

# 日本の新産業としてのエンターテインメントビジネスの視点 と代表企業の事例研究

—日本のエンターテインメント分野の代表企業の経営分析とその比較—

西本みゆき

日本大学大学院総合社会情報研究科

## Establishment of the Entertainment as a New Industry in Japan

-The New Classification of Entertainment Industry and the Entertainment Business of Japan-

NISHIMOTO Miyuki

Nihon University, Graduate school of Social and Cultural studies

---

This paper pursues what conditions of the Amusement and American typed theme park entertainment business have been grown up in Japan after world war II and the progress that Japanese entertainment business could become a new industry spin out from the service industry group which currently is classified as the third staged industry. The skim and theme of the entertainment business have been examined through the results analysis of several representative enterprises' examples. Finally, the establishment of Japanese entertainment business as a new industry in Japan which could be the futural industry is studied.

---

### まえがき

日本は、第二次世界大戦後、国家の発展基盤の中核として経済発展を標榜し、「ものづくり」にその手段を求めた。日本各地に生産施設と生活施設を中心とした工業都市の整備を進め、戦後の復興と経済発展に官民一体となって取り組んできた。その結果、所得の拡大が図られ、一見豊かに見える中産階級が生まれ、消費動向も大きく変化した<sup>1</sup>。

更に、国際化の波に乗って金融は自由化し、効率化を考えて「ものづくり」の生産設備は海外へと移転していった。嘗ての工業都市は姿を変え、生活施設のみが取り残される地方都市が増えていった。その一方大都市は企業のグローバル化で中枢機能は一

層重要視され都市のIT化はさらに急速に進められ、日本人の生活環境も大きく変化している。

この様な背景から、日本の消費文化も大きく様変わりし、アメリカ文化と共に移入されたエンターテインメントは日本で定着発展し、日本の企業が世界へ、そのエンターテインメントの発信を始めるようになってきた。日本の産業政策にも、この新しい産業分野を一層拡充すべきと重視する視点が生まれている。

当研究においては、第二次世界大戦後の日本での産業経済重視政策の採用以降<sup>2</sup>、バブル崩壊、デフレ複合型経済の減速にも耐え、生き残ってきたエンターテインメント代表企業の経営分析とその比較を通じ、複数の企業事例を用いて、企業の体質の充実や、

---

<sup>1</sup> 橋本俊詔『家計からみる日本経済』岩波新書 873、岩波書店、2004年2月、26-40頁。

<sup>2</sup> 野口悠紀雄『日本経済再生の戦略』中公新書 1500、中央公論社、1999年10月、119-121頁。

その成長性等を確認する。また、それらが、将来の日本の産業の一翼を担う可能性を把握し、エンターテインメントビジネスの将来を展望する。

## I. 余暇からエンターテインメントへの展開

エンターテインメント、entertainment、は人類発生の起源に遡った歴史を持つ。古代人が自分達の住居に用いた洞窟に壁画を描き、自然石から彫刻を作るといったアクティビティを人間の楽しみとして見出した時から、この概念は生まれた。

エンターテインメントは、最近注目を浴びている快楽型消費<sup>3</sup>の終結点となるレクリエーション、レジャーの延長線上にあり、広義では健全で優良な余暇の過ごし方を指す。

その方法論としては、日本では、顧客の購買心理に働きかける企業側の働きかけが「おもてなし」のサービスだと考え、米国では、顧客を企業の思惑通りに誘導し、顧客が自分で欲しいと思っていた商品・サービスを入手出来たと思込ませる「エンターテインメント・もてなし」と考えている。

### 1. 日本人の余暇

#### (1) 日本人のレクリエーション、レジャーとエンターテインメント

##### i) レクリエーション

日本では、1938年（昭和13年）以前には外来語である「レクリエーション」という言葉は殆ど用いられず、必須要件として、自由時間がなければならないこと、自主的、自発的でなければならないこと、創造的であること、活動することによって一層その進化が高まる対象であり、喜びや楽しみが伴うものであること、が挙げられる。レクリエーションの分類の基準には主に、「活動による分類」と「レクリエーションのために提供されるサービスの主体による分類」の2つに分けられる<sup>4</sup>。

エンターテインメントは、その主体が「レクリエーションのために提供されるサービス」を指すと考え、一般のレクリエーションのサービスの主体とその提供サービスの概念を以下のように分ける<sup>5</sup>。

- ①. 公共レクリエーション  
公費で提供されるサービスによる地域社会レクリエーション
- ②. 準公共レクリエーション  
社会福祉法人や教育団体が提供する様々なサービスを利用して行なわれるレクリエーション
- ③. 職場レクリエーション  
会社や工場単位で企業体が従業員及びその家族に提供するサービスによるレクリエーション
- ④. 家庭レクリエーション  
家庭で行なわれるレクリエーションであり、家族毎のハイキング、パーティ、その他計画して行なわれるレクリエーション
- ⑤. 商業レクリエーション  
商業娯楽のように企業体が営利を目的として提供する様々なサービスを利用して行なわれるレクリエーション

日本でも、1970年（昭和45年）頃から、産業社会における人間らしさの破壊が問題視されてきて、「人間の尊重」が人々の共通の願いになってきた。この視点から、高度成長経済に邁進してきた労働中心のあり方を再検討しようという風潮が高まった結果、産業界は勿論、教育の場でも週休2日制の導入が実施され、余暇の増大、特に休日の増加と余暇活動に対する支出の増大など、レクリエーションの条件は著しく改善された。そして、ゆとりある豊かな生活を求める機運の高まりを背景に、過去の受動的娯楽から、本格的なレクリエーションの時代に突入した。

