

令和 5 年 6 月 24 日現在

機関番号：32683
研究種目：若手研究(B)
研究期間：2017～2022
課題番号：17K13583
研究課題名（和文）地方コンテンツ産業の勃興に動員される地域資源：非集積地によるイノベーション活性化

研究課題名（英文）Regional resources for the emergence of the contents industry in non-central regions: revitalized innovation by the regions

研究代表者
半澤 誠司（Hanzawa, Seiji）
明治学院大学・社会学部・教授

研究者番号：20514954
交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 3,100,000円

研究成果の概要（和文）：本研究では、地方に立地したコンテンツ企業を継続的に調査することで、東京における産業集積外でのコンテンツ企業活動にみられる課題とその対応を検討した。その結果、以前より地方立地が容易になってきたのは確かであっても、そのような企業が受注中心の経営から脱しようとする、地域労働市場の脆弱さや、地域的な制度的・文化的厚みの薄さが壁となることも明らかとなった。

研究成果の学術的意義や社会的意義

2010年代頃から、地方へのコンテンツ企業立地が顕著となってきた。しかし、いくつかの例外を除いて、それは地方で自立したコンテンツ企業活動が可能になったことを意味するとは言い難い。地元向けの相対的に規模の小さい業務を担当したり、東京の企業からの一部業務委託であったり、あるいは東京の企業の支所としての位置づけであることが中心となる。

ある地方コンテンツ企業に対する経年的で詳細な調査を通じて、地方で自立したコンテンツ企業活動を営むための壁はどのようなものであるかを解明した。

研究成果の概要（英文）：This study, through the continuous survey of a content firm located in the peripheral region, examined the issues and the responses regarding content firm activities outside of the industrial cluster in Tokyo. As a result, even though it is true that it has become easier to locate in such regions, it is also clear that the fragility of the local labor market and the thinness of local institutions and culture are obstacles for such firms to break away from order-oriented management.

研究分野：経済地理学

キーワード：アニメーション産業 コンテンツ産業 地方分散

1. 研究開始当初の背景

申請者は、日本のテレビ産業・アニメ産業・ゲーム産業が東京に集積する理由を解明するとともに、東京とは異なる要因で形成された福岡市のゲーム産業集積を分析し(半澤 2001,2005,2016)、コンテンツ産業の地方分散を可能にする方策も検討してきた(半澤 2007)。

そして実際、デジタル技術の進展に支えられ、2010年代のアニメ産業では、本社あるいは支社の地方立地が加速した。しかもこれら企業は、ゲーム産業の例にみられたように地方において新しい産業集積を形成しているのではなく、様々な地域への個別立地がほとんどである。

興味深いのは、評価が高い作品を生み出したり地域資源を活用した新しい試みをしたりする先駆的企業、つまりイノベーションを起こしている企業の多くは、こうした潮流に先立つ 2000年代かそれ以前から既に積極的な地方立地を進めていたという事実である(Hanzawa 2014)。申請者が 2015 年度に実施した調査では、このような先駆的企業の取組みなどを、比較的近年になって地方立地を進めた多くの企業だけではなく、産業集積内に留まる企業も意識し参考にしていた。

東京の本社の動きに左右される地方スタジオ研究もあるが(山本 2013)、申請者の調査に基づいた理解では、長時間低賃金労働に代表されるようなアニメ産業の閉塞感や問題点は、東京を中心に形成されたアニメ産業文化・制度がもたらしたと認識し、東京から離れることでそのような悪弊を打破しようとする企業が、地方立地を進めているのである。

しかし、実際のコンテンツ流通網やノウハウは東京の大手メディア企業が保有している上に、東京のアニメ会社との分業も不可欠のため、それら企業との協力は欠かせないし、またそれぞれの地方に流通ノウハウを持ったメディア企業がないのが現状である。そこで、地方に立地するアニメ企業は、東京の有力メディア企業やアニメ会社とのネットワークは絶やさないし、海外流通企業とのネットワーク構築を行ったり、また現段階では力不足の地元メディア企業との連携を進めたりして、新たな事業構築の可能性を模索している。

ゆえに、集積不利益を逃れるために集積外立地をする企業が、いかにして集積を「利用」しつつ集積に「役立って」いるのか、いかにして海外流通企業との関係を進展させているのか、それらを進めるためにも、いかにして地元企業との協力を含めて地域資源を動員するのが、今後のアニメ産業のイノベーション活性化、さらには産業全体の健全な発展にとって重要な視点となる。

産業集積が、新しい環境変化に対応できないがために没落してしまう地域的ロックイン状況(Grabher 1993)を回避するために、特に産業集積間のネットワークを活かしてそれを回避することは知られている(Bathelt et al. 2004; Storper and Venables 2004)。しかし、アニメ産業のように、生産を担うアニメ会社と、流通を担う大手メディア企業が同一の集積内に立地していると、それぞれの利害が大きく異なる上に、前者に対して後者が強い権力性を持つために、外部から取得した知識を前者が活用できずロックインを回避し得ない。これは同様の産業構造をもつ、多くのコンテンツ産業にも当てはまりうる。このように考えると、産業集積とはいえない「地方」の存在が、産業集積ひいては産業全体のイノベーション力を左右する可能性を指摘できる。

