

3. のボトルネックに加え

4. 5. 6. を包含する問題例は、後述の点の他、以下の通り

「キラー・コンテンツがない」「需要がない」「コストが高い」などの言葉は

「仕事がしたくない」と同義語！

もともと「需要はあるのではなく創る」モノ！

ましてやブロードバンド時代においては！

その認識が今の日本の各界は弱い

しかし、教訓はある.....それは“iモード”－ わずか5年間で数千億円のコンテンツ市場を生み出した！

ましてや“携帯電話”としてはこの5年間で各社とも数倍の利益を享受するという波及効果！

いよいよ真の実行！120兆円、200兆円を画に描いたモチでなくしよう！

放送・通信連携サービスの具体化のためには新しいメディアにふさわしいコンテンツを考える

“デジタル・プロデューサー”が必要

プロデュースのためには資金が必要ーそれを国が支える？

著作権問題もいよいよ業界間あるいはユーザに対する疑心暗鬼を乗り越える時期

そのためにも、モラルの高揚、健全かつ高度なセキュリティ技術が望まれる

移動放送についても既成概念を打ち破ること！

優れたプロデューサーはモバイルに相応しい番組をプロデュースできる！セグメント規制の意味etc.？

新たな機器、番組の登場への期待ーその波及効果！？

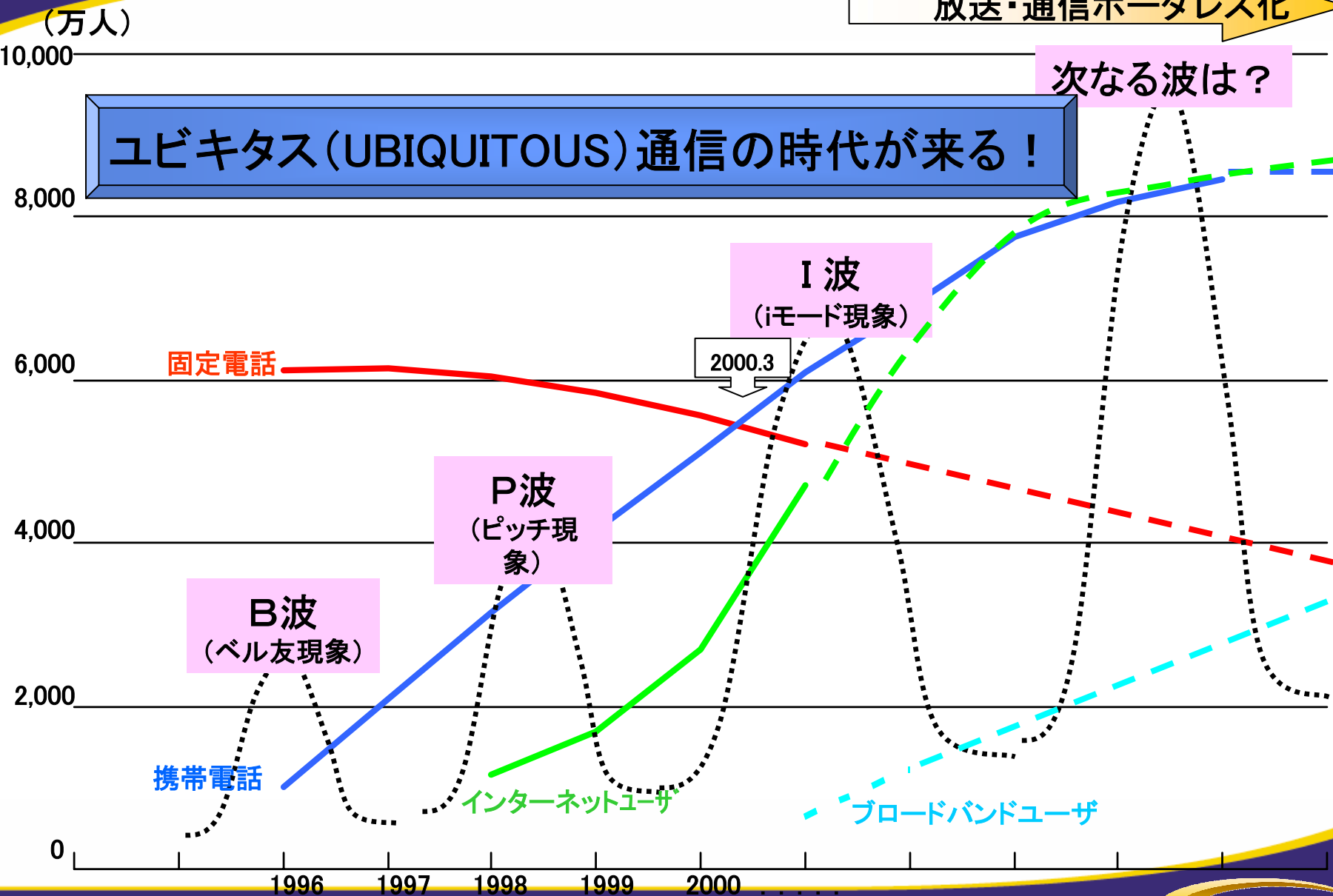
……“次なる波”！

# “次なる波”？

放送・通信ボーダレス化

次なる波は？

ユビキタス (UBIQUITOUS) 通信の時代が来る！



# ユビキタスサービスに必要な開発(一部)

■ VoIP等着信可能なP2P通信  
・必要技術: Mobile IPv6, 帯域制御

■ 場所・時間によらないOfficeへのセキュアアクセス  
・必要技術: CUG設定, IPsec

他事業者NW  
異種NW

Wireless Network  
(Hotspot)

