

# 創造性を促すネットワーキング戦略

永山 晋 提出

博士学位申請論文審査報告書

## 『創造性を促すネットワーキング戦略—音楽産業におけるコミュニティの融合と分裂—』

### I 本論文の主旨と構成

#### 1. 本論文の主旨

本論文の目的は、個人あるいはプロジェクトチームの創造性に結実するネットワーキング戦略を探求することである。

本論文の問題意識の根幹にある「創造性」とは、新規かつ有用という二つの条件を満たす成果を創出する個人や組織の能力のことである。著者が指摘するように、創造性は優れたイノベーションの創出に先行する要因であるため、そのマネジメントの重要性は実務界でも学術世界でも、ますます強く認識されるようになってきている。経営学分野においても創造性は近年活発に研究が行われている分野の一つとなっている。

多くの研究者が指摘するように、創造性の発揮には、異質な知識や資源を獲得し、それらをうまく統合するプロセスを伴う。このプロセスを左右するのが本論文の主要な理論的視角、「社会ネットワーク」である。社会ネットワーク（以下、ネットワーク）とは、アクター（個人や組織などの行為者）間の社会的諸関係の集合体である。アクターはネットワークを通じて知識や資源を獲得できるため、ネットワークがアクターの創造性を説明する重要な要因としてみなされている。

1990年代以降、目覚ましい発展を遂げてきた社会ネットワーク論であるが、これを援用した経営学の既存研究は、決して十分とは言えない。アクターの創造的パフォーマンスを説明するうえで、スナップショットで切り取った静態的なネットワーク構造の分析に終始しており、動的なネットワークの変化、すなわちネットワーキングがパフォーマンスに及ぼす影響についてはほとんど明らかにされてこなかったからである。ネットワーキングはアクターのパフォーマンスを左右する要因であるにもかかわらず、その測定が難しいこともあり、「説明変数」としてその影響が実証されることはなかった。

そこで、本論文は創造的パフォーマンスを促すネットワーキングを二つの異なる時間軸（著者は、特定のプロセスにおける固有の時間幅のことをこのように表現している）について、実証的に研究を行っている。

一つ目の時間軸はより長期なもので、「個人のキャリア」に注目したものである。これは、個々人が他者と協働しながら特定のドメインで経験や知識を蓄積していく経時的プロセスである。この時間軸におけるネットワーキング戦略を解き明かすうえで重要となるのが、Sytcnら（2014）が提唱している「ネットワークコミュニティ」というネットワークの分析レベルである。ネットワークコミュニティ（以下、コミュニティ）とは、一定の凝集性をもつサブネットワークである。このコミュニティレベルのネットワークに着目する理由は、知識がコミュニティごとに共有されているため、アクターの得られる知識の異質性を個人レベルのネットワークよりも正確に捉えられるからである。

もう一つの時間軸はキャリアに比べると短いもので、「プロジェクトのワークプロセス」に注目したものである。このプロセスは、時限的なプロジェクトチームで特定成果を創出するプロセスと、それを市場に投入するのに必要とされるプロセスから成り立つ。製品開発にしる、クリエイティブ産業の作品制作にしる、実際のプロジェクトでは、そのワークプロセスに応じてメンバー構成を変えていく。Baer（2012）

が指摘するように、アイデアをゼロから創造するプロセスと、創造されたアイデアを市場に投入するアウトプットに仕上げていくプロセスでは、それぞれ異なる能力や資源が求められるため、同じメンバーで全てのワークプロセスを行うことは最終的なプロジェクトのアウトプットの質を低下させる恐れがある。そのため、プロジェクトのワークプロセスに応じて、メンバー間の結びつきを変化させるというネットワーキングを意識する必要がある。

以上の議論から本論文では次の二つのリサーチクエスチョンが導出されている。(1) 個人のキャリアという時間軸において、特定のネットワークコミュニティに埋め込まれた個人の創造的パフォーマンスを促すにはどのようなネットワーキングが有効なのか。(2) プロジェクト内の時間軸において、プロジェクトの創造的パフォーマンスを促すには、そのワークプロセスに応じてどのようなネットワーキングが有効なのか。

本論文では、これらのリサーチクエスチョンを解き明かすため、クリエイティブ産業の一角を占める日本の音楽産業のクリエイターと楽曲制作プロジェクトに着目し、定性調査ならびに定量調査を行っている。

まず、個人のキャリアのネットワーキングに関しては、特定音楽家のネットワークコミュニティの変遷について定性的調査を行うとともに、1971年から2005年における約8千人のクリエイター、3万を超える観測値から構成されるサンプルを利用した定量調査を行った。その結果、「コミュニティ融合」と「コミュニティ分裂」というネットワークダイナミクスのパターンと、アクターの創造的パフォーマンスに対するそれぞれのネットワークダイナミクスの効果を明らかにすることができた。

コミュニティ融合とは、凝集的なネットワークであるコミュニティが複数結びつき、単一のコミュニティへと融合していくネットワークのダイナミクスである。このダイナミクスは次の二つの要因によってアクターの創造的パフォーマンスを促しうる。一つは、コミュニティがもつ集団知を移転させる点であり、もう一つは各コミュニティで共有された異質な知識、価値観が統合されやすくなる点である。

他方、コミュニティ分裂とは、コミュニティ内の個々のメンバーがコミュニティ外のアクターと結びつくために散り散りになり、既存コミュニティの凝集性が低下することで、複数のコミュニティへと分裂していくネットワークのダイナミクスである。このダイナミクスは次の二つの要因によってアクターの創造的パフォーマンスを促しうる。一つは、コミュニティ外のメンバーとの協働に新たな経済的機会を発見する点であり、もう一つは、これまで蓄積した知識やネットワークを積極的に活用する点である。

ただし、コミュニティは単に融合、あるいは分裂すればよいのではなく、融合数、分裂数が問題となる。

一方のコミュニティ融合についていえば、融合する数が増えるにつれて集団知の移転と価値観の統合を促すものの、ある一定を越えるとアクターにいくつかの弊害をもたらすことが明らかにされた。すなわち、ネットワーク凝集性の低下によって信頼関係が喪失し、価値観が多様になりすぎて統合できず併存してしまい、吸収すべき知識が多様になりすぎて情報のオーバーロードが起こるのである。

他方のコミュニティ分裂についていえば、コミュニティ融合とは対照的に、限られた分裂にとどまるか、逆に、一気に多数のコミュニティに分裂した場合に、アクターの創造的パフォーマンスが高まることが実証データから明らかにされた。言い換えれば、数にして中程度の分裂が起きた際にアクターの創造的パフォーマンスが最も低下してしまうということである。

コミュニティ分裂数が中途半端にしか起こらないケースは次の三つのパターンが考えられる。第一に、コミュニティのサイズが小規模で、知識が十分に蓄積されておらず、分裂数が限られてしまうパターンである。これは、コミュニティが小規模だともともとコミュニティに知識が蓄積されていない可能性がある。第二に、コミュニティ内外のアクターと協働を行わず、凝集性が低下してしまい、コミュニティ分裂が中途半端に起きるパターンである。これはコミュニティ外に経済的機会を発見していない可能性、協働能力

