

2010年度採択 研究推進プログラム「基盤的研究」研究成果報告書

研究代表者	所属機関・職名：経営学部・教授 氏名：池田伸
研究課題	クリエイティブ産業におけるビジネスモデルに関する基礎的研究

・研究計画の概要

研究の計画について、概要を記入してください。

「クリエイティブ産業」は英国ブレア政権による13産業の指定にはじまる1990年代英国における総合的な産業政策が出発点になっているが、たとえば日本においては所管省庁の権益の範囲に拘束されて十分な議論の展開を見ていず、また、国毎の産業政策の方針によって国際的にもさまざまな関連の産業分類が行われている。

本研究においては、クリエイティブ産業はおもに3層からなる産業群を想定している。すなわち、中心部に伝統的な「文化産業」、中核をなす日本等という映画やビデオゲームなどの「コンテンツ産業」、およびそれらをサポートするクリエイティブ周辺産業である。また、クリエイティブ産業が供給する製品・作品を消費・鑑賞する消費者・オーディエンスについてもその属性や行動が研究の対象となっている。

本研究では、新しい経済のエンジンとなりうる「クリエイティビティ」に焦点を合わせることで、個別の省庁や業界の枠を超えて、より一般的なクリエイティブ産業の範囲と性格とを検討し、この概念の有効性や多様性について、マクロ的なクリエイティブ産業の範囲の推計、クリエイティブ産業における「プロデューサー」の組織論的な位置付け、両者をふまえたクリエイティブ産業に固有なビジネスモデルの析出、の3つのフェーズに区分して、関連する文献研究、統計分析、インタビューなどの方法によって明らかにすることとした。

・研究成果の概要

研究成果について、概要を記入してください。

今年度は、上記研究課題のうち、おもにクリエイティブ産業にかかわる諸概念の整理検討およびそれらの統計的な検討、ならびにコンテンツ産業でのビジネスモデルの核となるプロデューサー・システムの調査を実施した。

実証分析のベースとなるクリエイティブ産業の概念に関し関連文献を検討し、フロリダのクリエイティブ都市論・階級論、Towes、スロスビー、池上らによる文化経済学、Caves、Howkinsらによるクリエイティブ産業・ビジネス論などに関し理論的概観を行った。産業政策レベルにおける実践としては、英国ブレア政権下での産業・都市政策に関する文献・資料収集を行い、とくに国連貿易開発会議（UNCTAD）において、概念的整理に加えて、統計の国際比較可能性の枠組みという視点から方法論を検討している点で実証分析の上で参考になるものであった。この点をふまえ、これまでの財・サービス貿易の視点だけでなく雇用や知的財産権また消費者の時間利用やコンテンツ財の消費パターン等のマイクロ・データも含めクリエイティブ産業に関する統計の国際比較可能性について新たな研究上の見通しを得て、現在さらに研究を継続している。

クリエイティブ産業の中核をなすコンテンツ産業において、プロデューサー・システムについては実務的概念または先行研究において多く見られるように個人の職能としてとらえられる場合が多かったが、山本の学位請求論文を含む一連の研究によって作品を企画・制作し製品として販売・納品可能とするために組織論的に出資者／プロデューサー／制作者（監督）からなる固有のシステムをなすことが明らかにされている。コンテンツ産業に含まれるメディア・形態毎の産業（映画、TV、ビデオゲーム）について、形態毎にみられる実務上のプロデューサー・システムの差異を（自生的）組織デザインとしてとらえることが重要となっている。本研究においてはとくにTVコンテンツ（番組）におけるプロデューサーについて、インタビューなどによりその機能と組織上の地位とを析出を試みた。その結果、テレビ局という組織内であっても、スポンサーの意向が「視聴率」という指標を軸に大きな影響を与え、それをふまえてプロデューサーが一元的に編成や制作を管理している実態が見られた。

これら各フェーズの研究によって、クリエイティブ産業固有のビジネスモデルに統合する基礎が得られたと思われる。