Restaurant/Station

Core Network

Office Network

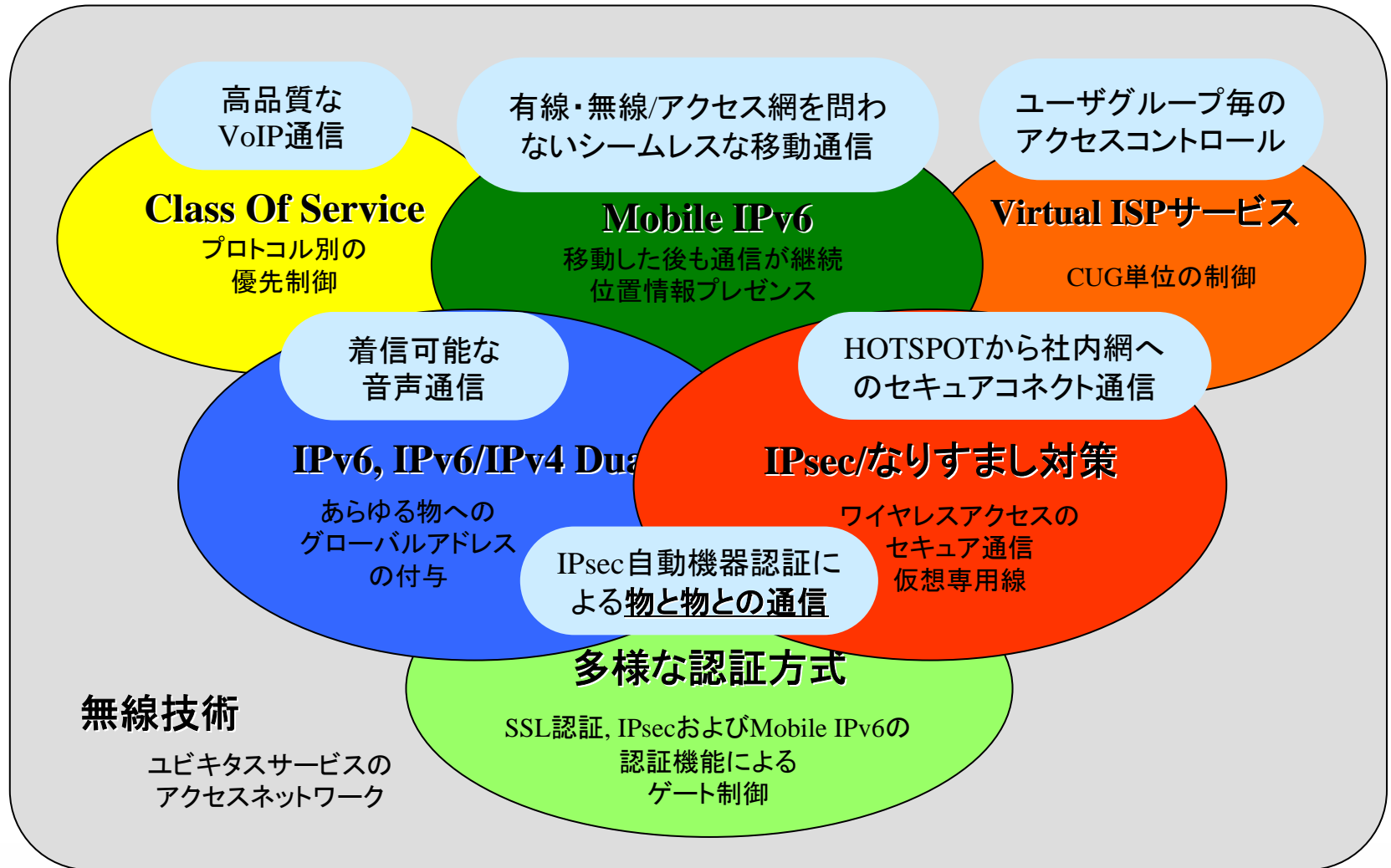
Home Network

■ シームレスな移動通信  
・必要技術: Mobile IPv6, Plug&Play接続/認証, ローミング

■ 付加価値のあるブロードバンドアクセス  
・必要技術: IPv6, Plug&Play接続/認証, WLAN, Multicast over IPv6