が失われている可能性がある。第三に、一定規模のコミュニティが残ってしまい、コミュニティ分裂が中途半端な数になってしまうパターンである。この場合、あるアクターがコミュニティ外で知識を活用しようとしても、コミュニティの特殊なノウハウが外部で利用されることを嫌う既存コミュニティのメンバーから制裁を受けてしまう可能性がある。

ここから個人のキャリアの時間軸におけるネットワーキング戦略について一つの理想的な姿を描き出すことができる。それは、まずキャリアの初期段階では中程度の数のコミュニティ融合に埋め込まれることで知識を獲得し、その後一定の知識を獲得した段階でコミュニティを多数分裂させるダイナミクスに埋め込まれるように自らを構造化していく、というものである。

次に、プロジェクトのネットワーキングに関わるリサーチクエスチョン2を明らかにするため、本論文は創造的プロジェクトのワークプロセスとして代表的なモデルを二つ取り上げて実証調査を行った。その一つは「アイデア創造-実現モデル」であり、もう一つは、プロジェクトチームのパフォーマンス説明する「インプット-プロセス-アウトプットモデル」である。これらのモデルをベースに仮説を構築し、1970年から2005年までの2万以上のシングル楽曲制作プロジェクトから構成されるサンプルの定量調査を行うことで次の発見を導き出している。

それは、製品や作品のアイデア、プロトタイプを作るアイデア創造と、アイデアやプロトタイプを最終製品にまで落としこむアイデア実現では全く異なるチーム構成が有効となるということである。なお、ここでのチーム構成は、インプット-プロセス-アウトプットモデルのインプットとしての「チームサイズ」、チームプロセスとしての「ネットワークの仲介ポジション」に焦点を当てている。チームサイズとは、チームのメンバー数であり、コーディネーションの複雑性と資源の利用可能性によって特徴づけられる。他方、Burt (1992) が提唱した仲介ポジションは、ネットワークの経路上、焦点アクターを通過しなければ他のアクター同士がアクセスできないようなポジションに位置する程度であり、多様な知識の獲得によって特徴づけられる。

まず、アイデア創造の段階（音楽産業でいえば作詞-作曲プロセス）では、チームサイズと仲介ポジションがプロジェクトのパフォーマンスに対し負の交互作用をもつ。試行錯誤や複雑なコーディネーションが求められるアイデア創造の段階で仲介ポジションをもつメンバーがいると、より少数のチームサイズで協働した方が多様な知識を円滑に統合しやすい。逆に、仲介ポジションを通じて多様な知識を獲得できるメンバーが多数集まってアイデアを創造しようとしても、アイデア創造の段階ではプロジェクトの方向性が定まっておらず、コーディネーションの複雑性が伴うため、知識統合がうまくいかないからである。

対照的に、アイデア実現の段階（音楽産業でいえば編曲-実演プロセス）では、チームサイズと仲介ポジションがプロジェクトのパフォーマンスに対し正の交互作用をもつ。アイデア実現の段階では、実質的資源を必要とするため、チームサイズが大きいくほど必要な専門知識を使いやすくなる。そのうえ、実現段階では既にアイデアの方向性も固まっているため、アイデア創造の段階ほど試行錯誤が必要とされない。よって、多様な知識をもつメンバーが集まって市場化に向けたタスクを行うことで、最終的なアウトプットの質が高まる。

さらに、アイデア創造とアイデア実現の双方のプロセスを担うメンバーのオーバーラップに着目すると、その効果は限定的であるものの、そのメンバーのオーバーラップが全体において中程度の割合を占める際にプロジェクトのパフォーマンスが最も高まることが示唆された。オーバーラップにはメリットがあり、異なるワークプロセス間のメンバーのコーディネーションを円滑にできることに加え、必要ときには抜本的なプロジェクトの振り戻しも可能にするようなダイナミズムを引き起こせる。しかし、過度なオーバーラップには弊害もあり、新たな視点を取り込むことが難しく、革新性の創出を妨げてしまう。

以上から、プロジェクトを組成する企業やプロデューサーの視点に立つと次のネットワーキング戦略が提示できる。それは、アイデア創造段階では多様な知識を入手できる仲介ポジションが豊富なアクターを少人数集めてプロトタイプを創出し、アイデア実現段階ではアイデア創造のメンバーを一定数維持しながら、新たなメンバーを追加していくことでプロトタイプの質をより高め、アウトプットを市場に投入するという段階的ネットワーキングである。

ここまで議論した個人のキャリアとプロジェクトのネットワーキングに関わるリサーチクエスションへの回答から、本論文はネットワーク研究、創造性研究、プロジェクト研究の分野に対して次の理論的貢献を提示していると評価できる。

一つは、「コミュニティ融合／分裂」という新たなネットワークコンセプトを提示した点である。このコンセプトは次の二つの点で理論に貢献しうる新規性が認められる。まず、コミュニティのダイナミクスを考慮することでコミュニティ（凝集的ネットワーク）に内在する異質な集団知を捉えることができる点である。スナップショットで静態的ネットワーク構造を捉える既存の視点からすると、コミュニティでは、アクター間で同質的知識が共有されるがゆえに、多様かつ異質な知識はそのコミュニティに内在されないものとして考えられていた。本研究はこの仮定に一石を投じたといえる。つまり、現状のコミュニティが凝集的ネットワークであったとしても、複数のコミュニティが融合した結果創出されたものだとすれば、互いのコミュニティの知識が流れ込むことによって、そのコミュニティには異質な知識が内在されている可能性があることを指摘したからである。次に、ダイナミクスについて「融合」と「分裂」という2つの方向性を区別することで、変化の方向性に応じてアクターが得られる便益が異なることを明らかにした点である。本研究の実証調査から、革新的かつ大きな収益を得られる製品やサービスを創出するには、創造者はコミュニティの融合と分裂というネットワークの変化のうねりに埋め込まれる、あるいは変化のうねりを自らが引き起こしていくことが求められるという示唆が得られる。

もう一つの貢献は、創造的プロジェクトの実施において仲介ポジションの効果を左右する次の二つの条件要因を特定した点である。一つは情報処理の負荷と必要な資源量によって特徴づけられるプロジェクトのワークプロセスにかかわるものであり、もう一つはチームのコーディネーションの複雑性と利用可能な資源量によって特徴づけられるチームサイズにかかわるものである。ここから、創造的プロジェクトのパフォーマンスを高めるうえで不可欠となる多様な知識の統合は、プロジェクト内で利用できる知識が多様であればよいという単純なものではなく、メンバーが直面している情報処理の負荷、メンバー間のコーディネーションの複雑性、実行に必要な資源量に依存するという可能性が指摘できる。

## 2. 本論文の構成

本論文は次の四つのパートから構成されている。問題意識の醸成と調査対象のコンテキストの理解を目的とした第Ⅰ部（第1章～3章）、定性研究、仮説構築、仮説検証を行い、リサーチクエスションを解き明かすことを目的とした第Ⅱ部（第4章～6章）と第Ⅲ部（第7章～9章）、研究成果を議論することを目的とした第Ⅳ部（第10章）である。章立ては以下の通りである。

