

【論文】

シンガポールにおける情報経済の発展と文化産業政策

The Development of Information Economy and Cultural Industries Policy in Singapore

安 田 武 彦
Takehiko Yasuda

<目次>

1. はじめに
2. IT産業の発展とシンガポールの産業政策
3. シンガポールの90年代の産業高度化と知識経済への志向
4. アジア通貨・金融危機とIT不況への対応
5. シンガポールの情報経済発展に向けた新政策
6. クール・ブリタニカ構想と東アジアへの影響
7. 文化資本の形態と蓄積
8. シンガポールの文化資本とその形態
9. シンガポールの文化産業政策と政府組織
10. シンガポールのクリエイティブ・クラスター戦略
11. シンガポール政府の政策ビジョン
12. おわりに

(要約)

本論文では、シンガポールのIT産業の高度化、サービス経済の高度化、文化産業の育成策を分析し、知識基盤経済への移行における政府の役割を考察する。シンガポールの経済発展に関しては、多くの研究がなされてきた。また、シンガポールのIT政策に関しても研究が行われてきた。これら情報産業における研究とは別に、シンガポールの文化産業政策に関する研究が、文化政策論を中心に行われてきた。産業クラスター戦略がクリエイティブ産業に適用されてからは、より活発な議論がなされている。本研究では、この情報経済の発展へ向けた国家戦略と文化政策をあわせて考察する。

コンピュータ産業の育成において成功したシンガポール政府の外資主導による輸出志向戦略が、クリエイティブ産業の育成においても成功を収めることができるのかという問題を取り上げ、分析を行なう。まずはIT産業の育成策と情報インフラの構築に関して分析し、ソフト開発の重要性からクリエイティブ産業の育成に着手した理由を考察する。そして2000年代の文化産業政策を分析し、シンガポールのクリエイティブ産業の発展のための問題点を明らかにする。

1, はじめに

シンガポールは97年のアジア経済危機などを乗り越え、2000年代には経済成長を加速し、現在、一人当たりGDPで4万米ドルを越えるほどの豊かな国となった。国土は狭く、人口は400万人足らずで、天然資源はほとんど有さないという構造的な問題を抱えながら、輸出志向型の経済開発に取り組んできた。独立までは中継貿易や商業を産業構造の中心としていたが、現在は製造業と、金融業、流通業、観光業などのサービス業がともに発展している。また各種の国際競争力ランキングでは常に最上位クラスにランクされており、特に情報インフラの整備にかけては最も進んだ国と評価されている。このような成功は偶然や単なる市場要因のみでもたらされたものではない。注意深く調整された政府の政策により導かれたものである。

シンガポールの経済発展に関しては、多くの研究がなされてきた。例えば、長年にわたりシンガポール国家を研究してきた岩崎は、社会工学の観点よりシンガポールの政治経済史を分析し、国家の役割を論じている¹⁾。また案浦は、人的資源開発の観点より研究し、シンガポールの情報化産業と科学技術政策に関して、分析を行っている²⁾。その他、シンガポールのIT政策に関しては多くの研究が行われてきた。

これら情報産業における研究とは別に、シンガポールの文化産業政策に関する研究が、文化政策論を中心に行われてきた。そして、クラスター戦略がクリエイティブ産業に適用されてからは、活発な議論が行われてきた。例えば、Yueはニューアジアという視点から、シンガポールの文化政策に関する研究を行っている³⁾。またGweeはクリエイティブ産業に対するクラスター戦略をイノベーション・システムの観点より分析している⁴⁾。

本論文では、これら別々に研究が行われてきたIT政策と文化産業政策を関連させて、知識基盤経済への移行と政府の役割を考察する。また、コンピュータ産業の育成において成功したシンガポール政府の外資主導による輸出志向戦略が、クリエイティブ産業の育成においても成功を収めることができるのかという問題も取り上げ、分析を行なう。まずはIT産業の育成策と情報インフラの構築に関して分析し、ソフト開発の重要性からクリエイティブ産業の育成に着手した理由を明らかにする。そして2000年代の文化産業政策を分析し、シンガポールのクリエイティブ産業の発展のための問題点を明らかにしたい。

2, IT産業の発展とシンガポールの産業政策

(1) 情報産業の育成と政府の役割

エレクトロニクス産業で30年、コンピュータ産業ではその半分の15年足らずでシンガポールは大規模な産業を作り上げることに成功した。しかし政府が最初に戦略的産業として情報技術産業をターゲットとしたときに、シンガポールはコンピュータをほとんど生産しておらず、世界から取り残されていた。ところが現在コンピュータ産業の一部では世界をリードするまでになった。またコンピュータ産業の世界的企業の多くがシンガポールに事業所を設け、製造、デザイン、マーケティング、物流などの活動を行ってきた。シンガポールのコンピュータ産業の発展は多国籍企業によって担われてきたが、この多国籍企業はアジアを中心にしてグローバル生産ネットワークを構築しており、そしてシンガポールをそのハブとしても利用している。

シンガポールの経済発展は建国以来、国家主導により押し進められてきたが、IT産業も政府の産業政策により振興が図られてきた。シンガポールでは政府の主導のもとで外資を導入して、60年代後半からエレクトロニクスの生産が始まった。70年代には多くの外資の民生用電子機器メーカーがTV、ラジオ、オーディオ機器の生産をシンガポールで行うようになった。この時期の経験の蓄積が、80年代のコンピュータ産業の発展の土台となっていった。

コンピュータ産業の育成政策へと向かう大きな転機となったのが70年代末であった。79年に打ち出され「新経済政策」は、高賃金政策をとることにより労働集約部門を近隣の低賃金国に移転させ、資本・技術集約的な産業構造に高度化させようというものであった⁵⁾。その目標を達成するために、政府は技術集約型産業における熟練労働者の育成・確保や通信、国際輸送などのインフラの整備に重点をおくようになった。81年には情報化・コンピュータ化の推進機関である国家コンピュータ庁（NCB）が設立され、いち早く国家主導型で情報産業のための基盤整備が行われ、以後シンガポールの情報化計画の策定と実施を担ってきた。政府が情報技術に着目したのは、ハイテクと情報集約的産業への移行は、それらの活動が範囲と規模の拡大に連れて、高い付加価値を生み、GNPを大幅に拡大するとの前提にたつからである。多国籍企業の活動と結合すれば、シンガポールの子会社の情報システムは、世界中のネットワークと相互に結びつくことになる。政府は次々に社会をコンピュータ時代に適合させるための政策を打ち出したが、この情報集約的な構造高度化は、他の産業の発展と結びつくこととなる。当時のゴー・チョクトン商工相が79年に「十カ年経済社会開発計画」を策定中であると示唆したが、公開されずに「80年代のシンガポールの経済開発プランのハイライト」と題された小冊子が発行された。それによるとその描く工業化のシナリオは、80年代にはコンピュータと周辺機器、自動車部品、ファインケミカルなどの業種を育成し、これを基礎に90年代には知識・情報集約産業に展開して、シンガポールに域内の情報産業のセンター、金融のスーパーマーケットをつくるというものであった⁶⁾。

(2) マイナス成長とサービス産業発展政策

85年に分離・独立以来初のマイナスの実質GDP成長率、-1.8%となる。このマイナス成長の要因を考えると国内要因と海外要因に分けて考えることができる。まず国内要因であるが、生産性の上昇を上回る賃金引き上げという高賃金政策が続き、これが企業のオペレーション・コストを高めた。それにより企業の国際競争力を弱めたことが指摘できよう⁷⁾。次に海外要因であるが、第一にシンガポールの最大の輸出国であるアメリカ経済がリセッションに陥った事が大きかった。第二に2度にわたるオイル・ショックにより、世界的に石油需要が減退し、シンガポールの石油精製、造船・修繕部門が停滞に陥った。第三に農業に基礎を置く近隣諸国にとって一次産品価格の市況悪化の影響が大きく、これがシンガポールのサービス業に対する需要を低下させた。第四に世界的な保護主義の台頭のなかで、シンガポールへの直接投資も減少した。しかしこの85年の不況は国外と言うよりも国内により本質的原因があったといえる。

このようななかで、シンガポール政府は中・長期的な対策を検討するために経済委員会を設置し、委員会は「シンガポール経済 新たな方向について」と題する最終報告書を発表した。マイナス成長となった要因とその対策とともに、中期目標として、OECD諸国と比べてもより高い収益率とよりよいビジネス環境を提供できるようにし、多国籍企業の地

