

— あとがき —

メインフレームを頂点に、その周辺にソフトハウスを傘下に従えた我が国の情報産業が「日本語の障壁」に守られ順調に成長している間に、世界の状況は一変していた。アメリカの新興勢力がマイクロプロセッサやオペレーティングシステムなどの専門分野で各社が協業しながら、新しい世界共通のプラットフォームを創造し、世界市場を制覇してしまったのである。ユーザーが望む競争原理の働くオープン市場では、我が国の大手コンピュータメーカーの総合力は無力であった。

しかし、この衝撃は決して我が国の産業力を駆逐するものではない。むしろ従来の産業構造を打破し、市場競争原理を導入する絶好のチャンスと捕らえるべきである。世界規模の新たな協業体制に対応し、我が国の企業が世界市場に進出できる独創的な技術確立するときである。

メインフレームでは、ハードウェア部門・ソフトウェア部門・サービス部門を分離する動きが始まった。それは各専門分野で独立したビジネスをするためである。トータルソリューション提供事業では、自社製品に捕らわれない最適製品を組み合わせたシステムインテグレーションをすることが目的であり、既に、幾つかの成功事例も目立ち始めた。ハードウェア事業も、自社中心のシステムインテグレーション向けの部品提供ではなく、量産技術を生かしてターゲットは世界共通市場に向けた製品開発を始めた。ソフトハウスも、特定の分野に経営資源を集中して、ニッチ製品で世界市場のシェア獲得を狙っている。

しかしながら、今すぐ、我が国でマイクロプロセッサを作ることは不可能に近い。しばらくは、アメリカ生まれのアーキテクチャの世界で生きていく必要がある。我が国が狙う領域はマイクロプロセッサやパソコンだけの提供ではない。我が国の情報産業が今後狙う分野は垂直統合型企業の特徴を生かして、ハードウェアの生産技術・通信技術、そしてユーザー先で蓄積された業務知識とシステム構築ノウハウを駆使して、ユーザーに使い勝手の良いシステムを提供することである。その解は、「世界標準プラットフォーム」上に新たな枠組みで開発するアプリケーション分野に近い「専用プラットフォーム」と「ソリューションサービス」である。

この「専用プラットフォーム」の創造をベースに、従来のコンピュータ産業と情報サービス産業は、それぞれの産業の垣根を取り去り、更に、個人の心をつかむ技術・マルチメディア技術で先行するゲーム業界を加えて、個人・家庭・企業を相手とする巨大な「情報インフラ産業」に生まれ変わるに違いない。