

Title	エンタテインメント産業の創造的専門家による地域の伝統文化を活用した創作活動に関する研究:映像制作専門家と落語家を対象とした探求
Author(s)	竹内, 宏文
Citation	
Issue Date	2026-03
Type	Thesis or Dissertation
Text version	ETD
URL	https://hdl.handle.net/10119/20573
Rights	
Description	Supervisor: 由井 蘭 隆也, 先端科学技術研究科, 博士

氏名	竹内 宏文		
学位の種類	博士 (知識科学)		
学位記番号	博知第 413 号		
学位授与年月日	令和 8 年 3 月 25 日		
論文題目	エンタテインメント産業の創造的専門家による地域の伝統文化を活用した創作活動に関する研究—映像制作専門家と落語家を対象とした探求—		
論文審査委員	由井 蘭 隆也	北陸先端科学技術大学院大学	教授
	神田 陽治	同	特任教授
	内平 直志	同	特任教授
	島田 淳一	同	教授
	吉永 崇史	横浜市立大学	教授

論文の内容の要旨

The purpose of this study is to clarify how the creative capabilities of pro-c experts(= creative professionals) in the entertainment industry (hereafter referred to as pro-c experts) are applied to local regions as new markets through case studies. The study specifically focuses on the practices of video production experts (producers) and Rakugo storytellers, both of whom are specialists in the performing arts, as key subjects of inquiry.

Rogers (2007) discusses the innovation-decision process in the field of innovation studies, where an individual (or other decision-making unit) acquires knowledge of an innovation for the first time, forms an attitude toward the innovation, makes a decision whether to adopt or reject it, implements the innovation, and finally confirms the decision. While prior research has addressed strategies for spreading ideas, there has been insufficient study on the innovation-decision process model for pro-c experts engaging in regional innovation. Therefore, this study focuses on the innovation-decision process, examining the ability of pro-c experts to foster creative ideas for regional development through their creative activities.

The Major Research Question (MRQ) of the study is: "How can pro-c experts apply their creative capabilities in local regions?" Based on issues identified from related studies and following the definition of creativity in this research, Sub-Research Question (SRQ) 1 explores the innovation in production processes, SRQ2 examines the factors contributing to the ability to create new value, and SRQ3 investigates the influence of civic pride in the creative attitudes of pro-c experts. The study aims to explore how pro-c experts can unleash creativity in new markets such as regions. Based on the findings, a model of the innovation-decision process for pro-c experts in local contexts will be

presented.

The SRQs are as follows:

SRQ1: What are the elements and characteristics of creative ideas by pro-c experts?

SRQ2: What is the relationship between the creative attitudes of pro-c experts and civic pride?

SRQ3: How have pro-c experts developed tourism resources?

Chapter 2 summarizes the current state of related research and outlines the challenges, positioning this study within the academic discourse.

Chapter 3 discusses the framework of the study, presenting the MRQ and corresponding SRQs, and outlines the case studies and research methods.

Chapter 4 addresses SRQ1, focusing on the elements and characteristics of creative ideas by pro-c experts.

Chapter 5 addresses SRQ2, exploring the relationship between the creative attitudes of pro-c experts and civic pride.

Chapter 6 addresses SRQ3, investigating how pro-c experts have developed tourism resources.

Chapter 7 presents the conclusions of this study. The chapter examines the findings derived from the three SRQs and provides an answer to the MRQ, namely, how pro-c experts can apply their creative capabilities in local regions. As a result, SRQ1 clarifies six elements of creative ideas generated by pro-c experts and presents a loop model of creative ideas by pro-c experts. These six elements consist of (1) memorable emotional experiences from the past, (2) exploration and examination of elements and plans, (3) meaning-making through repeated simulations and research, (4) the emergence of a core concept, (5) a state in which confidence is established, and (6) evaluation and reputation by third parties. In SRQ2, the study reveals that the emotional attachment of pro-c Rakugo storytellers to their local regions influences their creative self-efficacy, which subsequently shapes their attitudes toward creative activities in the region and tends to contribute to creative performances that utilize local traditional culture. SRQ3 clarifies how pro-c experts developed tourism resources, and the findings indicate that the tourism products developed by pro-c experts received high evaluations from tour participants. Finally, this study discusses the creative capabilities of pro-c experts and presents an

innovation-decision process model for pro-c experts aimed at regional development.

As a result, this study contributes to addressing challenges in the entertainment industry in the context of regional revitalization by integrating creativity research, tourism studies, and social research, and offers valuable insights into knowledge science.

Keywords: Entertainment Industry, Innovation-Decision Process, Pro-c, Creativity, Civic Pride

論文審査の結果の要旨

本研究は、エンタテインメント産業における創造性をもつ専門家が、いかに地域の伝統文化を活用した創作活動に関与できるかを探求した成果をまとめたものである。創造性研究において、専門家としての創造性は Pro-C と呼ばれており、個人レベルの創造性を扱う mini-c, little-c そして偉人レベルの創造性を扱う Big-C との間に位置する（以下、Pro-C を専門的創造性とも呼ぶ）。エンタテインメント産業の専門家として映像制作専門家と落語家を対象とした研究である。

研究1では、エンタテインメント産業における専門的創造性をもつ人材がどのように番組制作を行っているかをまとめたものとなっている。テレビ番組を制作するプロデューサーとディレクターに対する半構造化インタビューを行い、それら結果をもとに、エンタテインメント産業における創造的専門活動のためのループモデルとして「記憶における過去の感情体験、企画要素の探索、意味づけ、コアコンセプト、確信、評価評判」のステップをまとめている。研究2では、大阪にある繁昌亭と呼ばれる天神橋筋商店街の活性化および上方落語文化の振興に寄与した劇場を対象とし、落語家と地域の関係性をまとめている。劇場支配人を含む6名の関係者に半構造化インタビューし、繁昌亭を中心とする落語家と地域との関係をまとめている。次に、エンタテインメント産業における専門的創造性をもつ落語家における地域への愛着感と創造的効力感への影響性をアンケート（上方落語家65名の回答）評価している。そこでは、落語家がかつ地域への愛着感は正の影響、アイデンティティは負の影響という興味深い結果を得ている。研究3では、映像制作専門家が加わって企画された能登観光とテレビ番組「花嫁のれん」の擬似ツアー体験プログラムについて調査した成果をまとめたものである。プロデューサー1名に半構造化インタビュー、ツアー参加者12名からのアンケート評価をまとめたものとなっている。その結果は研究2で見出されたものを補完した内容となっている。

本研究の成果として、エンタテインメント産業における専門的創造性を地域イノベーションに結び付けるループモデルを提示している。これはイノベーションの普及学で知られるロジャーによる消費者中心の受容プロセスを参考にしたものである。消費者を製作者にあてはめたことには議論の余地がある。一方、あてはめによって地域受容と専門家を結びつけるものとなったことも否めない。さらなる研究による検証・発展を期待したい。

以上より、本論文はエンタテインメント産業における専門的創造性を地域活動に結びつけるための活動を探求した成果であり、博士（知識科学）の学位論文として十分価値あるものと認めた。