域統轄本部を誘致して、国際的トータル・ビジネス・センターになることを指摘している。またシンガポールが今後サービス輸出をより拡大していくことを提言している。80年代前半頃までASEANで有力な証券・金融市場があった国はシンガポールのみであったので、ASEAN諸国の成長によりシンガポールの金融センターとしての役割が急速に高まり、金融情報センターが80年代に大きく成長したことが背景にあると思われる。経済委員会がこれからの成長部門としてサービス産業により期待していたことがわかるが、海運・航空輸送や通信だけでなく、金融サービス、医療サービス、出版、倉庫・流通、コンピュータ・サービス、観光、教育サービスなどの分野の育成・強化のために外資を積極的に導入するべきであると指摘している⁸⁾。

近隣諸国の経済成長が続くなか、多国籍企業はますますグローバルな視点を持つようになっていた。近隣各国が提供する労働コストなどの優位性を生かすために、次々にこれらの国・地域へ工場を移転していった。そのことによりグローバルに展開する多国籍企業の活動にあわせて、シンガポールも多国籍企業の事業展開をサポートする機会が生じることとなった。結果として、シンガポールと近隣諸国との間で、事業提携がなされる機会が提供されるようになる。このような観点から、シンガポール政府は「シンガポールジョホール・バタム」の成長のトライアングル」構想に乗り出すこととなった。これはマレーシア、インドネシアの豊富な天然資源、労働力とシンガポールの技術力、管理能力、製造業を結合して、工業、流通や貿易、観光を総合的に開発する計画であった。シンガポールは世界経済のなかでアジア太平洋地域の重要性が増すと考えていたので、経済のリージョナル化に向けて踏み出すことにしたが、それはシンガポールの競争力を高めるための外部経済を構築することに狙いがあった。

この新たな方向性はその後91年の「戦略経済計画」に取り入れられることとなった。計画は90年代の戦略を定めたものであり、製造部門とサービス部門の双方を成長のツインエンジンとして重視していた。特にシンガポールの国際競争力を増すためにトータル・ビジネス・センターとしての能力を開発し、サービス部門における地域のゲートウェイとして振興していくことを目指していた。目標は、GDPと雇用に対する寄与率を60%以上となるようにサービス産業を振興することである⁹⁾。シンガポールを地域における高付加価値サービスの提供国と位置づけるためには、引き続きインフラ、研究開発及び人材育成にかなりの投資を行う必要があることを計画では強調していた。

(3) コンピュータ産業の構造変化とシンガポールのIT産業の発展

80年代にコンピュータ産業は企業及び国に基づく生産システムから、グローバル生産システムへと変貌を遂げた。この期間にコンピュータのダウンサイジング化が急速に進み、メインフレームからPCへの需要構造の大きな変動が生じた。メインフレームの集中処理中心の情報処理から、高性能で価格が安く、著しく小型化したPCによる分散処理へのコンピューティング・スタイルの移行であり、オフィスだけでなく家庭や学校までコンピュータが浸透する時代の到来であった。垂直統合型の大企業がコンピュータを生産する時代とは異なり、PCは何千ものサプライヤーの製造する部品、周辺機器、ソフトウェアを使って共通の標準に従ってデザインされ、組み立てられる。わずかな資本とノウハウを持つ者なら誰でもコンピュータ・ビジネスに参入でき、実際に多くの企業家が現れた。PC産業が発展し、競争が激しくなると、PCメーカーは低労働コストや低価格の部品を追求するように

なり、グローバルな生産システムが誕生していくこととなった¹⁰⁾。

このようにシンガポール政府は80年代にコンピュータと周辺機器産業を育成し、これを基礎に90年代には知識・情報集約産業を展開するということを目指していたが、同時期に米国ではコンピュータのダウンサイジングが進行し、PCの需要が急拡大していた。PC生産では部品の多くを外注し組立工程を受け持つという製造スタイルが進行し、部品の生産コストを下げるべく安い労働力を求めて、アジアなどコストのかからない海外拠点を探し始めていた。これらの力が最初にシンガポールでかみ合ったのが、ディスクドライブ産業であった。その後の世界的なPC市場の急成長という機会を生かし、外資の誘致において政府が果たした役割は大きかった。そのコンピュータ産業の発展戦略で中心的な役割を担ったのが経済開発庁（EDB）であり、どのような企業を誘致するのかという誘致産業および企業の選定と実際の誘致を行った。また外資を誘致するために魅力的な環境を提供すべく、政府はコンピュータ産業向けに特化して、各種の制度構築やインフラ整備を行っていった。シンガポール政府は「IT2000構想」を92年に打ち出し、情報インフラの整備に努め始めた。NCB所轄の「IT2000構想」とは、シンガポールの情報インフラ構築の基本となったもので、政府、企業、家庭をつなぐ通信ネットワークを構築して、シンガポールをビジネス、サービス、輸送のハブとなる「インテリジェント・アイランド」に変えるというものである。93年に米国クリントン政権が「全米情報インフラストラクチャー（NII）」、いわゆる「情報スーパーハイウェイ」を構想として発表するより1年半も早く、世界のさきがけとなった先見的なものであった。

また日本を含め他のアジア諸国のコンピュータに関する産業政策はその生産に主に重点を置いてきた。しかしシンガポールの政策の特徴は、コンピュータ利用の促進を生産と同程度まで重視していたことである。コンピュータを使用することにより生産性を上げ、生産、流通、そして金融センターとしてのシンガポールの地位を向上することができると考えていたからである。省庁やシンガポール航空、シンガポール港湾庁などの公企業をコンピュータ化することにより、政府自らコンピュータ利用の促進をリードしようとした。貿易業者がオフィスのコンピュータから直接税関に向けて輸出入品目の申告をできるようにしたトレードネット（TradeNet）は、88年にNCBの研究プロジェクトから始まった。以来、このトレードネットのおかげで、貿易業者は申請から許可までに要する時間を大幅に短縮でき、さらに認可、訂正、紛争解決のために出かける必要も無くなり、労働コストを大幅に削減できるようになった。一方、シンガポール港湾庁が運営する新しい港、コンテナ、リアルタイムの貨物船管理システムにより、荷の流れがスムーズになり、さらに船舶が入港してから10時間以内に出港できるようになり、港湾施設の利用は大いに改善された。シンガポール・ネットワーク・サービス（SNS）が管理運営するトレードネットと港湾関連業務システム（PortNet）が結合し、電子貿易手続きはワンストップ・サービス化されて、利便性が向上、シンガポール港は世界一効率の良い港となった¹¹⁾。SNSの開発したソフトは、電子メール、情報サービスのほか、保健、法律制度、エレクトロニクス、製造、小売、輸送などの業種が提供する各種の新サービスでも利用され、さらにこの様々なバージョンがカナダ、インド、マレーシア、フィリピンなどの国々でインストールされていった¹²⁾。このようにしてシンガポール政府はIT政策においてコンピュータの国内使用とソフトウェアやサービスの開発を効果的に結びつけてきたのである。

