

社会科学編-

実は
こんな研究
やっています

於

CEDEC 2010

2010年8月31日

13 : 30 ~ 14 : 30

小山友介
芝浦工業大学

七邊信重
東京工業大学

井上明人
国際大学GLOCOM

プログラム

- 社会科学的研究とゲーム
井上明人 (5分)
- デジタルコンバージェンスとゲーム産業
小山友介 (15分)
- 日本型「ゲーム開発・流通の個人化」の動向
七邊信重 (15分)
- 討議 (15分)
- 質疑応答 (残り)

実はこんな研究やっています
社会科学編

社会科学研究 とゲーム

井上明人 国際大学GLOCOM

学術の知／産業の知

- ~~学術の知は確実で、産業は直感~~？
- 学術的な知見であるということは知の産出手続きの問題^{※1}.
- 知の産出速度では現場の知に負けるが、相互に批判・検討した積み重ねが強さを生む。
 - 先行研究の参照／公開された研究方法／理論の反証可能性など

※1 キング／コヘイン／ヴァーバ『社会科学のリサーチ・デザイン』勁草書房（1994=2004）

社会科学は何の役に立つのか

1. それ自体が面白くゲームのネタになる
(ウィル・ライト/シド・マイヤー)
2. 産業動向を考えるための方法論を提供
(経済/経営)
3. 組織を考えるための方法論を提供する
(経営)
4. 社会におけるゲームの役割を考える。
(社会学etc…)

