

# 日本が復活するノンPC時代

マイクロソフトに対する企業分割命令に象徴されるように、永年続いたWindows支配のPC時代に暗雲が立ちこめてきた。マイクロソフトのWindowsとインテルのチップによるPCがすべてのコンピューティング・シーンを演出するというビル・ゲイツの手法ではなく、これを否定したところから新しい時代が始まるという予感が高まっている。いわゆるノンPC時代だ。そこではウインテルに代表される永年続いた米国主導の時代が終わり、日本が復活するチャンスがある。

(株) テラメディア 宍戸 周夫 norio\_shishido@email.msn.com

## ○日本が敗退していった1980年代

いまさらいうまでもないことだが、現在の標準的なPCアーキテクチャは米国ベンダによって形作られている。OSはマイクロソフト、チップはインテル、そして標準的なPC/ATアーキテクチャを作ったのはIBMだ。日本語処理の問題についても、すべてが米国仕様の元で進められている。

しかし、以前はこれほど米国仕様一辺倒ではなかった。16ビット・パソコンでも、1970年代後半には米国に先駆けて精工舎やソード電算機システムといったメーカーがすでに製品を発表している。米IBMが1981年に例のIBM PCを出す前の年には、三菱電機がCP/M-86対応ではあるが市販OS搭載のパソコンを出している。当時の三菱電機は、エレクトロニック・ペーパーといわれた表計算ソフトを搭載することを考えていた。まだBASICによるプログラミングが話題を独占している時代に、現在のようなアプリケーション中心のパソコン文化を考えていた。

現在では「Word」、「Excel」に代表されるマイクロソフトのアプリケーションが圧倒的な強みを持っているが、1980年代には国産ベンダのアプリケーションも数多く開発されていた。ソード電算機システムの「PIPS」、管理工学研究所の「松」など、名作は数多い。

もちろん、PCアーキテクチャにも日本独自仕様があった。圧倒的に強かったのはNECの98アーキテクチャだ。同社がPC/AT互換に移行するまでは、PC98が日本のパソコンの標準アーキテクチャだった。セイコーエプソンはその互換機を作っていたほどだ。そんな当たり前のことも、時間とともに忘れ去られようとしている。マイクロソフト

が標準OSの道を歩み始めたころ、電機メーカーの業界団体である電子工業振興協会のマイコン分科会は独自OS「TRON」の開発に乗り出した。その中心人物だった坂村健東大講師（現教授）は、独自のコンピュータ仕様を作ろうとしていた。

もちろん、日本語処理では米国ベンダには考えも及ばない優れた仕様を次々と提唱した。1980年代後半までは、日本はまだPCアーキテクチャで独自の仕様を提唱しようとしていた。

## ○ノンPCののろし

この日本の意欲を根底から覆してしまったのは、1989年、1990年の2年続けて、USTR（米通商代表部）が発表した日米貿易障壁の項目だ。いわゆるスーパー301である。これにTRONという4文字が含まれ、日本独自のPCアーキテクチャの夢は政治的な思惑でとん挫した。現在では、政府も「IT」という言葉を頻繁に口にするようになったが、当時はその重要性をまったく認識していなかった。TRONを後押ししていた通産省も手を引いた。

それからは、日本の大手ベンダも米国主導のPCアーキテクチャになびくしかなかった。PC/ATアーキテクチャで先行した東芝、そして1990年代はじめにDOS/V路線を鮮明にした富士通に続き、国産最大手のNECまでもが独自アーキテクチャを捨てた。そして、世界のPCアーキテクチャはマイクロソフトやインテルなど米国ベンダが形成することになったのである。

しかし、マイクロソフトの力が強大になるにつれ、その

反作用が起きてくる。米国においても、Windows PCに対する批判が、1990年代前半から目立つようになってきた。IBM、サン・マイクロシステムズ、そしてオラクルに代表されるように、さまざまな分野でマイクロソフトと競合するベンダがアンチ・マイクロソフトののろしを上げてきた。

