

令和 6 年 5 月 30 日現在

機関番号：32641

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2018～2023

課題番号：18K01788

研究課題名(和文) ICT化に伴う産業概念の再検討

研究課題名(英文) Reconsideration of the concept of Industry in digital era

研究代表者

生稲 史彦 (Ikuine, Fumihiko)

中央大学・戦略経営研究科・教授

研究者番号：10377046

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,400,000円

研究成果の概要(和文)：本研究は、新しい産業が形成されるメカニズム実証的に明らかにし、さらに、産業という概念の妥当性を批判的に検討することを目指した。調査研究においては、ゲーム・ビジネスの変遷やIT企業の創業と成長などを主な研究対象とし、産業の社会的構成という立場を試した。本研究を通じ、いままで産業を識別するときに着目されていた製品もしくはサービスの類似性以外に、ルーティンやビジネスモデル、同じ産業に属しているという意識(産業アイデンティティ)に着目することが有用ではないかと考えられた。常に変動する可能性を孕みながら、一定期間持続する産業という認識枠組みの形成と変容は、今後も問われ、確かめられる必要がある。

研究成果の学術的意義や社会的意義

産業という概念は、経営学などの学術研究でも、企業の実務でも日常的に使われている。しかしながら、同じ産業に属するとはどういうことか、どの範囲の企業や製品サービスが同じ産業に属していると見做されるのかといった産業の定義と範囲が詳しく問われることは少ない。そのため、ICT化に伴って、産業を跨いだ企業行動が増えていく時に、学術研究においても、実務においても、妥当な定義と範囲を採用して産業の分析を行えない可能性がある。したがって、産業の意味内容を問い、産業の社会的構成という立場で概念を再検討することは、学術研究の分析の基礎を提供し、実務において業界分析や政策を立案することに資する意義がある。

研究成果の概要(英文)：The concept of “industry” is commonly used in academic research and management practices. However, the precise definition and scope of what constitutes an industry are often overlooked. As information and communication technologies (ICTs) lead to cross-industry corporate behavior, it becomes challenging to establish an adequate definition and scope for industry analysis, both in research and practical applications. For instance, measuring market shares of ICT firms and identifying monopolies and oligopolies can be confusing due to the lack of a clear industry definition. Therefore, it is essential to reconsider the concept of industry from a “social construction of industry” perspective. By doing so, we can provide a solid foundation for academic research and contribute to more effective industry analysis and policy making.

研究分野：経営学

キーワード：イノベーション 情報通信技術 産業 ミクロ・マクロ・ループ ルーティン ビジネスモデル 産業アイデンティティ

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属します。

1. 研究開始当初の背景

情報通信技術(ICT)の分野で見られる特徴的な企業戦略やビジネスモデル、オペレーションのマネジメントは、2000年以降、急速に研究が増えてきた。ソフトウェア企業の開発マネジメントと戦略を取り上げた研究(Cusumano, 2004)、プラットフォームや多面市場戦略といった新しいビジネスモデルを取り上げた戦略論の研究(Gawar and Cusumano, 2002; Gawar, 2011; 立本, 2017)、イノベーションのオープン化(Chesbrough, 2006)、ユーザ参加による開発活動の変化(von Hippel, 2006)、標準化のマネジメント(新宅・江藤, 2008)などはその代表である。これらの研究を含め、ICTを利用して遂行される企業の製品サービスの開発や戦略、ICT化に伴う経済社会や産業構造の変化に関して、理論と実証の両面から研究が蓄積されてきた。

