

Architecture
Product
System

*tagtype*を
ご存知ですか？

僕はひどく後悔しています。

それはtagtypeが『バトル&ゲット！ ポケモンタイピングDS』に間に合わなかったことです。タイピングソフトの『バトルゲット』は、ブルートゥースのワイヤレスキーボードを同梱したポケモン関連商品なのですが、僕はこれにワイヤレスのtagtypeを同梱させるべきだったと思います。

そのためには、まずtagtypeについて、知ってもらわなければいけません。

それには直接tagtypeのホームページ(<http://takram.com/tagtype/>)を閲覧してもらうのが、はやいのですが、簡潔に言えばキー入力インターフェースです。

tagtypeは田川欣哉さんによって生み出されました。それも一人の友人のために、です。

その友人、えとう乱星さんはポリオ(小児麻痺)の後遺症のために肢体障害を負っているのですが、当時近所に住んでいた田川少年と遊ぶとき、ビデオゲームを一緒にしていたそうです。パット型のコントローラーであれば、不自由なくゲームをプレイできたいらしいのです。

作家であるえとう乱星さんは、時代小説をキーボードで文章を打って書いていたのですが、しかし後遺症のために非常に入力しにくく、キーを打つのに苦労していました。

それを横目で見っていた田川さんは、えとうさんがキー入力する手助けとして、後にtagtypeと呼ばれるキー入力デバイスを発案します。

それはビデオゲームを一緒に遊んでいた思い出の中で、コントローラーで不自由なくゲームをプレイしていたのを思い出したからです。

「ゲームのコントローラーのような入力デバイスがあれば、えとうさんが楽に文章を打てる」そこで、ゲームコントローラーのような入力デバイスを開発に取り組みました。開発にはトライ&エラーを繰り返して、いくつものプロトタイプを経て、ホームページ上にある形に納まりました。

左右片側に五つずつのボタンと、複数の補助キーで文章入力するtagtypeは、アルファベットのローマ字入力の応用で、KのキーとAのキーを入力すると「か」のひらがなを入力できるように、母音あ系の「か」のボタンを押してから、もう一度「か」のボタンを押すと、「か」が入力されるシステムになっています(図1-1参照)。

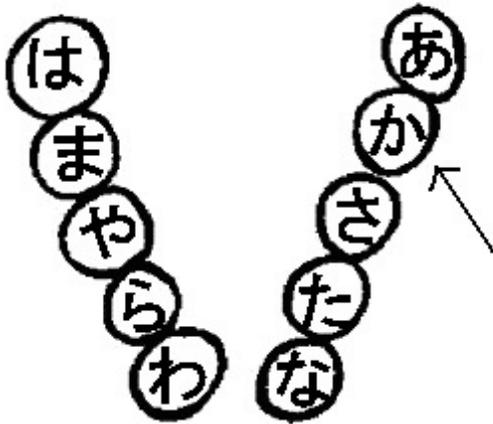
現在、えとうさんが文章を入力するとき、tagtypeで入力します。ハンディキャップがあっても、文章を書くことに不自由しなくなったのです。

以上がホームページの「tagtype history」のページを基にした、tagtypeの開発ストーリーです。僕はtagtypeを「友情のプロダクトデザイン」と呼んでいます。田川さんとえとうさんの間に友情があるから、tagtypeはプロダクトされたのです。

結果的な話なのですが、スーパーファミコン(当時プレイしていたであろうと思われるゲーム機)のコントローラーはユニバーサルデザインだったのです。バイキンマンが基地の巨大端末のインターフェースを未だに変えないのは、このような理由があったのですね。

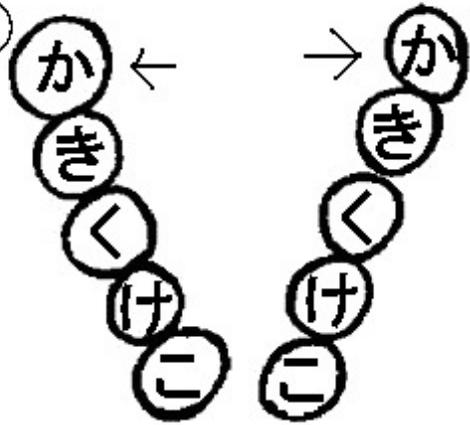
それから、田川さんはちゃんと特許を取っています。これから、tagtype関連の特許をとる場合、ほとんどが実用新案になり、田川さんの特許が基幹となる、ことでしょう。

①



「か」を入力したい場合、1回目の入力で「か行」のキーを押す。

②



五つのキーが「かきくけこ」に対応。この際の入力で、かのキーを押すと「か」が入力される。

ホームページ参照を前提とした図。

さて、僕はにんしん側の人間なのですが、件の『バトルゲット』は批判をせざるをえません。苦言を呈すれば、宮本茂さんが「CADのゲームを作りたい」と言って、スタッフに止められているのに作ってしまった過ちを犯していないでしょうか。プロデュースを担当した任天堂の岩田社長はブラインドタッチができます。キーボードをノールックでテキストを打てるのですが、それは宮本さんが「絵が描けること」と同じではないでしょうか。

「誰でも絵が描けるわけではないから、CADを応用したゲームを作っても売れない」

と、周辺スタッフに言われている宮本さんのように、

「誰でもブラインドタッチができるわけではないから、タイピングソフトを作っても売れない」

ということになります。なによりも、tagtypeのホームページでは「キーボード・バリア」として指摘されています。

ポケモンの名前を打つのは、ゲームを表す構文としては正しいでしょう。「ポケモンの名前をキーボードで打つ」のだから、名詞の表現としては申し分ありません。ただ、「キーボードで打つ」という動詞の表現を成立させるために入力装置としてキーボードが必要なのですが、キーボードで入力することに何も驚きがありません。

そこにボタン入力式のパット型コントローラーから、モーションデバイス方式のリモコン型コントローラーにイノベーションした、Wiiで行ったサプライズがありません。

『バトルゲット』のセールスが芳しくなかった場合、そこを見誤っています。

タイピングソフトと同梱で一万円を切るのは、破格のプライスであることは、認めます。ただ

、価格上は評価できますが、価値という点でイノベーションが無い以上、評価できないのです。
たしかに、キーボードは安価で大量に生産できる利点に着目し、さらに普及台数が多ければ、DSでタ

イピングソフトが移植・新作問わず出せるようになるという点で、

ところが、DSのカートリッジの隙間（四隅）に埋めるようにして受信機を備えている特殊な構造（<http://www.nintendo.co.jp/ds/interview/uzpj/vol1/index.html>）ですから、他社がソフトを出したくても、参入を控えざるをえないのでは？ と、思われます。いわゆる「参入障壁が高い」ということに突き当たるのです。

他のメーカーは、タイピングソフトをリリースするためには、任天堂に技術供与をしてもらわなくてはなりません。なにより、カートリッジの生産コストが通常と同じではない可能性が高い。そのコストを負担するのは、ユーザーであるか、メーカーであるか、顧客優先であれば答えは出ますが、それではメーカーがソフトリリースに「二の足を踏むこと」になってもおかしくありません。

だからこそ、tagtypeで入力するタイピング系・ビデオゲームをリリースすることが、先決であったと考えます。

それは任天堂のコンソール（据え置き機）、Wiiの周辺機器としてリリースするのが、状況分析として選ばれると考えていました。

ハードウェアの良化

僕のアイデアとしては、2・3年前の時期であれば、Wiiでtagtypeをリリースするのが面白かった、と思います。

その頃に出したアイデアをここに。

それを仮にプロジェクト名を『Wii tagpe』と命名しましょう

tagtypeには二つの顔を持っています。それは前章で触れた通り、パット型ゲームコントローラーが起源であり、もう一つは肢体障害者の利便のために造られたという、その両面を踏まえることによって、設計販売の仕組みを整えることになると思います。

だから、パソコンの周辺機器としてプロダクトすることをあえて塞ぎ、起源に一度立ち戻り、普及のため、ゲーム機のコントローラーに「原点回帰」をして戻る設計を試みるのです。

