

地域からの映像一揆

ピュアジャパンコンテンツネットワーク構想

「地域からの映像一揆」ピュアジャパンコンテンツネットワーク構想とは、決して武力革命を意味するものではなく、いままでのしがらみや先入観をリセットして、新しい時代に向けて、新しい発想で考えてみる。映像業界そのもののイノベーション(創造的破壊)と捉える。

全国地域の映像プロダクションが独自のネットワークによるメディアを構築し、新時代のビジネスモデルに対応したコンテンツ配信によって放送と通信を連携させながら、地域の産業、文化の活性化、さらには日本のコンテンツ産業の市場規模拡大に貢献します。

「COOL JAPAN から PURE JAPANへ」

全国地域映像団体協議会

2008年4月25日

全国地域映像団体協議会(全映協)は1997年に、日本の地方にある映像制作を行っている10団体の連絡協議会として設立された。日本の各地域で、テレビ局の番組制作や企業・行政の映像制作を行っている制作会社がそれぞれの地域で一社では解決できない課題を協議する場として協会や連盟として組織化を図り活動していた。その団体が地域の枠を超えての課題を解決するために集まった団体が全映協である。地方での映像制作は、局系列と言われる放送局の関連会社と、独立系と言われる放送局との資本関係のない会社に分かれてはいるが、いずれにしても放送局ないし広告代理店からの下請けで映像職人としてテレビ番組やCM、行政、企業映像などのコンテンツ制作に従事している。

2006年全国でデジタル放送が始まり、インターネットのブロードバンド化も益々進み、放送と通信が融合しテレビが新しい時代を迎えようとしている。地方のテレビ局はデジタル化の大きな設備投資やインターネットの躍進によりテレビ広告の衰退時期を向かえ経営的に厳しい時代に入りだした。2011年7月24日のアナログ放送終了を目前に、解決しなければいけない課題が山積する中、この春には赤字転換する地方局が出はじめて来た。自主番組を増やすなど、各社で自助努力をしているが売上比率では地方の割合が落ち込み、利益を計上している地方局も東京に依存した経営実態は強まるばかりである。

地方放送局で経営が厳しく先の見通しが見えない中で、一番先に来るのは番組制作費の削減である。そして、そのしわ寄せが一番先に制作会社に来る。これまでも「土農工商・プロダクション」と揶揄されるほど厳しい経営環境にある制作会社にとって、発注先の放送局や広告代理店からの過度の要求には最早答えられる状態ではない。デジタル放送で機器の新規購入をしなければならないが、放送局には有利な制度融資や優遇処置があるが制作会社には役立つ制度は全くなく、映像制作機器の導入もままならないなど、産業として成り立たなくなる寸前の状態である。映像制作が三度の食事より好きだという職人氣質のスタッフにより、地域固有の素材ですばらしい映像を作り続けて来たが、従来の育ってきた下請け体質ではこの変化は乗り越えられない。

地方にはコンテンツが無いとよく言われる。確かに、一日のテレビで放映されている8割以上は東京キー局制作、一つの地方局の制作時間はわずかだ。しかし、全国のテレビ局127社あり東京キー局は5局。残りの122局が各局の総力を傾けて、残り2割の時間の番組を作っている。122局の地方局全てを合わせれば東京キー局の4から5倍の制作時間になる。しかも、ドラマやバラエティーなどの番組ではなく、日本本来の持った地域固有の生活・文化・風習などをきめ細かく捉えた映像だ。まさにピュアー・JAPANな映像。しかし、それらの番組は残念ながら殆どが一回きりの放送で死蔵されている。

もう明日がない地方の映像制作会社が生き残りを賭けて、一社・一地域の枠を乗り越えて、共同して独自の媒体を自分たちで運営するために立ち上がる。そして、放送と通信が融合する中で、地上波やネットと連携したコンテンツを制作する。これまで、放送という媒体に縛られていたコンテンツ制作からネット配信の運営を行う。一社では出来ないが全国の制作会社でネット配信運営に賛同する制作会社が集まり、共同でネット上に新しい媒体を持ち、これまでの発注先である、放送局や広告代理店と連携し番組制作を行い、地上波をも巻き込んだネット配信を行う。制作会社としてこれまで与えられなかった著作権の主張も行い、ネットを利用した新しい収入を得ることが出来るビジネスモデルを構築する。

まさしく、「全映協・映像一揆」。地域の制作会社は、これまでの発注先の放送局などと連携し心と行動を一つにした、映像一揆を行う。地域の中だけでは中々連合することは難しいが、地域を越えた全国の制作会社の中で有志を募り、共同体を組織し新しい社会秩序を作る。純粋な日本の映像(ピュアジャパンコンテンツ)を世界に広げ、地域映像制作会社が発展しコンテンツ産業の市場規模を押し上げるための「映像一揆」である。