しかしながら、ICTはきわめて汎用性が高い技術であるために、浮かび上がってきた研究課題がある。それは、産業という枠組みが不鮮明になり、変わっていくことである。IoTやAIを利用する事例が示すように、従来の産業の境界を超えた企業間の協業、新しい製品サービスの創出が進んでいる。他方で、経営学、とくに経営戦略論の分析枠組みや研究成果は、産業概念を前提に据えたものが少なくない。たとえば、Porter (1980)以降の競争戦略論の研究成果や、Abernathy (1978)以降のイノベーション論の研究成果では、産業という枠組みが所与のものとして想定され、議論が進められている。すなわち、一定の類似性を持つ製品サービスの集合、それを提供する特定の企業の集合がまず想定され、それらの相互作用の結果、各企業の競争優位やイノベーション・パターンなどが現れてくるのである。だが、そうした製品サービスの類似性や企業の集合が、なぜ、どのように生じるのか、つまり産業がいかにして形をなし、多くの人に認識されるのかの議論はやや手薄である。

本研究では、ICT化に伴って生じる新しい産業とその形成過程について実証的な研究を進めた。それを通じ、新しい産業が生じるのはどういうことなのか、産業という概念が実務家と研究者にとってどのような意義を有するのかという問いに答えることを目指した。

2. 研究の目的

本研究の目的は、ICT利用の進展と共に新しい産業が生じる現象を対象にして、産業を生じさせるメカニズムを考察することである。その上で、産業という概念自体の意義を再検討する。言い換えれば、産業はいかにか生じるのか、産業という概念が如何にして実務家と研究者の思考の枠組みを規定していくのかを明らかにしたい。

現在、ICTを利用することによって新しい製品サービスが創り出されている。しかも、新しい製品サービスが、従来は違う産業だと考えられていたものの結合である事例が増えている。最終消費者向けの分野ではスマートフォンが典型的であり、ゲームや書籍出版物、音楽などのデジタルコンテンツが複合化したり、飲食や旅行などのオフラインの消費とソーシャルメディアなどのオンラインの消費体験の共有が結びつけられたりして、いわゆるスマートな消費体験を提供するようになってきている。企業向けのビジネスでも大手IT企業が提供するクラウドやプラットフォームによって製造工程と保守活動を結合したり、開発活動と営業・販売管理を結合したりしている。こうした新しい結合を下支えするのが、IoTやAI、VRなどだと言われ、それゆえにこれらの技術への関心が高まっていると言える。さらに、新しい結合の結果、従来とは異なる、産業(業界)を越えた企業と企業の協業もしくは競合が現実のものとなりつつある。オープン・イノベーションやプラットフォームといった概念は、こうした現実の変化に向き合うために生み出され、研究者の関心を集めていると考えられる。

では、産業の境界が曖昧になりつつあるときに、産業という概念が無効になるのだろうか。必ずしもそうとは言えないだろう。最終消費者が製品サービスを認識し、比較するとき、製品サービスを一定の範囲で区切る境界が必要とされるだろう。また、企業が競合を認識して戦略を立案するとき、競合企業が否かを区切る一定の範囲を必要とするだろう。現在は、従来から当然とみられていた産業の境界がICTによって曖昧になる過渡期ではある。だが、消費体験や企業行動が一定の期間において継続してゆく中で、現在とは異なる新しい産業の認識が形作られ、消費者や企業の行動に影響を及ぼすことが予想される。それゆえ、本研究が目指すように、いかに産業という枠組みが社会的に共有され、経済社会の主体が行動する際の準拠枠になるのかを考える必要があると考えられる。

以上のように、現在の産業の枠組みを当然視はしないものの、同時に産業概念の有効性を認めて再検討することが本研究の独自性である。社会的に作られる認識の枠組みとして産業という概念を再検討し、それがいかに形成されるのかを実証研究の手法で迫ろうとする。こうした研究上の立場は、既に構築された産業を暗黙の前提として研究を進める企業戦略やイノベーションの研究とは異なるものであろう。そうした研究の妥当性を否定するわけではないが、既に構築された産業という枠組みを前提にしてしまうと、産業の始まりや、産業が社会的に作られていく過程が研究の対象外になってしまう課題が生じる。産業が社会的に構築される概念であると明確に認識し、それが作られていく過程やメカニズムを明らかにしていくことは、ICTなどの技術によって産業の境界が不明確になる現在だからこそ必要とされるし、実証的に研究できる研究課

