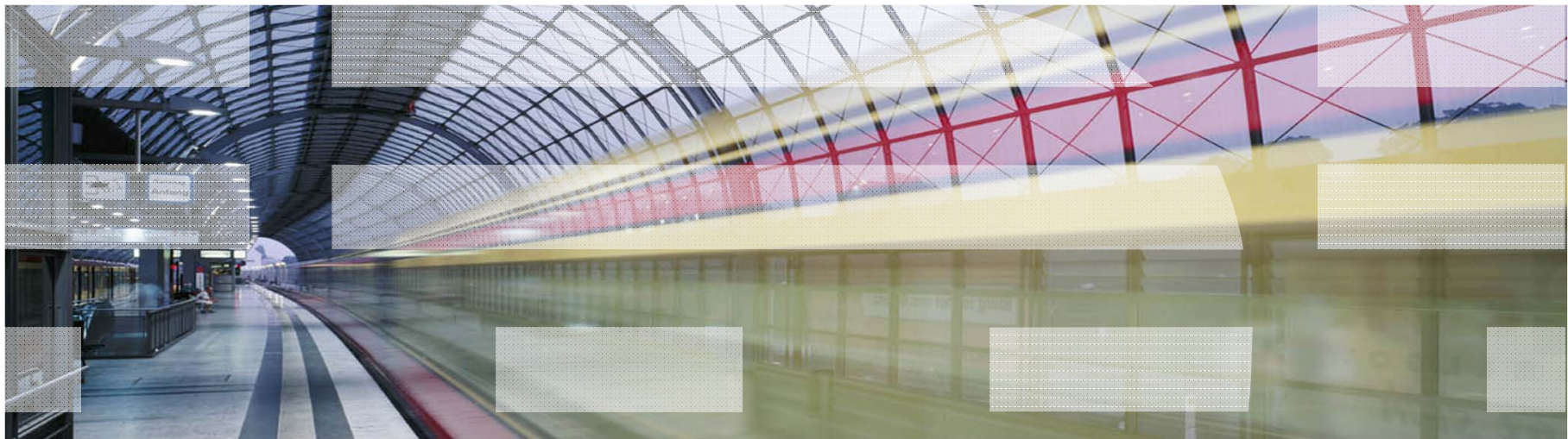


海外発の技術を用いたオープン標準(DECE)に関する 検討状況について

日本アイ・ビー・エム株式会社 通信メディア公益事業本部
石井 敏雄
2011年6月13日

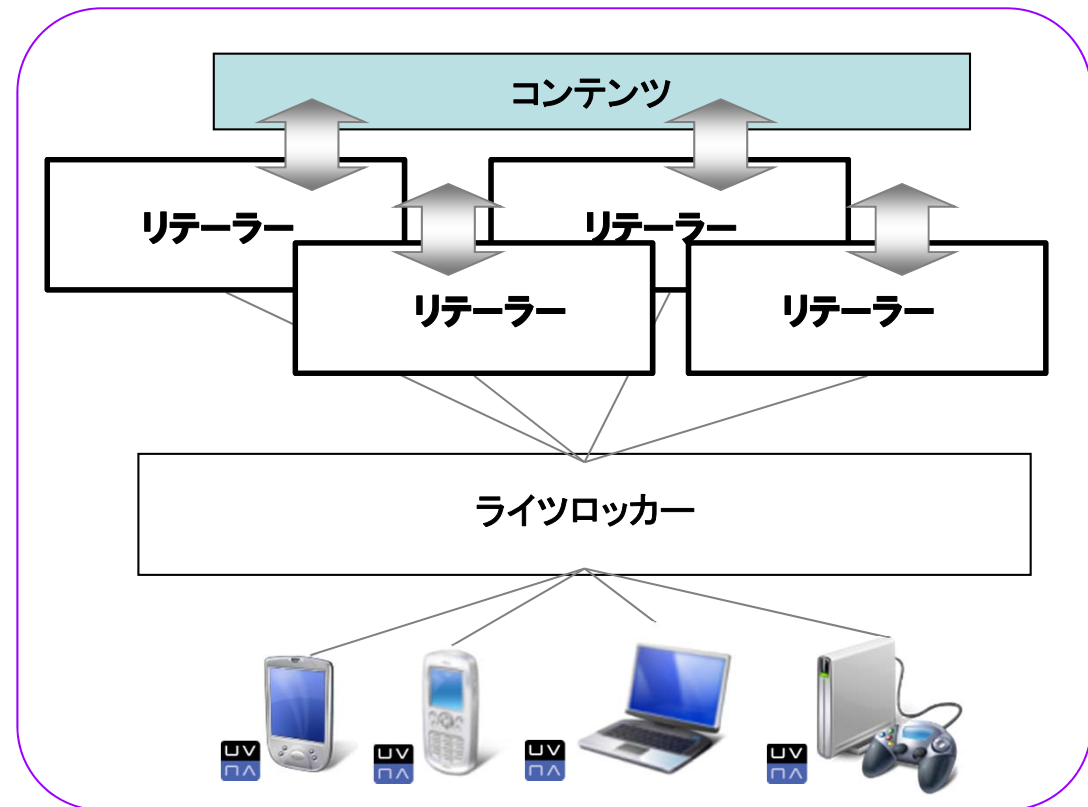
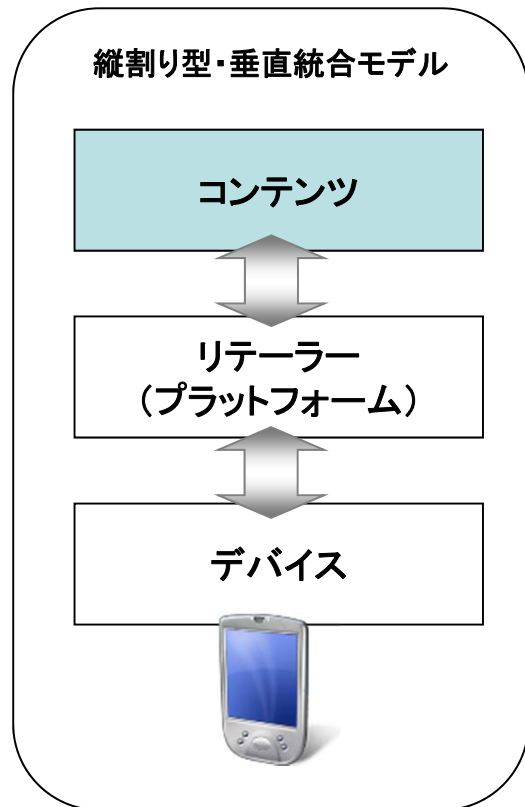


