

おわりに：まとめと政策的インプリケーション

前章までで、今回行った練馬区、杉並区所在のアニメ制作（製作）企業などを中心としたアニメ産業に関する調査結果の報告をひととおり行ってきた。最後に、今回の研究の簡単なまとめを行うとともに、そこから得られた政策的インプリケーションを整理しておきたい⁶²。

1 研究結果のまとめ

まず、今回の研究から得られた事実と論点を箇条書きに整理すると次のようなものがある。

- ①アニメの製作過程は、様々な作業工程からなっており、それぞれが独立した事業として営まれ、それが一定の地域に産業集積していること。
- ②アニメは今日国の内外で高い評価を得ており、コンテンツ産業の一つとして注目を浴びているが、一方で、その製作過程には、低劣な就業条件を始めとして「持続可能」とは思われない課題を抱えていること。
- ③特にアニメの作画を支える人材育成には危機感を伴うような課題があると認識されているが、資金面、制度面などその解決を阻む要因が多いこと。
- ④技術面では IT 化が進んでおり、生産性の上昇が期待される一方、対処すべき課題も多いこと。
- ⑤特に労働集約的作業工程を中心に海外委託が進展していること。なお、海外では体系的な「アニメ産業」育成策を講じている国もあり、その施策には参考とすべきものも少なくないが、産業的な脅威とまでは現在までのところあまり考えられていないこと。
- ⑥アニメ制作会社とその従業員との関係は、雇用関係だけでなく、むしろ個人業務委託などとして構成されている場合が多いこと。
- ⑦アニメ産業のいわゆる業界としてのまとまりは、取り組みが始まったばかりであること。
- ⑧アニメ制作会社と人材を供給する専門学校とは、人材育成に対する両者の期待がマッチしていないこと。
- ⑨地元自治体を始め、行政も様々の支援策を打ち出しているが、必ずしも当事者から評価を得られていないこと。

2 アニメ産業研究の政策的インプリケーション

さて、今回の研究から垣間見られた政策的インプリケーションをまとめておきたい。これは、アニメ産業を念頭に置いたものではあるが、必ずしもアニメ産業を対象とするものに限らず、広く雇用（就業）機会の創出に向けた政策への示唆にもつながると考えられる。

⁶² 以下は、議論の厳密さには欠けるかも知れないが総括的な概観を提供することにはなるものとする。「政策研究」には、こうした部分が必要であると思われる。なお、意見に属する部分には執筆者の個人的な見解が多く含まれており、労働政策研究・研修機構を始めいかなる組織としての見解を示すものではないと理解されたい。

①価値(文化)創出産業認知の重要性

第1章第1節において述べたように、今後の経済において鍵になるのは、人々の「カムフォート」を高めるような価値を創造することである。アニメ産業に限らず、こうした「カムフォート」創出産業を積極的に評価し、適切なサポートを行うことが重要である。アニメ産業における様々な課題解決に際して、資金面・制度面の隘路が存在する根本的な原因として、当該産業を産業として適正に評価していないことがあるように考えられる。例えば、資金調達に関していえば、アニメ産業は大きな装置産業でもなく、物的な担保力は期待できないために十分な金融的サポートが受けられなかったと考えられる。したがって、数少ない資金提供者が相対的に大きな取り分を享受する構造になっているとも考えられる。アニメ産業を始めとして、「カムフォート」創出産業を積極的に評価することが望まれ、その際、当初一定期間これに関連するリスク⁶³を公的に負担ないし緩和する措置等が必要であるとも考えられる⁶⁴。

②革新的価値創造を理解する能力(技能)の重要性

価値(文化)創出産業の発展、展開のためには、革新的な価値創造を担う人材が必要になる⁶⁵。これはどのようにして育成できるのかは難しい問題であるが、少なくともライシュのいう「変人」を許容する環境を確保する必要があるであろう⁶⁶。ライシュのいう「変人」は必ずしも世間一般で言う「変人」とは限らないが、従来の限界を越えて可能性を探ろうとする以上、多少なりとも「変人めいた」言動が出ることはあり得ることである。雇用関係にある場合、こうした人材については、時間による管理ではなく成果による管理を行っていくことが必要であろう。