題であろう。そして、この研究課題に取り組むことで、今後作られていく新しい産業とその行く末を見通すことが可能になると考えている。

3. 研究の方法

産業という認識の枠組みがいかに作られるのかを明らかにするために、本研究ではミクロなレベルでの調査研究と、マクロなレベルでの調査研究を同時に進め、ミクロレベルとマクロレベルの分析の統合を目指す。本研究において設定するサブテーマは主に3つである。

第1に、現在生じている製品サービスの新しい結合、もしくは企業内外の業務の新しい結合を調査研究の対象とする。これはミクロレベルの研究である。ICTの発展に伴い、消費者の生活や企業活動の隅々にまでICTが入り込むようになり、従来からある複数の製品サービス、複数の業務が結び付く変化が生じている。それは、過去に培われてきた多様で個別的な、個々人の生活様式や嗜好、個別企業の生産や開発を含むビジネスのあり方などが、データや情報を介して、汎用的な論理を背後に持つICTと接合される場面でもある。そこで、デジタルコンテンツの領域や、企業の改善活動および開発活動などの業務を主な研究対象にし、消費行動や企業活動の中での新しい結合がどのように遂行されるのかを明らかにする。

第2に、過去に「新しい」産業が作り出された事例を対象とし、文献研究とインタビュー(オーラル・ヒストリー)の収集を進める。それによって、産業ができる前の企業行動がどのようなものであり、いつ、どのように特定の産業という認識が生じたのかを明らかにする。これはイノベーションが発生し、多くの人々が共有する産業という枠組みに焦点を当てることで、マクロレベルでの実証研究になる。想定している研究対象は、日本で産業が確立しないもしくは大きく成長した自動車、民生用エレクトロニクス、ゲームといった産業である。

第3に、ミクロレベルとマクロレベルの研究を総合し、ミクロとマクロの相互作用を経て、多くの人々が妥当だと認める産業概念がいかに成立するのかを考察する。ミクロなレベルで製品サービス間もしくは業務間の新しい結合が起こったとしても、それだけでは新しい産業とはなり得ない。新結合のインパクトが小さければ、既存の産業のサブカテゴリとして認識され、新しい産業が成立したとは見做されないからである。その好例は、ゲームのビジネスで確認できる。1980年代に成立した家庭用のゲームの産業は、コンピュータ、エレクトロニクス、玩具、マンガやアニメーションなどの複数の要素を併せ持ち、そうした既存産業から企業が参入を果たした。そして、ファミリーコンピュータという画期的な新製品と、それに対応した数多くのゲームコンテンツが叢生し、イノベーションが実現したことで、玩具のサブカテゴリやエレクトロニクスのサブカテゴリにはならなかった。ただし、1980年代当時の認識では、そうした変化は十分に認識されず、ビジネスパーソンと消費者は玩具のサブカテゴリと認識していた。他方、現在においてゲームは1つの産業と見做されているが、それから派生したソーシャルゲームはゲームのサブカテゴリと認識されて産業とは認識されなかった。一方で、VRやARを応用した新しいゲームは新産業に繋がるイノベーションになるのではないかという期待を集めている。

ミクロレベルで既存の製品サービス、もしくは業務が次々に新しい形で結合される中で、どのような結合が産業の成立というマクロレベルの変化をもたらすのか、その条件や過程はどのようなものであるのか。こうした条件や過程はいまだ分かっていない。本研究を通じて、一定の条件が作用して産業が確立する過程に関する知見を深めたい。それによって、製品サービスおよび業務の新結合と、産業を創り出すイノベーションの関係を明らかにすることが、本研究が目指す到達点である。