現在、「レクリエーション」はその概念と共に、日本人に定着するようになった。

##### ii) レジャー

<sup>3</sup> 堀内圭子『<快楽消費>する社会』中公新書1747、中公出版、2004年10月、8-12頁。

<sup>4</sup> 高橋和敏『レクリエーション概論』不昧堂出版、1980年2月、112-114頁。

<sup>5</sup> 日本レクリエーション協会編『レクリエーション体系』全三巻、不昧堂出版、1975-1977年、1975年一巻12-18頁、28-40頁。

日本では、1965年（昭和40年）頃から国民の間にレジャーと言う言葉が普及するようになった。レジャーleisureとは、余暇と訳し、「許される」の意味のラテン語 *licere* に由来する<sup>6</sup>。レジャーを「時間」としてとらえた場合、それは、生活時間の中の自由時間を指すが、さらに「活動」としてとらえると、この自由な時間を人間的に使う活動と言う事になる。

一見関連がないように見えるが、この語源はギリシャ語の *scholê* である。スコレは、第一に余分な時間あるいは単に時間の意味がある。第二に学ぶことを意味する。英語のスクール (*school*) はギリシャ語のスコレに発しており、レジャーとは自由な人間が、自己の人間性を開発し、発展させるための、自由に使用できる時間を意味し、かつその時間に行われる活動の意味になる<sup>7</sup>。

現在のレジャーの本義は、生活時間から睡眠時間と労働時間を取り除いた残りの時間にあり、どこまでも時間的な規定である。しかし、その後、この余暇時間に行われる活動を、全てレジャーとして受け取るような傾向が強くなってきた。

嘗て日本では「暇」ないし「閑暇」を自由に持つことが出来たのは、専ら上流階級か支配階級に限られており、一般庶民は生活の為に長時間の労働を強いられたため、「物日（ものび）」や「年中行事」、その他祝祭日は別として、暇づくり、閑暇を楽しむことは出来なかった。また「稼ぐに追いつく貧乏なし」と言われたように、ひたすら労働することがむしろ美德とされた。そのため、レジャーは、その意義を評価されずかえって「暇つぶし」「遊び暮らすこと」などとして敵視された。

1940年（昭和15年）日本厚生協会（現日本レクリエーション協会）が設立され、「国民の健全なる身心の保全」を軍事国家設立の推進目的とし、その活動の「厚生運動」をレジャーにつながるレクリエーションだと考える偏狭な解釈を一般庶民に植え付けた。

日本は戦時体制に突入し、生産力の向上が至上命

令になったが、権田保之助氏は「国民娯楽の諸問題<sup>8</sup>」の中で、青少年大衆を健全に導き、生産活動に意欲を持たせるにはただ働かせるだけではだめであって、むしろ休みの時には映画、演劇、スポーツその他の「国民娯楽」を提唱し、また、「健全娯楽」を主張した。

マスコミが、このような状況下でレジャーという語を度々使用したこともあって、今日では、レジャーと言えば、広義には、余暇における活動の総体を、狭義には、楽しみや喜びを伴う旅行、各種の催し物の見物、娯楽のような対象を指す。

それでは、レジャーはレクリエーションとどこが違うのかが問題になってくる。これについては識者の間にも統一した解釈があるわけではない。「レクリエーションは、余暇における活動という点においてはレジャーと同じであるが、その中でも、健康を維持し、浪費を伴わず、積極的に社会的に望ましいものと認められる活動に重点をおいた行動である<sup>9</sup>」と考え、これに対して「レジャーは睡眠や労働から解放された時間であると共に、その時に行なわれるあらゆる活動、特に楽しみや喜びを目的とする活動である」と考えるのが妥当とされている<sup>10</sup>。

最近では、職業から離れて行なわれる科学研究、例えば天体観測などスポーツ活動、芸術活動、園芸などそれに熱中することによって喜びや生きがいを感じるという対象などは優れたレジャーであると考えられている。

### iii) エンターテインメント<sup>11</sup>

日本のエンターテインメントは、まず欧米型のレクリエーションに始まった。米国からの文化移入に伴った日本社会の大変革の時代に、レクリエーションは、

<sup>8</sup> 日本レクリエーション協会編『レクリエーション指導の理論』東京書籍、1982年4月、12-18頁。

<sup>9</sup> 日本レクリエーション協会編『レクリエーション指導の理論』東京書籍、1982年4月、36-41頁。

<sup>10</sup> 同上 63-75頁。NHK世論調査部『図説日本人の生活時間1985』日本放送出版協会、1988年10月、6-29頁。

<sup>11</sup> フランク・B・ギブニー編「ブリタニカ国際百科辞典」TBSブリタニカ出版、1991年2版482、983頁、1998年3版392-395頁。

<sup>6</sup> 石川弘義『余暇の戦後史』東京書籍、1979年9月、22-49頁。

<sup>7</sup> 石川弘義『余暇の戦後史』東京書籍、1979年9月、68-71頁。

受動形式から能動形式へと変化した。さらに生活の変革に伴って、集団から個々のレジャーという形式に変わった。その個性に合わせるため、提供されるサービスの内容やレベル、多種類の形式が取り入れられた。その表現として、アメリカから移入された「エンターテインメント」という言葉が汎用されるようになった。

レクリエーションでは、それに値するような余暇利用の能力や技術や態度を「いつ」「どこで」「いかに」に獲得するかと言うことが重要である。それには、結局「余暇教育」あるいは、レクリエーションのための教育体系を確立する、と言う内容になる。これまで生産のための知識、技能、体力の形成に向っていた教育「真の人間のいきがい」、「生活技術」や「生活の知恵」の内容を持たせ、生活を充実して過せるように仕向けるという解決策が必要になる。

このように教育システムの充実を図ることで、例えば生涯教育のカリキュラムに取り入れること、によって、単なる逃避的享乐的な姿勢から積極的、創造的な活動に取り組み、精神緊張を解消し、心身共に明るい状態を作り出すような建設的なレクリエーションが生まれてくる。それは、人間と人間のつながりを大切にするような集团的、社交的なレクリエーションである。

