

Title	日本のコンピュータソフトウェア産業再生への提言 - プラットファームのライフサイクルと戦略の考察 -
Sub Title	
Author	秋元清(Akimoto, Kiyoshi) 山根節
Publisher	慶應義塾大学大学院経営管理研究科
Publication year	1996
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 1996年度経営学 第1227号 可能
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40003001-00001996-1227

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

学生氏名

秋元 清

主査 山根 節

副査 鈴木 貞彦

高尾尚二郎

所属

山根 節 研究室

日本のコンピュータソフトウェア産業再生への提言 —プラットフォームのライフサイクルと戦略の考察—

日本のコンピュータソフトウェア産業は、アメリカ製ソフトに押され極めて厳しい状態にある。しかし、企業活動や個人の知的生産活動においてコンピュータソフトの重要性は、これから急速に増すと考えられる。本論文では、日本のコンピュータソフトウェア産業がどうすれば成長軌道に乗れるかを分析している。

日本のソフトウェア産業の停滞の原因は、コンピュータユーザーのオーダーメイドソフト志向、人材派遣型のシステム開発、工数ベースの価格設定にある。そのためソフトウェア企業は、労働集約型で低収益、開発ソフトの責任を問われない無責任体質のため、技術革新には無関心で非効率であった。そのため、バブル期のシステム開発ブーム後、需要の激減とともに、その弱さの実態が明らかになった。

ソフトウェアのビジネス特性について、その費用特性、技術特性、競争構造の分析を通じ、以下の六つのコンセプトをまとめた。

- ①他の業界に類を見ない技術革新のスピードの早さ
- ②競争構造は、つねに新技術を用いた機能レベルの異なる製品、つまり代替品によって従来製品が取って代わられる
- ③情報産業での製品は①、②から、かなり短いライフサイクルをもつ
- ④製品特性として、ネットワークの外部性が働くこと
- ⑤ソフトの再生産費用は極めて安い
- ⑥ネットワークの外部性によって、ごく少数の製品がデファクトスタンダードとなり、周辺製品を作る上でのプラットフォームになる

これらの特性を踏まえ、プラットフォームのライフサイクルを、導入期、成長期、成熟期、衰退期に分け、コンピュータ業界で大きく競争構造が変化した事例を下に、ソフトウェア企業の戦略の目的を以下の四つを導出した。

導入期：プラットフォームの短期間でのティクオフ

成長期：プラットフォームの成長加速と市場拡大

成熟期：プラットフォームの衰退回避

衰退期：プラットフォームの延命