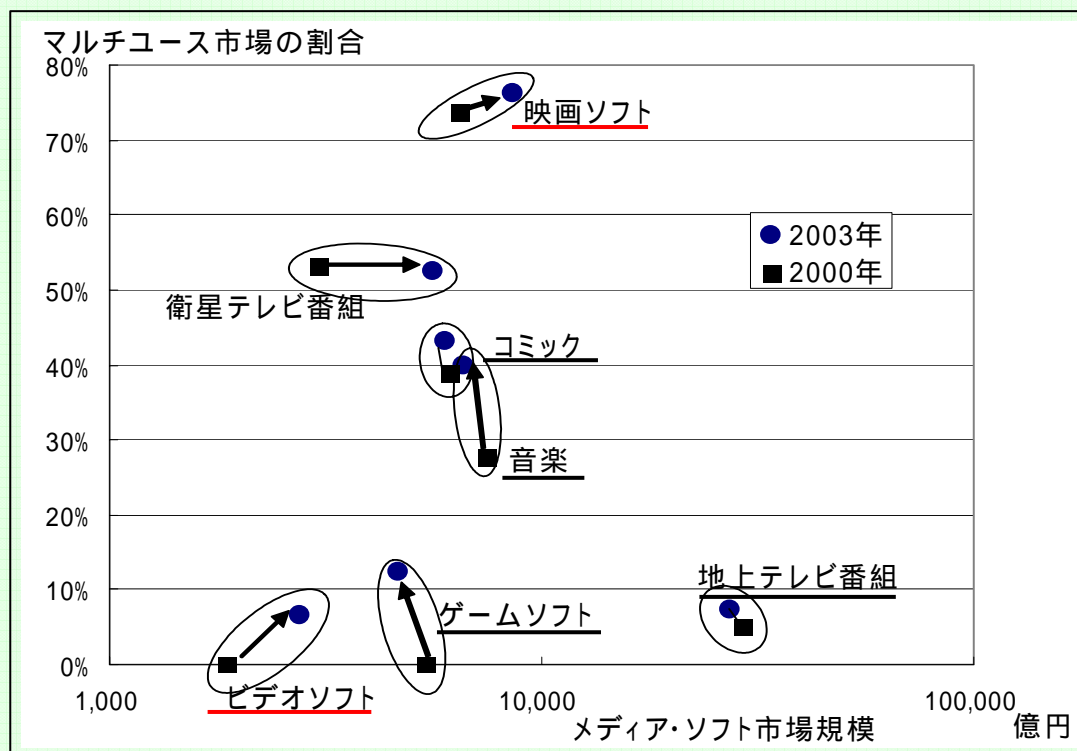


# メディア・ソフト市場の動向 (映像系ソフト市場とマルチユース市場の拡大)

- 映画ソフトなどは、市場規模もマルチユース市場の割合も拡大。
