

研究種目：基盤研究（B）

研究期間：2006年度～2009年度

課題番号：18330054

研究課題名（和文） デジタル化時代における文化産業

研究課題名（英文） The Cultural Industries in the Digital Age

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

研究分野：文化経済学

科研費の分科・細目：経済政策

キーワード：コンテンツ産業、創造性、マネジメント、著作権法、法と経済学

1. 研究計画の概要

情報と通信のデジタル化が進展する中、コンテンツ産業には新たなビジネスモデルの構築が求められている。創造性を維持、育成しながら、どのようなマネジメントが今後求められるかを分析する。

2. 研究の進捗状況

初年度にはブランドド・エンタテインメントの領域における現状と課題について、アメリカ、日本の比較調査を行った。アメリカではこれはかなり進んでいるが、それにもかかわらず、効果測定の手法は開発されていないということは驚きであった。ブランドと消費者との関係醸成を、今後ブランドド・エンタテインメントを通じて促進するための長期的展望と戦略が必要であることが明らかになった。2年度目には、特にコンピューターゲームの改変と著作権をめぐる日米の一連の訴訟に注目した。消費者による既存のコンテンツ編集という現象に対して、アメリカの裁判所における「フェア・ユース」分析も、日本の同一性保持権の考え方も、全く対応できていない。特に後者は、デジタルネットワーク上での創作物の円滑な流通と利用を妨げるものとして、制限すべきだと考えられつつあるので、これについて、経済的理論化を行った。また、アクティブな消費者、ミニ著作人たちを今後著作権法上、どのように位置づけていくのか、という大きな課題があることを指摘した。3年度目には、大きな柱として、研究会を開き、各コンテンツ産業界の研究者・実務家による報告を受け、創造性が減衰している危機的な状況についての分析を行った。出版、音楽各界において、共通

して起きている現象としては、タイトルが過剰になり、創造的素材の開発を外注化していることの弊害、ゲームについては、「ハリウッド化」による弊害が特に目立った。また、産業組織論的に、市場の競争度とイノベーションの関係についても、考察した。

3. 現在までの達成度

おおむね順調に進展している。特に著作権法、通信・放送に関する法の基本的理解と法と経済学からの分析が当初の計画以上に進んだが、一方、事例研究の面で遅れている。

4. 今後の研究の推進方策

最終年度に入ったので、報告書づくりを念頭において、研究分担者や協力者の形はとっていないが、研究会の定例メンバーとなってくれている研究者たちに、それぞれの得意領域からのレポートを書いてもらい、それらをまとめた出版物完成を目指す。個人としては、著作権法の経済分析をさらに進める。

5. 代表的な研究成果

（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3件）

以下、全て研究代表者による。

「追及権の再検討」知的財産法政策学研究
The Artist's Resale Right, International
Journal of Cultural Policy

「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

〔学会発表〕（計 1 件）
「メディアコンテンツの多様性とメディア
所有規制」文化経済学会

〔図書〕（計 0 件）

〔産業財産権〕
○出願状況（計 0 件）

○取得状況（計 0 件）

〔その他〕