

# 意見書

平成 20 年 6 月 20 日

総務省情報通信政策局

放送政策課 御中

郵便番号：252-8520

かながわけんふじさわしえんどう 5322

住所：神奈川県藤沢市遠藤 5322

けいおうぎじゅくだいがく かんきょうがくぶ むらいけんきゅうしつ  
慶應義塾大学環境情報学部 村井研究室

けいおうぎじゅくだいがく かんきょうがくぶ きょうじゅ

氏名：慶應義塾大学 環境情報学部 教授

なかむら おさむ

中村 修

「携帯端末向けマルチメディア放送サービス等の在り方に関する懇談会  
報告書」(案)に関し、別紙のとおり意見を提出いたします。

頁	行	意見の対象となる該当箇所 (タイトル)	意見
25 頁	15 行～23 行	<b>■第 4 章 制度の在り方</b> 1(1)マルチメディア放送の定義	<p>マルチメディア放送の定義として、従来のような放送の形態等に応じた規定をやめ、事業者の創意工夫に最大限に配慮した柔軟な定義とする姿勢は、非常に正しい発想であり、大いに賛同できるところである。ただし、これを真に実現するには、放送方式を 1 にするか複数にするか、といった伝送レイヤでの方式議論以上に、コンテンツ製作者にとってハードルの低い(コストが低く自由度が高い)製作環境を実現するためのコンテンツ方式のあり方や、従来の放送で言われてきた放送の一意性からの脱却、例えば受信デバイス能力に応じた表示の自由度、といった新しい発想を許容するのか、といったコンテンツ面での議論が十分に尽くされなくてはならない。</p>
41 項	12 行～20 行	<b>■第 5 章 技術方式の在り方</b> 1(3)国内規格の統一の要否	<p>これについて我々は、既にネットの世界で実現されている IP をベースとした様々なコンテンツ技術(例えば Flash や html など)を放送に持ち込むことで、従来の発想に囚われない世界に先進性</p>

			<p>をアピールできるマルチメディア放送の実現が可能であると確信しており、そのためのベースとなる「データ放送の IP 化(IP データキャストと呼ぶ)」(別表 1 参照) はマルチメディア放送にとって必須条件であると考えている。また、このデータ放送の IP 化は、どのような放送方式が選択されようと(複数方式が並立しよう)、いずれの方式の上であっても実現可能な技術であり、また放送方式に依存しないコンテンツ流通環境を構築するという意味合いも有している。最終的にはネットとの製作面での共通化が図られ、コンテンツ制作のコストダウンや相互流通の促進、さらにはコンテンツ制作者の参入の自由度拡大や受信デバイスのコストダウンなど、中長期的な観点での産業面への貢献も非常に大きなものがあると考えられる。(別紙 1 参照)</p> <p>については、如何なる放送方式が選択されようとも、マルチメディア放送の実現に向けて、データ放送の IP 化(IP データキャスト)の導入を、技術要件のひとつとして採用いただくことを強く要望する次第である。</p> <p>また、慶應義塾大学では、過去において IP データキャストの</p>
--	--	--	---

			<p>実証実験や各種調査活動などに積極的に取り組んできた蓄積があり、こうした技術ノウハウの蓄積を積極的に公開していく準備もあることを申し添えておくこととしたい。</p>
20 項	24 行～29 行	<p>■第 3 章 周波数の割当て</p> <p>2(2)実現する放送ごとの周波数の割当て</p>	<p>現状の報告書案には、特定エリア向けの「スポット放送」という発想が欠如しているように見受けられる。スポット放送とは、新型コミュニティ放送の一形態と整理されるが、その目的は、例えば商店街やテーマパーク、地下街や公共施設の構内など、限られたエリア向けの放送であり、従来からスポットワンセグ等の名称で実験的な取り組みが各地でなされている。既にワンセグ端末が3千万台を超える普及に至りFM ケータイと同様に身近な放送受信機となった現状において、これを使ったエリア向け情報配信ビジネス／サービスのポテンシャルは計り知れないといっても過言ではない。地域の情報発信のインフラとして、地域活性化に大いに貢献するであろうし、特に昨今は、デジタルサイネージが急速に普及している中で、このサイネージとの連携においてスポット放送はその場その場での顧客動線を誘導していく上での有</p>

