

衛星放送ワーキンググループ（第15回）

# ケーブルテレビ 4Kの取り組みについて

一般社団法人 日本ケーブルテレビ連盟

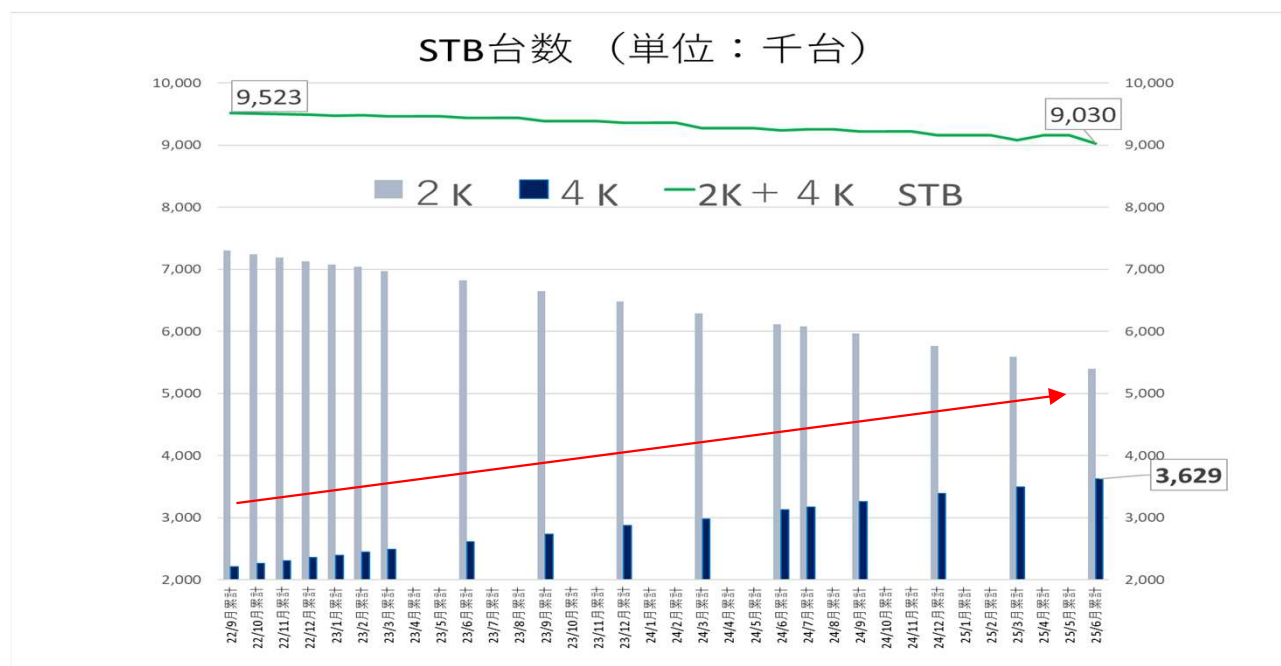
2025年 9月 8日

# 1. ケーブルテレビにおけるこれまでの4Kの取り組み

## ロードマップと展開

- 2014年 : Channel 4K 試験放送 (42事業者参加)
- 2015年12月 : 「ケーブル 4K」全国開局 (39事業者 → 翌年60事業者)  
※ その後、「ケーブル4K」の運営は連盟より 日本デジタル配信(株) に継承  
2023年12月、**satonoka 4K** と名称変更 (2025年7月末、86事業者)
- 2016年 4月 : IP放送開始 (採用 56社、開始意向 140社超)
- 2017年 : BS 17ch 再放送対応
- 2018年12月 : 高度BS本放送 再放送開始 (約1,700万世帯対象)

**4K対応STB 普及台数 : 363万台 (2025年6月時点)**



## 2. インフラ面の取り組み

### 配信・送出の4K対応

- ・番組配信事業者（日本デジタル配信(株)、ジャパンケーブルキャスト(株)）の配信系
- ・ケーブルテレビ事業者のヘッドエンド設備 等
- ・新CASへの対応

ほか

### STB、ネットワークの整備

- ・2015年～ 4K対応STB（2K STBより高価）の導入
- ・2017年：2018年のサービス開始に向け、遅滞ない開始、導入コストの低減等を目的として、ケーブルテレビ業界として共同調達スキームにより 10万台を発注
- ・4K伝送帯域の確保（インターネット・多チャンネル放送サービス充実とトレードオフ）
- ・FTTH化の促進（設備投資が増大）
- ・集合住宅インフラの改修（新たなBS-IF帯域(高周波数帯)を提供するため相当数の集合住宅を改修）

### 3. コンテンツ面の取り組み

2014年

- ・ ケーブルテレビ業界を挙げた4Kコンテンツ制作の仕組みづくり、推進体制を検討
  - 連盟プロデュース番組「けーぶるにつぽん」シリーズの完全4K化を決定
  - Channel 4K 試験放送に、「けーぶるにつぽん 美・JAPAN」 12本を供給
- ・ 4K放送推進のケーブルテレビ業界戦略の一つとして、独自のチャンネル設立を検討開始