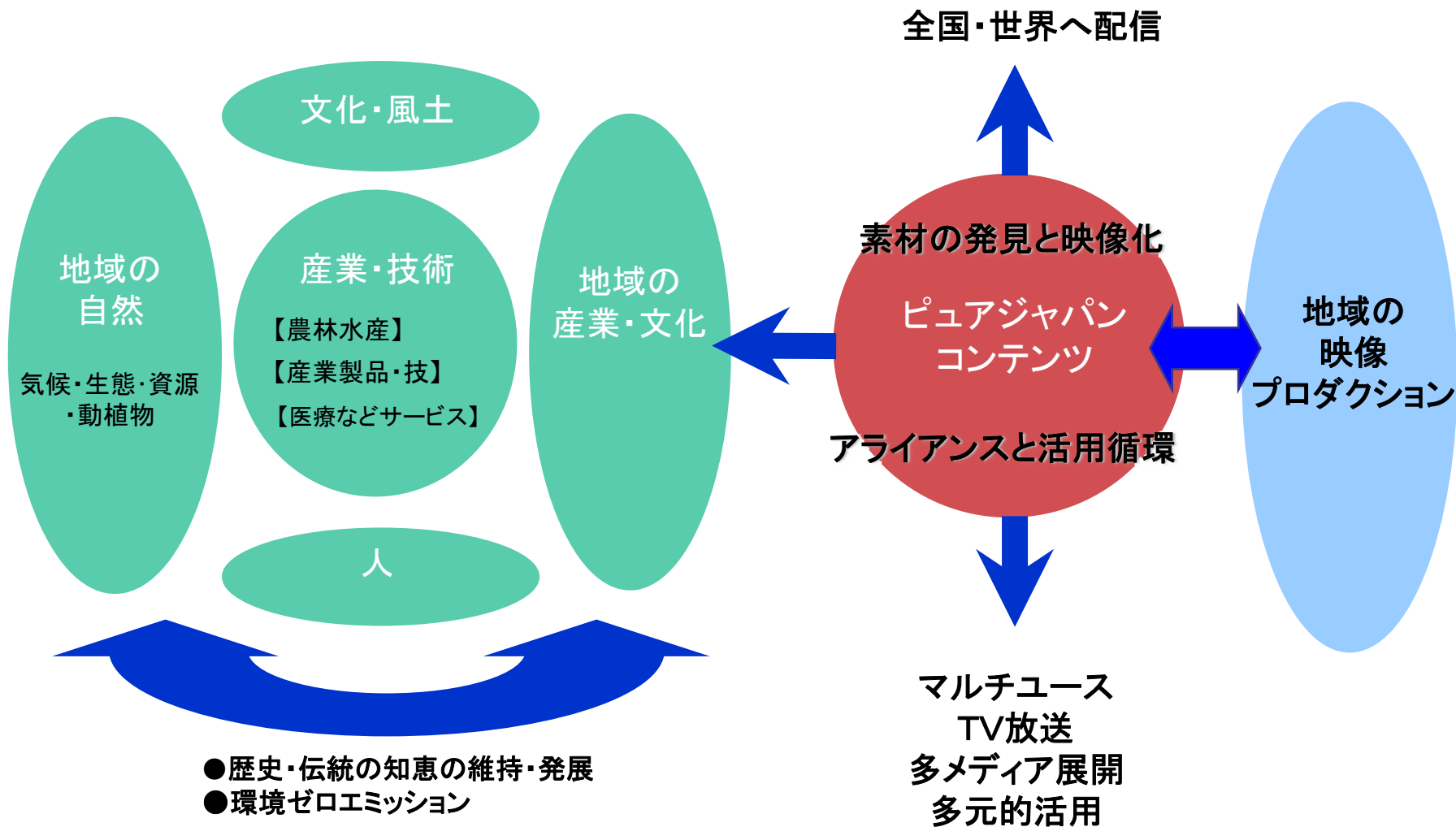
■ 地域発の映像コンテンツで、地域の産業文化を活性化し、 広く日本そして日本人そのものを元気にする

- ・日本全国のピュアジャパンな映像コンテンツの流通アーカイブ機能
- ・**美しい映像による動画百科事典**をめざす。
- ・エンターテインメントではない映像コンテンツのデータベース化
- ・日本の自然・観光・産業・生活・趣味などのあらゆるジャンルの映像
- ・伝統工芸から最新の産業情報などの映像コンテンツを網羅
- ・放送・産業・企業・関連団体・クリエイターとの**アライアンスを開発**
- ・多元的な流通を促すため多言語で世界に発信
- ・このサイトに来れば、日本の社会・産業・文化の新しい発見がある

