

平成 27 年 6 月 21 日現在

機関番号：32665

研究種目：基盤研究(C)

研究期間：2011～2014

課題番号：23530501

研究課題名(和文) アジアのコンテンツ産業におけるイノベーションシステムと共進化に関する国際比較研究

研究課題名(英文) International Comparative Study on Innovation System and Co-evolution of Creative Industry in Asia

研究代表者

安田 武彦(YASUDA, Takehiko)

日本大学・商学部・教授

研究者番号：30246805

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,500,000円

研究成果の概要(和文)：アジア地域におけるコンテンツ産業の産業構造とイノベーション・システムの特徴について、調査し分析を行なった。アジア域内の国際文化交流の増加により、各国のイノベーションシステムに共進化が生じている。この共進化がどのような方向性をもっているのかを調査し分析を行なった。研究結果から、イノベーション・システムには類似性があり、特徴の類型化が可能であることがわかった。またシステムの共進化が、共通のアジア的価値を生み出しつつあることも判明した。

研究成果の概要(英文)：This research program explores the characteristics of the industrial structure and the innovation system of creative industry in Asia. By increase of international cultural exchanges, Co-evolution has occurred to innovation systems in Asian countries. This research analyzed what kind of directionality this co-evolution had. From the research results, there is a similarity to the innovation systems, it found that it is possible to typify features. Co-evolution of the innovation systems is being created a common Asian values.

研究分野：産業政策

キーワード：国際経営 産業政策 コンテンツ産業 イノベーション アジア 文化政策

## 1. 研究開始当初の背景

コンテンツ産業に関しては、現在日本で国際競争力をもつ産業の一つとして経営学や経済学で多面的な分析が行われてきた。経営組織論及び産業組織論の分野では、産業アーキテクチャに起きつつある基本的変化として、モジュール化の概念を用いた分析がなされている。産業の国際競争力の推移の分析において、コンピュータ産業から銀行業まで幅広い分野で応用されているが、コンテンツ産業においてもゲームや映画などに関する研究が行われてきた(新宅純二郎他『ゲーム産業の経済分析』東洋経済新報社 2003 年、出口弘他『コンテンツ産業論』東京大学出版会 2009 年など)。また映像産業に関しても、同様な分析手法で、映像コンテンツ産業やフィルム政策が分析されており、主にハリウッド型システムの特徴と対比して日本の構造特性が明らかにされている(菅谷実他『映像コンテンツ産業とフィルム政策』丸善 2009 年など)。また文化経済学や文化政策論においても映画産業が論じられてきた。

## 2. 研究の目的

(1) 今まで行ってきたコンテンツの制作と流通におけるネットワーク分析を継続し、インターネットによってコンテンツ流通過程にどのような変化が生じているのか分析を行う。それを踏まえて、コンテンツ制作の上流における変化を調査し分析する。本研究で調査・分析の対象とする東アジアの国・地域は、シンガポールを中心とする東南アジア、韓国、台湾、香港(および中国)である。各国・地域において、まずコンテンツ産業のイノベーション・システムを個別に明らかにする。この『第一の研究課題』に対しては、制作会社・部門とその上流の原作や企画にあたるコンテンツ産業の小説やマンガの作者、ゲームのクリエイターおよび出版社やゲーム会社などの企業、「ゲート・キーパー」としてのエージェンシーやコンサルタント会社、政府や大学などとのネットワーク構造を調査・分析し、東アジアにおける映像コンテンツ産業のイノベーション・システムの特徴を明らかにする。

(2) 次に、東アジアにおけるコンテンツ産業のイノベーション・システムの共進化を明らかにする。この分析を通して、『アジア的

価値』とは何かも明らかにしたいと考えている。この『第二の研究課題』に対しては、個別のイノベーション・システムと「メディア・ミックス」の国際展開を分析することから明らかにしたい。あわせて東アジアの各国・地域の映像コンテンツの制作者やエージェントの動向調査を行い、コンテンツの価値創造における世界観を調査して共通構造の分析を行う。そしてアジアのコンテンツ産業におけるイノベーション・システムにおける共進化のプロセスを明らかにする。

## 3. 研究の方法

(1) 本研究における 2 つの研究課題を順次遂行していく。『第一の研究課題』である東アジアの各国・地域のコンテンツ産業とそのイノベーション・システムに関する調査を順次行い、先行研究の多い日本や米国との国際比較研究を行い、東アジアのイノベーション・システムの特徴を明らかにする。主に焦点をあてて調査するのは、映画とテレビ番組を主とした映像コンテンツ産業である。

