

目次案

概要

第1章 はじめに

第2章 ガンダムとは

第3章 ガンダムビジネスの形態

3-1 映像ビジネス

3-2 プラモデルビジネス

3-3 ゲーム、書籍ビジネス

第4章 ガンダムビジネス以外のキャラクタービジネス

4-1 ポケモンビジネス

4-2 ハローキティビジネス

4-3 ジブリビジネス

第5章 ガンダムビジネスの特徴

5-1 質の高い商品の提供

5-2 世代別のファンの存在

5-3 ストーリーの設定補強とビジネス展開

第6章 ほかのキャラクタービジネスとガンダムビジネスの違い

6-1 ガンダムビジネスと三つのビジネスの比較

6-2 幅広い世代への商品展開

第7章 まとめと今後の課題

謝辞

参考文献