

研究ノート

## 2010年代後半のクリエイティブ産業の地域分布

朝田 康禎

### A Spatial Distribution of the Creative Industries in the Late 2010s

Yasusada Asada

#### 【要 旨】

2000年代に入って世界の都市政策において創造都市、クリエイティブ産業（創造産業）というキーワードが注目されるようになってきた。2000年代初頭に世界各国で広まったこの都市政策は、日本でも2000年代に入って調査や研究が始まるようになった。しかし、クリエイティブ産業は定義することに困難な理由や要素があり、日本においてクリエイティブ産業の明確な定義は未だなされていない。本論は日本のクリエイティブ産業の定義・分類を整理するとともに、2010年代後半のクリエイティブ産業の地域分布を実証的に検証した。

## 1. はじめに

2000年代に入って都市政策の方向性として注目されるようになったキーワードにクリエイティブ産業がある。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クリエイティブ産業（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、それらはクリエイティブ産業と名付けられ、成長可能性の高い分野であることが明らかとなった。イギリスのクリエイティブ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。

日本においても自治体やシンクタンクによって日本のクリエイティブ産業の規模や動向に関する調査・報告書が示されるようになったが、日本ではクリエイティブ産業の定義にコンセンサスが得られていないため、調査・分析ごとに定義・分類方法が異なる。筆者は本稿の前著にあたる朝田（2023）において2010年代前半のクリエイティブ産業の地域分布を検討したが、本論はその続きとして2010年代後半から2020年にかけてのクリエイティブ産業の地域分布の状況を考察するものである。

## 2. クリエイティブ産業の定義・分類

2000年代に入って欧米で相次いで提唱されるようになったクリエイティブ産業政策に関して、2000年代後半には日本でも産業規模を推計する試みがなされるようになった。表1は日本におけるクリエイティブ産業の定義・分類をまとめたものである。2000年代終わり頃から自治体やシンクタンクなどによる地域政策の報告書において各地域のクリエイティブ産業の規模（事業所数、従業者数など）を推計する調査研究が活発に行われるようになった。近年では日本総合研究所（2021）や松嶋（2021）によって日本の都市におけるクリエイティブ産業の集積状況が検討されている。両者の定義・分類は吉本（2009）を参考に作成されているが、各分野に含まれる産業小分類に若干の差異がある。

## 3. クリエイティブ産業の地域分布

### 3-1. クリエイティブ産業の定義と分類

本論は、朝田（2023）の続きとして日本における2010年代後半（2016年～2021年、もしくは2015年～2020年）のクリエイティブ産業の地域分布を観察する。分類の仕方は日本総合研究所（2021）、松嶋（2021）といった最近の研究を参考にして表2の方法で行った。本論に

2010年代後半のクリエイティブ産業の地域分布

表1 クリエイティブ産業の定義・分類

作成者	分類
イギリス文化・メディア・スポーツ省 (1998)	①広告 ②建築 ③芸術・骨董品 ④工芸 ⑤デザイン ⑥デザイナーファッション ⑦映画・ビデオ ⑧娯楽ソフト ⑨音楽 ⑩舞台芸術 ⑪出版 ⑫ソフトウェア・コンピュータサービス ⑬テレビ・ラジオ
吉本 (2009)	①広告 ②建築設計 ③工芸、美術・骨董品、生活文化 ④デザイン ⑤映画・映像・写真 ⑥音楽 ⑦舞台芸術 ⑧芸術家、学術・文化団体 ⑨出版 ⑩コンピュータ・ソフトウェア ⑪テレビ・ラジオ
東京都 (2010)	①アニメ ②映画・ビデオ・写真 ③テレビ・ラジオ ④音楽 ⑤ゲーム ⑥ソフトウェア ⑦出版 ⑧広告 ⑨デザイン ⑩ファッション ⑪工芸 ⑫舞台芸術 ⑬芸術・アンティーク ⑭ソフトウェア ⑮建築
野村総合研究所 (2012)	①ファッション (繊維・素材、アパレル、美容・コスメ) ②食 (外食、農水産物、加工食品、食器・調理器具) ③コンテンツ (映画・映像・放送・アニメ、音楽、出版・マンガ、ゲーム、ソフトウェア) ④地域産品 (伝統工芸品) ⑤住まい (建築、インテリア) ⑥観光 (ホテル・旅館、観光地・観光施設、代理店) ⑦広告 ⑧アート ⑨デザイン
日本総合研究所 (2021)、松嶋 (2021)	①広告 ②建築設計 ③工芸、美術・骨董品、生活文化 ④デザイン ⑤映画・映像・写真 ⑥音楽 ⑦舞台美術 ⑧テレビ・ラジオ ⑨出版 ⑩コンピュータ・ソフトウェア ⑪芸術家、学術・文化団体

