



雲と価値と条件。



雲にまぎれる コンピューターとネットワークそして情報の在処。

最近よく目にしますが・・・クラウドコンピューティング

最近良く目にする「クラウドコンピューティング。」ネットワークとコンピューターの新しい関係を示しています。現在までは、使用する個々のPCがシステムからソフトまですべてを扱い、PCは主体、ネットワークは個々のPCを繋ぐものとして捉えられてきました。

しかしこの「クラウドコンピューティング」の考え方はその名のとおり、「雲」。
1つのPCで完結するのではなく、ネットワークで接合された複数のコンピューターが情報を相互補完し合い、ひとつのコンピューティングを行うという考え方は。ネットワークそのものがコンピューターと言えます。
個がなく、実態の見えにくい点から「雲」化された「クラウドコンピューター」と呼ばれます。

まさにデータ自体も、暗号化・分散化され、実態がなくなることは、「甲殻機動隊」の「ゴースト」、「マトリックス」の考え方です。OSもソフトもデータもすべてネットワークに分散して保存され、手元にはネットワークに接続するキーがあれば実用できる。情報の在処はすでに「見えなく」なっています



情報の住処 社会現象を巻き起こした「Winny」の功績・・・

コンテンツ制作の世界では、すでにクラウド化が進んでいます。動画や音楽を、情報保護をしながら1サーバーから1コンテンツを提供する方法では、負荷とコストがかかります。そこで分散された複数のサーバーから情報保管を行いながら情報提供しようとする試みがP2P技術です。

「P2Pネットワーク実験協議会」

動画コンテンツをより、ハイクオリティで低価格で実現するP2P技術は、総務省が中心となって行うクラウド化への一歩です。
http://www.fmmc.or.jp/p2p_web/

スポーツやJAXSAのロケット打ち上げ等の映像が実験的に配信されています！

何のパーツだかわからないジグソーパズルの1つ1つの部品をネットワーク上にばらまき、必要な時に集める。数年前に違法コピーソフトとして注目を集めた「winny」はこの考え方を悪用されたケースです。

「共有／共存／共生」させつつ、必要な時に「個」の価値を持たせる。

この技術が今、ネットワークとコンテンツの現場で必要とされています。



条件と制限 実態を持たせる技術

個に力を持たせるための技術。それにはDRM（デジタル著作権管理）があります。これはコンテンツに対して個別に視聴する為の様々な条件（視聴資格、視聴期間、視聴回数など）を付加する技術です。雲のように「実体」をなくし要素をばらまき、「制限と条件」を与えることで実態化する「情報」。どんな「制限」と「条件」を与える環境をつくるかが制作の現場に今、求められています。

連絡先

NATSUME STUDIO WORKS
株式会社ナツメスタジオワークス
〒103-0001
東京都中央区小伝馬町日本橋6-14万文堂ビル3B
TEL/FAX **03-6326-2023** 携帯090-4199-3803

