

研究種目：基盤研究（B）  
 研究期間：2006～2009  
 課題番号：18330054  
 研究課題名（和文）デジタル時代における文化産業－ビジネス環境の変化と創造性のマネジメント  
 研究課題名（英文）The Cultural Industries in the Digital Age – Changes in the Business Environment and the Management of Creativity  
 研究代表者  
 河島 伸子（KAWASHIMA NOBUKO）  
 同志社大学・経済学部・教授  
 研究者番号：29319461

## 研究成果の概要（和文）：

コンテンツ産業は、今日では大きな産業となっており、都市再活性化政策、都市間経済競争、国際貿易、国際政治の場でも大きな鍵を握るまでになった。特にハリウッドにおいては、大きな資金力を持つメディア・娯楽系コングロマリットが、創造活動を商品化し世界中に売り込む独自の組織と戦略を持つ。著作権法の拡張、通信に関する規制緩和という政治経済の世界的潮流がこれを推進してきたが、文化政策としてハリウッドに対抗する動きもある。

## 研究成果の概要（英文）：

The cultural industries have raised their profile over the last ten to twenty years worldwide, in particular relation to urban regeneration policies and economic competitions among major cities. They have also been increasingly involved with the globalization in trade and politics. The media and entertainment conglomerates of Hollywood in particular have developed a distinctive business structure and global strategies that have given them power and control over many markets in the world. The expansion of copyright and the deregulation of communications globally have helped these businesses to expand, whilst there have been emerging movements to counter the dominance of the Majors.

## 交付決定額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2006年度	3,200,000	0	3,200,000
2007年度	2,100,000	630,000	2,730,000
2008年度	2,800,000	840,000	3,640,000
2009年度	2,100,000	630,000	2,730,000
年度			
総計	10,200,000	2,100,000	12,300,000

研究分野：文化経済学、コンテンツ産業論、文化政策論

科研費の分科・細目：経済学・応用経済学

キーワード：文化産業、メディア、デジタル情報、著作権、文化政策

## 1. 研究開始当初の背景

本研究は、デジタル時代における文化産業

(映画、ポピュラー音楽、デザイン、コンピューターゲーム、放送などの産業)の今後の方向を、ビジネス環境、政策の変化がどのよ

うに創造性に影響するかという視点から分析しようとして始まった。これらの産業は、①デジタル化により大規模になった違法複製の問題、②消費者側における編集能力の増大、それに伴う、消費者と娯楽文化、メディアとの関係の変化、③通信と放送の融合の進展、などの環境変化にこの数年さらされてきた。また動画投稿サイトや新たな電子機器（例えばスマートフォン）やサービス（ツイッターなど）の発展とともに大きく変わるメディア環境に置かれてきている。このような文化産業にとって、もっとも重要であるコンテンツを生み出す力、創造性はどのように影響を受けているかを分析する必要があると思われた。

## 2. 研究の目的

上記の背景として掲げた、三つの環境変化のいずれをとっても、グローバルな規模で起きており、文化産業にとってこれらに対応するための経営課題が山積している。本研究は、以下の目的を持つ。

(1) 上述のような図式を元に、業界再編成を経験しつつある文化産業界が、他業種からの投資と新たな成長企業の出現を呼び起こすようなビジネスモデル、経営戦略をどのように構築しようとしているかを探っていく。特にそこにおけるコンテンツの制作・流通のバリュー・チェーンを形成するさまざまな事業者の意図、利害がどのような業界再編、戦略の再定義につながろうとしているのかを分析する。

(2) 文化産業における究極の武器は、市場アピール力を持つ創造的コンテンツであることより、ビジネス環境を決定する情報テクノロジーの発達、著作権法などの法律、各国（および国際機関、EUなどの超国家機構）の通信政策・規制が、創造性にどのように影響するか、そのダイナミクスを文化経済学、経営学、法社会学の観点から学際的に分析する。