(2) 次に『第二の研究課題』である東アジアのコンテンツ産業におけるイノベーション・システムの共進化の研究へと移行する。東アジア各国・地域のコンテンツ産業のイノベーション・システムの調査では、合わせて日本のコンテンツが「メディア・ミックス」された映像コンテンツに関する調査なども行う。「メディア・ミックス」の国際展開による文化交流の活発化が、東アジアの文化の多様性と融合に相互に与える影響を考察し、イノベーション・システムの共進化のプロセスを明らかにしていく。この研究過程で「アジア的価値」を考察していく。

## 4. 研究成果

アジアのコンテンツ産業を調査して、その産業構造上の特徴を明らかにした上で、イノベーションを生み出すためのプロセスを分析することが、本研究の第一の目的である。これまでの 4 年間、コンテンツとメディア産業におけるイノベーションを創出するため

のネットワーク構造とそのガバナンスに関する調査と分析を行ってきた。ここでは主に映画産業における調査研究の結果を取り上げる。

#### (1) 産業構造とイノベーション・システム 東南アジア

・シンガポールのイノベーション・システムでは、メディア開発庁(MDA)やシンガポール映画委員会が中心となって、地元企業と人材育成を支援し、映画制作の促進を促している。また外資主導で経済発展を図ってきたシンガポールらしく、ルーカスフィルムなどの制作スタジオを誘致している。

政府の産業戦略の方向性として重要となる点が、東南アジアのハブとしてのシンガポールの役割である。シンガポールは現在、他の東南アジア諸国の経済発展から、多くの機会を授かっている。東南アジアは巨大市場に成長しつつあり、消費地と創造的資源へのアクセスをこれらの国は与えてくれる。また多民族社会のシンガポールは、ニューアジアまたは、ライフスタイルと娯楽製品・サービスの融合といったニッチな領域を利用するには良いポジションにいる。そこで、東南アジアとシンガポールのコンテンツを洗練させ、さらに地域のオリジナル・コンテンツを創造できるような地域のハブとしての機能が期待されている。

・タイでは、映画市場は成長を続けており、過去10年で大幅に拡大した。タイの映画産業の川上に当たる映画制作会社は最大のサハモンコン・フィルムなど主要5社があり、配給部門は、ハリウッドの配給会社の現地法人が中心であり、サハモンコン・フィルムは配給も手掛ける。川下の興行部門はメジャー・シネプレックスとSFシネマ・シティの2社の独占に近い状態が続いている。タイの映画産業の特徴は、制作拠点としての強みである。それにはロケ地としての魅力と、最新

鋭の映像機器を所有するタイの映画会社施設利用による映像後処理作業のコスト削減効果の2つがある。人件費の安さだけでなく、制作能力の質の高さが評価されてきた。タイ政府は産業政策、観光政策などの点から映画産業を支援してきた。タイをアジアのハリウッドにするという「タリウッド」政策を行い、税制上の恩恵や撮影許可手続きの簡素化などで支援している。タイ投資委員会、観光開発の視点から映画や広告を振興する観光・スポーツ省とその傘下でバンコク国際映画祭を開催する観光庁、情報通信省、現代美術・文化の視点から人材育成や国際交流を実施する文化庁などがイノベーション・システムを構成している。

タイ映画市場は拡大しているが、興行収入に占めるタイ映画の割合が年々低下している。外国映画が大きく伸びている中での不振の原因は、技術分野での強みにではなく、制作の上流に当たる企画での脚本の質にあるといわれている。ここでは日本や韓国映画のリメイク版といった国際共同制作を推進することが求められる。

#### 韓国

韓国の総人口は5千万人弱であるが、コンテンツ産業のGDPに占める割合は3%強と他のアジア諸国に比べても大きく、韓国の主要産業である。韓国の映画産業は他の産業と同様に、少数の財閥系企業グループが支配している。大手3グループの市場占有率は高く、これら企業グループは投資・制作・配給・上映の川上から川下まで垂直系列化している。CJグループが最王手であり、ロッテ、オリオンが大手3社として、制作会社、配給会社、映画館を傘下におさめてきた(現在、中央日報グループがオリオンを抜き3位)。映画館はシネマコンプレックスが主流であり、スクリーン数を増加させてきた。こちらでも大手3社でスクリーン全体の8割以上を占めている。

