

携帯端末向けマルチメディア放送サービス等の在り方に関する懇談会(第2回)ヒアリング資料

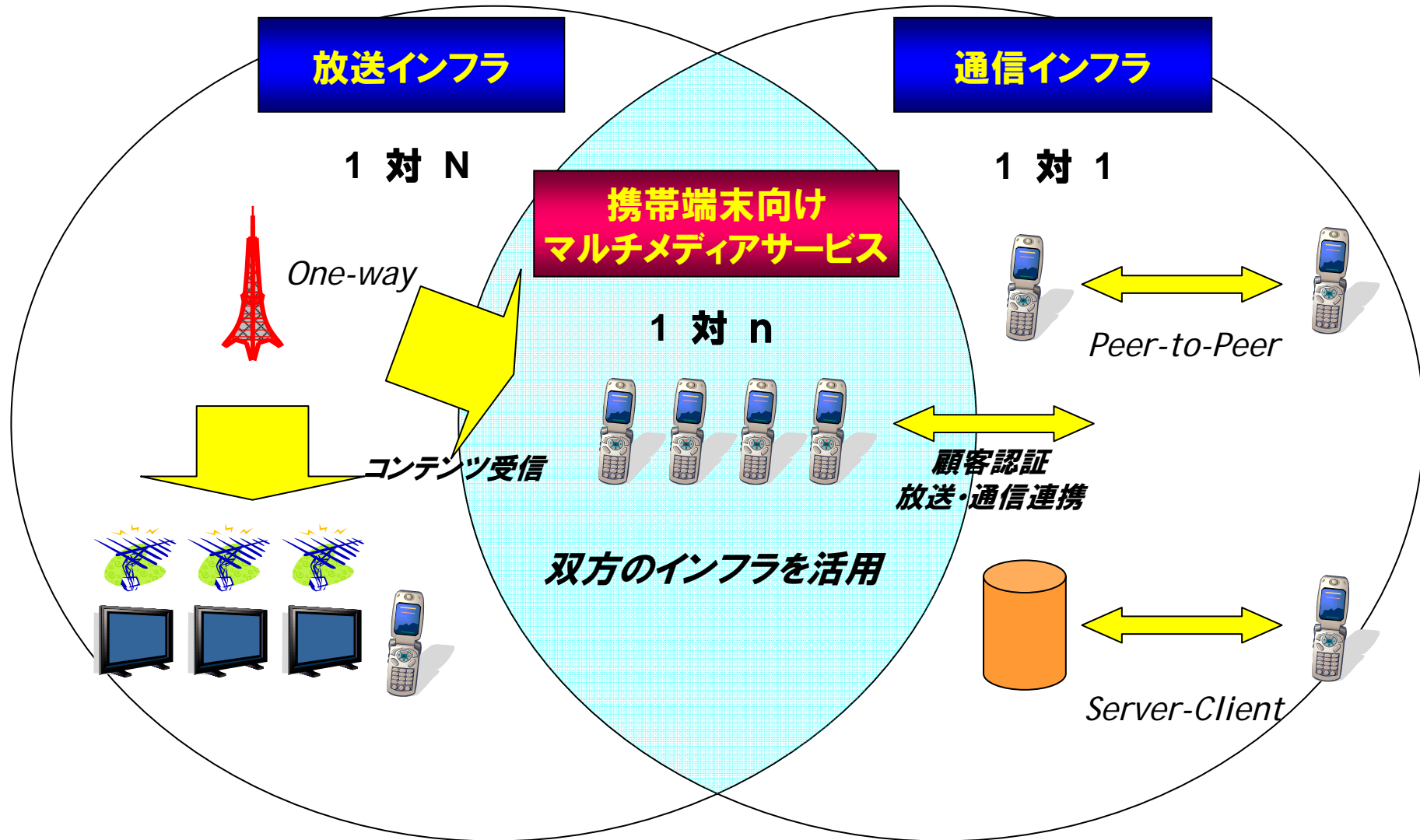
マルチメディア放送サービス等に関する検討課題と考え方

2007年10月9日

メディアフロージャパン企画株式会社

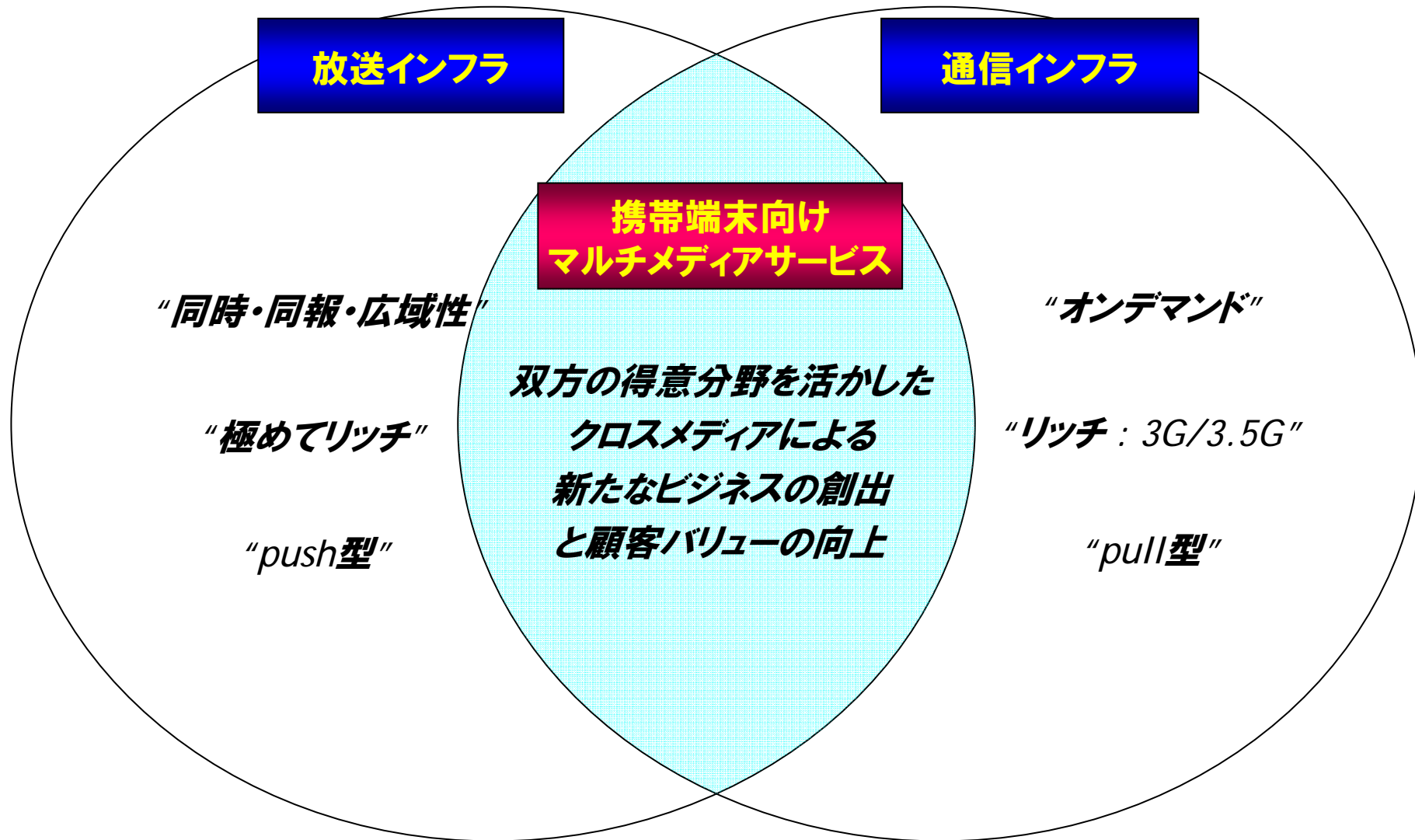
携帯端末向けマルチメディアサービスのインフライメージ

MediaFLO™ Japan



携帯端末向けマルチメディアサービスの新たなビジネスイメージ

MediaFLO™ Japan



「携帯端末向けマルチメディア放送サービス等」の定義

MediaFLO™ Japan

➡当社が考える「携帯端末向けマルチメディア放送サービス」

📁 取り扱うメディアの種類(例)