誰もが利用可能なユビキタスサービスの実現

# ユビキタスサービスの技術要素例



# 地上波デジタル放送が開始されて.....

視聴可能世帯数は1200万

地上波デジタルの認知度は90%以上に

デジタル受信可能テレビの販売は約60万台(現80万台)

地デジを見たいと思わない理由の85%は

「今見ている放送で十分」

国民の80%は慎重派

アナログ・テレビとの価格差が2～3万なら

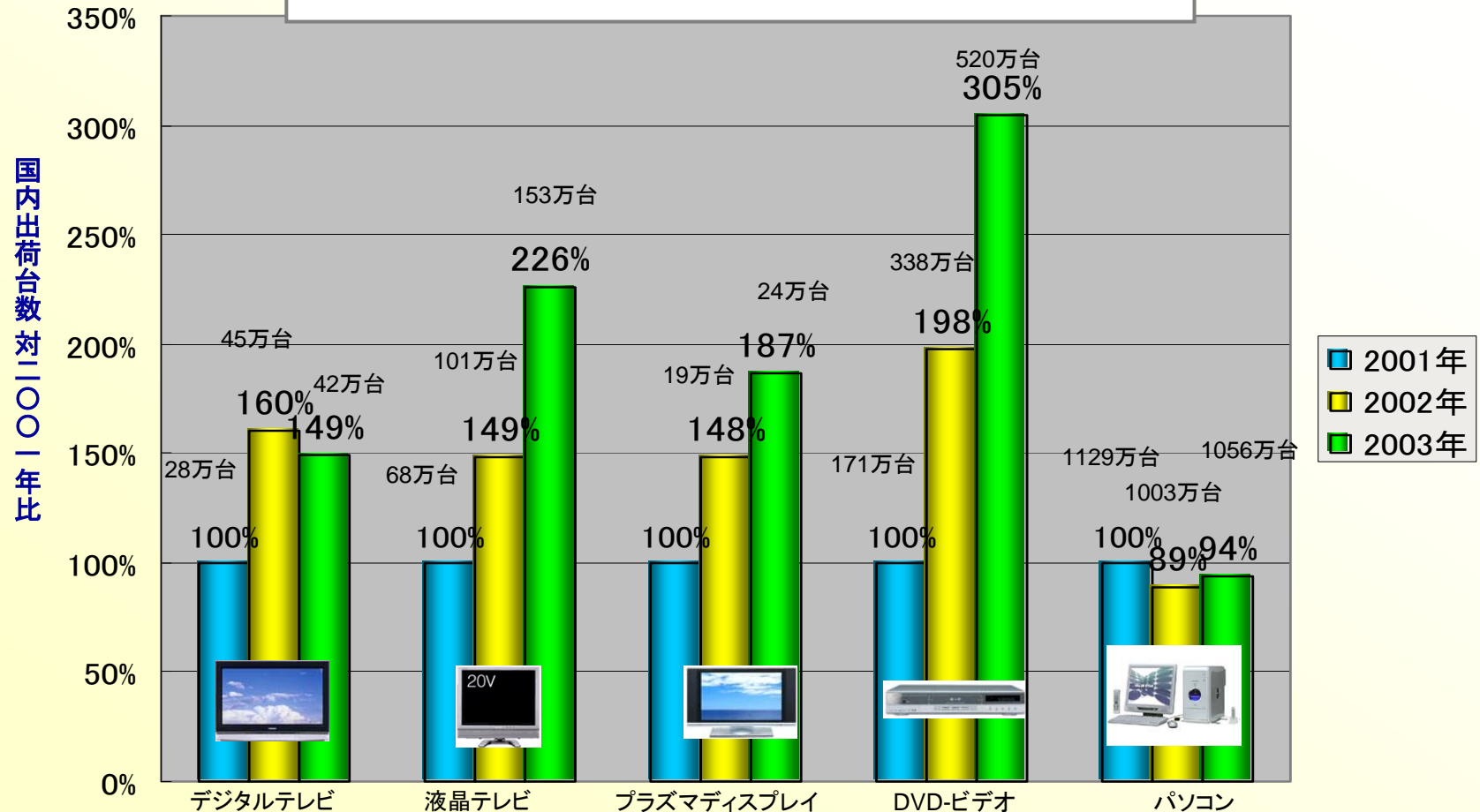
50%以上が買うとも (以上NHK放文研)