カッコウの託卵のような方法です。もう一度、ゲーム機によってtagtypeを抱卵させるのです。あるいは鮭が生まれた川に帰ってくるようなもの。

そこで遡上先に選んだのは、Wiiなのですが、ソフトのWiiシリーズに連なるものとして、Wiiを冠してみました。仮定の話です。

タグプと縮めたのは、言葉は縮めることによって、意味が付随するからです。『Wii fit』は本来、『Wii fitness』のはずですが、フィットネスを縮めてフィットとしたことが、まさにフィットしているのです。

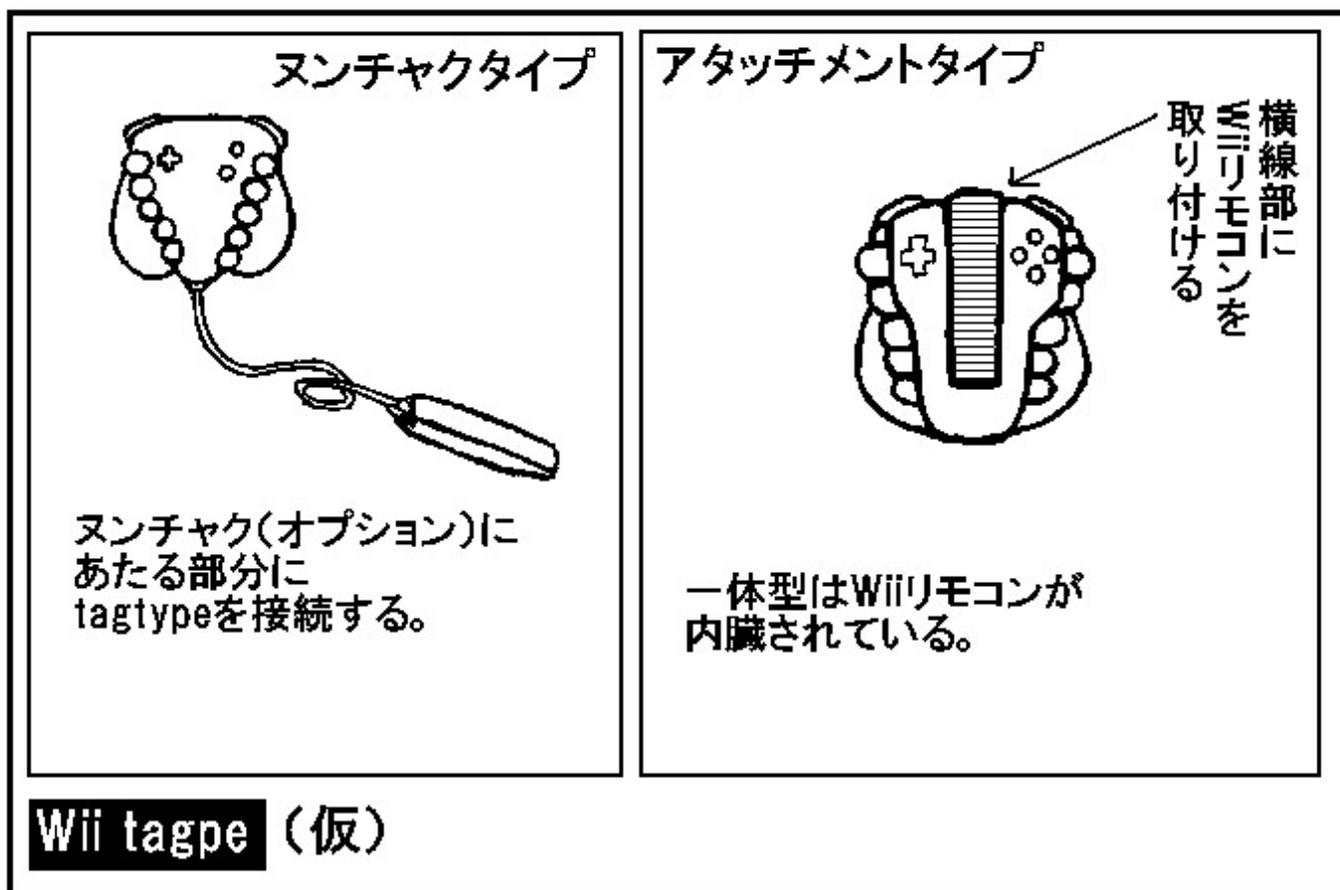
tagtypeの話にもどりますが、「カウチに寝ながらテキストを入力できる」という、基本コンセプトを変えてはいけません。ですから、常にカウチの上に乗って、製品テストをすることになるでしょう。

タグプと縮めたのは、言葉は縮めることによって、意味が付随するからです。『Wii fit』は本来、『Wii fitness』のはずですが、フィットネスを縮めてフィットとしたことが、まさにフィットしているのです。

tagtypeの話にもどりますが、「カウチに寝ながらテキストを入力できる」という、基本コンセプトを変えてはいけません。ですから、常にカウチの上に乗って、製品テストをすることになるでしょう。

なによりも、ゲームユーザーはリラックスした状態でゲームをプレイしたいのです。堀井雄二さんも、寝っ転がってWiiを遊んでいたらしいです。そのくらい、遊びとしてのリラックスが必要なのです。デスク前のビジネスシーンではキーボード、ソファの上のプライベートではtagtype。ワイヤレスキーボードでも、伏せているなら入力可能ですが、仰向けでは入力できません。病院のベッドで備え付けられている食器を置く台のようなものが、別途に必要です。

ワイヤレスであるというのが、非常に有効的です。コードがからまって、ゴチャゴチャする心配が無い。



illustrated gotochihi

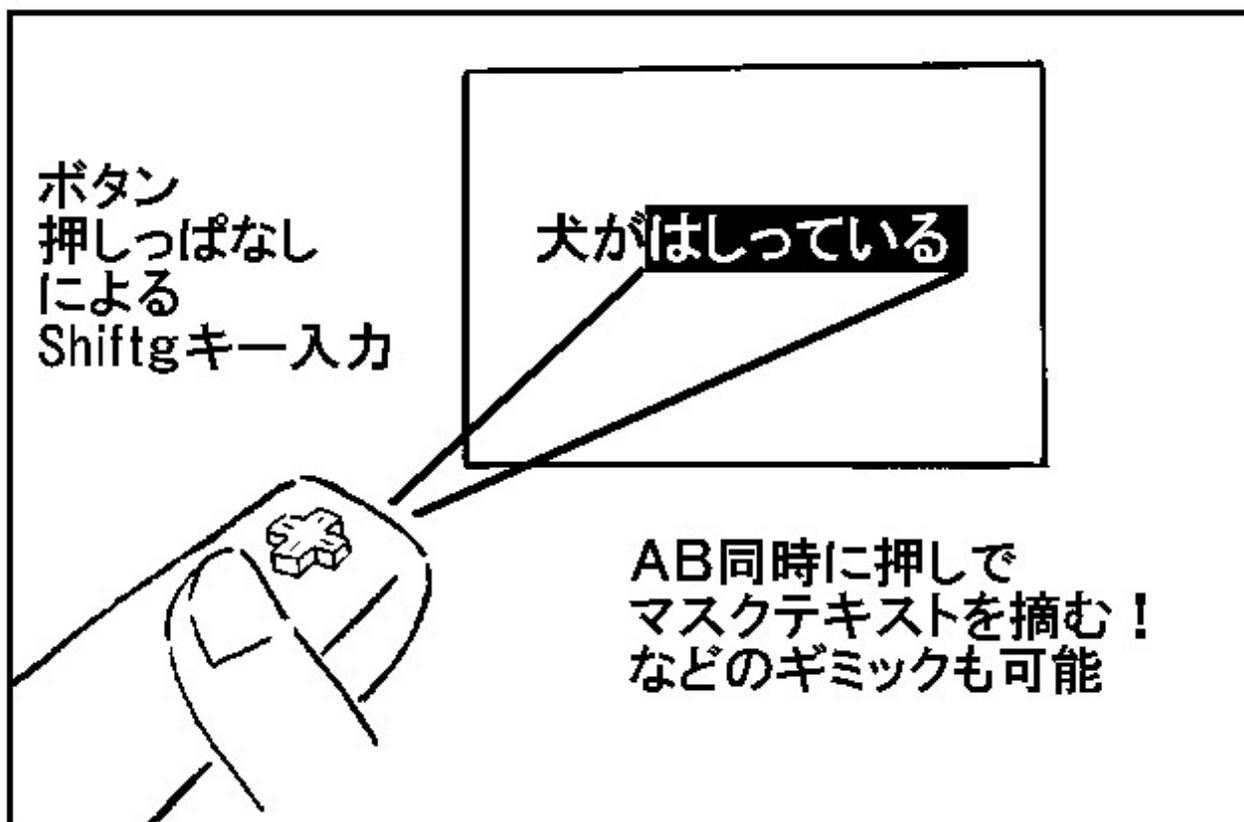
なによりも、ゲームユーザーはリラックスした状態でゲームをプレイしたいのです。堀井雄二さんも、寝っ転がってWiiを遊んでいたらしいです。そのくらい、遊びとしてのリラックスが必要なのです。デスク前のビジネスシーンではキーボード、ソファの上のプライベートではtagtype。ワイヤレスキーボードでも、伏せているなら入力可能ですが、仰向けでは入力できません。病院のベッドで備え付けられている食器を置く台のようなものが、別途に必要です。

