

わたしたちが考える〈ネットワークITインダストリー〉とは

わたしたちの基本的視角

あらゆる企業に、これまでのビジネスの収益構造と戦略の転換を示唆するネットワークITインダストリー。

わたしたちの主張通り、メディアフュージョンのモメンタムは、コンテンツ、ネットワーク、端末ハードウェアを相互に密接に結び付ける、全体としてのネットワークITインダストリーを出現させました。そして、重要なことは、この複合インダストリーの成立と巨大な潜在力は、この分野に関わるあらゆる企業に、これまでのビジネスの収益構造と戦略の転換を示唆している点です。

ネットワークITインダストリーが収益構造と戦略の転換を迫る3つの要因とは、

それは、消費者主権と、物財から情報・サービス財への支出対象のシフトを特徴とする今後の社会環境の中で消費者が求めるのが、ネットワークと端末ハードを通じたコンテンツ・サービスであること。あらゆる局面へのネットの浸透が、このニーズをより実現しやすくすること。そしてネットワークITインダストリーは内部に収獲低減、収獲増等多様な収益モデルを抱え込んでいること、の3つの要因からです。

「もはや各分野ごとの勝敗に一喜一憂するビジネス環境ではない」これがわたしたちの基本的視角です。

したがって、このインダストリーの分野でビジネスを展開するプレイヤーは、自らが複合領域にまたがる経営資源を持つか否かに関わらず、常にこの複合インダストリーの中心収益点がどこにあるのかを意識し、見極める姿勢が必須になります。いい換えればこれは、もはや各分野ごとの勝敗に一喜一憂するビジネス環境ではなくなくなったことを意味しています。わたしたちは、この基本的な視角からネットワークITインダストリーをウォッチし、分析します。

コンテンツ

コンテンツ事業
エンタテインメント
インフォメーション

サービス事業
ビジネス関連
生活関連

コミュニケーション事業

【個別分野における注目ポイント】

- * 1000人～100万人のミディメディアがよいよネットワーク系メディアに発展し、新たなオンデマンド型コンテンツ市場を創出し始めており、その萌芽として音楽配信サービスやオンデマンド電子出版サービスなどが登場している。
- * NTTドコモのiモードはじめ、デジタルコンテンツの配信先としてモバイルが台頭。それは今後のリーディング端末となる。

【当該インダストリー全体への影響力動向】

- * ハード主体のこれまでのビジネスモデルでは従属的地位にいたコンテンツの影響が大きく拡大。
- * これまで業界で常識とされてきたようなメディアコンテンツだけでなく、既存の現実世界のサービス分野までも侵食する流れが、オンラインバンクなどがその典型例。
- * ネットワーク中心の現在のビジネス環境を経て、将来的には最も影響力を持つ存在へと発展していく方向性を示し始めている。

ネットワーク

ネットワーク配信ソリューション

【放送網】
地上波
BS / CS
CATV
インターネットポータル / ISP

パッケージ配信ソリューション

音楽流通網
ゲーム流通網
(ゲームソフト委託加工)
書籍流通
宅配流通

【個別分野における注目ポイント】

- * 99年3月に、移動体が固定電話加入数を逆転。今後のネットワークはあらゆる局面にモバイルが浸透していく。
- * 規制緩和、業務区分撤廃等により通信業界が大幅再々編。
- * アクセス回線に非NTT事業者も続々参入。DSL、FTTH、CATV、無線LAN、衛星、移動体網等新インフラでの定額接続サービスが続々登場。ブロードバンド化が急速に進行。
- * 放送においてBS、CATV、地上波と順次デジタル化が導入、進行。e送サービス時代へ。Tコマースのインフラにも。

【当該インダストリー全体への影響力動向】

- * どんなコンテンツ、ハードウェアにおいてもネットワークを意識しない形でのビジネスモデルは組めない状況へ。ネットワーク中心時代への環境移行が不可避的に進行。
- * 今後の焦点であるプラットフォームビジネスにおける競争力の源泉に、ネットワーク掌握が競争優位を築く。
- * パッケージ分野の役割を徐々に軽減させていく方向性。

端末ハードウェア

接続 / ゲートウェイ機器

放送
AV機器

PC系
機器

ゲーム
端末

コミュニケーション
機器

【個別分野における注目ポイント】

- * PCビジネスにおいて不動の地位を築いていたCPUとOSの価格が急激に下落。PCそのものの低価格化、フリー供給などが進む。
- * Webの一般化によりシンクライアント思想が復興。サーバーへの依存度高まる。
- * テレビ放送のデジタル化、ゲーム機のインターネット対応などが進み、家庭内端末のネットワーク化が進む。コネクテッド・ホームへの進展が期待される。
- * ネット利用は携帯電話が主流に。全体の3Gへの移行とともに、モバイルは固定・携帯一体型のFMCの中軸存在に発展。

【当該インダストリー全体への影響力動向】

- * これまで業界の主導権を握ってきたハードウェアのプラットフォーム的役割の終焉。重要なのはコンテンツでありネットワークであり、ハードはそれらを実現する顧客志向の“場”(プラットフォームビジネス)を具現化するだけのツールへと使命を変えつつある。
- * デファクトビジネスの終焉。ハードはこれまでのように収益の源泉ではなく、プラットフォームビジネスを実現させるための低価格での普及戦略事業へと収益構造的にも転換を迫られている。

インターネット

【個別分野における注目ポイント】

- * 競争構造の軸が、OS ブラウザ ポータルからブロードバンド+ポータルサイトへと変容。AOLタイムワナーのようなメガメディアを目指した提携 / 買収劇が今後も引き続き起こる方向へ。
- * TV + ネットを巡る競争構造はEPGポータルを軸に展開。
- * ゲーム機 + ネットにおいては家庭内メイン端末の座争いに、マイクロソフト社も本腰を入れ始める。
- * ドコモのiモードが老舗ISP「@nifty」の会員数を凌駕。

【当該インダストリー全体への影響力動向】

- * 業界全体に多大なる影響を及ぼす存在へと転換。コンテンツ、ネットワーク、パッケージ、ハードとどの分野においてもインターネットとの関係性をいかに構築するかが最重要課題となってきている。これまでのようにPCの範疇に留まった方向性分析は無意味に。
- * 業界全体をプラットフォームビジネスの事業環境に導いた張本人。インターネットの発展拡大が現在の業界構造の地殻変動を巻き起こしたと言っても過言ではない。