

博士學位論文審査要旨

2016年1月28日

論文題目： 創造産業政策の潮流における芸術家・クリエイターの労働市場と労働政策・社会保障政策—日本のアニメ産業におけるアニメーターの労働市場をケースとして—

学位申請者： 稲熊 太郎

審査委員：

主査： 経済学研究科 教授 河島 伸子

副査： 経済学研究科 特別客員教授 佐々木 雅幸

副査： 京都橘大学大学院文化政策学研究科 教授 阪本 崇

要 旨：

近年、アーティストやクリエイターの知的・文化的活動の所産から経済価値を生み出そうとする「創造産業」が、各国の政策において重要な地位を占めつつある。メディア、芸術文化といった領域を対象に、経済政策と文化政策との連携が始まる中、本論文は、いわば置き去りにされているクリエイター、アーティストの労働状況に着目し、人的資本の形成と維持を目指す政策の提言を行うものである。ここでいう「創造産業」群には経済構造上異質な産業が含まれるが、本論文はケース・スタディとしてアニメ産業を取り上げている。わが国においては、「クール・ジャパン」戦略の掛け声が大きい中、海外で人気を博すアニメ産業に期待が寄せられている。しかしながら、アニメーターの労働条件の悪さは一般に知られるところである。

本論文では、第1章で研究の背景と目的を述べた後、第2章においては、各国で創造産業への関心が高まるようになった背景が説明されている。また、政策レベルで描かれている楽観的な青写真に対する懐疑的・批判的見解も紹介されている。これをベースに、第3章では文化経済学で研究蓄積がある「アーティストの労働市場」に関する知見がレビューされている。ここでは、創造産業が内包する労働市場の特徴、すなわちフリーランス労働を基本とするキャリアの不確実性、格差の問題が指摘されている。

第4章では、このような労働市場に対して海外諸国が有する制度が論じられている。アメリカでは、職能別の組合が自分たちの権利を守るのに対し、フランスではクリエイターを対象とした労働政策・社会保障政策が高度に発達しており、このいずれをも欠く日本の問題が明らかになる。

第5章ではケース・スタディとして日本のアニメ産業におけるアニメーターの労働市場を調査している。統計資料不足はヒアリング調査により補い、1990年代からのアニメ・ブーム以降、制作本数が増加する中で一層悪化しているアニメーターの就労状況が描かれ、先行研究で得られた知見を活用してアニメーターの労働市場が分析・考察されている。また、この問題に対応しようとする政府のアニメーター人材育成事業を取り上げ、本論文が指摘する労働市場の現状への深い考察に基づかない事業内容を批判している。

第6章では5章までの議論をまとめ、従来、安定した正規雇用者を中心的対象としてきた日本の労働政策の中で、圧倒的にフリーランスが多い日本のアーティスト、クリエイターの労働条件を改善するため、労働政策・社会保障政策、また文化政策の面からも取り組んでいく必要があると結論づけている。

これまでの文化経済学では、市場経済では生き残りにくい芸術文化、文化的遺産などを主な分

析対象としてきたが、近年、非営利・営利の枠を超えた「創造産業」という考え方が主流になりつつあり、政府においても創造産業の経済成長性に注目し、大きな期待を寄せるようになっていく。しかし、足元ではそれを支えるクリエイターの労働実態は悲惨であり、そのギャップを指摘する研究者は増えている。本論文は、わが国の創造産業の立役者と位置付けられるアニメ産業においても同様の問題があることを実証的に分析し、政策的取り組みを提言している点、オリジナルな研究であるといえる。

よって、本論文は、博士（経済学）（同志社大学）の学位を授与するにふさわしいものであると認められる。

総合試験結果の要旨

2016年1月28日

論文題目： 創造産業政策の潮流における芸術家・クリエイターの労働市場と労働政策・社会保障政策—日本のアニメ産業におけるアニメーターの労働市場をケースとして—

学位申請者： 稲熊 太郎

審査委員：

主査： 経済学研究科 教授 河島 伸子

副査： 経済学研究科 特別客員教授 佐々木 雅幸

副査： 京都橘大学大学院文化政策学研究科 教授 阪本 崇

要 旨：

2016年1月27日17時～18時に、学位申請者に対する総合試験を行った。特に結論部分、および本文中に引用されているいくつかの文献に関して質疑応答を行った。審査委員からの質問には適確に応答しており、本論文のテーマ領域に関する専門的知識、文化経済学全般の知識、文献に関する情報、調査・分析等の能力を適切に保持していることを確認した。引用文献に関する質疑応答より、英語に関する語学試験が合格水準に達していることも確認した。なお、フランス語文献も参照した旨が述べられたが、フランス語についても、フランス国民教育省・フランス語資格試験 (DELF DALF) のDFLD B2レベルに既に合格していることによって示されていると判断した。

