

# ユビキタスネット社会における官民役割分担について

---

2004年10月14日



モバイル・コンテンツ・フォーラム

<http://www.mcf.to>

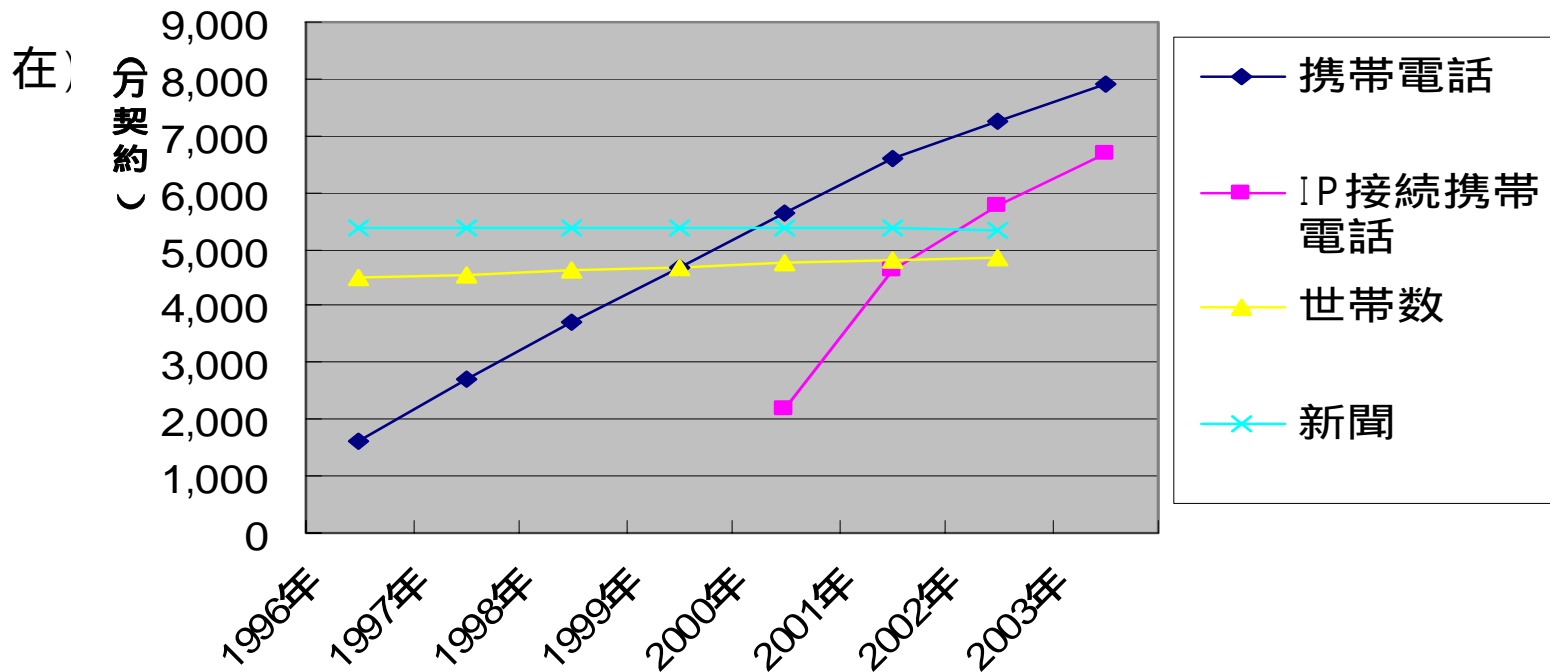
<http://www.mobilecontentforum.org>

### 新しいメディアの出現

・日本の携帯電話は 8,383万契約

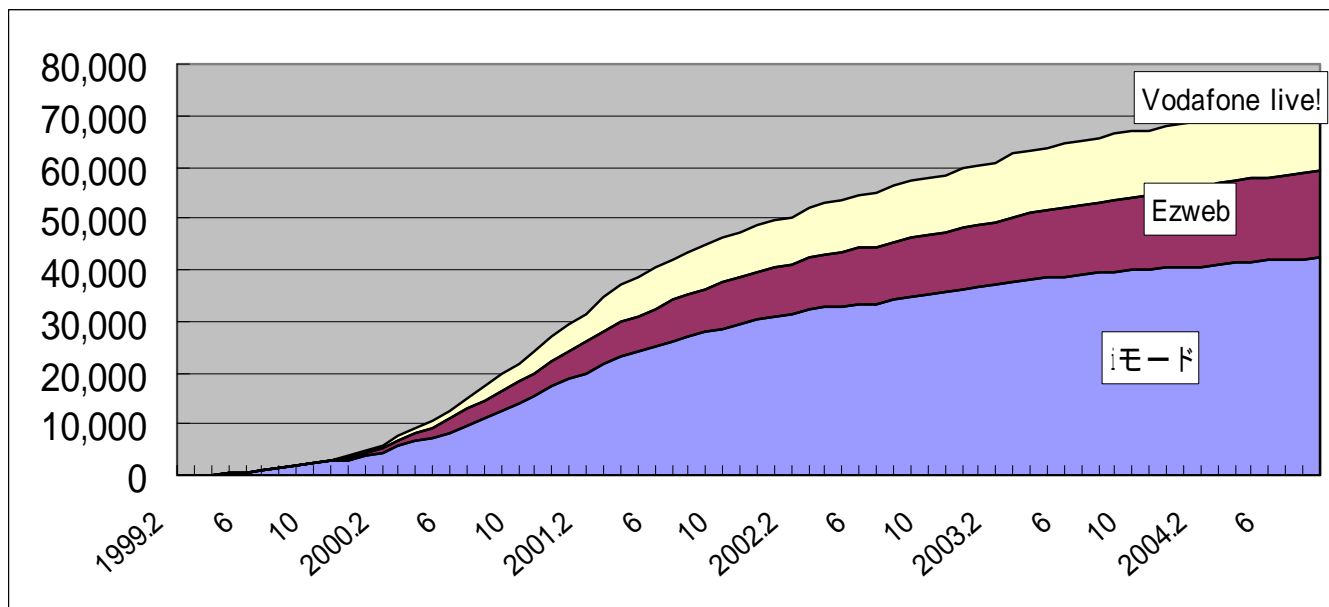
・インターネット対応機は 7,237万契約

(2004年9月末現)



出典:電気通信事業者協会・日本新聞協会

日本のモバイルビジネスは  
7,000万人マーケットへ (9月末時点7,237万契約)



