

ビデオゲーム産業のイノベーション ——アクター・ネットワーク理論の視座から——

ふくだ かずふみ
福田 一史

本研究の目的は、ビデオゲーム産業のイノベーションのプロセスを明らかにすることである。そのために、イノベーションの担い手として注目されてきた企業家と、ビデオゲーム産業のイノベーションの特殊性に着目する。

まず、イノベーション研究ならびにビデオゲーム産業研究について文献レビューを行なった。ここでは、イノベーションには持続的改善と創造的破壊の2つの類型があることが明らかになった。またビデオゲーム産業のイノベーションに関する先行研究は、組織形態・企業間関係の観点から論じたものが多く、プロセス研究についても大企業に偏りがある。

つまり、それら先行研究では、創造的破壊のイノベーションの担い手となる新規参入企業・企業家に関する検討は不十分である。そのため本研究では、アクター・ネットワーク理論を理論的枠組みとして採用し、探索型事例研究のアプローチにより企業家に着目しビデオゲーム産業のイノベーションのプロセスについて分析・考察を行なった。ここでは、株式会社チュンソフト、株式会社サイバーコネクトツー、株式会社ベネッセコーポレーションの3つの事例を扱った。

これらの事例から、企業家が特にイノベーションのための戦略形成・方向転換ならび事業のイニシアティブにおいて不可欠の役割を担っていることが明らかになった。また、ヒト・モノで構成されるハイブリッド・コレクティブスが、企業家の戦略形成とエージェンシーの変容に強く関与していた。このような関与は偶発的である場合が多く、ビデオゲーム開発のプロセスは極めて流動的であると言ふべきである。

また、ビデオゲームがもたらす固有の経験により、ゆるやかで地域横断的な社会的グループが形成されることが観察された。持続的改善はグループを純化させ、創造的破壊は新しいグループを形成し既存のグループを分解する。ビデオゲーム産業のイノベーションのプロセスとは、このような経験の共有による社会的グループの形成と純化と再分解のプロセスであるといえる。

すなわち、先行研究で所与のものとされていたようにイノベーションのための能力を組織に位置づけることを所与の条件とすべきではなく、ゆるやかな社会的グループと流動的デザインプロセスがコンテンツ産業のイノベーションの決定要因となる。そのような偶有性に基づくプロセスにおいて、企業家は戦略形成を通じて社会変革を起こし得る、固有の役割を有することがわかった。

Innovation in the Video Game Industry : From the Perspective of Actor-network Theory

かずふみ ふくだ

Kazufumi Fukuda

This study inquires into the process of innovation in the video-game-industry, focusing on entrepreneurship. First, the literature on innovation is reviewed. Then, a case study based on actor-network theory, a sociological perspective new to innovation studies, is presented.

In the literature review, General innovation studies focus on two patterns of innovation, continuous improvement and creative destruction. Also, it is shown that the video-game-industry studies are mostly surveys about industrial clusters, company organization, or business relationships. There are case studies, but their targets are large companies.

In other words, previous studies on innovation in the video-game-industry have paid inadequate attention to the role of small companies and entrepreneurs in using creative destruction. Therefore, this work presents case studies of entrepreneurship at three new-entry companies, ChunSoft, Cyberconnect2, and Benesse Corporation.

Examining these cases, we can see that entrepreneurs are the essential agents of innovation; it is they who formulate and adapt strategies of innovation. However, the entrepreneurs are enmeshed in hybrid collectives, which also participate in strategy formulation and can change the entrepreneur's agency. As the hybrid collective's participation is often contingent, the process of innovation in the video-game-industry is often in a state of flux.

We can also see that social groups formed by the experience of video games play an important role in innovation. These groups are loose chunks and are not limited by location. Continuous improvement leads to purification of the group; Creative destruction makes a new group and dissolves the existing group. In this way, the process of innovation is the formation, purification and dissolving of social groups through shared experience.

In conclusion, innovation in the video game industry is driven by the strategy formulation of entrepreneurs and shaped by a liquid design process related to the loose social groups formed by the experience of the video games.