社会科学的研究とゲーム

□ ネットワークの価値

- ネットワーク外部性
- 電話とスプーンの価値の違い

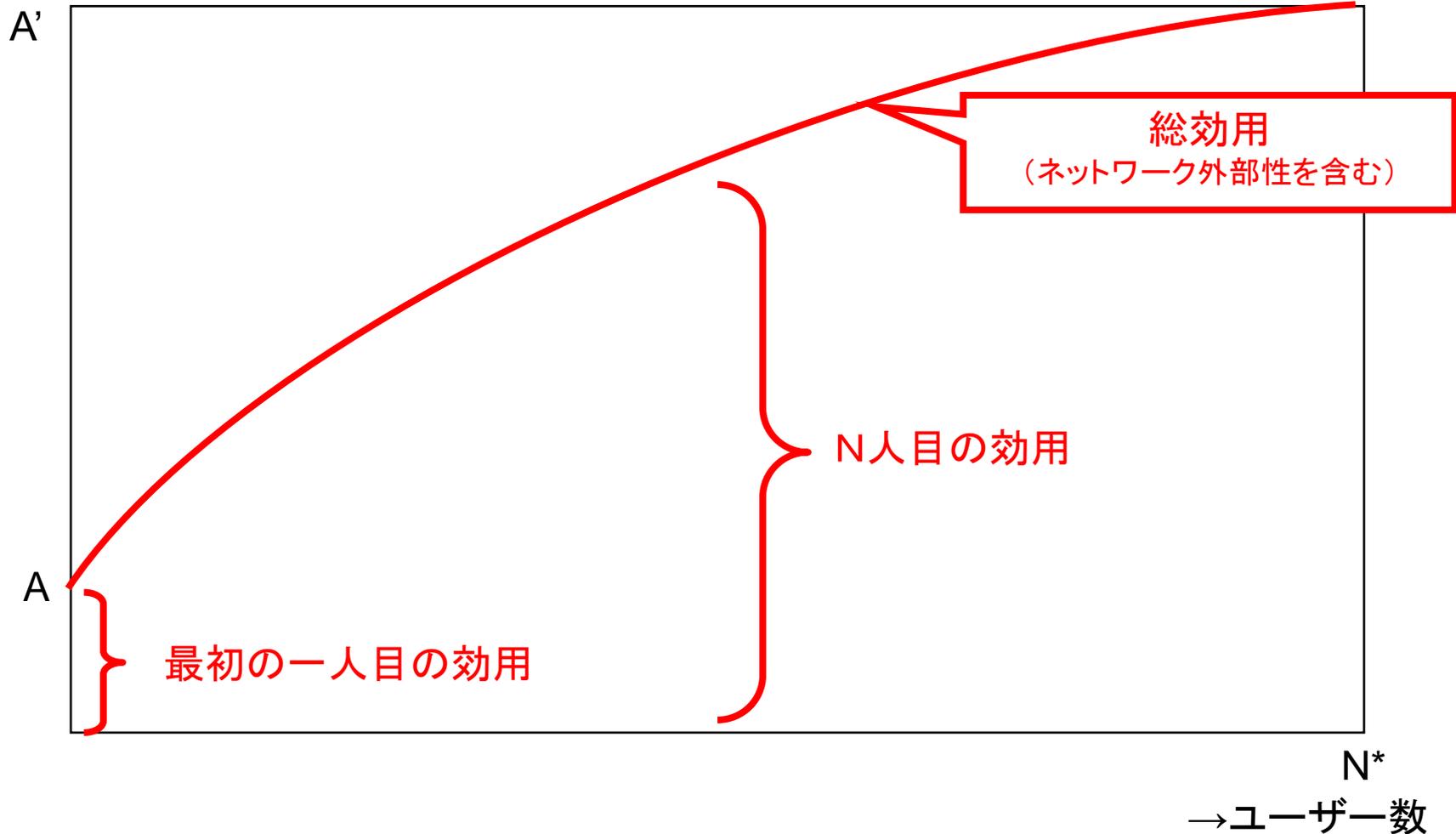
□ ゲーム産業の成立要件

- 「悪質なソフトが粗製濫造」説の限界
- 複数の産業間連携
- 複数均衡

ネットワーク外部性 があるとき

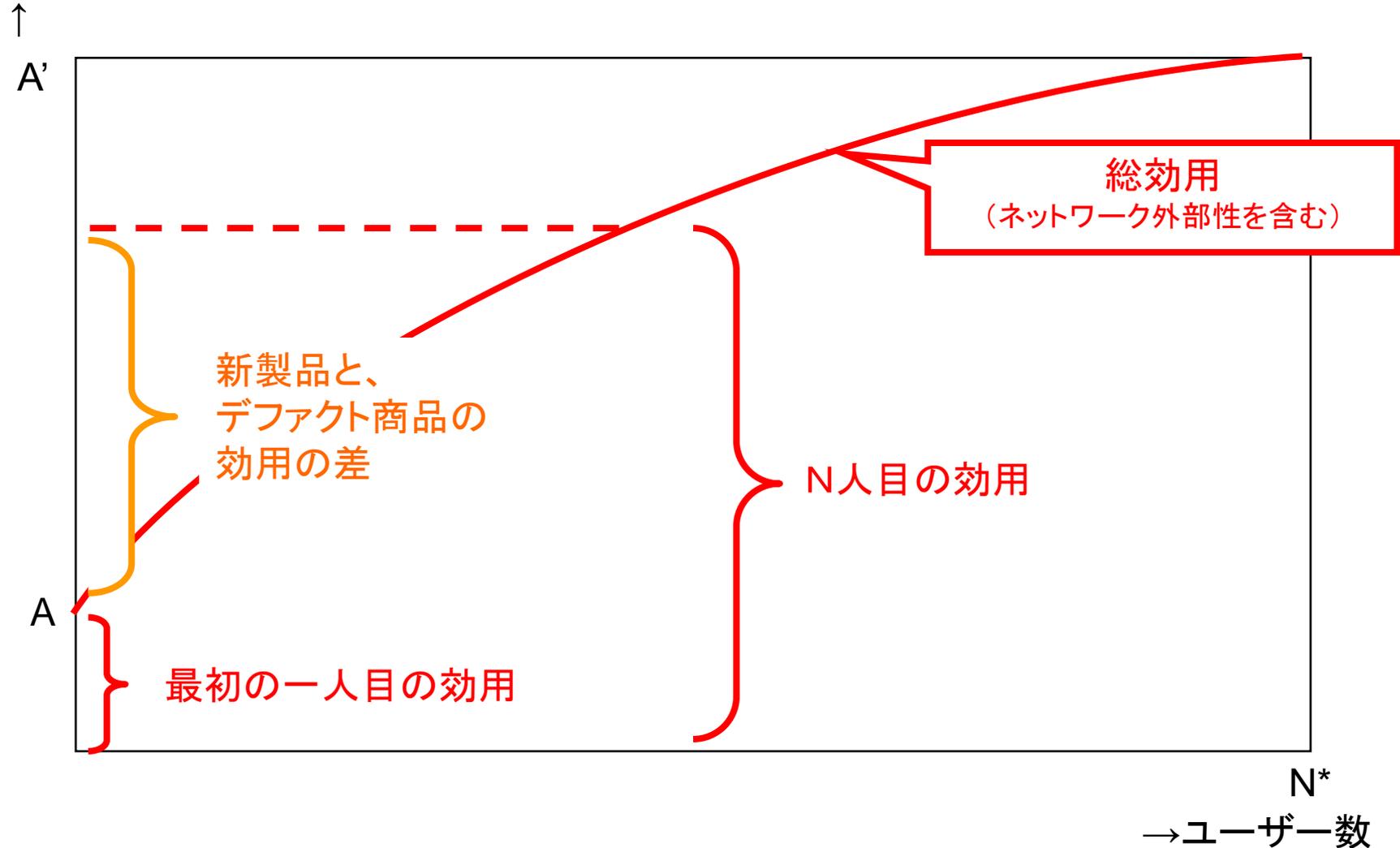
効用
(追加ユーザー一人の効用
& 限界費用)

