

Title	映画製作における多元的アクターの連帯による共生的価値 共創：アクターネットワーク理論に基づく独立系映画製作の 資源統合過程のエスノグラフィ
Author(s)	古新, 舜
Citation	
Issue Date	2026-03
Type	Thesis or Dissertation
Text version	ETD
URL	https://hdl.handle.net/10119/20574
Rights	
Description	Supervisor: 白肌 邦生, 先端科学技術研究科, 博士

博 士 論 文

映画製作における多元的アクターの連帯による共生的価値共創：
アクターネットワーク理論に基づく独立系映画製作の
資源統合過程のエスノグラフィ

古新 舜

主指導教員 白肌 邦生

北陸先端科学技術大学院大学
先端科学技術専攻

博士（知識科学）

令和8年3月

Abstract

This study aims to reveal the symbiotic value co-creation mechanism inherent in filmmaking through the lens of a service ecosystem. Using an independent film project on Parkinson's disease (PD) as a case study, the research traces how diverse human actors such as the director, patients, staff, and audiences, together with nonhuman actors such as the script, funding, costumes, promotional materials, and the pathology itself, form an evolving network and co-create novel value. In contrast to conventional film studies centering on the finished product, this thesis analyzes the broader production process to show how filmmaking can function as a catalyst for social change. The study integrates Actor-Network Theory (ANT) with service science to re-envision filmmaking as a multifaceted value co-creation platform. Employing a hybrid qualitative approach including participant observation and autoethnography, the author-director examines how nonhuman agency and the translation process align heterogeneous interests, gradually transforming a personal purpose into a collective mission. This close-grained analysis illuminates how roles, responsibilities, and boundaries between observer and participant are repeatedly reconfigured within the service ecosystem. The findings indicate that filmmaking generates multi-layered values—empathic, social, emotional, and educational—extending beyond the final film. These values are sustained by convivial tools embedded in service offerings that invite external actors to gain presence and participate in the ongoing reconfiguration of relationships and resources. As a secondary implication, the analysis suggests that this process can support diversity, equity, and inclusion (DEI) by reframing pathology not merely as a constraint but as a resource for meaning and relational reassembly. Furthermore, the study shows that such dynamic alliances are accompanied by psychological, social, and educational transformations among participants, fostering a resilient ecosystem over time. Overall, symbiotic value emerges through a dance of co-creation: a continuous process of mutual recognition, translation, and reassembly among heterogeneous actors, offering theoretical and practical contributions to both film studies and service science.

Keywords

Filmmaking, Actor–Network Theory (ANT), Service Offerings, Conviviality, DEI (Diversity, Equity, and Inclusion)

目次

目次	ii
第1章 序論	1
1.1 研究背景	1
1.2 研究目的	4
1.3 研究意義	7
1.4 本論文の構成	9
第2章 先行研究	11
2.1 邦画産業の構造と独立系映画のサービスの工夫	11
2.2 映画製作におけるサービス・オファリング	14
2.3 映画製作における外部アクターのプレゼンスの意義	15
2.4 映画製作プロセスが紡ぐ越境的サービス価値	17
2.5 多層的価値概念（機能的・情緒的・社会的・共感的・教育的価値）	18
2.6 映画製作プロセスにおけるコンヴィヴィアリティ	20
2.7 本研究の射程とバウンダリーコンディション	24
第3章 分析フレームワーク	26
3.1 映画製作における ANT の適用可能性	26
3.2 「翻訳」の動態：ネットワーク再編と必須通過点の定義	28
3.3 価値共創における非人的アクターの媒介機能と貢献	30
第4章 研究方法	33
4.1 調査方法	33
4.2 調査対象および期間	35
4.3 分析手法	38
4.4 倫理的配慮	38
第5章 調査結果	40
5.1 第一フェーズ：脚本制作のための取材活動	40
5.1.1 取材初期（ドキュメンタリー撮影準備）	42
5.1.2 取材中期（ドキュメンタリー撮影）	44
5.1.3 取材後期（ドキュメンタリー編集・公開）	50
5.2 第二フェーズ：映画製作の実現に向けた資金調達や撮影段階	55

5.2.1	プリプロダクション（企画発起時）	56
5.2.2	プリプロダクション（脚本開発）	58
5.2.3	プリプロダクション（製作規模の拡張）	59
5.2.4	プリプロダクション（主要アクターD氏の逝去）	61
5.2.5	プロダクション（コロナ禍での撮影敢行と中断・再開）	65
5.3	第三フェーズ：作品完成後の上映会やコミュニティ活動.....	76
5.3.1	劇場公開前の宣伝期間におけるメディアでの取材	77
5.3.2	劇場公開の反響および観客の反応	78
5.3.3	映画祭での評価	81
5.3.4	自主上映会.....	83
5.3.5	講演会での社会貢献.....	87
5.3.6	学術界との接続	89
5.3.7	本映画のマルチユース	90
第6章	分析結果	91
6.1	第一フェーズ：脚本制作のための取材活動.....	91
6.1.1	ANTの翻訳の過程を通じたアクターの動員	92
6.1.2	OPPとしてのドキュメンタリー映画のメカニズム	95
6.1.3	映画製作の本過程における4つの価値	97
6.1.3.1	情緒的価値：ドキュメンタリー映画の発信.....	98
6.1.3.2	社会的価値：メディアでの取材	99
6.1.3.3	共感的価値：当事者によるSNS発信.....	100
6.1.3.4	教育的価値：講演会やブログでの発信	101
6.1.4	本節のまとめ	102
6.2	第二フェーズ：映画製作の実現に向けた資金調達や撮影段階	103
6.2.1	ANTの翻訳の過程を通じたアクターの動員	103
6.2.2	映画製作の本過程における4つの価値	107
6.2.3	本節のまとめ	109
6.3	第三フェーズ：作品完成後の上映会やコミュニティ活動.....	110
6.3.1	ANTの翻訳の過程を通じたアクターの動員	110
6.3.2	映画製作の本過程における4つの価値	111
6.3.3	本節のまとめ	113
第7章	考察	114

7.1 非人的アクターによる価値共創のメカニズム.....	114
7.1.1 PD という非人的アクターによるネットワーク形成と価値共創....	114
7.1.2 脚本という非人的アクターによるネットワーク形成と価値共創..	115
7.1.3 資金という非人的アクターによるネットワーク形成と価値共創..	116
7.2 公開以前の営為における価値向上サービスの理論的意義.....	117
7.2.1 多面的視線の連携を通じた双方向的共感	117
7.2.2 非人的アクターの能動的翻訳が生むサービス・エコシステム.....	118
7.2.3 完成以前の営為がコア／機能実現サービスを強化する基盤	119
7.3 公開後の非人的アクターに着眼した考察	119
7.3.1 完成作品という非人的アクターによるネットワークの拡張	120
7.3.2 公開後の非人的アクターが創出する価値	122
7.4 本章のまとめ.....	123
第8章 結論.....	126
8.1 発見事項	126
8.1.1 サブシディアリーリサーチクエスチョン（SRQ1）の回答.....	126
8.1.2 サブシディアリーリサーチクエスチョン（SRQ2）の回答.....	127
8.1.3 サブシディアリーリサーチクエスチョン（SRQ3）の回答.....	128
8.1.4 メジャーリサーチクエスチョン（MRQ）の回答	132
8.2 理論的含意	134
8.3 実務的含意	136
8.4 社会的インパクトと倫理的リスク	137
8.5 本研究の限界と今後の研究課題	138
業績一覧	151
謝辞.....	155

図目次

図 1	映画製作プロセスにおけるアクターの階層構造（筆者作成）	20
図 2	本研究の映画産業におけるバウンダリーコンディション	21
図 3	翻訳の「問題化」と必須通過点の関係	29
図 4	本映画のチラシのデザイン	35
図 5	A 氏、B 氏と監督による初回 Zoom 面談の様子	43
図 6	A 氏、B 氏と監督による 2 回目の Zoom 面談の様子	44
図 7	A 氏の自宅の間取り	45
図 8	取材中に涙を流す A 氏	45
図 9	A 氏にエールを送って会社に向かう B 氏	46
図 10	IoT での A 氏生活の工夫	47
図 11	2 日間の撮影を終えた時の A 氏	48
図 12	C 氏の言葉に涙をこぼす A 氏	49
図 13	自身の夢を達成できたことに歓喜する A 氏	49
図 14	世界 PD 学会（2023 年 7 月 5 日、バルセロナ）での上映	53
図 15	映画製作の人的アクターの関係	56
図 16	D 氏の葬儀会場の様子	62
図 17	D 氏の息子の挨拶状	63
図 18	D 氏逝去後のティザーフライヤー	64
図 19	都内スタジオでダンスの練習に勤しむ G 氏	66
図 20	撮影初日のハウススタジオの見取り図	66
図 21	撮影現場で監督から演技指導を受ける G 氏	67
図 22	関係者全員に配布される撮影スケジュール（初日分）	69
図 23	主演 G 氏と共に撮影に望んだ PD 当事者たち	71
図 24	SNS を通じて撮影の様子を綴った監督の投稿	73
図 25	クランクアップを迎えた G 氏と監督	75
図 26	難病を取り巻く日常を描いた映画について報じる新聞記事	78
図 27	Japan Film Festival Los Angeles での授賞式	82
図 28	横浜市議会の議員勉強会における本映画の上映と監督の講演	84
図 29	上映後のトークセッション	86
図 30	本映画のテーマに関連した監督の講演のチラシ	88
図 31	京都大学 iPS 研究所の高橋淳所長への表敬訪問	89

図 32	第一フェーズの「問題化」におけるアクターとの関係性	93
図 33	第一フェーズの「動員」におけるアクターとの関係性	95
図 34	ドキュメンタリー制作を通じたアクターの変容	97
図 35	ドキュメンタリー作品の象徴カット	98
図 36	SNS での A 氏の投稿	101
図 37	第二フェーズの「問題化」におけるアクターとの関係性	104
図 38	第二フェーズの「動員」におけるアクターとの関係性	107
図 39	サービス・エコシステムの翻訳モデル	118
図 40	共生的価値ネットワーク	121
図 41	翻訳の過程から導出される共生的価値	130
図 42	ミクロ・メゾ・マクロの階層を通じた共生的価値共創	132

表目次

表 1	メジャー映画と独立系映画の比較（筆者作成）	13
表 2	映画製作におけるサービス・オファリング（筆者作成）	15
表 3	5つの価値概念とその事例（筆者作成）	19
表 4	本映画の製作工程.....	36
表 5	第一フェーズにおける調査のインフォーマント	36
表 6	第二フェーズにおける調査のインフォーマント	37
表 7	調査スケジュール.....	42
表 8	取材活動における A 氏、B 氏、C 氏の語りの構造化	51
表 9	ドキュメンタリー作品の感想（抜粋）	54
表 10	PD 当事者のエキストラのコメント	72
表 11	劇場での観客のコメント.....	79
表 12	本映画の劇場名・地域・上映期間・動員数	80
表 13	本映画の自主上映会開催実績.....	85
表 14	ドキュメンタリー映画を通じた価値向上サービスと創出価値	98

用語解説

- **アクター (Actor / Actant)**

ネットワークを構成する行為の単位。人間だけでなく、動物・機械・脚本・概念・病いなど、他者に影響を与える限り同等にアクターとして扱う。

- **アクターネットワーク (Actor-Network)**

アクター（点）と関係性（線）が不可分な集合体で、固定物ではなく編成・再編され続けるプロセス。映画では監督・脚本・機材・当事者・支援者が目的に向け一時的に強く結びつく連帯を指す。

- **アクターネットワーク理論 (Actor-Network Theory, ANT)**

科学技術社会論を起源とする社会理論の枠組み。人間／モノを上下関係で置かず、対称的に捉えて関係の動態を記述する理論枠組み。因果を個人の意図に還元せず、媒介物を含む連関として説明する。

- **エージェンシー (Agency : 行為主体性)**

ある存在が他者に働きかけ、変容を促す力。ANT では人間に限らずモノや概念にも認め、例えば「脚本」がスタッフの行動を誘発するなら脚本にもエージェンシーがあると解釈する。

- **オペラント資源 (Operant Resources)**

知識・経験・技能など、他の資源に働きかけて価値創造を駆動する資源。映画では当事者の語りや支援者の発信力なども含め、資源統合の核となる。

- **外部アクター (External Actors)**

映画業界外から製作過程に関与する観客・支援者・取材対象者等。協力者にとどまらず、経験や知識を持ち寄りオフアリング形成に関与する主体として捉える。

- **価値 (Value)**

物理的対象に内在するものではなく、相互作用の中で立ち上がる主観的・文脈依存的な成果。使用価値 (value-in-use) の観点から扱う。

- **価値共創 (Value Co-creation)**

共同生産を含む相互作用を通じ、各アクターが自分の文脈で意味づけることで価値が生成・経験されるプロセス。単なるアウトプット（成果物）の

完成をゴールとせず、その成果を「誰が・どのような文脈で・いかに経験したか」という、個別的・主観的な価値の実現過程に焦点を置く。

- **共同生産（Co-production）**

サービス提供者と顧客（および関係主体）が相互作用を通じて資源を統合し、利用・経験の文脈において価値の生成に関与するプロセスを指す。企画・取材・編集など製作過程で、製作者と業界外アクターが具体的活動を共に遂行し、オフアリング形成に直接関与する実務的相互作用として定義する。

- **興行（Exhibition）**

劇場において観客に映画鑑賞の権利（チケット）を販売し、上映を実施する活動。本研究では単なる収益機会ではなく、上映後対話会などを含む価値共創の場の一部として位置づける。

- **広報物（Publicity Materials）**

フライヤー、ポスター、予告編、Web サイト、SNS 投稿、プレスリリースなど。公開前から観客の期待や関与を形成する媒介物。

- **顧客（Customer）**

観客に限らず、支援者・取材対象者など製作に関与し資源統合に参加するアクターを含む概念。製作者も提供者であると同時に共同生産の主体でもある。

- **顧客のプレゼンス（Customer Presence）**

公開以前から外部アクターが関与し続ける存在と作用に着目する視点。関与の継続が、オフアリングや価値の立ち上がりにもどう影響したかを問う。

- **コンヴィヴィアリティ（Conviviality）**

イリイチが提唱した、人間が道具を自律的に使いこなし、他者や環境と相互扶助的な関係を築いている状態のこと。本研究では、映画製作プロセスにおいて自律性・相互扶助・共同体形成といった社会関係的価値がどのような条件と媒介物を通じて生成されるかを分析する視座として援用する。

- **コンヴィヴィアルな道具（Convivial Tools）**

人々の自律性を増幅し、協働を可能にする媒介（道具・仕組み）。本研究では、脚本草稿、広報物、クラファンページ、上映後の対話の場などをそれとして位置づける。

- **サービス・オフアリング（Service Offering）**

サービス提供者が顧客に提供する価値提案の総体を指す。本研究では、完

成作品だけでなく、取材、広報、クラファン、上映後の対話等を含む一連の価値提案として位置づける。外部アクターの関与を媒介し、価値共創を連続させる媒体として位置づける。

- **シネメデュケーション (Cinemeducation)**

映画を教育媒体として活用する手法。特に医療、看護領域において、臨床倫理や患者理解を深化させる教育的オファリングとして機能する。

- **製作 (Overall Production)**

資金調達、企画立案から映画の完成、配給・興行・公開後の活動までを含む一連の全行程。

- **制作 (Filmmaking / Creation)**

映画作品そのものを創造し、形にする実務的な作業。

- **対称性 (Symmetry)**

人間と非人間（モノ・技術・概念）を、分析上のヒエラルキーなく対等に扱う ANT の基本原則。監督の意図だけでなく、主題や道具がネットワーク形成に果たす役割を記述可能にする。

- **独立系映画 (Independent Film)**

メジャー3社（東宝、東映、松竹）の垂直統合構造や製作委員会方式に依拠せず製作される映画。資金、宣伝、公開機会の制約を、外部アクターとの連帯によって解消しようとする特性を持つ。

- **前景化 (Foregrounding)**

それまで背景だった要素（外部アクター／非人的アクター等）が、ネットワーク内で役割をもつアクターとして立ち上がること。意味づけの変化と連動して観察する。

- **バウンダリーオブジェクト (Boundary Object)**

異なった背景や立場の人たちをつなぎ、共通の目的に向けた議論を通じて、相互理解を促すためのものを指す。

- **バウンダリーコンディション (Boundary Condition)**

知見が成立しやすい範囲を明確にするための条件設定。本研究では独立系志向×社会性の領域など、適用範囲の見取り図として提示する。

- **必須通過点 (Obligatory Passage Point, OPP)**

多様なアクターが各自の目的を達成するために必ず通過せざるを得ない共通の結節点。映画では「撮影現場」「完成作品」等が、異なる関心を束ねる結節点として機能しうる。

- **配給 (Distribution)**

完成した作品を劇場へ届ける機能。独立系映画においては、大手系列の流通網へのアクセスが障壁となりやすく、上映館の選定、公開形態、宣伝計画の設計などが重要となる。

- **非人的アクター (Nonhuman Actor)**

人間以外の物質、技術、概念、自然環境など、社会的なネットワークの形成や結果に対して能動的に影響を与えるすべての存在を指す。本研究においては、機材、衣装、予算、病いというテーマ等の人間以外の存在。背景や従属物ではなく、人の認識や行動を変え、ネットワークを駆動させる能動的な媒介者として扱う。

- **便益 (Benefit)**

チケット収益やメディア露出など、定量的・直接的に把握できる成果。本論文では、主観的・文脈依存的な「価値」と区別して整理する。

- **プリプロダクション (Pre-production)**

撮影前準備。脚本開発、キャスティング、ロケハン、予算管理、スタッフ編成等を含む。「プリプロ」と略される。

- **プロダクション (Principal Photography / Production Stage)**

撮影現場での制作段階。撮影、録音、美術、衣装、進行管理など、多部門の連携で素材を生成する営為。

- **ポストプロダクション (Post-production)**

編集、整音、VFX、カラーグレーディング等を通じて作品を完成形へ統合する段階。「ポストプロ」と略される。

- **翻訳 (Translation)**

あるアクターが他者の関心や目的を自分たちの文脈へ引き寄せ、共通目標へ再構成するプロセス。例えば本研究では、監督の想いが脚本や衣装などの非人的アクターを媒介に、当事者・支援者それぞれの目的へと再解釈され、連帯の方向づけが更新されていく動態を指す。

- **メジャー映画 (Major Film)**

大手配給・興行網や製作委員会方式、系列会社の資源を基盤に、大規模公開と高い露出を前提として展開される映画。投資回収の論理に強く影響されやすい。

第 1 章 序論

1.1 研究背景

映画製作とは、劇場に投影するフィルムを単に創ることではなく、監督、脚本家、俳優、スタッフなど多くの専門家が知識やスキルを集結させて行う創造的プロセスである (Rollwagen 1988)。このプロセスは、単一の才能に依存するものではなく、多様な専門性を持つアクターたちが協働し、複雑な知の交換と統合を通じて進行する (例えば、Ellis 2019; Mayer et al. 2009)。デジタル技術の発展とインターネットの普及は、映画の製作、配給、鑑賞のあり方に劇的な変革をもたらしており (例えば、Azzarelli et al. 2025; Kehoe and Mateer 2015)、動画配信 (OTT: Over The Top) サービスの台頭は、映画を完成された作品として消費するだけでなく、鑑賞者との継続的な関係性の構築や作品を取り巻くコミュニティ活動を含めた体験として捉える必要性を示唆している。このような視点から、映画製作を完成品の単一的な提供ではなく、企画立案から公開後のコミュニティ活動までを含む連続的かつ多角的な価値創出プロセスとして捉え直す必要がある。

映画産業は、伝統的に「製作」「配給」「興行」の 3 つの主要な工程から成り立っている (Bilardo 2023; Boediman et al. 2024; Eliashberg 2006)。具体的に、「製作」とは、資金調達から映画の企画立案、そして完成に至るまでの一連の作業を指す。次に、「配給」は、完成した作品を劇場へと届ける、製造業における卸売りのような機能を持つ。そして「興行」は、劇場において観客が映画鑑賞の権利をチケットとして購入し、収益を得る活動である (中村・佐々木 2021)。なお、本論文では映画業界の慣習に則り、企画から公開までの一連の過程を「製作」と称し、作品を創造する作業を「制作」と区別して用いる。

この映画製作の過程においては、監督の指揮のもと、撮影スタッフ、被写体、アシスタント、資金提供者といった多岐にわたるアクターが組み合わせり、共同的な作業が行われる (例えば、Braudy and Marshall 1999; Chapain 2017; Petrie 1991)。社会的・文化的に大きな影響力を持つ映画であっても、それは監督やプロデューサーの才能にとどまらず、これら多様なアクター間の複雑な関係性によって初めて成立する (Baker and Faulkner 1991)。例えば、『フラガール』(李相日監督 2006 年公開)におけるさびれた炭鉱町に建設されたハワイセンターの施設、『侍タイムスリッパー』(安田淳一監督 2024 年公開)における京都の

時代劇のロケセット、『国宝』（李相日監督 2025 年公開）における歌舞伎が上演される劇場など、日常に埋め込まれた非人的アクターが、映画の重要なメッセージ性や物語の根幹を支える役割を果たすことがある。

このように多様な主体が資源を統合して価値を生み出す点から、映画製作はサービス・プロセスとして捉えられる。ここでいう「価値」とは、「物理的対象そのものからではなく、顧客との相互作用によって創造され、パフォーマンスについての主観的な基準に基づく使用価値によって測定されるという『プロセス（process）の視点』（井上 2021, p.4）から生じる、主観的・文脈依存的な成果を指す。また、本論文における「顧客」とは、映画製作に関与し、資源を統合して共同生産（co-production）（例えば、Banks and Deuze 2009; Blair 2001; Etgar 2008; Prahalad and Ramaswamy 2004）に携わるアクターを指す。具体的には、観客・支援者・取材対象者に加え、製作過程において経験や知識などの独自の資源を統合して、オフアリングの形成に寄与する点で製作者も含まれる（製作者は提供者であると同時に、共同生産の主体でもある）。

なお本研究では、「共同生産」を、企画・取材・編集といった製作過程において、製作者と映画業界外のアクターが具体的活動を共に遂行し、オフアリングの形成に直接関与する実務的な相互作用として定義する。一方で「価値共創」は、その共同生産を含む相互作用を通じて、製作者が映画や関連活動の価値提案を形成し、映画業界外のアクターが自身の知識や経験を活用してそれを各自の文脈で意味づけることにより、価値が実現・経験される関係性として位置づける。また、映画の上映によって得られるチケット収益やメディア露出の増加など、定量的・直接的な成果は「便益」として位置づける。一方で、当事者や観客が映画を通じて得た自己理解や社会への関心、共感、対話の深化といった主観的・文脈依存的な成果は、「便益」ではなく「価値」として区別する。

独立系映画におけるサービス・オフアリング・プロセスは、共同生産を含む相互作用として進行し、最終的な鑑賞体験がもたらす情緒的価値のみにとどまらず、文化的背景の理解や多様な視点との遭遇、さらには当事者への共感など、心理的・社会的・教育的価値を醸成する潜在的な場となり得ることが示唆されている（例えば、Fanea-Ivanovici and Baber 2021; Fernandez 2014; Herbert 2018; Sorensen 2015）。こうした傾向は、とりわけ資源制約が大きい独立系映画、例えば、『降りてゆく生き方』（倉貫健二郎監督 2009 年公開）や『ふるさとがえり』（林弘樹監督 2011 年公開）、『小学校～それは小さな社会～』（山崎エマ監督 2023 年公開）で顕著に観察される。しかし、映画の持つこれらの心理的・社会

的・教育的価値がどのようなプロセスで創発し、醸成されるのかについては、いまだ十分に解明されていない。

日本の劇場映画は、東宝・東映・松竹を中核とする「製作－配給－興行」の垂直統合構造にあり（前田・細井 2011）、このようなメジャー映画は原作IPとテレビ局・広告代理店等を束ねる製作委員会方式によってリスクを分散し、潤沢な製作費と全国規模の公開網を確保してきた（杉山・鈴木 2006; 若林ら 2009; 伊藤 2014; 土田 2017）。これに対し独立系映画は、配給系列への直接アクセスが乏しく、資金・宣伝・公開機会の三重の障壁下で高い不確実性を常態とする製作環境に置かれている（Tezuka 2011; Baumgärtel 2011; 前田・細井 2012; Sadlowska et al. 2019）。

しかし、こうした文脈における既存研究の多くは、成果物としての映画（モノ）に焦点を当て、作品に対する興行収入・ロコミ効果・顧客満足など結果指標の説明に比重が置かれてきた（例えば、Kerrigan 2017; Gomes et al. 2023）。そのため、企画段階から公開後までの活動に至るプロセス（コト）としての価値生成、すなわち、顧客との接点の設計、関係者の巻き込みの方略、アクター間の関係性の再編が十分に記述されてこなかった。サービス・ドミナント・ロジック（以下、S-Dロジック）（Vargo and Lusch 2016）は、価値が成果物に埋め込まれず、利用状況で共に創出されることを示すが（Vargo and Lusch 2004）、映画研究への適用は限定的である。

さらに、先行研究の議論の枠組みはしばしばダイアディックにとどまる。すなわち、製作者－観客、配給－興行、供給者－需要者といった二者間の価値交換に限定しがちであり、監督・俳優・支援者・当事者・劇場・オンラインコミュニティ等の多元的アクターが相互翻訳を通じて連帯を更新していく多者間のダイナミクスが見落とされてきた。結果として、独立系映画が資源制約下で醸成されるサービスの工夫、例えば、早期の支援者参加、取材体験、完成前のイベント開催など、企画段階から公開後までを連続的に接続する仕組みは十分に検討されていない。

以上より、本研究は、映画製作を成果物中心ではなく過程中心に捉え、ダイアディックな枠組みを超えて多者間の価値共創プロセスを連続的に記述・説明するものであり、そこに研究の意義を有する。

1.2 研究目的

本研究の目的は、独立系映画の製作プロセスを「サービス・エコシステム」、すなわち「複数の主体が相互にリソースを統合しながら価値を共創する動的ネットワーク」(Vargo and Lusch 2016, p.7) として捉え直す。その上で、企画・開発を含む製作萌芽期において、人的・非人的アクターが資源統合を介して形成する連帯が、いかに価値提案として立ち上がり、実践の連鎖を通じて共生的価値を創出し、社会課題の解決に資する活動へと接続していくのかを説明する枠組みを提示することである。

本研究でいう「共生的価値」とは、単に多主体が関与して価値が共創されることを指すのではない。むしろ安富 (2006) のいう「働きかける側と対象となる側を切り分けるのではなく、両者を、相互に依存し、影響しあう一つのシステムとして認識しようとする姿勢」(安富 2006, p.129) に立脚し、その関係性の再編成の中で萌芽する価値を意味する。本研究では、映画製作者／当事者、支援者／被支援者、提供者／受け手といった固定的区分が、映画製作の実践過程を通じて組み替えられていく動態そのものを、共生的価値共創のメカニズムとして捉える。

従来の映画サービス研究は、宣伝活動や劇場プロモーション、さらには上映時の顧客満足度に関心が集中し(例えば、Kerrigan 2017; Gomes et al. 2023; Visch et al. 2010; Zhuang et al. 2006)、公開以前の製作段階における価値提案の形成、ならびに関与アクター間の資源統合がどのように組織化されるかというプロセスを十分に扱ってこなかった。その結果、映画が個人の日常的な課題と観客とを結びつける結節点として機能し、そこから新たな価値や連帯を生み出すメカニズムは、十分に検討されてこなかった。ここでいう「連帯」とは、「ある集団が、何か(共感、利害、価値観など)に関して団結している、あるいは一体であること(a matter of a group of people being united or at one with regard to something (sympathies, interests, values, etc.), having genuine concern for each other's welfare, respecting others as group members) (Cureton 2012, p.696)」を指す。本研究では、この概念を、多元的なアクターが個別の論理を保持しつつ、共通の目的(作品公開)に向けて資源統合を継続可能にするための動的な調整過程として捉える。

本研究は、S-D ロジックにおける価値共創の枠組みに立ち、公開以前の共同生産に焦点を当てる。既存研究では、特に観客や製作者、そして課題当事者といった多様なアクターが、映画製作プロセスにおいてどのように配置され、いかなる相互作用を通じて関与し続けるのかが十分に議論されていない。こうし

た偏りは、映画をプロダクト中心（G-D）的に捉えるロジックが強く作用してきたこと、ならびに従来のサービス研究が、生産と消費が物理的、時間的に近接する行為、すなわち同時性を前提とする場面に分析上の焦点を置いてきたことに起因する（例えば、近藤 2003; Lovelock and Gummesson 2004; Moeller 2010）。

映画は一般に、製作者が価値を作品に埋め込み、それを観客が鑑賞によって受け取るという G-D 的な解釈がなされやすい。しかし、この同時性の限られた解釈は、鑑賞という最終体験から時間的、空間的に大きく隔たった製作前段階において、製作者と業界外アクターが具体的活動を共に遂行する共同生産的な営為を、理論的な焦点から外す結果を生んできた。結果として、製作前段階における価値生成プロセスは等閑視され、作品完成以前に、誰がどのような資源を持ち寄り、いかなる接点や実践を通じて関係性を編み直し、価値創出へと接続していくのかという動態的側面が見えにくくなっていた。

そこで本研究は、従来のサービス研究において十分に捉えられてこなかった、映画製作における完成以前の営為に焦点を当て、外部アクターとの価値創出プロセスを明らかにする。具体的には、監督をはじめとする製作者と、観客・支援者・取材対象者など映画業界外のアクターが、公開以前の製作過程において先行的に共同生産を行い、その相互作用の結果として心理的・社会的・教育的価値が生成／経験される過程を記述し、分析する。さらに、こうした価値創出が、社会的課題解決を志向する教育、社会変容、行動変容などのサービスモデルとして、いかに萌芽し、どのような条件の下で持続的な実践へと展開していくのかを解明することを目的とする。

研究対象は、パーキンソン病（Parkinson's Disease、以下、PD）をテーマとする独立系映画プロジェクトである。この研究対象の選定は、PD が非人的アクターとして持つ特性に基づいている。PD は、人口 10 万人あたり約 150 人が罹患する身近な病理（葛原 2009; 竹島 2008）であるにもかかわらず、その実態が社会に明瞭に理解されているわけではない。こうした身近でありながら不可視化されているという非人的アクターとしての特性は、映画製作プロセスにおいて、監督や観客の認識をどのように形成し、あるいは阻害するのかを多面的に考察する上で極めて有用であると考えられる。人的アクター（監督、俳優、スタッフ、観客など）と非人的アクター（脚本、広報物、病理テーマ、小道具など）の相互作用に焦点を当て、エスノグラフィを用いて企画段階から上映後のコミュニティ形成までを連続的に調査する。

以上の主旨より、以下のとおりにリサーチ・クエスチョンを定める。

MRQ：独立系映画の製作プロセスにおいて、人的アクターと非人的アクターの連帯は、いかにして観客や当事者を巻き込むサービス・エコシステムを構築し、共生的価値を共創しうるのか。

SRQ1：映画のテーマや脚本などの非人的アクターは、企画・取材・脚本開発等の製作前段階において、いかにして業界外の多様なアクターを製作プロセスへ動員し、連帯の基盤を形成したのか。

SRQ2：人的アクターと非人的アクターの連帯は、サービス・エコシステムの推進力として、資源統合と協働の持続をどのように支えたのか。

SRQ3：アクター間の動的な連帯は、作品の完成を超えて、参加した人々にどのような心理的・社会的・教育的変容をもたらし、共生的な意味形成へとつながったのか。

この解明のために、本研究はアクターネットワーク理論（Actor-Network Theory、以下、ANT）（Law 1992）を理論的枠組みとして採用する。ANTの核心は、人間と非人間を先験的に序列化せず、両者を対称的に扱いながら、「翻訳（Translation）」（Callon 1986）を通じて関係が更新されていく過程を追跡できる点にある（Latour 1993）。本研究がANTを採用する理由は、この対称性を枢軸に、映画製作における非人的アクターの働きと連帯の生成過程を捉え直せるからであり、以下の3点に整理できる。

第一に、映画製作の実態が監督個人の能力を超えた人間と非人間の複雑な絡み合いによって成立しており、その動的な交渉プロセスを精緻に記述する必要があるためである。従来の映画研究等では、道具や場所、あるいは病理は受動的な背景として扱われてきた。しかし本研究のフィールドでは、PDという病理が身体的制約を通じてスケジュールを規定し、脚本の解釈を変容させるといった、ネットワークを能動的に再編成する「エージェンシー（Agency）」を発揮していた。このように、特定の要素が固定的な役割を持つ前の動的な交渉プロセス（Entwistle 2000; Mol 2002）を追跡し、非人的な存在が人間の判断や連結を翻訳し直す実態を捉えるためには、両者を等価なアクターとして扱うANTの語彙が不可欠である。ここで言うエージェンシーとは、「あらゆる存在が、行為し、思考し、感情を経験する能力（the capacity of any being to act,

think and experience emotions)」(Callon 2004, p.7)を意味し、「行為主体性」と称される。本研究では、このエージェンシーが人間のみならず、非人的アクターにも発揮される点に着目する。

第二に、人間と非人間（病理）をあえて切り離して捉える ANT の視座が、本研究における認識論的かつ倫理的な要請に応えるからである。PD の当事者は、しばしば全人的な人間性ではなく、「PD 患者」という病理的な属性のみで一括りにされることに苦痛を感じているという現実がある。これは人間性と病理が未分化な状態で固定されていることを意味する。ここで、人間と病理を不可分なものを見なさず、あえて「人的アクター」と「非人的アクターとしての病理」を一旦分離してネットワーク化する ANT の視座は、当事者を病理属性に還元する見方を相対化し、当事者を多元的な関係の中で対等なアクターとして再配置して捉える可能性を提供する。

第三に、ANT の利点はネットワークを網羅的に描くことではなく、価値共創の方向性を左右した結節点を追跡し、関係がいかに関更新されたかを記述できる点にある。本研究では、「PD 当事者」「製作者」といった人的アクターや「脚本」「資金」といった非人的アクターの相互作用が集中した箇所を主要な結節点と見なし、分析の焦点を絞る。もちろん周辺には無数のアクターが存在するが、エスノグラフィを採用し、現場の相互作用において顕著に立ち現れた動態を手がかりに、記述の深さと理論的焦点の両立を図っている。こうした微細な動態は、他の方法論（例えば、構造方程式モデリング（Anderson and Gerbing 1988; Bollen 1989））では、偶発的かつ動的な変容のプロセスを誤差として捨象される可能性がある。これに対し ANT は、「サービスシステムの再構成に影響を与える社会技術的ダイナミクスの相互作用を記述するための豊富な語彙を提供する（ANT offers a rich vocabulary to describe the interplay of socio-technical dynamics which influence the service system reconfiguration.）」

（Carroll 2014, p.116）。したがって本研究においては、製作過程の不確実な資源統合の動態を、結節点に着目しながら厚く記述する上で、ANT が有効である。

1.3 研究意義

本研究がもたらす貢献として、以下の 4 点が挙げられる。

第一に、理論的貢献として、S-D ロジックの価値共創研究においては、物質・技術・制度はオペラント資源の一形態として概念化されてきたが（Vargo and

Lusch 2016; Akaka and Vargo 2014)、映画製作の前段階のミクロな連関において非人的アクターがいかに関動的なエージェンシーを発揮するかについては、管見の限り実証的に論じられていない(例えば、Mustak and Plé 2020)。本研究は、ANTの翻訳概念(Callon 1986)を用いて「PD」「脚本」「資金」といった非人的アクターが問題化・関心づけ・取り込み・動員を通じてサービス・エコシステムを形成する過程を実証することにより、S-D ロジック研究において非人的アクターを単なる受動的資源ではなく翻訳の能動的主体として理論化する新たな枠組みを提示する。また、サービス・エコシステムの萌芽期における共同生産の理解に対し、ANTの語彙を用いて媒介物を含む翻訳連鎖として記述するという分析手続きを示す点にも貢献がある。

第二に、方法論的貢献として、映画監督自身が研究者であるという自己言及的視点を活かし、長期エスノグラフィ、映像記録、半構造化インタビュー、制作資料や広報物の収集を組み合わせた質的アプローチを体系化する点である。これにより、創造実践の現場を、製作内部の意思決定に閉じることなく、業界外アクターの参加と媒介物の作用を含むプロセスとして追跡し、映画製作の多元的アクターの動員と連帯形成を実証的に分析する手続きを提示する。

第三に、実証的貢献として、作品の芸術性評価や興行収益、受賞といった成果指標に偏重しがちだった既存の議論を補完し、企画、取材、編集を含む完成以前の製作過程から公開後の実践に至るまでを、参加型プロセスとして連続的に捉える分析フレームを提示する。具体的には、監督、俳優、スタッフに加え、当事者、支援者、観客がどのように製作へ巻き込まれ、関係性が更新され、連帯が形成されるのかを、人的要素だけでなく脚本、テーマ、広報物、クラウドファンディング、上映会、SNS等の媒介物を含む相互作用として記述し、説明する。これにより、独立系映画がどのような関与の編成を通じて成立し、持続、拡張し得るのかという、映画製作過程に関するプロセス理解を精緻化する。

第四に、実務的貢献として、資金、配給、宣伝面で制約の大きい独立系映画が、当事者、支援者、観客との共創をレバレッジにして、リソース不足を創造性へと転換する具体的方略を提唱する。具体的には、脚本開発段階での当事者参加、取材活動を通じたドキュメンタリー作品制作、上映後の対話会やコミュニティ形成といった実践を、価値共創を連続的に紡ぐ仕組みとして提示し、製作者が社会課題解決の媒介者として機能するための実践的指針を与える。

1.4 本論文の構成

本論文は、全 8 章から構成され、独立系映画製作における価値共創の動態を、先行研究のレビューから結論の導出に至るまで体系的に論じる。

第 1 章「序論（本章）」では、本研究の背景と問題意識を提示し、映画製作という文化産業領域における価値共創プロセスをサービス・エコシステムの観点から捉え直す目的を明確にした。また、本研究が解明すべき問いを設定し、その学術的・実務的意義を概説した。

第 2 章「先行研究」では、まず、邦画業界の概況を整理し、本論文で扱う独立系映画の課題を明確化する。そこから、映画製作をサービスとして捉え、そのために不可欠な「サービス・オフエリング」、「顧客のプレゼンス」「越境的サービス価値」、そして「多角的価値」に関しての文献を調査する。このことを通じて、完成作品の芸術評価や興行成績に偏重してきた従来の映画研究を捉え直し、製作そのものを多様なアクターが参画する価値共創の場としての視座を確立する。

第 3 章「分析フレームワーク」では、サービス研究と ANT を統合した分析枠組みを提示する。この枠組みを通じて、ANT の本研究における意義と貢献を説明し、人的・非人的アクター間の相互作用を捉えるための理論的ツールとして、その有効性を体系的に論じる。

第 4 章「研究手法」では、本研究で採用する調査方法（エスノグラフィ、オートエスノグラフィ、インタビュー、アンケート）、具体的な調査対象および調査期間、そして収集したデータを分析するための手法（ナラティブ分析、ANT）について詳細に記述する。倫理的配慮についてもこの章で説明する。

第 5 章「調査結果」では、第 3 章で説明した研究手法に基づき収集した、生の調査データを提示する。長期エスノグラフィ、半構造化インタビュー、アンケートから得られた、映画製作に関わるアクターの語りや記録を、客観的かつ記述的に提示する。

第 6 章「分析結果」では、第 4 章で提示した調査結果を、ナラティブ分析と ANT のフレームワークを用いて体系的に分析する。インタビューの逐語録を主題ごとにコーディングし、時系列で再構成することで個人のナラティブを浮き彫りにする。また、人的・非人的アクター間の連帯がどのように形成・再編されたかを、ANT の「翻訳」プロセスに沿って可視化する。

第 7 章「考察」では、第 5 章の分析結果に基づき、本研究の問いに対する解釈と深い洞察を展開する。人的・非人的アクターが織りなす連帯が、いかに共

生的価値を創出し、社会課題の解決へと接続していくのかを、先行研究の議論と照らし合わせながら論じる。

第8章「結論」では、本研究で得られた主要な知見を総括し、研究の結論を述べる。研究の問いに対する最終的な回答を明確に示し、学術的・実務的貢献を改めて整理する。最後に、本研究の限界と今後の研究課題を提示する。

第 2 章 先行研究

本章では、本研究の理論的基盤を構築するため、主要な先行研究をレビューする。映画製作の価値は、一般に作品公開後の観客の反応や社会での話題性に注目が寄せられるが、それ以外の価値がどのようなプロセスにおいて萌芽するかという論考は、管見の限り見られない。作品が公開されるまでには長期間を要するため、製作者はフライヤーやウェブサイト、予告編といった広報物を活用して観客との関係を形成していく。これらの広報物が提供する情報は、作品への関心やエンゲージメントを高める価値を有しているが、その製作プロセスに関しては十分に注目されてこなかった。

本研究は、映画製作のプロセスそのものを、多様なアクターに対して連続的に提供されるサービス・オフリングのシステムとして捉える。この視点に立つと、映画という完成品だけでなく、製作過程で提供される様々なリソースやコミュニケーション、例えば、PD 当事者との取材を通じた交流、クラウドファンディングを通じた支援者との交流なども、価値を共創するための重要な媒介となる。これらのオフリングは、映画完成という最終的な価値だけでなく、製作過程における関係性の深化や、新たなコミュニティの形成といった共創的価値をも生み出す。

このような問題意識を踏まえ、本章ではまず、邦画産業の構造と、それに伴う独立系映画のサービスの工夫の背景を整理する。その上で、価値共創の概念を根底から見直した S-D ロジック (Vargo and Lusch 2004) を援用する。S-D ロジックでは、価値は単に企業が提供する製品やサービスから生まれるのではなく、顧客との相互作用から生じると主張される (例えば、Payne et al. 2008; Vargo and Lusch 2008; Vargo et al. 2008)。映画製作においても、作品の価値は製作者と観客を含む関係者との共創的な関係が不可欠である。特に、顧客が価値共創プロセスにおける中心的な役割を担う主体である (近藤 2013) という考えに基づき、本研究では観客を価値共創の主体と見なす。また、藤川ら (2012) が示唆するように、価値共創プロセスは複雑で動的かつ連続的であることから、映画製作においても製作者が意図しない形で価値が生まれる可能性を検討する。

2.1 邦画産業の構造と独立系映画のサービスの工夫

日本の映画市場は、東宝、東映、松竹の大手 3 社が強固な系列化を維持して

いる。メジャー映画は、ヒット小説や人気漫画など高い商業性を見込める原作を用い、テレビ局、広告代理店、出版社を含む製作委員会方式によって多額の製作費を分散しつつ、資源を相互活用する（杉山・鈴木 2006; 若林ら 2009）。このような仕組みは、潤沢な製作費と全国規模の公開網を実現し、興行収益重視の事業形態として発展してきた（伊藤 2014; 土田 2017）。しかし、この商業性を重視する体制は、しばしば企画の多様性を制約し、作家の創造性よりも市場の動向を優先する傾向を生み出しやすい。

また、大手 3 社は配給部門を通じて興行収益の分配率を決定できる立場にあり、ミニシアター系の独立系興行主は、スクリーンや上映回数といった上映資源の確保で不利な交渉地位を強いられる（厚生労働省 2018）。こうした市場優位は、公開初週の興行成績を押し上げる効果を持つ（Elberse and Anand 2006; 上間 2009）。このように、メジャー映画体制は、潤沢な資本と系列ネットワークを背景に収益を合理的に追求する一方、テーマの多様性や制作手法の革新性を狭める側面を持つ。

もっとも、メジャー体制の内部でも企画の多様化を模索する動きは確かに存在する。例えば、李相日監督の『国宝』は、歌舞伎という伝統芸能を題材に現代的な視座を交差させた意欲作であり、「メジャー映画＝通俗娯楽」という単純な図式を相対化し得る一例である。こうした作品は、文化的評価や映画祭受賞、国際市場でのブランド強化を視野に入れ、大手 3 社がポートフォリオの一角として投入する文化性重視枠に位置づけられている。

しかしながら、『国宝』のような例外的企画であっても、製作委員会方式による大規模な資金調達と、芥川賞受賞作家の原作、著名な若手俳優の主演起用、そして系列スクリーン網・マスメディア露出を前提とした配給戦略に支えられている点は、従来のメジャー体制と同一である。すなわち、題材が多様化しても、資源統合と収益最大化を最優先する組織原理は揺らいでおらず、創造的リスクを取れる枠は依然として限定的である。

一方で、メジャー体制の外側で製作される独立系映画は、表 1 に示すように、大手 3 社の流通網に直接アクセスしにくく、資金・宣伝・公開機会の三重の障壁に晒される（Tezuka 2011; Baumgärtel 2011）。こうした資源制約下で独立系映画製作者が依拠するのが、クラウドファンディングやイベント上映、SNS

