

芸術の振興・支援と地方公共財（下）

—社会経済学からの接近—

武 井 昭・薩 佐 久仁子

The Socio-Economic Relations between Promotion and Support of the Art and Rocal Public Goods (2)

Akira TAKEI・Kuniko SATSUSA

はじめに

I. 芸術振興の必然性とその社会経済的關係

II. 芸術支援と地方公共財の社会経済的關係

以上、第47巻第2号にて

III. 脱工業化時代の芸術振興・支援と地方公共財の關係

以下、本号にて

おわりに

III. 脱工業化時代の芸術振興・支援と地方公共財の關係

（1）「脱工業化社会」と芸術

上述のように、これまでは、芸術の振興と芸術支援を明確に分けることによってはじめて浮き彫りになる社会経済的關係について考察してきた。次に、本章では前二章を総合して、脱工業化時代における芸術の振興・支援の關係を構造的に捉えることを通して地方公共財の今日的意義を明らかにする。

1970年ごろ境にして先進国では「脱工業化社会」の構築を目指して「情報化」と「サービス化」を中心に様々な試みがなされてきた。この30年間の試みは、芸術の振興・支援との関連で工業化社会と対比して整理すると、表1のようになるであろう。

工業化社会では、「工場」での機械生産によって「全く同じもの」を使用するという「モノ」の消費の共有化が進展すればするほど便利さが増し、平等な大衆である「市民」が豊かになるということが実感され、2世紀もの間世界の支配的な社会経済システムの座を占めてきた。モノ以外の人間の諸欲求、とりわけ芸術的欲求は幼稚園、小中学校、高等学校、専門学校、大学などの学校で教育を受けることを通してミニマムではあるが充足されることになった。こうした形で発展してきた

教養としての芸術を「市民芸術」とここでは呼ぼう。

ところが、経済が成熟し、工業化の弊害も無視できなくなると、これ以上積極的に推進する意義がなくなり、「脱工業化社会」の構築に向けて本格的に試行せざるをえなくなった。最初に「サービス化」が試みられたが、その過程においてIT技術の急速な発展が見られ、今日いうところの「情報化社会」の到来の方が現実性を帯びてきた。

今日急速に進展している「情報化」と芸術の関係については、表1に見るように、PC（パーソナル・コンピュータ）とインターネットの普及で「情報」（システム）の共有化が急速に進むことによって、多くの人が「音」（オーディオ）と「目」（ヴィジュアル）を通して得られるあらゆる「情報利益」が質量共にこれまでとは比較にならないほど大きくなった。

PCとインターネットを軸にして情報機器の発達により「同じもの」を「プリントによる再生」が可能になり、ここに五感の中で「耳」と「目」の二つに限られた「複製芸術」という領域が誕生しつつある。そして、これによってネット仲間同士のコラボレーションが可能になり、「複製芸術」の飛躍的発展が予想されるが、しかし限られた二つの感性の枠の中での芸術を一步も出ることができない。

これに対して、「サービス化」の進展には、「サービス（価値）の共有化」の可能性がどこまで拡大できるか、ということが問われる。現状では、「情報の共有化」のような質量両面における飛躍的な拡大はまだ見られないため、本格的なサービス化社会が到来しているとはいえない。しかし、超高齢社会が到来すれば、多くの寝たきり老人に対する介護サービスだけは、価値あるサービスの共有化に真剣に取り組まざるを得ない。こうした事態に備えてすでに、NPO・NGO、ボランティア活動、地方分権化の推進など様々な試みがなされ、徐々に「サービスの共有化」の可能性が拡大しつつある。

サービスの共有化がいかに進んでも、サービスは必要ときに必要な人に必要なだけ必要なものを提供してはじめて価値があるという意味で本質的に「固有なもの」である。したがって、「固有なもの」の枠の中でそのサービスの共有化を高めるには、各人が多くの経験により質の高いサービスを提供できるノウハウをストックすることが必要になる。

サービス化はひとり「介護問題」を巡って発展するだけではない。もう一つの柱として「アイデンティティ問題」がある。当初は価値ある情報と価値のない情報を仕分けするために情報化が促進されたが、結果はそれに以上に情報量が増え、更なる情報化が必要になるという悪循環をもたらしてきた。この悪循環を断ちきる切り札の一つとして「芸術振興」につながる活動が予想される。⁽¹⁾ その理由としては、脱工業化社会では「ホモ・エコノミクス」的な人間像では対応できないため、「情報人」に期待が寄せられるが、情報人にはトータルな意味での人間像は見出しがたく、それ以外の人間像に求めるようになることは必定であるからである。

その時の人間像の一つとして「ホモ・セルヴィエンス」（サービス人）が浮上してくるが、こうした状況ができてはじめて長い間忘れていた日常生活の中に芸術性が組み込まれる「限界芸術」が

復活する可能性が出てくる。⁽²⁾

表1 脱工業化社会と芸術

工業化社会	脱工業化社会	
	情報化	サービス化
モノの共有化	情報（システム）の共有化	サービス（価値）の共有化
物財	A V	ケア・サービス
便利さ	個人的満足	必要性
同じもの	同じもの	固有なもの
工場	P C・インターネット	地域
機械生産	プリントによる再生	経験によるノウハウ
市民芸術	複製芸術	限界芸術

（2）「脱工業化社会」における芸術振興と芸術支援関係

1）芸術振興と芸術支援の一般的関係

これまで述べてきたように、工業化時代には天才的芸術家の育成という芸術振興よりも素人の芸術活動を支えるという意味での芸術支援を行ってきた結果、「市民芸術」や「複製芸術」が誕生した。脱工業化時代になると、両者は統合される可能性がある。この問題を考察するために、両者の一般的関係について整理しておこう。

「芸術振興」と「芸術支援」の関係はそれぞれの時代の社会経済システムを規定するものの全体の力によっても形成される。芸術に限定しても、器具・道具、機械、装置、建物、組織、伝達手段、教育、風俗・習慣、制度、民族、宗教、自然環境等の様々な要因によって規定される。これだけ多くの要因によって規定されるが、それら全ての要因を整理して全体の関係構造を解明することは容易ではないので、ここでは両者の関係を規定する主要な要因の相関関係の基本的な方向性だけを指摘するにとどめておきたい。