よって、総合試験の結果は合格であると認める。

博士學位論文要旨

論文題目： 創造産業政策の潮流における芸術家・クリエイターの労働市場と労働政策・社会保障政策—日本のアニメ産業におけるアニメーターの労働市場をケースとして—

氏 名： 稲熊 太郎

要 旨：

日本における文化政策は、1980年代以降本格的に整備されてきたが、1990年代後半に始まるコンテンツ産業・創造産業に対する政策や、文化庁のメディア芸術支援などによって、文化領域に対する政策はポピュラーカルチャーまで含む複合的な領域へと広がることとなる。同時に文化領域の政策について多様な省庁の政策が関連するようになり、2000年代以降多岐にわたる政策がめまぐるしく展開するようになった。

日本の文化政策学や文化経済学の研究は、これまで一部のハイカルチャーや伝統文化、文化施設、まちづくりや都市政策と結びついてきた領域が中心であったが、創造産業・コンテンツ産業への注目にともない、ポピュラーカルチャーやサブカルチャー、若者文化にまでその領域が広がった。特に創造産業政策の潮流は、多様な創造産業の領域における研究課題や制度整備の必要性を示しているが、この点、日本の現状は国際的に形成されてきた文化経済学を中心とする研究蓄積や欧米での政策展開との間で大きな差が存在する。そのため、欧米の研究蓄積や制度背景をサーベイし、その上で日本の創造産業のあり方や政策課題について考察することの重要性はこれまでよりも増していると言えるだろう。

特に創造産業への注目とともに芸術家・クリエイターの労働市場についての関心も高まっているが、日本では本論文で扱うアニメ産業を含め創造産業の経済的活力への関心が高まる一方で、プロジェクトベースのもとフリーランスや自営業者など非労働者、短期契約者の比率が高い創造産業内部の芸術家・クリエイターの労働市場のシステムについて焦点を当ててきた研究は存在しない。芸術家・クリエイターの労働市場に対する政策について、日本ではこれまで文化政策の遅れもあり芸術家・クリエイターの労働についての関心は低かった。また労働政策・社会保障政策においては、フリーランスの芸術家・クリエイターの労働市場は周縁的な領域として政策対象として見落とされてきた。一方、欧米では文化政策や労働政策・社会保障政策の整備を進めてきたこともあり、この分野についての体系的な調査や研究蓄積も存在する。さらに創造産業政策の時代に入り、新たな領域も含めて研究が進められてきている。日本においてこの分野の研究は遅れているが、創造産業は多様な研究上の題材を提供しており、新たな研究蓄積が待たれる状況だ。

本論文では、日本の創造産業の中でも経済的な活力の観点や作品など文化的な観点から注目されているアニメ産業を取り上げ、アニメーターの労働市場に焦点を当てている。日本のアニメ産業については、1960年代から成長し続け、現在では国際的にも人気が高く、日本のコンテンツ産業・創造産業の中でも注目されている領域の一つである。その一方で、長らくアニメーターの労働実態の問題は置き去りにされ社会問題化した。そのため2000年代以降、アニメ産業のビジネスモデルや産業の仕組みについての研究（例えば、公正取引委員会事務総局 2009）とともに、制作部門のアニメーターの労働市場について実態調査（例えば日本アニメーター・演出協会 2009、2015）や文化庁による人材育成支援事業も行われてきた。こうした国内での研究・調査の蓄積、

人材育成事業の取り組みが土台になり、アニメーターの労働市場について詳細に考察することが可能になった¹。

ここから本論文の構成と各章の内容について簡単に要約する。第2章では、主に欧米の研究蓄積を整理し創造産業政策の潮流・現状と課題点について概説する。創造産業政策の潮流はイギリスに端を発し、世界中に波及している。特にイギリスでは創造産業政策は伝統的な文化政策からの劇的な転換として、また世界各国へ強い影響を与えた動きとして注目される一方で、その政策の背景となっている根拠については懐疑的な見解も多く、創造産業政策の描く楽観的な青写真に批判的な見解も多い。創造産業内部の芸術家・クリエイターの労働についての近年のいくつかの実証的研究は、創造産業の内包する労働市場の特徴、不確実性・格差などについて批判的である。一般にその起源をヨーロッパに持つとされる創造産業政策であるが、現在ではアジアを含む世界各国でも同様の政策が展開されつつある。しかしながら、創造産業の定義や範囲および政策の目的は各国の思惑により相互に類似性を持ちながらも異なる。創造産業という用語で一括りにされているはいえ、各国、各地域によって得意とする創造産業の分野は異なり、それぞれ独自の産業構造と特徴、ビジネスの仕組みを備えている。この点ヨーロッパだけでなく他の地域での創造産業に対する実証的な研究および、適切な政策が必要とされる