しかし、価値創造の中核となる人材の重要性はいうまでもないが、そうした人材を意識的に直接養成することは多分不可能であると思われる。むしろここで特に考えておきたいことは、価値創造の中核的・直接的な担い手ではないが、創造された価値を的確に理解し具体化を担う人々のことである。この「二次的価値創造者」とも「価値具体化の担い手」ともいうべき人々の重要性である。知的創造は結局のところ個人の頭脳からしか生み出されないものであるとしても、それが具体化(=産業化)され、経済的価値を生むためには多くの人々の

⁶³ アニメ産業を例にとれば、一つの作品を一つのプロジェクトと考えることができるが、各プロジェクトはすべて完成した後に初めて市場での評価を受けることができる。原則として途中で取りやめたり、市場の動向に合わせて変更(改良)したりすることができないことがリスク要素の一つとなっている。さらに、個々のプロジェクト(作品)に当たり外れがあるものの、ある期間を均してみればそれなりの収益が得られる産業であるが、その期間を「我慢する」リスクも相当なものである。世界的な動画漫画の草分け的存在であるディズニーも、成功と失敗を繰り返し、倒産の憂き目を経験していることから分かる。

⁶⁴ 公的金融支援のほか、今回の聞き取り調査ではアニメ制作会社からは国等がアニメの需要者となって、良質で安定的な需要の確保に一役買って欲しいとの声が聞かれた。

⁶⁵ アニメ産業の場合、キャラクター(姿形だけではなくアニメならではの個性的な言動を含む)と、それに適合しつつ、大衆に「カムフォート」を感じさせるようなストーリーを産み出す人材ということになるのか。

⁶⁶ 「変人」とは、「ある特定の媒体において新しい可能性を見つける能力を持ち、そしてその可能性を深め、発展させることを喜びとするような人たち」のことをいう。第1章第1節の記述を参照のこと。

協働が必要である⁶⁷。中核的な革新的創造者による知的創造を的確に理解し、それを具体化する能力も必要不可欠であり、その貢献部分を適正に評価することが求められるのではないだろうか。また、そうした二次的創造能力はある程度まで養成可能ではないかということであり、さらにそうした二次的創造の過程の中で中核的な価値創造を担う人材が育成される可能性が高いと考えられる。

貢献部分の評価に関しては、二つの対極的な考え方があるように思われる。一方の極が中核的創造者のみを評価し、その他の者については「リプレサブル」（置き換え可能）な存在であるので「市場賃金」を支払えばよいという考え方である。この場合、大きな報酬が中核的創造者に対して支払われる。他方の極の考え方としては、中核的創造者の貢献を第一等とするとしても、その他の者もそれぞれの立場で貢献したのであり、通常よりも高い報酬を得られてもよいと考えるものである⁶⁸。この二つは、考え方の両極であり、実際的にはその中間のいずれかに落ち着くと思われるが、それが「市場が決めたもの」と考えてよいであろう。すなわち、市場による決定とは、その市場を構成する人々の価値観と無関係に決まるものではないということである⁶⁹。

この点に関連して、アニメ産業において中核技能人材としてアニメーター（実際に原画や動画の線画を描く人）の重要性が認識されていることについてみると、特に「動画」制作は一面において単純作業的性格を有しているものの、その作業の中で当該アニメの持つ価値を理解しているかどうかを見分けることが必要であるように考えられる。やや長期的にみれば、その作業者がその作業を通じてより高度の価値を創造するようになる人材かどうかを評価し、適切な処遇をしていく必要があるように考えられる⁷⁰。

⁶⁷ 例えば、レスター・サローは前掲の著書「資本主義の未来」（102 ページ）において、「必要とされる技能の多くは、学校で学べるものではなく、実際に生産にタッチしなければ習得できないプロセスの技能である。半導体の設計理論は理解しやすいが、いざ半導体を作るとなると、許容範囲内（線幅で 0.5 ミクロン以下だ）に収めるのはきわめてむずかしい」と書いている。

⁶⁸ これは、革新的創造により実現された付加価値の増分をどのように分配するかの問題であって、どちらを選ぶかによって総額としてのコストが変わるものではないことに留意しなければならない。また、後者の場合に中核的創造者に対する報酬が減るために中核的創造者の確保ができなくなるという議論をする向きもあるかも知れないが、二つの極のうち前者の構造を持つ経済社会の中にぽつんと存在するのであればそうなるかも知れないが、ここでは経済社会が全体として総じてそうした評価体系を持っている場合を想定しているので、そうした議論とは当面関係がない。