- 映像
- 静止画
- 音声
- テキスト
- その他デジタル化されたさまざまなデータファイルやビットストリームの配信を想定
..... 等

📁 サービス形態の種類(例)

- リアルタイムのストリーミング形式によるサービス
- 受信端末に蓄積されたさまざまなコンテンツを視聴し、または、利用するサービス
- さまざまなデータをビットストリームで提供し、端末側アプリケーションにおいて受信した、全て、または、その一部のデータを選択利用するサービス(緊急通報含む)
..... 等

📁 受信端末の種類(例)

- 主たる受信端末については携帯電話を想定
- 携帯電話以外のMobilityを有する端末も想定
- その他「携帯端末向けマルチメディア放送サービス」を利用可能なモジュール等を実装した固定端末も想定
..... 等



- 当社で検討を進めている「マルチメディア放送サービス」は、技術的に上記のようなサービス提供が可能
- したがって、このようなサービス提供を行うために柔軟な対応が可能となるような制度整理を期待

制度分野における課題と当社の考え方①

MediaFLO™ Japan

- ➡ 「携帯端末向けマルチメディア放送サービス」の在り方（従来の「放送」の概念との差異）
 - (1) 「携帯端末向けマルチメディア放送サービス」の定義
 - (2) 多様化するニーズへの対応および制度面での柔軟な対応の検討
 - (3) 技術的動向を踏まえた検討

- ➡ 当社の考え方
 - (1) 既述の通り、「放送」「通信」の境界を越えた新たなメディアサービス（放送波でスクランブル化された映像音声等を携帯電話事業者のネットワーク経由からの端末制御信号により、有料サービスを視聴可能とするもの）。
 - (2) 基幹放送である地上放送(ワンセグ放送含む)は、報道・教育・教養・娯楽番組の総合編成や災害緊急報道などで既にメディアとしての基盤を確立している。
その一方で「携帯端末向けマルチメディア放送サービス」は、多様化する利用者の嗜好や趣味、複雑化する社会的要請に応えるため、さまざまな創意工夫を図ることで利用者の利便性の向上を目指すものであり、例えば、災害時には緊急通報機能を利用してワンセグ放送に誘導するなど、基幹放送との連携と棲み分け(区分による役割分担)が出来るような柔軟な制度対応を期待する。
 - (3) 放送・通信の連携技術の進歩により、「携帯端末向けマルチメディア放送サービス」のように、従来の放送の区分を適用できないサービスが登場している。
さらに今後の技術の進歩により、当該サービスの進化も想定され、これらに柔軟に対応できる制度を構築することが望ましい。

制度分野における課題と当社の考え方②

MediaFLO™ Japan

➡ 「携帯端末向けマルチメディア放送サービス」の免許の在り方

- (1) 利用形態に基づく検討
- (2) 新たなメディアとしての発展性・継続性の検討

➡ 当社の考え方

- (1) 「携帯端末向けマルチメディア放送サービス」は、固定受信のように特定地域での受信を前提としておらず、県域を越えて受信する機会も多い。生活圏、経済圏、通勤可能圏等の広域化を考慮すると、利用者の情報等のニーズは県域に限定されておらず、また、趣味や嗜好の分野では全国で同等のサービス提供が基本となっている。

このようなことから、県域単位での免許の必要性は薄いと想定しており、むしろ利用形態を考慮すると、全国を対象とした放送免許の付与が可能となるように整理すべきと考える。

- (2) 「携帯端末向けマルチメディア放送サービス」が新たなメディアとして発展するためには、放送事業者の創意工夫に基づきいろいろな事業形態、サービス形態ができる仕組みの議論が必要である。

例えば、当社では当該サービスは、現在の地上放送ではカバーしきれない分野の、多種で良質なコンテンツや地域に根差したコンテンツをバランス良く取り揃えるとともに、リアルタイムに視聴する映像・音声コンテンツだけではなく、非映像・非音声コンテンツなど多種多様なコンテンツを利用者に提供することを考えている。

このようなサービスの実現に際しては、一地域ではニーズが低くても、できるだけ広域のより多数の視聴者を対象とすることが重要であり、全国を対象とした放送が可能となる仕組みが必要と考える。