4. 研究成果

本研究では、3つのアプローチで産業という枠組みが社会的に構築される過程を記述し、その背後のメカニズムと要因を明らかにしようとした。製品サービス同士、あるいは業務同士が新しく結合するミクロの観点の実証研究、多くの結合を前提にして多くの人々が産業という認識枠組みを共有するマクロの観点の実証研究、そして両者を総合したミクロ・マクロの相互作用に関する考察である。

2018年度は、3つのアプローチの研究を進め、収集した事例やデータを整理し、新しい産業の形成がそもそもいかなる現象なのかを描き出すことを目標とした。集めることができた事例やデータは限定的であったが、新産業形成という現象の背後の要因やメカニズムをある程度考察できた。そのため、暫定的な仮説ではあるものの、その成果を書籍、論文および学会発表の形で発表した。共編著のIndustrial Competitiveness and Design Evolution、ABAS掲載論文、『組織科学』の特集号、『一橋ビジネスレビュー』の特集号、組織学会研究発表大会における発表などである。この他、新産業形成に関する事例調査(オーラル・ヒストリー収集)の結果は、一橋大学イノベーション研究センターの10本のディスカッション・ペーパーなどにまとめた。

2018年度の研究を通じて明らかになってきたのは、まず、産業概念の強固さと安定性である。つぎに、そうした強固で安定した産業という認識枠組みの中で、不断に新しい結合の試みがなされている変動性である。そうした変動は、製品サービスのレベルでも、業務を遂行する行為のレベルでも確認できる。したがって、常に変動する製品サービスと業務にもかかわらず、安定的に存在する産業という認識枠組みは、いかなる条件が満たされたときに突き崩され、新しい産業へと移行するのかを明らかにすることが、2019年度以降の研究課題だと考えられた。

2019年度も、ミクロ、マクロ、ミクロとマクロの相互作用の3つの観点から調査を進め、事

例とデータを集めることができた。収集した事実に基づいて、徐々に、新しい産業概念へと繋がる知見を得ることができた。こうした調査研究の成果は、学会や研究会での発表、ディスカッション・ペーパーとして公表した。IT企業のルーティン形成に焦点を当てたEGOS and Organization Studies Workshopでの発表、ゲーム・ビジネスの形成過程を分析した学会の部会発表、累計32本に及ぶオーラル・ヒストリーの作成などがこれにあたる。同時に、学会や研究会で他の研究者と意見交換を重ねた。

2020年度には、2018年度と2019年度に取り組んできた実証研究の成果を取りまとめ、産業とはなにかという問いに対し、一定の結論を導くことを目指した。研究成果は、ミクロ、マクロ、マクロとミクロの相互作用に対応し、(a) ルーティンの変化、(b) ビジネスモデルの変化、(c) 産業形成の実相と産業アイデンティティの形成に焦点を当てることが、産業の安定と変容を捉える上で妥当だと考えるに至った。まず、ルーティンの変化と事業の創造を捉えるミクロな視点の研究成果は、事例研究の成果を東京大学ものづくり経営研究センターのディスカッション・ペーパーなどとして発表した。つぎに、マクロなレベルでの変動、新産業の生成を描くために、ゲーム・ビジネスの実証研究を進めた。その成果は、国際戦略経営研究学会の部会、日本デジタルゲーム学会 (DiGRA) 第11回年次大会などで発表した。また、週刊エコノミストの5回の連載で研究成果の要点を広く一般に問うた。最後に、マクロとミクロの結節点になり得ると考えているビジネスモデルの変容については、IT化が促す企業戦略の変更、データという新しい経営資源に着目して研究した。その成果は、一橋ビジネスレビューの論文の他、ABAS Conference 2020で発表した。