第3章では、芸術家の労働市場についての先行研究に焦点を当てる。芸術家の労働市場についての先行研究は日本ではほとんど研究蓄積が存在しないが、欧米では、映画やテレビなど映像産業におけるスタッフや実演家の労働市場など研究蓄積が存在する。欧米の先行研究をサーベイし、芸術家・クリエイターの労働市場について研究蓄積の知見を概説する。本論文では、アニメーターの労働市場についての考察するため、芸術家の労働市場の研究蓄積の中でも映像産業の労働市場についての研究蓄積の分析にも重点を置く。本章での議論は5章でのアニメーターの労働市場についての分析と考察における基盤を提供している。

第4章では、芸術家・クリエイターの労働市場と労働政策・社会保障政策の関係に焦点を当てる。芸術家・クリエイターの労働市場については共通の特徴が観察されるが、この労働市場に対してどのような政策を展開しているかは各国で異なる。そしてこの政策の違いが芸術家・クリエイターの収入やキャリア戦略にも大きく関係している。本章ではアメリカとフランスのケースに触れた後、日本のケースに焦点を当てる。日本においてはフリーランスの芸術家・クリエイターに対する労働政策・社会保障政策も整備されず、芸術家・クリエイターは不安定な地位に置かれている。これまで、文化政策あるいは労働政策・社会保障政策において芸術家・クリエイターの労働市場は重要な領域とみなされてこなかったため、この問題について改善策は講じられてこなかった。しかし、創造産業政策の潮流によって新たに創造産業の経済的活力にも焦点が当てられ、芸術家・クリエイターの労働市場についての考察と労働政策・社会保障政策の問題の重要性は高まってきている。

本論文の第5章では、ケーススタディとして日本のアニメ産業におけるアニメーターの労働市場を取り上げる。第5章第1節ではアニメ産業を概説する。2000年代、創造産業政策の潮流において注目されている領域の一つがアニメ産業である。アニメ産業では1990年代以降のアニメブームによって制作本数が増加し、2013年以降過去最高規模の制作本数となっている。また製作委員会方式の発展によってメディアミックスなど著作権をベースにしたビジネスモデルを発展させ、関連市場を拡大させている。

アニメ産業の流通市場規模が注目される一方、もともと問題視されていたアニメ産業における

¹アニメーター以外で実態調査が進んでいるケースはまだ少ない。例えば、芸能実演家団体協議会は、実演家とスタッフの実態調査を行ってきたが、アニメ産業の隣接領域となる映像産業や音楽産業、舞台産業など各産業ごとの就労者に焦点を当てた調査が十分に行われてきたとは言い難い。

制作部門内部におけるアニメーターの労働実態の問題が取り上げられ、アニメブーム以降の制作本数の増加傾向の中でアニメーターの就労条件の悪化が指摘されている。この問題については幾つかの団体が実態調査(日本芸能実演家団体協議会 2005, 労働政策研究・研修機構, 2005 日本アニメーター・演出協会 2009, 2015, 日本動画協会 2010)を行い、考察も加えているが、欧米で発展してきた芸術家・クリエイターの労働市場の研究蓄積をベースとした考察は存在しない。第5章2節では、アニメーターの労働市場についてヒアリング調査を含む定性調査を行い、主に欧米の研究蓄積の知見をベースにアニメーターの労働市場について分析・考察する。

第5章3節では、政府によるアニメーターの人材育成事業に焦点を当てる。アニメーターの過酷な労働条件が社会問題として取り上げられたこともあって、政府によるアニメーターの人材育成事業は2000年代以降コンテンツ産業・創造産業政策の中で経済産業省から文化庁へと受け継がれる形で2015年現在も継続されている。前節でアニメーターの労働市場における分析と考察をベースにして政府による人材育成事業のあり方と問題点について論じる。

第6章では結論部として日本の芸術家・クリエイターの労働市場に対する政策課題について論じる。アニメーターを含むフリーランスの芸術家・クリエイターに対しては労働政策・社会保障政策の整備が重要な課題となり、労働政策においても非労働者であるフリーランスの就労者に対する制度改革の議論が存在する。しかし、制度の確立が遅れる日本では文化庁など文化政策部門が芸術家・クリエイターの労働市場の政策に対して役割を担う必要がある。文化政策部門の役割の中でも重要なのは体系的な文化統計の収集である。体系的な文化統計の収集を通じて、創造産業を中心に多様な労働市場で就労する芸術家・クリエイターの労働実態について把握する必要がある。さらに文化政策部門からも望ましい芸術家・クリエイターの労働のあり方について検討し、提言を行うなど労働条件の改善に向けて建設的な取り組みを行うことが重要となる。