半導体漫遊記 ㊽

湯之上隆

「イノベーション」への誤認識

「技術革新」って言うな

私は、企業や大学などで毎年20回ほど講演を行う。講演では必ず、「イノベーション＝技術革新」が誤認識であり、これこそが日本にイノベーションが起きなくなった元凶であると説明する。

では、イノベーションとは何か？　経済学者のシュンペーターは、「イノベーションとは発明と市場との新結合」と定義した。簡単に言えば、「爆発的に普及した製品」となる。爆発的に普及することが重要なのであって、技術が革新的かどうかは一切関係が無い。

だから技術開発を行った段階では、何もイノベーションは起きていない。その技術を使った製品が爆発的に売れて初めてイノベーションが起きたと言えるのである。

例えば、2006年にソニーが発売したプレイステーション3（PS3）。PS3には、ソニー、東芝、IBMが、5000億円を投じて、500人の設計者が5年かけて開発した革新的なスーパープロセッサCell（図1）。

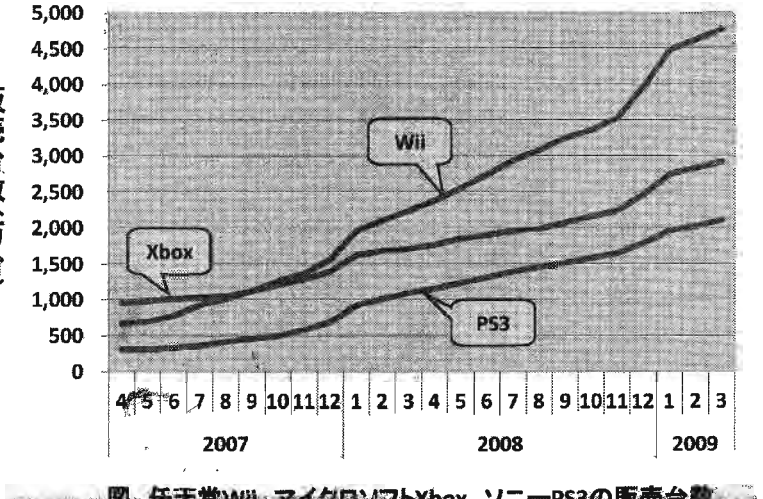

図　任天堂Wii、マイクロソフトXbox、ソニーPS3の販売台数

出所：http://gigazine.net/news/20090324_wii/を基に筆者作成

が使用されていた。

私は10年と11年にソニーで講演したが、その時、ソニーの技術者もPS3もCell1も「イノベーションを起こした」と確信していることを知った。

では、PS3は本当にイノベーションを起こしたのか？07年4月から09年3月までの販売台数を見てみると、PS3はライバルの任天堂のWiiおよびマイクロソフトXboxに大きく差をつけられていることが分かる（図1）。

任天堂は、プロセッサの高性能化路線はやめて、「お母ちゃんも、お爺ちゃんも、みんなで遊ぼう！」というゲームを作り出し、これまでゲームに関わったことがなかったような女性や高齢者層を取り込むことに成功した。つまり、ゲーム業界でイノベーションを起こしたのは、ソニーのPS3ではなく、任天堂のWiiである。

にもかかわらず、ソニーの社員は「Cell1はイノベーションを起こした」と信じ込んでいた。ソニーと言えば、トランジスタラジオやウオークマンなど、かつては日本が誇るイノベーションの申し子のような存在であった。そのソニーの社員が、こうなのである。

なぜ、このようなことが起きるのか？　ソニーの社員が「イノベーション＝技術革新」と誤認識しているからである。これは、ソニーの社員だけに限らず、多くの日本人がこのような誤認識をしている。

この誤認識の責任は、新聞などのメディアにある。新聞記事は、ご丁寧にも「イノベーション（技術革新）」と表記するからだ。これが、日本人に間違った概念をすり込んでいる。

その結果、イノベーションという言葉がはやるほど、日本にイノベーションが起きなくなってしまった。頼むから、イノベーションを技術革新と言わないでくれ！

（半導体漫遊記(57)のタイトル「模倣は技術革新に必須」は誤表記である。「模倣はイノベーションに必須」が正しいタイトルである。ここに訂正しておわび申し上げます）

（半導体技術者・社会科学者）