➡ 技術分野における課題

- (1) 「携帯端末向けマルチメディア放送サービス」に適用すべき技術方式について
- (2) 従来のように一つの放送方式に絞るか、複数の放送方式を一つの放送形態で認めるか

➡ 当社の考え方

- (1) 「携帯端末向けマルチメディア放送サービス」の技術方式は、放送・通信のシームレスな連携ができ、複数のメディアやサービス形態への対応と、さまざまなビジネスモデルに対応できる柔軟なプラットフォームの実現が必要。

従来のテレビ放送は、受信機(テレビ)の平均使用年数が9.4年*と長く、レガシー問題を回避するためにも、標準方式を1つに絞り、受信機の普及を促進してきたが、携帯端末の平均使用年数は2.7年*と相対的に短いため、技術方式の進歩によって柔軟な機能向上が可能な方式であるべきと考える。

※内閣府消費動向調査(H19.3実施結果)による

- (2) 「携帯端末向けマルチメディア放送サービス」の技術方式は、端末のみならず、アプリケーション、コンテンツ等が、国内市場だけでなく海外市場にも通用する方式が望ましい。
当該サービスが、安定的・継続的に新たなサービスを提供する為には、携帯電話等の通信技術同様、ITUで規格、勧告化された技術方式であれば、一つの技術に限定することなく、事業者が事業性の観点などから自由に採用可能とすべきであり、それにより、利便性などユーザーの利益に繋がるばかりでなく、最終的には国内産業の国際競争力の強化に繋がるものとする。

ビジネスモデル分野における課題と当社の考え方

MediaFLO™ Japan

➡ ビジネスモデル分野における課題

放送・通信が連携/融合することによる新たな市場創出を目指したビジネスモデルの検討

➡ 当社の考え方

基幹放送である地上放送(ワンセグ放送含む)は、一つのチャンネルに報道・教育・教養・娯楽番組をバランスよく編成した総合チャンネルの集合である。

これに対し、「携帯端末向けマルチメディア放送サービス」は、その多チャンネル性を活かし、例えばニュース、ドキュメンタリー、ドラマ、音楽、ローカル情報を視聴したいユーザーに24時間いつでも専門チャンネル群を提供する対価的サービスであり、単一チャンネルではなく、当該サービス全体として多元性、多様性を確保するサービスであると考えます。

現在の地上デジタル放送(ワンセグ放送を含む)は、地域性を確保しつつ、多数の人が視聴されるような番組づくりがされており、視聴者・国民にとって広く受け入れられるコンテンツを無料で提供していることから、今後も基幹放送として重要な役割を果たすものと考えます。

一方で、当該サービスは、ワンセグ放送を含む地上デジタル放送やインターネットと連携しながら、リアルタイム放送、蓄積型放送、データ放送サービスなどを提供する有料スクランブル全国放送として、新たな市場創出を実現するものと考えます。

➡ その他の課題

- (1) 「携帯端末向けマルチメディア放送サービス」の社会的意義
- (2) 「携帯端末向けマルチメディア放送サービス」にコンテンツがスムーズに流れるような著作権の在り方

➡ 当社の考え方

- (1) メディアは技術とともに発展し、新たな文化創造の機会を提供してきた。放送・通信の連携/融合の結晶である「携帯端末向けマルチメディア放送サービス」は、国民がユビキタス社会到来へ寄せる期待の一つの現れである。

