

2021年度 個人研究実績・成果報告書

2022年 4月 19日

所属	政策情報学部	職名	専任講師	氏名	坂本 旬
研究課題	日本における企業の文化・芸術関連活動の歴史的展開と企業による文化の創出				
研究キーワード	企業メセナ、フィランソロピー、CSR、CSV、アート・プロジェクト	当年度計画に対する達成度		3.概ね順調に研究が進展し、一定の成果を達成したが、一部に遅れ等が発生した	
関連するSDGs項目	4. 質の高い教育をみんなに	8. 働きがいも経済成長も	11. 住み続けられるまちづくりを	12. つくる責任 つかう責任	

1. 研究成果の概要

本研究課題においてはまず、日本における企業の文化・芸術関連活動に注目し、その歴史的変遷を検討した。企業による社会貢献や文化に関する活動は、日本では江戸時代や明治時代から有力な商人によって行われてきたが、本研究ではそうした論考をふまえ、企業によるメセナ活動や文化・芸術支援、そして企業による文化創出の歴史的展開に関する先行研究の整理を行った。

2021年度においては、前年度に行った先行研究整理に続いて、企業による文化創出を牽引する役割を担った企業家に関する先行研究についても整理することで概ね順調に進展したものの、それをふまえた実証研究には至らなかった。こちらについては、昨今の状況により企業資料館の訪問・資料の調査を実施することが困難であったため、引き続き理論的な検討を継続しつつ、状況が落ち着き次第、資料を用いた実証研究を行い、論文の執筆を行う。

2. 著書・論文・学会発表等（査読の有無及び海外研究機関等の研究者との国際共著論文がある場合は必ず記載）

【著書・論文（査読なし）】

坂本旬「2DCG for Labour Saving, 3DCG for New Expression: The Introduction of Computer and Digital Technology to the Japanese Animation Industry」『千葉商大論叢』第59巻、第2号、2021年。

【学会発表等】

Hikaru Kondo, Jun Sakamoto and Kenichi Miyata, “Creative Technology and Co-evolution of Content Industries: Commercializing Computer Graphics in Japanese Video Game and Animation Industries”, 2nd World Congress of Business History (Online), 2021年9月。

3. 主な経費

・関連書籍や資料の購入に使用した。

4. その他の特筆すべき事項（表彰、研究資金の受入状況等）

基盤研究（C）：2018年～2022年、分担、「企業の多角化とメディアミックスの経営史：日本クリエイティブ産業企業の比較研究」（18K01769）

（本文は2ページ以内にまとめること）