表 1 メジャー映画と独立系映画の比較（筆者作成）

項目	メジャー映画	独立系映画
劇場網	自社または系列の全国公開可能な劇場網を持つ	公開劇場が製作段階では未確定な場合がほとんどである
資金規模	数億～数十億円の予算	数百万～数千万円の予算
資金調達・リスク管理	複数の企業が資金を拠出し合い、製作委員会ですリスクを分散している	自力で資金をゼロから調達し、資金不足による倒産リスクも存在する
題材・原作	ヒット漫画や小説、ドラマなど、知名度の高い原作に依拠する傾向がある	独創的な物語やマイナーな題材、挑戦的なテーマを企画しやすい
スタッフ・キャスト	実績のある監督や著名な出演者が起用されやすい	人選の自由度が高く、新人や多様な人材を起用しやすい
価値重視の傾向	商業性や収益性を優先する傾向が強い	作家性や独創性を重視する傾向が強い
製作プロセス	既存の資本や組織体制を活用して、企画を迅速に遂行する傾向がある	企画段階から自由な発想でプロジェクトを組成する傾向がある

拡散など、観客を巻き込むサービスの工夫である（Sadłowska et al. 2019; 前田・細井 2012）。

例えば、製作費 300 万円ながら興行収入 31 億円を達成した『カメラを止めるな！』（上田慎一郎監督 2018 公開）や、製作費 2,600 万円で興行収入 10 億円超を記録した『侍タイムスリッパ』（安田淳一監督 2024 公開）は、限られた資源の中で観客との距離を縮める仕掛けが作品の価値を押し上げた顕著な例である（Zhu 2023; Cain 2024）。これらの成功事例は、従来の受動的な顧客関係では不十分であることを示唆する（Niskanen et al. 2010）。つまり、独立系映画では、資源制約が単なるハンディキャップではなく、多様なアクターとの連帯と協働を生み出す契機となりうると言える。メジャー映画が高度に組織化されたコンソーシアムに依拠するのに対し、独立系映画は、監督、俳優、スタッフ、資金提供者、ロケーション提供者、取材対象者、そしてクラウドファンディングの支援者といった、多岐にわたるアクターが緩やかなネットワークを形成し、それぞれが持つ資源が有機的に統合されていく。このプロセスは、従来の「製作者が作品を一方的に創り、観客が受動的に消費する」という産業モデルとは根本的に異なる。ゆえに、本研究が焦点を当てる独立系映画のサービスの工夫と価値共創のメカニズムは、独自の検討対象として、学術的にも実務的にも解明の余地が大きいと考える。

2.2 映画製作におけるサービス・オフアリング

サービスは、有形物と無形物が組み合わさったハイブリッドな集合体であると認識されてきた（例えば、Shostack 1977; Berry and Parasuraman 1991）。なかでも、企業と顧客との一連の相互作用から生み出される価値生成的なプロセスは、「サービス・オフアリング」と呼ばれる（Grönroos 2015）。これは、顧客が知覚する総合的な品質の基盤となるもので、Grönroos（2015）はこれを、①コア・サービス、②機能実現（Enabling）サービス、③価値向上（Enhancing）サービスの3つの要素に分類した（Grönroos 2015, p.207）。

映画製作におけるサービス・オフアリングも、この分類を援用して表2のように考察することができる。例えば、①コア・サービスは、最終的な作品としての映画の上映であり、②機能実現サービスには、チケット販売サイトやクラウドファンディングサイト、フライヤーなどが含まれる。そして、③価値向上サービスとしては、4D対応の上映環境や映画関連グッズなどが挙げられる。

しかしながら、これまでのサービス・オフアリングに関する研究は、サービス提供者と顧客との直接的な相互作用に焦点を当てる傾向が強く、特に非人的アクターや、将来的に顧客となりうるアクターとの間接的な関係性構築がもたらす価値創出プロセスについては、その全体像が十分に解明されているとは言えない。映画製作という文脈においても、例えば、作品のクオリティの源泉である脚本制作のための取材活動が、従来は映画の脚本を制作するための内部的なプロセスとしてのみ捉えられ、サービスとしては明示的に認識されてこなかった点にその限界が見られる（例えば、Grindon 2007; 沼田 2015）。

本研究は、この理論的なギャップを埋めるべく、映画製作における製作プロセスを、製作者と映画業界外のアクターとの直接・間接的な相互作用から価値を創出するサービスプロセスとして再定義する。このプロセスは、単なる情報収集や資金調達にとどまらず、観客が作品を通じて深い共感や理解を得るための土台を築き、最終的に映画作品の情緒的価値や心理的・社会的・教育的価値を高める重要な「価値向上サービス」としての潜在性を有すると考える。このように、映画製作のプロセスを、製作者と映画業界外のアクターとの共同生産の場として捉え、それを基盤として、双方が知識やスキルといったオペラント資源を統合し合うことで、新たな意味や社会変容をもたらす価値共創の場へと昇華させていく。この過程における多様なアクター間の相互作用がもたらす価値創出メカニズムを明らかにする。

表 2 映画製作におけるサービス・オファリング（筆者作成）

コア・サービス	機能実現サービス	価値向上サービス
・ 劇場上映：全国各地の映画館で、作品を上映する。 ・ ストリーミングプラットフォームでの配信：インターネットを通じて映画をリアルタイムで視聴できる。 Netflix、Amazon Prime Video、Disney+などのプラットフォームが存在する。 ・ DVD/Blu-ray：インターネット接続が不要であり、どこでも再生可能である。通信環境に左右されることなく映画を楽しむことができる。	・ チケット販売サイト：オンラインチケット販売プラットフォームや映画館のチケットカウンターなど、映画鑑賞のためのチケットを購入できるサービス。 ・ クラウドファンディングサイト：映画製作のために資金を集めるプラットフォーム。製作過程での資金調達が可能になり、コア・サービスの実現を支援する。 ・ フライヤーやポスター：映画の宣伝や告知のための広告物。映画に関する情報が広まり、観客に映画を認識させ、鑑賞の動機づけを促す。	・ 4D対応の上映環境：視覚や聴覚だけでなく、嗅覚や振動などの体感的な要素を加えることで、映画鑑賞体験をよりインタラクティブかつ臨場感のあるものにする。 ・ マーチャンダイズ：映画関連のグッズや限定品の販売。これにより、顧客は映画の世界観をより深く楽しむことができ、映画体験をより深めることができる。

2.3 映画製作における外部アクターのプレゼンスの意義

S-D ロジックが示すように、価値は提供者が一方的に生み出して受け手に移転するものではなく、複数の主体が相互に資源を統合する相互作用の中で共創される（例えば、Payne et al. 2008; Vargo and Lusch 2008; Vargo et al. 2008）。この観点に立てば、価値共創に関与する主体は、作品を鑑賞する「観客」に限られず、製作過程に参加し、経験・知識・感情・関係性などの資源を持ち寄る存在として捉え直される必要がある。そこで本研究では、映画業界の内側にいる製作者やスタッフに対して、業界外から製作プロセスに関与する主体を「外部アクター」と呼び、その存在感が製作過程においてどのように立ち現れるのかを検討する。

従来の映画産業では、観客の役割は主として劇場でチケットを購入し、作品を鑑賞することに限定されていた。観客の反応は興行成績や公開後のレビュー

を通じて間接的に製作者へフィードバックされるにとどまり、製作の初期段階における関与は限定的であった。しかし、デジタル技術の発展と独立系映画製作の多様化に伴い、外部アクターのプレゼンスは製作の萌芽期から拡大している（例えば、Hanchard et al. 2020; Striner et al. 2017）。例えば、クラウドファンディングは、外部アクターを単なる鑑賞者ではなく、資金提供や拡散を通じて製作に関与する支援者へと位置づけ直し、製作進捗の共有や応援コミュニティの形成を促進する（Richter and Thiele 2018）。また、ソーシャルメディアは、外部アクターが作品のテーマやメッセージをめぐって議論し、共感や解釈を循環させるプラットフォームとして機能し、作品の社会的含意を増幅させる役割を担う（Suddala 2023）。これらの営為は完成作品の価値を押し上げるだけでなく、製作過程そのものに意味を付与し、製作者と外部アクター、さらには外部アクター同士の関係性を更新する契機となる。

本研究は、このような観客の能動的な関与を「外部アクターのプレゼンス」として捉え、特に映画製作の萌芽期における製作者と外部アクターとの相互作用の中で、そのプレゼンスがどのように現れるかに焦点を当てる。しかし、先行研究に目を向けると、製作萌芽期における「外部アクターのプレゼンス」に焦点を当てた研究は管見の限り見当たらない。ここでいう「プレゼンス」とは、単なる参加の有無ではなく、外部アクターの関与が製作上の意思決定や資源統合、語りの形成に影響を与えることによって、ネットワークの働き方を変化させる現れを指す。

山下・山田（2010）は、映画製作におけるプロデューサーと監督の関係性に着目して、「キャリア連帯」（山下・山田 2010, p.61）という概念を提示しているが、その他の重要なアクター、特に外部アクターの視点からの議論は不十分である。また、若林（2016）は複数企業による製作委員会の機能を論じているが、外部アクターとの双方向的なインタラクションには踏み込んだ考察がなされていない。さらに、土倉（2010）の研究でも、学生が行う映画制作における計画面が議論されているものの、外部アクターのプレゼンスは十分検討されていない。

このように、従来の研究や製作慣行においては、映画製作過程における外部アクターの積極的な関与が十分に考察されておらず、結果として製作初期の活動が価値向上サービスとして機能する可能性が十分に捉えられていない。この欠落は、映画製作を単に監督やプロデューサーなど限られた人的アクター中心のプロセスとして捉える従来の視座に起因している可能性がある。そこで、外

部アクターを、単なる製作作業の補助者としてではなく、アクター独自の知識や経験というオペラント資源を製作者の専門性と統合し、互いの認識を更新していく価値共創のパートナーとして再定義する。製作者と外部アクターとの相互作用を、双方の知識資源が交差する価値提案の結節点とみなし、そこから得られる知見を作品創造に組み込むことで、映画製作は多様なアクターが動的に関連し、相互作用しながら共生的なサービス・オファリングを形成する場へと拡張されると考える。

2.4 映画製作プロセスが紡ぐ越境的サービス価値

前節までに述べたサービス・オファリングと外部アクターのプレゼンスの議論を踏まえると、映画製作の進行そのものが、公開後の興行成績に還元し切れない多層的価値を生み出す、越境的サービスの場であることが見えてくる。ここでいう「越境的サービス」とは、産業・領域を横断して価値を派生させるサービス形態を指す（例えば、Carmona-Lavado 2023; Lyu 2023）。

映画は従来、鑑賞による情緒的体験を提供する娯楽メディアとして捉えられてきたが、近年は地域振興や専門教育など、産業境界を横断するサービス提供機会が顕著に拡大している。例えばロケ地ツーリズムは、作品ゆかりの場所に観客を呼び込み、地域経済を活性化させる仕組みとして各自治体に取り入れられている（例えば、太田 2020; 渡邊 2020）。また、医療・看護領域では「シネメデューケーション」が臨床倫理や患者理解を深化させる教材として評価されつつある（例えば、井上 2022; 孫 2022）。さらに、映画は企業の組織開発やリーダーシップ研修でも教育媒体として活用されている。例えば、映画『ビリギャル』（土井裕泰監督 2015 年公開）を素材にした大学職員向け集中研修が、コミュニケーション力と主体性の引き出しに寄与したと報告されている（小林・中井 2017）。また、映画『アポロ 13』（ロン・ハワード監督 1995 年公開）などを題材に、困難状況における意思決定やチーム連携の学びを促すプログラム設計が紹介されている（識学総研編集部 2024）。加えて、シネマセラピー研究では、映画を通じたグループ対話が精神的気づきや安定感を促進し、問題解決や情緒調整に対する効果が示されている（例えば、Egeci and Gençöz, 2017; Sacilotto et al. 2022）。こうした外部連携は、映像作品が完成品として市場に流通した後に付随的に生まれるのではなく、製作段階から計画的に組み込むことで高め得る。

サービス・オファリングの枠組みを映画製作に適用するにあたり、本研究で

は製作初期の活動を外部アクターのプレゼンスを見出す機会と位置づける。これは、作品完成まで数年を要する長期プロジェクトにおける「価値向上サービス」の一要素である。一般に、映画製作者は撮影現場の進捗やエピソードを、ショート動画やオンラインレポートとして断続的に発信し、潜在的な観客や支援者とのエンゲージメントを維持する必要がある（Sokari 2025）。また、ドキュメンタリー映画では、被写体や関連する人々の日常や葛藤をリアルタイムに提示することで観客の共感を喚起し、プロジェクトへの関心と支援行動（寄付やチケット購入など）を段階的に高める有効性が指摘されている（例えば、Flynn 2015; Gaunkar et al. 2022; Striner et al. 2017）。本研究は、これらの知見を踏まえつつ、製作初期の取材・発信・交流といった営為が、外部アクターとの相互作用を通じてどのように結実し、越境的サービスとしての価値創出がいかに芽生えるのかを調査する。

2.5 多層的価値概念（機能的・情緒的・社会的・共感的・教育的価値）

前節では、映画製作プロセスそのものが地域振興や専門教育などへ波及する越境的サービスの場であることを指摘した。こうした波及は、鑑賞後の娯楽的満足だけでは説明できない複数レイヤーの価値が折り重なってこそ可能になる。しかし、従来の映画研究では、興行収入や市場パフォーマンスを中心とするマーケティング的視座（例えば、Elberse and Eliashberg 2003; Kerrigan 2017）や、鑑賞体験における感情反応や満足の議論（例えば、Vorderer et al. 2004; Bartsch 2012）が中心であり、価値を複数層に統合して整理したうえで、製作プロセスに沿ってその醸成過程を追跡する枠組みは限定的である。

そこで本節では、映画製作が創出し得る価値を表3のように、①機能的価値、②情緒的価値、③社会的価値、④共感的価値、⑤教育的価値の5つの層に整理し、本研究の分析軸を提示する。

①機能的価値は、サービスの利用によって得られる実用的、道具的な成果を指す（例えば、Sweeney and Soutar 2001; Rasoolimanesh et al. 2020）。例えば、オンライン教育サービスにおける学習プラットフォームの安定性や教材へのアクセス容易性、交通サービスにおける時間通りの運行などが挙げられる。

②情緒的価値は、サービスの利用を通じて喚起される感情的、感覚的な成果を指す（例えば、Khan and Mohsin 2017; Rasoolimanesh et al. 2020）。例えば、高級レストランでの食事による満足感や、テーマパークでの体験による高

揚感などが挙げられる。

③社会的価値は、サービスの利用を通じて得られる、他者との関係性や社会的承認、コミュニティへの帰属感に関する成果を指す（例えば、Sweeney and Soutar 2001; Rasoolimanesh et al. 2020）。例えば、SNS 利用における他者との交流や情報共有、高級ブランド品の所有による社会的ステータスの獲得などが挙げられる。

④共感的価値は、他者の経験、特に困難や葛藤に自己を重ね合わせることで生まれる深い理解や共感、そして精神的な連帯感を指す（例えば、Bagozzi and Dholakia 2002; Decety and Jackson 2004）。例えば、難病患者支援サービスにおいて、同じ境遇の患者同士が経験を共有し、互いの苦悩や克服の道のりに共感することで、孤立感の解消や精神的サポートが得られることなどが挙げられる。

⑤教育的価値は、知識や理解を拡張し、認識や行動の変容を促す成果を指す（例えば、Falk and Dierking 2018）。例えば、防災教育サービスにおいて、具体的な災害事例や避難訓練を通じて、防災に関する知識を深め、非常時の行動変容を促すことなどが挙げられる。

表 3 5つの価値概念とその事例（筆者作成）

カテゴリ	定義	一般的なサービスにおける例
機能的価値	合理性や利便性、経済的効率に基づいて評価される、実用的・効率の側面から得られる主観的な成果を指す（Sweeney and Soutar 2001; Rasoolimanesh et al. 2020）。	オンライン学習プラットフォームの安定性、交通サービスの定時運行など
情緒的価値	快・驚き・安心・感動など、感情的・感覚的な反応を通じて得られる成果を指す（Khan and Mohsin 2017; Rasoolimanesh et al. 2020）。	高級レストランでの満足感、テーマパークでの高揚感など
社会的価値	他者との関係性や社会的承認、コミュニティへの帰属感に関する成果を指す（Sweeney and Soutar 2001; Rasoolimanesh et al. 2020）。	SNS 利用における他者との交流、高級ブランド品の所有など
共感的価値	他者の経験や感情を自らの内面と重ねることで生じる理解や感受、精神的連帯を指す（Bagozzi and Dholakia 2002; Decety and Jackson 2004）。	難病患者支援サービスにおける患者間の共感、孤立感の解消など
教育的価値	知識や理解の深化を通じた社会課題への気づきや、行動変容を促す学習的な成果を指す（Falk and Dierking 2018）。	防災教育サービスにおける知識習得と行動変容の促進など

本研究はこの価値モデルをもとに、製作プロセスにおいて取材活動がどのような価値を醸成し、サービスが萌芽・拡張されるかを解明することを目指す。

2.6 映画製作プロセスにおけるコンヴィヴィアリティ

映画はしばしば監督の作品として語られる（例えば、木下 2023; Mayer et al. 2009）。その背景には、監督が作品の創造的判断を統括し、プロデューサーが予算・契約・進行など製作実務を統括する分業体制が存在する。映画製作体制は、図 1 のように撮影、照明、録音、美術、助監督、衣装、ヘアメイク等の専門職が細分化され、監督の統括のもとに形成される指示－遂行のヒエラルキーによって統合される。さらに、こうした現場には徒弟性の文化が根強く残り（例えば、内山 2020）、専門性の境界をまたぐ横断的な対話や、非専門家が対等に発言できる関係は形成されにくい。この結果、映画は本質的に集合的な営みでありながら、製作の組織原理としては垂直統合が強く、アクター間の相互依存が水平な協働として可視化されにくい。

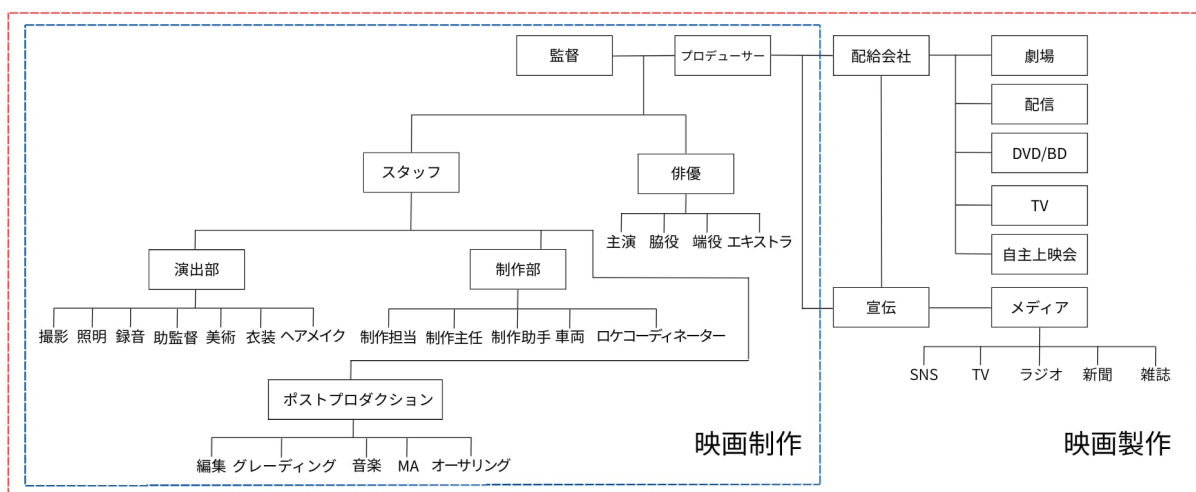


図 1 映画製作プロセスにおけるアクターの階層構造（筆者作成）

本研究が扱うのは、こうした縦の製作構造を前提にしつつも、社会課題を主題化し、製作早期から外部アクターの関与を組み込む独立系志向の実践である。この射程を明確化するため、本研究では図 2 をバウンダリーコンディション（境界条件）として提示する。図 2 は、横軸に「エンタメ性－社会性」、縦軸に「商業性志向－独立系志向」を置き、外部アクターの動員を扱う映画がど

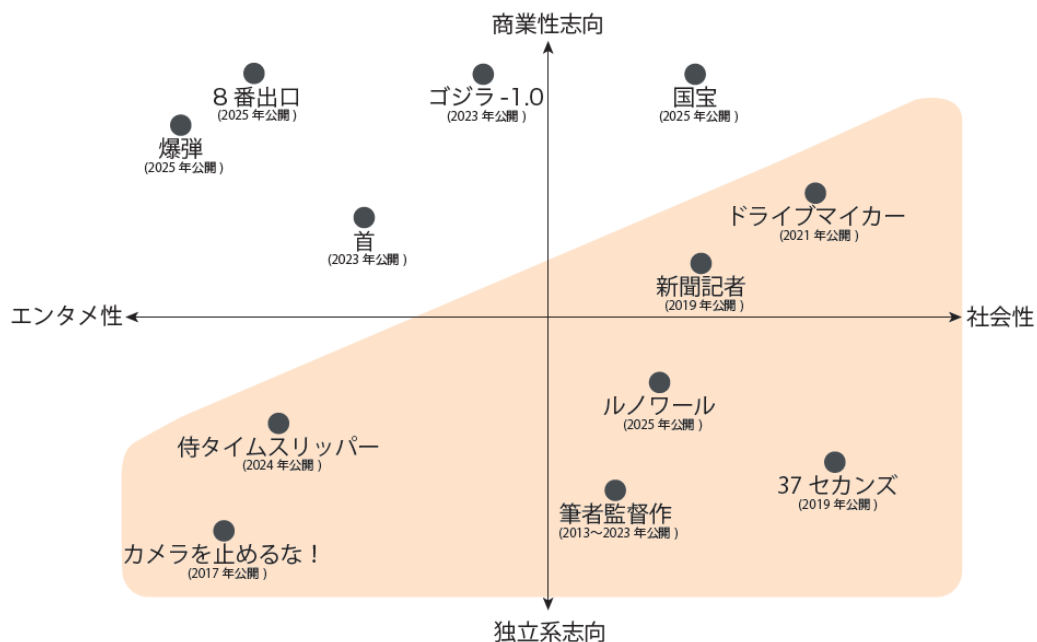


図 2 本研究の映画産業におけるバウンダリーコンディション

の領域に付置されているかを概念的に示したものである。このバウンダリーコンディションの設定は、既存研究が主として公開後の興行指標や鑑賞体験に分析上の比重を置いてきたのに対し、作品完成に至る前段階の動態を精緻に観察するために置いた、研究設計上の工夫である。

筆者のこれまでの監督作品は、初監督作『ノー・ヴォイス』（古新舜監督 2013 年公開）において捨て犬・捨て猫の命の大切さを、次作『あまのがわ』（古新舜監督 2019 年公開）においては、障害を抱えた方が“分身ロボット OriHime”を通じて社会に参画できるあり方を描くなど、社会課題をテーマに作品を制作してきた歩みがある。これらの作品制作において監督である筆者が一貫して重視してきたのは、現場や当事者との対話、および綿密な取材のプロセスである。こうした泥臭いまでの対話の積み重ねは、専門職種の境界をまたぐ横断的なコミュニケーションを誘発し、本来「被写体」や「賛同者」であるはずの非専門家が、製作プロセスにおいて対等に発言しうる関係性を構築するための基盤となってきた。

この実践は、人間／非人間を対称的に捉え、媒介物の働きからネットワークの変容を記述しようとする ANT の視座とも軌を一にするものである。専門性の境界をまたぐ横断的な対話や、非専門家が対等に発言しうる関係性は、まさ

にこの独立性と社会性に寄った領域（色付けされた領域）においてこそ形成されやすい。なぜなら、この領域では、資金・人材・流通といった資源制約下において、取材、クラウドファンディング、上映後対話等が単なる「付随的活動」ではなく、製作を成立させる中核的なオファリングとして機能するからである。その結果、当事者の語りや協力者との信頼関係といった「社会的な資源」を製作の核に据える必要が生じるためである。

また、本研究が扱う独立系映画の製作プロジェクトでは、資源制約下で、取材、クラウドファンディング、上映後の対話、SNS等の活動を通じて、観客、支援者、当事者、専門職（例えば、医師・理学療法士等）といった外部アクターが、製作の早期から関与する設計がなされる。とりわけ本事例では、PD当事者が「取材対象」や「題材」にとどまらず、語り、経験、関係性といった資源を持ち寄る存在としてプレゼンスを獲得し、その関与が作品の内容だけでなくプロセスそのものを動かしていった。つまり、本取り組みの実践は、指示－遂行を前提とする縦の製作構造を否定することではなく、むしろ、製作者という旗振り役である責任主体が明確な目的を提示し、外部アクターが参加しうる横の眼差しを導入し、関係性と資源統合の方略を部分的に組み替える点にある。

このように、映画製作の各局面では、アクター間の関係が単なる役割分担や指示－遂行を超え、互いの行為を促し合いながら価値を立ち上げる協働へと移行することがある。すなわち、本研究が問うのは、単に共同生産が生じたという結果の記述ではなく、外部アクターが自律的に関与できる条件が、いかなる道具（オファリング）と関係配置によって成立したのかという具体的なプロセスである。

そこで本研究は、外部アクターの自律分散的協働の成立を理論的に捉えるために、Illich（1973）のコンヴィヴィアリティ（conviviality）概念を採用する。ここでいう「コンヴィヴィアリティ」の定義は、「人間的な相互依存のうちに実現される個的自由、そしてその意味における本質的な倫理的価値

（individual freedom realized in personal interdependence and, as such, an intrinsic ethical value.）」（Illich 1973, p.11）である。Illich が指摘したように、コンヴィヴィアルなツールや制度は、人びとが自発的かつ相互扶助的に行為することを可能にし、中央集権的なコントロールに依存しない自己決定と共生を促進する。

本研究における導入の必然性は、映画製作におけるサービス・オファリング

を、製作者が一方的に提供する成果物としてではなく、外部アクターが自律的に参加し、相互依存の編成を組み替えるための「コンヴィヴィアルな道具」として再定義できる点にある。すなわち、取材、脚本開発、広報物、クラウドファンディング、上映後の対話の場といったオフリングは、参加者を監督の管理下に従属させるものではなく、各アクターが自らの経験や知識を持ち寄り、資源を再配列しながら価値を立ち上げるための媒介となり得る。

このコンヴィヴィアルな道具を介した自律的な関与のプロセスは、現代社会における DEI (Diversity, Equity and Inclusion: 多様性、公平性、包摂性) の理念を具現化する実践としての側面を有している。すなわち、多様な特性や背景を持つ人々 (Diversity) が、自律性を保障する道具を介して表現や意思決定への公平な機会 (Equity) を得、既存の垂直的な制作体制からは疎外されがちであったアクターを制作の中核へと包摂 (Inclusion) していくプロセスそのものが、本研究で解明しようとする共生的価値の基盤となる。

コンヴィヴィアリティと映画製作に関する先行研究は存在するが、本研究が着目するプロセス的な視点には課題が残されている。例えば、Jedlowski

(2020) は、特定の映画監督の作品を比較し、過去と現在が共存する「共生社会 (Convivial society)」の構築への関心を論じたが、その前提は人間中心主義であり、非人的アクターの能動的な役割を捉えきれていない。また、Callsen (2024) がチリのドキュメンタリー研究で提唱した「液体的コンヴィヴィアリティ (Liquid conviviality)」は、人間と環境、ナラティブの間の流動的相互作用を示すが、映画製作という創造的プロセスの初期段階から終局までの、アクターネットワーク全体の動態的關係を捉えるには至っていない。さらに、Cory (2020) は、移民・難民研究におけるメディアとコンヴィヴィアリティを結びつけた調査方法論を提示したが、これは実践的な研究デザインの視点にとどまり、映画製作の現場で具体的なサービス・オフリングがどのようにコンヴィヴィアルなツールとして機能するかという点には踏み込んでいない。

既存の映画研究における共生の議論は、作品のテーマや物語内容に収斂しがちであった。これに対し本研究が提示する新しい視点は、製作プロセスにおける知識資源の統合と媒介物の作用が、アクターのエージェンシーをどのように立ち上げ、相互依存の編成をいかに変容させるかを、具体的なプロセスとして捉える点にある。例えば、PD 当事者との交流は、当事者が経験を語る自律的活動を促し、その語りが作品形成の資源となる。クラウドファンディングは、資金調達にとどまらず、支援者が進捗情報を共有・加工し、自ら発信する道具

として機能することで、製作者と支援者の相互依存的関係を育む。すなわち、脚本開発、クラウドファンディング、上映会等のオフリングをコンヴィヴィアルな道具として位置づけることで、映画製作が作品完成という目的を超え、参加アクターが互いに資源を再配列し合う自律的な価値共創の場へと変容するメカニズムを説明できる。このように、コンヴィヴィアリティに根ざした映画製作は、マジョリティ中心の既存の製作構造を、多様な主体のエージェンシーを尊重する DEI の実践モデルへと再編する可能性を秘めている。

以上より、映画製作プロセスをコンヴィヴィアリティの視点から捉えることは、経済的・芸術的価値評価にとどまらず、自律性、相互扶助、共同体形成といった社会関係的価値が、どのような条件と媒介物を通じて生成されるのかを理解するうえで有効である。

2.7 本研究の射程とバウンダリーコンディション

本研究は、日本の映画産業構造の下で実践される独立系映画の製作プロセスを対象に、サービス・オフリングの形成を通じて外部アクターがいかに関与し、人的・非人的アクターの連帯がいかに関与し、生成・再編されるのかを分析射程に置く。とりわけ本研究が扱うのは、映画という「情緒」のメディアが人々の感性に直接働きかけ、言葉で説明困難な当事者の現実を社会に再提示することで、排除されてきた人々を社会関係のネットワークへと再接続していくプロセスである。具体的には、観客や支援者といった外部アクターが、当事者を「支援対象」ではなく一人の「表現者・当事者」として承認する契機が、当事者の自律性と社会的役割の回復を促し、そのことがウェルビーイングの源泉となるという関係を中心に据える。ただしこの変容は、ANT の対称性原理に基づけば、PD という病理・脚本・広報物・資金といった非人的アクターもまた、人的アクターの関心・役割・動機を再編する能動的な媒介者として機能する。本研究はこの人的・非人的アクターの対称的な連帯こそが、排除されてきた当事者を社会関係ネットワークへ再接続する共生的価値共創の駆動力であると捉える。

本研究の事例としては、PD を主題とする映画製作プロジェクトを扱うが、研究の関心は医療知識としての PD そのものではない。本研究が焦点を当てるのは、病理や身体制約、制度、広報物、資金といった、製作者との交渉や調整を要する非人的アクターが製作過程に介入し、関係性と資源統合の編成を組み

替える状況にある。したがって PD は、本研究において当該状況を可視化する象徴的な非人的アクターとして位置づけられる。

本研究のバウンダリーコンディションは以下の 3 点である。第一に、製作が資源制約下にあり、資金・人材・流通の不足を補うために、取材、クラウドファンディング、上映後対話、SNS 等を通じて外部アクターの参加が設計されることである。第二に、参加が雇用契約による指揮命令だけで完結せず、外部アクターが経験・知識・語り・関係性などの資源を持ち寄る任意性を含むことである。第三に、これらのオフアリングが、参加者の行為主体性を増幅する道具として機能し、関係が「指示—遂行」中心から、「自律的な相互依存・相互扶助」へ移行しうることである。こうしたバウンダリーコンディションを設定することにより、資源制約という「弱さ」が外部アクターの参画を促し、非人的アクターのエージェンシーが前景化していく。本研究ではこの逆説的状况を、価値共創メカニズムの観察可能性を高める条件として位置づける。

一方、本研究の知見が適用されにくい、あるいは射程外となる条件についても付言しておく。例えば、製作が大規模な系列・製作委員会によって強く統制され、参加が主として契約と分業によって管理され、外部アクターの関与が公開後の消費に限定される場合には、萌芽期からの外部アクターのプレゼンスや、非人的アクターが連帯を媒介する動態は相対的に観察されにくい。また、主題が社会課題でなくとも同様の動態は生じうるが、その場合は、病理に代わって制度、評判リスク、場所性、技術制約など、連帯を再編する別の非人的アクターを特定する必要がある。

第3章 分析フレームワーク

前章では、映画製作をサービス現象として読み替える際の理論的基盤として、邦画産業の概況と独立系映画の課題、サービス・オフリング、外部アクターのプレゼンス、越境的サービス価値、多層的価値、そしてコンヴィヴィアリティに根ざす共生的価値共創を整理した。そこで見えてきたのは、製作プロセスが多様なアクター間の自律的・相互扶助的な関係性をとおして価値を重層的に醸成していくという動態である。この動態を記述し、因果関係を明らかにするには、個々の主体の意図や行為だけでなく、脚本・撮影機材・支援者・作品のテーマといったモノが果たす媒介機能をも同等に捉える視座が必要となる。本章では、この視座を与える分析フレームワークとして ANT を導入する。

3.1 映画製作における ANT の適用可能性

ANT は、社会現象の分析において、従来の「主体／客体」「物質／精神」「自然／文化」といった二元論的な区分を棄却し、人間と非人間の両方を同等の分析対象として捉えることを特徴とする (Law 2004)。このアプローチは「対称性アプローチ」(Latour 1993) として知られ、社会的なプロセスを理解する際には、あらゆるアクターが相互に影響を及ぼし合うネットワークの一部であると見なすことを求める (例えば、Callon and Law 1997; 茂木・松本 2021; 吉田 2020)。

この対称性アプローチの根底には、エージェンシーの概念がある。エージェンシーとは、「あらゆる存在が、行為し、思考し、感情を経験する能力 (the capacity of any being to act, think & experience emotions)」(Callon 2004, p.7) を意味し、「行為主体性」と称されることもある。ANT は、このエージェンシーを人間に限定せず、動物、機械、自然現象、さらには思想や概念といった人間以外の存在 (非人的アクター: Nonhuman actors) にも認める点を特徴とする。エージェンシーを持つ非人的アクターが、人的アクターと共にネットワーク内で前景化されることが、ANT 分析において極めて重要となる。ここで言う「前景化」とは、「ネットワークの中でアクターとして主体的な役割を果たしうる」(石黒 2023, p.85) 状態を指す。

この考え方を具体的に示す例として、伊藤 (2016) は“有能な研究所の所長

の「アンドルー」を挙げている。研究所の複雑な仕事は、アンドルーという個人単独で遂行されるのではなく、彼を取り巻く様々な人工物（筆記用具、電話、メールなど）や他の人間（同僚、秘書など）が相互に関連するハイブリッドなネットワークを形成することで初めて、その有能性が発揮されると説明される。映画業界においても、とかく監督個人の才能が強調されがちだが、たとえばスタジオジブリの宮崎駿監督であっても、一人では名作を生み出すことは不可能である。相棒である鈴木敏夫プロデューサーはもちろんのこと、優秀なアニメーターや音楽スタッフ、さらには絵コンテの紙、愛用の鉛筆、電動消しゴムといった非人的アクターが存在して初めて、後世に残る作品が産まれるのである。

本研究が対象とする事例においても、前章で示した監督の独自の実践的姿勢は単独で存在するのではない。脚本や撮影現場の道具、そして当事者との対話から生まれた言葉といった媒介物との相互作用を通じて初めて、ネットワークを駆動させる推進力へと転換されるのである。ANTは、人間を独立した存在として捉えるのではなく、またモノを人間の配下に置くのではなく、対等な立場として捉えることで、思考や創造がいかに関連の中で成立しているのかを捉え直す理論枠組みである。

アクターネットワークは、固定的な実体ではなく、時間の経過とともに変化する続ける関係性のダイナミクスによって構築される。このネットワークは、アクター間の相互作用や交渉を通じて形成され、常に再編の可能性を秘めている。特に本事例のような独立系映画製作においては、アクターごとにその関与の度合いや動機に差異があることを前提としつつ、非人的アクターを含むネットワークがその多様性を包含しながら、いかにして一つの連帯を維持し続けるのかという動態を捉えることが重要となる。

このような異種混交のネットワークの世界観を有するANTを用いることで、社会の複雑なプロセス、特に多様な要素が絡み合う価値共創の動態を理解するための新たな視座を得ることが期待できる。これは、多層的な連帯を必要とし、人間とモノが密接に連携する映画製作のサービス・オファリングの分析に極めて有用であると考えられる。

次節では、ANTの主要な分析ツールである「翻訳」プロセスについて詳述し、本研究の映画製作プロセスにどのように適用するかを具体的に定義する。なお、本研究はANTを単独で用いるのではなく、S-Dロジックの価値共創・資源統合の概念と接合して用いる。S-Dロジックは、価値が利用状況（文脈）

において共創され、資源統合を通じて立ち上がるという、価値共創の基本的な前提を与える。これに対し ANT は、人的・非人的アクターがどのような媒介と翻訳を通じて関係を組織化し、連帯を変容させていくのかを記述する。両者を接合することで、本研究は、非人的アクターを含む多元的アクターの連帯が、製作プロセスの進行に沿って共生的価値を醸成していくメカニズムを説明しうる枠組みを提示する。

3.2 「翻訳」の動態：ネットワーク再編と必須通過点の定義

ANT を理解する上で極めて重要な概念に「翻訳 (Translation)」(Callon 1986) がある。「翻訳」とは、特定の行為主体が他のアクター（物質、機械、生命、人間、組織などが等しく扱われる）の特性や意図を、自らの目的や関心に沿うように解釈し、それらをネットワークへと引き込む一連のプロセスを指す（大塚 2006）。この「翻訳」は、以下 4 つの段階を経て進行するとされる。

まず「問題化 (Problematization)」があり、これはあるアクター（焦点アクター）が他のアクター群を特定し、彼らが抱える問題や関心を定義することで、共通の課題を設定する段階である。焦点アクターは、自らの解決策が他のアクターにとっての「必須通過点」となるよう働きかける。次に「関心づけ (Interessement)」の段階では、焦点アクターが他のアクターを既存のネットワークから引き離し、自らが提案するネットワークに注意を向けさせるための誘引を仕掛ける。これにより、他のアクターの関心を自らのプロジェクトに引きつけ、提携関係の可能性を模索する。第三の段階は「取り込み (Enrollment)」であり、これは焦点アクターと他のアクターとの間で提携関係を確固たるものにする過程である。この過程では、アクター間で交渉が行われたり、新たな役割が付与されたりすることで、それぞれの行動が特定の目的に向かって調整されていく。そして最終段階が「動員 (Mobilization)」であり、取り込みが成功したアクター群の中から代表者を選出し、特定の目的に向かって協働体として活動を開始することを指す。この段階で、ネットワークは安定し、共通の目標達成に向けて具体的な行動が展開されるのである。

これらの翻訳プロセスにおいて、各アクターが自身の問題を解決するために、必ず通過しなければならない課題は「必須通過点」(Obligatory passage point、以下、OPP) (Latour 1987, p.132) と呼ばれる。Callon (1986) は、図 3 に示すように、フランスのサン・ブリュ湾におけるホタテの漁獲量減少問題を例に、この OPP と翻訳の過程を詳細に分析した。この事例では、「ホタテ幼生の着床」

が OPP として設定され、主導的な研究員たちがホタテ、漁師、学者仲間といった多様なアクターを定義し、それぞれが「自らを永続させたい」「長期的な利益を確保したい」「研究を通じてホタテの知識を増やしたい」といった目的を OPP に連関させることで、課題解決へ向けた枠組みを形成した。

このように、ANT は人間と非人間を不可分な関係として捉え、両者が複雑に絡み合う「畳み込み」(Folding) のあり方に注目する(例えば、Latour 1993; Latour 1999)。ここでいう「畳み込み」とは、「主体と客体との区別をまったく使わないこと」(Latour 1999, pp.193-4)を意味する。例えば、映画製作においては、資金計画の変動が脚本内容の修正に影響を与え、同時に撮影機材の選択やキャスティングの可否に波及する。逆に、俳優のスケジュール調整や観客の期待値が資金調達や脚本の書き換えを迫ることもある。このように映画製作では、人間的アクター(監督、俳優、スタッフ)と非人的アクター(脚本、資金、機材)が折り重なり、互いを畳み込みながらプロジェクトの方向性を決定していくのである。

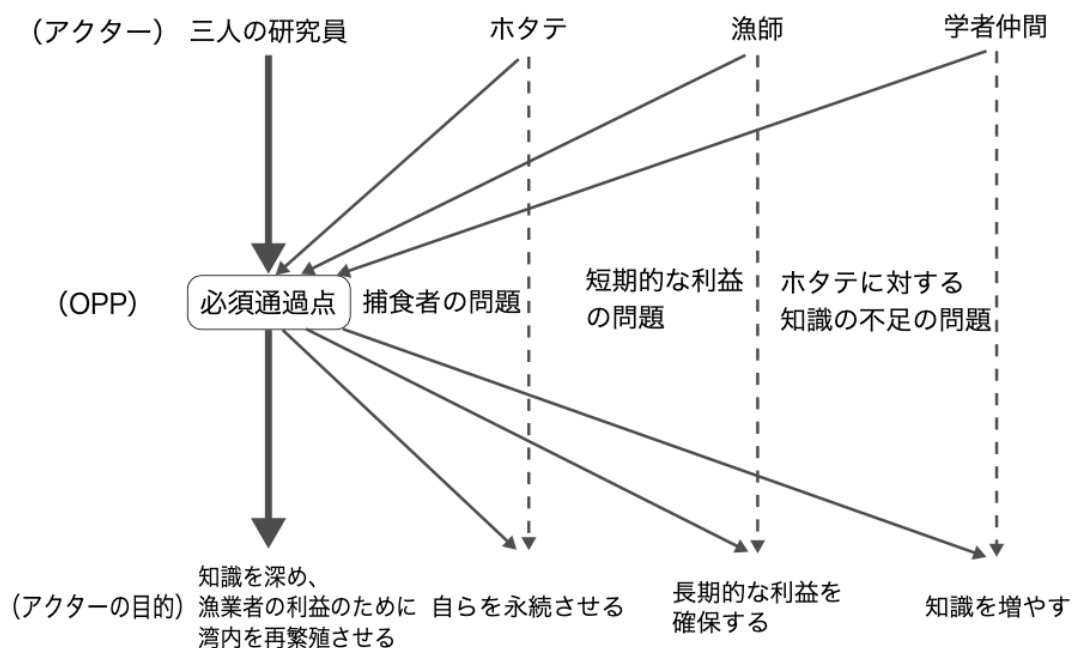


図 3 翻訳の「問題化」と必須通過点の関係

アクターのエージェンシーは、人間と非人間が集合的に行動する能力として

理解され (Cloke and Jones 2004, p.326)、これは異種混交的な関係性から派生するものである。したがって、映画製作プロセスにおける価値共創を分析する際には、製作者、観客、そして脚本、機材、クラウドファンディングといった多元的なアクターの相互作用に着目する。これらが、翻訳プロセスを通じていかにネットワークを形成し、新たな価値を生み出すのか。その動態を詳細に記述することが、本研究の焦点となる。

3.3 価値共創における非人的アクターの媒介機能と貢献

これまでの議論で示されたように、ANT は人間と非人間の区別なく、あらゆるアクターのエージェンシーを認め、その動的なネットワーク形成と「翻訳」プロセスを通じて社会現象を分析する強力な枠組みを提供する。

本研究が焦点を当てる理論的課題は、サービス研究における非人的アクターの概念が、マクロかつ抽象的なレベルにとどまり、創造プロジェクトの製作前段階に潜むミクロな連関ダイナミクスを十分に説明しきれていない点にある (Mustak and Plé 2020)。S-D ロジックやサービス・エコシステム論 (Akaka and Vargo 2014; Kaartemo and Helkkula 2018) は、制度、技術、物質を「オペラント資源」として概念化してきた。しかし、これらの分析は、主にマクロな制度・市場レベル、あるいは企業と顧客の直接的な接点に限定されており、非人的アクターが能動的に関与するミクロな連関の動態には分析焦点が置かれてこなかったのが現状である。

また、Critical Service Logic (Grönroos and Voima 2013) は、価値が常に顧客自身の利用文脈において創造されるという原則を強調し、企業と顧客が直接相互作用する「ジョイント領域」でのみ価値共創が生じると定義した。これにより、企業と顧客の役割、および価値創造と価値共創のプロセスが厳密に区別されたものの、その分析枠組みにおいても、非人的アクターは主に顧客の価値創造を支援する背景的なリソース、すなわち「媒介物 (intermediary)」として位置づけられる傾向があった。これに対し本研究では、非人的アクターを単に情報を運ぶだけの存在ではなく、それ自体が関係性を変容させ、新たな意味を生成する「媒介者 (mediator)」(Latour 2005) として捉え直す。

一方、サービス研究以外の領域で ANT を適用した先行事例では、非人的アクターの能動的な役割が明確に示されている。例えば、医療技術領域において、Scheermesser (2022) はウェアラブル機器「actibelt®」を事例に、非人的アクターが「問題化」「関心づけ」「取り込み」「動員」といった翻訳プロセスへと関与

するミクロな動態を ANT で詳細に再構成した。この研究は、非人的アクターが技術開発において受動的な存在ではなく、技術の受容性を可能にし、妨げ、または条件づける能動的な役割を果たすことを明らかにした。同研究は、この ANT の概念が「デジタル・ウェアラブルに固有ではなく、他の技術にも適用し得る (what has been described here as acceptance work is not limited to digital wearables but can also be valid for other technologies.)」(Scheermesser 2022, p.92) と結論づけており、サービス領域における非人的アクターのミクロ動態の解明にも有効な示唆を与えている。

