

「コンテンツ流通の促進について」

平成19年3月28日



総務省
情報通信政策局
コンテンツ流通促進室

目 次

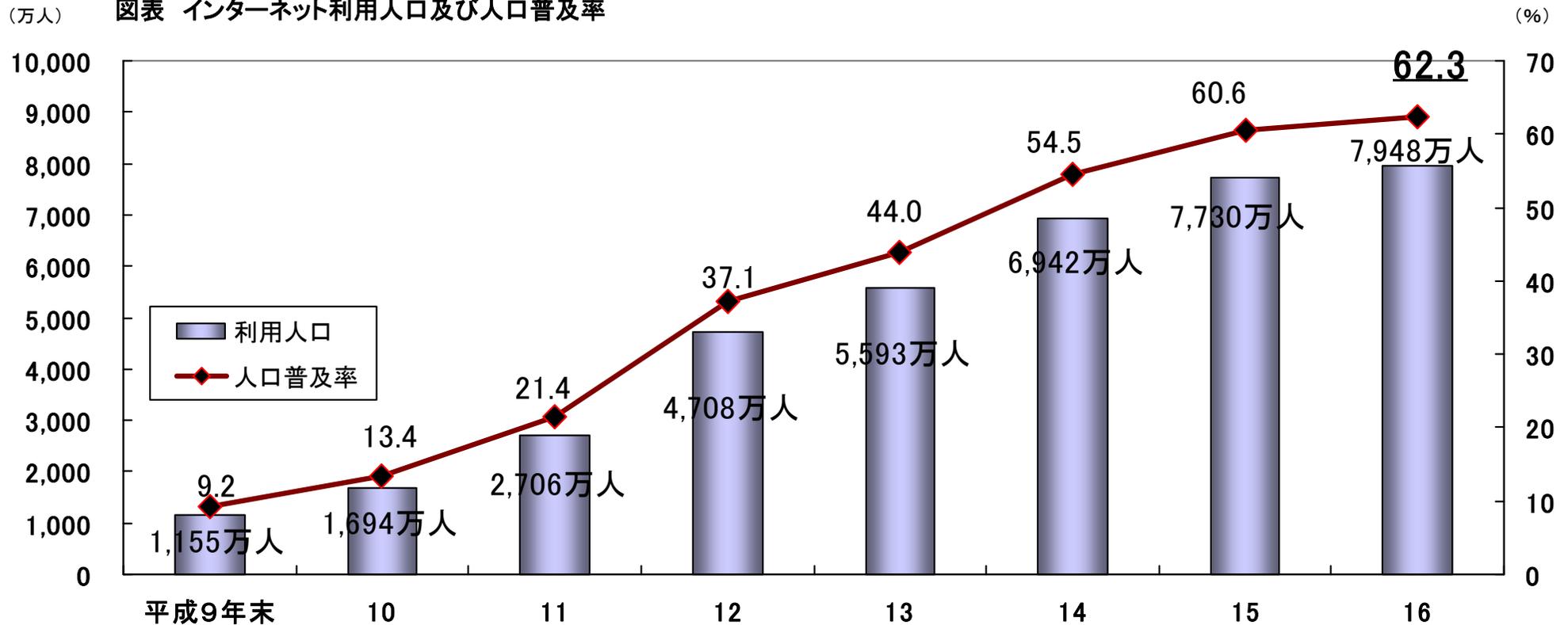
- 1 情報通信技術 (ICT) 利用の現状
- 2 政府のコンテンツ戦略
- 3 総務省の取組み
- 4 コンテンツに関する取組
 - (1) コンテンツ・ポータルサイト
 - (2) デモ・コンテンツ・ポータル
 - (3) AMDアワード

1 情報通信技術(ICT)利用の現状

○ インターネット利用人口/人口普及率

◆ インターネット利用人口は7,948万人(対前年比2.8%増)、人口普及率は62.3%。e-Japan戦略の始まった前年(平成12年)末に比べ、利用人口は約3,200万人、人口普及率は25.2ポイント増加

(万人) 図表 インターネット利用人口及び人口普及率



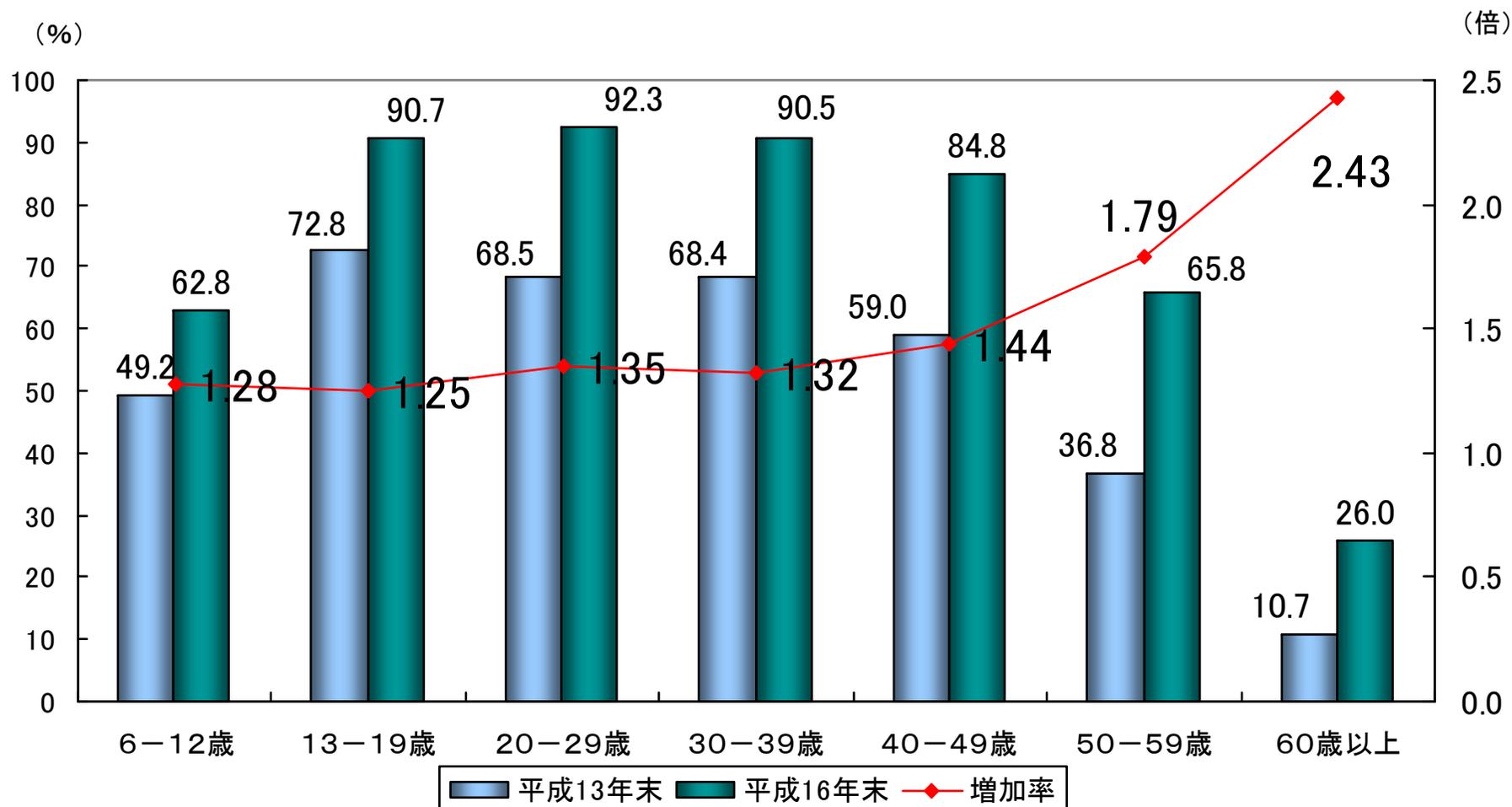
(出典)総務省「通信利用動向調査」

- (注)
- ① 上記のインターネット利用人口は、パソコン、携帯電話・PHS・携帯情報端末、ゲーム機・TV機器等のうち、1つ以上の機器から利用している6歳以上の者が対象
 - ② 平成16年末の我が国の人口普及率(62.3%)は、本調査で推計したインターネット利用人口7,948万人を、平成16年10月の全人口推計値1億2,764万人(国立社会保障・人口問題研究所「我が国の将来人口推計(中位推計)」)で除したもの(全人口に対するインターネット利用者の比率)
 - ③ 平成9～12年末までの数値は「情報通信白書(平成12年までは『通信白書』)」より抜粋。平成13～16年末の数値は、通信利用動向調査の推計値
 - ④ 推計においては、高齢者及び小中学生の利用増を踏まえ、対象年齢を年々拡げており、平成12年末以前の推計結果については厳密に比較できない(平成11年末までは15～69歳、平成12年末は15～79歳、平成13年末から6歳以上)

