

私の卒論プラン

手がかりとなる文献

岡島裕史『iPhone 衝撃のビジネスモデル』光文社、2007年

きっかけ

携帯プレーヤー 全体への浸透

『iPodに課金提案へ』朝日新聞 2008年5月6日の記事を読み、携帯音楽プレーヤーの代名詞ともいえる iPod を作ったアップルという存在に改めて興味を持ったため。

要旨

第一章 iPhone の衝撃

- iPhone のキャッチフレーズは「電話を再発明する」 *CEO*
- 実際にアップルが再発明したものは「稼げる Web2.0」という収益構造 *広告収入の増加*
- 携帯電話を電話機から *拡大* オープンメントにシフトさせる *iPhone による*
- ユビキタスな世界を実現させるためには情報機器が「便利な機能を負担なくいつでも使える」ことが理想 → 使いこなせなければ不便で不愉快に感じてしまう *HD-DVDレコーダー*
- 直接人間と対話する端末を フェデレート端末のみに限定する *TV VD 充電*
- 情報を制御するための中心的なデバイス は携帯電話へ → iPhone はこのような背景において成立する戦略製品 *人間 PCIはタウ2がある*

第二章 Web2.0 の幻、第三章 ユビキタスの挫折

- Web2.0 的な技術は存在しても Web2.0 の技術は存在しない *ユ-ザ間の関係が Web2.0*
- ものにできるいい仕事はたくさんあるが収益構造は 単品依存的 でリスクを伴う *Google 17/18 号のりみ*
- 注目される Mobile2.0
インターネット…接続料金は固定、コンテンツは原則無料
携帯電話…通話料などは従量課金体系、コンテンツの料金徴収の仕組みも確立
- Mobile2.0 の課題は テンキーと技術 や特性が古い収益モデルへと還元されてしまう点 *?*
- ユビキタス社会は「いつでもどこでも」機械に触れる機会がある社会 → 人間がアクセスする 端末を一つに集約する *携帯で PC にアクセスの工夫が楽々 ATM, 電車*

第四章 クール!iPhoneのインタフェース、第五章 iPhoneが拓く新しいビジネスモデル

- 分散^{Windows}インタフェースモデルと集約インタフェースモデル 機能↑ → 使いにくい
- 携帯電話 VS パーソナルコンピュータ (7でいろいろTS押さ)
- 携行性、拡張性、簡単で使いやすいインタフェースを持つデバイスとは 拡張性↑ 2007年の
- iPhoneは全面タッチパネル式液晶、指というデバイス、高い携行性で無限に広がるサービスを持つ
- iPhoneでアップルのビジネスモデルも昇華する PCがいろいろやる
- 永遠のベータ版と日本企業の倫理と美意識
- 携帯電話でなくなる「ケータイ」 低完成度の製品?

卒論のテーマ(予定)

「アップルインコーポレイテッドの戦略」

調べたい点、解明したい点、問題意識

- アップルの成功と失敗
- アップルが日本に及ぼした影響
- なぜ iPod が一人勝ちしたのか これか?
- なぜ iPhone は衝撃なのか
- アップルのコンテンツビジネスとデジタルコンテンツの行方 iTuneとの関連
- ファイル共有と著作権料問題

「アップルインコーポレイテッドの戦略」

参考文献一覧 (未完)

1. 岡島裕史『iPhone 衝撃のビジネスモデル』光文社、2007年
2. 『iPodに課金提案へ』朝日新聞 2008年5月6日朝刊 → 有
3. 小林 浩、林 信行『アップルとグーグル 日本に迫るネット革命の覇者』インプレス R&D、2008年
- ★ 4. 林 信行『アップルの法則』青春出版社、2008年
5. 佐々木俊尚『次世代ウェブ グーグルの次のモデル』光文社、2007年
6. 竹内一正『iPod 成功の法則、仕事はワガママを通せ!!』成美堂出版、2007年
JOBS さんの仕事ぶり