↑



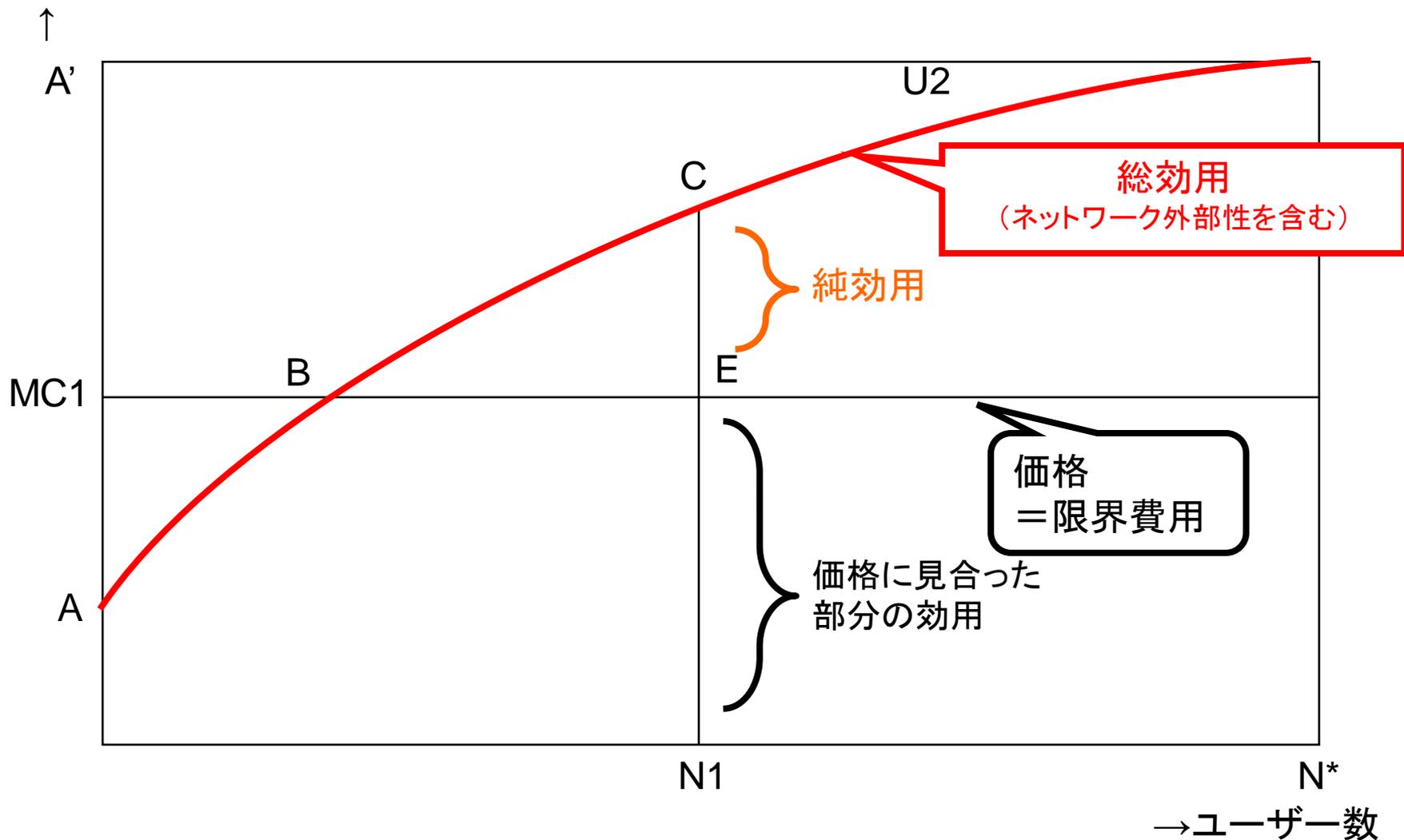
新規参入の製品に 移行しても損

効用
(追加ユーザー一人の効用
& 限界費用)