## 3. 研究の方法

このような目的を持ち、文献やウェブ上の情報の収集、国内外の会議・シンポジウム等への参加、関係者への聞き取り調査など多面的な手法を使い、情報収集とその整理を行う。また同時に、国内外の研究協力者（外国人研究者および弁護士などの実務家であり、研究者番号がないため、研究分担者にはなってもらっていない）と意見交換し、分析を深めた。また、東京で研究会を設置し、毎回ゲスト・スピーカーを招聘して、各文化産業分野の最

先端の状況、直面する経営的課題などについて報告を受け、研究会メンバーとともに議論した。

## 4. 研究成果

研究成果の結実したものは、2009年秋に出版した河島伸子『コンテンツ産業論』（ミネルヴァ書房）である。同書においては、コンテンツ産業全体のグローバルな動向をとらえつつ、各業界の特徴とダイナミクスを、経済学・地理学・法学等における研究成果を利用しながら解説し、創造性にとっての今後の課題を指摘した。

具体的には、以下のような内容を含む。

(1) コンテンツ産業という新しい言葉により、映画や音楽などの娯楽・文化・メディア産業をひとまとめにとらえるようになってから10年以上になるが、このように一つの産業として注目されるようになった背景として、経済のグローバル化、都市政策の変化、知的財産の経済的価値の増加などを読み解いた。

(2) これらの産業の持つ経営の仕組み、労働やスキルの内容、これを取り巻く法的・政治的・経済的環境とその影響、などの観点から、コンテンツ産業を分析した。特にハリウッドにおける経営戦略とグローバル市場攻略戦略を明らかにし、これに対抗するフランスなどの文化政策の問題点、新たなメディアの登場などを紹介した。

(3) 映画、音楽、放送、広告、コンピューターゲームなど個別の産業における経営課題、政策的課題を解説し、今後の動向を分析した。

今後の研究課題としては、非営利芸術の経済分析を中心に発達してきた文化経済学および文化政策論と、営利・商業・エンタテインメント産業を扱う文化産業論、コンテンツ産業論との間でどのようにクロスオーバーしていくか、という点が一つ挙げられる。今や文化政策は、ヨーロッパ諸国においてすら伝統的な根拠を失いつつあり、創造的産業、創造都市政策への関与を強めざるを得ない。多様性、革新性、創造性にあふれた文化の育成を奨励すること、そして創造活動の成果物に対する市民アクセスを広げていくこと、という二大目標は、文化政策にとってもコンテンツ産業政策にとっても重要である。

また、日本のコンテンツ産業独特の事情、課題に対する分析も今後の課題である。本研究では各産業編において個別に日本を取り上げているところもあるが、日本が最も得意

とするアニメーション、マンガを中心とするサブカルチャーについては手薄であった。また、アジア圏を見てみると、日本や韓国のアニメーション、テレビ番組、ゲームソフトなどが幅広く流通しており、ハリウッド対現地の文化、というヨーロッパやカナダで見られる図式とは異なるパターンでの文化生成と流通が始まっている。これについては、人文学的見地からの研究が進んでいるように思われるが、より文化経済学の視点からも分析していく必要がある。

マスコミ等で経済価値があることより注目を集めるコンテンツ産業ではあるが、これまで学術的な研究には乏しかった現状に対して、本研究およびその成果物の一つである上述の著作は、大きな意義を持ったといえる。学会誌における書評においても、渉猟する文献の多さと幅広さ、それらをまとめて独自の観点から論じる著者の基本的姿勢に対する称賛が得られた。同書出版後、早速、中国及び韓国から翻訳出版許諾の依頼問い合わせが出版社に対して寄せられていることから、特にアジアにおけるこの種の研究への需要の強さがうかがわれる。

また、国際的ジャーナルにおいても、いくつかの論文を発表することができた。その結果、2009年には、オーストラリア国立メルボルン大学におけるシンポジウムにおいて、日本の広告産業とメディアの変化について講演の招待を受けた。