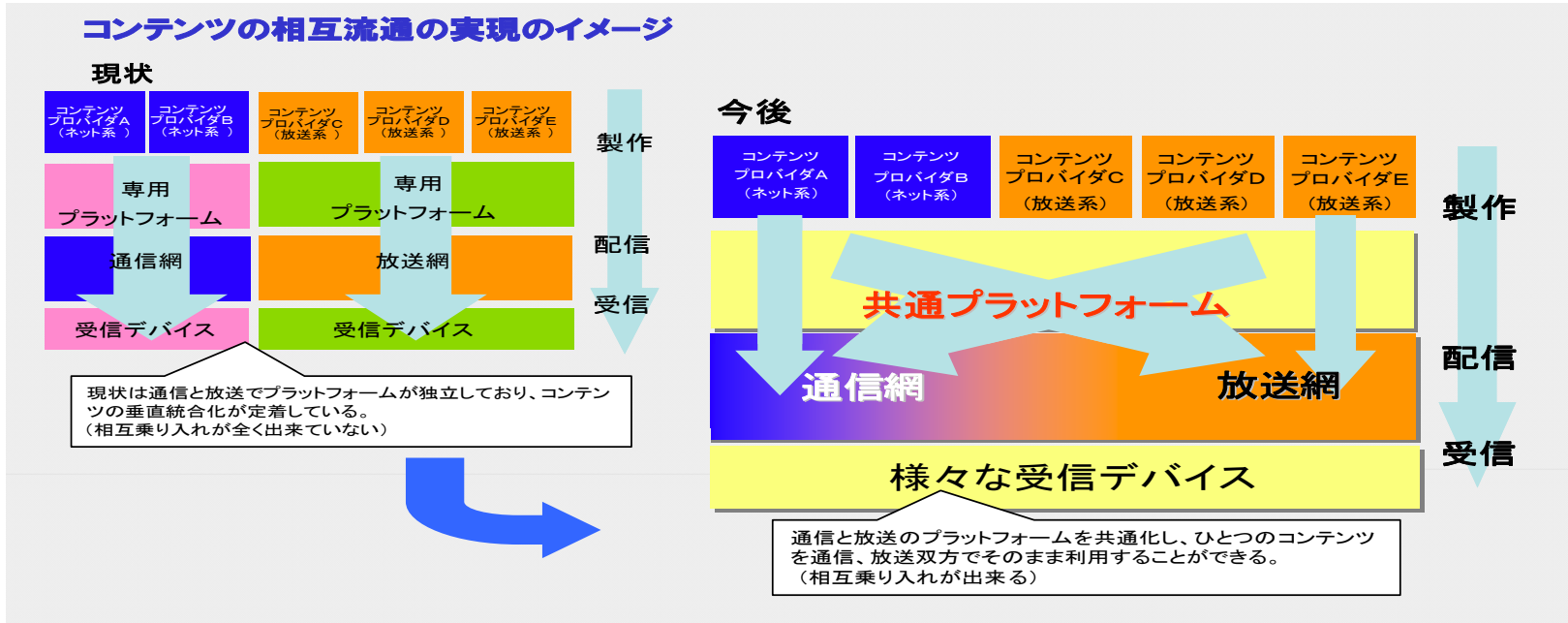
			<p>効な武器になりえることは衆目の一致するところである。(別紙 2 参照)</p> <p>しかしながら、現状の報告書ではスポット放送の参入余地についての言及はなく、また新型コミュニティ放送の導入整備の順番に引きずられた場合、これまでに顕在化してきているビジネスチャンスを潰してしまう危険すらあると言えるだろう。</p> <p>については、新型コミュニティ放送の中でも特にスポット放送の早期導入について、早急に検討を行い、その導入までの指針を与えていただきたい。また特にその免許制度については、従来の放送局とは違った新しいコンテンツプロバイダ(例えば商店街やテーマパークや公共施設など)が比較的自由に参入できるような免許形態の在り方が望ましい。さらには、スポット放送においても前述と同様にデータ放送の IP 化を実現することで、サイネージとの連携や受信したデータの店舗端末との連携なども積極的に図っていくことが必要である。</p>
--	--	--	---

【別表1】新しいデータ放送＝IPデータキャスト (IPDC)