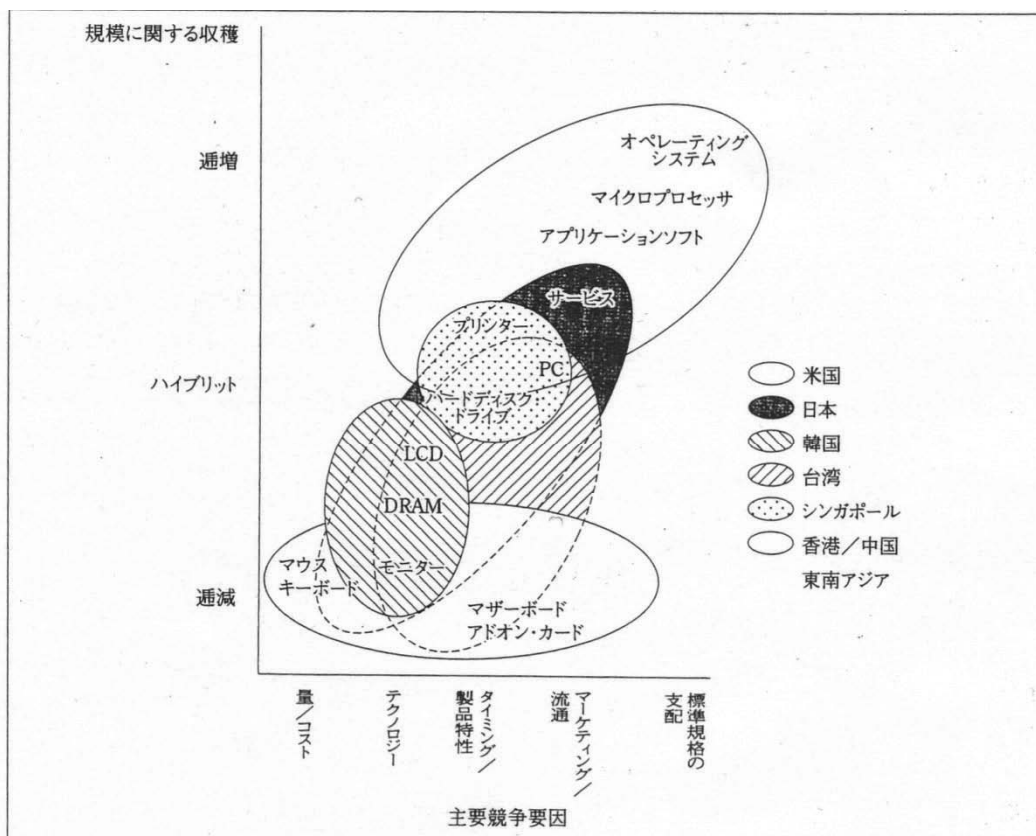
3. シンガポールの90年代の産業高度化と知識経済への志向

80年代後半から90年代にかけての高成長期に、コンピュータの普及・利用とともにネットワーク化のための国家情報基盤の整備が進んだ。この間に商業、金融およびビジネスサービス、運輸および通信、その他サービスで構成されるサービス部門では、就業者数を増加させた。特に金融およびビジネスサービス、運輸・通信で全産業の水準を大きく上回って増加し、サービス部門は名目GDPの約3分の2を占めるようになった。これらサービス産業の高度化を計ることが、引き続き安定した経済成長を維持するために必要となる。

シンガポールはグローバル生産システムにおける位置づけに一応成功したが、他国からの追い上げを受けてきた。2、3の産業に国内生産を集中しておくことは、リスクを生む可能性が生じる。当時、最も重要であったハードディスク・ドライブ産業にしても多国籍企業は近隣のマレーシアやタイにかなりの投資を行っており、さらに低コストで熟練労働者の存在する中国やベトナム、フィリピンへと投資がシフトしていた。さらに重要な点として、多国籍企業が高付加価値なR&Dや製品開発などの活動を依然本国で行っており、シンガポール経済のさらなる高度化を難しくしているという問題が存在した。またシンガポールは人口の制約があり、特にプログラマーなどの専門職が不足していた。これらの問題に対して、シンガポール経済の多角化、地場企業家のサポート、新たな生産地として近隣地域への投資などの対策を立案した¹³⁾。さらにシンガポール政府は新たな産業クラスターを創造する多角化戦略をマイケル・ポーターとともに立案し、そこではエレクトロニクス、ニュー・メディア、放送業、テレコミュニケーション、エンターテインメントにおいて新たなクラスターを構築することを目指していた。そこでは既存のインフラや能力を梃子にして、新たなクラスターで競争優位を得られるような特定のニッチをターゲットとするとした。またシンガポールの情報産業戦略の重要な要素が、地域ハブとしてのシンガポールの役割の拡張である。従来の生産ネットワークのハブとしてだけでなく、通信、放送、エンターテインメント、教育、医療などのハブとなることを意図している。これはアジアの成長に参加して、国内経済を強化する外部経済の構築を目指した「成長のトライアングル構想」の拡張として位置づけられるが、さらに東南アジア全域、中国まで壮大なスケールで拡張されていた。また以前と異なるのは今までのシンガポールの経済発展の経験を生かして他国に積極的に投資を行ってきた点である。各国政府や地方自治体との協力で地域の大規模工業団地の開発に共同で出資し、運営を行った。以上の90年代の問題点を図式化するとどうなるか。図1の円のように、シンガポールは主に規模に関する収益でハイブリットに当たるハードディスク・ドライブ、PC、プリンターに特化している。これをサービスやアプリケーション・ソフトウェアなどの右上の方向に向けてこの円を楕円形に拡大する方向性を政府は考えていたと思われる。高付加価値なサービスやコンテンツを提供するための競争上の鍵となる要素は、R&Dやデザイン、またはマーケティングや流通ということになる¹⁴⁾。

これらの点はシンガポール政府のIT戦略に取り入れられ、「IT2000」は、96年に「シンガポール・ワン」という、広域帯通信インフラの構築とその上でマルチメディアのアプリケーションとサービスを展開する、より具体的なプロジェクトへと変化した。その後、新設された情報通信開発庁が2000年初頭に「ICT21」という新政策を打ち出したが、通信、eビジネス決済、デジタル商品・サービスの流通の3分野でシンガポールの優位を確立するとして、

通信の完全自由化, 2010年までにIT技術者を当時の2.5倍, 25万人育成および誘致する, 人々の生活をドットコム化する, といった施策を発表した。またeガバメント行動計画, 産業ドットコム化計画などを順次発表していった。



(出所) Dedrick & Kraemer, *Asia's Computer Challenge*, Oxford University Press, 1998, p.267

図1 コンピュータ産業における国の競争力

4. アジア通貨・金融危機とIT不況への対応

(1) アジア経済危機とITバブル崩壊への対応

1997年にタイから始まった通貨危機は瞬く間に他のアジア諸国へと広がり, タイ, インドネシア, マレーシアなどの周辺諸国は大打撃を受けた。地域に提供していたハブ・サービスにはかなりの影響を及ぼし, その対策のためにシンガポール競争力委員会が設立された。このアジア通貨・金融危機後の98年にはシンガポールの実質GDP成長率は0.1%となり, 更なる高付加価値産業への転換に向けた産業構造改革に取り組み始めた。2010年までに知識集約型経済に発展させるために, エレクトロニクス, 情報通信・メディア, ライフサイエンス, 教育サービスなどの重点産業の育成を図り, これらの産業がGDPの40%を占め, 新たに毎年20-25万人の雇用を創出するとした「インダストリー21」計画, ベンチャー企

業育成の「テクノプレナーシップ21」計画、産業のハイテク化、ソフト化に対応できる知識・技術労働者育成のための「マンパワー21」計画が99年にかけて発表されている。

しかしアジア経済は99年から2000年にかけての世界的なIT需要により急回復し、シンガポール経済も景気回復した。地域経済の内需は停滞していたが、シンガポールで事業展開する多国籍企業の母国市場はITブームにあったからである。しかしその後のITバブル崩壊による深刻なIT関連需要の減退と米国経済の停滞により、シンガポールは独立後最悪の景気後退に陥り、2001年の実質GDP成長率は、前年比マイナス2.0%となった。シンガポール経済は規模が小さく、輸出依存度が高いので、外部環境の変化に影響を受けやすい。製造業の回復は主要輸出先である米国をはじめとした先進国経済の回復を待つしかない現状であった。また景気減速や株価の低迷、企業のリストラによる失業者急増などにより、個人消費も低迷した。それに対して、評価の高かった金融サービスや貿易・物流などのハブ・サービスの更なる高度化とともに、ヘルスケア、教育、メディア、情報通信技術といった今後高成長が期待できる新たなハブ・サービスの開発を競争力委員会は提言した¹⁵⁾。

ITサービス産業はIT機器製造業に比べて、需要の変動がはるかに少ないという特徴がある。米国では変動の激しいハードウェア関連投資に対して、ソフトウェア投資は安定的な伸びを記録していた。すでに情報インフラが整備されていることや公用語が英語ということも、シンガポールには有利に働くと考えられた。またIT技術を他の産業の技術と融合させる試みがなされており、ITとバイオテクノロジーを融合させたバイオインフォマティクスへの取り組みなどが開始されていた。このような知識産業の発展には人材開発が重要なポイントとなる。シンガポール政府は外資、海外の大学・研究所、外国人の誘致と活用さらに積極的に取り組み、欧米先進国の有名大学の進出を促すなど、高度人材の輩出機関の強化が重点的に行われた。

