

メディア・ソフト研究会（第4回）議事要旨
第4回 議事概要

1 日時 平成22年2月2日（金） 13:00～15:00

2 場所 総務省11階 1101会議室

3 出席者

（1）構成員（五十音順、敬称略）

雨宮俊武、市川健、馬野耕至、音好宏、神谷寿彦、川崎由紀夫、福田淳、三友仁志、和田仁

（2）総務省

利根川情報通信国際戦略局長兼情報通信政策研究所長、西岡情報通信経済室長、高田情報通信政策研究所調査研究部長、東川情報通信政策研究所主任研究官、原田情報通信政策研究所研究官

4 議事

（1）プレゼンテーション

（2）事務局説明

（3）議論 メディア・ソフトの計測単位、メディア・ソフトの将来展望（予測）など

5 議事要旨

（1）プレゼンテーション

○ 馬野構成員より資料4-4「放送・通信メディアと新聞社」を説明。

○ 川崎構成員より資料4-5「テレビ東京におけるアニメ展開」を説明。

（2）事務局説明

○ 事務局より資料4-1「メディア・ソフトの流通チャネルの新たな枠組みについて」を説明。

（3）ディスカッション

●メディア・ソフトの流通チャネルの分類に関して

○ フローとプレイスとを分け、フローに着目するという考え方である。

○ 1次チャネルは時間軸によって判断するのか。マーケットとしてコンテンツ制作側が意図したものをみるのか。

○ 時間軸の概念も含んでいるが、本来、最初に目指していた市場である。

○ 特に異論がなければ論点2のメディア・ソフトの流通チャネルの分類については、事務局案に基づきとりまとめていくこととする。

●メディア・ソフトの計測単位及び将来市場の展望に関して

○ 論点4についてだが、マルチメディア放送の開始によって、ユーザのスタイルに合わせた番組配信が可能になるなど多様化し、移動型メディアにおいて新たな映像ソフト市場が生まれ

るものと考えられる。

- スマートフォンや機能を絞った専用端末によって、市場が拡大すると考えられる。権利保護に関してはネット法の動向が重要なポイントとなろう。
- CGM 等コンテンツは多様化し、ユーザは様々なコンテンツを楽しむことが可能になるが、一方で使える時間は限られる。24 時間をどのように使っていくのがポイントとなろう。
- 流通量と利用量の定義を明確化する必要があるだろう。
- 補足的ということであればビットでの計測について異論はない。
- IPv4 の枯渇が予想されており、IPv6 の基盤整備が遅れるとメディア・ソフト市場の成長にもブレーキがかかるだろう。
- 地上デジタル放送への移行が予定通りに行われなければ、マルチメディア放送のサービス開始も遅れ、新たなメディア・ソフトの創出も停滞するのではないか。
- ビットを単位とした計測は、同じ作品でも高画質・高音質になればデータ量が大きくなるため、指標としては疑問がある。ビットで計測することに意味や目的が明確であれば特に異論はない。
- インターネットはウェブページなど見られるものとして捉えられてきたが、今後は、デバイス間をつなぐものとして黒子的な役割を多く担うようになって考えられる。
- 流通量と利用量の定義を行うことについて賛成である。ユーザからみたコンテンツの可処分量がわかるようになると良い。
- 日本のコンテンツの国際競争力を高める為の施策を整理する必要があるだろう。
- そのためには、違法コンテンツの取締りをもっと厳しく行うのが良いということになるかもしれない。デコメ等ビジネスとして取り組んだものが、すぐに違法コンテンツの嵐にあっていいる。Youtube の動画を録画できる機器も安価に売られている。売った段階で罰則をかけるといったことも考えられる。
- コンテンツの国際見本市において、日本のテレビ局はあまりブースを出していない。施策として行うことも重要であろう。業界団体を通じた取り組みでは時間がかかる。
- 衛星放送やケーブルテレビ等でプラットフォームが寡占化されており、コストが高くなっている。
- 日本はミドルウェアの開発に長けていると思われる。これを振興していく施策があれば良いのではないか。
- ビット計測は補足的にということであれば異論はない。
- 制作、流通に関しては、情報流通センサスでも把握している。計量対象、計測タイミング等、ある程度整合性を図る必要があるだろう。
- 消費者が消費するだけでなくコンテンツを生成するようになっている。
- ローンゲテール化、2 極分化してくるだろう。
- 3D 化、双方向化等が進展していくものと考えられる。
- メディア・ソフトを産業・市場としてみる場合には、消費者の時間・金銭から考える必要があるだろう。

- ビットで計測することに関しては懐疑的であるが、補足的ということであれば異論はない。
- 制作側からみると、法体系とともに行政の整理も必要と感じる。
- ソフト制作面での政策として、対外向けのPRの場があれば、市場に影響を及ぼすのではないかと考える。
- ハードの小型化、携帯化、高機能化を期待したい。
- ビットで計測する場合、将来的な継続性はどうか。
- 端末の小型化、軽量化が進み、個人化が進むだろう。こうした場合に、マスを狙うか個人を狙うかによって、制作コストをかけるもの、かけないものといった2極化が進むだろう。
- 3D化は今後進展すると考えられ、どう対応していくのかが日本の課題である。
- 政策としては違法流通対策の法制化を進めてもらいたい。
- ビジネスモデルとしては1社で対応することは難しくなっており、流通その他各社と連携する必要が高まっている。
- ビットでの計測は、HDであるかSDであるかで全く別のものと言えるかという点難しいだろう。技術動向にも関係する指標であり、補足的に使う程度ではないか。
- プラットフォームを政策的にどのように位置づけるかも課題であろう。
- ソフトの権利については、法制度もさることながら、運用する側の意識に左右されるところも大きい。
- 国際的には日本のガラパゴス化が進展しているのではないかと。海外の事業者が参入しても退出するケースが多い。
- 論点3については、計測単位にビットを使うことについて慎重であるべきという指摘があったが、補足的に使うということであれば了承されたと考える。売上規模は、近年横ばいであるが、情報量的には増えており、情報の濃いコンテンツを消費していると言えるのではないかと。
- 論点4については、構成員の意見をまとめ、事務局案に追加し、全体の方向性、要点をまとめた上で、次回提示してもらいたい。
- 中長期的に考えるということであれば、本研究会でポスト地デジの知恵を集めるのも良いだろう。
- 総務省の他部署で検討していることも踏まえて書き加えてもらえれば良い。

【閉会】

- 事務局
第5回研究会は3月4日13時から15時に開催する予定であることを説明。

以上