このような、産業集積ではない「地方」がイノベーション力を促進する可能性には、上述し

た直接的なもののほかに、仮説的だが、イノベーションを創出する企業も存在しない地域が、他地域や産業全体のイノベーションを活性化する媒介となる間接的なものも想定しうる。つまり、世界で最もイノベーション活動が活発なシリコンバレー地域の強みの一つは、挑戦し失敗することを許容どころか推奨する社会的風土にある(サクセニアン 2009)が、失敗した個人は常に同一の地域に留まるとは限らず、他地域に移動して再起を図ることもある事実注目したい。

これを敷衍すると、イノベーション活動の中心ではない「地方」もまた、イノベーションを推進する個人の挑戦と再起を支える存在となっている可能性が考えられる。したがって、このような「地方」が疲弊して再起の場が減少すると、失敗に慎重になってリスク回避を優先する個人が増え、イノベーションもまた起こりにくくなる可能性がある。言い換えれば、「地方」が再起の場として機能しているからこそ、東京などにおいてイノベーション活動も活発になる可能性である。

実際、地方立地アニメ会社の多くは、経営者がその地方の出身者である上に、「地方」の中でも「田舎」において、地域資源の活用を主軸にして、東京などで「挫折」などをした個人が気力を取り戻し再起をするための場を運営している NPO 法人が複数存在している(半澤ほか 2017)。

ゆえに、アニメ産業関係者を中心に、U・I ターン者にとっての「地方」の意味を調査し、それが産業全体や産業集積地域でのイノベーション力向上にどのように結びついているか確認したい。

(参考文献)

半澤誠司(2001): 東京におけるアニメーション産業集積の構造と変容, 『経済地理学年報』47-4: pp.56-70 .

半澤誠司(2005): 家庭用ビデオゲーム産業の分業形態と地理的特性, 『地理学評論』78-10, pp.607-633 .

半澤誠司(2007): 日本のコンテンツ産業の現状と地方分散の可能性, 『東アジアへの視点』18-4, pp.55-61 .

半澤誠司(2010): 文化産業の創造性を昂進する集積利益に関する一考察, 『人文地理』62-4, pp.20-39 .

半澤誠司(2016): 『コンテンツ産業とイノベーション - テレビ・アニメ・ゲーム産業の集積』勁草書房 .

半澤誠司・原祐二・三瓶由紀(2017): U・I ターン者の語りからみる『田舎』と『都会』, 『明治学院大学社会学部附属研究所年報』47, pp.29-73 .

山本健太(2013): 地方におけるアニメーション産業振興の可能性 - 沖縄スタジオの事例 - , 『地理科学』68-3, pp.202-210 .

Bathelt,H., Malmberg,A. and Maskell,P.(2004): “Clusters and knowledge: local buzz, global pipelines and the progress of knowledge creation,” *Progress in Human Geography*, 28-1:31-56.

Grabher,G.. (1993): “The weakness of strong ties; The lock-in of regional development in Ruhr area,” In Grabher,G ed. *The embedded firm; On the socioeconomics of industrial networks*, London: Routledge: 255-277.

Hanzawa,S.(2014) :”Do animation firms enhance the scope of business by using local

resources? – Japanese animation industry in the 2000s,” *IGU2014 Regional Conference*, Kraków, 20th August, 2014.

Storper, M. and Venables, A. J. (2004): “Buzz: face-to-face contact and the urban economy,” *Journal of Economic Geography*, 4(4):351-370.

2．研究の目的

本研究では、第1に、コンテンツ産業、特にアニメ産業が2010年代になってから地方分散の動きを特に強めつつあるものの、現実的には産業資源が東京に集中しているために直面する不利な条件に対し、企業が集積地域との関係をどのように結び、地元の地域資源をどのように動員して克服しようとしているのかを明らかにする。第2に、逆に、東京の産業集積内に立地するがゆえに直面する困難の克服に地方立地が寄与する事実を踏まえて、産業集積とは呼べないような地域の存在が、産業集積や産業全体のイノベーション活動を活性化させる可能性を探る。

3．研究の方法

これまでの調査を下敷きにして、申請者の研究に対して非常に好意的であった関係者が複数存在する佐賀県におけるアニメ・コンテンツ産業活性化の試みを詳らかにしようとした。その際には、佐賀県との結び付きが強く、申請者も継続して調査を行っている、福岡市におけるコンテンツ振興との関係性も探る。

4．研究成果

(1)コンテンツ産業を受け入れる地方の現状

少なくとも地方の社会的インフラ（行政の理解、法的支援、地域労働市場）には課題が多いといえる。たとえば、仙台市に立地しているあるコンテンツ企業は、1990年代に創業した、比較的歴史ある企業である。また、競争力のある製品を有しており、地元での存在感は大きい。それにもかかわらず、その企業のみから見て問題のある案件が東京の企業などから自治体に持ち込まれた際に、自治体が当該企業に助言を求めず失敗し、それが明確になってから相談するようなことがしばしばあったという。

