

# 第 41 回インナーゼミナール大会

## 研究計画書

<b>ゼミ名</b>	岩崎ゼミⅡ	<b>チーム名</b>	ぜんぺいの伝説~Legend of Zempei~
<b>タイトル</b>	ゲーム産業の歴史と将来 (I)		
<b>テーマ群</b>	e)産業・企業 g)その他		
<b>メンバー</b>	尾花 翔梧 小原 愛佳 田中 佑亮 中島 誠也 藤本 龍太郎 村本 全平 (50音順, 代表: 藤本)		
<b>研究計画内容</b>	<p><b>発表内容について</b></p> <p>■ コンピュータゲーム産業の歴史を調べることで、その時代ごとに産業組織の理論を用いて事例研究を行い、そこからコンピュータゲーム産業の将来における発展性について論理的に考察をしていく。</p> <p><b>発表に際して行ったこと・行っていること</b></p> <p>● 甲南大学内において、<u>コンピュータゲーム産業についての視点調査アンケートを実施</u>。これらから得られたデータを利用して理論考察を行う。</p> <p>● コンピュータゲーム産業についての過去の論文や考察が非常に少ないので、出版されている雑誌や過去の売り上げ実績などから<u>仮説を立てて自主的に研究を行った</u>。</p> <p>● コンピュータゲーム産業について関わりのない世代が理解しやすいように配慮し、研究計画結果を提示できるように努めること。特に<u>発表に際しては動画や画像で視覚的に確認できる体裁を整えること</u>。</p> <p><b>当日の発表内容について</b> ※今後の研究進捗により若干変更有</p> <p>○ コンピュータゲーム産業が生まれた経緯と成長がどのような段階で進んだのかについての理論的考察用いて<u>来場者に分かりやすく解説</u>する。</p> <p>○ コンピュータゲーム産業がハードウェアとソフトウェアを同時に消費されることで収益を得ている事実に対しての<u>様々なモデルについて解説</u>する。</p> <p>○ コンピュータゲーム産業に関わる企業の市場に対する過去の戦略を分析して、<u>今後の動きについて理論考察で独自に解説</u>する。</p> <p>○ アンケートで得られた結果についての紹介および結果からの<u>考察結果をそれぞれの場合に分けて紹介</u>する。 など</p> <p><b>当日の発表方法について</b> ※今後の研究進捗により若干変更有</p> <p>◎ 少人数発表のため、<u>イブニングニュース形式(米国式アンカー一人制)</u>を採用して、<u>動画とスライドを多用し効果的に発表を進める</u>。</p> <p>◎ 来場者に少しでも理解や考察を深めてもらうために、<u>わかりやすい解説資料を配布して担保をし、発表を円滑に進める</u>。</p> <p>◎ 来場者にも楽しんで帰ってもらうために、<u>挙手などのお願いをし、互いに発表を盛り上げる集団参加型の発表方法</u>を採用する。 など</p> <p><b>その他</b></p> <p>□ 当該発表は<u>経済学部アクティブスチューデントプログラム</u>で採用される。</p>		