ワイヤレスであるというのが、非常に有効的です。コードがからまって、ゴチャゴチャする心配が無い。

ダグプの場合、「アタッチメントor一体型」のパット系統（図II-1 右側参照）とコードをリモコンに繋げた「ヌンチャク型（図II-1 左側参照）」の二系統三タイプに分かれます。（後述にはWii Uのタブレット型の場合の図も）

Wii リモコンを中央の空間に配置してtagtypeと接続するアタッチメント型、tagtypeの中にWiiリモコンを仕込んだ一体型は、ほぼ操作系統が同じです（そのため、図説では一体型を省略しました）。Wiiリモコン付属のヌンチャクと同じように、オプションとしてtagtypeをコードで接続するのがヌンチャク型。

AボタンとBボタンがエンターキーとバックスペースに対応する、既存のゲームプレイ方式と同じで、後はサイドのトリガー型ボタンで、「かな」「カタ」などの入力方式の変更を行います。



illustrated gotochihi

ここまでは、二系統ともほぼ同じ操作法です。

しかし、この二系統、微妙に操作方法が違うのです。

パット系統でボタンが多いのは、リモコン操作よりも、できることの範囲が狭いからです。

ヌンチャク型であれば、リモコンのポインタを使って、文字を摘む（図11-2）。あるいは画面上にある予測変換や漢字変換の表示をリモコンのポインタで選択する。

対して、パット系統はモーションデバイスを使った漢字変換機能もあります。

基本的には、tagtypeは十字キーの操作で漢字変換をします。十字キーの上下で任意の漢字を選んで、Aボタンで決定します（キーボードと変わりありません）。それを、パットの縦振りで、漢字をチョイスするのです。

つまり、今までのtagtypeにワイヤレス、ポインタ、モーションデバイス、ジェイロセンサーを加えたtagtype2.0がタグプなのです。Tagtypeからタグプに名前が略されたことが、日本の縮小化技術が駆使されたことを暗喩しているのです（『Wii fit』も）。

そのハードウェアを史上最高のコンシューマハード、Wiiでリリースするのです。

別にWiiの周辺機器として、プロダクトしなくてもいいのです。

tagtypeの普及ができるのなら、Xboxでもプレイステーションでも、どこのプラットフォームでもいい。

ただ、警告として、「アメリカナイズされた企業は、ビジネスパートナーに不利な契約を強いる」という点は、忘れないでおくべきでしょう。

ドラッカーの本のように、エピソードを挿入すれば、

電子書籍を販売しているあるIT関連会社が、マイクロソフトから接触を受けた。電子書籍販売のノウハウがあることで業務提携をしないと。

契約段階まで来たが、契約書をリーガルサービスを提供する方に見せると、「問題のある点が見受けられる」と、指摘されたので契約を取りやめることにした。

それからマイクロソフトは態度を豹変させ、敵対的対応をするようになった。

などのような出来事が起きています。慎重にビジネスパートナーは選ばなくてははいけない。

ソニーについても、同じことが言えます。実例として『プロジェクトX リーダーたちの言葉』から引用してみましょう。

小松が乗り込んだ西ドイツでは、一年経っても何と一台もトランジスタラジオは売れなかった。ついに営業マンの一人が過労で倒れて帰国する事態にまでなった。そんな時、小松に声をかけてきたのが、ブレーメンの若き貿易商ヘニング・メルヒャーだった。

「ドイツ人は日本製品を相変わらず粗悪品と思いこんでいる。イメージを逆転させるには、高級店に絞って売り込むべきです」

二人が選んだのは、北部最大の都市、ハンブルグの高級ピアノ店、世界に名が轟いていたスタインウェイの店だった。この最高級店で日本のトランジスタラジオを扱ってもらえないか、有料で一週間だけ展示させてもらう約束を取り付けた。

ここで小松は秘策を展開する。ドイツ人学生十二人にソニーのラジオのことを説明した。「世界最小であり、ポケットブルであり、自由自在にいつでもどこでも自分だけのためのラジオを楽しめる。今までの日本製品とは訳がちがう。よかったら営業に力を貸してくれ」学生を雇いサクラに仕立てたのだ。

「持って歩けるし、これはいいラジオだ。これ、下さい」

「いや、これはただの展示品でして……」

こんな店頭でのやりとりを一週間繰り返した。台本まで書き上げたキメの細かい演出だった。一週間後、ラジオを引き取りに行ったとき、スタインウェイの支配人が今度は向うから仕入れを頼んできた。(今井彰『プロジェクトX リーダーたちの言葉』文芸春秋)

皆さんもご存知のとおり、サクラとは詐欺師の隠語です。当時のドイツの国内法では、刑法に違反することをおそらくしています。つまり、海外のプロモーションで詐欺紛いのことをしていたのを、公共放送が称揚していたのです！

すでに時効成立も考えられますが、ドイツの国内法で「国外にいる期間は時効停止とする」なら、サクラ行為による商法違反で、重い場合は執行猶予付きの懲役か禁固が科せられる可能性が、現在でもあります。

海外のクラッカーはこういうことを、知っているのかもしれませんが。

統計的な裏付けがあるのではないのですが、執行役がある会社には、東電やソニーなど、諸問題を引き起こす会社があることは指摘しておきます。

一応、アイデアとして、ワンハンドタイプのタグプもあります。脳溢血による半身不随や、先天後天を問わず片手切断の方にも使えるようなユニバーサルデザインを目指した設計になると思います。

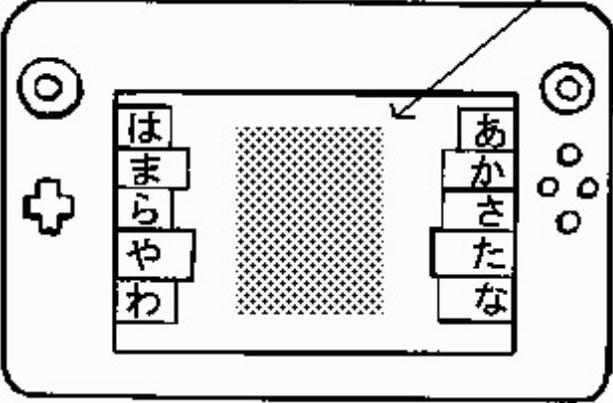
その場合、スマートフォンなどのタッチパネルと競合することになります。それが実は「脅威」であることは、後に語ります。

しかし、それも、Wii Uのタブレット型コントローラーで、「脅威」は解消されるでしょう(図II-3)。

そもそも、タッチパネルでの入力ホームページでもあるように、バイオでのデモンストレ

ーションの方が早いのですが、ソニー側は食指が動かないのか、私の印象ではtagtypeに冷淡です。

Wii tagpe Wii U ver.



