

2006 年度オープンソースソフトウェア活用基盤整備事業

OSS デスクトップの普及に資する
Web コンテンツ互換性向上に関する調査

非互換問題改善提言書
Executive Summary

2007 年 2 月

独立行政法人 情報処理推進機構

Executive Summary

本文書について

独立行政法人情報処理推進機構が2006年度オープンソースソフトウェア活用基盤整備事業の一環として、2006年10月から2007年2月にかけて「OSSデスクトップの普及に資するWebコンテンツ互換性向上に関する調査」を実施した。本書は、その調査結果に基づき、Webコンテンツ互換性向上に向けた改善提案を列挙した「非互換性問題改善提言書」の要約である。

ブラウザ非互換を生み出す典型的な要因

(1) META情報におけるGeneratorの記載と非互換要因

本調査では、Generator記述をMETA情報に持つサイトに限定して、非互換要因ID別の検出件数をまとめた。その結果、非互換要因IDによって傾向が異なることが分かった。特定の要因に関しては、オーサリングツール利用によって非互換要因IDに対応する要因が埋め込まれやすい(または埋め込まれにくい)という状況が判明した。

(2) 非互換要因の種類とオーサリングツールの関係

またGenerator記述のあるものを中心に非互換要因の検出数の比較分析を行った結果、「オーサリングツール特有の非互換要因」、「標準を無視した非互換要因」、「標準でありながら未対応」の3種に大別することができた。

ブラウザ非互換をもたらすシステム開発・コンテンツ作成現場の実態

(1) 特定ブラウザのみによる動作検証

システム管理者の意見としては、動作確認はひとつのブラウザに限定しているというものが多い。その理由としてほぼ共通に指摘される原因はコストの問題である。残念ながら現在のところ各ブラウザの実装にはかなりの差異が認められ、非互換要因が多数存在する。

(2) パッケージベンダ、SIerの意識

Webシステム構築用のパッケージ販売に関して、多くのパッケージでは、現在のところ大きなシェアを占めているInternet Explorerのバージョン6.0のみを動作保証対象としている場合が多い。またWebシステム構築をSIerに依頼する場合においても、正常動作を保証する対象として特定のクライアントからのみのアクセスを指定するSIerが一般的である。

(3) コンテンツクリエイタの立場や使用するオーサリングツールによる問題発生率の差

Webコンテンツクリエイタの意識は、個人としてのクリエイタ、小規模コンテンツ開発のクリエイタ、大手企業を顧客とするクリエイタで、大きく異なることがわかった。また、利用しているオーサリングツールが非互換性コードを生成している比率が高いことも指摘された。ただしプロ向けのオーサリングツールを見た場合、全URLに対する問題発生率の比率は比較的低い。

(4) 顧客やハードウェアベンダを巻き込んだ意識改善の必要性

コンテンツを発注する顧客側に、ブラウザ依存の問題認識が低いことが大きな非互換性の要因となっていることも大きな原因である。クリエイタの立場からすると、非互換性の検証や複数ブラウザでの検証は、それだけ工数が発生する作業でもあり、それらの作業と意味と有償性を理解できる企業は、多くない。

状況改善に対する提言

本調査の成果を踏まえて、オーサリングツールや開発ツール、パッケージ等のベンダ、および、ウェブコンテンツを開発しているクリエイタに対する提言を検討した。

提言 1: 古いバージョンのオーサリングツールに対するフォローをすべし

最近になり、「Web 標準仕様完全準拠」を強調したオーサリングツールが販売されるようになった。しかしインターネットを対象に網羅的に調査した本調査の結果から明らかになったように、これまで販売されて来た Web コンテンツのオーサリングツールには、不備があるものが多い。オーサリングツールベンダは、この状況を改善するためのフォローを行うべきである。

提言 2: クロスブラウザ対応の利点を意識すべし

システムやコンテンツをクロスブラウザ対応にする作業はコスト増を招くが、長期的にみれば TCO (Total Cost of Ownership) を引き下げることも可能と考えられる。すべての Web コンテンツ制作関係者はクロスブラウザ対応の利点を確認したい。特にツールベンダには顧客に対する啓発も望みたい。

提言 3: 最低限のチェック環境を用意すべし、また最低限のチェックを行うべし

ツールベンダが提供するオーサリングツールは、Web 標準仕様に合致したコンテンツを作成したかどうかを検証する最低限のチェック環境を備えるべきである。また Web 標準仕様に合致したコンテンツを作成するような設定を標準にすることが望ましい。またコンテンツクリエイタは、自らが作成したコンテンツがクロスブラウザに対応しているか否かの最低限のチェック作業を実施してほしい。

提言 4: 適材適所のコンテンツ表現手段を選択すべし

コンテンツクリエイタは Web という表現手段の特性を十分に理解し、その性質を最大限に活かすようなコンテンツを制作すべきである。適材適所のコンテンツ制作を心掛け、無理な実装や仕様の隙間を利用したようなコンテンツ作成は避けるべきである。

提言 5: Web ブラウザはすべからず標準に従った実装を目指すべし

歴史的経緯とはいえ、ブラウザ競争における独自拡張が現在の混乱を招いた一因である。このような愚を繰り返してはならない。各ブラウザベンダは、操作性やブラウザそのものに関する機能の優劣で競い合うべきであり、コンテンツに対するインタフェースの開発に関しては、標準に対する完全性を保証する努力と、CSS3 のように新しい標準に対する適切なフォローを期待する。