しかし、液晶・プラズマTVとDVD録画機の伸びは...

# ネット家電関連製品の成長性比較

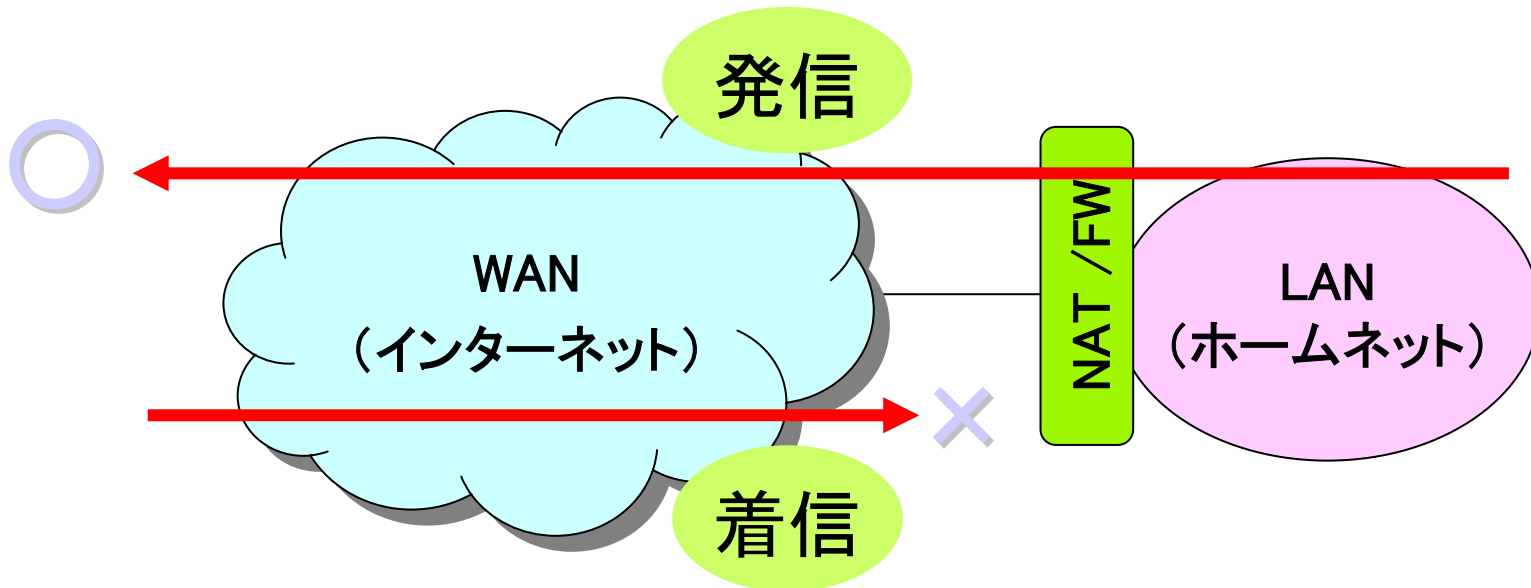
## 成長するネット家電市場と成熟したパソコン市場の比較

DTV系市場：毎年ほぼ前年を越す出荷量  
PC市場：伸びとしては低迷しており、PC普及の飽和状態が予想される



