

情報流通産業にとっての中立性

代表取締役社長 / コンサルタント

藤元健太郎

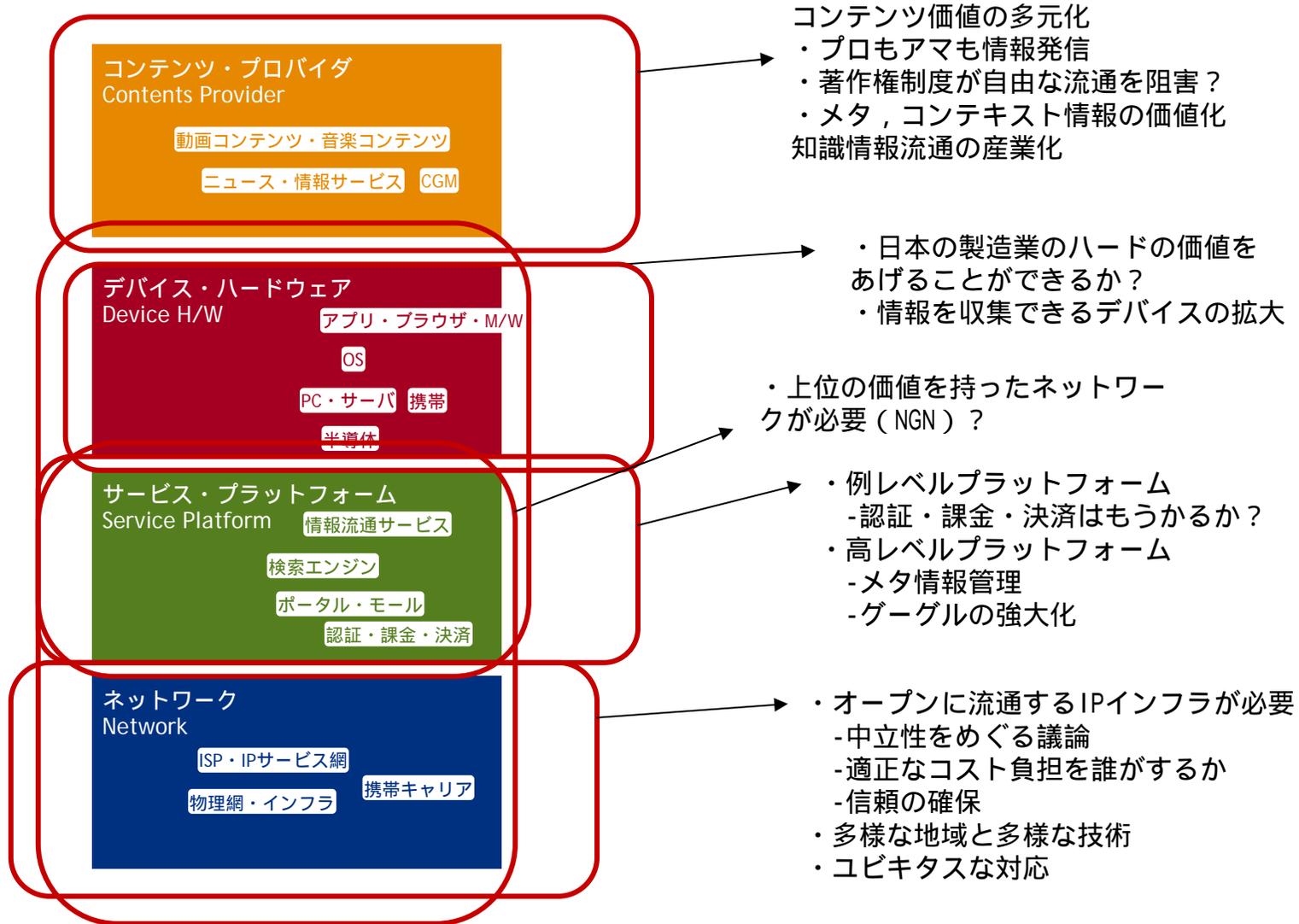
E-mail: fujimoto@d4dr.jp

D4DR inc.

