

コンテンツ流通促進施策案 ～消費者を刺激～

2005年7月7日
for 知的財産戦略本部

コンテンツIDフォーラム(cIDf)
山下 博之

現状の問題点

idとITの導入により流通が効率化することは、
バーコードの成功事例により明らか

しかし、問題は、

流通すべきコンテンツがない!!!



システム開発より、コンテンツを世に出す施策が重要

人間の本質

人間の本質：**創造・参加・自分だけ**への欲求



これを刺激すればよいのでは

- 年賀状, 各種カード, ホームページ
- ゲーム, カラオケ, ボランティア, 投稿
- コレクション, マイ○○

参加型の社会基盤

ビジネス発展の基盤とは？

参加型

- インターネット
- P2P流通
- Web Services
- **Web Contents**

知恵と意欲があれば,
誰でも, コンテンツ創造やビジネスに参入できる環境



ビジネス・プレイヤーから個人消費者へ

参加への本質的欲求

デジタルの真の価値が生かされる

求められる施策

消費者参加型の社会基盤の整備

具体的には、

- インタフェースの共通化・標準化
- ツールの提供（インターネット・ブラウザのような）
- 広報（口コミ的ルートの方がよいかも）
- 制度的支援

ビジネスとして成り立ちにくい初期段階では、
国の支援が重要

施策例(1)

1. シナリオに基づく“オンタイムバインド”
消費者参加のマイ・コンテンツ制作
新しいタイプのコンテンツ：“シナリオ”の導入
2. デジタル時代の庶民による「文芸復興」
“マルチメディア川柳”，“マルチメディア4コマ漫画”

大型のエンタメコンテンツに比べ経済的価値は低いですが、
“文化基盤”(Cultural Infrastructure)の整備は、
現状打破の起爆剤としても、将来への蓄積としても、
極めて重要

施策例(2)

3. コンテンツ創造(バーチャル)特区 産出コンテンツは、現行著作権法の適用除外

4. コンテンツ固定資産税 一定割合を物納してもらい、国民で共有 (蔵に鍵を掛けてしまっても資産価値継続。)

議論が多そうなので、施策例(1)と並行して

2005/6/28

(C) Copyright 2005, cIDf

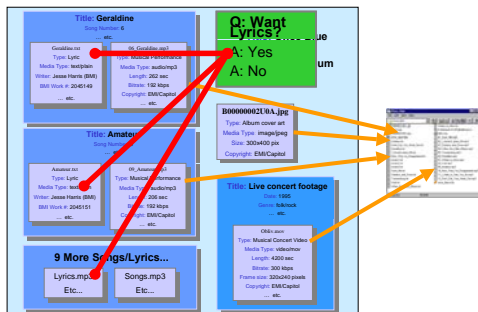
7

Web Contents

XMLによるコンテンツ記述:シナリオ

記述だけでもOK

ただしIDが大事



メタデータが重要

ソース: 東京大学. 安田浩教授

```
<ITEM>
<CONDITION REQUIRE="SONG6"/>
<CONDITION EXCEPT="PICK_SONGS"/>
<DESCRIPTOR NAME="TYPE" VALUE="RECORDING_SONG"/>
<DESCRIPTOR NAME="Track" VALUE="6">Track 6: </DESCRIPTOR>
<DESCRIPTOR NAME="TITLE" VALUE="Geraldine" ID="SONG6_TITLE">
Geraldine</DESCRIPTOR>
<DESCRIPTOR NAME="COVERAGE" VALUE="263">Length: 4:23
</DESCRIPTOR>
<COMPONENT><CONDITION REQUIRE="LOW_BITRATE"/>
<RESOURCE
SRC="http://tuvalu.jf.intel.com/once_blue/once_blue/06_Geraldine.mp3"
TYPE="audio/mp3" SIZE="4202150"/>
<ANCHOR PRECEDENCE="50">
<DESCRIPTOR NAME="DESCRIPTION" VALUE="Play Song ">Play Song
</DESCRIPTOR>
</ANCHOR></COMPONENT>
<COMPONENT>
<CONDITION REQUIRE="HIGH_BITRATE"/>
<RESOURCE
SRC="http://tuvalu.jf.intel.com/once_blue/once_blue/06_Geraldine_192.mp
3"
TYPE="audio/mp3" LOCAL_PATH="06_Geraldine.mp3" SIZE="6303366"/>
<ANCHOR PRECEDENCE="100">
<DESCRIPTOR NAME="DESCRIPTION" VALUE="Play Song ">Play Song
</DESCRIPTOR></ANCHOR></COMPONENT>
<COMPONENT>
<CONDITION REQUIRE="GET_LYRICS"/>
<CONDITION REQUIRE="WANT_EXTRA_CONTENT"/>
<RESOURCE
SRC="http://tuvalu.jf.intel.com/once_blue/once_blue/Geraldine.txt"
TYPE="text/text" MODE="text" SIZE="799"/>
<ANCHOR PRECEDENCE="25">
<DESCRIPTOR NAME="DESCRIPTION" VALUE="View Lyrics">View Lyrics
</DESCRIPTOR></ANCHOR></COMPONENT>
</ITEM>
```

