

第16章 信息产业的规律性

之前我们介绍了信息产业的生态链，这一章我们将介绍信息产业的其他一些规律。帮助了解信息科技产业演变的内在原因。

1 70-20-10律

- 这一观点起源于苹果公司CEO斯卡利在书中将商业竞争比作自然竞争的观点
 - 当某个领域发展成熟而非群雄争霸时期，一般全球容不下三个以上的竞争中
 - 有一个行业龙头，猴王，希望让猴子们永远臣服，占据60-70%的市场并制定这个领域的游戏规则
 - 会遇到1-2个主要挑战者，有自己稳定的20-30%市场份额，偶尔会挑战老大
 - 其余是一群小商家，就像一大群普通猴子，10%的市场，正一邪小钱
 - 这就是对应的百分比数字
 - PC领域：微软是老大，苹果是老二，苹果在PC领域偶尔可以挑战下微软，但是很难撼动霸主地位，其他还有大大小小的PC公司
 - 消费电子领域：苹果从2000年开始成为老大，iPod几乎占领了几乎所有的市场，这段时期的微软，闪迪，后面的亚马逊的kindle也一样倍苹果打压
- 当一个市场还处于群雄争霸的时期时，一家商业模式适合这个市场，并且在技术，管理和市场上占优势的公司，很大概率成为猴王，并最终成为市场规则的制定者和解释者，这个时候其他公司即便有一点优势也很难对抗