言うまでもなく、様々なものによる芸術支援もその最終的目的地は「芸術振興」にある。そのためには、芸術活動を直接間接支援する「広義の支援するもの」としては、図1との関係から整理すると、①実践するもの、②享受するもの、③媒介するもの、④制作するもの、⑤狭義の支援するもの、の五つになる。また、芸術振興に寄与する要因としては、①風土性、②天賦性、③パトロン性、④組織性、⑤機能性、⑥サービス性の六つ考えられよう。表2は、あくまで一例にすぎないが、「支援するもの（広義）」については、芸術性との関係の強さでは①～⑤の順に、また、「芸術振興に寄与する要因」については、歴史的には①～⑥の順に展開されてきたと一応仮定する。芸術振興については、最終的には芸術家個人の天賦の才能によるが、新しい芸術の領域が開発される条件はそれぞれの時代状況によって異なる。その天賦性より「風土性」を優先しているのは、芸術が宗教との関係で始まったという事実を重視したからである。「組織性」と「機能性」の関係については、後者の「機能性」が本格化するの近代に入ってからであるのに対してそのころまでに古典芸術は十分

な「組織性」を持つに至っていると思われたからである。⁽³⁾

ところで、上述の「支援するもの（広義）」を構成する五つの「もの」には、いずれも人だけでなく、道具・機械・装置、メディア、組織、制度、システムなども含まれる。また、六つの芸術振興に寄与する要因についても、これら六つの要因はいつの時代でも芸術振興には常に何らかの形で貢献しているはずであるから、それぞれの要因間で相互に影響し合っているはずであるから、その間の消息を点線で表示する。当然「支援するもの（広義）」についても同様である。また、芸術の振興と支援が社会の中に埋め込まれた形で自然に行われるときと形式的にはそれらが分断された形で発展を余儀なくされるときには最太点線で、さらにその社会の中に埋め込まれた形で自然に行われるときでも、当事者同士の関係だけで行われるときには、太点線で表示する。

こうした状況設定のもとで、「支援するもの（広義）」と「芸術振興に寄与する要因」の一般的な関係の基本的な方向性について考えるときに、表3のように、直線AA'は、一般的には「実践するもの」が「風土性」という要因を中心に芸術の振興に貢献するとき、そのパワーが大であるが、「支援するもの（狭義）」が「サービス性」という要因との関係の場合には、そのパワーは小さいという意味で、ここではその途中の説明は省略するが、右肩下がりになると予想される。

だが、他方で点線BB'のように、実践するものの数が増え、享受するものや媒介するものの目や耳が肥え、顕在化するまで至らなくても芸術振興の可能性は着実にストックされていることも否定できない。それだけ新たな支援と振興の関係が生まれる用意がなされているということである。

表2 芸術振興と芸術支援の関係の構図

		振興に寄与する要因					
		風土性	天賦性	パトロン性	組織性	機能性	(サービス性)
支援するもの (広義)	実践するもの	A					B'
	享受するもの						
	媒介するもの						
	企むもの						
	支援するもの(狭義)	B					A'

3) 「脱工業化社会」における芸術振興と芸術支援の関係

脱工業化時代になるということは、サービス経済化と情報経済化が経済の中核を形成することである。そのためには、サービス化・情報化が進展しても経済全体がシステムとして十分に機能する条件が整備されていなければならない。

上記の表2は芸術振興と芸術支援の一般的関係であって「脱工業化社会」のそれではないので、

次にこの問題を考えることにしよう。その場合、これまでの議論の全体の整理を兼ねるために、実際に振興および支援を担うひとの「行為」を基準にしてそれらの関係構造を明らかにしたい。

芸術振興と支援の関係に密接にかかわる行為としては、これまでの議論から①見る、②学ぶ、③なじむ、④する、⑤企むの五つにまとめられよう。⁽⁴⁾工業化時代では、芸術家の作品（パフォーマンス）を鑑賞ないし価値を評価するという「見る」という行為と学校で教養ないし専門家として芸術を「学ぶ」という行為が経済社会ないし市民社会として機能することが「企む」とことと「企まれる」とことの関係という「見る・学ぶ・企む」型の振興と支援の関係であったが、脱工業化時代になると、「実践する・なじむ・企む」型のそれに移行していくと予想される。⁽⁵⁾

工業時代に積極的に展開してきた「複製技術」や「マスメディア」の発達によって、「教養としての芸術」、「趣味としての芸術」、「娯楽としての芸術」のレベルアップがなされ、今日のように実践する人の層が飛躍的に拡大し「実践する」という行為が一つの領域を形成しつつある。

他方、こうした「実践する芸術」の人口が増大するにつれて、芸術の振興に貢献するかもしれない芸術家の母数もそれだけ増加する。つまり、「芸術としての芸術」を理解しようとする感性をもつものが増え、単なる教養、趣味、娯楽の域を超えた日常の自然な生活の中で芸術に親しむようになる、「なじむ」という行為を希求するだけでなく、実践し実感できる人が増大する。また、「学ぶ」という行為を通じて「趣味としての芸術」の領域が形成され、それがさらに発展すると、その「味」に直に親しみたいという欲求が芽生えてくる。こうした二つの方向から「なじむ」という行為に対して理解できる人たちが増え、そこに従来とは異なる意味での「企む」という行為が積極的意味を持つようになる。

こうしたことから、図5のように、これらに対応して活動する側と活動される側の間にそれぞれ種々の芸術領域が形成される可能性が生まれる。その鍵を握るのが「企む」という行為である。この行為に含まれる意味は複雑になるばかりである。「企む」という機能を担うものは、今日では「媒介するもの」、「企むもの」、「狭義の支援するもの」の三者に増え、それぞれの「思惑」が複雑に作用するため、自然な美しさを価値基準の中心に置く「芸術性」から乖離するばかりとなる。

「脱工業化社会」に入り、情報化とサービス化が本格化することによってこうした「企む」という行為に根本的な変化が起こる。ネット上の世界では、ビジュアルな「映像」と聴き取れる「音声」が結合されるので、それを見たり、聞いたりする人には、いわゆる「バーチャル・リアリティ」としてがあたかも現実に存在するかのように思う。芸術についてもこのバーチャル・リアリティの領域が形成され、それがネットサービスの存在根拠の一つになりかねない。

しかし、こうしたネットサービスはいかに進歩しても、そのサービスの機能性が優先され人間性は限りなく後退するため、情報化と区別される「サービス化」からはかけ離れていく。逆に、介護問題やアイデンティティ問題に対する関心が高まり、情報化と対峙する「サービス化」に対する評価が高くなる。そして、これら二つの問題の解決に共通の基盤となる「風土性」が「なじむ」という行為を涵養し、芸術振興の可能性も高くなる。

