Title	携帯型専用機の汎用化に対しての考察:音楽・ゲーム・電子書籍・映像市場分野を範囲として					
Sub Title						
Author	齋藤, 雄介(Saito, Yusuke)					
	大林, 厚臣(Obayashi, Atsuomi)					
Publisher	慶應義塾大学大学院経営管理研究科					
Publication year	2011					
Jtitle						
JaLC DOI						
Abstract	本論文は携帯型専用機の汎用化について考察したものである。携帯型専用機の汎用化とは一つの携帯型専用機で複数のコンテンツジャンルを楽しむことができることである。例えば、携帯型オーディオプレーヤーでゲームをすることや電子書籍を読むこと、動画を見ることができることを指す。以前は音楽を聴くことのみの機能しか持たなかった携帯型音楽プレーヤディーオプレーヤーのをすることでできるよう活である。また、スマートラープウォークマン、MDウォークマン、CDウォークマン)は近年、デジタルオーディイオプレーヤーに移行し、様々なコンテンツを楽しむことができるよう音を読むして、変化している。これ・スマートラーンの特に、様帯型専用機を取り巻く環境は著している。これ・スマートの多プレット端末の市場導入により、携帯型専用機を取り巻く環境は著している。コンテンツの側面から分析を行った。中心的論点である携帯型専用機の汎用化要因については、コンテンツのデジタル化がオンラインに信を音デジタルコンテンツのデジタル化がオンライン配信の普及がデジタル化がオンテンツがブラットフォームの形成を促す。そこからすることにはついての理論的説明としており、フィークの結果、携帯型専用機が汎用化すると結論付けた。これについての理論的説明として外部での発生生重要性について考察した。また、4市場における携帯型専用機の汎用化の進展に対して、オンライン接続性(コンテンツを汎用化させない要関していると結論付けた。携帯型専用機で、旧で表別にはいて、オンライン接続性のアンフンののスプラットフォームとして魅力となる。また、も場間における表別には、カースプラットフォームとして魅力となる。また、市場間における機能を吸収されたが表別用化をはの機帯型専用機にコンテンツを汎用化させない競争を使性であり、オンライン接続性の携帯型専用機にコンテンツを利用を持つ表別によりして、コンデンツにより、できない差別のなコンテンツを携帯型音楽プレーヤーやタブレット端末に機能吸収でするゲームとなり、様々ななコンテンツを神楽にしているため、魅力的なデバイスプラットフォームとなり、様々ななコンテンツがであり、携帯型ゲーム機能の対でそこに集まり、汎用化しているとめ、魅力のなアバイスプラットフォームとなり、様々ななコンテンツができるいともの表別には、大きに関係ではコンテンツを楽しむことができる。一での規模はゲーム、電子書籍、映像に対がするがあるため、魅力的なアバイスプラットである。一般地はゲームを電子書籍、映像ではガイズの小型化は一定の範囲でしか起こらないと考えられる。					
Netes						
Notes	修士学位論文. 2011年度経営学 第2651号					
Genre URL	Thesis or Dissertation https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40003001-00002011-2651					

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.

慶應義塾大学大学院経営管理研究科修士課程

学位論文 2011 年度

論文題名

携帯型専用機の汎用化に対しての考察

―音楽・ゲーム・電子書籍・映像市場分野を範囲として―

主査	大林 厚臣	教授
副查	井上 哲浩	教授
副查	岡田 正大	准教授
副査		

2012年 3月 2日 提出

論 文 要 旨

所属ゼミ 大林研究	会 学籍番号	81030549	氏名	齋藤 雄介
-----------	-----------	----------	----	-------

(論文題名)

携帯型専用機の汎用化に対しての考察一音楽・ゲーム・電子書籍・映像市場分野を範囲として一

(内容の要旨)

本論文は携帯型専用機の汎用化について考察したものである。携帯型専用機の汎用化とは一つの携帯型専用機で複数のコンテンツジャンルを楽しむことができることである。例えば、携帯型オーディオプレーヤーでゲームをすることや電子書籍を読むこと、動画を見ることができることを指す。以前は音楽を聴くことのみの機能しか持たなかった携帯型音楽プレーヤー(カセットテープウォークマン、MD ウォークマン、CD ウォークマン)は近年、デジタルオーディオプレーヤーに移行し、様々なコンテンツを楽しむことができるようになっている。また、スマートフォンやタブレット端末の市場導入により、携帯型専用機を取り巻く環境は著しく変化している。これらを踏まえた上で、本論文では携帯型専用機のデバイス的側面、プラットフォームにおけるコンテンツ的側面から分析を行った。

中心的論点である携帯型専用機の汎用化要因については、コンテンツのデジタル化が起こり、コンテンツのデジタル化がオンライン配信を普及させ、オンライン配信の普及がデジタルコンテンツプラットフォームの形成を促す。そこからデジタルコンテンツプラットフォームにおけるネットワーク外部性が市場間を超え、波及、拡大することによってプラットフォームが汎用化し、その結果、携帯型専用機が汎用化すると結論付けた。これについての理論的説明としてプラットフォーム理論、ビジネス・エコシステム理論、二面市場理論を用いてネットワークの外部性の発生と重要性について考察した。

また、4 市場における携帯型専用機の汎用化の進展に対して、オンライン接続性(コンテンツを汎用化する要因)と市場間におけるコンテンツ差別性(コンテンツを汎用化させない要因)の二つの要因が影響していると結論付けた。携帯型専用機が汎用化するためには携帯型専用機自体がデバイスプラットフォームとして魅力的な流通チャネルとして機能する必要がある。これに対して、コンテンツはオンライン配信を通して運ばれるため、オンライン接続性が高まることがコンテンツホルダーにとっては魅力となる。また、市場間におけるコンテンツ差別性とは他の携帯型専用機にコンテンツを汎用化させない競争優位性であり、市場間において携帯型専用機が一定の競争力を持つ根拠となるものである。例えば、映像コンテンツは携帯型音楽プレーヤーやタブレット端末に動画配信という形で機能を吸収されたが、ゲームコンテンツ(ニンテンドーDS やソニーPSP のソフト)は同じ内容のコンテンツを携帯型音楽プレーヤーやタブレット端末に機能吸収されていない。つまり、携帯型ゲーム機でプレイするゲームコンテンツは他のデバイスが機能吸収することができない差別的なコンテンツであり、携帯型ゲーム機自体が他の携帯型専用機に対して差別化できているため、魅力的なデバイスプラットフォームとなり、様々なコンテンツがそこに集まり、汎用化していくと考えられる。

最後に携帯型専用機の汎用化に対して4市場の中で最も生き残る可能性が高い市場、商品 戦略に音楽市場の携帯型音楽プレーヤーの小型化戦略を挙げた。携帯型音楽プレーヤーではデ バイスサイズが小さくても音楽コンテンツを楽しむことができる。一方で汎用機はゲーム、 電子書籍、映像コンテンツを楽しむために一定の画面サイズを必要とする。その根拠はゲー ムや電子書籍、映像ではコンテンツを目で見て楽しむ側面があるため、見やすい画面が必要 であり、汎用機のデバイスサイズの小型化はっ定の範囲でしか起こらないと考えられる。