- ゲーム、音楽ソフトなどは市場規模が縮小するも、マルチユース市場の割合は増加。

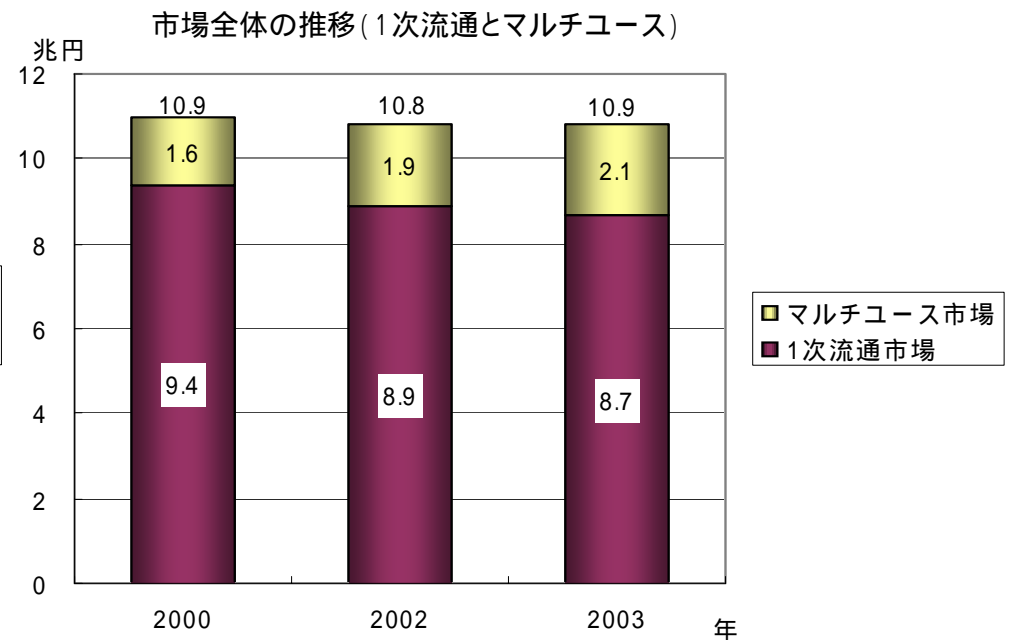
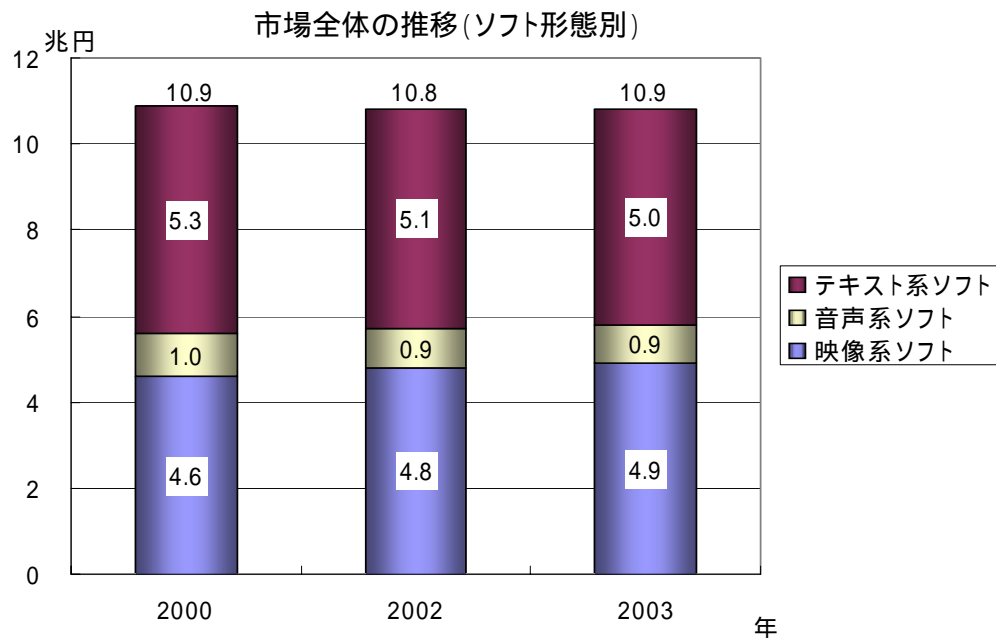
メディア・ソフトの市場規模とマルチユース



