

研究種目：基盤研究(C)
 研究期間：2007～2009
 課題番号：19520678
 研究課題名（和文）
 国際的なコンテンツ産業クラスター間の協働と境界連結リーダーシップの日米欧比較研究

研究課題名（英文）
 International Collaboration Among Content Industrial Clusters and Boundary Spanning Leadership: A Comparative Study in Japan, the US and Europe

研究代表者
 准教授・原 真志 (HARA SHINJI)
 香川大学・大学院・地域マネジメント研究科
 研究者番号：40281175

研究成果の概要（和文）：

経営学において発達してきた「境界連結単位」の概念を、(A)企業の境界から、(B)テクノロジー、アート、マネジメントなどの異質な知識分野の境界、(C)近接しながら異なる産業のクラスターの境界、(D)空間的に離れた遠隔の国際的な産業クラスター間の境界の連結に拡張した「境界連結リーダーシップ」の視点から、コンテンツ産業での国際的なクラスター間の協働がいかに行われているかを、日米欧の具体的な事例を通して検討した。

研究成果の概要（英文）：

The research examined how international collaboration among content industrial clusters were conducted through case studies in Japan, the US and Europe, by a viewpoint of “Boundary Spanning Leadership”, which is an extension of “boundary spanning unit” concept, developed in organizational science, from (A) boundary of firms, to (B) boundary of knowledge fields like technology, art and management, (C) boundary of industrial clusters which are closely located, and (D) boundary of international industrial clusters which are spatially dispersed.

交付決定額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2007年度	1,100,000	330,000	1,430,000
2008年度	900,000	270,000	1,170,000
2009年度	800,000	240,000	1,040,000
年度			
年度			
総計	2,800,000	840,000	3,640,000

研究分野：人文学

科研費の分科・細目：人文地理学・人文地理学

キーワード：産業配置、産業クラスター、コンテンツ

1. 研究開始当初の背景

高コストの先進国の大都市における成長の牽引役としてコンテンツ産業に関する

心が政策的にも高まっており、また学問的にも文化産業、コンテンツ産業を対象とした研究が増加しつつある。古くは Christophersen and Storper (1985) が柔軟な専門化の典型例としてハリウッドの映画産業集積を分析して以来、コンテンツ産業が空間的に集積する傾向が数多く指摘され (Pratt, 1997), その空間的基盤としての大都市が位置づけられ都市の文化経済に関する研究が蓄積されてきている (Scott, 2000). 産業集積に関しては、古典的集積論から柔軟な専門化、新しい産業空間論、産業クラスター論、地域産業システム、知識ベースの集積論など、経済地理学ならびに隣接諸分野において多くの研究蓄積があるものの (松原, 1999), 集積において実際にどのような主体がいかなる役割を果たすのかが不明確で実証が不足しており、主体に注目したアプローチが望まれる (Markusen, 2003; 原, 2005b). 特に、近年知識ベースの集積論が盛んに論じられているが (Malmberg, 1996; Maskell and Malmberg, 2002), 抽象的な議論が先行しており、堅実な実証による研究の進展が強く望まれる (山本, 2005; 原, 2005b). 映画などのコンテンツは国際的な CG プロジェクトがなされ (Hara, 2002; 原, 2006), 海外ロケなど生産面でグローバル化が進み (Coe, 2001; Coe, 2003), また日本アニメにとっても海外市場進出など流通面でのグローバル化も新しい展開を示しているが (『2006年度版デジタルコンテンツ白書』, 米国市場では市場特性の相違, 市場飽和, 限定的な放送枠などの課題も多く, 国境を越えた効果的なクラスター間関係のあり方を明らかにする必要がある (Wolfe and Gertler, 2004; Gertler and Levitte, 2005). 国際的な流通網の中で果たす多国籍企業メジャースタジオの役割は論じられているものの (Scott, 2004), コンテンツ生産や市場への参入・拡大のため, グローバルに産業クラスター同士が結びつくための課題は何か, 多様な主体がいかなる役割を果たすかの詳細についてはほとんど明らかにされていない。

本研究が取り上げるコンテンツ産業は近年急速にデジタル化が進展している。ここで焦点をあてるデジタルコンテンツの生産には次の3つの特徴を有すると位置づけられる。第1に、テクノロジー、アート、マネジメントという異質な知識が統合される必要がある (原, 2005b), 従来の技術マネジメントやアートマネジメントを超える視点, 両者を結び付ける視点が必要である。第2に、Ggabher (2002) がプロジェクトエコロジーとして論じたように、プロジェクトベースのビジネスが一般的であり、プロジェクト毎に、異なる多くのプレイヤーが参加する。第3に、