この示唆は、サービス研究における近年の議論とも接続する。サービス研究における価値創造を包括的に網羅するためには、「アクターは人間だけでなく、機械／テクノロジー、あるいは人間と機械／テクノロジーの組織を含む集合体としても捉える必要がある (actors need to be viewed not only as humans, but also as machines/technologies, or collections of humans and machines/technologies, including organizations.)」(Storbacka et al. 2016, p.3010) と言及される。また、Vargo and Lusch (2017) は、「実践理論の特定の一形態であるアクターネットワーク理論 (ANT) (Latour, 2005) は、特に注目に値する。その主張の一つは、あらゆる実践が相互に絡み合っているため、集合レベルを実体化させることの潜在的な落とし穴について警告し、それは「フラットな世界」という理解を提案している (One particular form of practice theory, Actor Network Theory (ANT) (Latour, 2005), might be especially worth noting. Among other things, it warns against the potential pitfalls of reifying levels of aggregation, since all practices are entangled, suggesting a “flat world” understanding.)」(Vargo and Lusch 2017, p.55) と述べている。さらに国内のサービス学においても、神田 (2021) は、サービスシステムでの価値創造を包括的にカバーするために、人工物 (非人的アクター) との組み合わせを議論することの重要性を指摘している (神田 2021, p.129)。

本研究では、前章で示した監督の実践に見られる「分断を溶解しようとするエージェンシー」を起点としつつ、作品の主題となる「病い」という概念や映画製作に纏わる「衣装」や「脚本」といった非人的アクターがどのように意味を帯び、ネットワーク内で外部アクターが前景化されていくのかを観察する。監督、当事者、支援者といった人的アクターが、その非人的アクターが持つ意味をいかに翻訳し、ネットワークを再構成していく過程を、時系列的かつ関係論的に可視化することを目指す。これにより、映画製作が持つ潜在的な社会変

革力と、そのプロセスにおける多様なアクターの役割を、従来の枠組みでは捉えきれなかった深さで解明するための分析フレームワークを提示する。

第4章 研究方法

4.1 調査方法

本研究では、映画製作を社会的・文化的コンテクストを踏まえて包括的に分析するため、エスノグラフィ（参与観察およびインタビュー）を主要な調査方法として採用する。エスノグラフィとは、「ギリシャ語の“ethnos（人々）”と“graphein（書く）”を語源とし、対象となる人々の実践を記述・分析することを意味する」（伊藤 2017, p.37）。この手法は、綿密な観察を通じて、特定のプロセスから課題解決の糸口や道筋を導き出すことに長けている。

本研究の特徴は、映画業界で20年以上活動してきた映画監督・脚本家である筆者自身が、製作過程を内部の視点から調査する点にある。内部者による自己観察は、「専門家による学術的コミュニティでは気づかれずに検討されてこなかった、もしくは軽視されてきた課題を発掘し、知見を見いだせる強みがある」（土元ら 2025, p.174-5）と示唆されており、外部者では得られない深い洞察を可能にする。

例えば、Wacquant（2004）はボクシングジムへの参与を通じて、ボクサーの身体的・社会的体験を深く理解し、社会構造の細部を明らかにした。また、Ellis（2010）は、自身が罹患する病いとパートナーとの関係をエスノグラフィとして記述し、病いとともに生きる感情の複雑さを捉えている。このように、研究者自身が当事者のフィールドに深く関与することで、内在的なプロセスや洞察を明らかにできるのがエスノグラフィの強みである。

本研究では、このアプローチをさらに発展させ、他者の文化を記述する伝統的なエスノグラフィと、自己を通じた文化の理解を志向するオートエスノグラフィ（土元・サトウ 2022）を相補的に用いた複合的な調査を実施した。オートエスノグラフィは、「個別性を追求しようとしているのではなく、個別の経験を再帰的に捉えることで、経験をかたどる社会や文化における構造的課題を描き出す」（土元ら 2025, p.60）特徴を有する。また、研究者が関与する出来事や感情は、「研究対象における人と社会関係や文化的背景を理解するための重要なデータとなる」（土元ら 2025, p.384）と示唆される。この視点を基に、観察者と被観察者、記録者と表現者といった二項対立的な枠組みを問い直し、映画製作という実践をとおして自己と他者の境界が溶解される現象に着目した。先行するサービス研究において、提供者自身の長期的実践を再帰的に記述したオー

トエスノグラフィと、アクター間の連関を追うエスノグラフィを統合した事例は限定的であり、この二重の視座こそが本研究の方法論的新規性を提供する。

具体的な調査プロセスは、主に3つのフェーズに分けて実施した。第一に、作品の根幹を担う脚本を制作するための取材活動において、PD 当事者の日常生活や取材現場におけるやり取りに長時間立ち会い、発話の背後にある課題意識や相互作用の動態を記録した。第二に、映画製作を具体的に実現させるため、資金調達や撮影の段階で連帯したアクター群を対象に調査を行った。第三に、作品完成後の上映会やコミュニティ活動において、本映画に連帯した観客群を観察し、作品に対する感想や関与したことへの感情をアンケート調査によって補足した。各取材後には、場面ごとの気づきや対象者の反応を映像素材と照らし合わせながら記録し、やり取りを逐語的に書き起こした。

具体的には、取材時の録音・録画データ（対面取材、オンライン取材、および製作打合せ記録）を1セッションごとに整理し、①日時・場所、②参加者（仮名化）、③目的、④場面状況をヘッダ情報として付した上で、発話を「発話者名＋タイムコード＋発話内容」の形式で逐語録化した。逐語録作成後は、フィールドノート（観察記録・解釈メモ）と照合し、当該場面での身体動作（例：うなずき、視線の逸らし、間の取り方）や場の雰囲気（例：緊張・安心・躊躇）を補記した。

同時に、自己観察としてのオートエスノグラフィを通じて、監督自身の葛藤や期待、倫理的ジレンマといった感情の揺れをフィールドノートに書き留めた。例えば、「被写体である当事者の自立を強調すべきか、監督による演出の過度な介入になるのではないか」という自問や、「病いの詳細を前景化することで当事者の尊厳を損なうのではないか」といった倫理的ジレンマを具体的に描写した。これらの監督自身の内省データは、前述の逐語録と時系列で統合し、「研究者の経験が物語として読めるような記述」（土元ら 2025, p.92）へと再編した。

このように、取材者として相手の物語を深く聴き取ると同時に、監督としての意思決定や感情の揺らぎを並行して分析するこの二重構造こそが、本研究独自の分析視点である。このアプローチによって、「研究のための長期調査」と「映画製作行為」が相互に作用して価値共創の場が生まれるダイナミクスを解明する。

4.2 調査対象および期間

本研究のフィールドは、筆者が監督を務めた劇映画『いまダンスをするのは誰だ？』（2023年10月公開）（以下、本映画）である（図4）。本映画はPDを主題とし、当事者の暮らしと就労環境を描くことで、社会的理解と職場支援の促進を目的に製作された。PDの受療患者数は2020年時点で約29万人、2023年には約25万人と報告される（厚生労働省2023, p.36）。わずかな減少は新型コロナウイルスのパンデミック下による受診控えなどが要因と推測され、依然として多数な患者が存在し、就労や職場支援、社会的理解の促進といった観点から、PDは喫緊の社会的課題を内包している。



図4 本映画のチラシのデザイン

映画製作、特に独立系映画においては、異業種のアクターの参画によって作品の価値が多面的に高まりうるということが指摘されている（例えば、Baranova and Lugmayr 2013; 古新・白肌 2024; 中村ら 2024）。この視点を踏まえ、本研究では、異業種アクター間の協働が本映画の価値創造にどのように寄与したかを観察した。監督である筆者がプリ・プロダクション段階の取材活動に参加し、PD当事者や他のアクターを観察することで、サービス・オフリングが醸成される過程を調査した。

映画産業では、作品を産み出す「製作」の工程は、表 4 に示すように 3 つに分類される。企画を立案し、資金調達やキャスティングを行う「プリ・プロダクション」、スタッフとキャストが撮影現場に一堂に会して撮影を行う「プロダクション」、撮影した素材を編集し、音楽を付け、整音を行う「ポスト・プロダクション」である。

表 4 本映画の製作工程

フェーズ	期間	主な活動
プリ・プロダクション	2020 年 1 月～ 2022 年 7 月	企画立案／資金調達／脚本制作／クラウドファンディング／キャスティング・スタッフイング／ロケハン
プロダクション	2022 年 7 月～ 2022 年 9 月	都内および埼玉・寄居で 12 日間撮影
ポストプロダクション（公開前）	2022 年 7 月～ 2023 年 9 月	編集／MA／試写会／字幕作成／映画祭エントリー
ポストプロダクション（公開後）	2023 年 10 月～	劇場公開／映画祭上映／自主上映会

調査期間は、映画の企画開始初期である 2020 年 1 月から、上映後のコミュニティ活動が本格的に発展を遂げた 2025 年 4 月までの 5 年強にわたる。この期間を通じて、映画製作における価値共創の動的なプロセスを、以下の 3 つのフェーズに分けて追跡した。

第一フェーズでは、作品の根幹を担う脚本制作のための取材活動を調査した。このフェーズでは、表 5 のように、愛知県在住の PD 当事者 A 氏とその夫 B 氏、茨

表 5 第一フェーズにおける調査のインフォーマント

登場人物	年齢	性別	属性
A 氏	40 代前半	女性	愛知県在住の PD 当事者。PD に罹患して 15 年が経過している。以前は派遣社員で職場を転々としながら、前職の病院で B 氏と出会い、2019 年に結婚した。現在は B 氏と二人暮らしで就業していない。
B 氏	40 代後半	男性	A 氏の夫で、病院に勤務し事務職をしている。
C 氏	50 代後半	女性	プロダクトデザイナーを経て、ユニバーサルデザインの着物を考案し、車椅子に乗ったまま着られる着物でグッドデザイン賞を受賞した。現在は茨城県つくば市で、この着物のレンタル及び撮影を行う事業を運営している。A 氏の夢であった B 氏との着物姿での結婚写真の撮影を実現させる。

城県在住の和装デザイナーのC氏と、撮影に関与する非人的アクターを対象に、日常生活や取材現場におけるやり取りを記録した。

第二フェーズでは、映画製作を具体的に実現させるための段階、すなわち資金調達や撮影の段階で連帯したアクター群を、表6のように対象とした。このフェーズでは、PDという病理やクラウドファンディングといった非人的アクターも分析対象に含め、異業種アクター間の協働が映画の価値創造にどのように寄与したかを調査した。独立系映画の状況を鳥瞰的に理解するため、本映画の関係者以外のインタビューや映画監督の体験談を綴った関連書籍（曾根 2022）の補足的なデータとして用いた。

表 6 第二フェーズにおける調査のインフォーマント

属性		人数	取材内容
取材協力者	20代～60代のPD当事者、30代の理学療法士、60代の脳神経内科医	・PD当事者：10名 ・理学療法士：1名 ・脳神経内科医：1名	・PDに雇った経緯や病気の経過状況 ・PDとの向き合い方 ・PDに関わる活動をしている理由 ・PDを取り巻く生活環境や職場環境 ・映画に対しての思いや期待
独立系映画制作者	40代～50代の本映画プロデューサー、本映画に参加した俳優10名、スタッフ10名	・本映画プロデューサー：2名 ・俳優：10名 ・スタッフ：10名	・独立系映画を手掛ける動機 ・独立系映画の課題や葛藤 ・独立系映画における資金調達の方略 ・独立系映画の今後に向けて
独立系映画監督	映画祭で受賞した実績を有する、もしくは商業映画でデビューしたの30～50代の映画監督	『映画監督になる方法』（曾根 2022）に掲載されている監督14名	・業界歴 ・映画業界に就くきっかけ ・映画製作の資金調達及び資金面での工夫 ・映画創りの動機づけ ・映画のアイデアの想起法 ・次世代に向けたアドバイス ・独立系映画の課題や改善点

第三フェーズでは、作品完成後の上映会やコミュニティ活動に注目し、本映画に連帯したアクターに対するアンケート調査を実施した。調査対象は、映画製作に深く協力・参画したPD当事者10名、医療監修者1名、PD当事者の企画者の息子1名、および自主上映会に参加した観客247名（高校生197名、社会人50名）

である。これにより、作品に対する感想や、映画製作への関与がもたらした感情の変化に関するデータを収集した。

4.3 分析手法

本研究では、収集した質的データを複合的な視点から分析する。まず、主要な調査対象である PD 当事者のインタビュー記録に対して、ナラティブ分析の方法論（例えば、Polkinghorne, 1995; Riessman, 2008; Smith and Sparkes, 2008）を用いて構造化を行う。具体的には、逐語録を「PD に対する思い」「社会との接点」「映画参画への動機」といった主題でコーディングし、その後、各主題を時系列に再構成して感情と行動の変遷を可視化する。これにより、語りの中に隠されたパターンや意味を抽出し、個人の経験を深く理解することを可能にする。

次に、このナラティブ分析の結果を基に、ANT の分析枠組みを適用する。まず、取材や映画製作の過程で登場するすべての人的・非人的アクター（例えば、PD、機材、衣装、SNS など）を同等に扱って列挙する。そして、それぞれのアクターがどのようにして OPP（必須通過点）に至る翻訳プロセス（「問題化」「関心づけ」「取り込み」「動員」）をたどるかを追跡し、アクター間のネットワークがどのように形成・再編されたかを可視化する。収集した語りデータと参与観察記録を照合しながら、非人的アクターがどの段階で人的アクターの役割を呼び込み、変容させ、最終的に共創価値の生成に寄与したかを体系的に分析する。

4.4 倫理的配慮

本調査は、北陸先端科学技術大学院大学のライフサイエンス委員会による倫理審査の承認（人 02-018、人 03-002、人 04-004、人 05-001、人 05-074）を受けている。調査開始前には、参加者に対し、研究の目的・方法、収集するデータの種類と利用目的、参加が完全に任意でありいつでも撤回可能であること、回答や映像記録が匿名化され適切に管理されることを、書面および口頭で丁寧に説明し、文書署名によるインフォームド・コンセントを取得した。このプロセスにおいて、参加者の体験は単なる映画の題材として消費されるのではなく、社会理解や支援促進に繋がることを目的としている点を強調し、その意義を丁寧に説明することで、深い理解と承諾を得て協力を依頼した。また、調査中および調査後に疑問や不安が生じた場合には、筆者の連絡先を明示し、相談体制

を整えた。これにより、参加者が安心して調査に協力できる環境を構築することに配慮した。なお、本論文に掲載されている写真・画像は全て個別にて承諾を得た上で掲載している。

第5章 調査結果

本章では、筆者が監督を務めた本映画の製作事例から得られた調査結果を報告する。映画の企画開始初期である2020年1月から、上映後のコミュニティ活動が本格的に発展した2025年4月までの5年強にわたる期間、エスノグラフィ（参与観察およびインタビュー）とオートエスノグラフィを相補的に用いた複合的な調査を実施し、映画製作プロセスにおける価値共創の動態を多角的に追跡した。このアプローチは、研究のための長期調査と映画製作行為が相互に作用し、価値共創の場が生まれるダイナミクスを解明する本研究独自の分析視点である。

具体的な調査プロセスは、主に以下の3つのフェーズに分けて実施した。

第一フェーズでは、作品の根幹を担う脚本制作のための取材活動に焦点を当て、PD当事者とその夫、和装デザイナー、および撮影に関与する非人的アクターとのやり取りを記録した。

第二フェーズでは、映画製作の実現に向けた資金調達や撮影の段階で連帯したアクター群を対象とし、PDという病理やクラウドファンディングといった非人的アクターを含め、異業種アクター間の協働が映画の価値創造にどのように寄与したかを調査した。独立系映画の状況を鳥瞰的に理解するため、本映画の関係者以外のインタビューや関連書籍も補足的なデータとして活用した。

第三フェーズでは、作品完成後の上映会やコミュニティ活動に注目し、本映画に深く連帯したアクター（PD当事者10名、医療監修者1名、PD当事者の企画者の息子1名、自主上映会参加観客247名（高校生197名、社会人50名））に対するアンケート調査を実施し、作品に対する感想や関与がもたらした感情の変化に関するデータを収集した。

なお、本章以降の記述では、PD当事者としてドキュメンタリー映画と劇映画の主人公が2名登場する。混同を避けるため、脚本制作のための取材対象者でありドキュメンタリー映画の主人公でもある当事者をA、本映画（劇映画）の主人公である当事者をGとし、以後この表記に統一する（AとGは同一人物ではない）。

5.1 第一フェーズ：脚本制作のための取材活動

本研究の第一フェーズでは、映画の根幹を成す脚本制作に向けた取材活動を

実施した。主な調査対象は、愛知県に居住する PD 当事者 A 氏とその夫 B 氏、A 氏の長年の夢であった着物での衣装撮影サービスを提供した和装デザイナー C 氏、そして、これらの人的アクターを取り巻く非人的アクター群である。

調査期間は 2020 年 9 月から 2024 年 10 月にわたり、表 7 に示すように、A 氏らに対する計 9 回の取材と、取材に関わる多様なアクターからの聴き取り調査を行った。このフェーズの要点は、A 氏の日常生活や夢の実現過程、そして映画製作に関与するアクターとの相互作用の動態を捉えることであった。具体的な調査手法としては、事前のオンラインインタビューに始まり、A 氏の日常生活の細部を現地で観察するフィールドワーク、さらには長年の夢であった和装での結婚写真撮影プロセスへの立ち会いなど、多岐にわたる環境での参与観察が行われた。

これらの取材は、PD 当事者やその周囲のアクターに対する深い洞察を得るため、長時間の映像記録を伴いながら実施された。さらに、A 氏らに事前に承諾をもらった上で、取材で得られた映像素材は「ドキュメンタリー作品」と編集し、外部に発表することで、本ドキュメンタリーの観客との共有を通じて対話やフィードバックを得て、取材記録の解釈の妥当性を検討し、記述の厚みを補強する機会ともなった。

表 7 調査スケジュール

実施内容	日付	時間	取材詳細
第 1 回目の事前インタビュー (Zoom)	2020 年 9 月 20 日	0 時間 53 分	Zoom にて、A 氏の生育歴・職歴や PD に罹患した際の状況、病状や生活環境を尋ねた。
第 2 回目の事前インタビュー (Zoom)	2021 年 10 月 24 日	0 時間 24 分	Covid-19 で現地での取材ができず、一年ぶりにインタビューを Zoom で行った。A 氏らは数ヶ月前に結婚式を挙げていたことを打ち明けた。
撮影 1 日目 (A 氏の自宅およびスーパー)	2021 年 11 月 7 日	8 時間 20 分	A 氏・B 氏の休日での日常の様子を、自宅およびよく利用するスーパーで取材した。
撮影 2 日目 (A 氏の自宅および自宅周辺の散歩場所)	2021 年 11 月 9 日	8 時間 45 分	A 氏・B 氏の平日の様子を取材した。B 氏は朝早く出勤し、A 氏は天候不良のため、体調を崩して一人自宅にいた。
撮影 3 日目 (C 氏の撮影スタジオ)	2022 年 11 月 7 日	9 時間 25 分	A 氏・B 氏の夢であった和装の服を着て、結婚写真の撮影のために、茨城県つくば市の C 氏のスタジオに出向いた。
撮影した素材のリフレクション	2022 年 11 月 9 日	0 時間 52 分	撮影した素材を A 氏と共有しながら、撮影当時の回顧を行い、感想を取材した。
取材した作品の発表および観客の感想	2023 年 7 月 5 日	1 時間 10 分	撮影された素材を 30 分のドキュメンタリー作品「光を纏う：若年性パーキンソン病患者が掴んだ未来」に仕立て、2023 年 7 月 4 日～7 日に行われた The 6th World Parkinson Congress（開催地：スペイン・バルセロナ）で発表し、取材作品の価値を観客と検討した。
取材した作品の発表および観客の感想	2023 年 11 月 10 日	1 時間 55 分	ドキュメンタリー作品「光を纏う：若年性パーキンソン病患者が掴んだ未来」をナラティブと質的研究会分科会「はなさろん」で上映し、作品の価値を観客と検討した。
取材した作品の発表および観客の感想	2024 年 10 月 12 日	2 時間 10 分	ドキュメンタリー作品「光を纏う：若年性パーキンソン病患者が掴んだ未来」を一般観客に向けて上映会を行い、作品の価値を観客と検討した。

5.1.1 取材初期（ドキュメンタリー撮影準備）

映画製作の取材初期段階である 2020 年 9 月から 2021 年 10 月の期間において、図 5 のように、監督はオンライン会議ツール Zoom を用いて 2 度のインタビューを実施した。



図 5 A 氏、B 氏と監督による初回 Zoom 面談の様子

2020 年 9 月 20 日の初回インタビュー冒頭、モニタの画面に現れたのは A 氏 1 人であった。監督は、初対面の A 氏に対し、PD に関する話題に唐突に触れることを避け、家族構成や日々の暮らしについて穏やかな口調で尋ねていった。その後、A 氏が PD に抱く戸惑いや恐怖、そして社会や家族との間で生じる葛藤を丁寧に聴き取る中で、「ご家族について教えてください」と問いかけると、画面の端から夫の B 氏が静かに姿を見せた。視線を伏せ、言葉少なに佇む B 氏の姿からは、単なる取材という枠を超えた、家族という関係性が織りなす独特の緊張感が漂っているように監督の目には映った。

生活環境や PD に関する一通りの話を聞き終え、場が和んできたところで、「お二人のこれからの夢や目標は何か？」と尋ねると、A 氏は「新婚旅行」とはにかむように答えた。最後に監督は、撮影に関する承諾を A 氏に丁寧に説明し、条件面をすり合わせながら撮影を進めても良いかを確認した。A 氏は B 氏と顔を見合わせ、B 氏が頷くと、A 氏は撮影への承諾を伝えた。その時の 2 人の表情は、初めての経験に対する緊張感を示唆するものとして監督は解釈し、同時に作品制作への強い責任感と覚悟を新たに抱いた。

2021 年 10 月 24 日に実施した 2 度目の取材では、A 氏から「先日、結婚式を挙げた」という嬉しい報告が届いた。図 6 に表れているように A 氏らの表情は前回よりも明るいものと監督は捉えた。そして、スクリーン上に映し出された挙式当日の写真には、晴れやかな笑顔があふれていた。監督は、友人に語りかけるような親しみやすい口調で「どんな一日だったの?」「その時の気持ちは?」と問いかけ、場の雰囲気を和らげた。その後、今後の撮影に向けた具体的なす

り合わせを行ったが、A氏は「撮影時間はどの程度取りましょうか?」「何か撮影したいものはありますか?」と、監督に対して協力的な姿勢で話を進めてくれた。これらのプロセスを通じ、監督と被写体であるA氏・B氏は撮影の目的を共有し、互いの想いに寄り添いながら協働することで、信頼関係が深まっていったと監督は捉えている。A氏が被写体としてだけでなく、撮影に関する提案や確認を自ら行うようになっていった。監督はこれを、撮影クルーの一員として関与し始めた兆候として捉え、この経験がA氏らに新たな価値をもたらしているのではないかと感じていた。



図6 A氏、B氏と監督による2回目のZoom面談の様子

5.1.2 取材中期（ドキュメンタリー撮影）

2021年11月7日の取材を兼ねたドキュメンタリー撮影初日、愛知県にあるA氏の自宅にて日常撮影が行われた。A氏の自宅の間取りは図7に示した。監督はアシスタントと共に2名で訪問し、居間ではA氏が、台所では夫のB氏が朝食の支度をしていた。監督が雑談を交えながら近況を尋ねると、A氏はPDの確定診断に至るまでの経緯を語り始めた。発症から15年、診断が確定するまでに5年を要し、その間に病院で見たPD末期患者の姿に衝撃を受けたことなど、監督は丁寧に聴き取った。

A氏は、入院中は姿勢が安定せず、病院食さえ満足に口に運べなかったことを語り、菓子パンを頼りにしていた様子を身振りで示した。また、頻繁に転倒して膝を流血した経験や、6時に服薬しても10時頃には薬の効き目が切れて震えが再発することなど、日々の暮らしにおける困難についても淡々と語られた。

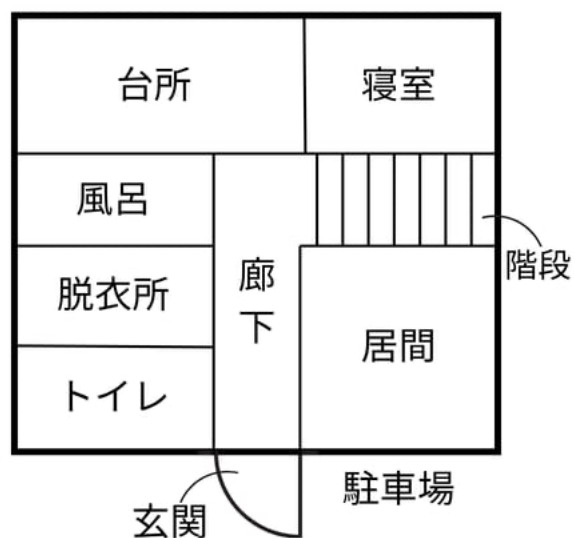


図 7 A 氏の自宅の間取り

時計を見つめながら薬を取り出す一連の動作には、静かな覚悟と日常の厳しさがにじんでいると監督は読み取った。

A 氏は、台所で片づけをしていた B 氏を居間に呼び、片付けをしてくれていることに感謝を伝えた。そのやり取りの後、2 人は岐阜の祭りへドライブに出かけた日の何気ない会話を振り返った。そこでは、付き合う前に B 氏が突然「妻になってほしい」とプロポーズした瞬間のときめきと驚きが共有され、A 氏がその時の様子を思い返すと、図 8 のように涙をこぼしながらも満面の笑顔を見



図 8 取材中に涙を流す A 氏

せた。

B氏はA氏を単に哀れむことなく、生活の中で挑戦を続けるA氏の逞しさを「人間には、完璧な人間などいない」という信念のもとに評価した。そして、「今となっては、（A氏は）自分の心に寄り添う存在だ」と語った。その言葉を聞いたA氏は再び涙をこぼし、2人の間には病いを超えた深い家族の絆が結ばれていることを示す場面として監督は受け止めた。

一方でB氏は、撮影のなかで監督に対し、フルタイムの仕事をこなしながらA氏の急な体調変化に対応することの難しさも吐露した。A氏が動けなくなった際の介助や通院への付き添いが必要な場合、自身の業務を調整せざるを得ず、組織人としての責任とケアの役割との間で葛藤が生じているという。このように、映画の制作現場は、単なる撮影の場にとどまらず、家族が直面している「仕事と生活の両立」という現実的な課題が表出する場ともなっていた。

初日の撮影を終え、監督は単なる病気の記録にとどまらず、この夫婦が育んできた関係性や人間としての尊厳こそが、本作のテーマの中心となるべきだと強く認識した。

2021年11月9日の撮影2日目、A氏の自宅を撮影クルーが再び訪れた。当日は終始雨が降り続き、気圧の変動も重なり、A氏は体調不良に見舞われ、布団からなかなか起き上がれなかった。A氏の様子を気遣い、何度も声をかけるB氏は、A氏が一人でも大丈夫だという落ち着いた気配を見せると、図9のように、A氏にエールを送り自宅を後にした。「普段は夜9時に就寝し、午前1時から2時には起きて洗い物をするのだが、この日は洗い物中に動けなくなり、朝4時まで身動きが取れなかった」と震える声で語られた。ようやく身を起ここ



図9 A氏にエールを送って会社に向かうB氏

すと、「1、2、3、4、5」と声を出しながら、低い体勢から立ち上がった。

A氏は、自身の体調の波や身体的制約に対応するため、日々の生活において様々な工夫を凝らしていた。特にIoT機器の活用は、その顕著な例であった。例えば、図10のように、身体が動かせない時でも、スマートフォンの専用アプリをタップするだけで遠隔で台所の電灯を点けることができる仕組みを導入していた。これは、動けないことによる電気の消し忘れや電気代への懸念を解消するだけでなく、夕方暗がり帰宅する夫B氏を安全に出迎えるための配慮にも繋がっていた。また、足首や背中に巻く紐、メトロノームアプリを活用したリズム取り、草履の使用など、自らの身体と向き合い、できる限り自立した生活を送るための知恵と努力が随所に垣間見えた。これらの工夫は、単なる利便性の追求にとどまらず、病いによる制約の中でも自身の生活を「自らの手でコントロールする」というA氏の強い意志が表れていると監督は捉えた。



図10 IoTでのA氏生活の工夫

結婚式の準備におけるエピソードもまた、A氏の揺るぎない意志と創意工夫を鮮やかに示していると監督は受け取った。式場選びから当日の動線、階段の上り下りまで、体調不良時の1階での挙式、2階までであれば歩行器なしで上がれるといった複数のシナリオを事前に設計し、不安要素を徹底的に排除する計画性は、まさに彼女ならではのものであった。A氏からは、「諦める前にできる方法を考え抜く」という強いメッセージが語られた。

インタビューの終盤、図11のように、カメラに向かって軽やかにピースを送るA氏は、「(PDは) I have ではあるけれど、I am ではない。幸せになる権利は誰にでもある。幸せを諦める権利も誰にでもある。私は諦める権利を持ちたくない」と力強く語られた。A氏のこの言葉こそが、映画のテーマを具体的に伝

え、ストーリーの核をなすものだと監督は考えた。同時に、「尊厳を取り戻すところそが生きる力になる」という作品のメッセージが鮮明になった。



図 11 2 日間の撮影を終えた時の A 氏

2022 年 4 月 16 日の撮影 3 日目には、茨城県つくば市にある和装デザイナー C 氏のスタジオで和装撮影の様子を記録した。A 氏と夫 B 氏は、C 氏が手がけたユニバーサルデザインの婚礼打掛を求め、つくば市に向かった。C 氏のスタジオに到着すると、見事な打掛を前にした A 氏は「私は普段、こういうオシャレはしないので……」と恥じらいを見せた。C 氏は「あなたにこそお似合いです」と静かに微笑んだ。帯を締め終えた瞬間、鏡の前で初めて満面の笑みを覗かせた A 氏の目には、これまでになく輝きが宿っていた。B 氏はその背後からそっと手を差し伸べ、2 人が並んだ至福の姿を監督は捉えることができた。

C 氏は A 氏に対し、「この機会を設けていただき心から感謝します。最初に誰が行動を起こすか、誰が疑問を抱くかが重要だと感じます」と語りかけ、これを聞いた A 氏は、図 12 のように堰を切ったように涙をこぼした。



図 12 C 氏の言葉に涙をこぼす A 氏

C 氏のスタジオを後にした A 氏は撮影クルーに向かって、「(私)幸せだもん」と繰り返し、夢の達成を「できたー!」と、図 13 のように万歳して表現した。この場面で監督は、自身が単に撮影を担うだけでなく、A・B 両氏や C 氏、そしてスタッフと共に、一つの夢を具現化した共創の媒介者であったことを深く実感した。そこには、緊張と感動が混じり合い、立場や肩書きを超えて心が一つになるような一体感があった。この一体感と夢への挑戦こそが、社会に届けべきメッセージであると強く感じられた。監督はこの経験を、独立系映画という厳しい制作環境の中で、難病や障害を抱える人々が尊厳を保ちながら夢に挑む姿を可視化し、社会に希望と包摂のメッセージを届けるという強い志の源泉であると捉えた。



図 13 自身の夢を達成できたことに歓喜する A 氏

5.1.3 取材後期（ドキュメンタリー編集・公開）

ポストプロダクションの段階では、約 20 時間におよぶ撮影素材を約 30 分に凝縮し、被写体と協働レビュー形式で振り返りを行った。Zoom を介して共有されたタイムライン上のクリップを再生するたび、A 氏は「ここ懐かしい」「このとき緊張していた」と、当時の感情を鮮やかに語った。監督は A 氏のこうした感情の機微を捉え、それを素材選定と編集作業に反映させていった。

この協働作業を通じて、映像には A 氏自身の PD への葛藤と日常の創意工夫、夫 B 氏の献身的なサポート、そして和装デザイナー C 氏の専門的な支援といった、多様なアクターの物語が緻密に織り込まれていった。最終的に監督によって、本ドキュメンタリー映画は「A 氏が自己実現を果たすために、様々な支援者の助けを得てひたむきに挑戦し、困難を克服していく物語」として結実した。

本取材において語られた人的アクターの語りは、表 8 のように「テーマ」「カテゴリ」「サブカテゴリ」「語りの内容」として網羅的に構造化し、整理を行った。この構造化プロセスにより、PD 当事者が直面する「他者に理解されない苦しみ」といった病理的側面だけでなく、「テクノロジーの活用」や「装いによる尊厳の回復」といった、後の劇映画製作におけるサービス・オファリングの核となりうる要素が抽出された。

表 8 取材活動における A 氏、B 氏、C 氏の語りの構造化

A 氏のテーマ	カテゴリ	サブカテゴリ	語りの内容
PD との向き合い	他者に理解されない苦しみ	医師との軋轢	症状を嘘ついているのではと医師に疑われた。医師の態度により、精神的に傷つき、医師との信頼関係を築くことが難しくなった。
		親との軋轢	秋刀魚の塩焼きの身を剥くのに時間が掛かり、きれいに食べられず、母親に叱られる。家族の病気への理解不足と孤独を感じた。
		第三者の無理解	転倒した際に突然抱えられると怖い。自分で立てるかを確認したく、立てるなら一人で立ちたい。好意で手助けをしてくれた人に対しても言いづらいもどかしさを感じた。
		社会の偏見と無理解	外見からは病気だと分かりづらいため、他人から「サボっているのではないか」と誤解されることが多い。
	自己との対峙	自己理解の困難	夫の援助が不可欠。今後の生活への不安が増し、病気の進行と心の変化に戸惑い、試行錯誤の毎日が続いている。
		若年性・女性ならではの葛藤	若い女性は、子供が産めない可能性が高まる、仕事に就けづらくなるなどの孤独と向き合わなければならない。
生活の困難	薬と相性の試行錯誤	薬の効き目の変化	初めて処方された薬を服用し始めたが、徐々に効き目が薄れ始め、日常生活に大きな影響を及ぼしている。
		副作用の問題	薬の副作用として不随意運動が発症し、手や足が自分の意志とは無関係に動いてしまい、日常生活が困難になった。
	身体・精神面での問題	身体的な制約	外出する際には電動アシストの歩行器がなければ安全に歩くことができず、転倒のリスクが常につきまとう。
		PD 特有の症状とストレス	症状の一つであるジストニアに悩まされ、長時間リラックスした姿勢を保つことができず、常に緊張状態にある。
生活の工夫	歩行や生活補助ツール	歩行器や補助具の活用	A 氏は電動アシストの歩行器を使っており、外出時にはこれが欠かせないものとなっている。
		生活環境の工夫	台所の床にジョイントマットを敷いて転倒防止を行っている。掴みやすいスプーンを用い、朝食は手で直接つかめるパンを食べるようにしている。
家族の支え	家族や配偶者のサポート	配偶者の理解	A 氏の体調を鑑みて、家事を率先して手伝い、状況によっては会社を半休してでも、A 氏の援助を行っている。一人での買い物が難しいため、B 氏が付き添っている。それと同時に依存しすぎないよう自立の意識もしている。
社会や医療機関の課題	医療機関の支援体制	確定診断に至るまでの苦労	A 氏は発症から診断まで 5 年かかり、「年齢的に PD ではない」と医師に言われ、診断までの医療負担を痛感した。
		診察時間内でのコミュニケーションの難しさ	診察時間が限られているため、A 氏は自分の症状を十分に医師に伝えきれないことがある。限られた診察時間では症状を十分に伝えにきれず、効率的な情報共有手段が求められる。
	社会的な支援の不足	支援体制の不足	若年発症ゆえに公的支援の対象外になり、公共交通機関で席を譲られず、制度的・人的サポートが不足している。
役割 ICT や IoT の	テクノロジーの活用	遠隔操作ツール	遠隔操作で照明を操作できる装置を使用し、起立や歩行の負担を軽減、日常生活の安全性が向上した。
		アプリの活用	スマートフォンのメトロノームアプリで生活リズムを調整し、歩行の安定感が増した。
接点と社会	PD コミュニティとのつながり	SNS での PD コミュニティ参加	SNS で他の PD 患者と情報共有し、似た悩みを抱える仲間との交流で孤独感が和らぎ、心の支えとなっている。
自己実現と夢の達成	装いによる尊厳の回復	和装への憧れと羞恥	普段はお洒落をしないが、美しい打掛を前にして女性としての喜びを感じ、鏡の前で自然と笑みがこぼれた。
		他者による承認	デザイナーからの「あなたにこそ似合う」という言葉により、病いがあっても美しくあることへの肯定感を得た。
	目標の完遂と多幸感	「できた」という達成感	身体的制約を乗り越え、念願の撮影をやり遂げたことで、「幸せだ」と万歳をして喜びを爆発させた。
		諦めない意志の表出	PD は自分の一部 (I have) ではあるが、自分自身 (I am) ではない。幸せを諦める権利を持ちたくないと宣言した。

B 氏のテーマ	カテゴリー	サブカテゴリー	語りの内容
A 氏と馴れ初め	初期の関心と共感	外見的な関心と会話のしやすさ	職場での A 氏の短く刈り込んだ髪型が目にとまり、気になっていた。一番話しやすいのが彼女だった。
		交際の特別な契機	自身の体調不良による早退時、たまたま車で来ていたことから A 氏を自宅まで送っていくことになったのがきっかけ。その道中でのたわいもない会話が、関係進展の契機となった。
		病気の理解と共感	自身の医療知識から、妻の病気についての的確に回答できた。妻から「ここまで分かってくれた人は初めて」と言われ、絆が深まった。
		妻との相性	結婚のタイミングは考えていなかったが、今となっては「自分の心にくっついていてる存在」である。会話が最も大事だと考えている。
生活上の洞察	妻への知識の教授	調理技術と献立の調整	休日はたまに朝食を作る。山岳部の経験から、限られた材料を過不足なく使うスキルを持つ。魚が苦手な妻のため、自身が魚をさばき骨を取る調理法を教え、食べることを可能にした。
	妻のケアとサポート	突発的な事態への準備	妻の体調が優れないときは、仕事が休める場合は休むなど、突発的な事態に備えている。最悪、朝から動けない場合に備え、身の回りのことを整えている。
		能動的なサポート	状態が悪く歩行器も使えない時に備え、急遽電動アシスト歩行器を探しに行った。動かなくなった時のために、マッサージを行い身体の緊張をほぐすなど、試行錯誤を続けている。
		自己評価と役割認識	妻が頑張りすぎる時に「つまずいたときのための、ちょっとした杖のようなもの」としてサポートすることだと認識している。完璧な人間はいないという前提で、穏やかに過ごせることを目指している。
		仕事とケアの両立の葛藤	仕事の責任を果たしつつ、妻の急な体調不良や通院に付き添うための時間調整には常に苦慮している。仕事とケアをいかに両立させるかが日々の大きな課題である。
PD に対する感情	受容と尊重	特徴としての PD の認識	PD を、妻の一つの特徴として認識している。どこかがちゃんと構築されていて、どこかが壊れているという不完全さを受け容れている。
		妻の生きることへの姿勢への評価	妻が「簡単に諦めたりしない」「自分がとてもかわいそうだと決めつけて言わない」という困難への立ち向かい方を高く評価している。
		妻の価値観の尊重	妻が「方法がある限り探し続ける」という姿勢について、B 氏は「これは努力という言葉でもない。日々、探し続けて生きているのだ」と深く共感し、尊敬している。
	共感と境界調整	共感と理解の限界	妻が PD で苦しいこと、何回も同じことを聞いてほしいという気持ちを理解しているが、その本当の苦しさは「他の人には分からない」という共感の限界も認識している。

C氏のテーマ	カテゴリー	サブカテゴリー	語りの内容
サービス哲学	価値創出の目的	主役とサポートの関係性	主役はあくまでご本人であり、着物やサービスはご本人を「いかに輝かせてあげるか」のための手段である。その輝きが着物も輝かせる。
		感情的・生き方への影響	「ご家族もはつとしようときめき」や「これから頑張ってきたようにしていこうと思える」ようなものを提供することがゴールであり、生き方が変わるほどの影響を与えることを目指す。
	提供の姿勢	一期一会の精神	一人のお客様に対し一期一会の姿勢で臨み、「ここで借りてよかった」と心から思っただけの仕事を追求する。
		継続的な関与	お客様に何かあっても全力でサポートし、具体的な解決策を提案できる体制を整えている。
商品開発と技術	開発の動機と課題	事業の原点と障壁	C氏の家族の経験から、家族を笑顔にさせたいという気持ちで開発をスタートした。障害の壁をなくし、誰でも着られるものを作ることがコンセプトとしている。
		顧客課題の特定	A氏からの「重い打ち掛けを着たいが着られない」という相談に対し、重さの構造を分析し、楽に着られるよう一から構造を変えた。
	機能的工夫	軽量化と着用方法	軽量化を最重要視し、車椅子のまま、あるいは寝たきりの方でも着用できるよう、座った状態で着られる工夫を施している。
	サービスの付加価値	専門性の提供と安心	障害のある方に慣れている専門のヘアメイクを用意し、火傷のリスクや車椅子のヘッドレストへの対応など、安全と安心を担保している。
情熱と原動力	達成感と報酬	笑顔とやりがい	お客様の笑顔が、大変だった仕事の「やってよかったね」という最大の原動力であり、仕事冥利に尽きる喜びである。
	外部からの力	顧客からのパワー	A氏夫婦の一生懸命生きたいという気持ちやパワーが自身とスタッフの原動力となり、そのエネルギーを高く評価している。
	社会的な影響	喜びの波及	結婚しても衣装が着られないという辛さを語るきっかけを作れたことが重要である。多くの人がこれをきっかけに幸せになり、婚礼衣装の壁をなくす第一歩を踏み出したことに感謝している。

本作は、図 14 のように各種学会および YouTube を通じて公開された。寄せられた感想（表 9）からは、視聴者が単なる情報の受容にとどまらず、自己の価値観との照らし合わせを行っている動態が確認された。



図 14 世界 PD 学会（2023 年 7 月 5 日、バルセロナ）での上映

表 9 ドキュメンタリー作品の感想（抜粋）

「病気は気の毒」という見方をしがちだが、制限の中で何ができるかを一緒に考える姿勢が大切だと気づかされた。
過去は変えられなくても未来は変えられるという考え方に勇気をもらい、前を向いて生きる希望を得た。
パーキンソン病の当事者が日々工夫して生活している様子が映像から伝わり、感銘を受けた。
結婚衣装を着た瞬間の笑顔や、パートナーの優しいまなざしに夫婦愛を感じ、胸が熱くなった。
病気であってもやりたいことを諦めず挑戦する姿に、自分も何かに挑もうという気持ちになった。
パーキンソン病は、生き方を再確認する病気であり、医療だけでなく社会的支援の必要性を痛感した。
介護する側・される側の双方の苦労と尊厳がリアルに描かれ、心を打たれた「完璧な人間はいない」という言葉に深く共感し、障害や病気があってもその人らしく生きることが尊いと感じた。
周囲の理解や支援があれば、病気の人でも夢を叶えられることを学び、自分も理解者でありたいと思った。
病気や障害はその人の特徴の一つであり、偏見ではなく尊重と共生の視点が社会に求められると実感した。

2023 年 7 月の世界パーキンソン病会議（WPC）における上映後の質疑応答では、ニューヨークの映像制作者から「日本における若年性 PD に対する社会の意識はどのようなものか？」という質問を投げかけられた。監督はこれに対し、「日本では健常者による偏見が根強く、当事者が自らの悩みや葛藤を開示することが難しい状況にある」と回答した。さらに、座長の高橋良輔氏（京都大学大学院医学研究科臨床神経学・教授）からは「PD は一般に中高年層の疾患として認識されているが、若年性 PD に対する理解は依然として不十分である」との補足が加えられた。

次に、「PD 当事者の映画を撮影する中で、どのような感動があったか？」という問いに対して、監督は以下のように答えた。

「私は病気を抱える人々と映画撮影を通じて多くの時間を共有する中で、表面的には見えにくいその人の本質を理解することができた。それは非常に幸せな経験だった。私たちは外見や表層的な情報によって人を判断しがちだが、人間の本質とは、心や背景といった見えないものに宿ると実感した。物質的な価値観が支配する現代社会において、難病と向き合いながら生きる強さは、患者であるか否かを問わず、すべての人にとって重要なものであると考える」（監督コメント：2023

年 7 月 5 日)

この発言に対して、質問者は「この映画を届けてくれて、ここに参加してくれてありがとう」と述べた後、「なぜこの夫婦を撮影対象に選んだのか？そして、撮影を通じてあなた自身はどのように変わったのか？」と続けて質問を行った。監督は「素晴らしいご質問をありがとうございます」と応じた後、以下のように述べた。

「この映画の撮影には、多くの方々が期待を寄せていた。とりわけ、当事者である A 氏からは、自身の悩みや葛藤を映像をとおして発信したいという強い要望があった。老若男女それぞれに異なる困難がある中で、特に若い女性は、「子どもが産めない可能性が高まる」「働けなくなるかもしれない」といった孤独に直面している。そのような状況にあっても、A 氏は素晴らしい伴侶と出会い、人生を前向きに転換させた。不幸をただ不幸と捉えるのではなく、その解釈を反転させ、人生を切り拓いていく彼女の姿に「運命」を感じ、撮影対象として選ばせていただいた」(監督コメント：2023 年 7 月 5 日)

