

# TTCLレポート巻頭言 スタンダードは神か魔物か

東京大学 教授 青山 友紀

我々は日々標準化された様々な商品、システム、サービスに囲まれて生活している。スタンダードは我々の生活と切っても切れないものである。それにしては標準を作るプロセスとその重要性が十分認識されているとは言えず、我々はスタンダードの重要性にもう少し関心を持つべきである。

スタンダードがあることは一般ユーザにとっては福音である。ユーザはいろいろなメーカーの製品やプロバイダーのサービスを選択できる。企業間の競争によって価格や料金が低下する。しかし、標準の存在がある場合には新しい技術の登場の壁になることもある。

一方、スタンダードを作るプロセスはある意味でビジネスそのものであり、それを制する者が覇者となる厳しい戦いの場でもある。勝てばスタンダードは神となり、負ければそれは魔物になってしまうのである。この神にも魔物にもなりえるスタンダードへの取り組みに正しい理解を持つ経営陣がわが国には少ないという事態があり、懸念される場所である。

標準化のプロセスは様々な形態がある。まず、標準化を担う機関が存在し、そこで承認された方式が標準となる場合である。通信や放送の標準化はこの例の代表である。この場合、標準化にどのように取り組むかは必ずしも自明ではない。ある方式の標準化を先導するには極めて大きなリソースを必要とする。特に人的リソースが重要であり、その分野の技術者のエースを投入する必要がある。それに対するビジネスの見返りは必ずしも明らかではない。場合によっては標準化を待っていて、スタンダードができたならそれに準拠したシステムやサービスをビジネス化する待ちの姿勢をとる企業が多い。しかしながら、昨今ではこのような2番手戦略が通用しにくくなってきている。そこで腹を固めて標準化を先導すると決めるとすれば、そのリソースを出し惜しみすることはできない。これは先行投資であり、投資回収ができなければ失敗となる。社長自らが標準化の会議に出てきて自社の主張を強硬に押し通す某社のやり方は批判すべきことは多々あるが、社長自らが経営における標準化の重要性を認識している点では評価すべきところであろう。

標準化ボディの間にも競争がある。そこで標準化されたスタンダードが実際にどのくらい利用されるかで勝負が決まる。成功例に挙げられるのはIETFである。インターネットの普及によってIETFが重要性を増した側面と、IETFの標準化がインターネットの普及を促進した側面とがコインの裏表のように存在する。それは通信の標準化にユニークな手法を導入した。すなわちRough Consensus & Running Codeと呼ばれるスキームである。これは伝統的なITUなどの標準化機関のやり方と異なり標準化をスピーディーにし、標準ができれば即商用化が可能で、インターネットの進展に見事にマッチした。もちろんIETFを事実上牛耳っている少数の企業群の意思で標準化が左右されるという問題も指摘されるところではある。

一方、伝統的な標準化団体であるITU-Tは電話網の発展に大きな貢献をしたが、電話網の停滞と

ともにその存在理由が問われる事態にある。そこでは国と国の面子や政治的思惑、儀式的会議の進め方、標準化に要する長い時間などの問題点を改善し、競争時代の通信の標準化にマッチしたスキームに変革すること、そこで標準化されたスタンダードが実際に社会に貢献するテーマを見出すこと、が焦眉の急である。当面NGN（次世代ネットワーク）と称している標準化課題をいかに実際の通信ネットワークに利用されるスタンダードに具体化し、早急に標準化を進められるかにかかっている。幸いインターネットに続いて固定電話も携帯電話もIPネットワーク化されることは明らかである。IP化は即インターネットに吸収すればよい、IETFですべてを標準化すればよい、というものではない。ここでITU-TがNGNでどこまで社会に利用され標準化ができるかでその存在理由が決まってくるであろう。NGNは神にも魔物にもなりえるのである。

常設の標準化機関が存在しないコンシューマ製品の標準化はデファクトスタンダードの世界である。HD-DVDとブルーレイディスクの戦いになっている次世代DVDのスタンダードがその典型である。この場合は標準化できた方がマーケットの覇者となり、負けた方は退場を迫られるので、経営トップがその重要性を一番よく認識している。多数派工作、ポテンシャルユーザの囲い込み、特許戦略など総力を上げたビジネスの戦いとなるが、最終的にはユーザが決めることになる。しかしながら、デファクト化に成功しすぎたマイクロソフトの場合のようにユーザに選択の余地がなくなるという弊害も出てくる。まさにスタンダードは神にも魔物にもなりえる代物である。

筆者が最近関係しているシネマの世界にはきわめて成功したスタンダードが存在する。それは35mmフィルムである。映画の技術革新は過去トーキーの登場、カラー映画の登場、であった。このきわめて大きな技術革新に耐え、100年にもおよぶ長期にわたって映画のスタンダードとして君臨し、現在でもなおその品質は十分鑑賞に堪えるものである。まさに35mmフィルムは映画界のスタンダードとして神様であった。デジタル



ハリウッドに衝撃を与えた SIGGRAPH2001 での  
4K デジタルシネマのエキジビション

シネマはその神に挑戦しなければならない。無謀にもその神様をデジタルに置き換えるべく挑んだ集団がある。特定非営利活動法人デジタルシネマコンソーシアムに参加する技術者集団である。デジタルシネマのスタンダードを4K（横方向のフレームあたりの画素数が約4000画素）にすべきであるとハリウッドに乗り込んで数度にわたって世界初の4Kデジタルシネマのデモを行った。その貢献もあって、デジタルシネマを映画館に配信するマスターフォーマットは4K方式となる見通しである。これが35mmフィルムに変わる神になるのか、長期間にわたってスタンダードとして存在しえず消えてしまう魔物になるのか、予断は許されない。筆者としてはそれが神となるよう頑張るしかない。