Knowledge Catalyst

2006.12.19

情報流通時代のアーキテクチャーと論点

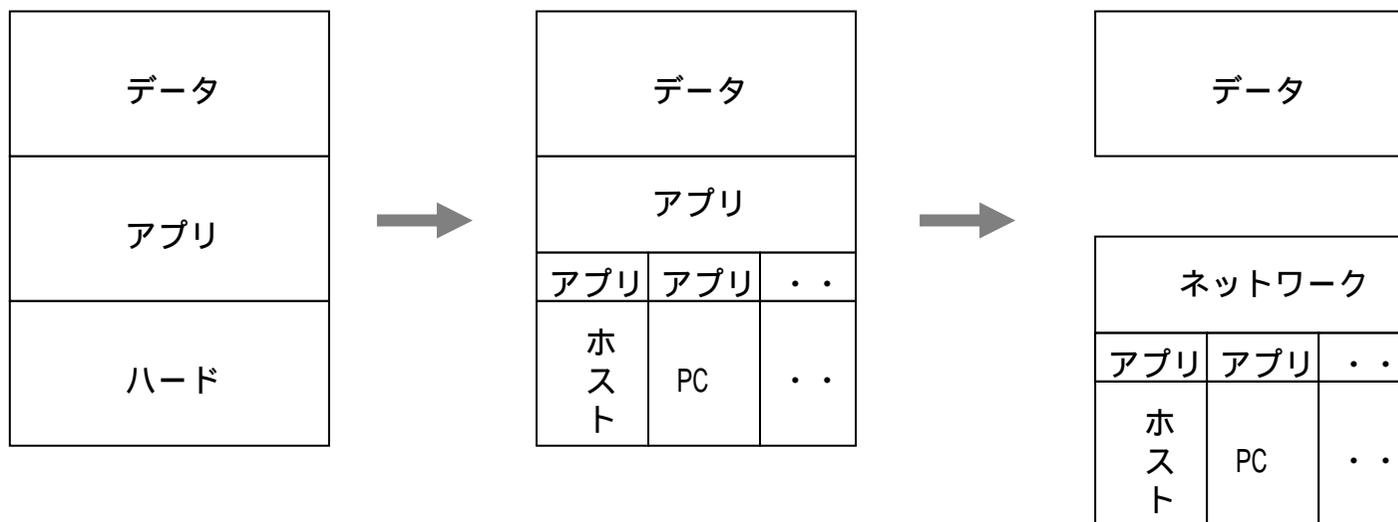


社会・経済活動，生活の中で利用される価値の中で知識情報流通の占める割合が劇的に高くなる社会が来ることが予想される。

日本がそうした産業構造の中で競争力を持った産業を生み出して行き，社会の豊かさを創出していくためには，どのようなアーキテクチャが求められるのか？

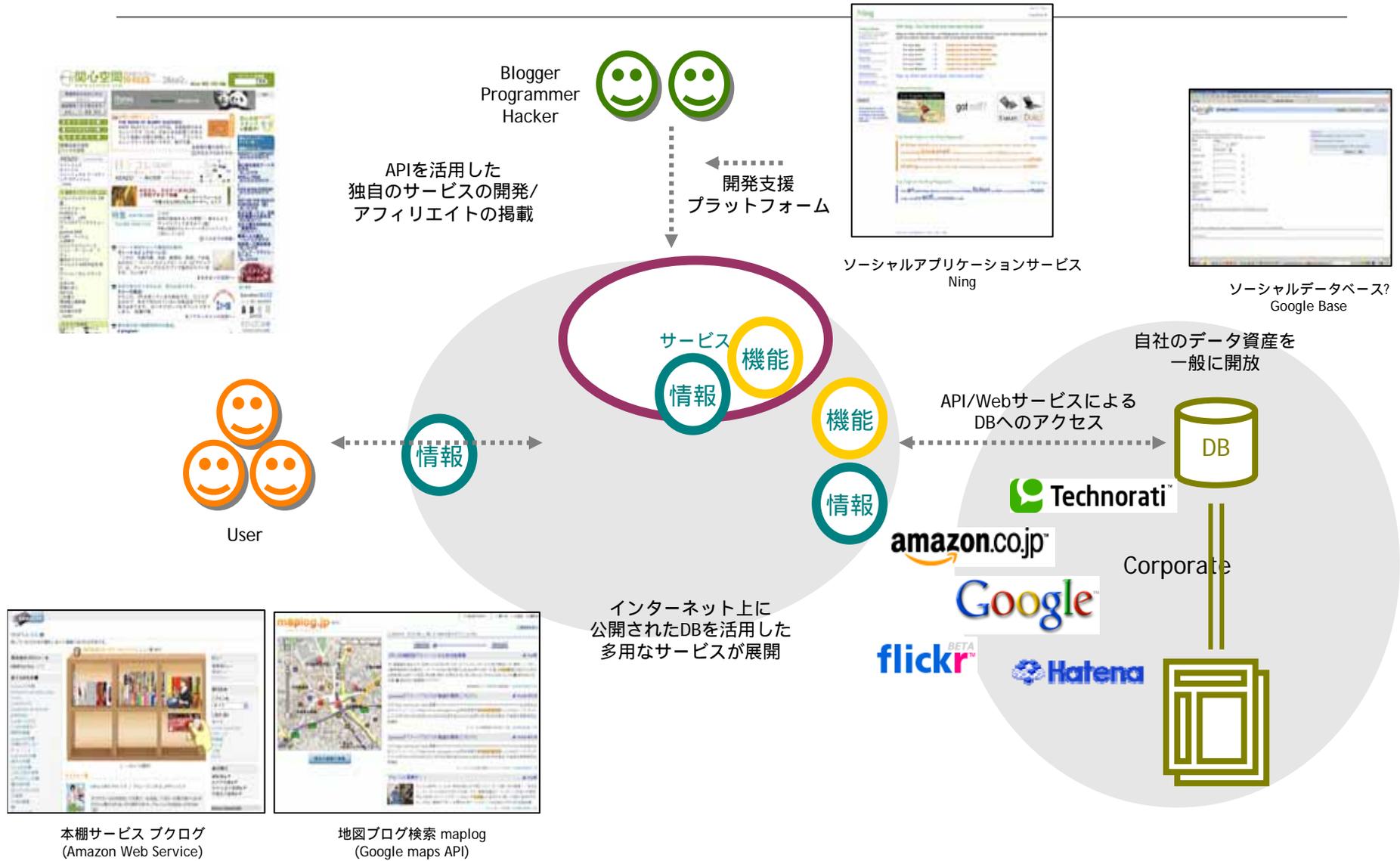
Web2.0 = 情報大流通時代が来てしまった！

- ・ ICTインフラ（ハード・ソフト）の差が見えなくなる
仮想化，自律化，SOA，Webサービス



ユーティリティコンピューティング
(必要な時だけ必要なICTリソース
を利用できる)