(出所) 野村総合研究所 (2012) を参考に著者作成

表2 本論におけるクリエイティブ産業の定義・分類 (産業小分類)

分野	産業小分類
広告	415 広告制作業、73 広告業
建築設計	74A 建築設計業
社会教育	82B 図書館、82C 博物館、美術館、82D 動物園、植物園、水族館、82F 音楽教授業、82G 書道教授業、82H 生花・茶道教授業、82M その他の教養・技能教授業
デザイン	726 デザイン業
映像音声制作	411 映像情報制作・配給業、412 音声情報制作業、416 映像・音声・文字情報制作に付随するサービス業
映像提供	746 写真業、79D 写真プリント、現像・焼付業、801 映画館
舞台芸術	802 興行場、興行団、951 集会場
芸術家	727 著述・芸術家業、933 学術・文化団体
出版	413 新聞業、414 出版業
ソフトウェア	391 ソフトウェア業、401 インターネット付随サービス業
放送	381 公共放送業 (有線放送業を除く)、382 民間放送業 (有線放送業を除く)、383 有線放送業

(注) 産業小分類の番号は分類番号

(出所) 総務省「平成28年経済センサス活動調査」「令和3年経済センサス活動調査」より筆者作成

における分析の工夫として分野「工芸、美術・骨董品、生活文化」における「中古品小売業」、分野「音楽」における「楽器小売業」、分野「コンピュータ・ソフトウェア」における「がん具・娯楽用品小売業」の3つの小売業は分類に入れなかった。筆者は朝田 (2016) においてクリエイティブ産業におけるバリューチェーンサイクルを考慮する必要性を指摘した。クリエイティブ産業の生産過程では音楽、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、流通する分野、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生産物は広がっていく。消費者に届けられる最終段階の「小売業」は分類分野によって含まれている分野もあれば含まれていない分野もあり、整合性の観点から小売業は省いた。

表3は表2の分類方法を用いて2016年から2021年にかけてのクリエイティブ産業就業者の動向を示したものである。同産業の事業所数や就業者数を都道府県・大都市単位かつ産業小分類単位で取得できる統計は国勢調査か経済センサスしかないが、国勢調査よりも経済センサスの方が表章される小分類の項目数が多いので、日本における同産業の研究では経済センサスが用いられることが多い。

表3の左側欄「2021年実数」では2021年の就業者数と、2016年から2021年にかけての増減を示した。本論におけるクリエイティブ産業11分野の就業者数合計は243万人で、全産業就業者数の4.2%を占める。2016年と比較すると36.5万人の増加であり、5年間の倍率は1.177倍を記録した。全産業就業者の倍率が1.019倍であることと比較すると、クリエイティブ産業の成長が目立つ。

表3 クリエイティブ産業就業者の地域分布 (2016年－2021年)

	2021年実数		2021年構成比			2016－21年構成比の増減		
	全国	増減	首都圏	京阪神	地方中核	首都圏	京阪神	地方中核
全産業	57,949,915	1,077,089	17.6	6.5	7.6	0.8	0.1	0.1
クリエイティブ産業	2,437,486	365,817	51.4	9.1	10.5	3.7	0.2	-0.3
広告	164,020	11,013	56.2	10.3	11.8	4.1	-1.3	-1.0
建築設計	282,436	32,465	27.6	10.1	16.3	2.4	-0.0	0.2
社会教育	171,710	-6,539	23.0	6.2	7.2	2.3	0.2	-0.7
デザイン	42,376	951	46.7	14.0	10.8	-1.0	-0.7	1.4
映像音声制作	118,892	20,251	64.9	6.9	7.8	1.6	-0.3	0.2
映像提供	73,664	-11,165	18.3	6.9	8.4	0.9	0.5	-0.2
舞台芸術	75,326	9,628	37.8	5.1	9.2	1.6	-1.8	-1.5
芸術家	11,735	1,227	39.3	11.1	6.1	-5.4	1.1	0.1
出版	105,995	-12,867	57.5	9.2	8.7	2.3	0.3	-0.5
ソフトウェア	1,328,869	328,042	61.4	9.5	10.1	2.2	0.4	-0.4
放送	62,463	-7,189	34.6	7.6	13.2	1.4	-0.0	1.0