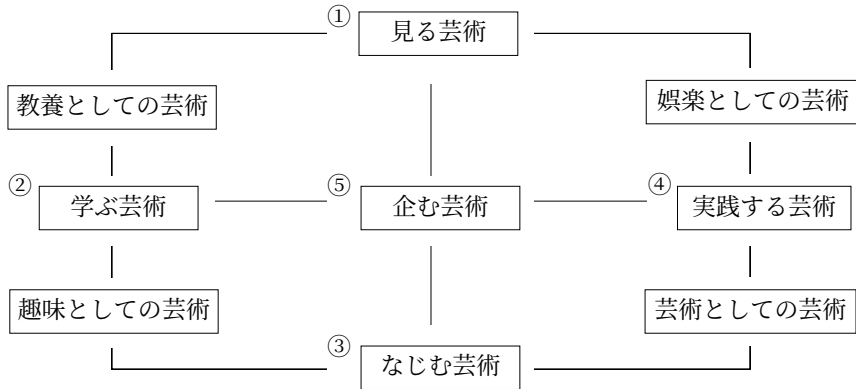


図5 脱工業化時代の芸術振興と支援の構造

(3) 芸術の三つの概念—鶴見説を中心にして

鶴見は芸術を「たのしい記号」というている。それに接することがそのままの楽しい経験になる記号が芸術であるとしている。言い換えれば芸術とは、美的経験を直接的につくり出す記号である。この美的経験とは直接価値的経験（それ自身において価値のある経験）とおなじひろがりを持ち、あらゆる間接価値的経験が直接価値的経験にむかいつながっているとしたら、同様の意味で、美的価値はあらゆる間接的経験の底に前提として隠されている。そこで鶴見は芸術を三つの体系に分け分類しそれぞれの三つの芸術の分類に対してその概念を提示されこの点はいつの時代にも十分に通じその分類は再評価に値する。しかし鶴見がこの分類をした時代は工業化がそれほど進展していないという条件下においては有効であった。そのことを踏まえてまずはじめに鶴見の芸術を三つの体系の概念を検討しその限界を述べてみたい。

1) 鶴見俊輔の三つの芸術概念

鶴見説の三つの芸術のとらえ方はその垂直思考にある。鶴見は限界芸術、大衆芸術、純粋芸術の概念をそれぞれ重層的に垂直思考で縦軸に捉え、限界芸術、大衆芸術、純粋芸術という芸術の質の順に自然発生的に展開されるとしている。鶴見が芸術の3つの体系はいつの時代でも妥当する基本的分類であり、今後重要となる概念である限界芸術はいつの時代・社会にも通じそれは今日再評価されるものである。そこでまず限界芸術についてみていこう。

鶴見は、「限界芸術」は地域の中の自然やその地域の土地がもつアロマや雰囲気から、人々が日常生活を通じて感得したものを、身体を動かすという行動基準でみると、その身体を使って表現したものを限界芸術と言う。具体的には田植え歌や民謡、盆踊り等がある。工業化以前の庶民の生活の中には限界芸術それ自身がその地域（社会）の中に埋め込まれていた。生活の中で意識せずに芸術を表現していて生活の様式と芸術の様式をもつものでここには日常性が含まれ、市場性は無い。⁽⁶⁾ 子供は四季折々の季節をその全身を通して感じ渾身の力を込めて遊び、それらを体得しその身体と精神の成長へと繋がる。さらに彼らの日常生活の中に楽しみとしては、お祭りやお正月や

冠婚葬祭等の四季折々の行事（ハレとケ）が組み込まれ彼らの生活の中に埋め込まれていた。そこで次に大衆芸術について見ていくことにしよう。

大衆芸術には市場性が入る。大衆芸術には真（技）と美（芸）が含まれるが善と聖は殆ど含まれない。その例としては村祭り等で興行されたどさ回りの芝居や農村歌舞伎等があげられよう。市場性の例としては落語や漫才や今は殆どないが芸者をあげてのお座敷遊びや浅草演芸場や新劇の舞台やサーカス等があげられよう。そこには大衆を意識してその社会やその社会が抱える問題や時事問題や政治問題などを盛り込み所謂工業化以前には瓦版的な役割も含みつつ観客を飽きさせない大衆芸術が上演されていた。今でいうところのニュースに近いものやそのデータソースにもなっていた。例えば江戸庶民の生活に中では度々それが芝居小屋でかかり近松門左衛門は当時は今でいう売れっ子ライターと言えよう。つまりその観客の集客数と収益がそのまま人気のバロメーターで当時文字の読めない人々にも目と耳でその大衆芸術を楽しみ享受していた。そこでこの市場性には流行り廃りがある。

表3 芸術の体系

↓見る、参加する 演じる	↓書く 読む	↓えがく みる	↓かなでる、しゃべる きく	↓建てる 住む、使う、見る	↓身体を動かす みずからのうごき を感じる	行動の種類 芸術のレベル
祭、葬式、見合、会議、家族アル バム、記録映画、いろはカルタ、 百人一首、双六、福引、宝船、門 火、墓まいり、デモ	手紙、ゴシップ、月並俳句、書道 タナバタ	らくがき、絵馬、羽子板、しんこ ざいく、風絵、年賀状、流灯	労働の合の手、エンヤコラの歌、 ふしことば、早口言葉、替え歌、 鼻唄、アダナ、どどいつ、漫才、 声色	家、町並、箱庭、盆栽、かざり、 はな、水、中花、結び方、積木、 生花、茶の湯、まゆだま、墓	日常生活の身ぶり、労働のリズム、 出ぞめ式、木やり、遊び、求愛行 動、拍手、盆おどり、阿波おどり、 竹馬、まりつき、すもう、獅子舞	限界芸術
時代物映画	大衆小説、俳句、和歌	紙芝居、ポスター、 錦絵	流行歌、歌ごえ、講談、 浪花節、落語、ラジ オ・ドラマ	都市計画、公園、イン ダストリアル・デザイ ン	東おどり、京おどり、 ロカビリー、トウイス ト、チャンバラのタテ	大衆芸術
映画 芝居 文楽、人形 前衛	詩	絵画	曲 交響楽、電 子音楽、謡	庭師のつく る庭園、彫 刻	バレエ、カ ブキ、能	純粹芸術

