

平成 22 年 5 月 6 日現在

研究種目：若手研究 (B)
研究期間：2007～2010
課題番号：19730292
研究課題名(和文) 日本の家庭用テレビゲーム業界における製品開発と流通に関する理論的・実証的研究
研究課題名(英文) A Theoretical and Empirical Study of Product Development and Distribution in the Japanese Video Game industry
研究代表者
大北 健一 (OHKITA KENICHI)
山口大学・大学院技術経営研究科・准教授
研究者番号：60367513

研究分野：商学
科研費の分科・細目：経営学・商学
キーワード：家庭用テレビゲーム，製品開発，流通

1. 研究計画の概要

(1) 1970年代～80年代の米国家庭用テレビゲーム業界における製品戦略と流通戦略の実態について、アタリ社 (Atari) を中心に整理検討を行うとともに、1980年代以降の日本の家庭用テレビゲーム業界における製品開発と流通に関する商慣行の特徴と機能を解明する。
(2) 1990年代中頃以降のソフトメーカーによるプラットフォーム (ハードウェア) 選択行動の実態と基本論理を明らかにする。
(3) 日本の家庭用テレビゲーム業界の製品開発と流通について展望を行うために、メーカー各社に共通する経営課題について整理検討を行う。

2. 研究の進捗状況

(1) Australian & New Zealand Marketing Academy Conference 2007 (ANZMAC 2007) および The 35nd Conference of the European Association for Research in Industrial Economics (EARIE 2008) での成果報告に、最近の関連研究との内容比較等も追加したものと、修正論文を海外の専門誌に投稿した。
(2) Australian & New Zealand Marketing

Academy Conference 2008 (ANZMAC 2008) および Academy of International Business, US-Midwest Region Chapter 2010 (AIB-Midwest 2010) Meeting での成果報告を、学術誌へ投稿するため、さらなる分析の精緻化を図りつつある。

(3) 2010年6月にフランス・モンペリエにおいて行われる 4th Workshop on Coopetition Strategy “Coopetition and Innovation” で、“An Economic Analysis of Coopetitive Strategies in the Game Software Market,” という論題で成果の一部について報告を行う。

3. 現在までの達成度

② おおむね順調に進展している。
(理由)

当初の研究計画通り、研究成果を国際会議 (国際学会) にて報告し、査読付きの議事録 (学会報告集) に掲載されているため。

4. 今後の研究の推進方策

2010年6月にフランス・モンペリエで行われる 4th Workshop on Coopetition Strategy “Coopetition and Innovation” で論文を報告するとともに、査読付きの国際雑誌への投稿についてもチャレンジしてみたい。

5. 代表的な研究成果

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計7件)

- ①Kazumitsu Minamikawa & Kenichi Ohkita, The Determinants of Platform Selection in the Japanese Home Video Game Software Industry: An Empirical approach, Proceedings of Academy of International Business, US-Midwest Region Chapter 2010 Meeting, Mar. 2010 (Proceedings of AIB-Midwest 2010), Chicago, CD-ROM, 148-154, 2010, 査読有
- ②大北健一・大倉真人, An Economic Analysis of Competitive Strategies in the Game Software Market, Discussion Paper Series (Faculty of Economics, Nagasaki University), No. 2010-01, 15P, 2010, 査読無
- ③Masayoshi Maruyama, Kazumitsu Minamikawa & Kenichi Ohkita, Network Structure of Video Game Software in Japan: Some Empirical Results, *Proceedings of the Australian & New Zealand Marketing Academy Conference 2008*, Dec. 2008, Sydney, CD-ROM, 6P, 2008, 査読有
- ④Masayoshi Maruyama & Kenichi Ohkita, Platform Strategy of Video Game Software in Japan, 1984-1994: Theory and Evidence, EARIE 08 Conference program and book of abstracts, 冊子, 82-82, 2008, 査読有
- ⑤Masayoshi Maruyama & Kenichi Ohkita, Platform Strategy of Video Game Software: Theory and Evidence, *Proceedings of the Australian & New Zealand Marketing Academy Conference 2007*, Dec. 2007, Dunedin, CD-ROM, 148-154, 2007, 査読有
- ⑥南川和充・大北健一, 家庭用テレビゲームソフトのプラットフォーム選択行動の分析, 南山大学経営研究センターワーキングペーパー, No.0702, 9P, 2007, 査読無
- ⑦丸山雅祥・大北健一, Single-Homing of Software Platforms in the Japanese Video Game 1984-1994: Theory and Evidence, Discussion Paper (Graduate School of Business Administration, Kobe University), No. 2007-27, 23P, 2007, 査読無

〔学会発表〕(計6件)

- ①Kenichi Ohkita & Kazumitsu Minamikawa, The Determinants of Platform Selection in the Japanese Home Video Game Software Industry: An Empirical Approach, Academy of International Business, US-Midwest Region Chapter 2010 (AIB-Midwest 2010) Meeting, 24 March 2010, Chicago, U.S.A

- ②Masayoshi Maruyama, Network Structure of Video Game Software in Japan: Some Empirical Results, Australian & New Zealand Marketing Academy Conference 2008, 3 December 2008, Sydney, Australia

- ③大北健一, Network Structure of Video Game Software in Japan: Some Empirical Results, 2008年度日本応用経済学会秋季大会(招待論文), 2008年11月22日, 金沢大学

- ④Masayoshi Maruyama, Platform Strategy of Video Game Software in Japan, 1984-1994: Theory and Evidence, The 35nd Conference of the European Association for Research in Industrial Economics, 5 September 2008, Toulouse, France

- ⑤丸山雅祥, Platform Strategy of Video Game Software in Japan, 1984-1994: Theory and Evidence, 2008年度日本応用経済学会春季大会(招待論文), 2008年6月8日, 熊本学園大学

- ⑥Masayoshi Maruyama, Platform Strategy of Video Game Software: Theory and Evidence, *Australian & New Zealand Marketing Academy Conference 2007*, 5 December 2007, Dunedin, New Zealand

〔図書〕(計0件)

〔産業財産権〕

- 出願状況(計0件)

- 取得状況(計0件)

〔その他〕

ホームページ

<http://kaken.nii.ac.jp/ja/p/19730292>