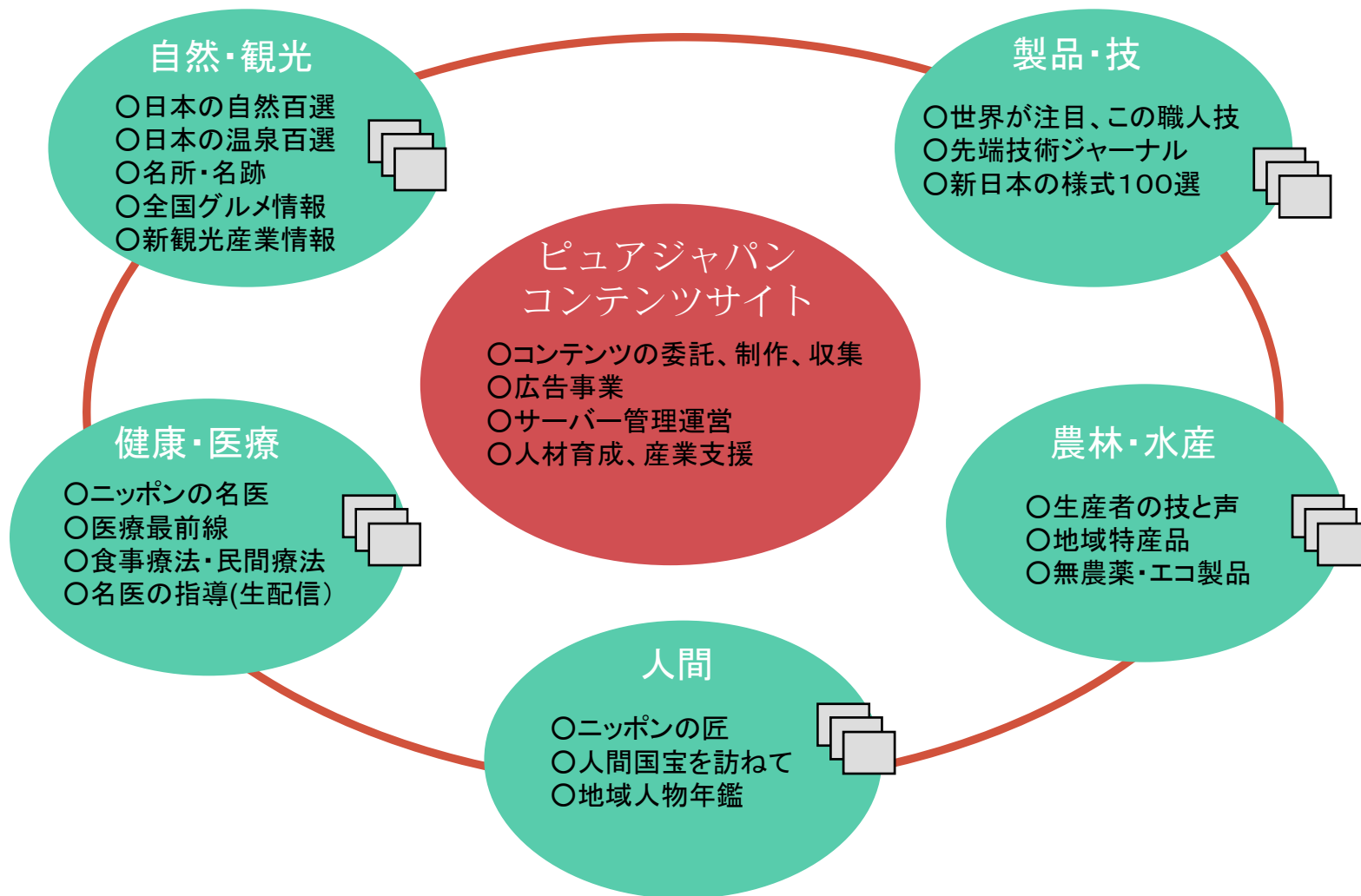
■ 映像コンテンツ産業の育成・活性化

- ・映像制作会社の放送局依存体質の脱却・転換を図る
- ・放送ではない映像コンテンツの**新しいメディア誕生させる**
- ・地域発 & 全国規模の媒体で**新しい市場**でコンテンツ制作・流通が拡大する
- ・集積された映像素材を多次的に活用し、これまでにない**新しいビジネス**の可能性を探る

▼地域を見つめ直す新たなコンテンツにより多角的な活用を促し、地域の活性化を目指す。



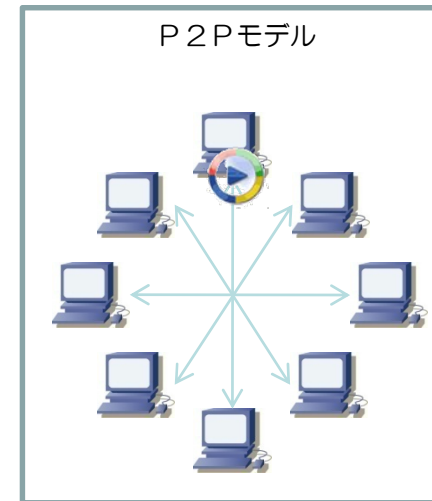
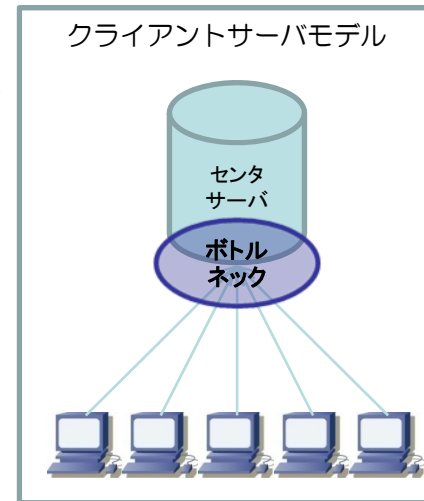
日本のあらゆるジャンル、できごとを網羅するサイトに育てていく。