（出所）鶴見俊輔『限界芸術論』勁草書房、1967、p.70

次に「純粋芸術」について見ていこう。

大衆芸術に含まれる市場性が入らないか入っても僅かなもので非日常性を含むものが純粋芸術である。これは能・狂言・歌舞伎・バレエや人間国宝や国宝等が挙げられよう。これらは国家を代表する芸術で庶民が国家の威信を誇れるものである。純粋芸術には真・善・美・聖を含むことから世界共通項であると言えよう。純粋芸術は例えば狂言役者はその幼少の頃より所作や歩き方・舞い方や謡や能面をつくることなどその日常生活を通じてそれらの芸（美）と術（技）とを身につける。これらの訓練された身体によってはじめて技をその身体に埋め込みどのような環境下にあってもベストな状態でその表現が可能となるように鍛練されている。そこには芸としての美があり、それと同時に善なるものと聖なるものをその身体をつうじて表現した時にオウラが発生し、それは非日常性を表してそれを観客が感得したとき感動しその舞台を演じる者と観客がその空間を共有するのである。

工業化・機械化がもたらした結果として「市民芸術」・「複製芸術」、「芸術インフラ」が生まれ鶴見説は工業化以降においては上述した彼の三つの芸術の概念ではその限界が生じざるを得ない。

2) 脱工業化時代の芸術の三つの概念の変容

鶴見の垂直思考は工業化以前までは有効でありそのために敢えて芸術の振興や支援という「芸術インフラ」を公的機関が用意する必要性は無く「芸術インフラ」が社会（地域）に埋め込まれていたと言えよう。しかしこの垂直思考では芸術の振興・支援つまり「芸術インフラ」の発想は出で来ない。鶴見は大衆芸術を純粋芸術にくらべ俗悪なもの、ニセモノ芸術と捉えることにも現実にはこれらの大衆芸術から生きる元氣や感動を得ることもある事実から、この捉え方では説明が不十分である。ここに鶴見説の限界が今日の芸術を考える時に生じるのである。そこで筆者らはこれらの3つの芸術の体系に「媒介芸術」と「複製芸術」・「市民芸術」という概念を新たに想定しその構造を明らかにする。それを表2にまとめた。これらの構造をお互いに並列の関係で見ることを通して地方公共財としての「芸術インフラ」の構造を明らかにする。まずはじめに媒介芸術を見てみよう。

①媒介芸術

「媒介芸術」とは媒介の介とは人間の介在を意味しこの人間を介してプロモーションされ形成される芸術のことで具体的には「支援組織」の公的機関である地方公共団体、市町村、「後援組織」であるプロモーター、企業等であり、これらが媒介する行為としては企画・編集・制作し実演したり興行という形をとり、また調節したり、代行することを意味し、それによってつくられ加工された芸術を世の中に送り出し紹介する。つまり芸術家の発掘・育成・支援をこれらの組織の人々の手を介在しておこなうのである。ここで創出された芸術つまりプロモートされた芸術を「媒介芸術」という。公的機関が文化芸術を媒介することは純粋に公共財としてそのサービスを提供することでそれは芸術家の生活の支援は原理的に含まれない。この提供されるサービスは芸術家がつくりだすその芸術のみを支援することから公的機関を「支援組織」と呼ぶ。メセナ等の民間でのそれは芸術文化活動が本業では無いことから「後援組織」である。次に「複製芸術」を見てみよう。

②複製芸術

工業化でラジオ・カセットテープレコダーやステレオの大量生産が可能になり庶民はお茶の間で安価な複製芸術の購入が可能になった。複製芸術の大量消費の時代と言える。と同時に高いチケットを購入し、遠方から足を運ばないでレコードやカセットの購入で済むことはライブの衰退（ライブという商品の購入を抑えることを意味する）を促した。しかし複製芸術である映画や写真は芸術である。⁽⁷⁾ 又文化財もその修復を国家（純粋公共財）が手掛けることからそれ自身に芸術性が内在している時には複製芸術でも芸術としての価値がある。⁽⁸⁾ このような工業化の恩恵は庶民のライフ・スタイルに都市化をもたらし、欧米の文化・芸術とポスト・モダン等がその日常生活の中に深く無意識の内に入り込み、間違っても朝から着物を羽織って職場には向かわず洋服を購入して身に纏い、テーブルとイスで西洋風の食事をし、その会話の中に横文字が無意識に入り込みその様な庶民の立ち居振る舞いもどこか西洋風に成らざるをえない。工業化以前にはお稽古というものが世間には用意され幼少の頃からそれに馴染んでいたが、この工業化と共に戦後の学校教育の中には西洋の音楽や美術が用意され子供たちは無意識にこれらのプログラムをその身体をとおして馴染（なじむ芸術）んでいくようになる。それが「市民芸術」というものを生む契機となった。そこで次に市民芸術を見てみよう。

③市民芸術

市民芸術が庶民の日常生活にもたらしたものは経済的価値財に囲まれて暮らすことを意味し、庶民は物質的な豊かさを享受する。その一方では精神的豊かさが叫ばれ、「人間不在の時代」とされ「人間性の回復」が求められそれは精神病患者の増大等に見られる。さらに身体を蔑ろにした生活スタイル等や過剰な長時間労働と長時間の通勤時間からくる慢性疲労から働き盛りの男性の自殺の急増が見られる。そして余暇時間の激減と娯楽やレジャーに高額な私的財を投じて購入することがブームにまでなった。娯楽やレジャーは村おこしや産業おこしレベルで、限界芸術とは無縁でありこれらからは芸術は涵養・育成されない。そこで芸術文化に対して媒介芸術である公的機関がその責任を回避できない現状が表出した。

（４）脱工業化時代の芸術振興・支援と地方公共財

１）市民芸術と「芸術インフラ」

そこで市場性を含む大衆芸術は支援・振興とは無縁であるが、市民芸術の特徴は具体的には学校教育の中に組み込まれた芸術・教養化した芸術である。市民芸術は大衆芸術とは異なるが複製芸術からの影響も大きい。それはビートルズ（複製芸術）を聞いて育ち演奏に打ち込んだ世代が中高年になってその演奏に興じることである。市民芸術は学校教育における芸術であることからその時代によって市民芸術は生態学的に変容する。市民芸術には教養化した芸術の側面もあり、それは限界芸術がその地域の中に埋め込まれていた時代の「習い事」が「学校教育」の中に組み込まれて転換したものでそれは教育産業化と結びついたものとも言えよう。

かつての「習い事」が戦後学校教育の中に組み込まれ、文化としての芸術について見ていくと、もくろむという「見る芸術」と「学ぶ芸術」があらかじめ学校教育の中に用意されている。書道の例を挙げればはじめて学校で書道の時間に触れる子供も多い。これは文化としての芸術について、まずお手本を良く「見る」ことや教師の書いた手本を「見て」から書道をはじめる。「見る芸術」は「娯楽としての芸術」が生まれる。「見る」には子供は無意識に街中の看板や自分の家の表札や自身の名前から書に親しみさらに基本的な書道の所作やその手法を「学ぶ」。これは趣味としての芸術になる。さらに子供の個性や独特な癖を伸ばしつつ独自の書を提示しそれは自らの手で書を作りだすことを意味し「企む芸術」とも言えよう。これは教養としての芸術に繋がるのである。さらにこれが進むと「実践する芸術」がある。それは情報化社会で項を改めて述べてみたい。