○ 年代別のインターネット利用率

◆ 年代別に見たインターネット利用率は、60歳以上が最も増加率が高い

図表 年代別に見たインターネット利用率

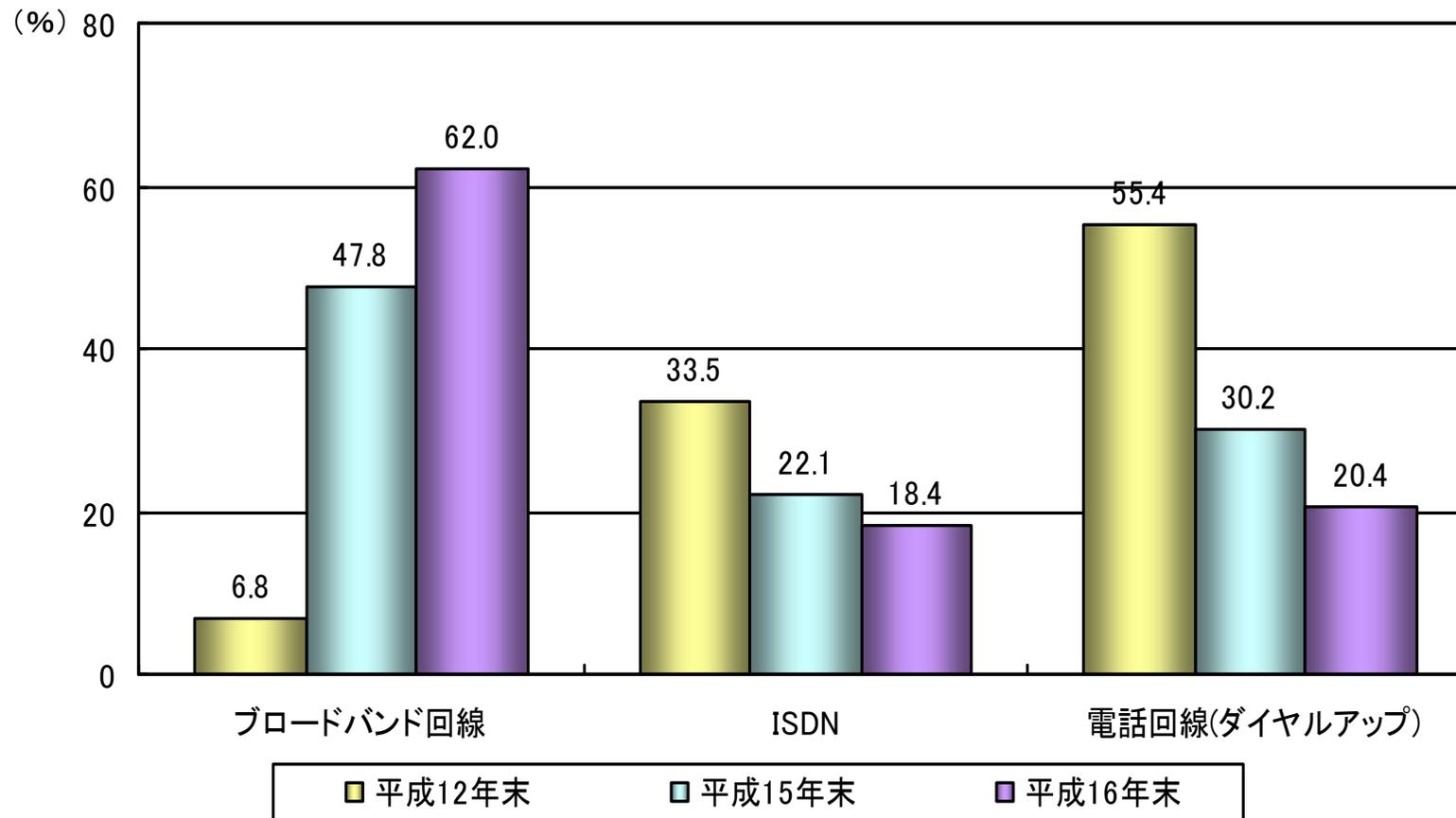


(出典)総務省「通信利用動向調査」

○ ブロードバンド利用世帯率

◆ 自宅におけるパソコンからのインターネット利用世帯に占めるブロードバンド利用世帯は62.0%。平成12年末と比べ55.2ポイント増と急速に拡大

図表 自宅におけるパソコンからのインターネット接続方法



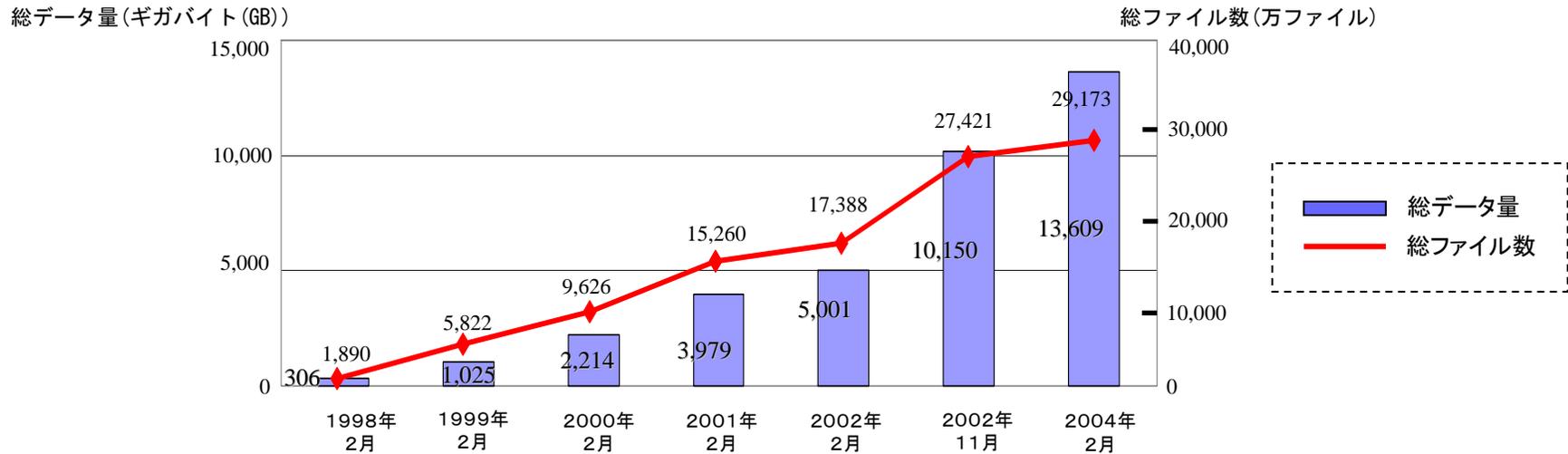
※ ブロードバンド回線: FTTH(平成13年末から)、DSL、ケーブルインターネット、無線(FWA等)、第3世代携帯電話(平成16年末のみ)
※ 複数回答であり、上記以外の選択肢もあるため、各年の合計が100とは一致しないこともある

(出典)総務省「通信利用動向調査」

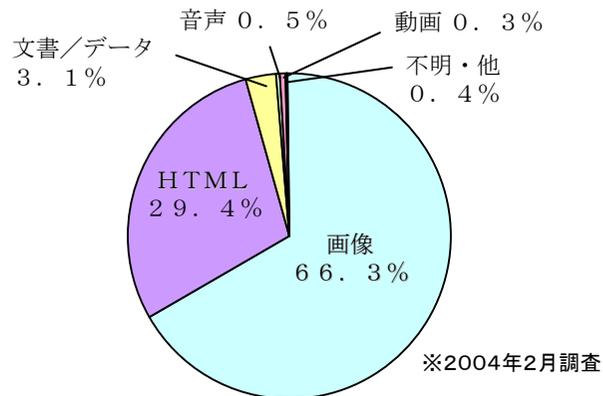
○ 我が国のWeb上の総コンテンツ量(推計)

- ◆ 我が国のJPドメインWebサーバ上の総データ量は13.6テラバイト、調査開始から6年間で約45倍に増加
- ◆ ファイル数では画像(静止画)が多いが、データ量では動画

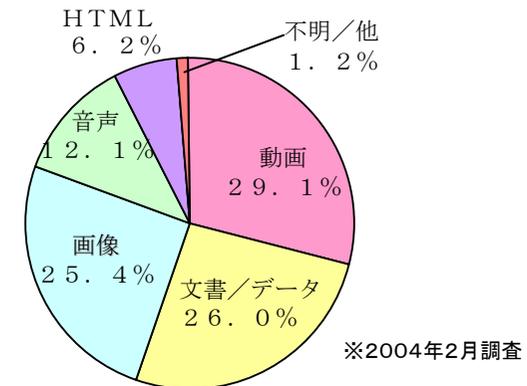
図表① 我が国のインターネットコンテンツ量の推移(JPドメイン)



