

# 若手研究者紹介

2014年度春季全国研究発表大会では、ポスター発表へ6件の参加がありました。経営情報学会では若手の育成を重視しています。若手の中から優秀な研究者が出ることを期待して、2012年度春季全国研究発表大会からポスター発表を設置しています。

ポスター発表では全員に3分間の発表の場があり、自身の研究を簡潔に説明し、アピールする良い機会です。また、審査員が全員を丁寧に評価し、発表者と聴講者間でやりとりができる時間が十分確保されているため、その後の研究に有益なコメントを多くもらうこともできます。今後も多くの若手研究者が参加されることを期待しています。

本稿では若手研究者紹介として、2014年度春季全国研究発表大会で学生優秀発表賞に選ばれた大学院生を紹介いたします。輝かしい学生優秀者である以下の2名からそれぞれの受賞者に喜びの声と今後の研究の展開について聞きました。

1. 筑波大学大学院 赤津 慎二氏
2. 青山学院大学大学院 橋本 泰樹氏

フォーラム誌編集委員会

## 学生優秀発表賞を受賞して

赤津慎二（あかつ しんじ）：筑波大学大学院

### 1. はじめに

2014年度春季全国研究発表大会において学生優秀発表賞をいただき、誠にありがとうございます。ポスターセッションでは、3分間の発表で十分な説明ができなかった点もありましたが、選考委員の先生方より、課題や深堀りすべきポイントのご助言をいただき、その後に諸先生方と有意義な議論をさせていただきました。深く感謝いたします。また、今回の受賞は大変うれしく、研究の励みとなっております。

### 2. ポスター発表の概要「OSS導入評価における経営リソースを考慮した構造化マップの提案」

ソフトウェア開発におけるオープンソースソフトウェア(OSS)の導入に当たっては、コストや期間を短縮できる利点と、知財権を主張できなくなる等の欠点の双方を考慮し、意思決定を行う必要があります。考慮すべき点は、市場競争力、知財戦略、開発投資、人材スキル、アライアンス、事業戦略など多岐にわたります。また、それぞれの考慮点は独立事象ではなく、複雑に絡まり合っている可能性があ

ります。私は、2013年度秋の発表にて、OSS導入評価の軸と要因を提案し、軸内の要因の考察順序を例示しました。今回の発表では、意思決定者の立場や優先度によりケースバイケースである軸間の関係を整理し、経営リソースを考慮した構造化マップにより意思決定手順を明確化できるかを試行した結果を報告しました。

### 3. 研究時に工夫・苦労した点

私は社会人学生で、日頃の開発現場での問題意識を研究テーマとしています。オープンイノベーションとして、外部の技術や知見を活用して効率的に企業活動を進めていくことが求められる現代は、一方で、自らの技術を活用し差別化等により競争優位を確保することも必要であり、経営者および開発管理者には折に触れて難しい判断が求められています。OSSの導入判断を例題として、技術経営、知的財産管理、テキストマイニング等の手法を用いて、外部技術資産の導入に対する経営者・管理者の意思決定手法の一般化に取り組んでいます。

#### 4. 研究状況と今後の計画

所属する研究室は、博士課程後期の社会人学生が2桁の大所帯であり、毎週末のゼミでは、OB/OGの先輩が加わり非常に活発な議論となります。ソフトウェアの技術論から、経営論、人材開発論等の幅

広く奥深い議論に加わり、一步一步、成果を蓄積していきたいと考えています。また、今後も経営情報学会の大会に参加して、諸先輩方にご助言いただくとともに、論文誌に投稿させていただきたく考えています。今後とも、よろしくお願いいたします。

## 間接的ネットワーク効果に着目したPS3の失敗要因の解明 —イノベーションのジレンマへの一考察—

橋本泰樹（はしもと やすき）：青山学院大学大学院

### 1. 研究概要

2006年に発売されたソニー・コンピュータエンタテインメントのPlayStation 3（PS3）は、同時期に発売された任天堂のWiiに市場シェアの獲得で遅れを取りました。これまで、PS3の失敗要因については、本体（ハード）の問題を中心に議論されており、「イノベーションのジレンマ」の例としても取り上げられています。一方で、ゲーム機の特徴である補完財（ソフト）の側面からは十分な議論がされてはいませんでした。そこで、本研究では、ソフトがハードに与える影響である間接的ネットワーク効果に着目し、PS3の失敗要因を解明することを目的としました。分析の結果、PS3では間接的ネットワーク効果が働いていなかったことを明らかにしました。そして、PS3の高性能化によりソフト開発費が膨大になったことで、リスクを恐れたソフト開発者が「探索（現在の技術や組織能力とは異なった新しい可能性を探ること）」型のソフトでなく、「活用（現在の技術や組織能力を基盤として改善や効率向上を行うこと）」型に偏重したソフト開発を行ったことがその要因であることを示唆しました。

### 2. 研究時に工夫・苦労した点

本研究では、PS3で間接的ネットワーク効果が働かなかったという分析結果に対し、ソフトの“質”の面にアプローチし考察を行っています。その際、

消費者のソフトの選択プロセスに変化を与えたソフトの質をどのような観点で捉え、どのように計測するかという点でとても苦労しました。

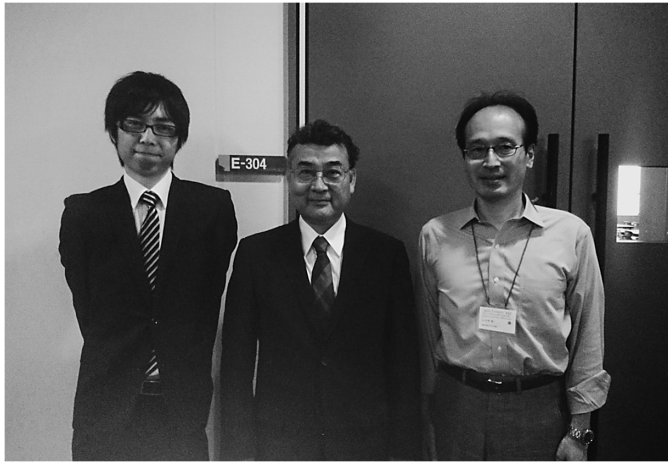
PS3のソフト開発費が膨大になっていることに着目し、それがソフト開発者の行動に及ぼす影響を考えた結果、Marchの「探索」と「活用」の概念を用いることにしました。そして、初動率という指標を用いることにより「探索」と「活用」の度合いを計測しました。結果として、PS3とWiiの間に顕著な差が現れていたことを確認でき、この点について工夫できたと感じています。

### 3. 現在の研究状況と今後の展望

現在は、ソフトの質や消費者の行動要因に対しさらに詳しい分析を行うために、商品レビューやさまざまな情報媒体への書き込み等のより直接的な消費者発信のデータに着目しています。これらのテキストデータに対しテキストマイニングを用いることで、ソフトの質に関する評価や消費者の行動要因の抽出をさらに深掘りさせていけると考えています。

### 4. おわりに

最後になりましたが、全国研究発表大会では多くの先生方や参加者の皆様よりアドバイスをいただきました。この場を借りて、御礼を申し上げます。



左から、橋本泰樹氏（青山学院大学）、大会委員長の林 洋一氏（青山学院大学副学長）、赤津慎二氏（筑波大学）