(注1) 2021年の実数の単位は「人」、増減は2016年－21年の増減数(人)、構成比の単位は%

(注2) 就業者数は民営事業所就業者数で計算している

(出所) 総務省「平成28年経済センサス活動調査」「令和3年経済センサス活動調査」より筆者作成

表3中央欄の「2021年構成比」は全国に占める(1)首都圏の比重(構成比)、(2)京阪神の比重、(3)首都圏と京阪神を除く地方中枢都市の比重を示しており、右欄「2016-21年構成比の増減」は2016年から21年にかけて、それぞれの比重がどれだけ増減したかを示している。本論では同産業の地域分布を検討するにあたって、2016年から21年にかけて、これらがどのように変化しているかを分析ポイントとする。なお、都市圏の定義は以下のとおりである。

首都圏：東京都区部、横浜市、川崎市

京阪神：大阪市、神戸市、京都市

地方中枢都市：札幌市、仙台市、名古屋市、広島市、福岡市

### 3-2. クリエイティブ産業の地域分布の変化

2016年から2021年にかけての分析期間中、就業者総数は107.7万人増加しており、クリエイティブ産業全体は36.5万人増加している。クリエイティブ産業11分野のうち減少しているのは「社会教育」(0.6万人減)、「映像提供」(1.1万人減)、「出版」(1.2万人減)、「放送」(0.7万人減)の4分野で、残り7分野は増加している。

クリエイティブ産業全体では首都圏の構成比は2016年の47.6%から2021年の51.4%へと3.7ポイント増加し、クリエイティブ産業の首都圏への集中がより深まっている。首都圏構成比が元々高い「映像音声制作」(63.3%→64.9%)、「ソフトウェア」(59.3%→61.4%)、「出版」(55.2%→57.5%)、「広告」(52.0%→56.2%)と軒並み上昇しており、クリエイティブ産業11分野のうち「デザイン」、「芸術家」を除く9分野で首都圏への集中が増していることがわかる。同産業が期間中に増加した36.5万人のうち26.5万人が首都圏の増加によるものである。

首都圏への集中を高めながらもその他の都市圏への展開も見られるのは「建築設計」(全体で3.2万人増)で、大阪市(約3000人増)、名古屋市(約2000人増)、福岡市(約1000人増)、札幌市(約1000人増)での増加が見られる。また、「映像音声制作」は全体で2.0万人の増加のうち首都圏だけで1.4万人を占めるが、それ以外の京阪神、地方中枢都市の大部分で増加が見られ、コンテンツ制作の全国展開が進みつつあることがうかがえる。

地方圏への展開が見受けられるのが「ソフトウェア」で、全体32.8万人の増加のうち首都圏だけで22.3万人を占めるが、一方、46都道府県で増加となっており、「ソフトウェア」が全国的に成長していることがわかる。地方圏の中でも増減が分かれたのが「デザイン」で、23道県で増加だったが、16県で減少となった。

同じ分野の中で対照的な変化が見られたのが「社会教育」で、この分野は「図書館」「博物館、美術館」「動物園、植物園、水族館」などの社会教育施設と、「音楽教授業」「書道教授業」「生花・茶道教授業」「その他の教養・技能教授業」などの個人教授業から成っている。「図書館」「博物館、美術館」「動物園、植物園、水族館」は約6割の都道府県で増加しており、社会教育施設の拡充が見受けられる。一方、「音楽教授業」「書道教授業」「生花・茶道教授業」「その他の教養・技能教授業」はほぼ全ての都道府県で減少しており、新型コロナウイルス感染症の影響によるものと思われる。前回の分析(2009年～2016年の変化)において地方圏で最も成長していたのがこの分野だっただけに、注目すべき動向となった。

## 4. クリエイティブ職業の地域分布

### 4-1. クリエイティブ職業の定義と分類

筆者は朝田 (2015)、朝田 (2016) においてクリエイティブ産業を既存の産業分類で検討することにはさまざまな制約があることを指摘した。クリエイティブ産業の生産工程の出発点であり、コア部分である職人的な生産過程とその後の大量生産過程を通常の産業分類から抽出するのは困難だといえる。産業小分類における個人の創作活動は「芸術家」の1.1万人として抽出できるが、個人の創作活動はこのような小規模ではないと思われるので、産業分類で検討することの限界を示しているといえる。そこで、朝田 (2015) において個人の創作活動が中心となる分野を推計する代替手段として職業分類による統計データを用いることを提案した。日本において産業分類の代わりに職業分類を用いた分析はあまりないが、本論では国勢調査における就業者の職業小分類の表章項目を用いて表4のようにクリエイティブ職業を定義した。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の動向が把握できることである。

