

Y2K 問題すんで Y2K

2000.1.1

2000 年の元旦がどうなるかさえ見通せないというのに、その後 365 日のことなど知ったことではない。それでも何か言えというので、99 年を総括して、トレンドを読む。

1 ネットワーク

アメリカの 99 年は ADSL と CATV が激突した年。インフラをユーザが選べるようになった。2000 年にはインターネットの主流は「キロ」から「メガ」に移る。日本には 99 年もメガ系ケーブルは来なかった。でも日本の 99 年は i モード。そう、日本のメガはケータイで来る。来年の話だが。

メガ・ケーブルとメガ・ケータイ。米日は対称の道を行く。もうちょっと先を見通すと、日本の茶の間には光ファイバで「ギガ」が来るが、アメリカにはギガ系はとうぶん来ない。長期のインフラに投資する人がいないから。

2 合従連衡

アメリカの 99 年は通信キャリアが新旧を問わずくっついていった年。はしたなく。2000 年には 4 つぐらいの陣営に集約されて、ネットワークの競争は減る。日本の 99 年は NTT 再編。これからもまだキャリアは外資を含めて多様になり、競争は激化する。

99 年アメリカ、タダが横行した。タダの PC、タダの OS、タダの isp。そのぶんどこかで儲けなきゃならぬ。タダで客をつかまえて、別口でカネを吸い上げて、仲間うちで分け合う。そこでインフラとコンテンツとプラットフォームの垂直統合が進んだ。陣営ごとにビジネスモデルを組み立て、モデルの優劣を競う。2000 年にはその結果が出てくる。

日本はケータイが小遣いを吸い上げていった。インフラにカネが回っていった。そのぶん、CD やマンガが売れない。プロのコンテンツが恋人や友達とのチャットに負けた。2000 年、PlayStation2 が再度その構造を変えるか。

3 e コマース

アメリカの 99 年はドットコム系が天下を制した年。2000 年にはリアルビジネス系がネット対応を完成させ、ドットコム系を窮地に追い込む。ドットコム系は物流・在庫・財務システムを整備するが、顧客の期待に追いつかない。

日本はドットコム系とリアル系が同時に立ち上がってくる。特に旧タイプのリアル系企業がケータイでのインターネットビジネスを成功させていく。

99 年、バーチャルとリアルが結合した商品が話題をリード。レゴ・マインドストーム、ハスブロ・ファービー、ソニー・AIBO、i モード。デジタルを愛でるという点で、ウェアラブルは確実にその延長にある。だが 2000 年、日米ともに、ウェアラブルは来ない。理由？ウェアラブルは便利だからいい、という誤ったテーゼと、美的感覚の欠如。

4 それから

- 99年、MP3の年。インターネットをコンテンツの伝達手段として確立した。だがインターネットはまだ表現手段にはなっていない。そこがメディアとしての本番。2000年、それはまだ兆しが現れる程度。十代の天才アーティスト、早く出てこい。
- 99年、メモリ飛躍の年。ウチの近所のショップだと、27ギガのハードディスクが230ドル。1ギガ1000円の時代が来た。この調子だと今年中に1ギガ500円？もうすぐタダになるなこれは。日本ではカード型、スティック型、小さく薄いメモリが大衆化した。これで2000年、ケータイがPC化する。
- 99年、デジタルテレビが来なかった年。アメリカではサービスがスタートしたけど、まだしばらく波は来ない。イキそうでイカないの。日本はスタートが遅れてるが、始まったらすぐイク。
- 99年、ポケモンの年。アメリカを征服。日本コンテンツとして史上最大の事件。
- 99年、Y2Kの年。