(出典) 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』

# メディア・ソフト市場の動向（映像系ソフト市場とマルチユース市場の拡大）

メディア・ソフトの市場全体は約11兆円で停滞しつつも、  
2003年は縮小から拡大への兆し(前年比437億円増)。

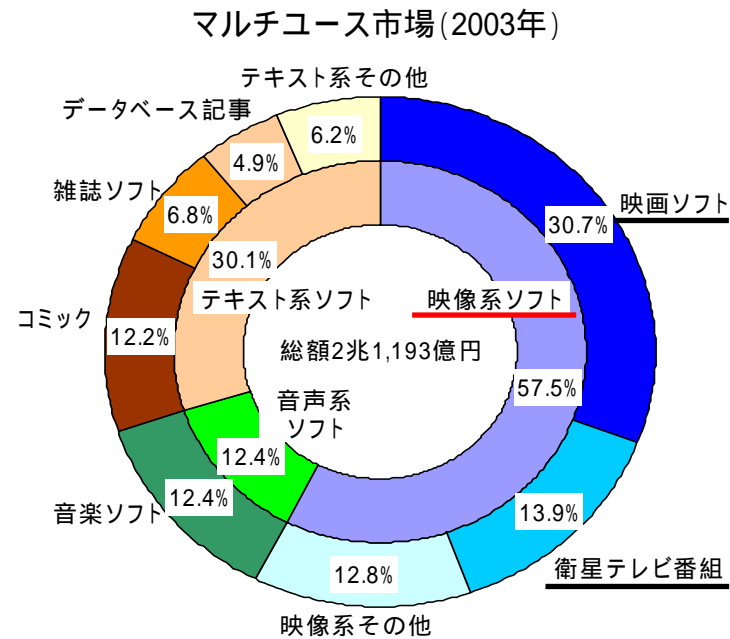
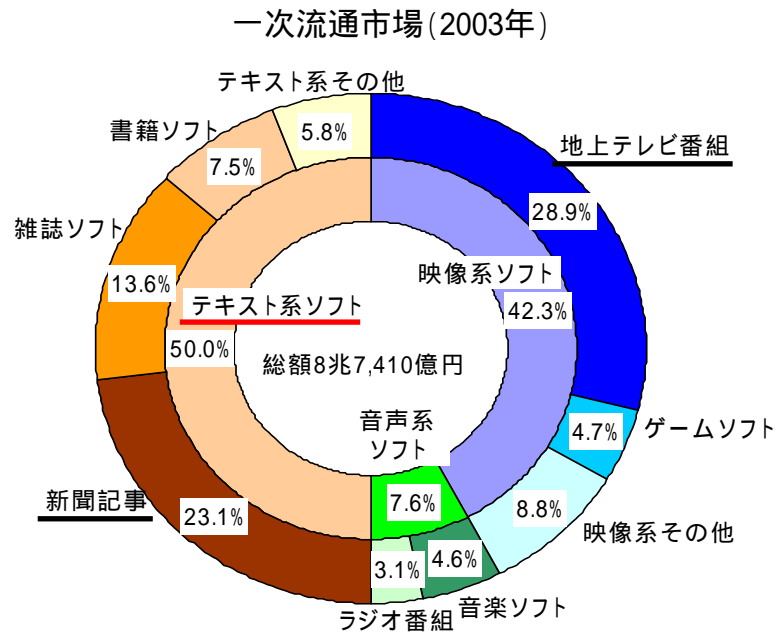


- テキスト系・音声系ソフトが縮小傾向。
- **映像系ソフトの市場は、2003年(4.9兆円)までの3年間、年平均約1千億円ずつ拡大。**

- 一次流通市場が縮小。
- **マルチユース市場は、2003年(2.1兆円)までの3年間、年平均約2千億円ずつ拡大。**

# 《参考》 ソフト別の構成比

一次流通市場では、テキスト系ソフトが5割を占め依然大きい、マルチユース市場では、映像系ソフトが6割弱と最大。



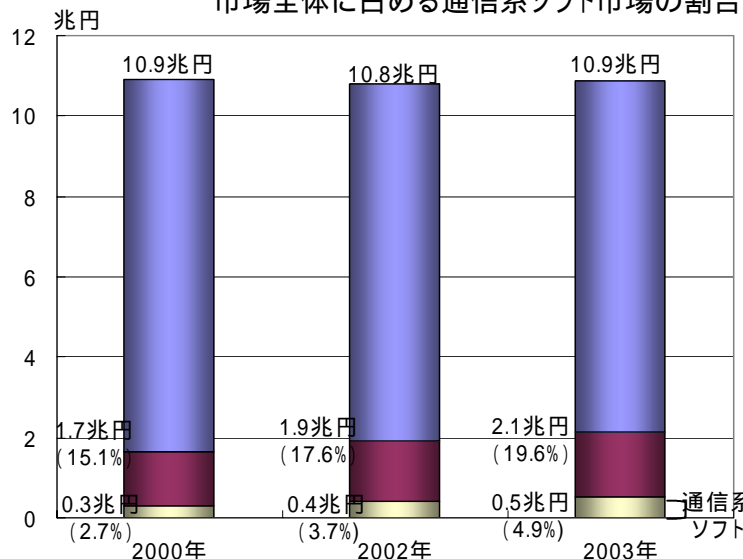
■ 一次流通市場では、地上テレビ番組 (約29%)、新聞記事 (約23%) の割合が大きい。