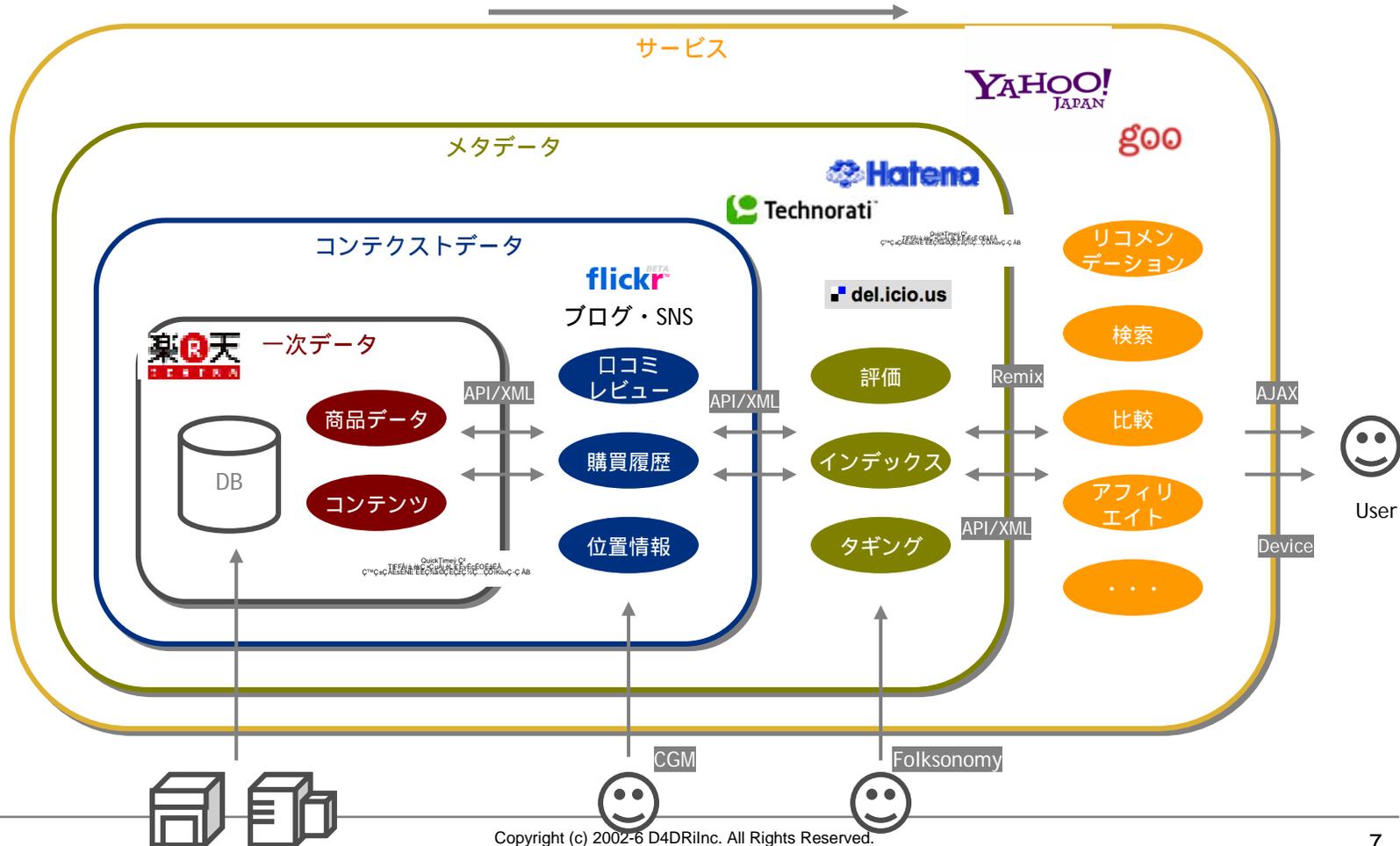
Web2.0の本質はXMLによる情報・機能の部品化と流通可能化



Web2.0の特性 新たな情報流通のバリューチェーン構造仮説

Web2.0環境においてはあらゆるデータや機能が外部と連結することで付加価値を生み出していく。
 情報流通の各バリューチェーン上のいずれかにおいてデータを握ったプレイヤーがWeb2.0環境でのプラットフォーム
 として強みを発揮する。

Web2.0における情報流通と付加価値の経路



メタデータの価値

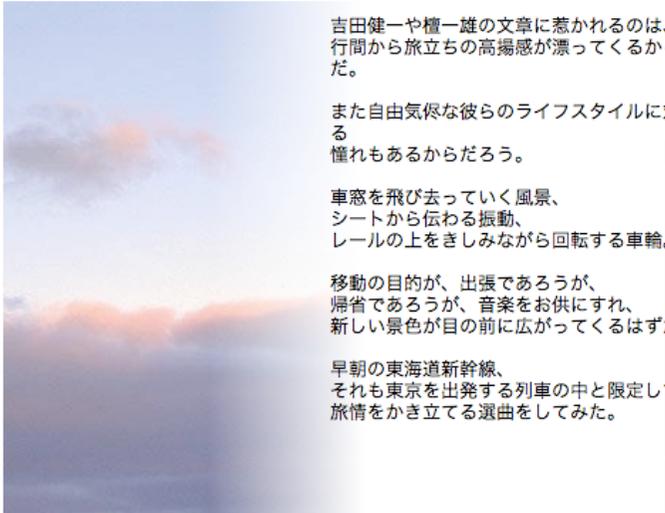
早朝の新幹線車内で聴きたい10曲

移動中（飛行機、電車）に聴きたいマイベスト10

selected by 中林直樹 TROVADOR

2005/11/25 登録

2005/12/14 更新



吉田健一や檀一雄の文章に惹かれるのは、行間から旅立ちの高揚感が漂ってくるからだ。

また自由気侷な彼らのライフスタイルに対する憧れもあるからだろう。

車窓を飛び去っていく風景、シートから伝わる振動、レールの上をさしきみながら回転する車輪。

移動の目的が、出張であるうが、帰省であるうが、音楽をお供にすれば、新しい景色が目の前に広がってくるはず。

早朝の東海道新幹線、それも東京を出発する列車の中と限定して旅情をかき立てる選曲を試みた。

トラック名をクリックするとレビューを見ることができます

1. **You on My Mind**
Swing Out Sister
2. **Digging Your Scene**
Blow Monkeys
3. **Between the Devil and the Deep Blue Sea**
George Harrison
4. **Sitting in a Tree**
Lyambiko
5. ...