(2) 経済再生委員会と新たな目標の設定

2001年はマイナス成長とともに失業率も厳しい状況となり、12月にリー・シェンロン副首相を委員長にして、経済運営全体の幅広い見直しと今後の方向付けを検討するための「経済再生委員会」が設置された。委員会は7つの小委員会から構成されており、そのうちのひとつにサービス産業小委員会があった。この小委員会は8つのワーキンググループからなり、2002年10月に報告書を提出した。報告書はシンガポールをアジアにおける世界クラスのサービスプロバイダーにするために、シンガポールのサービス産業の特徴と問題点を明らかにし、主に次のような提言を行った¹⁶⁾。まず第1にほとんどのサービスは消費時点で生産されるので、強く洗練された地域需要が重要になる。関係する政府機関は教育、ヘルスケア、法務などの専門サービスの振興に責任を持って取り組んで地域及びグローバルな需要を喚起する必要がある。また芸術など洗練された地域需要を掘り起こす必要もある。ただし政府はその主役となってはならず、それらサービスを地場企業にアウトソーシングしなくてはならない。第2にサービス産業には各種の規制や障壁があるが、これらを取り除くか修正する必要がある。第3に多くのサービス産業では専門的知識・技術や専門家の大部分が公的部門にある（特にヘルスケア、教育、金融）ので、民営化を推し進める必要がある。第4に世界的な研究機関のほとんど（特にヘルスケア、教育、芸術）が民間部門からの寄付や各種の援助を受けている。しかしシンガポールにおいてはそのような伝統はなく、政府のみがそのような役割を演じている。土地政策や寄付に関する税制上の優遇措置などをさ

らに考慮する必要がある。第5に能力開発戦略はサービスに対しては偏ったものであった。社会的影響を考慮して法律や医療などの専門家の参入を制限してきたし、製造業の場合とは異なり、サービス産業における能力開発は主たる教育・訓練システムの外にあった。それゆえにサービス産業における能力開発を全般的に見直し、主たる政策に格上げする必要がある。そして、これらの戦略を実行し、ビジョンを実現するためには、製造業の発展でEDBが果たしたような役割を演じる政府機関や委員会が必要であることを指摘している。そこで経済目標と社会目的との間の緊張も管理されることになるが、知識基盤社会に移行するに従い、政府と産業の関係も変わっていく必要がある。特に芸術やデザインといったクリエイティブ産業は政府がトップダウンで振興できる産業ではないからである¹⁷⁾。経済の近代化には成功しても、民主化や社会及び文化の近代化には困難な問題が存在する。シンガポールが知識基盤経済の構築にあたって、従来のハブとしての機能以上の創造的な役割を地域で演じられるのか、また世界に向かって発信できるのかが問われることとなるからである。

ERCは最終報告書『新たな挑戦、新たな目標—ダイナミックなグローバル都市を目指して』を2003年2月に発表した¹⁸⁾。この報告書では、15年後の2018年までにシンガポールを新興国から経済大国へ発展させることを目指している。そのためにシンガポール国民の発想を転換させ、生活の多様性を受け入れ、政府に多くを依存するのではない、自発的に行動する企業家精神溢れる国にすることを目標にしている。こうした資質を身につけるために、芸術、文化、スポーツ、娯楽といった側面も重視しなければいけないことが指摘されている。

報告書では、以前より取られてきた成長のツインエンジンとしての製造業とサービス業の相互関係の深化に向けた政策強化が指摘されている。さらにサービス産業に関する章では、シンガポールが従来より競争力をもってきた貿易、物流、ICT、金融サービス、観光業の更なる改善とともに、ヘルスケア、教育、クリエイティブ産業といった新分野のサービス産業への投資を促進し、それらの地域ハブを目指すべきであると提言がなされている。¹⁹⁾

5. シンガポールの情報経済発展に向けた新政策：「コネクテッド・シンガポール」と「iN(インテリジェント・ネーション)2015」

シンガポールは現在、世界でも最も情報化の進んだ国である。政府が主導して世界有数のIT先進国となっており、各種の世界競争力ランキングでもIT分野ではトップ3に入るほどにインフラなどが整備されている。シンガポールのIT政策および文化政策は情報通信芸術省(MICA)が中心となり策定されてきた。この点がシンガポールの特徴であり、テクノロジーとしてのIT、芸術・文化、ビジネスを融合して、新たな創造的な機会の場を構築しようという政府の意図が表れている。シンガポールは以前より製造業とサービス業を経済成長のためのツイン・エンジンと位置づけて育成を図ってきた。この製造業とサービス業の相互依存の深化の仲介者となってきたのが、政府機関であった。その後、策定されてきた科学・技術、芸術・文化、ビジネスの融合計画においても、他の先進国では大学などが大きな役割を果たしたりしているが、シンガポールではそのトランスレーターの役割を演じるのは、主として政府であった。

2000年に発表されたIT基本計画「インフォコム21」に状況に応じた改訂を行い、新たに

2003年にMICAの管轄下にある情報通信開発庁（IDA）が中心になり策定し発表されたIT基本計画が「コネクテッド・シンガポール（Connected Singapore）」であるが、骨格は「インフォコム21」から大きな変化は無い。その背景としては、「インフォコム21」がIT産業に特化した政策であったが、IT普及が進んだことによって、次の段階である経済・社会におけるITの利用や応用が重要となったことがある。

「コネクテッド・シンガポール」は4つの戦略から構成されていた。(1) 全国的な情報基盤の整備。ブロードバンド環境とともに、無線接続環境の整備を行う。魅力あるコンテンツとアプリケーションの開発、情報リテラシー向上プログラムの実施があげられている。

(2) デジタル情報交換。シンガポールを世界有数のデジタル情報配信・交換センターとするために、国内外の映像配信のデジタル化、世界十大デジタル印刷・ソフトウェア企業のうち3社の事業本部の誘致を行い、06年までにデジタル取引額を3倍にする。(3) 成長エンジン。情報通信分野で、新たな経済活動の育成と雇用創出を生み出す。そして12年までに情報通信産業のGDP貢献率を7%から10%まで向上させる。そのために重点をおく潜在的成長産業として、携帯電話産業、ネットワーク産業、マルチメディア産業、ウェブサービス産業、証券業の5つをあげている。(4) 変革する組織。情報通信技術によって、政府と民間の生産性改善、顧客満足向上を目指す。そのために顧客志向の電子政府を構築する。以上のように、情報通信インフラの整備に加えて、ITを活用できる有望産業として、デザインや芸術といったクリエイティブ産業をあげるなど新たなコンセプトを導入している。そしてこのような戦略の中で、クリエイティブ・クラスター育成政策が打ち出された。

政府は2006年に、「コネクテッド・シンガポール」に続く2015年までの10年間の新たなIT基本計画「インテリジェント・ネーション2015（iN2015）」を策定した。これは2015年に向けた10カ年計画として策定したプランで、「インテリジェント・ネーション」あるいは「グローバル・シティ」としてのシンガポールを目指すものである。政府は2015年まで目標として、具体的な数値をあげて以下の6項目を提示している。

①情報通信により経済・社会へ価値を付加することで世界一を目指す（1位）。②情報通信産業による付加価値を2倍の260億シンガポール・ドルへ高める（2倍）。③情報通信分野の輸出額を3倍の600億シンガポール・ドルまで増加させる（3倍）。④8万人の新たな雇用の創出（80千人）。⑤ブロードバンド通信を90%の世帯まで普及させる（90%）。⑥学校へ通う子供のいるすべての世帯でコンピュータを利用できるようにする（100%）。²⁰⁾

これらの目標を達成するための戦略として、①情報通信のより高度な利用による企業・政府・社会の改革、②超高速かつインテリジェントな情報通信インフラの確立、③グローバルな競争力を持つ情報通信産業の育成、④世界に通用する情報通信分野の人材の育成、を打ち出している。また具体的に、遠隔医療、遠隔教育、高画質テレビ放送などへの応用があげられており、さらに情報セキュリティへの対策強化が図られている。

6. クール・ブリタニカ構想と東アジアへの影響

英国においてブレア政権が誕生すると、産業として文化を総合的に捉えていこうという政策が打ち出された。産業としての文化の支援である。ブレア政権は省庁横断的なクリエイティブ産業タスクフォースを設置し、クリエイティブ産業へのファイナンス、輸出促進、技術開発支援、人材育成プログラム拡充、コンテンツ部門の優遇税制、知財保護強化を行

い、クリエイティブ産業を支援した。

タスクフォースにおいて、クリエイティブ産業を「個人の創造性や技術、才能に起源を持ち、知的財産の創造と市場開発を通して財と雇用を生み出す可能性を有する産業群」と定義し、その構成要素として13の産業セクター（広告、建築、美術・骨董品市場、工芸、デザイン、デザイナーズ・ファッション、映画・ビデオ、テレビ・コンピュータゲームソフト、音楽、舞台芸術、出版、コンピュータソフトウェア・コンピュータサービス、テレビ・ラジオ）を定め、支援を講じてきた。