Peer to Peer (以下 : P2P) とは？

P2Pとは一般的に、コンピュータネットワークの形態の一つで、定まったクライアント、サーバを持たず、ネットワーク上の他のコンピュータ（ノードとも言う）に対して、コンテンツの配信元としても配信先としても（上下関係無く個【Peer】と個【Peer】が結びつく）働くようなコンピュータの集合によって形成されるものを指します。多くのP2Pモデルでは、ユーザーのリソース（ユーザーのコンピュータや回線）を利用する為、大きなコストを要する事なくコンテンツを自由に流通させる事が出来ます。しかし、これまでのP2Pモデル（主にFreeで利用されてきたファイル共有型）では、ネットワークやコンテンツの管理や制御が困難な事から様々な問題を抱えていました。

一方、P2Pモデルの対義語としてクライアントサーバモデルがあります。クライアント（ユーザー側）が、センタに配置されたサーバに要求を出し、受け取るモデルで、現在のデジタルコンテンツ配信におけるアーキテクチャの基本モデルです。利点は中央管理が容易な点ですが、インフラへの初期投資やユーザー数（接続数）や転送量の増加に伴い、追加コストも大きくなる点が障壁となり得ます。



P2Pはネットワーク技術において非常に有用です。ネットワークの高効率化、高速化と一般家庭への普及拡大を続けるインターネット回線の有効活用を行い、コンテンツの流通市場の活性化やネットワークを利用した業務の効率化、低コスト化を実現する事ができる技術です。

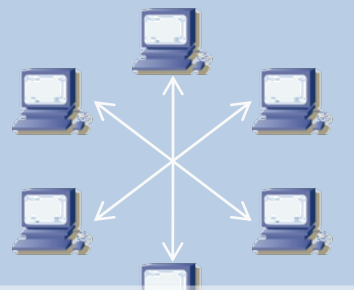
こうしたP2P技術を認知度拡大する為に、総務省支援のもと財団法人マルチメディア振興センターが事務局となり「P2Pネットワーク実験協議会」を発足。利用者が安心して映像配信を受けられるための事業者としてガイドラインを策定し、実証実験を行っております。当社も設立当初から実験協議会に参加し、現在はコンテンツホルダにご協力いただき4つの実証実験を実施しております。



Peer to Peerとクライアントサーバ型配信の比較

Peer to Peer型配信

ファイル共有型P2P



投入、中継、取得機能付PC (エンドユーザ)