2015年

- ・ 「4Kサミット」を開催
  - ケーブルテレビ業界挙げた4K推進を宣言
  - オールケーブルによる4K放送チャンネル実現に向けて本格始動
- ・ 12月1日 4K放送専門チャンネル「ケーブル 4K」放送開始



#### 「けーぶるにつぽん」シリーズ による4K制作の推進

- ・ 「けーぶるにつぽん」は、2010年に連盟が立ち上げた番組シリーズ
    - 業界の全国連携、コンテンツ流通促進、制作力向上などを掲げ各局が制作に参加し、全国で放送する取り組みを展開
  - ・ 2014年より放送業界で先駆けてシリーズ制作を完全4K化
    - 4K機材の貸出しをはじめ、制作セミナー等で技術指導、スキル向上の施策を継続的に実施
    - 現在は、連盟の「けーぶるにつぽん事業」の位置づけで、ケーブルテレビ業界における4K制作を牽引するコンテンツとして定着
- ※ 2020年から「壮観劇場」シリーズ、2023年から「おまつりニッポン」の 2つのシリーズを制作・配信



## 参考①「おまつりニッポン」(14分番組)

コロナ禍を経て各地で自粛されていた各地の祭りが復活するようになった2023年に立ち上げた新シリーズ。毎月2本制作・配信中。従前のドキュメンタリー25分番組を短尺化して制作数を増やすとともに、制作未経験の局にも制作にチャレンジしやすい番組づくりに改めました。新進の落語家を起用して、明るく楽しい語りで祭りを紹介しています。

地域の祭りはケーブルテレビが必ず採り上げる題材であり、地域の祭りを全国に発信すると同時に、全国各地からのふるさとの祭りを放送できる番組シリーズ。



### < ナビゲーター:柳家緑也 >

1990年 名古屋生まれ やなぎや ろくや  
柳家花緑に16歳で入門  
2007年 前座名「緑君(ろっくん)」  
2010年 ニツ目昇進  
2021年 真打昇進  
平成生まれ初の真打として売り出し中  
初のレギュラー番組としてナレーションに挑戦

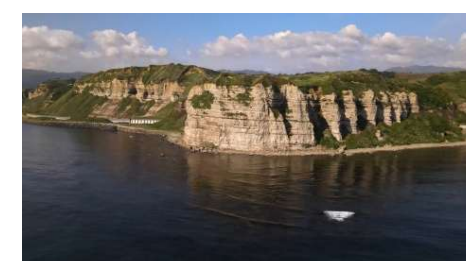
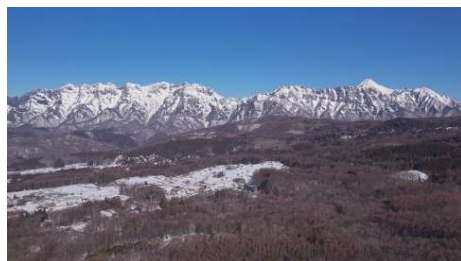
## 参考②「壮観劇場」(25分番組)

より高品質な番組を目指してプレミアムシリーズとして2020年度に立ち上げました。

HDR(輝度)、BT2020(色域)を採用し、高度4K映像に特化して差別化。専任のプロデューサーとともに企画構成から練り込み、持てる技術を最大限に注ぐ高いレベルの番組づくりに挑戦しています。



統括プロデューサー 日笠昭彦氏  
(番組アワード審査員、元・日本テレビプロデューサー)  
ナレーター 高川裕也氏  
(「カンブリア宮殿」、「NNNDドキュメント」ほか)



## 「おまつりニッポン」「壮観劇場」ならではの制作体制・手法

- ・両番組とも、映像・音声の仕上げにポストプロダクション(ポスプロ)を採用し、全国番組として仕様と水準を整えています。
- ・制作局は自局で取材・撮影・編集(白完パケまで)を行い、その素材と編集データ一式をポスプロに納入します。
- ・ポスプロで統一様式のテロップ入れを行うなど映像を仕上げるとともに、音声はMAスタジオでナレーション収録と整音を行い、完パケに仕上げます。
- ・「壮観劇場」はさらにカラーグレーディング(色調整・編集)を行い、専門の音効も入れるなど、ケーブル局の通常番組では手をかけ難い領域まで丁寧に作り込んでいます。
- ・制作局の担当者は、その技術習得も兼ねてポスプロ作業に立ち会うことにしており、制作力向上に寄与する番組づくりを実施しています。

## 参考③ satonoka 4K/TV

2023年12月より、4K専門チャンネル「ケーブル4K」から  
より地域に寄り添う「satonoka 4K/TV」へ生まれ変わりました！  
地域の魅力を全国につなぐケーブルテレビ発、地域情報チャンネルとして、  
『地域の魅力 つなげる、つながる』

“あなたがまだ知らない日本の魅力や地域の新鮮な情報にきっと出会える！”  
を合言葉に、日本各地の地域の魅力を、4KとHDで毎日・24時間放送する  
ケーブルテレビ発、地域情報チャンネル。  
ケーブルテレビならではの地域に密着した番組を中心に編成しています。

※ satonoka 4K/TV 視聴STB数 3,338,050台 (2025年8月時点)