このクール・ブリタニカ構想や一連のクリエイティブ産業振興政策は、クリエイティブ産業が英国経済に莫大な利益をもたらすであろうという漠然とした期待に基づくものであり、政治性が強く、イメージ先行で具体的な中身が提示されていないという批判がなされた。しかしその後、英国のクリエイティブ産業政策は、英国の影響力の大きい豪州、カナダ、ニュージーランドだけでなく、台湾、香港、シンガポール、韓国、日本におけるコンテンツ政策や都市政策に大きな影響を及ぼすようになった。

先進国同様に、東アジアではコンテンツ産業の育成など、コンテンツそれ自体の生産を重視し、併せて知的財産戦略を打ち出すようになってきたが、そのコンテンツ産業が生み出すクリエイティブな生産物やサービスが、他の産業に経済波及効果を生み出していることに着目する国が増加しつつあった。クリエイティブ産業自体、創造的な生産物やサービスを生み出すが、それらが製造業やサービス産業における製品差別化や質の高度化に大きな影響を及ぼしつつあるからである。つまりこのことは、クリエイティブ産業がある面で、ビジネス支援産業としての役割も演じつつあることを示しているといえよう。

7. 文化資本の形態と蓄積

文化産業クラスターに関しては、1997年のブレア政権によるクリエイティブ・クラスター戦略がとられてからは、文化産業がもつ経済連関および経済波及効果の広さから、クリエイティブ・クラスター（創造的産業群）として捉える見方がなされるようになってきた。²¹⁾ クリエイティブ・クラスターを形成し、都市を創造的にするためには、どのような政策を行わねばならないのか。それにはクラスター産業政策だけでなく、文化的な諸制度の厚みを増していき都市に創造的な場を形成するためには、文化資本を都市に蓄積していかなければならない。

文化経済学で文化資本概念を提示しているデイビット・スロスビーによれば、経済資本と文化資本は区別することができる。経済資本は経済的価値しかもたらさないが、文化資本は文化的価値と経済的価値の双方を生み出すからである。

この文化資本には2つの形態が存在する。まず「有形」なものであり、建物や土地、絵画や彫刻のような芸術作品などの形で成立する。それは物的資本のように人間の活動により作られ、一定期間存在し、維持を怠れば朽ち果てる。継続的にサービスのフローを生み出し、現在の資源の投資を通じて増大することができ、一般に売買可能で、計測可能な金融上の価値を有している。したがって、ストックあるいはフローの文化的価値は、文化的価値の指標や基準を用いて計測可能である。

次に、「無形」な文化資本であるが、これは集団によって共有されている観念や慣習、信念や価値といった形式をとる知的資本として成立している。この文化資本の形態は、公共

財として存在する音楽や文学のような芸術作品という形でも存在する。この知的資本のストックは、放置されることでその価値を減少させるし、新しく利用されることで価値を増大させる。現存する知的資本の保全と、そうした知的資本の新たな創造は、ともに資源を必要とする。²²⁾

文化資本ストックが文化資本サービスのフローを生み出すわけだが、そうした文化資本サービスは直接的に最終的な消費につながることもあれば、他の投入要素と組み合わせられて、経済的・文化的価値をとともに有する財やサービスを生み出すこともある。これらの新たに生み出された財・サービスはそれ自体、最終的な消費につながることもあれば、引き続いてさらなる投入要素と組み合わせることもある。²³⁾ すなわち文化資本が生み出すサービスが中間財となり、新たな財・サービスまたは中間財を生み出す。この一連の生産過程の各段階で生産された文化的な財・サービスは、次の周期のスタートにおいてその製品やサービスの付加価値を増大させ、またそれ自体資本ストックに加えられることもある。さらに、資本ストックは時間の経過の中で、価値を失うこともあれば、保全のための資源の支出を必要とすることもある。

スロスビーによれば、有形の文化資本と無形の文化資本は、経済的価値の派生過程が大きく異なる。歴史的建造物のような有形の文化資産の場合、その資産の経済的価値は、その文化的価値のおかげで、大いに高められる。また絵画のような芸術作品は、その文化的な内容から、多くの経済的価値を派生させる。それに対して、無形の文化資本は、文化的価値と経済的価値の間に異なる関係を持っている。現存する音楽や文学といったストックや、文化的な習俗や信念のストック、言語のストックなどは強力な文化的価値を有しているが、経済的価値は皆無である。それらが印税のような収入に関する権利を持ち売買できる場合は別として、資産として取引ができないからである。むしろ資産の文化的・経済的価値を生み出すのは、これらのストックが生み出すサービスのフローである。²⁴⁾ これら文化的資産から生み出されるサービスのフローの経済的価値は、それらが利用されるほとんどの場合において、それらの文化的価値の結果として評価が高められる傾向にある。つまり無形の文化の場合には、ストックとしての文化的価値はフローになって初めて経済的価値を生み出す。それゆえに、たえず文化資本に投資を行わないと無形の文化資本は枯渇してしまう。しかし文化資本への投資を継続的に行えば、フローとして消費者に便益をもたらすことができる。つまり文化への公的支援は、文化資本への投資と考えられる。

8. シンガポールの文化資本とその形態

シンガポール政府は、文化資本を重要な戦略的国家資源として捉えており、また文化資本が社会の創意や創造性の推進力であり手段であると考えている。そして労働者の学際的学習やイノベーションを促進する環境構築の重要な支えとなるのが文化資本であり、さらにコミュニティや国家に結びつけるための大きな手段となると位置づけている。それゆえに「コネクテッド・シンガポール」のビジョンの中心となるものであった。

シンガポールの「クリエイティブ&コネクテッド・シンガポール」の文化資本は、3つの鍵となる構成要素からなる。それらは、①クリエイティブ・クラスター、②クリエイティブな人々、クリエイティブ労働者、③コネクテッド・ネーションである。

クリエイティブ・クラスターは文化財を直接または間接的に生み出す企業または個人か

らなる。クリエイティブ産業群には、図書館、舞台芸術、美術館、遺跡、フェスティバル、視覚芸術、文学など、公的及び非営利組織と同様に、芸術家も含まれる。また広告、建築、工業デザイン、手芸、映画、音楽、出版、テレビとラジオ、商業劇場などの産業の商業活動や事業も含まれる。このクリエイティブ産業郡は、教育機関、特に高度に専門的な教育・文化機関や慈善事業によってサポートされており、これらのクリエイティブ産業群をクラスター化して育成を図っている。

クリエイティブな人々、クリエイティブな労働者とは、まさに「文化資本をもつ」個人である。²⁵⁾ 文化と創造性の重要性に関する深い認識を持ち、情報技術の発達した知識社会においてそれをフルに活用している人々のことを意味する。具体的には、クリエイティブ経済において特殊な文化的及び芸術的技能を持つ労働者や企業家であり、主要産業を主導するプロデューサーも含まれる。またクリエイティブな人々には、文化活動や文化的に差別化された製品・サービスへの需要を刺激する消費者が含まれる。フロリダの言うクリエイティブ・クラスに属する人々を誘致すること、そして今までの科学に重点をおいた教育だけでなく、芸術を重視した教育方針も打ち出している。

コネクテッド・ネーションという概念の意味することは、母国と海外、及び過去・現在・未来において他者とコネクトできる能力をもつ国家である。これが文化資本およびソーシャル・キャピタルと結びつく場合の連結様式には、有形のものと無形のものがある。特に無形の場合に重要となるのが、コミュニティや国家への社会的、感情的結びつきである。文化資本は市民社会を発展させ、国家とコミュニティへの人々の感情的・社会的絆を強化する重要な役割を演じるからである。特に多民族共生社会のシンガポールでは、「シンガポーリアン」としてのアイデンティティの形成のために必要不可欠な要素となる。

9. シンガポールの文化産業政策と政府組織

1990年に通信情報省とコミュニティ振興省を統合して、情報文化省(MITA)が創設された。シンガポールを国際的拠点都市として発展させるという国家目標を達成するために、情報交流、教育、エンタテインメント活動を振興し、経済的な活力、社会的な結束力、文化的な活気に満ちた社会を構築することがMITAの基本理念となった。

政府機関であるMITAは、いくつかの下部組織より構成されていた。その中の中心的な機関が芸術評議会(NAC)である。NACは英国のアーツ・カウンシルを手本として設置されたものであり、カナダやオーストラリアなどの他の英連邦でも設立されている組織である。各種文化事業、芸術団体やアーティストへの助成、文化施設の運営などを担当するものがある。他の所属機関としては、シンガポール美術館や歴史博物館などの運営を管轄する国立文化財局(NHB)や国立図書館(NLB)、放送公社、記念物保護局などがあった。