*DECE (Digital Entertainment Content Ecosystem) とは

- ハリウッドの大手スタジオ(ディズニーを除く)、家電メーカー(ソニー、東芝、パナソニック、サムスン、フィリップ等)、IT企業(HP、マイクロソフト、シスコ、インテル等)、通信機器メーカー(ノキア、アルカテル、モトローラ等)業界横断的コンソーシアムで60社が参画
- インターネットの動画配信に利用するファイル形式の標準仕様を策定(2011年1月に発表)
 - 「端末の再生プラットフォームに異存しない共通ファイルフォーマット仕様」
 - 「Buy Once, Play Anywhere」
 - 「パッケージコンテンツにおけるDVDに対し、ネットワークにおけるDVD版と言える」
 - 将来は技術仕様をオープン化、現時点では仕様は参画企業のみで共有
 - 消費者向けに UltraViolet ブランドを発表
- 2011年中旬以降に米国にて商用サービスを開始の予定、その後2011年末には、カナダ及び、英国での展開も発表
- ハリウッド大手6社が、2011年後半にはDECE仕様のコンテンツ提供をコミット

デジタルコンテンツ配信におけるモデル

- 縦割り型(サイロ): コンテンツを購入する際、単一のデバイス・プラットフォームと単一の”リテラー”によって垂直統合的なモデルにおいて、ユーザの選択肢が限定されている。
- デジタル・サービスにおけるフォーマット戦争がユーザの選択肢を狭めている。
- DECEでは、業界横断的なプラットフォームを提供し、DRM の相互運用可能なライセンス・ロッカーを提供し、マルチデバイス、マルチリテラーのエコシステムを構築する。



昨年度における検討プロジェクト実施状況

- 参加者: 放送事業者、通信事業者、権利管理団体、サービス事業者、メーカー (DECE加盟企業)
- 目的: オープン標準に関する議論形成の場を提供し、日本市場における運用上の課題を討議

回	開催日	内容	備考
第1回	12月8日 (水) 14:00- 2h	<ul style="list-style-type: none"> ■ 北米における消費者調査結果 ■ デジタルコンテンツ流通におけるユースケース 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 検討趣旨 ■ DECE概要説明 ■ DECE最新動向報告(コンシューマリサーチ)
第2回	1月19日 (水) 14:00 -2h	<ul style="list-style-type: none"> ■ CESにおける発表内容のアップデート ■ UVの仕様概説 ■ 実証実験(システム)の概要説明 ■ DECE/UVの日本市場における課題の議論 	<ul style="list-style-type: none"> ■ ユースケース、ライセンスモデル、日本市場の反応 ■ CES 2011/1/6-9 @Las Vegas
第3回	2月15日 (火) 14:00 -3h	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mark Teitell (DECE GM)プレゼンテーション ■ Mark Teitell (DECE GM)とのQ&Aセッション ■ DECE/UVの日本市場における課題の議論 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Q&Aセッション(F2F) ■ 実験シナリオ、実験計画(第2回に前倒し)
第4回	2月24日 (木) 14:00 -2h	<ul style="list-style-type: none"> ■ 検証環境を利用した確認(デモ実施) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 検証環境を利用したユースケースの確認、議論
第5回	3月24日 (木) 15:30 -2h	<ul style="list-style-type: none"> ■ 調査・検討内容の整理結果報告 ■ 意見交換 ■ 今後の検討の進め方について 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 調査・検討結果の説明 ■ 各社からの意見の提示 ■ 今後の展開、期待するところの整理

検討スケジュール

ー7月DECE再来日の討議に向けた検討状況