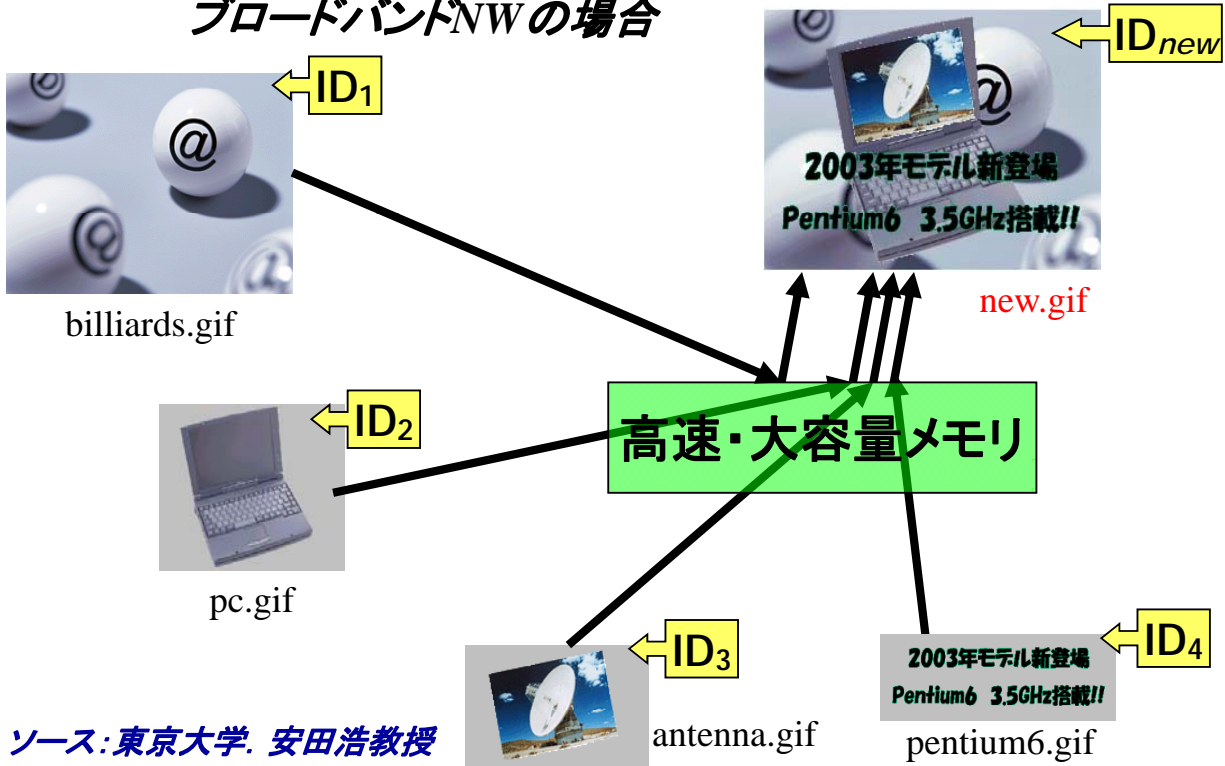
2005/6/28

(C) Copyright 2005, cIDf

8

オンタイムバインド

ブロードバンドNWの場合



2005/6/28

(C) Copyright 2005, cIDf

9

参考

シナリオ連携の一例

文献

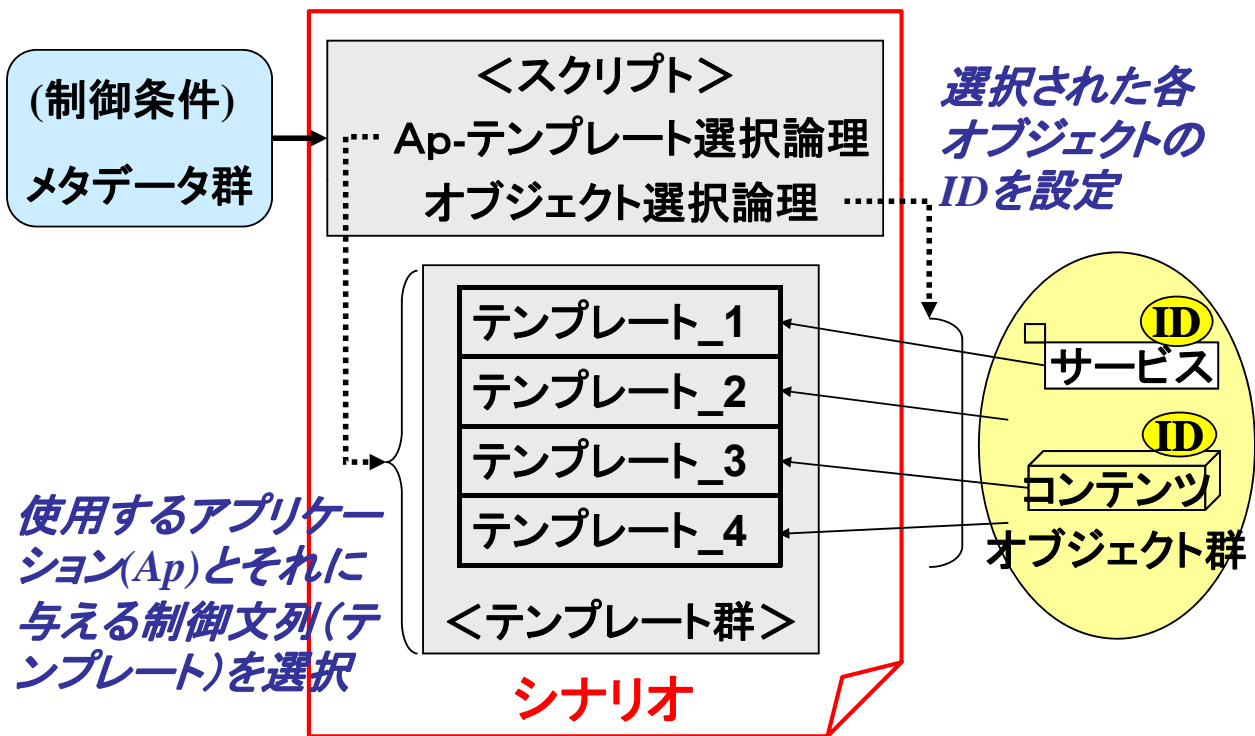
- [1] 松村, 山田, 片山, 山下: シナリオ制御コンテンツ連携視聴/再生に関する一考察, FIT2003講演LO-005, 2003年9月.
- [2] 山下, 松村, 山田, 木村, 宮地: “連携シナリオ”流通に基づくP2Pサービス仲介に関する一考察, ”インターネットコンファレンス2003講演, 2003年10月28日.
(<http://www.internetconference.org/ic2003/PDF/paper/yamashita-hiroyuki.pdf>)

2005/6/28

(C) Copyright 2005, cIDf

10

連携シナリオの基本モデル



SMILを利用したコンセプト確認シナリオの例

```
<?xml version="1.0"?>
<smil xmlns="http://www.w3.org/2001/SMIL20/Language"
  xmlns:rn="http://features.real.com/2001/SMIL20/Extensions">
<head>
  ....
</head>
<layout>
  <root-layout id="P2P Related Info. Introduction Concept" width="330" height="270"/>
  ....
</layout>
</head>
<body>
  <seq>
    <video region="unnamed-region"
      src="rtsp://real.../main_content.mpeg">
      <area href="http://www.RelatedInfo.site/RelatedServices.html" show="new"
        begin="0" end="35" actuate="onLoad" external="true" rn:sendTo="_rpbrowser"/>
      <area href="Comment1.txt" show="new"
        begin="0" end="35" actuate="onLoad" external="true" rn:sendTo="_rpcontextwin"/>
      .....
      <area href="Comment2.txt" show="new"
        begin="139" end="151" actuate="onLoad" external="true" rn:sendTo="_rpcontextwin"/>
    </video>
  </seq>
</body>
</smil>
```

① 主コンテンツ指定
(ローカルファイルの指定も可)

② 関連情報/コンテンツ指定
(画像, HTML文書, Webサイト等の指定も可)

③ 関連Webサイト指定

各関連表示の開始/終了契機指定
(本例は, 主コンテンツ再生開始からの相対時刻による. 他の指定方法もあり.)

サービス仲介システム

