



特別
企画

「少数に絶賛も、多数に非難」の
悲しきプロジェクトたち

IT史に輝く すべった テクノロジー



コンピュータ業界の歴史をひもとくと、まったく不名誉な理由で人々に記憶されている出来事の多さに気づかされる。それらは、すぐれたアイデアが必ずしも成功につながるわけではないこと、たとえMicrosoftでも過ちを犯さずにいられるわけではないことを、われわれに教えてくれる。しかし、「歴史に学ばない者はそれを繰り返すハメになる」との格言どおり、相も変わらず先達の失敗が繰り返されているというのが、この業界の実情だ。そこで本稿では、過去の失敗を今後の糧とするべく、過去20年の間に登場した“すべった”テクノロジーやトレンド、さらにはキーパーソンを振り返る。

Neil McAllister
InfoWorld米国版

ベスト
25

25位 IBM PS/2

1981年に登場した初代IBM PCは市場に大きな衝撃を与えた。それ以前のIBM製コンピュータとは大きく異なり、プロプライエタリなコンポーネントではなく既製パーツで構成されていたからだ。価格も企業向けとしては安価に設定されていた。

しかしIBMは1980年代後半、Compaq Computer(2001年にHewlett-Packardが買収)などのPC互換機メーカーに市場シェアを奪われてしまう。するとIBMはどうしたか。再びプロプライエタリなコンポーネントを採用することで巻き返しを図ろうとしたのである。

こうした経緯を経て1987年に登場したのが「PS/2(Personal System/2)」シリーズである(写真1)。PS/2は、IBM PCとのソフトウェア互換性を維持してはいたものの、新しいMCA(Micro Channel Architecture)のほうを優先させたため既存ハードウェアとの互換性を失ってしまった。

その結果、多くのユーザーはPS/2に乗り換えることなく、ハードウェア互換性が保たれている互換機のほうを使い続けた。そのためPS/2は、すでに大失敗に終わっていたPCjr、それに続くPS/1シリーズと同様、二匹目のドジョウは容易ではないことを業界に知らしめる結果に終わったのである。

写真1: 1987年に登場したIBM PS/2。独自性が仇となり、販売は低迷した



24位 バーチャル・リアリティ

1982年に製作された映画『トロン』には、コンピュータ内部の不気味な世界に送り込まれた登場人物の姿が描かれている。当時、このような世界が現実のものとなるのは21世紀以降だと思われていたが、映画公開から15年後、この世界を再現するバーチャル・リアリティ技術が登場した。

1990年代後半に流行したWebベースのバーチャル・リアリティのうち、火付け役とも言えるのがVRML(Virtual Reality Markup Language)である(画面1)。だが、残念ながら指先1つで情報を手に入れられるWebの世界では、こうした技術はあまり意味がなかった。道を行き、橋を渡り、階段を上って情報を届けるということを、わざわざWeb上でやる必要はなかったのである。

幸運にも、バーチャル・リアリティのコンセプトはSecond Lifeに引き継がれた。しかし、ご存じのとおりSecond Lifeは盛り上がり欠けている。その理由を、関係者らは宣伝が十分でないことにあると考えているようだが、実はそうではない。

実際のところ、メインストリームのユーザーはバーチャル・リアリティに熱中したことなどないのである。トロンに登場するライトサイクルに乗って仕事に出か

画面1: VRMLビューワ「Cosmo Player」で表示したテニス・コート。VRMLはマークアップ言語の一種である



け、ゲーム・グリッド上で顧客に会えるようにでもならないかぎり、Second Lifeを取り巻く状況が変わることはないだろう。

23位 ARCアーカイブ

もしライバル企業があなたの書いたコードを勝手にコピーして、あなたが作ったソフトウェアの改良版をリリースしたら、あなたはどうか反撃するか。裁判所に訴えて、相手をたたきつぶすのも1つの手である。1980年代、フィル・カツ (Phil Katz) 氏がSystem Enhancement Associates(SEA) のアーカイブ・プログラム「ARC」のクローン製品を公開したとき、SEAが取った行動がまさしくこれだった。

Katz氏によって書き直されたARCのクローンは、オリジナルのARCよりも高速に動作したと言われていた。しかしKatz氏は、SEAの製品からソースコードを盗用したとしてSEAに訴えられ、敗訴してしまう。

Katz氏の敗訴は多くのユーザーを落胆させた。彼らの目には、Katz氏のすぐれたソフトウェアにSEAが不当な圧力をかけているように映ったからだ。その後、新規に開発した「ZIP」をKatz氏が発表すると、ARCのユーザーはこぞってZIPに乗り換えた。その結果、SEAのビジネスは頓挫したのである。

22位 OpenDoc

Cocoa/Carbon APIがMac OS Xアプリケーション開発者の熱狂的支持を集めるはるか以前、Appleはもう1つの画期的なプログラミング技術に力を注いでいた。軽量かつモジュール型のコンポーネントを用いてアプリケーションを開発できるようにする、OpenDocと呼ばれる技術がそれだ。

OpenDocの考え方に従えば、例えばワープロ・ソフトは複数のモジュールの集まりにすぎなくなる。つまり、テキスト・エディタやスペル・チェッカー、ファイル・マネージャなどの集合体がワープロだというわけだ。OpenDocはこのような発想の下、適切なモジュール

を組み合わせてアプリケーションを開発できるようにしようとしたのである。

しかし、残念ながらこの技術が普及することにはなかった。結局のところ、ほとんどのアプリケーションは、Appleが考えるほど単純にモジュール化されているわけではなかったのだ。また、軽量とされたコンポーネントも、その名前とは裏腹に大量のメモリを消費することがあとになって判明した。結局、OpenDocは登場からわずか5年ほどで姿を消すことになった。

21位 プッシュ技術

1992年創業のPointCastが発案したアイデアは、確かに画期的だった。ユーザーがWebサイトをブラウズすることなく情報をリアルタイムで受け取れるよう、株価情報やニュース見出しなどをデスクトップに直接配信(プッシュ配信)するというのがそれだった。PointCastのあとを追って、同様のサービスを提供する企業が数多く現れたのは言うまでもない。

しかし、回線速度が限られていた当時のインターネット環境にプッシュ技術が与える影響を、残念ながらだれも予見できなかった。しばらくすると、企業のネットワーク担当マネジャーはPointCastクライアントの使用を禁止し、モデム接続の一般ユーザーは情報と一緒に送られてくる広告に閉口して、PointCastを使用するのをやめてしまった。

一時はNews Corpから4億5,000万ドルで買収提案を受けるほど勢いがあつたPointCastだが、ブームが去ったその2年後、わずか1,000万ドルで売却されている。

20位 Copland

失敗は取り返すこともできる——現在のMac OS XがすばらしいOSに仕上がっているのを見れば、この言葉の正しさは明らかであろう。だが、もしAppleが予定どおり1995年にCoplandという開発コード名の次世代OSをリリースしていたら、はたしてMac OS