### 第Ⅰ部 問題意識と研究の準備

#### 第1章 研究の背景と目的

##### 1 研究背景

##### 2 研究目的と研究アプローチ

###### 2.1 創造性の発揮と社会ネットワーク

2.2 二つの時間軸におけるネットワーキング

2.3 研究アプローチ

3 章構成

第2章 創造性を促すネットワークと研究枠組み

1 本章の目的

2 社会ネットワーク論の概要

2.1 社会ネットワークとは

2.2 本研究の理論的位置づけ

3 創造性を促すネットワーク

3.1 知識移転を促すネットワーク

3.2 知識統合を促すネットワーク

3.3 知識の移転と統合を同時に促すネットワーク

4 既存研究の限界と本研究の枠組み

4.1 個人のキャリアにおけるネットワーキング

4.2 プロジェクトのワークプロセスにおけるネットワーキング

第3章 調査対象としての日本の音楽産業

1 本章の目的

2 クリエイティブ産業

2.1 需要の不確実性とその削減

2.2 芸術性と商業性の同時追求

3 調査対象としての日本の音楽産業

3.1 音楽産業の調査意義

3.2 音楽産業（レコードビジネス）のビジネスの特徴

3.3 クリエイターと楽曲制作

4 まとめ

第II部 創造性を促す個人のネットワーキング

第4章 コミュニティの融合と分裂：二人の音楽家のネットワーキング

1 はじめに

2 事例：二人の音楽家のネットワーキング

2.1 加藤和彦の活動：1967-1977年

2.2 牧村憲一の活動：1970-1977年

2.3 二人の音楽家のコミュニティ融合：1978-1981年

2.4 コミュニティ融合後の二人の活動：1982-1990年

2.5 コミュニティが分裂していく1980年代

2.6 コミュニティ分裂に至るまでの歳月

3 事例から得られる示唆

## 第5章 コミュニティの融合と分裂：仮説構築

- 1 本章の目的
- 2 コミュニティ研究
  - 2.1 コミュニティ研究の概要
  - 2.2 コミュニティ形成のメカニズム
- 3 ネットワークのダイナミクス
  - 3.1 遠隔的ネットワークの効果減退とネットワークの入れ替え
  - 3.2 近接的ネットワークの効果減退とメンバーの入れ替え
  - 3.3 刷り込み効果と初期段階のネットワーキング
- 4 仮説構築：コミュニティの融合と分裂
  - 4.1 コミュニティ融合
  - 4.2 コミュニティ分裂

## 第6章 コミュニティの融合と分裂：仮説検証

- 1 本章の目的
- 2 研究方法
  - 2.1 データ
  - 2.2 ネットワークデータの構築方法
  - 2.3 コミュニティデータの構築方法
  - 2.4 従属変数
  - 2.5 独立変数
  - 2.6 コントロール変数
  - 2.7 推定方法とサブサンプル
- 3 結果
  - 3.1 記述統計
  - 3.2 分析結果1：クリエイターの経済的パフォーマンス
  - 3.3 分析結果2：クリエイターの芸術的パフォーマンス
  - 3.4 限界効果
- 4 分析結果に対する考察

## 第Ⅲ部 創造性を促すプロジェクトのネットワーキング

### 第7章 プロジェクトとしての楽曲制作システムの変遷

- 1 本章の目的
- 2 楽曲制作システムの変遷
  - 2.1 1960-70年代前半：フリー作家の活用
  - 2.2 1970年代後半-80年代前半：シンガーソングライターの活用
  - 2.3 1980年代後半-90年代：レコード会社外プロデューサーの活用
  - 2.4 2000年代前半：クリエイター間の競争の活用
- 3 事例から得られる示唆

## 第8章 プロジェクトのネットワーキング：仮説構築

- 1 本章の目的
- 2 創造的プロジェクトに関わる先行研究
  - 2.1 創造的プロジェクト研究の概要
  - 2.2 プロジェクトのインプット
  - 2.3 プロジェクトのチームプロセス
  - 2.4 プロジェクトのワークプロセス
- 3 仮説構築
  - 3.1 アイデアの創造とアイデアの実現におけるチームサイズ
  - 3.2 アイデアの創造とアイデアの実現における仲介ポジション
  - 3.3 アイデアの創造とアイデアの実現のオーバーラップ

## 第9章 プロジェクトのネットワーキング：仮説検証

- 1 本章の目的
- 2 研究方法
  - 2.1 データ
  - 2.2 従属変数
  - 2.3 独立変数
  - 2.4 コントロール変数
  - 2.5 推定方法
- 3 結果
  - 3.1 記述統計
  - 3.2 分析結果
  - 3.3 限界効果
  - 3.4 追加分析
- 4 分析結果に対する考察

## 第IV部 研究成果

### 第10章 本研究の結論と意義

- 1 リサーチクエスションに対する回答
  - 1.1 個人のキャリアの時間軸におけるネットワーキング
  - 1.2 プロジェクトの時間軸におけるネットワーキング
- 2 理論的貢献
  - 2.1 コミュニティ融合とコミュニティ分裂
  - 2.2 コミュニティの融合数とコミュニティの分裂数
  - 2.3 仲介ポジション条件要因とプロジェクト内外の知識獲得
- 3 実務的含意
  - 3.1 コミュニティ融合から分裂への移行
  - 3.2 プロジェクトの段階的ネットワーキング戦略
- 4 研究の限界と今後の展望

- 4.1 コミュニティダイナミクスのさらなる探求
- 4.2 観測不能の要因、データの対処
- 4.3 知見の一般化

### 参考文献

### 補遺

## II 本論文の概要

各章の概要は以下の通りである。

まず第1章では、本研究の背景にある問題意識とその意義を議論したうえで、研究目的と研究のアプローチを提示することを目的としている。

本論文の根底にある関心は個人あるいは組織の「創造性」の発揮である。創造性は革新的な製品やサービスの創出の先行要因である。その発揮には異質な知識や資源を獲得し、それらをうまく統合するプロセスを伴う（例えば、Amabile, 1996; Fleming et al., 2007; 井上, 2012）。アクターは自身の埋め込まれているネットワークを通じて知識や資源の獲得、協働を実現できることから、既存研究ではアクターの創造性を説明する主要な理論的要因として「社会ネットワーク」の効果が着目されてきた。

ここで、本研究は個人やプロジェクトの創造性を左右する要因として、従来の多くの研究が依拠してきた静態的なネットワーク構造ではなく、動的なネットワークの変化を意味するネットワーキングの影響に着目する。ネットワーキングは創造性を左右しうるにも関わらず、既存研究の多くはネットワーキングをパフォーマンスの説明変数ではなく、被説明変数としてみなしてきた（Ahuja et al., 2012）。

以上の問題意識を起点とし、本研究は、個人のキャリアとプロジェクトのワークプロセスという二つの時間軸におけるネットワーキングの観点から、アクターとチームの創造的パフォーマンスを促すメカニズムを明らかにすることを目的とした。そして、当該目的を達成するため、（1）クリエイティブ産業の一角をなす日本の音楽産業を調査対象とする、（2）アーカイブデータを使った統計分析を行う、（3）定性研究と定量研究の双方を行う、という三つの研究アプローチを採用することを提示している。

第2章では、社会ネットワーク論についての先行研究を概観することで、本研究の理論的位置づけを示すとともに、既存研究の限界を特定し、リサーチクエストを導出することを目的としている。

