

科学研究費助成事業 研究成果報告書

令和 6 年 6 月 19 日現在

機関番号：32665

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2018～2023

課題番号：18K01769

研究課題名(和文)企業の多角化とメディアミックスの経営史：日本クリエイティブ産業企業の比較研究

研究課題名(英文)A Business History of Mediamix on Corporate Diversification: A Comparative Study of Firms in Japanese Creative Industries

研究代表者

近藤 光 (KONDO, Hikaru)

日本大学・商学部・講師

研究者番号：10762148

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,200,000円

研究成果の概要(和文)：本研究は、日本のクリエイティブ産業・創造産業の中核を担うゲーム産業、アニメ産業、マンガ産業、音楽産業における企業のメディアミックス戦略と事業多角化に焦点を当て、その歴史的展開と企業成長、各産業の共進化のメカニズムを明らかにすることを目指した。本研究を通じて、日本のクリエイティブ産業のメディアミックス戦略と事業多角化の展開を詳細に分析し、共進化のメカニズムの一端を明らかにすることができた。しかし、新型コロナウイルスの感染拡大の影響で資料収集・調査に制限が生じ、消費者やファンなど需要側と中核企業の関係の考察が中心となった。今後の課題として、供給側の考察をより深めることが挙げられる。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究が対象とするクリエイティブ産業は、メディアミックスという従来の製造業とは異なる多角化の様式を採用してきたが、これを各時代の歴史的条件や企業・企業者の主体的行動という点から長期間考察した研究は限られていた。本研究の重要な試みは、ゲーム、アニメ、マンガ、音楽といった各企業によるメディアミックス展開が各産業に対してどのような影響を与えたのかという産業の共進化についても考察する点であり、学術的意義のある試みであった。

研究成果の概要(英文)：This study focused on the media mix strategies and business diversification of companies in the game, animation, manga, and music industries, which are the core of Japan's creative industries. It aimed to clarify each industry's historical development, corporate growth, and co-evolution mechanisms. Through this study, the development of media mix strategies and business diversification in the Japanese creative industries was analyzed in detail, and some of the mechanisms of co-evolution were clarified.

However, the spread of the new coronavirus restricted data collection and investigation, leading to a focus on the relationship between the demand side, such as consumers and fans, and the core companies. A future task is to further deepen the consideration of the supply side.

研究分野：経営史

キーワード：産業の共進化 コンテンツ産業 メディアミックス 企業間関係 消費文化 著作権

1. 研究開始当初の背景

現在、アップル、グーグル、アマゾンなどの新たな高成長企業の多角化やビジネスモデルが重要なテーマとなっている。これら企業の成長は従来のバリューチェーン戦略では捉えられず、レイヤー戦略の視点からエコシステム間競争として考える必要があると提案されている。この背景には、垂直統合の回避と非関連的な多角化による企業成長といった、新たな企業成長のあり方は、コンテンツ産業を基盤とした現代日本の創造産業にも通じるが、ここでは異なる競争と協調が歴史的に展開されてきた。

創造産業は、製造業による経済成長の限界を克服する新たな産業として 1990 年代から注目を集めている。クリエイティブ財の国際貿易は、2002 年の約 2000 億ドルから 2011 年には 2 倍以上に拡大し、現在も成長を続けている。しかし、日本の輸出額は 15 位と他の先進国に比べ低い。この現状を背景に、2011 年以降、経済産業省による振興政策が始まり、特に海外で人気の高いゲーム、アニメ、マンガ産業が重要視されている。これらの産業は「メディアミックス」という形で事業展開を進展させてきたが、その限界も指摘されている。また、これらの産業は国内外での競争力を高めるために、技術革新やマーケティング戦略の見直しが求められている。

こうした背景から、日本の創造産業における経営学の研究は進んでいるものの、経営史研究の蓄積は少ない。特に、歴史的条件や企業・企業者の主体的行動を長期間にわたり考察した研究は限られている。そのため、産業や企業の成長と時代的制約の関係、企業者の存在、メディアミックスの具体的メカニズムの解明が今後の課題である。これにより、企業がどのようにして多角化を成功させたか、または失敗したかの分析が可能となり、今後の企業戦略に重要な知見を提供できる。