この空間に
ファンクションキーや
コピーしたテキスト、
変換中の漢字などを
表示する

ipad でも応用可能

illustrated gotochihi

ハードとしての性能を向上させた上で、tagtypeがリリースされるなら、その付属のソフトも、それなりのものを用意しなくてはなりません。

キー入力未経験者は、普通のキーボードでは2時間程で、入力に慣れてきます。対して、tagtypeの開発にかかわった工業デザイナーの山中俊治氏の話では40分程でtagtypeの入力に慣れるそうです。

この40分間がタイピングソフトとして重要な時間帯となるのです。

覚えなくてはいけない入力テクニックを優先順位が高いものから十項目をピックアップして、チュートリアルゲームを作ります。

そして、一項目につき3分一本のミニゲームを作り、事前のルール説明に1分間の時間制限を設ける内容とします。すると、tagtypeの操作習得時間と一致するのです。

三分間をワンセットにする。それくらいが、一息で集中できる時間とされます。ミニゲームが終わると、息を抜くように次の説明がやんわりとはじまるのです。

この三分間をワンサイクルにするのは、理由があります。

真鍋 やっぱりゲームのクオリティって、ちょっとしたキッカケで変わるでしょ。技術があって、やる気もあっても、いくつかセオリーを知らないと駄目っていうのがありますから。そのセオリーっていうのは、たぶん十項目くらいなんですよ。それを厳密に守れば、十項目に当てはまるかチェックしていけば、ゲームは成り立つという。そのセオリーっていうのは、人に教えないことにしてます。酔っぱらったら教えちゃうけど(笑い)。『チョコマーカ』なんかは、その辺のセオリー通りに作りました。よく言うのは、「プレイヤーに血圧計をつけてプレイさせるべきだ」と。血圧って、三十秒くらいのサイクルで上がったたり下がったりしてて、それが三分でいったんドーンと下がるので、そこで休憩させなければいけない。集中力って三分間ぐらいしか持ちませんからね。そういった人間の体内リズムに沿って作るんです。……あ、一個バラしてしまいました。(がっぷ獅子丸『ゲーム業界のフシギ』大田出版)

いわゆる、「面白くなくて素晴らしすぎるゲーム」の製作者である、エコー・ソフトウェアのプレジデント真鍋の言葉ですが、実は調べてみると、3分間でひとつのサイクルが終わるゲームは、多々あるのです。おそらくドラッカーの言葉にあるように「真摯さ」が足りないから「人」に惑わされるのでしょうか。重要なのは「正しい」か「正しくない」であって、「正しい人」か「正しくない人」ではない。エド・ウッドの映画がおかしいからといって、映画人として彼の言葉がおかしいとは限らない。

三分でいったん血圧が下がると思われるのを見計らって、ミニゲームを終了させ、休憩として

次のミニゲームのルールの事前説明を挟み込む。チュートリアルゲームの構成は、このように考えています。

さて、具体的にミニゲームで何をするのか？

ポケモンの名前をローマ字入力するなど重要なのですが、アイデアとしては、促音、拗音、撥音の入力時、ボタンを浅く押すという仕様を学習するミニゲームを予定しています。

そういうことは面倒じゃないかと、思われるかもしれません。

プログラムを作る側、ソフトをプレイする側、どちらも、「プログラムを組むのが面倒そうだし」「プレイするのがやっかいなゲームだ」と。

しかし、東京大学で行われた講義によって、実は何十年も前からゲームユーザーはそれをしていたとわかります。

イラストは、『スーパーマリオ・ブラザーズ3』のマリオが、クリボー踏んづけて思い切りジャンプしてる瞬間です。ボタンを一回だけ軽く押したときのいわゆる「小ジャンプ」と、ボタン押しっ放しのいわゆる「大ジャンプ」ですね。

これって実はすごいんですよ。ピョコッと跳びはねるときはコントローラーのボタンをチョンと押すだけで、高いところへ跳び上がるにはボタンをグッと押しっ放しにするわけでしょう。つまりボタンの押し具合がジャンプの「実感」になっているんですよ。

これはプログラム上の演出テクニックですけど、日本のゲーム評論では、こういうテクニックの妙というのはこれまであまり語られませんでした。ゲームを批評・批判するなら、背景色がどうだとか動きがどうだとかポリゴン化けがあるとか言う前にまず、ボタンの押し具合がジャンプの高さと体感的につながっているというプログラム・テクニックを論じなければダメですよ。ボタンを押し続けた分だけ高く跳べるといって、地味なようできて高度なりアリティ演出は注目に値します。(岡田斗司夫『東大オタク学講座』講談社)

引用文にあるとおり、マリオをプレイしたユーザーは「小さいジャンプ」をするために“軽く押した”ことがあるのです。そして、作る側も軽く押すと「小さいジャンプ」をするように、プログラミングができるのです。『マリオ3』は、二十年も前にリリースされたソフトです。つまり、二十年以上前にできたことを、応用するだけなのです。

そして、ゲームユーザーも二十年前に受容できていたのですから、現在でも受容可能です。なんの変則的操作でもなく、簡単にこなせることなのです。

これは、tagtypeの構造上、ボタン減らしのために、必要な仕様となります。コストの面でも、ボタンひとつにつき製造コスト百円と単純に考えても、ボタンを減らすというのはコスト減に繋がります。キーボードの場合、大量生産によるスケールメリットで、キーひとつにつき、コスト十円か二十円ほどと思われまます。

入力の話に戻りますが、左右どちらでもいいのですが、片側に濁音、片側に清音の仕様であれば、濁音のある行を入力できます(図III-1)。あ行とや行の拗音のある行も、これで可能

です（図Ⅲ-2）。

しかし、は行の場合、清音と濁音ともう一つ、半濁音があります。左側にある「清音・濁音・撥音」キーを押すのがtagtypeの仕様ですが、キータイプ数を削減するためにも、タグプではボタンを“軽く押した”場合に撥音が入力できる仕様になります。

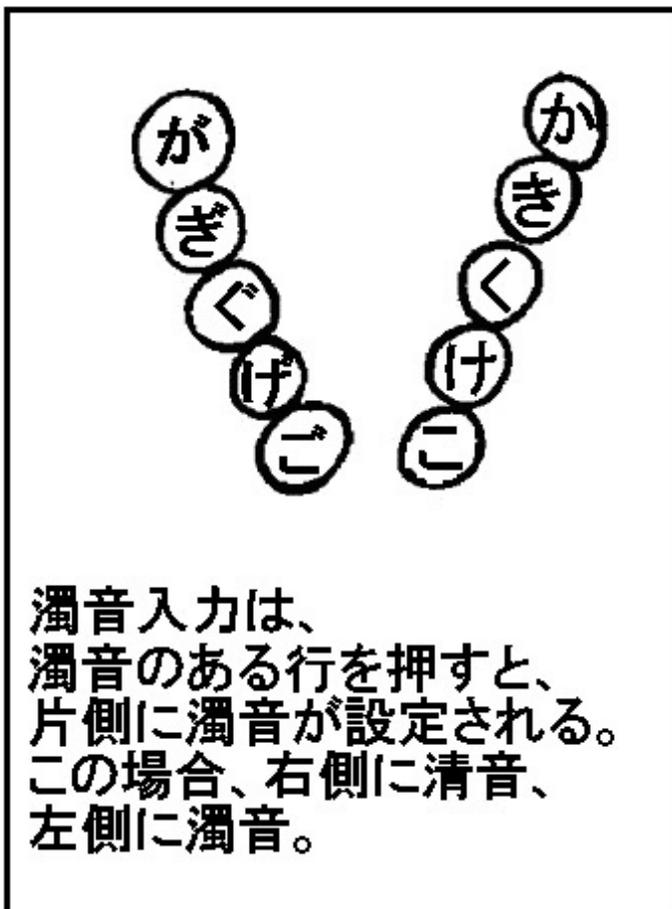
他にも、パットを横に傾けて、目とボタンの距離的差から高い方（近）が清音で、低い方（遠）が拗音などのジャイロセンサーによる入力方式の一時的な方式の変更(shiftキーの押しっぱなしのようなもの)などのいくつかの方法論も用意してあります。モニタリングの結果で採用の有無が決まります。