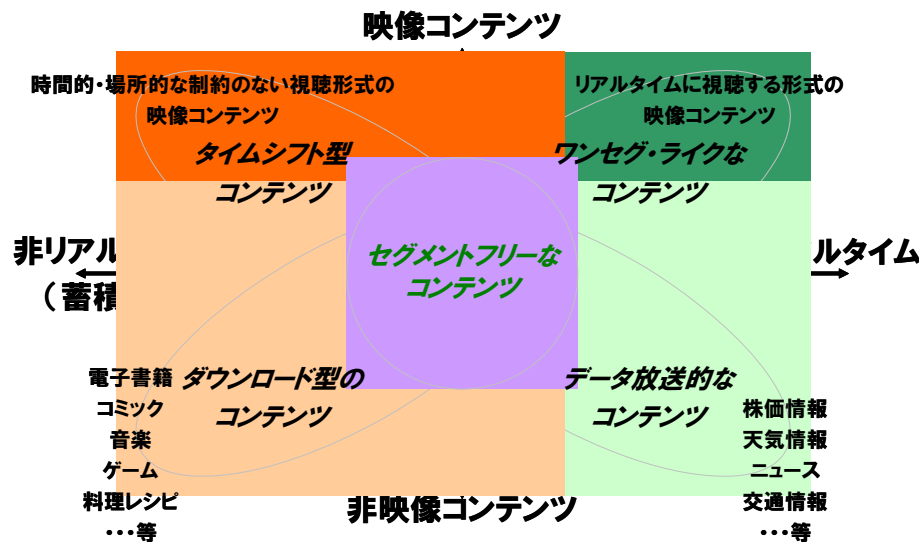
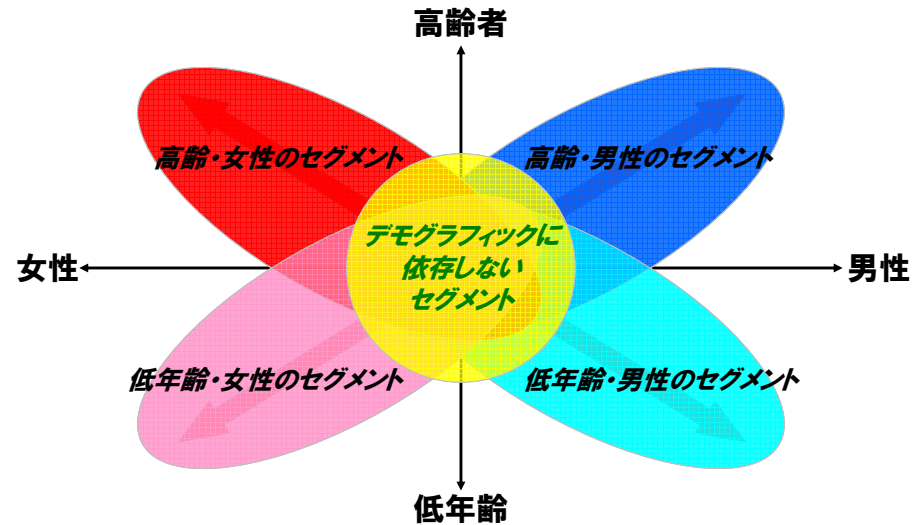
新たなメディアの出現は、経済的波及効果にとどまらず、国民の情報、文化生活を豊かにするものでなければならない。

当該サービスは、周波数資源の有効活用を実現し、経済波及効果をもたらすばかりでなく、その機能を利用して多彩なコンテンツを多様な視聴形態で提供することを可能にするメディアであり、既存のメディア文化から一歩踏み出した文化創造の機会でもあると考える。

- (2) コンテンツが放送・通信の連携/融合時代の新たなメディアサービスに公正・円滑に流れるよう、著作権者と利用者の双方の視点から、著作権の在り方など、携帯端末向けマルチメディア放送に付随する重要な課題に留意されることを希望する。

(参考)「携帯端末向けマルチメディア放送サービス等」の提供サービス

MediaFLO™ Japan



提供されるコンテンツの例

- 利用者の多様なニーズに応えられるもの
 - デモグラフィック的なセグメンテーション
 - サイコグラフィック的なセグメンテーション
 - その他様々なセグメンテーションにも対応
- 技術的に提供可能なあらゆるコンテンツ(例)
 - ワンセグライクな映像・放送コンテンツ
 - 非リアルタイム、蓄積型の映像・音声コンテンツ
 - ファイルダウンロード型のコンテンツ
 - データ放送的なコンテンツ
- その他
 - 地域に根ざしたコンテンツ
 - 災害等「安心・安全」に寄与するもの

ビジネスモデル・課金の例

- 基本的には有料サービス
- 一部無料コンテンツも含む
- 月額料金・PPV/PPch等多様な課金方式に対応
- 伝送容量の一部を卸料金でも提供