

13

10.18(月)

11:00~ 配信開始

経済学部

かわしま のぶ こ

河島 伸子 教授

文化・芸術と経済

—コンテンツの創造・流通に関わるお金の話

メッセージ

皆さんが大好きなマンガ、アニメ、音楽、ゲームを取り巻く大きな経済の流れはどのようになっているか、考えてみましょう。

概要

劇場版「鬼滅の刃」の興行収入がついに日本国内歴代トップ、400億円を超えたというニュースを耳にした人も多いと思います。400億円以上を稼ぐアニメ映画を作るには、どれくらいの費用がかかっているのでしょうか。このようなヒット作品を生み出した背景にはどのような戦略があったのでしょうか。この作品の生み出している波及効果はいくらぐらいだったのでしょうか。

一方、アメリカを中心にグローバルな市場では高度なCGの技術を駆使し、ヒーローが悪を倒すアクション、SF作品が上位を占めています。こうした作品は200億円以上をかけて製作しており、1,000億円以上の興行収入をあげなければ成功したとはいええないと言われます。このようなハイリスク、ハイリターンの映画業界は、世界全体でどのような経済圏を生み出しているのか、さまざまな側面から考えていきます。