図表② 総ファイル数におけるファイルタイプ別比率



図表③ 総データ量におけるファイルタイプ別比率



(出典)総務省情報通信政策研究所「WWWコンテンツ統計調査報告書」

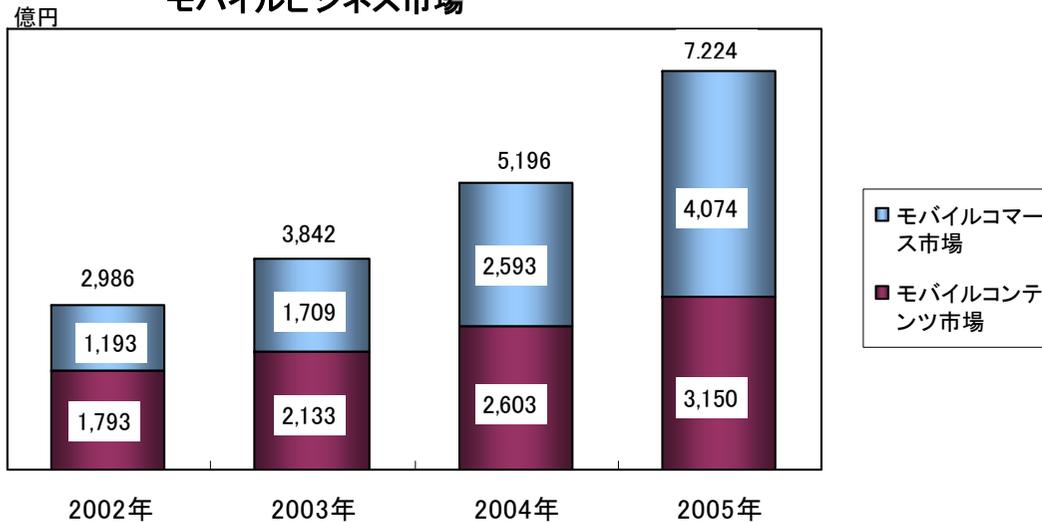
○ モバイルコンテンツ市場規模

◆携帯インターネットの利用者がPCインターネットの利用者を逆転(携帯:6,923万人、PC:6,601万人)

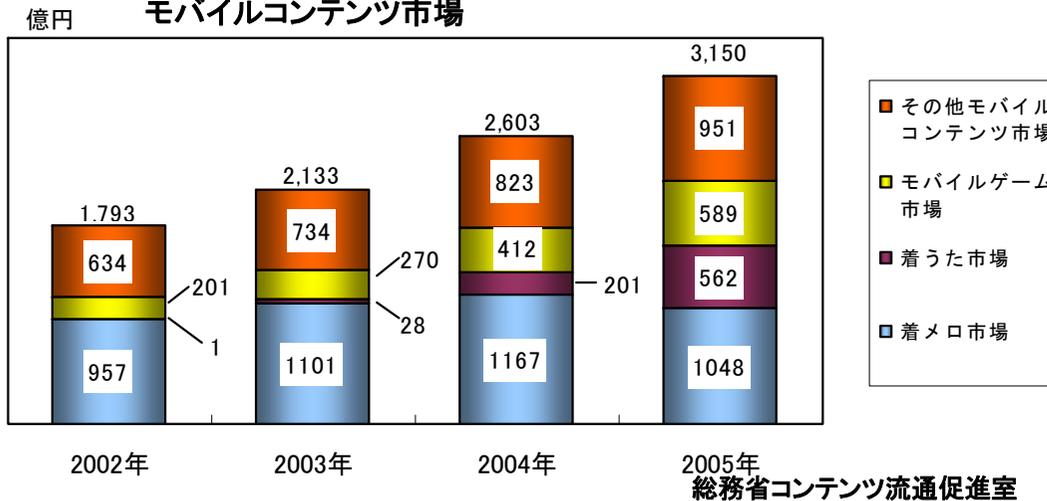
◆モバイルビジネス市場※は7,224億円。前年比21%(2,028億円)の増加

※モバイルビジネスの市場は、モバイルコンテンツ(着信メロディ系、着うた系、モバイルゲーム、その他)および、モバイルコマース(通信販売、旅行や航空券などのサービス、オークション手数料等)に大別している。

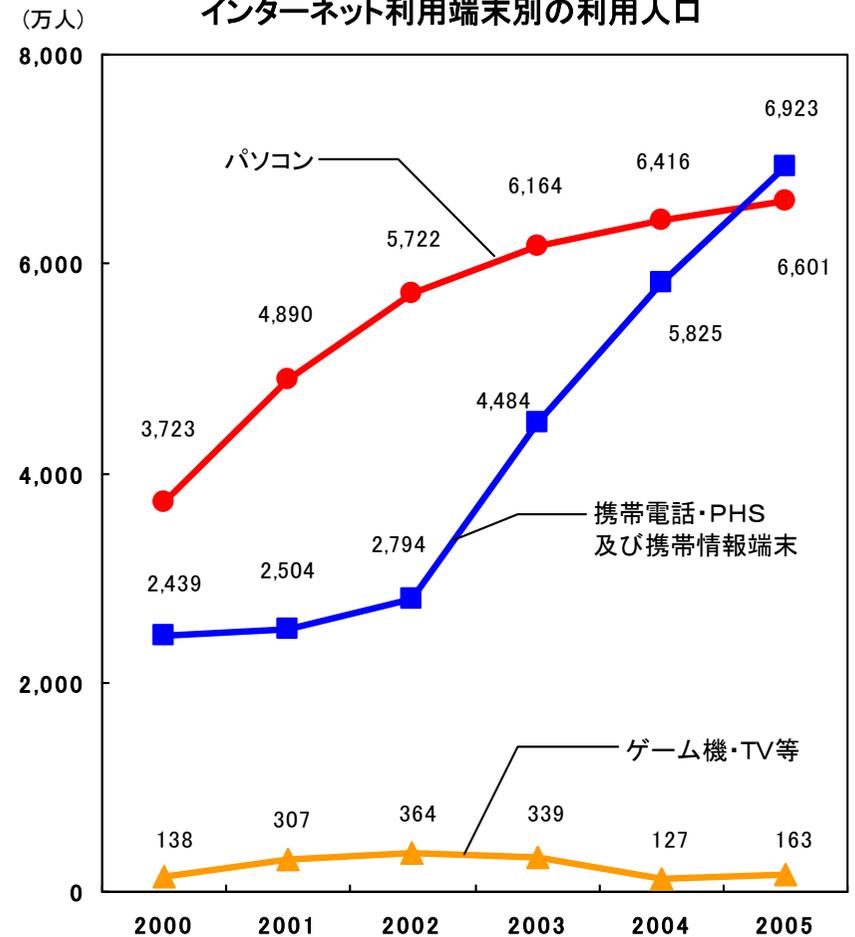
モバイルビジネス市場



モバイルコンテンツ市場



インターネット利用端末別の利用人口



2 コンテンツ政策に関する政府の戦略

コンテンツ政策に関する政府の戦略

IT基本法

IT戦略本部 (2001年1月設置)

e-Japan戦略 (2001年1月)

「IT基盤の整備」

- 2005年までに、常時接続可能世帯数を拡大
高速3,000万世帯、超高速1,000万世帯 → **達成**

e-Japan戦略Ⅱ (2003年7月)

「IT基盤の整備」に加え「IT利活用戦略」

○IT利活用の推進

- 次世代情報通信基盤の整備
(ユビキタスネットワークの形成)
- 安全・安心な利用環境の整備
- 次世代の知を生み出す研究開発

e-Japan戦略Ⅱ 加速化パッケージ

(コンテンツ分野を含む6分野の推進)

(2004年2月)

e-Japan重点計画2006

(2006年7月)

知的財産基本法

知的財産戦略本部 (2003年3月設置)

知的財産の創造、保護及び活用に関する推進計画

(2003年7月知的財産戦略本部決定)

- 知財立国を目指すための政策パッケージの策定

コンテンツビジネス振興政策

(2004年4月コンテンツ専門調査会取りまとめ)

- コンテンツビジネス振興のための「3つの目標」と「10の改革」を明示

知的財産推進計画2006

(2006年6月知的財産戦略本部決定)

1. ニセモノ対策の強化
2. イノベーションの促進
3. 出願構造改革・世界特許の実現
4. 中小企業と地域への支援
5. 文化創造国家づくり
6. 知財人材の育成