レジャーでは、ギリシャ哲学アリストテレスが「スコラ（現代の学問教育）こそその中心にあって、すべてはそのまわりをめぐる」と主張したように、人々は文化的に、思索し学び、肉体を練磨することによって人間性の開発を進めることが重要である。それは日常生活の面でも究極的理想の追求になる。

エンターテインメントでは、現在の米国において、演出、仕掛けが人々を楽しませる行為である。ここでは他者との交流や、提供する例（おもてなしをする側）が顧客への働きかけを前提とする、幸せな気分させるサービスを提供する行動となる。

動物の中で「人間のみが笑う」という才能を持っており、この生理作用に強く働きかけて、生理的（生きている証）な満足を与える仕掛けをエンターテインメントと考へても良いのではないだろうか。

デュマズディエ (Dumazedier, Jeffrey) は、その著『余

暇（レジャー）文明に向って（1962年）』の中で「レジャーとは義務から解放される時に、休息のため、気晴らしのため、あるいは利得とは無関係な知識や能力の養成、自発的な社会参加、自由な創造力の発揮のために随意に行なう活動の総体である<sup>12</sup>」と述べている。彼の言う休息、気晴らし、創造力の発揮などの活動は、レジャーを機能的側面から定義づけたものである。その後、今和次郎によって時間的（歴史的）発展の視点<sup>13</sup>が加えられた。

今和次郎は「人間の生活の全体的構造を、労働と休養だけで循環する段階、労働と休養に慰労が加わって循環する段階、労働と休養に慰労が加わり、更に教養が加わって循環する段階、の3つのレベルに分類し、それぞれの から に推移していくことが、生活の文化的発展に他ならない<sup>14</sup>」と言う。

この3機能を、現代のエンターテインメントの現場に従って歴史的文脈の中に置きなおしてみれば、生活水準の上昇に伴った人々の欲求構成の高度化に対応して、レジャーの機能目的がレクリエーションの「休息」から「気晴らし」へ、さらに「自己実現」、すなわち、エンターテインメントという順序で実現していくことになる。

## (2) エンターテインメントの研究

### i) 「音楽・歌謡<sup>15</sup>」を対象とした日本のアミューズメント（オーディオ）の研究

<sup>12</sup> J.デュマズディエ 中島巖訳「余暇文明に向って」東京創元社、1972年3月、82-96頁。

<sup>13</sup> 松原次郎他編『講座 余暇の科学』全三巻、垣内出版、1977年-1978年、16-24頁。レクリエーションについての今和次郎の定義 「デュマズディエに先駆けて、生活の歴史的発展を視点に入れた定義をしている。」

<sup>14</sup> J.デュマズディエ 寿里茂監訳 牛島千尋訳『レジャー社会学』社会思想社、1981年2月、8-14頁、24-26頁。レクリエーションについてのデュマズディエの定義 「余暇とは、個人が職場や家庭、社会から課せられた義務から解放されたときに休息のため、気晴らしのため、あるいは利得とは無関係な知識や能力の養成、自発的な社会参加、自由な創造力を発揮するために、随意に行なう活動の総体をレジャーと呼ぶ。」

<sup>15</sup> 秋庭隆司編「日本大百科全集」小学館、1995年7月第二版、480-485頁。

第一には、意味を比較する歴史的研究の立場がある。例えば、古代においては神に感謝をするための祭事が執り行なわれたが、この場合、神を楽しませるための酒食と共に捧げた「神楽」の踊りと音曲が現在まで日本人に「祭囃子」として残っており、日本人のノスタルジーの対象となっている。特に夏の風物詩としての浴衣姿、風鈴、金魚すくい、家族と過した幼児の祭りの記憶は、日本人の一生の楽しい記憶である<sup>16</sup>。

第二には、第二次世界大戦後のアメリカ文化の影響から生まれた日本発信のアミューズメントの普及が進んでいる。その成功は、日本製のオーディオビジュアル機器が備えている優秀な機能性で、それはアメリカで評価され、今や世界全体でも評価されるようになったからである。

第三には、日本製のAVの機能の良さはそのハード特性の評価から音楽のソフトの分野の拡大につながり、ハードとソフトの相乗効果を生み出したアミューズメントは日本のエンターテインメントの下地を作り始めている。

## ii) 「テーマパーク、遊園地」を対象とした都市施設の研究

第一には、いかなる「遊び場」の伝統の上に今日の遊園地があるのか、その端緒にさかのぼりつつ、意味を比較する歴史研究の立場がある。

そこにはいくつかの論点が設定できる。例えば、遊園地に関わる造形を民衆が生み出した「商業美術」、ある種の「アート」とみなす視点がある。あるいは警察などがいかに取り締まったかを検証する風俗史、社会的視点から遊園地が都市生活に果たした役割を分析することができる。また遊園地経営を一種の「文化ビジネス」と捉える立場から経営者や遊戯機器関係のメーカーの足跡をたどり、彼らの仕事を再評価する産業技術史的研究がある。

欧州では、祭礼に際して仮設される移動遊園地はノスタルジーの対象となっている。メリーゴーランドの木馬をはじめ、古い道具を集めている収集家は

少なくない。一方で遊戯機械そのものの意匠や、絵看板や幟など、楽しさ演出するデコレーションのありようを美術史の観点から取り上げた研究もある。

米国では、近年、ディズニーランドをはじめとするテーマパークで培われたデザインのノウハウを評価紹介する著作も刊行されている。遊園地は世代性差を超えて、誰もが楽しい気分になる空間の演出を創出してきた。遊具もまた同時代の先端を行く技術と世相を映す流行を合致させつつ大衆に受け入れられやすいデザインのもので生み出されてきた。しかし、日本ではその種のまとまった研究解析は乏しいのが現状である。