■ マルチユース市場では、映画ソフト (約31%)、衛星テレビ番組 (約14%) の割合が大きい。

# メディア・ソフト市場の動向（ネットワーク流通市場の立ち上がり）

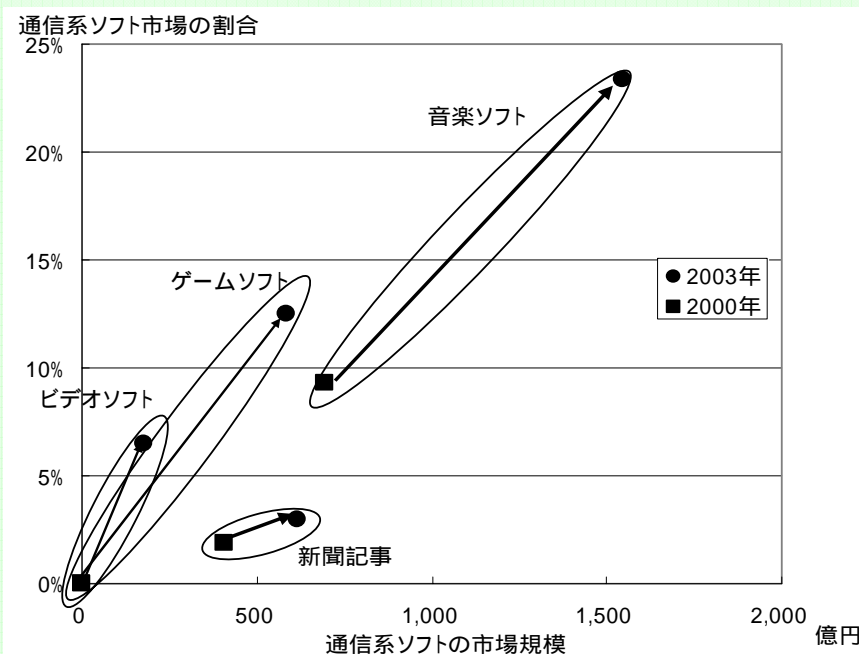
- インターネットや携帯電話などネットワークで流通する通信系ソフトの2003年の市場（約5,400億円）は、2000年と比べ2,400億円増加。
- 市場全体の約5%だが、急速に立ち上がり。

市場全体に占める通信系ソフト市場の割合



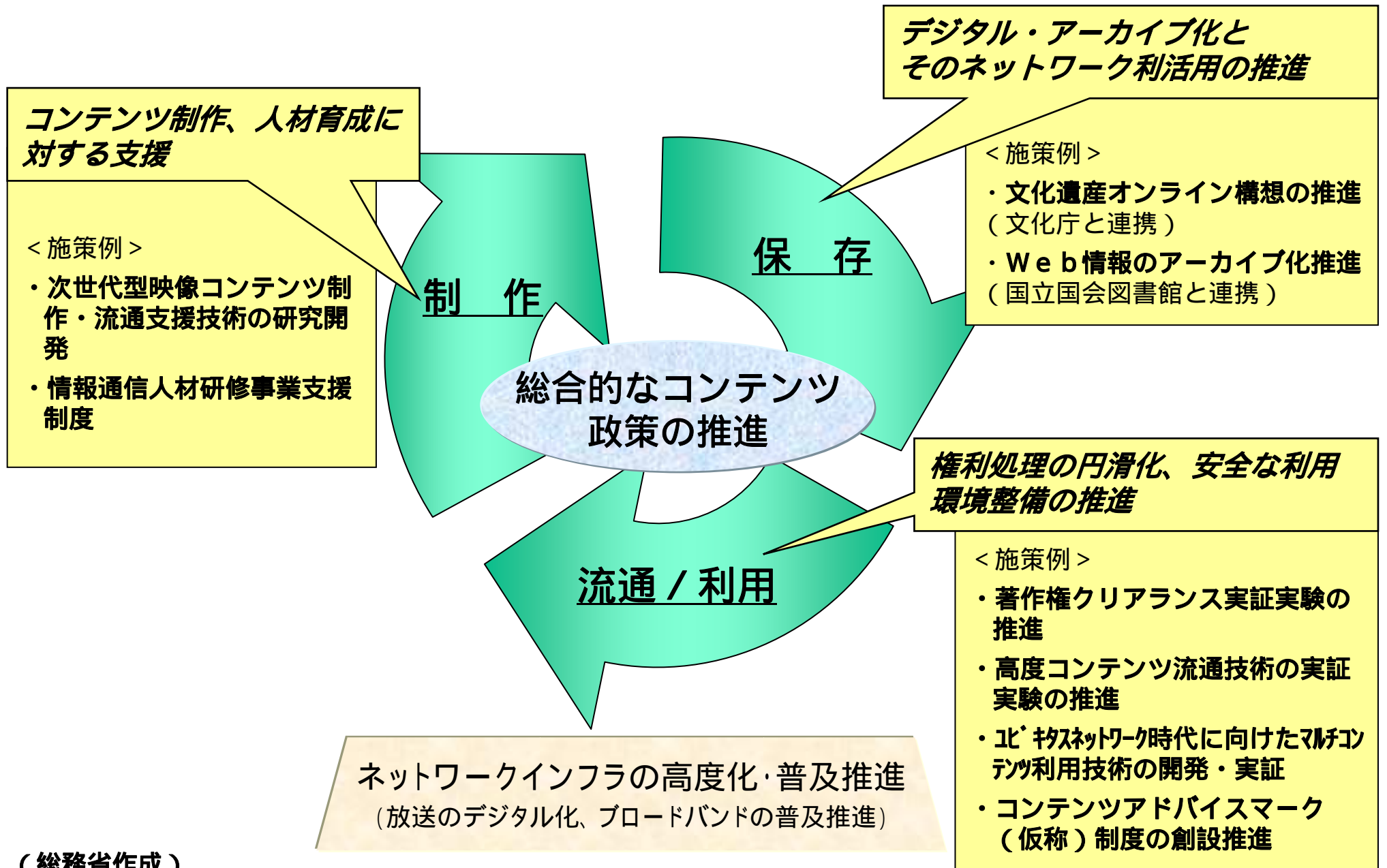
デジタル系ソフト: CD、DVD、ゲームソフト、デジタル衛星放送番組、オフラインDB及び次の通信系ソフト  
 通信系ソフト: インターネット、携帯電話、通信カラオケ、オンラインDBを通じて流通するソフト

