

称号及び氏名	博士（経済学）朝田 康禎
学位授与の日付	平成 28 年 3 月 31 日
論文名	文化産業・創造産業の成長と地域経済への影響
論文審査委員	主査 綿貫伸一郎 副査 荒木長照 副査 中山雄司 副査 宮田由紀夫

## 論文要旨

本論文の目的は、21 世紀に入って欧米を中心に注目されるようになった文化産業、創造産業（日本ではクリエイティブ産業という表記もあるが、本論文では創造産業で統一する）という概念について、その特徴を日本の現実的な統計調査の中でどのように把握するのか、また、その成長が近年の日本の地域経済にどのような影響を与えているのかを検討するものである。

本論文は以下の章から構成されている。

- 第 1 章 文化産業・創造産業の定義
- 第 2 章 日本における文化産業・創造産業の統計的把握
- 第 3 章 日本における文化産業と創造職業の地域分布
- 第 4 章 近年の国際観光の成長と地域格差に対する影響

第 1 章は、文化産業と創造産業という概念の成立過程を概観し、実際の統計調査において最も重要となる産業の定義と分類方法について検討し、全体像がより明らかになるよう新しい分類方法の枠組みを提案している。

文化産業という概念は、1930 年代にアメリカにおいて映画やラジオなどが商品化され、営利の手段となっている状況を批判的に表現したものであったが、2000 年代初頭、オーストラリア、イギリス、アメリカにおいて相次いで、文化産業、創造産業に関する書物が出版された。オーストラリアの文化経済学者デヴィッド・スロスビーは、芸術文化的な活動が創造的なアイデアの原点であり、他の投入物と組み合わせられてアイデアの外側に放射線状に広がっていくという文化産業の同心円モデルを提案した。

一方、イギリス政府は芸術文化に関わる経済活動の潜在的な成長力に注目し、芸術文化

産業に関する実態調査とその振興策を検討するようになった。1998 年の報告書で、それらは創造産業と名付けられ、雇用で年平均成長率 5%に達するという成長可能性の高い分野であることが明らかとなった。

イギリスによる創造産業政策は世界に影響を与え、2000 年代後半には UNESCO、UNCTAD といった国連機関で文化産業、創造産業に関する国際的な調査が行われ、実践的な統計調査の枠組みが提案されるようになった。ここで、文化産業という用語は芸術文化活動と経済活動の関係性を探る文化経済学の枠組みから来ており、創造産業という用語はイギリスの創造産業政策に影響を受けて、2000 年代後半以降に特に用いられるようになったものである。現在も両用語は混在して使用されているが、それぞれが影響を与え合いながら定義や分類が整備されてきたので、本論文ではほぼ同義であると見なしている。ただし、近年、使用頻度が高くなっている創造産業という用語を本論文も主に使用する。

UNESCO、UNCTAD による創造産業の定義と分類法の提案によって進歩したのは、創造産業の分類には幅と深さの両軸があるということである。幅とは商品分類のことで、スロスビーの同心円モデルを元にしており、音楽、美術、舞台芸術といった個人の創造性の高い分野から、出版、テレビ、映画など、オリジナルのコンテンツを複製して、流通させる分野、さらに広告、建築、観光など文化を利用したサービス分野へと広がっていく。深さとは、創作、生産、流通、展示、消費のバリューチェーンサイクルで分類する方法である。

さらに、これらの技術的進歩でも十分に考慮されていない点が、文化的な財・サービスの生産に必要なインフラストラクチャを提供する文化手段産業、また、専ら文化の利用によって成り立っている産業である文化利用産業のとらえ方である。都市経済学者の山田浩之は、文化産業に対して文化手段産業を後方連関、文化利用産業を前方連関とする文化産業のリンケージモデルを提案した。本論文では、UNESCO、UNCTAD による創造産業を幅と深さの両軸でとらえるモデルに、山田のリンケージモデルの考え方を加えて、創造産業の価値連鎖・産業連関モデルを提案した。

第 2 章は、世界的な創造産業への期待を受けて、自治体中心に取り組まれてきた日本の創造産業の調査研究を整理し、実際的な統計調査における技術的課題を論じた。日本では、イギリス政府の創造産業政策の成功とそれと影響を与え合いながら発展してきた欧州の創造都市政策に刺激を受けて、2000 年代末、自治体中心に自地域の創造産業の実態を把握する調査が相次いで行われた。その先鞭をつけたのが民間研究所研究員の吉本光宏であり、イギリス政府分類にほぼ適合するよう日本の既存統計データを再構成し、2006 年時点で創造産業にカウントされる事業所は 25 万件（全産業の 4.4%）、従業者数は 219 万人（全産業の 4.0%）であることを明らかにしている。なお、創造産業の各分野について既存統計から付加価値を算出するのは現時点では困難なので、本論文は従業者数で把握に努めている。