また、他分野の研究者たち（著作権法、経済地理学など）からの講演依頼、あるいは大学における講義依頼などが多数来ていることより、学際的研究分野としての重要性を打ち立てたものと思われる。

今後は、特に日本のコンテンツ産業における行き詰まり状況（例えば音楽産業の売り上げの低迷）を詳細に分析し、打開していくための提言を盛り込んだ編著書を、本研究会メンバーたちと執筆・発刊する予定である（『変貌するコンテンツ産業』ミネルヴァ書房より2011年発刊予定）。

## 5. 主な発表論文等

（研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線）

〔雑誌論文〕（計11件）

- ① Nobuko Kawashima, 'The Rise of User Creativity-Web 2.0 and a New Challenge for Copyright Law and Cultural Policy' International Journal of Cultural Policy, forthcoming. 2010年刊行準備中、査読有。
- ② 河島伸子「著作者人格権の不行使特約—法と経済学における分析」知的財産法政

策学研究、2010年、29号（刊行準備中）、査読無。

- ③ 河島伸子「文化多様性と市場構造—メディア、エンタテインメント経済学からの検討」知的財産法政策学研究、2010年、28号、91-116、査読無。
- ④ Nobuko Kawashima, 2009, 'The Structure of the Advertising Industry in Japan' Media International Australia, 133: 75-84. 査読有。
- ⑤ Nobuko Kawashima, 2009, 'The Importance of the Business Sector in Cultural Policy in Japan', JP Singh (ed) International Cultural Policies and Power, Palgrave/Macmillan, 140-154. 査読無。
- ⑥ 河島伸子「アウトリーチ再考—アーツ・マネジメントにおける近年の動向」都市問題研究、2009年、61(10)、81-94、査読無。
- ⑦ 河島伸子「追及権の再検討（2・完）」知的財産法政策学研究、2009年、22号、137-161、査読無。
- ⑧ 河島伸子「グローバル文化産業と文化政策—ハリウッドとヨーロッパ」佐々木雅幸・川崎賢一・河島伸子編著『グローバル化する文化政策』勁草書房、2009年、87-109、査読無。
- ⑨ Nobuko Kawashima, 2008, 'The Artist's Resale Right Revisited-A New Perspective' International Journal of Cultural Policy, 14,3: 299-313. 査読有。
- ⑩ 河島伸子「追及権の再検討（1）」知的財産法政策学研究、2008年、21号、89-115、査読無。
- ⑪ 河島伸子「文化政策における生き残り戦略—環境変化を経験する映画界の今後」文化政策研究、2008年、2号、49-75、査読有。

〔学会発表〕（計4件）

- ① 河島伸子「文化多様性と市場構造」文化経済学会<日本>2010年7月3日、兵庫県立大学。
- ② Nobuko Kawashima, Rethinking the Media Pluralism in the EU, Association of Cultural Economics International, June 11, 2010, Copenhagen Business School.
- ③ 河島伸子「デジタル文化時代と利用者の創造性—著作権法と文化政策への挑戦」文化経済学会<日本>2009年6月13日、可児文化創造センター。
- ④ 河島伸子「メディア・コンテンツの多様性とメディア所有に関する公的規制」文化経済学会<日本>2006年6月10日、久

留米大学。

〔図書〕（計2件）

- ① 河島伸子『コンテンツ産業論』ミネルヴァ書房、2009年、260頁。
- ② 佐々木雅幸・川崎賢一・河島伸子編著『グローバル化する文化政策』勁草書房、2009年、228頁。

## 6. 研究組織

### (1) 研究代表者

河島 伸子 (KAWASHIMA NOBUKO)  
同志社大学・経済学部・教授  
研究者番号：20319461

### (2) 研究分担者

無し

### (3) 連携研究者

無し