⁶⁹ 青色発光ダイオード（LED）の研究開発における「発明の対価」をめぐる紛争に関連して、西村肇氏は「人の値段／考え方と計算」（講談社）を著した。そこでの議論には総じて賛意を表すものであるが、ただ一点、中核的な開発技術者以外の従業員については特別な貢献はなく「リプレース可能」であるとして、「市場賃金」を支払えばよいとされている点については、疑問を持つ。この点に関し、長く旋盤工として現場で従事してきた小関智弘氏は、「技能よりも技術のほうが上だと考えるのも、技術者の奢りである」（「職人学」（2003 年、講談社））と書いておられる。

なお、上記の紛争に関しては、地方裁判所では 200 億円の支払い命令が出され話題になったが、その後高等裁判所において総額 8 億 4,000 万円（発明の対価本体は、6 億円）で和解が成立した模様である。（平成 17 年 1 月 11 日「日本経済新聞／夕刊」）

⁷⁰ この点に関して、表面的な作業の同一性をもって、「同一労働同一賃金」を適用しようとするのに対しては、あまりに単純な議論であるといわなければならないであろう。

③「才能」発見型の人材教育の必要性

価値創出型の産業にとって人材こそが最重要なファクターであるが、その人材育成は少なくとも最初の一定期間は「才能発見型」にならざるを得ないであろう。才能発見型とは、対象者に当該才能があるかどうかを発見する機能を求めるものである。特定の仕事に就くことを前提としてその仕事に必要な技能の習得をめざすというよりも、その仕事に就くことが適当かどうかを見極めることを第一の役割とするものである。したがって、その人材育成に対する評価はその仕事への就職率で測られるべきものではなく、例えばその仕事に就いた者の中でその仕事を全うした者の割合といったもので測られるべきものといえよう。これは、概念的にいえば「訓練」というよりも「教育」の機能により近いと考えられる。また、その対象は比較的若い層になるであろう。こうした機能を果たせる人材育成（教育）機関を整備していくことが望まれる⁷¹。

このように考えるならば、一般の教育機関の中で担うべき役割が大きいと考えられ、近年大学教育の中でアニメも含めたコンテンツ関連教育が開始されているが、今後ともその展開が望まれる。また、これまで人材供給ルートとして大きな役割を果たしてきたアニメ専門教育機関についても、教育機関としての認知度を高めつつサポートする体制を整備することも必要であろう。さらに、職業技能教育という側面に着目しつつ、労働政策も一定の役割を果たすことも検討されてよいであろう⁷²。

④IT化の進展の影響

アニメ業界も近年IT化の影響を大きく受けているが、価値創出産業にあっては今後IT化との関連とその対応は必ず伴う課題である。一般にIT化は、①IT技術導入費用の問題、②中核技能の変化、③取引経路の変化、などの課題をもたらすことが多い。

アニメ産業においてIT化の影響は、技能の中核的な部分に関連している。作画はもとより、撮影に関する技能など一部に不要となる技能分野もある反面、変化の激しいIT対応技能の形成の課題が生じている。また、動画を中心に作画作業の生産性は大きく高まるものの、その節減分をIT化投資費用が短期的には上回るといった事態も生じている⁷³。また、データ通信の活用により海外への業務発注がより容易になったという側面もある。

IT化は、一般的には生産性を高めるとともに事業の可能性を広げるなど相当の効果をもたらすものであるが、定着までの過程においては上述のような課題に直面することになる。従

⁷¹ 「才能発見型」といっても、受講する側としてはその才能があることを前提としている場合が大半であろう。その場合、結果として「不向き」の判定（多くの場合、自分で気づかせることになるであろうが・・・）となったとき、その間のコストをすべて受講者に負担させることは制度の展開を狭める結果になるものと考えられる。こうしたコスト負担の調整を行うしくみ—いわば失敗者への援助—が考えられてもよいであろう。

⁷² 現行でも就職・採用後の労働者の能力開発に係る各種助成の活用が考えられる。また、「才能発見型」の教育を事業内教育として仕組むことは一般に困難であろうが、事業主が共同で教育施設を設置した場合など検討されてもよい工夫はいろいろ考えられる。