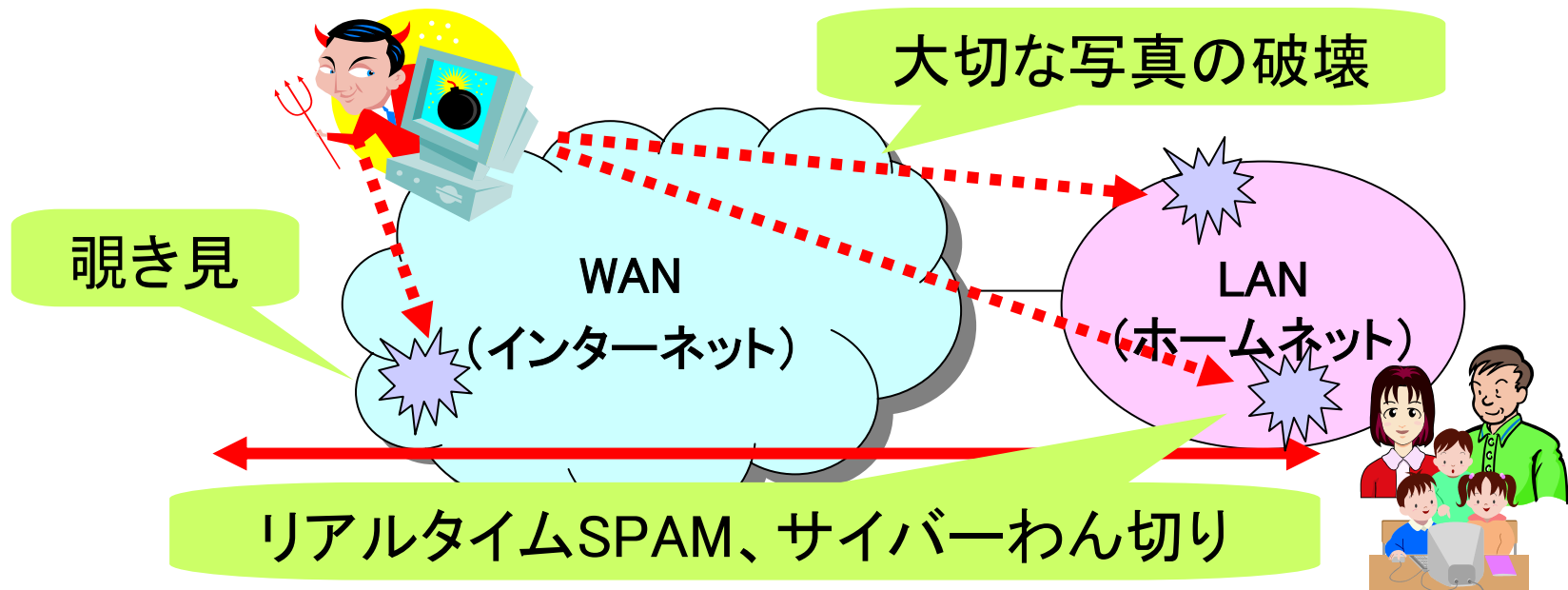
JEITAデータ。2001、2002、2003年国内出荷数。

## 一方通行なインターネット



ホームページ閲覧のような「発信型」用途がほとんど  
BBルータやDSLモデムのNAT/FW機能は「発信型」のみを意識した設定  
外出先からのネット家電アクセスのような「着信型」という通信形態を含んだ双方向  
リアルタイム通信が困難