第二には、今日における同時代の文化、とりわけ、アメリカ文化の影響のもと、遊園地が民族文化を時には破壊し、時には守っていると言う事実の研究評価が必要である。

古くから各民族は独自の遊園を発達させており、西欧や東アジアでは権力者がそれぞれの趣向、技法で庭園を築いていた。例えば、イスラムにも固有の造園の伝統があった。しかし、19世紀末にはコニーアイランド的な造形が、そして20世紀後半にはディズニーランドに代表されるアメリカ流のテーマパークが紹介され、ある種の普遍性をもって広く伝播した。世界の遊園地を比較する上で、もっとも明快なものさしは、時に「文化帝国主義」などと揶揄されるアメリカ流のエンターテインメントビジネスの尺度である。その本質はエンターテインメントと呼ばれる「他者との関係」を保つ文化ビジネスの方法論、いわば文化資本に基づく文化技術と演出技法の総体にある。

今ではテーマパークというアメリカ発信のテーマパークという新しいビジネスモデル<sup>17</sup>が、娯楽産業における「世界的な標準」になりつつある。近年、遊園地の設計技術、マーケティングを含めた運営の方法論など、テーマパークビジネスの影響は遊園地以外にも広がっている。ラスベガスのテーマホテルなどにあっては、その思想は他の都市施設と融合し、さらなる広がりをみせている。

<sup>16</sup> 秋庭隆司編「日本大百科全集」小学館、1995年7月10日第二版、73-74頁。

<sup>17</sup> 根本祐二『マルチエンターテインメントビジネス』ダイヤモンド社、1995年3月、26-39頁。

実際のところアメリカ流のテーマパークビジネスを受容する方法に関しては、地域毎の差異がある。一方で伝統的な娯楽を壊すとともに、他方でその方法論を上手に応用して失われた地域文化を再生させている事例もある。ディズニーの例に明らかなように、その影響力は楽園の外に滲みだし、生活世界で息づいた文化的事業をも相対化する可能性を秘めている。遊園地という限られた領域にあって再編成された地域文化がいかにかその地の大衆文化に影響を及ぼしているのか、遊園地の対象をおのずと園の外部にも求めるのは当然である。

第三に、遊園地がある種の価値観やライフスタイルを伝えるメディアとして機能している点を研究の視点とすること必要である。国民国家の枠組みのなかであって、欧米における遊園地は、家族の在り様、消費生活の美德、異性との健全な交際を学びとる学習の機会としても機能し、公共意識や倫理を育む場所として、ある種、啓蒙の場となっていた。

近年、公共的なセクターが運営する事業のなかに歴史や伝統などの地域文化をより活かそうとするテーマパークが少なくない。この種の施設は単なる集客施設ではなく文化施設という一面をあわせ持つ場合が多い。「公」と「民」の役割分担が変わりつつある昨今、社会教育施設に準じる公共性を遊園地に見出すことが出来る。

## 2. 日本におけるエンターテインメントの現況と構成

### (1) 産業分類<sup>18</sup>と部門

日本においては米国国務省統計局が分類しているエンターテインメントの概念や定義については未だ確定していない。日本の総務省統計局においては米国のエンターテインメント、レクリエーションはサービス業に分類される。また、実務的に日本国内において、当事業を所管している経済産業省は特定サービス業部門とし、スポーツ、娯楽、趣味創作、観光行楽の4部門に小分類されている。

### i) 産業分類のサービス業・エンターテインメントの概念と定義

産業分類上、エンターテインメントとは、個人消費支出中の余暇支出の形態をとる。従って、この娯楽、エンターテインメントとは、睡眠、食事、その他の生理的必需行動や勤労、学業などの義務的行動の対極にあり余暇時間の中で行なわれる。

産業分類のサービス業・エンターテインメントビジネス、娯楽行動にはさまざまなものがあるが、心理的な刺激によって楽しむ心理刺激型エンターテインメントと身体を動かすことによって楽しむ身体活動型エンターテインメントに分けられる<sup>19</sup>。

心理刺激型エンターテインメントには、見物（演劇やスポーツを観ること等）、ゲーム、ギャンブル（パチンコ、テレビゲーム、宝くじ等）、鑑賞（テレビ視聴、レコード・音楽鑑賞、読書等）、交際（スナック、居酒屋、レストランなどの飲食、歓談等）等がある。

身体活動型エンターテインメントには、スポーツ（テニス、ジョギング、水泳等）、行楽・散策（ハイキング・ドライブ・散歩等）、ホビー（プラモデル作り、日曜大工等）、観光旅行（国内、海外旅行）等がある。

このような区分で考えた場合、それらの中に含まれる具体的な行動は、日本の場合、時代と共に変化した。例えば江戸時代なら、見物は芝居、鑑賞なら錦絵、ゲームなら矢場、交際なら居酒屋、スポーツなら相撲、行楽や散策なら花見、観光旅行なら伊勢参り等が行なわれていた。その後、日本における民衆娯楽時代の始まりと言われている大正中期には見物する対象として活動写真（今の映画）が、交流の場としてカフェーが流行する。第二次世界大戦後は、日本在来の娯楽にアメリカから入ってきたエンターテインメントが巧みに組み合わせられて、現在のような多彩なサービス業・エンターテインメントが行なわれるようになった。

### ii) 産業分類の娯楽業・アミューズメントの概念と定義

アミューズメントとは娯楽の内容を言う。嘗て、

<sup>18</sup> 総務省統計局編「日本標準産業分類」総務省出版、2002年10月、8-16頁。

<sup>19</sup> J.デュマズディエ 寿里茂監訳 牛島千尋訳『レジャー社会学』社会思想社、1981年2月、8-14頁、24-26頁。

仕事も遊びも家庭生活もすべてがコミュニティ中心に行なわれていた時代には娯楽のための、レクリエーションもまたコミュニティ中心であった。しかし、近代産業社会が発達してくると、勤労者の生活は全面的に企業に依存するようになる。企業経営の見地からも、仕事によって緊張し疲れた肉体と精神を回復させ、新たなエネルギーを生み出すために、従業員のレクリエーション対策は重要な課題となった。