以上の背景を踏まえ、申請者は現代日本の創造産業企業のメディアミックス展開が誰によって主導され、どのように事業多角化に影響を与えたのかを、形成期から発展期、そして現在までの長期的な視点で明らかにしたいと考えた。それを通じて、従来の製造業を中心とした経営戦略論に新たな知見を提供することを目指している。本研究が示す知見は、他の新興産業や既存産業にも応用可能であり、広範な学術的および実務的意義を持つと考えられる。

2. 研究の目的

本研究の目的は、メディアミックス戦略に焦点を当て、ゲーム、アニメ、マンガといった創造産業における企業の多角化について、戦後の形成から現在に至るまでの展開と成長のメカニズムを明らかにしていくことであった。研究を進める中で音楽コンテンツと各産業との密接な関係とその重要性についての認識が強まり、2021 年度からは分担研究者を追加し、音楽産業についても対象に加えた。

3. 研究の方法

本研究では、研究代表者と研究分担者 3 名の計 4 名が、それぞれ 4 つの産業を中心的に担当する形で進めた。各時代に高い人気を博したコンテンツを分析し、各創造産業の代表的企業の多角化、ファン行動とメディアミックスの展開を考察した。これらの研究は、歴史資料や市場・財務データの分析などによって進められた。本研究における取り組みは、以下の 5 つに大別できる。

(1) ゲーム産業におけるメディアミックス：日本の家庭用ビデオゲーム産業を牽引してきた任天堂株式会社（以下、任天堂）がどのように発展し、その中でメディアミックスがいかに展開されてきたかを歴史的経緯から明らかにする。特にファミリーコンピュータが発売された 1980 年代以降の事業展開に注目する。爆発的人気を獲得したスーパーマリオが登場した 1980 年代、ポケットモンスターが発売された 1990 年代後半以降、そしてゲーム産業が変化している 2000 年代以降の 3 つの時期に区分して進める。

(2) アニメーション産業におけるメディアミックス：日本のアニメーション産業の中で、計画的なメディアミックスの初期の事例である「機動戦士ガンダム」を取り上げる。そして、その中心である日本サンライズと各関係企業が、どのようにメディアミックスに参加し、展開してきたのかを歴史的プロセスから明らかにする。

(3) マンガ産業におけるメディアミックス：戦後日本のマンガ産業を牽引してきた少年コミック誌市場からメディアミックスを急展開した「オバケの Q 太郎」と掲載誌である『週刊少年マガジン』をもつ小学館が、いかに差別化戦略を図りながらメディアミックス戦略を展開してきたのかを考察する。

(4) 音楽産業におけるメディアミックス：創造産業の中で最も古い産業の一つである音楽産業におけるアニメソング（以下、アニソン）の成長が、新たなコンテンツとして成立し、J ポップとのタイアップ、声優の歌手デビューを通じて、どのようにメディアミックスを仕掛け、展開してきたのかその歴史的プロセスを明らかにしていく。本研究では、初期のアニソンヒット曲を有した日本コロムビアに着目する。

(5) メディアミックスと多角化の比較研究：上記 4 社の比較を通じて、日本の代表的創造産

業企業の事業多角化とメディアミックスにおける企業者活動と歴史的条件を明らかにする。特に重要かつ新しい試みとして、各企業のメディアミックス展開が各産業にどのような影響を与えたのかという産業の共進化についても考察する点である。1960年代に形成されたメディアミックスが現在までに発展する過程で、各企業が企業間関係をどのように変化させ、その結果として各産業の発展にどのような影響を与えたのかを検討する。この産業の共進化のメカニズム、およびその根底にある要因についても明らかにする。

4. 研究成果

本研究は、2018年度から2021年度までの4年間の計画であったが、新型コロナウイルスの感染拡大により研究活動に様々な支障が生じたため、2年間延期し、2023年度に終了した。当初の計画をすべて実行することは叶わなかったが、研究期間全体を通じて、日本のクリエイティブ産業のメディアミックス戦略と事業多角化の展開を詳細に分析し、それぞれの産業の共進化のメカニズムの一端を明らかにすることができた。その結果、国際学会での報告5件、論文6本という成果を残すことができ、国内外の研究コミュニティに貢献することができた。研究の成果を年度ごとに整理すると次の通りである。

