

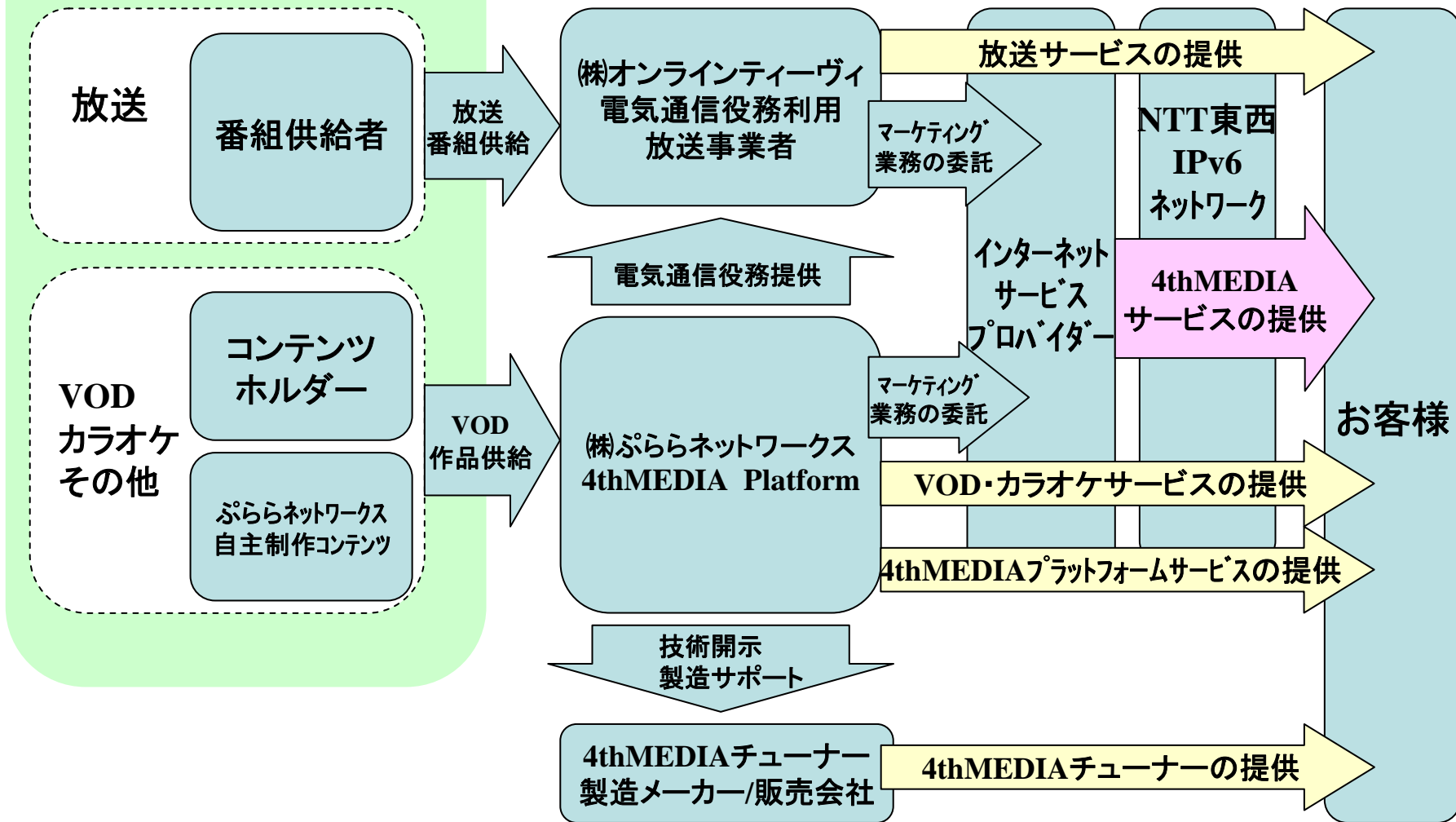
4thMEDIAの仕組みと番組調達について

4th MEDIA

2007年10月29日
株式会社 ぷらら ネットワークス

4thMEDIAのビジネスモデル

- ・4thMEDIAは、独自にコンテンツホルダーからVOD、カラオケコンテンツを調達
- ・権利処理はコンテンツホルダーにて対応
- ・一部の自主制作コンテンツについてはぷららネットワークスにて権利処理対応



コンテンツ調達状況

VOD

- ・提供中のVODコンテンツは12,000タイトルで、放送事業者様からのご提供は約1%弱
- ・全体の68%をアニメが占めている
- ・プライムタイムに放送された番組は現状少数

調達先	ドラマ	映画	アニメ等	成人向け	お笑い等	趣味・教養	放送番組(放送事業者から調達したもの)						計
							ドラマ	映画	アニメ等	音楽	お笑い等	趣味・教養	
							(単位:本)						
国内製作	1,192	117	8,594	0	288	705	10	10	0	0	0	87	11,003
(再掲)プライムタイムに放送されたもの							0	2				5	7
海外製作	713	704	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1,417
(再掲)プライムタイムに放送されたもの													0
合計						12,313						107	12,420