● **世界トップクラスの
コンテンツ大国を実現**

3 総務省の取組み等

コンテンツ流通促進に関する取り組みについて

1. 「マルチユース」の促進

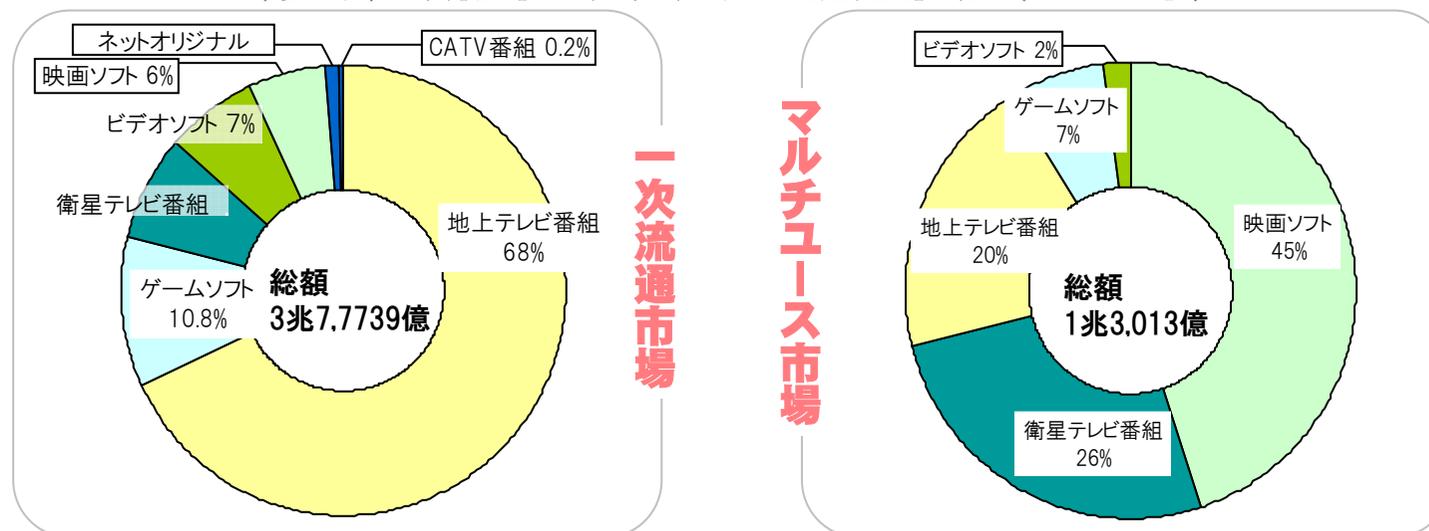
(1) 放送コンテンツの国際展開

- ① 「**CT国際競争力懇談会・放送コンテンツSWG**」にて具体策を検討
- ② 検討課題
 - 1) 事業主体(放送事業者、番組制作者)のインセンティブ(cf映画)
 - 2) 放送コンテンツ自体の競争力(内容、地域、取引条件)
 - 3) 韓国等諸外国の施策に関する検討 等

(2) コンテンツに係る国内取引の活性化

- ① 「**コンテンツ取引市場形成に関する検討会**」にて具体策を検討
- ② 検討課題
 - 1) コンテンツ分野のビジネスモデルの現状比較(放送番組、映画等)
 - 2) コンテンツの資産評価のあり方
 - 3) 取引活性化に向けた具体策

(参考) 映像系コンテンツの流通市場 (2004年)



(総務省情報通信政策研究所「メディア・ソフトの制作及び流通の実態」(2006. 6)より作成)

コンテンツ流通促進に関する取り組みについて

2. 適切な「利用ルール」の形成

(1) いわゆる「コピーワンス」の取り扱い

① **「デジタル・コンテンツの流通促進に関する検討委員会」**にて検討

- ② 検討課題
- 1) 「利用者の利便性」と「著作権の保護」のバランスのあり方
 - 2) 国際ルール(DTCP、CPRM)との関係

(2) コンテンツの「利用ルール」の形成プロセス

3. 新たな配信システムへの対応

(1) IP配信に係るルール

① IPマルチキャストの著作権法上の扱い

1) **「デジタル・コンテンツの流通促進に関する検討委員会」**にて検討

- 2) 検討課題
- ・いわゆる「自主放送」の扱い
 - ・IPマルチキャスト放送事業者の実態、報酬請求権への変更の可否

② IPオンデマンドによる配信

1) **「デジタル・コンテンツの流通促進に関する検討委員会」**にて検討

- 2) 検討課題
- ・コンテンツ分野毎の、IP配信への取り組み現状(cf. 映画等)
 - ・IP配信の促進に向けた環境整備

(2) IP配信に係る技術

① **「IPTVフォーラム」(民間の協議会)**にて検討

- ② 検討課題
- 1) 「市販」デジタルTV製品への、IP機能の搭載、必要な規格化
 - 2) 規格化・国際標準化を促進するための実証実験等

1. 「マルチユース」の促進

コンテンツSWG (ICT国際競争力懇談会 デジタル放送WG) 【概要】

1 背景・目的

情報通信分野における国際競争力強化について、基本的な戦略の方向性を検討することを目的として、「ICT国際競争力懇談会」を平成18年10月より開催。

我が国のソフトパワー・情報発信力の強化の必要性が様々な場面で指摘されている中、懇談会に設置された「デジタル放送WG」において、コンテンツの国際展開に向けた課題整理や目標、実現方策についての検討を行うことを目的として、「コンテンツSWG」を開催することとなった。

2 WGの構成



3 検討内容

コンテンツの国際競争力強化に向けた取り組みに向けた検討を行う。

<検討項目>

- (1) コンテンツの国際展開の現状
- (2) コンテンツの国際展開を促進するための課題
- (3) コンテンツの国際展開に関する目標、及びその実現のための具体策等

5 開催期間

平成18年11月8日(水)に第1回会合を開催。本年4月を目処に、懇談会において最終報告書の取りまとめを行う予定。

4 構成員

(敬称略、五十音順)

有馬 彰	日本電信電話株式会社 取締役(中期経営戦略推進担当)
江川 信也	角川ヘラルド映画株式会社 専務
遠藤 雅義	東映株式会社 国際営業部取締役部長
音 好宏	上智大学 文学部 新聞学科 助教授
倉沢 仁	株式会社ぐるなび 取締役副社長
古賀 正喜	松竹株式会社 映像ライツ部 部長
高城 剛	フューチャー・パイレーツ株式会社 代表取締役
高田 真治	日本テレビ放送網株式会社 メディア戦略局長 兼 第2日本テレビ事業本部副本部長
高村 裕	社団法人全日本テレビ番組製作社連盟 常務理事 株式会社エクスプレス・シー・アール 代表取締役社長
竹中 一夫	日本放送協会 総合企画室[デジタル放送推進]局長
武邑 光裕	札幌市立大学 デザイン学部教授
田中 春彦	株式会社三井物産戦略研究所 センター長
福田 俊男	株式会社テレビ朝日 常務取締役
藤原 まり子	株式会社博報堂 生活総合研究所客員研究員
舟田 正之	立教大学 法学部教授
森元 晴一	住友商事株式会社 メディア事業本部 本部長補佐
山口 眞名	株式会社テレビ東京 取締役 デジタル事業推進局長
依田 翼	日本経済団体連合会 エンターテインメント・コンテンツ産業部会長

1. 「マルチユース」の促進

ICT国際競争力懇談会 中間とりまとめ

- ✓ ICT国際競争力懇談会(第2回)が、平成19年1月22日に開催
- ✓ 会合では、コンテンツ関連部分を含むデジタル放送等、各重点分野における検討の中間とりまとめが報告された

ICT国際競争力強化個別プログラム

ICT研究開発強化プログラム	<ul style="list-style-type: none"> 研究開発、標準化、知財を一体で推進する戦略テーマの設定 情報通信研究開発予算の拡充（「R&D国際競争力枠」の創設など） 基礎研究の充実、実用化研究の支援
ICT標準化強化プログラム	<ul style="list-style-type: none"> 標準化戦略に向けた官民連携強化（関係機関の相互連携強化など） 民間標準化機関の活性化 標準化人材育成支援 アジア・太平洋地域との連携強化
ICT知的財産強化プログラム	<ul style="list-style-type: none"> 知財情報のデータベース化 特許・プール化などの検討 弁理士等の専門集団の組織化、情報共有
ICT人材育成プログラム	<ul style="list-style-type: none"> 先進的な実務ICT拠点（大学院）の整備 キャリアパス、資格・評価制度の充実 ICT総合的人材の育成（全体を鳥瞰できる人材など）
ソフトパワー強化プログラム	<ul style="list-style-type: none"> 映像国際放送の充実 放送コンテンツの海外展開の支援 人材育成、権利処理、資金調達等の環境整備
ICTブランド向上プログラム	<ul style="list-style-type: none"> 官民協力による日本の技術・製品・サービスのイメージアップ 組織的・戦略的な情報発信（「ICTジャパンキャンペーン」など）
国際展開支援プログラム	<ul style="list-style-type: none"> 企業連携によるコンソーシアムの結成 米国型ミッション団の派遣、在外公館との連携強化 総合的な支援・相談窓口の設置
税制・財政金融等支援（ODAを含む） ※上記の7つのプログラムの支援措置	<ul style="list-style-type: none"> 「ICT国際競争力強化支援制度」の充実 〔ソフトに係る予算措置、標準化活動や教育投資に対する支援措置、イノベーションやICT投資を促進する税制等〕 ODAの積極的活用