軽く押すのに対して、反対に“押しっぱなし”にする入力は、アルファベットの全角入力です。長押しで、アルファベットが全角化するのです。

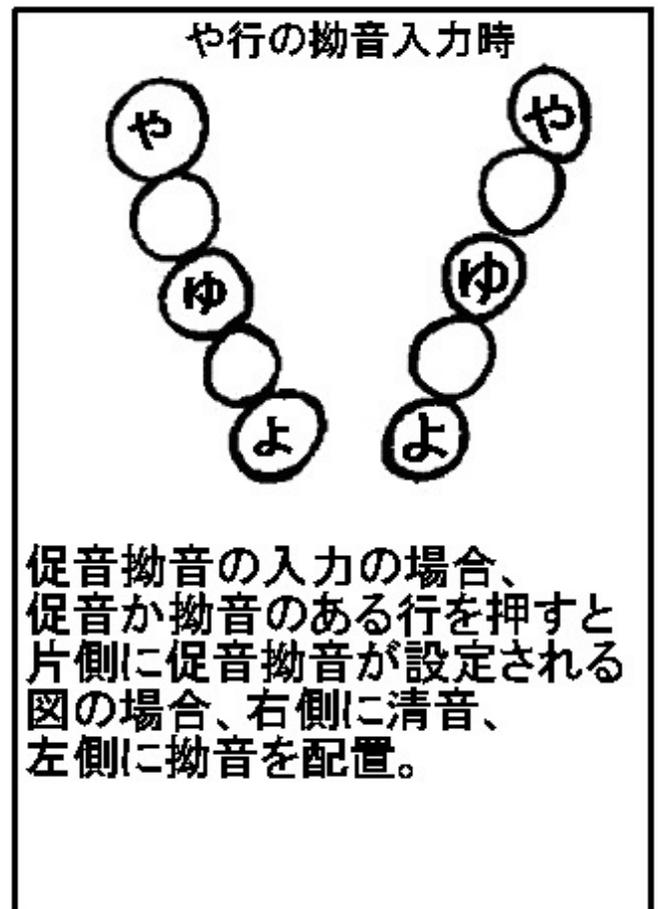
図Ⅲ-3を参照してほしいのですが、まずアルファベット入力方式に切り替え、アルファベットの並ぶボタンから、入力したいアルファベットを選び、次に右側に大文字、左側に小文字が並ぶ仕様にします。ただ、押すだけでは半角入力になります。

これらは、日常的な体感を参考にして操作に置き換えています。

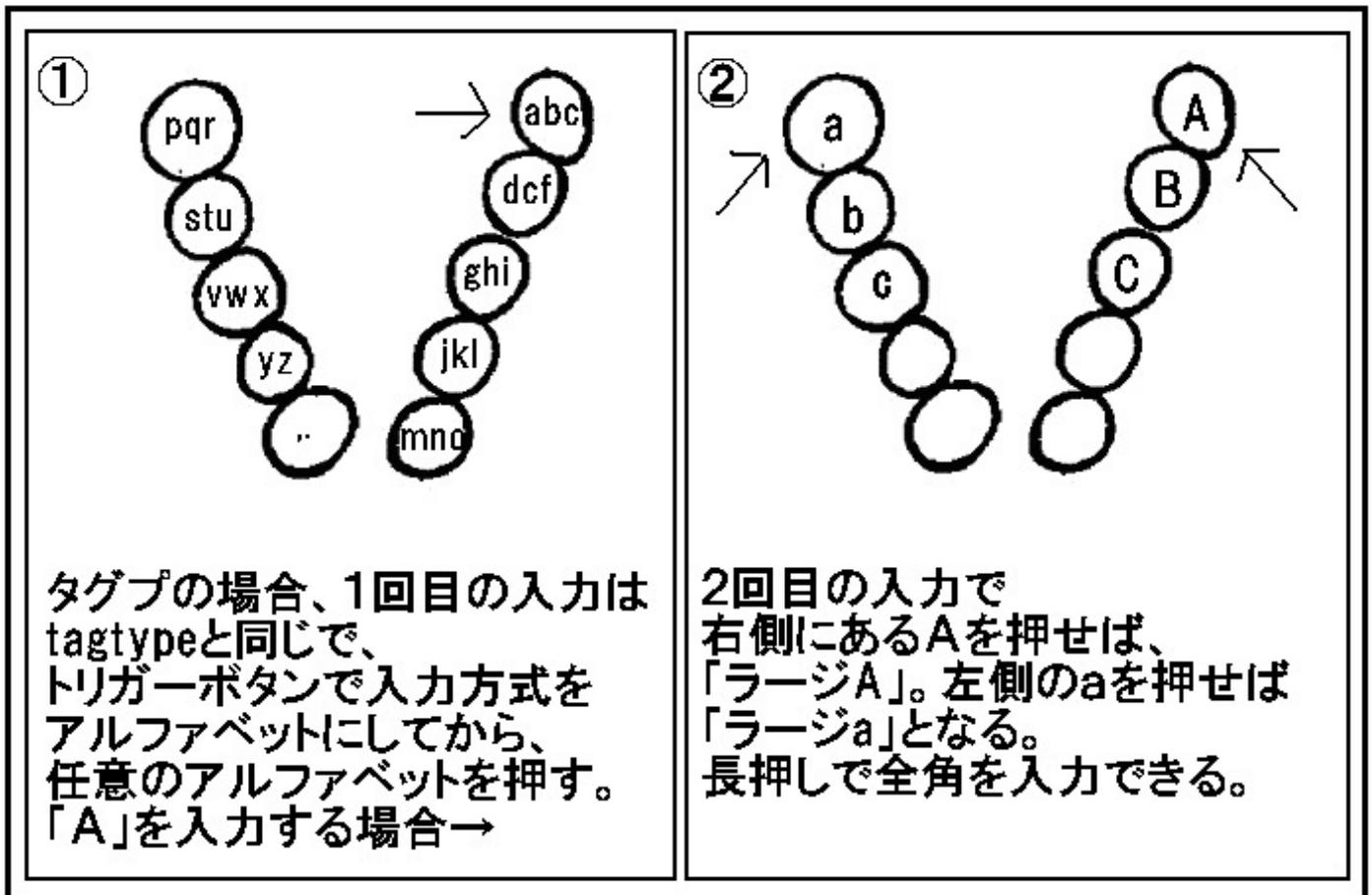
“軽く押した”と促音時の発音が感覚的に一致しているはずです。



図Ⅲ-1



図Ⅲ-2



深く押すことでのアルファベットの全角化は、ハンコを押すとき、力強く押すのに似ています（念を押すことによる「全角化」）。

このように、“ボタンの押し具合がジャンプの高さと体感的につながっている”ように、操作入力方式も日常的な体験から取られた方式にするのです。

ピックアップする十項目は、

「①ひらがな入力②カタカナ入力③漢字入力④濁音入力⑤促音拗音入力⑥半濁音入力⑦アルファベット小文字入力⑧アルファベット大文字入力⑨アルファベット全角入力⑩記号数字入力」

と、順番は変わりますが、おそらくはこの十項目をクリアできれば、ある程度の文章は入力可能でしょう。

この十項目以降は、今までのタイピング・テクニックの応用となります。

そこで、タイピングゲームの面白さの検算に用いられる技法は、ロジェ・カイヨワの「遊びの四分類」です。「競争」の要素を与えるためにタイムレコードやスコアを入れ、「模擬」の要素のために定型文の問題を出し、「運」の要素を出すために難しい問題と簡易な問題をランダムに出す。

これらが、バランスよく、高度に仕込まれるとユーザーに「眩暈」を引き出させるのです。それは能動的眩暈（操作）と受動的眩暈（視覚・聴覚・触覚の刺激）を循環化した「イリンクス・サイクルの最適化」を目指すのです（ただ『パックマン』の岩谷徹には否定されました）。

付属するおまけとして、文書を作成したら、ファイルに保存できる機能を持たせます。Wiiに入れるSDカードに文書を保存して、コンビニのコピー機にプリントアウトできる仕様にしなくてはなりません。

