

自己評価報告書

平成23年 4月11日現在

機関番号：32689

研究種目：基盤研究（B）

研究期間：2008～2011

課題番号：20330087

研究課題名（和文）デジタル技術の発展をふまえたプラットフォームビジネス論の新展開

研究課題名（英文）New Direction of Platform Business or Service Based on the Development of Digital Technology

研究代表者

根来 龍之（NEGORO TATSUYUKI）

早稲田大学・商学大学院・教授

研究者番号：70189364

研究分野：社会科学

科研費の分科・細目：経営学・経営学

キーワード：経営戦略、プラットフォーム、ビジネスモデル、資源ベース戦略論、ネットビジネス、ゲーム産業、コンテンツビジネス、ソーシャルメディア

1. 研究計画の概要

本研究は、プラットフォームビジネス(PFB)の概念を再検討した上で、デジタル技術の発展を背景にした、PFBの発展と可能性について明らかにするものである。具体的には、PFB企業が補完製品企業および最終消費者にどう働きかければよいか（プラットフォーム戦略論）を軸にしたプラットフォームビジネスの今日的課題についての「解」を示したいと考えている。対象として、ネットビジネス、ゲーム業界、通信教育、地域情報化、コンテンツビジネスなどを想定する研究である。

2. 研究の進捗状況

プラットフォームビジネス（PFB）・サービスについて、理論追求と事例研究の双方について成果をすでに発表している。前者については、メディア機能型 PFB と基盤機能型 PFB の概念的区分とその融合について研究を進めている。

上記の理論的研究の成果として、プラットフォームビジネスの定義の確立を図っており、現時点での定義は、「各種の補完製品・サービスや補完コンテンツとあわせて顧客の求める機能を実現する基盤になり、プレイヤーグループ間の意識的相互作用の場となる製品やサービス」というものである。また、理論研究においては、「創発」に着目した PF 理論の探求も進めている。この成果は、國領の「創発のプラットフォーム」として理論化が進んでいる。

同時に、上記の理論的研究に基づきながら、事例研究も進めている。具体的には、電子マネー、ソフトウェアビジネス、ゲームビジネ

ス、ネットプロモーションについて、すでに研究成果を発表している。電子マネーについては WAON、ソフトウェアビジネスについては JAVA とデータベースソフト、ゲームビジネスについてはポケモンとカードゲーム、ネットプロモーションについては化粧品の顧客との SNS を使ったコミュニケーションに関する事例研究を発表した。

文献研究については、まだ成果を発表するには至っていないが、研究会等で着実に前進をはかっている。

なお、プラットフォームビジネスに関連する視点から、資源ベース戦略論と、同理論を発展させる視点からの CIO の役割や、情報システムと競争優位に関する研究成果も発表した。ここでの成果は、移動障壁と独自障壁の概念的区別を確立したこと、情報システム構築論と経営戦略の基本的思考法の違いを明らかにしたこと、情報システムを「仕組」の一部として捉えて競争優位との関係を論じたことである。ここで、仕組とは、「資源と活動からなる、ビジネスシステムの部分システム」である。

3. 現在までの達成度

おおむね順調に進展している。理論と事例の両輪について着実に成果を発表している。今後は、文献研究に関する成果を発表し、研究テーマである「デジタル技術の発展をふまえたプラットフォームビジネス論の新展開」について、まとめとなる研究成果を発表することを予定している。

4. 今後の研究の推進方策

当初の予定通り、理論研究と事例研究を進め

る。事例企業に対するインタビュー調査、アンケート調査もさらに進める。

5. 代表的な研究成果

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文] (計 6 件)

