



Digital Entertainment Content Ecosystem - DECE
デジタル エンターテインメント コンテント エコシステム

DECEとは

- Digital Entertainment Content Ecosystem, LLC -

- 2008年6月に発足した米国にある有限責任会社(法人)
- デジタルエンターテインメントコンテンツビジネスに携わる企業・団体ならば参加できる、国際的かつオープンな団体(2009年8月時点で40社以上が参加)
- コンテンツ配信のエコシステムを構築するため、仕様書を策定・ライセンス

DECEの目的

- デジタルコンテンツ配信において最適なユーザの体験をうみだす
 - プログレッシブダウンロード、バーン、ストリーミング(リモートアクセス)
 - オープンマーケット:
 - 相互接続性が保証された製品およびオンライン事業者を選択できる
 - 付加価値の高いサービス
- 仕様書の策定・ライセンス
- ユーザから認知されるブランドを確立し、確実にサービスを提供する
- DECE導入事業者およびインフラ提供事業者が効率よく事業できる環境を提供する
- 既存の業界標準をもとに構築する

DECE参画メンバー (一部)



Alcatel-Lucent



NOKIA



Panasonic
ideas for life



SONIC



PHILIPS



ZORAN



irdeto

SONY

Microsoft



TOSHIBA
Leading Innovation >>>

THOMSON



EXTEND MEDIA



LIONSGATE



Electronic Sell-Through (コンテンツのインターネット販売)の現状



縦割り型な(サイロ)サービス:

- ユーザがコンテンツを購入するとき、ひとつのデバイスとひとつの販売サイトに限定される
- そのなかでサービスが追加されると、ますますマーケットがばらばらになる
- フォーマット戦争が、オンラインサービスにおいて起こっている
- ここで流通されるコンテンツは、ユーザに対するエコシステムの価値を低下させるおそれがある

標準フォーマットの軌跡

製品 / フォーマット	画質	配信チャンネル	ビジネスモデル
	標準画質 (SD)	物理的なメディア	<ul style="list-style-type: none">• 販売• レンタル• 契約ベース
	高精細画質 (HD)	物理的なメディア	<ul style="list-style-type: none">• 販売• レンタル• 契約ベース
DECE	SD&HD	デジタル	<ul style="list-style-type: none">• 販売• レンタル• 契約ベース

DVDで実現されるオープンマーケット



- 店頭とデバイスの選択肢に基づいて定義された標準
 - 認定されたフォーマット
 - ユーザの体験から得られたひとつの利用モデル

デジタル化で実現されるオープンマーケット



- ドメインによる利用モデル
- リモートアクセス
- ライツ・ロッカー(権利処理)
- 家族同士のコンテンツ共有
- クロスプラットフォーム
- DVDへコピー(ムーブ)

サービスへの期待：拡張性

縦割り型の
量販店

縦割り型の
デバイス



オープンマーケットにおける量販店のサービス:

- ひとつのデバイスプラットフォームに限らず、市販されている数多くのデバイスにアプローチできる

デバイスへの期待: 拡張性

縦割り型の
量販店

縦割り型の
デバイス

DECE
量販店

DECE
量販店

DECE
量販店

DECE
量販店

DECE
デバイス

オープンマーケットにおけるデバイス:

- ひとつの縦割りされたサービスに限定されず、数多くの量販店のサービスにアプローチできる

DECEが提供するもの

- **デジタルプロダクトに関する定義（DVDと同様）**
 - 複数のデバイスにアクセス可能な、共通化されたメディアフォーマット
 - 一元化された利用モデル
- **集中管理されたクラウドサービスプラットフォーム**
 - クラウドベースの機能が量販店のコストを抑え、効率化を高める
 - オンライン量販店とデバイス間の基本的なデータをコーディネートする
 - 仮想的なコンテンツの権利処理を供給する
 - デバイスとユーザ管理、個人情報管理、グループのためのウェブサービスを標準化
- **ブランドおよび適合化のシステム**
 - 卓越したユーザの体験を通じて興味をひきよせる
 - ユーザの信頼を向上するため”DECE”ブランドの認知度を促進する
- **サプライチェーンの最適化・効率化によって低い運用コストを実現**