出典: 社団法人電気通信事業者協会発表  
<http://www.tca.or.jp>

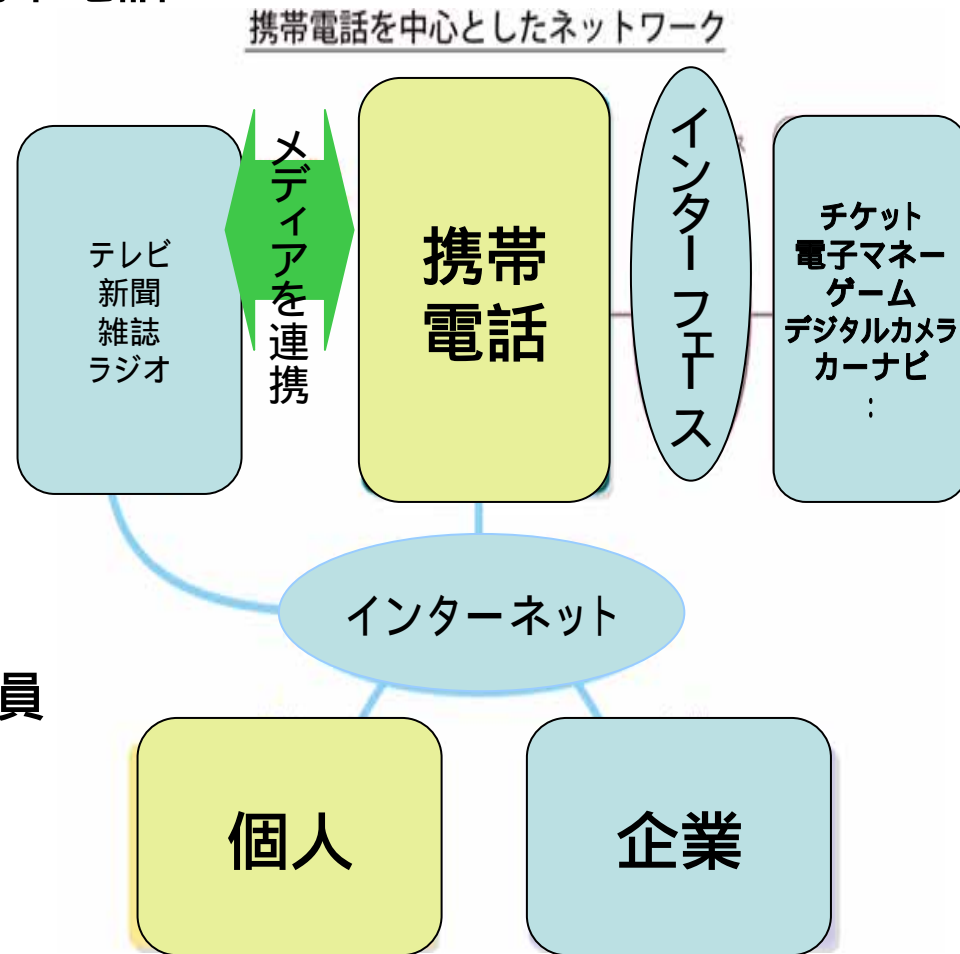
# ユビキタスネット社会での携帯電話の役割

あらゆるメディアを連携する携帯電話

ポータブル&パーソナルの特性  
では代替するメディアはない。

