
【問 4】 携帯電話初期の普及拡大との比較

スマートフォン需要が最近において急増していることはそのとおりですが、類似の現象は携帯電話が普及し始めた 1990 年代後半以降にも生じています。この時には「携帯バブル」のような用語は作られませんでした。また携帯電話急増ペースが一服した後の問題も議論されず、むしろその後も携帯電話ブームが続いていたという印象が残っています。そうであるのに、今回スマートフォンの急増だけをことさらに取り上げて問題視する理由はどこにあるのでしょうか。

【問 4 への回答】

携帯電話普及初期の急増については御指摘のとおりです。末尾の図は JEITA 発表のものです。携帯電話端末の出荷数が、同生産がメーカーに解放（端末自由化）された 1994 年以後急増し、2000 年度 5,000 万台余のピークに達するまで、6 年間に 20 倍近く伸びたことを示しています。その内容は大部分第 2 世代携帯（2G）です。

2000 年代に入って出荷数は毎年度 5,000 万台前後の水準を維持しました。2008 年度以降は 3,000 万台強に減少しましたが、この間携帯電話の累積加入数が人口を超え、1 人 1 台以上の普及率を達成して必需品に近い存在になっています。かりに年間 3,000 万台が出荷数の「定常水準」とすれば、日本のユーザーは平均 4 年に 1 度のペースで端末を買い換えていることになり（テレビ受信機はこれが 10 年弱に 1 度であることが知られています）。

次に第 3 世代（3G）の携帯サービスは 2000 年代に入って開始され、現在までに第 2 世代から第 3 世代への移行がおおむね終了しています。つまり 2000 年代の端末供給は、2G への新規需要と、2G から 3G への買換需要の双方を含んでいたわけですが、またもとより現在のスマホ需要は、大部分第 3 世代からの買換で構成されています。

「需要急増とその終了」をかりに「バブル」と呼ぶことにすると、携帯電話第 2 世代についてはたしかに「バブル」が存在したとすることができます。1990 年代後半の数年間で需要がピークに達し、その後横這いに転じたことから、端末・基地局等の供給について（第 3 世代への転用分を除き）かなりの規模の遊休人員・設備が生じたと思われれます。「携帯バブル」の用語は使われませんでした。それは 2001 年に終わった「IT バブル」の一部であったと考えられます。もとよりそこで生じた遊休分は、余剰人員の抱え込みや設備の期限前償却などの形でメーカー・ベンダーの費用に計上され、端末・基地局などの供給価格を押し上げ、結局は消費者の負担になりました。

「バブルの被害」を生じさせる遊休人員・設備の大きさは、当初の需要増大のスピードに依存します。スピードが速いほど、つまり「バブル」の立ち上がりが鋭いほど被害は大きくなり

ます。この点からすれば、日本の携帯需要が 1900 年代後半の数年間という短期間にゼロから 1 人 1 台水準まで立ち上がったことが日本の携帯サービスの高価格を生じ、日本の携帯産業の国際競争力を低下させた一因でもあったと行うことができるでしょう。

米国や北欧諸国では 80 年代末から携帯電話の普及が始まり、時間をかけて 1 人 1 台の状態に到達しました。これに対して日本では小型携帯端末（ハンディ端末）の開発が遅れ、海外からの輸入もおこなわず、端末自由化による価格低下も 1994 年になってようやく実現しました。御承知のように携帯電話は「移動中のコミュニケーションの可能性」つまり「歩きながら電話が使えること」から生ずる大きな便宜・満足をもたらします。1990 年代前半には、日本人の多くが安価な携帯通信サービスの実現を渴望していました。これらのことから、1990 年代後半に需要の急速増大が生じたのでしょう。

この「第 2 世代携帯の急速増大」を抑制すべきであったか否かは、難しい問題です。筆者は、バブルとその被害が生じたにしても、やむを得ない結果であったと考えます。当時携帯端末価格も通話料金もまだ高水準でしたが、余裕のあるユーザーから購入が拡がりました。価格が少し下がると、小遣いのすべてを携帯電話に注ぎ込む若者が珍しくなくなりました。海外事業者・海外製品を導入しないという前提の下では、携帯電話の普及をあえて遅らせる必要はなかったと思います。（海外からの導入の是非はまた別の難しい問題ですので、ここでは議論しないことにします。）

次に第 3 世代携帯の「バブル」は、第 2 世代に比べて小規模でした。もとより第 3 世代では第 2 世代より多数の高機能サービスが利用できましたが、「携帯を持たない状態と持っている状態との差」に比べれば、第 2・第 3 世代の差ははるかに小さかったと考えます。その結果、第 3 世代携帯の普及・移行は、2000 年代の約 10 年間をかけて進行しました。供給の増大から生ずる「遊休分」も、第 2 世代にくらべて何分の 1 かであったと推測します。（問 1 への回答「図」を御覧ください。そこでの「急速成長ケース」が第 2 世代に、「通常ケース」が第 3 世代に相当します。）

