

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 27 年 6 月 29 日現在

機関番号：32683

研究種目：若手研究(B)

研究期間：2012～2014

課題番号：24720381

研究課題名(和文)コンテンツ産業の技術変容と地方分散

研究課題名(英文)Technological changes and locational decentralization in the content industry.

研究代表者

半澤 誠司(HANZAWA, Seiji)

明治学院大学・社会学部・准教授

研究者番号：20514954

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,400,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、東京都への著しい産業集積が特徴であるコンテンツ産業において地方立地の動きが出ていることについて、非公開の統計データの分析とインタビュー調査を通じて、検討した。その結果、東京を中心とした現在の産業構造に弊害が顕著になったことで、そこから物理的に距離を取る立地行動によって獲得した競争力を、集積内での競争に生かしている企業が複数存在することが分かった。

研究成果の概要(英文)：This research examines, through the analysis of unpublished quantitative data and interviews, the fact that some firms in the content industry have become inclined to locate their head or branch offices outside Tokyo metropolitan area where most of them are located. They obtain competitiveness by way of keeping a physical distance from Tokyo-centric existed content industries in which business conditions has been deteriorating, and gain superior position in Tokyo.

研究分野：人文地理学

キーワード：アニメーション産業 ゲーム産業 コンテンツ産業 デジタル化 地方分散

1. 研究開始当初の背景

(1)東京都に著しい産業集積を形成しているアニメーション産業とゲーム産業は共に、2000年代に顕著になったコンピュータ技術の進展(デジタル化)によって、産業集積を支える前提条件に変化が生じ、地方分散が現実的になってきたことである。すなわち、アニメ産業では、多くの企業で内製化が進行しているため、企業間分業の必要性が薄れており、地方にアニメ会社が進出する例が増えてきた。またゲーム産業では、企業内への知識の蓄積を重視して、外部との知識交換が進んでいなかった2000年代前半までの動きとは異なり、知識共有の重要性が増してきた。それゆえ、これまでの産業発展の経路依存性にあまり束縛されない福岡のゲーム会社群が、知識共有を目的に福岡の産業集積育成に乗り出すと共に、東京のゲーム産業集積との知識ネットワーク構築を目指していた。

同じコンテンツ産業であっても、生産技術の特性が変化することによって、それぞれの産業の立地特性が変化していくのである。この現象は、以下の3点から興味深い。

・製造業では、特にデジタル化によって顕著になった製造技術の陳腐化によって、先進国から途上国への生産移管が進んでいる。しかし、本研究対象である両コンテンツ産業では、あくまで生産の主体は国内である。海外外注が進んでいると指摘されるアニメ産業であっても(山本,2008)、日本企業の作品である場合は、生産の主体が海外企業にはならない。むしろ、デジタル化によって、両産業共に、国内の地方立地が進む傾向が出てきた。デジタル化によって立地分散は進むが、海外立地はあまり進まず、分散先として国内が浮上してきたのである。

・與倉(2009,2010)がいうように、産業ごとの技術特性の違いによって集積間の知識ネットワークの性質は異なる。ところが本研究対象産業は、近年になって企業間の結びつき方に変化が生じており、同産業であっても、生産技術特性の変容によって、知識ネットワークの性質もま

た変貌したと考えられる。

・デジタル化によって地方分散が進んだものの、アニメ産業では内製化による技術の囲い込みが進み、地方集積が形成されていない一方、ゲーム産業では、技術の共有が進み、地方集積の誕生に繋がった。同じコンテンツ産業といえども、デジタル化が立地と知識ネットワークの傾向に与える影響は異なる。

以上の3点から、デジタル化が、両産業の立地と知識ネットワークにどのような影響を与え、それぞれの相違を生んだ要因は何であるかを検討する必要がある。製造業とは異なるコンテンツ産業特有の性質が注目されてきたものの、現状では、それぞれのコンテンツ産業の特性が十分に留意されているとはいえないため(半澤,2010)、このような立地と知識ネットワークの性質の相違が、いかなる要因から生まれてきたのか明らかにすることは、コンテンツ産業の地理を理解する上で、欠かせない知見となる。また、製造業ではデジタル化が技術の陳腐化に繋がり、途上国への生産拠点移管が加速する結果を生んだが、両産業ではデジタル化によって海外外注が容易になった面もあるものの、新たな国内生産地が誕生する契機にもなっている。デジタル化が、何故、海外ではなく国内地方分散の活性化に繋がったのか解明することで、コンテンツ産業の特性がより一層明瞭になるであろう。

