

＊generic media, inc. CEO

P e t e r H o d d i e

ピーター・ハディー


impress TV番組
「INTERNET Magazineインタビュー」で、このインタビューを放映!



ONDEMAND 随時



Jump impress.tv

 interview



これまで動画コンテンツを配信するにはリアルやウィンドウズメディアといったプレイヤーソフトごとに合わせてエンコーディングしなくては数多くのユーザーに見てもらうことはできなかった。しかし、ジェネリックメディアのサービスを使えば、元になる動画ファイルを1種類だけ用意すれば、それだけで各プレイヤーソフトの違いを意識せずに複数のプラットフォームに対応できるようになる。クリエイターはこれにより、エンコーディングの呪縛から解放されるため、本来の仕事であるコンテンツ制作に専念できるようになるのだ。いま、ストリーミング業界からもっとも熱い視線を浴びている同社のCEOピーター・ハディー氏に同社のビジョンやストリーミング業界の展望を聞いた。

聞き手：林 岳里
Photo: Kikuchi Eiji

クリエイターが
テクノロジーの変化を気にせず
制作に打ち込める環境を提供したい

☞：まず、ジェネリックメディアとはどのような会社なのかを教えてください。

ハディー：弊社はオーディオまたはビデオコンテンツをインターネットを使ってより多くのユーザーになるべく簡単に配信したいと考える人に対して技術やサービスを提供する会社です。具体的には、あらかじめユーザーの接続環境を登録してもらうことで、ユーザーの持っているプレイヤーソフトや接続スピードに合わせてコンテンツ制作者の作った作品を自動的に変換するサービスを提供しています。これによりコンテンツ制作者は単にQuickTime、AVI、MPEG-1のいずれかのフォーマットでコンテンツを作ってアップロードしさえすれば、それをこれまでのようにいくつものフォーマットにあわせてエンコードしなくても多数の人に見てもらえるようになるのです。

☞：会社設立のきっかけや動機はなんですか。

ハディー：ここ10年くらいコンテンツのコミュニティはデジタルテクノロジーの変化にペースを合わせていく必要がありました。しかし、これではクリエイターはその本来の仕事であるコンテンツの制作以外にテクノロジーについても注力することを迫られてしまいます。そうした状況に直面して、コンテンツ制作者がテクノロジーの変化に一喜一憂することなく、制作に打ち込めるようなプラットフォームを提供したいと思

ったことが会社設立のきっかけです。

そして、それに対する私たちの1つの答えとして作ったのが「GMPS」(Generic Media Publishing Service)なのです。このプラットフォームは日々進歩するテクノロジーに対してある種のバッファーを提供します。これにより、クリエイター自身が日々最新技術を追いつけなくても常に新しいテクノロジーや新しいものに対応できるようになるのです。

☞：GMPSの配信フォーマットを選ぶ基準はなんですか。

私たちは特定のフォーマットに依存しないソリューションを提案している会社です。会社設立直後の段階では、市場で広く使われている一般的なフォーマットを採用したこともありましたが、どのフォーマットが登場しても対応できるようなシステムを提供することこそがベストだと判断しました。会社の哲学のような話になりますが、大切なのは、「どのフォーマットで配信したいか」ではなく、ユーザーが持っている機器なら「どんなものでもコンテンツを見られるようにする」ことなのです。

☞：サービスを発表してからどのような反響がありましたか。

ハディー：まず、米国で開催された展示会「DEMO」で最初の発表を行ったのですが、



興味深いことに私たちが予想していたよりも早く、ユーザーは私たちの意図していることを理解したようです。これまで指摘はされてきたものの、金銭的、時間的な兼ね合いで解決されていなかった“ストリーミングに関するさまざまな問題”をジェネリックメディアのシステムを導入することで一気に解決できるだろうと直感してもらえたのだと思います。

☞: サービスに興味を示したターゲットはおもにどのような人たちでしたか。

ハディー: おもにインターネットを使ってビデオを配信したいと考える人たちが私たちのサービスに興味を示してくれました。それをさらに大きく2つに分けるとすれば、まずは“エンターテインメント分野”が挙げられるでしょう。彼らはインターネットを使って収益を上げる新たなビジネスモデル

を確立したいと考えています。この分野は現在はまだ小さなマーケットですが、確実に大きくなるといわれています。ただ、その実現にはいましばらく時間がかかるので、彼らはできるだけ少ない労力で対応できる方法を模索しているのです。

もう1つは“トレーニングや教育”の分野です。これまで社内教育や遠隔教育などはビデオテープが主流でしたが、それがストリーミングに置き換わるということです。ビデオを使ったトレーニングはすでに広く行われているため、ストリーミングでもすぐにさまざまな用途に対応できると考えているのだと思います。これらはコンテンツ自体は特別なものではないのですが、エンターテインメント分野と違ってすでにビジネスモデルが確立しています。また、ユーザーはこの分野に対しては料金を支払うことにためらいが少ないのも大きな特徴ではないでしょうか。

