

論点3：メディア・ソフトの計測単位について

(メディア・ソフト研究会(第4回)資料)

平成22年2月2日

総務省 情報通信政策研究所

論点3 メディア・ソフトの流通量に関する計測単位の見直し

■ メディア・ソフトにおける流通量調査の目的

メディア・ソフトの制作及び流通の実態について、各ソフトを単位とする年間の流通量を定量的に把握することが目的。

■ これまでのメディア・ソフトの計測単位

(1) 映像系ソフト、音声系ソフトについては、視聴時間、聴取時間

(2) テキストソフトについては、記事、書籍等の頁数(B5換算)



- メディア・ソフトの質や量といった情報量の変化
 - ✓ハイビジョン、地上デジタル放送等の普及
 - ✓ブルーレイ等の大容量・高画質なメディアの発達
 - ✓光、無線アクセス等のブロードバンド化が進展
 - ✓スマートフォン等のデバイスの高度化

論点3 メディア・ソフトの利用量に関する計測単位の見直し

- ▶ 情報通信技術の発達等による高画質映像等の流通、ネットワーク配信等の進展を把握するため、従来の時間と頁数を単位とする調査に加え、「ビット」を計測単位とすることにより、映像、音声に掛る情報量を一元的に計測。
 - ✓ 映像系ソフト・・・基本的には、視聴時間を単位とした調査
⇒補足的にビットに換算した調査を行い情報量を把握。
 - ✓ 音声系ソフト・・・基本的には、聴取時間を単位とした調査
⇒補足的にビットに換算した調査を行い情報量を把握。
 - ✓ テキスト系ソフト・・・頁数を単位とした調査を行う