

Title	家庭用ゲームソフト販売本数の決定要因分析
Sub Title	
Author	平章人(Taira, Akihito) 姉川知史
Publisher	慶應義塾大学大学院経営管理研究科
Publication year	1999
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 1999年度経営学 第1516号 可能
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40003001-00001999-1516

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.

所属ゼミ	姉川 研究会	学籍番号	89828473	氏名	平 章人
(論文題名)					
<h2>家庭用ゲームソフト販売本数の決定要因分析</h2>					
(内容の要旨)					
<p>日本のソフトウェアビジネスは、1999年現在輸入超過の状態にある。その様な状況下で、日本の家庭用テレビゲーム機及び、家庭用ゲームソフトは、輸出超過の状態にある。つまり、家庭用ゲームソフト産業は、日本で唯一競争力のある産業といえるであろう。</p> <p>しかしながら、ゲームソフト開発は、ゲームソフトが事前に売れるか売れないかが分からないという不確定な要素が強く、リスクの高い事業であるといえる。そのリスクを回避するために、家庭用ゲームソフト開発企業は、様々な戦略をとって家庭用ゲームソフトの販売本数を増加させていこうとする。</p> <p>本論文は、販売量の決定要因を抽出し、検証することを目的とする。そして、その決定要因を、他社との競争環境からくるゲームソフトの発売時期と製品開発政策と仮定し、それらについて検証を行う。</p> <p>その結果、家庭用ゲームソフトの販売量を決定する要因として、第一に開発における家庭用ゲームソフトの販売本数の安定化政策として、シリーズ化が有効であり、そのシリーズ化タイトルの開発本数に最適な割合がある。第二に、製品開発において得意のジャンル集中する割合に最適な割合がある。第三に、製品の発売時期に有効な時期が存在すると結論づけている。</p>					