本論では職業小分類において個人の創造性の程度が高い職業を選定したが、注意を要するのは研究者、教員、技術者、医者、弁護士、司法書士などの職業（科学、技術、医療、法務など実務的専門職）を含めるかどうかについて意見が分かれるということである。本論では文化産業の定義を尊重して選定を行い、研究者（研究所勤務、大学教員）は含めたが、それ以外の専門職は含めなかった。科学、技術、医療、法務など実務的専門職をどこまで含めるかによってクリエイティブ職業の規模は100万人から500万人程度まで大きく変化する。

表4 本論におけるクリエイティブ職業の定義・分類（職業小分類）

分野	職業小分類
作家・編集者	211 著述家、212 記者、編集者
画家・写真家	22a 彫刻家、画家、工芸美術家、225 写真家、映像撮影者
デザイナー	224 デザイナー
音楽家・俳優	231 音楽家、23a 舞踊家、俳優、演出家、演芸家
個人教授	24n 個人教師（音楽）、24p 個人教師（舞踊、俳優、演出、演芸）、24t 個人教師（他に分類されないもの）
スポーツ	24r 個人教師（スポーツ）、245 職業スポーツ従事者
研究者	051 自然科学系研究者、052 人文・社会科学系等研究者、19c 大学教員

(注) 職業小分類の番号は分類番号

(出所) 総務省「平成27年国勢調査」「令和2年国勢調査」より筆者作成

#### 4-2. クリエイティブ職業の地域分布の変化

本節では先のクリエイティブ産業の分析期間（2016～2021年）に近い期間として2015年から2020年にかけて（平成27年国勢調査、令和2年国勢調査）のクリエイティブ職業の動向を検討する。分析期間中、就業者総数は121万人減少しているのに対し、クリエイティブ職業は4.5万人増加している。クリエイティブ職業7分野のうち減少しているのは「個人教授」（0.4万人減）と「研究者」（1.1万人減）で、他の5分野は増加している。

クリエイティブ職業全体では首都圏の構成比は2016年の21.9%から2021年の23.8%へと1.9ポイント増加し、クリエイティブ職業の首都圏への集中は進んでいる。注目すべきは7分野全てにおいて首都圏の比重が高まっていることである。同職業の増加が4.5万人であるのに対し、首都圏の増加は3.1万人にも及ぶ。

職業分類で見た場合、「作家・編集者」、「画家・写真家」、「音楽家・俳優」は首都圏への集中が高まる一方で、地方圏では増減がプラスとなるとところとマイナスになるところが相半ばしている。クリエイティブ職業が全体として成長する中で、この3分野においては地方圏でも成長傾向が見られる。「個人教授」は多くの道府県で減少傾向にあり、産業分類「社会教育」の傾向と整合しているといえる。

前回の分析（2010年代後半）において職業分類「デザイナー」が多くの都道府県で増加が見られることを指摘した。2010年代後半においては特徴的なことに、都市圏の中で東京都のみで大きな増加（0.6万人）が見られるものの、それ以外の首都圏、中京圏、京阪神の都市ではほとんど増加が見られない。一方、地方圏の中で25道県は増加しており、これも産業分類「デザイン」の傾向と整合している。

表5 クリエイティブ職業就業者の地域分布（2015年－2020年）

	2020年実数		2020年構成比			2015－20年構成比の増減		
	全国	増減	首都圏	京阪神	地方中枢	首都圏	京阪神	地方中枢
総数	57,673,630	-1,217,180	11.4	4.6	6.4	0.7	-0.2	0.2
クリエイティブ職業	1,128,760	45,550	23.8	6.1	8.0	1.9	-0.1	0.4
作家・編集者	114,060	10,040	37.6	5.0	6.3	1.1	0.4	0.1
画家・写真家	116,490	14,700	22.4	5.1	7.0	2.0	-0.6	0.5
デザイナー	201,100	7,270	30.9	7.6	8.1	2.3	-0.3	0.6
音楽家・俳優	88,240	11,100	44.8	4.9	6.2	4.1	0.0	-0.3
個人教授	192,880	-4,480	14.7	5.2	7.8	1.1	-0.3	0.7
スポーツ	132,450	18,160	14.1	5.6	7.5	0.1	0.4	0.3
研究者	283,540	-11,240	18.0	7.1	9.9	1.5	0.1	0.5

