

UNIXの勢力争い、再び.

ーMercedの前で乱れる足並みー

宍戸 周夫／(株) テラメディア

インテルが開発中の64ビット・マイクロプロセッサ(MPU)「Merced」(マーセッド)によって、一時WindowsNTの陰に隠れ勢いを失いかけていたUNIXが息を吹き返した。WindowsNTが64ビット・アーキテクチャに対応するまでしばらく時間がかかるからだ。しかし、再度脚光を浴びたのはいいが、UNIXお決まりの陣営争いがすでに始まっている。そうこうしているうちに、WindowsNTに追いつかれてしまうということになりかねない。その裏には、オープンシステム手法は決してスタンダードを生み出さないという致命的な欠陥がある。

脅威のMerced

Mercedはインテルがヒューレット・パカード(HP)と共同開発しているMPU。企業のあらゆる情報処理を司るエンタープライズ・コンピューティング市場に、IA-64(インテル・アーキテクチャ64)という標準的なアーキテクチャを持ち込もうというものだ。出荷は当初予定より遅れ、2000年の半ば以降にずれ込むと見られている。しかしこれが姿を現せば、UNIXサーバや中小型のメインフレーム市場までもがMerced一色に染まることが予想される。

インテルはMercedの具体的な処理性能や価格を明らかにしていない。それにもかかわらずMercedが業界からすでに一種の脅威を持って見られているのは、その大量生産が生み出す圧倒的な価格性能比にある。インテルはコンピュータの世界にMPUによる「数の経済」という論理をもたらし、スタンダードの座を獲得することで大量に製品を生み出し、メインフレームやミッドレンジのコンピュータに比べて同一性能を持ったプロセッサを桁違いのコストで供給できる仕組みを作り出した。

ウインテル陣営のもう一方のマイクロソフトはこれを「PCビジネス成功の法則」と呼んでいる。あるイノベーションによって一度出荷量が増え、製品の価格が下がり、これによってその製品を使ったシステムが増え、さらに出荷量が増えていくという法則だ。技術とか性能と無関係に、数を抑えることによってその製品の市場がスパイラル状に拡大していく。この法則にのっとり、ウインテル陣営のパソコンは市場を急

速に拡大してきた。

けた違いのPCアーキテクチャ

1997年、この標準的なアーキテクチャに基づくパソコンは世界市場で約8,000万台出荷されている。1998年には1億台を突破するともいわれている。このパソコンの出荷量をミッドレンジ、メインフレームのそれと比べるとそれぞれ2桁ずつの違いがある。ミッドレンジはせいぜい100万台の単位、メインフレームは数万台しか出荷されていない。

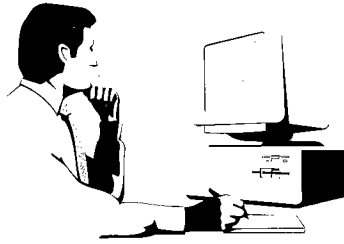
メインフレームやミッドレンジが信頼性、拡張性を持ち出して対抗しても、市場規模で見ればパソコンの足元にも及ばないのだ。そのPCビジネス成功の法則に基づくMercedが登場したら、メインフレームが低価格をうたい文句とするCMOSを使おうがひとたまりもない。現在の市場構造をがらっと変えてしまう力をMercedは持っている。

だからこそ、米連邦取引委員会(FTC)もインテルを独占禁止法(反トラスト法)違反で提訴に踏み切ったといえる。かつてFTCと米司法省はAT&Tを分割に追い込み、IBMとも長期にわたって闘いを挑み、そしていまはマイクロソフトのOS拡大路線に対抗している。そのFTCはインテルも危険だと疑いだした。対抗するベンダが、インテルを怖がっているのである。

現在、各メーカは2000年半ばに出てくるMercedをUNIXサーバや小型のメインフレーム分野に投入しようと考えている。その意味では、まだMercedによってすべてのエンタープライズ市場が席巻されてしまうと考えるのは早計という見方もある。しかし、インテルが8086アーキテクチャを出してから、世界市場でパソコンがメインフレームの売上げを抜くまでそれほど時間はかからなかった。それと同じである。Mercedの最初の製品はまだ小型メインフレームに匹敵する性能にとどまるかもしれないが、その時点でインテルは確実に64ビットの世界に参入する。その後は時間とともに、着実にインテルのIA-64アーキテクチャにハイエンドのエンタープライズ市場までもが独占されても何の不思議もない。