## ネットワーク配信の進展



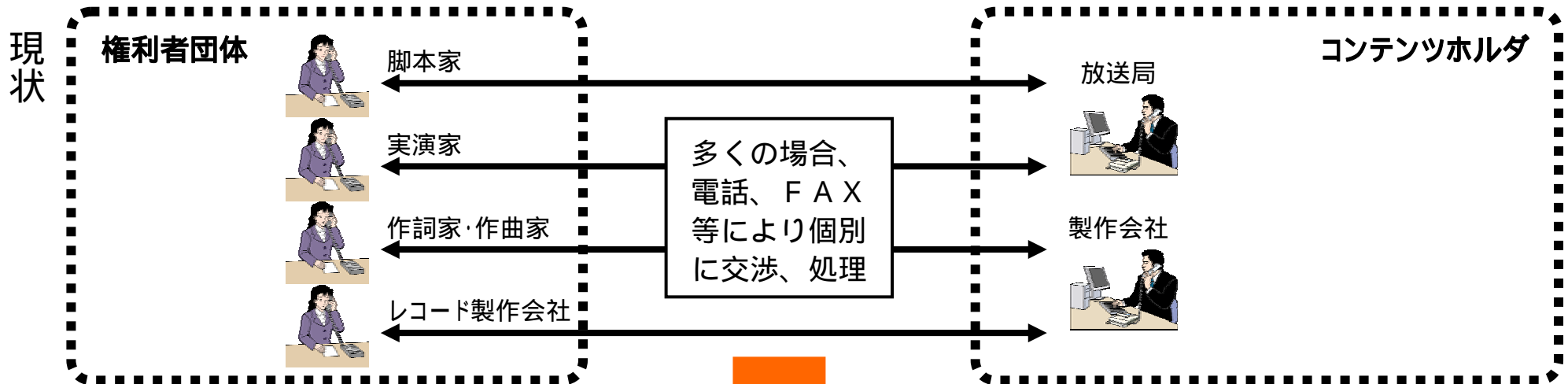
**この3年間で、音楽ソフト(着メロ・着うたなど850億円増)、ゲームソフト(オンラインゲームなど580億円増)が拡大。**

