

寄稿

コンテンツ配信の今後

多摩大学大学院 経営情報学部 安藤 茂樹

はじめに

1990年代初頭にインターネットが商用に使われ始めて以来、情報交換技術は劇的に進展しそれが産業界に大きな影響を及ぼした。ブラウザ(Mosaic)は物理や数学などの論文を相互にオンライン閲覧できることを目的に開発されたのであるが、XMLなどのランゲージが発明されると情報表現規約のビジネス・プロトコルの標準化や企業間のビジネス・プロセスの標準化が行われるようになってきた。eコマースが普及し、企業はeマーケットプレイスに参加しないと生き残れなくなってきた。このように情報交換技術と企業活動には密接な関係がある。ところが、コンテンツ配信は企業だけでなく一般消費者の生活習慣に大きな影響を与えつつある。

本研究では、コンテンツ配信技術が社会生活に及ぼす影響について米国での事例を中心に紹介し、今後のコンテンツ配信の在り方を展望するのが目的である。

目次

- 1．コンテンツ配信と社会生活
 - 1) コンテンツと日常生活
 - 2) 子供文化とコンテンツ配信
 - 3) 学術とコンテンツ配信
 - 4) メディアとコンテンツ配信
 - 5) 政治とコンテンツ配信
 - 6) コンテンツ配信と新しい人間関係
- 2．コンテンツ配信の今後
 - 1) メタデータ抽出と検索の今後
 - 2) 記述方法の今後
 - 3) コンテンツの今後
 - 4) コンテンツ配信の今後
- 3．まとめ

1. コンテンツ配信と社会生活

この章ではコンテンツ配信技術が社会生活に及ぼしている影響について述べる。

1) コンテンツと日常生活

今日の夕食のために“すずき”の切り身を買ってきて英語のYahoo!でSEA BASSを調べたら最初にカリフォルニアのDepartment of Fish and Gameのウェブページがでてきてすずきの大きさとか生息範囲などを詳しく解説したページがでてきた。ところが、日本語で検索したら若いタレントとバイク屋のウェブサイトである。調べものには役に立たない日本のウェブサイトは国民の知性の衰弱に加担するだろう。英語圏では度々検索、参照されるコンテンツがデジタル化されており、学生は参考書を買わないで、図書館にも行かないで調査が完了してしまうと中澤昌平(SVMF^{注1})は述べている^{注2}。有効な情報交換という社会習慣がなく、知的コンテンツの重みに疎い日本の将来を示唆する重い言葉と受け止めたい。

2) 子供文化とコンテンツ配信

i-modeが出現してから日本の電車の中では親指をシコシコさせてケータイをじっとみつめている人だらけになっているが、これをギャル、コギャルがケータイでオシャベリをしていると捉えるのではなく、セーラムーン、プリクラ、タマゴッチ、マンガ、アニメ、TVゲーム、ポケモンといった米国のみならず世界を席卷している日本の子供文化は日本の高校生以下の子供達によって支えられていると捉えるべきであり、このような子供文化はシブセン(渋谷センター街)などのたむろ場所がある日本からしか生まれないと紅林芳夫(SVMF)は主張している^{注2}。

3) 学術とコンテンツ配信

シリコンバレー周辺では現在、三つの大プロジェクトが走っている。一つはStanford大学・クラークセンター(ジム・クラークからの\$150Mの寄付)のバイオ-X、二つめは同じStanford大学のBiomedical Information Technologyプログラム(64台のスーパーコンピュータの半分はSGIからの寄付)、三つめはUCSFを中心としたミッションベイ・プロジェクトであるが、この三つにはInterdisciplinaryという共通の運営理念がある。すなわち複数の専門の異なる研究者が共同して推進するプロジェクトであると金島秀人(SVMF)

は述べている^{注2)}。プロジェクトの概要や成果(学術コンテンツ)をインターネットで発信しながら世界中の研究者の知識を連鎖させることを狙っている。

4) メディアとコンテンツ配信

キューバのリベロの例にあるように、検閲対象作家の著作をインターネットで流すグループが出てきた。インターネットは思想家や専門家が主張をする機会を増やしたわけであるが、それだけでなく一般市民が主張できる場を提供している。より広い識者から意見を聞いたり、誰もが公開の場で意見を交換できる機会を増やした。

例えば、USA Today はアロハ航空の空中爆発原因について意見を述べたマット・オースチンのウェブサイトの内容を紹介し皆に意見を求めている^{注3)}。国家輸送安全理事会(NTSB)はリベット接合部の破損すなわち老朽化が原因としたのに対して、マット・オースチンはFluid Hammer(超高压の気体スパイク)現象が爆発の原因であるという見解である。一般の新聞に掲載したUSA Today の異端児を応援する姿勢には、アメリカがIT革命を成功させた遠因を感じると田代駿二(SVMF)は述べている^{注2)}。より広い識者から意見を聞く