⁷³ 従来設備があまり必要なかった作画の作業に、少ないとはいえ額面の固定資本設備が必要になるのであるから、企業経営的には費用回収＝金融の問題が生じることになる。

来の事業をうまく IT の世界に転換するとともに、一歩進んで IT をよりよく活用するための支援も求められる。

そのほか、IT 化の進展により地域集積に変化がもたらされる可能性も考えられる。アニメ産業の場合は当面海外への発注の進展が見られるが、理論的には国内各地への発注も可能であり、制作編集のために「顔の見える範囲」で集積してきたものが、より分散する可能性もなくはない。アニメ産業では過去の歴史的経過の中で分散化はなかなか進みにくいと考えられるとしても、一般に価値創造ビジネスではそうした傾向がありえることは念頭に置いておく必要がある。

⑤産業連関の中で付加価値をどう分配するのか

「カムフォート」創出産業においては、往々にして生産者とその「カムフォート」を提供すること自体を楽しんでいると見てしまう結果、十分な対価を求めないで来てしまうことがあるものと考えられる。

アニメ制作が一つの典型例であったようである⁷⁴。その功罪は別として、生産コストに見合う対価がなければ様々な面でひずみが出てくることになる。現在のアニメ制作企業が抱える問題の大半はここに遠因があるといっても過言ではないと考えられる。現在最終売上額の 4 分の 1 程度であるといわれるアニメ制作に回る割合がもう少し増やすことができれば、問題や課題の多くが解決する条件が整うものといえる。

一般にそうなるためには、二つのルートが考えられる。一つは、やっていけないアニメ制作企業が撤退していきアニメの供給が齟齬をきたすことにより、アニメ需要側が問題点に気が付き制作価格を上昇させるというルートであり、もう一つは、両者が真摯に話し合い問題点に対する共通理解の上で付加価値の分配を変更するルートである⁷⁵。この場合、後者のためにはアニメ制作企業、さらにはアニメ従事者養成教育機関も含めたネットワークを形成し、組織化することを通じて交渉力を高めるとともに、適正な原価計算による供給価格を算出するなどの努力がなされることが求められる。また、これを行政が一定程度バックアップすることも考えられる。

⁷⁴ これは、手塚治虫氏が「鉄腕アトム」をテレビアニメ化した際に起源があるとされる。手塚氏はその著書「ぼくのまんが人生」(岩波新書/新赤版 509)で、金をかけないアニメづくりをめざした趣旨の記述をされている(第5章)。確かに、低廉な価格での受注が様々な工夫を生み、日本的なアニメの創出の要因の一つになったといえるようであるが、同書の別の箇所(156ページ)で氏の理解者・支援者であった葛西健蔵氏が次のように述べておられる。

「だいたいアニメーションづくりには、膨大なお金がかかるのです。さらに、手塚氏は作品に凝りすぎる。すると、お金と人と時間を膨大に使ってしまうことになります。お金の計算ができる経営者ならいいのですが、お金の計算ができない創作者の手塚氏が経営しているのですから、収支が合うはずがありません。」

⁷⁵ 一般に前者のルートのみを市場メカニズムと考へがちであるが、コースの議論などからみれば、後者すなわち当事者間における話し合いによる解決も市場メカニズムの一つと考えられてよいであろう。

⑥知的財産権の重要性

今後の価値創出社会にあっては、知的財産権の重要性はいうまでもない。

アニメ産業にあっても、アニメの著作権が多くの場合いわゆるアニメ流通部門の企業に掌握されているが、このことが先の付加価値の配分を決定づけている面も否定できない。

アニメの場合、知的財産権は著作物として著作権法により規整されることとなるが、この面について関係者間で整理しなおされてもよいと考えられる。例えば「職務著作(法人著作)」⁷⁶は雇用関係ばかりでなく請負委託関係にも適用されると考えられるようであるので、作画関連の下請委託であっても委託会社が著作者となるものと一般には想定される。また、映画の著作権については様々に特例的な取扱いがなされている。こうした制度的な整理をした上で、契約等により権利関係を明確にし、それを管理するしくみが整備される必要であろう。

またさらに、一般にわが国においてこうした知的財産権を処理できる人材が不足しているといわれるが、その養成も大きな課題であろう。

⑦「雇用」を超えた「労働政策」を

アニメ産業でみられるように、価値(文化)創出産業にあっては、それに従事する人々は雇用ばかりでなくむしろ雇用以外の形態で就業するケースが多いと考えられる。しかしながら、そうした中で雇用に近似した関係であったり、経済実態であったりすることが少なくないことも事実である⁷⁷。したがって、一方において今後の「雇用開発」を考える際には雇用者(=労働法上の「労働者」)に限定せず、広くそれ以外の人々も含めた就業機会の創出を念頭に置く必要があると同時に、他方、雇用者以外の人々についてもその就業実態に応じて雇用者に関する制度や施策の全部又は適当な部分を適用していくことも検討されてよいであろう。