同好会のお友達同志が気軽にバンドを組むこと等が市民芸術の創出なのであり、ここに芸術インフラの整備も同時に発生し市民芸術の支援を意識的にすることの必要性が生じる。文化・芸術という非経済的価値財に庶民レベルがその購入を渴望するということは今までは純粋私的財での購入が当然とされた芸術財についても公共財である公的機関はその責任を回避出来ず、それは明治時代から工業化時代を通じて公的機関がその責任を回避してきたことに過ぎない。そこで支援の論理の構築とその地域に埋め込まれた限界芸術や歴史や自然、その土地が醸し出す雰囲気やアロマや遺産等という背景が重要でそのストックが地域でなされることから始まる。この市民芸術の支援はその地域に基盤がある地方公共団体がその媒介者の責務を担いその支援にあたり芸術インフラの整備が発生する。そして今まで蔑ろにされてきた非経済的価値財の中に存在する真・善・美・聖に庶民が魅力を感じはじめたことが無意識的であるにしろ表出したことを意味する。

PCとインターネットは情報の共有化を可能にし庶民の生活の中に無くてはならないほどの道具・器具に成りつつありそれと同時にそれらに対応したソフトの開発は過激な激戦を呈し情報後進国であるわが国は「情報インフラ」の整備にはなおしばらくのタイム・ラグが生じざるをえないが、それでもこれら複製品が大衆に受容される形で発展した。したがって複製芸術は鶴見の大衆芸術とも置き換えることができる。と同時に身体を蔑ろにした生活スタイル、その様式、食生活等や過剰な長時間労働と長時間の通勤時間からくる慢性疲労や働き盛りの男性の自殺や近年では高齢者にその生活不安から自殺者の急増が見られる。そして余暇時間の激減とともに情報化社会になると娯楽やレジャーに高額な私的財を投じて購入することがブームにまでなった。これはバブル経済の破綻でそのブームが一過性のものであり、ここにきて娯楽やレジャーは村おこしや産業おこしレベルで行われ、限界芸術とは無縁であるため、これらからは芸術は涵養・育成されない。そこで庶民は複製芸術を通じて娯楽に興ずる。情報化から約30年経った現在JR山手線の車内に流されている無音のニュース、天気予報、CM等という情報サービスを乗客は乗車することで無意識に享受している。さらにメセナや冠後援にしても3・4日の興行である。最近のプロ野球の合併騒動に見られるように今の時代の興行は3・4日の興行でそれはプロ野球のオール・スターが良い例であろう。これらの事例が示唆するものは複製芸術は現実にはエンターテインメント化し大衆はメイク・ドラマを2・

3日という短期間の興行に求めているのである。

2）複製芸術と「芸術インフラ」

学校教育期を通じて身につけた芸術がその身体に「なじむ」とそれは学校教育以降にもそれが身につきなじむ芸術になる。それはコンピューターグラフィックになじんだ子供は家でもそれを楽しみその行為は「実践する芸術」となる。以上のような経験を経て芸術としての芸術が形成される。この芸術は「企む芸術」にもなる。企む芸術とは「媒介するもの」の例としては市町村レベルの公立文化施設等「支援組織」や民間のメセナ等「後援組織」があげられ、「制作するもの」としては作り手であり、「狭義の支援するもの」には風土性がある。つまり複製芸術はこれらの人々に対しても「芸術インフラ」が必要となるがこの複製芸術には市場性が含むためこれらの支援は本来は無い。そこで複製芸術は「後援組織」であるメセナやNPO等からの支援が望ましい。これらも芸術インフラである。

1970年代に入ると情報化社会（脱工業化）に突入しそれから約30年を経た。それが意味するものは脱工業化であり、工業化社会は終息し、工業化時代には第3次産業が発展し、工業製品の大量生産・大量販売・大量消費・大量破棄という社会経済システムの工業経済体制の考え方であった生産中心の考え方を転換して、それまでこの工業経済体制下では農業人口の占める割合が5%、製造業が20%、サービス業が65%となり、サービス業が65%の意味するものは工業製品を開発するために分業をしその結果としてサービス産業がでてきた。そこで今後は「サービス」がその消費の中心へと転換しつつあるとし、その可能性を探りはじめている。この生産中心の分業が進んだ結果すべての価値観が生産品の価値で代償された。しかしこのモノには情報が少ないことから現実には情報化が工業製品の大量生産・大量販売・大量消費・大量破棄を解決するとされているのである。しかし老人介護というケア・サービスも同時に存在し今後は「サービス化」の社会が到来する可能性ができた。そこでこの「サービス」が消費の中心になると予想される。そこでは従来型のカルチャー・スクールの内容に物足りなさを感じ、旧態依然の大衆芸術は現実には生きる社会のあり方から乖離しているきらいがあるために人々はそれに素直に感動出来ない。このことと同時に情報化によってアイデンティティの問題が浮上しその解決策には広い意味での文化の問題でありそれは芸術振興である。複製芸術（バーチャルな世界）は目（視覚）と耳（聴覚）のみに限られる。ここには臭覚（鼻）、味覚（口）、触覚（触れる・肌）が欠落している。つまり自然な感覚が身につかない。そこでサービス化の社会になると庶民自身のその身体になじんだその限界芸術の創出表現はこの欠落部分を網羅する形で表出されよう。それはサービス化時代にふさわしいものになり個人にとってその身体の欲求に添う形になろう。それは以下の4点にまとめられよう。すなわち、①自然な感覚つまり等身大の感覚、②自然との接触があること、③身体のリズムに合致すること、④時間・空間の全体的展望が開けていること、である。これらはその必要性から発し、それは個人にとって固有な価値のあるものでその基盤は地域にある。その身体になじんだその限界芸術の創出表現はその身体性から発しまさに「ホモ・セルヴィエンスの時代」の到来を予感させる。そこでは芸術インフラとし

ての整備がなされることとそのサービス（限界芸術）が公的機関にストックされているかが鍵をにぎるのである。そこでの特徴は地域住民にそのサービス（価値）の共有化をはかることで個人にとって固有なものでありそれは必要（ニーズ）とされ、そのサービスは経験によってノウハウがストックされているという限りにおいての限界芸術である。このような公共財がその地域にストックされてそのサービスの提供がなされてはじめて住民は安心立命に暮らすことが可能となる。

