

着眼点 (独立項)		内容	被説明項
内容面	映像のリアリティ	マンガ/アニメ等との接続性	日本の優位性
	ゲームデザイン	日本はアーケード文化ベースで培われた方法論による牽引が大きかった (井上2007、小山2007)	日本の優位性の偶然性
	コンテンツ水準管理	任天堂等によるコンテンツの管理水準がよかったから。	日本の優位性、FCブーム後の社会的定着
社会的変数・要素	遙か昔の「文化」要因	Ex.江戸論→江戸以後にも特定の特徴が「長期維持」されたメカニズムを説明できない。	日本の優位性
	コンテンツ系人材の流通/人材育成基盤	Ex1:宮本、堀井、遠藤らといった初期人材とマンガ/アニメ文化の関わり Ex2:プログラム投稿誌 (ベーマガ) など影響 →説得的。しかし、他国にこれが「なかった」までは言えるか?	日本の優位性、人材育成メカニズム
	主要企業の戦略	Ex1.任天堂による各種の戦略 (FC初期における参入制限、DS期における人口拡大戦略) Ex2.Mod戦略	・FCブーム後の社会的定着 (抗アタリショック) ・00年代の日米差
	イノベーションのジレンマ/移行コスト増大による自己拘束性	Ex:日本はコンシューマーが強すぎ、そこに様々なリソースが投下されているため、他のプラットフォームが流行らない。ユーザーのリテラシーも、開発も、広報も、流通・小売も全てが集中	日本の構造変化の範囲の小ささ、緩さ
	日米の産業構造差	Ex.米国モジュール・ハリウッド、日本すりあわせ。米国の大規模開発と、日本のDSでの小規模開発 (小山2009、新、他)	00年代の日米差
	経済/価格要因	本発表	産業の成立タイミングのズレについて
	インフラのコモディティ化説	インターネットの普及がインフラのコモディティ化を促した (魏 [2006]、中村[2005])	アジア地域におけるオンラインゲーム普及
	コミュニケーション・プラットフォーム説	小学生ネットワーク/ゲームセンターネットワーク/攻略情報の交換 etc…が社会的な爆発の起爆剤に	キャズム越えや、ブーム発生メカニズムについて
	著作権制度の実効性	Ex.中国などは違法コピー流通が激しいのでパッケージ販売制度が機能しなかったが、オンラインゲームの課金モデルが状況を変えた	中韓のゲーム産業成立時期についての説
他	「日本人の心理」的要因	Ex.「日本人は積極性が足りないからオンラインゲームが流行らない」→きちんとやれば、文化心理学的展開もありえなくはないだろうが…現状で流布している説は粗雑か	日本におけるオンラインの相対的な低調さ