先にも述べたが日本においては、レクリエーションという言葉が一般化し、認識が深まったのは第二次世界大戦後のことである。

活動的概念としての娯楽の定義では、それは、自由な時間に行われる娯楽の活動を指すが、その「自由」な活動の内容を明確化する必要がある。

記述的概念に主づく娯楽の定義では、娯楽活動の内容、すなわち、そのアミューズメントを、習得、賭け、観覧、鑑賞、スポーツ、旅行というような例示によって説明する。

## II. 日本の産業、その産業政策と標準産業分類

### 1. 日本の産業

産業 industry はモノ（物的財貨）やサービスを生産する経済活動単位であり、人々が生計を維持するために従事する生産的活動のことである。農林漁業、鉱業、製造業、公益事業、運輸、通信、倉庫業、建設業、商業、金融、保険・保険・不動産業、その他のサービス業等、社会的分業として遂行される一切の経済活動を含む。

#### (1) 産業活動<sup>20</sup>

18世紀後半、機械による工業生産の開始と動力源の転換により産業活動が急激な発展をした。綿工業における機械性制生産の開始は人力、畜力、水力に替わる動力源としての蒸気機関の開発を促し、動力、伝動機、作業機という一連の機械装置を備えた工場

制度を確立させた。大量生産される安価な商品の登場により、経済発展の原動力は農業から工業に移行し、機械工業の発展はその素材部門としての鉄鋼産業、エネルギー部門としての石炭産業、輸送手段としての鉄道、船舶とその製造業を急激に発展させ産業革命となった。

20世紀に入って、産業活動の中軸をなす物的生産の発展は、物的流通を拡大し、その他の関連産業やサービス業に多岐にわたる分業体系のネットワークを押し広げ、産業活動全体を活性化させ、経済発展の原動力となった。

#### (2) 産業分析<sup>21</sup>

産業活動の発展は①その生産水準の上昇など量的拡大の側面と、②産業構成あるいは産業構造の変化という側面から考察することができる。①に関して言えば、生産活動の発展がなによりも物的生産の増大となって現れるので、産業活動指数、鉱工業生産指数、労働生産性指数などの統計や、工業統計表や個別業種の動態統計、在庫統計、生産能力指数及び稼働率指数、企業経営の諸指標に関する統計などが利用できる。

②に関しては、産業活動の発展は産業全体における各種産業の比重やそれら産業間の組み合わせ（産業構造）を変化させる。産業構造の変化を調べ、外国の産業構造と比較する場合、一定の基準に基づいて作成された産業分類が必要であるが、我が国では国連の国際標準産業分類を基にして、日本の経済と産業構造の特質を加味して作成された「日本標準産業分類」があり、産業構造の変化や新産業出現に応じて産業分類の新設や統合が行なわれている。その他、産業構造の分析目的に応じて色々な分類が行なわれている。

産業構造の変化を時系列で見て、外国の産業構造との横断的比較のために利用されるのが、今から約50年前に発表された、イギリスの経済学者C.クラークによって行なわれた三大分類である<sup>22</sup>。彼は、国

<sup>21</sup> 宮崎勇 本庄真『日本経済図説』第三版岩波新書 714、岩波書店、2001年2月、219-240頁。

<sup>22</sup> Clark, C.G., *The Conditions of Economic Progress*, 1940, 2<sup>nd</sup> ed., 1951. (大川一司ほか訳『経済進歩の諸条件』上

<sup>20</sup> 宮崎勇『日本経済図説』岩波新書 77、岩波書店、1989年10月、1-21頁、59-100頁。

民経済の発展につれ、労働人口と所得の比重が第一次産業から第二次産業へ、更に第三次産業へと移動するという歴史的な傾向があることを統計的に立証した。

## 2. 産業政策

### (1) 産業の現状

日本では、産業構造の高度化を一気に推進した主導産業は鉄鋼産業、電気機械産業、自動車産業等の重工業である。

1955年から60年かけて主導産業の交代が行なわれた。積極的な技術導入と大型設備投資が重化学工業化率を急速に高め、製造業では資本集約型産業を中心に労働生産性の工場と生産コストの引き下げが可能となり、国際競争力が強化され、輸出の重化学工業化が著しい高まりを見せた。

1970年代にはいるとオイルショックがエネルギー多消費型の素材産業に打撃を与え、素材産業は減量経営への移行を余儀なくされたが、重化学工業のうち比較的労働集約度の高かった機械工業部門では、オートメーション化とME（マイクロエレクトロニクス）化やロボット導入の進展によって、省人化、省力化が進み、高加工度製品である機械類の生産と輸出の伸びが活発化した。高加工度産業は高付加価値産業であり、次の産業交替としての知識集約型産業構造の中核を占める。

2000年頃から、労働人口は労働集約的なサービス産業（第三次産業）に吸収され、失業率の上昇に歯止めをかけた。しかし、生産性向上を目的としたコンピューターの導入が進展し、物流の効率化やサービス経済化が進行している。21世紀は高度情報化社会の到来、バイオテクノロジーの発展を軸に第一次産業が保護産業から脱却する可能性もある。しかし、問題はそれが雇用吸収力を強化し、労働時間の短縮と国民の幸せの拡大を実現できるかどうかである。

企業関連サービス業の次に現れて来るのか個人関連サービス業である。その重要産業がエンターテインメント産業であり、これらの中核産業の入れ替えには国策としての産業政策が必要である。

### (2) 産業政策<sup>23</sup>

産業政策とは政府や地方自治体が専業や企業を対象として、個々の産業活動や企業の取引活動に干渉し、商品・金融等の市場形成あるいは市場機構に対して、必要に応じて行政介入することである。このような必要が生じたのは資本主義が自由主義段階から独占資本主義段階に移行し、①市場機構が資源配分の面で有効に機能しなくなったこと、②国際市場での競争力強化のために、技術革新を積極的に導入し、産業構造の高度化を推進しなくなること、③環境問題、資源・エネルギー問題等従来の経済政策や社会政策の枠を超えた新たな問題が発生し、より包括的な対策が要求されることからである。その内容は、各国の経済事情に応じて多様であるが、大別して産業構造政策と産業組織政策に分けられ、前者は産業間の資源配分を主対象とし、後者は産業内の競争促進・制限を主たる領域としている。