効用
(追加ユーザー一人の効用
& 限界費用)

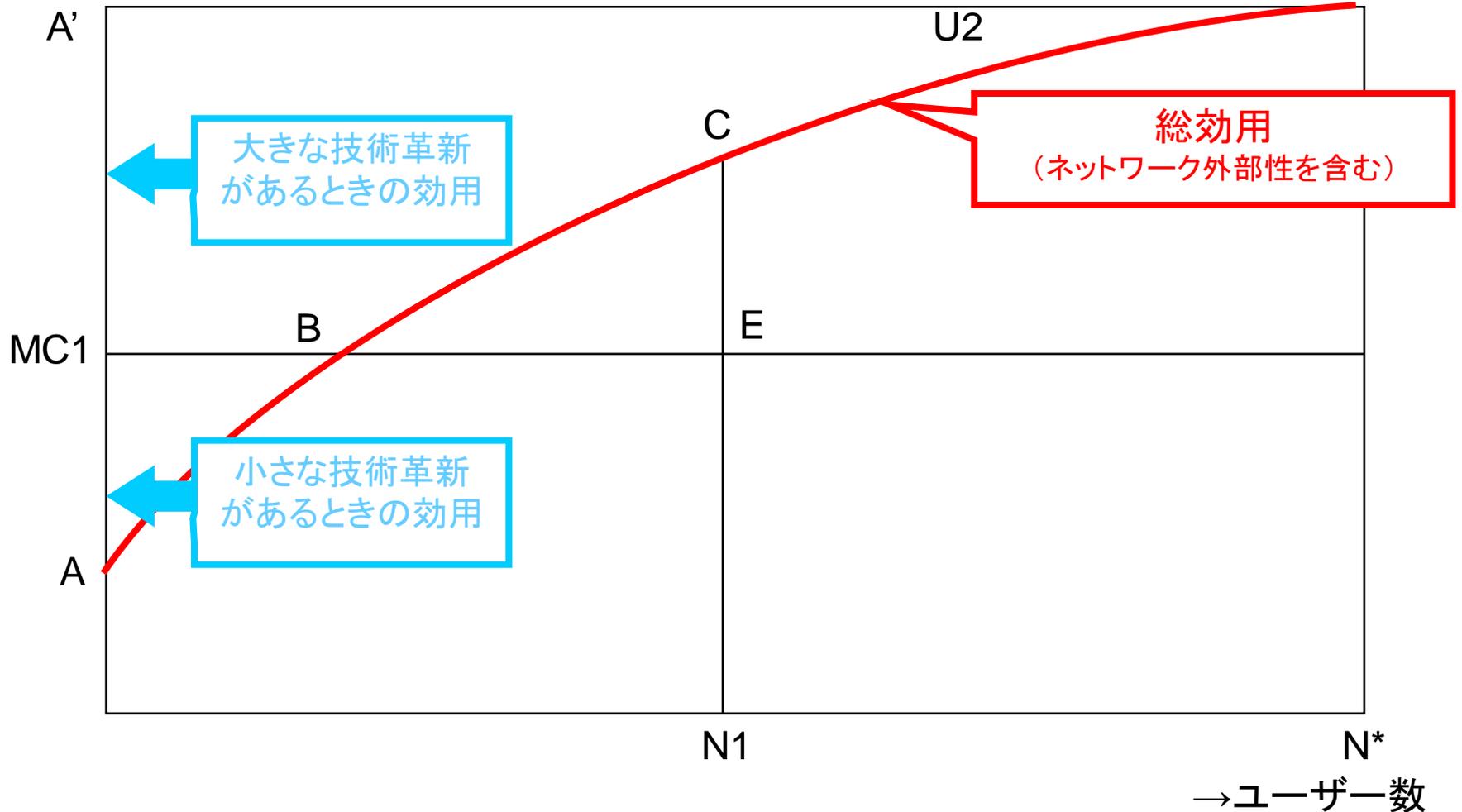
自然に独占が生まれる。



大きな技術革新があれば 変わる可能性もある

効用
(追加ユーザー一人の効用
& 限界費用)

