

研究計画書

ゼミ名	高ゼミⅡ	チーム名	ヨンスの申し子が 10 人集まったす
タイトル	日本企業がグローバルに活躍するためには何が必要か		
テーマ群	d)国際経済		
メンバー			
研究計画内容	<p>ゲーム産業での世界三大企業は、ソニー・任天堂・マイクロソフトである。このうちのソニー・任天堂の 2 社は、日本企業である。日本企業がゲーム産業での世界三大企業に 2 社も入っているということは、驚くべきことである。日本企業はゲーム産業において、世界的に活躍をしていると言うことができるが、これとは対照的に、昨年 8 月中旬に、日本の大手電機メーカーのシャープが台湾の鴻海精密工業に買収された。その他にも、東芝等多様な日本企業がグローバル化の進む社会での競争において、苦境に立たされている。このように、グローバル化の中で活躍している企業もあれば、グローバル化に対応できずに苦しんでいる企業も存在する。そういったことを学ぶ中で「この違いは、どのような要因から発生しているのか」という疑問が浮かびあがった。この疑問から「企業がグローバル市場で活躍できている要因」「活躍している企業の共通点」「苦しんでいる企業に不足しているモノ」に興味を持ち、「日本企業がグローバルに活躍するためには何が必要か」という研究テーマにたどり着いた。</p> <p>研究にあたっては、おもに 3 つの観点から考える。</p> <ol style="list-style-type: none"> ①. 財の特徴 ②. 販売戦略 ③. 生産システム <p>また、我々は今回ロジカルシンキングのもと研究を行ってきた。ここでいうロジカルシンキングとは、文字通り「論理的に考える」ということであるが、それは問題提起、仮説の設定、仮説に対しての調査・検証、結論という 4 つのフェーズにより構成されている。興味を持ったことや疑問に思ったことからそれを問に変え、問題提起を行う。その問題に対し、自分たちの考えをもとに仮説を立て、その仮説が正しいと言えるのかを検証する。その仮説が正しくなければ、新たに仮説を導き出し再度検証を行う。そして、仮説が正しいと証明することで結論づけを行う。</p>		