そのため、従来の企業を所与の単位とした分析では不十分であり、企業もコマの一つとなる時限組織からみた意思決定を含む分析、組織間あるいは超組織の視点による分析が求められる。企業組織を外部環境と結びつける主体としての「境界連結単位」や「吸収能力」など経営学の組織間関係論の成果を踏まえつつ (Adams, 1976; Leifer and Delbecq, 1978; Tushman and Scalan, 1981; Jones, 2006), 企業組織の枠を超える視点の研究が必要である。

2. 研究の目的

以上を踏まえ、本研究はコンテンツ産業における国際的なクラスター間の協働がいかに行われているかを、「境界連結リーダーシップ」に注目して日米欧の具体的な事例の検討を通して明らかにすることを目的とする。経営学の「境界連結単位」研究は、企業を対象に、主に企業の内外をつなぐ活動に関してなされてきた。本研究では、境界連結をコンテンツ産業及び産業クラスターの文脈に応用し、経営学が対象とした (A) 複数の企業間の「企業コミュニティの間」の境界の連結に加え、(B) テクノロジー、アート、マネジメントといった異質な知識分野の「知識コミュニティの間」の境界の連結、(C) 東京におけるアニメ、CG、実写などのように「近接した産業クラスター (産業コミュニティ) の間」の境界の連結、(D) 東京とハリウッドなど空間的に離れた「遠隔の、特に国際的な産業クラスターの間」の境界の連結に拡張する。コンテンツ産業における国際的なクラスター間の協働には、この4つの境界連結が関係していると考えられる。これら相互に関連する4つの境界連結には、文化、言語、コード、スキーム、価値間、慣行など、さまざまな障壁が存在すると考えられ (Tushman, 1977; Dougherty, 1992; Hillebrand and Biemans, 2004), 何らかのリーダーシップが必要である (Yukl, 2006; Hughes et al., 2006). それを本研究では「境界連結リーダーシップ」と位置づけ、その役割の解明を試みる。特にグローバル関係でのクラスターの「境界連結リーダーシップ」は、クラスターの「吸収能力」を育成し、増強するという変化をもたらす機能を担っていると考えることが出来よう (Giuliani, 2002; Vang and Asheim, 2006).

筆者は、これまで米国ハリウッド映画のVFX (映画等でCGで作られる様々な効果: 視覚効果) プロジェクト、日本のアニメプロジェクトを対象とした実証研究を進めてきた。日本初のフル3DCGテレビアニメのSDガンダムフォースを事例に、東京において近接立地した異質な産業クラスターの役割と融合の課題を検討した (原, 2005). ハリウッド立

地のVFX企業を対象にテクノロジー、アート、マネジメントスタッフの間のコミュニケーションの実証分析を行った(Hara, 2002)。国際的に企業が参加した先駆的作品「パニックルーム」、「エイリアン対ブレデター」を事例に、LAに加えロンドン、パリ、プラハにおけるヒアリング調査、サーベイ調査、参与観察により、映画のVFXのリーダーであるVFXスーパーバイザーを中心にいかなるコミュニケーションがなされプロジェクトが遂行できたかを分析した(原, 2002; 原, 2004b; 原, 2006)。またハリウッド調査の中で副次的に、日本アニメが米国市場で抱える問題点についての情報を得るに至った。これらの成果を踏まえ、さらに今後明らかにすべきこととして、第1に日本のクラスターにとっては、世界の技術・市場情報を的確に捕まえ、日本の相対的に弱小なプレーヤーをいかに効果的に組織してプロジェクトを遂行しているか、海外市場を想定した効果的なマーケティングやクラスター間の戦略提携のあり方を解明する必要がある。また、ハリウッド関連としては、第2に、ロンドンなどの海外クラスターが、映画の撮影とポストプロにおいて、ハリウッドとの連携を強化するための課題をいかに見出し、必要な能力を身につけて行ったかを明らかにする必要があり、第3には、ハリウッドと海外クラスターを結ぶ効果的なしくみとは何かを検討する必要がある。

