

論文 / 著書情報
Article / Book Information

題目(和文)	日本型クリエイティブ産業の研究：日本型コンテンツ・ファッション産業の比較によるユーザ主導型消費と産業構造の分析
Title(English)	
著者(和文)	中村仁
Author(English)	Jin Nakamura
出典(和文)	学位; 学位授与機関:東京工業大学, 報告番号:乙第4098号, 授与年月日:2014年3月31日, 学位の種類:論文博士, 審査員:出口 弘,木嶋 恭一,猪原 健弘,寺野 隆雄,谷口 尚子,小山 友介
Citation(English)	Degree:, Conferring organization: Tokyo Institute of Technology, Report number:乙第4098号, Conferred date:2014/3/31, Degree Type:Thesis doctor, Examiner:,,,,,
学位種別(和文)	博士論文
Category(English)	Doctoral Thesis
種別(和文)	論文要旨
Type(English)	Summary

(論文博士)

論 文 要 旨 (和文2000字程度)

(Summary)

報告番号	乙 第 号	氏 名	中村 仁
<p>(要 旨)</p> <p>本研究は日本型クリエイティブ産業の構造を産業論の視点から考察し、同産業の構造を明らかにするとともに、振興に必要な環境を構築するための教育・政策的支援を提案する。なお、本研究では日本型ファッション産業・コンテンツ産業などのクリエイティブ産業を「創造性や知的資産を第一義的なインプットとして活用した製品・サービスの制作・製作・流通に関わる産業」、つまり情緒的な価値がその大部分を占める商品・サービスを供給または流通する産業として定義する。具体的なアプローチとして、第一に同産業の特徴を消費者行動・商業集積ならびに起業環境の3つの方向から分析する。第二に、同産業を支えるシステムとしての教育制度・行政制度の構造を分析する。この2つのアプローチを通じ、現代のクリエイティブ産業全体のシステムを明らかにすることで日本型クリエイティブ産業の振興のために必要な制度について考察した。</p> <p>第1部はクリエイティブ産業としてのファッション産業、とりわけ日本型ファッション産業が持つ特質について整理し、コンテンツ産業との関連性ならびに流行の伝播の枠組みを示すことで、クリエイティブ産業におけるファッション・コンテンツ産業が比較による議論の対象となりうることを提示した。第2章では、渋谷を中心とする若者向けファッション産業は、技術力やデザイン力中心のこれまでの日本の繊維・ファッション産業と違いユーザ参加型の創作と評判の相互作用を持つ超多様性市場であることを説明する。第3章では日本の新しいコンテンツ産業が産み出すポップカルチャー作品とファッション・音楽が互いに影響を与え、流行が言わば個々の産業の垣根を超えて伝播していることを説明した。</p> <p>第2部では、産業における消費者行動・商業集積ならびに起業環境について、日本型クリエイティブ産業としてのコンテンツ産業ならびにファッション産業、またこれらを産み出す秋葉原地域ならびに渋谷地域を比較することで、双方の同一点と相違点を明確とすることを目的とする。第4章では特に渋谷等の地域に見られる若者向けストリート・ファッション(以下「渋谷系」)に焦点をあて、消費者に影響を与える情報の伝播が脱社会階層化し、上流から下流へのトリクル・ダウンの情報の伝播より消費者間のボトム・アップな情報の流れが重要となっていることを説明した。そして、これらを秋葉原地域を中心とするコンテンツ産業と比較し、双方が日本型の模倣と趣向を共有し遊ぶ文化であり、受け手が強い評価のネットワーク力と触媒力を持ち、かつ供給する企業等がこれらの文化を理解しマーケットの前提として参入している産業であると説明した。</p> <p>第5章では日本のコンテンツ産業の中心地の一つである秋葉原地域とファッション産</p>			

業の中心地の一つである渋谷地域を事例とし、双方が広域的商業集積地は単なる商業の中心地という役割に留まらず、先端的な消費者が集まり、店舗側もそれに応えるという相互作用によって新たな商品・サービスを産み出すイノベーションの発生源という役割も担っていることを説明した。第6章においては秋葉原を市場の中心とするPCゲーム産業に焦点をあて、渋谷系ファッション産業と比較することで検討する。PCゲーム産業は個々の投資が大規模ではなく、また個々の専門職の分業・協業体制が整備されており、組織がアドホックに成立していることから新規参入が容易であることが明らかであり、起業環境として揺籃地において地理的な近接と、それが産み出す横の交流が重要であることを明らかにする。これらのことから、さまざまな商品の市場への供給において速度の違いや販売環境には相違があるものの、脱社会階層化した流行の伝播、商業集積地が産業に大きな影響力、起業環境における個々の専門職の分業・協業体制の整備など、多くの共通点があることを明らかにした。