（注）2020年の実数の単位は「人」、増減は15年－20年の増減数（人）  
（出所）総務省「平成22年国勢調査」「平成27年国勢調査」より筆者作成

#### 4-3. 産業分類と職業分類のクロス統計

クリエイティブ産業の推計作業において職業分類を考慮する必要があるのは、クリエイティブ産業の生産工程の出発点であり、コア部分である職人的な生産工程とその後の大量生産工程を通常の産業分類から抽出するのは困難だということである。朝田 (2016) において、クリエイティブ職業7分野のうち「作家・編集者」、「音楽家・俳優」、「デザイナー」は比較的多くの産業に分散していることを指摘した。特に、職業小分類「デザイナー」の従業者数は20.1万人であるが、産業小分類「デザイン」は4.2万人であり、同じデザイン関連でも職業分類と産業分類の乖離が大きい。時系列変化を見た表6によると、産業としてのデザイン業の従業者数は2000年から2010年まで減少していたが、2015年から2020年にかけては増加に転じている。また、職業としての「デザイナー」は一貫して増加している。生産工程におけるデザインや造形の重要性が多くの業種で高まり、それが地方圏でも展開していると考えられる。

表6 産業小分類「デザイン」と職業小分類「デザイナー」の就業者数推移

	産業小分類 「デザイン」	職業小分類 「デザイナー」
2000年	84,504	161,393
2005年	87,538	164,741
2010年	75,650	179,570
2015年	79,360	193,830
2020年	88,020	201,100

(出所) 総務省「平成12年、17年、22年、27年、令和2年国勢調査」より筆者作成

## 5. おわりに

本論では日本ではクリエイティブ産業の定義が統一されていない現状を整理した上で産業分類による接近に限界があることを示した。その上で職業分類を用いてクリエイティブ職業の従業者数を算出し、クリエイティブ産業分析を補完した。ここで得られた主な結論は以下の通りである。

- (1) クリエイティブ産業を産業分類、職業分類のどちらで見ても、2010年代後半は増加傾向にあることが明らかである。
- (2) 日本においてクリエイティブ産業の首都圏への集中傾向は強いが、産業分類、職業分類のどちらで見ても、それがより強まっている。
- (3) 2010年代前半に見られた「社会教育」などの個人に対する芸術・文化的なサービスの地方圏での展開は、2010年代後半は減少する方向に転じている。
- (4) 産業分類「デザイン」、職業分類「デザイナー」ともに全国総数は増加しており、地方圏

を含めて全国的な成長が見られる。

本論では日本におけるクリエイティブ産業の実態や動向を観察するにあたって産業分類と職業分類を併用することを提案した。今回は経済センサス、国勢調査のデータを併用したが、産業小分類、職業小分類ともに2020年前後の最新統計が公表されるのはもう少し先であり、今後より詳細な分析を進めたい。

#### <参考文献>

- 朝田康禎（2015）「クリエイティブ産業・クリエイティブ職業の地域分布の動向」『東アジアへの視点』第26巻1号, pp.15-24.
- 朝田康禎（2016）『文化産業・創造産業の成長と地域経済への影響』（学位論文）（大阪府立大学）
- 朝田康禎（2023）「2010年代のクリエイティブ産業の地域分布」『摂南経済研究』第13巻第1・2号, pp.49-58.
- 東京都産業労働局（2010）『クリエイティブ産業の実態と課題に関する調査』
- 日本総合研究所（2021）「クリエイティブエコノミーが切り開く未来～持続可能な都市において不可欠な「文化芸術」～その2：文化芸術が都市や地域に及ぼす影響とは」
- 野村総合研究所（2012）「平成23年度知的財産権ワーキング・グループ等侵害対策強化事業（クリエイティブ産業に係る知的財産権等の侵害実態調査及び創作環境等の整備のための調査）報告書」
- 松嶋慶祐（2021）「クリエイティブ産業の地方立地の可能性」『九州経済調査月報』2021年12月号, pp.2-9.
- 吉本光弘（2003）「創造的産業群の潮流」『ニッセイ基礎研REPORT』 pp.1-6.