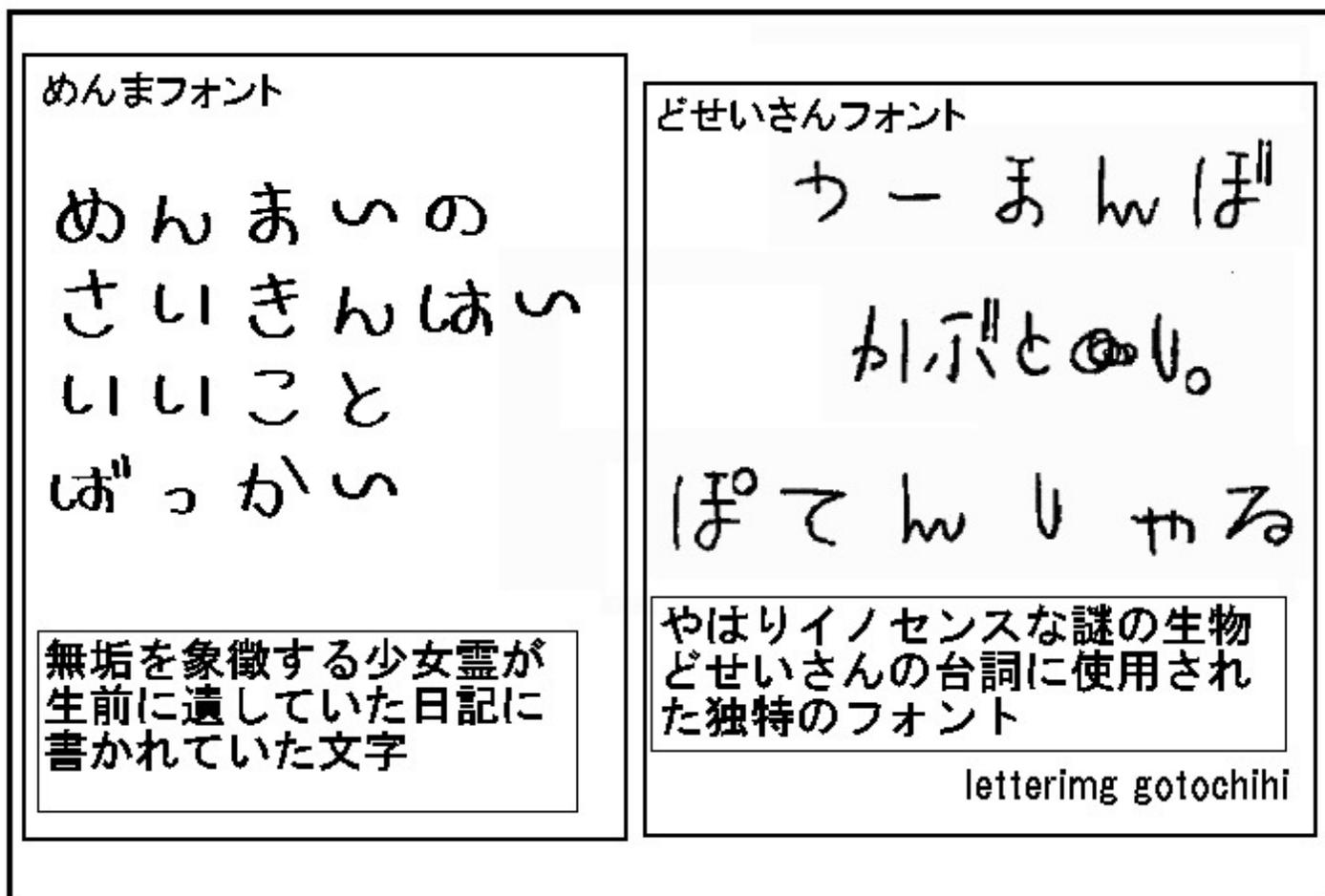
便箋などの付属のオプションは、デザイナーがいれば充実します。

個人的には“めんまフォント”とか“どせいさんフォント”とか、できればいいのですが（図III-4）。それはよくばりでしょう。許諾などの折衝がかなり面倒です。

『Wii tagpe』のテレビコマーシャルのようなイメージでは、おばあちゃんが庭に咲いた花を、タブレット型のコントローラーで写真を撮り、タグプタイプの入力様式にしたタッチパネルでメール文を書き、そして、メールを遠く離れた孫に送る……Wiiなら、これが通信機能やWiiメニューの操作で可能なのです。

なによりも、tagtypeの設計思想に則しています。

tagtypeは、もともと老若男女をユーザーターゲットにしているからです。



タグプ金庫の設立

今までのことは、tagtypeをスワット分析をした結果、導き出されたポジショニングです。

スワット分析とは、強み（S）、弱み（W）、状況（O）、脅威（T）の英単語の頭文字を取った頭字語、SWOTの四要素を分析する、マネジメントの基礎的手法を応用していたのです。

図IV-1にあるのが、僕が個人的にtagtypeをSWOT分析した表です。ただ、留意してもらいたいのは、限りある情報での現状分析であって、具体的にキーボード市場調査を深くつつこんで行えば、現状分析が変わることもありえます。常に現状は流動しています。

では、順を追って分析結果を説明しましょう。

・「強み」

今まで説明してきたように、習熟時間の早さ、デスクでなくても入力できる利便性が、強みであることは間違いありません。前々章と前章で強みを生かしたハード及びソフト作りを展開することを示しているので、これ以上の詳述は必要ありません。

・「弱み」

tagtypeが既存のキーボードとの価格差が出ることは、否めない。キーボードは大量生産が可能ですから、低価格に押さえることができます。対して、tagtypeは少量生産から始まるのですから、大量生産の効率性から比べて価格が割高になるのは、必至です。

何より、後発デバイスであることから、ユーザーに存在を知られなくてははいけません。広告展開や営業をして、まず知ってもらうことから始まります。そのビハインドはあるでしょう。

・「状況」

状況のOを見ればわかりますが、tagtypeは普及していません。

この「普及していない」ことを、「市場が無い」と見るか、「市場余地がある」と見るかで、評価は分かれます。

僕は「市場余地がある」と見ています。プロブレムチャイルドではなく、クエスチョンマークと判断しています。

なぜなら、キーボードマーケットに具体的なtagtype製品が販売されて、消費者に受け入れられなかった、というわけではないので、「市場が無い」と見るのは不確かな観測であるという意見になります。

あとはキーボードと比べて、特許料を支払なくてはいけないという点ですね。タイプライターに関する特許が切れているから、キーボードが廉価に生産できます。（だから、『バトルゲット』はキーボードを同梱して、あの価格なのです）

これは弱点というよりは、状況に過ぎません。いずれ状況は変わるでしょう。

・「脅威」

図にある通り、タッチパネルの入力方式はたしかに脅威です。

「ハードウェアの良化」でタグプのリリース時期が、二・三年前であればよかったと書いた理由は、ここにあります。iPhoneの登場前であれば、ユーザーに驚きを与えられたと思います。しかし、スマートフォンのタッチパネルによる文字入力は、tagtypeの「デスクでなくても入力できる」に拮抗しえるものです。だから、脅威なのです。

<p>強み</p> <p>習熟が早い</p> <p>デスクでなくてもキーを打てる</p>	<p>状況</p> <p>市場には普及していない</p> <p>特許があることによって参入障壁が高い</p>
<p>弱み</p> <p>後発デバイス</p> <p>既存キーボードとの価格差</p>	<p>脅威</p> <p>タッチパネルでの入力</p> <p>ジェスチャー操作</p> <p>アップル</p> <p>イノベーションテクノロジー</p>

図IV-1 tagtypeのSWOT分析

ところが、タブレット型のパソコンの場合、タッチパネルであれば、逆にtagtypeの入力方式が有効的であると評価しています。図II-3にもコメントを書きました。（今すぐiアプリでtagtypeの入力方式のワードソフトを販売するべきだと思っています）

ジェスチャー入力といえば、キネクトですが、もちろんキネクトもまた、脅威です。キネクトによる文字入力はまだ、完成したものがありませんが、いずれ、優れた入力方式が開発されるでしょう。それは脅威となることは、誰もが予想されることです。

脅威の黒枠に白抜き文字は、将来予想される脅威として、イノベーションテクノロジーで、tagtypeが陳腐化しないとも、限らない。（本来なら、tagtypeの登場で、既存キーボードを陳腐化させねばならなかった）