また、本研究の主要調査地である佐賀県では、大元の仕事の発注元が行政頼みとなることが多いのが現実であった。しかし、やはり行政側も地元の新興企業に理解のある職員が30代以下となってしまう、実際の決済権がある40～50代となると保守的な発注行動になり、地元企業でなおかつ実力や将来性がある企業を見極めた発注がなかなか行われない状況にある。

また、九州地方のある県を主要活動地域とするある弁護士は、コンテンツ分野の知的財産管理技能士の資格も有しているが、普段はほぼコンテンツ案件の仕事はないため、いわゆる町弁として活動しているのが実態である。したがって、コンテンツの法律事務所は東京でしか成り立たないとの認識であった。よって、地方にコンテンツ企業の進出やクリエイターの活動が以前より増えているのは確かであるが、それを支える社会基盤は未だに非常に脆弱なのである。

とはいえ、情報技術の進歩や社会的認知の広がりによって、Uターンなどを通じて地方で活動するクリエイターが増えてきているのも確かである。この点は調査地域でも様々な

に確認された。ただし、そこで問題なく行われる業務の性質は、予算規模があまり大きくない地元の仕事や、東京などの地元外に拠点を置く企業からの受注業務に偏りがちである。コンテンツ絡みの仕事は当地でも増えているが、それは地域外の企業が主導する形であったり、地域外の企業が所有するコンテンツを利用した観光地としての活動であったりという形で、当地の企業が主導権を取れる形にはなっていないのである。

(2)調査対象企業が直面した地方の難しさ

こうした状況下でコンテンツ企業がその活動を発展させていこうとすると、どうしても地方に特有の壁に直面してしまう面が見られる。調査対象である事例企業が直面した問題や困難について述べる。

まず、調査開始時点では地元の仕事も引き受けていたが、現在では基本的にそれをせずに、雇用人員も縮小する体制を取らざるを得なかった。これは、地元の仕事がないわけではなく、逆に自社によるキャラクターの開発と運用に成功していたが、その知的資産が他社から侵害される状態にここ数年陥っていた。その打開が難しかった背景として、上述したようにコンテンツ産業の知的資産に関する法的知識や業界慣行を理解している企業や人材が地方にはほぼ存在しておらず、周囲からの支援が期待できなかったことがある。また、地方の地域労働市場では必要な技能を持った人材を雇用することが困難であるため、自社による自力解決の余力が乏しいことも問題であった。したがって、逆にこの案件への対応に当該企業の力を注がざるを得ず、新しい仕事を開拓したり、それに関わるような人員を確保したりしておくことも難しくなってしまった。

ゆえに、少なくとも調査地域では、狭い意味での制作業務は可能であるが、より上流の知財運用局面では、社会基盤の脆弱さが障害となっている。これを踏まえれば、確かに地方でのコンテンツ制作は広がってきているが、地方の存在が日本全体のコンテンツ産業のイノベーション力を発揮させる役割を果たしているかということ、現状ではまだ課題が多いといえる。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計2件（うち査読付論文 1件/うち国際共著 0件/うちオープンアクセス 1件）

1. 著者名 HANZAWA Seiji	4. 巻 33
2. 論文標題 Geographical dynamics of the Japanese animation industry	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 Netcom	6. 最初と最後の頁 1-18
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.4000/netcom.4546	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 半澤誠司	4. 巻 69-10
2. 論文標題 文化統計整備への期待	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 統計	6. 最初と最後の頁 15-20
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計2件（うち招待講演 1件/うち国際学会 0件）

1. 発表者名 半澤誠司
2. 発表標題 日本のアニメーション産業における労働・制作環境悪化とその対処戦略：分業と立地の観点から
3. 学会等名 文化経済学会<日本>年次大会
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 半澤誠司
2. 発表標題 アニメーション産業と都市
3. 学会等名 日本建築学会 都市と産業WG（招待講演）
4. 発表年 2022年

〔図書〕 計3件

1. 著者名 伊藤達也、小田 宏信、加藤 幸治	4. 発行年 2020年
2. 出版社 ミネルヴァ書房	5. 総ページ数 370
3. 書名 経済地理学への招待	

1. 著者名 経済地理学会	4. 発行年 2018年
2. 出版社 原書房	5. 総ページ数 720
3. 書名 キーワードで読む経済地理学	

1. 著者名 松原 宏	4. 発行年 2022年
2. 出版社 原書房	5. 総ページ数 352
3. 書名 新経済地理学概論	

〔産業財産権〕

〔その他〕

<p>https://gyoseki.meijigakuin.ac.jp/mguhp/KgApp?kyoinId=ymdbgmgegy</p>
--

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
--	---------------------------	-----------------------	----

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------