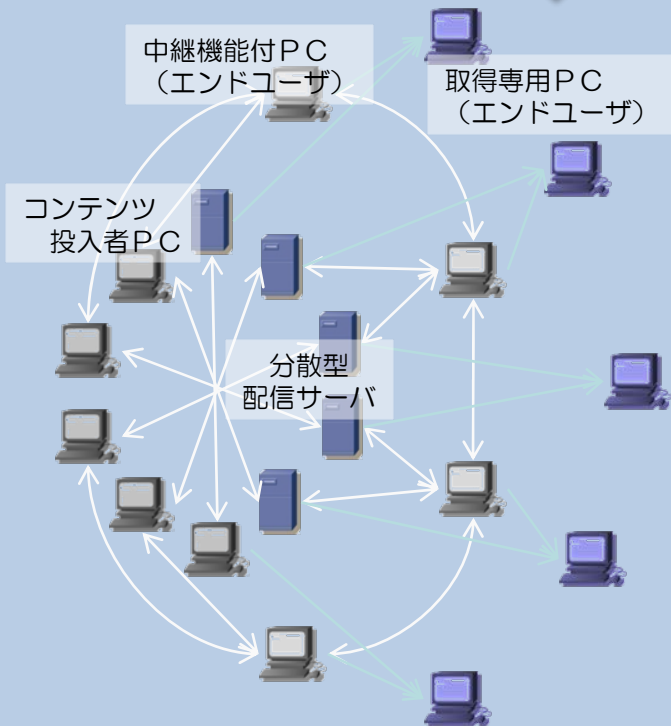
特徴： サーバを利用せず、階層無く平等にユーザ端末同士が結び付く

メリット：サーバや回線等のインフラが不要

デメリット：管理が不可。著作権物やウイルスの流通を止められない。データを担保出来ない、回線速度にバラつきがある事からサービスレベルが低い。



サーバ配信併用型P2P

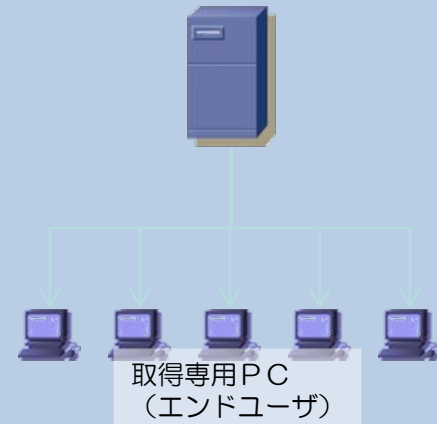


特徴：サーバと既存のリソース (許可された端末) を利用し、共有し、効率的に転送

メリット：管理が可能な他、早い回線に優先的に接続する等サービスレベルが高く安定し、コストも低い。冗長性も高い

デメリット：専用アプリケーションのインストールが必要

クライアントサーバ型配信



特徴：アクセスを一カ所に集中させ、配信。

メリット：中央管理が容易

デメリット：インフラの構築、保守、運用に大きなコストが必要。想定以上の一斉アクセスにも弱く、冗長性も低い