2000 年代後半、全国の自治体で創造産業に関する実態調査が行われるようになった。ほぼ全ての調査結果を確認したが、概ね吉本の調査研究を参考にしているものの、創造産業を構成する既存統計の項目が自治体によって異なり、それぞれの調査結果を比較するのは

困難であることが明らかとなった。その理由となる統計把握の技術的課題は以下の 3 点である。

第 1 は、第 1 章で検討したバリューチェーンサイクルの考え方を考慮するかどうかである。例として、吉本の調査では「音楽」分野にコンテンツの制作者だけでなく、音楽媒体の制作部門や流通部門も含めているが、自治体調査ではコンテンツ制作者のみとしていることが多い。

第 2 に、芸術文化に関する産業は日本標準産業分類の体系では細分類でないと把握できないものが多く、細分類の数値は全国単位でも示されていないことが多く、ましてや都道府県、市町村単位ではほとんど取得できない。

第 3 に、工芸やファッションは創造産業の重要な分野と考えられているが、日本の既存統計では、工芸やファッションの職人的な創作の部分は産業として抽出されておらず、大量生産部分を含めた全体の数値しか取得できないことが多い。

第 3 章は、自治体による創造産業の調査研究が 2000 年代後半に集中していたため、2005 年頃までの把握にとどまっており、最新のデータを用いて創造産業の地域分布の動向を明らかにした。吉本の調査では、2001 年から 2006 年にかけて日本の創造産業は 5.8 万人増加していたが、2006 年から 2012 年にかけては 8.5 万人減少しており、2000 年代後半の期待とは逆の状況であった。

ここで第 2 章での検討を踏まえて、日本の既存統計で創造産業の実態を把握するためには、産業分類による統計データだけではなく職業分類による統計データを加えて分析することが必要であると判断し、本章では以下、2000 年、2005 年、2010 年の国勢調査データを用いて産業分類、職業分類の両方向で検討した。また、従業者数の地域分布の分析については、地域科学の諸分野で頻繁に用いられるシフトシェア分析を利用した。

まず、産業分類で創造産業を見た場合、第 2 章で指摘したように、芸術文化活動に関連する分野は適切に抽出することができないため、それらを省いた①出版、②映像音声、③放送、④情報処理、⑤ソフトウェア、⑥インターネット、⑦デザイン、⑧広告の 8 分野について検討した。芸術文化系を省いたため、限られた創造産業となるが、2000 年代後半、全産業が従業者数を 192 万人減らす中で、創造産業は 1.0 万人しか減少しておらず、創造産業は 2000 年代前半の勢いを保っていると言える。8 分野の中で最も拡大しているのは、⑤ソフトウェアと⑥インターネットで、シフトシェア分析によると、首都圏はこれらの産業が特化の度合いがたいため、より従業者を集めているが、地方圏への分散はあまり生じていないことが明らかとなった。

次に、職業分類を用いて、創造産業に密接に関わると思われる職業として①作家・編集者、②美術家・写真家、③デザイナー、④音楽家・俳優、⑤個人教師、⑥カウンセラー、⑦研究者、⑧技術者、⑨コンピュータ技術者、⑩法務専門職、⑪経営専門職の 11 分野を抽出した。本論文ではこれらを創造職業と言う。職業分類を用いることの利点は、作家、編集者、画家、写真家、音楽家、俳優、デザイナーなど個人の創造性に基づく職業を把握で

きることである。2000 年代後半、全産業が従業者数を大きく減らす中で、創造職業は 1.4 万人減でとどまっており、比較的堅調と言える。11 分野の中で拡大しているのは、⑨コンピュータ技術者、⑥カウンセラー、⑩法務専門職、⑪経営専門職、③デザイナーである。シフトシェア分析によると、2000 年代後半の創造職業は都市圏での成長が高く、特にコンピュータ技術者でその傾向が顕著である。産業分類、職業分類の両角度から見て、2000 年代後半、主に成長したのコンピュータ、ソフトウェア、インターネットなどの IT 関連であり、元々、都市圏への特化の度合いが高い IT 産業がさらに都市圏で成長しており、都市圏と地方圏の地域格差を拡大させる方向に進んでいることが明らかとなった。

第 4 章は、第 1 章、第 2 章で検討したように、創造産業の分類の中では関連産業とか、文化利用産業として理解されている観光分野について、近年の急速な外国人観光客の増加や従来の日本人観光客の動向が地域経済にどのような影響を与えているか検討したものである。