PLAYLIST

ブックマークする

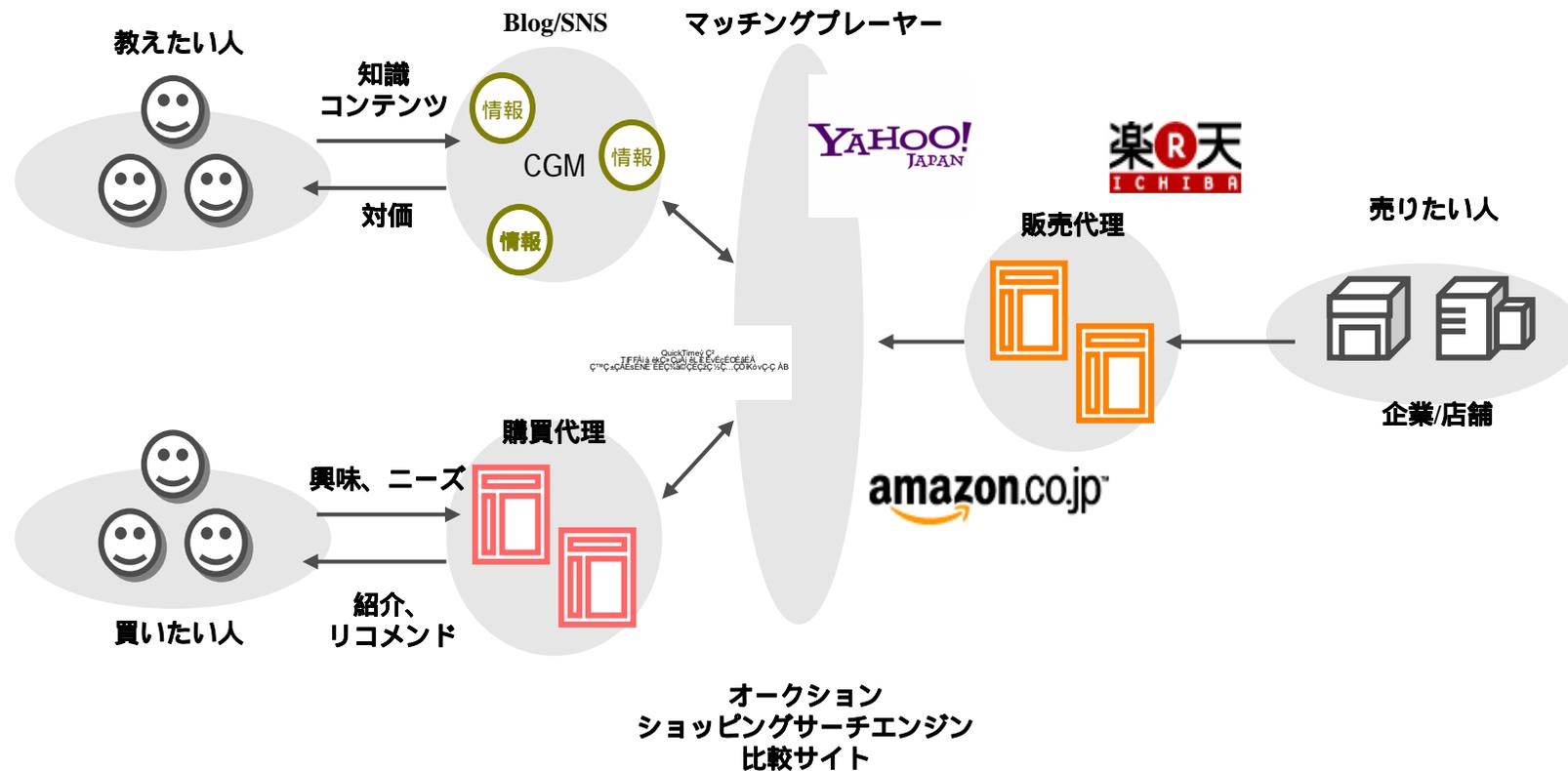
セレクトリスト

プレイリスト

トラックリスト



これからのインターネットビジネスは「教えたい人」の知識流通が流通し、
売りたい人の後押し、買いたい人の参考情報として広告やEコマースと連動する
流通産業化が進みつつある



JOIN NOW
MEMBERSHIP IS FREE

SECOND LIFE IS A 3D ONLINE DIGITAL WORLD IMAGINED, CREATED, & OWNED BY ITS RESIDENTS.

Resident Login | Join

WHAT IS SECOND LIFE? | SHOWCASE | BUSINESS PARTNERS | DEVELOPERS | COMMUNITY | BLOG | SUPPORT

Search Second Life

Total Residents:	2,071,396
Logged In Last 60 Days:	832,134
Online Now:	17,335
US\$ Spent Last 24h:	\$781,381
LindeX Activity Last 24h:	\$128,191

Try clicking this postcard!

Hint: This is a map of Second Life. You can click markers and zoom & pan the map. Try it!
You can turn off this help in the future by clicking [X]

YOU MIGHT BE A LINDEN!

Work at Linden Lab

Where else can you help create a new world *and* have the time of your life doing it? Just visit our [jobs page](#) and follow the directions from there.

For even more info, read Philip Linden's recent [blog post](#) about why you should consider joining us at Linden Lab.

Second Life Videos

Check out resident-created Second Life videos at our [media page](#).