この答えに対し、質問者は「この作品を素晴らしいと感じた。なぜなら、あなたは病気ではなく、その背後にある人間を描いたからだ」と評した。さらに、高橋氏も「難病患者が普段見せることのない生活の一端を丁寧に映像で描くことで、患者への深い理解を促す手がかりが得られる」と述べた。海外の他の参加者からも、患者が抱える奥深い感情をありのままに表現した点について、「患者に対する新たな眼差しを提示した」と評価された。この対話を通じて、ドキュメンタリー映像という非人的アクターが「病理」というラベルを剥がし、その背後にある人間の本質を可視化する担い手として機能していることが監督には再認識された。

5.2 第二フェーズ：映画製作の実現に向けた資金調達や撮影段階

第一フェーズにおける綿密な取材活動を通じて、作品の核となるテーマとメッセージが明確になったことを受け、本研究の第二フェーズでは、その映画を具体的に実現させるための「資金調達」および「撮影」の段階に焦点を当てる。

本映画は、2020 年 1 月に監督の友人の PD 当事者から企画が立ち上がり、2022 年夏に撮影、2023 年 10 月より東京・新宿の映画館 K's cinema を皮切りに全国 21 館で順次上映された後、調査終了時点の 2025 年 4 月においても上映

は継続していた。筆者は原作者・脚本家・監督として本作の全工程に関与しており、多数の PD 当事者が作品に参画し、その過程を具に観察した。映画製作の人的アクターは、図 15 に示すとおりである。

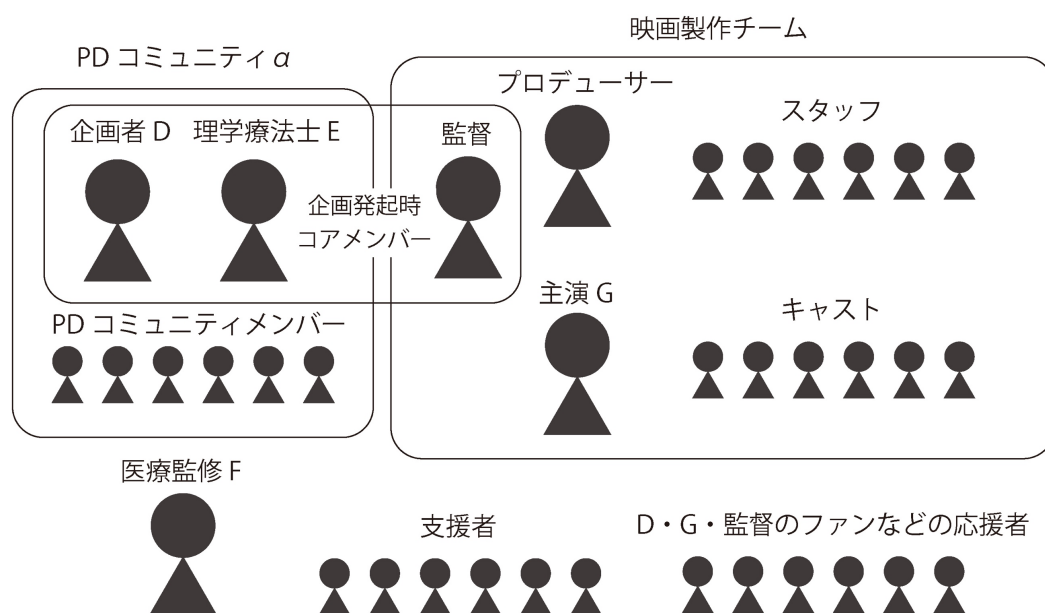


図 15 映画製作の人的アクターの関係

5.2.1 プリプロダクション（企画発起時）

本映画の企画は、PD コミュニティαに所属する D 氏によって発起された。D 氏は、証券会社に長年勤務していたが、54 歳になった 2010 年に PD を発症した。勤め先で PD であることを上司に開示したところ、仕事量を一方的に減らされ、忘年会にも招かれなくなるなど、職場での困難を経験した。2011 年には妻に先立たれ、それ以降一人暮らしとなり、2012 年に PD と診断された際には、「自分は死んでしまうのではないかな？」という強い不安に襲われたという。

そのような状況の中、D 氏は 2016 年に世界 PD 学会で理学療法士の E 氏と出会い、E 氏が運営する民間の PD コミュニティ α に通い始める。α での活動を通じて、D 氏は PD という共通のテーマで繋がる仲間を得て、それまでの孤独感から解放されていった。α ではリーダー的な存在となり、テレビの取材を受けたり、バーベキュー大会を企画したりするなど、積極的に活動するようになった。

D氏は以前から映画を愛好しており、いつしか自身の体験を基にしたPDの映画を創りたいと考えるようになる。その一環として、D氏はPDに関するドキュメンタリー映画を鑑賞し、事前にリサーチを行っていたことが、彼のFacebookの投稿からも見て取れた。

映画「熱狂宣言」を六本木ヒルズで観て来ました。DDホールディングスの松村社長の生き様を描いたドキュメンタリーです。ナレーターなしの音楽のみで映像を見せる、奥山和由の世界です。難病に侵されても、心ない言葉を投げつける株主に負けず、諦めない姿が描かれています。私にとっては悲しい映画でしたが、諦めず止まらないで前を向いて歩いていきます。(2018年11月10日: D氏のfacebookの投稿)

また、2019年9月8日には、監督の当時の前作「あまのがわ」を鑑賞している。

昨日、東京海洋大学にて、「多様性を体験する」をテーマに社会課題解決セミナーを受講しました。その後に古新舜監督作品、自主映画上映「あまのがわ」初めて鑑賞しました。会場がしんみりして涙が出たり、笑いが出たり、素晴らしい作品でした。一緒に鑑賞した友人も感動して涙腺が緩んだそうです。新しいテーマを自然をバックに分かりやすいメッセージが発せられたように思えます。さらに全国で多くの方々が観ることを願っています。ありがとうございました！(2019年9月9日: D氏のfacebookの投稿)

このように独立系映画が持つ社会的な影響力への期待をD氏はSNSに記していた。その後2019年秋、D氏は α の主宰者であるE氏、ならびにそこに所属するメンバーに、PDの映画企画を相談した。映画製作という大きな挑戦に、当初メンバーたちはほぼ全員が難色を示したものの、E氏はD氏の挑戦を深く理解し、その実現を強く後押しした。E氏は、D氏へのインタビューで、以下のとおり述べている。

リハビリテーションの本質に、その人らしさを取り戻すとか、その人の望みを叶えるというがあるので、Dさんの欲求を叶えることがリハビリテーションだと考えた。最初は関わり方がよくわからなかった。現在、ここまでがっつり関わる

とは思わなかった。初めてのことで製作の裏側を知れて嬉しい。監督の前作の上映会とプレゼンを聴いて、すごくいいなと思ってちゃんとやりたいと思った。この映画を通じて、孤独を感じている人に希望が届けばいい、映画を如何に周知させられるかを挑戦したい。これがモチベーションになっている。自分の全活動の延長線上に映画がある。映画をやる前とやっている中で、Dさんは生き生きとしている。（2021年12月17日：E氏のインタビュー）

E氏は、映画製作がD氏の生きがいとなり、他のPD当事者への希望にも繋がる可能性を見出していた。

5.2.2 プリプロダクション（脚本開発）

D氏の友人である監督は、2020年1月より、企画者であるD氏、E氏、そしてコミュニティメンバーとの協議を重ね、30分程度で予算600万円（配給・宣伝費含む）の短編映画の監督を引き受けることになった。監督はD氏に映画の原案執筆を依頼し、D氏は2020年3月にその原案を監督に提出した。原案を受領した監督は、そのストーリー性をさらに深めるため、自らが原作を執筆することを提案した。しかし、監督が最初にD氏らに提出した原作は、原案との乖離やPDの実情を十分に捉えきれていないという点で、αメンバーから不満を招いた。

これを受け、監督は2020年5月、D氏を含むα所属のPD当事者7名、E氏、そして映画の医療監修を担当する脳神経内科医F氏の計9名に対し、Zoomを通じて約1時間のインタビューを実施した。この綿密な取材を通じて、監督は脚本に反映すべき多くの実践知やナラティブを得ることになった。とりわけ、ストーリー構築に重要なヒントとなったのは、以下の3つのエピソードである。

第一に、X氏の経験である。X氏は60歳で研修会社を退職したが、現職中にPDを発症し、薬による副作用で時々身体の揺れが止まらなかった。ある研修の場で受講生から「Xさん、なんで踊ってるんですか？」と尋ねられたという。その言葉に象徴されるように、PDの副作用による揺れが「ダンスのように見える」という気づきが、監督に新たなインスピレーションを与えた。さらに、調査を進める中で、海外ではダンス療法がPDのリハビリテーションとして有効に活用されている一方、日本ではまだ黎明期にあることを知り、「ダンス」を物語に取り入れることで、明るく未来志向のストーリーを創造できるのではないかと考えた。

第二に、Y氏の語りである。42歳でPDを発症したY氏は、家族6人と暮らす中で過酷な労働と不摂生な生活を続け、なかなか診断もつかず、薬も効かない時期が続いた。しかしαに参加し、「内臓が疲れている」との助言を受けて生活習慣を一変させる。糖質制限と良質なタンパク質の摂取、1日2食という食事改善を経て、薬の効果が現れたという。監督はこの体験に触発され、「難病に限らず、現代人が直面する健康問題やライフスタイルの見直し」といった普遍的なテーマを映画に盛り込む意義を見出し、Y氏の要素を主人公の人物設定に反映させた。

第三に、Z氏のエピソードである。彼女は旅行会社に勤務していたが、29歳でPDを発症し、通勤困難のため退職した。ちょうど結婚のタイミングと重なり、夫の実家からは結婚を反対されたが、夫自身がZ氏の存在そのものを大切に思い、親の反対を押し切って入籍したという。監督は、前稿に対して寄せられた「男性中心の物語で共感しづらい」というフィードバックを受けて、女性当事者のリアルな経験、特に「出産」と「難病」が交錯するような物語を描く必要性を感じた。そこで、Z氏の語りをサブストーリーとして組み込むことで、性別や世代を超えて観客に共感を促す構成へと昇華させた。

こうした当事者の実話と想いを脚本に反映した結果、監督が2020年6月に提出した改訂版の原作は、D氏やαメンバーから高く評価された。原作には、単なる病いの描写を超えて「PDと共に生きる」「人生に希望を持つ」「仲間とつながる」ことの重要性が描かれており、PD当事者たちの内発的動機を物語として丁寧に織り込むことに成功したと言える。

5.2.3 プリプロダクション（製作規模の拡張）

脚本の質が向上したことで、αメンバーの映画への参加意欲は顕著に高まっていた。その変化は、次のコメントからも読み取れる。

リアリティが出てきました。Dさんから（改定された原作が）回ってきたときに、渾身のという表現があったんですよ。皆さんが話した内容を盛り込んでいただいたなど。第三者に見てもらおうと思い、うちの上さんにも見てもらい、一つだけコメントがあって、「すごくいいんだけど、αの宣伝っぽく見えていて、宣伝のために映画を作ったんだと見られることがいいのかなと」……かなりいろいろなものを取り入れていただいたのですが、ちなみにこれは何分くらいになりそうなんでしょうか？ 最初 30 分って聞いてたんですけど、30 分でできるにはずいぶ

ん盛り沢山のように感じるんですけれども。(2020年6月28日 Zoom 会議：αメンバーコメント)

この発言には、(1) 改定脚本が当事者たちの語りを反映し「リアリティ」を獲得したこと、(2) 一方で「宣伝っぽく見える」という外部視点による懸念が立ち上がったこと、(3) 内容の厚みが尺(30分)を超過し得るという実務的問題意識が同時に表れている。監督もまた、企画当初の「30分」という前提を相対化し、より長い尺の可能性に言及している。

今回、長編でないというのが前提なんですけれども、あえて短編という30分に収めなくても……。 (30分に) 収める意味は、そもそも見やすい時間で研修に使いたいということと、長編映画だと(予算や尺、手間ひまが)ボリュームミーになっちゃうということで、長編にしないということだったのですけれども、中編という30分から、60分位……40分前後かな、なんて私も書いていて思ったんですね。(2020年6月28日 Zoom 会議：監督コメント)

このように、打ち合わせの反復を通じて、当事者の語りを脚本へ組み込みながら内容が増幅し、同時に「研修で使いやすい尺」という当初の制約条件も再検討の対象となっていく。また、αのメンバーと監督との間の連帯感も、打ち合わせを重ねるごとに一層強まっていった。この高まりが、2020年11月の中編映画から長編映画への企画移行を後押しした。この時点まで、監督は、資金調達をD氏に委任していたが、この規模拡大を機に、自らも率先して資金調達を行うプロデューサーの役割を担うことを申し出た。

2021年1月から3月にかけて実施されたクラウドファンディングでは、目標額300万円に対し、最終的に685万円を達成し、映画への期待の大きさが示された。これは、PD当事者が初めて映画製作に挑戦しているという点、そしてD氏の関係者やPDの社会的認知促進を願う多くの支援者が集まった結果であるだと考えられる。D氏は、この映画製作の過程を通じて、生きることへの新たな希望を見出していった。

長編映画は、しっかりと作るには、3,000万円は必要だと伝えたのでしたよね。私も私で乗り掛かった船なので、やりたいので、自分もプロデューサーになってスポンサーを集めます。その代わり、利益の分もお互いに頑張った分として分配で

きるといいですね、と当時話したんですよ。(2022 年 1 月 4 日 D 氏と監督の Zoom 対談：監督コメント)

2022 年 1 月 4 日の D 氏と監督との対談で監督は、「自分もプロデューサーになってスポンサーを集めます」と語っており、作品への強い使命感と新たな責任を負う覚悟が示されている。また、脳神経内科医で医療監修の F 氏は、D 氏の「映画で周囲の難病理解を深めたい」という訴えに深く共感して本映画の医療監修役を引き受けた。F 氏が関心を持った動機には、自身の専門領域の課題意識があった。

自分の子どもにも障害があり、共生社会の実現に強い思いがある。この映画をきっかけに患者さんの社会参加が増えることを心から願っている。(2024 年 2 月 6 日：F 氏インタビュー)

F 氏は長年医師として、多くの PD 患者を診る中で、特に働き盛り世代の患者が病気を理由に職場を去り孤立してしまうケースに心を痛めており、「映画によってこの状況を変えたい」と考えたのである。すなわち、F 氏にとって映画製作への参加は、F 氏自身が目指すインクルーシブ社会の実現と軌を一にするものと位置づけられる。

5.2.4 プリプロダクション（主要アクターD 氏の逝去）

監督は 2022 年 1 月、かねてより D 氏が主演を希望していた PD 当事者で歌手の G 氏に映画への出演を打診した。G 氏は演技経験がなく、俳優業はこれが初挑戦となるものであったが、「自身と同じ病気を題材にした作品を通じて社会にメッセージ届けたい」という強い想いを抱き、監督の熱意あるプレゼンテーションに心を動かされ、出演を快諾した。

世間的にも名の知られた G 氏の参画は、PD 当事者たちの映画製作への意欲を一層高める結果となった。加えて、演出面においても、よりリアリティを増した描写が加えられることになった。例えば、主人公像には PD の症状である手足の震えや前傾姿勢が反映され、G 氏自身の経験も踏まえた説得力のある表現描写へと練り上げられた。

この時期には、新たなプロデューサーとして映像業界の実務に長けた人材が製作チームに加わり、スケジュール管理や配給交渉など、実務面を担うことに

なった。主演の G 氏に加え、脇を固めるキャストもオーディションや縁故を通じて選ばれ、実際の PD 当事者や医師がエキストラ出演するなど、当初の構想段階からさらに多岐にわたる人材が動員されていった。

本映画の撮影は 2022 年夏を予定していた。しかし、撮影が開始される 4 ヶ月前、主要アクターである D 氏が脳溢血によって 67 歳で急逝するという予期せぬ出来事に見舞われた。すでに撮影も予定されている中での突然のトラブルに、映画製作を先導する監督、E 氏、制作プロデューサーは、計画の判断を迫られた。忸怩たる想いの中、監督は 2022 年 4 月 7 日、D 氏の葬儀が行われる葬儀場に向かった。図 16 に示すような葬儀場で、監督は、棺の中の D 氏が穏やかな顔を見せていることに深い安堵と悲しみを同時に覚えた。棺の前で佇む監督の前に、D 氏の息子がゆっくりと近寄ってきて、以下のように語った。

親父、棺の中で笑ってますよね。親父は、仕事人間だったので、家ではいつもしかめっ面だったんですよ。それが映画製作をするようになってから、「自分は映画プロデューサーなんだ。この映画でレッドカーペットを歩くんだ」って話すようになって……。親父はパーキンソン病になってよかったんだと思います。大切な仲間ができて、映画にもチャレンジして。親父にチャンスを与えてくれてありがとうございます。(2022 年 4 月 7 日：D 氏の息子の発話)



図 16 D 氏の葬儀会場の様子

この発話は、病いの肯定ではなく、D 氏が映画製作を通じて得た関係性と自

己像の変容を、遺族が回顧的に言語化したものとして理解できる。D氏の息子の想いは、図17のように葬儀の参列者に向けても、挨拶状の中にも認められている。監督は、彼の想いを受けて、映画製作が単に作品制作だけではなく、人の生き方すらも変えてしまう力があることを強く自覚することとなる。それと共に、この作品は何がなんでも完成させなければならないという決意を固め

本日は、御多用中にも拘わらず御会葬頂き且つ御厚情を賜りまして、厚く御礼申し上げます。

父 松野幹孝は3月26日に享年67歳で逝去いたしました。

連絡がつかないとのことで、3月29日に家を訪ねたところ寝室で倒れていました。脳内出血により3月26日未明頃に亡くなったであろうとのことで、意識を失ったまま、苦しむことなく亡くなったのではないかと説明を受けております。

亡くなる直前の3月25日は、父が亡くなる3週間前に逝去した祖母の葬儀でした。その帰り道、最後別れる時まで映画製作についての意気込みを語っていました。

父は最期まで明日を楽しみにしながら生きていくことができました。

パーキンソン病になる前の父は、どちらかという寡黙で人との交流も多いほうではありませんでした。その父が、映画をつくると言い始めたり、聖火ランナーを務めたり…。PD CAFÉ を始めとしてパーキンソン病を通じて出会った皆さまから多くの刺激を受ける中で父はどんどん変わっていきました。身体の内自由は年々衰える一方、日々の心の躍動はますます増していくようでした。

父が、自分の運命を自分自身で抱きしめて前に進むことができたのは、家族ではなく、パーキンソン病になったからこそ出会えた皆さまからたくさんの勇気と活力を与えて頂いたからです。感謝の気持ちでいっぱいです。

父の遺志は、古新監督の言葉をお借りすると、難病を「一人で抱えるのではなく、社会全体で向き合っていく授かりもの」としていくことだと思います。つきましては誠に勝手ではございますが、皆さまからのご芳志の一部をパーキンソン病の関連団体と映画製作に寄付させて頂き返礼に代えさせて頂きたいと思っております。

皆さまと紡いだパトンの行く末を、父はこれからも場所を変えて楽しみに覗いていることと思っております。

生前のご厚情に改めて深く感謝するとともに、皆様の益々のご健勝をお祈りしております。

図17 D氏の息子の挨拶状

た。

しかし、撮影敢行の覚悟を決めた直後、今度は理学療法士 E 氏が、自身の家庭や会社の状況の変化が重なったため、映画製作への本格的な関わりから離脱することになった。D 氏の逝去後、必然的にネットワークの代表アクターとしての役割を担うことになった監督は、不足している資金という新たな課題に直面した。この課題を医療監修を務めていた F 氏に開示したところ、F 氏は自身の周囲の医療関係者に声をかけ、映画への支援を呼びかけるプロデューサーへとその役割を拡張させることとなる。F 氏はこれまでも医療監修として、監督が描いたストーリーに医師の立場から多角的な指摘を行い、さらに新たに提供された宣伝資料の価値を理解していたが、ここからはより主体的に映画製作の責任を担う存在へと歩を進めていったのである。

その後、各々のメンバーの決意を社会に開き、支援の輪を具体的な行動へつなげるため、図 18 のように監督はティザー（先行）フライヤーを制作し、広く配布を行った。フライヤーには、D 氏の企画意図とともに、主演 G 氏の参画や主題歌書き下ろしの情報、撮影予定時期を明示し、資金調達の到達状況や協賛募集窓口を記載した。資金調達の進捗と作品の方向性を視覚的に共有することで、関係者・支援者はプロジェクトの現在地と、次に必要な一步を即座に把握できるようになり、追加協賛の申し出や告知の協力、応援企業の紹介など、実



図 18 D 氏逝去後のティザーフライヤー

務的な動きが連鎖していった。

5.2.5 プロダクション（コロナ禍での撮影敢行と中断・再開）

D 氏の逝去時点において掲げられていた想定予算は 4,500 万円であったが、クラウドファンディングおよび企業協賛によって集まっていた金額は、約 1,900 万円にとどまっていた。主演の G 氏は、秋口に全国を巡るライブキャラバンの開催が決定していたため、その年の夏には撮影を完了させる必要があった。

この制約を受け、製作陣は協議を重ねた結果、総予算を 2,500 万円に圧縮し、残りの 600 万円は作品完成までの間に、継続して協賛金を集める形でプロジェクトを進行させることとなった。

約 4 ヶ月間の準備期間を経て、2022 年 7 月 29 日に、ついにクランクイン（撮影初日）を迎えた。撮影期間は当初 12 日間を予定し、主なロケ地は東京都内（高円寺・中野・茅場町など）および埼玉県寄居町とされた。俳優陣は脇役・端役を含めて総勢 50 名、エキストラはおよそ 300 名が動員され、現場スタッフは常時約 30 名が現場に集結する大規模な撮影体制となった。

本映画では「ダンス」が重要なモチーフとして物語に組み込まれているため、主演の G 氏は自身の病気と向き合いながらも、居住地の熊本から東京に頻繁に足を運び、図 19 のように、都内スタジオにてプロのダンス講師から集中的なレッスンを受けることとなった。また、俳優業初挑戦である G 氏は、台本の読解やセリフの暗記にも専心し、本格的な準備に臨んでいた。クランクイン前日、G 氏は自身の胸中を次のように語っている。

「今回、未知数だらけの日々を過ごしているので、クランクインしてからも予想だにできないことが起こることを逆に期待して……。この歳になって滅多にないですからね、そういうこと。結末が分かりきったことばかりやっているのも、どう転ぶかわからないことに身を投じられることが幸せ」（2022 年 7 月 28 日：G 氏インタビュー）



図 19 都内スタジオでダンスの練習に勤しむ G 氏

この発話は、不確実性をリスクではなく創造的機会として受け止める G 氏の姿勢を示している。PD 当事者でありながら、演技初挑戦に臨む G 氏の前向きな姿に、スタッフは撮影準備段階から影響を受け、チーム一丸となって、G 氏を支えようと決意することになった。

クランクイン（撮影初日）は、図 20 に示すような東京都内のハウスタジオにて行われた。撮影スケジュールは、主演の G 氏の体調への配慮と、初めての映画現場に慣れてもらうことを目的として、セリフや動作が少なく、他の俳優との絡みがない寝室のシーンから開始された。ハウスタジオでは、リビング・ダイニング・キッチン・風呂場・寝室と多岐にわたるシーンを撮影する関係で、撮影できる家のシーンをまとめて予定に入れ込み、「移動を減らす」「衣装替えの回数を減らす」「G 氏が感情を作りやすいよう撮影順を配慮する」などの工夫が凝らされた。

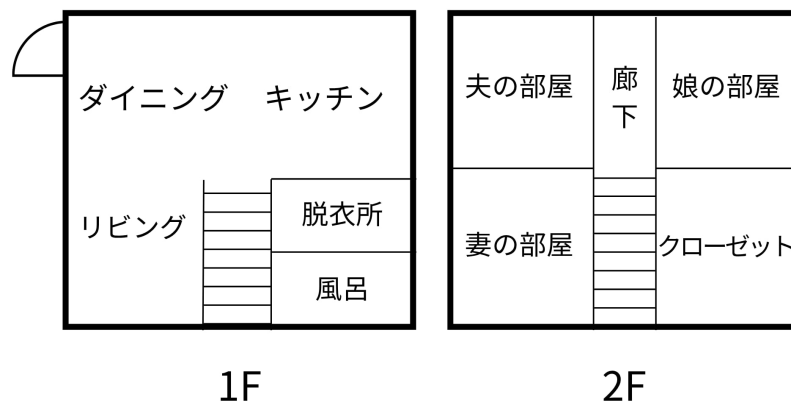


図 20 撮影初日のハウスタジオの見取り図

映画の撮影現場は、時間や人員に制約が多いため緊張感が生じやすく、俳優の到着遅延や小道具の破損など、突発的なトラブルが頻発する環境である。そのため現場を統括する監督やスタッフには、高い人間性と柔軟なコミュニケーション能力が強く求められる。監督は、現場の空気感を重視し、それを支えるスタッフ編成に注力していた。こうした体制の下、現場は一定の緊張感を保ちつつも、終始和やかな雰囲気の中で撮影が進行した。その結果、G氏は演技初挑戦ながらも、図21に見られるように現場の空気感に溶け込み、魅力的な主人公像を見事に演じきることに成功した。

また、人的アクターの変容において象徴的だったのは、ある若手スタッフとの関わりである。彼は普段、分業体制が確立されたメジャー映画の現場を中心に活動していたため、独立系映画特有の柔軟性や即興性が求められる現場環境に強い戸惑いを見せた。当初、指示待ちの姿勢が目立っていた彼は、状況の変化に対応できず、結果として報告のない無断欠席を繰り返すなど、チームの士気や輪を乱す事態を招いた。

しかし、監督や中核スタッフは彼を排除するのではなく、対等なアクターとしてネットワークに繋ぎ止めるべく、lon1での面談を重ねた。対話を通じて彼の不安や心境を丁寧に聴き出し、「共に作品を創り上げ、成長していこう」と粘り強く働きかけた。このプロセスは、単なる業務指導ではなく、現場の混沌を自己の成長へと「翻訳」し直す、共生的な価値共創の試みであった。その結果、彼は自身の役割を再定義し、最終的に撮影を最後までやり遂げた。作品の完成と共に、一人の人間としての主体性を取り戻していく彼の姿は、本プロジェクトが単なる映画製作にとどまらず、参加者の人間的成長を促す「場」とし



図 21 撮影現場で監督から演技指導を受ける G 氏

て機能したことを示している。

一方で、映画製作への参加が初めてである社会人経験の豊富なスタッフは、独自の適応能力を見せ、異業種で培ったスキルを映画製作の資源へと見事に転移させた。彼は、メジャー映画のように固定化された役割分担のない、独立系映画特有の混沌とした環境を即座に学び取り、大型免許を活かした機材車の運転、緻密な交通整理、さらには若手スタッフへの精神的フォローや現場進行のリードなど、多岐にわたる貢献を見せた。

ベテランの専門スタッフをも凌駕する彼の立ち回りは、映画製作、とりわけ資源の限られた独立系映画において真に求められる共創の姿を体現していた。それは、単なる技術の行使のみならず、日頃から培われた人間性やコミュニケーション能力、そして周囲の状況を的確に把握する観察眼であることを示唆していた。監督自身もこの光景を目の当たりにし、職能の境界を超えた多様な主体の連帯こそが、不確実な製作過程を乗り越えるための強固なサービス・エコシステムを構築する真の原動力であることを、深く体感するに至った。

映画制作における撮影スケジュールの調整は、予算制約との綿密な調整を要する作業である。とりわけ、限られた予算内での進行を強いられる独立系映画においては、撮影が早朝から深夜にまで及ぶことも少なくない。本プロジェクトにおいても、当初より予算の制限が厳しく設定されていたが、監督は自身の20代の助監督時代における経験を通じて、過酷な時間設計がもたらす身体的消耗やコミュニケーションの摩耗を具体的に理解していた。その経験を踏まえ、監督は本作において、主演 G 氏のみならず制作チーム全体の身体的負荷が過度に蓄積しないよう、撮影の時間帯やカットの配列、現場での段取りが調整された。具体的には、図 22 に見られるように、深夜にまで及ぶ撮影を回避すべく、撮影カットの構成や段取りに戦略的工夫を施し、撮影スケジュールの遅延を防ぐための体制を整備した。

これにより、現場における不要な緊張や混乱を抑制し、アクター間の信頼と創造的エネルギーを維持する資源統合プロセスを実践した。こうした取り組みは、単なる時間管理にとどまらず、制約条件下において多様なアクターのオペラント資源を最適に統合し、共生的な価値共創を支えるための基盤構築であったと言える。

『いまダンスをするのは誰だ?』 撮影予定表					決		7月29日(金)							
7:00 ピクルススタジオ前 集合					ピクルススタジオ 〒176-0012 東京都練馬区豊玉北3丁目12-11 3F					日の出 4:47 日の入 18:49				
目安時間	P数	S#	場面	場所	内容	D / N	馬場功一	馬場恵	馬場鈴涼	森川中道	葛西渉	池浦浩美	備考	
7:00			搬入・準備開始											
8:30	0.1	22	功一の家・寝室	ピクルススタジオ2F	目が覚める功一	M	功						頬に赤み	
	0.2	64	功一の家・寝室	ピクルススタジオ2F	現在の功一の状況、体調	D	功						家族のアルバム、カメラ	
	0.5	70	功一の家・寝室	ピクルススタジオ2F	会社のHPのアイデアがひらめく	D	功						PC、写真データ、会社のHP、他社のHP、カメラ	
寝室を遮蔽してナイトシーンです														
	0.3	90	功一の家・寝室	ピクルススタジオ2F	思いふける功一	N	功						家族のアルバム、カメラ	
1Fへ移動														
1Fの遮蔽は2Fで撮影中に														
10:30	2	3	功一の家・リビング	ピクルススタジオ1F	他人を見下し偉そうな功一	N	功	恵					薬、グラス、ビール、つまみ	
	2.1	6	功一の家・リビング	ピクルススタジオ1F	馬場家の現状	N	功	恵	鈴			画面のみ	紅茶、紅茶ポット、カップ、ダンススクールの申込書、恵のノートPC、動画ファイル(恵と池浦)、word	
12:00	0.1	65H	功一の家・リビング	ピクルススタジオ1F	健康食の夕飯ができています	N	功						健康食の夕食	
12:30	昼食													
13:30	1	15	功一の家・リビング	ピクルススタジオ1F	鈴涼とうまくいってない功一	M	功		鈴				スマホ(鈴涼)、朝食、ダンススクールの申込書	
	0.1	65G1	功一の家・リビング	ピクルススタジオ1F	薬を飲んでいる功一	D	功						薬	
	0.1	65B	功一の家・リビング	ピクルススタジオ1F	転倒しない工夫をする功一	D	功						マーカ </td	
以下部屋が汚れて行く。セルの色の濃さは汚れ具合です。														
15:30	0.1	23	功一の家・リビング	ピクルススタジオ1F	荒れたリビングで果敢とする功一	M	功						昨夜の荒れた様子、頬に赤み	
	0.5	25	功一の家・リビング	ピクルススタジオ1F	一人では外出の準備がうまくできない功一	M	功						時計	
	0.2	37	功一の家・リビング	ピクルススタジオ1F	仕事を休む功一	M	功						スマホ(功一)	
	0.3	56	功一の家・リビング	ピクルススタジオ1F	体が固く動かない功一、荒れた部屋	M	功			16時入			ゴミ、汚れた食器、スマホ(功一)	
	0.5	63	功一の家・リビング	ピクルススタジオ1F	食事療法を始める功一	D	功				声		食事療法の本、野菜中心の食事	
リビングを遮蔽します														
17:00	1.8	59	功一の家・リビング	ピクルススタジオ1F	中道に諭される功一	N	功			森			お茶、作品アルバム、写真、封筒(大塚から)、白い封筒	
18:30	夕食													
19:30	2	21	功一の家・リビング	ピクルススタジオ1F	功一が鈴涼を叩き、恵と鈴涼が出ていく	N	功	恵	鈴				夕食、カメラバッグ、ダンスの申込書、叩く、ボストンバッグ、恵の荷物、鈴涼の荷物	
S21の寝室と鈴涼の部屋からはスタジオ2Fで撮影します。														
	2	21後半	功一の家・リビング	ピクルススタジオ2F	功一が鈴涼を叩き、恵と鈴涼が出ていく	N	功	恵	鈴				夕食、カメラバッグ、ダンスの申込書、叩く、ボストンバッグ、恵の荷物、鈴涼の荷物	
21:00	本日の撮影は終了です！													

支度時間	支度場所	名前(役名)	備考
7:45	ピクルススタジオ 2F	樋口了一(馬場功一)	7:30 練馬駅前交番前集合
8:15	ピクルススタジオ 2F	小島のぞみ(馬場恵)	直接現地へお越し下さい
9:15	ピクルススタジオ 2F	山本華菜乃(馬場鈴涼)	直接現地へお越し下さい
16:00	ピクルススタジオ 2F	安藤大作(森川中道)	直接現地へお越し下さい

備考
チーム古新『いまダンスをするのは誰だ?』クランクインです！ よろしく願います！
日替りでS#のセルの色を変えます。
ピクルススタジオはビルの上三階と四階にあります。予定表ではスタジオの1F、2Fと表記しています。
トイレはスタジオ2Fのを使ってください。
S21はP26の恵の台詞後あたりからスタジオ2Fになります。
ピクルススタジオ 〒176-0012 東京都練馬区豊玉北3丁目12-11 3F

図 22 関係者全員に配布される撮影スケジュール（初日分）

撮影プロセスが停滞なく推移することは、単なる工程の消化を意味するものではない。それは、出演者やスタッフといった各アクターが、翌日の共創活動に向けて心身の資源を回復するための余白を確保することを可能にする。他方で、時間的効率のみを優先し、拙速な判断や粗雑な表現に傾倒すれば、現場で積み上げてきた表現の手触りや、作品が本来有すべき価値そのものを毀損しかねない。ゆえに現場においては、物理的な時間制約と表現の質的担保という二つの動的な要求を、資源統合の観点からその都度すり合わせていく志向が不可欠となる。

本プロジェクトにおいて筆者は、撮影における納得感、すなわち各アクターが創造的意図を共有し、主観的な判断を重ね合わせるプロセスを重視した。この姿勢は、単なる事務的な段取りを超えて、現場の心理的安全性を保ちながら対話を継続し、アクターたちが自らの役割を能動的に引き受け直すための足場となった。その結果、プロセスの進展に伴ってアクター間の相互作用は深化し、協働の連帯が自律的に維持される構造へと変換され、それが作品の完成度を規定する価値へと結実していった。

こうした、幾多の資源制約と創造的探求が拮抗する中で進展する制作のあり方について、筆者は以下のような内省を記録している。

みなさんのチーム力、演者さんとスタッフさんが本当に良い連携を取っていて、まあ、いろいろ条件は限られていて、大変なことはあるんですけど、乗り越える力は、掛け算していくっていうのがすごいですね。(…)少しでも睡眠時間を増やしてもらいたいなって想いもあって、テスト（リハーサル）をやらずに、本番本番みたいな形で一発撮りをして。でも、一発撮りをするには結構なエネルギーが必要ですから、事前の段取りを入念にやって、OKを出していった。(2022年7月31日撮影終了後：監督インタビュー)

撮影現場に参加したスタッフも、以下のようにコメントをしている。

現場の熱量とみなさんの一致団結力に、それに感動と。そこに自分がいるんだなと。(…)監督やみなさんの空気感に、自分ができることをやろうと。最初は緊張していたんですけど、楽しんでやるのが大切なんだと、みなさんから感じ取って、貢献しよう、楽しもうと過ごすことができた。(2022年7月31日撮影終了後：スタッフインタビュー)

監督は優しい、みんなに配慮している。それが現場の空気を作っているので、現場の空気が最高に良い。スタッフさんもめっちゃ優しいです。すごい気を遣ってくれたりとか、みんな優しいので嫌なところは何もない。最高のチームだと思います。(2022年8月1日撮影開始前：俳優インタビュー)

本映画は、企画者や主演俳優のみならず、エキストラとしても多数のPD当事者が参加したことが特徴として挙げられる。図23に示すように、多くのPD当事者が被写体となることで、作品におけるリアリティの追求が可能となる。その一方で、撮影現場における予測不可能な状況（例えば、急な体調変化や移動の制約等）に起因する進行上の事故やスケジュール遅延といったリスクが高まる可能性も内在している。



図23 主演G氏と共に撮影に望んだPD当事者たち

しかしながら、本映画の制作チームは、そうしたリスクを事前に想定し、各当事者の特性に応じた柔軟な対応を撮影体制に組み込むことで、円滑な現場運営を実現していた。例えば、現場では医療的ケアが必要な場面も想定し、支援スタッフの配置や拘束時間の配慮、待機スペースの確保など、安心して参加できる環境を構築した。これにより、PD当事者の参加は単なるリアルさの提供にとどまらず、当事者自らが作品創造の一翼を担う共創の場として機能し、表10のPD当事者のコメントに見られるように、PD当事者がプロの撮影現場に

表 10 PD 当事者のエキストラのコメント（抜粋）

私たち PD エキストラへの細やかな配慮がとても感じられたことが嬉しかった。これから少し長い撮影シーンになる時、「トイレ、水分補給タイムにしましょうか？」と声をかけてくれた。ロケ弁食べた後に、「お薬、飲みましたか？」と声を掛けてくれた。トイレに行こうとすると、「(自分の名前)さん、通りまーす！通路、空けてくださーい！」と声を掛けてくれた。ロケ隊の皆さま、あんなに配慮の行き届いた対応は初めての経験だったと思います。ありがとうございました。（60代・男性）

私の場合、自分自身がわからなくて、ただ生きてきた感じがあります。それが変化したのが、いまダンのエキストラ応募でした。コロナ全盛期の中だったこともあり、東京に行くのを家族から反対されましたが、『今、参加しなかったら絶対、後悔する』との思いで当日の朝、新幹線で名古屋から向かいました。懐かしい思い出です。（60代・女性）

見る人にいいモデルコースを見せたのではないかと思います。いろいろな立場の方の視点があったのもよい。あと、PD 当事者も普通に主演やエキストラに参加できたので、本当の意味で多様性がある世界を描けた。（40代・女性）

溶け込み、連帯感を持ってエキストラとして出演していることが垣間見える。このことは、インクルーシブな映画製作の具体的な実践例を提示することとなった。

その後、2022年8月5日までは、撮影は順調に進んでいた。資金・人員ともに限られた独立系体制下でありながら、2時間尺の本映画を12日で撮り切るという高密度なスケジュールの達成に向けて、撮影は進行された。主演 G 氏をはじめ多数の PD 当事者が参加する現場では、医療的ケアと心理的安全性を確保するため、待機スペースの動線確認や拘束時間の精緻な調整、通常より長めの休憩時間の確保が事前に織り込まれていた。そのため、医療監修を担当する F 氏も、自身の過密な診療スケジュールを調整し、随時現場に立ち会った。医療監修の枠組みを超えて、PD 当事者の体調変化に即応する体制を整え、また監督には出演者の PD の身体症状の再現性を的確に助言した。

監督は、制約の多いスケジュールを首尾よくこなすべく、ロケ移動を極小化する「一拠点多シーン撮影」の工夫を施した。例えば、全く別の設定の居酒屋のシーンを、1つの店舗の違う間取りを2箇所撮影するなどの工夫である。このようなシーン設定の工夫は、映画製作者の長年の経験無くしては実施できない。こうした空間・時間の活用における創意工夫は、単なる作業の効率化ではなく、G 氏や撮影チームの心身の消耗を抑え、アクター間の連帯を強化しながら価値共創を持続させるための不可欠な戦略であった。

しかし、2022年8月6日未明、主演俳優および複数のスタッフの新型コロナ

ナウウイルス感染が判明し、撮影継続は即座に不可能となった。監督兼プロデューサーは、その日のうちに全面的な撮影休止を決断し、以下の3つにわたる危機対応を並行して処理した。第一に感染拡大防止のための行動制限の徹底、第二にロケ地・機材・人員の再調整に伴う追加費用の試算、第三に企業協賛先やクラウドファンディングの支援者、本映画関係者全員への情報開示・延期告知・今後の製作指針の提示である。図24のように、監督はSNSを通じて、幅広いファンに向けてもこの状況を即座に共有し、支援者との心理的連帯を更新し続けるための対話的実践であった。不確実性の高い事態に対し、隠蔽ではなく徹底した透明性を持って応じることは、独立系映画が資源制約を超えてステークホルダーとの信頼を醸成し、資源統合を促すための営為であると考えられる。

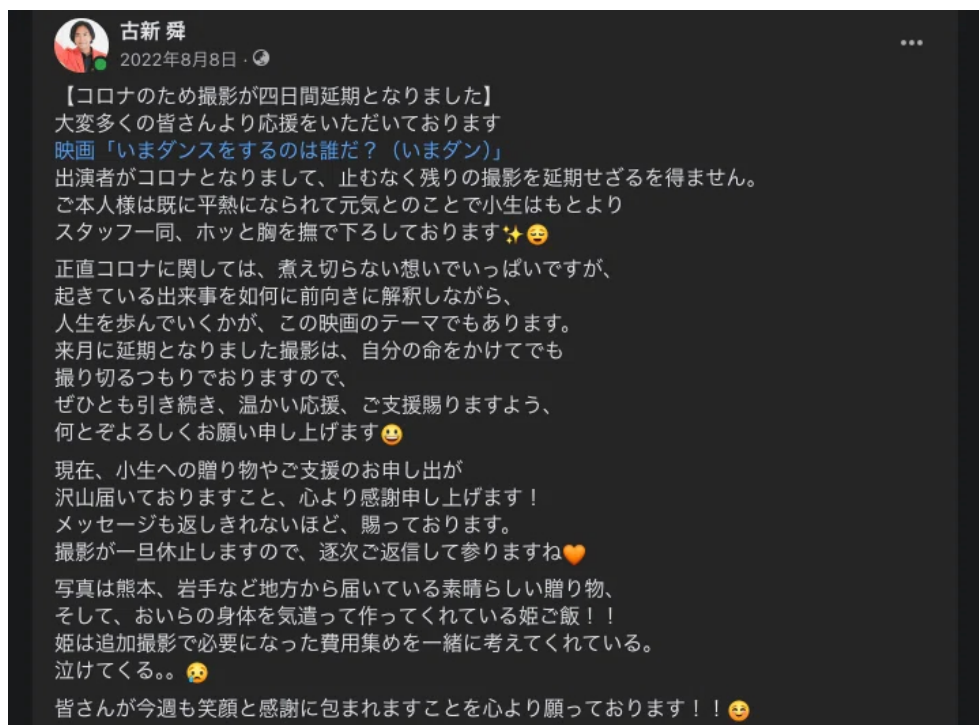


図 24 SNS を通じて撮影の様子を綴った監督の投稿

この期間、SNS を介した情報開示が奏功し、新規の医療従事者ネットワークや教育界からのロケ地提供など、社会関係資本が支援資源として再機能するというネットワークの再編が生じた。また、主演 G 氏は短期間で劇中のラストシーンの大団団のダンス練習を行っていたため、撮影休止前に撮影を済ま

せたダンスの完成度は、監督にとって及第点に至っていなかった。しかし、この撮影延期期間によって、体力回復とダンスの練習時間として充てられたことで、G氏はダンスの質を高めることができ、総じて作品全体の完成度も高める結果となった。

一方で、撮影中断によって約1,000万円規模の追加支出が生じ、製作側に新たな負担をもたらした。筆者のフィールドノートによれば、製作責任者である監督は、金銭的な圧迫に加えて精神的にも大きく消耗することになった。

この休止期間中、監督は深刻な精神的孤立に直面した。企画発起人のD氏がすでにこの世におらず、共に歩んできた理学療法士のE氏も現場を離れている中、監督は一人で巨額の資金責任を負う状況に追い込まれた。「なぜ自分一人がこの重圧を担わねばならないのか。D氏の責任はどうなっているのか」故人を恨むわけにはいかないという自制と、D氏を支えてきた関係者たちがこの責任をどう応じるのかという忸怩たる思いの間で、監督の心は激しく揺れ動いた。無論、この局面で莫大な金額の責任を共に負うと名乗り出る者は他におらず、監督は途方に暮れた。

しかし、この絶望的な状況下で、ネットワークを繋ぎ止めたのは、監督の理解者であり応援者であったあるアクターの存在であった。その支援者は「この作品をここで頓挫させてはいけない」という強い信念に基づき、不足していた1,000万円を無利子かつ長期間で貸し付けるという救済を申し出た。この予期せぬ厚意に対し、監督は涙が出るほどの感謝を覚え、この作品を何が何でも完成させ世に広めねばならないという、不退転の決意を固めたのである。この瞬間、資金不足という「負の非人的アクター」は、支援者の介在によって、監督自身の使命感を再燃させる強固な資源へと翻訳された。

結果として、延期期間は単なる感染収束待機ではなく、それまで勢いよく進んできた撮影を一旦リセットし、抱えていた課題を整理する建設的な契機へと転化した。この期間に、製作者は主要アクターと緊密な連帯を図りながら、予算・時間・スタッフ・出演者といった資源を再調整し、撮影体制を根本から組み直した。この協働的なプロセスを通じて、チームとしての結束感が深まり、プロジェクトの再始動に向けた強固な土台が築かれた。

