

境界の曖昧化と情報技術

竹田 陽子

1

境界の曖昧化・変化

- 組織と市場
- 産業区分
- 営利と非営利
- 生産者と消費者
- 私企業と公的機関
- 個人と組織人・・・

© 2002 Yoko Takeda

2

組織と市場

- 市場原理：価格をシグナルにした交換、参入退出の自由
- 組織原理：権限による命令、固定的・継続的關係
- ➡ **中間組織**：市場原理と組織原理の**相互浸透**
今井・伊丹・小池『内部組織の経済学』

© 2002 Yoko Takeda

3

市場と組織の境界に及ぼす 情報技術の影響

- 何に基づいて調整するのか
 - 価格、権限に基づいた命令以外にも多様な調整方法
- 関わる主体間の関係の変化
 - 参入退出が（比較的）自由な状態でも協働できる
 - （比較的）固定的・継続的な関係の中でシンプルな調整をおこなうことを可能にする

© 2002 Yoko Takeda

4

価格メカニズムにも、権限による 命令にもよらない協働

- 昔からたくさんある（こちらの方が基本形？）
 - 家族、血縁、地縁によって何かを成す
 - 組織内、企業間、企業-消費者間にも
- 多くはface-to-faceによる双方向の調整による
 - 困難な場合
 - 不特定多数を相手にする場合 市場
 - 大規模な分業が必要な場合 組織
 - 価格メカニズムも権限による命令も協働における調整のひとつの手段に過ぎない。
- 情報技術による調整方法の多様化

© 2002 Yoko Takeda

5

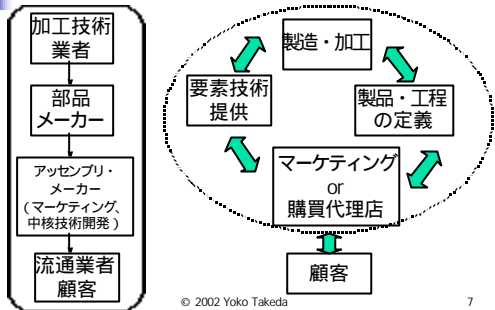
産業区分： 製造業？情報産業？

- 製品の付加価値にに含まれる情報やサービスの比重が増加
 - 記号消費、生鮮食品化
 - 製品品質よりもデリバリー・システム
- 製品開発プロセスの革新
 - 製品と工程の定義をデジタルに
 - 試作品をつくるように量産品をつくる
- 製造プロセスの革新
 - マス・カスタマイゼーション
- 下請からサービス・プロバイダーへ

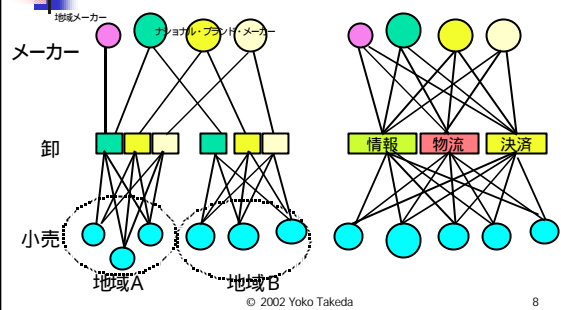
© 2002 Yoko Takeda

6

再分化と再統合



例：卸の機能（プラットフォーム化）



ネットワーク上で無料のデジタル財、サービスの提供が多く見られるのはなぜか

- 低変動費、低探索コスト、経験財、ネットワークの外部性
 - 他の方法で利益を得る
 - 広告収入
 - 補完財、補完サービス
 - 試用
 - ユーザーの属性や市場情報を収集、販売
 - 経済的利益以外の利益
 - 名声、認められること
 - 情報発信やコミュニケーションそのものの楽しさ
 - 本来無償のインタラクションの活性化
 - 趣味、社会活動

© 2002 Yoko Takeda

9

コミュニティ・サイト

ヘーゲルIII世, J.・A.G. アームストロング (1997)
『ネットで儲かる：ネットゲイン』

1. メンバー数を確保する
 - 無料、魅力的なコンテンツ
 2. 帰属意識を高める
 - 特にメンバー間のコミュニケーション
 3. コミュニティの付加価値の一部から収益を得る
 - 広告、購買、特別サービス
- メンバーの代理人へ。
メンバーの特性情報はメンバーのもの。

© 2002 Yoko Takeda

10

フリーウェア

- ソフトウェアはもともと無料のものという認識
 - メインフレーム・コンピュータのおまけ
- 1970年代後半 PCの普及
 - 同好者同士が自作のソフトウェアを交換し合う
- 1976年 ビルゲイツの公開状
BASICの無断コピーに対する抗議
- 1980年代中頃～パソコン通信による流通が普及
 - 配布範囲が格段に広がる

© 2002 Yoko Takeda

11

シェアウェアの起源

- 1982年 PC-File(クノッ)とPC-Talk(フリーゲルマン)
 - 自作のソフトウェアにプログラムに25ドルの寄付送付を呼びかける
 - コピーの奨励
 - 値段が手ごろ
 - 試用可能
- 1985年 ノートンがSharewareと命名
宮垣・佐々木『シェアウェア』

© 2002 Yoko Takeda

12

お金を通して経済的価値以上のものを得る

- 『同じソフトウェアでも、シェアウェアにすることで、フリーウェアの頃と比べて反応が全然違うというのだ。お金を払っているのでダメならだめ、いいならいいとはっきりとユーザーから反応があるのだろうが、いずれにしても、お金を支払ってもらった方が反応も多くなるという点を石川氏は強調する。だから、「お金を儲けるというのとは少し違う感じ。自分が言う『ねらう』というの、お金儲けの部分もあるが、それなら単に高くすればいいだけのこと。それよりは自分の評価をしてもらうという感覚』』

出典：宮垣・佐々木『シェアウェア』、3章TMmac 石川達也 69ページ
© 2002 Yoko Takeda

ハードウェアの開発でも

- ユーザーのコミュニティの意見を取り入れる(例.松下電器レッツノート)
- ユーザーが集まって開発・生産を要求する(集団購買)
- R&Dの情報開示
 - 技術の利用の仕方に関する知識を得る
 - デファクト・スタンダードの形成

© 2002 Yoko Takeda

14

質問：情報技術がなぜ境界の変化をもたらすのか

© 2002 Yoko Takeda

15