慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	ゲーム業界におけるゲーム会社の株主資本価値を高める提携
Sub Title	
Author	李吉然(I, Kiruyon) 鈴木貞彦
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1486号 可能
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40003001-00001999-1486

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.

論文要旨

所属ゼミ　鈴木　研究会	学籍番号　89828079	氏名　李吉然（イ・キルヨン）

論文題名：

ゲーム業界におけるゲーム会社の株主資本価値を高める提携

（内容の要旨）

本研究は、ゲーム・ビジネスを成功に導き、各企業の株主資本価値を高めるための一つの方法論が提携であるという観点から、望ましい提携の方向性を検証しようとした。エンターテインメント・ビジネスの一つとしてゲーム・ビジネスは不確実性が低く、時代の変化に伴い家電やコンピュータなどの他の産業との関連性も高まっている。この様な背景のもとで数多くの提携が積極的に行われてきた。しかしながら、その主な方向はハード開発中心の提携であり、必ずしもゲーム会社にとって良い結果をもたらしたとは言えないという問題意識から本論文の検証は始まる。

まず、関連産業との比較からゲーム・ビジネスの特徴を抽出し、どのような経営方針が取られてきたか、その中で提携はどのような意味を持っているのかを整理した。次に、ハード開発提携とソフト開発提携という二つの違った目的を持つ提携を行う際に投入される幾つかの共通の経営資源を取り出し、各ファクターの投入が提携に参加するゲーム会社の株主資本価値の向上にどう寄与したのかを比較した。そして、最後に、優位性を持っているだろうと推測される提携の具体的な方法を整理した。

その結果は、独創性の高いソフトの開発などソフト開発提携の方がハード開発提携より必ずしもゲーム会社の株主資本価値の向上に貢献するとは言い切れないというのである。これは、ゲーム業界の現状を良く反映している結果である。リスクの高いソフト開発提携のために限られた経営資源を投入するのが必ずしも良い経営方針とはいえないのである。この様な結果は、成熟期に入り始めたゲーム業界の更なる成長は充実したソフトの量産であるという常識に反しているのではなかろうか。