重点3分野における国際競争力強化基本戦略

次世代IPネットワークの方向性	<ul style="list-style-type: none"> ○アジアでの「次世代のネットワーク環境の早期実現」に向けた協調/連携 ○プラットフォーム（共通基盤）領域を核とした取組の推進 ○次世代IPネットワークを通じた新規サービス・ソリューションの創出 ○具体的な取組例 <ul style="list-style-type: none"> ・「ショーケース」機能も兼ねた国際的なパイロットプロジェクトの推進 ・国際標準への取組強化（長期的・具体的な個別戦略の策定、体制整備） ・キャリアとベンダ等が一体となった、コンソーシアムによる国際展開の推進
ワイヤレスの方向性	<ul style="list-style-type: none"> ○高機能対応が可能でコスト競争力があり国際競争力を有する端末プラットフォームの共通化 ○現地の実情把握及びWin-Win関係構築のための情報収集・分析 ○日本技術の国際展開に向けた研究開発・標準化・知的財産権獲得 ○国際競争力の確保及びWin-Win関係構築・維持のための人材育成 ○国際競争力強化に向けたソリューションを検討し産学官が一体となって取り組んでいく体制の確立
デジタル放送の方向性	<ul style="list-style-type: none"> ○デジタル放送方式に係る短期的取組 <ul style="list-style-type: none"> ・我が国が開発した方式（ISDB-T方式）の南米諸国を中心とした海外普及 ・ワンセグ放送機能をベースとした携帯移動端末向け放送方式の海外普及 ○新たなデジタル放送方式に係る長期的取組 <ul style="list-style-type: none"> ・次世代の放送方式を長期的視点に立ち国際連携の下で研究開発・標準化 ○コンテンツの国際展開に係る産学官一体となった協力検討体制の整備 ○海外市場で支持されるコンテンツの創造、展開の基盤となる人材育成

1. 「マルチユース」の促進

ICT国際競争力懇談会 中間とりまとめ

ICT国際競争力懇談会 中間とりまとめ –コンテンツ関連部分のみ抜粋– (P.38 ~P.42)

3. デジタル放送

デジタル放送分野では、インフラとしての放送方式及びソフトとしての放送番組という2つの側面から、国際普及を図り、我が国の国際競争力を向上させる方策について述べる。

(1) 現状分析

② コンテンツ分野において、我が国は、今後10年間にコンテンツ市場を約5兆円拡大させることを政策目標としている。特に映像コンテンツ市場においては、放送コンテンツが重要な位置づけにあり、放送事業者を始め、関係事業者が積極的な海外展開に取り組んでいる状況にある。実績としては2002年現在、タイトル本数ベースで約2倍の輸入超過であり、1994年から約10年間を見ても、輸出タイトル本数に大きな増加は見られていない。一方諸外国においては、政府として放送コンテンツの海外展開を積極的に支援する例も見られる。例えば韓国政府の場合、「放送映像振興五カ年計画」(2002年)の下、放送番組の制作や海外進出に対する支援が行われており、実績を見ても、2003年を境に放送番組の輸出入が逆転し、03年以降、輸出が輸入を上回る状況が続いている。

放送コンテンツの海外展開についても、放送方式と同様、政府の積極的な関与が行われる背景には、コンテンツの積極的な海外展開による文化の発信、これによる自国ブランドの確立、強化等の面に加え、新たな海外市場の獲得による新産業の育成と雇用の拡大など、自国の経済権益の確保の観点から、コンテンツ分野の重要性に関する認識が昨今飛躍的に高まっていることがあると考えられる。

(2) 基本戦略

② 放送コンテンツの国際競争力強化に向けた総合戦略放送コンテンツの国際競争力を強化するためには、海外市場で支持され得る、テーマとストーリーをもったコンテンツを制作し、発信することが最も重要であることは言うまでもない。このためには、以下を基本とする総合的な戦略の策定と展開が必要である。

(ア) コンテンツ人材の育成

優れたテーマとストーリーを持つコンテンツを創造し、展開するための基盤は人材である。こうした人材の育成には、実際のコンテンツの制作過程に参画しつつ指導を受け得る育成組織・体制を整備するとともに、実際のコンテンツ制作主体が、その判断と責任で、コンテンツを販売・展開し、その成果と、負担した責任に応じた対価を得られる環境を整備することが不可欠である。併せて、コンテンツの販売に係る、所要の権利確保を含めた契約交渉に秀でた人材の育成を強化することも必要である。

(イ) 権利処理の円滑化と販路の拡大

放送番組の制作、販売に係る多くの関係者から、コンテンツに係る権利処理や、海外の番組販売ネットワークの開拓・確保等の側面から、我が国の放送コンテンツを海外展開する際の競争力が十分とは言えないのではないかと、という指摘がある。こうした指摘を踏まえ、解決策を早期に具体化することが必要である。

(ウ) 地域に根ざした取組の推進

国際展開に係る取組を見ると、当該地域特有のイベントや風土等、地域に根ざしたコンテンツについて、アジアを中心に国際展開を促進した例が見られる。その結果、アジアにおいて多くの視聴者の支持を得たのみならず、当該地域への海外観光客の増加等を通じ、地域の活性化にも大きく貢献している。こうした地域の取組の促進も肝要である。

1. 「マルチユース」の促進 コンテンツ取引市場の形成に関する検討会

1. 背景・目的

デジタル化、ネットワーク化の進展に伴い、放送番組、アニメその他のコンテンツについて、DVD等のデジタルメディア、インターネット等のネットワークなど、様々な形態の二次利用が進んでいる。

こうした二次利用に係る取引についてルールを整備し、コンテンツに係る取引を促進することによって、コンテンツがより多くの付加価値を生む可能性が指摘されている。実際、信託業法の改正を始め、コンテンツ取引に関して、新たな制度環境も整備されつつある。

以上の状況の中で、コンテンツの取引対象としての透明性や流動性の向上と、これらに係るルールの整備等が重要な課題となると考えられる。そこで、これらの課題への対応のあり方を検討し、コンテンツの取引の促進と、その取引市場の形成に資するため、表記検討会を開催する。

2. 検討事項

以下の事項に関する調査研究を行う。

- (1) コンテンツの取引と、関連するルールの現状
- (2) コンテンツの取引の促進に関する諸課題とその解決方策
- (3) その他、必要事項

3. 開催期間

平成18年11月から平成19年3月頃を目処に計6回程度の開催を予定。

構成員

(五十音順)

飯島 一暢	株式会社フジテレビジョン 取締役 経営企画局長
伊藤 雅之	公認会計士(監査法人トーマツ 社員)
大路 幹生	日本放送協会 総合企画室[関連事業]統括担当部長
大寺 廣幸	社団法人日本民間放送連盟 事務局次長
音 好宏	上智大学助教授
川原 和彦	株式会社博報堂 i-事業推進室 マネジメントプランニングディレクター
吉川 治宏	三井物産株式会社 情報産業本部 チーフストラテジスト
高村 裕	社団法人全日本テレビ番組製作社連盟 理事 株式会社エキスプレス・シー・アール 代表取締役社長
中村伊知哉	慶応義塾大学教授
林 繁樹	みずほ証券株式会社 インベストメントバンキング プロダクツグループ 財務商品開発部 部長
平本 和生	株式会社東京放送 常務取締役
舟田 正之	立教大学教授
水野 雄司	日本政策投資銀行 情報通信部 次長
村上 寛	株式会社サーベラスジャパン 常務執行役員
森田 貴英	弁護士(BDJ法律会計事務所)

2. 適切な「利用ルール」の形成

デジタル・コンテンツの流通の促進等に関する検討委員会 概要

(1) 「21世紀におけるインターネット政策のあり方について」(平成13年諮問第3号)、及び「地上デジタル放送の利活用のあり方と普及に向けて行政の果たすべき役割」(平成16年諮問第8号)に関し、専門的な事項を調査するための委員会として、情報通信政策部会の下に設置する。