# 総合的なコンテンツ政策の推進

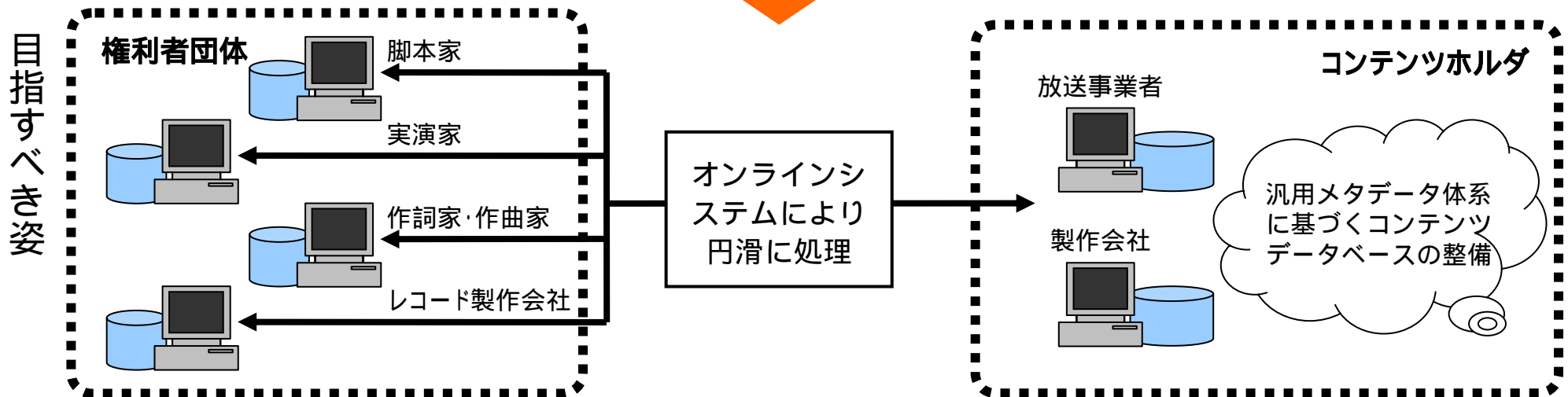


# 著作権クリアランスの仕組みの開発・実証

- 映像コンテンツは制作に携わる者が多く、二次利用（インターネット配信等）のための権利処理の円滑化が必要



本実証実験により、メタデータ体系の整備や権利情報のオンラインデータベース化が進めば・・・



➡ 権利処理の円滑化により、コンテンツ流通の更なる促進が期待される

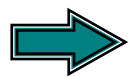
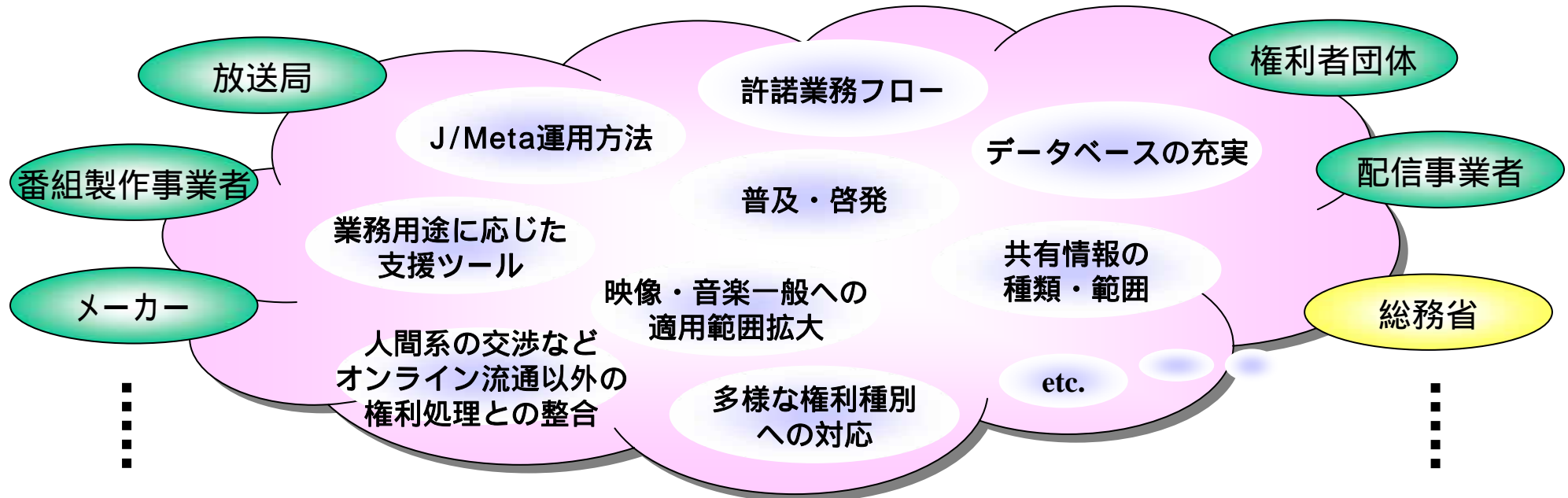
(総務省作成)