3) 限界芸術の再評価と地方公共財との関係

大学進学率が約50パーセントにいたるような高学歴化とそれとともに高齢化と少子化と都市型化のライフ・スタイルという特徴は同時に経済のサービス化から現実の社会は経済の情報化というものへと求心力が働きそれは都市型産業が成立することを意味している。情報化はアイデンティティの問題を問われるがその解決策は芸術の振興にある。したがってその地域で暮らすサービス化の時代の庶民の限界芸術を今再評価し見直す時期にある。というのは2025年を目処に超高齢化社会が到来すると予測されサービス化は介護問題のみではなく広義の文化問題でもある。そこでここでは限界芸術の再評価と地域との関係でそれらを見ていこう。その際に上述した身体との関連で自然な感覚を念頭において見てみたい。

限界芸術が社会から離床し遊離してしまうことから大衆芸術も純粋芸術もその存在が危ぶまれることに成りかねない。そこでこの社会から離床しつつある限界芸術をもう一度再評価し、都市型化したライフスタイルをもつ庶民に限界芸術を渾身を込めてその身体を通じて味わい楽しむことに尽きよう。この経験を踏まない限りは限界芸術は身につかず、その結果大衆芸術も純粋芸術も楽しむことが不可能となるのである。来たる芸術の大衆化を見越して将来に渡って地域住民が芸術を享受すること、それが「サービス化の時代」に向かうならば現時点ではこれに変わる代案が見いだせない以上これを現時点での最終目的とし、この限界芸術の涵養とその支援を媒介芸術が果たすのである。ここに鶴見の三つの芸術の概念の中の限界芸術の再評価が求められるのである。この限界芸術はその身体にしみ込みDNAレベルに記憶されたしぐさ、人と物との佇まいとその構図というものの再評価を意味しその復活でありその身体の中に眠っているDNAに記憶されたそのしぐさを再評価すると還置出来よう。その際には息をする、食べることと同時に聴く、触れる、アロマ、味わう、見るという自然な感覚を念頭におきたい。その際には、身体が存在を意識的に自覚することに尽きよう。

①「地域空間に基因する人間の自然的感情」の継承としての「大地・自然」

限界芸術は生活の様式をもつものである。地域と文化の関係は乳幼児期の赤ちゃんのようなものと捉えられよう。赤ちゃんは意識的にはその地域を限定できないし、他の地域との交換は不可能である。赤ちゃんはその生まれた地域の空間その自然や土地の持つアロマや雰囲気こそが生活の様式である文化を生み出す源なのである。その地域の中で息をし、食べ、母の肌に触れ、その声を聴き目でその姿を追う。以上のような地域空間に基因する人間の自然的感情をここでは想定し述べてみたい。

この地域空間が醸し出すアロマやそこに存在する自然やその地域空間がつくり出す雰囲気こそがそこで暮らし生活する地域住民にその自然から受ける共通の自然な感情を抱かせると言えよう。その感情とはその地域にある大地や自然との対応や関わりという過程を経ることで培われるものである。それは身体の奥深くDNAに記憶されるのである。

②「社会に埋め込まれた文化」としての「風俗・習慣」

幼児期から少年期を想定し、それについて考えてみたい。少年はその行動範囲が限られ、したがって受け取る情報も限られている。このような狭義な地域の中で暮らし生活しその地域空間から、少年は日々その日常生活の中でその地域の自然に触れたり感得しその身体を通じて五感を駆使しDNAに記憶される。その地域の持つアロマや雰囲気が前述の①「地域空間に基因する人間の自然的感情」が「地域に埋め込まれた文化」つまり限界芸術となる。その地域の「大地・自然」の中を歩き走ようになった少年はそれらの身体を通じて純粋無垢で疑うことを知らないで身に付いている生活様式である文化を身にまとい社会に埋め込まれた文化（身体）となる。これらはその地域独自のもので、一つとして同じ「風俗・習慣」はあり得ない。それは良く似てはいるが何処か異なるか独特のもので他の地域には見られない。これが風俗・習慣である。この風俗・習慣はその身体に身につき馴染んでいるとも言える。人はそこに安らぎや安心立命に通じるものを感じるであろう。

③「過去の地域的遺産」に対する誇りとしての「歴史と伝統」

地域と文化の関係を青年期と捉えて見ていこう。青年は少年時代を過ごした地域以外の自国という枠の中の異なる他の地域への移動が可能になり、既に自国の中を自由に駆けめぐるようになる。そしてその枠は急速にとれるようになる。と同時に文明の利器や媒体芸術を駆使しその購入が可能となる。さらに媒体芸術の影響から、外国という他の地域に注目し意識しはじめてその旅が可能となる。その時に諸外国から自国を意識するようになる。この時に自国の文化、過去の地域の遺産を自慢したりその身体を通じ五感を働かせてそれを表現したりする。それは無意識的にせよ自国の過去のその地域の歴史や伝統（その様式美と機能美）それを誇りに思いそれらをその身体を通じ五感を駆使して感得しそれらを表出、表現しているのである。その好例に世界遺産がある。

④「人間らしい生活」の証としての「芸術・文化活動」

成熟した人ここでは老人期を想定してみよう。すでに青年期を過ぎ老人期は成熟社会を迎える。この時地域という枠ははずれコスモポリタンの成らざるを得ない。この社会では技術偏重社会でそれは「人間不在の時代」を招く。「サービス化」ではその老人のアイデンティティを何人も問われその解決策は芸術振興にある。そこで老人の住まう成熟社会である地域に地方公共財（地方公共団体）が「芸術インフラ」の条件整備をしその蓄積がストックされた時「人間らしい生活」の証が保証され老人は安心してその地域で暮らせる。それは乳幼児期と少年期の関係をその地域に根ざした「芸術・文化活動」という形で表現することでその解決には「限界芸術」の再評価が不可欠である。それは老人（成熟化社会）にDNAに組み込まれた限界芸術である身体感覚を呼び覚まし芸術・文化活動をその身体を通じて五感を働かせて表現し老人（成熟化した社会）はその老いつつある地

域に「人間らしい生活」を取戻すのである。

これまではこの芸術を享受する側の理論として市場性が入った複製芸術で充分間に合っていたと言えよう。それは大衆を意識して芸術・文化の振興を意味し、そこに市場性が入ることから産業化・ビジネス化を意味しつつ、それは同時に複製文化を形成しマーケットとして成立し「複製文化」として取引される。しかし成熟した社会ではあくまでも「ビジネス社会」ではなく、その社会の根底にある社会つまり「地域社会」のライフスタイルとして受容された芸術・文化の再生が急務である。

