オープンソースソフトウェア　課題②　　　　　　　　　　　　　　　　　　2019/01/30

情報学部情報社会学科三年

　b6p41027 大畑友樹

1. ハードウェアの比較で説明しているソフトウェアの開発費用（コスト）とは？

開発にかかる費用については二種類存在し、コストシェアリングとリスク分散といったものがあげられる。まず、コストシェアリングは基本的な戦略として独占webサーバを購入するもの、自前で作るもの、Apacheグループに参加するという三つがあげられ、ソフトのユーザがオープンソース開発に出資するといったモデルになる。次に、リスク分散はその名の通りリスクを分散させることによって、開発費用を抑えようとするもの。

1. オープンソースソフトウェア開発の資金手当を維持するビジネスモデル8種類とは何だったか？

まず「ロスリーダー」はオープンソースソフトでポジションを独占するもの、「刺身のツマ」はハードウェアのドライバをオープンソフト化し収益を得るもの、「レシピをまいて、レストランを開け」はサービスのポジションの確立、「アクセサリー」はオープンソースソフトに関するアクセサリ（参考書が有名）を売るモデル、「未来をフリーに、現在を売れ」はクローズドなライセンスでバイナリとソースをリリースするが、そのライセンスに期限をつける方法、「ソフトをフリーに、ブランドを売れ」はソフト技術をオープンソース化し、ユーザに対しその技術の実装が他製品と互換性があるという証明を発行するもの、そして最後に「ソフトをフリーに、コンテンツを売れ」。こちらは客観的に信頼できる情報を手帰京するといったモデルである。（もうひとつはみつかりませんでした。）

1. クローズドであることが経済的に見て合理的な場合とは？

秘密部分からのレントがオープンソースの利益より高ければ、クローズドソースのほうが経済的に見て合理的であるといえる。Id Softwareの有名なゲームであるDoomを例に挙げると、単独ゲームであるためにソフトは欠陥があってもコストは小さく、検証するのも難しくはなく、どの消費者にとってもビジネスを動かすものではなく、ネットワーク効果のメリットも存在しない、という要因があり、クローズドソースが経済的にも合理的と考えられるだろう。