

イノベーションの普及と株価の推移
～インターネット～

画期的なイノベーションとして登場した「インターネット」

今や、多くの人々の生活に欠かすことのできないインターネットは、次世代の社会インフラを担うイノベーションとして1990年代以降に大きく注目され、米株式市場では、多くのインターネット関連企業が誕生し、続々と上場しました。

2000年前後には、インターネット関連企業に対する成長期待先行の「理想買い」により株価が急騰した(ITバブル)後、利益が出ていない企業に対する「失望売り」から急落も経験しました。その後は、利益成長に伴う「現実買い」によって株価は上昇基調となり、インターネット関連企業を多く含むナスダック総合指数は、現在、ITバブル時の最高値の2.5倍程度の水準となっています。

当時、インターネットというイノベーションはまだ初期段階にあり、インターネットの将来性や、まだ利益が出ていない関連企業に対して成長への確信が持てない投資家も数多くいました。しかし、現在、世界を席巻するIT大手企業は、新たなサービスなどで市場を切り拓き、大きな成長を遂げてきました。

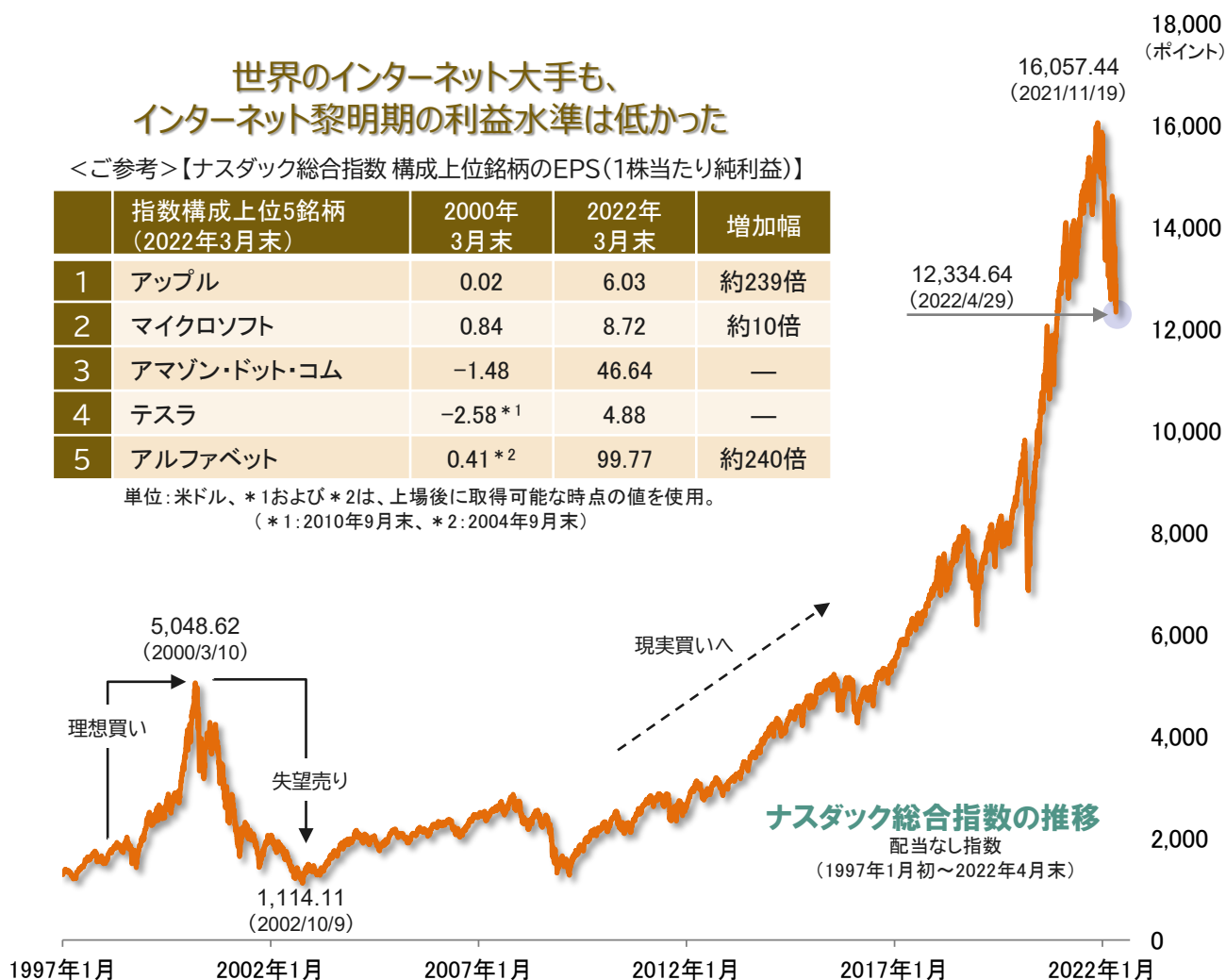
世界のインターネット大手も、
インターネット黎明期の利益水準は低かった

<ご参考>【ナスダック総合指数 構成上位銘柄のEPS(1株当たり純利益)】

	指数構成上位5銘柄 (2022年3月末)	2000年 3月末	2022年 3月末	増加幅
1	アップル	0.02	6.03	約239倍
2	マイクロソフト	0.84	8.72	約10倍
3	アマゾン・ドット・コム	-1.48	46.64	—
4	テスラ	-2.58 *1	4.88	—
5	アルファベット	0.41 *2	99.77	約240倍

単位:米ドル、*1および*2は、上場後に取得可能な時点の値を使用。

(*1:2010年9月末、*2:2004年9月末)



●信頼できると判断した情報をもとに日興アセットマネジメントが作成

●上記銘柄について、売買を推奨するものでも、将来の価格の上昇または下落を示唆するものではありません。

また、当社ファンドにおける将来の銘柄の組入れまたは売却を示唆・保証するものでもありません。

●上記は過去のものであり、将来の運用成果などを約束するものではありません。

「少し詳しく解説」インターネット

インターネットは、東西冷戦下の1960年代に米国で研究が始められたARPANETに起源を持つとされています。それまでの主要な通信方式であった「センター方式」の弱点であった、一部のネットワークの故障(損傷)により、システム全体に不具合(届かない)が生じる課題を克服する方式として開発されました。