2021年度の研究では、1980年代以降のゲーム・ビジネスの事例を主たる対象とし、2020年度に引き続き、研究成果をまとめた。企業とその内部で生じるミクロな変動と、社会全体および複数の企業レベルでのマクロの変動、そして両者の相互作用と産業概念の関係を見て取ることができた。その研究成果は、開発活動に焦点を当てミクロレベルでのルーティンの安定性を明らかにしたAnnals of Business Administrative Scienceの論文、ビジネスモデルや産業アイデンティティといったよりマクロな現象に取り組んだZMR研究会での発表である。さらに、ミクロとマクロの相互作用を読み解き、「ゲーム産業」が成立し、発展した過程をSpringerの書籍として取りまとめた。

2021年度の実証研究と研究成果の取り纏め過程で、産業が社会的に構築される過程で働く、2つの先行要因を見出すことができた。そこで、2021年度以降は、2つの先行要因に焦点を当て、他産業の事例を対象とする実証研究に着手した。先行要因の一つは、当該産業の中核的な製品サービスや企業家である。これは、産業アイデンティティを一定の枠内に留めるアンカーとも呼べる。成功を収めたモノやヒトは、典型的なルーティンやビジネスモデルを具体的に示し、その成功自体が新規参入を促し、産業が自己成就的に確立していく。もう一つの先行要因は、複数の産業を跨いで使われる技術や行為のパターン、複数の産業を架橋する人材である。これは、貫通帯とも呼べる事象である。アンカーを手掛かりに新たに参入した人々は先行者をそのまま模倣するわけではないので、意図や行為が小さな差異を含む。この差異が産業アイデンティティの多面性をもたらすと共に、他の産業との繋がりを現実化させる。産業横断的な取り組みは、ルーティンの横展開や、知的財産およびデータの再活用、類似したビジネスモデルの遂行といった形で現れ、産業の典型的な成功の型、支配的な製品サービスの形が揺らぐ。結果として、産業の境界が曖昧になり、次なる産業の萌芽が育まれる。これらの先行要因の一つに関しては、データ利活用を着目した研究成果を『研究技術計画』と『日本知財学会誌』で発表した。また、産業を特徴付ける要素については『組織科学』掲載の論文、帝国データバンク企業・経済高度実証研究センター (TDB-CAREE)の発表とディスカッション・ペーパーなどで発表した。

2022年度は、産業概念の再検討に向け、知見の取りまとめに注力した。まず、産業概念を多用する経営学と経済学の理論と、本研究の産業概念およびその変容メカニズムを接合することを目指した。この研究の成果は、進化経済学会で研究発表を行い、発表へのフィードバックを踏まえて論文を投稿した。つぎに、新しい産業分析のための概念や分析枠組の検討は、主に実証研究の成果として発表した。その一つが、ベンチャー企業による新規事業創造によって産業のルーティンやビジネスモデルが変わった事例を考察したABASの論文である。くわえて、ゲーム・ビジネスの変化を題材にして、当該産業がいかに認識され、研究されてきたのかを検討した論考も執筆した。これは産業そのものの変化と、それを捉える学術的、実務的な視点の変化を同時に記述することで、産業の社会的構成を描こうという取り組みである。さらに、新しい産業概念を踏まえて立案される産業政策に関する考察と提言も取りまとめた。産業政策は、実務家と消費者に加え、政府地方自治体の視点で産業を捉える。この産業の把握において、把握の仕方が社会的に構成される可能性を加味し、既に確立した産業分類を批判的に検討しながら政策を立案することが求められると考えた。すなわち、産業形成のメカニズムと、現在生じつつある産業の変容を踏まえて、今後の政策立案と実行のアプローチのあり方を提言した。

2023年度の研究は、本研究が提案する新しい産業概念の妥当性を確認し、これまでの研究成果を取りまとめた。まず、本研究で産業の一要素として考えているルーティンについては、安定と変容を同時に理論化し、実証するアプローチとしてルーティン・ダイナミクスの研究に着目し、『赤門マネジメントレビュー (経営学輪講シリーズ)』に論文を掲載した。もう一つの要素であるビジネスモデルについては、日本商業学会で研究発表をしたり、『一橋ビジネスレビュー』にビジネス・ケースを寄稿したりした。さらに、生成AIがもたらす変化を考察し、その中で生じ

