

第7回

プロデューサー

(A)創造性を発揮して、新しいものを生み出すことに特化した人材の集団

(B)生産や流通・広告(宣伝)などのビジネスを受け持つ人間の集団

上記のAとBを結びつける役目を果たし、コンテンツ(アイデア)を商業化する人物

ex. 音楽、映画、ゲームなどエンターテインメント産業に多い

<家庭用ゲーム産業の例>

ゲームソフト開発・・・プロジェクト・チーム(数十人の開発者で1年半~2年)

ディレクター：開発現場の管理、製品のクオリティーに責任をもつ

プロデューサー：より広くプロジェクト全般を管理 = 「企業家」的な存在

企画の立ち上げ、プロジェクト・チームの編成、

プロジェクトの進捗管理、開発者(人材)の確保、

開発予算の調達・配分、社内他部門との調整、収支計画の策定

開発現場を把握しつつ、現場とは一定の距離を置く

2種類のタイプ

同じ企業内のプロジェクト・チームと仕事をする**内部型のプロデューサー**

社内に開発者を抱え、彼らが開発したゲームソフトを自ら広告・宣伝して発売している企業に多いタイプ

社外にいるプロジェクト・チームと仕事をする**外部型のプロデューサー**

開発は外部の制作者・製作会社にまかせてしまい、自社はもっぱら製品の広告・宣伝・発売を担当しているゲームソフト会社に多いタイプ

両者は仕事のスタイルや求められる資質が異なる

「パブリッシャー」

自身で開発(製作)はしないが、クリエイターが生み出した製品(作品)の

マーケティング・流通・広告・宣伝を手がける企業 ...作品と制作者を評価する

「制作者ネットワーク」

ミュージシャン、作詞家、映画監督、俳優、脚本家、作家など制作(製品開発)に従事している人々 ...パブリッシャー企業の外側に存在

「分離型」製品開発...パブリッシャーの外部に制作者ネットワーク

コンテンツ制作とパッケージ製造プロセスが無関係 ex. 音楽、映像、ソフト

「一体型」製品開発...パブリッシャーと制作者ネットワークが同じ企業内

製品開発と生産活動が密接に相互作用 ex. 自動車、日用品

(プロデューサーとしてのプロダクト・マネジャーやブランド・マネジャー)

* 製品開発活動では、クリエイションを行う制作者ネットワークとビジネスを狙うパブリッシャーをプロデューサーが結びつけ、全体を1つの組織として機能させている

ゲートキーパー

「門番」、企業の境界を超えて、その内部と外部を情報面からつなぎ合わせる人

特徴：企業内の誰とでも接触があり、企業外部との接触もきわめて多い

幅広い知識と、幅広い人脈をもつ

< 研究開発企業におけるコミュニケーション >

コミュニケーション・パターンが研究開発の成果に与える影響

「より高い専門知識をもつゲートキーパーが存在する研究所は、他の条件を一定とした場合、それが存在しない研究所よりも研究開発の成果が大きい」

ゲートキーパーを中心とした技術情報の流れ

1. 外部と頻繁に接触して外部情報を獲得
2. 高度な専門誌の内容を熟知、一般の技術者にわかりやすく変換して説明
一般技術者はゲートキーパーを介して外部の最新技術情報を獲得できる

(図12.1参照)

< ゲートキーパーのプロフィール >

1. ゲートキーパーは高度の技術達成者である
2. ゲートキーパーの大半は第一線の管理者である
3. 技術系の経営者は、誰がゲートキーパーであるかを正確に見分けることができる

< 管理者としての技術者 >

プロダクト・インテグリティ

製品がもつ多様な製品属性の全体的な調和・一貫性

内的統合：部品どうしがぴったりはまりうまく作動すること

外的統合：製品機能がユーザーの期待と一致していること

重量級プロダクト・マネジャー

プロダクト・インテグリティを高めるために、部門間調整(内部統合)と、製品コンセプト形成(外部統合)の2つの役割を担った強力なリーダー

製品コンセプト作成の責任者でありながら、設計・生産・営業の現場への影響力も強く、各部門長よりも強い権限をもつ