DECEエコシステムの役割

コンテンツ事業者

エコシステムにコンテンツをライセンスする

DECE
コーディネータ

DECE ロッカーアカウント・デバイスドメインを管理する
クロス・サービスとデバイスの互換性を促進する

オンライン量販店

ユーザにサービスを提供し、DECEコンテンツを販売する

ロッカー・アクセス
サービス事業者

ユーザにストリーミングサービスを提供し、
DECEデバイスに横断的なサービスを販売する

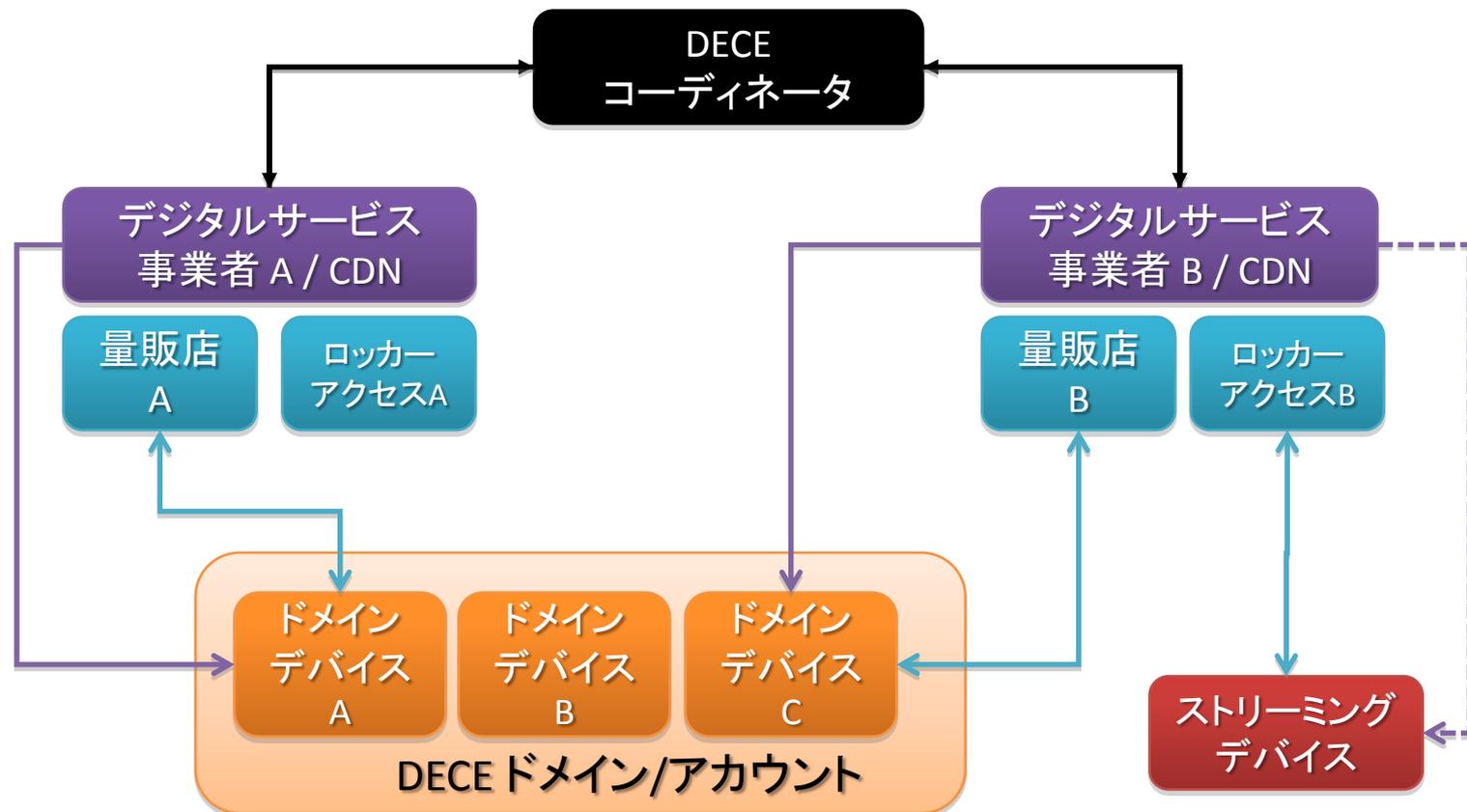
デジタルサービス
事業者

DECEとのインターフェイスをもち、
コンテンツ販売に関わる決済サービスを担う

デバイス製造業者

エコシステムのコンテンツを楽しむことができ、
互換性のあるデバイスを製造する

DECEエコシステムの構造



DECEがもたらすもの

コンテンツ事業者

- コンテンツの価値向上
- サプライチェーンの最適化
- 競争力のあるマーケット
- 相互接続性を実現するソリューション
- デジタルコンテンツの巨大なマーケット

オンライン量販店

- サービスの価値向上
- 低い参入障壁
- 競争力のあるマーケット
- デバイスへの接点の増加
- 相互接続性を実現するソリューション
- デジタルコンテンツの巨大なマーケット

CE / IT 関連企業

- デバイスの価値向上
- 低い参入障壁
- 競争力のあるマーケット
- コンテンツへのよりよりアクセス
- 相互接続性を実現するソリューション
- デバイスの巨大なマーケット

ユーザ

- フォーマットではなく、体験を購入する
- コンテンツを入手・アクセスする新しい形態
- 認められた家庭内でのコンテンツ共有
- 相互接続性を持つデバイスを自由に選択
- 量販店も自由に選択

まとめ

エンターテインメント1.0 =
物理的な(DVD)販売・レンタル

エンターテインメント2.0 =
クラウドサービスを活かしたユビキタスなコンテンツの供給

- コンテンツを獲得・利用するより多くの手段を展開
- デジタルと物理メディア(Flash, DVD, BD)のシームレスなインテグレーション

DECE:

- 相互接続性のあるエンターテインメント2.0のプラットフォーム
 - 付加価値の高いサービス
- これらを実現するエコシステムを開発

DECEのゴール: グローバルマーケットにおける実装



WHAT IF

YOU COULD GET YOUR FAVORITE MOVIES

<http://www.decellc.com>
info@decellc.com