

Title	家庭用ゲーム産業における「はやさ」とビジネス・システムの研究
Sub Title	
Author	井口一民(Iguchi, Kazuhito) 中村洋
Publisher	慶應義塾大学大学院経営管理研究科
Publication year	1997
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 1997年度経営学 第1317号 可能
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40003001-00001997-1317

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

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

家庭用ゲーム産業における「はやさ」とビジネス・システムの研究

短くなる製品寿命、多様化する製品といった「スピードの経済」とも表現される環境において、企業は「はやく」行動することが求められている。しかし、家庭用ゲーム機産業では「はやさ」が競争優位となるとは限らず、むしろ「はやさ」が「拙速」となった事例も見受けられる。「はやさ」が必ずしも優位となるとは限らないのではないだろうか。

また、任天堂は8ビット、そして16ビットと市場で圧倒的に優位な立場を築いたが、32ビット機では後発のSCEに市場のリーダーの地位を奪われることになった。ゲーム・ビジネスにおける豊富なノウハウをもち、業界のルールを決めてきた同社がなぜ32ビット機以降の市場では苦戦しているのだろうか。

上記の問題意識をふまえ、家庭用ゲーム機産業における「はやさ」とビジネス・システムの関係性を明らかにすることを目的とした。まず事例・文献研究から「はやさ」の優位性をコスト面での優位性としての早さと、対競争面での優位性としての速さとに区別することにした。

そのうえで、

- ①「スピードの経済」においては「はやさ」が競争優位とはならない。
- ②「スピードの経済」においてはビジネス・システムに競争優位が求められる。

といった二点を中心とした仮説を導き出し、インタビューを中心とした事例研究をおこなった。

その結果上記の仮説が成り立つ可能性が推察された。また、事例研究からビジネス・システムにはライフサイクルが存在することも推察された。