⑤サービスの原点としての「身体性」の再評価

その芸術インフラの整備においては五感に立脚した身体性を無視してはならない。そこでは自然な感覚を身につけたその身体をもってはじめて芸術振興が成される最低条件がつけられ限界芸術はその基盤づくりに貢献できうる唯一のものと言える。そこから芸術振興の可能性が見えてくる。近代はその長い年月をかけてその身体に本来内在している限界芸術を制度として奪う形で表出されてきた。限界芸術に立ち戻るとはこの蔑ろにされた身体に自然な感覚を取戻しサービスとの関連で「身体性」にもう一度その表現の場とその「術」に代表されるテクニークと機能美、様式美を取り戻すことに過ぎない。その芸術インフラとその条件整備を地方公共財としてストックすることでサービスとの関連で「身体性」が再生され息を吹き返す可能性に期待したい。⁽⁹⁾

そこで限界芸術を再評価し芸術インフラを整備しその条件整備は中央政府（国家）が本来行うことではないが、今までは本稿のような芸術インフラの概念と公共財の概念の論理的な検証がないことと市町村レベルではその実行能力とそのストックが成されていないことから国家がその肩代わりをしていたに過ぎない。つまり公共財がその責任を回避して来たに過ぎない。今後は本稿のとおりそれは本来は地方公共団体の重要な役割の一つであり市町村レベルにおいてもそのストックに見合う力は内在され地方の時代が叫ばれて久しいがそのストックされた力を渾身を込めた芸術的表出としてそれが待たれている。

註

- (1) 「アイデンティティ」の実現は低次元でのそれと高次元でのそれが考えられる。高次元のそれは「真・善・美・聖」の真摯な探求よりはじめて可能になるが、もちろん世俗的な低次元においてもそれぞれの段階でのアイデンティティが得られる。「芸術振興」には芸術家の「美」に対する高い次元でのアイデンティティが不可欠である。
- (2) 「ホモ・セルヴィエンス」という言葉は、20年以上前にサービス経済化が叫ばれはじめたころに、武井が使用した。この言葉が多くの人に認知されるまでには至っていないが、今日進行中と見られている情報化時代の「ホモ・インフォルミエンス」（情報人）という人間像には、人間不在の「記号」ないし「システム」以上の意味づけがなされておらず、現状ではそれらの背後にある具体的でトータルな人間像が浮かび上がってこない。
- (3) 古典芸術の組織性の典型例は、舞踊、華道、茶道、短歌・俳句、民謡、詩吟、窯業などの「稽古ごと」に見られる。もちろん稽古ごとの域を超え、師範の資格を得るまでになると、一大組織になる。また、歌舞伎、能、狂言、大相撲などになると、世襲化や独占組織化という要素が加わる。
- (4) 鶴見俊輔は、表3のように、芸術の体系を行動の種類を基準にして整理しているが、芸術の支援の

- 視点からのそれではないので、「企む」と「学ぶ」という行為は欠落している。「企業」と「行政」の関係が社会経済システムの中核をなしているため、この「企む」と「学ぶ」という行為は無視できない。
- (5) 「企む」という言葉には、具体的には「企業する」、「媒介する」、「管理する」、「操作する」、「計画する」の五つの意味が含まれている。これらの活動が「広義の支援するもの」との関係で行われるため、それだけ「企む」という行為も複雑になる。
- (6) 身体を動かすで限界芸術を見るとこれは遊びつまり遊戯に発することから近所の子供同志で戯れ、風の中を一日中飽きもせず走り回っていたのもこの限界芸術なのである。走ることや土相撲で力を競い、ジャンケンやメンコ・缶蹴りではその偶然性（ギャンブル）を全身を使っ楽しみこのような遊びを通じて年上の子供の真似を身につけ、時にはジャングルジムのような回転する遊具にめまいを覚えたりもする。鶴見俊輔稿、「芸術の発展」、阿部知二等編、『講座現代芸術』、勁草書房、1960、所収を参照。
- (7) IT時代にあって複製芸術である写真や映画は芸術でそれにしか出来ない部分がある。複製は商品では無くしてそのすべての対象が芸術でなくてはならない。写真機は複製する力を与えられその複製の中に芸術は含まれ被写体の中に芸術性がなければならぬ。例えば舞子さんという被写体の中に限界芸術であるしぐさに色気や粋という人と物との佇まいの構図が内在しそれを被写体のなか（舞子さん）に芸術家がそれを瞬間に感じ取りカメラという器具を使いそこに存在する芸術を写し取るのである。そしてメディアの中に芸術性を読めると人はそれを購入するのである。ヴァルター・ベンヤミン『複製技術時代の芸術』、晶文社、1970年を参照されたい。
- (8) 文化財の修復は明らかに模造で「複製芸術」ではあるがその修復の行為そのものがそれが本来あるべき姿を目指し、現代の技術の粋を集めて修復作業にあたることから「複製芸術」である。文化財はそれがつくられた時代においてはその時代の権力を効果的に誇示する最高の芸術表現でそれ自身芸術である。複製は商品では無く修復された文化財そのすべての対象が芸術でなくてはならない。以上から「複製芸術」の中にも芸術性が有る。
- (9) 身体性はさほど意識せずに「からだ」として生きているものは皆共通にもっている。しかし現代の特に若者にはこの身体性をなおざりにした結果としてキレルやムカツク或いはうつ病による自殺やいじめ・他人を殺す・モラトリアム等として、それが表出・表現されている。さらに将来への不安から定職に就かずフリーターでその場を過したり自分探しやアイデンティティの問題に直面する。この身体性を意識的にするには自然な感覚をその身体性に取り戻すことである。それは五感に頼ることが大きい。それとサービスの原点が本来人の手を介してなされることに注目し手はものづくりの原点でもあることからその身体感覚を身につけた者はその手を介して質の高いサービスを提供できうる。身体論については齊藤孝『息の人間学』、世識書房、2003年の研究に負うところが大きい。サービスの原点については武井昭稿「仏教経済学の論理（下）－『教誡経』と『典座教訓』から見る－」『仏教経済研究』第31号、駒沢大学仏教経済研究所、2002年とサービス業の現状は武井昭・岸田孝弥、高崎経済大学付属産業研究所編、『都市型産業と地域零細サービス業』、日本経済評論社、2003年を参照されたい。