※ 採用事業者数 全国 86事業者 (2025年7月時点)

4Kチャンネル

satonoka 4K

HDチャンネル

satonoka TV

## 参考④ 4K制作とケーブルテレビ業界内4Kコンテンツのアーカイブ化(推計) ※ 下記以外の個社取り組みは未カウント

### ・連盟のコンテンツ委員会における2024年度までの実績

- 4K制作タイトル 264本(制作総数 312本)、制作参加局 107局
- 海外10か国で放送・配信の実績、インフライト採用 14社(海外航空会社)
- 2024年11月より、JAL機内上映で「おまつりニッポン」の採用が決定、順次上映中

### ・上記連盟プロデュース番組以外に、日本デジタル配信(株) が調達した4Kコンテンツ

- satonoka で購入した番組は、ピュア4Kコンテンツが 約3,000本、アップコン含めると、約4,500本

## 4. 現状認識

### 総論

- BS4K放送に先駆け、4K放送にかかる多大な設備投資や人的資源を投入



ケーブルテレビは、我が国の4K放送の進展に寄与

### 環境

- 4K放送開始から10年、FTTH化の進展、4K対応カメラ等の制作機材の普及など



4Kのための制作環境・インフラは整ってきた

### 課題

- グローバルOTTにおいては、4Kコンテンツの配信が主流  
⇒ グローバルOTTとの差別化が困難
- 「4Kサービスが提供されているから新規にケーブルテレビに加入」の動きは限定的  
HD画質で満足する利用者も多い  
⇒ 「4Kコンテンツ」が利用者への訴求ポイントとなっていない
- 4Kサービスのビジネスモデルの確立が容易でない、4K導入事業者の伸び悩み、  
4Kコンテンツの出し口が限定的(もっぱら satonoka 4K)。  
⇒ 事業展開の戦略

## 2030ケーブルビジョン (2021年6月策定、2025年6月改訂(第3版))(抜粋)

日本ケーブルテレビ連盟で策定した「2030ケーブルビジョン」において、ケーブルテレビ事業者は、「地域の魅力を創出するコンテンツプロデューサーになる」ことを4年前より目標として掲げ、取り組みを推進

### 5. 2030年のケーブルテレビが担うべきミッションと目指すべき姿

#### ミッション

#### 『地域DXで地域を豊かに、人々を笑顔に』

- ◇2030年においても、ケーブルテレビ業界の志は変わらない!! すべては、**地域社会のために、お客様のために!!**
- ◇お客様との関係性は、企業とお客様ではなく、**地域コミュニティを共創する《メンバーシップ》の姿勢で!!**
- ◇**持続可能な地域づくり《SDGsへの取り組み》**が、ますます重要!!
- ◇地域課題解決のキープレイヤーとして、地域活性・地方創生など、**地域の共通価値を創造《CSV》**していく!!

#### 目指すべき姿～6つのアプローチ

放送が変わる	地域における情報メディア・プラットフォームになる
コンテンツが変わる	地域の魅力を創出するコンテンツプロデューサーになる
ネットワークが変わる	安全で信頼性の高い地域NO.1ネットワークを構築する
ワイヤレスが変わる	地域MNOとして第5のモバイルキャリアを目指す
IDで変わる	ケーブルIDPFで地域の課題解決と 経済圏構築を目指す
サービス・ビジネスが変わる	地域DXの担い手になる

## 5. 今後の展望と要望

### ➤ 地域コンテンツとしての価値を再評価、地方創生の推進に向けた活用

- ・ 4K高画質映像は、シティプロモーション、観光情報の発信、伝統文化や芸術の記録などで有効  
→ 地方創生に係る4K制作の持続的な取り組みへの応援を期待
- ・ 4K番組本編に加えて、4K撮影素材を地域の宝としてアーカイブすることに意義あり。  
巨大となるデータ保存に課題 → ストレージ(保管方法)の運用方法等、支援策検討を期待

### ➤ 生成AI・3DCG等の活用による制作効率化・高付加価値化

- ・ 生成AI・3DCG等の活用により、コンテンツ制作(企画書や台本作成、撮影、編集等)が省力化されるとともに、これまで以上に魅力ある付加価値の高いコンテンツの制作も可能となる  
(参考) 2024年にはドバイで生成AIにより制作された3D映画のコンテスト(人工知能映画祭)が開催

### ➤ 視聴環境の多様化に対応 (RF放送 + IP放送)

- ・ 視聴者のコンテンツの視聴スタイルが多様化する中で、今後はRF放送、IP放送など、視聴者のニーズに沿ったコンテンツの提供方法を模索していくことが求められる



- ケーブルテレビは、これまで、国策に沿って、限られたリソースを4Kに振り向けながら、4Kの開発・普及に貢献
- 今後も地域情報の発信に活用していくが、そのためには BS4K放送が一定の認知と魅力を保ち、双方が互いに高め合っていくことも重要
- 今後、新たな4Kの利活用や制作に関するグランドデザイン策定を含めた、4K制作・放送・配信等に関する政策の推進、及び ハード・ソフト両面でのご支援をお願いしたい

