

アニメーションやゲームソフトなどの新しい文化産業については、その重要性が増しているにもかかわらず、既成統計では捕捉しにくいこともあり、十分な実態把握がなされてこなかった。本研究は、文化産業のうちテレビ番組制作、アニメ、ゲームといった映像系コンテンツ産業を取り上げ、アンケート調査とヒアリング調査によって、産業を成り立たせている分業の特徴と地理的集積の形成要因を明らかにした貴重な成果といえる。

本論文は、6つの章から成っている。第I章および第II章では、文化産業の定義と分類がなされ、既存研究の検討を通じて本稿の問題意識と分析視角が提示されている。そこでは、予測困難な成功に対する対応可能性いわば冗長性への耐性といった視点が提示されているが、こうした視点は文化産業の新しい切り口として評価できる。

第III章ではまず、テレビ番組制作業が取り上げられ、テレビ放送業と番組制作業との関係、番組制作資金の調達方法、制作会社の立地や取引関係、労働市場の特性など、詳細な実態が明らかにされている。そこでは、地方都市の制作会社と比べ東京の制作会社は専門化が進んでおり、東京都心部に集まるテレビ局との人的関係性の維持が重要であり、制作・営業両面の利便性からテレビ局との近接性が重視されること、制作費の圧縮により創造性の発揮が阻害されていることなどが指摘されている。

続く第IV章では、アニメーション産業が分析対象となっている。アニメ制作会社の大半は東京都心の西郊、西北郊に立地しているが、集積の契機として、テレビアニメ市場の拡大とともに小規模かつ各工程に特化した制作会社が多数誕生し、垂直分割が進展したとの指摘は興味深い。アニメ制作工程の特性上、短納期に応じてセル画や記録媒体などの頻繁な物流が発生すること、情報交換の必要性や取引先的能力把握や信頼性の構築の観点から近接性が重視されるとの指摘にも説得力がある。

第V章では、家庭用ビデオゲーム産業の複雑な機能分業と企業間関係、ゲーム会社の立地、取引関係や労働市場の特徴が明らかにされている。とりわけ、ゲーム開発においては仕様の曖昧さが取引関係の特徴を規定し、ゲーム産業の企業間分業は包括外注かごく一部の外注という両極端な形態が一般的であるとの指摘は重要である。また、雇用形態が正社員中心でありながら離職率が高く、東京都区部を離れると経験者の採用が極端に難しくなるとの指摘も示唆に富む。こうした対面接触の利便性と地域労働市場の厚みが集積要因となり、ゲーム会社は東京中心部に集積する傾向を示しているのである。

第VI章では、上記の3産業の比較検討が行われ、産業集積と創造性との関係、創造性を発揮する地理的環境としての都市のあり様が論じられ、まとめがなされている。

以上のように本論文は、綿密な実態調査を通じて映像系コンテンツ産業の実態把握を行い、産業の特性と集積要因を明らかにするとともに、創造性の観点から新たな集積論を提起したもので、先端的な経済地理学の研究成果として高く評価することができる。したがって、本審査委員会は博士（学術）の学位を授与するにふさわしいものと認定する。