		既存のデータ放送	IPデータキャスト (IPDC) の目指すもの
ユーザの視点	位置付け	本放送番組 (映像/音声) の補完。単独では「番組」として成立しない。	コンテンツは映像、音声に限定されず、IPデータキャスト単独でもコンテンツとして成立。
	マルチメディア性	「映像/音声」と「データ放送」は個別に表示。切替は可能だが、複合表示は行えない。	「音声/映像」とそれ以外の多様なデータを重ねて表示したり、部分的に差込んだりと柔軟な表示が可能。
	番組数	チャンネル毎に時間分割して決まる。	チャンネルという区分がなく、同時に多数のコンテンツが提供される。
	表示の一意性	デバイスプロファイルにより規定された数パターンのみ表示可能。	デバイスに応じ自由に表示を変更することが可能。
	受信環境	単一の仕様に基づくため、受信環境は限定。	特定の仕様が無く、コンテンツプロバイダ等が自由にアプリ等を提供可能。
制作者の視点	制作環境	BMLオーサリングツールが必要。放送に特化した環境。	HTML、FLASHなどネットコンテンツ制作の標準的ツールが活用可能。
	コンテンツフォーマット	BML形式放送に特化した言語。	ネット上で普及しているコンテンツのフォーマットや記述形式などが活用できる。
	製作コスト	クリエイターの絶対数が少なく、必然的に製作コストが高くなる。	多数存在するWeb制作会社にて廉価にコンテンツ制作が可能。
	送出環境	放送用の特別な機器が必要。	インターネット互換のIPマルチキャスト送出サーバが必要。PC＋市販ソフトウェアにて構築可能。
	拡張性	拡張の際にはARIB仕様の変更・調整が必要。	コンテンツフォーマット、アプリケーションともにIP上で扱えるものであれば自由に拡張できる。

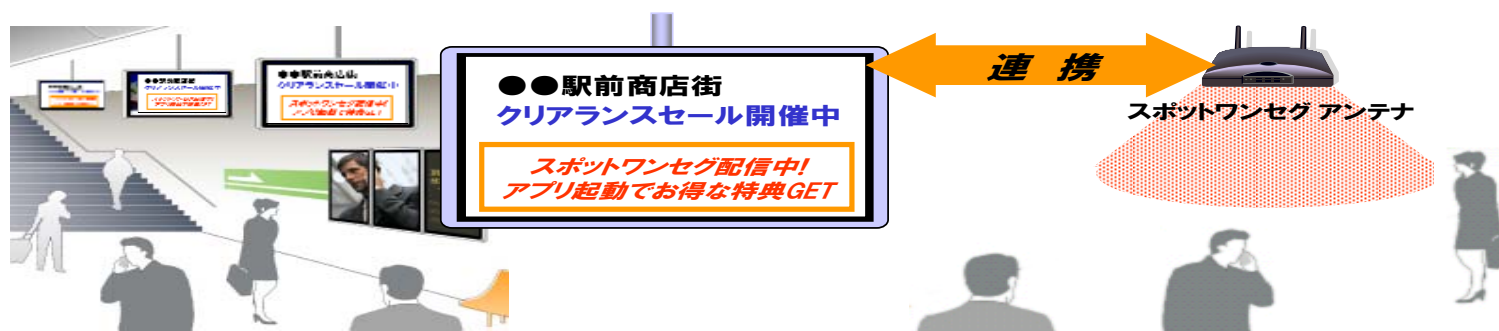
### 【別紙1】 通信と放送でのコンテンツのマルチユースの進展

■ IP化によってコンテンツの相互乗り入れが可能となり、ワンソースマルチユースが実現される。コンテンツの製作コストが低減されるばかりでなく、コンテンツの流通が広がることで、製作者の参入も容易となりコンテンツ供給の能力そのものが高まると期待される。



## 【別紙2】 デジタルサイネージとスポット放送の連携イメージ

- ①街頭（駅や商店街等）に設置されたデジタルサイネージに表示させる情報と連携した情報をスポットワンセグでも配信。  
（サイネージ上に放送中であることを併せて表示）



- ②サイネージを見て興味を持ったユーザは携帯電話のアプリを起動し、関係情報をスポットワンセグにて受信。