上記を念頭に置きつつ今回の「スマホ・バブル」を考えると、それは第 2 世代の普及初期に似ている点があります。「端末上でコンピュータ機能をフルに実現する」ことから、スマートフォンが「移動中のデータ・コミュニケーションの可能性」を与えているからです。第 2 世代携帯が「世界中の誰とでも自由に通話する能力」を実現したのと同様に、スマートフォンは「世界中のすべてのオンライン情報に双方向アクセスする能力」を実現しています。「スマホ・バブル」発生の主要原因の 1 つです。

他方で「スマホ・バブル」には、第 2 世代と異なる点があります。それはスマートフォンによるトラヒックの急増です。その結果電波の逼迫、つまり有限・稀少な自然資源の枯渇が心配

されているわけですが、これは第2世代には無かったことです。これに加え、第2世代のバブルは高水準の端末価格・通信料金にもかかわらず発生しました。これに対して「スマホ・バブル」は、低価格（ゼロ価格）を意味する「料金定額制」から生じています。他社との競争上の必要という理由はあるにしても携帯事業者が定額制にこだわり続け、逼迫が生ずる限界までトラヒック急増を容認することは、バブルのスケールを拡大し、その終了から生ずる被害（遊休人員・設備等）を増大する結果を生じます。筆者は「断崖に向かってアクセルを踏み続けている」ようなものだと思っています。このように遅かれ早かれ大きな損失を生ずる事態に対しては、「一刻も早く料金従量制というブレーキをかけるべき」です。

図1： 移動電話国内出荷台数推移（年度）JEITA

<<http://www.jeita.or.jp/japanese/stat/cellular/2011/11.html>>

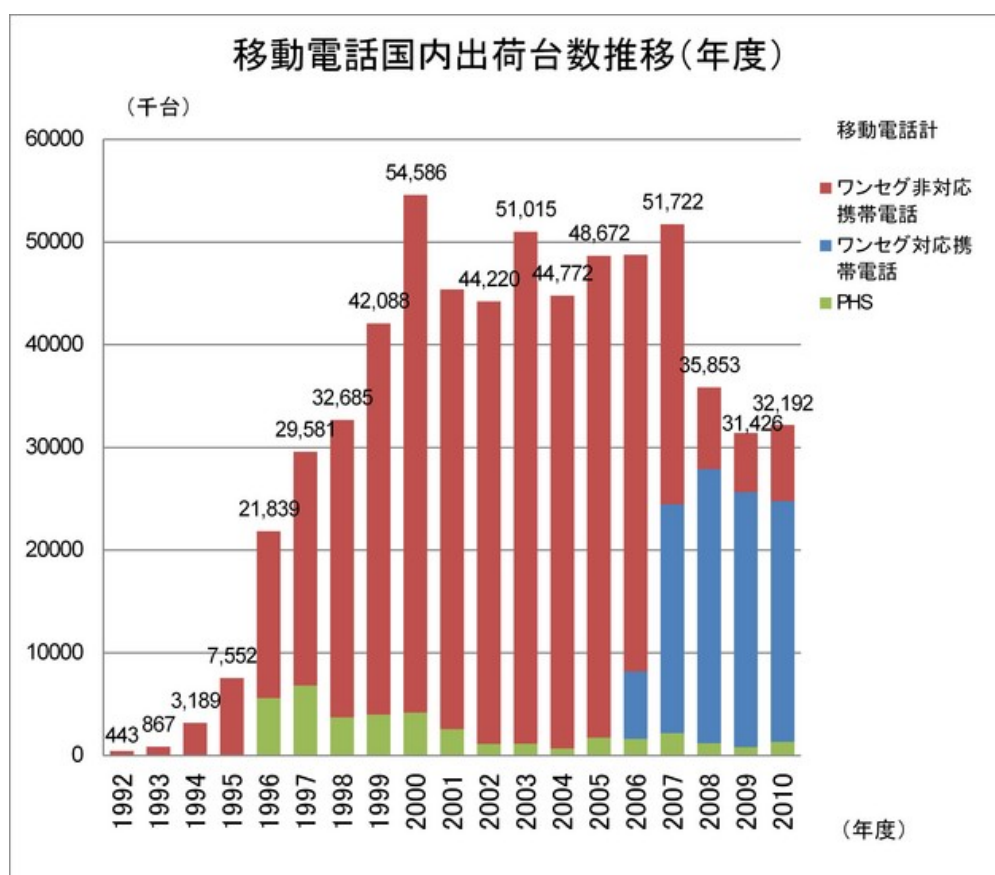


図 2： スマートフォン出荷数、比率（JEITA）