例えば、主演俳優のコロナ罹患による撮影延期がSNSで公表されると、出演者とロケ地提供者であった女性が「撮影楽しみにしております！」とコメントを寄せ、映画への協働的な姿勢を示した。また、監督の母校の先輩は、SNSの投稿を通じて「ロケ地として、〇〇大学でも協力できますよ」と情報

提供を申し出た。ファンの一人は、個人的なネットワークに向けて「お金持ちの皆さ〜ん！ このコロナの波で撮影がストップ！ その事で、プラスアルファの費用が嵩んでおります！ スポンサーになって良かった！ と思えること間違いなし」と映画への支援を熱心に呼びかけた。また、監督の未来志向の SNS 発信に、ファンの一人が「（前向きな投稿が）素晴らしい。どんなことも必要なことだったんですね」とコメントするなど、オンライン上の様々な共感が新たな連帯を促した。これらのエピソードは、単なるプロフェッショナルな関係を超え、アクトー同士が映画の完成という共通の目標に向けて、自律的に連携を深めていったことを物語っている。

2022 年 8 月 28 日、主演 G 氏の全快とスタッフの回復・待機期間終了を受けて、撮影は再始動した。再開に際しては、延期前に未消化であった 3 つの主要シーンである「ラストシーンのダンス」「屋上での自死未遂」「豪雨下の路上の絶叫」を優先的に配置するため、撮影行程が全面的に組み替えられた。調整させた撮影条件下において、新たなロケ場所が短期間で確保されたことは、日頃の製作者の社会関係資本の成果であった。現場では、相互承認と未来志向を土台とした対話の姿勢が保たれ、スタッフの心理的負荷を軽減しながらも、表現に集中できる場が再構築された。

こうして同年 9 月 13 日、象徴的な豪雨シーンの撮影を最後に、クランクアップ（撮影終了）に到達した。撮影日数は当初計画通り 12 日間を確保しつつも、総撮影期間は感染中断と再開準備を含め、クランクインからアップまで



図 25 クランクアップを迎えた G 氏と監督

47 日間に拡張された。主演俳優 G 氏が果敢に最後まで挑戦を続けたことに対して、図 25 に示すように現場は達成感に満たされていた。

危機に直面したプロジェクトが、ネットワークの再編と各種アクターの役割の再定義によってむしろ強度を増し、創造的成果の達成に至ったプロセスは、独立系映画における資源統合の実証的知見を提供することとなった。クランクアップを迎えた G 氏は、以下のようにコメントをして撮影現場を後にした。

僕にとってみればスケジュールが変わって、9 月にまで延びたのはダンスの面から言ってもいろんな意味で、僕にとってはすごいギフトだったと思う。今は、たどり着いたっていう感じですかね。ジクソーパズルの最後のワンピース、でっかいのを押し込んで。これから、3 歩か 4 歩 5 歩下がって、どんなのができたのか見ようって。それをやろうとしている時っていうか。完成して、全部埋めたっていうそういう気持ち。まず全景を見て、まずこんな絵になったんだっていうところまでは行っていない。ただ、最後のワンピースを押し込んだっていう達成感はある。こんなに重たくて、でっかい豪華客船を港から港に運ぶ達成感はない。これは貴重な体験でした。ほんと、ありがとうございました。(2022 年 9 月 13 日クランクアップ直後：主演俳優 G 氏インタビュー)

G 氏の語りは、延期期間が表現の成熟と自己解釈の更新を促す「ギフト」として経験されたことを端的に示している。危機を経て撮影が完遂された本事例は、独立系映画における資源統合が、ネットワーク再編を通じて強化され得ることを示す実証的知見となった。

5.3 第三フェーズ：作品完成後の上映会やコミュニティ活動

本節では、映画製作の最終段階である作品完成後の動態に焦点を当てる。具体的には、劇場公開、自主上映会、映画祭での受賞、メディア掲載、講演・研修活動、学術交流、そしてバリアフリー版の制作といった多岐にわたる活動を通じて、いかに映画が新たな価値を創出し、社会関係資本を拡張していったかを詳述する。このフェーズは、製作プロセスで培われたアクター間のネットワークが、作品という媒介物をとおして社会全体へと広がり、多層的な価値共創が継続的に行われる様相を示すものである。

5.3.1 劇場公開前の宣伝期間におけるメディアでの取材

本映画は、劇場公開に先立ち、作品の認知の向上と観客の関心を喚起するため、多角的な広報活動が展開された。この時期の活動は、単に作品情報を伝達するだけでなく、映画製作の背景にある社会的な意義や、関与するアクターたちの想いを伝える重要な役割を担った。

2023年7月13日の予告編公開を起点に、新聞、テレビ、専門誌、ウェブメディアが連鎖的に取材を実施し、200以上の媒体が作品を紹介した。これらの報道内容は、主に3つの側面に集中して展開された。

第一に、PD当事者が主演俳優を務めるという希少性が強く注目された。本作は、レコード大賞優秀作品賞を持つシンガーソングライターでありながら、若年性PDと診断された当事者でもある主演俳優が、演技未経験のまま自らの病いと正面から向き合う日本初の長編劇映画として位置づけられたためである。このPD当事者が主演俳優という新たな挑戦をしたことは、エンターテインメントと実話の境界を越える試みとしてメディアに強い関心を喚起し、「難病当事者が自ら主演する前例のない挑戦」という内容が各紙面や番組で紹介された。

第二に、企画原案者のD氏によるPD当事者発というプロジェクト起点が、メディアの関心を集めた。D氏は証券会社在籍中にPDを発症し、仕事と生活の両面で孤立を経験したことから、その体験をもとに映画化を志した。D氏のストーリーは、患者が自らの言葉で映画を通じて社会に問いかけるというインパクトを生み出した。このことが、図26のように、2023年1月28日付毎日新聞朝刊（全国版）で1面と3面を用いて紹介されることとなる。D氏が監督や主演俳優G氏、医療専門職と連帯しながら映画の企画を推進した経緯が詳細に紹介され、難病と就労・家族関係をめぐる課題が可視化された。また、2022年3月のD氏の死去という事実も報じられたことで、「受け継がれる当事者の志」というナラティブが読者の共感と追悼的に注目を集める結果となった。

第三に、PDの社会認知度の低さに対する訴求と、就労環境改善およびインクルーシブ社会への貢献が強調された。PDの認知がまだ社会で十分に広まっていない現状に対し、メディアは単なる映画というエンターテインメントの枠にとどまらず、ダンス療法の啓発、難病当事者の就労支援、インクルーシブな社会環境など、作品が提起する社会的要素を報道した。



図 26 難病を取り巻く日常を描いた映画について報じる新聞記事
出典：毎日新聞 2023年1月28日朝刊（1面）

5.3.2 劇場公開の反響および観客の反応

本映画は、2023 年 10 月 7 日より新宿 K's Cinema での劇場公開を皮切りに、その活動が本格化した。公開 2 週間は満員御礼が連日続き、山形や静岡といった遠方からもわざわざ劇場まで駆けつける観客が現れた。舞台挨拶では監督と主演俳優が「難病と向き合うことの主体性と挑戦」を語り、その言葉が観客の拍手と涙を誘った。上映後に寄せられたコメントでは、「病いと共に生きる人生を、肯定的に考えられるきっかけになった」「家族関係や職場での対人関係を自分ごととして考え直した」「私は今 84 歳で人生終わったと思っていたけど、この映画を見てまだまだやれることがあると思った」といった声が届き、SNS 上には表 11 に示すような感想と同時に鑑賞を勧める投稿が急速に拡散した。

その後、表 12 に示すように、国内主要都市において劇場公開が実施され、最終的に全国 21 館で約 6,000 名の観客を動員し、多くの人々に鑑賞された。これらの上映は、作品の主題である PD をはじめとする難病への理解促進に大きく貢献したと評価できる。劇場での公開は、作品が持つメッセージを広範な層に

直接届ける機会となり、社会的な関心の喚起と、難病に対する認識の深化に寄与した。

表 11 劇場での観客のコメント

映画をととして、パーキンソン病患者の就労や家庭環境における葛藤を初めて深く理解できた。治療提案も、患者の背景や心理状態に寄り添う姿勢が重要だと痛感した。
前半は主人公の昭和的な言動に少し不安を感じたが、リハビリと娘への想いが交差する終盤は感動的だった。全国に広がってほしい作品。
序盤は違和感があったが、最後の親子のダンスで涙が出そうになった。登場人物の表情や音楽演出にも心を動かされ、深く記憶に残る映画だった。
主人公の再生と娘との関係に感動し、監督との交流にも心打たれた。真摯な姿勢と温かさがにじみ出ており、今後も応援したくなった。
家族で鑑賞したが、パーキンソン病にとどまらず、人生全体への深い気づきを得られた。前のめりで観ていた家族の反応にも驚きと感謝。
上映直後から物語に引き込まれ、気づいたら拍手していたほど感動。社員にも薦めたい、心に残る作品。監督との握手も嬉しかった。
患者の苦悩と再生の姿に胸を打たれ、自分にできる支援の形を改めて考えさせられた。制作裏話も感慨深く、支援を誇りに思う。
映画の演出、音楽、衣装まで丁寧に作られており、何度も新たな発見があった。主人公の台詞が心に刺さり、人生への示唆に溢れていた。
病気の理解が深まり、演者の覚悟に胸を打たれた。同級生が関わったことに誇りを感じ、障害者への社会の向き合い方を考えるきっかけになった。
主演の樋口さんの覚悟と挑戦に心震えた。この映画が多くの人にとって、勇気を持って挑む後押しになると信じてやまない。
涙が止まらなかった。主演の演技とメッセージの強さが胸に響き、諦めない心の大切さを教えてくれた。
人生やキャリア、組織支援の視点からも学びの宝庫。何度も観返したくなる内容で、支援とは何かを深く考えさせられた。
学生時代を思い出しながら、病いに向き合う人々の姿に胸を打たれた。病気を“正しく知る”ことの大切さを痛感した。

表 12 本映画の劇場名・地域・上映期間・動員数

劇場名	地域	上映期間	動員数
新宿 K'scinema	東京	2023 年 10 月 7 日～10 月 20 日	1,511 人
池袋シネマ・ロサ	東京	2023 年 10 月 27 日～11 月 16 日	984 人
福岡中洲大洋	福岡	2023 年 11 月 3 日～11 月 16 日	98 人
サツゲキ	北海道	2023 年 11 月 10 日～11 月 22 日	197 人
シネマサンシャイン重信	愛媛	2023 年 11 月 10 日～11 月 22 日	31 人
長野千石劇場	長野	2023 年 11 月 10 日～12 月 7 日	136 人
Demkikan	熊本	2023 年 11 月 17 日～12 月 7 日	578 人
天文館シネマパラダイス	鹿児島	2023 年 12 月 8 日～12 月 21 日	137 人
シネマ 5	大分	2023 年 12 月 16 日～12 月 22 日	156 人
チネ・ラヴィータ	宮城	2024 年 1 月 19 日～1 月 25 日	63 人
静岡東宝会館	静岡	2024 年 1 月 19 日～2 月 1 日	84 人
大川シネマホール	福岡	2024 年 1 月 19 日～2 月 6 日	59 人
玉津東天紅	大分	2024 年 1 月 27 日～1 月 31 日	71 人
横浜シネマ・ジャック & ベティ	神奈川	2024 年 1 月 27 日～2 月 9 日	372 人
シネ・ヌーヴォ	大阪	2024 年 2 月 10 日～2 月 23 日	387 人
アップリンク京都	京都	2024 年 2 月 23 日～3 月 7 日	176 人
元町映画館	兵庫	2024 年 3 月 2 日～3 月 8 日	93 人
京成ローザ⑩	千葉	2024 年 3 月 8 日～3 月 14 日	353 人
シネマスコーレ	愛知	2024 年 4 月 6 日～4 月 12 日	119 人
小田原シネマ館	神奈川	2024 年 11 月 15 日～11 月 28 日	156 人
宮崎キネマ館	宮崎	2024 年 12 月 6 日～12 月 13 日	61 人

医療関係者からも、作品のリアリティと啓発的価値に対する高い評価が寄せられた。ある神経内科医は、作品が PD の症状描写だけでなく、主人公の心理的変遷や家族との関係性を深く描いている点を評価し、感動を伝えている。また、別の医療関係者は、家族で鑑賞した際に「パーキンソンっていうよりも、人生のいろんなことを考えられる映画です」と述べ、作品が疾患を超えた普遍的なテーマを持つことを指摘した。製薬会社の関係者からも、「患者様の置かれている環境や背景なども念頭に置いた上で、最適な治療提案を心掛けてい

けたらと改めて思った次第でございます」といったコメントがあり、作品が医療従事者の視点にも影響を与えていることが示唆された。

さらに、一般の観客からも、作品が自身の人生を内省するきっかけとなったという声が多数聞かれた。ある友人は、「病気や障がいなどを持っている社会的弱者・少数者が、どのような生きづらさや思いを持って生きているのか、社会はどのようにそれを受け止めていくべきかを問われているように感じた」とコメントを製作者に投じ、作品が社会的な問いかけとなっていることを指摘した。これらの観客の反応は、監督が多くの PD 当事者を取材し、その実話や生活環境をストーリーに落とし込んだ成果であり、周縁のアクターとの共創によって共感を生み出す作品創りが成し遂げられたことを示している。

各地の劇場では、監督や主演 G 氏、出演者による舞台挨拶が行われたが、製作者の生の声を聴けるという体験が人気であったことは、作品に付随する製作者たちのストーリーにも大きな価値があることを示している。このように、映画製作の過程自体が作品と共進するもう一つのストーリーとなり、それを各メディアで発信し続けることで、顧客（ファンおよび観客）とのインタラクティブな交流というサービスが提供されていった。

5.3.3 映画祭での評価

国内公開から間を置かずに取り組みされた海外・国内映画祭への応募は、本映画の社会的含意を国際的な文脈で検証する試みでもあった。最初に成果が可視化されたのは、2024 年 9 月に開催された Japan Film Festival Los Angeles である。同映画祭は北米在住の日系コミュニティと現地の映画産業関係者を橋渡しする場として知られるが、図 27 のように、本作は当年最高賞に当たる「Chanoma Award」を受賞した。映画祭関係者からは、「難病当事者が中心的な語り手となることによって、フィクションの枠組みを超えてドキュメンタリー的リアリティを獲得している」との指摘があり、俳優本人の身体的経験が演技のリアリティを強化した点が高く評価された。

上映後には 会場では、観客が拍手と歓声を数分間持続させるスタンディングオベーションが生じた。日本公開時にも満席回で温かな拍手は見られたものの、ここまで熱量の高い受容は確認されておらず、北米の観客が身体的なリアクションを通じて物語の肯定的情動を可視化した点は顕著であった。英語字幕のみで鑑賞した観客の多くが「疾患を抱える当事者の主体的な再生物語」に強く共鳴したと口頭で述べており、言語・文化圏を越えて本作のパーパスである難病

当事者の社会参加とインクルージョンの実践が共有可能であることが確認された。



図 27 Japan Film Festival Los Angeles での授賞式

続いて 2024 年 11 月に東京で行われた WE 国際映画祭 in TOKYO では、「ダイバーシティ特別賞」と「最優秀助演女優賞」を同時受賞した。以下記述は、筆者が現場で得た観察記録に基づくものである。本作が受賞した背景には、難病当事者が弱者として単に支援されるのではなく、主体的にキャリアを再構築していくプロセスを描いた点、さらには当事者以外のキャラクターが他者理解や心理的安全性をいかに模索するかを具体的なドラマとして提示した点が関係者から述べられた。

最優秀助演女優賞を獲得したヒロイン役の演技は、PD と向き合う夫に対して抱く葛藤と支援の両義的感情を、視線の揺らぎや呼吸の間合いといった微細な身体表現で可視化し得た点が評価基準となった。加えて、彼女は社会保険労務士を本業としながら映画初出演での好演を見せ、その意外性と迫真の演技は、社会保険労務士として日々、社会における難病当事者の葛藤や制度的課題に接

しているからこそ生まれたリアリティであると評価された。

これら2つの受賞を通じて、本作が掲げたパーパスである「難病当事者の社会参画」「就労環境の改善意識」「社会全体のインクルージョン」は、作品内部の物語を超えて映画祭という機会のなかでも拡張された。上映後の質疑応答（Q&A）では、作品のテーマが持つ普遍性が浮き彫りとなり、観客との議論は多岐にわたった。例えば、万国に共通する難病への偏見や理解の現状に関する問いが投げかけられ、また、日本の独特な企業の風土や難病当事者の就労環境や支援のあり方に関する議論も展開された。さらに、教育機関における難病当事者への理解促進や、探究学習への活用といった教育の議論にまで波及し、映画が単なる鑑賞体験にとどまらず、多様な社会課題に対する対話と学びの場を創出したことが示された。

5.3.4 自主上映会

劇場公開終了後、本映画は配給会社の枠外でも上映機会を得るべく、医療・教育・行政・企業など多分野の主体が自発的に主催する上映会へと舞台を移した。2024年春から2025年初夏までに企画された自主上映は、表13のとおり、全国20会場に及び、延べ約2,500名がスクリーンの前に集った。

最初に波及したのは医療現場であった。神奈川県内の総合病院が院内ホールを開放し、医師や理学療法士、患者家族を対象に無料上映を実施したことを契機に、神経治療学会やPDコミュニティの研修会でも本作が疾患理解の教材として採用されるようになった。並行して教育機関でも動きが起き、関西の私立高校や九州の医学部が探究学習や医学教育の一環として上映を取り入れた結果、高校生や医学生が「当事者の声に傾聴する姿勢」や「社会課題との向き合い方」を学ぶ契機となった。映画を社会との結節点とする好循環が生まれ、上映会は単なる鑑賞の場を越えて、地域や専門領域をつなぐ学習・啓発のプラットフォームとして機能した。

行政部門への波及も確認できる。図28のように、横浜市議会では、「誰もが生きがいを持って活躍できる、多様性とインクルーシブな社会の実現」をテーマとする議員研修会（第2回）において、2025年2月17日に映画『いまダンスをするのは誰だ？』の上映会と監督による講演会が開催された。

質疑応答の主眼は表層的な制度論ではなく、難病当事者が抱える葛藤や社会の軋轢をいかに埋めていくかという社会的包摂の実現に焦点が置かれた。講演会では、監督が「障害をポジティブなものと捉えることが、結果として自分自

身の強みに変わっていくこと」や「自分の弱さを周囲に開示できるサードプレイスの必要性」といったメッセージを伝えた。これを受け、議員たちは、①当事者が安心して交流できるサードプレイスの拡充、②障害を個人の強みへと変容させる教育プログラムの重要性、③職場と家庭での両立支援ならびに当事者・家族双方のウェルビーイングをバックアップする仕組み作り、といった複合的論点を共有し、行政における社会福祉の拡充必要性を再確認した（横浜市会 2025）。



図 28 横浜市議会の議員勉強会における本映画の上映と監督の講演

表 13 本映画の自主上映会開催実績

都道府県	会場	日時	主催
神奈川県	新百合ヶ丘総合病院 3 階 STR ホール（川崎市麻生区）	2024 年 6 月 6 日	新百合ヶ丘総合病院
広島県	樹と鯉（広島市中区土橋町）	2024 年 6 月 22 日	Créer des liens
東京都	ウチダシステムズ（社労士向け関係者のみ）	2024 年 6 月 29 日	コスモボックス株式会社
長野県	駒ヶ根市（関係者のみ上映会）	2024 年 7 月 7 日	全国パーキンソン病友の会 長野県支部
長野県	長野市内企業	2024 年 7 月 29 日	株式会社ミールケア
神奈川県	鎌倉芸術館（鎌倉市大船 6-1-2）	2024 年 8 月 15 日	ドリームアーツ
東京都	千代田区内ホテル	2024 年 9 月 24 日	社会奉仕団体
東京都	日比谷コンベンションホール	2024 年 10 月 12 日	コスモボックス株式会社
長野県	長野市生涯学習センター 大学習室 3	2024 年 10 月 16 日	全国パーキンソン病友の会 長野県支部 北信ブロック
千葉県	幕張メッセ国際会議場	2024 年 11 月 9 日	第 42 回日本神経治療学会学術集会
長野県	豊科交流学習センター『きぼう』2F（安曇野市）	2024 年 11 月 10 日	安曇野で『いまダン』を楽しむ会
三重県	四日市楠交流会館 2F 研修室	2024 年 11 月 23 日	あけぼの
北海道	札幌市社会福祉総合センター4 階視聴覚室	2024 年 12 月 15 日	全国パーキンソン病友の会 北海道支部 札幌ブロック
京都府	私立中学・高等学校	2025 年 1 月 16 日	私立中学・高等学校
長野県	赤穂公民館（駒ヶ根市）	2025 年 2 月 16 日	社会福祉法人 駒ヶ根市社会福祉協議会
神奈川県	横浜市議会	2025 年 2 月 17 日	横浜市
埼玉県	お米 café さかもと（大里郡）	2025 年 3 月 29 日	支援者個人
東京都	中野区・ナカノバ	2025 年 4 月 20 日	ストリートデザイン機構
秋田県	秋田市役所内公民館	2025 年 4 月 26 日	全国パーキンソン病友の会 秋田県支部
東京都	豊島区池袋・IKE・Biz	2025 年 6 月 3 日	豊島区男女平等推進センター
東京都	明治大学中野キャンパス	2025 年 11 月 30 日	MIKAN
和歌山県	和歌山県立情報交流センタービッグユウ	2025 年 12 月 3 日	ころん
京都府	京都府綾部市青野町 綾部市地域交流センター あやテラスホール	2025 年 12 月 7 日	中丹難病フォーラム

さらには、2025年4月20日に、中野区役所1階ナカノバで開催された上映会では、定員100名のところ有料入場者数111名という盛況ぶりを見せた。この上映会は、中野区在住の故企画者D氏との縁が深く、彼が2013年に開始し、120回以上開催を重ねた地域活動の交流会「つながる中野」の第1回目の参加者であったD氏の想いが結実したものであった。上映中、観客の真剣な眼差しや涙ぐむ様子、映像に合わせて手拍子をする姿など、多くの人々が映画に深く没入している様子が観察された。



図 29 上映後のトークセッション

上映後には、図29のように、「真のインクルーシブ社会の実現に向けて」と題したトークセッションが開催された。このセッションには、監督、中野区長・酒井直人氏、中野パーキンソン病友の会会長・秋野文男氏、そしてロービジョンフットサル日本代表強化指定選手・中澤朋希氏が登壇した。

彼らの発話は、難病や障害を単なる克服すべき課題としてではなく、むしろ人生のユニークな一部として受け入れ、それを新たな価値創造へと転化させていくという、当事者たちのポジティブな姿勢を物語っている。彼らの言葉は、映画が提起する社会的包摂のテーマを現実世界へと拡張し、観客に深い示唆を与えたと言える。

なんでも諦めないということ。人と比較しないということ。相手が 100 点を取ったら俺も 100 点を取ろうとか、人と比較しても意味がない。自分がやりたいことは絵がやりたかった。それから何事も 80 点取ればですね、まあいいかなということですね。いろんなことを言いますと、あとまあいいじゃないかとよく言いますね。(2024 年 4 月 20 日トークセッション登壇時：秋野文男氏発話)

そうですね。乗り越えることができたかという、正直、現在も乗り越えられているか正直わからないです。ただ、いま視覚障害者である人生は、自分はすごく楽しいですし、最高に幸せな人生だと思っています。(…)自分はパラアスリートという立場として、夢であったり、元気、希望というものを与えることができているのは、やはり視覚障害者として生きている今の自分だからこそできていることだと思うのです。(2024 年 4 月 20 日トークセッション登壇時：中澤朋希氏発話)

当事者の説得力ある発言を受けて、監督は社会に未来志向の生き方を広げたいという自身の想いを、区長は中野を全ての人に優しいまちにしたいという想いを語り、これらの想いが重なり合うことで、イベント後は、観客からは大きな拍手が送られた。

参加者からは「素敵な企画に誘ってくれてありがとう」「涙が止まらなかった」といった感謝の言葉が多数寄せられた。とりわけ印象的だったのは、視神経脊髄炎スペクトラム障害を抱える観客から寄せられた手書きの感想の手紙である。同氏は「主人公が、“I am”ではなく I have”と語った瞬間、その言葉に深く頷きました。“あきらめることを、あきらめる”という言葉が難病と共に生きる私にとって希望の風になった」と記し、難病の種類を超えて、自尊心の獲得を観客に呼び覚ましたことが看取できた。このように、本映画が地域社会におけるインクルーシブなまちづくりへの意識を再喚起する契機となったことが示された。

5.3.5 講演会での社会貢献

本映画の劇場公開や自主上映会に加えて、映画製作者、特に監督の制作秘話や作品への想いを直接聴きたいという要望が多数寄せられたことから、図 30 に一例を示すように、講演活動が積極的に展開された。これらの講演は、単に映画のプロモーションにとどまらず、映画製作を基軸とした社会的価値創出への取り組みとして広く位置づけられた。

特に本映画に関連する講演では、難病当事者の社会参加の重要性や、映画製作を通じて得られる協働と共感の意義が具体的に伝えられ、国内外で大きな注目を集めた。また、キャリア形成に関する講演や職場環境改善をテーマにした講演では、多くの参加者から共感を得るとともに、企業や組織の発展に寄与する機会を提供した。これらの講演活動を通じて、映画製作が持つ社会的課題解決への貢献が強化され、作品の波及効果がさらに広がる結果となった。

[illegible]

88

5.3.6 学術界との接続

本映画は、その社会的意義が評価され、学術機関との連携や研究発表の場においても積極的に活用された。これは、作品が持つ啓発的な側面だけでなく、難病当事者の社会参加や協働のプロセスに関する学術的な知見を提供する可能性を秘めていることを示している。

具体的には、2024年10月13日に開催された第5回JPC日本パーキンソン病コンgresにおいて、監督と医療監修者F氏が「パーキンソン病をテーマにした映画製作における当事者の社会参加と協働」と題したポスター発表を行った。この発表は、映画製作という創造的プロセスを通じて、PD当事者がいかに能動的に関与し、多様なアクターとの協働を構築していったかを学術的な観点から提示するものであり、その意義が認められた。

また、2024年11月9日には第42回日本神経治療学会学術集会において、本映画が正式上映された。上映後には監督と医療監修F氏による舞台挨拶が実施され、これは医療従事者への難病理解を深める啓発の機会となっただけでなく、映画製作関係者と医療従事者との間の新たな交流の場としても機能した。

さらに、2024年12月17日には京都大学iPS研究所を訪問し、図31に示すように、高橋淳所長との面談が行われた。この面談では、iPS細胞を用いたPD治療の現状や今後の展開など、最新の臨床試験に関する情報交換が実施された。映画製作者である監督からは、難病当事者との協働を通じて得られた、日々の生活における課題や社会的な葛藤に関する深い洞察が共有された。この交流は京都新聞にも記事として掲載され、本映画がきっかけとなって、社会全体におけるPD治療研究への関心の高さがうかがえる結果となった。これらの



図 31 京都大学 iPS 研究所の高橋淳所長への表敬訪問

活動を通じて、本映画は学術コミュニティにおける難病研究や社会貢献の議論に貢献し、その学術的価値を確立していった。

5.3.7 本映画のマルチユース

本映画は、そのメッセージをより広範な層に届け、社会的な影響力を最大化するため、多角的なマルチユース展開が図られた。これは、作品が持つ社会的意義を最大限に活かし、多様な視聴環境やニーズに対応するための戦略的な取り組みである。

具体的には、視聴覚障害を抱えた方も作品を楽しめるよう、日本語字幕と音声ガイド（副音声）を収録したバリアフリー版 DVD・Blu-ray が制作され、広く配布された。この取り組みは、映画鑑賞における障壁を取り除き、情報へのアクセス機会を均等に提供することを目的としている。

さらに、原作をもとにしたノベライズ版小説が刊行された。これにより、文字情報としても物語世界に触れる機会が提供され、視覚情報に頼らずとも作品の内容を理解できるようになった。これらのバリアフリー版 DVD・Blu-ray およびノベライズ版小説は、全国の図書館や福祉施設、そしてオンラインプラットフォームを通じて提供され、多様なニーズに応えるとともに、映画が持つ多層的価値をさらに多くの人々に届けることに貢献した。

また、本映画はインターネット上での配信も行われた。これにより、地理的な制約や劇場での上映期間の制約を超えて、より多くの人々が自身の都合の良い時間に作品を鑑賞することが可能となった。ネット配信は、特に難病当事者やその家族など、外出が困難な人々にとって、作品にアクセスする重要な手段となり、情報格差の解消にも寄与した。これらのマルチユース展開は、映画が単なる劇場公開作品としてだけでなく、社会的なインフラの一部として機能し、持続的な価値創出を可能にする基盤を構築したことを示している。

第6章 分析結果

本章では、前章で詳述した映画製作の各フェーズにおける具体的な調査結果に基づき、本研究の理論的課題である非人的アクターのミクロな連関ダイナミクス、および多層的な価値共創のプロセスについて分析を行う。特に、ANTの視座を援用し、作品の主題となる概念や象徴的な事物といった非人的アクターが、いかに人的アクターの行動や認識を変容させ、ネットワークを形成・再編していったのかを時系列的かつ関係論的に分析する。

具体的には、映画の企画発起から脚本制作のための取材活動、撮影から劇場公開に至るまで、そして公開後のコミュニティ活動に至るまでの過程で、多様なアクターがいかに資源を統合し、予期せぬ困難に直面しながらもプロジェクトのネットワークを構築していったのかを記述する。その上で、映画製作という創造プロセスが、単なる娯楽体験の提供にとどまらず、機能的、情緒的、社会的、共感的、教育的といった多層的なサービス価値をいかに創出していったのかを詳述する。

6.1 第一フェーズ：脚本制作のための取材活動

本節では、第一フェーズである脚本制作のための取材活動において、人的・非人的アクターがいかにネットワークを形成・再編していったかを分析する。このフェーズは、作品の根幹となる物語の創発とともに、プロジェクト推進の基盤が築かれる重要な段階であった。

本事例において特筆すべきは、取材活動を通じたドキュメンタリー映画を撮ることそのものが、すべてのアクターを新たな意味へと翻訳するOPP（必須通過点）として機能していた点である。PDという病理に対して、A氏（取材対象者兼ドキュメンタリー映画の主人公）、夫B氏、和装デザイナーC氏、そして監督は、それぞれ異なる立場から関心を抱いていたが、「映画を撮る」という目的が共有されたことにより、それらの異なる動機が一つのネットワークへと結びつけられた。

映画を撮ることを通じて、PDや着物といった非人的アクターが、人どうしの話し方や関わり方を実際に変えていることが、インタビューの記録から看取できる。A氏・B氏・C氏の会話にはPDや着物が何度も登場し、そこから次の行動が決まっていく。例えば、A氏は「自分の体の状態」の話から「PDが日

常に与える制約」へ、さらに「着物を着るために何が必要か」へと話が進む。B氏の受け答えも、「A氏の支援」から「A氏の自立」へと話題が移る。同じ言葉が反復されること自体が、個人の主観を超えて会話の方向性を規定している。このときPDは、病理としての存在から、「できること／できないこと」の線引きを明確化し、関係性における行動規範や判断基準を規定する行為者へと翻訳されている。

他方の着物は、皆が目を向けられる具体物として、ばらばらだった関心を一か所に集める役を担う。「女性としての憧れ」「夫としての役割」「ユニバーサルデザインの着物の新たな挑戦」といった各アクターが抱く固有の課題が可視化され、共通の文脈へと顕現されたのである。また、映画という非人的アクターも、各アクターに新たな行動可能性と意味付けを与え、最終的に協働を促した。このように、映画は単なるアウトプットではなく、アクター間の翻訳を成立させる結節点として位置づけられる。

6.1.1 ANTの翻訳の過程を通じたアクターの動員

本節では、ANTの翻訳の4過程を通じて、アクターたちがいかにネットワークへ動員されていったかを分析する。ここで焦点を当てるのは、PDや着物が単なる病理や有形物として受動的に存在するのではなく、人的アクターの価値判断や行動選択を方向づけるエージェンシーを有していた点である。さらに、こうした非人的アクターの働きを一元的・静的な資源としてではなく、翻訳の各段階で多面的に解釈され直される動的プロセスとして捉えることで、PDや着物がネットワーク全体をいかに規定し、協働の動機や行動を連鎖的に変容させながらプロジェクトを推進していったのかを、経時的かつ関係論的に明らかにする。

まず、①問題化である。PDはA氏にとって、仕事の機会や旅行などの外出を困難にさせる障害であった。夫であるB氏は、仕事で家計を支えながら、A氏の日常介助を担っていた。そこに監督が、PDをテーマにした本映画の取材を起点として、ドキュメンタリー映画を制作するためにA氏と繋がった。監督は、PDがA氏らにもたらす状況と、彼女らが人生の中でそれにどのように向き合っているのかを理解し、そのプロセスを映像作品として立ち上げたいと考えていた。

この段階では、監督にとっての課題は「PD当事者の生活世界を理解可能な物語として把握し、映像化の焦点を定めること」であり、A氏にとっての課題は

「日常生活における身体的制約を抱えつつ自己の人生を再編すること」、B 氏にとっての課題は「家計を支える就労と介助を両立させること」として、それぞれの関心が差異を保ったまま顕在化していた。ここで、図 32 に示すように、監督、PD という病理、A 氏、B 氏という 4 つのアクターが登場し、それぞれの関心と課題が可視化された。

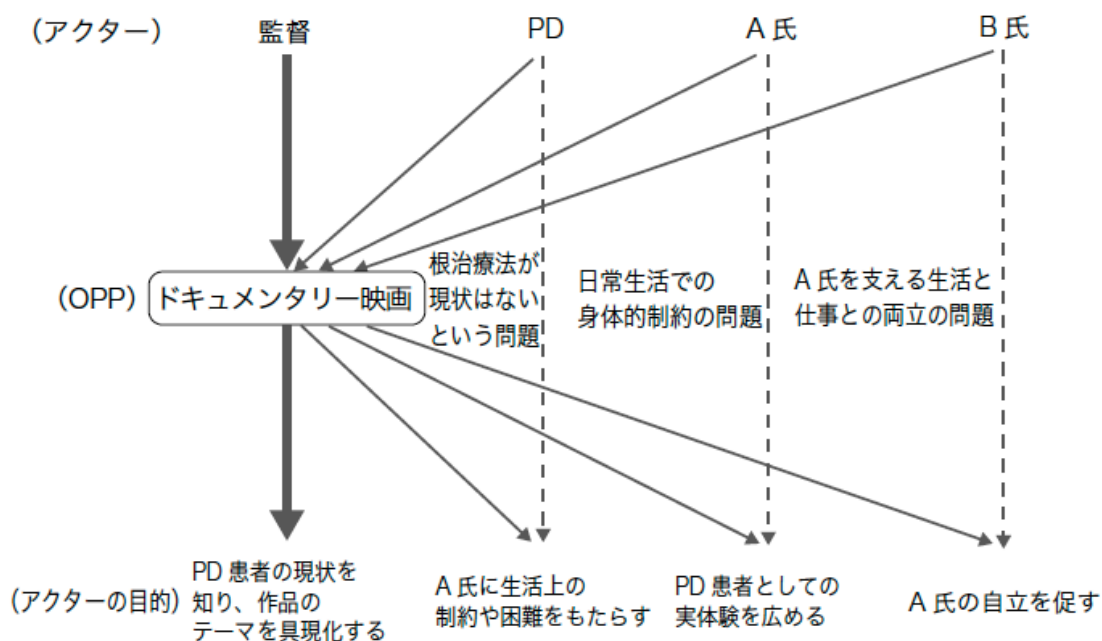


図 32 第一フェーズの「問題化」におけるアクターとの関係性

次に、②関心づけである。ドキュメンタリー映画制作を通じて、A 氏は和装の結婚式を挙げられなかった現実を打ち明けた。PD によって身体を動かしたり A 氏にとって、着物を着ること自体が困難であったためである。そして B 氏もまた、その夢を諦めていた。しかし、ユニバーサルデザインの着物の撮影会社の代表である和装デザイナー C 氏の登場により、その夢を実現させる取り組みが始まった。着物という非人的アクターを媒介として、A 氏、B 氏、C 氏、および監督の共通の目標である「A 氏の夢の実現」が設定され、4 者の人的アクターの連帯が構築された。

着物という非人的アクターは PD と連帯することで、ドキュメンタリー作品の物語の核を形成する重要な契機ともなった。具体的には、A 氏が身体的制約を乗り越え、和装という夢を実現するプロセスが、監督にとって PD 患者の生活のリアルな一面を映像として捉える貴重な素材となった。監督は、PD を単な

る病理として描くだけでなく、そこから生まれる連帯や希望を含む多層的で豊かな物語を構築する機会を得た。

B氏にとって着物は、妻であるA氏の精神的な強さと忍耐力を再認識する存在となった。A氏が諦めずに挑戦する姿を間近で見守ったB氏は、妻への敬意を深め、夫婦の絆をさらに強固なものとした。C氏にとっても、着物は新たな事業展開の可能性を拓く象徴であった。この取り組みは、単なる一度限りのサービスにとどまらず、今後の障がい者向け婚礼衣装事業の展開に向けた具体的なビジネスモデルの可能性を見出す契機となった。

そして、③取り込みの段階である。A氏の着物の撮影を通じて、A氏とB氏の夢が実現される姿が描かれることとなった。C氏も、A氏が無事に着物を着衣することができたことに満足し、A氏と共に達成感を涙で分かち合った。この過程で、PDという病理は、A氏に身体的制約という課題を与える存在であると同時に、監督やC氏が新たな物語やプロジェクトの意義を見出すテーマを授けた。一方で着物は、単なる衣装としての役割を超え、A氏、B氏、C氏、そして監督の心を繋ぐ象徴的な存在へと変容した。着物は、A氏には夢を実現する希望を、B氏にはパートナーシップを再確認する契機を、C氏には新たな事業展開へのインスピレーションを与えた。こうした相互作用を通じて、人的アクターの連帯がさらに深まり、着物撮影は個々の困難を共有し、乗り越えるプロセスとして成立した。

最後に、④動員の段階においては、図33に示すように、代表アクターであるA氏を中心に、B氏、C氏や監督がそれぞれの役割を担いながら、PDというテーマを社会に発信する協働体として活動を展開した。監督が撮影した映像素材はドキュメンタリー映画として完成し、その内容は整理・構造化され、幅広く広報物としても活用された。このプロセスにおいて、A氏の語りや体験は、共感的価値を創出する基盤となり、PD患者が直面する課題や、それを乗り越える姿を具体的に描き出すことを可能にした。

さらに本プロジェクトは、PD当事者が映画製作を通じて主体的に語り、自己表現を実践することで、新たな認識を獲得していくプロセスを可視化した。取材活動を通じて生まれたドキュメンタリー映画は、A氏個人の語りを超えて、PDとともに生きる当事者の一側面を社会に届ける作品となった。また、これまで映画製作に関与してこなかった他の当事者にも、自らの経験や希望を表現する可能性を示唆した。このように、映画製作の過程は単なる創作行為にとどまらず、当事者と支援者、観客とをつなぐ共感の媒介として機能し、PD当事者と

社会との間に新たなネットワークと社会的認識を生み出す契機となった。

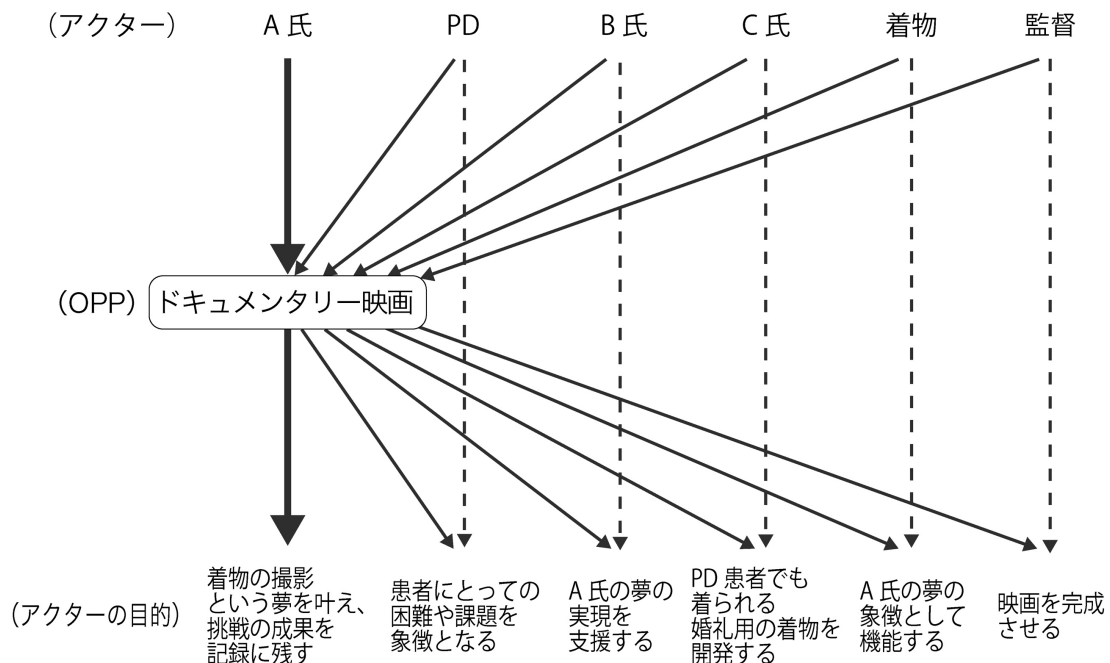


図 33 第一フェーズの「動員」におけるアクターとの関係性

6.1.2 OPP としてのドキュメンタリー映画のメカニズム

本節では、本章冒頭で示したように、ドキュメンタリー映画を撮るという行為自体が、アクターを新たな意味へと翻訳する OPP として機能していた点に焦点を当てる。すなわち、ドキュメンタリー映画の製作という OPP を介して、PD や着物といった非人的アクターが、いかに人的アクターの意識と行動を連鎖的に翻訳し、価値共創のネットワークを駆動していったのかを、具体的なメカニズムとして整理する。

第一に、中心的アクターとしての PD 当事者 A 氏は、ドキュメンタリー映画という OPP を介して監督と接続されることとなった。A 氏が抱える PD という課題は、当初、夫 B 氏が家族として最初の理解者として引き受け、日常生活のなかで支えられていた。しかし、撮影とインタビューが継続的に行われることで、これまで家族以外には語られてこなかった経験や感情が段階的に言語化され、共有可能な形へと組み替えられていく。カメラの前で語る行為は、単なる出来事の再現にとどまらず、経験の配列と意味づけを更新する内省的実践で

もあった。ここで A 氏は、「PD 当事者」という名づけに還元されない自己の輪郭を確認しつつ、自らの語りを他者に届く物語へと変換していく契機を得た。

第二に、ドキュメンタリー映画の OPP は、理解と支援の位相を家族内から外部へと段階的に拡張する媒体として機能した。B 氏は当初から A 氏の理解者であったが、撮影が進行するにつれて、B 氏自身もまた、A 氏の経験を改めて言語として受け取り直し、日常の実践を省察する機会を得る。さらに、衣装デザイナー C 氏が関与する局面では、着物という具体物が共有の焦点として立ち上がり、A 氏の夢、B 氏の家族としての役割、C 氏の専門性と事業的関心、監督の作品化の関心が、一つの目標へと整列していく。ここで重要なのは、PD と着物が単なる背景情報や小道具として扱われるのではなく、会話の方向性や次の行動選択を規定する行為者として働き、人的アクター間の関係の結び方そのものを変えていった点である。すなわち、非人的アクターは、関係の背景にとどまらず、連帯の方向性そのものを組み替える媒介として機能した。

第三に、ドキュメンタリー映画におけるカメラやマイクといった機材もまた、能動的な非人的アクターとして作用した。機材が監督によって持ち込まれた瞬間、自宅という私的空間は、個人的な経験を公共的課題として語り得る場へと翻訳された。ここで機材は、事実を受動的に記録する道具にとどまらず、そこで語られる苦悩や希望の伝達可能性を増幅し、発信の形式と射程を規定する役割を担った。さらに、撮影された断片が編集によって再構成されることで、A 氏の身体感覚に根差したミクロな困難は、観客に拓かれた理解可能な物語へと翻訳され、当事者と社会を接続する橋渡しが形成された。こうした翻訳の連鎖によって、ドキュメンタリー映画は完成作品に先立ってネットワーク形成を促進する媒介として機能しており、映画製作が公開以前から価値共創の成果を生み出し得ることが示された。

このプロセスを通じて、各アクターは図 34 に示すとおり、PD 当事者から「ドキュメンタリー映画の主人公」へ、夫や応援者から「映画の脇役（共創者）」へ、着物から「夢の象徴たる衣装」へ、そして病理から「社会的関心を惹起するテーマ」へと、OPP を通じた能動的な翻訳によって自らの役割を変容させた。この連鎖的な役割変容とアクターネットワークの強固な構築こそが、映画製作という完成以前の営為が、公開前から多様な価値共創を生み出すサービス・オ

