

論文の内容の要旨及び論文審査の結果の要旨の公表

学位規則第8条に基づき、論文の内容の要旨及び論文審査の結果の要旨を公表する。

○氏名	福田 一史 (ふくだ かずふみ)
○学位の種類	博士 (学術)
○授与番号	甲 第796号
○授与年月日	2012年3月31日
○学位授与の要件	本学学位規程第18条第1項 学位規則第4条第1項
○学位論文の題名	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—
○審査委員	(主査) 吉田 寛 (立命館大学大学院先端総合学術研究科准教授) 上村 雅之 (立命館大学大学院先端総合学術研究科教授) 松原 洋子 (立命館大学大学院先端総合学術研究科教授) 細井 浩一 (立命館大学映像学部教授) 山口 浩 (駒澤大学グローバル・メディア・スタディーズ学部准教授)

<論文の内容の要旨>

本論文は全8章からなり、まず問題提起(第1章)とイノベーション研究およびビデオゲーム研究のそれぞれの先行文献レビュー(第2章~第3章)を行い、次に事例研究のデザインを示し(第4章)、その上で三つの事例研究(第5章~第7章)を行い、最後に結論(第8章)を提示する。

序にあたる第1章では、問題意識の整理および本論文の概観が行われる。

続く第2章では、先行するイノベーション研究をそのアプローチに従って四つに分類した上で、本研究ではそのうちの二つ(企業家研究/プロセス研究)を両立するためにアクター・ネットワーク理論(以下、ANT)を導入する旨が説明され、さらにANTによるイノベーション研究の理論的枠組が検討される。

そして第3章では、ビデオゲーム産業の構造を理解する前提として、ビデオゲームがどのような特性を持った製品であるかを考察する。ビデオゲームの定義や歴史、現代の消費文化におけるその位置が考察される。その結果、ビデオゲームの製品特性として、製品ライフサイクルがきわめて短いこと、消費者による再購買が望みがたいこと、多義的で曖昧なユーザーのニーズに基づく文化的消費財であることなどが明らかにされた。

第4章では本論文が行う事例研究の調査のデザインが示される。イノベーションには「持続的改善」型と「創造的破壊」型の二種類があることがすでに先行研究で指摘されている

が、ビデオゲームのように環境変動が激しい産業を研究する場合には、そのうち後者、すなわち「創造的破壊」型のイノベーションにこそ注意が向けられなくてはならないこと、そして「創造的破壊」型のイノベーションは、しばしば新規参入企業や企業組織外部の環境要因によりもたらされるものであるために、ヒトやモノや情報を等価な主体（アクター）として扱いうるANTがここでの理論的枠組としてふさわしいことが論じられる。

第5章から第7章までの事例研究では、それぞれの企業・製品に関する経営展開の経緯を記述した上で、ANTの視座からイノベーションのプロセスならびにそこでの企業家の役割が考察される。第5章（事例1）では株式会社チュンソフトの創業者・中村光一氏（1964-）の経営活動を中心に『ドアドア』『ポートピア連続殺人事件』（共に1983年）の開発過程を検証する。第6章（事例2）では株式会社サイバーコネクトツアの松山洋氏（1970-）の「メディアミックス」的経営戦略に焦点を当て、創業から『.hack//』シリーズ（2002-）の開発の経緯を明らかにする。第7章（事例3）では、株式会社ベネッセコーポレーション（旧・福武書店）の1980年代から始まるデジタル教材開発事業について、同事業を率いた企業内起業家である森安康雄氏を中心とする活動を考察する。