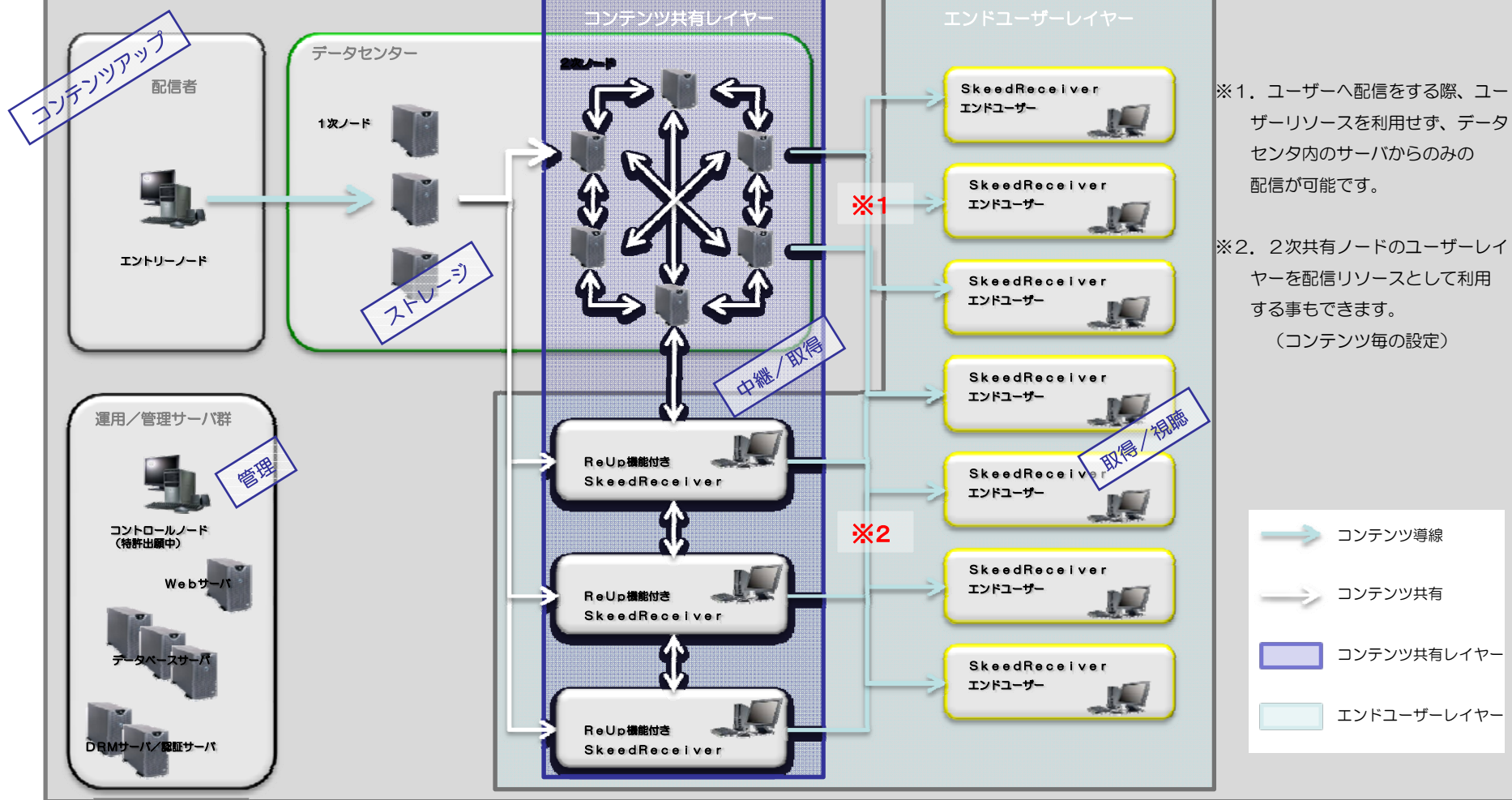


SkeedCastシステム構成

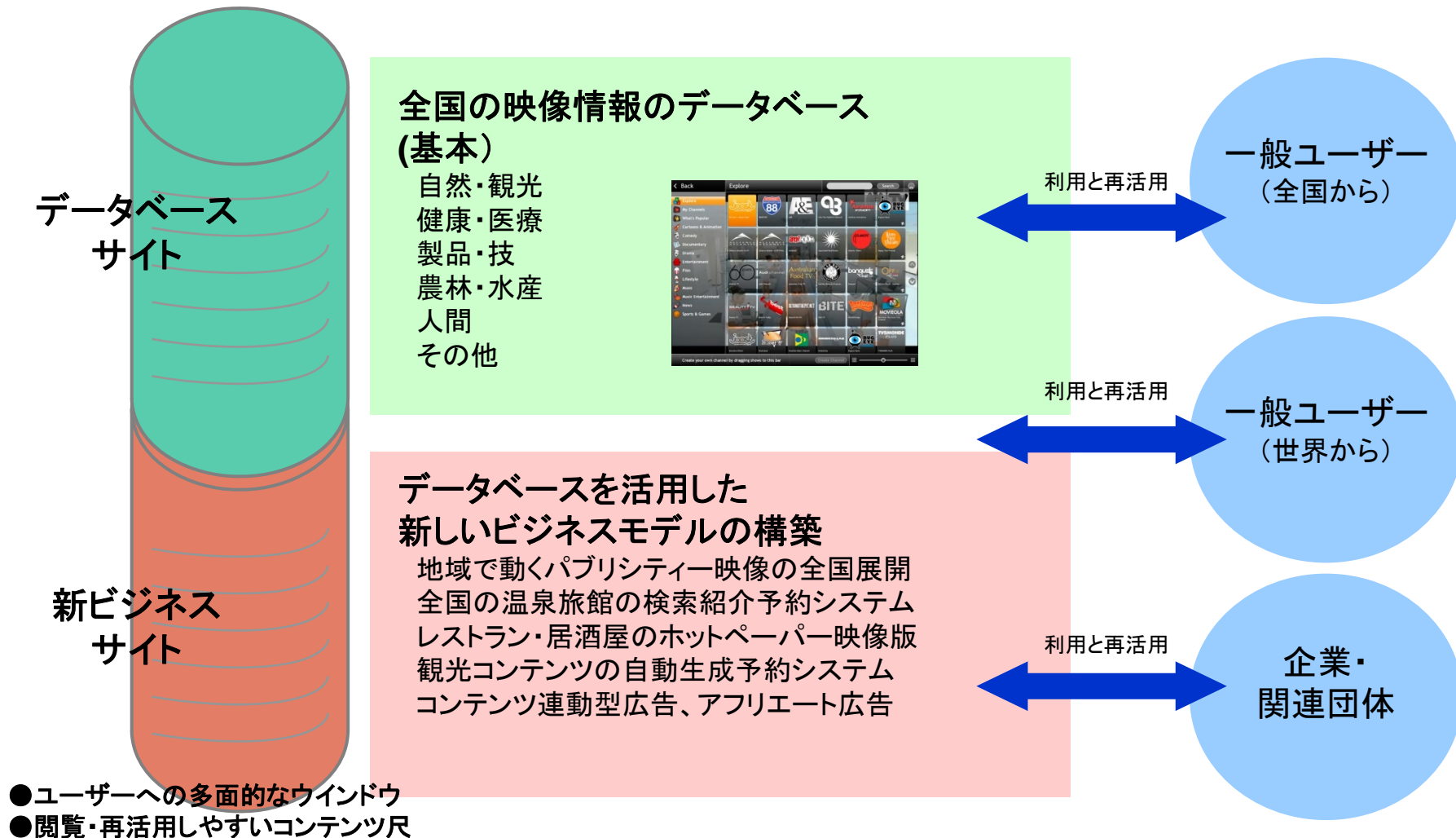
これまでのP2Pアプリケーションは、一つのクライアントにコンテンツアップ、ストレージ、中継、取得／視聴の機能を全て無制限で備えていました。当社開発のP2Pデジタルコンテンツ配信プラットフォーム「SkeedCast」は、これまでのP2Pアプリケーションとは概念を変え、権限を制限し、管理機能を備えた事で、よりセキュアになり、最適化されたプラットフォームとして開発しました。

これまでのP2P技術では、ダウンロードモデルが主体とされてきましたが、SkeedCastでは、同じネットワーク、同じアプリケーションで**大容量、高画質コンテンツのストリーミング再生機能**も実装し、ハイビジョン映像のスムーズな配信も可能となりました。