2018年度：

文献調査を中心に研究を進めた。文献整理を通して、対象企業の設立からの基本的な歴史に加え、新規事業参入による多角化などの企業戦略、対象となる各産業の発展の歴史を比較検討することができた。その成果の一部を2018年9月にEBHA(ヨーロッパ経営史学会)の大会(アンコーナ、イタリア)において、「The Role of Middlemen in Creative Industries as Story Sellers: Mediamixing Mobile Suit Gundam during the 1980s in Japan」として報告を行った。

2019年度：

各研究者が担当する産業に関する研究で得た資料と情報を整理蓄積し、次期の研究の土台形成に努めた。また、国際学会での報告を通じて、海外の研究者と活発な議論を展開し、国際的な学会誌への投稿も視野に入れて研究を進めた。

- (1) ゲーム産業については、バンダイナムコに着目して研究を進めた。研究の成果は「日本のクリエイティブ産業における多角化戦略」として論文化した。この研究はゲームにとどまらず、バンダイとナムコ両社の発展プロセスに着目して論じたものである。
- (2) アニメ産業については、日本のアニメの製作と表現においてどのようにCG技術が導入されていったのかについて研究を進めた。
- (3) マンガ産業については、2019年8月にロッテルダムで開催された国際学会(EBHA)にて、「Demand Pulls Capabilities in Shogakukan: Growing a Domestic Publisher into a Global Media Mixer via Manga Industry」として報告を行った。この報告は、小学館のケースを通じて、日本の出版社が日本のクリエイティブ産業の発展において中心的な役割を果たしたことを明らかにしたものである。

2020年度：

この年度は新型コロナウイルスの影響もあり、国際学会が中止になるなど大きな影響を受けた。

- (1) ゲーム産業については、ゲームにおけるCG技術の活用に着目し、日本のゲーム市場における3Dゲームの展開について研究を進め、「日本のゲーム産業における3D表現の展開について」として論文を執筆した。
- (2) アニメ産業については、日本のアニメの製作と表現においてどのようにCG技術が導入されていったのかについて引き続き研究を進めた。この研究成果は、2020年度に第2回世界経営史会議(The Second World Congress of Business History)で報告が予定されていたが、開催が一年延期された。
- (3) マンガ産業についても、CG技術に関する先行研究の整理を担当しながら、マンガ産業における同技術導入の最近の動向について調査を進めた。

2021年度：

前年度に引き続き、各研究者が担当する産業に関する研究で得た資料と情報の整理・蓄積を継続した。さらに研究分担者を1名追加し、各産業におけるメディアミックス戦略との関係からレコード会社および音楽コンテンツの考察を開始した。

- (1) ゲーム産業については、ゲームにおけるCG技術の活用に着目し、日本のゲーム市場における3Dゲームの展開について昨年度から継続して研究を進めた。
- (2) アニメ産業については、日本のアニメの製作と表現においてどのようにCG技術が導入されていったのかについて引き続き研究を進めた。この研究成果を第2回世界経営史会議で報告した。また、日本のアニメ産業におけるCG技術の活用についての論文「2DCG for Labour Saving, 3DCG for New Expression: The Introduction of Computer and Digital Technology to the Japanese Animation Industry」を発表した。
- (3) マンガ産業については、CG技術に関する先行研究の整理とマンガ産業における同技術導入の最近の動向について調査を進めた。

2022 年度：

各研究者が担当する産業に関する研究で得た資料と情報の整理・蓄積を継続した。

- (1) ゲーム産業については、ゲームにおける CG 技術の活用に着目し、日本のゲーム市場における 3D ゲームの展開についての研究を進めた。また、ゲームソフトメーカーの歴史と戦略に関する論文「ゲームソフトメーカーの成長戦略 スクウェアによるゲーム開発とコンテンツ産業における共進化」および「日本のクリエイティブ産業企業の成長戦略 セガサミーのケース」を発表した。
- (2) アニメ産業については、音楽産業と関連付けてアニメにおける主題歌などいわゆる「アニソン」に着目した研究を進めた。この研究成果は「Emerging a New Combination toward a Media Mix of Music and Anime: A Twist and Turn of Nippon Columbia and the Rise of the Anison Genre in the 1960s and 1990s」として 2022 年 6 月に国際学会（ヨーロッパ経営史学会、スペイン）にて研究報告を行った。
- (3) マンガ産業については、CG 技術の導入についての先行研究の整理と最近の動向についての調査を継続して行った。