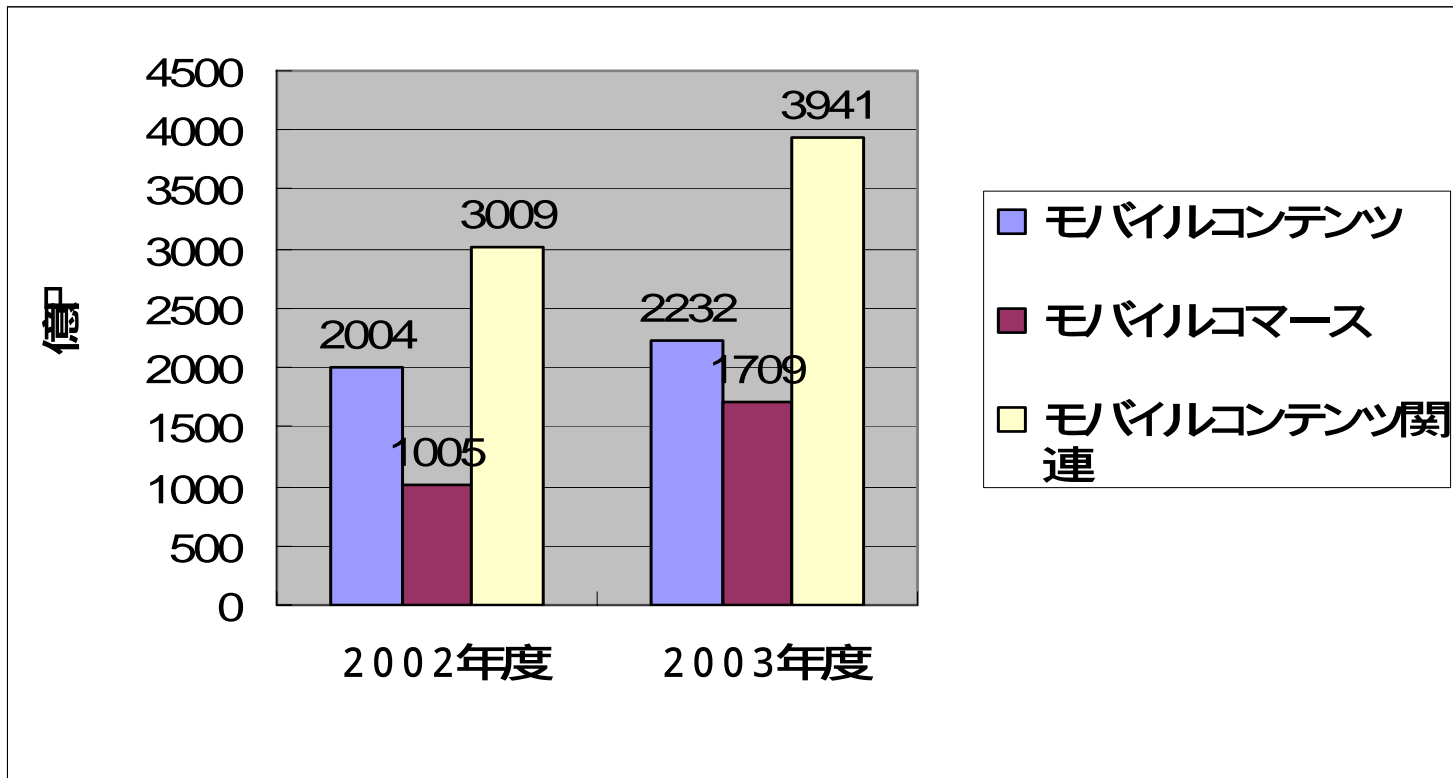
携帯電話は  
メディア&販売チャネルへ

高齢者、若年者を含めた国民全員  
が利用するユビキタス端末へ



## モバイルコンテンツ関連市場は、4,000億円マーケットへ

(モバイルコンテンツ+モバイルコマース)