(2) 来年7月を目途に一定のとりまとめを行う。

(1) これまで、情報通信審議会は、ブロードバンド化するインターネット、及びデジタル化する放送ネットワークの利用・普及のあり方について審議。その双方の審議過程で、これらのネットワークをシームレスに流通するデジタル・コンテンツに係る複数の課題について、集中的かつ早期の検討が求められている。

(2) 具体的には、

①コンテンツの保護、及び視聴者の利便性の双方に配慮した、コンテンツの「利用」・「流通」に係る
ルールのあり方

②通信、放送双方のネットワークの高度化の利便を視聴者に還元するための、コンテンツ取引市場の
活性化の推進方策 等

が課題。

(3) 上記課題に係る専門的知見を有する者を委員として、集中的かつ効率的に審議を行うため、従来の「インターネット利用高度化委員会」「地上デジタル放送推進に係る検討委員会」に加え、「デジタル・コンテンツの流通の促進等に関する検討委員会」を設置。

2. 適切な「利用ルール」の形成

デジタル・コンテンツの流通の促進等に関する検討委員会 検討項目

I デジタル・コンテンツの利用に係るルール

(1) ルール等の現状

- ① 「デジタル」コンテンツの、いわゆる「私的使用」に関するルールに関する現状
- ② 違法コピーの取り締まり、罰則等の制度や、著作権保護技術の現状。

(2) 諸外国の現状

- ① 米国の現状(フェア・ユース、EPN等)
- ② フランスの最近の動向(DRM一般の規制法)

(3) 我が国におけるルールのあり方

- デジタル・コンテンツの利用ルールに関する基本的な考え方
(「複製」に関するリスクの負担者、流通する伝送路・端末による相違)
 - ・インターネットにおけるコンテンツ利用のルール
 - ・デジタル放送におけるコンテンツ利用のルール(コピーワンス)

II デジタル・コンテンツの流通に係るルール

(1) 課題となるルール等の現状

- 「IPマルチキャスト」(地上波再送信以外)を用いたコンテンツ流通のあり方
- 過去に製作されたコンテンツを、インターネットや放送に流通させる場合の著作権処理に係るルール

(2) 今後の方向性について

III デジタル・コンテンツの取引市場の形成について

- (1) コンテンツ制作者から見た、取引市場の現状(著作権の所在、手続きの透明性等)
- (2) 取引市場の形成に向けた具体策について

2. 適切な「利用ルール」の形成

デジタル・コンテンツの流通の促進等に関する検討委員会 構成員

【主査】

村井 純 慶應義塾大学 教授

【委員】

《権利者団体》

華頂 尚隆 (社)日本映画製作者連盟 事務局次長
椎名 和夫 実演家著作権隣接権センター(CPRA) 運営委員会運営委員
菅原 瑞夫 (社)日本音楽著作権協会 常任理事
生野 秀年 (社)日本レコード協会 専務理事
堀 義貴 (株)ホリプロ 代表取締役社長
(社)日本音楽事業者協会 常任理事

《放送事業者》

竹中 一夫 日本放送協会 総合企画室[デジタル放送推進]局長
石井 亮平 日本放送協会 ライツ・アーカイブセンター 著作権・契約部長
高田 真治 日本テレビ放送網(株) メディア戦略局長 兼 第2日本テレビ事業本部副
本部長
(株)東京放送 メディア推進局デジタル放送企画部長 理事
稲葉 悠 全国地上デジタル放送推進協議会 総合推進部会長代理 補完措置WG 著
作権・放送権作業班主査
植井 理行 (株)TBSテレビ 編成制作本部編成局コンテンツ&ライツセンターメディア
ライツ推進担当局長
関 祥行 (株)フジテレビジョン デジタル技術推進室役員待遇技師長
(社)地上デジタル放送推進協会 技術委員会委員長
佐藤 信彦 (株)フジテレビジョン デジタルコンテンツ局局長
福田 俊男 (株)テレビ朝日 常務取締役
池田 朋之 (株)テレビ東京 編成局 契約統括部部長
(社)民放連 知的所有権対策委員会 IPR専門部会 コンテンツ制度部会 主査
石橋 庸敏 (社)日本ケーブルテレビ連盟 理事長代行 専務理事

《通信事業者》

岸上 順一 日本電信電話(株) 理事 第三部門チーフプロデューサー 中期経営戦略推
進室 サービス戦略担当

《電気通信役務利用放送事業者》

野坂 章雄 KDDI(株) コンシューマ事業統括本部ブロードバンド・コンシューマ事業
本部ブロードバンド・コンシューマ商品企画本部長

《メーカー等》

浅野 睦八 日本IBM(株) ガバメンタル・プログラムズ-ジャパンバイスプレジデント
岩浪 剛太 (株)インフォシティ 代表取締役
田胡 修一 (株)日立製作所 ユビキタスプラットフォームグループ コミュニケーション・法務部長
所 眞理雄 ソニー(株) コーポレート・エグゼクティブ SVP 技術渉外担当
中島不二雄 松下電器産業(株)役員(兼)デジタル放送事業推進室室長
パナソニックAVCネットワークス社上席副社長(兼)技術統括センター所長

《産業界》

依田 翼 日本経済団体連合会 エンターテインメント・コンテンツ産業部会長
(株)ギャガ・コミュニケーションズ 代表取締役会長

《消費者》

河村真紀子 主婦連合会 副常任委員
高橋 伸子 生活経済ジャーナリスト
長田 三紀 NPO法人東京都地域婦人団体連盟 事務局次長

《学識経験者》

大淵 哲也 東京大学教授
大山 永昭 東京工業大学 像情報工学研究施設 教授
中村伊知哉 慶應義塾大学教授
国際IT財団 専務理事

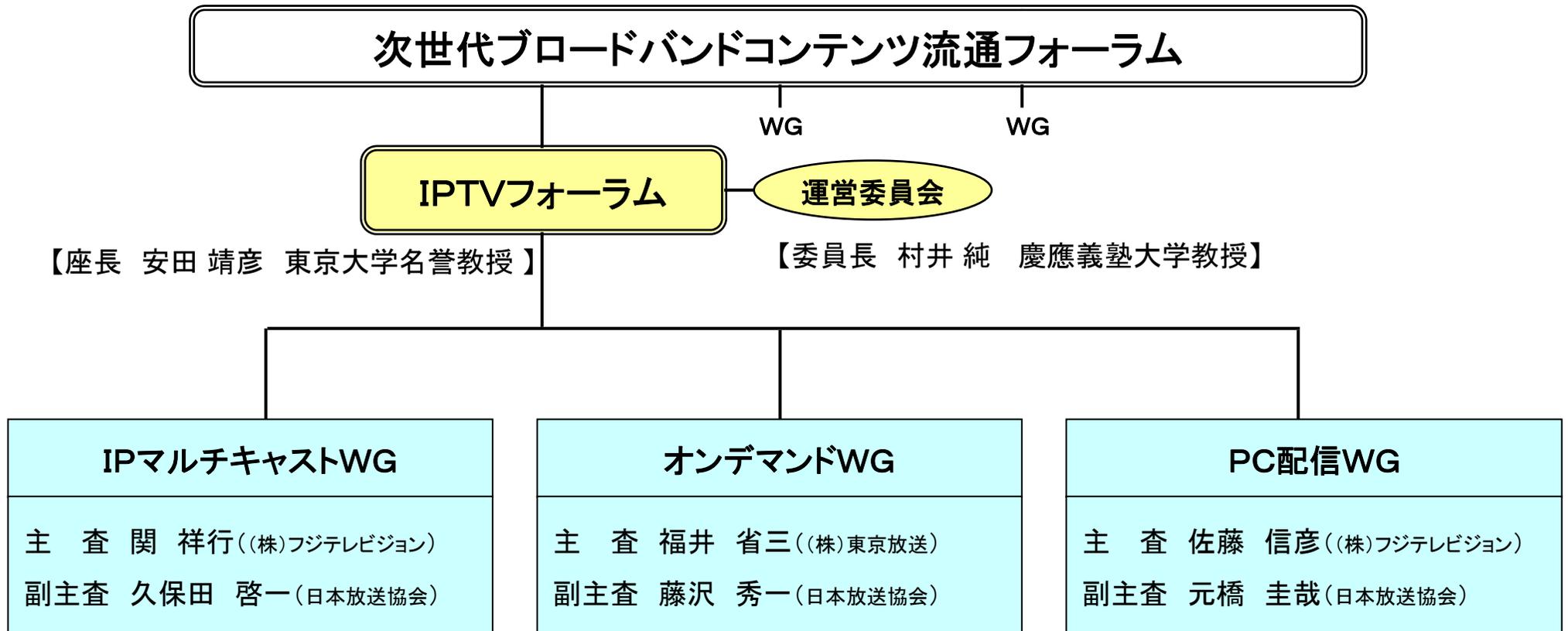
(平成18年9月27日現在／敬称略)