⑧「地域集積」とそれを支える行政施策

アニメ産業の集積地である城西地域では、杉並区や練馬区などもっとも身近な行政機関が積極的な取組みを行っている状況がみられる。地元でのイベントの開催のほか、アニメ産業の最大の課題の一つであるアニメーターの養成に向けた取組までもがみられ、その効果は小さなものではない。しかし一方、そうした地域の行政だけでは解決できない課題も多い。例えば、首都圏の中心部に近いこの地域は、大部分が都市計画法の住居に係る用途指定がされており、少し大きめの事業所の新設や拡張が出来にくいとの指摘が制作会社から聞かれたが、こうした問題は、地域の意見の集約は地元の役割であろうが、それに基づく制度的な対応は都道府県レベルや国の役割になってこよう。

⁷⁶ 著作権法(第15条)によれば、職務著作(法人著作)となるためには、①法人等の使用者の発意に基づき、②その法人等の業務に従事する者が職務上作成した著作物で、③その法人等が自己の著作名義の下に公表するものであることが要件とされている。

⁷⁷ もとより契約の名称如何にかかわらず、その就業実態からみて「労働者」であると判断される人々については、当然「労働者」として取り扱われることが求められる。

また、地域における産業・雇用開発に向けた施策の推進に際しては、自治体において、その首長の理解とサポートの下に斬新な発想と一種のリーダーシップを発揮して施策を企画し、推進する担当者の存在が不可欠とあってよい要素となっているが、今回のアニメ産業の地元でもそうした事例が確認された。

⑨労働力供給との適合性の課題

今後価値（文化）創出産業による「雇用創出」が重要な役割を果たすことが期待されるが、その際には、今後における労働力供給構造と一定程度適合的であればならないであろう。例えば、高齢者や中年層の女性⁷⁸が働ける職場であることが求められる。

アニメ産業はこれまで比較的若い人々に支えられた産業であるといえる。今後もその傾向は基本的に変わらないとしても、高齢者や中年層の女性が働ける職場とする取組みも必要であると考えられる。例えば、IT化により作画がパソコンにより処理できるようになる今後においては⁷⁹、特に「動画」制作などを適当なタスクに開発して委託することなどが考えられる⁸⁰。このほかにも、いろいろな活用策があるであろう⁸¹。

最後に、事業の興隆とともに働く者の労働条件の向上にも積極的に取り組んだロバート・オーウェン、ヘンリー・フォード、大原孫三郎その他の人々の事跡を想起し、現代のオーウェンがアニメ産業にも出現することを期待したい。

⁷⁸ ここで「中年層の女性」としたのは、現実として今後しばらくも結婚や出産を期に一時的に労働市場から離れる女性が少なからずおり、そうした層が労働市場に再参入してくるところを主なターゲットとして想定しているためである。

⁷⁹ やがて一家に一台それなりの性能のパソコンが備えられる時代が来ると思われるが、そのパソコンを単に消費財としてだけでなく、可能な限り生産財として活用することもこれからの時代の課題であろう。

⁸⁰ この場合には、①セル画時代の名残である1枚いくらという単価設定は時代遅れとなり、動画の中で動かす部分の個数（例えば腕と口で2箇所）を単位とする単価設定とする。ただし、実働1時間当たり収入は地元のパート賃金の水準以上にする。②作業にかかわる人数を増やして、納期等の時間にゆとりをもたせる。③出来上がりをチェックし、所要の手直しをする「検収」の職務が重要となる。④作画と彩色作業を一体化させる、といった工夫が必要になるだろう。

⁸¹ 単純作業でなく、例えば高齢者向けのアニメや主婦層を対象としたCMキャラクターの企画なども考えられる。

＜参考コラム＞労働分野研究者からみたアニメ産業改革の方向

以下は、今回の調査研究を通じて、労働分野の一研究者の立場からアニメ産業において改革を検討すべきものとする点に関して採られることが望ましいと考える取組みの方向を参考までに整理したものである。

①取引約款の作成

労働関係規制の原点は、雇用関係成立時点における労働条件の明示である。同様にアニメ産業における様々な取引や委託に関し、その条件をまず明確にする必要があると考えられる。例えば、アニメ制作会社、映画やテレビ会社等のいわゆるアニメ流通関係企業などの関係者が協議会のようなものを通じて、定められるべき事項や条件設定の基本的なルールを盛り込んだ契約のひな型、取引約款を定めることが考えられる。

