

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, 学位の種別: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)	審査の要旨
Type(English)	Exam Summary

論文審査の要旨及び審査員

(2000字程度)

報告番号	乙 第 号	学位申請者	中村 仁	
	氏 名	職 名	氏 名	職 名
論文審査員	主査 出口 弘	教授	寺野 隆雄	教授
	猪原 健弘	教授	木嶋 恭一	教授
	谷口 尚子	准教授	小山 友介	芝浦工大准教授

本論文は、「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」と題し、全9章（序論と結論を含む）よりなる。

序論（第1章日本型クリエイティブ産業とファッション・コンテンツ産業）では、研究の目的や、用語の定義、先行研究の整理、研究方法ならびに本研究の概要を説明している。本研究は産業論の視点から日本型クリエイティブ産業についてその構造を分析するとともに、教育制度・行政制度の2側面からこの産業を支えるシステムを明らかにすることで現代の日本型クリエイティブ産業とは何かを明らかにし、産業振興のために必要な制度について考察することを目的としている。

第1部（第2章～第3章）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ている。

第2章日本型ファッション産業の特徴では、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している。

第3章コンテンツ産業が産み出す作品がファッション産業に与える影響では、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ている。

第2部（第4章～第6章）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している。

第4章クリエイティブ産業における消費者行動の特徴では、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ている。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ている。

第5章クリエイティブ産業に関する商業集積の形成過程：渋谷地域と秋葉原地域の比較からでは、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ている。

第6章日本型クリエイティブ産業の起業環境では、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している。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している。

第3部（第7章～第8章）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する。

第7章クリエイティブ産業における教育では、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ている。

第8章共管競争する政策領域における行政組織の行動では、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、これらが柔軟には行われていないことを指摘している。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ている。

結論（第9章日本型クリエイティブ産業の姿とあるべき方向性）では、これまでの議論として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ている。

以上を要するに、本論文では日本型クリエイティブ産業の実態と成長要因について高いレベルの研究を行っており、応用上の貢献も大きい他方でそれを基礎付ける理論上の貢献も大である。また定性調査による実証分析から産業政策まで領域横断的な質の高い分析が行われている。よって博士（学術）の学位論文として十分な価値があると認められる。