

論文審査の要旨および担当者

報告番号	甲 第 号	氏 名	簡 逸 威
論文審査担当者：	主査	慶應義塾大学教授 博士（アメリカ研究）奥出 直人	
	副査	慶應義塾大学准教授 博士（政策・メディア）杉浦 一徳	
	副査	慶應義塾大学准教授 博士（政策・メディア）石戸 奈々子	
	副査	京都情報大学院大学准教授 博士（人間・環境学）江見 圭司	
<p>（論文審査の要旨）</p> <p>本博士論文は日本のキャラクタービジネスに注目したものである。日本のキャラクタービジネスはデフレ時代と言われた過去二十年日本国内において着実に成長しており、キャラクター関連ビジネスと合わせて堅実な産業となり、また世界市場での拡大も行っている。そのような背景をもとに、海外からの留学生を日本の大学が獲得するための戦略立案を自ら行った活動について論じたのが本論文「キャラクター・ライセンス・ビジネスモデルに関する一考察 京都キャラクター管理の提案」である。キャラクター論、ブランド論、キャラクターライセンスビジネス論を踏まえて日本のキャラクタービジネスの分析およびアメリカ市場との比較を行い、著作権管理について音楽著作権を例に Jasrac から海外の例までを分析紹介した上で、戦略を立案している。</p> <p>著者は自身が助教を務めている京都情報大学院大学が直面している入学志望者の減少に対し、学校自体の魅力を増大するための戦略を構想した。戦略のゴールはこの大学院のコンテンツビジネスコース学生の製作したアニメコンテンツの中のキャラクターの活用と、学んだ能力を活用できる就職先の確保である。そこで構想した戦略は学生の作品の管理発信モデルである。もとなったのは著者が発表した論文で提案したキャラクター一元管理モデルであり、それを京都情報大学院の学生獲得戦略に適用していく。この戦略を Kyoto Charactor Brand Center、KCBC、と呼んでいる。研究の手法は KCBC の構想についてのアンケート調査を行い、戦略を構想して、その効果を実際に評価するというアクションリサーチ型である。</p> <p>まず、学生の作品のなかからキャラクターを抜き出してそれをデザインするための手法を教える講義「リッチメディアコンテンツ開発」という授業を2015年に設置した。次に製作したキャラクターと学生を見るための調査を2016年に行った。2017年には学会でアニメとキャラクターの発表を行い、アンケート調査を実施した。この二年間の活動をまとめ、評価したのが本論文の内容である。</p> <p>現在京都情報大学院大学は定員240名に対して応募者が非常に少ないのが現状である。広報だけでは効果がなく、在学生を巻き込んでの応募者数増大のために KCBC が構想された。それは学生がつくったキャラクターの作品管理プラットフォームである。コンテンツビジネスコースの学生は年間20作品をつくっており、その中に登場するキャラクターを活用した戦略を作っていた。活動を学会で紹介し、SNSで拡散して留学生を中心とした応募者数を増大させるというものである。またこの活動をとおして学生のキャラクターデザイン技術の向上も図ることとした。</p> <p>活動は二年間おこなわれた。2015年に開始した新しい授業を通して、作品の中からキャラクターを抽出してデザインしていく技法をみにつけた学生がキャラクターをデザインした。そのキャラクターを留学生がどう思うかのアンケート調査を行なう。アンケート結果を分析して、好きな日本のキャラクターがあることと留学の動機が関係することを確認し、2016年に KBCC を設立する。KCBC は京都情報大学院大学の傘下ではなく、当大学にくわえて京都マンガ・アニメ学会、ドット京都、京ブランドという他の組織との連携という開かれた形をとった。</p> <p>KCBC 設立後学生のキャラクターを取得して登録する。学生のキャラクターに対する思いや、母国でのキャラクターの普及、日本企業がキャラクターを利用する事に関する気持ちなど多岐にわたるアンケート調査が行われた。その後最初の6つのキャラクター制作者と著作権譲渡の契約書を作成した。その流れを2017年に学会で発表し、学生の作品を公開した。その作品の詳細は割愛するが、論文では詳しく紹介されている。作品を提供した学生に興味をもった中国のコンテンツ制作会社が連絡を取ってきて就職した学生もいる。さて、肝心の応募者数増加であるが、2016年10月に100名だったものが、公開後の2017年には154名となり、メディア・コンテンツコースは37名から48名となった。</p>			

KCBC は学生と共創する戦略である。学生のキャラクターデザイン力をあげるコースを新設して、大学のブランド価値を彼らの作ったキャラクターであげていく。また著作権などの問題を処理する KBCC でその作品を広く公開してビジネスチャンスに結びつける。そして応募者数の増加を達成した。

幾つか問題がないわけではない。筆者によると資金の調達、キャラクター著作権の無償譲渡、公開、そして企業とコラボレーションなどがあげられる。しかしながら、学生の作ったキャラクターを大学側が積極的に使って大学のブランド価値をたかめて応募者を増やすという戦略が一定の成果を生んだことは、プラットフォームとしての戦略とその有効性を確認するアクションを積み重ねたということであり、博士論文に十分値すると判断する。

審査経過

2017 年 9 月 30 日 予備口頭試問審査会が開催され、2017 年 11 月 16 日に審査の結果合格した。

予備口頭試問審査委員：中村伊知哉君、奥出直人君、杉浦一徳君

2018 年 2 月 1 日、9:00-10:30 博士論文公聴会が協生館 3 階 S01 教室にて開催された。同公聴会終了後、同教室で博士論文審査会が開催され、全会一致で合格を決した。なお、公聴会出席者は以下の通りであった：

博士論文審査委員 4 名

来場者 0 名