- ① 根来龍之・佐々木盛朗、プラットフォーム・ソフトウェア市場への新規参入の成功要因：「スタックの破壊」と既存事業者と異なる「レイヤー優先度」、早稲田国際経営研究、No. 42, pp. 153-173, 2001 年 3 月、査読なし
- ② Masamichi Mukai and Tatsuyuki Negoro, CONTRIBUTION OF INFORMATION SYSTEMS TO BUSINESS PERFORMANCE AS AN EMBEDDED FACTOR OF “DIFFERENTIATION MECHANISM”; A CASE STUDY OF SEVEN-ELEVEN JAPAN, 日本情報経営学会誌, Vol. 30 No. 3 (pp. 122-133), 2010 年 3 月、査読なし
- ③ 根来龍之・加藤和彦、プラットフォーム間競争における技術「非」決定論のモデル、早稲田国際経営研究、No. 41 (pp. 79-94)、2010 年 3 月、査読なし
- ④ 根来龍之・稲葉由貴子、事業形態・独自資源と収益率格差との関係：財務データ分析をふまえた資源ベース戦略論の発展、経営情報学会誌、Vol. 18 No. 2 (pp. 113-137)、2009 年 9 月、査読あり
- ⑤ 梅嶋真樹、國領二郎、プラットフォーム設計における個別利得の役割—公共交通機関を利用した中心市街地への消費者の来街促進事例、政策情報学会誌、Vol. 3, No. 1 (pp. 5-13), 2009 年 11 月、査読あり
- ⑥ 木村誠・根来龍之、チキン—エッグ問題に焦点を当てた原作—派生コンテンツの循環的構造モデル—ポケモンビジネスの事例分析からの示唆、日本経営学会誌、第 23 号 (pp. 98-111)、2009 年 7 月、査読あり

[学会発表] (計 4 件)

- ① 根来龍之・釜池聡太、ソフトウェア製品の平行プラットフォーム市場固有の競争戦略：マイクロソフトのチャレンジャー戦略の成功メカニズムからの検討、経営情報学会春季全国研究発表大会、2010 年 6 月、東京工業大学、
- ② 根来龍之・加藤和彦、プラットフォーム間競争における技術「非」決定論—P F 製品・サービスの 1 人勝ち (WTA) のメカニズムと 4 つの逆転戦略、経営情報学会全国

研究発表大会、2009 年 11 月、広島大学

- ③ 木村誠、コンテンツ間疑似相補性の誘導レベル向上：ポケモンビジネス 10 年間のライフサイクル分析、経営情報学会春季全国研究発表大会、2009 年 7 月、明治大学

- ④ Takeda, Yoko. and Masataka Morita, The Influence of Perception on Communication Orientation and Usage of Anonymous Communities among Korean Network Users, The 8th Asian eBusiness Workshop, Gyeongju, Korea, 2008 年 8 月、韓国慶州市

[図書] (計 4 件)

- ① 國領二郎、創発のプラットフォーム、公文俊平編著、情報社会学概論、第 7 章、NTT 出版、pp. 211-237、2001 年 2 月 (総頁数 282)
- ② 根来龍之、構築論と戦略論を架橋する役割としての C I O、根来龍之編著、CIO のための情報・経営戦略：IT と経営の融合、第 1 章、中央経済社、pp. 2-24、2010 年 7 月 (総頁数 314)
- ③ 根来龍之・向正道、「仕組」と競争優位、根来龍之編著、CIO のための情報・経営戦略：IT と経営の融合、第 7 章、中央経済社、pp. 146-171、2010 年 7 月 (総頁数 314)
- ④ 森田正隆、SNS を活用したマーケティング・コミュニケーション：資生堂アクアレーベル、池尾恭一・青木幸弘編、日本型マーケティングの新展開、第 6 章、有斐閣、pp. 128-150、2010 年 9 月 (総頁数 336)

[その他]

- ① 木村誠、ブシロード製トレーディングカードゲーム：ヴァイスシュヴァルツ (2007~2010)、早稲田大学 IT 戦略研究所ケーススタディ、No. 21、2011 年 3 月、全 38 頁
- ② 根来龍之・伊藤祐樹、成長戦略としてのプラットフォーム間連携：Salesforce.com と Google の事例分析を通じた研究、早稲田大学 IT 戦略研究所ワーキングペーパー、No. 30、2010 年 2 月、全 46 頁
- ③ 木村誠・根来龍之、電子マネー「WAON」：普及と利便性のためのオープン政策、早稲田ビジネスレビュー、VOL. 11 (pp. 102-109)、2009 年 12 月
- ④ 木村誠、ポケモンビジネスの 10 年間 (1996~2007)、早稲田大学 IT 戦略研究所ケーススタディ、No. 14、2009 年 3 月 26 日、全 27 頁