そして、アップルを脅威としたのは、「ジョブズは存在するだけで脅威である」からです。

スティーブ・ジョブズは大学生時代にカリグラフィーを学び、パーソナル・コンピュータであれば、一つの文章を複数のフォントに変更させる機能をつけられると考え、それが切っ掛けでアップルを設立したと言われています。Macシリーズがデスクトップパブリッシングに特化していたのは、このような設計段階から製作者の意図があって表れていたのです。（「ソフトウェアの応用」でフォントのことに触れたのは、パソコンの歴史を振り返り、求められるであろう機能としてフォント変更機能を加えるべきと判断したからです）

逆に言えば、アップルがtagtypeに興味を示すことに、期待しています。

ですが、ジョブズは2011年八月に健康面を理由に経営から退きました。そして、十月に人生最大の脅威には勝てず、天に召されました。

もう、アップルには用は無い。

むしろ。あちらの方が田川さんに用があるはずです。

ここで、スワット分析の「弱点」に戻ります。というよりも、キーボードの「強み」である、特許料を支払わなくていいという点に着眼します。前述した通り、特許料を支払わなくてもいいということは、キーボードには安価に生産できる理由があるということです。

つまり、経営学でよく言われる「参入障壁が低い」ということになります。参入障壁が低いと、価格競争が起きて、製品の市場価格がさらに安くなるのです。それはユーザーが得をします。

このような廉価版キーボードをT型フォードになぞらえると、タグプが目指すべきはGMの高級車なのではないか、と思えます。フォード車が普及しきったら、GMが高級車戦略をとって成功したように、タグプもユーザーニーズに合わせる戦略をとるべきでしょう。

ですから、前々章で「デスク前のビジネスシーンではキーボード、ソファの上のプライベートではtagtype」としたのは、家庭内であれば書斎で持ち帰った仕事を片付けるときにキーボードを使用し、リビングで寛ぐときにテキストを打つときはtagtypeという、住み分けをイメージしたのです。つまりポジショニングですね。

ここで、フォードの言葉とスローンの言葉を引きましょう。前者は説明不要のフォード社の創始者、後者はゼネラル・モーターズのアルフレッド・ピーター・スローンのことです。

フォード「全ての車庫に一台の車」

A Car for Every Garage.

スローン「全ての予算と目的のための車」

A Car for Every Purse and Purpose.

この二つの言葉のCarの部分をKeyに代入し、構文も添うもの書き換えましょう。

「全ての机に一つのキーボード」

A Key for Every Desktop.

「全ての予算と目的のためのキーボード」

A Key for Every Purse and Purpose.

全ての机にキーボードはすでに普及しました（これはジョブズの功績）。現在は次の段階、予算と目的のためのキーボードを製作販売するのが、フォード社からGMに自動車市場のシェアが移った自動車業界の歴史から見て、将来像となるでしょう。

これはキーボードが普及しきったとしてもスローンの言葉のように、tagtypeを求める目的に適う、予算にあうユーザーがいるということです。むしろ、大衆車としてのキーボードが普及しているからこそ、高級車としてのtagtypeが潜在的に求められていると考えられるのです。

ここに、前述のスワット分析の状況で「市場が無い」と判断しない理由があります。そもそも、設計段階からtagtypeは老若男女、個々のニーズに合わせることができるといえるキーボードです。子供用には耐久性のあるものを、女子には丸くてピンクを、高齢者には軽く柔らかい、などの外装を変えることができ、しかし、根幹はユニバーサルデザインとして機能する。

そこで重要なのは、スローンの言葉にあるように、ユーザーの予算と目的に沿う物にしていかなければいけません。これはイノベーションモデルで言えば、クライン型の段階のため、徹底し

た市場調査が必要であり、潜ったら引き返せないほど深く調べなければならないことが言えます。

さて、僕が懸念していることは、田川さんの基幹特許が期限切れしたら、キーボードメーカーが「ワツ」と類似品をハイエナのように作る可能性が、あるということです。

それはあまりにも、酷い。

特許権者の権利を篡奪しないためにも、必要な処置を考えなくてははいけません。

それを是正するためには、tagtypeの二つの顔のうち、肢体障害者の利便のために造られたという面を捉えなおすことになりました。

tagtypeにハンディキャップ価格を設定するのです。そして、その差額分を補填する寄付を募る非営利組織を設立します。そして、特許使用料も、この寄付金で補填して、「参入障壁をある程度低くする」という、ビジネスレジームを作るのです。

ビジネスモデルという言葉にはビジネスの穢れを取り除こうという、嫌いがあります。むしろ雛形から体制にしていく志向がなければ、実現性を高められません。そのために、あえてビジネスレジームと、僕は呼ぶことにします。

このレジームの中心部に位置するのは、やはり非営利組織となります。

この非営利組織は基金のようなものと、考えるのが間違いでもないのですが、特許使用料の補填や、優先順位は低いアカデミックプライス（いわゆる学割）を視野に入れると、基金とするのは適切でない気がするので、フランスでは有名な金庫と呼ぶことにします。（そもそも基金は行政・立法府が設立するらしいので、個人・民間が設立するものなのか、ちょっと疑わしい）

今僕はドラッカーの『非営利組織の経営』を読んでいます。この金庫は組織形態としてはNPO(非営利組織)法人として活動するのが望ましい。

特許権者の利益を守り、ユーザーのプライスの利便を獲得し、障害者のハンディキャップを是正する。三方鼎得、それがこの非営利組織の目的です。彼にタグプ金庫と名づけましょう。

タグプ金庫は特許権者のエージェンシーを委託されて、特許利用に関する交渉窓口にも、なる。知財管理も請け負う機能もあるということです。

基本的に、タグプ金庫に寄付された資金は、価格の是正のために投じられますが、あるべき資産運用法として、tagtypeを生産・販売するキーボードメーカーの社債・株式を購入する、という手段もあります。このようなことは、マッチポンプ方式で「よくないこと」と思われるかもしれませんが、グループ企業では金融系会社から資金調達とするのは、よくあることなのです。企業単体で見れば外部金融ですが、グループ全体からすれば「内部金融」なのです。

tagtypeを生産・販売するメーカーは、特許使用料の補填を金庫に要請するステークホルダーですから、そこへ資金を投入するのは、tagtypeの普及を促進するためにも、適切な処置と思われませんが、理事会および役員会で議決が取れるか、難しいでしょう。