(2)コンテンツ産業は、製造業一般とは異なり、両産業における2000年代のデジタル化は生産技術の陳腐化による海外移転に必ずしも繋がらず、逆に国内地方の強化に繋がった。この事実を踏まえた、本研究の特色は以下の3点である。

・各コンテンツ産業における生産技術の相違に着目する。

・各コンテンツ産業の生産技術特性は静態的なものではなく、動態的なものと捉え、経時的な変容を解明する。

・生産技術特性に合わせて、各企業の知識ネットワークがいかなるものになるか、把握する。

以上の3点から、アニメ産業は技術的多

様性が生まれている段階にあるため、各企業が国内で内製化する必要が出ていること、ゲーム産業は基盤技術が標準化したため、一部技術は公開と共有が進み、知識の流動を容易化する産業集積と集積間ネットワークの重要性が増していること、を論じる。そして、これらの事象は、それぞれの産業における海外外注の限界を浮き彫りにする。

ここで得られる知見は、コンテンツ産業における技術と知識ネットワークの諸相を明らかにし、集積間ネットワークを重視する近年の産業集積研究に対する貢献は大きいと考えられる。また、未だ不十分なコンテンツ産業ごとの立地特性の理解を深めることに繋がる。

(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』 47：56-70．
- 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．
- 山本健太(2008)『東京、ソウル、上海におけるアニメーション産業の集積メカニズムに関する地理学的研究』，季刊地理， 60， 185-206．
- 與倉豊(2009)：産学公の研究開発ネットワークとイノベーション 地域新生コンソーシアム研究開発事業を事例として，『地理学評論』 82(6)：521-547．
- 與倉豊(2010)：日本企業によるグローバルなネットワーク形成と知識結合，『地理学評論』 83(6)：600-617．

2．研究の目的

本研究では、日本のアニメーション産業とゲーム産業が、コンピュータ技術の発展を受けて、制作体制をどのように変化させているか明らかにし、近年みられるコンテンツ産業の地方分散の動きに技術変容がどのような影響を与えているのか探る。この時、集積間ネットワークが有効に機能するための技術的条件へ特に注目し、地方におけるコンテンツ産業成長の可能性を検証する。また、この知見を踏まえて、日本と海外の集積間ネットワークの方向性も展望する。

3．研究の方法

これまでの調査を下敷きにして、日本のアニメ会社とゲーム会社への調査を行う。前者は地方の企業、後者は福岡の企業を中心とする。ただし、調査の進展によって明らかになった情報に基づき、適宜、東京の企業やその他地方の企業にも同様の調査を行う。これらの情報を元に、コンテンツ産業に、特に日本のアニメーション産業の将来を予測すると共に、産業集積理論の発展を目指す。

4．研究成果

(1) コンテンツ産業に関する数量的データには未整理のものが多いため、それを整理した。

まず、「経済センサス」および「事業所・企業統計調査」における小分類を基本として、文化産業を、「製造業」、「サービス業」、「コンテンツ業」に分類して、文化産業の立地や動向を把握した。具体的には、全業種で、「製造業」が23業種、「サービス業」が52業種、「コンテンツ業」が11業種である。この分類は、商品価値が体化される財・サービスの形態の相違に注目したもので、「製造業」は有形財を、「サービス業」は無形のサービスを、「コンテ

ンツ業」は無形財を、提供する産業から構成されている。その結果、東京都への集積傾向は他産業比較して文化産業において一層顕著であるが、中でも「コンテンツ業」の集積傾向は、「製造業」や「サービス業」よりも際立っていた。

ただ、これらの整理では、細分類レベルの産業動向が分からないため、平成 21 年度経済センサスの一部個票データから、「ゲームソフトウェア業」「映画・ビデオ制作業（テレビジョン番組制作業、アニメーション制作業を除く）」「テレビジョン番組制作業（アニメーション制作業を除く）」「アニメーション制作業」「映画・ビデオ・テレビジョン番組配給業」「レコード制作業」「ラジオ番組制作業」の 7 産業細分類における事業所数・従業者数・立地を明らかにした。これによって、アニメ産業とゲーム産業の基礎的データが把握できるだけでなく、他コンテンツ産業との比較が容易となった