る産業アイデンティティーやビジネスモデルを検討した成果を『情報通信学会誌』に寄稿した。つぎに、書籍 2 冊の編集に携わり、新しい産業概念を踏まえた実証研究の方向性を示そうとした。その一つはゲーム・ビジネスを対象とした実証研究であり、もう一つはデジタルコンテンツ全般に関する実証研究の成果である。いずれも ICT 化の影響を顕著に受けている点で、新しい産業の有り様を先取りしている研究対象である。他の研究者の研究成果に、この研究で得た新しい産業概念を重ね合わせることで、産業の分析と、それに基づく戦略提案および政策立案の可能性を示している。

以上、5 年間の研究によって、製品もしくはサービスの類似性以外の観点で産業を捉える可能性を確認した。産業概念に関わる諸要素と認識枠組みが変化していくメカニズムを、ICT 化がさらに進む今後の経済社会の中で検証し、より確からしく、精緻にすることが、今後の研究の基本方針である。

今後の実証研究においては 2 つの領域を研究対象にする予定である。一つの研究対象は企業のデータ利活用である。生成 AI と対になるデータの利活用に着目し、企業がこの変化にいかに対応し、結果としてルーティンやビジネスモデル、産業アイデンティティーはいかに変わっていくのか、その際に、中核的な製品サービスと技術および人材はいかなる役割を果たすのかを跡づけたい。さらに、その中で企業の活動領域(企業ドメイン)の策定はいかに変わり、産業に関する新たな認識がいかに立ち現れてくるのかを描きたい。もう一つの領域は、VR/ AR 利用である。VR/ AR の利用は人々と情報通信機器との接し方の変化であり、そのビジネス応用はゲーム・ビジネスに典型的に現れるだろう。そこで、ゲーム・ビジネスを中心に VR/ AR を活用した開発活動やコンテンツのビジネスモデル、そこに携わる人々のアイデンティティーを記述、分析すれば、産業の変容もしくは新産業の形成についての知見を得られると考えられる。こうした記述と分析は、とりわけ産業横断的な動きをもたらす貫通帯についての知見をもたらすと見込んでいる。

最終的には、これまでの研究と今後の実証研究を踏まえて、理論的に産業概念の妥当性と可能性を考究したい。経済社会全体と、個別の企業の間位置づけられ、企業が競争を繰り広げる舞台としての産業は、いかなる意味内容を持つべきなのか。不断に変化するはずの産業の枠組がある時点で固定化され、社会的な認識の枠組として通用するのはなぜなのか、それによって、産業研究を含む、経済社会の人々の認識はいかに影響を受けるのか。これらの問いに、複数のディシプリンの知見を取り入れて答えることが、今後の研究課題である。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計17件（うち査読付論文 3件 / うち国際共著 0件 / うちオープンアクセス 6件）