#### i) 産業構造政策<sup>24</sup>

いくつかの産業を一定の政策策定基準に基いて助成し、産業構造の高度化を促進し、(たとえば重化学工業化政策)、個々の産業内部の調整を行なう(個別産業政策、例えば鉄鋼政策、造船業政策、農業政策など)ための諸政策をいう。産業の育成・調整政策の中軸をなすのは各種補助金交付、選別融資政策、租税特別措置、保護関税、投資調整政策などである。

後発資本主義国である日本は先進国に追いつく為に近代工業の積極的育成が戦前・戦後を通じて政府によって一貫して実施されている。

1945年から、第二次世界大戦後の産業構造政策は、戦後復興期における「傾斜生産方式」(1946年)から始まる。石炭・鉄鋼を中心とする産業の基礎物質の増産に各種生産資源が優先的に回されたほか、「外資法」(1950年)によって外国技術の導入が促進され、日本開発銀行による融資が行なわれたほか、「企

<sup>23</sup> 宮崎勇 田谷禎三『世界経済図説』第二版岩波新書 657、岩波書店、2003年5月、8-9頁。

<sup>24</sup> 野口悠紀雄『日本経済再生の戦略』中央新書 1500、中央公論新社、1999年10月、3-28頁。



業合理化促進法」(1952年)によって重要機械の特別償却制度が実施され、企業の設備投資の促進策が具体化された。

1950年代後半から60年代へかけての「高度成長時代」の行政指導は、エネルギー転換策を推進したほか、鉄鋼、造船、電力などの基幹産業の設備投資を産業合理化計画に基いて調整し、重化学工業化を進行させた。

1960年代、貿易自由化に対処するため、通産省は「中小企業基本法」(1963年)を制定、中小企業の協業化、共同化策を打ち出したほか、1964年の資本自由化体制への移行と、1965年の深刻な不況を契機に「産業再編成」に乗りだし、日産自動車・プリンス自動車の合併(1967年)、八幡製鉄・富士製鉄の合併(1970年)などの相次ぐ大型合併を実現させた。

1973年の「石油危機」は重化学工業路線に転換を迫るものであった。政府は12月に「緊急二法」(「石油需給適正化法」「国民生活安定緊急措置法」)を制定したが、物価の高騰に見舞われ総需要抑制策から低成長下での新しい産業政策の在り方を求められることになった。

1980年代のアルミ精錬、科学、紙パルプなど素材産業と造船を中心とする「構造不況産業」への対策(「特定不況産業安定臨時措置法」(1978年)、及び「特定不況地域中小企業対策臨時措置法」(1978年))などの応急措置を超えて、通産省産業構造審議会は「80年代の通産政策ビジョン」において、動的比較優位基準、国民ニーズ充足基準、省エネルギー・省資源基準、セキュリティ基準による産業構造の改善に対する視点を打ち出し、その後も、「産業活力」の維持(農業・流通業にあつては競争促進)を目指している。

## ii) 産業組織政策<sup>25</sup>

市場機構による資源配分の効率化を主体とするこの領域では、戦後、経済民主化の一環として財閥解体、巨大企業の分割が実施され、「独占禁止法」(1947年)が制定され、企業行動に対する一定の規制が制

度化された。公正取引委員会が設置され、「事業支配力の過度の集中を防止して、結合、協定等の方法による生産、販売、価格、技術等の不当な制限その他いっさいの事業活動の不当な拘束を排除」することが目的とされたが、「構造政策」や「不況対策」との関連から、三次に亘る改正が行なわれた。

1960年代後半には、寡占体制と管理価格の横行に対し、消費者の批判が高まり、カラーテレビの対米ダンピング問題や、石油危機時の石油資本等大企業の価格カルテルの実態が大きな社会問題となった。

公害環境保護政策は、環境アセスメントの作成にとどまり、鉄鋼、非鉄、石油化学、紙パルプを中心とする企業の公害防止投資も1975年をピークに減退し、大気汚染、水質汚濁、重金属による土壌汚染、騒音・振動、工業用地・住宅用地の乱開発、都市化の急進展による日照権問題などは、未解決なものが多い。

公益事業政策では、政府の財政再建と民間活力の導入策の一環として、電電公社と専売公社の民営化が実施され(1985年)、国鉄の改組と廃線部分での第三セクター方式への移管、その他各政府機関でも道路、郵便事業の民営化は推進中である。

## iii) 産業政策の課題

高度成長を通じて国際競争力を強化した日本の産業は、輸出市場と原料資源の安定確保、貿易摩擦解消を目的に、海外投資を拡大し、急速に国際化している。このため、産業政策においても国際協調を軸とする諸方策の具体化が要請されている。対外的には、進出企業が現地の労働事情にあった労使関係を確立すること、現地部品調達率を高めるよう指導すること、国内的には外資の対日本投資を積極的に受け入れる体制の確立をすること、海外との技術協力あるいは援助体制の拡充を急ぐこと、の必要がある。

また、国内的には産業構造が知識集約型産業を中心とする内容に転換していく必要がある。このためには、省エネルギー技術の産業部門と運輸・家庭部門への導入、社会の情報化を高め、流通・サービスの多角化を図り、農村では借地農による規模拡大と地場産業の拡充による雇用吸収力の増大、その結果

<sup>25</sup> M.E ポーター 土岐坤 中辻萬治 小野寺武夫訳『競争優位の戦略』ダイヤモンド社、2002年7月、3-36頁。

として、「地方の時代」を開花させる方向への政策的誘導に力をいれることが今後の産業政策の中心課題となる。

### 3. 標準産業分類<sup>26</sup>

統計の正確性と客観性を保持し、各種の統計間の比較可能性を高め、統計利用の向上を図る目的で設けられる統計基準の一つであり、計調査の産業表章に関する標準的な分類の体系を示すものである。