2023 年度：

最終年度となった 2023 年度も各研究者が担当する産業に関する研究で得た資料と情報の整理・蓄積を継続した。研究報告については、アニメーション制作における製作委員会方式に着目した研究を進め、「Financing the Creativity of Japanese Animation」として 2023 年 8 月に国際学会（ヨーロッパ経営史学会、ノルウェー）にて研究報告を行った。また、複数の産業に関連するメディアミックスに関し、2019 年度の国際学会報告の内容をベースに発展させた論文を執筆した。これは「Emergent Dynamics of Cultural Innovation」として、Journal of Evolutionary Studies in Business に投稿し、査読論文として掲載が決定している。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計6件（うち査読付論文 1件/うち国際共著 0件/うちオープンアクセス 6件）

1. 著者名 近藤光	4. 巻 67
2. 論文標題 ゲームソフトメーカーの成長戦略 スクウェアによるゲーム開発とコンテンツ産業における共進化	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 千葉経済論叢	6. 最初と最後の頁 145-164
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 近藤光	4. 巻 68
2. 論文標題 日本のクリエイティブ産業企業の成長戦略－セガサミーのケース－	5. 発行年 2023年
3. 雑誌名 千葉経済論叢	6. 最初と最後の頁 -
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 Jun SAKAMOTO	4. 巻 59(2)
2. 論文標題 2DCG for Labour Saving, 3DCG for New Expression : The Introduction of Computer and Digital Technology to the Japanese Animation Industry	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 千葉商大論叢	6. 最初と最後の頁 171-187
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 近藤光	4. 巻 64
2. 論文標題 日本のゲーム産業における3D表現の展開について：技術革新とゲームコンテンツの転換	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 千葉経済論叢	6. 最初と最後の頁 59-80
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 近藤光	4. 巻 62
2. 論文標題 日本のクリエイティブ産業における多角化戦略ーバンダイナムコのケースー	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 千葉経済論叢	6. 最初と最後の頁 103-122
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 Kenichi MIYATA, Hikaru KONDO, Hiromichi HASEBE	4. 巻 -
2. 論文標題 Emergent Dynamics of Cultural Innovation: Globalizing Pikachu through Japanese and American System, 1990-1999	5. 発行年 2024年
3. 雑誌名 Journal of Evolutionary Studies in Business	6. 最初と最後の頁 -
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

〔学会発表〕 計5件 (うち招待講演 0件 / うち国際学会 5件)

1. 発表者名 Hiromichi Hasebe, Kenichi Miyata, Hikaru Kondo
2. 発表標題 Emerging a New Combination toward a Media Mix of Music and Anime: A Twist and Turn of Nippon Columbia and the Rise of the Anison Genre in the 1960s and 1990s
3. 学会等名 The 25th Annual Congress of European Business History Association (国際学会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 Hikaru Kondo, Jun Sakamoto, Kenichi Miyata
2. 発表標題 Creative Technology and Co-evolution of Content Industries: Commercializing Computer Graphics in Japanese Video Game and Animation Industries
3. 学会等名 The 2nd World Congress of Business History (国際学会)
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 Kenichi Miyata, Hikaru Kondo, Jun Sakamoto
2. 発表標題 Demand Pulls Capabilities in Shogakukan: Growing a Domestic Publisher into a Global Media Mixer via Manga Industry
3. 学会等名 The 23rd Annual Congress of European Business History Association (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Jun Sakamoto, Kenichi Miyata, Hikaru Kondo
2. 発表標題 The Role of Middlemen in Creative Industries as Story Sellers: Mediamixing Mobile Suit Gundam during the 1980s in Japan
3. 学会等名 The 22nd Annual Congress of European Business History Association (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Kenichi Miyata, Hikaru Kondo, Hiromichi Hasebe
2. 発表標題 Financing the Creativity of Japanese Animation: Development of the Production Committee System from Akira to Evangelion
3. 学会等名 The 26th Annual Congress of European Business History Association (国際学会)
4. 発表年 2023年

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	宮田 憲一 (MIYATA Kenichi) (00782351)	明治大学・経営学部・専任准教授 (32682)	

6. 研究組織（つづき）

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	坂本 旬 (SAKAMOTO Jun) (80803296)	千葉商科大学・政策情報学部・准教授 (32504)	
研究分担者	長谷部 弘道 (HASEBE Hiromichi) (40781282)	日本大学・商学部・准教授 (32665)	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関