1. 著者名 生稲 史彦	4. 巻 40
2. 論文標題 データ利活用の可能性	5. 発行年 2023年
3. 雑誌名 情報通信学会誌	6. 最初と最後の頁 101 ~ 106
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.11430/jsicr.40.4_101	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -
1. 著者名 高橋和宏, 犬飼知徳, 千葉智之, 田中公子, 生稲史彦	4. 巻 71
2. 論文標題 [ビジネス・ケース] リクルート 「ホットベッパビューティ」による美容業界の変革	5. 発行年 2023年
3. 雑誌名 一橋 ビジネス レビュー	6. 最初と最後の頁 118-128
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 稲水 伸行, 生稲 史彦	4. 巻 22
2. 論文標題 組織ルーチン論のプロセス学派が描く世界観	5. 発行年 2023年
3. 雑誌名 赤門マネジメント・レビュー	6. 最初と最後の頁 35 ~ 42
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.14955/amr.0230407a	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -
1. 著者名 Inamizu Nobuyuki, Ikuine Fumihiko, Sato Hidenori	4. 巻 22
2. 論文標題 Looking for a bluebird	5. 発行年 2023年
3. 雑誌名 Annals of Business Administrative Science	6. 最初と最後の頁 1 ~ 17
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.7880/abas.0221130a	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 Ikuine Fumihiko	4. 巻 20
2. 論文標題 The development productivity dilemma	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 Annals of Business Administrative Science	6. 最初と最後の頁 79～92
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.7880/abas.0210317a	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 立本博文, 生稲史彦	4. 巻 68
2. 論文標題 DXの過去、現在、未来	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 一橋ビジネス レビュー	6. 最初と最後の頁 6-18
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 生稲史彦	4. 巻 98
2. 論文標題 創造性と効率性のディレンマ (視点争点 学者が斬る)	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 週刊エコノミスト	6. 最初と最後の頁 40-41
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 生稲史彦	4. 巻 98
2. 論文標題 黎明期ゲーム業界の好循環 (視点争点 学者が斬る)	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 週刊エコノミスト	6. 最初と最後の頁 68-69
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 生稲史彦	4. 巻 98
2. 論文標題 GAFAが示す創造性の活用法 (視点争点 学者が斬る)	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 週刊エコノミスト	6. 最初と最後の頁 46-47
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 生稲史彦	4. 巻 99
2. 論文標題 「新人」の参入が成長促す (視点争点 学者が斬る)	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 週刊エコノミスト	6. 最初と最後の頁 76-77
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 生稲史彦	4. 巻 99
2. 論文標題 「正しい評価」が革新を生む (視点争点 学者が斬る)	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 週刊エコノミスト	6. 最初と最後の頁 36-37
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Ikuine Fumihiko	4. 巻 17
2. 論文標題 Positive effect of cost pressure	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 Annals of Business Administrative Science	6. 最初と最後の頁 183 ~ 191
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.7880/abas.0180712b	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 Ikuine Fumihiko	4. 巻 1
2. 論文標題 Creating New Demand: The Competition, Formation of Submarkets, and Platforms	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 Industrial Competitiveness and Design Evolution	6. 最初と最後の頁 317 ~ 331
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1007/978-4-431-55145-4_11	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Ikuine Fumihiko	4. 巻 1
2. 論文標題 Decline in Demand Creation: The Development Productivity Dilemma and Its Consequences	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 Industrial Competitiveness and Design Evolution	6. 最初と最後の頁 333 ~ 347
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1007/978-4-431-55145-4_12	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Fujimoto Takahiro, Ikuine Fumihiko	4. 巻 1
2. 論文標題 Conclusion	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 Industrial Competitiveness and Design Evolution	6. 最初と最後の頁 397 ~ 425
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1007/978-4-431-55145-4_15	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 野部剛、小松弘明、生稲史彦	4. 巻 66
2. 論文標題 現場からみた日本の営業	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 一橋 ビジネス レビュー	6. 最初と最後の頁 6-19
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 生稲 史彦	4. 巻 17
2. 論文標題 経営と時間を考える	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 赤門マネジメント・レビュー	6. 最初と最後の頁 21～24
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.14955/amr.0180410a	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

〔学会発表〕 計14件 (うち招待講演 1件 / うち国際学会 1件)