ファリングとして機能したメカニズムの核心である。

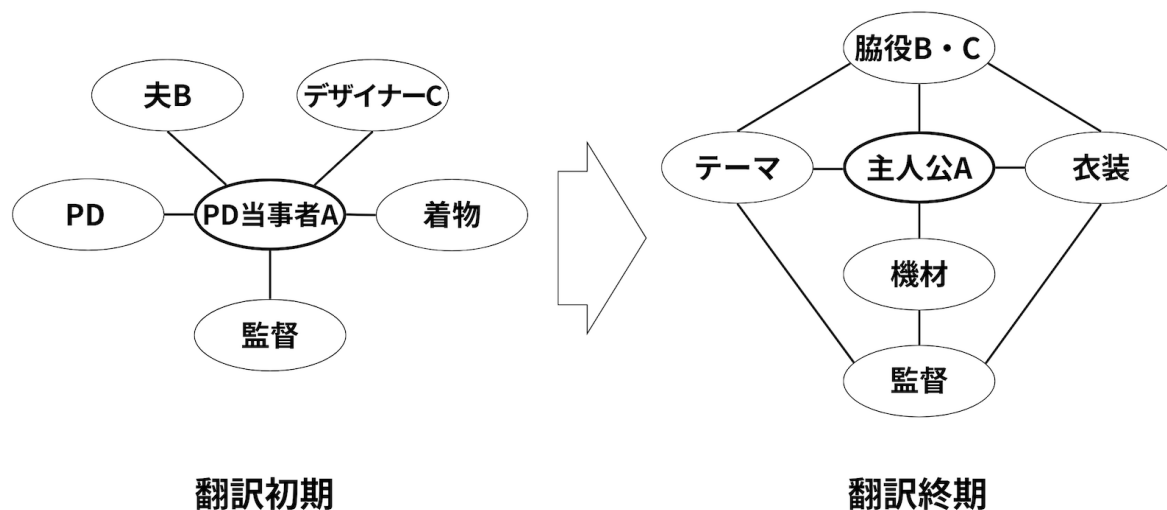


図 34 ドキュメンタリー制作を通じたアクターの変容

6.1.3 映画製作の本過程における4つの価値

本節では、映画製作過程における取材活動が生み出したドキュメンタリー映画を対象に、サービス・オフアリングとしての側面を論じる。ドキュメンタリー映画は、点在していたアクターをネットワークへと動員し、関与のあり方や役割を変容させながら、OPPとして機能した。その結果、表14に示すように情緒的・社会的・共感的・教育的価値が創出された。ここで扱う「価値」は、1.1節で定義した主観的かつ文脈依存的な成果であり、チケット購入や上映依頼、上映拡大といった定量的成果は「便益」として区別する。また、合理性や利便性、経済的効率の向上といった機能的価値は、ドキュメンタリーコンテンツの映像や音声の技術的な品質、視聴プラットフォームのアクセスの容易性などが該当するため、本節の議論の射程外とする。

以下では、取材活動におけるドキュメンタリー映画制作を通じて得られた情緒的価値、社会的価値、共感的価値、教育的価値について、具体的な事例を挙げながら詳述する。

表 14 ドキュメンタリー映画を通じた価値向上サービスと創出価値

得られた知見	公開前の活動のプロセス	創出された価値
・ PD との向き合い ・ 生活の困難 ・ 生活の工夫 ・ 家族の支え ・ 社会や医療機関の課題 ・ ICT や IoT の役割 ・ 社会との接点 ・ 夢の実現とその方略	ドキュメンタリー映画の発信	情緒的価値：内省を通じた自己肯定感の獲得と精神的孤立の解消
	メディアでの取材	社会的価値：PD による課題を通じた社会的承認と、賛同の可視化を通じた連帯の拡大、地域・支援者とのネットワークの拡張
	PD 当事者による SNS 発信	共感的価値：他者の経験に対する深い理解と、精神的な連帯感を通じた孤立感の低減と相互扶助の形成
	講演会やブログでの発信	教育的価値：具体的な生活実態の共有を通じた深い文脈的理解と、対話のプラットフォーム化

6.1.3.1 情緒的価値：ドキュメンタリー映画の発信

取材活動で得られたインタビュー映像と現場での体験記録を再編集し、本編映画とは異なる角度から若年性パーキンソン病当事者の生活世界を描くドキュメンタリー作品『光を纏う：若年性パーキンソン病患者が掴んだ未来』を制作し、発信した。図 35 は作品の象徴カットである。ここで重要なのは、このドキュメンタリーが本編の補助資料にとどまらず、取材対象者の語りと周囲の反応を巻き込みながら、情緒的価値を立ち上げる非人的アクターとして機能した点である。



図 35 ドキュメンタリー作品の象徴カット

本作の制作過程において PD という存在は、A 氏にとって単なる病理の域を超え、心の内に留め置かれていた記憶や感情を、他者に届く形に変換させる動的な非人的アクターとしての役割を担った。病いの制約によって生じた孤独、社会的孤立、将来への不安といった経験が、カメラの前で語られるという行為を通じて可視化され、A 氏はそれらを出来事として再整理し直す内省的実践へ

と促された。その結果、20代での発症から確定診断までの長い葛藤や、医師から疑いの視線を向けられた経験といった負の体験は、単なる苦痛の回想ではなく、病いと向き合う決意、自己効力感の獲得、そして希望の言葉へと意味づけが更新されていった。こうした意味づけの更新が、観客に届く情緒的価値の核を形づくった。

さらに、このドキュメンタリー映画が発信するA氏の姿は、観客や他の当事者に対して、共感と励ましを具体的な感情として喚起した。例えば「病気になったのは仕方ないとして、これがあるからお先真っ暗じゃない」という語りは、受け手の側に、落胆の共有にとどまらない前向きな感情の連鎖を生み、当事者自身の自己表現の場としても機能し始めた。結果として、若年性PDという課題をめぐる情緒的な連帯が強まり、映画製作は当事者と支援者をつなぐ活動としての性格を帯びていった。こうした連帯の広がりや、のちに本映画が厚生労働省の推薦映画に選定されることにもつながった。

最終的に、このドキュメンタリー映画は、若年性PDが引き起こす生活の困難から夢の実現とその方略に至るまでを網羅する包括的メッセージとして確立された。このコンテンツは、劇場公開を控えた映画への関心と期待を高めるだけでなく、若年性PDの啓発と当事者への理解の深化に貢献するサービス・オフファリングとして、作品全体の意義を下支えしている。

6.1.3.2 社会的価値：メディアでの取材

ドキュメンタリー映画を介して紡がれたA氏の若年性PDの物語は、その切実さと社会性ゆえに、新聞記事、ウェブニュース、ラジオ番組といった別種の非人的アクターを次々と呼び込み、連鎖的に拡張していった。メディアは単に情報を伝達する器ではなく、若年性PDという課題を個別の経験から公共的な論点へと押し上げる翻訳の担い手として機能し、社会的価値の生成に寄与した。

メディア露出がもたらした変化は、物語のエージェンシーを急速に増幅させた点にある。発信が届く範囲が広がることで、当事者の経験と活動は、私的領域に閉じた出来事としてではなく、社会が応答すべき出来事として認識され始めた。その結果、地方在住の当事者や家族から「本映画が近くで上映される劇場はどこか」「DVDが発売されたら必ず購入したい」といった具体的な問い合わせが相次いだ。これらの反応は、作品への関心の表明であると同時に、映画を媒介として当事者コミュニティへ接続しようとする意思の表出であり、A氏の挑戦への賛同と連帯を外部に可視化する実践でもあった。すなわち、他者と

の関係性やコミュニティとのつながりを通じて立ち上がる社会的価値が、ここに具体化している。

さらに、メディア掲載記事を SNS で共有する行動は、観客が映画のメッセージを自らの語りと結びつけ、他者との共有を通じて自己の社会的立ち位置を組み直す過程として理解できる。記事の共有は、単なる拡散ではなく、共感と賛同の方向性を明示し、同じ課題関心を持つ他者とゆるやかな連帯を形成する働きを持つ。こうした社会的認知の拡大が、当事者や支援者によるコミュニティ形成を促し、本映画の社会的訴求力を増幅させた。言い換えれば、物語のメッセージ性がメディアという別の非人的アクターを媒介として拡張されることで、社会的承認とコミュニティの連帯という社会的価値を生成されたのである。

6.1.3.3 共感的価値：当事者による SNS 発信

A 氏は自身の SNS アカウントを通じて、日常の様子や撮影準備の舞台裏を図 36 のように継続的に発信した。なかでも、当事者でも着用可能な婚礼打掛を実現した瞬間の写真と短い言葉の組み合わせは、和装と障害という従来は周縁化されやすかった論点を具体物として立ち上げ、多数のフォロワーの目に触れるかたちで拡散した。投稿に寄せられた反応は家族や友人にとどまらず、医療や福祉の実務者にも広がり、共感や賛同のコメントが蓄積されていった。ここでは、SNS というプラットフォーム、投稿文、画像、コメント欄といった非人的アクターが、A 氏の経験を他者へ伝え、受け手の理解や応答を引き出す媒介として作用していた。

この発信がもたらした第一の効果は、従来のメディアでは拾い上げにくい当事者の見えにくい制約を、リアルタイムで個別具体の語りとして可視化し、受け手の想像力を作動させた点にある。フォロワーは病いを抽象的な知識として理解するのではなく、生活の手触りを伴った出来事として捉えやすくなり、他者の困難を自分の生活世界に引き寄せて理解する共感的理解が促進された。第二の効果は、当事者、家族、支援者がコメントや共有を介して感情的なつながりを形成し、「同じ状況にいるのは自分だけではない」という連帯感を強めた点である。SNS 上の相互作用は、孤立感の緩和に資するだけでなく、当事者の語りを受け止められ返答されることで、語り手自身の自己肯定感や発信の継続意欲を支える循環を生み出した。

以上より、A 氏の SNS 発信は単なる個人的記録ではなく、当事者の声が社会へと翻訳され、他者の応答を伴いながらネットワークが編成されていく社会的実践として位置づけられる。そこには、障害の有無を越えて共に生きるという感性を育む契機が含まれており、その蓄積が映画製作に対する支援の動機づけや、他の当事者への励ましとして波及していく可能性が示唆された。

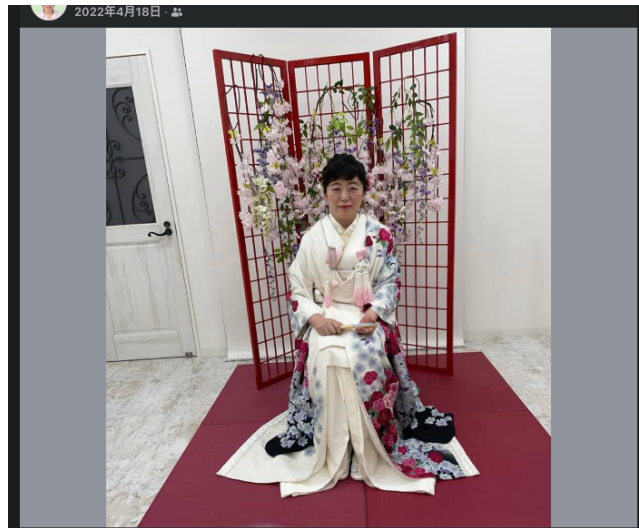


図 36 SNS での A 氏の投稿

6.1.3.4 教育的価値：講演会やブログでの発信

本事例のような独立系映画は社会的意義やメッセージ性が前景化しやすい。そのため、作品単体として鑑賞されるだけでなく、製作者が講演会やブログ等を通じて発信を重ねることで、その意義がいつそう明確化され、受け手に共有されていく。本事例でも、取材活動を通じて得られた当事者の生活実態や具体的エピソード、現場で生じた出来事の記録といった非人的アクターが、製作者の語りというかたちで再提示され、観客へと届けられていた。これらの情報が観客の既存の認識枠組みに働きかけることで、共感と理解が深まり、若年性 PD への社会的関心が喚起されるという教育的価値が形成された。

具体的には、取材で得た経験的な情報が講演やブログ投稿の基盤となり、観客は若年性 PD に関する客観的知識に加えて、当事者が置かれた文脈に根ざした苦悩や希望を同時に受け取ることができた。ここで起きているのは、単なる情報の伝達ではなく、事実や経験が、理解可能で共有可能な意味へと再構成される翻訳である。すなわち、認知的な理解と情動的な理解が重なり合うことで、観客の解釈が更新され、学びとして定着しやすい状態が形成されていた。

さらに、これらの発信は、当事者、支援者、医療従事者、観客といった多様なアクターの間に対話と連帯を生み出し、映画を一過性の鑑賞対象にとどめず、継続的な交流の場へと拡張した。その結果、作品のメッセージは受け手との相互交流を通じて磨かれ、製作者が当事者の声を社会へ橋渡しする媒介的役割が強化されていった。

以上より、講演会やブログでの発信は、若年性 PD の実態に関する情報を教育的価値へと翻訳し、社会的な対話と学びの機会を継続的に提供するサービス・オフファリングとして機能した。

6.1.4 本節のまとめ

本節では、映画製作の各フェーズにおける具体的な活動を分析することで、非人的アクターの翻訳プロセスと、そこから創出された多層的な価値について考察した。6.1.1 項では、ANT の視座から、PD という病理や着物といった非人的アクターが、いかに人的アクターの行動や認識を変容させ、ネットワークを形成・再編していったかを分析した。PD という病理は、A 氏が経験する周囲の無理解や日常生活上の葛藤を起点として、ドキュメンタリー撮影を通じて多様なアクターを動員する原動力へと翻訳されていった。また、ドキュメンタリー映画という非人的アクターは、その意義が可視化されるにつれて、B 氏や C 氏にも新たな役割を付与し、行動の方向性を変えていく契機となった。具体的には、B 氏は A 氏を支える家族としての役割に加え、映画製作の協働者として関与する位置へと移行し、C 氏はユニバーサルな着物という実践を通じて、事業展開の可能性を構想するようになった。このように、ドキュメンタリー映画は、関心づけと取り込みの過程を経て社会的関心を結びつけ、ネットワークを拡張する媒介として機能した。監督にとっては、これらの出来事を記録した映像が、本編作品への関心を喚起し、支援者を募るための実践的な資源となったことが観察された。

続く 6.1.2 項では、映画を撮るという行為自体が OPP として機能するメカニズムに焦点を当て、ドキュメンタリー映画の製作を介して、PD や着物、撮影機材といった非人的アクターが、人的アクターの意識と行動を連鎖的に翻訳し、価値共創のネットワークを駆動した過程を分析した。とりわけ、カメラの前で語るといった実践が、A 氏の経験と感情の言語化を促し、理解と支援の位相を家族から外部へと段階的に拡張させていく点を示した。

さらに 6.1.3 項では、取材活動から生み出されたドキュメンタリー映画が、

完成作品の素材にとどまらず、サービス・オフアリングとして先行的に価値を生み出していたことを示した。ドキュメンタリー映画の発信は、当事者の負の経験を前向きな意味へと更新し、観客や他の当事者に共感と励ましをもたらすことで情緒的価値を提供した。メディアでの取材は、当事者の物語を公共的関心へと翻訳し、社会的承認とコミュニティ形成を促すことで社会的価値を生み出した。A氏によるSNS発信は、当事者の見えない制約を可視化し、他者の想像力を喚起することで共感的価値を創出するとともに、当事者・家族・支援者のつながりを促進し、支援行動へと結びついた。加えて、講演会やブログでの発信は、取材から得られた具体的エピソードを媒介として観客の理解を更新し、対話と学びの機会を継続的に生成することで教育的価値を創出した。

6.2 第二フェーズ：映画製作の実現に向けた資金調達や撮影段階

本節では、第二フェーズである映画製作の実現に向けた資金調達や撮影段階に焦点を当てる。具体的には、企画者D氏、理学療法士E氏、医療監修F氏、主演俳優G氏（本映画主演俳優であり、ドキュメンタリー映画の主人公A氏とは異なる）、そして監督を主要な人的アクターとして選定し、「脚本（原案・原作を含む）」、「資金」、「PD」を主要な非人的アクターとして取り上げる。これらのアクター間で、いかにネットワークを形成・再編していったかを分析する。このフェーズは、第一フェーズで明確になった作品の核となるテーマとメッセージを具体的に実現させるための、極めて重要な段階であった。

本事例において注目すべきは、OPPとして機能していた映画という目的が、短編映画から長編映画と規模を拡大させながら、すべてのアクターを新たな意味へと翻訳していた点である。すなわち、PDという病理、脚本の完成度、そして資金の調達調達の進展が、多様なアクターの異なる動機を統合し、映画製作という共通の目的へと結びつけることで、その実現を推進していった。

6.2.1 ANTの翻訳の過程を通じたアクターの動員

第二フェーズにおける翻訳の起点は、短編映画として構想されていた時期の「問題化」の段階にあった。この段階では、まずD氏が「映画という手段でPDの認知を社会に広める」という強いパーパスを掲げ、自ら企画責任者を担うと宣言したことが、ネットワークを駆動する第一歩となった。監督は当初、依頼を受けて映画製作に慎重な立場を取っていたが、D氏や他のPD当事者との対話を重ねるうちに、映画製作を通じて難病当事者に勇気を届けたいとの思いが

芽生え、単なる演出家ではなく D 氏の夢の応援者へと役割を変容させた。理学療法士 E 氏は、映画が D 氏に生きる希望を授けてくれるリハビリテーションとしての可能性を直感し、脳神経内科医であり医療監修を担う F 氏は、自身の臨床の現場で感じてきた「PD 患者の社会参加の道を広げたい」という切実な願いを重ね合わせ、医療監修として、プロジェクトに協力する意思を示した。

この 4 名の人的アクターは「30 分程度の短編映画をまず完成させる」という暫定ゴールに合意したが、その背後には 3 つの非人的アクターが複合的に作用していた。未完成で揺れ動く「脚本」は、「より深い当事者のリアリティを反映させる」という課題を持ち、人的アクターの協働の濃度を高める存在となった。初期目標 600 万円に設定された「資金」は、即座には調達困難な試金石として立ち現れ、そして「PD」という病理は、D 氏をはじめする当事者の身体機能に支障を与え、社会生活を困難にさせるものとして立ち現れた。こうして「脚本」「資金」「PD」の 3 要素は同時に張力を及ぼし合いながら「短編映画」という OPP が定義され、4 名の人的アクターは各自の役割を図 37 のように編成し、行動を開始していった。

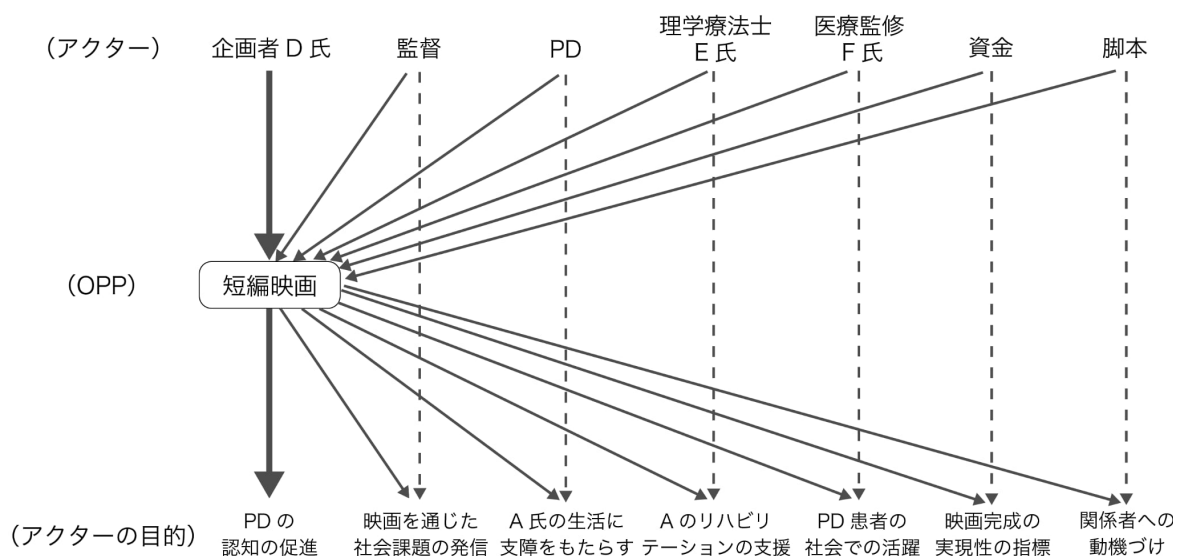


図 37 第二フェーズの「問題化」におけるアクターとの関係性

問題化の段階を経て、プロジェクトは「関心づけ」の位相へと移行した。監督は、初期の脚本が当事者の実情を十分に捉えきれていないというフィードバックを真摯に受け止め、D 氏を含む PD 当事者 7 名、E 氏、そして F 氏に対して約 1 時間にわたる綿密なインタビューを実施した。この広範な取材活動を通

じて、監督は X 氏の「ダンスのように見える」症状から「ダンス」を物語に取り入れる着想を得るなど、脚本に反映すべき多くの実践知やナラティブを獲得した。また、Y 氏の生活習慣改善による病状の変化からは「健康問題やライフスタイルの見直し」という普遍的なテーマを、Z 氏の結婚を巡るエピソードからは「女性当事者のリアルな経験」を物語に組み込む必要性を見出した。

こうした当事者の実話と想いを反映した改訂版の原作は、D 氏や α メンバーから高く評価され、「脚本」の質が飛躍的に向上した。「脚本」の完成度が高まるにつれて、製作者間の連帯感は一層強まり、映画製作への参加意欲は格段に上がっていった。この高まりが、2020 年 11 月の「中編映画」から「長編映画」への企画移行を後押しした。この規模拡大を機に、監督は D 氏に資金調達を任せるだけでなく、自らも率先して資金調達を行うプロデューサーの役割を担うことを申し出た。

2021 年 1 月から 3 月にかけて実施されたクラウドファンディングでは、目標額 300 万円に対し、最終的に 685 万円を達成し、映画への期待の大きさが示された。これは、PD 当事者が初めて映画製作に挑戦しているという社会的意義への共感と、そして D 氏の関係者や PD の社会的認知の促進を願う多くの支援者が集まった結果である。このプロセスを通じて、抽象的であった「資金」は、作品完成に至るまでの客観的なバロメーターとして機能し、資金提供者は単なる「寄付者」ではなく、作品を共に創り上げる「共創者」として再翻訳された。すなわち、資金の流入そのものがネットワークへの積極的な参加表明として意味づけられたのである。E 氏は、自身のリハビリテーションに関する専門知識や実践知を脚本に深く埋め込むことで、単なる題材提供者にとどまらず、物語の共同制作者としてその振る舞いを変容させた。同様に、F 氏も、当初の医療監修という役割に加え、自身の医療関係者ネットワークを通じて協賛営業を担うようになり、その役割を状況依存的に拡張していった。

問題化と関心づけの段階を経て、プロジェクトは次第に「取り込み」へと移行した。この段階における最も顕著な変化は、主演俳優 G 氏の参画が正式に決定し、同時に撮影スケジュールが確定されたことである。これにより、プロジェクト全体における「長編映画」という OPP はより具体化され、他のキャストやスタッフも次々とネットワークに取り込まれていった。資金についても、依然として十分とは言えなかったが、クラウドファンディングの成功と D 氏の人的ネットワークの活用、G 氏のファンの応援により、必要資源が徐々に集まりつつあった。

こうした状況の変化は、人的アクターたちの役割と行動を再編する要因となった。監督は当初、請負的立場で参加していたが、脚本完成や撮影計画の具体化、資金調達の不確実性を前にして、D氏と二人三脚で資金獲得に奔走するプロデューサーとしての責任を担うようになった。また、クラウドファンディングの過程で獲得された新たな支援者たちは、単なる金銭的支援者としてではなく、映画製作というサービス・エコシステムを共に築く共創者として位置付けられた。資金という非人的アクターは、抽象的な数値目標としてではなく、人的ネットワークを介して共感や期待感、連帯感といった要素と結びつきながら翻訳され、具体的な撮影体制を支えるための不可欠な資源へと変容した。

さらに、撮影準備が整うなかで、新たな映画業界のプロデューサーがネットワークに参加し、劇場公開や配給を見据えた戦略的支援を担うようになった。これにより、D氏と監督だけでは担いきれなかったプロジェクトの推進が、より多様な視点と機能を持ったアクターたちによって補完され、ネットワークはさらに厚みを増していった。

そして、プロジェクトは「動員」の最終局面へと進んでいく。撮影開始数ヶ月前、主要アクターであるD氏が脳溢血によって急逝するという予期せぬ事態に直面し、ネットワークは一見解体の危機に陥るかに見えた。これに加え、理学療法士のE氏も自身の家庭や会社の状況の変化が重なったため、映画製作への関与から離脱することになった。しかし、これらの出来事はネットワークの解体ではなく、「動員」の局面として捉え直されることになった。とりわけD氏の死は、PDをめぐる物語をいっそう切迫したものへと変容させた。注目すべきは、D氏が生前に残した語り、SNS投稿、映像記録、クラウドファンディングページの文章といった物質的痕跡が、逝去後もなお翻訳を駆動する非人的アクターとして機能し始めた点である。これらの痕跡は、プロジェクトのパーパスを再提示し、支援者の関心を再配置することで、離散しうるネットワークを再び結節させた。監督はそれらを媒介に代表アクターとして位置づけられ、SNSを通じて支援者を再結集させることで、ネットワークの求心力を再構築した。さらに、不足している資金と迫りくる撮影期限という外的圧力が加わることで、F氏は医療監修の枠を超えて資金調達の前面へと乗り出し、E氏の離脱によって生じた役割の空白は、他のアクター間の協働によって補完された。

このように、「脚本」「資金」、そして「PD」という三つの非人的アクターは、短編から長編へ、そして新型コロナウイルスによる撮影中断からの再開へと向かう過程において、監督、F氏、G氏、そしてPD当事者といった主要な人的ア

クターの役割を図 38 のように再編し、予期せぬ危機をネットワークの拡張と物語強化の契機へと転化させたのである。

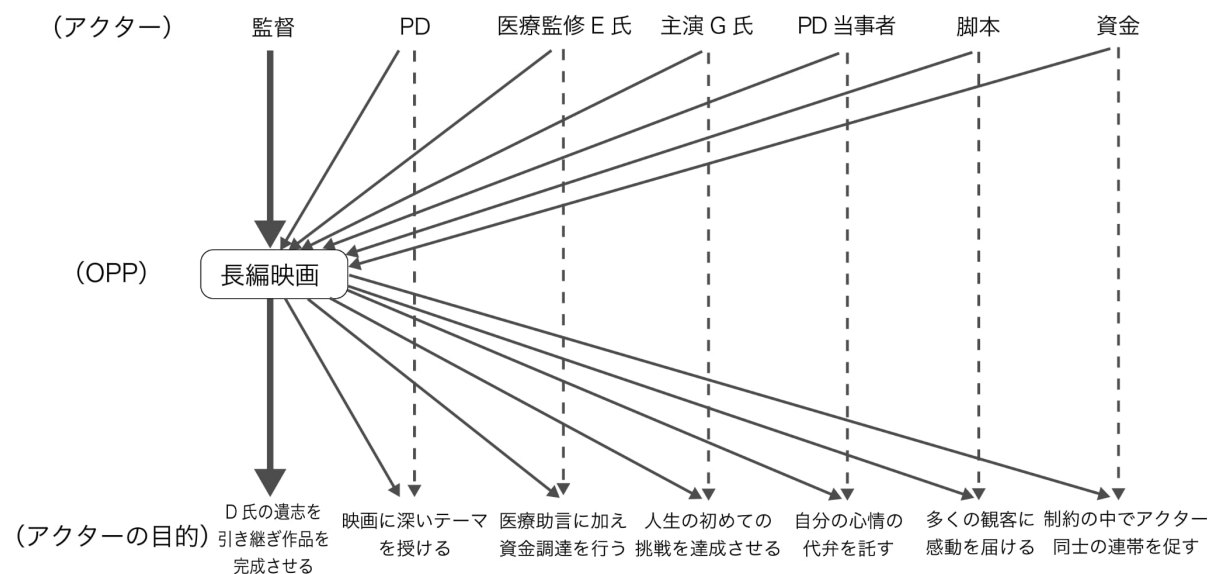


図 38 第二フェーズの「動員」におけるアクターとの関係性

6.2.2 映画製作の本過程における 4 つの価値

本項では、第二フェーズである資金調達および撮影段階において、映画製作の過程そのものが、情緒的価値、社会的価値、共感的価値、教育的価値を創出していた点を整理する。ここで扱う価値は、既に示した価値概念に基づく主観的かつ文脈依存的な成果である。なお、本項では、合理性や利便性、経済的効率の向上といった機能的価値は議論の対象外とする。また、チケット購入や上映依頼、上映拡大などの定量的成果は「便益」として区別し、価値の議論から切り分ける。

第一に、情緒的価値である。第二フェーズでは、短編から長編へという企画の拡大、脚本の改訂、撮影準備の具体化といった節目が連鎖し、関係者の期待や不安が繰り返し揺れ動く局面が生じた。そのなかで、主演俳優 G 氏の参画は、プロジェクトにとって象徴的な転機となり、関係者に期待と希望をもたらせた。G 氏は高い知名度を有する存在として、映画の公共性を拡張する役割を担っただけでなく、作品の趣旨に共鳴し、現場の不確実性を引き受けながら制作へ関与する姿勢を示した。こうした姿勢は、支援者の応援したいという情動を喚起

し、企画が中編から長編へと移行する局面における心理的な追い風として作用した。

さらに、企画責任者 D 氏の急逝という予期せぬ出来事は、当事者や関係者に深い悲しみをもたらす一方で、監督が代表アクターとして前面に立ち、製作チームと支援者を束ね直す契機となった。監督は、D 氏が生前に残した語り・映像記録・SNS 投稿といった物質的痕跡を非人的アクターとして媒介しながら、D 氏の遺志を作品の核として引き受けた。これにより、製作の意思決定と対外的な発信の双方で旗振り役を担いながら、プロジェクト継続の推進力を生み出した。このとき情緒は、個々の悲嘆に閉じるのではなく、作品を前へ進める動機と責任感として共有され、連帯の持続を支える力として働いた。

第二に、社会的価値である。資金調達と撮影準備の進展は、製作チーム内部の結束だけでなく、全国各地の当事者や医療関係者、支援者、ファンといった多様な関係者を、ゆるやかな協働関係へと再接続した。クラウドファンディングの実施や情報発信は、離れた場所にいる関係者同士の接点を増やし、互いの役割を見える形にしながら、地域や所属を越えたつながりを形成した。結果として、映画製作は単なる作品制作にとどまらず、共通の目的に向けて他者と関係を取り結び、維持し、更新していく社会的実践として展開した。とりわけ、F 氏が当初の医療監修という役割にとどまらず、人的ネットワークを介して協賛獲得や支援の呼びかけに関与したことは、専門職の境界を越えた役割の拡張であり、プロジェクトが社会的な協働の場として機能していたことを示している。

第三に、共感的価値である。第二フェーズでは、資金という非人的アクターが、単なる数値目標ではなく、関係者の共鳴や賛同を可視化する指標として立ち上がった。支援者による資金提供は、金銭的支援に還元されない、物語への参加表明として解釈され、支援者は寄付者ではなく共に作品を成立させる担い手として位置づけられていった。これは、映画が提示する当事者の経験や課題が、支援者の感情と接続し、理解と応援への意志を喚起した結果である。また、脚本の改訂に際して当事者の語りや実践知が取り込まれたことは、当事者の経験が制作物へ翻訳され、将来の観客の理解可能性へと接続される過程であり、共感の条件を整える作用を果たした。こうして共感的価値は、当事者と非当事者の隔たりを縮め、映画製作への関与を継続させる関係性の基盤として創出された。

第四に、教育的価値である。撮影段階においては、作品内容を成立させるた

めに、当事者の経験に根ざした知識や感覚が制作現場へ持ち込まれ、キャストやスタッフの理解が更新されていった。とりわけ G 氏は、単に当事者を理解する演者としてではなく、当事者としての経験を参照しつつも、他の当事者が抱える症状や生活上の困難の多様性に耳を傾けながら、表現と協働のあり方を現場で組み立てていった。この過程は、制作に参与したキャストやスタッフにとって、病いをめぐる理解を知識として学ぶだけでなく、他者との関係性のなかで身体感覚や判断基準を更新していく学習の機会となった。さらに、医療監修や理学療法士の専門知が脚本や演出へ反映されたことにより、制作現場は、医療と表現が交差する実践の場として、参加者に新たな視点をもたらした。結果として、映画製作は、価値観の転換や他者理解の深化を促す教育的契機を内包し、公開前から学びの場として機能していたと言える。

以上のように、第二フェーズでは、脚本、資金、PD といった非人的アクターが、企画の拡大や不測の事態を含む過程のなかで、多様な人的アクターの役割と関係性を再編しながら、情緒的価値、社会的価値、共感的価値、教育的価値を複合的に創出していた。このことは、映画製作が完成物の提供に先立ち製作過程そのものを通じて多層的な価値を生み出しうることを示している。

6.2.3 本節のまとめ

本節では、映画製作の第二フェーズが、第一フェーズで明確になったテーマとメッセージを具体的な映画作品として実現させるための極めて重要な段階であったことを明らかにした。ANT の翻訳プロセスを通じて、D 氏の企画発起から長編映画化、そして困難な状況下での撮影敢行に至るまで、多様な人的・非人的アクターが複雑に絡み合い、互いに影響を与えながらネットワークを形成・再編していった過程を分析した。

特にこのフェーズでは、人的・非人的アクターが相互に作用しながら、役割や機能を柔軟に変化させ、目的の実現に向けてネットワークを強化・再編していく様相が顕著であった。クラウドファンディングの成功や主演俳優の決定、支援者の巻き込みといった実践を通じて、「長編映画を完成させる」という目的が OPP として具体性を増し、アクター間の関係性は一層強固なものとなった。

D 氏の逝去や E 氏の離脱、コロナ禍といった予期せぬ困難が、プロジェクトに試練を与えたものの、危機それ自体が翻訳の契機として再解釈され、一層ネットワークの関係性が強化され、創造的な解決策が導き出された。そして、当事者の主体的な参加による共創性、困難を乗り越える連帯の強化、社会関係資

本の活用による資源動員力、そして資金と時間の制約を切り盛りする調整力といった側面が、プロジェクト運営上の実践として顕在化した。

最後に、本フェーズにおいて、情緒的・社会的・共感的・教育的といった多様な価値が創出されていたことが確認された。これは、映画製作という実践が、単なるコンテンツの生成にとどまらず、参加者同士の信頼関係、社会的認知、当事者の自己効力感の醸成といった多層的な価値共創の場となりうることを示している。

6.3 第三フェーズ：作品完成後の上映会やコミュニティ活動

本節では、映画が完成し世に送り出された後に展開された一連の上映会・映画祭・自主上映・講演会・学術発表といった一連の「公開・社会還元フェーズ」に焦点を当てる。ここでは、作品というモノが完成した時点で一度収束したかに見えたアクターネットワークが、公開を契機として新たな領域へと拡張され、再び多様な人的・非人的アクターが巻き込まれていく動態を検討する。

具体的には、メディアでの取材、劇場公開、映画祭での受賞、全国各地での自主上映会、講演会・学術発表、さらにはバリアフリー版メディアやネット配信などのマルチユース展開を対象とし、それらがいかに作品固有の価値を再生産しつつ、PD 当事者コミュニティや医療・福祉・教育領域、さらには行政や企業セクターへとネットワークを拡げたのかを分析する。

6.3.1 ANT の翻訳の過程を通じたアクターの動員

まず、「問題化」の再起動が、上映という行為そのものを通じてなされた。完成作品の公開によって、PD という非人的アクターをめぐる理解・共感・対話の必要性があらためて提示され、観客、医療者、行政職員、教育者、福祉関係者など、多様なステークホルダーが問題の再定義に巻き込まれた。とりわけ、PD 当事者やその家族、支援団体は、映画というメディアを介して自身の経験と社会課題を可視化する媒介を得たことで、能動的な参加者として位置づけられていった。

この問題提起を受けて、プロジェクトは「関心づけ」の位相へと移行した。劇場公開は、まず一般の観客の PD への関心を引きつける強力なトリガーとなった。新聞、ウェブニュース、ラジオ番組などのメディア露出は、作品の社会的訴求力を高める翻訳の媒介物として機能し、より広範な層の関心を呼び込んだ。また、映画祭での受賞は、作品の芸術的価値と社会的価値を公的に承認し、

新たな観客層や、これまで PD 問題に関心のなかった関係者の関心をも喚起した。さらに、全国各地で企画された自主上映会は、地域コミュニティや特定の団体が PD 問題に深く関心を持つ具体的なきっかけとなり、価値共創の場が創出されていった。

関心づけられたアクターたちは、次第にプロジェクトへの「取り込み」が進んでいった。観客は、映画鑑賞を通じて PD への理解を深め、SNS での感想共有や口コミを通じて「共感者」としてネットワークに参入し、作品のメッセージを自発的に拡散する役割を担うようになった。PD 当事者コミュニティは、映画を「自分たちの声を代弁する強力なツール」として積極的に受け入れ、自主上映会の企画・運営や情報発信に協力することで、主体的にネットワークへ参画していった。医療・福祉・教育領域のアクターは、映画を PD の啓発・教育のための有効なツールとして位置づけ、製作者を講演会や学術発表の場に招くことで、知識の普及と社会実践のネットワークへ接続した。行政や企業もまた、映画の社会的影響力や PD への関心の高まりを受けて連携可能性を探索し、ネットワークへと関与していった。バリアフリー版メディアやネット配信といったマルチユース展開は、作品のアクセシビリティを向上させ、より多様な層の取り込みを促進した。

そして、プロジェクトは「動員」の最終局面へと進む。完成した映画は、公開後も「PD の社会認知向上」という当初の目的に向けて、多様なアクターを動員し続けた。観客は「伝播のアクター」として、PD 当事者コミュニティは啓発活動の「担い手」として、それぞれが独自のオペラント資源（知識・経験・ネットワーク）を統合し、活動を全国規模へと波及させた。医療・福祉・教育関係者は「知識の伝達者・実践者」として、行政や企業は「制度化や支援の媒介者」として動員された。監督や製作者は、作品の顔として各地での上映会や講演会に登壇し、継続的にメッセージを発信する中心アクターとして機能した。これにより、作品と社会との間の翻訳プロセスは公開後も持続し、映画公開にとどまらない越境的サービス価値を創出した。

6.3.2 映画製作の本過程における 4 つの価値

本節では、完成した映画作品が社会に出ていく過程である作品上映、情報発信、観客との対話、支援者との連携の実践を通じて、どのような価値が創出されたのかを分析する。本プロジェクトにおける映画製作は、単なる映像作品の完成にとどまらず、多様なアクターの参画を通じて価値が共創されるプロセス

であった。その結果として生成された価値は、経済的な指標では測りきれない複合的な社会的インパクトを備えていた。

第一に、情緒的価値の創出である。映画祭での受賞や新聞・テレビ・Webメディアでの本作の紹介は、単なる成果の可視化にとどまらず、PD 当事者や関係者のこれまでの取り組みが社会的に評価された象徴的な出来事となった。これにより、当事者や支援者にとっては深い喜びと自信をもたらし、また観客にとっても、感動や共鳴を呼び起こす情動体験となった。結果として、作品を媒介とした情緒的なネットワークを広範に拡張し、共感と承認の輪が広がっていった。

第二に、社会的価値の創出である。公開後には全国各地で PD 当事者や家族による自主上映会が立ち上がり、地域社会における当事者主体の連帯が具現化された。上映会は単なる視聴の場にとどまらず、感想共有や情報交換が行われるコンヴィヴィアルな場として機能し、孤立しがちな当事者同士を再接続した。映画がアクター間の関係性を再編成する媒介となることで、当事者コミュニティというサービス・エコシステムが強化されたのである。

第三に、共感的価値の創出である。舞台挨拶や講演会において、監督と G 氏が示す共創の姿勢や相互尊敬に基づく関係性は、観客の共感を強く喚起した。とりわけ G 氏の語りは、表現の主体となることの責任と、他者との協働を通じた自己肯定感を内包しており、経験知やナラティブといったオペラント資源として観客や支援者に統合された。このように、製作プロセスの舞台裏が語られること自体が、観客を共感的ネットワークへと巻き込む強力な翻訳プロセスとして機能した。

第四に、教育的価値の創出も顕著であった。本プロジェクトは、新聞・雑誌・テレビといった各種メディアを通じて広く報道され、映画作品という枠を超えて社会課題を可視化する教材としての役割を果たすようになった。特に、PD 当事者の生き方や、彼らと共に創作活動を行うプロセスに触れることで、インクルーシブな社会のあり方について深く考える契機が提供された。また、映画完成後には、監督自身が全国各地で講演活動を行い、製作背景や当事者との協働の意義について語る機会を持った。こうした講演は、映画という視覚的・情緒的な教材に加えて、実践的なナラティブを共有する場として機能し、研修や学習の場へと有機的に接続されていった。これにより、映画は医療・福祉・教育・行政といった多様な領域において、社会変革を促す教育的インフラとして機能し、コンヴィヴィアルな道具として醸成されていったのである。

6.3.3 本節のまとめ

本節では、映画製作の第三フェーズである「公開・社会還元フェーズ」において、完成作品の公開を契機にアクターネットワークが再編・拡張され、多様な人的・非人的アクターが巻き込まれていった過程を分析した。

このフェーズにおける翻訳プロセスは、完成作品が PD の現状と当事者の声を社会に提示する非人的アクターとして機能し始める「問題化」から始まった。劇場公開やメディア露出、映画祭での受賞は、一般観客やこれまで PD 問題に関心のなかった関係者の「関心づけ」を促し、自主上映会や講演会、学術発表を通じて、当事者コミュニティや医療・行政・企業セクターを各役割へと配置する「取り込み」が遂行された。最終的に、映画は「PD の社会認知向上」という目的のために、観客、PD 当事者コミュニティ、医療・福祉・教育関係者、行政・企業、そして製作者といった多様なアクターを組織化し続ける「動員」へと至り、社会的な影響力を高めていった。

また、サービス・エコシステムの視点からは、作品完成後のフェーズにおいても、情緒的・社会的・共感的・教育的価値が共創されていたことが明らかとなった。とりわけ、PD 当事者や支援者との関係性が強化されると同時に、映画を通じた社会的意味づけが深化し、医療・福祉・教育・行政といった異分野との連携が拡張された点は特筆すべきである。

以上を踏まえると、第三フェーズは、完成作品を起点として新たな連携と実践が連鎖的に生まれ、ネットワークが更新され続ける局面であったと整理できる。さらに、本研究全体を通じてみれば、非人的アクターである「脚本」「資金」「PD」そして完成した映画作品が、D 氏、E 氏、F 氏、G 氏、そして監督といった人的アクターの役割を変容させ、ネットワークを拡張・強化してきたことが示された。この動的な翻訳プロセスは、予期せぬ困難を乗り越える連帯を生み、最終的な創造的成果と社会貢献へと繋がった。映画製作は、単なる制作物として提供されるだけでなく、その過程自体が多様な顧客との関係性を深め、共感や学びを求心力として社会へ波及していくサービス・オファリングであることが明らかになった。

第7章 考察

本章では、第5章および第6章で分析した映画製作の各フェーズにおけるアクターネットワークの動態と、そこから創出された多層的な価値に関する知見を統合し、より高次の視点から考察を行う。特に、本研究で明らかになった、映画製作プロセスが単なる「制作物」を創り出す行為にとどまらず、多様なアクター間の「翻訳」を通じて継続的に価値を創出するサービス・エコシステムとして機能していた点に焦点を当てる。非人的アクターがエージェンシーを発揮し、それが人的アクターと有機的に結びつくことで、様々なサービス・オフリングを萌芽していくメカニズムを考察する。

7.1 非人的アクターによる価値共創のメカニズム

映画製作における一連の活動、特に取材活動や公開前のプロモーション活動をサービスとして捉える際、非人的アクターは価値共創のメカニズムを駆動する枢要な役割を担う。ANTの視座に立てば、このメカニズムは、人とモノ、行為と意味がネットワークを形成し、それが映画製作を取り巻く関係性や価値創出に寄与する仕組みとして理解できる。本節では、非人的アクターが果たす役割に焦点を当て、価値共創の具体的なプロセスを明らかにする。

以下では、PD・脚本・資金という主要な非人的アクターが、①物語の意味づけ、②役割再編、③資源統合を通じてネットワークを駆動した点を整理する。

7.1.1 PDという非人的アクターによるネットワーク形成と価値共創

「PD」は、第一フェーズで観察した取材対象者兼ドキュメンタリー主人公A氏をはじめ、企画者D氏や本映画主演俳優G氏といった当事者にとって克服すべき課題であった。他方で、それは監督、理学療法士E氏、医療監修F氏といった支援者にとってもネットワーク形成を誘発する媒介として機能した。ANTの観点からみれば、PDは単なる病理ではなく、物語形成や価値共創を推進するアクターとして作用していた。具体例として、以下の3点が挙げられる。

まず、物語の核を形成した点である。PDは、A氏の日常における身体的制約や夢の実現過程に加え、D氏およびG氏が日常生活で直面した経験をも物語資源として束ね、「困難に立ち向かう」「病いと共に生きる」という普遍的なテーマを作品に提供した。このテーマは、観客が深い共感を抱く物語の基盤として