②キャリア指向による従業者の区分と処遇の明確化

職業能力の開発にとって第一に重要なことは、実は教育訓練では必ずしもなく、その職業のキャリア形成の過程を明確化するとともにそれに適した処遇を行うことである。アニメ産業においてはアニメーターの育成が大きな課題になっているが、まずはアニメーターのキャリアパスと処遇を明確化することが必要であると考えられる。アニメーターの育成は、おおまかにいって動画の作画から始めて原画作成、作画監督、キャラクター企画・構想、作品全体の演出へと進むキャリアパスが想定されているように思われるが、そうしたキャリアパスを明確にし、従業者による能力開発投資に見合う処遇をしていくことが必要である。

その際、すべての者についてキャリアの到達点を同じに設定することは必ずしも必要がないと考えられる。それぞれのキャリア志向の違いによって、就業管理と処遇を多様化することが求められよう。

③外部人材の活用を通じた外部労働市場との接触

働く人々の就業条件の整備は、適切な外部労働市場との接触を通じた市場や社会的制度による下支えの上に、当該産業におけるキャリア、専門性による付加価値を通じて実現されるものである。アニメ産業においても従事する者すべてがアニメのマニアである必要はない。例えばパソコン技能者が SOHO 等において、ホームページ作成など他の作業を行う中で、作業種目の一つとして時に動画の作成作業も請け負うといったことも行われてよいであろう。そうすることで、例えば動画作成の市場単価がより合理的なものになっていくものと考えられる。このために、作画作業発注のための共同サイトを設けることも一つの方法であろう。

④アニメ制作会社間の事業者ネットワークの形成

取引を行う者の間に、経済的・情動的な非対称性がある場合には、劣位にある側がネットワークを形成して経済面や情報面の劣位を補うことが、市場機能がより発揮されるために効果的な場合がある。アニメ産業の場合もアニメ制作会社が事業者ネットワーク

を形成されることが求められているように考えられる。このネットワークには、さらにアニメ人材の育成を担う教育訓練機関が参加することも考えられてよい。

このネットワークにおいては、情報交換を通じて、アニメ制作会社の実情を広く社会に知らせるとともに、やがて資金調達や人材育成、著作権管理に関する共同事業なども行われることも視野に入れられるべきであろう。

⑤従業者の健康対策

労働の分野で最重要関心事項のひとつは、働く者の健康維持である。このために労働時間や休日の規制その他様々な規制が行われているといっても過言ではない。アニメ制作会社においても、雇用関係にある場合はもとより、業務委託の場合であっても従業者の健康管理のために一定の配慮をする必要があるように考えられる。例えば、適切な休息時間、休日の確保、健康診断の実施などである。

(参考文献)

小関智弘 (2003) 『職人学』、講談社

渋谷達紀 (2004) 『知的財産法講義Ⅱ 著作権法・意匠法』、有斐閣

新宅純二郎・田中辰雄・柳川範之 (2003) 『ゲーム産業の経済分析』、東洋経済新報社

末 八重洲 (2004) 『めざせ！アニメクリエイター』、秀和システム

関満博・佐藤日出海 (2002) 『21世紀型地場産業の発展戦略』、新評論

デジタルコンテンツ協会 (2004) 「デジタルコンテンツ白書 2004」

手塚治虫 (1997) 『ぼくのマンガ人生』、岩波新書

西村 肇 (2004) 『人の値段／考え方と計算』、講談社

山口康男 (2004) 『日本のアニメ全史－世界を制した日本アニメの奇跡－』、テン・ブックス

読売新聞東京本社経済部編 (2004) 『「知財」で稼ぐ！／特許、ブランド、著作権・・・／価値創造ビジネスの全貌』、光文社新書

レスター・C・サロー (1996) 『資本主義の未来』(山岡洋一・仁平和夫訳、原題：THE FUTURE OF CAPITALISM)、TBS ブリタニカ

ロナルド・H・コース (1992) 『企業・市場・法』(宮澤健一・後藤晃・藤垣芳文訳、原題：THE FIRM, THE MARKET, AND THE LAW)、東洋経済新報社

ロバート・B・ライシュ (2002) 『勝者の代償』(清家篤訳、原題：THE FUTURE OF SUCCESS)、東洋経済新報社