提供：MCF調査

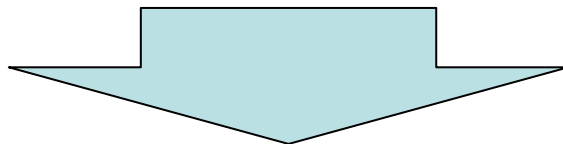
## モバイルコンテンツビジネスの成立要因

---

ユーザーのリテラシー

端末

ポータル&ネットワーク



モバイルコンテンツ・ビジネスの成立

モバイルインターネットのメディア特性

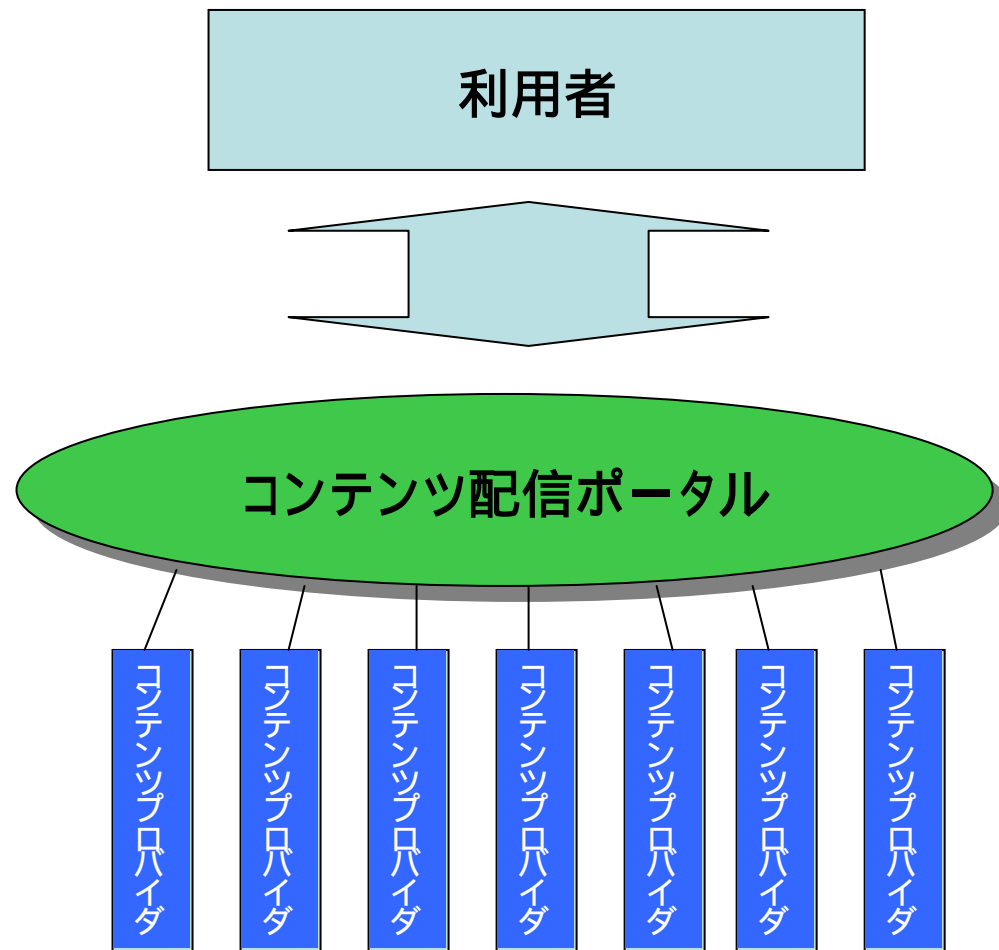
モバイル市場は

キャリア(通信事業者)のポータルによって実現した

- ・キャリアのポータルが提供したシステム
- ・コンテンツ料金回収代行システム
- ・ユーザーIDによる認証
- ・公式サイト(メニューリスト)