機能し、映画製作の意義を高めた。PD が持つリアルな課題は、脚本に深みを与え、観客の感情を揺さぶるための不可欠な要素となった。

次に、人的アクターの役割の再編と動員を促した点である。D 氏は「当事者」から「企画責任者」へ、G 氏は「PD と向き合う歌手」から「PD 当事者の代弁者としての主演俳優」へと再定義された。同時に、E 氏は PD 当事者のリハビリテーションの可能性を映画製作で実践する担い手として、F 氏は医療監修に加え協賛獲得や倫理面の助言へと活動領域を拡張し、監督は創作とプロデュースを横断する翻訳者としてネットワークを束ねた。PD という非人的アクターが中心に据えられることで、各アクターの関係は再構成され、協働の規範や役割期待が更新されていった。

最後に、社会的認知の拡大を促した点である。PD が映画のテーマとして前景化されることで、観客や支援者の間に新たな認知や行動の契機が生まれ、PD 当事者への理解や支援の輪が広がった。このプロセスは、非人的アクターである PD が、映画製作を超えて広範な社会的価値を生み出しうることを示している。すなわち、PD は主題であると同時に、関係性を再編成する媒介者として価値共創の起点を提供していた。この起点において重要なのは、PD という特性を「克服すべき欠損」としてのみならず、新たな物語や関係性を生み出す多様性（Diversity）の源泉として再定義した点にある。PD がアクターとしてネットワークの中で前景化されることで、健常者中心の制作規範が揺さぶられ、当事者の身体性を前提とした新たな協働の形が要請された。これは、属性の差異を排除せず、むしろその差異を価値創造の契機として活かす DEI の初動段階の実践として理解できる。

7.1.2 脚本という非人的アクターによるネットワーク形成と価値共創

「脚本」は、映画製作の初期段階において、その未完成性ゆえに能動的なアクターとして機能し、ネットワークの形成と価値共創を促進した。

まず、協働の結節点としての役割である。初期の脚本が当事者の実情を十分に捉えきれていないという不完全性は、D 氏、E 氏、F 氏、そして監督といった人的アクターに対話の場を要請し、より深い当事者理解とリアリティの追求を促した。この不完全性は、単なる質の欠損ではなく、アクター間の協働の密度を高め、物語を協働で紡ぎ出すプロセスを活性化する要因となった。

次に、物語の共同制作者を生み出す役割である。当事者のナラティブが脚本に反映されることで、E 氏は自身のリハビリテーションの知識を物語に埋め込

む共同制作者へと、また F 氏は医療監修として専門知識を提供するだけでなく、物語のリアリティを担保する役割へと変容した。脚本は、制作関係者への単なる指示書ではなく、当事者の声や専門家の知見を統合し、新たな意味を創出する役割を担った。

最後に、期待感と参加意欲を醸成する役割である。改訂された脚本の質の向上は、PD 当事者コミュニティの映画製作への参加意欲を大きく高め、短編から長編映画への企画拡張を後押しした。脚本が描く物語の持つ力は、より多くの人的アクターをネットワークに取り込み、プロジェクトの規模拡大を正当化する重要な要素となった。

7.1.3 資金という非人的アクターによるネットワーク形成と価値共創

「資金」は、映画製作において単なる資源ではなく、その存在形態や調達プロセスを通じて能動的なアクターとして機能し、ネットワークの形成と価値共創に貢献した。

まず、試金石としての役割である。初期段階において、製作費の不足はプロジェクトの実現可能性を問う試金石となり、資金調達の困難さを顕在化させた。この制約は、監督がプロデューサーとしての責任を担う契機となった。実際、監督は D 氏と二人三脚で資金獲得に奔走するなど、人的アクターの役割変容と能動的な行動を誘発した。

次に、関与度合いを示す指標への変容である。クラウドファンディングの成功は、資金を単なる金銭的支援から、支援者の作品への関与度合いを示す指標へと再翻訳した。資金提供者は「寄付者」ではなく「共創者」として位置付けられ、資金の流入そのものがネットワークへの積極的な参加表明となった。これにより、資金は作品への共感や期待感、連帯感といった情緒的要素と結びつき、ネットワークの質的・量的拡大を促進した。つまり資金は、量的制約であると同時に、関与の可視化を通じてネットワークの求心力を高める媒介でもあった。

最後に、資源動員とネットワーク拡張の媒介である。クラウドファンディングや企業協賛によって集まった資金は、本映画主演 G 氏や新たな映画業界のプロデューサー、多数のキャスト・スタッフの動員を可能にした。資金は、単なる経済的資源としてだけでなく、人的ネットワークを介して具体的な撮影体制を支え、劇場公開や配給といった新たな領域へのネットワーク拡張を促す不可欠な資源へと変容した。加えて、資金調達の営為自体が外部アクターの参入を

促すサービス・オフリングとしても機能し、結果として製作過程の価値共創を前進させた。

7.2 公開以前の営為における価値向上サービスの理論的意義

本研究が着目した映画製作の取材活動におけるドキュメンタリー映画制作という、本編の映画公開以前の営為は、従来のサービス研究が等閑視してきた領域である。しかし本研究は、これらの営為がサービス・オフリング全体において、能動的な価値向上サービスとして機能することを明らかにした。公開前の企画・取材段階における当事者との深い共同生産こそが、最終的な鑑賞体験の情緒的価値や教育的価値を強化し、さらに SNS 広報やクラウドファンディングといった機能実現サービスの効果を高める基盤となる。その理論的意義を以下の3点に整理する。

7.2.1 多面的視線の連携を通じた双方向的共感

取材活動では、監督の参与観察とオートエスノグラフィを併用し、監督の視線、PD 当事者の視線、そして観客の視線といった多様な視線を体系的に取り込んだ。これらをドキュメンタリー作品という媒体に翻訳することで、PD 当事者の見えにくい苦悩や主体的な工夫が多層的に表現された。上映前から SNS やメディアで断片的に共有されたこの映像は、各まなざしを相互に連携させることで、従来の一方向的情報伝達を超えた双方向的な共感を生み出した。観客は自らの視点と映像内の視点が重なり合う体験を通じて、PD への社会的関心をより深めていく。このように、サービス提供者が顧客やステークホルダーの経験知やナラティブといったオペラント資源を深く共有し、それぞれの視線を再構築することで、社会全体に情緒的・教育的価値を拡張できる方法論が提示された。

加えて、先行して作成・配布されたティザーフライヤーは、こうした視線の連携を事前に可視化する媒体として機能した。そこでは、企画者 D 氏の志と物語の主題、撮影開始予定や資金調達の達成度といった進捗が同一画面上に提示され、追悼の情動を「いま何を・誰が・どこまで進めるか」という具体的な行動計画へと変換した。つまり、フライヤーは監督・当事者・支援者・潜在的観客の視線を一枚に束ねる関心づけの媒体として、アクター間の結束と連帯を強化し、情緒的価値と共感的価値の拡張を後押ししたのである。

7.2.2 非人的アクターの能動的翻訳が生むサービス・エコシステム

本研究では、「PD」という「課題」と、「脚本」という「物語の核」、「資金」という「資源」といった非人的アクターが、映画という別の非人的アクターを媒体として、D氏、E氏、F氏、G氏、そして監督といった人的アクターの間でどのように翻訳され、連鎖的に動員されていったかを ANT の視点から分析した。この知見は、非人的アクターを単なる受動的な資源としてではなく、エージェンシーを持つ能動的な担い手として捉えることで、サービス・エコシステム全体を活性化できることを示している。本研究ではこのプロセスを、図 39 に示すように、以下の 4 段階からなる「サービス・エコシステムの翻訳モデル」として再構成する。

①課題の現出：非人的アクターが課題や希望を象徴し、ネットワークの「問題化」が起こる局面。

②意味の共鳴：その象徴がアクター間で翻訳・共有され、共通の文脈が形成される「関心づけ」の過程。

③協働の構築：脚本や資源が介在して具体的な行動が組織化され、アクターの「取り込み」が進行する局面。

④関係の定着と拡張：形成された関係性が社会システム内に定着し、さらなるアクターを「動員」しながらネットワークが拡張していく段階。

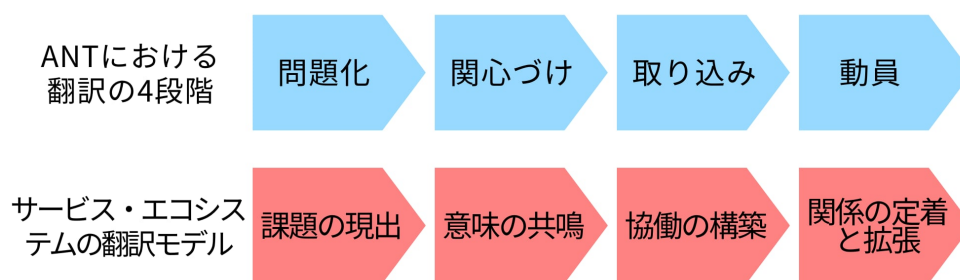


図 39 サービス・エコシステムの翻訳モデル

これら 4 段階は、多様なステークホルダーが関与する社会システムにおいて、多層的な連帯がいかに関与され、持続可能なサービス・エコシステムがいかに関与されるのかを理解するための有効なフレームワークとなる。本研究では、「PD」や「脚本」、「資金」が映画製作において能動的な媒介者として機能し、

人的アクターの意識や行動を変容させ、新たな連帯と共感を創出したように、このメカニズムは他のサービス領域においても応用可能である。すなわち、非人的アクター自体が人的アクターの行動や認識を誘引し、意図せぬ形でネットワークを形成・再構築する動的なアクターとして捉えることで、複雑な社会課題の解決と持続可能なエコシステムの構築に貢献しうると考えられる。

7.2.3 完成以前の営為がコア／機能実現サービスを強化する基盤

取材で得られた精緻なエピソードは、コア・サービスである本映画の劇場上映の情緒的価値を高める土壌を提供したと同時に、SNS・クラウドファンディング・上映告知などの機能実現サービスにも素材として活用された。すなわち、取材の成果は、脚本・広報物・登壇で語られるナラティブへと再翻訳され、それによって公開前から製作過程自体への外部アクターのプレゼンスが醸成され、支援者ネットワークが強化された。従来のサービス設計では見落とされがちだった企画・開発段階の顧客エンゲージメントが、独自の価値向上サービスとして成立し、最終的なサービス成果を左右する決定的要素となりうることが示された。

以上、本節を通じて、本研究は、映画公開以前の営為が映画製作における「コア・サービス」「機能実現サービス」「価値向上サービス」の3つのサービス要素を相互補完的に支えることを明らかにした。これらの知見は、クリエイティブ産業や社会課題解決型サービスにおける価値共創プロセスの設計や実践に示唆を与えるものであると考える。加えて、公開以前の営為を周辺的な活動ではなく、価値向上の中核的機会として位置づけ直す点に、本研究の理論的貢献がある。

7.3 公開後の非人的アクターに着眼した考察

本節では、第6章で分析した「公開・社会還元フェーズ」におけるアクターネットワークの動態を、公開後の非人的アクターの役割に着目して深掘りする。完成した映画作品そのものが、いかに能動的なアクターとして機能し、その存在が新たな社会的問題を提起し、多様なアクターを巻き込み、価値を創出していったのかを考察する。続けて、本論文の主題である「共生的価値」の生成と拡張について詳述する。すなわち、人的・非人的アクターを交えた異種混種のネットワークにおいて、相互承認と相互調整を重ねながら、「共に生きる」ための条件、制度、および社会関係資本が持続的に醸成されることで、いかなる価

値が創出していったかを論じる。

7.3.1 完成作品という非人的アクターによるネットワークの拡張

映画製作の最終段階で完成した作品は、単なる「制作物」から、社会に直接働きかける強力な非人的アクターへと変容する。この完成作品は、公開後も継続的にアクターネットワークを駆動し、その拡張と再編を促した。

まず、社会的課題の「問題化」の継続である。完成作品は、劇場や配信プラットフォームを通じて観客に提示されることで、PD という病理が持つ多面的な課題（身体的制約、社会的孤立、医療理解の不足など）を、具体的な物語として社会に提示した。これにより観客は、PD に対する新たな認識を形成し、社会全体の PD に対する理解不足や支援の必要性を、自身の生活世界に接続された課題として捉え直す契機を得る。映画は、単に情報の提供にとどまらず、観客の心に直接訴えかけ、既存の社会構造や認識に対する問いを投げかける能動的なアクターとして機能した。

次に、「関心づけ」と「取り込み」である。完成作品は、メディア取材や映画祭での受賞を通じて社会的注目を集め、これまでプロジェクトに関与していなかった広範な層の関心を惹きつけた。特に、映画祭での受賞は、作品の芸術的価値と社会的価値を公的に承認し、新たな観客層や関係者、さらには市議会議員といった政策立案者の関心を喚起した。これらのアクターは、映画鑑賞や関連報道を通じて PD を巡る課題への理解を深め、「共感者」や「支援者」としてネットワークに取り込まれていった。また、自主上映会の開催は、地域コミュニティや特定の団体が映画を介して PD 問題に深く関わる具体的な場となり、新たな人的アクターをネットワークに吸着させる強力な媒介となった。さらに、バリアフリー版メディアやネット配信といったマルチユース展開は、地理的・身体的制約を超えて作品へのアクセスを可能にし、より多様な層の取り込みを促進することで、ネットワークの裾野を大きく広げた。ここでのマルチユース展開は、単なる市場拡大の戦略ではなく、情報アクセスにおける「公平性 (Equity)」を担保するための不可欠なプロセスである。地理的・身体的条件にかかわらず、誰もが作品を介した対話に参加できる環境を、バリアフリー版等の非人的アクターが整備することで、社会から看過されがちな人々を「包摂 (Inclusion)」する実質的な基盤が構築された。

最後に、社会的な「動員」の促進である。完成作品は、そのメッセージと物語の力によって、取り込まれたアクターたちを具体的な行動へと動員する。観

客は、映画から得た共感や学びを SNS で共有したり、周囲に鑑賞を勧めたりすることで、作品のメッセージを拡散するアクターとして機能した。PD 当事者コミュニティは、映画を自分たちの声を社会に届ける強力なツールとして活用し、自主上映会の企画・運営や啓発イベントへの参加を通じて、主催者として主体的に関与した。医療・福祉・教育領域のアクターは、映画を教材として活用したり、製作者を講演会や学術発表の場に招いたりすることで、PD への理解を深め、社会実践を推進する知識普及の役割を担った。さらに、映画の社会的影響力や PD への関心の高まりは、行政や企業を巻き込み、政策提言や CSR 活動への結びつきを促す社会変革の支援者としての動員へと繋がった。

このように、完成作品という非人的アクターは、問題化・関心づけ・取り込み・動員を持続的に循環させる媒介として働き、当事者の語りを公共へと拓く実践、サードプレイスの形成、リカレントな学びの場の萌芽、職場や地域でのリテラシーの涵養といった変容を誘発した。完成作品は、異種アクター間の相互承認と共助の規範を可視化・共有し、共生的価値を駆動する非人的アクターであった。この「共生的価値ネットワーク」は、図 40 に示すように、当事者、製作者、専門家、支援者、観客といった多様な人的アクターが、相互の知識、経験、感情を映画製作というプロセスで共有し、密接に関係し合うことで形成された。このネットワークは、単に情報を伝達するだけでなく、各アクターがそれぞれの視点やリソースを持ち寄り、互いの存在を承認し合うことで、「共に生きる」ための実践的な関係性を構築していく。完成作品は、このネットワー

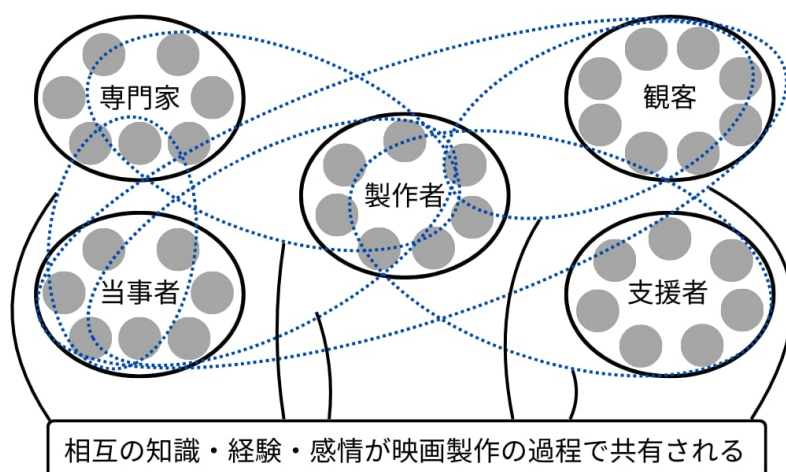


図 40 共生的価値ネットワーク

クの結びつきを可視化し、さらに新たなアクターを巻き込むための媒介として機能したのである。

7.3.2 公開後の非人的アクターが創出する価値

公開後の非人的アクターである映画作品そのものが、第5章で述べた多層的な価値をいかに再生産し、拡張していったかを考察する。

第一に、情緒的価値である。完成作品は、その物語と映像表現を通じて、観客に深い感動や共感、希望といった情緒的価値を直接的に提供した。本映画主演俳優 G 氏の演技や企画者 D 氏の遺志が作品に織り込まれることで、観客は PD 当事者の葛藤や苦悩を追体験し、感情的なつながりを深めた。公開前の段階で醸成された期待感や共感、実際の鑑賞体験を通じてより強固な情緒的価値として結晶化した。

第二に、社会的価値である。映画の劇場公開や映画祭での受賞、そしてメディアでの広範な報道は、作品を社会的議論の俎上に載せ、PD というテーマへの関心を社会全体で共有する機会を創出した。これにより、PD 当事者コミュニティの連帯が強化されるだけでなく、これまで PD に無関心であった層も巻き込み、地域・職域・専門領域を横断するゆるやかな協働が具体化した。

第三に、共感的価値である。完成作品は、PD 当事者の経験を社会に可視化する媒介として機能し、当事者の見えにくい苦悩や日々の工夫を広く共有可能なものとした。観客は、映画を通じて当事者の視点に立つことで、当事者の経験や感情に深く共鳴し、共感に基づく新たな関係性を構築した。この共感、単なる感情移入にとどまらず、PD 当事者への具体的な支援行動や、社会におけるインクルーシブな環境づくりへの意識変革へと繋がる基盤として機能した。

第四に、教育的価値である。映画は、PD に関する知識や理解を深めるための強力な教育ツールとして機能した。特に、G 氏が身をもって PD 当事者のリアルを演じたことは、言葉だけでは伝えきれないインクルージョンの実践的意味を、観客や教育関係者に体験的に理解する機会を提供した。講演会や学術発表の場で映画が活用されることで、医療・福祉・教育・行政といった多領域へ接続され、映画は社会変革を促す教育的インフラ、すなわちコンヴィヴィアルな道具として醸成されていった。

最後に、機能的価値について補助線的に述べる。本研究は、情緒的・社会的・共感的・教育的といった次元の価値共創の動態を主たる射程としているため、機能的価値は補助線的な位置づけとして以下に記述する。製作過程において、

「離島に住んでおり劇場へ行けない」「PDの進行による外出困難のため、映画館での鑑賞を諦めざるを得ない」といった外部アクターからの切実な声が製作者に突きつけられた。これらの声は、製作者を「誰一人取り残さない上映」を志向する行動へと駆動する新たなエージェンシーとして機能した。その結果、映画のマルチユース展開（バリアフリー版、ネット配信、DVD化など）が実現され、作品のアクセシビリティと利用可能性を高めた。これによって、より多くの人々がPDについて学び、理解を深める機会を得た。ひいては、作品が持つ情報伝達や啓発という機能が最大限に発揮され、その価値が継続的に社会に提供されていった。

これらの多層的な価値が複合的に作用し、新たなアクターネットワークが構築されるなかで、知識・経験・感情が循環する実践が形成された。その結果、相互承認と協働を基盤とするエコシステムが醸成され、共生的価値が結晶化したのである。

7.4 本章のまとめ

本研究は、映画製作プロセスを単なる「制作物」を創り出す行為としてではなく、多様なアクター間の「翻訳」を通じて継続的に価値を創出するサービス・システムとして捉え、そのメカニズムをANTの視点から多角的に分析した。

第一フェーズ（脚本制作のための取材活動）では、PDという病理と着物という非人的アクターが、取材対象者でドキュメンタリー作品主人公A氏、夫B氏、和装デザイナーC氏、そして監督といった人的アクターの関心を「問題化」し、「関心づけ」を通じてネットワークを形成・再編していった。この段階で、取材活動を通じて制作されたドキュメンタリー作品がOPPとして機能し、アクター間の翻訳を成立させる結節点となった。

第二フェーズ（映画製作の実現に向けた資金調達や撮影段階）では、「脚本」、「資金」、「PD」という非人的アクターが、企画者D氏、理学療法士E氏、医療監修F氏、本映画主演俳優G氏、そして監督といった人的アクターの役割を変容させ、ネットワークの拡張と強化を促した。特に、D氏の急逝やE氏の離脱、コロナ禍といった予期せぬ困難は、アクター間の協力と役割の再定義を通じて、プロジェクトの連帯を強化し、創造的な解決策を導き出す契機となった。

第三フェーズ（作品完成後の上映会やコミュニティ活動）では、完成した映画作品そのものが能動的な非人的アクターとして機能し、社会に継続的に働きかけた。作品は、PDという社会課題を「問題化」し続け、メディアや観客、PD

当事者コミュニティ、医療・福祉・教育関係者、行政・企業といった多様なアクターを「関心づけ」「取り込み」「動員」することで、ネットワークをさらに拡張した。その結果、PDの社会的認知の向上と、共生社会の実現に向けた具体的実践が加速された。

これらの各フェーズを通じて、映画製作プロセスは、情緒的価値、社会的価値、共感的価値、教育的価値といった多層的な価値を継続的に創出していたことが明らかになった。特に、非人的アクターが単なる受動的な資源にとどまらず、価値創出の能動的な担い手として、人的アクターの意識や行動を駆動し、意図せぬ形でネットワークを形成・再構築する動的な役割を果たした点は、本研究の重要な貢献である。

そして、これらの価値が複合的に作用し、アクター間の相互承認と協働の規範を強化していく過程で、共生的価値が結晶化していった。本研究における共生的価値とは、当事者・製作者・観客・専門職・行政等が互いのオペラント資源（知識・経験・感情）を往還させ、相互承認と協働の規範を共有しつつ、各当事者のウェルビーイングと公共善の双方を同時に高めていく価値である。これは、単なる一方向的支援の総和ではなく、関係の質の向上を通じて立ち上がる統合的価値である。

以上の考察は、映画製作を、製作者が外部アクターに価値を一方向的に提供する営みとしてではなく、異質なアクター同士が映画という媒介を通じて相互に依存し、影響しあう一つのシステムへと移行していく過程として捉える必要性を示している。この点で本研究の知見は、安富（2006）のいう「共生的価値創出」の視座と接続される。すなわち、本事例における価値とは、作品完成という成果物に内在するものではなく、関係性の再編と学習過程の持続の中で醸成される共生的な生成物であった。ここで重要なのは、映画製作があらかじめ定められた価値を届ける活動ではなく、関係する諸主体が相互に変容しながら、新たな関係性と意味を生成していく実践であったという点である。

さらに、この結晶化プロセスは、現代社会が目指すべきDEIの理想像と重なり合う。すなわち、多様な主体の存在を認めるだけでなく（Diversity）、仕組みや環境の工夫によって参画の障壁を取り除き（Equity）、誰もが排除されることなく参加者として関係性の形成・更新に参画できること（Inclusion）によって、「共生」の動態が生み出されるのである。本研究は、映画製作という実践を通じて、その動態を記述した。

以上の知見は、独立系映画製作のような制約の多い環境における価値共創の

理解に新たな示唆を与える。非人的アクターを能動的な存在として捉え、その翻訳プロセスを戦略的に活用することで、複雑な社会課題の解決と持続可能なサービス・エコシステムの構築に貢献しうることが示された。

第8章 結論

8.1 発見事項

本章では、第1章において設定した主たるリサーチクエスション（MRQ）およびサブシディアリーリサーチクエスション（SRQ1～3）に対して、前章までの考察を踏まえた結論を提示する。映画製作プロジェクトという実践を通じて、人間と非人間がどのように連携し、サービス・エコシステムを形成しながら共生的価値を共創していったのかを、ANTに基づいて明らかにする。

MRQ：独立系映画の製作プロセスにおいて、人的アクターと非人的アクターの連帯は、いかにして観客や当事者を巻き込むサービス・エコシステムを構築し、共生的価値を共創しうるのか。

SRQ1：映画のテーマや脚本などの非人的アクターは、企画・取材・脚本開発等の製作前段階において、いかにして業界外の多様なアクターを製作プロセスへ動員し、連帯の基盤を形成したのか。

SRQ2：人的アクターと非人的アクターの連帯は、サービス・エコシステムの推進力として、資源統合と協働の持続をどのように支えたのか。

SRQ3：アクター間の動的な連帯は、作品の完成を超えて、参加した人々にどのような心理的・社会的・教育的変容をもたらし、共生的な意味形成へとつながったのか。

8.1.1 サブシディアリーリサーチクエスション（SRQ1）の回答

SRQ1：映画のテーマや脚本などの非人的アクターは、企画・取材・脚本開発等の製作前段階において、いかにして業界外の多様なアクターを製作プロセスへ動員し、連帯の基盤を形成したのか。

SRQ1 に対しては、映画のテーマや脚本等の非人的アクターが、製作前段階において業界外のアクター（当事者、家族、医療・福祉専門職、デザイナー、支援者等）を段階的に動員し、連帯の基盤を形成したと結論づけられる。

その初期段階では、社会的課題を前景化する明確なパーパスが共有されたことにより、非人的アクター（例えば、病理や衣装）を媒介として、当事者を含む人的アクターがネットワークに参加し始めた。自身の葛藤や苦悩の語りと象徴的モノを通じて形成された小規模かつ密度の高い関係性は、プロジェクトの精神的・感情的基盤として機能し、連帯の支柱となった。

その後の展開においては、アクターの増加に伴い、連帯の性質も再編されていった。非人的アクターである「脚本」や「資金」は、アクター間の翻訳・媒介機能を担いながら、当事者の経験や志を他の専門家や支援者へと橋渡しし、より多層的なネットワーク形成を可能にした。こうしたプロセスにおいて、人的アクターの役割も静的なものではなく、共創のフェーズに応じて再定義され続けた。

さらに、取材を通じて生成されたドキュメンタリー作品やフライヤー等は、ネットワークを可視化し、さらなるアクターに関心づける媒介となった。これらは単なる広報物ではなく、「何がすでに動き出しているか」「誰がすでに関与しているか」を示す証左として働き、外部アクターに参加の入口を提示した。これらは、外部者が無理なく関与を開始できるコンヴィヴィアルなツールとして機能し、参加の想像可能性を高め、関与のハードルを下げることで動員の条件を整えた。結果として連帯が製作チームの内側に閉じない形で形成されていた。

以上のプロセスを経て、映画という「モノ」が完成する遙か以前の段階で、非人的アクターが人的アクターの役割を更新し、業界外の多様なアクターを製作プロセスへ取り込みながら、連帯の基盤を形成していた。すなわち完成以前の営為は、動員と連帯を同時に成立させる価値向上サービスとして作動し、後のサービス・エコシステム構築を可能にする基盤を生成したと結論づけられる。

8.1.2 サブシディアリーリサーチクエスション（SRQ2）の回答

SRQ2：人的アクターと非人的アクターの連帯は、サービス・エコシステムの推進力として、資源統合と協働の持続をどのように支えたのか。

SRQ2 に対しては、人的アクターと非人的アクターの連帯は、予測不能な事態への適応を促すサービス・エコシステムのレジリエンス機能として作用し、協働を持続させる強固な推進力となったと結論づけられる。具体的には、以下の三つの仕方で推進力が確保されていた。

第一に、逆境における役割の再定義、すなわち「翻訳」の深化が資源統合の質を高めた点である。企画者 D 氏の急逝やコロナ禍による撮影中断、それに伴う約 1,000 万円の資金不足という存続の危機において、人的アクターは、資金不足や撮影延期といった制約に直面しながらも、それらを単なる阻害要因としてではなく、作品の必然性と使命を再確認させる契機として読み替えた。その結果、監督が製作総指揮としてのプロデューサーとしての役割を兼務し、医療監修者は倫理的助言者の枠を超えて資金調達や当事者窓口を担うなど、欠落した機能を相互に補完し合う形で役割が更新された。これにより、資源統合は単純な分業から、共同責任にもとづく統合へと進化した。

第二に、非人的アクターが場の維持と人的アクターの変容を担った点である。コロナ禍による撮影中断という停滞期において、改訂を重ねた脚本やそれまで蓄積された取材映像、およびドキュメンタリー作品が、アクター間の目的意識を繋ぎ止めるバウンダリーオブジェクトとして機能した。これらの非人的アクターが目指すべき目標を視覚的・情緒的に提示し続けたことで、人的アクターの物理的な分断を超えて、サービス・エコシステム内での協働のモチベーションが維持された。

第三に、資金という非人的アクターの再翻訳が関与の強化をもたらした点である。クラウドファンディングの成功により調達された資金は、単なる経済的資源ではなく、支援者の期待や連帯の意志が結晶化した存在へと変容した。この資金の存在は、製作者側に支援者のプレゼンスを常に意識させ、製作の遅延や困難に直面した際の心理的支柱となると同時に、新たな専門家やキャストを惹きつける信頼の証として、持続的な資源動員を可能にした。

以上より、人的および非人的アクター同士の連帯は、固定的な協力関係ではなく、外部環境の変化に応じて資源を動的に再統合し続けるレジリエンスとして機能していた。この動的なプロセスこそが、独立系映画という不安定な基盤の上で協働を完遂させるための不可欠な推進力であったと結論づけられる。

8.1.3 サブシディアリーリサーチクエスション（SRQ3）の回答

SRQ3：アクター間の動的な連帯は、作品の完成を超えて、参加した人々にどのような心理的・社会的・教育的変容をもたらし、共生的な意味形成へとつながったのか。

SRQ3 に対しては、アクター間の動的な連帯は、作品完成をゴールとする一

過性の製作協力を超えて、参加者の自己理解・他者理解・関係規範を更新し、最終的に PD 当事者と社会が共に生きるという共生的な意味形成へと結実したと結論づけられる。とりわけ本事例では、製作萌芽期（取材・脚本・資金調達）から完成後（公開・自主上映・対話・教育展開）までが断絶せず、人的・非人的アクターが OPP を介して相互に翻訳され続けることで、心理的・社会的・教育的価値が継続的に生成・拡張された。

第一に、動的連帯は参加者に心理的変容をもたらした。製作萌芽期である取材と脚本構築の段階では、PD という非人的アクターが、当事者・医療者・製作者を並列に巻き込み、各アクターが PD に対して抱く期待・不安・使命感・倫理的配慮を可視化した。ここで当事者が自身の物語を語る行為は、単なる情報提供ではなく、自身の経験を社会的に位置づけ直す自己解釈の更新を促し、自己肯定感や自己効力感の回復へとつながった。加えて、制作が進むにつれて、参加者は「語られる対象／支援される対象」ではなく、表現と意思決定に関与する主体として再位置づけられ、羞恥・恐れ・諦めといった感情が、誇り・希望・使命感へとリフレーミングされていった。これは、当事者の属性を「制約」ではなく固有の資源(Diversity)として承認し、表現の場への公平な参画(Equity)を整え、包摂(Inclusion)を実質化した結果として看取される心理的転回である。すなわち、動的連帯は、逆境や葛藤を単なる「困難」ではなく「意味の源泉」へと反転させる心理的転回を、個人に内面化させた。

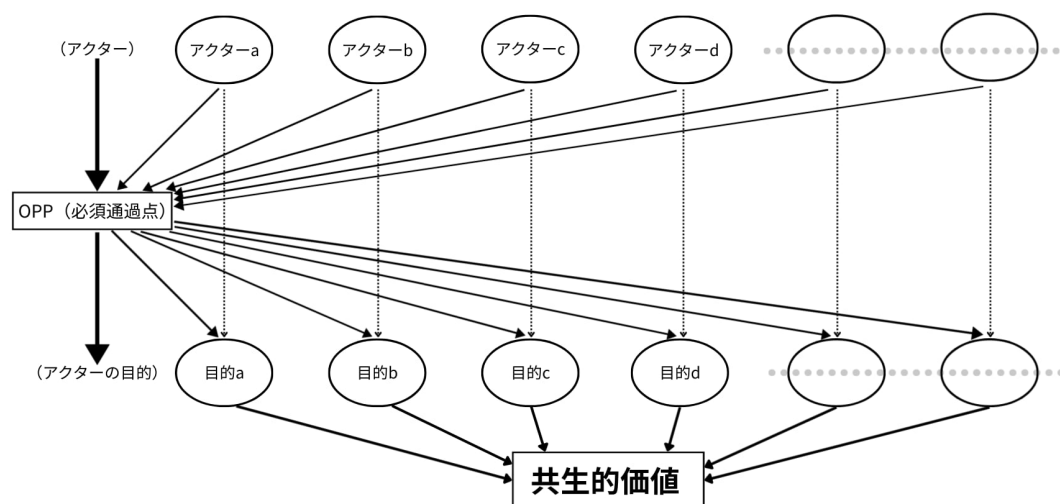
第二に、動的連帯は参加者間に社会的変容を生み出した。クラウドファンディングは資金調達手段にとどまらず、当事者の語りや製作の進捗を支援者（未来の観客）と共有する価値向上サービスとして機能し、支援者を単なる金銭提供者から「共創者」へと再定義した。これにより、当事者コミュニティと支援者の間に連帯感が醸成され、製作萌芽期から社会的価値（関係性・認知・応援の規範）が立ち上がった。さらに、本プロジェクトでは、医療者・当事者・制作スタッフ・支援者といった異質なアクターが越境的に接触するなかで、専門性の優位や正しさの押し付けではなく、互いの経験を資源として扱う態度、すなわち相互承認に基づく協働規範が形成された。これは、作品完成後も維持されうる関係形成の実践知として蓄積され、ネットワークがイベント的關係から継続的關係へと移行する土台となった。

第三に、完成後のフェーズにおいて、作品そのものが強力な非人的アクターとして新たな翻訳過程を起動し、教育的変容を促した。劇場公開や自主上映会というコア・サービスにおいて、完成作品は観客の感情と価値観に直接作用し、

PD 当事者の葛藤と希望を、他者の問題ではなく「自分ごと」の課題として再定位させた。とりわけ自主上映会や講演会等の価値向上サービスは、観客が作品を起点として当事者・専門家と対話し、理解を深め、共感を具体的な行為（支援参加、周囲への共有、学びの場への展開等）へ接続する契機を提供した。ここで生成されたのは、単なる「感動」ではなく、他者の尊厳と共に生きるための規範を再編成する教育的価値であり、観客側にも行動変容を伴う社会的変容が生じた。

以上の心理的・社会的・教育的変容が、共生的な意味形成へと収斂するメカニズムは、翻訳の過程と OPP の働きとして整理できる。Callon（1986）が示すように、アクターは各自の固有目的を携えてネットワークに巻き込まれ（問題化・関心づけ・取り込み・動員）、翻訳の往還を通じて役割や目的を更新する。本事例では、OPP は異なる利害（知の深化、倫理的配慮、社会的認知、製作の達成、当事者の尊厳等）が交錯する結節点として機能し、個々の目的を可視化し、変容させ、再統合した。

その結果、各アクターの自己目的は個別利害の追求にとどまらず、ネットワーク全体のウェルビーイングを志向する共同の目的へと再記述されていった。図 41 は、まさにこの翻訳過程を通じて、個々の目的が OPP に集約され、共生的価値として立ち上がる構造を示している。すなわち共生的価値とは、個別目的の総和ではなく、翻訳によって生成される高次の共同志向であり、知恵と経



Ⅱ
個々の課題や目的を共有し、知恵と経験を統合した、ネットワーク全体のウェルビーイングの共同志向

図 41 翻訳の過程から導出される共生的価値

験と情動が統合されたネットワーク全体の共同の志向である。

さらに本事例の特徴は、こうした翻訳過程がミクロ（個人）－メゾ（組織・コミュニティ）－マクロ（社会）へと拡張しつつ、各階層で価値が反復的に醸成される点にある。図 42 が示すように、ミクロでは当事者や参加者の自己解釈の更新と感情の転回が起こり、メゾでは制作チームや支援者コミュニティにおいて相互承認と協働規範が強化され、マクロでは公開・上映・教育展開を通じて社会的認知や規範の見直しへと波及する。これらの階層を通じて共創された価値領域は、成果物としての映画を超えて、①参加者の実践経験を通じて育まれる情緒的価値、②多様な立場の連携により醸成される社会的価値、③当事者の挑戦への共鳴と相互理解から生まれる共感的価値、④逆境の捉え直しや生き方の再解釈として共有される教育的価値の 4 つとして整理できる。これら 4 つの価値は階層間を越境して相互に影響し合い、その総体が包摂とウェルビーイングを指向する共生的価値へと収斂する。

したがって SRQ3 への回答として、アクター間の動的な連帯は、一連の製作過程を貫く翻訳の動態を通じて、参加者に心理的変容（当事者性の獲得、自己肯定感・レジリエンスの涵養）と社会的変容（越境的協働規範の醸成、認知と行動の変化）、および教育的変容（逆境の捉え直し、共生に向けた生き方の再解釈）をもたらした。さらにこの連帯は、ミクロ・メゾ・マクロの各階層で 4 つの価値領域を回帰的に共創することによって、「当事者と社会が共に生きる」共生的意味形成へとつながったと結論づけられる。

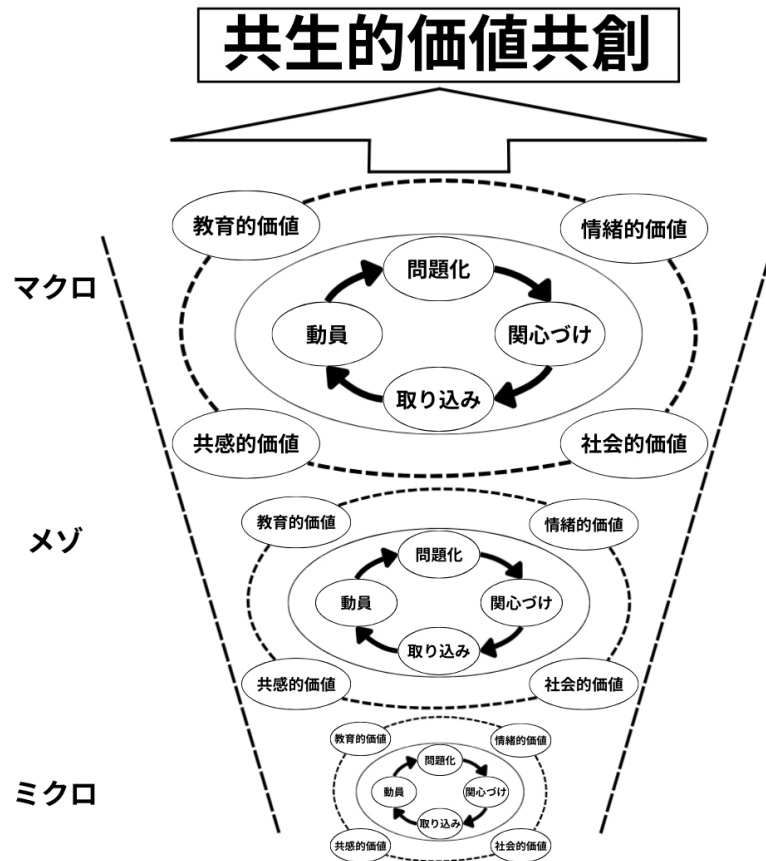


図 42 ミクロ・メゾ・マクロの階層を通じた共生的価値共創

8.1.4 メジャーリサーチクエスション（MRQ）の回答

MRQ：独立系映画の製作プロセスにおいて、人的アクターと非人的アクターの連帯は、いかにして観客や当事者を巻き込むサービス・エコシステムを構築し、共生的価値を共創しうるのか。

本研究は、独立系映画の製作プロセスにおいて、人的アクターと非人的アクターの連帯がいかに形成され、環境変化に応じて動的に再編されながらサービス・エコシステムを構築し、多層的かつ共生的な価値共創へ至るのかを明らかにした。分析の結果、独立系映画に固有の資源制約と不確実性のもとでは、連帯は「人の結束」そのものに還元されるのではなく、脚本・資金・PD・衣装・

記録映像等の非人的アクターを媒介として、関与者の目的や役割が反復的に再記述される翻訳の連鎖として立ち上がることが示された。

その出発点には、社会課題を前景化する明確なパーパスの提示がある。このパーパスが非人的アクターによって可視化・共有されることで、製作者、当事者、専門家、支援者といった多様な人的アクターがネットワークへと動員され、相互に接続された。ここで非人的アクターは、単なる道具的資源にとどまらず、異質なアクター間の関心を整列させ、参加の正当性や関与の仕方を具体化するバウンダリーオブジェクトとして機能し、価値共創の起点を形成した。ここで特筆すべきは、監督個人の強い熱量や作品のパーパスが、独裁的な統制としてではなく、脚本・衣装・資金調達の語りといった非人的アクターに託された起点のエージェンシーとして機能した点である。この熱量が媒介物へ翻訳されることで、他者の自律性を損なうことなく、フラットな連帯を駆動する求心力として作用した。

プロジェクトの進行に伴い、人的・非人的アクター間の関係性は固定化されず、脚本の改訂や資金調達活動、さらには主要アクターの逝去・離脱といった予期せぬ出来事に応じて、その都度更新された。アクターたちは各局面で、自身の役割と関与度を再考し、共感・信頼・理解・承認といった社会関係資本を媒介に、欠落した機能を補完し合いながらネットワークを再構成していった。すなわち連帯は、計画の維持を目的とする静的な協力関係ではなく、変動を前提に資源統合を組み替え続けるレジリエンスとして、サービス・エコシステムの持続可能性を支えた。

さらに重要なのは、このプロセス全体が、映画という制作物を完成させるための手段にとどまらず、関与者それぞれの内発的動機や関係性の更新それ自体を価値として生成する、共生的な価値共創の場へと機能していった点である。これは、アクターが翻訳を繰り返すことによって、協働の規範や相互承認の作法が社会的に形成され、場が維持・拡張されていくことを意味する。完成後の「公開・上映・対話フェーズ」においても、観客や社会との相互作用を通じて当事者の語りが受け取られ、解釈され、他者へと継承されることで、意味の循環が継続した。ここでいう意味の循環とは、上映・舞台挨拶・講演・SNS等で生じた観客や関係者の反応が、製作者の次なる活動方針へとフィードバックされ、再び新たな対話や実践を生み出す再帰的プロセスを指す。

結果として、本映画製作プロセスを通じて共創された価値は、4つの領域に収斂した。第一に、当事者や支援者が期待と希望を抱き、感情的な連帯を通じ

て形成された情緒的価値。第二に、立場を越えた協働と包摂の規範が醸成される社会的価値。第三に、当事者の語りへの共鳴と相互理解を通じて立ち上がる共感的価値。第四に、逆境の捉え直しや学習・省察が共有されることで広がる教育的価値である。とりわけ社会的価値は、立場を越えた協働と、参加機会の調整を通じた包摂の規範が醸成される点に表れ、DEIの観点からも含意を持つ。

以上より、映画製作という創造的サービス実践は、人的・非人的アクターの動的な連帯を通じて、資源の意味変容と再統合を伴うサービス・エコシステムを構築し、成果物を超えた心理的・社会的・教育的価値を多層的に共創する枠組みとして機能したと結論づけられる。

共生的価値は、特定の主体が一方的に設計し配布するものではなく、異質なアクターたちが翻訳を通じて関係を更新し続ける運動のなかで生成・持続していく価値である。すなわち、本研究が描き出したのは、人的アクターと非人的アクターが固定的な役割を脱ぎ捨て、不確実性というリズムに合わせて互いのステップを調整し続ける「共創のダンス」である。脚本、衣装、病理、資金といった非人的アクターを含む異質な存在と「共に踊る」こと、すなわち相互承認と翻訳を介して関係を再編し続けることによって、サービス・エコシステムはレジリエンスを獲得し、逆境を意味の源泉へと転換していく。その際に鍵となるのは、他者と共に生きるためのコンヴィヴィアルな媒介（道具・語り・場）を介して、関係性と役割・責任を更新し続けることである。

すなわち、病理や資金難という過酷な非人的アクターとも、離合集散を繰り返しつつ共に歩む他者とも、互いの存在を認め合いながらステップを調整し続けること。この動的な連帯の維持こそが、包摂と相互尊重に裏打ちされた共生的価値共創の要諦である。

8.2 理論的含意

本研究は、ANTを創造的サービス実践に応用することで、サービス研究分野に以下の4つの理論的含意をもたらした。

第一に、従来のサービス研究における価値共創では人的アクターに焦点が当てられてきたが、本研究は、「PD」という病理や「脚本」「資金」といった非人的アクターが、単なる資源ではなく、プロジェクトの進行とアクターの役割を動的に翻訳する能動的アクターとして機能することを実証的に示した。具体的には、これらの非人的アクターは、①各アクターの目的を明示し、②OPP（必須通過点）を通じて関心を束ね、③人的アクターの役割の再配分と動員を促し、

