

**【DRニュース・002】: ITプラットフォームから IOT のプラットフォームビジネスへ**

2015 年 10 月 26 日発行

**プラットフォームとは、周辺よりも高くなった水平で平らな場所（台地）を指します。**

**(1) 従来からのコンピュータにおけるプラットフォームとは (IT用語辞典から引用)**

コンピュータにおいて、ソフトウェアが動作するための**土台(基盤)**として機能する部分のことで、あるソフトウェアやハードウェアを動作させるために必要な、基盤となるハードウェアやオペレーティングシステム・OS、ミドルウェアなどのことを指します。  
また、それらの組み合わせや設定、環境などの総体を指すこともあります。

IT (Information Technology、情報技術) の分野では、OS やハードウェアなどにおいて、コンピュータを動作させるための基本的な環境や設定を意味しています。

・・・上記のように、古くから IT 用語として、プラットフォームの定義をしてきました。

**(2) IOT (Internet of Things) 時代の到来によるプラットフォームとは**

IOT とは、1999 年に、イギリスの技術先駆者ケビン・アシュトン氏によって初めて提唱された「Internet of Things [モノのインターネット]」であり、今までインターネットに接続される事のなかったモノがインターネットに接続されていく世界を表した言葉です。

IOT は、近年のスマートフォンの爆発的普及とビッグデータ活用の波に乗って今、世界中で大きな注目を集めております。IEEE【米国の電気工学、通信・電子・情報工学とその関係分野における国際学会】やその他数々の研究機関／企業の予測では、2020 年迄に 1,000 億個のモノとモノが相互接続した世界が実現するとされ、その市場規模は、631 兆円とも言われる人類史上かつて無い壮大な可能性を秘めた市場といえます。

近年では、プラットフォームの概念が広がりつつあり、アップル社の iTunes も音楽配信・アプリケーション配信のプラットフォームであると範囲を広げています。

また、サービスやソリューション（企業がビジネスやサービスについて抱えている問題や不便を解消すること、および、そのために提供される情報システムなどを指す）についてもプラットフォームと呼ぶようになって来ました。

このプラットフォームという言葉は、Web をプラットフォームと捉えることは、単に技術的なことではなく、IT 革命以後の 2000 年代から現在までの間に、今までの意味とは異なる意味合いを持つようになってきました。

### プラットフォームに集まったユーザーが、その上で、様々な活動を展開していく

・・・ 近年のプラットフォームとは、そういうプラットフォームだと捉えた方が良さそうです。

### プラットフォームとは、「何か」を提供するのではなく、

・・・ 「何かするための何か (=プラットフォーム)」を提供するものとなりました。

### (3) 近年のプラットフォーム型ビジネスの潮流とは

#### プラットフォームは、モノを集める、人が集まるところにビジネスの潮流(時代の流れ)があります。

- ① **アップル**は、「音楽配信システム」というプラットフォームを握り、楽曲販売で世界最大になりました ・・・ レコード会社は、アップルに従うほかない状況となって来ています。
- ② **アマゾン**は、Kindle(キンドル)というデバイスが生まれたことで、本の小売業の枠を超えて、さらに強力なプラットフォームの構築を狙っています。

キンドルとは、何でしょうか。ユーザーと直結するデバイスです。アマゾンには、ワンクリック決済を通して収集した、莫大な数のユーザーという強みがあります。更にレビューシステム、アフィリエイトプログラムと言うライバルを誘発するシステムを有します。ここで、OS と、クラウド、デジタルコンテンツ、ドローン、ロボットについてもユーザーを囲い込むことで誰もなしえていない、垂直統合が可能になります。

- ③ **LINE や WeChat などは**、ユーザーが1人しかいないと、価値はほぼゼロに等しいですが、ユーザー数が多ければ多いほどコミュニケーションの可能性が広がり、価値は大きくなります。これがネットワーク効果です。

さらに、ユーザー数が増えると、広告メディアとしての価値が上がり、広告主も増えるという効果もあります。また、プラットフォームビジネスではネットワーク効果が働いた特定の製品・サービスが急成長してシェアが高くなる傾向があります。つまり、「ひとり勝ち」現象が起こりやすいのです。ひとたびユーザー数の拡大サイクルに入ると増加スピードが加速し、ユーザー数が爆発的に増える結果となります。

④ 100年以上の歴史を持つ「**クレジットカード**」もプラットフォームです。

みなさんの持っているカードがもし自分の住む商店街でしか使えなかったのなら、あまり便利なものではありません。では日本全国の10万店舗で、世界中の100万店舗でカードが使えたならばどうでしょう。とても便利です。