3. 新たな配信システムへの対応 IPTVフォーラム(民間の協議会)

✓放送番組等コンテンツをIP配信する際の、受信機開発等に必要な技術要件や、運用に関わるルールについて、利用者の利便性、端末開発のフィージビリティや市場競争力、配信されるコンテンツの製作者・権利者の事情等に配慮しつつ、関係者間の意見交換を実施。

✓平成18年10月、次世代ブロードバンドコンテンツ流通フォーラムの中に発足。

(総務省はオブザーバ参加)



4 コンテンツにかかる取組 コンテンツ・ポータルサイト(経団連)

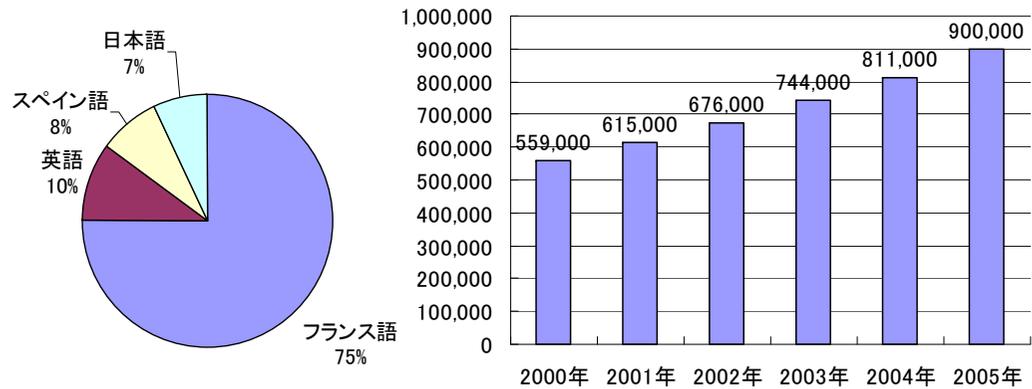
コンテンツ・ポータルサイト

・諸外国のコンテンツ情報発信ポータルサイト

ユニ・フランス

フランス映画の詳細を日本語をはじめ主要言語別に調べることが可能。

(ページビュー：900,000ページ/月)



韓国文化コンテンツ振興院

映画のみならず、テレビ、アニメ、ゲーム、音楽なども網羅。

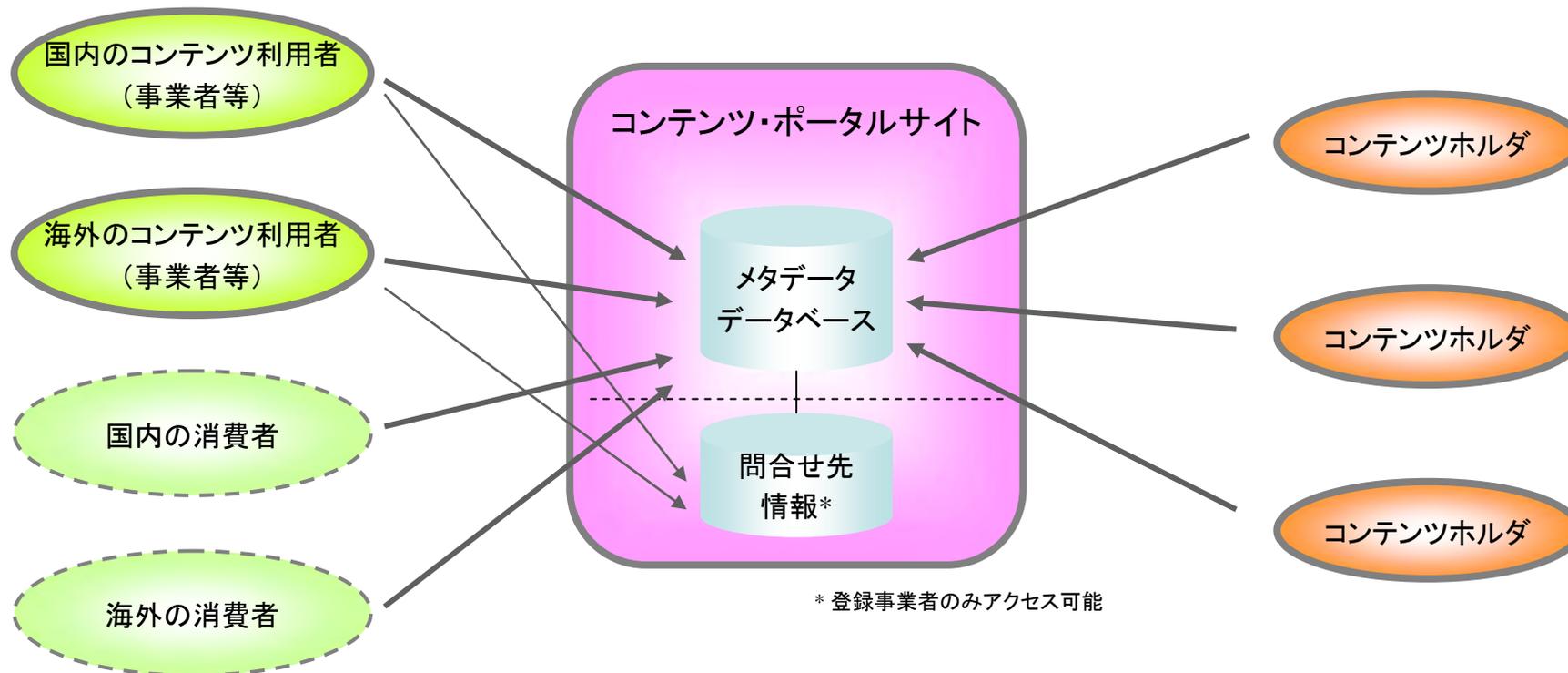
(ページビュー：800,000ページ/月)



コンテンツ・ポータルサイト

(1) コンテンツ・ポータルサイトとは

- コンテンツ・ポータルサイトは、日本のコンテンツの二次利用促進のため、様々な事業者にはコンテンツ情報を発信するためのウェブサイトであり、またあわせて日本発のコンテンツ情報を広く国内外に発信する役割を持つ。
- コンテンツ・ポータルサイトには登録された事業者に加え、国内外の一般消費者が訪問すると想定。
- 一般消費者はオープンなコンテンツ関連情報へのアクセスのみが可能であり、問合せ先情報については登録事業者のみ閲覧可能。



コンテンツ・ポータルサイト

(5) コンテンツ・ポータルサイト画面イメージ

< トップ画面 : トピックス&インフォメーション >

Memories of Japan - Microsoft Internet Explorer

ファイル(E) 編集(E) 表示(V) お気に入り(A) ツール(T) ヘルプ(H)

戻る 検索 お気に入り リンク

Memories of Japan ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ English

ログインID
パスワード
ログイン

カテゴリ

- 映画
- 映像番組
- 音楽
- 文芸/シナリオ
- コミック
- アニメ
- 写真/イラスト
- ゲーム
- グループコンテンツ

検索

- 作品検索

案内

- サイト紹介
- 新着情報
- お知らせ

総務省 映像製作支援者

~ Content Portal Site ~
Memories of Japan

トピックス&インフォメーション

音楽著作権の啓発のための携帯サイト「Respect Our Music モバイル」オープン (9月1日)
社団法人日本レコード協会と社団法人日本音楽著作権協会(JASRAC)は、音楽の不正コピー・不正アップロード防止を呼びかける「Respect Our Music」キャンペーンの一環として1日、携帯サイト「Respect Our Music モバイル」を開設した。

「Respect Our Music モバイル」では、音楽やレコードのメインユーザー層である若者に向けて、音楽の大切さと音楽創造のサイクルを守る大切さを訴えるため、著作権・著作隣接権に関する基本事項や、著作権を楽しく学べる著作権O×クイズなどを掲載。
今後は、音楽・レコード関係情報の掲載、各種キャンペーン、イベントとの連動等、順次コンテンツ・情報を拡充していくという。

▼Respect Our Music モバイル → <http://www.rom-m.jp/>

第20回GOLD DISC大賞授賞式
今年度のレコード産業に大きく貢献したアーティスト及び作品を顕彰する「第20回日本ゴールドディスク大賞授賞式」が今年も開催されます。
日時: 2006年3月9日(木)
会場: NHKホール(東京)

日本ゴールドディスク大賞は、その選定基準を「客観的にレコードの正味売上数字(総出荷数から返品数を差し引いたもの)」とし、当該年度のレコード産業に大きく貢献したアーティスト及び作品を顕

大口賛助会員の企業名表示、同社サイトへのリンク (8社)

ジャパン・コンテンツ振興に資するトピックの掲載

イントラネット

コンテンツ・ポータルサイト

(5)コンテンツ・ポータルサイト画面イメージ

< 作品情報(映像番組) >

The screenshot shows a web browser window displaying the 'Memories of Japan' website. The page is titled '作品情報' (Work Information) and features a detailed table of metadata for a video program. The table includes fields such as Content ID, Title, Series Name, Production Country, and Release Date. A thumbnail image of the program cover is displayed on the right side of the page.