公

開の場やコンテンツを流し意見を交換する機会は確実に増えている。

5) 政治とコンテンツ配信

政府を攻撃するときは、実力行使よりも電子的手段のほうがはるかに簡単であり、こうした電子的手段によりすばやく世界に主張を知らせることができることにより、反体制派の人達が素早く結集することを可能にしている。これらの潮流に対して、サウジアラビアではプロバイダーになるには政府の認可が必要であることにし、ウェブ上の情報は国が検閲することになっている。中国では、アクセス制限法を制定している。中国政府は国民が世界の情報に自由にアクセスすることを恐れている。

政府を攻撃するときだけでなく、普通の選挙活動にもインターネットは使われている。選挙情報サイトを開設したり、自分の住む選挙区の候補者のプロフィールなどを検索できるようにしたり、ネット上で模擬投票を行ったりできる。例えば、米国共和党のマケイン上院議員は選挙資金集めやボランティアの募集にインターネットを活用している。有権者がクレジットカードを使って気軽に資金を寄付できる仕掛けを提供したり、有権者に効果的にメッセージを送ったりして個人と接触できるので、この新しいメディアをいかに活用する

かが政治家にとって重要なテーマとなってきた。

6) コンテンツ配信と新しい人間関係

インターネットの普及で新たな形の人間関係やコミュニティが生まれてきている。例えば、国連特別総会女性2000年会議に参加した女性達はインターネットを使って、国の枠を超えた横断的な組織間の連絡や意見をお互いに交換しあっている。“アジア太平洋若者ネットワーク”は、アジア太平洋15カ国の若者が参加して結成されているが、悩みを共有し個別の問題解決に立ち上がろうとしているし、世界各国の人権保護団体もインターネットを活用して活躍している。また、アメラジアンは電子メール・アドレスや名前や生年月日から人を捜し出すためのホームページや社会保障番号から死亡者を検索するサイトなどを開設して、父親捜しや人捜しのための情報交換を支援している。

悩みをを共有し問題解決に立ち上がろうという環境が世界にできると、その変化が進んだ先にあるものは、各個人は自立をしていながら、相互で支え合うという自立型相互依存の社会なのかもしれない。

2. コンテンツ配信の今後

この章ではメタデータ抽出と検索、コンテンツ記述方法とコンテンツの今後およびコンテンツ配信の今後について述べる。

1) メタデータ抽出と検索の今後

ナップスターはコンテンツそのものを操作していないが、違法コンテンツを検索する手段を提供している寄与侵害者(contributory infringement)および代理侵害者(vicarious infringement)であり原告が著作権を有する音楽のMP3ファイルへのリンクを除去しなければならないという第9巡回控訴審の判決が2001年2月にでた^{注4)}。インターネットの音楽配信を行っていたリフェージ・ドットコムは2000年12月に閉鎖した。

これらはIRAA(アメリカレコード協会)からの横槍によるというが、問題はそんなに簡単ではない。図書館で著作物を誰もが自由に読み、個人が図書を借りた後の複写防止が不可能なように、インターネット上のコンテンツを自由にコピーすることを誰が防ぐことができようか。

メタデータ抽出と検索は自由に行われる世界が自然であるし、知的資産の権利を守りながら知的財産を流通させ普及させることが社会を活性化させることは疑いの余地はない。この知財権の保護と普及促進の二律背反問題を同時に解決することが21世紀の知識社会の鍵を握ると考えている。

2) 記述方法の今後

現在映像コンテンツを含む知財内容記述方法の標準化活動が日本主導で推進されている。HTML文書を集めキーワードを自動的に抽出するための標準化は仕様がかたまり、次に権利情報へのポインタ記述、使用条件、履歴記述、コンテンツIDの記述方法などの標準化を検討している。また、マルチメディアコンテンツ記述の全体の枠組み、インタフェース・プロトコールの標準化はMPEG21で検討している。映像コンテンツを含む知財内容の記述方法が標準化されなければ番組を自由にやり取りできなくなるのは明白である。

一般市民は、今まではラジオやテレビを使って自分の知識、知恵、音楽や映像の作品、主張などを全国に流し、自由に交換することができなかった。しかし、インターネットを使ってこれを可能にするのがMPEG技術である。マルチメディア・コンテンツを何処からでも(Anywhere)誰もが(Anyone)いつでも(Anytime)交換できる時代はそんなに遠くはない。

3) コンテンツの今後

欧州連合 (EU) の最初の提唱者は、イギリスのウィンストン・チャーチルであったが、人種が違い、言葉 (公式言語は 11 言語) も違い、複雑な争いの歴史をもつ多くの国々が共同国家を作ろうとした壮大な計画であった。最近、eEurope という名称の The Special European Council を創設し、これからの情報化社会がもたらす恩恵を全ての人が受け生活を豊かにできるような変化を加速させることを目指したプロジェクトを EU は推進している^{注5)}。欧州は前進する必要があるとしたこのプロジェクトの具体的な目標