④資源統合を通じてアクター間の相互依存を高め、ネットワークの凝集性と持続性を強化していた。このことは、サービス・エコシステム研究において、非人的アクターを単なる受動的資源ではなく、ネットワーク設計における能動的要素として理論化できることを意味する。これは、サービス・エコシステムにおける非人的アクターの役割と影響力を再評価する新たな知見を提示する。

第二に、本研究はサービス・エコシステムにおける社会関係資本が、予期せぬ危機的状况を通じてアクター間の感情的共鳴や倫理的連帯を媒介とし、再構築・深化するプロセスを可視化した。これにより、社会関係資本が静的な資産ではなく、不確実性に対応する動的な連帯の産物であることを明らかにした。独立系映画製作では、主要アクターの離脱・逝去、制作の中断等、ネットワークの脆弱性が露呈する局面が不可避に生じる。本事例では、こうした危機局面において、感情的共鳴や倫理的連帯が媒介となり、アクターが役割を再翻訳しつつ協働規範を更新することで、社会関係資本がむしろ増幅された。これは、サービス研究がしばしば前提としがちな「信頼があるから協働できる」という因果を反転させ、協働の危機対応を通じて信頼や承認が生成されるという生成メカニズムを示すものである。

第三に、本研究は、価値共創研究が経済的価値に偏りやすい傾向に対し、創造的サービス実践においては、情緒的価値・社会的価値・共感的価値・教育的価値といった多層的かつ複合的な共生的価値が生成され、それが作品完成前後を貫いて持続・拡張することを理論的に説明した。特に本研究は、価値が「完成した成果物」に付随して生じるのではなく、翻訳過程の反復を通じてミクロ（個人）—メゾ（組織・コミュニティ）—マクロ（社会）へと波及しながら醸成される点を示した。これにより、価値共創は交換価値の最大化に還元されず、ネットワーク全体のウェルビーイングを共同で志向する意味形成のプロセスとして捉え直されるべきことが示唆された。これは、サービス研究における価値概念の射程を拡張し、創造的プロジェクトを分析対象とする際の理論的枠組みを強化する。

第四に、本研究は、創造的サービス実践における価値共創を、研究者／実践者による一方的観察として捉えるのではなく、実践への関与そのものがネットワークを変容させ、同時に関与者自身も変容していく「互惠的変容」として概念化できることを示した。すなわち、監督としての意思決定・葛藤・責任配分といった実践的行為は、ネットワークの外部条件ではなく、翻訳連鎖の内部で作用する出来事として位置づけられ、価値共創の進行や社会関係資本の再編・

増幅に影響を与える。とりわけ、主要アクターの急逝や撮影中断といった危機局面は、外生ショックにとどまらず、役割の再翻訳と協働規範の更新が加速する転回点として機能し、互惠的変容を可視化する観測点となった。以上より本研究は、創造的サービス実践において「実践＝価値共創の場」であるだけでなく、実践者自身の変容がネットワーク再編を媒介するという再帰性を、分析枠組みに理論的に組み込む必要性を提起する。

8.3 実務的含意

本研究の知見は、創造的サービス実践、特に社会課題を扱うプロジェクトの企画・運営に対し、以下の実務的含意をもたらす。

第一に、プロジェクトの企画段階から、パーパス、課題、脚本、資金、映画作品といった非人的アクターを単なる資源ではなく、サービスデザインの共創者として認識し、それらを既存の枠組みを解体し、未開拓な領域を切り開くためのレバレッジとして捉えることが有効である。これは、特定の計画に固執するのではなく、多職種連携を含む多様なアクターが対話を通じて知恵を出し合い、予期せぬ偶発性をイノベーションの機会として捉え直すための戦略的アプローチである。

第二に、プロジェクトにおける予期せぬ危機は、単なるリスク事象ではなく、作品の存在意義（パーパス）が改めて問われ、ネットワークの関係性と役割が組み替えられる翻訳の起動点として捉えるべきである。独立系映画、とりわけ社会課題を扱う作品では、危機局面において「なぜこの作品を創るのか」という目的の再確認が、関与者の関心を再整列させ、協働の正当性を回復させる。ここで鍵となるのは、危機対応を一般的なマネジメント手続として処理することではなく、脚本改訂、制作記録、広報物、資金調達の進捗等の非人的アクターを媒介に、論点を共有可能な形へと翻訳し、OPP（必須通過点）を再設計しながら役割・責任・協働規範を再記述することである。これにより、危機はネットワークの脆弱性を露呈させる出来事にとどまらず、連帯を更新し、結果として作品の社会的含意、すなわちサービス価値の実装を加速させる契機となりうる。

第三に、プロジェクトの成功指標を経済的成果といった単一の尺度に限定すべきではないことである。本研究で示されたように、情緒的価値、社会的価値、共感的価値、教育的価値といった非金銭的・多層的な価値が持続可能なサービス・エコシステムの核を形成する。したがって、パーパス・課題・脚本・資金・

映画作品といった非人的アクターが、中心的役割を担う企画発起・取材・脚本開発・クラウドファンディング・作品公開といった重要な転換点において、その都度、価値指標を見直し、新たな目標を設定することが重要である。こうした実践は、エコシステム全体の連帯感を高め、プロジェクトを継続的な価値共創へと導く。特に、社会課題の解決を志向するプロジェクトにおいては、非金銭的価値の創出が関係者のモチベーションやエンゲージメントの維持に寄与するため、その重要性は一層高い。

8.4 社会的インパクトと倫理的リスク

本研究は、社会課題を主題とする映画製作が、単なる情報発信を超えて、当事者・製作者・観客・専門職など多様なアクターの協働を継続的に生み出す仕組みであることを示した。ANTの視点で見ると、取材・脚本・資金・映画作品といった連続する翻訳過程そのものが「人×モノ×実践」を結び直し、共生的価値を生成するエコシステムとして機能する。作品は完成後も、上映会や舞台挨拶、講演、SNSでのやり取りを通じて新たな相互作用を誘発し、そこで得られた反応が次の活動設計にフィードバックされることで、学びと行動が再帰的に更新される。こうしてエコシステムは維持・拡張される。

このエコシステムがもたらす社会的インパクトは多層的である。

- ・ ミクロレベル：孤立を強いられてきた当事者の葛藤や感情が顕在化され、内省と自己肯定感の回復が促される。同時に、観客は作品への没入を通じて自身の偏見を問い直し、支援行動への意図形成や他者理解を深める学びを得る。
- ・ メゾレベル：映画の世界観への没入から得られる当事者意識が、組織内での対話の起点となる。これにより、心理的安全性を高める組織づくりや、職場・学校の慣行・制度の再構築といった組織の更新が促進される。
- ・ マクロレベル：公共圏での議論を喚起し、経済合理性や能力主義などの既存の固定概念に対するクリティカルシンキングを促す。これは、互惠的なウェルビーイング社会を構築するためのマインドセットの変容へと接続される。

一方で、このエコシステムには倫理的リスクが内在する。映画という影響力

の強い非人的アクターは、翻訳のプロセスにおいて、特定の物語や当事者像を権威化し、受け手の解釈を単一方向へ誘導する危険性を孕む。社会課題を扱うほど、表象は感情に強く作用しやすく、結果として、①特定の当事者像の過度な強調による多様性の欠落、②センセーショナルな表現によるスティグマの再生産や美談化、③「被害／加害」や「善／悪」の二項対立による分断の増幅、④製作側と当事者側の権力非対称性の固定化、といった問題が生じ得る。とりわけ、事件・犯罪・暴力・病理といった繊細で複雑な非人的アクターは、意図せぬ形で人的アクターに想定外のエージェンシーを発揮させ、物語の単一化や偏見の強化へと接続されるリスクが高い。

これらのリスクを回避し、エコシステムの健全性を保つためには、製作過程の全体を通じて、アクター間の対等性と水平性を志向しつつ、多声性を担保する設計原則を埋め込む必要がある。具体的には、①参加者が異議申立てや懸念を表明できる心理的安全性の確保、②意思決定の理由や編集方針の透明化、③当事者の多様な語りが共存できる構成と表象の調整、④上映後の対話の場における議論規範の確立、すなわち攻撃や断定を抑制し、問い直しと学びを促進するリテラシーの整備、が求められる。こうした規範と場の設計が整うことで、参画者は安心・安全に自己と他者の存在を肯定し、相互承認に基づく関係を築きやすくなり、創造的実践は倫理的な価値共創の原動力となる。

以上の考察は、孤立を強いられたり、社会的に弱者として偏見に晒されたりする人々も、本研究が示したエコシステムに参加することで、自らの物語に能動的なエージェンシーを獲得し、主体的な人生を歩む主人公となることができることを示している。このエージェンシーの獲得は、単にポジティブなアクターとの連帯によってのみ生じるのではない。むしろ、病理や災いといったネガティブな非人的アクターとの偶発的な遭遇を、その物語の再解釈と再編を通じて、自身の人生を動かす力へと捉え直すことで可能となる。このように、非人的アクターの能動性を認識し、それを価値共創の契機としてデザインすることこそが、創造的サービス実践を通じて、誰もが自己実現を遂げる社会を育む上で不可欠な視点である。

8.5 本研究の限界と今後の研究課題

本研究は、独立系映画という創造的サービス実践を対象に、ANTとS-Dロジックを交差させながら、人的アクターと非人的アクターの連帯が共生的な価値を紡ぎ出すプロセスを描出した。しかしながら、その知見は単一事例の詳細な

質的エスノグラフィに依拠しているため、理論的汎用性と実証的再現性の両面で限界がある。とくに、本事例に固有の偶発的条件が翻訳過程に大きく影響していた点には留意が必要である。本映画を特徴づけた「当事者の逝去」や「新型コロナウイルスの影響による撮影延期」は翻訳の過程に直接作用した ANT の観点から重要な事象であった。前者は、代表アクターを A 氏から監督へと変更させ、ネットワークの再編を誘発し、後者は、撮影計画というアクターの能動性を一時的に停止させ、作品の制度設計を再考する契機となった。しかし、このような偶発的事象は、他の映画製作や異種の創造産業において同様に観察されるとは限らない。

さらに、研究者自身が主要アクターとして深く参与したことは豊かな一次情報をもたらす一方、観察者効果や自己循環的な解釈のリスクも含んでいる。また、S-D ロジックは、ダイアドからアクター間ネットワーク、さらにサービス・エコシステムへと視野を拡張してきたが (Vargo and Lusch 2016; 2017)、なおメタ理論としての性格が強い。そのため、ミクロな記述からメゾ・マクロの考察へ移行する際の理論的接合は十分に整備されておらず、メタ理論と中範囲理論を架橋する明示的手順の整理が残されている。

こうした限界を踏まえると、今後の研究にはいくつかの課題が挙げられる。

第一に、舞台芸術、音楽制作、ゲーム開発のように異なるクリエイティブ領域、あるいは地域や文化の異なる映画製作プロジェクトを横断的に比較するアプローチが不可欠である。複数事例を通じて、「脚本」「資金」「病理」のような非人的アクターが共生的な価値を媒介するメカニズムが再現されるかを検証し、理論の一般化を図る必要がある。

第二に、本研究が主として質的データに依拠した点を補完すべく、クラウドファンディングの成果、SNS でのインタラクション数、興行成績、観客のアンケートといった定量情報を組み合わせた混合研究法を導入し、アクターネットワークの動態と価値創出の相関を多面的に測定することが望まれる。

第三に、作品公開後に生起したコミュニティ活動の持続や政策議論への波及など、長期的なインパクトを追跡する継時的研究が求められる。映画という成果物が時間の経過とともにどのように再翻訳され、新たなサービス・エコシステムを派生させるのかを明らかにすることで、共生的な価値の持続可能性を検証できる。

最後に、本研究で描いた非人的アクターの多面的なふるまいを体系的に類型化し、それぞれがネットワーク形成に与える影響を比較する作業が残されてい

る。例えば、「テーマとしての病理」「可変的テキストとしての脚本」「試金石としての資金」などのカテゴリー化を行うことで、サービス学におけるモノのエンジェンシーをより精緻に位置づけ直す手がかりとなるであろう。

以上の論点を深化させることで、創造産業のみならず、医療・福祉・教育・地域開発といった領域においても、人間と非人間とが共振しながら価値を共創するサービス・エコシステムの共生的価値を、より普遍的かつ実践的に提示できると考えられる。

参考文献

- Akaka, M. A., and Vargo, S. L. (2014). Technology as an operant resource in service (eco)systems. *Information Systems and e-Business Management*, 12(3), 367-84.
- Anderson, J. C., and Gerbing, D. W. (1988). Structural equation modeling in practice. *Psychological Bulletin*, 103(3), 411–23.
- Azzarelli, A., Anantrasirichai, N., and Bull, D. R. (2025). Intelligent cinematography: A review of AI research for cinematographic production. *Artificial Intelligence Review*, 58, 108.
- Bagozzi, R. P., and Dholakia, U. M. (2002). Intentional social action in virtual communities. *Journal of Interactive Marketing*, 16(2), 2–21.
- Baker, W. E., and Faulkner, R. R. (1991). Role as resource in the Hollywood film industry. *American Journal of Sociology*, 97(2), 279–309.
- Baranova, D., and Lugmayr, A. (2013). Crowd intelligence in independent film productions. In *Proceedings of the 17th International Academic MindTrek Conference*, ACM, 102-5.
- Bartsch, A. (2012). Emotional gratification in entertainment experience. *Media Psychology*, 15(3), 267–302.
- Baumgärtel, T. (2011). Imagined communities, imagined worlds: Independent film from South East Asia in the global mediascape. *Transnational Cinemas*, 2(1), 57-71.
- Berry, L. L., and Parasuraman, A. (1991). Marketing services competing through quality. The Free Press.
- Bilardo, A. (2023). Film distribution strategies and release windows: An empirical analysis of the relation between platforms' expansion and movie theatre attendance. Master's thesis, Luiss Guido Carli University.
- Boediman, A. S., Pujawan, N., and Baihaqi, I. (2024). Value chain analysis in the film industry: A literature review. *KnE Social Sciences*, 9(32), 124–35.
- Bollen, K. A. (1989). Structural equations with latent variables. *Annual Review of Sociology*, 15, 41–65.
- Cain, S. (2024). One Cut of the Dead: The gloriously inventive low-budget film that made box-office history. *The Guardian*.

- <https://www.theguardian.com/film/2024/mar/20/one-cut-of-the-dead-the-gloriously-inventive-low-budget-film-that-made-box-office-history> [Accessed Aug 4, 2025].
- Callon, M. (1986). Some elements of a sociology of translation: Domestication of the scallops and the fishermen of St Brieuc Bay. In Law, J. (Ed.), *Power, Action and Belief: A New Sociology of Knowledge?*, London: Routledge, 196-223.
- Callon, M. and Law, J. (1997). After the individual in society: Lessons on collectivity from science, technology and society. *Canadian Journal of Sociology*, 22(2), 165-82.
- Callsen, B. (2024). Liquid conviviality in Chilean documentary film: Dynamics of confluences and counter/fluences. *Mecila Working Paper Series*, 66, São Paulo: Maria Sibylla Merian Centre Conviviality-Inequality in Latin America.
- Carmona-Lavado, A., Cuevas-Rodríguez, G., and Cabello-Medina, C. (2023). Cross-industry innovation: A systematic literature review and integrative framework. *Technovation*, 126, 102773.
- Carroll, N. (2014). Actor-Network Theory: A Bureaucratic View of Public Service Innovation. In Tatnall, A. (Ed), *Technological Advancements and the Impact of Actor-Network Theory*. IGI Global, 115–44.
- Cloke, P. and Jones, O. (2004). Turning in the graveyard: Trees and the hybrid geographies of dwelling, monitoring and resistance in a Bristol cemetery. *Cultural Geographies*, 11(3), 313-41.
- Cory, E. (2020). Bringing conviviality into methods in media and migration studies. In Hemer, O, Frykman, M-P., and Ristilammi, P-M. (Eds.), *Conviviality at the Crossroads*. Springer, 145-57.
- Cureton, A. (2012). Solidarity and social moral rules. *Ethical Theory and Moral Practice*, 15(5), 691–706.
- Decety, J., and Jackson, P. L. (2004). The functional architecture of human empathy. *Behavioral and Cognitive Neuroscience Reviews*, 3(2), 71–100.
- Egeci, I. S., and Gençöz, F. (2017). Use of cinematherapy in dealing with relationship problems. *The Arts in Psychotherapy*, 53, 64–71.
- Eliashberg, J., Elberse, A., and Leenders, M. A. A. M. (2006). The motion picture industry: Critical issues in practice, current research, and new research directions. *Marketing Science*, 25(6), 638-61.

- Elberse, A., and Anand, B. (2006). Advertising and expectations: The effectiveness of pre-release advertising for motion pictures (HBS Working Paper 05-060). Harvard Business School.
- Elberse, A., and Eliashberg, J. (2003). Demand and supply dynamics for sequentially released products in international markets: The case of motion pictures. *Marketing Science*, 22(3), 329–54.
- Ellis, C. (2010). *Final negotiations: A story of love, and chronic illness*. Temple University Press.
- Ellis, J. (2019). Filming for Television: How a 16 mm Film Crew Worked Together. *VIEW Journal*, 8(15), 91-110.
- Entwistle, J. (2000). *The fashioned body: Fashion, dress and modern social theory*. Polity Press.
- Falk, J. H., and Dierking, L. D. (2018). *Learning from museums: Visitor experiences and the making of meaning* (Rev. ed.). Rowman and Littlefield.
- Fanea-Ivanovici, M., and Baber, H. (2021). Crowdfunding model for financing movies and web series. *International Journal of Innovation Studies*, 5(2), 99-105.
- Fernandez, C. (2014). Self-financing and crowdfunding: New ways of production, distribution and exhibition of independent Spanish cinema after Spanish financial crisis. *Historia y Comunicacion Social*, 19, 387-99.
- Flynn, S. P. (2015). Evaluating interactive documentaries: Audience, impact and innovation in public interest media. Master's thesis, Massachusetts Institute of Technology.
- Gaunkar, S. P., Askey, E., Chasman, M., and Takaira, K. (2022). Exploring the effectiveness of documentary film for science communication. In *Proceedings of the 2022 IEEE International Conference on Quantum Computing and Engineering (QCE)*.
- Gomes, G., Tontini, G., and Picolo, J. D. (2023). Unveiling the drivers of customer satisfaction and loyalty in cinema theatres: Integrating sufficiency and necessity perspectives. *International Journal of Services and Operations Management*, 1(1), 1-22.
- Grindon, L. (2007). Q & A: Poetics of the documentary film interview. *The Velvet Light Trap*, 60(1), 4-12.
- Grönroos, C. (2015). *Service management and marketing: Managing the service*

- profit logic (4th ed.). Wiley.
- Grönroos, C., and Voima, P. (2013). Critical service logic: Making sense of value creation and co-creation. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 41(2), 133–50.
- Hanchard, M., Merrington, P., and Wessels, B. (2020). Being part of an audience: Patterns of contemporary film audience experience. *Participations: Journal of Audience and Reception Studies*, 17(2), 115-32.
- Herbert, E. (2018). Black British women filmmakers in the digital era: new production strategies and re-presentations of Black womanhood. *Open Cultural Studies*, 2(1), 191-202.
- Illich, I. (1973). *Tools for Conviviality*. New York: Harper & Row.
- Jedlowski, A. (2020). Minor cinema and conviviality: Tündé Kéláni's film worlds in comparison. *Journal of African Cultural Studies*, 32(3), 367-81.
- Kaartemo, V., and Helkkula, A. (2018). Shaping service ecosystems: Exploring the dark side of agency. *Journal of Service Management*, 29(4), 521–45.
- Kato, T. (2021). Functional value vs emotional value: A comparative study of the values that contribute to a preference for a corporate brand. *International Journal of Information Management Data Insights*, 1(2), 100024.
- Kehoe, K., and Mateer, J. (2015). The impact of digital technology on the distribution value chain model of independent feature films in the UK. *International Journal on Media Management*, 17(2), 93–108.
- Kerrigan, F. (2017). *Film marketing* (2nd ed.). Routledge.
- Khan, S. N., and Mohsin, M. (2017). The power of emotional value: Exploring the effects of values on green product consumer choice behavior. *Journal of Cleaner Production*, 150, 65–74.
- Latour, B. (1993). *We have never been modern*. Harvard University Press.
- Latour, B. (1987). *Science in action: How to follow scientists and engineers through society*. Open University Press.
- Latour, B. (1999). *Pandora's hope: Essay on the reality of science studies*. Harvard University Press.
- Law, J. (1992). Notes on the theory of the actor network: Ordering, Strategy and Heterogeneity. *Systems Practice*, 5, 379-93.
- Law, J. (2004). *After method: Mess in social science research*. Routledge.

- Lovelock, C., and Gummesson, E. (2004). Whither services marketing? In Search of a new paradigm and fresh perspectives. *Journal of Service Research*, 7(1), 20–41.
- Lyu, T., Geng, Q., and Zhao, Q. (2022). Understanding the Efforts of Cross-Border Search and Knowledge Co-Creation on Manufacturing Enterprises' Service Innovation Performance. *Systems*, 11(1), 4.
- Mayer, V., Banks, M. J., and Caldwell, J. T. (Eds.). (2009). *Production studies: Cultural studies of media industries* (1st ed.). Routledge.
- Moeller, S. (2010). Characteristics of services – A new approach uncovers their value. *Journal of Services Marketing*, 24(5), 359–68.
- Mol, A. (2002). *The Body Multiple: Ontology in Medical Practice*. Duke University Press.
- Mustak, M. and Plé, L. (2020). A critical analysis of service ecosystems research: Rethinking its premises to move forward. *Journal of Services Marketing*, 34(3), 399-413.
- Niskanen, E., Takeo, Y., Petkovic, S., and Severns, K. (2010). Japanese: Baltic Sea region film co-production; Japanese views. *Doctoral Programme in Philosophy, Arts, and Society*.
- Payne, A. F., Storbacka, K., and Frow, P. (2008). Managing the co-creation of value. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 36(1), 83-96.
- Polkinghorne, D. E. (1995). Narrative configuration in qualitative analysis. *International Journal of Qualitative Studies in Education*, 8(1), 5-23.
- Rasoolimanesh, S. M., Iranmanesh, M., Amin, M., Hussain, K., Jaafar, M., and Ataeishad, H. (2020). Are functional, emotional and social values interrelated? A study of traditional guesthouses in Iran. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 32(9), 2857–80.
- Richter, V., and Thiele, L. (Eds.). (2018). *Audience Design – An Introduction*. Torino Film Lab.
- Riessman, C. K. (2008). *Narrative methods for the human sciences*. Sage Publications.
- Rollwagen, J.R. (1988). *Anthropological filmmaking: Anthropological perspectives on the production of film and video for general public audiences*. Harwood Academic Publishers.
- Sacilotto, E., Salvato, G., Villa, F., Salvi, F., and Bottini, G. (2022). Through the

- looking glass: A scoping review of cinema and video therapy. *Frontiers in Psychology*, 12, 732246.
- Sadlowska, M. K., Karlsson, S.P., and Brown. C. S. (2019). *Economic and Business Review*, 21(3). 411-38.
- Scheermesser, M. (2022). The Pivotal function of non-human actors in the acceptability of the body technology, Actibelt®: A reconstruction based on actor-network-theory. *NanoEthics*, 16, 81–93.
- Shostack, G. L. (1977). Breaking free from product marketing. *Journal of Marketing*, 41, 73-80.
- Smith, B., and Sparkes, A. C. (2008). Narrative and its potential contribution to disability studies. *Disability and Society*, 23(1), 17-28.
- Sokari, I. F. (2025). Audience engagement: Analyzing the impact of feedback on theatre and film productions. *Research Journal of Education*, 42–8.
- Sorensen, I. E. (2015). Go crowdfund yourself: Some unintended consequences of crowdfunding for documentary film and industry in the U.K. In Lovink, G., Tkacz, N., and de Vries, P. (Eds), *MoneyLab Reader: An Intervention in Digital Economy*. Institute for Networked Cultures: Amsterdam, 268-80.
- Storbacka, K., Brodie, R. J., Böhmman, T., Maglio, P. P., and Nenonen, S. (2016). Actor engagement as a microfoundation for value co-creation. *Journal of Business Research*, 69(8), 3008–17.
- Striner, A., Azad, S., and Martens, C. (2017). A common framework for audience interactivity. *arXiv:1710.03320 [cs.HC]*.
- Suddala, S. (2023). Analyzing the impact of social media on box office performance of movies. *International Research Journal of Modernization in Engineering Technology and Science*, 5(3), 4492-6.
- Sweeney, J. C., and Soutar, G. N. (2001). Consumer perceived value: The development of a multiple item scale. *Journal of Retailing*, 77(2), 203–20.
- Tezuka, Y. (2011). *Japanese cinema goes global: Filmworker's journeys*. Hong Kong University Press.
- Vargo, S. L., and Lusch, R. F. (2004). Evolving to a new dominant logic for marketing. *Journal of Marketing*, 68(1), 1–17.
- Vargo, S. L., and Lusch, R. F. (2008). Service-dominant logic: Continuing the evolution. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 36(1), 1-10.

- Vargo, S. L., Maglio, P. P., and Akaka, M. A. (2008). On value and value co-creation: A service systems and service logic perspective. *European Management Journal*, 26(3), 145-52.
- Vargo, S. L., and Lusch, R. F. (2016). Institutions and axioms: An extension and update of service-dominant logic. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 44(1), 5-23.
- Vargo, S. L., and Lusch, R. F. (2017). Service-dominant logic 2025. *International Journal of Research in Marketing*, 34(1), 46-67.
- Visch, V. T., Tan, E. S., and Molenaar, D. (2010). The emotional and cognitive effect of immersion in film viewing. *Cognition and Emotion*, 24(8), 1439-45.
- Vorderer, P., Klimmt, C., and Ritterfeld, U. (2004). Enjoyment: At the heart of media entertainment. *Communication Theory*, 14(4), 388-408.
- Wacquant, L. (2004). *Body and soul: Notebooks of an apprentice boxer*, Oxford University Press.
- Zhu, Y. (2024). Impure realism, pure eventness, and horror cinema in the post-truth era: A case study of *One Cut of the Dead*. In Schirmacher, B., and Mousavi, N. (Eds.), *Truth claims across media*. Palgrave Macmillan. 219-41.
- Zhuang, L., Jing, F., and Zhu, X.Y. (2006). Movie review mining and summarization. In *Proceedings of the 15th ACM International Conference on Information and Knowledge Management*, 43-50.
- 石黒武人 (2023). モノとコミュニケーション——「主体」の所在を問い直す——「主」・「客」の循環が織りなす動態としてのコミュニケーション——異文化コミュニケーション研究および準-客体論の視点から——. *日本コミュニケーション学会誌*, 51(Special Issue), 77-93.
- 伊藤高史 (2014). 日本映画産業における製作委員会方式の定着と流通力の覇権. *ソシオロジカ*, 38(1), 3-27.
- 伊藤精男 (2016). アクターネットワーク論による組織再編の分析：組織再編がもたらす組織成員の行動変化プロセスの分析. *日本労働研究雑誌*, 58, 59-73.
- 伊藤泰信 (2017). エスノグラフィを实践することの可能性——文化人類学の視角と方法論を実務に活かす. *組織科学*, 51(1), 30-45.
- 井上和興 (2022). プロフェッショナルリズムと地域医療の教育におけるシネメデュケーション. *医学教育*, 53(1), 95-9.

- 井上崇通 (2021). S-D ロジックの概念的転回 井上崇通編著. サービス・ドミナント・ロジックの核心, 同文館出版.
- 上間創一郎 (2009). 観光事業としての映画興行の可能性——90 年代におけるシネコンの台頭とその諸影響—. 応用社会学研究, 51, 41-59.
- 内山隆 (2020) コンテンツ政策論の一側面：映画・テレビ・ネット映像配信からみる垂直統合・分離政策、レイヤー間接続問題. 情報通信政策研究, 3(2), 25-52.
- 太田秀也 (2020). コンテンツを活かした観光振興・地域振興の実態——全市区町村に対するアンケート調査による自治体の取組みの分析——. 麗澤大学紀要, 103, 31-9.
- 大塚善樹 (2006). ハイブリッドの社会学. 上野直樹, 土橋臣吾編, 科学技術実践のフィールドワーク——ハイブリッドのデザイン. せりか書房, 22-37.
- 大野純子 (2007). コンテンツファイナンスの現状：日米の映画ファイナンス手法の比較を通して. 芸術工学研究, 7, 63-73.
- 葛原茂樹 (2009). Parkinson 病をめぐる最近の話題と治療の進歩. 日本内科学会雑誌, 98(9), 2131-40.
- 木下千花 (2023). 作家主義と女性映画, 映像学, 110, 7-12.
- 厚生労働省 (2018). 興行場営業（映画館）の実態と経営改善の方策. <https://www.mhlw.go.jp/content/10900000/000501322.pdf> [Accessed Jan 3, 2026].
- 厚生労働省 (2023). 患者調査 傷病分類編（傷病別年次推移表）. <https://www.mhlw.go.jp/toukei/saikin/hw/kanja/10syoubu/dl/r05syobyu.pdf> [Accessed Jan 3, 2026].
- 古新舜, 白肌邦生 (2024). パーキンソン病を題材とした独立系映画の劇場公開に至るまでのプロセス. サービスプラクティス, 1(1), 6-9.
- 小林忠資・中井俊樹 (2017). 映画『ビリギャル』を活用した大学職員の能力開発に向けた集合研修. 大学教育実践ジャーナル, 15, 67-73.
- 近藤隆雄 (2003). サービス概念の再検討. 経営・情報研究, 7, 1-15.
- 近藤公彦 (2013). 小売業における価値共創——経験価値のマネジメント. マーケティングジャーナル, 32(4), 50-62.
- 識学総研編集部 (2024). リーダーシップを学べる！おすすめ名作映画 9 選. 識学総研. <https://souken.shikigaku.jp/29161/> [Accessed Jan 3, 2026].
- 杉山慶子, 鈴木佐一 (2006). 知的財産を活用したコンテンツ制作時の資金調

- 達：映画産業における資金調達手段としての完成保証制度に関する考察．
情報処理学会研究報告, 96, 97-102.
- 曽根剛 (2022). 映画監督になる方法：13 の実践的アイデア, 言視舎.
- 孫大輔 (2022). シネメデュケーションとプロフェッショナルリズム教育. 医学教育, 53(1), 89-94.
- 竹島多賀夫 (2008). パーキンソン病の疫学研究. 医学のあゆみ, 225(5), 361-4.
- 土倉英志 (2010). 創作プロセスにおけるプランの役割の検討：映画撮影のフィールド研究. 認知科学, 17(4), 713-28.
- 土田環 (2017). 映画上映の現状と動向, 映画上映活動年鑑 2016, 一般社団法人コミュニティシネマセンター, 22-9.
- 土元哲平, サトウタツヤ (2022). オートエスノグラフィーの方法論とその類型化. 対人援助学研究, 12, 72-89.
- 土元哲平, 桂悠介, サトウタツヤ編 (2025) .オートエスノグラフィー・マッピング：「私」からはじめる研究手法を知るための地図, 新曜社.
- 中村孝太郎, 古新舜, Antlej, K., and Krizaj, D. (2024). 連載：宇宙船地球号時代のサービスデライト価値創造 第 1 回：サービスデライトと感動価値—カスタマーデライトの拡張と映画創作プロセス事例—. 開発工学, 44(1), 135-42.
- 沼田真一 (2015). インタビュー映像を利用したワークショップの研究—岩手県田野畑村の震災復興過程におけるナラティブ・アプローチ, 都市計画論文集, 50(3), 438-44.
- 藤川佳則, 阿久津聡, 小野譲司 (2012). 文脈視点による価値共創経営——事後創発的ダイナミックプロセスモデルの構築に向けて. 組織科学, 46(2), 38-52.
- 前田耕作, 細井浩一 (2011). 日本映画におけるプロデューサーシステムの歴史的変遷に関する一考察：映画プロデューサーの再定義に向けての試論. 立命館映像学, 4, 47-63.
- 前田耕作, 細井浩一 (2012). 1970 年代における米国映画産業復活の諸要因に関する一考察：パラマウント同意判決と TV 放送による影響の検証を中心として, 立命館映像学, 5, 63-85.
- 安富歩 (2006). 複雑さを生きる——やわらかな制御, 岩波書店.
- 山下勝, 山田仁一郎 (2010). プロデューサーのキャリア連帯：映画産業における創造的個人の組織化戦略, 白桃書房.
- 横浜市会 (2025). 令和 6 年度 横浜市会議員研修会（第 2 回）を開催しました.

[Accessed Aug 17, 2025].

- 吉見明希 (2023). 製作委員会方式における管理会計——日本のアニメーション制作の事例——. 管理会計学, 31(1), 23-36.
- 若林直樹, 山下勝, 山田仁一郎, 中本龍市, 中里裕美 (2009). 日本映画の製作提携における凝集的な企業間ネットワークと興行業績 : 2000 年代の製作委員会のネットワーク分析, 京都大学大学院経済学研究科 Working Paper, J-70, 1-23.
- 若林直樹 (2016). 日本映画ビジネスの再生と異業種企業間提携ネットワークの成長 : 収入多元化を進める中核企業ネットワークの形成. 経済論叢, 190(3), 1-18.
- 渡邊幸彦 (2020). 映画製作と地域振興(2018-19). 同朋文化, 15, 180-52.

業績一覧

【学術誌掲載論文】

1. 古新舜, 白肌邦生 (2026). 顧客や非人的アクターと共創する独立系映画のサービス・オファリングプロセス：アクターネットワーク理論の翻訳を通じて. サービスロジー, 10(1), 1-20 (査読有) .

【国際学会口頭発表】

1. Coney, S., and Ito, Y. (2022). The Transformation of Relationships among Actors and Their Creativity in Filmmaking: A Case Study of a Documentary Film about Parkinson's Disease Patients in Japan. The 82nd Annual Meeting Society for Applied Anthropology (SfAA) [web conference] , 2022 年 3 月 22 日 (オンライン) (査読有) .
2. Coney, S., and Ito, Y. (2022). The Production Process of Films from a Relational Perspective: A Case Study of Independent Film about Parkinson's Disease in Japan." AHFE 2022 Virtual Conference on The Human Side of Service Engineering (HSSE) [web conference] , 2022 年 7 月 27 日 (オンライン) (査読有) .
3. Coney, S., and Ito, Y. (2023). The Process of Problem-Solving Through Actor Transformations in Filmmaking: A Case Study of Independent Films in Japan. The 83rd Annual Meeting Society for Applied Anthropology (SfAA) [web conference] , 2023 年 3 月 28 日 (オンライン) (査読有) .
4. Coney, S. (2023). Reimagining Parkinson's Disease through Visual Anthropology: Using the Documentary 'Wear a light: The Future with Juvenile Parkinson's Disease.' The 6th World Parkinson Congress, 2023 年 7 月 5 日 (スペイン・バルセロナ) (査読有) .
5. Coney, S., and Ito, Y. (2023). The Role of Nonhuman Actors in Contributing to Filmmaking Solidarity: Ethnography of Independent Filmmaking in Japan. AHFE 2023 Virtual Conference on The Human Side of Service Engineering (HSSE) [web conference] (オンライン) , 2023 年 7 月 22 日 (査読有) .

6. Coney, S. (2023). Wear a light: The Future with Juvenile Parkinson's Disease. The 17th International Conference of the European Association for Japanese Studies (EAJS), 2023 年 8 月 18 日 (ベルギー・ヘント) (査読有) .

【国内学会口頭発表】

1. 古新舜 (2021). 映画制作による社会情動的スキルの萌芽——『シネマ・アクティブ・ラーニング』の実践報告. ナラティブと質的研究会 (日本発達心理学会分科会) はなさろん, 2021 年 12 月 16 日 (オンライン) (査読無) .
2. 古新舜 (2021). 映画製作において産み出される関係論的な創造性の萌芽——パーキンソン病当事者を題材とした映画のエスノグラフィ」第 6 回まるはち人類学研究会, 2021 年 12 月 18 日 (北陸先端科学技術大学院大学) (査読無) .
3. 古新舜 (2022). 映されることにより浮かび上がるパーキンソン病当事者の語り——パーキンソン病を題材とした映画製作の実践報告. ナラティブと質的研究会 (日本発達心理学会分科会) はなさろん, 2022 年 11 月 10 日 (オンライン) (査読無) .
4. 古新舜 (2023). 映画製作の非人的アクターが生み出すイノベーティブなチーム——独立系映画における「組」のあり方の再検討——. 2023 年度組織学会研究発表大会, 2023 年 6 月 24 日 (京都産業大学) (査読有) .
5. 古新舜, 伊藤泰信 (2023). 映画製作における支援のプロセスが生み出す連帯——独立系映画のエスノグラフィ, 第 11 回サービス学会国内会議, 2023 年 3 月 9 日 (京都大学) (査読有) .
6. 古新舜, 伊藤泰信 (2024). パーキンソン病当事者への取材活動から萌芽する映画のサービス・オファリング——独立系映画製作における取材過程の事例研究. 第 11 回サービス学会国内会議, 2024 年 3 月 6 日 (京都大学) (査読有) .
7. 古新舜 (2024) . 映画製作が生み出す作品鑑賞以外の価値の萌芽——パーキンソン病当事者との映画の共同生成. ナラティブと質的研究会 (日本発達心理学会分科会) はなさろん, 2024 年 10 月 7 日 (オンライン) (査読無) .

8. 師尾郁, 古新舜, 松野幹孝, 芦名洋二郎, 古本 幸, 小川順也 (2024) . パーキンソン病映画製作における当事者とクリエイターの協働の実践. 第5回 JPC 日本パーキンソン病コンGRES, 2024 年 10 月 13 日 (浜松町コンベンションホール) (査読無) .
9. 古新舜 (2025). 光を纏う：若年性パーキンソン病患者が掴んだ未来——非人的アクターが生み出す患者の主体性の再構築. 日本文化人類学会第59回研究大会, 2025 年 6 月 7 日 (筑波大学) (査読有) .
10. 古新舜 (2025). 映画製作プロセスにおけるコンヴィヴィアリティ. ナラティブと質的研究会, 2025 年 9 月 10 日 (オンライン) (査読無) .
11. 古新舜 (2025). 映画製作を通じたインクルーシブ社会の実現と当事者との価値共創. サービス学会 SIG, 2025 年 12 月 20 日 (桜美林大学) (査読無) .

【既発表論文と本論文の位置づけ】

本論文は、「顧客や非人的アクターと共創する独立系映画のサービス・オフリングプロセス:アクターネットワーク理論の翻訳を通じて」(古新・白肌 2026, サービスロジー, 10(1), 1-20) における問題意識と分析視角を基盤としつつ、調査期間と対象範囲を拡張し、公開後の展開や価値の多層化まで射程を広げて再構成したものである。以下に各章の概要と、同論文の内容が本論文のどの章に位置づけられるかを示す。

第1章では、既発表論文で示した視点を踏まえつつ、映画製作を価値共創の実践として捉える本研究全体の問いへと深化させ、作品公開後の社会的な広がりまでを含む形で本論文の射程を明確にした。

第2章では、既発表論文で参照したサービス学や独立系映画研究の論点を改めて吟味し、サービス・オフリングや外部アクターのプレゼンス、非人的アクターをめぐる議論を本論文の課題に即してより拡充した。

第3章では、既発表論文の中核であるサービス・オフリングと ANT の翻訳概念の接続を理論枠組みの柱として位置づけ、製作中から公開後に至るまでの連帯の変容を動的に捉えられるよう枠組みを整えた。

第4章では、既発表論文で用いたエスノグラフィとオートエスノグラフィ、アンケート調査を組み合わせた複層的な調査手法としてまとめ直し、分析の手続きをより厳密に提示した。

第5章では、既発表論文で扱ったオフリング形成に関わる事例を、本論文の時系列と各フェーズ(第一～第三フェーズ)の流れに沿って整理し直した。そこに「語りの構造化」を含む観察記録やインタビュー・データを統合し、客観的な調査結果として記述した。

第6章では、既発表論文で示した翻訳プロセスの分析を土台としながら、人的・非人的アクター間のつながりがどの局面で変化し、どのような連帯を通じて価値が共創されたのかを、より長期のデータに基づいて体系的に示した。

さらに第7章では、既発表論文の知見を包摂した上で、公開後の全プロセスを俯瞰し、映画製作の過程で立ち上がる情緒的・社会的・共感的・教育的価値の生成条件について本論文独自の考察を展開した。

最終的に第8章では、既発表論文を含む一連の分析結果を統合して本研究の結論を導き出し、学術的・実務的貢献とともに今後の課題を述べた。

謝辞

本研究を遂行するにあたり、ご指導ならびにご支援を賜りました多くの皆さまに心より御礼申し上げます。

本博士論文は、ANTの観点から捉えると、一つの非人的アクターとして振る舞い、妥協のない問いを差し出し、私の思考と実践を幾度となく組み替えてくれました。ときに筆を止めさせ、語彙を鍛えさせ、考察を繰り返させる、強固かつ妥協を許さない存在であったと感じております。博士論文という非人的アクターは、多元的なアクターを巻き込みながら、私を映画監督から研究者へと変容させる「共創のダンス」のパートナーであったと感じております。

本学に在籍した5年半は、コロナ禍による調査の延期や自社経営の難局が続きましたが、そのたびに多様なアクターが私を支えてくださいました。研究室の仲間の励ましや懇親会で語り合った時間、東京サテライトという場が生み出した偶発的な出逢いと学びは、想像以上の相互作用をもたらしてくれました。振り返れば、映画と論文もまた、互いに影響を与え合うアクター同士であったのだと思います。研究を進める中で獲得したメタ的視点は、私の創作活動にも多大なる影響を与えてくれました。

北陸先端科学技術大学院大学では、主指導教員の白肌邦生先生より、独立系映画という社会的認知が必ずしも高いとは言えない領域において、新たなサービス価値に光を当てる意義を力強く後押ししていただきました。「筋肉質な論文」を書くための基礎体力づくりから、研究者としてのマインドセットに至るまで、徹底して鍛えていただき、言葉に尽くせない感謝を捧げます。

また、サービス研究の醍醐味を実践知として教えてくださった中村孝太郎先生と杉山大輔先生をはじめ、サービス研究の現場で多くの示唆を賜りました先生方にも、厚く御礼申し上げます。諸先生方からの学びは、映画製作をサービスとして捉え直し、価値共創の射程を拡張するうえで、私の研究視座を大きく支えてくださいました。

くわえて、文化人類学の研究視座の礎を築いてくださった伊藤泰信先生にも厚く感謝いたします。副指導に丁寧に向き合ってくださいました内平直志先生、南出和余先生、ならびに共創ゼミの神田陽治先生をはじめ、本学の先生方からは、研究を多面的に捉えるための多くの示唆をいただきました。

さらに、質的研究の魅力と意味を丁寧にご指導いただきましたやまだようこ

先生、横山草介先生、ならびにナラティブと質的研究会の皆様にも、心より御礼申し上げます。語りの解釈と記述のあり方について、かけがえのない視座を賜りました。

公聴会および予備審査においては、西村拓一先生、藤波努先生、金井秀明先生、山内裕先生より、本研究の学術性と公共性を高めるための極めて貴重なご指導を賜りましたこと、心より御礼申し上げます。

研究室の諸先輩方の存在も、孤独な研究の道のりを照らす光でした。とりわけ、山口宏美さん、金山逸郎さんには、折に触れて励ましと示唆をいただき、学びの共同体としての温かさを教えていただきました。また、本学への進学の際機をくださった橋本昌嗣さんにも、深く感謝申し上げます。さらに、土田拓生さんには、社会学の深い視座に基づく現場に即した助言を賜り、過酷な博士課程の歩みを温かく支えていただきましたこと、心より御礼申し上げます。

調査にあたりましては、本映画に深く関わってくださいました企画者の故・松野幹孝さん、本映画主演の樋口了一さん、医療監修の師尾郁先生、PD 当事者の吉田悦子さん、全国各地の PD 当事者の皆さま、出演者、スタッフ、関係者の皆さまに、心より感謝申し上げます。皆さまが差し出してくださった語り、想い、時間、関係性、そのすべてが本研究の基盤となりました。資料や調査データの整理に尽力してくれた山本崇斗君にも、深く感謝いたします。

そして、映画製作と研究活動という長きにわたる挑戦を、公私ともに温かく支え続けてくれた愛方・小島希美にも、深甚なる感謝を表します。

最後に、この論文そのものにも謝意を表します。本論文は、幾度となく挑戦を突きつけ、「諦めることを諦める」覚悟と GRIT を授けてくれました。「この問いは他の誰でもなく、私だからこそ向き合うべきもの」という使命感は、今や私のかけがえのない専門性と矜持となりました。

本論文が今後、より多くの読み手に届き、議論を通じて新たなアクターを動員し、互惠的なネットワークを再編するエージェントとして働くことを願っております。そこから社会における事象への理解と解釈が更新され、共生的価値がさらに萌芽し、持続していくことを祈念いたします。

私はこれからも、研究活動と創作活動を往還しながら、ジャンルを越境し、世界にコンヴィヴィアルな物語を吹き込み続けてまいります。

「Give Life to Your Story! —物語を動かそう！—」

古新 舜