

## 論文要旨

所属ゼミ	高木晴夫 研究室	学籍番号	80228260	氏名	河野 祥充
(論文題名)					
<b>コンテンツビジネスに於けるクリエイターの動機付けと そのコントロールに関する考察 — プロデューサーの資質 —</b>					
(内容の要旨)					
<p>2003年9月に小泉総理大臣が施政方針演説にて映画、アニメ産業など、日本独自のコンテンツを核にした文化立国の創造を宣言した。</p> <p>2003年度コンテンツ産業の業界規模は生産規模で10.6兆円、その一部であるアニメーション関連の産業規模は2兆円に及ぶ。世界で放映されるアニメの約60%が日本製で、映像コンテンツ全体では0.3兆円となり輸入額0.2兆円を超過する輸出過多の産業である。予想では、この金額は10年後には30倍の規模ともなり、今後数少ない今後の伸びが期待される輸出産業の柱に位置づけられている。</p> <p>一方、インターネットの高速化やCATV等のメディアの拡大に伴いコンテンツ需要は拡大しているが実際の供給側には体制が整わずコンテンツそのものが不足する事態となり、コンテンツの拡充は急務となっている。</p> <p>同省は、同時に平成15年に纏めた「コンテンツ産業の現状と課題」等の報告書で幾つかの問題点を政策課題として取り上げているが、その中に資金調達方法、流通手段の整備に加え、特に現在不足している制作プロデューサーの育成を上げている。「クリエイターの特質を活かした作品の創作に関与しつつ、市場の動向を把握し、資金調達を行い、制作後の販路拡大を行える独立したプロデューサー」という理想像に対し、各界から専門家を集めての検討が進められているが、資金調達等は他業界の蓄積が活かしても、最も重要であるコンテンツ制作自体に関わる、理想像の当初に挙げられた「クリエイター達の特質を活かした作品の創作に関与」の部分については未だプロデューサー個々人の暗黙知となっている。</p> <p>本研究ではその部分に注目し、特にクリエイターの動機付けとそのコントロールに焦点を当て、調査、纏めを行うもの。</p>					