は

- (1) 全ての市民にデジタル・エイジとオンライン化をもたらす
- (2) 文化が支えるデジタル・リテラシーに対応した欧州の創出
- (3) 社会全体を対象とし、消費者の信用を得る結束を強める社会

であり、変化に対応することは社会的な最重要課題であるとしている。情報化社会に対する変化を機会ととらえ、この変化は欧州の結束をもたらす EU を統合化させる機会であるとしている。配信するコンテンツのレベルを向上させることにより欧州連合 (EU) の統合を強化しようというプロジェクトであるともいえる。今後は根強い地元での存在感あるコンテンツ、世界的ビジョンや国境を越えた理解のためのコンテンツ、世界的な価値観と創造的な原理に関するコンテンツ、国際的な倫理観に関するコンテンツなどを核として新しい人と人との繋がりや連合を形成していく予感がする。

4) コンテンツ配信の今後

ブロードキャスティング技術はウェブによるデータ放送を可能にし、デジタル TV は多チャンネル化する。それに伴って、知的コンテンツをどうやって簡単に創るかというテーマがクローズアップされてくるだろう。クリエイターのクリエイティビティを發揮させるための支援システムである。通信と放送の境界はなくなり、誰でも放送局になれる時代になるからである。一方、視聴者 (消費者) は自然言語で入力し自動的に検索するが、消費者の意向に沿ったコンテンツだけをピックアップし、しかも音声もクローズド・キャプチャリングが可能になったのでそれらを編集して音声やグラフ等を使って表現するプレゼンテーション技術が急速に発展し、画面に見せる以前のフィルタリング分野や見やすい綺麗な個客用コンテンツだけを見せるプレゼンテーション分野が進展するだろう。第 1 章で述べたようにコンテンツ配信技術の社会生活に及ぼす影響があまりにも大きく、広範囲であるだけに消費者の視点、生活者の利便性を中心に展開されなければなら

ないと考えている。

3. まとめ

- 1) メタデータ抽出と検索は自由に行われる世界が自然であるし、知的資産の権利を守りながら知的財産を流通させ普及させることが社会を活性化させることは疑いの余地はない。この知財権の保護と普及促進の二律背反問題を同時に解決することが21世紀の知識社会の鍵を握ると考えている。
- 2) 一般市民は、今まではラジオやテレビを使って自分の知識、知恵、音楽や映像の作品、主張などを全国に流し、自由に交換することができなかった。しかし、インターネットを使ってこれを可能にするのがMPEG技術である。マルチメディア・コンテンツを何処からでも(Anywhere)誰もが(Anyone)いつでも(Anytime)交換できる時代はそんなに遠くはない。
- 3) 今後は根強い地元での存在感あるコンテンツ、世界的ビジョンや国境を越えた理解のためのコンテンツ、世界的な価値観と創造的な原理に関するコンテンツ、国際的な倫理観に関するコンテンツなどを核として新しい人と人との繋がりや連合を形成していく。
- 4) 今後は画面に見せる以前のフィルタリング分野や見やすい綺麗な個客用コンテンツだけを見せるプレゼンテーション分野が進展する。コンテンツ配信技術の社会生活に及ぼす影響があまりにも大きく、広範囲であるだけに消費者の視点、生活者の利便性を中心に展開されなければならない。

むすび

21世紀はインターネットにより瞬時に最新の世界情報は入手できるし、世界に自分の意見や主張を発信できる環境ができ、グローバル化とIT革命が国際社会構造を急速に変えていく中で、市民も企業も社会も変化への対応力が問われる時代になるだろう。そして、その変化が進んだ先にあるものは、その変化の意味は自分が自立した知的な人間になる必要があり、世界に堂々と自分の意見を主張すると同時に、相手を認める社会にしていく必要があるということではないだろうか。各個人は自立をしていきながら、相互に支え合うという社会である。コンテンツ配信技術革命により、インターディペンデンスな社会に変革していくかもしれない。決定的に重要なことは知的なコンテンツの蓄積を行う環境を構築する必要があるということであり、そのためには、個人や社会がある種の知的水準を持たなくてはいけないということである。社会がネット社会に変わってしまったのだから。

SVMF^{注1)} : シリコンバレー周辺に駐在して第一線で活躍している日本人達のフォーラム
で Silicon Valley Mulch-media Forum の略。

注2) : J21 Forumというサイト(<http://www4.big.or.jp>)では、自由に意見を交換しあ
っているが、ここから多くのヒントを頂いた。本フォーラムおよび投稿者に感謝
の意を表わしたい。

注3) : Gary Stoller: Engineer has Alternate Theory on Plane Disaster,
1-18-01, USA Today

注4) : United States Court of Appeals for The Ninth Circuit, No.00-16401
D.C.No. CV-99-05183-MHP, No.00-16403 D.C.No. CV-00-00074-MHP

注5) : Communication on a Commission Initiative for the Special European
Council of Lisbon, (eEUROPE) 2000. 3