## ポータルが提供したマーケティング機能

- ・ナビゲーション機能
- ・プロモーション機能
- ・ブランディング機能

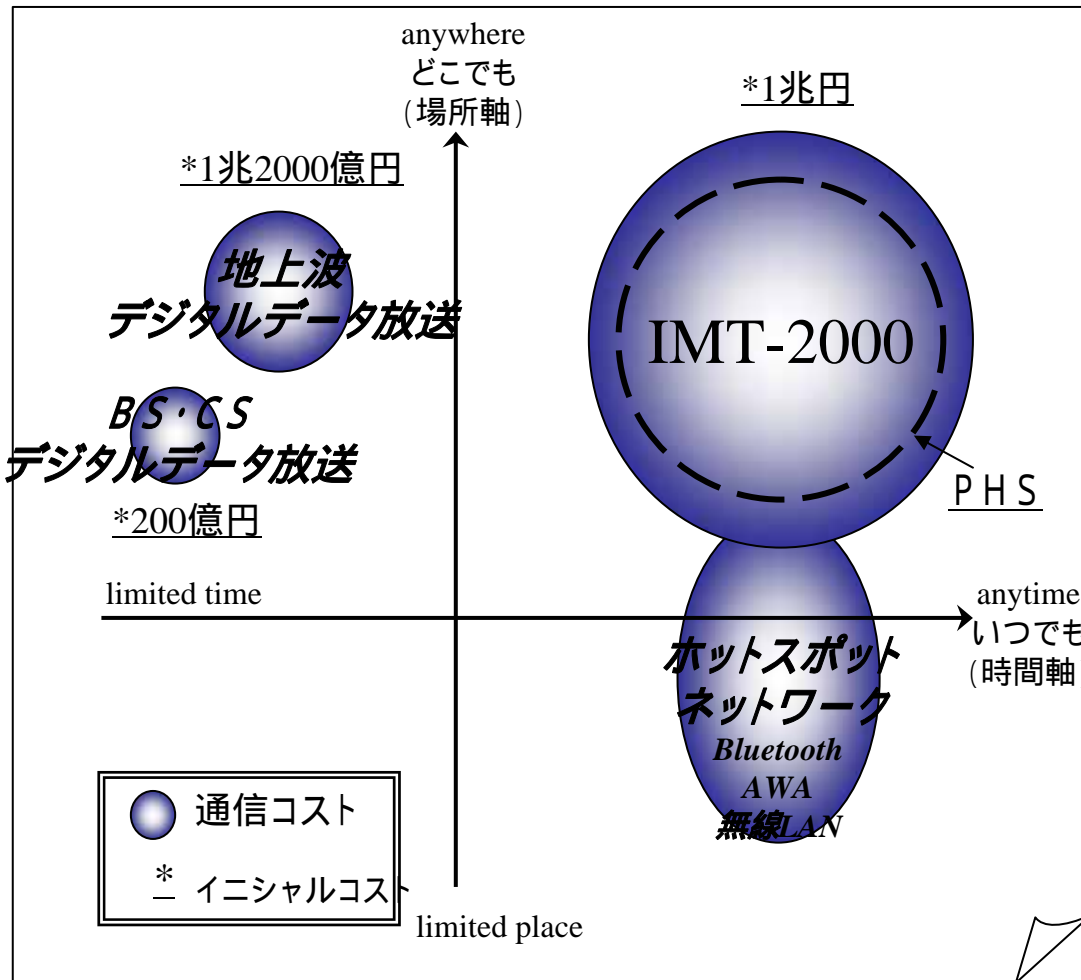


# ネットワークの特性

	配信 スピード	ポータブ ル性	インタラク ティブ性	初期構築 コスト	受信 エリア (場所)	オンデマ ンド性 (時間)	配信コスト (効率性)	拡張性 (ボトルネッ ク要因)	パーソナル カスタマイズ	メディア ブランド 力
W - CDMA	64 ~ 384k			×			×			
cdma2000、EV-DO	64k ~ 2.4M									
PHS	64k ~ 512k									
Bluetooth、無線LAN (ホットスポット)	720k、4M 36M									×
地上波デジタル データ放送	2M ~		×	×						
BS、CSデジタル データ放送	2M ~		×			×				

