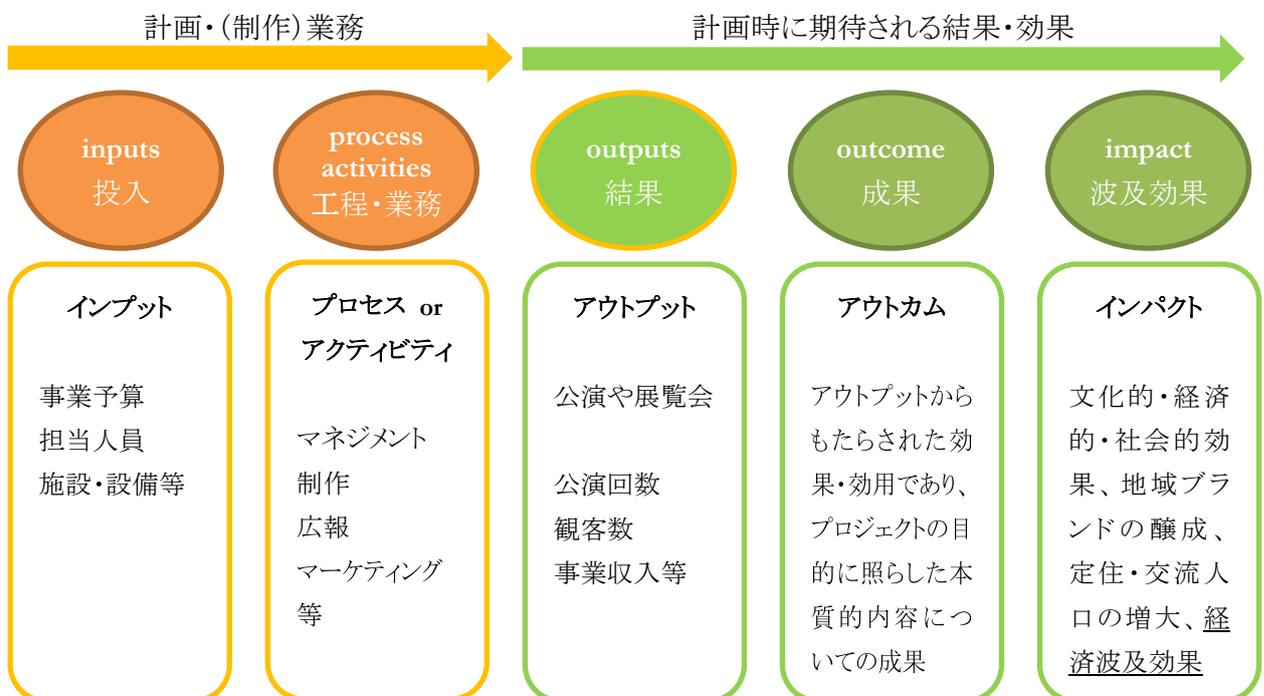
そのため、経済波及効果の算出の前提条件には再考の余地が残されていることに留意する必要がある。

② 経済波及効果の説明について

文化芸術の振興を目的とした政策にとって、経済波及効果は文字通り「波及効果 (impact)」であり、施策や事業の目的として求めるべき「成果 (outcome)」とは評価軸が異なっている。文化芸術の振興の本来の意義を見失わないためにも、経済的な「波及効果」に過度に焦点が当たることによって、文化芸術の振興の本来目的である「成果」が軽視されることがあってはならない。

- 文化芸術による経済波及効果は、産業としての文化芸術活動の成長や発展を促し、社会の理解を求めるためには重要な評価軸であることは明らかである。
- しかしながら、経済波及効果に過度に焦点が当たることによって、本来、文化政策の対象である非営利、かつ公益的な、産業として捉えることが難しい文化芸術活動の意義や目的、成果が、相対的に軽視されかねないという懸念がある。
- また、文化芸術の経済的な効果に軸足を置く場合でも、経済波及効果はあらゆる分野の政策や事業によって発生するものであり、文化芸術が他の分野に比べて相対的に優位であるとは必ずしも言えない。従って、文化芸術活動全体での経済的価値を強調することが、直接的に文化芸術の振興への理解を促すとも限らない。
- 英国の文化政策や文化プログラムなどの評価の理論的なフレームワークとして用いられることが多く、文化事業や文化施設運営の評価手法として定着しつつあるロジック・モデルを活用すると、経済波及効果は、文字通り波及効果 (impact) に位置付けられる。

図表2-3-1 ロジックモデルの概念図



Gay Carpenter, Douglas Emerson Blandy, Arts and cultural programming: a leisure perspective を参考にして作成

- 文化芸術の振興の本来的な意義を見失わないためにも、目的に照らした本質的内容についての成果を見落とすことのないように、また、経済波及効果が本来的な成果であるかのような誤解を招かないように、丁寧な説明が必要である。

文化産業の経済規模及び経済波及効果に関する調査研究事業
報告書

発行 2016年3月

委託 文化庁長官官房政策課
〒100-8959 東京都千代田区霞が関 3-2-2
TEL 03-5253-4111(代)
FAX 03-6734-3811

受託 株式会社ニッセイ基礎研究所
〒102-0073 東京都千代田区九段北 4-1-7
TEL 03-3512-1799
FAX 03-5211-1084

*無断複写・転載はお断りします。



利用の際は必ず下記サイトを確認下さい。
www.bunka.go.jp/jiyuriyo