1999年に、芸術において際立ったグローバルシティを目指すとして、ルネッサンス・シティ・プロジェクト(RCP I)が立案されて、2000年にかけてNACとNHBへの予算が増額され、文化ソフトウェアの開発強化が打ち出された。RCP Iでは、①シンガポールの芸術・文化分野に活気をもたらす、②観客基盤を構築する、③芸術家と芸術団体をプロ化する、④芸術のハブとしての評価を高める、といった目標が立てられていた。

またRCP Iでは、政策提言がなされている。芸術団体への助成金、個人・団体へのプロジェクト補助金、奨学金などの付与に重点がおかれた。また芸術教育に関して、芸術や文

化財へのアウトリーチ活動の活発化，教育プログラムの立案などが提言されている。さらに，アジア・アート・マートなどの主要フェスティバルの強化の必要性が指摘された。

MITAは2001年に情報通信芸術省（MICA）へ再編された。その後，2012年までMICAが文化政策全般を取り仕切ってきた。MICAはMITAに所属していたNAC，NHB，NLBと，インフォコム振興局（IDA），メディア振興局（MDA）の5つの下部機関より構成された。

10. シンガポールのクリエイティブ・クラスター戦略

（1）クリエイティブ産業の育成

アジアの中高所得の国および地域において，経済成長は都市部が牽引している。これらの都市において，その都市GDPの大半がサービス部門において生み出されている。さらにこの都市のサービス部門のなかで最も拡大している産業が，高付加価値のビジネス支援サービスとクリエイティブ産業である。ビジネス支援サービスには，マーケティング，ファイナンス，法律および会計サービスなどが含まれ，後者にはデザイン，出版，マルチメディア，ソフト開発などが含まれる。²⁶⁾

グローバル化とICTなどのテクノロジーの急速な進歩がビジネス環境を大きく変えつつある。シンガポール政府は，知識集約的なクリエイティブ経済を開発するために，人々の多面的な創造性を生み出すための政策に乗り出してきた。グローバル化の進展するなかで，シンガポールが新たに競争優位にするために，芸術，ビジネス，技術の3つをいかに融合するかということを大きな課題としている。

クリエイティブ産業を育成していくために，シンガポール政府は支援・関連産業の育成も含めたクラスター戦略をとっている。²⁷⁾ クリエイティブ・クラスターは多部門横断的であり，伝統的な産業クラスターの意味で，はっきり区別できる部門ではない。したがって，つい最近まで，それ自体，政策調整や投資が必要なクラスターとして認識されてこなかった。

それではクリエイティブ・クラスターにどのような産業が含まれるのであろうか。シンガポール政府の分類では，クリエイティブ産業は上流部門と下流部門よりなる。²⁸⁾ 上流部門は，舞台芸術，文学，絵画など伝統的な文化・芸術産業よりなる。下流部門には広告，デザイン，出版やメディア関連活動などの応用芸術にあたる産業よりなる。上流の純粋芸術部門はそれ自体が商業的価値を持つが，下流の応用芸術部門は他の経済活動への応用から商業的価値が得られる。この双方が，芸術エコ・システム（生態系）の必須の構成要素となる。またさらに下流の流通・販売部門も含めたものを著作権産業と位置づけ，これをクリエイティブ・クラスターと認識している。しかし最も重要であり焦点を当てる必要があるのがクリエイティブ産業であるとしている。²⁹⁾

クリエイティブ・クラスターは，創造的な知識経済構築への鍵となるものである。個人の創造性，技能，才能に源泉を持つ産業群であり，知的財産の創造と利用を通じて富と雇用を生み出す潜在性を持つ産業群として定義されている。

（2）クリエイティブ・クラスターの産業高度化への貢献

クリエイティブ産業は直接的および間接的にシンガポール経済の成長に貢献するとして，シンガポール政府はその国内経済に対する四段階にわたる影響をまとめている。³⁰⁾ クリエ

イティブ産業のもたらす第一の経済的影響は、直接的で定量化可能な国内経済への寄与である。芸術活動のもたらすGDPや雇用への影響が含まれる。第二の経済的影響が、間接的だが定量化可能な国内経済への影響である。これには芸術に対する支出の「乗数効果」が含まれる。第三の経済的影響として、直接的ではあるが、有形でない国内経済への影響である。これには芸術作品の産業デザイン、イノベーションや製品差別化への影響が挙げられる。産業高度化と経済競争力強化への芸術の貢献である。最後に第四の経済的影響であるが、間接的であり、定量化できない国内経済への貢献である。これには生活の質の向上、文化的アイデンティティの形成、多元的社会形成などが含まれる。この最後の点は、文化の外部性と生活の質に関する研究に関連する。芸術や文化は正の外部性をもち、社会的便益をもたらす。これは芸術や文化はそれを直接享受した人だけでなく、コミュニティや社会全体に便益をもたらすという外部性である。³¹⁾ シンガポール政府は、豊かな多民族社会を達成するためには、時間をかけて豊かな文化を育まねばならないと認識していることを示している。

11. シンガポール政府の政策ビジョン

(1) 現状の分析

シンガポール政府は、現在のシンガポールのクリエイティブ産業の競争力を分析している。³²⁾ そのうちの特に重要な点を検討してみる。まずシンガポールの競争優位な点としてあげられるのは、世界最高水準のICTインフラ、地域の金融ハブとしての評価、安定した政府など国際競争力ランキングで上位にあることなどである。また英語が公用語であり、他に中国語など2ヶ国語政策をとる多文化社会であることにより、広範な市場をターゲットとできることもあげられよう。

逆に問題点となるのが、シンガポールの市場規模の狭さであり、それゆえに常にグローバルな視点が必要とされる。さらにいままでの輸出志向工業化政策では、ハードウェアに重点がおかれてきたことにより、ソフトウェアへの投資が遅れており、そのことによって熟練した創造的な人的資源および文化的素養のある観客の不足といった要素条件と需要条件における問題につながっている。そして最も重大な点として、シンガポールは高度に規制された国と多くの国から認識されていることである。そのことによって、世界的企業や優秀な知的人材が、創造的実験には向かないとしてシンガポールを利用することを避けていることである。

この問題点に関しては、シンガポールは他のアジア諸国の経済発展から、多くの機会を授かっている。それは中国やインドといったアジアの巨大市場に近接していることであり、消費地と創造的資源へのアクセスをこれらの国は与えてくれる。また多民族社会のシンガポールは、ニューアジアまたは、ライフスタイルと娯楽製品・サービスの融合といったニッチな領域を利用するにはよいポジションにしていることである。アジアではF T Aをめぐる交渉が各地で行われており、今後ますますアジア経済は統合の方向へと向かうことが予想されるからである。

しかしシンガポールのクリエイティブ産業は大きな脅威にも直面している。それは英国のクリエイティブ産業開発戦略に刺激を受け、クリエイティブ産業を持続的経済成長のエンジンとして開発しようという国が増加し、競争が国際的に激化していることである。その

ためシンガポールは、創造的人材（及び企業）の獲得競争をこれらの国々と行わねばならないからである。そのためにも更なる都市のアメニティーの充実を図り、これらの人材や企業をひきつけなければならないという課題を抱えている。

（2）文化産業の発展と「ルネッサンス・シティ 2.0（RCPⅡ）」

シンガポール政府は、知識経済の成長を推進するためには、活力があり持続的に成長するクリエイティブ産業を開発することが重要であると考えてきた。クリエイティブ・クラスターは、それが直接経済価値を生み出すだけでなく、イノベーションや製品・サービスの差別化を主導する助けとなるからである。そのため2012年に向けて、クリエイティブ産業のGDPへの貢献を倍増し、2000年の3%から、2012年には6%とし、新しいアジアのクリエイティブ・ハブというシンガポールの評価を確立することを目標とした。

また産業特定の目標としては、次のようなものを開発戦略として立案した。まず、芸術や文化に対して、高度に革新的で多方面で有能なグローバル都市となる「ルネッサンス・シティ」の構築（「ルネッサンスシティ2.0」）である。

この「ルネッサンス・シティ 2.0」では、芸術・文化の発展に向けたクリエイティブ産業の開発戦略が取られており、今までにない明確な芸術と文化に対する産業アプローチが採用されている。芸術・文化産業における新たな能力開発、芸術・文化とビジネスとのパートナーシップの構築深化、シンガポール・アートの国際化などの方向性が示されている。また文化産業政策を推進していくために、芸術・文化の付加価値や雇用への経済的貢献を把握し、分析する必要性が指摘されている。そのほかにも、商業アート・プロジェクトに対する限定的な支援の企画や、ベネチア・ビエンナーレなどの国際イベントへの参加、シンガポール・ビエンナーレなどの主要イベントの開催および強化が示されている。