おわりに

そもそも芸術は「身体」を原点とする「芸」と「術」の「表現のパフォーマンス」以外の何物でもない。工業化時代および情報化時代ではその「身体性」に優位して機械・道具・器具、メディア、組織、システムなどの媒体・媒介するものの発達が急速に進み、芸術は経済的価値との関係でのみその発展の可能性が探られてきた。他方、パトロンなき今日において芸術の支援の根拠は「地方公共財」に求められ、義務教育の一部として「教養としての芸術」の発展が探られた。いずれにしても、芸術支援ははかられたが、芸術振興については国家や企業のメセナ活動に委ねるしかなく、結局ポストモダン芸術に模索の域を一步も出れず暗礁に乗り上げた感がある。

こうした芸術振興の空白期間が基本的には今日でも続いているが、脱工業化時代に突入し、情報

化とサービス化を推進するようになってからは、工業化時代に結果的に発展してきた「企画芸術」の結果である「市民芸術」や「複製芸術」の発達によって本稿で展開したように自覚的にはないが裾野の広い地方公共財としての「芸術インフラ」が形成され、そろそろそれらの相乗効果があらわれ、芸術の振興につながる「する芸術」と「なじむ芸術」の基礎ができてきたのではないかと期待したい。

鶴見俊輔の三つの芸術分類の中の「純粋芸術」と「限界芸術」、「純粋芸術」と「大衆芸術」、「大衆芸術」と「限界芸術」の三つの関係の中で芸術振興の鍵を握る「限界芸術」が「サービス化」の進展により芸術本来の「風土性」や「身体性」に「なじむ」可能性が高くなってきたことに期待したい。

こうしたことは所詮芸術振興の必要条件にすぎないが、新しい領域の芸術の開拓には生活を犠牲にして打ち込んで初めて実現するとするならば、芸術家の「生活」を支援するのではなく、その彼の「芸術」そのものを支援するだけにとどめなければならない。この点から改めてメセナにはないパトロンの役割を見直す必要があるが、「芸術インフラ」がパトロンの代替することはできないとしても、芸術水準の向上に大きく貢献することだけは確かである。

(たけい あきら・本学経済学部教授／さつさ くにく・駒沢大学仏教経済研究所研究員)

【参考文献】

- (1) アートサポート編集委員会編『アートサポート 90's』、芸団協出版部、1991年。
- (2) 池上惇『文化と固有価値の経済学』岩波書店、2003年。
- (3) 池上惇『情報社会の文化経済学』丸善ライブラリー、1996年。
- (4) 池上惇編『文化経済学の可能性』芸団協出版部、1991年。
- (5) 池上惇・山田浩之編『文化経済学を学ぶ』世界思想社、1993年。
- (6) 今道友信『美の位相と芸術』東京大学出版会、1979年。
- (7) イリイチ、I.『コンヴィヴィアリティのための道具』渡辺京二・渡辺梨佐子訳、日本エディタースクール、1989年。
- (8) 上田 篤編著『行政の文化化』学陽書房、1983年。
- (9) 海野弘・小倉正史『現代美術アール・ヌーヴォーからポストモダンまで』新曜社、1996年。
- (10) 河田嗣郎『経済と美術・工芸』有斐閣、1942年。
- (11) 河原啓子『芸術受容の近代的パラダイム』美術年鑑社、2001年。
- (12) 京都大学経済学部財政学研究室文化経済研究プロジェクト『芸術文化振興政策の財政的基礎』日本芸能実演家団体協議会、1990年。
- (13) 小暮宣雄『地域文化・情報化戦略』ぎょうせい、1995年。
- (14) 斉藤孝『息の人間学』世識書房、2003年。
- (15) 斉藤孝『身体感覚を取り戻す』NHKブックス、2000年。
- (16) 佐々木見彦監修、松原千代繁・樽松三郎編『芸術経営学講座 2 音楽編』東海大学出版会、1994年。
- (17) 佐々木見彦編『企業と文化の対話－メセナとは何か』東海大学出版会、1994年。
- (18) 薩佐久仁子稿「舞台芸術への公的支援の理論的根拠－〈準公共財〉の概念を中心にして」、駒沢大学仏教経済研究所『仏教経済研究』第31号、2002年。
- (19) 薩佐久仁子稿「地域・文化と〈限界芸術〉－文化芸術の振興の視点から」、駒沢大学仏教経済研究所『仏教経済研究』第32号、2002年。
- (20) 佐藤一子『文化協同の時代－文化的享受の復権』青木書店、1989年。
- (21) 佐藤一子編『文化協同のネットワーク』青木書店、1992年。
- (22) 高崎経済大学産業経済研究所編、武井昭・岸田孝弥著『都市型産業と地域零細サービス業』日本経

- 済評論社、2003年。
- (23) 高階秀爾稿「芸術家とパトロンー近代芸術の社会学序論」、『叢書・文化の現在 13文化の活性化』、岩波書店、1982年。
- (24) 武智鉄二『舞踊の芸』東京書籍、1985年。
- (25) 谷村晃・原田平作・神林恒道責任編集『芸術学フォーラム 1 芸術の軌跡』劉草書房、1995年。
- (26) 谷村晃・原田平作・神林恒道責任編集『芸術学フォーラム 2 芸術学の射程』劉草書房、1995年。
- (27) 鶴見俊輔稿「芸術の発展」、阿部知二等編『講座現代芸術』勁草書房、1960年、所収。
- (28) 電通総研責任編集『文化のパトロネージ』、洋泉社、1991年。
- (29) ドペラーレ、K.『宗教のダイナミックスー世俗化の宗教社会学』、スインゲドー、J. /石井研士訳、ヨルダン社、1992年。
- (30) 船曳建夫『和のからだ』、雑誌『文藝春秋』（9月号）、2004年。
- (31) ペナボウ、M. /カラメロ、C h. 編『ポストモダン文化のパフォーマンス』、山田恒人／永田靖訳、国文社、1989年。
- (32) ベンヤミン、W.『複製技術時代の芸術』晶文社、1970年。
- (33) ボウモル、W. J. /ボウエン、W. G.『舞台芸術ー芸術と経済のジレンマ』池上惇・土屋守章監訳、的場信樹・瀧浪幸次郎他6名訳、芸団協出版部、1994年。
- (34) マンフォード、L.『芸術と技術』岩波新書、1985年。
- (35) 森啓編著『市民文化と文化行政』学陽書房、1991年。
- (36) 山内直人『ノンプロフィット・エコノミー』日本評論社、1997年。
- (37) 林語堂『我が中国論抄』、鋤柄治郎訳、黄河、1998年。
- (38) 渡辺保『歌舞伎一型の魅力』角川書店、2004年。