

# 公益財団法人 野村マネジメント・スクール

## 学術研究実績報告書

申請書との変更点およびその理由(内容、日程、実施場所、参加者等で変更があれば記入)

申請時の研究期間 2015年12月1日～2016年11月30日(1年)

変更後の研究期間 2015年12月1日～2017年11月30日(2年)

### 研究実績概要

研究代表者(申請者氏名・所属機関・職名):清水洋・一橋大学イノベーション研究センター・教授

共同研究者(氏名・所属機関・職名):生稲史彦・筑波大学・准教授

研究課題名:新産業生成のプロセスにおける新結合と制度のダイナミクス:デジタルゲーム産業の国際比較

研究期間:2015年12月1日～2017年11月30日

概要:(1,000字以内で記述)

本研究の目的は、イノベーションによる新しい産業の生成のプロセスを分析することである。より具体的には、デジタルゲーム産業の生成をケースとして取り上げる。デジタルゲームは、戦後日本において新しく生まれ、国際的にも競争力を持つようになった数少ない事例である。本研究では、デジタルゲームがどのようにして産業として成立するようになったのかを1970年代から歴史的に振り返り分析していくものである。本研究は、将来的に北米とヨーロッパとの比較研究を念頭において始まったものである。

本研究では、任天堂でのファミリーコンピュータの開発の経緯についての聞き取り調査を行った。また、今後の広範な聞き取り調査のために、日本におけるゲーム研究において中心的な役割を担っている立命館大学のゲーム研究センターと議論を重ねてきた。聞き取り調査の結果、ゲーム産業の生成には、ゲームのソフトウェアやハードウェアを開発した企業だけでなく、補完的な産業(コンピューターやメディア)などの役割が重要であることが分かってきた。そのため、新産業としてのゲーム産業の生成を理解するためには、1970年代から1980年代に焦点を絞った上で、産業横断的な聞き取り調査を行うことが必須であることが分かった。また、「ゲーム」が何のことなのかの共通理解がどのように企業間で成立していったのか、どのように分業が進んでいったのかのプロセスをたどっていくことは、新産業がどのように生成していったのかを理解する上では重要になることも聞き取り調査とその後の議論の中で明らかになった。

今回の研究助成の成果を引き継ぐものとして、一橋大学イノベーション研究センターの清水洋を研究代表者として、筑波大学の生稲史彦、そして、立命館大学ゲーム研究センターの福田一史らとの共同プロジェクトを立ち上げ、より広範な聞き取り調査のプロジェクトを開始している。聞き取り調査については、一橋大学イノベーション研究センターのワーキングペーパーとして順次公開していく(<http://www.iir.hit-u.ac.jp/pages/research/index>)。

\* 研究実績概要は「野村マネジメント・スクール研究助成実績報告書」および財団ホームページに掲載します