本研究の問題意識は、個人あるいはプロジェクトチームの創造的パフォーマンスを促すネットワーキングを探求することである。この問題意識をネットワーク研究を基礎づける三つの次元から位置づけると、アクターの次元を個人レベル、ネットワークの次元をエゴレベルとコミュニティレベル、因果の方向性の次元をネットワークを説明変数とする研究に位置づけられる。

当該位置づけからレビューの方向性として、アクターのパフォーマンスを被説明変数、ネットワークを説明変数とする既存研究をとりあげる。さらに、本研究はアクターの創造性に関心があるため、創造性と深い関係をもつ「知識」に着目した既存研究に焦点を定め、（1）「知識移転」を促すネットワーク、（2）「知識統合」を促すネットワーク、（3）「知識の移転と統合」を同時に促すネットワークについて、ダイアドレベル、エゴレベル、ソシオレベル別に既存研究の知見を概観している。

（1）の知識移転を促すネットワークに共通する点は「遠隔性」である。ネットワークの遠隔性とは、アクター間の接触頻度が低さや、相互依存関係の弱さといった関係性の面で遠いこと、異なる経験や専門

性をもつアクター同士のつながりといったアクターの特性面で遠いことを意味する (Phelps et al., 2012)。対して、(2) の知識統合を促すネットワークに共通する点は「近接性」である。近接性とは、遠隔性とは逆に、アクター間の関係性が強さ、あるいは連結しているアクター間の特性の同質性を意味する (Phelps et al., 2012)。最後の移転と統合を同時に促す (3) は、(1) と (2) を合成した視点である。遠隔と近接のネットワークを組み合わせることで、近接的ネットワークで生じるアイデア問題と、遠隔的ネットワークで生じる実行問題を解決できるため、優れた創造性を発揮できる (Fleming et al, 2007; Lingo & O' Mahony, 2010; 西口, 2007)。

以上の先行研究レビューを踏まえ、個人のキャリアとプロジェクトのワークプロセスという二つの時間軸において既存研究の限界をそれぞれ指摘する。

まず、個人のキャリアの時間軸におけるネットワークに着目した場合、ネットワーク自体を被説明変数とする研究がほとんどであり、アクターのパフォーマンスとの関係が明らかにされてこなかった点が限界として指摘できる (Ahuja et al., 2012)。アクターのパフォーマンスは静態的なネットワーク構造のみで説明できるわけではない。時間経過によってネットワーク構造から得られる効果、パートナーの相性が変化しうるうえ、自らの埋め込まれているネットワーク構造に応じて相対的に異質性の価値が異なるからである (Baum et al., 2012; Skilton & Dooley, 2010; Soda et al., 2004)。それゆえ、先に説明した遠隔的ネットワークの入れ替えや近接的ネットワークにおける協働パートナーの入れ替えといったネットワークがアクターのパフォーマンスを左右する (Sytch & Tatarynowicz, 2014; Vissa & Bhagavatula, 2012)。

ただし、個人のキャリアの時間軸に着目した際のネットワークとアクターのパフォーマンスの関係を検討するうえで、単に個別アクターのもつエゴネットワークの変化を捉えるだけでは不十分である。凝集的なアクター群をネットワークの分析レベルとする「ネットワークコミュニティ」に着目する必要がある (Gulati et al., 2012; Knoke, 2009; Sytch et al., 2012; Sytch & Tatarynowicz, 2014)。凝集的なネットワークを意味するコミュニティは、その中で類似した知識や情報を共有しやすい (Burt, 1992; Coleman, 1988)。これを考慮すると、コミュニティを単位とし、コミュニティ間のネットワークを分析することによって個々のアクターが有する知識の異質性を捉えやすくなる (Sytch & Tatarynowicz, 2014)。

以上の議論から、一つ目のリサーチクエスションが導出される。それは「個人 (クリエイター) のキャリアの時間軸において、特定のネットワークコミュニティに埋め込まれた個人の創造的パフォーマンスを促すには、どのようなネットワークが有効なのか」というものである。

一方、プロジェクトの時間軸におけるネットワークの研究については以下の限界が指摘できる。それは、プロジェクトの進展段階に応じて求められる技能や資源、協働の仕方は異なるにも関わらず (Baer, 2012)、既存研究の多くはプロジェクトのワークプロセスに応じてメンバーを変更することを考慮していないという点である (Anderson et al., 2014; Lingo & O' Mahony, 2010)。ネットワークが知識や資源の入手源であるならば、プロジェクトの段階に応じて必要なネットワークも異なりうる (Baer, 2012)。実際のプロジェクトにおいても、プロジェクトの進展段階に応じて必要なアクターと協働する (Lingo & O' Mahony, 2010)。全てのメンバーが一斉にプロジェクトにとりかかるわけではない。

以上から二つ目のリサーチクエスションが導出される。それは「プロジェクト内の時間軸において、プロジェクトの創造的パフォーマンスを促すには、そのワークプロセスに応じてどのようなネットワークが有効なのか」というものである。

第3章では、次章以降行われる実証研究の準備として、クリエイティブ産業の一角を占める日本の音楽産業を調査対象とする意義、クリエイティブ産業と音楽産業の双方のビジネスの特徴について説明する。

クリエイティブ産業では、財（作品）とクリエイターの特性を反映し、「高い需要の不確実性の解消」と（例えば、Caves, 2000; Hirsh, 1972）、「芸術性と商業性の同時追求」が求められる（例えば、Lampel et al., 2000）。高い需要の不確実性を削減するために、プロジェクトの特性に応じて柔軟にクリエイターの組み合わせを変えるプロジェクト型組織や（Schwab & Miner, 2008）、ゲートキーパーによって事前に作品やクリエイターを取捨選択する慣行が用いられている（佐藤ほか, 2011）。他方、芸術性と商業性の同時追求するためには、プロジェクトに芸術性と商業性のいずれかを追求するクリエイターそれぞれ備えたり（Tschang, 2007）、プロジェクトの進展段階によってどちらに重点を置くかをシフトさせる慣行がとられることがある。

これらの特徴をもつクリエイティブ産業の中でも、本研究が日本の音楽産業を調査対象とした理由は四つある。（1）世界有数の産業規模を有する点、（2）他のクリエイティブ産業の作品と融合しやすい特徴をもつ点、（3）作品作りが少人数かつ楽曲制作に必要な要素が明確である点、（4）クリエイターの長期間に渡るネットワークデータ（協働データ）を入手できる点である。

これらの調査利点をもつ日本の音楽産業、とりわけ楽曲の制作に関わるレコードビジネスは、主に三つのタイプの企業から成り立っている。レコード会社、音楽プロダクション、音楽出版社である（生明, 2004）。これらのプレイヤーは楽曲やアーティストを輩出するうえで、レコード会社を中心に「レコード会社-プロダクション」と「レコード会社-音楽出版社」の二つの取引関係がとり結ばれる（生明, 2004）。レコード会社-プロダクションの関係の関係でやりとりされる財はアーティストである。レコード会社-音楽出版社の関係では、楽曲の著作権が財となって取引関係が構築される。

