

香川大学大学院地域マネジメント研究科  
**Working Paper Series**  
**ISSN1881-3216**  
**No.3**

**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**

**原 真志**

e-mail: [hara@gsm.kagawa-u.ac.jp](mailto:hara@gsm.kagawa-u.ac.jp)

March 2007

Graduate School of Management  
Kagawa University  
2-1, Saiwai-cho, Takamatsu, Kagawa 760-8523, Japan  
<http://www.gsm.kagawa-u.ac.jp/>

## 要旨

映画産業においてはクラスターを形成する傾向が依然として強いが、その一方で映画プロジェクトはグローバル化する傾向がある。本研究は、ハリウッド映画「エイリアン VS. プレデター」を事例に、グローバルなデジタルコンテンツプロジェクトにおいて、いかなるコミュニケーションが行われているか、いかなる主体がどのようにプロジェクトを主導しているのかを明らかにすることを目的とする。デジタル化が進展した映画プロジェクトの特徴を検討するため、特にCGを用いるVFXに焦点をあてることとし、ロサンゼルス、ロンドン、プラハで現地調査を実施した。ロサンゼルスを拠点としプロジェクト全体のVFXの総責任者であるVFXスーパーバイザーのジョン・ブルーノ氏に加え、プロジェクトに参加したVFXベンダーとしてロンドンの4社とプラハの1社のキーパーソンを対象にヒアリングを行って計12名のプロジェクト期間中のコミュニケーションデータを収集し分析した。その結果、VFXスーパーバイザーの役割が確認されるとともに、プロジェクトの各フェーズにおけるコミュニケーションの違いが明らかになった。フェーズによってプロジェクトの時限組織の拠点となるクラスターを移る「ベース移動型」を特徴とする本プロジェクトは、フェーズ毎に異なる対面接触需要を効果的に充足するものであると考察することが出来る。