# 権利クリアランスに関する今後の取組

これまでの官民協働の枠組みを維持・拡大し、継続的に多様な検討を実施

J / M e t a や権利クリアランスシステムの理解・習熟やコンテンツ二次利用環境の整備等を支援

## 中立的な議論の場を持ち、多様な検討を継続実施



今後は、こうしたメタデータ体系や権利クリアランスシステムの関係者間における活用・普及を推進することで、コンテンツのメタデータ交換の効率化が図られ、さらには、放送番組をはじめとするコンテンツの二次利用やブロードバンド流通が促進・加速化されることを期待。

(総務省作成)

# アーカイブコンテンツのネットワーク利活用の促進

博物館・美術館等においてデジタル保存されたコンテンツについて、ネットワーク流通を進めるとともに、社会・経済・文化・教育等の多様な活動への活用を推進する上での課題を解決するための取組を推進する。

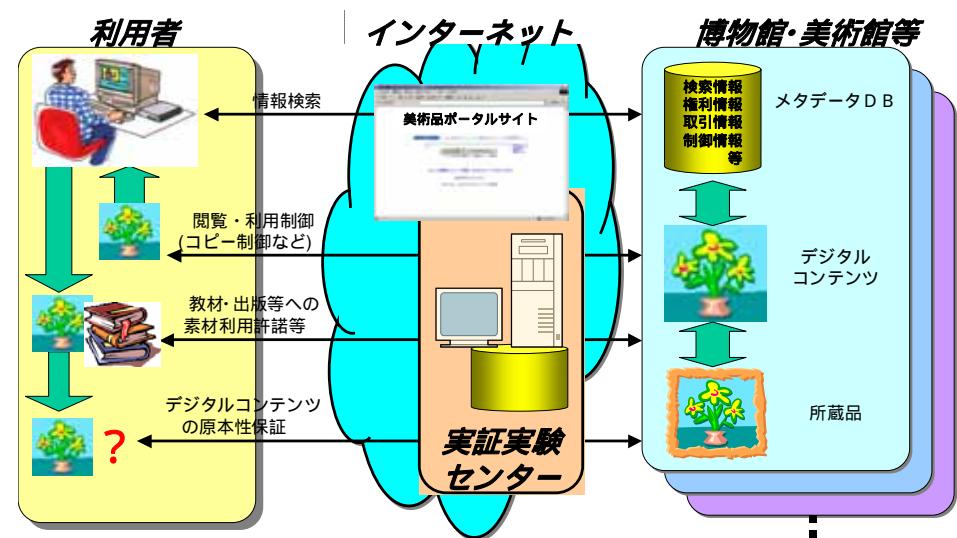
## 1 経緯

e-Japan戦略が目指す世界最先端のIT国家を実現するためには良質なネットワークコンテンツの充実が不可欠であり、e-Japan重点計画2003等においても、2005年度までに博物館・美術館等の所蔵品等についてデジタル化・アーカイブ化を推進し、インターネットを通じて国内外に情報提供が行われるよう必要な措置を講ずることが明記されているところ。本施策は、こうした観点から、アーカイブコンテンツの安全・円滑な流通を促進するために実施するものである。

## 2 施策の概要

国・地方公共団体・民間の博物館・美術館等が保有するデジタル保存されたコンテンツについて、ネットワーク上で一元的に検索・閲覧・利活用等を行うためには、メタデータ（コンテンツの属性情報）の統一性を確保することが必要である。そこで、

- (1) アーカイブ間の共通検索及び著作権等の権利を保護した閲覧・利用制御を可能とする仕組みやメタデータの開発・実証
- (2) デジタルコンテンツを教育・出版等様々な分野において素材として利活用するための仕組みやメタデータの開発・実証
- (3) デジタルコンテンツやメタデータが、博物館・美術館の所蔵品のコンテンツであることを保証する原本性認証の仕組みの検討と実証を実施した。



イメージ図