上記の企業間関係に埋め込まれたクリエイターたちは、次のように楽曲制作プロジェクトを行っていく。それは、レコード会社内外のプロデューサーあるいはディレクターの指揮の下、作詞家、作曲家、編曲家、エンジニア、宣伝スタッフなどのスタッフから構成されるプロジェクトが組成されるというものである（高垣, 1997）。アーティスト、プロデューサー、ディレクター、担当マネージャーは緊密にコミュニケーションをとりながら、作品のコンセプトやアーティスト自身のコンセプト、活動の方針を検討していく（加茂, 2002）。楽曲の販売に際しては、ディレクターがレコード会社社内で作品作りに向けた根回しを行い、宣伝、営業販促スタッフにアーティストの作品のコンセプトを説明していく（加茂, 2002）。

第4章から6章で構成される第Ⅱ部は、リサーチクエスション1に対応する個人のキャリアのネットワーキングを明らかにすることを目的としている。

第4章では、1960年代後半から1990年にかけての加藤和彦と牧村憲一という音楽家のネットワーキングと、彼らを取り巻くクリエイターコミュニティの変遷を追跡することで、アクターの創造性発揮に結実するネットワークダイナミクスを浮き彫りにすることを目的としている。

事例の概要を示すと以下となる。1960年代後半からキャリアをスタートした加藤と牧村はそれぞれの自分たちの独自のコミュニティを形成しており、互いに仕事の接点はない状態だった。しかし、1970年代後半、二人は「竹内まりや」というアーティストの楽曲制作ではじめて協働することになる、これをきっかけに、これまで独立して存在していた加藤のコミュニティと牧村のコミュニティのクリエイター同士が協働を行うようになった。その結果、二人のコミュニティはやがて一つのコミュニティへの融合していった。この融合過程では、二つのコミュニティにまたがって多様なクリエイターの組み合わせで楽曲制作プロジェクトが行われた。コミュニティ融合の段階で創作された楽曲群は、クリエイターの様々な試行錯誤が練

りこまれており、同業者からの評価も高く、しばしばヒットにも恵まれた。その後、加藤と牧村のコミュニティのメンバーは、両者も含め、それぞれ自らのプロジェクトを開始するためにコミュニティ外のクリエイターと協働したり、コミュニティ内の特定メンバーとのみ協働するようになった。その結果、一度は融合したコミュニティが複数のコミュニティへと分裂していった。この分裂過程で行われた協働は、新たに得た経済的機会にこれまで培った知識とネットワークを活用することを特徴とする。このコミュニティの分裂段階で多数のヒット作が生まれた。

以上の事例から、アクターの創造的パフォーマンスを促しうるネットワークダイナミクスのパターンとして次の二つのコンセプトが提示できる。それは、これまで独立していた二つのコミュニティの中心的なアクターがコミュニティの垣根を超えて邂逅することで二つのコミュニティが融合していく「コミュニティ融合」と、一度融合したコミュニティのアクターがコミュニティ外のアクターと次々と協働することで既存のコミュニティが分裂していく「コミュニティ分裂」である。

第5章では、第4章で提示したコミュニティ融合とコミュニティ分裂について、関係する既存理論の議論と仮説構築を目的としている。

コミュニティ融合は、異なるコミュニティのメンバー同士が協働を行いかつ、それらが凝集的なネットワークをもつことで一つのコミュニティへと融合していくネットワークのダイナミクスである。コミュニティ融合がアクターの創造的パフォーマンスを促しうる要因として次の二つが挙げられる。一つは集団知の移転である (Zhao & Anand, 2009, 2013)。異なるコミュニティが単一のコミュニティへと融合することで、個別のアクターが保有する個別知だけでなく、融合前のコミュニティで共有されていた集団知が移転される。もう一つは異質な知識の統合である。コミュニティごとに保有する知識が融合のプロセスを通じてぶつかりあうことで、異質な知識が統合する可能性が高まる (de Vaan et al., 2015)。

ただし、コミュニティ融合は、アクターの創造的パフォーマンスを促すうえで融合するコミュニティの数が問題となりうる。コミュニティの融合数は一定数を越えると、次の三つの要因によって、アクターの創造的パフォーマンスに対し負の影響をもたらしうるからである。一つはネットワーク凝集性の低下に伴う信頼関係の喪失すること (Coleman, 1988; Stefano et al., 2014)、もう一つは多様な価値観が統合せず、併存してしまうこと (Bechky, 2003, Dougherty, 1992; Van Der Vegt & Bunderson, 2005)、最後は吸収すべき知識が多様になりすぎ、情報のオーバーロードが起こることである (Edwards, 2001; Godart et al., 2015)。

以上の議論から、コミュニティは中程度の数が融合する際にアクターの創造的パフォーマンス (芸術的パフォーマンスと経済的パフォーマンス) が最も高まるという仮説が導出された。

一方、コミュニティ分裂は、同じコミュニティに所属していたアクターがコミュニティ外のアクターと協働し、それぞれ異なるコミュニティを形成、あるいは異なるコミュニティに参画し、既存コミュニティが分裂していくネットワークのダイナミクスである。コミュニティ分裂がアクターのパフォーマンスを促しうる要因については以下の二つを挙げられる。一つは経済的機会の発見である。既存の埋め込み関係から脱するのは、既存のコミュニティにはない経済的機会をコミュニティ外で発見する時だからである (Greve et al., 2013)。もう一つは既存の知識の活用である (March, 1991)。コミュニティ融合のプロセスでは新たな知識の移転を促すのに対し、コミュニティ分裂のプロセスでは、既存コミュニティから得た知識をコミュニティ外で活用しうる。

ただし、コミュニティの分裂数が十分でないで逆効果が生じる。中程度の数のコミュニティ分裂が起こるケースとして次の三つのパターンが考えられるが、いずれもアクターの創造的パフォーマンスを脅かす

からである。一つはコミュニティのサイズが小規模であるため、コミュニティ分裂が中途半端な数になってしまうパターンである。コミュニティが小規模だと知識が蓄積されていない可能性がある。もう一つは、コミュニティ内外のアクターと協働を行わず、凝集性が低下してしまい、コミュニティ分裂が中途半端に起きるパターンである。これはコミュニティ外に経済的機会を発見していない可能性(Greve et al., 2013)、協働能力が失われている可能性がある(Fleming et al., 2007)。最後は、一定規模のコミュニティが残ってしまい、コミュニティ分裂が中途半端な数になってしまうパターンである。この場合、あるアクターがコミュニティ外で知識を活用しようとしても、コミュニティの集団知のようなノウハウを外部で使われることを嫌い、既存コミュニティから制裁を受けてしまう可能性がある(Coleman, 1988)。

以上の議論から、コミュニティ分裂がほとんど起こらないか、分裂数が十分大きい場合にアクターの創造的パフォーマンスが高まるという仮説が導出された。ただし、コミュニティの融合と分裂では、その質的な効果が異なりうる。コミュニティ融合は、コミュニティに新たな知識を移転させ、異なる知識の統合を促すため、経済的パフォーマンスだけでなく、創造性を構成する新規性に深く関わる芸術的パフォーマンスも高める。しかし、コミュニティ融合は既存知識の活用にとどまるため、創造性を構成する商業性に深く関わる経済的パフォーマンスにのみに影響を与えるものと推察される。