☞: コンテンツ制作者は御社のサービスを使うことによって負担が減りますが、今後はどんなことに留意するべきなのでしょう。

ハディー: やはり第一に自分たちのビジネスモデルを確立する必要があると思います。それ以外のことは私たちのような会社に任せてしまえばいいのです。たとえば、ユーザーにとってもっとも望ましいのはどのようなビットレートやフォーマット、あるいはデバイスなのかについてテストする必要もあるでしょうが、そうしたことは本来のクリエイターの仕事ではありませんし、私たちなら、その際に必要なさまざまなフォーマットでテストして反応をみながらビジネスモデルを模索できるツールも提供できます。そうしたものを活用しながら、自分たちのコアなビジネスモデルを確立することがこれからのストリーミング業界においてコンテンツ制作者に必要とされることだと思っています。

☞: 日本では今後どのように展開していく予定なのかを教えてください。

ハディー: 私たちもちょうど日本の事務所をスタートさせたところです。スタッフはまだ、テクニカル担当とビジネス担当の計2人しかいませんが、日本のマーケットを理解するためにカスタマーやパートナーと一緒に進めていく必要があると考えています。同じテクノロジーを使っても、アプローチは国によって異なると思います。その意味でも日本在住のスタッフがいることは重要です。

また、弊社の出資者にソニーとNTTがいることはマーケットを理解して市場を作っていくことにおいて有効なことだと思います。現在はすべてのサービスを米国サンノゼのホスティングセンターから提供していますが、十分なクオリティーで配信管理ができています。しかし、今後はそれ以外の



Peter Dinklage

複数の場所にセンターを用意してサービスを提供することも視野に入れていきます。

☎:日本のモバイル市場についてはどのように考えていますか？

ハディー:いまの日本のモバイル市場を見ると、高速な通信速度が出るPHSが極めて安い値段でどこでも簡単に手に入るというのは素晴らしいことだと思います。今後もPHSが優れた方法として使われ続けるかどうかはわかりませんが、コンテンツ提供者もユーザーもNTTドコモの“M-stage”のようなモバイルソリューションを世界的にも早い段階で身近に体験できる環境があることは、日本の大きな優位だと思っています。

☎:テレビとインターネットの統合が叫ばれて久しいですが、これについてはどのように考えていますか。

ハディー:もし統合が行われるとしたら、いつの間にかされているものだと思います。現在、セットトップボックスやテレビ、ビデオを含め、さまざまな機器がインターネットに接続されるようになっていますが、それはぜんぜん統合と呼べるものではありません。むしろ、現状は分散化の方向に進んでいるといわれています。しばらく経って共通のフォーマットが作られない限り、この流れを止めることはできないでしょう。そうしたなかで、どのような機器であっても対応できるようなプラットフォームを提供するのが私たちの役目だと思っています。

☎:今後はどのようにサービスを展開していると考えていますか。

ハディー:当初は、おもにストリーミングが進んでいることや本社があることが理由で米国からサービスをはじめましたが、ほぼ同時期に日本でも知名度が上がり、パートナーがついてきたのです。すでに日本でもサービスを開始しています。そのほかの地域は、様子を見ながら進めて行こうと考えています。私たちのサービスは必ずしもローカルにデータがある必要はなく、センターで集



ピーター・ハディー
米ジェネリックメディア社CEO

アップルコンピュータで10年近くQuickTimeアーキテクトとしてマルチメディアテクノロジーの技術や戦略を指揮したのち退社。2000年春に同じくアップルのAngela Lai氏やアップルの在日法人でマーケティング副本部長を務めた外村仁氏とともにgeneric media社を設立した。同社のプレイヤーソフトgMovie PlayerはソニーのCLIE(PEG-N700C)にバンドルされている。

中管理できる点がメリットですので地域的な展開はそれほど難しくないだろうと思っています。

また、サービスの内容的な展開で言えば、ポータブルデバイス用のソフトウェアとしてPalmプラットフォームでムービーを再生する「gMovie Player」と変換するための「gMovie Maker」の提供を始めました。これは、すでに多くのユーザーがダウンロードしています。今後もポータブルデバイスを使って友達とムービーを見たり、さまざまな場所で楽しんだりできるようなソリューションを提供していきたいですね。

☎:最後にお聞きしたいのですが、社名の由来を教えてください。

ハディー:覚えやすいキャッチーな名前ではなく、考えればサービスがわかるような名前にしたいと思ったのでジェネリックメディアつまり“メディア一般”としたのです。私たちのサービスが浸透すればするほど、ユーザーは使っていることを意識しなくなるでしょう。常に安定していて、かつパワフルであることがベストだと思っています。

☎:ありがとうございました。 ●●



[インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

株式会社インプレスR&D

All-in-One INTERNET magazine 編集部

im-info@impress.co.jp