【SkeedCast P2Pネットワーク概念図】



全国の映像制作会社のネットワークを活かしたビジネスモデル



システム概念図

全映協／制作会社

【エントリーノード】
コンテンツの投入／管理機能。



コンテンツ投入

P2Pネットワーク

共有／配信

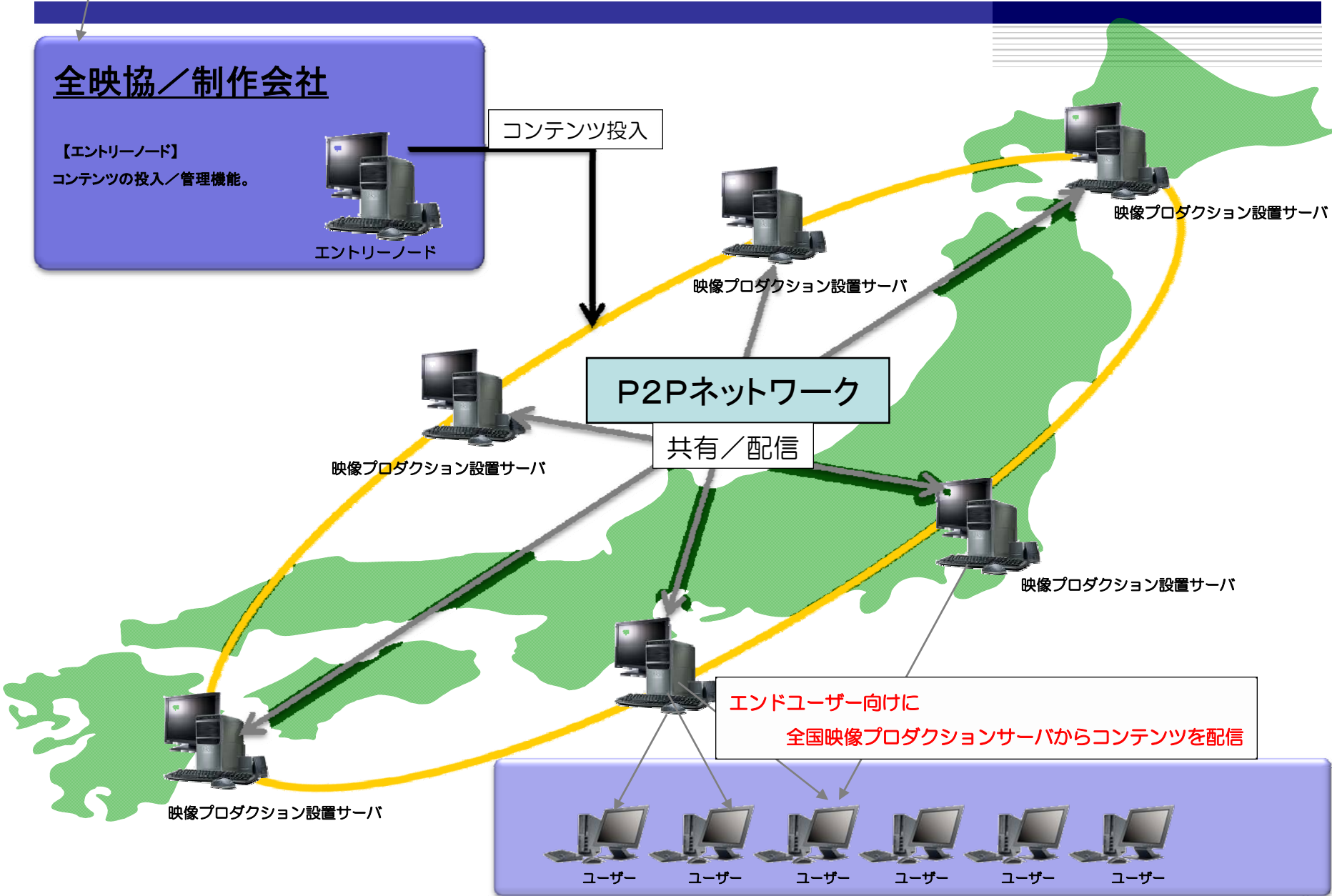
エンドユーザー向けに
全国映像プロダクションサーバからコンテンツを配信

映像プロダクション設置サーバ