このように、加盟店舗が増えれば増えるほどカードを使う人（利用者）にとって便利になり、また加盟店舗にとってのメリットもあり、クレジットカードそのものの価値が増します。これがクレジットカードというプラットフォームであり、ビザ(VISA)やマスターカード(MasterCard)といった企業が提供するサービスです。

⑤ **インターネット・ショッピングモール**の日本での代表例は、「楽天」や「ヤフー」でしょう。

ご存じのように、楽天自体がモノを売っているわけではなく、「楽天市場」という場に、モノを売りたい小売店をたくさん集めています。

(中国では、日本より遥かにビッグな、淘宝网とTmall(天猫)が大ばく進んでいます)

⑥ **フェイスブック、ツイッター**といった**SNS (Social Networking Service)**は、参加している

人も多いでしょう。スマートフォンを持っていれば、もはや携帯メールを代替(だいたい)する存在となった無料通話、メールアプリ「LINE」を利用していない人の方が少ないぐらいです。

⑦ **グーグル**の検索エンジンもプラットフォームととらえることができます。

検索のキーワードを入力する人が多ければ多いほどグーグルの検索エンジンの精度は上がり価値が増し、また検索エンジンを経由して来るユーザーが多いほどウェブページを持つ供給者にとっての価値が増加します。

検索エンジンにキーワードを入力している時点で、みなさんは、プラットフォームに参加している、というわけです。

⑧ **コンビニ**というプラットフォームの主宰者であるローソンやセブン-イレブンには、「売れ筋の商品は何か？」という最先端のマーケティング情報が集まります。それを利益率の高い自社のプライベートブランド開発に利用することもできるのです。

..... **重要なのは、情報も人も金も、プラットフォームに集まるということ。**

このようにIoTは、圧倒的な参加のしやすさをプラットフォームにもたらしました。

また、IoTとは、“I”側のソフトウェア系の企業と“T”側のハードウェア系の企業が手をつなぐことです。しかし、プラットフォーム普及の動きでもわかるように、リーダーシップを握るのはソフトウェア系の陣営です。

**ソフトウェア系の陣営に果敢に入り込む努力なしには、これからの企業の存在は浮上しません。**

#### (4) プラットフォーム戦略の必要性とは

プラットフォーム戦略とは、関係する企業やグループを「場＝プラットフォーム」にのせることで、新しい事業のエコシステム（生態系）を構築する経営戦略です。

プラットフォームが私たちの生活を左右しています。プラットフォームがビジネスというジャンルを超え、社会や私たちの生活まで入り込み、世界を大きく変える可能性が見えてきたからこそ、現代から先のこれからも、プラットフォームに注目する必要があるのです。

プラットフォーム戦略・ビジネスとは、複数のグループのニーズを仲介し、グループ間の相互作用を誘発する場を提供するビジネス形態を指します。

Web に限って言うと、プラットフォーム型ビジネスの代表的事例として Facebook（オープン化）、Google（オープンソーシャル）、アップル（iTunes）、groupon（共同購入）などがあります。

#### ■ソフトバンクが挙げる次の情報革命の潮流は、 （第 35 回定時株主総会資料から抜粋）

- ① **IoT** (Internet of Things : モノのインターネット)  
 (より健康な体へ→クラウドヘルスマニター、多機能なファッション→スマートウェア (生体情報)、より良い生活→アプリ操作型ケトル、より良いプレイ→スマートテニスラケット等)
- ② **クラウド&ビッグデータ** (GPS : 現在地情報の活用、デジタルデータサービス . . . 等)
- ③ **AI** (artificial intelligence : 人工知能)  
 (自動運転、スマート検索、スマート創業、スマートファイナンス、スマート製造、スマートトレーニング、リアルタイム自動翻訳、パーソナルアシスタント . . . 等)
- ④ **スマートロボット** . . . . . ~進化・変化して行く！

#### ■スマートフォンの「デジタルコンテンツ」とは、

スマホで見られる最適化コンテンツのUI (User Interface) / UX (User Experience) とは、なんなのだろう ⇒ デジタル時代の「コンテンツとは」なんぞや？

- ① **UI** (ユーザーインターフェース)  
 : 人の世界と物の世界の接点・コミュニケーション空間を意味します。
- ② **UX** (ユーザーエクスペリエンス)  
 : ユーザーが特定のサービスを使ったときに得られる経験や満足などの全体を指します。

**私たちも、「社会に役立つプラットフォーム」を作れるように、日々、趣味思考や仕事に励み、皆さんと一緒に、現在の潮流を乗切るよう追求していきましょう。**