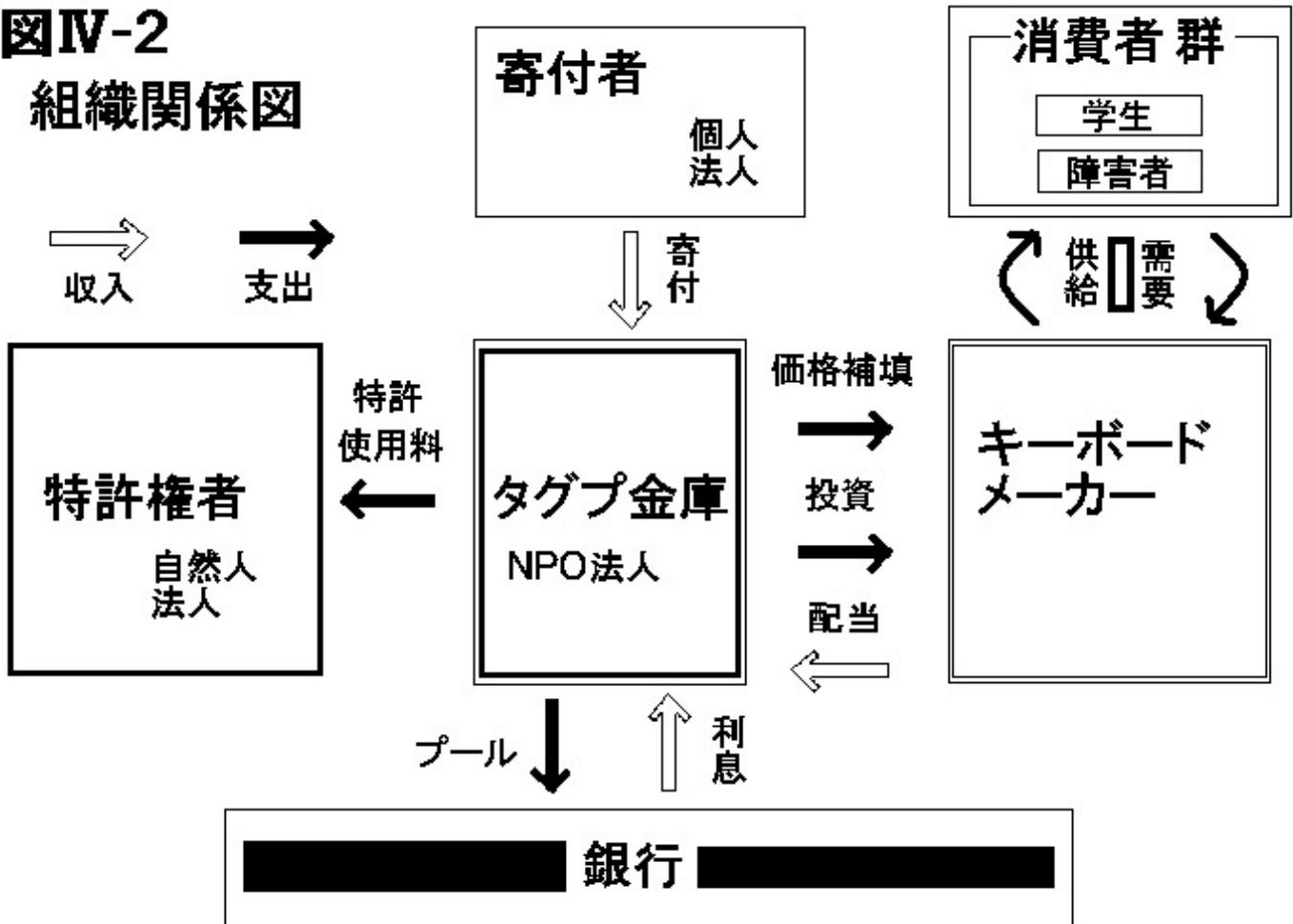
それにたとえ、NPO法人であっても、資産運用して利益が得たら、税金を払います。年利10%で一千万円の社債を購入して、百万円の利益を得たら、二・三割は税を支払います。しかし、金利の低い銀行の普通・定期預金でも税は支払いますし、ゼロ金利と言われる現在では、その利益は微々たるものです。

最終目標としてあるのは、利子のみで特許使用料、ハンディキャップおよびアカデミック価格の費用補填をすることにあります。それにはノーベルの遺産並に、お金を集めなければいけま

せん。前述した『非営利組織の経営』にあるように理事の仕事は、寄付金を集めることにあります。そこで、CSRの一環として、企業に寄付を呼びかけるというのが、理事の基本的な仕事になります。

「特定消費者のプライスの補填」や「企業からのCSRによる寄付」や「キーボードメーカーへの出資」などをまとめて図にすると、図IV-2のような、組織関係図となります。レジームの中心部にタグプ金庫があります。

図IV-2
組織関係図



しなくていい心配として、プールした資金が潤沢になり、毎年支払う補填金費用以上に利子が増える場合、そのお金を横取りするという人が出てきたりするのです。学校法人などでは、モラルハザードでそういうことがおき始めています。企業経営の外部監査役のように外部から監査する役が必要不可欠でしょう（お金を取り扱うのだから）。

ただ、普通のNPO法人には必ず、監査する監事があるので、健全な組織運営をしていれば、着服や横領が起きたりしないはずですが。それは一般的な企業であっても同じですから、不祥事は起るものなのです。

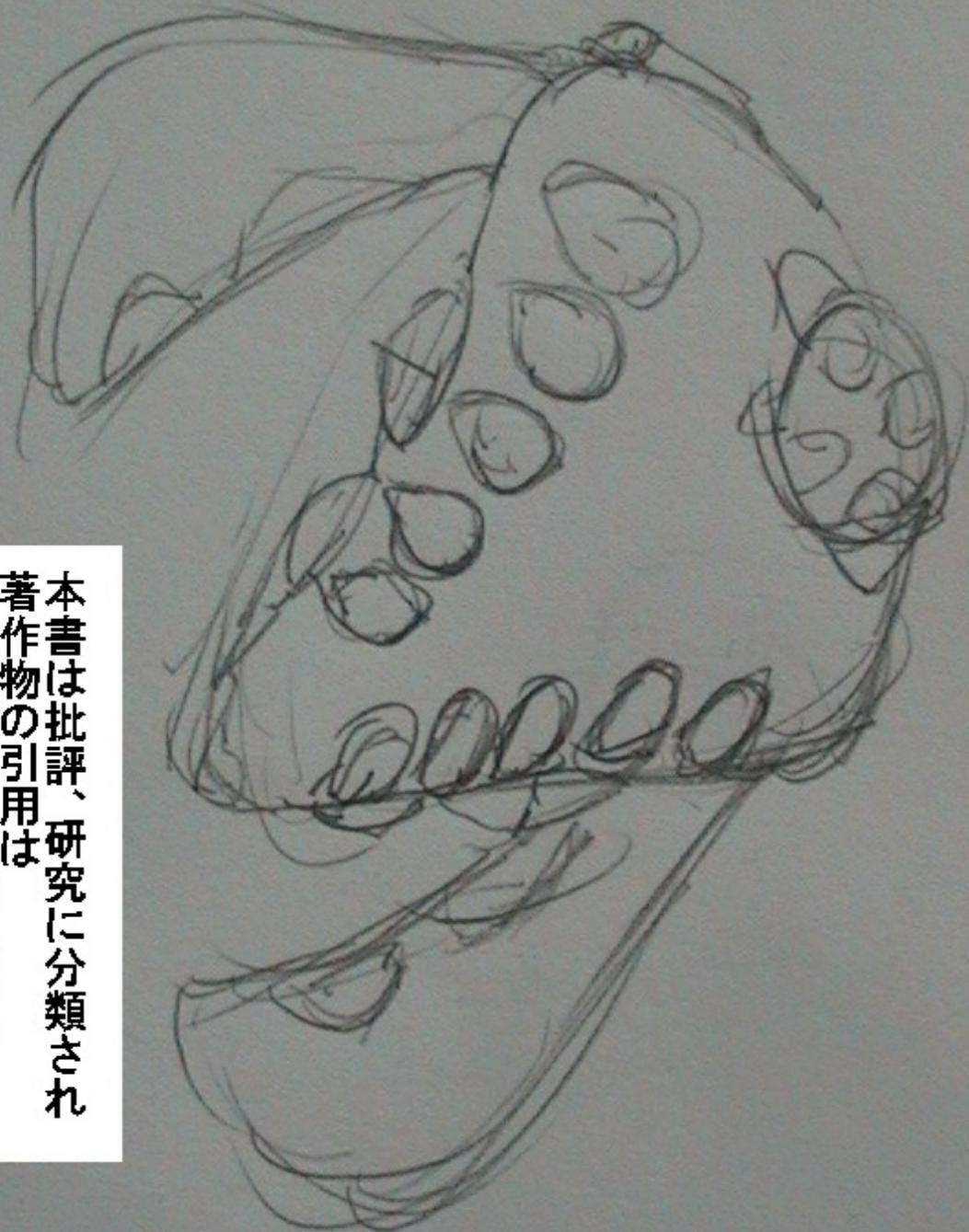
以上、tagtypeについて触れ、ビデオゲームへの周辺機器として提示し、ソフトウェアの出来について語り、最後にそれらの地盤となるビジネスレジームを説明しました。

未来、これを読まれる皆さんのお手元にtagtype、あるいはタグプ(tagtype2.0)が届くように願います。

tagtypeを「ありえない未来の思い出」には、絶対にしない。

それをここに宣言して、本稿を終わりたいと思います。

bookキャプション
tagtype、それは友情のプロダクトデザイン。
そのダグタイプが、もしも任天堂のコンソールにオプションとしてリリースされたら、という仮定の話である。



本書は批評、研究に分類され
著作物の引用は
著作権法32条によって、
許される利用である。

ホームページにあるtagtypeのプロトタイプ ラフ
インダストリアルデザイナー山中俊治のイラストを元に、
五島千尋自身がラフスケッチ。裏表紙のデザインに添えた。