次に、シンガポールの目標として、製品、コンテンツ、サービスのデザインにおいて、グローバルな文化及びビジネスのハブを目指すことをあげている。そのために、デザイン意識と創造性が、職場、家庭、レクリエーションのすべての点で浸透する場を構築するとし、「デザイン・シンガポール」が立案され、実行されてきた。さらに、強力な国際的拡張性をもって成長するメディア・エコシステムとなるようなグローバル・メディア・シティを構築するとし、「メディア21」が打ち出された。

（3）文化産業のさらなる発展に向けた「ルネッサンス・シティ・プランⅢ（RCPⅢ）」

RCPⅠとRCPⅡを踏まえた次の段階として、2015年までに文化・芸術において際立つグローバル・シティを目指す「ルネッサンス・シティ・プランⅢ（RCPⅢ）」が立案された。シンガポールのハブとしての機能を進化させ、世界的な人材を集める活気に満ちた磁石となるという方向が示されている。それを実現するには、都市としてのアメニティーを向上させる必要があり、最新のインフラによる最高度の住みやすさを提供しなければならない。さらに、多文化を受け入れ、未来志向のアイデンティティを形成していくことが必要である。そのために、ベスト・ホームを造り上げていく方針が示された。排他的でなく、結合力があり、多様性に理解があって聡明であり、ナショナル・アイデンティティを誇りとする人々こそが、理想的なシンガポリアンであるとしている。

RCPⅢでは、3つの戦略的方向性が明らかにされている。まず第1点として、特色のあるコンテンツの創造である。そのために、一流の芸術・文化を提供できる世界クラスの文化・

エンタテインメント地区の開発が計画された。その一環として、2015年にナショナル・アート・ギャラリーをオープンさせる予定である。これによりシンガポールとアジアに焦点を当てたオリジナル・コンテンツを創造するための選択地となることを目指している。さらに、メイド・イン・シンガポールのコンテンツを世界に向けて発信していくために、新たにフランスとの文化協定を結ぶことが計画されている。

次に第2点として、持続的な発展を確保するために、ダイナミックなエコシステムを構築することであり、そのために人材と企業のためのクラスター開発の強化を目指している。MICA, NAC, NHBは、ライフスタイル産業の育成を図る経済開発庁（EDB）と共同で芸術産業の開発を計画している。また今後、発展が予想されるアート・ビジネスやアート・サービスにおいて、芸術や文化の専門能力を高める方策の検討を行い、その基礎となる大学や専門学校における専門的な芸術教育とトレーニング強化の方針が打ち出された。

そして第3点として、新たな視点として、コミュニティへの関与が明らかにされている。芸術と文化によって、コミュニティの絆と誇りを強めていく方針が示された。低所得家計・若年層・シニア層向けのプログラムや、全コミュニティ参加型のアート計画などが計画されている。あわせて、豊かな才能をもつシンガポリアンを育成していくために、教養や人文科学教育の拡充が求められた。芸術や文化活動を活発化させるために、民間部門のメセナ活動が奨励され、財政支援の必要性も指摘されている。また、研究と対話による芸術・文化への政策提言を推進していくために、文化統計年鑑の発刊などが行われた。

12. おわりに；シンガポールのクリエイティブ・クラスター戦略の課題

経済発展戦略でどの産業分野に焦点を当てて育成していくかという点で、シンガポールは成功を収めてきた。そのなかで政府が特に情報技術に着目したのは、ハイテクと情報集約的産業への移行は、それらの活動が範囲と規模の拡大に連れて、高い付加価値を生み、GNPを大幅に拡大すると考えたからである。多国籍企業の活動と結合すれば、シンガポールの子会社の情報システムは、世界中のネットワークと相互に結びつくことになる。政府は次々に社会をコンピュータ時代に適合させるための政策を打ち出したが、この情報集約的な構造高度化は、他の産業の発展と結びつくこととなった。

他のアジア諸国のコンピュータに関する産業政策はその生産に主に重点を置いてきた。しかしシンガポールの政策の特徴は、コンピュータ利用の促進を生産と同程度まで重視していたことである。コンピュータを使用することにより生産性を上げ、生産、流通、そして金融センターとしてのシンガポールの地位を向上することができると考えていたからである。省庁やシンガポール航空、シンガポール港湾庁などの公企業をコンピュータ化することにより、政府自らコンピュータ利用の促進をリードしようとした。

80年代後半から90年代にかけての高成長期に、コンピュータの普及・利用とともにネットワーク化のための国家情報基盤の整備が進んだ。この間に商業、金融およびビジネスサービス、運輸および通信、その他サービスで構成されるサービス部門では、就業者数を増加させた。特に金融およびビジネスサービス、運輸・通信で全産業の水準を大きく上回って増加した。その後、サービス部門は名目GDPの約3分の2を占めている。これらサービス産業の高度化を計ることが、今後引き続き安定した経済成長を維持するために必要となると考えられていた。

さらにシンガポール政府は新たな産業クラスターを創造する多角化戦略を立案し、そこではエレクトロニクス、ニュー・メディア、放送業、テレコミュニケーション、エンターテインメントにおいて新たなクラスターを構築することを目標とした。そこでは既存のインフラや能力を梃子にして、新たなクラスターで競争優位を得られるような特定のニッチをターゲットとするとしていた。またシンガポールの情報産業戦略の重要な要素が、地域ハブとしてのシンガポールの役割の拡張である。従来の生産ネットワークのハブとしてだけでなく、通信、放送、エンターテインメント、教育、医療などのハブとなることを意図したものである。これはアジアの成長に参加して、国内経済を強化する外部経済の構築を目指した「成長のトライアングル構想」の拡張として位置づけられるが、さらに東南アジア全域、中国まで壮大なスケールで拡張されていた。

アジア経済危機とITバブルの崩壊を経て、2000年代の新たな目標が設定された。以前より取られてきた成長のツインエンジンとしての製造業とサービス業の相互関係の深化に向けた政策強化である。特にサービス産業に関して、シンガポールが従来より競争力をもってきた貿易、物流、ICT、金融サービス、観光業の更なる改善とともに、ヘルスケア、教育、クリエイティブ産業といった新分野のサービス産業への投資を促進し、それらの地域ハブを目指すべきであるという方向性が示された。

特に重点が置かれた産業の一つがクリエイティブ産業であった。シンガポール政府は、知識集約的なクリエイティブ経済を開発するために、人々の多面的な創造性を生み出すための政策に乗り出してきた。グローバル化の進展するなかで、シンガポールが新たな競争優位を獲得するために、芸術、ビジネス、技術の3つをいかに融合するかということを大きな課題として設定した。そしてクリエイティブ産業を育成していくために、シンガポール政府は支援・関連産業の育成も含めたクラスター戦略を推進してきた。

シンガポール政府は2000年代を通し、クリエイティブ・クラスター戦略を着実に推し進めてきた。このようななかで、以前より取られてきた外資主導型開発政策をクリエイティブ産業においても推進し、成功できたのであろうか。物的資本や技術は、外国企業が長年にわたり直接投資を行っており、政府も大規模な公共投資を行ってきた。ハード面とインフラを整備することにより、世界中から人材とさらなる資本を流入させ、製造業と金融業などのサービス産業を発展させてきた。またシンガポールの人的資本には政府はかなりの投資を継続的行っており、さらに近年欧米の一流大学を誘致し、アジアの教育サービスのハブを目指す方針を示している。しかし文化資本に対する投資は最近始まったばかりであり、世界のクリエイティブ・クラスの満足を得るまでとなっていない。文化資本には有形ものと無形のものがあるが、特に後者の知的資本の蓄積には教育と同様に時間を要する。またこの無形の文化資本は、集団により共有される観念や慣習、価値観といった形式を取る知的資本として成立しているともいえる。規律を重んじるシンガポールの価値観が、芸術家など自由を愛するクリエイティブ・クラスと適合するかなど問題となる可能性がある。目標とされたメディア産業における世界的な大企業の誘致はうまくいかず、むしろライバルの香港で事業展開を行っている。また製造業やサービス業においても、多国籍企業が大規模なデザインセンターをおいているわけではない。

ここで戦略の方向性として重要となる点が、東南アジアのハブとしてのシンガポールの役割にあると考えられる。シンガポールは現在、他の東南アジア諸国の経済発展から、多くの機会を授かっている。東南アジアは巨大市場に成長しつつあり、消費地と創造的資源

