interactive Program Guide

G PRESS

2007. May / Vol.49

© 2007 Interactive Program Guide Inc. all rights reserved

genius
今月のGな人

株式会社オレガ　代表取締役社長
三好 修さん

「モノを“所有”する」という概念がなくなっていく。

大手自動車メーカー勤務時代に、車を多人数で最適に共同利用するシステムの開発プロジェクトに参加していた一人のサラリーマン。彼は、車をデジタルコンテンツに置き換え、全く新しいコラボレーションシステムの実現を思いつきました。「そういうことはまだ誰もやっていない。だったらオレがやってみよう」と、大学時代の研究室同期と、2000年3月「株式会社オレガディール（現、株式会社オレガ）」を設立。以来、〈データ構造の最適化〉をミッションに、テレビ朝日で成功を収めた「Alternax®」、コンテンツビジネスの新機軸となる「Contents Relation Engine®」等、独自のシステムを次々と構築してきました。今回は、株式会社オレガと弊社（株式会社インタラクティブ・プログラム・ガイド）の業務提携に乗じ、株式会社オレガ代表取締役社長 三好修さんに、お話をうかがってみました。

－今回、弊社との業務提携を決断した意図について、おきかせいただけますか？

常時接続やブロードバンドが当たり前になり、放送と通信の連携がどんどん進みつつある日本で、これから、〈映像〉というコンテンツにきっと大きな変革が訪れるだろうという“読み”があります。どんな変革かといいますと、ひとつには、放送と通信が連携することにより、放送コンテンツと生活者との関係が“インタラクティブ”になるわけで、そうなると「番組視聴」という行為、文化そのものが大きく変わるはずです。それと、もうひとつは、コンテンツは無限に増加していく一方で１日24時間という生活者に与えられた時間は一定なわけでして、そうなるとその膨大なコンテンツを“編集”する機能－よく〈メタパブリッシング〉等といわれますが、その機能が確実に必要になるはずです。そうした中で、私たちのもっている知恵や技術やノウハウを活かしたいと考えたとき、御社が最適のパートナーであると直感したのです。

－ありがとうございます。弊社が持っている番組データと御社が持っている知恵や技術やノウハウが組み合わさると、具体的にどんなコラボレーションが生まれると、三好社長はお考えなのでしょうか？

「具体的に」ですか？　それは、これからお互いじっくり詰めていく話ですよね（笑）。少し抽象的な話になりますが、これからの時代、「モノやコンテンツを所有する」という行為はどんどん減っていくだろうと、私は考えています。もう少し具体的に申しますと、〈コンテンツ〉は、パッケージ化された「個人が所有するもの」ではなく「それにアクセスする権利を与えられるもの」になっていくということです。このことは、すでに〈音楽〉というジャンルでは起きていることですよね。携帯電話やiPodがやっている音楽配信サービスはまさにそうですし、そもそも、今の若い人たちは「ＣＤを買う」という行為をしなくなっています。つまり、音楽というコンテンツに対しては、「所有する」という感覚から「アクセスする権利を持つ」という感覚に変わってきているということです。これと同じことが、いずれ〈映像〉にも起きていくと思います。

－三好社長が、起業される前に勤務されていた自動車メーカーで、車を多人数で最適に共同利用するシステムを開発するプロジェクトに関わっていたとおききしましたが、今の話と通じるものがありますね。

おっしゃる通りです（笑）。あのとき考えていたことが、今も私の考えのベースになっていることは確かです。さきほど若い人がＣＤを買わなくなった話をしましたが、実は、同じことがクルマでも起きています。若い人がクルマを買わなくなりましたし、そもそも新車が売れない時代になりました。これは、昔はクルマを「持つ」ことが“ライフステイタス”だったのが、いまはそうではなく、クルマが単なる“ツール”になりつつある、ということです。ひいては、自分のクルマもレンタカーもたいして意味が違わない時代が、やがて訪れると言われています。私は思うのですが、物質社会が成熟すると、たいていの〈モノ〉は、“所有”の意義を失い“ツール化”していくのではないでしょうか。一部の趣味的なモノを除き。

－たいへん興味深い洞察ですね。つまり、クルマや音楽と同じことが〈映像〉というモノにも起きていくだろうと。だから、御社が「コンテンツのWeb配信」といった技術に力を入れているわけですね。