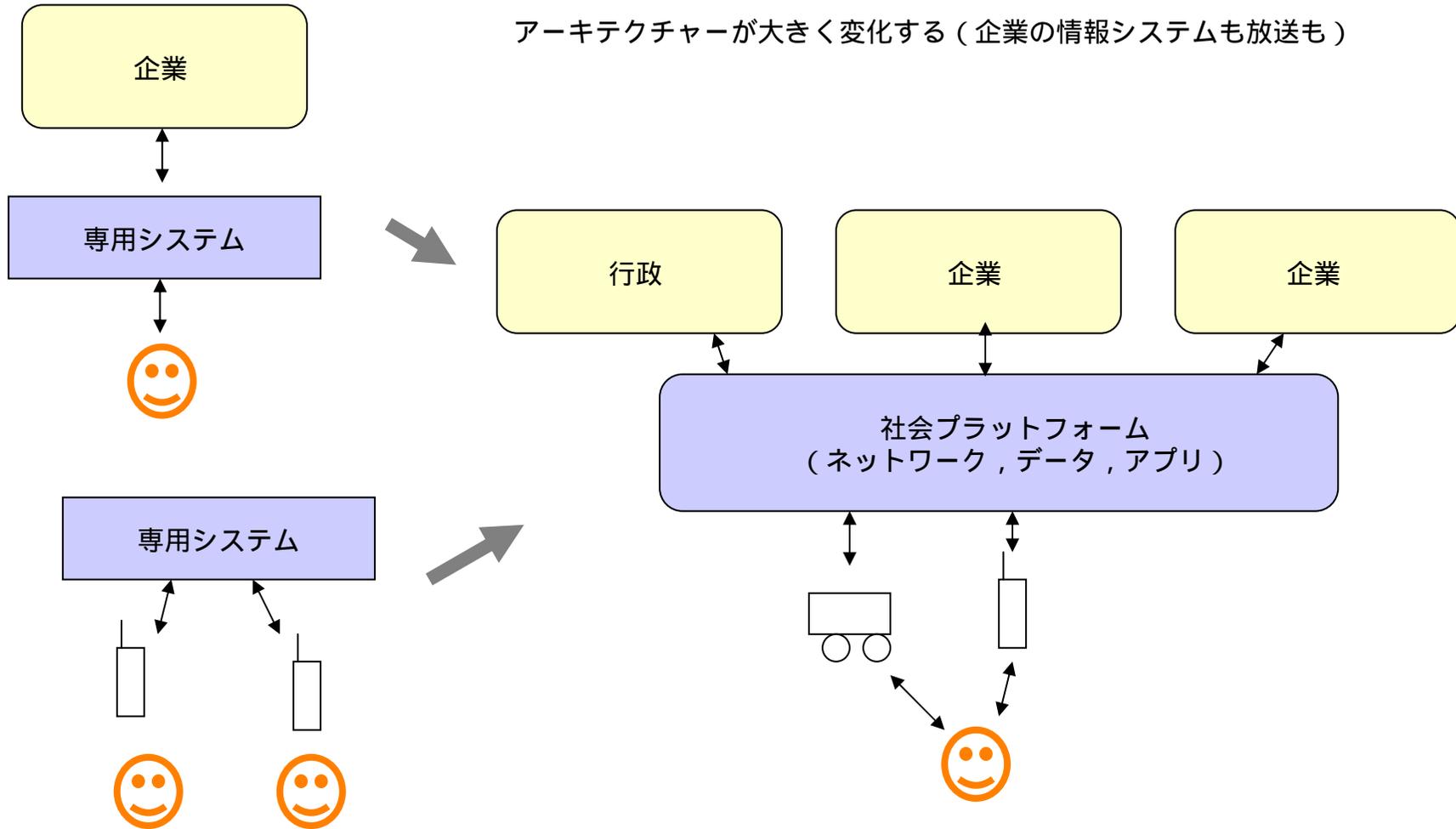
THE SECOND OPINION NEWSLETTER

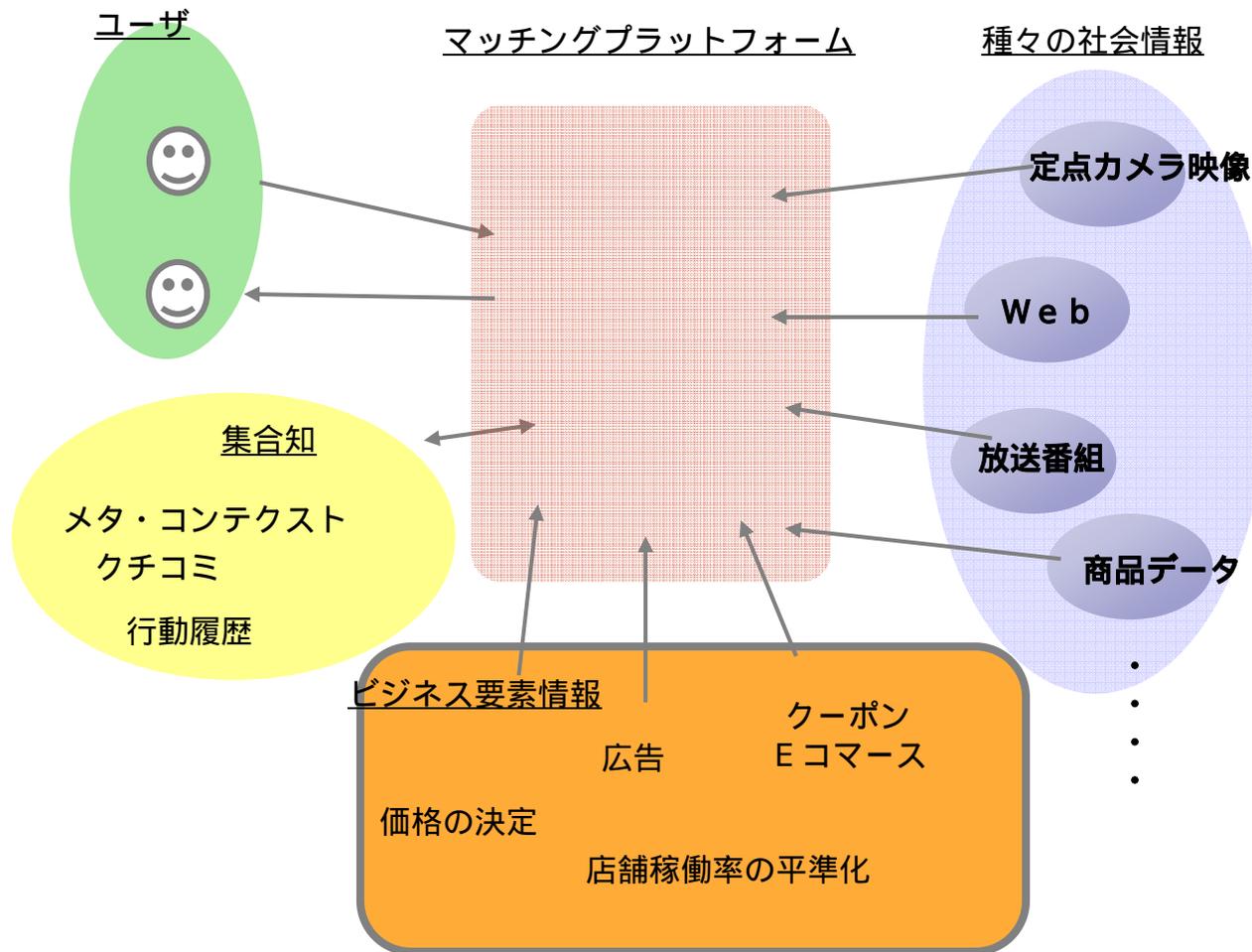
[Read the Current Newsletter](#)