3. 研究の方法

国際的なコンテンツ産業クラスター間の協働の具体例として、(1)日本-米国間、(2)米国-欧州間、(3)米国-カナダ間の3つの国際的関係を取り上げ、それぞれのクラスター間の境界連結の課題が何であり、境界連結リーダーシップがいかにして発揮され、協働が行われたか、進みつつあるかを検討する。(1)日本-米国間においては、日米の間のCG、アニメ、映画の産業クラスターの関係を取り上げる。境界連結のリーダーシップを発揮していると考えられる個人として、東京をベースにVFX(視覚効果)あるいはCGスーパーバイザーやVFXあるいはCGプロデューサーとして活躍するM氏、LAをベースに日本アニメの米国市場進出や日米共同製作を進めつつあるWowmaxMedia社の海部正樹プロデューサー、日米共同の実写コンテンツプロジェクトを進める元ソニーピクチャーズ副社長で現在T&C Pictures社長の松島新氏を取り上げ、詳細なヒアリング調査を実施する。(2)米国-欧州間においては、ハリウッド映画への参加の先進地ロンドンを取り上げる。米欧両サイドにおいて現地調査を実施し、ハリウッドから欧州のクラスターをいかに評価するのか、欧州からみてハリウッドへの参加に必要

な情報をいかに吸収し、それを満たしながら自らのクラスターをいかに充実させてきたのかを検討する。(3)米国-カナダ関係においては、国際的なクラスター間関係をシステムチックに構築しようとする試みとして、Kevin Tod Haug氏とモンリオールをベースにしたカナダ側パートナーによるヴァーチャル企業組織FX Cartelの事例を取り上げる。Kevin Tod Haug氏は、申請者が同氏を対象に行った映画「パニックルーム」の参加観察による週間コンタクト行動の分析結果から一つのヒントを得て、LAとカナダをつなぐ効果的な企業コーディネートをしつこく追求し、FX Cartelを構築することになったと言う。同氏に対するヒアリング調査、FX CartelのCarole Bouchard氏および参加企業の主要スタッフへのヒアリング調査により、LAとカナダをつなぐ課題とその克服の実際について検討する。

4. 研究成果

(1)初年度の平成19年度には、日本-米国間のクラスター関係に焦点をあてて調査を行った。具体的には、日本と米国の両クラスターをつなぐリーダーシップを発揮している代表的プレーヤーとして、VFXあるいはCGのスーパーバイザー・プロデューサーである日本在住のM氏を対象に、対面ミーティングに関して1年間という長期間にわたって定期調査を実施した。それ以外に、米国在住のアニメプロデューサーの海部正樹氏、アニメプロデューサーのJoseph Chou氏、元ソニーピクチャーズ副社長で現在T&C Picturesの社長を務める松島新氏に対して詳細なヒアリング調査を行った。その結果、日米間の国際コンテンツプロジェクトが直面する課題が明らかになるとともに、そうした課題を克服するリーダーシップの役割について探索的な知見を得ることが出来た。

(2)2年度の平成20年度には、欧州と米国のクラスター間関係に焦点をあてて調査を行った。具体的には、欧州と米国のクラスターをつなぐリーダーシップを発揮している代表的プレーヤーとして、米国人フリーランスVFXスーパーバイザーのKevin Tod Haug氏を対象に、ロンドンにおいて映画「007 慰めの報酬」のポストプロダクションの1週間の参与観察を実施して対面・電話・Eメールによる全コミュニケーションに関するデータ収集を行い、ロンドン立地企業と米国立地企業を含む映画プロジェクトにおいて、いかにして参加企業のコーディネートを行っているのかを検討することが出来た。また初年度の日米クラスター間関係で取り上げた日本在住のM氏を対象とした継続調査を行い、1年間追加

した長期間の対面ミーティングに関する調査を実施した。

(3) 3年度の平成21年度には、カナダと米国のクラスター間関係に焦点をあてて調査を行った。具体的には、カナダと米国のクラスターをつなぐリーダーシップを発揮している代表的プレーヤーとして、モンリオールをベースにFX Cartelというバーチャル企業を組織してハリウッドプロジェクトに柔軟に対応しているVFXプロデューサーのCarole Bouchard氏と、VFXスーパーバイザーのGunnar Hansen氏、さらにFX Cartelに参加のBarXSeven社、Mokko社、Klon社、Fiction Science社の主要スタッフにヒアリングを実施して、コミュニケーションデータを収集し、ハリウッドとカナダの協働の課題は何か、それがいかに克服されているか、ハリウッドとカナダの空間的に離れたクラスターを効果的につなぐ「しくみ」がいかに構築され運営されているかを検討することが出来た。また日本在住のM氏を対象とした継続調査を実施し、合計3ヶ年の長期間にわたる対面ミーティングのデータを収集し、開発段階を含めて、いかにプロジェクトが立ち上げられ、実行されるのかについて検討することが出来た。