へのアクセスをこれらの国は与えてくれる。また多民族社会のシンガポールは、ニューアジアまたは、ライフスタイルと娯楽製品・サービスの融合といったニッチな領域を利用するには良いポジションにしていることである。今後、ますます東南アジア経済は統合の方向へと向かい、また中間所得層は大幅に増加すると考えられるからである。そこで、東南アジアとシンガポールのコンテンツを洗練させ、さらに地域のオリジナル・コンテンツを創造できるような地域のハブとしての機能が期待される。2010年には、チャンギ国際空港に直結するシンガポール・フリーポートが開設された。高価な芸術品・骨董品の管理と取引を行なう高度なセキュリティが保たれた世界最大級の免税保管倉庫であり、アート作品の取引の活発化が期待されている。また、2012年9月には、シンガポール西部に日本を含む海外10ヶ国から13のギャラリーが出店し、ギルマン・バラックスという新たなアート地区が誕生した。さらに、ナショナル・アート・ギャラリーが2015年にオープン予定である。この施設には、東南アジアの芸術の振興だけでなく、調査・研究の中心としての役割も期待されよう。この点では、2013年10月より14年2月まで開催されたシンガポール・ビエンナーレにおいて、東南アジアのアーティストに焦点を当てた展示が多くなされている。

なお、2012年11月にシンガポールの文化政策は転換されることになった。その背景には国民意識の変化がある。豊かになった国民はもはや開発成長優先の政策を望んでおらず、社会福祉の充実や国民生活の充実を望んでいることがある。この問題は別稿において詳細に論じる予定である。

Abstract

Singapore's most impressive economic achievement has been the creation of information economy. Now Singapore is always ranked as the best grade class in the world competitiveness report, and is estimated as the country which progressed most especially about the information infrastructure. This success story has not come about by chance or through pure market forces. The development of information economy has been guided by carefully coordinated policies. And Singapore is currently attempting to transform its cultural industry to creative economy. Creative economies ensure a nation's competitiveness within an integrated global economy.

In this paper, I would like to explore how Singapore's government will build up the creative economy, especially in cultural industries.

〔注〕

- 1) 岩崎育夫『シンガポール国家の研究』風響社、2005年。この第6章第2節において、IT産業の育成に関する短い分析がなされている。
- 2) 案浦崇『シンガポールの経済発展と人的資本論』学文社、2001年、第1章。なお第2章では、金融市場に関する分析を行っている。
- 3) Yue, Andrey, 'The Regional Culture of New Asia', *International Journal of Cultural Policy*, Vol.12, No.1, 2006. カルチュラルスタディーズの観点も踏まえ、文化消費に関する分析も行っている。
- 4) Gwee, June, 'Innovation and the Creative Industries Cluster: A Case Study of Singapore's Creative Industries', *Innovation: Management, Policy & Practice*, Vol.11, Issue 2, August, 2009. 創造的文化の開発促進という観点から、クリエイティブ産業におけるクラスター政策を分析している。
- 5) この産業構造高度化は「第2次産業革命」とよばれている。
- 6) 木村睦夫「小都市国家の開発体制」林俊昭編『シンガポールの工業化 アジアのビジネスセンター』アジア経済研究所、1990年、22ページ。
- 7) また高賃金政策と並んで、企業の国際競争力を弱めることとなった原因が中央積立基金（CPF）の拠出率の上昇にある。55年にこの制度が始まったときは5%（労使あわせて10%）であったが、年々積立率は引き上げられ、高賃金政策が取られた79年には、CPF拠出率は25%（労使あわせて50%）まで引き上げられた。つまり3年連続20%もの賃上げがなされても、CPF拠出率が大幅に引き上げられたので労働者の可処分所得はほとんど変わらず、それゆえインフレも生じなかったのである。
- 8) Lee Lai-To, 'Singapore's Globalization Strategy'. *East Asia*, Summer 2000, p.41. 参照。
- 9) *ibid.*, p.42. 参照。
- 10) PC革命は主に3つの技術変化により可能となった。第一の技術革新は半導体の進歩であり、以前に組み込まれていたものより急速に小型化、低価格化し、信頼性も上昇した。第二に、PCのモジュール化があげられる。コンピュータ産業では、このモジュール設計を広範囲に適用することにより、イノベーションのペースを劇的に引き上げてきた。つまりコンピュータ産業が直面している加速度的な変化をもたらしたのは、高速処理や通信などの技術と言うよりは、このモジュール化である。第三に、システムにおけるアーキテクチャーの変更がある。クローズド・システムであったメインフレームとは異なり、IBMが米国市場でPC市場参入時にオープン・アーキテクチャー戦略を採ったことにより、IBMとIBM互換機が80%以上を占めることとなった。このオープン化により、様々な企業が互換性のあるハードやソフトを製造し、販売する事ができるようになった。誰もが同じ、ないし同様の部品を使って、PCを生産することができるようになったのである。
- 11) 世界銀行『世界開発報告1998／99』東洋経済新報社、1999年、117ページ。
- 12) 『同上書』、117ページ。
- 13) Jason Dedrick Kenneth L. Kraemer, *Asia's Computer Challenge*, Oxford University Press, 1998, pp.191-194.
- 14) PC産業で「スマイルカーブ」としてよく知られている現象で考察すれば、PCの事

業プロセスにおいては、モジュール部品生産までの前段階と販売以降の後段階で収益が高いので、そちらに特化する必要があるということである。組立ては工程ごと人件費の安い他のアジア諸国へと移ることになるからである。

- 15) http://mti.gov.sg/public/PDF/CMT/NEWS_CSC.pdf, 2003.
- 16) http://erc.gov.sg/pdf/ERC_SVS_Summary.pdf, 2003.
- 17) トップダウンによる「シンガポールONE」の失敗に関しては、会津泉『アジアからのネット革命』岩波書店、2001年の第3章参照のこと。
- 18) Ministry of Trade and Industry Republic of Singapore, *New Challenges, Fresh Goals –Towards a Dynamic Global City*, February,2003.このPart II, Chapter 11にサービス産業に関する提言がなされている。
- 19) Ibid, pp.160-162.
- 20) 情報通信芸術省のホームページ参照。<http://www.ida.gov.sg/>
- 21) 安田武彦「東アジアの経済発展とサービス産業クラスターの育成策」『日本消費経済学会年報第28集』日本消費経済学会、2007年において、クリエイティブ産業とクリエイティブ・クラスターの範囲を分析している。
- 22) デイビット・スロスビー『文化経済学入門』（中谷武雄・後藤和子監訳）日本経済新聞社、2005年、81－82ページ。
- 23) Ibid.,82ページ。
- 24) Ibid.,83－84ページ。
- 25) 文化資本はピエール・ブルデューにより使い始められた概念であり、諸個人が当該社会で高い地位をもつ文化において十分な能力が獲得できていたのならば、その人物は文化資本を所有しているとブルデューはみなしている。
- 26) アジア諸国のイノベーション政策に関する研究を行っている世界銀行のユズフも、アジアの都市とクリエイティブ産業に関する研究を行っている。Yusuf, Sahid and Nabeshima, Kaoru, 'Creative Industries in East Asia', *Cities*, Vol.22, No2, 2005. また最新刊では、具体的に韓国の映画産業とゲーム産業の分析を行っている。Yuzuf, Sahid and Nabesima, Kaoru, *Postindustrial East Asian Cities*, Stanford University Press, 2006, Chapter 6.
- 27) 1998年の英国政府による「クリエイティブ産業開発戦略」が大きな影響を与えている。アジアでは、同様なクリエイティブ産業クラスター政策が、韓国・ソウル近郊の富川（プチョン）市、上海、台湾で行われている。
- 28) Ministry of Trade and Industry Republic of Singapore, 'Economic Contributions of Singapore's Creative Industries', *Economic Survey of Singapore First Quarter*, 2003, pp.52-52.
- 29) 日本などアジア諸国では「コンテンツ産業」という言葉が使用されるが、英国では「クリエイティブ産業」、フランスでは「文化産業」、米国では「著作権産業」と呼ばれる。つまり国によって様々な捉え方があり、それによって産業分類や統計上の捉え方も異なる場合がある。
- 30) Ministry of Trade and Industry Republic of Singapore (2003) , op.cit., pp.53.
- 31) これに関しては、文化経済学において、芸術・文化への公的支援の理論的根拠として研究が行われてきた。
- 32) Ibid., pp11-14.

（本論文は、平成24年度日本大学商学部情報科学研究所共同研究「アジアにおける「情報化」の再検討：次世代経済・社会を展望して」（代表者：高久保豊教授）の研究成果の一部である。）