

 MORIMURA SEMINAR

KATSUMATA SHIRAKAWA HORIE



## はじめに

今回、私たちは、政府からの助成金によって芸術に与える影響について論じる。第一に、多くのアーティストが『芸術の自律』を信じる中、現実には、芸術家たちにはどのような障壁があるのかを説明する。第二に、著者の提案する芸術の例外的な経済を解消するための方法について整理する。最後に、日本政府による助成の例をあげ、それらの目的と問題点を説明する。

～芸術は、自由なのか？

## 第11章 非公式の障壁が芸術を取り巻いている

- 人々の一般的イメージ：芸術は開かれている、平等なチャンス
  - ・19世紀～ボヘミアン・アーティストの出現

### ■ 公式の障壁と非公式の障壁

① **公式の障壁**：.高等教育機関、授業料、知識、試験、免許等

※芸術以外の職業⇒多くの障壁

- ・アーティストとして働くことを制限する公式な障壁はほとんどない
  - ⇒学位がなくても政府の助成金や失業手当を受けられる
  - ⇒修士号・博士号が芸術界へのアクセスを容易にしているわけではない

★芸術はアーティストの数を公式に制限することに抵抗する。  
数を公式に制限する障壁がタブーである（テーゼ100）

② **非公式の障壁**：政府、館長

⇒「よい」アーティストと「だめ」なアーティストの区別

**評判**：マーケットにおける著作権

- ・芸術における評判は質を示唆する
- ・非公式の障壁によって、作品は保護される

★芸術には多くの障壁があり、人々が考えている以上に芸術は構造化されているのである（P.459）

～芸術の経済が、例外的でなくなるために必要なことは？

■ 第12章 結論 残酷な経済

芸術における贈与の領域が小さくなればなるほど、芸術の経済は例外的でも、残酷でもなくなる（テーゼ107）

■ エピローグ 芸術の経済の未来

①新たな態度のアーティストが登場すること

→研究者型、ポストモダン型、職人型アーティスト

→エンターテイナー型アーティスト

※しかし、芸術の例外的経済に本当に挑戦しているわけではない

②芸術の中にある「境界」がなくなること

→「境界」がなければ、何でも芸術になり、誰でもアーティストになり得る

→芸術もなくなる＝「芸術の終焉」or 芸術の「脱神秘化」

※しかし、芸術の境界は基本的には消えない。ある境界が消えても他の境界 が現れる

③新しい技術、大量消費、マス・メディアが芸術の神話を解体すること

a)テクノロジーの進化と、芸術作品の大量生産

→大量生産と大量消費は芸術の世俗化を実際に加速させ、例外的ではない経済の到来を加速させる

※しかし、一般大衆と専門家が大量生産された芸術作品を同じように扱うというのは誤り

→作品の総数にかかわらず、ある作品は崇拜されるが、他はそうならない

→作品によって寿命は異なり、中には後世に残るものもある

b)芸術とアーティストの露出をともなったメディアへの注目

→実際にはアーティストの成功をありふれたものにし、芸術を「脱神秘化」する

※しかし、実際には本物のアーティストと、単なる他の有名人の区別が起こる

## ～日本政府による芸術への助成

### ■ 日本政府による芸術への助成の例

- ・ アーツプラン21
- ・ 文化芸術創造プラン（新世紀アーツプラン）
- ・ 日本芸術文化振興会
- ・ 芸術文化振興基金
- ・ 各種 顕彰制度

### →目的

芸術文化を盛り上げること、またはその保存。テキストで述べられているように、「芸術家の収入を上げる」ために助成を行っているわけではない。

### →問題点

- ・ 誰が助成対象をどのように選ぶのか。
- ・ アーカイブの必要性。
- ・ 減税措置の有効性。
- ・ 偏りはないか。
- ・ 政府の恣意的介入。
- ・ 国か地方か。

## おわりに

テキストで筆者は「芸術家の平均収入をあげる為に」助成は行われているという前提に立っている。だが現実にはそのような目的で助成を行っている国、団体はどの程度存在するのか。少なくとも日本はそうではない。

一般的に芸術への助成は芸術が、全ての人の共有財産であるとの考えに基づいている。ならば筆者のいっているような問題はあまり意識する必要がないということも言えるだろう。むしろ政府による助成制度が存在することにより発生してくる利権などの諸問題の方が実際には深刻だと言える。助成は私たちが働いたお金から出されるものだからである。

今回の議論でどこまで具体的な結論が出せるか分からないが、現在行われている助成の例を紹介し、分析することにより自分たちなりの助成に対する意見を持つことができれば幸いである。

メモ





