

Title	任天堂におけるゲーム・クリエイターへの人的資源管理
Sub Title	
Author	鳥取部真己(Totsutoribe, Maki) 守島, 基博
Publisher	慶應義塾大学大学院経営管理研究科
Publication year	2000
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2000年度経営学 第1616号 不可
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40003001-00002000-1616

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

論文要旨

所属ゼミ	守島研究会	学籍番号	89928651	氏名	鳥取部 真己
(論文題名)					
任天堂におけるゲーム・クリエイターへの人的資源管理					
(内容の要旨)					
<p>多くの企業が、競争力の源泉として新製品の開発力強化を求めており、研究の分野でも経営の分野でも高い関心が持たれている。しかし、どのような人的資源管理が新製品開発力の強化に結びつくのかということに関しては、これまでの研究成果の蓄積が少ない中で、経験的な基礎のないまま議論されてきた。</p> <p>そこで、本研究においては、新製品開発をサポートする人的資源管理を研究することを目的に研究を進めた。優れた新製品開発を行っている企業として、ゲーム産業における有力企業を取り上げ、当該企業における人的資源管理を調査することとした。近年、ゲーム産業は個人の創造性をベースに独創的な新製品を開発し、国際的な競争力を発揮していることで知られている。具体的にはゲーム産業における著名企業の一つである任天堂の人的資源管理を研究した。</p> <p>研究に当たっては、戦略的人的資源管理論を研究への視点とし、フレームワークを構築した。そして、任天堂の人的資源管理、開発プロセス、組織構造、クリエイター個人のキャリアを、人事部門、開発組織のリーダー、そして個々のクリエイターの3者に対し、ヒアリングによる調査を行った。</p> <p>この調査結果である、開発プロセスと開発組織構造、個々のクリエイターのキャリアの特徴から、開発プロジェクトへのクリエイターの参加のパターンを抽出し、多様で段階的な人材像を描くための、職能、段階、役割の3つの軸が抽出した。この3軸によるクリエイターのキャリア分析から、3つのキャリアパターンが描かれた。これが人材像と考えられる。そして、この人材像を構成する4つの要素（スキル、判断力、統率力、積極性）があることが発見された。</p> <p>すなわち、これらの4要素によってクリエイターを評価し、それによって開発プロジェクトへの参加の段階やその中での役割が変化し、そして処遇していくのである。このプロセスは、開発組織内における人的資源管理プロセスと、人事部門が行う人的資源管理に2分され行われている。</p> <p>より具体的には、開発組織における人的資源管理プロセスは、開発プロジェクトにおける個人の日常の行動や成果を通して人材の評価を行い、その結果によって次に配置される開発プロジェクトやその中での段階や役割が変わって行く。このサイクルが開発プロジェクト毎に行われ、クリエイター的能力レベルに適合した4要素の形成を中心とした人材育成が行われる。一方、人事部門が行う人的資源管理は、まず4要素に優れた人材を採用して開発部門に配置することから始まる。そしてクリエイターの4要素の向上に対し、開発組織で行われた評価に基づいた、年2回の昇給と賞与によって段階的に処遇していくことによってインセンティブを与え、クリエイターの人材育成を促進する。そして、この2つの人的資源管理をつなぐ機能として、人事部門がよく個々のクリエイターを知り、公平性を担保していることが確認された。</p> <p>このように、任天堂においては、人的資源管理が、開発プロジェクトを中心に、人事部門と開発組織に2分され、それが相互に関係しあいながらゲーム・クリエイターの人材育成に対する両輪として機能していることが理解された。</p>					