イノベーション・システムにおいて、韓国では政府の役割が大きい。特に2013年に大統領に就任した朴大統領は『創造経済』をキャッチフレーズとし、今後は文化産業が経済の主役であると位置づけた。コンテンツ産業が経済の成長と雇用を生み出すというものである。韓国の国家戦略である「経済革新3か年計画(2014- )」では、コンテンツとICTの融合により経済成長するとし、コンテンツ産業への投資と海外進出支援の強化を打ち出している。

#### 香港・台湾

香港は726万人の人口であるが、コンテンツ市場のGDPに占める割合は比較的高く、先進国と同等水準である。特に香港は世界有数の映画輸出国であり、中国本土やアジア華人圏へと輸出されている。映画産業の構造であるが、制作・配給・興行のすべてを有する企業はエコー(安楽)1社である。2部門有する大手は複数ある。その他、制作、配給、興行のいずれかに特化した独立系会社が多数ある。

台湾では、映画産業の生産額が増加しており、制作会社は2008年から12年にかけて、ほぼ倍増した。編集などのポストプロダクションを含めて映画産業が周辺産業を活性化している。文化庁は国家映画センターの設置など映画産業振興策を積極的に行っている。

これらのアジアのコンテンツ産業におけるイノベーション・システムの研究では、各国における調査から、他の産業のイノベーション・システムとに類似点があることが分析できた。アジアのコンテンツ産業の発展の特徴を国際比較し、類型化した研究はないので、この研究をまとめることは意義深いと考えられる。

(2) イノベーション・システムの共進化  
アジア域内においても、国際共同制作が増

加している。今まではロケーションのような単純な国際共同制作が多かったが、投資や俳優の相互参加など、複合的な形態の共同制作が増えている。国際共同制作の利点は、市場と資本を共有できることにある。また互いに制作や技術のノウハウを学べる機会としての場を提供する。アジアの国際共同制作の増加は、単なる文化交流や文化理解の場としてだけでなく、コンテンツの融合、イノベーション・システムの共進化として作用していることである。それゆえに、日本の文化庁も行っているが、各国政府による国際共同制作支援を拡大していく必要がある。

アジア地域における国際映画祭の増加も、このような動きを加速させている。自国の映画の宣伝利用のためだけでなく、新たに登場してきた多くのアジアの監督の映画を上映するようになり、アジアのコンテンツのすそ野を広げる役割も担っている。観客の関心が広がり、需要要因としても、イノベーション・システムを共進化させている。

イノベーション・システムの共進化の研究では、国際文化交流が活発化し、共進化が深まりつつあることが分析できた。まだ「アジア的価値」は明確になっていないが、いくつかの価値では類似点が顕在化しつつある。この点をまとめて、アジアのコンテンツ市場発展のための政策提言を行いたい。

#### 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 4件)

安田武彦、「シンガポールにおける情報経済の発展と文化産業政策」『商学研究』第30号、253-274ページ、2014年。(査読有)

Takehiko Yasuda, 'Creative Cluster Policy and the Upgrading of Service Enterprises in Singapore', *The Study of Business and Industry No.29*, pp.25-42, 2013. (査読有)

Takehiko Yasuda, 'Creative Industries Policy and Industrial Development in

East Asia and Japan', *Management Innovation and Win-Win Cooperation in East Asia*, The 11<sup>th</sup> Conference of International Federation of East Asian Management Associations, pp34-37, Oct.2012. ( 査読有 )

安田武彦、「デザイン・イノベーションとその促進に向けた政策課題」『日本消費経済学会年報』第32集、197 - 205 ページ、2011年。( 査読有 )

[ 学会発表 ] ( 計 4 件 )

安田武彦、「シンガポールの文化産業政策と東南アジアの文化産業」日本消費経済学会第39回全国大会「長崎県立大学 ( 長崎県佐世保市 )」, 2014年9月27日。

安田武彦、「東南アジアにおける文化産業の発展と文化産業政策」日本消費経済学会東日本大会「北星学園大学 ( 北海道札幌市 )」, 2014年6月21日。

安田武彦、「東アジアの文化産業とナショナル・アイデンティティ」日本消費経済学会第38回全国大会「中央学院大学」 ( 千葉県我孫子市 ) , 2013年10月27日。

安田武彦、「シンガポールの文化産業政策に関する現状と課題」日本消費経済学会東日本大会「日本大学商学部 ( 東京都世田谷区 )」, 2013年6月1日

## 6 . 研究組織

### (1) 研究代表者

安田 武彦 ( YASUDA , Takehiko )

日本大学・商学部・教授

研究者番号 : 30246805