

第3回P2P-WG（1/12開催）での意見内容と反映

項	分類	意見内容	反映
1	課題	資料3-1 93頁：課題の表現がネガティブ。反転させてはどうか。	反転させた上で、全体の「頭」の方に移動。「ビジョン」としてまとめる。
2		光の部分、誰がどのように伸ばしていくかという具体的な観点での課題設定が必要ではないか。	通信キャリアの立場、ISPの立場、配信事業者の立場、コンテンツホルダーの立場、プラットフォームの立場、機器ベンダーの立場、消費者/利用者の立場など、様々な関係者が関係する中での具体的課題解決をパイロットモデルとして掘り下げてみる。
3	利用イメージ ビジネスモデル	現状のビジネスモデルに最適化せず、しかし、現状のビジネスモデルを壊さないということが必要。	同上
4		まず「ユーザの自由な利用ありき」として、問題は後から考えるという大原則を打ち立ててはどうか。利用制限は価値の創造を制限する。	ユーザの視点といっても、「自由」と「安全」、「短期」と「長期」といったバランスを原則としてどう調和させるのか、次回（第4回）WG以降も引き続き議論するよう、資料に反映する。
5		ネットワークアクセスなどの権利を保護するという一つの柱として打ち出してはどうか。その権利がP2Pの利用の自由を担保することになる。	現在の事業法の制度との関係を含め、WG後半で議論する。
6		資料3-1 105頁 論点2：P2Pで実現されるあるべき姿を先に示した方が望ましい。 「新たなユーザ観」も、「こういう人たちがこういう風に使うのがいい」、といった話の方が分かりやすいのではないか。	「あるべき姿」を「ビジョン」として提示し、その姿を実現していく方策について今後掘り下げていく。
7		資料3-1 106頁 論点3：利用分野として示すよりも、得られるメリットで書いたほうがよいのではないか。	「ビジョン」の中で組み立てていく。

8	資料 3-1 106 頁 論点 3：プロバイダ、サービス事業者、ユーザの 3 つで分けて考えるのがよいのではないか。	異なる視点で書き分け、具体化していく。
9	資料 3-1 106 頁 論点 3：利用分野 4 項目のうち、後者 2 つは技術的、前者 2 つは公共的なイメージだが、P2P は本来私的な個人間通信のはず。そうした側面を書く必要がある。	P 2 P 本来の側面について書いていく。
10	論点の 4～7 は互いに関連の深い内容。合わせて議論するほうがよい。	次回（第 4 回）WG での議論のため、再整理して論点提示する。
11	プレイヤーのイメージができていない。プレイヤーによる利害関係をマトリックスで整理したほうがよいのではないか。	引き続き検討する。
12	携帯、PC、テレビなどは、それぞれコンテンツや利用法、適したネットワークも違う。ユーザ、端末、ネットワーク技術で組み合わせるとよいのではないか。	引き続き検討する。
13	どういう情報を届ければ国民の利益となるかについて議論する必要がある。ユーザからの観点が少ない。	書き加える。
14	技術者や専門家でも分からないことがあるということは、重要なメッセージ。専門家でもどうなるか分からない中で、何を担保してデザインすべきなのかを考えていくべき。	「ビジョン」の中で組み立てていく。
15	Winny の場合サービス提供者が不在。それが P2P の最もこわいところ。通信事業者とエンドユーザの間に本来いるべきアクターが抜けていることも論点として加えるべき。	通信事業者とエンドユーザの間にいるべきアクターがいないということが持つ意味、影響等を、WG 後期に議論する。

16		音楽市場関連ではハードウェアに関する情報が抜けている。 iPod ではハードディスクが売れるというビジネスモデルができてくる。	調査の上、資料を追加する。
17	携帯	携帯電話で使われている P2P 技術についてファクトが抜けている。	次回（第4回）WGに資料を準備し、プレゼンもお願いする。
18		携帯の電波帯域は狭いので、トラフィックの逼迫につながり易い。Wi-Fi と BitTorrent の活用は世界的動向であるが、日本では通信事業者の思惑でなかなか進まない。	なぜ進まないのか、何が隘路か、どうすべきか、何が変わるか等を、WG後期に議論する。
19	匿名性・安全性	利用するには一定のルールが必要であり、ある程度の非匿名性が必要ではないか。ネットワークでは通信の特定が可能。エンドユーザ間での匿名性は、どこまで担保すべきなのか。アーキテクチャで開示してよいのか。	論点を整理し、WG後期に議論する。
20		情報を出すことによって、ビジネスが生まれる。 個人情報を出すことによってもたらされるリターンを明確にすることが必要。	論点を整理し、WG後期に議論する。
21		ユーザのリテラシーの問題。情報を丸裸にされるリスクを冒して著作権処理されていないコンテンツを利用している、という認識がない。	論点を整理し、WG後期に議論する。
22	権利	正確な利用把握ができるのかという問題とリターンの問題がある。	論点を整理し、WG後期に議論する。
23	利用方法	デジタル・デバイド解消という観点で、P2Pを利用すればユーザが協力してインフラを構築できるのではないか。携帯では逆に人の多いところで P2P を使用するメリットが大きくなる。	資料に反映し、今後掘り下げていく。