そうです。現在、〈映像〉という分野でそれが起きていないのは、大きく２つの要因があると思います。ひとつは、音楽でいうiPodや携帯電話のような〈キラーアプリケーション〉が存在しないこと。もうひとつは、放送コンテンツがオープンになりにくい日本特有の事情があります。しかし、前者に関して、ワンセグのようなサービスの登場によって大きな変化の兆しは見えつつあると思います。そして、後者に関しても、オープンになる時代がすぐに来るのではないかと直感しています。なぜそう直感するかといいますと、日本の放送業界は、非常に優秀な人材が集まっているからです。彼らのコンテンツ生産能力はきわめて高く、日本のテレビ番組のクオリティは間違いなく世界トップレベルでしょう。つまり、日本の放送局の本質的強さは、〈放送〉というハードにあるのではなく、〈番組コンテンツ〉というソフトにあるのだと思います。もしかしたら、「放送局」とは呼ばず「番組局」という表現の方が適切かもしれません。だから、放送局の優秀な人たちは、「通信との連携という現実の中で、自分たちの強みである〈コンテンツ〉をどう有効配信していくべきか」ということを、もうすでに考えているはずです。

－本日は、興味深いお話をありがとうございました。今後、パートナーとしていい仕事を実現していきたいと思いますので、よろしくお願いいたします。

こちらこそ、よろしくお願いいたします。御社の提供する『Ｇガイド』には、先ほど申し上げた〈映像のキラーアプリケーション〉になれる大きな可能性を感じています。また、「コンテンツにアクセスする“権利”を生活者に配布する」という考え方においても、御社と弊社は近似しています。よきパートナーになれるよう、私たちも頑張ります。

今月のGワード groovy word

XML

Extensible Markup Language
（拡張可能なマーク付け言語）

文書やデータの構造を記述するメタ言語、またはその記述ルール。HTMLが文章の段落変え・サイズ指定等、ブラウザ上の表示に特化した言語なのに対して、XMLは利用者がタグを定義し、文書中の文字列に意味付け可能な構造を持ち、データ通信に適した言語。XMLの普及以前、インターネットは各ホームページ単位で成立していたに過ぎなかったが、XMLを共通のデータ交換の伝達手段とすることで、テキストや画像・動画等のデータそのものが意味をなし、相互の流通対象となったといえる。現在では、BlogやRSS等、XMLの普及がより一層すすんでおり、情報の検索性やサイト間同士の共通のデータ利用性が高まっている。

Log your life Lifelog ALPHA

PRコンテンツ制作・公開システム 番宣組

『Ｇガイド』は、Gemstar-TV Guide International, Inc.またはその関連会社の日本国内における登録商標です。
記載されている会社名、製品名は各社の商標、または登録商標です。

Data Watching

「電子透かし」技術について

画像データや音声データをネット上での配信する際の著作権保護のための技術「電子透かし」について、そのしくみを簡単に説明いたします。

電子データ中に著作権情報（所有者ＩＤ情報、透かし情報）を埋め込むことで、著作権の保護を行う技術を「電子透かし」とよびます。専用のソフトウェアによって、埋め込まれた所有者ＩＤを検出することができるため、不正利用者が画像の複製や改ざんなどを行った際は、著作権侵害行為を明確に証明することができます。この技術と「監視サービス」を組み合わせることにより、不正コピーやデータの改ざんなどを抑止することが可能です。

【電子透かし技術×監視サービスの模式図】

※ acuagraphy は C4Technology 社の電子透かし製品です。　※資料提供：株式会社オレガ

いちばん思い出に残っている テレビ番組 Vol.15

「タイガーマスク」

根っからの阪神タイガースファンであるため、『巨人の星』『侍ジャイアンツ』など当時は関西の子どもの世界までジャイアンツ偏重が浸透していた反動から、孤児であり、孤児院を慰問するという弱者の味方の伊達直人（主人公）とタイガーマスクに、虎の偉大さを無理やり重ね、溜飲を下げていました（笑）。

『タイガーマスク』の影響でプロレスの大ファンになり、以来、日本だけにとどまらず、ニューヨーク　MSG（マジソンスクエアガーデン）＆ナッソーコロシアムにまで生観戦しに行くほどになってしまいました。自分は、TVの影響をとても受けやすいようで、「FIFAワールドカップ™」メキシコ＆イタリア大会を見てサッカーの大ファンになり、これまたアステカスタジアムやサンシーロまで生観戦しに行くようになっていました。今は、そこにネットがさらに介在し、TV→ネット→行動、という具合です。
縁あって、仕事としても、テレビ局発のサイト「DOGATCH」に携わっているのですが、プライベートでも影響を受けているサッカー嗜好に関しても、「FC.DOGATCH」（http://fc.dogatch.jp）というサッカー専用サイトに繋がることができました。私の体験とは逆に、今後はネットユーザーが、ネットをきっかけにもっとテレビを見るような仕組みを作っていければと思っています。