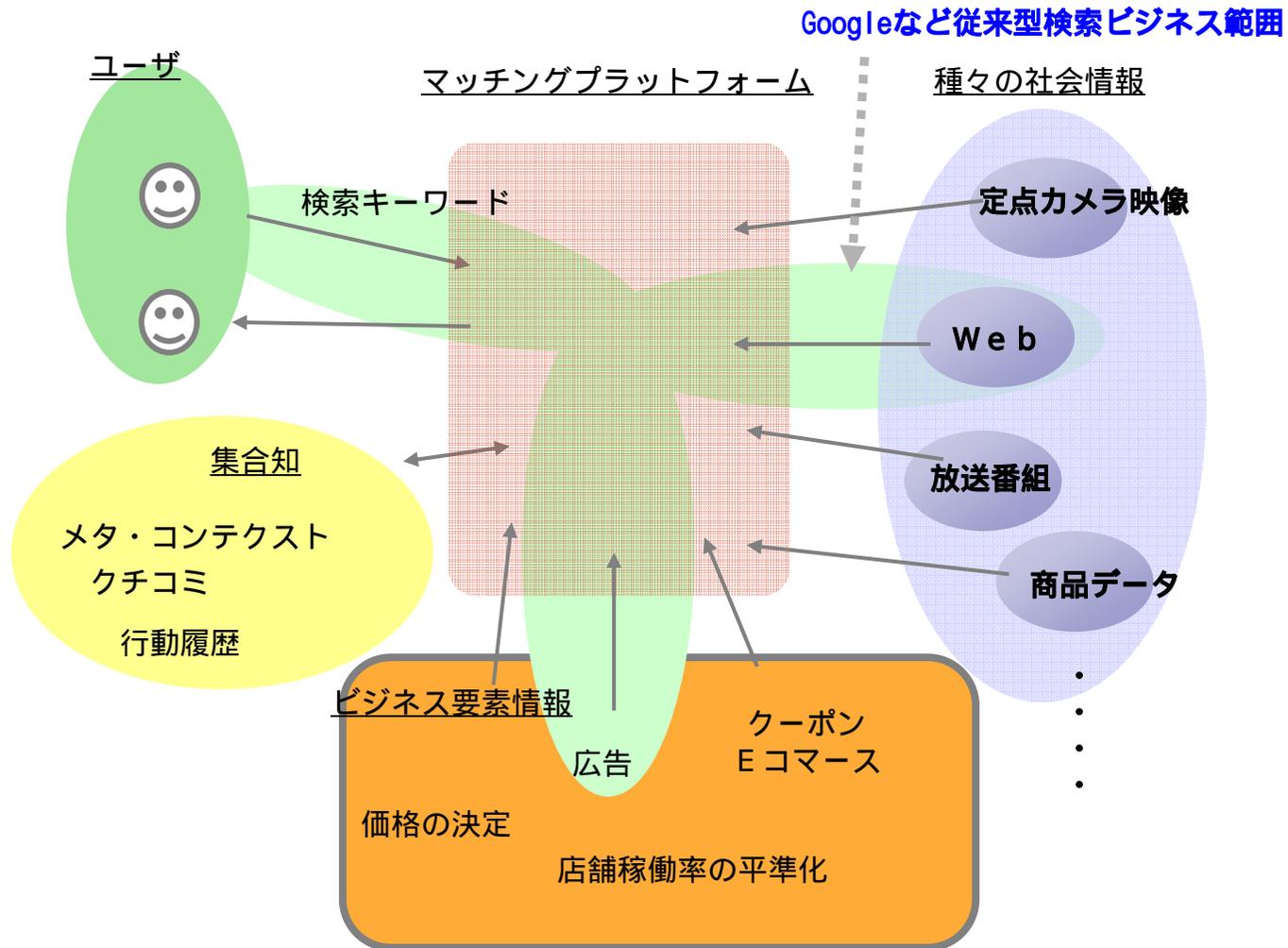
Enter E-mail Address

(出典) <http://secondlife.com/>

情報流通の社会プラットフォームが重要



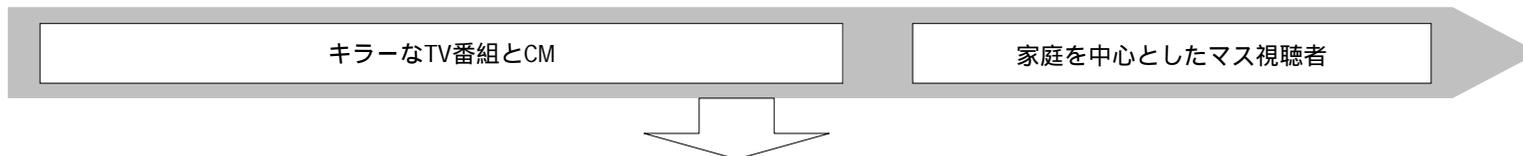




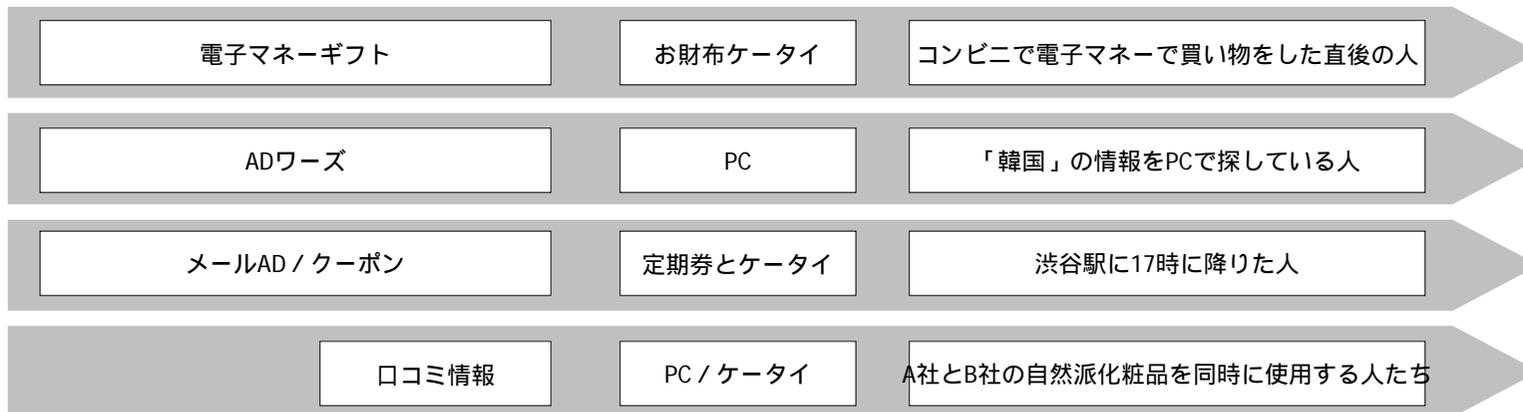
- 従来の4大メディア型コミュニケーションは生活者への大量リーチを前提とするため、ADとコンテンツとデリバリー手段をセットにした
- i領域の進展に伴い、AD、コンテンツ、デリバリー手段のアンバンドル化が進展するとともに、デリバリーするタイミングをユーザーの行動状況に応じて対応することが技術的に可能になり、マーケティングコミュニケーションは5つのバリューチェーンに分解することが可能になった。



