

コンテンツ産業における組織デザインとプロデューサーの機能 —わが国における映画産業を中心に—

山本 重人

本論文の目的は、コンテンツ産業における企業組織を捉えるための理論的なインプリケーションを提示することにある。これまでプロデューサーの役割や資質でその組織を捉える研究視点はあったけれども、システムとして捉える研究視点は無かった。本論文では、その組織を、プロデューサー・ディレクター・出資者という3者の諸関係によって構成される「プロデューサー・システム」というモデル（概念構築物）として提示し、コンテンツ産業の組織を捉える理論を見出していくものである。プロデューサー・システムとは単なる実務上の呼称ではなく、コンテンツ産業の実際の組織であり、モデルである。このモデルを導入することで、コンテンツ産業に属する諸企業の一見多様で複雑な組織形態がよく説明でき、組織論的な理解を深めることができるはずである。

本論文は4つの章から構成される。

第1章は、本論文で研究対象とするコンテンツとは何かを論じた章であり、本論文で研究対象とするコンテンツとは、商業ベースに商品化されたアートであり、研究対象としては映画・TV・ゲームで括れる映像系コンテンツを取り上げることとした。

第2章は、コンテンツ産業を捉えるためのモデルを1つの仮説として提示した章である。ここではまず映画産業に考察を絞り、その組織形態をモデル化した。この組織形態を、コンテンツ産業を捉えるための基本形のモデルとして位置付け、コンテンツ産業内の他の産業を捉えていくという戦略である。映画産業の実際の組織形態であり、概念構築物でもあるこのモデルは、前述の「プロデューサー・システム」として提示することができる。

第3章は、コンテンツ産業を捉えるためのプロデューサー・システムに関する先行研究と、プロダクト・マネジャーなどに関する議論を取り上げた章である。本章の全体における位置付けとしては、コンテンツ産業を捉えるためには、ここでの先行研究や関連分野の理論では不十分であることを指摘した。

第4章は、第2章で提示したモデルの検証を、ケース・スタディを通して経験的に行っている章である。まず映画産業から『化粧師』のケースを理論的サンプリングにより選択し、モデルの検討を行った。そして次に、そのモデルの「分析的一般化」をより進めるために、ゲーム産業のあるタイトルのケースを選択し、モデルを検討した。結果、映画・ゲーム双方において、基本形のモデルを確認することができた。