株式会社プレゼントキャスト
篠原　英良

読書タイム　犬と笛〈四〉

芥川龍之介

さて笠置山へ着きますと、ここにいる土蜘蛛はいたって悪知慧のあるやつでしたから、髪長彦の姿を見るが早いか、わざとにこにこ笑いながら、洞穴の前まで迎えに出て、
「これは、これは、髪長彦さん。遠方御苦労でございました。まあ、こっちへおはいりなさい。碌なものはありませんが、せめて鹿の生胆か熊の孕子でも御馳走しましょう。」と云いました。
しかし髪長彦は首をふって、
「いや、いや、己はお前がさらって来た御姫様をとり返しにやって来たのだ。早く御姫様を返せばよし、さもなければあの食蜃人同様、殺してしまうからそう思え。」と、恐しい勢いで叱りつけました。
すると土蜘蛛は、一ちぢみにちぢみ上って、
「ああ、御返し申しますとも、何であなたの仰有る事に、いやだなどと申しましょう。御姫様はこの奥にちゃんと、独りでいらっしゃいます。どうか御遠慮なく中へはいって、御つれになって下さいまし。」と、声をふるわせながら云いました。
そこで髪長彦は、御姉様の御姫様と三匹の犬とをつれて、洞穴の中へはいりますと、成程ここにも銀の櫛をさした、可愛らしい御姫様が、悲しそうにしくしく泣いています。
それが人の来た容子に驚いて、急いでこちらを御覧になりましたが、御姉様の御顔を一目見たと思うと、
「御姉様。」
「妹。」と、二人の御姫様は一度に両方から駈けよって、暫くは互に抱き合ったまま、うれし涙にくれていらっしゃいました。髪長彦もこの気色を見て、貰い泣きをしていましたが、急に三匹の犬が背中の毛を逆立てて、
「わん。わん。土蜘蛛の畜生め。」
「憎いやつだ。わん。わん。」
「わん。わん。わん。覚えていろ。わん。わん。わん。」と、気の違ったように吠え出しましたから、ふと気がついてふり返えると、あの狡猾な土蜘蛛は、いつどうしたのか、大きな岩で、一分の隙もないように、外から洞穴の入口をぴったりふさいでしまいました。おまけにその岩の向うでは、
「ざまを見ろ、髪長彦め。こうして置けば、貴様たちは、一月とたたない中に、ひぼしになって死んでしまうぞ。何と己様の計略は、恐れ入ったものだろう。」と、手を拍いて土蜘蛛の笑う声がしています。
これにはさすがの髪長彦も、さては一ぱい食わされたかと、一時は口惜しがりましたが、幸い思い出したのは、腰にさしていた笛の事です。この笛を吹きさえすれば、鳥獣は云うまでもなく、草木もうっとり聞き惚れるのですから、あの狡猾な土蜘蛛も、心を動かさないとは限りません。そこで髪長彦は勇気をとり直して、吠えたける犬をなだめながら、一心不乱に笛を吹き出しました。
するとその音色の面白さには、悪者の土蜘蛛も、追々我を忘れたのでしょう。始は洞穴の入口に耳をつけて、じっと聞き澄ましていましたが、とうとうしまいには夢中になって、一寸二寸と大岩を、少しずつ側へ開きはじめました。
それが人一人通れるくらい、大きな口をあいた時です。髪長彦は急に笛をやめて、
「噛め。噛め。洞穴の入口に立っている土蜘蛛を噛み殺せ。」と、斑犬の背中をたたいて、云いつけました。
この声に胆をつぶして、一目散に土蜘蛛は、逃げ出そうとしましたが、もうその時は間に合いません。「噛め」はまるで電のように、洞穴の外へ飛び出して、何の苦もなく土蜘蛛を噛み殺してしまいました。
所がまた不思議な事には、それと同時に谷底から、一陣の風が吹き起って、
「髪長彦さん。難有う。この御恩は忘れません。私は土蜘蛛にいじめられていた、笠置山の笠姫です。」とやさしい声が聞えました。

※〈五〉に続く。

I am IPG

営業企画ユニット　**ペルウーヒナ　タチアナ**

ＩＰＧの新入社員、ペルウーヒナ タチアナと申します（姓→名で、社内では愛称のターニャで呼ばれています）。名前が難しいとよく言われますが父親の苗字を誇りに思っております。なぜロシア人がＩＰＧにいるのかと疑問に思うかもしれませんが、あまり深く考えないでいただければと思います。ＩＰＧとの出会いは偶然的なものでした。テレビ・映画・ＣＭがとても好きな私にとってＩＰＧで働ける事は嬉しい限りでございます。外見は日本語が話せそうにない外国人ですが、ハートは日本人で、よく人に「黙っていた方がいいよ」と言われます。まだまだ未熟でわからない事がたくさんありますが、一生懸命頑張っていきますので、これからもどうかよろしくお願い致します。

G-PRESSは、G-GUIDE を提供する株式会社インタラクティブ・プログラム・ガイド(IPG)が制作・発行しています。
production : Japanissimo Inc.