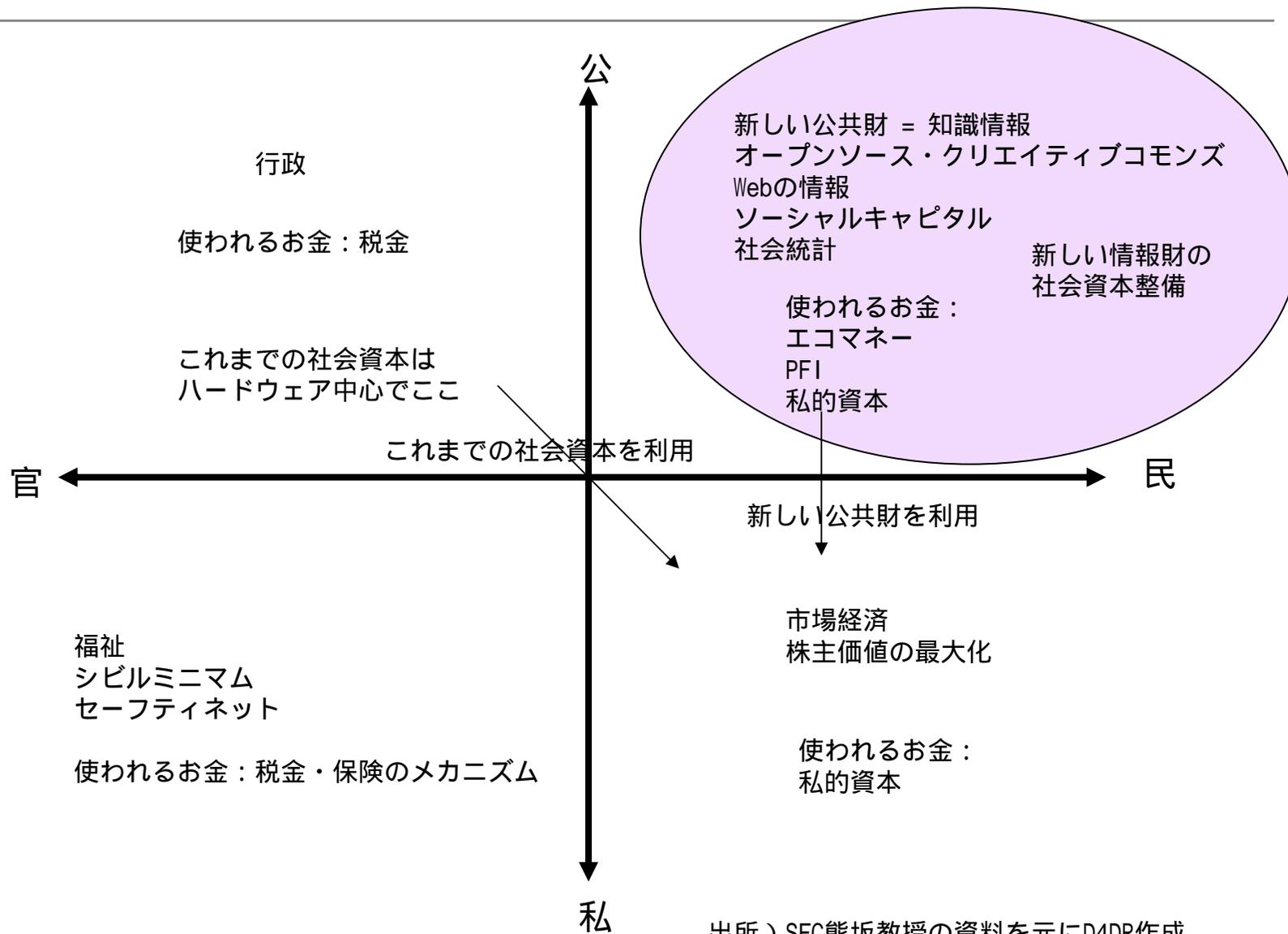
従来の4大メディアによるマスコミュニケーション



ユビキタス環境におけるインタラクティブコミュニケーション例



公共財化が進むのか？ お金に換えられるのか？



出所) SFC熊坂教授の資料を元にD4DR作成

情報価値をお金に換えるモデル

価値のある情報が社会を大量に流通することと、資本市場の経済が活性化することはイコールではない。しかし、その連動性は高まることになるであろう。

A インフラコスト負担モデル

- ・通信基本料
- ・税金

B 情報入手対価モデル

- ・情報料（月次モデル，マイクロペイメントモデル）
- ・広告費

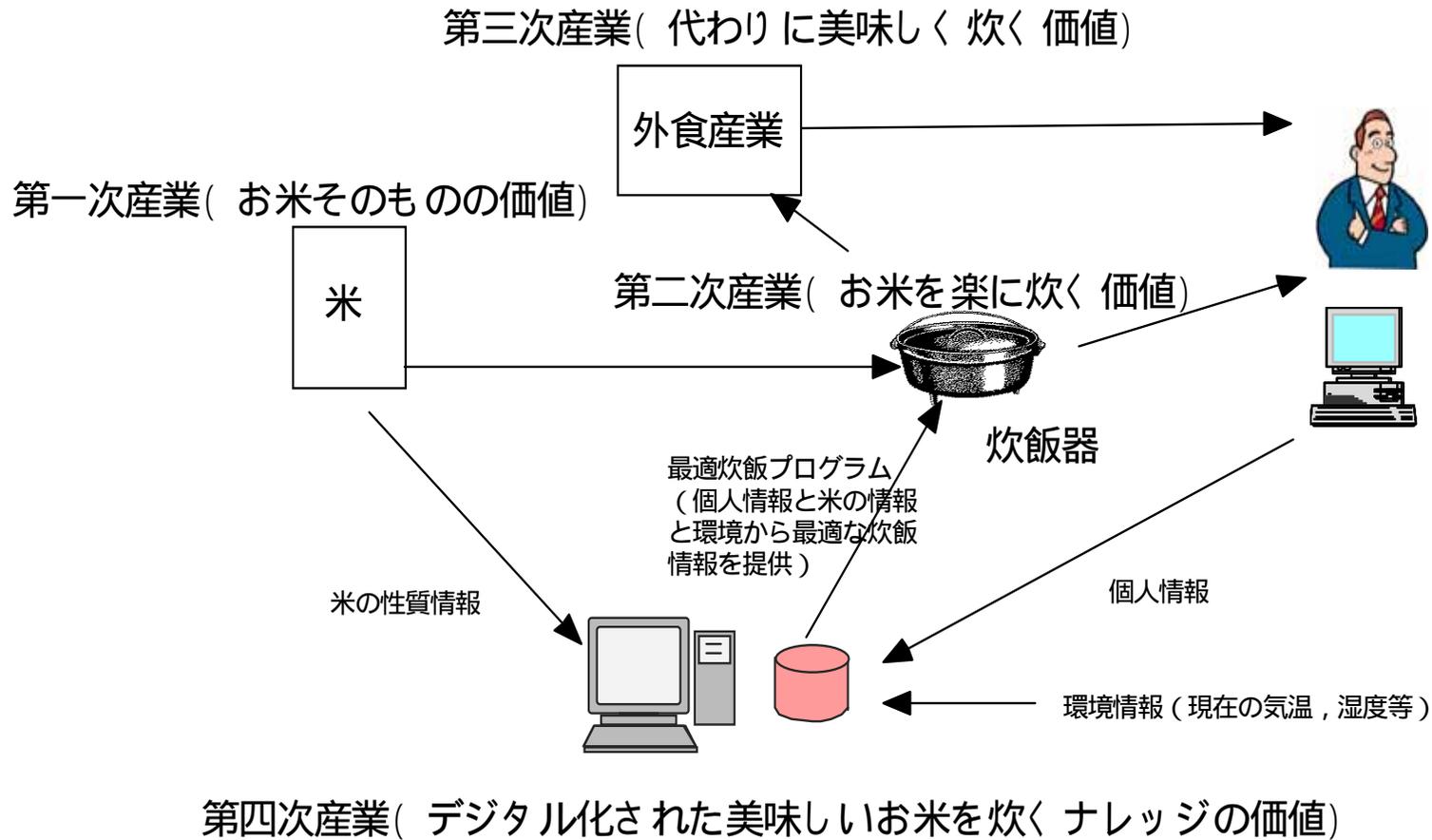
C 物の商取引モデル

- ・物の費用の中を含める
- ・取引コストからの価値分算出（手数料，価格や在庫・稼働を適正化したコスト）

D 快適な時間消費・自己表現コスト（エンターテインメント，癒し等）

- ・コミュニケーション費（セカンドライフ・mixiの費用，カラオケ等）
- ・サービス費（エステ，教育，投資）

第四次産業の概念



情報利用の壁

- ・ 著作物コンテンツ利用の壁
- ・ 目的外利用の壁
- ・ 個人情報保護の壁

産業界の意識改革