第8章では以上の事例研究をもとに総合的考察を行い、ビデオゲーム産業におけるイノベーションの特殊性および独自性について本論文を通じて得られた知見が示される。

<論文審査の結果の要旨>

本論文の目的は、ビデオゲーム産業におけるイノベーションの分析・考察であり、その際、本論文が依拠する主たる方法論はアクター・ネットワーク理論（以下、ANT）である。ビデオゲームを基軸とするゲーム産業は現在、約5兆円の世界市場規模（2010年、エンターブレイン社調べ）を持つ産業に成長しており、さらに今後五年以内にその規模は倍になることが予想されている。だがその製品開発やマーケティング、企業運営には偶有性や不確実性の要素が強く、これまでこの産業を対象としたイノベーションの研究は行われてこなかった。また天才的企業家や会社組織を主なターゲットとするこれまでの経営戦略研究では、無数の小規模な会社が起業、吸収・合併、倒産・解散を繰り返すゲーム産業界の成長やそこでのイノベーションの様態を、うまく分析することができなかった。そのため本論文はANTに依拠して、必ずしも企業家の存在を前提にしない、ヒト・モノのハイブリッドなネットワークで構成される「ハイブリッド・コレクティブス」を一主体として想定し、さらにはイノベーション研究での古典的概念である「新結合」（シュンペーター）にあらためて読者の注意を喚起しつつ、ビデオゲーム企業のイノベーションの過程を分析する。

本論文がビデオゲーム産業のイノベーションを「創造的破壊」として捉え、そのプロセスをANTに依拠して解明したことで得られた知見は、(1) イノベーションにおけるコンピタンス（能力）は組織（企業）よりもむしろ企業家（個人）に属していること、(2) 企業家はヒト・モノを含めた様々なアクターの「翻訳」（読み替え）をたえず行いつつ、イノ

バージョンのための新しい戦略形成や戦略的方向転換を図っていること、(3) 企業家や組織に加えて、それらに直接関係しないような「ハイブリッド・コレクティブス」の関与もそこでの重要な資源になっていること、(4) さらにゲームを遊んだ経験（のみ）を共有し、たえず形成・分解・再形成を繰り返す社会的グループ（コミュニティ）がアクターとして深く関与していることが、ビデオゲーム産業におけるイノベーションの特殊性であること、これらである。

以上のようにまとめられる本論文の主旨は明快であり、口頭試問（2012年1月18日（水）13:00/於：創思館302号室）ではその独自性と先駆性とが全審査委員から高く評価された。ただしその一方で、本論文が、ANTに準拠してヒト・モノを等価に扱うと宣言しているにもかかわらず、なお企業家にアクターとしての特権的位置づけを与えているように見えること、「翻訳」や「純化」といったANTの諸概念を事例研究の中で十分に活用し切れていないことなどが指摘された。それにより、表記や形式上の幾つかの不備の修正に加え、これらの根本的批判に適切に応答することが、公聴会までに申請者に課された課題となった。

公聴会（2012年1月23日（月）13:00/於：創思館カンファレンスルーム）では、口頭試問時の批判的指摘に対する申請者の応答が行われ、本論文が基本的に先行研究によって承認されてきたANTの理論的枠組を採用していること、ただしアクターの設定を含めたANTの理論的枠組については研究者の間でなお議論が続いていること、そこから申請者自身もANTについては、本論文とは別個に、今後さらなる研究を重ねていく意志を持っていることが確認された。また、本論文がビデオゲーム産業という現在もっとも成長が著しい世界におけるイノベーションの様態を分析した、前例の無い先駆的研究であることがあらためて評価され、自動車産業とそのイノベーション研究の蓄積の例なども引き合いに出されつつ、本論文が来るべき重要な研究分野の礎を作るものであることが認められた。その上で、本論文がその学術的意義に照らして博士の学位に値するものと、全審査委員が一致して判断した。

<試験または学力確認の結果の要旨>

申請者は、本学学位規程第18条第1項該当者である。先端総合学術研究科は、査読付き学術雑誌掲載論文相当の公刊された論文を3本以上持つことを学位請求論文の受理条件としている。受理審査委員会の審査により、本論文はその条件を満たすことが確認された。本論文に示された方法や知見のオリジナリティ、論文記述の明晰さに鑑みて、本論文は博士論文の水準に十分に達している。口頭試問と公聴会での報告および質疑に対する応答からも、博士学位にふさわしい学力を備えていることが確認された。

以上より、本審査委員会は、本学位申請者に対し、本学学位規程第18条第1項により、「博士（学術 立命館大学）」の学位を授与することが適当と判断する。