繰り返される勢力争い

エンタープライズ・システムの標準MPUと目され



るMercedには、ほとんどのメーカーが標準的なOSを搭載しようと考えている。ここまでくると、手作りOSの時代ではないことははっきりしてきた。そこで多くのメーカーが注目したのがUNIXだ。

マイクロソフトは1999年初めにWindowsNTの次期バージョンの5.0を出荷するとみられている。この5.0は、メインフレームOSに匹敵する2,500万ステップの大規模OSといわれているが、しかしそれでもまだ64ビットには対応できない。64ビット・アーキテクチャが必要とする64ビットAPI（アプリケーション・プログラミング・インタフェース）、64ビットのアドレス空間、そして64ビット・ファイル・システムを実現できない。5.0はまだ32ビット版なのである。そのマイクロソフトは次の6.0で64ビットに対応する予定だが、これはMercedの最初のバージョンには間に合わない。そこで各社はUNIXをMerced対応とすることでできるだけ自社に有利な環境を築こうとしているのだ。

MercedはUNIX陣営にとってはまたとないチャンスをもたらした。ところが現在の状況を見ると、やはり例の調子で各社の足並みが揃っていない。SCOの「UnixWare」、サン・ソフトの「Solaris」、HPの「HP-UX」、IBMの「AIX」、そしてDECはタナンドム（米国では別法人として存在していたが6月にコンパックと組織統合）、シークエントと新UNIXを開発する予定という。つまり、Mercedという統一プラットフォームを前にしても、UNIX陣営はバラバラの状態なのである。そしてまたもや、自陣に有力なベンダーを取り込もうと勢力争いを繰り返している。

かつてUNIXという言葉が新聞紙上を賑わしたのは1980年代後半。RISCが登場し、一方でパソコンが16ビットから32ビットに移行しようというところだった。当時のMS-DOSでは32ビットは無理だということになって、科学技術計算用OSだったUNIXが引っ張り出された。このUNIXがメインフレームのプロプライエタリの世界に対してオープンシステムという言葉を出した。各ベンダーの勢力争いが前面に出てしまった。オープン・ソフトウェア・ファウンデーション（OSF）とUNIXインターナショナル（UI）の2つの組織に分裂して勢力争いを繰り返していたことは記憶に新しい。

そのUNIXベンダーは、WindowsNTの台頭を前にし

て、自らの無意味な争いを反省してザ・オープン・グループ（TOG）に組織統合した。しかしこのTOGはUNIXの標準化とは無縁の存在になってしまっている。UNIXを取り巻くセキュリティやデータの整合性、相互運用性などを実現するフレームワークを取り決める努力を細々と行っているに過ぎない。

UNIXのエンドレス・ゲーム

こうした状況を、マイクロソフトは当然喜んで見ている。64ビット版のWindowsNTはMerced出荷のタイミングには間に合わないが、競合する立場のUNIXは相変わらず勢力争いを繰り返しているからだ。これはマイクロソフトにとって朗報である。UNIX陣営、つまり反マイクロソフト陣営は、一致団結してWindowsNTに対抗しようという姿勢を失っている。MercedによってUNIXは再度脚光を浴びたが、しかしマイクロソフトにとっては好ましい状況が生まれている。

ビル・ゲイツは、反マイクロソフト陣営が行っている標準化という作業を「エンドレス・ゲーム」と揶揄している。苦労してあるレベルでの標準化を成功させても、その後各ベンダーは必ず自社独自の長所をその製品に盛り込む。そのため、また互換性、相互接続性、拡張性というものが失われてしまう。そこで誰かが再度標準化を提案し、苦労してその作業を行う。しかし、それが成功してもまた同じ状況が生まれる。UNIXにはそれがついてまわっている。

実は、UNIX陣営が金科玉条のように繰り返し主張してきたオープンシステムという言葉は、標準（スタンダード）とは無縁だったのである。UNIX陣営はプロプライエタリに対してオープンシステムを掲げたが、それは決してスタンダードとは同意語ではなかった。スタンダードは決してオープンシステムからは生まれない。そのことがMerced出荷を前にしてはっきりしてきた。スタンダードはマイクロソフトが行っているような、一社独占のクローズドなシステムからしか生まれないのかもしれない。そのことに気がつかなければ、いずれエンタープライズ・コンピューティングの世界もインテルとマイクロソフトに完全に征服されてしまう。

（平成10年6月13日受付）