5. 主な発表論文等

[雑誌論文] (計1件)

①原 真志 (2007) : 国際デジタルコンテンツプロジェクトにおけるコミュニケーションの実証分析 : ハリウッド映画「エイリアン VS. プレデター」のVFXを事例に。香川大学大学院地域マネジメント研究科Working Paper Series, No. 3, 1-24 (2007年3月)。(査読無)

[学会発表] (計5件)

①原 真志(2010) : 題目「グローバルな集積間関係での時限組織によるプロジェクトの空間デザイン : ハリウッド映画プロジェクトを事例に」日本地理学会 2010年春季学術大会, 2010.3.27, 於 : 法政大学。

②Shinji HARA(2009) : Knowledge Creation, Division of Labor and Spatial Design of Temporary Organization in Hollywood Global Film Project. Digital Communities 2009, Conference of the IGU Commission on Global Information Society, June 24, 2009, 国学文化会館, Andong, KOREA.

③原 真志(2009) : 題目「コンテンツ産業ク

ラスターにおけるプロジェクト開発プロセス : 半リアルタイム定期調査法による2ヶ年コンタクトアナリシス」日本地理学会 2009年春季学術大会, 2009.3.28, 於 : 帝京大学。

④Shinji HARA (2008) : Project Ecology, Global Cluster Relations and Knowledge Creation: A Contact Analysis on Global Hollywood Project. International Geographical Congress 2008 IGC2008 Tunis, Com.04-15 Commission on the Geography of the Information Society 14 August 2008, The Kram Exhibition Centre, Tunis.

⑤原 真志(2008) : 題目「コンテンツ産業クラスターにおける次世代技術活用型多主体参加プロジェクトの開発プロセス : 半リアルタイム定期調査法によるコンタクトアナリシスを用いて」日本地理学会 2008年春季学術大会, 2008.3.30, 於 : 獨協大学。

[図書] (計2件)

①原 真志(2010) : 第5章サービス産業 第5節文化産業. 経済地理学会編『経済地理学の成果と課題 第VII集』123-132. 日本経済評論社. 10ページ。

②原 真志 (2008) : クリエイティビティと知的創造産業の経済地理学. 広域拠点あり方検討委員会(香川大学・香川県・高松市), 『「広域行政時代における拠点地域のあり方に関する調査研究」報告(各論)』53-63, 香川大学・香川県・高松市発行. 11ページ。

[その他]

ホームページ等

www.gsm.kagawa-u.ac.jp

一般公開イベント開催・オーガナイザー

さぬき映画祭2009応援企画&ビジネススクール一般公開イベント in 香川大学ビジネススクールで映画と地域を語る! ~ハリウッドから、すずきじゅんいち監督を招いて~

日時 : 2009年11月14日(土) 19時~21時
場所 : 香川大学大学院地域マネジメント研究科特別講義室

1. ラウンドテーブル : 映画についてみんなで語ろう! 「地域が映画に出会うとき : 映画が地域を変える&地域が映画を変える」

話題提供 : 滝内志保(有限会社七海屋代表取締役) 庵治石とステンドグラスをもとにしたデザイン商品の製造販売

原 真志 (香川大学大学院地域マネジメント
研究科准教授)

コーディネーター: 大西正泰 (香川大学大学
院地域マネジメント研究科院生)

2. トークセッション: すぎき監督に何を聞
きよるん! 「ハリウッドへの挑戦: 映画は何
を輝かせるのか」

講演: すぎきじゅんいち (映画監督: ロサン
ゼルス在住)

スペシャルゲスト: 榎原るみ (女優: ロサン
ゼルス在住)

コーディネーター: 原 真志 (香川大学大学
院地域マネジメント研究科准教授)

さぬき映画祭 2009 シネマトーク

「東洋宮武が覗いた時代」

すぎきじゅんいち監督、榎原るみ

ナビゲーター: 原 真志

会場: サンポートホール高松

日時: 2009年11月15日(日) 13:15 第
1小ホール

6. 研究組織

(1) 研究代表者

原 真志 (HARA SHINZI)

香川大学・大学院地域マネジメント研究
科・准教授

研究者番号: 40281175