放送

	ドラマ	映画	アニメ等	成人向け	娯楽	趣味・教養	音楽	スポーツ	ニュース	ショッピング	外国語	計
国内製作	0	1	1	3	8	4	5	6	2	2	0	32
海外製作	3	5	3	0	5	2	1	0	5	0	7	31

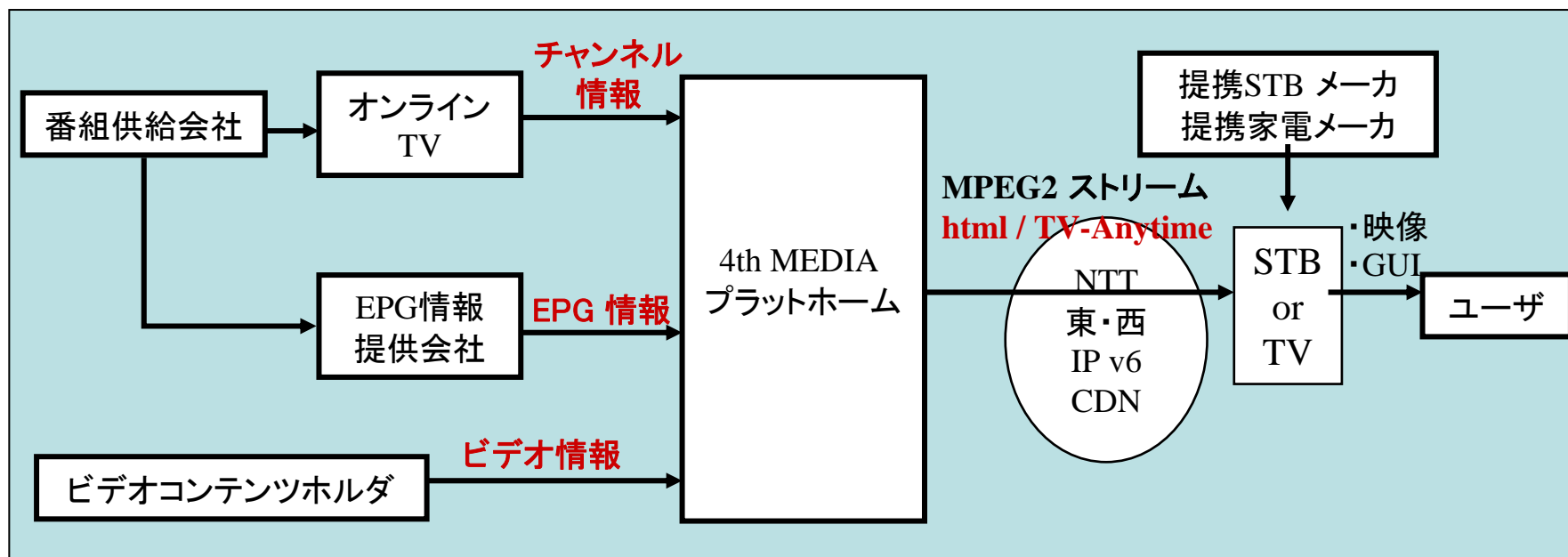
4thMEDIA におけるメタ情報の流れ

1. テレビサービスにおけるメタ情報の流れ

- ・チャンネルの情報は、電気通信役務利用放送事業者のオンラインTV社より提供を受け、STB上のHTMLブラウザ または TV-Anytime メタ対応ユーザインタフェースにより、ユーザに提示
- ・ラテ欄等で提供する番組情報(EPG)は、別途番組情報放送事業者より提供を受け、HTMLブラウザ または TV-Anytime メタ対応ユーザインタフェースにより、ユーザに提示

2. ビデオサービスにおけるメタ情報の流れ

- ・コンテンツホルダより、紹介文・画像などの提供を受け、STB上のHTMLブラウザ または TV-Anytime メタ対応ユーザインタフェースにより、ユーザに提示



◎サービス事業者が視聴者ニーズにこたえるために必要なコンテンツの利用可否が、より簡易に行える仕組みには期待

◎サービス内容や一押しコンテンツは戦略的に決めて調達したいものが含まれる

→なんらかのルールが必要(オープンにアクセス可能なDBに出すタイミングの取り決め)

- ・2次管理事業者の情報が全てオープンになるのではなく、例えば個別交渉枠とオープンリスト枠みたいな分け方が合ってもよいのでは?

- ・個別交渉枠からオープンリスト枠への移行のルール化

◎2次利用者も全て同列で扱うのではなく、規模(保護技術・品質管理)や実績等に応じたランク付けを行い、条件を満たす2次利用者と満たすまでは至っていない2次利用者でアクセスできる内容に差があってもよいのではないか