1. 発表者名 中野暁, 勝又壮太郎, 山口真一, 一小路武安, 生稲史彦
2. 発表標題 消費者のキャッシュレス決済手段選択 状況的要因と個人要因が与える影響
3. 学会等名 日本商業学会全国研究大会第73回大会
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 生稲史彦
2. 発表標題 経済学と経営学の補完関係 研究課題と研究アプローチ
3. 学会等名 進化経済学会 現代日本の経済制度部会第3回研究会 (SMTシンポジウム) (招待講演)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 Inamizu Nobuyuki, Ikuine Fumihiko, Sato Hidenori
2. 発表標題 Looking for a blue bird: Founding and business building process of a Japanese venture firm.
3. 学会等名 ABAS Conference 2022 Autumn: Part 2
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 生稲史彦
2. 発表標題 開発生産性のディレンマ 日本のゲームソフト・ビジネスの実証研究
3. 学会等名 ZMR: Zooming Media Research 研究会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 原泰史, 福田一史, 井上明人, 生稲史彦, 清水洋
2. 発表標題 ゲーム産業の規模と範囲を測定する 立命館 RCGS コレクションと企業情報データベースを用いた予備的分析
3. 学会等名 日本デジタルゲーム学会 (DiGRA) 第11回年次大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 生稲史彦
2. 発表標題 産業概念の再検討 ゲーム・ビジネスの事例に基づく問題提議
3. 学会等名 国際戦略経営研究学会 戦略経営・理論・実践研究部会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 Ikuine, F.
2. 発表標題 The innovator's bypass: Disruptive innovation with complementary goods.
3. 学会等名 ABAS Conference 2020 Winter: Part 3
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 Ikuine, F.
2. 発表標題 The development productivity dilemma: Managing the flow of a series of new products.
3. 学会等名 ABAS Conference 2021 Winter: Part 6
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 Nobuyuki INAMIZU, Hidenori SATO, Fumihiko IKUINE
2. 発表標題 Looking for a blue bird: Founding and business building process of a Japanese venture firm
3. 学会等名 the EGOS and Organization Studies Workshop (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 藤本隆宏、生稲史彦
2. 発表標題 Industrial Competitiveness and Design Evolutionの全体像
3. 学会等名 進化経済学会 企業と産業の進化部会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 生稲史彦
2. 発表標題 An evolutionary process of the Home video game in Japan: The effect of submarket, development productivity dilemma and platform
3. 学会等名 進化経済学会 企業と産業の進化部会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 山城慶晃、稲水伸行、佐藤秀典、生稲史彦
2. 発表標題 組織ルーチンの横展開
3. 学会等名 組織学会研究発表大会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Ikuine, F.
2. 発表標題 Melting pot of knowledge: The formation of new routines and business at Fujitsu.
3. 学会等名 ABAS Conference 2018 Summer
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 生稲史彦
2. 発表標題 現場管理におけるデジタル・データの活用 富士通のフィールド・イノベーション事業の事例分析
3. 学会等名 一橋大学イノベーション研究センター『IIRサマースクール2018』
4. 発表年 2018年

〔図書〕 計2件

1. 著者名 Fumihiko Ikuine	4. 発行年 2022年
2. 出版社 Springer, Singapore	5. 総ページ数 170
3. 書名 The Efficiency and Creativity of Product Development: Lessons from the Game Software Industry in Japan	

1. 著者名 Fujimoto, T., Fukuzawa, M., Wei, H., Inamizu, N., Iwao, S., Park, Y, W., Shintaku, J., Shiozawa, Y., Shiu, J., Suzuki, N., Tatsumoto, H., Yasumoto, M., Yokozawa, K. and Ikuine, F.	4. 発行年 2018年
2. 出版社 Springer	5. 総ページ数 475
3. 書名 Industrial Competitiveness and Design Evolution	

〔産業財産権〕

〔その他〕

立命館大学ゲーム研究センター http://www.rcgs.jp/2018/05/2.html https://www.rcgs.jp/?page_id=204 一橋大学イノベーション研究センター リサーチ・ライブラリ https://pubs.iir.hit-u.ac.jp/ja/pdfs/index?did[]=1&did[]=2&did[]=3&did[]=4&did[]=5&cid[]=1&cid[]=2&cid[]=3&cid[]=4&cid[]=5&cid[]=6&cid[]=7&cid[]=8&cid[]=9&cid[]=10&cid[]=11&lid[]=51&lid[]=52&s=dd&ppc=20

6. 研究組織

氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
---------------------------	-----------------------	----

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------