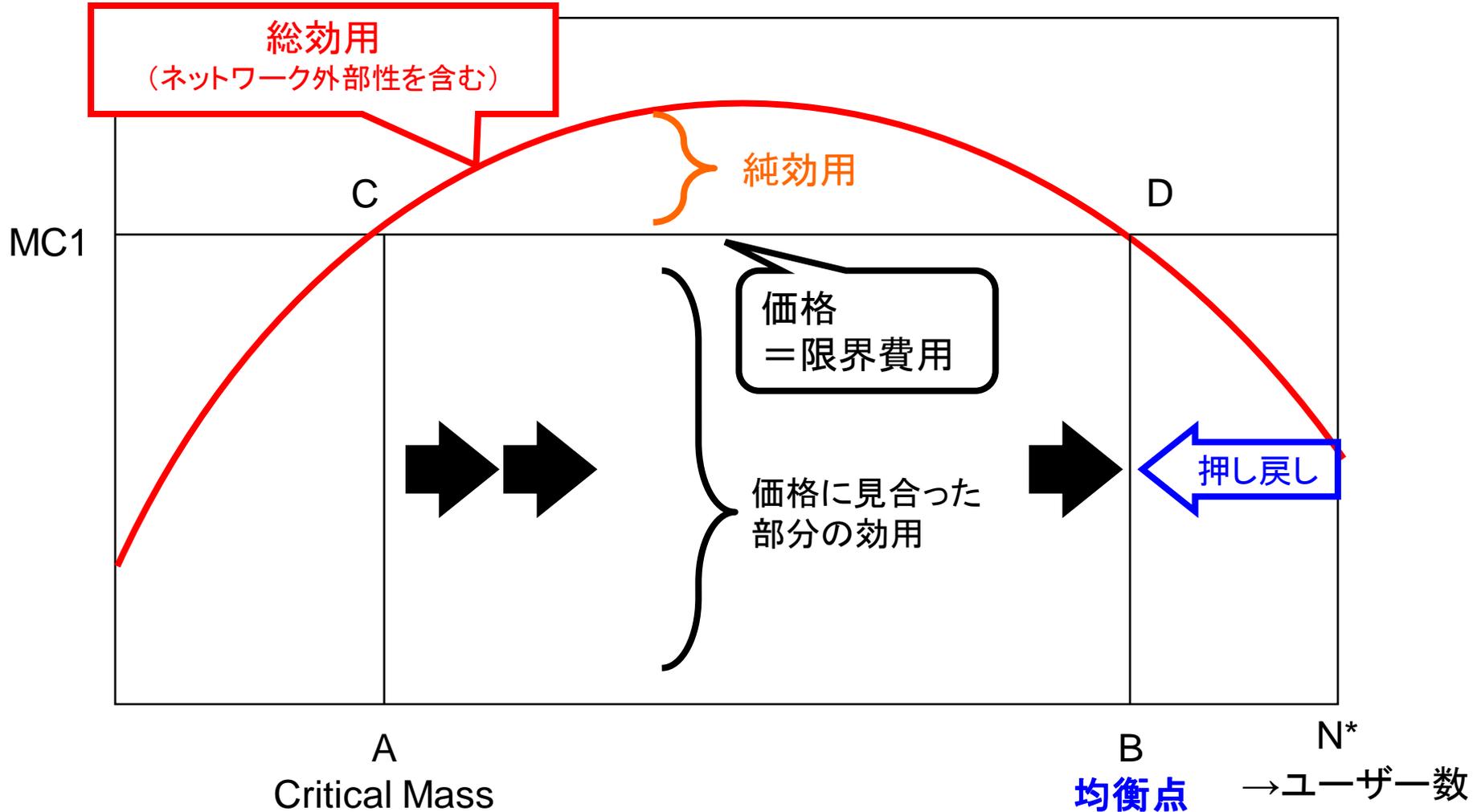
↑



負の外部性により 100%以下の点で均衡

効用
(追加ユーザー一人の効用
& 限界費用)

↑



ゲーム産業の成立要件

□粗製濫造説の限界

□媒介的な機能の存在：樺島[2010]

- 広告の機能、消費者のリテラシー

□複数均衡 — 井上[2006]

- なぜ国ごとにゲーム産業の立ち上がり時期が違うのか？

- なぜ国ごとに流行のゲームジャンルが違うのか？

- 「文化差」の問題だけでなく、価格/人口密度/購買力平価などから説明可能か。

ゲームについて社会科学者が書いたもの



オススメ参考書籍リスト

- 4gamer.net連載「ゲーマーのための読書案内」
 - <http://www.4gamer.net/words/001/W00164/>
- Critique of games「ゲーム関連書籍リスト」
 - http://www.critiqueofgames.net/data/booklist_date.html