## セキュリティ vs 面倒・コストのジレンマ

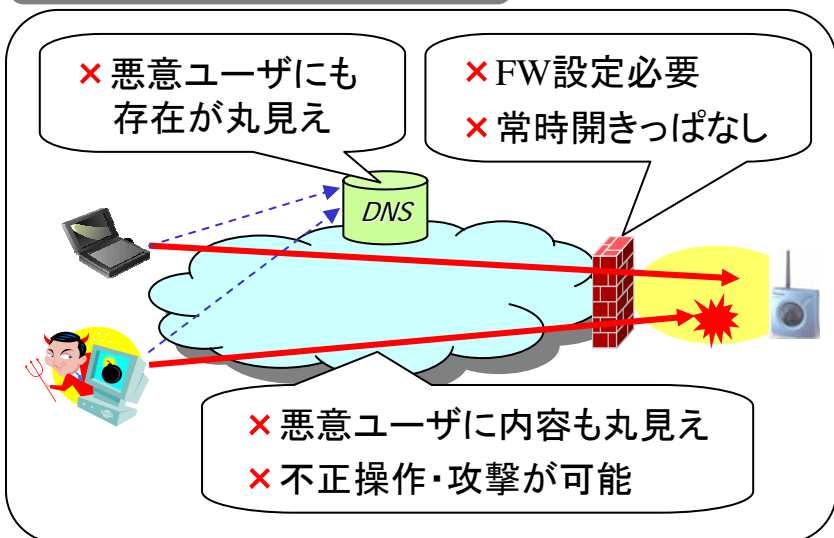


セキュリティ設定・維持は一般ユーザには面倒  
セキュリティ処理負荷は家電には大きすぎる

## 安心・安全・簡単

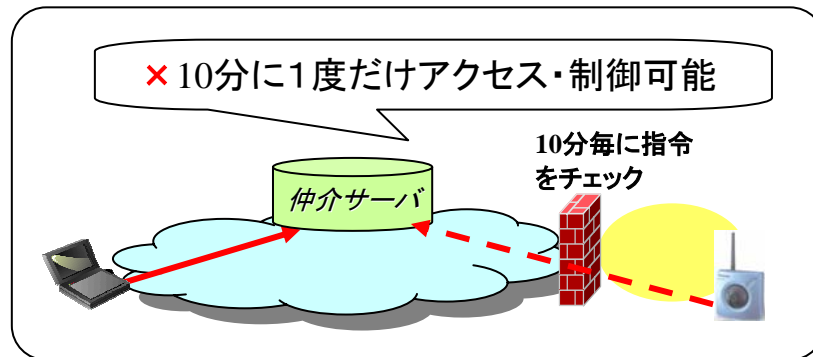
三拍子揃う方式はなかった

### ダイナミックDNS方式



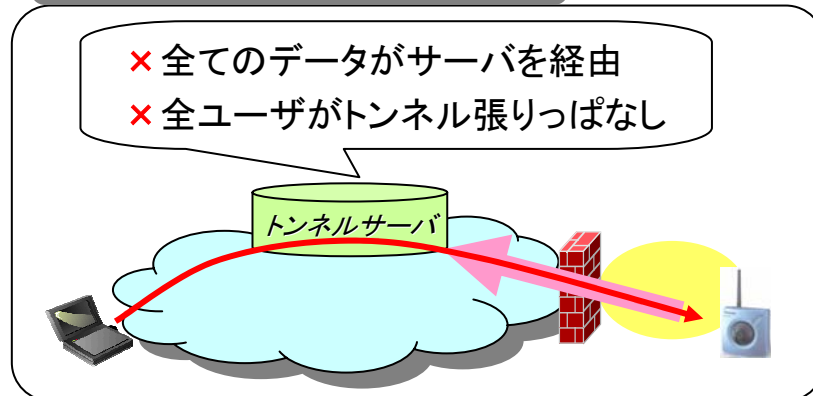
設定が大変！セキュリティも大変！

### 仲介サーバ方式



リアルタイム性なし！

### トンネルサーバ方式



サービスコスト大！