近年、日本への外国人旅行者は急速な勢いで増加しており、2003 年には 521 万人だった訪日外国人旅行者は 2006 年に 734 万人、そして 2015 年には 1900 万人に達すると見込まれており、12 年間で実に 3.6 倍もの増加を見せている。観光の動向の実態を知り、地域経済への影響を分析するためには観光統計の充実が欠かせないが、2008 年に観光庁が発足したばかりの日本では、従来、観光統計が整備されてきておらず、外国人旅行者だけでなく、日本人旅行者についても、その地域的な動向を正確に知ることは困難であった。そのような状況の中で、2007 年から開始された宿泊旅行統計調査は標本調査ではなく、全数調査であるので、日本人、外国人旅行者の地域的な動向を正確に知ることができる。

日本の外国人旅行者の動向において際立った特徴は、都市圏では東京、大阪、京都、地方圏では北海道、山梨、沖縄と特定の地域への集中が高いことである。地域人口に対する年間の外国人旅行者の比率が 20%を超えるいくつかの都道府県がある一方で、半数近い県が 2、3%以下にとどまっており、大きな地域格差が存在する。

外国人旅行者が急増したことと、伝統的な地域資源を活かしやすいという特質から観光は有効な地域振興策であると期待されてきたが、外国人旅行者の増加が地方圏にプラスになるのか、地域格差にどのような影響を与えるのかという点について、現時点で検証した研究はない。そこで、格差尺度のジニ係数で計測すると、外国人旅行者の地域格差は日本人旅行者を大きく上回り、しかも近年、より格差拡大の傾向にある。まだ、外国人旅行者数は全体の旅行者数の 10%弱であるが、今後も大きな成長を遂げると思われ、地域格差により大きな影響を与えると思われる。

## 学位論文審査結果の要旨

本論文は 21 世紀に入って欧米を中心に注目されるようになった文化産業、創造産業について、その特徴を日本の現実的な統計調査の中でどのように把握するのか、また、創造産業の成長が近年の日本の地域経済にどのような影響を与えているのかを検討したものである。

第 1 章は、文化産業と創造産業という概念の成立過程を概観し、実際の統計調査において最も重要となる産業の定義と分類方法について検討し、従来の UNESCO、UNCTAD による創造産業を幅と深さでとらえるモデルに山田浩之の文化産業のリンケージモデルを加味した、創造産業の価値連鎖・産業連関モデルという新しい分類方法の枠組みを提案している。

第 2 章は、世界的な創造産業への期待を受けて、自治体中心に取り組まれてきた日本の創造産業の調査研究（多くは想像都市の調査研究）のすべてを検討し、標準産業分類の小分類・細分類レベルでどのような分類がおこなわれているかを整理して、創造産業の特定は産業分類だけでは困難で職業分類を考慮しなければならないと指摘し、産業分類と職業分類のクロス集計の利用を提案している。クロス集計の統計によると、特にデザイン分野で顕著であるが、創造的な職業は既存の研究の創造産業だけでなく、それ以外の製造業、サービス業にも広く展開していることを示している。

第 3 章は、自治体による創造産業の調査研究が 2005 年頃までの把握にとどまっているので、最新のデータを用いて、また産業分類だけでなく、職業分類も利用して創造産業の地域分布の動向を明らかにしている。2000 年代前半の創造都市論のブーム時には、日本でも創造的な産業が他の産業よりも成長していると考えられていたが、2000 年代後半(2005 年～2010 年)では成長しているのはコンピューター、ソフトウェア分野のみで、その成長は首都圏が中心で、そのような動きは都市圏と地方圏の格差を拡大させる方向に進んでいるのではないかと指摘している。

第 4 章は、創造産業の分類の中では関連産業とか、文化利用産業として理解されている観光分野について、近年の急速な外国人観光客の増加や従来の日本人観光客の動向が地域経済にどのような影響を与えているかを検討している。わが国では観光統計が未整備のため、外国人旅行者だけでなく、日本人旅行者についても地域的な実態の把握が困難であったが、2007 年から開始された宿泊旅行統計調査は標本調査ではなく全数調査であるので、日本人、外国人旅行者の地域的な動向を正確に知ることができる。外国人旅行者が急増したことと、伝統的な地域資源を活かしやすいという特質から観光は地域振興策として期待されてきたが、外国人旅行者の増加が地方圏にプラスになるのか、地域間格差にどのような影響を与えるかを正確に検証した研究はなく、本章では格差の尺度に注意を払いながら訪日外国人旅行者数の地域間格差を検討している。ジニ係数で計測すると、外国人旅行者の訪問先の地域間格差は日本人旅行者を大きく上回り、しかも近年、より格差拡大の傾向にあることを明らかにしている。

本論文は、創造産業の統計的把握に関して、従来の問題点を改善する新しい手法を提案しており、また統計を用いた実証的研究でも新たなファクトファインディングがいくつかなされており、学位論文の水準に到達しているものと判断される。

本審査委員会は、学位論文の審査結果に基づいて博士（経済学）の学位を授与することを適当と認める。

主査 教授 綿貫伸一郎

副査 教授 荒木長照

副査 教授 中山雄司

副査 教授 宮田由紀夫