- ・ ハード価値と情報資産価値の融合

新しい悪意とリスク

- ・ 情報流通の操作
- ・ 情報の支配的企業の登場
- ・ 法人格をもたない個人の産業への参画
- ・ 不透明な責任分解点

生活者

- ・ デジタルデバイドの拡大
- ・ 新しい依存症などの拡大
- ・ 基本的人権や財産権のデジタルレベルへの拡大

インフラ議論から情報流通議論へ

新しいシビルミニマム・ユニバーサルサービスの考え方の必要性

豊かさと自己実現が一部デジタルコミュニケーションの中にある社会

- ・最低限のデジタルコミュニケーション環境とは何か？
- ・110番や災害情報はベストエフォートなのか？
- ・セカンドライフ上の人権・財産権は？

情報の公共財化・知識情報の中立性も必要

情報の流通量が社会の活性化につながる社会では情報の私的囲い込みが
阻害要因になる。使わせることと、対価を得ることは別。

- ・既得権益者へのセーフティネットが必要か？？

情報流通の寡占プレイヤーの中立性

プラットフォームの上で多くのビジネスが展開される。影響力に対する
ガバナンスをどう作るか？

- ・情報公正流通取引委員会？？

D4DR inc.



Dream for Digital Revolution

お問い合わせ先は
E-mail : info@d4dr.jp
TEL 03-3457-8646