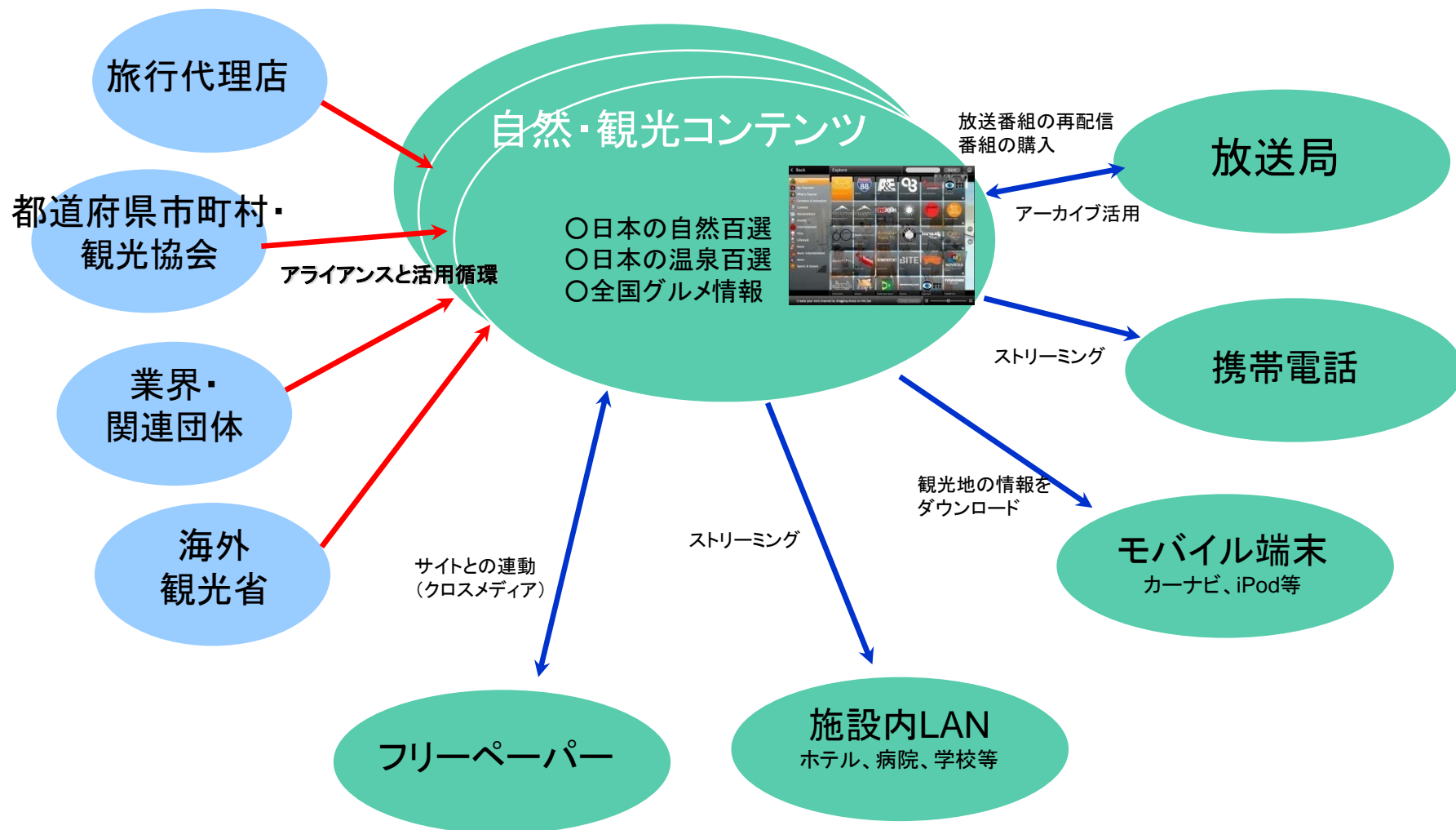
映像プロダクション設置サーバ

映像プロダクション設置サーバ

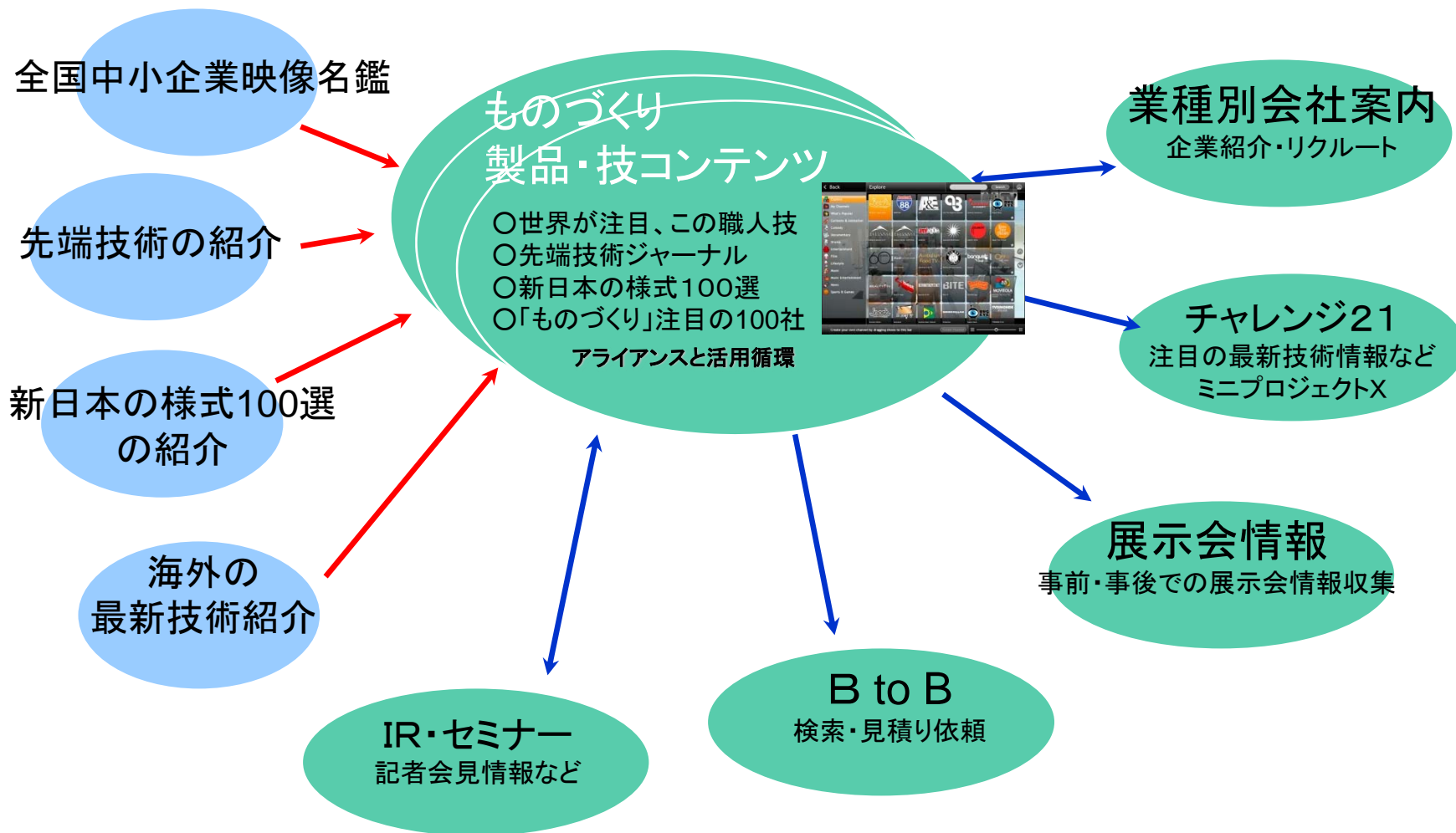
映像プロダクション設置サーバ



たとえ超ニッチな映像情報でも全国100ヶ所から集まればコンテンツになる。



たとえ超ニッチな映像情報でも全国100ヶ所から集まればコンテンツになる。



広告配信機能の概要