IBMが提唱したのは「ネットワーク・セントリック」、現在のe-businessの基盤となったコンセプトで、文字通りネットワークが中心にあるという考え方。オラクルは「ネットワーク・コンピューティング (NC)」、そして、サン・マイクロシステムズは「Java」によって単体のPCではなくネットワーク主導のコンピューティング環境を具体化している。Windows PCのように、1台のコンピュータそれぞれに重たいOSとアプリケーションを載せるのではなく、ネットワークを中心に次世代のコンピューティングを考えようというスタンスだ。

こうしたノンPC時代への足音が時とともに鮮明になってきている。ウインテルのPCではない、まったく新しいネットワーク中心のコンピューティング時代がよりクリアに予感されるようになってきた。

## ○ ユビキタス・コンピューティングとiモード

その新しい時代に、日本のパワーが再び発揮されようとしている。インターネットによって、コンピュータがさらに大衆化する際には、Windowsのような重く、難しいOSは必要ない。これは大衆化を阻害する要因でしかない。

こうした時代に向け、松下電器産業が考えているのはユビキタス・コンピューティングだ。デジタルテレビが中心にあって、ホームゲートウェイによって電話、ファックス、ゲーム機、パソコンなどが接続される。こうしたネット家電を操作するのはキーボードでもリモコンでもいい。テレビのコマーシャルではないが「リモコンだけでインターネットが使える」環境だ。モバイル・ネットワークを経由して携帯電話もカーナビゲーションも接続される。

この松下電器が描くネットワーク社会では、中心にパソコンではなくデジタルテレビがあるところが日本的だ。すでに家電産業が消滅してしまった米国では想像できない社会。こうした環境が提供できるのは、日本だけだ。マイクロソフトやインテルの世界ではない。

実はこのユビキタス・コンピューティング環境にもOSは存在する。松下電器はそれを「PieOS」と称している。

以前、BTRON開発で培ったノウハウが生きている。だが、このOSはPC社会のWindowsのように表だっては出てこない。あくまで中心にあるのはテレビである。松下電器はOSの世界で議論しようとは考えていない。

日本の携帯電話、とりわけiモードも将来のノンPC時代を担うインフラと目されている。単なる携帯電話が、インターネット接続端末となり、さまざまなサービスの入り口になった。音楽配信サービスやGPS衛星と連動した位置情報サービスなど、その世界は広がっている。これも日本が圧倒的に強い世界だ。

コンピュータ社会の進展によって、デジタル・デバイド、つまり情報機器を所有する人とそうでない人との情報格差が問題になっているが、このiモードはこうした格差を解消するという役割も担っている。学生やフリーターであっても、携帯電話の所有率は非常に高い。パソコンは持っていないくても、携帯電話はほとんど持っている。

しかも、「親指族」という言葉に象徴されるように、携帯電話を使って猛烈なスピードでメールを送ったりしている。携帯電話がノンPC時代の一翼を担うとすれば、所得層や年齢層によるデジタル・デバイドは完全に解消される。むしろ、親指操作ができない高所得者、高年齢者がおいていかれるということにもなりかねない。

## ○ ゲーム、コンテンツでも強み

ノンPCというキーワードで見れば、PC文化を中心に担ってこなかったぶんだけ、日本企業の強みが目立つ。たとえば、ソニーは映像、音楽の技術・ノウハウ、そしてゲーム機でこうした新しいノンPC時代をリードしようとしている。ゲーム機ではソニーの陰に隠れてしまった格好のセガ・エンタープライゼスや任天堂なども含め、この分野は日本の独壇場だ。その上のコンテンツも日本が強い。ポケモンは米国も席卷している。PCからネットワーク、そしてコンテンツという時代推移を描くならば、日本の強みはさらに発揮されることになる。

PCは、それまで専門家の所有物であったコンピュータを一気に大衆化させた。しかし、それにも限界がある。次のネットワーク社会には、またPCとは違ったデバイスが求められるということである。それはたぶん、テレビや電話、そしてゲーム機のようなもっと使いやすいものになるはずだ。

PCと共存する形で、さまざまな機器が登場してくることは間違いないが、そこに日本が復活するチャンスがある。

(平成12年6月20日受付)