第6章では、前章で構築した仮説の検証を通じて、アクターの創造的パフォーマンスに対するコミュニティ融合数とコミュニティ分裂数の効果を明らかにすることを目的としている。仮説モデルを検証するため、音楽産業における1971年から2005年まででクリエイター8,442名から構成される観測数34,669のパネルデータを構築した。なお、Girvan & Newman (2004)のアルゴリズムを利用して抽出したユニークコミュニティは1,963であった。

本サンプルに対して固定効果モデルの回帰分析、負の二項分布回帰分析を行った結果、次の四つの発見事実を得た。まずコミュニティ融合については、(1)中程度の数のコミュニティ融合が起こる際、クリエイターの経済的パフォーマンスが最も高くなる。(2)中程度の数のコミュニティ融合が起こる際、クリエイターの芸術的パフォーマンスが最も高くなる。という結果が得られた。一方、コミュニティ分裂については、(3)中程度の数のコミュニティ分裂が起こる際、クリエイターの経済的パフォーマンスが最も低くなる。つまり、コミュニティ分裂数が少ない場合、あるいは極端に多い場合にクリエイターの創造的パフォーマンスが高くなる。(4)コミュニティ分裂は芸術的パフォーマンスと関係しない。

また、限界効果の分析から、多数のコミュニティ分裂を起こすよりも、全くコミュニティ分裂がない方がクリエイターの経済的パフォーマンスが高まるという結果が得られた。しかし、コミュニティ分裂がネットワーク戦略として全く無意味というわけではない。コミュニティサイズ(メンバー数)に限界があるとすれば、コミュニティ融合の先にはコミュニティ分裂を避けて通れないからである。そのため、コミュニティ融合を経たアクターの経済的パフォーマンスを高めるには、徐々にコミュニティ分裂を促すか、多数のコミュニティ分裂を一気に促すかのどちらかの分裂が適していると示唆される。

第7章から9章で構成される第Ⅲ部は、リサーチクエスション2に対応するプロジェクトのワークプロセスにおけるネットワークを明らかにすることを目的としている。

第7章では、プロジェクトのネットワークの背景にある楽曲制作システムが、本研究の分析対象とする1970年代から2000年代にかけて、どのように変化していったかを定性的に分析している。

対象期間の歴史を辿っていくと、ヒット楽曲の創出に向けてプロジェクトで活用されるクリエイターのタイプごとに次の四つの時期に分けることができる。(1)1960-70年代前半のフリー作家の活用時期、

(2) 1970年代後半-80年代前半のシンガーソングライターの活用時期、(3) 1980年代後半-90年代のレコード会社外プロデューサーの活用時期、(4) 2000年代の「コンペ」の開催を通じたクリエイター間の競争の活用時期である。これら四つの楽曲制作システムの変化の背景には、テレビ、ラジオ、カセットテープ、CD、カラオケ、配信サービスなどの楽曲流通方法の変化と、録音技術の向上、制作環境のデジタル化などの楽曲制作技術の変化、そして、これらの技術変化をうまく捉え、ビジネスのやり方として新たな「業界標準」を作っていたワタナベプロダクションやフォーライフレコード、エイバックスなどの企業活動があった。

さらに、これらの楽曲制作システムの変化は、プロジェクトのネットワーキングにも一定の影響を与えていると考えられる。作詞、作曲、編曲、実演とこれらの指揮という楽曲を完成させるために必要な要素こそ変わらないものの、個々のクリエイターが担うことのできる役割が時代によって変化していったからである。レコード会社に所属しないフリー作家が登場した70年代前半までの楽曲制作には、作詞や作曲などの役割別の専業作家が必要とされていた。よって、プロジェクトでは、作詞家、作曲家、編曲家、実演家をそれぞれどのように組み合わせるかが問題となったと考えられる。他方、70年代後半に作品の芸術性を重視したシンガーソングライターが数々登場し、実演家が作詞、作曲を担うケースも多くなっていった。さらに、80年代後半からはレコード会社ディレクターが担っていた楽曲制作の指揮を外部のプロデューサーが担うようにもなってきた。よって、70年代後半以降から90年代のプロジェクトのネットワーキングは、クリエイターの組み合わせだけでなく、分業の組み合わせのバリエーションも増大したと考えられる。2000年代は、音楽制作環境のデジタル化によって個々のクリエイターが楽曲制作の幅を広げることができたため、従来よりも楽曲制作を少数のクリエイターで完結できるようになった(八木, 2007)。よって、様々な役割を個々のクリエイターが担えるようになった分、クリエイターの組み合わせのバリエーションが増大し、分業の組み合わせが減少した可能性が考えられる。

第8章では、プロジェクトのワークプロセスに応じたネットワーキングに関わる仮説を導出するため、アイデア創造とアイデア実現という二つのワークプロセス別に(Baer, 2012)、プロジェクトの創造的パフォーマンスを向上させるチーム構成について検討している。

アイデア創造の段階は、製品や作品のアイデア、プロトタイプを作るプロセスであり、チームメンバーは状況が曖昧な中、多大な情報処理と試行錯誤を要する(Nonaka, 1994)。一方、アイデア実現の段階は、アイデアやプロトタイプを最終製品にまで落としこむプロセスであり、既に一定の方向性は定まっているものの、実質的な資源を要する(Baer, 2012)。この違いを反映し、アイデア創造と実現では全く異なるチーム構成が有効であることが予測される。

まず、アイデア創造の段階では、メンバーが仲介ポジションに埋め込まれた際、チームサイズが小さいほどプロジェクトのパフォーマンスが高くなる。仲介ポジションをもつことで多様な知識にアクセスできる場合、試行錯誤や複雑なコーディネーションが求められるアイデア創造の段階では、少ない人数で協働した方が多様な知識を円滑に統合しやすいからである(Taylor & Greve, 2006)。逆に、仲介ポジションを通じて多様な知識を獲得できるメンバーが多数集まってアイデアを創造しようとしても、プロジェクトの方向性が定まっていないため、統合がうまくいかない(Vissa & Chacar, 2009)。

対照的に、アイデア実現の段階では、メンバーが仲介ポジションに埋め込まれている際、チームサイズが大きいほどプロジェクトのパフォーマンスが高くなる。アイデア実現の段階では、実質的な資源を必要とするため(Baer, 2012)、チームサイズが大きいほど必要な専門知識を使いやすくなる。そのうえ、この

段階では既にアイデアの方向性も固まっているため、アイデア創造の段階ほど試行錯誤が必要とされない。よって、多様な知識をもつメンバーが集まるほど、最終製品や作品の完成度が高まる。

以上の議論から、アイデア創造の段階では、プロジェクトのパフォーマンスに対して、チームサイズとメンバーの仲介ポジションは負の交互作用をもつものに対し、アイデア実現の段階ではチームサイズと仲介ポジションは負の交互作用をもつという仮説が導出された。