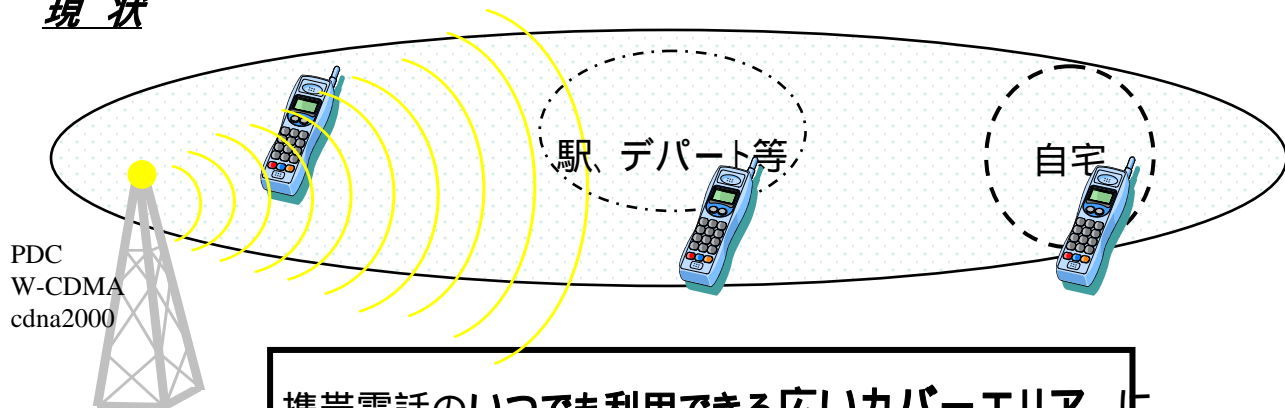
MCF第1回ユビキタス環境におけるプラットフォーム分科会資料

# ネットワーク特性マッピング



# ユビキタスネット社会ワイヤレスビジョン～官民の役割～

## 現状



携帯電話ネットワークのみを利用するためテキストを中心とした限定的なデジタルコンテンツ流通モデル

携帯電話のいつでも利用できる広いカバーエリア、に  
デジタル放送の安価な流通コスト  
とホットスポットエリアの**高速、定額制ネットワーク**  
を融合

## ユビキタス環境



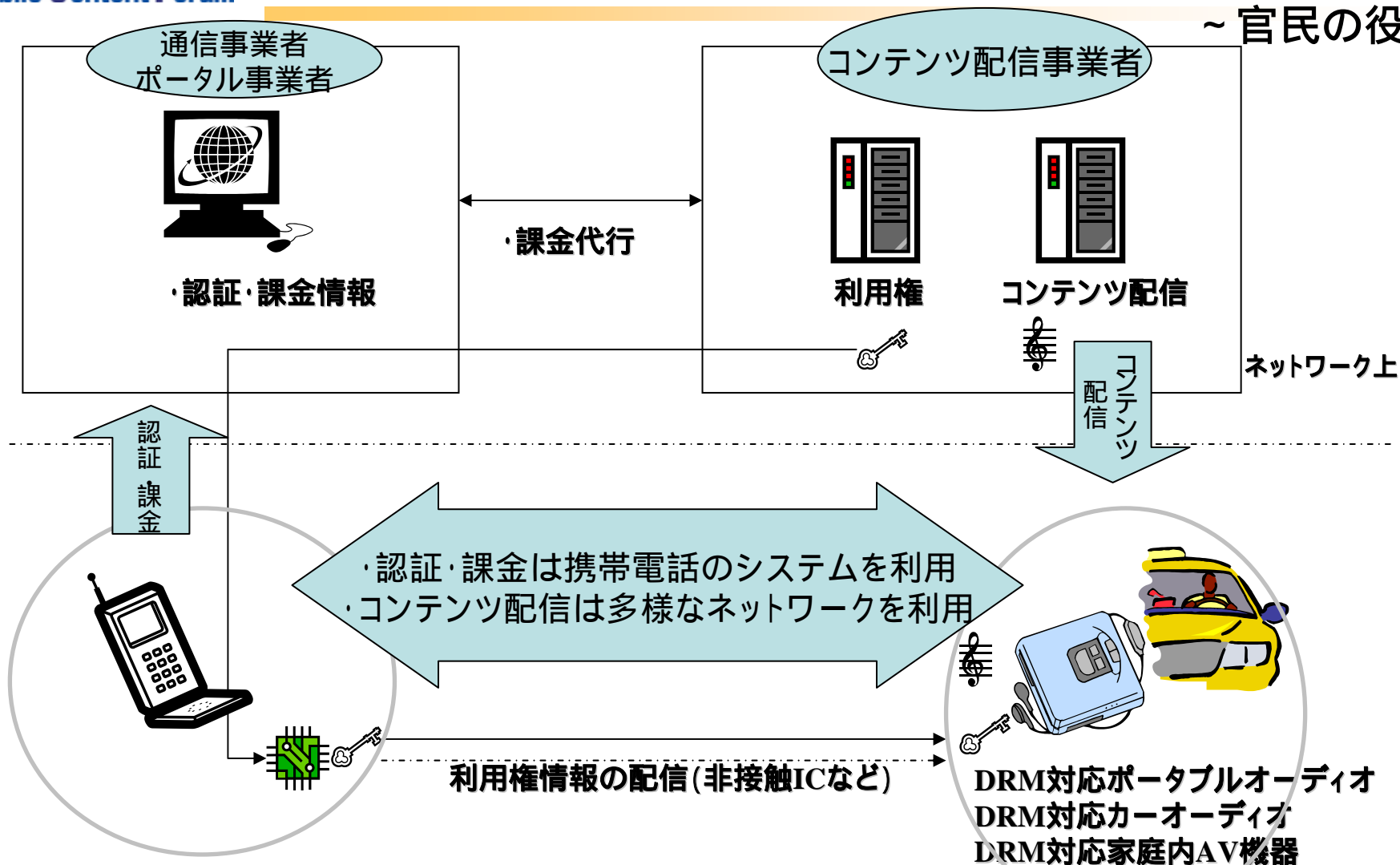
リッチコンテンツに合わせたネットワークの最適利用



最適なネットワークを利用することで、リッチなデジタルコンテンツ流通モデルを実現

# ユビキタスネット社会認証・課金プラットフォーム

～官民の役割～



## 官民の役割

- ・ビジョン策定 仮説の設定( 検証 ビジネスモデルの創造)

## 官の役割

- ・検証(実証実験) 多様なビジネスモデルが出現する環境

- ネット関連法の整備

- 周波数配分の最適化、通信・放送事業(レイヤーのアンバンドル化、開放すべき設備の基準)

- ネット周辺法の整備

- 著作権法、特許法、知財戦略

## 民の役割

- ・ブランド企業による多様なコンテンツが提供されるポータル構築

- グローバルスタンダード構築