我が国では「日本標準産業分類」が統計の国際比較性を確保する目的もあり、ISIC (Industrial Standard, Industrial Classification of All Economic Activities) に準拠する形で作成されている。

第二次大戦後の日本標準産業分類は統計委員会産業分類専門部会の手によって1945年10月に完成されたものである。この分類は実地に使用後の改訂を経て、1951年4月に統計法に基く政令として制定され、同時に第一回の改訂が行なわれた。その後も、我が国の産業の変化に伴う改訂を重ね、1984年第九回目の改訂(施行は1985年4月)を経て現在に至る。その間、官庁、民間を問わず各種の統計において産業分類の基準として広く利用されてきたが、特に官庁統計に関しては、統計法に基く前述の政令により、国などが統計法に基いて行なう統計調査の結果を表示する場合においては、この日本標準産業分類(及び疾病、傷病及び死因の統計分類)を使用する義務が課せられている。

日本標準産業分類における「産業」とは事業所においては社会的な分業として行なわれる財貨・サービスの生産・提供に係わる経済活動を意味し、そのすべてが対象となり、営利活動だけではなく、教育、宗教、公務、医療などの非営利的活動も含まれる。また、ここでの「事業所」とは、財貨の生産またはサービスの提供を人及び設備を有して単一の経営主体の下で継続的に行なっている一定の場所を意味するが、その事業所が複数種類の財貨・サービスの生産活動を行なっている場合には、過去一年間における収入額または販売額がもっとも大なる事業によっ

てその事業所の帰属産業が決められる。

産業区分の基準としては、①生産される財貨または提供されるサービスの種類、②財貨生産またはサービス提供の方法、③原材料の種類及び性質、サービスの対象及び取り扱われるもの、が注目されるほか、事業所の数、従業員の数、生産額または販売額などの諸点も考慮される。事業主体については、官営、民営の区別を問わず、その事業所が同一種類の経済活動を行なうものである限り、同じ産業として分類される。

## III. 日本を代表するエンターテインメント企業の経営分析と比較

日本国内において当ビジネス(事業)を所轄している経済産業省の特定サービス業、その四部門の中の代表的な娯楽、観光行楽の二部門に深く係わっている代表企業を取り上げ、経営分析をする<sup>27</sup>。

### 1. 娯楽部門

①ソニー(株)とパイオニア(株)の総合評価比較

ソニー(株)総合評価

			評点	01年度3月 連結	03年度3月 連結	05年度3月 連結
財務の安全性	S	流動比率	20	18	20	22
収益性	P	総資本経常利益率	15	6	12	12
活力	A	総資本回転率	15	8	8	9
成長性	D	売上高伸率	25	22	18	20
人の力	M	社長の任期	15	9	8	9
企業力	E	明確なビジョン	10	10	10	10
合計点	T		100	73	76	82

パイオニア(株)総合評価

			評点	01年度3月 連結	03年度3月 連結	05年度3月 連結
財務の安全性	S	流動比率	20	26	20	22
収益性	P	総資本経常利益率	15	6	6	6
活力	A	総資本回転率	15	15	15	15
成長性	D	売上高伸率	25	19	16	18
人の力	M	社長の任期	15	5	5	5
企業力	E	明確なビジョン	10	10	10	10
合計点	T		100	81	72	76

出所：会社四季報 2001、2003、2005 年各春季号ソニー(株)とパイオニア(株)の数字を基に著者作成。

### 2. 観光行楽部門

<sup>26</sup> 総務省統計局『日本標準産業分類』総務省出版、2004年9月、18-38頁。

<sup>27</sup> 総合評価手法については、森田松太郎著『経営分析入門』日本経済新聞社 2002年7月、346-348頁、総合評価手法(公認会計士会推奨)評点基準内容に依る。

## ①オリエンタルランド（株）と（株）サンリオの 総合評価比較

オリエンタルランド（株）総合評価

		評点	01年度3月 連結	03年度3月 連結	05年度3月 連結
財務的安全性	S	流動比率	20	22	16
収益性	P	総資本経常利益率	15	12	19
活力	A	総資本回転率	15	6	5
成長性	D	売上高伸率	25	10	22
人の力	M	社長の任期	15	14	9
企業力	E	明確なビジョン	10	10	10
合計点	T		100	74	81

(株)サンリオ総合評価

		評点	01年度3月 連結	03年度3月 連結	05年度3月 連結
財務的安全性	S	流動比率	20	18	22
収益性	P	総資本経常利益率	15	14	14
活力	A	総資本回転率	15	12	12
成長性	D	売上高伸率	25	7	7
人の力	M	社長の任期	15	9	9
企業力	E	明確なビジョン	10	10	10
合計点	T		100	70	74

出所：会社四季報 2001、2003、2005 年各春季号オリエンタルランド  
（株）と（株）サンリオの数字を基に著者作成。

## IV. 日本の代表企業の経営分析結果から見た 日本のエンターテインメントビジネスの 将来展望

前章Ⅲにおいて、日本のエンターテインメントビジネスに携わっている（企業の中核ビジネスで経済産業省が分類している特定サービス業領域においてその分野が企業の主力経営対象と考えられる）企業4社について経営分析をした。

この事例分析結果をもとにして言えることは、エンターテインメントビジネス分野における各企業の総合評価点に関して、バブル崩壊と共にエンターテインメントへの消費動向変化や、多くの日本型テーマパークが閉園、倒産したと言う業界事情もあって、「財務的安全性」、「成長性」に関してはやや得点が低い、その他の評価項目については、日本を代表する自動車産業、ハイテク IT 産業の各社<sup>28</sup>に対して決してひけをとらないと言う結果が出ている事である。

