

# プレゼンテーションの基本認識

2005, 2, 14

Andrei HAGIU (Fellow, RIETI)

## 1. デジタル産業における市場組織の多面的形態の重要性

コンピューターから情報家電（CE）や通信まで多岐にわたる今日の産業は、多面的プラットフォーム市場として体系化されています。このことは、市場が、純粋なソフトウェア（PC の OS）、又は、ソフトウェアとハードウェア / ミドルウェアとの組み合わせの形態をとり得る様々なプラットフォームを中心に展開することを意味しています。これらプラットフォームが中心となるのは、多様で専門的なアプリケーション、コンテンツ、ゲーム等において、エンドユーザーと生産者をつなぐ主要な役割を果たしているからです。

この第1部では、結果として生じつつある市場構造およびプラットフォームのビジネスモデルについて、いくつかの事例研究（PC、PDA、i-mode）を用いて論じていきます。プラットフォームの果たす経済的役割とは正確にはどのようなものかについて特に注目していきます。

## 2. デジタルコンバージェンス

ネットワーク世界では、PC から TV、携帯電話まで様々なデジタル機器により相互に通信や情報交換が行われていますが、ソフトウェア・プラットフォームは、ユーザーの求める様々なアプリケーション、コンテンツ、ゲーム、データが多様な機器において利用できることを確実にするにあたって不可欠であるため、更に大きな重要性を持つようになっているのです。

ここでは、デジタルコンバージェンスが意味するものは何か、また、上で述べたような産業においてプラットフォームおよび市場構造に対してデジタルコンバージェンスが示唆することは何かについて説明していきます。

## 3. 競争上の優位性

上記の傾向を鑑みると、こういった産業のどこに経済的価値が存在するのかを見極めることが重要となります（プラットフォームは、この価値の大部分を引き出すのに好位置を占めているように思われます）。どのようなタイプの企業がデジタルコンバージョンを利用するのに最適な立場にあるのでしょうか。また、相応の戦略とはどのようなものなのでしょうか。（垂直統合又は水平展開、モジュール化の程度 等）

特にソフトウェアにおけるプラットフォームの脆弱性を是正するために、CE 製品における日本の（ハード上の）比較優位をどのように利用するかという課題について論じていきます。

## 4. 産業政策

第一の目標は、ユーザーへの可能な限りの選択の多様性とシームレスな運用可能性の提供を確実にすることです。産業政策が潜在的に重要である分野としては、他に、標準の設定と共通プロジェクトやジョイントベンチャー形成等を通じた調整が挙げられます。

第二の目標は、ダイナミックで革新的な産業（ソフトウェア、CE 等）を創造することであり、このことは第一の目標の達成にも貢献します。