基本情報	スタッフ	キャスト	マーケティング	関連作品	賞	楽曲情報	原作情報	利用目的/問い合わせ先
コンテンツID	VDJP01ST0000004884							
タイトル	プロジェクト X							
タイトルカナ	プロジェクトエックス							
タイトル英字	Project X							
サブタイトル	挑戦者たち							
サブタイトルカナ	チャウセンシャタチ							
シリーズID	XXXXXXXXXXXXXXXXXX							
シリーズ名	プロジェクト X							
シリーズ名カナ	プロジェクトエックス							
製作国	日本							
制作者ID	XXXXXXXXXXXXXXXXXX							
制作者名	今井 彰							
製作年月日	2000							
巻数	1							
総巻数	191							
番組時間	004300							
初放送年月日	2000							
言語	日本語							
字幕有無	無							
字幕言語	-							
収録事業者	MLV							

問い合わせ先情報は登録利用者(コンテンツ利用をおこなう事業者)のみに開示

画像データはコンテンツホルダのサイト等へリンク
(ポータルサイトでは画像データは持たない)

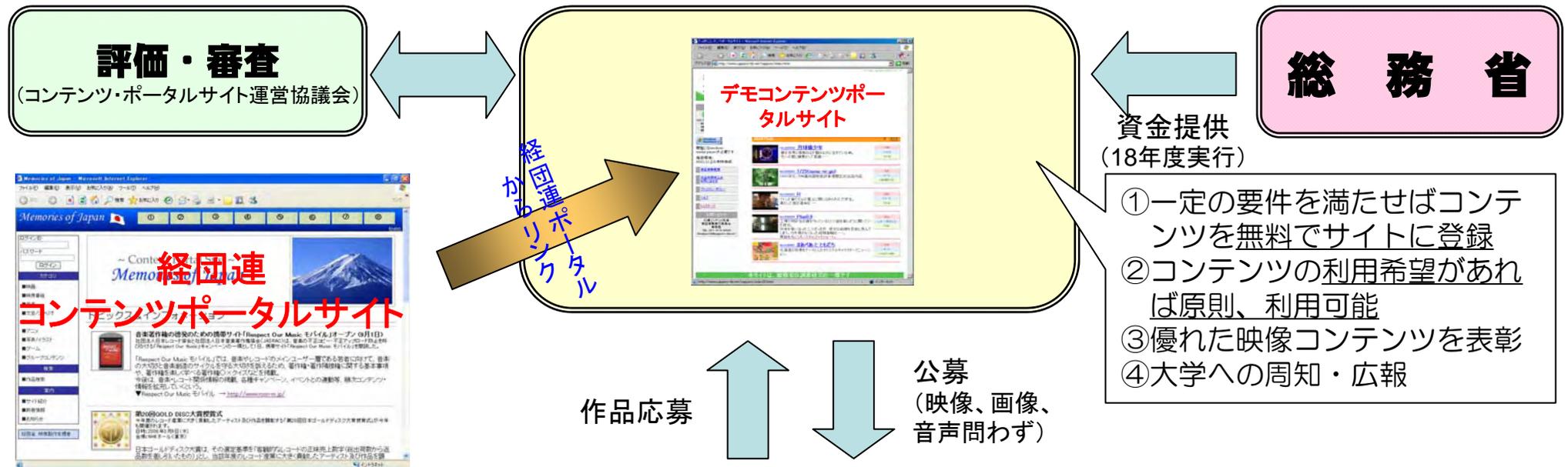
コンテンツホルダが開示してよい項目だけ登録
(すべての項目を入力する必要はない)

4 コンテンツにかかる取組 デモ・コンテンツ・ポータル

デモ・コンテンツ・ポータルサイト

(1) デモ・コンテンツ・ポータル(仮称)とは

コンテンツの発表の機会を求めるアーティスト、クリエイター、学生等に、力量を示すことのできるデモ作品(デモ・コンテンツ)等^①を無償で公表できる場を提供(原則、コンテンツの利用は無料)



コンテンツ制作者

- ✓ 作品を幅広く発表することが目的
- ✓ 著作権の保有にはこだわらず

- 学生(各大学のデジタル・メディア学部、コンテンツ関連の専門学校 等)
- 独立系プロダクション、個人活動のアーティスト 等

全国でのコンテンツに関する取組⑤

・デモ・コンテンツポータルサイトの試行運用(札幌コンテンツポータル)



URL : <http://www.sapporo-bb.net/sapporo/index.html>

試行運用期間: 1月22日 ~ 3月23日

4 コンテンツにかかる取組 AMDアワード

コンテンツにかかる取組 ・AMDアワードの紹介

デジタルコンテンツの質的向上や人材育成を目的として、1年間に日本国内で発売・発表されたデジタルコンテンツのなかから優秀作品を選び、制作者を表彰している。1995年からスタートし、今年で12回目を迎える。

《12回目の主な受賞》

- ・ 大賞／総務大臣賞(グランプリ):「時をかける少女」アニメ制作時のアナログ・デジタルの区別も無用の時代の到来を象徴している。
- ・ Best Producer:「スーパーエッシャー展」美術館への来場者にDSを無料貸し出し。DSの2画面、タッチペンと云うユーザインターフェイスを利用してエッシャーの騙し絵の作品解説を音声で提供する
- ・ Best Director:「時をかける少女」(細田守監督)
- ・ Best Visual Designer:「やわらか戦車」個人制作アニメでありながら映像表現とストーリーの巧みさで際立っていた作品。
- ・ Best Platform Producer:「BookSurfing」乱立する携帯電話向け電子書籍の規格の中で、コミックビューアとして最大シェアのCSフォーマットと、書籍フォーマットとして支持率の高い.bookフォーマットの統合を実現
- ・ 江並直美賞/新人(“デジタルコンテンツの発展に貢献した新しい才能を称える”として2005年度から新設):広告界最高の荣誉賞と云われるカンヌサイバーライオン賞グランプリの受賞を始め是までに数々の賞を受賞したネットワーク界のデザイナー「中村勇吾」氏
- ・ 功労賞:スーパーマリオやドンキーコング、任天堂DSの生みの親である「宮元 茂」氏



コンテンツにかかる取組 ・AMDアワードの紹介

リージョナル賞

「地域に根ざしたデジタルコンテンツやサービスのなかで最も優れた功績を挙げた個人・団体」への表彰として、第9回AMD Award(2003年)から、「リージョナル賞」を新設。

2006年： 阿蘇インターネット放送局「WEBTV-ASO」

雄大な自然景観、伸びやかに広がる田園風景。阿蘇神社などの歴史遺産、暮らしに根付いた文化・伝承。数々の豊かな自然と笑顔あふれる市民の元気を、より説得力をもった映像による情報配信を行うとともに、映像制作を地域住民の方々と協力し合って行うことで、市外の理解と興味を誘い、さらなる地域活性化につなげることを目指している。

2005年： シニアネット北九州(SNQ) (シニアネット北九州(SNQ))

北九州周辺のシニア世代(50歳以上)で構成している任意団体シニアネット北九州(SNQ)に所属しているメンバーがグループでインターネット放送を立ち上げ、地域の頑張っている人や誇れる場所を紹介している。現在は、この動画の製作メンバーが、地元CATVの番組制作に携わるなど活動の範囲を広げている。

2004年： 和歌山子供調査隊テレビ発表“私たちの世界遺産”(株式会社テレビ和歌山)

2004年11月20日(土)に和歌山にて開催された、全国マルチメディア祭において、地元の子供たちによる世界遺産の調査の様態等を中心とした生番組を、ストリーミング配信で世界へ向けて情報発信。また、ストリーミング配信と並行し、県内4会場(和歌山市、橋本市、田辺市、新宮市)へ中継放映するとともに、テレビ和歌山のチャンネルを使って県内へ放送した。

2003年： 山江村民てれび(熊本県球磨郡 山江村)

山江村の住民ディレクター15人が「まろんテレビ」というグループを結成しており、CATV、民放テレビ、衛星放送、などで活躍していたが、2003年11月より、このインターネットテレビで地域情報を放送中。山江村住民4,000人全員が出演できるよう、地域の魅力を紹介していく。コンテンツは全て動画で、Real Playerで閲覧可能、配信速度は100kbps。

ありがとうございました