第3部では日本型クリエイティブ産業を支える制度として、教育と行政の2点に着眼し、制度が実態に適応しているかを明らかにした。第7章においてはファッション分野における大学等での教育を事例として、実務家が教育に参画することが重要である認識されつつも、米国・イタリアなど海外の事例に比較して日本では多くの規制があることを説明した。第8章ではコンテンツ産業に関わる行政組織として、経済産業省と総務省の担当部局における人的資源の増減を分析し、組織の新設がなされているという点で変化がないということとはできないが、これらが柔軟には行われていないことを指摘する。これらのことから、多品種少量生産が中心の日本型クリエイティブ産業に対し、教育や行政は少なくともこれに対応した制度ではなかった、もしくは変化することができなかったことを明らかにした。

終章ではこれまでの議論を踏まえ、日本型クリエイティブ産業が他の産業と違う特質を持っていたことを前提として、これまで日本の産業の中心として多く扱われてきた基幹産業ならびにその制度と比較することで求められる制度を提示した。第1に「クリエイティブ産業における人材の育成ではこれまでの産業と違い、生産消費者とも言える人材の非階級的で非教育的なクリエーション&レピュテーションのネットワークが源泉となっている」という主張に対応した、場の提供を代表例とする非階級的で非教育的なクリエーション&レピュテーションのネットワークに対する支援を提示した。第2に「クリエイティブ産業においては、企業の育成において必要な企業の揺籃地としての商業集積や、共益を担う組織の存在が重要である」という主張に対応した、市場でも企業組織でもない、中間組織が担う役割の拡大を提示した。第3に、「少量多品種であることが求められるクリエイティブ産業は、大量少品種である素材産業や家電・自動車等の製造業や日本では少数派のハリウッド型クリエイティブ産業とその性格を異にするにも関わらず、行政組織の変化はこれに対応したものではなかった」と主張に対応した、行政において投入する人的リソースの量や種類を柔軟に変更できる仕組みの整備を提示した。

(論文博士)

論 文 要 旨 (英 文)

(300語程度)

報告番号	乙 第	号	氏 名	中 村 仁
<p>(要 旨)</p> <p>This research is centered on the consideration and revelation of the structure of Japanese-style creative industries, from the perspective of industrial theories. It also aims to derive possible proposals for training and public support, for the development of environments necessary for successful promotions. Furthermore, in this research, the definition of Japanese-style creative industries, such as Japanese-style contents/fashion industry, is set as: “industries involved in the production, manufacture, and distribution of products and services, which utilize creativity and intellectual assets as primary inputs”. In other words, Japanese-style creative industries are those which supply or distribute products and services, where emotional factors account for its core values.</p> <p>As for the specific approaches for verification, one method is to analyze the features of Japanese-style creative industries from three different aspects; consumer behavior, commercial accumulation, and entrepreneurial environment. Likewise, the second approach is to analyze the structures of educational and administrative systems, as factors supporting the industries. By revealing the entire functions of the modern creative industries through these two approaches, a system required for generating and promoting Japanese-style creative industries would be examined.</p> <p>Three key points, concerning the Japanese-style creative industries, became distinct as a result of analyzing its structures through the lens of consumer behavior, commercial accumulation, and entrepreneurial environment. The first point is that the industry is an extremely diverse market with interactions between a user-participation type of creation and its reputation, in which a bottom-up flow of information is vital. This feature propagates beyond the boundaries of content/fashion. Secondly, the industry seems to be a center of innovation, giving birth to new products and services through the interactive responses between stores and its leading consumers concerning commercial accumulation. Thirdly, as the system for collaboration and division of labor of different professions in the industry is rather developed, there are potentials for ad hoc organizations to be established. This implies that new entrants to the industry are welcomed and rather easy.</p> <p>In addition, two key points have been revealed after analyzing the structures of educational and administrative systems as factors supporting the Japanese-style creative industries. One point is that, compared with the countries considered in the research, due to several regulations and hindrances, the application of appropriate educational procedures to the actual situations seem difficult. Secondly, although the administrative organization in charge of industrial development is relatively flexible concerning organizational reforms or abolitions, human resources are not managed with flexibility. Likewise, although the industrial structures seem vividly different compared with heavy industries, institutions and systems concerning educational and administrative support has not adapted to the difference.</p> <p>In conclusion, this research emphasizes the importance of indirect support, centered on three points, for the further enhancement of such a new field of industry. The first point is to provide a place or network for the individuals supporting the industry to meet and interact. Similarly, the second point is to extend the role of the intermediate organizations supporting such place or network. The final point is to make the existing administrative support more flexible.</p>				