<sup>28</sup> 森田松太郎著『経営分析入門』日本経済新聞社 2002 年 7 月、349 頁、キャノン、リコー、松下電器産業、トヨタ自動車、ホンダ自動車との総合評価と比較。

今や、生活施設中心となった大都市はグローバル化推進のため東京、大阪、名古屋は都市中枢機能の高まりによって、「IT、知識集約」の高度情報都市へと生まれ変わった。企業の総合評価手法で経営比較した場合、日本のお惣菜が外食産業に成長発展したように、日本人の生活の一部に溶け込んだレクリエーション、レジャーは生活から独立した、全く別の「おもてなし」エンターテインメントとしての新産業にまで成長したと言えるのではないだろうか。

さらなる産業発展のために、エンターテインメントビジネスにおいても、スポーツ、趣味創作部門において、娯楽、行楽観光部門同様に、新しく国際標準を用いた視点に立ち国際市場の経営展開が求められる。

### あとがき

日本のエンターテインメントビジネス、すなわち経済産業省の特定サービス業であるスポーツ、娯楽、趣味創作、観光行楽の部門を以下に概観する。

#### 1. スポーツ部門

日本の国技、相撲では、例えば、日本相撲協会（連盟とは異なる）の大相撲に横綱、大関の地位に外国人力士が活躍している。柔道、その他、弓道等と共に国際化が進んでいる。望ましい方向である。

#### 2. 娯楽部門

ソニー（株）やパイオニア（株）のような電気機器、音響機器、通信機器（携帯電話等）のメーカーが音響ソフト、映像ソフトの配信の分野に進出。21世紀のエンターテインメントの中核として、従来のハード中心から新形式のソフトのシナジーセットによって家庭、生活機器市場への発展が期待できる。

#### 3. 趣味創作部門

公的メディアとして、例えば、NHKは地上デジタル放送へと情報機能向上に取り組んでいる。ケーブルテレビネットワークの向上によって、放送、情報伝達等のデジタル化と共に国際化も含めて、そのメディア全体で一体化を進める必要がある。

#### 4. 観光行楽部門

バブル期における全国各地のテーマパークブームは消えてしまった。民間企業としてオリエンタルランド(株)や(株)サンリオのテーマパークの発展を正しく評価し、特に地場産業としてもさらなる発展について官民一体となって支援する必要がある。

また、日本人のエンターテインメントを支える余暇という概念は「働く」と言う言葉の対比として「娯楽」や「働く時間の余暇」という背景から生まれてきた。その後、人間の労働が機械化され、生産システムにもロボットが投入された。人間の新しい所得と生活時間を生み出すことになった。

エンターテインメントに取り組む、楽しむと言う基本的な人間の欲求が評価された。19世紀の産業革命から始まった「ものづくり」に、20世紀に生まれた「快樂消費」の概念が加わり、21世紀には「エンターテインメントを楽しむ生活環境創出」の時代になると考えられる。

#### 参考文献

1. 橋本俊詔『家計からみる日本経済』岩波新書 873、岩波書店、2004年2月。
2. 堀内圭子『<快樂消費>する社会』中公新書 1747、中公出版、2004年10月。
3. 野口悠紀雄『日本経済再生の戦略』中公新書 1500、中央公論社、1999年10月。
4. ジャン・ボードリヤール 今村仁司 塚原史訳『消費社会の神話と構造』紀伊国屋書店、1995年2月。
5. 秋庭隆司編集著作「日本大百科全集」小学館、1995年7月、第二版。
6. フランク・B・ギブニー編「ブリタニカ国際百科辞典」TBSブリタニカ出版、1991年10月、第二版。
7. 日本レクレーション協会編『レクレーション体系』全三巻、不昧堂出版、1975-1977年。
8. 高橋和敏『レクレーション概論』不昧堂出版、1980年2月。
9. 日本レクレーション協会編『レクレーション指導の理論』東京書籍、1982年4月。
10. 石川弘義『余暇の戦後史』東京書籍、1979年9月。
11. NHK世論調査部『図説日本人の生活時間 1985』日本放送出版協会、1988年5月。
12. J. デュマズディエ 寿里茂監訳 牛島千尋訳『レジャー社会学』社会思想社、1981年2月。
13. J. デュマズディエ 中島巖訳『余暇文明に向けて』東京創元社、1972年3月。
14. 根本祐二『マルチエンターテインメントビジネス』ダイヤモンド社、1995年3月。
15. 宮崎勇『日本経済図説』岩波新書 77、岩波書店、1989年10月。
16. 宮崎勇 本庄真『日本経済図説』第三版岩波新書 714、岩波書店、2001年2月。
17. 宮崎勇 田谷禎三『世界経済図説』第二版岩波新書 657、岩波書店、2003年5月。
18. M.E ポーター 土岐坤 中辻萬治 小野寺武夫訳『競争優位の戦略』ダイヤモンド社、2002年7月。
19. 余暇レジャー総合統計年報 2004年版(株)生活情報センター、2004年1月。
20. Clark, C.G, *The Conditions of Economic Progress*, 1940, 2<sup>nd</sup> ed., 1951. (大川一司ほか訳『経済進歩の諸条件』上下、1953年、1955年)
21. 総務省統計局「日本標準産業分類」2004年10月(平成14年3月改訂)
22. <<http://meti.go.jp/statistics>> (2005年10月7日) 経済産業省 平成16年11月1日実施「特定サービス産業実態調査」
23. 森田松太郎『経営分析入門』日本経済新聞社、2001年。
24. 会社四季報 オリエンタルランド(株) 2001年、2003年、2005年。
25. 会社四季報 ソニー(株) 2001年、2003年、2005年春季号。
26. 会社四季報 パイオニア(株) 2001年、2003年、2005年春季号。
27. 会社四季報(株)サンリオ 2001年、2003年、2005年春季号。

(Received: May 31, 2006)

(Issued in internet Edition: July 1, 2006)