ARPANETは、ホストコンピューターにデータを集中させるのではなく、複数の中継局を配置し、中継局同士を結ぶことで、障害区間が発生しても、そこを迂回して最終目的地にデータを届ける分散型のネットワークシステムです。同システムでは、情報を「パケット」と呼ぶ通信単位に小分けし、それぞれのパケットに復元時に使う番号や配送先のアドレス(場所)情報などを記載した荷札を付け、届いた先で到着したパケットを復元(繋ぎ合わせる)する通信手法をとっています。

	センター(中央局)方式	分散(中継局)方式
イメージ図		
交換方式 (イメージ)	回線交換方式 (専用トラックでの輸送)	パケット方式 (宅配便のような混在輸送)
通信速度 通信品位	常に一定速度が保証され、確実に届けられる	ベストエフォート(最高能力)は示されるものの、混雑状況によって変化し、遅延や未達もある
利用先	固定電話、銀行ATM、取引所など	インターネットなど

分散方式は、通信速度や正確性でセンター方式に劣るものの、運営コストやネットワークの拡張やすさの面で、圧倒的に優位にありました。

その後、通信技術の進歩により、通信速度や容量が拡大する中で、正確性やセキュリティを高めた通信規格も整備され、日常生活での利用に耐えうるネットワークとなりました。

今なお進化が続くインターネット

当初は、通信速度の遅さや、学術的な利用が多かったことから、**扱われるデータは文章が中心**であり、インターネットは専門的な道具として扱われていました。その後、商業利用が始まると、通信速度の向上とブラウザの進化もあり、簡単な調べものをする道具へと変化しました。

その後、暗号技術の進歩やブラウザの高度化により、インターネットは情報収集の手段となったことに加え、**各種予約や通信販売を取り込み**、日常生活に入り込み始めました。さらに、スマートフォンの登場などにより、インターネットは携帯端末による個人利用が中心となる中で、**SNSなどの情報発信サービスも登場**し、日常生活に欠かせないツールの一つとなりました。

そして今、リアルとデジタルの垣根を越えて、あらゆるものが相互に接続された状態(メタバース)に移ろうとしています。メタバースでは、現実世界と同様にデジタル上で多様なビジネスが展開されることで、巨大なデジタル経済を構築すると期待されます。ブロックチェーン技術により、セキュリティ問題などが解消され、**デジタルアセットの取引市場などの新たなビジネスが誕生**すると見込まれます。

レベル

Web1.0

Web2.0

Web3.0