さらに、経時的变化を明確にするため、「広技苑 2011 年版」に掲載のゲーム会社データを元に、その参入退出数を算出した。それによって、約四半世紀にわたる日本のゲーム会社数の推移が明らかとなり、地方においてゲーム会社が減少したと思われる時期が明確になった。

以上の成果の一部については、論文 3 篇、学会発表 3 件、著書（分担執筆）1 冊で報告した。なお、海外学術誌に投稿中の論文 1 篇においても、本成果の一部を報告する予定である。

（2）ゲーム会社は十分に調査できなかったが、主にアニメ会社への調査によって、コンテンツ企業が地方に展開する理由としては、東京を中心とした現在の産業構造に弊害が顕著になったことが指摘できる。既存研究では、産業集積のロックイン効果を避けるために、外部から知識を取り入れることが重要であるとされている。しかし、たとえ新しい有

効な知識を外部から獲得できても、その集積内の企業全ての利害関係が一致しているとは限らないため、その知識を活用できるかどうかは別問題である。既存研究は、この認識が不十分である。

特にコンテンツ産業のように、文化性と経済性という二面性を持ち、前者を代表する企業群は後者を代表する企業群に対して、力関係が不利であることが多い場合には、産業集積内の利害対立が明白になりやすい。その結果、前者を実現するために肝要な知識が得られても、それを実施することが現実的に難しい場合が多い。そこで、東京の産業集積から物理的に距離を取ることで、ロックインを逃れる企業行動が見られるのである。ただし、地方立地した企業にとっても、メディアの中心地たる集積地域は重要であり、そこの関係を断ち切っているわけではない。必要と分かっても、集積内では実現が難しい様々な施策を地方で実施し、それによって獲得した企業競争力を、集積内での競争に生かしているのである。

以上の成果の一部については、論文 2 篇、学会発表 5 件、著書（分担執筆）4 冊で報告した。

5 . 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計 5 件)

半澤誠司、日本のコンテンツ産業の特徴と立地、地理・地図資料、査読無、2014 年度 1 学期号、2014、pp.3-6

半澤誠司、アニメーション産業における分業体制の変容、文化経済学、査読有 10 巻 1 号、2013、pp.20-33

半澤誠司、文化産業の立地と現況、統計、査読無、63 巻 12 号、2012、pp.12-18

半澤誠司、創造性と文化産業の立地、地理、57 巻 8 号、2012、pp.71-77

和田剛明・一小路武安・半澤誠司・生稻

史彦・張永祺：福岡のゲーム産業における産業集積とイノベーションの可能性に関する調査報告書、MMRC DISCUSSION PAPER SERIES、No.379、2012、pp.1-45

〔学会発表〕(計5件)

半澤誠司：文化と経済、そして地理が出会うとき - 文化(創造)産業研究は何を目指してきたのか - , 地理空間学会例会, 筑波大学東京キャンパス文京校舎, 2015年3月8日.

Hanzawa, S.: 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.

半澤誠司：アニメーション産業の地方展開が持つ意味を考える, 日本地理学会2014年度春季学術大会, 国土館大学(東京都), 2014年3月28日.

半澤誠司：日本におけるコンテンツ産業の立地傾向, 日本地理学会2014年度春季学術大会, 国土館大学(東京都), 2014年3月.

半澤誠司：(コメンテーター) コンテンツ産業分析の視点からみた流通と消費ラウンドテーブル：脱成長時代の流通と消費の空間, 経済地理学会第60回大会, 東京大学, 2013年6月.

〔図書〕(計4件)

半澤誠司：文化産業、経済地理学会編、原書房、キーワードで読む経済地理学、2015(出版予定)(共著)

半澤誠司：テレビ番組制作業の産業集積、原真志・山本健太・和田崇編著、ナカニシヤ出版、コンテンツと地域、2015(出版予定)(共著)

半澤誠司：デジタル技術の発展は文化的多様性への福音か？ - アニメ産業における産業構造変化とデジタル化の関係性 - 、河島伸子・生稲史彦編著、ミネルヴァ書房、変貌する日本のコンテンツ産業 - 創造性と多様性の模索、2013、pp.69-96(共著)

半澤誠司：創造性と文化産業の立地 - アニメ産業を例に - 、松原宏編著、古今書院、現代の立地論、2013、pp.139-150(共著)

6. 研究組織

(1) 研究代表者

半澤 誠司 (HANZAWA Seiji)

明治学院大学・社会学部・准教授

研究者番号：20514954