さらに、アイデア創造とアイデア実現の双方を行うメンバーがどの程度占めるかというオーバーラップが中程度の比率の場合、プロジェクトのパフォーマンスが最も高まるものと予測される。アイデアの創造と実現の双方を担うメンバーがプロジェクトにいて、ワークプロセスによって異なるメンバー間のコミュニケーションが円滑になる。このようなメンバーがいることで、アイデアの創造段階で醸成されたプロジェクトに対する共通理解や目的をアイデア実現の段階にも活かしやすくなるからである (Girotra et al., 2010)。また、プロジェクトを抜本的に立ち戻ってアイデアを修正していくことも可能になる (Clark & Fujimoto, 1991)。しかし、過度なオーバーラップは、新たな視点が得られなくなるため、創造性に不可欠な建設的コンフリクトが生まれにくくなる (Harvey, 2014; Stark, 2009; Verdes & Stark, 2010)。よって、アイデア創造と実現のメンバーが中程度オーバーラップする際に、円滑なコーディネーションが実現されるとともに、アイデア創造時とは異なるメンバーによって新たな視点がプロジェクトに持ち込まれる (Perreti & Negro, 2007)。

以上の議論から、異なるワークプロセスを担うメンバーが全体のうち中程度オーバーラップする際にプロジェクトのパフォーマンスが最も高まるという仮説が導出された。

第9章では、第8章で構築した仮説を検証することを目的としている。1970年から2005年までで4,777チーム(ソロアーティストとグループを含む)、13,946名のクリエイター(作詞、作曲、編曲、実演)から構成される20,845のシングル楽曲制作プロジェクトを分析単位としたデータを構築した。なお、分析に際し、アイデア創造のチームを作詞・作曲のメンバーとし、アイデア創造のメンバーは編曲・実演のメンバーとしている。

上記サンプルに対する回帰分析の結果から次の三点が明らかとなった。(1)プロジェクトのパフォーマンスを高めるうえで、アイデア創造時は小さなチームサイズが適している一方、アイデア実現時は大きなチームサイズが適している。(2)アイデア創造の段階において豊富な仲介ポジションをもつメンバーがいる場合、チームサイズが大きいほどプロジェクトのパフォーマンスは低下する一方、アイデア実現時はチームサイズが大きいほどパフォーマンスは向上する。(3)パフォーマンスを高めるには、アイデア創造と実現のいずれも担うメンバーが全体の中程度を占めるチームが適しているということである。

ただし、ジャンル別のサブサンプルに分けて分析を行った結果、本研究で提示した仮説はポップスジャンルのみで有効であることが分かった。また、限界効果の分析から、中程度のオーバーラップを実現させた際に最もプロジェクトのパフォーマンスが高まるものの、その効果は限定的であることも明らかとなった。

最後に第IV部である第10章では、本研究の二つのリサーチクエスションへ回答するとともに、そこから導き出される理論的貢献と実務的含意を提示し、本研究の限界と今後の研究の展望について議論している。

まず、個人のキャリアの時間軸に関わるリサーチクエスション1に対する回答として、中程度の数のコミュニティ融合と多数のコミュニティ分裂に埋め込まれるネットワーキングがアクターの創造的パフォ

パフォーマンスを高めうることを提示している。続いて、プロジェクトの時間軸に関わるリサーチクエストン2に対する回答として、アイデア創造段階では仲介ポジションに埋め込まれたアクターをなるべく少数集めてタスクを行い、アイデア実現段階では仲介ポジションに埋め込まれたアクターをなるべく多数集めてタスクを行う段階的ネットワーキングがプロジェクトの創造的パフォーマンスを促すことを提示している。

以上の回答から得られた本研究は、ネットワーク研究、創造性研究、プロジェクト研究の分野に貢献する。主要な理論的貢献、実証的貢献として次の三点が挙げられる。

一つ目は、コミュニティ融合とコミュニティ分裂という新しいダイナミクスのコンセプトを提示することで、パフォーマンスを左右するネットワークダイナミクスについて理解が進んでいない既存研究のギャップを埋めることができたというものである。コミュニティ融合と分裂のコンセプトは既存のネットワーク論の議論に対し二つの点で新規性がある。一つは、ダイナミクスを考慮することで、凝集的ネットワーク（コミュニティ）に内在する異質な集団知を捉えることができる点である。もう一つは、ダイナミクスの「方向性」を考慮することで、変化の方向性に応じてアクターが得られる便益が異なることを捉えられる点である。

二つ目は、コミュニティ融合と分裂のコンセプトを提示するだけでなく、アクターの創造的パフォーマンスに対するコミュニティの融合数と分裂数の影響を明らかにし、実証分析に伴って融合数と分裂数の測定方法も新たに考案したというものである。コミュニティ融合数と創造的パフォーマンスの関係には次の論理が働く。それは、コミュニティ融合数の増大によって、集団知の移転、異なる知識・価値観の統合を促すという便益をもたらすが、融合数が一定値を超えるとコミュニティ内の凝集性が低下し、信頼の喪失、価値観の統合がなされず併存してしまうこと、アクターが知識を処理しきれないという情報のオーバーロードの弊害が上記の便益を上回り、アクターの創造的パフォーマンスを低下させてしまうというものである。一方、コミュニティ分裂数と創造的パフォーマンスの関係には次の論理が働く。それは、コミュニティの分裂数が一定値を超えるまでは、アクターのパフォーマンスを低下させる以下のパターンが生じている可能性があるというものである。知識が十分蓄積されていない小規模コミュニティで分裂が起こるパターン、コミュニティ外のアクターと結びつくのではなくコミュニティ内の協働が失われて分裂数が小規模になってしまうパターン、既存コミュニティが制裁を加えかねない一定規模のコミュニティが残ってしまうパターンである。しかし、分裂が一定数を超えると、これらの弊害が低下し、経済的機会の発見、既存知識の活用という便益が上回る。

最後は、創造的プロジェクトにおいて、ネットワークの仲介ポジションが有効となる条件要因として、アイデア創造とアイデア実現というワークプロセス、チームのインプットを左右するチームサイズを新たに特定した点である。ここから、創造的プロジェクトのパフォーマンスを高めるうえで不可欠となる多様な知識の統合は、プロジェクト内で利用できる知識が多様であればよいという単純なものではなく、メンバーが直面している情報処理の負荷、メンバー間のコーディネーションの複雑性、必要な資源量に依存するという可能性が指摘できる。

他方、実務的含意については次の二点を提示できる。

一つ目は、中程度の数のコミュニティ融合を経た後に、一気にコミュニティを多数分裂させるダイナミクスに埋め込まれるという個人のキャリアのネットワーキング戦略である。コミュニティ融合は、その融合プロセスでコミュニティ間のメンバーの多様な協働と試行錯誤を伴うため、集団知の移転と異質な知識の統合を促し、アクターの新規性に関わるパフォーマンスを高める。一方、コミュニティ分裂は、これまで培った知識を新たな経済的機会をもたらす他のコミュニティのアクターとの協働に活用することを促し、

アクターの有効性に関わるパフォーマンスを高める。よって、融合から分裂という順序でコミュニティのダイナミクスに埋め込まれることでアクターは異なる便益を得られると考えられる。

