



No.216

ティーブレイク
Tea Break

「早すぎた〇〇」

会員 工藤 由里子

皆様は、「早すぎた〇〇」と言われた商品やサービスをご存知でしょうか。

企業の“黒歴史”を講談で語る「神田伯山のこれがわが社の黒歴史」というNHKの経済番組があります。この番組では、「早すぎた〇〇」が紹介されています。先日、体育館のロビーのテレビでたまたまバンダイの「ピピンアットマーク」を取り上げた回が流れており、つい足を止めて見入ってしまいました。何故なら私はピピンアットマークのユーザーだったからです。

ピピンアットマークはバンダイとアップルが共同開発したゲーム機で、「マルチメディア機先駆け」とも言われた革新的なゲーム機です。発売されたのは1996年。皆様方の中にも購入された方がいらっしゃると思います。ピピンアットマークは、その特徴を一言で言うならば、「ネットワーク機能が付いたゲーム機+ α 」でしょうか。「ゲーム機+ α 」というのは、NHKの番組で言っていたように開発者側はピピンをゲーム機ではなく「コミュニケーションツール」として世に送り出したのです。開発者としては、ゲーム機という枠にとらわれない全く新しい概念のツールとしてピピンを世に送り出したのでしょ。けれども、ピピンが発売された1996年当時のネットワーク環境はまだ貧弱でした。あの頃のモデムの「ピー…ガガガー」という音を懐かしく覚えている方もいらっしゃることでしょ。その頃は、やっとInternet Explorer1.0が開始めたくらいでブラウザと言えばまだNetscape Navigatorが現役だったWeb黎明期。ネットワークというものはまだ人々の生活に根付いていない、そんな時代でした。開発者の目にはネットワークの未来の姿が見えていたのですが、消費者の目にはまだネットワークの姿すら見えていなかった。そのギャップによって、ピピンは開発者の意図する「コミュニケーションツール」としてではなく、「ゲーム機+ α 」という中途半端な評価を下されて「早すぎたマルチメディア機」になってしまったのかもしれない。

ピピンの発売から27年経った今、ゲームも家電もネットワークの時代になりました。時代がピピンに追いついてきた今だからこそ、NHKの番組でピピンが取り上げられたのかもしれない。

「早すぎたマルチメディア機」の次に思い出すのは、「早すぎたメタバース」です。近年、メタバースが脚光を浴びています。私は意匠を専門にしていますが、意匠界限でもメタバースに関する議論が活発に行われています。メタバースと聞いて思い出すのはセカンドライフ(Second Life)です。2003年からサービスが開始され、当時は電通をはじめ各社がこぞって参入しましたが、いつの間にやら話題に上らなくなりました。かくいう私も当時期待に胸膨らませてログインした一人です。セカンドライフは、ユーザーの分身としてアバターを使います。ユーザーは自分好みの外見に変更したアバターを操作して、3Dマップの世界を好きなように探索することができます。誰かとコミュニケーションを取ったり、イベントに参加したり、買い物をしたり…。コミュニケーションは文字のチャットを使います。と、ここまで聞いて賢明な読者の皆様はお気づきかと思いますが、セカンドライフは今でいうところのオンラインゲームに近いものでした。

実は、セカンドライフは現在もサービスが継続しています。セカンドライフの最盛期の2007年の月間アクティブユーザーは110万人とされています。そして現在は、70~90万人くらいとされています。数字だけ見ればあまり減って

ないように見えますが、現在大人気のオンラインゲームである Roblox の 1 日（「1 日」です。「月間」ではありません！）のアクティブユーザー数は約 5000 万人とも言われています。それと比べるとセカンドライフの凋落ぶりが分かります。

ではなぜセカンドライフは「早すぎたメタバース」になってしまったのでしょうか。2003 年当時を思い出してみると、あの頃は、電話をかけるときは、二つ折りの携帯電話（今でいう「ガラケー」）、インターネットやオンラインゲームをするときは主にパソコンを使っていました。ところが今はどうでしょう。「一人一台スマホの時代」と言ってもいいほどスマートフォンが普及しました。そして今やスマホ、パソコン、テレビ、携帯ゲーム機など、様々なデバイスでオンラインゲームを気軽に楽しめます。2003 年当時はオンラインゲームをしている人はパソコンやゲーム等に興味がある人達に限られていたのではないかと思います。現在では大人から子供まで幅広い層の人達がオンラインゲームを楽しんでいます。電車に乗っているときに周りを見渡してみてください。少なくとも一人はオンラインゲームをしている人を見つけることができるのではないのでしょうか。また電車に乗って出かけると、車内や駅でオンラインゲームの広告を 1 回は目にしていると思います。このようにオンラインゲームがとても身近になった今の時代と比べてみると、2003 年当時はオンラインゲームはごく限られた一部の人達だけのものであって、大多数の人にとっては遠い世界のことだったのだと想像できます。物理的にも心理的にも人々の身近にオンラインゲームが存在しなかったことが、セカンドライフを「早すぎたメタバース」にしたのかも知れません。

「早すぎたマルチメディア機」、「早すぎたメタバース」…こういった「早すぎた〇〇」は、他にもたくさんあるのだと思います。心理学によれば、人間の脳は、自分に関係のない情報は記憶しないようにできているそうです。つまり、見ず知らずの物や関心のない物は記憶に残りにくいのです。記憶に残らなければ人々の間に広まることもありません。「早すぎた〇〇」は、その商品やサービスの概念が新しすぎたために、人々の脳に受け入れられなかったものであるとも言えるのかもしれない。

ところで、日本弁理士会では 2019 年からダイバーシティ推進委員会が発足しました。世の中を見ると SDGs やダイバーシティという言葉はすっかり市民権を得ているように感じますが、日本弁理士会の中ではどうでしょうか？

ダイバーシティ推進委員会（今年度からの名称は D&I 推進委員会）が「早すぎた〇〇」と後世で語られないことを祈りつつ私も委員の一人として活動をさせていただいております。