様式Ｃ－１９

科学研究費助成事業（科学研究費補助金）研究成果報告書

平成２４年　５月１８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・商学学術院・教授
研究者番号：70189364

研究成果の概要（和文）：
プラットフォームビジネス・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発表した。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関する研究を行った。同時に、上記の理論的研究に基づきながら、事例研究も進めた。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、事例研究を発表した。同時に、研究の背景となる情報システムと競争優位に関する研究も進めた。

研究成果の概要（英文）：
About platform business (PFB) or service (PFS), we have publshed theoretical papers and case studies. About the former, research on the conceptual classification and its fusion of media-type PFB and infrastructure-type PFB was done.
About the latter, based on the above-mentioned theoretical research, case studises of electronic money, software business, game business, and a net promotion were also undertaken. Simultaneously, research on the information system and competitive advantage was also advanced as the background of research.

交付決定額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合　計
2008 年度	4,000,000	1,200,000	5,200,000
2009 年度	3,700,000	1,110,000	4,810,000
2010 年度	3,700,000	1,110,000	4,810,000
2011 年度	3,700,000	1,110,000	4,810,000
年度			
総　計	15,100,000	4,530,000	19,630,000

研究分野：社会科学
科研費の分科・細目：経営学
キーワード：経営戦略

１．研究開始当初の背景

当時（2008 年）、ゲームビジネスの発展や SNS などの新たなネットビジネスの発達とともに、これらのビジネス特有の経営メカニズムに関する研究が求められていた。これらのビジネスは、「他プレーヤー（企業・消費者等）が提供する製品・サービス・情報と一緒になって、初めて価値を持つ製品・サービス」という意味でプラットフォーム（PF）ビジネスであり、PF 製品・サービスと他プレーヤーの製品・サービスは全体としてエコシステム（生態系）をつくることになる。

２．研究の目的

そこで、以下を目的とする研究を行うことにした。(1)デジタル技術の発展に伴うプラットフォーム概念の再整理、(2)事業エコシステム発展のためのプラットフォーム事業者の視点に立った補完業者や最終ユーザーの間接的コントロールの方法、(3)プラットフォーム成長の限界と再構築の理論、(4)事業エコシステム発展と収益拡大の両立可能条件、⑤補完業者や最終ユーザーに立場に立ったプラットフォーム事業者への対応原則。

これらは、全体として、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、その発展と可能性について明らかにすることを目的にしている。具体的には、ＰＦＢ企業が補完製品・サービス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」を示すことを目指すものであった。

３．研究の方法

研究は理論研究と事例研究を並行的に進めることにした。後者は、日本企業だけでなく中国及びアメリカ企業も対象にし、積極的にインタビュー取材を行うことにした。

４．研究成果

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多くの成果を発表した。

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が大きな成果である。

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さって顧客の求める機能を実現する基盤になり、かつ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、分担研究者である國領によって「創発のプラットフォーム」として理論化が進んだ。

同時に、上記の理論的研究に基づきながら、事例研究も行った。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た。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。

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。

５．主な発表論文等

（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８件）

① 根来龍之・釜池聡太・清水祐、複数のエコシステムの連結のマネジメント―パラレルプラットフォームの戦略論―、組織科学、査読無、Vol.45、No.1、2011、pp.45－57

② 木村誠、デジタルゲームのエコシステムと原作・補完コンテンツの移行オプション ―アーケードゲームとコンシューマゲームの比較事例分析―、組織科学、査読無、Vol.45、No.1、2011、pp.57－67

③ 根来龍之・加藤和彦、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、査読無、No.42、2011、153-173

④ MasamichiMukai and Tatsuyuki Negoro,CONTRIBUTION OF INFORMATIONSYSTEMS TO BUSINESS PERFORMANCE AS AN EMBEDDED FACTOROF“DIFFERENTIATION MECHANISM”; A CASE STUDY OF SEVEN-ELEVEN JAPAN ″, 日本情報経営学会誌、査読有、 Vol. 30 No. 3、2010、122-133

⑤ 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、査読無、No.41、2010、79-94

⑥ 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、査読有、2009、Vol.18No. 2、113-137

⑦ 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、査読有、2009、 Vol.3, No.1, 5-13

⑧ 木村誠・根来龍之「チキンーエッグ問題に焦点を当てた原作ー派生コンテンツの循環的構造モデルー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、査読有、2009、第23号、98-111

〔学会発表〕(計9件)

① 根来龍之、デジタルビジネスにおける組織の組織、組織学会、2011年10月9日、京都大学
② 木村誠、ソーシャルゲームのアナログ的特性とデジタル的特性 - TCG、ビデオゲーム、ガラケー向けソーシャルゲームの比較事例分析 - 、経営情報学会、2011年5月28日、専修大学
③ 根来龍之、ソフトウェア製品のパラレル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、経営情報学会、2010年6月5日、東京工業大学
④ 根来龍之、プラットフォーム間競争における技術「非」決定論―PF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、2009年11月15日、広島大学
⑤ 木村誠、コンテンツ間議事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、、2009年7月12日、明治大学
⑥ Tatsuyuki NEGORO,Relation between IT investment and Business StrategyAsia Pacific Conference on Information Management 2009,2009年3月
⑦ Masataka Morita, “The Influence of PerceptiononCommunication Orientation and Usage of Anonymous Communities amongKorean Network Users,” The 8th Asian eBusiness Workshop, Gyeongju,Korea, August 28-30, 2008. 韓国慶州市
⑧ 根来龍之、意図せざる結果の原因と類型、経営情報学会、2008年11月、東北大学
⑨ 根来龍之、因果連鎖とビジネスモデル：仕組の過剰自己強化と意図せざる結果、経営情報学会、2008年6月 関東学院大学

〔図書〕(計6件)

① 國領二郎,他、日本経済新聞出版社、創発経営のプラットフォーム、2011、282
② 木村誠,他、NTT 出版、アニメ学、2011、115－151
③ 國領二郎,他、NTT出版、情報社会学概論、2011、211-237
④ 根来龍之,他、中央経済社、CIOのための情報・経営戦略:ITと経営の融合、2010、2-24、146-171
⑤ 森田正隆,他、有斐閣、日本型マーケティングの新展開、2010、128-150
⑥ 根来龍之、翔泳社、Web マーケティングコンサルティングコンサルタント養成講座、2008、192

〔産業財産権〕

○出願状況（計 0 件）

○取得状況（計 0 件）

〔その他〕

ホームページ等

６．研究組織

(1)研究代表者

根来 龍之（NEGORO TATSUYUKI）
早稲田大学・商学学術院・教授
研究者番号：70189364

(2)研究分担者

國領 二郎（KOKURYO JIRO）
慶應義塾大学・総合政策学部・教授
研究者番号：00255580
木村 誠（KIMURA MAKOTO）
長野大学・企業情報学部・准教授
研究者番号：40367420
森田正隆（MORITA MASATAKA）
明治学院大学・経営学部・准教授
研究者番号：70339604
（H23：連携研究者）

(3)連携研究者