二つ目は、メンバーが多様な情報や知識にアクセスできるネットワークに埋め込まれている場合、プロジェクトの初期段階では少数メンバーがアイデア創出を行い、アイデア実現段階ではアイデア創出のメンバーを一定数維持しつつ新たなメンバーを加えていくというプロジェクトの段階的ネットワーキング戦略である。初期段階から多様な知識にアクセスできる有力メンバーを大勢集めても、プロジェクトはうまくいかない。また、少数精鋭の有力なメンバーであっても、プロジェクトの最初から最後まで全く同じメンバーでやりきろうとしてはならない。あくまで、多様な知識にアクセスできるアクターが少数でアイデアを創出すること、アイデア創造のチームを維持しながら、アイデアの実現段階で多数の追加的アクターを加えることがアウトプットの質を高めるうえで鍵となる。

最後に、本研究の課題ならびに今後の展望について次の三点が挙げられる。

一つ目は、コミュニティの融合数と分裂数というダイナミクスの限られた側面にしか焦点を当てていないという限界である。今後さらなる探求を行ううえでも次の三つの方向性が提示できる。一つは、融合、分裂していく個々のコミュニティの特性について「数」以外の要因にも着目して研究を行うことである。もう一つは、コミュニティ融合と分裂の相互作用に関わる研究である。最後は、コミュニティ融合、分裂そのものを促すメカニズムの探索に関わる研究である。

二つ目は、観測不能の要因や、本研究が捕捉できなかったデータが推計結果に対してサンプルセクションバイアスなどの問題を引き起こしている可能性があるというものである。本研究における観測不能の要因とは、パフォーマンスとネットワークの関係を説明する知識量などの要因や、アイデア創造とアイデア実現ごとのアウトプットの質である。一方、データの捕捉の問題は、楽曲制作以外のネットワークデータなどである。これらは本研究に限らず、既存研究の多くが対処できていない困難な課題である。解決方法として、シミュレーションモデルを構築し、シミュレーションの推計結果と実際のデータの推計結果を比較するという方法がありうる（例えば、Harrison et al., 2007）。

最後は、本研究が日本の音楽産業がもつコンテクストの特殊性から、得られた知見の一般化に限界があるというものである。コンテクストの違いを乗り越えて本研究で得られた知見を一般化していくためにも、まずは他のクリエイティブ産業に焦点を定め、さらなる実証研究を積み重ねていく必要がある。

### III 審査要旨

本論文の審査結果は、大要以下の通りである。

#### 1. 本論文の長所

経営学分野におけるネットワーク論を援用した研究の発展には目をみはるものがある。しかし、ネットワークによって個人や組織のパフォーマンスを説明する研究のほとんどは、スナップショットで切り取った静的構造の分析に終始している。本論文はこの限界を克服すべく、コミュニティという新しい分析単位と手法によって動的なネットワーキング分析を行った野心的な研究である。

(1) 最も強調されるべき本論文の長所は、広範な文献研究とクリエイターの事例研究から仮説を導出し、音楽業界の膨大なデータから「コミュニティ融合」と「コミュニティ分裂」という新たなコンセプトを提示した点である。単にコンセプトを提示しただけでなく、中程度の数のコミュニティ融合、あるいは多数のコミュニティ分裂が起こる際にクリエイターの創造的パフォーマンスが発揮されることを定量的に明らかにしており、既存研究ではみられないコミュニティの動態測定から集団知の獲得と

既存知の活用を説明している点が評価に値する。

- (2) 加えて、音楽産業のプロジェクトの調査から、アイデア創造の段階では優れたネットワークのポジションを備えたメンバーを多数集めると逆機能を起こす可能性があるという興味深い結論を導き出している点が評価できる。さらに、高い創造性が求められるプロジェクトでは、まずは少数でアイデアを生み出し、メンバーを追加してアイデアの実行に望むという段階的ネットワーキングが有効となるという実践的な提案も併せて行われている点も評価できる。
- (3) 経営学の分野では、理論的新規性を追求するあまり、実務的意義を議論することがおざなりにされる場合がある。しかし、本論文はこのような事態に陥ることなく、理論的貢献と実務的貢献の双方を追求することに腐心している点が評価できる。本論文が提示するコミュニティ融合とコミュニティ分裂、プロジェクトの段階的ネットワーキングは、理論的側面で新規性を備えているだけでなく、多くの日本企業が苦しんでいる「価値づくり」、創造性の発揮の実践に意義深い示唆を与えているといえよう。

## 2. 本論文の短所

一方で、本論文には次の短所を指摘することができる。

- (1) まずは、本研究で用いられている主要概念の測定に関わる課題である。本論文は、クリエイターの創造性を左右する要因としてコミュニティ単位で移転される知識に着目している。しかし、個々のクリエイターに内在する暗黙知はその定義上移転が困難であることが推察される。そのため、コミュニティレベルのネットワークによって暗黙知の移転をうまく捉えられているかについてはさらなる検討を加える必要がある。また、先の暗黙知と同様に、創造性も測定が困難な概念である。本論文では創造性の測定に楽曲売上枚数、楽曲の被カバー数を用いているが、これらが理想的な指標となりうるかは議論の余地がある。
- (2) もう一つは、ダイアドレベルのネットワークダイナミクスの影響を十分に考慮できていないという実証面の課題である。本研究が提示する融合や分裂といったコミュニティのダイナミクスは、個々のアクターが織りなすダイアドレベルのネットワークダイナミクスの集合的成果であると考えられる。よって、ダイアドレベルのダイナミクスの影響とコミュニティレベルのダイナミクスの影響をより厳密に区別する必要があると考えられる。
- (3) 最後は、論文全体の一貫性についての課題である。本論文は個人のキャリアとプロジェクトのワークプロセスという二つの時間軸におけるネットワーキングについて調査しているものの、これらの統合的議論は十分とはいえない。これはコミュニティ融合／分裂という新たなコンセプトや、プロジェクトにおける段階的ネットワーキングといった発見事実に対する理論的貢献と実務的含意を損なうものではないものの、研究プロセス全体の一貫性の面でいえば短所として見受けられる。

## 3. 結論

本論文には上記の短所が見出させるが、ここで指摘した短所は今後の研究課題として取り組むべきものであり、本論論文の価値を損なうものではない。

論文提出者 永山晋は、2009年本学商学部卒業後、2011年に本学大学院商学研究科を修了し、本学大学院商学研究科博士後期課程に進学した。その後本学商学部助手を経て、2015年9月より本学商学部助教に着任している。この間、提出者は社会ネットワーク論、知識論を援用した組織・個人の価値創造に関わる研究を中心に取り組んできた。本論文の土台となっている研究成果は、『組織科学』、『日本経営学会誌』、

## 創造性を促すネットワーキング戦略

『日本情報経営学会誌』などの学会誌に掲載されている。また、提出者は経営学分野の国際学会でも積極的に研究成果を発表しており、2016年に開催されたAcademy of Managementの年次会議で組織論部門のベストペーパーにノミネートされるなど、一定の評価を受けている。

以上の審査結果にもとづき、本論文の提出者 永山晋には「博士（商学）早稲田大学」の学位を受ける十分な資格があると認められる。

2017年1月9日

### 審査員

(主査)	早稲田大学教授	博士（経営学）神戸大学	井上 達彦
	早稲田大学教授		坂野 友昭
	早稲田大学教授	博士（商学）早稲田大学	藤田 誠
	慶應義塾大学教授	Ph.D. in Cornell University	三橋 平